



## Contents

This year's theme	02
Participating Universities	04
Instructors	06
14 week schedule	12
Research Trips	14
Team Projects	
· IF LIQUID SPEAKS	16
· TOKI	20
· GAIA	24
· UROKO	28
· NATURE WITHIN	32
· HEY BOP!	36
· IKOI	40
· BLUE SEOUL	44
· RECERA	48
· KASA	52
Workshops	56
Final Presentations & Exhibition	57
Life	58
Project Organization	59

A vertical banner image on the left side of the page. It features a dense, close-up view of numerous small, irregular fragments of broken ceramic or glass. The fragments are primarily white and light blue, with some pieces showing hints of red, green, and yellow. The text "Ceramic X Futures" is written vertically in a large, white, sans-serif font, centered over the image.

# Ceramic X Futures

## This Year's Theme

Pacific Rim (パシフィックリム) プロジェクトとは、国際的な創造現場で活躍する高度な人材を育成することを目的に、多摩美術大学と米国のアートセンター・カレッジ・オブ・デザインが2006年から実施している国際協働教育プロジェクトである。15回目となる今回のプロジェクトのテーマは「Ceramic x Futures」。

伝統を守りつつ、未来を革新する日本の独特なバランスの中で、デジタルデザインは伝統的な素材をどのように利用するのか。

デジタル化は、デザインの未来にどのような影響を与えるのか、そしてデジタルの未来はどのような新しい可能性をもたらすのか。

東京、愛知、岐阜、京都、佐賀を巡る2週間のリサーチトリップから始まり、伝統的な手作りと新しいデジタル技術の融合を探った。

The Pacific Rim project is an international collaborative educational initiative carried out since 2006 by Tama Art University and Art Center College of Design in the United States, with the aim of developing advanced human resources through international collaboration in creative fields. The theme of this 15th session of the project was, "Ceramic x Futures". We explored crossing new digital techniques with ancient hand making traditions, learning from the wisdom of craft. In the context of Japan's unique balance of preserving tradition and innovating the future, how might digital design drive a traditional material?; how might digitalization impact the future of the design field?; what new possibilities will this digital future afford? The project began with a two-week research trip to Tokyo, Aichi, Gifu, Kyoto, and Saga, exploring the fusion of traditional handmade and new digital technologies.







## Participating Universities



多摩美術大学は1935年の創立以来、アートとデザインの教育研究活動を実践し、絶えず美術教育の在り方を研究してきた。開設している10学科では、伝統的な分野から最先端の分野までをカバーする最新の美術動向をとりあげ、その問題点や今後の進むべき方向を究明する創作研究を行い、専門のアトリエ工房や展示ギャラリーなどを運営している。

このように、芸術の各分野が同一キャンパスに集合し、相互に影響し合うことは総合美術大学の大きなメリットである。多摩美術大学は全学生数約4,700名の大規模な美術大学だが、学生が上野毛キャンパスの2学科と八王子キャンパスの8学科のいずれかに所属することにより、適切な少数精鋭教育を実現している。こうした独立した学科を縦割的な組織とするならば、それらを横断する共通カリキュラムが、全学生を対象に編成されている。

共通のカリキュラムでは、講義室、レクチャーホール、メディアセンター、図書館、美術館などの共用施設を利用して、豊かな人間性と美的感性を養い、自由な発想力を伸ばすための理論研究が行われている。さらに、大学院においては、各自の専門とする分野の研究を深めると同時に、美術表現における全人格的な創作研究を目指している。

Since its foundation in 1935, Tama Art University has been a frontrunner in practicing creative research in art and design, constantly exploring the shape of art education. Its 10 departments utilize state-of-art facilities such as dedicated studios, workshops, and galleries to investigate current concerns and future directions in a broad range of traditional and cutting-edge fields.

Although enrollment currently stands at approximately 4,700 students, TAU provides highly efficient education in suitably small groups with students belonging to either the Kaminoge campus (2 departments) or the Hachioji campus (8 departments). An extensive general education curriculum is available to all students.

In the general education program, lecture rooms, lecture halls, the Media Center, libraries, museums, and other common facilities are used to nurture rich human qualities and aesthetic sensitivity, and to conduct theoretical research in order to enhance free creative thinking. In the graduate school, students pursue creative research covering all dimensions of artistic expression while deepening their research in their respective fields of specialization.

## ● Art Center College of Design

アートセンター・カレッジ・オブ・デザインのミッションは、「創作を学ぶ・変化へ影響を与える」である。1930年にエドワード A “ティンク” アダムスがアーティストとデザイナーへ現実的なスキルを教えるという使命のもとに設立された。過去90年間で、アーティストとデザイナーが選択した分野において、世界全体に肯定的なインパクトを与えるための教育が出来ているという国際的評価を積み重ねてきた。アートとデザインの教育に対する姿勢は、少人数制の教育（9人の学生に対して1人の先生）、豊かな文化間の学際的対話の希求、学生に革新的学びと空間を提供することを基本としている。

アートセンターはカリフォルニア州パサデナに位置し、現在40を超える国々からの約2,100人の学生が在籍している。視覚と応用美術の修養に沿って、工業デザインについて幅広い編成で11の学部と7つの大学院課程を提供している。また、学生がピーター・F・ドラッカー経営大学院でのInnovation Systems DesignでMS/MBAプログラムへの参加、またはDesignmattersプログラムを通じて副専攻科目としてソーシャルイノベーションを選択することもできる。

アカデミックなプログラムに加え、子供や高校生を対象としたものや、ロサンゼルス都市圏に住む大人向けの生涯学習など様々な公共プログラムを提供している。アートセンターは、米国において非政府組織（NGO）として認定を受けた初めてのデザイン学校である。

Learn to create. Influence change. This is the mission of ArtCenter College of Design. ArtCenter was founded in 1930 by Edward A. “Tink” Adams with the mission of teaching real-world skills to artists and designers. For the past 90 years, the College has achieved an international reputation for preparing artists and designers to make a positive impact both in their chosen fields and the world at large. The college’s approach to art and design education is based on its conservatory-like approach to teaching and learning (there is a 9-1 student/faculty ratio), a desire for rich, intercultural and transdisciplinary dialogue, and a mandate to provide students innovative learning and working spaces.

The college is located in Pasadena, California and presently enrolls approximately 2,100 students from over 40 countries. ArtCenter offers 11 undergraduate and seven graduate degrees in a wide array of industrial design, along with visual and applied arts disciplines. Students also have the option for a joint MS/MBA program with the Drucker School of Management in Innovation Systems Design or to minor in social innovation through the Designmatters program.

In addition to its academic programs, the college offers a wide variety of public programs for children and high school students and continuing studies for adults based in the Los Angeles metropolitan area. The College is the first design school to receive the United Nations’ Non-Governmental Organization (NGO) status.

## Instructors



和田達也

教務部長／プロダクトデザイン  
多摩美術大学  
Tatsuya Wada  
Dean of Educational Affairs / Product Design  
Tama Art University

今年のパシフィックリムプロジェクトはコロナ禍の影響により3年ぶりの開催で、アートセンター、多摩美術大学、両校の学生には待ちに待ったプロジェクトであった。開催中止の間、留学プログラムへの参加を熱望していた学生は大勢いたと推測される。

今年のテーマがCeramic Futures「セラミックの可能性」ということもあり、興味を持つさまざまな学生が申し込みにきた。その結果、デザイン系の学生よりファイン系の学生が多いというプロジェクト始まって以来のメンバー構成で3ヶ月間の国際協働プロジェクトを始めることになった。そもそもこのプロジェクトはデザイン系が主体で始まったプロジェクトで、ファイン系の学生にはデザイン用語の理解など難しさもあったが、お互いフォローしながら順調に進み出した。

今回のプロジェクトの最難関は、セラミックを作るプロセスにあった。通常、作りたいものをデータ化して3Dプリンターなどを用いて立体化するのだが、セラミックには造形から乾燥、窯入れととても長いプロセスが必要であり、学生たちは苦労することになった。幸いにも工芸学科出身の学生が参加してくれたことによって、ノウハウが共有されて、最終的には完成することができた。

アートセンターよりPennyとDanが来日し、彼らは学生と3ヶ月間一緒に生活してくれた。彼らとは、10年以上の友人であるが、長年の指導の経験で学生たちの感性からいろんなアイデアを引き出すことのできる最高の先生であると確信している。また、このプロジェクトを始めた時から一緒にリーダーをしてきているDavidにも敬意を表したい。彼はアートセンターでもさまざまなプロジェクトに参画していて多忙なところ、プロジェクトの大きな舵取りのため、3度も来日して熱心に指導してくれている。彼なしではこのプロジェクトは存続できなかっただろう。そして今年はもう1人、プロジェクトの経験者でありアートセンターの卒業生である間宮さんにインストラクターをお願いできたことは大変よかった。彼はできるだけ学生の目線に近い状況で親身に指導にあたり、プロジェクトの経験者が後輩の指導にあたるという素晴らしい実績を作ってくれた。

また、プロジェクトの授業の中では欠かすことのできない日本文化の理解については大道先生に尽力いただいた。大道先生は授業のみならず、天気の良い日は学生を芝生のピクニックにも誘い出してくれた。

セラミック制作では、大変お世話になった原さん、研究室の齋藤さん、デジタル作業では田遠さん、尾崎さん、ありがとうございました。最後にこのプロジェクトにご協力いただいた多くの方々に感謝いたします。本当にありがとうございました。

Due to the pandemic, this year's Pacific Rim Project was the first in three years, and was much anticipated by students from both Art Center College of Design and Tama Art University. It is easy to imagine that during the period when it was suspended, many students were eager to participate in this international exchange program.

The theme this year was "Ceramic Futures," i.e. exploring the possibilities of ceramics, and a wide variety of students took an interest and applied for the project. As a result, we decided to launch a three-month international collaborative project, which drew the participation of the largest number of students in the project's history, more of whom were fine art majors than design majors. The project had been initiated primarily by design students, and while the fine art students had some difficulties in understanding design terminology, they followed one another's lead and made admirable progress.

The most difficult aspect of this project was the process of making ceramics. Normally, objects that people design are first modeled with data and then sculpted using a 3D printer, but ceramics require quite a lengthy hands-on procedure involving modeling, drying, and firing, which was hard work for the students. Fortunately, thanks to the participation of students from the Department of Ceramic, Glass, and Metal Works, students were able to share their know-how and eventually complete the project.

The instructors from Art Center College of Design were Penny and Dan, who lived with the students for three months. I have been happy to call them friends for more than 10 years, and I am convinced that with their many years of academic experience, they are the teachers best able to bring a wide range of ideas forth from the students' minds. I would also like to offer my most respectful thanks to David, who has been leading this project with me since its inception. Despite being so busy participating in various projects at Art Center College of Design, he has visited Japan three times to provide enthusiastic guidance that has steered the course of this project. Without him, it surely would not have continued to this day.

This year we were also very fortunate to have Mr. Mamiya, an alumnus of Art Center College of Design and past participant in the project, as our instructor. He was able to offer guidance in a friendly and helpful manner, as close to the students' perspectives as possible, and it was highly fortunate that someone with experience of the project was able to teach younger students. Professor Daido was also instrumental in helping the students understand Japanese culture, which is an essential part of the project. She not only taught classes but also took the students out for picnics on the lawn when the weather was pleasant.

I would like to thank Ms. Hara and Ms. Saito for their tremendous assistance with ceramic production, and Mr. Dendo and Ms. Ozaki for their great support on digital work. Finally, I would like to express my most heartfelt gratitude to the many others whose efforts made this project possible.



## デヴィッド・モカルスキ

環境デザイン学科長

アートセンター・カレッジ・オブ・デザイン

David Mocarski

Chairman Graduate & Undergraduate

Spatial Experience Design, Art Center College of Design

PR15は、2019年に初めて考え始めた。2020年秋のプロジェクトとする予定だったが、その後新型コロナウイルスが流行したからだ。昨年の秋には対面での形で開催でき、よかったと思っている。ペニーとダンが発案したリサーチトリップは、間違いなくこれまでの中で最高のものとなった。学生たちにとって、幅広い分野の職人、工匠、スタジオ、企業、ブランドに触れる機会となったためである。アートセンター・カレッジ・オブ・デザインと日本との関係性の始まりは、1956年まで遡る。同アートセンターの初代センター長であったティンク・アダムス氏は、学部長たちと日本を訪れた。当時、まだ戦後復興が始まって間もなかった日本に対し、工業デザインがいかに競争力を高めるのに寄与するかについて共有してほしい、と日本政府に招待されていた。アートセンターと多摩美術大学との連携が始まったのは30年前。強い絆で結ばれたこの2者間の友好関係により、Pacific Rimプロジェクトは15回開催され、19年以上もの間、アートセンターや多摩美術大学の学生のみならず、両大学に対しても影響を及ぼしてきた。この関係性は、両者が存在し続ける限り、継続していくことだろう。

デザインとは、グローバルなものだ。そのため、このような異文化間プロジェクトは、若手デザイナーを育てる際にも重要となる。学生たちに快適地帯から抜け出してもらい、新しい技術、伝統工芸、新素材、才能溢れる職人たち、新しい文化的影響を体験してもらうことで、人生が変わる。毎回、アートセンター1人と多摩美術大学の学生1人でペアを組ませることで、深い文化的、芸術的、創造的な交流が行える。新しい分野や技術を学び、製作への新しいアイデアを模索することは、クリエイティブなプロセスの根幹をなす部分だ。今日の学生が受ける教育体験は、私たちの世界に大きな影響を与えるだろう。グローバルシンキング、多文化的な影響力、歴史的知識、あらゆるレベルでのイノベーションに触れてもらうことで、学生たちに傑出した教育体験を提供し続けることができる。

We first started to think about PR15 in 2019. It was to be, our fall 2020 project, then Covid happened. This past fall it was good to be back in person. The research trip that Penny and Dan conceived was certainly our best research trip yet. The journey exposed our students to such a wide range of artisans, craftsmen, studios, companies and brands. ArtCenter's relationship with Japan goes back to 1956 when ArtCenter's first president Tink Adams traveled to Japan with department chairs. They had been invited by the Japanese government to tour the country and to share their thoughts on how industrial design could provide a competitive advantage for a nation still early in its post-war recovery. ArtCenter's relationship with TAMA Art University began over thirty years ago. This strong bond and friendship has lasted over fifteen Pacific Rim projects, over 19 years. The impact for both our ArtCenter students, TAMA students, as well as both of our colleges, will last a life time.

Design is global and these types of cross-cultural, in the world projects are an important part of educating young designers. Having our students move out of their comfort zone and experience new technology, historic craft, new materials, talented artisans and new cultural influences is life changing. Our teams are always paired as one ArtCenter and one TAMA student, which provides a deep cultural, artistic, and creative exchange. Taking on new areas of learning, new technologies, and exploring new ideas about manufacturing and creating are at the root of the creative process. Our tomorrow, depends on the educational experiences our students have today. Exposing them to global thinking, multicultural influences, historic knowledge, and innovation on every level continue to produce outstanding educational experiences for our students.



## Instructors



ペニー・ハースコヴィッチ

環境デザイン准教授

アートセンター・カレッジ・オブ・デザイン

Penny Herscovitch

Associate Professor, Spatial Experience Design

ArtCenter College of Design

「セラミックと人間の関係性は？」

「デザインはどのように感情を伝えることができるのか？」

「セラミックの未来は？」

「セラミック廃棄物をアーティストはどのように見直すことができるのか？」

Pacific Rimのメンバーは、このような問いを持ちながら、日本への研究旅行へと出発した。

日本中を旅する中で、Pacific Rimメンバーは現代アーティストやデザイナー、製造業者、学芸員、イノベーターより、セラミックの歴史と未来についての見識を得ることができた。学生たちのチームは東京の最先端デザインから瀬戸や多治見の何百年もの歴史を持つ陶磁器製の器、京都の文化遺産、有田の400年以上の歴史を持つ陶磁器製造、現代のデジタルイノベーションまでを探索し、ようやく拠点としている多摩美術大学の美しく、想像力をかき立てるようなキャンパスまで戻ってきた。

多治見では笠井さんから素材に関するイノベーション、国際的なデザインとのコラボレーション、土の代わりに廃棄物から作られた持続可能なセラミックについて教わった。瀬戸では山田さんから鋳込みを使用した精巧なセラミック、手ろくろを巧みに使用した製法、デジタル加工された石膏型での制作方法について知ることができた。京都では禅僧の一徳さんと漆芸家の日置美緒さんより不完全な美について学んだ。また、京都では京セラ社より最先端のセラミック素材イノベーションについて伺い、第16代樂の陶工からは伝統が各時代の状況と組み合わせさせて独自の創造的な作品を生み出す価値について教えてもらった。有田の副島先生、李荘、Arita+からはデジタルや3Dスキャンを芸術的な石膏鑄造技術に組み込むことについて学んだ。

学生たちはそれぞれ目を見開いてインスピレーションを求め、得たものについて考えを巡らせて、多感覚のデザインへと組み込んでいった。そして、各チームがそれぞれのデザインへと落とし込み、未来の私たちの生活の中でのセラミックに影響を及ぼしたと言えるであろう。

“How is ceramics connected with people?”

“How can design convey feelings?”

“What does the future of ceramics hold?”

“How might creatives rethink ceramic waste?”

These are some of the questions Pacific Rim members considered as our team embarked on a research trip across Japan.

