

SEKIJUKU project

連携・連続講演授業

「夕塾」報告

富山大学芸術文化学部准教授 大熊 敏之



北日本新聞社の協力を得て平成18年から開催されてきた「夕塾」は、学生と市民が同じ場で一緒にゲストの講義を受講し、講義後には、講師を中心に参加者全員が分け隔てなく意見を交換することを通じて、大学をより地域社会に開いていくことを趣旨とした課外特別授業である。また、それとともに、学生が地域の課題に関心を深めるなかで、これからの地域社会のあり方を考え、よりよい地域づくりに向けて取り組んでいくための契機とすることを、主要な開催目的としている。

その第3期目となる今年度は、「この街で創る／この街から発信していく— 高岡と富山 在住クリエイターたちの6つの物語」というテーマを掲げて実施した。前2期のように、首都圏や関西圏で活躍する全国区の著名人を講師に招いて、イベント開催の華やかさを学外に向けて印象づけることはあえて避け、われわれ市民に身近なところで創造的な活動を展開させ、文化や工芸、デザインを国内外に発信している若手、中堅の6名の方々の仕事を、全6回とも企画者である大熊がホストを務める対談形式で、じっくりと紹介することを試みた。

以下では、その各回ごとの概要をごく簡略に報告しておくこととする。

第1話

◆日時：平成20年12月15日(月)
午後6時半～8時

◆会場：高岡キャンパス
コミュニケーションルーム
(以下、会場はすべて同じ)

◆テーマ：「美術館は、文化の創造、発信基地でもあるのです。」

◆ゲスト講師：藤井素彦氏（高岡市美術館主任学芸員）

◆参加者：市民約20名、学生約20名

◆概要：美術館というと、一般には、単なる美術展覧会の会場、というぐらいにしか思われていない。しかし、実際には美術館は、展覧会ばかりでなく、さまざまな事業を企画・実施して、市民の方々に日々、文化を発信し続けている。その舞台裏や、美術館の黒子として奮闘する学芸員をはじめとした美術館スタッフの仕事ぶりが具体的、かつ興味深く紹介された。とりわけ、美術館とは、単なる「モノ」だけでなく「コト」も見せる場であり、展示のみで活動が完結するわけではなく、作ったものが残らないワークショップの実施などの多彩な事業をも通じて、美術館という場所ならではの楽しみを提供するべきであるという美術館運営の理念が語られたことは、将来の進路先として美術館に関心を寄せる学生たちに有意義な考察材料を与えてくれたようである。





第2話

◆日時：平成21年1月13日(火)
午後6時半～8時

◆テーマ：「売れる物は、なん
だって売る。デザイン営業マ
ン奮闘記。」

◆ゲスト講師：青井一暁氏

(株式会社ナガアート事業部営業課企画担当、高岡
伝統産業青年会会員)

◆参加者：市民約10名、学生約20名

◆概要：高岡の工芸というと、一般には、匠の技を發揮した伝統工芸が想起される。しかし、近年はその伝統に現代的価値をもたせるデザインが模索されるようになってきた。そこで重要な問題として浮かび上がってきたのが、作り手が「職人」であれ「デザイナー」であれ、あるいは、生みだされるものが「工芸品」であれ「クラフト」であれ、いずれにしても、製品や技術の価値を熟知したうえで、新たな販路を開拓する営業マンが一種の専門職として活躍していかなければ、今後の市場拡大は困難であるということである。今回はものづくりの舞台裏で、最も厳しく世間と向かい合っ
て奮闘する営業マンの、普段は注目されることの少ない仕事ぶりを具体的に明かしてもらった。青井氏は、デザイナーを目指す大学生たちに「カッコイイ、先端のデザインをイメージしても、実際の現場で求められるのはハイセンスのものじゃなく現実的なものであったりする。大学生にはギャップを感じるかもしれない」としながらも、「デザインの力は、伝統工芸の既存の製品の流れを新しく変えることができる」と若いデザイナーの力を期待した。また、「高岡はモノづくりができ伝統技術と環境が集積している地域であることもっと知ってもらいたい。利用してもらいたい」と呼びかけた。



