

第34回 同窓会総会 オンライン開催 [12.8水] 19:00～]配信

同窓生の皆様におかれましては、ますますご清祥のこととお慶び申し上げます。さて、第34回名古屋芸術大学美術・デザイン同窓会総会(以下「総会」とします)につきまして、今年も新型コロナウイルス感染症拡大防止のため、書面決議の方法により総会を行うことと致します。

つきましては、総会の目的事項として同封いたしました別紙のとおり各議題を提案いたしますので、ご確認の上、議案に同意いただけましたら返信ハガキの議決権行使書にご署名、ご返送くださいますようお願い申し上げます。(11月30日(火)必着)

◆ ◆ ◆

総会は2021年12月8日(水)19時より同窓会役員室にて役員のみで行い、その様子はYouTubeにてリアルタイム配信いたします。(書面決議の結果も配信内にて公表します。)尚、配信後も視聴できるようにアーカイブされる予定です。

↓↓↓アドレスはこちら↓↓↓

<https://www.youtube.com/channel/UC8BrfmosT-RCcZQ58KGV2pw>

※YouTubeの検索欄からお探しの場合は「名芸大美術・デザイン同窓会」
こちらは上記URLのQRコードです。スマートフォンをかざして利用ください。

議決権行使書(返信ハガキ)を返送くださった
同窓生の方へは、後日お礼の粗品をお送りします。
ご不明な点等ございましたら、
メール(nua.ad.aa@gmail.com)
FAX(0568-25-4190)までお問合せください。



アート&デザインセンターにアートショップ開設 名古屋栄ラシックにて『NUA ART SHOP』開催



A&Dセンターのオフィス一角にショップを併設。展覧会と連動した作品も取り扱っていく予定。

[記事へのお問い合わせは…](#)

〒481-8535
愛知県北名古屋市徳重西沼65
名古屋芸術大学西キャンパス内
(一社)美術・デザイン同窓会事務局宛

tel/fax. 0568-25-4190(直通)
同窓会HPは大学のリンクからもアクセス
できます。→ <http://www.nua.ac.jp/>
メール=nua_ad_aa@gmail.com

◆現在同窓会では、月一度の会議、年一度の総会・懇親会などの活動に積極的に参加・お手伝いくださいとする同窓生を募集いたします。お気軽にお問い合わせください。

住所変更について 個人情報改正に伴う名簿情報 変更手続きのお知らせ

同窓会ホームページ
nuaadaa.com/address-change/ を
ご覧になり、申請手続きをお願いします。

- 個人情報保護方針について
- 住所変更手続き方法について
ご一読ください。

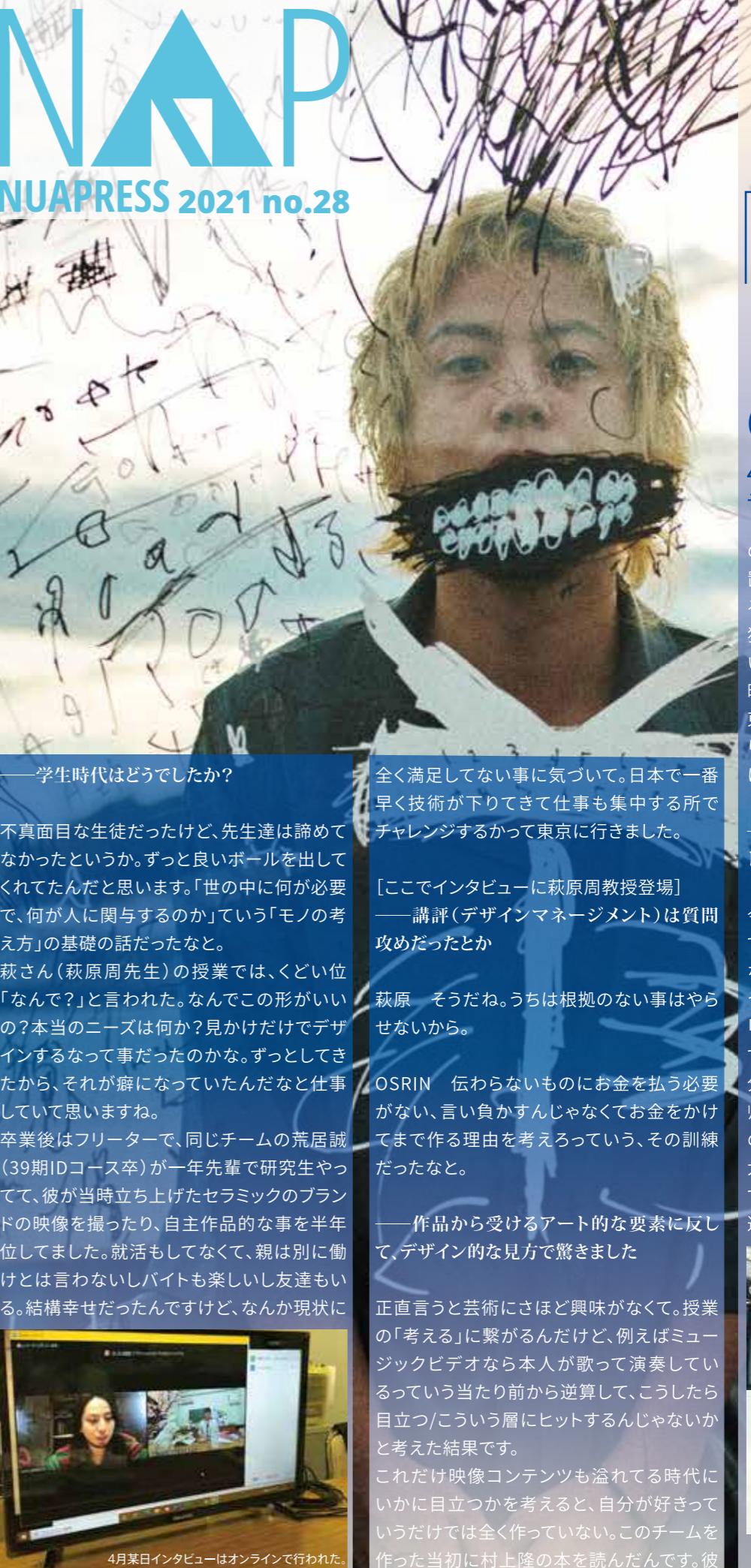
- 書類のダウンロード
「個人情報開示等申請書(WORD／PDF)」
をダウンロード後、所定の事項を全てご記入
の上、下記宛にご送付ください。

