

イベントディスプレイ制作

＜教員 - 学生協働による

作品制作プロジェクト実施報告＞

Design-work of event display

The report of Project its corabored with Lectulor and students for new education method

デザイン学科・助手

Department of Design・Research Associate

井垣 理史 Masashi IGAKI

1 はじめに

通常、学生が制作した作品が実際に社会に出て、客観的な目に晒される機会は決して多くない。特に1、2年生など若い学年の学生やプロダクトや建築・空間を学ぶ学生達にとっては、アイデアや試作で終わったり、せっかく制作した作品も発表する機会が乏しくなりがちである。そういった状況に対して教員側は、積極的に各種コンペティションへの応募や展覧会への出展を奨励していくが、本件では新しい試みとして、教育効果の向上を目的とし、教員がリードしながらも、教員を含めプロジェクト参加者全員が主体的に関わりながら一つの作品を制作し発表した事例をノートした。

2 制作

2.1 依頼

本研究は本学ヒューマンケア学部子どもケア学科子どもケアセンターの主催する下記定例イベントのために筆者の所属するデザイン学科がディスプレイ制作の依頼を受けて制作されたものである。

イベント実施日

・「クリスマスを遊ぼう」：2006年12月12日(月)

対象者：0～3歳児

(主な保護者年齢層：20代～30代中盤)

・「伝承遊び」：2007年01月14日(日)

対象者：4～10歳児

(主な保護者年齢層：30代～40歳代)

2.2 プロジェクトチーム構成

プロジェクトチームは教職員(筆者、子どもケア学科林助手、長谷川保育士(現助手))とメディア造形学部デザイン学科4名、映像メディア学科2名、ヒューマンケア学部子どもケア学科8名の2年生を中心とした、それぞれ所属、学年など立場の違う者で構成された。

デザイン学科の学生だけでは、作り手側主体の作品になったり、対象調査が不十分になるというマイナス

面を補うために、イベントの対象である子ども側の立場にいる教職員および学生を加え、学科を超えたメンバーを構成し、制作プロセスにおいてよりリアリティのある活発な意見交換を期待した。

2.3 議論

約一ヶ月という短い期間での制作だったが、2年生が主なメンバーであったことと、子どもケア学科の学生にとっては初めてものづくりに携わるということであったことから、出来るだけ多く議論する場を設け、学生の緊張感をほぐすとともに、チームとしての一体感が形成されるよう配慮した。

議論は主に昼休みや放課後に、現場の空気を感じるため出来るだけ作品設置会場付近で行った。また議論はメーリングリスト上でも継続して行われ、会場での議論に参加出来なかったスタッフも情報を共有することが出来るようにした。

メーリングリストの活用は、時間や場所の制約を受けず、意見をまとめながら発言出来るという利点があり、今回のケースのように限られた時間での制作においては有効な手段であった。

また、デザインワークを幾つかの段階に分け、今何をしているのかを明確にしながら議論を進める事を提案し、それにより煩雑になりがちな議論の方向性をまとめる事が出来た。

第一段階<問題提起>

今回の依頼に関する「子ども」「クリスマス」「正月」「ディスプレイ」の4つのキーワードに対して自由に意見を出し合う事から始め、その結果下記のような意見や問題があげられた。

- ・子どもが本当に感じているものとは？
- ・大人の視点と子どもの視点の差異、身体的、年齢的な特徴
- ・作り手側の満足度と依頼者のニーズ
- ・慣習によるクリスマスらしさの刷り込み

第二段階<デザイン案の発想>

第一段階での問題提起を受けデザイン案を発想するために、「実現可能性や妥当性など設置会場以外(写真1.2)の諸条件にとらわれない」「相手の意見を否定しない」というルールを設定し、互いにイメージを刺激し合

いながら自由な意見交換を行った。

- ・天井が高い事から高さを利用。
 - ・子どもがわくわくするもの。
 - ・日用品等を利用し意外性のある演出。
 - ・会場空間は冷たく無機質な印象を受けるため、温かく柔らかいイメージを演出。
 - ・有機的で流れを感じるもの。
 - ・視覚だけでなく、触覚など五感に訴えかけるもの。
- など、抽象的だが多くのイメージを膨らます事ができ、それらを受けて主に下記のようなデザイン案が発想された。
- a. 土を敷きつめたり花壇状に固め、種子を植えて、大地(母)と種子(子)を連想させる。
 - b. 階段からドライアイスなどでカーテンを作って空気の動きを見せる。
 - c. 光る雪のようなものを降らせ、それが子どもの身体に付着する。会場を暗くして子ども達が光っている。
 - d. イベント会場までの通路として迷路を作り、導入



【写真.01】会場風景



【写真.02】会場風景



【写真 .03】 A 案アイデアスケッチ



【写真 .04】 B 案アイデアスケッチ



【写真 .05】 完成写真

的な役割を強調する。

- e. カラフルな服を大量に積み上げたり、整頓して並べたりする。
- f. 木のオブジェを作り沢山のシャツがハンガーにかけられている。

第三段階くデザイン案の絞り込み>

第二段階で発想したデザイン案を、実現性、機能性、コスト、安全性、テーマ性などを考慮しながら具体的なデザイン案へと発展させ、さらに主催者側へのプレゼンや協議、子どもの年齢的な特徴等の考慮を重ねて、最終的に下記2案にデザインを絞り込んだ。

