

授業研究

「デザイン基礎」における「オリジナルサイコロ」という課題の実践

井上智史[†] 城井光広[†]

【要旨】 筆者が担当する「デザイン基礎」は、メディア情報学部のデザイン関連の授業として1年次から履修できる科目である。通常の講義科目が、授業に対してレポートやテストなどで答えることが多いのに対して、文字以外のビジュアルなどによるレポートで答えることが特徴である。本稿では、その授業の中で実践した「オリジナルサイコロ」という課題について概説し評価と考察を試みた。

【キーワード】 デザイン基礎 学生作品 デザイン教育 幾何形態

1 はじめに

メディア情報学部の「デザイン基礎」は1年次から履修できる科目で、観察と描写、伝達と表現、色彩とイメージなどをテーマとした授業である。通常の講義の多くが、教員の授業に対し、学生から「読む／書く」「聞く／話す」などの方法で解答を求めるのに対し、「見る／描く」「発想する／表現する」というスタイルでの解答を求めることで、デザインやビジュアルによるコミュニケーションの基礎を体験してもらうことを目的としている。

その授業内の課題は、静物デッサン的な描写や色彩構成などの定番を含むいくつかの課題から構成されるが、本稿では「オリジナルサイコロ」という課題について概説し、評価と考察を試みる。「オリジナルサイコロ」という課題は、2019年度から授業を担当した城井が発案し、2023年度から担当した井上がアレンジして行っている課題である。学生にオリジナルのサイコロを制作してもらう作業を通じて、観察することやアイデアを発想することの基礎を体験してもらう。

2 課題の概要

2.1 既存のサイコロを観察し、その機能を考える

何かをデザインをする場合には、その対象物の構成や機能をまず考える必要がある。その際には、既存の対象物を観察することも必要である。これは、身の回りのものをデザインすることを想起すれば、必要なプロセスであることは理解されると思う。しかし、単にものを使用している場合には、多くの人はそこまでのものをよく見たり、考えたりしていないように思われる。「オリジナルサイコロ」という課題は、あらためてサイコロがどのような構成をしており、機能を持っているかを考えることから始まる。

学生に提示するサイコロの構成と機能はとりあえず以下のようなものである。

- ・一般的なサイコロは立方体の形状をしている
- ・数字のサイコロの場合、各面には1から6までの数字が書かれており、1と6、2と5、3と4が向かい合わせの面に配置されている
- ・数字以外のサイコロもある
- ・サイコロを振ることで、ランダムに数字やそ

[†] 駿河台大学メディア情報学部

の他の情報が出る

- ・サイコロの用途は、ゲームにおける進行、得点、予想、能力の決定、各種占い、さらには話題選びなど多岐にわたる

もちろん上記以外の構成や機能を学生が独自に考えても構わない。

2.2 各面の独自の表現を考える

サイコロの構成と機能を確認したら、最初のステップは1から6までの数字を表現するアイデアを考えることである。これは、課題としての最低限の要求でもある。また、「1から6までを何で表現すれば面白いだろう」と考えることを促し、身近にあるものに目を向けるプロセスとして、一種の観察に類する作業でもある。通常のサイコロは円の個数で「目」として数が示されており、オリジナルのサイコロを考える場合、円を単に他のものに置き換えることが最も単純である。しかし、単に目を置き換えるだけに終始してしまうと表現を考える練習にならないので、学生には単なる置き換え以上の表現を目指すようにと伝える。

2.3 各面の構図を考慮する

各面の表現を考えるということは、同時にその構図を合わせて考えることになる。例えば通常のサイコロの1は、赤い円が正方形の面の中央に配置されているが、1つの円であることが認識できれば、正方形の枠内をはみ出していても1を表現することはでき、むしろダイナミックな構図になる可能性もある。そのようなことを学生に示唆した上で、正方形の面を一つの画面として捉え、どのように要素を配置するかを考えてもらう。

2.4 サイコロとしての機能を検討する

各面の表現と構図を考えることと合わせて、サイコロを振った結果として何が得られるかを考える。サイコロは、スゴロクでは出た目の数だけ進むことに利用されたり、TRPGなどではキャラクターの能力を割り振ることやバトルの結果に利用

