

〈研究ノート〉

デザイン科目の実践記録と考察

前田 夏樹*・足立 純子

Natsuki Maeda, Junko Adachi : A Practice of Design Subjects and Its Evaluation

はじめに

本学の住居・デザイン専攻は平成4年度に生活学科生活科学専攻住居・デザインコースとしてはじまり、平成12年度より住居・デザイン専攻となり現在に至る。

ここ数年の学内外における大きな変化の流れの中で、本専攻のカリキュラムについて改めて検討する必要があると考える。

その要因の第一に男女共学となったことが挙げられる。これまでは女子学生のみを対象とした課題設定を行ってきたが、今後は男子学生の興味や関心も考慮してこれを行っていかねばならない。

第二にコンピュータの普及が挙げられる。近年コンピュータは、われわれの生活の中に急速に浸透し、その範囲も行政、医療、教育などの他、あらゆる産業分野に及ぶ。これはデザインの分野においても例外ではない。コンピュータは、作品制作を補助し、デザインの可能性を広げるなど、現在のデザインにとって大変重要な存在になっている。

そして第三に、学生の多様化が挙げられる。住居・デザインコースがスタートした当初は、住居分

野を希望する学生が圧倒的に多く、デザイン分野は住居の補足的要素が強かったといえる。しかし現在は、学生からデザイン関連の授業の増加を望む声が度々聞かれる。

以上のような理由から、本稿では今後の住居・デザイン専攻におけるカリキュラム編成及び課題設定について考えたい。

研究方法としては、平成12、13年度に行った授業実践に関して、これを記録分析し考察する形で進めたい。各科目におけるそれぞれの課題についても独立して考えるのではなく、お互いの有機的関連性についても考慮し、発展的で系統的なカリキュラム編成をする必要がある。

また本学は短期大学であり、2年間で社会的に通用する能力を身につける必要がある。このためデザイン業界や印刷業界の現状を把握し、これを考慮に入れたカリキュラム編成及び課題設定を考えたい。

第1章 授業計画

1. 基礎デザイン I

- ① 鉛筆による静物デッサン……3コマ(90分×3)
- テーマ 「缶と箱をモデルとしたデッサン」
- 設定理由 デッサンは形態や質感の把握と描写の基礎であり、イメージを他者に伝える手段のひとつ

* 鳥取短期大学非常勤講師

つとも言える。どんなに優れたイメージを持っていても、それを表現する能力がなければ他者に伝えることはできない。デッサンの能力を養うことによって、自分のイメージをより明確に他者に伝えることができる。また正確な描写のために正確な観察力を養うこともできる。

- 制作方法・用具 全ての学生が高校での経験者ではないことも想定し、形の取り方、陰影のつけ方といった基礎的なデッサンの方法についての指導を事前に行う。

モデルには、缶と箱を1セットとし、一人の学生に対して1セットずつ用意する。缶と箱の形態は、それぞれ円柱と直方体という立体の中でも基本的な形である。また材質は金属と紙であり、これらの違いを観察し、表現する学習にもなる。モデルを1セットずつ用意したことにより、学生はより深い観察が得られ、自分自身でモデルの配置を工夫することになる。

これらをモデルとして、ケント紙上に鉛筆でデッサンを行う。鉛筆は4B、2B、HBの3種類を用意し、もっとも柔らかい4Bから描きはじめ、進行状況に沿って、硬いものへ移行してゆく。柔らかい鉛筆はすぐに消せるため、のびのびと描くことが必要な描き始めに適しており、硬い鉛筆は細かい表現が可能で、質感表現には欠かせない。

この科目の最後に椅子あるいは立方体を、視点を変えてデッサンする。これはパース演習Ⅰの前提となる能力を養うことを目的とするものでもある。

② 平面構成……3コマ (90分×3)

- テーマ 「色彩と形による感情表現—楽しい・悲しい—」

- 設定理由 平面構成には、使用する描材や目的によって多様な方法が存在するが、ここでは感情を、色彩と形による構成によって表現する事を目的とした課題を設定する。

テーマは一つ一つがシンプルであり、両者の違

いははっきりとしたものとして、「楽しい」と「悲しい」を設定する。

- 制作方法・用具 ケント紙上に同型の正方形を二つ描き、それぞれを「楽しい」「悲しい」というテーマで構成する。1つの正方形について、5本の線による分割と6色の配色という制限を設ける。これは制限された中での構成力を養うことになる。

