

ビジュアル・デザインの授業
美意識対象化、立方体の四季とレコードジャケット

安江 勉

Visual design Lesson
Targeting aesthetics, Cube four seasons & Record jacket

Tsutomu YASUE

教職キャリア高度化センター教育実践研究紀要
第3号 (2021年1月)

Journal of Educational Research
Center for Educational Career Enhancement
No.3 (January 2021)

ビジュアル・デザインの授業 美意識対象化、立方体の四季とレコードジャケット

安江 勉

(京都教育大学)

Visual design Lesson
Targeting aesthetics, Cube four seasons & Record jacket

Tsutomu YASUE

2020年9月12日受理

抄録：デザインは現在、情報や商品、環境を通して私たちのライフスタイルに密接に結びつき、計り知れない影響力を持っている。そのうえで、総合的、芸術的な性格を持つデザイン教育はどうすれば良いか。本稿、ビジュアル・デザインの授業、ワークショップを通して明らかにしたことは、制作することで養われるイメージ、思考と感覚を響き合わせる精神の働き。加えて、デザインを読み解き、表現する能力、リテラシーを養う可能性を提示した。

キーワード：ビジュアル・デザイン、授業、ワークショップ、表現形式

I. はじめに

視覚の時代に完全に移行した現代社会、私たちは溢れかえる情報や商品、環境にさらされている。そして、デザインは情報や商品、環境を通して私たちのライフスタイルに密接に結びつき、知能より先に本能に働きかけるため、計り知れない影響力を持っている。そうしたなかで、デザインは単なる機能や美的調整の時代をすぎて、精神的なコミュニケーションを求められるようになって久しい。さらに、意匠や設計、発想、計画、社会的機能を含めてデザインを語らることが当たり前の概念になっている。

論理構造が明確であることを前提としている学問と違い、多義的で正解も方程式もない、一元的解釈を許さない総合的、芸術的な性格を持つデザイン教育はとても難しい。デザインは論理や表現形式の構造として理解することは可能であるが、この構造についての原則や決まりごと、体系がない、というのが問題であり、また、魅惑的な特質である。

言語や論理に回収されることのない、分析的学問の外にある総合的、芸術的な性格を持つデザイン教育はどうすれば良いか。デザインを読み解き、表現する能力、リテラシーを養うにはどうすれば良いのか。ビジュアル・デザインの授業、受講生14名のワークショップを通して考察していく。

II. デザインについて

デザインとは、近代産業社会の所産で、生活のために必要ないろいろな物を作るにあたって、物の材料や構造や機能はもとより、美しさや調和を考えて、一つの物の形態あるいは形式へとまとめあげる総合的な計画、設計のことをいう。ラテン語で「意図や輪郭を明確に示す」「考案する」などを意味する「désigner」に由来する「デ

「デザイン=design」というこのアングロ・サクソン系の語は、上記のようなデザイン現象について（当初は各国の語に置き換えられる工夫がなされたが）今日では世界中で用いられている。その理由は、この語が意匠、設計、計画、構造的仕組みという意味を含んでいるからであり、現代のデザインという現象の広がりを考えるならば、対象によってはデザインの意味が上の四つの意味のいずれかに力点を置いて理解されるほうがより現実的な場合もあり、ほかにそのような意味の広がりを許容する言葉がなかったからであろう。デザインの領域は今日きわめて細分化されているが、あらためて共生と環境形成のための総合の理念が必要とされている。ちなみに、ヨーロッパではデザインは生活環境を総合的によりよく改善していくための手法で、本質的に社会的なものという理解がその発生から今日なお強く保持されている。