Our team gained insights into the history and future of ceramics from traditional and contemporary artisans and designers, as well as manufacturers, curators, and innovators across Japan. Student teams embarked on a journey of discovery: from Tokyo's cutting edge design; to Seto and Tajimi's centuries of ceramic vessel & tile production; to Kyoto's deep cultural heritage; to Arita's 400+ year history of porcelain production and current digital innovation; and finally back to our home base at Tama's beautiful and inspiring campus.

In Tajimi, from Kasai-san we learned the potential for materials innovation, international design collaboration, and a sustainable future for ceramics production beyond clay, made from municipal waste. In Seto, from Yamada-san, we discovered the exquisite expression of slip-cast porcelain, created in masterfully hand-spun and digitally milled plaster molds. In Kyoto, from Zen monk Ittoku-san and kintsugi artist Mio Heki, we learned the beauty of imperfection. In Kyoto, from Kyocera we learned about cutting edge advanced ceramics material innovations, while from 16th generation Raku master we learned the value of tradition mixed with the opportunity for each generation to invent their own creative vision. In Arita, from Soejima Sensei, Riso and Arita+ we learned about the exciting potential to incorporate digital processes of 3D scanning and printing with artisanal porcelain casting techniques.

Each student team explored with open eyes, sought inspiration, and thoughtfully integrated insights into multi-sensorial designs. Ultimately, each team sought to carry forward these diverse inspirations into their own designs, to influence the future of ceramics in our lives.



## ダニエル・ゴットリーブ

環境デザイン准教授

アートセンター・カレッジ・オブ・デザイン

Daniel Gottlieb

Associate Professor, Spatial Experience Design

ArtCenter College of Design

2018年に日本でPacific Rimコラボレーションを行って以来、4年という長い月日が流れた。感染症流行後、初めてアートセンター・カレッジ・オブ・デザインと多摩美術大学の間のコラボレーションを再開でき、15周年となるPacific Rimコラボレーションが実現できたことを心から光栄に思う。セラミックの未来を取り上げたこのプロジェクトは2018年から企画していたものだが、感染症流行後の現代の世界に新しい意味をもたらした。リモートな相互作用をベースとしてここ数年を過ごしてきたため、このプロジェクトは人同士を繋ぎ直すためにも意義と言える。文化の繋ぎ直しや、多摩美術大学とアートセンターのPacific Rimメンバー同士の繋ぎ直しを実践的な制作を通して行う。このような斬新な体験を学生たちに与えるに当たり、協力してくださった全ての方々に感謝の意を表す。特に、多摩美術大学の和田先生のリーダーシップ、多摩美術大学の教師陣や国際交流センター職員、その他ゲストとしてコラボレーションに携わって下さった方々には御礼申し上げます。

セラミックの未来を取り上げたこのプロジェクトを通し、伝統的な遺産を新しいデジタルデザイン技術と組み合わせることを模索した。伝統を守りつつも未来に向けたイノベーションも取り入れる日本というコンテキストの中で、デジタルデザインが伝統的な素材や製法にどのような影響を及ぼすのだろうか？

アートセンターの学生たちは専門家の方にお会いしたり、初めての場所で体験をしたり、新しいアイディアに出会うことを通し、日本のセラミック文化が魅力的で、刺激的で、深く根付いた哲学的志向があると理解した。歴史的な事例のおかげで、学生たちはデザイナーとして過去の何を尊重して過去から何を学び、社会をどのように発展させて未来を形作っていくとよいのかの道しるべとなった。

プロジェクトを通し、実際に手を動かしてセラミックを扱う体験ができたことで、学生たちは制作しながら考えることができた。多摩美術大学の教師によるワークショップやゲスト講師による講義に参加することで、アートセンターの学生たちは特別な機会を得られたことと思う。デジタル×磁器のワークショップは、セラミックの未来を取り上げたこのプロジェクトの核心を具現化するものだった。アートセンターの教授David MocarSKIによる講義を受けて、学生チームは感情に訴えるような触り心地の良い小さな器を作った。そして、プロラボの先進的な設備とスタッフに助けをもらい、これを3Dプリントした。こうしてようやく学生たちは林茂樹先生のご指導の下、3Dプリントされたものから石膏型や鋳込みを作って磁器を制作できた。最終的な作品は、デジタルデザインとセラミックが合わさったときの可能性を具現化しているようだった。

After four long years since the last Japan stage in 2018, we are truly honored to have the opportunity to re-start the first post-pandemic collaboration between our schools—which marks the 15th annual Pacific Rim collaboration. This Ceramic Futures project, which our team began planning in 2018, has taken on new meanings post-pandemic. Having spent much of the past years interacting remotely, this project is all the more meaningful as a reconnection in person — reconnecting cultures, reconnecting our Pacific Rim family of Tama and ArtCenter members, and reconnecting with hands-on craft. We'd like to express our gratitude to the many people who made this transformative experience possible for our students — especially Wada-Sensei's leadership, Tama faculty and International Exchange staff, as well as guest collaborators who worked tirelessly to help plan this experience.

With Ceramic Futures, we explored crossing new digital design techniques with the heritage of craft traditions. In the context of Japan's unique balance of preserving tradition and innovating the future, how might digital design influence a traditional material and making process?

As our student team met industry experts, experienced new places, and encountered new ideas together, the ceramics cultures of Japan proved fascinating, provocative and deeply rooted in intention. Historical examples served as our guide for thinking about how we as designers want to learn from and respect the past, how society is evolving, and how we might help shape the future.

Throughout the project, hands-on experiences of working with ceramics allowed our design and art students to create with their hands and think through making ceramics. Students had the extraordinary opportunity to learn in many workshops & guest lectures from Tama's crafts and design faculty. The Digital x Porcelain workshop embodies the heart of the Ceramic Futures project. Student teams developed emotive, tactile designs for small vessels with input from ArtCenter visiting Chair David MocarSKI, then 3D-printed thanks to the Product Labo's advanced facilities & team. Finally, students learned to transform their 3D-printed objects into porcelain, making plaster molds and slip casting porcelain under the masterful guidance of Hayashi Shigeki Sensei. The outcomes embody the potential for digital design and ceramics to come together in a new light.

## Instructors



### 間宮 新悟

IKEA Tokyo-Bay

コミュニケーション アンド インテリアデザイン部 マネジャー

Shingo Mamiya

IKEA Tokyo-Bay

Communication and Interior Design manager

様々な学科から集まった、多摩美術大学とアートセンターカレッジオブデザインの学生、2人1組の10チームによるプロジェクト。このユニークな環境はパシフィックリムでしか味わえない。

学生たちはものづくり、デザインに必要なプロセスを実体験するだけでなく、プロジェクトを成功させるために必要なコミュニケーションをどうするかを自ら考え行動に移すという、より実践的なアクションが求められていた。そして、チームでセラミックの可能性とは何かを模索する中、お互いの考え方の違いを受け入れ、各自の強みを発揮し尊重し合うことで、最終的に視野が広がった。私はいくつもの素晴らしい瞬間を見させてもらった。

ファイナルプレゼンテーションでは参加した学生たち、関わった全ての方たちが、発表されたセラミックの可能性を味わい楽しむことでone teamになっていた。まさにこれがパシフィックリムの醍醐味である。

Great project!

The project started with ten teams of two people, each one from Tama Art University and one from Art Center College of Design, even from various departments. This unique environment can only be experienced in the Pacific Rim.

The students explored the processes of both craft and design, and were required to think and act for better communication in order to make their project successful. While the students sought the possibilities of ceramics in teams, they accepted each other's differences in way of thinking, demonstrated their own strengths, and respected one another. To do so, they broadened their perspectives. These were great moments for me!

At the final presentation, the students and everyone involved in this project became one team to celebrate and enjoy the presented ceramic future. This is the best part of the Pacific Rim.

What a great project!



原 裕子

セラミックアーティスト

Yuko Hara

Ceramic artist

私が学生達と初めて会った時、彼らの頭の中には沢山のアイデアが溢れていた。それらの楽しく素晴らしいアイデアを共有しながらも、現実的な技法の難しさ、焼き物の制約について説明しなければいけないことがとても心苦しかったのを覚えている。

2次元のアイデアを短期間で[やきもの]という素材に落とし込む作業は容易ではない。収縮、重力、質感、強度など、普段日常生活の中で器を手に行っている時には感じ得ない素材の特性との対峙に戸惑った学生も少なくないはずだ。そして、慣れない作業の連続で手が進まず、もどかしい思いをした人もいるだろう。私から言える唯一のアドバイスは「やってみよう」だった。無責任なようだが、自分の手で作り、目の前に現れたものからしか答えは得られないからだ。まずはそれを体験してもらいたいと考えた。最終的な完成がなかなか見えない中で不安な思いもあったかと思うが、次第に焼き上がってきた作品からはアイデアの広がりが見てとれた。この短期間でそれが出来たことは大きな収穫である。今回作られたものは一つの答えにすぎない。思い通りの作品が作れた人もそうではない人も、大切なことは制作過程での多くのトライ&エラーの中にある。それは将来、物作りに携わるうえで必ず役に立つ時がくると思う。

短い期間でしたが、皆さんの制作を見られたことは私にとってもとても良い刺激になった。

沢山手を動かして、形にすることをおそれずに。皆さんの今後の活躍を楽しみしている。

When I first met the students, their heads were overflowing with so many ideas. I remember how distressing it was, while we all shared these exciting and wonderful ideas, to have to also explain the difficulties of practical techniques and the limitations of ceramics.

To take a two-dimensional idea and swiftly manifest it in ceramic form is no easy task. Many students must have been perplexed by the shrinkage, gravity, texture, strength, and other characteristics of the material, which they cannot sense when they hold a vessel in their hands in everyday life. Others may have felt frustrated by the series of unfamiliar tasks. The only advice I could give was, "Give it a try!" This may sound irresponsible, but it was because people can only obtain answers from what they have made with their own hands, and what they see before them. I wanted first of all for them to experience the process for themselves. While there was no doubt some anxiety, as it was not clear how the final product would turn out, as the works were fired one by one it was evident that the students' horizons were broadening. The fact that they were able to achieve this in such a short period of time was a great success.

What each person created here was only one possible solution to the assignment. Whether the works came out the way they intended or not, the important thing was the extensive process of trial and error during the creative process. I am sure that this will serve them well when they engage in production of objects in the future.

My message to the students: while it was only for a short period of time, seeing your creations was enormously exciting for me. Going forward, do not be afraid to plunge in, work with your hands and give shape to your ideas. I look forward to your future accomplishments.



# 14 week schedule

## September



## October



## Week 1

キックオフ  
Kick-Off in Roppongi  
リサーチトリップ  
Japanes Ceramics  
Research Trip

## Week 2

工房見学  
Workshop Tour  
陶芸体験  
Ceramics Workshop  
東京へ  
Land in Tokyo

## Week 3

コンセプトを考える  
Think about the concept  
コンセプトプレゼンテーション  
に向けて準備  
Prepare for concept  
presentation

## Week 4

コンセプトプレゼンテーション  
concept presentation  
粉体塗装ワークショップ  
Powder coating Workshop  
@CMTEL

## Week 5

鈴木 啓太さん特別講義  
Special Lecture by  
Keita Suzuki  
アイディエーション・  
ピックアップ  
Ideation Pickup

## Week6

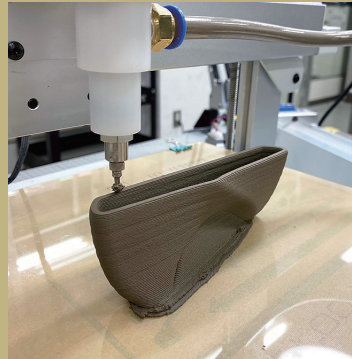
林茂樹先生による 3D 技術を用いた磁器制作のワークショップ  
3D Digital Porcelain  
Workshop by Hayashi  
sensei

## Week 7

中間プレゼンテーション  
Mid-term presentation



## November



## December



### Week 8

東京デザイン、アート巡り  
Design and Art Tour in  
Tokyo

### Week 9

アートセンターの学生  
大道先生による高尾山ツアー  
Daido-sensei's Class at  
Mt.Takao  
制作スケジュール計画  
Production Schedule  
Planning

### Week 10

多摩美術祭  
Geisai- Tama Art Festival  
プロセスブック制作開始  
Process book production  
begins

### Week 11

呼び継ぎワークショップ  
Yobitsugi Workshop  
藤城成貴先生特別講義  
Special Lecture by  
Fujishiro-sensei  
漆喰ワークショップ  
Shikkui Workshop @CMTEL

### Week 12

最終作品制作  
Final Model Fabrication

### Week 13

最終作品完成  
Completion of final work  
最終プレゼンテーションの準備  
Preparation for final  
presentation

### Week 14

最終プレゼンテーションと展示  
Final Presentation and  
Exhibition

# Research Trip

## 主な訪問先

### Seto

9/6	Sep. 6
陶芸体験教室	Ceramic Art Workshop
磁器工房	Porcelain Studio

### Tajimi

9/7	Sep. 7
モザイクタイルミュージアム	Mosaic Tile Museum
タイル工場	Tile Factory

### Kyoto

9/8	Sep. 8
河井寛次郎記念館	Kawai Kanjiro Memorial Museum
京都市京セラ美術館	Kyoto City Kyocera Museum of Art
金継ぎレクチャー	Kintsugi Lecture
京セラ株式会社	Kyocera Corporation
9/9	Sep. 9
大河内山荘庭園	Okochi Sanso Villa Garden
養徳院妙心寺	Yotokuin Myoshinji Temple
9/10	Sep. 10
楽美術館	Raku Museum

### Arita

9/12	Sep. 12
泉山磁石場	Izumiyama Quarry
9/13	Sep. 12
ARITA PULS スタジオツアー	ARITA PULS Studio Tour
アリタセラ	Arita Sera
9/14	Sept. 14
佐賀大学	Saga University
9/15	Sep. 15
波佐見焼き工房見学	Hasami Pottery Studio Tour
ショップ巡り	Store Tour
御船山楽園	Mifuneyama Rakuen

## 陶磁器をめぐるリサーチトリップ

プロジェクトが始動した9月、私たちはまず二週間の国内フィールドトリップに出かけた。これからの工芸のあり方を模索するには、まず現在の工芸の世界を知ること。そのミッションのもと、名古屋、京都、有田の3地域を巡り、制作場や工場を訪れ、様々な分野の専門家に出会った。このフィールドトリップの中で見たり聞いたりしたことが、その後の制作に反映されただけでなく、今後の作り手としての一生に至るまで「つくるとは何か」を考えるきっかけをもたらしたと言っても過言ではない。

## Research Trips on Ceramics

In September, when the project was launched, we first went on a two-week field trip in Japan. In order to explore the future of ceramics, we first had to learn about the current world of ceramics. With this mission in mind, we traveled to Nagoya, Kyoto, and Arita, visiting production sites and factories and meeting experts in various fields. It is no exaggeration to say that what we saw and heard during these field trips was not only reflected in our later creations, but also provided us with the opportunity to think about “what it means to create” for the rest of our lives as creators.







# 水の気持ち・水の音

## IF LIQUID SPEAKS

We see tears as carriers to express our world. Illuminating digital porcelain and hand-made glass, we wish to transmit emotions from the inner to the outer.

涙は私たちの気持ちを表現する。  
光、ガラスとセラミックを使用  
じ、心の思いを伝える。



**Jenny Chen**  
Product Design  
Art Center

**Siyao Chen**  
Ceramic, Glass, and Metal Works  
Tama Art University





## Concept

### 水から、内なる世界まで

涙には嬉しさ怒り、悲しみや楽しさなどのさまざまな感情が含まれている事に気がついた。これらは私たちにとって、人々の感情を揺さぶるような、ライトをデザインするためのきっかけとなった。



### From water, from inner

After a long way of searching inside, we realized that a tear is a carriers for everyone to express the self. It could carry sadness or joy, calmness or anxiety, passion or depression, etc. Employing illumination and porcelain, we wish to transmit our view of life to the outside and to you.

## Inspiration

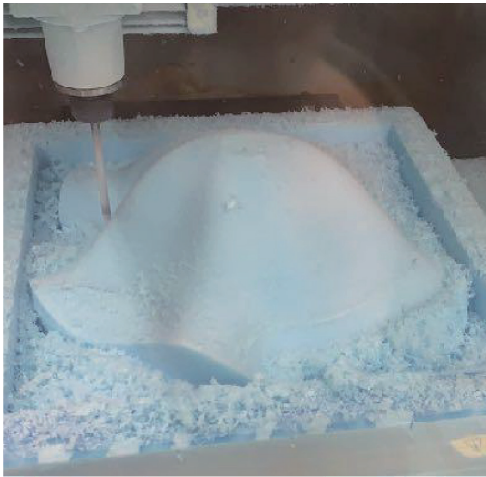


私たちのデザインは、京都の妙心寺を訪れた際に見つけた壺から始まった。壺の上から上から水を注ぐと内側から綺麗な音が響き、心が揺さぶられた。

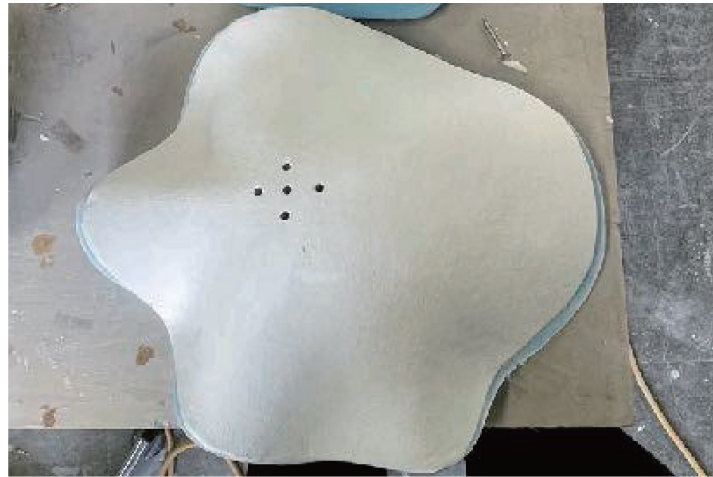
Our design journey started with a kettle in Myoshin-ji Temple. When we pour water into it, the kettle creates a euphoric sound. This is the emotional moment we began to think about if liquid could speak.



