

大学の入口と出口をつなぐフリーマガジン

[vol.01]

大阪芸術大学
芸術計画学科

ART PLANNING DEPARTMENT

2014

TUNNEL

芸術計画学科創設40周年記念号

トンネル



あなたの好きなことが
あなたのしたいことなら、
きっと芸計はおもしろい。



特集:

芸計の出口

EXIT OF THE TUNNEL.

〈インタビュー〉好きを仕事にした16人の卒業生

INTRODUCTION

学科長のごあいさつ

2014年、芸術計画学科は学科創設40年のターニングポイントを迎えています。学科が設立された1970年代の始め、大きな変化が次々と押し寄せてきました。芸術も例外ではありません。

1970年代の一般の人々の常識では、芸術は、美術館に収まる作品であり、美術館に出かける人々が「芸術」の観客でした。しかしこうした状況が大きく変化してきます。象徴的な出来事は、1970年の大阪万博です。日本中から人々が万博会場に押し寄せました。集まった観客は、万博のシンボル、岡本太郎の『太陽の塔』に代表される美術館に収まる作品イメージとは全くかけ離れた「芸術」と出会いました。このとき新たな大衆的「観客」が生み出されたのです。「美術館」の根本的なリニューアルも含めた、大衆と芸術の新たな出会いの仕組みを生み出すことが差し迫った課題となり、この大きな変化をキャッチして創設されたのが、芸術計画学科です。

人々と芸術の出会いの仕組みを新たに切り開く—この課題は「芸術」の変化に即応して柔軟に出会いの仕組みを構想、「計画」ということと理解されました。こうして芸術大学のなかに制作そのものに携わるのではない新たなアート・マインドを持った集団が生まれていきます。

「芸術」を理解して、それを「観客」にも理解してもらい観賞してもらおうという考え方には、窮屈な制限がかかっています。想定された「芸術」の範囲があり、観客も制作とは関わりがないという思い込みです。しかし、今やデジタルカメラの普及によって誰もがイメージの制作に関われる時代です。また、アニメなどポピュラー・カルチャーの領域に切り分けられていた新たな感性と考えをベースにした表現活動が芸術と融合して、文化領域の一部が芸術といわば地続きになってきています。さらに、拡大された芸術は美術館の枠を超えて社会の中で多様な役割を期待されています。

このような大きな変化が進行するなかで、21世紀の今、芸術計画学科に突き付けられている課題は、芸術文化の動向を見つめて、芸術・文化の新たな方向性を作り手に提案し、アクティブになった観客と連携して芸術・文化の新たな場を企画創出することです。つまり、これらの課題をすべてクリアーできる〈クリエイティブなつなぎ手〉、クリエイティブプロデューサー／クリエイティブプランナーの育成です。この課題に芸術計画学科が答えを出せる人材を輩出してきたことは、本冊子に登場される卒業生が実証していると確信します。

芸術文化に対するさまざまな関心をいただいた高校生の皆さんを受け入れ続けてそして、時を経てそれぞれの領域で自立したクリエイティブプロデューサー／クリエイティブプランナーへと成長成熟することが可能となるように、これまで以上に芸術計画学科は学生の皆さんのサポートに全力を挙げさらにチャレンジを続けていきたいと思ひます。

犬伏雅一

いぬふせ・まさかず／大阪市出身。1976年京都大学文学部言語学科卒業。1987年大阪大学大学院文学研究科博士後期課程単位取得退学。文学修士(大阪大学)。所属学会は、美学会、日本映像学会、表象文化論学会、日本写真芸術学会、日本記号学会、日本文化政策学会。研究分野は美学、視覚文化論。映像理論が専門。イメージ(静止画、動画)があふれる現代社会においてイメージがどのような働きをしているのかを写真を中心に研究している。芸術分野に限定せず、日常生活の中での「イメージの役割」に関心がある。ステューグリッツと「芸術写真」の研究や戦前の関西の写真家—中山岩太などの研究を行っている。写真の展示史では史上最大の国際巡回展「ファミリー・オブ・マン」展に注目している。これらの研究と並行してフランスの視覚文化研究の翻訳紹介や実験映像史の翻訳紹介、写真理論の翻訳紹介を行っている。編著書に『新世代写真術』(フィルムアート社)がある。

FIELDS OF STUDY

研究分野



「つくり手」と「受け手」のコミュニケーションを実現する、つまり優れたアートと社会をつなぐ「場」をつくるには何が必要かを学び、同時にアートの今の姿を理論的に学びます。また「つくり手」と「受け手」が交流する場を企画運営するマネジメントを身に付けていきます。



ファッションを美術館で展示、アニメの世界を美術館で、地域の伝統文化を受け継ぎ、地元の人々と活力あるまちづくりに取り組む。こうした文化企画を推進するためのマネジメントに対する理解も求めます。

学芸員資格必須科目は、**学びのペースメーカー、企画実践力の基礎体力養成を目指す!**

アート(art)のもともとの意味は技術、技です。芸術・文化はさまざまな技(arts)によって生み出されたものを対象にします。芸術・文化という巨大な海へと乗り出して「つなぎ手」を目指す学びには、学びのテンポと学びの進路がふらふらしないように、一本筋を通す必要があります。自由に自分の世界を目指すための必須の基礎体力の育成と学びのペースメーカーとして学芸員必須科目に全員が取り組みます。

ART PROJECT

芸術計画学科が実践するアートプロジェクト

万博公園アートプロジェクト 未来記憶圏からの目覚め
—
ノリとたゆたう (瀬戸内国際芸術祭2010参加作品)
—
なんばパークスアートプログラムvol.1-10



万博公園アートプロジェクト 未来記憶圏からの目覚め

アートキッシュ

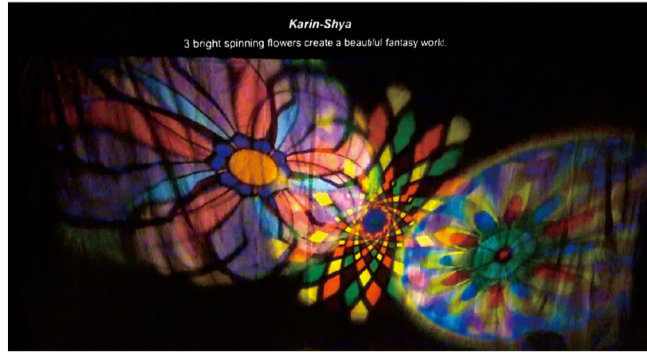
環状線福島駅高架下シャッターアート (JR西日本不動産との産学連携)

Hanarart 2013 桜井市エリア 来迎寺インスタレーション



Hanarart 2013 桜井市エリア 来迎寺インスタレーション

「錦影絵」 デジタルを超える 気配と身体性



9TH INTERNATIONAL CONVENTION 2013/ THE MAGIC LANTERN SOCIETY/October 25-27, 2013 The Birmingham and Midland Institute/ 錦影絵「花輪車」の一場面

