

TAMABI NEWS

Tama Art University News Magazine

vol. 92

DX・NFT時代の キャリアを考える





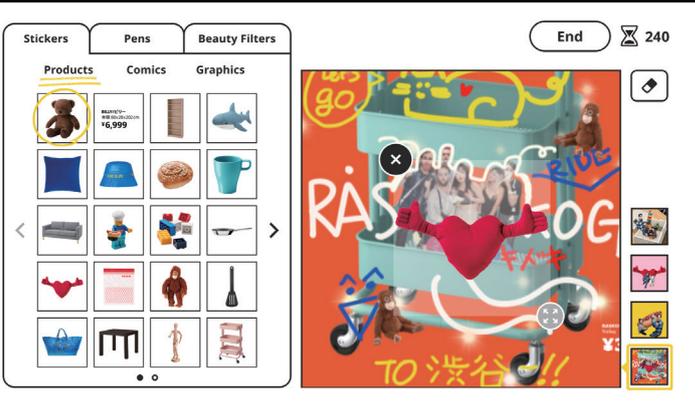
「チームラボ ボタニカルガーデン 大阪」長居植物園 ©チームラボ



「チームラボ 福山城 光の祭」広島 福山城 ©チームラボ



※「Easy Ride」は株式会社ディー・エヌ・エーと日産自動車株式会社の登録商標です。



DX・NFT時代の キャリアを考える

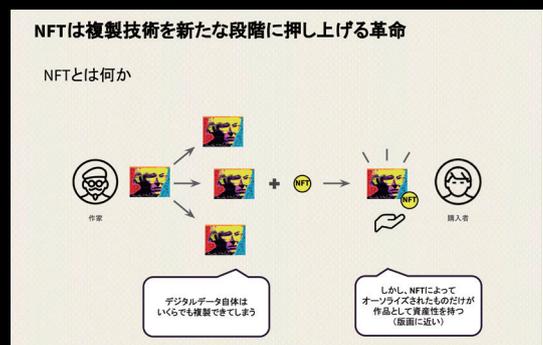
2021年から2022年にかけてメタバースやWeb3といった言葉が世界を駆け巡っています。第4次産業革命やSociety5.0などともいわれ、テクノロジーの革新によって新たな時代が訪れようとしています。日本の成長戦略でもDX強化やそれに伴う価値創造人材の育成が急務だといわれ、ゼロからイチを生み出すアートやデザインの力が日々注目される時代になってきたともいえます。いち早くテクノロジーを生かした仕事に取り組み活躍する卒業生たちを通じてDX・NFT時代のキャリアや求められる人材像について考えたいと思います。

NFTの登場が表現や作品の可能性を広げアーティストの在り方を変える

アートの分野で無視できない存在になりつつあるのが「NFT」です。2021年3月、BeepleというアーティストのNFTを用いたデジタルアート作品「Everydays - The First 5000 Days」が、イギリスのオークション会社クリスティーズのオンラインセールで、約75億円で落札され大きな話題となりました。日本国内でも2022年3月に行われたShinwa Auction株式会社のオークションで、CGアーティスト河口洋一郎氏のNFT作品が660万円で落札されるなど、新たなアート市場が形成されつつあります。

これまでデジタル技術を用いたアート作品は、簡単に複製できてしまうことから、いかにしてその価値を保証するかが課題となっていました。そこに登場したのがアート作品の複製を防止し、その資産性を購入者に保証するNFTです。ブロックチェーン技術によって、デジタルアート作品も唯一の価値を持つようになる革命が起こったのです。

NFTを使ったサービスStartrailを立ち上げた本学卒業生スタートバーン株式会社代表の施井泰平さんは、NFTを使った作品だけではなくリアルコンテンツにICタグによりNFTとの紐づけをし、作品の二次流通で作家へ還元金が支払われる仕組みを構築するなど、アート作品流通そのものの改革も行っています。NFTの登場やテクノロジーの進歩で表現や作品の可能性を広げている卒業生2人に話を聞きました。



2021年12月に行われた「Tama Design University」での施井さんの講義「NFTで広がるクリエイティブの可能性とは？」でNFTのことが解説されています。右のQRコードから動画がご覧いただけます。



テクノロジーだけでは実現できない社会を動かす力が求められている

近年、VR（仮想現実）、AR（拡張現実）、MR（複合現実）、SR（代替現実）など現実と仮想の世界を融合して疑似体験を提供する空間を創り出す画像処理技術XR（クロスリアリティ）の出現によりメタバースなどが生まれました。他にもブロックチェーンなど新しい技術を使って今までにないコミュニケーションやサービスが次々と誕生しています。

仮想空間の中に限らず、現実の製品やサービスなどでも機能そのものよりも、どのような体験をさせるかといったUX（ユーザーエクスペリエンス）のデザイン、それを発揮するためのUI（ユーザーインターフェース）のデザインといった「体験のためのデザイン」のニーズが高まっています。

2021年度本学卒業生の就職先を見ると、情報・IT企業の割合が16.2%と1位のメーカー（16.8%）に迫る勢いです。また、経産省の推進する「DX認定制度」などもあり大企業だけでなく中小企業までDX化が波及し、今後さらにニーズが高まると思われます。

テクノロジーだけでは実現できない「社会を動かす力」が美大出身者に求められており、最近ではコンサルティング会社からの求人も増えてきています。求められる力は不変でも仕事をする範囲が広がって活躍の場も増えていきます。とはいえイメージしにくいUI/UXデザインについて、今回はUI/UXデザイナーとして活躍している卒業生2人にも話を聞きました。

	Identification	ProblemFit	SolutionFit	MarketFit	Scale
	LeanCanvasをベースに1.顧客 2.課題 3.解決策 4.解決策を検証			実用企業データ分析とUX改善提案	
UX Prototyper	アイデアワークショップ LeanCanvas PLAN A	課題/仮説整理/分析	課題/仮説整理 プロトタイプ制作		
UX Researcher		インタビュー設計/分析 ユーザー調査	インタビュー設計/分析	アンケート/インタビュー設計 調査/仮説検証/分析 ユーザー調査 課題/仮説整理/分析	
UX Designer			ツールプロトタイプ 課題/仮説整理/分析	MVP 実用企業データ分析 UX改善提案	企業

MVP（ミニマム・バイアブル・プロダクト＝解決策の仮説を試せる最小限の機能を持つ製品）の情報設計など「体験のためのデザイン」には新たな領域の仕事が加わってくる（DeNAエクスペリエンス戦略室資料より）

用語解説

DX >>> デジタルトランスフォーメーションの略。企業がビッグデータやデジタル技術を活用して、製品やサービス、ビジネスモデルを変革し、業務プロセスや組織、企業文化・風土を変革することを指しています。

UI/UX >>> ユーザーインターフェース/ユーザーエクスペリエンスの略。UIはPCやスマホのユーザーが直接触れたり、操作したりする部分のこと。UXはユーザーが製品やサービスを通じて得る体験や価値のことを指します。

NFT >>> Non-Fungible Tokenの略。代替不可能なデジタル資産のこと。暗号資産の仕組みを支える「ブロックチェーン」を基盤とした技術で、デジタルアート作品の独自性や資産性を保証する方法としても利用されています。

ブロックチェーン >>> 複数のコンピュータで取引記録を共有し、そのデータの「ブロック（塊）」を、暗号を介して「チェーン（鎖）」のようにつないで管理する仕組み。世界中のユーザーが互いにチェックし合う金融取引台帳のこと。



作家と起業を両立

NFTでアートシーンを変えながら これからの時代のアートを考える

スタートバーン株式会社の代表として、アートのためのブロックチェーンインフラに挑む施井泰平さん。自らも現代芸術家として作品を発信しながら描く30年後、50年後のアーティスト像とは？

左上：文庫本の背表紙を集めた「IT」、右上：ニューヨークで展示した「TOKYO BAR」、右中央：こたつを用いたインスタレーション「通信」は、美術家「泰平」名義の作品群。右下：StartrailのNFTを簡単に利用できるアプリ「Startrail PORT」



スタートバーン株式会社代表取締役／作家 施井泰平 SHII Taihei | 01年油画卒業



- 2001年 多摩美術大学絵画科油絵専攻卒業
- 2007年 東京藝術大学非常勤講師（～2011年）
- 2014年 スタートバーン株式会社を創業、代表取締役就任
- 2016年 東京大学大学院修了
- 2018年 Open Art Consortium 共同設立
- 2021年 株式会社アートビート代表取締役就任
- 2022年 経済産業省「アートと経済社会を考える研究会」委員就任
東方文化支援財団理事就任
東京大学生産技術研究所インタースペース研究センターリサーチフェロー就任

