

A close-up photograph of human skin, showing a dark, irregular mole or lesion. The skin has a visible network of fine, cracked lines, particularly around the mole. The lighting is warm, highlighting the texture of the skin.

# NID News

*2008 June*

*001*

# NID New Departments

1994 Start  
開学

1998  
大学院  
修士課程  
開設

長岡造形大学では、時代のニーズに合わせ学生がより広い領域から興味のある分野を選び、知識・技術・感性を磨いていけるように2009年4月から新学科・新コースを設置します。今回はその新学科・新コースの内容をご紹介します。



## 新しい 学科・コース構成

### 美術・工芸学科を新設

既存のアート系コースを統合し、美術・工芸学科を新設します。様々なジャンルの素材、手法を学び、アートとクラフトの新たな表現の可能性を目指します。

### 教職課程を開設

美術・工芸学科に教職課程を2009年4月から開設します。中学校教諭1種免許(美術)、高等学校教諭1種免許(美術)(工芸)が取得可能となります。  
※教職課程については2008年7月文部科学省へ申請予定です。

### マンガコースを新設

県内4年制大学では初めてとなるマンガを学ぶコースを視覚デザイン学科に設置します。現場で活躍する人気漫画家や原作者、編集者などを講師に迎える予定です。

### ものデザイン学科を改組、 プロダクトデザイン学科へ

ものデザイン学科を改組し、プロダクトデザインに特化した新しいコースを設置します。

### 建築・環境デザイン学科が 4コースから6コースへ

コースの見直しをはかり、6コースとなります。建築・環境をより専門的に学びます。

New の印は新設の学科及びコースです。

## プロダクトデザイン学科

定員 35 名

家電製品、自動車、家具、日用品、衣服など私たちの身の回りにあるものから産業機械などの機器・設備にいたるまで幅広いモノのデザインを学びます。



### プロダクトデザインコース

家電製品、情報機器、産業機械などプロダクト全般、及びそのインターフェースのデザイン

### トランスポーターデザインコース

自動車、バイク、自転車、鉄道車両など乗り物、動くもののデザイン

### リビングデザインコース

ホーム家具、生活雑貨、照明器具などインテリア用品のデザイン

### ファッションプロダクトデザインコース

ウェア、バッグ、シューズなどファッションアイテムとしてのプロダクトデザイン

## 視覚デザイン学科

定員 110 名

ヴィジュアル(目に見えるもの)デザインを中心に学びます。新聞、雑誌広告やポスターのデザイン、本の編集からパッケージデザイン、企業等のマークのデザインまで。また写真、アニメーション、コマーシャル制作等の写真・映像表現。そして先端のWEBデザインから今や世界中から注目されている漫画まで、その領域は大きく広がっています。



### ヴィジュアルデザインコース

グラフィックデザイン、広告、タイポグラフィ、エディトリアル、パッケージ、イラストレーション

### 写真・映像コース

アナログ写真、デジタル写真、ビデオ、アニメーション

### デジタルデザインコース

webデザイン、情報デザイン、インタラクティブデザイン、メディアアート

### マンガコース

1コマ漫画、ストーリー漫画、編集、ストーリーテリング

## 美術・工芸学科

定員 35 名

絵画、彫刻、工芸の各専門基礎カリキュラムを横断的・並行的に学び、既存の領域間の壁を取り払い、各領域においての素材・技法・表現手法の理解と融合を図り、これにより柔軟な発想と独創的な創作研究の深化を目的とした造形教育を行います。



### 絵画コース

油画(油彩・ミクストメディア)、版画(銅版画・スクリーンプリント)

### 彫刻コース

塑造、実材表現(木彫、ミクストメディア、テラコッタ、金属)

### 金属工芸コース

彫金(ジュエリー)、鍛金、鍍金、テーブルウェア、インテリア装飾、オブジェ・モニュメントなどの立体造形研究及び制作

### テキスタイルコース

服地、着物地、スカーフ、風呂敷、手拭い、テーブルクロス、絨毯、タペストリー、オブジェなどの制作

### ガラス工芸コース

テーブルウェア、照明器具、ジュエリー(バーナーワーク)、オブジェ、建築装飾

## 建築・環境デザイン学科

定員 50 名

人を取り巻く空間と環境のデザインを学びます。対応する分野は幅広く、インテリア、生活空間からコミュニティー空間、文化財の保存、まちづくり・都市計画・ランドスケープ等のビッグプロジェクトまで多彩です。



