

# Technische Hochschule Köln KISD - Köln International School of Design

海外派遣留学プログラム月間報告書  
( 報告期間 : 2018/09/06 ~ 2018/09/30 )



ケルン大聖堂までライン川を渡る橋。  
日曜日は散歩する人でいっぱいです。

## 勉学の状況

一般の授業が始まるのは10月中旬からですが、9月中旬から説明会や留学生のウェルカムパーティー、履修登録などがありました。履修は、授業の期間の長さや種類によって同時に取れたり取れなかったりするので組み合わせを考える必要があり、少し複雑です。留学生は全員、8月に行われた学びたい分野を回答するアンケートなどに基づいて、インターナショナルオフィスに授業を組んでもらえます。組んでもらった授業の他に気になる授業がある場合は、自分で授業の変更希望を出すこともできます。

9月最終週には、留学生・新入生向けの「Cologne resources」という一週間の短期プロジェクトが必修でありました。10人以上のグループにランダムに割り振られ、ケルンについての違ったテーマでプレゼンをします。私のグループは建築の先生がメンターとしてついて、Ebertplatzという広場を観察し、抽象的な2Dグラフィックをつくり、それをさらに3Dのペーパーオブジェクトにするという課題でした。個人ワークでしたが、グループ内でお互いの進捗を見せ合ったり、相談しあったり協力しながら、グループ全体で協力してそれぞれの作品を発展させていきました。広場の要素を残しつつ抽象的にグラフィック化することに苦戦しましたが、先生がとても優しく、相談した分だけ親身になって応えてくれたのでとてもモチベーションになりました。プレゼンテーションでは各グループが独自の視点や表現方法でケルンを表していて、勉強になることばかりでした。



ケルン中央駅の近くにある Ebertplatz.



展示の様子。

## 生活の状況



ケルン大聖堂の中。時間帯によって雰囲気が変わって素敵です。

ケルンはあまり大きくない都市なので、トラムやバスで市内の色々なところにすぐに行けて便利です。市内に博物館などの観光地がいくつかあり、まだ全部は行っていませんが少しずつ行ってみています。ファリナハウスという香水博物館が市内にあり、なぜだろうと思ったらオーデコロンのコロンはケルンという意味だそうで、ケルンは世界最古の香水を作った地であるそうでとても驚きました。300年以上同じ調合で製造されているらしく、爽やかな柑橘系のいい香りです。4711という別のコロンのブランドも有名らしいですが、これは全く関係がないそうです。

ケルンでの家探しが難しいというのは、先輩にも留学生にも現地の人にも言われたのですが、本当に難しいと感じました。KISDには寮もあるのですが倍率がかなり高く入るのがかなり難しい状況で、個人的に部屋を見つけることになります。部屋探しは、賃貸のサイトで掲載主にメールを送って直接交渉なのですが、ほぼメールが返ってこないです。最終的には、KISDの学生用の家や物の売買をしたりするためのfacebookグループを教えてください、そこで部屋を見つけました。ケルンに来てから1週間くらいで見つかったので一安心です。住居の登録を役所に届け出ないと、ビザの申請や銀行口座の開設などいろいろな手続きが出来ないので早めに見つけて良かったです。



ファリナハウス。(博物館内は撮影禁止でした)



ケルン市内はどれも建物がヨーロッパ風です。



ドイツでは、日本と比べて低価格の外食のバリエーションが少なく、4ユーロくらいまでで食べれるのはソーセージとパン、サンドイッチ、ケバブ、ポテトくらいです。

学食は2.6ユーロで日替わりのセットが食べられるので、平日の昼はいつも同じグループの友達と学食に行っています。昼以外は自炊をすることが多いです。スーパーでの食材の値段は、物によりますがあまり日本とほぼ同じです。売られている食材のサイズも日本と同じくらいです。ドイツはパンが有名ですが、スーパーでパックされて売っているパンが美味しいうえに種類が豊富で、肉や乳製品はかなりの種類が安く売られているので、毎回違うものを買って楽しんでいます。大きいスーパーやアジアスーパーに行けば、日本で食べていたようなものもだいたいなんでも揃うので困っていません。



学食。毎日違うメニューがでできます。



日本米はインパクトあるパッケージが多いです。

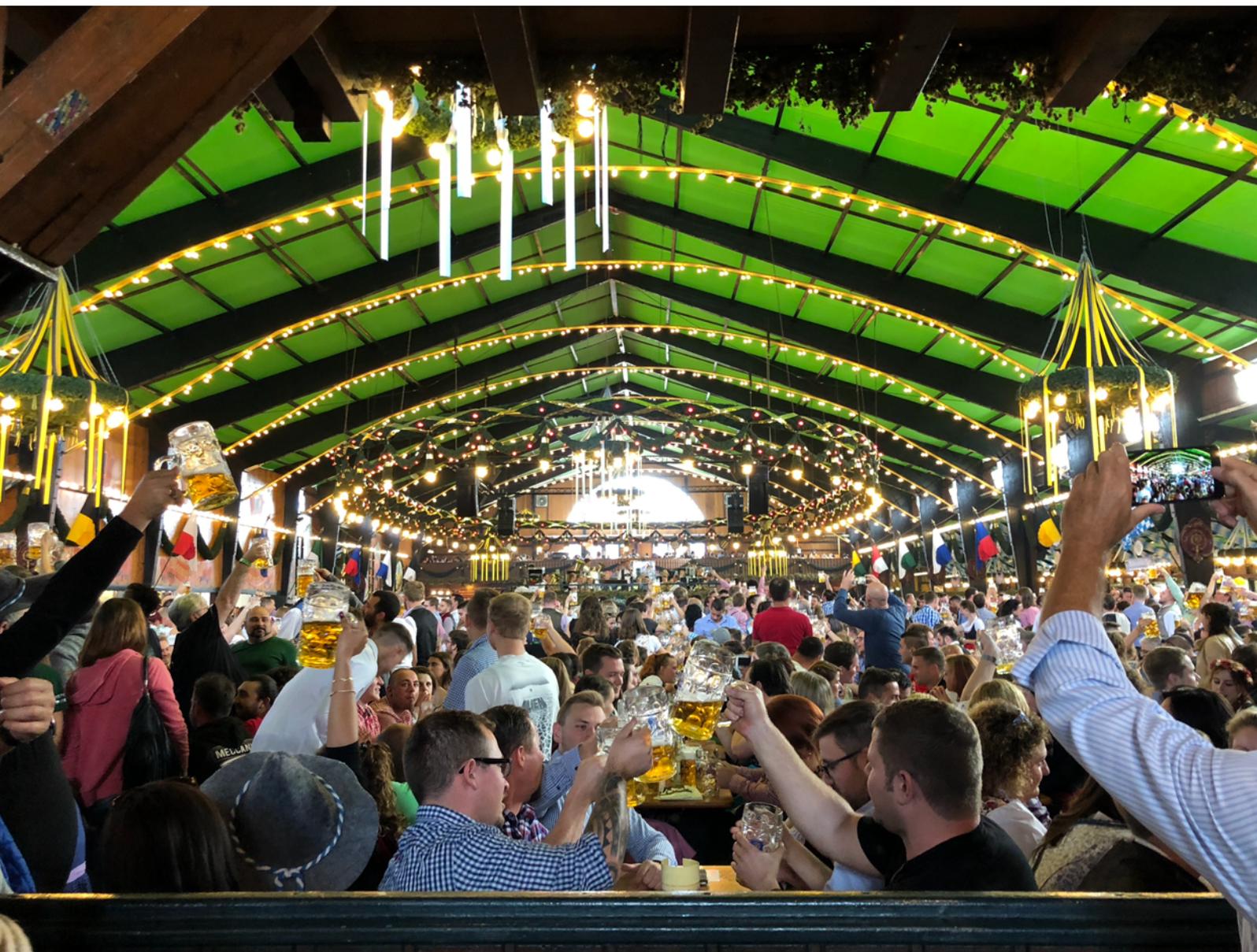


ケルシュ(ケルンビール)は0.2l グラスらしいです。

TH Köln  
Köln  
International  
School of  
Design

10

報告期間：2018/10/01 ~ 2018/10/31



オクトーバーフェストのテント内の様子

海外派遣留学プログラム月間報告書  
ケルン応用化学大学

# 勉学の状況



レクチャーの最終日は手作りのごはんを作って中庭でパーティーをしました

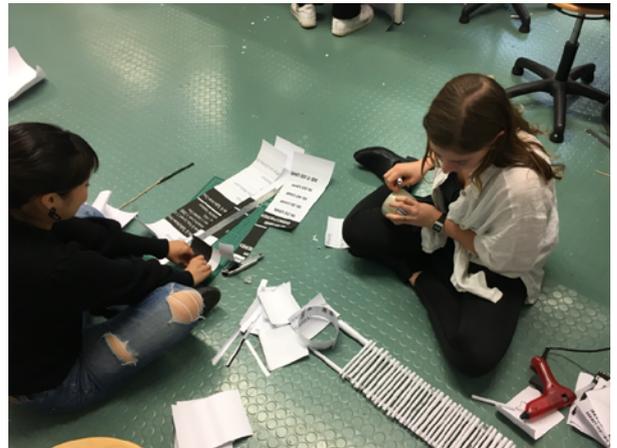
今月は先月に引き続き、新入生と留学生向けのレクチャーを2週間受けました。内容は、大学内にある各工房や設備を実際に使ってみながら習うというもので Photo Studio、VR-Lab、C-Lab、Equipment Service、Screen Printing、Textile Lab、Food Lab、Wood Workshop、Metal Workshop など、1日2ヶ所ずつ回っていきました。基本的に各設備にはそれぞれ担当者が常駐していて、設備を使いたいときに訪れれば対応してくれるようで心強いです。

驚いたことは、KISDでは金属工房や木材工房に入るときも含め、つなぎなどの防護服を着ないで作業して良いということです。気軽に使えるという点ではとても魅力的ですが、私服でアクセサリーをつけたり髪を結ばなかったりするまま、回転する機材を使ってる様子は少し見ていてヒヤヒヤしました。