近年、世界的にデザイン学やデザインの基礎研究の必要性が高まっている。例えば、アメリカでは、デザイン知識のデータベース化という作業のなかで、デザイン学を「designology」という概念のもとで編成しようという研究者の動きがある。ヨーロッパでは、ヨーロッパ連合（EU）への歩みのなかで、すでに推進されているEU各国デザイン教育機関の相互交流と共同研究のうえで、その共有の理念や課題の具体化を切り開くのがデザイン学という認識が深まっている。日本でも、デザインを学際的な一つの「学」として総合の視点から捉えて提起された武蔵野美術大学の「基礎デザイン学」（1967年）や、九州芸術工科大学（2003年九州大学に統合）の「芸術工学」（1968年）という提唱などのその後の展開に対して、1990年代に入って、ようやくその重要性の理解や社会的要請が高まった。それは転換期のデザインのあり方に対する世界の動向と軌を一にするものだといえる。かつての60年代の背景にはウルム造形大学の問題提起に基づくICSID（国際インダストリアル・デザイン団体協議会）教育部会の「デザイン学」確立への研究成果があったといえる。

今日では、例えば美学、比較デザイン学、コミュニケーション理論、システム理論、計画学、設計方法論、政策学、環境学、情報デザイン学あるいはデザイン情報学など、デザイン個別科学の具体的な基礎研究プロジェクトの推進と、それらの個別科学をあらためてデザイン学（科学）として再編・統合するためのデザイン理念あるいは哲学の展開が求められている。日本におけるデザイン学研究の組織としては日本デザイン学会（JSSD、1953年設立）、芸術工学会（1992年設立）、基礎デザイン学会（ssds、1998年設立）などがある。¹⁾

III. ビジュアル・コミュニケーション、ビジュアル・デザインの領域

造形要素の構成をもとに、視覚に訴えるかたちで情報を伝えることを目的としたデザインを意味し、ビジュアル・コミュニケーション・デザイン（視覚伝達デザイン）ともいう。また、その意図に沿って短くビジュアル・デザイン（視覚デザイン）という場合もある。従来、商業デザインや宣伝デザインを主な目的としていたグラフィック・デザインの意味が、1950年代における地図、統計グラフ、絵ことば、交通標識など公共的、社会的な機能をもつデザインの重要性についての新しい認識と、テレビなど新しい映像メディアの台頭を契機として、広く社会的な人間のコミュニケーション行為という包括的な視点から捉え直された概念である。その由来はシカゴ・ニューバウハウス（ホモリ・ナギラ）の提案を継いで、50年代初頭にウルム造形大学でオトル・アイヒナーの理論と実践によってその概念と具体的な方向がはつきりと打ち出されたことによる。今日では、言語、音響、光、匂いなど視覚要素以外の伝達手段も含めた包括的なコミュニケーション・デザイン、あるいはコミュニケーションメディア・デザインという考え方や領域も生まれ、情報デザインをはじめ、デザイン領域間の相互浸透も見られる。²⁾

IV. ビジュアル・デザインの架橋

ビジュアル・デザインにおいてコミュニケーションを骨格とした場合、その骨格に送り返していく過程が存在する。そしてビジュアル・デザインを進めていく過程には必ず表現形式があり、それを決定するのは自己の美意識である。その美意識と表現形式は自己と作品の架橋として、また作品と他者を結ぶ架橋として存在する相関性

を持っている。すなわち、美意識によって決定された表現形式の橋を架けるのか、架けないかでビジュアル・デザインの出来不出来が決まるのである。

私はここで提示した表現形式と、それを決定する美意識によって作られる架橋という概念に強いこだわりを持っている。ビジュアル・デザインの架橋とは技法のことではない。それは美意識により決定した表現形式から発現する何か、生命の息遣い、リアリティのようなものである。ビジュアル・デザインの領域においては主題、イメージ、モチーフの選択、色彩と形態の造形性、写真の階調、イラストレーションのタッチ、素材、用紙、トリミング、レイアウト、タイプグラフィー、媒体の必然性など、多種多様の構成要素を遮断し、抽出し、解体し、結合したもの、それ自体がリアリティを持ち、創造の現場で立ち会う自己の身体に息づき、生命を宿す。その生命が自己と作品、作品と他者を結ぶ架橋となる。そこでは、言語や論理は無用であり、作品それ自体が言語であり論理なのである。また、その生命の息遣い、リアリティは一度獲得すれば何度も使えるものではなく、表現形式として完成されるものでもない、つねに主題に合わせて創造する必要があるのである。このようなビジュアル・デザインの求心的課題について、3人の記述を紹介する。