### 建築デザインコース

住宅、建築、都市・ランドスケープを連続させるトータルな空間として捉えたデザイン

### インテリアデザインコース

住空間、商業空間のインテリアスペースのデザイン、博物館、イベント空間のディスプレイデザイン

### ランドスケープデザインコース

庭園、公園などのデザイン、ランドスケープデザイン、里地・里山復興のための研究・実践

### 都市計画・まちづくりコース

都市計画・まちづくりの調査・研究・計画・実践

### 文化財建造物保存コース

文化財建造物の保存、修復、活用のための調査・研究・提案・実践

### 遺跡整備コース

歴史的に価値のある遺跡の保存、修復、活用のための調査・研究・提案・実践

# 人と人は、足し算じゃなくて四次元。

コラボレーションが産み出す未知の可能性

学長 上山良子

## interview

2008年4月から学長に就任してNIDを牽引している上山先生に、教育・学校に対しての考え方や、越後地域が今後あるべき姿などについて聞きました。

2004年度グッドデザイン賞の金賞を受賞した「長崎水辺の森公園」

### ▶『コラボレート』という化学式

デザイン分野に於いて【ワークショップ】という言葉が使われることがあります。このキーワードは私の恩師でもあるランドスケープアーキテクトのローレンス・ハルプリンによって1960年代に初めて世の中に出ました。本来の意味は『場を、まちを、モノをつくる時、そこに参画している1人ひとりが資源』という考え方からスタートしています。そこでふと本学を振り返って見たときに、様々な人の資源を持ち合わせていることにあらためて気付かされました。大学という環境の中には教員・学生たちという資源。また一方では、卒業生たちが社会でたくさん活躍しているという事実もあり、NIDを取りまく各々のファクターが「人が資源」というひとつのビジョンのもとにつながっています。彼らの中の1人と1人が合わさったとき、それは単純な足し算ではなく二乗として【別の化学反応＝可能性】を生んでいくわけです。また、そこに個人の時間軸も入ってきて四次元化していく！そういう“凄いモノ”が幾重にも重なっていく。そう考えると、いま大学のなかで過ごしている学生の皆がどう進化していくのか想像もつかないのです。ひとつ確かに言えることは、誰もが間違いなく“コラボレーション”の一端を担う『資源としての凄い力』を秘めているということです。考えるだけでもワクワクしてくる、そんな可能性を持っていることに1人ひとりが気付いてほしいと思っています。



コスモフィリア「宇宙・愛」はこの場創りのコンセプトの1つ

### ▶ インキュベーターでありたい

実は私自身がデザイナーになったのは、20歳代後半です。そのため当時は強い劣等感を持っていましたが、それを克服してきたという経緯があります。そのことから弱い立場の人の気持ちが分かるようになったと思っています。

以前、「高校のとき引きこもりだった」という学生が私のホームルームに入って来たことがありました。高校に行かないという選択肢をとり、それからなにかしらの確たる目的をもって長岡造形大学に来たという決断。私は、その行動力に着目して彼に責任のある仕事を委ねてみました。すると秘めていた能力がいつか開花しました。高校生のときの考えや行動も大切な過程として作用し、彼が目覚めるタイミングはそうして訪れたのだと思います。

定年退職してからデザインを志す人、子育てを終えたのでアート始める人もいます。個人の持っている能力は年齢に関係なくいつ芽を出すかわからない。

1人ひとりの過程を尊重して、個人の価値基準をつくる原点

としての教育。そうすることで学生たちが世の中でうまくいかなかったときにその価値基準に戻ってきて確かめられる。そのような“自分の評価基準”をつくる教育を本学では目指します。

