

---

# Study Abroad Report in France



## Study trip

---

Study trip はいわゆる研修旅行のようなもので、生徒たちで企画しスペインのバルセロナに訪れました。（単位がつく授業の一環ですが自由参加という雰囲気が強かったように思います。）3泊4日という短い滞在ながらも、街並み、たくさんの美術館、食文化に触れることで、多くの刺激を得ることができました。

初日は、MOCO ミュージアムを訪れました。展示されていたのは、現代アートにおける「語りかける作品」たちでした。言葉とオブジェクトが連動して、こちらの思考を揺さぶってきます。単に「見る」展示ではなく、自分自身で考え、問い返すことが求められる体験でした。アートは一方的に提示されるものではなく、自分ごととして成立する可能性を持っていると実感しました。

その後の街歩きでは、観光地として有名なサグラダ・ファミリアにも立ち寄りました。今回は外観のみの見学でしたが、圧倒的なスケールとディテールに思わず足が止まりました。以前、日本で観たガウディ展の記憶と重なり、未完成であること自体がむしろ象徴的に思えました。計算され尽くした有機的なデザインと、宗教的・社会的背景の両方を備えた建築物に改めて魅了されました。

バンクシーのミュージアムでは、社会や政治への批評が込められた作品の数々に触れました。皮肉の効いた表現は時にユーモラスですが、その奥には怒りや悲しみのような感情が込められているように感じました。一見すると軽やかなグラフィティも、読み取るたびに新たな問いが残ります。芸術とは感情の投影であると同時に、社会を映し出す鏡でもあることを実感しました。

ピカソ美術館では、初期の写実的な作品から、徐々にキュビズムへと向かうスタイルの変化をたどることができました。あるオマージュ作品では、太い輪郭線とキュビズム的構成で描かれているにもかかわらず、奥行きが感じられ、とても印象に残りました。また、晩年の作品群には、子どものようなタッチで描かれたものも多く、それがむしろ先入観や固定観念を取り除いた視点で世界を見つめ直すような強さを持っているように思えました。

食文化においては、マーケットやディナーでさまざまな料理を味わいました。大きな平たい鍋で魚介や米を炒めた伝統料理（パエリア）や、ひき肉とじゃがいもが入った丸い揚げ物、豚の部位を使った揚げ物などを体験しました。スペインでは揚げ物文化が根強く残っており、かつての保存性や栄養価、庶民的な料理の形が今でも日常に生きているのだと感じました。

また、バルセロナ・デザインミュージアムでは、スペインのプロダクトデザインの歴史や、生活に根ざしたデザインアプローチについて学ぶことができました。芸術性に偏ることなく、日常生活と深く関わるデザインの在り方に興味を持ちました。展示の中には、見た目の美しさだけでなく、機能性や社会的な意義を備えた作品も多く、今後の制作活動にも活かせそうだと感じました。



夜は友人と語りました。普段なかなか立ち入って聞けない文化の違いなどを共有したり、それぞれの言語での早口言葉を教え合ったりして盛り上がりました。同じ部屋に泊まったメンバーの中には普段あまり話したことがない人もいましたがこの期間でグッと距離が近くなったことがとても嬉しかったです。

短い日程ながらも、アート、建築、食、デザインといった多方面からスペイン文化に触れ、五感を通じて吸収できたことは非常に貴重な経験となりました。特に、問いを内包する展

示や、社会と芸術の関係性を意識させられるミュージアムの在り方には、強く心を動かされました。今後の制作や研究においても、この経験が深みとして還元されていくと信じています。



## Design Studio の最終プレゼン

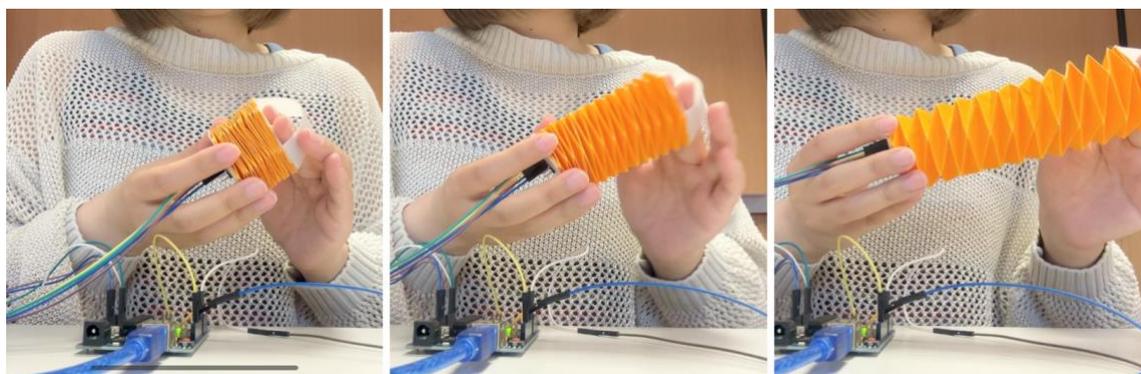
今回の授業では、「FOLD & EXPAND」（折る、広げる）という与えられた言葉からインスピレーションを受けて作品をつくるという、今まで経験したことのないアプローチに挑戦しました。日本の大学では、「どんなニーズがあるか」「どんな問題を解決するか」からスタートするデザインが多く、それが当たり前だと思っていました。でも今回は、そうした思考の前に、まず言葉が持つ身体感覚や構造の面白さに身を任せ、そこから発想を広げていくという過程を辿りました。

