

連携と横断を活用したデザイン教育プログラムの開発 1

Research and Development of Design Education Program with Collaboration and Cross Region 1

北村 賢哉
KITAMURA Kenya

1. はじめに

「変化」は社会にとって「日常」である。しかし、グローバル化とテクノロジーの進化を伴う社会環境の変化スピードは、近年、皆が想像していた以上に加速している。良い面も悪い面も同時に。これからもそれは更に高まっていくとの予測もある。スピード化が著しい中で20世紀の遺産も引き継ぎながら、我々は未知の高齢化社会をむかえ始めた。このように現代社会は便利と不安が同居しながら大きく変化し続けている。当然、それらに密接にリンクしているデザインの意味も同様に変化し続け、その役割も多様化している。

デザイン業界では以前から1つの専門性を縦軸に持ち、横方向へ領域横断的に幅広い知見を併せ持つ「T型人材」が必要とされてきた。本学では3つの専攻に分けているが、実社会でのデザイナーの役割はそれらが融合した形態となっている。さらに様々な人々が協働でイノベーションを生み出そうとする近年では、人と人、企業と企業をつなぎ合わせ、自身の専門性と協働する人たちの専門性から新たなアイデアを創出することができる「H型人材」としてのデザイナーの役割が注目、期待されている。

このような環境下において美術系大学のデザイン教育も再考されるべき時期が来ている。すぐさまH型人材の育成は性急だが、その素地となり得るT型人材の育成を目指すべきではないかと考える。幅広く多様な視点と豊富な表現力を併せ持ち、変化に柔軟に対応でき、新たな価値を創出するデザイナーを養成すべく、次代のデザイン教育プログラムの開発

が求められている。

2. 概要

本研究は次代のデザイナー育成を目的としたデザイン教育プログラムの開発である。5人体制となった環境デザイン専攻において、2013年度より進めてきた演習計画の再編を機に、様々な課題を解決しながら教育効果を高めるユニークな教育プログラムを開発してきた。また、実践と改善を繰り返すことでその精度を高めてきた。ポイントは産学間や専攻内外の教員同士など様々な関係において連携し、領域横断による教育効果の向上を目指すことである。これらの方法を用いて、限られたリソースと演習期間の中で専攻の理念や教育方針を効率よく確実に定着させていく。

専攻理念

「人」から考える空間づくりを軸に分野を横断した創造力を育てる。

専攻教育方針

人と空間の関係を深く考えることができ、想いを具現化する表現力を有し、社会のあらゆる領域でその力を発揮できる人材を育てる。

3. 背景

環境デザインは1996年4月に開設された金沢美術工芸大学では新しい専攻である。4人の教員でス

スタートした専攻は2000年に初めての卒業生を送り出し、2017年に22期生が入学したばかりである。

環境デザイン専攻は平面から立体、そしてインテリアから建築、さらに景観まで幅広い領域の空間デザインを学ばなければならない。さらに建築士資格に関わる授業もあるため、講義や演習科目が数多く、学事日程が他専攻に比較して細分化されている。2012年の着任時、4人の専任教員で運営されていた演習計画はスピード感ある社会の変化に対応する以前に、必要な教育プログラムを日程内に納めることだけでも相当なエネルギーを要する状態であった。

そこで、2013年度より5人体制となったメリットを最大限に活用すべく演習計画の改革をおこなった。これを機に様々な課題を解決し、教育効果を高めるユニークな教育プログラムを開発し、年次改善によってその精度を高める体制にシフトした。

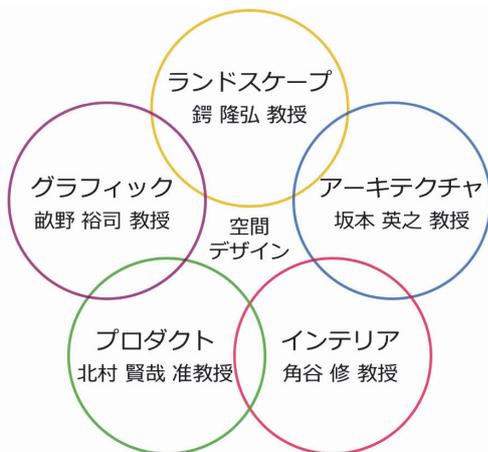


図1 環境デザイン専攻教員の体制と専門領域

4. 課題

4-1 社会構造の変化に連動し、デザインの役割も変化

モノからコトへ消費が変化するなか、製造業のグローバルシフトと国内マーケット縮小、小売業界の再編とWebを活用した新たなサービス業の進化発展、スマートフォン等を活用したSNSによる新たなコミュニケーション方法の定着など、ここ数年の社会環境の変化が著しい。10年前には予測できなかった

勢いで様々なことが起きている。この状況においてデザインの価値はますます高まってきている。デザイン思考の普及はその一例である。しかし、従来型の「コンセプトをカタチに落とし込む」だけのデザイナーの価値は相対的に下がっている。デザイナーは造形力を備えるのは当然とし、前行程であるイノベティブなアイデアやコンセプト力を求められる。特に物理的な「カタチ」を失った機器やサービスにおいてその傾向が強まっている。

このような社会や産業構造の変化に対応するデザイナーの育成が教育機関では急務である。すでにスタンフォード大学のd.schoolやRCAではかなり前から取り組まれ、日本でも工学部系のデザイン学科や、東京大学i.schoolなどデザイン科ではなく経営工学部系においても研究されている。これまでの造形力や発想力を拠り所にしてきた美術系大学におけるデザイン教育も、従来の枠に留まることなく、社会構造の変化に適した独自のデザイン教育の開発が必要だと考える。