ブロックチェーンを駆使した アートに特化したインフラを構築

アート表現だけでなく、 売買の形も変えていくNFT

キーワードは「情報社会」です。NFTによって情報社会と最も親和性の高いアートの形が生まれたと思っています。インターネットが本格的に普及してから20年以上経ち、私たちは地球の裏側の人々ともリアルタイムにやりとりができます。それでも、なぜかインターネットの世界にアートはなじまなかった……。アートはやはり本物を見ないといけないとか、特定のコミュニティがアートを醸成するみたいな土壌があって、それがボトルネックになっていたんですね。そんな状況がNFTの登場によって、大きく変わろうとして

います。NFTとは、ブロックチェーン技術に支えられたデジタル資産のことで、アート作品の唯一性を担保し、その資産性を購入者に保証することができます。NFTは、複製技術を新たな段階に押し上げる革命です。NFTはアートの表現だけでなく、アート作品の売買の形も変えていくでしょう。

私は現在、2014年に設立したスタートバーン株式会社の代表として、アートに特化したブロックチェーンインフラの構築に挑んでいます。それがStartrailです。このインフラ上で発行されたNFTは、特定のアート作品の展示や取引、修復や鑑定など、その価値に関わるさまざまな情報を記録できます。さらに、二次流通の局面においてもその記録は維持されます。ブロックチェーンの性質上、これら

の情報の削除・改ざんはできません。

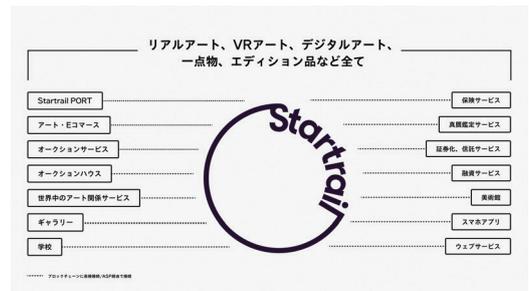
きっかけは、作品の二次流通におけるアーティストの還元金モデルを構想したことでした。アート作品の売買では、基本的に売ったときにしか作家にお金が入りません。そこに更新の余地を感じ、作品が売買されるたびに作家にお金が入る仕組みを考えました。ここからプラットフォームとしてのスタートバースが開始し、二次流通でも情報や規約が横断して引き継げるブロックチェーンを活用した仕組みStartrailが生まれました。

ボトム層を含むアート業界全体にスポットライトを当てる

近年、NFTアートがまるでバブルのように扱われていることを個人的に危惧しています。

大切なのは、この技術がどういう意味を持つかという「本質」を理解することです。これはメディアアートのためだけのツールでもなければ、アートの新たなジャンルの誕生でもありません。ファインアートも含めたすべてのクリエイターの可能性を広げる情報社会の新たなインフラが登場したということです。

例えば、アーティストがギャラリーで展示をすると来場者は1日10人から20人、有名な人でも数百人というのが物理的な限界です。ところがNFTの登場以降は、世界中の10億人規模の人々に自分の作品を問うことができるようになるわけです。これまでアート市場はアート業界のヒエラ



ブロックチェーンインフラ「Startrail」の概念図。Startrail上で発行されたNFTには、作品の価値に関わるさまざまな情報やデータを記録できるとい

ルキーの頂点のみで成立していました。しかし、インターネットを用いることで、ボトム層を含めたアート業界全体にスポットライトが当たる仕組みをつくれると思っています。これは若い世代にとって、大きなチャンスといえるのは間違いありません。

アートとは時を隔てて何度も価値を問われるもの

NFT時代のクリエイターは時間軸を意識せよ

私はもともとアーティストを志して多摩美に入学し、2001年に卒業した後は、作家として活動していました。在学中に受けた榎木野衣教授の「20世紀美術論」の授業で、アウトサイダーが一生涯をかけてつくり上げるようなアートの世界を知り、自分も信じる道を究めたいと考えたのです。2007年に、文庫本の背表紙を集めて加工した疑似本棚の作品を発表し、「GEISAI #9」で建築家・安藤忠雄さんから賞をもらったこともあります。一方で、アーティストへの還元金の発明の社会実装を

行いたくて、東京大学の大学院に通いながら、2014年にスタートバース株式会社を創業。ブロックチェーンを活用したアートのインフラ構築に本格的に乗り出し、現在に至ります。

この新たなパラダイムと向き合う多摩美生に伝えたいのは、30年後、50年後にどういうアーティスト、クリエイターであるべきか想像しながら学んでほしいということです。アートとは時を隔てて何度も価値を問われるものです。NFTによって、インターネット上でもこのプロセスが可能になります。NFTですべてがアートになる——。そんな時代だからこそ、クリエイターは時間軸を意識する必要があります。

作品づくりというのは、10年、20年のスバ

ンで続けていくしかありません。NFT時代のクリエイターは、ネット上に「今の自分」を晒しながら活動を続けるのもいいでしょう。積み重ねた努力はいつか回収できる時期が来ます。私もインフラ構築の事業と並行しながら、来年以降は作家として作品づくりに力を入れていくつもりです。



就職や作家活動には何が必要か キャリアセンターを活用して未来を描こう

キャリアセンター
武脇康介



進路やポートフォリオ作成の相談から模擬面接や企業説明会まで

多摩美術大学キャリアセンターでは、就職に限らず進学・留学・作家活動・表現者としての活動などを含む多様な進路への支援を行っています。

資料室では希望する進路に応じたさまざまな資料や、先輩のポートフォリオが閲覧できるので、まずはキャリアセンターをのぞいてみてください。

本格的に進路を考え始めた学生に対しては、模擬面接や学内イベントを実施。デザイナーのための就職講座から、ポートフォリオ基礎講座、業界分析の講座、特許庁によるデザイン経営に関する講演など、さまざまなイベントを行っています。

キャリアサポートシステムを活用すれば就職サイトに出ない求人や情報も

多摩美術大学のキャリアサポートシステム「タマキャリア」は、キャリアセンターが運用するキャリア支援のためのポータルサイトです。

求人情報・インターンシップ情報の検索、内定者の活動報告書の閲覧、対面・オンラインでのキャリア相談の予約、ガイダンス情報の確認・予約などの機能を利用することができます。

一般の新卒採用サイトには掲載されない多摩美の学生を求める求人が多数掲載されているので、まずは多摩美で学んだことがどんな場所で活かせるのか、チェックしてみるのもいいでしょう。



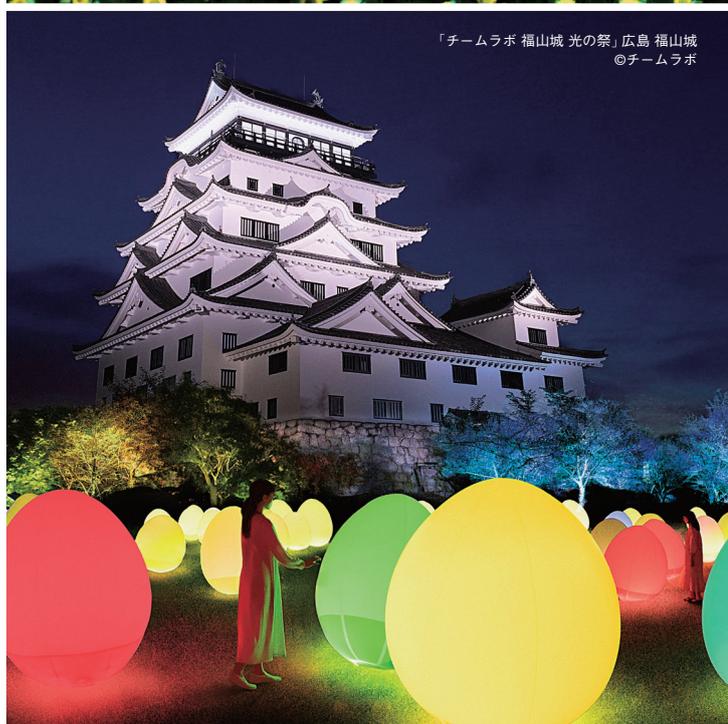
「タマキャリア」なら、多摩美生のための求人、インターン、就職体験談などがチェックできる



「チームラボ ボタニカルガーデン 大阪」長居植物園 ©チームラボ



チームラボ「生命は闇に浮かぶまたたく光 - ヒマワリ」 ©チームラボ



「チームラボ 福山城 光の祭」広島 福山城 ©チームラボ

高専 ≫ 多摩美 ≫ チームラボ

メディアについて 基礎から学ぶため 高専から多摩美へ

2022年3月に多摩美を卒業し、現在はチームラボで展示の制作に携わる伊藤銀児さん。高専時代には電子情報系の技術を学んでいた伊藤さんが、多摩美に編入して得た経験を聞きました。

