ISSN 2187-8358

Tamagawa Art Gallery Projects
2021—2022

Tamagawa Art Gallery Projects

活動報告書
ACTIVITY REPORTS

2021—2022

玉川大学芸術学部［編］
College of Arts, Tamagawa University［編］

ごあいさつ

この度『ACRIVITY REPORTS–Tamagawa Art Gallery Projects（以下TAG Projects）2021–2022活動報告書』第11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ヴェ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、学生にイヴェ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』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、2021年度に開催した10企画全てを掲載しています。昨年から続くCOVID-19の影響が長引く中、昨年より多い企画を実施できたことを嬉しく思っています。少しずつではありますが感染症対策の対応ができるようになり、オンラインツールを通じた“新しい芸術様式”への取り組みも定着しつつあるように感じています。今年度の新しい取り組みとしては、芸術学部助手の作品展、校舎内のオープンスペースを効果的に利用して新校舎展示の可能性を広げてくれました。また、リベラルアーツ学部3年生による展示では、人々に内在する意識と無意識の境界線を視覚化し、作品展を通じて検証した内容を卒業研究につなげる取り組みを行ってくれました。ほかにも、学部教員によるバックパイプとエレクトロニクスの融合コンサートや学生作品展の360°カメラを利用したWeb配信など、充実した企画を実施することができました。玉川大学が掲げるESTEAM教育に取り組むための設備・拠点が整備され、ますます学部横断的な学修機会を増加させ、新たな実践に向けてチャレンジする必要があります。我々の活動も、これまでの活動を基盤にしながらも、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。

TAG Projects 2021-2022 運営代表
椿 敏幸（芸術学部アート・デザイン学科 教授）

01 poster

05 poster

02 poster

06 poster

03 poster

07 poster

10 poster

08 poster

04 poster

09 poster

01 repetition 海老原 梓 個展 04

02 夏のMusic Cafe 2021 06

ELECTRIC ENSEMBLE Artificial Human Play
03 Steve Reich, Electric Counterpoint mvt. 1 07

ELECTRIC ENSEMBLE Artificial Human Play
10 Steve Reich, Electric Counterpoint mvt. 1-3 08

04 TAGのオープンスペース2021 10

フィールドワーク
05 大学キャンパス・リデザイン：目指せ共創クラスター 12

06 変化、 14

07 無意識 新しい教科書の提案 16

08 バッグパイプとエレクトロニクスのための演奏とワークショップ 18

メディア・デザイン学科
09 渡辺／アオキ 授業課題作品展 re-build 20

学生スタッフの声 22

アンケートまとめ 24

repetition 海老原 梓 個展

会期　2021年6月17日—6月29日
会場　STREAM Hall 2019 1, 2, 3, 5階オープンスペース
トーク・イヴェント　6月25日 17:00—18:00
企画　海老原 梓（メディア・デザイン学科助手）
広報デザイン　海老原 梓

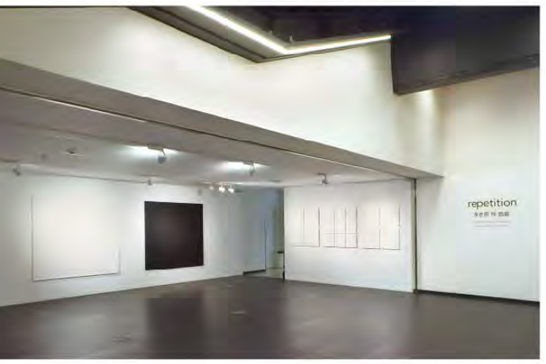
企画主旨

メディア・デザイン学科助手であり造形作家でもある海老原梓が制作した作品の展示を行う。展示作品は、単純な手作業の反復による類似形態の単位の集積でつくられているものを主とする。今回玉川大学内で展示を企画するにあたって、特に重視した点は2点ある。

1点目は、学生が学修中の造形分野の内容と関連づけやすく、制作の際に表現の幅を広げるきっかけになるよう、多くの学生が扱ったことのある身近な描画材・素材や手法を用いた作品を展示するという点である。

2点目は、芸術学部以外の学生の出入りも多いSTREAM Hall 2019で展示を行う中で、造形作品に触れることでより多くの学生の視野を広げることに貢献できたらと考え、棟内各所へ作品を点在させる形で展示をおこなった。

repetition



報告

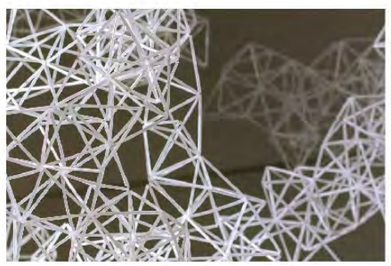
本企画では、STREAM Hall 2019内2階ギャラリースペースをはじめとした複数箇所（1階廊下、2階ギャラリー、3階廊下・踊り場・オープンスペース、5階オープンスペース）に合計14点の作品を設置した。

展示の際の仕掛けとして、キャプションには全体の通し番号と素材、制作年のみを記載し、作品タイトルや手法等の情報を記載しないことで、鑑賞者に展示タイトルである「repetition」の背景（制作方法等）を想像させる場づくりを心がけた。また、展示作品は作品中の「1単位」が見えやすいものを展示することで、作品1点を制作するために要する作業量や作業時間が視覚的に捉えやすく「制作過程」の部分に目がいく・考えが及ぶ展示づくりを試みた。実際に会期中は鑑賞者から「どのように制作しているか」「制作にどのくらい時間がかかったのか」など質問があり、この点については狙い通りの反応があったといえる。

トークイベントでは、主に展示作品の素材や制作手順の解説を行なった。イベント当日は学生の参加は少なかったが、映像、音楽、絵画、工芸、グラフィックデザインなど様々な分野の教員の視点からの意見をいただき、今回の展示のキーワードである「反復」や「手作業」等は、現代の芸術表現の中で他分野と結びつけやすいテーマと言えることが確認できた。また会場アンケートでは「（写真で見たことがあったが）実際に作品を見ることの大切さを感じた」「作品と建物の調和を感じた」等の意見があり、「反復」を用いた作品は、オンライン上で視覚的な情報を得やすい現代に「展示会場に足を運び実際の作品を鑑賞する」ことと相性の良い作品群であるとも言えることが明らかになった。

本企画の反省点としては、来場者数やアンケート回答数の低さが挙げられる。今回の展示は、感染症予防対策の関係で学生の入校を制限する期間の開催であり、また展示会場を分散させたため、実際にカウントされた来場者数やアンケート回答数が低くなるという結果になった。ただ、企画者の体感としては、各展示スペースで移動中の教員や学生が足を止めている姿が見られる、展示後に棟内オープンスペースの使用に関する問い合わせがあるなど、記録として明確に残っていない範囲ではあるが、微力ながら他分野への刺激や棟の活用に貢献できたのではないかと考えている。今後は企画を行う上で各スペースの人の動きを把握できる運用を行うなど、場所性を重視し棟の魅力をより発揮できる試みを期待している。

本企画が、学生の制作意欲の向上や棟の活用の一助となれば幸いである。



夏のMusic Cafe 2021

日時 2021年7月15日—7月18日 13:00—15:00
会場 STREAM Hall 125 アカデミックスクエア
企画 リー ジョナサン(アート・デザイン学科 教授)
八木澤 桂介(アート・デザイン学科 助教)
指導 リー ジョナサン, 八木澤 桂介
佐藤 亜矢子, 髙木 則幸(アート・デザイン学科 非常勤講師)
坂田 晶(アート・デザイン学科 技術指導員)
広報デザイン 上地 文洋(メディア・デザイン学科3年)

企画主旨

本イベントは、春セメスター、メディア・デザイン研究Ⅰ受講生による音楽作品のためのコンサートとして毎年開催している。ゼミ内で制作したコンピュータ音楽、映像作品、ライブ・パフォーマンスなどをコンサート形式で実演することで、学生の演奏技術や演奏表現の向上を目指す。また、コンピュータ音楽系の活動内容を定期的に公開することで、メディア・デザイン学科音楽系の活動範囲を広く周知することができる。また本イベントでは、演奏に加えて、学生自身による広報デザイン、ステージ、PAの設営、司会進行がなされ、全員が一丸となってコンサートを作り上げる体験をさせるように意図している。このような発表の機会は、学生の制作意欲を高める一助になると考える。

出品者

板井 遼介	黒沼 瑞紀	作左部 瞬	前田 美晴
上杉 文洋	小暮 大輝	澤田 英樹	松本 拓海
大島 隆雅	兒島 朋笑	下上 美咲	森谷 悠
小山田 恒悠	小寺 功修	高橋 大也	
喜多井 大和	齊藤 辰光	竹友 美亜	

(すべてメディア・デザイン学科3年)

