

Tamagawa Art Gallery Projects
2018—2019

Tamagawa

Art

活動報告書
ACTIVITY REPORTS

Gallery

Projects

2018—2019

玉川大学芸術学部〔編〕
College of Arts, Tamagawa University〔編〕

この度『ACRIVITY REPORTS-Tamagawa Art Gallery Projects (以下TAG Projects) 2018-2019活動報告書』第8号を発行します。TAG Projectsは、教員と学生が中心となり、大学内のスペースを教育現場ならではのユニークな非営利イベントとして運用するプロジェクトの総称です。その目的は学内の成果を広く一般に公開し、また学外の芸術活動を学内に紹介することで実践的に教育的効果をあげることにあります。

TAG Projectsは、2009年に玉川大学芸術学部ビジュアル・アーツ学科教員が中心となり、学生にイベントの企画運営に関わる機会を提供し、展覧会や講演会等を試験的に行ったことが始まりです。2010年以降は、玉川大学芸術学部共同研究『媒体としての空間：大学内オルタナティブ・スペースの運営による、実践的な芸術教育に関する継続研究』として継続して助成を受けてきました。活動報告書はISSN 番号を取得し、年に一度冊子で発行すると同時に、芸術学部内のホームページ上でも電子媒体として公開しています。

本報告書では、2018年度に開催した14企画全てを掲載しています。学外からのアーティストとして、石丸良成氏による「触発・造形展」を開催することができました。石丸氏は特別支援学校の教育現場で造形教育を長年指導し、造形作家としても音や触覚を利用した制作活動を継続されています。今回は教職志望の学生中心にユニークなワークショップも開催していただきました。また、本学教員の加藤悦子教授による公開レクチャーでは、明治期の日本画家「西郷孤月」について、実際の掛け軸を会場に展示していただきながら講義をしていただきました。TAG Projectsとしては久々の公開レクチャーであり、今後も作品展示以外の企画を増やしていければと考えています。さらに、学生主体の作品展は4企画、授業やプロジェクトに関連した発表が5企画など、学生からの企画展の要望も増え、例年を上回る企画数を実施できたのは、TAG Projectsの認知度が上がり定着してきた現れだと感じています。

今後も引き続き、より多くの学生の刺激となるよう、また一般の方々にも関心を持っていただけるよう内容を充実させて参りたいと思います。今後ともTAG Projectsの活動に注目していただければ幸いです。

末筆ながら、今年度も多くのアーティストや専門家の方々、教員や職員、学生、その他多くの関係者にご協力、ご支援をいただきました。ここに厚くお礼申し上げます。そして、1年生から4年間、TAG Projectsに積極的に貢献してくれた鈴木文健くんに感謝します。

TAG Projects 2018-2019 運営代表
椿 敏幸(芸術学部芸術教育学科 教授)



01poster



02poster



03poster



04poster



05.12 poster



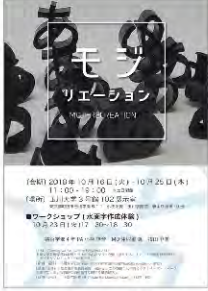
06 poster



07poster



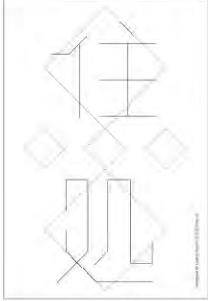
08poster



09poster



番外編 poster



10poster



11poster



13poster

01	コウセイ展	04
----	-------	----

02	石丸良成 触発・造形展 色・形・音に触れ感じ遊ぶ造形とワークショップ	06
----	------------------------------------	----

03	視点 視野 視座 メディア・デザイン・プロジェクトA/C成果発表展	08
----	-----------------------------------	----

04	2018 夏のMusic Cafe	10
----	-------------------	----

05&12	TAG 春学期／秋学期オープンスペース	12
-------	---------------------	----

06	ELECTRIC ENSEMBLE CONCERT 2018	14
----	--------------------------------	----

07	鼓動展	16
----	-----	----

08	2018年度 玉川大学とドレクセル大学の共同授業プロジェクト展 水と緑の都市計画	18
----	---	----

09	モジリエーション	20
----	----------	----

10	1 crossed TAG 2 コスモス祭TAG企画模擬店	22
----	-------------------------------	----

10	住処	24
----	----	----

11	I (don't) know you.	26
----	---------------------	----

13	公開レクチャー 私的 日本美術史	28
----	---------------------	----

学生スタッフの声	30
----------	----

アンケートまとめ	34
----------	----

会期 2018年6月1日—6月7日
会場 玉川大学3号館102教室
トーク・イベント 6月5日 17:00—18:00
企画・出品 小林 董, 白木 沙理可, 瀬高 静乃
広報デザイン 同上

企画主旨

この展覧会は中島千絵先生のグラフィックデザイン基礎、構成学演習という授業から発展し色彩の調和、形のバランスなどまとまりのある画面を作り、抽象的な造形美を追求しました。展示される作品は平面作品、立体作品、平面作品による合作の3種です。共通の構成原理を用いた作品の中には構成原理だけではなく制作者の個性が含まれているので、同じ作品は生まれません。本展覧会はこのこと重点を置き、「コウセイ展」という名前は学生一人一人の〈個性〉と展示する作品のテーマ〈構成〉を掛け合わせたものです。カタカナでの表記は〈個性〉と〈構成〉の両方を意味しています。



Composition

報告

展示計画から、展示空間のレイアウト、DMのデザインなど全てを学生3人で行いました。アナログならではの制作の過程、デジタルの作品とは違う色や質感が「構成学」を通じて伝えることができるような展示にしました。また、3人で1つの作品を作る合作にも挑戦しました。同じ学生同士で展示できたことでいい刺激となり、貴重な機会となりました。展示にご協力頂いた関係者の皆様、本当にありがとうございました。

小林 董 (芸術学部メディア・デザイン学科3年)

この展覧会を通して、同じ構成原理で作品を作ってもみんな完成した作品は全然ちがうのが面白いと思いました。仲の良い友達と行ったので、この色使いは小林さんらしい、この形にするのは瀬高さんらしいと、改めて友達の個性や表現をみることができ、完成した作品を見るのはとても楽しかったです。

個人の作品だけでなく、DM、ポスターの制作も行い、実際に多くの人の手に渡り、見てもらうというのは授業の課題とはちがうところが多くありました。読みやすい文章の組み方や文字の大きさなど今まで意識していなかったことを学ぶことができたのは貴重な経験です。また、企画書の作成、展示のレイアウトなど作品を作る以外にも展覧会を行うにあたってやることはたくさんありました。どれも先生やTAGの皆さんに協力していただき出来たことなので、展覧会というのは多くの人の協力があってできることなのだと実感しました。

白木 沙理可 (芸術学部メディア・デザイン学科3年)

コウセイ展では平面作品、立体作品、合作の3つのカテゴリで構成学を用いた作品を制作し、それぞれの制作者の個性が出た作品を展示しました。この展示会の作品のテーマでもある〈構成〉は作品だけでなく、展示作品のレイアウトなど展示会場の空間にも〈構成〉を意識しました。今回の経験から展示会の作り方など多くのことを学ぶことができました。この展示会を行うにあたり協力していただいた先生方、来場してくださった皆様ありがとうございました。

瀬高 静乃 (芸術学部メディア・デザイン学科3年)

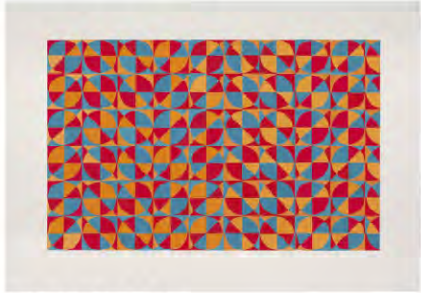
謝辞

本展の開催にあたり、企画段階から多大なご協力をいただきました芸術教育学科教授中島千絵先生にこの場を借りて感謝申し上げます。ありがとうございました。

(小林 董, 白木 沙理可, 瀬高 静乃)



①《合作 (無彩色による配色)》



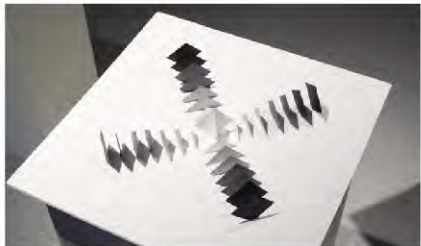
②《ランダム》 (瀬高 静乃)



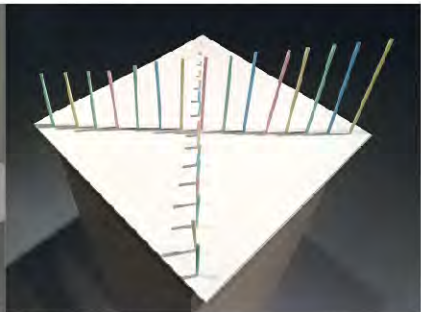
③《レイアウトの構成法》 (白木 沙理可)



④《リズム》 (小林 董)



⑤《合作Ⅰ》 (瀬高 静乃)



⑦《合作Ⅱ》 (小林 董)

作品解説

①《合作 (無彩色による配色)》
無彩色による配色を応用し、B3ケントボードとB2ケントボードの合計12枚を組み合わせたものを一つの作品とした。トライアドの配色を用いた有彩色3色と無彩色で配色し、左から右にかけて明度を変化させることで明度差にコントラストをつくり画面にインパクトを持たせている。コンセプトでもある〈個性〉と〈構成〉を表現する共同制作作品。

②《ランダム》
ユニットによるランダムなパターン構成。丸や四角などの幾何学を平行線や対角線を使って分割し、白黒に塗り分けてユニット原型を制作する。ユニット原型の方向やネガポジを変えて、ユニットのバリエーションを作成し、連続的な美しいパターンを配置することで変化に富んだリズムを作り出す。

③《レイアウトの構成法》
たくさんの図形が並んだり、集合することによって方向性のある流れやまとまり感を作り出すことができる。12種のレイアウトの構成法のうち今回の展示では6種〈集中、平行、垂直・水平によるレイアウト、垂直・水平による斜線の効果、まとまりのある方向と運動感、アシンメトリー〉を制作。

④《リズム》
丸や四角、幾何学などの図形を連続的な変化や繰り返し並べることで視覚的な動きが感じられる。また、類似形のリズムでは、似たような形が並ぶので親和性があり、リズムという秩序は乱すことなく変化に富んだ表現が魅力となる。

⑤《合作Ⅰ》
「点・線・面」という基本的な構成要素を生かし、紙という二次元素材を用いた三次元構成。形や変化の美しさを表現するため素材となる紙は無彩色を使用した。

⑥⑦《合作Ⅱ》
これらの立体作品は日常生活の中にある紙とは異なる素材で制作した。立体作品Ⅰとは違い、土台に立てるに限らず自由に組み立てた空間に変化のある作品。

出品者

小林 董 (芸術学部メディア・デザイン学科3年)
白木 沙理可 (芸術学部メディア・デザイン学科3年)
瀬高 静乃 (芸術学部メディア・デザイン学科3年)

