

3

芸工生の活動

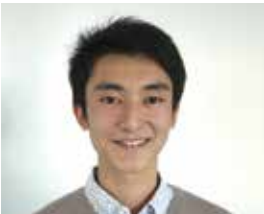
学生活動の記録と卒業生が振り返る学生生活

学科学年を超える学生主体の活動
卓プロジェクト・卓展

「卓プロジェクト」とは学生有志が多種多様なプロジェクトを立ち上げ、学科や学年の壁を越えたチームで作品を制作するというものです。メンバーは同じテーブルを囲みながら検討やスタディーを重ね、最終的にはその成果を「卓展」として展示・発表します。学生の自発的な活動として2006年に始まり折しも2015年で10年目を迎えました。

卓プロジェクト2015

全12プロジェクト、参加者数 161名(院生は除く)
卓展 2015年8月21日(金)～23日(日)、来場者数 のべ約800人



卓展長 17期生 鈴木 翔太

卓展長に聞きました！

—— 毎年開催されていますが、大学側からの指示などはないんですか？

卓は、基本的には学生がやりたければやるという有志のプロジェクトです。事務室からオープンキャンパスの日程に合わせてほしいという要望はありますが、開催するかどうか含め、学生主体でやっています。

—— 2015年は就職活動と重なり大変だったそうですね。

後輩のためにという気持ちがまずあって、それに先輩たちからもらったものだから返さなきゃいけないという使命感、そして何より自分たちがやりたいという思いがありました。芸工祭も自治会も3年生がメインですが、卓は4年生です。せっかくなので学生最後にやりたいと思いました。就活という要因だけで開催できないなんて、そんなものに負けてたまるか！という反骨精神もありましたね。

—— 授業外の時間を使い、展示にはお金も結構かかると思いますが、それだけの価値があるのですか？

こういうチームの中で先輩後輩との交流や刺激があるというのは、芸工の文化だと思っていて、芸工祭などにも影響していると思います。今は1回だけ選択科目の単位になることもあり1年生の参加が比較的多いのですが、新入生が今後のつながりをつくり、関心を広げるいい機会になっているのではないのでしょうか。

授業の課題は基本的には個人ですが、社会に出ればグループワークがメインになるので、そういう意味でも有効かなと思います。また、未来的な提案など規模の大きなものをやり遂げる達成感や、革細工やアクセサリーなど具体的な形を残せるという楽しさもあります。学生は頭でっかちになりがちですが、インプットだけでなく、アウトプットの場を自分たちでつくれるというのは大事なことだと思います。



卓展2015のポスター



鈴木君が長を務めた革細工卓「HaLiCo」の展示

卓2015スケジュール	
4月中旬	卓展長(全体の統括者)の選出
下旬	卓長(各卓の統括者)の立候補を募りながら学生にプレゼン日時をSNSで告知
5月1日	各卓長によるプレゼン その後1週間ほど募集をかけ、参加者は掲示してある名簿に記名する
5月8日～	各卓の顔合せや決り会 原則週1回、各卓で活動(展示まで15週間)
8月21-23日	卓展
8月22日	オープンキャンパス
8月23日	卓長によるプレゼンおよび講評会
単位希望者は後日レポートを提出	

右頁上／手前がシューズ卓「parkour」の展示で、吊り下げられたたくさんのスケッチから過程の試行錯誤が垣間見える。奥はテキスタイル卓「pisca-pisca」の展示。光をテーマにシルクスクリーンで制作。
同下／テキスタイル卓「enaco」の展示。海をモチーフに制作。

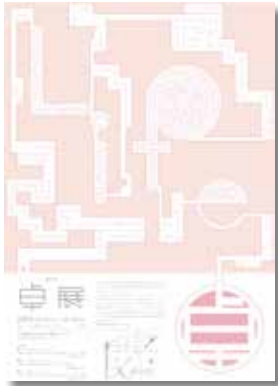




第2回卓展ポスター



第3回卓展ポスター



第4回卓展ポスター



第5回卓展ポスター



第6回卓展ポスター



第8回卓展ポスター



卓展2012ポスター



卓展2013ポスター

卓展 開催一覧

- | | |
|--------|---|
| 第1回卓展 | 2006年7月15日-17日（卓展長 8期生 河村 玲永子）
全18プロジェクト、119名参加 |
| 第2回卓展 | 2007年2月23日-25日（卓展長 9期生 飯田 絵美・奥山 陽子）
14プロジェクト、118名参加
卒業・修了制作展@市民ギャラリー矢田と同時開催 |
| 第3回卓展 | 2007年7月27日-30日 テーマ「ECO」
全12プロジェクト、7月28日オープンキャンパス |
| 第4回卓展 | 2008年4月5日-9日 テーマ「LIFE」 |
| 第5回卓展 | 2008年8月22日-24日（卓展長 10期生 黒部 有人）テーマ「創造未来」
全17プロジェクト、名工大や名造形も参加の合同展
9月13日-15日 名工大で開催 |
| 第6回卓展 | 2009年2月20日-22日（卓展長 11期生 小川 翔子）62名参加 |
| 第7回卓展 | 2009年8月21日-23日（卓展長 11期生 椿 牧人）テーマ「PSY-彩-」 |
| 第8回卓展 | 2010年4月10日-11日（卓展長 12期生 尾野田 紘基）テーマ「ありがとう」 |
| 卓展2010 | 2010年8月20日-22日 全11プロジェクト |
| 卓展2011 | 2011年8月19日-21日 全12プロジェクト、
8月20日オープンキャンパス |
| 卓展2012 | 2012年8月17日-19日（卓展長 14期生 徳地 美希）全14プロジェクト、
8月17日オープンキャンパス |
| 卓展2013 | 2013年8月16日-18日（卓展長 15期生 筒井 紫帆）全12プロジェクト、
194名参加 |
| 卓展2014 | 2014年8月15日-17日（卓展長 16期生 鹿島 芽生）全12プロジェクト、
8月16日オープンキャンパス |
| 卓展2015 | 2015年8月21日-23日（卓展長 17期生 鈴木 翔太）全12プロジェクト、
8月22日オープンキャンパス |