報告

2021年で本イベントは7回目の開催であった。昨年度はコロナ・ウイルスによる制限のため、ZOOMによるリモート・コンサートを実施したが、本年度は、徹底した感染症対策の上、Stream Hall 125アカデミックスクエアにて対面でのコンサートを開催することができた。今年の3年生18名による作品は、レーザーとDMXを使用した照明作品、映像作品、楽器やコントローラーを用いたライブ・パフォーマンス、マルチ・チャンネル作品など、前年度に引き続き多様な形態であった。それらの作品は、ポップス、ロック、エレクトロニクス、実験音楽など、各学生の興味を基に制作されており、各人の個性と努力が色濃く反映されたものを発表することができた。また今回は、感染症予防により、飛沫を伴う楽器の演奏や歌唱などの作品は強く制限されていたが、そのような中でも、学生たちは、可能な範囲で最大限に創意工夫を施し、質の高い作品の制作を行った。

対面コンサートの実施にあたり、学生たちは、広報デザインをはじめ、ステージ、PAの設営、司会進行などを担当し、一から舞台を作り上げる労力と達成感を味わった様子であった。何より、新型コロナウイルスによる制限によって、2020年度はほぼオンラインのみの大学生活を余儀なくされていた学生たちにとっては、全員が一同に介し、一つの目標に向かって協力することで実現した本イベントは、例年以上に意義深いものになったように感じられた。

将来的には、今回のコンサートの経験を活かし、それらをさらに発展させることで、各人の創作意欲を引き出すと同時に、音楽によるコミュニケーションの重要性を体感し、芸術と社会が関わり合う機会を増やすことを多いに期待している。

最後に、本年度の特筆事項として、Stream Hall利用における防音対策について触れる。今年は、初めてStream Hall 125アカデミックスクエアを利用してのコンサートとなったが、建物の構造上、他学部の研究室や講義室が併設されており、コンサートを実施に際しては、音量に配慮する必要があった。そのため、騒音測定器を用いて周辺の平均音量を計測しつつ、PAを通して調整を行うことで防音に努めた。今後、同建物での上演の機会が増えることを考慮しても、今回の試みは多いに役立った。

八木澤 桂介(アート・デザイン学科 助教)

computer music

ELECTRIC ENSEMBLE Artificial Human Play

Steve Reich, Electric Counterpoint mvt. 1

no. 03
2021—2022

日時　2021年7月28日 16:00—16:30
会場　STREAM Hall 200Aスクエア
企画　リー ジョナサン F（メディア・デザイン学科 教授）
広報デザイン　木田 圭祐（メディア・デザイン学科3年）
石岡 功（メディア・デザイン学科2年）
指導　リー ジョナサン F
坂田 晶（アート・デザイン学科 専任技術指導員）
朝川 万里，仲井 朋子（メディア・デザイン学科 非常勤講師）

企画主旨

玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科の授業「メディア・デザイン・プロジェクト A/B/C/D」のパフォーマンスです。
今回のプロジェクトでは、学生が企画、演奏、音響、映像、照明、広報の6つの部署に分かれ、1987に作曲した『Electric Counterpoint』のパフォーマンスと演出を発表します。玉川大学芸術学部メディア・デザイン学科の授業「メディア・デザイン・プロジェクト A/C」のパフォーマンスです。秋学期に、空間全体を演出するクリエイティブカンパニー NAKED,INC.とコラボレーションし、楽器、電子楽器、照明、ビデオのマルチメディア・パフォーマンスを行い玉川大学のSTREAM Hall 200Aスクエアの空間を彩ります。

Artificial Human Playのテーマと『Electric Counterpoint』とは

アメリカの作曲家「スティーブ・ライヒ」が作曲したミニマル・ミュージック。スティーブ・ライヒの他作品と同様に『Electric Counterpoint』は多くの現代アーティストに影響を与えている。このプロジェクトでは、三つの楽章にそれぞれのテーマを設定した。第一楽章は「無機物」、第二楽章は「暖かく自然的」なイメージ、第三楽章は「日の出」や「早朝」というテーマである。このテーマ設定は、楽章ごとの雰囲気の変化を表現しており、我々のポスター制作や演奏の中にも反映されている。

Minimal music

出品者

平原 慎士（ゲスト, NAKED,INC.）

（パフォーミング・アーツ学科3年）
今井 貴捺　吹田 織音

（メディア・デザイン学科3年）

板井 遼介	黒沼 瑞紀	下上 美咲	森谷 悠
岡地 佑汰	兒島 朋笑	竹友 美亜	
小山田 恒悠	齊藤 辰光	藤井 緒美	
木田 圭祐	澤田 英樹	前田 美晴	

（メディア・デザイン学科2年）

秋山 朋樹	伊藤 和樹	櫻井 莉央	福田 小織
石井 大成	伊東 尚紀	園田 ゆい	布野 颯人
石岡 功	梅田 澪	高嶋 陽介	松本 悠
石川 拓	岡部 沙南	豊田 倫彰	真鍋 翔
石森 結子	川岸 小雪	中村 颯	谷治 真優
市道 武琉	鬼頭 優月	野澤 広	谷地中 樹里

ELECTRIC ENSEMBLE Artificial Human Play

Steve Reich, Electric Counterpoint mvt. 1-3

no. 10
2021—2022

日時　2022年1月26日 17:00—18:00
会場　STREAM Hall 200Aスクエア
企画　リー ジョナサン F（メディア・デザイン学科 教授）
広報デザイン　木田 圭祐，板井 遼介，齊藤 辰光，森谷 悠（メディア・デザイン学科3年）
指導　リー ジョナサン F
坂田 晶（アート・デザイン学科 専任技術指導員）
朝川 万里，仲井 朋子（メディア・デザイン学科 非常勤講師）

報告

The concert this year was the culmination of an effort by the students and faculty to continue to develop an electronic music ensemble. Building on the experience from the previous year, there were many challenges in teaching all 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.

Instead of focusing on improvisation as in the previous year, the students realized a performance of Steve Reich's minimal work for guitar and tape "Electric Counterpoint". Originally designed for a homogenous ensemble, the students arranged the work according to the different instruments available. To meet the level of precision required to perform the work's interlocking, repeated patterns with syncopated rhythms, the students had to manage the logistical issues of how to rehearse with a large ensemble in an efficient manner.

As in previous years, the students had to also plan and incorporate thematical visual and design elements for the entire project. The overall theme, "Artificial Human Play", was interpreted in the three movements of the work. In the spring semester, the first movement was performed, while in the fall semester all three movements were performed in collaboration with NAKED, INC., with a special guest from the company performing the lead live guitar part. Both the spring and fall performances were held on campus.

Although a comparatively shorter performance in terms of overall time at around 15 minutes, the students were able to stage a successful performance event integrating all the various elements for a compact multimedia experience.

TAGのオープンスペース2021

会期　2021年9月30日—10月7日
会場　STREAM Hall 2019 200Bスクエア
オンライン講評会　10月7日 17:00—18:30
企画　重野 百音（芸術教育学科3年）
　　椿 敏幸（アート・デザイン学科 教授）
WEBコンテンツ　後 奈那（メディア・デザイン学科4年）
広報デザイン　重野 百音

報告

自主参加型の作品展。今年は学生からの提案により夏休み明け開催となった。会期中に少しずつ増加する作品。作品が増えるにつれ、展示空間の密度が変わり、互いの作品との絶妙な距離感が変化する様子が面白い。今回の展示では、360°カメラを利用したWEB制作を、後那奈さんの卒業制作と連動して制作することができた。既存のWEB配信以上に臨場感のあるコンテンツになっており、withコロナの“新しい芸術様式”の産物として歓迎したい。

出品する学生の動機はさまざま。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として機能することを願っている。

椿 敏幸

作品解説

南 俊輔（芸術学部助手）
『無題』 アナログな機械であるスライドプロジェクターをワイヤーで吊って宙に浮かせた作品。宙に浮いたプロジェクターは360度回転しながら壁や展示作品に光を投影する。機械が持つ本来の役割や意味を取り除いて、単純な機械の運動と音、光だけで可笑しく仕上げた。*01

『2020.XX.XX』 2020年の渋谷スクランブル交差点の様子を8ミリフィルムで撮影した作品。カメラはおよそ3分かけてゆっくりとズームする。渋谷のビル、交差点を往来する人々を写し、最後に監視カメラにズームインして映像は終わる。*02

星 カオル（芸術教育学科4年）
『leaping』 これまで制作したアクセサリーを販売してきた。これらは販売する前のものである。この子たちにとって売り場は未知の世界であり、不安もあると思うが、そこに挑んで好きになってくれる人と出会い、旅立ってほしいという願いを込めた。*03

大岡 健介（芸術教育学科4年）
『喜怒哀楽』 椅子に座り面接に臨む、背後に潜む感情を表現したく、制作しました。就職活動っていろんな想いがありますよね。就活がうまく行って嬉しい。不合格や圧迫面接をされて面接官や自分に腹が立ってしまう。うまくいかなくて悲しくなる。自分の憧れる業界で働けて嬉しい。など、それぞれが抱えるものは多種多様です。私自身、就職活動には大変苦労したので、自分自身と重ねながらペンをとりました。*04

細谷 元暉（芸術教育学科4年）
『ギンケシ』 大好きなキン肉マンの玩具である「キンケシ」から型を取り、金属を流し込み制作した作品だ。キン肉マンのほとんどのキャラクターは読者が考えたため個性豊かなキャラクターばかりだ。そんな大好きなキャラクターたちを自分の手で制作したいと思い制作した。*05