送付先(お問い合わせ)

一般社団法人
名古屋芸術大学美術・デザイン同窓会
〒481-8535
愛知県北名古屋市徳重西沼65
TEL/FAX:0568-25-4190

名古屋芸術大学 美術・デザイン同窓会情報誌

2021年9月30日発行(年1回発行)第28号



希望しか見てないような
子供の頃の夢を
めちゃめちゃ楽しんで
実現できるチーム

OSRINさん

40期卒 デザイン学部
デザインマネージメントコース

の作品になぜ高値が付いたのか、どこに身を置いたらどんな結果でどう次のチャンスが来るか考えて、「がむしゃらに作るより、どこを狙うかだな」と。じゃないと作り続けられない。ぶっちゃけ作るものは何でもよくて、俺は映像を作る仕事がやりたい、ただそれだけを東京に求めに行ったから。まあ後に「自分の映像とは何か」って壁にぶつかるんですけどね。

——2017年大田区商店街PR動画コンテスト最優秀賞作品「池上本門寺通り」について

今も一緒にやってるカメラマンから誘われて、正直地元じゃない俺が作る必要あんのかなって。けど発想を変えて、自分の地元ならどう喋るかなって最初に出てきたのが、冒頭の「地元の良い所なんて正直分かんないけど」という言葉だった。ずっといるから良さなんて分かんない。強いて言えば...と続いて、きっと帰りたくなる場所が地元なんだっていう自分の素直な言葉で締めた。だからあれは別に大田区の映像じゃなくてもよくて、誰かの地元で、自分の話で。どの地域にも言える事を普遍的に書いた。



出演者は現役の高校生で紹介されたその日に撮影で、朝のセッティング中に「半分本当に半分嘘のものを作りたい」と説明した。「カメラを用意して、あなたがここで女子高生をやるってところで全て嘘だ」と。でもアリアリティを入れたい。「高校生って何してんの」「買い物はするのか」色々質問した。何を買うのか聞いたら「その日しかない物。例えば祭りなら今日は祭りで何か食べようと思う」と。ああ、だとしたらクレープじゃなくて冷しパインを買い物するんじゃねえかって売ってる所を探して、彼らとディスカッションして現場で構築して撮りました。ドキュメンタリーって「本当」を描く事だと思うんだけど、まあ見せ方で印象も変わるので、そういうドキュメンタリーの「本当」の撮り方に多分近くて。半分ホントにしたかった。

——今年1月に公開された『鳶飛蝶躍』では親への思慕と葛藤がとても印象的でした。

あの物語は主人公に対して色々縛りがある親から、最後どう呪縛が解けていくかに焦点を当てています。自分も引越しが多かったり親が弱った時に俺も弱るとか、結構親が影響していて。自分が親になったのもあるけど、子供の頃は全て正義と思ってた親も、実は意外にそうじゃない。でもどんな親でも結局俺は親が一番なのかなと。自分の事を書く事が多いです。メディアとして新しいアイデアっていうより、自分の考え方や見た景色を復活させて、その見せ方を新しくするだけ。あまり嘘つきたくない。

