

おひさしぶりの

同窓会誌 14

渾沌会

九州大学芸術工学部・九州芸術工科大学 同窓会

Remember



渾沌マークは芸術工学のシンボル。そのデザインは、数年に渉り、幾度か微調整されたが最終的には創設期の原型に戻った。

かっくくくざんシゴト道

みち

これまでの『私の仕事ライブ版』を刷新！
初めての企画、初めての運営に悪戦苦闘し
そして心ときめかせた学生サポーターたちの声です。

2010年11月20日(土)15:00~

『映像ディレクションの第一線』 喜田夏記
『クリエイティブな研究職』 森本有紀
『ゲーム会社に於けるサウンドクリエーションの現場から』 長井和彦 庄司英徳
『Industrial Design Forum in 福岡』
『HUMAN-POWER 2020』

2010年度の仕事ライブは学園祭と同時開催！



思います。 吉田三沙子／芸術工学専攻コンテンツ・クリエイティブデザインコース2年
手探りの状況の中での企画運営でしたが、無事成功することが出来て本当にホッとしました。今回、二年差とは思えない程の頼れる先輩方や、OBの方々と縦のつながりを築けたことが私にとつての財産となりました。 松井美樹／環境設計学科4年

環境設計学科としては、従来の講演形式よりも相互に議論を交わせる場にしたということと、今回のワークショップを企画しました。今回の反省点を踏まえつつ、「シゴト道」がより芸工の縦のつながりを強めるきっかけとなることを期待します。 工業宮川思つていたよりも大変なシゴトになってしまったという感じがしています。慣れないことやトラブルもありましたが、先輩方や先生のおかげでなんとかやり遂げることができて良かったです。良い経験になりました。 二木真希／環境設計学科4年

当日は、会場がほとんど埋まるくらいの盛況でしたが、そのほとんどがJ-IDAの方で、学生は私を含めて10名ほど。それまでの動員努力を思い返すと多少残念でしたが、実際のところ、その面白さ、その白熱ぶりで、さほど気になりませんでした。今後も企画参加したいほど、今回は有難い機会でした。来年のサポーターは何人来るかに気を揉まず、参加した方全員が満足いく企画を目標にして頂きたいと思います。

平林宗一郎／工業設計学科4年

今回、『シゴト道』に関わらせていただいて大変勉強になりました。学生の意見が直に反映されたので、去年までよりも学生が聞きに来や

『例年の『私の仕事』』に比べ、今年の『シゴト道』はイベントの存在が学生に知られていたように感じました。時期的な問題からか、それが集客に繋がらなかった事が今後の課題だと

熱く、個性溢れる先輩方とパワー漲る現役生で集まったら楽しいだろうなという私の想いを『シゴト道』で実現できた事に満足しています。今後も、シゴト道が火祭りの炎のように、芸工生とOB・OGが一体となって熱くなるきっかけになればと思います。 稲盛 智章／デザインストラテジー専攻2年



シゴト道 2010

改称『私の仕事』LIVE版! 2010

今回は学園祭と同時開催だっ。芸術工学の最前線に、新たなサポーターパワーが始動した!!



芸術工学座談会運営事務局 河原一彦(音響 16期)

工業設計学科 テーマ

Industrial Design Forum in 福岡

語り部：日本インダストリアルデザイナー協会メンバー

これまで年に一度、芸術工学部の学生の士気を高めるべく各学科のOBが招待され講演やワークショップをする「私の仕事LIVE版」が行われてきました。しかし、今年に入り渾沌会側からの依頼の下、我々学生が中心となってこの企画を新たに建て直すチャンスが与えられました。私自身、昨年度のOBの方による講演の際、聞き手の学生の少なさには寂しさを感じていたので素晴らしい機会に恵まれたことに感謝しました。

今年の4月頃から他学科の学生サポーターとの会議がはじまり、当初は渾沌会側から依頼されていた「どうすれば学生が来るか考えてほしい」という問題に四苦八苦していました。ところが、偶然にも日本インダストリアルデザイナー協会(通称JIDA)の九州大会が行われることを知り、それを大橋キャンパスで開催していただけるようになり、これが工業設計学科の企画になりました。当日は、講演直前に一時的に機器の電源が一切入らない事態に陥る余興もありましたが、会場である511教室の



席がほとんど埋まるくらいの参加人数となりました。ただ、そのほとんどがJIDAの方々であり、学生は私を含めて10名ほどでした。それまでの努力を思い返すと多少残念ではありましたが、実際のところ第一部の山田晃三氏の講演が非常に面白く、第二部のパネルディスカッションも白熱していたため当日はさほど気になりませんでした。