4-2 専攻カリキュラムの課題

本研究に取り組むために2012年度中に各教員の演習内容の把握と学生へのヒアリングを重ねた。また、専攻独自に授業アンケートも実施した。そこから見えてきた課題は以下の5点である。

① 身に付けるべきナレッジとスキルの増加

環境デザイン専攻の学生は、ランドスケープからサイングラフィックまで幅広い領域とスケール感覚を身に付けなければならない。ディスプレイデザインに関わる領域と建築デザインのそれは似ているが異なる点も多い。彼等はこれらの空間を構築していくうえで必要な専門基礎知識と伝達表現手段としての図面作成能力に加え、現代のスタンダードツールである3D-CADを使いこなすスキル、それを応用した3Dレンダリング能力まで習得しなければならない。これらを全て丁寧に教えていけば、当然従来の演習計画内には収まらない。何かを削ったり、別の

アイデアで解決したりしなければならない。

② 細分化されているため、各課題が短期間になり消化不良が起きやすい

本来なら調査、構想計画からデザインの具体化まで膨大な時間を要する空間デザインのプロセスを40日程度で完結させるなど、学生も教員も負担が大きい演習がいくつかみられた。コンセプトワークを端折り、アウトプットのデザインクオリティが低いため、結局その後の休暇中に全面的に見直し、再制作する学生も多くいる。

③ 思考を拓げ深める長期間の演習が無い

必修科目が多いため、短期間の演習が繰り返され、じっくり時間をかけて思考を深める演習が困難。思考プロセスに時間をかけたり、制作時にトライアンドエラーによるディベロップメントの時間を設けたりするなど、デザインを深める体験が不足している。

④ リアルスケールでの空間体験

空間デザインの醍醐味であるリアルスケールの制作と、その空間を体験することは教育においても重要である。グループワークでの制作プロセスには共同作業や協調性など大切な要素が詰まっている。何より完成した時の達成感を得難い。しかし、過密なカリキュラムの中ではその機会が「専攻展示」しかない。学園祭において専攻を紹介する展示のため、クライテリアが曖昧で、デザインクオリティも学生の自主性に任せるしかない面があることも課題。20人による共同作業のため、全員が同じレベルの体験をすることも困難である。

⑤ 領域を横断する演習が無い

教員の専門特性からすれば、多様な領域をカバーする他大学に見られない特徴的な専攻である。しかし、カリキュラムが細分化され、どの演習も非連続、非連携で進むため、多様な意見に触れたり、多面的な思考に刺激を受けたりすることが難しい。建築や空間デザインの現場では様々なスペシャリストが集

い、連携して領域横断的に仕事を進めているが、カリキュラムにおいてこのような経験を積むことは成されていなかった。産学連携や地域連携活動では専攻横断型プロジェクトがあり、他専攻と入り交じる経験もできる。しかし、その機会は限られ参加者も少ない。

5. 目的

本研究の目的は前項の課題を解決しながら、美術大学において新たな社会を支える次代のデザイナーを育成するデザイン教育プログラムを開発することである。以下の3点に主眼を置き、これを学部4年間の演習計画の中に落とし込み、連携する教員や企業と協創しながら改善と洗練を推進する。

5-1 美意識とデザインマインドの醸成

課題発見力や課題解決力強化の前に、美大生らしい美意識を持ち、デザインすることが大好きで、その力を信じ、深く考え、未来社会に何かを提案しようとするマインドを根底に備えたい。美しいものをデザインする醍醐味や達成感を体得させたい。そのため次の3つの力を育てることをプログラムの核とする。

5-2 領域横断型の考える力・造る力・表す力

幅広い領域の視野とデザインスキルを獲得し、目的に対し最適解を導き、的確な表現手段を選択できる力。モノだけでも空間だけでもない、できるだけ表現手段に縛られない多様性に富むアクティビティ。

5-3 協創力

クライアントやグループのメンバーと円滑なコミュニケーションがとれ、その中で個の力を発揮できる力。

これらが定着すれば、独り善がりの空間制作や、既存コンセプトの単なる具現化ではない、共感性の高いコンセプトの創出とその可視化を高次で表現で

きる人材が輩出されることが期待できる。この様な力を有する学生は将来T型人材やH型人材になる可能性が高い。

6. 方法

演習に様々な「連携と横断」を導入

限られた時間とリソースの中で効率を高めるべく、学外の団体や企業、専攻内外の教員と連携関係を構築し、領域を横断する演習を開発する。初年度の2013年は3つの方法、4つの演習でスタートした。1つ目は専攻内の教員間でのリレーション演習を設定した。1年生の後期と3年生の前期でそれぞれ異なる目的と方法を導入したものである。2つ目は大学院ファッションデザインコースとの学内コラボレーション演習を行った。3つ目は企業との連携である。企業デザイナーから直接指導を受ける学内ワークショップを開催している。2015年からは講義科目に新たな企業連携授業を開発し、現在に至っている。

