

## 『デザイン基礎』の ねらい

柳田 武

昨年4月に入学した1年生から、新しいカリキュラムがスタートした。この新カリにはいくつかの改訂が盛り込まれているが、その中で、1年次における大きな変更点は、「コンピュータ・リテラシー」という新設科目にはじまる情報教育の充実があり、また、設計教育のうえからは、学部での4年間の完成を目標として、設計に入る前の入門段階にデザインの基礎的なトレーニングに力をいれた内容の見直しが行われた点である。

かつては、1年次の段階に、講義科目としての「図学」と「造形」の授業、「設計製図」が平行して設けられていた。それが、前回のカリキュラムの改訂で、一般教育科目との関係から、「図学及び実習」というひとつの科目に統合されていた。ここでは、線の練習、製図法の基礎からはじまって、透視図法を理解して建築のパースが描けるところまでをひとつの目標としていた。そして、設計にはいる前の「基礎製図法」につながり、それなりの成果をあげてはいたが、今回のカリキュラムの改訂で、さらにデザインの基礎に力をいれると共に、建築に対する興味、意欲を育てることを意図した見直しがすすめられた。

具体的な課題内容としては、前期の「デザイン基礎Ⅰ」では、平面を自由に構成・表現する、ケント紙や段ボールなどの平面的な材料を使って立体を作りそれをデッサンする、といった、創作的な要素をできるだけ盛り込んだ。また、投象法による作図についても、与えられたものをそのまま機械的に描くのでは

なく、各自がスタyroフォームで自由に立体を作り、それをいろいろな図法で描くという表現されるのか、手を動かしてものを作る作業と組み合わせ、造形演習も兼ねた課題とした。そして、最終課題の「建物のスケッチ」では、それまでに習得した透視図法の知識も活かして実際の建物をスケッチし、建築をよく観察し自分なりにそれを表現する、そのための基礎的なトレーニングに重点を置いた。

また、後期の「デザイン基礎Ⅱ」においては、単に平面や立体を扱うのではなく、建築や都市空間がそうであるように、常に人間のスケールとの対応で空間を捉える、という観点から、基本単位の空間を分割し再構成する課題、小空間の設計、等が設けられた。今回のカリキュラム改訂に合わせて、新たに設けられた「照明器具デザインと製作」という課題では、自分の手で実際にものを作ることを、その作業をとおしてものづくりの楽しさを知ってもらうこともねらいのひとつであった。模型ではなく、原寸でものを作り、それがまた実用にもなるという意味では、椅子などの家具づくりも考えられたが、作業の大変さ等を考慮して「あかり」という課題になった。結果的には、作ったものを自分の部屋で実際に使えるというだけでなく、空間を浮かび上がらせる「あかり」というものをとおして建築に対する理解を深めることにもなったのではないだろうか。

2年次以降の課題設計において、「住宅」からはじまる設計対象は、次第に大きくなり、美術館や図書館等と、体験したことのない空間、生活実感を伴わないものへと広がってゆく。しかし、ものづくりの原点は、「実感」を伴った制作行為そのものである。1/50や1/100、1/500に縮小された図面や模型で考えるのではなく、原寸で空間を捉えることが基本であり、また、自分の手や体を動かしてもものを作るという実体験が重要である。

鉛筆で線を描くことから始まる「デザイン基礎Ⅰ・Ⅱ」をとおして、自分の構想的に表現する力、また、考えをどのようにまとめ、形にするか、構想を具体化する力など、課題との取り組み方や表現の基礎的な力をこの段階で十分に身につけて、次のステップへのしっかりとした足がかりを築いてほしい。

