

はじめに

昨今、一般的な書店においてもデザイン技法に関する書籍を目にすることが多くなってきました。これは、一般の人々のデザインへの興味・関心が増してきていることを反映しているのでしょう。しかし、その多くがデザインの専門分野（ビジュアルデザインやプロダクトデザインなど）を対象にしている場合が多く、「基礎デザイン」を対象にしたものはあまり見られないようです。この理由としていろいろ考えられますが、読者が必要性を感じていないとか、内容が身近に感じられないことが挙げられるでしょう。そういう意味では、「基礎デザイン」はいまだ理解しづらい曖昧な状況にあるようです。本書の中では、その曖昧さの原因についても触れながらも、私がこれまでの研究や教育実践を通じて考案した教育方法である「木下メソッド・コンポジションレッスン」について解説します。あわせて、技能を磨いていくことや訓練することの有効性など、その存在意義について述べたいと思います。

本書が対象とするのは、「コンポジションレッスン」の一部分である「平面コンポジション」ですが、これ以外にも「立体」「空間」「映像（動画像）」というバリエーションがあります。二次元を対象とした平面コンポジションは他のコンポジションレッスンの導入部分ですので、まず、平面コンポジションでコンポジションルールや評価項目を把握・理解することで、立体や空間等のコンポジション課題に取り組みやすくなるでしょう。

私自身がこの「コンポジションレッスン」に近い教育に出会ったのは、高校生の時に美術大学の入試の実技試験として取り組んだ「平面構成」や「立体構成」の課題でした。ポスターカラーや油土に塗れながら、時間の経つのも忘れて課題制作に取り組んだことを今でもよく覚えています。その後、美術大学のデザイン系学科に入学して専門教育を受けましたが、そこで構成教育の課題を制作することはありませんでした。そして卒業後、テレビコマーシャルを

主に制作する広告制作会社に入社し、映像コンテンツを対象としたディレクションとデザイン業務に携わりました。そして、大学教員に転職した1992年から自分の研究テーマの一つとして、この「コンポジションレッスン」を選びました。そしてそれ以来、国公立の大学や県立の高等産業技術学校、私立の高等学校の専門の学科やコースで「コンポジションレッスン」の授業実践を行ってきています。

なぜ、この研究テーマを選んだのかと言いますと、デザイン・制作の現場や大学においてデザイン業務に取り組んできた私が、一番純粋に「デザイン技法」に触れられ、専門家として自分のデザイン能力の根幹を成している重要な要因として「コンポジションレッスン」があると実感しているからです。これこそがデザインの基礎教育の要であり、この部分の能力がどの程度備わっているかが、専門的なデザイン作業に大きく影響すると確信しています。そうであればこそ、この教育が受験予備校などで入試実技テストの受験対策用に安易に偏った内容になっていたり、専門の教育機関で形骸化していたりするのではないかと心配しています。また、実際の教育現場で指導内容の曖昧さや講評会での評価の指導者ごとの個人差に接する度に、教育としての不完全な印象を深めていきました。

大学の研究者となつてからは、授業実践と並行してパウハウス関連の資料収集と文献調査のためドイツのワイマール、デッサウ、ベルリンや、スイスのベルンへと赴きました。それらの研究活動の中で見いだされた成果も本書に多く含まれています。最近では、他の教育機関との共同で従来の画材や用具（絵の具や筆）を使用しないで、コンピュータとアプリケーションソフトにより課題制作をする授業にも取り組んでいます。マウスやディスプレイを用いての教育内容に対し学習効果に不安を感じますが、筆による彩色が難しいと感じる学習者に対して取り組みやすくなったり、アイデアのシミュレーションを行いやすくさせたり、筆や絵の具での学習の有効性を実感させているようです。このようにいまだ発展段階にある「木下メソッド・コンポジションレッスン」ですが、今回、テキストを執筆することにより、現在の授業実践を行っている教育内容を外在化させて解説することを試みました。このことが、基礎デザイン教育

に対する新しい視点やその発展に寄与することに少しでも貢献できれば幸いです。

本書で用いている専門用語はその多くが他のデザインの専門書と共通しているため、その解説については他の著作に譲ることとします。また、これらの専門用語に関しては、その多くが諸説を含んでいて明確な定義がなされていない状況にあります。是非、本書や授業体験の中で自ら必要性を感じた上で調べてみてください。

2011年8月

木下武志

木下メソッド・コンポジションレッスン
平面コンポジションの基礎

目 次

はじめに	1
第1章 コンポジションレッスンとは	9
第2章 コンポジションルールと評価項目	17
1. 視覚デザインの原理	17
2. コンポジションルールの設定	22
3. 評価項目の設定	23
4. コンポジションに関する評価項目	23
5. 課題制作上のルールと評価項目	31
第3章 授業方法	33
1. 授業の流れ	33
(1) 出題	33
(2) エスキース	34
(3) エスキースチェック	37
(4) 制作	38
(5) 講評	42
2. 評価方法	43
3. 作業過程のルール	44
4. 画材と用具	45
第4章 実習課題	47
1. 色彩の基礎トレーニング	47
2. 平面コンポジションの基礎	51
おわりに	55
図版出典	58
参考文献	58

木下メソッド・コンポジションレッスン
平面コンポジションの基礎