配色カードや配色表を参考に色を決定し、描材としてポスターカラーを用いて行う。

また制作の前には、点・線・面といった平面構成の要素やリズム、バランス、コントラストといった構成の技法などの平面構成に関する講義を行い、理論的な面からも構成に対する意識を高める。

③ 立体構成……3コマ (90分×3)

- テーマ 「紙を素材とした立体構成 —海—」

- 設定理由 現代人は平面に比べ立体構成の能力が低いといわれている。この原因としては、テレビや雑誌、コンピュータのような平面的なメディアに触れる機会が多いことが考えられる。しかし、我々を取り巻く環境のほとんどは立体であり、家具や建物など住居や建築を扱う際にも立体を構成する能力は必要となる。本専攻の学生は半数以上が住居や建築を学んでおり、この点からも重要な課題といえる。

立体構成も平面構成と同様に多くの表現方法があるが、ここでは一つのテーマを元に「紙」という素材による立体構成を課題として設定する。

テーマは学生の創造力の養成を目的とするので、具体的な形態が明確でないものを考え「海」とする。学生にこのテーマから連想するキーワードをいくつか挙げさせ、これらを元に形を考え、具象形に固執しないよう促す。

紙を素材とするのは、最も手に入りやすく身近な存在であり、折る、切る、貼るといった加工も容易である等の理由による。また使用する紙は全て白とし、着色は一切行わないものとする。これ

は色彩という注意の集まりやすい要素を除く事により、学生の注意を形そのものに向けさせるためである。

- 制作方法・用具 画用紙、ケント紙、薄葉紙、和紙などさまざまな種類の紙を事前に用意し、学生が自分の作品のイメージに合ったものを選択する。加工用具としては、はさみ、カッターナイフ、接着剤などを使用するが、作品のクオリティ面を意識させるために、外観に影響を与えるホットキスなどは、試作以外なるべく使用しないようにする。

ここでも制作の前には講義を行い、この課題では扱えなかった立体構成における表現方法や制作について補足する。

2. 近代デザイン史

- ① グループによる研究と発表……3コマ(90分×3)

- テーマ 「研究発表 —バウハウスに関連のある人物—」

- 設定理由 近代デザイン史はその性質上、どうしても講義中心の授業展開になりがちである。この為、学生は制作を行う時のような自発的な行動が少なくなり、講義を聴くだけの受身の姿勢になる。

そこでこういった状況の中でも、学生が自発的に行動し、積極的に授業に参加できる課題として「研究発表」を設定する。

- 方法・用具 対象となる人物は事前に何名かを挙げておき、この中から学生自身が選択する。学生は4~5人で1グループをつくり、グループごとに調査結果を発表する。

発表の方法は口頭発表とし、これに加えグループごとにワープロによるプリントを1枚以上制作する。また関連写真や図については、プリントを配布したり書画カメラを使用する。

3. グラフィックデザイン

- ① コンピュータグラフィックス……4コマ(90分×4)

- テーマ 「自己PRチラシ」

- 設定理由 デザインの各種現場ではコンピュータの導入によりレイアウトや配色などの推敲を要する工程は、手作業で行っていたところに比べ遥かに容易になり、このことは大幅に時間を短縮し、作業効率の飛躍的な向上となった。また着色や精密な図形描写といった技術的な面でのサポートや、これまでにはなかった新しい表現形式を呈示するなど、様々な面で果たす役割は大きい。現在我々が目にすることができるデザインの多くは、何らかの形でコンピュータと関わりがあるといえる。このように、コンピュータは現在のデザイン制作にとって避けて通れないものであり、デザインを専門として学ぶ人は、早期からコンピュータによる制作を経験することが望ましい。これを受けて、本専攻でもコンピュータを使用した課題を設定する。

- 制作方法・用具 コンピュータは学生1人に対し一台ずつ用意し、ハードはWindows対応のもの、ソフトはPhotoshop 5.0、Illustrator 8.0(共にAdobe社)を使用する。

制作はデジタルカメラで撮影した学生の写真を元に、先に挙げたソフトを用いてこれを加工し、キャッチコピーなどの文字やイラストを加える方法で行う。ここで行うキャッチコピーの制作は、自己を見つめる契機ともなる。

コンピュータの使用方法については、制作を進めながらその過程で必要に応じた指導を行う。

最終的にはA4サイズにプリントアウトし、就職活動の際にも使用できるようにする。

- ② B1パネル作品……4コマ(90分×4)