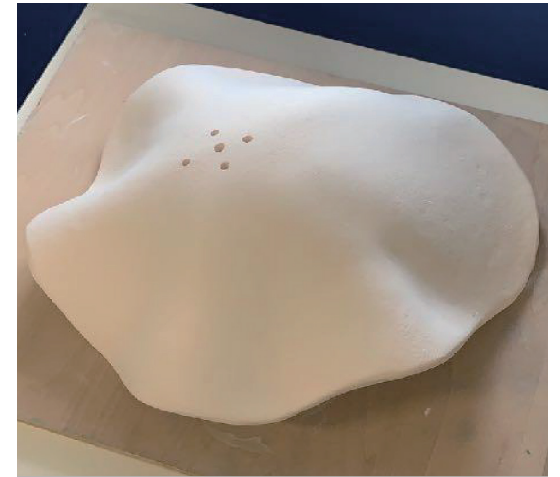
## Process



CNCスライスで原型を作る  
CNC the Tatara mold



磁器土を使い、たたら造形をする  
Tatara to shape the porcelain sheet



完成形  
Porcelain shape finish



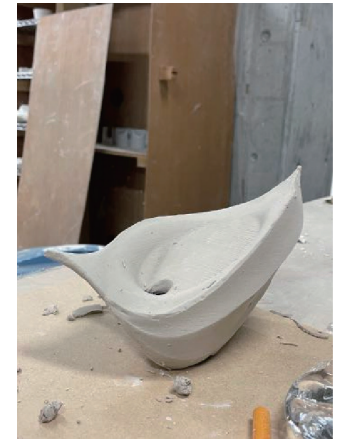
3Dプリンターで原型を出力し、石膏形を作る  
Make the plaster mold based on the 3D print



磁器泥漿で鑄込みをする  
Casting with porcelain slip



型を外す  
Demoulding

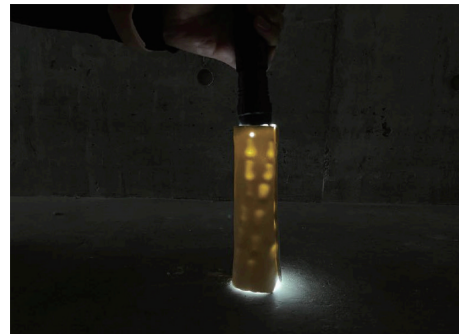
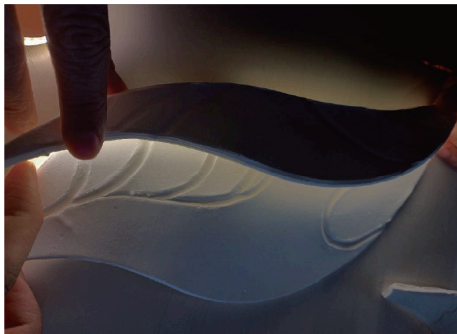
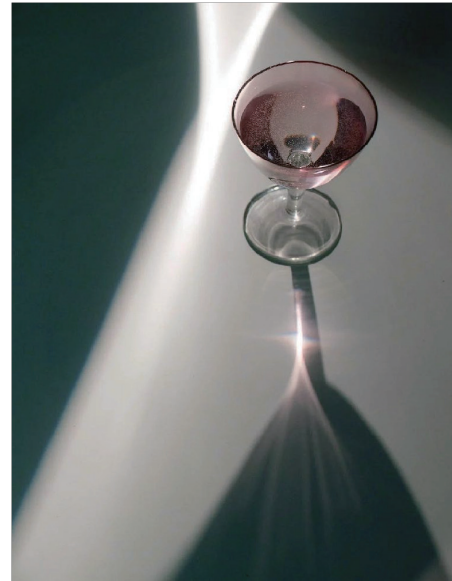


完成形  
Porcelain shape finish

## Material

私たちはガラスで涙を表現する。高温で溶けたガラスは様々な形に変化することが出来る。

We chose glass to represent tears. It converts from liquid, evolving into any shape. The temperature cools down. It left a trace of how it once existed.



セラミックは心の拠り所のようなものだ。人の感情のように豊かな形を表現できる。そこに光が灯り、ガラスと組み合わせることで悲しみや安らぎ、幸せな気持ちを感じさせるだろう。

Porcelain is more like a holder - a human, which can carry emotions - the tears. When lighting turns on, we light up ourselves through different shapes. Maybe it is sad, peaceful, or happy.



# 刻にふれる

## TOKI

An inclusive system of illuminated, multi-sensory ceramic tiles inspired by the concept of time, to support moments of "waiting" in childrens hospitals.

時間の概念から着想を得た多感覚セラミックタイル。  
小児病院の待合室で「とき」とは何か見つめなおす。



Maiko Konuma  
Product Design  
Tama Art University

Ana-Paola Laveaga  
Spatial  
Experience Design  
Art Center



## Concept

### 新しい「とき」の感じ方とは？

私たちは長い時間を経験しながらも、朝日や夕日を見る機会を逃しているのではないだろうか。時の経過を緩やかに感じる場所はどこだろうか？さらに生活の中で時間を感じる機会や発見の瞬間はどんな大きな影響を私たちに与えるのだろうか？

私たちは、病院の待合室で家族が過ごす長い時間は、通常楽しい時間ではないと見いだした。そこで私たちは、病院の利用者が新しい方法で時間を体験し、その体験が楽しい、あるいは安心感を感じられるようにするにはどうしたら良いか考えた。

### 陶器と病院の待合室

病院という環境は、無機質で冷たい印象であることが多い。釉薬をかけて焼成したセラミックはガラス質になり手入れが簡単である。また土から作られていることから自然の温かみを感じることができる。陶器は病院という環境に温かい印象をもたらし、待つという時間に再想像させるようなインクルーシブな体験を生み出すことができると考えた。



### What is the new way of feeling "toki" ?

We may experience long periods of time in one place, yet miss the opportunity to see sunrises and sunsets. In what spaces do we experience a gradual passage of time? What impact do moments of discovery and opportunities to experience the passage of time have on our lives?

We found that the long hours families may spend in hospital waiting rooms are not always pleasant. So we wondered how we might provide opportunities for hospital patients to experience time in new ways and make the experience enjoyable or even reassuring.

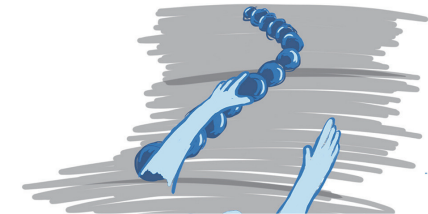
### Ceramics and hospital waiting rooms

The hospital environment is often inorganic and cold. Glazed and fired ceramics are durable and easy to clean. Ceramic is also made from clay, which gives it a natural warmth. We believe that ceramics can bring warmth to the hospital environment and create an inclusive experience that re-imagines the time spent waiting.

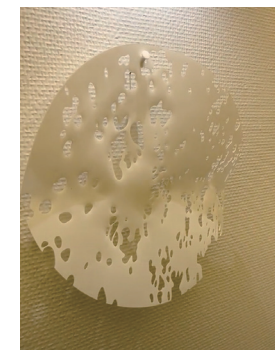
## Inspiration

私たちのインスピレーションの多くをフィールドトリップから得た。愛知で訪れた工房で「たたら」という模様を土へ転写する技法を学び、京都では手すりをガイドに暗闇を歩き、触感の大切さを発見した。さらに有田では川へ投げ捨てられた陶器から、時間の経過を感じることができた。

Much of our inspiration came from our research trip. In Aichi, we learned about tatara, a technique for transferring patterns onto clay. In Kyoto, we discovered the importance of tactile sensation as we walked in the dark with only a beaded handrailing as our guide. And in Arita, we were able to feel the passage of time through pottery that had been discarded in the river.



## Exploration



## Story

ある父親は耳の聞こえない娘の検診のために定期的に娘と共に病院へと足を運ぶ。月に一回、または週に一回程度、病院の待合室で多くの時間を消費していることだろう。さらにこのように子どもが病院へ行くために必ず大人が付き添う必要がある。私たちは子どものためのデザインと大人のためのデザインを制作した。

We were inspired by an interview with a father who once made regular trips to the hospital to seek treatments for his deaf daughter. This allowed us to realize that the experience of waiting in a hospital was different for each member of the family, depending on age and abilities. With this in mind, we created a design for children and a design for adults.



## Touching Time | Interactive Tiles



子供達がセラミックのタイルを押したり、回転させたりすると、その動きに連動して照明がつく。日の出や、日没などを連想させることができ、時間の概念を遊びながら学ぶ機会を提供する。また、様々な大きさのタイルや凹凸によって、楽しい手触りとの相互作用があるため、作業療法として、或いは手指の運動能力の発達を助けることも可能である。

When children push or rotate the ceramic tiles, the lights turn on simultaneously with their movements. This can be reminiscent of a sunrise, sunset, etc., providing an opportunity to playfully learn the concept of time. In addition, the various sizes of tiles and uneven surfaces provide a stimulating tactile interaction that can be used as occupational therapy or to help develop hand motor skills.

### Process

私たちは全てのタイルを鋳込み成形という技法を用いて制作した。

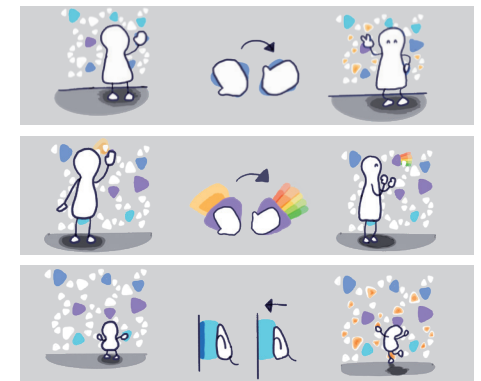
We fabricated all tiles using a technique called slip-casting.



### System

スイッチとなるタイルを回転させると、それに連動し他のタイルが点灯するもの、光の点灯するタイルを回転させると、場所によって色、光が変化するもの、そしてスイッチとなるタイルを押すことで、それに連動する他のタイルが点灯するものの三種のシステムがある。

There are three types of systems: one in which rotating a tile serves as the switch that causes other tiles to dim or brighten simultaneously, one in which rotating a tile causes the color of the light being emitted on the wall to change in color, and one in which pressing a tile serves as the switch that causes other tiles to light up simultaneously in response to the added pressure.





## Feeling Time | Texture Clock

壁に取り付けられたテクスチャークロックだ。病院の待合室で待つという経験を、柔らかく温かみのある光が動き、陶器に刻まれたテクスチャーが織りなす光と影が変化することで、明確な時刻を示すのではなく、ときの経過を人々に感じさせる。病院という空間では誰しもが冷たい印象を感じ緊張するものだが、陶器で自然の温かみを演出し、安心感もたすことができる。

### Process

私たちは、テクスチャークロックをたたらか成形と手捻りを用いて制作した。



This is a wall mounted light or texture clock. The experience of waiting in a hospital waiting room is enhanced by the soft, warm light that moves and creates changes in light and shadow as it reveals woven textures carved into the ceramic. This allows people to feel the passage of time rather than reading a traditional indication of time. The ceramicware transforms hospital settings from a cold and anxious environment, and instead provides a sense of natural warmth and reassurance.

We created the textured clocks using tatara molding and hand twisting.



### Movement





# 心和む明かり

## GAIA

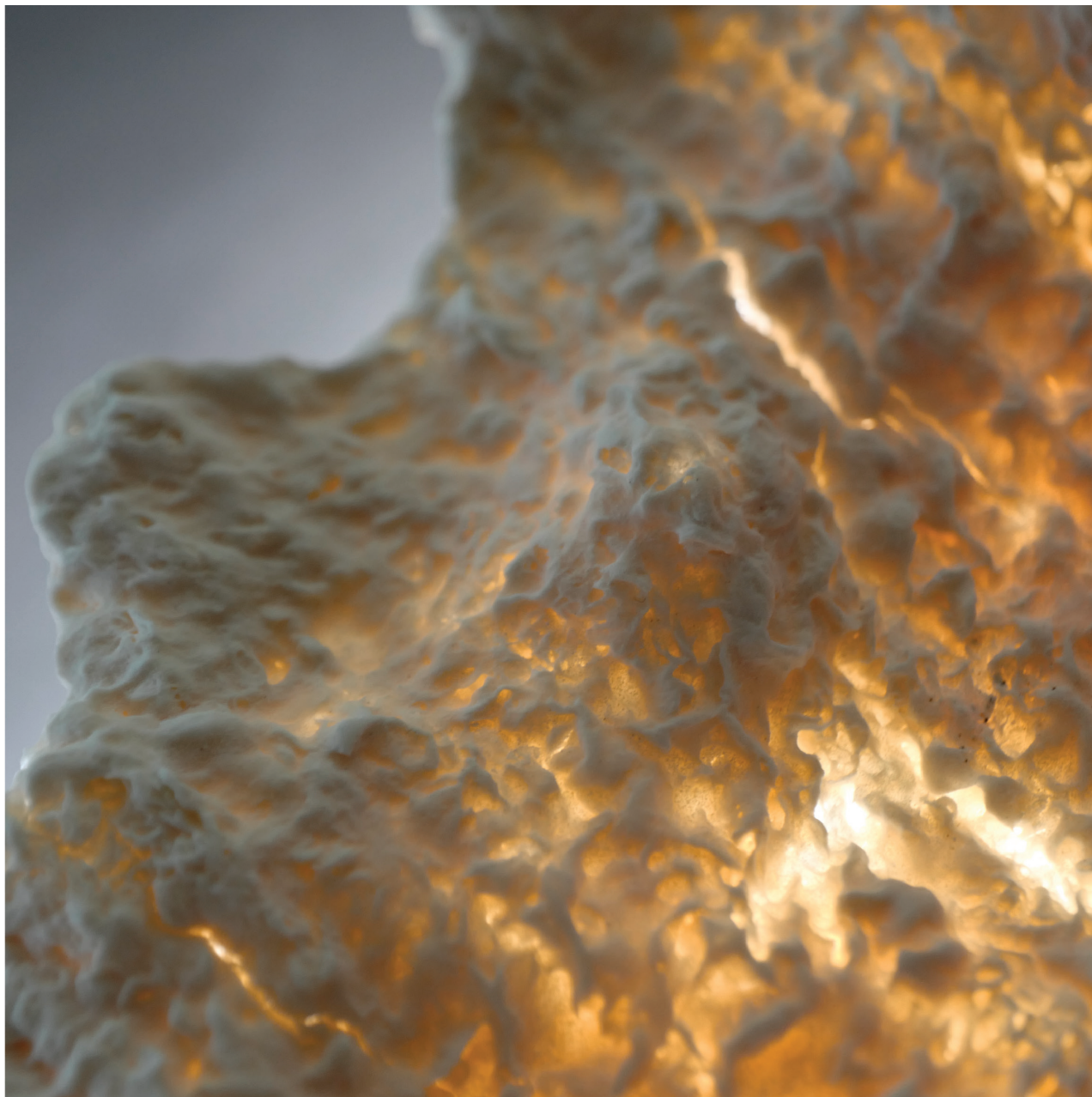
Helping you relax and refuel  
by creating a natural vista  
through illuminated  
translucent porcelain.

