

〈研究ノート〉

## デザイン科目の実践記録と考察(3)

前 田 夏 樹

Natsuki MAEDA : A Practice of Design Subjects and Its Evaluation (3)

本学住居・デザイン専攻では平成14年度に、デザイン系科目の補強を目的に現在のカリキュラムが編成され、2年が経過した。本稿ではこれをさらに充実させるべく、授業実践の記録分析やアンケート調査をもとに検討し、平成16年度より実施予定の新カリキュラムの編成に至る過程を記すものである。アンケート調査の質問項目には資格、検定や専攻科に関する内容も含んでおり、将来的な住居・デザイン専攻の展開についてもあわせて考えたい。

キーワード：デザイン科目、実践記録、カリキュラム編成

### はじめに

本学住居・デザイン専攻では、平成14年度に現在のカリキュラムが編成され、2年が経過した。編成時に入学した学生は2年間の全課程を修了したことになる。

現在のカリキュラムがそれ以前のカリキュラムと大きく異なるのは、デザイン科目の充実という点である。これは男子学生の入学による関心や嗜好の変化、デザイン業界におけるコンピュータの進出への対応など様々な事柄をもとに検討した結果であるが、最も重要な要因はデザインの学習を望む学生の増加に対応することであった。

それまでのカリキュラムではデザインを学びたい気持ちがあっても、デザイン系の科目自体が少なく、卒業するためには、それ以外の科目を選択する必要があった。またデザインを主とした学習を望む学生の数自体も増加しており、このような状況の中でデザイン系の科目を望む声が高まるのは当然の結果であったといえる。

現在のカリキュラムはこれらの声を反映し、デザイン系の科目が補強されたものになり、学生はデザイン系の科目のみの取得でも卒業が可能になった。しかし現段階では、学生は必要最低限の選択しかできず、依然として選択の幅は狭いといえる。これは、住居系とデザイン系の授業数を比較しても明らかである。

そこで更なるデザイン系の科目の充実をはかるべく、平成16年度に新たなカリキュラム編成を行った。表1は左が現在のカリキュラム、右が16年度より実施予定の新カリキュラム案である。主な変更点としては、新規科目として造形基礎Ⅱ、デザイン演習Ⅲ、コンピュータグラフィックスⅣが追加されたことである。また「近代デザイン史」が「デザイン史」に名称変更し、選択科目から必修科目となった。

本稿は授業実践の記録分析とアンケート調査を行うことで、現在のカリキュラムにおける問題点や、改善点、学生の要望等を明らかにし、これらをもとに新カリキュラムの編成に至る経緯を記すものである。

授業実践の記録は新規設定科目に関連の深いと考

表 1

H.15年度入学生

H.16年度入学生

	1年次		2年次			1年次		2年次	
	前	後	前	後		前	後	前	後
造形心理学	○				造形心理学	○			
色彩学	○				色彩学	○			
デザイン概論	○				デザイン概論	○			
造形基礎演習	○				造形基礎演習Ⅰ	○			
					造形基礎演習Ⅱ		○		
アメニティー論				○	アメニティー論				○
近代デザイン史		○			デザイン史		○		
カラーコーディネーション		○			カラーコーディネーション		○		
基礎デザインⅠ	○				基礎デザインⅠ	○			
基礎デザインⅡ		○			基礎デザインⅡ		○		
インテリアエレメント		○			インテリアエレメント		○		
グラフィックデザインⅠ			○		グラフィックデザインⅠ			○	
グラフィックデザインⅡ				○	グラフィックデザインⅡ				○
コンピュータグラフィックスⅠ		○			コンピュータグラフィックスⅠ	○			
コンピュータグラフィックスⅡ			○		コンピュータグラフィックスⅡ		○		
コンピュータグラフィックスⅢ				○	コンピュータグラフィックスⅣ			○	
					コンピュータグラフィックスⅢ				○
デザイン演習Ⅰ		○			デザイン演習Ⅰ		○		
デザイン演習Ⅱ			○		デザイン演習Ⅲ			○	
					デザイン演習Ⅱ				○
学外実務実習			○		学外実務実習			○	

える「造形基礎演習」,「デザイン演習Ⅰ,Ⅱ」,「コンピュータグラフィックスⅠ,Ⅱ,Ⅲ」について行う。「造形基礎演習」,コンピュータグラフィックスⅠ」以外の科目はは,単独での担当ではないが,「デザイン演習Ⅰ,Ⅱ」では15コマ中6コマの担当に加え,特別講師の補助として全行程に関わった際の経験と,授業で使用した資料を元に,またコンピュータグラフィックスⅡ,Ⅲでは担当講師からの聞き取りに加え,実際の授業に参加することで,実践記録を行った。

