



文化・芸術研究センター
ニュースレター

Vol.4
March, 2006

CONTENTS

- | 文化・芸術インタビュー:太田好治さん
「越すに越されぬ天竜川 ―文化の「国境」はここに―」
- | 【特集】産学共同研究から
「感性価値から発想した「遊び」の道具の研究」
「デザイン教育に新たなデジタル表現手法の提案」
- | 自著を語る
- | インフォメーション

静岡文化芸術大学 文化・芸術研究センター
静岡県浜松市中央2丁目1-1 〒430-8533
●Tel: 053-457-6113 ●Fax: 053-457-6123 ●http://www.suac.ac.jp/

A r t & C u l t u r e



浜松市博物館学芸員
太田好治
Ota Yoshiharu

博物館勤務20年というベテラン学芸員の太田さんに、地中に埋もれていた遺物から見た当地方の文化の特色について熱く語っていただいた。そのサワリの部分をお聞かせしたい。

(聞き手は国際文化学科教授 須田悦生)

―浜松市はずいぶん広域になりましたが、博物館としても新たな活動の予定がありますか？

地域が長野県境まで拡がって、やりがいのある歴史的地域を抱えることになりましたので、山間部の祭祀芸能など山の文化や暮らしから、湖の暮らしまで特色をきちんと出して活動していきたいと思っています。合併した地域の人々の心情としては、地域に受け継がれてきた歴史を残していきたいという思いが強いです。その地に暮らしていた人たちのステータスを維持し、独自の文化があったことを伝えていくことも博物館の役目だと思っています。例えばそれぞれの地域にある伝統芸能を新しい地域の中でそれぞれ比較しながら研究展示していきたいですね。

―モノが語る地方の文化という観点からすると県内の遺跡にはどんな特色がありますか。

旧石器時代遺跡の数が少ないのははっきりしたことは言えないのですが、分かっている範囲で言いますと、今本州の化石人骨の中できちんと人の骨として残っているのが、浜北人と三ヶ日人だけです。明石原人というのがありますが肝心の骨が現存し

浜松市博物館太田好治学芸員に聞く

越すに越されぬ天竜川
―文化の「国境」はここに―

ていません。つまり日本列島で一番古い人類の骨を持っているのは浜松市ということになります。

静岡県は東西に長いので、東と西では同じ県とはいえ性格が違います。ひとつの大きな境が天竜川です。天竜川から東の地域は関東と仲の良かった地域で、西の浜松の人たちは静岡平野や沼津の人たちとは違いまして、愛知県の三河や尾張と仲が良かったようです。

―縄文、弥生を通してそうした「国境線」があるのですか？

そうした静岡県内の「国境線」はどの時代にもあります。場合によっては大井川に引かれることもありますが、長い間、天竜川に引かれた「国境線」が維持されています。勿論、縄文や弥生時代で「国境」と呼ぶのはおかしいのですが静岡県域の「文化圏」がシベリア経由で東日本から来た人たちと、朝鮮半島、九州経由で入ってきた人たちと、大きく二種類の集団で形成されていました。そうした西日本の石器を使っていた人たちと東日本の石器を使っていた人たちの境目がちょうど、天竜川の辺りになります。縄文時代の土器の形式によって、日本列島全体で六から七の集団に分けることが出来るのですが、その何番目かと何番目かの集団の境が、やはり天竜川にあります。

―現在の静岡人と浜松人の気質の違いなどのルーツもその辺にあるのかもしれませんが。

はい。やはり静岡県は遠州と駿河・伊豆はもともと少し違う出自であるのでそういったことはあるかと思えます。そうした違いがはっきり現れるのが、浜松に西から米を作ろうという人たちがやって来た弥生時代です。興味深いことに、天竜川から西の弥生土器は教科書に載っているような壺が多いのですが、天竜川から東の弥生土器にはまだ縄文が残っています。東の人たちも米作りは始めてはいるのですが、

感性価値から発想した「遊び」の道具の研究

■河原林 桂一郎

(デザイン学部生産造形学科教授)

河村 暢夫
迫田 幸雄

高梨 廣孝
羽田 隆志

デザイン系学生と企業との産学共同研究は、近年ますます盛んになってきている。学生の感性や価値観から創造されるアイデアやその表現である造形には目を見張るものも多い。大学側からすれば、学内でのデザイン演習の限界である提案作品のリアリティの低さを産業界との連携によってより実社会に近い状態で演習するメリットは大きい。