6-1 同一テーマを教員間でリレーション

6-1-1 1年後期_リレー演習

課題の項であげた①、②に対し改善策として創出された連携プログラムである。1年生の最終課題の空間ディベロップ「構造・造形」において6mキューブの空間を自由にデザインする。成果物は1/20の模型とプレゼンボード（A1パネル）である。空間デザインの基礎スキルが無い状態から、この課題を進めるために必要なナレッジとスキルを担当教員が順次指導していく体制を整えた。これ以前も同様の演習が行われていたが、各々が個別のテーマで成果物を制作していたり他学年の演習との関係で日程が組まれていたり、必ずしも理想的なステップではなかった。この課題を5人の教員が連携し、学生は領域を横断しながら空間デザインの基礎ナレッジ・スキルを確実に習得できるプログラムを開発することで解決を試みた。このプログラムのポイントは以下の3点である。

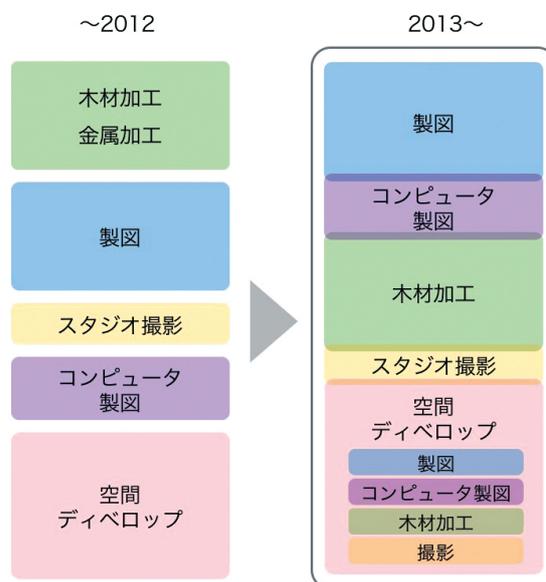


図2 1年後期演習のリレーション化

① 5人の教員が連携し、リレー形式で順にデザインスキル習得の為の演習を担当

5人の教員の専門分野や得意分野を活かしながら、もの作りのプロセスを学生に伝える。特に製図からコンピュータ製図、木材加工までは連続して開講されるため、引き継ぎ期間（図2の色が重なる部分）では教員同士で学生個々の進捗状況や年度毎の特徴などを共有できる。その結果、学生の歩みに合わせて臨機応変に対応するなど、きめ細やかな指導が可能になる。

② 習得したスキルや成果物を次の演習で使用

前期中に鰐教授による透視図法で空間表現の基礎となるパースを学び、後期から本格的な演習が始まる。初日はリレー課題としてオリエンテーションの時間を設け、リレー課題の最終ゴールのイメージ共有や全体プロセスの理解に努める。その後、最初の演習として坂本教授による製図の授業がスタート。ここでは製図板を用いて建築製図の基礎を学ぶ。最終課題は手書きによる1/20の6mキューブの図面を作図する。

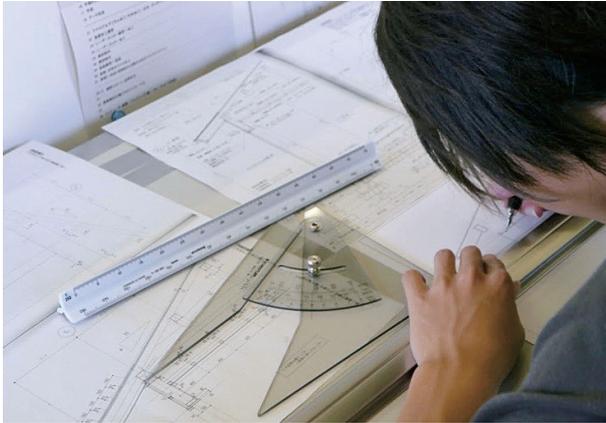


図3 製図板を使用して製図の基礎を学ぶ授業

畝野教授によるデジタル製図（コンピュータ）ではソフトを使いこなした後、外壁の開口部のデザインを行う。紙によるラピッドプロトタイプによるデザイン検討を重ね、制作する模型の部品展開図を描く。最終的にレーザーカッター加工のデータとして完成させる。

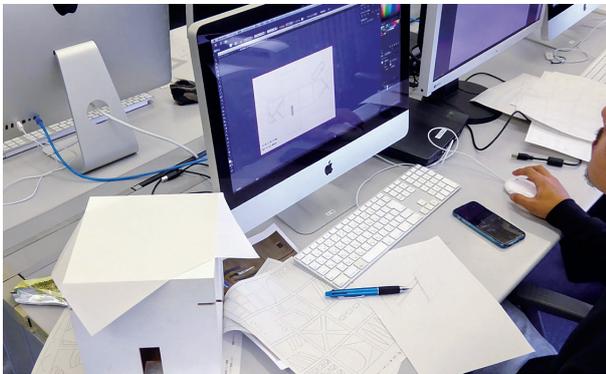


図4 デジタルソフトを活用して加工図面を制作

木材加工では工房使用の基礎講座、基礎実習を経てレーザーカッターで切り出した部品から手加工で組み立てを行う。デジタルツールが無くとも自分の手で補える力を持つ為、敢えてノコギリによる加工を残している。最後は塗装して模型が完成する。作る力と意識を高め、精度にこだわる姿勢を身に着ける。