会期 2018年6月18日—6月30日
会場 玉川大学3号館102教室
講演 6月21日 17:30—19:00
ワークショップ 6月23日, 24日
企画 石丸 良成 (都立町田の丘学園 特別支援教育教員)
広報デザイン 林 三雄 (メディア・デザイン学科 教授)

企画主旨

触れることができる造形作品を展示することで、見るだけではなく直に感じ体験することを目的としています。アルミニウムや銅、陶、木の立体作品に手で触れたりマレットやパチで叩いたりしながら心と体を刺激する試みです。マレットの素材によって音の音色や響きが変わります。素材に触れて発信される音は、音の震源から反響して空間に広がり心を揺らします。その波動は、私たちに原始的な感覚を自然のまま感じて探索する体験をもたらします。

音遊びアートは、単純な1弦の楽器や太鼓、金属琴などで音を探索する遊びで、直感力を刺激します。探索する行為として、音色、リズム、ハーモニーを感じて、イントロ、アクセント、エンディングの流れで構成します。これはコミュニケーション活動であり、心を解放する創出活動です。 石丸 良成

石丸良成 いしまるよしなり

都立町田の丘学園特別支援教育教員。彫刻家。
広島県尾道市生まれ。東京造形大学彫刻科卒業。
様々な素材の特色を生かした造形作品と音によるワークショップを各地で発表する。



オノマトベの楽譜



オノマトベ楽譜づくり



演奏



会場風景



演奏



とうろう流し船づくり



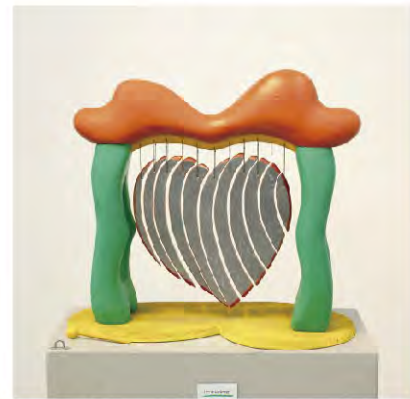
ワイルドドッグ



演奏



ハートの森



ハートの揺らぎ

報告

触発(インスパイア)をテーマにした造形は、素材に触れることで、心を揺さぶるリアルな体験になります。予想した音より驚き(サプライズ)があると触発され、音の変化が五感を刺激します。行為や運動をまとめるプロセスが、感覚をひらき情動(エモーション)に働きかけます。制作の動機(モチベーション)には、触発された出来事と想いや影響があります。

想いから造られた作品の形体は、「ハート」です。丸よりも描きやすくリズムを感じる形で、植物や貝、桃、お尻や胸、口や唇、心や優しさも表します。「ワイルド・ドッグ」や「バード」は、犬や鳥の探索・探知力・空間把握力に感心して、野性に目覚めた作品です。植物の種は、生命力に感動した体験が制作動機になっています。

1999年制作の「スターダスト」と「星クズ」は、ミケランジェロの奴隷の影像に影響を受けました。

2002年1月制作の「サイドバイサイド」(共存)と「レベル・プレーン」(境界線)は、アメリカ同時多発テロ2001年9月11日の航空機が使用されたテロ事件が、全世界に衝撃を与えた出来事が発端になりました。

1996年に90年間も強制隔離、人権を無視し差別してきた優生保護法、らい予防法が廃止、2002年には患者の名誉回復のための対策が進められたハンセン病の出来事が、2002年「風に立つ」の制作になりました。

南太平洋の核・水爆実験をフランスは1960年から1996年までポリネシアで211回、アメリカがマーシャル諸島キリバスで107回、イギリスがミクロネシアで38回など、合計350回以上の核実験を繰り返したことが制作の発端となり、1996年に「雲のうずまき」「オセアニア」を制作して、「海の声」の制作の動機になりました。

ワークショップ1「発声遊び」

①オノマトベ楽譜づくり ②ガズーの練習と合奏

ワークショップ2「とうろう流し船づくり」

①アルミ箔で折り紙の船を造り、ロウソクに火をつけミニプールに浮かべて鑑賞する。②音遊びの即興演奏会とアイルランド民謡「レベル・プレーン」の演奏でエンディングを迎えた。

石丸 良成

Inspire



風に立つ



ナイトバード



サイドバイサイド



鳥のタネ



シルバーバード



雲のうずまき



スターダスト



ヤドカリハート

会期 2018年7月12日—7月18日
会場 玉川大学3号館1階ロビー
トーク・イベント 7月18日 17:00—18:00
企画 丸山 松彦、竹之内 要人
広報デザイン 岡崎 美緒

企画主旨

玉川大学芸術学部において2018年度春学期に開講された「メディア・デザイン・プロジェクトA/C」の成果物を展示しました。当該科目ではスマートフォンのカメラやデジタル一眼レフカメラ、フィルムカメラなどでスナップ写真の撮影に取り組みました。撮影した写真は他者（編集パートナー）と交換し、他者が撮影した写真と自分が撮影した写真を用いて、各自2冊の手のひらが隠れるほどの小さな写真集（7.4×10.5cm）の制作を行いました。写真集制作では、「撮影」「編集」「簡易製本」までの一連の作業を通して、自らが持ち合わせるデザイン的な思考や感性を写真集にまとめることにより、自らの表現を具体化することを試みました。

point of view

出品者

澤田 奈緒美（メディア・デザイン学科2年）
瀬戸 友希乃（メディア・デザイン学科2年）
中山 楓（メディア・デザイン学科2年）
堀内 愛（メディア・デザイン学科2年）
青山 梨香（メディア・デザイン学科3年）
大浦 萌乃（メディア・デザイン学科3年）
久保 清香（メディア・デザイン学科3年）
小林 堇（メディア・デザイン学科3年）
志村 美侑（メディア・デザイン学科3年）
横山 実奈（メディア・デザイン学科3年）
竹内 すみれ（芸術教育学科3年）
浅野 李咲（メディア・デザイン学科4年）
岡崎 美緒（メディア・デザイン学科4年）
小松 梨恵（メディア・デザイン学科4年）
澤崎 竜平（メディア・デザイン学科4年）
曽根 智子（メディア・デザイン学科4年）
田村 将希（メディア・デザイン学科4年）



報告

「メディア・デザイン・プロジェクトA/C」ではメディア・デザイン学科、芸術教育学科から17名の学生が履修し、学年も2年から4年と幅広い学生の参加がありました。撮影した写真を編集パートナーと交換して2冊の写真集を制作する作業は学生、担当教員ともに興味深い作業となりました。授業の課題として写真集を制作する場合、制作者と撮影者は同一人物であることが一般的と考えます。本企画において撮影者以外の写真を編集する行為はプロの編集者でなければ経験しない行為と言えるでしょう。他者の写真を編集することで、写真を編集する技術に加えて、写真の見方も習得できたと考えます。担当教員は編集と写真集を説明するコンセプトの文章について個別の指導を行いました、学生とともに相談しながらクオリティの高い作品の制作と展示に結びつけることができたと考えます。

展示では制作した2冊の写真集に加え、写真集を紹介するパネルを制作しました。パネルには2冊の写真集の制作コンセプトと制作者のお気に入りのページが掲載されています。パネルのレイアウトデザインは3種類のフォーマットを学生が制作しました。3種類の中から好きなフォーマットを選んでいるため、変化のある展示ができたと思います。展示方法も写真集を並べ、椅子を設置することで手に取ってじっくり鑑賞できるよう工夫しました。扇形の展示台を選択することでロビーという開かれた空間において効果的に展示することができたと思います。

トーク・イベントは授業の講演会をかねて実施しました。制作した写真集についてコンセプトを説明し、教員から講評を行いました。編集のポイントや工夫した点など制作者が説明することで作品についての理解が深まったと考えます。

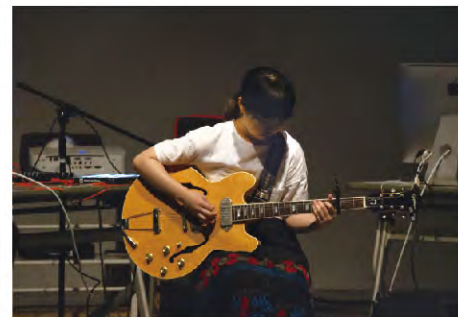
なお本プロジェクトでは展示した成果物をまとめた小冊子を制作しました。展示に用いた写真集を紹介するパネルをそのまま見開きページにデザインしたA5版の小冊子です。小冊子は学外で行われたイベント「第二十七回文学フリマ東京」（2018年11月25日、東京流通センター第二展示場）にて配布しました。イベントでは多くの方々に来場いただき、好評を得ることができました。授業、展示、冊子制作、イベント参加と行程の多いプロジェクトとなりましたが、参加学生、教員ともに多くのことを収穫できたと考えます。

丸山 松彦（メディア・デザイン学科 助教）
竹之内 要人（メディア・デザイン学科 非常勤講師）

会期 2018年7月19日 17:00—19:00
会場 玉川大学3号館102教室
企画 ジョナサン・リー (メディア・デザイン学科 教授)
指導 ジョナサン・リー
八木澤 桂介, 高木 則幸 (メディア・デザイン学科 非常勤講師)
広報デザイン 三橋 光陽 (メディア・デザイン学科3年)

企画主旨

For this event, selected music works from the spring semester's computer music composition and seminar courses were presented in a more informal setting, with participants and audience members able to experience curated works of various genres in a different way compared to a concert or exhibition. With this more relaxed atmosphere, the goal of the event was for students to experience together works of their peers from various years, and to create another opportunity for students to interact with each other outside of the classroom and help with the planning and enactment of the event.



computer music



報告

2018 was the fourth time this event took place, with students handling most of the preparation and management of equipment for the event, and most of the works involved live performances and/or video. This year 3rd year students presented a total of 13 works: four video works with audio, and nine live performances which included instrumental and/or interactive performances with live electronics, often with video. The works themselves were supervised by various instructors in the computer music division, and the different genres (pop, rock, electronic, experimental) reflected the diversity of interests and endeavors of all the music students. Most works were created by individual students, but there were a few collaborative works as well, with a total of 15 students participating as composers and performers.