それにしても、学生たちが自分にとって興味のあることを見つけて劇的に変わる瞬間の面白さといったら、ちょっと他のこととは比べられないくらいです(笑)。なにが判らないけれど確かに息づいている、可能性のさなごたちがバツと音を立てて羽を広げる。つまり学校は【インキュベーター※】なのです。※ インキュベーター (incubator) = 孵化させる場

### ▶ NIDが見据える先には

以前私が訪れていた頃の北欧では、古い市街地でもシャッターが降りているところもあり、活気があるとはいえない街でした。出生率も低く将来への悩みは尽きなかったのですが、北欧はデザインを国全体の政策にし、地域/エコロジー/生

命というものを着実に咀嚼・伝播させ、生活のなかに浸透させていきました。その結果、21世紀の今世界で最先端を切り拓いています。このようにビジョンさえしっかりしていれば、それが推進力となり未来の活力へと繋がっていきます。

私たちの暮らすこの越後地域の豊かな資源を「地域/エコロジー/生命」の3つをコンセプトとして「デザイン」していくこと——これを【越後ビジョン】と名付け、NIDを中心にして最先端の「デザイン」を発信していく。私たちが今すべきことは、はっきりと見えているのです。

来年NHKの大河ドラマで『天地人』がスタートします。本学が15周年を迎えるこの時期に重なるのも“これもやっぱり天の時”と思います。そして私は、場づくりの信念としても、天・宇宙と大地と人との関係性が、揺るぎないひとつの軸だと考えています。地球上のココにしかない場を創る、ということの意味はそこにあります。

私の造語なのですが【コスモフィリア (コスモ=宇宙、フィリア=愛)】という概念があります。

ハルプリンのワークショップの「人が資源」という概念から始まり、私にとって、この「コスモフィリア」こそが場創りの、そして人づくりのキーワードだと考えて、すべての力をここNIDに注いでいこうと思っています。おもしろくなってきてでしょ！(笑)



## 上山良子 Ryoko Ueyama

- 1962年3月 上智大学外国語学部英語学科卒業
- 1978年6月 カリフォルニア大学バークレー校環境デザイン学部  
ランドスケープアーキテクチャー学科大学院修了 (M.L.A.)
- 1982年5月 上山良子ランドスケープデザイン研究所設立 (現在に至る)
- 1995年4月 長岡造形大学造形学部教授 (2005年3月まで)
- 1998年4月 長岡造形大学大学院教授 (2005年3月まで)
- 2005年3月 長岡造形大学定年退職
- 2005年5月 長岡造形大学名誉教授
- 2008年4月 長岡造形大学学長

# 見回すと手本が溢れかえっている。

秩序や合理性…自然や生活にひそむヒント

鎌田豊成（前学長）



## ▶ 私の「NID時代」をふり返って

4年間の学長任期をどうにか無事に終えることができ、上山良子新学長にNIDのバトンをお渡しして“ホッ”としているというのが現在の率直な心境です。

任期の間、若干ではありますが志願者を増やすこともでき志願者の増加傾向も見えてきました。また、教職員みんなの協力で本学発展のための中長期計画をまとめることもできました。いまは上山学長のもとで、計画の実現に向けて着々と準備がすすんでいます。

私のNID時代をふり返ったときに、任期中の出来ごとでもっともつよく印象に残っているものは、やはりなんと言っても2004年に発生した『新潟県中越地震』です。今までまったく経験したこともない規模の被災地周辺の状況を目の当たりにして、こんなときこそ“日頃から掲げていた【地域のための大学】としての役割を実行しなくては”と、私たち長岡造形大学にできる支援活動は何でも積極的に取り組もう！と全学に声を掛けました。



## 鎌田豊成 Toyoshige Kamada

- 1959年3月 東京藝術大学美術学部工芸科 図案計画専攻卒業
- 1964年6月 株式会社グレイ大広入社（1990年12月まで）
- 1991年3月 有限会社カマダデザイン事務所設立（現在に至る）
- 1994年4月 長岡造形大学造形学部教授（2002年3月まで）
- 2002年8月 韓国東西大学客員教員教授（2003年2月まで）
- 2002年3月 長岡造形大学定年退職
- 2003年4月 長岡造形大学名誉教授
- 2004年4月 長岡造形大学学長（2008年3月まで）