——そこがOSRINさんの作る世界のリアルさでしょうか

一番普通ですからね、俺。PERIMETRONの中でも、同じ職種の奴らと比較しても。だから逆



ショートフィルム「鳶飛蝶躍」ODD Foot WorksがリリースしたEP「Qualification 4 Files」の映像作品



「PERIMETRON(ペリメトロン)」メンバー 写真左より=吉田健人、OSRIN、佐々木集、Arata(Margt)、森洸大、常田大希(King Gnu)、Isamu Maeda(Margt)、西岡将太郎、荒居誠(名古屋芸大卒)、神戸雄平

——チームでのOSRINさんの役割が伺えます。以前他の取材でPERIMETRONをキメラと表現されていましたね

キメラってどこの動物も脳を持ってて、だから食い殺し合う事も共闘する事もできるイメージで。俺達は一人一人の良い所と悪い所が極端なんですね。何の名前もない俺たちがどうやって好きな事で食っていくか。どうやったら夢みれん?って。PERIMETRON始めた時は二人目の子供が生まれた時で、もう夢見る歳でもなかったかもしれないけど。子供の頃の夢って希望しか見てないじゃないですか。そういう夢の実現を、めちゃめちゃ楽しんでやれたチームかな。

最初の1年はPERIMETRONの名前を売る事を第一に、モノの作り方も受ける案件も全部それだけを目指した。どうやったらブランド性を壊さずにこの業界に俺の方を向かせられる?普通にやってたらデザインや映像を突き詰めてる奴に勝てる訳がない。だから集団の強さが必要だった。「誰が居るのか分からないけど、このチームヤバい」って思わせる為に。

——もう次世代のことを考えているように感じられます

デジタルネイティブ世代が社会に出て、これからもっと簡単に面白いものが作れる時代に、若い世代を無視なんてできない。彼らに教えて

一緒に知る事で、自分の考えも更新できる。だから自分の為でもあるんです。

逆に自分達しか知らない事は早く下ろしてあげたい。「これでメシ食えるんだ?」という道を増やしたい。代理店から仕事貰ってデザインするだけじゃなくて、自分が案件持ってきて代理店としての仕事をする事もできるんだよって。俺達はそういうレアケースになっちゃってんだけど、でもこれが普通になれば次の世代は更に上を見るはずで。CMでも音楽でも限界作って諦めてるから。

アイドル文化もそう。なんか言われるんですよ、アイドルやる必要あんのって。いやいやいやアイドルってめちゃ客いるんだぞ。そいつらの目を良くしていく必要性は絶対にある。アイドルはアイドルって諦めてる程クソな事はないから。ダサいものをカッコよくできる方がカッコいいし、「ダサい」の定義を変える方がいい。

俺らは自分達が潤う計算で仕事受けないから、製作費に8割使い込んでやう。大手と違って自分達が食えればいいから。業界の先輩からどうやってメシ食ってんだってよく聞かれる。赤字でしょ?って。でも赤字じゃない。頭使ってやってる。

モノを作る事って難しい。自分を犠牲にすると続かないし、利益を優先するとクオリティは落ちる。それを俺達は無理やりチームで受け、皆で今耐えるってその辺の共通認識が強かつた。お金にがめつい奴がいない。1人だったら耐えられないけど、コツも頑張ってるからまだ踏ん張れるなって。

——この辺りは学生に聞いてほしい話ですね

大学行って学生と話したい。社会に出てからの経験って結構エグくて。売れ筋の業界の先輩か

ら「あんなの大学のサークルだ」と揶揄されたのが、仕事が成功した瞬間に手の平を変えてきて、世の中って人の噂で生きてんだなって。出る杭は打たれるって、打たれ続けてたと思うけど、俺らも。でも眼中にないし、別にお前らに食わせて貰ってるつもりはねえって気概だった。だから俺をマネしないといいし、良い所だけ盗んでダメな所はダメだと思い続けていいって伝えたい。

あとは上手い絵を描けるより面白い人間が得する時代が来るから、何のバイトしてるか聞きたい。例えば「死体運んでます」って言ったら最高で。人ができない体験はアウトプットに影響するから、より人よりも特殊な体験をする事をお勧めしたい。

因みに俺はホストやってました。色んな人の人生を酒を通して見て、経験としてデカくて。自分を売る仕事だったんで結構役に立ってます。

——今後の話を少し

来年は映画製作会社からの話があったり、あとは今、自費出版本が出したいなど。おとぎ話が入った大人向けの絵本で、一つ一つに自分でタイトルを付ける。多くの映像ディレクターがそうだと思うけど、商業的な仕事をしてると意外にその機会がない。それに慣れちゃうのが嫌で、自分で名前を付ける練習をしどきたいな。

自費出版なのは、出版の流通が知りたかった。で、知ると意外にも出版社を通す必要はなくて、流通を握ってる取次と話さえできれば一般流通が出来る。自分がやってる事を、自分を知らない人達にも届けたいな。後はそれを原作に自分で映像化したい。もう少し領域を跨いで考え方の幅を広げたくて。

——他に野望はありますか?