With the increase in live performances and video works that focused the audience's attention to the stage, this year the "café" had more of a concert atmosphere compared to the first two years, but the more relaxed setting still allowed for a flexibility that combined the benefits of a concert setting and an exhibition: participants could experience a curated, defined span of time, but they were also free to discuss things with each other during the event and/or enter and leave the venue freely. In the future, it is hoped that the students will use this year's music event as a template and develop it further to help motivate themselves and create more opportunities to share their efforts with a larger community. ジョナサン・リー (メディア・デザイン学科 教授)

出品者

秋山 紹一
遠藤 有紗
佐々木 希実
佐藤 優貴子
清水 夏音
関 瑞穂
田宮 優佳
中島 大夢
西原 陸大
藤野 了伍
松尾 直樹
三橋 光陽
森岡 美羽
山下 芽依
渡邊 初音 (すべてメディア・デザイン学科3年)

春学期展示 2018年7月24日—2018年7月27日
 講評会 7月23日 17:00—18:30
 秋学期展示 2019年1月17日—2019年1月21日
 講評会 1月21日 17:15—18:30
 会場 玉川大学3号館102教室
 広報デザイン 三宅 祐貴乃, 大谷 樺乃

報告

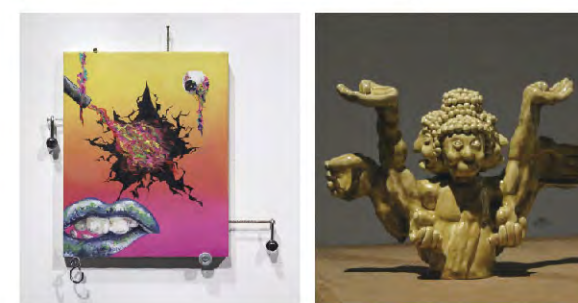
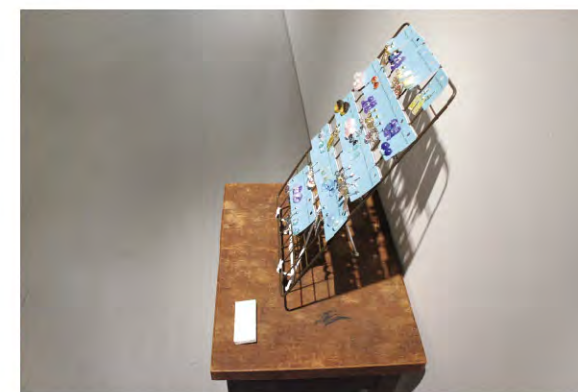
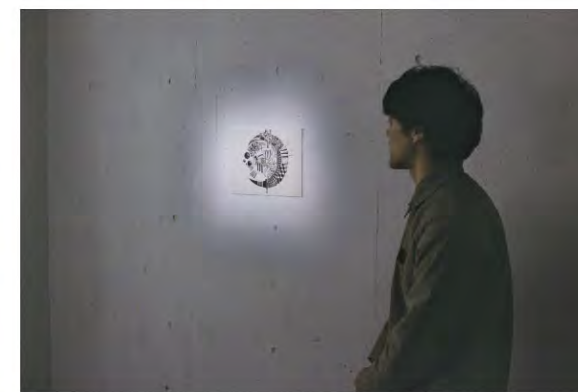
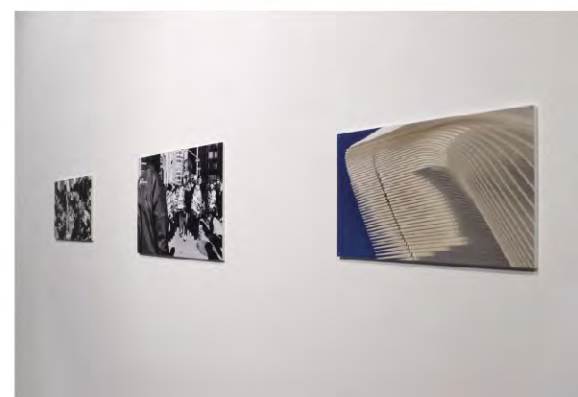
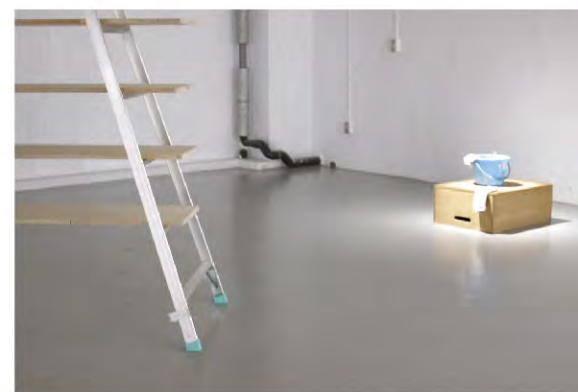
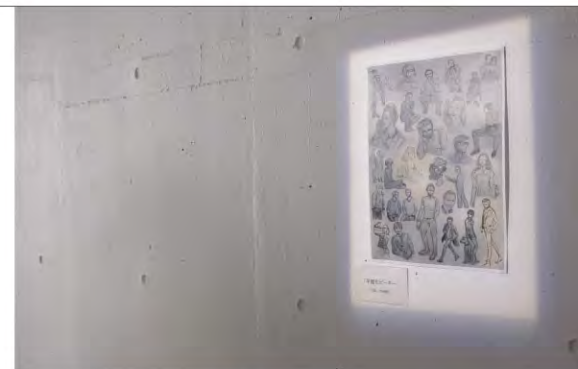
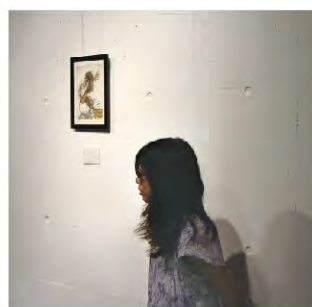
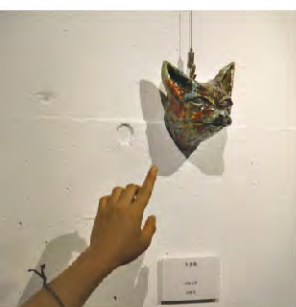
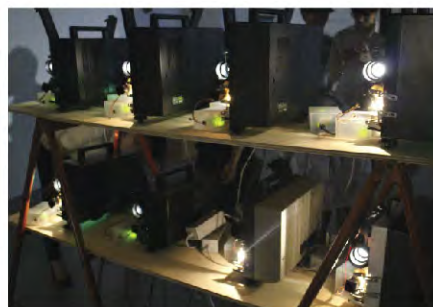
昨年度秋学期から名称を改め、「オープンスペース」として学生たちの自発的な発表の場を年2回設けています。出品する学生の動機はさまざまです。卒業研究に向けた取り組みを確認する場として、自主制作の手応えを感じるため、授業以外の作品を観て欲しいから、友達に誘われたなど。思い思いの動機や表現を同じ空間で共有すること、展示した自作を客観視し、他者の作品に感じ入る、学生が互いに刺激し合う場になりつつあります。今年は、広報活動としてメディア・デザイン学科1年生2名にDMデザインを担当してもらいました。ここ数年間は芸術教育学科の学生が中心に運営してきましたが、メディア・デザイン学科の学生が少しずつ増えてきたこと、学生スタッフが学部学科間を超えた活動になりつつあることを嬉しい流れとして報告いたします。

椿 敏幸(芸術学部芸術教育学科 教授)

Open space

春学期合同講評会 出品者

椿 敏幸(芸術学部 教授)
 南 俊輔(芸術学部 助手)
 鈴木 文健(芸術教育学科4年)
 久我 優莉子(芸術教育学科3年)
 小島 有貴(芸術教育学科3年)
 竹内 すみれ(芸術教育学科3年)
 松本 優太(芸術教育学科2年)
 吉永 胡桃(環境農学科2年)
 大岡 健介(芸術教育学科1年)



秋学期合同講評会 出品者

鈴木 文健(芸術教育学科4年)
 澤崎 竜平(メディア・デザイン学科4年)
 松本 優太(芸術教育学科2年)
 和山 幸恵(芸術教育学科2年)
 大岡 健介(芸術教育学科1年)
 細谷 元暉(芸術教育学科1年)
 里見 香恵(メディア・デザイン学科1年)
 三宅 祐貴乃(メディア・デザイン学科1年)
 大谷 樺乃(メディア・デザイン学科1年)

会期 2018年7月27日 18:30—19:30
 会場 玉川大学 University Concert Hall 2016 107教室
 企画 ジョナサン・リー(メディア・デザイン学科 教授)
 指導 ジョナサン・リー
 八木澤 桂介, 平山 晴花(メディア・デザイン学科 非常勤講師)
 広報デザイン 三橋 光陽(メディア・デザイン学科 3年)
 菅原 奈々(メディア・デザイン学科 2年)

企画主旨

即興パフォーマンスの訓練を行う授業です。学生たちは授業内で3つの電子音楽グループを組み、それぞれ異なる機材やアプローチを用いて、コンセプトの構築から実際の演奏まで同じグループで行います。最終的には、10分程度のマルチメディア・パフォーマンスを制作し、コンサートで演奏します。2018度は「シンセサイザー」「ライブ映像とサンプリング」「特集奏法」という3つのテーマを元に、各グループで解釈を決め、機材の操作と演奏方法も修得しながら、実験的音楽を実現するための即興演奏を学びました。

報告

The concert this year was the culmination of an effort by the students and faculty to start an improvisational electronic music ensemble. Because this was the first time to prepare for such a concert, there were many challenges in teaching all of the students the different technical and logistical elements involving equipment as well as the aesthetic challenges of working together in unfamiliar genres of music expression quite different from their usual creative experiences.

The initial goals of the course and concert was to provide a learning experience where students could develop their creative sensibilities through improvisational performance, and to do so in an environment where they have to work together with students from different years and backgrounds. Although some students had backgrounds working in different music groups like choirs, bands, and wind orchestra, basically none of them had any experience making original music using the various electronic equipment, and virtually none of them were trained in doing any kind of structured musical improvisation. An additional challenge was incorporating the visual and performance element into the final works.

The hope is that students will build upon this experience in future years and help advise younger students and further develop and expand the quality of creative expression for their private and group activities various production classes.

ジョナサン・リー(メディア・デザイン学科 教授)

作品解説 もちもちfantasy「日本創生」

私たちのグループは、サンプリングした音を使い、ライブパフォーマンスをします。

古事記をテーマに口語と古語を読み上げながら、声にエフェクトをかけて演奏します。

それぞれのパフォーマーが、異なるエフェクトを使い、テーマに沿って演出していきます。

音楽と映像の融合が生み出す世界観をお楽しみください。

作品解説 SYMPHOSIZER「シンクロニシティ」

私たちのグループ「SYMPHOSIZER」は、文字通り電子楽器でオーケストラを奏でます。今回の曲「シンクロニシティ」は、大きいものや、小さいもの、鍵盤がついてるもの、ついてないもの。。様々なシンセサイザーを駆使し、超能力電子音楽団としてテレパシーで通じ合いながら、即興でお送りします。

お楽しみください。

作品解説 さくらんぼparfait「free run」

さくらんぼparfaitは、テルミン、WAVEドラム、サンプリングしたオブジェクト音、Bass、Horn、Sax、ドラム、大正琴、キーボードで編成された、器楽演奏による即興演奏アンサンブルである。

今回は、各楽器音を拡張する実験に加え、図形楽譜を各々の解釈で表現しながらアンサンブルとして演奏することを試みた。自由に演奏することを走ることに例え「free run」というタイトルをつけた。

同じ譜面を2グループに別れて演奏しているが、全く違った音楽が出来上がったので、そこに注目して聴いてほしい。

もちもちfantasy「日本創生」出品者

久野 萌夏(メディア・デザイン学科2年)

坪井 桜子(メディア・デザイン学科2年)

森岡 美羽(メディア・デザイン学科3年)

