

# 名古屋芸術大学グループ 通信

57  
February  
2022

【特集】  
注目の新領域、

新コース

2021年の

レビュー

## Master Artist

マスターアーティスト

まず飛び込んでみること

デザイン領域 文芸・ライティングコース

准教授

西村和泉



名古屋芸術大学グループ

<https://www.nua.ac.jp/>

■名古屋芸術大学/大学院: 音楽研究科 学部学科: 芸術学部 芸術学科  
美術研究科 音楽領域 舞台芸術領域 美術領域  
デザイン研究科 デザイン領域 芸術教養領域  
人間発達学研究科 人間発達学部 子ども発達学科

■名古屋芸術大学保育専門学校  
■名古屋芸術大学附属クリエ幼稚園  
■滝子幼稚園 ■たきこ幼児園 ■愛知保育園  
■幼保連携型認定こども園 森のくまっこ ■名古屋音楽学校

【特集】

# 注目の新領域、 新コース 2021年の レビュー

あなたの「好き」をあなたの歩む道にするために  
名古屋芸術大学は2017年に「芸術教養領域」を開設、  
2021年にはデザイン領域に  
「先端メディア表現コース」が登場しました。  
新領域、新コースで  
学生たちは何を学び、どこへ向かうのか  
レビュー展や卒業研究展のレポート、  
関係者へのインタビューなどを通じてその魅力に迫ります。

## 【東キャンパス交流テラス「TERA (テラ)」】

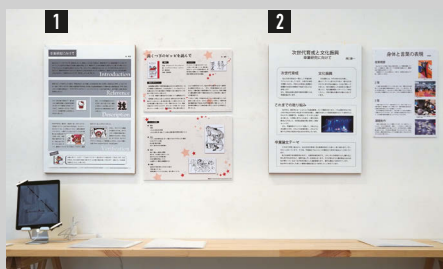
本学開学50周年記念事業として、東キャンパスに誕生した交流テラス「TERA (テラ)」のコンセプトを、芸術教養領域の学生と契約助手、茂登山清文先生でプロジェクトを組み、考察しました



## 【サカエチカ クリスタル広場ビジョン映像制作】

2019年よりサカエチカ クリスタル広場で開催されている映像コラボ企画「LED. 実行委員会 (Leading Educational group for Display research.)」にて、先端メディア表現コースが映像を制作、発表しています

## 芸術教養 Liberal Arts REVIEW



**1 「卒業研究に向けて」**  
「長くつ下のピッコを讀んで」 坂穂澄さん  
研究テーマを誤魔化すことなく、迷っていることもふまえて、前期の「セミナー1」で学んだ、『One Piece』のキャラクター分析についてまとめました。読書課題で読み解いた『ピッコ』についても坂さんの真っ当な人柄が出ています。デザインセンスも優れ、今期の芸術教養レビュー展ポスターも坂さんが制作しました。

**2 「次世代育成と文化振興～卒業研究に向けて～」**  
「身体と言葉の表現」 溝口慶一さん  
大学入学前から続けている演劇活動と、子どもの世話をするアルバイト体験から、溝口さんは次世代の育成について考え始めているそうです。日本での演劇教育を豊かにする研究になると良いと思っています。パネル原稿を作る時、非常に迷っていましたが、研究テーマ探究を深めるにつれ、パネルもスッキリ仕上がっていききました。



**3 「コロナ禍の影響によるライブの現状「過去」と「現在」**  
「狭間」 鎌田悠斗さん  
音楽が好きで、ライブが好き、しかしコロナ禍で影響が…という気持ちから、この研究テーマに絞りつつあります。2枚のパネルは黒っぽい配色に薄い画像を入れたデザインでまとめているのですが、鎌田さんのファッションとも通じる、「らしさ」が出ています。

**4 「卒業研究に向けて～じぶんとおカルト～」**  
「30年後のアートセンター」 小川りいあさん  
都市伝説に興味のある小川さんですが、「それだけでは掘り下げが甘くなる」と自分の興味のあることを分析し、このパネルを作り上げました。「芸術と社会」という授業と合わせ、テキスト主体の見やすいデザインにまとめました。大好きな「ゴスロリとホラー」について、お客さんにアイディアを書いてもらい箱に集めるアイディアも「降ってきた」とか。



**5 「感染症の中での社会 卒業研究に向けて」**  
「倫理学で学んだこと」「読書課題について」 平山滯愛さん  
平山さんは前期の「セミナー1」では感染症と社会の関係について様々な本を読んできましたが、本当に自分にとって最も深めたいテーマなんだろうかと、考えテーマを変えつつあり、今は「猫」です。その迷いと学んだ経緯をまとめ、他の授業や読書課題も合わせ、デザインはグラデーションのあるオレンジで統一しています。

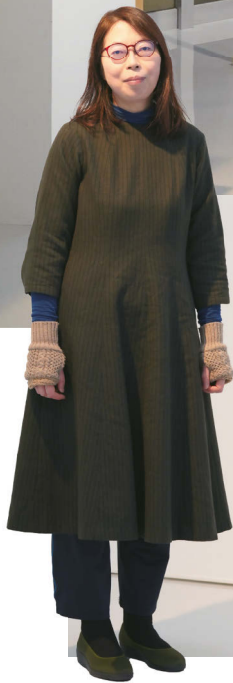
**6 「卒業研究に向けて「プロジェクト1」** 山口穂乃香さん  
音楽家の病から合唱へ。3年生から4年生の前期にかけて、卒業研究のテーマを変える学生は少なくありません。それは良い意味での迷いです。研究は、アーティストの作品制作と似ていて、自己や自己を取り巻く物事を深く、広く紐解いていく作業が欠かせません。山口さんのパネルは、いずれも自分やしたこと、経緯を深め、すっきりとしたデザインで見せている秀作です。



# おもしろすぎるぞ!

## 芸術教養領域 リベラルアーツコース

今年度、第2期の卒業生を送り出すリベラルアーツコース。卒業制作展に先立ち、1月14日～26日まで東キャンパス Art & Design Center Eastにて「芸術教養領域 リベラルアーツコース第二回卒業研究展」が開催されました。その内容がユニーク! カップに、星座に、SNSアイコン、就活ファッション!? と、アレっ、これってアートだっけ?? となりそうですが、もちろんちゃんとアートと社会をつないでいます。現代アートと考現学と社会学をごちゃ混ぜにして、楽しそうなこと全部やっちゃいましたといった感じ。さまざまなテーマから今の世の中とアートに迫るリベラルアーツコースの現状を伺いました。おもしろすぎるぞ! リベラルアーツコース!!



**茶谷 薫**  
 芸術教養領域  
 リベラルアーツコース 教授  
 芸術教養領域主任

京都大学大学院理学部卒、同理学研究科修士課程修了、京都大学博士(理学)  
 霊長類研究所を経て、人類学、生物学、考現学、マンガ学と、多様な分野について研究。フィールドワークにも長け、動物園のサルからエコバッグ、室外機とあらゆる事象を対象に調査、研究を行う。自宅には2万冊を超えるマンガの蔵書があるという

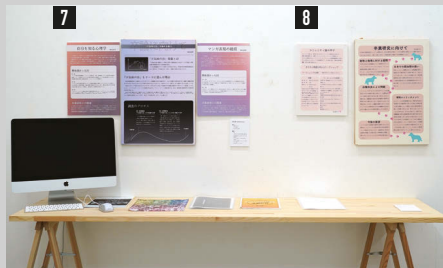
### 芸術教養は何でもあり!

バラエティ豊かな卒業研究、なんだか笑える面白いものもありますね

今年は2期生の卒業ですが、4年間を終えていろいろな学生が育ってきて面白いなと思います。4年間学生を見てると、昔の私のように成長しない人がたまにいますが

(笑)、高校を卒業して入ってきて、大学生になったなと感じさせてくれる人ばかりです。芸術教養ではチュートリアルという個人面談を頻繁に行っています。しっかりと時間をかけて、長いときには2時間くらい、たぶんほかの領域よりも密にやっていると思います。そこで学生たちのやりたいことを聞いて研究対象を決めていくような感じです。芸術

教養は何でもありってところなんですけど、幅広くいろいろなことを知って、アートに繋がるようなことを研究します。ただアートといっても、それがファインアートに限られることではなく、マンガやアニメ、映画とか、今だとゲームでもいいですし、それこそSNSとかでもいい。そういう文化的なことに興味を持ってくれればいいですね。



**7**「卒論に向けて」「マンガ表現」  
 「自分を知る心理学」 野村諒華さん  
 映像やイラストなどの作品の作り手でもある野村さんは、キャラクター造形上、深くかわかる「不気味の谷現象」に興味を持っています。それについて、さまざまな文献を調べてきました。他の授業でも、受け手の心理や、受け手におよぼす効果など、関連するテーマを統一感のあるデザインでパネル制作しました。パネル以外の展示物も優れています。