卓展2014ポスター



第7回卓展 DM

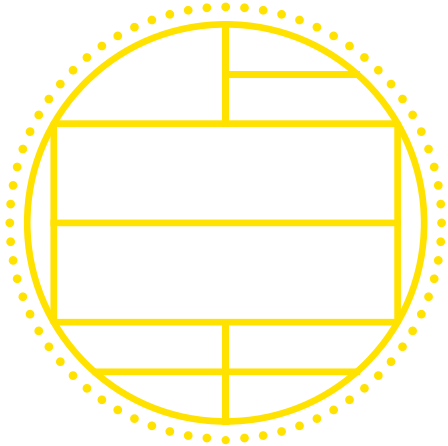
「卓」 はじまりの記録 （第1回の記録『卓本 TAKU book 2006 first-term』より）

卓プロジェクト

芸術工学研究科 博士前期課程2年(当時)
西川 貴(6期生)

「卓」という字は大きな匙(さじ)の形の象形文字である。普通のものよりも大きい匙であることから、(中略)「すぐれる、まさる」の意味となった。また卓子(つくえ。テーブル)、食卓(その上で食事をする机)のように「つくえ」の意味に用いる。

卓プロジェクトの「卓」という字は、本学で学ぶデザイナーの素性として、デザインの知性として、そしてデザインの資性として、「他よりもはるかに優れた素性をもった者達が、それぞれの優れた思考と思想を持ち寄って円卓に座し、社会に対し多面的な価値観による多面的なアプローチをデザインワークとして展開する。」ことを意味し、それを理念として立ち上げられた。(以下略)



出発 手を挙げる

生活環境デザイン学科4年(当時)
河村 玲永子(8期生)

「4年生は社会に出る準備と自分が今迄経験してきたことを伝える学年である。」ある先輩が卒業のときに残していた言葉です。

名古屋市立大学芸術工学部は1学年60-80名と、とても小さな集団で構成されています。この小さなコミュニティの中で今年私たちが学部最高学年であることを自覚し、何ができるだろうか、と考えました。同時に学生生活最後の年であるこの年に「何かを興したい」という想いを抱いていました。

そこで有志の学生を募り、グループ単位での作品制作を行うこのプロジェクトを企画しました。今年度からの実習室の新変成に伴い、学年学科を越えた繋がりを強化することを目的としています。そこで様々な人と知り合い、会話をすることが新たな視点を持つきっかけとなり、広い視野が持てるようになることを期待しています。

4月17日プロジェクト説明の日、大勢の人が興味をもち、集まってくれました。まずこのプロジェクトへの参加条件をあげました。

- 1：最後までやりきること
- 2：作品を作ること
- 3：楽しむこと

この条件のもとに4年生が各々プロジェクトを立て、後輩の前でプレゼンテーションを行いました。そして、後輩達は参加したいプロジェクトに手を挙げます。こうして18グループができ、「卓プロジェクト」は始動しました。参加人数総勢119名の大きなプロジェクトとなりました。

本プロジェクトは最後に展覧会をすることにより、外部の方に「芸術工学部」を知っていただく機会をつくっています。そこから様々な刺激を受け、更なる成長の手助けとなることを願っています。まだ歴史の浅い芸術工学部がより多くの人の目にとまる、より魅力のある学校へ発展していくことを祈願しています。



毎年秋に開催される学部祭
芸工祭

名古屋市立大学ではキャンパスごとに学園祭が開催されており、芸術工学部キャンパスでの学部祭が芸工祭です。3年生を中心とする実行委員が、毎年、趣向を凝らして企画運営をし、内容はその年ごとに違いますが、学部の特徴として作品展は恒例の企画となっています。

芸工祭2015 2015年10月31日(土)、11月1日(日)

- テーマ「shift+」 実行委員長 宮田 陸 (10月31日オープンキャンパス)
- ・作品展、カフェ cururi、ステージ企画 風船太郎
 - ・ワークショップ ハンカチ染め、アイコンづくり、部屋の模型づくり

実行委員に聞きました!

—— テーマの「shift+」はどういう意味ですか？

「shift+」とは変えること、変わること。20年目を迎える芸術工学部に合わせ、同じく大人へと変わる途上にある私たちが、多くの人々を「shift+」させる、そんな学祭をつくりあげようと思いました。新しい取り組みのひとつとして行ったワークショップでは、絞り染めの体験、PCを使ったアイコン画像制作、建築模型制作の3つをしました。オープンキャンパスに来てくれた高校生をはじめ、小さい子どもやその両親まで、幅広い年齢の来場者の方楽しんでいただけました。絞り染め体験は千種区民祭りへ出張し、芸工祭をPRしたほか、小学校や高校へのポスターやチラシの配布など宣伝にも力を入れました。