それから3週間ほど過ぎた現在、改めて当日のことを考えているのですが、前年までの例を鑑みるに学生が来ない理由は芸工祭中であるとか、告知不足とかそういった理由ではないように感じ始めました。今回の企画は、平たく言えば「経験豊富なオジサンたちの面白いおしゃべり」に過ぎません。観る前から面白い、つまらないの判断をするのではなく、気軽に足を運び、面白かったら拍手を、つまらなかったらヤジの一つでも飛ばして堂々と退室するくらいの覇気が学生にあっても良いように感じました。

こうして僭越ながらも敢えて苦言を呈しているのは、私個人にとっては今後も同じ企画をしたいほど今回のそれはデザインを学ぶ学生にとって有難い機会であり、来年も開催されるであろ

う「シゴト道」の成功を願って止まないからです。来年の学生サポーターの方には、何人来るかに気を採まず、学生であれ講演者の方であれ、参加した方全員が満足していく企画を目標にさせていただきたいと思います。

レポート/工業設計学科4年 平林宗二郎

環境設計学科 テーマ

HUMAN-POWER ED 2020 ~環境設計の底力~

参加型ワークショップ

明治維新、戦後改革に続く第三の歴史の変革の時代の真只中である昨今、環境設計学科で学んだ事を活かせる業界はまさにその改革の中心であると言える。こういった状況で将来について悩む学生が多いという現状がある。こうした背景を踏まえ、我々シゴト道環境設計スタッフは限られた予算の中で多くの先輩方に来てもらい、多種多様な業種についての意見を聞く事ができるようなイベントにしたいと考えた。

企画内容は経済危機により、ついに九州大学大橋キャンパスへの国からの補助金が停止され、この危機に対して環境設計学科の学生とOB・OGが肩を組み、キャンパスの存続の為に大橋キャンパスの新しい運営形態を創造するという参加型ワークショップである。迫り来る環境設計存続の危機を先輩方と共に語りたいたいという私の想いも通じてか環境設計に対して思い入れのある先輩方にご参加していただいた。参加者は学生12名、社会人6名、教員1名であった。

課題設定をグループ毎に設定し、その課題に対して社会の先輩方の現実的で鋭い意見を頂きながら学生は果敢に議論を行っていた。議論時間が1時間20分と短かったことで議論が深いところまで到達しなかった点が反省点である。

プレゼンテーションは学生中心に和気藹々と

議論したものを一枚の模造紙にまとめてグループ毎に発表してもらった。キャンパスを学科毎に外国に買ってもらうという海外買収案や居住空間を取り入れ芸術工学色溢れる街にしようという不動産案などユニークなアイデアが出ると共に活発な意見が飛び交った。発表後に参加者全員で投票を行い、見事一位に輝いたのは、現実社会を舞台とした実践教育の中で学生達に稼いでもらおうという大学案であった。「学生を企業に売るというドラフト制」や、「学生は多く入学させ、稼げない学生は解雇」など現在の日本の大学において最も必要ではないかという「厳しさ」とアイデアのユーモアが評価されたと思う。

参加型ワークショップを通しての「想いの交流と継承」

今回のイベントを通して環境設計学科のOB・OGと現役学生の間で僅かではあるが想いの交流と継承ができた事に意義があったと思う。社会に出れば仕事などの様々な場面において自然と



交流できるかもしれないが、学生の間でこういう経験ができることは貴重である。今後とも、先輩方の大学における授業参加等の形でこのような経験ができる機会が増えることを我々シゴト道環境設計スタッフは望んでいる。

レポート／稲盛 智章
九州大学芸術工学府デザインストラテジー専攻2年

音響設計学科テーマ

ゲーム会社に於けるサウンドクリエーションの現場から

長井和彦(音響15期) & 庄司英徳(友情出演)

今回の対談は、ゲーム音楽製作現場の生の声を聞かせていただくため、ゲームサウンド開発のプロのお二人にお越しいただきました。

まず、セガのサウンドクリエイターとして活躍されている音響15期の長井和彦さん。講演会場に入るやいなや、ムシキングの映像が流れており、なかなか異色の講演になるのではという期待を持たされ、「僕は変わり者の芸工大生ですから」と長井節で楽しく講演していただきました。個人的には長井さんの入社経緯がおもしろく、面接に行ったら「はい君採用」と言われてその日に内定が決まったそうです(笑)。今の就活生には「自分のやっていることには自信をもってとにかく強気で行け(なんとかなる)」とアドバイスされていました。長井さんはゲーム産業が今ほど発展していなかった頃におもいきってセガに入社されて以来、ゲームセンターのアーケード開発、モーションライドシアターや3Dサウンドアトラクションの開発などを行ったそうです。最近ではムシキングや東京ジョイポリスなどを手がけられています。開発に携わったものが一通り紹介されましたが、どれも面白そうに遊んでみたくなるものばかり。3Dアトラクションなんかは以前体験したことがあるのですが、長井さんのおっしゃるとおり鳥肌ものアトラクションでした。録音やサウンド制作方法は意外と力技だったりアナログな手法だったりしましたが、そこまで音にこだわっていたのかと驚かされました。岐阜のオアシスパークというところで、観覧車のなかでマルチスピーカーがあるそうです(なぜかという、周辺にネオン等がなく夜は雄大な大自然の景観が拝めないで、いっその事夜はホラーアトラクションにしてみようと企画されたそうです)。是非行ってみたいですね。