第3話

◆日時：平成21年1月19日(月)
午後6時半～8時

◆テーマ：「若手パッケージデ
ザイナー、悩み、苦しみ、喜
ぶ。」

◆ゲスト講師：西田一生氏

(富山スガキ株式会社企画制作部制作1課)

◆参加者：市民約5名、学生約30名

◆概要：私たちは日々の生活のなかで、さまざまな印刷物に接しているが、そのひとつ、ひとつに、プロのデザイナーが真剣勝負の仕事として携わっている。そのような企業のデザイン現場で活躍中の若手をゲストに招いて、第一線で奮闘するデザイナーの生の声を伝えてもらった。入社6年目の西田氏は勤務する会社の仕事内容や工場施設の紹介から、実際に携わっている仕事内容についてわかりやすく紹介。これまでに手掛けた商品デザインやスケッチを例に、デザインの現場でのやりがいや苦労を話した。仕事に取り組む際には、「商品をよく知るとともに、注文主の課す条件や要望を繰り返し確認する。また、ひとつづつ課題を解決していくうえで、キーワードを捉えることが大切」、「表現の制約が多い薬品パッケージのデザインでは、情報をデザイン化して、他の製品と大きく差別化する発想が必要」などと、プロの現場ならではのデザイン理念を語った。西田氏は学生時代には、デザインはカッコイイ仕事と考えていたが、現実には、必ずしもそういうものではなく、「デザインはカッコよくても、製品の良さや特長が伝わらないものはダメ」という。そして、デザイナーを目指す学生たちを、「素直であること。ヤル気があることが大事。毎日の生活でも目に映るものは何でもデザインで良くしてやろうと考える習慣をつけてください」と励ました。





第4話

- ◆日時：平成21年1月26日（月） 午後6時半～8時
- ◆テーマ：「リフォーム提案だって、立派なインテリアデザイン。」
- ◆ゲスト講師：梅田幹美氏・池畑さなえ氏（株式会社SUKENO設計・デザイン部）
- ◆参加者：市民約10名、学生約20名
- ◆概要：インテリアデザインという言葉を知ると、一般には、単体の家具の新たなデザインや新築の家屋、マンションの室内における新品の家具類の取り合わせ、あるいは、装飾計画などというオシャレで華やかなイメージを抱きがちである。しかし、インテリアデザイナーは実際には、そのような真新しい空間だけを相手に仕事をしているわけではない。既に出来上がっており、しかも何年もの間、人が生活を続けてきた家屋やマンション、店舗の室内の改装注文を受けて、さまざまな制約に悩まされつつも、注文主が希望し、夢見るような新たな空間づくりを設計、デザインし、現実のものとして施工、完成させることも重要な仕事となっている。とりわけ、急速に高齢化が進みつつある今日では、老後の住処を他所に新たに求めるのではなく、これまで長く住み続け、愛着を抱いてきた住居を基本的な構造は変えることなく、リフォームして老後にも住みやすいものに改造したいという要望が少なくないという。このような課題に答えるために、インテリアデザイナーは、どのような知見、発想を持たなければならないのか。そのうえで、注文主の夢を現実化していくためには、どれほどの準備作業を重ね、ひとつひとつの課題を解決していかなければならないのか。そして、それらを実行するために必要な資質と心構えとは、どのようなものなのか。このような、一見すると地味であると見過ごされやすい、しかしインテリアデザインの重要な一分野であることは間違いないリフォーム業の現実を、エキスパートとして第一線で活躍している池畑氏と梅田氏の二人が具体的な事例を挙げて語った。