最近よく言うんだけど、ロボットを作りたい。そいつを最後作って、肩組んで皆で集合写真撮って死にたい。そいつを仲間にして失恋させたい。それで映画を撮りたい。そいつに「人間のお前には俺の気持ちはわからねえ」って言わせたい。なんかそういう体験をしたい。自分が死んで、子供から「俺の親父は面白い生き方したな」って言わされたら結構いいなって。生き方を面白くしたい。どう生きたかを残したい。

——これまでに思い入れのある作品は?

去年の夏に「GRIND」という雑誌のカバーと映像をやって、それがノンタイトルだったんです。久しぶりに自分でタイトルを付けて「道中」って

いう映像を作りました。高村光太郎の詩「道程」をインスピアしていて、タイトルの「道中」を背中に入れ墨で彫った状態で撮りたくて、自分に入れたんです。

「ストリートって何だ」が根底のテーマで、日本にストリートカルチャーってそんなにねえし、どう解釈しようかなって思ったのが、「それしかない」生き方って日本人にもあるなと。アメリカのギャングがダボダボの服を着るのはドラッグや銃を隠す為で、彼らには必然でそう生きるしかない。その「こう生きるしかない」って俺の中にもあるなって。

3人の自分がいて、親になった自分、離れた仲間を想う自分、己としか戦わない自分。でもその3人は同じ道の途中で...そういうテーマを一本に纏めました。作った後に「ああ、楽しいな」って。自分でタイトルを付けるのもタイトルとコンセプトが紐づくのも、それをどう映像化するかも自由に頂いたんで。こういう事を増やしていきたいなと。



OSRIN自身の背中に入れたタトゥーがカットインする映像作品「道中」のワンシーン



インタビューには萩原周先生(写真左)にも特別にご参加いただいた

——同窓生、在学生に向けてお願いします

なんか盛り上げたいですね、一緒に。学校を出たら社会で教えてくれるのはそこで会った人達で、そいつらが面白くないと面白い業界にはなんないし、卒業した先を面白い世界にすることが、自分にとっても次の世代にとっても良い事かなって思います。

——OSRINさんの「道中」がこれからの世代の道しるべになる、ということですね。

そうですねカッコよくいうと(笑)
良く生きるってなんなのか、でも成功も失敗も名聲も、それがある人も無い人も死ぬ時は一緒で、じゃああとは個人単位の話かなって。まあ生きてますね、なんとか。

萩原 良く生きるって事はより良く途絶えるって事なのかな。最終的に最高のロボットを作つてそこで絶えたいっていう、スジが通ってるなあ(笑)

ありがとうございます。纏めて頂いて(笑)

プロフィール



OSRIN(おすりん)=河内雄倫/1990年東京生まれ、兵庫/愛知出身
クリエイティブレベルPERIMETRONに所属。
映像ディレクター/アートディレクター。
King Gnu、millennium paradeのミュージックビデオを含めたアートワークをはじめ、様々なアーティストのミュージックビデオやファッションムービー、ジャケットのグラフィックなどを手掛ける。圧倒的な世界観と精密に設計されるエモーショナルな演出は見るものを釘付けにする。現在の日本のクリエイティブシーンで最も注目される映像作家。



King Gnu ミュージックビデオ「白日」



『ピクセルアート』の描き方 HOW TO本を発売!!

モトクロス斎藤さん 41期卒 デザイン学科 ヴィジュアルデザインコース

——『ULTIMATE PIXEL CREW REPORT ピクセルアートではじめる背景の描き方』発売おめでとうございます! 充実した内容で、アマゾンでのランキングも好調です。

2年位前に出版社から話が来て、デザインは僕で文章は3人で作りました。メイキングは各々が書いて、後は章立て毎に別の人という感じ。僕の部分はわざとフランクな文章にしていたり、よく読むと誰が書いたか分かりますね。

絵の基礎って色んな本を買わないとおいしい所が載っていないじゃないですか。だから自分が欲しかった所を全部入れました。

——バーコードのデザインが目を引きます。

ざっくりとしたイメージソースは航空券とか書類。カッコイイものは作りたいけど、僕らはただドット絵描いてイキってるだけで、別にデザイン的にアカデミカルな人達じゃない。そのアンチデザインというか。バーコードって基本的にはノイズだから邪魔じゃないですか。そのノイズを残しつつ、でも一応本だから見えるようにデザインすると、こうかな?って。そのバーコードも確かに本当に読めるはずです。

——作品をウェブに載せ始めたのはいつ頃からでしょうか。

大学出てからですね。今でこそ作家みたいになっていますけど、グラフィックデザイナー/広告の人になろうとしてて。広告作ってる会社に入ってそっち

に行った筈なんだけど、5ヶ月目にバイクで事故って、入ってすぐに入院されると困るからっていう理由で辞めました。

入院中に絵を描きてえなと思って、豊井さんというドット絵をファインアートみたいに描く人の作品を見て、あの表現が面白かったから俺もやってみよう。最初はトラックパッドで描いてました。入院期間が結構長くて、手術待ちの間に1つ描けたんですよ。けど辺鄙な場所だったし、ネット上にもあまり知り合いがいなくてpixivに上げたんです。そしたら「イイねがいっぱい付く!」って。実際はほんの少しだったんだけど、とりあえず見てもらえるのが嬉しかった。

