

公立はこだて未来大学にフィットする

デザイン基礎鍛錬の実践と考察

Practice and Consideration of Basic Design Training that fitting
in Future University Hakodate

b1018203

小松崎隆人

指導教員：安井重哉

はじめに

公立はこだて未来大学（以下、本学）情報デザインコースでは情報学や認知心理学に基づいて、デザインプロセスを繰り返し経験するカリキュラムが実施されている^[1]

デザイン領域の学習の2つの枠組み

スポーツで例えるなら

デザイン	スポーツ
講義課題	練習試合
基礎鍛錬 ※	素振り、筋トレなど

※ デッサンやスケッチ，フィールドワークなど

はじめに - デザイン基礎鍛錬

デザイン課題を行うにおいて自分に足りないと感じること

観察力や描画力などを鍛えるための基礎鍛錬の経験

デザインにおける鍛錬

『デザイン基礎鍛錬』

鍛錬内容について

『種目』

と呼称する

はじめに - デザイン基礎鍛錬

経緯・動機

就職活動

デザイン実習での美術大学や藝術大学などの他大学の学生との交流

デザイン実習

短期間で、高いクオリティのアウトプットが求められる
自身の力不足を感じた



学習の取り組み方に危機感

デザイン基礎鍛錬の経験不足ではないかと思い至った

目的

自身のデザイン基礎鍛錬の実践から

デザイン基礎鍛錬とはどのようなものか

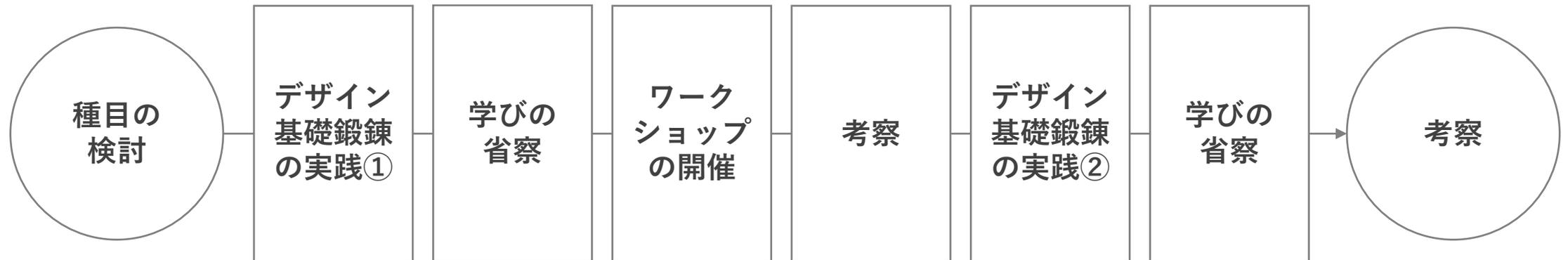
そして、本学、情報デザインコースにフィットするデザイン基礎鍛錬とはどのようなものかを明らかにする

研究方法

一人称研究

あるひとが現場で出会ったモノゴトを，その個別具体的状況を捨て置かずに，一人称視点で観察・記述し，そのデータを基に知の姿についての新しい仮説を立てようとする研究^[4]

研究手順



この過程を一人称視点から観察・記述する

関連研究

身体知獲得のツールとしてのメタ認知的言語化

諏訪は身体知獲得のツールとしてのメタ認知的言語化を提唱している [5]

身体知

身体が獲得した“知”

メタ認知

自分の認知過程を認知すること

メタ認知的言語化

体が体感した認知過程を言語化すること

一人称研究として、メタ認知的言語化を用いて、学びの探究を行なっていく

関連研究

デザイナーはどうしてスケッチを描くのか

須永はデザインの学校で行われている「100枚スケッチ」の事例をもとに考察を行っている^[8]

段階①

頭にあったイメージ（心像）を表現する

段階②

自己がつくり出す外的な対象に対して、自分自身がそれとインタラクションする状況が起きる

関連研究

デザイナーはどうしてスケッチを描くのか

“ 知的で再帰的なインタラクションこそが、創造の根源的な原動力 ”

段階①

頭においている基本メカニズムにちがいない

段階②

このインタラクションこそ創造を可能にする場なのだと思う [8]