自然の美しさを込めた  
磁器の発する明かりによって、  
人々は心を落ち着かせ、  
ストレスから立ち直る力を得る。



**Jiyeon Jun**  
Oil Painting  
Tama Art University

**Zeming Zhu**  
Spatial Experience Design  
Art Center



## GAIA Table



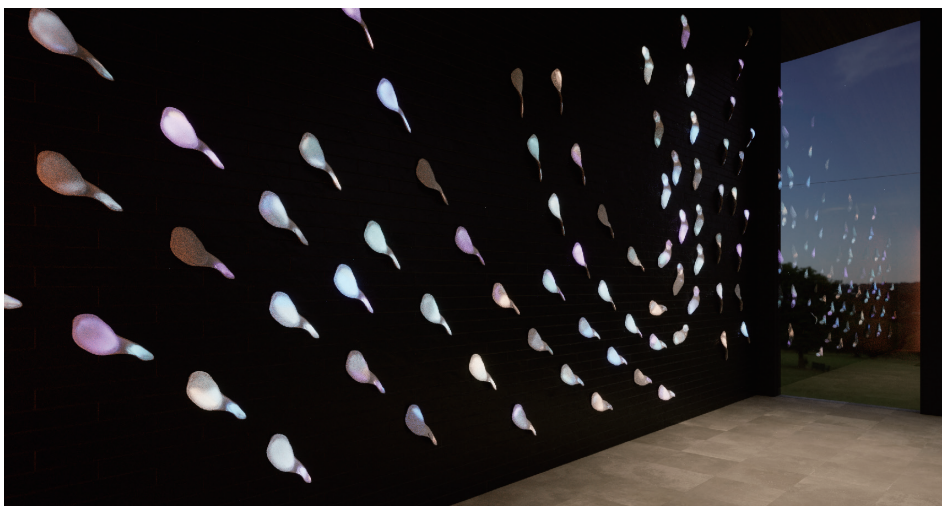
### 部屋の中、自然のひととき

GAIA Tableは、磁器で作られた「Leaf」と呼ばれる上部とLEDディスプレイが搭載された下部によって構成されている。透過性がある磁器のパーツは、波打つ海、雪の表面、森や山の木立などの自然の様子を表現している。下部のLEDが光り出すと、磁器を通して放たれた美しいアニメーションの明かりが空間全体を優しく包む。ユーザーは見て、触って、香りを嗅ぐ感覚的な体験を通して、GAIA Tableとの心理的な会話を楽しむことができる。

### A moment of nature

GAIA Table is largely divided into an upper part which is called 'Leaf' made by ceramic, and the under parts that includes an LED display. The translucent ceramic plates have been inspired by wave of the ocean surface covered with snow, dense trees in the mountain or forest, and other various situations in nature. When the under part's display turns on, the beautiful animations are shown by back projected translucent porcelain. People can see, touch, and smell the GAIA Table to interact with them.

## GAIA Wall



### 流れるように、緩める

GAIA Wallは、GAIA Tableと同様に自然のテクスチャーをあしらった磁器による明かりが魅力だが、より広い空間でその美しさを体験してもらうために設計されている。GAIA Wallは大勢が利用する公共施設などの壁に設置することができ、川と風をイメージした模様から躍動感を演出する。老弱男女関係なく誰もが楽しめる、パブリックなGAIAシステムだ。

### Be loosen with the flow

GAIA Wall is slim, and yet features the same function as GAIA table, the soft LED display creating a dreamy nature attraction animation that then go through the translucent porcelain, creating a nature vista a bigger space. GAIA Wall is able to create wall pattern for a bigger space, and the pattern is inspired by the flow of the river and wind. More people than the GAIA Table's user can enjoy the space with the GAIA Wall.

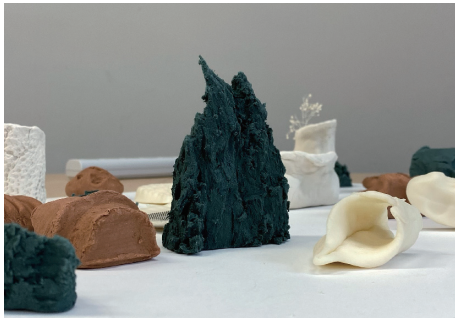


## Concept

### 一人暮らしの生活をより豊かに

現代の、そして未来の人類は生活の中で様々なストレスに直面する。その中でも、特に一人暮らしをする人の多くはネガティブな感情やプレッシャーにとても悩まされており、精神的疾患を引き起こすような深刻な場合も起こり得る。そこでGAIAは、生活の中で緊張や不安を感じる独りにそっと寄り添い、癒しと安らぎを提供する人生のパートナーとなる。

そして、GAIAは誰もが気軽に楽しく触れられる磁器のシステムなので、個人だけでなくクリニックや病院といった医療機関をはじめとする公共性空間でも活用ができる。GAIAが発する温もりのある明かりだけでなく、空間の雰囲気に合わせた香りがGAIAから漂うことで、病院を訪れる患者や付き添い人の緊張を和らげることができる。



### To make single-living life richer

Modern and future human beings face various stresses in their lives. Among them, especially those who live alone, suffer from negative emotions and pressure and may become more likely to cause serious mental illness. Therefore, GAIA becomes a life partner that gently cuddles up to a single-living person who feels anxious in daily life, and provides healing and comfort.

GAIA is a porcelain system that anyone can easily touch to join, thus it could be available not only to individuals but also in public spaces such as medical institutions. GAIA emits warm lights and scent that matches the atmosphere of the space, which can ease the tension of patients and attendants visiting hospitals.



## Research



フィールドトリップを機に、私たちは自然の持つポテンシャルに改めて気がついた。自然の様々な要素は人に和みと癒しのひとときを与えてくれる。現代社会を生きる私たちにとって深刻な問題である、プレッシャーを感じる原因について考え、それを軽減する策として、大自然の景色と磁器の光の透過性を融合することをひらめいた。私たちはセラミックが人々に癒しと落ち着きを与えてくれる存在であってほしいと考えている。セラミックを通して自然のテクスチャーを再現することで、フィールドトリップで自らが感じ取った大自然の美しさが、心の休息と癒しをもたらすよう目指した。さらにその中でも、目に見える自然の様子をそのままセラミックに込めるのではなく、その自然を見て感じ取った感情や、特に興味を引いた要素を大事にした。自然の様子と作り手である自分たちの解釈が相まった表現をするように心がけて、テクスチャー作りを試みた。

After the field trip, we realized yet again the great potential power of nature. The various elements of nature give people a moment of peace and healing. We thought about the causes of pressure, which is a severe problem for people in modern society. As a way to reduce them, we were inspired to create the fusion of natural scenery and the permeability of porcelain light.

We want ceramics to be the partner of human life that gives people healing and calm. Accordingly, by reconstituting the texture of nature through ceramics, the beauty of nature could be aimed at bringing rest and healing to our minds.

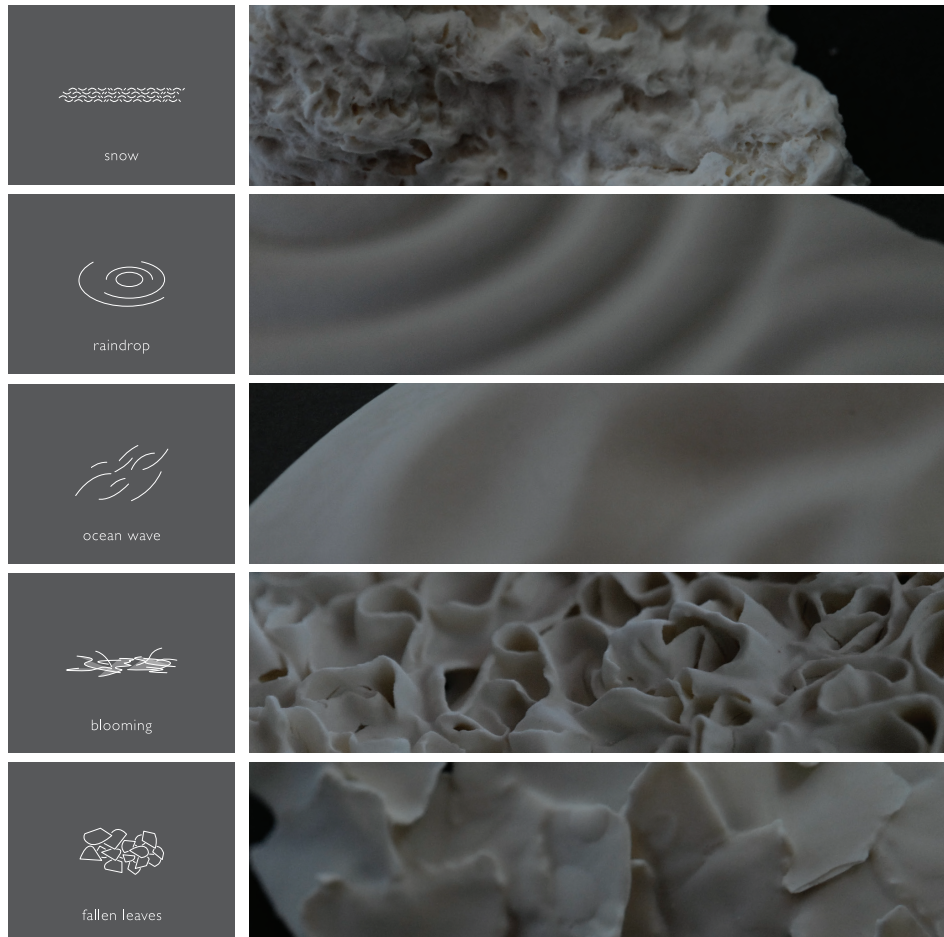
Moreover, instead of just putting nature into the ceramic as the representational image, we valued the emotions we felt when we saw nature and the elements that particularly interested us. We tried to create textures with the intention of expressing nature and the interpretation of the creator.



## Process

### GAIA Leaf の制作

私たちは雪、雨、波、花、落ち葉をイメージした5種類のGAIA Leafを制作した。それぞれのピースは、テクスチャーの形に合わせて異なる方法で製法されている。



### Making Process of GAIA Leaf

We made five different kinds of the textures of GAIA Leaf pieces. Those textures were inspired by the snow, raindrops, blooming, fallen leaves, and ocean waves, and they affected the making process in two different ways.



雨と波をイメージしたピースはテクスチャーが石膏型を取りやすい模様だったので、3Dデータでモデルを作り、3Dプリンターで出力して石膏型を取った。石膏型の表面に粘土を被して上からたたくことで模様を表出させ、乾燥後は削りながら薄さの調整をして完成させた。

For the pieces with simple patterns, we made the 3D digital data first and made those models with a 3D printer and CNC cutting machine. Then we cast those models with plaster to create the mold for the Leaf pieces. Next, we just did Tatara the clay on those molds and curved them to make them thinner.



一方、形が複雑で石膏型を取りづらかった雪、花、落ち葉をイメージしたピースは、高い温度で焼かれる磁器の特性を活かして色々なマテリアルを使って制作した。高温で燃やされると窯の中で完全に消滅する材料である紙や毛糸を用いて模様を作り、それを泥漿（でいしょう）と呼ばれる、粘性の低い泥をまとわせて焼いた。そうすることで、泥の内部のマテリアルは焼成後に全焼して無くなり、マテリアルで作った模様が磁器の部分だけに残る。このような手法によって、私たちは自然の中の美しい瞬間をセラミックで捉えることに成功した。

And for the pieces that have too complicated patterns to make plaster molds, we use paper or crochet made of wool to express them. Once paper and wool were soaked in the clay and fired at high temperatures, they were burnt out and left the porcelain to keep its texture and shape. By using this technique, we successfully captured multiple natural attractions within the porcelain.



# 表現の拡張

## uroko

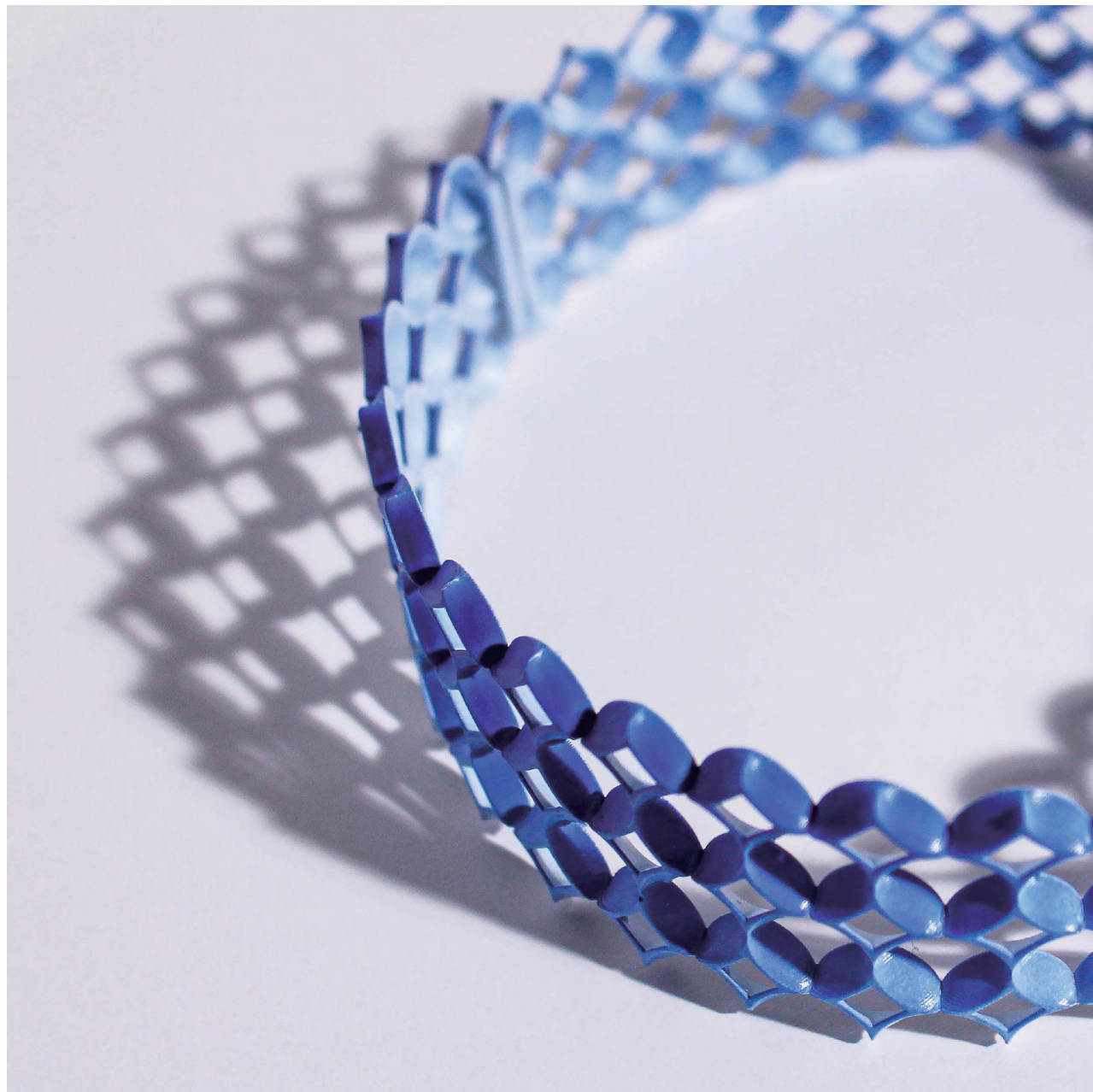
Digital ceramic accessories extend the expression of traditional color & pattern, to engage new audiences with the deep heritage of Asian craft.

伝統工芸をより多くの人に  
知ってもらうため従来の色や模様を卓越し、  
デジタル技術を活用した  
セラミックアクセサリー。



**Adeline Kou**  
Product Design  
Art Center

**Kana Endo**  
Oil Painting  
Tama Art University





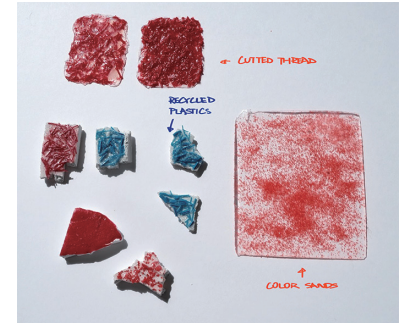
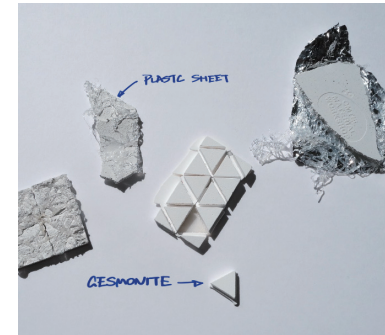
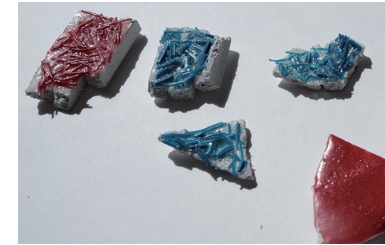
## Concept

### 新しいトレンド、 陶器をフレキシブルに。

セラミックが古くも新しく、異質に見えるように。  
陶器から遠く離れてしまった今の時代の人々に一瞬で  
その胸に「クールだ」という印象が飛び込むように。  
今はセラミックを身に纏うことを知らない人にそれを  
自己表現の一つにしてもらうように。  
セラミックを「新しく」「軽く」「動く」、  
そして「纏う」ものに。

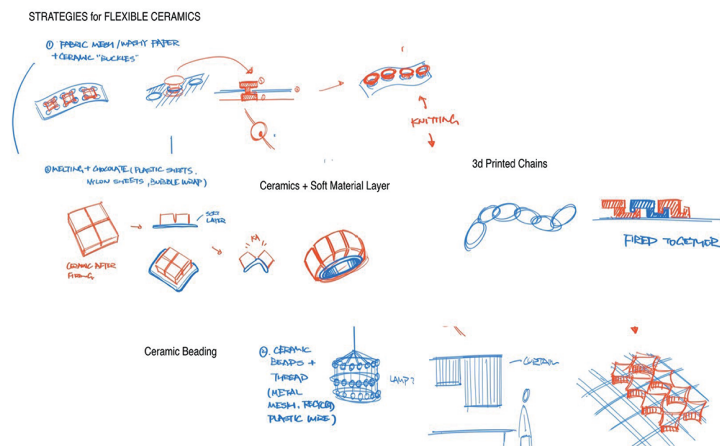
### New Trend, Soft Ceramic Like Fabric

Ceramics, the ancient and new heterogeneity is simultaneously embodied in it.  
For modern people who are not familiar with ceramics, we designed it in the hope that people would take "cool" as its first impression.  
For people who don't know how to wear ceramic, we designed a new form of self-expression with Ceramics.  
We made Ceramic "New" and "Light", "Flexible", and "Wearable".



