

T A M A B

N E W S

タマビ
ニュース

04

2019

テクノロジー

技術が開放する個性

——アート & デザインの先端領域——



技術が開放する個性

アート & デザインの先端領域

これまで多くの卒業生たちが、テクノロジーをテーマに、あるいはテクノロジーを介することで、これまで世の中になかった個性的な表現を生み出し、国内外から高い評価を得てきた。その代表的作家の一人が、毛利悠子さんだ。

オーストリアで毎年開催されているメディア・アートの世界的イベント「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」で栄誉賞を2006年に受賞して以降、札幌国際芸術祭やヨコハマトリエンナーレなど、国内外のアートイベントに参加。2015年に「日産アートアワード」グランプリを受賞し、2017年には、東京での個展「Pleated Image」をはじめ、台北、ニューヨークでの個展開催に加え、パリやニュージーランドなどで行われた8つのグループ展への招聘参加といった活動が評価され、文化庁「第67回芸術選奨」のメディア芸術部門において文部科学大臣新人賞を受賞するなど数々の榮譽に輝いている。

こうした高い評価を得ている卒業生は、毛利さんにとどまらない。彼らがどのようにその個性を獲得し、さまざまな領域で活躍しているのか、また未来を見据えているのかを紹介する。



毛利 悠子 04年情報デザイン卒業

Mohri Yuko 現代美術家。普段は目に見えないエネルギーの存在を明らかにするインスタレーション作品で国内外から注目を集める。

「墓の中に閉じ込めたのなら、せめて墓なりに静かにしてくれ」(2018)
自身初の美術館開催となった、十和田市現代美術館での個展で展示。回転、螺旋、そして革命——エネルギーが回転によって生まれることについて考察した音響彫刻のインスタレーション。

アートが目線で技術を捉え、技術を用いてアートに変える P.4



ケーブルを繋いだネズミと、尻尾がケーブルで出るとネズミ。いま私たちが日常的に触れている面白い、ガラスの瓶のようなコンピュータからはそうしたネズミたちが湧き出てしまっている。さて、このネズミたちはどこへ行ったのだろうか？

谷口 暁彦 08年大学院デザイン修了
メディア芸術コース講師



三原 聡一郎 04年情報デザイン卒業



雨宮 庸介 99年油画卒業
油画専攻非常勤講師

可能性を見出され飛躍するアーティストたち P.6



和田 永 10年情報デザイン卒業



やんツー 09年大学院デザイン修了
メディア芸術コース非常勤講師

世界を牽引する企業で挑戦するクリエイターたち P.8



Takram
成田 達哉 09年情報デザイン卒業
情報デザインコース非常勤講師



ライゾマティクス
計良 風太 16年情報デザイン卒業



チームラボ
レイナ・ロソリア・テイ
16年グラフィックデザイン卒業

長谷川 昇平 11年情報デザイン卒業

領域を掛け算すると個性になる P.10



比嘉了 08年大学院デザイン修了

先端表現を評価する場の広がり P.11



畠中 実 91年芸術卒業 ICC 学芸課長
メディア芸術コース非常勤講師

アートが目線で技術を捉え、技術を用い

ゲーム・アート

芸術表現としての「ゲーム」を追究するメディア・アーティスト



谷口 暁彦

08年大学院デザイン修士
メディア芸術コース講師

Taniguchi Akihiko メディア・アーティスト。メディア・アート、ネット・アート、映像、彫刻など、さまざまな形態で作品を発表。2015年より、情報デザイン学科メディア芸術コースの専任講師を務める。

『やわらかなあそび』(2019)



ケーブルを齧ったネズミと、尻尾がケーブルで出来たネズミ。いま私たちが日常的に触れている薄い、ガラスの板のようなコンピュータからはそうしたネズミたちが消えてしまっている。さて、このネズミたちはどこへ行ったのだろうか？

「ゲーム」を批評的に、あるいは表現の媒体として捉える領域に挑む

多摩美の情報デザイン学科の専任講師として学生を指導する一方、メディア・アーティストとしての活動も行っている谷口さん。その作品は、まだ日本ではあまり知られていないゲーム・アートやネット・アートという領域のものだ。

「海外では2000年代の半ば頃に“ゲーム・アート”というジャンルが成立し始めたのですが、一方で、ゲーム・アートという言葉はゲーム制作会社のデザイナーが手掛ける、キャラクターやアイテム、風景などのデザイン要素を指す言葉でもあり、誤解の多い名称なんです。そうではなく、芸術表現としての“ゲーム・アート”があって、そこに僕は注目しています。アーティスト自身が批評的な意味を含めてオリジナルのゲームを作ることもあれば、既存のゲームを改造したり、ゲームの映像を使って別の物語を持つ映像作品を制作したりしています。ゲーム自体やゲームをプレイすることを批評的に捉え、表現の媒体として使っ

ていく姿勢がゲーム・アートの一つの在り方だと思います」

作品のためのデバイスやソフトウェアのプログラミングなども自身で手掛けている谷口さん。しかし、本格的にコンピュータを扱えるようになったのは大学入学後なのだとか。「その当時は、パソコンは大学に入ってから買うものだと思っていたので(笑)。3年次から転学科して、情報デザイン学科に所属しました。プログラミングを扱う授業があったり、同級生もプログラムを書いて作品を作っていたので、ノウハウを共有しつつ、切磋琢磨して学んでいました。また、インターネットの存在は大きかったですね。分からないことはすぐにネットで調べていました。そんなことをしているうちに海外のメディア・アートやネットアートの作品に触れることも多かったのだと思います。最近僕が注目しているネット・アートやゲーム・アートといったジャンルの作品は、日本ではあまり知られていないし、それに取り組んでいる作家も少ないので、必然的に海外の作家や作品に目が向いた部分はありました」

自分のためだけのソフトウェアを作ることがオリジナリティのある作品を生む

谷口さんは講師としてどのような授業を行い、学生たちに何を伝えているのだろうか。「ゲーム・アートの授業では、個人でゲームを制作できるUnityというゲームエンジンを使っています。これは実際のゲーム制作の現場でも使用されている環境ですが、ゲームを作るためではなく、独自の視点をもつ表現や、より個人的な表現のために用いるということを目指して使用しています。Unityではあまりプログラミングをしなくてもある程度のは出来るんですが、それでも作品として制作するにはプログラムを書くことが必要で、そこで多くの学生は苦勞するようです。コードを書くことは、絵の具や粘土のように直接手で触れられる素材ではないので、目に見えにくい、直感的で無い部分でいろいろなトラブルが起きます。でもそれを乗り越えると、今までにないものを作れる素材でもあります。情報デザイン学科は、多様な作品の在り方が許容される場所です。そこがすごく重要な特徴だと思っています。その中で、自分だけのオリジナルな作品を作ろうとする時に、その作り方自体や、ツールの部分から作るという指向性から、コードを書いてソフトウェアを自分で作るという作業が自然と行われるのだと思います。そうすることで既存のソフトウェアには無い表現を生み出せる。そこがゲーム・アートや、それを含むメディア・アートの魅力の一つなのではないかと思っています」