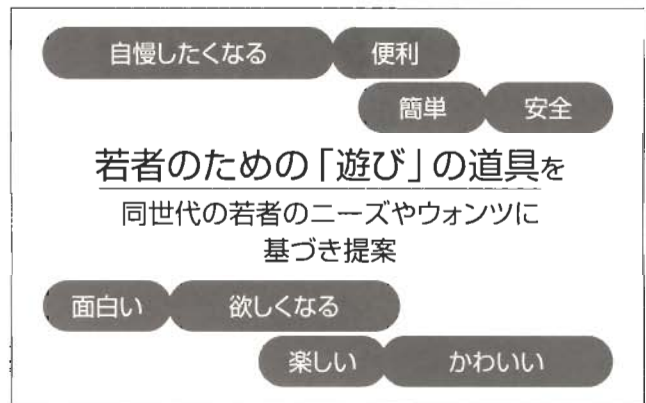
一方、企業から見ると学生の提案そのものが事業と結びつく可能性が低いのは仕方ないことであるが、産学共同研究のプロセスを通じて成果物としての提案以上に問題解決のための学生の思考プロセスや行動パターンの基盤となった価値観から学ぶものは多いと推察できる。

この感性価値から発想した「遊び」の道具の研究は、ヤマハ発動機株式会社との共同研究として本学学生27名(5グループ)と教員5名が参画した産学連携研究体制で実施した。感性価値を訴求した「遊び」の道具をテーマに、新しいメッセージやライフスタイルを提案することを目的とした。デザイン専攻学生の持つ豊富なアイデアや優れた感性とそれらを視覚化する表現力を活用して身体で考え、体験を通して「遊び」に関わる商品やサービスのイメージを探り、若い世代である大学生の感性や価値観を顕在化させた。

若い世代の感性や共感をいかにして把握し、そのニーズやウォンツを顕在化させるかが課題となった。単に大学生の価値観を抽出するだけの研究ではなく、そうした価値の背景となる大学生の日常の行動パターンなどを研究した結果を応用し、具体的な商品やサービスレベルでの提案につなげた。

若者のライフスタイルの変化は、一般的に個性や価値観の多様化等で語られるが、むしろ一人の個人が多様化してきた面の方が大きいことが学内アンケート調査で分かった。学生自身の価値観と観察眼をもとに、注目のライフスタイルや生活トレンドから将来を予測し、若者のニーズやウォンツに基づき提案することを目指した。

若者が夢中になる「遊び」が個人単位になってきている現状に対して、「遊び」を通じて同世代間のコミュニケーションをとりたいとする潜在的なニーズが感じられた。臨場感やスリルといったライブ感覚、競争するゲーム感覚、先の動きが予測できない動きから感じられる期待感、習熟によって得られる達成感など、運動神経を要する「遊び」ほど没頭でき、夢中にさせる要素が多い。



