

Close up! NUA-ism

～進化する「名古屋芸大」のDNA

NUA-OB

誰も一人ぼっちにしない音楽
高島大輔

NUA-Student

音楽学部 音楽文化創造学科
エンターテインメント
ディレクションコース4年
高田友理

News/Topics

ニュース&トピックス

美術領域・デザイン領域

- 有松鳴海絞り
手ぬぐいブランドプロジェクト

名古屋芸大グループ校特集
クリエ幼稚園

コラムNUA

「エンデとサーカス」
デザイン領域
文芸・ライティングコース
准教授 西村和泉

Master Artist

マスターアーティスト
心を動かすもの
芸術教養領域 リベラルアーツコース
日栄一雅

Information

インフォメーション

- 出版
- 2018年度
オープンキャンパス日程
- 2018年度
音楽領域演奏会スケジュール
(予定)
- アート&デザインセンター
2018年度
展覧会スケジュール
(予定)

クルマは楽しい！
デザインも楽しい！

Feature
特集 カーデザインコース
自動車人 Car Guys 大いに語る

名古屋芸大グループ
46 January 2019
通信





クルマは楽しい!  Feature
特集 カーデザインコース
デザインも楽しい!



Alfa Romeo Giulietta Sprint 1954-65

特別客員教授 永島讓二氏の展覧会「ヨーロッパ自動車人生活」の会場に、クルマが大好きで仕事にしてしまった三人がそろい踏み！

クルマやデザインのことに始まり、日本とヨーロッパの違い、海外で働くということなどなど、ちょっと脱線しながら楽しい鼎談（三人が向かい合って話をする事）となりました。

永島讓二

自動車人
 Car Guy
 大いに語る

ヨーロッパ自動車人生活
 Car Guy's Life in Europe by Joji Nagashima



特別客員教授 永島讓二

より現在までBMWに勤め、「Z3」(1996)、「5シリーズ」(1996)、「3シリーズ」(2005年)など。ピニンファリーナとのコラボレーション「グランルツクーベ」のデザインにもかかわっている。現在はBMWの生産車からショーモデルまでほとんどのデザインをまとめる立場で、今のBMWデザインを作り上げた。

カーデザイナーとしての活動以外にも、カーデザイン史の研究者でもあり、これに関する著作「名車の残像」や、カーグラフィック誌で連載されたエッセイとイラストをまとめた著作「ヨーロッパ自動車人生活」もある。



デザイン領域教授 高次信也

武蔵野美術大学造形学部工芸工業デザイン学科卒業。スズキ株式会社にて、二輪の生産車、ショーモデル、モーターボート、セニアカーなどをデザイン。

主な作品は、FALCO-RUSTYCO (ショーモデル・1985年)、セニアカー ET4A (1999年)、チョイノリ (2003年)、スカイウェブシリーズ (2006年)、グラティウス (2009年) など。



デザイン領域教授 片岡祐司

武蔵野美術大学造形学部工芸工業デザイン学科卒業。同校ID研究室勤務。スズキ株式会社にて、生産車、ショーモデルの開発を担当。

主な作品は、アルト (1988年・1994年)、エスクードシリーズ (1988~90年)、カブチーノ (1991年)、ジムニー (1998年)、Kei (1998年)、MRワゴン (2001年)、スイフト (2005年) など。

カーガイ (Car Guy) という言葉を聞いたことがあるでしょうか。特別客員教授 永島讓二さんは“自動車人”と訳していますが、“クルマ好き”を意味します。おそらくはアメリカ英語で、もっとくだけた“クルマ野郎”や“クルマバカ”、今の言葉にするなら“クルマオタ”といったところがふさわしいでしょうか。昔から、自動車メーカーの経営者は2種類に分けられるといいます。一つは効率や合理性を追求するビジネスマンタイプ、そして、もう一つが Car Guy です。Car Guy が経営者になると、新しい技術を惜しみなく商品に投入、クルマ好きの琴線に触れるクルマをつくりヒット作を生み出したりします。ところが、採算を度外視して商品開発を行ったり、利益をすべてレースにつき込んでしまったりすることもしばしばで、ときに会社を危うくしたりすることもあります。そんな部分も含めて、クルマ好きたちは愛すべき存在として Car Guy 経営者を敬ったりしています。

今回の特集は、永島讓二氏、カーデザインコース 片岡祐司教授、高次信也教授という自他共に認める Car Guys 3人にお集まりいただきました。

アート&デザインセンター、イラスト展「ヨーロッパ自動車人生活」の会場で、お話を伺いました。永島譲二氏の美しいイラストは、カーグラフィック誌に掲載されたもののオリジナル作品。展示されるのは今回が初めての機会となります。

いっぺんに見てみたい (高次)

—この展覧会について教えてください。

片岡：カーデザインコースを立ち上げ、2年たち成果も出てきました。さらにもう一つ進めて、皆さんにカーデザインの良さをわかっただきたい。名古屋芸術大学は、2020年に50周年を迎えますがこの展覧会は、そのイベントとして承認をいただいています。そういう背景があるのですが、それはそれとして、高次さ

んに大学へ来てもらって4年目になります。一緒にいろいろ話をする中で、カーグラフィックに20年間連載している永島先生のコラム、あれのオリジナルを見たいねという話になりました。

高次：月刊誌なのでバラバラになってしまっ、バックナンバーを掘り返したりとかするのも時間がかかるし、一度集めて、いっぺんに見てみたいというのが今回の企画の最初ですね。集めてみれば何かわかるかもしれない。世界観みたいなのが感じられるのではないかと、それが最初ですよね。

片岡：あれだけの連載をされて、でも、通り過ぎて行ってしまふのがあまりにももったいない。形にしなければいけないと思いますし、カーデザイナーの世界において永島譲二という偉大なデザイナーがやってきたことを形に残しておきたい。

永島：あんまり本気にしないように(照れ)。

片岡：いえいえ、本当にこれを残すことは自動車のデザイン界においてとても大事なことだと思ったんですね。高次さんとそういう話をするうちに盛り上がり、今度、ヨーロッパへ行ってから会ってくるということになり、今回の展覧会になりました。

—お三方とも武蔵美(武蔵野美術大学工業デザイン学科) ですよな?

片岡：同じ時期に大学にいたんですよ。じつは永島さんと高次さんは同級生。僕は一つ後輩なんです。

高次：クルマの話ができるのは、この人くらいしかいなかったですね。

永島：たしかに。

高次：普通のクルマの話は皆できるんだけど、ちょっと古いクルマとか、マニアックなクルマというこの人しか相手にしてくれなかった。それでよく話しましたね。

—生粋の自動車人、Car Guyですよ!

高次：この人は特別! 自動車以外に興味がないんだから!

永島：そんなことないですよ。

高次：ほかの趣味がないでしょう?

永島：ない、です……

高次：ね、自動車のことばっか考えてるんですから、この人!

片岡：(爆笑)

デザイナーがやるべきことは増えていくんじゃないかと思えます (片岡)

—自動車人についてですが、若者のクルマ離れなんていわれますが、若い人に少なくなっているように思いますが、いかがでしょう?

永島：日本の場合ですと、例えば東京に住んでいたら僕だってクルマに乗らないかもしれないですよ。あれだけ公共交通機関がちゃんとして



Renault Safrane 1992-2000



Alfa Romeo Disco Volante 1962-63



Rolls Royce Silver Cloud 1966

て、安くタクシーもある。それでクルマを維持するお金を考えたら、ないほうが便利という感じもします、名古屋は別かもしれませんが。パリの郊外に住んでいたことがありますが、市内に行くときにはクルマで行ったことはないですよ。

—パリでもそうなんですか?

永島：もちろんそうですよ。駐車に困るから、ないほうがいいですよ。ですから、僕は、クルマ離れといいますが、クルマに誰もが熱中していた昔のほうが特殊な時代だったのかもしれないとそう思っています。もともとクルマというのはどうしても必要というものではなかったのではないかと。クルマというのは、実用面が大きいのですが、それ以外に興味の対象というかわゆるマニアックなクルマ、本当にCar Guyみたいな人たちが欲しくなるクルマ、それは残ると思うんですよ。ある意味より進

化するのかもしれませんが。

—よりおたくっぽいものが残ると?

永島：そう、そう、そう(笑)。

—わくわくしますね。とはいうものの、そういうマニアの対象となるものもありますが、大部分は白物家電に近づいて行っているような気がします。

片岡：モノの歴史を考えれば、いろいろなプロダクトがそういった経緯をたどっていますね。ただ自動車の場合は、そんなに単純ではないですよ。もしかすると自動運転や電気自動車になって、外見はそれほど劇的な変化のないツルっとしたものになるのかもしれないですけど、クルマには内装がありますよね。中のデザインは本当にいろいろなのが考えられる。自動運転になったらどうなるか。そうなったときにデザインの要素はたっぷりありますよね。そこに使われる素材だったり、シートだったり、最近ではAIがつながってきて

ディスプレイがいっぱいついて、いろいろなところにいろんなものを映すようになってきています。そこにデザインの要素はたっぷり出てくる。デザインの種類は変わりますが、どんどんやるべきことは増えていくんじゃないかと思えます。

グローバル化しても、特色が失われるわけではない (永島)

—これまで自動車は、イタリア車ならイタリア車らしい感じ、フランス車、ドイツ車もそれぞれの国の特色が色濃く出ていました。それがグローバル化することで、薄まっているように感じます。どうなっていくとお考えですか?

