

デザインの基礎からグラフィックソフトの習熟を介した応用への展開

美術教育・千代田憲子

### 1. 授業の概要

科目の区分 [デザイン]では、1年時前期のデザイン基礎演習と後期のデザイン概論ののち、応用のデザインにつなぐ段階でグラフィックソフトの習熟が望ましい。そのため、従来開講していたコンピューターデザイン演習を、新カリキュラムでは本授業の前半部分に設定している。加えて昨年度より卒業制作展と同時に「2・3回生展」を開催しており、2年後期科目は作品選定期が課題制作途中となるため、今年度は授業スケジュールを若干変更して取り組んだ。受講生は中等教育コースの3名と初等教育コース小学校サブコースの1名である。なお、3年前期にデザイン2を配当しており、卒業研究生は4年前期にデザイン3を受講する予定である。

### 2. 授業評価・授業研究の内容

まず、グラフィックソフト(主にイラストレーター)の基本操作と課題を通して応用のデザインへの展開を図る。マークをデザインして名刺にレイアウトを行い、地図をデザインして展覧会のダイレクトメールにレイアウトし、7回目を合評とした。小人数のため集中して熱心に取り組んでおり、次課題のイラスト表現としてのポスター制作の技法は自由であったが、コンピューターによるデザインのメリットとデメリットを認識した上で、4名ともコンピューターによる制作を選択した。テーマを設定してメインコピーを考え、手描きのラフスケッチののちにグラフィックソフトを活用した。制作途中にプロジェクターによるB2サイズ実物大表示による確認を重ねたことと、かなりの課外制作時間を費やしたことが完成度を高めた。出力によるディスプレイ画面との色彩の相違や紙質による発色の違いなども認識しながら繰り返して知見を積み重ねている。「2・3回生展」会期との関係から12回目に合評を行い、最終課題はコンピューターによる表現への挑戦として自由度の高いものとした。写真や自身の制作物をモチーフとしてランダムな操作を繰り返

した結果、目標を設定しないことにより却って予想を超えた面白い表現に辿り着き、スピーディな変換が柔軟な発想のトレーニングとなった。ここで得た感覚と技術を今後各々で展開して欲しい。

アンケート結果より抜粋(自由表記)

- ① コンピューターの基礎デザインについて
    - ・身近に潜むデザインに興味湧いてきた。
    - ・地図はどこまで省略していいのかわかりにくく不安になった。
    - ・直線と曲線が主の地図はマーク制作よりやり易かった。
    - ・ちょっとした違いで印象が変わりレイアウトは難しいなと感じた。
  - ② イラストレーション(ポスター)について
    - ・見る側の視点を意識して伝わりやすさを考えるきっかけになった。
    - ・しんどかったが、B2版の綺麗な印刷はとても嬉しい。
    - ・テーマ設定に時間がかかったし、もっとパソコンならではのポスターにしたかった。
    - ・細部の丁寧な調整やバランスなど様々に考えた。デザインはかなり難しいと感じた。
  - ③ 自由課題(表現効果)について
    - ・面白い表現の研究とソフトの活用方法を学んだ。
    - ・色々な効果を知ることが出来て良かった。
    - ・加工で出来たよくわからない形もポスターに取り入れるとアクセントになると思う。
    - ・色々な機能を試しながら楽しく活動が出来た。他の人の試みを自分も挑戦したい。
3. 「地域社会を核とした教育と研究のつながり」について

応用のデザインの初期では、地域社会を題材とする前に必要なことも多く、限定することは学生のモチベーション維持にとってマイナス面もあり困難である。しかし、結果的に地域を題材にする傾向はあり、自ずと学生の中に定着されている部分も多いと受け取っている。素直な姿勢を尊重しながら地域へのまなざしが広がることを促したい。