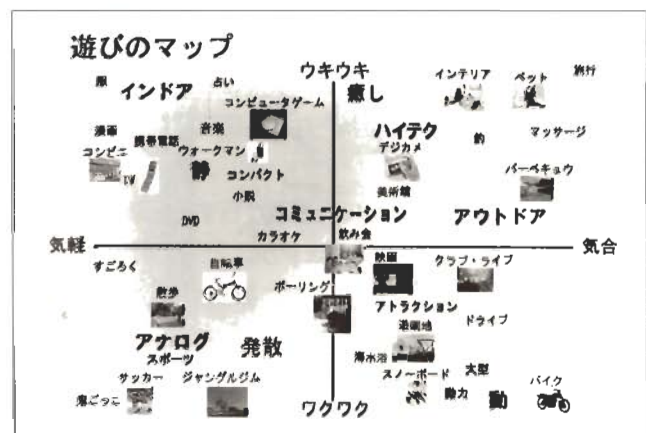
「遊び」の道具の提案



若者のライフスタイルのイメージ化



「遊び」の体験



「遊び」のマップ

yuradama
Synchronous relaxation

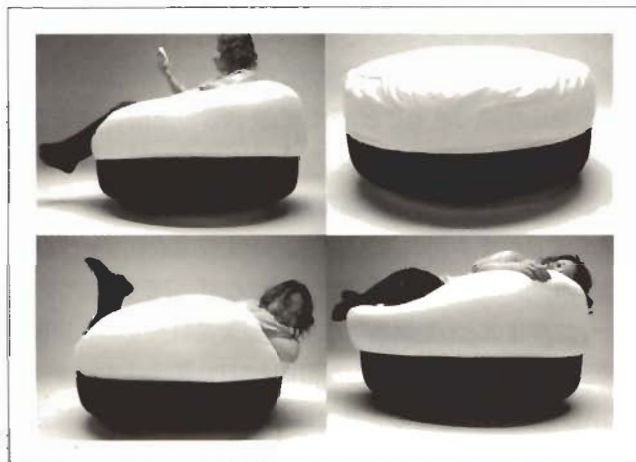
音と揺れがシンクロする心地よい
音楽・揺れ・包容感を同時に体験できるリラックスアイテム

説明：お願い
 ・このアイデアに10段階評価をしてください。
 10点：是非欲しい人 8点：欲しい人
 6点：まあまあ 4点：いまいち
 2点：どうでもよい 1点：いらない
 ・もっとこうすればよいというアイデアをください。

Webアンケート調査例



一人暮らしのためのコミュニケーションツール



音楽・揺れ・包容感のあるリラックスアイテム



水上移動具



「歩く」=「遊ぶ」遊具

学生は、「遊び」のシーンをスケッチで描くことによって時間の経過と周囲環境の設定を明確にし、アイデアをもたらした背景にある価値観と共感性を探っていった。「遊び」という言葉の持つポジティブとネガティブな面のイメージ双方を記述する中で、「遊び心」や「遊び心地」という新しい積極的「遊び方」が予感された。「遊び」は生活の中の気分転換だけではなく、「遊び」感覚そのものが生活であり、ライフスタイルであるというコンセプトが生まれてきた。つまり、日常の中の非日常と日常の中の日常が微妙にバランスをとった生活感覚を大切にする若者像が見えてきた。

各グループは、検討用のソフトモックアップ(プラスチックの模型)の段階で学内の展示会場で学生に公開し、自分達の知りたい内容を織り込んだアンケート調査とヒアリングを実施した。また、Web上でもアンケート(投票・投稿)を取り、積極的に意見を吸い上げた。担当メンバーから提案の説明や質疑応答のコーナーを設け、短時間でしかもリアルタイムな情報が多数入手できた。

本プロジェクトでは、5グループよりそれぞれ「一人暮らしのためのコミュニケーションツール」「音楽・揺れ・包容感のあるリラックスアイテム」「水上移動具」「歩く=遊ぶ 遊具」「バーチャル体験ゲームのためのウェアラブルズ」といった「遊び」の道具の提案がなされ、市場性や技術上の問題点、課題などの検討を経て最終モデルによるプレゼンテーションを行った。

若い世代とのコラボレーションをダイナミックモデルとして新製品開発のプロセスに組み込んだ共創のマーケティング戦略や新規事業開発、新市場開拓につながる新しいチャネルとしての意味は大きいと考える。今後は、こうしたアイデアを育む「共創のマーケティング」へと進化していく可能性に期待したい。

本産学共同研究は、以下の本学デザイン学部生産造形学科3年生及び4年生が主体となって推進した。

井畑徹也、石川洋一、佐野由和、芝田万美子、西井喬哉、村瀬栄司、池田美穂、伊木謙介、高山靖代、坂本圭、高橋慶一郎、松野祐祐、河野良平、三谷水季、津坂直子、今井英人、平井利枝、影山友章、藤田さやか、吉見佑介、坂田慶介、御前心吾、阿萬芳和、加藤祐基、鈴木里枝、三石裕子、吉見昌洋

生まれ変わったDASH

生まれ変わったDASH

・遊び方をより明確に。
DASH の魅力を再確認。

・楽しく遊べる「場」の提供
について考える。

バーチャル体験ゲームのためのウェアラブルズ

デザイン教育に 新たなデジタル表現 手法の提案

本学では、製品デザインに3DCADを用い、そのデータを製品加工にまで応用する手法を教えている。本年度、卒業研究制作にあたり、企業に籍をおく大学院生とのコラボレーションで、NC加工機を活用し大きなモデルを作成した学生がいた。教育現場での産学連携につながるものとして事例を紹介する。

梅 本 良 作 (大学院デザイン研究科
ヤック(株)製品開発部 テクニカルディレクター)
川 島 奈 々 (デザイン学部生産造形学科)