永島：実際に会社の中に入りますとね、デザイナーというのは、ドイツの会社でもドイツ人は少数派なんです。いろんな国の人の集まりなんです。よ

どのメーカーでもそうなっています。僕が最初に、約40年前にオベルに入ったときからもうヨーロッパはそういう状態でした。15人のデザイナーがいると、だいたい7、8カ国から来て、ほとんど国籍が重ならないのが普通のことなんです。自動車会社のデザインはそういう世界で、かなり昔からグローバル化しているんです。日本のメーカーだけが少し特殊な状態ではないかと思えます。ただ、ドイツ車を考えたとき何がドイツ製品として特色を際立たせているんだろうか、あるいはイタリアでもフランスでもいいのですが、何がそう際立たせているか。外国人の眼のほう客観的に見られるのではないかと思うんです。外国人のほう距離を置いて客観的に見ることが出来る。ドイツ製品はこういうものなんだというイメージが、おそらくドイツ人本人たちよりもよく見えてるんだと思

ます。フランスでは、自動車業界が弱くなっていた時期があって、デザインを全部、イタリアデザインを採用している時期があるんですね。そうするとフランス人のデザイナー自身、どういものがフランス車なのかわからなくなっているんです。僕なんか、外部から入ってフランス車を観察して、こういうことがエッセンスなんじゃないかと絵にしますよね。そうすると、考えたこともなかったなんていわれたんです。

-指摘されて初めて気がつくわけですか。

永島：ですから、果たして、ベンツやBMWがずっとドイツというプロダクトのイメージでこの先もいけるのかというのはちょっと別にして、必ずしもグローバル化したからその国の特色が失われるというのには、直結しないと思います。

-イギリス車とかどうですか？ジャガ

ーなんかを見てどんなふうにもわかれ

ます？
永島：ちょっとポジションが難しいと思うのは、イギリスというのは、はっきりいえば一度、自動車産業がなくなっちゃったわけですよね、そこでアイデンティティというものがなくなっちゃったわけなんです。だからそれを再構築しない限りは、レトロに頼る以外なくなっています。ジャガーは今、それをやろうとしているわけですよ。新しいアイデンティティは何か、と模索しているんですね。ただ個人的にいうと、それほどうまくいっているとは思っていません。ほかの国のクルマといわれればそうかなと見える。フロントグリルを見なければわからないんじゃないですか。はっきりこれが新しいイギリスのスタイルだと、発見されていないと思います。いかがでしょう？

片岡：グローバル化については、そ

の自国にいる人たちよりも、ほかの国から見ている人たちのほうが期待感が高いですね。イギリス車はこうあって欲しいとかか。

高次：そういうことはありますよ。グローバル化しているんですけども、グローバル化すればするほど新しいアイデンティティみたいなものを求めたがります。何か特別なものが創造されない限りは、それぞれの今までの範疇から、イギリス的だとかフランス的みたいな、そういうものを欲しがることになりますね。ただ、グローバル化したからといってデザインが一つになってしまう、そんなことは絶対ないですね。

片岡：ただ、企業が連携してプラットフォームが共通化されたり、そうしたことでなんとなく骨格が似通ったものになっているということで、個性が薄まってしまったということはあるかもしれませんね。

人と違うことをやるというのが
デザインの仕事。
これは面白い！（片岡）

-骨格といえば、昔はメカや構造の制約があってデザインの制約もあったと想像するのですが、現代は機械的な自由度は上がったはずで自由にデザインできるようになったと考えられます。でも、逆にすごく制約が増えたという話も耳にします、どちらなんでしょう？

永島：それは真逆ですね、どうですか？（二人に促す）

片岡：僕はもう現場を離れてだいぶたつので、そこら辺のことはあまり。

高次：とにかくね、不利なことばかりですよ！

-昔よりも自由度が上がっている部分というのはないですか？

高次：生産技術的にはそうなんだけ



Peugeot 404 Pick-Up



Cadillac Coupe de Ville 1954



Alpine A110 1961-77

ど、安全基準の問題とポリューション（公害）の問題とかが厳しくなりました。少なくとも内燃機関であれば、エアクリナーとマフラーは大きくなるしかないんですよ。どうやってボディの中に入れ込むの、みたいな話なんですよ。

永島：逆行することはありえないんですよ。安全基準は厳しくなる一方で緩くなることはありえません。同じように、CO2にしてもなんにしても、空力の要求にしても、厳しくなる一方です。僕たちデザイナーにとって一番厳しいのは、歩行者保護ですね。クルマの前半分、厳密に決まっています。煮詰め段階にデザインが入ってクレイモデルを1ミリ動かしたら、全部計測し直します。本当に大丈夫かどうか、調べ直さなきゃいけない。見えないですよ、1ミリなんて！でもそれぐらい厳密に制約があるんです。もうたまたまもんじゃありませんよ。

高次：エンジンルームにしても、ギリギリいっぱい、そこにサービス用のスペースを設けなきゃいけないくて、年々そのスペースがたくさん必要になって……、乗り物は、全部そうですね。僕は基本的に2輪のデザインをやっていましたが、バイクはそれが全部見えてるわけですよ。どうしてかみたいな話で、マフラーの化け物ができちゃうじゃないの。最近のバイクって昔のにくらべて、おしなべてプロポーションがすごく悪いですよね、しょうがないんですよ。

-そうするとやはり限られた制約の中、知恵を絞らなきゃいけないということですね

一同：はい

高次：でも皆、同じ条件なので頑張るしかないんですよ。

-デザイナーの仕事は楽しいとおっしゃいますが、楽しいですか？

高次：余暇は楽しいですけどね、仕

事は楽しいかどうか。フリータイムでクルマをいじると、仕事とは全然違いますからね。

片岡：デザインという仕事はほかの仕事にくらべたら、自動車にしてもなんにせよ、何かを生み出すことをやるわけです。これは面白いですよ。やめられない。

永島：そうですね！

高次：結果もよく見えるし。反応を確かめることもできるわけですし。

片岡：人と同じことをやらなくていいですからね。人と違うことをやらなければいけない。人と同じことを同じようにやるというのはあまり面白くないんだけど、人と違うことをやるというのは、これは面白い。つまらない仕事ではない、やっぱり面白い仕事。

高次：やりがいがあるとはいえますね、簡単じゃないけど。ものとして残るといふ魅力もある。

永島：簡単じゃないですね（しみじみ）

手描きのスケッチに、
皆、集まります。
100パーセント（永島）

-美術の世界の話でいえば、コンセプトが重要で実際に手で描くことが減ってきているような話を聞きます。実際のところBMWやほかの自動車メーカーではどうなのでしょう？

永島：実際にデザイナーが紙に鉛筆で描いてるかということ、たしかにそれはかなり少ないです。ただ、要点は自分のアイデアをいかに人に伝えるかということにあります。僕たちの使っているマーカーテクニックだって、それ以前の人たちにしてみれば、とんでもない何かであってそんな簡単なものじゃないといわれると思います、それと同じことだと思

てます。要するに、自分の考えが伝われば方法は何でもいんです。ところが、さつきも学生さんにプレゼンテーションしたんですが、手を動かすということと頭で発想することは、何かつながっているような気がするんです、経験上。何もしないで考えているよりも、手を動かしながら見ながら考え、考えながら描き、そのほうがアイデアが出る気がするんですね。ですから、描くことはやはり意味がある。それからもう一つ、デザインのプレゼンテーションをしますと、そこにデジタルのプリントアウトの絵が20枚、1枚だけ手描きのスケッチがあったとします。すると、皆、手描きのスケッチに集まる。これはも100パーセントそうです。単に珍しいからかもしれませんが、でもやっぱり何かエネルギーがあるように感じます。

片岡：学生たちもインターンシップ

へ行ってくるじゃないですか。そういうところでは、デジタルで描いている人が多いんですね。そこで、手で描いて貼って来いといっているんです、手で描くほうが目立つでしょ。学生に聞くと、やっぱり手描きが目立ったといいますね。フリーハンドで絵が描ける、それができるんだからそれを前面に出しなさいということです。うちの大学はこだわって絵を描いてますけど、ほかの大学はどんどんデジタル処理のほうへ移行して行ってますね。いずれ使わなければいけないだけでも、基本的に手で描けるようになってから使うほうが、道具は生きますよね。機械に支配されないようにしなきゃ。高次：ソフトのクセに流されるというのがありますね。抵抗しても、似てくるといのがね。人間ですから少しでも楽なほうを選択しちゃうからだと思います。そういえば、最近は

