

授業研究

2021年度学園祭ゼミ制作 「幻想的な飲食店」の試みと成果

井上智史[†]

【要旨】 筆者が担当する3年次の「ゼミナールI・II」は、グラフィックデザインについて学び、本学の学園祭「駿輝祭」で展示することを目標に作品制作を行っている。2021年度は学園祭がオンライン開催となり、展示をすることはできなかったが、作品は動画コンテンツとしてまとめられ学園祭当日に配信された。またその後、作品集を制作した。本稿では、2021年度の制作の試みと成果について報告し、主に空想的な題材の制作を行う際の現実性／非現実性のバランスについて考察を行った。

【キーワード】 ゼミナール 学生作品 デザイン教育

1 概要

筆者が担当する3・4年次のゼミナールは、グラフィックデザインをテーマにしている。2020年度までの3年次の「ゼミナールI・II」は、各年度ごとにゼミのメンバーがテーマを考え、学園祭での展示を目標に制作を行った。展示を前提・起点とすることによる作品制作の学習効果を確認できたと考えている¹⁾。

2021年度も例年と同様に、展示を目標に制作を行ったが、コロナ禍で学園祭がオンライン開催となった。展示することは叶わなかったが、それでも展示を想定し制作を行い、作品は動画コンテンツとしてまとめられ、学園祭当日に配信された(図1、2)。またその後、作品集としてまとめられた(図3)。本稿では、まずテーマと作品について概観する。その上で、主に空想的な題材の制作を行う場合における現実性／非現実性のバランスについて考察を行う。



図1 オンライン展示用動画コンテンツ(トップ)

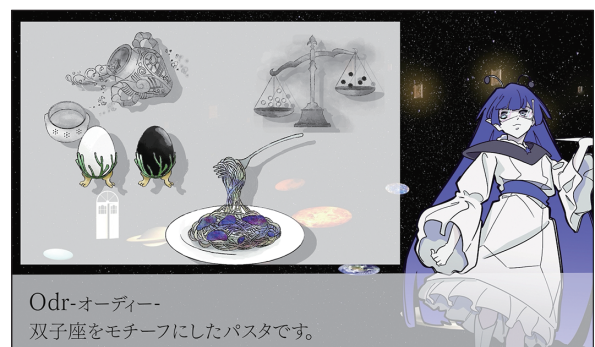


図2 オンライン展示用動画コンテンツ(1シーン)

[†] 駿河台大学メディア情報学部

2 制作の概要

2.1 テーマの設定

2021年度に選ばれたテーマは「幻想的な飲食店」である。その年に何を制作するかということは、3年次初頭のメンバー同士のミーティングで決定される。メンバーが作品集に記した文章には、以下のようにある。

イラストを描きたい人、設定を考えたい人など、さまざまな個性を持ったメンバーがゼミにはいます。それぞれの案を持ち寄り検討した結果、個々人の力を活かせる「飲食店」を企画することになりました。加えて、お客様に非現実を体感してもらうことを想定し、普段の生活では味わえない「幻想的」な空間や料理を制作しました。

今回のテーマは、各自の興味関心のある制作を行うことができ、個々人の能力を活かせるという観点から選ばれたようである。どちらかというと「飲食店」だとテーマというよりは題材であるが、「幻想的」とすることで、現実と非現実の境界にあるようなものを、どのようにデザインするかということがテーマとなった。

2.2 作業分担

テーマ決定後もミーティングを重ねる中で、飲食店のコンセプトを「時代」「自然」「宇宙」の3つにすることが決められ、各飲食店の企画はそれぞれの3グループで検討されることになった。以下、「時代をコンセプトとした飲食店」のことを《時代》と表記する。《自然》《宇宙》についても同じである。その上で、3グループとは別にメンバー個々人の作業担当が、〈内装〉〈衣装〉〈料理〉と決められた。つまり、企画としては3つのグループの1つ（例えば《時代》）を担当するが、作業としてはグループの枠を超えて1つの作業（例えば〈料理〉）を担当するということである。実際