三橋 光陽(メディア・デザイン学科3年)

渡邊 初音(メディア・デザイン学科3年)

中村 光太(メディア・デザイン学科4年)

西澤 伶弥(メディア・デザイン学科4年)

山下 旦輝(メディア・デザイン学科4年)

SYMPHOSIZER「シンクロニシティ」出品者

岩城 尚斗(メディア・デザイン学科2年)

佐藤 帆乃香(メディア・デザイン学科2年)

堀口 あずさ(メディア・デザイン学科2年)

遠藤 有紗(メディア・デザイン学科3年)

清水 夏音(メディア・デザイン学科3年)

中島 大夢(メディア・デザイン学科3年)

西原 陸大(メディア・デザイン学科3年)

岡段 摩紀(メディア・デザイン学科4年)

櫻井 春寿(メディア・デザイン学科4年)

塩谷 高明(メディア・デザイン学科4年)

さくらんぼparfait「free run」出品者

金子 和弥(メディア・デザイン学科2年)

相模 那芽(メディア・デザイン学科2年)

菅原 奈々(メディア・デザイン学科2年)

村上 琢磨(メディア・デザイン学科2年)

佐々木 希実(メディア・デザイン学科3年)

佐藤 優貴子(メディア・デザイン学科3年)

井倉 弘晶(パフォーマンス・アーツ学科4年)

高木 凜(メディア・デザイン学科4年)

森田 こひろ(メディア・デザイン学科4年)

若杉 泰地(メディア・デザイン学科4年)



会期 2018年9月25日—10月2日
会場 玉川大学3号館102教室
トーク・イベント 1)9月28日 17:00—19:00
2)10月2日 17:00—19:00
企画 松本 優太(芸術教育学科2年)
広報デザイン 遠藤 一弘(芸術教育学科2年)

企画主旨

全ての生物は鼓動し、またそれぞれが微妙に違ったリズムを刻んでいます。今回有志で集まった芸術教育学科2年生の学生たちもそれぞれが違う鼓動を刻んでいるように、それぞれが違う個性を持ち合わせています。各学生の良さを生かすため、展示する作品に制限はつけず、全員の個性を存分に発揮する場を作り出しました。

報告

本企画展を通して、メンバーの展示の能力が大きく向上しました。最もこだわったことは、各作品の良さを生かした展示をすることです。しかし総勢11人の作品全てを飾るには展示のスペースが狭く、工夫して展示する必要がありました。展示する場所や照明の当て方、作品の特性を生かした展示の仕方など、お互いの良さを潰しあわないように展示するのはまさにパズルを組み立てているような感覚でした。来場者からのアンケートにもそういった工夫に目を向けている回答もありました。

松本 優太(芸術教育学科2年)

学生のコメント

同じコースの同期と行った鼓動展は私にとって刺激になることが多かったです。私自身初めての作品展ということで、何もわからない状態から始まりました。しかし一緒に作業を進める同じコースの同期達の力を借りて無事に鼓動展を終えることができました。人に見てもらえる作品とは何か?を考えるきっかけにもなりました。

内井 光貴(芸術教育学科2年)

鼓動展が終わり、コースの雰囲気もより良くなったと感じています。展示会を開催するにあたり、多くの壁がありました。その度に話し合いを設け、各自ができることを精一杯行なったからこそ、鼓動展を成功させることができたと感じています。多くの鑑賞者からの意見や感想を頂きました。それを制作に活かし、自分の表現技術を磨いていきたいです。

榎並 諒(芸術教育学科2年)

今回この企画展を開催するにあたり、宣伝するために必要なDMやポスター制作を担当しました。テーマから命の尊さや重みを意識しながら制作活動をしました。この企画展の顔となる取り組みを通し、責任感や仕上がった時の喜びを体感し、さらに制作に必要なスキルを向上させることができたので、とても良い経験になりました。

遠藤 一弘(芸術教育学科2年)

今回の展覧会では個々の作品に応じた効果的な展示の仕方を実体験を通して学ぶことができました。展示方法によって作品に込めた意図を最大限に引き出し、効果的に伝えることの大切さに気が付きました。また他の学生の作品を鑑賞することで自分自身の未熟な点を知ることもしました。より思考を重ねじっくりと作品を制作していきたいです。

菰田 沙矢佳(芸術教育学科2年)



初めて企画展を行い、作品の搬入や設置などを仲間と一緒に行ったことは良い経験になりました。企画展では仲間との情報共有がとても大切であることを確認しました。今回の企画展に足を運んでくださった方々に自分の作品の感想を直接聞けることができました。

島崎 脩嘉(芸術教育学科2年)

初めて企画展を行って、自分のイメージや考えを作品に表すだけでなく、見に来た方との会話を通して作品やテーマに対する他者の印象を知ることができました。また様々な作品を鑑賞し、テーマに対して他の学生がどのように考えて作品を制作したのか話を聞いたことで、自分とは違う発想に触れ、新たな考えを学ぶ良い経験をすることができました。

眞銅 美穂(芸術教育学科2年)



Our beating

同じ「鼓動」というテーマでそれぞれが、何をどの様に作品として表すのかとても楽しみであり、良い刺激となりました。また、仲間と一緒に1つのものを作り上げる事の大変さを実感し、今回の企画展を通して勉強になったことがたくさんありました。これらの経験を活かし、今後より良い企画展を作り上げる事に挑戦したいです。

高橋 もも(芸術教育学科2年)

同期で企画した鼓動展では、鼓動をテーマに作品を各自制作しました。鼓動から連想し、浮かんだモチーフ同士を組み合わせた超現実的であるシュルレアリスム作品に取り組みました。鑑賞者側がそれぞれイメージを膨らませて作品を楽しんでいたのが良かったです。この企画展でシュルレアリスム作品を作ることの楽しさを知り得ました。

濱田 柚子(芸術教育学科2年)

自分らしさのある作品が作りたかったので、人の目にとまるような立体作品とその関連作品を制作しました。立体のカメラをダンボールで制作し、インパクトを出すことに成功しました。しかし、細かい部分の装飾が不十分であったり色ムラが目立ってしまったりする結果となりました。企画展を通して細部までこだわり抜いて制作することを実感しました。

渡邊 紗生(芸術教育学科2年)

多人数でのグループ展という事で、企画段階からつまづいたり意見が纏まらなかったりする事もありました。しかしそういった壁を乗り越えて無事に開催できたこと。そして一つのテーマから多様なジャンル、テイストの作品が出来上がり、互いに刺激として受け止められたこと。それらのことを、私達が創作活動を行う上での成長に大いに繋げることができた企画展でした。

和山 幸恵(芸術教育学科2年)

会期 2018年11月1日―11月7日
会場 玉川大学教育棟2014 ラーニングコモンズ
共同授業報告会 11月5日 17:00―18:40
企画 藤枝 由美子(メディア・デザイン学科 教授)
村山 にな(芸術教育学科 准教授)
広報デザイン メディア・デザイン学科
小田 千裕(メディア・デザイン学科4年生)

企画主旨

グローバル・リーダーシップの修得をねらいとして、玉川大学のユニバーシティスタンダード科目「国際研究」において毎年アメリカのフィラデルフィアにあるドレクセル大学と玉川大学との共同授業を行っている。参加学生自身のまとめと振り返りの意味を込めて、その授業成果をグループごとのポスター展示や報告会における英語でのプレゼンテーションという形で、広く在校生や教員に向け公開した。

報告

玉川大学の学生らは、今年度のテーマ「水と緑の都市計画」のもと、5月から7月までの事前授業では村山にな先生による講義「江戸のまちづくり」や法政大学名誉教授の石神隆先生による特別講義で、都市が成立する背景にある考え方や地理的条件、コミュニティの成り立ちなどを学修した。また小グループに分かれ、各グループが以下の独自のテーマに沿って、自然や地形を利用した関東圏の都市計画について調査研究を行った。

- 東京のエコシステム——東京湾を中心に
- 都市の緑——伝統と革新
- 都会の大動脈——地下空間と交通網
- 鉄道に伴う都市の発展
- 庶民の遊び——劇場と水辺

これらにより都市の成り立ちについての基礎知識を養い、英語でのプレゼンテーションを準備し、9月に開催される9日間の米国での共同授業に備えた。また、以下のような共同授業の日米混合のグループ分けを事前に行い、渡米前からGoogleハンアウトによるビデオ通話を用いてグループミーティングを開始した。

- City Squares
- City Parks / Plazas
- Neighborhood Parks
- Schuylkill River Trail and Water Works

昨年度から取り入れた実際に対面する前のインターネットを介したミーティングは功を奏し、その後のコミュニケーションをスムーズにしている。

米国での共同授業では、ワシントンD.C.のシティーパークスアライアンスで講義を受け、国立建築博物館の展覧会「Making Room-Housing for a Changing America」にて、米国の様々な家族や同居人のあり方と生活スタイルに応じた居住空間についての展示を見学し、フィラデルフィアやワシントンD.C.やニューヨークにて公園を歩き、関係者や公園の利用者にインタビューを行うなどのフィールドワークをおこなった。そして、公共の概念や日米の公園の利用方法の比較を議論したりすることによって、最終日にはグループごとにより良い未来へ向けての提言を行った。

これらの活動から日米の比較における公園や広場の利用方法の違い、人々が集う場所に対する政府や地域コミュニティの関わり方の違い、そして歴史的な意味を託したり安全へ配慮したりする目的から広場が作られる事例、人々のつながりを重視した米国の公園のあり方がある一方で、自然の生態系を利用した日本の公園の特徴などが確認された。

帰国後の展示発表は、例年同様、授業写真を解説をつけて3分程度にまとめたスライドショー、過去の授業記録の冊子の陳列、ポスター展示という構成をとった。また、展示期間中に報告会を設けた。

総括すると、未来へ向けてのより良い提言という課題の達成においては、正直なところ、全体として十分に力強い提案がなされたとは言い難い。しかし、現地では成果をまとめることよりも、その過程における相互理解を重要視し、ディスカッションの時間を増やしたという背景もある。その甲斐があり、今年度の最大の成果は、長く課題であった英語でのコミュニケーション力の向上だと考えている。当該授業も回を重ねるごとにディスカッションが成立するようになってきたが、今年度はさらに議論が活発化し、質疑応答での発言回数の増加が目覚ましかった。このような点は、成果展示には直接的に反映されないが、授業成果としてここに報告しておきたい。

今回の成果報告展示に向けグループごとに準備をさせたが、学生にとって準備時間の確保は難しく、学生の作業負担が偏るケースも多々見受けられた。事後指導にあらかじめ十分な時間を確保しておくことや今一度リーダーシップのあり方を見直し、授業に取り入れることが今後の課題である。

藤枝 由美子(メディアデザイン学科 教授)