自動車メーカーから説明に来てもらっても、CGでカッコリ描けといわなくなってきました。そんなのは会社に入ってからできるからそれより、アイデアはどうなの、発想は何、それをいっぱい描け、そんな感じになってきていますよ。ちょっと前まではCGできっちり描ける人の評価が高かったんですけど、最近ガラッと変わってきましたね。

つまるところは人と人 (永島)

—永島さんは、最初からいろいろな国の、ものの考え方が違う人たちと仕事をしてきたわけですが、これからの社会に出て行く人は、いやおうなしにそうなっていくと思われませんか？
永島：コツなんてないと思いますよ。

普通にしてるだけです。いろんな意味で日本はちょっと特殊だと思えますよ。一度海外に出ると日本がやっぱり特殊だということがよくわかると思います。例えば、今の質問とは、ちょっとズレますが、日本で海外のニュースを見るでしょ、そうするとそれが世界だと思わわけです。政治だとか外交だとか、カリフォルニアで山火事あったと聞くとそれが世界だと思っちゃう。実際に、カリフォルニアで山火事を見ようと思つたらわざわざそこへ行って見ないと、カリフォルニアに住んでる普通の人にとってはなんの関係もないことなんです。そういうふうにニュースというのはいろいろ誤解を生むものです。イランとイラクはすごく仲が悪いということですが、僕のスタジオにはイラン人もイラク人も両方いて一緒に働いてるわけですが、なに一つトラブルはありません。人と人との交流、ある



Jaguar Mk II 1959-1969



Citroen SM 1970-76



Citroen 2CV 1949-90

いは一緒に職場で働くことは、ニュースで見るような外交問題云々と、実際はなんの関係もないことなんです。例えば、この人はフランス人だから少し嫉妬深いかも思ったりしますよ、面倒くさいところがあるかなと思ったりもします、でも、結局つまるところはその個人がどうなのかということですから。

高次：留学生もいろんな国から来て、いろいろあるんですけども、教えるのは一対一で人と人なので、あまりそういうことは考えたことないですね。海外で仕事したときのことを考えても、後から、ああ、あれはアメリカ人の特質だったのか、と思いつくことはあるんですが、総論的に人を見るということはありません、具体的に個人と仕事をするわけですから。お互いにアウトプットして議論するわけですからね。

—海外で働くにあたって、語学で苦労

することはなかったんですか？

永島：正直行って英語は、なかったですね。英語は、割合すぐに話せるようになりました。実際にアメリカに行ってしまうと、きっと誰でもできるようになりますよ。苦労したのはドイツ語です。まずオベルでしたが、ドイツですが会社の中、特にデザイン部門は英語が主なんです。そうするとしゃべれないから覚えられないわけですよ。

—公用語が英語だったんですか？

永島：チーフも、皆、英語でしたし。それで2年くらいたってもあいさつくらいしかできないんですよ。これでは駄目だと思い、語学学校へ行きました。そこで習って、やっと徐々にドイツ語はできるようになっていきました。ところが次にルノーへ移るんですが、本当に不思議なことに、フランス語は3カ月目には普通に会話できるようになったんです。ドイツ語

はできなかったのにフランス語はすぐ話せるようになった。それで、僕は言葉というものには人によって相性があるということを知ったんですね。僕にはこれが簡単だけど、この人にはこっちが簡単、といった相性があるような気がするんです、あるとしたか考えられない！ きっと、実際に行ってみると、なるほどと思われそうですよ。

仮に姪がいたとして… (永島)

—この頃では、若者が海外へ出たがらない、内向き志向だといわれています。いかがなものかと思うんですけど、いかがでしょうか？

高次：海外はつらいと思ってますよね、日本より困難なことがいっぱいあると、今より困難になると。そうした考えが根底にあるように思います。

もう一つは、興味がだんだん喪失しているんです。情報が簡単に手に入るようになって、なんとなく知った気分になれるというのが蔓延してますよね。昔は、わからないから見てみたい、というのがありましたね。

永島、片岡：(うんうん、とうなずく)
高次：今は、ピピッと押して50パーセントくらい満足しちゃうんですよ。情報への飢餓感がないですよ。

片岡：それと、昔は海外のほうが条件がいいとか、いろんなことが良かったんでしょね、文化も進んでるとかね。働く条件も非常に良かったと思う。今、日本と海外をくらべてどっちがいいかという、日本のほうがいい場合も結構ありますよ。

永島：僕は個人的には海外へ出て欲しいと思うんです。でも、講義に出てくれるような若い人たちが、ポツとドイツへ行ったりイタリアへ行ったりして安全に暮らせるかという、そ

それはやっぱり難しいんじゃないかと思うんですよ。日本と海外のギャップが、あまりにも広くなり過ぎちゃってるんですよ、日本の常識のまま、海外へ行ったら危ないと思います。観光だったらいいですよ、お金を払うだけの生活だったら。海外に出て欲しいという気持ちもあるのですが、仮に自分に姪がいたとしてイタリアで働きたいなんていい出したら、ちょっと待たせようがいいんじゃない、というと思います(笑)。

一同：えええー！

永島：よく考えたら、とアドバイスすると思うんですよ。勧めたいとは思いますが、気軽にハイハイとはいえない感じがします。日本は、安全という意味では、特殊に安全な国ですよ。安全という意味が、単に犯罪者が少ないとかじゃないんです。ずっと地面が切れるところまで、同じ人種、同じ言葉をしゃべる人がいるわけです。ヨーロッパは、違いますよね。そういう意味で安全というより安心な国なのかな、日本は。だから、僕は、出たくない人は、出なくてもいいと思うんですよ。ただ、これが

世界のすべてだと思って欲しくないんです。日本は国際化してオープンになっている、とも思って欲しくない。それは間違いです。そのことを知ったうえで鎖国生活をしたいというならそれは自由です。海外とは一切かわらないそういうチョイスもありだと思えますよ。

—クルマ選びに関しても、冒険しなくなってきているように感じます

永島：リスクを恐れるんでしょうね。それが極端になっちゃってますね。講演をやらせていただきますが、半分はデザインの話、半分はその話をしようと思ってるんですよ。日本だけがすべてではないと。聞く人に、どうとられるかはわかりませんが……。片岡：そうはいいですが、自動車で考えれば技術的な変革が起こりつつあります。日本でも自動車に関してかなり面白いことが起きている。これから、随分変わるんじゃないかと思えます。デザインなんかももっともって変わってくると、それも日本がかなり主導するんじゃないかと思えます。そういう意味ではかなり面白い時期に入ってくるんじゃないかと

期待していますよ。

デザイナーの仕事は、俳優の役作りのようなもの(永島)

—旧いクルマのこと、どうやってこんなに知るようになったんですか？

永島：自分でもよくわからないんですよ。興味はありましたが、特にカーグラフィック誌に描くようになってからですね。調べないと描けないじゃないですか。絵というのは、写真を写すだけじゃつまらないですからね。そのままクルマを紹介するだけではつまらないので、何か変なエピソードはないかと探します。一つを見つけると、関連を調べて、人名が出て来たらその人について調べる。すると意外な経歴があったりね、そうやってつながっているのかなと。

—1枚描くのにどれぐらいの時間をかけるんですか？

小さいのは2時間くらいのもありますし、すごかかったのは1週間とかですね。

高次：バックが凝ってるのは、時間

がかかっている。

永島：水彩なので油彩ほど乾くのに時間もいりませんし、場合によってはドライヤーを使って乾かしてもいいんですけど……。

—本業でもないのに、よくここまでできるなと思います。

高次：こっちが本業なんじゃないの。やりたいことをやってるわけだし(笑)。

片岡：人生2倍に生きてますよね。二重に楽しんでいる感じがしますよ。

—これを続けることで本業に役立つようなことはありましたか？

永島：それは、ないと思いますよ、ない気がします。ちょっと違うんですよ、仕事は、そんな気楽な世界じゃないですよ。

—純粹の息抜きですか？

永島：描くことも時間は結構かかります。でも、描いてしまえばそれでいいわけです。会社の仕事というのは、こうしたいこれが正しいと思っても、なかなかそうならないわけです。そこが、ものすごく難しい。描くことは、大変ですけど描いてしまえばそれが印刷されるわけじゃないですか。



「ヨーロッパ自動車人生活」イベント

2018年11月10日(土)、本学西キャンパスB棟大講義室にて、カーデザインコース主催 特別客員教授 永島譲二氏による講演会「ヨーロッパ自動車人生活」を開催しました。この講義は、名古屋芸術大学開学50周年のプレイベントとして企画された永島氏のイラスト展「ヨーロッパ自動車人生活」(名古屋芸術大学アート&デザインセンターにて11月2日(金)~13日(火))と合わせて開催されたもので、午前中に行われたギャラリートークに引き続き、本学学生に加え一般の方にも公開され、デザイン関係、自動車会社など、多くの方にお集まりいた

だきました。

講演会は、永島氏と同級生であり学生時代から友人である高次信也教授の司会で始まりました。はじめに、片岡祐司教授からあいさつがありました。今回の展覧会と講演会の開催について、発端は片岡教授と高次教授との雑談で、永島氏がカーグラフィック誌に連載している記事とイラストの原画を見てみたということから始まったと説明されました。美しく、自動車への愛情溢れるイラストを、一同に見られる機会ができたことは大変意義深いことであります。高次教授からは、カーデザインコースの方針についても触れ、デ

