

10th Anniversary Geibun

芸術文化学部創設10周年

—10年間の足跡から捉えた芸術文化教育—

富山大学芸術文化学部長 武山 良三



■創設の理念に記された『創り手』と『使い手』

2005年、富山県内の国立3大学が再編統合された中で芸術文化学部（以下芸文）を創設しました。これまでにない特色を持った大学づくりを目指して、掲げた教育目的が、「芸術を極めるだけでなく、むしろ『芸術文化に対する感性と幅広い分野の知識・技術を活用し、人間と自然や社会との関わりを見つめ、そこに存在する数々の問題を発見し、解決しようと自発的に行動する意欲的な人材』と、『地域の幅広い伝統産業を継承し、いっそう発展させることのできる人材』を育てること」でした。^(註1)

これを受けて「融合教育による総合的資質の育成」と「芸術文化の『創り手』と『使い手』の育成」という目標がつけられました。前者は学生が異なる専門を学ぶことができるよう「1学部1学科5コース制」を採用し、コースを超えた履修が行いやすい体制をつくりました。後者の『創り手』と『使い手』は、高岡短期大学（以下高短）時代に用いていた言葉です。『創り手』とは造形作家や工芸作家、デザイナーや建築家に代表されるように、専門的な知識や技術を元にさまざまなものづくりを行う人を指します。『使い手』とは、『創り手』が常に使う人の立場になってものづくりを行うべし、との理念を表すことばとして用いていました。芸文では、創るだけでなく、使うことを考える、さらに優れた『使い手^(註2)』を教育することの重要性に着目し、創設の理念に加えしました。

創設時のカリキュラムが4年間で完成した2010年度からは教育内容の充実を目指して新カリキュラム（第2期）を導入しました。その中で、『つなぎ手』を加えました。これにより既存の要素を連携させて新たな価値づくりを行う「デザイン情報コース」や「文化マネジメントコース」の方向性を明確にしました。「文化マネジメントコース」は、2015年度から「芸術文化キュレーションコース」と名称変更^(註3)しました。文化資源を繋げて価値あるものとするのが、これからの社会にとって益々重要になると考え、全国に先駆けて「キュレーション^(註4)」という言葉を採用しました。

『創り手』、『使い手』、『つなぎ手』は、学部の融合教育を支える概念として事ある毎に登場し、学生がそれを意識することによって、コースの枠を超える現象が起きるようになりました。コースの専門性を超えた授業履修は常態化し、卒業研究・制作の指導教員についても、毎年入学時とは異なるコース担当教員を選ぶ学生が1割以上います^(註5)。就職先も、芸術系で多かった印刷業やデザインだけでなく公務員や金融業、サービス業や流通業にも広がっています。

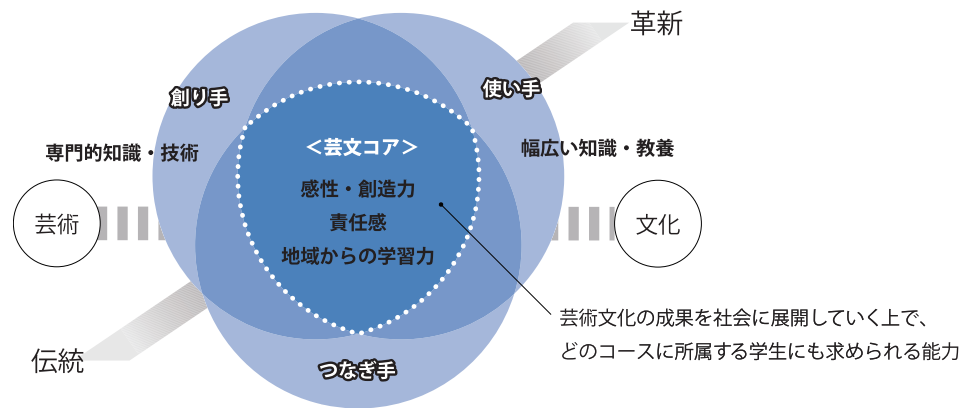
■融合教育を強化する『芸文コア』

2014年4月、芸文のミッションの再定義^(註6)が行われました。芸術文化により醸成される優れた感性と創造性を社会のあらゆる場面に展開すること、地域における課題解決の役割を果たすこと、が冒頭に記載され学部創設の理念があらためて確認されました。

再定義を受けて、芸文では将来構想について検討し、これまでの融合教育を一層推進させる中で、学部の人材育成目標を達成する方針を立てました。各分野の高度な専門的知識や技術の習得は大学院教育と連携させることで担い、学部では芸術文化の成果を社会に展開していく上で、どのコースに所属する学生にも求められる能力を『芸文コア』と位置づけ、2014年度から導入した第3次カリキュラムからこれを強化することになりました。