芸術計画学科の学びの場は、キャンパスのみならず、現場に直結しています。毎年、いくつかのプロジェクトが展開され、多くの学生たちがトレーニングを重ねています。総合芸術大学の特性を活かし、多くの学科と協働するかたちをとり、プロデュース、マネジメント等、チームの中核的な役割を芸術計画学科生が担います。

「未来記憶圏からの目覚め」は、2009年の夏・冬に開催。芸術計画学科の学生を中心に、映像、工芸、演奏、キャラクター造形、建築の各学科及び大学院、通信教育部、附属美術専門学校等の学生、卒業生、教員ら約200名の大阪芸術大学グループプロジェクトチームと様々な企業がコラボレーションしました。来場者が太陽の塔と対話し、メッセージを投影できるコンセプトとシステムを構築。あらゆる世代が集い、新しい夢や希望を共有し合う場を創出しました。

「ノリとたゆたう」は、瀬戸内国際芸術祭2010の参加作品で、建築、映像、音楽、デザイン、通信教育部ほかの卒業生、教員で制作。運営は芸術計画学科の学生をはじめ、数多くの学科の学生たちが担当しました。豊島の旧海苔工場をリノベーションし、フィールドワークをふまえながら、造形、映像、音響、言語、身体メディアを駆使し、鑑賞者が瀬戸内海で育まれたノリになる体感型インスタレーションを表現しました。約100日

(芸術計画学科 准教授 谷 悟)

芸術・文化融合イベントである「アートキッシュ」は、喜志駅前通り商店街の集客活性化という商店街の切実な思いで始まった企画で今年8年目を迎えます。現在は、地域コミュニティ全体の活性化へ向け、商店会を核とした地域全体の芸術・文化プロジェクトを目指しています。

また、2012年秋にJR西日本不動産株式会社より福島駅エリアの雰囲気や華やいだ楽しいものにしてほしいとの依頼を受け、環状線福島駅高架下の飲食店街のシャッターアートの企画制作を行いました。プロジェクトは芸術計画学科の学生が中心となって運営し、デザイン学科の学生たちにデザインを依頼しました。2013年8月後半には、キャラクター造形の林日出夫先生率いる複数の学科からなる制作チーム(美専の学生含む)とデザインを担当した学生、芸術計画学生の制作チームが、酷暑の中、早朝から制作に取り組み完成させ

(芸術計画学科学科長 教授 犬伏雅一)

ました。

続いて2013年秋には、奈良県桜井市のまちづくり協議会からの依頼に応じて、奈良県の地域リレー型アートプロジェクト、奈良・町家の芸術祭 Hanarartに参加しました。桜井市の由緒ある寺院である来迎寺の本堂でブラウン管モニターを用いて寺院の特性を生かした映像によるインスタレーションを行ないました。映像の制作には映像学科の大橋勝先生にも協力していただき、芸術計画学科生が制作しました。

「アート・カルチャー・コミュニティ」をキーワードに、学生が自主的に活動できるプロジェクト推進に力を入れています。

大阪を発祥とする「錦影絵」は、幻燈師が抱えて操る木製幻燈機と、さまざまな仕掛けを備えたスライドが、和紙スクリーンにいきいきとした動きのある物語を映し出す、日本独自の伝統芸術です。

「錦影繪池田組」は、この「錦影絵」を関西で初めて復元した、アートプロジェクトです。その活動は、文化資源の発掘・復元や伝統芸術の継承保存にとどまらず、創作公演とワークショップを通して、地域文化の活性化に貢献すると同時に、新たな表現メディアの可能性を追求しつづけるものです。

美術館・博物館・公共施設・古民家などで公演や

ワークショップを数多く行っているほか、海外の文化団体からの招聘で現地公演を挙行するなど、活動の範囲は大きく広がっています。

映す、担う、創る、というよろこびを学際的に展開することによって、古くて新しい映像芸術「錦影絵」を広めようとする意欲的な姿勢が、市井の人々から研究者やマスメディアにいたる幅広い層から、大きな注目と評価を得ています。

(芸術計画学科 教授 池田光恵)

特集： 芸計の出口 EXIT OF THE TUNNEL.

芸術計画学科に入ると何ができるのか、卒業したのち何になれるのか。芸術計画学科では、学生ごとの研究テーマや目指すものによって得られる学びは全く異なる。そのため、芸術計画学科での学びを一言で表すことは容易ではない。芸術計画学科で学んだ先にあるもの、「芸計の出口」とは、一体何か。特集では、学生時代や社会人になってからの自分の「好き」を仕事にした16人の卒業生の姿から、芸術計画学科の出口に迫る。



東欧絵本フェア開催中の代官山高屋書店にて

ITO CO №01

伊藤 高

—
プチグラバブリッシング 代表取締役
編集発行人

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

プチグラバブリッシングというインディペンデントな出版社の創業者で、職業としては編集発行人ということになります。具体的には、書籍の編集・制作と販売、プロモーションなども手掛けます。本から発展するワンソースマルチコンテンツの形で広がったのですが、映画の配給や、プロダクトの制作なども、少しずつ行っていますね。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

芸術系と生活文化関連の書籍を手掛けているので、その中で様々な作家にお会いし、お話を伺います。アトリエにお邪魔する機会もよくあるのですが、皆さんがどういった考えをお持ちで、作品制作に打ち込んでいらっしゃる様をその環境でお聞きすることが出来るのは、とても大きな喜びです。そこで得た経験や、その魅力をより多くの方に知っていただくために、僕らも貢献したいと思っています。重要なことは、本にすることで何を伝えたいのか、その魅力をどう読者に伝えるのか、独自の視点に基づく解釈が編集のキモだったりしますので、このことを意識しながら、ものづくりの一端を担う重責を日々感じて仕事をしています。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

作家や著者と、読者をつなぐ役割こそが編集者の仕事です。映画、音楽、文学、デザイン、工芸など芸術分野から趣味的・実用的なものまで様々なジャンルを扱っていますが、もちろんそれらの専門家ではありません。だからこそ、専門的知見をお持ちの方との対話が成立するための基礎体力、芸術分野における学際的教養の重要性を芸術計画学科で気付けたことは、糧となりました。

Q.最近のお仕事について教えてください。

北欧関連の書籍を多数刊行していますが、新作として、建築にとって光が如何に重要な要素なのかを様々な実例紹介と共に考察する作品集『アルヴァル・アールト光と建築』を刊行しています。このプロモーションも兼ね、代官山高屋書店の建築デザインコーナーで、フィンランドが世界に誇るアールトが手掛けた家具や照明、カトラリーを中心にした北欧フェアを企画したり、東欧絵本フェアに参加させていただいたりしています。