自己が作り出す外的な対象に対して、自分自身がそれとインタラクションする状況が起きる



このプロセスをデザイン基礎鍛錬である判断基準に考慮する

デザイン基礎鍛錬の実践①

種目の検討

美術系の大学のデザイン学科の入試，カリキュラムを調査

→ 「デッサン」を取り入れている

東京藝術大学：入試サイト

デッサンの3次元モチーフを2次元の一枚の画面に収めていく技量は，デザインの要点に大きく繋がる



“ デッサンがデザインに 対して有効であると 認識されている ”

デザイン基礎鍛錬の実践①

本学でデッサンは選択科目「芸術論」で取り入れられている

しかし 受講していなかった

筆者にはデッサン経験がない

自身に対してデッサンからどのような学びがあるのかに関心を持つ



デザイン基礎鍛錬の一事例として「デッサン」に取り組む

デザイン基礎鍛錬の実践① - 省察

KJ法による分析とその流れ



手順①



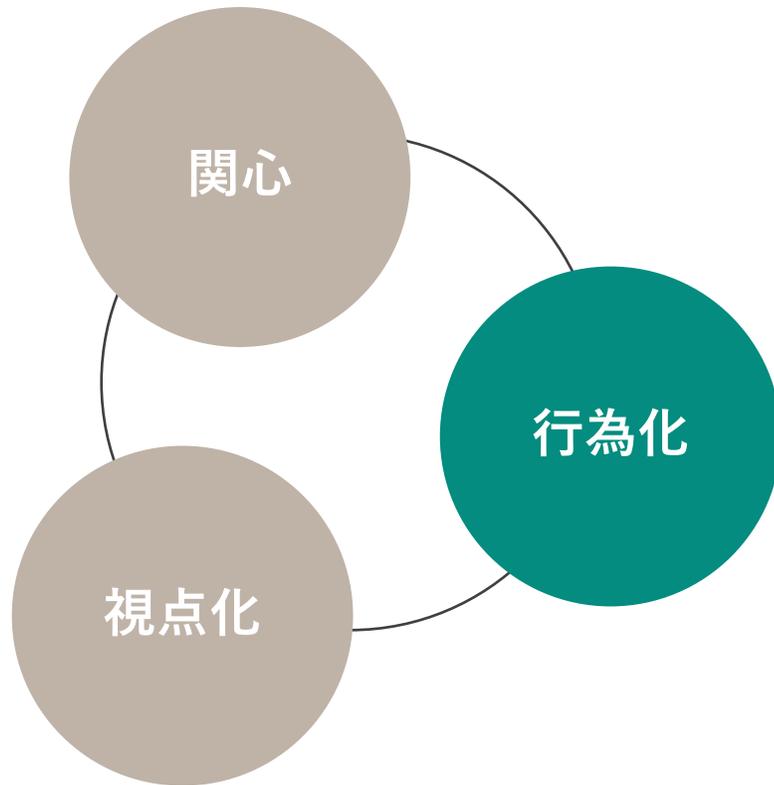
手順②



手順③

デザイン基礎鍛錬の実践① - 省察

KJ法による分析から

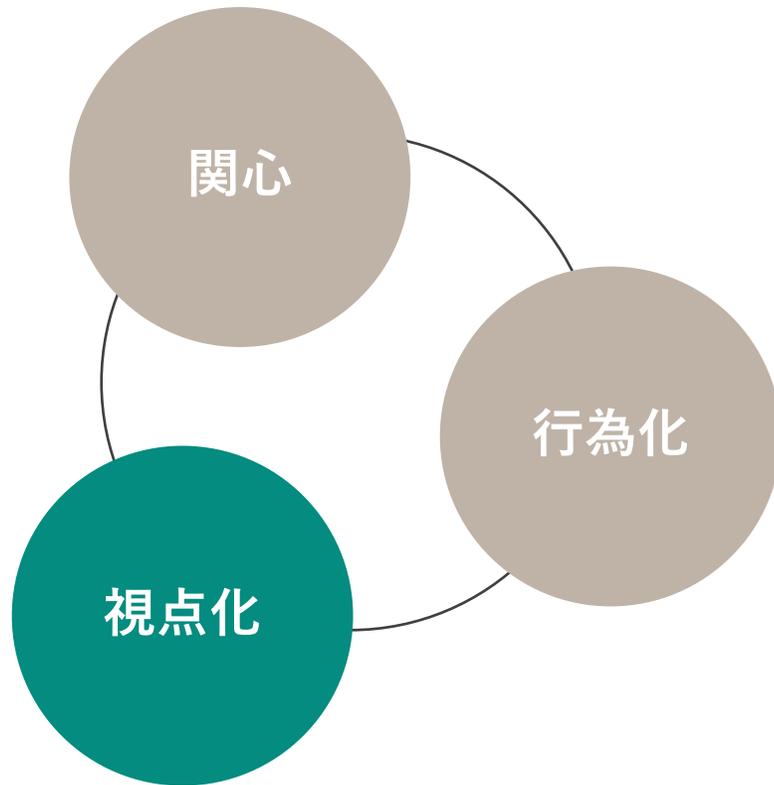


行為化

描くことへの抵抗を減らさねばならない

デザイン基礎鍛錬の実践① - 省察

KJ法による分析から



行為化

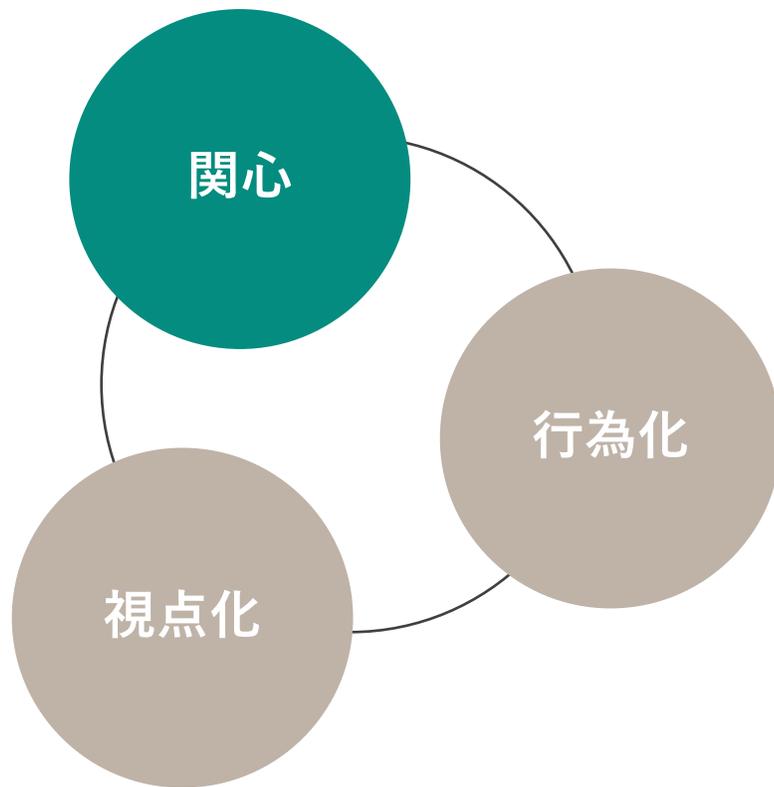
