

デザイン教育における映像メディア表現に関する考察

(美術教育講座デザイン研究室) 千代田 憲子

A Study on Visual Media Expression for Design Education

Noriko CHIYODA

(平成29年10月31日受理)

1. はじめに

美術教育のデザイン分野に映像メディア表現が加って(中学校教諭教育職員免許状・高等学校教諭教育職員免許状「教科に関する科目」)以来、その間の機器の普及や映像メディアをめぐる環境には隔世の感がある。筆者も赴任直後に「映像メディア表現等に対応したデザイン分野の授業改善」(注1)で取り上げたが、その後の実習環境も変化しており、本稿は平成28年度改組後の授業移行の枠組みに沿ったものである。学校教育教員養成課程美術教育専修と芸術文化課程造形芸術コースの資産を生かし、中等教育コース美術教育専攻と初等教育コース小学校サブコースの教科内容の充実寄予することを目的として、デザイン分野における映像メディア表現の段階的な取り組みを振り返りながら、現状の問題点を明らかにし、映像メディア表現の今後の授業構成を考察する。また、大学院教育学研究科教科教育の授業科目も含めて全体を俯瞰したい。

2. 対象科目について

デザイン分野の1年次は、いずれの専修とコースもデザイン基礎演習(ベーシックデザイン同時開講)が必修で、そのほかにデザイン概論(高一種免の工芸で必修)を配当している。2年次はビジュアルデザインIの名称をデザイン1に変更し、選択科目を選択必修科目として分野の積み重ねを明確にしている。3年次もビジュアルデザインIIの名称をデザイン2に変更し、4年次にデザイン3を追加開講して教科内容の充実をはかり卒業研究

につなぐ。

デザイン分野の現行の開講科目は大学院を含めて12科目であるが、デザイン課題研究IからIVをまとめて9つを対象科目とする。改組後は前述のように名称変更科目や新科目と不開講科目があるので、従来の内容を適宜配分することを予定している。

表1から表4に対象科目の一覧を示す。

表1 学校教育教員養成課程美術教育専修の対象科目

科目の区分	授業科目名	単位数	週時間数								備考	
			1年次		2年次		3年次		4年次			
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
デザイン	◎デザイン基礎演習	2	4									*
	ビジュアルデザインI	2			4							*
	ビジュアルデザインII	2				4						*
	デザイン概論	2		2								
卒業研究	◎卒業研究	4								2	2	

◎は必修科目。*は重複履修可

表2 芸術文化課程造形芸術コースの対象科目

科目の区分	授業科目名	単位数	週時間数								備考	
			1年次		2年次		3年次		4年次			
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
コース必修科目	◎ベーシックデザイン	2	4									*
コース選択科目A	デザイン概論	2		2								
	ビジュアルデザインI	2			4							*
	ビジュアルデザインII	2				4						*
	コンピュータデザイン演習	2			2							*
	デザイン課題研究I	2			8							
	デザイン課題研究II	2				8						
	デザイン課題研究III	2					8					
	デザイン課題研究IV	2						8				
卒業研究	◎卒業研究	4								2	2	

◎は必修科目。*は重複履修可

表3 学校教員養成課程中等教育コース
美術教育専攻の対象科目

科目の区分	授業科目名	単位数	週時間数								備考	
			1年次		2年次		3年次		4年次			
			前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期		
デザイン	◎デザイン基礎演習	2	4									*
	○デザイン1	2			4							*
	デザイン2	2				4						*
	デザイン3	2						4				*
	デザイン概論	2		2								
卒業研究	◎卒業研究	4							2	2		

◎は必修、○は選択必修科目、*は重複履修可

表4 教科教育専攻芸術コース美術教育領域の対象科目

科目の区分	分野	授業科目名	単位数	週時間数				備考
				1年次		2年次		
				前期	後期	前期	後期	
教科内容に関する科目	デザイン	実践と研究(デザイン)	2	2				
		表現と技法(デザイン)	2		2			

3. 対象課題について

前述の対象科目から実施済みの映像メディア表現に関する課題について検討する。なお、作例は近年のもので、カッコ内に作品名 作者名 制作年度と配当時間数 作品サイズを記している。

3.1. デザイン基礎演習

基礎演習では手描きにより身につける造形思考を重視した平面色彩構成と材質感やイメージと結びつけた多様な表現技法トレーニングに続き、最終の3課題目に映像メディア表現を配している。

