

木野通信 KINO PRESS

KINO PRESS Issue 60 | 京都精華大学広報誌

木野通信

京都精華大学
NOV. 2013 Issue 60



京都精華短期大学入学式

巻頭特集

創立45周年記念 卒業生インタビュー

芸術や文化を学ぶ、その先にあるもの。

60
号

第1回京都精華短期大学入学式 (1968年)

特集 01 FEATURES 01

04 巻頭特集 創立 45 周年記念 卒業生インタビュー
芸術や文化を学ぶ、その先にあるもの。

11 学長コラム「セイカ幻史②」

特集 02 FEATURES 02

12 「全学共通写真スタジオ」が完成

大学ニュース NEWS

14 京都精華大学創立 45 周年記念事業として、ダライ・ラマ 14 世講演会を開催／
アニメーションコースに音響監督の若林和弘氏が就任／岡本清一記念講座にて、石川九楊が講演／
「クリエイティブ・ラボ・プロジェクト 2013」を開催 ほか

連載企画 REGULARS

20 研究室探訪 人文学部 山田創平研究室をレポート

教員のブックレビュー マンガ学部 すがやみつるが選ぶ「僕の人生を変えた」本

セイカ事典 ま行

22 イベント紹介 アセンブリーアワー講演会／デザイン学部建築学科・連続レクチャーシリーズ「2013 年後期プログラム
可能性の空間 [空間論演習 2]」／石川九楊連続 [公開] 講座／京都国際マンガミュージアム展覧会

京都精華大学 学部・学科・コース

■芸術学部

◎造形学科

洋画コース／日本画コース／立体造形コース

◎素材表現学科

陶芸コース／テキスタイルコース

◎メディア造形学科

版画コース／映像コース

■デザイン学部

◎イラスト学科

イラストコース

◎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

◎プロダクトデザイン学科

プロダクトコミュニケーションコース／ライフクリエイションコース

◎建築学科

建築コース

■マンガ学部

◎マンガ学科

カートゥーンコース／ストーリーマンガコース

マンガプロデュースコース／ギャグマンガコース

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

■ポピュラーカルチャー学部

◎ポピュラーカルチャー学科

音楽コース／ファッションコース

■人文学部

◎総合人文学科

巻頭特集
創立45周年記念 卒業生インタビュー

芸術や文化を学ぶ、その先にあるもの。

京都精華大学は、2013年に創立45周年を迎えた。
ポピュラーカルチャー、芸術、デザイン、マンガ、人文と、現在5つの学部を擁し、
45年間一貫して、新しい芸術と文化の創造を担う人材育成を行ってきた。
大学がその成果を問われるならば、答えのひとつは卒業生にある。
卒業生のインタビューを通して、京都精華大学とはなんだったのか、
そして今後どうあるべきかを問う。

- 大島直人 (ゲームプロデューサー / 美術学部デザイン科 1986年卒)
- 新田英理子 (NPOスタッフ / 人文学部 1993年卒)
- 塩田千春 (現代美術家 / 美術学部造形学科 1996年卒)
- 石田祐康 (アニメーション監督 / マンガ学部アニメーション学科 2011年卒)

photographs by MATSURA Hideki (P.06、07、09) , Sunhi Mang (P.08)



1968年当時の美術科

京都精華大学は、新しい芸術と文化の創造者を育成する大学だ。1968年、美術科と英語英文科をもつ京都精華短期大学として、京都・岩倉の地に誕生した。

岩肌むき出しのキャンパス。簡易なプレハブ校舎。立派とはお世辞にもいえない環境だったが、京都で芸術を学べる初めての私立大学。集まった206名の新入生は、芸術やデザイン、英文学を学べる喜びにひたつた。

その後、京都精華短期大学において、芸術と文化に包括される学問領域は拡張されていく。絵画、デザイン、英文学に次いで染織コースを立ち上げ、73年にはマンガ分野と立体造形分野が加わった。79年、4年制大学になると同時に、京都の私学ではじめて美術学部を開設。87年には陶芸、版画、建築分野が加わった。また、89年には、長期の現地調査を学びの手法として人間について考察する人文学部が誕生した。

その後も躍進は続く。2000年にマンガ学科を、06年にマンガ学部をつくり、サブカルチャーとして若者に絶大な人気があったマンガを高等教育に取り入れた。メディアには「高等教育にふさわしくない」と批判されたが、全国から大勢の学生が集まった。さらに今年13年は音楽とファッションを学ぶポピュラーカルチャー学部を開設。現在の若者のアイデンティティを形成する音楽、ファッションから人間と社会を考察する、まったく新しい学問領域に斬り込んだ。

例えば、京都精華大学の歴史とは、高等教育における既成の価値観への破壊と挑戦の連続であった。と同時に、既存の価値観に息苦しさを感じる若者を解放する領域を取り込んできたとも言える。そもそも人間の本質に迫る「芸術」や「文化」の領域こそが、時代時代において、とくに感性のするどい若者の未来をひらく可能性を秘めているのではないだろうか。

世界情勢、政治、経済、学校社会、そのすべてが不安定な今、高校生の多くは将来の仕事に直結するかに映る、資格が取得できる医療や福祉の大学を選ぶ傾向にある。そんななかで芸術を学ぶことを選ぶ高校生は少数派だ。今、芸術・文化を大学で学ぶ意義が問われている。

この春卒業した学生を含め、卒業生は2万7000人にのぼる。45年間、絵を描くこと、造形物をつくること、文章を書くこと、自分を表現することに喜びを感じる学生たちが、京都精華大学に期待をし、母校として選んできた。芸術や文化を学ぶ意義。その答えを明らかにするならば、京都精華大学で学んだ学生の「その後」を追いかけたい。

今回4人の卒業生を訪ねた。世代も学んだ専門領域も異なる4人が芸術や文化を通して京都精華大学で得たもの。現在やこの先の人生にもつながっているものの存在を明らかにしてみたい。

京都精華大学は、新しい芸術と文化の創造者を育成する大学だ。1968年、美術科と英語英文科をもつ京都精華短期大学として、京都・岩倉の地に誕生した。

岩肌むき出しのキャンパス。簡易なプレハブ校舎。立派とはお世辞にもいえない環境だったが、京都で芸術を学べる初めての私立大学。集まった206名の新入生は、芸術やデザイン、英文学を学べる喜びにひたつた。

