



学部紹介



HUMANITIES

人文学部

この世界を生き抜くために、新しい人文学

- | 人文学科 | 歴史コース/文学コース/社会コース
- | 国際教養学科 | 国際文化コース/国際日本学コース

MEDIA CREATION

メディア表現学部

最新のテクノロジーで新しいつながりを生み、未来を構想する

- | メディア表現学科 | メディアイノベーション専攻/メディアデザイン専攻/
メディアコミュニケーション専攻/音楽メディア専攻

ART

芸術学部

発想力と技術を磨き自分だけの表現を手に入れる

- | 造形学科 | 洋画専攻/日本画専攻/版画専攻/立体造形専攻/
陶芸専攻/テキスタイル専攻/映像専攻

DESIGN

デザイン学部

デザインの力で社会の課題を解決する

- | ビジュアルデザイン学科 | グラフィックデザインコース/
デジタルクリエイションコース
- | イラスト学科 | モーションイラスト専攻
- | プロダクトデザイン学科 | インダストリアルデザイン専攻/
ライフクリエイション専攻/
ファッションデザイン専攻
- | 建築学科 | 建築専攻/人間環境デザイン専攻

MANGA

マンガ学部

マンガを極め、世界を結ぶ架け橋になる

- | マンガ学科 | ストーリマンガコース/新世代マンガコース
- | キャラクターデザイン学科 | キャラクターデザインコース
- | アニメーション学科 | アニメーションコース

表現で世界を変えるための
あらゆる専門的な
学びがここに

「京都精華大学教員社会連携活動事例集」について

社会が大きく変化の中で、大学の学びも変化しています。これまで、大学の学びの多くは、座学で専門スキルや教養を身に付けることが中心でした。その能力に加えて、昨今では、自らが積極的に自治体や企業、地域社会の問題に関心をもち、在学期間中から社会と関わることを求められています。

京都精華大学では、2021年度より「社会実践力育成プログラム」を立ち上げました。このプログラムでは、「学びの成果を社会に活かす」をコンセプトに、地域や企業等との連携プログラムを豊富に取り揃え、学生の皆さんが外部の視点を取り入れながら目の前の課題に取り組み、社会実践力を身に付けることを目指します。

本プログラムでは、下記の図表にあるように、様々な機関と連携をし、解決力・提案力・調査力・表現力を身に付けるために、多様な教員がプログラムを開講しています。

本プログラムの魅力は、何と云っても、連携先との協働の元、5学部の学生が学部・学年問わず受講でき、他学部の様々な視点や刺激、連携先からのフィードバックを受けることができる点です。また、本プログラムを通じて、経済産業省が提唱する社会人基礎力(①主体性、②働きかけ力、③実行力、④課題発見力、⑤計画力、⑥創造力、⑦発信力、⑧傾聴力、⑨柔軟性、⑩状況把握力、⑪規律性、⑫ストレスコントロール力)や、本プログラムで提唱する実践力(提案力、解決力、調査力、表現力)を身に付けることができます。さらに、作品の改善や上達、就職活動等でのPRや社会人へのスムーズな移行も期待できます。

このような教員が多様な社会連携活動をしているかを紹介するために、今回、「京都精華大学教員社会連携活動事例集」を発刊するに至りました。本冊子は、受講生にとってはプログラムを受講する際の道標になるものです。また、その他の関係者にとっても京都精華大学の教員がどのような社会連携活動をしているかを知る参考になるかと思えます。

是非、本活動事例集を参考に、様々な連携の可能性が増えることを期待します。

2026年4月



※本記事は2022年6月～2025年10月に公開された内容です。掲載時点の情報であり、現在の内容とは異なる場合があります。



言葉と営み、世界を知る

磯辺 ゆかり ISOBE Yukari
人文学部



価値観を承継し、次代に伝えるという「こと」に等しい。価値観を承継し、次代に伝えるという「こと」に等しい。価値観を承継し、次代に伝えるという「こと」に等しい。価値観を承継し、次代に伝えるという「こと」に等しい。

人と言葉の関係

この世界には6000語以上の言語が存在するとされる。この間に多くの異なる言語が存在しているにも関わらず、それぞれの言語処理メカニズムを突き詰めると、ひとつの共通点が見えてくるのだと、磯辺ゆかり先生は説明する。それは「音」だ。実は、この世界には文字を持った言語のほうが少ないのです。言語の歴史を辿ると、人々の意思疎通は太古の時代にボディアランゲージから始まり、やがて真つ暗な夜や遠くからでも互いに「ミニコミュニケーション」できるような、音声を使ったやりとりが始まった。文字が使われるようになってからは、人類の歴史から見るとほんの最近の出来事なのだという。それぞれの言語が持つ豊かな韻律・響きは、それぞれユニークで魅力的なものが多いです。と笑みをこぼす。

しかし、今世紀中にはその多くの言語の半数が消滅するという。現代社会において、若い世代が経済言語を学び、古い言語を引き継いでいくことが難しくなってきたのが理由だという。言語や文化の「コイン」の裏表のよきな関係と磯辺先生。表側に見えるのは文法や単語などの知識だが、「裏側」には、人々のその言語を使って育んできた何百年、何千年の文化や歴史、暮らしの営みが刻み込まれています。「言語を学ぶ」ということは、そうした価値観を承継し、次代に伝えるという「こと」に等しい。

言語処理のメカニズムと言語習得

人が生まれて、最初に馴れ親しむ言語私たちが話している日本語は、第一言語(母語)と呼ばれる。だが、例えば英語やフランス語など、いわゆる第二言語以外の第二言語を身に付けるのはなかなか容易ではない。赤ちゃんが最初の言葉をどのようラロセスで覚えるのか、第二言語の習得プロセスの研究では、赤ちゃんは単語をつひと覚えるのではなく、大人たちの話す言葉を丸ごとフレーズとして覚え、成長するにつれてそれぞれの単語に分解している、ということが明らかになってきた。これは言語処理メカニズムのデフォルトであり、第二言語を学ぶときも同じことがいえるという。言語の習得には「音」が何よりも大切。言葉のメロディラインを意識するといわれています。磯辺先生はアドバイスする。音に「ま」と「り」のある文章を何度も繰り返し発音する。だから、音読やシャドーイングは効果的だと言われているのです。もちろん、映画や音楽など、好きなものを楽しくインプットしていくのも効果的です。大人になっても小さい頃の童謡や校歌を歌えるのは、この言葉の音の記憶メカニズムが深く関係しているのだとか。言語習得能力に年齢の限界はないので、いつからでも新しい言語に楽しみながらチャレンジしていただきたいと思います。

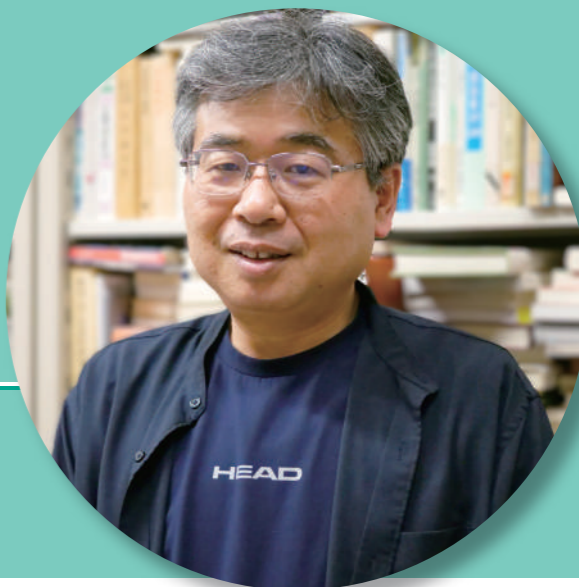
海外に行く、という意味

磯辺先生は社会実践力育成プログラムにおいて、数多くの海外ショートプログラムを担当している。京都精華大学が実施している語学留学の魅力は、事前に留学先の基本的な情報(地

理、歴史文化などをしっかりと調べた上で、そこから学生自身が気になるテーマを一つ選んで、現地調査を行うというところにある。「自分なりの問いを立てることで、留学先の見え方が大きく変わってくる。それを通して現地での「ミニコミュニケーション」の輪も広がる。それが一般の観光ツアーとは大きく異なる点です」と磯辺先生。テーマは学生の興味や関心によって様々な。食文化や風習・慣習...例えば今回のショートプログラムではフィリピンのピナス文化について独自リサーチしている学生もいる。フィリピンでは生まれて間もなくほほすべの女の子の耳にピアスを開ける習慣があるのだとか。フィリピン、まじないなど、その理由は諸説あるそうだが、「学生さんが現地では何を、何を肌で感じたのか、帰ってきて報告してくれるのを心待ちにしています」と頷く。

留学を経験した学生には必ず何かしらの変化が見られるという。このプログラムの参加をきっかけに海外への興味が広がり、長期の交換留学に挑戦する学生も少なくないという。「インターネットで何もかもが完結できる時代、言語を学びながらリアルに海外の文化や日常生活を実感するというのは、とても価値のある体験です」と磯辺先生。異国の地で見知らぬ人と出会う、限られた時間と予算の中で自分なりにたいことを自分一人で考える...これは日本ではなかなか経験できないことだ。「かわいの子には旅をさせたい」と、お母さん(お父さん)のつぶやき。

磯辺先生が何年もこのプログラムを担当してきて、確実に言えるのは「今まで海外留学にチャレンジして後悔した学生は人も少ない」とのこと。少しでも異なる世界や文化に興味があれば、ぜひ挑戦してみたい。きっと未来の成長につながる素晴らしい経験が、あなたを待っている。と信じて。



記紀から読み解く 日本語の歴史

是澤 範三 KORESAWA Norimitsu
人文学部

日本書紀は大陸に向けた 史書だった!?

「日本書紀を中心に、漢字の歴史、特にまだ漢字しか使われていなかった上代(飛鳥・奈良時代)に『日本』でこのように漢字が受け入れられ、そして日本独自の読み方、書き方が定着していったかを研究しています」と是澤先生。

日本書紀と古事記は共に日本に伝存する史書だが、古事記は変体漢文、つまり本来の漢文の語法に拠らず、日本人が解釈しやすいように音訓読みが入り混じった文体で書かれ、意図的な漢文の誤用が見られるなど、国内の読み手に向けた歴史書ということができる。

一方、日本書紀は全30巻が残っていて、いわゆる漢文で書かれているが、これまでの研究で全体の2/3を日本人が、1/3を中国人(渡来人)が著したことが明らかになっている。特に、巻14の雄略天皇紀から連なる群はα群と呼ばれ、中国の古典を踏まえた表現が多く見られ、四六文と呼ばれる四字と六字からなるリズム感のある漢文体が使われている。また「書曰」「書云」というように異伝を紹介したり、中国の歴史書に忠じた書式で書かれていることも少なくない。雄略天皇は、万葉集第1巻の最初に御製歌が収められ、古代日本史をかたちづくる上で重要な役割を果たした画期的な天皇。「中国など大陸に日本の国をアビールするために、当時の国際的な知識人が修史に関わっていたことが読み取れて興味深いですね」と話す。

漢文訓読で紡がれる 歴史ストーリー

では、漢文をいつ頃から訓読するようになったのだろうか。例えば、日本語の「もし」という言葉には「仮定(もし)ならんば」と「推量(もし)したらうたう」との二通りの意味がある。漢文ではそれぞれの用法によって、「若(もし)」「蓋(けたし)」というように使い分けられるが、古事記などを見るときちらも「若」という漢字で統されていることが分かる。奈良時代あたりからたくさん漢字が整理され、かな・片かな表記が登場した平安時代中期になると返り点(返読)なども多く見られるようになる。

日本書紀は正史の一つとして、平安時代までは宮廷の二級官僚たちが講読する重要なテキストでもあった。しかし、鎌倉時代以降になるとその所轄は京都の著名な神道家に移り、例えば不浄穢れと考えられる表現を別の言葉や意味に置き換えるなど、日本の文化や伝統、歴史観に沿った読み方がされていく。今、私たちに馴染みのある漢文訓読が定着するのは江戸時代になってから。結果として、上代に読まれていた本来の漢文とは違う訓読なども見られるが、日本語として違和感はなく、「先人たちの努力によって、何百年も昔の物語を臨場感たっぷりに楽しむことができ、ますます是澤先生は笑みをこぼす。

台湾の旅を通して グローバル体験!