『やわらかなあそび』(2019)。舞台芸術祭「フェスティバル/トーキョー19」で上演した、初の劇場作品。クッション素材で作られた子供のための遊び場とバーチャル空間とを重ね合わせた、その中で自身のアバターがパフォーマンスを披露した。



「自然の監視、自然の生成」(2019) 撮影=山本料 写真提供=青森公立大学国際芸術センター-青森

メディア・テクノロジー

テクノロジーを駆使して、生命活動や自然現象をアートとして提示



三原 聡一郎

04年情報デザイン卒業

Mihara Soichiro 山口情報芸術センターのInterLab勤務を経て作家活動を本格化させる。2011年より、テクノロジーと社会の関係性を考察するために「空白」をテーマにしたプロジェクトを国内外で展開中。京都府在住。

学生時代に培った 体験に重きを置く姿勢

音、泡、苔、土、微生物など自然現象から生命までを素材に、メディア・テクノロジーを用いた作品を発表し続ける三原さん。その作品は生物学的側面が強いことから「バイオ・アート」と呼ばれることもある。なお、在学中はサウンド・アートやネット・アートの分野に興味を持ち、制作活動をしていた。バイオ・アートという領域を認識したのは卒業後のことだという。

「この分野の画期的な点は、科学者が行うような遺伝子組み換え技術や生殖医療など、これまで個人の想像力が入る余地のなかった先端的な生命科学領域に対して、芸術が実践的に切り込めたことです。私は表現にメディア・テクノロジーをさまざまな活用していますが、常に意識しているのは、その技術や素材、現象が、『何らかの普遍性を考える方法であり得るのか』ということ。気になった現象や原理を調べて、ユニークな装置を1から設計することもたびたび

です。ただ、自分の制作作品がバイオ・アートと呼ばれることには少し恐縮しています」

学生時代には今のような仕事をする事は想像もしていなかったという三原さん。ただ、当時も今も続けていることは、「本物を見ること」。そしてそのために、現場に足を運ぶこと。体験に重きを置き、制作に結び付ける姿勢は、多摩美での学生時代に培われたものだと話してくれた。

AI技術

AI技術を採用することで 作品の本質的なテーマに迫る

雨宮 庸介

99年油画卒業
油画専攻非常勤講師

Amemiya Yosuke 現代美術家。2011年に渡欧し、2013年にオランダのサンドベルグ・インスティテュート修士課程修了。現在はドイツのベルリンを拠点にアーティスト活動を行っている。

人間にとってテクノロジーは 回避できない『自然』

彫刻、ドローイング、ビデオインスタレーション、パフォーマンスなど多彩な手法を用いて、「境界」や「普遍性」をテーマに作品を制作している雨宮さん。今秋、青森県立美術館で開催された『いのち耕す場所』展における、最新作『普遍的なりんごを探してみる』プロジェクトは、最先端テクノロジーであるAIを用いた、これまでにない新たな取り組みに挑んだものだ。「この20年間ぐらいを考えると、昔の人が『自然』に関わることが『不可避』であったのと同じぐらい、僕らの生活においてインターネットや

雨宮さんのFacebookで、プロフィール写真として使用されている、パフォーマンス作品の一場面。
撮影=夏原 新(Shin Natsuhara)



AIのテクノロジーはすでに広大な『自然』。それゆえに『不可避』であり、今後さらにそれらは加速するはず。ただ、現時点でりんご彫刻を制作するとなると、僕の頭の中で行うデータベースの構築作業や手作業でつくりだすりんごの肌理など、全てにおいてAIよりも僕のほうが処理速度や解像度は高いと思っています。しかし、近い将来、AIとインターネットと3Dプリン

ターの組み合わせのほうが、あっという間に追い越していくはず。その時に人類の未来について、より面白がれる準備をしておきたいというのが、今回AIを使おうと思った最初の動機でした」
作品テーマによって手法を変える雨宮さんにとって、AIという最先端テクノロジーの活用は、未知なる「自然」の中で行う「実験」であり、新たな表現を模索する「挑戦」に違いない。

可能性を見出され飛躍するアーティスト

サウンド・アート

ソニー・ミュージックが見出した唯一無二のアーティスト

和田 永 10年情報デザイン卒業

Wada Ei ミュージシャン。慶應義塾大学総合政策学部から多摩美へ3年次編入。旧式のオープンリールデッキやブラウン管テレビなどの古い電化製品を楽器として難关せ、パフォーマンスを展開。開催地の地域住民も古い家電を持ち寄って参加するイベント『エレクトロニコス・ファンタスティコス!』で、平成29年度『芸術選奨メディア芸術部門』文部科学大臣新人賞を受賞。

「前大学で講師をしていた久保田晃弘先生(メディア芸術コース教授)の授業に衝撃を受け、楽器作りから音楽を表現したいと思い、一切迷うことなく多摩美への編入を決めました。今の活動につながる直接的な入り口が多摩美です。公開講演会にはキュレーターや業界の方々が見に来られ、そこから美術館でのパフォーマンスやイベントライブの実現へとつながりました。多摩美は学内に取まらず、常に社会とつながっていることが大きな魅力ですね」



『扇風琴』。扇風機に光源とギターストラップ、そしてオリジナルの円盤を取りつけ、回転によって起こる光の明滅を光センサーで拾うことで電気の波=音へと変えて演奏する家電楽器。

和田永さんのマネージャーが語る、アーティストとしての魅力



高石 陽二 ソニー・ミュージックアーティスト第2マネージメント本部 制作2部 高石チーム チーフ

国や行政にも能力を認められたアーティストは和田君だけ

数多くのミュージシャンのマネジメントを行っているソニー・ミュージックアーティストで、ミュージシャンの和田永さんが大学を卒業した2009年以来、マネジメントを担当している高石さん。ミュージシャンという枠を超え、アーティストとして高い評価を受けている和田

さんの魅力を、最も身近な存在である高石さんに伺いました。

「最初は単純に、『カッコいい、面白い。だからやろう』ぐらいのスタートだったんです。社会的には問題なのかもしれませんが、正直、ビジネス性を感じていたわけではなくて(笑)。そもそも和田君と契約するときにはすでに文化庁メディア芸術祭のアート部門の優秀賞を受賞していたことから、世界各地のメディアアートイベントへの出演が決まっていたんですよ。帰国したと思ったら、また一週間後に行きます、みたいな。契約してからは和田君が子供の頃から夢見ていたことを一つひとつクオリティを落とさないように実現してきた中で芸術選奨文部科学大臣新人賞までいただきました。すると今度は国や行政から和田君の妄想力や創造力を求められる。そんな所属アーティストは和田君だけで、『一緒に考えましょう』というケースはないんです。

これは他のアーティストのマネジメントでは味わえない体験ですね」

マネージャーとして「将来性しか感じない」

アーティストとしての高い評価とビジネス的な成功は、必ずしもイコールではない。それは和田さんにも言えることだが、高石さんに不安はないという。

「逆に将来性しか感じないですね。今、和田君がやっているイベントに来ている人たちを見ていると、こういう人たちを巻き込んだ、もっと違うアウトプットができる予感があるんです。ある意味、次のステージが自ずと見えてくる気がしています。だからこそ今は、和田君が本当にやりたいことを歪めず、そのままの形で提供しながらクオリティを保つ。そのために必要な費用を工面するのが僕の仕事。最大の使命だと思っています」