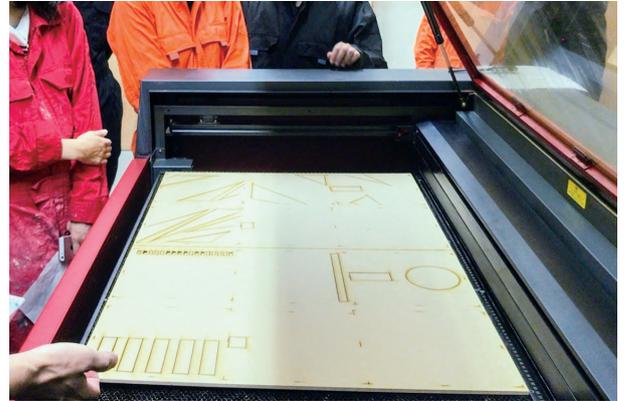


図5 木材加工で使用するレーザーカッター



図6 手鋸や糸鋸を使って手業を経験する

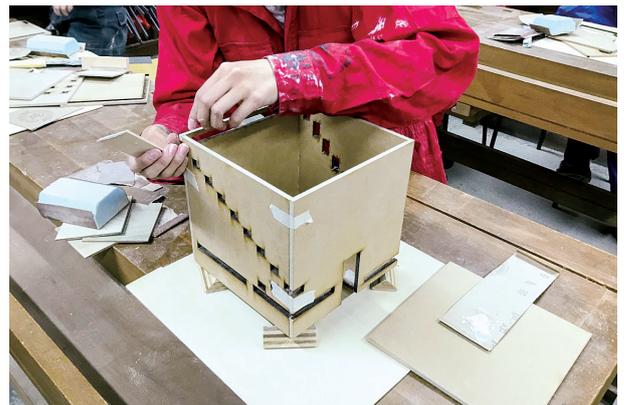


図7 組み立ての様子

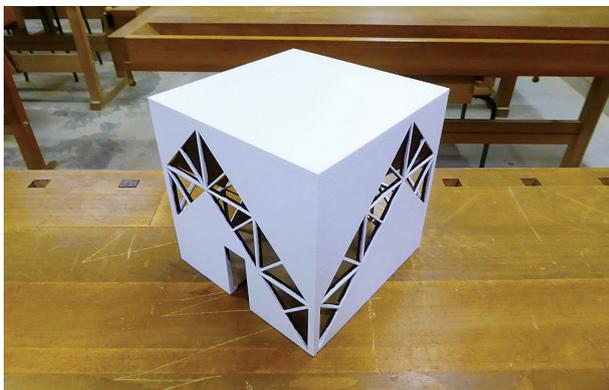


図8 完成した6mキューブの模型

次に模型は非常勤講師の指導で写真テクニックを学び、個々に撮影を行い、写真加工まで行う。撮影ではヒューマン模型を入れ、原寸空間のイメージを想像する。写真加工ではパソコンでの編集作業を経験する。これは後の最終成果物のプレゼンボード作成時に大いに役立つ。



図9 スタジオでの写真撮影

以上で基礎ナレッジ・スキル習得のための演習は終了。期間中は常に参考品の1/20模型が傍にあり、紙の箱から壁という厚みを持った建築模型に変貌していく様を自らの製図と制作で体験していく。また、修得したスキルと成果物が次の演習で使われることで、横断的にそれらの関係性を自然に理解する。

③ 同様の制作プロセスを2度繰り返すことにより、積み上げ演習の学習効果を高める

撮影までの4段階のプロセスを最終課題における成果物の可視化、模型制作、プレゼンボード制作において再度繰り返す。今度は空間全体をデザインする為のテーマが与えられ、特にインテリア空間のデザインは変化するが、制作手順と成果物はほぼ同一のため、前回制作時に個々が経験した成功体験と失敗体験を活かすことになる。この様なプロセスにより高い学習効果を期待できる。作ることを大切にしている専攻方針の基礎をこの段階で徹底的に身に着ける。



図10 空間ディベロップの成果物と展示の様子

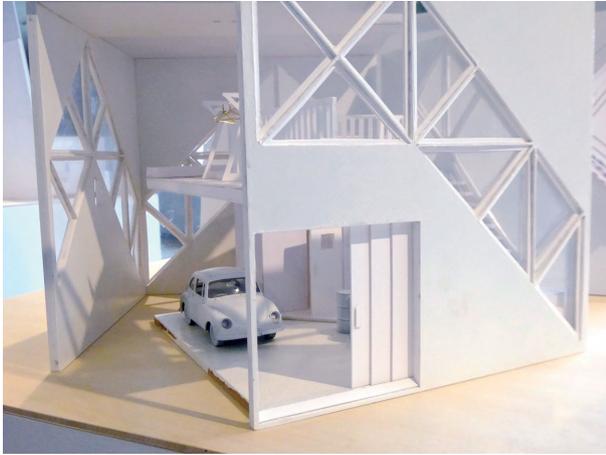


図11 インテリアまで作り込まれた6mキューブの模型

6-1-2 3年前期__リレー演習

3年の前期は空間デザインの基礎を総合的に学ぶ重要な時期である。これ以降は各自の専門性に合わせて課題は同じでもアウトプットの方向性が変化する応用的な演習になる。そのため、専攻として最も注力し、5人の教員が自身の特性を持ち寄り、一丸となって企画検討から運営まで取り組む。以下に3つのポイントを記す。

① 5人の教員がリレー形式で専門デザイン領域を横断的に指導

課題の項であげた②、③、⑤に対し改善策として創出された連携プログラムである。5人の教員が連携し、リレー形式で専門領域を横断的に指導し、学生は広範囲なデザイン領域を連続して習得する。この演習は前期のほぼ全日程にあたる15週間を使い、空間デザインの基礎力を駆使し、総合的に取り組むことが求められる。教員は担当領域前後の演習に引継ぎ役として参加し、学生へのフォローと教員間の情報共有を頻繁に行う。また、可能な限り担当外の中間検討会やプレゼンテーションにも参加し、学生個々の成長を促す。