アンケート調査は15年度入学の住居・デザイン専攻の学生を対象に行ったもので,質問項目には資

格,検定や専攻科に関する内容も含んでおり,将来的な住居・デザイン専攻の展開についてもあわせて考えたい。

### 1. 授業実践

#### (1) 造形基礎演習

造形基礎演習は様々な造形活動の基礎ともいえるデッサン能力の向上を目的とし,14年度から新規設定された科目である。授業内で4作品を制作し,各作品の制作前及び制作途中には簡単な説明を行う。デッサンの対象は,段階的に能力を高められるもの

を設定する。

最初のデッサンでは円柱と立方体の石膏モデルを使用する(図1)。石膏モデルは表面形状が均一であり、表面的な要素に惑わされず形状のみをとらえる学習に適している。また明暗が分かりやすく、ものの陰影に対する理解力を養うことができる。このことからデッサンの初期段階で石膏モデルを使用するケースが多い。

2作品目には、1回目のモデルと似た形状の空き缶(円柱)と空き箱(直方体)を使用する(図2)。似た形状のモデルを使用することで、形をとらえる段階ではある程度の理解が期待されるため、質感表現に重点を置くことができる。ここでは金属(空き缶)と紙(空き箱)の質感表現について学習する。

3作品目のモデルにはガラス、白布、テニスボール、リボン、ビー玉を1セットとし、これを3~4名の学生に1セットの割合で配付する。配置を学生

が行うことで構成力も養う(図3)。3作品目では、これまでの2回のデッサンを経た上で、形状、材質共にこれまで表現していないものを使用し、様々な形状や材質に対する理解を深め、これを表現する力を養うことを目的とする。

最後は風景デッサンを行う。これまで対象としてきたモデルの大きさが同程度であったため、モデルからの距離や視点についてあまり変化がなかった。この点において、風景画はこれまで経験していないものであり、またこれまで以上に多種多様な形状と材質が混在しており、総合的な学習の成果をはかる題材といえる。

以上の4作品のデッサン以外にもデザインの用具や材料に関する講義を行う。

## (2) デザイン演習 I, II

デザイン演習 I, II は、12年度に新規科目として開講したもので、14年度の編成時には特に変更がなかった。ここでは、学生がガラス、木、粘土などの多様な素材と、それに関わる技法に触れることができる貴重な経験の場である。ここでは、陶芸、染色、ステンドグラス、木工芸、織物の5つの題材について、各技法に精通した講師がそれぞれ担当する。以下にそれぞれの内容について作品の内容と大まかな制作手順を示す。