『マイボディパーツ』 自分の身体の一部を様々な技法で表現した。石膏や陶土のほか、陶胎硝子鋳造と呼ばれる陶とガラスが合わさった新しい技法で制作した。肉と骨が合わさることによってひとつの生命が生まれるため、２つの素材が合わさった技法で身体作品を表現した。*06

瀬戸 貴子（芸術教育学科4年）
『be roused』 血が騒ぐ。気持ちの昂り。心がおどる。そんな「心の熱」を感じる奇抜な作品に仕上がりました。薔薇で埋め尽くすデザインの初の試みの作品です。辰砂釉をかけて還元焼成で焼きました。所々酸化して、赤になりきらずに緑色が入っています。*07

前田 健吾（芸術教育学科4年）
『てんびょうらいおん』 画材：ケント紙、コピックマルチライナー　制作時間約12時間
点の間隔だけではなく部分的にペンのサイズを使い分けることで明暗表現をした。毛の1本1本までとはいかないが、毛並みの表現を忠実に行ったところがポイント。背景は細部までは表現せず、顔に注目がいくように工夫をした。*08

草野 実咲（芸術教育学科3年）
『お花のお皿』 この作品は授業で制作したものです。イッチン技法というスポイトの中に白化粧土を入れて描く技法を使い制作しました。植物をイメージした模様や形にすることで華やかさを表現しています。木灰透明釉を使うことで赤荒土や白化粧土そのものの良さを出しました。*09

重野 百音（芸術教育学科3年）
『アギト』 パラリンピックのシンボルであるアギトスをイメージし、シンボルの「私は動く」という意味をデザインに組み込んだ。風船を型として使い、丸さを作った。線香で表面を焼き中から光が漏れ出すように表現している。この作品は「祈り」をテーマとし取り組んでいる。*10

『遊合』 木とタイルを組み合わせ、融合させた作品である。木はタイルに合わせて切り出し、タイルは緑の釉薬でより自然と合うように制作した。初めは、花台として制作していたが、壁かけなどにも使える、生活を豊かにするものとして活用できるようなデザインとなった。*11

*01

*02

*03

*04

*05

*06

*07

*08

*09

*10

*11

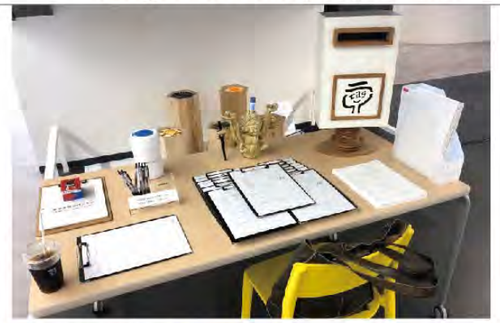
*12

*13

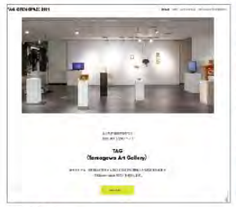
*14

*15

*16



会場風景



WEB配信

360°カメラを利用したWEBサイト

板井 遼介（メディア・デザイン学科3年）
映像作品『未知な世界』 この映像作品は、非現実のような未知なる世界観を表現しました。今回、「未知の世界」というタイトルにしており不思議とそこにある 空間に入り込んでいけるような表現をしました。暗い背景の中に青色を 基調にした世界を作り上げて空間の重要性を持たせました。*12

造形作品『ブラジルに現れる神秘』 この作品は、3D プリンターを使用して制作をした造形作品であり ブラジルに存在する美術館をイメージしています。特に、重要な点は 美 術 館 へ と 続 く ス ロ ー プ の 箇 所 で カ ー ブ の 傾 斜 を 付 け る 部 分 で す。今 回、（Fusion360）を使用しデザイン設計から制作を行いました。*13

森下 ほのか（メディア・デザイン学科2年）
『祈って、恋をして』 私の好きな映画のワンシーンをイメージして作成した作品です。本の中から物語の世界が溢れ出るイメージで作成しました。また、作中に出てくるインドの結婚式の様子を表現しました。華やかでありながら厳かな様子をオレンジ色の花と植物の緑と暖色の光で表しました。*14

松下 未来（パフォーミング・アーツ学科2年）
『コーヒー豆』 この作品は高校時代の美術の授業で制作した作品です。TAGの展示があると知った時、家に置いてあるだけでは勿体無いと思い展示させていただきました。コーヒー豆の連なり、角度の違いを出すのが難しかったです。無事理想の形で完成できてよかったです。*15

岡 紗都子（アート・デザイン学科1年）
『GEE』『ネガポジコンテニューズ』『ヨワネハキ』 これらの作品はゲームをテーマに制作しました。曲のテイストに合わせたイラストに歌詞を一文字ずつにタイミングを合わせて編集しました。実写映像編集を今までは制作していたのでとても新鮮でした。今回はモニターにあまりこだわりを入れていなかったので、次回はそこもこだわって制作したいと思います。*16

フィールドワーク

大学キャンパス・リデザイン：目指せ共創クラスター

日時　2021年10月1日 20:00—21:00
会場　オンライン発表会
企画　藤枝 由美子（芸術学部アート・デザイン学科 教授）
　　村山 にな（芸術学部アート・デザイン学科 教授）
広報デザイン　竹友 美亜（メディア・デザイン学科3年）

企画主旨

本年の日米共同授業は、ウィズコロナ2年目に突入し米国への渡航は阻まれたが、対面での授業実施が実現し、あらためて玉川大学のキャンパスを見つめドレクセル大学の学生たちを迎える将来に備え、ともに居心地の良い場所、学生間の交流とつながりを創出する仕組みとデザインを提案する内容とした。プロジェクト課題は「キャンパス・リデザイン：目指せ共創クラスター」とし、学生たちはキャンパスで過ごす時間と学生生活をより豊かに、自由な発想や協働を育むデザイン案をドレクセル大学の学生たちに発表し、改善を重ね、より具体的で実現性を加味した報告書をまとめた。

履修生

芸術学部，リベラルアーツ学部，経営学部，観光学部

Redesign

報告

授業の全体の流れは、COIL（国際遠隔共修授業）を盛り込み、玉川大学のキャンパスをドレクセル大学の学生たちにビデオ動画で紹介し、双方のキャンパスでの過ごし方や施設について意見交換の機会をもうけ、玉川大学生がキャンパスのリデザイン案を発表し、ドレクセル大学生からフィードバックを得て提案の詳細を練りあげた。授業は対面と遠隔を併用したため、教員と学生ともに少なからず戸惑った。特に、キャンパス内を移動し動画を撮影する課題や、教室内で対面と遠隔履修生が合わせて5、6人を超えて円滑に議論を交わすことは困難であった。対面時のように自然に話すタイミングがよめず、伝えたいことがつたわり難いもどかしさがあり、後半は確実な情報共有が重要になっていき、全員遠隔で実施する授業回が増えていった。

学生は、キャンパス内で居心地が良く頻繁に活用する場を選び動画撮影するチームとドレクセル大学の学生にキャンパス・ライフについてアンケートを作成するチームに分かれて作業した。ドレクセル大学の学生たちに玉川大学のキャンパスの改善策づくりに参画してもらう当初の狙いがあったが、動画で見るだけでは無理ではないかと学生たちは気付き、より現実的な方法を探り現地の大学生活とキャンパスについて質問を作成した。ドレクセル大学日本語学科で日本語を学ぶ学生たちが、このアンケートに回答してくれた。質問は以下を含み、キャンパスでフリーの時間はどこで過ごすのか、キャンパス内で改善して欲しい施設や大学生活に期待すること、玉川大学の5つの居場所（ELFセンターラウンジ、朔風カフェテリア、ラーニングコモンズ入口、3階学生ラウンジ、STREAM Hall屋外ベンチ）のどれが好きか、なぜか。玉川大学に来るとしたらこれらの場でどのように過ごしたいか、等で構成される。また、玉川大学の学生たちは、オンライン交流学修会でドレクセル大学には、ゲストハウスと呼ばれる迎賓館のような格調高く重厚感のある建築や、あらゆるクラブ活動の拠点となる部屋が集まった建物、24時間アクセスできる図書館などがあることなどを知った。

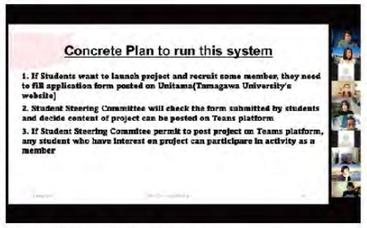
ドレクセル大学生との意見交換をふまえて、玉川大学生たちは改善策を出し合い、ハード（施設）とソフト（システム）の二つの方向性が見えてきた。学生たちには、まずは理想を描くことを追求し、現実化する過程で工夫することを促した。「施設チーム」は、ラーニングコモンズにPCを設置すること、観葉植物を配置すること、椅子と机のレイアウトを公募で募集することなどを提案した。一方、「システムチーム」は、ソーシャルメディアを活用して、学部を超えた学生間のつながりと情報共有を可能とするプラットフォームを提案した。この二つの提案を、ドレクセル大学の学生たちに発表したところ、「PCを購入する資金はどのように調達するのか?」「観葉植物を農学部から提供してもらう交渉は進められているのか？」など、具体的な実現性に向けた多くの質問が投げかけられた。玉川大学の学生たちは、「そこまで考えていなかった」とふりかえった。