される。ストーリーの選択などに使用される場合もある。あるいは数字ではなく、各面にトークテーマが記されているなどの使い道もある。ポイントはそのランダム性にあるが、サイコロを振った結果として、何を得られたら面白いのかを考えることもこの課題の趣旨の一つである。

2.5 課題の実習用紙と提出方法

図1のような、1つの面が50×50mmのサイコロの展開図をA4サイズのケント紙に印刷した実習用紙を学生に配布する。別の用紙やスケッチブックなどでアイデアや表現を考えてから、この用紙に清書をする。描画材は自由であるが、色鉛筆やマーカーを選択する学生が多い。完成したら、のり付けをして組み立てる。組み立てたサイコロは6つの面がすべて写るように写真に撮り、画像データとして提出する。組み立ての丁寧さや、写真を撮る場合の置く場所(背景)と撮る角度、明るさにも気をつけることを学生には促す。

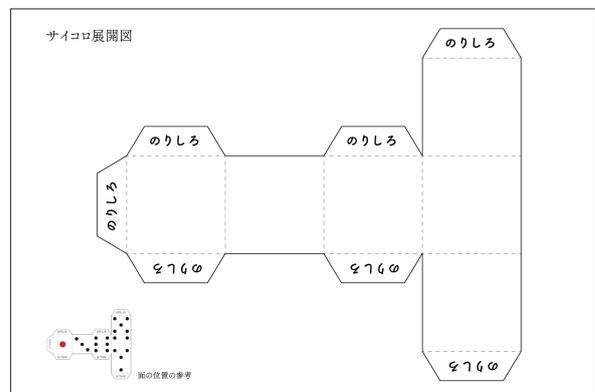


図1 課題の実習用紙：サイコロの展開図

次に、2023年度の作品を例に、制作のポイントやバリエーションなどについて記す。なお今回は、作品のタイトルを学生自身につけさせなかった。したがって、次項の小見出しとキャプションは、筆者が便宜上つけたものであり、作者である学生がつけたものではない。タイトルを考える練習になり、作品の説明にもなるので、今後は学生自身につけてもらう予定である。

3 制作されたオリジナルサイコロの例

①四季の移り変わりと枕草子

図2は、1本の木をめぐる四季の移り変わりを、枕草子で良しとされている時間帯の情景として、側面に描いたサイコロである。1本の木を真上から見ると葉の集合として1を、真下からみると根で6を表現できることから発想されている。



図2 四季の移り変わりと枕草子

②数字が入ったことわざ

図3は、1から6までの数字が入ったことわざを題材としたサイコロである。千里の道も一歩からでは人が1人、瓜二つでは人が2人、四面楚歌ではお化けが4匹と、3と5が少しわかりづらいが、数に対応した描写が試みられている。他にも数字が入った四字熟語とその図解を試みたサイコロの制作例があった。



図3 数字が入ったことわざ

③六波羅蜜の教え

図4は、六波羅蜜の教えという仏教における善行を題材としたサイコロである。②と同様に、既にある1から6までの何かを題材として、それを情景的に各面に描いたサイコロといえる。



図4 六波羅蜜の教え

④世界〇大〇〇

図5は、1が地球、2が月と太陽、3が世界三大美女、4が世界四大文明、5が世界五大宗教、6世界六大陸と、地球上の世界と歴史のような題材のサイコロである。1と2が少し惜しい気もするが、3以降の流れと描写がよく考えられている。



図5 世界〇大〇〇

⑤サンタからのプレゼント

図6は、クリスマスにサンタが少年にプレゼントを渡すストーリーを、時系列に描いたサイコロである。数字がサンタの帽子など情景の中の形に当てはめられている。ある種の物語のような情景を描くというのも、この課題で見られる一つのパターンである。



図6 サンタからのプレゼント

⑥寝ている人

図7は、深夜1時から朝6時までの時計で数字が示され、寝ている人の寝相が徐々に悪くなる様子が描かれたサイコロである。深夜1時にはぬいぐるみと揃って綺麗に寝ているが、2時、3時と徐々に布団から出て行く。1から6までを発想の起点として描く情景が選ばれた例であり、おそらく1から6までという縛りがなければこの時間帯の情景を描こうとは思わないであろうところが、この課題の発想方法の一つとして興味深い。