伊藤さんがカタリストとして携わった展示／左：大阪の長居植物園にて公開されている「チームラボ ボタニカルガーデン 大阪」、右上：長居植物園にて季節限定で公開された「生命は闇に浮かぶまたたく光 - ヒマワリ」、右下：2023年1月29日（日）まで、広島福山城を舞台に行われる「チームラボ 福山城 光の祭」



チームラボ カタリスト 伊藤銀児 ITO Ginji | 22年メディア芸術卒業



学生時代の経験が カタリストという仕事につながった

作品展示で企画から 制作進行などに携わる

2022年4月にチームラボに入社し、「カタリスト」という役職で作品展示の制作に携わっています。カタリストの業務は幅広く、展示内容の企画から提案、制作進行、設営などを担います。インタラクティブな映像やシステムの開発を行う「エンジニア」や、社外の施工会社さんとも連携しながら、ひとつのアート展示をその始まりから展示期間が終了するまでの間、ずっと見届けるのが私たちの役目です。最近では、大阪市の長居植物園に常設している「チームラボ ボタニカルガーデン 大阪」という野外ミュージアムに携わりました。

これは、非物質的であるデジタルテクノロジーによって自然が自然のままアートになる「Digitized Nature」というプロジェクトによる展覧会で、昼間は自然豊かな植物園が、夜には光のアート空間となります。この場所に吹く風や雨、そこにいる人々のふるまいを受けてインタラクティブに変容していく作品を展示しています。チームラボはこの展示において、人々の意識が、作品そのものから環境に広がっていく場を模索していこうと思っています。実際にたくさんの人が見に来てくれてSNSに感想をアップしてくれる場面を目にするとやはり感動が大きいです。

表現者のリテラシーを 学べたことが基礎体力に

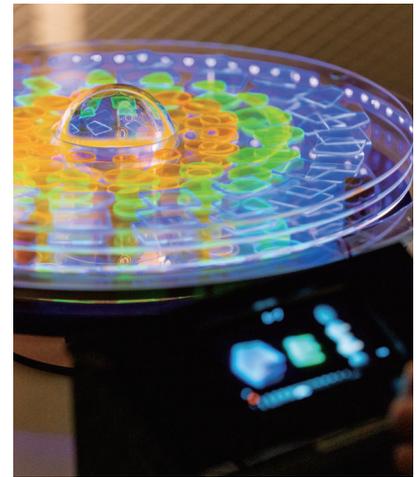
- 2015年 都立産業技術高等専門学校入学
- 2019年 Canon みんなが彩るLIFE with Camera 写真展最優秀賞
- 2020年 多摩美術大学情報デザイン学科 メディア芸術コース編入学
- 2021年 多摩美術大学 メディア芸術コース 3年生有志学外展 2021『ツ____』出展
- 2022年 多摩美術大学メディア芸術コース 卒業制作展 2021『OURAI』代表
- 2022年 チームラボ入社

もともと高専で学んでいたときに、チームラボで倉庫管理などのアルバイトをしていたんです。それで、卒業する際にそのまま就職したいなと思ってメンバーの方に相談してみたのですが、「大学に行ったほうがためになるよ」と言われて。高専では電子情報を専攻し、プログラミングやARの技術などを学んでいました。それに加えて写真や映像も好きだったので、大学編入を考えたときに、学んできた技術や興味のあることを活かして表現の分野で勝負したいと思ったのが、多摩美を志したきっかけでした。

多摩美で学んだことで特に印象に残っているのは、映像論や写真論といった批評的な観

点を学んだ授業や、映像作品を制作した経験です。作品制作をする際に学んだのは、自分のアイデアや表現がいくら革新的だと感じても、過去に似た作品や無意識に影響を受けている作品があるかもしれないこと。表現者に求められるリテラシーとして至極当たり前のことなのですが、著作権を侵害しておいて「知らなかった」では済まされないんですよね。こうした、作品をつくり始める前のリサーチやビジュアル表現の手法を学べたことが、今の基礎体力になっているのは確かです。

時間や空間という概念にアートのアプローチをしてきた伊藤さんが、多摩美の卒業制作作品としてつくり上げた、「現在」の再現装置「DURING」。



最後までやり遂げる 根気強さを発揮したい

多摩美で得た力は ものをつくり上げる根気

4年次にはメディア芸術コースの卒業制作展で代表を務め、大変でしたがとても貴重な経験になりました。高専のときから、自分は専門性を突き詰めたエンジニアとかよりも、そうした人々を取りまとめる役回りの方が



チームラボ《生命は闇に浮かぶまたたく光 - コスモス》
©チームラボ

向いていると感じていて。この卒業制作展でも、学生一人ひとりがつくる作品が同じ空間にうまく共存する展示を考えたいと思って代表に立候補したんです。多摩美の学生はこだわりが強いので、それぞれの考えを集約することに苦戦しました。ただ、みんなでじっくり話し合って納得のいく展示をつくり上げた経験が、現在のカタリストという仕事に直接活かされています。

多摩美に進む前までは美大というデザイン的な感性や表現力を培う場所というイメージがありましたが、私がそれ以上に学んだのは「ひとつのものを意地でもつくり上げる根気」でした。困難が立ちはだかかったときに、いかに自分たちで状況を打開し、最後までやり遂げられるか。私は美大の「大」は「大工」を意味していると思っていて、それくらい日々の活動でもものをつくる場面が多いんです。

こうした経験の積み重ねが、技術力や表現力だけでなく多摩美で得た個性だと思います。

人を取りまとめながら 新しい展示を実現する

社会に出た今、責任を持ってプロジェクトを成し遂げる根気強さの重要性を実感しているところです。11月には、コスモスの花が夜の闇に浮かび上がり、光り輝く新作を、季節限定で展示しました。いくら事前に検証を行っても、実際に現場で花が開花してみないと完成度が測れないなかで、エンジニアや施工の方と一緒に試行錯誤しながら満足のいくものを仕上げることができ、やりがいを感じました。今後さまざまなポジションの人を取りまとめながら、人々に感動を与えられるような新しい展示を実現していきたいです。

デジタル表現やポートフォリオの作成まで 全学生が利用できるメディアセンターやPBLを活用しよう

3DプリンターやVR、3DCGソフト、 映像機材まで利用可能

メディアセンターは、学科やカリキュラムにとらわれず利用できる全学共用の施設です。作品づくりの手助けとなる施設や機材を提供するとともに、技術スタッフがサポートを行っています。

3DプリンターやVR、3DCGソフト、写真・映像機材など、ハイスペックな機材がそろっており、アート系の学生もメディアセンターを活用し、3DCGやアニメーション制作、映像制作など最新のデジタル表現を追求しています。

また、撮影機材やスタジオを利用して自分の作品を撮影し、ポートフォリオを制作することや、

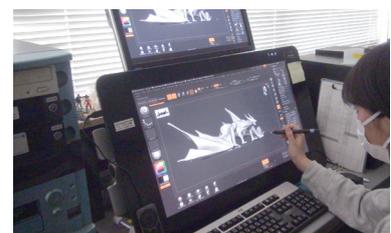
就職活動時に採用試験用の課題制作を行うなど、さまざまなシーンで活用することができます。

学科や学年の枠を超えて PBLでメディアを学ぶ

学科や学年を超えてプロジェクト単位で参加できるカリキュラム、PBL (Project Based Learning) でも、デジタルを活用したプロジェクトが展開されています。企業や地域と連携するプロジェクトも多く、最新技術を持つ企業とのコラボレーションなどが実施されてきました。

「最新の映像・音響・照明機器を使った新しいLIVEの提案」というプロジェクトでは、音と映像の分野のトッププレゼンターであるヒビノ

株式会社と共同で、最新のテクノロジーを活用した実験的なライブを実施。先端企業による技術やノウハウと、多摩美生の自由な発想をかけ合わせて、新たなライブのあり方を追求しました。



初心者でも直感的に3DCGを作成できるソフトも用意



博報堂アイ・スタジオ >>> ディー・エヌ・エー

ユーザーのストーリーを想像し 「新しい体験」をデザインする

スマホゲームなどで知られる株式会社ディー・エヌ・エーでUI/UXデザイナーとして活躍する小原大貴さん。人々に「新しい体験」を提供するUI/UXデザインとは、どのような仕事なのでしょう？

上：日産自動車と共同開発した自動運転サービス『Easy Ride』のUIデザイン。スマートフォンアプリの中に地図情報、店舗情報、クーポン機能、乗降地ナビゲーション機能などを盛り込み、自動運転車と連携させている。下：『Easy Ride』で使用する日産自動車の自動運転車