—— 最近に関わる学生さんの人数も多く、いろいろな部署が組織的に活動されてるそうですね。

各部署の代表を務めた3年生を中心に、約200名の学生が芸工祭に携わりました。会場部は、正門から模擬店のテント、アトリウムまで、透明感のある素材とテーマカラーである赤と青を組み合わせ、鮮やかで統一感のある装飾を行いました。広報部署は、PR映像やHP、パンフレット、DM等の制作にあたりました。ステージ企画やカフェ、模擬店などでも今年らしさを出しつつ、学年や学科を超えて熱意をもって取り組めたと思います。



芸工祭2015のアトリウム装飾



芸工祭2015の実行委員の部署長



ゲートの装飾



ステージ企画のゲスト、風船太郎さん



プロダクト展示



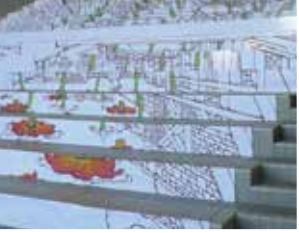
模擬店

芸工祭 開催一覧

- 第1回芸工祭** 1999年1月30日(土) 記念すべき最初の芸工祭 ミニ四駆レース大会開催
- 芸工祭1999** 10月9日(土)10日(日) 川崎和男先生・竹村真一先生・生田幸士先生の講演会開催、学生制作企画「ダンボールでつくろう」、実行委員長 永利 紀美子
- 芸工祭2000** 10月28日(土)29日(日) テーマ「対決」 モダンダンス公演、前夜祭10月27日デコンボイ
- 芸工祭2001** 10月20日(土)21日(日) テーマ「溝をうめる」、ティピ村、ゴーゴークラブ (ザ・シロップ、ダ☆ヒップス)、バオバブの木、モダンダンス公演、伝統WS、SARU、実行委員長 野中 敬史
- 芸工祭2002** 10月19日(土)20日(日) 実行委員長 麻生 遊
- 芸工祭2003** 10月25日(土)26日(日) テーマ「Re;夏祭り」 盆踊り、和定食レストラン、作品展、イケメン5、アバンテ、実行委員長 三好 裕一郎
- 芸工祭2004** 10月16日(土)17日(日) テーマ「Noisy Museum」 川崎和男教授講演会、クロスオーバー企画、いいとも選手権、カフェ Adagio
- 芸工祭2005** 10月29日(土)30日(日) テーマ「爆〜BAKU〜」 グルーヴィジョンズ講演会、記念品ハチさんの飴、芸工10周年記念卒業生の作品展示、実行委員長 三島 伸康
- 芸工祭2006** 10月21日(土)22日(日) テーマ「楽描き」 建築家 駒井貞治講演会、Miss芸工 & Mr. オマリー、1期生 島田洋海狂言WS
- 芸工祭2007** 10月20日(土)21日(日) テーマ「デザインさん家」 三菱自動車デザイナーの講演会、エコワークショップ、卒業生の作品・活動報告展、実行委員長 村瀬 直人
- 芸工祭2008** 10月11日(土)12日(日) テーマ「鉄は熱いうちに打て!」 川崎和男名誉教授講演会、芸工カフェ、実行委員長 楠 佑介
- 芸工祭2009** 10月24日(土)25日(日) テーマ「はっする。」 対談 田中耕一郎×中山英之
- 芸工祭2010** 10月23日(土)24日(日) テーマ「すっぴん」 写真家 浅田政志講演会、紙コップ空間演出、カフェ Pumpkin、しおり工作体験、実行委員長 横井 一紘
- 芸工祭2011** 10月22日(土)23日(日) テーマ「はじめまして、」 渡邊良重講演会、楽器づくりWS、てんちゃんオリジナルグッズ、たまごをモチーフにした空間展示、実行委員長 新谷 陸
- 芸工祭2012** 10月20日(土)21日(日) テーマ「PRIDE」 建築家 竹内昌義講演会、キャンパス模型、カフェ chi chat、実行委員長 本田 光太郎
- 芸工祭2013** 10月19日(土)20日(日) テーマ「our hour」 ヴィヴィッドカラーの糸を一点に収束させるメインオブジェ、実行委員長 松本 壮左
- 芸工祭2014** 10月18日(土)19日(日) テーマ「ええじゃないか」 和カフェ「おいでや」、大道芸人 Kei & くまもん来祭 10月18日オープンキャンパス、実行委員長 官林 龍之介

- 1: 芸工祭2000のモダンダンス公演 2: 芸工祭2001のバオバブの木とティピ
3: 芸工祭2003のイケメン5 4: 芸工祭2005のアトリウム装飾 5: 芸工祭2006の狂言公演 6: 芸工祭2007のアトリウム装飾 7: 芸工祭2008のアトリウム装飾 8: 芸工祭2009のゲート装飾 9: 芸工祭2010のアトリウム装飾 10: 芸工祭2011のアトリウム装飾 11: 芸工祭2012の夜企画 12: 芸工祭2014の芸工棟の装飾 13: 芸工祭2013のアトリウム装飾

1	2
3	4
5	
6	7
8	8
9	10
11	12
12	13

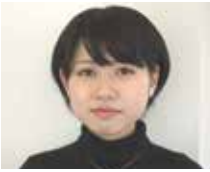


全国の学生たちによる卒業制作公募展 てつそん

全国合同の卒業制作公募展。2001年春に第1回が開催され、毎年、企画から運営まですべてを学生スタッフが担当し、発足時から芸工の学生が運営側および出展側として関わっています。てつそん2016は3月10日-13日に東京のアーツ千代田3331で開催されました。