Q.これからの抱負を教えてください。

僕の卒論のテーマは「サイバースペースの未来像」の考察で、学生時代からフリーライター活動をしつつ、卒業後はMacintoshの情報誌を刊行する仕事に就きました。メディアリテラシーに関心があったので、ネットが爆発的に普及する前後に海外の展示会を巡ったり、ITベンチャーの取材を重ねて毎月雑誌を作るのは、大変でしたが刺激的でした。ただ、自身の表現を考えると、そこにはどうしても手触りが欲しくて、本というアナログなものづくりをやりたいと思い、独立しました。一見、世の流れに逆行していますが、デジタル全盛の時代だからこそ手仕事が尊ばれ、民芸が再評価されてもいますよね。また、武井武雄さんも再注目されていますが、うちでも『PetitGlam no.7』というヴィジュアルブックで特集をしています。武井先生は『コドモノクニ』などの童画家として著名ですが、刊本という工芸製本シリーズを長年手掛けられた大家です。この方のお仕事を拝見していて、「ああ、やっぱりこういうことがやりたいな」と何度となく思い、今に至ります。電子書籍など、情報やコンテンツの流通にはITを最大限に活用し、他方、工芸製本としての手触りのある本を持つ喜びを追求する。この両輪立ての馬車を駆ることが、目下の大きな目標であり課題です。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

作家の世界を未だ見ぬあなたに導き、浸透させるために、最も効果的に伝達する。そのための媒介、コミュニケーターとして必要な素養がまさにアートプランニングです。この役割を担うために今何が出来るのか、その方法を考える。社会との密接な関わりの中で、バランスよく提案し、実践出来るかが、アートプランニングの基本であり醍醐味だと思います。小さな気付きと、日常に広がっているものづくりの喜びを大切にしながら、少しずつ学び、楽しんでいただけるといいなと思います。



北欧フェアの様子



いとうこう／株式会社プチグラバブリッシング代表取締役、編集発行人。世界の生活文化をテーマにした出版を軸に、映画配給、プロダクトの制作なども行う。主な出版物は「北欧デザイン」シリーズ、「あたらしい教科書」シリーズ、「チェブラーシカ」、「ルフランソフラン」、「EDU-TOY」、「世界の祝祭日とお菓子」、「ヒンメリ フィンランドの伝統絵巻」など。近刊は「アルヴァル・アールト 光と建築」、ライターとしても活動し、「装苑」誌で連載中。

●1969年生／福岡県出身／学籍番号 T88-007／1993年卒業

OHNO TADAAKI

多 忠秋

—
伊丹市立美術館副館長
学芸員

№02

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

伊丹市立美術館で副館長と学芸員を務めています。当館は小規模な美術館でするので、施設の管理から、年間を通しての展覧会の企画立案まで全てに関わっています。展覧会においては、チラシなどの作成から、出品作品の調査、借用、展示図面の作成、実際の展示作業まで、その流れの全般を取り仕切る仕事を行います。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

美術館の仕事は、才能ある人や優れた作品を一つにまとめて、自分を越えた“総合芸術”を創りあげることにやりがいがあると思います。現存作家の作品展でしたら、作り手と直に接して、共に優れた展示空間を作っていくこと。また物故作家の作品であれば、時代を超えて価値をもつ作品に新たな視点を加えてより作品の魅力を引き出すなど、展覧会ごとに独自の物語を生み出せる醍醐味があります。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

現在、美術館では、絵画、彫刻などととも、映像作品や空間自体を作品化するインスタレーションが多く行われています。関連企画では音楽やダンス公演など、取り扱うメディアは多岐に渡っています。そのような中で、芸術計画学科のカリキュラムを通して、造形、言語、音響、映像、情報、身体表現など幅広く学んだことが、仕事の随所に役立っているのも、芸術計画的な仕事だと感じます。

Q.最近のお仕事について教えてください。

国内外の絵画、版画、彫刻を中心とした展覧会を手掛けるのと同時に、近年では、コスチューム・アーティストのひびのこづえさんや、浅草を舞台に人間存在の根源に迫るポートレイトを撮る写真家、鬼海弘雄さんの展覧会を開催しました。

TANAKA RIEKO №03

田中 梨枝子

—
神戸ゆかりの美術館 学芸員

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

神戸ゆかりの美術館における展覧会の企画・運営と関連するワークショップや講座などの教育普及事業の企画と実践が主な業務です。その他、資料の保存・管理業務、調査・研究業務はじめ、地域の学校や諸施設と連携した授業、事業の実施など、美術館に関わるさまざまな仕事を担当しています。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

鑑賞者や作家との対話が一番の楽しみです。作品を前にしたときの、子供たち素直な言葉、高齢者の方々から聞く懐かしいお話。鑑賞者との対話にはいつも新しい発見や驚きがあります。また、郷土作家の方々からは芸術・文化の奥深さを学びます。対話を通し作品やアートに触れられることが、この仕事をしていて本当に良かったと感じる瞬間です。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

私は業務の中でも教育活動を実践するエデュケーターの仕事に力を注いでいます。エデュケーターには相手の心に寄り添う柔軟性と、美術館や作品を心から楽しむ姿勢が必要です。事業を企画するときに、「美術の事を学ぶだけでなく、芸術・文化と



「キタイギタイ」ひびのこづえ展-生きもののかたち服のかたち-/写真 高峰清俊

また、当館の作品蒐集の基本コンセプトである「諷刺とユーモア」を踏まえて、『滑稽新聞』で知られる稀代のジャーナリスト宮武外骨を検証する展覧会を開催し、その作品の蒐集にも携わっています。

Q.これからの抱負を教えてください。

当館では日本庭園に面したこじんまりとした邸宅で作品を鑑賞するような雰囲気味わっていただけたらと思います。ストレスの多い時代に、美術館に来てゆったりと作品に向き合ってもらえる環境づくりを心掛けています。また当館の企画展や所蔵品展をきっかけに、鑑賞される方が自分の中での新しいストーリーを紡ぎ出していただけるような展覧会を開くことができればと思っています。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

芸術計画学科では、熱意さえあればさまざまな芸術分野にトライし、想像以上に多くの知識や体験をストックすることができます。その過程で自分が得意な領域に気づくことは、自分を活かす手法を手に入れることでもあります。是非、自ら手を動かして創作したり、専門分野の方と交流するなど、積極的に行動してください。それができる環境が整った学科なので最大限に活用してほしいと思います。



おおの ただき／伊丹市立美術館副館長（学芸員）。1996年芸術計画学科卒業後、公益財団法人伊丹市文化振興財団に入職。伊丹市立文化会館「いたみホール」設立準備室、同会館事業担当、副館長を経て、現在、国内外の諷刺画を中心に約9,000点の作品を収蔵する伊丹市立美術館の学芸員として数々の展覧会を企画している。