2002年から3年間、台湾の長榮大学の日本語学科で教鞭を執っていたという是澤先生。今から10年前には、(社)日台政策研



中正紀年堂自由広場門

究所の立ち上げに参加し、日本と台湾の研究者たちの成果発表会を開催するなど継続的な活動を活動を通じている。「親日家が多く、日本の原風景が残されているのが魅力」。日本統治時代の台湾総督府が、現在は総統府としてそのまま使われ、観光資源として活用されたりするなど、「日本文化が海外でどのように受け入れられているかを知る機会になりました」と振り返る。

社会実践力育成プログラムでは、海外ショートプログラム/体感するアジアへ魅惑の島、台湾V台湾の過去、現在、未来を探る5日間の旅」を担当。2025年度は8月に実施され、京都精華大学と協定を結んでいる台中市の静宜大学を訪問し、現地の学生たちと交流を深めた。参加者はそれぞれの興味や関心に応じて現地を自由にレポートし、帰国後は一枚のパネルにまとめて発表を行う。過去には、電車で揺られて台湾国内を周ったり、台湾のアイドルについて調べたりするなど、「ユニークな着眼で、こちらがハッとさせられることもありました」。

言葉や文化、習慣の壁などのハードルはあるが、むしろそれが魅力だろう。グローバルの時代を迎え、「まず海外に飛び出してみましよう!」と是澤先生。台湾で、物理的・精神的バリアのない開放感を体験すれば、きっと皆さんの視界は世界に向かって大きく広がっていくに違いない。



“生きている”という 実感を持つ学びを

清水 貴夫 SHIMIZU Takao
人文学部

トリートチルドレンから 垣間見るアフリカ社会の光と影

西アフリカの大陸部に位置する国、ブルキナファソ。この国の子どもたちはイスラームの教義を身に着けるため、幼少の頃からクルアーン学校と呼ばれる施設に入って寄宿生活を過ごす。このクルアーン学校は、まさに地域の中から生まれた小さな社会共同体といえるだろう。喜怒哀楽の精神に則って、子どもたちは住民などから提供された畑を耕し、町へ出て食べ物や金銭の施しを受ける。あくまで宗教の教えに基づいた行いなのだが、外部からの視点では物ごとと見なされるため、彼らはトリートチルドレンと呼ばれ、解決すべき課題としてその存在そのものが排除されようとしている。清水先生は、そんな現代のアフリカ社会の在り方について疑問を投げかける。

「トリートチルドレンは、本当は働くことや学ぶことに意欲的なのに、何も知らない大人たちが彼らのことを理解しようとしなため、結局トリートに戻ってしまうんです」。清水先生は、こういって起こる原因のついでに、欧米式の教育システムに全世界が妄信的に当てはめられようとしていることを挙げる。「もう一度、地域で育まれた文化、宗教、伝統を見直し、子どもたちにとってどんな教育が必要なのかを考えるべき」と話す。



現代アフリカの課題を扱った様々な書籍を出版

セネガルで体験する現代 アフリカのダイナミズム

海外ショートプログラムでは11日間の予定で、アフリカ西海岸に位置するセネガルを訪問する。テランガ(平和)を旨とする穏やかな人びとの笑顔と西アフリカを代表するグルメを堪能しつつ、刻々と変わりゆく現代アフリカのダイナミズムについて理解を深めていく。「新たな価値観と出会う旅!」と笑みをこぼす清水先生。

途中で訪れる都市、トゥーバでは西アフリカで最も大きいモスクがある。この町では、毎年約200万人が集まる大規模な宗教祭が行われるが、周辺にはホテルもレストランもない。イスラームの精神に基づき、住人が旅人をもてなすのだという。セネガルでは、こうした宗教文化に直に触れながら、寛容の精神を学び、現地の暮らしを体験することができ。

「アフリカに対する従来のイメージと、実際に目の前に広がるリアルな風景が結びつけばいいと思います」。先進国と呼ばれる国で生まれ育った私たちが、本当に恵まれた生活、豊かな暮らしとは何なのか、改めて考えるきっかけにもなりそう。

奉仕と支援を通して相手を導く サバントリーダーシップを学ぶ

もう一つのプログラムでは、日本で一番古いNGO団体でもある学校法人アジア学院(栃木県那須塩原市)を訪れる。ここでは基本的には中絶リーダー、つまり奉仕や支援を通して相手を導いていく「サバントリーダーシップ」としての理念と哲学を学ぶ。毎年20名



ほどのアジア、アフリカ出身の留学生たちが集い、多種多様な価値観、文化背景を持つ彼らと協働しながら、相手の考えに自分の想いを寄せ、共に一つのプロジェクトを成し遂げていくことで、自分自身を大きく成長させることができるだろう。

今回のプログラムは大自然の中で、農作物の収穫や家畜の飼育、食事づくりなどの体験を通して、アジア学院のエッセンスを体験する4日間。学院内では原則として英語が公用語となるが、「決して気負う必要はありません。言語では伝えられないコミュニケーションを見つけてほしいですね」と清水先生は優しく微笑む。

「こんな仕事をするにしても、僕たちが生きていく中で、人と人が結びつく営みというのは必要です」と説明する。今後、世の中のポータリティが進んで、多文化が共生する時代を迎える中、清水先生が国内外のショートプログラムで提供する社会実践教育は、きっと未来を生きる私たちの大きな力となるに違いない。



アクション・リサーチで 社会課題に挑む

田村 有香 TAMURA Yuka
人文学部

廃棄野菜の新しい 市場価値を提案

京都精華大学に赴任する以前から「ごみ問題に関心をもち、ごみの組成調査や製品の環境対応に関する調査を行ってきた田村有香先生。2014年から3年間にわたって、地域農家の協力を得て、市場に出ることなく廃棄されるキュウリの調査を行ったところ、その圃場では平均して2割程度がロスとして捨てられていることが分かった。規格外の野菜は、生産者が自家消費をしたり、そのまま圃場で廃棄されたりすることが多いが「何かに有効活用できないだろうか」と考えたという。

田村先生が京都工芸繊維大学の専門家との共同研究で取り組んだのが、廃棄野菜から紙を作るプロジェクトだった。卒業生も巻き込んで紙漉き機械を手作りし、キュウリはもちろん、タマネギや九条ネギ、万願寺トウガラシなどを使った無添加の野菜ペーパーを試作。無添加なので食べることもでき、インクが乗るので書くこともでき、野菜独特の優しい色合いの紙になるので、SDGsに対応したエコ商品として、今後の市場展開のアイデアを探っている。

地域と多様にかかわる 「関係人口」を創出

京都市右京区京北地域の南に位置する宇津地域は人口およそ400人、豊かな自然と歴史、文化に恵まれながら、過疎化・高齢化が進み限界集落も地域内に存在する。大学生が何か地域の役に立てることはないだろうか…。初めて宇津地域を訪問したのは



子どもフェスタin宇津



子どもフェスタ英会話

今から10年前。「京北宇津宝さがし会」というサークルを立ち上げ、地域のことを学び、地域の人たちとともに行事を行い、地域の未来をもとに考える活動を続けてきた。京都市と大学コンソーシアム京都による「学まちコラボ」の活動助成金を活用しながら、子どもフェスタ(川遊びや鮎つかみ等)、写真教室、クリスマス会などを定期的に開催している。Googleマップと関連つけた看板を作ったり、マスコットキャラクターをデザインしたり、イベントで子どもたちの遊び相手になったり…。「学生一人ひとりが自ら考え、スキルを生かした取り組みを行っています」と田村先生は笑みをこぼす。

これまで、地域活性化策と言えば「人口移動」、つまりそこに居住する人をどれだけ増やすかということが重点が置かれていた。しかし、実際には住まいや仕事を用意することは簡単ではない。そうではなく、「その地域」のことが好きで何度も足を運んでくれて、一緒に地域を盛り上げてくれる「関係人口」を増やしたいと考えています。他大学も巻き込みながら、週末農業やブランド野菜づくりなど、関係人口として多くの学生が地域に関わっていきけるような仕組みを提供していくという。

2022年度の社会実践力育成プログラム(海外ショートプログラム)において、田村先生は学生と一緒にスペインを訪れた。グラナダ、コルドバ、バルセロナなどを巡る10日間の旅。グラナダでは、現地の若者たちが参加する交流イベントで、組紐のワークショップや浴衣の着付け、折り紙教室を企画したほか、グラナダの街を舞台にした壮大な脱出ゲームを日本人、スペイン人の混合チームで楽しむなど、「異文化を肌で感じる経験ができたと思います」と話す。

参加した学生はそれぞれが設定したテーマに基づいて、現地でのフィールドワークを通して、街にあふれる様々なデザインをグラフィックで表現したり、現地の風景を何千枚の写真から厳選したアルバムを作ったり、個性がきらりと光るレポートに仕上げている。今、国際社会とのかかわり方が深く問われるようになってきているが、「そのつひつひつ」の成果が、学生が生きていく力につながるっていくはず。まだまだたくさん魅力にあふれるスペイン。田村先生の飽くなく情熱が異文化への扉を押し開く。



海外ショートプログラム(教員主導型:スペイン)

異文化交流を通して 国際力を学ぶ



ベトナムを知る

藤枝 絢子 FUJIEDA Ayako
人文学部

ベトナムとの出会い

社会実践力育成プログラムにおいて、海外ショートプログラム(ベトナム)を担当されている藤枝先生。学生時代から在来住まいと暮らし、住まいと自然災害を研究テーマにしている。「大学院生のとき、調査でインドの西部に行きました。そこで自然災害の復興のために、少数民族の伝統建築に補強を重ねていく様子を見て、地域固有の住まいと暮らし、自然災害との関係に興味を持ちました」。その後、京都大学にて、ベトナムや中国を拠点とする環境人材育成プロジェクトの特任助教となり、初めてベトナムのフエを訪れることに。ベトナム中部がすぐ魅力的な地であることを知り、その時の縁もあって、本プログラムでは、ベトナムに行っています。ベトナム中部は安全で、複数の世界遺産を有する文化豊かな土地で、なかでもフエは京都とパートナーシップ提携を行っていて、京都とも非常に縁の深い都市です。でも意外とそんなに知らないベトナムをいろんな角度から見てもらえたらな、と思います」と藤枝先生は微笑む。

異国でのフィールドワーク

2022年9月に約10日間に渡って行われた本プログラムでは、日本からダナン、ダナンから陸路で2、3時間の旅路を経て、フエへと到着。歴史都市であるフエはグエン王朝時代の古都。海と山に囲まれた地形で、東南アジア最大級のダム・ヤン・ラグーンなど雄大な景色がある一方、いまだ山中にはベトナム戦争の爪痕が残っている。

「フエにはフエ大学があり、傘下に科学大学や農林大学、芸術大学、教育大学などがあり、各大学の中で多くの専門分野を抱えています。今回はその中のフエ工科大学の建築学科とともにデザインワークショップを行いました。ワークショップのテーマは、旧市街地にあるフエ王宮を取り囲む街路を対象に、実際に訪問しどう改善できるかをグループごとに考えてみよう、というもの。観光客を誘致したいが、近隣住人の生活を守らなければならぬ…。観光都市京都でも発生している社会問題を遠く離れたフエで、国を超えてアイデアを出し合おう。

「現地の人とコミュニケーションをとって、何かを成す、というような共同作業をしてもらいたい、というのが、このプログラムの大きな達成目標の一つです。生きた場で英語を使ってコミュニケーションを取り、同い年の文化の違う人たちと様々なものを駆使して互いの価値観を知り、一緒に何かを達成する。異文化をこのように肌で感じることで、多面的なものの捉え方を学んでほしい、と藤枝先生は願う。

ワークショップ最終日。ベトナムと日本共通の文化「凧揚げ」を国の違いを感じながら

異文化を知るとのこと

社会問題を実際にその目で見て、更に異文化の人と協働しながら解決策を考えることができる、というのは社会実践力育成プログラムならではの魅力だろう。

今後は、日本から訪れるばかりでなく、海外の学生を招待し、双方の交流につなげていこうと考えている。「フエの洪水問題や少数民族の生活に関する問題など、もっと深いところにある社会問題について研究するようなプロジェクトを立ち上げて、学生さんのアイデアを実現することができれば」と藤枝先生は期待する。



ワークショップ最終日。ベトナムと日本共通の文化「凧揚げ」を国の違いを感じながら





自分で見て、考えて、学ぶ

前田 茂 MAEDA Shigeru
人文学部

ウ イングダム・ルイスと ウォーテシズム

20世紀前半に活動した画家であり作家でもあったウィングダム・ルイスについて研究、調査を行っている前田先生。現在は、彼が主導した英国で最初の前衛美術運動といわれるウォーテシズムに関する研究を進めている。

前衛である、ということの条件の一つに「マニエリスム」ということがあげられる。例えば、シュールレアリスム宣言など、20世紀に入ってからメディアを使って自分たちの活動を広く大衆に知らしめたことが特徴だ。