図3 2021年度作品集『幻想的な飲食店』

には作業量などを鑑み、自グループの作業だけを担当するメンバーや、すべてのグループの作業を担当するメンバーなどの割り振りが行われた。

3 飲食店のデザイン

3.1 《時代》のデザイン

《時代》は、日本の縄文・平安・室町・江戸・明治・大正・昭和・平成の8つの時代を体験できる飲食店として企画され、そのうち、縄文・平安・明治の3つの《時代》が制作された。例えば、図4、5、6は、それぞれ「明治」の〈内装〉〈料理〉〈衣装〉である。

〈内装〉は、比較的、当時の内装を再現しつつ飲食店として構成されている。

〈料理〉は、その時代性を反映させたメニューや、同時代の異国の料理との掛け合わせが考えられたメニューがある。図5のパンセットは、明治時代の菓子パンの普及やコロッケの伝来などの背景が踏まえられている。図7は、平安時代の貴族の食事を再現した料理であり、図8は平安時代からあったかき氷に、同時代のエジプトの食材を用いたシロップをかけて食すデザートである。

〈衣装〉を着る店員は「小人」とであるという設定が考えられている。非現実性の演出と親しみやすさという観点から考えられた設定だという（設定の現実性／非現実性、実現可能性などの問題については後述する）。

《時代》では、入店した際にまず客が「時計の部



図4 《時代》〈内装〉「明治」

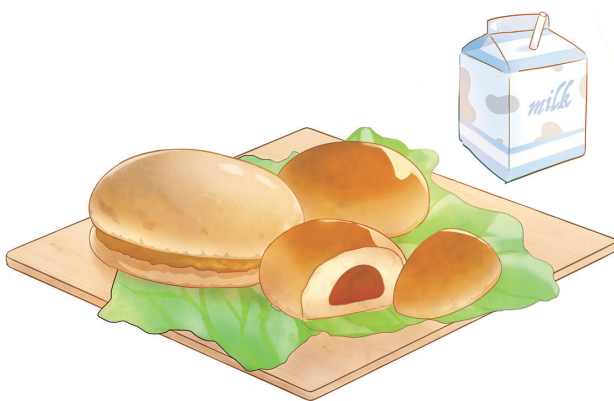


図5 《時代》〈料理〉「明治（パンセット）」



図6 《時代》〈衣装〉「明治」

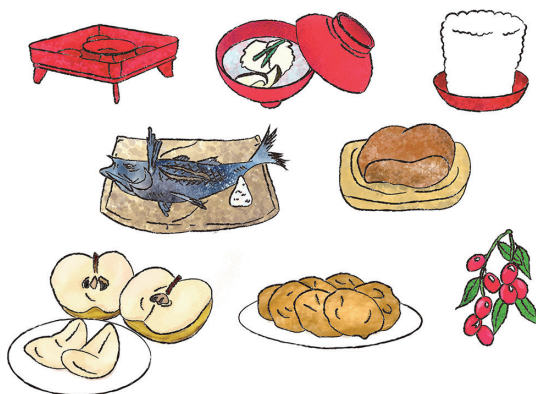


図7 《時代》〈料理〉「平安（貴族）」

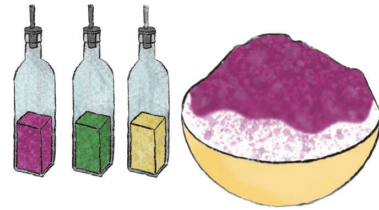


図8 《時代》〈料理〉「平安（デザート）」



図9 《自然》〈内装〉「日本（春）」



図10 《自然》〈内装〉「日本（夏）」



図11 《自然》〈内装〉「アフリカ」

屋」に通され、そこから各時代の部屋に移動するという設定がある。《時代》の幻想性は、タイムスリップ感と異国性、店員が小人という設定として考えられているといえる。

3.2 《自然》のデザイン

《自然》は、世界の自然を体験できる飲食店として企画され、日本・アフリカ・ヨーロッパの3つの《自然》が制作された。例えば、図9、10は、「日本の四季」の〈内装〉であり、図11、12は、それぞれ「アフリカ」「フランス」の〈内装〉である。図13が、《自然》の〈衣装〉である。図14、15、16が、《自然》の〈料理〉であり、それぞれ、「日本」「アフリカ」「ヨーロッパ」のメニューである。

