

2019年3月11日発行

制作活動から考える、デザイン・デザイン教育の意味

塚 本 千 晶

相模女子大学紀要 VOL.82 (2018年度)

制作活動から考える、デザイン・デザイン教育の意味

塚 本 千 晶

A suggestion on the significance of design or design teaching

Chiaki TSUKAMOTO

Abstract :

What is an efficacy in design teaching for students, especially do not long for being a professional? This report introducing my Productive 1B class in Sagami University, considers how what design dialogues between user and producer has meanings in various experiences. Through a product 3 processes, student got themselves imagination deeper and won another communicative skill but a language.

In the way of productive activities, magnification of the notion of design (e.g. design thinking) are like to let us get a loss to grasp an original meaning of design. From reading to production by students, we can re-consider it is an expression of desire for communication to others.

Key Words : design , design teaching ,recall back from magnification of design notion ,reading dialogue by productions ,another method but by language

1. はじめに

筆者は既に一本の授業報告を論文として上梓している。本稿はその報告を前提にしたものである。先の論文では初学年を対象とした自身の授業「デザイン概論」で、問題解決能力を養うためプロジェクト型授業を導入した試みを扱い紹介している [注1]。そこではフィールドワークに基づくピクトグラムの制作から学生たちにデザインの思考的な領域を伝えることはできたが、多くの作品は外形的に未熟であり、思考的な領域と技術的な領域との連続性は不十分な結果であったとした。

本稿では対象学年を上げ、筆者が相模女子大メディア情報学科「プロジェクトワーク I B」の授業(2017年度 春学期 (4月12日~7月26日 全15回))において、デザイン制作を取り入れたプロジェクト型授業の実践を紹介し、成果物に焦点を当てデザイン教育の意味の一側面を改めて考察するものである。

2. 創造し表現すること

まずはデザインにおける制作的な側面とはどのようなものであるかを確認したい。

近年デザインという言葉は様々な意味合いで使わ

れるようになってきている。これまでデザインと言えば多くの場合ある種の具体的なプロダクションを指していたが、抽象的なイノベーションとしての行為をも含むようになってきたのである。多様化が進むデザイン領域に対して、久保田は、デザインに求められる共通の使命を「不完全な定義の問題」に対して応じることでありと述べている[注2]。すなわち任意の問題に対する解決案の提示こそがデザインなのである。

前回の論文で試みたピクトグラムの「制作」はこの意味で、イノベーション的な応答という毛色が強い。また、前回紹介した「デザイン思考」というメソッドも所与の問題に対するアプローチという意味合いから、思索的に応答するということになる。

今回の論文ではこのような抽象度の高いデザイン概念ではなく、制作物そのものやその周囲にあるような具体的な意味でのデザインを扱いたい。単純化して述べるのであれば、デザインには「見やすさ」の洗練など利用者への配慮が必ず存在する。この意味でのデザイン、すなわち視覚形象的な応答を考えるのである。なお授業内では扱わなかったが、このことは工学的に言えば、製品の中にどのような感性を掴む工夫があるのかを考えることであろう[注3]。

紹介する授業は特定の専門家を育成することを目的にしてはいないが、制作を通じて象形的伝達の工夫を凝らしてゆくこと（デザイン！）は言語を主な伝達手段としている学生にとって、表現の視野を広げていくことになるのではないだろうか。

以上の考えをもとに、今回は対象学年を上げ、基礎的な学習を終えている学生にデザイン制作実践の授業を行い、これを考察する。

3. 授業における取り組み

3.1 「プロジェクトワークI B」の概要

対象学生 メディア情報学科2年生以上

履修者 13名3年生5名 2年生8名

春学期(4月12日～7月26日 全15回)