ザイン領域の特長として1年次はファンデーションで基礎を学ぶこと、カーデザインコースを選択してからは手で描くことを重視していることが述べられました。さらに、前日2日間に渡って行われた永島氏によるワークショップ、「曲面表現と乗用車デザイン」についても触れられ、永島氏が学生のスケッチに手を加えている様子の写真が映し出されました。片岡教授からは、カーデザインコースは数年後にはおそらく国内の大学の中でもっとも大規模なカーデザイナー養成コースになると説明がありました。

高次教授から永島氏の経歴について紹介があり、いよいよ永島氏が登壇すると、会場から

大きな拍手が起こりました。講演会は、長く海外で勤める中で感じる、欧州のデザイナーについてや日本のプロダクトがどのように見られているかといった内容から始まりました。永島氏の考えでは、カーデザイナーにはデザインが好きでカーデザイナーになった人と、自動車が好きでデザイナーになった人の2種類のタイプがあり、自分は後者であり、中学生の頃から自動車に関係した職業に就きたいと思っていたことや、欧州の会社で作る自動車にその頃から興味があったことなどが紹介されました。

日本製のプロダクトが海外からはどう見られているかという問題提起については、自動車に

限らず、時計やデジタルカメラなどさまざまな国産製品の写真を挙げ、それらのコンセプトの源になっているROLEXのサブマリーナ、ライカのレンジファインダーカメラなどと比較、国産のプロダクトは、メーカーは変われどデザインのアイデンティティが確立されていないと厳しい意見が述べられました。自動車の形についても同様で、似たり寄ったりのワンボックスや軽自動車、セダンが写真が挙げられ、例えば欧州車、メルセデスやBMWであれば自動車に興味のない人が見ても、たとえ遠くから、エンブレムが見えなくても見分けることができるのではないかと提起します。

日本製のプロダクトは、信頼

そういう意味では息抜きですよ。高次：趣味的にやってるといってまずけど、これは研究活動だね。僕は見ていてそう思いますよ。その通りに、クルマを描いてないだもん！ そのクルマの一番魅力的なところを表してるわけで、アーティストがモチーフに対して描いているというものとちょっと違うんですね。

永島：たしかにそうですね。高次：作品の絵のほうがカッコいいじゃんていうのがたくさんありますよね。いいところだけ描いてあって、本物はそんなにカッコよくないということがあります。だから魅力的だという気もします。そのクルマのここがいいということを伝えてくれて、まじまじとコメントを見ながら、また読みかえすと限りなく時間が潰れていってしまう。

一過去のクルマのデザインをモチーフにして、新しいクルマがデザインされることがよくあります。ただ、それも一巡してきたようで、今後、どうなっていくと思われませんか？

永島：そんなことはわかりませんよ！ただ日本の自動車会社とヨーロッパ

の自動車会社とはキャラクターがちょっと違いますよね、どっちの中にも必要だと思います。僕は、ルノーからBMWに移りましたが、デザインするときに考えるのが、役者は一つの役から次の役へ変わるとき、自己催眠のようなことをするのじゃないのかなということです。デザイナーも同じで、例えばフェンダーラインを一本シュッとやるのであって、動作にキャラクターの違いが自然に生じなければいけないと思うんですね。立場が変われば、BMWの線とルノーの線、自然と体から出てこないといけないと思うんです。ヨーロッパの自動車デザイナーは、各メーカーどこへ行ってもそのメーカーがどういうキャラクターなのかということ、自分で知ってなければいけないわけですよ。ところが、実際にはそれを知らない人がいっぱいいるんです。単にカッコいいデザインをする人がたくさんいるんですよ。だから自分は、自動車ファンだということ、キャラクターを知ったということがあると思うし、もう一つとして、外国人だから見えるということもある

と思っています。日本のメーカーの場合には、そういうメーカーにまつわるイメージというのは必ずしも必要なものではないと思います。あつたら楽しいなと個人的には思いますよ。でも、この世の中のものすべてが主張するデザインだけじゃなくてもいいわけですから。至極便利なデザインというだけで、それはそれで完成されるものだと思います。ただヨーロッパの場合には、そういうキャラクターが必要ですね。

片岡：ブランドを作ろうということ、日本のメーカーはずっと取り組んできましたけど、表面的なことしかやってきてないですからね。その会社の歴史と文化を築き上げていこうということで、そこにブランドが生まれるわけですよ。でも、そのブランドという言葉だけが独り歩きして表面的な体面を整えようとしちゃうともうブランドの意味を履き違えてしまっわけのわからないことになっていってしまう。難しいですよ。

一今日はありがとうございました。こうして考えてみるとトヨタのデザイナ

ーだった木村徹さんもそうだし、武蔵美とCar Guyデザイナーの功績は大きいですね！

片岡：我々の時代は、武蔵美が多かったですけどね。あの時代に自動車のデザインをやりたい人が行く場所ってそんなになかったですからね。今は、名古屋芸大も多いですよ！名古屋芸大からは、もう100人ほど卒業生が出てますからね！

永島、高次：そうですね。高次：情報がなくてね。どうしてしてかわからない。武蔵美だとことなく佐々木達三さんがいるとかね。そんなことでちょっと自動車に近いのかなと。

永島：当時、もしも大学案内にカーデザイン科というものがあったとするなら、そこへ行っただと思います。高次：そういってたよね、ほかになかったですよ。それに高校生だからわからないんです、どうしていいか。今もその辺りは変わってないところもありますが。

片岡：来年は、カーデザインを志望してくれる学生もさらに増えそうだし、これからは名古屋芸大ですよ！



性が高く壊れない、つくりがよい、納得できる価格、という素晴らしい利点があるものの、性能については平均的、デザインについても退屈に見られ、自動車では「エキサイティングでもなければスタイリッシュでもない、でも信頼性は高く、ある種の人には十分である」と評論を引いて説明します。

デザインができあがるまでについて、市場調査がありコストやセールスなどを考慮し市場の要求に応えるためのプロセスがありますが、そこにクリエイティブティ、インスピレーション、パッションや志といった、市場が要求する以上のことを盛り込むことによって、市場が期待する以上のプロダクトが生まれ、そ

のことが今後さらに日本の企業には重要になってくるのではないかと説明します。

特別なプロダクトとして、消費者に媚びるのではなくオリジナリティが高いものを作っていけば市場からのリスペクトが得られ、プロダクトが市場を作るという、いわゆるマーケティング的な思考と逆の現象が起こるのではないかと説きます。日本のメーカーは、これまで万人に受け入れられ広いマーケットを作ることが一般的でしたが、国際競争が厳しくなる中、リスペクトされるプロダクト作りも志向すべきと解説しました。

講演会の後半は、海外の企業に勤める中で感じる、日本と

海外のギャップについての話となりました。海外の企業では、日本企業のような就職協定や新卒採用のルールが一切なく、就職したいという応募者がポートフォリオを送り、随時、審査するような形式で進められていますが、日本人から送られてきたポートフォリオを見たことがないといえます。永島氏は、1980年にオベルで働き始めますが、その当時から15名ほどのデザイナーは8ヶ国で構成され国際化されていたということです。海外へ行くにあたり日本人にとって言葉の問題は大きな理由の一つですが、母国語が英語でない東ヨーロッパやアジア、中東の国々からも数多くの応募があり、実際に働いている人も多

いといえます。日本だけが、国際的なこうした流れから孤立しているように感じ、海外へ出るべきとは簡単にいえないものの、世界はこうしたことになっていくという現状をもっと知って欲しいと、学生にエールを送りました。

質疑応答では、今後の自動車業界の動向についてやデザインの自由度について、デザイナーが提案すべき主張など学生のみならず企業に勤める方々からも興味のある硬派な質問から、大学生の頃から海外で働くことへの自信があったかやイラストを描くときに自分の気持ちにできあがりや左右されないかといった学生にも身近な質問があげられました。電化、自動

運転化が進む自動車業界の今後の動向については、「それがわかれば苦労はない(笑)」とユーモアを交えながらも、自動車には、もの(人)を運ぶ、運転して楽しいという2つの要素があり自動運転では、その運転の要素がなくなることになるため、別の新たな要素を補っている必要があるのではないかという見解を示しました。会場からは、もっと永島氏の話を知りたいといった様子が窺え、聴講者は大いに永島氏に感化されたように思われました。

講演会終了後、食堂にて懇親会が行われ、さらに永島氏の話を知りたいというたくさんの聴講者が出席し、大盛況のうちに講演会は終了となりました。

Close up!