〈内装〉は、店の内外で自然の景観や動植物に囲まれることが目指されている。また、日本であれば、周囲の景色が4つの季節に移り変わる（実際の季節でなくても四季が体験できること）、あるいは、ヨーロッパであれば、周囲の景色が地中海性気候（スペイン）、西岸海洋性気候（フランス）、亜寒帯湿潤気候（フィンランド）と、いくつかの気候に移り変わることが想定されている。

〈料理〉は、地域の名産や名所を空想的なメニューとして考えることが目指されている。また、同種のメニューのヴァリエーションが考えられていることが特徴である。例えば、図14は、日本の花や植物をモチーフとした「お花井」というメニューである。日本のほかに、アフリカやヨーロッパの花や植物を使ったお花井も考えられた。図15は、アフリカのニラゴンゴ山がモチーフの「火山パイ」というメニューである。日本の桜島、イタリアのエトナ山の火山パイも考えられた。図16は、ヨーロッパのコミノ島をモチーフにした「海カレー」というメニューである。日本の屋久島やマダガスカル島の海カレーも考えられた。図17は、日本の富士山をモチーフとした「山脈パフェ」という、上部が山や山脈、下部が地層になっているというメニューである。ヨーロッパのモンブラン（アルプス山脈）、アフリカのアト

ラス山脈の山脈パフェも考えられた。他にも、「雲のスープ」「水パスタ」「海中ジュース」などのメニューや、「調味料」がある。

〈衣装〉は、シンプルである。〈内装〉〈料理〉の空想性に対して現実的な店員とすることでバランスを取ろうとしているようにも見受けられる。

《自然》の幻想性は、移り変わる〈内装〉と、〈料理〉の空想性とヴァリエーション展開にあるといえる。

3.3 《宇宙》のデザイン

《宇宙》は、宇宙空間をそのまま具現化することを意図して企画されている。図18が、《宇宙》の内装である。図19から22が〈料理〉、図23が〈衣装〉である。

〈内装〉は、無重力のような空間に太陽系の各惑星をモチーフとしたテーブルが軌道に沿って回っているという設定である。

〈料理〉は、十二星座をモチーフとして考案されている。十二星座の「火・地・風・水」という4つのエレメントごとに、前菜（スープ）、料理、デザートからなるコース料理になっている。図19は、火のコースであり、牡羊座のスープ、獅子座の火鍋、射手座のゼリーからなる。図20は、地のコースであり、乙女座のサラダ、牡牛座のステーキ、山羊座のゼリーからなる。図21は、風のコースであり、水瓶座のスープ、双子座のパスタ、天秤座の金平糖からなる。図22は、水のコースであり、蠍座のスープ、蟹座の蟹料理、魚座のデザートクッキーからなる。例えば、図20の皿のメニューは、牛のステーキにソースで牡牛座のエピソードに登場する娘の姿が描かれており、いずれのコースも十二星座の神話に基づいてメニューが考えられている。