株式会社ディー・エヌ・エー デザイン本部

エクスペリエンス戦略室副室長 / UX/UIデザイナー

小原大貴 OBARA Hiroki | 05年情報デザイン卒業



HCD-Net認定 人間中心設計専門家。多摩美術大学情報デザイン学科卒業後、博報堂アイ・スタジオでアートディレクター、UXデザイナーを経験。株式会社ディー・エヌ・エー (DeNA) へ入社後は、ライアンス案件を中心とした新規案件のUX/UIデザイン、全社のものづくり強化にも携わっている。

自動運転サービスでユーザーの 「やりたいこと」をシームレスに実現

「なぜ移動するのか」という
問いを立てるところから始まる

現在は、所属するデザイン本部エクスペリエンス戦略室という部署で、DeNAと他社の共同事業を主に担当しています。企業や団体の強みや資産を持ち寄って、新規プロダクトを開発する仕事です。例えば、すでにあるハードウェアの違った使い方を模索して、まだ誰も知らない新しい体験を生み出す——。まさにUXデザインの本質にあたる作業です。

私が携わった仕事のひとつに自動運転サービス『Easy Ride』があります。これは日産自動車との共同プロジェクトで、日産の自動運転技術とDeNAのUI/UXデザインのノウハウ

をかけ合わせて、新しいサービスを創出する取り組みです。

『Easy Ride』のコンセプト策定にあたり、こだわったのは「A地点からB地点までの移動に留まってはいけない」ということ。そこでユーザーにとって未知の魅力的な体験とは



UXデザイナーJesse James Garrett氏が著書『The Elements of User Experience』で提唱するUXの概念図。上から表面 (Surface)、骨格 (Skelton)、構造 (Structure)、要件 (Scope)、戦略 (Strategy) となっている

どういものかメンバーと徹底的に議論しました。まずユーザーの体験のストーリーをつくりまします。どういう人がどういときにこのサービスを使うのか——。例えば、女子大生が横浜みなとみらいでパンケーキを食べたいと思っている。そこにどんなサービスがあれば、新しい体験になるかを考えます。その結果、スマホ上のアプリに「パンケーキ食べたい」と音声入力すると周辺のおすすめ店とクーポンが表示され、自動運転車が送迎を担うという「やりたいこと」をシームレスで実現するサービスのアイデアに行き着いたのです。

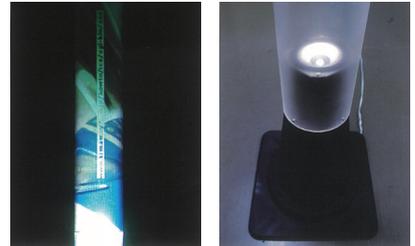
ここにおけるUIとは、スマホアプリの画面や操作性にあたる部分で、これを考えるのがUIデザイナーの仕事。一方、UXとはこのサービスの背景にあたるもので、企画からコンセプト策定、コンテンツや機能の要件選定など、この新しい体験を実現するためのすべてを担うのがUXデザイナーの仕事です。

UI/UXデザイナーに求められるのは、バイアスを外して、何でも体験してみる雑食性のようなものだと思います。例えば、『Easy Ride』の開発では、「車は移動するもの」というバイアスを外して、「そもそも人はなぜ移動するのか」「移動とは何か」という問いを立てる。そこから「人はやりたいことを実現するために移動する」という結論が導き出され、それを実現するサービスとは何かという本質的な議論につながるわけです。そういう意味では、UI/UXデザイナーには、特定のデザインスキルに加えて、社会や経済のことを幅広く知りたいという知的好奇心も必要だと思いますね。

「問いを立てる」習慣を多摩美の授業で身につけた

私は、この「問いを立てる」習慣を情報デ

ザイン学科のフィールドワークで学びました。私が在籍していたメディア芸術コースには、メディアアートの現場を見に行つて、気づいたことについて学生同士でディスカッションをする授業があったんです。そこで、食わず嫌いをせずに何でも体験して、問いを立てることで、やっとイメージを具現化できるようになることを学んだ気がします。



小原さんの卒業制作。キーワードを入力すると、検索エンジンから検索されたウェブサイトにあるイメージを拾い上げて表示する「ハードウェアウェブブラウザ」『WWWWRB』

時代は「やりたいことを叶える」から「なりたい自分になる」に向かっていく

横浜DeNAベイスターズのWebサイト制作にも携わる

博報堂アイ・スタジオでアートディレクター、UXデザイナーを経験した後、現職のポジションに就きました。現在は、ヘルスケアやコミュニケーション、AIによる課題解決など、さまざまな分野のUI/UXデザインに携わっています。この仕事の面白さは「新しい普通」を生み出せること。技術が進化するなかで、人々に「新しい普通」になるような体験や価値が提供できるプロダクトを、自社のチ



横浜DeNAベイスターズの公式Webサイト

ームで作れるのがIT企業でデザイナーとして働く醍醐味だと思っています。横浜DeNAベイスターズのWebサイト制作にも携わりましたが、ファンの皆様にどのような体験をインターネットから提供できるかを考えるのは常

に楽しいものでした。これからのUI/UXデザインは、「やりたいことを実現する」から「なりたい自分になる」というレイヤーが上がっていくと思います。どうしたら自分をもっと好きになれるか、どうしたら自分の人生、生き方をより肯定できるか——。そんな問いに、テクノロジーを駆使して応えていくのが、次のUI/UXデザインの課題になるのではないのでしょうか。結局、デザインもアートも「人間とは何か?」という究極の問いが根源にあると思っています。私も仕事を通して「人間」について探求することで、時代に求められるデザインを生み出していきたいです。

「スーパークリエイター」が多摩美術大学を目指した理由

幼い頃から絵を描くのが好きでモノづくりに興味があった

経産省所管の情報処理推進機構が実施している「未踏IT人材発掘・育成事業」で、事業修了者のうち特に卓越した能力を持った者が認定される「スーパークリエイター」に情報デザイン1年の三橋優希さんが選ばれました。「チャット型インタフェースを用いた集団発想法支援ツールの開発」(Webアプリケーション「hidane」の開発)に取り組み、採択された36名から18名のスーパークリエイターの一人として認定されました。高2の冬に友人と二人でアイデアを出し2022年の2月にリリースし、もうすぐユーザーは2万人。「絵を描くことや物を

つくるのが好きで、その延長でつくりたいものに合わせてプログラムを覚えていきました」

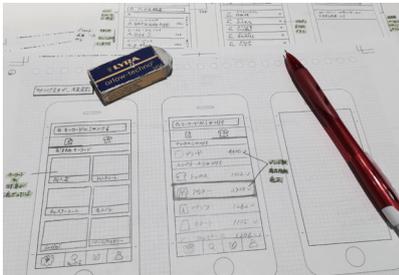
幅広い表現を学ぶことでアウトプットの幅も広げたい

自分が見つけたもので他の人を笑顔にしたいという三橋さん。「人に使ってもらう、人の生活を変えていくようなものは単に技術が凄いか、見た目が凄いだけど使ってもらえない。笑顔になってもらうには体験のデザインについて学ぶことが必要で、それが多摩美の情報デザインでした。画面上だけでない場所で情報を伝えたり、人の体験をつくったり、人の心を動かしたり、いろいろな表現を試せ、何でもつくれるところが魅力です」

情報デザイン1年
三橋優希さん



最初からターゲットユーザーが決まっていたわけではなく、「こんなのがあったらいいね」から始まったhidaneの最終的なコンセプトは「楽しくカジュアルなブレインストーミング」。新商品の企画や学校の授業などで活用されている



アプリ「MERY」のデザインを刷新。情報を減らし、ピンクのイメージから白が基調の洗練された印象に変更したことでユーザー拡大に成功

現在、UI/UXデザイナーとしては企業の新しい体験価値を生み出すプロダクト開発を行っています。直近ではIKEA渋谷にある「Fotobox」というフォトブースのUXデザインを担当しました。タッチ画面、音のUI、照明の具合まで一から設計するというものです。

この仕事を始めて感じるのは、女優のようにユーザーになりきり、どうすればより使いやすいプロダクトになるかを想像する力や体験を可視化する力が求められるということ。さらに言うと、デザイナーが描いた「体験」を実現させるのはエンジニアをはじめとしたチームのみんなです。つまり、チームの力が発揮されなければいい体験は生まれず、デザインも絵に描いた餅のまま。デザイナーは時に経営者やエンジニアと対等に話しながら、チームをリードする必要があります。一からプロジェクトを構築し、開発までを担うフルスタックデザイナーの役割を担いながら、泥

