

秋田公立美術大学景観デザインの教授として教鞭を振るう渡邊有一氏。G Kインダストリアルデザイン研究所にてデザイン計画に携わってこられた氏が、景観デザイナーとしてまちづくりにかかわられるに至った変遷について伺った。

学び舎G Kでつかんだ

デザインの本質

デザインという言葉をはじめて知ったのは、高校時代、「ポスターデザイン」の公募に応募した時でした。出品した作品を気に入って下さった方がいて、デザインの効果や魅力に目覚めました。大学は武蔵野美術大学基礎デザイン学科に進学しました。正直なところ、記号論、サイバネティクス、トポロジー、論理哲学、表示方法論など、難しい授業が多くなかなか理解できませんでした。でも、少しずつデザインの基礎とは何か？ 私たちは何をデザインすべきなのか？ を考察し行動するための、アプローチであったと、感覚的に捉えられるようになりました。

大学卒業後は、当時、アルバイトをしていたG Kインダストリアルデザイン研究所に入所しました。ここには10年間務めました。様々なことを

学ばせていただきました。

G Kで取り組んだ仕事で印象深かったのは、茨城県笠間市の焼き物を中心としたまちづくり計画の仕事です。外部の都市計画の専門家とプロジェクトを組んで計画を立案しました。ジャンルの異なる専門家がプロジェクトを組んでスタディをする意味を、その時に初めて感得しました。その後、笠間焼の販路開拓事業の一環で、焼き物のコンテストを開くことになりました。応募製品を事前に飲食店とユーザーにヒアリング調査を行い、その結果を公開しました。また、陶芸の専門家による審査会は公開を提言し実行されました。審査員は応募した窯元と市民の前で審査し講評したのです。誰もいないブラックボックスでの審査は良くないと思っていました。良くも悪くも審査を公開

えていました。中小企業大学校では、地方の公務員の方を対象に商品開発の研修を担当していました。彼らが地方に戻ると商品開発の指導的立場となります。そのため、全国から商品開発のノウハウを学びに来ていました。そこで地方の方と接したことで、地方が抱えるさまざまな課題に興味がわき始めました。

当時の働き方のスタイルは、とても気に入っていました。3分の2がデザイナーとして現場に出て、もう3分の1は教育関係の仕事をしていました。非常勤講師として働いていた東北芸術工科大学では、私と私の相棒も同じ大学の非常勤講師をやっていました。しかし、彼が非常勤講師から特任教授として働き出した矢先、すい臓がんを患い急死してしまいました。



渡邊 有一

Yuichi WATANABE

秋田公立美術大学
理事(教育担当)・学長特別補佐・特任教授

www.akibi.ac.jp

することで窯元のモチベーションが上がるはず。そして専門家や飲食店やユーザーの意見が役に立つのかどうかは、応募した窯元自身で考えてもらいました。

マスタープランの設立

デザイナーからデザイン教育への道筋

G Kインダストリアルデザイン研究所で働きだして10年目、友人の芋阪崇二氏とともに有限会社マスタープランを設立しました。商品開発がメインのデザイン事務所です。デザインの一部だけではなく、最初から最後までかわれる仕事をしようと、商品企画とプロダクトのデザインから流通に至るまで、2人で仕事を進めていました。

楽しく仕事をしなければ良いデザインはできない、が相棒との合い言葉。急遽、私が授業を受け持つように依頼され引き受けることにしました。そこから横浜と山形の往復の生活が始まりました。ところが、機を同じくして中小企業大学校で知り合った秋田公立美術工芸短期大学の方から連絡が届きました。そこには「日本で一番小さい美術大学を日本で一番面白い大学に一緒にしましょう」と口説かれ、東北芸術工科大学は1年だけ務め、秋田公立美術工芸短期大学に務めることとなりました。

『感動事典』の授業は
オロオロ・ドキドキする時間
デザインの本質に迫る

2006年から秋田公立美術工芸短期大学で働き始めました。担当していたのはデザイン計画系の授業

■わたなべ ゆういち プロフィール

秋田公立美術大学
理事(教育担当)・学長特別補佐・特任教授

略歴

1949年岩手県盛岡市生まれ。武蔵野美術大学基礎デザイン学科卒業、GKインダストリアルデザイン研究所の計画部門に所属し約10年勤務し、有限会社マスタープラン(学阪崇二と共同経営・各自代表)を設立。現在、秋田公立美術大学教授を務める。

受賞歴等

1988 通産省Gマーク部門別大賞
(イトーキ・オフィス家具 KARE)

1990 西ドイツ DESIGN PLUS賞
(内田洋行・机上用品 NOS シリーズ)