### 1) デザイン演習 I

#### i. 陶芸

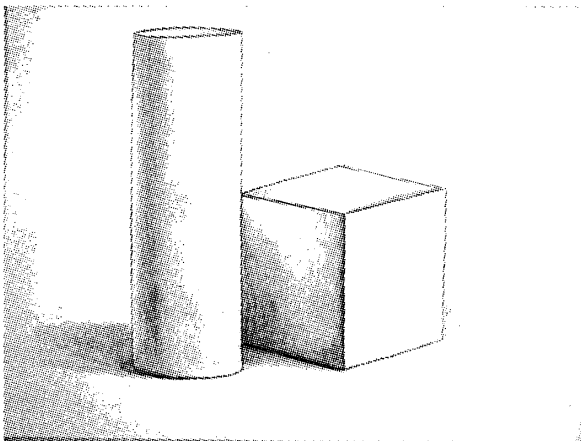


図1 学生作品 14年度

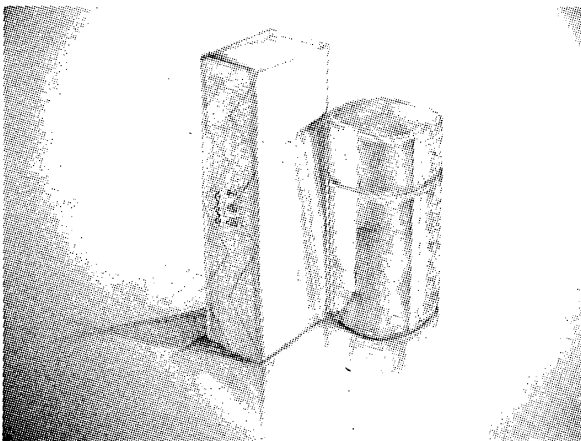


図2 学生作品 14年度

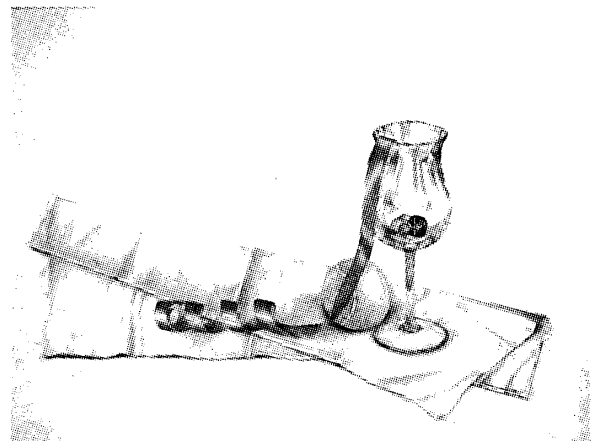


図3 学生作品 15年度

陶芸では、作品に関する規定は特にないが、例年湯飲み、コーヒーカップ、皿などの食器類への人気が高い。

陶芸作品の制作は粘土作りに始まり、土練り、成形、乾燥、絵付け、釉薬がけ、焼成など完成までにさまざまな工程を必要とするが、ここでは時間的な制約により、成形の部分のみの学習となる。

成形の手順は①必要量の粘土を用意②デザインにあった成形法（ひもづくり、板づくり轆轤等）で形を作る③作品の口縁を滑らかにする④文様などを入れて仕上げる。

成形後の作品は講師が持ち帰り、完成後に学生の手へ渡ることになる。

## ii. 染色

染色では草木染めによるスカーフの制作を行っている。

制作の手順は①各自が持参した植物を沸騰したお湯に入れ煮出す、②煮出した液を濾す、③濾した液に布を浸す、④布を媒染液（植物染料を発色させるために必要）に浸す、⑤しっかりと水洗いした後に柔軟剤に浸す、⑥室内に干して完成、となる。

## iii. ステンドグラス

ステンドグラスはデザイン演習Ⅰ、Ⅱともに扱っている内容で、デザイン演習Ⅰでは平面作品を制作する。

制作の手順は①デザインをもとにガラスをカットする、②必要に応じてルーターでガラスを削る、③ガラスの切り口にコパー（銅）テープを貼る、④はんだで各パーツを接着する、⑤仕上げに薬品を塗り完成、となる。

デザインは直線を基調とし、曲線は極力用いないものが望ましい。ガラスは直線にそってカットするため直線の表現は容易だが、曲線の表現にはガラスを削るという作業が必要となり、初心者には大変な労力となる。

## 2) デザイン演習Ⅱ

### i. ステンドグラス（ランプ）

デザイン演習Ⅰでの平面作品に対し、ここでは立

体作品としてステンドグラスのランプを制作する。制作の手順は、平面作品と同様の方法で制作した同形の4つの平面を組み合わせ、立体とし、これに電球を備えることで照明器具としての使用を目的とする。

### ii. 木工

木工では小物入れの制作を行う。

制作の手順は①デザインを元に電動のこぎりを用いて木材をカットする、②彫刻刀で彫る、③サンドペーパーをかける、④仕上げに塗料を塗り完成、となる。使用する木材は杉、桜、栗、の3種類の中から学生自身が選択する。

### iii. 織物

織物ではカードウィービングを行っている。制作には学生一人について、10枚のカードと40本の糸を使用する。

制作の手順は①デザインに従って、カードに経糸を通し、これを10枚分作り重ねる、②全ての糸をまとめて結び、ドアの取っ手などに固定し、もう一方の端は自分の腰にくくりつける、③②の経糸に、カードを回転させながら緯糸を通す④この作業を繰り返しながら織り進み完成、となる。

## (3) コンピュータグラフィックスⅠ、Ⅱ、Ⅲ

コンピュータグラフィックスⅠ、Ⅱ、Ⅲは14年度のカリキュラム編成の際に新規設定された科目である。編成前におけるコンピュータグラフィックスの学習は、2年時の後期に「コンピュータグラフィックス」として1コマの設定で行われていた。しかし、デザイン業界でのコンピュータの重要性が高まる中で、これまでの時間数では対応できないと考え、コンピュータグラフィックスの授業の補強を行った。各授業の実践内容について以下に記す。

### 1) コンピュータグラフィックスⅠ

コンピュータグラフィックスⅠでは、主に2次元の画像編集について演習を中心とした学習を行い、これに加え検定対策を目的とした講義を行う。演習では市販のテキストに従って画像の加工を中心に、

画像の削除、変形、合成などに必要な基本的な操作方法の習得を行う。その他、検定対策の一環として3次元の画像編集についても学習する。ハードウェアはWindows対応のものを学生一人に一台の割合で用意する。

## 2) コンピュータグラフィックスⅡ

コンピュータグラフィックスⅡでは開講中に検定が実施されるため、授業内容が検定対策の講義とコンピュータを用いた演習とに大きく分けられる。演習では簡単なロゴマークやCDジャケットの制作等を行う。