目的 問題発見から解決までのプロセスをデザイン制作という形で実践し、さらに自他の成果物を読み解くことで表現の幅を広げる。

3.2 課題設定の背景

題材は図書館から「発掘」するようにした。メディア情報学科は2010年から相模女子大図書館報『さがみ』の企画、編集に関わっており、学生にとって

身近な関わりがあるという意味もあるが、それ以上に図書館というメディアのあり方が重要である。

本授業の目的は基本的に言語から遠い位置にあるが、図書館はまさしく言語を主な媒介とした伝達（すなわち本）を扱う空間である。だが扱うというのは、図書館自体が言語的伝達をしているのではなく、図書館は本を媒介として利用者と繋がりを持つということである。つまり、一見すると図書館は言語的なメディア空間に思えるが、それは本における作者と読者の空間であり、非言語的な空間なのである。言い換えれば、図書館はフィールドワーク可能な学内において、視覚的なデザインを最も読み取れる場所なのである。

3.3 授業プロセスの構想

前回同様「デザイン思考」を参照に、これを簡略化して3つのプロセスで授業計画を立てた。

○プロセス1「発見」

フィールドワークを中心に行う。

- 図書館の利用者を把握する。
- 観察から図書館の利用者に対して深い共感をする。
- 共感の中から問題を特定する。

○プロセス2「思考」

「発見」から洞察し、プロジェクト全体の骨組みを設計する。

- ブレインストーミングから、問題への解決策を提案する。
- 解決策を組み合わせて、どのように解決するか具体的な設計をする。換言すれば、課題を特定する。
- 中間報告として、決定した課題のプレゼンテーションを行う。

○プロセス3「表現」

課題に沿った制作をする。

- ラフスケッチ、adobeを使用したデザイン案などのプロトタイプからコンセプトを鍛錬する。
- 完成したコンセプトを基に、グラフィックツールを制作する。
- 個々の作品を展示デザインに総合する。
- 実際の展示から得られた内容をプレゼンテーションし、意見交換をする。

デザイン思考は本来1.共感・2.問題定義・3.創造・4.プロトタイプ・5.テストといった段階からプロダクトを進めるが、授業内で完結するようにやや圧縮した。プロセス1には共感から問題定義の途中まで、プロセス2には残りの問題定義から創造まで、プロセス3にはプロトタイプからテストまでが

扱われていることになる。

また、前回の論文における授業ではこの二段階目までを扱ったのに対し、今回は三段階目以降を主にしていることとなる。

実際に身近な学内の問題にコミットした制作を展示することで、学生たちに表現とそれに対する反応を一授業内で経験してもらう段取りである。

3.4 実践の取り組みと成果

以下2017年度に実施した授業を報告する。

3.4.1 プロセス1「気づき」(第1回～第5回)

プロセス1では図書館を主な授業の場とした。

第1回は授業ガイダンスの後、図書館のツアーを行い、基本的な図書館の利用方法（ユーザーの立場）を確認した。

第2回は17人の受講生が6つのチームに分かれ、図書館マップを見ながら館内を調査した。また、そこで感じたこと、気づいたことを各チームの観察記録として提出した（図1）。

第3回は新たに2つのチームに分かれ、観察記録を基に現場を再確認して、話題を共有した（図2）。また、その中で問題となりそうな箇所の写真撮影を行った（図3）。

第4回は撮影した写真をもとに前回のチームでディスカッションをし、解決すべき問題を図書館の利用者の立場に即した問題に選定した（図4）。

第5回はまとめとして2つのチームによる発表を行い、問題の所在とその意義を明確にした。その結果、図書館における展示物の見辛さが問題とされた。この問題が授業内で解決すべきプロジェクトの目標となった。

図書館職員によれば近年学生の図書館利用離れが進んでいるという。展示物の工夫から学生を図書館に引き付けることが、プロジェクトの意義である。

3.4.2 プロセス2「創造」(第6回～第8回)

プロセス2では教室が主な授業の場となる。

第6回は展示物の見辛さとはどのようなことを指しているのかを考え、問題を具体化した。その結果、

- 1)「本屋大賞の展示の見直し」
- 2)「テーマの展示の見直し」
- 3)「ブラインドブックの紙袋デザインと展示の見直し」

と3つのテーマが決定した。問題選出の背景としては、図書館の堅苦しいイメージを刷新するような明るい雰囲気作りが意見された。プロジェクトのイメージを全体で共有することはプロジェクトの方向性