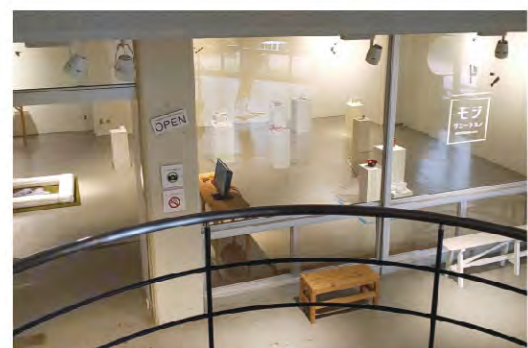
Exploring outdoor public spaces



会期 2018年10月16日—10月25日
会場 玉川大学3号館102教室
水面字制作体験 10月23日 17:30—18:30
企画 小林 笹音(パフォーミングアーツ学科4年)
仲村渠 真, 牧田 里美(メディア・デザイン学科4年)
広報デザイン 牧田 里美

企画主旨

本展覧会は「文字」をテーマに作品をつくりあげました。文字は古代の記号から始まり、時を経るにつれ意味や音を持つようになりまし。今の時代、人は生活のあらゆるところで文字を目にします。文字の多くは読み書きに使われますが、それだけでなく「書」「絵画」「詩」「衣服」などさまざまなデザインされまれています。私たちはふとしたとき、フォントの違いを触ってみたいと思いました。そこで本展覧会では、私たちが感じる文字について思いつくま具現化させることにしました。



報告

本展覧会は、2017年にふとした思いつきから始まりました。「文字」を実感したい、という曖昧な気持ちから企画を立ち上げた私達は、何を作るか、何を伝えたいかなど様々な悩み、結果一年の期間をかけてようやく実現することが出来ました。

TAGに参加していなかった私たちは、借用品、展示期間、企画の立ち上げなど何から何までわからないことが多く、説明を誰に聞いたらいいのかもわからないという状況で四苦八苦しつつも努力しました。不慣れな私たちにご教授頂いた先生方にはこの場を借りて御礼申し上げます。

作品の発想をするに至って、「文字」という漠然としたテーマをどうまとめるのかを考えました。一口に文字と言っても、漢字、ひらがな、カタカナ、果てはローマ字など日本語だけにしても幅広い言葉を使って私達は生きています。今回の展覧会を行うにあたって、まずどれだけ日常に様々な文字が溶け込んでいるのか実感しました。そこで、この展覧会でもできるだけ日常のものを使い、水面字ではお椀や鉢の中に文字を浮かべたり、布団を文字で作ったり、万華鏡に文字を入れるなど、身近なものの中に文字を落とし込んでいきました。また今回のメイン展示として、本展覧会の発想の大元となった「ゴシックと明朝の違いを体験したい」という企画を、3Dプリンターを使用し、たくさんの「あ」をボックスにいれ手のみで触ってフォントを当て、という展示で実現させました。

本展覧会のもうひとつのテーマとして、展覧会を純粋に楽しんで欲しいという思いがありました。作品が伝えたいことを難しく考えるのではなく、ただ作品を楽しみなんとなく日常で思い返すような展覧会をしたかったのです。結果体験型の作品が多くなり、多くの人がボックスの中の「あ」を触り、壁に貼ったオノマトペの前で文字にあった表情をして写真を撮り、楽しんでくれました。その意味では成功したと考えています。しかし、ワークショップでは集客がうまくいかず、宣伝の難しさを実感しました。

思いつきから始まった展覧会ですが、今回の企画を立ち上げから開催まで実現することができ、たくさんのことを学ぶことが出来ました。

小林 笹音, 仲村渠 真, 牧田 里美

Moji+Recreation



会期 2018年11月10日—11月11日
会場 玉川大学教育棟2014
企画 鈴木 文健(芸術教育学科4年)
広報デザイン 高橋 もも(芸術教育学科2年)

企画主旨

ここ数年は雑貨屋と称し、TAG学生スタッフが制作した作品を販売する模擬店を出店しています。今年のテーマは“犬・猫”、店名は“1 crossed TAG 2”です。読み方は「ワンクロスド タグ ニャー」で、鳴き声が店名になっています。「犬」、「猫」という具体的でキャッチーなテーマにすることで、お客さんと呼び込み、かつ、TAG学生スタッフの参加人数を増やすことが狙いです。

また、今年から陶芸教室で売り物制作会を行い、販売だけではなく制作にも力を入れました。 鈴木 文健(芸術教育学科4年)

報告

今年のコスモス祭でTAGは「犬・猫」をテーマにした雑貨屋を模擬店エリアに出店した。商品は、陶器、キーホルダー、缶バッジ、ポストカード、写真などの売れ線から、犬の毛玉に触れる権利、犬猫の鳴き声(学生が鳴き真似をした音声)などTAGらしい捻ったもので、バリエーションに富んでいた。

良かったこととして挙げられるのは、出品者が昨年より多かったことだ。その要因として、鈴木文健を中心に売り物制作会を行い、商品作りのサポートができたことが大きい。普段、TAGの参加の仕方がわからない学生にとって、“制作・展示・販売”の経験ができるコスモス祭の模擬店は、敷居が低く、満足度もまあまあある良い機会だと思われる。また、お客さんとのコミュニケーションが積極的に取れていた。商品売るという意識が高かったし、商品が他者に渡る経験もでき、今後の制作の励みになったという感想が参加者からあった。

改善の余地があることとして挙げられるのは、昨年度と同じ雑貨屋の形態をとり、ややマンネリ化していることだ。過去には“パワースポット”を出店し、場づくりをして、他の団体と差別化を図っていた。来年度は出店形態から考えてみる必要があるかもしれない。また、店舗の装飾がベニヤ板、角材など素材がむき出しで、ありもので組み立てた仮設感が強いところが残念だった。「犬・猫」というキーワードに沿った装飾を考え、あらかじめ準備し演出すると良い。 南 俊輔(芸術教育学科 助手)

Dog cat

学生のコメント

前回の「TAG a PHOTO」と同様、今回の「1 crossed TAG 2」でも主に陶芸の作品を出品しました。しかし今回は前回とは違い、他のTAGのメンバー達と共同で制作した作品を多く出品し、普段陶芸に関わることがない他のメンバー達が陶芸に触れることの出来る新たな場を提供出来ました。お店でも反響がよく、次回も取り入れられたらと考えています。

久我 優莉子(芸術教育学科3年)

TAGでは毎年異なるテーマの下、学生が趣向を凝らして作品を出品します。去年のテーマは「カメラ、写真」で、今年は「犬、猫」でした。毎年のテーマがどのように決定されていくのかは不明ですが、毎年出品者の個性がよく感じられます。私が今年出品したものは「銅い犬の毛玉：一触り10円」です。10円と設定しつつも、コスモス祭後半では無料で触ってもらいました。通りがかった来訪者の方に「この子(犬)の写真があれば、100円は払うのに」と言われたことが反省点です。

竹内 すみれ(芸術教育学科3年)

TAGの模擬店に参加したのは今回が初めてで、当日の店番や接客等は行わなかったのですが、出店する商品を制作しました。「犬」「猫」がテーマでしたので、レジン素材の猫のキーホルダーと缶バッジを作りました。レジン素材の小物はこれまでも趣味で作った事がありましたが、商品として作ったのは初めてだったのでお客様が気に入ってくださるかどうか不安でした。しかし嬉しいことに購入して下さったお客様がいらっしゃり、自分の制作物への自信に繋がり良い経験となりました。

和山 幸恵(芸術教育学科2年)

関わった学生

鈴木 文健(芸術教育学科4年)
白川 明日香(パフォーミング・アーツ学科4年)
飯田 美来(芸術教育学科3年)
久我 優莉子(芸術教育学科3年)
小島 有貴(芸術教育学科3年)
竹内 すみれ(芸術教育学科3年)
松本 優太(芸術教育学科2年)
濱田 ゆず(芸術教育学科2年)
高橋 もも(芸術教育学科2年)
和山 幸恵(芸術教育学科2年)
清水 彩(メディア・デザイン学科1年)
中村 真実(メディア・デザイン学科1年)
水上 萌々子(メディア・デザイン学科1年)
三宅 祐貴乃(メディア・デザイン学科1年)



会期 2018年11月26日—11月30日
会場 玉川大学3号館102教室
公開講評会 11月30日 15:00—16:00
企画 林 三雄(メディア・デザイン学科 教授)
広報デザイン 井上 葵(メディア・デザイン学科3年)

企画主旨

3年目となる空間デザインを専門領域とするゼミの授業課題作品の発表の場としての展示である。展示会のタイトル発案からDM制作、展示空間のアイデア出しなど、毎週の授業の初めの30分を使い、展覧会を作るための要素について学生たちと話し合いながら企画した。

タイトルの「住処」は、制作した作品が生活に関する物品が多かったことから展示会場全体で住まいのようなイメージを作りたいという発想から決まった。展示は作品のアイテム毎にまとめる手法で展示した。椅子取りゲームのように円陣を組む展示や、ガラス窓にトレーシングペーパーを張りHIMMELIが生み出す影を効果的に演出するなどの工夫をした。

林 三雄(メディア・デザイン学科 教授)



会場入口(HIMMELI)のシルエット

出品者

新井 健悟(メディア・デザイン学科3年)
石井 溪(メディア・デザイン学科3年)
井上 葵(メディア・デザイン学科3年)
笠原 麻里(メディア・デザイン学科3年)
梶原 琴海(メディア・デザイン学科3年)
岸田 奈美希(メディア・デザイン学科3年)
坂部 真佑(メディア・デザイン学科3年)
柴田 楽(メディア・デザイン学科3年)
竹谷 麻里(メディア・デザイン学科3年)
中野 安悠(メディア・デザイン学科3年)
長島 歩泉(メディア・デザイン学科4年)



椅子は各人が第1作、第2作を展示



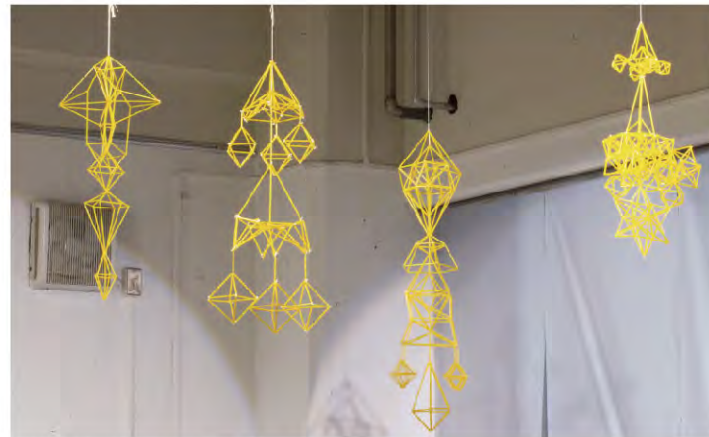
積木は鑑賞者が遊べる展示に



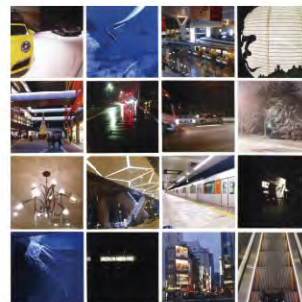
公開講評会



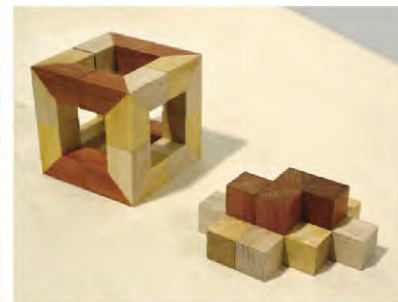
会場風景



HIMMELI (左から 岸田、梶原、柴田、坂部)



