

## アーティストによって総合力と創造力を育む 建築学科1年次の造形演習

建築学科 伊東 龍一

### 1. はじめに

建築学は、学問を理系・文系の2つに大別することが多い日本では理系とされることが多い。しかし、建築意匠においては芸術や思想・歴史等の素養を欠くことができない。一方、工学部にあることが多い大学の建築関係学科には、高校時代に理系科目は学習したが、文系科目や芸術科目をほとんど学んでいない学生が入学してくる。とくに芸術系科目は、受験に必要な主要5科目の位置付けからも外れるため軽視される傾向が強い。したがって、大学における建築教育では、芸術系教育を、学生はほとんどその素養がないことを大前提にした上で、早期に徹底して行う必要があり、これをいかに行うかが重要な課題となる。

本稿は、以上のような課題に対して大学1年生に対して行う早期の芸術系教育に関わる2012年の授業改良の報告であり、より具体的には複数の美術系アーティストが参加する授業の効果についての報告である。

### 2. 対象とする授業1年次「造形表現」の位置付け

熊本大学工学部建築学科においては、2年次から3年次にかけて「建築設計演習第一」～「同第四」のいわゆる設計製図の授業が、4年次には卒業設計が用意されていて、その他の授業の学習成果を、この設計演習において自ら統合し一つの建築に結実させる、正に教育の根幹を成す授業としている。

今回授業改良の対象とした1年次後期開講の「造形表現」は、2年次以降の設計演習につながる造形演習で、建築教育にとって極めて重要な意味をもつ。

### 3. 「造形表現」の授業内容

授業目標は、建築で必要とされる造形能力を養成することにある。授業の方法は、約60名の1年生(1学年の定員57名、例年過年度生を含む)を3グループに分け、3種のプログラムを経験させる。3種とは、①CADを用いた造形、②模型製作や調査等、その後の設計演習への直接の繋がる演習、③基礎造形(デッサンや手を動かしてつくる造形演習)で、各プログラムとも授業4回と講評会1回からなる。本稿で報告するのはプログラム③についての報告である。

### 4. 授業の問題点と改良のポイント

プログラム③の4回の授業では、これまで第1回にデッサン、第2回以降では具体的なオブジェを等身大以上の大きさで造ってきた。授業担当は、常勤の建築学

科教員と美術大学彫刻科卒業で建築や造園にも通じたアーティストの非常勤講師であった。これまでも一定の授業成果をあげていたが、改良すべき問題点として次を考えていた。

- イ.より興味を持てる課題とすること
- ロ.より自由な発想を可能にすること
- ハ.正解は1つではないと理解すること

そこで、2012年度後期の授業では、これまでの教員に加えて、美術大学油絵科卒業で、パフォーマンスやイベントの経験も多いアーティストに参加してもらうこととした。イに対しては、年少者を対象とした豊富な経験をもつ新任のアーティストに新しい課題の設計を依頼した。ロに対しては、彼の理解し易い斬新なアートの力で学生の既成概念を打破できるのではないかと期待した。また、ハについては教員3名の体制となることで対応できると考えた。

新たな授業内容は、第1回では、これまで通りデッサンを行うことにし、第2回以降では造形課題「もののけの巣」を実施することにした。「もののけの巣」は、学生がもののけのキャラクターを自由に想定し、その巣を工学部敷地内のどこかに設定して、材料・形状ともに自由に造るという課題である。

実際には、第2回の授業では、まず構想を練ってもらった。もののけのキャラクターやいかなる場面でそれが出現するか等のストーリーを考え、巣をつくるに相応しい場所を探すのである。一方この回では、アーティストがじしんの作品紹介をした。何もいわないと学生は塊のような作品を造り勝ちなので、形のないパフォーマンスや広がりを感じさせる庭や自然の風で自由に動く作品を見せた。また、アイデアを造りながら考えることの重要性を強調し、手を動かすことを促した。次週までの宿題にはA3サイズの用紙に作品の構想をスケッチ、模型等を要求した。

第3回の授業は、ひたすら作品の実制作を行うが、学生を1人ずつに宿題であった構想を語ってもらい、教員3人で意見や感想の交換を行った。教員が学生にアドバイスはするが、まったく対等な立場で話し合い、教員同士も意見を戦わせる。また、授業中の質問もいつでも受け付け同様に対応した。そして、このスタイルを、授業のどの回にも徹底させた。

講評会では、写真撮影した作品をプレゼンさせたも

のを提出させ、そのうちから学生投票によって上位7最後になりましたが、熱意をもって御尽力頂いた吉井講二、岡山直之の御二人のアーティストに厚く御礼を申し上げます。作品を取り上げ、学生の発表、他の学生や教員との質疑応答を行い、最後に3教員が講評を述べた。

5. 学生作品の傾向 (写真1、2参照)

構想段階では、もののけをTVアニメのキャラクターまがいのものにしか考えられない学生もいたが、最終的には周辺の環境を読み込んだ作品や、限定された範囲を超えて大きな広がりやストーリー性を感じさせる、教員の予想を超えた作品も少なくなかった。

6. 独自授業アンケートの分析

最期の講評会が終了後、この授業だけの独自アンケートを実施した。受講者60名に対して、50名から回答を得た。なお、理由を尋ねる問いでは複数回答を許している。アンケート結果の一部をグラフで示した。