書齋にて；古巣に戻ってからは作品制作などをしながら過ごしている

近年では学内に地域貢献の気運が徐々に浸透し始めたように感じていますし、学外からもそういう声が聞かれるようになったことについてはとても嬉しく思っています。

教育に携わったことは、私の人生にとってとても重要な意味を持ちますが、とりわけ以下の2つのことがすばらしい体験だったと思っています。

ひとつは、まだまだ力不足だと思っていた学生がある時ある課題で目を疑うようなすばらしい能力を発揮することです。そんな瞬間に立ち会える感動は教育者だけのものでしょうし、人間への信頼が確信できる瞬間です。そして、もうひとつは人になにかを教える以上は、つねに自分自身の勉強を強いられるということです。

## ▶ 長岡の暮らし・鎌倉の暮らし

今年の手帳を開くと3月までは真っ黒なのですが、この4月からは真っ白になっています(笑)。昨日と今日の区別がつか

## interview

2008年3月の退任後、鎌倉の実家で暮らす鎌田先生に、現在の暮らしや長岡を離れての今だからこそ見えてくるNIDの利点についてお話を聞きました。



【上】お気に入りの散歩道 【下】大崎『O美術館』での作品展の様子

ないような生活になったもので、日記（といっても備忘録のような簡単なものですが）をつけることにしました。

現在の生活は以前から夢見ていた「晴耕雨読・悠々自適」などといったイメージとはほど遠く、14年間にわたって留守にしてきた家の、傷んだ箇所の手入れなどに明け暮れる毎日です。ところがいざ手入れを始めてあらためて細かなところを目を向けてみると、昔“タタキ大工”などと陰口をたたいていた馴染みの職人の持つ技術・腕の確かさに驚かされます。大工の仕事というものが、これほどまでに考えられ手の込んだ“智慧の塊”のような作業だったのかと舌を巻くばかりです。本学の学生たちはこんなことまで学んでいるのかしら…と、つい気にかけています。

## ▶ みなさんへのメッセージ

デザイナー・社会運動家であり、教育者でもあったヴィクター・パバネックは「デザインとは意味ある秩序をつくり出すために意識的に努力することである」と言っています。合理性と美と神秘—それらをあわせ持つ「自然」こそが究極の秩序であることを考えると、キャンパス内外を豊かな自然に囲まれたNIDほどデザインを学ぶのにふさわしい場はないことを皆さんに再確認して欲しいし、誇りに感じて欲しいと思います。

第1回：

玩具デザイナー・小林弘典

株式会社タカラトミー  
ボーズキャラクターチーム主任

造形学部産業デザイン学科・工業デザインコース第2期卒業生  
(2009年4月よりプロダクトデザイン学科)

私が作ったもので喜んでくれる弟、  
それを見てほめてくれる家族。

▶ 誰かが喜んでくれること、それがスタート地点でした。

子供の頃からおもちゃが大好きで、何でも買ってもらえるほどではないですが、おもちゃに理解のある環境で育ったと思います。おもちゃと同じくらい熱中したのが、紙工作。テレビアニメのロボットを見ると、おもちゃを手に入れるまで待ちきれずに自分で作ったりしていました。もちろん変形・合体機構つき(笑)。

テレビゲームに熱中しては自分が入れるサイズの操縦席を作ったり、鎧モノが流行れば実際に着られる鎧を作ったり。そして、私が作ったものでいつも喜んでくれる弟がいましたし、それをほめてくれる家族がいました。これは大きいですね。こういった環境に育つなかで【誰かに喜んでほしい】という気持ちから、ものづくりをする資質が育っていったんだと思います。

おもちゃって人が最低限生きていくうえでは必要の無いものなんです。仮に無くても死にはしない。

あるとき“それでもなぜおもちゃはあるんだろう”って考えたら答えが出なかったんです。おもちゃは無くなることなくここに存在し続けていて、それを本気で作っている大人がいる—その事実を目を向けたとき、理屈ではない【人間のもっとも人間らしい部分】を見た気がして。自分もおもちゃの繁栄にかかわらなければいけない使命感のようなものを感じたんです。そして1999年の春にNIDを卒業し、株式会社タカラ(現タカラトミー)に入社しました。