●福岡県出身／学籍番号 T92-018／1996年卒業

広い世界を感じて欲しい。共に学びたい。」と思うところは芸術計画的だと感じます。

Q.最近のお仕事について教えてください。

本年は、神戸と阪神間の9つの美術館・博物館が共働して学校教員向けの研修会を実施します。これは数年前から近隣館の現場スタッフ同士が地道に活動を重ねた結果、地域の学校と美術館・博物館を結ぶ連携プログラムとして実現したものです。今年一年をかけ、美術館や博物館での豊かな学びを多くの方々に体感してもらえたらと思います。

Q.これからの抱負を教えてください。

美術鑑賞教育について実践、研究を深めることが課題です。今年には本務において教育普及プログラムが単館と連携実施分を合わせ今までにない充実した件数になる予定です。これまでの経験を生かし、人と作品、人と人のつながりを大切にしたいと努めたいと思います。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

芸大という刺激的な環境は人生の時にしかないと思ってください。ジャンルにとらわれずさまざまなアートと人に出会いましょう。新しい出会いをたくさん経験し、自分自身が大切にしたい「こと・もの・人」について考えてください。在学中に得た経験と学びはあなたの財産になり、いつかやりがいを感じる活動や仕事につなげられると思います。



たなか りえこ／美術科の高校を卒業、大学では現代美術とその周辺を学ぼうと芸術計画学科を選び、卒業後2001年より製菓会社の商品企画課に4年間勤務。次はアートに関わる仕事と考え、神戸市立小磯記念美術館で窓口・事務アルバイトを経て07年より現職。08年より神戸大学人間発達環境学研究科で美術鑑賞教育を専攻。11年、同研究科博士課程前期修了。

●兵庫県出身／学籍番号 T97-075／2001年卒業



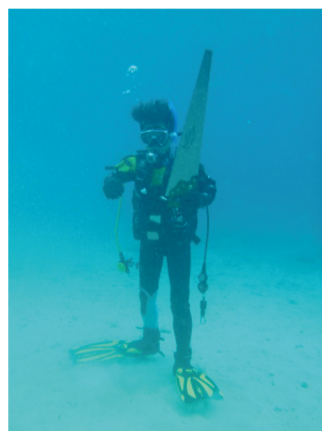
SAKITA HAJIME

サキタハジメ

—

のこぎり演奏家
作曲家

N^o04



沖繩にて

ききた・はぢめ/「のこぎり音楽(ミュージカルソウ)」の美しさに魅せられ、日本のみならず世界のトップに立ち活動を行なっている。1991年、のこぎり演奏家 都家歌六氏の演奏に感激し、のこぎり音楽を独学で習得。1995年、新谷キヨシとのデュオ「はじめにきよし」で音楽活動を開始。2004年頃からソロ活動を始める。日本初ののこぎり音楽フェスティバルを開催するなどの活動とその音楽性の高さが評価され、2005年には大阪府「咲くやこの花賞」大衆芸能部門を受賞。世界でもその実力は評価され1997年と2004年アメリカでののこぎり音楽世界大会で2度優勝している。ミュージカルソウを「ヴァイオリンにも負けない美しい演奏のできる楽器」とするため、世界初の「のこぎり協奏曲」の作曲、編曲も自ら行なう。作曲家、音楽プロデューサーとしての評価も高く、NHK教育テレビ「シャキーン!」、日本テレビドラマ&映画「妖怪人間ベム」など多くのテレビ、映画音楽を担当している。2008年アルバム「MUSICAL SAW SONGS "S"」、2011年に2ndアルバム「SAW much in LOVE」を発売。平成23年度文化庁芸術選奨文部科学大臣新人賞(芸術振興部門)受賞。2014年1月にはクラシックの名曲をのこぎりでカバーしたアルバム「SAW CLASSIC 1」と「SAW CLASSIC 2」を2枚同時発売。同じく4月にはNHK総合の水曜時代劇「御二頁」、アニメ「M3ノ黒キ鋼」の全音楽を担当。2014年後半はニューヨークへ、活動の場を世界に広げようとしている。

●1971年生/大阪府出身/学籍番号 T90-031/1994年卒業

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

音楽作っているのとミュージカルソウというノコギリを弾いています。あとはコンサートをしたり、ノコギリのオーケストラを作ったり、CM、テレビ、映画、芝居の音楽なんかもさせてもらっています。僕は先生について音楽を勉強したわけではないので、好きなことやピンときたことだけをやったらこうなったという感じです。「ピンときたことをカタチにする業」が仕事です。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

やっぱり常に目の前にお客さんがいることですね。聞いてくださる方や依頼してくださったクライアントさんがサキタクんにお願いして良かったって言うことが何よりです。あとは、僕のオリジナリティが出る楽曲を聞いた人が、その曲っぽくないものを依頼してくれたときですね。1つの仕事次につながって、クリエイターがサキタとやったらおもしろいものが出るやろなっていう未来を想像して声をかけてくれたときっていうのは、すごく嬉しいですね。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

けっこう常にありますよ。ノコギリの演奏だけでなく総合的に考えることが多いんです。音楽以外のどういう手法・展開を使ってやろうとか、どういう人と組んでみようとか…。半分プロデューサー感覚ですね。あとは編集感覚ですかね。曲を短くしたりするのに抵抗がある方っていらっしゃるんですけど、僕は伝えたいこととか表現したいことの核を掴めば、楽曲を編集することに対してあんまり迷いがないんですよ。3分の曲が1分でも伝わるって思えば、(曲を短くして)喋りとか全体的に見て必要などころにもっと時間を使うようにしようって考えたりします。そうやって総合的に物事を考えるのは、すごく芸術計画的だと思います。

Q.最近のお仕事について教えてください。

「M3 〜ソノ黒キ鋼〜」というアニメの仕事をしました。「ケロロ軍曹」や「プリキュア」の監督をされている日本アニメ界の巨匠、佐藤順一さんが監督です。テーマが「絶望」なんです。割と僕「希望」ばかり書いてるんですけど(笑)。バトルシーンとかも含めて70曲くらい書きました。あと最近ね…海の中入ってノコギリの演奏してます。まだ音が響くところまでは行ってないんですけどね。ノコギリの音って空気中だと人だけじゃなくて、犬・猫・猿・虫、生きてるものがみんな大騒ぎなんですけど、イルカとかクジラにもノコギリを聞いてもらいたいと思って。ノコギリでイルカの声を演奏して、彼らに生で聞かせる。それも出来れば海の中で。ノコギリの音はイルカの声にすごく似てるんです。京都で海中での音響の研究をされている先生がいらっちゃって、その方に話をしたら、「もしサキタさんがイルカの声を演奏できたら、人類史上すごいことになりませぬ」と言われました。この間初めて沖縄の海に実験をしに行ってきました。それがやりたいためにダイビングの免許もとりましたよ。3月末に取って、4月の頭にはもういきなり潜って演奏してきました。なんかね、「もうおもしろい事はやろ!」と、「いろいろ言うてんとやろ!」ってことで(笑)。