1995 通産省Gマーク家具インテリア部門賞
(東京三都屋・台シリーズ PROJECTCANDY)

いずれも商品企画や調査企画、VI計画、商品カタログの編集企画やデザインを担当(プロダクトデザイン担当は学阪崇二)

デザイン教育やまちづくりに関する主な研究

*研究報告:絵に描いた高齢化社会～趣味仕様のまち～

*小論文:アートとデザインの関係

*地図論:デザインをサポートする地図(マッピング)の研究

*デザイン演習論1:ワン・ツー・ワンデザイン

*デザイン演習論2:教えない授業の研究

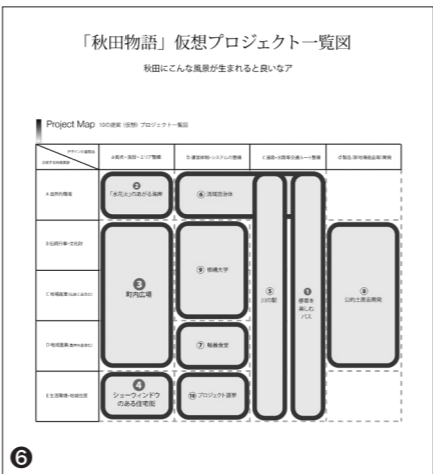
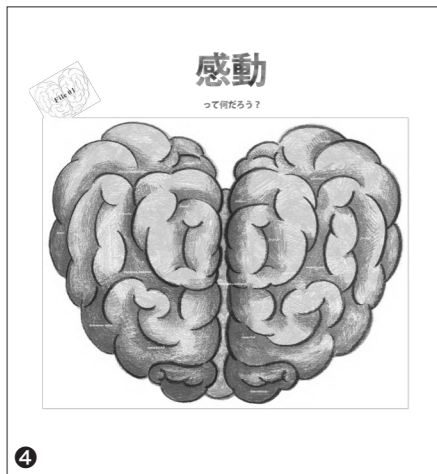
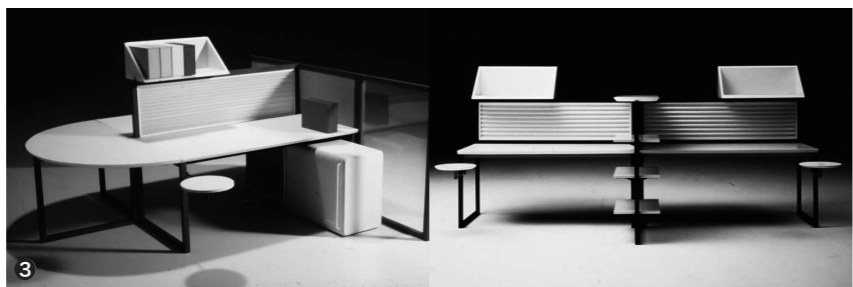
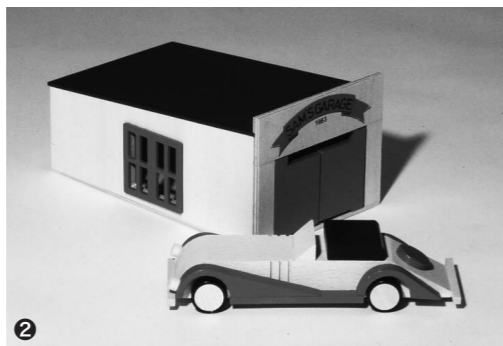
*デザイン演習論3:地方大学における商品計画系授業の体系