描くことへの抵抗を減らさねばならない

視点化

意識的に観察することができる視点を増やさねばならない

デザイン基礎鍛錬の実践① - 省察

KJ法による分析から



行為化

描くことへの抵抗を減らさねばならない

視点化

意識的に観察することができる視点を増やさねばならない

関心

デザイン、アートへの関心を持たねばならない

ワークショップの開催

自分の言語化内容を披露する場の形成をすることで、相手の言語化に触発されて自分の言語化を活性化する好循環を生む^[5]

デッサンワークショップを開催

概要 鉛筆デッサン

参加者 筆者を含む本学の学生4名
(デッサン未経験者)

デッサン指導者1名

流れ 2時間デッサン → 講評 → 振り返り



ワークショップの開催 - 結果

振り返り時の発話内容を音声データに記録

参加者	コメント
A	デッサンはとても難しかった。2時間座って絵を描くことが苦痛だった。30分経過したあたりで、もう描きたくないと思った。もうデッサンはやりたくない。デッサンを行う必要性がわからない。
B	初めてやるときなら制限時間は30分もいらぬのではないか。デッサンに取り組む前の時点で、なぜデッサンをやらなければいけないのかと思うことがあった。
C	もともと絵を描くことが好きだから、デッサンもスムーズに取り組めた。ただ、デッサンが自分達の学んでいる情報デザインに必要なだとはまでは思わなかった。