言葉から感じた「繰り返し」「変化」「時間性」「階層構造」といった感覚を手と頭でつなぎながら、形に落とし込むのはとても新鮮でした。モックアップでは A4 の紙から始め、大きな包装紙を何枚もつなげて折り直したり、センサーがうまく反応しない、ハンダ付けが弾かれる、コードが通らないなど数えきれないほどのエラーに直面したりしました。でもそのたびに、自分の手でなんとか解決策を探し、進んでいくプロセスは、想像の中だけでは得られない「つくる身体性」を感じるものでした。



完成した作品「TONERANEGE」は、子どもでも直感的に操作できる距離センサーつきの楽

器です。折り紙の構造「よしむらおり」を活かし、開く・閉じる動作に応じて音が変わる仕組みを実装しました。最初はマイコンの扱いにも慣れておらず苦戦しましたが、コードの調整や電子回路の再構築を何度も繰り返すうちに、自分の「頭の中にある構想」を「手にとれる形」にすることができました。



何より嬉しかったのは、完成後に先生が私の作品をととても気に入ってくださり、他のクラスの学生が教室を見学に来たときも、「この作品をぜひ見て」と紹介してくださったことです。友人たちからも「本当にすごい」「どうやって作ったの？」と何度も声をかけられ、頑張ってよかったという達成感を心から感じることができました。

この経験を通して、デザインとはただ機能的な答えを出すことだけでなく、「人の感覚に根ざした楽しさ」や「試行錯誤の身体的な経験」もまた、ものづくりの本質だということを深く学びました。AIの進化によってニーズや問題の分析がより簡単になるこれからの時代だからこそ、人間にしかできない“感覚の面白さ”を大切にしていきたいと思います。

## 理想郷の現実

---

今回は、これまでと少し違った角度から留学生生活を振り返ってみたいと思います。

これまで私は、友達で行ったお祭りや文化の違いに感動した瞬間など、留学の明るく楽しい面を中心に紹介してきました。確かにそれらは、留学でしか得られない貴重な体験でしたし、「キラキラした日常を綴りたい」という気持ちもあったのだと思います。

でも、その一方で、留学生活には当然ながら現実もあります。今回書くのは、そんな側面についてです。

学期開始前から、交換留学生同士でディナーや小旅行を楽しむ日々がありました。最初は私もその輪の中に入っていることが嬉しかったのですが、徐々に居心地の悪さを感じるようになってきました。

主な理由は、やはり言語の壁でした。

英語が得意ではない私にとって、テンポの速い会話や知らない言葉の飛び交う空間は、ただ聞いているだけでも必死でした。「リアルな会話」には翻訳アプリを頼る間などなく、会話が進んでしまったり、笑いの理由がわからず取り残されたりすることもありました。

「もっと話せるようになりたい」と思い、帰宅後は英語ラジオのシャドーイングや英語日記に取り組みました。でも、それがすぐに結果として表れるわけではなく、努力の重さにふと涙がこぼれる日もありました。

生活に慣れてきた頃でも、何を評価されるのか分からない授業、先の見えない日々の中で、「自分はここにいる意味があるのだろうか」と感じることも増えていきました。学校に行きたくない日もあり、どうすればいいのか分からず、自分を責める気持ちばかりが残りました。

そんな中、転機となったのは中期休暇と、姉との旅行でした。家族との安心できる時間と、大学の先生方の温かい言葉が、少しずつ私に余裕を取り戻してくれました。

その後、クラスの中で少しずつ居場所を感じられるようになりました。たどたどしい英語でも耳を傾けてくれる友人、異文化に関心を持ってくれる仲間たち。英語の流暢さよりも、「話したい」という気持ちが大切にされる空気の中で、安心できる居場所を見つけることができました。

もちろん、最初に感じた違和感や孤独も、私にとって大切な経験でした。「どんな関係性が自分にとって心地よいのか」に気づけたことは、これからの人生にも活かせると思います。

留学は、光に満ちた経験であると同時に、自分自身と向き合う時間でもあります。不安や葛藤があったからこそ、私は本当に大切な学びを得られたと感じています。

もし今、これを読んでいる誰かが「自分に留学は難しいかも」と感じていたら、「大丈夫、完璧じゃなくていいよ」と伝えたいです。

困難も含めて、それが私にとってのかけがえのない留学となっています。そして、最終的にクラスメイトと居心地のよい関係を築けたことが、何よりの宝物です。