3.1.1. 不思議なストーリー

各自撮影した写真を元にストーリーの展開と共にカラージュや加工を施して、よりバーチャルな世界を創り出すことを目的に映像メディア表現に取り組んでいるが、本年度は、1年生の他に重複履修生や副免履修の他専攻3年生など受講生の属性が広いことにより、メディアの選択を自由度の高いものとした。

A3サイズの平面表現に加えて、動画による構成も可能とし、Microsoft PowerPoint(以下PowerPointと表記)の画面切り替え効果やスマートフォンの写真加工アプリケーションを用いるなど、多様な展開となった。図1もスマートフォンの写真加工アプリケーションとPowerPointを用いている。

3.1.2. 平面色彩構成

重複履修が可能なことは特徴のひとつであり、学生相



図1 不思議なストーリー

(はじまり 青木 まりな 2017年度)
(90分2コマの3回/サイズ:A3)

互に良い効果が見られる。重複履修生はモチーフの変更と共にグラフィックソフト: Adobe Illustrator(以下Illustratorと表記)を用いることにより、アナログとデジタル双方の経験を通して把握した長所短所に関して合評時に発表する取り組みをしている(図2)。Illustratorを用いると構成や色変換で優位なものの画面の完成度に満足して発想の展開が早い段階に停滞する傾向があるので、アイデアの段階は紙と筆記具を用いている。なお、ソフトの習熟度に比例して制作時間は短縮される。

3.2. デザイン概論

デザイン基礎演習の知識や造形的思考の面を補完するために、造形の構成要素(色彩・形態・材質感)とイメージの関連性やデザインの様式を学んだのちに、現状把握や問題点の発見の方法として「デザインサーベイ」に取り組む。街歩きをしながら撮影を行い、サインや街並景観に関する問題点を造形の構成要素の観点から捉え、通り全体との関係性やバランスを考える。

デザインの視点で見慣れた街を観察することで、パブリックな空間や社会とデザインの関連性も実感する。また、ビジュアルライズしたレポートとしてまとめるために、撮影した写真のトリミングや編集に取り組んでおり、各自の状況に応じた映像メディア表現の活用をすすめている。受講生は1年生に限らず2年生以上や他コースと他学部生が含まれる場合もあるので、Microsoft ExcelやWord、PowerPointなどの使用に加えて既にグラフィックソフト：Adobe PhotoshopやIllustratorの使用経験者もいる。



図2 平面色彩構成(重複履修生)

(橋本 多恵 2017年度)

(90分2コマ5回/サイズ:A3)

3.3. コンピュータデザイン演習

ビジュアルデザインIの履修前に集中講義(非常勤講師)でコンピュータデザイン演習を受講し、Illustratorの習得とコンピュータを用いたデザインの考え方や進め方と技術を演習により学ぶ。まず基本操作を学び、マークとロゴタイプを作成して名刺にレイアウトする。次に各自の個展をテーマにオリジナルな地図を作成してダイレクトメールをデザインし、入稿を前提とした印刷原稿とする(図3)。重複履修生はポスターなどを制作する。これらを通してDTP(Desktop Publishing)に習熟しながら洗練されたデザインを目指し、2年次後期のビジュアルデザインIに臨む。

3.4. ビジュアルデザインI

VI(Visual Identity)計画として、各自でテーマを設定し、マークとロゴタイプやロゴカラーの制定などによる基本要素のデザインを行う。中間発表の後にアプリケ



図3 コンピュータデザイン演習:展覧会 DM の表裏

(橋本 多恵 2016 年度)

(90分4回/サイズ:定形郵便)

ーションアイテムの展開をデザインツリーにまとめたのちに、ポスターとパッケージの3つの課題を同じテーマで取り組むことにより、トータルデザインの考え方を学び総合的な企画提案への道筋としている(図4)。コンピュータデザイン演習で習得したコンピュータを用いたデザインの考え方や進め方と技術は、対象の設定により自ずと習熟が深まる。また、印刷して一覧すると完成度のクオリティの違いが明らかとなるために各自のモチベーションも高まり、かなりの時間を自主的な制作に用いており、パッケージ作成のプロセスにIllustratorを活用している。

ポスターの制作は、多様な表現技法に取り組むことを推奨しているため、水彩などによるイラストやカラージュなどを用いた作品も見られる。

3.5. ビジュアルデザイン II

前半5回は編集デザインとして各自の作品集に取り組み、構成などについての中間発表を行ったのち、総合的な企画デザインをグループにより進める。その間に作品集の制作も並行して両課題の合評を行う。