- テーマ 「私からのメッセージ」

- 設定理由 B1パネルはデザイン制作における標準的サイズであり、展覧会等の出品作品にも、これを使用したものが多い。そこで展覧会出品も視

野に入れ、B1パネル制作を行う。テーマは自由度の高いものとして「私からのメッセージ」を設定する。

○制作方法・用具 学生は自分の使用するパネルの水張りから体験する。展覧会出品も視野に入れた制作であり、描材には発色がよく、耐水性にも優れたアクリルカラーを主として使用する。

普段から多くのデザイン関連の出版物に接するように、学生にデザイン関連の書籍や雑誌を閲覧する時間を与え、制作の参考にする。

4. 学外実務実習……夏休み中の6日間

デザイン会社や、デザイン部門を持つ印刷会社で実習をする。社内の雰囲気を知ること、仕事を体験することなどで、デザイン業界の現状にふれることができ、以後のデザイン科目への意欲が高まる。

第2章 実践

1. 基礎デザイン I

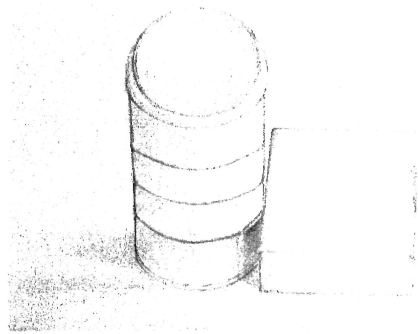
① 鉛筆による静物デッサン

3コマの授業時間を、それぞれ①形を捉える、②陰影をつける、③質感を表わすという過程に分けて行った。形を捉える段階ではイメージが先行し、実際にモチーフを目の前にしていても、半数以上がうまく形をとることができなかった。特に、天面と底面の見え方に関しては、数人が最後まで明確に表現できなかった。(図1参照)陰影をつける段階では、ほぼ全員がしっかりと描けていたが、中には明暗を明と暗の2段階だけで表現した白い部分が多く残っているものもあった。またモデルの色彩に惑わされ、明暗を正確に理解できず、モチーフを塗りつぶしたような状態の物もあった(図2参照)

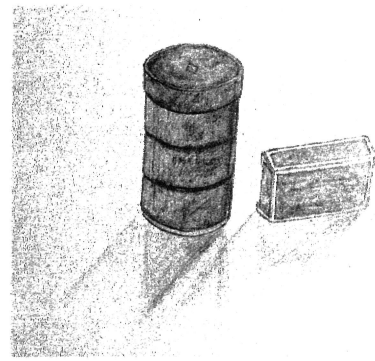
質感の表現に関してはほとんどの学生が達成できなかった。

③ 平面構成

線や色の数を決めたことで、何をしたらいいかわからないといったこともなく、比較的スムーズに制



(図1)



(図2)

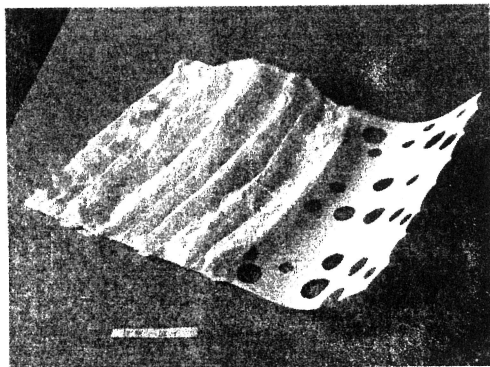
作が進んだ。配色の際に、着色前に全体の色を決めず、塗りながら色を決めていったため、全体的にまとまりがなく、テーマと合わなくなってしまったものもあった。またいくつかの完成作品の中に塗りむらや色のはみ出しが見られ、二度塗りや修正を行った学生の作品と完成度の点で格差が見られた。

④ 立体構成

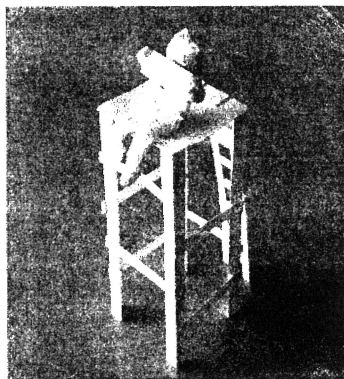
学生の「海」から連想するキーワードは以下のようであった。

砂浜・広い・魚・サーフィン・波・貝・しょっぱい・鯨・潜る・スキューバ・青い・海藻・鮫・海坊主・ヨット・きれい・溺死・ビーチバレー・夕日・水平線・入道雲・スイカ割り・津波・サザエさん・風・深海魚・ウミネコ