『芸文コア』の中心的な授業として、1年生対象の「芸術文化リテラシー」があります。学部のさまざまな専門性に触れると共に、それらに共通する基礎的能力に気づき、その学び方を理解する授業としました。また、4年間で自分なりの成果を上げられるよう、各自の将来計画をテーマにスピーチコンテストを開催し、芸文で学ぶことの意識を高める工夫を行いました。2015年度から開講した「芸術文化探求」も、芸術文化に共通する創造性や感性、高度な専門性の習得方法、成果をどのように社会に展開していくかについて、全学生を対象に開講しました。この授業は一般の方々の聴講を可能とし、芸術文化の価値を社会に発信していく機会ともしています。

『芸術文化』を担う人材育成



■地域と連携した実践教育

融合教育と並んでもうひとつの特色である地域と連携した実践教育については、2007～2010年度文部科学省の優れた教育方法等を支援するプログラム「現代GP」の認定を受け、「出会い・試し・気づき・つなぐ芸術文化教育 ―ものに語らせる連鎖型創造授業―」を実施、地域の課題を取りまとめ、学部の授業や研究プロジェクトとして取り組みました。2011～2014年度は概算要求の特別経費を獲得して、「芸術文化を起点とした実践的教育モデルの構築（愛称「つままproject」）」を実施、高岡市等と設置した中心市街地の活動拠点「芸文ギャラリー」を活用した展示や、富山県と連携して社会人に対してデザイン教育を行う「富山県デザイン経営塾」、富山市の環水公園を会場にしたアート展示「オープンエアミュージアム」、大山町で開催する子供達を交えたアートコンペ・イベントである「リビングアートイン大山」、富山市中心部の再開発施設で開催する「富山水辺の映像祭」など、さまざまな取り組みを行ってきました。

高岡市金屋町全体を美術館に見立てた「金屋町楽市inさまのこ」や、中心市街地で開催している「高岡クラフト市場街^{いちばまち}」は、地元の観光ガイドにも掲載される高岡を代表する事業になりました。何れのプロジェクトでも学生が参加し、実践的なプロジェクトを通じてアートワークやものづくり、デザインや設計、展示計画などを学んでいます。

地域と連携した取り組みは高短以来の伝統であり、芸文の10年間で組織的な体制づくりが進み、実質的な成果を上げていく段階に入ってきました。今後は地域と連携した授業が、『芸術コア』の一翼を担うと共に、大学と地域とが連携した地域創生のモデル事業として、積極的に他地域に展開していくことが目標になります。

■『芸術』でも『文化』でもない『芸術文化』

『芸術』は、創造性や美の追求という行為によって人々の心を刺激します。『文化』はその場所の自然環境を土台とした生活や産業の蓄積（歴史）からつくられます。

機械に象徴される物質的な『文明』が、生活に浸透し人々に受け入れられるうちに精神的な『文化』として定着していく。その定着の速度を速め、深める上で『芸術』は大きな助けになります。

『芸術』は、どこか近寄りがたく、芸術系大学といえば絵画を上手に描ける人を育てる学校、というイメージが固定化していますが、ここに『文化』を組み合わせて解釈を試みた時、『芸術』が社会に対して果たすべき役割や、その潜在力が明らかになります。素晴らしい作品をアトリエや収蔵庫に眠らせておくのではなく、日常の中で触れられる機会をつくる。毎日使う道具や過ごす空間を、魅力的で愛着が持てるようにする。『芸術』と『文化』とを相乗させることで、21世紀の社会が求める『質』の向上が達成できるのです。

『芸術』でも『文化』でもない『芸術文化』という概念。今後もその意味を探求し、これからの社会に活かしている人材を育成していきたいと考えています。

註1：文部科学省の大学設置・学校法人審議会に提出された「芸術文化学部設置の趣旨及び特に設置を必要とする理由を記載した書類」より引用。

註2：「モノや環境、コトの中に込められた意味や配慮を読みとることができ、その善し悪しを判断し、その価値を分かりやすく工夫して伝えることができる力を持った人」というのが『使い手』の教育に取り組んできた本学部・小松研治教授の解釈。

註3：同時に「造形建築科学コース」を「建築デザインコース」に改称した。

註4：キュレーションという言葉は、博物館や美術館の専門職であるキュレーター（学芸員）に由来しますが、今では学芸員に限らず、教育、情報、流通などさまざまな場面に広がっています。モノや情報を集め、整理、編集する過程で新たな価値を創造して、社会の活性化に役立てる。このような知的生産活動を「キュレーション」と呼びます（学部コース説明より引用）。

註5：過去5人以上の学生を担当した教員の平均（7年分）。13%の学生が入学時とは異なるコース担当教員を選びました。

註6：「国立大学改革プラン」の取り組みの中で、各国立大学と文部科学省が意見交換を行い、研究水準、教育成果、産学連携等の客観的データに基づき、各大学の強み・特色・社会的役割（ミッション）を整理しました（文部科学省の説明より引用）。