

[芸術教育記録]

構成原理に関する教育実践

Educational Program to Teach Principles of Form

中島千絵

Chie Nakajima

1. 実践の背景

本実践は、構成原理とその応用力を育成する教育プログラムである。ここで扱う構成原理とは、シンメトリー、ムーブメント、リズム、アクセントなど画面構成のための美的原理をさしており、教育課程において通常は基礎的内容に位置づけられるものである。バウハウスの流れを汲む多くのデザイン教育機関においては、これらは平面構成の科目で学修させることが一般的であろう。あるいは、入学前に習得されるべき内容として、デッサンに並び入試科目とされているケースも多い。

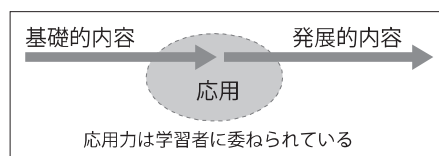


図1 直列的なカリキュラムイメージ

通常の教育カリキュラムにおいて、基礎的内容は発展的内容に先立ちカリキュラム初期に位置づけられる。基礎的内容と発展的内容は時間的に直列的に配置され、基礎的内容で培われた力は次の段階に自然と応用・展開されていくというイメージでカリキュラムが組み立てられている(図1)。ここでの基礎的内容が発展的内容にうまく応用・展開されているかは詳細に検証されることなく、多くの場合には学生たちに委ねられているといえるのではないだろうか。

本学科のように、入試において実技科目が必須とされておらず、実技系の授業時間が極めて少ないカリキュラムにおいては、基礎的内容を応用してゆく力を育成できているかどうかは、教育の結果を左右する重要なファクターとなると考えられる。昨今、基礎的内容にはよく取り組むことができている、自由度の高い発展的内容になると立往生する学生も年々増えているように感じられる。このような学生の資質もふまえ、ますます応用力の育成到達度へのフォーカスが必要となっていると感じている。

卒業生などから「社会人となってようやく、平面構成の課題の意味が本当に理解できるようになってきた」というような話をよく耳にする。そのようなとき我々は、ポスターカラーなどを使う従来型の基礎的内容の価値を再確認する。しかし変化のスピードが加速している今日、基礎的内容、また基礎的教育と発展的教育の連結部分に関して、新しい取り組みが必要ではないであろうか、そのような想いがこの実践の背景にある。

2. 実践の概要とその特徴

本実践においては最初のステップとして、既存するフライヤーのデザインに内在する構成原理の発見作業を行う。構成原理が意識できるようになってきたところで、次にフライヤーの画面の単純化や再構築などの作業を体感し、最後にオリジナル画面構成に取り組む、という流れである。

本実践のイメージは、基礎的内容と応用的内容を時間的に直列的ではなく並列的に提供するものである（図2）。従来であれば、ポスターカラーなどを利用して抽象形態で演習する構成原理の学びを、既存するデザイン成果物の分析や自らのデザイン作成によって学ばせることは可能であるかという試みでもある。学習者が基礎的内容と応用的内容をオーバーラップするものとして感じながら学ぶことを意図し、更に学習者の能動的な意識や興味を引き出すことにも考慮した。

以下、本実践の特徴である。

- ・学習者自らが蒐集した、既存するフライヤーを教材として活用する。
- ・学習者の主体性をより引き出すために、グループレアニングを随所にとりいれている。
- ・分析作業と制作作業、デジタル作業とアナログ作業、と作業に変化をつける。

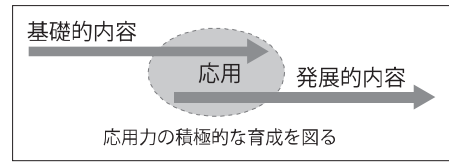


図2 並列的なカリキュラムイメージ

3. 実践の内容

3.1. 授業の概要

本実践は本学科の2013年度秋 semester 開講授業「情報デザインB」において、2013年10月3日～24日の期間で実践した。50分2コマ、授業回数は4回であった。履修学生15名は全員2年生で、ほとんどの学生がデザインワークやDTP技能についての経験が浅い学生である。

3.2. 準備課題

事前の夏休みの期間に以下の事前課題を課した（図3）。この準備課題は教材となるフライヤーを用意させ、事前によく鑑賞しておくための作業である。

- ① 自分が魅力を感じるA4サイズのフライヤーを200枚以上をコレクションする。
- ② その中からベスト30を選び、その魅力を200文字程度の文章でコメントする。
- ③ 200枚のフライヤーそれぞれの特徴を判断し、以下の三グループに仕分けする。
 - グループA 色や形、画面構成など造形性が優れたもの
 - グループB デザインから感じるイメージ・世界観・アイデアなどが優れたもの
 - グループC 文字の活用、文字情報のアイデア、わかりやすさなどが優れたもの