進化する「名古屋芸大」のDNA

NUA-ism



自分が幼稚園のときにいた先生が好きでした。可愛かった。思い出補正が入ってるかもしれないですけど(笑)

撮影協力：北名古屋市久地野保育園



誰も一人ぼっちにしない音楽



Vol.93
NUA-OB
ミュージシャン
保育士
高島大輔
(たかしま だいすけ)



- 2012年 人間発達学部子ども発達学科卒業
久地野保育園勤務と同時に
THE BOY MEETS GIRLSの活動を始める
- 2014年 ロッキングオンジャパン主催のコンテスト
「RO69JACK2014」に入賞
- 2015年 「でれんの!? サマソニ!?」に入賞、「SUMMER
SONIC 2015」出演
- 2016年 3rd mini Album「OTONARI BENTO BOX」が
全国のタワーコードスタッフ選出によるレコメンド
アルバム タワレコメンに選ばれる
- 2018年 名古屋にて初のワンマンライブ

保育士として勤務するかたわらロックバンド「THE BOY MEETS GIRLS」のギター、ボーカルを担当し、これまでにインディーズで4枚のアルバムをリリース。ライブハウス、音楽フェスなどへの出演のほか、全国の保育園、幼稚園でライブを開催

大学で、2つの異なった専門を同時に専攻することを「ダブルメジャー (double major)」といい、欧米の大学では、そうしたことを可能とする教育制度ができあがっている。名古屋芸術大学が進めている芸術系学部の融合や全学共通科目の採用なども、ダブルメジャーの考え方に近く、領域を横断的に学ぶことで広い視野や柔軟な発想を養うことができると考えられている。しかし人間発達学部に関しては、残念ながら他の芸術系領域に比べれば制度的に充実している、とはいいがたい実情がある。ところがそんな懸念を軽く吹き飛ばし、保育士とミュージシャンという、ほとんど関連のなさそうな2つを実現しているのがTHE BOY MEETS GIRLSのメンバーたちだ。「メンバー、4

人とも人間発達なんですよ。卒業したときに、働きながら音楽もやっていこうと。それで成功している先輩のミュージシャンもいたし、好きなことを全部やりたいなと」幸い、バンドとしての活動に理解のある保育園と園長に巡り会い、非常勤で勤めながらバンド活動を行っている。ライブやレコーディングのあるときは、日程を調整しながら両立されているという。「小さいころからずっと音楽をやっていて、バンドもやりたかったですし、保育士になりたいというのもありました。音楽も子どもも好きなのでどっちもやっていきます。人生一度しかないのだから好きなことをやりたいと思いやってきたという感じです。保育士だってやりたいし、音楽だってやりたいんです」。

中学生のころから、保育士か幼稚園教諭になりたいと思っていた。大好きな先生がいて自由に好きなことのできる幼稚園だったと、幼いころを振り返る。そのころの経験が憧れに変わり、保育士を目指すことになっていった。それと同時に音楽も大事なものへとになっていく。やはり幼稚園に通っているころ、クリスマスのプレゼントにキーボードをねだったという。音楽と保育士、離れているようで、彼にとっては近いものなのだろう。キーボードを手にしてからは、演奏することよりも作曲の真似事を始めたというから面白い。「本格的に音楽をやりだしたのは中学生になってギターを買ってもらってからですね。それまで、スポー



撮影協力：名古屋芸術大学附属クリエ幼稚園



「THE BOY MEETS GIRLS ライブ inクリエ幼稚園」
2018.12/19 お兄さん達と一緒に歌って踊って
ジャンプして、とっても盛り上がりました!!



入り口は広くということを意識しています。自分もポ
ップスが好きだったということもあって、洋楽とかも聞き
ますが、結局、JPOPだったりジャニーズの曲だったり、
つくくさんの作った曲とかに戻ってきてます。



ちょっと古いですけど
LOVEマシーンとか、
大人も忘年会で歌うし
子どもも歌って踊る
し。いろんな届け方
があって、大人から見
れば現代を辛辣に歌っ
ていたり、子どもとし
ては言葉遊びが楽し
く歌うのが楽しい。い
ろんな角度から楽し
める曲を作ろうと思
意意識して作って
います。



ザ・ボーイミーツガールズ
http://
theboymeetsgirls.com/



2018.8.8 Release
1st Full Album
『HITCH HIKE』



つも得意じゃなかったし勉強も好きじゃない、
自分に自信の持てるのがなかったんですけど、
ギターを持って『これだ』と部屋にこもっ
てギターの練習ばかりしていたという。高校
に入りバンドを組んだ。多くのバンドが人気
曲のコピーをする中、オリジナル曲にこだわ
った。「うちにMacがあって、作曲ソフトが入
っていることに気が付いたんです。その存在を
知って、ギターをつないで録音できるし、自
分で録音して曲を作ることを黙々とやってい
ましたね。高校時代のバンドは、僕はボーカル
をやらずギターだけ、でも僕が作った曲をやる
バンドでした。曲を作ることが楽しくて、人気
バンドのコピーには興味なかったですね。」



大学受験になり、保育士になるため本学の
人間発達学部を選んだ。「音楽と芸術が身近
にある中で保育の勉強ができるって、自分にピ
ッタリじゃん」と直感で選んだと笑う。それで
も、その直感に間違いはなかったようで、領
域を飛び越えて交友は広がった。「大学で一
番大きかったのは、いろんなところから集
まった人と出会ったことですね。音楽科も
同じキャン

パスなので、科は違っても、同じ年の友
達、JAZZ&ポップスコースの友達もでき
たりしました。サウンドメディアコースの子に
、レコーディングしてもらったりもしました。
音楽の先輩と一緒にバンドを組んで芸祭
(名古屋芸術大学文化祭)に出ましたし、
サークルに入っていたこともあって学部の
壁を感じないでやれたことがすごくよかつ
たですね」とときには、JAZZ&ポ
ップスコースの教室へ行き設備と楽器を
羨ましく思ったり、「人間発達だけど、
バンドで売れてやるぜ」とライバルに思
ったりと刺激を受けたという。

人間発達のゼミの旅行も原体験の一つだ
という。「日間賀島にゼミ旅行で行ったん
ですが、日間賀島の保育園でハンドベルを
演奏するというのが旅行の中にあっ
たんです。前日まで練習して緊張しまし
た。そのときの子どもたちの反応が
すごくよくて、保育園の子ども
たちに演奏するというのは、もしか
するとそこがスタートかもしれませ
んね。」



保育園でライブをやるのは、自分
たちにできない活動をやろうと考
えたのが発端。

バンドのコンセプトである“誰も一人ぼ
ちにしない音楽”にも通じる。「子ども
でも大人でも、誰でも普段不安を抱
えていたり、悩みがあったりしま
す。そんな人の支えになるような音
楽をやりたいという気持ちです」初
めて保育園でライブをやってみて衝
撃を受けた。大きな会場でライブを
するときとはまた違った刺激を受け
取ったという。一緒になって歌って
身体を揺さぶる子どもたちから受
け取るエネルギーの大きさは、そ
れまでにはないものだった。今後
は、ぜひ子どもたちを中心に親子
で楽しめる大規模なライブをや
ってみたいと抱負を語る。

「二足のわらじなので、中途半端
じゃないかといわれたこともありま
した。メンバーと話し合ったこと
もあります。でも、それでやって
きました。好きなことをやるのは
簡単ですけど、続ける中で難しい
ことがいっぱい出てくると思う
んです。それでも一つでも大事に
思うことがあるのならずっと守
っていくべきというか、続けてい
って欲しいと思います」好きな
ことをやっているだけだという
が、それを支える強い思いがある。



■ダンス&ボーカルグループ「iVY」

みんなで作ってきたっていう感じがありますね

名古屋芸大には、エンターテインメントディレクションの学生がプロデュースするダンス&ボーカルグループ「iVY」というグループがあります。高田さんは、そのプロデューサー。どうやってプロデューサーになったの？

もともと、エンタメコースの授業です。「ステージデザイン」という講義があって、照明をプランニングしてコンサートや舞台を制作するのですが、その一環でアイドルグループを作ろうというのがありまして、それが始まりです。どういうグループにしていこうとか、売り方はどうするかとか、曲はどうするかだとか、全部、自分たちで決めている、そのグループのリーダーをやっている感じです。

ーリーダーって、それがプロデューサーじゃない！はい！（照れ笑い）

ーメンバーは？ もともとグループがあったの？

メンバーはオーディションなんです。自分たちの趣味みたいなのところもあるんですけど、作るからには目新しいものを作りたいと考えました。キャピキャピ系ではなく、カッコイイ感じの路線のほうが今後売れるんじゃないかとか、名芸だからできることもあると思うし、ミュージカルコースやダンスサークルも頑張ってるし、そういう特色のある子たちを集めて、なんて言うか、カッコイイ感じの名芸ならではのグループですね。

ーやってみてどう、大変？

曲の構成を考えるのが大変でした、セトリリストですね。メンバーが得意なジャンルはバラバラだし、こちらもこういう路線で売りたいっていう統一を取るのも大変だし。みんなの意見を合わせてグループが一番きれいな見える曲を選んでいきます。また、そのセトリリストもどうしたらお客さんの気持ちがあまく盛り上がっていきけるかとか、技術的な問題で衣装のチェンジをうまくやるにはどういう曲順にしたらいいかとか。初めてのことでだったので大変でした。

