

# 大学におけるデザイン教育の目標と特徴

## The Aims and the Contents of Design Education in University

岡田博明

デザイン教育とは非常に特殊なカリキュラムといえる。日本の大学の多くは、大学入学の時点でデザイン専攻ということが行われ、学生はその専門的な授業を受講するかたちを取る。しかし、デザイン教育を行うには、美術的な基礎造形力が必要となる。本論では、その基礎造形力について「デッサン力」「塑像力」「構成力」という3つの力を挙げて考察するとともに、美術教育におけるデザイン教育の役割、また本学独自のカリキュラムを明確にしなが、その目標について述べたものである。

また、4年間のデザイン教育のカリキュラムでは、「基礎造形力」「観察力」「デザインワークを通してのデザイン技術」「デザイン固有の思考法」という4つの層の獲得を目指し、デザイン的な視点と発想方法、またそれらを具体化する技術の獲得を目的とした課題を設定している。これら1年次から卒業制作に取り組むための過程を、実際の授業内容と共に挙げることで、具体的に示した。

キーワード：デザイン教育 大学 カリキュラム

### I はじめに

美術教育コースのカリキュラムでは、絵画・彫刻・工芸・デザインの4つの実技科目と、美術教育・美術史の理論科目の計6つの講座が開講されている。1年次と2年次ではそれら6つの講座を受講し、美術教育に関する幅広い知識と経験を得るため基礎的な内容を身につけ、以降は学生自身の目的によって、実技を主とするか理論を主とするかを選択し、3年次に副課題、4年次に卒業課題として、論文と制作両面の研究を行っている。

本論は、美術教育コースのカリキュラムにおけるデザイン教育の役割と目標、および現在行っている授業について、日本のデザイン教育の特異性と、他大学とのカリキュラムの違いを明確にし、その特徴について示すものである。また、デザイン教育において、学年ごとに学生に獲得してもらいたい目標、「基礎造形力」「観察力」「デザインワークを通してのデザイン技術」「デザイン固有の思考法」について、授業課題とあわせて示すことで、本講座における重層的な教育目標を示そうとするものである。

### II 大学におけるデザイン教育の目標

#### 1. 日本のデザイン教育の特異性と基礎造形力の必要

大学におけるデザイン教育の目標と特徴について考えると、まず日本で行われているデザイン教育そのものについて考えなければならない。それは日本で行われているデザイン教育自体、特殊な教育方法を取っていると言えるからである。例えばイタリアでは、大学段階でデザ

イン専攻という過程は存在していない。では、デザインを学ぼうとする学生たちはどうやって学ぶのだろうか。彼らはまず美術大学に入学し、絵画や彫刻など、何らかの実技過程を専攻して、大学を卒業する。その上で、さらにデザインの学習をしようとする者は、デザインの専門学校に入学する、あるいは直接デザイン事務所に就職をしキャリアを積み形をとる。これら二つのように、イタリアでは、実際の仕事に近い状態でデザインを学んでいくのが基本の形である。

日本では多くの場合、大学に入学する段階からデザインを専攻することを決定している。ここに1つの問題が発生しているのではないだろうか。デザインというのはその性格上、あらゆる分野における広範囲な技術や知識が必要となる。したがって、例えば大学入学時からデザインの学習を始めるとなると、基礎造形力をつけるカリキュラムを大学教育の中で補うシステムになっていれば問題はないのであるが、多くの大学の場合、基礎造形力がないまま、自ら希望するデザインをかたちにすることが課せられ、技術や知識などが全くないゼロからのスタートとなってしまい、完成させるために非常に時間がかかってしまう。この点が問題としてあるのではないだろうか。

では大学システムの中で行われていない、デザイン教育の中で重要な要素となってくるものは何であろうか。デザインを行っていく際、「1、発想したり着想する段階」「2、発想したものを形にする段階」の二つの段階がある。この「1、発想したり着想する段階」については、デザインを専門としていない者であっても優れた者がいることがあるが、「2、発想したものを形にする段階」において、具体的に発想したものを実現化するスキルが必要となってくるため、なかなかその発想を形にできずに、その発

想自体を断念するというケースが起こってしまう。そのようなことが起きないように、デザイン教育の中では、基礎造形力が必要となってくるといえよう。それでは、基礎造形力とは何を指すのであろうか。

基礎造形力とは、絵画・彫刻・デザインなど、それぞれの造形活動の根底にあるべきものであり、あらゆる分野の美術において共通に必要な資質と言えよう。その基礎造形力を細かく見ていくと、「デッサン力」「塑像力」「構成力」の3つに分けていくことができる。

### ○「デッサン力」

「デッサン力」とは、3つの中で最も重要な力であり、物を把握する力のことを意味する。デッサンと言うと、例えば立方体があったとして、ただその立方体を鉛筆やペンなどで紙の上に描くことと考えられやすいのだが、本当のデッサンというのは、その立方体がどのようなもので成り立っているのか、つまり、立方体を立方体として成り立たせるものは何なのかということまで見てとることが核になるのである。

