

教員講評

*2020年度表題集より

一年の休職を経ての復帰は不安でしたが、ゼミ生の輪の中に戻り大学での時間を取り戻すことで、この時間の貴重さをあらためて噛み締めました。

2019年度原ゼミのテーマは「甘い」です。誤解を恐れずに言うなら、デザインの解決方法は総じて「無味」の方向を目指してきたように思われます。モダニズムの流れの中に自然に入り込んだ合理性が、過剰や無駄を排除し、数式を美しく解くような、問題に対する解決の姿勢や構えを、導いてきたからかもしれません。

「甘い」という言葉は、一見、糖質的な味覚を意味しているようですが、「甘い」はゆるさやぬるさ、歪みや未熟さ、冗長さや過剰さを形容する言葉でもあります。つまり合目的性から逸脱し、あそびや愉楽を受け入れ、時にはまどろみを誘い、時にはふしだらですらあるような価値観、あるいは世界観とも言うのでしょうか。また、偏見を顧みず、ブレインストーミング的な仮説感というなら、デザインはドイツのような北方の寒い地域で発展した経緯から、知らず知らずのうちに、厳密でストイックな考え方や、自然と人為の世界をはっきり峻別する合理性として建築や環境が捉えられてきたかもしれません。そういう意味では、ルーズさや曖昧さを許容するデザインは、南方的あるいはアジアモンスーン的なデザインのあり方へ新たな興味を喚起するテーマであるかもしれません。学生ひとりひとりの興味や展開方法は自由にしながら、共通テーマを掘り下げていくというのが原ゼミの方法です。取り組み方は多様ですが、同じテーマに触れていることで、他者の研究を自分の研究と対照させて捉えることができます。

13名のゼミ生たちは「甘い」をテーマに、とても個性的な視点を見せてくれました。おそらくはこれまでとは少し異なる、デザインへのアプローチが見えてきてきたように思われます。甘さの度合いは様々ですが、ほんのりとなにかが溶けだす方向に、デザインのさじ加減を考えてみるのも面白いかもしれません。

原 研哉

2019/20のゼミは、例年通り、前期は参加者の関心に共通するデザインの課題を選び、意見交換し、後期は各自の研究・制作課題についてお互いに助言をして、研究・制作を支援した。

今年度の参加者が共有する関心は、「面白い・楽しい」「フィクション」「共感・感情」「文化・地域」「儀礼」「夢」「コミュニケーション」「音」「表情」などであった。

これらは学生たちの制作動機、デザイン問題、問題意識というよりは、緩やかなではあるが学生各自の個性として自覚されていることなのであろう。

前期は、これらの関心テーマを順々に取り上げ、それと関連する雑誌記事、作品、自作品を持ち寄って意見交換した。しばしば授業時間をオーバーするくらい意見交換は積極的だったこともある。

後期は、各自の研究・制作の進捗段階に応じて、皆から意見を聞きたいことを中心に話し合った。しかし、全ての学生が作品の実現の段階で悩みや迷いを持つわけではないし、最終的な制作物と展示のイメージを持っているので、学生が全てその時点で持っていた仕上がりのイメージと異なる、別の可能性への探求を求めているわけでもなかった。

例年感することであるが、最終的にアイデアが制作物、展示として定着されると学生は一安心するのだが、このことにより、さらなる展開の課題、各自のテーマを深めたり、力点を移しながら展開する方向を変えることがはっきりと見えることがある。デザインは予想した通りに、あるいは線形的に進まず、卒業研究・制作をさらに深めたり、広げたり、力点を移すという最後の展開を卒業研究・制作の中で見届けたいという希望はあるが、これは学生各自の今後の活動に期待したい。

小林 昭世

2019年の柴田ゼミは12名の個性豊かな学生たちが集まりました。女子学生だけのゼミとなり制作の中で不便なことがあるのではないかと危惧していましたが、結果的には和気あいあいとした雰囲気の中で活発なコミュニケーションが行われ、全体として朗らかな印象のゼミとなりました。本年度も共通のテーマなどを設けることはなく、各自が着想したアイデアから研究テーマを探し、進捗や問題点などを参加学生全員がディスカッションで共有する進め方をとりました。毎年のことですが、研究を掘り下げる以前の段階で時間を費やす学生が多く、スケジューリングについては反省が残りました。