フレキシブルなセラミックを実現する為、実験を重ねた。  
最終的に、板チョコレートのようにモールドを用い割れ  
目を作り、セラミックの下に柔らかい層を重ねることで  
人の体にフィットした形ができた。

To achieve flexible ceramics, we did a lot of experi-  
ments. Finally, we used a 3D printed mold like a choc-  
olate bar to create cracks, and placed a soft layer un-  
der the ceramic to create a shape that fits to the hu-  
man body.



## Our Aim

### 伝統文化と人々を繋げる

私たちの狙いは、現代を生きる人々に伝統工芸をより知ってもらうこと。また、デジタル技術を用いることで陶磁器製品の新たな生産方式を試みる。

各プロダクトは日本と中国の伝統的な模様、色をモチーフとしている。

### デザインとファインの融合

デザインプロジェクトにおける、極端に言うと主に受け取る人々に焦点をおくデザイン的制作と、制作者自身の感情を念頭に置くファイン的制作のクロスプレイを意識し、ペアワークを行なった。

### Reconnecting Traditional Culture

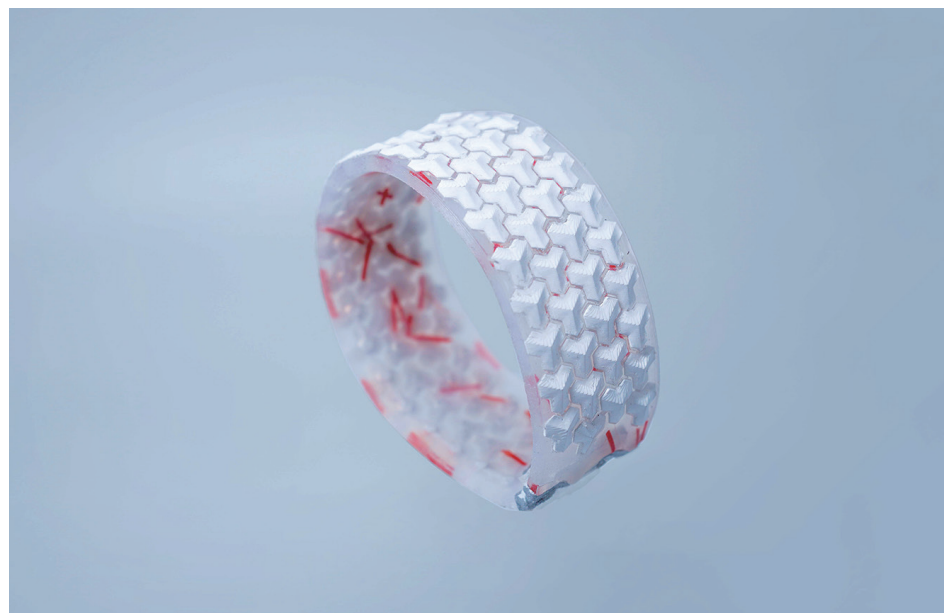
Our aim is to make traditional crafts more accessible to modern people. Also, we try to offer new production methods for ceramic products by using digital technology.

The design of each product is based on traditional Japanese and Chinese patterns and colors.

### Design and Fine Art

As we work together, we try to work out how we complement and support each other in this design project. Adeline Kou has a Product Design perspective and Kana Endo has an Oil Painting perspective.

## KIKKO きっこう - 3D Printed Ceramic Silicone Bracelet



## Traditional Motifs

### 伝統的な色彩 The Colors

フィールドトリップで呉須・朱と出会った。  
現代人にも伝統的な色だと一目で伝わる二色だ。

During the field trip, we met Gosu and Shu. These two typical traditional colors are instantly recognizable even to modern people.



呉須 Gosu

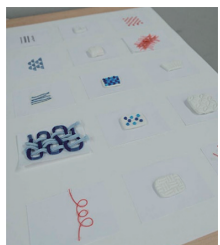


朱 Shu

### 紋様の引用 The Patterns

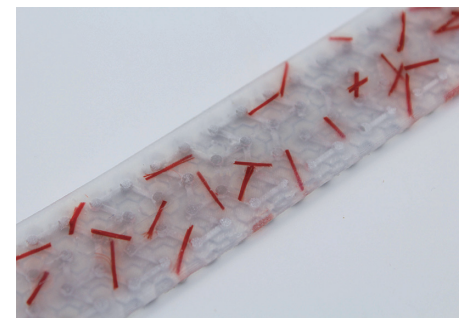
伝統的な模様たちを新しくアレンジする。  
古くも目新しいデザインは人々の注目を引く。

We have rearranged a traditional pattern.  
The ancient and fresh design attracts people's attention.



その小さなモジュールによって、  
陶器の柔軟さと軽さをより良く体現するKIKKO。  
地を生かした白いボディに伝統的な朱色のアクセントが光る。プレスレットという手軽で身近なアイテムで伝統を普段使いしやすくしている。  
亀甲は亀の甲羅が由来の模様であり、日本では長寿の象徴とされている。

With its tiny modules, KIKKO better embodies the flexibility and lightness of ceramics.  
The traditional vermilion accent shines on the white ground of ceramic. The bracelet is a casual item that makes traditional patterns easy to use in daily life.  
KIKKO is a pattern derived from the shell of the turtle. In Japan, it is a symbol of longevity.



KIKKOでは背面のシリコン部分にカラーを入れた。環境に配慮し、廃材リサイクルの紐を使用。

In KIKKO, we added color to the silicone portion of the back. To be eco-friendly, KIKKO uses recyclable waste strings.



## SHIPPO WEAR 七宝 - 3D Printed Ceramic Choker



呉須の美しさにインスパイアを受けたSHIPPO WEAR。伝統的な磁器の香りを忍ばせつつも、斬新かつ繊細な形のモジュールでボディーを柔軟に七宝の紋様をモチーフにしている。

仏教における「七つの宝」を散りばめたかのような美しい紋様であることがその名前の由来とされる。

SHIPPO WEAR was inspired by the beauty of Gosu. Gosu color expresses the traditional charm of ceramics. We also designed its body to be flexible by new style and delicate modules.

SHIPPO pattern refers to the "seven treasures" of Buddhism.

## SHIPPO HOME 七宝 - Ceramic Cup Set



人々が楽しく交流できるようにデザインされたモジュール式カップのセット。

七宝紋様の特性により、カップはパズルのようにひっくり返して好みの組み合わせにアレンジできる。

SHIPPO HOMEを使えば家族や友達、ゲストとのお茶の時間をより賑やかに過ごすことが可能だ。

A set of modular cups is designed to engage people in fun interaction.

Based on the SHIPPO pattern, the cups can be flipped up and down to match together like a puzzle.

If you use SHIPPO HOME, the cups create much more precious moments with your family, friends, and guests during teatime.

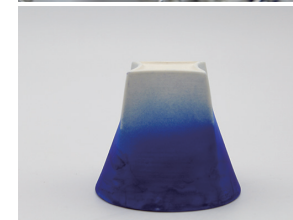
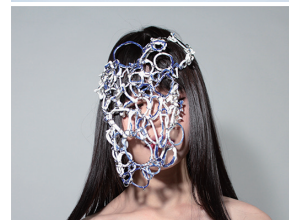
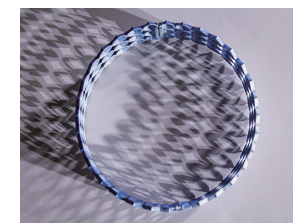
## UTAKATA 泡沫 - Ceramic Face Mask



現代の人々がセラミックを直感的によりクールに新しく感じられるフェイスマスク。

小さな無数の磁器のピースとコネクションを用い、その可動性には無限の可能性がある。本ビーズは、デザインに沿って手動でシリンジを操作し作られたが、3Dクレイプリンターを用いればまた違う表現が生まれる。

Modern people can get newer and cooler feelings about ceramics with this face mask. Using countless small porcelain pieces and connections, this mask has superior mobility. The beads were produced by manually manipulating a syringe as designed. We can use a 3D clay printer to create the different expressions.





# 幽玄への誘い

## NATURE WITHIN

Discover a restorative landscape of meditative ceramic seating along a mindful path. Reflect on nature and re-ground yourself.

自然の情緒に触れて心安らぐ、  
自己と向き合う空間を  
あなたの日常に。



**Minkyu Seo**  
Product Design  
Art Center

**Saki Oshino**  
Art Theory  
Tama Art University





## Concept

### 自然の中で発見する自分との出会い

自然と共に生きる私たちの日常生活をデザインする。今自分が居る場所をちょっと違う角度から観察してみると、ありふれた日常の景色はいつもと異なる表情をしていると気が付くときがある。その自然が教えてくれる気づきは自分へと反射して、自身の内面と向き合うきっかけをもたらしてくれるだろう。日常生活の狭間に組み込まれるような「通り道」の空間に、飛石と座椅子をデザインする。周囲の自然と人々の内面をつなぐ架け橋としての役割を陶磁器が担い、心安らぐ時間に没頭する環境をつくり出す。

### Find Yourself in Nature

Design an everyday life in which we live together with nature. When you stand by yourself in that place and open your mind to the outside, you will notice that the familiar landscape has a completely different face. This realization will give us a chance to look at ourselves again. We believe that ceramics are necessary for spaces that bring people together with nature. In a "pathway" space where we can find in-between our daily lives, designed stepping stones and seating that serves as a bridge between us and our surroundings – allowing one to enjoy a mindful moment of life.



## Method



### 禅の思想とデザインの融合

京都の竜安寺にて石庭を鑑賞し、禅が説く「無」の概念を学んだ。禅の世界では、己のやるべきことに徹し「無心」の状態を体得すると、人はその境地の先に各人各様の「創造性」を生み出すと云われている。まさに創造力の根源に宿る「無」の状態に、私たちは自然と人間がともに築こうとする共感性を見出した。自然豊かなところで呼吸をすれば、新鮮な空気が肺を清々しい気分で満たしてくれるように、私たちの状態は自然の奥深さと常々リンクしている。そのような「無」の心地を感じられる空間への誘いにおいて、陶磁器が持つ温かさはすんなりと場に馴染むことを発見し、禅の思想を取り込んだデザインを生み出すこととなった。

### Zen Philosophy & Design

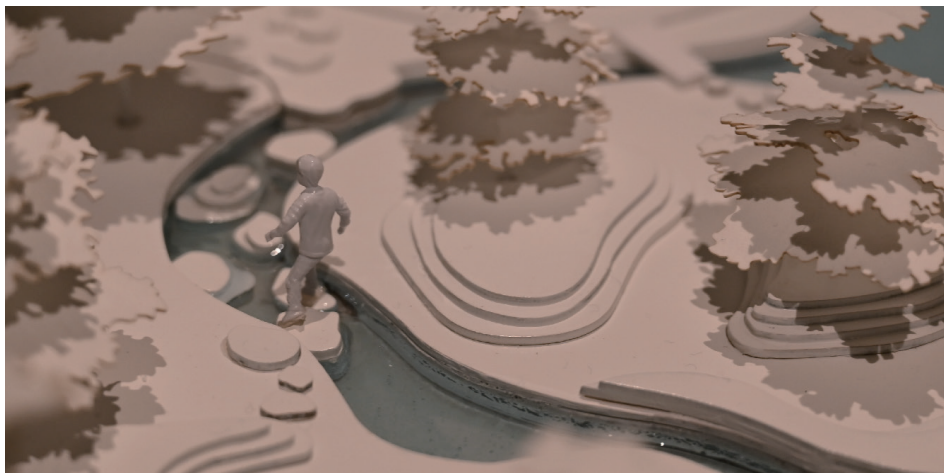
We visited Ryoanji Temple in Kyoto to view the stone garden and learn about the concept of "emptiness" as taught in Zen Buddhism. In the world of Zen, it is said that when one is fully devoted to what the person is doing and has achieved a state of "Mu-shin", one arrives at a state where creativity can be generated. In this state of "emptiness", which would be described as the very root of creativity, we find the empathy that human beings build with nature. Our state of being is always linked to the depths of nature, as when we breathe in a place rich in nature, the fresh air fills our lungs with a sense of refreshment. In designing a space in which we can feel such a sense of "emptiness", we found that the warmth contained in ceramics blends in easily, resulting in a design that incorporates the philosophy of Zen.



## STEPPING STONE POTTERY+RAIN+STRATA

### 天気によって変化する見た目

水が穏やかに流れる小道に陶製の飛石を敷くことで、陶と自然の調和を表現する。晴れから雨へと天気が移ることで水嵩が増し、陶が含む水分量によって飛石の色彩が変化する。飛石の上を歩くたびにその瞬間だけの陶と水の融合美が生まれ、地層を連想させる独特な表情が垣間見える。



### By Weather

We designed stepping stones made of ceramics in harmony with nature. Different layers of stepping stones appear on sunny and rainy days. Enjoy the changing expression of the stepping stones according to the natural environment.



### 土を地球に還元する

「ハマ」と呼ばれる小さなプレートは、焼成時に発生する形の歪みを防ぐために焼き物と同じ土で作られ、焼き物の下に敷いて窯の中で共に焼かれる。従来の産業では一度きりの使用で役割を終えていた「ハマ」を、飛石の副素材として活用し、深層から採れた土を新しい大地の層として地球に還元するといったメッセージが隠れている。

### Return to the Earth

The hama, which looks like a small plate, is the base that is laid down to prevent distortion of the ceramic during firing. By adding powdered hama, which had been discarded without being reused, to the clay and mixing it, the clay is deposited and returned to a new layer through the product.

### 地層の美

「陶芸の世界の職人は、土での制作と自身の人生を分けることはせず、その土地で採れる土との出会いを大切に、土と共に生きる心を持つ。彼らは地元の土が秘める特有の魅力を引き出すことに向き合い、そうして出来上がった焼き物は人々の心を震わせる。」  
フィールドトリップ中、訪れる先々で出会った職人たちから学んだことである。今回私たちが提案する「通り道」には、その土地ごとに由来する土を用いた飛石を敷くことで、土の種類によって生み出される深みある表現力が空間全体に土着的な味わいをもたらす。

### Beauty of Layer

Artisans work with the clay of the region where they live and work. They value above all else the use of the local clay and its unique expression. This was what we discovered as we visited different places during our field trip.  
Stepping stones as part of the spatial design of the path-away, the material is a specific clay derived from the local area. The unique expression of the local clay is created, and the space itself develops a local depth.





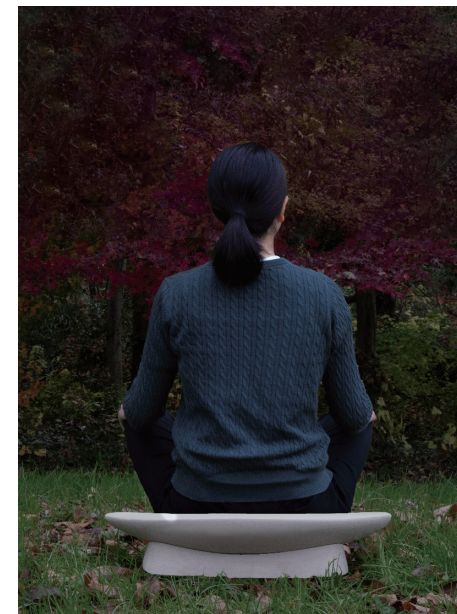
## PEBBLE CHAIR PORCELAIN+MEDITATION+REFLECTION

### 瞑想のためのペブルチェア

小石のような素朴な丸みを帯びたペブルチェアは、瞑想をするために設計された座椅子である。滑らかな磁器から滲み出る凛とした佇まいには、無意識に深いひと呼吸をしたくなるような不思議な空気感を宿している。ペブルチェアの上で座禅をくみ、対岸の景色を眺めていると、自己と自然の間を意識が行き来する感覚を覚え、心の中で安らぎが広がっていくことに気がつく。伝統的な民俗儀式を踏襲した造形の端々には、質感と重量の絶妙なコントラストによって、座椅子がまるで空中に浮いているような印象を与え、瞑想中の集中状態にある意識の浮遊感を投影している。

### Fit in Meditation

Pebble Chair is an ever-changing furniture piece, designed for meditating outdoors. The smoothness of the porcelain concentrates our attention on this moment and opens our minds to nature. The main form was inspired by the traditional tools of our ancestors—ones that were used during sacred ceremony. Every tool within the ceremony withholds an appearance that uplifts the object that sits above. Bringing that form language, together with the carefully crafted surface meant to best encapsulate our body, Pebble chair is the perfect furniture for one to be on while meditating.



# いっしょに躍る

## HEY BOP!

Welcome to magical, playful party  
that delights you when you return home!  
POP 's ceramic home goods celebrate  
freedom of expression & uniqueness.

魔法のような遊び心のあるパーティー。  
POP のホームグッズは表現の自由と  
個性を讃える。



**Miyu ohara**

Ceramic, Glass, and Metal Works  
Tama Art University

**Danwei Zhao**

Product Design  
Art Center





## Concept

### こころ踊る

“Hey Bop!” はセラミックグッズのコレクションである。使い手を喜ばせるものを創り、そして同時に個性の違いを尊重し受け入れることを育むことで、人との繋がりを築くことを目指した。

### Design Emotional Delight

“Hey Bop!” is a ceramic goods collection. Our goal of this project is building emotional connection. To achieve that, we want to develop something that will delight the user and foster a celebration of difference and uniqueness at the same time.