ワークショップの開催 - 考察

デッサンワークショップ結果の考察

ポジティブな意見を得ることができなかった

本ワークショップを通じて

考察①

デッサンのモチベーションがない人に対して、いきなりデッサンをさせることは難しい

背景

本学のカリキュラムにはデッサンは選択科目として存在するが、必修ではない
デッサンから得られる学びについての十分な説明を事前にしていなかった

ワークショップの開催 - 考察

デッサンワークショップ結果の考察

ポジティブな意見を得ることができなかった

本ワークショップを通じて

考察②

経験を積み重ねて習得していくものを短期に行い、良さを伝えることは難しい

背景

筆者自身、デッサンの実践を始めて2時間程度では、学びの気づきを得ることはできていなかった。AとCは「デッサンが自分達の学んでいる情報デザインに必要なだとまでは思わなかった」という趣旨のコメントをしている

分析方法の改善

hexによる能動的関連付け

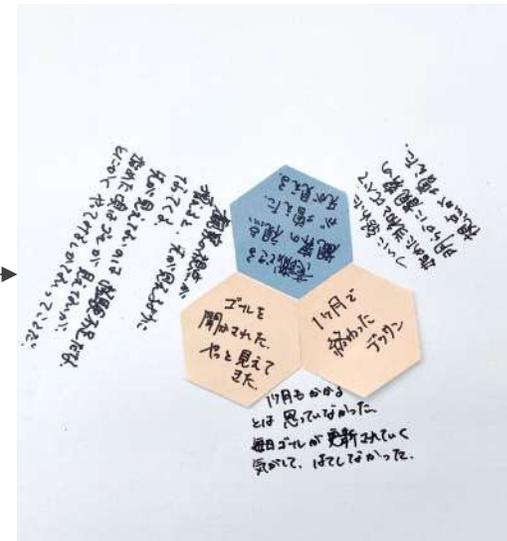
hex：蓄えて掛け合わせるメモ → 言語化の促進になる [14]



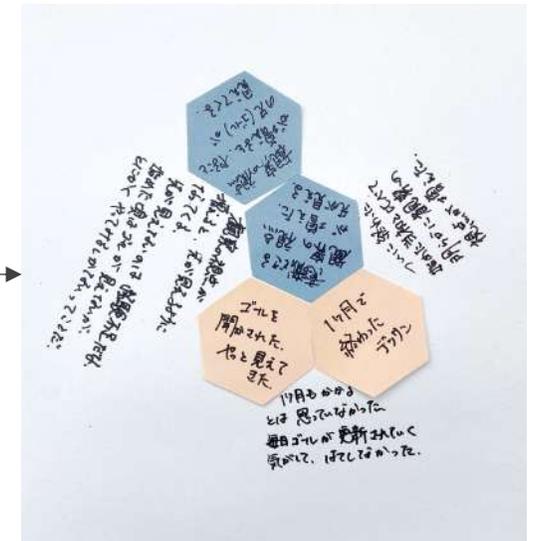
手順①



手順②



手順③



手順④

これまでの取り組みを踏まえて

デッサンについて

デッサンは広く一般的にデザイン基礎鍛錬として認められているものである

加えて

自身の実践から、デッサンには観察力や描画力だけでなく、ものの比率の感覚を理解することや、やってみてわかるという気づきなど、学ぶ人によって無数に生まれてくる

それらの学びを体系的に会得できるものである

これまでの取り組みを踏まえて

デザイン基礎鍛錬について

デザイン基礎鍛錬とは名前の通り、「鍛錬」である

鍛錬とは

きびしい訓練や修養を積んで、技芸や心身を強くきたえること

そのため

鍛錬内容そのものに対して、楽しさ、理解しやすさなどを期待できるものではない

また

1度や2度取り組んだ程度で学びの真意を理解できるとは言えない

これまでの取り組みを踏まえて

デザイン基礎鍛錬について

デザイン基礎鍛錬とは名前の通り、「鍛錬」である。

“ 鍛錬とは、きびしい訓練や修養を積んで、技芸や心身を強くきたえること。 ”

デザイン基礎鍛錬における学びには、鍛錬の種目が何であれ、

そのため 「継続的」に行うことが前提にある

鍛錬内容そのものに対して「楽」な「研究」などを期待できるものではない。

また 1度や2度取り組んだ程度で学びの真意を理解できるとは言えない。

これまでの取り組みを踏まえて

本学にフィットするデザイン基礎鍛錬について

デッサンは本学の学生に対しても、効果的な学びをもたらすことができると考える

しかし

今回開催したデッサンワークショップでは参加者からデッサンに対してポジティブな意見を得ることができなかった



背景

本学のデザインの制作物はUI/UXデザインが主である
デッサンでは、3次元的な立体物を2次元にアウトプットするという作業工程を踏む。UI/UXデザインの分野において、そのような作業工程はあまりない