てつそん2016代表
18期生 本間 火詩



TETSUSON

代表に聞きました！

—— てつそん2015に引き続き、今年も芸工生が代表なんですね。

私は1年生の11月から参加していて、今年は代表を務めさせてもらうことになりました。準備期間は大変なんですけど、会期の1週間が楽しすぎて、その次の年もやってしまうという(笑)。今年は私を含め12人の芸工生が運営に携わっています。

—— 3年も続けて参加しているんですね、その魅力は？

他大学の人と接する機会ってあまりないですが、てつそん会期中はいろいろな方と直接会って話ができます。そして、そこで出会った縁が続いて、別の機会に助けてもらったり、違うイベントに誘っていたり、そういう繋がりができるということが一番大きいかもしれません。

—— 負担も多いのでは？

会議や広報のために出かけたり、会期中はずっと東京に滞在したり、お金も結構かかるんですけど、それ以上にやってよかったと思います。卒業制作に取りかかる前に、他大学の卒展を積極的に見に行くようになりましたし、てつそんに集まってくる作品は意欲的なものが多くて、制作側としても刺激を受けますね。

代表に聞きました！

—— 「こどもと遊び」にどのような思いが込められているのでしょうか？

こどもたちが遊びの中から、自分で冒険しに行く楽しさや、ものを創ってゆくおもしろさを見つけていってくれたらと思って活動しています。どんな遊びをするか皆で企画するのですが、2015年のアジトはキャンプをテーマにしました。テントをつくったり、大きな絵を描いたり、さまざまな遊びをするのですが、リレーなど競い合う要素を入れると、こどもたちの反応がいいですね。毎年参加してくれる子もいるんですよ。

—— アジトは、芸工の1期生から関わっているイベントですが、長く続いていますね。大場さんはいつから参加しているのですか？

こどもと遊ぶサークルと聞いて1年生のときに入りました。メンバーは芸工と名古屋芸大の学生です。後輩もたくさん入ってくれて、活動を引き継いでくれています。イベントの際は地元の方に協力をいただいている、港まちづくり協議会や地元の自治会の方にもお世話になっています。



カルカン2015年度代表
18期生 大場 美波

CALCIUM
COMPANY

名古屋市立大学の学生のためのフリーペーパー Apollo(アポロ)

NCU.infoという名市大の広報ボランティアサークルが年4回発行・配布している小冊子。学生目線からの情報発信を通じ、名市大生が学生どうしや社会人とつながるきっかけになることを目指しています。



Apollo 9-12号
アートディレクター
18期生 黛 由紀子



Apollo

アートディレクターに聞きました！

—— どのように制作をしているのですか？

取材は主に滝子キャンパスの人文社会学部と経済学部の学生が担当し、デザインを芸工の学生が担当しています。印刷費は大学の振興基金への寄付金からいただいている、制作にあたって入試広報課の方もサポートしてくださっています。

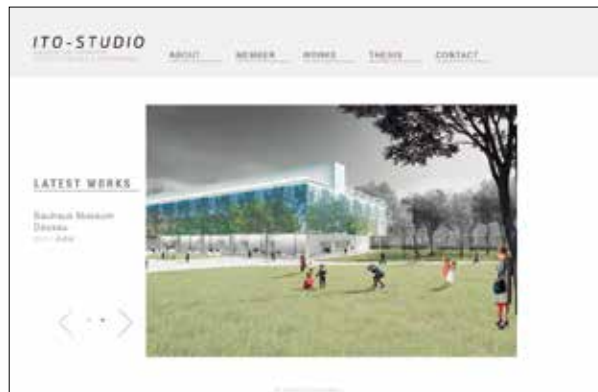
—— 何がきっかけで参加したのですか？

フリーペーパーやグラフィックデザインに興味があり、1年生の冬にNCU.infoに入りました。Apolloの1号目の立ち上げから関わっていた、当時4年生の先輩がSNSで呼びかけてくれたのを機に関わり始め、9号から12号までアートディレクターを務めました。今は後輩が頑張ってくれています。

ページが多いので、色の使い方や参考にする本を決めたりして、全体の統一感を出すように気をつけています。まとめ役になると、単にデザインをするだけでなく、間に立ってやりとりをすることが中心になってきます。自分がつくったものができあがる楽しさがあるほか、だんだんと知名度が上がってきて、記事を載せて欲しいとか、そういう反響があると嬉しいですね。

WEB系学生の自己ブランディングチーム UNITED(ユナイテッド)

学生がWeb分野で即戦力となる人材を目指し、自己ブランディングを行う学生団体。2014年10月に芸工の学生が中心となって立ち上げ、他大学の学生も参加しています。



UNITED 代表
18期生 黒田 梨沙子



UNITED

代表に聞きました！

—— 何をしている団体なのですか？

プログラミングやデザイン、企画など各自の得意分野を深めつつ、お互いの苦手分野を補完することで、より幅広い活動に挑戦しています。具体的には、チームでコンペに応募したり、Webやデザインの勉強会をしたり、依頼に応じてWebサイトやアプリの制作をしたりしています。

—— 20th記念事業のWeb制作も協力いただき、ありがとうございました。他にはどのような取り組みがありますか？

2015年は「第4回佐賀大学コンテンツデザインコンテスト」に応募した「ご当地神経衰弱」が入賞したほか、建築の伊藤研究室や「てつそん2016」のWebサイトの制作をさせていただきました。UNITEDのFacebookページで詳しい活動内容を掲載していますので、よろしければご覧ください。