## Story



現代社会の急速な変化に伴い、多くの人が疲弊している。

There is a lot of strain on people as a result of the quick pace of today's society. People frequently become exhausted as a result of their heavy workload.

周囲からのプレッシャーや、表現の自由が縛られるとストレスを感じ落ち込むことがある。また、他の人との違い、ずれを感じた時、気まずさを覚え自己表現に楽しさや喜びを見出せなくなってしまう。

They occasionally have confidence issues as a result of peer pressure. When freedom of expression is constrained, they experience mood swings. When their uniqueness appears to be different from others, they feel awkward.



個人の表現の自由、個性や違いを尊重し祝福するようなものを創ることで、喜びを感じてもらえるような心地よいリノベーションを目指した。

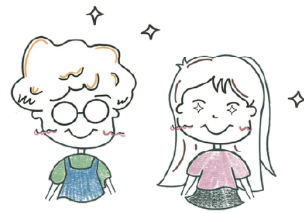
We want to develop something that will delight the users when they return home. It will be a welcoming renovation supporting individuals' freedom of expression and a celebration of difference and uniqueness.



## Design Process

グループワークではお互いのアイデアを尊重するために、沢山話し合いながら学びあった。アイデア出しや模型製作などのデザインプロセス全体を通して、お互いの力を最大限に発揮することができた。

To maximize the collaboration between my teammates and me, our team members always create each work back and forth. We also applied this method to the whole design process including ideation, fabrication, modeling.



互いにドローイングを介しメッセージを描く。相手から受け取ったものを自分なりに解釈し、さらに脚色、形を加え1つの絵を完成させる。新たな発想や色使いに驚きや学びが多く、これらのドローイングはチーム制作の主軸となり大きなインスピレーションとなった。

We contribute drawings while, adapting, transforming and reworking what the other has completed. After we finish our own parts, we leave a visual message to allow each other to elaborate on the work. These drawings turned into our inspiration for the project.





## Hey Bop! Collections



### WALKEY- TALKEY

A Coffee Table

#### 特徴

「食べる」ことで知識を吸収し、それらが形となる

#### WALKEY-TALKY からのメッセージ

「みんなそれぞれ経験から得た知識があって、  
1人1人が特別で、素敵な個性を持っているんだよ。」

The message we try to convey is that everyone has knowledge and skill that we gain from our own experience and that gives us power.  
"Everyone is special and has unique ability."



### TOBE

The Table Lamp

#### 特徴

柔らかく、しなやかな形

#### TOBE からのメッセージ

「柔軟な考え方を持って、  
たまにはのんびりと自分のやり方で進めてみよう。」

The message we are trying to convey through this is having and working with a flexible mindset.  
It's sometimes important to take things easy and do it your way.



### BOON

A Hanging Light

#### 特徴

3つの穴が空いている

#### BOON からのメッセージ

「穴が空いていることで内側の光が見える。  
完璧な形じゃないからこそ光が見えるんだよ。」

The message we try to convey is the value of imperfection. The holes on Boon are the imperfection. Without the holes, light can't come through. With the holes, light shines from inside.



### FLOGEY

A Vase & Pen Holder

#### 特徴

ハグをしているような形

#### FLOGEY からのメッセージ

「いつでも次があるよ。  
だから時には休むことも大切だよ。」

The message we try to convey through its hugging gesture is that there is always a next time and it's important to take a break sometimes.

# 間をとらえる



Find sanctuary; embrace stillness,  
amid IKOI's spatial dividers: a  
modular system of ceramics  
dipped in natural indigo dyes.

IKOIは陶器と藍染を融合させた  
モジュールシステム。  
間という静寂をとらえなおし、  
心安らぐ空間を提案する。



**Jeremy Zegar**  
Spatial  
Experience Design  
Art Center

**Ayane Yamauchi**  
Product Design  
Tama Art University





## Concept

### 間を見つけ出す

日本の文化に深く根付く思想、間。時間の間、空間の間、そして関係性の間。日常にひっそりと隠れるその絶妙な緊張感は無意識のうちに私たちに影響を与えている。人々に自然界との繋がりを感じ、日々の中の静寂な瞬間を思い出させる様な空間を創り出すことを目指した。

### To find pause

An idea deeply rooted in Japanese culture, an exquisite tension-Ma exists between time, space, and the relationship of all things. We live our unconsciously influenced by MA. We share a desire to create moments of stillness found between sound and silence while connecting to the natural world through pattern, texture, and the natural materiality of ceramics.



## Method



### 自然の風合いを取り入れる

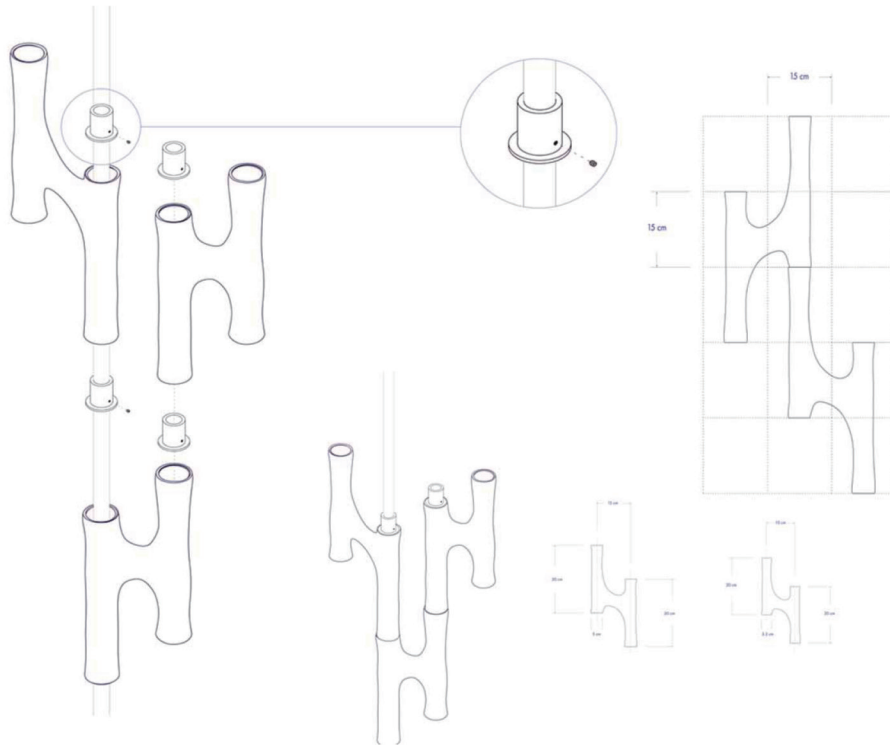
古くから日本では、目には見えない「間」を自分たちでは操ることのできない自然の中に見出し、そしてそれを生活の中に取り入れようとしてきた。自然とのつながりは人間の生活にとって必要不可欠であり、それを創り出すことが私たちのデザインの基礎となった。私たちは光や音、そして自然界のパターンや素材感を空間にとり込むことを目指した。様々な素材研究や自然のパターンのトレース、デジタルでの再現を通して、このモジュラーデザインのパターンの着想を得ることができた。

### Biophilic design

Ma is invisible and it is hiding in daily life. In Japan, We often find pause in nature that we cannot control And we have been trying to bring it into our life. And we thought that by turning our attention to light, sound, and nature, we would be able to embrace stillness. We believe connection to nature is an important part of human life and is part of the foundations of our design. We achieve a connection with nature using natural patterns and materials. Through field studies, tracing, and digital recreation, we used patterns found in the natural world to inspire our modular design pattern for IKOI.

# IKOI

## System Assembly



それぞれのモジュールは主軸となるパイプにスライドし、コネクターとスクリューで固定することで、重量に耐えられるよう設計されている。

Each module is built to slide onto a main structural element and held in place with a set screw threaded into a connector. Each connector is designed to hold the weight of each module.

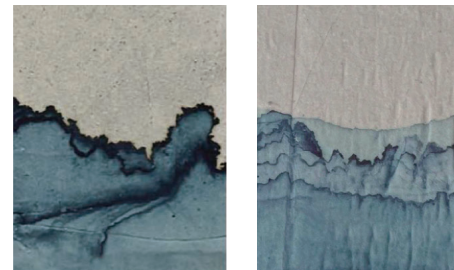
## The Space In-Between

影や佇まい。覚と直感を通してのみ体験することができる憩いの時、その空間をつくり出す。

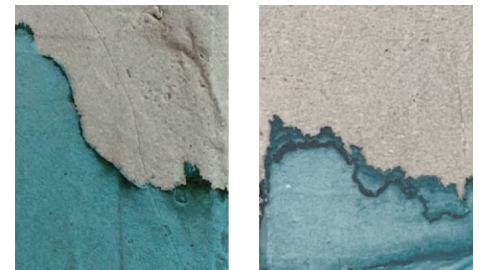
The time and space that holds the present moment can only be experienced through feeling and intuition. It is what fills the empty spaces between.



## Water Flow



表面の様子は、水の流れてできたものだ。完全にコントロールすることのできないテクスチャーを取り入れることで、視覚的に間を捉えようとした。日本の伝統的な染料である藍を陶磁器に施した。染料に浸けることで陶磁器が液体を吸収し、上の様な模様ができる。



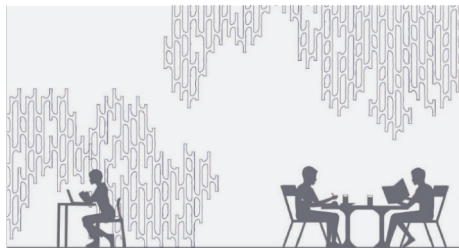
The pattern on the surface is created by the flow of water. Collaborating with those uncontrollable textures we tried to incorporate sense of Ma. The ceramics were dyed using indigo, a traditional Japanese dye. When dipped in the dye, the ceramic begins to soak in the liquid, creating a pattern.



## Modular system IKOI

セラミック製の空間タイルのモジュールシステム。商業施設や住宅の居住空間に合わせて、空間の間仕切りやスクリーン、壁面タイルとして、さまざまなスケールで使用する事ができる。

A modular system of spatial tile constructed of a clay mixture containing porcelain. This system was created to operate as a spatial partition, screen, or wall tile on multiple scales to fit commercial and residential living spaces.





# 染み入る雫の光



BLUE SEOUL

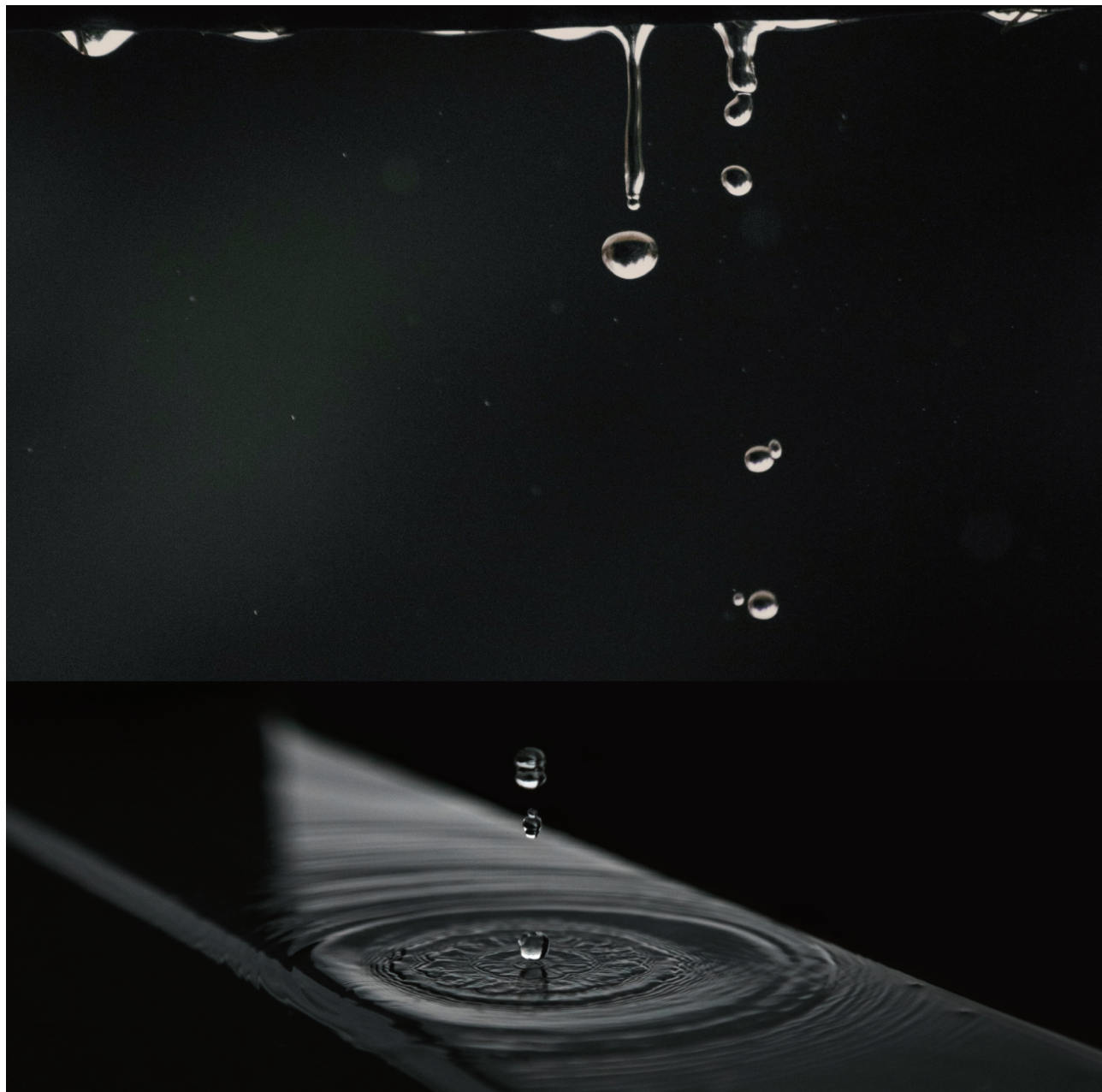
A humanistic experience of  
clarity and reflection through  
porcelain lighting that reflects  
the flow of water

透明性や反射を通して  
水の流れを映し出し、  
癒しをもたらす。



**Nicole Chang**  
Architecture and  
Environmental Design  
Tama Art University

**Anna Joy Lee**  
Product Design  
Art Center





## Concept

### 水の流れ

水には人の心を癒す力があるといわれる。私たちの心を魅了する水の流れを研究し、その力を取り込むことで心を落ち着かせ、自分と向き合える空間づくりを目指した。リサーチトリップ中に訪れた京都の龍安寺にて石や砂などを用いて水が流れる風景を表現する枯山水に魅力を感じ、インスピレーションを受けた。水を使わず水を感じさせるために、水の様々な形とその特徴を探索した。

### The way water moves

There's a healing power in water and the way water moves captivates our minds. Our design direction explored this phenomenon intending to create a calming and restorative environment for personal reflection.

When we went to the Ryoanji Zen Garden during our research trip, we were introduced to the concept of 'water without water' which was created by the ripple patterns raked in the gravel surrounding the rocks. We explored how water moves, specifically capturing its many forms and properties.

### こころの温泉

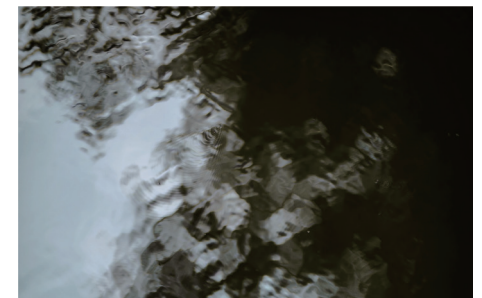
日本では古くから心身の疲れをとる温泉という文化が根付いている。私たちはよりユーザーに寄り添うプロダクトをデザインするという共通の関心に焦点を当て、心安らぐ日本文化への理解を深めた。

ストレスで悩まされる現代人の疲れた心を優しく洗い流す「こころの温泉」をコンセプトに、自然がどのように感情に影響を与えるのかを探索し、人の感情を軸にしたデザインを提案した。

### Onsen for the mind

Japanese culture has long cherished the activity of Onsens where the element of water cleanses the body as well as the fatigue of the mind.

Our team was focused on a mutual interest in designing a family of products that provide mental well-being for the hospitality industry. Our exploration revolved around a deep understanding of historic Japanese restorative activities and how nature can provide a humanistic and holistic way to soothe the mind helped us make empathetic design decisions.