長井さんの仕事のスタイルは、「妥協しない」だそうです。ありきたりだなあと感じてしまったのですが、理由を聞くと業界スタンダードの無いサウンドデザインの仕事が多かったため、結局は自分を信じて客観的にノウハウを積んで行かないと人に説得力のある説明が出来ないそうです。自分のやっていることは自信をもってとことんやる、妥協はできないという熱意を強く感じました。

そして、長井さんの紹介で対談をしていただいたのが、『龍が如く』シリーズや『Super Monkey Ball』などで有名な庄司英徳さん。長井さんと同じくセガで活躍されていて、今回友情出演という形でお越しいただきました。『龍が如く』シリーズはいつも楽しくプレイしているだけに、今回とても楽しみにしていましたが、「緊張するので」と学園祭名物の魔法の水を飲んでこられたようで、なかなか饒舌に語っていただき、いろいろとこだけの話も飛び出しました。『龍が如く』は一年一作ペースで作っていて、次から次へと抜け出せなくなっているらしく、社内では“煉獄”と呼ばれているそうで(笑)。あるいは、実はご本人が歌を歌っているという裏話などなど、面白いお話をたくさんしていただきました。そういったことまでは普段気にしていなかったのですが、また違った意味でいろんなところに目がいき(耳がいき)楽しんでプレ



イできそうです。

曲作りにおいては、「人にないものをほしがるとはなく、あるもので人にできないことをやろう」としているだけだとおっしゃっていました。それは、単純なようで難しいことであり、ものづくりをするにあたって重要なフレーズであると思います。

そんなお二人の親しみやすい人柄が出ているのか、対談も笑い混じりでテンポよく進んでいきました。サウンドクリエートの現場の実態やお仕事での苦労話など、具体的に語っていただきましたが、個人的にはおもしろい人がたくさんいるという印象でした。庄司さんは40過ぎのギャル男にくっついていって現在に至るとのこと(笑)。なにをするにしても出会いを大切にしましょうということでしょうか。

それとやはり曲作り環境でのエピソードはとても興味深く、曲を作るときにエクセルを立ち上げるだとか、オンタイムで作るので曲は楽譜もデモテープもなく、基板上のROMの中しかないだとか、そういった業界萌芽期のおもしろエピソードも個人的にはもっといろいろ聴きたかったです。曲ができるまでの流れなどもお話ししていただいたのですが、これも意外と想像できないということもなく、たとえばギター一本でつくったりもするそうです。それで数多くの曲を作っているというのは逆にすごいです。またこれは個人的に聞いてみたかったことでもあるのですが、スランプというものもやっぱりあるらしく、作曲していたら聞き覚えがあって、「あれ、以前俺がつくったやつじゃん」ということはあるらしいです。少し安心しました。

驚きなのは、「作品完成直前の忙しい時期には、気づいたら一週間に7時間しか寝てなかった」「すばらしいね!」というお二人のやりとりでした。追い詰められたほうがいい曲がかけるようで、プロ意識を感じつつも、そんなので体もつのか?とってしまうのですが、「結局曲作るのが好きだからやめないんだよね」ということを言われました。そういった仕事ができることにうらやましさを感じました。

また長井さんは今の仕事を始めた頃と音響設計学科に入った頃はどちらも混沌としていて、その混沌とした環境の中で音(音楽)についていろんな側面から勉強したことは今の仕事に生かしていると、変わり者の芸工大生だった時代のエピソードを交えつつ、僕ら学生に活を入れていただきました。

お二人とも、自分のやっていることに自信をもつことは大事だとおっしゃっていて、そういったスタイルがこっちまで伝わってくるようなオーラというかなにかを感じました。『シゴト道』=自信。今回の対談を拝聴しての感想です。

レポート／音響4年(■期) 西山貴洋

画像設計学科テーマ

映像ディレクションの第一線

語り部：喜田夏記(客員) Vs ■■■■(■期)

「山元君、今度の実況 live 版は学生側からも企画を出すという



風になってるんだけどちょっとやんない？」
「企画出すだけならいいですよー」僕が指導教官に答えたこの一言が実況 live 版と関わる最初の始まりだったと思います。そこにたまたま遊びに来ていた吉田さんも先生にままと捕まりました(笑) と言うと誤解されそうなのですが、学生達で自主的に楽しくやらせていただきました。