10月後半には、全学生共通の授業がようやくスタートしました。動物園でIoTの提案をする授業を取っています。動物園自体について考えなおし、ターゲットを決めるところから始めていて、とても興味深く楽しい授業です。来月頭には実際に動物園を見に行く予定です。



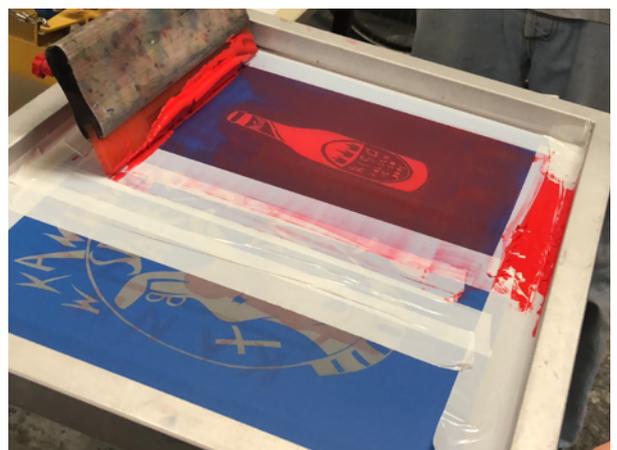
自然光とスマートフォンでブツ撮りをする方法を習いました



Arduino と紙でうごく橋を作りました



カラーシートを切りステッカーを作りました



スクリーンプリントでトートバッグを作りました

# 生活の状況

10月に入ってからもしばらく暖かく、中旬頃までは半袖で過ごす日もありましたが、後半に急にぐっと冷え込んで、最近はコートなしでは外出できません。今後さらに寒くなるというのが今からおそろしいです。先月は家探しや手続きなどであまり余裕がありませんでしたが、今月はやっと生活が落ち着いてきて、色々と観光しに行ったり、外出をしたりと、ドイツを楽しんでいます。

ケルンの大学生は無料でスポーツのレッスンを受けられるので、ボクシングを始めました。かなりハードなクラスですが、終わった後の疲労感がたまりません。THケルン以外の学生が多いので、普段関わる機会のない学生と話すいいきっかけになっています。



今月上旬には、ミュンヘンで開催されているオクトーバーフェストに行きました。事前にあまり調べなかったのですが、バスで片道約9時間とかなり遠いところにビール飲むためだけに行く価値はあるのだろうかと思っていましたが、行ってよかったと思います。オクトーバーフェストはビールを飲むだけのお祭りかと思っていたのですが、本格的なビールが飲める巨大遊園地でした。

ビールは1ℓのジョッキしか売っていなかったのですが、私は飲み比べはできませんでしたが、現地の人たちは何杯も飲んでいる人もいそうでした。夜には飲みすぎて大変なことになっている人たちが沢山いて、日本以外でも外でここまで飲む人もいるのだなと思いました。

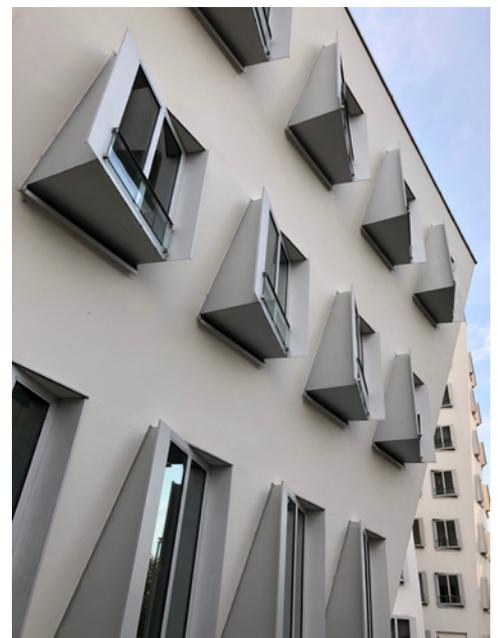


また、美術館や展示会にもいくつか行きました。日本ではあまり多くないような、ユニークな形だったり奇抜な色のデザインを見ることができてとても新鮮です。

展示会では、出展者がフレンドリーに内容について教えてくれることが多く、デザインを作った経緯やポイントなどを聴けて刺激的でした。これは私個人の意見ですが、デザインで扱っている問題や解決方法が日本だとそんなに効果的ではないかも？と思うものもありました。しかし、展示されているデザインには実際に稼働しているプロジェクトもあったので、国の違いによって、いいデザインというのは違うのだろうかと考えながら展示会を巡りました。一緒に行っていた他の国の出身の友人とも、自分の国の人がユーザーだったらこのデザインはどうなりそうか？など話し合いながら見て回ってとても楽しかったです。

先日、こちらに来てからはじめてオンラインショップを使ってみたところ、配送のトラブルがあって出荷されてから2週間以上商品が手に入らず、ずっとソワソワしっぱなしでした。

トラッキングサービスが付いていたので配送予定日には自宅にいたのですが、チャイムが鳴ることもなく、不在届も無いのにオンライントラッキングサービスのステータスが不在になっていたり、再配達を登録するもなぜか返送されてしまったりということが起きました。最終的には、ピックアップステーション（日本のPUDOのようなもの）で受け取りました。大学でその話をしたら、母国からの荷物をチャイムを鳴らさずに不在にし、送り返されそうになったという人もいたので、もしかしたら珍しいことではないのかもしれませんが、他の配送会社についてはわかりませんが、時間帯指定して再配達を何回でも頼める日本の配送サービスが恋しくなりました。



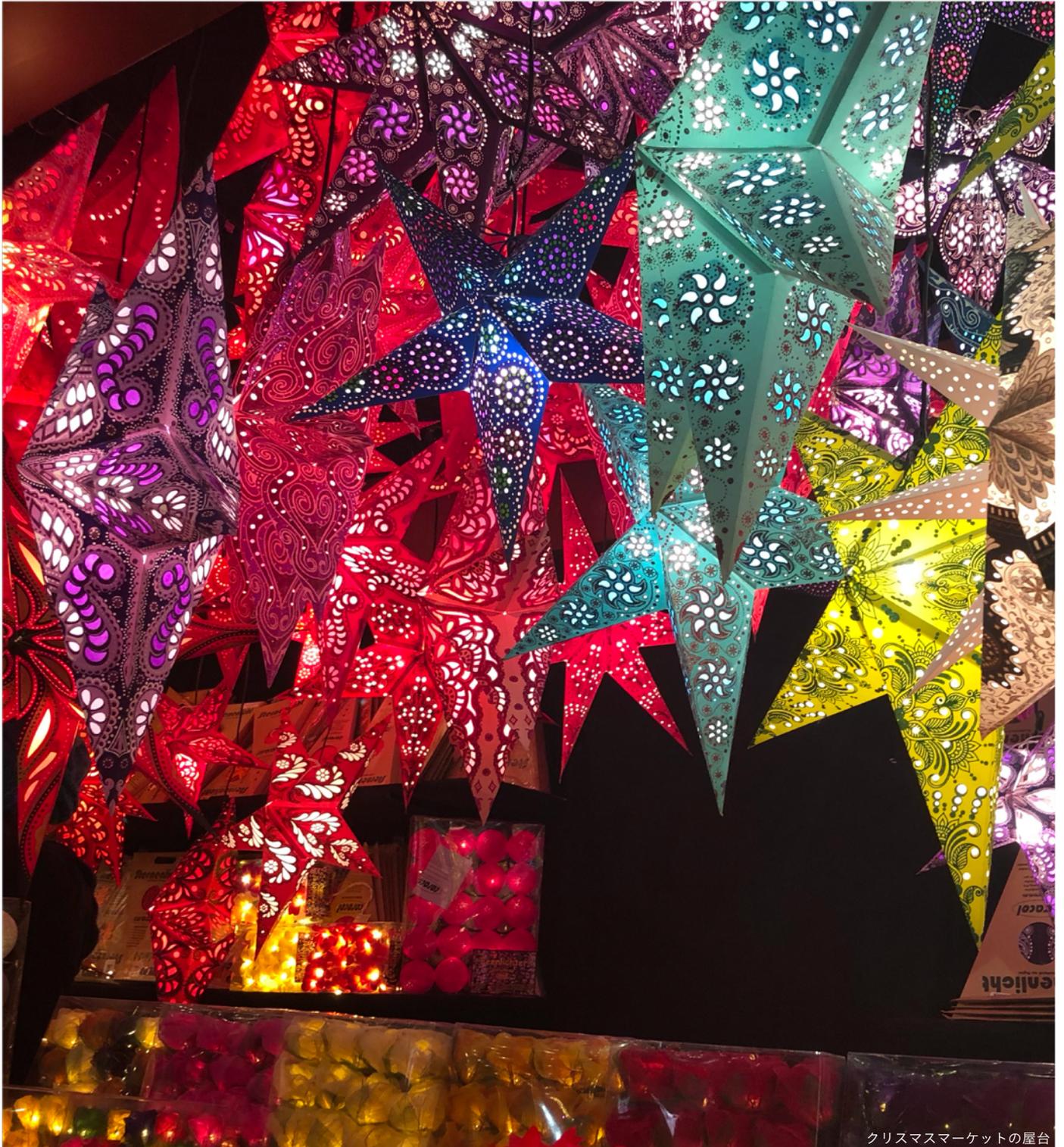
TH Köln

Köln International School of Design

# 月間報告書

November

報告期間：2018/11/01 ~ 2018/11/30



クリスマスマーケットの屋台

# Eating the past



最終プレゼンの様子

11月は色々な授業が本格的に動き出して、授業に集中しているうちにあっという間に1ヶ月が過ぎました。

今半月には、Eating the pastという短期のプロジェクトがありました。思い出のある食べ物と、その思い出のマインドマップを作り、2Dグラフィックにしていくという内容でした。手法は問われていなかったため、絵の具、版画、コラージュなど、皆それぞれの違った手法で表現していました。私はフォトスタジオを借りて写真を撮りました。プロの写真家の方が色々手伝ってくれたりアドバイスをくれたりしながら撮ることが出来たので勉強になることが多かったです。この授業の面白かった所は、先生が母国語を使うことにこだわっていて、マインドマップも、プレゼンも全て母国語と英語の2パターンで行ったことです。それぞれの母国語を聴いても理解は出来ませんが、英語で聴くよりも背景や思い入れを強く感じられたような気がして、新鮮でした。



