

# 「LIVING ART IN TOYAMA」 プロジェクト授業

2017—2020 年度の取り組み

“LIVING ART IN TOYAMA” Project 2017-2020

●内藤裕孝／富山大学学術研究部芸術文化学系

NAITO Hiroataka / School of Art and Design, University of Toyama

●Key Words：地域連携、実践教育、プロジェクト型授業

## 1. 概要

富山市大山地域を中心に開催されるデザイン・アートイベント「LIVING ART」は2020年の開催で17回目を迎えました。地域のイベントと芸術文化学部との関わりは、学部の前身であった高岡短期大学時代から始まり、2004年の1回目より継続してプロジェクトに参画してきました。旧大山町のまちづくり事業の一環としてスタートしたこのイベントは「LIVING ART IN OHYAMA」として毎年8月に開催してきましたが、富山市の事業に移管したことから長年使用してきたイベント名称を2019年に「LIVING ART IN TOYAMA」に変更し、再スタートを切りました。運営の中心を担う実行委員会のメンバーも入れ替わり、長い間イベントに関わってくれた武蔵野美術大学と東京理科大学の学生も2018年のイベントが最後の参画となり、現在大学として関わっているのは富山大学の1校のみとなっています。学内においては、学生有志を募り課外活動として参画してきた体制を改め、2014年度からはプロジェクト授業として実施しています。

2020年は新型コロナウイルスの感染拡大の事態に陥り、社会活動において様々な制限が課された年でした。

「LIVING ART」は第1回目の開催から休むことなく毎年実施してきましたが、夏休みのイベントが軒並み中止されるなか、中止すべきか開催に踏み切るか実行委員会で協議を重ねました。規模を縮小してでも継続することに意味があると考え、例年とは異なる「分散会場」方式とプログラムのコンパクト化で感染対策が十分に取れると判断し、開催することとしました。

「身近な素材に目を向け、暮らしの中にクリエイティブの楽しさを見いだそう」という「LIVING ART」の基本的な考えを継続しながら、新しい企画や仕組み作りにも取り組んできました。2017年から2020年までに行った企画の中から、学生が主体となって実施したプログラムを中心に取り組み状況について紹介します。

## 2. プログラム

### ■木の冒険道具コンペティション

#### —子ども達の夢を形にするデザインコンペ—

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、富山大学・武蔵野美術大学・東京理科大学

より選出された学生がデザインを再構築し、スケッチの具現化を行います。イベント初日に、スケッチを描いてくれた小学生を招き、大学生の制作した作品のプレゼンテーションを行い、公開審査で賞を選定します。

2004年から始めた企画で、毎年夢のある楽しい作品が揃い、長年イベントの中心的なプログラムとして実施してきました。小学生と大学生の考えが交差し、新たな形が生み出されるユニークなプログラムは、創作の場面をより子ども達へシフトしようとの考えから2017年で終了することとなりました。

### ■リビングアートファクトリー

#### —その場で「作る」を体験—

リビングアートファクトリーは富山大学のクラフトチームの学生が担当するプログラムで、その場でクラフト作品を制作するワークショップ型の店舗を展開しています。店舗に並んだものを購入してもらうのではなく、参加者自身がクリエイターとしてもものづくりに関わってもらい、自分で作ることの楽しさを体感してもらう企画として実施しています。

例年、小学校低学年の児童や親子連れの参加が多いことから、安全に楽しく制作ができるように、準備段階で作業手順のシミュレーションをしっかりと行い、試作を繰り返しながら商品企画・運営方法をパッケージとして作り上げています。

イベント当日、学生は参加者の子ども達に制作のサポートを行います。が、「手を出しすぎる」と制作の楽しさが半減してしまうので、参加者への対応の仕方などにも注意を払いながら店舗の運営に携わってもらいました。

### ■ウォールペイント

#### —みんなで描く楽しさ—

新たな試みとして2018年に初めて実施した企画で、会場敷地内にある長さ約34mのコンクリートの壁面をキャンバスにして、みんなで絵を描きすすめ、大きな作品へと広げていくプログラムです。

これまでプロジェクト授業は、「クラフト系」のプログラムを中心に行ってきましたが、絵画の企画が新たに加わることにより、取り組みの領域が広がり、参加実績

が少なかった「造形芸術コース」の学生が以前より多く履修してくれるようになりました。併せて、このプログラムの立ち上げから油絵の松村浩之先生にも参画していただいています。

毎年、壁画のテーマ設定から始まり、ペイントチームの学生が検討を重ねながら大枠の構図作成を行い、イベントの始まる前に現地で下絵の準備を行っています。ウォールペイントは学生が中心となって2日間のイベント会期中に絵を完成させていきます。来場者向けには自由参加のフリーペイントパネルを会場内に配置し、学生のサポートのもと自由に筆を取ってもらい、思い思いに絵を描いてもらう仕組みを作っています。

大きな壁面に絵を描く試みは多方面から反響が大きく、富山市が取り組む公園の賑わい創出事業「稲荷公園フリーアートキャンパス」(2018年：フリーアート実行委員会)の企画に繋がっていき、関係性を持ちながらも「LIVING ART」とは異なるプロジェクトとして実施され、芸術文化学部の教員・学生が参画しています。



図1 木の冒険道具コンペティション 展示風景  
富山大学、武蔵野美術大学、東京理科大学の学生9名が子ども達のスケッチをもとに「冒険道具」を制作。



図2 リビングアートファクトリー  
「遊ぶもの」「身につけるもの」「飾るもの」といったテーマを設定し、その場で作るクラフト品を企画。

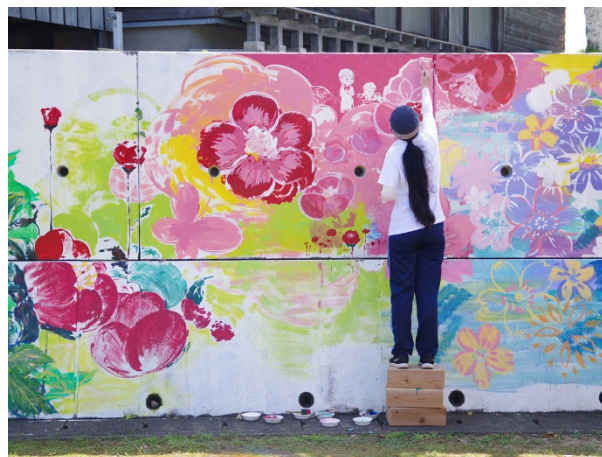


図3 横幅約34mのウォールペイント  
大きなコンクリート壁に絵を描く取り組みは、ほとんどの学生にとって初めての経験です。



図4 フリーペイントパネル  
大きなパネルに子どもも大人も自由に楽しく絵を描いてくれた。



図5 2020年度の運営スタッフ

■履修学生数

2017年度 11名、2018年度 12名、2019年度 13名、  
2020年度 22名

■授業担当教員 内藤裕孝、松村浩之(2019年～)

■企画・運営 リビングアート実行委員会

■後援 北日本新聞社