可能性を見出される場①

日産自動車や寺田倉庫も若手アーティストを支援

国内のみならず世界のアートシーン進出への足がかりとなるグローバルなアワード

現代美術の次代を担う日本人アーティストの支援などを目的として、2013年にスタートした「日産アートアワード」。2017年には同じく現代美術のアワード「Asian Art Award supported by Warehouse TERRADA」(以下AAA)が創設された。これらのアワードは若手アーティストの国際的な飛躍を見据えており、「日産アートアワード」

の場合、グランプリ受賞者には賞金300万円と、副賞として海外レジデンス(渡航費・滞在費・研究費・専門的な助言などの支援を含む)が与えられる。2015年には今号で紹介している毛利悠子さんがグランプリに選ばれたほか、2020年のファイナリストに三原聡一郎さん、和田永さんがノミネートされている(詳細はP.14に掲載)。「AAA」では大賞賞金100万円とアジアの都市での受賞作展示、また、半年から1年間、作品制作場場所が提供される。2017年に谷口暁彦さんが特別賞を受賞しており、どちらも多摩美卒業生との縁が深いアワードだ。

メディア・アート

文化庁メディア芸術祭から多くのチャンスをつかむ



やんツー

09年大学院デザイン修了
メディア芸術コース非常勤講師

yang02 美術家。デジタルメディアをベースに、書やグラフィティなどの文字による表現、ストリート・アートなどに影響を受けた作品を制作。ホテル「ザノット東京新宿」や原宿の「ユナイテッドアローズ」店内などにも作品が飾られている。



『未来ノ貨幣 新巻万円紙幣試験印刷工場』。工場で使用するトローリーと農業用噴霧器を用いて、ゆっくりと巨大な新一万円札を描いていく巨大なドローイングマシン。日本橋のコレド室町テラスで行われた東京ビエンナーレ2020プレイベントで展示された。
©Tokyo Biennale 撮影=池ノ谷侘花(ゆかい)

コンペでの受賞が、発表の場を得る契機になった

テクノロジーを活用するメディア・アートの世界では、美術公募展での受賞を足がかりに、若くしてアーティストとしての地盤を築く人が少なくない。ドローイングマシンや自律型装置を用いた作品で知られる、やんツーさんもその一人。大学院での修了作品が、2009年に文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品に選出され、2011年には同芸術祭の新人賞を受賞するなど、数々の受賞歴をもつ。「僕が所属していた研究室(現在のメディアラボ)では、展示やライブパフォーマンスなどの活動、そしてコンペでの受賞など、大学の外で精力的に活躍し実績を残している先輩が多く、教授たちもコンテストに応募することを勧めていたり、そういう雰囲気の中、自然と自分も早い時期からコンペに応募していました。大学院を修了した年にメディア芸術祭で入選したことをきっかけに、どんどん発表の場が増えていったという実感があります。何よりメ

ディア芸術祭は圧倒的に多くの人が見に来るのが良かった。そこから味をしめて、可能性がありそうなコンペには全て応募していました。卒業したての時期でお金が無かったということもあり、貸画廊を借りるなど身銭を切って展示をするというような発想は毛頭なかったです」

無自覚にテクノロジーを使わないこと

現在は必要に応じて自身でプログラミングや電子工作を行うが、在学中はメディア・アート自体にそこまで関心がなかったという。「学部時代、技術はほとんど身につかず、プログラミングには何度も挫折し、メディア・アート向いてないと思っていました。卒業制作でやっと技術が少し身に付いたので、このまま卒業するのはもったいない。もっと何かできるんじゃないかと思い大学院に進みました。学部の頃はなんとなくモラトリアムを感じていましたが、大学院の2年間は非常に濃密でした」

現在はアーティスト活動と並行して、大学で講師も務めるやんツーさん。授業では自身の経験も踏まえて、学生たちに思いを伝える。

「批判的になるというか、何に対しても懐疑的になる。当たり前なことほど疑う。これは自分の作家としてのスタンス、引いては表現全般において基本的な態度だと思っています。メディア・アートであれば扱うメディア自体にまず意識的になる必要があります。大学で教えていると、若い世代の発想や感覚に驚かされるのが少なくありません。一方で、自分の方法論を少しも疑うことができない頭が固い学生も多いと感じます。新しいものに対する鋭い感性と、柔軟な発想で未開の地平を切り開いてほしいですね」



『鑑賞から逃れる』(2019年) 撮影=木暮 伸也

可能性を見出される場②

文化庁メディア芸術クリエイター育成支援事業

幅広いジャンルのメディア芸術における若手クリエイターの創作活動をサポート

文化庁メディア芸術祭の受賞作品や審査委員会推薦作品に選ばれた若手クリエイターをサポートする「メディア芸術クリエイター育成支援事業」。やんツーさんのみならず、デジタル・アートやアニメーションなどの分野で作家活動を行う他の多摩美卒業生も、

この事業の採択クリエイターとして創作活動のサポートを得て、活躍のチャンスをつかんでいる。選出者には総額150万円を上限とする制作費の支援が行われるほか、専門家からのアドバイスが受けられるレベルアップサポートや作品の発信サポートなどが提供される。また、育成を目的に、国内の第一線で活躍するクリエイターとの交流機会も設けている。12月14日には久保田晃弘教授と採択クリエイターを招き「時代をサヴァイブするメディアアーティスト」をテーマにしたトークイベントが開催された。

世界を牽引する企業で挑戦するクリエイ

Takram

イオン銀行のアプリ開発から『カルティエ』のエキシビションまでジャンルを超えた力で企業の要望を実現に導く



成田 達哉

09年情報デザイン卒業
情報デザインコース非常勤講師

Narita Tatsuya プロトタイピングエンジニア/デザイナー。2014年よりTakramに参加。ハードウェアの開発やプロトタイピングに加え、インダストリアル・デザインも手掛ける。主な受賞歴に「アルスエレクトロニカ賞」(2009年、オーストリア)など。



長谷川 昇平

11年情報デザイン卒業

Hasegawa Shohei 09年に千葉大学工学部を卒業後、多摩美に3年次編入。デザインエンジニア、博報堂I-STUDIOにてWEBやアプリなどのデザイン領域をメインとしたデザインに携わり、2015年よりTakramに参加。UI/UXのデザインを中心に手掛ける。

ジャンルを越境した クリエイティビティを發揮

デザインとエンジニアリングの両分野に精通した多才なプロフェッショナルが、企業や組織から依頼されたさまざまなプロジェクトに対し、ジャンルを越境して要望を実現していくデザイン・イノベーション・ファーム『Takram』。同社プロトタイピングエンジニアの成田さん、デザインエンジニアの長谷川さんも、それぞれの得意領域にとどまらない活躍を見せている。

「Takramの事業領域は4つあるのですが、その中で僕が主に関わっているのは『Pro-

duct/Software/Service』という領域で、UI設計*をメインに担当しています。しかし、ただ作るだけではありません。イオン銀行の案件では複雑なお金の管理に対し、どのような体験を提供すべきか具体的なプランを作成してご提案し、形にしていきました。家計簿アプリ『カケイブ』の開発は、その一つです。また、最近はスタートアップ企業の立ち上げからブランディングを行っていく仕事に関わる機会もありました。デジタルのデザイン技術を使った支援方法を考えるだけでなく、他の専門スタッフと一緒にビジネスモデル作りのディスカッションに参加することも。この会社では、自分の得意ジャンルだけではなく、他のジャンルや領域にも越境して、自分のフィールドを広げていくことができます」(長谷川さん)