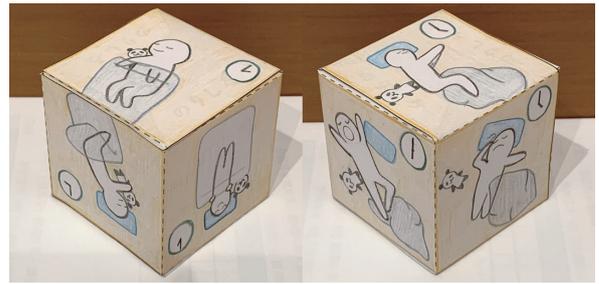


図7 寝ている人

⑦だるま落とし

図8は、だるま落としを題材としたサイコロである。おそらく、1から6までの表現を身の回りのものなどから探す中で、だるま落としに着目したということだと思われるが、この課題があったからだるま落としに目がいったのであれば、これも発想方法の一つとして興味深い。



図8 だるま落とし

⑧ライフイベント

図9はライフイベントというか、人の一生から抜き出された場面を題材としたサイコロである。物語のような情景を描くサイコロの一種といえるが、情景ごとに数字の形が組み込まれたサイコロの一種でもある。



図9 ライフイベント

⑨動画撮影

図10は、学生オリジナルだと思われるキャラクターが、動画撮影の画面に徐々に人数を増やしていく情景が描かれたサイコロである。1人から6人まで増えていくという発想とキャラクターの造形で、各面の表現と構図が工夫されている。



図10 動画撮影

⑩十二支による時刻

図11は、十二支による時刻が表現されたサイコロである。子、丑、寅、卯、辰、巳の文字に重ねて、動物のシルエットが目の数だけ描かれ、また周囲には時計のような時間の表現がある。いくつかの表現方法がうまく組み合わせられている。



図11 十二支による時刻

⑪ 路線図

図12は、路線図をモチーフとしたサイコロである。乗り換え駅の数サイコロの目になっている。線の色を三色に限定したシンプルな構成だが、ピンクの線で1から6の面までを順に辿ることができる点などに工夫が感じられる。

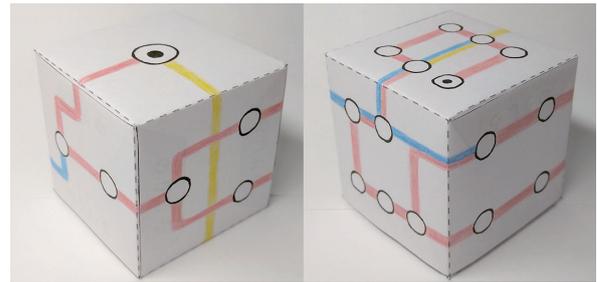


図12 路線図

⑫ 円環とドーナツ

図13は、円環の数が目になっているサイコロである。なぜか、円環のいくつかはドーナツになっている。写真に1と2の面が写っておらず、背景が整理されていないのが残念で、また目の表現が少しわかりづらいが、このような発想も考えられるという一例である。

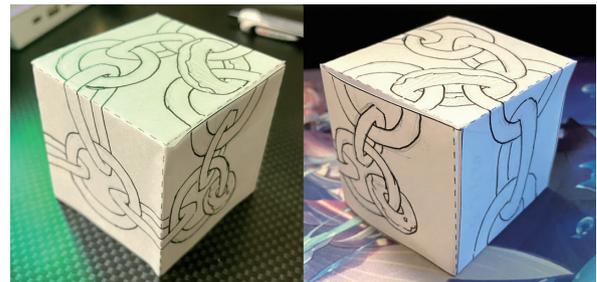


図13 円環とドーナツ

⑬ 抽象的な構成

図14は、長方形のような形の数で目が示されたサイコロである。正方形の画面に対し、どの方向から形が入ってくるか、シンプルゆえに余白とのバランスなどが重要になる構成である。黒い形が二つの面にまたがる部分もあり、立体的に形をつけた面白さがある。