アートディレクター及びグラフィックデザイナー、田中一光氏の記述から抜粋する。

「デザインする内容が、商品やサービスなどの物質や行為、それに芸術の分野でも、文学や音楽などの反視覚的なものは、イメージが発展しやすいが、美術展や写真集では、対象への思いやりが発想を大きく後退させる。もっと若い頃なら無謀な冒険心で、相手の画家や写真家を蹴飛ばしても自分の作品にしてしまおうと力んだものだが、年齢とともにもっと深く主題に添ったところで、大人の解釈をしようとする考えが自然に備わってくると、なかなか面白いものにならない。」

「反対に素材がつまらなく、デザインの力を加えないと腐ってしまうような材料の時は面白い。そういう点が料理とも似ている。いい材料は、あまりいじらないことだ。また、芝居でいうと、地でゆく役者と化け役者があるが、デザイナーのアプローチにもその二通りがあるような気がする。」³⁾

アートディレクター及びグラフィックデザイナー、葛西薫氏の記述から抜粋する。

「デザインをしようとすると、なにか手の痕跡がなければと思うあまり、ついあれこれ画面をつくり過ぎ、いつのまにか写真や言葉の力を忘れてしまうことがある。デザイン自体は表現の目的ではない。デザインの役目は、写真、イラストレーション、文字などの、すでにそのものが表現しているもの、蓄えているものを損なうことなく、それぞれをどう呼応させるか、そしていかに個にとどめず、見る人のものにするかということである。そのためにはデザイナーとしての技術の習練はもとより、誰の目でもなく自分の目で見て感じたことを大切にしない限り、他の目を惹きつけることはできないだろう。」⁴⁾

アートディレクター及びグラフィックデザイナー、服部一成氏の記述から抜粋する。

「ものづくりに原則やルールはいっさい無い。デザイナー、アートディレクターが写真を使った表現をする場合も、その方法やカメラマンとの関係などに決まりごとがあるわけではなく、私の場合も、各プロジェクトごとに毎回ゼロからスタートし、自分はいったいどんなイメージがほしいのかをまずよく考え、それを獲得するためのベストな方法はなにかをさらによく考えるようにしている。その方法を考えるということ自体が重要なクリエイティブワークであるし、とてもおもしろい、楽しいことだと思っている。」⁵⁾

ビジュアル・デザインを受け取るには対象と交感し、美意識を働かせ、言語化不能なイメージに辿り着き、想像力を読み解く能力、思考と感覚を響き合わせる精神の働きが必要になる。なぜなら、ビジュアル・デザインは制作者が思考と感覚、イメージを核に、媒体を活かし、表現形式を組み立て、創造しているものだからである。

ここからは、ビジュアル・デザインを読み解き、表現する能力、リテラシーを養うために、3つのワークショップを展開していく。それは〔美意識対象化〕と〔立方体の四季〕、そして〔レコードジャケット〕である。

V. 3つのワークショップ

1. [美意識対象化] 篇

課題 [美意識対象化] ワークショップ

視覚的に特別に惹かれる色彩、形態、素材、写真、イメージ、タイプグラフィー等を提示しなさい。

受講生作品



色彩、形態、素材、写真、イメージ、タイプグラフィー等、すでにどこかで見ている、体験している。君たちのなかにある、君たちだけが気づいた美意識に向き合うこと、自覚すること。自己や他者の好きなものをよく観察することで、共通項や差異を発見し、自分らしさを感じること。さらに、自分らしさを探求できるか、自分らしさに執着できるか。これが君たちの存在意義、オリジナリティにつながる。

受講生 M.E. 受講生 R.N.