図3 一人の学生が蒐集したフライヤー

3.3. 第1週 ー構成原理リサーチ（その1）ー

まず3人のグループを作り、グループで持ち寄ったフライヤーについて紹介しあった。次に構成原理に関する資料（図4参考文献参照）を配布し、21項目の構成原理（統一性・ハーモニー・コントラ

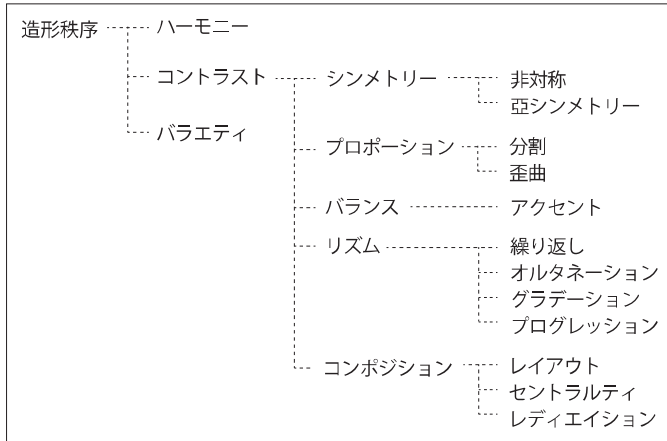


図4 学習内容 (資料より一部抜粋)



図5 ディスカッション風景

スト・バラエティ・シンメトリー・アシンメトリー・亜シンメトリー・プロポーション・ディビジョン・ディストーション・バランス・アクセント・リズム・リピティション・オルタネーション・グラデーション・プログレッション・コンポジション・レイアウト・セントラルティ・レディエイションについてその意味を解説した。その後、持ち寄ったフライヤーに内包されている構成原理をグループ内でリサーチする (図5)。このディスカッションは、構成原理についてオープンな雰囲気の中で発語しながらリサーチすること、またデザイナーが意識的また無意識的に構成原理を活用しているということを目撃するという目標としている。教員は机間巡視して指導に当たった。

3.4. 第2週 ー構成原理リサーチ (その2) ー

第1週のリサーチ結果をグループ単位で発表させる (図6)。更に著者が画面構成上、特に獲得させたい3つの構成原理「ムーブメント」「方向性」「分割と配置」について解説し、前回同様にグループリサーチを行った。「ムーブメント」と「方向性」の学習は、フライヤーにトレッシングペーパーを掛け、感じ取れる「ムーブメント」「方向性」を様々な太さの矢印で記入する作業を行った。



図6 プレゼンテーション風景

3.5. 第3週 ー画面の単純化と再構成ー

コレクションしたフライヤーから、画面を単純化する演習と画面を再構成する演習を一人3回練習する (図7)。画面をより俯瞰した感覚で捉えさせるためにアドバイラストレータ上での作業を選んだ。再構成の作業は、これまでの分析作業から制作作業への移行するための作業である。

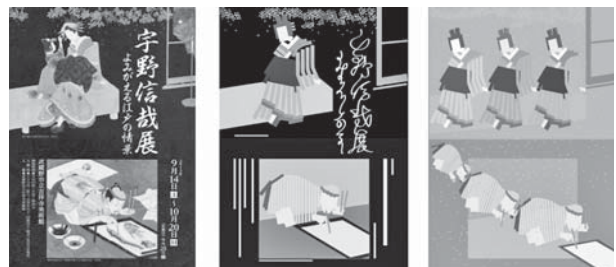


図7 画面の単純化と再構成

(左) フライヤーをスキャニングした画面

(中) フライヤーの画面を単純化し、シンプルな置き換えた画面

(右) 単純化した画面からヒントを得て自由に再構成した画面

3.6. 第4週 —フライヤーの試作—

これまでの学習を踏まえ、構成原理をデザイン制作に活用する演習である。「〇〇のことば」という新刊書籍を告知するフライヤーという設定でフライヤーのデザインを制作する(図8)。イラストレーションの作成はハンドメイドな手法で制作し、それをスキャンして用いることを条件とした。