一方の成田さんも、一つの案件の中で複数の役割を担っているという。

「最新の案件では、ハイジュエリーブランド『カルティエ』のエキシビション用にインタラクティブコンテンツの制作を担当しました。石のような構造物を作り、来場者が手を近づけると、それに反応して、プロジェクションマッピングされた映像コンテンツを鑑賞できるというものです。この構造物のデザインとプロトタイピング、内部のエンジニアリングを行いました。さらに、別の案件では写真用カメラの交換レンズのプロダクトデザインと、まったく違うこともやっているんです。この会社に入ってからプロダクトデザインを学んだのですが、まさにデザインの越境です

ね。まだまだ越境する領域はたくさんあると思うので、今後もトライしていきたいと思っています」(成田さん)

多様な価値観の中で、自由なものづくりをした経験が現在に生きている

共に情報デザイン学科出身だが、大学でのどのような学びが、今に生かされているのだろうか。

「僕の場合、多摩美のさまざまな分野の非常勤講師の方々との出会いが大きく影響していると感じています。デバイスエンジニアリングに目覚めたり、越境性を学んだのもそうです。いま、いろいろな領域のスペシャリストとコミュニケーションをしながら仕事をしていますが、多摩美で多様な価値観を持った人たちと語り合いながらものを作った経験が生きていると感じます」(成田さん)

千葉大学工学部のデザイン学科を卒業後、多摩美に編入した長谷川さんはまた違った角度から大学での学びを語る。

「驚いたのは設備やものづくりの環境が、すごく整っていたことでした。なのに、なぜみんな利用しないんだろうと思って(笑)。また、多摩美では何かに縛られてものを考える必要がなく、アウトプットも自由。技術だけではなく、ものづくりに必要なより多くのものを手に入れられたと思っています」(長谷川さん)

※UI設計…UI(ユーザーインターフェイス)とは、WEBサイトをパソコン、スマホやタブレットで見るときに、画面上に現れるフォントやデザインなどの情報のこと。ユーザーの使い勝手などを考えて行われるデザインをUI設計という。



『カルティエ』のエキシビション用インタラクティブコンテンツ。手を近づけると構造物が反応し、映像コンテンツが投影され、さまざまな表情を見せる仕掛けが施されている。

長谷川さんが手掛けたイオン銀行の家計簿アプリ『カケイブ』。「かんたんべんり」がコンセプト。キャラクターと共に「暮らしのヒント」を添えることで、親しみやすさを感じられる設計を心掛けた。

ライゾマティクス

Perfumeの アリーナツアーでiPhone によるライブ演出を実装



計良 風太

16年情報デザイン卒業

Kera Futa 多摩美を卒業後、慶應義塾大学 政策・メディア研究科修士修了。2018年、株式会社ライゾマティクス所属。現在、技術と表現の新しい可能性を探求するリサーチ部門で、映像作品やインタラクティブ作品のプログラミングを担当。



星野源の大ヒット曲『恋』で話題となった“恋ダンス”の振付けでも知られる、演出振付家のMIKIKOさんが率いる『ELEVENPLAY』とのコラボ公演『ELEVENPLAY × Rhizomatiks Research × Kyle McDonald “discrete figures”』(2018)のワンシーン
Photo by Suguru Saito

大学でのプログラミングとの出会いが、 自分を変え、「強み」になった

世界に先駆けたテクノロジーを駆使した表現で、アート、エンタテインメント、建築、デザイン、広告などの領域を横断しながら常に新たなクリエイションを開拓してきたライゾマティクス。その中で計良さんは研究開発要素の強いプロジェクトを中心に扱い、ハード・ソフトの開発からオペレーションまでを一貫して行う「リサーチ」部門のエンジニアとして活躍中だ。

「ライゾマで最初に携わった仕事は、演出振付家のMIKIKOさんが主宰するダンスカンパ

ニー『ELEVENPLAY』とのコラボ公演でした。その後、Perfumeのアリーナツアーにも携わり、マイクスタンドに取り付けたiPhoneで撮影しながら歌う演出で、合成映像のデザインと実装を担当しました。アリーナツアーでの光景は今でも目に焼き付いています。大勢の人の目に触れる仕事が多いので、そこに自分が携わっていることが、まだちょっと信じられないです(笑)。こんな仕事のチャンスはいただけてありがたいと思っています」

計良さんがライゾマの存在を知ったのも、多摩美在学中に見たライゾマによるPerfumeのライブ演出がきっかけだった。当時取り組んでいたプログラミングの分野とライ

ゾマの使う技術がリンクしていたという。

そんな計良さんが、最初からプログラミングが得意だったわけではなかった。

「プログラミングに苦手意識を持っている美大生は多いと思うのですが、僕もその一人でした。学科内にプログラミング部ができて、そこで先輩に教えてもらうようになり、先輩みたいになりたいという憧れもあって、少しずつ意識が変わりましたね。『頑張って勉強すれば自分の強みになるかも』という思いもありました。それもあって多摩美を卒業後、慶應義塾大学のSFCに進んだのですが、結果、その時の思いが今につながるきっかけになったのだと思っています」

チームラボ

世界を見据えて、常に新たな 技術を追求し、自分をアップデート



レイナ・ロサリア・テイ

16年グラフィックデザイン卒業

The Raina Rosalia インドネシア出身。日本の繊細なデザインに興味を持ち、独学で日本語を学び、多摩美に入学。卒業後、ビジュアルデザイナーとしてチームラボのメンバーに。

中国・北京でのチームラボが個展「TeamLab: Living Digital Forest and Future Park」。



作品のアイデアイメージから グッズ制作まで手がける

『チームラボボーダレス(お台場)』『チームラボプラネッツTOKYO(豊洲)』に代表されるデジタルアートと、WEBサービスやアプリ開発などを手掛けるデジタルソリューションの2分野を柱に、世界を舞台に事業展開している『チームラボ』。レイナさんはチームラボでビジュアルデ

ザイナーとして数多くの案件に携わっている。「チームラボに入ってすぐ、お台場のアート空間『DMM.プラネッツ Art by teamLab』プロジェクトのメンバーになりました。私が携わる仕事は幅広く、作品展示のアイデアイメージをビジュアライズ(可視化)するほか、ロゴやシンボルマークなどのデザインやグッズ制作に至るまで、まさになんでもやります。空間デザイン

には多面的に考える力も必要ですし、学生時代にさまざまな知識と経験を得ていたことが生かされています。私は学生時代から、世界を見据え、常に新たな技術を追求して、自分をアップデートしたいと考えていました。その思いは、社会人になったいまも変わりません。学生の方にもぜひ、これからの社会を見越して夢を描き、それを目指してほしいです」