これまでの取り組みを踏まえて

本学にフィットするデザイン基礎鍛錬について

デッサンは効果的な学びをもたらすことができると考える。

“かし” **デッサンは本学の学生が学ぶデザインにとって、
デザイン基礎鍛錬としてオーバースペックではないか**

背景

本学のデザインの制作物はUI/UXデザインが主

デッサンでは、3次元的な立体物を2次元にアウトプットするという作業工程を踏む。UI/UXデザインの分野において、そのような作業工程はあまりない。

これまでの取り組みを踏まえて

本学にフィットするデザイン基礎鍛錬について

デザイン基礎鍛錬の内容が楽しめるものであれば、フィットしているというわけではない

仮に

デザイン基礎鍛錬のワークショップを再度開催とした場合、より参加者が楽しめる内容、または、苦ではない内容にするといった工夫が考えられる



“

何のための鍛錬なのかが分からなくなり本末転倒である

”

これまでの取り組みを踏まえて

本学にフィットするデザイン基礎鍛錬について

デザイン基礎鍛錬の内容が楽しめるものであれば、フィットしているというわけではない。

仮に

デザイン基礎鍛錬のワークショップを開催とした場合、より参加者が楽しめる内容、また本学にフィットする種目とを再考する。

これらを踏まえて

では、本学にフィットする種目とはどのようなものが再考する



“

何のための鍛錬なのかが分からなくなり本末転倒である。

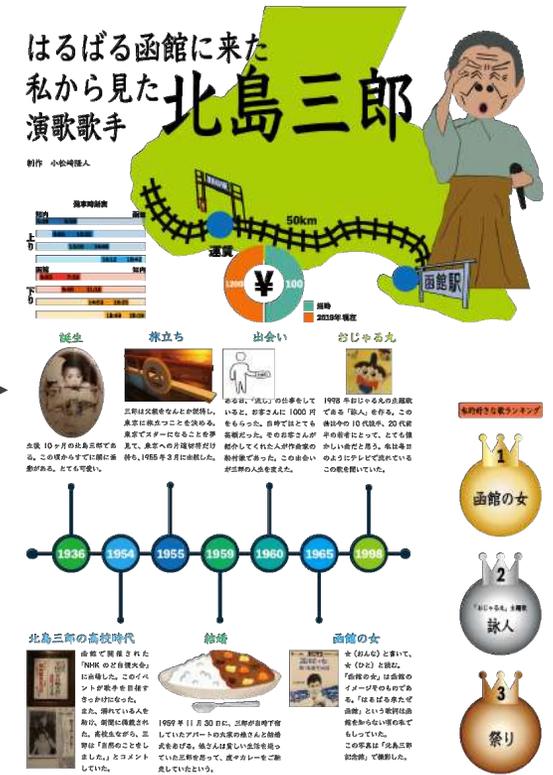
”

デザイン基礎鍛錬の実践②

原点に立ち戻る

自身のデザインの基礎になっていること → 図解表現
大学2年次の科目「情報デザインI」にて、図解について学ぶ

自身の制作物



デザイン基礎鍛錬の実践②

当時の参考教材

『デザイン仕事に必ず役に立つ図解力アップドリル』 著者：原田泰教授

コンセプト

さまざまな例題をもとに、実際に読者が手を動かし体を動かすことによって図解力を身につけていく [15]