1.デザインにデジタル表現手法が 求められている

現在の商品開発におけるデザインは、狙いや目標を定めアイデアを追求、モデルで立体確認、バーチャルでシミュレーションしてアイデアを進化させる開発プロセスである。IT技術の進歩はこれらのデザイン開発の役割が自己完結できるデザイナー像が求められるようになった。ものづくりのアウトプットはデータであり、データを共有して設計開発が平行して行われる。

デジタル化時代のデザイナーは、初期の段階からものづくりのプロセスを理解しておかないといけない。曖昧なデータを渡すと、ものづくりの部門は混乱し製品開発の流れも停滞する。それだけでなくデザイナーの意図したカタチまでもが変わってしまう危険性がある。デザインの始まりから開発担当だけでなく生産を担う部門との密接な連携がなければ、イメージしたデザインを製品に生かすことは難しいといえる。

デザインの段階で、次工程から要求される完璧なデータを作成するために、デジタル化したイメージを繰り返しチェックして修正する。製品分野とものづくりプロセスの違いで不可能な場合はあるが、チェックする方法がポイントといえる。デジタル化されたデザインを評価するには、CADの画像処理だ

けでは難しい。現実の空間に置いたときの雰囲気、質感、ボリュームまで忠実に再現できていないのが現状である。そのため実際に、イメージから作成したデータを立体化することが必要となる。これによりデジタルの処理結果を現実の目で直接評価が可能になる。

すべてのプロダクトのデザインフローにおいてデジタル表現で立体化できるわけではないが、デザインの分野で有効なチェック方法として活用されている。

2.NC加工を取り入れたデザイン 教育への効果

現在、本学の学生はRhinoCerosとSolidWorksで3Dデータ作成の手法を演習科目で学んでいる。デザインしたモデルイメージをデジタル手法でCAD画像に表現して評価を受けている。その作成されたデジタル化したデザインはそこで一つの区切りとなって完了している。前項のデジタル表現手法の次の段階までには到達していない。すなわち造形目標があってこそデータを作成するのであり、それを立体化してこそデザインの評価ができる。CADコマンドの習得度の評価とデザイン評価は本質的な違いがある。データ作成を学ぶ学生としては、そのデータ作成の重要性とものづくりプロセスとの関連、さらにカタチとして具体化した時に、いかにバーチャルな空間でのリアリティの違いがあるかを体験すべきである。

そのために今回、プラスチック加工室に既設の平安コーポレーション製のNC加工機を稼働させて、デザインしたイメージを実際に具体化できる方法を検討した。条件としては、3DCADのデータをそのまま活用してNC加工用のCAMデータが容易に作成できること、そして最小限の費用で構成できることにある。そこでCAMソフトと、NC機の制御装置にデータを送るDNC通信ソフトの選定を行った。

構成図で示すように、3DCADで作成した3次元データは直接CAMに取り込むことが可能である。CADでモデリングしたデータは学生にとって貴重な成果であり、これを立体化すると、その3次元形状に触れることが可能となり、頭の中のイメージをCADデータと現物の立体と比較検証できる。これによりCADの画面で気が付かなかった曲面相互の接合具合、曲面

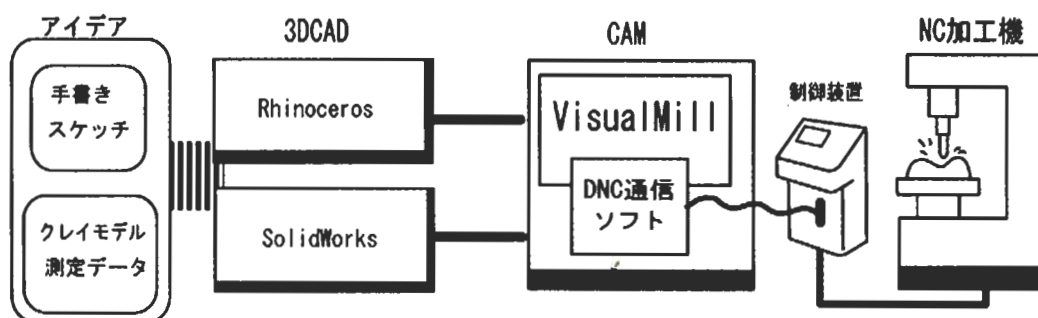


図1 本学のCADからCAMへの構成

の徐変Rも手触りで感じ取ることができるのである。

デザイン教育の現場では、紙面上に描くイメージ表現力がデザイン評価として重視されるが、それとともに3次元CADなどのデジタルツールを使った表現手法の評価がデザイン教育に取り入れられた。学生は、CADソフトを短期間に習得してバーチャルな空間に思い描いた立体を創り出すことができるが、それを実際の立体に再現できれば、さらに教育的な効果が期待できる。