フォトスタジオ

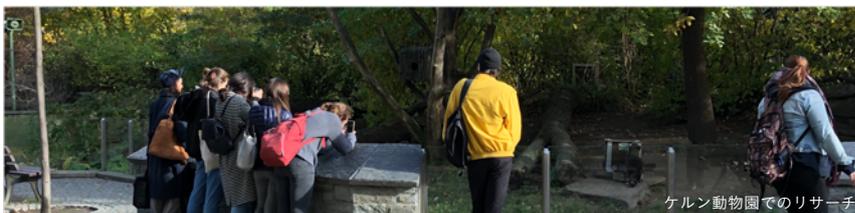


また、長期プロジェクトのIoT at ZOOは、実際に動物園に何度か行って調査をしたり、集中して1週間毎日授業があったりと、盛りだくさんでした。この授業では、デザイン2人、コンピュータサイエンス2人、経済1人の5人グループでグループを作っています。いつもより具体的な実現性についても考えるので、デザインのことだけを考えるとときのように簡単にいかない難しさをひしひしと感じます。加えて、私のグループには背景の違うメンバーが多く、歳が10歳くらい離れていたり、国籍がみんな違ったり、それぞれの経験や背景が違うのもあって、簡単に話が進まないこともあります。最初は正直戸惑ってしまいましたが、皆話し合いに前向きで、お互いのことを尊重出来ている雰囲気があるのでとてもやりがいを感じています。1月までプロジェクトは続くので、このまま頑張っていきたいです。

# IoT at ZOO



グンマスバッチキャンパス



ケルン動物園でのリサーチ

ケルンでは、毎日のように何かイベントがあるので、11月は色々なイベントに参加してみました。

### ミュージアムナイト

ケルン市内の美術館を深夜2時頃までフリーパスで周るイベントでした。エントランスで音楽の演奏をしたり、バーを開いていたりしている美術館が多かったです。展示内容は変わりませんでしたが、町中がアートのために深夜まで賑わっている様子がとても素敵だなと思いました。

### ストリートフードフェスティバル

色々な国の屋台があり、内容自体は日本であるグルメ系のフェスと似ていました。ストリートアートの多い地区の線路沿いや高架下が会場で、DJがいたり、知らない人でカジュアルに話す雰囲気だったり、居心地が良かったです。

### ジェンダーデザインアワード

授賞式と簡単なプレゼンを観にいきました。ジェンダーデザインの賞を設けている街として、ケルンはかなり先進的な場所だそうです。プレゼンの内容は、表現についての内容が多かったのですが、どんな経緯でデザインされたかはあまり分かりませんが、ジェンダーデザインについて考え、発信するきっかけが設けられていることに素敵だなと思いました。

### カーニバル

ドイツではハロウィンイベントはナイトクラブくらいでしかやっていませんでしたが、カーニバルの日にはみんな仮装をして街じゅうを歩いていました。何か大きいイベントがあるのかと思っていたら、みんなで仮装する日という感じでした。ハメを外した若者がお店の人形などに乗って警察が来ていた現場を目撃して、渋谷のハロウィンもこんな感じだったのかな、と考えていました。

### Kölner Klopfer

学生のメディアアートのアワードと展示でした。展示されていたものは、写真、映像、アニメーションで、どれもクオリティが高く見応えがありました。ほぼKISDの学生だけのイベントで、倉庫のような場所を会場として使っていました。展示を見たあとは、会場でDJの曲に合わせてみんなでダンスして楽しかったです。



ケルン市のクリスマスマーケット

11月の下旬からはドイツ国内のさまざまなところでクリスマスマーケットがオープンし始めました。ケルンの中だけでもおそらく10箇所ほどあり、それぞれが違ったコンセプトの飾り付けをしているそうなので、クリスマスマーケット巡りが楽しいです。マーケットでは、オーナメント、雑貨、服、グリュウワイン、食べ物、お茶など、ほんとうに色々なものが売っています。面白いと思ったのが、グリュウワインのカップだけ、お店独自のものではなくて、マーケットごとにオリジナルのカップを用意していることです。なので、同じマーケット内ではどのお店でグリュウワインを買っても同じカップで買えます。友達は、各マーケットのグリュウワインのカップを集めようとケルンを巡っていて、そういう楽しみ方もあるんだなと思いました。地元の人は気さくな人が多いので、お店に並んでいると、ワインや料理などについて

教えてくれたりして、ドイツについて色々学べるのも楽しみのひとつです。ケルン以外のクリスマスマーケットもいくつか行けたらいいなと思っています。



ノイマルクトのクリスマスマーケットのお店

# 月間報告書

December

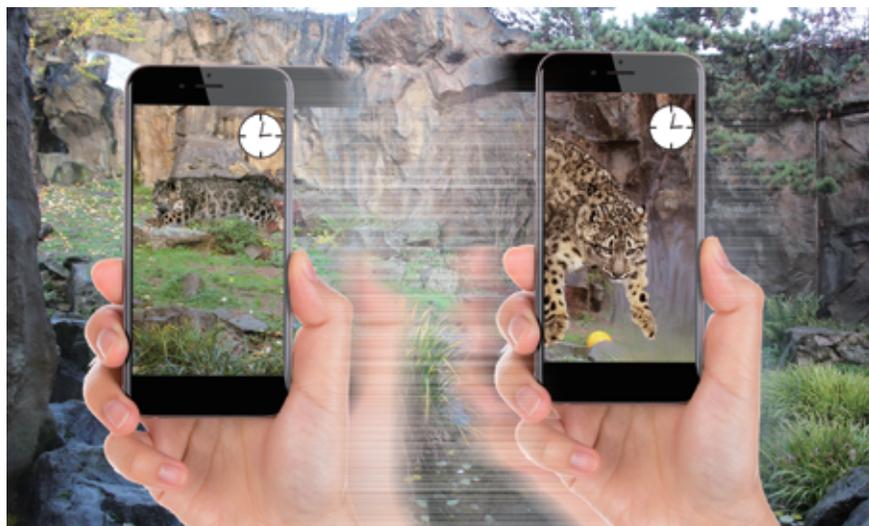


TH Köln  
Köln International School of Design  
報告期間 2018/12/01~2018/12/31

## 勉学の状況

### IoT at ZOO

通期の授業であるIoT at Zooでは、メンバー同士の意見がなかなか合わなかったり、お互い合意していたと思ったら微妙に違うことを想像していたということが後から発覚してチームが混乱してしまい、あまり順調とは言えない進み具合でした。かなり英語が堪能なメンバーが多く、言いたいことや確認したいことが合っても、私の英語力の不足や、相手の話のうまさでうやむやにされてしまうこともあり、悔しいことも多かったです。なので、言いたいことが100%言語化できない分、できるだけミーティングの前にビジュアルモックアップやイラストなどを用意していくようにしました。その結果、エンジニアのメンバーとの理解も以前よりスムーズになったり、合意までが早くなったりイメージの食い違いが減ったりしたので、実際にビジュアルを作る大切さを改めて感じました。12月は2週目で早くも授業が終わってしまいましたが、1月はいくつかプレゼンテーションや提出物があるので、気持ちを切り替えて最後に納得いくようにしていきたいです。



### Presentation day

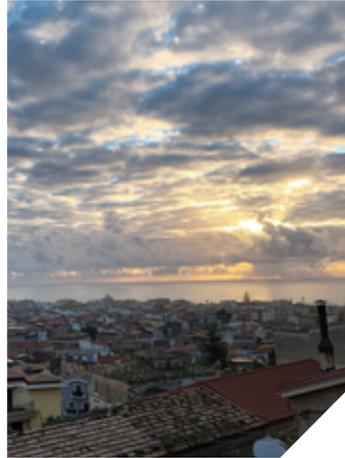
KISDでは、毎週金曜日はプレゼンテーションの日と決まっています。授業は基本的に無く、全て授業の最終プレゼンテーションがオープンになっているので、他の授業についても知ることができ刺激的です。今月は、イベントのポスターを作る授業、冊子を作る授業、リサイクルジュエリーを作る授業、インフォグラフィックの授業、千葉大とのプロジェクトのプレゼンテーションなどがありました。いつも、プレゼンテーションだけでなく作品の展示も行われているので、気になった作品の製作者には積極的に質問したり話しかけて、制作の裏話や制作方法などを質問して、たくさん学ぶよう心がけています。先生たちも分野を問わずほとんどの人がプレゼンテーションを見に来ていて、学生と話したり、アドバイスをしたりしています。緊張感がありながらもアットホームな雰囲気でのプレゼンテーションです。



## 生活の状況



ケルンから電車とバスで3時間弱のところにある、モンシャウという街に出かけてきました。小さい街でしたが、街中には童話のような可愛い建物やクリスマスの装飾がたくさんあって、絵本の中に入ったような気分になりました。クリスマスマーケットが有名という情報をインターネットで見たのですが、他とあまり違いませんでした。



クリスマスからお正月にかけては、昨年度に千葉大に留学してきていて、仲良かったイタリアの友人が家に招待してくれたので、お世話になりました。イタリアの南にある、カラブリアという州で、古代遺跡や独自の食文化など、魅力が多い場所でした。



街中には、上の写真のようなものや1ページ目のようなものなど、キリスト生誕の場面を模した人形がたくさんありました。キリスト生誕時刻まではゆりかごは空で、生誕時刻になるとキリストの人形が置かれます。生誕時刻は地域によって諸説あるそうなのですが、カラブリアでの時刻より数時間早くキリストの人形が置かれている場所もあり、現実を感じました。



クリスマスの日には、ナティビティプレイを見に行きました。キリストが生まれた日の様子を人間が実際に演じています。キリストやマリア以外にも、当時の商人や職人たちの様子も再現されていて、かなり見応えがありました。昔風のカラブリアのご当地料理やワインなどを試食することもできました。



また、クリスマスの日の夜は、友人の家族や親戚と一緒にホームパーティーをしました。手作りとは思えない本格的な料理やテーブルセットで、南イタリアのこだわりを感じました。友人以外ほとんど英語が通じない環境でしたが、以前千葉大で取った授業の知識や友人の助けもあり、楽しくすごすことができました。