**8**「卒業研究に向けて」  
 「コミュニティ論の学び」 谷口菜々子さん  
 爬虫類をペットとする谷口さんは、動物倫理にも興味があり、2年生最後の春休みの読書課題から、そのテーマの本を読んできました。高校の時は美術系にいたこともあり、パネルのデザインも興味を惹きつけます。本展覧会では機材班の班長としても大活躍しました。



**9**「卒業研究について 卒業研究対象を探す」  
 「ムービー制作」「身体と言葉の表現」 美藤充貴さん  
 深く考える美藤さんは、卒業研究のテーマでも、その内容を著すパネル制作でも悩みがありました。ムービー制作の作品は関心の深い「死」というテーマと深くつながっている気がします。そして「身体と言葉の表現」もふくめ、レビューでの作業は自己を深め、卒業研究に備えるうえでも重要なプロセスだったと感じます。

**10**「卒論に向けて」  
 「魯班尺で測ってみよう」「感渉者」 鈴木楓太さん  
 「魯班尺」という面白い巻尺に魅かれた鈴木さんは、前期の「セミナー1」から一貫してそれを追究しています。このことが上手く表れたパネルで、ワークショップ的な工夫も面白いものです。鈴木さんは隣的美藤さんが監督した動画「感渉者」でも役作りに没頭し、熱演しています。



**11**「ヘルマン・ヘッセとエーミール」  
 「Movie Production」 森瑞南さん  
 ヘルマン・ヘッセの作品群のキャラクターで、ヘッセの分身である「エーミール」という登場人物の様々について、前期の「セミナー1」で調べました。エーミールはある意味、森さんの分身でもあるといえます。制作したブックカバーも素敵です。エーミールと対照的なキャラとして「ムービー制作」動画に登場する本人も、森さんの一部です。複雑で多面的な面を持つ学生の集まる芸術教養領域らしい。

**12**「これまでの芸術教養での学びと卒業研究に向けて」  
 「マンガ表現を学んで」 奥田愛さん  
 2.5次元舞台に興味を持つ奥田さんは、「マンガ表現」の授業でも得ることが多かったようです。高校も美術系で、2.5次元、マンガなど、奥田さんらしさを連想させるデザインの点でも優れています。真面目で着実な人らしく、パネル以外の展示物も余裕をもって取り組みました。

## 両方できる人になってもらいたい

好きなことを対象に研究できるわけですね。自分で考えて行動することが大事です。好きなことをやって、結果的にみんなのためになるというのがたぶん一番いいんですが、なかなかそうも行かないのが世の中です。ですから、芸術教養では自分の好きなことを研究すると同時に、生き方も教えています。世の中うまくやっていく部分も大事です。ただ、それだけになってしまうと新しい発想も出てきませんし、本当の自分というものを見失わないようにしてもらいたいと思います。先ほど成長しない人ということを行いました、誰からも学ばない人のことなんです。勉強して誰かの意見を入れて考えないと、結局、無知蒙昧な自分の考えだけになってしまいます。論語に「學びて思わざれば則ち罔(くら)し。思ひて學ばざれば則ち殆(あやう)し」という孔子の言葉があります。勉強しても自分で考えなければ本当に理解することはできないし、自分の頭で考えるだけでほかから学ばなければ独断におちいって、それは危険思想だということです。これは今でも十分に通用する言葉だなと。芸術教養では、両方できる人になってもらいたいなと思っています。私もできてない部分がありますが……。

## 発想の邪魔をしないように

卒業研究は4年生後半でやるわけですが、テーマはその前に決めることになるので、4年生になる頃までに、テーマを固める？  
そうです。卒業研究展と同時に、西キャンパスでレビュー展をやっています。3年生のこれまでの振り返りですが、ある程度研究したいテーマが出ています。いろんなことに興味を持っている人がいて、たとえば黒にはこういうイメージの変遷があるとか、金色はゴージャスな感じがするとか、そういうことを調べたい人、2.5次元舞台に関係することを調べたい人、動物倫理とペットについて調べたい人、eスポーツや、肖像画と亡くなったあとの関係の研究など、本当にいろいろです。演劇と人材教育みたいなことや、アートと社会をつなげるにはどうしたらいいかといった、まさに芸術教養にぴったりの研究をしたい人、教育や言葉についてのテーマもあります。ただ、3年生の前期に考えていたことなので、後期になって変えてもいいよと言っています。卒業研究のテーマは、教員が指導しますがこちら側の発想じゃなくて、平成生まれで令和に二十代になった人たちの発想であることが大事なんです。なるべく教員はそれを邪魔したくないと思っています。

## 問題を解決する実践的な授業「プロジェクト」

自由にやりたいことができるという魅力についてはよくわかりました。もう片方の社会でやっていくための部分は？



本当はもうちょっと手を入れたいと思っていることがありまして、「プロジェクト」という授業があるんですが、社会では即役に立つのではないかと思います。今年度は、東キャンパスの問題解決ということをやっています。

## 芸術教養 Liberal Arts REVIEW



**13「身体と言葉の表現(課題制作)」**  
今年度を受講した6人の3年生が課題で作った映像作品とともに、さまざまなミニ・ワークショップを提案して展示を完成させました。授業で使っていたヨガマットやブロック(枕みたいなもの)も、落ち着いた授業を連想させるように展示しました。ご担当の山田珠実先生のお人柄にもじみ出るような素敵な展示です。

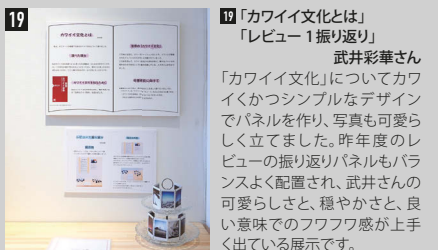


**14「芸術と社会との繋がりを作りたい」**  
「瞬間を共有する」  
田坂美夢さん  
楽しく頑張って幅広く活動する田坂さんらしい、盛りだくさんの展示でした。通常は2名で使う横幅2m強の展示台が寂しくならないほどの。芸術家と社会を繋ぐ仕事をしたい、と課外で活動した成果も合わせ、卒業研究テーマに迫っています。「写真演習」の成果も出ています。



**15「卒業研究に向けて(私が電子書籍に興味を持った理由)」**  
「身体と言葉の表現」  
周炳安さん  
電子書籍は映像と音楽に次ぐサブスクリプションサービスで、これをテーマにするのは周さんらしくて良いと思います。デジタルの世界では日本よりも遙かに先を行く中国と、出版社・書籍流通大手・リアル書店の昔からの関係を重視している日本の違いまで迫れると面白い研究になりそうです。スッキリみせるパネルも良。

**16「卒業研究に向けて 性的自立は社会的自立に繋がるのか」**  
「教養と地域文化2」  
中村淳彦氏  
藤井優花さん  
日本の多くの人々が見ない振りをしているもの、人間には非常に重要な自立と性というテーマ。この難しい主題は芸術教養の卒業研究に相応しいものです。思いやりがあり、さまざまな人を深く、そして平等に観ている藤井さんだからこそ研究できることもかもしれません。



**19「カワイイ文化とは」**  
「レビュー1振り返り」  
武井彩華さん  
「カワイイ文化」についてカワイイかつシンプルなデザインでパネルを作り、写真も可愛らしく立てました。昨年度のレビューの振り返りパネルもバランスよく配置され、武井さんの可愛らしさと、穏やかさと、良い意味でのフワフワ感が上手く出ている展示です。



**17「卒業研究に向けて-私の頭の中-」**  
「あたたかい世界」  
宮川恵さん  
髪を染めた自分を親類さんが叱った、ということから出発し、髪を染めることについて研究しようと思っていた宮川さん。しかし、就活等で黒髪に戻したところ、その問題意識が激減し、研究テーマ探しに困ったそうです。その迷いの道筋をジックリ辿り、自己分析した、とても良いパネルに仕上がりました。

**18「アートにおける教育のあり方とは-卒業研究に向けて-」**  
「写真演習 キトリ」  
大石幸幸さん  
学んだことを存分に活かしたパネル群。卒業研究テーマもかなり明確になってきていて、分かりやすいA2パネルに仕上がりました。「写真演習」で磨いた腕で撮影した、大学近くのマンションの写真パネルも素晴らしい出来です。真面目で頑張り大石さんの美質が出ています。

**20「卒業研究に向けて」**  
「これまでの学びとこれからの学び」  
石河夏美さん  
何を研究したらいいかずっと迷っていた、という石河さん。レビューとセミナーの授業を通じて自分の悩みを分析してきました。楽しいこと、好きなことを研究するのも良いのですが、自分がなぜ困っているのか、違和感を覚えているのか、という疑問を研究した方が他者にも伝わりやすくなります。その意味でも読ませるパネルになりました。

たとえば、東キャンパスのArt & Design Center East。ここにギャラリーがあることは外部の人にはわからないですし、どうやって来ていいのか場所もわかりにくい。それでストリートビューのような形で道案内できればいいんじゃないかということになり、動画を