3. 本学でモデルのNC加工を実施した事例

NC機を稼働させて、立体のモデルを切削した事例を解説する。デザイン学科の卒業制作で車のデザインモデルを作成した事例である。(図1)は手書によるアイデアスケッチ。(図2)は3次元CAD(Rhinoceros)作成した3Dモデルである。滑らかな曲面で全体が構成されている。曲面の品質はCADの処理のなかで幾何学的に評価ができるが、前述したようにその質感などは分かりにくい。(図3)はCADデータをCAMソフト(VisualMill)に取り込み加工パスを描画した画像である。使用する cutter 形状を画面入力して切削シミュレーションを行い形状確認できる。(図4)はNC機で切削中のモデル。1/2スケールで大きいため、モデルを左右に分けて加工をしている。(図5)は切削が完了して左右を貼り合わせたモデル。

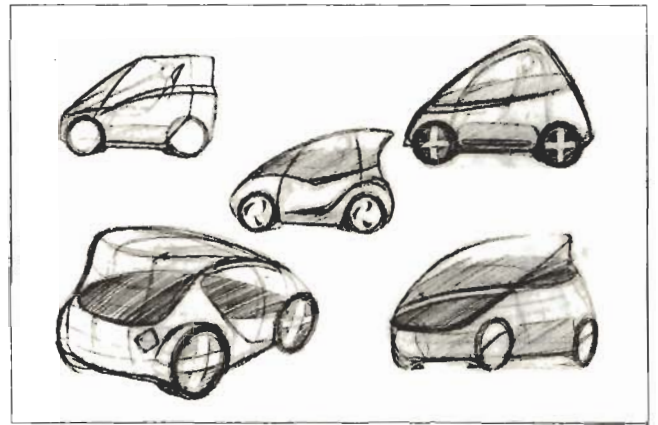


図1

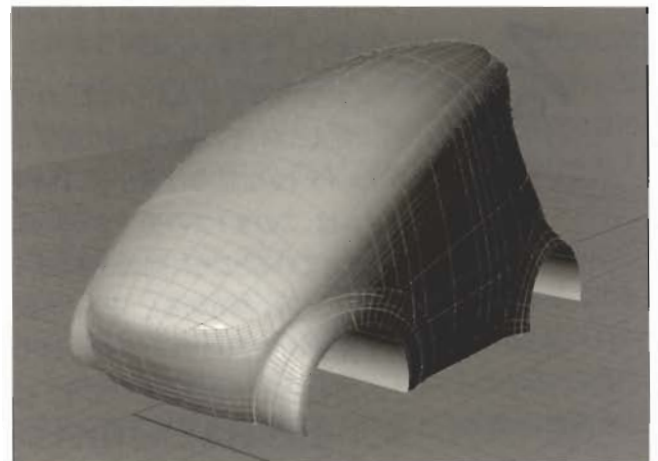


図2

4. 卒業制作でNC加工を活用して

実社会で実施されている運営プロセスを参考に、全体スケジュールの中へ、NC加工を取り込んだ。今回NCを活用した事で、モデル化の作業が大幅に削減でき、デザインや企画立案などにじっくり時間をかけることができた。プロセスの途中段階としてNCを体験した事で、段取りや全体のデザインプロセスに対する理解も深まった。