〈衣装〉は、神話に出てくる人物が店員としてイメージされ、ゴーグル・襟元・靴などが近未来的にデザインされている。

《宇宙》の設定・デザインが、3つの飲食店の中で、最も空想的に考えられているといえる。



図 12 《自然》〈内装〉「フランス」

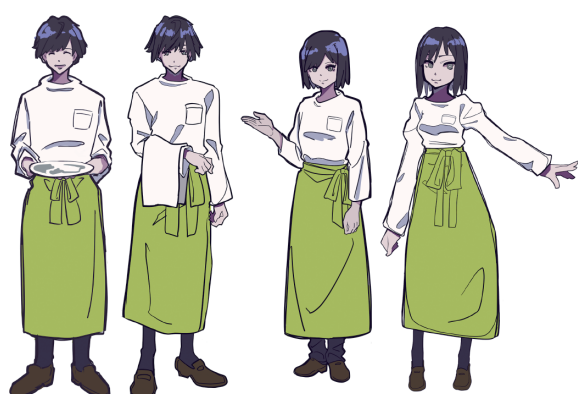


図 13 《自然》〈衣装〉



図 14 《自然》〈料理〉「お花丼 (日本)」

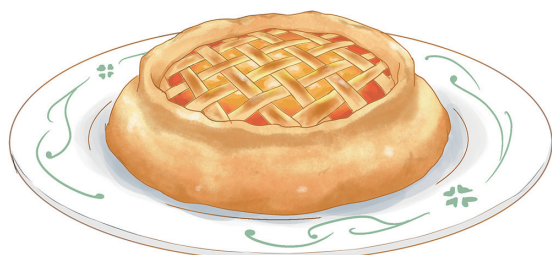


図 15 《自然》〈料理〉「火山パイ (ニーラゴンゴ山)」

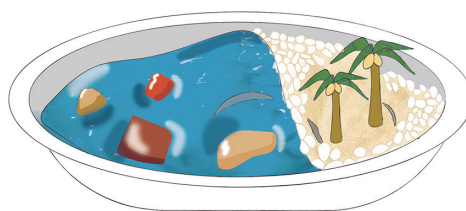


図 16 《自然》〈料理〉「海カレー (コミノ島)」

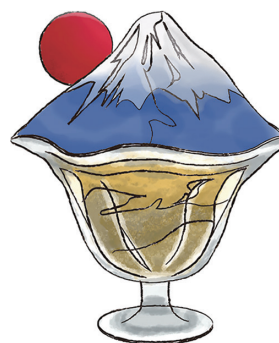


図 17 《自然》〈料理〉「山脈パフェ (富士山)」

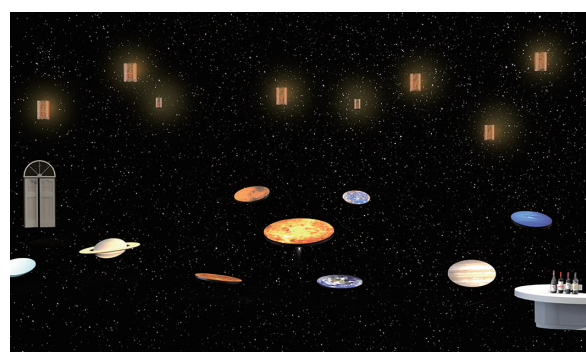


図 18 《宇宙》〈内装〉



図 19 《宇宙》〈料理〉「火のコース」

3.4 制作環境

どのグループの〈内装〉も、「SketchUp」というWeb上で利用できる3Dモデリングソフトウェアでモデリングされ、「Adobe Dimension」という3DCGソフトウェアでレンダリングされた。また、その後、「Adobe Photoshop」という画像処理ソフトウェアで写真などと合成された場合もある。また、〈料理〉や〈衣装〉は、「CLIP STUDIO PAINT」「ibisPaint」「Photoshop」など、メンバーごとに使用しやすいソフトウェアが用いられた。

4 考察

4.1 現実性／非現実性、実現可能性

今回の制作の面白いところであり、かつ難しいところだったのは、幻想的な設定の現実性／非現実性のバランスだった。これは、実現可能性をどの程度考慮すれば良いのかという問題でもある。

例えば、一見して図11や12の《自然》の内装は非現実的であるが、コスト面をさておけば、プロジェクションやホログラム、ロボティクスを駆使すれば、ある程度は実現できそうにも思う。どこまで実現できるか検討したい題材でもある。

一方、例えば図15の「火山パイ」であるが、「中には溶岩やマグマが入っている」という設定がある。また、図24は「水パスタ」というメニューであるが、「皿の上に滝があり流れ落ちる水がパスタになる」という設定である。このような設定を現在の技術で実現することは不可能であり、そもそも溶岩をどう食べるのかという点なども設定が煮詰められているわけではない。しかし、実現可能性を考慮すればするほどメニューの発想が現実には縛られてしまい、面白いアイデアではなくなってしまうという側面もあるだろう。

逆に興味深かったのは、幻想的に考えたつもりでも、調べてみると実際に実現が考えられていたり類似するアイデアがあったことである。例えば、図25は「雲のスープ」という雲の上から地上を俯瞰したようなメニューであり、企画段階のス

ケッチには「スープ皿に『自然遺産』などの景色(映像)が俯瞰視点で見える(プロジェクションマッピング的な)」とメモがある。もちろん実現は難しいが、かといって映像を使った食器やメニューの可能性がゼロかと言われるようなことはない。むしろ、このアイデアが出された後に「料理に合わせた映像が映し出される皿」が実際に考案されていることを知った²⁾。また、例えば、《自然》の料理を考案する段階では、「雲から調味料が降り注ぐ」というようなアイデアがあった。これも実現は難しいアイデアだが、調べてみると、ホットコーヒーの上に綿飴を設置し、コーヒーの熱で綿飴が溶けることで飴が雨のように降り注ぐ、というメニューが実際にあった³⁾。このような発想は、実現可能性を考慮するより先に「このようなメニューを作りたい」と考えるからこそ生まれるように思われる。