シチリア島が望める場所にある、シツラという場所に行きました。オレンジ色の屋根の建物と、青く澄んだ海がとても綺麗な場所でした。冬なのであまり人はいませんでしたが、夏は観光客でかなり賑わうようです。夏はきっとさらに素敵な場所なのかもしれません。

# 月間報告書

Köln International School of Design

## lot at Zoo

クリスマスホリデーの直後から、メンバーが徐々にグループからフェードアウトしていき、最終的にはほぼ2人になってしまいました。勝手に進めていいものかと思い、参加しなくなったメンバーにどうしたいのかを聞いてもハッキリとした答えがもらえず、いくら聞いてもジョークを言われているのか誤魔化されているのかさえもよく分からなくて、とても悔しい気持ちになりました。

残りのメンバーとなんとか1月下旬の最終プレゼンまで用意しましたが、話し合っただけの内容を勝手に変更されたり、デザインやグラフィックのソフトを使った事がない言われ、私が全てビジュアルを作ることになったりと、色々大変なこともありました。勝手に内容を変更されることに関しては何度かあったので、優しく言うと笑って誤魔化され、ハッキリ言うと怒るので、どのように伝えればよいのか分かりませんでした。

この授業では、思い通りの成果は出せませんでしたが、コミュニケーションにおいては日本ではなかなかないであろう経験が出来たと思います。また、自分のコミュニケーション力の足りなさや英語力の足りなさを痛感しました。



# Eating the past

以前にあったプロジェクトの Eating the past の展示をケルン市内のレストランでする機会を頂いたので、有志で展示とプレゼンをしました。

来場者はほとんど KISD の学生なのではないかと思っていたのですが、むしろ学生でない人が多く来てくれたので、学外の人たちからも私たちのプロジェクトに興味を持ってもらえたことが嬉しかったです。

今回もプレゼンは、それぞれの母国語と英語の両方で行いました。来場者はおそらくほとんどがドイツの方だったので、このプレゼン方法も楽しんでもらえたようで良かったです。ちなみに、日本語はとても不思議な音の響きだと何人かから言われました。後日、このイベントの様子がケルンの地元紙に載っていたそうです。

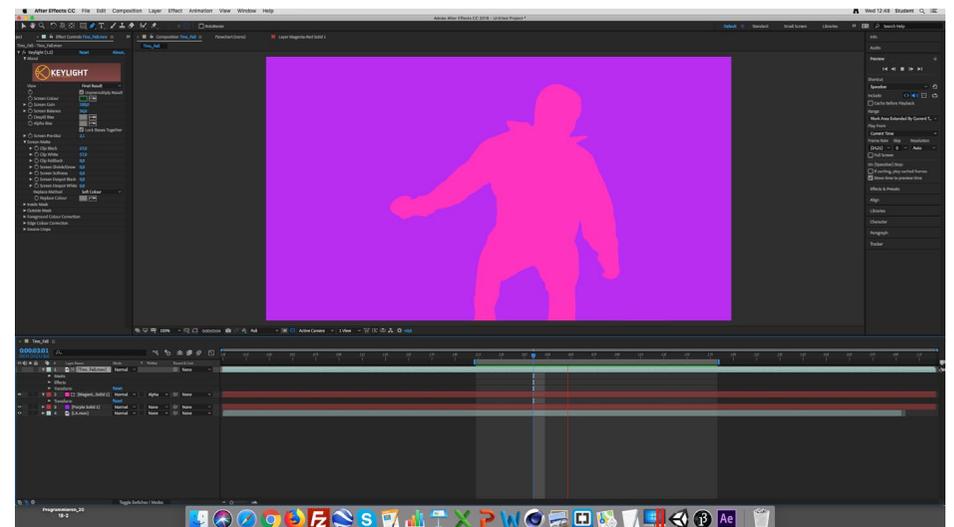
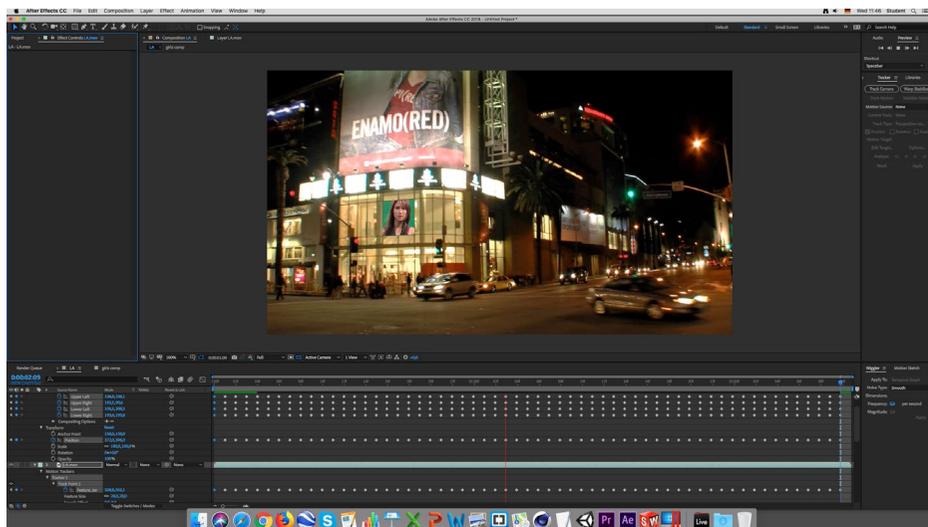
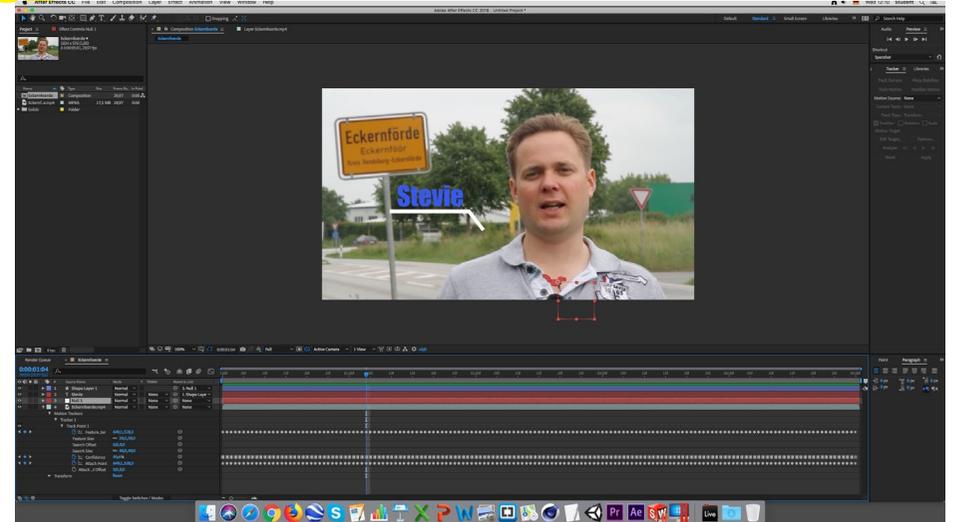


# Desktop video for International students

この授業では、動画の加工や合成などについて学びました。先生は実際に動画の加工をお仕事としてやっていたらしく、どのような技術があると食べていけるか、同じ注文に対してでも納期や解像度の違いで違う手法を使うことがある、など、経験に基づいたリアルな話などもあって面白い授業でした。

授業では主に After Effect で、2つ以上の動画の合成、ブレの補正、トラッキング、グリーンバックの処理、3Dの動画の作り方などを勉強しました。

動画の加工については、インターネットのチュートリアルを見たりして自分で勉強したことがあるのですが、実際に先生から習うと、間違いやすいポイントやエラーが起きる原因、ちょっとしたコツ、似ている機能の違い、裏技など、色々な知識が聴けることと、その場でたくさん質問出来るので効率がいいし楽しいなと思いました。



# 生活の状況

1月後半から頻繁に雪が降るようになりました。寒さ自体は雪が降っていてもいなくてもさほど変わらない気もするのですが、なんとなく楽しい気持ちになるので寒さに対する辛さが軽減されます。こちらの人は、結構降っているときでも、雪だと傘を差さない人が多いので、最初は驚きました。

1月14～20日に行われていた「imm cologne ケルン国際家具インテリア見本市」に行きました。

規模がとにかく大きく、1日では全てを周りきることはできませんでした。日本でよく聞くメーカーからそうでないメーカーまで素敵なデザインのもの多くて、時間が限られていると分かっているにもかかわらずじっくりと見てしまいました。それぞれのブースが家そのものを想像させるほど広く、いつかこんな素敵な部屋に住みたい…と想像を膨らませながら見て回るのも楽しかったです。ドイツ語以外での案内も充実していて、各企業のパンフレットもドイツ語と英語だけではなく、さらに数カ国語分用意されているところもあり驚きました。スタッフも英語で対応してくれたのでとても助かりました。あらゆるところで商談が行われていて、会場から緊張感を感じ、いかにこの展示会が大きいイベントなのかを感じました。ビールを飲みながら商談している人たちもいて、日本ではなかなか見られない光景だろうな、とったりもしました。



# Feb. 月間報告書

KISD and POLIMI

STUDY

## KISD

私が取った授業のプレゼンは1月に終わりましたが、Desktop videoの授業やドイツ語の授業、他の授業のプレゼンテーションに参加しました。

KISDでは、1 Semesterを通してほぼ全ての授業のプレゼンテーションを見ました。KISDには、理論的なデザインの授業、抽象的なアートのような授業、基礎的なテーマの授業、斬新なテーマの授業など、たくさんの種類の授業があり、学年問わず自由に選んで受講できることが特徴的だと思いました。また、授業の期間が3種類(1 Semester、半 Semester、1~2週間)と加えてワークショップがあることも特徴的だと思います。約半年の経験と他の学生達の話から、授業の長さによって授業の進行の仕方や与えられるテーマの量が違うようで、制約や時間制限の違いを経験できる授業の形態は面白いです。実際に2週間の short term project では、短期間で完璧に仕上げることは難しいけど、2週間の中でのベストがどれくらいか知ることが大切だと言われました。時間と優先順位や質の兼ね合いを考慮することはとても大切だと思うので、これからも制作の際はこの点を意識していきたいです。



