

ミラノサローネ出展プロジェクトを通じた教育プログラム開発

EDUCATIONAL PROGRAM DEVELOPMENT THROUGH MILANO SALONE EXHIBITION PROJECT

田頭 章徳	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 准教授
相良 二郎	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 教授
見明 暢	芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 教授
野口 僚	元・芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 実習助手
井上 小矢香	元・芸術工学部プロダクト・インテリアデザイン学科 実習助手

Akinori TAGASHIRA	Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Associate Professor
Jiro SAGARA	Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Professor
Nobu MIAKE	Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Professor
Ryo NOGUCHI	Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Former Assistant
Sayaka INOUE	Department of Product and Interior Design, School of Arts and Design, Former Assistant

要旨

ミラノサローネ（以下、ミラノデザインウィークと表記）出展や同等の展覧会開催プロジェクトを通して、デザイン業界に求められる創造性豊かな人材を育成するための、通常の授業より実践的で創造性の高いモノづくりのサイクルを持った教育プログラムを開発することを目指した。創造性豊かなデザインを自ら発信できる人材を育成するための取り組みである神戸芸術工科大学デザインソイルの活動をケーススタディとして、デザイン活動や展示会出展の実践を通してその効果を測った。

COVID-19の影響により、海外での展示会出展が不可能となったため、学内ギャラリーでの作品展と、東京のAXISギャラリーでの作品展を開催した。

展示会に際して、デザインソイルの活動に参加した卒業生たちからコメントを集めた。このコメントから、国際的な展示会に代表されるハイレベルな目標設定、展示会の場における批評、チームでの活動、そしてミラノでの経験も、彼らにとって大きな学びとなったことが確認できた。

Summary

In order to nurture the creative human resources required by the design industry, we aimed to develop an educational program with a manufacturing cycle that is more practical and highly creative than regular classes, through the Milano Salone exhibition and similar exhibition projects.

Using as a case study the activities of the Kobe Design University Design Soil, which is an initiative to develop human resources who can self-disseminate highly creative designs, we measured the effects through the practice of design activities and exhibition exhibitions.

Due to the influence of COVID-19, it was not possible to exhibit overseas, so I held an exhibition at the university gallery and at the AXIS gallery in Tokyo.

For the exhibition, we collected comments from graduates who participated in the activities of Design Soil. From these comments, we were able to confirm that high-level goal setting represented by international exhibitions, critiques at exhibitions, team activities, and the experience in Milan were a great learning experience for them.

1) 目的と方法

ミラノサローネ(以下、ミラノデザインウィークと表記) 出展や同等の展覧会開催プロジェクトを通して、デザイン業界に求められる創造性豊かな人材を育成するための、通常の授業より実践的で創造性の高いモノづくりのサイクルを持った教育プログラムを開発することを目指し、創造性豊かなデザインを自ら発信できる人材を育成するための取り組みである神戸芸術工科大学デザインソイルの活動をケーススタディとして、デザイン活動や展示会出展の実践を通してその効果を測る。

2) ムテジウス芸術大学との合同プロジェクト

2010年に活動を開始し、2011年から継続的にミラノデザインウィークに出展しているデザインソイルの活動と作品を知ったムテジウス芸術大学(ドイツ・キール)から打診があり、2019年5月に同大学の教員2名と学生10名が本学を訪れ、合同ワークショップを行った。このことをきっかけに、本学のデザインソイルとムテジウス芸術大学が2020年4月のミラノデザインウィークに合同で出展することになった。

神戸とキールには「海」「港」「造船業」など、共通点が多いことから、「Houses by the Seas(海辺の暮らし)」をテーマとして、定期的にオンラインで交流をしながら作品制作を進めていった。

3) Houses by the Seas

デザインソイルでは、神戸の海岸線の港や砂浜などのフィールドワーク、歴史や地理に関する文献調査などを行ってアイデアソースを探し、試作やディスカッションを通してデザインをブラッシュアップしていった。最終的に、海辺の独特の風景を再現したもの、海で使う道具をモチーフにしたもの、砂を活用したものなど、多様な作品を完成させた。(写真1)しかしながら、COVID-19の世界的な流行により、毎年4月に開催されるミラノデザインウィークは最終的に翌年4月に延期(実質的には中止)となってしまう、合同でのミラノデザインウィーク出展は実現しなかった。