ルイスも例外ではなく、機関誌『プラスト (Plast)』を刊行し、そのなかでウォーテシズム宣言を発表したという。当時としては、まず表紙の色がピンクである、ということが衝撃的で、さらに特殊なタイプフェイスを使うことで、当時のイギリスの「良き趣味」に対して、それではだめだと宣言したんです。第1次世界大戦が周りに迫る時局に対して、芸術家側からも応答をしなければいけない、という危機意識がルイスにはあったのだと、先生は語る。

雑誌『プラスト』の誌面は、新聞や広告などのレイアウトが採用されており、少し独特な内容となっている。これは、メディアを通して自分たちの活動を明らかにしていくという、前衛芸術の手法でもある。当時流行したイタリヤの未来派を警戒して、パロディで作った雑誌なんです。似たようなスタイルで出版することによって、何かがおかしいことを大衆に気づかせようとしたんです」と前田先生。未来派は大衆を動員し、全員を同じ方向へ向かわせようとするファシズムの出发点となった芸術運動。ウィングダム・ルイスは、大衆の感覚に訴えかける芸術というメディアにある種の警鐘を鳴らしたのだ。現代ではマーシャル・マクルーハンのおかげであたりまえとなった「メディア＝コミュニケーション」のメディアという考え方を、彼はかなり早い段階で意識していた。とはいえず、当時、ファシズムに対する警告はパロディのような形でしか表現できなかった。

台 東区という場所で 学ぶこと

前田先生は、社会実践力育成プログラムにおいて、国内シヨートプログラム(東京都台東区)「東京都台東区調査―東京のいまむかし―」を担当している。「僕が東京に住んでいることもあって、学生さんには台東区に行ってみてもらおうと考えました」。台東区には、東京大学や東京藝術大学、また上野動物園や浅草、少し繁華街からそれると中国やインド出身の人たちが営む屋台やお店がある。歴史的にもかなりパリエーションのある街で、学生はおよそ3人1組のグループとなって、1週間滞在し、人々や店を取材。最終的には一人一つのテーマに沿ったA3サイズの観光マップを作る。

座学で学んだことをどうアウトプットするか？それは、目的が明確に定まっていなくて難しい。インプットの段階からアウトプットについて考えることで、ものを作るプロセスを見渡す視野を養うことができるのだ。「学生さんのほとんどは卒業後、会社に勤めます。自分の前の工程の人が何をしていた、次の工程の人が何をしていたのか。そういうことが見えていないともつくりはつまらないので、この授業を通してそういった意識ができるようになってほしい」。前田先生は微笑む。

今年卒業する学生は、「コロナの影響で入学時から遠隔授業を主とした授業を受けてきた。実際に人と会うことを前提とした科目を用意できないが、働くようになったら職場と家の往復の繰り返し。そうじゃなく、少し寄り道をすることも楽しいものです。キャンパス内だけで完結しない大学生活っていうのも悪くないし、いろんなものを見て感性を養うことはいくらになっても大切だと思います」。

芸 術家と思想

ルイスは、文章だけでなく芸術家として絵も描いている。

ロンドンの帝国戦争博物館が所蔵する「A Battery Shelled」という絵画は、前線へと動員され、訳もわからず動かされている大衆をウォーテシズムのメンバーたちが見ている、という構図で構成されている。明らかに写実的な人物表現と、かなり抽象的な人物表現を対比することで、大衆自身が未来派の称揚する感覚とスピードの奔流に巻き込まれて砲弾と同等の存在になっていることを客観視できるように促しているのだ。今でも、「アート」と名のつくものは全部いい！みたいな風潮はありますよね。要するに、アートのように感覚的なものを使って、人のある一定の解へと誘導するような。ルイスは思想家と芸術家の両方の視点をもっていたので、思想そのものの善悪がどうというより、思想に芸術作品が利用されることに異議を唱えたのです。前田先生は、そういった考えに非常に共感できるので興が深いと、ルイスの研究について楽しそうに語る。



人文社会系の産官学連携の価値を創出

南 了太 MINAMI Ryota
人文学部

総 合知が拓く イノベーション

従来の産官学連携の取組は、技術開発や特許取得、技術移転など理系分野が中心だった。2021年、新たに「科学技術・イノベーション」基本計画が策定され、人文科学系分野の振興が盛り込まれたが、理系分野と比べて、大学や企業での専門人材は質・量ともに不足しており、共同研究数・金額も全体の約2%と圧倒的に少ないのが現状だ。

「知が源泉の社会において、人文社会系の視点で新たな価値を創造することが求められています」と南了太先生。本学での教育・研究活動はもちろん、文科省や経産省、その他大学機関等で研究員や専門委員、各種コ―ディネーターを務めるなど、15年以上の間、人文社会系の産官学連携の推進に力を注ぎてきた。

「Versatile」つまり汎用性が高く、多目的に応用できるのが、人文社会系産官学連携の強みです」と南先生。例えば、日立製作所との連携では、経済学や心理学、人類学等多様な専門家へのインタビュー(発言)を通して、2050年の社会課題(社会のきざし)を浮き彫りにし、近未来の企業や大学の在り方、考え方を探索した。また、ダイキン工業とのプログラムでは、「空気・空調の新たな価値創出」を切り口に、大学教員や学生、ダイキン社員等が常識にとらわれず自由闊達にビジネスアイデアを出し合うワークショップや共同研究、人材交流を推進。いずれの取組も分野を横断した学際的な視点と手法で、社会の変化を機敏に読み取り、新たなイノベーションにつながる産官学連携事例として高い評価を得ている。

社 会から求められる 実践型教育を提供

南先生は、本学が取り組んでいる「社会実践力育成プログラム」の立ち上げにも深く関わってきた。一般的に大学では、座学を中心とした専門教育が行われているが、実社会において学生が大学で学んだ知識をそのまま生かせる機会は極めて少ない。座学で専門分野を磨くことに加え、「他学部の学生と関わり合いながら、様々な企業、自治体、大学、NPO等と連携することで、PBL社会を体験できる実学重視の仕組みを提供したいと考えました。学びのアウトプットは、解決型提案型、調査型、表現型の4つ。複数の芸術系学部を有する本学の独自性を生かし、全学共通教育科目として展開することで、学生たちは自ら考え、学び、行動する姿勢を身につけていく。

京都大学と連携した「サイエンス・アート展」では、SDGs、カーボンニュートラルというキーワードで、京都大学工学研究科が取り組む空気の資源化技術を本学学生が独自の目線で理解し、ポスターや洋画、キャラクター等の芸術作品として表現。科学技術の理解や普及へとつながる、デザイン・アートによる新たなアプローチの方法を提案した。また、東急不動産とのPBLプログラム



産学公連携PBLプログラム(東急不動産株式会社との連携)

少 子化時代における 大学の新たな挑戦

南先生はライフワークとして、わが国に於ける産官学連携の歴史を紐解き、そこから時代に合った大学の在りようを追究したいと考えている。明治時代初期、東京大学工部部の前身である工部大学校では、教養や専門教育を修めた学生は、2年間の実践教育が義務付けられていたという。少子化が進む中、「大学教育の原点に立ち返って、実践活動の重要性を見直すべき」と強調する。

今、社会と大学、企業と大学の関わり方が大きく様変わりしようとしている。例えば、自前で広報や企画部門を持たない会社や、社外パートナーとして大学、学生の知見や技術を活用できると思っています。特に、京都精華大学はデザイン、マンガ、映像、ビジュアル、国際文化など多種多様な研究ノウハウを蓄積してきた。これからも人文社会系の産官学連携に積極的に関わり、イノベーション創出につながる成果を発信していきます」と南先生は決意を新たに語る。



マンガで繋がる 日本とアフリカ

ユースギョン YOO Sookyung
人文学部

フランス語圏アフリカと バンド・デシネ

マンガ学部で開催中でありながら、国際マンガ研究センターに所属し、京都国際マンガミュージアムにてイベントや展覧会の企画などに携わるユース先生。3年ほど前からアフリカのマンガに興味を持ち、現在マンガミュージアムで開催中の「アフリカマンガ展 - Comics in Francophone Africa -」を企画した。

研究対象はフランス語圏のアフリカ。ヨーロッパのフランス語圏で有名なのはフランス、ベルギーが挙げられるが、その2国はマンガ文化が栄えているのだという。日本の「MANGA」が日本以外で消費されているのはフランスで、MANGAが人気なのはさる事ながら、フランスやベルギー等昔から存在する「バンド・デシネ」(フランス語におけるマンガの総称)がある。無論、植民地であったアフリカ諸国にもその文化は流れていき、今でもフランス語を通じてMANGAやバンド・デシネは根強い人気があるのだそうだ。

日本のマンガは娯楽として読まれ、値段もそれほど高くなく量産される一方で、バンド・デシネは「第9の芸術」と呼ばれている。一般的なバンド・デシネのアルバム(単行本)はA4ほどの大きさで、ハードカバー、フルカラー。ページ数もそこまで多くはない。まるで画集のように、1ページ



1ページをじっくりと読んでいく。日本でも有名な「タンタンの冒険」や「スマーフ」はバンド・デシネだ。

アフリカの 「マンガ」文化

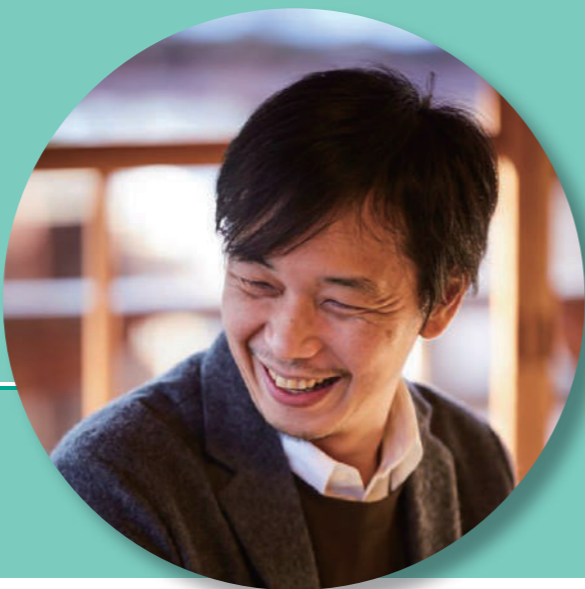
マンガミュージアムで開催中の「アフリカマンガ展」では、たくさんアフリカのマンガが展示されている。「アフリカでは2000年以降マンガ家さんが少しずつ増えています。日本ではあまり知られていないことですので、この展示を機会にぜひ作品を見ていただければ」と。また、日本スタイルのマンガの影響を強く受け、描かれた作品も展示していますとユース先生。アフリカのマンガに触れることで、アフリカ人の日常を主人公視点に立つて知ることができ、また、遠く離れたアフリカでもマンガを通して日本文化を身近に感じてもらうことができる。

アフリカのマンガは90年代くらいまではバンド・デシネの影響が色濃かったが、その後は日本のマンガの影響も受けている。また、現在では様々なマンガスタイルの混ざった、ハイブリットなスタイルのマンガが増えているのだという。このようにマンガ文化が盛んであるということは、経済的・社会的に安定しており、かつ検閲が厳しくないこともつながっている部分がある。今、アフリカでは経済だけでなく文化も成長しているのだ。「この展示を通して、アフリカにもマンガがあることを知ってもらい、マンガを読むことで日本とアフリカの距離がもっと縮まればいいな」と思いますと、ユース先生は微笑む。



マンガワークショップでの 交流

ユース先生はたくさん国でマンガのワークショップを行っている。社会実践力育成プログラムでも訪れたセネガルでのワークショップでは、2日間の開催で、50〜60人ほどの人々が参加したのだという。「マンガのワークシートを配り、日本から持ってきたペンやインクで集中線やツヤベタなどの表現を描いてもらいました。皆さんとても丁寧に取り組んでくださいました」。フランス語圏アフリカといっても、全員がフランス語を話せるとは限らない。国と地域によっては、フランス語で教育を行う学校に行くことができません。読め書きができない人が少なくない場合もある。誰でもマンガやバンド・デシネを自由に読めるわけではないのだ。日本では当たり前前のことであっても、少し世界に目を向けてみれば全く違う世界が広がっている。アフリカのマンガに触れることで、広い視野を持つことにも繋がるだろう。「いつか、機会があれば英語圏のアフリカのマンガについても研究したいですね」と意気込むユース先生。マンガミュージアムでまだ見ぬアフリカのマンガに触れることができるのが、今から楽しみだ。