## 3) コンピュータグラフィックスⅢ

コンピュータグラフィックスⅢではⅡでの制作をさらに発展させた内容を行うが、最も異なるのは使用ハードウェアがMacintosh対応のものになる点である。

ここではプロのデザイナーによる指導のもと、イラストや写真のトレース、チラシの構成や制作など、実際のデザインの現場で行われている作業に近い学習を行っている。

## 2. 結果と考察

### (1) 造形基礎演習

1作品目ではほとんどの学生が形状の把握と明暗に対し理解できていたが、何名かの学生が2作品目では表面の色や図柄のために、明暗の表現ができていなかった。しかし1作品目の経験があったことにより、後の説明に対する理解が速く、早急な対応ができた。1作品目では形態と明暗の把握、2作品目ではこれに加え質感表現、と比較的緩やかな段階を踏んできたが、3作品目では、モデルの数や材質の種類が急激に増加し、対応しきれず戸惑う学生がいた。このため未完成の作品が目立つ結果となった。4作品目の風景デッサンは、総合的な学習としての意味を考慮したものであったが、形状の把握や陰影といった面に対する意識は、3作品目までよりも低く感じられた。これは対象が大きくなり過ぎた

ため全体としての形状をとらえられず、部分的にしな形をとらえることができなかつたものと思われる。このため、これまでのデッサンと別のものと考えてしまい、形態の把握や陰影に対する意識の低下にもつながったと考えられる。

全体を通しては進行速度や技術到達度について個人差がみられた。これはあらゆる科目においていえることだが、デッサンに関しては経験によるところが多く、デッサンを繰り返すことである程度この差を縮めることができると考える。しかし多くの学生にとってデッサンを継続して行うことは容易なことではなく、特に初期段階に経験者との格差を感じた学生にはこの傾向が強い。このためいかに学生のデッサンに対する関心を高め、持続力を保つための指導が今後の課題といえる。

### (2) デザイン演習Ⅰ、Ⅱ

#### 1) デザイン演習Ⅰ

##### i. 陶芸

陶芸作品の制作は、素材が乾燥すること、成形後の作品を講師が持ち帰る必要があることから、時間内での完成が絶対条件である。このことが経験者と未経験者の作品の完成度に少なからず影響を与えている。

また成形後から完成までは、特別講師の手にゆだねられるため、全体的な作品の完成度は一定の高いレベルを保つが、一方でそれぞれの作品の個性が低くなる可能性も否定できない。完成までの作業は講師にとっての負担も大きく、成形後の過程における、学生参加の体制が望まれる。

##### ii. 染色

植物自体の色と染め上がりの色は、必ずしも一致するものではなく、使用する媒染液の種類によっては、浸ける前と全く違う色になることもある。また絞りは開いてみるまで結果が予想できない場合が多い。以上のことは染色の魅力でもあるのだが、自分の想像どおりの色に染まらないことに戸惑う学生もいた。使用する植物、あるいは媒染液が同じ作品は

染め上がりの色に大きな差が見られないことから、絞りを入れることがそれぞれの作品の個性を表すのに有効な手段の一つとなった。

### iii. ステンドグラス

初めてステンドグラスの制作を経験する学生が最も困難に感じるのが、ガラスのカットである。ガラスのカットは、実際には専用のカッターを使用してガラスに傷をつけ、傷にそってガラスを割るというものであり、このため傷が浅い場合や、間違えて何本も傷を付けたような場合に、自分の予想外の部分が割れてしまい、これがけがにつながることもある。

ガラスのカットという制作の第一段階でつまづくことで後の作業にも関心が薄れ、制作を投げ出してしまう学生もいるが、逆にこの段階を乗り越えると最後までスムーズに進行する学生が多い。このことから、この段階での指導には十分な時間を費やし、技術の修得を徹底することが重要といえる。

## 2) デザイン演習Ⅱ

### i. ステンドグラス (ランプ)

立体作品は平面作品に比べ、完成までに多くの時間を必要とし、ほとんどの学生が時間外での作業を行っていた。これは立体作品が平面作品に比べ構成するパーツが多いことと、作業の難易度が高いことが影響している。立体作品ではガラスのカットや接合の際に生じるデザイン画との誤差が、立体として組み立てる際には各パーツをつなぐ角度や長さのずれとなり、全体的なフォルムの歪みとしてより明確に表れてくる。このため立体作品では、ガラスのカットや接合に高い精度が求められ、作業の難度を高めているといえる。

時間不足という点に関しては、ステンドグラスに限らず、他の制作についてもいえることだがここでは特にその傾向が顕著であった。

### ii. 木工

作品の表面処理には意図的に彫刻刀の跡を残すものと、サンドペーパーで磨くことにより、彫刻刀の跡を残さずに滑らかにするという2種類の方法があ

る。ほとんど学生は滑らかな表面処理を望むが、サンドペーパーでの作業は想像以上に多くの時間を要し、さらに段階を踏んで行わなければならないため、作業の途中であきらめてしまう学生が多い。