卒業生が振り返る学生生活

この20年間で芸術工学部および研究科を巣立った17名の卒業生・修了生から最も印象に残っている学生生活の思い出を語ってもらいました。



フリー 健康指アドバイザー

1996年度入学 1期生

市岡 知夏

生活環境デザイン学科 奥山研究室 卒業

私は芸工の1期生です。当時の萱場キャンパスでは、短大の学生もいましたが、1年生の時、芸工の学生としては2学科60人程しかいませんでした。そのため、研究室の枠に関わらず、多くの先生方が私たち学生のために授業以外に沢山の時間を一緒に過ごして下さいました。そうした時間が1つ目の宝物です。そこでは先生の研究テーマの面白さ、若い頃の恋愛の話、冒険の様な旅行の話、これまでされてきた仕事の話など、私たちに真剣に向き合い、人生のエキスを惜しみなく教えてくださいました。卒業し社会に出て仕事をしたり様々な経験を重ねていく程、その時に

聞いた話を思い出し、今でも大きな力をいただいています。

2つ目は友人たちと過ごした時間です。グループでの課題、イベントやワークショップでの共同作業、旅行など友人たちと濃密な時間を過ごすことができました。そしてその時築いた関係が今でも続き、仲間の結婚式で慣れない楽器を一生懸命練習しバンド演奏をしてしまうほどの強い結束や熱い想いがあるのだと思います。

今でも多大なる影響力を私に与えている芸工で過ごした時間は宝物です。芸工に関わるすべての皆様のご健康とご活躍を祈っています！



株式会社エクサ
アプリケーションスペシャリスト

1997年度入学 2期生

杉浦(板東) 正樹

視覚情報デザイン学科 丹羽研究室 卒業

私の一番の思い出はオープンハウスです。オープンハウスとは開学3年目の平成10年に完成した芸術工学棟をお披露目するために内外の方々をお招きした、いわゆる竣工式を指します(先日の20周年記念シンポジウムは当時を思い出し感慨ひとしおでした)。オープンハウスでは学生・教員が一体となって作品を展示することになったのですがテーマが固まらず一苦労。そこで山本眞輔先生(名誉教授)にご相談した結果、「杉浦を先生の“新作”として展示する」ことに決定。テーマが決まれば後は走るだけ。まずは私の頭部を石膏シートで型取りしライフマスクを作成(一部は先生が直接手直し)。

胴体はレインコートをベースに装飾し、彫塑に見えるように偽装。最後に全体を金色に塗装して準備完了！

オープンハウス当日は入念に検討したポージングを決め、微動だにしない私…。そこに山本先生が颯爽登場。先生は来賓の方々に前に、私を新作として紹介されます。皆様「素晴らしい作品だ!」と感心しきり。「よし、バレてないぞ、しめしめ…」。裏では笑いを堪えるのに必死です。そして式典が始まった頃合いを見計らい、堂々と歩いて退場する私の姿に驚かれる来賓の方々に尻目に、メンバー一同は大成功を確信したのであります。



大学等非常勤講師
名古屋市立大学大学院 博士課程在籍

1998年度入学 3期生

砂田 治弥

視覚情報デザイン学科 川井研究室 卒業
芸術工学研究科 修士課程 同研究室 修了

芸術工学部が20周年とのお話を伺い大変感慨深く思います。当時、訳も分からず芸術工学とは何だろう?と思いながら入学し、偉大な先生方に叱咤激励を受けつつデザインとは?芸術とは?工学とは?といったキーワードを軸に、色々悩み考えながら学生生活を送っていたことを今でも鮮明に思い出します。

私は川井先生の研究室で大変お世話になっておりました。先生はいつも「手」で作業をする、造形をしていくその経験と感覚を大切にしておられました。当時デジタル技術は、まだ世間に飛び出してきたばかりの、とても心惹かれる新技術でした。ですが先生は、デザイナー

になるなら、まずは手を動かしてデザイン能力を鍛えろと強く仰っておりました。デザインというのは単なる描写にとどまらず、「モノの見方、考え方」であり、それをどのように媒体に表現するかが造形制作の基本である、そのことを念頭に学生時代を過ごしたように思います。また、学生、教員含め多くの方が参加した夏のスケッチ合宿の思い出は、今でも忘れられない大切なひとときであったと思います。今後も「りんごの色は何色?」の問いかけを次の世代の人たちにも伝えていければと思っています。



ビューローベリタスジャパン株式会社
建築認証事業本部

1999年度入学 4期生

佐久間 周一

生活環境デザイン学科 溝口研究室 卒業
芸術工学研究科 修士課程 伊藤研究室 修了

高校時代、大学進学先を決める際、何となく建築設計をイメージしながらも工学部では何か物足りないものを感じていた中で、オープンキャンパスでおとずれた芸術工学という言葉の響きと真新しい校舎に魅かれて入学を決めた。

入学直後の1年間は、週替わりで各デザイン分野の基礎実習をうけながら、一方で絵画、彫刻の手ほどきをうけ、座学では聞き慣れない難解な授業を必死で理解しようとしていたのを覚えている。デザインをキーワードにとにかくいろんなことに目を向け、また目指す分野の異なる仲間が一番一緒にいた時間だった。大学、大学院と6年間芸工の

キャンパスの中で沢山学んできたが、何にでも取り組んできたこの1年は大切な礎となった1年であった。

その1年目に一番影響を受けたのが川井先生である。「りんごは何色か?」にはじまった造形の授業にとどまらず、先生の誘いでスケッチ合宿へ行き、また児童養護施設に泊まり込みで壁画を描いた時もあった。自由に制作できる場をあたえていただき、その中で何気なく描いた線1本にもその良さを見だし教えていただいた。ものの見方が変わる瞬間がいくつもあったのを覚えている。