録ってYouTubeにアップ、展示会のポスターやフライヤーにそのQRコードを貼るということを提案し、実際に動画を撮影し、マップに貼るところまで来ました。それから9号館の女性用トイレに鏡がないんですよ。すごく

不満が出ていて、仮に100円ショップで買った小さな鏡を置いて、感想をアンケートで集めるということをやっています。もう一つ、東キャンパスの中でWi-Fiがつながりにくい場所があり、それをマップにしようというのもあります。こうした身近な問題を発見して解決するための方法を提案、さらにテストを繰り返して改善するという授業です。一般企業や役所の広報や企画でやっているようなことと一番近いですね。こうした授業をもっと充実させたいです。産学官連携のプロジェクトへの参加だとか、北名古屋市もいろいろな問題を抱えていると思いますので、そうしたことを解決、提案するみたいなのができてほしいなと考えています。

### 芸術教養に新コース!?

—今後、芸術教養でどんなことができるとお考えですか？

じつは芸術教養に『プロジェクト』でやっているようなクリエイティブ系というか、イノベーション系のコースを作るという話があります。私としては、サブカルチャーの中でまだ世界に通用しそうなマンガを中心にした、編集者であるとか、マンガミュージアムの学芸員であるとか、自分がマンガを描くのでは

なく、その周辺で携わっていくことを目指す、マンガ家をマネジメントしたり、プロデュースや売り出し方を考えるようなことができる人を育てるコースもあるといいかな。それから、アートディレクターを養成するようなコース。コロナ禍で難しくなっていますが、できれば留学生がたくさん来てくれるようなコースも良いですね。京都国際マンガミュージアムへ行くと、コロナ禍前ですが、すごくたくさんの外国人が来ていたんです。翻訳のマンガもありますが、日本語のマンガを一所懸命に読んでいます。そうした姿を見ると、まだまだマンガに大きな力があるなと思います。日本のマンガの著作権を取っているいろいろな国で出版するとか、電子書籍に載せるなど、そういうことのできる人になってもらえればいいかなと。アートに関しても、今後、日本でもアート作品をめぐるマーケットが大きくなることが予想されています。アートショップをプロデュースする人が出るといいですね。作品や作家につ



いてインタビューしたり、解説したり、動画で配信してアートの魅力を伝えて身近に感じてもらえるような、そういうこともやっていきたいですね。



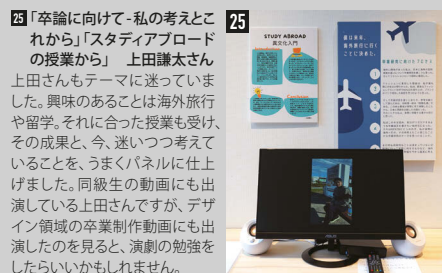
**21 「映像における音の演出と視覚の演出の相互関係について」**  
「写真演習」アートプロジェクト2 大羽瑠偉さん  
大羽さんの趣味と気持ちで彩られたパネル群で、大羽さんらしい展示になっています。大羽さんは、パネルにある絵本に描かれた可愛らしいイラストのような面もありますが、それだけではありません。「ムービー制作」で作った、マスクをすると人格が変わる動画で熱演している大羽さんは、芸術教養らしい人だと改めて思いました。

**22 「eスポーツとスポーツの違い」**  
「プログラミングによる表現」 高橋優太さん  
eスポーツはまだ昭和的価値観の人から差別されている、という疑問から卒業研究テーマにしようと思って調べたところ、意外な結果になったことが上手く表されたA2パネルと、ビジュアルプログラミングの成果パネルが高橋さんの重要な一部を端的に表しています。別の人の展示にある動画「感渉者」での熱演、大羽さん主演の動画の発案などもまた、高橋さんの良い複雑さが出ています。



**23 「色彩と心理の関係とは?〜卒業研究に向けて〜」**  
「ポップスミュージックシーンを学んで」 三浦真由さん  
色に興味があり、詳しく調べ続けた成果の一端を示す、工夫を凝らしたデザインのA2パネル。そして昨年度に受講した「写真演習」での優秀さを認められ、SAとして入った今年度の同授業で、写真の腕を一層磨いた成果を展示しています。写真を見る目も活かし、パネルなどの展示物をすっきりと見やすく配置したのも流石です。

**24 「卒業研究に向けて 認知症における音楽療法のメリット/デメリット」**  
「プロジェクト2」 中島拓威さん  
音楽好き。でもプレイヤーや作り手になるのではなく、プロデュースする側になりたい、という理由で芸術教養に来た中島さん。音楽療法の美点とそうでない点も調べたい、というのは面白い視点です。また自分で作曲・演奏した音楽を展示したことも、作り手側の気持ちを理解したうえで、ディレクションやプロデュースをするのに役立つでしょう。

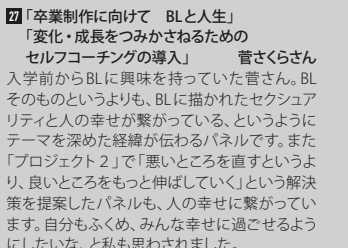


**25 「卒論に向けて-私の考えとこれから」/「スタディアブロードの授業から」** 上田謙太さん  
上田さんもテーマに迷っていましたが、興味のあることは海外旅行や留学。それに合った授業も受け、その成果と、今、迷いつつ考えていることを、うまくパネルに仕上げました。同級生の動画にも出演している上田さんですが、デザイン領域の卒業制作動画にも出演したのを見ると、演劇の勉強をしたらいいかもしれません。

**24 「インターメディア表現」**  
「生物と無生物の違い」 田中宏武さん  
元々は理系の田中さんが選んだテーマや、気に入った授業も、田中さんらしい、と思えました。大人しいけれども、芯と基準がある田中さんは、生物と無生物の間、という意味においてもAIにも興味があるそうです。その観点やインターメディア表現で行ったことは、哲学であり、科学であり、そして芸術である、つまり芸術教養的な何かです。



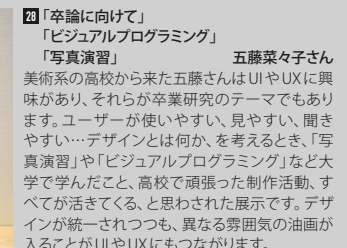
**27 「卒業制作に向けて BLと人生」**  
「変化・成長をつみかさねるためのセルフコーチングの導入」 菅くらさん  
入学前からBLに興味を持っていた菅さん。BLそのものというよりも、BLに描かれたセクシュアリティと人の幸せが繋がっている、というようにテーマを深めた経緯が伝わるパネルです。また「プロジェクト2」で「悪いところを直すというより、良いところをもっと伸ばしていく」という解決策を提案したパネルも、人の幸せに繋がっています。自分もふくめ、みんな幸せに過ごせるようにしたいな、と私も思われました。



**28 「卒論に向けて」**  
「ビジュアルプログラミング」 「写真演習」 五藤菜々子さん  
美術系の高校から来た五藤さんはUIやUXに興味があり、それらが卒業研究のテーマでもあります。ユーザーが使いやすい、見やすい、聞きやすい…デザインとは何か、を考えると、「写真演習」や「ビジュアルプログラミング」など大学で学んだこと、高校で頑張った制作活動、すべてが生きてくる、と思われた展示です。デザインが統一されつつも、異なる雰囲気のお画が入ることがUIやUXにもつながります。



**29 「卒論に向けて」**  
「ビジュアルプログラミング」 「写真演習」 五藤菜々子さん  
美術系の高校から来た五藤さんはUIやUXに興味があり、それらが卒業研究のテーマでもあります。ユーザーが使いやすい、見やすい、聞きやすい…デザインとは何か、を考えると、「写真演習」や「ビジュアルプログラミング」など大学で学んだこと、高校で頑張った制作活動、すべてが生きてくる、と思われた展示です。デザインが統一されつつも、異なる雰囲気のお画が入ることがUIやUXにもつながります。



**30 「卒論に向けて」**  
「ビジュアルプログラミング」 「写真演習」 五藤菜々子さん  
美術系の高校から来た五藤さんはUIやUXに興味があり、それらが卒業研究のテーマでもあります。ユーザーが使いやすい、見やすい、聞きやすい…デザインとは何か、を考えると、「写真演習」や「ビジュアルプログラミング」など大学で学んだこと、高校で頑張った制作活動、すべてが生きてくる、と思われた展示です。デザインが統一されつつも、異なる雰囲気のお画が入ることがUIやUXにもつながります。

## 視野が広がりました



### NUA-Student

加藤あん

(かとう あん)