ーすごい、すごい！ 本当にプロデューサーだし、すごいプロジェクトだね。ちゃんと単位になるの？授業の一環ですから単位にはなるんですけど、4



Vol.94 NUA-Student 高田友理

(たかだ ゆり)
音楽学部 音楽文化創造学科
エンターテインメント
ディレクションコース4年



単位にしかない（笑）

ースタッフは何人？ ちゃんとということ聞いてくれる？

全部で20人くらいですね。みんながこういう感じはどうって提示してくれて、最終決定をするという感じなので、そんなに大変じゃないですよ。

ーもともとディレクションとか、そういうことがやりたかったの？

もともとは音響エンジニアになりたいって、そういう方面の大学を調べていました。最初はサウンドメディアコースに入ろうと思ってたんですけど、そう思って高2の冬まで来てたんですけど、エンターテインメントコースというのができるので調べてみたらガッツリ自分がやりたいことを教えてくれるコースだったので、これだ。

ー1期生だったんだ。音響で選んだ？

ずっとプレーヤー側で、小さいころからピアノをやったり吹奏楽部に入っていたりとかしていました。でも、演奏で生きていくにはちょっと無理かなと思っていました。音楽にかかわれる仕事に就きたいって、音楽の先生なのかなと漠然と考えていたんですけど、高校の担任の先生に耳がいいから音響さんになればと言われたことがあったんです。

ーで、音響から、プロデューサー？

高校のときから音楽理論などを勉強してきたのですが、大学で周りにそういうことのできる人がいなかったんです。それで森泉先生が音楽スタッフをやってみないかと声をかけてくださって、音楽監督の下についてやって来ました。1年生のころからなんですけど、そうしているうちに、バンドさんのお手伝いとか、楽譜の手直しとか、そういう仕事が面白いと思うようになっていきました。学外の事業にも参加して、高山市と提携しているミュージカルやトリエンナーレとか、音楽

■スタッフとして参加した舞台



飛騨・童話会議 第10回飛騨センターオリジナルミュージカル公演「星の王子さまによろしく」



ショービジネスに乾杯! 2016 Wind and Musical



こまぶんフェスタ”ザ・ベストテンコンサート”



舞台、音響、照明、衣装など、舞台制作を幅広く学ぶ。基礎を座学で学びながら、ホールでの演技演習を日々重ねている。

スタッフとして音楽監督の下につきました。音楽監督とキャストの間に入ってその連携を手伝ったり、楽譜を管理したりしました。

ー大学の授業はどう。面白い？ アイドルプロデューサーだから、聞かなくても面白いけど

面白いですよ！1期生ですから、手探りなところもあってはじめての頃は、授業もたぶん手探りでやってたんだと思います。ひたすら音楽を聴くだけの授業とか、意図がはっきりしないものもありました。第1期で、先生たちもどんな講義がわからないから、意見があったら教えてと言われていました。ですから、みんなに要望点を書き出して先生に提出するというのもやっていました。そういうこともあって、エンタメコースはみんなで作ってきたっていう感じがありますね。

ー不満を直訴なんだ！面白いね、エンタメコース

名芸のいいところは、自分のやりたいことについての主張がしやすいことですね。こういう仕事がやりたい、こういう現場に入りたいと言うと、その現場を紹介してもらえることがあります。卒業生にもそういう仕事に就いた方がいらっしやるので、そのついでに経験を積ませてもらうことができますね。エンタメコースだと実習してなんぼ、ということもあるのでその辺は自分でやっていかないといけないですが、お仕事は自分から貰いにくいといけません。お仕事を自分から貰いにくいといけません。お仕事を自分から貰いにくいといけません。

ー将来は？

レコード会社とか、芸能事務所のスタッフとか、そういう方面を考えています。エンタメコースは音響・照明、全体的にやっているのでそういう技術職の会社は、名古屋にもいろいろあるんですけど、私は音楽プロデューサーを目指していて、自分の手でアーティストを育てることができればいいなと思ってます。そうするとやはり名古屋より東京で仕事をするようにしたいなと思っています。

ーきっとどこか、縁があるよ！がんばれ！

ありがとうございます。

年長児の運動活動

クリエ幼稚園では、環境や保育を創造的に常に改良して保育の充実を図ろうと努めています。

みのり先生の体操教室



以前より体育指導員を求める声が保護者からありました。そこへ幸い、幼児の体育活動に理解が深い、講師の堀場みのり先生が名古屋芸術大学に赴任されました。そこで、早速年長児対象に、夏場に器械運動を中心に体操指導をしていただくことにしました。

音楽に合わせて歩いたり、走ったり、ジャンプをしたり、「ストップ」の合図で静止したりと、遊べる要素がありました。また、人にぶつからないように後ろ向きで歩くことで

周囲の友達との間隔を意識して動いたり、立つ・座る・寝転ぶなどの動作を素早く行うことで敏捷性を高めたりするなどの運動も楽しみました。さらに、跳び箱や鉄棒を始める前に、ソフトブロック、フープ、ボール、ラダーなどを使って、腕・腹筋・跳躍などの力が遊びながら楽しく鍛えられるような内容でもありました。

跳び箱や鉄棒は「克服型スポーツ」と言われていて、できてもできなくても、まずは挑戦し続けることが大切だと、みのり先生は子どもたちに話してくれました。子どもたちは、体操教室を楽しみにするようになりました。そうして、運動に苦手意識のあった子どもも徐々に挑戦しようとする気持ちに変わっていきま

運動会での発表



10月の運動会では、昨年度から「運動発表」という種目を入れまし

た。みんなが同じでなくてよく、跳び箱・鉄棒・縄跳び・マットの中から自分でやりたい種目を選び、応援してくれている保護者達の前で種目を宣言し、4~5人ずつで1人1技を披露していくのです。みのり先生の体操教室で自信をつけたおかげもあって、子どもたち自らがもっと練習がしたいと言って挑戦していました。

当初は跳び箱6段を跳べる子が数人しかいませんでしたが、日に日にできる子が増え、運動会ではクラスの1/3ほどが跳べるようになりました。

堂々と宣言して挑戦する姿には、毎年感動の声が寄せられています。

運動会で新しい競技を



運動会での年長児種目は、ダンス・リレー・運動発表と、どれも練習を積み重ねて行う種目ばかりです。そこで、遊びの要素を交えた種目ができないかと学年担任で考え

ました。そうした中で、子どもたちの大好きな「動」の動きの玉入れと、遊びで行っている「静」の動きの「だるまさんが転んだ」を組み合わせた競技が思い浮かびました。「だるまさんが玉入れた」と言っている間に玉を入れ、言い終わった担任が振返ったら子どもたちは静止するのです。

実際に行ってみると、どの子どもも真剣な表情で静止しました。玉を投げた瞬間で止まる子、玉を拾おうとして止まる子、寝転んで止まる子など、止まり方にその子なりの思いがありました。また、先生の目線を見て、自分の方を見ていないときに、こっそり動く子もいました。運動会の競技として行っているにも関わらず、やっている年長児は遊び感覚で楽しめ、応援している保護者達も1人ひとりの動きの表現が楽しめて、両方から「面白かった」と好評でした。

幼児期の体育活動でも「楽しい」を基本に据えて取り組もうとしています。これからも工夫を重ね、体育活動を楽しみ、「挑戦しよう」という気持ちが育てられるよう取り組んでいきたいと考えています。

Column NUA No.43

エンデとサーカス

デザイン領域 文芸・ライティングコース准教授 西村和泉

私が好きな作家の一人にミハエル・エンデ (Michael Ende, 1929-95) がいます。テレビアニメ『ジムボタン』や映画『ネバーエンディングストーリー』の原作者として日本でも良く知られるエンデは、リアルな社会問題について考え、発言する批評家でもありました。晩年にNHKの番組「アインシュタイン・ロマン」に出演した際には、環境破壊も厭わない急速な近代化に対して「自然を力づくで困らせたとしたら、自然も暴力的な答えを私たちに与える」と異議を唱えています。「アインシュタイン・ロマン」では、このような考えを持つエンデが未来を想像して描いた「文明砂漠」という名のスケッチが紹介されています。エンデの死から四半世紀を経た今日の世界においても、目先の利益だけを追い求める人間によって自然が失われ続け、文明を破壊する紛争やテロの脅威にさらされ続けています。その意味において、ここに描かれた「廃墟」は決して遠い世界のように思えません。ヒトラー政権下で少年期を過ごしたエンデは、科学的真理と宗教的真理(モラル)が分裂した状況にあることが文明

を荒廃に導くと考えていました。「廃墟」が登場する彼の作品として真っ先に思い浮かぶのは「モモ」ですが、そこでも効率優先の社会の外で自然と共に生きる少女が登場します。