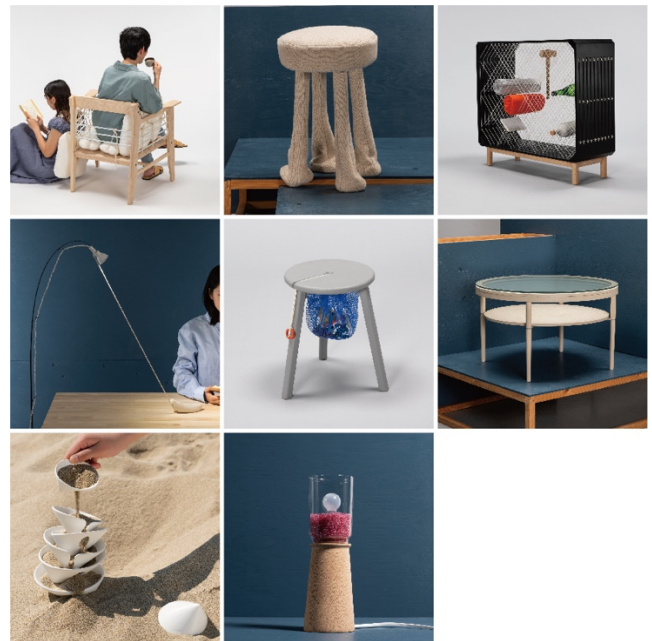


写真1 Houses by the Seasをテーマとした作品

4) セレンディップでの Little Forest 展開催

翌2021年も状況は改善せず、ミラノデザインウィークは延期を繰り返し、最終的に2021年9月に開催されたが、学生を伴って渡航できる状況になく、断念した。

COVID-19の影響で海外だけでなく国内の展示会も中止が相次いだ。展示の機会が無くなってしまうと本研究の根幹である展示会を通じた学びの機会を失うことになるため、学生の学びの機会を確保するために学内ギャラリーで作品展を開催することとした。

2021年7月30日(金)から盆休みを除いて8月22日(日)までの会期で、Houses by the Seasプロジェクトの作品に加えて、これまでのデザインソイルの活動で生まれた作品から主要なものを選抜した大規模な展示会を開催した。(写真2)

外出自粛要請などが影響し、外出が妨げられる状況下での開催であったため、来場者数は少なく、本研究の要件の一つでもある「様々な立場の来場者とリアルなコミュニケーションを取ることができる場で展示・発表する。」ということも満たせなかったが、展示会を通して、求められる作品や展示の質、必要な準備やそれに要する時間、什器をはじめとした展示造物制作等の経験を得たことが、後の作品制作や展示会開催に大きく寄与した。



写真2 ギャラリーセレンディップ Little Forest 展の様子

5) AXIS ギャラリーでの展示会開催

2022年になっても状況は改善されず、2022年のミラノデザインウィークは6月開催となった。引き続き、学生を伴って渡航できる状況になく、出展を断念した。

その状況下で東京・六本木にある日本を代表するデザインギャラリー「AXIS ギャラリー」から打診をいただき、先が見通せない状況で、当初から出展の対象としていた海外での展示会ではなく、デザイン関係者から注目度が高い東京のギャラリーでの開催であれば、デザイン関係者を主とする来場者との質の高いコミュニケーションが可能と判断し、AXIS ギャラリーでの展示会開催を決定した。

6) SIZE_100 (ワンハンドレッド)

これまでのデザインソイルの活動を総括する展示会に合わせて、プロジェクト参加学生たちが新しいテーマのもと作品を制作した。2011年に初めてミラノファニチャーフェアに出展した際に取り組んだ「飛行機の機内持ち込み手荷物サイズにパッキングできる家具」というテーマに現在の状況を加味してアレンジを加えた。COVID-19の影響で増加したトラック物流の規定サイズのひとつである3辺計100cm以下を基準とする「100サイズ」を取り入れ、テーマを「SIZE_100 (ワンハンドレッド)」として、100サイズの段ボール箱にパッキングできる家具をデザイン、制作した。(写真3)