Q.これからの抱負を教えてください。

次、しばらくニューヨークに行くんですよ。何をしに行くかっていうと、単に英語の勉強しに行くんですけど(笑)。ゆくゆくカーネギー・ホール※で演奏したいと思って。一昨年下見に行ってきたんです。自分で勝手に。なんか現場に行ってみるもあってあると思って。「ここでオーケストラやって…」とかイメージするんです。で、やっぱり(カーネギー・ホールでコンサートしたときに)MCでイルカの話とかしたいんです(笑)。そのためには(英語の)しゃべりるやんと。音楽は言葉なくても伝わるんですけど、MCはね。なのでまず語学ですね。この間もそんなことをラジオでしゃべってたら、カーネギー・ホールでプロデュースしてるんですよっていう日本の方から電話かかってきたりしました。あと、やっぱり一般に大きな声で言にくいことこそアートがやるべきだと思うんです。僕は言葉よりもメロディーとかアレンジとかで表現するほうが得意なんで、それを使ってまだ誰もやってないようなことをしたいですね。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

そうですね。2つあります。1つは、人と違うおもしろいことをやりなってることですね。もう1つはピンときたものは絶対に無視しないってこと。よくそういうものが見つからないっていうのも聞きますけど、ピンとくるものって言うても、難しいことじゃなくて、自分が好きで、なんか気になるとか、なんか知らんけどこれ集めてしまおうとか。そういうものをうわーっと紙に書き出したらいい。その中になんかありますよ。みんな同じことをせよって世の中で、唯一アートだけが人と違うことをやって怒られないじゃないですか。怒られないのを良いことに、いっぱいいろんなアホなことを考えとね。特に芸計はそうですよ。こういうと誤解されそうですけど、芸計は(他の学科と違って)手に職がないんだから。手に職がないならアイデア出さんと。それがワクワクするものなら、手に職ある人たちが動き出すから。こんなアイデアがあんねんって言うたら、誰かが弾いてくれたとかね。日本一の誰々が、世界の誰々が…。やっぱそういうことになってくるから。みんなもっと妄想をワガママに出したほうがいいと思いますね。

※カーネギーホール(Carnegie Hall)…ニューヨークのマンハッタンにあるコンサートホール。1891年に創設されて以来、クラシック音楽、ポピュラー音楽などのコンサートが頻りに開催される音楽の殿堂となっている。



りんご音楽祭/松本市 アルプス公園/2013/写真 みやちとーる(ステキ工房)

OORU TAICHI

N^o05

オオルタイチ

—

ミュージシャン

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

音楽を制作しCDやレコードなどの形態で、タワーレコードやiTunesなどを介して定期的に作品を発表、販売しています。その他ライブ公演の企画、自主レーベルの運営、企業のための音楽制作、舞台や映像作家とのコラボレーション/楽曲提供なども時々やらせていただいています。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

人の感情に直結している仕事なので音楽を通してなら、色々な壁を越えてつながっていける瞬間や広がっていくことがあるとおもっています。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

自主企画で音楽イベントを開催するときや、作品のリリースに関わるパッケージ制作、売り出しの展開など表現者とはまた違った視点で俯瞰しながらバランスを取っていくことが重要だとおもっていますが、そういう時芸術計画的だと感じるかもしれません。

Q.最近のお仕事について教えてください。

一昨年になりますが、六本木アートナイトへ出演、ダンスカンパニー珍しいキノコ舞踊団と共演させていただきました。また3年ぶりのオリジナル作品『Flower Of Life EP』を制作いたしました。5月末アナログレコードで自身のレーベルよりリリースします。

Q.これからの抱負を教えてください。

音楽を奏でるといことの基本に立ち返りたいとおもっています。自分の精神性にもう一度耳を傾けながら、より確かな音楽を作れたらと思っています。そのほか海外への活動の展開もさらに進めたいと思っています。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

迷いながらもやり続けることが大事だと思います。あと学生生活の中で一人の時間を大切にしてほしいとおもいます。自分の心の声に耳を済ませながら、それに向き合うことによって社会が必要としているものもおのずと見えてくるような気がします。



(左上より)
OORUTAICHI『Cosmic Coco,singing for a billion Imu's hearty pi』
おばけじゃー『満福語』
OORUTAICHI『僕の楽しい仕事』
ウリチバンド『せん』
OORUTAICHI『Drifting my folklore』
ウリチバンド『ジャイアントクラブ』
ベレー帽『ベレー帽』



写真 佐伯廣亮
おおる・たいち/本名: 森口太一。1999年よりOorutaichiの名義で音楽の制作を始める。いくつかの職を経た後、音楽家として本格的な活動を開始。これまでに3枚のソロアルバム作品をリリース。その他バンドプロジェクトや舞台への音楽提供など多数の作品を発表している。

●1979年生/奈良県出身/学籍番号 T99-106/2003年卒業

YAMASHITA TOMOHIRO

山下智博

—
bilibili動画 UP主

№06



コスプレデートの様子/上海の地下鉄にて/写真 松田奈月

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

仕事はしてません(笑)。今は中国のネットカルチャーに馴染んできたので、その中で表現活動をしています。動画を作ってネットに上げたり、ラブドールの「ウェイウェイ」とコスプレイベントやデートに行ったりしています。中国では、日本のアニメとかサブカルが一大文化になっていて、大きなコスプレイベントには2日間で5、6万人の来場があります。最初は興味半分でラブドール連れてたらどうなるかなと思って行ったら、すごい反響でした。もうまわりが人だらけになって、ものすごくたくさん写真を撮られて。中国版ツイッターとかで写真とか動画がたくさんリツイートされて、ホットワードになったりしました。「頭おかしい！」とか「あほや！」とか。いわば賞賛の言葉ですよ。ね。「日本から本物の変態が来た！」とか言って(笑)。中国はアニメもすごい人気ですけど、アニメよりも変態…英語で「HENTAI」というカルチャーが想像以上に強いです。そこで、「サブカルチャー」と「HENTAI文化」を通じた表現活動として動画制作をはじめました。bilibili動画という中国版ニコニコ動画に投稿するようになって、半年くらいでフォロワーが爆発的に増えて、今32,000人とか。1ヵ月に7~8,000人とかいうレベルで増えています。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

bilibili動画に投稿すると、ニコニコ動画と同じように中国語の弹幕が流れて来るのですが、中国人の反応を見るのが面白いですね。中国で中国人と作品を通じたコミュニケーションが出来る、この弹幕のシステムってすごいなって。動画を作れば10万回以上再生されるので、そこにやりがいや魅力、ほどよいプレッシャーを感じてます。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