伝統を体感する

米原 有二 YONEHARA Yuji
人文学部

伝統産業と大学

伝統産業実習は、地域文化との深い繋がりを持つことを目的とし、基礎教養として伝統産業を学ぶことができるプログラム。3ヶ月ほどの事前授業を経て、毎年夏に2週間、職人さんの現場に通動する。「受け入れてくださる職人の方々には、学生をお客さんのように扱わないようにとお願いしています。学生さんにとっては少しハードな授業かもしれませんがね」。受け入れてくれる実習先は市内を中心に30ヶ所以上。歴史の長い授業のため、代替わりをしている工房も多くあるという。「この授業を通して、若い人たちが伝統産業の魅力に気づき、関心を持ってくれるきっかけになれば、業界の活性化にもつながると思います」と笑顔を見せる。

国際文化学部の教員であり、かつ「伝統産業イノベーションセンター」長という顔を持つ米原先生。京都の伝統産業、伝統・地域文化を学生に教え、京都精華大学で約40年前から続く歴史ある伝統産業実習の取りまとめに力を注いでいる。

伝統産業実習の目的

授業では、学生に表現力を身につけてもらうことを一つの目標としている。職人教育を受けたい人だけではなく、京都で育まれた卓越した技を持った職人たちと交流する中で、「何か学び取ることが必ずあるはず」と米原先生。2週間の実習で、自分の作品を必ず一点作り、実習終了後に学内で作品の展覧会を開催する。京都精華大学は専攻が非常に

多岐にわたっているため、映像専攻の学生が西陣織の職人を訪ねたり、漫画を学ぶ学生が陶芸の工房に行ったりするなど、必ずしも自分たちのスキルや能力に合った場所での実習を行うわけではない。しかし、「これこそ本当の学びだと感じるんです。上手にできるかどうかではなく、上手にできるように努力することが、学生にとって大きな成果につながるのです」。

出来上がって行く作品は様々で、形のあるものだけでなく、商品企画を考えたりすることもあるという。最近では、「こんな実習を学生さんにやらせてみたい」というアイデアが会社や工房から提案されることもある。授業に参加したことがきっかけとなって、卒業後はそのまま実習先に就職する学生もいるそう。卒業生が後輩の面倒を見てくれるので、良い循環が生まれていると思います。

伝統産業に触れる、 ということ

「大学で伝統産業実習に取り組む意義は、自然の素材を扱う経験ができること」と米原先生は説明する。自然の素材にどのような寄り添い、どう扱うか。素材が自分の思い通りにならないという経験は得がたく、技術・慣れ・知識を超えた部分で、言語化できない貴重な体験であるという。「いつか、誰が作ったのか、というのが工芸品には要素として多く含まれていて、それは地域の魅力に直結します」。

竹林が豊かだから、漆が取れるから、土がいろいろ…。職人と触れ合い、会話することで、なぜその作品がそんな形をしているのか、なぜそのものを作るのに手回ひまをかけるのか、自ずと見えてくるはず。「それは学生さんにとって、すごく驚きだと思います。実習を終えた後、自分たちが何かを制作するときの視点や考え方に少しも変化があれば、大きな収穫だと思います」。

卒業して10年20年と社会で生きていく中で、「この経験が未来へ進むための糧になっていると良いですね」と、米原先生は伝統産業実習の学びの成果に期待を寄せつつも。

2022年度「京都の伝統産業
演習／実習」報告展

2022 11.19 (土) - 11.25 (金)
10時 - 18時 20日休館 入場無料



教育に活かす言語学

住田 哲郎 SUMIDA Tetsuro
メディア表現学部

留 学生に教える日本語

言語学、日本語学を専門とし、留学生に対する日本語教育にその知見を活かしている住田先生。言語学が解明しようとしている普遍性や個性といった理論的なものから、教育に応用できる部分を抽出、どのような教育的効果が得られるのかを日々思索している。

例えば、助詞の「は」と「が」の使い分けについて、「リンゴ」は「落ちる」「リンゴ」が落ちる「の」の例文を考えてみる。義務教育で学ぶ文法事項ではなく、「今、目の前で落ちそうなるリンゴはどちらか？」を考えると、「リンゴ」が「落ちる」の方であると言えるだろう。つまり、「が」を使う場合は目の前で動いている現象をしっかり捉えている際に使う助詞であり、「は」は一般化された事象に焦点を当てるイメージで使われている。

「言語教育では、まず学習者がその「ことば」を使えるようになることが第の目標です」と、住田先生。母国で幼い頃から日本のアニメーション等に触れ、日本語の音を聴いて育った留学生は、やはり習得が早く、また、自分の母語と習得しようとしている言語の差によっても習得の難易度は変化する。簡単に語学センスという言葉では片付けられない、と住田先生は語る。

役 割語とキャラクター言語

先生の研究の中に、「役割語」と「キャラクター言語」というものがある。役割語について、例えば、「私はこの街が大好きだ」という

文を「わしはこの街が大好きじゃ」と言うのと、「あたしはこの街が大好きよ」と言うのでは、内容は同じでもイメージでできるキャラクターが変わってくる。役割語は社会的なテレオタイプに基づき形成される「ことば」のあり様であり、おそらく日本人であれば容易にキャラクター像が想像できるだろう。

それに対してキャラクター言語は、聴覚情報が変わらなくとも視覚情報が変わることがある。例えば、セリフが全てひらがなで書かれている、幼さや可愛さをイメージしたり、カタカナであれば外国人や宇宙人のキャラクターを連想するだろう。日本語はひらがな・カタカナ・漢字・ローマ字という4つの言語を持っている。それらを使い分けながらマンガのセリフは描かれており、豊かなキャラクター表現を可能にしているのだ。

これらの表現は、原作を海外の翻訳版にする際に消えてしまうことがあると、住田先生は語る。消えてしまう箇所も多くは日本語の特徴であり、マンガを輸出する際にキャラクター性が失われにくいこととはかなり難しく、どこまで維持できるのか、というのが今後の課題なのだ。

「学生たちにとっての知見を示すことで、少しでも彼らが将来クリエイターになるための役に立てばいいな、思います」と、住田先生は微笑む。

失 敗して学ぶ

海外ショートプログラム(台湾)を担当している住田先生は、留学することはとても有意義なことだと話す。留学の経験の中で失敗をし、日本に帰りたい、と感じる経験をす



東呉大学(Soochow University)

ること、またそこから気持ちに自信を持ち直す時期を経験すること。それらを終った上で日本に帰ってくると、他国を鏡にして自分を見ることができ、自身を相対化することができる。

「失敗することはとても大切で、そこから自分自身を成長させるエンジンを生みつけて欲しいですね」。これからも世の中は目まぐるしく変化化する。学生たちには若いうちにとくさんのことにチャレンジし、失敗し、それをリカバリーして成長して欲しいと、住田先生は願う。



プログラミングは共通語。さあ、世界へ飛び出そう!

松村 慎 MATSUMURA Shin
メディア表現学部

自 らの手を動かし、ものづくりする意味を考える

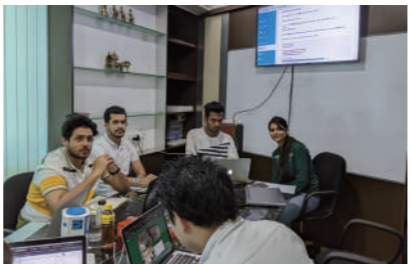
京都精華大学で教壇に立つ傍ら、ウェブやモバイルのコンテンツ開発会社を経営する松村慎先生。メディア表現学部で学ぶ意義は何でしょうか?と問いかける。

代表的なメディアの一つ、ゲームアプリを制作するとき、一般的な芸術系大学では、ゲームの企画を作ったりキャラクターの絵を描いたりすることは学ぶが、実際にプログラムを組んで、キャラクターを動かすのは専門のエンジニアが担当することがほとんどだ。「しかし……と松村先生は言葉を続ける。『世の中のものすべてがデジタル化されている現代において、アート力だけでなく、プログラミングなどより実践的なスキルを身につける必要があります』。実際に、松村先生のこれまでの経験から、面白い作品はその両方の視点と技術を持っているクリエイターから生まれることが多いという。

例えば今、京都精華大学ではたくさんの留学生が学んでいるが、彼らが悩んでいること、困っていることは何だろうか?。日本語が上手に話せなくてコミュニケーションがうまくいかないのなら、スマホをかざせば、画面上に愛らしいアイコンが現れて会話を翻訳してくれるようなアプリケーションが提供できるかもしれない。今、社会から求めている実践力、すなわち身の回りにおける課題にアンテナを張り巡らし、それを抽出し、解決に導くために、「自らの手を動かしてものづくりをすることが大切」とメッセージを発信する。

普 段の学びでは気づかない新たな価値観の芽生えにつなげる

社会実践力育成プログラムでは、オンライン型のインターンシップと海外ショートプログラムを担当している。若い頃、ウェブ技術をカナダのバンクーバーで学び、中国の天津にも留学経験があるという松村先生。外国のエンジニアに向けてオンラインで日本語を教える「プログラムでは、将来、日本で働きたいと希望するインドのエンジニアとオンライン上でのつながり、例えば仕事で使うビジネス用語やレストラン等に行ったときに役立つ日本語表現を資料としてまとめた。インド人と英語で会話するため、コミュニケーションは容易ではないが、異なる文化や考えに触れることで、普段の学びだけでは気づかない新たな価値観の芽生えにつながっていくことも少なくない。

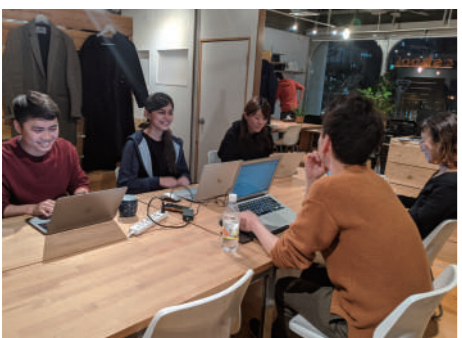


4Qで開催する海外ショートプログラムでは、およそ10日間の予定で実際にインドを訪れ、古代遺跡等を巡るほか、優秀なプログラマーたちを交えてワークショップを開催するという。もしかすると、インドに行きた

い、あるいはインドで仕事をしたいという若い世代は少ないかもしれない。しかし、プログラミングは世界共通語。ポータルな世界で、未来の可能性を広げてもらいたい」と笑みをこぼす。

社 会との関わりを意識し実践力を磨いて自己の可能性を広げる

株式会社クスの代表として、企業向けや子ども向けの研修教育事業を手がけている松村先生。第線で活躍するエンジニアを講師に迎え、生徒一人ひとりが手を動かし、オリジナルの作品を作ることスキルが身につくように心がけているという。大学を卒業して社会に出れば、自ら考え、あれこれと試行錯誤しながら、価値を創出していくことが求められる。アーティストを育成するのではなく、社会とのつながりを意識し、今まで出会ったことのないようなものや人との関わりの中で、自分の可能性を広げるきっかけを得る……それが社会実践力育成プログラムの魅力だと思えます」と言葉を締めくくると。





日本と世界と ポップ・カルチャー

安田 昌弘 YASUDA Masahiro
メディア表現学部

ビートと世界

大学時代、英文科で学んだ安田先生は、50年代アメリカのビート・シネレーションに興味を持った。自動車やテレビなど、戦後アメリカが物質的な豊かさを享受するようになる、標準的な価値や経済的物質主義を否定し、本当の人間の豊かさを探求し、表現活動を行う人たちが、ビートニクが現れる。卒業後、新聞やテレビなどのメディア研究のためイギリスへ留学した先生は、今度はポピュラー音楽と人間や社会の関係を真剣に研究している先生と出会う。当時、日本ではポピュラー音楽で学術的な研究をすることなど考えられなかったこともあり、衝撃を受けた安田先生は、90年代半ばからそこで日本とフランスのポップ・ミュージックを比べる研究を始めた。都市郊外出身であることをアイデンティティの源であると考え、地元をレペゼンするフランスのラップと、東京の都会を中心にレペゼンし、地元を隠す日本のラップ。同じラップなのに、国によって考え方が異なるのはどうしてなのか？当時のそんな疑問が、先生の今に繋がるのだ。

世代を超えて 楽しむ音楽を

ポピュラー音楽について講義を行う傍ら、ラップについて豊富な知識を持つ先生は、ポエトリー・リーディングのワークショップなどを行っている。韻を踏む、というある一定の決まり事があることにより、言いたいことがはつきりし、思いもよらなかったストーリーができてきたりするのだと、先生は微笑む。