立方体を立方体として見せているものは陰影である。陰影があることで立体を感じ、さらに遠近感が存在することで、距離が生まれてくる。これらを十分に理解した上で、立方体が存在しているという認識があれば、デッサンというものはそれまでよりも簡単に描けるのである。デッサンの指導時に、「よく見て描きなさい」という指導を行っているのは、ただものを見るだけではなく、さらに一歩進んだ、「よく理解して描きなさい」というセンテンスで発せられてると言えるのではないだろうか。そして、その対象物を理解するための力を、デッサン力と呼ぶのである。

### ○「塑像力」

二つ目の力は「塑像力」である。立体は正面、側面、目には見えない向こう側の面によって構成され、さらに量感があってはじめて目の前に存在する。そういう感覚を身に付けるために、塑像力という、立体として物を作る力が必要となる。

従来、日本で行われていたデザインには、その塑像力がほとんど感じられなかった。例えば車のデザインを参考にして考えてみよう。以前の日本車のデザインというのは、当時流行していたヨーロッパの車のまねであった。あるいは日本でデザインをしていても、非常に平面的な面の集合体になってしまい、それぞれが連続していないデザインが多くあった。平面的な面の集合とは、車を横から見た姿、前から見た姿、後ろから見た姿、それぞれが平面として別個に考えられており、立体物としてのつながりが感じられず、全く統一感のないものを指す。つまり、立体造形としての車のデザインというものが、

日本では全く造られていなかったのである。

近年、日本の教育の中でも立体造形の部分を扱う機会が増えたこと、また3DCGの出現などにより、日常において立体を把握する機会、あるいは認識する機会が増えてきている。これは、これまでの日本とはあきらかに生活する環境が変わってきていると言い換えることができるかもしれない。その結果、日本人自体に立体を把握する能力が自然と身に付いてきているのではないだろうか。車のデザインにおいても、これまでのような平面的な面の集合体ではなく、1つの塊、立体の塊としてのデザインとして完成させているところにもその影響が見えよう。

それでは、塑像力は立体を作る際にしか用いない力なのであろうか。ここで、平面の絵画にも照らし合わせて塑像力について考えてみよう。日本における絵画表現(日本画)は線による表現が大きい。従って、陰影による形の把握、理解ということを行ってきかなかった。ではそこには空間感や立体感がないというのだろうか。日本画には日本画の空間を演出する方法として、空気遠近法を使用して空間を演出している。一方、陰影が立体感を出すことに対しては、線の強弱を用いて表現を行っていた。線の強弱と色の変化による立体感というのが、日本画による立体感の表現の仕方であった。このように、絵画においても、しっかりとした空間認識や表現方法によってさまざまな立体把握が行われていたのである。したがって、平面作品を制作する上でも、この塑像力は必要であると言えるのである。

### ○「構成力」

最後の一つは「構成力」である。構成力というのは、バランスの力である。1つの画面を決定し、その中をどのくらいの分量で分割させるかという、バランス能力を指す。

例えば、画面の中に黒い点を1つ置いたとする。これが画面の中心にあれば、それでバランスが取れた画面だと感じられる。しかし、その点を少し右のほうにずらして置いたとすると、画面の右側に重心が移動する。右側に重心の移動したこの画面を安定したものにしようとするならば、今度は先ほどとは反対の、左側に同じ大きさの点を打てばいいわけである。ここで、同じ大きさの点では画面が単調になってしまうため、点を半分の大きさにしようとする。そうすれば、半分の点を2個打てばいい……というように画面全体のバランスを取りながら、完成させていく力が構成力ということになる。

画面を構成することについて、黄金分割、黄金比率という理論的な面から作り上げていくことも可能ではある。しかし理論的な方法で構成をしていくと、一見バランスの良いものができるのだが、完成したもののバ

リエーションが限定されてしまう危険性がある。その安定した構成をさらに崩していく方法を検討していくことは、理論のみで対処することは難しく、経験することによって初めて見え、感じ、分かるものであろう。

この理論と経験の関係については、デッサンでも塑像でも同じことが言えよう。デッサンにおいて、自分の頭の中ではものの認識が完了しているとしても、いざそれを紙に描いてみると、全く違った形になることは往々にしてあり、それは、描くためのどこか、手か目などいずれかに認識の誤差があるから起こっているのである。その誤差を補正するため、実際に手を動かし、正しい形になるように描いていくことで、どこが違っていたかというずれを知り、自身のデッサンを直し、目や認識との誤差を埋めていくことが可能になるのである。そこはやはり、経験することではしか得られない能力である。

塑像においても同様で、作り出した形によって影が出来、ものが見えるということを経験として分かっていたとしても、実際に作りだしてみないと、そのできたものからの印象などに気がつくことはできない。平面の構成においても例外はなく、画面のどの部分に線を引くことで見た人はどのように感じるのか、などを知ることは、経験の中で学んでいかざるを得ないものである。これらの経験は、数多く実技の訓練をしなければ、身に付かないものではないだろう。

以上のように、デザイン教育は単純にデザインする方法を教えるのではなく、基礎造形力となる3つの要素「デッサン力」「塑像力」「構成力」を身につけたうえで、はじめて成り立つものであるといえる。それでは、さらにデザイン教育の枠組みをより具体化していこう。