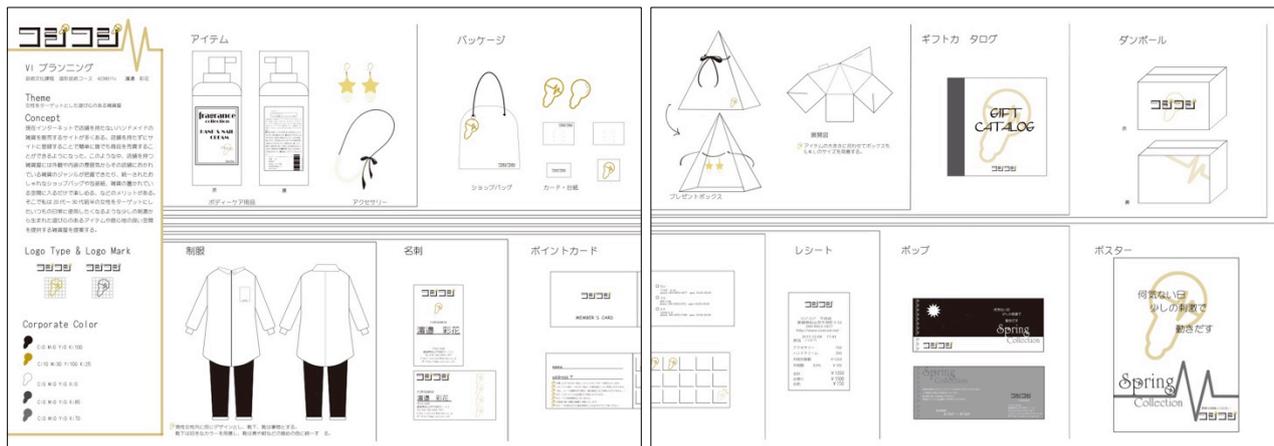


図4 VI計画 デザインツリー パッケージ ポスター (コジコジ 濱邊 彩花 2015年度)

(90分2コマ14回/サイズ:A3×2枚:B2)



図5 自由課題 冊子編集 (あゝの京都2016 戎 雛 2016年度)

(90分4コマ3回/サイズ:A4×32頁)

3.5.1. 編集デザインと図表のデザイン

3年次前期開講のため、掲載作品は主に2年次後期までの内容であるが、頁の追加を念頭に全体の構成やフォーマットと見開きのレイアウトや表紙を含めて単なるファイリングではなく編集デザインとしてオリジナル性の高い作品集を目指す。また、カリキュラムや目次は内容を整理してわかり易く魅力的に図示した図表のデザインに取り組むが、主にIllustratorを用いる。

3.5.2. グループによる総合的な企画デザイン

総合的な企画デザインは、提示されたテーマに沿ってグループのテーマを設定する。調査分析を経たコンセプトを立案してアイデアを展開し、中間発表を行う。その後制作を継続してA1パネルにまとめ、試作や模型も含めた最終プレゼンテーションを行っている。

モノとコトの提案として、ハード面に加えてソフト面の充実をはかり、企画の新規性や深さと説得力のある内容を目指す。また、グループ活動ゆえのディスカッションや意見調整も経験し、提案にいたるプロセスも重視する。

試作品や模型作成にもIllustrator等を活用している。

3.6. 課題研究 I・II・III・IV

2・3年生のデザイン専攻生がいわゆるゼミ形式で行う4コマ連続の合同授業が特徴である。

課題研究IとIIがビジュアルデザインIの補完かつ発展形であり、課題研究IIIとIVとビジュアルデザインIIの関係も同様である。

2年次は課題研究IとIIで、多様な表現技法への取り組みとB1ポスターを制作する。また、パソコンの画面内で終始するために誤解しがちな感覚を実材の感覚で補うためにも繊維素材を用いた構成に取り組んでいる。

3年次は課題研究IIIとIVで、各自のデザインテーマによる調査研究を編集デザインとしてPowerPointでまとめ、プレゼンテーションを行う。また、デザイン提案の幅を広げるためにも自由課題として各種コンペへの応募も行っており、絵本やテキスタイルデザインや各種雑貨など興味関心に応じて展開している。

その他に隔年でグループによるホームページ作成も行ってきた。いずれも伝わりやすく魅力的でオリジナルな表現を追求することが目的である。

なお、計画的な進捗力と自身のマネジメント力も育成

するために、課題の一部を並行あるいは順次重ねながら進めている。

図5は自由課題で冊子編集をしたものであるが、自身のテーマを発展させて、取材からコピーライトや写真撮影と関連に展開しており、新しいソフト(Adobe In Design)の習熟にも取り組んでいる。