NC単体で知るのではなく、デザインプロセスの中にNC加工を組み入れて、集大成である卒制において有効活用することで貴重な体験となった。

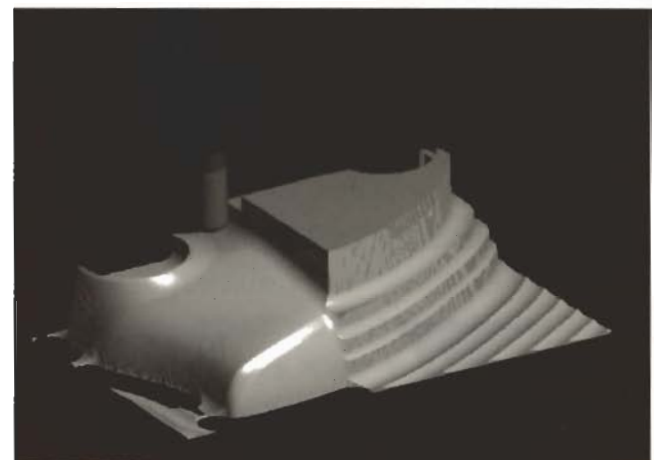


図3



図5

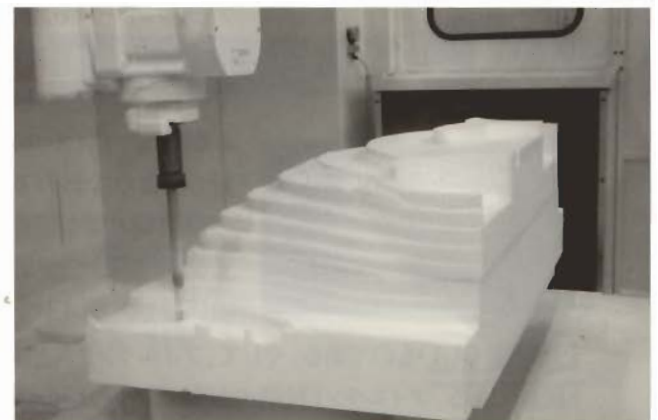


図4

自著を語る

本学教員の方々は多くの分野でめざましい活躍をしている。このコーナーでは本年度特に書物・文字の形で、文化や芸術に関わる作品(本)を公にされた皆さんの中の何人かに、その意図や意味を語っていただくことにした。おそらくは本誌を読む人がそれらの書物を繙くときの参考になるであろうし、このコーナーを読んだ人だけのちょっとした「秘密情報」ともなるだろう。

デザイン力/デザイン心

大倉富美雄 著

—「出会う、感じる、創造する」以前の重複する負担を判って下さい。—

東大型の秀才は人から教えられたことを丸暗記的に覚えこみ、その通りに繰り返すことは得意でも、クリエイティブな思考は苦手で、日本の学校教育システムは、このタイプの秀才がよい成績をあげるようにできているところに問題があります(立花隆「天皇と東大」)。割り切ると、そういう彼らが官僚となって発想の展開にブレーキをかけてきたからこそ、この国も変革が難しいわけです。前例を重視し、新しい感性や創意工夫を軽視する国の体質を下支えするのです。デザインは「新しい感性を創意工夫で見せる」仕事ですから、ここに認識上の負担が生じます。

さらにデザインは同じクリエイティブでも、言葉による思考とは直接関係ない形や空間、素材、映像などで美や快適を見せる「思考」(表現)のため、

別系の研究と経験が必要で
す。「座学」「演習」間は大きく
離れています。
ここに倍の創作努力、時間
配分や社会シ

ステム導入の必要もあるのに、国勢の影響からも、産業界もマスコミも教育界でさえも、科学にもならないデザインの非言語的専門性の現代的意味を理解する人は少なく、言葉やデータに拠る方が圧倒的に優位です。これが方法上の負担です。これらを凌駕する教育ができる人も当然少なく、この重複する負担の認知と救済が自著の主題です。

(2006.1 美術出版社 2940円)

(おおくら ふみお デザイン学部空間造形学科教授)



平凡社新書

妖精のアイランド

「取り替え子」の文学史

下楠昌哉

「ケルトと妖精の島」の 秘密に迫る!

イエイツ・ストーカー、ワイルド、ハーン、
そしてジェイムズ・ジョイス。

チェンジリング

妖精のアイランド「取り替え子」の文学史

下楠昌哉 著

昨夏上梓した『妖精のアイランド—「取り替え子」の文学史』(平凡社新書)では、ヨーロッパの最西にある島国、アイランドに対してよく言われるふたつの紋切り型を留保するよう、冒頭にて読者をお願いしている。曰く、妖精

べく、言葉でつむぎだしたものであって、陰鬱で恐ろしい存在である。そして、そうした存在を発想する想像力の源泉は、民族という「血」に帰せられるべきではない。迷信の時代が去り、活字が口承の伝統に取って代わるや、アイランドの人々の語りの中の妖精は、その地に縁ある作家たちの言葉の中へと雄飛してゆく。W・B・イエイツ、プラム・ストーカー、オスカー・ワイルド、小泉八雲、コナン・ドイル、ジェイムズ・ジョイス…。妖精というモチーフを介し、時空を越えて広がるアイランド起源の想像力のネットワークの一端を、本書にて垣間見ていただければ幸いである。