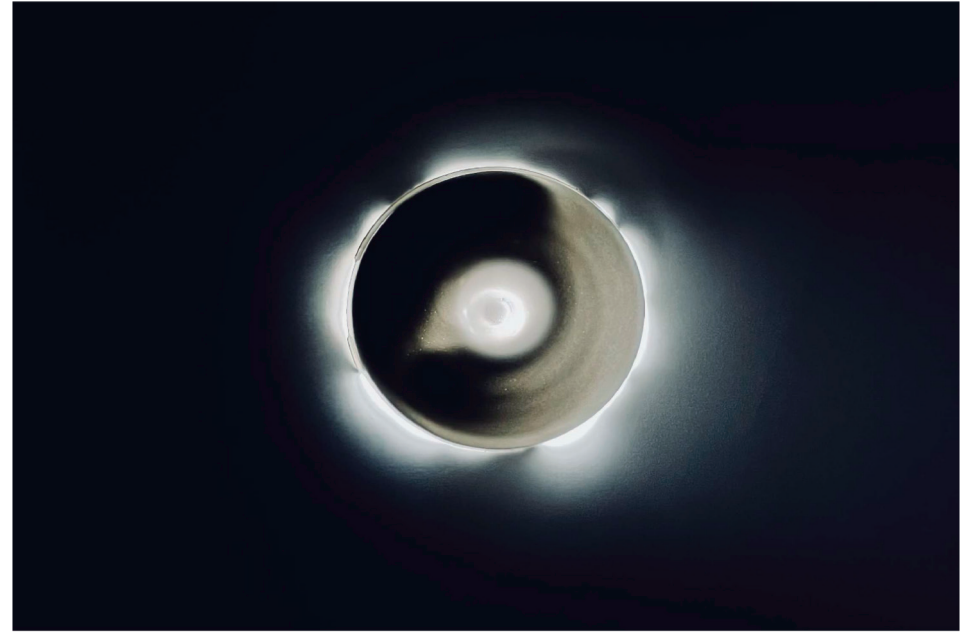
## KOKORONO

### ブラケット・ベッドサイドランプ

「KOKORONO」は自然からのインスピレーションを視覚化し、その光の表現のみで心の休憩を促す。水の流れや反射を表現したイルミネーションがもたらす心地よさはメンタルヘルスのためのセラピーとして、日常の中で感じる緊張や不安から解放させる。

### Wall Light / Table Light

KOKORONO is designed to easily take a mental break through visual therapeutic nature-inspired illumination and an alternative to maintaining mental health without dependency on pharmaceuticals or chemicals. It is a visual reprieve from constant daily concentration for those who are looking for mental well-being solutions with holistic therapy.





## IZUMI

### アロマランプ

「IZUMI」は眩しいネオンや人間関係、日常のストレスに疲れた現代人へのサンクチュアリーである。

アロマランプは張り詰めた心を優しく洗い流し、癒す「温泉」となる。セラミックがつくり出すやさしいあかりと音、心落ち着くヒノキの香りに包まれた空間で鈍った感覚を研ぎ澄ませ、自分と向き合う。

このプロジェクトを通して照明が「電気」という領域を超え、空間を創り出す一つのインテリアデザイン、一つの家具となることを望む。

### Aroma Lamp

Modern people can easily get tired of blue light, personal relationships, and demanding lifestyles.

「IZUMI」is for those who struggle with mental fatigue and is designed to introduce a way to create a sanctuary for the overworked mind.

Its calming aromatic quality, sound, and lighting create an ambiance that allows us to cleanse our mind like an "onsen" and helps recharge our mind and body when we feel drained.

We hope lighting to transcend the realm of "electricity" and become a piece of furniture for interior design that creates a mood.





# 構造 骸 美

RECERA

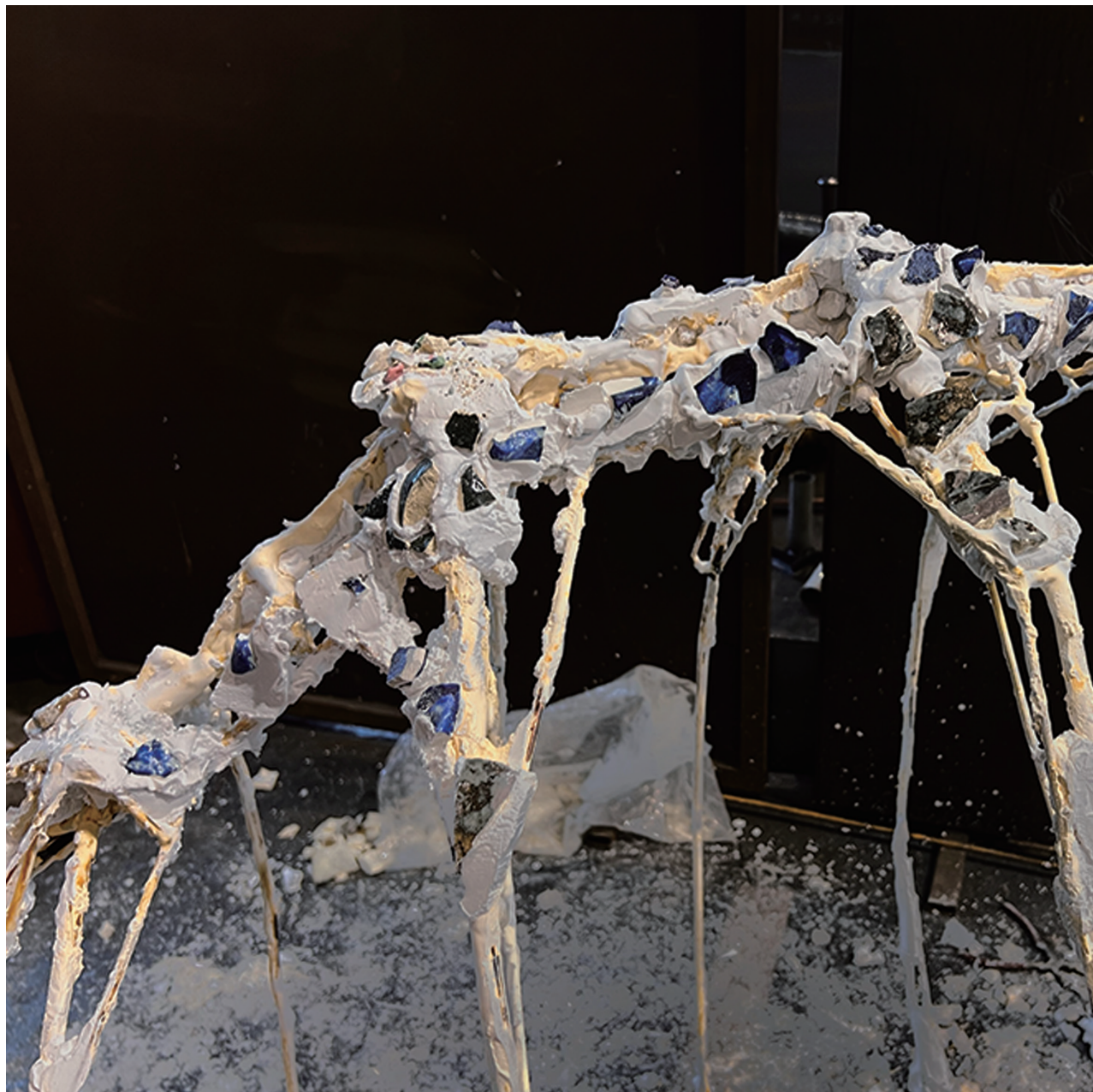
We cherish the beauty of the skeleton. Like a bone structure supporting a living creature, ReCera's framework gives a new life to recycled materials.

「骨格（スケルトン）」は生物の形を支えるものであるからこそ、その独特で不可欠な美がある。そして、生物に形を維持させるスケルトンのように、ReCeraはリサイクル素材に新たな形を与え、命を吹き込む。



**Xiaoyuan Zhou**  
Sculpture  
Tama Art University

**Leri Lee**  
Spatial Experience Design  
Art Center





## Concept

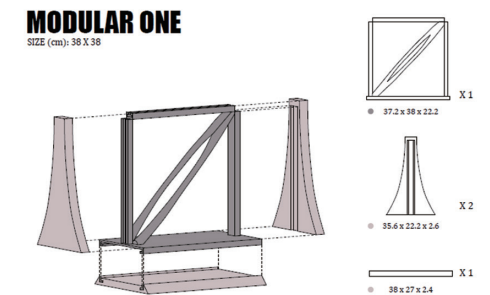
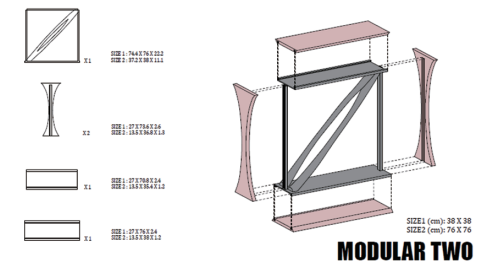
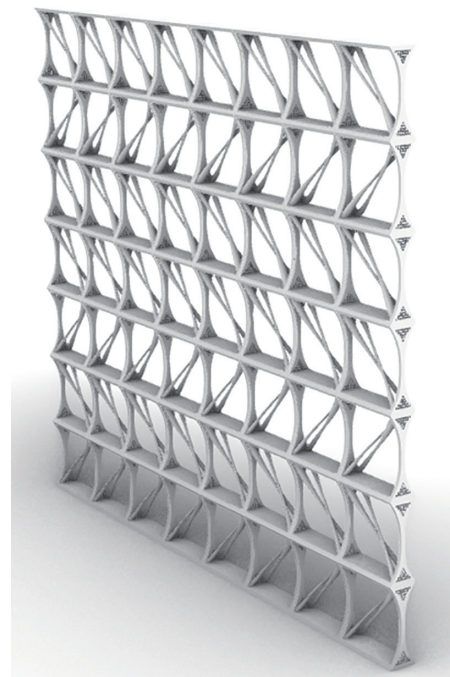
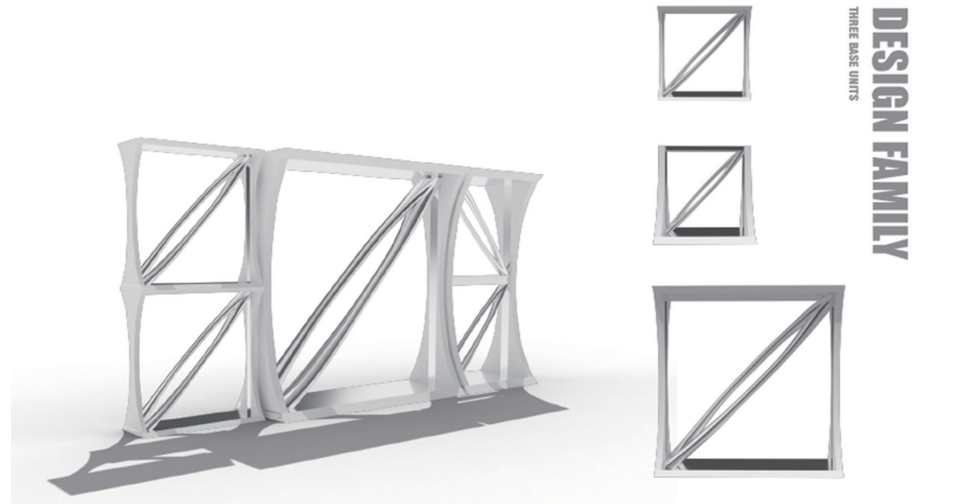
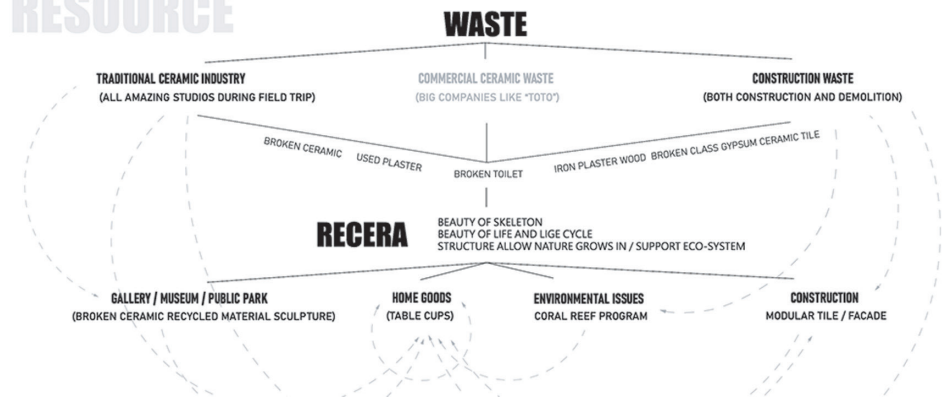
### 資源の再利用

再生セラミックを用いたモジュールシステムの提案。  
これまでセラミックの難点とされてきた焼成時の収縮や歪みは、近年、専門家たちによる多くの研究を経て予想しコントロールする技術が進んできた。今後、セラミックはモジュールシステムというより精密さを求められるアプリケーションにも多用される可能性を秘めている素材だと私たちは考える。今回提案するモジュールシステムは空間の中で用いる規模によって、建築物のファザードや部屋の仕切り、引き戸のフレームなど様々な用途に対応することが出来る。押し出し成形で製造するセラミックのフレームは焼成時の変形をコントロールすることにより、他の接合パーツを用いることなく組み合わせることが可能になっている。有機的なラインは肘から前腕にかけての骨の構造から着想を得ており、リサイクルアルミニウムを素材に採用した。

### Resource recycling

Traditionally, it has been difficult to control the shape of ceramics after firing. However, through much research, it has become possible to predict shrinkage and deformation. In the future, ceramics will be used in more delicate works of art, and their applications are expected to expand further. We have put these studies to practical use as a ceramic modular system. Various applications are possible, such as facades, partitions, and sliding door frames, depending on the scale. All materials are made of non-virgin materials. Each frame part is made by extrusion molding with upcycled ceramics, allowing combinations without the need for joints. The center part is made of recycled aluminum and is inspired by the bones from the elbow to the forearm.

## RESOURCE





## Inspiration

### 有田焼からの発見

今回のフィールドトリップでは、多くの素晴らしい企業と、その創造的で革新的なデザイン製品を目にすることができた。一方で、私たちは、人々が見過ごしている事実にも気づかされた。材料が不足しており、今後さらに深刻化する可能性があるという問題である。この写真は、日本の磁器発祥の地である有田で撮影したものである。平らな土地は、かつては巨大な山だった。その山を削って粘土を作り、それを家庭の食器として使っていたのだ。現在では良質の粘土を採掘することが困難になったことや、人手不足から観光地化され、粘土は他地域から調達している。しかしもし、この地域全体が平坦になってしまったらどうなるだろうか。その質問に多治見もタイル産業に従事する葛西さんは『将来、陶芸で粘土を使うことは少なくなる、あるいは全く使われなくなるかもしれない』と答えた。また、取材した先生方の多くが、陶磁器づくりでは、割れたり欠けたりした製品の1割を廃棄、埋立せざるおえないと話ていた。これらのことから私たちは、この廃棄物を芸術作品あるいはプロダクトの構成要素とすることで、新しい価値を与えるべきだと考えた。

### Inspiration from Arita

During the field trip, we saw many great companies and their creative and innovately designed products. But we were also made aware of a fact that people are overlooking. There is a shortage of materials, which could get even worse in the future. This picture was taken in Arita, the birthplace of porcelain in Japan. The flat land used to be an enormous mountain. The stones were scraped to make clay, which was then used to make tableware for the home. Today, the area has become a tourist destination due to the lack of good quality clay and manpower, and stone is sourced from other regions. But what if the whole area were to become flat, Dr kasais said, 'in the future, clay will be used less and less in ceramics, or maybe not at all.' At the same time, most teachers interviewed told us that in the making of ceramics and porcelain, 10% of broken or defective products need to be disposed of or buried. We wondered if this waste could be used as a material to give it a new value.

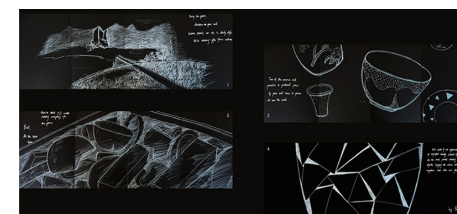
## Ideation

### 検証プロセス

私たちは廃棄された陶磁器を作品に使用することを試みた。卵の殻、魚の骨、ペットボトル、おがくず、バナナ、石膏、コーヒー粉、コルクなどの素材を用いて多様な表現を発見した。最後に、「わび・さび」から感受することが可能な、日本文化の最も重要な核心である「不完全なものであるからこそ美しさがある」という美意識を中心に据えて、作品を作り出した。これらのことから、今回の作品は単なる商業的な産物ではなく、リサイクル可能な素材を使うという環境主義的な意識を重視し、さらに購入者にもそのような意識をもたらすことのできる製品なのである。

### Process

We experimented with using discarded ceramics in our works. We tried many materials, such as eggshells, fish bones, plastic bottles, sawdust, bananas, plaster, coffee grounds, and corks to test different expressions. Finally, having learned that the beauty of imperfection is an important core element of Japanese culture, we combined various materials. The aim is to create a product with an artistic eye, which is not just a product, but one that will encourage people to think about the environment when they use what they have purchased.