*秋田の公的土産品研究

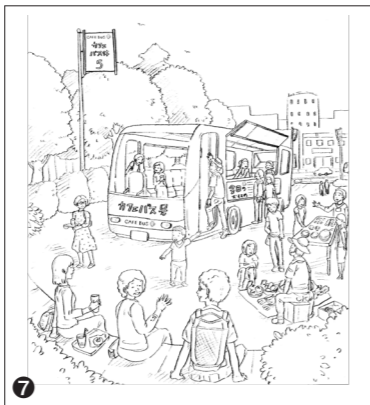
*物語表現による地域活性化のプロジェクト研究

*小論文:回遊型・多極市街地デザインの考え方

共感こそがデザインの本質
『感動事典』が作り出す未来人材の姿



- ① 笠間市産業と観光(焼き物)のまちづくり計画
「笠間工芸村建設・運営基本計画」の紹介用パンフレットの一部(GK)
都市計画設計研究所とGKインダストリアルデザイン研究所の共同プロジェクト
©茨城県・笠間市
- ② 家具メーカーの端材を利用した男児むけ玩具「ガレージパラダイスシリーズ」のひとつ
好評のため女児むけ玩具「ごっこシリーズ」も続けて商品化(マスタープラン)
©アコテ・ジンナイ
- ③ クリエイティブ系オフィスを主対象としたシステム家具「KAREシリーズ」(マスタープラン)
通産省Gマーク・オフィス店舗部門大賞(写真はペーパーモック)
©イトーキ
- ④ 授業成果『感動事典』の分析研究1(秋田公立美術工芸短期大学)
学生がモノゴトに感動する要因を、感動時の感嘆符に着目して分析した研究成果の一部
自主研究(感動研究)
- ⑤ 授業成果『感動事典』の分析研究2(秋田公立美術工芸短期大学)
学生が感動時に「かわいいっ!」と発する要因について分析した研究成果の一部
自主研究(感動研究)
- ⑥ まちづくりに関する仮想プロジェクトの一覧図(秋田公立美術大学)
仮想プロジェクトの相互関係・意味を検討する図
自主研究(提案が実現した状況表現・物語表現)
- ⑦ 地域内回遊と交流を促す「停車を楽しむバス」プロジェクトのイメージ(秋田公立美術大学)
自主研究(地方の路線バス活性化)
- ⑧ 市街地に住む人的資源を活かした新市場場産品「本目綱によるペンダント型花器」(秋田公立美術大学)
自主研究(市街地商品開発)



です。複数担当していた授業(演習)に共通するのは、教員から学生に課題を与えないことです。何をデザインすべきか、したいのか、それを学生が自分自身で考えることに私が担当するデザイン教育の意味がある、と思つたのです。誤解を恐れずに言えば、できるだけ教えない授業が一つくらいあつてもいいと思つていました。その授業では90分15回の時間を使って、『感動事典』作りを行っています。それは一人ひとりが感動したことを書き留めておくものです。デザインは、周りの人に共感していただくことが必要です。すると、人がいったいどのようなことで感動するのかを知ることが重要になってきます。感動の大きさは別にして、心を揺り動かす物事を知ることが大切になります。だから、まず始めに、学生自身の感動体験を、丁寧に扱うこと自体を授業としました。授業の冒頭では、自分の感動体験を自分で使い捨てにするような人間には共感を生むデザインはできない、と学生に言い切っています。この授業では、宿題として1週間の間で感動したことをA4用紙1枚にまとめてくることを課しています。すると、学生は感動について考え、町に出たり、図書館に通つたりします。

感動体験するために、まずは感動探検から始めなければなりません。そしてこれは感動と言えるのだろうか、などと思考をめぐらせます。このような体験が大事だと思つています。授業条件としては、自然現象、料理から伝統行事・イベントを含む、10ジャンルを感動探検の対象としています。学生が好きなジャンルだけの探検は認めません。例えばイラストを学びたくて入学した学生に対して、イラストばかりではなく、建築やプロダクトなど視野を広げて感動探検してもらおうようにしています。それは勝手に自分で興味の世界を狭めてはいけないということです。学生には、まだまだ多くの可能性が眠っているはずで、自分の好きなことだけに凝り固まらないようにしてもらいたいのです。そして授業では、3人くらいをグループにして感動したことを意見交換します。それを数回繰り返し、最後に1冊に束ねて『感動事典』が完成します。表紙に続くまえがきでは、『感動事典』とは何なのかを自分の言葉で書かせ、あとがきも加えてもらいます。

あとがきには、視野が広がった、自分のアンテナの感度が上がった気がする、感動体験を粗末に扱つてきてモッタイないことをした、『感動事典』の作成はこれからも続けたい、などと毎年書き記されています。これは必ず学生たちみんなの宝物になると思つています。秋田公立美術工芸短期大学が4年制の大学となるのを機に、所属する専攻が専門だった商品開発から景観デザインとなりました。短大から4年制大学に変わりましたが、私が担当する授業のスタンスは変わりません。相変わらず私から学生に課題は出しません。課題を出さないと、学生はオロオロします。自分で自分のデザイン課題を設定するまで、1カ月以上かかったりします。すぐに誰かが教えてくれて、インターネットでもすぐに知りたい情報が手に入る時代だからこそ、オロオロ・ウロウロする時間が必要だと思つています。私にとつては未経験の景観デザインですが、商品開発とおおに関係がある、と強く感じています。これは学生にも自分にも強く言い聞かせていることです。「チャージングな商品は、チャージングな景観を生む」と。結局、学生のいろいろな感動体験そのものが、教員の役割を果たすのです。