写真3 SIZE_100 コレクションの作品

7) AXIS ギャラリーでの「Harvest」展開催

AXIS ギャラリーでの展示会は「Harvest」と題し、これまでのデザインソイルの活動を総括する内容として構成した。(写真4)

展示会期間中はまだCOVID-19の影響があり、外出することはハードルが高い状況ではあったが、国内外の著名なデザイナー、家具等のメーカーの代表、デザインジャーナリストの方々に来場いただき、デザインを学ぶ他大学の学生も多く、遠くは金沢から本展のために東京まで来てくれた学生もいた。



写真4 AXIS ギャラリー Harvest 展の様子

8) プロジェクトに参加した卒業生のコメント

今回の展示会では、過去の主要な作品の展示と合わせて、デザインソイルの活動に参加した卒業生たちからコメントを集め、現職の仕事の紹介と合わせてパネル化して展示した。（写真5）

そのコメントから、デザインソイルの活動と本研究および関連するこれまでの研究の効果を検証する。



写真5 卒業生のコメントパネルの展示

・デザインに取り組む姿勢

『物事の本質を問う事、粘り強く考える思考力。今となっては一番の武器となりました。』

『努力を積み重ねる楽しさと苦しさを学びました。「デザインの魂は細部に宿る」を実感できて、デザインがさらに楽しく、難しいことだと学びました。』

『何かに一生懸命になることはとても楽しく。 (すごく稚拙な表現かもしれませんが。) 必死に挑戦し続けるのが楽しいことだと感じられるようになったのは、デザインソイルの影響が本当に大きいです。それは今も私の仕事生活の基盤になっています。』

世界的な注目を集める展示会を目標とすることで、必然的に求められるレベルが上がり、自分自身をアップグレードする必要に迫られる。こうした状況に置かれることを通して、粘り強く諦めずにやり抜く姿勢を身につけることができたのではないかな。

・広い視野や多様な視点の獲得

『創作の心得を学んだと思います。着眼点の広げ方、試作の重要性、素材選定、撮影や展示会での構図づくり (印

象付けの方法)、タイムマネジメント、プレス対応、著作権の意義など、挙げだしたら切りがありません。幻覚が見えるまで作品と向き合った時間は私の宝物です』

『「自分の常識も一度疑わなきゃいけないということ」、「行動に出てデザインに向き合ってみると、自分の経験値からはアクセスできなかった思いがけない情報に出会うことができること」、そして「実際に経験して得た情報には説得力があること」を学んだ場所だったと思います。』

『デザインソイルで学んだことは、デザインの幅は思ったより広く、デザインする事は頭で考えるだけではなく、感覚や感性で咀嚼することで何気ないことが良いアイデアにつながるということです。』

『デザインソイルで学んだ事の一つに、「既知の未知化」というものがありました。この内容が、今の職種には活かされています。「これはこう使うもの」と既に世間的に認識されているモノを、違う目線で捉えるという作業です。その作業を通して、自分の中の常識に捉われない頭づくりと言いますか、「もっとこう使えば良くなるんじゃないか」という思考を持てるようになりました。』

『デザインソイルは日常に潜むすてきなモノの見方や優しさ、好奇心を広げて多くの気づきを育んでくれた場所です。』

より高いレベルを求められることで、根本的なところから発想を転換したり、視点を変えることを迫られたりすることになる。この経験を通して、現職でも活用できるクリエイターとしての姿勢を身につけることができたのではないかな。

・高いレベルでの批評

『本プロジェクトに参加し、ミラノサローネに出展、そして世界のレベルを実際に体験したことにより、自身の中で越えなければならない「造形」の基準が大きく変化しました。』