PLAYGROUND(デザインユニット)

2000年度入学 5期生

一宮 しの

生活環境デザイン学科 三上研究室 卒業

在学時、多くの時間を製図室で過ごした。毎日のように小さな物語がたくさんあった。

建築を学んでいた私は、隣のデスクで全然違う視点で建築プランを描く友人を見つめ、時に相談し合ったりしていた。

その向こうでは、プロダクト専攻の友人の方から、さらさらとスケッチする美しい音が聞こえる。さらに向こうではグラフィックや映像専攻の友人たちが真剣にデスクに向かってるのが見える。互いに課題内容やその解決方法を聞いたりして、違う世界を覗き見る。

時々先輩がふらりとデスクに近づいてきて声をかけてくれる。「面白いね」とか

「線が雑だ」とか「もっとこうの方がいいよ」とアドバイスをくれる。なんとなく毛色の違うひょうきんな後輩と話すときは、「視点が面白いなあ」と刺激を受ける。

そうして続く毎日の中で、建築を学ぶ私の視点では見つけれなかっただろうことが、たくさんあるということに気がついた。他分野の人や先輩後輩と一緒に空間で過ごしたからこそ、新鮮な発見もあったし、面白い体験も出来た。

製図室での小さくて、だけれども大切なたくさんの物語は、ひとつの視点からだけではなく、色んな切り口で考えられる能力を育んでくれたのだ。



弁護士(荒川武志法律事務所勤務)

2001年度入学 6期生

三好 裕一朗

視覚情報デザイン学科 水野研究室 卒業

初めてのデザイン実習の時だったと思う。森島紘教授から最初に与えられた課題が印象に残っている。デザインとは何か、考えを述べなさいというものだった。新入生一人ひとりが思い思いの答えを口にするが、教授は、椅子に深く腰掛け、腕を組み、目を軽く閉じたまま、じっと学生の言葉に耳を傾けている。一通り学生が意見を述べた後、教授が静かに語り始めたデザイン論は、当時の僕にはとても斬新で印象的だった。自分が芸工に入学したことを、強く実感した日だった。

教授陣にとどまらず、同級生はもちろん、先輩や後輩も、芸工は皆が刺激のかつ個性的な人々の集まりだった。そん

な仲間と、時に夜を明かし、屋上や食堂で語らい、意見をぶつけ合った日々は、月並みな表現ながら僕にとって貴重な財産だ。

僕は今、芸術工学という分野から離れた場所に身を置いてはいるが、問題点を抽出し、課題解決のための道程へ依頼者を導くという役割を担う点は、芸工で学んだデザインの思考と共通するし、その思考が業務に活かされていると感じている。同級生や同窓生の多方面での活躍も刺激になっている。

学生時代を芸工で過ごし、尊敬できる仲間に出会えたことに、心から感謝している。

私は、大学4年生から博士後期課程を修了するまでの約7年間、鈴木賢一研究室に所属していました。その間、建築やまちづくりに関する多くのワークショップに参画させていただきました。ある年には、1年間で50本ものワークショップを計画・実践し、なおかつ論文の指導も毎週のように頂戴し、毎日綱渡りのような生活をしていました。が、それも今思えば、「理論と実践」を両輪とする芸術工学的な課題解決アプローチを身体に染み込ませるための鈴木先生の愛ある指導だった、と理解しています。

また、芸工敷地内の体育館（現在は解体されテニスコート）で活動していた

フットサルサークル「芸工会館」も私にとっては掛け替えのない思い出です。当時ただの物置だった体育館を整理し、フットサルゴールを芸工祭で余った竹で組み上げ、それを不憫に思った当時の大学事務室の方がフットサルゴールを備品で購入してくれたという、文字通りゼロから皆で作り上げたサークルでした。メンバーとは卒業した現在も交流が続き、各方面の第一線で活躍している友人達からは常に新たな刺激を受けています。

良き師匠に出会い、友人や先輩・後輩に恵まれた芸工生活であったと、私は胸を張って言うことができます。

「デザインとは何か？」入学直後に一人ずつ順番に説明する講義があり、最初の印象的なことです。ふんわりとした期待をもって入学し、初めてデザインとは？を考えるきっかけになりました。今でもデザインという言葉を知るとこの時のことを思い出します。

「寝食を忘れるぐらい没頭できることを」と卒業間近に言われました。芸工での生活はまさにこれだったと思います。芸工に住んでいたかのように、朝ご飯を食堂で食べ、講義に出て、課題を作成し、夜に銭湯に行く。こんな日が多かったと思います。課題が終われば打ち上げをし、誰かの誕生日には全力でお祝

いをしました。専攻を問わず色々な考えの人がいました。違うことをしているのに議論はするし、喧嘩をしている人もよく見かけました。

3年時の名古屋市の活性化プロジェクトは特に印象に残っています。院生とのグループワークで調査からプレゼンテーションまで行うもので、個人での課題が多いなかでのグループワークは学びが多いものでした。

社会に出て、学生時代にもっと学外に出て活動すればよかったと思う機会も多々ありますが、芸工での生活が今の自分を作っていると思います。



アニメーター イラストレーター

2004年度入学 9期生

野中 晶史

生活環境デザイン学科 山口研究室 卒業

生活環境デザイン学科に入学して1年。プロダクトにも建築にも進む決意ができなかった僕は、2年生から視覚情報デザイン学科の実習課題へ進んだ。

いくつか課題をこなす中で、気付いたのは「自分は時間をかけなければ良いものが作れない」という事だ。ただ、昔から何かに没頭するのが好きだった僕は時間をかける事自体それほど苦に感じなかった。「コソコソやる」という言葉はわりと好きな響きだった。