芸術教養領域  
リベラルアーツコース 4年



—もうすぐ卒業。リベラルアーツコースの2期生になるんだよね。ちょっと早いけど、4年間、どうだった？

やりたいことを本当にいろいろやらせてもらったな、と思います。入学した頃に、茂登山先生(茂登山清文 教授)に反抗するというか、食ってかかるというか、芸術教養ってどんな意味があるんですか、みたいなことを言って向かっていったことがあるんです。怒られるかなと思っていたのですが、さらっと受け流して、やってみればいいよ、みたいなことを言われて、それで力が抜けて、素直に自分のやりたいことをやってみようと思うようになりました。

—そもそもどうしてリベラルアーツへ？

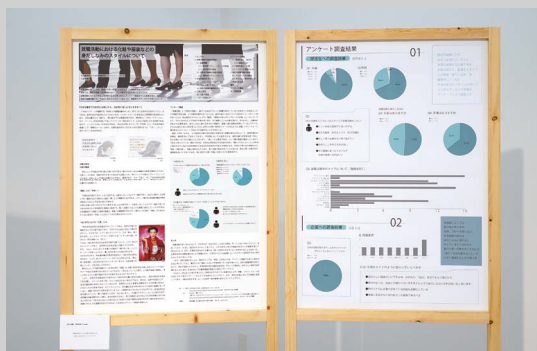
高校時代、美術部に所属していたんですけど、その頃から自分が作家になり絵を描くとか、何かを作るといよりは、裏方として芸術を支える役割に興味がありました。美術部内でも、芸大を目指して制作している部員と、そうではないけど美術が好きで部員とに分

かれている感じで、私は後者のほうでした。芸術を支える仕事となると学芸員やキュレーターですが、高校生だった私はフリーで活動するようなキュレーターのことをまだあまり知らなくて、現実的なのは美術館の学芸員かなあと考えて、学芸員資格が取れるということで芸術教養を選びました。

—在学中で印象に残っていることは？

学芸員になりたいということで、だったら展覧会をやってみればという話になり、1年のときから展覧会を企画してやってみました。東キャンパスと西キャンパスの交流をもっと増やしたいと思っていましたし、学校とは別の外部のアーティストとつながることもいいだろうと考えました。高校時代の美術部の仲間や先輩からも私が支える側に興味があることを知られていて、そうしたついでに参加してくれる作家さんを紹介してもらいました。東キャンパス 9号館の教室などを使って3度、学外の作家さんのほか、西キャンパスの学生作品を展示する作品展も企画しました。も

## 芸術教養領域 リベラルアーツコース第二回卒業研究展



### ■就職活動における化粧や服装などの身だしなみのスタイルについて 大前柚馨さん

就職活動における身だしなみ、とくに化粧を中心にその歴史を述べ、アンケート調査により身だしなみがどのように捉えられ重要視されているかを明らかにする

.....  
会社は意外にも就活生の身だしなみは自由で良い、と思っている、という結果が特に面白いものでした。大前さんのこの研究があったからこそ、卒業研究発表会の服装はスーツ統一ではなくなったかもしれません。



### ■ファンの「推し活」からみる「推し色」の意義 菱田明日香さん

アイドルや俳優、漫画キャラクターなどの「推し」とそのキャラクターにまつわる「色」の関係に着目、「推し色」を選択するファン心理や「推し色」を身につけることの意義を考察

.....  
好きなキャラクターや芸能人のイメージカラーにちなんだグッズを揃える、という「推し活」、「推し事」については、これからも重要なテーマです。次は、売れる側になる菱田さんの新たな調査を期待したいです。



### ■SNSアイコンを通じた著作権の考え方 新野美姫さん

他人の作った画像を無断で自分のSNSアイコンに使用することは著作権侵害に当たるが、そこには著作権者を応援する目的が多いことを明らかにし、私的利用の範疇であるとして新たな提案をした

.....  
作り手として無断で自作アイコンを他者に配られてしまった、という苦い体験から、ファンも制作者もみんな幸せにアイコンを使うにはどうすればいいか、という提案に発展させたことが素晴らしい。

### ■コミュニケーション教育としての演劇 -日本の教育に演劇を取り入れることの効果と課題について 加藤愛梨さん

演劇を「創る」「鑑賞する」という活動を通して「認識能力」「話す」「読む」「書く」といった能力を養う「演劇教育」を日本に導入するための問題点を考察

.....  
演じるには、演じる役、他者を知り、自己の何かを重ねていく作業が必要です。言葉は国語、動きは体育、衣装や舞台は家庭科や美術、BGMは音楽、と総合的な学びができるはずの演劇が日本であまり重視されていないことは本当に不思議です。

### ■コンテンツのサブスクリプションサービスの特徴とマーケティング 山口貴広さん

音楽と映像のサブスクリプションサービスにおいて、求められるサービスの内容を調査し、それらを反映した新サービスと従量制と定額制を織り交ぜたサービス形態を提案

.....  
サブスクリプションで音楽家はどのくらい利益を得て幸せになれるのか。音楽好きの山口さんが抱いた疑問から始まった研究は、ブラックボックスに突きあたりましたが、新たな視点で、興味深い提案ができました。

うひとつ展覧会をお願いしていましたが、作家さんの承諾が得られないうちに新型コロナが拡がってしまい、そのままになってしまっていてとても残念に思っています。

**-反響はどうだったの？**

それが、終わってみると、自分はこれがやりたかったのかなあ、と考えるようになりました。ちょうどその頃、東キャンパスの交流テラスのプロジェクトにかかりました。私は、自分がやっていた展覧会の企画から発展させて、東キャンパスにギャラリーを作る提案をしました。このプロジェクトがすごく楽しくて、いい経験になりました。リサーチして身近な問題の解決策を提案するような、こうした活動がとてもおもしろくて、やりがいを感じました。それで、学芸員よりも、もっと社会の問題に直接かかわるようなこうした活動もいいなと考えるようになりました。3年になった頃から新型コロナが広がり、自分のやってきたことに行き詰まりを感じていましたが、何もできなかった時期が、かえって自分を見つめ直す時期になり、結果としてはよかったかなあと思っています。思っていた以上

に大学でいろいろな経験ができて、視野が広がったと思うようになりました。

**-最後に、リベラルアーツってどんなコース？**

コースの紹介パンフやWebサイトにも「何者にもなれる君へ」というのがありますが、本当にそうだなと思います。興味のあることや

好きなこと、何でも受け入れてもらえるなあと。先生に言うのはどうかと思うようなアイデアでも、とりあえず言ってみると否定されることはないですし、そういうコースですね。茂登山先生には本当にお世話になりました！



**■服を着る理由はあるのだろうか**

**加藤あんさん**

人間が衣服を着る理由を身体との関係性から述べ、衣服の必要性を検証したうえで、裸であることの意味を問い直し、衣服の未来を考察する



**茂登山 清文**  
芸術教養領域  
リベラルアーツコース  
教授

「裸」というファッションの未来の到来を論証しようと試みた挑戦的な研究だ。

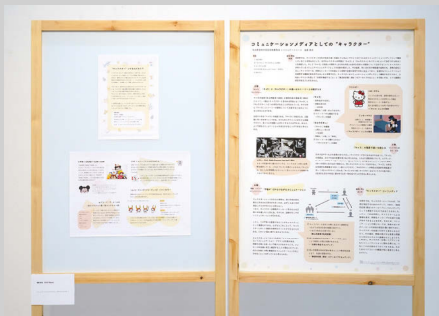
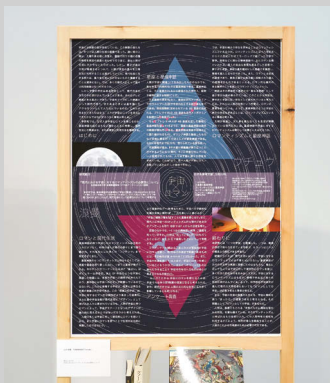
その論旨は以下のような。まず、服を着る意味として一般に了解されているシェルター機能や社会的記号性は、今やその意味が薄れていると言う。続いてファッションがこれまで体現してきた「理想の身体」、さらに境界としての衣服もまた、身体それ自体の加工へと道を譲ると指摘する。そして「露出」というキーワードへとたどりつく。

参照項は、人類学、文化社会学、現象学の知見から、ファッションデザイナーの言説、現代の動向まで多岐にわたる。文献講読と調査にもとづいて縦横に展開された論文は、芸術教養領域の研究のひとつのあり方を示していると言える。同時に、スリリングなストーリーを支えている、加藤あんさんのたぐい稀なヴィジュアル感覚にも注目していただきたい。

**■現代における宇宙に対するロマンティズムの必要性について**  
**山川朋香さん**

星座神話や占星術などの文化が存在する理由を「宇宙にロマンを感じるから」と仮定し、なぜ人間は宇宙にロマンを感じるのか、現代においてその必要性は何かを考察

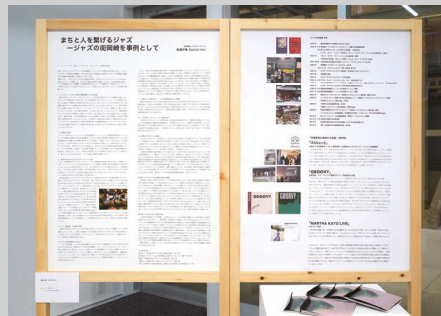
宇宙に関し、科学的関心を抱くことと、ロマンを感じることは関係していて、ロマンティズムは科学と両立するか、科学を発展させる可能性を秘めている、という結論は宇宙以外にも言えそうです。