当時『トランスフォーマー(以下:TF)』(1980年代から続く同社の変形玩具)は、マイナーなシリーズとなり誰も忘れかけているものでしたが、他のロボットキャラクターに負けないポテンシャルを持っていると確信していました。ですので入社当初から、子供向けはもとより大人向けにも商品展開すべきだと主張したんです。「皆さんは信じられないかもしれないけれど、TFを待っている“元・子供達”がたくさんいるんです！」って。その思いがやっと通じて、2000年にTFの代表キャラクター『コンボイ』の復刻版が発売され



小林さんの代表作【マスターピース・コンボイ】

ました。この時点ではまだ“復刻事業—一部の熱心なファンのためのサービス”という社内認識もありました。そのため重要性には懐疑的な部分も残っていて、上司からは「そんな作業は君が今すべき仕事ではない」とまで言われたりもしました(苦笑)。

しかし、美化された思い出を汚すような商品クオリティであってはならない。復刻版も新規開発と同じくらい情熱を注ぐべきだと信じている自分は苦労しました。勤務時間内は新規商品の開発に集中し、5時半を過ぎてから、コンコンと復刻版の作業を行っていたこともあります(笑)。

そういった積み重ねの甲斐あって大人向けの展開も広がっていき、結果的にTF市場全体を拡大できました。そしてようやく上司にも「きみのおかげでトランスフォーマーが良い年を迎えることができた、ありがとう」と言われ…やってきたことを理解してもらえた瞬間はとても達成感がありました。

市場が成熟したころにおとずれたのが「ハリウッド映画化決定」の情報でした。当初、映画化のプランは同時に2つ進行していて、一方はハリウッド版、もう一方は日本の映画会社の手掛けるものでした。ハリウッド版は極秘プロジェクトで、先方側の出方を待つかありませんでしたので、私は日本の映画会社版の企画の担当を主に行っていました。

シナリオや登場キャラクターが固まってきた段階でハリウッド版が正式決定したので、会社判断で企画は統合されて1本に絞られました。映画『トランスフォーマー』には、自分の企画と共通する部分が多く見られます。どれだけ自分の意見が現場に届いているか細かくは判りませんが、何かしらの影響を与えたと思っています。

仕事に対しての意識としては、自分の手掛けた商品が販売店に並んでも、そこが



小林弘典 Hironori Kobayashi

- 1976年7月 新潟県三条市生まれ。理髪店の長男として長岡市に育つ。
- 1995年3月 新潟県立長岡岡陵高等学校卒業
- 1999年3月 長岡造形大学造形学部産業デザイン学科(2009年4月よりプロダクトデザイン学科)卒業
- 1999年4月 株式会社タカラ入社(現:株式会社タカラトミー)
- 2000年3月 初めて手がけた商品「スピードブレイカー」発売(▲上写真)
- 2003年1月 自身がメインとなり企画および開発を行った「トランスフォーマーマイクロ伝説」ヒット
- 同年、企画から立ち上げた「バイナルテックシリーズ」「マスターピースシリーズ」ヒット
- 2007年8月 ハリウッド映画『トランスフォーマー』が大ヒット、関連商品を手がける。現在も開発現場の最前線で新企画立ち上げや開発作業に携わる毎日。



ゴールだとは思っていないので手放しでは喜べず、まだドキドキです。それらが過去のものとして歴史に名を残したときによりよく“自分のやったことは間違っていない”と、じんわりと嬉しさがこみ上げてきます。たとえば、新入社員の志望のきっかけが私の作った商品だったことがあって…うん、あれは嬉しかったですね(笑)。

普段の生活のなかでは、見るもの全部に興味を持つようになっています。すべての製品は誰かが意図してデザインしたものは先人の知恵の結晶なんです。そこには学ぶべきことがたくさんあります。私の場合、製品を頭の中で徐々に解体していくんです。そしてデザインコンセプトまでさかのぼり、再度組み立てていく。そうすると、その製品にデザイナーの意図が見えてくる。そういったイメージトレーニングを蓄積していくと、いざ発想をしなればいけない場面でのアイデアを組み立てる力が養われます。