また、留学生同士でドイツでの授業や生活を報告する簡単なプレゼンテーションもありました。

ここでは、実際に授業で作った物のプレゼンテーションというよりも、どちらかというと授業で感じたことや日常生活の報告に重きが置かれていたので、リラックスした雰囲気でのプレゼンテーションでした。

KISDでは留学生に対してのサポートやイベントが多く、留学生同士の関わりも多かったので、他の留学生の発表を聴きながら1 Semesterを思い返して名残惜しい気持ちになりました。



## POLIMI

KISD の授業が終わってから1週間後にミラノに移動しました。POLIMI は KISD とはがらりと変わってとても大きな大学です。2月中旬にミラノのキャンパスの留学生全員向けのウェルカムウィークがあり、ここで授業の詳しい決めかたや工房について、大学全般の説明を受けました。



授業は、私が所属する PRODUCT SERVICE SYSTEM DESIGN 学科のスタジオと、公共空間のスペースとプロダクトの授業の DESIGN THE COMPLEXITY、材料と資源に関するレクチャーの MATTER OF IMPORTANCE、夏の短期プロジェクトを取ることになりました。メインのスタジオは、デザインウィーク後に集中的にスケジュールが組まれている代わりにまだ始まっていません。DESIGN THE COMPLEXITY と MATTER OF IMPORTANCE の授業は2月最終週から始まりました。MATTER OF IMPORTANCE の先生は、デザイナーではなくコンサルタントだそうで、材料や資源を深く学ぶのではなく、実際にどのように社会で扱われているかなど、広い視野での講義でとても面白かったです。来月以降の授業もとても楽しみです。



# GERMANY

授業期間が終わってからミラノに移動するまでの1週間は、身辺整理をしたり、CODEの先輩におすすめしてもらった美術館を訪れたり、ケルンの思い出のある場所の写真を撮って回ったりして過ごしました。

11月に申し込んだドイツのビザの正式なものを2月上旬にやっと受け取りました。4~6週間後に完成したらメールすると言われていたのですが、イタリアに行かなくてはいけないので直接移民局に確認しに行ってみたら完成していました。いつから完成していたのかはわかりませんが、完成のメールは2月末に届きました。結局ドイツではずっと仮ビザ生活でしたが、海外に行けるものにしてもらったので特に問題はありませんでした。何はともあれ、ビザを無事受け取ることが出来て良かったです。

ノイスという、ケルンから約1時間半のところにある町の美術館に行きました。1つは、Langen Foundationです。建物は安藤忠雄が設計したそうです。正確にはわかりませんが、展示物はいつも同じではないらしく私が行ったときは現代アートでした。少し田舎などところにあるため自然に囲まれていて、他のお客さんも多くなかったので、都市にある美術館とは違ってリラックスした気持ちで、時間を忘れながら展示を見ることが出来ました。展示物も個人的に好きなものが多く、行って良かったです。

もう1つは、現代野外美術館のMuseum Insel Hombroichです。Langen Foundationのすぐ近くにあるのですが、広いので別の日に改めて行きました。受付を入ると、とても広い森や湿地のような場所に、小さなパビリオンが点在していたり、屋外にそのままアートが置かれていたりしていました。平日に行ったのでほとんど他の人がおらず、もらった地図と実際の道が曖昧だったので森の中で道に迷ってしまい、敷地内にいると分かっているにもかかわらずかなり怖かったです。森の中に展示されている作品の中には戦争や死をモチーフにしたようなものもたくさんあり、不気味だったので一人でやったことを少し後悔しました。森の中はほんとうに怖かったです。それもまたアートの世界観を感じられたことだと思います。広大な自然の中でアートを見ながら歩くのはとても気持ちがよく、行った甲斐がありました。



# ITALY

## 家探し

ミラノはケルンよりは多少簡単なものの、物価が高めなこともありはたまた家探しが難しい場所でした。ケルンにいたときから、一般の賃貸サイト、POLIMIのFacebookグループ、大学の寮のサイトなどを使ってかなり家探しには時間をかけました。最終的には運良くPOLIMIの寮の空きが見つけることができ、今は寮に住んでいます。ミラノのダウントウンから徒歩圏内とアクセスが良く、大学の寮なのでお金のトラブルの心配も少なく、家賃も一般の賃貸よりも安いととても満足しています。

ビザはドイツで既に取っており、住民登録の方法も大学でレクチャーがあったので、生活に関する手続きはケルンのときよりもトラブルが少なく済みそうで安心です。

## 美容室

イタリア人の友人にオススメの美容室を教えてください、半年以上伸ばしっぱなしだった髪を美容室で切りました。事前にインターネットで調べると、髪質の違いやサービスの違いから日本人経営の美容室が良いという口コミが多くあったので、少し心配していましたが杞憂に終わりました。友人に紹介してもらった美容師さんはイタリア語しか話せなかったのですが、英語のできるスタッフの力を借りたり、お互い知ってる英語やイタリア語を使ったりしながらコミュニケーションを取り、詳しく髪質やクセやヘアスタイルについて説明してくれました。カットもとても丁寧に髪の量を調整してくれて、満足な仕上がりになりました。ミラノにいるうちに髪を切りたくなくなったらまた行こうと思います。

## ヴェネツィア

ヴェネツィアでカーニバルが開催されていたので、合わせて週末に旅行しました。実際見るヴェネツィアは、言葉では表せないほど神秘的で非日常的な魅力のある場所で全く飽きません。地形的に車や電車が入り込めないそうで、船が公共交通機関として使われているところが実際街を歩くと不思議な体験でした。大きな広場では本格的な衣装をした人々がたくさんいて見応えがありました。メインイベントのカーニバルや舞踏会のようなショーも豪華で、見入ってしまいました。勝手にイベントの時間が変わるといったイタリアらしいようなハプニングで逃したイベントもありましたが、それでもお腹いっぱい旅行でした。



DESIGN THE COMPLEXITY という授業では、1人1つ公共空間やサービスを決めて、個人ワークで調査を進めています。私は駅をテーマにすることにしました。授業は基本的にずっと作業時間で、質問がある人が先生のところに質問に行くスタイルです。空間デザインの視点がメインの授業なのでうまくいかないことや分からないことも多いですが、先生がダメなところを的確に指摘してくれたりアドバイスをくれたりするので身になることが多いです。また、インテリアや建築などの他の専攻の学生も一緒に授業なので、他の専攻の学生と意見交換をすると違う視点を得られてとても面白いです。個人ワークながら、先生や他の学生と話す機会に恵まれているので、話しているうちに自分の進捗の欠点や改善点が分かってくることも多いのでとてもいい環境の授業だと思います。

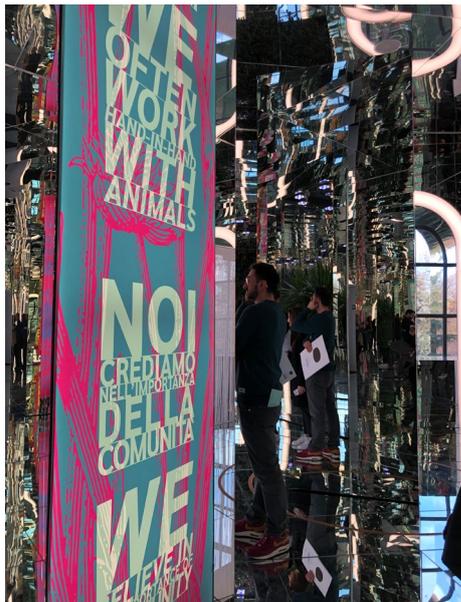
来月はデザインウィークやイースターホリデーなどで授業の機会は減ると思いますが、プロセスが頭から抜けられないように定期的に進めていきたいです。

MATTER OF IMPORTANCE では、材料や資源、環境問題などについて学んでいます。この授業の先生は現在 POLIMI で材料のコンサルティングをしているそうで、どのような素材がどのようなデザインに使われているか、どのようなメリットやデメリットがあるか、ということについて詳しく教えてくれます。今までデザインを見るときに、使われている素材と、その素材の特徴と形の関係性などはあまり着目しなかったので毎回とても勉強になります。資源や環境問題についても、イタリアだけではなく他の国で取り上げられている最近の問題を取り上げられることが多く、自分では目が行き届いていなかった部分をたくさん知ることができます。毎回授業の情報量がとても多いので授業のスピードについていくのが大変で毎回必死ですが、分からないことはその場で質問したり調べたりしながらついて行けるようにしています。



先生がスタッフとして加わっている、ミラノの triennale で行われている Broken Nature という展示に行きました。この展示は、人と人を取りまく環境についてを再考させるというコンセプトで行われているそうですが、その表現方法が、直接問題を訴えているもの、インスタレーションのようになって訴えているもの、新しい技術を使って将来の可能性を見せているもの、自然の良い部分を伝えるもの、など、とても幅広く面白かったです。また、国ごとのブースもあり、それぞれの国らしい問題や特色を取り扱っていて見応えがありました。

また、この展示のメインビジュアルは75個のテーマをそれぞれグラフィックにして並べたもので、斬新だと思いました。しかし、オフィシャルグッズではいくつかのグラフィックだけが選ばれて使われていたので、テーマごとの重要性の違いがあったりするのかな疑問が残りました。





3月の間にミラノの気候は大きく変わって、下旬頃には日中を半袖で過ごせる日もありました。2月下旬から3月上旬にかけて各地でカーニバルが開催されていたので道端にはいつもカラフルな紙吹雪が落ちていて、もしかしたらイタリアではこれも四季を感じる要素なのかなと思いました。