**■コミュニケーションメディアとしての“キャラクター”**  
**遠藤美月さん**

キャラクターのコミュニケーションメディアとしての役割を明確化、具体的なメッセージの伝達よりも、共感や歴史を喚起する感情や記憶の表明に役立つ存在であると分析

キャラクターは単に可愛い、というだけではなく、さまざまな点でコミュニケーションの媒介役になることについて、東北大学大学院進学後も続けてほしい興味深いテーマです。



**■まちと人を繋げるジャズ-ジャズの街岡崎を事例として**  
**齋藤伊織さん**

岡崎市で行われている地域振興「ジャズの街岡崎」を事例に、ジャズが地域にもたらす影響、文化施策を明らかにし、新たなジャズシーンの提案を行う

芸術が地域振興にもつながる、ということは日本ではまだまだ未発展。だからこそ、ジャズが好きという気持ちから始まった齋藤さんの研究は今後も重要になるでしょう。



**■「河童」のイメージの推移**  
**浅井朋美さん**

おそろしい妖怪として捉えられていた河童が、現代では可愛らしくデザインされ親しみのある存在として受け入れられている。その変化の変遷を探る

豊田市美術館の「百鬼夜行」展でも描かれたように、不気味だった水妖としての河童が、どうして今の可愛いキャラクターに変わったのか。深掘りすればするほど引き込まれる沼のような魅力があります。

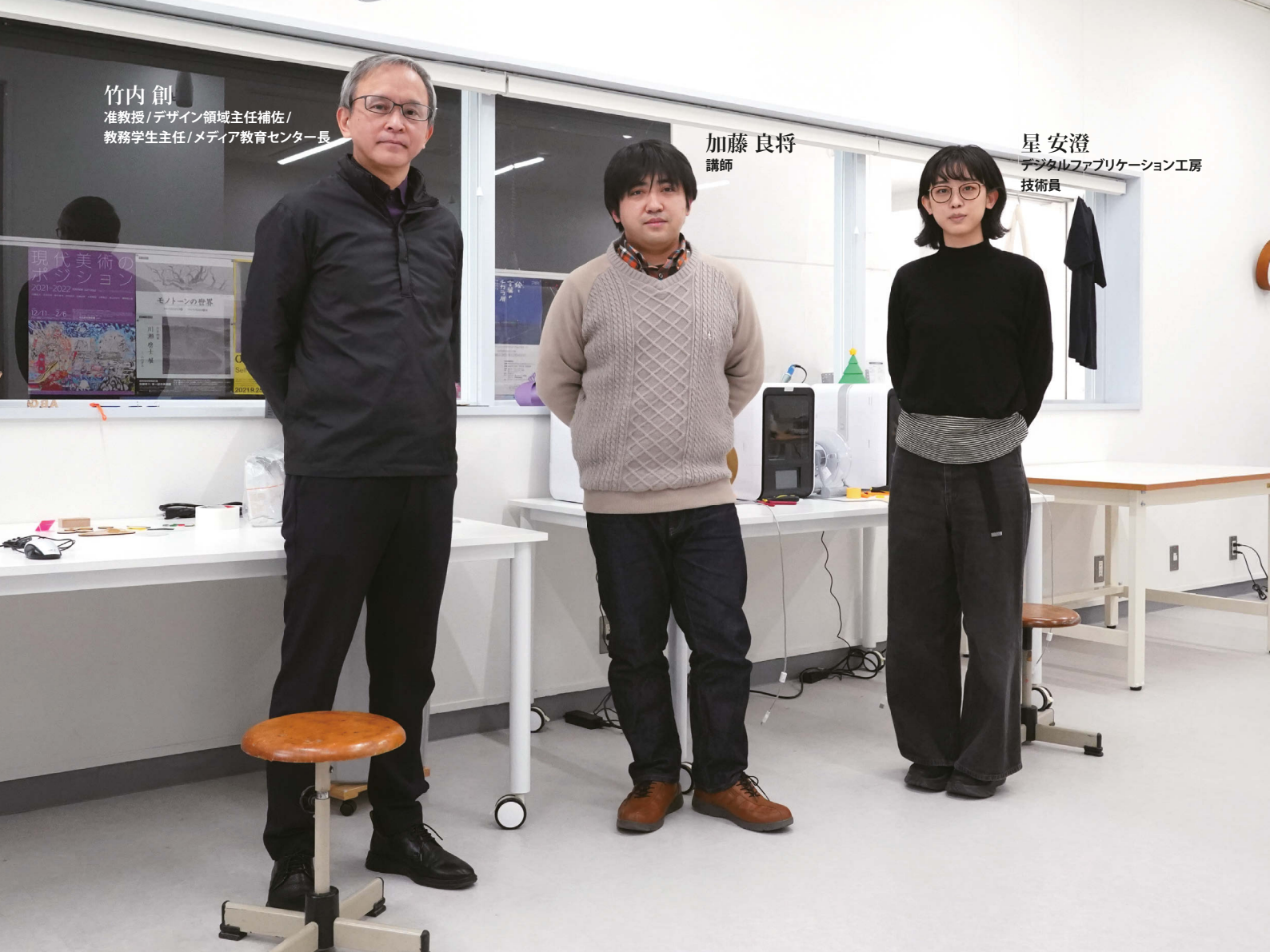
竹内 創

准教授 / デザイン領域主任補佐 /  
教務学生主任 / メディア教育センター長

加藤 良将  
講師

星 安澄

デジタルファブリケーション工房  
技術員



## 先端メディア表現コース(メディアデザインコース)のプロジェクト

### サカエチカ

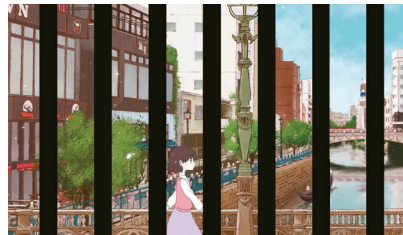
#### クリスタル広場ビジョン映像制作

愛知・岐阜の映像メディアを専門に扱う7つの大学が集まり、それぞれの学生が制作した映像をクリスタル広場の中央LED柱(クリスタル広場ビジョン)に放映するプロジェクト。4本の柱を覆うようにLEDが設置され、さまざまな視点を想定して映像が制作されました。今年度も2022年1月に放映となりました。



### 大垣共立銀行テラスセ納屋橋支店 マルチディスプレイ用映像の制作

先端メディア表現コースとMCDコースとの共同プロジェクト。大垣共立銀行テラスセ納屋橋支店のマルチディスプレイ用の映像が、学生たちのプレゼンテーションを経て制作されました。ディスプレイは、1つの映像が縦長の8本に分割される特殊な仕様。ディスプレイ同士の隙間を計算し、特徴を生かした映像の制作が必要となります。



### 鯨バス デジタルツーリズム 「withコロナ時代の 新”旅体験”モデル 共同研究」



鯨バス株式会社と、コロナ禍で落ち込む観光業の回復と新しい観光のあり方を共同研究、開発するプロジェクト。えびせんべいの里、まるや八丁味噌、キングファームの3社を見学し、東海地区の特性を生かした産業観光としての魅力や、そこで働く人にもスポットを当て、新たな体験価値を提供できるデジタルツーリズムの創出にチャレンジします。





## デザイン領域

# 先端メディア表現コース この1年



今年度からスタートしたデザイン領域 先端メディア表現コース。最近では、インタラクティブなデジタルアートが話題になることもしばしば。360度カメラやプロジェクションマッピングといった技術も身近なものになってきました。先端メディア表現コースの説明には、デザイン・映像・メディアの3つの分野を横断する学び、1年次からの特化した授業とありますが、実際にはどんなことが行われているのか。担当する先生に、初年度を振り返りつつ、先端メディア表現コースのこの先についてお伺いしました。

竹内創

准教授/デザイン領域主任補佐/  
教務学生主任/メディア教育センター長

今年度は、メディアデザインコース2年生以上の学生が参加するプロジェクトを中心に担当しました。紹介したようなさまざまなプロジェクトがありますが、映像制作をやり

たいという学生が多いのが現状で、たくさんプロジェクトに参加し、しっかりと取り組むことができたのではないかと思います。

1年生は、ファンデーションと基礎的なことをやりますが、2年次以降、上の学年とコミュニケーションが取れる課題が重要に

なってくるのではと思っています。先輩と接することで視野が広がり、考え方が変わったり、可能性が広がるのではないかと思います。そうしたことができる環境を整えていこうと考えています。