その後、京都精華短期大学において、芸術と文化に包括される学問領域は拡張されていく。絵画、デザイン、英文学に次いで染織コースを立ち上げ、73年にはマンガ分野と立体造形分野が加わった。79年、4年制大学になると同時に、京都の私学ではじめて美術学部を開設。87年には陶芸、版画、建築分野が加わった。また、89年には、長期の現地調査を学びの手法として人間について考察する人文学部が誕生した。

その後も躍進は続く。2000年にマンガ学科を、06年にマンガ学部をつくり、サブカルチャーとして若者に絶大な人気があったマンガを高等教育に取り入れた。メディアには「高等教育にふさわしくない」と批判されたが、全国から大勢の学生が集まった。さらに今年13年は音楽とファッションを学ぶポピュラーカルチャー学部を開設。現在の若者のアイデンティティを形成する音楽、ファッションから人間と社会を考察する、まったく新しい学問領域に斬り込んだ。

例えば、京都精華大学の歴史とは、高等教育における既成の価値観への破壊と挑戦の連続であった。と同時に、既存の価値観に息苦しさを感じる若者を解放する領域を取り込んできたとも言える。そもそも人間の本質に迫る「芸術」や「文化」の領域こそが、時代時代において、とくに感性のするどい若者の未来をひらく可能性を秘めているのではないだろうか。

世界情勢、政治、経済、学校社会、そのすべてが不安定な今、高校生の多くは将来の仕事に直結するかに映る、資格が取得できる医療や福祉の大学を選ぶ傾向にある。そんななかで芸術を学ぶことを選ぶ高校生は少数派だ。今、芸術・文化を大学で学ぶ意義が問われている。

この春卒業した学生を含め、卒業生は2万7000人にのぼる。45年間、絵を描くこと、造形物をつくること、文章を書くこと、自分を表現することに喜びを感じる学生たちが、京都精華大学に期待をし、母校として選んできた。芸術や文化を学ぶ意義。その答えを明らかにするならば、京都精華大学で学んだ学生の「その後」を追いかけたい。

今回4人の卒業生を訪ねた。世代も学んだ専門領域も異なる4人が芸術や文化を通して京都精華大学で得たもの。現在やこの先の人生にもつながっているものの存在を明らかにしてみたい。

ゲームプロデューサー 大島直人

美術学部デザイン学科1986年卒業。広告代理店を経て、87年5月にセガに入社。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ(初代)」や「ナイツ」のキャラクターデザインを担当。99年、石井洋児らと株式会社アートゥーンを設立し、数社の取締役、ディレクターを歴任。2010年、同氏と株式会社アーゼスト設立。



取締役・副社長という肩書きですが、いまもゲーム制作にプロデューサーという立場で関わっています。クライアントへのプレゼンテーションのほか、おもにはゲームの企画原案を担当しています。ゲーム制作に欠かせないコンセプトをつくる仕事です。実際に細部を担当するスタッフの仕事が企業ポリシーやゲームのコンセプトに反するとさわぎだす、というポジションですね(笑)。

少し前の作品になりますが、任天堂Wii™(2011 Nintendo(※))の「ジャンプランド」「ゴーストマンション」は私が企画原案から関わった仕事です。「ゴーストマンション」は空間をつかったゲーム。自分の部屋にいる見えないゴーストに向かってリモコンを向け、リモコンが反応したらテレビ画面へひびく姿が見えるという仕様です。こういうアイデア、コンセプトを考えているときに、いちばん楽しいですね。私がかつとも大切にしているこの「コンセプト」。じつは学生時代の恩師、坪内成晃先生に何度も言われたことなんです。コンセプトをつくり、人を動かす…つまりはヘッド(リーダー)になれと。

ゲーム開発には多くて200人を超え、少なくとも30人ほどの人間が関わります。意思統一をするためには、コンセプトが大切なんです。



NPO スタッフ 新田英理子

人文学部1993年卒業。大手印刷会社を経て、自律と責任ある市民社会を創るために、市民活動団体(NPO)の基盤整備を行う「日本NPOセンター」へ就職。以後、NPOの活動推進などに関わる。現在は、統括部門長として企業の社会貢献支援プロジェクト等に関わっている。

市民活動をしている人たちがもっと活躍できるように、インフラを整えるのが日本NPOセンターの仕事です。そのなかで私は、社会貢献をしたい企業の相談に乗ったり、実際のサービスを提案したりしています。たとえば、花王株式会社の社会貢献プロジェクトは全国各地の森づくり活動に携わる団体と学生とをつなぎ、学生の取材・記事作成によって団体の活動内容を社会にアピールできるしくみです。学生にも森づくりを体験してもらい、成長してもらえるプロジェクトになっています。NPOで働くことに興味をもったきっかけは、学生時代のタイのフィールドワークでした。私の人生を大きく変えてしまったんです。ラムの研究をしに行ったのですが、そこで日本の支援団体の人たちに出会いました。困っている人を助けたという思いはあったけれど、ボランティアではない職業としてできるかたちがあることに衝撃を受けました。

当時はODAで日本が世界一になった頃。日本は豊かで貧困が消えているかのような雰囲気なんだけど、世界ではまだ貧しい人がたくさんいる。国際協力にすごく興味があって、若い頃特有の正義感で燃えていましたね。それに、人文学部のさまざまな授業が視野を広げてくれました。授業はおもしろかったです。

ディテールになればなるほど、コンセプトが仕事の優先順位を決めているのです。

いまではゲーム業界でもコンセプトを立てるのは当たり前ですが、私が業界に入ったころは、コンセプトという概念をもたないまま制作が進んでいました。まずはコンセプトを立てる私のようなタイプはめずらしかったのです。何社か会社を移りましたが、私が追求してきたのは、コンセプトを最優先に、お客様に楽しんでもらうゲームをつくること。商品になるまでコンセプトが貫かれていくような環境が理想です。

学生時代から企画が得意で、どちらかといえば、縁の下の力持ちタイプ。よく先生方には「目立て! 他人にいいように使われるぞ!」と言われてきましたが、私は階段を一步步のぼって、器の広さと与えられるチャンスとが見合う、そんなバランスをとりながら進むほうが合っているんです。マイペースなのかもしれませんが、そんな僕に「変なことを考えるやつだ」と、仕事を依頼してくれる人たちがいるんですよ。

これからはゲームに限らず、いろんなことをやりたい。興味はつきないですね。これからはなにつくるにしても、コンセプトは必要になるでしょう。これはひと味違うぞという、とんでもないサービスをつくってみたいですね。