ミラノでのカーニバルの様子はあまり分かりませんでした。3月最初の週末にミラノから電車で1時間ちょっとのブレシアというところで開催されていたオレンジを投げるカーニバルに参加しました。このカーニバルは、馬車に乗った人たちに向かって各スクエアの選手が文字通りオレンジを投げつけるカーニバルです。使われるオレンジは食べられないものかと思っていたら、形は悪いものの食べられるものだったのでもったいないなと思いました。しかし、日本ではなかなかありえない体験が出来たと思います。赤い帽子をかぶっていると、選手じゃないと見なされてオレンジを投げられないということになっていたのですが、選手たちの投げるオレンジが豪速球すぎて流れ弾に当たりまくりました。観客用にあった安全用ネットもオレンジの豪速球でどんどん破れていてなかなか衝撃的でした。翌日体にアザができて、オレンジを投げられてアザができるのは後にも先にもこれだけなのではないかと思っています。



普段は、少しづつミラノの街を散策しています。

今月行った場所でいちばん印象的だったのは、友人に連れて行かれた monumentale (墓地) です。墓地というと部外者はあまり入らないほうが良いイメージがあったのですが、その土地が良いかどうか知るには墓地を見た方がよい (有名な人がその土地で生きていたかを知るため) という人もいるそうで、ここでは日本よりも人が訪れる場所のようです。日本の墓地とは違って、それぞれのお墓が違う形の彫刻になっていました。形は天使だったり、少女だったり、棺桶にもたれて泣いている人だったり、葬られている本人のようだったりとさまざまでした。それぞれが表情豊かで、彼らのことは全く知らないけど悲しい気持ちになりました。

6時になるとお墓に埋められている人が幽霊になって現れると言われていたらしく、墓地も6時ちょうどに門が締まります。6時以降に家族と会いたい場合は予約すると入れるそうです。

4月は、アウシュビッツに関連するミュージアムやプラダ財団に特に行ってみたいなと思っています。

今月からようやく私の所属するプロダクトサービスシステムデザインコースのスタジオが始まり、安堵感と充実感を感じています。

授業の目的は、プロダクトサービスシステムデザインが、どう空間デザインに影響を及ぼせるかということを探求することです。ミラノの中心地にある、ミラノでの起業などをサポートする施設の Camera di Commercio、観光のインフォメーションポイントである es Milan Tourism Space という場所をテーマに授業が進んでいます。このプロジェクトはメンバーが変わりながら続いているらしく、数年後のリノベーションの際に実際に学生のアイデアを採用する可能性があるそうです。プロダクトサービスシステムデザイン学科は大学院からの学科なので、建築、インテリア、プロダクト、ファッション、コミュニケーションなど、色々な学科からの学生が集まっています。今回の授業では、違う学科と国籍出身の学生同士になるようにグループ分けされました。グループワークに関して、KISD でグループワークをしたときに色々難しい問題に直面することが多かったのですが、グループ分けの前日は色々不安でなかなか眠れませんでした。頼もしいメンバーに恵まれたので良かったです。良い提案ができるように頑張ります。



進捗報告のプレゼン

Camera di Commercio のリサーチの様子

実際に Camera di Commercio と Milan Tourism Space に行って調査を行いました。教授には、ヒューマンセンタードデザインは感情が元になるから、調査の際にデザイナーとしての視点ではなく何でもいいから直感的な第一印象を詳細に記録するように言われ、中間報告でも何度も直感的な第一印象を単語やビジュアルに起こすように言われました。その点を意識しながら調査に赴き、不安感、困惑、ソワソワ、連想した情景などの直感的な第一印象を記録しました。その際、「これからデザインする」と思いながら調査を行うと、無意識に形や使い勝手に注目してしまっていることに気づきました。同じプロジェクトで調査やグループワークを繰り返すとだんだん客観的に見れなくなって行くことは多いと感じるので、一番最初の客観的な感想を詳細に記録するのは大切だと感じました。



Tourism Space の調査、 Camera di Commercio の設備



Matter of importance の授業は今までレクチャー中心の授業でしたが、セメスター後半はレクチャーを受けつつ、グループで工業製品の材料の再考をします。単に環境に良かったり心地良い素材を提案するだけではなく、コスト、市場、新しい材料のメッセージ性なども提案の要件で、実際に出了アイデアに対してコストを計算すると、どうしてもコストが既存のものより高くなってしまい、それだけの価値を利用者に感じさせられるかが大きな壁になりがちです。実際進めてみると思ったより難しい課題で苦戦しています。

提案のために色々な材料について知識を得たり応用例を知ったりする目的で、有志でミラノの Material ConneXion のライブラリーに行きました。当初の目的のように知らない材料について知るだけではなく、普段「材料」として認識してないものも材料であることに気づかされたり、とても似ている材料であっても少しの特徴の違いだけで活きたころが違ってくることに気づかされました。



Material ConneXion Milano

## ミラノサローネ

正直なところ、ミラノサローネは当初留学先にミラノを選んだあまり大きな理由ではなかったのですが、ミラノサローネはとても刺激的で、デザイン自体に関しても自分の考えに対しても深める機会になったので、参加出来て本当に良かったです。

世界から集まったデザインをたくさん見て回れたことももちろん大きいですが、出展者の方々とお話しして、デザインの背景、思い、ミラノサローネでの目的やミラノサローネの感想を聴けたことがとても大きかったです。日本から出展している会社やデザイナーの方もたくさんいました。色々な国の人と話した中で、日本の会社やデザイナーのデザインは思った以上に「日本人のデザイン」という認識をされていると感じ、今まで全く気に留めていなかった、自分がデザインをする上でどうナショナリティと向き合うかということについて考えさせられました。留学計画の際に、日本の良さや留学先で得る良さを両方組み合わせることを触れたものの、正直なんとなく大事そうだな、という程度にしか咀嚼できていませんでしたが、今回ミラノサローネを通して、これらはとても大事なことだと強く感じる事が出来、留学したからこそ心から感じられることの一つを得られたのかなと思います。簡単に自分の中の答えは出ませんが、今後もずっと意識していきたいです。

また、知り合いと再会する機会もありました。

昨年度に同じワークショップに参加していたメキシコの学生が出展すると連絡してくれたので会いに行きました。ミラノで再会出来たことが感慨深かったです。

KISDの留学生とも偶然再会しました。彼らとはKISDにいたときは私の英語力が足りなくてスムーズに雑談できず、授業以外ではすこし距離を感じていたのですが、今回会った時には前よりもスムーズに話せるようになって嬉しかったです。



安藤忠雄の講演、nendoの展示

## ナポリ

イースター休暇にはナポリ、ポンペイに行きました。

外食のお店、大浴場、闘技場、劇場、選挙の演台、広告、工房などがまだ遺跡として形を残していて、実際に入ることができました。紀元前の都市とは思えないほど現代に機能が似ていて改めて驚かされました。同じ場所で紀元前から人々が暮らしていたことを思いながら遺跡を歩くと不思議な気持ちでした。

ナポリにもたくさんの城、宮殿、遺跡、聖堂、教会が集まっていて、歴史が動いていた場所だったのを感じられました。個人的に一番好きだった場所はサンセヴェーロ聖堂です。ヴェールに包まれたキリスト像がある場所で、とても美しく繊細な彫刻が命を持っているようで、角度によって違った雰囲気を持っていて魅力的でした。残念ながら写真は撮れませんでした、一番記憶に残っています。



ポンペイの遺跡

# 月間報告書

POLITECNICO DI MILANO

報告期間 2019.05.01 - 2019.05.31

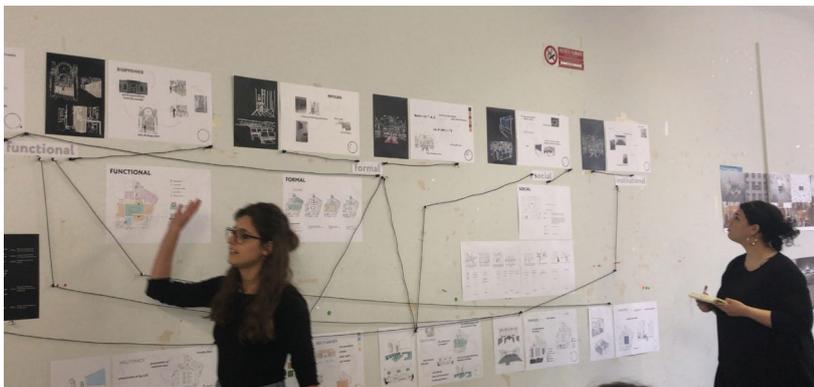
## STUDY

3月にプロダクトサービスシステムデザインの授業が無かった代わりに、今月は怒涛の勢いで授業が進みました。

この授業ではサービス・システム・プロダクトに加えてスペースのデザインも加わっているため、デザインする部分がかなり広く苦戦しっぱなしです。

最初の調査と考察の時点では対象の商工会議所の既存のサービスが事務手続き以外ほとんど無く、しかし手続き内容は変えられないので、どう着眼点を持つかに苦戦しました。一度空間の不便さに着目した考察をしましたが、空間に着目しすぎているというフィードバックを教授から貰いました。最終的には、商工会議所と顧客の関わりと来訪者のコミュニティについて、現状と商工会議所のビジョンに差があったため、その点に着眼しプロジェクトを進めています。

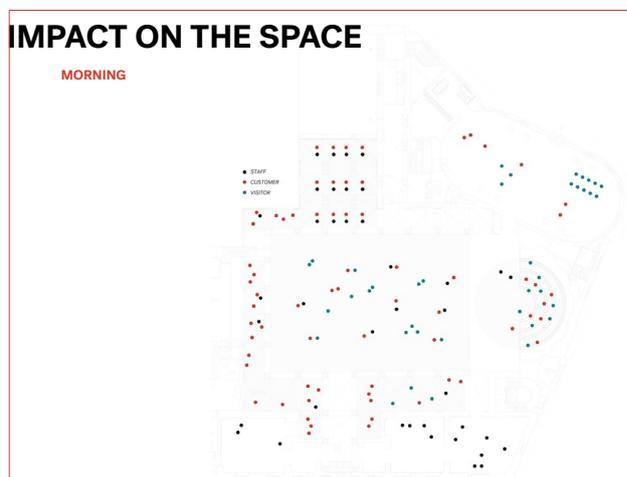
商工会議所の空間全体が対象なので、アイデア出しとデザインではどのようにそれぞれのアイデアに統一感を出すかで苦戦しています。それぞれのアイデアを発展させるとだんだんコンセプトとずれていってしまうことがあるため、アイデアとコンセプトをひたすら行ったり来たりしています。