臭い作業もこなさなければなりません。

それほど大変な仕事ですが、自分がデザインしたアプリやサービスを世界中の何千万ものユーザーに届けられるのは大きなやりがいです。「このアプリがないと生活できない」という声がユーザーから届いたりするとうれしくなりますね。



卒業制作「37.2°C」は携帯電話の着信を通し、大切な人との時間を共有できるというもの。着信すると手形と体温が携帯電話に現れ発熱し、相手のぬくもりを感じられる

デザイナーは社会を支える仕事 課題のある場所にこそ必要とされる

大事なのはコミュニケーション力 そしてマイノリティの視点

今後、技術の発達に伴いAIが高い精度でデザインのパターンを出し、デザイン作業の時間短縮や効率化が実現されるでしょう。その中でデザイナーに求められるのは、役割の異なるチームを円滑にまとめる人とのコミュニケーション力だと考えています。そうした時代の流れを読み対応できるスキルを学生のうちに身につけることが必要です。

また、欧州で仕事をされていて感じるのは、

マイノリティに配慮したデザインの重要性です。海外に住むと、日本のサービスがいかに外国人からのアクセスを想定していないかわかります。アプリの設計においては、海外の人や目の見えない人などあらゆる人がアクセスできるように気を配る必要があります。デザイナーは社会を支える仕事。ダイバーシティが進む社会で、マイノリティの存在を想像する力はますます大切になるでしょう。

私は、デザイナーの意義は社会をより良くすることと思っています。だからこそ医者や弁護士と同じレベルでプロフェッショナルでなければならないと考えてきました。国家試

験のために何時間も勉強するように、デザインを勉強するべきと。今、行政や教育、医療といった現場では、まだまだ使いづらい社会サービスやソフトウェアが多くあります。複雑化し続ける現代社会で求められているのは、そうした問題を解決するUI/UXデザイナーです。私自身、「学習マンガを通して世界の教育水準の底上げに貢献する」というミッションのもと「Aha!Comics」という事業を立ち上げました。ものを消費し利益を得るためにクリエイティブの力を使うのではなく、デザインで社会を変えていこうという危機感を持ったデザイナーが増えてほしいと思います。

多摩美の学生に求められているのは「ゲームチェンジャー」としての力

社会が求めるのは 新しい価値を生み出す力

情報革新によって、さまざまな企業がビッグデータをを用いたマーケティングを行うようになりました。しかし、それによって平均的な成果は上げられるものの、逆に「大ヒット」や「革新」につながるサービスや製品が生まれにくい状況になっています。そんななかで飛躍を目指す企業が求めているのは、これまでの常識を覆すアイデアを出せる人材。データを駆使した定量的なものと考え方や違い、意外性のある定性的な感覚のもとで社会が要請する本質を見抜き、新しい価値を生み出すということです。例えば、機能性を追求した車

も魅力的ですが、美しさや操作性のよさといった感覚的な視点からのデザインが加われば、ユーザーの満足度はさらに高まります。

多摩美が育成しているのは、そうしたこれからさらにニーズが高まるとされる「ゲームチェンジャー」としての力です。生産デザイン学科プロダクトデザイン専攻の例を挙げれば、プロダクトそのもののデザインを考える前に、まず必要とされるサービスや体験から考えることを重視する授業が増えています。企業ではコンセプトを考えるとところから具体的にモノに落とし込む過程をデザイナーひとりに求められることも増えてきているので、そうした社会の変化に対応したカリキュラムになっていると言えます。

キャリアセンターは 学生のあらゆる希望に寄り添う

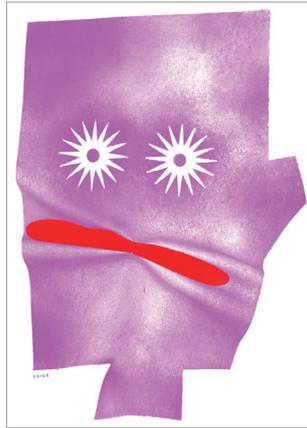
キャリアセンターでは、進路ガイダンスや個別相談、資料提供などを通して、学生一人ひとりの将来の「したいこと」が「すること」につながるように、全面的にバックアップしています。求人数の少ない特定の業界による多摩美だけで開催される説明会があることや、一般的な求人情報サイトに載っていない多摩美生に向けた求人が多くあるのも魅力のひとつ。将来の進路に迷いがある学生にこそこうしたものを利用していただき、さまざまな可能性を提示しながら一緒に将来を考えるサポートをしたいと思います。

キャリアセンター長
生産デザイン学科
田中秀樹教授



JAGDA国際学生ポスターアワードで 統合デザイン3年加藤美波さんがグランプリ

「JAGDA国際学生ポスターアワード2022」で統合デザイン3年・加藤美波さんがグランプリを受賞しました。また同4年・金子祐さんが銀賞、同3年・金森圭輝さんが銅賞と協賛企業特別賞、グラフィックデザイン2年・池田華子さんが銅賞を受賞しました。本アワードは日本最大のグラフィックデザイナー組織である公益社団法人日本グラフィックデザイン協会（JAGDA）が主催する、国内外の優れた若い才能の発見と顕彰、グラフィックデザインの新たな発展と進化を目的に創設されたもので、国籍や年齢を問わず、高校生以上の学生を対象としています。今回は「Voice」を募集テーマとし、24の国と地域から過去最多となる3,110作品もの応募があり、各賞が選出。11月30日から12月12日には入賞・入選作品による展覧会が国立新美術館にて開催されました。



加藤美波「顔」

光や風を取り入れた建築空間作品が 大賞と中村拓志賞をダブル受賞

公益社団法人日本インテリアデザイナー協会（JID）が主催する「JID AWARD 2022」で、16年環境デザイン卒業・西穀徳さんが大賞とNEXTAGE部門の中村拓志賞をダブル受賞しました。またNEXTAGE部門では、22年同卒業・入山聖さん、16年同卒業・西原海さん、同4年・稲井まりんさん、湯沢実友希さんが入賞しました。

西さんの受賞した作品は、垂木と薄い合板が計算された隙間を設けて構成され、染み込むように光と空気が空間内部にもたらされる仮設の建築空間です。空間の上部からはパイプを通して光の輪が差し込み、風の動きに応じて揺れる様は波紋のように仕立てられています。選考委員長を



西穀徳「Ripple」© Nacása & Partners Inc. Futa MORIISHI

を務めた環境デザイン・米谷ひろし教授は「ある特定の用途や目的のためではなく、無目的であることが、唯一無二の空間として強烈に印象に残った」と高く評価しました。

Idemitsu Art Award 2022で 関係者の入賞多数

「Idemitsu Art Award 2022」で、20年大学院油画修了・檜垣春帆さんが榊田倫広審査員賞、大学院同1年・石川ひかるさんが鷺田めろろ審査員賞、17年同卒業・ナカバヤシアリスさんが青木恵美子審査員賞を受賞、19年大学院同修了・魏嘉さんと同2年・松浦美桜香さんが学生特別賞を受賞したほか、関係者が多数入選しています。本アワードは若手作家の登竜門として知られてきた「シェル美術賞」が改称されたもので、51回目の今回は650名、860点の応募がありました。受賞・入選作品は12月14日から26日、国立新美術館にて展示されます。



檜垣春帆「プランツとプラネット」

プロダクトデザイン4年青山佳鈴さん 紙たわしの提案でグッドデザイン賞を受賞

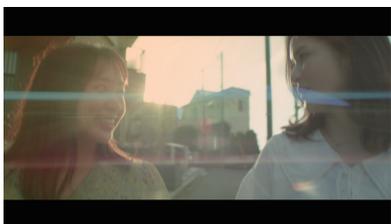
プロダクトデザイン4年・青山佳鈴さんが提案した製品「紙たわし」が、「紙は破れやすい」という常識を乗り越えた、便利で楽しいプロダクト」と評価され、2022年度グッドデザイン賞を受賞しました。これは昨年度実施したグラフィック・パッケージング・インターナショナル株式会社とプロダクトデザイン専攻の産学共同研究の成果作品のひとつです。サステナブルな社会の実現を目指し、強度と耐水性の高さが特徴の同社製アクアコート原紙を生かした新たな商品を模索する中で生まれたもので、今年6月に社にて改良し、商品化されています。同社問合先：contact@graphicpkg.jp