オンライン発表会の質疑応答では、学生たちはお互いに助け合い、チャット機能を活用して個別に議論の内容を訳して共有し、話す機会をつくるなどの段取りをした。COILを重ねるごとに、学生たちは、語学と連携するスキルをあげていった。楽しく充実した発表会になるように、アイスブレイキングのアクティビティも盛り込み、玉川大学の学生が司会進行をつとめた。オンラインでの海外の大学との交流は、2年目になったが今年は提案内容の実現性を追求し、次の学年へと引き継がれていくことを目指した。観光学部、経営学、リベラルアーツ学部、そして芸術学部の学生たちが、それぞれの専攻とスキルを出し合ってまとめ上げたことを誇りにおもう。オンラインは時空の間合いと余裕が欠ける傾向にあり、課題の厳しい指導が中心となり、学生間の交流が少なかったことが心残りである。

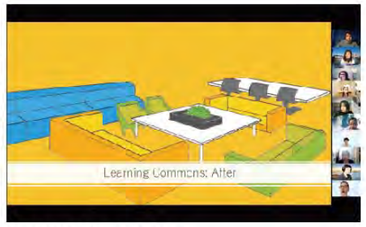
村山 にな

最終報告回　zoomによる報告会にはドレクセル大学から多くの学生と教員が参加してくれました

報告会タイトル
ドレクセル大学学生へ向けたzoom報告会を開催



システム班によるプレゼンテーション
本学学生間コミュニケーション・システムの改善案



施設班によるプレゼンテーション
本学キャンパス施設の改善案

zoom報告会ポスター英語版

キャンパス紹介動画　本学キャンパス紹介動画を作成し、日米比較を行いました。
ドレクセル大学学生はキャンパス紹介動画を視聴後、アンケートに答えました。

変化、

会期　2021年11月24日—12月2日
会場　STREAM Hall 200Bスクエア
公開講評会　12月2日 17:00—18:00
企画　林 三雄（メディア・デザイン学科 教授）
広報デザイン　小倉 真奈（メディア・デザイン学科3年）

企画主旨

空間デザインを専門領域とするメディア・デザイン学科3年生ゼミの授業課題作品の展覧会。展示品の制作、展示の企画（タイトル決め、DM制作、展示計画、展示作業）を学生たちと取り組んだもの。タイトルの「変化、」にはいろいろな意味が込められている。メディア・デザイン学科の教育環境・制作環境の変化、コロナ禍における生活の変化、社会行動の変化など様々。「、」には、ちょっとした気持ちの区切りのようなものを感じて欲しい。作品は、写真課題 Light Collection「変化・光と影」、有明行灯、木製スツールの三課題である。有明行灯の制作にあたっては、昨年まで電動糸鋸を使った手作業であったが、STREAM Hall 1F 工学部メーカーズルームの協力を得て、Illustratorデータからのレーザーカットによる加工を試みた。表現の可能性が広がり、こんなところにも「変化」が現れている

林 三雄（メディア・デザイン学科 教授）

学生コメント

椅子の制作では、アフリカ原産のボセという木材を使用した。ボセは非常に重くずっしりとした印象であった。椅子のデザインを考える際に、この重さをどう軽減させるかとても悩んだ。最初の段階では一枚板全てを使おうとしたが、その場合椅子を持ったときの重さはもちろん、見た目の重厚さも増してしまいそうであった。また設計どおりでは木材が足りないことに気づき、改めてデザインを考え直した。そして、空間を感じられる形とした。重い木材であるが、椅子に空間をもたらすことによって、すっきりとした軽やかな印象へと変化させることができた。木材の性質や印象などあらゆる面を考慮し、制作していくことは難しいが、それと同時に楽しさも感じた。

平田 久実子（メディア・デザイン学科３年）

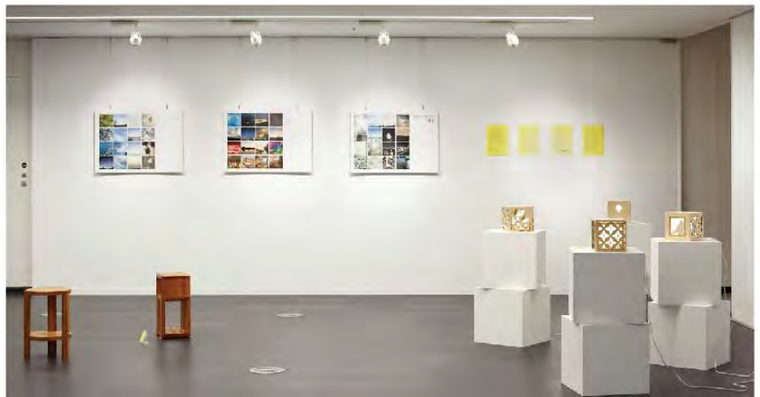
椅子を制作するにあたって、実際に立体物として形にするということの難しさを実感した。図面を描く中ではうまくできていても、実際に形にしてみると印象が変わったり、構造的な問題でデザインの変更が必要だったりと、本格的な立体造形を制作することで、頭の中のイメージの細かい部分までをしっかり詰めることが大切だなと感じることができる作品になった。大変でしたが、良い経験ができ、楽しい制作ができた。

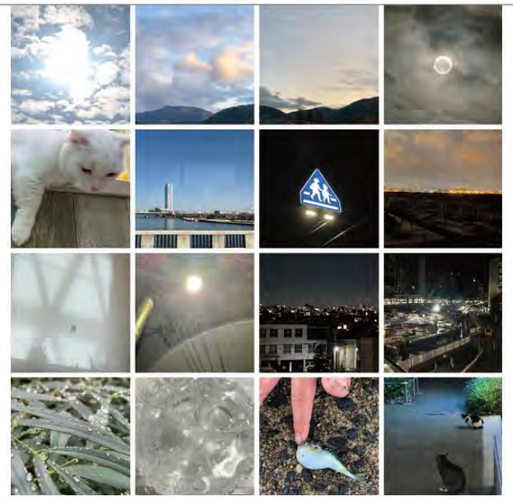
小倉 真奈（メディア・デザイン学科３年）

自分が発表した作品で特に面白かったのはテーマを「変化・光と影」としたライトコレクション課題だ。
授業の度にいくつか撮ってきた写真のコンセプトや意味合いなどを紹介していき、それを一つにまとめてパネルにし作品化した。写真の説明の文章も考えて見応えのあるものになった。各人の最終的な作品を比較したときに色合いや雰囲気、撮っている物など、それぞれの個性が見られたのが印象的である。展示にあたり、照明の当て方や作品配置にもこだわりを持って展示作業を行うことの重要さも学んだ。

川上 玲緒（メディア・デザイン学科３年）

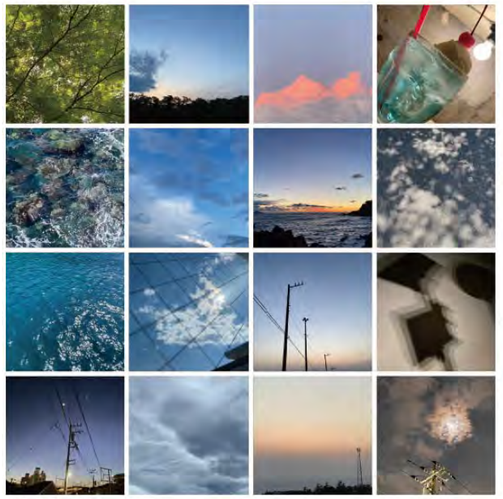
林 三雄「角麻葉」




平田 久実子「変化」

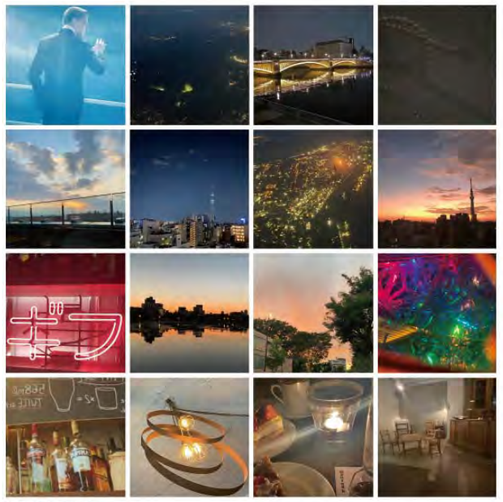
平田 久実子「花鳥風月」

平田 久実子「STOOL」


小倉 真奈「変化」

小倉 真奈「雨」

小倉 真奈「STOOL」


川上 玲緒「変化」

川上 玲緒「霜月・柳」

レーザーカットデータと試作

Change

無意識 新しい教科書の提案

会期 2021年12月16日—12月22日
会場 STREAM Hall 2019 200Bスクエア
トーク・イヴェント 12月17日 17:30—18:00
企画 太田 新菜（リベラルアーツ学部3年）
広報デザイン 太田 新菜 檜山 乃愛（リベラルアーツ学部3年）

awareness

企画主旨

本展示では、「常識」といわれる判断の背景にあることをとらえるために、「無意識に潜む囚われと開放」をテーマに制作したインスタレーション作品を設置した。本作品は体験してもらうことで初めて空間作品として成立するもので、完成した空間が伝えることは、既存の制度や価値への批判ではなく「提案」である。参加者には、作品体験による疑問や違和感、思考、発見を大切にしてもらい、それらが誘発されるような表現を目指した。