全体として作品は表現を探求するという傾向が強かったと思います。身体の要素を器の造形に取り入れた有機的でありながらモダンな花器。動力を使わずにカタチから生まれる動きのデザインを実装したオブジェクト。目の前のレンズ現象によって心に映る視界を再現したインスタレーション。木屑や粉などの木の要素から新しい造形を作り上げた器。砂浜に限定しやすらぎの情景をプロダクトに投影したポータブルな椅子。容姿に対するコンプレックスを起点としネガティブな個性をポジティブに転換する新しい装具。紙コップを型取ることで使用済みの形跡を切り出し行為を可視化した表現。パルプモールドを使ってデザイン様式から受ける印象の転換を試みた意欲的な作品。自然の石の魅力を平滑に切った断面と構成で表現したプロダクト。膨大な花の線の集積によって花に内在する複雑な造形美を模索した作品。美しく光る造形とそのリフレクションによって再現された雨の景色。鳥の影が三次元に立ち上がるイメージを実像とした美しい群れ。これらの制作と研究を通じて、学生たちはそれぞれに自分だけの美の源泉やメソッドを見つけていくことができた濃密な1年だったと思います。それらが今後の活動にとって大いなる支えと自信になることを期待しています。

柴田 文江

本年度が着任1年目ということもあり、教えるということを考えさせられた。田中ゼミでは私の専門であるデジタルメディアをテーマにしている学生が多かった。私の時代であれば、デジタルメディアを扱うことはプログラミング利用したアルゴリズム的表現をすることであったが、彼らはデジタルメディアが持つ独自のテクスチャ感に惹かれているようだった。ちょうどグラフィックデザイナーが紙を選ぶようにスクリーンを選んでいるところがあり、このような感性が既に学生たちの中にあることに驚いた。例えばデヴィッド・ホックニーが2009年ごろにiPhoneを使ってデジタルドローイングをはじめた時は何かの冗談かと思ったが、そういうリアリティが今の学生には当たり前のように存在しているのだと感じた。

一方、デジタルメディアを志向しない学生も、自分には想像も及ばないような物事に関心を持っており、それゆえに非常に新鮮だったと同時に私の学生像はなんて貧しいのだろうと反省した。その反省を踏まえて、理解し難いテーマやアイデアに対し安易なコメントや助言は避け、対話を通じて参考になりそうな作品や文献、ウェブサイトなどを提示するように心がけた。また、課外授業としてコンテンポラリーアートやメディアアートの展覧会を見に行き、テーマの膨らませ方や展示方法などのリサーチを行なった。その成果があったのか判断できないが、学生たちが制作した作品はどれもテーマと向き合い続けた結果、生まれたものになっており大変良かった。各々、何かしら壁を越えられたという感覚を持っていたのではと思う。最後に作品を評価することは非常に難しいものだと考えている。なぜなら評価する側が新しい価値観に気づいていないだけという疑念が常にあるからだ。なので、他人の評価は参考程度にとどめ、自分があの時、何に魅入られていたのか、そのことに立ち返りながら今後も制作続けていくことを心より願っている。

田中 良治

卒制は遠洋航海に似ている。4月、ゼミ生は港で小舟に乗り込み、櫓をこぎ始める。行き先は自ら決めなければならない。6月、経過報告で帰港。9月、いまだに行き先が決まらず、海原を漂っている。11月、嵐に遭遇して座礁し港に引き返したり進路を変える者、一心不乱に目的地に突進する者、みな必死の形相だ。年が明けて1月、一年間の旅を終えて生還するのを防波堤で出迎える。ゼミ生たちは疲労困憊しながらも、一年前とは見違えるほど凜々しくりっぱに成長しているのだ。今年のゼミ作品はなべて素晴らしい成果をおさめた。笹原早希子の作品は、トマトの生命性へと肉迫していた。石塚公輔の地味で目立たぬ市町村章を慈しみ、その歴史を分析しダイアグラム化した力作、倉地詩織と嵯峨瑞萌によるホームセンターの日用品で仕立て上げたカラフルなオブジェ群も圧倒感があった。刺繍で食材の微細な色の諧調を編み上げた荒幡桃音、布で野菜や果物を模して、スーパーのパッケージを施した河島千智も丁寧な手作業だった。青木朱里の日用品の音が奏でるオーケストラ動画、吉武美和の書による見事なオノマトペ作品、志賀秋子のインド香を薫り高く紹介するイケメン集団、甲斐実結の心象風景のイラストレーションも美大生ならではの技芸。山口有紗は夕焼けのピンクのグラデーションを再現し、外岡李英子はことばの温度を短いセンテンスに込めた。飯沼有紀は銀河鉄道から空想を広げ、嶋田佳蓮は植物の生命力の不気味さを身体に侵入させ、網野萌夏は赤ん坊のしわを絶妙に卵に移し込んだ。静かな色調のホテルを描いた風間琳、人の気難しい内面を軽いタッチの漫画にした永田晴香、自己愛を化粧で描いた小林梨奈の写真も秀逸だった。院の修士研究において、チンコウブンは日本の伝統芸能の身振りに西欧の近代造形に援用して「和の振舞」をメタモルフォーズし、富ヶ原由季は磁性流体の蠢く文字で文字を原記号へと廻行させ、ゴテキは夥しい花の文字群を「墨象の濃淡」として中空に浮遊させ、いずれも高度な実験作品となった。