## 2. デザイン教育の4層

デザイン教育では、これまで述べていた「基礎造形力」をつけることは教育目標の第1の層となり、さらに第2層として「観察力」、第3層として「デザインワークを通してのデザイン技術」、そして第4層として「デザイン固有の思考法」の4つの層を習得することが目標となる。

### ○「観察力」

観察力とは、ものを見る力である。見ることについては、基礎造形力のデッサン力の中でも挙げていたが、ここでさらに掘り下げて、見ることについての理解をさらに確認していく必要がある。日本語の「みる」と言う言葉には、漢字に変換するだけでも何種類もの「みる」が存在する。それぞれに意味があり、それぞれに違いがあるように、みるという行為だけでも深度、深さがあるのである。美術において、どこまでみるかというのは非常に重要なこととなり、それによって、表現する内容そのものが変わってくるといってもいいだろう。

例えば、目の前にペットボトルが置かれていたとして、それを描く課題を出す。さっと形が描くことができると、第一段階の「見る」を行ったということになる。もっと「見る」という行為を進めると、ペットボトルの表面に水滴があるということが見えてくる。水滴を認識して、どのように描こうかと考える。漫画表現などでは丸く描けば水滴を表現したことになるかもしれない。それを選択すると、そこでみる深さは終わりなる。しかしさらに見るとなれば、水滴の中にペットボトルの置かれている部屋の風景が映り込んでいることに気がつく。水滴にはレンズ効果が発生し、光の反射も確認することができる。さらに、その水滴の中に非常に暗い部分と光が集まって明るい部分があることに気がつき・・・と、見るということだけでも深度を、深さを変えていくだけで、どこまで見ることができるのである。

さらにもう1つ、見るということは、自分の認識のあいまいさを確認するというにも繋がる。人間の脳というのは非常にあいまいで、見る行為自体もまた、あいまいである。人間は物を目で見ていると思われているが、もし本当に目だけで物を見ているとすると、目に映り込んでくる外の世界というのは、上下逆転して映るはずである。しかし実際はその上下逆転している画像が目の中に入ってきて、脳の中でこれが正しく補正され、はじめて人間が見ているものの像となっているのである。同様に、横の線は横に水平に見え、縦の線は垂直に見えていると思っているものも、実は脳が補正をしていることで、正しく見えているのである。

このように、われわれは目の前で見ていると思っている物を、実は正しい物の形を見ていないかもしれないのに、それを正しい物を見ているという錯覚をしつつ、暮らしていることになる。その状況を自分の中で補正し、物の形を正しく把握していくというのも、見るという行為の重要な要素となる。

したがって、見るという言葉は多様な意味があるが、ここで少なくとも観察するという要素の重要性を示すことができたのではないだろうか。そして物をしっかりと観察することができれば、ほとんどの物は認識でき、表現できるということに繋がっていくのではないだろうか。

ものごとをよく観察することが可能となると、様々なことを把握することができるようになるので、デザインをする上でのたくさんの引き出しを作ることが可能となる。その引き出しが多くあればあるほど、いろいろなものに興味を持つことができ、いつも引き出しを増やしている者であればあるほど、さまざまな課題や仕事に応じることができる能力が備わることとなる。このように観察力をつけることから始まるものが多く存在しているのである。

## ○「デザインワークを通して身につけるデザイン技術」

デザイン、特にグラフィックデザインにおける技術とは、現代ではコンピューターを扱う技術であるといえよう。絵画では絵の具であり、彫刻では粘土であり、デザインにはコンピューターなのである。デザインの世界では、大半の仕事がコンピューターで処理されているのが現状である。したがって、デザインを行っていく上で技術としてコンピューターを使うことが必要となってきたこと、また文部科学省より教員免許過程のカリキュラムでは映像メディア教育の必修が決定されたこともあり、コンピューターによる授業を行っている。

ただし、コンピューターを使って物を作るということでの弊害も考えなければならない。コンピューターを使って物を作ると表面的にはきれいなものが出来てしまう。表面的にきれいなものが出来てしまうと、完成されたものが出来ているという錯覚に陥ってしまい、デザインを構成している要素、例えば文字であればフォントの選び方や、文字の大きさ、配置などの問題が解決されていないまま、作業が終了してしまうことがある。したがって、コンピューターを使うことの問題が多くあることは否めない。

しかし、実際、絵具を使って絵を描くことと、コンピューターを使ってデザインするということには大差はないのではないだろうか。自分が表現しようとするものに、何の技術が必要なのかということ、表現する段階で改めて考えるのであり、技術が先にあって何を作ろうかということとは、実は逆の発想となっていないだろうか。本来は何を作ろうか、何がやりたいのかということがまずあって、その上で技術を積み上げなければならないはずである。

ただ、技術というのは一朝一夕に身に付くものではなく、多くの練習や経験を踏まえた上ではじめて身に付くものであり、身に付けるためには多くの時間が必要となる。その事実を学ぶために、それぞれの専門分野において1つの技術を徹底的に習得するということが重要であると言えよう。

