

# Project class

平成28年度プロジェクト授業

「LIVING ART in OHYAMA 2016」

富山大学芸術文化学部講師 内藤 裕孝



## イベント概要

2016年で13回目の開催を数える「LIVING ART in OHYAMA」は、旧大山町（市町村合併により2005年4月から富山市となった）の事業であった「木と出会えるまちづくり事業」の一環で行われるデザイン・アートイベントが出発点となり、都市と自然が共生するまちづくりをコンセプトに毎年8月に富山市の大山地区を中心に開催しています。現在は、「木と出会えるまちづくり事業」のメンバーを中心に「LIVING ART in OHYAMA」実行委員会を組織し、富山大学、武蔵野美術大学、東京理科大学の学生も加わりイベントの準備と運営を行っています。

芸術文化学部と「LIVING ART in OHYAMA」の関わりは芸術文化学部の前身である高岡短期大学時代から始まり、2004年の1回目より参加をしています。これまでに数多くの学生がイベントに関わってきましたが、イベントへの参加は課外活動として扱い、学生有志を募って実施してきました。平成26年度からは実践的な授業として認定され、プロジェクト型授業として「Living Art in OHYAMAプロジェクト実習」の科目名で実施しています。

イベントでは、デザインやアートの分野で活躍するクリエイターを招いてのワークショップ、クラフト作品が並ぶアートマーケット、小学生のスケッチをもとに作品化する「木の冒険道具」コンペティション、富山の食材を使ったオリジナルのフードメニューを展開する食堂など、アートとデザインに出会える様々なプログラムを企画し、県内外から多くの方々にお越し頂いています。

## 授業としての取り組み

6月上旬にキックオフミーティングを実施し、イベントの主旨や内容について理解を深めました。ミーティングでは、今年度の企画や役割分担について確認するとともに、他大学の学生達と交流を図りました。その後、8月開催のイベントに向けて担当別にチーム分けを行いました。約2ヶ月間の準備期間中においては、定期的にミーティングを開催し、進捗の確認をするとともに、各企画に応じた作品制作を行いました。

イベントでは、イベント前日の1日をかけて会場の設営を行いました。設営計画に従い、マーケットブース組み立て、作品展示会場、リビングアート食堂、オープニング会場、サイン掲示等の設営をプロのデザイナーや建築家の指導のもと行いました。

学生に与えた課題は全て実践的なもので、取り組みを通して、発想力やコミュニケーション力の強化を図ること、プロジェクトを推進させるための実行力を養うことを授業の目標としました。

## スケジュール

### キックオフミーティング

実施日：平成28年6月18日（土）、19日（日）  
実施場所：富山市福沢地区コミュニティセンター

### LIVING ART in OHYAMA 2016

設営日：平成28年8月27日（金）  
実施日：平成28年8月27日（土）、28日（日）  
実施場所：富山市大庄地区コミュニティセンター  
来場者数：2,800人（2日間延べ数）

## 学生が取り組んだ企画内容

### ■ものづくりワークショップ「夏休み工作所」

体験型店舗をイベント会場で展開し、ものづくりの楽しさをお客様に体感してもらう企画。ものづくりの楽しさや喜びを感じてもらえるような「ワークショップ」の企画から商品開発・実施計画までパッケージで考えました。

小学生低学年がメインターゲットなので、安全性と作りやすさを優先しながらも、ものづくりの楽しさが損なわれないような作業工程について検討を重ね、制作道具の検証実験を何度も繰り返し「企画」の精度を高めました。

### ■アートマーケットの作品制作

会場で展開するマーケットブースにて販売するクラフト作品の企画・制作。「LIVING ART」らしさ、「富山大」



らしさを探りながら、ここでしか出会えないようなクラブ作品を目指して企画・開発を行いました。複数生産の条件のもと、効率性と作品性のバランスを考え、手に取って素直に喜んでもらえるような「ものづくり」に取り組みました。

#### ■「木の冒険道具コンペティション」の作品制作

イベントの中心となるプログラムである「木の冒険道具コンペティション」に参加し作品を制作する。全国の小学生から募集した「木の冒険道具」のスケッチをもとに、自らの視点や思考、アイデアでもってデザインを再構築し、スケッチを立体化していきます。

参加学生同士のディスカッションを通して、まずは提示されたスケッチを読み解くことからはじめました。自分の考えを発表すると同時に他者の意見を聞く、このことから多様なものの見方やデザインの広がりについて学び、個々の作品コンセプトを構築しました。その後、コンセプトを具現化すべく作品の制作に移り、自分の構想と作品の整合性について確認をしました。

イベント初日に、選定されたスケッチを描いてくれた小学生を招き、オープニング会場にて作品の公開プレゼンテーションと審査会を行いました。審査の結果、本学部から参加した出口翔太さん(デザイン工芸コース3年)が最優秀賞と子供審査員賞のダブル受賞をしました。

#### ■情報発信

イベントまでの期間、イベントに参加する3大学が持ち回りでSNSを使って広報活動を実施しました。外部に向けてイベントをアピールするとともに、各大学の進捗状況等の情報共有を図りながら交流を促進する「場」としてSNSを活用しました。

#### イベントを終えて

外部との連携の中で実施されるプロジェクト型の授業は全て計画通りに進む訳ではなく、臨機応変な対応と迅速な判断や行動が求められます。

イベントに参加した学生からの報告書には、「自分から気づいて自分から積極的に行動する姿勢を学ぶことができた」(1年)、「自分がイベントを作り上げていくメンバーの一員だという意識を持つことで、学生ではなく社会人として必要なことが見えてきた」(1年)などの感想がありました。学生の感想や評価を見ると、このプロジェクトで目標としてきた実践教育は一定の成果を出せたのではないかと思います。



会場設営風景



アートマーケット



「夏休み工作所」