「紙たわし」

劇場美術デザイン4年のムンウンジンさんが 国際平和映像祭で審査員特別賞を受賞

劇場美術デザイン4年・ムンウンジンさんが「国際平和映像祭2022」で審査員特別賞を受賞しました。国際平和映像祭（UNITED FOR PEACE FILM FESTIVAL, UFPFF）は、学生を対象に平和やSDGsをテーマとした映像作品を公募するものです。同映像祭は9月18日に長崎市の長崎原爆資料館ホールで行われ、ムンウンジンさんの作品を含めファイナリスト10組の作品が上映されました。また、同日に審査会、表彰式も行われました。



ムンウンジン「つながり」

統合デザイン卒業生小宮山梢さんが 新世代賞で最優秀賞

20年統合デザイン卒業・小宮山梢さんが「第6回アート&デザイン新世代賞」で最優秀賞を受賞しました。本賞は25歳以下のクリエイターのための新人賞で、作家の辻仁成さんが主宰するウェブマガジンDesign Stories、SHIMOKITA COLLEGE 新世代賞実行委員会、小田急電鉄株式会社で共催されたものです。「月」がテーマの今回、小宮山さんは「光と物体の関係によって月を表現する」を試みた作品で受賞。10月30日から11月13日、小田急電鉄車両内中吊りエリアで展示されました。



小宮山梢「ある夜」

大貫卓也教授が ADC賞グランプリ

東京アートディレクターズクラブによる2022年度ADC賞が発表され、グラフィックデザイン・大貫卓也教授の「HIROSHIMA APPEALS 2021」がグランプリに選ばれました。また同・葛西薫客員教授がADC会員賞を、06年同卒業・窪田新さん、10年同卒業・上西祐理さん、14年同卒業・香取有美さんがADC賞を受賞。受賞作品は11月1日から30日に開催された



「日本のアートディレクション展2022」にて展示されました。

ヒロシマ平和創造基金、広島国際文化財団、日本グラフィックデザイン協会広島地区、リクルートホールディングス「HIROSHIMA APPEALS 2021」のポスター、ジェネラルグラフィック

金子勲矩助手「Magnified City」 数々の国際映画祭で最高賞

グラフィックデザイン・金子勲矩助手のアニメーション作品が「第24回DigiCon6 ASIA Awards」にて、JAPAN Goldに続き、アジアの最高賞であるASIA Grand Prizeに輝きました。ASIA Next Generationには同4年・木原正天さんが、Japan Silverには15年メディア芸術卒業・鹿野洋平さんが選ばれています。金子助手の作品は、イタリアやオーストリアの映画祭でも最優秀アニメーション賞を受賞。国際映画祭で次々と最高賞を受賞しています。



金子勲矩「Magnified City」

卒業生の松任谷由実さんら 文化功労者に選出

2022年度の文化功労者に、76年日本画卒業・松任谷由実さん、演劇舞踊デザイン・勅使川原三郎客員教授、芸術学・小池一子客員教授が選ばれました。この制度は日本の文化の発展に関し、特に功績が顕著な者を顕彰するもので、今年度は20名が選ばれました。顕彰式は11月4日、「The Okura Tokyo」にて行われました。



勅使川原三郎客員教授 photo by Akihito Abe

シヤチハタのデザインコンペで 準グランプリ

新しいプロダクトのデザインを募る「第15回シヤチハタ・ニュープロダクト・デザイン・コンペティション」で、21年統合デザイン卒業の堀聖悟さんと瓜田揮輝さんが準グランプリを受賞、松岡諒さんが審査員深澤賞を受賞しました。今回は「こころを感じるしるし」をテーマとし、人と人、人との関係性を見つめ直した、目には見えない「こころ」を感じられるしるしを表すアイデアを募集。



国内外975点の応募から8作品が選ばれました。

堀聖悟、瓜田揮輝「K=5%」

京都のメジャースタジオでの 撮影権利を獲得

若手映画・映像制作者を対象とした時代劇・歴史劇ジャンルのコンテスト「第14回京都映画企画市」で、15年メディア芸術卒業・鹿野洋平さんの「うつつの光、うつつの夜」が優秀映画企画に選ばれました。本企画には350万円相当のパイロット版映像制作権利が与えられ、東映株式会社京都撮影所または株式会社松竹撮影所の協力とアドバイスを受けながら京都府内で撮影を行う予定です。



授賞式にて、評価者の犬童一心監督（左）と鹿野洋平さん（右）

国際的な 家具のデザインアワードで受賞

テキスタイルデザイン・伊藤志信客員教授が「モダンファニチャー+ライティング・アワード2022」を受賞しました。これは建築とデザインの美術館であるアメリカのシカゴ・アセニウムとグローバル・デザイン・ニュースが主催するアワードで、24カ国以上の家具・照明メーカーやデザイナーによる製品から



選ばれます。伊藤教授はガラス家具メーカー、フィアム・イタリアの家具をデザイン。基本は棚板から袖板までカーブガラスと平面ガラスのみで構成されたモジュラー式の本棚です。

伊藤節+伊藤志信「Inori Modular Library」(フィアム・イタリア社)

学生が東京ミッドタウン・ オーディエンス賞を受賞

「TOKYO MIDTOWN AWARD 2022」で統合デザイン4年・谷口えいみさんがデザインコンペ部門のファイナリストとして入選、オーディエンス賞を受賞しました。今回の募集テーマは「TRIP」で、谷口さんはしゃぼん玉をつくる人型の枠を作品化。枠から離れる寸前までは人の形を保ったしゃぼん玉の姿を目で追いかけることで、自分の分身が空を飛んで旅をしているように思える体験を提案しました。



谷口えいみ「Avatar」

海外の映画祭で 最優秀撮影賞を受賞

演劇舞踊デザイン・南靖比呂非常勤講師がニューヨークムービーアワードおよびマレーシア・ニティン国際映画祭で最優秀撮影賞を受賞しました。南講師は溝口稔監督の映画「お嬢様のヘアカット」の撮影・編集を担当。初恋の人との約束と流し雛の風習を盛り込んだ純愛ストーリーで、20カ国以上の映画祭にて選出され、受賞が続いています。



「お嬢様のヘアカット」メイキング風景

手銭吾郎教授が 日展で特選に選出



手銭吾郎「Steelyard」

工芸・手銭吾郎教授の作品「Steelyard」が「第9回日展」の第4科工芸美術にて特選を受賞しました。日展は、日本初の公設展「文部省美術展覧会」を礎として「帝展」「新文展」「日展」と変遷しながら115年続く日本最大級の公募展です。手銭教授の作品は人と天秤を組み合わせ「心のバランス」を表現した造形作品で、「独自の表現で新しい鍛金の可能性を期待できる作品」とされました。展覧会は11月4日から27日まで国立新美術館にて行われ、その後京都、名古屋、神戸、富山に巡回する予定です。

3年ぶりの 「リアル芸術祭」開催

11月4日から6日、「多摩美術大学芸術祭2022 in 八王子」を開催し、23,916名の来場者を迎えました。今回はテーマを「変__」（へんぼう）とし、見る人次第で自由に変えられる言葉を掲げ、そのイメージに沿ったビジュアルを展開。4年生をリーダーとした実行委員を中心に、学生たちの自主的な企画・運営で3年ぶりに叶った対面での開催を成し遂げました。来場者の投票によって展示団体のナンバーワンを決める展示大賞は、学科混合のグループによる「パルデア地方を駆け抜けろ！」がグランプリを、統合デザイン学科のグループによる「きゅーとびあ」が準グランプリを受賞しました。



芸術祭の様子

期間中は進学相談会も行い、入試参考作品の展示や大学の説明、個別相談に多くの高校生らが訪れました。

学生デザインのリサイクルボックスが 小田急線各駅に設置



下北沢駅に設置されているリサイクルボックス

統合デザイン・永井一史教授のゼミに所属する3年生がデザインしたペットボトルのリサイクルボックスが、小田急線の3駅に11月14日より設置されています。これはペットボトルの適正な廃棄を呼びかけ、水平リサイクル（ボトルtoボトル）の促進から社会の行動変容までを目指した実証実験として、下北沢エリアの街中と小田急線東北沢、下北沢、世田谷代田駅の構内にある自動販売機横のリサイクルボックスで行われるものです。小田急電鉄株式会社と本学は、2020年に連携協力協定を締結しており、今回は同社が東京都の「事業系廃棄物3Rルート多様化に向けたモデル事業」にも採択された「WOOMSを活用した事業系ペットボトル等の共同回収」の一環として協同しています。また、本学TUBの共創プロジェクト「すてるデザイン」とも連携して進められています。