『モモ』の表紙には、エンデ自身が描いたこの少女の後姿が、「文明砂漠」には子供と手をつないで歩く男の後姿が見られます。つば広帽子と大またの足取りから、この男は旅芸人のような印象を与えます。エンデの作品には「サーカス物語」や『夢のポロ市』をはじめ旅芸人や道化師が登場するものが多々ありますが、それは彼が幼少の時にミュンヘン郊外に毎年訪れる貧しい旅芸人の一座に心躍らせた経験にもとづいています。世の中が戦争に向かつてゆく時代にこの一座と過ごしたひとときは、幼いエンデにとっての希望であり、闇のなかに光を描く彼のポジティブな芸術観に大きな影響を与えたとされています。エンデは旅芸人や道化師のことを「アルティスト」「芸術家」と呼び、「彼が演じてみせるものとは、実は『芸』そのものなのです。それはなんの役にも立たない。ほかに目的はなく、それそのものが目的なのです」と述べています。そして、自分の足を踏んで他者を笑わす道化師を例に挙げ、その笑いが純粹な知覚によるものであって、他者の不幸を喜ぶ笑いととはまったく異なることを強調しています。さらに

「サーカスが燃えている」という短編では、予期せぬ災難に遭いながらも、たゆまず歩む一人の道化師が、次のように言います。「みんなだって、それぞれの生涯ずっと歩くんだった。つぎの瞬間どうなるか、知らないままに。つぎの一步で、まだ固い地面を踏んでいるのが、それとも無のなかにころがり落ちるのが、わからないままに。この世界は糸目もあらわにすり切れている。だから、一步ごとに決心がいる」。人間はこの世に生まれた以上、命を失うリスクからはつねに逃れられませんが、それを厭世的にとらえるのではなく、歩みそのものが目的であるような歩みが続くことが大切であるというメッセージのようにも感じられます。絵のなかのモモは、傍らにいるカメのペースで、男は子供のペースに合わせて丁寧に歩んでいます。これは、生のままの自然をいつくしみ、小さき者に勇気を与え続けたエンデ自身の歩みなのではないかと思っています。



「文明砂漠」のスケッチ



「モモ」表紙



情報が多すぎて自分がワクワクすることを見つけるのが逆に難しい時代のように思います。だけど、自分がどうしている時にワクワクしているか、自分と対話しながら探して、それに向かってチャレンジして欲しいと思います。



日栄一雅

(ひえい かずまさ)

芸術教養領域
リベラルアーツコース

- | | |
|--|--|
| 1975年 愛知県生まれ | 2015年 株式会社デンソーデザイン部 社外展 |
| 1996年 岐阜大学工学部 中途退学 | "mokumoku"でのPV用BGM制作 |
| 2018年 情報科学芸術大学院大学 修了 | 等 |
| 1999年 ヤマハ株式会社研究開発室業務委託契約で
電子楽器のサウンド制作 | ■展示(作品名/展示会名称又は会場名) |
| 2004年 同研究室にて電子打楽器の特許取得 | 2009年 Tap Step Jump - Breath Song
(Kumiko omura, HIEI) /
ZKM ドイツ カールスルーエ |
| ■作品リリース(作品名/名義/レーベル) | 2011年 garden music project 02 /
名古屋大学プロジェクトギャラリー「cias」 |
| 2007年 Wave/Japone Brethren (SILVA &
macrophage lab) / King Street Sounds
(NYC) | 2014年 HIEI 個展 イロすなわちコレツラ /
gallery feel art zero 名古屋 |
| 2007年 Syn-fonia / macrophage lab. /
Grand Gallery (Japan) | 2014年 Shift (HIEI, Izuru Mizutani) / Star Gallery
中国 北京 |
| 2009年 Agaruta / macrophage lab. /
Grand Gallery (Japan) | 2015年 HIKARI RECORD 02 /
SCOPE Art Show Miami アメリカマイアミ |
| 等 | 2016年 in the flame / masayoshi suzuki gallery
岡崎 |
| ■楽曲提供・制作 | 2017年 アカリSOUND /
サウンドデザインフェスティバル 浜松 |
| 2007年 ohta ファッションショーへの楽曲提供
(フランスイェール国際モードフェスティバル) | 2018年 水面に咲く電子植物 / 中川運河 名古屋 |
| 2012年 映像作家AMICA氏作品
「WWF 100% RENEWABLE ENERGY」の
音楽製作
カナダ、オタワアニメーションにて ノミネート | 等 |



マスター ↓↑to アーティスト 【第43回】 ＜心を動かすもの＞

リベラルアーツの学生なら、名前を見て誤植と思ったのではないだろうか。本学では“一真”という表記で教壇に立っている。聞けば、教える仕事とアーティスト活動で「一真」と「一雅」を使い分けているのだそう。アーティストは自分が前面に出る仕事、学生に教えるという仕事は後方からバックアップする仕事だという。今回は、アーティスト“一雅”氏についてのお話から。

「テクノロジーと音をテーマに作品を作っています。小学生の頃からコンピューターを使って音を作って遊んでいました。音を含めていろいろな現象が記号で表されるのが面白くて、それで工学部に進んだのですが、途中で辞めているんです。表現に興味を持っていた自分がいて、そこに矛盾が生じていたんだと思います。」

その後、コンピューターとシンセサイザーの手腕がかわれ、楽器メーカーの研究開発に携わることになる。「研究室のスタジ

オとホテルを行ったり来たりする生活を、4、5年続けました。身体を動かすと音の出る楽器など、まだ研究段階の楽器の音を制作したり、デバイス発案で特許を取ったりしたこともありました。」

そうした中で「いろんなストレスがあったんだと思いますが、病気になってしまったんです。CFS(Chronic Fatigue Syndrome)慢性疲労症候群という原因不明の病気です。熱が続いて、リンパ腺が腫れて、笑うこともできない。感覚としては攻撃する対象がいらないのに、免疫システムが暴走している感じなんです。その状態が5年くらい続きました。どんどん体力を消耗していくし、でも仕事はしなくては行けない。しばらくは原因どころか、病名すらわからない状態でした」大学病院を転々とするうちに、運良くCFSを研究する医師に出会い、それで病名が判明したのだという。CFSは、明確な原因が現在でも分っていないため、現在でも根本的な治療法も確立されておらず、心身に負荷をかけな

い様にすることが肝要だという。「僕の場合は、西洋医学では対処療法しかできないという事が分ったので、漢方や、気功など、いろいろ試したんです。そしたら気功が効いたみたいで、非科学的なものは一切信じなかった人間なのでその時はかなり驚きました。あと、心が身体に及ぼす影響がとても大きいのに気づき、その心のバランスをとるのに音楽がとても有効でした。」自分に合った音楽を聴いてリラックスすることで身体は回復に向かった。その経験から、聴いて心地良くなる、聴いてポジティブな気持ちになる、そんな音楽を創りたいという気持ちが大きくなった。ソロユニット名に「macrophage lab.」(マクロファージ免疫細胞)という名前を付けたのもそんな理由からだという。

少しずつ症状が改善する中で、並行して音楽制作も行い、自分で作ったCDをリュックに詰めて渡米し、ニューヨークのクラブで配り歩く。音楽を聞き、音楽を創り、音楽を送り出す、音楽だけの生活。そんなことを数年繰り返



Garden music 02 2011

植物の位置で音楽を生成する。
DTMで使われるピアノロールという記譜法を、実際の空間に持ち出した。



Shift 2014

お香の煙から映像と音楽がリアルタイムに生成される。



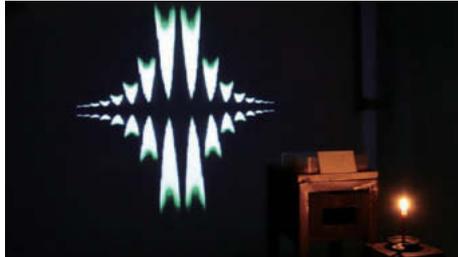
Agaruta / macrophage lab.

macrophage lab. 名義でリリースした初のアルバム。LISA SHAW、金原千恵子、TeN (A Hundred Birds)をフィーチャーした楽曲を収録。



ひかりレコード 2014

水晶の位置でメロディーを奏でる作品、クラック水晶の光を乱反射する性質を応用して水晶の位置を検出する。



In the flame 2018

ロウソクの炎を使って過去から現在までの時間の流れを1つの平面に投影した作品。



memu op.02 2012

本学サウンドメディアコースの学生と一緒に制作したパフォーマンス、人間の位置で音楽を奏でる。



水面に咲く電子植物 2018

水との化学反応で電気を生み出す電子色物を、中川運河に浮べるプロジェクト。



Wave / Japone Brethren

Japone Brethren (SILVA& macrophage lab.) 名義で King Street Soundsからリリースした作品。



し、2007年についてNYのレーベルからデビューを果たす。そして、2009年には日本のレーベルからアルバムのリリースをし、好調な滑り出しをするが、時代はCDからダウンロード販売に移り始めた時期、そんな時代の流れに音楽の在り方について模索しはじめる。「従来は、CDというメディアがすごく力を持っていました。でも、MP3が普及してきたときにCDからデータを抜いてしまったらなにが残るんだろうと思うようになりました。作ったCDの価値はなんだろう、円盤に2,000円払う価値ってなんだろうと、すごく悩みました。それをリベラルアーツの茂登山清文教授にも相談したところ、『それって、元に戻っただけじゃない?』と言われました。とても衝撃的な一言でした。」