領域を掛け算すると個性になる

『ゼロから作らなくてもいい。何かと何かを掛け合わせれば、自然と個性になってゆく』。

世界を舞台に活躍するテクノロジー・アーティストならではの考え方に迫りました。

クリエイティブ・コーディング

卓越したプログラミング技術を駆使した、独自の映像表現が世界を魅了



比嘉了

08年大学院デザイン修了

Higa Satoru プログラマー/ビジュアルアーティスト。リアルタイム3Dグラフィックス、コンピュータビジョンなどの高度なプログラミング技術を用いて、さまざまなプロジェクトに携わる。インスタレーション、舞台演出、VJ、ライブパフォーマンスなどの活動も。ラボスペース「backspacetokyo」取締役/CTO。



『Fragment Shadow』。アメリカ・テキサス州で開催される、音楽祭・映画祭・インタラクティブフェスティバルなどを組み合わせた大規模イベント「サウス・バイ・サウスウエスト 2019」のソニーブース用に制作。

NHK紅白歌合戦でも話題となった映像と音楽を融合させる表現と技術

活動内容が多彩すぎて、比嘉さんの仕事を一言で説明するのは難しいが、2014年のNHK紅白歌合戦に出演したPerfumeの『Magic of Love』のコンピュータ・ビジョンとメインシステムを制作したと言え、分かりやすいだろうか。プログラミング技術を駆使して、映像と音楽を融合させるクリエイティブ・コーディング。比嘉さんは自身の作品をジャンルとしては中途半端なポジションにいると話す。

「僕がやっているような分野は、似ているところでいうとゲーム、研究開発、ファインアート、それぞれの間にいるように感じています。リアルタイムで動かすものなので、ゲーム制作のようにプログラムを駆使しなければいけないし、先進的なテクノロジーも取り入れなければいけない。かつ見た目も良くなければいけない。分野としては見るべき範囲が広いので難しいと言えば難しいですね(笑)」

掛け算の要素が増えれば、いろいろな展開が見えてくる

アーティストとしての自分を支えているのは、得意分野の掛け算だと比嘉さんという。「個人的に思っているのは、得意な分野が1つだけでは足りないってことですね。すごく得意なものが1つあって、まあまあ得意なものが2つぐらいある。そうすると、できることが掛け算で増えていくので、『あれとこれを結びつけばいいんだ』とか。さらに3つ掛け合わせると、世界で一人だけの存在になれることもある。そうすれば群れの中にも自然と目立ち、勝手に僕を見つけてくれる人も出てくる。それが個性ということになると思うんです。好きなものがあるなら追いかけたほうがいい。途中でやめるのが一番もったいない。掛け算の要素が増えるほど、いろいろな展開があると思うんです」

比嘉さんが、「掛け算」の考えに行き着いたのは在学中のこと。ライバルともいえる同級生たちの存在によるものだった。

「多摩美に入って、久保田晃弘先生の授業でサウンド・アートに出会い、すっかりハマりましたね。自分のイメージにぴったり合ったというか。そこで2年生からはワークショップにも参加していたんですが、同じ学年にめちゃくちゃ面白い人たちがたくさんいたんです。それに対して2、3年生の時の僕は結構しょうもない感じだったと思います(笑)。これは音だけやっていたら絶対に負ける。だったら映像を加えようと4年生から作品のスタイルを変えたんです。技術的には割とよくできるほうだったので、どうせなら完全に技術に振り切って、みんなができないような難しいことを、あえて選んでやっていましたね。自分でパソコンを改造したり、ソフトウェアを作ったり。そこしか道がないと思ったんです」

結果、自分の得意分野を生かし、さらに磨きをかけながら他の分野を掛け算することで、比嘉さんはテクノロジー・アーティストとしての道を切り開いたのだ。



左=『Fragment Shadow』に興じる来場者たち。インタラクティブな作品だからこそ、来場者のダイレクトなアクションも楽しめる。

右=ラボスペース「backspacetokyo」内の仕事場。単なる作業場ではなくコミュニケーションを取るためのレイアウトや機材の配置がなされている。現在、エンジニアやプログラマーなどバックグラウンドの異なる8人のフリーランスが共同で使用。その中には多摩美のOBも。無機質とも思えるデジタル表現だが、その制作は、人と人とのつながりを重視するものだ。



先端表現を評価する場の広がり

日本のメディア・アート黎明期から、さまざまな評価と発信を行ってきた ICC。学芸員から見た過去、現在、そして未来について伺いました。

NTTインターコミュニケーション・センター [ICC]

国内外のメディア・アート 作品を発信し続ける 文化拠点

畠中実 ICC学芸課長

91年芸術卒業
メディア芸術コース非常勤講師

Hatanaka Minoru 1996年の開館準備よりNTTインターコミュニケーション・センターに携わり、学芸員として多数の企画展を担当。国内外の作家の個展も数多く担当している。

ICC内会議室の壁には、これまでに開催された企画展のポスターがびっしりと掲示されて、ICCの歴史を物語っている。



展覧会などを通じて若手作家の バックアップを積極的に展開

科学技術と芸術文化の交流を目的とした文化施設『NTTインターコミュニケーション・センター（略称=ICC）』。最先端テクノロジーを用いた数多くのメディア・アート作品、メディア・アーティストの企画展を実施するなど、日本におけるテクノロジー・アートの拠点ともいえる存在で、日本の若手作家のバックアップも積極的に行っている。そこで現在学芸課長を務めているのが、芸術学科出身の畠中実さんだ。「90年代の終わりころに日本の大学にもメディア・アート学科などテクノロジーを用いた作品づくりを学べる環境ができたことで、2000年代に入るとそこで学んだ人たちが作家として登場するようになりました。その状況を受け、ICCでは2004年に『ネクスト：メディア・アートの新世代』という展覧会を企画

しました。2006年からは、年度ごとに開催される長期展示の中に新進作家を紹介するコーナーを設け、年3回程度若手作家を紹介しています。もうすぐ40回目を迎えるのですが、多摩美出身の作家も数多く登場しています」

新進作家コーナーでは大学生の卒業制作作品をピックアップすることもある。

「2018年に出した本の中で、メディア・アートは、まだ芸術とは呼ばれていない手段を芸術表現として使用する『例外芸術』と呼んでいます。だからこそメディア・アーティストとして活動することは、新しい領域を切り開くことに似て、難しく大変なことですが、だからこそICCでは、若手作家の発表の機会を増やしていくことで、いろいろな試みに挑戦できるようになれたらと考えています」

最後に、大学講師の立場から学生へのメッセージを伺った。

「メディア・アートがどういうものかを学んだうえで、自分が習えなかったものに目を向けてほしいですね。そこで自分なりの表現が見つかるはず。大学には贅沢なカリキュラムが用意されているので、そのシステムを活用しながら『何になりたいか』を自分で考えてほしいですね」

ICCで過去に展示された実験的な取り組み 多摩美術大学×東京大学「ARTSAT」



芸術目的の超小型衛星や、造形作品としての宇宙機を2014年に打ち上げた「ARTSAT：衛星芸術プロジェクト」の実験プレ展示をICCで2012年に行い、約10ヶ月にわたって宇宙環境と衛星、衛星からのデータやシステムに関する展示が行われた。