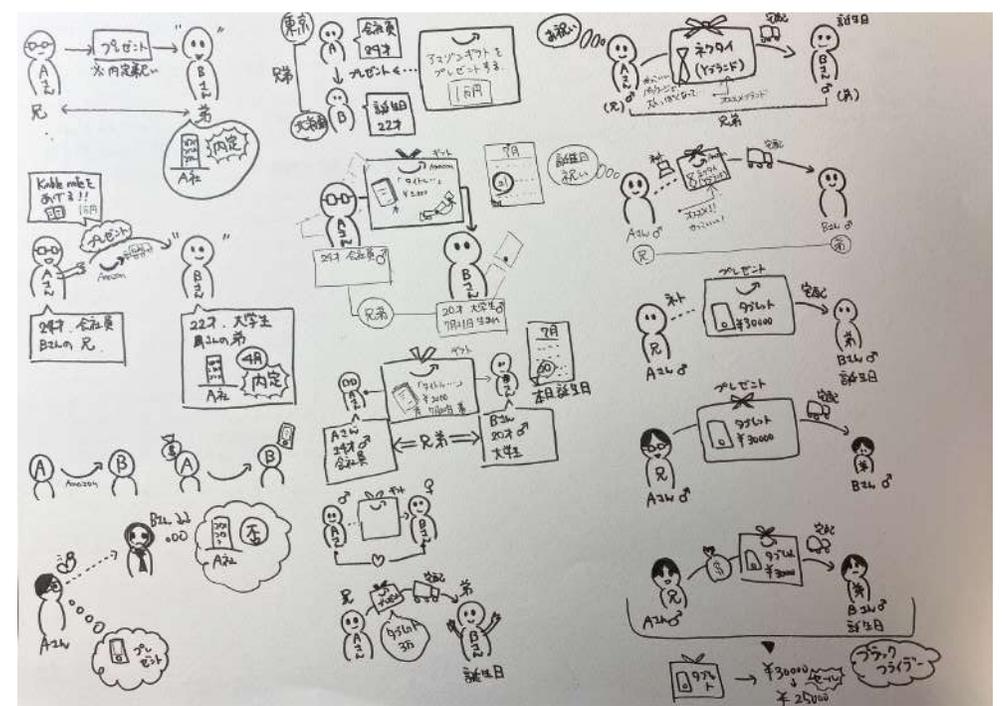
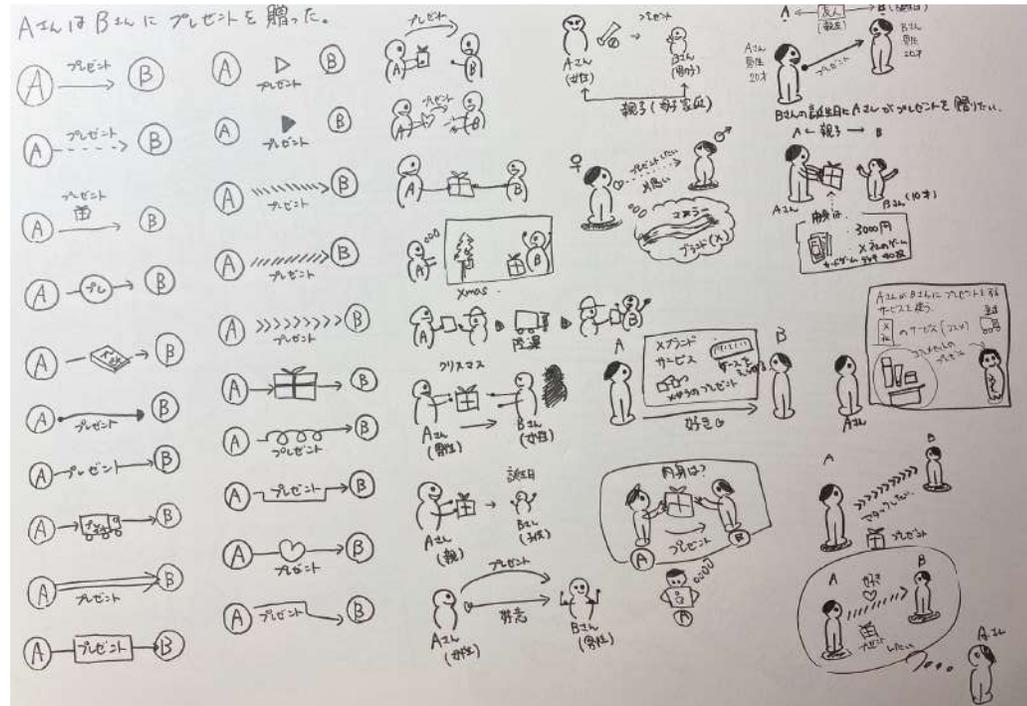
大学2年次に購入したが、読んだだけで終わった。2年間寝かせていた本を今一度手に取り、例題に取り組んでみる

新たな気づきが
得られるのではないか

デザイン基礎鍛錬の実践②

例題：「AさんはBさんにプレゼントを送った」を図解する

筆者の解答



デザイン基礎鍛錬の実践②

図解表現のプロセス

- ① とにかく図解してみる
- ② 単純な図形に単語を添える図解表現を数パターン描く
- ③ 新たな図解表現が思いつかなくなり、手が止まる
- ④ 過去に描いた図解を参照すると、意味を伝える図として足りない要素が見えてくる
- ⑤ 足りない情報を補った新たな図解表現を描く
- ⑥ 過去に描いた図解表現を流用して新たな図解表現を生み出す
- ⑦ 図解表現のパターンを増やしていくと、図解で伝えたいことは何か少し見失う
- ⑧ 伝えたい情報を、一度文章として整理し直す
- ⑨ それを基に、相手に意味を伝える図解表現をしようとする