従って、デザインと絵画、彫刻との違いは、この第3層まではほとんどないと考えてもいい。ではデザイン教育独自のものは何になってくるのであろうか。

## ○「デザイン固有の思考法」

4層目にあるのが、デザインとしての思考法である。これがデザイン教育の上で、他と区別される固有の目標となる。

ではデザイン固有の思考法とは何に当たるのか。自分がやりたいと思ったものをそのまま表現していくのが、絵画や彫刻という分野である。そこには自分というものが強くなければならず、強烈な自己肯定が必要となっ

くる。デザインにおいてもやはり、強い自己肯定がなければならない。しかし、それと同時にデザインの場合は非常に強い客観性、10人の人が見たら10人の人がそれが何であるか分かるようにするという、客観性が自己肯定と同程度必要となってくる。

さらに、何のために作るのかという理由も考えなければならない。絵画や彫刻では、描きたいから描くという作者の動機だけで制作理由となるだろうが、デザインによって制作されるものは、何かを伝えることが目的となつて制作されるため、効果的に伝える表現は何かについても考える必要がある。

そして、誰に伝えるのかというターゲット、対象者も考えなければならない。絵画や彫刻では、すべての人たちに見てもらうことが大前提で、子どもは子どもらしく、大人は大人らしく見てくれればいいというのが制作者の意図になる。しかし、デザインにおいては、誰に見てもらうのかという、ターゲットの設定も必要となる。その誰に見てもらうのか、例えば子どもに見てもらうものと、大人の男性に見てもらうのとでは、出力する方法が異なってくるだけでなく、それぞれ対象者にあった理論が必要となってくる。そこまで考えて作り上げることがデザインでは重要であり、必要なことなのである。したがって、目的に対する表現の方法を、その場その場で判断する力が必要となってくる。これが、デザイン固有の思考法といえるのではないだろうか。

## 3. 教員養成学部の美術教育としての特徴

それでは、本学教育学部の美術教育コース、さらにデザイン教育の特徴は何に当たるのであろうか。まず、本学美術教育コースの大きな特徴となるのは、他の教員養成大学・学部異なり、1年次から絵画、彫刻、デザイン、工芸の4つの実技講座で、基礎的な技術と方法論を積み上げていくところにある。ひとつの専門的な知識だけではなく、複合的な知識を得ることでさまざまな経験を得ることができ、幅広い見地を手に入れるカリキュラムとなっている。さらに、それぞれの分野で共通して、基礎造形力の向上を1年次の段階から身につけることを目的としている点もあげられよう。

そして教育学部として、教員になる上での心構えをすることも重要である。子どもたちが作ってきたものを的確に理解しようとする力は、美術の教師として必要な資質である。例えばある課題、授業のカリキュラムを子どもたちに与えた場合、そのカリキュラムに沿った作品を多くの子どもは作ってくると考えられるが、全く違う発想から出来てくるものがある。そのような作品は、その授業の中で求められているものとは違ったものであったり、違うように見えてしまうことがあるが、なぜその子どもがその作品を作ったのかということ瞬間に理解

し、その作品のもつ面白さを評価し、そのポイントを率直かつ適切に子どもに伝えるということが、美術の教師に必要とされる能力ではないだろうか。

しかし、その面白さを伝えていくには、なぜそれが面白いのかという、その部分に、授業を見る側の教師のほうがか肉薄する必要がある。そのためには、教師自身がどの分野であれ、「物を作るということがいかなることか」ということをできる限り深く経験して、勉強していく必要がある。人間は、自分が体験しているところまでは理解できるのであるが、体験していない部分というのはなかなか理解することは難しい。従って、多くの制作や体験がある本学の美術教育プログラムは、非常に特徴的なカリキュラムであり、美術を教える上で必要な素質を育てていると言えよう。では、さらにデザイン教育のカリキュラムの内容を見ていこう。

### Ⅲ デザイン教育のカリキュラムと内容

まずここで、三重大学教育学部美術教育コースにおける、デザイン教育のカリキュラムをあげておく。

#### 1 年次：基礎デザインⅠ

前期：平面構成

点、線、面、色など7課題

後期：立体造形

線材、面材、塊材による造形

#### 2 年次：基礎デザインⅡ

前期：マークデザイン、ポスターデザイン

後期：連続模様

#### 3 年次：デザイン研究Ⅰ・Ⅱ

カレンダー、絵本、

パッケージ、光のデザイン

デザイン演習

『デザインルール・インデックス』を

使ったデザインの理論的学習

コンピューターの技術習得

自由制作と展覧会の開催

#### 4 年次：卒業制作

それでは、ここでそれぞれの目的と特徴を示したい。

##### ○1 年次

大学に入学してすぐの1年次前期には、15週ある授業時間中に7つの課題を与えるので、2週に1課題のペー

スで提出させ、多くの課題をこなすことを第1の目的としている。すべてB4サイズの画面に描くこととし、画面中にA4サイズの枠を作り、その中に平面構成の造形要素である点、線、面、曲線、といったもので画面を分割するといった内容である。

まず最初の課題では、点だけを要素とした画面構成を行う(図1)。画面の中に文字通り点を打っていくだけであるため、1個の点で画面構成が終わらせることも可能である。しかし、構成というのは、要素が少なれば少ないほど、その1個の要素をよく吟味していかないと、バランスが取れなくなってしまう。逆に、たくさん置けば置くほど、1個1個の要素の重要度は低くなっていくため、点を置く場所の調整が少なくなる。したがって、点の多さ、作業量で作品を完成させるのか、また一つの点を効果的に配するアイデアで完成させるのか、など作品の方向性を決めることも重要な判断となる。さらにその構成要素となって与えられている点や線というものの自体の哲学的な理解の方法なども授業中に講義している。