統合デザイン・永井一史教授のゼミに所属する3年生がデザインしたペットボトルのリサイクルボックスが、小田急線の3駅に11月14日より設置されています。これはペットボトルの適正な廃棄を呼びかけ、水平リサイクル（ボトルtoボトル）の促進から社会の行動変容までを目指した実証実験として、下北沢エリアの街中と小田急線東北沢、下北沢、世田谷代田駅の構内にある自動販売機横のリサイクルボックスで行われるものです。小田急電鉄株式会社と本学は、2020年に連携協力協定を締結しており、今回は同社が東京都の「事業系廃棄物3Rルート多様化に向けたモデル事業」にも採択された「WOOMSを活用した事業系ペットボトル等の共同回収」の一環として協同しています。また、本学TUBの共創プロジェクト「すてるデザイン」とも連携して進められています。

共創の可能性を探る展覧会 「デザイン人類学宣言！」を開催

10月26日から11月6日、本学TUBにて第20回企画展「デザイン人類学宣言！」を開催しました。これはデザインと人類学との共創の可能性を探る企画で、リベラルアーツセンター中村寛教授がディレクターを務めました。会場ではデザインと人類学、それぞれの特性や相似点を捉え直し、すでに実践されているデザイン人類学的な事例を紹介するパネルや書籍を展示。会期中は中村教授と、TCL・石川俊祐特任准教授、東京工業大学科学技術創成研究院未来の人類研究センター長・伊藤亜紗教授、プロダクトデザイン・安次富隆教授との3つのトークイベントを行いました。いずれもYouTubeにて公開していますのでぜひご覧ください。



伊藤亜紗教授と中村寛教授によるトークイベント「生成変化する世界に触れること—身体、美学、技術—」の様子

社会課題を考えるお菓子をデザイン 玉川高島屋で展示

統合デザイン・永井一史教授のゼミに所属する3年生が日本菓子専門学校との合同プロジェクト「新しいお菓子体験をデザインする」授業に取り組み、生み出されたお菓子が10月19日から11月3日、玉川高島屋で展示されました。これはサステナブルな暮らしを提案する高島屋の「TSUNAGU ACTION WEEKS」のイベントの一つとして出展したもので、授業では「五感で楽しむお菓子」というサブテーマのもと、ロゴやパッケージなどのアプリケーションも総合的にデザイン。統合デザイン学科の学生がデザインした和洋のお菓子が同校の学生たちの手により実現し、11月2日、3日には試食会も行われました。



「Creative Sweets」と題した出展の様子

高島屋の「TSUNAGU ACTION WEEKS」のイベントの一つとして出展したもので、授業では「五感で楽しむお菓子」というサブテーマのもと、ロゴやパッケージなどのアプリケーションも総合的にデザイン。統合デザイン学科の学生がデザインした和洋のお菓子が同校の学生たちの手により実現し、11月2日、3日には試食会も行われました。

「道 (Road)」をテーマに 「記憶」や「場所」のありかたを考える

11月12日、レクチャーホールにて第1回「記憶の道」シンポジウム「On the Road 越境するイメージ」を芸術人類学研究所と芸術学科21世紀文化論の共催で行いました。全所員7名が揃って登壇し、アートや人間の表現活動に着目しながら、「道」を媒介にポストコロナにおける「記憶」や「場所」のありかたについて考えを深めました。シンポジウムの内容は『Art Anthropology』18号（2023年3月）に収録予定です。



シンポジウムの様子

環境デザインの学生が 特別養護老人ホームで壁画を制作



壁画制作中の様子

環境デザイン学科の学生有志が7月に開園した八王子市の特別養護老人ホーム「清明園」内を彩る壁画を制作しました。環境デザイン3年・土方身佳さんの家族と施設長とのつながりをきっかけに、同・下里知菜さん、中山晴賀さんと2月に制作を開始。5月からの現場作業は1年生から大学院生まで23名の協力を得て、地下1階から屋上階までの5フロア分の階段の壁や踊り場に、高尾の自然をモチーフにした作品を描き上げました。内覧会でも好評で、地元メディアでも取り上げられました。

昭和大学との連携プロジェクトが 公募助成事業に選定

昭和大学との連携による「子どもを取り残さない」医療デザインプロジェクトが、公益財団法人日本健康アカデミーの2022年度「健康知識・教育に係る公募助成」に選定されました。この公募助成は、国民の自身の健康増進に寄与する調査研究・啓蒙・教育の促進を目的に行われているものです。医療現場の課題をデザインで解決するための積極的な試みとして「ヘルスケア・デザインチーム」を2020年3月に発足し、具体的なプロダクトを制作するための協議を重ねてきました。その最初の取り組みとして、自分の気持ちや思いを正確に伝えることができない子どもを対象とし、医療知識を正しく理解してもらうためのデザインの確立を目指したのが今回選定されたプロジェクトです。本プロジェクトには昭和大学で勤務する医療従事者7名と、プロダクトデザイン・安次富隆教授、大橋由三子教授が参加。「科学的論理性を重んじる医術」と「本能的感性を重んじる美術」を融合したコミュニケーション手段のデザインで、医療現場における子どもとのコミュニケーションの問題を解決する糸口をつかみます。

田淵教授と柘野教授の退職展を 八王子キャンパスで同時開催

11月14日から30日、アートテーク1階ギャラリーにて、環境デザイン・田淵諭教授と柘野俊明教授の退職記念展を同時開催しました。田淵教授は教会建築の設計に特化し、研究テーマである「光と祈りの建築」の関係を、実現した30の教会・産学共同案・コンペ案・スケッチなどにまとめて初展示。柘野教授は「禅」に大きな影響を受けている日本の美意識、



価値観に基づいた「禅の庭」「茶室・数寄屋」「インテリア」「彫刻」など、13カ国におよぶ活動の代表的な作品を展示しました。

柘野俊明退職記念展(左)、田淵諭退職記念展(右)の様子

研究活動

2022年度 科学研究費助成事業 採択者

● 基盤研究 (B) (一般)

植村朋弘教授 (情報デザイン学科)

- ・ 幼児のアートの思考を伴うプロジェクト活動における学びの変容を可視化する実証的研究

深津裕子教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ 日本の文様デザインアーカイブの創造
— 東西文化交流と近代デザインの視座から

楠房子教授 (情報デザイン学科)

- ・ 博物館での親子の協働体験を支援するARを用いたコンテンツデザインの研究

港千尋教授 (情報デザイン学科)

- ・ 現代美術の触覚的体験を用いた平和学習のメソッド構築

● 基盤研究 (C) (一般)

鶴岡真弓名譽教授 (特定研究員)

- ・ エルミターージュ美術館所蔵「黄金の鹿」の神話と造形表現
— 「生命再生の鹿角」の研究

菊地武彦教授 (油画専攻)

- ・ 機能性PVAL製品による膠への応用研究

小泉俊己教授 (油画専攻)

- ・ 「もの派」以降の日本現代美術アーカイブの構築と活用:
安齋重男資料を対象として

佐竹邦子教授 (版画専攻)

- ・ アルミ版/トグラフ研磨技術継承への挑戦

笠原恵実子教授 (彫刻学科)

- ・ 擬態のアメリカ美学
— アースワーク作品にみるアメリカの生成と先住民文化の流用—

佐賀一郎准教授 (グラフィックデザイン学科)

- ・ 美術—デザイン史概念を共有・育成するデザインアーカイブ群の構築

久保田晃弘教授 (情報デザイン学科)

- ・ インタラクションの動的モデルとそのアーカイブ化

森脇裕之教授 (情報デザイン学科)

- ・ メディアアート作品の修復・復元作業から見た作品分析方法の研究

湯澤幸子教授 (環境デザイン学科)

- ・ 70年代の大野美代子のインテリア・橋梁にみる領域横断的デザインの可能性

大島徹也准教授 (芸術学科)

- ・ もう一つの抽象表現主義—抽象表現主義者たちの自主的集団活動についての考察

菅俊一准教授 (総合デザイン学科)

- ・ 手がかりの提示による空間における身体誘導のための新しいメディア表現方法論の研究
- ・ ポストアニメーション手法による時間補完能力を用いたメディア表現手法の開発

木下京子教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ 近世杉戸絵に関わる総合的研究
- ・ 在米の仏像と仏具およびアーカイブ調査
— 寺宝流出と古美術商、収集家の関係とその実態

中村寛教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ アメリカ社会の暴力と反暴力・脱暴力の試みに関する人類学的研究

高梨美穂教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ 移動表現の母語習得と認知発達メカニズムの解明

ムーニスザンヌ助教 (大学院)

- ・ Immersion through Digital Technologies for Optimal Engagement with Contemporary

● 挑戦的研究 (萌芽)

金沢百枝教授 (芸術学科)

- ・ エトルリアを基軸とした文化的連続性とその研究領域の確立

● 若手研究

後藤正矢講師 (リベラルアーツセンター)

- ・ 大学における幼稚園教員養成の歴史的研究

中嶋英樹講師 (リベラルアーツセンター)

- ・ 1880年代から1920年代の英国小説における

「散漫な注意」の技法

陳凡宇特定研究員

- ・ 近代日本画における画紙の特質による技法の展開

原美湖講師 (リベラルアーツセンター)

- ・ ファンリテーションスキルを備えた美術科教員養成の理論的・実践的研究

● 国際共同研究加速基金 (国際共同研究強化 (B))

深津裕子教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ 台湾の文様デザインアーカイブの創造

— アジアの少数民族文化の固有性の記録—

● 研究成果公開促進費

- (研究成果公開発表 (B) (ひらめき☆ときめきサイエンス〜ようこそ大学の研究室へ〜KAKENHI))

深津裕子教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ テキスタイルデザイン入門：古布を刺し子でリサイクルしながらSDGsについて学ぼう

高梨美穂教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ 成長することは—不思議なオノマトへの世界を絵本で表すワクワク体験講座!
- ・ 成長することは—なぜぞ? 回文? ことば遊びを使って絵本で表現してみよう!