もちろんゲーム的、アニメーション的なコンテンツに類する制作と割り切るのであれば、どのように空想的なものであっても良いという考え方もあるだろう。しかし、単に荒唐無稽なものを考えるだけではリアリティがないしデザインの勉強にならない。対して、実現可能性に捉われない発想が、現実的に有益なアイデアにつながることもあるだろう。このような考え方は、少しSFプロトタイプ的な考え方でもある。樋口恭介は、『未来は予測するものではなく創造するものである』という、アラン・ケイの「未来を予測する最善の方法は、それを発明することだ」という言葉を思い浮かばせるタイトルの書籍の中で、SFプロトタイプ的な考え方や方法について、「存在しない世界の断片を夢というかたちで幻視し、それをプロトタイプというかたちで実体化させ、プロトタイプをながめたり触ったり、それについて何度も話すことで、それまでは想像不可能だったものがやがて想像可能なものになってくる」と記している(想像可能がやがて創造可能につながるという趣旨でもあるだろう)⁴⁾。もちろん反対に、SF的発想の妄想的側面を危惧する意見もある。



図 20 《宇宙》〈料理〉「地のコース」

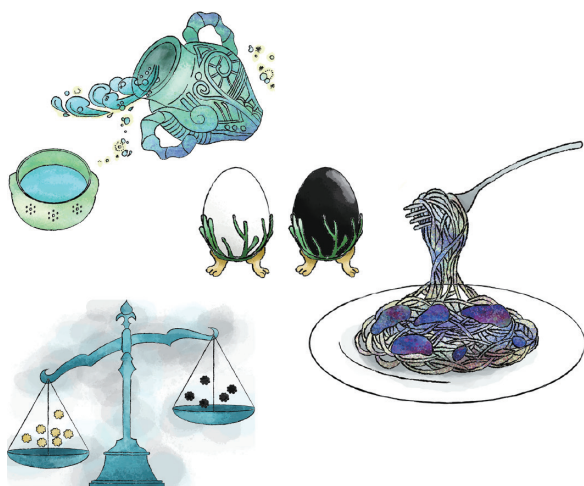


図 21 《宇宙》〈料理〉「風のコース」

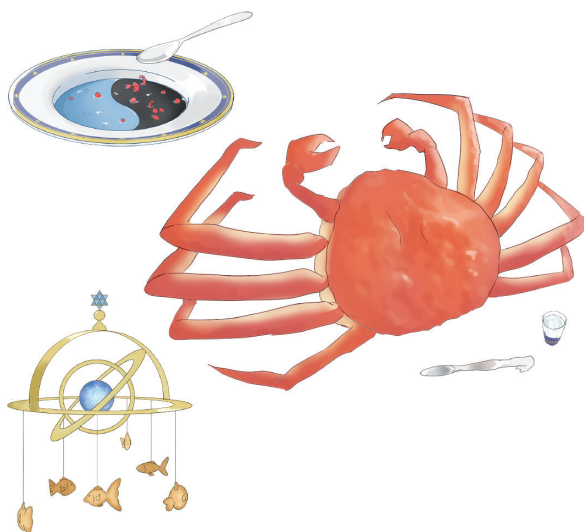


図 22 《宇宙》〈料理〉「水のコース」



図 23 《宇宙》〈衣装〉

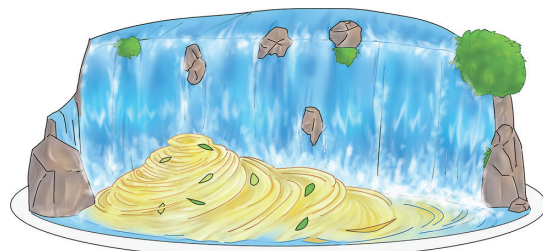


図 24 《自然》〈料理〉「水パスタ (ヴィクトリアの滝)」

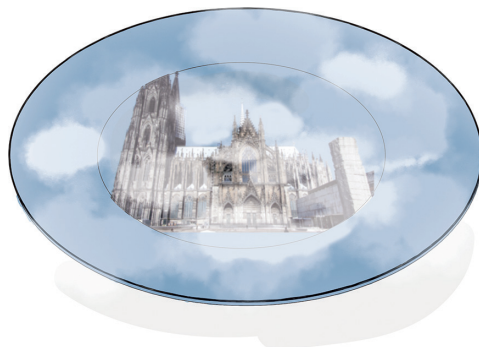


図 25 《自然》〈料理〉「雲のスープ (ケルン大聖堂)」

そのような意味では、あくまで今回のグループで比較すればだが、《時代》は発想の飛躍が今ひとつであり、現実を再現することに重きが置かれているように思われる(もちろん、それはそれで学習の価値がある)。逆に、《宇宙》は夢想的に過ぎる部分があるようにも思われる⁵⁾。その両者があるからかもしれないが、《自然》の非現実性が程良いバランスのようにも感じられる。今回の制作は、このようなバランスをどの程度考慮することがデザインの学びとして適切なのか、ということを考える良い題材となった。おそらく、学生は卒業後(もしかしたら在学中も)、デザインをするにしろ他の仕事をするにしろ、現実との折り合いを常に意識させられることになるだろう。現実立脚した考えを養うと同時に、今回のような空想的なコンテンツを志向し現実性と非現実性のバランスを考えることは、学生時代にこそ行う学びとして相応しいように思う。今後も、学習効果と併せて検討したい課題である。