いつも「あなたはどう思うの?」と聞かれました。自分の考えを発言することがみんな平等に許される雰囲気だったんです。

卒業後はいったん民間企業で働いたのですが、やはりNPOで働くのは消えませんでした。もうひとつの転職の理由は、女性として働くロールモデルが身近になかったことでした。女性は男性のアシスタント的な働きを求められていることが多かった。今後どんなふうになりたいかを節目節目に考えるのですが、いま、なりたかった女性像になれているか、と問われれば、それなりになっているんじゃないかな(笑)。

これから10年後の目標は、自分がやるべきことを主体的にやりたいです。いま日本社会は縮こまっていて、リスクを恐れているのびびりしています。日本NPOセンターや私たちが理想とする未来と逆行していくことに対するジレンマを感じます。

多様性を認める。…言葉でいうのは簡単ですが、それはかなりむずかしいことです。同質のものに親しみをいだく傾向にあり、ちがいを認めながら、前向きに問題を解決していくのはむずかしい。それでも世の中を変えていく、社会を変えるエンジンまわしていかなくては、と思っています。

※ Wii は任天堂の商標です



アニメーション監督 石田祐康

マンガ学部アニメーション学科 2011 年卒業。在学中に自主制作アニメーション「フミコの告白」を動画サイトに公開し、爆発的な再生数を記録。第 14 回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞など数々の賞を受賞した。また、卒業制作として発表した「rain town」も第 15 回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門新人賞などを受賞。現在は、新進気鋭のアニメーション作家が集まるスタジオコロロドに所属。最新作「陽なたのアオシグレ」が 2013 年秋に劇場公開を果たす。



「陽なたのアオシグレ」より



《ありがとうの手紙》2013, photograph: Sunhi Mang



現代美術家 塩田千春

美術学部造形学科 1996 年卒業。卒業後、ハンブルグ美術大学を経て、現在はベルリンを拠点に活躍。2008 年に芸術選奨文部科学大臣賞を受賞。毎年、世界各国で展覧会を精力的に行うほか、舞台美術などの新たな分野へも挑戦している。

ドイツを拠点に作家活動をしている。靴やトランク、イスなど、もとは誰かのものであったモノや空間がもつ「記憶」や「存在」を、観ている人にそこにあるかのように感じてもらえるような大規模なインスタレーション作品をつくってきました。今は、モンペリエールのカレ・サン・タンヌ教会、イギリスのターナーギャラリー、アメリカのピッツバーグ、ブリュッセルのダニエル・テンブロンギャラリーでの個展と、ウォルフスブルグ美術館、イスラエルの美術館、台湾のアジアンアートビエンナーレでのグループ展などいま世界各国で個展、グループ展を9つ開催しています。今年は少し多い方ですね。

学生時代も学内の教室やギャラリーで、年に6回くらい展覧会をやっていました。それがいままもずっと続いている感じです。その頃の自由な環境が、私の作家人生に影響を与えていると思います。美術家は美大を卒業しているからといってなれる仕事ではありませんよね。ですから、在学中に作家としての基盤を完成しておかなければいけません。自主的に動き、作品をつくり、発表し続けることが大切です。在学中にできるだけの数の展覧会をやっていたので、はじめて美術館で個展をしたときでも怖く感じませんでした。インスタレーションという表現に

アニメーション監督として初の劇場公開が決まりました。卒業して3年目ですが、この最新作「陽なたのアオシグレ」はいま所属しているスタジオコロロドではじめてつくった作品です。去年の4月から毎日喫茶店に通いつめてアイデアを絵にしたり、文章にまとめたりしていました。ちょっとしたマンガ家さんの毎日みたいですね。あまりに自由だったもので、いいのかなーと思いつつながら、作品づくりに集中していきました。10月頃から本格的に、監督として作画や美術や撮影をすべてチェックしていきました。

どんな作品をつくらうかと考えたとき、やったことのないことをやろうと思えました。アニメーションの基礎ともいえる作品をつくらうと決めました。変わった作品をつくる前に基本をやっておかなくては、という思いも強かったんです。「陽なたのアオシグレ」には、主人公がどういうアクションを起こして、どういう結果になるかという起承転結があります。エンタテインメントとしておさえておかななくてはいけないことをきっちりやりました。

じつは今回、p-r-i-m-i-vで募ったスタッフに手取り足取り技術指導をしながらつくったんです。なので、学生のとことやってることは一緒だなあと思う瞬間がよくあります。そういう影響もあるのか、仕上

たどり着いたのも、大学での授業がきっかけでした。授業で出された課題で「自由になにかをして、なにかを提出する」というものがあつたんです。旅行に行ってもいいし、めだかを飼ってもいい。ただ、旅行に行つたなら切符を、めだかを飼つたなら観察日記を、というようになにかしら記録を残さないとい。中学・高校と束縛された課題のもとで育つたのでなにをしようかかわからなくて悩んでしまいました。結局、100号の油絵を描いたのですが、キャンバスと油絵具にしばらくはるることなく自分のマテリアルで何か表現できないかと考え始めるきっかけになったのです。

作家として生きるうえで大事なことは、どこにも属さないで自由な身でいること。だから突拍子もないアイデアが浮かぶと思うのです。裏を返せば、自由の中に放り出されても作家として生きていけるだけの強い意思が必要だということ。手を取り足を取り教育してくれる大学でなくてよかったですね。

最近、アトリエをベルリンの壁の跡地にある監視塔につくりました。壁はもうないけれど、確実に痕跡としてその歴史があつたことがわかる空間です。その空間のように今は不在である空間に確実に存在するものをテーマに、今後も作品をつくっていきたくと思っています。

がりに自主制作っぽさがでているんです。自主制作アニメーションから一歩抜け出したい気持ちと、よくある商業作品にしたいくない気持ちの両方があつたので、そのバランスが丁度いいんです。

学生時代につくった自主制作アニメーションは2本あつて、授業で学んだセオリー通りの工程をふんで制作したのが「フミコの告白」、入学時からの構想をかたちにしたのが卒業制作の「rain town」です。たくさん賞もいただいたのですが、これらをつくることで、自分がアニメーションというひとつのものに没頭できることを、より明確にできたことが財産だと思っています。アニメーションは長い時間をかけて制作していくものだし、大変なこと多いのですが、僕にとっては夢中で付き合っていくことができるものなのです。

今後の目標としては、これから商業作品をつくらっていくと思えます。より多くの人に見て喜んでほしいので、次につくるものは、おのずと向こうからやってくると思いますね。いま自分がなにつくるべきか、それは自然とわかるものです。それに、スタジオコロロドは自ら企画、製作にたずさわるなど業界の中でチャレンジしている特殊なスタジオです。そんな仲間にとっても、自分にとっても満足できる作品をめざしたいです。