を統一し円滑に制作する上で必要である。そのため自分のイメージをビジュアル的に伝えられる絵本、写真集、美術書などを図書館から持ち寄りディスカッションもした。その結果、どいかや『チリとチリリ』[注4]のような「森」の柔らかいイメージの絵本が参照点とされた（図5）。ブレンストーミングが活用された回である。

第7回は図書館職員を招聘しプレゼンテーション形式で中間報告をした。その中に質疑応答や解決のディスカッションも含んでいる（図6、図7）。

第8回は先の3つのテーマを進行させるプロジェクトチームを編成した。「本屋大賞の展示の見直し」は2年生3人、「新入荷本の展示の見直し」は2年生3人、「ブラインドブックの展示および本の入っている紙袋の見直し」は3年生と2年生7人のチームとなった。「ブラインドブックの展示および本の入っている紙袋の見直し」はグラフィックツール制作を含めた展示になるのでadobe Illustratorが使いこなせる学生が集まった。各チームの中で制作的な側面が最もあるプロジェクトである。

また、各チームの中で作業状況をお互いに確認するために作業日報を作った。これは以降の授業の終わり毎に、その日の見直しと、次の授業までの確認などを話し合う際常に参照されることとなる。

3.4.3 プロセス3「表現」(第9回～第15回)

プロセス3では制作ルームが主な授業の場となる。なお、ここからは論文の目的から「ブラインド・ブックの紙袋デザインと展示の見直し」の成果を主に紹介する。

ところで、ブラインドブックとは相模女子大学付属図書館の職員による企画の一つである。ブラインドブックは、本を紙袋に入れて展示し、タイトル、著者、表紙デザインの内容などの通常本を手取る際の視覚的情報をほとんど遮断した上で、唯一紙袋に示された漠然とした本のテーマを情報の手掛かりに、そこに興味を持った学生に袋ごと貸し出しを行うものである。この企画は本との偶発的な出会いが魅力である。借りた学生はどのような本が入っているのか楽しみに開けることであろう。なお、選書内容は全て小説である。

プロジェクトチームが目指すのは、この企画における紙袋の象徴的な洗練である。

第9回は各自、紙袋の物理的な意味での基礎知識の収集を行い、それを逸脱しない範囲でパッケージデザインのラフ案描いた。なお制作には図書館の企画に倣ってクラフト紙を使用した。

プロセス1 「発見」

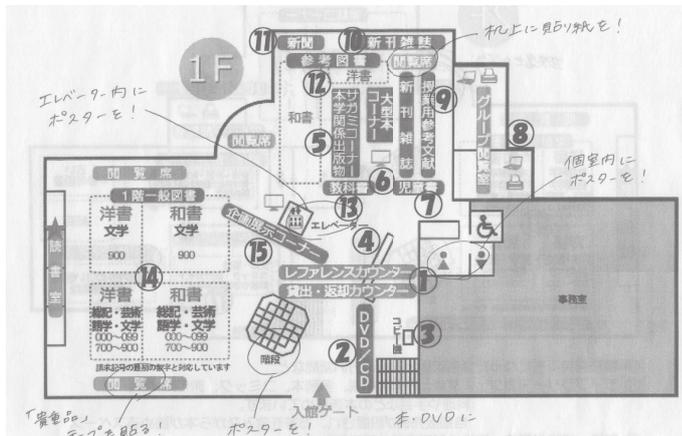
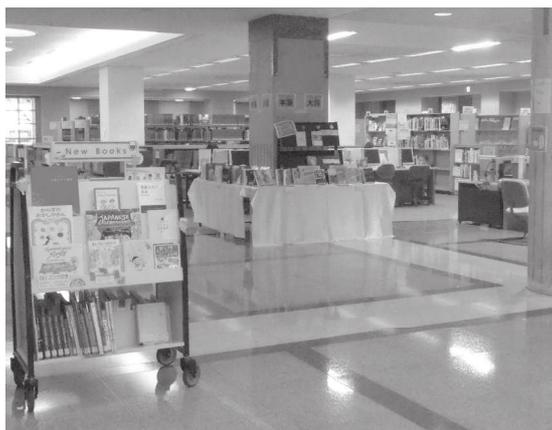


