

工学と芸術の画期的なコラボを実現したい

東京工芸大学 学長

若尾 真一郎



わかお・しんいちろう氏

67年 東京藝術大学美術学部工芸科ビジュアルデザイン専攻卒業。
69年 東京藝術大学大学院美術研究科デザイン専門課程ビジュアルデザイン専攻修士課程修了。
91年 高澤学園創形美術学校校長。
94年 東京工芸大学教授(芸術学部)。
98年 大学院芸術学研究科教授(併任)。2003年芸術学部長。08年より現職。
イラストレーターとして、第8回国際ユーモア・アートビエンナーレ金賞(イタリア・1975年)、日本グラフィック展年間作家賞(1987年)など受賞歴多数。

東京工芸大学は、小西本店(後のコニカ㈱、現在のコニカミノルタホールディングス㈱)の店主であった六代目杉浦右衛門翁の遺志により1923年(大正12年)に創設されたわが国初の写真学校「小西写真専門学校」に源を発しています。写真機一台のお金で家が一軒買えたような時代に、「写真技術による芸術の創造をなしえる人材の養成」と「写真界の発展」をめざして発足した、まことに志し高く、好奇心旺盛な学校といえます。

時代の流れとともに写真および画像の技術を追求める分野は工学部へ、写真および映像の表現を追求める分野は芸術学部へと受け継がれ、現在は工学部(5学科)と芸術学部(6学科)を擁する総合大学へと成長しました。しかしながら、これまで本学は、校名にも掲げた「工」と「芸」を併せ持つというこの独自性を十分に活かしてこなかったように思います。工学と芸術が共に張り合いながら、ケタ外れに面白いことにチャレンジして行く。これが学長である私の最も重要な仕事であると今は考えています。

コンテストに強い芸術学部

本学が工と芸のコラボレーションを志向するのにはいくつかの背景があります。ひとつは芸術学部には活気がある半面、工学部にあまり元気がないという事情があります。

芸術学部の学生は、「写真界の芥川賞」と称される木村伊兵衛写真賞を2年連続で受賞し、読売広告大賞も3年連続で大賞を受賞しています。どちらもプロも参加するコンテストですが、今の世の中は若い人、新しい人のパワーを強く求めています。今どきの学生が何を考え、どんな表現をするのかを世のクリエイターたちは鶴の目鷹の目で眺めているのです。だから私は学生たちに対して、どんどんコンペに応募

しなさいと言っており、学内のそうした機運はこのところ一層高まっているように感じています。

一方、工学の世界は、若いうちに活躍し、脚光を浴びる機会が非常に少ないように思います。また、理科離れや少子化といった社会的な潮流に影響されている部分も大きい。そのためか、就職状況が非常に良いにもかかわらず工学部はあまり元気がないように見えるし、閉塞感すら漂っているような気がしています。そんな工学部を活性化するためにも、芸術学部とのコラボレーションを推し進めて行きたいのです。

「本当にやりたいこと」を学生に気づかせたい

工芸の融合は、無論、学生たちの将来のためでもあります。大学に入ってくる若者たちが年々「良い子」になっていると感じている大学経営者は、私だけではないでしょう。彼らは子どもの頃からダメダメだと言われ続け、角が取られてすっかり丸くなり、「良い子」になってここまでたどり着いたのではないのでしょうか。

果たして理系に進んで来た子が皆、本当に理系を志望していたかといえば、きっとそうではありません。自分が何をしたいのか、何に向いているのかがあいまいなまま入学してくる子が実は非常に多いのではないかと私は見えています。あるいはマンガが好きで、アニメが好きで、ゲームが好きだったような子が、けれども親が反対するからと、周囲が納得する進路を選択したようなケースも少なくないでしょう。そんな学生たちに対して、本学のように芸術学部のある大学は、「本当にそれでいいの?」と気づかせることができるかもしれません。

たとえば私は芸術学部の先生方には、学生のダメなところを見つけるような指導をしてほしいと言っています。みんな「良い子」だから、これまでは自分の恥ずかしいところやみっともないところは決して

て人に見せず、自分自身も忘れてしまっている。しかし、そこにこそ個性やオリジナリティがあります。そこが宝の山なのです。学生にそれを悟らせるのは相当苦勞しますが、そこを乗り越えると、とても面白いことが起きます。学生が「化け」るのです。当初は成績が悪かった子やデッサンが下手だったような子も、自分を悟り、それを執拗に追求していくことで大きく「化け」、そんな子たちが大きな賞を取ったりする。これが芸術学部の醍醐味なのです。

先生方同士のコミュニケーションが鍵

工学部の学生たちにもそんな体験をしてもらいたい。それが私の切なる希望です。そのためにも工学部と芸術学部とによるコラボレーションを本格的に展開していきたいのです。

現在も3つの授業で工芸のコラボレーションを始めていますが、来年度からはそれを大幅に増やすことを考えています。現在のデジタルメディアはエンタテインメントのみならず、医療や精神医学、介護などでも強いニーズがあります。ですから、当然そういったテーマも視野に入ってくるでしょう。そして、工学部の学生がアニメや映像や画像を自由に制作できる「工房」も作りたい。そのような設備が整い、学生たちが自ら動き出すようになれば、何かとてつもない成果が生まれるのではないかと私は大いに期待しています。

来年度以降のそうした大幅な改革のために、現在工学部と芸術学部の先生方同士のコミュニケーションを活性化させるような仕掛けをスタートしました。何事もまずは教職員が面白がってやらなければ、学生たちが面白がって取り組むことはないはず。そんな私のモットーを全学に広げるべく、私自身も楽しみながら、さまざまなチャレンジを続けていこうと思っています。