自分の答えを探求する、 芸術と文化の学び。

学長の坪内成晃が、学生に向かつて、教職員に向かつて、常日頃から語りかけることがある。京都精華大学の教育分野は、芸術と文化だ。つまりは表現することである。教職員の仕事は、答えを教えるのではない。学生自身が自分なりの答えを探求していくサポートをすることだ。

芸術で自己実現を果たす。デザインすることで個人や企業、社会の課題を解決する。カルチャーを発信することで世の中を明るく楽しいものにする。言葉の力で、人と人をつなぎ、社会を動かすしくみをつくる。京都精華大学で芸術や文化を学ぶということとは、表現を通して自己を確立し、社会を変革する力を身につけることなのだ。

本誌で紹介する卒業生は一部だが、みな自身の目で社会をとらえ、この社会において自分の表現でなにをすべきかを考えながら生きている。芸術と文化と

いう答えのない学びの中で、自分自身の答えを見つける体験をしてきたことが、未来を明るく主体的なものにしていくのだから。「大手企業に就職すれば安泰」というような幻想ではなく、自分にとっての真の喜びを知り、自分で判断し、自身の人生を選び取っていくこと。それは人間としてゆたかな生き方だ。

京都精華大学は今年45周年を迎えた。学生数は4000人規模になるまで成長したが、いまこそ京都精華大学の教育を確立する時期だと教職員らは考えている。50年、そして100年後も、芸術や文化の領域において世界を変える人間を育てる、そして真のゆたかさを知る人間を育てる。それが京都精華大学の存在意義であり、人間がゆたかに暮らせる社会をつくるための重要な使命を担っていることと信じている。

学長コラム セイカ幻史 ②

悼画 II 坪内成晃

セイカを愛した人たちの出会いはあるから私たちは生きていく
亡くなった多くの人たちからさすけられたもので
明日がある
これからも豊かな出会いが
いっぱいある大学でありたい

岡本清一（2001年没・初代学長）
教職員も学生もすべて、まず人間として尊重され
自由自治の波うつ新しい大学を
これから創造していきたいことなのである

寺山修司（1983年没・詩人）
ぼくは、アクビをする人間は戦争犯罪者より
もっと悪いとおもっている。自分が生きていくことに
対して情熱を失うくらい
おそろしいことはない

佐川美代太郎（2009年没・マンガ分野教員）
教育するっていうことはセイカでもトイ
でも同じだ

中原佑介（2011年没・元学長）
大学のモットーである自由は、画一化に対する
個性であるという努力によって得られるもの
という意味で自由である

藤枝淳子（2011年没・人文学部教員）
学生には迷って迷って、自分らしい生き方を見つけてほしいですな

手塚治虫（1989年没・マンガ家）

大江秀雄（2008年没・用務員）
セイカの学生さんと木野の自然とは友達です

メヒウス（2012年没・
仏バンドメンバー作家）

深作光貞（1991年没・元学長）
われわれの大学で
未知の自分の探究を
試みるべきだ

大沢真一郎（2013年没・人文学部教員）
大切なのはキャンパスに自分たちの手でもっと
自由で自主的な「場」をつくることじゃないかな

金田辰弘（1996年没・
洋画分野教員）
マチュエルと人間
には光と影がある

田所伴樹（1997年没・事務局長）
70年代に初めて事務局長の公選が行われ、どういうわけか
僕が選ばれたんですが、
皆で力を合わせて仕事をしていくことに懸命で、誰が長だとか
役割がどうであったことには誰も頓着していなかったですね



「全学共通写真スタジオ」の立ち上げにたずさわった教員からのコメント

「光をコントロールしやすい白い部屋というのはありそうでなかなかありません。写真撮影には理想的な空間ができました」



北野裕之
芸術学部版画コース教員
専門分野：写真、版画

「撮影の役割に特化した空間に分けることで撮影しやすいスタジオになりました。学生にはどんどん活用してもらいたいですね」



山口義順
デザイン学部イラストコース教員
専門分野：写真、シルクスクリーン

「全学共通写真スタジオ」が完成

2013年10月より、全学部の学生・教職員が利用可能な「全学共有写真スタジオ」（風光館2階F-211）がオープンした。「全学共通写真スタジオ」には用途の異なる3つの本格的な写真スタジオがあり、その広大なスペースは西日本最大級だ。平面・立体作品の撮影、人物撮影、記録写真の撮影など、平面・立体の制作を行う学生や写真表現を究めたい学生の希望に応える設備が整う。

特別な撮影技術をもたずとも気軽に利用できるよう、照明機材から内装にいたるまで安全性・使いやすさを重視している。照明は温度上昇に伴う火傷などの事故を防ぐために、電球よりも熱量が低く、色味の再現性が高い蛍光灯を採用。照明器具の適切な設置場所などを記した、初心者にもわかりやすい撮影マニュアルが用意されている。

スタジオ利用に際し、時間帯によっては使用ライセンスが必要。写真に興味がある学生はもちろん、就職活動で必要となるポートフォリオ資料の撮影にも役立てることができる。

機材について

- カメラは要持参。
(情報館メディアセンターにてカメラ貸出制度あり)
- 三脚、レフ板、照明器具、バック紙は貸出可能。

使用可能時間帯

- 月～金曜日 9:00～20:00 (授業日に限る)
- 9:00～18:00 はライセンス取得者のみ使用可能。
- 18:00～20:00 は技術補助員が常駐。
ライセンスがなくても使用可能。



C ゾーン (平面作品撮影)

壁に作品を掛けて平面作品を撮影することができる。大型作品にも対応。キャンバス、パネル、紙作品の撮影ができるため、絵画作品の撮影に向いている。スキャナーでとりこむときに黒鉛が反射して色の再現が難しいデッサン画の撮影も行える。



B ゾーン (立体作品撮影)

立体物の撮影ができるBゾーンは、陶芸や彫刻、プロダクトの作品撮影に向いている。照明は前から当てることができるが、必要に応じて左右や上部にも追加することができる。バック紙を用いての撮影が可能で、バック紙は暖色、寒色、無彩色など多彩なカラーがそろっている。また、人物撮影も可能。



A ゾーン

人物撮影などで使用。角に影がささないよう、壁と床との境界がR状の曲面(ホリゾン)になっている。天井部には均一に光を当てることができる大型のストロボ(フラッシュ)が備えつけられている。また、Aゾーンにはロフトがあり、高いところから安定した姿勢で撮影することも可能。※現在ストロボは専門の技術をもった教員が指導に当たる「写真技法演習」などの授業内での使用のみに制限。