学生は全体に授業に興味をもって臨んでいたといえる(問1)が、それほど興味がなかった学生も授業は勉強になったと考えていて、授業目標を一定のレベルで達成した(問2)と考えていた。

勉強になった授業は「講評会」が最も多く(問3)、勉強になった理由の大半は、「モノを造るとき発想の重要性が理解できた」を第一にあげ、「発想や考え方の一端が身に付いた」がこれに次いでおり(問7)、アーティストによる講評が功を奏した結果となった。一方、第1回のデッサンが勉強になったという回答も多く、その理由を「モノを造るとき道具類の基本的な使い方が身に付いた」としているの、基本的なスキルの習得を希望する学生が少なくないことも判明した。

また、自由記述欄には「自由すぎるので、もう少し

だけ方向性を定めて欲しい」という意見があり、まだ改良の余地があることを示している。

最後になりましたが、熱意をもって御尽力頂いた吉井講二、岡山直之の御二人のアーティストに厚く御礼を申し上げます。

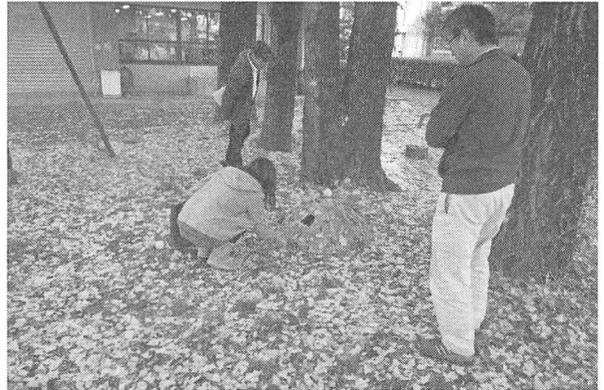


写真1 落ち葉でできた「巣」は、落ち葉の中ではその境界が消えて周囲一帯が作品となる。

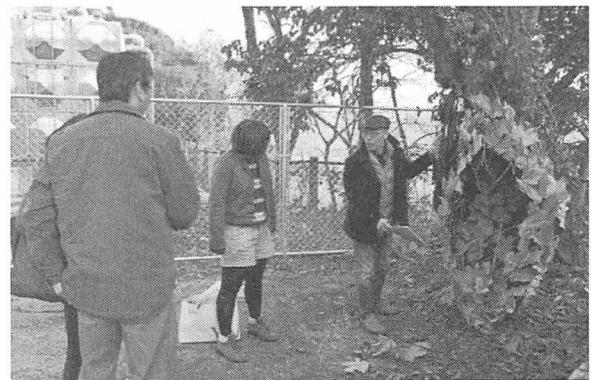
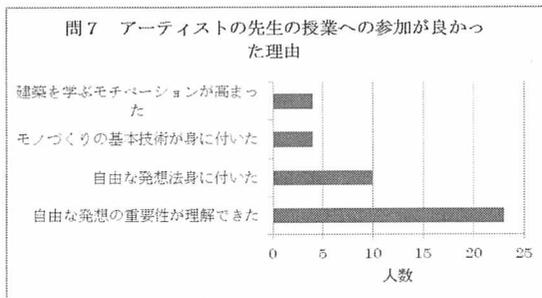
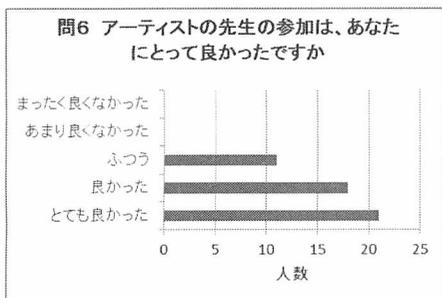
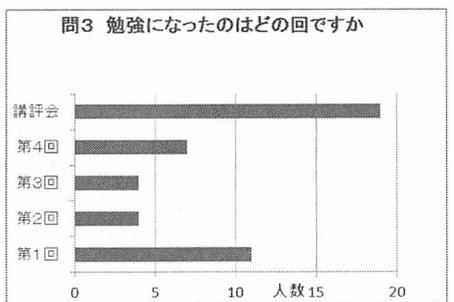
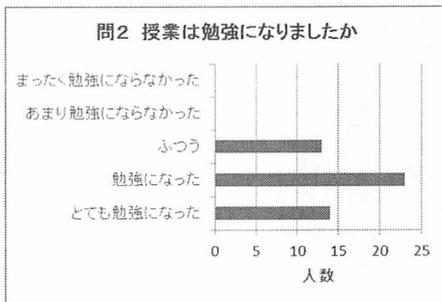
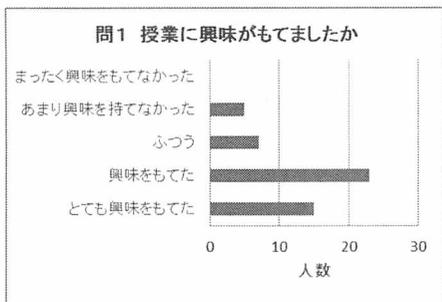


写真2 「塊系」の「巣」の中では優れた作品であるが、それでも3名の教員と議論する。



■独自アンケート調査の結果

問3と問7は複数回答を許した