板東 孝明

卒業制作を振り返り、評価するという立場ではなく一人の観客の目線でそれぞれの作品を見て思う。あ、綺麗だなあ、とか、面白いなあというフィーリングの感想はすぐに出てくる。純粋に入場無料の楽しい展覧会に来たように思える。しかし、時間が経つとじわじわと悶々とする気持ちが湧いてきた。オリジナリティとは何か、なぜデザインをするのかという根本的な疑問が脳裏をかすめる。それはきっと目の前の作品が未完成に感じられたからではないだろうか。すでに展示されているのだから完成に違いないのだけど、どうしても「惜しい!」という部分がある。この感想を各々に問い詰めたとしたら思い当たるフシはあるだろう。気分が乗らなくて手が止まったこと、意味もなくこれでいいのかと迷ったこと、作っている途中で飽きてしまって気が散ったこと、自分で設定したテーマが壮大すぎて手に負えなかったこと、サボったこと、など数えあげたらキリがないほど言い訳が出てくる。その見え隠れする小さな言い訳の断片が未完成な空気を作っていく。そして、我ながら頑張った、という気持ちがそれを許す。卒業制作を通して学んだことの一つがアイデアを形にすることの大変さだとしたら、このお祭り騒ぎが過ぎた頃に冷静に振り返って欲しい。自分の未完成を許した部分を今度は克服できるだろうか、と。ものづくりの話だけではなく、姿勢として、今後の生き方として、次はどうだろうか、と。今回は頑張ったのだとしたら、次は何で頑張れるか。そして、それは誰を幸せにするのかを。今回の記念碑的未完成作品には可能性と未来を感じた。未完成は必ずしもそれは完成していなくて満たしていないものではなく、何かに気が付くために残された痕跡のあるもの、のようだ。この未完成の記憶をこれからの気付きの指標のようにして大切にしてほしい。紛れもなく自分がジタバタして残したものでその価値は自分にしか分からないのだから。大学で学んだこととは人生観なのだろう。

菱川 勢一

この時期、学生達の卒業制作を見ると、雪の日に行なわれた私達の熱い卒業制作発表のことを思い出す。私が武蔵野美術大学を卒業した1970年代は、日本は高度成長期であり、社会とデザインの係わりも現在とは異なるものだった。その後、様々な技術革新が起こり、交通手段は高度化して人間の移動範囲も拡がり、新しい通信技術によって、情報のやり取りは格段に高速になった。私達が卒業した頃は、作品の着色にはポスターカラーを使っていたし、写真もフィルムを自分達で現像して印画紙に焼き付けていた。ワードプロセッサもなかったので、論文は手書きであった。そんな時代から見ると、夢のような世界になった。美しい複雑な表現をコンピューターで描く。立体作品の制作を外部に依頼することも出来る。私達の時代では考えられなかった、精度の高い、魅力的な作品が昔よりも短時間でつくられるようになった。このように制作方法は変わっても、基礎デザイン学科の作品制作のテーマは変わらず多様である。私のゼミでは前期に各自が考えるデザインの問題を持ち寄り、全員で議論することから始めた。経済活動は世界規模になり、社会は複雑化し、様々な問題が深刻化しているため、学生達が提出した問題も多岐に渡る。議論を深めて行くとどれも簡単には解決できそうもない複雑な問題であった。それでも学生達は様々なアプローチでこれらの問題に取り組んだ。どれも難しい問題なので、そこから逃げて個人的な感覚で作品を制作する方法もありそうだが、私のゼミの学生達は難解な社会の問題にデザインがどのようにアプローチするべきかを考えていたと思う。見た目の新しさやきれいさだけではなく、学生達が考えた内容を見てほしい。また全員で議論したことによって、各自が考えた問題をゼミ仲間と共有し、作品制作の際も協力して問題解決にあたった。学生達が持っている思考力と協調性は、現代の複雑で熾烈な社会の中で、デザイン活動を活性化するために、とても大切なもののように思える。

吉田 慎悟