また、ゼミではイベントをプロデュースする。毎年行っている「乗寺フェス」では、乗寺公園にて無料で音楽イベントを開催している。地元商店会の飲食店がブースを出し、近所の人たちも参加しやすいイベントだ。ゼミの学生は子どもたちと楽器を作るワークショップを準備している。また、地元で江戸時代から伝わる盆踊りのお稽古に参加して、夜の盆踊り会で踊りを披露する予定だ。

大 大学連携プログラム 「Shared Campus JAPAN」

先生が担当する Shared Campus は、アジアやヨーロッパの芸大や美大を集めたプラットフォームで、様々な国から集まった学生がグループを組み、テーマを決めて、最終的に作品を作り上げる。テーマはポケモンやピリ・アイリッシュなど、世界中で知られている「ポップ・アイコン」から選ばれる。国によって解釈の違うアイコンを国籍の違う学生たちが最終的にどのようにチームとして解釈し、作品にするのか、とても興味深い。今年のテーマは「スローライフ」。最終的に香港に集い、作品を作り始めるのだとか。もちろん授業は共通して英語で行われる。英語が苦手であったとしても、会話に参加したい、という気持ちを大切にすることで、英語力は上がっていく、と安田先生は微笑む。この授業の最大の目的は、世界中に友達を作ること。



たくさん交流して、クリエイティブな感性を養って欲しいと、先生は願う。



遊び、作る、 パラモデル

中野 裕介 NAKANO Yusuke
芸術学部

©Yusuke Nakano / PARAMODEL
Courtesy of MORI YU GALLERY

パラモデルについて

メタフィジカルな模型遊びをテーマに、鉄道玩具である「プラレール」を用いた大規模なインスタレーションなど、多様な形式の作品を発表している中野先生。同級生の林泰彦さんとともに結成したアートユニット「パラモデル」の活動を経て、現在はソロ名義の「中野裕介/パラモデル」として様々な作品を手掛けている。

パラモデルの代表作といえる、プラレールを用いた作品が確立されるようになったのは、ユニットとして活動を始めて間もない頃の話。あるギャラリーで展示に取り組みることになった際、ぼんやりアイデアを考えながら自転車で散策をしていたところ、通りすがりの空き店舗の広い場所で、プラレールを使って自由な発想で遊ぶ子どもたちを見て、これを素材として使えばギャラリーの大きな空間でドローイングすることが可能なのでは...と思いついたことがきっかけだ。

ドローイングや絵画作品のようで、立体作品でもあり、建築作品のようでもある。終わりのないレールを繋げていくことで、まるで大きな大樹のようであり、生命の形にも見える。その作品と向き合えば見方や感じ方が変わり、思わず夢中で引き込まれてしまふ。そんな不思議な魅力を持つこの作品は、多くの人から注目を浴びることとなった。

2003年から使い始めた「パラモデル」という言葉の「パラ」という部分には、多くの意味が含まれている。子ども頃からプラモデルが好きだったことや、また和製英語のキッチュな響きが魅力的だったこと。パラレルやパラドックス、さらには仏教用語として

も多く登場する。決してイメージが二つに縛られない...。この言葉はまさに、中野先生の活動理念を体現していると言えるだろう。

本から得たもの

ある時、京都国際マンガミュージアムからの依頼で、漫画家・赤塚不二夫先生のトリビュート展覧会に参加することになった中野先生。「天才バカボン」や「おそ松くん」など、有名な作品はもちろん知っているが、展示会に向けて今一度、じっくり漫画を読み込み、トリビュート作品を作ったのだという。漫画から得たインスピレーションの赴くままに、写真に描く、描く、また描く。そしてマンガミュージアムの壁には、天才バカボンに登場するバカボンのパパと本官さんを、プラレールというツールを用いてドローイングしてみたのだ。絵画でも彫刻でも写真でもない。読書や書物からの触発や、そうした創作体験を経て、自分なりの解釈を加えることで、そのインスピレーションから作品を作ることに大きな手応えを感じたと振り返る。

偶然と運命、その境界

「俊徳丸」という八尾に伝わる物語がある。謡曲や浄瑠璃、歌舞伎など出典によってその内容は異なるが、例えば説経節のおおむねのストーリーはこうだ。俊徳丸は美しく利発な若者であった。やがて隣村の娘と恋に落ち、将来を契る仲となるが、継母の呪いのもとで失明、家を追われて物乞いをする身となり果てたものの、観音菩薩に祈ったところ、や

がて病は癒え、二人は夫婦となって幸せに暮らしたというもの。

中野先生は、地元の東大阪で紡がれてきた伝説に強く関心を引かれ、徐々に自身の作品に俊徳丸のニュアンスを入れ込むようになった。人々の考えや常識、時代の風潮に合わせて、ある意味、可塑的に形を自在に変え、現代まで連続と受け継がれてきた俊徳丸伝説。「物語というのは、本来固定されるべきではないのではないか。今もその性質を保ちながら存在しているこの曖昧性に魅力を感じます」と、先生は語る。

昨年の春、地元で俊徳丸伝説をメインとした展覧会を行った。映像を用い、たくさん文字が波のように打ち寄せる投影作品や、巨大な設計図のように描かれた俊徳丸少年、もちろんプラレールを用いた作品まで、展示は多岐にわたる。地域の郷土史家とのトークイベントや障がい者施設とのコラボレーションなども開催し、あらゆる世代の人が訪れ、有意義な時間を過ごすことができた。

...ある時、先生は実家で曾祖父の遺したものがふと気になり、見てみることにした。そこには能楽の詞章である謡本がたくさん残されており、それらの中に『弱法師』もあった。ポロポロで練習の跡の伺えるその謡本をめぐってみると、近所の神社で開催されていた謡の会の番付表が出てきたのだという。驚きつつも詳しく見てみると、そこには弱法師の演目があった。なんと、曾祖父はまさに弱法師(俊徳丸)を演じていたのだという。「ハッとしました。ぜんぶここにあったんだと。すべては偶然じゃなくて、必然だったんだな」と感じましたねと、中野先生は微笑む。



「大地の芸術祭」で学ぶアートの可能性

吉野 央子 YOSHINO Ohji
芸術学部

木彫を中心としたインスタレーションを数多く発表し、立体造形作家として幅広く活躍する吉野央子先生。地域連携の取組みに本格的に関わるようになったのは、2009年に新潟県十日町市で開催された越後妻有アートトリエンナーレ「大地の芸術祭」に参加したことがきっかけだった。枯木又という小さい集落には小中学生が合わせて20人もいなかったのに、わざわざ分校が設けられたのは、冬場、豪雪で学校に通えない子どもたちがそこで集まって勉強するためだという。「まさに、ヘーローの世界。同じ日本でありながら、そういう地域があるのかと、カルチャーショックを受けました。その一方で、今は失われつつある、どこか懐かしい自然風景、地域の人が持つ素朴な人柄に強く心惹かれ、培ってきた経験やスキルを活かして何か自分にできることはないかと考えるようになった。

「大地の芸術祭」のコンセプトは、アートの力で地域を再生すること。3年に一度開催されている。これまでのような住民や環境に負荷がかかる地域開発とは異なり、ディレクターの言葉を借りるなら「芸術に害はありません」と吉野先生は笑みをこぼす。当初は自分の作品を展示すればいいと考えていたが、プロジェクトの企画運営に深く関わるうち、地域に内包された魅力や付加価値、つまりサイトスペシフィック(場所性)を表現することの大切さに気づいたという。



芸 術の力で地域を活性化！
内包された場所の魅力を掘り起こす

「枯木又地域の農家に、なぜ養鶏をするのか？と尋ねたら、自分で安全・安心な肥料が作りたいからと言っただけです。なるほど。かつて鶏や牛などの家畜は放し飼いで、庭先に生えた雑草は食べてくれるし、糞は肥料にすることもできた。農業というのは一つの自然循環の中で成り立っていたはずなのに、いつしか何もかも奥に仕舞い込まれ、私たちの目に触れる機会がなくなってしまった。

吉野先生は2015年から地域の空き地を利用してアート鶏舎(環の小屋)を制作し、平飼いで鶏を育てるプロジェクトに取り組んでいる。鶏舎の周りに、陶器で作った卵のオブジェを象徴的に配置するなど、「見風変わりだがどこか懐かしいかっこいい見た目の農家の庭先の風景をイメージした。彫刻でも絵画でもない、アートと農業をつなぐ新たな社会連携の試みが高い評価を受けている。期間中、国内はもちろん、東アジアなどから多くの観光客が訪れ、若い人たちがボランティアで参加してくれることも多いという。コロナ禍の影響で都市生活の脆さ、危うさが見え隠れするなか、「即効性はないかもしれないが、地域の魅力発信に向けて一定の役割を担っている」と自負しています。



アート鶏舎(環の小屋)

日 々の暮らしの営みを風土に根差したアート手法で表現

作 品展示はきっかけの二つ！
社会との接点を広げる連携プログラム

京都精華大学社会実践力育成プログラムでは、吉野先生は国内ショートプログラム(地域表現型:越後妻有アートトリエンナーレ)「大地の芸術祭」を知ることを担当している。ネットで何でも注文でき、SNSでコミュニケーションが済ませられる今、学生たちが外へ出て社会と関わりを持つ場面もどんどん少なくなっている。

「作品を見に行くというのは、ただのきっかけづくり」と吉野先生。例えば、枯木又地域は12世帯しか住んでいない高齢者中心の山村集落だったが、実際に現地に足を運んでみると、「こんな山奥で農業を営んでいる人がいるのか?」「暗闇の夜空に満天の星を初めて見た!」など、展示された作品以外にも、机の上で学んでいるだけでは経験できないような新しい発見、感動があふれていることに気づくだろう。「社会実践力育成プログラム」に参加することで、いろんな社会の在り方、接点があることを知ってほしいと思います。将来的には、意欲ある学生や卒業生の作品を芸術祭で展示していくことも視野に入れているという。

自身も京都精華大学を卒業し、「自由自治」精神あふれるキャンパスで青春時代を過ごしたという吉野先生。「社会連携で新しい化学反応が生まれれば面白い。時代が変わっても、学生の好奇心を刺激する学びを提供し続けたいですね」と意気込みを示す。



積極的に世の中を読み解く力

大溝 範子 OMIZO Noriko
デザイン学部

企業でゲーム開発をしてきた経歴を持つ大溝先生は、デジタルクリエイションコースで、ビジュアル表現を中心にゲーム制作の授業を担当している。

2年生では企画力を身につけるため、学生達はまずカードを使ったボードゲームの商品企画をします。世の中のニーズに合ったコンセプトを考へることから始め、企画に沿ってチームで試作を繰り返し、自分達で遊んでゲーム性を確かめながら進める。その中で特に優秀だった作品は実際に商品として制作し、イベントや購買部で販売されるのだとか。今の学生たちはネット世代で、直接人と親しくするのが少し難しい世代。授業を通して、対面でも楽しみながら自然に親しくなれるようなツールが作れたらいいな、と思います。

3年生になると、今まで学んできた3Dモデリングやプログラミングの知識を駆使し、VRゲームの制作に取り掛かる。「企画がVRに合っているかを考えることは大切で、例えば3D空間上では距離感が掴みにくい。そのため、シビアな操作を求められるゲーム性と難しさが求められます。ゲーム内容については作りながらみんなで意見を出し合います。」卒業後は、職業や趣味としてゲーム制作を続ける学生はもちろん、VRゲーム専門のゲーム会社を起業した卒業生もいるのだとか。



大溝先生のもとでゲーム制作を学ぶことは、大きな将来への一歩につながることは間違いないだろう。

ゲーム制作で培う「企画力」

おおらかな国、タイ

大溝先生は社会実践力育成プログラムにて、国際文化学部の堤先生とともに、海外ショートプログラム(アジアタイ)を担当されている。授業を持つまでタイに行ったことがなかったという大溝先生。授業を通して学生たちと一緒に、どんなタイの魅力を知っていったのだと。

精華大学と提携校である、タイ北部チェンマイにあるチェンマイ大学にて、芸術系の授業を受ける本プログラムでは、滞在期間2週間の間に伝統舞踊や伝統楽器を習得する。「古都チェンマイの歴史を学びながら、街を観光したり、寺院や歴史的遺産を実際に訪れて、現地の方に文化や歴史を説明していただいたりします。仏教信仰が今も生活に根付いた国なので、興味深い話をたくさん聞くことが出来ます。」

楽器はギターに近い「スーン」と、弓で音を奏する「サロー」を練習する。「楽器隊の中にある、横笛の「クルイ」という楽器の音に合わせて、他の楽器がチューニングをします。絶対的な音階があるわけじゃなくて、その場で音を合わせていく感じが、タイっぽいなと感じますね」と、大溝先生は語る。旅の最終日には発表会が用意されており、2週間習得した舞踏や楽器演奏を現地の方にお披露目するのだと。