海外でメディア・アートを発信する場と多摩美とのかかわり

アルスエレクトロニカ・フェスティバル

40年の歴史を持つ世界最大の国際科学芸術祭

毎年9月にオーストリアで行われている「アルスエレクトロニカ・フェスティバル」は、国際的な新しいメディア表現を発信する場として世界的に影響を与えているイベントだ。1987年に創設された「アルスエレクトロニカ賞」ではインタラクティブ・アート部門で2006年に卒業生の毛利悠子さんが栄誉賞を、2008年に平川紀道さん（07年大学院情報デザイン修了）が優秀賞を受賞。和田永さんも2018年に『エレクトロニコス・ファンタスティコス！』で栄誉賞と、科学、テクノロジー、アートを融合した作品を表彰する

「STARTS PRIZE」の2つを受賞し、記念ライブを行うなど話題となった。2019年には卒業生ユニット『正直』の小林椋さん（17年大学院デザイン修了）、時里充さん（12年メディア芸術卒業）も栄誉賞を受賞し、パフォーマンスを行っている。ほかにも、2012年にアキバタマビ21で行われた展覧会「多摩美メディア芸術祭 ミスコンバージョン」でコラボ企画を行った実績や、上記の芸術衛星1号機『ARTSAT:INVADER』が2015年にハイブリッド・アート部門で優秀賞をチーム受賞するなどの快挙もあった。このようにアルスエレクトロニカと多摩美とのかかわりは多岐にわたっている。

「TOKYO MIDTOWN AWARD」でグランプリ受賞

東京ミッドタウン主催のコンペティション「TOKYO MIDTOWN AWARD 2019」で、アートコンペ部門のグランプリに、11年彫刻卒業・井原宏路さんの作品『made in ground』が選ばれました。また、同じくアートコンペ部門の優秀賞に04年彫刻卒業・盛圭太さん、デザインコンペ部門の優秀賞に19年グラフィックデザイン卒業・吉田隆大さん、ファイナリストに19年プロダクトデザイン卒業・越出つばささん、19年統合デザイン卒業・渡辺光さんの作品が選ばれています。「TOKYO MIDTOWN AWARD」は、次世代を担うデザイナーやアーティストの発掘・応援、コラボレーションを目的として毎年行われており、今回は計1278点の応募の中から選出。受賞作品は10月18日～11月10日、東京ミッドタウンで一般公開されました。



井原宏路『made in ground』

玉川高島屋50周年を記念し「ミライ」と「ハピネス」展 開催

玉川高島屋開店50周年を記念して行われた「TAMAGAWA アートウィークス」の一環として、10月1日～9日、プロダクトデザイン専攻の学生・卒業生による未来志向の作品展示が開催されました。同専攻の和田達也教授の監修のもと、学生が中心となり企画を立案。展示スペースのデザインから会場のレイアウト設計、展示する作品の選定および設営、当日の運営まで担当しました。学生や卒業生が在学時に考えた「ミライ」の移動体や医療機器、楽器などの作品展示のほか、実の形をしたカラフルなシールカードに来場者が思い描く「ミライ」を書いてもらい、大きな木がデザインされたシートに貼っていく参加型の展示「ハピネスツリー」などが、館内をあざやかに彩りました。また、会期中の週末には玉川高島屋で掲示された使用後のポスターや古雑誌をコラージュしたオリジナル缶バッジ作りやアクリルロボットを作るワークショップも行われ、100人を超える参加者がありました。



玉川高島屋本館1階メインエントランスでの展示の様子

受賞

「日産アートアワード2020」展に卒業生2名が選出

「日産アートアワード2020」展に参加するファイナリストに、04年情報デザイン卒業・三原聡一郎さん、10年同卒業・和田永さんが選出されました。本アワードは、現代美術における優れた日本のアーティストを支援し、次世代へと続く日本の文化発展の助力となるべく発足。ファイナリストは20年7月に開催される展示会に向けて新作を制作し、国際審査委員会による最終選考でグランプリが決定されます。



三原聡一郎『moids ∞』2018年(齊田一樹とのコラボレーション)

卒業生が秋の紫綬褒章を受章

85年グラフィックデザイン卒業・松井みさんが、令和元年秋の紫綬褒章を受章しました。松井さんは、劇団四季を経てロンドンへ留学、舞台美術デザイナーとして活動を開始し、04年『Pacific Overtures』でブロードウェイデビュー、同作品で第59回トニー賞舞台美術賞にノミネートされました。また、07年にはOISTATより“世界で最も名誉ある舞台美術デザイ

ナー12人”に選出されています。

ADC会員賞、ADC賞を卒業生が受賞

東京アートディレクターズクラブが2019年度の「ADC賞」を発表。97年染織デザイン卒業・植原亮輔さんがアートディレクター、クリエイティブディレクターを務めた、D-BROS、津南醸造、アートフロントギャラリー・大地の芸術祭実行委員会「酔独楽」のジェネラルグラフィック、パッケージデザイン、環境空間、マーク&ロゴタイプがADC会員賞を、04年情報デザイン卒業・木村匡孝さんがエンジニアを務めた、資生堂「Wording from Shinzo Fukuhara」の環境空間がADC賞を受賞しました。



D-BROS、津南醸造、アートフロントギャラリー・大地の芸術祭実行委員会「酔独楽」のジェネラルグラフィック、パッケージデザイン、環境空間、マーク&ロゴタイプ(植原亮輔アートディレクター、クリエイティブディレクター)

「オタワ国際アニメーションフェスティバル」に卒業生がノミネート

国際アニメーション映画協会公認の国際映画祭であり、アマシー、ザグレブ、広島と並ぶ世界4大アニメーションフェスティバルとして知られている「オタワ国際アニメーションフェスティバル」で、19年メディア芸

術卒業・油原和記さんの卒業制作『MOWB』と、16年大学院グラフィックデザイン修了・冠木佐和子さんの作品『たこやきストーリー』がノミネートされました。

「アワガミ国際ミニプリント展2019」で修了生が大賞を受賞

和紙を使った版画作品の公募展「アワガミ国際ミニプリント展2019」で、99年大学院版画修了・鈴木良治さんの作品『Nest』が大賞に選ばれました。本展は、徳島県の阿波和紙伝統産業会館が2年に1度開催しているもので、4回目の開催となった今回は、国内をはじめアメリカ、イギリス、オーストラリアなど世界61カ国から1193名、約1628点の作品が寄せられました。



鈴木良治『Nest』

「ネクタイデザインコンペ」で学生2名が入選

テキスタイルデザイン2年・権藤詩乃さん、同1年・何昭さんが、八王子織物工業組合主催の第5回「マルベリーシティ ネクタイデザインコンペ」で、182点の応募作品の中から入選しました。入選作品はジャカード織りのネクタイとして製品化され、八王子市八幡町の組合直営店「ベネック」で販売されています。

日本のビジネスパーソンを アップデートするプログラムを開講

20年4月、「デザイン経営」を社会実装化する日本初の試みとして、ビジネスパーソンを対象に「TCL-多摩美術大学クリエイティブリーダーシッププログラム」を開講します。グローバル環境における競争力強化に欠かせないブランド力向上とイノベーションを推進するデザイン×ビジネスのハイブリッド人材の育成を目指すべく作られたプログラムです。詳しい内容はHP (<https://tcl.tamabi.ac.jp>)をご覧ください。