受講生 R.T. 受講生 K.N.

受講生 N.M. 受講生 F.S.

受講生 Y.O. 受講生 S.H.

〔美意識対象化〕受講生レポートからの抄出

「視覚的に自分の惹かれるものを提示するということだが、みんなに見せるんだろうなと思うと、すごく恥ずかしくて苦戦した。自分のことはまだよく分からないし、色んなものが好きな自分がいるけど、どこかで自分の核となるものを持たないといけないと思うので、良い機会だった。14人いて、みんな世界観がバラバラで、同じようなものが好きでもちょっと違ったり、すごく新鮮で見て聞いて楽しかった。また、自分は根気が弱い、飽き性なのがダメなところだと思った。自分の世界を貫けるようになりたい。」受講生 A.Y.

「ボードに視覚的に自分のたまらなく好きなものを構成や配色などを考えて貼り、大好きなもののボードが完成したが、みんなの前に並べたときに恥ずかしいと思った。自分の心のなかの好きの部分がまるごと取り出されて見られている感じがした。でも作って自分の好きなもの、心に引っかかるものを形で提示することにより再認識することができ、自分のなかの大目にしなければならない感性や他人とは違う部分を見つけることができたので、これから制作に活かしていきたいと思う。」受講生 M.A.

「気づいたこととして、形、色、質感、環境においてそれぞれあげられる。形としては、丸いもの、人工的な形。色に関しては彩度が高いもの。特にエメラルドグリーンを好み、原色のはっきりした色が隣り合わせになっているものに惹かれるようである。次に質感としては、ウォールアートなどのコンクリートや、艶のある皮、つるつとした曲面を好み、環境としては、殺伐とした風景のなかに部分的にアートを入れるもののが好きなのだと気づいた。いずれも、最初に意図して集めたのではなく、直感で選んだ後に共通項として浮かび上がってきたので面白かった。また、他の人の作品を見て気づくことも多く、鑑賞の大切さを感じることができた。」受講生 F.S.

「自分を見つめ直してみて気づいたことは、自分自身が無意識のうちにシンプルなパーツで構成されているキャラクターだったり、比較的ビビッドなカラーのものに目がいく、魅了されるということです。一見、共通項がなさそうに見えるものも、色合いや形だけでなく、リズムや温度などの点でも好きなもの同士がつながっているのではないかと思った。他の人の作品を見て、自然なものに惹かれたり、パステル調のものに惹かれたり、コントラストの激しいものに惹かれたり、全く好みが同じ人はいないと改めて感じた。また、一人で好きなものについて考えているときに、あまり思い浮かばず悩んだけれど、他の人の好きなものを聞いているうちに、自分はあれが好きだ、これも好きだ、という風にどんどん気になるものが頭のなかに浮かんでいったので、他の人と課題を共有すると、より自分の好きなものについて再発見ができると思った。」受講生 S.T.

「結論としては、光、白など淡い色彩、自然や暮らしを感じる環境が好きなんだと思った。この好きなものをデザインに落とし込んだら、肌に馴染むもの、気張らないものが好きな人たちに受け入れられるのではないかと思った。また、他の人の作品と照らし合わせて自分の作品を見ると、自分の特徴がよく見えてくるし、他の人の特徴もよく見える。比較することにより、自分らしさが見えてくるのだと思った。自分の好きなものを提示するという行為に少し恥ずかしさと、否定されたらどうしようという怯えを覚えたが、それはつまり自分の好きなものは自分という捉え方ができる証拠であると考えられる。」受講生 S.H.