「タイの人はみんな優しく、おおらかなんです。人に優しくするのが当たり前、みたいな感じで、面倒臭いことでも、私たちが喜ぶだろうと思ってやってくれたさる」。そんなタイ人気質に感激した学生も多いよう、帰りたいくない、という声も多くあったのだと。

世界を知り、違う文化を尊重することは大切だと、大溝先生は語る。開発途上国のイメージがあるタイだが、実際に訪れてみると、タクシーをアプリで呼び出して移動するのが当たり前だったり、コンビニやドラッグストアもたくさんあって、日本とそんなに変わらないのだとか。「日本の方が規制が厳しいぶん、タイより遅れているところもあるくらいです。実際のタイでは、伝統や文化を守りながら、生活が豊かになる最新技術をどんどん取り入れています。」

最近よく見られる傾向として、失敗をして、時間を無駄にしたくない、と考える学生たちが多く、と大溝先生。「無駄な時間自体が得難い学びになるので、体当たりしてみろよ」とい。タイみたいな全然知らない土地に行ってみるのもいいと思います。今回練習したスローやサローなど、もちろん参加した学生全員が弾いたことのない伝統楽器。それでもなんとかチャレンジして、失敗を繰り返しながら、発表会では無事綺麗な音色を奏でることができたのだという。「失敗を恐れず、積極性を持って、世の中のニーズを読み解きながら、どんどん前へ進んでいくって欲しいと思います」と、大溝先生は優しく微笑む。



恐れず、前に進む勇気を



家具から知る、日本

谷本 尚子 TANIMOTO Naoko
デザイン学部

京都での「家具」

様々なデザインの知見を得て、現在、家具史を中心に研究を進めている谷本先生。京都で最初に洋家具屋となったのは指物屋である。先生は語る。二条通りに路面電車が走っていた時代、木屋町に密集していた材木屋が移動すると同時に、家具屋も利便性の高い夷川通りへと移動した。生産体制についても、それまでは注文生産の多かった家具が、京都市役所の建設等で大量生産することが増え、土地の広いところでの機械工場が発展していったのである。

日本の一般家庭で大量生産された家具が使われるようになるのは戦後のこと。大正、明治時代に西洋家具が使われるようになったのは、まず小学校などで使われる学校家具や企業での事務用家具であったのだという。

世界に通用する日本の職人魂

意外と知られていないことだが、1970年くらいまで、日本は家具輸出国であったのだという。加工技術の質が高く、工賃が安く、材料が良い日本で生産された洋家具は輸出品目として人気があったが、円高の影響で厳しい状況に。しかし、現代では個人デザイナーが増えてきていたり、20人、30人規模の工場が頑張っていたりと、作り手の想いが伝わる商品が若い人を中心に売れているという、面白い傾向もあるようだ。

マルニ木工が作る「EROSHIMA」という椅子はApple本社に2000脚ほど納品されたことで有名になった。背からアームにか

けての緩やかなカーブが美しく、ナチュラルな木肌を生かしたシンプルで精緻な構造のこの椅子は、工員そのものからデザインすることによって、比較的な安価な値段で2000脚、3000脚といった注文に耐えられるのである。手に取りやすい値段と高品質、それらを実現できる職人技も含めてパッケージ化することができるのは、世界にも通用する日本の家具作りの強みである。谷本先生は語る。

社会実践力を身につけた大人になるために

社会実践力育成プログラムにて、国内ショートプログラム「茶道から見る日本の美を担当した谷本先生。茶道についてのレクチャーのうち、裏千家の茶道資料館訪問、大徳寺での茶道体験、茶道の道具について教えてもらいながら工房で茶碗を作ったりと、3日のスケジュールでありながら、充実した授業内容となった。

今は一般家庭で畳の部屋というのはなかなか見なくなりましたが、だからと言って畳の所作を全く知らないというのは、社会実践力があると言えるのだろうか？「日本人として基本的な所作を知るきっかけになってくれれば」。これがこの授業の大きな目的であると、先生は微笑む。

茶道は仕事も年齢もバラバラな人たちが集い、楽しむものである。職場や学校、そういったある種の枠の中ではない。自分と全く違う人たちとコミュニケーションを取るのには、社会人になる上でとても大事なこと。様々な年齢の人と話をすると、ということを積極的に経験して欲しい、と谷本先生は願う。



建築家という生き方

葉山 勉 HAYAMA Tsutomu
デザイン学部

「ほんもの」に触れる大切さ

建築家として数多くの作品を手掛けている葉山先生。その多くは学生との共同作品で、社会に関わるつぎのきっかけとして、積極的に連携授業を行う傍ら、制作をするこの「楽しさ」を教えている。今年行った代表的な取り組みとして、未利用木材を有効活用したベンチのデザインと制作、オーストラリアのプリンスンに建つモデル住宅の設計、伝統建築の寺社の設計監理など、活動内容は多岐にわたる。

その取り組みに対する理念は、今まで見向きもされなかった素材の価値に注目し、私たちの暮らしの中で活用していくという点にあるだろう。「周りがプラスチックで溢れているからこそ、自然の木や石に触れてほしいんです。ほんものの魅力、素晴らしさを感じ取る感性を養うことが大切だと思っています」。例えば、住宅や商業施設などの内外装の多くは、木などを模したフェイクシートが使われていることが多い。「素材が持っている本当の香りやテクスチャーなどをワークショップなどで学生を通じて、子どもたち、そしてその親の世代の皆さんに知ってもらいたい」と、葉山先生は微笑む。



滋賀県安曇川流域の未活用木材

「遊び心」から生まれる、年齢を超えたたくさんのアイデア

葉山先生に舞い込む社会連携の依頼は多い。学生と対等の目線で取り組むのが葉山スタイルだ。積極的に社会と連携していくことで、学生はその経験を就職活動に活かしたり、いち早く社会経験を積むことで社会のニーズを知り、自身のスキルの活用方法を見つけていくことができる。自分の専門的な力を学内のみでなく、学外から評価してもらおうことが大切なのだという。「楽しくないと意味がないですからね。遊びながら、自由に発想する力を鍛えて欲しいと思います」。

「子どもは宝物」と葉山先生。「子どもは頃に独創性や感性を身につけておかないと、大きくなってから感性に乏しく、思いやりのない子に育ちかねない」。ワークショップを通して、自分自身の手を動かして制作し、みんなで譲り合ったり分拍したりして作品を完成させる。これらのクリエイティブな活動を小さな頃から経験し、感性を磨くことはとても大切なのだという。

「芸術に正解はないので、組み合わせ次第でいろいろなものができる。ついでに友達と見比べて実感してほしいですね。普通の勉強じゃない勉強の場を提供してあげたい」と笑みをこぼす。



フィンランドから見える建築学の大切さ

葉山先生はフィンランドのプロジェクトも担当している。フィンランドは建築教育が盛んで、幼稚園から高校まで建築を学ぶ授業があるという。日本ではあまり馴染みはないが、建築を学ぶことが北欧では教養の一つ。誰でも見て、触れることができる建築物を公共の財産とし、市民一人ひとりで守り、次代に承継していくという方針のもと、小さい頃から建築に関する教育を受けるのだそうだ。

そんなフィンランドの教育現場を見て、葉山先生は「工業化社会になってから工場でモノを作ると、それを賣つた時代になったけれど、これからは原点に戻り、自給自足の社会になる気がしています」と語る。

「建築家は、社会環境全てを提案する「生き方」。100年、200年先の未来の環境まで見据えて、学生たちと一緒に何ができるかを考えているのだそうだ。「建築」という言葉の意味は「構想する」という概念。職業として、建物という「モノ」を設計する建築士ではなく、その建築計画は社会にとり、本当に実行する必要があるのか、を常に問う建築家としての考え方を葉山先生は学生たちに教えている。

「今後はもっと他の学部や、さらには他大学の学生たちとも、いろいろなことをやっていきたいですね」と葉山先生。次はどんな面白いことをしようかと、先生は楽しそうに語る。



“伝える”から“共感を生む”へ 子どもとつくるコミュニケーションデザイン

森原 規行 MORIHARA Noriyuki
デザイン学部

検 索すればなんでも出てくるこの時代に、 本当に伝えるべき情報とは何か

コミュニケーションデザインを専門とする森原先生。コミュニケーションを大切にしたいコンテンツの企画とデザインを行い、伝えるべき情報を精査し、整え、その周辺の情報も付随して円滑に伝える「コミュニケーションのデザイン」を手がけている。

主に幼い子どもたちを対象にワークショップや授業を行なっている先生。検索すればなんでも出てくるようになった昨今の情報社会の中で、フィルタのかかった情報ではなく「自分の考え」を持って欲しい、と先生は語る。「一方で、学生や大人はすでに定の知識を持っている。だからこそ、検索しても出てこないような実体験や背景をデザインによって提示することで、新たな視点や考えるためのきっかけを与えることを大切にしているのだそうだ。

小 学校との取り組み

2019年頃から始まった山科区にある安来小学校との取り組みでは、様々な美術教育を行ってきた。例えば、SDGsに関連した授業では、17つの持続可能な社会のための項目をそれぞれカラー・ジュ作品にした。生徒たちはSDGsの項目全てを暗記しているが、それはあくまでスローガンとして覚えているだけのもの。そうではなく、持続可能な社会を実際に自分たちで感じ取り、考えるために、街を歩き17色を街から見つけて写真を撮った。それらを集め、切り出し、カラー・ジュしてSDGsのロゴマークを制作。友人

や親御さんとのコミュニケーションも生まれ、有意義な取り組みとなった。



また、安来の地域の方たちが作成した、観光ルートを案内するため、子どもたちが案内看板をデザイン。制作にあたり、様々な面白い子どもたちに投げかけ、世界中の事例をスライドを用いて説明したという。ただ、この道を利用して欲しい、というだけでなく、

子 どもたちに持ち続けて 欲しい、純粋な視点

これからどんどん成長し、出来上がっていく子どもたち。情報が溢れかえるこの世の中で、それらに流されず、自分たちが面白い、と思うものを他者と共感するため、自分の言葉で伝える力をつけて欲しいと、森原先生は願う。デザインの中で共感を生み出し、一緒に考えることができるように、アートで自身の視点を持つ練習をし、遊びの中に学びを見出しつつ。

世の中のデザインは、ユーザーに利益やメリットがあることを考えて作られることが多い。それは決して間違っていないが、自分の好きなことや視点をデザインを通じて誰かに共有し、何かを生み出していくのも楽しいのではないかと、先生は微笑む。情報に左右されず、常識という概念を壊し再構築することで、新たな概念が見えてくるのだ。



デザインの本質を学ぶ!