今は大学院にいますが、思い返すと画像設計での四年間ってすごく短かったんです。たいていの芸工生は一年、二年のときは卒業に必要な教養単位の取得、サークル活動、学園祭、バイトに、三年生まで精を出して三年生の11月から就職活動を始めるパターンが多くて、それがなかなか決まらずにずるずる四年次の研究とかぶってしまって中途半端になる場合が多いんです。平行しながら、将来の事を考えられると理想だと思わんですが、なかなか難しいんですよ。自分たちにはなかなか出来なかった。だからこそ後輩達にはもっと早い段階で明確な夢のあるビジョンを持ってほしいなと思っていました。少しでも早くにこうなりたいと思える夢を持つことができれば、ちょっとずつ夢に近づく毎日がすごく楽しくなると思うんです。あと、大変じゃない仕事なんてないと思うので、どうせなら自分がやりたい道に進むのが一番です。

「固い話になってしまうと来る人も減るだろうから、できるだけ夢のある人がいい」そんな話になりました。今の画像設計はCMだったりPVだったり、グラフィックのアートディレクションをやりたい人が多いこと。だけど、実際はそんな授業はほとんどないです。九州ということもあり東京で第一線で戦っていらっしゃる方の話を聞く機会もほとんどないこと。そして、画像設計には女の子がだいぶ増えて来ていて女性にとっても将来のロールモデルになりやすい方がいいという感じで分析して行ったと思います。そんな中で僕も吉田さんも好きだった喜田夏記さんがいいんじゃないかと話になりました。資生堂のWEBのアートディレクションやGLAYなどの多くのPVを監督制作されている方です。喜田さんにホームページに載っていたアドレスにご連絡したところ、快諾していただいただけ良かったです。

当日には喜田さんの様々な映像表現のお話や、好きな映画の話をお聞きできました。学生時代から夢に向かってパワフルに営業活動を行われていた事や、どういった部分を毎回苦心されているか生のお話を聞く事が出来、本当に勉強になりました。会場に来た後輩達や運営を行った私達にとって本当に将来の糧になり講演をしていただけたと思います。渾沌会の貴重な資金で一番自分たちがやりたい企画やれて、やる気も出て本当に楽しかったですね。

レポート/デザインストラテジー専攻2年 山元準一

昨年まで「私の仕事 Live 版」として行われてきたイベントが今年は学生主体で行われることになりました。そこで、以前からよく相談にのっていただいている、クラス担任の牛尼先生から紹介していただき、今回の企画に参加することになりました。企画を作る学生仲間の中で、他学科を含め私は唯一の3年生でした。学園祭企画との両立が難しい状況でしたが、昨年のように芸術情報設計学科だけ企画がないというのはとても寂しいので、なんとか企画を成立させようと思いました。

昨年度、私は、音響設計学科の企画に参加させていただきました。内容は興味のある分野でしたし、大変有意義な時間を過ごす事ができました。私の所属する芸術情報設計学科でもこのような企画があれば良いと思い、それを心中に置きながら今年度の企画、「シゴト道」を進めていきました。

企画当日は、芸情4期OGの森本有紀さんをお招きし、個性的で分かりやすく明快な講演をいただき、とても充実した時間となりました。講演の内容は、森本さんの研究職という仕事について、学生時代の活動で役に立ったこと、よかったこと等でした。具体的には、研究をするには同じ研究をする仲間がいたほうが良いということや、気分転換に体を動かすことが良いこと、留学をすることと英語の学習について等でした。その中で



も、私にとって特に印象的だったのは、研究職は終身雇用ではないということでした。数年間、研究者としての奨学金で生活していくのですが、契約が終わると何もなくなってしまいう、いつ無職になるか分からないという厳しい環境下で研究をされているということでした。

私は、就職活動をするか大学院に進学するかまだ決めておらず、ずっと迷っていたのでとても興味深い講演で楽しかったです。そのような素晴らしい講演でしたが、想定していたほど学生(特に学部低学年生)の参加数は多くありませんでした。とてもおもしろい内容でしたので、私たちの広報・宣伝が甘く、情報が伝わらなかったのであれば、参加されなかった学生には申し訳ないと感じました。芸情の学科内で企画の準備を分担すればよかったですと感じています。

来年度、私が企画側に入っていないなくても、知り合いの学生には参加することをすすめたいです。来年度も森本さんのように素晴らしい講演をしていただける方にゲストとして来ていただきたいと期待しています。

レポート/芸術情報設計学科 安田拓朗

同窓会 自主企画：熱い想いを語り継ぐ『シゴト道』

「あの人に会いたい」

募集中

会員が推薦したいパネラーを待っています。

●私的デザイン論 ●人生哲学 ●学生諸君への叱咤激励 なんでも OK。

ご要望は各学科のライブサポーター、または事務局まで

同窓会 HP からのメール連絡も可能です

*メールには、氏名・出身学科・入学期をお書き添え願います。

60歳からの旅立ち。

芸工大の初期卒業生たちも、社会の定年制度の中で、現役の最前線から遠ざかり始めている。とはいえ、そのしたたかさで母校に伝説を残す強者たちには、世間の常識が通用しない！？