報告

本展示の特徴は、作品のキャプションが無いこと、参加型の空間作品であることだった。通常の展示は、キャプションを添え飾られた作品と、それをみる鑑賞者という構図が「普通」とされているが、その構図は、先人たちがよかれと選別した正解を教えるための教科書（常識）と、それを模範的に覗いている生徒たちの構図と同じである。

「教科書」とは「常識」の概念がそのまま形になった便利なものといえる。様々な価値観を持つ人たちが同じ集団・社会で生活していくときに少しでも摩擦を軽減するためには、こういった常識的な「枠」がとても重要で有効なものとなる。しかし、「枠」の中が全てだと思い込み覗いているだけでよいのだろうか。「枠」の中から他の枠を見て、自分が圧倒的正解だと主張していることがある。皆が知っているはずで、気づいているのに忘れている、見落としているものがあるということを表現したかった。そこで、多くの人が無自覚に中を覗いてしまう「枠」の外に視線を誘導し、自らの思考と行動が必要とされる参加型のインスタレーションをおこなった。足を動かして、手に取らないと見えないものがあること、視点を変えると認識が変わることを伝えるために、身近な素材を使用して無意識を問い直す「当たり前」を表現した。ここで強調しておきたいのは、本展示の目的は決して批判ではないということ。

私が設置した5つの作品は「枠」「空」「水」「鈴」「余白」である。人工的な白い「枠」はすべて角度が異なり、人が触れることで揺れ動く。切り取らなければ室内で足元に設置することができない「空」は上を歩けるようにラミネート加工を施した。頭上に設置するために袋に入れた「水」は静止して不規則に並び、クシャっと丸めた紙の中に入っている「鈴」の音は2種類で、足に触れるか手に取るかで見えるものが変わるようにした。そして人が参加するためにも、光が通り作品がひとつの空間になるためにも、必要な「余白」というバランス。違和感を覚えるだろう不思議な空間ではあるが、その正体はすべて身近で誰もが知っているものだ。参加者の経験や大切にしてきたもの、学んできたことによって解釈が様々になることを期待して、作品として名前を付けた部分以外にも意味やきっかけをちりばめた。参加者が思考し、発見した意味は全て正解であり、この空間作品に「正解」は存在しない。

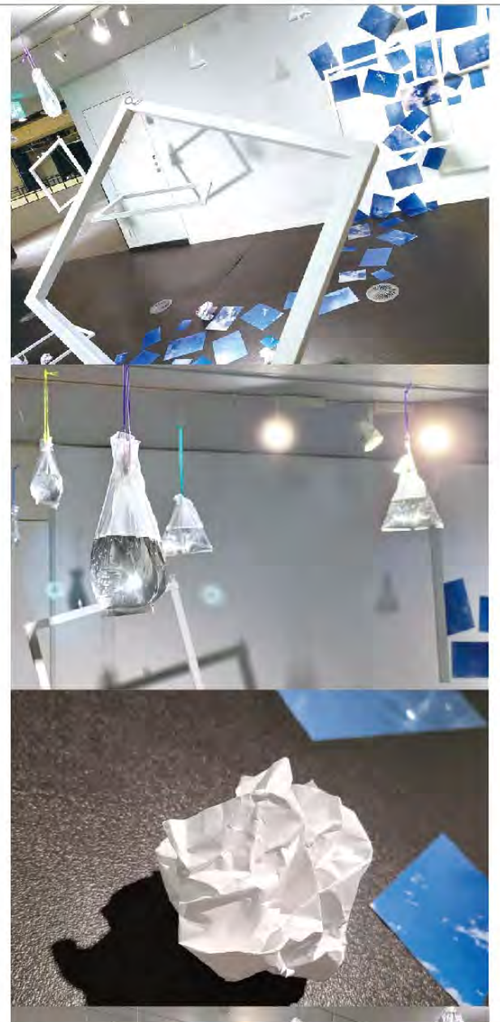
会期中、参加者にはアンケートを手渡して「私は5つの作品に意味を与えて空間を構成したが、4つ発見する人もいれば、6つみつける人もいる。重要なのは作者の与えた意味ではなく、あなたがみつけた意味だ」ということを口頭で伝えた。キャプションが存在せず概念的な展示であるため、アンケートは「教科書から学んだこと」「あなたにとっての常識」「発見した作品」「展示体験で感じたこと」と、展示の見方を多少方向付けする質問で構成した。

最初は多くの参加者が私に正解を求めてきたが、学生の参加者はこの展示を新鮮だ、珍しいと言いながらも、比較的スムーズに「提案」に適応した。一方で教職員はかなり適応にバラつきが出た。その理由の一つとして考えられることは「常識」や「枠」に触れてきた年数が長いということ、もうひとつは彼らが教える立場で私が教わる立場にあるため、つまり、「枠」の外を思い出してほしいという意図の展示を、そもそも大学という「枠」の中でおこなったことが要因だったのではないかということだ。しかしこの傾向は、「枠」の存在が確かにあることを示してくれた。やはり、枠の外を思い出す・認知するためには、枠の存在が必要である。

揺れ動き、移動する作品、展示空間にいる参加者、絶妙な条件の完全再現は不可能で二度と同じ表情は見せず、最後には跡形もなくなる展示を、横目にみながら通り過ぎていく人たちは参加者の何倍にもなった。

また、本展示はまだ抽象的な部分があり、多くの人を納得させるだけの説得力を持たせることはできていないと感じた。それにもかかわらず、根源的な問いに—つまり既存の制度や価値が「枠」として機能しているということ—に対する批判的な意見が無かったことの原因と改善方法も探っていきたい。そして、本展示を卒業論文として言語化しながら、今後も感覚に直接訴えかける表現にこだわってプロジェクトを完成させたい。

太田 新菜（リベラルアーツ学部3年）



バッグパイプとエレクトロニクスのための演奏とワークショップ

日時　2021年12月17日 17:00—18:00
会場　University Concert Hall 2016 107教室
企画　八木澤 桂介（芸術学部アート・デザイン学科 助教）
　　坂田 晶（芸術学部アート・デザイン学科 技術指導員）
広報デザイン　南 俊輔（アート・デザイン学科 助手）

企画主旨

世界諸国に分布する特有の楽器である民族楽器は、西洋の音楽を介さず独自の発展を遂げた興味深いものが数多に存在する。その一方で、やはり世間一般的なものではない、という認識が多くを占めているように思う。本公演ではその中でもバッグパイプに焦点を当て、演奏を「聴く」ことと、実際に楽器に「触れる」ことで、来場者の知識及び認知の向上を目的とし、企画した。また、作品の形態としてライブ・エレクトロニクスを用いることで、このような楽器と電子音楽の作品を考える上で、「どのように作曲的、または演奏的なアプローチができるか」を来場学生と共有し、学生の制作の一助になることを目的とした。

バッグパイプについての講義の様子

作品解説の様子

報告

バッグパイプと呼ばれる楽器は、ヨーロッパを中心とする諸国で盛んに演奏されており、その国々特有の形状、音階、発音方式等を確立してきた。本公演では、数種類のバッグパイプを用いて、作品の上演／解説と体験型ワークショップの二部構成で企画し、開催した。

作品の上演では、スコットランドの伝統楽器であるハイランド・バッグパイプとエレクトロニクスのための、映像を伴う2つの作品の演奏を行った。最初の作品ではバッグパイプの通常の演奏方法を最大限に生かし、エレクトロニクスはあくまで補助的に用いており、楽器の音階や音域といった制約をいかに拡張できるか、といったアプローチで制作を進めたものである。また、楽器の演奏に用いた曲は、プログラムによってハイランド・バッグパイプの古典音楽の分析データから自動的に作曲されたものを利用した。次の作品では、より先端的な音楽の実演といったコンセプトのもと、本来の楽器の演奏法とは異なった「特殊奏法」に焦点を当て、エレクトロニクスと組み合わせを試みた作品である。

作品解説のレクチャーでは2つの作品それぞれについて、具体的な手法、方法論、映像とのインタラクションについて解説を行った。

ワークショップでは、「バッグパイプの演奏体験」、「演奏に用いた機材、プログラムの解説と体験」の大きく分けて2つのテーマに分かれて、来場者参加型のワークショップを行った。

「バッグパイプの演奏体験」では、簡単なバッグパイプの来歴とその形態、展示した数種類のバッグパイプについての講義を行い、演奏体験へと移行した。感染症対策のため、演奏体験に用いることができる楽器は数少なかったが、来場した教職員や学生が積極的に参加し、興味を持って楽器と対峙する様子が見られた。また、楽器に関する質問も多く見受けられ、多面的にバッグパイプへの理解を深めることができたと感じられた。