01 京都精華大学創立45周年記念事業として、ダライ・ラマ14世講演会を開催

京都精華大学45周年記念事業として、ダライ・ラマ14世を招いた講演会を2日間開催する。京都精華大学の理念とも共通する「人間尊重」を活動の根幹とし、非暴力による問題解決に取り組んでいるダライ・ラマ14世とともに、今日の世界に向けてメッセージを発信する講演会となる予定だ。

11月23日は在学生・卒業生・在学生保護者・高校生を対象に開催。11月24日は一般にも対象を広げ、作家のよしもとばなな氏をゲストに迎えて開催される。

「世界を自由にするための方法―学生との対話―」

【日時】11月23日(土) 13時半〜15時半

【講演者】ダライ・ラマ14世

【司会進行】レベッカ・ジェニスン(人文学部教員)

【形式】単独講演後、学生と対話

【場所】京都精華大学 体育館

【参加対象者】在学生、在学生保護者、卒業生、教職員、高校生

【定員】1600名

【入場料】無料

「世界を自由にするための方法―宗家と芸術家の視点からダライ・ラマ14世と対話―」

04 「クリエイティブ・ラボ・プロジェクト2013」を開催

「クリエイティブ・ラボ・プロジェクト」とは、年に一度、世界的に活躍するゲストを講師に招いて、全学部生、院生を対象に、レクチャーやワークショップを行うプロジェクト。

今年度は、オランダのプロダクトデザイナー・建築家・テキスタイル研究者であるサミラ・ブーン氏をゲスト講師に招いた。2日間の日程で、プロダクトデザインのレクチャーや、アイデアからプロダクトデザインを起こすワークショップなどを行った。



05 「TOKYO DESIGNERS WEEK 2013」にデザイン学部学生が参加

10月26日〜11月4日まで、東京・明治神宮外苑にて開催された「TOKYO DESIGNERS WEEK 2013」にデザイン学部学生が参加した。

「タジオジブリ作品や、『GHOST IN SHELL 攻殻機動隊』などの押井守監督作品がある。授業ではアニメーション音響を制作する実習科目を担当。」

「形式」よしもとばなな氏、ダライ・ラマ14世が各々講演後、対話

【場所】国立京都国際会館 大会議場

【参加対象者】一般、在学生、在学生保護者、卒業生、教職員

【定員】1800名

【入場料】無料



02 アニメーションコース教員に音響監督の若林和弘氏が就任

2014年4月よりマンガ学部アニメーションコースの教員に、音響監督の若林和弘氏が就任が決定した。

若林和弘(アニメーション音響監督) 1964年生まれ、東京都出身。音響を演出した主な劇場作品に『ものけ姫』、『千と千尋の神隠し』などのス

デザイン学部プロダクトデザイン学科と建築学科の学生やデザイン学部の教員が参加した。

雲の中の世界をイメージした建築学科の学生作品「夢見雲」は、ユニークな外観で来場者から人気を博した。



06 学生が学生の就職活動をサポートする「ピア・サポート制度」がスタート

今秋、学生相互によるキャリア支援・サポートを行うピア・サポート制度がスタートした。すでに就職活動を終えた学生がピア・サポーターとして、自身の経験をもとに就職やキャリアの相談に応じる。毎週月〜金曜日の昼休みに、予約制の相談会をキャリア支援課にて行っている。

この制度の広報活動として、ピア・サポーターの学生たちが自主的にPRキャラクターをつくったり、Twitterを運営するなど、活発な動きを見せている。

03 岡本清一記念講座にて、石川九楊が講演

京都精華大学・初代学長の岡本清一が掲げた建学の理念を検証することを目的に、日本と世界を考える講演会「岡本清一記念講座」が2008年より開催されている。

今年度は書家で文字文明研究者である石川九楊(デザイン学部グラフィックデザインコース教員)が、アジア文化の視点から日本国憲法を読み解いた。大日本帝国憲法や日本国憲法の前文、第9条に書かれた言葉を解説しながら、日本人の思想や精神性を浮き彫りにした。また、第9条について「戦争は自分たちの代で終わらせよう、という思いが声になったもの。第9条は希望の青空のようだ」と述べた。



若林和弘氏

07 教員の活躍

著作をはじめ、展覧会、作品発表など、京都精華大学の教員の活躍を紹介する。

『ラティノ』2巻

おおひなたごう(ギャグマンガコース教員/マンガ家) / 講談社

見た目は恐竜、中身はガール? ラティノのおかしな生態をふんわり描く、風変わりショートコミック。第2弾発売。「モーニング」にて連載中。

『メロポンだし!』1巻

東村アキコ(マンガ学部客員教員/マンガ家) / 講談社

芸能人になりたくて地球に来たメロポンと人間の交流を描いたコメディ作品。「モーニング」にて連載中。

『どうして人はキスをしたくなるんだろう?』

みうらじゅん(マンガ学部客員教員/マンガ家) / 集英社

みうらじゅんと宮藤官九郎氏がくだらなすぎて今さら人に聞くのは恥ずかしい素朴な疑問に真っ向から挑む。

『イメージと意味の本記号を読み解くトローニングブック』(「This Means This, This Means That-Auser's guide to semantics」シモン・ホール和訳)

前田茂（人文学部教員／映画芸術論・美学研究者）／フィルムアート社
発想力と論理力を身につけるため
の、たのしい記号学入門書。

『メディア技術史—デジタル社会の系譜と行方』
谷口文和（音楽コース教員）他／北樹出版

メディアの萌芽、活版印刷・幻燈からケータイ・コンピュータの最先端まで、技術の歴史を紐解くことにより、人間の文化を捉え、我々の今とこれからを考える一冊。

◎CD

『TOKIO COVERS』

『Tide』

『Ride on Tide』

高野寛（音楽コース教員／ミュージシャン）／SUN BURST
デビュー25周年記念・第1弾として、アルバム3タイトルを同時リリース。

『Manners』

藤原ヒロシ（ポピュラーカルチャー学部客員教員／ミュージシャン）／Sony Music Associated Records(SMAR)
YO-KING 氏のユニット「AOEQ」のカバーや、うとうせいこう氏とのユニット「SUBLIMINAL」のカバーなどを収録した全12曲入りのアルバム。

