

武蔵野美術大学

[MUSASHINO ART UNIVERSITY]

美術大学の強みを活かして 社会の各分野で イノベーションを起こす 「創造的思考力」を養う

AI時代の到来を迎え、今改めて美術大学の役割がクローズアップされている。では、武蔵野美術大学は造形教育を通してこれまで学生のどのような力を養ってきたのか？ 2019年4月開設の造形構想学部クリエイティビティイノベーション学科が目指しているものとは何か？ 学長と教授陣に話を聞いた。

取材・文／伊藤敬太郎 撮影／早坂卓也



創立90周年を迎える来春 新学部・学科を開設

武蔵野美術大学は、創立90周年を迎える2019年4月、造形構想学部クリエイティビティイノベーション学科と大学院造形構想研究科造形構想専攻クリエイティビリーダーシップコースを開設する。新たな学部・学科構成は図1の通りだ。

今までの造形教育に加え、「創造的

思考力」を育むことに焦点を当てた新学部・学科を設けた新体制で、同大学が目指すものとは何だろうか？

長澤忠徳学長は、まず、一般的な美術大学のイメージと実体との乖離についてこのように説明する。

「美大」といふと、ファインアート（絵画や彫刻などの純粋芸術）のスキルを教えるところというイメージが一般的には強い。美大が自らそういったイメージを作り上げてきた面もありますし、高校

の美術の先生にはファインアートの出身者が多いことも影響しているでしょう。しかし、実際に美大でファインアートを専攻する学生は1/4程度。その他はデザインや映像などを学んでいます。まずこれが誤解の一つです」

そして、もう一つの誤解は、美大の教育が、狭義の芸術家やクリエイターの育成にのみ有効と思われていること。「美大で徹底して指導するのは、モチーフを『観



長澤忠徳学長

ることです。観続けることによって『これって一体何なんだ？』と洞察を深めていく力が鍛えられる。さらに、感じたものを絵やデザインなど人々の感性に働きかける手法で表現し、表現されたものから意図を読み取る『造形言語のリテラシー』も養われる。これらの力は創作活動にだけ有効なものではありません。もっと社会の幅広い分野で応用可能なものです」（長澤学長）

武蔵野美術大学には、従来の美大のイメージとは異なる科目も既に設け

図1 武蔵野美術大学の学部・学科構成
(2019年4月～)

造形学部	日本画学科
	油絵学科（油絵専攻／版画専攻）
	彫刻学科
	視覚伝達デザイン学科
	工芸工業デザイン学科
	空間演出デザイン学科
	建築学科
	基礎デザイン学科
	芸術文化学科
	デザイン情報学科
造形構想学部 ※2019年4月開設	クリエイティビティイノベーション学科 ※2019年4月開設
	映像学科 ※2019年4月に造形学部より移設

られている。学長自身が企画し、自ら教壇にも立つ、デザイン情報学科の「課題発見」がそれだ。

自ら問い合わせ立てるこを テーマとする「課題発見」

「この授業の重要なテーマは、『自ら問い合わせ立てるこ』。問い合わせは何でも構いません。美術やデザインの領域に限らず、今この社会にある問題を自分たちで発見し、グループで議論しながら、プロジェクトワークで解決策を探っていきます。その過程で、学生自身の中にあるモヤモヤした思いを言語化して『問い合わせ』にする力、その問い合わせを周囲と共有し、仮想の答えを生み出す力を鍛えていく。この感性と論理が融合した力こそが、『創造的思考力』なのです」

また、造形やデザインは専門特化したスキルととらえられがちだが、長澤学長はその点にも異を唱える。

「今は多くの分野で専門化・先鋭化が進んでいます。いわば円錐がいくつも並んでいる状態ですね。円錐の先端同士は遠く離れてしまっている。しかし、造形やデザインの発想は、複数

の円錐を輪切りにするようにホリゾンタル（水平）な関係でとらえるもの。『これとこれを組み合わせたら面白い』という観点で新たな問題解決の方法を探る思考法も美大では養うことができるのです」（長澤学長）

