

藝大の在校生・卒業生は、  
公募展やコンクールで栄誉ある賞を受賞し、  
また各分野の最前線で活躍している。  
若き才能がふだんの努力とさらなる意欲を語る。

【Tokyo Sonic Art Award】グランプリ受賞

## 永田康祐

◆大学院美術研究科建築専攻 修士課程2年

金田充弘先生の研究室に所属しています。ここは「構造計画第1研究室」となっていますが、構造家を育てることを第一の目的にしているわけではありません。構造に限らず、施工方法や素材など、建築をとりまく様々な技術的問題について、研究室では取り扱っています。

ただし、ぼく自身がもともと、いわゆる建築家よりも、構造設計者のアプローチに興味をもっていたことも事実です。ぼくが構造に惹かれる理由は、語弊があるかもしれませんが、建築における「形態」が純粹に好きだからです。建築のデザインは、単なる形態では済まされない複合的なものです。そういったなかで、構造という観点をもとに、力学を通じて形態にアプローチできるのではないかと考えました。力学と形態は、構造において不可分なものだからです。

建築、特に現代のものにおいて、構造は非常に大きな意味をもっています。たと

えば自由な曲面を持つ屋根など、技術的問題の比重が大きい場面において、形態のほとんどは意匠設計者と構造設計者の対話によって決定されていきます。形態的な提案が、構造設計者から行われることさえあります。つまりぼくの場合、構造が建築の形態、造形を左右するという自体に興味があるのです。

今回グランプリをいただいた「Tokyo Sonic Art Award」は、35歳以下の若手アーティストを対象に、音楽とアートにかかわる作品プランを公募し、その中から一組が選ばれるというものです。受賞作の「bio effector」は藝大大学院の音楽文化学専攻音楽音響創造修士過程の大野茉莉さんとの合作で、坂本龍一さんが総合アドバイザーを務め東京都現代美術館で行われた「アートと音楽—新たな共感覚をもとめて」の関連企画として展示されました。

展示内容は、空間に吊った巨大な膜を、装置で検出した鑑賞者の血流の音によって

振動させ、その振動を膜の張力変化によって制御することで、音楽のタイムラインをつくり出すというものでした。全体のコンセプト自体は大野さんによるもので、巨大なオブジェクトを可動させつつ、音と連動させることが実現可能かを、建築構造を学んでいるぼくに打診してきたのです。そこで、張力によって音の濃淡を変えられる、膜を用いるのがいいのではないかと提案しました。

そういう経緯から制作したものですから、この作品には特に、構造的・形態的に何か特別なことをしようとは意識していません。鑑賞体験としては、会場に生々しい機械がゴロンと置かれ、奇怪な音を立てているというものです。ただし鑑賞者と作品が、見る—見られるという対立項ではない、環境的な体験を提供したかった。グランプリをいただいたということは、そういった意図が伝わったのだと思います。



「bio effector」(ディレクション・サウンド:大野茉莉 エンジニアリング:永田康祐) 展示空間に吊った一枚の膜を、リアルタイムに検出される鑑賞者の血流の音で弦のように振動させる。その振動を膜の張力変化によって制御することで音楽のタイムラインを制作。弦楽器や鼓膜楽器とは異なる、環境と共存する巨大な楽器のような空間の制作を試みる。

ながた・こうすけ

1990年愛知県生まれ。2012年東京藝術大学美術学部建築科卒業。2012年同大学院美術研究科建築専攻入学。おもな受賞歴・展示歴として「五大学卒業設計合同公開講評会 山梨賞」受賞、日本建築学会技術部門設計競技「デジタルデザイン環境によって可能になる建築・都市」優秀賞受賞(御幸朋寿と共作)。2012年に「Tokyo Sonic Art Award」グランプリを受賞し、東京都現代美術館で展示(大野茉莉と共作)。

むかわ・けいご

1993年愛知県生まれ。愛知県立旭丘高等学校を経て、東京藝術大学音楽学部器楽学科在学中。現在、青柳晋、横山幸雄の各氏に師事。2008年第62回全日本学生音楽コンクール中学校の部全国大会第1位。2010年第3回神戸芸術センター記念ピアノコンクール感動賞受賞。同年第14回松方ホール音楽賞受賞。2012年第81回日本音楽コンクールピアノ部門第1位、併せて野村賞、井口賞、河合賞を受賞。



第81回日本音楽コンクール(2012年10月)  
ピアノ部門での演奏  
写真提供：毎日新聞社



## 第81回日本音楽コンクールピアノ部門第1位

# 務川慧悟

◆音楽学部器楽科ピアノ専攻2年

母親がピアノの教師で家にピアノがあったので、3歳の頃から遊び感覚で弾いていました。幼稚園のときからグループで楽しくソルフェージュを学ぶ教室に通っていたのですが、ピアノの個人レッスンを受けるようになったのは小学2年からです。

好きな作曲家は昔からずっとバッハです。小さい頃は、ロマン派の音楽に憧れている人が周りに多かったので、少し異色だったかもしれない。ぼくは物事を理論的に考えないと気が済まない性格で、感覚的に進めるのが苦手だったんです。バッハの音楽は、成り立ちや構造のほとんどを理論的にとらえることができるという意味で、当時のぼくには一番しっくりきたのです。もちろん今では様々な作曲家の作品を演奏しますし、中でもショパンはぼくのなかで特別な位置づけにある大好きな作曲家の一人ですが。