「そのまま好きなものを並べたものは作品ではないような気がする。集めた好きなもので色や形、画質などを見比べると何かが見えてくる気がする。その見えたものは自分の個性の表れであり、その個性をどう作品として表現できるかが重要なポイントであると思う。自分の好きなものの集合体は、どれも人の作品から影響されてできたものだと気づいた。好きな色合いや形を真似して意識しても全く同じ絵は描けない。どうしても自分の塗り方や色合いになってしまふ。開き直って、自分なりの完璧ではない真似もどきをする。そうするとそれが自分のものにいつのまにかなっているのではないだろうか。」受講生 Y.O.

受講生は美意識を対象化し、他者の美意識と比較することで、独創性と普遍性の必要性を感知している。

2. [立方体の四季] 篇

課題 [立方体の四季] ワークショップ

美意識対象化をモチーフに、一辺 20 cm の立方体に四季、春夏秋冬を表現しなさい。素材、技法等、全て自由。

受講生作品



自分らしさに気づき自覚したうえで、自分らしい作り方、手法があって自分の作品が生まれる。誰かの作り方を真似るのではなく、自分なりの表現形式の選択と構造に美意識を向けて、作り方をつくる。さらに、媒体としての立方体に必然性を見い出すこと、季節感を通して他者の想像力に向き合うこと。これは、あらゆるクリエイティブな世界、芸術につながる核心的な課題である。

受講生 M.A. 受講生 R.T. 受講生 Y.O. 受講生 R.N.

受講生 N.M. 受講生 M.E. 受講生 M.T. 受講生 S.T.

受講生 F.S. 受講生 A.Y. 受講生 K.N. 受講生 Y.M.

[立方体の四季] 受講生レポートからの抄出

「とても難しい課題で大変だった。まず、立方体という六面ある幾何形態に春夏秋冬という四季をどう分けるのか、表現するのか、という問題にぶつかった。しかし、いろいろな人のアイデアや意見を参考にしながら、自分、表現形式、媒体、他者と多角的に考えていくといろいろな案が出てきて楽しく感じた。ある程度、アイデアも決まって実際に制作に入ると、技術的に難しかったり、やって見ないと分からぬこと、想像と違うことが多く、表現形式の問題にぶつかったが、試作を重ねることで、問題点や解決策を発見できることを学び、検証の大切さを感じることができた。他者の作品から学ぶことがあったので、次に活かしていきたいと思った。」受講生 N.N.

「立体制作の場合、素材の選択と使い方がとても重要だと思った。他の作品も素材を課題とするものが多い気がしたので、もっと豊富な素材体験があれば、選択肢が多様になり作品世界が広がったのではないか。表現形式を構成するもののなかで素材を核としていることで、表現したいものが明確に伝わり、作品として完成度の高い作品になるのではないかと感じた。」受講生 M.A.

「私は、これといったスタイル、表現形式を持っていないため、見るに堪えない、納得のできない作品になってしまった。他者の作品を見て、自分の納得できる表現形式を持っている人は、見ていて心地良い作品を生み出すことができるのだと、よく理解できた。」受講生 M.E.

「自分にとって最高のものを提出できなかったことが悔しかった。しかし、学んだことは多く今後に活かせる体験をすることができた。まず、自分、表現形式、媒体、他者の4つの側面から発想するというアイデアの出し方に驚いた。私は最初にコンセプトを決めるというやり方しか知らなかったので新鮮だった。発想しやすかった。また、発想したとしても技術的に難しいものは表現できないことが分かった。」受講生 S.H.

「春夏秋冬という、ある程度みんなのなかにイメージがあるものなので、独りよがりではなく、他者が納得できる、受け入れられるものを制作する必要があることがよく分かった。私の課題だと思う。」受講生 F.S.

「自分の表現したい好きなものと、求められる四季の表現を組み合わせて、相手に効果的に届けるということはとても難しいことだと思った。自分の作品を見て、どこが問題なのかといった課題を見つけることはできても、それをどう改善すれば良いか分からぬとコミュニケーションとしてのデザインには迫り着けないと思った。デザインは、できるだけ無駄なものを取り除いて相手に伝わりやすくすることと、相手の目を惹くような魅力、普遍的な美しさが重要であると再認識させられた。」受講生 R.T.