図1 各チームの観察記録

図2 調査観察の様子



入り口付近から見た本屋大賞



ブラインドブックス紙袋



本屋大賞展示



本屋大賞 POP

図3 各チームの写真観察記録



図4 キーワードの抽出の様子

プロセス2 「思考」

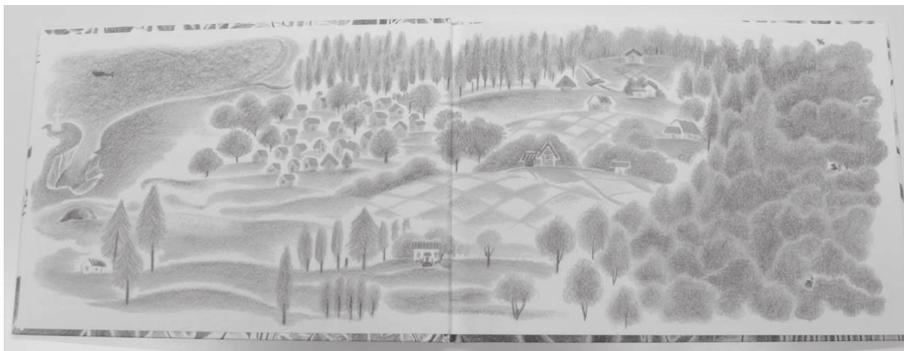


図5 森のイメージ

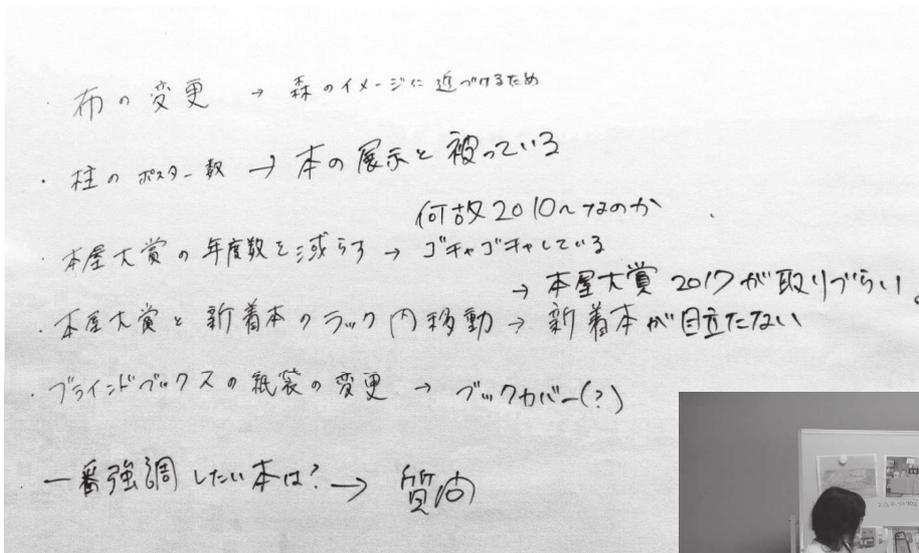


図6 問題解決のための提案過程



図7 中間報告

既存のブラインドボックスは印刷した最低限の情報を紙袋に貼り付けたものであったが、これは小説という読み手やその心的状況によって様々な表情を見せるメディアの移ろい易いイメージを提示するには可動性に欠ける。そこでパッケージのワンポイントとしてポケットをプラスし、そこに本のヒントとなるコメントを旗に記入して差し込めるデザインが提案された(図8)。

第10回はポケットおよび旗の部分のラフ案を各自出し合い、ディスカッションを行った。その結果図書表現したり女学生の関心を惹いたりするような8つのポケットの案(図9)、そして「森」のイメージに適った葉っぱの形状をした旗の案が採用された。

第11回、第12回は決定したデザイン案を adobe illustrator を使用しチーム全員で制作を行った(図10)。

第13回は adobe illustrator を使用したデザイン制作チームと組み立て制作チームに分れ作業を行った(図11)。また最後に3つのプロジェクトチームが集まり、展示プランについてのディスカッションを行った。