それから余談ですが、デザイナーは日常に性格がにじみ出ちゃいますよね。バイキング形式の食事で、お皿に盛るときに無意識に見た目のバランスを考えてしまったりとか(笑)。

今後もチャレンジを続けて「TFはこうあるべき」という既成概念の殻を破っていきたいです。本当に楽しいものとは何か?—それを追いつければ同じものは生まれませんし、例えばファンから一時的な拒否反応があっても“最終的にその判断がTFの世界を広げるためには必要だった”と理解されると信じています。

同時に、TF開発の後継者を育てたいです。まだ最前線を譲る気はありませんけどね!(笑)。私以上のやる気にセンスを持ち合わせた後継者が育ったらTFは彼に任せて、自分はそれに変わる新しいコンセプトを立ち上げていきたいと思っています。



© 1985 2008 TOMY

# インターンシップに参加しませんか

最近インターンシップを実施する企業が増加しています。インターンシップとは実務実習や就業体験のことで、在学中に企業での仕事を体験し、実社会への理解を深めると共に就労意欲を高めるための試みです。通常インターンシップは実際の企業に赴いて行きますが、本学では企業側が大学に来て模擬的な商品開発等の指導を行うといった独自の形態でも実施しており、受入企業の拡大に努めています。アルバイトでも十分就業体験になるのに、なぜインターンシップが必要なのかと思われるかもしれません。しかし、アルバイトの多くはコンビニのレジや飲食店の給仕など、業種も職種も限られており、本当の意味での会社の仕事はなかなかさせてもらえません。それに対しインターンシップでは、就職後に行うであろう実際の業務を体験するというところに大きな違いがあります。

▼ 企業による模擬的な商品開発指導などが行われる



## ? インターンシップに参加する利点は何でしょう

現在新規卒者の短期離職が問題となっています。離職には様々な理由がありますがその一つが就職先に対する理解不足から生じるミスマッチです。就活時の企業研究不足が最大の原因ですが、企業で働くこと自体を理解していないためのミスマッチも多くなっています。

企業の内容や仕事は外から見たものと実際に働くのでは大きく違うことは社会人なら誰もが知っていますが、学生にとってこれを理解することは容易ではありません。インターンシップに参加すれば、社内の空気を肌で感じ、実際の仕事とはどんなものか、プロの仕事振りなどを知ることができます。また、実際に自分が就きたいと思う業務を体験し、プロの仕事に対する厳しさを知ることにより、今のままではいけないという思いが芽生え自分もこの仕事に就きたいと強く望むようになります。この思いがその後の学生を大きく成長させてくれます。

インターンシップの重要性や効果については大学も企業も高く評価しており一人でも多くの学生の参加を希望します。インターンシップは3年生の夏休みに参加するのが一般的ですが、低学年であっても参加は可能です。長期の休みは制作に遊びにアルバイトに何かと忙しいでしょうが、就活が始まる前までに必ず一度は参加するようにお勧めします。

インターンシップに関する情報は、教員や就職進路開発センターが紹介するもののほか、リクナビやマイナビなどの就職情報サイトなどにも掲載されています。

▶ 詳しくは就職進路開発センターまでお問い合わせください。

event

## 保護者向け就職ガイダンスを開催します。

毎年好評の保護者の皆様を対象にした就職ガイダンスを今年度も下記日程で開催します。この機会に保護者の皆様から就職活動についてのご理解を深めていただければと思います。



当日はオープンキャンパスも開催しておりますので、お誘いあわせのうえ、多くの皆様のご参加をお待ちしております。

- 日時：2008年7月27日(日) 13:00～16:00
- 会場：長岡造形大学内・円形講義室  
※ 教室は当日変更になる場合があります
- 備考：当日は個別相談も受付けています。  
10:00～17:00  
※ ガイダンス開催時間は除きます

## 保護者会長ご挨拶 会長・中村 登



保護者会「大地」は、学生が自由かつ自主的精神に満ち、心身ともに健康な学生生活を送れるよう、学生の福利厚生に対する助成等を行うことによって大学の発展に寄与することを目的としています。具体的には【東京シャトルバスの運行・学生会への助成・ホームルーム懇談会への助成・レストラン利用の補助・学研災保険への加入】など、課外活動も含めて幅広く学生の皆さんのキャンパでおりスライフを支援しております。