音響1期生 フォークル

芸術工学で学んで25年後、僕はこの大学へ戻ってきた。今昨年、音響1期生も誰一人欠けることなく、めでたく還暦を迎えた。大学を卒業して以来、今年で39年の年月が経ったわけであるが定年を迎え今まで出来なかった事をやり始めた者、新たに自分の活躍の場所を求めて再就職した者、引き続き今までの場所で活躍する者など様々である。我々1期生が就職する際は先輩もおらず、また大学自体も世間には広く認知されていないため、当時の先生方は学生の就職先に頭を悩ませたであろう。にもかかわらず定年までに転職したものは音響1期卒業生23名中15名と6割以上にもなり、これは我々と同世代の他の大学卒業生と比べてかなり多いのではないかと思う。そう意味では自分の生き方を模索し続けてきたのかもしれない。さて、その音響1期生が同窓会を開催した。昨年は亡くなられた先生方のお墓参りと還暦の祝いを兼ねて伊豆の修善寺で開催し、その際にこれからは毎年開くという事が決まった。そして今年は九州の地での開催である。

1日目は福岡サンパレスにて音楽会とお決まりの宴会である。音楽会への出演者を募集したところ、合唱やホルン演奏などの話も出ていたが最終的には学生時代、財津和夫率いるチューリップと今は無き電気ホールで同じステージに立ったことのあるアレグロヴィヴァーチェの演奏となった。台風14号が接近してきていたが何とかそれとてくれて10月30日17時から音楽会を開始、傘寿を迎える芸工大佐々木名誉教授による「函館の女」の熱唱も飛び出し、和やかなうちに音楽会の終了となった。引き続き、宴会のスタート、参加者は卒業生14名に加えて先生方3名、音響3期生3名、T君の高校時代の同級生4名で美味しい料理を食べながら賑やかに昔話に花が咲き近況報告がなされた。2次会はマイクロバスで移動し、大橋の「田すずめ」で開催された。ここは我々が学生時代に随分とお世話になった店である。当時は小さな川のそばの店であったが現在は立派な大きな店となり息子さんが大将として頑張っておられる。先代の大將からも焼酎の差し入れをしていただいたが我々の酒量が激減しており、封を切らずに明日の由布院へ持ち越しとなった。「田すずめ」では昔話と近況報告の話がそのうち病気と健康の話題に移行し、まだまだ話は尽きなかったが明日もあることなのでこの日は解散となった。

2日目は温泉巡り組とゴルフ組に別れ、由布院の旅館で集合することにしてそれぞれ出発。私は随分前に一向に上手くならないゴルフに見切りをつけていたので温泉巡り組への参加となった。黒川温泉にゆったりと浸かった後、久住町で本当に旨い「豊のしゃも」の昼食を取り、長湯温泉に寄ってから由布院の旅

館に到着した。ここでも温泉に浸かった後、早速、食事と宴会。ちょっと前までかなりの酒豪だった者も嗜む程度の酒量となり、部屋に戻って頂いた焼酎をゆっくり飲みながらの雑談となった。こんなときに今まで人に話したことの無い卒業してからの苦労話が同級生に囲まれた安心感から思わず口に出てしまう。そうかそうかと聞きながら今、こうして皆と一緒にいることを幸せに思ったりする。ゆったりとした時間が流れた後、就寝。3日目は朝食の後、現地解散。来年、中部地方での再会を約束し、3台の車に分乗して皆それぞれの生活へと戻っていった。

ここまで書くとは事無く平穩に同窓会が始まり、そして終わったように見えるが、音響1期生の集まりですんなり事が運ぶ筈が無い。K君が同窓会后、1期生のメーリングリストに寄せてくれた一文を紹介しておきたい。

いつもながら、何処かに波乱万丈を内包した1期生のDNAを感じずにはおられない、楽しい秋の同窓会だった。人の生き方や価値観、さらには性格がいかに変化しないか、また如何に成長しないかを、今更ながらに実感した。



画像1期生 キャンパス

2010年5月14日。芸工大キャンパスに、昔の仲間が集まった。画像設計学科一期生19人。東京から8人、関西4人、福岡、長崎から9人。夜の懇親会に駆け付けた2人の合計21人だ。卒業以来の対面という約40年ぶりの連中も半分ほどいる。姿、形は変われども、目を凝らして見ると、学生のころの面影を立派にのこしている。久しぶりの再会に高揚してか、還暦の初老とは思えぬ青春期の叫びも飛び交った。

「還暦同窓会やろう！」と、東京在住のメンバーからアピールがあり、福岡の4人で取り組むことに。5月14、15日の一泊2日で、芸工大訪問と志賀島国民休暇村での懇親会、そして翌日フリーとした。事前に大学当局に相談し、画像設計の佐藤優教授、脇山教授、石井准教のお三方に画像設計学科の現状を中心に説明を頂いた。「芸術工学」をちょっぴり身につけ？卒業した面々ではあったが、説明の中身にちゃんとして行けてる様子で、卒業後の仕事を通じての経験やデザインへの研鑽？がうかがえた。