Urbanlight Collection (石井溪)



ユニット積木(中野 安悠)



木製椅子(笠原麻里 左:第1作、右:第2作)



有明行灯(竹谷麻里)

学生のコメント

普段、自分の作品が多くの人に見られることは無いので今回の展示はなかなか良い経験でした。

有明行灯やヒンメリは計画通りに進んだものの、椅子の制作で遅れをとり展示期間終了までに完成するかギリギリの状態でした。しかし、時間を見つけてひたすら制作をしたのでどうにか期間中に完成し、様々な方に見てもらうことができました。見に来てくれた友達からは「丁寧」や「デザインが好き」など言ってもらえたのでこれからも見た人に親しまれるような制作をしていきたいです。

柴田 楽(メディア・デザイン学科3年)

今回、『住処』展で制作、企画したことで多くのことを学ぶことができました。今までは作品を造ることしかしてこなかったが、作品を展示する、見せるための工夫を学ぶことができ、興味や関心が深まった。また企画展ができるまでの流れを知ることができ、他者に作品を見てもらう、足を運んでもらうために必要なこと、普段展示会に行くだけでは気づくことができなかった展示会の裏について学ぶことができて大変良い経験を得ることができた。

竹谷 麻里(メディア・デザイン学科3年)

この『住処』という展覧会を行い、自分たちがそれぞれ別々に作り上げた作品を展示する難しさを感じました。実際に作品を置くと、事前に考えていた図面との違いが出て、工夫が必要だった点もありました。私自身は初めて展覧会の設営で学ぶことがたくさんありました。課題の有明行灯から始まり、展覧会ぎりぎりまで制作した椅子の作品まで全てを1つの『住処』という世界観にまとめあげることが出来たと思います。

中野 安悠(メディア・デザイン学科3年)

SUMIKA-residence

会期 2018年12月10日—12月21日
会場 玉川大学3号館102教室
トーク・イベント 12月14日 17:00—18:00
企画 飯田 美来, 竹内 すみれ
広報デザイン 飯田 美来

企画主旨

本展は、企画者2名の間に日頃からあると感じていた「つながり」を元にテーマを設定した。そのつながりは、相手にあって自分にはないものや、互いの見た目と反する内面、未知の部分を指している。

企画者の間だけでなく、現代において人々はSNSなどを通じて国籍や年齢・性別を超えた広い「つながり」を持つようになった。しかし、その「つながり」の本質は不明確であり実体を持ち合わせていない。また、自分が相手に対して抱いている思いやイメージは、常に不確実であり、その逆も然りと言える。

つまり、「私たちは相手のことを知っているようで、実はその多くを知らない」ということである。これを“I know you.”とも“I don't know you.”とも読める“I (don't) know you.”という本展のタイトルとした。

「不確実性」や「あいまいさ」を表現するため、淡く儂い素材や透明感を意識した作品を中心に制作している。互いの作品を通して「わたし」と「あなた」の間にある「未知」と「つながり」について追究した。

報告

企画主旨にもあるように、「相手と自分の間にある“つながり”」を互いの作品を通して表現した。自身が相手に対して抱いているイメージを超えて、「つながり」のあいまいさや儂さを作品に込めることができた。特に、共同作品である《優美な死骸》は本展の主なる作品であった。これは、20世紀にシュルレアリストたちの間で流行した遊びを元としている。本来は一枚の紙を四つ折りにし、互いに見せ合うことなく交互に一面ずつ描き、最終的に紙を広げて楽しむものである。一方で、本展では巨大な紙でダイナミックに描き、主作品として制作したことは良い試みであったと考えられる。作品のスケールを高めることで、“つながり”や“不確実性”というテーマを象徴づけることができた。

また、この主要作品の原点ともいえる作品が《the Factory of Face》である。企画者二名が一年次の時、ある講義の間に描いた落書きであり、初めての共同作品である。「講義中に描いた落書き」という点が、今回の主要作品とは大きく意図が異なるが、むしろ、「シュルレアリストの遊び」として本来的であるとも言える。

竹内の作品である《泡の境界》は、「テーマを体感的に伝えたい」という意図から制作された。すぐに消えてしまう泡の壁は、相手との見えない壁を象徴している。何気ない衝撃で泡のように簡単に消えてしまうが、確実にそこに存在している“壁”は、鑑賞者にも共通して感じられるものだったであろう。また、《ゆらめき》も同様に、体感的な作品である。展示室の半分を大胆に使用することで、空間作品としても機能することができた。

ただし、作品への誘導線が甘かったことが反省点としてあげられた。この反省点を踏まえ、空間演出の作品について研究を進めていきたい所存である。

飯田の作品の特徴は、写真、絵画、立体によってテーマを表現したところにある。それぞれに相手の外見と内面の要素を取り入れている。写真作品はOHPフィルムを使用し、透明感のある画面を重ね、儂さや柔らかい空気感を生み出している。また、作品に伴ってライティングにも趣向を凝らした。

立体作品は和紙をちぎったものをつなぎ合わせ、僅かな色味や奥ゆかしさ表現している。外側に張られている針金は、外面的な「硬さ」や「冷たさ」を象徴し、鳥かごに見たてられている。内面性と外面性をストレートに表現した作品は、テーマの原点ともいえる。

また、広報活動を盛んに行えたことが、本展の企画意義を高めた。広報デザインは飯田が担当し、水彩で描かれた二つの横顔が印象的である。これは「ルビンの壺」と呼ばれる錯視効果を用いており、テーマに基づいた意味づけがなされている。二つの横顔にも壺のようにも見えることが、「あいまいさ」や「不確実性」を表している。

このビジュアルに惹きつけられて来場された方も多いが、特に成功点としていえることは学外からの来場者が多かったことである。学内の学生や教員のみならず、普段美術に関わりがない方々にも来場してもらえたことは、企画者の成長と自信に繋がった。

本展全体を振り返り、来場者の方々からいただいた感想や意見は、今後の作品制作に向けて大切にしていきたい。また、それと同時に、自身の作品の方向性を見失わないようにすることも重要であると心がけたい。

竹内 すみれ (芸術教育学科3年)

出品者

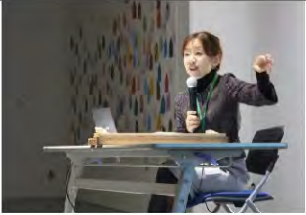
飯田 美来 (芸術教育学科3年)

竹内 すみれ (芸術教育学科3年)



Connection

日時 2019年1月25日 17:15—18:15
会場 玉川大学3号館102教室
広報デザイン 南 俊輔(芸術学部 助手)



報告 西郷孤月「瀧」図をめぐる

明治時代の始まりによって押し寄せた近代化は、日本美術にも甚大な影響をもたらした。日本画の成立は、その顕著な例とみられるが、その過程において重要な役割を演じたのは、東京美術学校の開校と、日本美術院の設立である。そしてこれら二つの機関で展開された、近代の日本画を構築する試みでは、岡倉天心・橋本雅邦に率いられた横山大観・菱田春草・下村観山らが画期的な成果を挙げた。今回取り上げた西郷孤月は、これら著名な3人の画家たちと当初はともに日本画の新生を目指しながら、後年流離したまま没した画家である。特に後年の作品については、いまだ知られていないものも多いことが推測され、またその画業について評価が確定しているとはいえないが、前記した天心や3人の画家たち同様の真剣な問題意識を持って活動していたことは確実である。ここでは彼が繰り返し描いたとみられる「瀧図」の一作例を紹介し、多少なりともその作画意図を推測したい。

瀧を近景に捉えた作品は、絹本墨画淡彩、本紙縦110.7cm、横40.3cmの掛幅仕立てである。画面右下に「孤月」の落款と、朱文円印「孤月」の印章が押されるが、それらは孤月中期の作品群にみられると指摘されている落款印章の特徴を持つ。箱蓋には「瀧 孤月筆」、蓋裏には「武山」の落款印章があるところから、やはり東京美術学校に学び、日本美術院において活躍した木村武山による箱書とみられる。武山は孤月よりも3歳年下で、美術学校では2年後輩になるが、旅行を共にする程親しく交流していた。

目の詰まった良質の絹に描かれた瀧は、瀧壺に激しく落ちる雄大な姿を描くことを主眼にしたものではなく、懸崖の奥から豊かな水量を湛えてきた流れが、支流と合流して瀧となっていく姿を表現している。そこには瀧の激しさを描くよりも、豊麗な水の姿を描こうとする意図が見てとれる。瀧は日本絵画の伝統的な主題であり、特に漢画派や狩野派にとっては重要なテーマであった。また同時期には、春草や大観が瀧を繰り返し描いていることが遺品から知られ、孤月自身もこのテーマを再三取り上げている。画面全体に感じられる光と大気の表現は、孤月の師である雅邦のそれをさらに柔らげ自然さを増し、特に中央懸

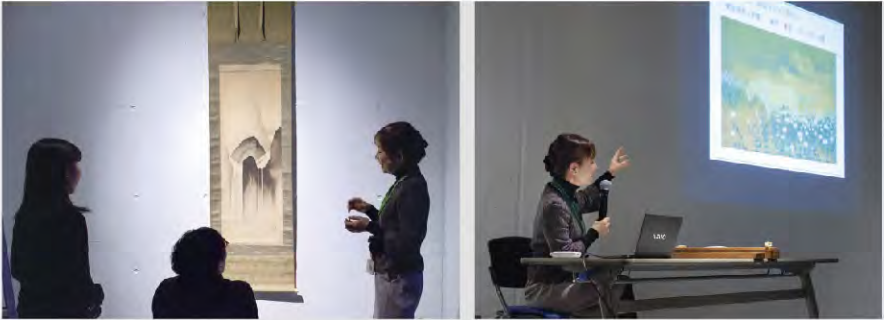
Art history

崖あたりでは不思議な奥行を生み出し、瀧の行方よりも、懸崖の裏の瀧の源流へ鑑賞者の関心を誘うようである。また丸味を帯びた岩や、手前の崖のたらし込み風の墨の濃淡には、琳派に通じる柔らかな描写がみられる。それらは相俟って、瀧の豪壮さや躍動感ではなく、水の豊かさや神秘性を、ここでは表現しようとしていることが窺える。

以上のようにみてくると、当作品は孤月が雅邦の下で修練を積み、かつ春草や大観に続き朦朧体を試み出した後の制作とみるのが自然だろう。

ところで瀧をテーマとした作品を、孤月は反復して描いている。それらには、大観や春草と近い興味を持って描いたと思われるものも多いが、中には、今回紹介した「瀧」図と同様に大和絵的表現を見せ、「那智瀧図」(根津美術館蔵)のような古典作品を連想させるものもある。つまり孤月は、瀧の絵において大和絵的表現も色々試していたのではないか。さらに「飛瀑」という作品では優れた写生表現をみせると同時に、古典的な山水画や雪舟画につながる要素が指摘できる。つまり孤月は流浪の中でも様々な造形にチャレンジし、天心たちと追い求めた新しい古典としての日本画を、孤独に追及していたのではないだろうか。そしてそこから中国への渡航を志した理由も、多少推し量られてくるかもしれない。