彫刻刀の跡を残す場合では、彫刻刀の性能によるところが大きく、質の高い道具の使用が望まれる。しかし、ここで使用している彫刻刀は十分な性能を備えているとはいえない。彫刻刀の性能は表面処理に限らず、作品の制作における重要な要素の一つであり、このような道具等の制作環境の充実は、作品の質の向上にもつながるものであり、今後の重要な課題の一つといえる。

### iii. 織物

制作方法については文章や口頭での説明では理解しにくいいため、学生は実際に制作しながら理解していくことになる。またデザイン段階においても、実際に制作するまでどのような結果になるか予想できないことが多い。以上のことから制作前の段階では、ほとんどの学生が要領を得られず何を行っているのか分からないと感じていたようだ。しかし一旦制作をはじめ、要領を得ると集中して制作を行うことができた。

## (3) コンピュータグラフィックスⅠ、Ⅱ、Ⅲ

### 1) コンピュータグラフィックスⅠ

画像編集では、簡単な操作方法で視覚的に高い効果が得られ、多くの学生は高い関心を持って学習していた。しかし、少数の関心の低い学生は、作業に一度つまづくと、簡単にあきらめてしまう場合が多い。このような学生に対してはマンツーマンでの指導を行うことで、作業自体を進行させることはできるが、学生の積極性を減少させ、指導者への依存度を高めることにもつながる。このためどの程度の指導を行うかを考慮すると同時に、授業自体への関心を高めることが必要といえる。本授業は演習形態ではあるが、テキストにそって行うという点では受動的な要素が強く、他の演習科目に比べ創作的な要素が少ないといえる。この点を考慮して、ある程度の

段階の習得をした時点で、これを生かした制作を行うなどして学生の創作意欲を高め、授業への関心につなげる工夫が必要といえる。

### 2) コンピュータグラフィックスⅡ

検定対策では、実際に受験する学生とそうでない学生の学習態度に大きな差があった。

演習は課題作品の制作を行いながら、制作に必要な操作方法を習得するという形式であり、Ⅰに比べ創作的な要素が強く学生の関心は高かった。

### 3) コンピュータグラフィックスⅢ

WindowsからMacintoshへとハードの変化により、操作方法に若干の違いがみられたが、これまでの経験から早い段階で対応することができた。

課題に関しては、ここで習得した技術や知識に加え、Ⅰ、Ⅱでの学習を応用しながら制作を行うもので、これまでで最も創造性が高く、また実用性の高い作品制作のため、多くの学生から高い関心を得られたが、同時に高いレベルの技術や知識が要求されることで、学生による格差がみられた。

## 3. アンケート調査

アンケート調査は15年度に入学した学生27人を対象として、平成16年1月に実施した。この際に、学生の氏名は記入することとした。本アンケート調査は対象人数が少なくデータとしての役割は低いかもしれないが、実際の授業現場における生の声とし

て、参考にする意義は大きいと考える。

アンケート調査の内容は、①現時点での志望分野②今後やってみたい授業内容③関心のある資格、検定④16年度実施予定の新規科目⑤専攻科への進学、という5項目の間を設定した。各問いについて結果を以下に示す。

問①に対しては表2のように、住居分野を志望する学生は全体の37%、デザイン分野を志望する学生は52%、分からない、あるいは未記入の学生が11%であった。デザインを志望する学生の増加はここ数年の継続した傾向であり、デザイン分野のカリキュラム強化を行う際の要因となっている。結果は1年時の後期終了時点でのものであるが、分からないと答えた学生も1割程度いることから今後も多少の変化があるものと推測される。

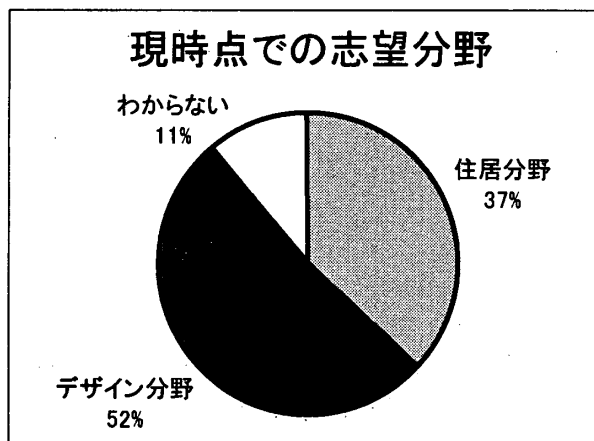
問②では記述形式のため、様々な回答が得られた。主なものについては以下のようなものであった。