学部での専攻がプロダクト、建築、インテリア、コミュニケーション、ファッションなど様々なので、チームごとにプレゼンテーションの色があってもおもしろいです。

また、商工会議所の全体のサービスを理解しながらのデザイン作業なので、メンバー間の認識が違ってくこともあります。特に公共サービスなどの例を使って話し合いをしていると、国によってサービス内容が少し違うのか、「あんなかんじ」で伝わらないこともあります。サービスブループリント等を用いて極力認識をそろえるように工夫していますが、全員母国語でない英語を使っていることもあり勘違いなどもあるため、改めて留学ならではの苦労を日々味わっています。毎日集まって作業をしているのでだんだん主観的になるのが難しくなっているように感じますが、最終プレゼンまでになんとかまとめたいです。他の授業に比べて短い期間で最終提案まで持っていかななくてはならないので、あまりじっくり考える時間はありませんが、チームメイトは先を見越してサクサク決断をするのが上手くていつも感心しています。私はついゆっくり考えてしまう癖があるため、意識して決断を早くするように心がけています。

このコースの正規生の国籍の割合はイタリア人 50%、その他 50%と決まっているらしく、普段からみんな英語で会話しています。POLIMI に以前留学していた先輩からイタリア人の学生はあまり英語を喋らないと聴いていたのですが、私の取っているコースでは、ほとんどのクラスメイトがアメリカアクセントの英語でマシンガントークするので、慣れるために家でアメリカのドラマを観たりしてなんとかついていけるよう努力しています。後から知ったのですが、この授業では留学生はどうやら私一人のようで、既にクラスメイトの結束が強い状態だったのですが、幸いにもいつも輪に入れてもらってなんとか過ごしています。



# LIFE

5月に入ってから急に日没が遅くなり、最近は21時頃も明るいです。毎日暗くなり始めるまで大学でグループで作業をして、まだまだ1日が終わらない気分で帰宅すると22時を回っているので、なんだか時間を失ったような気分になります。川沿いのテラス席で、明るい夜にお酒を飲んだら気持ちいいだろうなあと思いつつ、今はプレゼンが近いためひたすら家と大学の往復の毎日です。



21時でもこの位明るいです

## バウハウス

5月の初めに弾丸で一旦ドイツに戻り、デッサウのバウハウスを観光してきました。バウハウス自体はただの校舎なので、校舎を見ながらオーディオガイドでバウハウスについて聴くといった観光でしたが、授業で習った場所に実際に立つと感動しました。あいにく訪問した土曜日はドイツ語ツアーしかなかったので個人で回ったのですが、ツアーでしか入れないグロピウスの校長室についてに入れてもらえるというラッキーもありました。バウハウスのデザインの理念について改めておさらいして、POLIMIでいつも（少なくとも私の授業では）言われている「建築は人を感動させるためにある」という言葉とは違った方針だなと思いました。

ほとんどの友達に「なんでドイツにいたのに今行くの？」と聴かれましたが、100周年イベントを待っていたからです。結果的に、2ヶ月半程のイタリア生活を経てドイツに戻ると、ケルンにいたときには気に留めていなかったデザインや生活環境の特徴に気づくこともあったので、今行って良かったなと思っています。



## 抜歯

留学前に日本で歯医者でチェックをしに行ったにも関わらず、留学中に親知らずが急成長して歯列矯正の器具がはまらなくなってしまったため親知らずを2本抜歯しました。ミラノの歯医者数件にメールを送ったものの、英語で送ったからか1件しか返信が来なかったため、少し不安もありましたが他に選択肢が無いのでその歯医者にしました。しかし、そこはミラノの日本領事館でも紹介されているところだったようで、ミラノの抜歯治療の価格の中では比較的安かったうえに追加料金なしで日本人の通訳の方が治療中の翻訳をしてくれました。治療は日本と変わらず、麻酔をしてからベンチのような器具で抜いてもらいました。こちらでは歯医者は高いものらしく、日本に帰るよりは安いもののまあまあの出費になってしまいました。

ミラノサローネ以降、各場面でナショナリティについて考えることが多くなりました。近頃はヨーロッパでアジア人として過ごしているということを感じる機会も多くなり、同時に日本人であることについて改めて考えています。今まで日本に生まれて良かったとも悪かったとも特に考えたことがなく、日本好きの友人に日本のことを褒められてもどこか他人事のように感じたり、なんとなくただ偶然日本にいるだけのような感覚でした。最近では、日本で生まれ育ったことや、独自の文化や言語を持っていることは、自分の中で大切な部分に感じます。海外に長期で滞在することがあっても、使う機会があろうとなかろうと絶対にずっと日本語は完璧に読み書き出来る状態でいたいし、歴史や文化も知っていたいなあと感じました。



令和最初の夕飯（イタリアではまだ平成？）はPOLIMIに留学中の3人で集まって日本食を食べました。

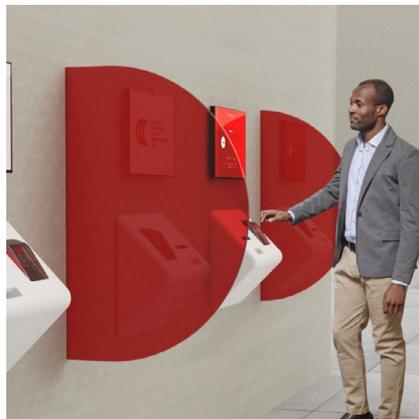
プロダクトサービスシステムデザインがついに最終プレゼンを迎えました。

最後の追い込みの時に、インターフェイスのデザインを担当していたメンバーが、プレゼン前日にメンバーに相談なくデザインの縦横比を変えて過去のデザインデータを全消去したため、プロダクトのレンダリングに合成できなくなるという事件が起きました。それに対し他のメンバーの一人が怒り狂い、しかもインターフェイスを作ったメンバーは「ダイエット中だからご飯を自分作らなくてはいけない」と言い、作業にはほとんど現れず、結局修正もしてくれませんでした。ただ驚くことしかできませんでした。時間的にプロダクトのレンダリングを全て作り直す時間はなかったので、代わりにインターフェイスの修正をして事なきを得ました。一時はどうなることかと思いましたが、なんとか最終プレゼンには持っていくことができて良かったです。

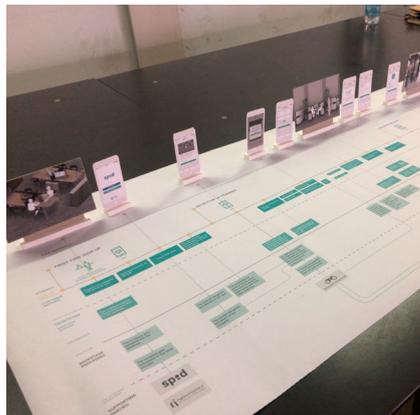
このプロダクトサービスシステム（インテリア）デザインの授業を通して個人的に感じたこととして、POLIMIのサービスデザインの学生は、千葉大の学生よりも斬新なアイデアに対する執着が少なめなぶん、ビジュアルのこだわりが強い印象を受けました。おそらく彼らのバックグラウンドが別の分野のデザインであることと、まだサービスデザインを学び始めて1年目であること、もしかしたら国のデザインのなんとなくの特徴でもあるのかもしれませんが。私のチームメンバーはそれぞれPOLIMIの学部でプロダクト、インテリア、他国の大学で建築、インターフェイスを勉強していて、私は最後の追い込みのビジュアルのスピードとクオリティに圧倒されました。サービスのアイデアをどのようにビジュアル化していくか、プロダクト、空間、グラフィック、プレゼン資料に至るまで、高いクオリティで作られたものをたくさん見ることで、とても刺激的でしたし、勉強になったと思います。



プレゼン後に商工会議所の方と改めてお話ししました。



提案の一部



UIとサービスブループリントが対応して分かりやすいです。徹夜作業の定番はデリバリーピザでした。



最終プレゼンを終えた数日後に、ワークショップ形式の授業がありました。テーマは、「未来の仕事、生活、余暇のコラボレーションシナリオを考える」でした。イタリア人とイギリス人のフリーランスのデザイナーによる授業で、進行なども含めとても面白かったです。

イントロダクション、仕事、生活、余暇の場所をフィールドワークしてから、各日3つのうち1テーマにフォーカスし、レクチャー、グループディスカッション、グループでプロトタイプ・シナリオムービーの作成、プレゼンテーション、を毎日繰り返すという内容でした。

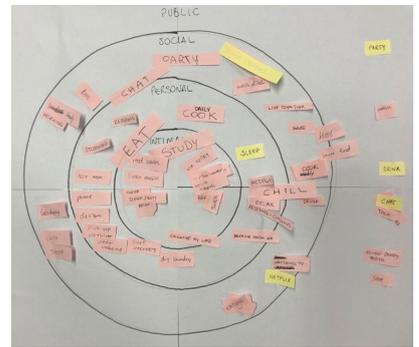
特に面白かったワークは、生活について考えるとき、現在の自分の家をベースに未来がどうなるか考えた時の手法です。まず、個人が自分の家の間取りを描き、その上に、ポストイットで生活上行う動作を全て書き入れます。それらの行動をどの程度他人と共有できるか（Public - Social - Personal - Intimate）の表にグループメンバー全員が貼り直し、それを元に考察をしながら、未来にどんな生活（住居）が求められているかを話し合いました。ある行動を他人と共有できる範囲は、想像以上に人によって異なっていて、例えば「sleep」を Social に分類した人もいれば、Intimate に分類した人もいました。自分の行動をどこまで他人と共有できるか、ということはターゲットユーザーやペルソナの考察でとても重要な部分なのじゃないかなと思いましたし、そこに個人差が少なからずある、ということを明らかに知れたことが印象深いワークでした。デザイン以外の日常生活での他人との関わりでも、この個人差の認識は大事だと思います。今後ぜひ使っていきたいです。