高校は地元愛知の普通高校です。音楽高校に進む道と相当迷ったのですが、ぼくが通った高校は、生徒の自主性を尊重し、目指したい方向性を応援してくれるところが

魅力的でした。将来は音楽大学に進む、と高校入学前から決めていたので、あえて普通科に進んで様々な経験をし、幅広い視野に立った勉強もしたいと考えたんです。結果的に勉学やスポーツ文化活動に励む、色々なタイプの友だちもできたり、色々な視点から音楽をみることができるようになったのではないかと感じることがあります。

日本音楽コンクールの本選で演奏したのは、プロコフィエフのピアノ協奏曲第3番でした。バッハ以外に、ドビュッシーやプロコフィエフといった近現代の音楽も、小さい頃好きでよく聴いていたんです。プロコフィエフの三番も、小学生のときから、マルタ・アルゲリッチのCDを何度も何度も聴いた思い出深い曲でした。

日本音楽コンクールは初挑戦でしたが、家族には「受けるからには1位をとる。」と宣言していました。でも実際に予選が始まると、1次も2次も通るか不安で、3次のときには演奏順が一番だったんですが、後の人の演奏がすべて自分よりレベルが高く

圧倒されました。結果的に本選に進めたものの、こんなレベルの高いなかで自分が演奏してよいものだろうか、精神的にかなり追いつめられました。

本選進出者は4人で、このときの演奏順は最後でした。同級生や友だちがみんな励ましてくれたので、とても心強く、心の支えになりました。そのうえ会場の東京オペラシティはずっと憧れのホールだったので、そこでコンチェルトを弾けるというだけで、幸せに感じたのです。ですから順位よりも、楽しんで演奏を全うしようという気持ちのほうが強くなりました。

まさか1位をいただけるとは思ってなかったのですが、結果を聞いた瞬間は、驚きと喜びとで記憶がないくらいです。演奏への集中力、プロコフィエフの作品が持つ音楽のおもしろさを引き出していたところを評価していただきました。そして、小さいときから音楽の仲間と共に培ったアンサンブル能力を褒めていただいたのを、本当に嬉しく感じました。



# 大門 光

◆大学院映像研究科修士課程メディア映像専攻修了

グラフィック「1\_WALL」のグランプリを受賞したのは、昨年、大学院映像研究科メディア映像専攻の修士2年のときでした。

大学は武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科で、純粋なデザイン以外に、マーケティングやブランディング、企画などをオールジャンルに学べるころでした。

大学入学までもふつうに絵は描いていたのですが、プロモーションビデオやコマーシャルフィルムといったショートフィルムに、当時は憧れていました。進路に迷っていたころ、美術予備校の先生から、「映像専門の学科に進むと映像しか学べないけれど、デザイン科は短い映像なら取り組むこともできる」とアドバイスされて、デザイン科を目指すことにしたのです。

大学の4年間は出足でつまづき、ふわっとした感じで終わってしまったのですが、4年生のとき、クリストフ・シャルル先生のメディアアートの授業を聴講した際、藝大の大学院映像研究科の存在を知るこ

とことができました。シャルル先生は藤幡正樹先生と交流があり、そこから藝大のメディア映像に進む人が多くて、実際にメディア映像の学生作品展を観に行ったところ、とても興味を覚えたのです。

グラフィック「1\_WALL」に応募したのは、3度にわたる審査で、審査員の方からコメントをいただけるというのも魅力的に感じたからです。とくに最終選考では、すべての審査員から、作品の講評を受けることができるのです。受賞作品について言えば、小さいときから描いていた漫画の模写のようなものでは、自分で作品にはならないと思っていました。ところが1年のとき、友人から「すごくいいね」と言われて、驚きつつも、この絵ならずっと描き続けていけるという確信を得たのです。

「1\_WALL」の最終審査は、会場である銀座のギャラリー、「ガーディアン・ガーデン」のひとつの壁面に作品を展示するというものです。ところが私はそれまで、絵を

使った作品の展示をしたことがなかったので、設営の当日になって、どうしようか迷ってしまったのです。一応、絵を額縁に入れた作品を準備していたものの、これではグランプリに選ばれないし、せっかくの機会なのだから自分にとって楽しいことをしよう、と思いたちました。そこでギャラリー担当者に「壁に直接描いてもいいですか」と尋ねたところ、大丈夫だということだったので、絵を壁面に描くことにしたのです。

グランプリをいただいた「ゲンガ」の作品タイトルは、所属ゼミの桂英史先生から、「絵自体は漫画みたいなのに、一場面しかないところが原画みたいだ」と言われたことが由来です。このタイトルが審査の際にも、様々な想像をめぐらせ、解釈や評価に力を果たしたようです。でも実は、私自身がこの作品タイトルとコンセプトを、まだ突き詰め切れていません。これからの課題として、「ゲンガ」の意味を深めていきたいと思っています。



「ゲンガ」2012年

だいもん・ひかり

1987年東京都生まれ。2010年武蔵野美術大学造形学部デザイン情報学科卒業。2013年東京藝術大学大学院映像研究科メディア映像専攻修了。大学院映像研究科在学中の2012年に第7回グラフィック「1\_WALL」グランプリを受賞。2013年6月にはガーディアン・ガーデン（東京銀座）でグランプリ受賞者個展「ゲンガ」を開催した。