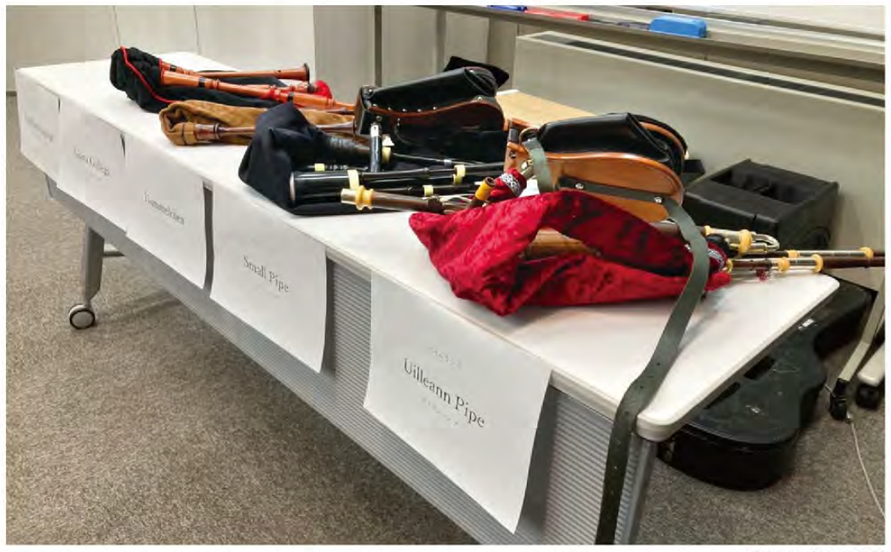
「演奏に用いた機材、プログラムの解説と体験」においても、主に学生が積極的に参加しており、演奏体験の音を利用して映像プログラムを操作する様子や、エレクトロニクスで用いた機材を触りながら、様々能動的に試行錯誤する姿が見られた。

本公演を通じて、学生が新たな視点や知識に触れたことで、より豊かな想像力を持って制作に臨むことを期待する。

坂田 晶

上演の様子

Bagpipe Electronics



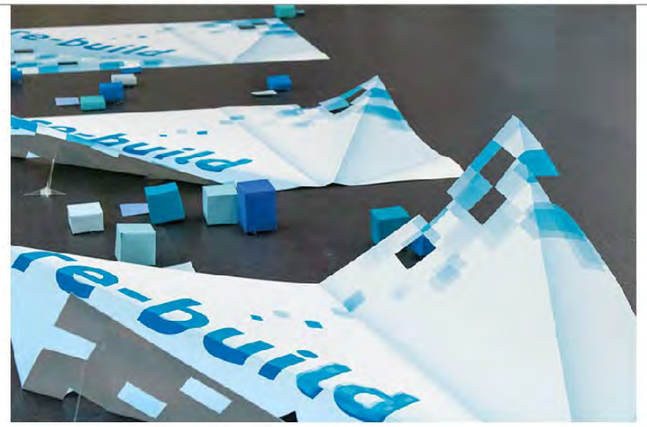
世界のバッグパイプ展示

エレクトロニクスのワークショップの様子

演奏体験ワークショップの様子

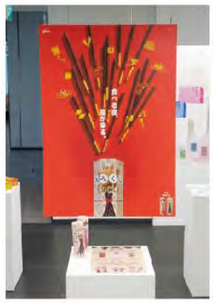
渡辺／アオキ 授業課題作品展 re-build

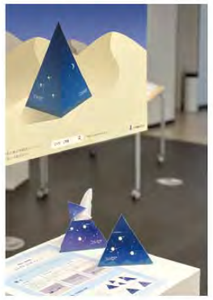
会期 2022年1月19日—1月27日
会場 STREAM Hall 200Bスクエア
ギャラリートーク 1月20日 17:00—18:00
企画 渡辺 恵理子（芸術学部 非常勤講師）
広報デザイン 渡辺 恵理子, アオキ ジュニヤ（芸術学部 非常勤講師）
勝俣 晴香, 寺内 翔海（メディア・デザイン学科3年）



企画主旨

今年度はコスモス祭がオンラインでの開催となり、課題作品に対する鑑賞者のリアルな反応に触れる機会が得られなかった。そこで、第三者の視点にふれさせ、学生が客観的視点を学ぶ機会を持たせたいと考え、グラフィックデザインを領域とした渡辺ゼミ、アオキの授業課題作品の展覧会を企画した。変化を余儀なくされる現在、社会が再構築されている状況と既存のものの再構築を狙った課題をかけて、展覧会タイトルは、re-build とした。





報告

メディア・デザイン学科3年生、渡辺ゼミ（専門領域：グラフィックデザイン）10名による授業課題「解体＆再構築」の既存商品のリメイク提案による実作品、及びそのプロモーション用ポスターの作品展示を行った。生活に密着する商業美術としてのデザイン制作は、私たちが生きる社会に視点をおくことで、初めて意味（価値）のあるものになると考える。そのため、リメイク後のベネフィットは何かを提案させ、曖昧なイメージを言葉に変換させるコンセプト立案を制作の指針とした。付加価値を高める発想と工夫をする過程で、学生なりに現実の社会をとらえ直し、制作の視点が変化、変容していく。また、ポスターは、視覚的な効果を高める表現を模索し、「伝わるデザイン」を意識させることに注力した。この授業課題を通じて、社会におけるデザインやアートの役割について、理解、関心が少しでも高まることを期待している。

渡辺 恵理子

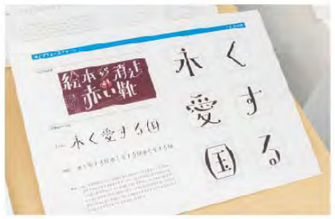
立体ポスターデザイン 勝俣 晴香, 寺内 翔海

報告

文字について学ぶ「タイポグラフィー基礎演習」「デジタルタイポグラフィー」の授業課題作品の展示を行った。タイポグラフィー基礎演習では、書体化されていないロゴタイプなどをお手本にしてタイプフェイス（書体）を制作した。これらの文字は、縦組、横組など、どのように文字が組まれても均一で調和のとれたタイプフェイスのデザインが求められる。制作過程では、文字の構造を分析し、特徴や法則性を理解しながら“再構築”をした。デジタルタイポグラフィーでは、服飾界の革命児ココ・シャネルをテーマに、ブックレット（小冊子）を作成する。紙面の構成、本文や見出し類のあるべきスタイル、また組版ルールを学びながら、グリッドデザインの仕組みを把握し、魅せる組版、読ませる組版をバランス良く構成して統一感のあるレイアウトを探究する。

アオキ ジュニヤ

re-build



出品者（すべてメディア・デザイン学科）

大井 胡桃　大井 春奈　勝俣 晴香　須藤 由姫　寺内 翔海　波多野 凜　深堀 藍子　藤岡 実来　藤田 怜奈　森本 珠生（以上 渡辺ゼミ3年）
下川 瑞希　加藤 翼　冨田 龍雅　武田 茉夏　上野 夢未　横溝 史門　尾関 美優　秋山 詩乃（以上4年）　牧野 涼香（以上3年）
片山 あゆる　秋鹿 詩乃　若林 妃奈子　湊 敦史　長谷川 佳穂　笹川 佳恵　川岸 小雪　片倉 咲　今枝 祐月　大塚 仁智　高橋 琴乃
加藤 真澄　冨岡 比呂　高橋 桃子　岡本 光紀（以上2年）　瀬戸 友希乃　古賀 文乃（以上2021年卒業生）

スタッフの声

星 カオル

芸術教育学科 4年

最初は作品を気軽に展示できるということが魅力的でTAGに参加しようと思いました。実際に展示会に参加してみて、それだけが魅力ではないということを体感しました。一番良かったと思ったことは他の作家様と交流し、意見を貰えるところです。展示会の最後の日に作家が集まる機会が設けてあり、そこで互いの作品を発表しあい質問もできるようになっていました。他の作家様の作品を見て、意図を聞くことができて、制作意欲が湧きました。

大岡 健介

芸術教育学科 4年

この4年間tagで活動してきて、自分では思いつかない発想にたくさん出会うことができました。とくにコロナ禍で思うような活動ができない日々が続いた際には、「オープンスペース」という機会のありがたさを強く実感することができました。学生が主体となり自由に企画できるtagという場所が、これからも学内のよりより発展に貢献できることを祈っています。

瀬戸 貴子

芸術教育学科 4年

ギャラリートークで人に作品を説明するという作業を通して、自分の中でぼんやりしていた作品への想いがスッキリまとまりました。2021年は個人で作家活動を始めたこともあり、自分の言葉で作品のことを人にわかりやすく伝えることは自分にとっての課題でもあったので、良い機会をいただけて感謝しています。また、作品を人に見られる経験は、作品で何を表現したいかを明確なものにする必要性を教えてくれました。そして、表したい世界観を形にするという目標ができて、それに向けて作品制作を頑張ることができました。

細谷 元暉

芸術教育学科 4年

この4年間TAGでは多くのことを学び得たが、なにより多くの仲間たちに会うことができた。同学部の先輩、後輩、先生がたはもちろん、他学部の人たちともコミュニケーションを交わすことができ、有意義な時間を過ごせた。そんな方々との出会いや支えがなかったら、いまの自分はいないと思う。TAGは素晴らしい仲間たちとの出会い知識や経験、そして良い思い出を作ることができるほか、今後の未来を支えるために必要な能力も教えてくれる活動となっている。