加藤良将 講師

1年生は26人、担当しているのはプログラミングと電子工作で、3Dプリンターを使って実際に動くものを作っています。これまではメディアデザインコースの3年生でやっていた課題を前倒しでやっているような感じで、センサーを使い人に反応する仕組みのあるものを作りました。以前は、教材として部品

を配布していましたが、今回から基本となるベースの部分だけ支給し、必要なセンサーなどの部品は自分で調べて調達するようにしました。もちろん調べ方やネットでの注文の方法など事前に説明しましたが、難易度は少々高めかなと考えていました。ところが、思っていた以上に学生たちは考えてくれて、実際にパーツショップに足を運ぶなど、予想以上に熱心に取り組んでくれています。

芸大の学生は自分で考えてどんどん作っていくというイメージがありますが、それは先端メディア表現の学生たちも同じだと感じます。2年目からは、さらに自分のやりたいことに即したことができるようになります。プロジェクト型の課題で外部の企業とつながったり、社会に自分の考えを伝えていけるようになっていって欲しいと思います。

### 工芸分野領域横断 「工芸EXPO」プロジェクト 映像制作



メタル&ジュエリーデザインコース、テキスタイルデザインコース、美術領域工芸コース(陶芸・ガラス)の「工芸EXPOプロジェクト」に付随し、先端メディア表現コースの学生が作品の制作過程を追ったプロモーションムービーを作成。「KOUGEI EXPO IN AICHI」(第38回伝統的工芸品月間国民会議全国大会)の会場で放映、映画監督の堤幸彦氏とトークショーを行いました。



### 1Min Project 2021



リアルにはコミュニケーションできないコロナ禍の中、サウンドメディア・コンポジションコースの学生とツールを使ってコミュニケーションし、1分程度で起承転結する作品を制作。方法は、音楽主導で制作する「Movie on the Sound」、映像主導で制作する「Sound on the Movie」の2パターン。モーショングラフィックスを使った映像など、多彩な作品ができあがりました。



### 1年生、プログラミングの課題から プログラミングを用いた作品制作

インタラクティブなアプリケーションや計算によるグラフィックの制作を通じて、インタラクションデザインとプログラミングの基礎について習得し、簡単なアニメーションを制作しました。





## デジファブ工房で何ができるの？

先端メディア表現コースと密接に関係するのがデジタルファブリケーション工房。西キャンパスG棟1階の通路横にある、見慣れない機材が並んでいるガラス張りの部屋です。これらのマシン、3Dプリンターやレーザー加工機といった最新のマシンなのです。もちろん、他の工房と同じように誰でも利用することができます。デジファブ工房ではどんなことができるのか、技術員の星安澄さんにお話を伺いました。

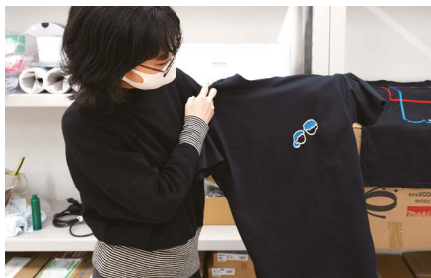
### - ここにある機械について教えてください

データを基に切ったり、物を作ったりする機械のことをデジタル工作機械といいます。この工房はそういうものを入れていて、いま稼働中の機械は3種類（2021年12月現在）、準備しているのが1種類、それから12月中にもう1種類増え、5種類の機械があります。

### - 学生の利用状況は？

この工房はそもそも5月から稼働を始めましたが、後期になって結構利用が増えてきて、ジワジワと噂が広がっているようです。ガラス張りなので、なんかやってるから入ってみようかなと見に来る学生もいます。メディア系の学生は授業で工房を使ったりしていますが、他のコースの学生も一緒に来て試しに何か作ってみようとか、友達へプレゼントするために小物に刺繍を入れたりという利用もあります。刺繍マシンは、テキスタイルデザインコースで使いたいというお話があり、学生も見に来てくれています。テキスタ

イルデザインコースでは、レーザー加工機で切り出した板を使って板締め絞りの木型を作ったりもしました。3Dプリンターは、ほぼ毎日利用しに来るような学生もいます。素材のプラスチックをフィラメントといいます。



たくさん使う学生は、自分でフィラメントを用意して自分専用として使うような利用方法も出てきています。

### - 学生が作るものに対してどのように感じてい

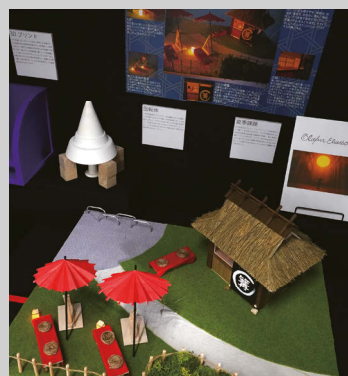
### ますか？

本学がそもそも技術や手しごとにすく力を入れている学校なので、利用する学生はデジタルを中心とした作品づくりだけでなく、自分が作っているものの一部というか、コレとコレをつなぐ部分を作りたいといったような、アナログとの組み合わせがすごく上手くてびっくりしています。そんな使い方もあったか！と感じることの多い1年でした。

### - 画像データやAdobe Illustratorのデータでいいんだと驚きました。意外と簡単に扱えるんですね

ちょっとしたコツがあるものもありますが、基本的には学生がデータを用意して、こうすると上手くいくよと補助する、そういう方法でやっています。私自身、大学院を修了したばかりで、年齢的にも先生より学生に近いですし、先輩に聞くような感じで気軽に相談してもらえればと思います。まずはどんなことができるのか、一度、遊びに来てみてください。

## 「デザイン領域 レビュー展」先端メディア表現コース展示



## デジタル工作機械



### レーザー加工機

レーザー光でさまざまな素材に、カット・彫刻の加工を施すことができます。木材 (MDF) をメインの素材に使っていますが、アクリルやプラスチック、布地や皮革などの切断もできます。このマシンではガラスや石材の切断は無理ですが、表面に模様を入れたり、名前を彫ったりするようなことは可能。基本的には Adobe Illustrator を使うことができれば利用でき、「けっこう簡単に使えます」と星さん。



### 3Dプリンター

大きいものが1台、小さいものが3台あります。作れるものの大きさが異なるだけで、基本的な性能にそれほど違いはありません。大きい方で 20×20×20cm 程度、小さい方は 12×12×12cm ほどの大きさのものが制作できます。3Dソフトのデータが必要で、インダストリアル&セラミックデザインや先端メディア表現、スペースデザインの各コース学生がよく使っているとのこと。「YouTubeに説明動画がたくさんあるので、独学でデータを作成してくる学生もいます」。



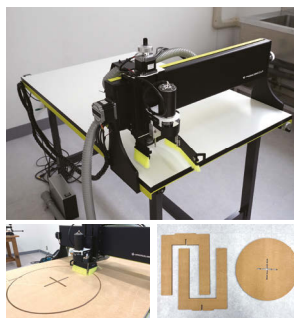
### UVプリンター

木材、アクリルなどの樹脂、革、布などさまざまなものにプリントができるプリンター。高低差が 2mm までの凹凸の少ない素材に印刷することができます。紫外線で硬化する特殊なインクを使うことで、前準備や乾燥などの作業をすることなく使うことができます。レーザー加工機で切断したアクリルにプリントしてキーホルダーを作るなど、簡単にできます。



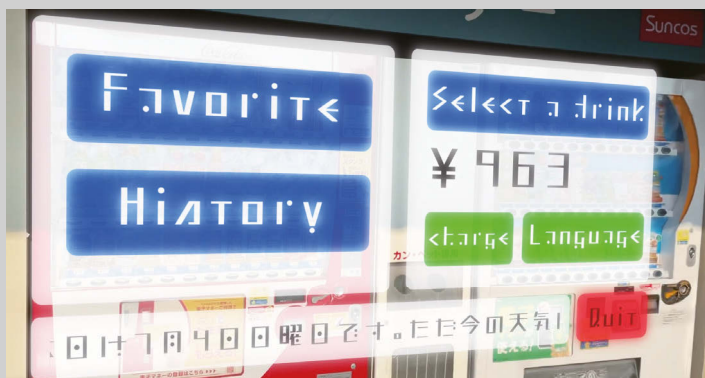
### デジタル刺繍マシン

画像やイラストのデータを基に、最大8色の糸を使って刺繍することが可能。タオルやTシャツから帽子やカバン、アクセサリーなどにも刺繍を入れることができます。データは、イラストなどを画像データにして持ってきてくれる大丈夫、とのこと。機械にあわせた色の使い方など、ちょっとしたコツが必要とも。



### CNC (CNC ルーター)

ドリルで削り出すテーブル型の木材加工機。レーザー加工機よりも厚みのある材料に対応し 50mm 程度の高さまで加工可能。立体で切り出すことができます。曲線もきれいに切り出すことができます。ただし、加工する順番など設定する必要があり、学生への対応を検討中とのこと。