2022年度 科学研究費以外の公的助成事業

● [独立行政法人日本学術振興会]

二日間交流事業 共同研究・セミナー

木下京子教授 (リベラルアーツセンター)

- ・ アーサー・トレス・コレクションの研究と目録化

横浜にて

校友会4支部交流展を開催

FEI ART MUSEUM YOKOHAMAで11月3日から13日まで「BIRTHPLACE ART 2022—TAMA ART UNIVERSITY in Kanagawa—多摩美術大学校友会4支部交流展」が開催されました。同窓会組織である校友会は国内外に26支部のネットワークを有し活動しています。これまでの支部展をもとに、神奈川支部の呼びかけによって愛知支部・韓国支部・台湾支部との合同展が実現し、地域・世代を超えた交流が広がりました。



4支部交流展の様子

人事異動

新規採用

● 生涯学習センター事務部

下鳥日那子 常勤嘱託 (2022年11月10日付)

訃報

高都幸男 教授

2014年～

教授
(演劇舞踊デザイン学科)

2022年11月3日

逝去 65歳

謹んでお悔やみ申し上げ、ご冥福をお祈りいたします。

卒業制作展



本年度の卒業・修了制作展は、下記の開催を予定しています。また、学科ごとあるいは個人・グループによる展示が都内、神奈川などキャンパス外のアートスペース各所で開催されます。

八王子キャンパス学内展

A日程：2023/1/12(木)ー15(日)

10:00~18:00

日本画・油画・版画・彫刻・工芸・テキスタイルデザイン・環境デザイン・メディア芸術・情報デザイン

B日程：2023/3/13(月)ー15(水)

10:00~18:00(最終日15:00まで)

グラフィックデザイン・プロダクトデザイン・芸術学・統合デザイン・演劇舞踊・劇場美術デザイン



ポスターデザイン学内コンペで最優秀賞を受賞したメディア芸術4年・園久須電さんの作品

東京五美術大学連合卒業・修了制作展

2023/2/25(土)ー3/5(日)

国立新美術館

多摩美術大学美術館



多摩市落合1-33-1 | 10:00~17:00(最終入館16:30まで) | 火曜休館 | 一般=300円/20名以上の団体=200円(障がい者および付添者、学生以下は無料、卒業生も校友会カードの提示により無料)

2023/3/1(水)ー15(水) ※7日・14日は休館、本展は入館無料

多摩美術大学博士課程展2023

2001年度に開設された多摩美術大学大学院美術研究科博士課程は、本年度第20期の学位取得者を出すことになりました。本課程は、美術・デザインにおける創作と理論の両面において高度の素質を備えた人材の養成を目的としています。院生たちは絵画・デザインほか、それぞれの研究分野に取り組むとともに、相互の討議を通じて幅広い視野を養ってきました。その研鑽の成果を問うべく第20回博士課程展を開催します。



昨年度の展示風景

アキバタマビ21



タマビが運営する新しい創造の場 3331 Arts Chiyoda内にあるアキバタマビ21は、若いアーティストたちが展覧会を行うスペースです。卒業後のキャリア形成支援を目的としており、企画から広報物・アーカイブ作成まで自ら手掛ける企画展を、年間約8回開催しています。

千代田区外神田6-11-14 3331 Arts Chiyoda 201・202 | 12:00~19:00(金・土は20:00まで) | 火曜休場 | 入場無料

12/3(土)ー2023/1/9(月・祝)

第102回展「コーヒー片手ににぎり」

優しく確かな日常観察から健やかに作品を生み出す、音楽・アニメーション・写真・映像・絵画の作家5名による展覧会。

出品作家＝岡村さくら、ささきえり、喰田佳南子、常間地裕、根本篤志

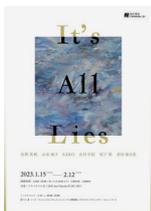


2023/1/15(日)ー2/12(日)

第103回展「It's All Lies」

それぞれの現実やバックグラウンドを抱えながら危脆的な状況を生きる今、改めて自分と世界を捉え直す。

出品作家＝曳野真帆、山本純子、EKKO、北村早紀、坂下彰、前田春日美



多摩美術大学 TUB



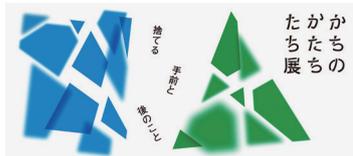
「まじわる・うみだす・ひらく」をコンセプトに、オープンイノベーションによる価値の創出、幅広い層に向けたデザインやアートのプログラムの提供、学生作品の展示・発信を通してデザインとアートの持つ創造性と美意識を社会とつなぐ場を提供しています。

港区赤坂9-7-1 ミッドタウン・タワー5F(東京ミッドタウン・デザインハブ内) | 11:00~18:00 | 日曜・祝日休館 | 入場無料

12/5(月)ー25(日) ※会期中無休

東京ミッドタウン・デザインハブ第100回企画展

「かちのかたちたち展ー捨てる手前と後のこと」



監修＝統合デザイン・永井一史 教授
企画構成＝統合デザイン・前村達也 非常勤講師 (SCALE ONE Inc.)

12/15(木)ー25(日)

企画展「WEAR JAPAN」

テキスタイルデザイン専攻の学生が社会で活躍されるクライアントとリアルな社会体験を通じ、着衣を中心とした成果を展示発表します。

2023/1/11(水)ー28(土)

企画展「Material Design Cooking 2022」

東レ株式会社の人工皮革素材ウルトラスエード®を用いた産学協同プロジェクトの成果報告展です。

2023/1/19(木)ー31(火) ※会場：GOOD DESIGN Marunouchi

すてるデザイン2022(仮)

共創プロジェクト「すてるデザイン」に参加するプロダクトデザイン専攻の学生が取り組む作品をご紹介します。

EXHIBITION & THEATER

11/12(土)ー12/25(日)

岡山県立美術館

第12回!氏賞受賞作家展

ーはたため座標ー

大学院・江村忠彦 助教

11/12(土)ー12/25(日)

横須賀市猿島

Sense Island ー感覚の島ー

暗闇の美術島 2022

アートを通して体感する猿島とその自然
リベラルアーツセンター・中村寛 教授

11/30(水)ー2023/1/22(日)

ART FRONT GALLERY

デコボコの舟/すくう、すくう、すくう

彫刻・中谷ミチコ 講師

12/10(土)ー23(金)

新宿 K's Cinema

東京ドキュメンタリー映画祭2022

芸術学・金子遊 准教授(プログラマー)

「チュブックーイカット文様に宿る魔除けの力」(監督=TAMA MON 22ー多摩美術大学文様研究プロジェクト、深津裕子)が13日(火)13:55、22日(木)12:05に上映

2023/3/21(火・祝)ー6/11(日)

国立工芸館(金沢)

ポケモン×工芸展ー美とわざの大発見ー

工芸・池本一三 教授

工芸・林茂樹 非常勤講師

テキスタイルデザイン・須藤玲子 客員教授

BOOK



[持たない]
折野俊明 著
(環境デザイン教授)
コスミック出版
10月25日刊
1,540円(税込)



縄文論
安藤礼二 著
(芸術学教授)
作品社
10月31日刊
2,970円(税込)

「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。

メール(news@tamabi.ac.jp)あるいは右のQRコード「Activity News 情報投稿フォーム」からお知らせ下さい。



Tama Art University

多摩美術大学 広報誌「TAMABI NEWS」2022年12月12日発行 第31巻 第3号 通巻92号
発行：多摩美術大学 広報部広報課 東京都八王子市鎌水2-1723 電話：042-676-8611(代表)