第14回は制作された袋に本を入れ展示を行った。配置に関して、これまでの企画では単に横並びに陳列され、均質な印象を与えていたものを、段差をつけて重ならないように陳列し、視覚的な賑やかさを演出すると同時に、手に取り易いアクセサビリティに工夫を施した(図12)。

第15回はプレゼンテーションを行った。各自デザインプロセスの中で工夫した点などを含め発表を行い、実際の展示を見ながら図書館職員含めて検証をした。

4. 授業における各プロセスの効果

プロセス1

このプロセスでは共感が鍵となる。自由に組んだ6チームから2チームに編成を変えて観察を毎回行い、ディスカッションを重ねたことで、図書館を利用するということがどのような行為であるかを、互いをユーザーとしながら考察し合えたであろう。また、図書館のグループ閲覧室を話し合いの場にしたことにより、観察内容をスムーズ確認し、新鮮なイメージの共有ができた。

また、第5回のまとめで提出された、自分達の大学の図書館を多くの学生に利用してもらおうという設定の意義の根底には、受講者自身が利用者であるため、自分たちの空間をより良くしたいという意欲も読み取れる。

こうした強い共感が後のプロジェクトの推進力となったことは想像に難くないだろう。

プロセス2

このプロセスでは洞察が鍵となる。漠然とした問題のイメージを解決に向けてどう見立てるかが(これもデザインである)、求められる。実際にはプロセス1の過程に戻りながら課題の抽出を繰り返してしまっていたが、明確に課題を設定するまでにどのような手続きが必要か学べたことであろう。

結果的にプロジェクトの方針を言語的に統一するのではなく、図書館内で探した絵本から「森」のイメージで共有したことは次に行う視覚的な制作の上で効果的であった。これは図書館という空間が、例えば地図や配架の見せ方などと、いかにヴィジュアルな提示で構成されているのかを見抜いた、優れた方針立てである。

プロセス3

このプロセスではコンセプトを形にしながらか、どのように利用者を引き付ける形を作るかの実行力が鍵となる。ここではこれまでのプロセスを常に参照しながら、どれだけそれを利用者に心地よく伝えるかが工夫されなければならない。

そのためには、まず既存のデザインにどのような意図があるのかを読み解き、それを継承しながら改良する必要がある。どのプロジェクトチームも既存の展示物の意図をよく汲んでいた。

「ブラインドボックスの紙袋デザインと展示の見直し」に関しては、元々の企画の図書館利用者を増やすという意図に貢献するような制作であった。ブラインドボックスという企画は本の情報をなるべく削るという性質から、読書好きな利用者ばかりを取り込みがちであるが、ここにファンシーなイメージを投入することによって、パッケージ的な魅力からプロダクトないしコンセプトに触れてもらうという試みを提案してくれた。

また、視覚的な制作以外に使いやすさに配慮した制作が行われていたことも感心できる。本来デザインとは総合的な営みである。第2章で確認したようにデザインの意味は広がりをもっている。ある側面からデザインにアプローチした際、必ずや別の側面が伴って立ちあらわれるのである。受講者は実際の制作を通じてそのことも学び取ったのではないだろうか。