点、線、面、曲線(図2)を使った白と黒による画面構成が終わった後に、色という要素を加える。色が入ってくると途端に考えるべき要素が増え、困惑する学生が増えてくるので、ここで一度、色の基本的な特性や色の三属性についてのガイダンスを行い、色を使っの画面構成を行い前期が終了となる。

後期では、平面から発展して立体造形の課題として、3次元の立方体を感じさせるための構成を行う。立体をつくる最初の構成要素である線を理解するために、ステンレス材を用いた課題(図3)からはじめ、次に面材であるケント紙を用いた課題(図4)へと進みながら、1次元から2次元へと概念を膨らませ、立体を構成する方法を知る。さらに次の段階として、3次元の素材になる、塊材を扱うのであるが、現実的にそれまでの2課題に時間がかかるので、行う場合が少ない。また、塊材に関しては彫刻の授業において、塑像という形で触れており、それと重複すると考え、線材と面材による課題を重点的に扱うこととしている。

このように1年次では、平面と立体の基本的な概念とその構成についての課題を中心に行い、絵画や彫刻などにも通じる基礎造形力の強化を目的としている。また多くの課題をこなすことによって、トレーニングする機会を多くつくるようにしている。

##### ○2 年次

2年次では、先にも述べたように教員免許状取得のためのカリキュラムとして、映像メディアの授業が必修となったこともあり、ほぼすべての課題をコンピューターで制作を行うこととしている。ただ、コンピューターで作っていくデザインワークであって

も、モニターの中で終わらせるのではなくて、最終的には紙媒体へと出力することを前提としている。

最初の課題では、コンピューターによる制作の導入として、自分自身のマークのデザインを課題(図5)としている。これはコンピューターを操るトレーニングと、イメージを形にするというトレーニングを兼ねて行っている。このマークを作るという課題は、小学校の課題としても利用することができるだろうし、レベルの設定の仕方によっては中学生や高校生の授業にも対応できる課題であるため、教師としての授業づくりへの発想へつながる意味も込めて行っている。

次のポスターを作る課題(図6)においても、マークと同じく、イメージを形にするという目的が根底にあり、さらに課題を複雑にする要素として、写真を使ったポスターを作るという設定を加えている。これまでは自分自身のポスターを作るという設定であったのであるが、学生たちが自分自身を表現するというのが難しいということで、2人1組になり、相手のイメージをポスターで作るという課題へと変更している。また、写真を使うことを前提としているため、写真に関する基礎的な知識についての講義も行っている。撮影方法、光と露出時間の関係というような技術的な話から、室内でスタジオをつくって背景を敷いて照明を当てて、その照明の当て方によって人物の表情まで変えられるというような話題まで、幅広く扱う。その上で自分自身の手で写真を撮り、コンピューターで合成をしてポスターを完成させる。出来上がった作品は、パネル張りをして全て展示する。学生全員の作品を並べることにより、誰かに見せる、不特定多数の人に見せる、ということを経験させ、学生自身のモチベーションをあげることを狙っている。またこのように展示する機会を作るのは、作品はただ作って終わりというのではなく、作った上で発表するということが非常に重要なことだと考えさせる意味も込めている。従って、2年次の課題に関しては前期後期関わらず、作品を展示し、多くの人に目にしてもらおう形をとっている。

後期にはさらに複雑な課題として、コンピューターを使った連続文様の制作(図7)を行っている。コンピューターを使った制作において、一番のメリットになるものは簡単に複製ができるということではないだろうか。絵を描いたり、物を作ったりするときに、まったく同じものを作るというのは非常に困難な作業であるが、コンピューターを使うことによって、どんな複雑なものでも簡単に複製を作り出すことができる。この道具の最も得意なことを理解させると同時に、文様を作るという、現実の植物を観察して、それを簡単な形態にして文様化していくトレーニングを行い、デザイン技術の向上を図っている。この実技課題中、ウィリアム・モリスやアールヌーボー、アールデコなどのデザイン資料も示すことで、

過去のデザインにも興味を持つ機会を作っている。

以上のように、二年次の基礎デザインⅡでは、頭の中にあるイメージを現実のものにする力、観察する力、さらにコンピューター技術の習得が目的となっている。

### ○3年次

3年次には、デザイン研究Ⅰ・Ⅱという授業を開講している。ここでは実践的なデザインワークに近いものを制作することを目的としている。課題の内容は、カレンダー、絵本、パッケージ、光の4つを1年間で行っている。これらの課題には、既にデザインされた製品があり、それらを作る時に必要な知識や技術を習得しつつ、「デザインする」ということ自体について考えていくことも目的としている。