Tama Art University
Creative Leadership
Program



統合デザインの学生らが「ミラノサローネ」に出展
統合デザイン学科の学生、および卒業生によるクリエイティブユニット・BRANCHが毎年4月にミラノで開催される世界最大規模の家具見本市「ミラノサローネサテリテ 2019」に出展しました。サテリテとは厳正な事前審査を通過した35歳以下のデザイナーによる展示で、若手の登竜門とされています。



アンビエントライトシリーズ“dot.”(全7アイテム)のプロトタイプデザインを展示

映画『HELLO WORLD』に卒業生が アニメーションプロデューサーとして参加

11年芸術卒業・二木啓輔さんが9月20日より全国で公開された映画『HELLO WORLD』に、アニメーションプロデューサーとして参加しました。本作は、人気アニメ『劇場版 ソードアート・オンライン』を大ヒット



に導いた伊藤智彦さんが監督を務める、新機軸のハイスピードSF青春ラブストーリー。製作は二木さんが所属し、幅広いジャンルの映像を手掛ける総合デジタルスタジオ「グラフィニカ」が担当しています。

©2019「HELLO WORLD」製作委員会

二子玉川で今年も広場演劇を開催

本学と二子玉川ライズが主催する、地域連携アートプロジェクト・タマリバズvol.9 広場演劇「ふたこのわたし」が10月5日～6日、二子玉川ライズ ガリレアおよび周辺エリアで開催されました。歴代演目をベースに新たな創造を目指すレポートリー・シアター方式の2年目にあたります。18年度作品の原案をベースとしつつ、オリジナル楽曲も追加した作品となりました。

「アメデオ・マイウーリ国際考古学賞」を 青柳理事長が受賞

10月4日、イタリア・ボンベイ市庁舎で、青柳正規理

事長が長年にわたるポンベイ遺跡の発掘、調査、研究など古代ローマ考古学分野での功績を称えられ、「アメデオ・マイウーリ国際考古学賞」を受賞しました。また同日、イタリア・ボンベイ市の「名誉市民」の称号も授与されました。

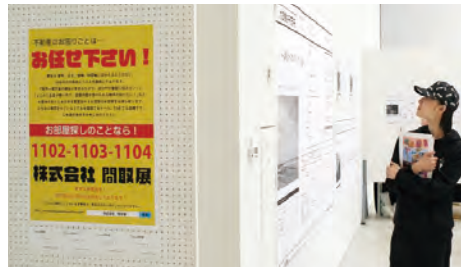
学生と長瀬産業が 透明樹脂による製品開発を共同研究

11月5日、プロダクトデザイン専攻の学生15名と長瀬産業株式会社との産学共同研究の成果発表会が行われました。本学は長瀬産業と、ガラスのような透明性と割れにくく優れた耐久性を持つ合成樹脂・トライトンの新しい価値を探索する取り組みを17年より続けており、今回はエレコム株式会社、花王株式会社、カシオ計算機株式会社の3社がプロジェクトに参加しました。



芸術祭で『間取展』がグランプリを獲得

11月2日～4日、「多摩美術大学芸術祭2019 in 八王子」が開催され、去年をはるかに上回る31162名が来場しました。来場者投票により展示ナンバーワンを決定する企画・展示大賞で、統合デザイン学生の『間取展』がグランプリを、グラフィックデザイン学生の『TOO MATCH!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!』が準グランプリを獲得。また、進学相談会には4773名の高校生らが訪れ、本学への関心の高さがうかがえました。

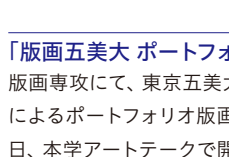


統合デザイン学生による『間取展』

昭和大学創立90周年記念事業

オリジナルバッグを学生がデザイン

包括連携協定を結ぶ昭和大学の創立90周年記念事業・祝賀会で使用されたオリジナルバッグのデザインを、昭和大学ブランドのナチュラルミネラルウォーターの新ラベルデザインコンテストでグランプリに選出された統合デザイン3年・伊藤彩希さんが手掛けました。昭和大学の教育の特徴である「チーム医療」やキャンパスのある富士吉田、校章の百合の花をモチーフに、医療に対する「透明感」と「人のつながり」を表したデザインとなっています。



「版画五美大 ポートフォリオ版画集展」を開催

版画専攻にて、東京五美大の各版画研究室共同企画によるポートフォリオ版画集展が9月27日～10月5日、本学アートテークで開催されました。ポートフォ

リオ版画集は限定数のある版画を集めた作品として、各大学の授業の一環で毎年制作されています。これまで互いの成果物を見る機会はありませんでしたが、このたび各大学の今年の版画集が一堂に会することとなりました。

「PFFアワード2019」のイメージポスター制作 プロジェクトに学生が参加

「第41回びわ湖フィルムフェスティバル」の「PFFアワード2019」イメージポスター制作プロジェクトにて、芸術学科映像文化設計ゼミの学生が本学グラフィックデザインの学生デザイナー4名のプロデュースを行いました。このプロジェクトは、都内の美術系・芸術系の大学生が、「PFFアワード2019」入選作品を鑑賞し、イメージポスターを制作するというものです。

ICAFで「タマグラアニメーション」を上映

9月26日～29日、東京都の国立新美術館で「インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF) 2019」が行われ、グラフィックデザイン学科のアニメーション作品が上映されました。また、参加校の教員による推薦作品を集めた各校選抜プログラムで、本学18年度修了の周小琳さんの作品『四月 (Pieces of April)』が観客賞1位に選ばれました。

「もの派アーカイヴ」関連の展覧会開催

本学アートアーカイヴセンターと埼玉県立近代美術館が共同で進めている「もの派アーカイヴ」関連の写真や映像などが、同美術館で開催された「DECODE/出来事と記録-ポスト工業化社会の美術」展にて9月14日～11月4日の期間、展示されました。会期中には、同美術館館長である本学学長が聞き手を務めた講演会や、油画・小泉俊己教授が登壇したシンポジウム「出来事と記録-写真の使命-」も開催されました。

平成30年度サポーター募金報告

平成30年11月より開始した「多摩美サポーター募金」につきまして、平成30年度の募金結果をご報告します。皆様からのご協力に感謝し、厚く御礼申し上げます。今後とも何卒宜しくお願いいたします。

奨学金制度の充実	19件	533,000円
教育研究を推進する経費資金の充実	25件	587,000円
キャンパス施設設備の充実	34件	1,683,000円
合計	78件	2,803,000円

人事異動

退職

教務部国際交流センター
木村萌 常勤嘱託
(以上、2019年9月30日付)

新規採用

教務部研究支援課
鈴木裕章 主事補[写真上]
(以上、2019年10月1日付)
総合企画部企画課
小杉啓悟 主事[写真中央]
附属美術館事務室
渡辺真弓 書記[写真下]
生涯学習センター事務部
高田裕希 常勤嘱託
(以上、2019年11月1日付)



卒業制作展(学内展)



美術学部卒業制作展・大学院修了制作展(学内展)の会期が1月と3月に 学内展は毎年3月に行われていましたが、今年度は会期と実施学科を変更し、1月(A日程)と3月(B日程)に分けて行います。このほかにも、各学科や個人・グループ単位による学外展、卒業公演などが各所で開催されます。詳細はHP (<https://www2.tamabi.ac.jp/cgi-bin/pro/gw/>) をご覧ください。