そんな中、出会ったのが、2年後期の実習課題「アニメーション」。描けば描くほど動きが出来上がっていく心地よさ。時間をかけた分、はっきり目に見え

る形で現れる成果。今まで感じた事のない圧倒的な楽しさで、周囲に迷惑をかけているのも忘れ没頭して描き続けたのを今でもよく覚えている。

実習で出来上がった作品はけっして満足できるものではなかった。けれど、とにかくアニメーション制作が楽しかった。まるで何年もかけてクリアする壮大なRPGに出会ったような、そんな感覚だった。

この時から僕のもの作りの方向は決まった。技術や考える力がついて、やっている事は今も変わっていない。



たんぼぼの家
アートスクールPocket運営 他

2005年度入学 10期生

竹田(松田) 悠佳

デザイン情報学科 森下研究室 卒業

20周年おめでとうございます。学生生活の中で、一番の思い出は、森下良三さんの研究室で学ぶことができたことです。

卒業研究は、4年間の中で好きなことに没頭できる時間で、森下さんから、いつも学びつつづけることを教えていただきました。「卒業してからも、続けるように…。」現在の仕事についてからも、いつも自分の中にその言葉があります。

卒業後は、障害のある人の創作活動のサポートなどの仕事を経て、現在は、学齢期の障害のある子どもたちのアートスクールのプログラム運営や、地

域の障害のある人もない人も参加できるワークショップなどをさせていただいています。創作活動を通して、子どもたち、一人ひとりから学ぶことが沢山あります。

森下さんのあの言葉をいつも思い出して、自分も学び続け向上しながら、地域の方々、子どもたちに還元していけたらいいなと考えています。



株式会社インタレストマーケティング

2003年度入学 8期生

立石 直敬

視覚情報デザイン学科 森島研究室 卒業



ヤマトマテリアル株式会社

2006年度入学 11期生

中嶋 有花

デザイン情報学科 大坪・國本研究室 卒業

芸工と聞いてすぐに頭に浮かぶのは、製図室とそこでみんなと過ごした毎日です。

芸工入学と同時に知人がいない名古屋での一人暮らしが始まり、友達ができるのか、寂しい生活にならないかと不安でいっぱいでした。しかし実習課題がなかなか大変なおかげで、毎晩遅くまでみんなと製図室で作業をすることになり、寂しさなど皆無となりました。

一緒に課題に悩んで苦しみ、スーパーのおつとめ品弁当を食べ、たまにはピザを取ったりして、椅子を三脚並べた上で仮眠をとって、課題をやっているつもりがむだ話で終わってしまいプレゼン前

に慌てて徹夜、そうやって一緒に過ごしたクラスのみんなは私にとって家族のようで、そんなみんながいる製図室は実家のリビングのように居心地の良い場所でした。

食べ残して悪臭を放つゴミ箱や散乱する壊れた模型、一時は部屋中を満たしていたスケッチ用の生魚の腐敗臭。こんな強烈な製図室の要素ひとつひとつですが、今も素敵な思い出として私の中に残ってしまっています。それほどこまでに製図室で過ごした4年間は本当に楽しく色濃い、特別なものでした。



松原市役所

2007年度入学 12期生

中澤 由美子

都市デザイン学科 瀬口研究室 卒業

私の芸術工学部での生活は、「人との繋がり」を学んだ4年間であった。

というのも、大学に入るまで勉強が一番。（だから頭が良いかというのは置いて）遊び方もましては人と深く向き合う事をあまり知らない人間であった。そんな人間が地元大阪を離れ、名古屋で一人暮らしをしながら建築を学ぶ事となったのだ。正直、はじめの2年間は大変だった。課題は慣れず、徹夜も何度もした。今までの決まった答えを導き出していく作業とは真逆で建築とは答えのないものだと分かり、それが一番苦しかった。そこに加え、他人と毎日朝から晩まで一緒に、人間関係とも向き合わざるを得ない生活

であった。

ただ、そんな生活を乗り越えられたのも芸工生のおかげだった。同じように建築に悩み、勉強し、課題の合間に何度も旅行をし、イベントには服を揃えたりした。

社会人になって宝となっているのはこの頃の友人であるし、この4年間で共に学んだ人達との深い絆だった。また、社会人になって違う学年の子達と遊ぶようになったことでも芸工生の絆を感じている。

改めて、私は本当に芸術工学部を選んでよかったと思う。



デザイナー

2010年度入学 15期生

浪崎 唯

デザイン情報学科 高橋研究室 卒業

大学での4年間の学生生活は、さまざまな楽しいことが体験でき、あっという間に過ぎてしまいました。

芸工祭では、実行委員になりポスターを作ったり、卓展では、自分で考えたオリジナルキャラクターのフィギュアを作ったりしました。そして、その時に知り合ったメンバーや同級生と花見をしたり、近くの川でバーベキューをしたりしたのもいい思い出です。

なにより楽しかったのは、卓展のメンバーと一緒にクリエイターズマーケットに出店するために商品を作って売ったことです。東山動物園とのコラボグッズを販売することもあり、市立大学ならではのイベントもありました。