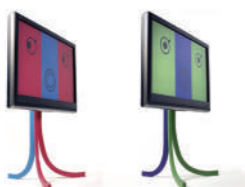
米本 昌史 YONEMOTO Masashi
デザイン学部

人 との関係性を豊かにし 空間を非日常に変えるプロダクト

カーテンの色一つで部屋の雰囲気が変わるように、プロダクトはそこに単体で存在しているわけではありませんが、周りのかかわりを含めたものづくりを考えることが大切です。米本昌史先生。
Tokyo Designers Week Professional展や LIVING&DESIGN 展など、自身のプロダクト作品を数多く出展している。

例えば、京都の精密加工五社とのコラボでは、ペンダント照明のシェードに微細な孔を開け、世界地図や様々な模様をドットデザインした新感覚のあかり「Chackshade」を作った。京都で育まれた技術とデザインを掛け合わせたプロダクトで、「こぼれ出る光の造形を楽しみながら、この国はこんなところにあるのかと、家族で会話が弾むきっかけになれば」と笑みをこぼす。

そのほか、テレビを生ききもの、宇宙人のよ



TV-leg



suit

Chackshade

ユ ニークな人や地域とのかかわりから 生まれるライフクリエイション

米本先生は数年前から、西陣地域との社会連携にも深く関わっている。西陣織という伝統産業とともに発展してきた地域の独自性、そこで暮らす個性豊かな人たちに魅了されたのがきっかけだったという。

現在、研究室を卒業したOBの手などを借りながら、年に1回、フリーペーパー「Nishinings」を作成し、取材を通して掘り起こした西陣の魅力を広く発信している。「いきなりプロダクトを作るのではなく、人や地域の中から生まれてきた価値を新たなデザインにつなげていく」と考えています。西陣に受け継がれる伝統技術や素材をベースに、新たなプロダクト(土産品)試作にチャレンジする「NISHIJIN LAB」を立ち上げ、干菓子づくりに使われる木型で愛らしいマグネットを開発したほか、西陣織の伝統的な金襴の色柄をリデザインしたお洒落なサコッシュや新社会人向けのプロダクトツール、名刺入れやネクタイなどを作った。現在はまだ提案の段階だが、展示会などでは来場者からの評価は上々で、商品化も視野に入れて取り組んでいます。

今後は、社会実践力育成プログラムの連

市 場のニーズを満たす実践的な ものづくりを社会連携で学び取る

携先でもある東急不動産株式会社が展開する「CAMPUS VILLAGE」と協業し、例えばフリーペーパーの取材で知り合ったヒト、モノ、コトなど、ご近所さんのイラストをマップに見立ててカフェの壁に描いたり、「学生と西陣地域の結びつきを深めるきっかけになれば」と思い、「期待を込める」

Spoon一つをデザインする場合でも、子どもが使うのなら柄の部分の短いほうが扱いやすいし、アイスクリームを食べるのならすく部分が平たいほうが良いだろう。誰が何のためにそのプロダクトを使うのか? デザインは常に関係性で成り立っています。米本先生。やもすると、大学でのものづくりは自分が作りたいものが簡単に作れてしまいう環境にあるが、実社会では何でも思い通りにというわけにはいかない。コストや使いやすさ、耐久性、消費者ニーズ、市場のトレンド... それらのニーズを満たすようなものづくり、例えば照明ならスイッチがどこにあるか、どこを押せば点灯するのか、すべての人が分かる共通のデザインが必要となる。

今一からじつじつと学生を育てる余力のある中小企業はそれほど多くない。大学での社会連携を通して実践的なものづくり、デザインづくりを経験し、様々な制約がある中で自分の思いを表現するにはどうすればいいかを考える機会を持つことは、社会に出たときに大きな力となるはずだ。デザインの本来について、皆さんと一緒に学べることを楽しみにしています。学生たちを見守る米本先生の眼差しはどこまでも温かい。



社会と関わり 豊かな感性を

おおひなたごう OHINATA Go
マンガ学部

ギ ャグマンガのあり方と「食べる」から見える多様性

ギャグマンガ家として活躍されるおおひなたごう先生。幼い頃からたくさんのマンガに囲まれて育ったおおひなた先生は、いつしかマンガを読むだけでなく、描くようになっていったのだという。描いたものを人に見せて、その反応を見るのが好きだったので、よく親や友達に見せていました。中でもギャグマンガは見たときのリアクションがとても良く、たくさん描いていましたね。

マンガ家としてデビューしたのちも、読者に笑ってもらいたい、と高いエンターテインメントの意識の中でマンガを描き続けていたおおひなた先生。そんな中、2012年から連載が開始された、「目玉焼きの黄身いつつぶす?」という作品は、作者であるおおひなた先生自身に大きな影響を与えたのだという。「食べ方の違いをテーマに純粋なギャグを描こう」と思っていたのですが、描いているうちにもっと深いところまでテーマが浮かびました。ただ違う、というところだけで「喜」憂する面白さだけではなく、どうやってその違いを受け入れていくのか、を描いてみたいと思い始めたんです。おおひなた先生は、これは京都精華大学の掲げる「多様性」の考えとリンクする、という。人の違いを受け入れることの大切さ、というのは僕自身も意識したいところですね。

本作品は2014年にはNHKでアニメ化、2017年にはMBS系列で実写ドラマ化された、人気作でもある。「食」というのは、誰もが共感できる価値観で、僕のマンガを読んだことがない人でも受け入れやすいテーマであったのだと思います」とおおひなた

た先生は語る。また、この作品を描いてから先生自身のマンガの描き方にも変化が。長編作品に積極的に取り組んだり、食というテーマを追求したり、とギャグだけでなく、ストーリー性に深みが増したマンガが増えたのだという。「星のせい」「メン」という作品があります。これは、食をテーマにしたマンガ第二弾で、人生の最後に何を食べるか、という誰もが一度は考えるテーマになっています。ぜひ読んでみてくだい。



若 い世代に教える、おおひなた流マンガ道

読みやすい作品を第に考えている、というおおひなた先生。昔から心掛けていたことではあるものの、教鞭を執るようになってから、もっと意識するようになったのだという。「大学で教えるようになってから、改めてマンガについて学ぶ機会が増えました。学生の描くネームは読みにくいものが多いのですが、それを教えるためには僕自身が読みやすいネームを描かないと説得力がないですからね」とおおひなた先生は優しく微笑む。マンガ家を目指す若い世代に対して、おおひなた先生は、若者が考えていることを理解するのが大変、と苦笑しながらも、その感性に触れることで学生から学んでいることも多いという。「学生にちゃんと漫画家として巣立ちてもらうためには、僕自身がしっかりと知

識を持って教えないといけないかもしれません。義務感もプレッシャーもありますが、毎日が引き締まる思いで、良い緊張感を持って過ごしています。



社 会と関わることで養う感性の大切さ

おおひなた先生は、過去に「ギャグ漫画家大喜利バトル!!」と題し、ギャグマンガ家のみで行われた大喜利イベントを長年主催していた経験がある。そこには、おおひなた先生の考える、マンガ家にとっての横の繋がりの大切さへの想いがあった。

「社会実践力育成プログラム授業の話をお聞きした時に、ちょうど岩倉貝視幽棲旧宅のスタツプの方と知り合う機会がありました。小学生向けの歴史学習用の紙芝居を作ることになりました。他者と関わったり貢献したりすることは、社会に出ると必ずやらなくてはいけないこと。この授業での経験が、少しでもその予行演習になれば、とおおひなた先生は願う。これは、マンガを描くうえでも常に読者を想定して描く、という意識に繋がるとのこと。視野をどんどん広げて、色々な世界を自分の作品に取り入れて欲しいですね。授業を通して、人前で発表することの大切さや、今まで考えてこなかったことを考えるきっかけを見つけて欲しい、とおおひなた先生は期待する。



マンガやキャラクターデザインの 多様な楽しみ方を提案

小川 剛 OGAWA Tsuyoshi
マンガ学部

作 家の個性に寄り添い創作の向こう側にある物語を紐解く

「一言で説明するならば、私の仕事はマンガの学芸員」と笑みをこぼす小川剛先生。マンガは読んで楽しむもの、そう思う方ももちろんいるが、小川先生はマンガのみならず、イラストレーションやゲームの世界で活躍する作家の人たちが、どんな思いでキャラクターを生み出しているのか、どんなこだわりで作品を仕上げているのか、「展覧会やイベント」というメディアを通して、読むだけでは意識されづらい多面的な魅力を発信したいと思っています」と説明する。

例えば、人気ゲームやアニメなど様々なキャラクターデザインを担当する寺田克也さんとコラボした展覧会では、寺田さんが描いた龍のデジタルイラストを複数枚の屏風絵にして展示する試みを行った。京都らしい和のアイテムと迫力あふれるデジタル画の組み合わせで、本の表紙やポスターのビジュアルなどとは違った新たな表現方法の枠組みを広げることができた。

また、イラストレーターの村田蓮爾さんのイベントでは、完成した作品だけでなく、紙に鉛筆でスケッチした下絵なども同時に展示し、村田さんのイラストがどんなプロセスで出来上がったのか、展覧会だからこそ観ることができるものにスポットを当て、多くの来場者に楽しんでもらった。

「作家さんの気持ち、ファンの気持ちに少しでも寄り添えているかを意識しています」と小川先生。幸い今、マンガやアニメ、ゲームは注目を集めるメディアとなり、これまでコラボレーションの機会が少なかった領域、業界からも声をかけてもらうことが増えてき

たという。「ことうた機会に楽しんでトライする」と、少しでもその魅力や可能性を示す事例になっていければ嬉しいですね。



京 都の景色を学生視点で切り取り独自の世界観で表現する社会連携プログラム

「描いて終わりではなく、描いた作品をどんな形で相手に届けるか? 本やスマホで見ると以外にも、いろんな可能性があると考えています」と小川先生。社会実践力育成プログラムでは、睡月ムンク先生とともに、企業提案型の国内ショートプログラムを担当している。相鉄グループ(本社:横浜)と連携したプログラムでは、「京都の四季」をテーマに、2022年3月にオープンしたホテル「相鉄フレッサイン 京都清水五条」のロビーに学生たちのイラストを展示する取り組みを実施した。

インバウンドや関東圏から訪れる観光客向けに、特別な京都体験を提供できないかというコンセプトで、学生たちはホテル周辺でフィールドワークを重ね、思い思いに写真を撮り、スケッチを描き、地域取材して、イラストの構想を膨らませていったという。今、ネットなどで情報があふれているが、「京都の魅力を直接肌で感じることで、観光マップには載っていない学生ならではの切り口が見えてくるはず」と説明する。

「アウトプットを見据えながら創作をしていく大切さを伝えたいですね。実際の現場ではクライアントがいて、そのオーダーに沿った作品を提案することが多いはず。ただ自分が作りたいものを追い求めるだけではなく、相手の意向を汲み取りながら、新しいモチーフや手法を取り入れ、制作する。その試行錯誤の結果、自然とオリジナリティが作品に残っている…。社会実践力育成プログラムではそんな化学反応に期待が膨らんでいる。今、マンガやアニメ、ゲームに対する社会的評価が大きく見直されようとしている。「京都が培ってきた歴史・文化の厚みを掛け合わせることで、これまでにない展覧会やイベント、デザインが発信できると思います」。眼鏡の奥の小川先生の眼差しはこれまで





復元アートの世界を楽しむ

小田 隆 ODA Takashi
マンガ学部

恐竜など絶滅してしまった古生物の姿を化石等の骨格標本から想像し、今にも動き出しそうなほど生き生きとしたイラストレーションで描き出していく……。

「正解のない世界」と小田隆先生。化石を見ただけでは、皮膚や目の色、肌の実感などは分からない。例えば、二足歩行の恐竜はからだの構造が鳥類に近いとされているが、実際には鳥の尾は短く、大腿骨は地面と平行の位置でほとんど動かさず、膝から下の部分を使って歩行しているのだという。一方、恐竜のほうは、ワニなどと同じように太い尾が長く伸び、大腿骨は垂直に立ち、股関節を使って足を動かしている。鳥でもなく爬虫類でもない……。

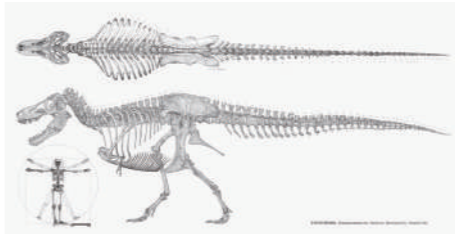
そんな地球上に存在しないスタイルを持った生きものを正確に復元していくために、「古生物学や植物学、地理学など各分野のサイエニストたちと対等な立場で、お互いの強みを生かして空白のバスルを埋めていく作業が必要」という。小田先生の活躍の舞台は、博物館のグラフィック展示や図鑑の復元画、絵本のイラストなど、大学以外でも大きく広がっている。



古 生物に命を吹き込むイラストレーション

美 術×解剖学で生み出されるリアリズム

私たちのからだは起伏に富んだ形をしている。例えば、腕を伸ばしたとき、足を曲げたとき、あるいは顔の表情を緩めたとき……。からだのいろんなところが盛り上がりたり伸縮したりするが、一体どんな筋肉や腱がどのような動きをしているのだろうか？ 古生物に限らず、人や動物のからだの構造を正しく理解し、より豊かな表現につなげていくことが、美術解剖学、つまり美術に解剖学を導入した概念だ。小田先生は今年から20年ほど前に、日本ではそれほど一般的ではなかった美術解剖学の重要性に着目し、自身の制作活動や教育プログラムの中に積極的に取り入れている。



2023年2月に実施した「産学公連携PBLプログラム」では、大阪自然史センターと共同で、学生たちと一緒に動物の標本製作に取り組んだ。ロードキル(交通事故)などで不幸にして死んでしまった鳥やタヌキ、キツネなどを解剖し、その様子をスケッチで描き残し、骨や筋肉、腱など一つひとつ内部構造を理解し、最終的には骨格標本として博物館に保存する。「本や映像だけでなく、実際に目で見て手に触れて得られる情報価値は、たいへん大きなものだと考えています」。学生に

「美術解剖学はあくまでも基礎スキルにすぎません」と小田先生。例えば、マンガやアニメ、ゲームの主人公を描くとき、あるいは何かクリヤーチャーをデザイン造形するとき、それが見、荒唐無稽な存在だったとしても、例えば「手を動かせば、この筋肉が盛り上がるはず」「翼を広げれば、関節はこう伸びるはず」といったからだの理屈に沿った動きや形、ポーズを表現できれば、架空の人物や生きものが急にリアリティを増し、多くの読者や視聴者に説得力を与えることができるに違いない。