表現物を制作する際に、内容や届ける相手に合わせて表現の形を変えているのですが、この柔軟性は芸術計画的だと思います。日本にいたときに変わった施設の観光親善大使を務め、独自のバスツアーを企画しました。その施設っていうのが北海道にあるバブルの時代にできた健康ランドみたいな施設で、五重の塔とか三十三間堂とかを模したホテルとか88メートルもある大観音がいたり。ちょっと、大胆に勘違いしてしまった感じの施設なんです。そこにはじめて行ったときに、美術館のインスタレーションとかを超えるようなアウトサイダーアートっていうか…。これはプロの人だったら絶対作れないっていうすごいパワーを感じたんです。ただ、これをアートだと言って人に伝えたところで、人が来ないことには潰れそうなこの施設を救うことは出来ない。もっとおもしろく、たくさんの人が来たくするには、どうやってお茶の間に届けられればいいか。アートからちょっと引いて、サブカルチャーとか、廃墟とか、ちょっと人と違うものが好きな人に対して広めていくような企画をしました。自分が惚れ込んで、それをどういうふうにつなげて広めるかを考えていく感じは芸術計画的だと思います。

Q.最近のお仕事について教えてください。

最近上海でミニドラマの自主制作をしています。自分の実体験を元に、ラブドールと暮らす日常を描いたラブコメディです。テーマは中国で大量生産され廃棄されていく万人受けしないデザインのプロダクトへの愛情と、「屌丝(デュオスー)※」にエールを送ることで。企画・作・監督・主演を自ら行っています。

ラブドール「ウェイウェイ」との同棲はプロジェクトとしてやっていますが、意識的にアートがどうというところはまだ見せてないです。さっきの観光大使の話と同じですが、例えば中国のツイッターでも下らないことを投稿するとリツイート100、200とかってすぐなんです。けど、ちょっとアートっぽいことを言ったりするとリツイートが3とかなんです。

僕がアートと呼ばれるものの可能性として見ているのは、価値観を一瞬で変えられることだと思うんですよ。このラブドールは男性の性欲処理のために生産されたんですけど、見た感じがもうかわいくないっていうすごい矛盾があって。彼女たちのような廃棄寸前の価値のない人形に対する価値観を変えたいんですよ。日本人には、人形って特別なもので、魂が宿るといって、やっぱり暮らしてみると情がわきます。恋愛感情とはまた違うんですけど愛おしく見えてきたりとかして、それをグラグラ笑って観てもらって、でも最終話ではちょっと泣いちゃったみたいなのをやりたいですね。廃棄寸前の無価値な人形というネガティブなものが、ウェイウェイと僕のこの関係に共感してくれる人が増えることで、ポジティブなものに変わるようになるんじゃないかという気がするの。

Q.これからの抱負を教えてください。

“外タレ”ですね。人気外国人タレントになります。やっぱりマスの力はすごい。芸術・アートという名前では、届かない人の元へ届けることができます。そうなるためにはユーモアとかがすごい必要で。日本の外交でクールジャパンとかやってますけど、僕は彼らのいうクールと僕が思うクールは違うと思っていて。サブカルチャーとかHENTAI文化とかの方がリアリティがあるんですよ。中国の方々も日本人と同じで、AV見て、ニコ動見て、してるわけで、その部分って日本がクールジャパンで狙っているところよりもずっと大きいし、おもしろいと思うんですよ。もうちょっとAVとかの文化を芸術的な観点でとらえたらおもしろいのにと思って。これを僕はクールジャパンじゃなく“フルジャパン”って言って展開していこうと思います。今後これがキーワードですね。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

芸計は、自分の趣味や興味のあることを学問として勉強できる場所です。ニコ動や初音ミクからアニメ聖地巡礼、さらには色街やアダルトグッズまで、客観的な立場から成り立ちや人気の秘密を探っていくとそれが勉強になります。好きなものを一つの角度じゃなくいろんな角度から掘って行って、客観的に研究、観察できると成り立つんです。自分の好きなものを分からない人に伝えるために、分かりやすく例えとか。忠臣蔵を知らない人に「会社に突然リストラされた人たちが怒って、本社に殴り込みに行くような話だよ」っていうと分かりやすいとか。そういう「翻訳」が大切だと思うんです。ちゃんと取り組めばその業界で働ける人になれると思います。かく言う僕もその一人です。楽しいですよ。

※ 屌丝(デュオスー)…お金もコネも学歴も未来も無い若者を指す自虐的なニュアンスを持つ中国の流行語



やました・ともひろ/大阪芸術大学芸術計画学科卒業後、札幌市教育文化会館にて舞台芸術マネジメントの仕事に携わりながらアーティストとして表現活動を開始。2012年9月より上海在住。日本の「HENTAI文化」をテーマとした動画を中国版ニコニコ動画に投稿する毎日を送り、現在中国の若い世代を中心に支持を集めている。14年6月現在の微博フォロワー数は約4万人。当該サイトでのチャンネル登録数は2万75千人。未婚。9月より上海大学美術学院に入学予定。

●1985年生/北海道出身/学籍番号 T04-054/2009年卒業

OKADA CHIE

岡田千絵

—
アサヒ・アートスクエア事務局
NPO法人アートNPOリンク

№07



Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

浅草にあるアサヒ・アートスクエアという文化施設で働いています。ここは、舞台公演、映画上映会、展覧会の開催やさまざまな団体の会議など、何でもできるオルタナティブな場所で、私はその管理をしています。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

いろいろなアーティストが、ここで作品を創ったりしているので、アーティストが今、考えていることを聞いたり、制作プロセスを間近で見ることができます。自分からもアイデアをどんどん出し、化学変化が起こったときに、「やった！」って思いますね。アーティストが、私たち事務局以外にも、音響や照明などのテクニカルスタッフと話をすることで構想がより具体的になったり、最後には展覧会やそれ以外の形で表現が生まれてくるので、アーティストと一緒に最後まで作り上げることがやりがいですね。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

一回生のときにした展覧会で、大阪のまちを深くリサーチしたことが、今も自分の中にストックされています。東京で毎年6月から7月まで「隅田川アートプロジェクト」というのをやっていて、「隅田川を遊ぶ」をテーマに、江戸の歴史や隅田という土地の特性などを踏まえ、今ここで自分たちがしたいことをプロジェクトにまとめています。よそからきたので、はじめは歴史も、していること自体もつか



NN.P.O「いばらき風呂ンティア」/茨木市市民会館(ユアアイホール)/2014年

Q.あなたのお仕事の内容を教えてください。

主な内容は、プログラム・コーディネート。イベントプランナー養成講座の講師、美術展の企画立案、アーティストマネジメントなど、事業によって異なります。文化芸術を通じ、人と人をつなぐ(できごと)をつくる仕事です。また、所属する財団では、大阪で活動するクリエイターの支援を目的とした、助成事業を担当しています。