最後に、フライヤー試作に関するイメージコンセプト、画面構成コンセプト、4回のプログラムについてのアンケートと感想を提出させた。



図8 フライヤーの試作

4. 考察

4.1. フライヤーを用いた構成原理の研究

様々なデザイン技法や印刷技法を学ぶことができるフライヤーは、学生にとって手軽に入手でき蒐集しやすく、有効な教材となることが確認できた。今回は構成原理をリサーチするための教材としたが、色彩調和、タイポグラフィの学習教材として様々な活用できると考えられる。

学生のアンケートの中では、今後もフライヤーコレクションを続けるという学生が6割に及んだ。コレクションの有効性を高めるためには、漠然と集めるだけでなく今回のように分類や分析を行うこと、またコレクションが自分の好きな世界観のみに偏ることがないように指導する必要があると考えられる。

4.2. グループ学習

グループ活動は3人という少人数で行った。学生にとっては、最初から構成原理の用語を正確に用いることは難しいことであったようだが、この規模でのグループ内は気負わず発語し内容を確認し合える環境であり有効であった。グループ活動は、他学生とデザイン鑑賞の意見交流ができた体験として印象深かったようで学生にたいへん好評であった。デザイン教育活動の手法として、グループ活動の有効性を改めて感じる事ができた。

4.3. 構成原理

学生が提出したフライヤー制作の画面構成コンセプトにおいて、約8割の学生が構成原理の用語(バランス・視点・ムーブメント・コントラスト・シンメトリー・配置と分割・ウエイト・錯覚など)を積極的に使って説明できるようになっていた。汎用性が高いと考えた「ムーブメント」「方向性」「配置と分割」は特に集中的にリサーチをさせた。最初はムーブメントと方向性を混同する学生もいたが、最後にはほぼ理解されフライヤーの試作でも多く応用されていた。

今回の実践を通して、学生たちの構成原理への理解がある程度は深まり、その応用実践を体感することできたことと捉えることができるよう。また、構成原理をさらに学習したいという感想がほぼ全員のアンケートから寄せられた。

4.4. 画面の単純化とその再構成

画面の骨格を感覚的に把握し、新たに画面の骨格を生み出してゆく感覚を意識化することを目的にしたトレーニングであった。最初、再構成については学習者に戸惑いが多く見られ、単純な色を変換

や構図の強調にとどまる様子も多く見られたが、最後には目的とする作業を行えるようになっていった。この再構成については、作品レベルとしてあまりよい作品が生まれなかった。その原因は、構図や色彩に関する厳密なアプローチのトレーニングが不足していることと考えられる。この問題については、従来型のアナログで錯誤するトレーニングが必要と考えられる。

4.5. フライヤーの試作

本プログラムの最終段階として、実践的に構成原理を応用する演習である。実際のデザインの作成作業となるので、アイデア、イメージ、文字情報の処理、イラストレーション作成などその他の多くの要素が必要となってくる。その中で、構成原理の意識を手放さずそれをどのように展開してゆくかを実践する。これは、基礎的内容が発展的内容の中で応用できるかの検証でもある。結果としては、フライヤーとしての作品の作り込みは十分ではなかったが、画面構成においてはそれまで見られなかった構図的意図が感じられる作品が多く生まれた。構図作りに関して学習者の確信的意識と自信が得られたといえよう。

またアナログ手法によるイラストレーション作成は、画面構成とじっくり向き合ううえでやはり有効であったと思われる。形態や構図を学習する初期トレーニングにおいての、アナログ手法の重要性を改めて認識する結果となった。

4.6. まとめ

基礎的内容と応用的内容、デジタルとアナログ、リサーチと発表、鑑賞と制作、グループ活動と個人制作、など様々な様相を盛り込んだ4週のプログラムであったが、学生たちは混乱もなく取り組み、よい流れで進行することができた。時間をかけて演習を重ねる従来の方法に比べると、一つ一つの構成要素についての習得精度は高くはないが、構成原理の意味と意義、またその応用感覚を主体的に学びとらせることができたことは、大きな収穫であった。

本実践で試みた、基礎的内容と発展的内容とを並列配置するカリキュラムイメージは新たな可能性を秘めていると考えることができる。また、終了時のアンケートにおいて、構成原理についてさらに学習したいという感想が多く読み取れた。この学習意欲を活用することによって、今回の並列型カリキュラムと従来の直列型カリキュラムを組み合わせるプログラムも新たに構想できる可能性も感じた。

本学部も来年度からの学科改変によって変化を迎えるが、学生の資質、デザイン教育の諸環境やねらいの詳細を見極め、必要があれば本実践を更に発展させていきたいと考えるものである。

参考文献

『新構成学』三井秀樹、六耀社出版、2006年、p. 27、pp. 154-155（授業活用資料）