どのチームも「森」のコンセプトを軸にしながらか自由度の高いデザインをしてくれたのではないだろうか。

プロセス3 「表現」

ブラインド・ブックスチーム

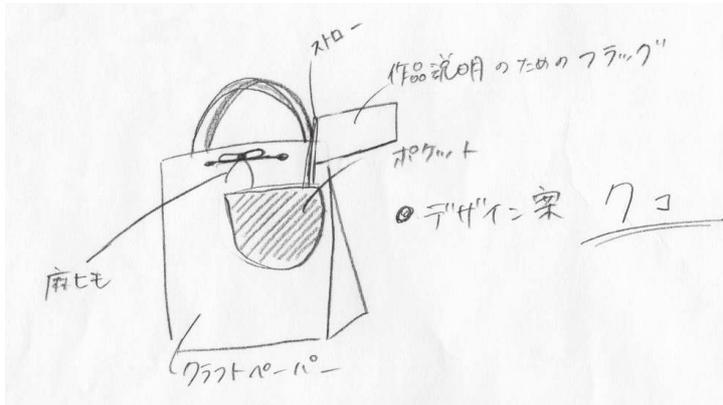


図8 デザインラフスケッチ



図9 デザイン案

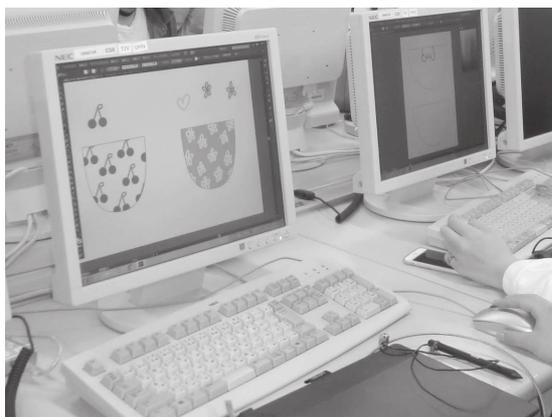


図10 PCによる制作



図11 組立て制作



図12 展示

4.2 授業後のアンケート結果

受講学生からの授業後のアンケートから以下の記述が得られた。

- 15回の授業でちゃんと終わるかすごく不安でした。
- 他の人と一緒に考えたり行動したり、逆に一人でデザイン案を考えたりするのが楽しかった。
- 色々な人が見ているのだと改めて気づかされました。今まで見ていた方向と違った見方ができるようになったと思いました。
- 図書館に入った時、最初に目に入るブラインドボックスが華やかになり、後ろ側を高くして本全体が見やすくなったのでよかった。
- ブラインドボックスが以前より明るい印象になりポケットがおしゃれでかわいくなったので借りる人が増えるとうれしい。
- 全体的にテーマの「森」が統一できてよかった。

5. まとめにかえて

一連のデザイン活動を通じて学生の気持ちに変化が見られた。

アンケートからも分かるように、受講生は制作活動を実際に行う前には、自分にプロジェクトを成し遂げられるかの不安があったようである。授業後にこのような不安を吐露することは、逆にプロジェクトの完遂を経た安堵や、自信の獲得が見て取れる。また、自分たちの身近な問題に一つの応答をしたという充足感も自信に繋がるであろう。さらに、このように他者と自身の繋がりを制作という表現活動の中で確認することで、ある問題に対して様々な応答が可能であるという発想に到達した受講者もいたようである。

先にデザインは問題に対する応答であると述べた。しかしよく考えてみれば、デザインは抽象的にせよ具体的にせよ形を伴った段階でまた新たな一つの問題となり得る。

事実、学生たちが触れる前のブラインドボックスや本屋大賞も一つのデザインに違いはないであろう。学生たちはこうしたデザインを問題として、読み解き、さらに応答をしたと言える。ここには幾重にも折り重なる対話の数々が存在する。

デザインというメディアは、我々が言語において行うような言葉の構築を、創造のイメージの連続として捉えるコミュニケーションツールに相違ないであろう。だがデザインの特徴を考えるのであれば、実際の形を伴って表現され得るということが留意さ

れる。したがってそこには伝えようとする意思が継続的に物理的な空間を占め留まり、自律的に伝わり続けるということである。

制作を通して学生たちが学んだことは、このような表現の一環、対話手段であり、他者との繋がり方なのである。

参考文献

- 1) 塚本千晶：「デザイン概論」における「問題解決型」授業の導入 -ピクトグラムの制作- 相模女子大学、メディア情報研究、4、3、25-32、2018
- 2) 久保田 拓朗、小田 裕和、串田 隼人、長尾 徹、田隈 広紀、八馬 智：デザイン教育における創造的学習プラットフォームの提案、国際P2M学会、Vol.10、No.1、35-52、2015
- 3) 酒井祐輔、井上勝雄、加島智子、酒井正幸：区間分析を用いた製品の視覚的の使いやすさ感 日本デザイン学会研究論文集、59、5、61-68、2013
- 4) どいかや：チリとチリリ、アリス館、2003