「自分の表現したいものは、その素材、手法で本当に良いのだろうか、ほかに良い素材、手法はないか、などと考えるが、現在の私の表現方法の幅が狭く、豊かな表現でなくなってしまう。美しいと感じるものはあっても、それを自分のものにできない。何を制作するにも中途半端な意気込みと出来具合となり悔しい思いをする。今回、自分と向き合うことで何か手がかりを得られないかと求めていたが、もやもやとしたものが残り悩んだ。美術の自由さが時々、悩みやマイナスな感情を引き起こしてしまい、自分に本当に向いているのか、好きなはずだったのに、と考えてしまうことが増えた。課題として取り組んだからなのか。」受講生 M.T.

「手垢を残さず、作るのが難しいと思った。どうやって作ったかが分からなくなるくらいの丁寧さと質感、雰囲気や存在感が美しさにつながるのだと分かった気がする。最近、自分の好みが具象的な細かくごちゃごちゃしたものから、最小限で余計なものを削ぎ落とした抽象的なものへと変わりつつある。何が美しいのか、表現とは何かを考え始めている現れなのかと思った。」受講生 Y.O.

受講生は表現形式の選択と媒体の必然性に意識的になっている。また、他者への想像力が喚起されている。

3. [レコードジャケット] 篇

課題 [レコードジャケット] ワークショップ

イギリスのロックバンド、レディオヘッドのレコードジャケットをデザインをしなさい。

受講生作品



ビジュアル・デザインには「自己・美意識」、「表現形式」、「媒体・作品」、「他者・社会」という4つの領域に橋を架けるようなアイデア、創造力が必要になる。それは、自己の美意識を込めて、内容に呼応する表現形式と媒体の必然性を結合させること、他者の想像力と向き合いクオリティのあるデザインとして提示すること。そうすることで、コミュニケーションとしてのビジュアル・デザインは生成される。

受講生 A.Y. 受講生 F.S.

受講生 M.A. 受講生 S.H.

受講生 K.N. 受講生 M.T.

受講生 Y.O. 受講生 N.N.

【レコードジャケット】受講生レポートからの抄出

「初めて抽象的な表現に挑戦した。抽象表現だからこそ目立ってくる質感や色彩、醸し出す雰囲気出会い、自分なりの課題を見つけることができた。また、自分の作品を客観視することができないので、試作して検証する必要があることが分かった。」受講生 Y.O.

「デザインの授業であるのに、ユーザーのことを忘れていた。自分の表現を確立することばかりに気を取られ、考えなければならないユーザーの存在を意識していないことに気づいた。そうした自分本位な姿勢が作品に表れているため、説得力のない作品になった。自分だけの表現方法を探すことはあきらめられないが、デザインする以上、ユーザーの存在を念頭において制作することが次の目標である。」受講生 M.T.

「課題に対して主体的にアプローチする必要があること。また、長い時間をかけないと良いものはできないことを改めて感じた。ビジュアル・デザインは色や形、素材、写真、イラストレーション等の組み合わせは無限にあるうえに、それをテーマに合わせることは、とてもなく時間のかかる作業になる。合わないと思っていたことが意外と合ったり、新しい発見があつたりと、得るものはたくさんあった。良いデザインを作り出すために、時間を惜しまず制作したいと思った。」受講生 M.A.

「今回は、最初にレディオヘッドの音楽を鑑賞することによって、すんなりと入ることができた。自分が好きなものというだけではなく、他者にどう伝わるか、どのような印象を抱かれるか、よく考える必要があった。授業のなかで、他者が抱くレディオヘッドの印象を聞くことができて良かったと思う。独りよがりではないものを作るためには、他者の意見を聞き、柔軟に取り入れることも大切だと心から思った。また、作品のなかで多様な表現形式の要素を効き合わせることの難しさを感じる課題であった。自分にとって注意する課題も改めて見つかって良かった。注意力も才能だと心に留めてこれから制作に向き合っていきたい。」受講生 F.S.