第5話

- ◆日時：平成21年2月9日（月） 午後6時半～8時
- ◆テーマ：「職人の誇りとデザイナーの美意識。」
- ◆ゲスト講師：折井宏司氏（金工家、有限会社モメンタムファクトリー・Orii代表取締役）
- ◆参加者：市民約15名、学生約20名
- ◆概要：折井氏は、高岡で三代続く銅器の着色所に生まれ、大学卒業後は東京のコンピュータ関連会社に勤めていた。当時はバブルが弾けたとは言え、コンピュータの世界はまだまだ仕事は豊富で、東京に残るつもりだった。そんな折井氏が帰郷して、家業を継ぐ決心したのは、26歳の時。その後、高岡の伝統工芸技術者養成スクールへ通う一方、金工作家とのつきあいは始まり、着色だけでなく、仕上げや鋳造の知識など幅広く知るなかで、クラフトやインテリア関連分野の仕事が出来ないかと考えるようになる。しかし、鋳造鋳物とクラフトやインテリア関連で 사용되는金属材料の違いから、着色技術の応用は難しく、長く試行錯誤が続いた。その成果が開花するようになった近年は、建築インテリアの内壁材向けの製品のほか、ドアハンドルや家具の金具の新たな着色法、さらには、表札や看板、家庭のインターホンの外装などの開発に取り組み、新製品を発表して、高い評価を得ている。また、伝統工芸作家として、クラフトコンペや展覧会に向けた作品制作にも精力を傾け、内外での注目を集めている。その折井氏に、伝統工芸とデザインの結びつきの将来像を語ってもらった。高





岡銅器には、伝統に縛られがちな側面があることは否定できない。そのなかでも、今後の未来に向けての豊かな展開の可能性はあるのだろうかという問いに対して、折井氏は「可能性はないわけではないと考える。可能性を感じるか感じないかは自分次第。見方を変えるだけで新しい方向が見えてくるのではないか？」と語る。そして、金工やクラフトデザインを学ぶ学生たちには、「高岡の地場の工場へ積極的に足を運び、学校では学べない多くを経験することが大切である」との助言をおこなった。

の場合、サーバの容量が許せば時間に関係なく、収録した全ての内容を伝える事が可能となる」と答えたいうえで、個人でも参入しやすい媒体だが、多くの人々に放送の存在を知らせて、アクセスを集めることが難しいという課題も明らかにしてくれた。そして、「知らない人に知らせるにはどうすれば良いのか」という学生からの間には、「現代は、ひとつのメディアだけで存立していくのは困難な時代。紙メディアや他のメディア、ネットではブログ、SEO対策、メールマガジンの発行等いろんなメディアの特徴や機能を駆使し、やれることはすべてやる。同じように、若者も、自分の身の回りで実践されていないことを見付けて、やって見る事が必要」と助言した。

第6話

◆日時：平成21年2月23日(月)
午後6時半～8時

◆テーマ：「オンデマンド放送って、いったい何なの？」

◆ゲスト講師：虎平太氏
(音楽、放送プロデューサー)



◆参加者：市民約20名、学生約15名

◆概要：虎平太氏は、FM局プロデューサーを経たのち、インターネットで配信するオンデマンド放送「虎平太の熱っ！neTV」を立ち上げ、オンラインだからこそできる刺激的な番組づくりに挑む一方、多くの音楽イベントのプロデュース、地方アーティストのバックアップなどの活動を展開している。氏は、初対面のミュージシャンとの距離感を縮めるためには、あらゆる情報を駆使し事前にリサーチをおこなうことの重要性や、より多くのアーティストが富山でライブを実施することで、地元アーティストの音楽シーンも活性化する可能性を語った。また、なぜ通常のメディアではなくオンデマンド放送をはじめたのかという質問に対して、「オンデマンド放送は一人でもできる。また、通常のテレビやラジオ番組では、放送時間の関係から収録内容を編集する場合があります、伝えたい部分が十分に伝えられない事がある。しかし、オンデマンド放送