これらを元に制作を行ったが、なかなか制作に入



(図3)



(図4)

れない学生が多く、中には授業時間内にまったく形にならなかった学生もいた。

作品に関しては、具象形に偏らないようにテーマや制作方法を考慮したが、抽象形(図3参照)に比べ具象形(図4参照)を用いた作品が多かった。

2. 近代デザイン史

発表は口頭で行ったが、制作したプリントをそのまま読むグループと、プリントのほかに写真や図等の、補足を加えるグループがあり、またプリントの内容も一つの資料をそのまま写したものと、数種類の資料をまとめたもの等様々だった。発表後にはまとめと復習の意味を含めた講義を行った。

3. グラフィックデザイン

① コンピュータグラフィック

デジタルカメラによる撮影は学生同士で行い、機

材の操作方法を実体験として学ぶことができた。

コンピュータの操作方法の指導は進行状況に合わせて行ったが、理解力が個人ごとに異なるため、一人に対して長時間指導を行うといったことがあり、全員に十分な指導が行えなかった。このことによって、作品の進行状況や完成度にも大きな格差が見られた。また基本的で限られた表現方法にとどまり、それぞれの作品において個性が明確に表現できなかった。

② B1パネル作品

パネル制作はコンピュータグラフィックと平行して進めていたが、コンピュータは操作方法からの指導が必要で、予想以上に時間を費やした。そのためパネル制作には余り時間を費やすことができなかった。このため学生は授業時間外に自主的に制作を行うことになり、全員が完成に至らず、展覧会への出品者も減少した。

制作状況については、多くの学生がアイデアスケッチの段階に時間をかけすぎ、実際のパネル制作に取り掛かるのが遅かった。

4. 学外実務実習

学生の感想文によると、チラシ広告の課題をもらいデザインをしたり、企画会議に参加したり、イベント会場の設営を手伝うなど初めての経験が多く戸惑うことが多かったようだ。しかし実習先の方々の指導の下、真剣に仕事に取り組んだようである。

第3章 考 察

1. 基礎デザインI

① 静物デッサン

鉛筆デッサンには鮮やかな色彩もなく、基礎力養成を目的としているため単純な形態であり、学生の関心が高いとはいえない。しかし、学生が学習や制作活動を続けていくための重要な課題である。

本科目における最初の課題ということもあり、学生のデッサン力は高いとはいえない。デッサンの能

力は急に身につくものではなく、繰り返し行うことによって上達するものである。学生の現時点におけるデッサン能力の不足も、言い換えれば経験不足であり、繰り返し描くことで、見たままを表現できる、思ったことに形を与えるといった能力を身につけることができる。

② 平面構成

この課題で感じたのは「計画」の重要性である。これは配色の際に作品を大きく左右することになった。

計画性を持たず、着色と平行して配色を行った作品にもよいものはあるが、これはごく稀であり確実性は極めて低い。多くは実際の学生の作品にあったように、全体的なまとまりに欠ける、テーマから外れるといった結果になる。学生に改めて「計画」の重要性を意識させる必要があるといえる。

③ 立体構成

テーマを「海」とし連想するキーワードを挙げさせたが、こちらの意図するものとは異なる方向性のもも多く、テーマに関してはさらに熟慮する必要がある。

形体に関しては、自由な発想が多かったものの、立体に対する意識が一固体だけを対象とした感があり、立体を配置する、組み合わせるといったより広範囲な表現方法に関しても意識させたい。また空間に対する意識(余白を生かす、動きを感じさせる等)も持たせたい。

具象形にこだわらず、抽象形に対する意識を高めることで、より自由で多様な表現を引き出そうとしたが、完成作品には具象形のもが多く、テーマ設定、指導方法の面での更なる熟慮が必要だといえる。

「紙」という素材は扱いやすかった反面、身近すぎたことで作品としての意識が薄かったように感じた。

2. 近代デザイン史

ここで行ったプレゼンテーション形式は、学生に

とって以下のような利点が考えられる。

第一に大勢の人に対して、自分の考えを発表するという機会がもてるということである。こういった機会は社会に出てからも必ず訪れるものであり、本時での経験は貴重であるといえる。