——WEB漫画『アンチョビジャーニー』を描かれていた時期もありますね。

その話するんですか(笑)。5か月間デザイナーやってた時に始めたもので、僕は中学生の時に漫画家になりたいと思ってたんです。でもそこから碌に何もやってねえ、じゃあ仕事から帰ったら描いてみるかって。

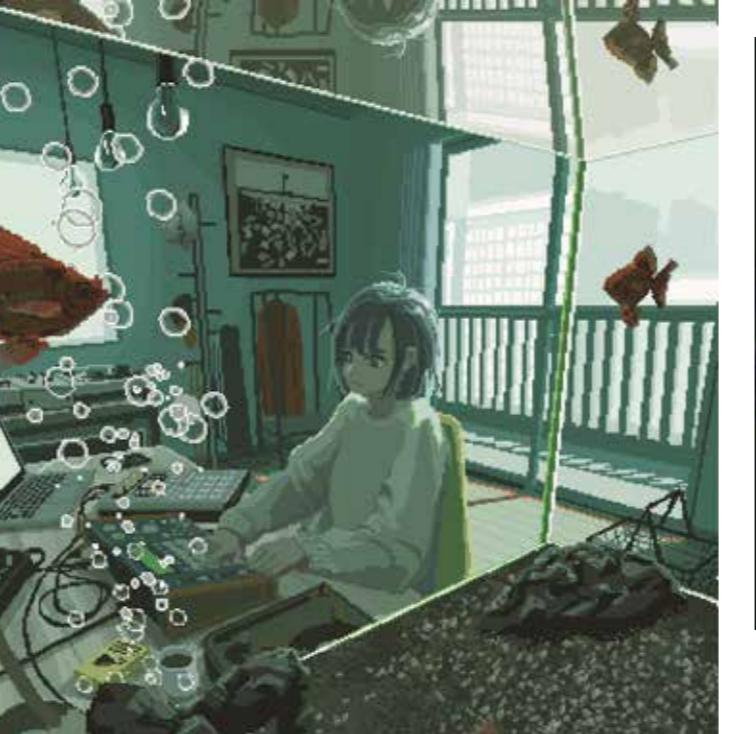
僕ホントは真人間になろうとしてたんです。真人間っていうのは定職に就いてるってだけの事なんですけど、でも運命が許さなかったというか(笑)。

——Twitterのフォロワーが5000人超えた辺りから「キタ」感じはありましたか?

いや、全然。「5000人フォロワー行ったら、これでご飯食べれるのでは」と思ってたけど仕事の依頼もなくて、まだアクセサリを緩めちゃだめだって。当時は人に認められる状態になったら何か仕事が来るんじゃねえかって漠然としたものがあって、それと同時に、ドット絵って聞くとゲームやファミコンとか思いつくけど「ドット絵なのにこんなのがあるんだ!」っていう「見たことある物を再解釈」させる為に、新しい事をしよう、という所にモノを作ることの面白さを求めていたというか。

——今のドット絵のムーブを自分達が作った感じはありますか?

「もしかしたら作ったかも」と思う時もあるけど、何も考えてない。過去形としてムーブメントになっ



——ULTIMATE PIXEL CREW(以下「UPC」)のメンバーのAPO+さん(41期MMDコース卒 伊藤大作さん)とはピクセルアートを始めた頃から一緒に描かれていますが、3人でチームを結成したきっかけを教えて下さい。

3人目のせたも君は多摩美のグラフィック出身で。僕達が描いてる中で「ドット絵でこういう表現アリなんだ」ってドット絵に関してアンテナが敏感な人達の中で凄く小さなムーブメントになって、その中にせたも君もいて、彼は上手かった。それでAPO+君が「チームを組んで彼を呼ばうぜ。アイツはすぐ上手くなるから一人にしどと俺ら負けちゃう」って(笑)。そういう狡い考案で仲間に。

——「コントの日」(2020年11月NHK放映)ではAD(アートディレクター)にモトクロスさんがクレジットされました。制作はどうでしたか? 案件によって3人の役割は変わるのでしょうか?

窓口が一本化されているわけではないので、「UPCに頼みたい」となった時に窓口になった人にADを頼みたがるんです。僕に話が来た時は、僕のディレクションで二人に手伝って貰うという感じ。制作はコロナ禍でもあまり変わらないですね。企画が始まる前にミーティングで方向を擦り合わせて、細かい資料とか設定を元に下書きまでやって、構図や色を決める。ドット絵の作業になら「こういう風になったからお願いします」って他の二人に渡します。コロナじゃない時は偶に東京にも行ったり…いや、打ち上げしか行かない。基本的に名古屋にいるんでミーティングは全部オンラインでお願いしています。

——今のドット絵のムーブを自分達が作った感じはありますか?