『学生として学ぶ領域と、社会でのデザイン業界との乖離を体現し、その距離感を縮めてくれるような場がデザインソイルでした。今、私がデザインという、抽象的で具体的な領域で生存しているのは、紛れもなくデザインソイル

という活動が始まりました。』

『学生ではなく一人のデザイナーとして評価され、ダメ出しをされた経験は、デザインを仕事にするということよりも一層リアルに描くことができました。』

大学の授業で学んでいるだけでは得られない、プロのデザイナーが受けるような批評にさらされたことが強い刺激になり、成長のきっかけとなったと言える。このような経験は、学内での講評会や学生展などでは味わうことができないものであり、国際的に注目度の高い展示会を目指した結果であると言える。

・チームで活動することの価値

『デザインソイルでは、学年や肩書を越えてフラットな場でデザインについて議論を行う場づくりを重要視していました。卒業後、個人で活動する中でコミュニケーションが自然と生まれるようなオープンイノベティブな環境作りの必要性を感じ、デザインソイルでの経験がクリエイター専用のシェア工房を開設する動機になりました。』

『自分が生み出すデザインの「オリジナリティ」との向き合い方は、メンバーとのディスカッションを通じた作品制作で大きく影響を受けると同時に、今でもデザイナーとして生きていく上での大切な基盤となっています。』

『グループで協力することや、切磋琢磨し合える環境に身を置けたことで、モノづくりの楽しさを学びました。』

『課題に対する視点や角度、アプローチの仕方などは知見として身につけ、今もデザインを考える大きなベースになっています。また、グループ内でディスカッションする機会も多く、自分とは違う考え方や姿勢を共有できたことも良い刺激になりました。』

『活動を通して他のメンバーや先輩方に刺激を受けたり、多様なものの見方や、デザインの楽しさを学んだことは今に活かしているのかなと思います。』

本研究でケーススタディとしているデザインソイルの活動は、個人で作品制作を行うが、ディスカッションをはじめとした「チーム」としての活動を重視している。先輩後輩が互いに刺激し合い、チームの成功に向けて協力して取り組むことが、個人ワークとの大きな違いである。社会

に出ると、デザイナーやクリエイターも様々な形で「チーム」でモノづくりに取り組むことになるが、その状況を学生のうちに経験することができたことも大きいのではないかと考える。

・ミラノでの経験

『世界各地から集まった同世代の人のデザイン思考に触れられたことは、とても刺激になりました。』

『ミラノサローネでは現地へ運ぶためにサイズや重量も考慮し、言語も生活スタイルも異なる地で自分の作品がどうリアクションされるのか、自分の目で見ることができました。』

『ミラノサローネに参加し、街全体がデザイン一色に染まる空気感に圧倒されました。中でも歩いている人が思わず立ち止まる「人が集う場所」に強く魅力を感じた事が、今の職に就いたきっかけです。』

『実際に自身の作品を持ってミラノに行きましたが、世界にはこんなにもたくさん素敵なクリエイションを生み出す人々がいるのかと感銘を受けた時のことを今でも忘れません。』

『現地の人がナイフとフォークでピザを食べていてすごく驚きました。こういった経験をしていなければ、自分の常識だとピザは手で食べるものだと思っていたので、何を使って食べるだろう？とそもそも調べることもすらしないうだろうと思うのです。』

日本にいて大学で学んでいるだけでは想像もつかない、ミラノデザインウィークのような世界最大規模のデザインの展示会を経験すること、さらには、イタリアという日本とは違う生活文化や常識を経験することも、クリエイターとしての成長と、視野を広げる意味で非常に大きな刺激になったことがわかる。

9) まとめ

本研究では、ミラノデザインウィーク出展を軸に活動するデザインソイルをケーススタディとして、通常の授業より実践的で創造性の高いモノづくりと展示会の出展および開催を通じた教育効果を実証すべく進めてきた。

今回集めた、デザインソイルの活動を経験した卒業生のコメントから、国際的な展示会に代表されるハイレベルな目標設定、展示会の場における批評、チームでの活動、そしてミラノでの経験も、彼らにとって大きな学びとなったことが確認できた。