A案：大きさ、高さの異なる、たい肥で作った塊に、成長の早い種子を植え双葉を発芽させる。土は母なる大地、双葉は生まれたての子どもをイメージし、それを柔らかく包み込むように宇宙をイメージした布に幾つか穴をあけ、上空に張る。
(写真3)

B案：木材で自然木をイメージしたオブジェをつくり、カラフルな服や布を巻き付ける。見慣れた木をおとぎ話のようなカラフルな色彩にすることで、イベント会場へ向かうまでの日常から非日常へ移行する空間感を強調する。
(写真4)

さらに、作業性およびテーマ性などを考慮し、最終



【写真 .06】土オブジェクト



【写真 .07】イベント当日風景



【写真 .08】イベント当日風景



【写真 .09】双葉

的にA案を採用し制作準備を開始した。

3 作品概要

3.1 デザインコンセプト

- ・本作品は大学内で行われるイベントであることから、公共の場に置かれるようなディスプレイの条件に縛られない実験的な作品を試みる。
- ・子どもが「触ってみたい」「覗いてみたい」など行動を伴う興味の対象となるような作品を目標とする。
- ・「大人から見る『らしさ』だけではなく、違った視座からの発見」というテーマの一つを、引率する保護者へのメッセージとする。
- ・会場の無機質な白い空間をあたたく柔らかいイメージに変容させる。
- ・クリスマスと伝承遊びの2つのイベントでの変化が分かるようにする。
- ・作品を通して親と子、学生と子どもとのコミュニケーションが生まれるように実際に触れられるものにする。

3.2 オブジェクトの構成(写真5)

オブジェクトは子どもの目線の高さなど身体的特徴、会場空間の体積に占める割合、色彩バランス等を考慮してデザインした。特に土のオブジェクトは、乳幼児が誤って口に入れたり、触ったり乗ったりして怪我をしない事を第一に考え、土の加工方法などは、幾度も実験を行い検証した。

3.2.1 オブジェクト概要

土：木材で構造を作り、その表面にたい肥を盛りつけ成型した。子どもが触れる可能性のある部分は、たい肥約10kgに対して木工用ボンド約700gの割合で混合したものを使用し、種子を植える上面は無加工のたい肥を使用した。木工用ボンドと混合したたい肥は、完全乾燥させることで、軽く堅い素材となり、新しい表現素材としても利用出来る可能性がある。

たい肥は20kg入りの袋を約50体使用し、発芽させた

双葉は、貝割れ大根やラディッシュ、ソバなど発育の早い品種を使用した。

サイズ(最大直径×高さ):2500×450、1400×1200、900×1000、300×600(単位mm)

布:パワーチュールと言われる、伸縮性が高く透過性のある布地を使用。幅1.2メートル長さ25メートルを4枚縫い合わせ、高さ3.5メートル付近に設置した。

3.3 オブジェクト制作

オブジェクトの制作は12月7日(木)～10日(日)の4日間で主に中心となるメンバーで実施された。

2月7日 : 布の縫製

2月8日 : 布の穴開け、設営

土のオブジェクトの位置を想定しながら、布に穴を開け、既設の柱や照明等に細いロープを用いて設営。

2月9日 : 土のオブジェクトの制作

木材での構造制作、たい肥と木工用ボンドの混合、など作業を分担して行った。

2月10日 : オブジェクトの制作と種まき

9日に引き続きオブジェクトの制作を行った。また発芽を早めるために水に浸しておいた種子を蒔いた。

4 まとめ

本件のような学科を横断した作品制作を通じた実践経験は、他分野に対する知識を学び、物事の新しい捉え方や価値観を見いだすために大きな役割を担うと考えている。本研究の目的の一つであった、教員-学生協働での作品制作による教育効果の向上については、参加した学生の様子からも一通りの成果があったと言える。また制作を進めていく過程で、コアメンバーとサブメンバーに分かれることで、学生それぞれのモチベーションに応じたプロジェクトとの関係性を築く事ができ、前者はより積極的に制作に取り組み、後者は状況に応じて参加する事が出来た。

作品の機能面から考えても、参加した子どもと親たちから「こんなディスプレイは初めてみた。感動した。」



や「ママー、芽が出る!」といった声を聞くことが出来たり、親子で発芽した双葉や土の表情を覗き込むというようなディスプレイを介しての親子のコミュニケーション場面に制作メンバーが立ち会えたことは、学内で実施したディスプレイデザインとしての目的の一つを達成することが出来たと考える。その反面、子どもが土に触れようとする「汚いから触っちゃだめ」と啗めた親もおり、考えさせられる事象でもあった。

本件が教育システムの一環として構築されているかという視点から見れば、今回の手法が他の構成メンバーであった場合には必ずしも適用出来るとは限らない点もあり、まだまだ課題が多い事は否めない。教員個人としては、個々の学生の特性を素早く見抜き、適切な助言を行い、チーム全体の調和を整える必要があるし、組織としては、学科間の連携や更なる機会の創出など授業内外でのサポートも将来的には必要になってくるだろう。

こういった意味でも本研究を通して多くの経験と課題を得る事が出来た事は、大変有意義であったと考える。

謝辞

本研究の機会を与えて下さった釜賀子どもケア学科長、斎藤デザイン学科長、あたたかく見守って下さった坂准教授、そして本研究に参加してくれたデザイン学科、映像メディア学科、子どもケア学科の学生の皆さん、その他関係各位に大変お世話になりました。この場を借りてお礼を述べさせていただきます。