加藤 悦子(芸術学部芸術教育学科 教授)



加藤 悦子 かとう えつこ

日本美術史、特に中世絵画史専門

1993 東京大学 人文科学研究科美術史学専修 博士課程修了
文学博士

1994～玉川大学文学部芸術学科助教授

2003～玉川大学芸術学部教授

特 技 好奇心

飯田 美来

芸術教育学科 3年

私は今回、「I (don't) know you.」という展示をやらせていただきました。展示を手伝う側だけではなく、展示を行う側にもなったことで両方の視点を養うことができました。展示では、企画から始まり、ポスターやDMのデザイン、作品の制作、展示方法やライティングなど、さまざまな段階をTAGの皆さんのお力を借りながら経ることができたと感じます。とてもよい経験となりました。

久我 優莉子

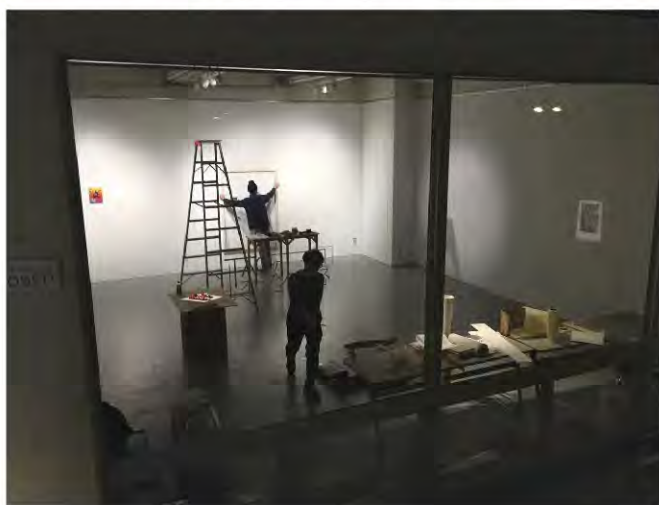
芸術教育学科 3年

3年になり、次の世代が多く入ってくれた。TAGは参加すれば多くの展示や人と関わることができる。今年度も多くの企画が行われいくつかの展示に関わることができた。これから4年になり、どの程度関わることができるのかわからないがこれからもTAGの活動はできるだけ積極的に参加していきたい。ここで得るものは今までの見方を変える機会となり、これからに役立つと考える。

高橋 もも

芸術教育学科 2年

TAGでは一年を通して様々なイベントが行われました。私は、展示会を行うための会場作りの手助けや、文化祭での出し物の制作などで参加しました。また、実際にTAGスペースを利用して展示会を企画して作品展示を行いました。その際、この様に展示会を行える機会や場所を与えてくれ、協力してくれるTAGスタッフのみなさんへのありがたみを感じました。様々な人たちによって開催される展示会では、たくさんの知識や、アイデアを得ることができ、勉強になります。素敵な先生方やTAGスタッフとも出会い、TAGに入って良かったと感じています。



Staff

01 コウセイ展

来場者数 126 / アンケート回答数 10

1 所属を教えてください。

芸術学部 1年	2
芸術学部 2年	2
芸術学部 3年	3
芸術学部 4年	1
本学他学部学生	0
本学教職員	0
一般	2



2 この展示会を何でお知りになりましたか(複数回答)。

ポスター等掲示物	3
学部・学科 web サイト	1
twitter/facebook	1
友人知人から	5
その他 (DM 1)	1



3 内容はいかがでしたか。

とてもよかった	8
普通だった	2
あまりよくなかった	0



その理由

- 個性を感じました
- 最近、芸術は意味のある作品が多く、こうした色彩や構成のみで人を楽しませる作品が少ないため。
- 時間のかかる作品がたくさん展示していたから。
- 学生とは思えないクオリティの作品ばかりで、見ていて楽しかった。
- 立体作品にとっても心惹かれました。
- 作品の中にも工夫が見られるものも多くあり、面白かった。
- 様々な方法で構成の良さを伝えていた。
- 塗りが綺麗で丁寧に作られているのがわかったから。
- 壁に展示されている作品も右上から左下と目線の移動がしやすく、わかりやすかったです。

4 この展示会からあなたが得たものはなんですか。

- 個性が持つ内面的な特徴は、色や形となってしっかりと具現化されるということ、その面白さ。
- シンプルは美しい。
- 塗る力。手間を惜しまない。
- シンプルな構成でも、表現の幅はとても広くて、意味があろうが無かろうが、感じて良いものだと思えばそれでいいんだと感じられた。
- 今後の作品の参考となるヒント。
- 色彩の感覚や構成が新鮮で面白かった。
- 配置や配色次第で作品へのイメージが変わるということ。
- 色の使い方。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

- 個展。
- 機会があれば作品を展示してみたい。
- 音楽演奏。
- 展示会場全体を使ってほしい。
- 空間を使った作品、触ったり寝っ転がったりできるもの。

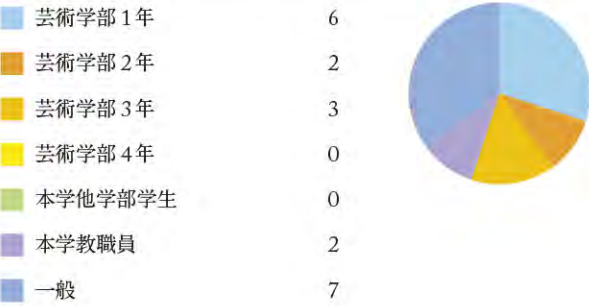


Questionnaire

02 石丸良成 触発・造形展

来場者数 178 / アンケート回答数 20

1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか(複数回答)。



3 内容はいかがでしたか。



その理由

- 様々な音を楽しめた。予想外の音もあって良かった。
- 空間の使い方が良いと思いました。展示方法も不思議だと思いました。
- 実際に体を動かして体験できる展示は良かった。
- 触れて音を出して遊べる美術作品はなかなかありません。とても自由に過ごすことができました。
- 自由に作品に触れることができ、自分で創り出す音の響きを楽しむことができた。
- 保育園の頃の自分になったように浮かれていました。
- 材質を通り越した受け止め方ができて、どの作品にも優しさを感じることができた。
- 見るだけでなく参加して楽しむと、また一つの完成形となるのが面白いです。どの形もユーモラスです。
- 不思議な空間で面白かったです。アルミの羽根の音も不思議な感じがして美しいと思いました。

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 作品は見るだけではない。
- 素材の可能性を感じました。音を体験できて楽しかった。
- 作家が楽しんで制作されていると、見ている方も楽しい。
- 色々な形、物がそれぞれテーマに沿った音を出していて、形、物が違うだけで全然違った。
- 新鮮な驚きとワクワク感！
- 子どもたちが発達年齢によって見せる行動の違いがよくわかりました。
- 見るだけでなく、触って楽しむという形式の展示方法。子ども向けの簡単なおもちゃのアイデア。
- 発想の転換。
- 発想力。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

- 音。
- 楽しい活動。
- 今回の石丸良成さんの造形展を毎年行って欲しいです。
- ワークショップ。
- 中・高校生対象のスペースの使い方。
- 体験型をもっと増やしてほしい。



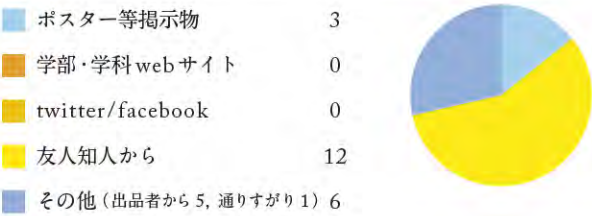
05 TAG オープンスペース春

来場者数 132 / アンケート回答数 22

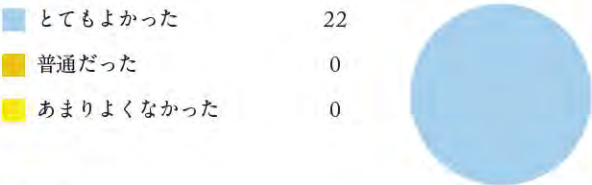
1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか(複数回答)。



3 内容はいかがでしたか。



その理由

- 色々な種類の作品が見れて、面白かった。
- 講評会に参加して多くの人の意見を聞けたり、新たな発見があった。また参加してみたい。
- 作品数が多くて良い。
- 初めて出展させてもらったが、評価がとても新鮮で面白かった。また、様々な人の意見や思いを聞ける良い機会だった。
- 自分の作品を見ていただけたから。
- 普段作品をみる機会がないため、芸術にふれられた。
- それぞれの個性が伝わってきて面白かったため。
- 普段の学生の様子からは想像できない、芸術性を感じたから。
- いろんな人の作品を見て、自分にはない考えを知ることができた。
- みんながどういうものに興味があり、作るのかを知れた。
- 皆、それぞれ個性が表現されていた。
- 色々な人の作品を自分と比べて見れた。
- 芸術性を感じた。
- 独創性豊かだった。

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 展示の仕方。
- もっと、色々な物を作るのにチャレンジしようと思った。可能性が広がった。
- 自分の作品に対する鑑賞者の反応。
- 芸術学部の方のセンスが伝わってきました。
- 物を作る素晴らしさ。
- 出展者の鈴木文健君の意見。
- 豊かな発想力。
- 人の考えとその表し方。
- 立体物の興味。
- 表現の自由。
- 講評されることで自分の作品の良い所、悪い所を知れた。
- 個性。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

- 自分自身の展覧会。
- 他大学の展示。
- もっと作品を作って展示したい。
- 販売。
- アニメーション作品。
- 展示会で、展示作品の説明などテープでも流して頂けるとうれしいです。
- 似顔絵を描いてくれる。
- 一人ずつじゃなくて、みんなで一つの大きな作品。
- コマ撮りアニメーションの制作。
- 架空都市をつくってみたい。
- この展覧会についてももっと宣伝をしてほしい。
- オープンスペースをもっとやってほしい。
- 映像など。



07 鼓動展

来場者数 209 / アンケート回答数 73

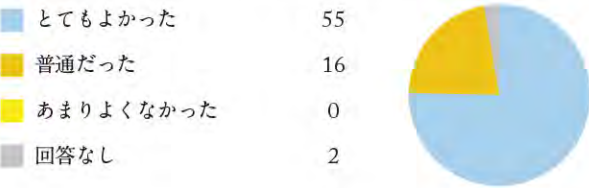
1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか(複数回答)。