## Event Report

# メディア・アーティスト 藤幡正樹氏による特別講義を開催



講演の様子は  
こちらから  
ご覧いただけます

先端メディア表現コースでは、東京藝術大学名誉教授、オーストリアのリンツ美術大学、香港バプティスト大学、カリフォルニア大学ロサンゼルス校などの客員教授を歴任するメディア・アーティスト 藤幡正樹氏をお招きし、特別講義を行いました。

藤幡氏は、1980年代初頭からコンピューターグラフィックスを用いた作品を発表、90年代にはネットワークをテーマにしたインタラクティブな作品を制作。メディア・アートの黎明期から活躍し、メディア・アートを芸術の一ジャンルとして確立した第一人者です。ジャン＝ルイ・ボワシエ氏を介して、90年代から竹内創准教授とは知り合いで、そのご縁で今回の特別講義は実現しました。

講義は、学生との対話から始まりました。藤幡氏は学生に「商品、製品、作品の違いは何か?」という問いかけをします。学生からは、商品と製品の違いはわからないけど作品と商品なら渡す側と受け取る側との関係の違い、商品はお客さんのために作り、作品は自分が作りたいものを作る、製品は商品

の中でも大量に作られたもの、商品と製品は人の生活を豊かにするもので、商品と製品の違いは、すでに世の中で売られているものが商品で、製品はまだ売り出されていないものも含む……など、さまざまな答えがあります。

藤幡氏は、商品と製品は似ていて、販売されていない試作品なども製品といえるもので、製品のほうが商品よりも大きな枠で捉えられる。商品と作品では、商品となり得る作品もあるわけで、作品のほうが枠としては大きい。作品と商品・製品との根源的な違いは個人であると思うと述べ、そこには“気付き”があるといいます。

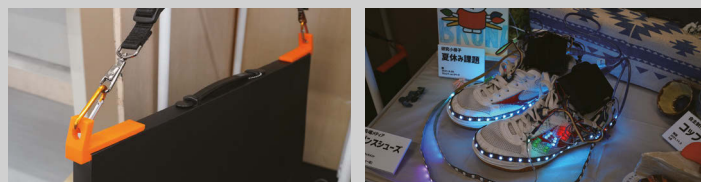
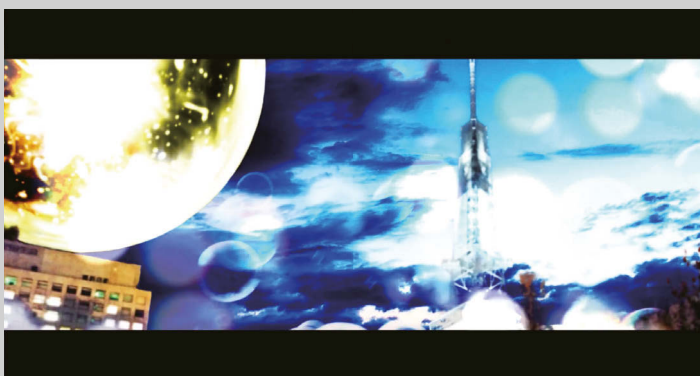
個人のモチベーションが他者と共有されたとき作品が成立し、それを欲しいと思う人が出てくれば、それは商品となり得る。しかし、初めから顧客が求めているものを作るのは作品ではなく、気付きがあり、自分が気付いたことを他者に伝えるというところから作品は始まると説明します。自分が発見した気付きを伝えようとするところに作品と商

品・製品の違いがあるといいます。

何かを表現しようというとき大事なのは気付きであり、伝えざるを得ないくらいにあふれるモチベーションがあつて初めて作品になる。その作品が他者に届き、触れたい、所有したいと思ったとき、作品が自分の元を離れる。それは商品になることかもしれないし、自分から離れて自分のものでなくなるということを学生の間に一度でいいから味わって欲しい、と説きました。そして、伝えたい気付きというのは、皆がより新しい世界を知って自由になることを示しており、アーティストにはそうした役割があると説明します。

こうした対話に続き、近年、藤幡氏が取り組んでいることを紹介しました。『「Brave New Commons」は、作品の価値について考える。』\*1というプロジェクトは、100万円の値が付けられたデジタル作品を希望する人で購入、人数で割って一人あたりの金額を下げっていくプロジェクト。背景にはNFT(非代替性トークン[non-fungible token])があり、Beepleの「Everydays-The First 5000 Days」

## 「デザイン領域 レビュー展」先端メディア表現コース展示



がクリスティーズのオークションで75億円という途方もない金額で落札されたことを説明。Brave New CommonsもNFTの技術を用い、価値の捉え方についての逆方向を追求します。価値を下げ広く分散所有することで、作品が長く残ることを模索します。

さらに、香港での『BeHere』※2、制作中の全米日系人博物館でのARを紹介。どちらも、古い写真や動画を使い、ARでその場の過去と現在をつなぎます。香港ではイギリス統治時代のストリートフォトからARを制作、歴史を思い出し未来につなげるプロジェクトです。全米日系人博物館のARでは、アメリカ議会図書館に残されている戦争中日系人が収容されたマンザナー強制収容所の写真・フィルムを使いARを制作、戦争中にどんなことが起きたかを身近に体験させる内容です。

こうした作品を紹介し、本学とコラボレーションして名古屋の街で同じようなワークショップを開催することが発表されました。完成した作品は、3月に中区大津橋の「アートラボあいち」にて展示されます。参考として2014年の『渋谷ARツアー』※3を紹介し、この延長線で、名古屋でどんなものができるか楽しみにしています、と仰いました。

講義終了後も多くの学生が個別にNFTのことを質問するなど、今後の展開も楽しみな特別講義となりました。

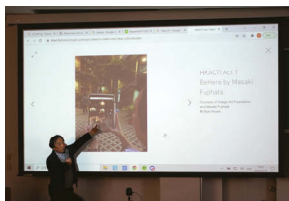
※1



※2



※3



# マスター ↑↓ to アーティスト



## 西村和泉

(にしむら いづみ)

デザイン領域 文芸・ライティングコース  
准教授

和歌山県生まれ

- 1997年 青山学院大学文学部フランス文学科卒業
- 2001年 名古屋大学大学院国際言語文化研究科国際多元文化専攻博士前期課程 修了
- 2004年 名古屋大学国際言語文化研究科国際多元文化専攻博士後期課程 満期退学
- 2006年 パリ第8大学大学院文学研究科仏文学専攻博士課程 修了(文学博士)



現代ヨーロッパの文学と演劇の研究。サミュエル・ベケットの小説・戯曲・詩・映画の分析を通して、特定の言語や宗教、思想にとらわれない創作が生み出す効果について考察。また、日仏の現代小説の比較分析、ならびにメルロー・ポンティ、フィリップ・ガレル、コンテンポラリーサーカスにおける「身体」の考察を研究課題としている

## 【第54回】 〈まず飛び込んでみる〉

ゴドーを  
待ちながら

サミュエル・ベケット  
安野信也 高橋康也 訳

日本 u フォックス

ヴラジーミルとエストラゴンという2人の浮浪者が、ただ延々とゴドーという人物を待ち続けるだけの何も起こることのない物語。ゴドーとはどんな人か、自分が誰なのか、幸せなのか、不幸なのか、本当にゴドーを待っているのか、そういったすべてが曖昧なまま、ただ待っているだけのお話。他愛もない会話が延々と繰り返される。これが、サミュエル・ベケットの代表的な戯曲「ゴドーを待ちながら」。なんの話なのかわからない？ そう、わからないのである。自己の存在意義を失いつつある現代人の姿を表すだけの、現代の孤独と不安を表現するだけの、それまでの作劇法を打ち破り現代演劇全体を革新した記念碑的作品、などと説明されるが、要は舞台上でたいしたことは何も起こらない演劇なのである。芸術作品を目にしたとき、誰もがその意味を考える。創作者は自分の作品についてしか

りと語ることが必要とされる。しかし、作品に意味を見いだそうとする行為、「ゴドーを待ちながら」はその行為自体を問い直すような作品ともいえる。やっぱり、よくわからない……。 「モヤモヤしますよね。わからないものをわかりたい。だけど、たぶんわからないだろうな」と思いながら過ごす。そのプロセスが好きなんです。私自身、何かと決断できない人間なので、それを正当化したいんだと思います(笑)。

「繊細というと綺麗すぎるけど……」と前置きしながら、「小さい頃からいろいろ考える子どもでした。人はなんで見栄を張るのだろうか、私はあんなときなぜ悔しくて友達の足を引っ張ることをしてしまったんだろうとか。毎晩、布団に入ってから1日の会話を反芻して、明日は失敗ないようにしようと反省するんです。毎日布団の中で悶々と一人反省会。でも、翌日また失敗するんですよね。人間関係がちょっと下手なんじゃないかねえ。」