08 アニメーションコース卒業生
石田祐康さんの劇場デビュー作品「陽なたのアオシグレ」が公開

マンガ学部アニメーションコース卒業生の石田祐康さん監督の劇場デビュー作品「陽なたのアオシグレ」が公開された。

石田さんは在学中の2009年に自主制作アニメ「フミコの告白」を発表し、第14回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門優秀賞など、数々の賞を受賞。11年には卒業制作として手掛けた短編アニメ「Bin Town」が、第15回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門新人賞を受賞している。

初の劇場公開作品となる「陽なたのアオシグレ」は、内気な主人公の少年「ヒナタ」が、転校が決まっている片思いの相手「シグレ」に思いを伝えるため走り出すというストーリー。11月9日よりシネ・リーブル池袋ほかに公開。



12 カートゥーンコース3年生の草刈紫野さんが「第22回那須良輔風刺漫画大賞」大賞を受賞

「第22回那須良輔風刺漫画大賞」において、マンガ学部カートゥーンコース3年生の草刈紫野さんの作品「あの中に入りたい：待機児童の想い」が一般部門で大賞を受賞した。

同賞は政治風刺漫画家の那須良輔氏の故郷・熊本県球磨郡湯前町主催の、1コマ〜4コマ風刺漫画の公募展。今年度は一般部門では326点の応募があった。受賞作品展覧会は湯前まんが美術館にて12月上旬を予定。



13 カートゥーンコース4年生の相田実来さんが「第2回まんが王国とっとり国際マンガコンテスト」審査員特別賞を受賞

「第2回まんが王国とっとり国際マンガコンテスト」において、マンガ学部カートゥーンコース4年生の相田実

09 マンガプロデュースコース卒業生の金城宗幸さん原作品が映画化決定

マンガ学部マンガプロデュースコース卒業生の金城宗幸さんが原作を担当し、藤村緋二氏が作画を担当するマンガ「神様の言うとおり」が映画化されることが決定した。2014年に全国東宝系で公開予定。

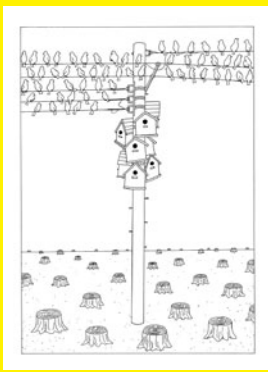
現在、「週刊少年マガジン」で「神様の言うとおり」が連載中。10月にはコミックス最新刊「神様の言うとおり」4巻が発売された。



10 版画コース4年生の杉本奈奈重さんが「アワガミ国際ミニプリント展」で準大賞を受賞

「アワガミ国際ミニプリント展」において、芸術学部版画コース4年生の杉本奈奈重さんの作品が準大賞を受賞した。同展はプロ、アマを問わないオープンな公募展として開催。世界39カ国から約1000点の作品の応募があ

来さんの作品「居場所」が審査員特別賞を受賞した。同コンテストは「まんが王国とっとり国家戦略プロジェクト」の一環として開催され、優秀なマンガ作品を発掘し、マンガに対する関心を広く喚起することを目的としている。第2回となる今年は、「環境」をテーマとした520点の応募作品の中から、9点の入賞作品が選ばれた。受賞作を収録した作品集は11月以降に鳥取県内の各書店にて販売が予定されている。



14 ストーリーマンガコース卒業生の辻井ミキさんが「第6回金のティアラ賞」銅賞を受賞

「第6回金のティアラ大賞」において、マンガ学部ストーリーマンガコース卒業生辻井ミキさんの作品「いつわり恋模様」が銅賞を受賞した。受賞作品は「ザマーガレット」10月号（8月24日発売／集英社）に掲載された。

11 建築コース学生が「京都デザイン賞」に入選

「京都デザイン賞2013」において、デザイン学部建築コース（田中充子スタジオ）の学生3名が入選を果たした。今回入選した作品は、2013年度前期の授業内で制作された。



り、審査の結果、受賞・入選作品が選出された。

【入選】

「大屋根と庭の迎賓館」

石原和海（建築コース3年生）

「東山岡崎 garden museum」

坂口奈津希（建築コース4年生）

【連名賞】

中村瑞恵（建築コース4年生）



「ありがとう」三木梨恵（2012年度 洋画コース卒業制作）

○訃報

マンガ学部アニメーションコース教員の小川博司さんが8月7日にご逝去されました。小川さんには2006年のアニメーション学科創設時からアニメーション制作に関わる人材の育成にご尽力いただきました。謹んでご冥福をお祈り申し上げます。

「小川博司先生を偲んで」

小川先生が逝ってしまった。なんとも寂しい。

小川さんはアニメーション学科立ち上げと一緒にやってきた同志だった。学科が始まって1年ぐらいたったときのことだ。僕の研究室に来て「監督（小川さんは僕のことをいつもカントクと呼んでいた）そろそろ僕のことを小川さんと呼ぶのやめてもらえませんか？」と言った。映画の現場では、付き合いが近くなるにしたがつて、スタッフ間の呼び方が変わってゆく。「さん」付けで呼んでる間はお互いに距離をおいて、なかなか本音では話さない。関係が深まると、いつの間にか「ちゃん」付けになってゆく。

小川さんは僕に「そろそろ本音で話せる関係を作ってくれ」と言いたかったのだ。その日から僕は小川先生を「小川ちゃん」と呼ぶようになった。小川先生の対応もその時から緊張を解いて柔らかくなったように思えた。小川先生はそんな繊細な優しさを持った人だった。

教育についても、複雑なアニメーション技法をどう学生に教えたらいいかを随分と工夫されていた。

そんな教育のなかでも、小川先生は「3コマの美学」というものを研究されていた。少し専門的な話になるが、アニメーションは1秒間という時間を24分割した静止画を連続した映

像として映すことで絵に（動き）を与えるという技法なのだ。1/24コマに1枚ずつ絵を描いて（動き）を表現する技法をフルアニメーションと呼んでいる。それをTVアニメの合理化の考え方から3コマ撮り、つまり同じ1枚の絵を3フレームずつ撮ることによって、1秒間に8枚（フルでは24枚）描けばよいという技法が考案された。小川先生は研究室で、デイズニーなどのフルアニメーションと対比して3コマ撮りによる1枚の絵の造形のデフォルメなどを密かに研究していた。それはある意味、アニメ業界に残るフルアニメーション信仰に対する挑戦のようにも思えた。アニメーションの業界での先輩にあたる僕と「3コマの美学」について侃々諤々の議論ができる日を楽しみにしていたように思えてならない。僕もまた密かに待っていた。その日が来る前に逝ってしまうなど考えてもいなかった。残念だ……。

