

FANTASISTA

ファンタジスタ



2025
NEXT
CREATION
PROGRAM

ネクスト・クリエイション・プログラム

ファンタジスタ～アートとデザインで切り拓く未来のキャンバス～

このプログラムでは、自然の原理や物事の仕組みを学びながら、ワークショップをベースにしたアート作品制作と展示発表を複数回行います。アートとデザインの作品づくりを通じて、正解のない課題にも臆せず創造性豊かに取り組む姿勢や自然環境を自分ごととして考え、前向きに未来へ進む力を培います。

主催：



東京都



ARTS COUNCIL TOKYO



多摩美術大学

協力：



TOKYO
SEA LIFE
PARK

協賛：



主催：東京都、アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）、学校法人多摩美術大学
協力：葛西臨海水族園（公益財団法人東京動物園協会）、高尾の森わくわくビレッジ
協賛：京王電鉄株式会社

ファンタジスタ担当講師



濱田 芳治
多摩美術大学生産デザイン学科教授
Division of Circular Design Leader



尾形 達
多摩美術大学生産デザイン学科准教授
プロダクトデザイナー



上田 壮一
一般社団法人 Think the Earth 理事
ソーシャルデザイン研究者



高橋 庸平
多摩美術大学グラフィックデザイン学科准教授
イラストレーター



川本 あゆ
多摩美術大学プロダクト研究室
デザインスタッフ



佐藤 真優
多摩美術大学プロダクト研究室
デザインスタッフ



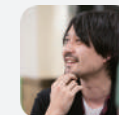
永井 一史
多摩美術大学総合デザイン学科教授
(株)HAKUHODO DESIGN 代表取締役



久保田 晃弘
多摩美術大学情報デザイン学科教授
メディアアーティスト



加藤 佑
ハーチ(株)代表取締役
英国 CMI 認定
サステナビリティ・プラクティショナー



木村 剛士
多摩美術大学彫刻学科准教授
彫刻家



田遠 裕太
多摩美術大学生産デザイン学科
ファブラボ ティーチングスタッフ



上柳 夏海
多摩美術大学プロダクト研究室
デザインスタッフ



和田 達也
多摩美術大学生産デザイン学科教授
プロダクトデザイナー



宮崎 光弘
多摩美術大学名誉教授
(株)AXIS 取締役
クリエイティブディレクター



奇二 正彦
立教大学スポーツウエルネス学部准教授
生物多様性研究者



川口 幹子
(一社) 対馬里山繋ぎ 代表理事
ブルーオーシャン対馬社長



尾崎 優里
多摩美術大学生産デザイン学科
リサーチスタッフ



土屋 太一
多摩美術大学生産デザイン学科
ファブラボ ティーチングスタッフ

ネクスト・クリエイション・プログラムとは

東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が実施する子供向け芸術文化体験プログラムです。子供たちがより深く、より高いレベルで学ぶことができるよう、自らが興味関心を持つクリエイションの現場に入り、各分野の第一線で活躍するプロフェッショナルから指導を受けることができます。子供たちの芸術文化への夢や個性に寄り添いながら豊かな才能の開花を後押しすることを目指しています。



URL : <https://next-creation-p.jp>

実施期間：2025 年 8 月中旬 ～ 2025 年 11 月下旬

参加費用：無料

小学生コース 4 回～6 回
中高生コース 3 回～8 回
(プログラム選択制)