考えるための図^[15]

伝えるための図^[15]

デザイン基礎鍛錬の実践②

図解表現のプロセス

- ① とにかく図解してみる
- ② 単純な図形に単語を添える図解表現を数パターン描く
- ③ 新たな図解表現が思いつかなくなり、手が止まる
- ④ 過去に描いた図解を参照すると、意味を伝える図として足りない要素が見えてくる
- ⑤ 足りない情報を補った新たな図解表現を描く
- ⑥ 過去に描いた図解表現を流用して新たな図解表現を生み出す
- ⑦ 図解表現のパターンを増やしていくと、図解で伝えたいことは何か少し見失う
- ⑧ 伝えたい情報を、一度文章として整理し直す
- ⑨ それを基に、相手に意味を伝える図解表現をしようとする

再帰的な
インタラクション

考えるための図^[15]

伝えるための図^[15]

デザイン基礎鍛錬の実践② - 考察

“ 再帰的なインタラクションこそが、創造の根源的な原動力を
つくりだしている基本メカニズムである [8]

図解表現のプロセス

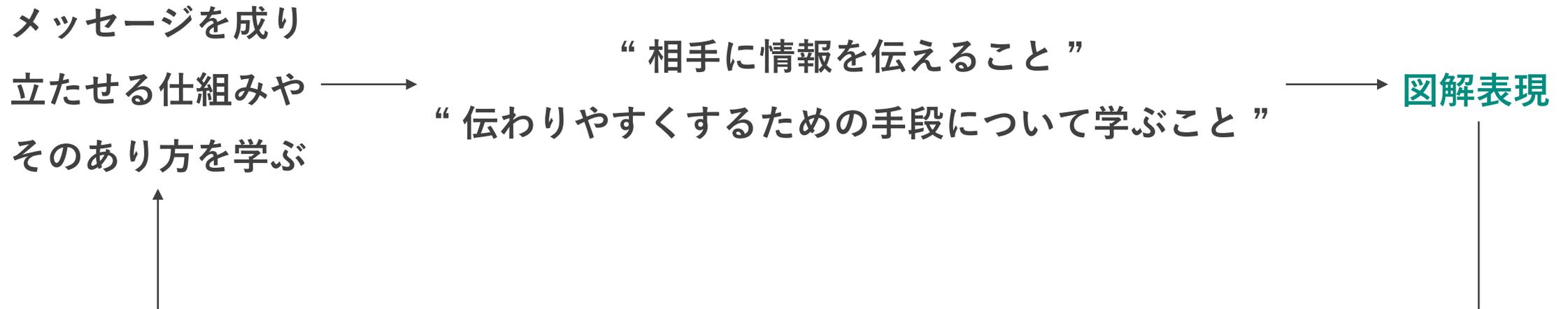
- ① とにかく図解してみる
- ② 単純な図形に単語を添える図解表現を数パターン描く
- ③ 新たな図解表現が思いつかなくなり、手が止まる
- ④ 過去に描いた図解を参照すると、意味を伝える図として足りない要素が見えてくる
- ⑤ 足りない情報を補った新たな図解表現を描く
- ⑥ 過去に描いた図解表現を流用して新たな図解表現を生み出す
- ⑦ 図解表現のパターンを増やしていくと、図解で伝えたいことは何か少し見失う
- ⑧ 伝えたい情報を、一度文章として整理し直す
- ⑨ それを基に、相手に意味を伝える図解表現をしようとする

図解表現のプロセスにも再帰的な
インタラクションが存在していた

“デザイン基礎鍛錬といえる”

デザイン基礎鍛錬の実践② - 考察

本学，情報デザインコースでは，メッセージを成り立たせる仕組みや，そのあり方などを科学的に探求していくカリキュラムが組まれている^[1]



デザイン基礎鍛錬の実践② - 考察

本学，情報デザインコースでは，メッセージを成り立たせる仕組みや，そのあり方などを科学的に探求していくカリキュラムが組まれている^[1]

“ 図解表現は本学にフィットするデザイン基礎鍛錬の“一つ”になりうる ”