(2005.8 平凡社 780円)

(しもくす まさや 文化政策学部国際文化学科助教授)

とは可愛らしいものである。そして、アイランド人とはケルト民族である。アイランド民話の妖精は、彼の地の辺境で生活する人々が切羽詰ったときにその状況を乗り越える



エチオピアのユダヤ人 イスラエル大使のソロモン作戦回想記

アシェル・ナウム 著 鈴木元子 訳

著者のアシェル・ナウム博士は、1956年日本のイスラエル公使館勤務をかわきりに、フィンランドやエチオピアおよび韓国でイスラエル大使として活躍

「ソロモン作戦」というのは、エチオピア北部の山奥に独自のユダヤ教を遵守しながら、数千年間にわたって暮らしてきた「ファラシャ」と呼ばれる黒人ユダヤ教徒を、イスラエルに一挙に帰還させた大脱出作戦である。当時彼らは絶滅の危機にあり、また共産主義の横暴と極貧にあえいでいた。普通の移住交渉では埒が明かないと判断された1991年5月、メンギスツ・ハイレ・マリアムの独裁政権が崩壊する直前、1万4千2百人を数えるエチオピア・ユダヤ人をたった25時間で、全員イスラエルに空輸する、という集団移住作戦が実行された。その時の回想録である。

された外交官である。イスラエル国連大使も務められている。現在は世界各地で精力的な講演活動をされている。私は東京で開かれたナウム氏の講演会に出席したのがご縁で、今回ニューヨークのランダムハウスから出版された英語による著作を日本語に翻訳するという依頼を受けた。翻訳は単に英語から日本語に訳せばよいというものではない。その時代背景・文化を知らなくては正確に翻訳できるものではない。そこで、大学から特別研究費をいただいて、現地エチオピアにも飛んだ。

外交に慣れていない日本人が国際政治・外交に関心をもち、国際感覚を身につけていく上で、その一助になるような、読んで面白い本である。

(2005.11 明石書店、2800円)

(すずき もとこ 文化政策学部国際文化学科教授)

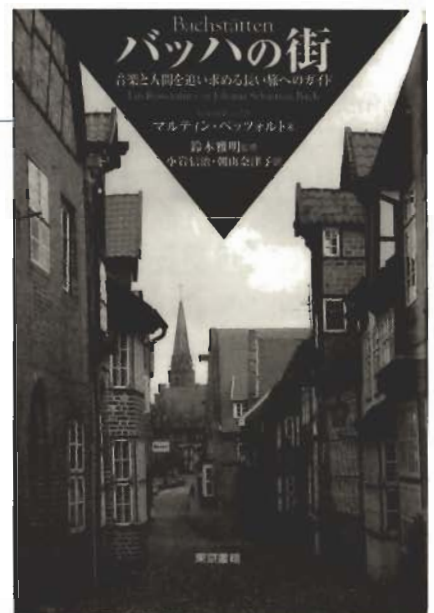
バッハの街 音楽と人間を追い求める長い旅へのガイド

マルティン・ペッツォルト 著 小岩信治・朝山奈津子 訳

今年サッカー・ワールドカップの重要な拠点として世界各地からの人々で賑わうはずのライプツヒヒは、18世紀に音楽家ヨハン・ゼバスティアン・バッハが活躍した街でもある。どのような音楽がそこで生まれたのか。そして今、どのような「バッハ史跡」が残っているのか。

『バッハの街』は、そうした問いに答えつつ、バッハとその音楽を「バッハが関わった街」という視点から描いてゆく書物である。一応「旅行ガイド」という体裁をとり、各都市のガイドブックの機能もあるが、他方でバッハ研究の最新の成果も含まれており、読み応えのある本である。

ライプツヒヒをはじめ、「バッハの街」の多くはかつての東ドイツにある。バッハ時代から今日まで、音楽文化が歴史のなかで翻弄されるさまも、この書物の記述から垣間見えてくる。「壁崩壊」の序曲としての民主化運動が起きたライプツヒヒも、今日観光客であふれるライプツヒヒも、バッハの音楽とともにある街である。



