

2024年8月7日

報道機関各位

学校法人 塚本学院

大阪芸術大学

**TOPPAN 株式会社×大阪芸術大学 産学共創企画**

**オープニング企画展「アップサイクル・アニマルズ」でワークショップを実施**

■開催期間・場所 2024年9月6日（金）～9月29日（日）PLAT UMEKITA（グラングリーン大阪内）

大阪芸術大学（学校法人 塚本学院／所在地：大阪府南河内郡／学長：塚本 邦彦）は、TOPPAN 株式会社（本社：東京都文京区／代表取締役社長：齊藤 昌典／以下 TOPPAN）との産学連携プロジェクトとして9月に大阪・梅田にオープンする、体験型共創プラットフォーム PLAT UMEKITA のオープニング企画展「アップサイクル・アニマルズ」のワークショップにおける企画制作や体験設計に参画しました。



本学では「大学は夢を実現させるための手がかりを見つけ、自らの力によってその夢をつかみ取る場所でありたい」という理念を掲げています。今回のプロジェクトはデザイン学科3年生の授業である「デザインプロジェクト」と学年を縦断した形で進める授業「ハイパープロジェクト」でそれぞれ行われ、学生たちが「アップサイクル・アニマルズ」に関連したワークショップの企画や体験を設計しました。

2024年9月6日（金）より約3週間、PLAT UMEKITA にて2つのテーマ「コンポストで作った土を持ち帰る、エシカルテイメントな体験」と「Z世代向けのエシカルテイメントなワークショップに沿ってデザインされたワークショップ」を開催いたしますので、是非足を運んでみてください。

## ■企画展アップサイクル・アニマルズについて

PLAT UMEKITA が定期的を開催する「あたらしい価値観を楽しい体験に変換する＝エシカルテインメント」自主企画展の第一弾です。「アップサイクル」をテーマに、ダンボール、木材、日用品などの廃材を活用して制作された動物彫刻、楽器類やコンポスター（堆肥製造機）を組み合わせて、動物園に見立てた体験型インスタレーションと、期間中に開催されるさまざまなワークショップで構成されます。ひとりひとりの人間のクリエイティブなアイデアやほんの小さなアクションが、モノに新たな価値を与えていく。そしてそれが動物の住む環境や世界全体の資源循環に大きく影響することを、おとなも子どもも遊びながら実感できる企画です。



企画展名：アップサイクル・アニマルズ

会期：9月6日（金）～9月29日（日）

開館時間：10:00～20:00

企画協力：一般社団法人アップサイクル、美しい窓辺（株式会社アーツ&カルチャーマネジメント社）、Original Kolor Design、大阪芸術大学デザイン学科、田中紗樹、TSUMUGI、株式会社艶金、浜田化学株式会社、FARM SPOT ※50音順

主催／企画プロデュース／キュレーション：TOPPAN 株式会社

## コンポストで作った土を持ち帰る、エシカルテインメントな体験

上記の企画展でアップサイクルの楽しさや意義を感じていただいた参加者のみなさんに「その体験を自宅まで持ち帰ってほしい、楽しくエシカルを生活に取り込んでほしい。」という想いの元、コンポスト作りの続きを気軽に実践できるように、コンポスト入りの土をお土産にします。参加いただいた方にガチャガチャを回していただき、トイカプセルの容器を開けてみると、ハーブの種、装飾用のシールなどが入っており、そのままカプセルの半球がかわいい植木鉢になる仕組みです。種を植えて水をあげると、数日で発芽します。



## ■ワークショップについて

企画展アップサイクル・アニマルズ期間中にアップサイクルに関するワークショップが多数行われます。大阪芸術大学ハイパープロジェクトが企画するのはお古のTシャツを使ったストラップ作りです。

### ・アップサイクルしたTシャツで作る My スマホストラップ

着なくなったTシャツを、おしゃれなスマホストラップにアップサイクルする体験をご用意しています。Tシャツを切って引っ張るだけでヤーン(太糸)ができた後、ヤーンを編んでいくと、簡単にストラップが完成します。お好きな色を組み合わせ、自分だけのオリジナルアイテムをお作りいただけます。

※ご用意はございますが自身の着古した綿のTシャツをお持ちいただけますと幸いです。

実施日：9月14日（土）17:00～、9月22日（日）14:00～



## ■デザイン学科が提供する授業「デザインプロジェクト」、「ハイパープロジェクト」について

### デザインプロジェクト

7つのコースを展開するデザイン学科ではひとつの領域にとらわれず、コースを越え、領域を横断しプロジェクトに取り組む授業を提供しています。3年生の学生が取り組む本プロジェクトでは共同作業を通して、自分にはない視点の学びがデザインの幅を広げるきっかけとなり、またさまざまな形でアウトプットされることで、社会とのつながりを感じる実践的な機会となっています。

### ハイパープロジェクト

デザイン学科のコースや学年を超えてチームを編成し、様々なプロジェクトに取り組む授業です。共同作業を通して、自分にはない視点の学びがデザインの幅を広げるきっかけになると同時に企画の立ち上げやイベント運営を通して、広い視野とデザインの総合力を身につけることができます。

## ■PLAT UMEKITA について

公園の過ごし方や日々の暮らしを遊びながらアップデートする体験型施設。

PLAT UMEKITA はまちや公園をより豊かに楽しく過ごすためのヒントが見つかる、みんなでつくる未来のための遊び場です。アートやカルチャーをかけあわせた展示、ワークショップ、さまざまなイベントを通して、エシカル、サステナブル、ウェルビーイングなどあたらしい時代の価値観を、こどももおとなも自然に体験しシェアできる場をつくります。

TOPPAN と CINRA,Inc.、ハーチ、事業構想大学院大学で組成される“PLAT UMEKITA 企画編集室”が“エシカルテインメント”をテーマに今後もさまざまな体験型の展示やイベントを開催し、うめきたエリアであたらしい価値観をもったユニークなコミュニティの形成をめざします。

PLAT UMEKITA オフィシャルウェブサイト：<https://platumekita.com/>