第二に発表を行うために自ら調べ、これをまとめることで、通常の講義形式以上に印象深く、記憶に残る学習を行うことができる。

第三にグループを構成したことで、一人一人が責任感を持ち、協力してひとつの目標を達成するために努力することになる。またグループごとの発表は、互いに刺激となる。

3. グラフィックデザイン

① コンピュータグラフィック

コンピュータは、デザイン制作における、絵具やコンパスといった様々な道具の内のひとつだといえるが、その使用法は、他のものに比べ大変複雑だといえる。コンピュータを使って優れた作品を制作するには、それに応じた使用法を覚えなければならない。しかし使用法を覚えるにはある程度の時間が必要であり、この課題では時間不足であった。

制作をしながら必要に応じた指導を行うことは、使用法を覚えるのに有効ではあるが、表現方法の偏りや、個人の理解力による格差といった問題点もある。そのため、使用法の指導にも十分な時間を費やし、さらに制作時にも指導を行うといった方法が望ましい。

② B1 パネル作品

パネル作品もコンピュータグラフィックと同様に、時間的な制約に作品の仕上がりが左右されることになった。このため出品作品の制作という最終目標に到達できたのは一部の学生にとどまった。出品作品を制作することは、一定の完成度を持った作品を制作することであり、これだけでも学生にとっては印象深い経験となるようだ。

4. 学外実務実習

従来は建築設計事務所で2年生の夏休みに1週間程度実施してきた。近年はデザイン会社等での実習を希望する学生が増えつつある。今年度は建築設計事務所以外では3社の協力が得られた。

第4章 今後の展開

本章ではこれまでに実践、考察してきたことを踏まえた上で、冒頭で述べた共学化、コンピュータの普及、学生の要望という3つの視点から今後の住居・デザイン専攻の展開について考えたい。

第一に、これまでは女子学生のみを対象としたテーマ設定を行っていたが、ここに男子学生が加わることで、男子学生の興味や関心についても考慮し、これを生かしたテーマ設定を考える必要がある。共学は本年度が初年度であり、現時点では男子学生の人数も少なく、興味や関心に対するデータも少ない。しかし、今後男子学生が増加すれば、データも増え、学生にとってより関心の高いテーマ設定が行えるものとする。

第二にコンピュータの普及に関して考えたい。コンピュータについては冒頭部分及び第2章で述べたように、デザイン活動を行う上で重要なものとなっている。このことは今年度行った、建築やデザイン関連の企業を対象としたアンケートの結果に明白に表れている。

アンケート調査は、主に鳥取県内のデザイン、印刷、建築系の企業を対象に行ったものである。本学の学生の大半は鳥取県内での就職を望んでおり、これまでの卒業生も県内で就職しているものが多いことから、主として鳥取県内の企業を対象として行った。

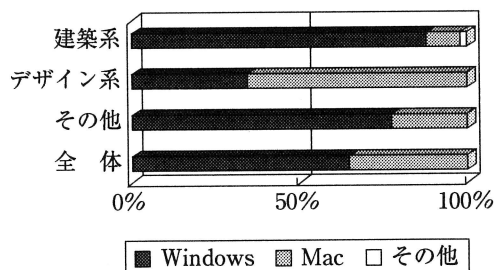
調査方法は、①使用しているコンピュータのハード②ソフト③学生に望む能力の3項目の質問を、往復はがきで各企業に配布し、回答を得るという形で行った。

表1はアンケート調査の結果を集計したものであ

(表1)

項目		業種別			合計	
		建築系	デザイン系	その他		
コンピュータ (ハード)	Windows	35	12	10	57	
	Mac	4	23	3	30	
	その他	1	0	0	1	
使用ソフト	建築系	JW-CAD	13	1	2	16
		Auto-CAD	5	2	1	8
		DRA-CAD	11	0	1	12
		Prodlue-CAD	7	0	1	8
		その他	12	1	2	15
	デザイン系	Photoshop	10	25	5	40
		Illustrator	4	25	3	32
		その他	4	7	2	13
	事務系	Word	24	16	4	44
		一太郎	17	7	3	27
		Excel	29	17	6	52
		Lotus 1-2-3	15	5	3	23
		その他	2	5	1	8

業種別コンピュータの利用状況



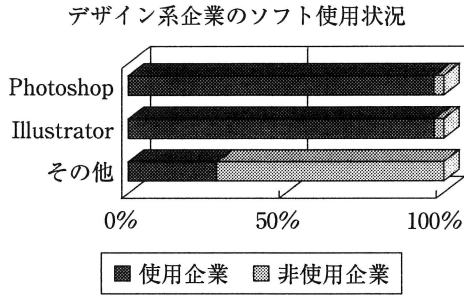
(図5)