なお、今回の企画が「幻想的」として成立しているのは、あくまで現在の技術では困難あるいは不可能なことを考えているという側面もあることには留意しておきたい。これらが当たり前を実現される技術が普及した世の中であれば、その幻想性が薄くなることも考えられる。つまり、実現可能性から感じられる幻想性と、それ以外の設定やヴィジュアルから感じられる幻想性を、ある程度は区別して検討する必要があるということは意識しておきたいと思う。

また、題材が空想的であるとしても、デザインのプロセスを一通り学べることは、今回の制作で確認することができた。《時代》であれば、各時代の生活様式などを調査し、調査結果を取捨選択するなどし、〈内装〉〈料理〉〈衣装〉のデザインが考えられた。《自然》も、各地域の特性や名産、名所などが調べられ、今回のコンセプトに適切なモチーフとヴィジュアルが検討されている。もっとも非現実度の高い《宇宙》であっても、十二星座にまつわる神話のストーリーなどが参照され、

それをコース料理としてまとめるというプロセスが踏まれている。いずれも最終案にいたるまで、設定、ヴィジュアルともに何度か再考されており、良いデザインのプロセスが経験されたと考えている。

4.2 デザインとコーディネートの違い

今回の制作において、〈内装〉に関してはフリー素材が利用されている。メンバーがゼロからモデリングしたものはほぼなく、Sketch UPで利用できるフリー素材を組み合わせたモデリングであり、Adobe Photoshopでの合成にもフリーの画像が利用されている。過去のゼミ制作においてはあまり見られなかったことであるが、今回の題材と制作時間の制約を考えると、利用できるフリー素材は有効に使うべきだとは考えるし、メンバーにもそれを推奨した。しかし、それと併せて、デザインとコーディネートは別種のスキルであることを、学生に自覚させる必要があることも感じた。図4や図9から12のような〈内装〉には、インテリアデザイナーというよりもインテリアコーディネーター的な能力が活かされている。〈料理〉や〈衣装〉に関しても、デザイン的なスキルと、コーディネーター的なスキルの双方が活かされている。また、フリー素材を用いた場合、特に制作の途中段階では、単なる組み合わせに終始し、作品とは感じられない制作物になることが危惧された場面もあった。もちろん、2つのスキルは明確に峻別できるものでもないが、既存の素材を利用した際に、新しいイメージが表出されているのかなどが(それ自体も漠然とした基準だと学生に受け取られる可能性はあるが)、制作物のレベルを左右するということを学生に意識させる必要があることを感じた。