更に今年度は大学が進めております【レストランのリニューアル計画】に助成することになり、より快適なレストランにするため保護者会15周年事業として改装工事費用を寄付することにいたしました。中国には「医食同源」という諺があります。「人が健康に暮らすためには医療と同じくらいに食事が大切です」という意味です。健康で快適なキャンパスライフを支える上で重要な施設の整備に協力できることは大変喜ばしいこととございます。

長岡造形大学は地域にとってかけがえのない大事な役割を果たしている大学でございます。今年度は良寛生誕250年にあたります。県の事業で良寛訪ね道のサイン看板が建てられましたが、この看板に使われている【良寛さんが托鉢をしているロゴマークは長岡造形大学の卒業生がデザイン】したものであります。

その他にも多くの先生や卒業生、在学生が地域で幅広く活躍されています。学生の皆さんの活躍と大学の発展を願い保護者会長として務める所存でございますので、1年間よろしくお願いたします。

長岡造形大学保護者会「大地」の活動内容や  
事業報告などを行っていくコーナーです。



### introduction

## 長岡造形大学保護者会「大地」の 主な事業を紹介します。

### ▼ 東京シャトルバスの運行

毎月1回、大学と東京を往復する長岡造形大学生専用の貸切バスを運行しています。1回2,000円という格安料金で往復できます。

### ▼ 入学祝賀パーティの開催



入学式後に入学祝賀パーティを開催しています。パーティは、入学を祝うだけでなくホームルーム担任との顔合わせも兼ねています。

### ▼ ホームルーム懇談会への助成

1、2年生のホームルーム単位で開催される懇談会時の飲食費を助成しています。

### ▼ レストラン利用券の配付



全学生に3,000円分の利用券を配布しています。券は8枚綴りの食券で、この食券を使えばレストランで無料で食事ができます。

### ▼ 学研災保険への加入

通学・授業・クラブ活動時等の万が一の事故に備えるため学生教育研究災害傷害保険に全学生が加入し、その保険料を負担しています。

### ▼ 学生会活動への助成

サークル活動や大学祭など、学生会の自主的な活動をサポートしています。

# TOPICS

受賞歴・活動歴の中からピックアップしてご紹介します。  
※学年は受賞時のものです。

## 第5回 日経アーキテクチャコンペ

### 最優秀賞

2007.11

第5回日経アーキテクチャコンペ（主催：日経アーキテクチャ）において、大学院の桑野洋紀くんの作品「棚田風景に佇む東屋」が、最優秀賞に選ばれました。

桑野くんの作品は、20歳代の応募者に与えられる最高賞「立原道造賞」も同時受賞となりました。また、奨励賞には学部4年の廣田真治くん「新潟長岡市、雪国植物園に忍ぶ植物との共存空間」、大学院2年の丹洋祐くん「藻場をのぞむ海辺のガゼボ tori-structureによる藻場再生ランドスケープ」がそれぞれ入選（いずれも山下秀之研究室）。入選者全7名のうち3名を本学山下研究室の学生が占める結果となりました。



最優秀賞受賞作品「棚田風景に佇む東屋」



2007.11.14 目黒雅叙園にて授賞式が行なわれました。

## JIA 全国学生卒業設計コンクール2007

### ベスト8、審査員特別賞（岸和郎賞）

2007.10

JIA 全国学生卒業設計コンクール2007（主催：日本建築家協会）で、環境デザイン学科（現建築・環境デザイン学科）建築デザインコース卒の梅木優さんの作品がベスト8に入り、さらに審査員特別賞（岸和郎賞）を受賞しました。