カレンダーの課題(図8)では、現実にあるカレンダーという物を見て考えるのではなく、カレンダーという概念をゼロから考え直すことから始させている。つまり、カレンダーとは何であるのか問い直すところが、この課題では重要な核となっているのである。この問い直す作業を行わずに、カレンダー制作を始めてしまうと、サイズや文字などにしか関心の行かない、非常に表面的なデザインになってしまう。カレンダーの機能は何だということからはじまり、人によってカレンダーの必要な機能が違うことに気がつき、スケジュール単位にしても、1週間、1カ月、1年の、どのスケジュールがあればいいのかなど、カレンダーに関してのさまざまな事象を知った上で、既存の発想を変えるために、今あるものを1回否定させるのである。この課題の思考法の中で最も重要なのは、常識を否定するという部分である。常識を否定するためには、常識を知らないとできない。そこにあるものを理解し、そして否定をし、さらにゼロから再構築するというところを行くのである。この作業は、デザインをやる上では欠かせない作業であり、多少時間がかかっても、徹底的に行う必要がある。

この3年次のカリキュラムでは「デザイン固有の思考法」を身に付けていくところにある。本来は頭で考えながら、手を動かしていかない限り、物作りはできない。しかし頭で考える部分だけを重要視してしまう学生が多い。そのため、頭で考えつつ手を動かすということをやより自身の経験として深く印象づけるため、このカリキュラムではエスキースを何度も出させるようにしている。そうすることによって、デザインに必要な思考法を身に付けさせるのである。

また、物を作るときに、自分の頭の中だけで深く掘り下げていくことは容易ではないため、他者とのディスカッションも重要である。授業ではエスキースの発表をさせることで、ディスカッションの場を作り、その中から生まれてくる発想をさらに下絵に入れていくことに

よって、イメージの飛躍を行わせている。

デザインには、このイメージの飛躍というのが非常に重要である。それまでの自分のイメージでおさまっているだけでは、全くと言っていいほど良いものは生み出せない。どんな難しいことを考えていても、それを実現させていくというためにはイメージの飛躍が必要となる。したがって、エスキース段階でのディスカッションというのは、この授業の中でも重要な部分になっているのである。これらを深く学習するため、カレンダーからはじまり、絵本（図9、10）、パッケージ（図11）、光（図12）と順に課題を行う。

3年次にはもう1つ、デザイン演習が開講されている。4年次で卒業制作をするに当たり、それまでに自由に課題を設定して制作をする機会として、絵画、彫刻、工芸、デザインそれぞれで始まったのが、この演習の授業である。

デザインにおいては、この演習の中でデザイン理論に関する講義や、2年次でやったCGの技術練習をさらに深めるための技術トレーニングなどを中心に行っている。さらに、授業の中で展覧会を開催するというのもポイントとなっている。（図13、14、15）

理論に関する講義では、『Design rule index - デザイン、新・100の法則』（ウィリアム・リドウェル、クリティナ・ホールデン、ジル・バトラー 著 ビー・エヌ・エヌ新社 2004年）というテキストを基本に、2週間に1回の割合で授業を行い、具体的なデザイン手法、デザイン理論についての話をしている。これまでは、大学院生の授業として行っているのであるが、学部生に対しても卒業制作に役に立つと思われるので、近年組み込み始めたものである。

CGのトレーニングについては、こちらが準備した作品とそっくり同じものを作るという課題を、前期4つ、後期2つ、課している。これはコンピューターでできるさまざまな表現があることを知り、また技術力をあげることを目的として行っている。

また、年間を通して自由課題で作品制作を進めさせ、その作品の発表をする展覧会を企画からすべて、学生が行うことをカリキュラムとしている。これはここ数年で始めた内容であるが、4年次の卒業制作のプレ制作の意味も込め、実際に展覧会に作品を出すというプロセスを考えさせるため機会をつくるという意味合いが強い。

#### ○4年次

4年次ではこれまで学んできたことの集大成として、卒業制作を作ることとなっている。そして卒業制作は卒業制作展を開催することも同時に目的となっているため、会場でどのように作品を見せるかという展示方法などについても検討しなければならない。3年次で開催し

ている展覧会も含め、制作することと、どのように展示をしたら見た人に自分の意図が感じ取ってもらえるのかなど、これまで経験したすべての課題を考えあわせたものが、最後に卒業制作という形で表現することが目標となる。

カリキュラムに沿って、物を深く見るということを追究していき、そのように物を深く見ることを経験し、自分なりの表現というのが生まれ、作品をつくりあげていく。そして作ったものが完成ではなく、自分が考えていることを相手にさらに感じ取ってもらうためには作品をどのように展示することがいいのかということを経験して考えることができ、はじめてデザインの授業が完結するといえよう。

#### おわりに

デザイン教育の役割を考えると、十分な教育活動として行うためには非常に多くの知識と経験を学生たちに伝えなければならない。したがって、本論で示したように、入学時からのていねいな指導が必要となってくる。これはデザイン教育において特別ものではなく、美術教育講座における重要な役割と言えよう。教員を目指す学生が、一人の教師として教壇に立ち、子どもたちに関わる授業をよりよいものにするためには、まず学生の間にそれぞれが具体的な課題を見つけ、取り組む必要がある。そのためには、今回示したような、美術に関する知識と経験を、複合的かつ専門的に得ていく必要がある。