比較的長期の時間をかけて各自のテーマに取り組めるのが課題研究の目標であり醍醐味であるので、個々の主体性により格段の成長を遂げることが可能である。

なお、2・3年生が合同で社会と関連性の高いテーマに取り組むプロジェクト課題は、学外と連携した活動や発表を行い、メディアからの取材も多く受けてきた。チームの人数は平均5名ほどであるが、2年間に2つのテーマの経験を重ねることは、デザイン専攻生のチームワークを高め、その間に自ずと下級生の習熟が進み上級生のリーダーシップを育む。そしてビジュアルデザインIIにおけるリーダーシップの発揮にもつながっている。

また、展示に関する各種広報物のデザインや展示計画から運営まで一連の経験をして、卒業研究と卒業制作展の取り組みにもつないでいる。図6は展示と発表に際して提案したアイテムの服や小物を着用して説明する様子である。



図6 プロジェクト課題 (ソメアソビ 小西 鈴香/帽子 紗貴/水島 芙実夏/村上 もも/森 裕美子/戎 雛/濱邊彩花/三好教之 2015年度)
(90分4コマ12回/サイズ:A1×5 各種試作)

3.7. 卒業研究

毎年各自が多様なテーマに取り組み、A1サイズのプレゼンテーションボード数枚にまとめるほかに、パッケージやアプリケーションアイテムなどの展開を行う。Illustratorなどを使用して、より再現性の高いデザイン制作を行っているが、必要となる新たな技術やCGソフトなどの習得は各自夏期休暇中に努めている。

図7はアニメーション(使用ソフト: Adobe Flash)の一コマであるが、基本的な手法でキャラクターメイキングなどを行い、ペンタブによる描画で制作している。テーマを反映して音声編集には家族の声をを用いており、視聴スペースの会場構成は、アニメーションに登場するモチーフを立体的に具現化した提案を行った。



図7 卒業研究
(ププファミリー 水島 芙実夏 2016年度)
上映2分

3.8. 実践と研究

実践と研究は愛媛大学大学院教育学研究科教科教育専攻 芸術コース美術教育領域の教科内容に関する科目のデザイン分野の前期開講科目である。

前半はデザインに関するトピックスに関して資料を読み解いてA4サイズ1枚のレポートにまとめるトレーニングを3回ほど繰り返す。その後に各自のテーマで編集デザインに取り組む。写真による編集の場合もあるが、本年度はタイポグラフィカルイラストレーションを題材とした。文章と文字のイメージや全体構成とのバランスを総合的に考えて色彩や印刷用紙を決定しており、製本には和紙も用いている(図8)。

3.9. 表現と技法

総合的なデザイン提案をめざすと共に教材としての可能性を探求する。テーマ設定は個々で異なるが、制作のプロセスとプレゼンテーションに映像メディア表現が含まれる。

4. まとめと考察

美術系の専門大学とのカリキュラムにおける実技科目



図8 タイポグラフィカルイラストレーション
(詩人啄木を視る 水島 芙実夏 2017年度)
(90分7回/サイズ:B6×16頁)

数の差は歴然であるが、課題の選択肢を調整することで効果が高まっていると思われる。また、テーマ選択の幅を広げることにより、同授業の中で異なる取り組みを身近に体験することができる。作例には授業の配当時間数を記しているが、制作には各々が時間外学習を重ねており、中には凄まじいモチベーションで突き進んだ結晶といえるものもあり健闘している。コミュニケーション力の高さは教育学部生の特性であり、制作にも有意である。

映像メディア活用の利点とアナログの優位性を確認しながら制作を進める必要があり、デザイン基礎演習に重複履修生が参加することでリアルタイムな体験もできるが、常に意識として持つことが重要である。

また、課題の配当時期は映像メディア活用のタイミングを考慮することが望ましい。機器の操作やソフトの習得は全学の共通教育科目や情報関連の一般授業科目で行っているが、CGソフトも単に表現のツールとして扱うのではなく、創造性を盛り込んだオリジナルなデザイン表現として活用する視座にたつて、考え方やプロセスを重視する必要がある。

なお、筆者の研究(注2)においても、5名の学生が研究補助として映像メディア表現力を十分に発揮した。

4.1. 映像メディア活用の優位性

表現技術に関しては、試行や修正の手軽さと彩色に関する技術が不要な点などに優位性があり、用具を準備する負担も大幅に減少する。また、完成度の高さが魅力であり、表現手法の多様性と簡便性に秀でているので表現