会場：多摩美術大学（上野毛 / 八王子キャンパス）、葛西臨海水族園、高尾の森わくわくビレッジ

対象：都内在住または在学・在勤の小学 3 年生～6 年生、中学生～高校生（18 歳以下相当）

定員：小学生コース 100 名 / 中高生コース 100 名

募集期間：2025 年 6 月 17 日（火）～7 月 15 日（火）

応募方法：Web 申し込み ※ 応募者多数の場合には抽選といたします。

応募 URL : <https://bit.ly/tamabi-nexcre2025>

開催日時などの詳細は Web サイトよりご確認ください



応募 Web サイト

お問い合わせ：「ファンタジスタ」事務局

Email : nexcre2025@tamabi.ac.jp

※ 参加にあたり配慮の必要がある方は申し込み時に備考欄にご記入ください。
※ お預かりした個人情報は本事業の実施及び主催者からのご案内のみに使用し、適切に管理いたします。
※ 天候等やむを得ない理由によりプログラム内容に変更が生じる場合がございます。



お問い合わせフォーム

小学生コース 3年生～6年生対象 … A B C より2つ以上のプログラムを選択

**A UPCYCLE / 海の生物の表現 廃棄アクリルパーテーションでつくる海の生き物
「素材に対する見方が変わりリアリティを感じていく、自分ごととして捉え始める」**

子供たちに海の生き物について体験的に学んでもらうため、1 日目は葛西臨海水族園で観察やフィールドワークを行います。海の生き物に詳しいガイドの方から、海の生態系についての話を聞いた後、スケッチを行います。その後は、アクリル板を使った作品づくりに向けて、カラーの原画を1人1点(～2点)描きます。描いた原画はデータ化します。そして、コロナ禍で使われた不要なアクリルパーテーションを再利用し、原画のデザイン通りにレーザーカッターで加工していきます。2 日目は、原画をもとに切り出したアクリルプレートに、子供たち自身で色をつけます。紙に描いた絵が、アクリルという立体的な素材になることで、作品によりリアリティを感じるようになります。そしてその体験を通じて、海のプラスチックゴミの問題についても、自分ごととして意識しはじめるきっかけになります。このタイミングで、海洋プラスチックゴミの深刻な影響を受けている対馬の方に話をしていただき、海を守る大切さについて、皆で一緒に考える時間を持ちます。色をつけたアクリル作品は再び預かり、透明のシートでカバーし、ワイヤーを取り付けて展示できるように仕上げます。

開催場所：葛西臨海水族園、多摩美術大学上野毛キャンパス

**B UPCYCLE / 1枚の布 ワークショップ：廃棄布を使用したキャンバス+バッグ
「ドローイングを作品へとつなぐ、先入観を取り除いて感覚を開く」**

一枚の廃棄される布からどのような素敵なものが作れるかを、子供たち自身の工夫やひらめきの力を引き出しながら体験的に学ぶワークショップ形式のプログラムを行います。このプログラムでは、先に行うワークショップのスケッチからバッグをキャンバスにして活用する形を考えています。また多摩美術大学で行っている授業プログラムの一部を、小学生のアート環境教育に取り入れます。実際のバッグを一度分解してみることで、モノの形がどうやって作られているのかを学び、バッグの形や使い方に自分のアイデアを取り入れていくような工夫も、特に高学年の小学生には試みていただけます。

開催場所：多摩美術大学上野毛キャンパス



小学生コース／中高生コース 共通プログラム

**C Poiesis / 全て自然物でつくる 材料全てを身の周りの森から調達してつくる生き物の彫像
「制作してみることで感覚を開く、先入観を取り除く、自然とのつながりを自分ごとにする」**

Poiesis (ポイエシス) は、多摩美術大学の学生たちが、身の周りの自然の中から集めてきた素材で、動物や生き物の彫像を作る授業プログラムです。今回は、技術面のサポートを組み込みながら、子供たちにこの Poiesis のプログラムに取り組んでいただけます。対象は中高生と小学生、両方の子供たちとし、小学生の子供たちには、制作期間を短縮して体験してもらうプログラムを行います。森から学べることはたくさんあり、敷地内に森を抱える「高尾の森わくわくビレッジ」を拠点として、森を深く知るガイドの方と共に、森と生き物の関わりなどを体験しながら学びます。使う材料はすべて自然の中から調達したものとし、接着剤やコーティングには動物性のニカワを使用します。完成した作品は、自然素材だけでできているため、展示後は森に返し、土に還すことができます。今は材料を買ってモノを作るのが当たり前になっています。自然の中から見つけた素材を用いて、思い描いた形を作っていくことには難しさもあります。一方で、制作を通して得られる達成感、発想や工夫する力は、子供たちのこの先の大きな自信になると考えています。