「アカデミズムは社会の最先端であるべきだと思います」。今、市場にあふれている商品やサービス、技術はすでに周知されたもの、言い換えれば手垢がついていると言っている。大学のシースの中にはまた実用性には至っていない、思いつきやアイデア段階のものも少なくないが、「アカデミズムの本質を見極め、社会に役立つ研究・教育成果を発信していくことが大切」と話す。イラストレーションとは「光を当てる」という意味があるという。小田先生が命を吹き込んだ生きものたちが輝きを放って、はるか古代のロマンへと私たちを誘ってくれる。



ストリート人類学から学ぶべきこと

姜 竣 KANG Jun
マンガ学部

定 住と遊動の交わりから見えてくる営み

人類学、民俗学と聞けば、何やら難しく思うかもしれない。しかし、姜竣先生は「ストリート人類学」という新たな研究プロジェクトを通して、これまでとは違った視点で、人々の営みや、地方と都市の在り方、その本質を解き明かそうと考えている。

人類学は共同体の研究だ。農耕社会の共同体は家々が集まって村をなすが、そこには定住民と、共同体の外からやってくる遊動民という二つの存在がある。例えば、徳島県に古くから伝わる「阿波木偶箱回し」(あわこはこまわし)は、正月に、能などで舞われる三番叟(さんばそう)と恵比寿の人形を持った芸人が、家々を門付けして回り、1年の穢れを落として福を授けるといふ伝統儀礼だが、その芸能の担い手の多くは地域の外から訪ねてくる遊動民なのだ。

江戸時代の身分制度で言えば、彼らはもしかすると差別民と被差別民の間柄だったかもしれないが、柔軟な思考と姿勢で、外部から特別な力を持った人たちが受け入れ、互いに交わり、そして日々の暮らしを賦活化していく……。「ストリート人類学を考える上で、これほど興味深いテーマはありません」と姜先生は笑みをこぼす。

負 けないでい続けることの意味

定住民と遊動民の関係は、歓待と敵対、すなわちhospitalityとhostilityの関係に置き換えればかたがたかたがたとして日本各地で

は旧暦11月23日の夜、家々を訪れたお客さんに小豆粥を振る舞う大師講という行事がおこなわれていたが、江戸時代末、長野県のある地域では旅人の腹が裂けるまで粥を食わせ続けた……という伝承が残されているという。「歓待と敵対の境界は曖昧なもの。決して切り離して考えるはいけません」。近年、公共施設に設置されたベンチや「ミ箱」は、機能的で美しいものが増えた一方で、他所から来た旅行者、あるいは公園や路上で生活する人たちがベンチに長く居座ったり、「ミ箱」に捨てられたマンガや週刊誌を拾ったりできないように設計されていることが多い。「意地悪ベンチ、意地悪「ミ箱」と呼んでいます。見、ホスピタリティに溢れている私たちのアートやデザインが人々をいかに排除する可能性を秘めているか、改めて考えてみてほしいですね」。

ハーマン・メルヴィルの短編小説「バトルビー」に登場する主人公は法律事務所に着いた無口な青年だが、できる、できないではなく、「しないほうがいい」という表現で一切の仕事を拒否する。姜先生は、そこに人間の潜在力の本質が見出せるのだという。つまり、可能・不可能勝ち・負けのいずれではなく、「負けないでい続ける」という人生の要諦が学べる。実は、世の中を支えているのは、そういう生き方だ。

「人間のポテンシャルは有用性や合理性だけではなく、はかり知れないところ」と。現代社会は勝ち組、負け組に二極化される傾向にある。「勝ち負けの対立構造で捉えるのではなく、



未来コンビニ

地 域の育みの中から生きるヒントを得る

社会実践力育成プログラム(国内ショートプログラム)では、「ローカルを歩く・見る・聞く」阿波人形伝統を育んだ徳島県の歴史文化「人形」をテーマに、20数人の学生と一緒に徳島県を訪ね、今なお阿波木偶箱回しを大切に継承する人々と交流し、実際に三番叟や恵比寿の人形に触れ、自ら操作してみるなど貴重な経験を通して、江戸時代から連続と続く伝統文化へ思いを馳せる。

木偶箱回しだけではない。「テーマは地域」と姜先生。本プログラムでは、四国八十八ヶ所巡り、いわゆるお遍路の番札所に当たる徳島県鳴門市の霊山寺を訪ねて参拝することも。都会で「行き場を失った人でも、菅笠と白衣を身にまとい誰かが同じ巡礼者で、そこには何の差別も偏見も存在しない。「その地域で育まれてきた定住と遊動(移動)」、歓待と敵対の歴史・文化について学んでほしいですね」。

ますます多様化・複雑化する現代社会において、姜先生が切り拓く新たな人類学の視点がこれから先、きっと私たちが歩んでいく人生の標(しるべ)になっていくのではないだろうか。



「人形のムラ」ワークショップ (人形操作体験) 「人形のムラ」ワークショップ (恵比寿さんの祝福)



違いを受け入れ、活かすために

辻田 幸広 TSUJITA Yukihiro
マンガ学部

「コミュニケーションツールとしてのアニメ」

イギリスで12年間過ごし、アニメーション作家として数々の実績を持つ辻田先生。先生はアニメーションはコミュニケーションのひとつだと説明する。見ている人の意識をどこに向けるか、感情をどのように誘導するか、それら全てを設計して制作されているのだ。コミュニケーションツールとして、どの年齢層を対象にした作品なのか、思想や背景、歴史を鑑みているか、何を伝えたいのか、何が必要なのかをしっかりと考える必要がある。

日本では、常識やマナーに縛られている部分も多いが、世界に通じるエンターテインメントとして、社会の中で自分のやりたい表現が、どのような意味を持つのかを考える訓練をすることが大切だ。

作品と向き合うということ

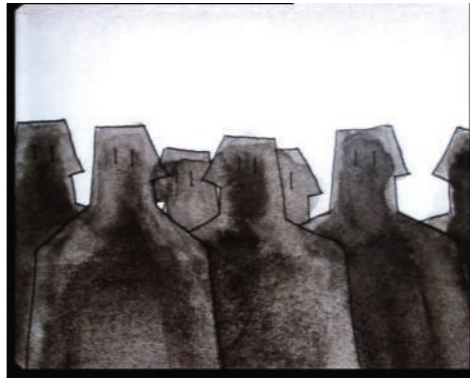
先生の作品のひとつである「greytown」。皆が個性を隠したグレーの街で、ひょんなことからグレーの内側にカラフルな服を着ていたことがバレた主人公だったが、実は皆がそれぞれの色を隠しており、それをきつかけに個性を表に出したカラフルな街になる。

人と違う自分のアイデンティティを見せるためには、抱えている問題や訴えたいことをどの方向に持っていくか、またそこに生じるリスクまで含めて考えなくてはいけない。ある定のボーダーの上で生きていく私たちが、マイノリティとしてどこまでみ出すべきなのか。それを見せつけたいのか、啓蒙活動、もしくは説明がしたいのか、問題定

義や提案なのか。自分と向き合っていて、どうしたいのかを明確にした上で、ある程度の覚悟を持って作品として表現するべきである、先生は語る。



「greytown」



重要なプロセス

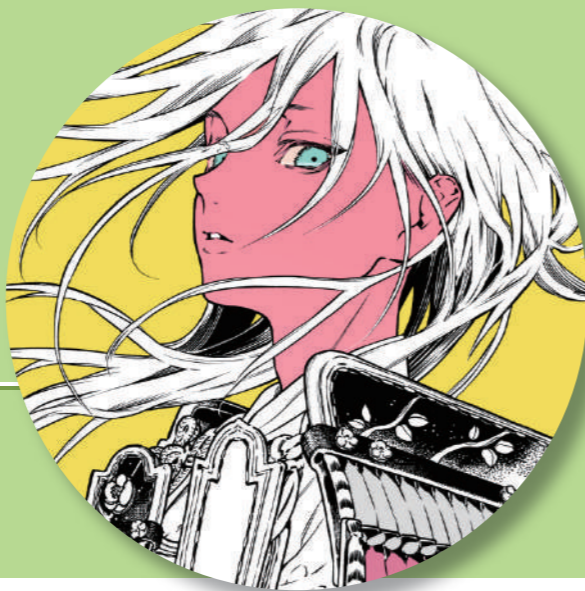
モノを作る際には、何事も計画を立てる必要がある。何をしたいのか、それを達成するためにどのような手段を用いるのか、ゴール

として何を制作したのか、これら3つのことを最初に考え、作りながら調整を重ねていく。その過程を経ることで、自分の考えからプロダクトの部分までモノを編むことができるのだ。

目の前のモノを作るときに、今ある最適解を用いるべきか、その最適解の再チェックから入るべきかを考えることも大切だ。同じやり方を続けているだけでは、プロセス自体が古くなっていく。新しい技術を入れることを余白と考え、自分がいる世界に閉じこもってしまわないようにするにはならない。

イギリスを体験する

海外ショートプログラムで、イギリスでのプログラムを担当している辻田先生。イギリスではコンセプトベースにモノを作っていく。街には過去、現在、未来のコンセプトベースに作られたモノが溢れており、日本ではなかなかできない面白い体験ができる。例えばイギリスの名門演劇カンパニー、ロイヤルシエイクスピア・カンパニーで舞台化され、上演されている「となりのトトロ」は、日本でも馴染み深い作品であるからこそ、面白さの違いや、イギリスならではの評価などを比較でき、肌で感じる事ができる。同じコンテンツであっても、距離感やメディアが違ってくる。見方や感じ方も大きく変わってくる。これらの体験がこれほど面白いモノだと啓蒙することが自分のミッションなのだ、辻田先生は微笑む。



学ぶということ

睦月 ムク MUTSUKI Munku
マンガ学部

絵を描くための「知識」

プロのイラストレーター、漫画家として活躍される睦月先生は京都精華大学の人文学部出身。プロとしての技術指導だけでなく、制作をするうえでのモチーフの見つけ方や、自身の興味を紐解き、アプローチする方法など、人文学部で学んだ考え方を踏まえた、作品との向き合い方も教えている。「絵のことを考え、それをどんどん成熟させていく過程の中で、ただ絵に付随している内容はかなり学ぶのではなく、様々な分野のものに触れ、ちよつとずつ知識として蓄積することが大切」と睦月先生は語る。様々な知識、体験によって得たアイデアをたくさん用意することにより、デザインの中に取り込むことのできる要素が大きく変わってくるのだそう。

社会人として仕事をするためには、人の関わりを持つことは必要不可欠。卒業後もクリエイターとして活動していくためにも、制作の現場でアプローチできるもののできる限り学生自身の視点で収集し、考えることが必要となる。それがある程度のプロセスを経て、少し手助けをしてあげながら、みんなまで考えていく、というのが睦月先生の教育スタイルだ。



睦月先生の画集「結」

京都嵯峨狂言から学ぶ

睦月先生は、社会実践力育成プログラムにて国内ショートプログラム 京都嵯峨狂言を恩師であり、国際文化学部人文学科の堤邦彦先生と一緒に担当されている。嵯峨狂言を歴史から紐解いていくのは、学生からしたら少し眠たい話かもしれないですが、睦月先生は笑う。「きっちり学習してほしいというよりも、将来、確かそんなこと言っていたな、という記憶になればいいなと思います。社会人になって、自分たちのキャパが増えてきて、いろんな経験を積んだ時に学生時代を振り返ってみると、「あの時やった事ってここで役立つんじゃないだろうか」という経験が絶対出てくるので、そういう時に役立てばいいな」と。



大学という場所

このプログラムではマンガ学部の側面として、基本無声で行われる嵯峨狂言の動きから、キャラクター性やデザイン性など、造形につながるヒントを得ることが出来る。「若い人たちは感性が高く、特に大学生はすごく伸び代のある時期。色々なものを見て、感性を養うのは、今後の解像度の高さにすごく影響してきます」。大学は、技術を高めることはもちろん、知識を養うこともできる場所。大いに活用してほしい、と睦月先生は語る。

皆最初のスタート地点は緒で、優劣はほとんどない。そこからどれだけ鍛錬したか、見聞きをしたかが実力の差に繋がるのだという。大学で与えられた時間ってというのはとても有意義で、その中でどれだけ物事を考えられるかどうかが、絵を描くことにも繋がってくるのかな、と思いますね」と、睦月先生は微笑む。