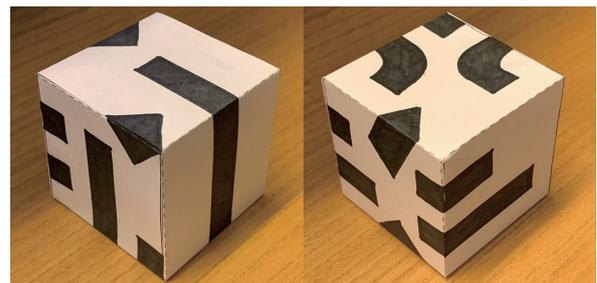


図14 抽象的な構成

⑭ 目と2の乗数

図15は、 8×8 のグリッドが各面に描かれたサイコロであり、目に応じた2の1～6乗の面積を、各面の目の四角が占めている。1の面は 2^1 で2マス、2の面では 2^2 で4マス、6の面では 2^6 で64マスの四角が描かれているという具合である。

①から⑪まではイラスト的な表現のサイコロだが、⑪から⑭のように比較的抽象度の高い表現のサイコロの作例も見られた。

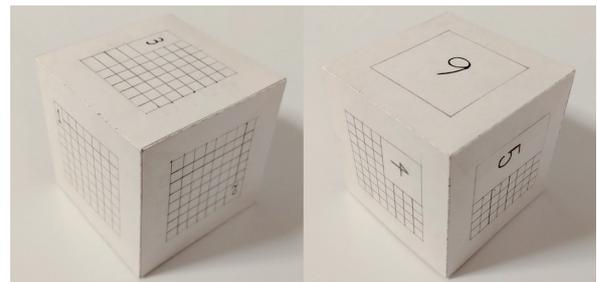


図15 目と2の乗数

⑮ 大学の昼食

図16は、大学で食べることができる昼食がモチーフのサイコロである。3の定食と4のラーメンが少しわかりづらいが、具材などの数が目を表している。このサイコロを振って昼食を選ぶという使い方が想定されている。



図16 大学の昼食

⑯小人とお菓子

図17は、各面の目が小人の人数とお菓子で表現されたサイコロである。「いちごのショートケーキ」「ニューヨークチーズケーキ」「三色団子」「シフォンケーキ」「ゴマ団子」「ロクム」(ターキッシュ・デライト)と、1から6までの数字が先頭に入る名前のお菓子が選ばれている。



図17 小人とお菓子

⑰金額と買えるもの

図18は、数字とゼロの個数に応じた金額で買えるものを表現したサイコロである。10円でお菓子、200円でペン、3000円でお酒、40000円でゲーム機、500000円で時計、6000000円で車と、数字とゼロの個数を組み合わせて金額に見立てるという着想の表現である。

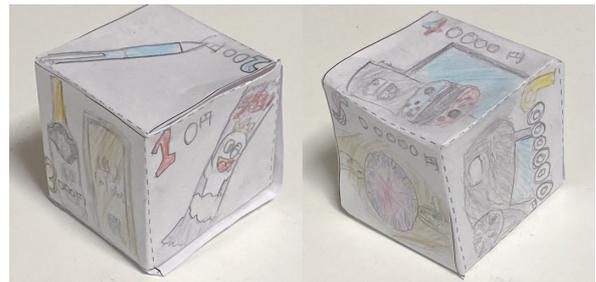


図18 金額と買えるもの

⑱花札

図19は、1月から6月の花札を題材としたサイコロである。単に花札の絵柄を模写した感じと、数の表現が少しわかりづらいのが残念だが、製品にする場合には、数の表現の部分だけニスを引く加工をするなど、印刷で工夫すると面白くなりそうである。



図19 花札

⑲お菓子や甘いもの

図20は、各面にお菓子や甘いものを描いたサイコロである。単に目の置き換えに近い感じがあるのが残念ではあるものの、その目の数を表現するのに相応しいお菓子などの選択や、正方形内の構図に工夫が感じられる。



図20 お菓子や甘いもの

⑳スイカ割り

単なる目の置き換えから一歩抜けたものとしては、図21のように、スイカ割りで割られたスイカの個数を表現したサイコロがある。若干のストーリー性が加味されているが、もう少し表現や構図に工夫が感じられると良いように思われる。