フィールドワークで行ったコワーキングスペース



ディスカッション中



行動を他人と共有できる範囲

プロトタイプ・シナリオムービー制作は、各日約2時間くらいのラピッドプロトotypingのような形でした。自分たちの体や、紙、キャンパス内で拾った草、土、あらゆるものを使ってどんどんアイデアを作っていくのは非常に楽しかったです。このとき、教室にあった誰のものかわからない模型や紙などを皆勝手に使っていてちょっと驚きました。彼らも大学院生なので、もしかしたら制作物を学内においておいたら安全は無いのが POLIMI なのかもしれません。

制作したプロトタイプは説明、シナリオムービーは instagram ストーリーズに投稿しました。この授業の特徴的だった点として、授業の様子や成果を全て専用の instagram アカウントに投稿していたことです。instagram ストーリーズは大学生の年代なら馴染み深いツールであること、また、簡単な画像加工や音楽の追加などができるということ、1つの動画が16秒で終わるということ、などの特徴が、素早くわかりやすいムービーのプロトタイプに適していたと思います。

短期間でたくさんのプロトタイプを作ったスピード感のある授業でした。同時に、新しい思考方法など学べて、充実感があり、この授業を取って良かったなと思いました。



ラピッドプロトotypingの様子



instagram での動画プレゼンテーション

最近ミラノはとても暑くなり、40度に迫る日もある程でしたが、なんと家にクーラーがありません。そして、大学でも話し合いができない図書館にはクーラーがありますが、話し合いができる場所にはクーラーがありません。夜に何度か足がつって目が覚めることがあったので、扇風機買わないと体が持たないかもしれない…と思いつつ、もうじき帰国するのでケチっていたら、体が暑さに慣れてきました。おそらく家にクーラーも扇風機もない夏は人生初ですが、意外となんとかなるんだなあと思いました。

パリに旅行に行きました。後回しにしてしまっていたのですが、ヨーロッパを去る前に行けて良かったです。パリではルーヴル美術館、ポンピドゥセンター、アトリエ デ リュミエール、ガルニエ宮などを周りました。

ルーヴル美術館は、聞いていたと通り見終わらないほどの絵画や彫刻などのコレクションがあり、広大な芸術の迷路みたいで、なんだかとても素敵な気分になりました。モナリザの絵画のある部屋だけやたらと混雑して見るために並んだのですが、いざ最前列になるとモナリザと自撮りを撮りまくる人ばかりで興ざめでした。絵画と自撮りを撮ること自体を非難したい訳ではないのですが、ちょっと複雑な心境になりました。以前、アートの普及とSNS投稿の関係性についての文章をどこかで読んだことを思い出し、アート鑑賞はどうあるとよいかルーヴルを歩きながら考えてみましたが、難しく結論は出ませんでした。



アトリエ デ リュミエールは私が事前にとっても気になっていたデジタルアートセンターで、2018年にオープンしたばかりだそうです。もともと工場か何かだった場所を改築し、プロジェクターで一面に映像が音楽とともに映されていました。私が訪れたときは、ゴッホ、浮世絵、宇宙についての映像でした。言ってしまうと、絵画を編集して映像化したものを放映しているだけなのですが、ストーリーや作者の精神を表しているような演出がありとても見応えのあるものでした。実際に絵画を鑑賞するよりも、より世界観に入りこんで鑑賞できる点が、親しみやすかったです。浮世絵の映像も、それぞれの映像で、元の絵がより魅力的に見えるような演出がされていて、日本人の私が観てもほんとうに面白い内容でした。フランスで作られたものですが、「海外の日本風」という感じがせず、素直にかっこいいと感じました。映像化とプロジェクションで絵画を新しい形で人に届けるという試みは、よりアートと人々を近づける手段になっているのではないかなと思いました。



6月の末には、ミラノプライドのレインボーパレードに行きました。このようなイベントに参加するのは初めてでした。パレードに至るまでにつらい思いをしてきた人はたくさんいるかと思いますが、楽しい形で人を巻き込みながら彼らの状況を訴えられていることはとても素敵だなと感じました。実際に、パレードに参加している学科の友人はたくさんいましたし、SNSなどにもたくさん投稿があったので、人々に浸透してきているんだなあと思いました。ミラノプライドのサポーターの友人は、イタリアはまだあまり性の多様性に寛容な方では無いと言っていました。パレードをきっかけに少しでも考え直す人が増えればいいなと思いました。



# 月間報告書

Politecnico di Milano

2019 07

## STUDY

ミラノ工科大学でのテスト(プレゼンテーション)期間は約2ヶ月とかなり長く、先生によって早めの日程にする人もいれば遅めの日程にする人もいます。また、システムの関係上架空のテスト日が設けられているだけだったり、実際にテストがあったり、テストの有無も同じ授業内でも先生やアシスタントによって言っていることが違ったりしてとてもややこしかったです。7月に無事全ての授業のテスト日と提出物の提出が終わり、ついに長いような短いような交換留学も終わりました。

交換留学プログラム自体の活動は終わりましたが、せっかくヨーロッパにいたのでもう少し何かデザインに関する活動をしてから帰ろうと思い、ロイヤル・カレッジ・オブ・アートのサマースクールに参加しました。ポートフォリオやプレゼンテーション、その他印刷物などで留学中に大切さを感じ、もともと興味があったエディトリアルデザインのコースに参加してみました。参加者は、学生と社会人が半々、また、グラフィックデザイン又はエディトリアルデザインの専攻をしている人が半々くらいでした。コースでは、正規の学生と同じく授業は無く、ひたすら教授やアシスタントを捕まえて相談する形式でした。今回のコースでは、何か興味があるもののエディトリアルデザインを作るという課題で、ちょうどその時フェミニズムの本を読んでいたためフェミニズムをテーマに制作しました。

エディトリアルデザインについてもともと興味があり自分で勉強していたものの、基礎が抜けている部分があったり、センスが足りない部分があると自覚していたため、それらのレベルを出来るだけ上げ、新しくセンスを吸収する目標を持って参加しました。

そのために、フィードバックをもらう際や参考作品を見る際に、教授やアシスタントがなぜそのようなデザインの決断をしているのかをためらわず聴くように心がけました。その結果、エディトリアルデザインの基本的なルールにのっとりためだったり、経験的に上手いきやすいからだったり、好みだったり、コンセプトに従うためだったり、様々な理由を深く聴くことができ、とても勉強になりました。何より、とても斬新なデザインであったとしても、彼らは1つも「なんとなく」デザインしていなくて、全て理由がありつつかっこいいデザインをしていることに感心しました。当たり前かもしれませんが、実際に制作をしているとついそれっぽいからという理由でデザインをしなくなってしまうこともあるので、見習わなくてはならないと強く思いました。

北米、南米、ヨーロッパ、アジアと世界中からの参加者や、社会人経験のある参加者と意見交換をする機会も多く、このコースではエディトリアルデザインだけではなく、自分で考えてコミュニケーションをとったり行動したりする力がついたかなと思います。

短期間ながら、参加してよかったなと心から思っています。



RCAのグラフィックデザインコースの卒業生の作品



今回のコースの参加者の成果物

# 月間報告書

Politecnico di Milano

2019 07

## LIFE

熱波が去ったあとは暑いながらもなんとか過ごしています。暑さよりも、ミラノは蚊の量が異常で蚊に苦しむ毎日です。日本の蚊よりも強力なようで、すごく痒いうえに、全く掻かずに薬を塗ってもたくさん掻きむしった後のように数週間跡が残ってしまいます。イタリアの出身の友人曰く、ミラノは他のイタリアの都市よりも異様に蚊が多いとのことなので、これがミラノの夏なのだなあと思っています。

7月の最終週には、行きそびれていたミラノの気になる美術館を巡り、ヴェネツィアビエンナーレに行きました。

ミラノで特に好みだったのは、Mudecというギャラリーです。Mudecは常設展がかなり少なく、企画展を主にやっているギャラリーのようです。全展示の入場料が学生でも20€と結構高くて行くか少し迷っていましたが、20€の価値ある面白い展示でした。私が訪れたときは、Liu Bolinという中国出身の写真家の展示と、ロイ・リヒテンシュタインの展示でした。特に、Liu Bolinの展示がとても面白かったです。彼は自分や他人の体にペインティングをしてカメレオンのように景色に溶け込んでいる写真を撮っていて、その写真がとても社会性のあるメッセージを含んでいて強いインパクトがありました。中国の社会に対しての写真や、シチリアのアフリカからの難民を取り上げた写真がありました。

ヴェネツィアビエンナーレは、ヴェネツィアで開催されているとても大きな展覧会です。現代アートと建築の展覧会を交互に開催しているようで、今年は現代アートの年でした。ヴェネツィアはミラノからバスで3時間ほどなので日帰りで観に行きましたが、あまりのアートの面白さにいくらかでも眺めていられたので、日帰りで来てしまったことを大変後悔しました。留学中に訪れた現代アートの展示・ギャラリーの中で一番良かったです。時間が限られていたため、受賞していたり話題になっていた展示を中心に回りました。今年の展示は11月24日まで開催しているので、もし次のセメスターにミラノに留学する後輩がいたらぜひおすすめしたいです。むしろ他の国からでも訪れる価値があるくらい面白いと思います。

約11ヶ月の留学は長いようで終わってみると非常に短く感じます。留学開始時には「国ごとのカラーのあるデザインを学びたい」などの少しぼんやりした目的を掲げていました。複数の国でデザインを学んだり美術館や展示を見たりして、以前よりも各国のデザインの雰囲気や要素を掴むことが出来、特にイタリアとドイツではそれぞれの長所と短所をより感じました。帰国後、日本でのデザインにそれらの要素を上手に取り入れて、各用途に合ったより良いデザインを作っていきたいです。また、実際の生活と学校生活を経て、デザイン以外にも、世界から見た日本を考えるきっかけを得たり、人種や自分が日本人であるアイデンティティ、異国の文化に入ることなど、今まで気にしていなかったことを自分の問題として考えるようになり、これは私の中でかなり大きな変化です。CODEというプログラムに参加できて良かったです。サポートしてくださっている教授、事務の方々にこの場を借りて感謝いたします。



Liu Bolinの難民をテーマにした作品



ヴェネツィアビエンナーレのベルギー館の、生活水準の問題提起をした展示



ヴェネツィアビエンナーレの複数ヶ国語の声や歌がランダムに聴こえるインスタレーション