このように武蔵野美術大学では、これまででも造形教育を通して、社会の幅広い領域で応用できる力を養ってきた。卒業生の活躍の場も美術やデザインの領域にとどまらず、一般企業の総合職をはじめ、社会の各分野にまたがるという。

新学科は入試で実技試験を 課さないことが特色

「造形構想学部クリエイティブイノベーション学科は、このような美大の教育の本質を社会にプレゼンテーションするために創設しました。作品主義にこだわらず、本学が育んできた創造的思考力を養う教育のエッセンスを集約した学部・学科なのです」（長澤学長）

この新学科の教育コンセプトを示したのが図2だ。美大ならではの「クリエイティブ」を土台に、「ビジネス」「テクノロジー」「アート」の3つの要素を組み合わせて、創造的思考力と、それを実社会に応用する力を培う、新しいタイプの教育が実践される。



篠原規行教授

2019年4月より造形構想学部長
(造形構想学部映像学科専任教員と兼任)

ロジー」「ヒューマンバリュー」という3つの要素を組み合わせて、創造的思考力と、それを実社会に応用する力を培う、新しいタイプの教育が実践される。また、入試で実技試験を課さないのも特色の一つ。造形構想学部の学部長に就任予定の篠原規行教授は、その理由をこう語る。

「従来の美大は、実技試験があるため、早ければ中学時代、遅くとも高校2年までには予備校などで準備を始めていなければ進学が難しかった。しかし、新学科は高校3年の夏に進学を検討しても十分間に合うように入試やカリキュラムを設計しています。実技に関する準備は必要ありません。才能の有無も問わない。幅広い受験生に美大の門戸を広げることが、新学科創設の重要な目的なのです」

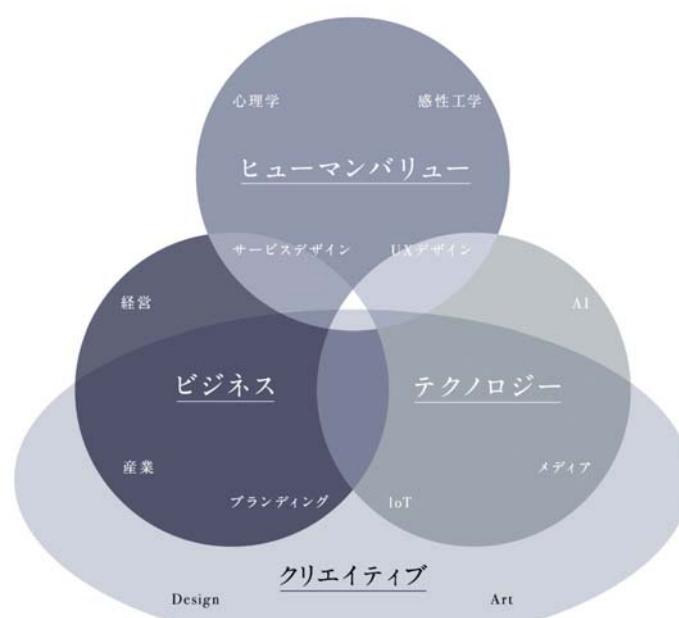
そのため、新学科の1、2年次に設けられている「造形実習」「造形演習」（詳細は右上コラム）は、ゼロから造形の基礎を学べる内容となる。

企業・自治体と連携した 実践的授業にも取り組む

同じく新学科の専任教員に就任予定の井口博美教授は、この基礎教育の意味を次のように解説する。

「『造形実習』は決して絵を描くスキルの習得だけを目的とはしていません。描くことは、観て、思考すること。この知的作業のプロセスを体験し、美大

図2 クリエイティブイノベーション学科の教育コンセプト



クリエイティブイノベーション学科の創造的思考力を養う科目例

クリエイティブイノベーション基礎演習

自ら「問い合わせ」を立て、課題を取り組む

造形学部に設けられている「課題発見」をクリエイティブイノベーション学科向けにアレンジした科目。学生がグループを組んで、美術やデザインの領域にこだわらず、広く社会に目を向けて自分たちで「問い合わせ」を立て、プロジェクトワークで課題解決に取り組む内容は「課題発見」と同様だ。クリエイティブイノベーション学科では、1年次の最初と、2年次の終わりのそれぞれ1カ月間、この科目を履修する。2年間の造形教育を通して創造的思考力がどうだけ養われたかを自ら確認することができるカリキュラムとなっている。