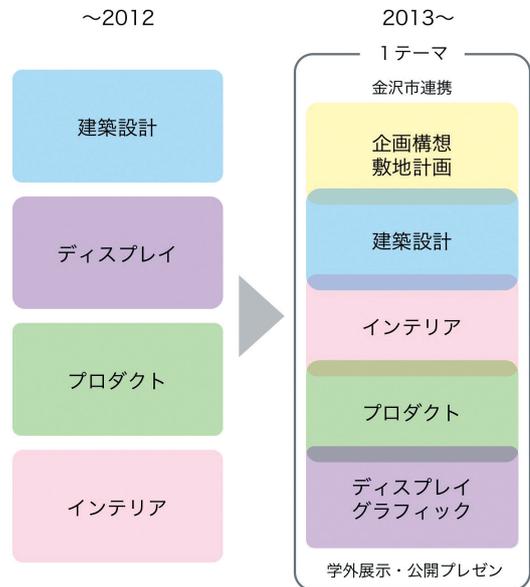


図12 3年リレー課題の概念図

② 1テーマ5アウトプットで思考を深め表現の幅を広げる

従来もこの期間は空間デザインの基礎をまとめるべく複数の専門的なカテゴリー、様々なスケールで演習が行われてきた。しかし、課題毎にテーマと条件付与→リサーチ→コンセプトメイク→デザインの可視化が行われる為、プロセス全体が圧縮され、深い思考やトライ&エラー、検証やリファインに時間を多く配分することが困難な状態だった。また、それぞれの期間が相対的に短いため、学習内容に消化不良を抱えたまま次の課題に進む学生もいた。

これに対し、リレー課題では1つのテーマ、決められた敷地条件が与えられた後は、可能な限り実社会でのデザインプロセスに則った流れで推進していく。街や敷地レベルの大きなスケールから人に近い什器やグラフィックのスケールまで教員の担当領域毎にアウトプットを求められるが、全ては連続的につながっておりコンセプトを可視化する解像度が高くなっていく。

デザインの現場では既に分業化が進んでおり、1人で全ての領域を担当することは稀である。しかし、前後左右の関係性の中でデザインする現代では、プロダクトデザイナーやグラフィックデザイナーの

領域を経験することは大きなメリットになる。我々の専攻では俯瞰的な視点と細部までこだわる目を持ち、幅広い表現の選択肢を持つデザイナーがこれからは必要になると考えている。このように3年リレー課題は専攻理念を具現化すべく教員の特性を活かしながら一致団結して取り組んでいる。

③ 市役所や市内施設と連携してリアリティーあるデザイン成果を体験

設立当初から専攻の特色に「街から学び、街へ還す」考え方がある。歴史と伝統が交差し、多くの資産を備える街から学ぶことは金沢美大のメリット。リレー課題は市役所や商店街と連携し、テーマを設定している。生きたリサーチも可能で、課題の現場でデザインすることでリアリティーを高めることができる。また、学内での最終プレゼンを終えると、敷地近くのギャラリーや市役所のホールで公開展示とプレゼンテーションを開催する。このことで学生は市民からのフィードバックを得ることができ、本当の意味で街から学ぶ。

進化と改善の変遷～サービスデザイン導入

この演習は5人の教員で成果と反省を確認し、次年度に向けた改善案と新たな取り組みを試行することを行っている。初年度から5回目となる2017年度も新たな取り組みにチャレンジしたが、同時に改善点も見付き、日々進化を続けている。

テーマ設定は社会背景や金沢のトピックスを参考に検討し、できるだけ地域連携としての関係を見出せるよう模索している。デザイン条件は毎年振れ幅を持たせながらも、学生が詳細デザインまで取り組めるようコンパクトなボリュームになるよう配慮している。

大きな改革は2015年度より什器デザインを縮尺模型から実際に座れる椅子の制作に変更したこと。当初は期間の短さからダンボール等によるラピッドモデルの原寸検証までだったが、素材や加工方法を限定するなどの工夫でコンセプトやデザインコンセプトに合わせた椅子をデザインすることが可能になっ

た。次に大きな変化は2016年度より取り入れた「サービスデザイン」である。専攻の考える空間デザインとサービスデザインの考え方は非常に相性が良く、専門家を招きその概念を演習初期に伝えた。さらにテーマもモノからコトへデザインの意識変化を促す為、「空間のデザイン」ではなく、「新たなサービスの提案」に変更した。単なる空間制作や決められたタスクの表現ではなく、人の感情変化や流れを意識した新たな価値創造の重要性や醍醐味を学生に伝えていく。

次年度の3年生は2年次にサービスデザインを経験しているため、体験価値の創出がベースラインとなり、提案レベルの向上が期待できる。今後もさらに価値の高いデザイン提案が増えることを目指し、改善改良を続けていく。以下にこれまで取り組んできた5回をまとめる。