Q.あなたの仕事のおもしろみ、魅力、やりがいを教えてください。

0が1になる、企画立ち上げの瞬間に心躍ります。作品やプロジェクトが生まれていくプロセスの中で、さまざまな価値観を持った人達に出会えることが1番の魅力です。

Q.日々、仕事をしていて、芸術計画的だと感じる瞬間を教えてください。

美術作家、行政担当者など、分野の異なる方との共同事業で、「お願いして、隙間を

めませんでした。ふと大学時代のリサーチが活かせると感じました。隅田川流域の歴史や建築、小説など、いろんな角度で隅田川を知るようになりました。大阪人というキャラクターもあるかもしれませんが、自分がいい意味で東京に来たよそ者として、「分からないので教えて下さい」と入り込んでいく感じは、芸術計画学科で得たものだと思います。いろいろなキーワードから自分との接点を探し、プロジェクトに関わっていくことも、芸術計画学科で得たことです。

Q.最近のお仕事について教えてください。

主にアサヒ・アートスクエアの管理運営をしています。最近では、音楽家の蓮沼執太さんと映像ディレクターの山城大督さんの展覧会のアシスタント業務を務めました。また、この建物はフィリップ・スタルクの設計で、国内外から建築を観に来られる方もいらっしゃるので英語での対応もしながら案内をします。アサヒビールの文化施設なので、アサヒビールの商品の販売やカフェの運営もします。

Q.これからの抱負を教えてください。

大学の授業で、「あなたにとって芸術とはなんですか?」という質問に対して「生活の中に潜む美が私にとっては大切です」と答えましたが、それは今も変わっていません。この建物の中で何かをするとしたら、場の面白味を見つけて、アーティストと悩みながら一緒に作りたと思います。そんなことに関心のあるアーティストと出会いや創作環境を生み出すようなことがやってみたいですね。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

芸術以外にも、さまざまな分野で自分が入り込める場所を探し、関わり、社会とつながっていく力が芸術計画だと思います。芸術は、文化をはじめ必ずどこかにつながるので、ぜひ、自分が気になることや興味をもっていることにしっかり向き合ってほしいですね。そうして自分に強みをもてば、芸術計画らしさは自ずと導き出せると思います。



おかだ・ちえ/学生時代に小劇場演劇の照明スタッフをしたことをきっかけに、サイトスペシフィックなアートの現場目撃め、大学卒業後は大阪でアートプロジェクトを旅するアートジプシーをしていた。現在は東京でアットホームにアートプロジェクトを支えている。

●1983年生/大阪府出身/学籍番号 T02-018/2006年卒業

埋めている」とき、芸計かなあと感じます。学生時代に出会った人たちの好きな分野がさまざまだったので、「得意を増やす」より「得意な人をお願いする」方が早い気がします。「余っている(それ以外)をやろう」と思った、癖みたいなものです。

Q.最近のお仕事について教えてください。

茨木市若手芸術家育成事業「HUB-IBARAKI ART COMPETITION」選出作家N.N.P.Oのコーディネータをしています。画家、建築家、84歳現役大工からなるユニットで、ゼロから家を建て、銭湯画を描いた「いばらきフロンティア」という作品を発表しました。9月まで茨木市市民会館に展示されています。

Q.これからの抱負を教えてください。

「何でもない今日が、特別な1日に」という指針のもと、今の仕事を立上げました。これは、文化芸術を社会の中に投げたとき、既存の場やシステムを問い直し、新たな価値が生まれること、そこに人が集うことを指します。文化を通じ、〈あなた〉との違いを認め合い、つながり、共に生きる国をつくるのがこれからの抱負です。

Q.在校生、未来の芸術計画学科生に対するメッセージをお願いします。

芸計の強みは「作り手」、「受け手」、「つなぎ手」を複合的に学び、さまざまな分野で活躍できること。「なぜ、〈これ〉が必要か?」を提言し、「失敗しても、たくさんの代案が出せる」ように成ること。これは、芸術を越え、社会の中で「生きる力を獲得する」ことではないでしょうか。みなさんが輝き素敵な4年間となりますように。



おがた・えみ/2008年より、大阪市立芸術創造館勤務。「ワークショップフェスティバル」、「NAMURA ART MEETING '04-'34」に事務局として携わる。2012年より、おおさか創造千島財団所属。2013年、個人事業としてトータルアートプランターうえぎや設立。「豊中市文化芸術企画制作連携講座」等を行う。

●1983年生/熊本県出身/学籍番号 T02-020/2006年卒業

CHALLENGE TO THE FUTURE

芸術計画学科の挑戦

CHALLENGE

01 ▶ 日々、拡大・進化し続ける芸術・文化の先進領域に挑戦する
新しい芸術・文化の方向を提案・実現できるリーダーとしての人物の育成を目指す。

CHALLENGE

02 ▶ 芸術・文化の力で地域コミュニティを活性化する
地域に眠る芸術・文化資源を発掘し活用することで地域の活性化を提案・実現できる人物の育成を目指します。

CHALLENGE

03 ▶ さまざまな問題を抱える都市に、芸術・文化の領域だからこそできる提案を
停滞する都市への課題解決を芸術・文化の領域から提案・実践できる人物の育成を目指します。

CHALLENGE

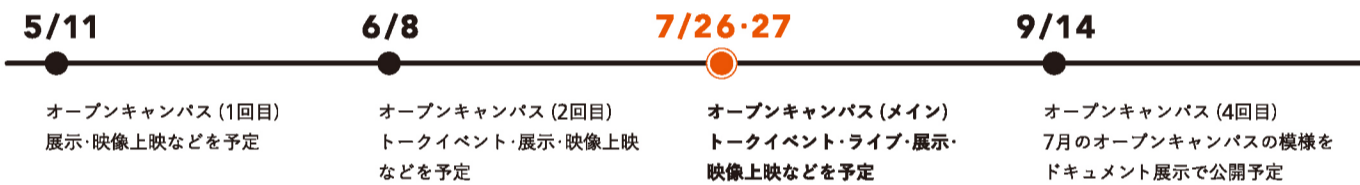
04 ▶ クリエイティブなアイデアで、生活空間をもっと楽しく、もっとアートに
アートだからできる、人の生活を豊かにするを提案・実現できる人物の育成を目指します。

CHALLENGE

05 ▶ 日本の芸術・文化を世界へ発信する
グローバルとローカルの視点から、日本の芸術・文化を革新的アイデアで世界へ発信する人物の育成を目指します。

SCHEDULE

オープンキャンパスの日程



THE EDITOR'S NOTES

編集後記

芸術計画学科は、1974年に創設されて以来、約3,500名の卒業生を輩出しました。今回、本紙に掲載したOB・OGはごく一部であり、《芸術計画》ならではの活動を展開し、社会で大きく活躍している方はまだまだ、多数存在します。主な職業は、学芸員、アートプロデューサー、インディペンデントキュレーター、ギャラリスト、イベントプロデューサー、オーケストラ・ステージマネージャー、サウンドアーティストマネージャー、劇場運営管理者、編集者、図書館司書、映画監督、放送作家、ミュージシャン、音響エンジニア、美術家、CMプランナー、webディレクター、アートディレクター、グラフィックデザイナー、コピーライター、ウェディングプロデューサー、スタイリスト、アート系書店、新聞社、広告代理店、コンサート運営会社、TV番組制作会社、ゲーム会社、アパレルなどの企業における広報、商品企画、営業等の総合職、大学・専門学校教員や自らの力で起業した者など実にバラエティに富んでいます。大学にとって、卒業生はかけがいのない財産です。引き続き、情報を集約することで、芸術計画学科が放つ豊かな感性と力をこれからも紹介できればと考えています。また、芸術計画学科の卒業生がネットワーク化をはかり、コラボレーションを促すシステムが確立できればと思っています。50周年に向けて、芸術計画学科の挑戦は既に始まっています。我々はさらに《芸術計画》の遺伝子を研ぎ澄ませていきます！最後になりましたが、芸術計画学科創設40周年記念事業企画にご理解を賜りました塚本邦彦理事長・学長をはじめ、ご協力いただいた全ての方々に感謝致します。(谷 悟)