梅木さんは新潟県内大学卒業設計コンクールで金賞に選ばれ、新潟県の学生代表として全国大会にのぞみました。



全国大会では、JIAの各地域支部から選抜された全55推薦作品を対象に審査が行われました。



受賞作品「薔薇の園に Cube 群像風景を：酒田山居倉庫群に沿う女性だけに許される園」

## 第45回 全国ファッションデザインコンテスト

### 文部科学大臣賞

2007.10

第45回全国ファッションデザインコンテスト（主催：（財）ドレスメーカー服飾教育振興会／学校法人杉野学園）のファッションジュエリー部門で、大学院修士課程1年の川嶋美保さんが文部科学大臣賞を受賞しました。

このコンテストは、昭和38年から続く伝統あるもので、毎年多くの才能豊かな人材を服飾界に送り出しています。川嶋さんの作品はファッションジュエリー部門の計416点の応募作品中、みごと第1位に輝きました。



文部科学大臣賞受賞作品「繋がる表情」

## エコ・プロダクツデザインコンペ2007

### 優秀賞

2007.12

エコ・プロダクツデザインコンペ2007において、大学院修士課程1年の稲田祐介くんの「紙を無駄にさせないプリンター」が、優秀賞を受賞しました。このコンペはプロのデザイナーも応募できるもので、なおかつ360名を超える応募者の中からの受賞となりました。

エコ・プロダクツデザインコンペは、持続可能な循環型社会を構築するために「環境配慮型商品」の開発を目指す19の企業が、新しい考え方・エコデザインの提案を募集するものです。



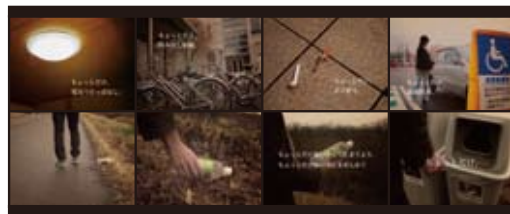
優秀賞受賞作品「紙を無駄にさせないプリンター」

## 第4回 公共広告CM 学生賞

### テーマ賞、優秀賞

2008.3

第4回公共広告CM学生賞（主催：AC公共広告機構）において、視覚デザイン学科の学生がテーマ賞及び優秀賞を受賞しました。応募作品は授業作品として学生がチームを組み、制作されたものです。



テーマ賞「ちょっとだけ」30秒 角屋隆行チーム



優秀賞「考えて欲しい。あなたのあたりまえ」30秒 山口泰平チーム

## 第82回国画会展

### 工芸の部入選

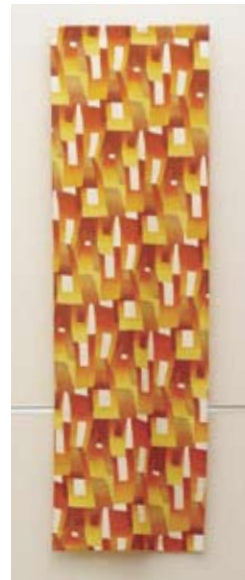
2008.4

第82回国画会展工芸の部（2008年4月23日鑑査）において五十嵐文音さん（テキスタイルデザインコース4年）と今井朝子さん（テキスタイルデザインコース卒）の作品が入選しました。

五十嵐さんは初出品初入選。今井さんも今回が初の入選となりました。とくに五十嵐さんは在学中、初出品での入選であり快挙です。



入選「藻」（五十嵐さんの作品）



入選「光」（今井さんの作品）

### Editor's Note

今まで発行しておりました、NIDNEWS、就活通信、保護者会だより（NIDES）、長岡造形大学校友会広報誌（NIDAA）を統合し、新生『NID News』という形で情報を発信することになりました。

学長に就任された、上山先生にインタビューをさせていただきました。非常に興味深いお話で、伺っている時に何度も鳥肌がたちました。インタビューを終えた後は、大学が銀河のように渦巻いて進化する様を思い描いて、自分自身も宇宙のパワーを得たような、そんなすがすがしい気持ちにさせていただきました。



表紙写真：「モナ・リザ」

編集・発行



Nagaoka Institute of Design  
長岡造形大学

長岡造形大学入試広報課

〒940-2088 新潟県長岡市千秋4丁目197番地

tel. 0258-21-3331 fax. 0258-21-3343

e-mail: nyushi@nagaoka-id.ac.jp

<http://www.nagaoka-id.ac.jp/>