社会の中でCDというメディアが芸術作品としての力を持っていたのは経済的な利益を生み出すからであって、当然本来の音楽は録音物だけではない。しかし、その時代においては

コンピューターを用いた音楽表現の主流はDTM (Desktop Music) やDAW (Digital Audio Workstation) であった。「コンピューターは録音物を作るためのだけの装置なのか? テクノロジーと音楽の関係にはもっと可能性があるのではないか?」そんな自問自答を繰り返すなか、コンピューターの特異性を活かした音の表現への追求が始まり、作品はよりインタラクティブなモノへとシフトしていった。

表現の手段として論理の集合体であるコンピューターを用いたとしても、あくまで人の心を動かすものは、論理的なプロセスの枠の外にあると問い続ける。

「絵を見て感動したり音を聞いて感動したりすることは、言語を超えて伝わりますよね。人間は、意識して判断するのではなく、意識しないまま美しいと感じていると

思うんです。人が感動する部分というのは、そんな無意識的に起きていていると思います。そんな無意識も電気信号による脳の活動です。だけど、そういう物理法則というか計算機として動いている脳の部分と、それを動かしているもう一つのなにかがあるんじゃないかと思うんです。計算機を使っている側というか。アートって、その部分に少なからず触れることができるものではないでしょうか。

コンピューターがミュージシャンの身体に代わって音楽を奏でCDが作られる様になりました。

次はアーティストの脳に代わって作品が生み出される時代が来ようとしています。でも、人工知能が人間の創造性に近づいたとしても、数値化できない部分にこそ創造の源があるような気がしています。そして、そこから生み出される表現、そこにアートの意義を感じています。」

■永島譲二 著
 (デザイン領域 カーデザインコース
 2018年度特別客員教授)
 『カーデザイナー永島譲二』
 ●発行/カーグラフィック



■西村和泉 翻訳
 (デザイン領域
 文芸・ライティングコース
 准教授)
 『イマージュの肉:
 絵画と映画のあいだの
 メルロ＝ポンティ』
 ●著者/マウロ・カルボネ
 ●出版社/水声社



出版
 Books
 版
 教職員著作の
 出版物のご紹介です。
 (編集期限までに報告されたもの)

News&Topics

ニュース&トピックス

有松鳴海絞り 手ぬぐいブランドプロジェクト

2018年11月13日(火)、デザイン領域
 テキスタイルデザインコースでは客員
 教授 齋藤統氏とSUZUSAN クリエイ
 ティブ・ディレクター 村瀬弘行氏をお
 招きし、「有松鳴海絞り手ぬぐいブラン
 ドプロジェクト」についての対談、講義
 を行いました。このプロジェクトは、学
 生が有松鳴海絞りを使いオリジナルデ
 ザインの手ぬぐいを制作し、毎年6月
 に行われる「有松絞りまつり」の会場
 で販売するというプロジェクトです。
 「なぜ、ものにはブランドが必要か」
 というテーマの講義で齋藤氏は、商品
 のイメージや品質がブランド名から触
 発されることにより、ユーザーは所有
 することで優越感や楽しさを感じメリ

ットが発生すると説明しました。村瀬
 氏は、SUZUSANでの体験を交え、誰
 にどういう方法でブランドのことを伝
 えていくかの重要性を語りました。齋
 藤氏は、欧州ブランドでの実体験と
 して、デザイナーは意図したことをストレ
 ートに伝えようとし過ぎる嫌いがあり、
 販売することを考え市場に上手く伝わ
 るようにコントロールしなければなら
 ないなどと話しました。村瀬氏も、デザ
 イナーとしてはクリエーションだけでや
 っていきたくないものの、販売やブラン
 ドの構築を考えれば、ひとりでは限界が
 あり共同することも必要、ブランドを作
 るとなると役割としていろいろなポジ
 ションがあり、自分の才能を発揮でき



齋藤統氏(左)と村瀬弘行氏(右)



講義を耳を傾ける学生たち



ムードボードの作成中

る場所が必ずあるはずと説明しました。
 引き続き、7名ずつ2つのグループに
 分かれた学生らが、ブランドの対象と
 なる顧客(パッチャルカスタマー)を想
 定、コンセプトやカラーを話し合い発
 表しました。2つのグループは、それぞ
 れブランド名を決め、コンセプトやメ
 ージングするものを話し合い、それぞれの
 グループでムードボードを作成しまし
 た。ムードボードは、ボードにイメージ
 に合う写真の切り抜きなどを貼り付け、
 グループでデザインのイメージをより

分かりやすく共有するためのものです。
 ムードボード制作の後は、両氏から
 実際に店舗を作る場合の注意点が話
 されました。通りのお客さまを惹きつ
 けるメインとなるビジュアルの設定や、商
 品を手にとって見ることをスムーズに
 促す動線、さらに、販売員がアプロ
 ーチする場所の設定など、さまざま考
 えておくべきポイントが説明されました。
 完成した手ぬぐいは6月に行われる
 「有松絞りまつり」にて販売となります。
 ぜひ、ご期待下さい。

2018年度 オープンキャンパス日程

■2019年3月2日(土) 10:00~16:00 全学部
 ミニオープンキャンパス ※卒業制作展と同時開催



アート&デザインセンター 2018年度展示スケジュール(予定)

- 2/ 1(金)、2/ 2(土) ●大学院1年研究報告会公開展示
 2/ 7(木)、2/ 8(金)
- 2/16(土)~ 3/ 3(日) ●第46回名古屋芸術大学卒業制作展・
 第23回名古屋芸術大学大学院修了制作展
- 3/17(日)、3/21(祝・木) ●こどもデザインだいがく展
 3/23(土)、3/24(日)



※会期・内容は変更になる場合がありますので、
 事前にご確認ください。
 [入場無料] どなたでもご覧いただけます。
 お問い合わせ先 / (0568) 24-0325
 Open/12:15~18:00 (最終日は17:00まで)
 日曜休館

2018年度 音楽領域演奏会スケジュール(予定)

- 【2019年】2月
研究生修了演奏会
 日時/2019年2月7日(木) 18:00開演
 会場/熱田文化小劇場
 入場料/無料(全自由席)
 - 第17回 歌曲の夕べ
 日時/2019年2月8日(金) 18:30開演
 会場/熱田文化小劇場
 入場料/無料(全自由席)
 - 大学院音楽研究科特別演奏会
 日時/2019年2月9日(土) 14:00開演
 会場/名古屋芸術大学東キャンパス 音楽講堂
 入場料/無料(全自由席)
 - Kaleidoscope2019
 日時/2019年2月16日(土) 16:00開演
 会場/名古屋芸術大学東キャンパス 2号館 3F
 入場料/無料(全自由席)
 - 3月
ピアノのしらべ 第23回 春のコンサート
 日時/2019年3月1日(金) 17:30開演
 会場/熱田文化小劇場
 入場料/無料(全自由席)
 - 第46回卒業演奏会
 日時/2019年3月7日(木) 17:00開演
 会場/電気文化会館 ザ・コンサートホール
 入場料/無料(全自由席)
 - ジャズポップスコース卒業演奏会
 日時/2019年3月9日(土) 15:00開演
 会場/名古屋芸術大学東キャンパス 音楽講堂
 入場料/無料(全自由席)整理券なし
 - 第21回大学院音楽研究科修了演奏会
 日時/2019年3月10日(日) 15:00開演
 会場/電気文化会館 ザ・コンサートホール
 入場料/無料(全自由席)
 - オペラ公演 喜歌劇「メリー・ウイトウ」
 日時/2019年3月16日(土)・17日(日)
 開演時間未定
 会場/西文化小劇場
 入場料/未定
- ※予定につき変更になる場合がありますので、事前にご確認ください。
 ●お問合せ先/名古屋芸術大学 演奏課
 Tel. 0568-24-5141
- チケットお取り扱い場所
 ●名古屋芸術大学 演奏課
 Tel. 0568-24-5141
 ●名古屋音楽学校
 Tel. 052-973-3456
 ●愛知芸術文化センターB2Fプレイガイド
 Tel. 052-972-0430
 ●ヤマハミュージック名古屋支店プレイガイド
 Tel. 052-201-5152
 ●カワイ名古屋
 Tel. 052-962-3939
 ※一部取り扱いのない公演がございます。



表紙の写真
 [O.S.C.A.MT4 CA.1950]
 イラスト 永島譲二
 著作「ヨーロッパ自動車生活」のために描き下されたイラスト。



「名古屋芸大
 グループ通信」
 ウェブサイト

発行:名古屋芸術大学
 企画・編集:広報企画部
 デザイン・協力:くまな工房一社
 印刷:際クイックス
 発行日:2019年1月30日

【お問い合わせ先】
 名古屋芸術大学 広報企画部
 〒481-8502
 愛知県名古屋市東区庄古井281番地
 電話 0568-24-0359
 FAX 0568-24-0369
 E-mail: grouptu-shin@nua.ac.jp