前田 健吾

芸術教育学科 3年

私はTAGに所属していませんが、作品を展示させて頂きました。普段、作品を作って人に見せる機会などはあまりなかったのですが、今回このような開けた場所で様々な人に作品を見ていただきとてもいい経験となりました。この経験を活かして構図の組み方だったり展示方法だったりを意識しながら、鑑賞者の心を惹くような作品を制作していきたいと思いました。また、私は講評会に参加することが出来なかったので、次このような機会があれば自分の作品について紹介したり、他者の作品についても詳しく見て、鑑賞の幅を広げたりしていきたいと思います。

草野 実咲

芸術教育学科 3年

私はTAGの活動を通して企画や展示方法、他学科の作品鑑賞など普段できない活動を沢山体験することが出来ました。これらの体験はTAGに参加しなければ学ぶ機会はなかったと思います。また、様々な企画を鑑賞することにより自分の知らない表現方法やアイデア、授業などを知る機会にもなりました。これまで学んだ経験を生かし今後のTAGの活動や制作、将来にも活用していきたいです。今後も企画や展示、制作を頑張ります。

Staff

重野 百音

芸術教育学科 3年

今年度は、オープンスペースを一度行うことができました。私自身初めての展示作業となったので難しいことも多々ありました。ですが、作品制作も展示も新たなことにチャレンジできた年になりました。新しい方々の参加もあり、これからのTAGの活動に新たな動きがありそうで、楽しみにしています。まだコロナの影響で動きにくいこともありますが、大学生活をより豊かになる取り組みをしていきたいと思っています。来年度では、自分の作品を展示できる企画展を考えているので、より一層、力を入れていきたいと思っています。

岡 紗都子

アートデザイン学科1年

私は秋頃に開催された、オープンスペースに展示を応募してからこの活動に参加しました。大学生活に慣れ始めた頃で同学年の活動だけでなく、先輩方の作品や他学部の方の作品を鑑賞できてとても勉強になったのを覚えています。同じ大学にいるのにこんなにも表現が違うものかと驚きました。この驚きはTAGに参加したからこそ得られたものだったと思います。互いに影響し合える良い場所だなぁととても感じる場所ですので、ぜひ沢山の方に参加してもらいたいです。

松下 未来

パフォーミングアーツ学科2年

TAGの展示のことを知った時、家に眠っている自分の作品を見てもらいたいと思い参加させていただきました。展示会では他の学部の学生さんの作品を近くで見ることができてとても刺激を受けました。私の作品も誰かに何かを与えられていたら嬉しいです。学部の活動が忙しく中々作品を作る時間がないとは思いますが、また何か制作したらオープンスペースでの展示に参加したいです。

後 奈那

メディア・デザイン学科4年

私は、卒業制作で、オープンスペースの紹介webサイトを制作しました。制作の目的は、webサイトを通じて、より多くの方に学生の作品をみてもらうことです。作品の内容が分かりやすいようにレイアウトを考えたり、360° カメラを使って展覧会空間を立体的に見られるようにしたりと工夫をしました。コロナ禍でもあり、計画通りに制作が進めるかどうか不安でしたが、オープンスペース参加者の方々のご協力により作品を形にすることができました。本当にありがとうございました。

森下 ほのか

メディア・デザイン学科2年

TAGは先輩からお誘い頂いて参加しました。夏休み終わりのTAGのオープンスペースにて造形物を展示しました。展示会は簡単に開けるものでは無いと思いますので、大変貴重な体験になりました。また、制作段階では上手くいっていたことが展示してみると上手くいかなかったり、なんか違うなという感覚を受けることがありました。作品を作る際、自分がやりたいこと、伝えたいことプラス、鑑賞者の視点を大事にしなくてはならないことを学びました。また、音をとり入れることで表現方法が広がることも学びました。貴重な体験をさせて頂きましてありがとうございました。

板井 遼介

メディア・デザイン学科3年

私は、TAGの活動で印象に残ったのがオープン・スペースの展示会であり自分自身が制作をした「映像・造形物」の展示を行った事である。大学3年生という立場になり今までの学生生活の中で身に付けた力を1つの作品として見せる側に回り展示をする事が出来た。自分の中で作品を完結させずあらゆる方に鑑賞して貰う事で自分の表現を知って貰える貴重な経験だと実感した。展示の準備では学生同士が意見を出し合いながら配置場所を決め作 品を良い形で見せる事が出来るように工夫をしながら取り組めた。TAGの活動に関わる事が出来たおかげで自分の力になった。

01 repetition 海老原 梓 個展

来場者数 未集計／アンケート回答数 11

1 所属を教えてください。

芸術学部 1年	0
芸術学部 2年	0
芸術学部 3年	0
芸術学部 4年	3
本学他学部学生	2
本学教職員	5
一般	1

2 この展覧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	5
学部・学科webサイト	0
twitter/facebook	0
友人知人から	2
その他	4

（通りがかり1　授業で紹介2　DM1）

3 内容はいかがでしたか。

とてもよかった	11
普通だった	0
あまりよくなかった	0

その理由

- シンプルだが、陰影で魅力が増し、素晴らしいアートであったため
- no.8の制作から4年後に制作されたno.7「repetition」の意味がより深く考えられたような気がしてすごいと感じた
- 作品が建物と良く合っており、少し無機質な壁に作品があることで、温かい印象を受けた。
- 作品がしっかり展示されていてすごいなと。見習おうという気持ち。
- 特にNo.8に圧倒されました。シンプルであるが、根気強さもすごいなと思いました。
- 美術館などに気軽に行けない状況のなか、展示作品と環境も含めて見ることができるため
- 実際見ることで作品の美しさを感じました
- 常設展示してほしい

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 陰影とまた違う方法で見方が変わる
- 自分もアナログな作品を制作したいと感じることができた
- アートは日常生活を豊かにしてくれるという小さな感動
- 工学技術を生かした何か
- 同じことの繰り返しでも突き詰めることにより多くの人を魅了する作品を作れるということ
- やはりインターネットで見る情報と生で見ることのできる情報は差があるなと思いました。
- スマホで撮ったものよりはるかに実物は美しく、実際見て感じることの大切さや、繰り返しの動作から産まれるものの素晴らしさを感じ、日々自分もがんばろうと思いました。
- アートは学内に必要不可欠であるということ
- 私は印象派など分かりやすいものばかり見てきたので、今回のようなのはほぼ初めてでした。規則性があって面白かったです。

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。

- 教員の展示
- 音楽作品イベント
- 学生の作品展
- 音楽イベント
- 参加型アート

04 TAGのオープンスペース2021

来場者数 76／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	1
芸術学部 3年	2
芸術学部 4年	1
本学他学部学生	2
本学教職員	2
一般	0

2 この展覧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	2
学部・学科webサイト	1
twitter/facebook	0
友人知人から	5
その他（通りがかり2）	2

3 ワークショップの内容はいかがでしたか。

とてもよかった	7
普通だった	3
あまりよくなかった	0

その理由

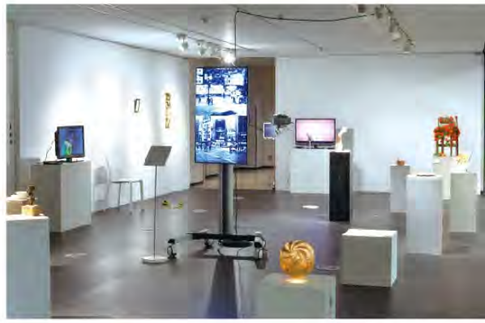
- 岡さんの映像作品がとても良かった。文字入れ、イラストが凝っていた。
- 学生や助手の方の発表の場があること自体すばらしいと思います
- 色々な作品がみれて楽しかった
- それぞれの個性が良く出ていたから。同じジャンルはありつつ、個体差があって面白かった。
- 岡さんの映像作品の構成や編集に感動しました
- 芸術が良く分からないので

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- それぞれの作品に個性がつまっていて面白かった。こんな風に個性を表現できるんだと知った。
- 表現方法の多様性
- アイデアや発想をもらった。
- 想像力を豊かにもつ
- 面白いことをやっているな…ということ。芸術には様々なかたちがあり、自由であるということ
- 芸術はよく分からないという再確認と、芸術は自由だなという今まで言葉でしか知らなかった概念

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。

- ツリーハウスみたいなボルダリングみないなとこ。使いたいです。
- 共同制作
- 触れる展示



Questionnaire

06 変化、

来場者数 77 ／アンケート回答数 17

1 所属を教えてください。

芸術学部 1年	0
芸術学部 2年	5
芸術学部 3年	2
芸術学部 4年	0
本学他学部学生	6
本学教職員	4
一般	0

2 この展覧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	8
学部・学科webサイト	2
twitter/facebook	0
友人知人から	1
その他	7