2時間ほどの芸工大訪問を終え、迎えのバスで志賀島へ移動。宴会の乾杯の前に、我ら一期生24人のうち貴重なマドンナ2人の中の一人が、ガンで他界。献杯の中、若き日のマドンナがかげぐった。それから一人ひとりの近況報告。長い会社勤めをはれて卒業した者、経営の重責を負ってまだまだ頑張る者、年金受給までは勤めに励むと云う者。夜が更け、酒がすすみ、懐かしい思い出話も弾み、やがて一人また一人と床につき、次第に静かになった。しかし、別の部屋では、深夜まで、酒盛りが止まなかったらしい。翌朝7時。朝食をいただきフリータイムへ。長浜ラーメンに駆け付け天神界隈での飲食、談笑組、古賀でのゴルフ組、そして実家帰省組などに分かれ、次回同窓会での再会を期して散会とした。

【本部から】

総会開催時期変更に伴う会計年度の変更 ならびに会員規約の一部変更の背景について

高祖 智明／画像設計 11 期

九州芸術工科大学と九州大学が統合したことによって、これまでに様々な「モノ」や「コト」が整理されてきました。1、2年生の教養課程授業の一本化と伊都キャンパスへの移行。大学公認のクラブの整理・統合や活動拠点の移転。そして大学祭の一本化など。

九州芸術工科大学の学園祭は、大学創立記念日の6月1日前後の週末に開催され、九州大学大橋キャンパスとなった後も暫くは6月に塩原祭として実施されていました。しかし、〇〇年より大学祭の一本化が決定し、6月の塩原祭は開催されなくなりました（そうなんです、あの祭りも実施してはいますが、6月ではなく秋です）。

渾沌会の会員が一堂に会する機会でもある総会ならびに懇親会は、創立記念日近くの週末に開催しています。規約に定められた会計年度は4月から翌年3月となっていました。6月開催は、前年度の決算が確定し、会計報告と新年度の事業計画ならびに予算案の審議・決定に最適なタイミングであるだけでなく、創立記念日を記憶することで、建学の精神と渾沌会の目的「会員相互の親睦をはかるとともに、芸術工学の発展と進歩に寄与する」を再確認することができるの思いからでした。学園祭も同時期に開催されるため、塩原祭の開催期間中に総会・懇親会を長年実施して参りました。後に芸工大創立35(?)周年を記念してスタートした、卒業生と現役学生との交流イベント「私の仕事LIVE」も同じ日に開催してきました。

この3つの大きなイベント、渾沌会総会・懇親会、「私の仕事LIVE」と塩原祭が同時に開催されることで、卒業生にとって懐かしいキャンパスで、現役芸工生の今の姿や活気に触れることもできました。しかし、今は6月に塩原で学園祭は実施されていません。

渾沌会会員規約に定められた会計年度に基づく会計報告、予算案承認のためには6月の総会開催は避けられず、一方で総会出席の楽しみの一つでもあった塩原祭は開催されていないため、総会出席者は激減しました。総会に合わせて実施する「私の仕事LIVE」も同様です。

そこで、「渾沌会総会・懇親会、「私の仕事LIVE」を大学祭が開催される日に合わせる」提案を役員会より昨年の総会に提出・



審議して承認されました。それに伴い、会員規約も一部変更となりました。

2011年度より、総会は大学祭の時期に合わせた開催となります（9月の予定）。「私の仕事LIVE」は、このremember紙上で詳細を報告しているとおり、昨年度より企画・運営法を見直し、「シゴト道」として大学祭に合わせての実施となり、再び活気を取り戻しました。

会員規約ならびに新役員については、渾沌会ホームページにてご確認ください。

【関西から】

渾沌Tシャツできました！

近藤 英夫／環境設計 16 期



みなさん、こんにちは。関西支部では今年、Tシャツをつくりました。事の発端は毎年恒例の大阪城公園でのお花見で、行うのにあわせて、Tシャツを作成して来てくれた同窓生に持って帰ってもらおうということでした。デザインについても議論を交わし、（さすがデザインにうるさい人ばかりです）素晴らしいデザインのTシャツができました。

そのせいか、お花見の時にはTシャツは大好評、あっという間に無くなりました。調子にのって6月の渾沌会総会にも着て行ったところ、これも大好評でした。あまりに好評なので渾沌グッズにしようと、11月の学園祭を目指して新色（ネイビーブルーとオレンジ）を追加してつくってみました。支部からデザインを担当してくれた田島くん（工業33期）と私で売りに学園祭に乗り込みました。