（杉井ギサブロー／マンガ学部アニメーションコース教員）

セイカ事典 ま行

京都精華大学に関わりの深い人、事、物を解説する。

ま マンガ学部【まんががくぶ】

1973年のマンガクラス設置、2000年のマンガ学科設立を経て、06年に日本初のマンガ学部を開設。現在はカートゥーン、ストーリーマンガ、マンガプロデュース、ギャグマンガ、キャラクターデザイン、アニメーションの6コースからなる。収容定員232名。マンガ・アニメコンテンツを生み出すすべての人材を育成している。

む 村岡三郎【むらおかさぶろう】

1928-2013.彫刻家。1993年から99年まで美術学部造形学科、2000年から02年まで芸術学部造形学科に在籍。鉄や塩などの基本的な物質を素材に、熱や振動といったエネルギー現象を視覚化する作品などで戦後の現代美術をリードした。90年のヴェネツィア・ビエンナーレに日本代表作家として参加。

め 明窓館【めいそうかん】

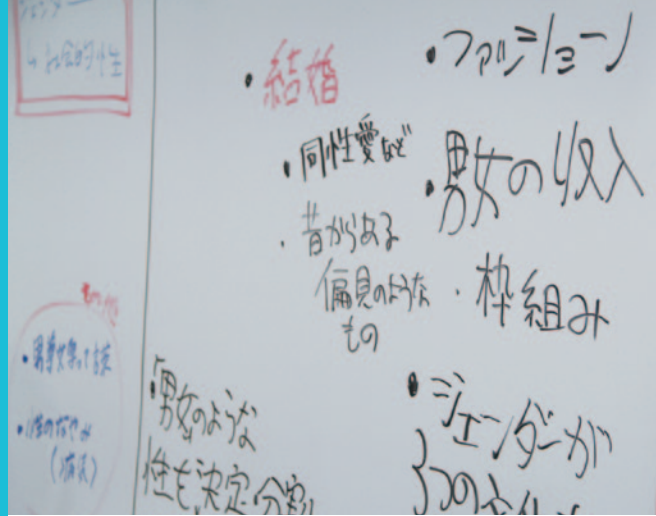
1972年竣工。83年増築。2階のM-201大講義室は600人を収容。通常の授業で使用するほか、過去にはメビウス氏（フランスのマンガ家）、大友克洋氏（マンガ家、映画監督）など著名人による大規模な講演会も行われている。

メディアセンター【めでいあせんたー】

情報館内にある施設。ビデオ、プリント、テキスト、サウンド等の編集に関わる様々な機器を備える。大学創立時からの講演会の記録映像を保管しており、いつでも視聴が可能。

も モアイ【もあい】

清風館と明窓館の間にあるオブジェ。新入生歓迎コンパなどで学生が多く集う場所に隣接していたため、自然と皆に愛されるように。2005年、清風館建設時に一時撤去された際には、「モアイを返せ」と学生たちから声が上がった。



研究室探訪

先生の研究室、授業を訪ねて。

人文学部 山田研究室

山田創平

人文学部教員。専門は地域研究(AIDS・差別・セクシュアリティ・ジェンダー)。京都の若手アーティストの支援を行う「東山アーティスト・プレイメント・サービス実行委員会(HAPS)」の委員や、国内外の様々な芸術祭でリサーチやコンセプトデザインを行っている。

学生時代に京都を拠点として世界的に活躍するパフォーマンクス集団「ダムタイプ」のメンバーと出会い、芸術やセクシュアリティについて深く考えるようになったという山田創平先生。

ゼミにはジェンダー(社会・文化的な性のありよう)や、社会の中での差別・偏見に関心をもつ者が集まる。中には自らがセクシュアルマイノリティであることを表明している学生もいる。なんらかの課題を抱え、自分に原因があると悩んでいるケースも多い。しかし悩みの根源には「近代」や資本主義、さらにはジェンダーが深く関わっている。父が働き、母が家事や育児をするという家族制度を前提とした社会の成立が、近代のジェンダーを生み出し、その枠に当てはまらない人々は、社会にそぐわない存在として排除されてきた。

「こういつた歴史や経緯がきちんと研究によって検証され理論化されている」と知ることで、あたりまえと思いついでいたものがそうではなく、さらには別の生き方があるかもしれないと気がついてもらいたいです。

授業ではジェンダー論の文献購読や、ジェンダーを題材にした映像の鑑賞を行い、グループワークで意見を共有する。心が通じ合う瞬間が生まれ、誰かと話すことを楽しいと感じたときに、これまでは問題を自分のせいだと引き受けてきた学生たちも、徐々に主体性を獲得していくのだという。

「受け身ではなく自発的に行動するエネルギーをもち、世の中に対して自分の意見をもてるようになってほしい」。世の中のアたりまえから解放された柔軟な思考力を学生たちは手に入れるだろう。そして、それは多様性が認められる未来の社会へとつながっていくのだ。

Book Review

教員のブックレビュー

マンガ学部・すがやみつるが選ぶ「僕の人生を変えた」本



僕は21歳でマンガ家デビューしました。ネタやアイデアで勝負しようと思っていたので、20代の頃は読書日記もつけていました。ジャンルを問わずなんでも読みますが、そのなかでも、僕の人生を変えた本を紹介します。

まずは中学3年生の時に読んだ「少年のためのマンガ家入門」。小学生の時には手塚治虫先生監修の『マンガのかきかた』を読んで友達とマンガを描きあったりしていました。マンガ家になろうと固く決意したのはこの本と出会ったことがきっかけです。石ノ森章太郎先生が、時間経過や心理描写を映画のように背景だけで表す、という手法をマンガに用いていたことを知り、当時はすごく驚きましたね。また、

宮城から東京に出てきてマンガ家になった石ノ森先生の話は、マンガ少年の胸を熱くさせるものがありました。

2冊目は高田正純さんの『データベースを使いこなすー英語でとる世界情報』。1980年代半ばにはこの本を頼りにパソコン通信を始めました。F1などのモータースポーツが好きで、英語を使って日本にあまり入ってこない海外の情報を必死で得たりしていましたね。ネットの世界に触れていなければ、北米やヨーロッパに多くの友人・知人ができるなんてことはなかったかもしれません。

最後に紹介する辺見じゅんさんの『収容所から来た遺書』は、私の内面に影響を与えた本です。日本に残してきた家族や国の未来を考え、父親の凜とした思いを最期まで捨てなかつた主人公の生き方に、脳天に杭を打ちこま