母校の古巣である芸術計画学科から、オープンキャンパスで配布するタブロイドを作りたいというご相談を受けたときは、久しぶりに芸術計画学科に関われるという嬉しさと同時にちょっとした悩みもありました。学生の頃「芸術計画学科って何をしているのか分かりにくい」と言われたことが何度もあります。そればかりか僕自身も「何をやっているんだろう」と思うこともありました。自分が現役のときに分からなかったことを今の在校生や高校生にどうやって伝えよう。芸術計画学科の魅力がどうすれば伝わるだろうと依頼を受けてからずっと考えていました。いろいろと考えてみて一つ言えることは、芸術計画学科でしていることが何の役に立つのか、学生のと看には分らなかったことが、社会人になった今しっかりと自分に必要な土台として生きているということでした。自分一人ではできないことをいろいろな人を巻き込んで実現させること。自分がしたいことが世の中にならなければ、その仕組みから作ってしまえばいいということ。このフリーマガジンで特集されている方はもちろん、それ以外の卒業生も、みんなどこかふつと違う自分らしい仕事の仕組みを作りながら働いています。そんな人たちが「芸術計画学科を卒業したあとの出口」としてみなさんに紹介することで、芸術計画学科で学んだ先は、こんなにおもしろいことにつながっているということをお伝えしたいと思いました。このフリーマガジンには、今入口で進路を考えている高校生のみなさんと、出口にいる卒業生をつなぐものという意味を込めて「TUNNEL(トンネル)」という名前をつけました。トンネルの入口にいる高校生のみなさん、そして今トンネルの中にいる現役生のみなさんが、これからどんな自分になるのか。このフリーマガジンが、みなさんの未来を楽しく想像するきっかけになれば嬉しく思います。(古島佑起)

CHARACTER

キャラクター紹介

表紙に登場する3人のキャラクター。かわいその風貌には、実は芸術計画学科に必要な要素が表わされていた!

01_全体を見てまとめる



〈シャ〜シキくん〉

頭上に指揮者が住み着いているのんびりさん。いつまでたってもくわえくせが治らない。

02_常にアンテナを張る



〈アンテナくん〉

情報収集が趣味のせっかちさん。足がくさいのを気にしている。

03_センスを磨く



〈センスくん〉

とにかくセンス抜群のちゃっかりさん。巻いているスカーフもいかしてる。

TUNNEL

【インタビュー(掲載順)】

- 伊藤 高 (プチグラフィック代表取締役・編集発行人)
- 多 忠秋 (伊丹市立美術館副館長・学芸員)
- 田中梨枝子 (神戸市ゆかりの美術館学芸員)
- サキタハヤメ (のこぎり演奏家・作曲家)
- オオルタイチ (ミュージシャン)
- 山下智博 (bilibili動画 UP主)
- 岡田千絵 (アサヒ・アートスクエア・アートNPOリンク)
- 緒方江美 (Total Art Planter うえきや 代表・(財)おおさか創造千鳥財団)
- 落合治子 ((公財)香雪美術館 主任学芸員)
- 杉本 積 (砺波市美術館 学芸員)
- 高橋真理子 (大阪府立江之子島文化芸術創造センター アートコーディネーター)
- 今林幹雄 (CUBIC GALLERY 代表)
- 飯野正紀 (オルタナティブギャラリー Links 代表)
- 津嘉山裕美 (Gallery OUT of PLACE アシスタントディレクター)
- 中脇健児 (場とコトLAB代表・(公財)伊丹市文化振興財団事業企画課チーフ)
- 宮地泰史 ((公財)河内長野市文化振興財団 文化振興アドバイザー・大阪芸術大学 通信教育部 非常勤講師)

【撮影協力】 代官山 萬屋書店/伊丹市立美術館/神戸市ゆかりの美術館

【テキスト】 犬伏雅一(芸術計画 学科長・教授)、池田光恵(芸術計画学科 教授)、谷 悟(芸術計画学科 准教授)
【写 真】 長谷川朋也(長谷川写真事務所・2009年大学院芸術制作研究科博士前期課程修了)
坂田貴広(2007年写真学科卒業)、澤井崇(澤井写真事務所)

【イラスト】 松浦知子(美術学科生)

【編集】 谷 悟、古島佑起(ことばとデザイン・2007年芸術計画学科卒業)

【編集協力】 築山優香、中三加子(以上、芸術計画学科生)、石山杏理(ことばとデザイン・2008年デザイン学科卒業)

【アートディレクション】 古島佑起

【デザイン】 古島佑起、石山杏理

【クリエイティブディレクション】 谷 悟

※本書は、取材、並びに情報を集約した2014年3月のものです。

【運営】 大阪芸術大学芸術計画学科創設40周年記念事業企画プロジェクトチーム
井手菜耶、大久保萌恵、河西鞠沙、川邊美由、高木悠、築山優香、中三加子、中村悠、早川友加里、山岸青葉、岡本真実、山田薫、上園一輝、内海葉月、門瑞穂、木下敏社、隈元かりな、近藤ちひろ、佐伯奈美、戸田涼太、中島未公、西口由梨、西森勇斗、藤田紗季、島田大樹、湯浅美野、田中駿伍、平野敬祐、石井順也、町支由佳、黒岩航輝、三浦健太郎(以上、芸術計画学科生)

【運営協力】 株式会社シーズクリエイティブ、中谷吉英(2009年大学院芸術制作研究科博士前期課程修了)、

福田真希(2009年デザイン学科卒業)、滝澤仁悟、松村直美(以上、芸術計画学科副手)

【企画】 谷 悟(大阪芸術大学芸術計画学科創設40周年記念事業企画委員会総合ディレクター)

【制作】 大阪芸術大学芸術計画学科創設40周年記念事業企画委員会
(委員長/犬伏雅一、委員/池田光恵、純丘曜彰、豊原正智、樋口光治(以上、芸術計画学科教授))

【発行】 大阪芸術大学芸術計画学科