る。

この調査結果から以下の3点のことがわかる。

1点目は、調査の対象となった全ての企業でコンピュータが使用されていることである。学外実務実習において、ほとんどの学生がコンピュータの作業を経験したことも、このことを確認する要素といえる。

2点目にハードに関しては、ほとんどの企業で



(図6)

Windowsが使用されており、これに加えデザイン、印刷会社ではMachintoshを併用している。(図5参照)

3点目は、特にデザイン、印刷関連の企業では、Illustrator、Photoshopのソフトを使用していることである。(図6参照)

このソフトは本学の講義でも使用しているものであり、このソフトを使用した制作能力を望む企業の声もあった。

以上のことから、今回対象としたような企業では、コンピュータが必要不可欠なものであり、企業への就職を望む学生にもコンピュータに関する能力が必要だといえる。

それではこのような学生の能力を育てるためには、どういった指導を行い、どのようなカリキュラムを編成する必要があるのか。この問いに対しては、学生のコンピュータへの接触の期的な早期化、時間的な増加が考えられる。現代ではワープロ機能、表計算機能をはじめ、IT関連能力を身につけることは必須とも言える。更にデザイン分野向けソフトについての知識と技能が求められるのである。先述したように、コンピュータは操作方法が複雑なため、これを補うには早い時期からより多くコンピュータに触れることが最も効果的な対応策と考えられる。

またこのことで他の課題にも影響を与えるものと考えられる。例えば本稿で挙げた、グラフィックデザインにおけるPRチラシ制作では、コンピュータの操作方法に関する指導で大きな時間の短縮につな

がる。この時間をコンピュータでは行うことのできない、アイデアをより深く練ったりデザイン作品の鑑賞による感性の向上といった、作品の方向性や完成度を大きく左右する最も重要な部分に使うことができる。コンピュータの能力の向上は、作品の質的向上にもつながるといえる。

またデザイン印刷業界でのMachintoshの使用率の高さを考慮し、Machintoshを使用した制作も経験しておく必要がある。

最後に学生の要望に関して考えたい。近年では学生からデザイン科目を主体としたカリキュラムを望む声も聞かれるようになった。毎年行われている本学のオープンキャンパスにおいても、デザインに関する質問やデザインを学びたいと考える高校生が増加している。

しかし、現時点では、住居系に比べデザイン系の科目はかなり少ないといえる。このため全てのデザイン系の科目を履修しても卒業単位には満たないという状況である。そこでデザイン科目の増加が望まれる。具体的には、コンピュータグラフィックスの単位数の増加はぜひとも必要であろう。

またデッサンは多くの制作活動の基礎となるものであり、観察力、表現力を養うことができ大変重要である。しかし、現時点でのデッサンの時間数は少ない。そこで、現在基礎デザインⅠの課題の一つである「デッサン」を中心とした科目を設定する予定である。科目名は「造形基礎演習」と考えている。デッサンを独立した科目にすることで、学生のデッサン能力の向上を図りたい。またデッサンは早い時期に設定し、後の制作活動に生きるようにする。

この他にも、鑑賞、見学などの設定も、学生のデザイン活動に影響を与える重要なものといえる。

以上のような科目の設定について、学生の要望を取り入れながら慎重にカリキュラム編成を行いたい。現在検討中の変更を比較表にまとめてみた。

(表2参照)

(表2)

H. 13年度入学生

H. 14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	○			
アメニティー論				○	アメニティー論				○
近代デザイン史		○			近代デザイン史		○		
					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演習		○	○		インテリアエレメント		○		
グラフィックデザイン			○		グラフィックデザインI			○	
					グラフィックデザインII				○
コンピュータグラフィックス				○	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II			○	
学外実務実習			○		学外実務実習			○	

終わりに

本稿は共学化、コンピュータの普及、学生の要望の変化といったことを契機に、授業実践を記録分析し考察を行ったものである。これらの契機となった事柄は、共学化やコンピュータの普及のように近年起こったもの、学生の要望の多様化のように、いつの時代にも存在するものとその種類は様々である。

そしてこのような変化は今後も必ず起こりうるものであり、それますます多様になってゆくものと考えられる。従って本稿のような検討は今後も継続していきたい。

また、デザイン教育の大前提として、学生が将来の夢の実現や能力の向上のために必要な能力や感性を養うためのカリキュラムであり、指導方法であることを常に念頭におきたい。