の可能性を広げ、経験値の少ない初心者にとっても有力な支援ツールであり、大幅な制作時間の短縮も見込まれる。さらに、検索による資料収集が容易なことや地域格差をなくしたグローバルな展開の可能性が大きな魅力である。新領域も次々と切り開かれており、イベント時にも不可欠なものとなっている。

4.2. 現状の課題と今後の問題点

優位性的一方で多数の課題や問題点もあり、まず、造形的思考に関してはアイデア展開時にパソコンの中だけで完結すると、柔軟性や多様性において問題がある。

表現技術に関しては、例えば完成度の高い彩色も画面の拡大によって成立しており手業の習得ではないことが、気づきや観察力、ひいては総合的客観的に把握する力などの形成を遅らせることにもつながるのではないかと危惧される。利便性と共に失われるものも多く、造形以前の段階に対して細心の指導が必要になる。

例えば、幼少時よりデジタル機器の操作に慣れ親しんでいることが、却ってバックアップなどを軽視し、データの保存を忘れたまま加工を進めて立ち返ることが困難になるというよううっかりミスを生じさせているのではないだろうか。デジタルの撮影ではフィルム撮影時のような一期一会の緊張感は減少するが、スマートフォンの使用による機動性は最早代え難いものである。コンセプトワークや調査においても、ネットによる検索は第一歩なので、様々な資料にあたることとそれらを総合して判断する姿勢を大事にしてほしい。臨機応変な対応が出来る柔軟性や応用力は、基礎からの積み重ねで身についた実力と経験であるから、歩いて見て聞いた実際の体験や行動を通して感受したものと両輪の活用が重要である。

映像メディアを巡る環境が更に進化をとげるなか、浅くて薄い制作にならないためにも、使用者の意識や姿勢などの作法も併せて学ばなければならない。

さらに、今後は限られた授業科目のなかでの質の保障が必須であるので、習熟に要する時間を考慮して関連授業や他教科との様々な連携を検討する必要がある。

4.2.1. 受講環境について

実技授業の場合は、快適な受講環境を維持するための適正規模があるが、改組後の様々な理由により履修生の幅が広がったことは、美術に関する習熟度やモチベーシ

ョンの違いなどの新たな問題も生じる。しかし、異なる領域を学ぶ学生が双方から得るものもあり、視野が広がると思われる。一方、主体的な活動として様々な時間外学習が増加するにつれ、制作時間確保の難しさや異学年合同のグループワーク活動の不成立など、蓄積してきた好ましい循環の継続が危ぶまれる側面もある。

また、実習室の設備に関しては、8台の27インチiMac (Adobe Creative Suite6 Design Premium)とA3スキャナやA3・A1プリンターに加えてプロジェクターをはじめとする視聴覚機器の現状設備を維持することにも困難が生じはじめている。

4.2.2. 美術教育現場の整備環境などについて

美術教育現場の映像メディア表現を巡る整備環境の差は、依然として解消されておらず、授業で取り上げることが可能な題材は限られる傾向にある。幼少時より親しむ機会が増えた映像メディア表現に美術の側面からアプローチすることは喫緊の課題である。各分野でプレゼンテーションの重要性が増し、ビジュアライズされたレポートの作成は必須となっていくなか、映像メディア表現習得の成果は美術分野に閉じたものではない。

日本の美術教育の現場は、海外のビジュアルアートやメディアアートとは異なる枠組みのなかで、活動が限られる面もあるが、デザイン専攻出身の美術教員が少ないことも要因のひとつであろう。他分野との連携に関してデザイン専攻出身の美術教員が翻訳者や通訳のような役割を果たす意味合いは大きい。

また、快適な制作環境を維持する上で危機管理に関する対策は重要度を増している。用紙やインクのスムーズな補給から機器のメンテナンスやウイルス対策に加えて、長期休業中や不具合発生時の迅速な対処など、きめ細かな対応や作業手順の確立と使用者の相互協力が肝要である。

4.3. 対象科目と映像メディア表現の授業構成

表5に対象科目と映像メディア表現の対応を整理し、再配置を示した。

1年次は以前と同様に、映像メディア表現の基礎的な取り組みを最終課題とする。2年次のデザイン1はコンピュータデザイン演習の前半部分とビジュアルデザインIにデザイン課題研究Iの要素を加える。3年次のデザイン2はビジュアルデザインIIにデザイン課題研究II