2013年度 第1回テーマ

児童のための施設×商業施設

敷地：金沢市堅町118 堅町広場

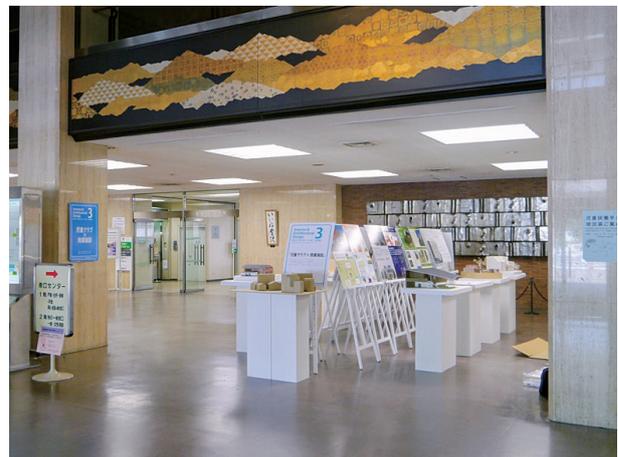


図13 リレー課題 市役所での展示風景



図14 市民芸術村での展示風景



図15 リレー課題初年度の成果物

概要：金沢市の児童館・児童クラブにご協力いただきながら環境デザイン専攻の3年生と5人の教員がリレー形式で取り組んだ共同研究。2つの施設がコラボレーションすることで生まれる新たな価値を提案する。

改善点：従来の個別完結型で行われていた課題から前期日程全てを使い、1コンセプトで5つのアウトプット（ランドスケープ・建築・インテリア・プロダクト・グラフィック）を連続的に実施し、最終的に学外でも評価を得る全く新しい演習プログラムに変更。

効果：1つのコンセプトを長期間に渡り深掘り、洗練させていくプロセスを体験することができた。成果物の質と量がこれまでにないレベルに達した。学

外での展示やプレゼンテーションの機会が多く、市民やステークホルダーからダイレクトにフィードバックを得ることができた。総合的に教育効果が高まった。

課題：更地から建物を起こすまでのスキルと時間が不足し、建築領域のクオリティが高まらなかった。建てることに精一杯で空間デザインの造り込みや考察が深まらない傾向があった。長く深く考えることが苦手な学生には辛い演習となった。

2014年度 第2回テーマ

商店街のにぎわいを創出する広場と施設

敷地：金沢市長町1丁目 香林坊にぎわい広場



図16 先行事例の調査で富山グランドプラザを訪問



図17 金沢学生のまち市民交流館での展示と公開プレゼンテーション

概要：せせらぎ通り商店街組合とコラボレーション。閑散とする「香林坊にぎわい広場」の新しい活用法

をデザインし、商店街の活性化を目指す。最終成果物は金沢学生のまち市民交流館に展示し、商店街組合幹部と金沢市都市計画課担当者にプレゼンテーションを行った。

改善点：富山グランドプラザの見学など先行事例を調査体験する機会を設けた。商店街とのコラボレーションで課題にリアリティを持たせた。リレーゾーンとして各課題の引継期間を設け、双方の教員で情報共有を行い、スムーズな移行を目指した。

効果：商店街とのコラボレーションで現実的な問題に直面することで、社会との関係性が深まった。結果、学生の提案レベルが高まった。

課題：前年度課題から建物の面積や条件は抑制したが、敷地が公園で広いため、結果的に持て余すプランが目立った。インテリアデザイン領域が細部まで到達できず深まらない。プロダクト領域において、原寸検討による体験はあるものの、制作物が中途半端で達成度が低い。

2015年度 第3回テーマ コンビニ跡地のリノベーション 敷地：金沢市小立野1丁目



図18 柳宗理記念デザイン研究所での展示

概要：近年、使われなくなったコンビニエンスストアを利用して新たな店舗や施設にリノベーション・コンバージョンしている光景を多く見かける。中途半端な設えで街の景観を壊している例も散見され

る。今回は大学近くの廃コンビニをモデルとし、街に似合う新たな施設としてデザインする。

改善点：インテリアデザインに重点を置くため、既存施設を利用したリノベーション・コンバージョン方式に変更。プロダクト領域の成果物を縮尺模型から合板による実際に座れる椅子に変更。

効果：インテリアデザインのコンセプトと椅子が連携し、表現の幅を広げることができた。

課題：敷地が住宅街で地味なエリアのため、コンセプトが偏る傾向があった。

2016年度 第4回テーマ 雑居ビルを活用した新たなサービスの提案 敷地：金沢市広坂1丁目 金沢市庁舎東分室



図19 市役所での展示



図20 市役所での公開プレゼンテーション

概要：21世紀美術館に隣接する金沢市庁舎東分室（小規模雑居ビル）の建物を活用し、この場所に相応しい新たなサービス（＝体験）を提案する。今回から非常勤講師として多摩美術大学でサービスデザインを専門とされる吉橋先生を招き、体験価値の創出方法を学び、その価値を体験する場として施設のデザインを行なった。

改善点：新幹線効果で賑わう金沢市の中心部に敷地を設定することで多様なサービスが生まれる可能性を高めた。

効果：サービスデザインの概念がコンセプトの深掘りに好影響を与えた。ターゲットユーザーのアクティビティを詳細に捉え、それに適ったレイアウトや空間デザインを行うプロセスが質の高い提案に帰結した。また、設定場所が好立地なため、多様な活用方法や新しいサービスが創出された。

課題：建築物が5階建のため、使用するフロアを絞り込んで制作した学生にとっては空間を持って余し気味になり、全てを使い切った場合は作業量が豊富で細部まで詰められないケースも出た。