デザインという一つの専門的な過程を踏むことで、今後それぞれの学生が直面するさまざまな事象に対して、適切な答えを見いだすため発想方法の一つと捉え、今後も授業を通じたデザイン教育のあり方を検討していきたい。

授業課題 学生参考作品

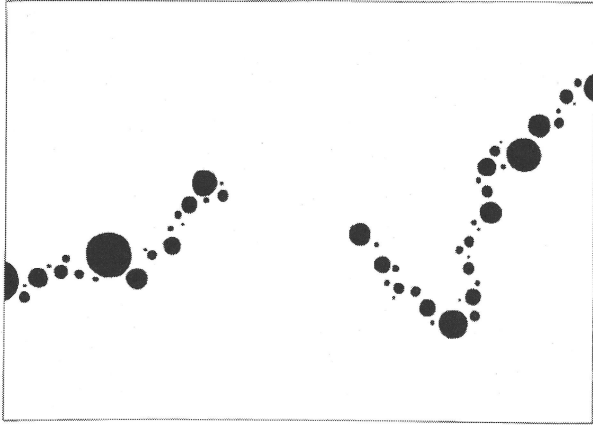


図1 平面構成 点による表現

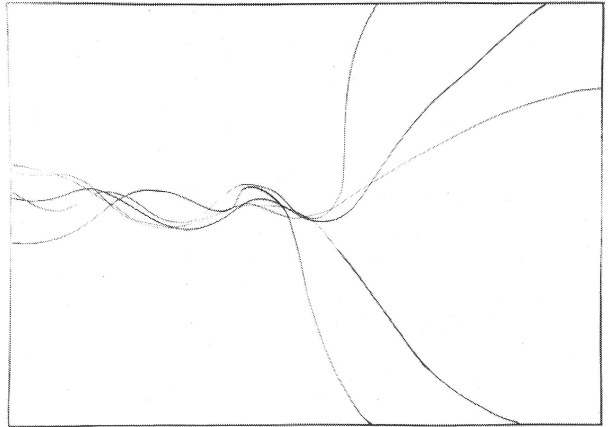


図2 平面構成 線による表現

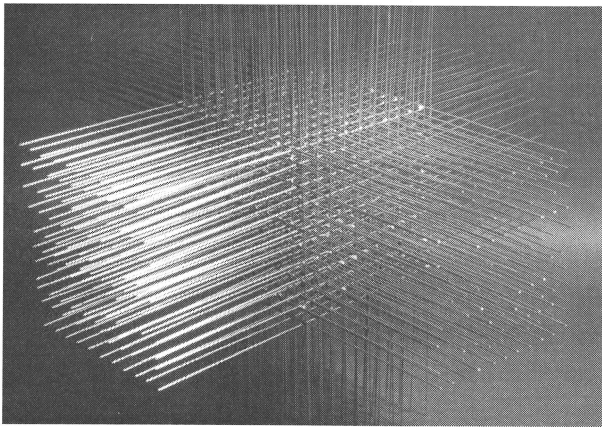


図3 立体構成 線による表現

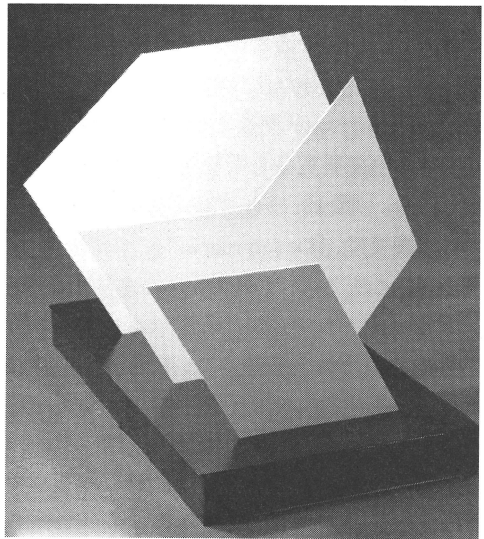


図4 立体構成 面による表現



図5 マークデザイン





図6 ポスターデザイン

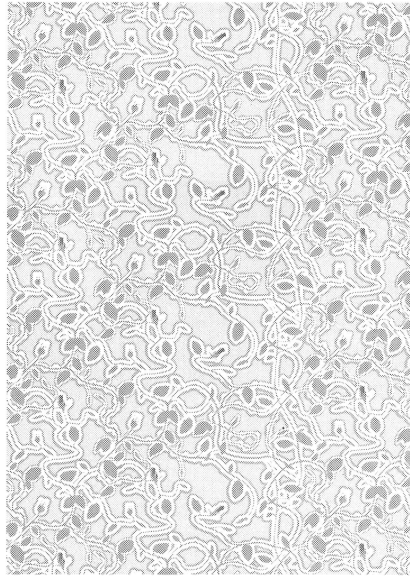


図7 連続模様