“ その鍛錬を支えてくれる教材が既に身近に存在していた → 図解表現 ”



課題と今後の予定

- ・ 本学の学生が自主的にこれらの鍛錬に取り組むためにはどうすれば良いかを考案する必要がある
 - デザイン基礎鍛錬には「継続」が前提にあり、鍛錬を継続することは非常に根気がいる
 - 本学の学生にフィットする鍛錬内容を、学生が継続的に行っていける環境の土台づくりが必要
- ・ 一事例としてあげたデザイン基礎鍛錬の種目の他にも、様々な鍛錬内容が存在する
 - その他の種目についても、実践を通じた考察を行っていく
- ・ 図解力アップドリルには、他にも多くの例題がある
 - 今後も筆者自身がそれらの実践を続け、より長期的な視点からデザイン基礎鍛錬について考察をしていく

参考文献

- [1] 公立はこだて未来大学. “カリキュラム概要”.
<https://www.fun.ac.jp/curriculum>, (参照日: 2021年)
- [2] 公立はこだて未来大学. “令和4年度入学者選抜要項”.
<https://www.fun.ac.jp/admission-undergraduate>, (参照日: 2021年)
- [3] 公立はこだて未来大学. “学部カリキュラム・ポリシー”.
<https://www.fun.ac.jp/curriculum-policy>, (参照日: 2021年)
- [4] 諏訪正樹・伊藤毅志・松原仁・阿部明典・大武美保子・松尾豊・藤井晴行・中島秀之. 一人称研究のすすめ. 人工知能学会, 近代科学社出版, 2015.
- [5] 諏訪正樹, 身体知獲得のツールとしてのメタ認知的言語化, 人工知能学会誌 (1986~2013, Print ISSN:0912-8085), 2005.
- [6] 安井重哉, デッサンから得られる学びに関する研究, 日本デザイン学会, 2013.
- [7] 逸見亜紀. 公立はこだて未来大学におけるデッサン・アゴラ活性化のための学生に対する意識調査, 公立はこだて未来大学卒業論文, 2015.
- [8] 須永剛司, デザイナーはどうしてスケッチを描くのか, デザイン学会特集号, 2005.
- [9] 多摩美術大学. “募集要項”.
https://www.tamabi.ac.jp/admission/exam/fad_general.htm, (参照日: 2021年)
- [10] 東京藝術大学. “入試について”.
<https://design.geidai.ac.jp/examination/>, (参照日: 2021年)
- [11] Figma. “トップページ”. <https://www.figma.com/>, (参照日: 2021年)
- [12] 玉飼真一・村上竜介・佐藤哲・太田文明・常盤晋, Web制作者のためのUXデザインをはじめの本, 翔泳社出版, 2016, p.113-122.
- [13] 原田泰, 「やってみてわかる」プロセスからデザイン・プロジェクトをとらえ直す, デザイン学研究特集号, 2014.
- [14] 西山武繁・諏訪正樹・三浦秀彦・松原正樹・佐山由佳, 文房具による身体的メタ認知の促進, 身体知研究会, 2010.
- [15] 原田泰. “デザイン仕事に必ず役立つ図解力アップドリル”. ワークスコーポレーション, 2010.
- [16] 成富ミヨリ. “絵はすぐに上手にならない”. 彩流社出版, 2015.
- [17] 須永剛司. “デザインの知恵 情報デザインから社会のかたちづくりへ”. フィルムアート社出版, 2019.
- [18] 細谷功. “具体と抽象”. インプレス出版, 2014.
- [19] 伊豆裕一・加藤健朗・佐藤浩一郎・松岡由幸, デッサンとスケッチの描画スキルと描画過程の関係, デザイン学研究, 2017.

まとめ

- 背景** 自身のデザイン基礎鍛錬の経験が少ない
- 目的** デザイン基礎鍛錬について・本学にフィットするデザイン基礎鍛錬とは何かを明らかにする
- 実践①** デッサンの実践とワークショップの開催
- 考察** デッサンは本学の学生にとっても有効である。しかしフィットしているとは言いきれない。
- 実践②** 図解力アップドリルの実践
- 結論** 図解プロセスが他のデザイン基礎鍛錬のプロセスと類似している
図解は本学の学生にとって馴染みのある内容である
→ これが本学にフィットするデザイン基礎鍛錬の一つと言える
- 展望** 自主的に実践する環境の土台づくりが必要