図21 スイカ割り

その他

以上に挙げたのは、比較的、発想や表現に工夫が見受けられた作例である。その他には、六つの基礎食品群、人が手に持ったアイスの重なっている個数、誕生月の宝石、目の数に応じた星の数から構成される星座、などを題材としたサイコロも制作された。また少し安易なものであれば、人の顔、チェスの駒、一円玉、果物などがサイコロの目の個数分描かれているものであったり、麻雀牌が描かれているものなど、従来の枠から逃れられないサイコロもあった。

4 考察

本稿では20の作例を示したが、学生個々人がそれぞれの素養などに応じて、工夫をして課題に取り組んでくれていることが見て取れる。いささか主観的な感想ではあるが、課題全体を通してみれば、イラストなどが好きな学生は「意外とよく描く」という印象である。また、たとえ描くことが不得手であっても、⑪～⑭の作例のように、抽象的な表現方法や伝達方法を考えるという工夫も見られた。ちなみに⑪を制作した学生は、イラストを趣味としている学生だが、課題においてはむしろその能力を抑制し、シンプルな表現に取り組んでいるのも面白い。いずれにしても、身近であるサイコロを通して、観察力や発想力を養うことを目的としているこの課題だが、1から6までという手がかりがあり、具象的にも抽象的にも表現が行えるという点から、1年生の課題としては適切であると現時点では評価をしている。

また、さまざまなバリエーションが生まれていることも、この課題が適していると考えている理由の一つである。サイコロの表現にさまざまな情景やモチーフなどが選ばれていることから、身の回りのものについて、「よく見る」「深く考える」ということを、学生に行ってもらいたい契機となっているのではないだろうか。四季、ことわざ、仏教の教え、十二支、物語やエピソード的な

表現など、作例に見られる題材は、「何で表現しよう」、「何を表現しよう」と学生が考えてくれた結果のように思う。またあわせて、構図を含めどう表現しようということが考えられている。

構成と機能を確認することから始まり、独自の表現や構図を考え、可能性を探るという一連の作業では、デザインのプロセスを一通り踏まえることができています。また、アイデアを考え、限られた正方形のスペースの中に配置、描写し、バランスを考えるという作業も、グラフィックデザインの入り口といえるだろう。そのような点からも、デザインの基礎を学ぶ上で有効な課題の一つであり、学生が、観察力、発想力、表現力を育むのに適していると判断している。

一方で、発想や表現の工夫に欠けるサイコロも見受けられた。あるいは、どのような場面で何に使うかということが、もう少し考えられた作例があっても良いように思う。課題の目的をより明確に伝え、制作意欲を刺激したり、広い視野で課題に取り組む仕掛けを組み込むことなどが、今後の改善点として考えられる。あるいはこの科目における色彩構成の課題は、トータルカラーを用いた切り貼りで行っているが、「オリジナルサイコロ」の課題も、写真やシールなどの利用を含めた別の素材の可能性を考えれば、素材の収集と配置に特化する課題とできたり、あるいは触覚的なサイコロなど別目的の課題とできたりする可能性もあるように思われる。これからも検討を重ねたい。

まとめ

デザイン教育において、特に本学部のような教養的なデザイン教育も求められる現場において、観察力、発想力、伝達力、表現力を育むための効果的な課題設計は重要なテーマである。これからも、サイコロのような身近な題材を有効的に用いて、デザインの基本的なプロセスを体験的に学べる課題を工夫し、学生にとっての有意義な学習機会を提供したいと考えている。

Practice of the 'Original Dice' Assignment in 'Design Basics'

INOUE Satoshi, KII Mitsuhiro

[Abstract]

'Design Basics', which the authors instruct, is a design-related course offered by the Faculty of Media and Information Resources to first-year students. Unlike typical lecture courses, where students often respond with reports or tests, a distinctive feature of this course is that students respond with visual reports, such as those utilizing images instead of text. This paper reports on the practice of the 'Original Dice' assignment in this course.

[Keywords]

Design Basics, Student Works, Design Education, Geometric Form