動物を見て貰えるのは嬉しいですね。僕、普遍的な物が好きなんですよ。非日常よりも当たり前の景色や見過ごすような物をピックアップして、「実はすぐいいんだよ!」って言いたいんです。女の子は入れると単純に良い感じになるのと、逆に言うと優しさというか。やっぱただの風景って見ないんです。僕がもっとアーティスト気質だったら絶対に女の



左 『金魚』gif アニメーション
上 『高架下』gif アニメーション



上 『ピクセルアートではじめる背景の描き方』
右 大学にてインタビューの様子/その後、学生時代お世話になったデジタル工房近藤氏と本を眺めながら談笑。

——今後の仕事や、これから仕掛けていきたいことを教えて下さい。

作曲、トラックメイクと言った方がいいのかな、打ち込み系のレーベルを作ってサイトを立ち上げたいんだけど、目の前に仕事があると仕事ばかりやっちゃうんですよね。

今年の10月くらい、長期スパンの企画で、その第一弾か二弾、三弾…とてる。僕が背景を担当した『198X』というインディゲーム(steam/PS4/swich版で発売)を、音楽プロデューサーの中田ヤスタカさんが興味を持ってくれて、一緒にやることになったものです。

自分が作って認められるっていう状況が、一生続いたら僕はそれが幸せで、媒体はぶっちゃけ問わない。僕とAPO+君はよく、ドット絵や今の状態を「水モノ」って言ってるんです。絶対に見向きもされない時代がくるって。それまでに基礎を上げて別の食い方ができないと死んじゃうぞっていう話はしてますね。

今日気づいたのは、思ってるより第一線の人だと思われてるのかな。頑張んなきやいけないのかなって。後、自分の作品作んなきやなと思ってます。



『犬』デジタルイラスト

子や犬やオブジェクトすら入れてない。だけどそれがあることで、エンターテイメントにギリギリ軸足を置く。人が入る事で「そこ」と自分との関係を考えてくれるとと思うんで。あと、これ位の歳の女の子ってある意味普遍的なんですよね。一番ノイズが少ないんです。

これは群馬にはまだあるんですけど、ドライブインのオートレストランで、蕎麦とかうどん、美味しいんだか美味しいんだか分からんハンバーガーがポロポロっと置いてある所を5軒くらい、煮



『ドライブイン』gif アニメーション

詰まった時に友達に連れてって貰って描きました。実際にある場所ではなくて行った所のミックスアートです。

完全に空想の景色の時もあるけど、基本的に僕が触ってきたものを再提示している感じ。ヒップホップばかり聞いてきたんで、そういう所からのピックアップは凄いありますね。

もとくろすさいどう／石原俊輔(いしはらしゅんすけ) 略歴

1991年岐阜県生まれ。卒業後にピクセルアートに出会い、以降精力的に活動を続け、広告やMVなどにイラスト、映像を多数提供している。幼少の頃から慣れ親しんだヒップホップ音楽の文化などをベースに普遍的な景色や普段スポットライトが当たらないモノなどを描写する。

2018年にドット絵制作チーム「ULTIMATE PIXEL CREW」を結成し、2021年4月には『ULTIMATE PIXEL CREW REPORT ピクセルアートではじめる背景の描き方』(ボーンデジタル)を上梓。



令和2年度愛知県芸術文化選奨
文化新人賞を受賞!!

荒木由香里さん

32期卒 美術学部造形科

荒木由香里さんと大村愛知県知事

以前、美術学部造形科32期卒の荒木由香里さんを、この会報誌NUAPRESSでご紹介させていただいたのは、no.22の2015年のことでした。

その荒木さんが、昨年令和2年度愛知県芸術文化選奨の文化新人賞に選出されました。

昨年度は、文化新人賞・現代芸術の分野として荒木さんを含め他分野4名の方、文化賞として4名の芸術文化で活躍する方々が表彰されました。

2021年3月23日に愛知県庁本庁舎にて授賞式が行われ、大村愛知県知事より、文化新人賞を受賞した荒木さんに表彰状と奨励金の目録が手渡されました。

一受賞おめでとうございます。この受賞をお知りになった時は、どのようなお気持ちでしたか？

素直にとって嬉しいです。このような大きな賞は初めてでした。愛知県はとても優れたアーティス



受賞者のみなさん 文化賞(4名、敬称略)／加藤訓子(打楽器)、川口清三(木工芸)、松村公嗣(日本画)、ワディムソロマハ(バレエ)
文化新人賞(4名)／荒木由香里(現代美術、後列一番左)、別所知佳(邦楽)、松井真人(演劇)、務川慧悟(ピアノ)