銀細工（うち指輪のデザイン及び制作2）（6）  
陶芸の増加（3）、ガラス細工（3）、木工芸（1）  
織物制作（1）、椅子・机等の家具の制作（2）、  
版画（1）、切り絵（1）、点描（1）など。

質問は講義も含めた問いかけであったが、ほとんどの学生は演習系の回答であった。中でも銀細工についての関心が高く、2割程度の学生の回答が得られた。またデザイン演習で行った内容の延長といえる回答が多く見られたことから、デザイン演習への関心の高さが伺える。

問③では現在取得可能な資格、検定として2級建築士受験資格、木造建築士、福祉住環境コーディネーター、CAD検定、色彩検定、CG検定、インテリア設計士に加え、美術教員2種免許、学芸員、ホームヘルパー2級といった今後の設定を検討しているものについて、学生の関心度を測ることを目的とした。回答は各資格、検定について、実際に取得を考えているものに関心はあるが、取得については

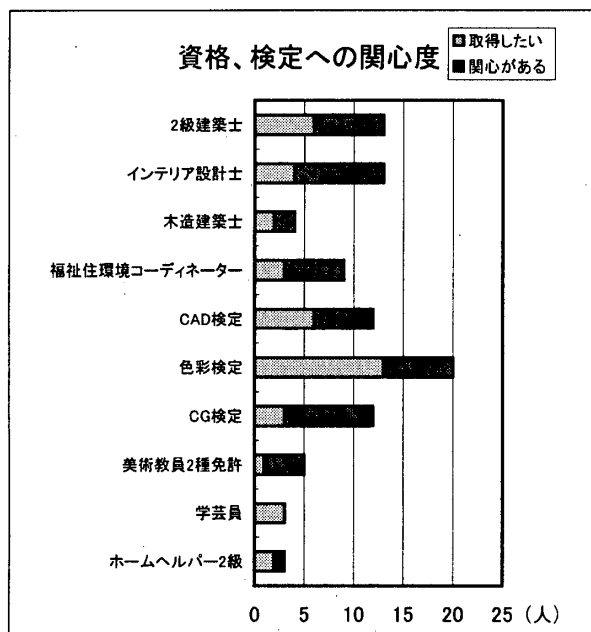
表2



分からないものに印をつけるという方法で行い、この合計をグラフにしたものが表3である。この結果最も関心が高かったのは色彩検定で、これまでの実績や、本学で受験可能であるという身近さ、デザイン分野への関心の高さなどによるものと考えられる。次いでインテリア設計士、2級建築士、CG検定、CAD検定、福祉住環境コーディネーター、美術教員2種免許、木造建築士、学芸員、ホームヘルパー2級という順となり、今後の検討対象とした美術教員2種免許、学芸員、ホームヘルパー2級については、あまり関心を得られなかった。この結果については現在未設定ということによる認知度の低さや、調査の対象となる学生に関しては取得不可能であるという点等も考慮しながら、今後検討を行う上での参考としたい。

問④は16年度実施予定の新規科目への学生の関心度を測るものである。各科目の内容については簡単な説明を行った。調査の対象となった学生は実際にこれらの科目を選択することは不可能であり、この旨も説明したが、それでも表4に見られるように各科目とも学生からの高い関心があり、特にデザイン演習Ⅲについては8割近い学生が関心を示す結果となった。

表 3



問⑤では本学の専攻科への関心度について調査するものである。本学には短期大学での2年間の課程の後に、さらに専門を深めることを目的とした5つの専攻科が設けられている。この内住居・デザイン専攻の学生を対象としては「住居専攻」があるが、主に住居分野の学生を対象としており、デザイン分野の学生にとっての進路の一つではないのが現状である。しかし、近年デザイン分野への学生の関心が高まる中で、専攻科としての「デザイン専攻」を望む声が聞かれるようになってきた。そこでデザイン専攻設置への可能性を検討する意味も含め、アンケート調査を行った。