表5 対象科目と映像メディア表現の再配置

造形芸術コース		中等教育コース	
1年次	ベーシックデザイン デザイン概論	デザイン基礎演習 デザイン概論	映像メディア表現 の基礎
2年次	コンピュータデザイン演習 ビジュアルデザインI デザイン課題研究I	デザイン1	DTPの基礎 CGの基礎
	デザイン課題研究II	デザイン2	DTPの応用 CGの応用
3年次	ビジュアルデザインII デザイン課題研究III	デザイン3 卒業研究	DTPとCGの 展開と総合
	デザイン課題研究IV		
4年次	卒業研究		

の要素を加える。4年次のデザイン3はデザイン課題研究IIIとIVを継承し、いわゆるゼミ形式で卒業研究に向かうが、3年次の教育実習の成果を踏まえたあり方も検討する必要がある。大学院においては、教材に関してさらに具体的な検討を行う。

また、表6にそれぞれの課題におけるデザイン要素と映像メディア表現の対応を示した。

表6 課題とデザイン要素と映像メディア表現の対応

課題名 / 要素	イメージ	形態	色彩	テクスチャ	撮影	写真編集	レイアウト	編集	動画	音源編集
1年次 不思議なストーリー デザインサーベイ	●	●	●	●	●	●	●	●		
2年次 マークと名刺 地図とDM ポスター	●	●	●	●			●	●		
3年次 VIデザイン計画 パッケージ 絵本	●	●	●	●	●	(●)	●	●		
4年次 プロジェクト型企画 自由課題 卒業研究	●	●	●	●	(●)	(●)	(●)	(●)	(●)	(●)

(●)は選択したテーマによりデザイン要素が含まれる場合

段階的にデザイン要素を重ねながら、映像メディア表現との組み合わせや関連性を考慮して総合的な取り組みに向かうことが肝要であろう。また、このほかにも、これまでに取り組んだピクトグラムやサインと図表のデザインや、言葉とイメージに関連したものなども活用できるので、今後の授業において検証を行いながら再検討を進めたい。

さらに今後はビジュアルアートやメディアアートの社会的な拡大や背景と教育現場の現実とを考慮した変革も急務であろう。

謝辞

作品の掲載に協力を得ました。愛媛大学教育学部芸術

文化課程造形芸術コースH29年度4回生 戎 雛 濱邊 彩花 3回生 橋本 多恵 学校教育教員養成課程中等教育コース美術教育専攻1回生 青木 まりな 教育学研究科教科教育専攻芸術コース美術教育領域1回生 水島 芙実夏さんに加えて、プロジェクト課題(2015年度)に参加した小西 鈴香 帽子 紗貴 村上 もも 森裕美子 三好 教之さん ここに記して感謝します。

注

- 映像メディア表現等に対応したデザイン分野の授業改善／千代田憲子／芸術教育研究-生涯学習社会における芸術教育の総合的研究-／p 49-59／平成13年度教育改善推進経費(学部長裁量経費)報告書 愛媛大学教育学部／2002
- 沿道景観要素の貢献要素に関する考察-4 パブリックデザインの学習モデル／千代田憲子／愛媛大学教育学部紀要63巻／p285-293／2016 (JSPS科研費24531139)

参考文献・資料

- 米国のメディアアートカリキュラムに学ぶ映像メディア領域の方向性- NCCASが示すメディアアートカリキュラムで育む能力／佐原理／大学美術教育学会「美術教育学研究」第49巻／p185-192／2017
- 教育学部で「デザイン教育」をデザインする／富山祥瑞／日本デザイン学会誌デザイン学研究特集号第20巻 4号通巻80号／p6-14/2013
- クリエイティブテクノロジー教育-映像メディア表現の制作及び人材育成について／木村健太／日本デザイン学会誌デザイン学研究特集号第21巻2号通巻82号／p26-31/2014
- Illustrator CS6逆引きデザイン事典PLUS／生田信一 柘植ヒロボン ヤマダジュンヤ 順井守／翔泳社／2012
- Photoshop CS6逆引きデザイン事典PLUS／上原ゼンジ 加藤才智 高橋としゆき 吉田浩章／翔泳社／2012
- PowerPointによる理系学生・研究者のためのビジュアルデザイン入門／田中佐代子／講談社／2016
- 愛媛大学教育学部美術教育講座HP
<http://www.ed.ehime-u.ac.jp/bijutsu>