2017年度 第5回テーマ

金澤町家を使った新しいサービス(体験)の提案

敷地：金沢市茨木町53 金澤町家情報館



図21 金澤町家情報館でのオリエンテーションと現地調査



図22 金澤町家情報館での展示



図23 金澤町家情報館での公開プレゼンテーション

概要：金沢市茨木町にある金澤町家情報館をモデルとし、昨今話題になることが多い町家の新しい使い方、使われ方の可能性を模索する。創出した新しいサービスを具現化するストーリー、町家の外観やインテリア、そこで使われる家具やロゴ・サイン、更には商品まで多様で豊富なデザインがこの課題の成果。最後は金澤町家情報館で成果を市民に公開することより、リアルなフィードバックを得ることが出来る。

改善点：敷地面積、建築容積の縮小。学生個々の志向や進路に即した自由制作「プラスワン」を設定し、独自性を引き出す。街から学び、街に貢献する。

効果：プラスワンによって独自性が高まり、表現の幅が広がった。サービスデザインの概念が浸透し

始め、目指す体験価値を表現できるようになってきた。コンパクトな敷地で凝縮された提案になった。学外での展示やプレゼンテーションの機会が多く、教育効果が高まった。

課題：伝統的町家建築と地味な敷地のため、アドバンス度が低く、保守的な提案が多くなった。プラスワン導入初年度で学生に主旨が伝わりきらず、効果を発揮できない提案も散見された。これは次年度に向け要改善事項。敷地に余裕がなく、エクステリア領域に取り組みなかった。

6-2 専攻を横断するコラボレーション

2年後期_原寸空間制作

有志のボランティア活動による什器制作から2年生の演習へ変更した。ファッションデザインコースの村山准教授と検討を重ね、坂本教授、平塚准教授を加えた4人体制で運営する。双方の教員によるマネジメントにより図24のようなクライアントとデザイナーの関係性を構成し、少人数によるグループワークの体験、原寸空間の制作体験を具現化した。以下に3つのポイントを記す。

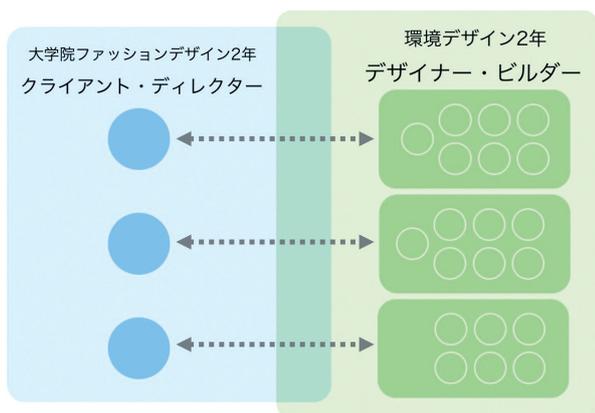


図24 クライアントとデザイナーの関係

① 大学院ファッションデザインコースの修了展示の空間デザインと制作

ファッションデザインコースの修了展における什器制作は2012年まで環境デザイン学生有志のボランティアによって制作されていた。有志のため、年毎

の参加人数にばらつきがあり、クオリティコントロールが安定しなかった。さらに夜型の制作になり、通常の演習を犠牲にするなど課題が大きかった。しかし、この活動には21世紀美術館での空間制作による経験と達成感など教育効果として高いポテンシャルがあると考えた。それまで原寸での空間制作は全員で取り組む専攻展示だけだったが、その経験を学外の晴れ舞台で活かせるプログラムを開発した。

② クライアント（大学院生）とグループメンバー（7人前後）との協創作業

ファッションデザインコースの大学院生にとってはディレクション能力を試され、環境デザインの学生にはクライアントを納得させるデザイン力と折衝力を求められる。また、グループメンバーは最終的に自分たちがビルダーとなって制作から施工までを完遂させる。図26のように強度や安全性、施工性など実施設計に関わることは施工の専門家から直接アドバイスを受けることができ、本プロセスが実践的な学びの場となる。

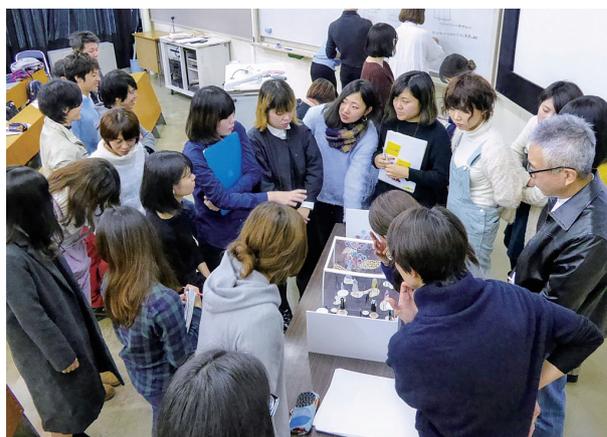


図25 クライアントに向けデザインプレゼンテーション



図26 安全性や工法についてプロが直接アドバイス



図28 21世紀美術館での施工作业

③ 21世紀美術館等での空間デザイン体験

通常は卒業制作でしか体験できない21世紀美術館での展示を2年次に経験できることは貴重な機会。以降の展示デザインに大きな影響を及ぼす。また、完成後に学内と美術館でそれぞれ行うファッションコースと環境デザイン専攻の合同プレゼンテーションでは専攻を超えた教員からそれぞれ講評を得ることができる。これによって、課題の項であげた④への改善策となる。

2013、2014年度は神戸ファッション美術館でも展示を行った。また、2013年度はフォーラス金沢店の空き店舗空間を活用させていただく機会を得て、リアルな展示を経験することができた。