美術学部卒業制作展・大学院修了制作展A

実施学科=日本画、油画、版画、彫刻、工芸、環境デザイン、情報デザイン
2020年1月16日[木]~1月19日[日] 10:00~18:00 八王子キャンパス

A日程の主なみどころ ※入退場自由、場所はすべて八王子キャンパス内

7学科「選抜展」 1月16日[木]~1月19日[日] 10:00~18:00 アートテーク1F
7学科の選抜作品を一堂に展示する、大学初の試みです。

日本画「大学院2年生修了制作公開講評会」
1月17日[金] 9:00~17:00 絵画棟03-211・03-212教室、アートテーク1F

日本画「美術学部4年生卒業制作公開講評会」
1月18日[土] 9:00~17:00 絵画棟03-201~03-206教室
専任教員が講評している様子を自由にご覧いただけます。

油画「福沢一郎賞」「辰野登恵子賞」
優秀な卒業生・修了生に対し独自の賞を授与しています。各受賞者は作品のキャプションに記載がありますので、ぜひ鑑賞の際にもご注目ください。
福沢一郎賞 かつて本学科で教鞭を執り、教育者としても数多くの功績を残したシュルレアリスムの画家、福沢一郎を記念した賞。1996年に創設され、福沢一郎記念美術財団より卒業生5名に贈られます。
辰野登恵子賞 かつて本学科で教鞭を執り、2014年逝去された画家、辰野登恵子を記念した賞。2016年に創設され、辰野登恵子氏ご遺族より修了生1名に贈られます。

版画「大学院公開修了審査会」 1月16日[木] 9:00~17:00 レクチャーホールAホール
大学院2年間の研究成果・論文発表を行い、審査員や会場からの質疑応答を行います。
版画「版画家・山本容子特別授業」 1月18日[土] 9:00~ レクチャーホールBホール
山本容子客員教授と編集者の鼎談「二人の担当編集者が語る『山本容子と本の話』」。
版画「美術評論家・清水稜特別授業」 1月19日[日] 9:00~ レクチャーホールBホール
清水稜客員教授による講義「1910年代~1970年代の『コラージュ、モダニズム、写真』」。

工芸「大学院2年生修了制作公開講評会」
1月16日[木]13:00~ 工芸棟17-301A 博士前期課程 工芸専攻・陶
1月17日[金]10:00~ 工芸棟17-301A 博士前期課程 工芸専攻・ガラス

環境デザイン「公開講評会」 ※開催日時場所の詳細はHPでご確認ください
1月17日[金] 図書館アーケードギャラリー、デザイン棟1Fギャラリー・5F、アートテーク1F
選抜展を中心に、企画・図面・模型・インスタレーション・映像と多様な作品を専任教員が講評します。例年より大きな空間に展示を行うため、発表時に近い状態が鑑賞できます。また、インテリア・建築・ランドスケープのデザインを横断して環境デザインを学んだ学生の集大成がみどころです。

情報デザイン メディア芸術「ゲスト講評会」「トークショー」
1月17日[金] 16:30~18:00 レクチャーホールA
メディアアーティスト、キュレーター、ゲームプロデューサーなど各界で活躍されているゲスト講師を招き、卒業制作から見えてくる未来のメディア芸術や、学生の作品を起点に何が期待できるのか、といったテーマで、本音を伺います。

美術学部卒業制作展・大学院修了制作展B

実施学科=グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、テキスタイルデザイン、芸術学、統合デザイン、演劇舞踊デザイン
2020年3月20日[金・祝]~3月23日[月] 10:00~18:00(最終日は15:00まで)
八王子キャンパス ※B日程の詳細は、3月上旬頃に上記の大学HPでお知らせします。

多摩美術大学美術館

多摩市落合1-33-1 | 10:00~17:00 | 火曜休館 | 大人=300円 / 大学・高校生=200円
(本学学生および教職員は無料、卒業生も校友会カードの提示により無料)



2020年3月4日[水]~3月23日[月] 10:00~17:00

多摩美術大学博士課程展2020 ※本展は入館無料
博士学位取得者による研究成果(作品・論文)を展示

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月11日[水]~2020年1月20日[月]
第81回展「おやすみコロニー」

出品作家=江頭誠、緒方佳太、福岡美穂、プレジ

展覧会・公演

メディア芸術 | AKI INOMATA 非常勤講師

AKI INOMATA : Significant Otherness
シグニフィカント・アザネス
生きものと私が会おうとき

9月14日[土]~2020年1月13日[月・祝]
十和田市現代美術館

彫刻 | 青木野枝 客員教授

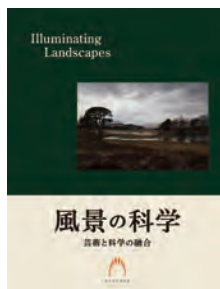
青木野枝 霧と鉄と山と

12月14日[土]~2020年3月1日[日]
府中市美術館

高橋士郎 名誉教授、油画 | 日高理恵子 教授、彫刻 | 多和圭三 教授、
工芸 | 金沢健一 非常勤講師 ほか

岡本太郎美術館 20周年記念展
これまでの企画展みんな見せます!
後期 芸術と社会・現代の作家たち
10月26日[土]~2020年1月13日[月・祝]
川崎市岡本太郎美術館

新刊



風景の科学
芸術と科学の融合
Illuminating Landscapes
上田義彦 写真
(グラフィックデザイン | 教授)
美術出版社 | 9月10日刊
7,200円+税

七十人訳ギリシア語聖書 歴代誌
秦剛平 訳(名誉教授)
青土社 | 9月20日刊 | 4,600円+税



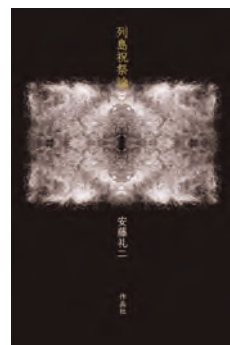
マイブック
2020年の記録
大貫卓也 企画・デザイン
(グラフィックデザイン | 教授)
新潮社 | 10月1日刊 | 400円+税

列島祝祭論
安藤礼二 著(芸術 | 教授)
作品社 | 10月21日刊 | 2,600円+税



ジャン・ルーシュ
映像人類学の越境者
金子遊 著・編集
(芸術 | 准教授)
港千尋 著
(メディア芸術 | 教授)
森話社 | 10月23日刊 | 4,300円+税

日本における銅版画の「メティエ」
1960年以降の
日本現代銅版画表現の
ひろがりからの考察
大矢雅章 著(版画 | 准教授)
水声社 | 12月25日刊 | 4,000円+税



「TAMABI NEWS」では受賞や活動報告を募集しています。総合企画部(TEL=03-3702-1168/e-mail=news@tamabi.ac.jp)までお知らせください。



最新情報は

www.tamabi.ac.jp をご覧ください

多摩美術大学 広報「TAMABI NEWS」2019年12月24日発行 第28巻 第4号 通巻84号

発行=多摩美術大学 東京都世田谷区上野毛3-15-34 電話=03-3702-1141(代表) 編集=総合企画部 デザイン=村松丈彦 表紙撮影=Mao Yamamoto