表5はその結果をグラフにしたものだが、実に4割を超える学生が、デザイン専攻があれば志望する

表 4

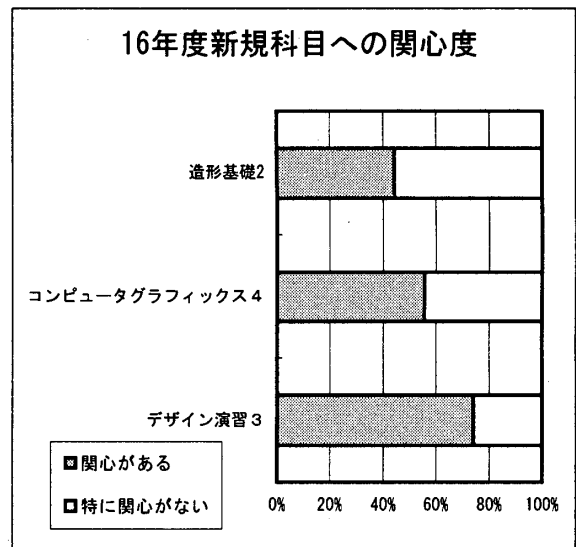
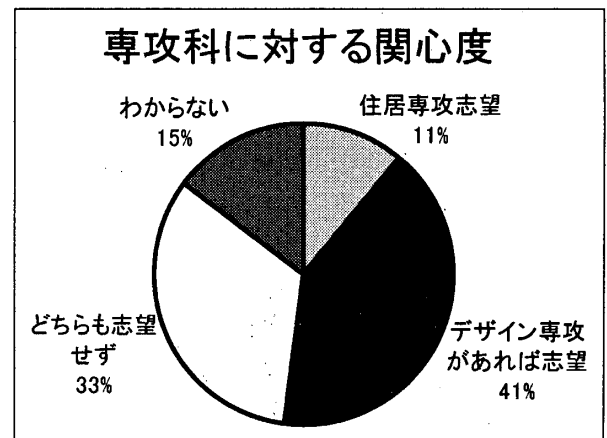


表 5





と答えている。また住居専攻へも1割程度の志望があり、例年になく進学への意志を持つ学生が多い結果となった。これは近年続く不況を反映し、社会に出る前により高い教養を身に付け自分自身の能力を伸ばしたいと考える学生と、2年間で社会に出ることへの不安から進学を望む学生が増加していることが影響していると考えられる。

#### 4. 新規設定科目について

これまでの授業実践の結果とアンケート調査を踏まえながら、16年度新規設定科目について、その内容と設定理由について述べる。

##### (1) 造形基礎演習Ⅱ

近年絵画、デザイン、彫刻などの様々な表現方法のボーダーは低くなっており、作品制作において多くの表現方法を学び、これに伴う知識や技術を身に付けることは、今後さらに重要になると考える。造形演習Ⅱでは、様々な表現方法の中から油彩画を中心とした学習を行いたい。油彩画を選択する理由としては、第1に身近な表現方法であることがあげられる。美術館や博物館で人気の高い展覧会の多くは油彩画によるものであり、本学でも学外実習として油彩画の鑑賞を行っている。また制作に必要な道具も比較的容易に入手でき、年齢を問わず多くの人に親しまれている最も身近な表現方法の一つといえる。第2に学生の関心が高いことがある。先のアンケート調査でも半数近い学生が造形基礎演習Ⅱへの関心を示したように常に学生からの関心が高く、実施を望む声があった。第3に学生の能力の向上によるものである。14年度に新規設定された造形基礎演習は、それまでは授業の一部として実施されていたデッサンを中心に行うことで、デッサン能力の向上を図るものであった。油彩画の制作にはある程度のデッサン能力が必要であり、造形基礎演習によってこれを補うものとした。このため造形基礎演習Ⅱの受講には、造形基礎演習Ⅰを受講していること、さ

らに一定量のデッサンを課し、これを実行することを条件としたい。

##### (2) デザイン演習Ⅲ

デザイン演習はアンケート調査からも分かるように、学生からの関心が高い授業といえる。受講した学生の感想は、「楽しかった」、「為になった」というような肯定的なものが多いが、同時に不満点も聞かれ、中でも最も多いものが「時間不足」というものである。このことは本稿で授業実践を見直した際にも強く感じられた。

ステンドグラス、木工、織物については時間内に完成できる学生は少なく、ほとんどの学生が時間外での制作を要する。特にデザイン演習Ⅱでのステンドグラスの制作ではこの傾向が強く、時間内で完成に至る学生は1割程度に過ぎない。時間外での作業は本人の作品制作に対する意欲によるところが大きく、じっくりと時間をかけて制作する学生と、そうでない学生の作品には大きな格差がみられる。作業時間が限られている陶芸や染色ではそれほど感じられないが、作品の完成度や個性といった面での影響は否定できない。また時間外の作業には特別講師が不在であり、十分な指導ができず、これは両者にとって望ましい形とはいえない。

この状況を改善するには、時間を増加することが最も端的で、且つ効果的であると考えられる。そこでこれまでデザイン演習Ⅰ、Ⅱの各授業3作品、合計6作品を制作していたものを、デザイン演習Ⅲを設定することにより各授業で2作品の制作とした。このことによって学生の制作時間は増加し、学生の能力の向上や、作品の質の向上につながるものと考えられる。課題については、より高い技術を要するものや規模の大きなものを設定することも可能といえる。また特別講師の担当時間数が増加することで、これまで以上に密接な指導が可能になり、このことも学生の能力や作品の質の向上につながるものと考えられる。