すがやみつる

マンガ学部キャラクターデザインコース教員。マンガ家。代表作は「ゲームセンターあらし」、「こんにちマイコン」など。ゲーム、プラモデル、パソコンなどを題材にし、玩具メーカーとのタイアップにより特定のホビーをフィーチャーする「ホビーマンガ」のジャンルを少年誌で確立させる。



『少年のためのマンガ家入門』石森章太郎※(秋田書店)

幾多のマンガ家を輩出したマンガ入門書のバイブル。マンガの基本的なテクニックや精神を、自叙伝とともに記した一冊。(※発売時1965年のペンネーム)



『データベースを使いこなすー英語でとる世界情報』高田正純(講談社現代新書)

「パソコン」「英語」「情報」三位一体の攻略法を自らの体験に即して紹介し、電子メールの楽しさなどテレコミュニケーションの魅力を案内する。



『収容所(ラーゲリ)から来た遺書』辺見じゅん(文藝春秋)

戦時中は満州鉄道に勤務し、戦後はシベリアに抑留され、やがてがんに侵された主人公。家族に宛てて綴った遺書を、抑留されていた仲間たちが決死の思いで届けるノンフィクション。

れたような気がしましたね。自分の子どもが幼い時期だったので、この作品と出会い、父親として子どもに恥じない振る舞いをしなければ、という念が強くなりました。

改めて3冊をながめてみると、人生の転機となったのがはじめての2冊。そして、前ばかり見て突っ走っていた時に、「子どもや家族よりも仕事を優先してきたが、はたしてこのままでいいのか?」とふと立ち止まり、考えることになったのが3冊目。学生たちにも自分に新たな世界をもたらし、人生の指針となってくれるような、そんな衝撃的な本に出会ってもらいたいですね。

イベント紹介

京都精華大学に関するイベントを案内する。一般の方も聴講、参加が可能。

●デザイン学部建築学科・連続レクチャーシリーズ
「2013年後期プログラム可能性の空間」[空間論演習2]

建築コース教員、ゲスト講師が空間をめぐる対談や講演を行う。

【日時】11月23日(土) 13時
【申込】不要

「よみがえらす」

森本千絵(コミュニケーション・ディレクター) × 鞍田崇(哲学者/建築コース非常勤講師)

【日時】11月30日(土) 13時

「建築を学ぶということ」

葉山勉(建築家/建築コース教員)

【日時】12月7日(土) 13時

「これまでとこれからのあいだで」

島田陽(建築家) × 荒谷省午(建築家/建築コース非常勤講師)

【日時】12月14日(土) 13時

「建築と家具の関係性、日本と世界の関係性」

川邊公太郎(フアンシングクリエイター)

【日時】12月21日(土) 13時

「ひろいあげる」
初雪・ボッケ(アクセサリユニット/浅野英雄+浅野真左子) × 鞍田崇

【日時】2014年1月11日(土) 13時

【場所】京都精華大学 風光館3階 F331
【申込】不要
【問い合わせ先】京都精華大学デザイン学部建築学科
E-mail: architec@kyoto-seika.ac.jp

●デザイン学部・デザイン研究科教員
石川九楊連続「公開」講座

「国字論」東アジア文明圏とは何か

石川九楊(デザイン学部・デザイン研究科教員)による連続公開講座。

【日時】第6回12月12日(木) 偽字考

【時間】13時~14時30分

【場所】京都精華大学 春秋館2階 S201

【申込】不要

【問い合わせ先】京都精華大学 教務課

(片田・西島) 075-702-5129

●京都国際マンガミュージアム展覧会
京都国際マンガミュージアム特別展
絵師100人展 03京都篇

マンガをはじめ、アニメやゲーム、ライトノベルといわれる小説の挿絵といたった領域で活躍するイラストレーター(絵師) 総勢105名が日本の一景をテーマに描き下ろしたイラストを展示する。

【期間】12月7日(土) ~ 2014年2月11日(火・祝)

【場所】京都国際マンガミュージアム 2階ギャラリー1・2・3

小野佐世男
『モダンガール・南方美人・自転車娘』

1930年代から50年代にかけて、諷刺漫画雑誌や新聞小説の挿絵などで筆を振るい、映画やラジオにも出演するなど、様々なメディアで大活躍した画家・漫画家の小野佐世男の原画や掲載誌等を展示する。

【期間】2014年2月11日(火・祝)

【場所】京都国際マンガミュージアム 2階ギャラリー4・6

京都国際マンガミュージアム

【開館時間】10時~18時(入館は17時30分まで)

【休館日】水曜日

www.kyotomm.jp

京都精華大学とは

京都精華大学は表現の大学です。2013年4月にポピュラーカルチャー学部を開設。さらに、デザイン学部にはイラスト学科、マンガ学部にはギャグマンガコース、キャラクターデザインコースを新設しました。ポピュラーカルチャー、芸術、デザイン、マンガ、人文あわせて5学部編成となり、新しい文化と社会を創造する人材育成をさらに進化させていきます。

ご支援くださるみなさまへ ~ご寄付のお願い~

様々な支援に関して、ご寄付のご協力をお願いしております。

「学生奨学金制度への支援」、「学生生活への支援」、「文化振興活動への支援」、「国際交流活動の支援」、「教育・研究設備整備事業への支援」より寄付使途を選んでいただき、みなさまのご意向にかなう運用をしています。お申し込みは、銀行窓口、もしくは、インターネット上でのクレジットカード決済にてご寄付いただけます。

この寄付金は、文部科学省から「特定公益増進法人であることの証明書」の交付を受けており、税金控除の優遇措置を受けることができます。詳細につきましては寄付募集 Web サイト、リーフレットをご覧ください。

●寄付募集 Web サイト
www.kyoto-seika.ac.jp/donate

●お問い合わせ
京都精華大学企画室寄付募集担当
TEL: 075-702-5201 / FAX: 075-702-5391 E-mail: kikaku@kyoto-seika.ac.jp

◎卒業生の方へ
「木野通信」送付先住所の変更は、企画室・木野会事務局までご連絡ください。
E-mail: kinokai@kyoto-seika.ac.jp FAX: 075-702-5391

木野通信 KINO PRESS

60

木野通信 第60号
2013年11月20日 発行

京都精華大学 入試広報部 広報課
〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137
TEL: 075-702-5197
www.kyoto-seika.ac.jp

木野通信とは、京都精華大学が発行する広報誌です。

京都精華大学

芸術学部 / デザイン学部 / マンガ学部 / ポピュラーカルチャー学部 / 人文学部