(2005.8 東京書籍 5040円)

(こいわ しんじ 文化政策学部芸術文化学科専任講師)

土器の文様には伝統的な縄文をまだ残しているのです。磐田市からパッとそういった土器に変わります。浜松は西日本の尾張平野に中心を置く集団の東の外れになります。天竜川から東の人たちは西の人たちと付き合いはするのですが、個性的な元の暮らしを色濃く残しているのです。

一浜松の人たちは西から来たものを、これはいいと飛びついたらわけですね。やはりこれは“やらまいか”ですかね(笑)

そうですね(笑)。もうひとつ弥生時代で面白いのは、浜松は色々な遺跡から銅鐸がたくさん出る地域です。出土数23個というのは日本一といえます。また、銅鐸が出てくる一番東の外れが、やはり天竜川になります。天竜川から東の地域になると途端に銅鐸がなくなります。この要因はいろいろ考えられますが、まだこの時代、日本では「和同開珎」が作られるまで銅が採掘されていないという時期にあたります。そうだとすると中国や朝鮮半島から輸入した銅を使い、鋳込みをやっていたということになります。つまり天竜川より西の地域の人には大陸と交渉を持つことができた人たちということができます。

なぜ浜松の地域に銅鐸が持ち込まれたかと考えると、尾張の人たちが「仲間にならないか」と誘うためにぴかぴかした美しい銅鐸を持ってきたからでしょう。この地域の人たちは銅も見たことがなかったこともあったのですが、その誘いに乗って戦乱もなく、比較的早い段階で西の集団にのみ込まれたのが浜松地域の人たちです。つまり天竜川から西の地方は大昔から文化的に西日本の影響がたいへん強かったということです。

一最後に静岡文化芸術大学に期待されることがありましたら。

インターンシップで来ていただいたりして、面白い発想でよい展示などを考えて来ています。地元にある大学ということで、是非、これからもご一緒させてもらいたいですし、私たちの研究活動も文芸大と協力して行えたらよいなと考えています。

一大変興味あるお話をうかがうことができました。ありがとうございました。これからもどうぞよろしくご指導下さい。

(インタビュー協力 大学院文化政策研究科 戸館正史)

INFORMATION | イ | ン | フ | オ | ヌ | ー | シ | ョ | ン |

平成18年度の事業方針(案)

1 研究拠点の形成を目指した研究活動と情報発信

- ①文化・芸術研究センター研究プロジェクト
センター長特別研究費として採択された研究の推進
- ②ニュースレター「文化と芸術」の発行(年2回)
- ③研究活動支援
 - ・学会開催支援、特別セミナー支援
 - ・独自資料収集・整備
 - ・研究会活動支援
 - ・学内外への研究成果・情報の発信
- ④大学院との連携

2 開かれた大学を実践する地域との交流

- ①公開講座、文化芸術セミナーの実施
 - ・公開講座(一般、公開工房、専門、特別)
 - ・教員による研究成果の発表
- ②産学官連携の推進
 - ・受託研究、共同研究
 - ・産学官連携フォーラム
 - ・ビジネスフェア出展
 - ・関係機関とのネットワーク
- ③地域文化事業の実施、協力
- ④センターホール、ギャラリーの活用促進

編集後記

今年度は3号4号と、秋と冬に続けざまに発行することになったので、担当は、紙面構成をまとめるについてかなり右往左往した。それでも、特集としてデザイン学部の方々による産業共同研究の取り組みがご披露いただけたことはうれしい。人間にとってデザインとは何なのか、どうあるべきなのかという問いかけをもちながら真摯に研究を進めておられる姿を見られたい。

巻頭インタビューをお読み下されれば分かるように、考古学は決して大昔のことだけを研究する学問ではなく、すぐれて現代的なテーマにも迫りうる大きなパワーをもっているのである。考古学の魅力の一端に触れていただけたらだろうか。

来るべき06年度は本「センター」が脱皮するための始発・準備の年度となるはず。各位の一層のご支援をお願いしたい。(須田記)

Art & Culture

文化・芸術研究センター
ニュースレター

Vol.4

March, 2006

発行人：木村尚三郎

編集人：須田悦生、河岡徳彦

発行：静岡文化芸術大学 文化・芸術研究センター
(事務局 静岡文化芸術大学 企画室)

2100 PRINTED WITH SOY INK

古紙配合率100%再生紙及び大豆インクを使用しています。