授業で今でも印象に残っているのは、

デザインの基礎となる勉強でした。コカ・コーラのロゴをトレースする課題や色彩論の課題は特に厳しく何度もやり直しをした記憶があります。おかげで卒業するころには、ロゴで使われているラインの綺麗さ、形の美しさがどんなものかが、わかるようになりました。そして、今でもコカ・コーラのロゴを見ると課題の事を思い出してしまうのです。



株式会社ディーエイチシー
印刷デザイン DTP

2008年度入学 13期生

山口 かおり

デザイン情報学科 森研究室 卒業

4年間の学生生活の中で、大学での講義の他に、学外調査などの制作につながる研究に参加しました。その中で特に印象的だった調査が「岩手県宮古市での被災地調査」です。

大学4年の11月、学外調査・研究の一環として、森先生と同ゼミの学生4名で岩手県沿岸部の宮古市を中心に「災害対策用サインの被災地調査」を行いました。現地では復興途中であった山陸鉄道などの交通機関を使い、東日本大震災から8ヶ月経過した被災地の様子や現状のサインなどの調査を行いました。また、地元の方々や宮古市役所の方々に協力していただき、災害時の避難行動

や今後の復興計画に関するヒアリング調査の後、問題点や改善点を洗い出し、調査報告としてまとめました。

この調査では、日常の講義ではわからない現地の生の声を聞くことができ、そこからデザイン分野で何ができるかを考えることができました。

学外調査やワークショップは学生生活の中でも数少ない機会でしたが、参加でき、様々な環境で勉強できたことは社会人になった今でも貴重な経験だったと思っています。



株式会社タカラトミー

2009年度入学 14期生

夫馬 司貴

デザイン情報学科 横山研究室 卒業
芸術工学研究科 修士課程 同研究室 修了

私は学部と修士の6年間で芸工で過ごし、主にプロダクトデザインと人間工学を学びました。その中で研究室、製図室などで制作や研究を行っていた日々が特に思い出に残っています。

私は講義の課題以外でも卓展、学校外展示、コンペなどに向けて3Dプリンタ・切削機・木工室の機械などを使った物の制作や電子工作・アプリケーションなどのプログラミングに打ち込みました。常に友人と切磋琢磨し、あまり良いことではないですが締切り期日前には大学に泊まることや徹夜をすることも多かったです。また、家族のように研究室の仲間と毎日食卓を囲っていたこ

とも芸工の思い出です。これらの仲間と共にものづくりを行った経験と作った時の喜びが私の現在の職業の選択につながっていると思います。

興味を持ったことに関して時間を忘れて好きに取り組むことができる環境はとても貴重であり、設備や時間、場所、先生・先輩方、同じことに打ち込める友人など、社会人では自分で見つけなければならないものが最初から揃っていたのが私にとっての芸工です。まだ社会人になって1年ですが、今後も芸工で知ったものづくりの楽しさを感じながら活動したいと思っています。



クラウンエクステリア株式会社 設計部

2011年度入学 16期生

西尾 陽子

デザイン情報学科 作間研究室 卒業

4年間の集大成である卒業制作は、楽しさも辛さもあった大学での一番の思い出です。私の研究室は、卒業制作に特に力を入れる方針でした。そのため、3年生の終わり頃から制作のテーマを決め始め、4月には制作に取りかかっていました。

映像を使ったインスタレーション作品だったので、映像でどんなことができるか思いつくだけのアイデアを映像に起こして、映してみてもどう見えるか実験しました。実験により、思っていた動きをする時と思わぬ動きをする時とがあり、そこからまた違うアイデアが思いつくこともあって、大変でしたがとても楽しかったです。

そうやって実験を繰り返し、ちょっとずつ完成に近づいていきました。アイデアや問題の解決策がなかなか思いつかない時は大変苦しい思いもしましたが、その分作品が完成した時の喜びは格別でした。完成した時の作間先生との握手は今でも忘れられません。

1年かけて作品を作って、卒業制作というのは何をテーマにするかではなく、そのテーマをどれだけ突き詰められるかが作品の善し悪しを決めると私は思いました。辛い時や問題にも、逃げずに少しずつでも向き合えばきっと素晴らしい作品が出来上がるはずです。



日産自動車株式会社

2000年度入学 大学院1期生

曽我 充弘

芸術工学研究科 修士課程 宮村研究室 修了

私が“芸術工学研究科”という響きに魅せられて入学したのは、大学院の1期生の宮村研究室。華々しく芸術とコラボした建築構造学を学べると思ったのとは裏腹の宮村先生の第一声を忘れることはないだろう。チャラチャラしたこと言わずに、しっかり構造のことを勉強せい！大体お前は英語できるんか？

今となっては、そうだと納得はするものの、当時は本当にがっかりしたものだった。せっかく入学した芸術工学研究科。周りを見渡してみれば、華麗にCGを使いこなしプレゼンする同期達、初めて聞く芸術分野の内容の講義をしてくださる先生方など、とにかく眩しく見えたのだ。結局センスのない私

は周りの感性に追いつけるはずもなく英語と構造の基礎に追われることになるのだが、日々刺激的だったことは忘れられない。

また宮村先生からは幅広くお持ちの知識、見識からの刺激だけでなく、御褒美も頂いた。英語を頑張ったということで、シンガポールの国際学会発表などに行かせて頂いた。あの時、外国人からの英語の質問にあたふたする自分を見ながら笑っていた先生の楽しそうな笑顔は忘れられない。

芸工にいたのは僅か2年だったのだが、あれほど刺激的な2年もなかったと思う。これからも芸工が刺激的な場所として発展することを祈念してやまない。