図29 21世紀美術館での合同プレゼンテーション



図27 学内で制作と検討を重ねる

2013年から2016年までの展示記録



図30 2013年度は3チーム



図31 神戸ファッション美術館での3チーム合同展示



図34 コンセプトが対照的でインパクトある展示



図32 金沢フォーラスでの3チーム合同展示



図35 神戸ファッション美術館での展示



図33 2014年度は2チーム



図36 2015年度は5チーム



図37 1チーム4人体制でも展示の質と量をキープ



図38 2016年度は3チームが1つの空間で展示

図38のように2016年度は展示だけで終わらず、会場を使ったファッションショーを開催した。この会の演出も環境デザイン専攻の学生が多く関わり、映像と音楽を担当した。今後の展開として、展示の枠を越えたコラボレーションの可能性を感じた。

6-3 企業連携

6-3-1 専攻横断学内ワークショップ

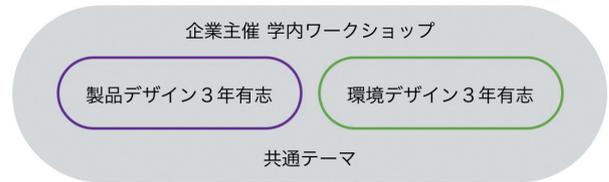


図39 ワークショップ概念図

企業連携と専攻横断を組み合わせたワークショップ。以下に3つのポイントを記す。

① プロフェッショナルの指導を受けることで視点が高まる

2013年度から連続して製品デザイン・環境デザインの学部3年生、大学院1年生を対象に開催。希望者によるエントリー制のため、毎回56名程度が参加。10月から11月にかけて隔週で5回開講。与えられたテーマに沿ってデザインプロセスを進め、隔週で報告し、都度アドバイスを受ける。最後は幹部社員に向けてプレゼンテーションを行う。

② 製品デザインと環境デザインが同一テーマで取り組むことで起きる化学反応

両専攻は学内でも実社会でもクロスオーバーする部分があるが、アプローチやデザインプロセスは違う点もある。同じテーマに取り組むと、その違いが明確になる。この体験は多様な考え方や視点に触れることになり、お互いに刺激になる。企業デザイナーからのアドバイスも良い経験だが、毎回の他専攻学生のプレゼンテーションからの気づきが大きな価値となっている。

③ デザインの最前線に触れる

企業の最前線にいるデザイナーの思考は直面する業務課題が反映されている為、大学には無い新たな視点や発想のヒントになる。これは学生だけでなく、教員にとっても同じことが言える。

6-3-2 照明論と連動した住宅照明論

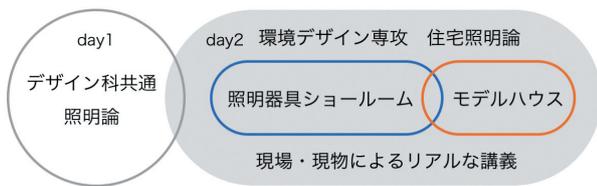


図40 照明論と住宅照明論の概念図

環境デザインでは演出照明を中心にした演習はあるが、その基礎となる器具の情報やスキルを学ぶ機会が不足していた。そのため、2年後期の住宅課題では照明のプランニングやシミュレーションまで到達できていなかった。これに対し、もともとデザイン科2年共通照明論の非常勤講師（照明デザイナー経験者）に協力を依頼し、環境デザインの学生のみ照明論の翌日に応用編として住宅照明論を開発した。

市内の照明器具メーカーのショールームで開催することで、講義形式ながら実際の器具で光を体験しながら学ぶことができる環境とした。また、講義の理解度を測る照明プランニングは徒歩圏内に存在するモデルハウスの平面図を用いて行う。講義終了後は徒歩で現地に向かい、実際の家で答え合わせを行う。この様に横断的な授業を連続して行うことで、関連事項や周辺までを含め、立体的に照明のナレッジを身につけ、プランニングスキルを修得することができる。その成果はこの授業導入以降の住宅課題で照明計画が条件に含まれたことに現れている。



図41 照明器具ショールーム内でプランニングの講義



図42 モデルハウスでプランニングの確認体験

7. まとめ

昨今、イノベーションを起こす手段の1つとしてデザインの力が注目されている。デザイナーの役割が拡張する中でそれらが含まれるとするならば、これからのデザイン教育にも新たな価値創出を見据えた内容が求められる。教育の現場にもその為の手段としてイノベーションが求められている。また、美術大学におけるデザイン教育も工学部系には真似できないユニークな方針と方法が必要である。

今回のデザイン教育プログラム開発のトリガーは連携と横断である。経済活動においては限られたリソースを有効活用する為に一般的に用いられる手法だが、教育現場ではその余地と可能性が見えてきた。

イノベーションは容易ではないが、少しでも前進する為に常に実験的な教育プログラムの開発と実践が必要だろう。この取り組みを始めて5年になるが、まだ実験と変革をポジティブに捉える下地ができた程度である。今後も社会の変化の半歩先を見据え、役立つデザイン教育プログラムの開発を進めていきたい。

8. 謝辞

本研究は専攻教員の協力無くではどれひとつ実行できなかった。5人目の新人教員の不躰な提案を否定せず、まず取り入れようと賛同いただけれたことがきっかけになっている。改めて感謝申し上げます。また、それぞれの取り組みには必ず共同運営者の存在があり、その方々へも感謝申し上げます。

(きたむら・けんや 環境デザイン専攻)
(2017年11月7日 受理)