久しぶりに訪れた学園祭は懐かしくも楽しく、フライパンでのコンサート、空間構成、プロレス同好会（いつのまにやら主役に!？）など2日間を楽しく過ごすことができました。（火祭りは月曜日だったので残念ながら参加することはできませんでした）

Tシャツはシゴト道、渾沌会の懇親会などを中心に約30枚ほどお買い求めいただきました。そ



本部&支部が総力を結集した会員同士の相互支援システム！
あなたのパートナーを、Webでリメンバーできます！！

Web 広告

受付
開始

母校で学び、社会で鍛えたそのパワー。
あなたの自慢のパワーを、広告して下さい。
かつての仲間が、その力を探しているはずだから
あいつとなら、きっと楽しい仕事になるはずだから

お問い合わせは事務局まで ●掲載料：相談に応じます
●テキスト広告：1000円／1行・1ヶ月 ●バナー広告：検討中

本部&支部が総力を結集した会員同士の相互支援システム！
あなたのパートナーを、本誌でリメンバーできます！！

本誌広告

受付
開始

母校で学び、社会で鍛えたそのパワー。
あなたの自慢のパワーを、広告して下さい。
かつての仲間が、その力を探しているはずだから
あいつとなら、きっと楽しい仕事になるはずだから

お問い合わせは事務局まで ●掲載料：相談に応じます
●60,000円／1頁（申込単位1/6頁 @10,000円）

の時は、いろいろな研究室に 荷物を置かせていただき、ありがとうございました。

(学園祭の様子は 4 月の支部総会の時にご報告します！)

そんなこんなですが T シャツを媒体にいろいろなイベントに参加して、色々な方とお話することができました。来年度以降も引き続き、楽しいことをやっていきたいと思ひます。ご意見や、アイデアをお待ちしています。

T シャツはまだ在庫があります、ご希望の方はご連絡ください。

【関東から】

我々が元氣はプロレスから！

富安 悠 / 芸情設計 1 期

関東支部からは、今年も新社会人懇親会の報告をしたいと思ひます。今年は 8 月 21 日 (土) に開催しまして、内容は去年も好評をいただいた (?) 格闘技研究会 OB によるプロレスとバーベキューによる懇親会となりました。

去年来ていただけた同窓生がいろいろと宣伝してくれた甲斐もあり、今年もスタッフも含め 100 以上の同窓生が集まり、大盛況のうちに幕を閉じました。プロレスの方は、私も老体に鞭打ち選手として参加しましたが、新社会人として上京してきた後輩もメインマッチを元氣よく彩り、ご来場いただいた同窓生の方々にも見応えのある試合だったのでは、と思ひています。



実は、関東支部では、毎年この新社会人懇親会を社会人 2 年目の同窓生に企画・運営を担当してもらっています。もちろん役員会にも参加をしてもらい、役員との交流をはじめ、積極的な同窓会への参加の仕掛けとしています。今年も、会場の設営からバーベキューの手配までご尽力いただき、滞りなく懇親会を進めることができました。

なお、当日の様子は、以下のアドレスから見る事ができますので、是非ご覧ください。

<http://www.konton.jp/kanto/dousou/houkoku/20100821.html>

関東支部では、今後もこのような活動を通じ、同窓生のネットワークを繋いでいけるようがんばっていきたく思ひています。

追悼 宮本 雅明 (みやもと まさあき) 先生 九州大学名誉教授

9 月 23 日の夕刻、大分自動車道の上の自動車事故により、宮本先生が死去されました。享年 59 歳。この春に九州大学を退官され、NPO 法人都市・建築遺産保存支援機構を自ら立ち上げられ活動の幅を広げられた矢先のことでした。

伝統的な町並み調査中の宮本先生



あまりの突然の訃報に涙も出なかった。つい一カ月ほど前のある歴史的建造物の調査に同行し、いろいろと指導を受けたところであった。時間がないのにギリギリまで調査物件と対峙され、車でお送りしようとしたのに、「送迎に時間をあてるより、自分のやるべきことをやらない」と言い残し、バスに乗りこまれたのが最後であった。

宮本先生は 28 歳で環境設計学科の助手として赴任されてから、本格的に日本の近世期の都市を空間史の立場から解明する研究に取り組まれた。その研究は、まさに環境デザインの立場から日本の都市の歴史を組み立て上げた他に比類のないもので、その成果が認められ日本建築学会賞を受賞されたのが昨年のことであった。一方で、北部九州一帯を中心とした古い町並みの調査とそこの建物の修理指導にあたり、その膨大な数のフィールド調査の経験から編み出された町並みの評価と保存の考え方は、日本の町並み保存のスタンダードになりつつある。先生の調査と指導を求める町並みは増え続け、先生が公開している HP のスケジュール表は、事故の日の翌日から数カ月先まで各地の町並みの名前できっしりと埋まっていた。