開催場所：高尾の森わくわくビレッジ

Poiesis (ポイエシス) とは

Poiesis(ポイエシス)＝生産を意味します。自然農で植物を育てるような、より滑らかで連続的な技術。自然の中に隠れている豊かなものを無理をさせずに外に持ち出してくることを言います。Techne(テクネー)＝技術を意味します。岩山を砕いて鉄鉱石を取り出す、鉄鉱石に高熱を加えて純度の高い鉄を作ろうとするような技術。自然の中に隠れている豊かなもの、それを半ば強制的に外に引っ張り出してこようとすることを言います。どちらの場合も「自然の中に隠れている豊かなものを外に出してくるようにする」という意味では同じですが、そのアプローチは根本的に異なっています。Poiesis は贈与的、Techne は強制的。近代に入ると技術は Techne の性格を強め、コミュニケーションの相手として 自然を見るのではなく、開発のための対象物として見るようになってしまいました。この先、モノづくりはどうあるべきなのでしょう？子供たちとつくるアート作品を通して、そうした視点や気づきの問い掛けを行います。



中高生コース 中学生～高校生（～18歳以下相当） … C D の両方、またはいずれかを選択

**D UPCYCLE/+3D プリンター ワークショップ：3D プリントパーツを廃棄物に組み込んだ新しい道具づくり
「物事を仕組みから理解する、工夫する力やクリエイティブな姿勢を醸成する」**

3R (Reduce/Reuse/Recycle) の中で、最も大切なのは Reduce＝ゴミの量をそもそも減らすことです。そのためにはモノを大切にし、すぐに捨てずに工夫してもう一度使おうとする「考える力」を育てることが大切です。このプログラムでは、そうした考えを身につけてもらうことを目指しています。捨てられるモノだけを使って新しい道具を作るのは、アイデアを広げるのが難しいこともあります。そこで、3Dプリンターで作ったパーツを加えてもよいとすることで、発想が広がりやすくなり、いろいろなモノに作り変えることへの可能性も見えてきます。身の回りの道具を「使える部品」として見る視点を持つことで、多くの工夫や活用の方法が生まれることを、体験的に感じてもらうことを目指します。多摩美術大学の学生たちにも協力してもらい、3Dモデリングにも挑戦できるようなプログラムです。

開催場所：多摩美術大学八王子キャンパス

**紙飛行機の飛ぶ原理 ワークショップ + Input lecture
「自然の原理を体験しながら学ぶ」**

今の子供たちは、自分の手を使って何かを作ったり、自分からやってみて達成感を味わったりする機会が少なくなっています。じっくり観察したり、実験をして法則を見つけたりするような体験も減っています。こうした中、教育現場でも子供たちが自然の現象に興味を持つような機会を十分に与えられていない状況が生じているでしょう。紙飛行機は小さな子供でも楽しく遊べる道具ですが、自然の仕組みを交えて考えていくと、中学生や高校生にとっても学びの多い教材となります。飛行には、揚力、推進力、重力が関係します。回転するボールが真っ直ぐ安定して飛ぶのは、圧力差やマグナス力の働きによるものです。また、飛行機の重心の位置や翼の大きさも、飛び方や安定性に大きく影響します。繰り返し何度も実験や体験ができる場を設定し、座学で理論だけを教えたのでは理解の難しい現象を、紙飛行機のように動きのある教材を使って、子供たちの興味を引き出しながら、遊びを通して自然の仕組みを学べることを目指します。

開催場所：多摩美術大学八王子キャンパス