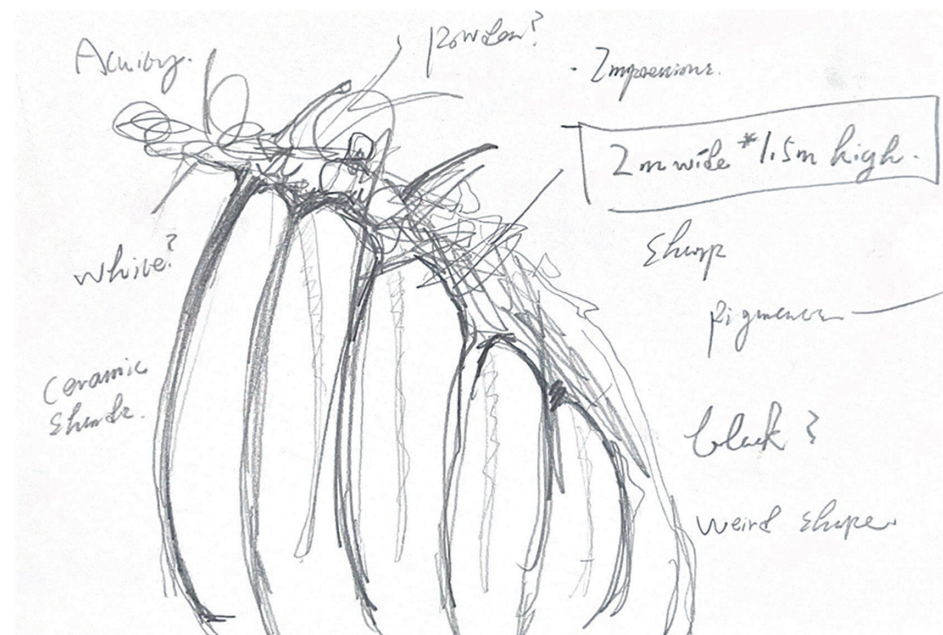
## Story

### デザインストーリー

これは2メートルの長さの彫刻である。  
この作品は特定の形ではなく、海／動物／自然／未来の小宇宙なのだ。沖縄の海岸に現れることもあれば、青森の森に現れることもある。環境問題、動物、自然、持続可能性について考えるきっかけになればと思う。  
鉄くずや陶磁器など、リサイクル素材をふんだんに使っている。また、石膏ボードという建設廃材の無駄が多いことも分かって作品に使った。  
最後に、骨格にはリサイクルされた鉄を使用し美しい陶磁器の作品を加えた。  
サステナブルセラミックスとその他のリサイクル素材（再生アルミニウム）を組み合わせ、人々が日常的に使えるシステムを構築した。

### Design story

This is a 2-metre-long sculpture.  
The work is not a specific form but a microcosm of the sea/animals/nature/future. Sometimes it appears on the coast of Okinawa, and sometimes in the forests of Aomori. I hope it will encourage people to think about environmental issues, animals, nature, and sustainability.  
We use a lot of recycled materials such as scrap iron and ceramics. We also found out that there is a lot of construction waste called plasterboard that is wasted. We used it in our work.  
Finally, I used recycled iron for the skeleton and added beautiful ceramic pieces.  
Combine sustainable ceramic with other recycled material (recycled aluminum) to build a system for people's daily use.





# 食の中の気づき



KASA

KASA dining ware reveals unseen details of natural growth & decay. Digital ceramics capture nature's tactility to bring a new appreciation to the dining experience.

食器を持ち、見えない細部に触れ  
自然の成長と衰退に気づく。



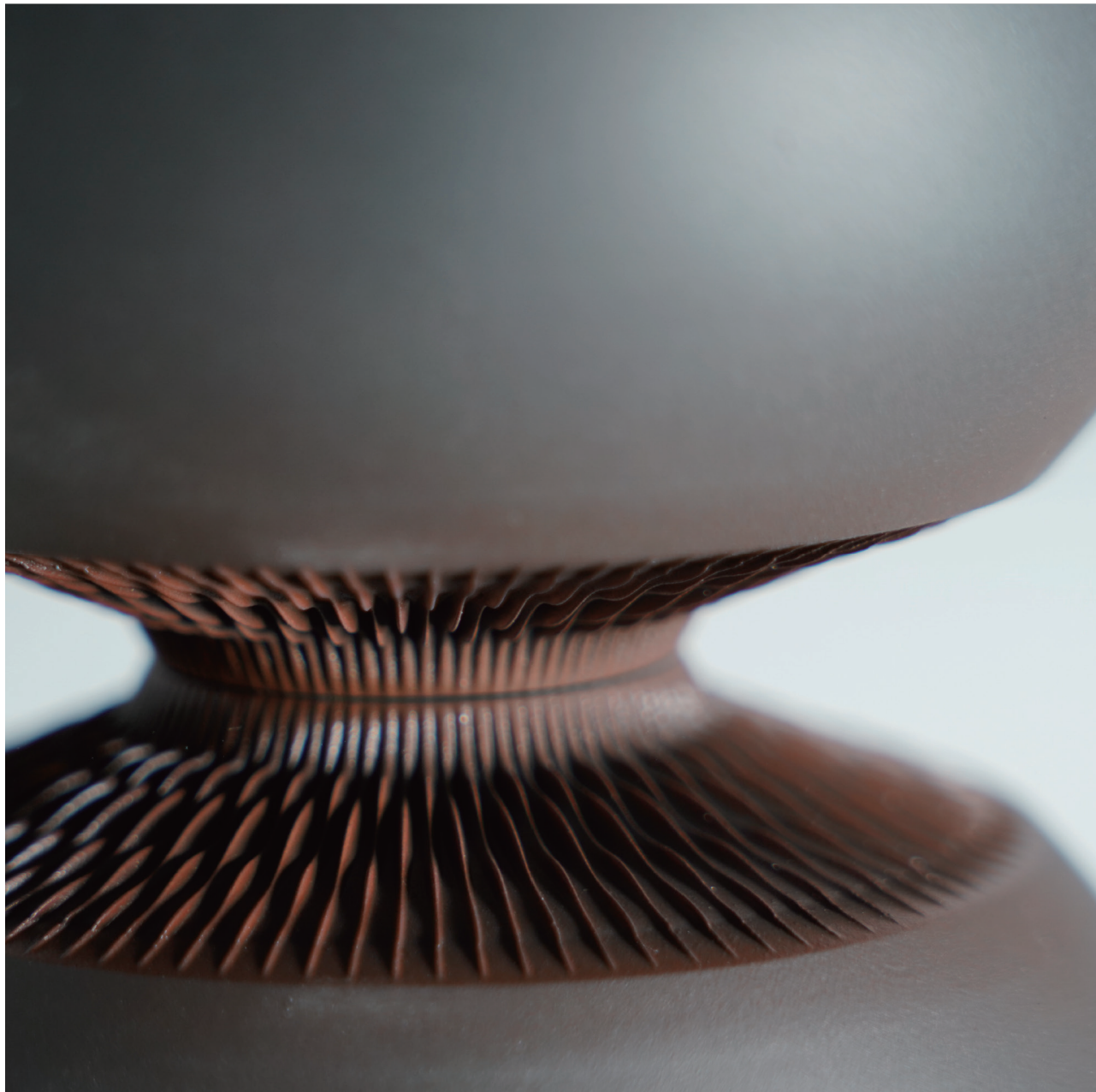
**Taichi Sasaki**

Ceramic, Glass, and  
Metal Works

Tama Art University

**Chelsea Cheung**

Spatial Experience Design  
Art Center





## Concept

### 食卓に新たな感動を

笠 (KASA)とは、きのこのこの上部の帽子のような部分のことをいい、円形であることから食卓を囲むテーブルにイメージ付け名づけられた。笠テーブルウェアは自然の成長と衰退に着目し、その細部の手触りをデジタル技術で表現した食器であり、食卓に新たな感動をもたらす。

### New dining experience

KASA refers the circular shaped, cap-like portion of the mushrooms. KASA is circular in shape, and is so named because it surrounds the dining table. KASA dining ware reveals unseen details of natural growth & decay. Digital ceramics capture nature's tactility to bring a new appreciation to the dining experience.



## Research / Experience

フィールドトリップではさまざまな文化や技術を知ることができた。また、京都で感じた自然との関わりや、旅の間で培ったより深いセラミックの学びと理解は製作する上で大きな影響をもたらした。また私たちの周りにはどのような自然のテクスチャーがあるのかを知るためにリサーチをした。

The field trip gave us an opportunity to learn about different cultures and ceramic techniques. Our visit to Kyoto has built a strong emotional relationship, while the deeper ceramic learning and understanding we have developed during the trip had a great impact on our production.



## Poem

世界が静寂に包まれ、私の周囲は凍りついたようだった。目の前で一枚の葉が揺れた。街中から森に向かう時、見たこともない細部に気づいた。朽ち果て始め、複雑な構造を露呈する葉。森の樹冠の下で、倒れた木の幹にしがみつきのキノコ。群生しているもの、単独で生えているもの、はがれ落ち隠れた構造が見えているもの。自然界の成長と衰退の世界に感動し、日常生活に新たな意識を取り戻した。

The world became silent as my surroundings seemed to freeze. A single leaf swayed before my very eyes. I followed its lead from the city to a forest, where I noticed details I'd never seen, leaves beginning to decay, exposing their intricate structures. Beneath the forest canopy, live mushrooms clung to a fallen tree trunk. Some grow in clusters; others grow alone; others peel away, revealing their hidden structure. Moved by nature's stages of growth and decay, I brought a renewed sense of consciousness back to my daily life.





## Dining Ware



### お味噌汁茶碗 Miso Bowl



お碗の底に施されているデザインは持った時にだけ気づくものであり、それはこのお碗の独自性を発見するためである。

This miso bowl has a hidden texture on the underside where it is invisible at a glance. It is designed for the user to discover its uniqueness while engaging with it.

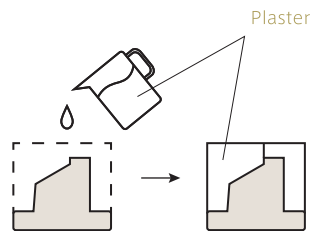
### お茶碗 Rice Bowl



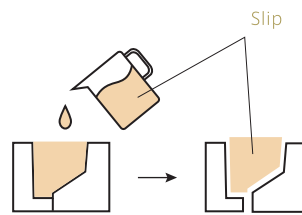
底から広がる模様は自然の成長と衰退をイメージしてデザインされている。また持ちやすいように人間工学に基づいた持ち手がある。

The pattern extending from the bottom is designed to resemble natural growth and decay, where the form is shaped for an ergonomic grip.

### Progress (Sake Cup)



Plaster mould making



Slip casting

### お猪口 Sake Cup



キノコが密集して生育している様子からヒントを得てデザインをした。有機的な形と六角形の組み合わせは、お酒を飲むたびに新しい発見がある。

This sake cup was designed from studying the way mushroom clusters. Combining an organic form with an angular shape allows us to discover something different every time when holding it in our hand.





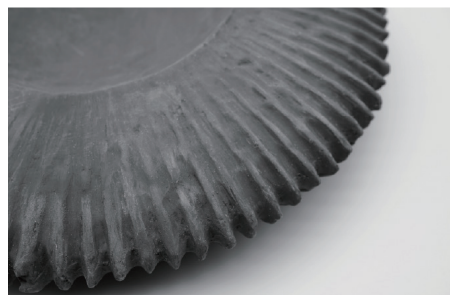
## モジュラープレート Modular Plate



両面で使うことができ、形に沿って自由に並び替えのできるプレートになっている。キノコの笠の思わぬ割れ目やそのパターンからヒントを得てデザインした。

This plate can be used on either side and can be freely rearranged according to its shape. It was inspired by the unexpected splits and separation patterns on mushrooms.

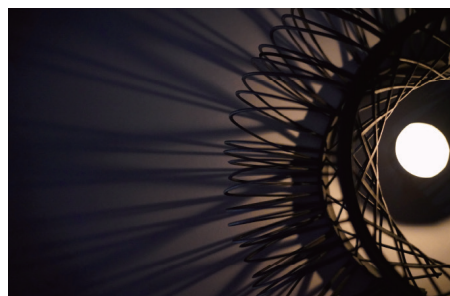
## 丸皿 Serving Plate



自然の成長と衰退をデジタル工程と、後から手で模様を作る手細工工程で表現している。手で模様を作るため同じものは1つとしてできず、唯一無二のお皿ができる。

The growth and decay of nature is created by a combination of digital processes and traditional hand crafting techniques. After treating by hand, it will become a unique plate, none of them will be the same.

## ポットウォーマー Teapot Holder

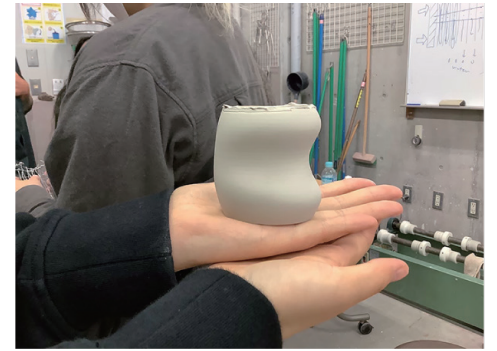


さまざまな物をおくことができ、急須の場合お湯を温めておくことができる。また、そのキャンドルの炎がテーブルに反射し、面白い模様(影)を生み出す。

There are many opportunities for placing the different objects above. For example of a teapot holder, it can project interesting pattern on the table while reflecting light upon a candle.



## Workshops



Plaster Casting



Shikkui



Yobitsugi

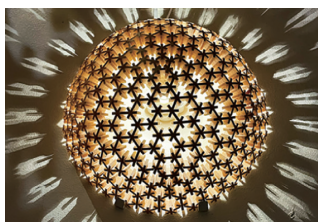
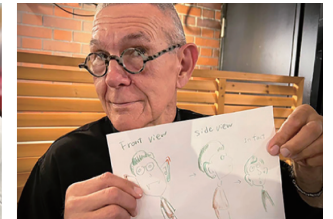


## Final Presentation&Exhibition





# Life





# Project Organization



建畠 哲  
Akira Tatehata

和田 達也  
Tatsuya Wada

久保田 晃弘  
Akihiro Kubota

プロジェクト指導教員  
Project Instructor

和田 達也  
Tatsuya Wada

特別授業指導教員  
Special Courses' Instructors

大道 文子  
Fumiko Daido

込宮 麻紀子  
Makiko Komiya

小林 光男  
Mitsuo Kobayashi

林 茂樹  
Shigeki Hayashi

藤城 成貴  
Shigeki Fujishiro

鈴木 啓太  
Keita Suzuki

鴨下 知美  
Tomomi Kamoshita

英語指導・協力  
English Support

レイモンド・ロカー ジム・ハサウェイ  
Raymond Lokker Jim Hathaway

事務サポート  
Administrative and Clerical Support

石田 一郎  
Ichiro Ishida

本 真澄  
Masumi Moto

牧 祥子  
Shoko Maki

プロジェクトコーディネーター  
Project Coordinator

吉田 玉青  
Tamao Yoshida

学長  
President

教務部長 / プロダクトデザイン教授  
Dean of educational affairs/ Professor,  
Product Design

国際交流センター長  
Director, International Exchange Committee

プロダクトデザイン教授  
Professor, Product Design

名誉教授  
Emeritus Professor

日本語非常勤講師  
Part-time lecturer, Japanese

工芸（金属）教授  
Professor, Metal

工芸（陶）非常勤講師  
Part-time lecturer, Ceramic

プロダクトデザイン非常勤講師  
Part-time lecturer, Product Design

プロダクトデザイナー  
Product Designer

セラミックアーティスト  
Ceramic Artist

国際交流センター 課長  
Head, International Exchange Center

国際交流センター  
International Exchange Center

国際交流センター  
International Exchange Center

国際交流センター  
International Exchange Center



カレン・ホフマン  
Karen Hofmann

デヴィッド・モカルスキ  
David Mocarski

プロジェクト指導教員  
Project Instructor

デヴィッド・モカルスキ  
David Mocarski

ベニー・ハースコヴィッチ  
Penny Herscovitch

ダニエル・ゴットリーブ  
Daniel Gottlieb

事務サポート  
Administrative and Clerical Support

ケイティ・パーキンス  
Katie Perkins

ジョン・メイフィールド  
Jon Mayfield

サラ・ウィリアムズ  
Sara Williams

学長  
President

環境デザイン学科長  
Chair, Spatial Experience Design

環境デザイン学科長  
Chair, Spatial Experience Design

環境デザイン准教授  
Associate Professor, Spatial Experience Design

環境デザイン准教授  
Associate Professor, Spatial Experience Design

国際交流・海外留学 ディレクター  
Director,  
International Exchange and Study Away

国際交流・海外留学  
プログラムスペシャリスト  
Advisor,  
International Exchange and Study Away

国際交流・海外留学  
アソシエイトディレクター  
Associate Director, Exchange and Study Away

\* 役職は 2022 年度のもので。 Position titles as of 2022.

発行日	2023 年 3 月 31 日	Published	March 31, 2023
発行	多摩美術大学 国際交流センター 〒192-0394 東京都八王子市鍵水 2-1723 Tel : 042-679-5605 Fax : 042-676-2935 E-mail : intl-ex@tamabi.ac.jp URL : www.tamabi.ac.jp	Publisher	International Exchange Center, Tama Art University 2-1723 Yurimizu, Hachioji, Tokyo 192-0394, Japan Tel : +81-(0)42-679-5605 Fax : +81-(0)42-676-2935 E-mail : intl-ex@tamabi.ac.jp URL : www.tamabi.ac.jp
印刷・製本	弘文堂荒木印刷	Printer	Koubundo Araki Printing Co., Ltd
編集・デザイン	小沼 まいこ 山内 綾玲 押野 咲希 大原 未有	Editorial Design	Maiko Konuma Ayane Yamauchi Saki Oshino Miyu Ohara
翻訳監修	ジム・ハサウェイ	Translation Supervision	Jim Hathaway