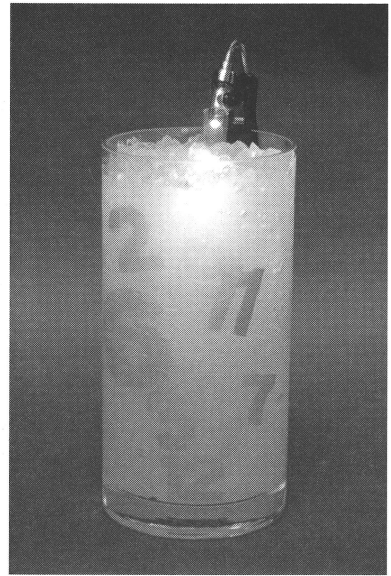


図8 カレンダーデザイン

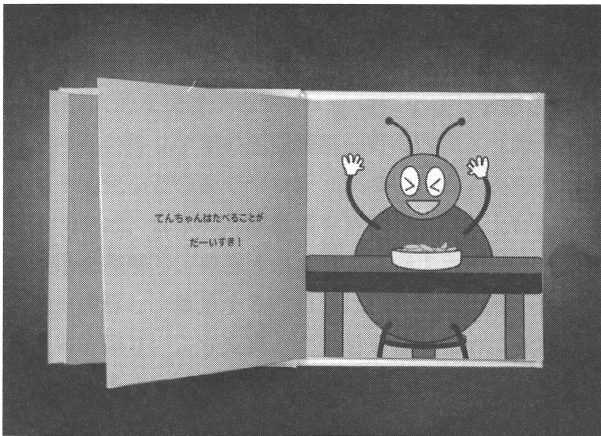


図9 絵本デザイン

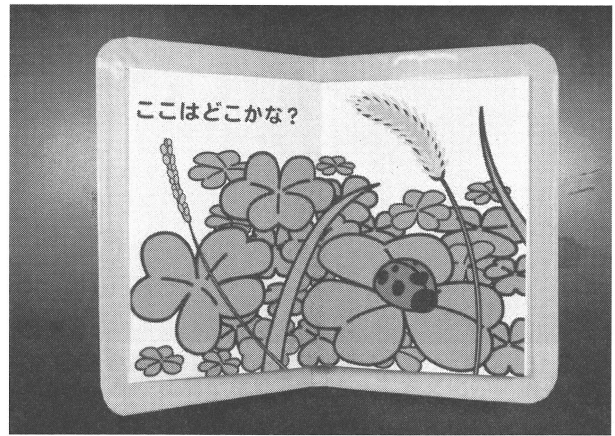


図10 絵本デザイン

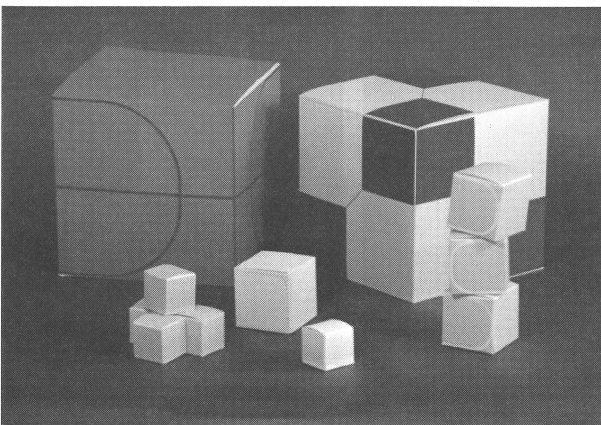


図11 パッケージデザイン



図12 光のデザイン



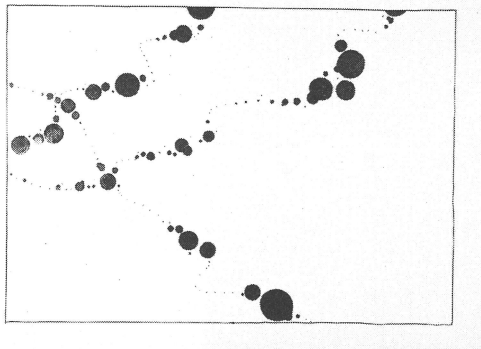
図 13



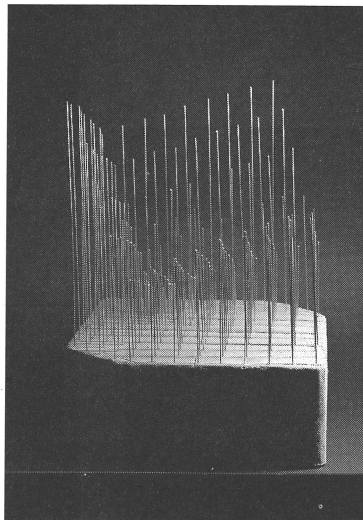
図 14



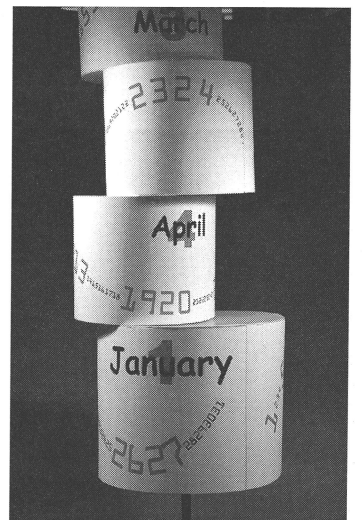
図 15 (13、14、15 共にデザイン演習の展覧会企画)



デザイン基礎 1: 点の構成



デザイン基礎 2: 線の構成



デザイン研究: カレンダー