左・上の写真＝提供本学広報

トが多く、またこの賞は文化芸術全般の中からの選考となるので、正直とても驚きました。

これまでの活動を認められての受賞で、引き続きこれからも生きている限り出来るだけ長く作品を作り続けていきたいと改めて実感しました。

——実際受賞式に出席されて、いかがでしたか？

本庁舎の厳かな装飾された部屋で、他の受賞者の方々と一緒にしました。私は現代美術の分野での受賞ですが、打楽器、木工芸、日本画、バレエ、邦楽、演劇、ピアノの方々がいました。
なかなか会えることのない分野の方達と一緒にできて、とても嬉しく光栄に思います。

——コロナ禍の中で、思うように活動ができない場面もあるかと思います。これまでと変化したことなどありましたか。

昨年は予定していた展覧会が中止になったり、延期になりました。展示の機会がなくなることが、いかに辛いことか、また展示できる機会がいかに貴重なことか改めてとても強く実感しました。今、決定している中では、来年は5月に東京で個展を開催する予定です。

——ありがとうございます。この受賞をお知りになった時は、どのようなお気持ちでしたか？

素直にとって嬉しいです。このような大きな賞は初めてでした。愛知県はとても優れたアーティス



写真上下 ホテルの客室やラウンジを利用してアート作品を展示するイベント『Nikko Style Nagoya ART WEEKEND』(ニッコースタイル名古屋、9/10-12)の会場にて、ご自身の作品を前にお話を伺った。

あらきゆかり 1983年三重県生まれ。
2021年「集合 令和2年度愛知県芸術文化選奨新人賞受賞記念展」ain ソフ ディスピッチ(名古屋)／2020年「artTNZ」TERRADA ART COMPLEX II(東京)ain ソフ ディスピッチより出品、「ノンヒューマン・コントロール」TAV GALLERY(東京)、「富士の山ビエンナーレ2020」(静岡)／2019年個展「星間の星」佐久島(愛知)／2017年個展「星を想う場所」佐久島(愛知)、「ブレイク前夜」六本木ヒルズ AD ギャラリー／「International workshop "DRAWING" in Hannover」Galerie Rode und Lanfer(ハノーファー、ドイツ)2016年個展「眼差しの重力」Loko gallery(東京)／2012年「APMoA Project ARCH 何ものでもある何でもないもの」愛知県美術館、2020年パブリックコレクション「Silver」(アロフト銀座東京)、他国内外で展覧会など多数



美術領域洋画コース
宇留野圭さん



デザイン領域イラストレーションコース
山下みのりさん



第48回 名古屋芸術大学 卒業制作展 同窓会賞受賞者紹介

コロナ禍2年目の卒業制作展が、2021年2月19日～28日の期間開催されました。入り口や各会場では徹底した感染対策が行われ、無事終了いたしました。そんな中、今回も役員が全ての作品を見てまわり審査し、企業賞として同窓会賞を2名、選出致しました。

第48回名古屋芸術大学卒業・修了制作展にて、美術領域の受賞者は洋画コースの宇留野圭さん『密室の三連構造 / Triptych study of the closed room』、《Piece of the mirror》、デザイン領域・受賞者はイラストレーションコースの山下みのりさんで、《GIRLS! GIRLS! SPIRIT!》です。お二人の受賞後のインタビューを作品と共にYouTubeにアップしていますので、ぜひご覧いただき、それぞれの作品のディテールを感じただけたらと思います。受賞おめでとうございます！

美術領域新コース 『現代アート』コース 展覧会“DELTA”開催



名古屋芸術大学美術領域現代アートコースとKAYOKOYUKI(コマーシャルギャラリー、東京)との共同企画として、15人のアーティストによるグループ展『DELTA(デルタ)』が開催されました。

今年度2021年に現代アートコースが始動、中心的に奮闘している准教授の秋吉風人さん(28期洋画コース卒)に、展覧会、新コースの運営、そして今後の活動についてお話を伺いました。

——昨年アートラボあいちで開催された『task(タスク)』展では教員のみでしたが、今回は学生も参加していました。開催までの経緯を教えて下さい。

7年間、ドイツのベルリンを拠点に活動していましたが、2018年の帰国直後から本学にて教員として、3年後に開設される現代アートコースの立ち上げに関わることになりました。まずは必要な教員の体制を整えることから始めました。田村友一郎さん(アーティスト)、吉田有里さん(アートコーディネーター)をはじめ、多様なメディアを扱うアーティスト、キュレーター、アートコーディネーターからインストーラーまで、国内外問わずアートの現場で活躍する方々が教員陣です。そんな、プロフェッショナルが揃うこのコースの「環境」を周知してもらうため、それぞれの仕事を紹介する場として、昨年「task」が開催されました。

——会場も県内から東京のギャラリーと、ステップアップした展覧会となっていますね。

——教える側になってみて、ご自身のアーティスト活動や、意識などで変化したことはありますか？

教員の1人である大田黒衣美さんが所属する東京のKAYOKOYUKIギャラリーの結城加代子さんが、教員陣のラインナップに注目して下さり、大田黒さんを通じてコラボレーション企画展をご提案いただきました。