4.3 他者のアイデアをデザインすること

今回の制作における特徴の1つは、企画を考えるグループと個々人の作業が別だという点にもある。2018年度の制作においては、筆者から他者

のアイデアをデザインすることを半ば必須として指示し、業務における「打ち合わせ」のような状態を意図的に作ることを考えた。2021年度は、メンバー自らが良い機会なので他者のアイデアをデザインしたいと考え、今回のような役割分担となった。いずれにしろ、ゼミという授業の中で、擬似的な打ち合わせとそれに伴う提案・確認などを行うという状況を発生させると、有益なことが多々ある。できれば、2021年度のように自然発生的にそのような状況が生まれることを、今後も考えてみたいと思う。

5 まとめ

2021年度のゼミ制作は、幻想的な設定やデザインをどのように考えるかという試みであった。前述したようにいくつかのデザインを学ぶ際の観点をあらためて考えることができたように思う。

ゼミのシラバスには、「どのようなテーマで何を題材とし制作を行うのか、ゼミのメンバーとミーティングをした上で決定する」「何をテーマとし題材としたとしても、表現・伝達の基本は変わらない」と記している。また、機会のあるごとに、学生には2年次の段階から、3年次以降の井上ゼミでは教員からは課題を出さず、課題は自ら見つける必要があること、制作物や手法も自ら考える必要があることを伝えている。

そのような枠組みの中、毎年度、異なるテーマや題材が選ばれた。表現や伝達の基本を考えることは共通していても、様々に制作や学びに関する新たな観点を得ることができている。2020年度はテーマの具象性／抽象性のバランス、2021年度は作品の現実性／非現実性のバランスと、いずれもバランスについて考えさせられたのが興味深い。今後も、新たな観点をメンバーと一緒に得られるような活動を継続したいと思う。

なお、例年のことではあるが、積極性を持って制作を行い、また本稿への作品の掲載を快諾してくれたゼミのメンバーに感謝する。

註

- 1) 2018、2019年度は学園祭で展示を行った。例えば、以下。
『2018年度学園祭ゼミ展示「密かにひそむ空想の生き物展」の試みと成果』（メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2020 vol. 27, no. 1 pp. 29–38.）
2020年度はコロナ禍により学園祭が中止となり展示は行えなかったが、展示を想定して制作を行った。詳細は、以下。
『2020年度ゼミ制作「レイヤー」をテーマとした作品制作の試みと成果』（メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2021 vol. 28, no. 1 pp. 13–22.）
- 2) 「料理に合わせた映像が映し出される皿、後ろ姿が見える鏡……。パナソニックが提案した『未来のカデン』たち」（<https://forbesjapan.com/articles/detail/25693>）
- 3) 「コーヒーの上に浮かぶ雲。上海の Mellow Coffee」（<http://netgeek.biz/archives/141149>）
「雲下コーヒーの発想が独創的すぎて凄い！コーヒーに雨が降る」（<https://onlinestore.tailoredcafe.jp/blogs/blog/alpha>）
- 4) 『未来は予測するものではなく創造するものである 考える自由を取り戻すための〈SF思考〉』（樋口恭介 筑摩書房 2021）p.251
- 5) 筆者などは、図18の内装の説明を聞くと、「無重力空間に浮遊したテーブルのバランスや軌道はどのように保つのか」「料理がテーブルに置かれるための部分的な重力はどのように発生させるのか」「定員はどのように移動を開始し、どのように止まるのか」などが気になり、SF的な設定を考えようとしてしまうのだが、学生たちはあまり気にしないようである。少しは気にした方が良いように思うが、昨今のゲームやアニメーションの設定などに慣れ親しんでいる学生の傾向のようにも思われるので興味深い点ではある。

Attempts and Achievements of Seminar Works –‘Gensoteki na Insyokuten (The Fantastic Restaurant)’– in the School Festival in 2021

INOUE Satoshi

[Abstract]

In ‘Seminar I, II,’ which is in charge of the author, third-year students learn graphic design and create works to exhibit at the school festival, ‘Syunki Festival,’ of our university. In 2021, the school festival was held online and could not be exhibited, but the work was compiled as video content and distributed on the day of the school festival. This paper reports on the attempts and result of the works in 2021, and mainly discusses the balance of real and unreal when producing works on imaginary subjects.

[Keywords]

seminar, student works, design education