### (3) コンピュータグラフィックスⅣ

デザイン制作におけるコンピュータの占める割合は高く、その範囲も書籍、雑誌、広告などの印刷物を初め、webデザイン、アニメーションなど多種多様な広がりを見せている。またコンピュータの性能は日々進歩を続けており、これまでできなかったことが可能になり、同じ作業については時間や手間が半分以下に短縮されることなどは、決して珍しいことではない。このようにデザイン制作におけるコンピュータの重要性や利便性は高まる一方であり、学生はコンピュータグラフィックスに関する、より高度な知識や技術の習得が必要といえる。

平成14年度のカリキュラム編成によって、コンピュータグラフィックスの授業は大幅に増加され、それまで十分に行うことのできなかった基本的な操作方法や、検定対策における知識の習得が可能となった。今回の編成でさらにコンピュータグラフィックスⅣを設定することで以下の3つの利点があると考えられる。

第1に常にコンピュータに触れられる環境ができるということである。これまで1年次後期から始まり、2年次前期、後期と行われていた授業が、さらに1コマ増加されることで1年次前期からの開始となり、短大での2年間常にコンピュータに触れられる環境ができることになる。学生の中には、コンピュータに対して抵抗を持つものは少なくなく、コンピュータの利便性を知る前に苦手意識を持ってしまう。このような学生に対し、常にコンピュータに触れられる環境を作ることで、コンピュータの存在を日常的に自然なものとしての認識を持たせ、コンピュータが特別なものでなく便利な道具の一つであるという意識を高めたい。

第2にさらに高度な作品の制作ができるということである。現在のカリキュラムでは作品制作に関しては、コンピュータグラフィックスⅢのチラシ制作程度であり、その他の授業では操作方法や知識の習得が主となっている。またチラシ制作での作品も、構成に関する学習という要素が高く、独創性はそれ

ほど高いものといえない。そこで授業数を増加することで、これまで以上に高度で独創性の高い作品制作を行いたい。ここでの制作は学生の能力向上という目的に加え、作品を就職活動に利用することもできると考える。

第3に「学外実習」に生かすことができるという点である。デザイン事務所や印刷会社での業務は、コンピュータによる制作が主体であり、ここで使用するコンピュータはそのほとんどがMacintosh対応のものである。このため、デザイン事務所や印刷会社での実習を希望する学生はMacintosh対応のコンピュータを使用することになる。しかし実習を行う時点での学生は、Windows対応のコンピュータによる学習しか行っておらず、初めて触れるハードに戸惑うことになる。近年ではWindowsとMacintoshの互換性は高くなり、これに会社側の指導が加わることで、学生も徐々に対応できるようになるが、事前にMacintoshによる学習を経験しておくことが望ましい。コンピュータグラフィックスⅣの設定により、単純にこれまでの内容を半期繰り上げることができる。これによって学外実習を行う時点で学生は、Macintoshによる制作を経験していることになり、実習がよりスムーズに進行するものと考えられる。

これらの利点を考慮し、新規科目としてコンピュータグラフィックスⅣを設定する。

## 5. 今後の展開

以上のように、授業実践とアンケート調査をもとに、新規科目についての設定理由をあげることで、16年度実施予定のカリキュラム編成に至る経緯を示してきた。新規科目に関しては最も近い将来の課題として、開講時までに学生の様子や要望、講師の意向等を十分に考慮した授業内容の検討が必要である。

さらに住居・デザイン専攻の将来を考える上で、新たな資格、検定の取得体制や、デザイン専攻科の

設置については今後重要な課題といえる。これらの課題については、カリキュラムや指導體制に大幅な変更が必要であり、一朝一夕での実現は難しい。しかし、アンケート調査の結果にもあるように学生からの要望は強く、早期的な対応を検討する必要があると考える。

#### おわりに

現在住居・デザイン専攻は大きな転換期を迎えており、より魅力ある専攻作りが求められている。そのためには、学生を知り、彼等を取り巻く環境を知ることが重要な要素であり、本稿における授業実践

の記録やアンケート調査を行うことの意義は大きいと考える。今後も継続して行うことで、データとしての価値を高め、指導に生かしたい。

最後に本稿での実践記録の対象となる授業について、担当していただいた全ての講師の方々に厚く御礼申し上げます。

#### 参考文献

- 1) 山崎青樹「改訂新版草木染・糸染の基本」(新技法シリーズ) 美術出版社 1988
- 2) 村上道太郎「草木で染める」(子どもとつくる) 大月書店 1987
- 3) 梅田正弘「陶技入門 手づくり篇」光芸出版 1991