思わず失笑してしまう。芸大生と話す中で、自分のことを「コミュ障」と思っている学生が結構な比率で存在しているとは思っていたが、その大先輩ではないか。

「中学生の頃、太宰治にハマって、本屋さんの文庫を端から読み始めて、中学3年間は終わったという感じですね。高校では数学の時間も本を読んでいて、しょっちゅう先生に怒られてました。大学は、国文科へ進みたかったんですが、仏文学科に合格して。国文科の入試に太宰が出题されて、やった！これは受かった！と思ったらダメで仏文学科(笑)」。

本意ではなかった仏文学科だったが、文学に接することができるならと考えを切り替えたという。それまではあまり読んだことのないフランス文学に触れ、世界が広がるような気がした。「大学時代は、言語学や音声学にはあまり興味がなく、“文学”に関する授業ばかり選択していました。徹底的に文学にこだわって履修していましたね」。

ベケットを研究することになったのも偶然

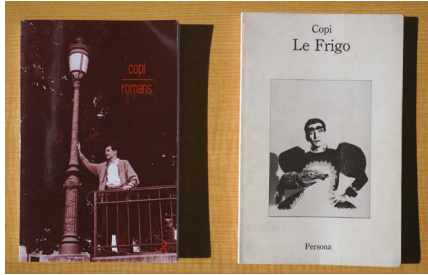


販売元：アイ・ヴィ・シー

中学生のときにTVで見た「道(監督フェデリコ・フェリーニ)」「自転車泥棒(監督ヴィットリオ・デ・シーカ)」「禁じられた遊び(監督ルネ・クレマン)」などがお気に入り。その頃から映画はヨーロッパ志向



留学先のブザンソン、アミアン、パリにて



近年の推しはアルゼンチンの作家 コピ。コピ原作の朗読劇「フリゴ、もしくは・・・冷蔵庫」を上演。開けられることのない冷蔵庫をめぐる、やはり不条理な世界。道化師の悲哀にも強く惹かれるという



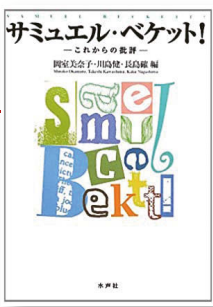
ホームステイ先のママと



大学4年間は文芸部に所属。皆で愛読書を持って撮影



人形劇やサーカスなど、舞台が大好き



サムエル・ベケット!—これからの批評(共著)  
●水声社



ベケットを見る八つの方法—批評のボードレス(共著)  
●水声社



サムエル・ベケットと批評の遠近法(共著)  
●未知谷



イメージの肉—絵画と映画のあいだのメルロ＝ポンティ(翻訳)  
●水声社



新訳ベケット戯曲全集2 ハッピーデイズ:実験演劇集(共訳)  
●白水社



対話—レイモン・アロンの—(翻訳)  
●水声社



朗読劇「フリゴ、もしくは・・・冷蔵庫」のアフタートークにて



【新博物誌】フランスの作家ジュール・ルナルの「博物誌」からインスピレーションを得て毎年制作している冊子。文芸・ライティングコースの3年生が文章を書き、日本画コース、洋画コース、コミュニケーションアートコースの学生有志が挿絵を担当



【ラジオドラマ制作】東西キャンパスの連携企画である「ラジオドラマ」の収録風景

だった。「『ゴドーを待ちながら』を読んで、台詞も短いし、外国人(サムエル・ベケットはアイルランド出身)が書いたフランス語で、ずっと入ってきました。なんでしょ。上手くないえませんが、シェイクスピアのようにしっかりした物語があって最後にクライマックスがあるような、それとはまったく別の世界観。裏切られ続けているような。わからない世界なんですけど、わからないからいろいろ考えて……でも、それが好きなんです。モヤモヤとしながら思考を繰り返す、そこに身をゆだねるような感覚だろうか。未知のものを拒絶せず、立ち止まって見直してみる。とても大切なことのように感じる。

自身のことを評して、向こう見ずなところがあるという。ちょうどアメリカ同時多発テロのさなか、どうしても行きたくなり渡米した。「テキサス大学にベケットの草稿が保管されているんですよ。フランスでもイギリスでもなくアメリカ。やっぱりアメリカってお金持ちで、手紙とかノートの多くがアメリカの図書館にあるんです、どうしてもそれが見たくて。テロのせいで飛行機のダイヤもまだ乱れていたんで、家族や友人みんなから止められて。でも行きましたよ、いうこと聞かずに。図書館に筆記具しか持ち込めない時代で、朝から晩までひたすら草稿を読んで書き写す作業。でも私としては行ってすごくよかった」。草稿からは、

作者の思考のプロセスが見えるという。端書きのメモや落書きから、作者も意識していないかもしれない思考を読み取る。人に寄り添い、その人の気持ちを考えることに似ているのかもしれない。

学生には、失敗を恐れず何事にもチャレンジしてほしいという。「こんな私がいうのもどうかと思いますが、飛び込んでみるとなるとかなるもんですよ。未知のものにとりあえず飛び込む。そこから開かれる道もきっとあるはずですよ。失敗の先にも道はあります」。そういって快活に笑った。



グランプリ 瀬古亮河さん『偽りのない真実、偽りのない気持ち』

## 『第16回 CBC翔け!二十歳の記憶展』 本学4年生の瀬古亮河さんが グランプリを受賞



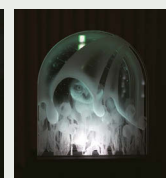
名古屋市教育委員会賞 兼平恵真さん『Parade(パレード)』

「CBC 翔け!二十歳の記憶展」は、CBC (中部日本放送株式会社) が開催する展覧会。次代の芸術を担う学生を発掘・応援するためのものです。第16回目となる今回、洋画コース4年生の瀬古亮河さんがグランプリを受賞、同じく4年生の兼平恵真さんが名古屋市教育委員会賞を受賞しました!

また、第14回グランプリを受賞した工芸コース研究生、星野夏実さんの記念個展「透き通る隣人の眼差し」も2021年12月14日～12月26日に愛知県美術館にて開催されました。



第14回CBC翔け!二十歳の記憶展  
グランプリ受賞記念  
星野夏実個展「透き通る隣人の眼差し」



### 令和2年度 名芸大生夢サポート募金について

本学は、「学生のため」の視点を重要視し、2013年(平成25年)4月から「名古屋芸大生夢サポート募金」を開始、同年6月から専用のホームページを開設いたしました。8年目となる2020年度(令和2年度)において募金のご支援を依頼しましたところ、次のご支援をいただきましたので、その状況をお知らせします。

本募金は、学生一人ひとりが持つ夢とその可能性を引き出し、多様な社会環境の中で自信と誇りを持って、志高く社会で活躍できることを願い、8項目の中から用途を指定して寄附をすることができる募金制度です。

<https://www.nua.ac.jp/yumesupport/>

1 募集期間：2020年(令和2年)4月1日～  
2021年(令和3年)3月31日

2 期間合計寄附金額：295,000円

3 寄附金の使途別状況(2021年[令和3年]3月31日現在)(単位:円)

寄附金の使途	令和2年度 寄附金額	令和2年度 使用金額	活用状況
1 学生に対する奨学金	23,000	0	
2 音楽活動支援事業	0	0	
3 制作活動支援事業	0	0	
4 芸術的素養習熟支援事業	0	0	
5 子ども教育活動支援事業	30,000	0	
6 キャリア支援事業	12,000	0	
7 グローバルな学生を育成するための学生企画の支援	0	0	
8 その他、学生支援の充実を図る事業	230,000	196,250	ローターアクトクラブ PC購入費用、学生支援金

4 夢サポート募金対象別状況  
(単位:円)

募金対象	寄附金額
1 卒業生	15,000
2 教職員・役員 (退職者含む)	160,000
3 その他賛同する 個人・法人・団体	120,000

5 寄附者について

令和2年度にご寄附いただいた方々は、8名、1法人です。  
○ご芳名(50音順、敬称略)  
〈個人〉久野 真一、白川 孝男、  
山口 加代子  
〈法人〉富士工管株式会社  
○ご芳名公表辞退  
〈個人〉5名

#### 表紙の写真



エンターテインメント  
ディレクションコース  
卒業公演  
「えんとつ町のプペル」



声優アクティングコース  
1期卒業公演  
「2.5次元舞台 COLORS  
～彩られた世界へ～」



ミュージカルコース  
卒業公演  
「A Little Princess」

「名古屋芸大  
グループ通信」  
ウェブサイトを  
ご覧ください



発行：名古屋芸術大学  
企画・編集：広報部  
デザイン・協力：くまな工房一社  
印刷：株式会社クックス  
発行日：2022年2月15日

【お問い合わせ先】  
名古屋芸術大学 広報部  
〒481-8503  
愛知県北名古屋市熊之庄古井281番地  
電話 0568-24-0318  
FAX 0568-24-0369  
E-mail: grouptu-shin@nua.ac.jp