（通りがかり4　教員の紹介2　授業で紹介1）

3 内容はいかがでしたか。

とてもよかった	15
普通だった	1
あまりよくなかった	0

その理由

- 点数が少ない。
- 有明行灯のアイデアが特に面白かったです。皆さん趣向を凝らされていて、見ていて楽しかったです。
- 日常の当たり前だと感じる瞬間にも一つ一つの変化があって成り立っているのだと感じることができました
- 大学でこんなに素敵な展覧会が観られて、すごく心が癒されました
- コンセプトである「変化」が様々な角度から表現されていて、多くのことを学べた
- 他の学部のゼミ活動を知れてよかった
- 制作活動の成果を見ることができるのは嬉しいことです
- 有明行灯は旅館にあるみたいで、見ているだけで癒される。日常の風景が取り入れられてよい
- 作者の特徴が良く出ていて、とても面白かったです。教員の作品もしっかり作られており、なんだかほっこりしました。
- 友人の作品をゆっくり見たことがあまりなかったので良い刺激になった
- 写真で「変化」を「切り取る」というのが面白い
- 「変化」をテーマに形の異なる展示物が並んでいて楽しかった
- 空間や光について初めて学びましたが、面白かったです
- 作品も説明も素晴らしいものだったです。細かな案や作業など

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 光の多様性。
- 立体造形の面白さ
- 変化する時、モノの素材の違いをくみとることできた
- ゆっくりと過ごす時間も大切だなということ
- 「変化」というテーマが同じでも、人によって感じ方や表現方法が異なっていて興味深かった。木を使った照明器具のデザインが細かくて、こだわりが感じられた。
- 昔のものに機能的な工夫があってことを知れた
- 作品の見方によって、そのものに込められた意味などを考えるのが楽しく、写真を撮る際に考えながら撮りたいと思った
- ふとした風景に世の中色々な撮り方があり、着眼点が違う
- 見てきたものから着想を得て構築する 作品一つ一つは人生の中のほんの一瞬からでも作られており、これに値段なんてつけられないなと感じました
- 作品に触発され制作意欲が上がった。他の人の感性、着眼点にふれ、視点が広がった
- 素敵な写真からの癒し
- こだわりを持って一つの制にあたることが大事だと思いました
- 様々な見方や案を学べた

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。

- 学生の展示、外部アーティストの展示
- イラスト、アート、絵が見たいです
- 教員の作品、生徒の作品をもっと見たい
- かわいい展示
- 作品をもっと見たい

Questionnaire

09 re-build

来場者数 75 ／アンケート回答数 11

1 所属を教えてください。

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

2 この展覧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	0
友人知人から	0
その他	6

（通りがかり5　教員の紹介1）

3 内容はいかがでしたか。

とてもよかった	11
普通だった	0
あまりよくなかった	0

その理由

- 既存のレタリングを真似る授業や、それぞれの既存の商品の考え方、考察の仕方が魅力的でした
- ブックレットは内容は同じなのに人によってデザインや構成が異なって面白い
- 元の商品の良さを生かしつつ、新鮮な切り口で商品を再創造している
- 再構築していくデザインが面白かったです
- 情報を分析して再構成されているデザインがとても心地よく、勉強にもなりました。
- 各々の作品がしっかりした考察に裏打ちされていて、とても面白く拝見しました
- まち針を刺している姿をあじさいにたとえていて綺麗だった。オリジナリティーがあって見ていて色々な発想があることに驚いた
- 個人個人の視点が面白く、見ていてとても楽しかった
- 様々な作品があり、見ていて楽しかった。特にパッケージの展示は普段使用している商品も多かったため、「造形要素の考察」や「再構成の付加価値の提案」などは読んでいて納得しやすかった

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 思いやメッセージが込められていることを改めまして思いました
- 毎回すごいと思う作品ばかりで、こんなことやっているんだと思ってとても楽しいです。
- アイデア 自分のやる気
- パッケージという固定されていた考えを破るような、発想力を得た
- 既存のものに満足せず、分析を行い、新たな視点でものごとをとらえることの重要性、価値を再確認した。
- 360度違う視点からデザインをつくっていて、紹介するのにその人の写真を使われないのは面白いと思った
- ティッシュの形を三角にしていて、デザインも星座にしていてインテリア性と綺麗さがあり、ティッシュとそれを組み合わせていて面白かった
- パッケージを一部だけ見えるようにしたり、素材を変えるだけで美味しそうに見えることが、デザインをつくる過程を見てわかった

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。

- 面白い視点の展示
- 様々な手法を用いた大きな1枚絵が見てみたい

07 無意識——新しい教科書の提案

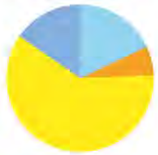
来場者数 121／アンケート回答数81

1 所属を教えてください。

芸術学部 1年	6
芸術学部 2年	9
芸術学部 3年	2
芸術学部 4年	4
本学他学部学生	45
本学教職員	10
一般	5

2 この展覧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	14
学部・学科webサイト	5
twitter/facebook	0
友人知人から	47
その他	12
（通りがかり9　ゼミで紹介3）	



3 ワークショップの内容はいかがでしたか。

とてもよかった	72
普通だった	1
あまりよくなかった	0

その理由

- よい、わるいとは言えない。分からない
- こういう展示を見るのが初めてで良い経験になった
- 光と空と枠と水が絶妙な配置だった
- きれいで面白かったです。触れたり作品の中に踏み込めるのがよかったと思います。
- シンプルかつダイナミックな感じが良いと思ったから
- フレームの間から見る空がとてもきれいで、影も作品の一部になっていて好きな空間だった。
- 作品の中に入ってみたり、色んな角度からみたりすることで与えられたものを鵜呑みにするのではなく、自分で考えることの大切さを改めて感じられたから。
- さりげなく空間になじんでいるところ。鑑賞者の見方にゆだねられていること
- 教育学部では見ることのできないものに触れることができた。
- 既存の考えの否定ではなく、新しい提案という形に好感を持てた。
- 自分の価値観では表せないものを見れた。
- 自由すぎると子どもたちに何を学び、感じて欲しいのかもしかしたらあるのかもしれないけどすこし伝わりにくいかも?
- 正面のない展示、受け止め方が何通りもある展示方法が、「新しい教科書の提案」というテーマに合っていると感じました。
- 開放的な空間と作品が融合していて素敵だったから
- 芸術は好きだし博物館とか美術館とか行きたいとは思っていたけれど、行くきっかけがなかったのでこういうのに触れられてよかった
- 自分のイメージを形象化しようと努力していることがよくわかりました。

4 この展覧会からあなたが得たものはなんですか。

- 枠の外に1歩踏み出す力のようなものを感じました。どの視点から見てもいいという「自由」をもらった気がしました。
- 何かがクリアになったような感覚になりました。
- 様々な角度からモノを見る楽しさ
- 今まで見ていた世界は一つの側面だったのかもしれない。本当は様々あるのに、そこだけを見ていたのかも。新しい視点って大事です。
- 物の使い方の種類
- 不思議な気持ちになった
- 考える、感じることの難しさ、怖さ。答えを求めてしまう自分の傾向。額に入っているものを作品と思う自分のクセ。額の一部が欠けていることへの怖さ。フルクサスの作品っぽい、怖い。
- 新しい世界
- 限りない自由、解放感、わからなさと心地よさ、ぼんやり座って過ごしたくなる感じ
- この体験は続く。終わりがわからない。
- そこに確かにあるのに空っぽに感じる。別に目があるわけでもないのに、視線を感じる。明るいような、暗いような、何とも言えない感じがする。誰もいない世界みたい。
- 教科書の概念が覆された。言葉がないことで伝わるものがある。
- 美しくも皮肉的な作品に思えました。

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。

- 「無意識」展のような展示をしてみたい（壁や床にとらわれる展示方法）。
- 彫刻系見たいです
- 制作に参加してみたい
- 多学部ともっと合同でやって欲しい
- 学外でもまたみたい。
- 今回のようにふらっと立ち寄ってアートが見られる環境があるのはステキだと感じたため、ぜひこれかもこの空間だからこそできる表現を見たい
- 農学部、工学部との企画
- 作る学生が考え、かつ、見る学生（参加する）が深く考えられるイベント
- 総合大学である玉川独特の、異分野に触れ、領域横断的な学びを得る機会として、他学部他学科、延いては他大学と連携した展示をやってほしいと思いました。
- （画像）映像と音楽を組み合わせた展示、気軽に立ち寄れる展示
- アニメ！マンガ！ゲーム！　本能からすごいと思うようなダイナミックな
- 紙の博物館（異なる材質の紙の展示）色彩豊かな展示（同じ緑でも少しづつ違う緑でつくられた作品の展示など）
- TAGの活動をあまり知らず、他学部生にも情報が見やすくしてくださると嬉しいです。
- 学校全体をまきこんでみんなをまた驚かせて欲しい
- 学内でゲリラ的に芸術活動をして下さい。（バンクシー的に）
- 作品の展示を続けて欲しい
- 他学部とのコラボレーション

Questionnaire

Tamagawa Art Gallery Projects 2021－2022
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
令和3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（アート・デザイン学科 教授）

研究分担者：藤枝 由美子（アート・デザイン学科 教授）
リー ジョナサン F（アート・デザイン学科 教授）
林 三雄（メディア・デザイン学科 教授）

特別協力 ：南 俊輔（芸術学部 助手）

報告書デザイン 松本朋子デザイン室

発行日 2022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（アート・デザイン学科 造形研究室）

印 刷 株式会社グラフィック

ACTIVITY REPORTS

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