写真は造形学部の「課題発見」。「自ら問い合わせを立てる」ことは学生にとって簡単ではないが、グループで取り組むことで思考を深めていく。

造形実習・造形演習

1、2年次にゼロから徹底的に造形を学ぶ

鷹の台キャンパスのアトリエや工房を利用し、絵画、彫刻、映像やデザインの基礎について実習する「造形実習」「造形演習」を1、2年次に必修で履修。徹底的に対象を観る力、感じ取ったことを自らの手で表現する力を養うなかで、学科の教育の核となる創造的思考力を鍛えていく。これらの実習科目は造形学部にも設けられているが、クリエイティブイノベーション学科のそれは、入学前に造形の訓練を受けていない学生を前提としている点が大きな特色。



新学科の「造形実習」では石を描く実習などが行われる予定。写真は造形学部で行われている授業風景。

ならではの方法で創造的思考力を養うことこそが重要なことです」

1、2年次に土台となるクリエイティブの力を養い、3年次以降は、ビジネス、テクノロジー、ヒューマンバリューの3つの専門領域を学ぶ。どこに軸を置くか、それぞれをバランス良く学ぶかは学生の目的に応じて選ぶことが可能だ。1、2年次は、造形学部と同じく鷹の台キャンパス（東京都小平市）で学ぶが、3年次からは、新設予定の市ヶ谷キャンパス（東京都新宿区）に学びの舞台を移す。

「3年次以降の実践型の授業では、



井口博美教授

2019年4月より造形構想学部専任教員
(造形学部デザイン情報学科専任教員と兼任)

都心キャンパスの利点を活かし、企業や自治体との産官学プロジェクトや共同研究に取り組みます。企業や自治体の社会人と一緒に、具体的なテーマについて研究やリサーチを進め、社会に還元できる成果を追求していきます。ある種の社会実験の場にしていきたい。そのため、市ヶ谷キャンパスには3Dプリンターやレーザーカッターなどの工作機械を備えたファブロボ的な環境を整える予定。1、2年次に養ったクリエイティブの力を活かして、どんどんプロトタイプを作っていくという学び方になるでしょう。これができるのも美大だからこそ強みです」（井口教授）

デザインの領域で仕事を創造する役割も求められる

今、社会の幅広い領域で「デザイン」が注目されている。例えば、経営戦略にデザインの考え方を取り入れて成功している企業も既に出てきているし、地方創生の流れの中でソーシャルデザインといった概念も浸透してきている。デザインの概念や手法を理解している人材が、今までになく多様な場で必要とされるようになっているのだ。

「デザイナーやクリエイターは、これまで仕事を請う立場にありましたが、これからは新たな仕事を創る役割を担っていくことになる。こうした社会的ニーズに対応できる人材を輩出していくことが、今の美大には求められているのです」（井口教授）

篠原教授は、そのために美大も美大生も変わらなければいけない、その第一歩がこの新学部・学科創設なのだと語る。

「創作活動に専念するだけでなく、社会に目を向けて、自分たちの磨いてきた力がどのように活かせるのかを考えられる美大生であってほしい。だから、既存の枠組みにとらわれず、世の中を変えたいという意欲のある高校生にぜひ入学してほしいですね。また、自分が楽しむだけでなく、人を楽しませたいという高校生、何か新しいことを始めたい高校生にもふさわしい学科だと思います」

AI時代を迎え、「人間だからこそできる」ということがより一層注目されるなか、今までの造形教育の積み重ねを活かした武蔵野美術大学の新たな試みへの社会的な期待は大きい。