3 内容はいかがでしたか。



その理由

- 好きな作品もあったが、少し残酷に感じる作品もあったから。
- 一つのテーマのもと様々な作品があり見応えがありました。
- 普段美術館の展覧会に行っているの、完成度が高いとは思えませんでした。
- 面白い、美しい、寂しいと思う作品があったから。
- 鼓動というタイトルとマッチしていた。
- 一人一人の個性が出て世界観が統一されていました。
- 印象的なものが多かった。空気感もよかった。
- 体内をイメージしてるのかなという感じがした。
- レイアウトや音響に工夫が感じられ、熱意が伝わってきました。
- 色々と違った個性の作品が程よくて、気持ち良い空間に展示されていた。
- 鼓動というテーマにもっとフォーカスしても良いかと思いました。
- 材料であったり、テーマであったり、こんなに解釈が変わるのがおもしろいと思った。
- ドクンドクンという会場のBGMが良かった。

4 この展覧会の感想

- 一つ一つの作品に作者の熱意がこもっていた。
- 子供のような純朴さや素直さがあって癒された。
- 同じ学年の仲間と共に鼓動を感じながら、しかしそれぞれ違った鼓動で作品を作り展覧会を開催したことに価値を感じました。
- レイアウト等もよく考えられていて気持ちの良い空間だった。
- 学生さんの日々の努力が伝わってきました。合作ですが、台風のためでしょうか。剥がれてしまっていたのが残念です。
- 面白かった。合作と参加型の作品がいいと思って。
- 音が怖かった。
- よくわからなかったけど、何か感じるものはありました。
- 暗い空間とかもあったらもっと良さそうだなと思いました。
- キャプションがその場がないから「どう見ていいのかな」と思った。困った。
- 平面作品が多く、立体作品が少ないため空間作りが、難しいかなと思った。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

- 学科展。
- お笑い。
- 継続すること。
- 作品作り体験。写真撮影方法レクチャー。
- 駐車場のところに野外作品を作って欲しい。
- インスタレーション。
- 映像作品(合作)を観てみたいと思います。
- すごくいいこと。



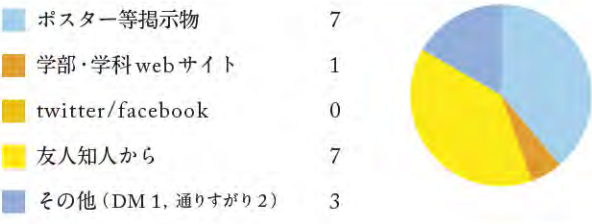
09 モジリエーション

来場者数 257 / アンケート回答数 17

1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか(複数回答)。



3 内容はいかがでしたか。



その理由

- テーマが良かった。
- 様々な内容のものが、バリエーションが豊富だった。
- 普段身近にありすぎて、当たり前だった文字のデザインが新鮮で面白かった！
- 文字の力を今まで感じることはあったが、文字を形にした展示を見たのは初めてだったので非常に興味深いと思った。特に水面字という展示物は非常に興味深かった。
- イメージがわかりやすかった。
- 新鮮なアイデアが面白かったです。
- 着眼点、発想が面白い。箱などももう少し丁寧に作るとなおよい。
- 色々と考えたことを形にしようとしているところ。
- 白い壁が作品の内容を際立たせると思う。ひとつひとつが面白い。体験型があるのいい。
- 「字のフォント」というテーマが面白かったです。身近で苦労しながら制作していたのをみていた一人としてとても内容が濃く楽しかったです。
- 身近な文字が様々な素材でデザインされていて見ていて楽しかったです。学生達がポーズを取りながら壁の文字と共に写真を撮っていてとても楽しそうにしていたのが印象的でした。
- 文字に触るのが面白かった。

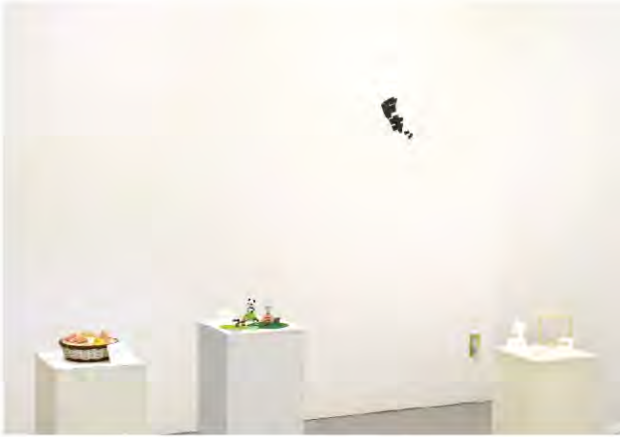
4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- なにかひとつのテーマをもって作り上げる展覧会の魅力について。
- 普段何気なく使っているものでもアートになることがわかりました。
- 自由な発想と形にする創造力の可能性を感じました。
- 展示の発想など。
- 文字から受けるイメージというものが、共感覚として実感できるものだと感じる事ができたこと。
- ひとつの物事を多角的？ 様々な観点から見るということを改めて再認識しました。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

- 色々なテーマでもっといっぱいやってほしい。
- 音とのコラボも面白いとおもいました。(去年は光、今年は文字を見たので)
- 自由参加の展覧会。1月のオープンスペースに参加してみたいです。
- 音楽系のもの。
- 学生主体で思うように実現してほしい。
- 踊りとの融合。

Questionnaire



10 住処

来場者数 151 / アンケート回答数 8

1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか(複数回答)。



3 内容はいかがでしたか。



その理由

- テーマが同じでも様々な作品があって退屈しなかったから。
- 椅子に光をあててできる影がアートになっていて良かった。
- いろいろさって体験できたり、視覚的に面白いと思ったので。
- 興味、関心をゆさぶられたし、作品それぞれが好きだったから。
- 学生の創造性を楽しむことができました。
- 様々な展示物があり、実際に手に触れられるのが良かった。
椅子も第一作目と第二作目があり、改良しているのが分かり、すごいと思った。
- 生徒作品の積み木や椅子を実際に触れることができて面白かった。
- 個性というよりも量産型。

4 この展覧会の感想

- 光の様々な姿。椅子の形。
- シンプルで自由な発想。
- シンプルなものでも組み合わせると、また違った味わいが出るということ。
- 何をしたいという具体的な意図を感じられない。ほぼ抽象的というイメージ。
- 椅子、写真、積み木、ヒンメリ、有明行灯、どの作品も細かい部分までデザイン性を感じ、創意工夫に感銘を受けました。
- 積み木の展示で、商品として見るのは簡単だけど、作品として作ったのはすごいと思った。作り手の丁寧さや想いが出ていた。
- 造形作品の面白さ。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

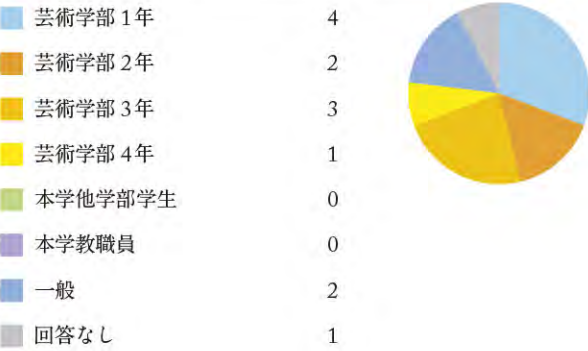
- いつも楽しく見てるので、今の調子で良いです。
- 映像系。



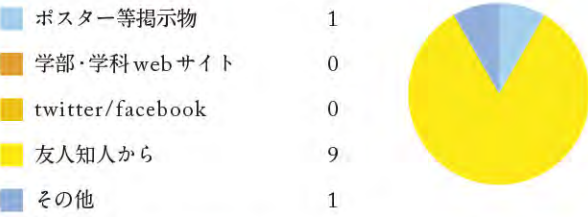
11 I (don't) know you.

来場者数 170 / アンケート回答数 13

1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか(複数回答)。



3 ワークショップの内容はいかがでしたか。



その理由

- 発想が面白かったからです。
- 全てにおいてセンスが光る内容。
- 見ていて癒される作品でとっても素敵だと思いました。
- 内容がよくわからなかった。

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 友人関係を見直すきっかけができました。
- 相手の作品から自分の作品に繋げていく発想が“つながり”をよく表していると感じました。
- 全体的に“おおすごい”ってなった。
- デザインのよさ。「芸術」について、改めて考えさせられた。

5 TAGの活動で、やって欲しいこと、やりたいことは何ですか。

- 体験できるアート。アートの世界に浸りたい。
- 沢山展覧会やってほしいです。
- 面白そうなこと。

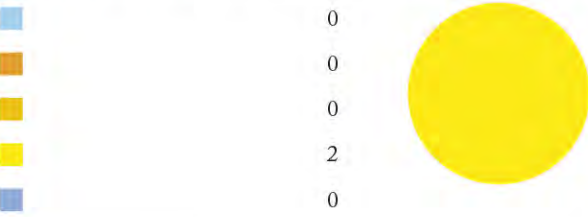
12 TAG オープンスペース秋

来場者数 31 / アンケート回答数 2

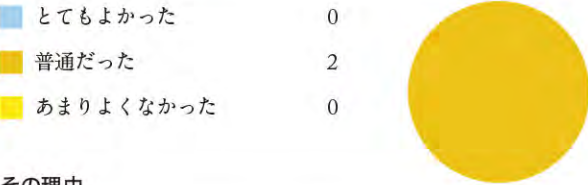
1 所属を教えてください。



2 この展覧会を何でお知りになりましたか。

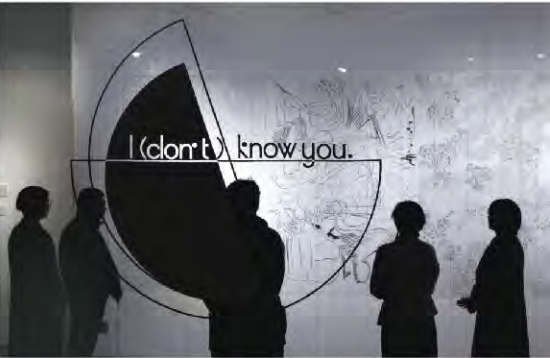


3 内容はいかがでしたか。



その理由

- 自分が好きなものを好きなように作るのが大事だと分かった。



Tamagawa Art Gallery Projects 2018–2019

ACTIVITY REPORTS／College of Arts, Tamagawa University〔編〕

活動報告書／玉川大学芸術学部〔編〕

協力／助成

平成30年度 玉川大学芸術学部共同研究：

〔媒体としての空間：

大学内オルタナティヴ・スペースの運営による、実践的な芸術教育に関する継続研究〕

研究代表者：椿 敏幸（芸術教育学科 教授）

研究分担者：藤枝 由美子（メディア・デザイン学科 教授）

ジョナサン・リー（メディア・デザイン学科 教授）

林 三雄（メディア・デザイン学科 教授）

丸山 松彦（メディア・デザイン学科 助教）

特別協力 ：南 俊輔（芸術教育学科 助手）

報告書デザイン 松本朋子デザイン室

発行日 2019年3月31日

発行 玉川大学芸術学部

〒194–8610 東京都町田市玉川学園6–1–1

tel 042–739–8119（芸術教育学科助手室）

印刷 株式会社グラフィック