「自分に足りないものに気づかされることが多かった。だが、ものづくりの過程でどんなことからアイデアを生み出していくか、どういった手法をデザインに取り入れていくか、クリエイティブの仕方を教えていただいた気がする。自分はデザインの良し悪しはともかく、仕事を丁寧にすることで、出来栄え、クオリティみたいなものをよくすることは得意だと思うので、そこは今後も継続していきたい。」受講生 S.T.

「3つのワークショップに取り組んでみて、デザインを知ると同時に、自分のことも知ることができたと思う。私は具象表現とモノトーンを使うことが多い。逆をいえば抽象表現や色彩表現が苦手で避けていることが分かった。次のステップは抽象と色彩だと思う。積極的に取り組みたい。」受講生 A.Y.

「制作するうえで、核となる考え方をたくさん得ることができた。私はデザインを技術の巧みさなど、表面的なことでしか捉えられませんでしたが、この授業を履修したことにより作品を素晴らしいするのは作り手の思考と感覚であると染みこむように感じられた。作者の想い、ときめきが表現され、伝わるということは美しいことだと思う。作品講評の際には、足りない部分や改善点を指摘され、自分のなかのデザインのアンテナが磨かれるような心地でした。」受講生 S.H.

「この授業で私は、頭のなかに思い浮かべたものを具現化する難しさを改めて実感した。アイデアの段階ではいくつか思い浮かべることができても、作品にとって最適な素材を用いて制作する手間や労力から逃げている状態が続き時間が経過してしまう。今回のワークショップも、制作する段階に持ち込んでから、これからどうすれば良いかという課題が明確になってきた。もっと早く気づけたらと悔やんだ。」受講生 K.N.

受講生は主題に呼応する表現形式、美意識を探求することで、創造的な能力、自我が鍛錬されている。

IV. おわりに

ビジュアル・デザインの課題に向き合うことで受講生は、主題に呼応する表現形式の選択と媒体の必然性に意識的になっている、表現形式と媒体の背景にある根拠に自覚的になっている。また、何を表現するかは、何を伝えたいか、ということは、何を感じさせたいかに他ならないという、他者への想像力が喚起されている。さらに、独自の表現形式、美意識の必要性を感知し、創造的な能力、自我が鍛錬されている。

ビジュアル・デザインの授業、ワークショップを通して明らかにしたことは、制作することで養われるイメージ、思考と感覚を響き合わせる精神の働き。そして、デザインを読み解き、表現する能力、リテラシーを養うことの可能性を示したと考えている。

デザインは現在生きて活動している社会のなかにあってこそ意義を持つものであり、それだけに社会の変化に応じて時代とともに在り方も変わっていく。現在、ビジュアル・デザインの領域は、印刷手段に限らず、インターネット、映像、商空間や環境、都市や街を形成するサイン計画など、ますます拡大してきている。こうしたなかで、いかに自己から作品、作品から他者、さらに社会へと橋を架けることができるかどうか、今後のビジュアル・デザインに厳しく問われていくことだろう。

引用文献

- 1) 監修=勝井三雄・田中一光・向井周太郎, 2017年, 最新 現代デザイン辞典, 平凡社, 東京, p.13.
- 2) 監修=勝井三雄・田中一光・向井周太郎, 2017年, 最新 現代デザイン辞典, 平凡社, 東京, p.17.
- 3) 著者=田中一光, 1989年, デザインの周辺, 白水社, 東京, pp.27-28.
- 4) 監修=中村誠・青葉益輝・葛西薫, 2003年, JAGDA教科書 VISUAL DESIGN 4, 六耀社, 東京, p.13.
- 5) 監修=中村誠・青葉益輝・葛西薫, 2003年, JAGDA教科書 VISUAL DESIGN 4, 六耀社, 東京, p.18.