「いい環境をデザインするには、土地の歴史を解明する必要があるから歴史をやってるんだわ」と言われていた。宮本先生の研究と活動は、自らが赴任された芸工に対する解釈と意義に裏打ちされたものであったと思う。言葉は少ないが、発するその一言に我々の数十歩も先の思考が張り巡らされ、そのことによりかなり後になってから我々は気づく。それがいきなりシャットダウンされた。先生はこれからもずっと居てくれるような錯覚があった。そして、その時期が少し早く来すぎた。

(先生は、平成 22 年 9 月 23 日、叙勲、従四位、瑞宝中綬章を受章されました。)

萩市文化財保護課 主任専門職大槻 洋二 / 環境設計 22 期



みんなで創る Web 版リメンバー

本部、関東支部、関西支部ともに、リンクしてます
現況（勤務先・住所などの登録情報）は、WEB から更新可能です

2010 年度 通常総会レポート

事業報告～決算報告、事業計画ともに、肅々と議事進行し、承認された（詳細は HP で）。無事に閉会した会合だったが、渾沌会らしい運用を考えた結果、春季開催は今期で終了し、来期からは学園祭の開催時期に日程をスライドする。この過渡期として、例年の「私の仕事 LIVE」を秋季企画にスライドした。このためか、例年にもまして、参加数が激減した。来期は、学園祭とも連動し、「私の仕事 LIVE」、「総会・懇親会」が一挙開催されることになる。この相乗効果で、参加数の拡大を期待したい。

●●●●●●●● 懇親会 ●●●●●●

今期は変則的開催となり、結局、春と秋の2回も集まれた。参加メンバーが固定化しつつある中、秋季は学園祭の開催時期に照準をあてた新たな試みとなった。といっても、もともと、九大への統合前は、「総会・懇親会」は学園祭と同時開催であったので、当初の構想に戻しただけである。ともあれ、現役参加が多くなり、予測の参加人数を大きく上回るうれしい結果になった。

母校は今。

井尻寮生、地域の活性化に大貢献中！ ガンバレ、入居率 52%の危機的状況乗り越えて！！

1970 年代の井尻寮を知る編集長は当時は懐かしく想いだす。「二人部屋で、いつも誰かが出入りして、プライベートがなかった。が、否応無く、人とのコミュニケーションの原点があり、良かったと思う。帰郷の一番列車を待つ同級生を送り出すため、談話室での麻雀が、いつしか恒例行事になっていた。寮祭はあったけど、自分たちが楽しむためのお祭りにとどまり、＜社会のために＞という意識が薄かった。今の寮生の志がまばゆい」



九州大の男子学生寮「井尻寮」。110室のうち約半数が空室になっている

福岡市南区の住宅街に突如、緑の空間が現れる。風が通るその二画は、九州大の男子学生寮「井尻寮」の前庭。今月初め、学生たちが企画した野外上映会「アジリの森映画館」の会場になった。手製のスクリーンをヤキに渡し、デザイン系の学部で学ぶ学生たちの作品を上映。近所さんから留学生まで約250人がにぎやかに集った。



学生寮



⑤個室は6畳ほど。洗面台のみ備え付けである⑥今月初めに前庭で開いた「アジリの森映画館」。演奏や映像作品の上映があった

寮は今、入居者激減の危機と向き合っている。110ある個室のうち、埋まっているのは57

活性化へアートを発信

室。同大の統合・移転で約3年の間に半減した。加えて、寮長の花澤龍生さん24は「共同生活に窮屈さを感じる学生も増えたのでは」と推測する。空室の影響は大きい。自治寮のため、共用部の電気代などは各自が収めた共費から払う。寮生が減れば、1人分の負担は増大。本年度、月約千円の値上げを決断した。それ以上に花澤さんが肌で感

じるのは「寮体のまとまりや活気がなくなる」と。イベントは寮を地域に開き、活性化させるための挑戦。色合いは薄く、一方、井尻の個室にあるのは洗面台のみで、ほかは共用。



風呂掃除の設備もある。最上階の角部屋に住む中島正博さん24を訪ねると、玄関はなく、ドアの外の廊下に靴が並んでいた。6畳ほどの部屋に先に、大きな窓から庭の緑が臨める。「寂しくないし、家賃も安い」のが住み続ける最大の理由という。

イベントを立案した橋口敏一さん25は、寮に、漫画家の手塚治虫さんが集ったアパート「トキワ荘」を重ねる。寮生の多くが音楽や映像、建築を学ぶ未来のクリエイター。「アートの発信地になれないか」と企画にもう一つの狙いを込めた。協力を仰ぎて町内を回り「かつて学生寮と地域が近かった時代の足跡」に気づかされたという。50代、60代の中には子どもころ「アジリの森」で遊んだ思い出を語り、「協力するから頑張れ」と背中を押してくれた人も少なくなかった。「寮のきわいが、町全体に広がる」。早速、次の企画を思いをめぐらせている。（細中知子）

出典

西日本新聞
2010.11.21
抜粋/変倍