国内で注目される展覧会の現状も含め、「DELTA」の東京開催の意味や趣旨の説明会を行いました。その後エントリーしてきた学生／卒業生の作品やポートフォリオ、展示計画書を用いて自主的なプレゼンテーションを行い、約1年をかけ審査しました。制作だけではなく、適切な場所での展示・発表、美術を取り巻く人々との関わり、作品が批評され販売される過程などを含め、協働してきました。始まりから終わりまでの「実戦」を経験することで、今後職業としてアーティストを継続するための手段を身につけてきました。

——コロナ禍のフェーズも色々と変わり、開催にはかなりのご苦労があったと聞きましたが、無事終わ振り返ってみてどうですか？

当初5月に開催予定としていた「DELTA」は、2度の延期を余儀なくされました。開催に漕ぎ着けるには、会場のスケジュール、チラシの作成や広報のアナウンスのタイミング、作品輸送など、想像よりも



細かなスケジューリングが必要でした。イレギュラーな状況の中、出品者15人のアーティストの足並みを揃えるのは大変でしたが、吉田有里さんの舵取りの元、なんとか6月の開催に至りました。展覧会タイトルの「DELTA」は田村友一郎さんが命名したのですが、先に付けたにも拘らず、後に追ってきたコロナ変異株と同名だということが直前に発覚し、このようなタイミングという意味でも忘れられない展覧会となりました。

——アートを支える側に立つ方々も、教員として参加していただこうになり、これまでの洋画コースとの変化はありますか？

従来の美術教育機関では未だ確立していないような、アート関係者の育成・研究の場としての環境作りを日々実践・継続できればと思っています。一つの展覧会を効果的に終えるまでの過程には、作品を作るアーティストだけではなく、展覧会を作る側や、マネージメントをするギャラリストや作品を購入するコレクターの存在が必ずあります。このコースでは各教員は大学で教える一方で、それぞれが別の現場でアートに関わる仕事をしています。こういったアートに纏わる職業を主とする関係者が、座学ではなく直接実践の場で教鞭を執り、技術だけではなく知識や経験をもたらすことにより、学生らは、将来的に職業としてアートに関わる選択肢を、多く持つことができるはずです。

——会場も県内から東京のギャラリーと、ステップアップした展覧会となっていますね。

——教える側になってみて、ご自身のアーティスト活動や、意識などで変化したことはありますか？

日本国内では未だ多くの人が「アート=絵画」と認識している印象を持ちますが、現在では絵画はあらゆるメディア、素材の中の一つでしかありません。映像や写真、音やパフォーマンス、インスタレーションなど、その時代に合わせて増えていくメディアや素材の中から、アートを更新していくためには何を選択するべきかという思考が、今後国内に留まらずに活動の場を広げるにあたり重要な要素となってきます。自身は主に絵画を中心とした制作を展開していましたが、学生には現代におけるアートの可能性を偏りなく広く持つてもらえるような指導



撮影:三浦 知也



「DELTA」at 駒込倉庫 + KAYOKOYUKI 出展作家=青田真也、秋吉風人、宇賀まなみ、宇留野圭、大田黒衣美、大野未来、小笠原盛久、金里珉、小池匡徳、高橋凜、田村友一郎、三宅砂織、本山ゆかり、山本将吾、渡辺英司(デザイン:堤拓也)

を意識しています。自身の研究に添った分野だけではなく、あらゆる選択肢を提供できるように、多角的な情報の収集に努めるようになりました。数年前まではまさか教育機関に身を寄せることなど想定していなかった中で、まずは学生と教員という立場だけではなく、出来るだけ早く美術に携わる同志として互いを意識できる関係が築けるように、それを主な楽しみとして関わっていけたらと思っていました。

——昨年の4月から、東京の虎ノ門ヒルズビジネスタワーに、秋吉さんの作品《naked relations》シリーズが、パブリックアートコレクションとして恒久展示されていると伺いました。これからのご活躍も期待しています。今後のご予定は？

10月9日から11月7日まで東京のTARO NASUギャラリーにて個展「Purple Green Orange」の開催を予定しています。

現代アートコースは、10月に本学東西両キャンパスのアート&デザインセンターにて、教員であるキュレーターの西田雅希氏の企画によるグループ展が開催予定です。



虎ノ門ヒルズエレベーターホール(写真提供:森ビル株式会社)

あきよしううと 1977年生まれ大阪府出身
2003年 名古屋芸術大学大学院美術研究科同時代表現研究修了(芸術修士)、2010年 吉野石膏美術振興財団在外研修員(ドイツ・ベルリン)、2011年 文化庁新進芸術家海外研修員(ドイツ・ベルリン)、2013年 ポーラ美術振興財団在外研修員(ドイツ・ベルリン)、他国内外にて展覧会・コレクション多数