

DeComposE


Design Composition Envisioning


本演習のテーマは、デザインされたモノや機構の面白さや美しさの解明、表出および伝達と、それを題材にした触発するミュージアム体験の創出である。モノの機構を調べる際には、そのモノを実際に触ってみることで機能や振る舞いを理解し、モノを分解しその内部の構造を調査することでその機能や振る舞いを生み出す機構を理解する。そのモノが生産、使用されていた時代を探ることでそのモノを取り巻く人々の生活におけるモノの役割や価値といったことを調査し想像することができる。


本演習を通した学習の狙いは二つである。

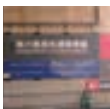
第一は、デザインされたモノを分解し、機構の分析と役割の調査を行い、理解しつづけることを表現しながら、そのアーティファクトをデザインしていた人が見ていたであろう世界を再体験し、そのモノのデザインがなぜそうなっているのかを理解することで、デザイナーテラシーを獲得することである。第二の狙いは、自分たちが面白い、美しい、興味深いと思ったところを、効果的に伝えるようなミュージアム体験の展示をデザインすることである。

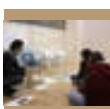
演習の前半では、デザインされたモノやコトに対して抱く面白さや、ワクワクする感覚、その美しさに対する畏敬といった感覚に気づき、それを言葉や画像として表現し人に伝えることを実践した。

1  自分たちが面白い、ワクワクする、お気に入りだと思っている、モノや場所を各自で持ち寄り、それを言葉で他のメンバーに説明した。理由や背景を説明しながら、面白さや美しさを自分が感じている要因というものを言葉として外在化した。


2  次に、石油ポンプや鉛筆削り、ワインオープナーやタッカーといった単純なモノを分解し、その機構を調査した。わかったことを各自でポスターとして表現し、他者に説明するというを試みた。日常目にするモノの、極めて当たり前と思われていたことが、わざわざそうように作られていることに気づいたり、単純な機構でもそれを紙の上に表現することの難しさを体験することが出来た。


3  言葉による説明が、どのように受け取られるか、その広がりや意外性を体験することを目的とした、「妄想日本料理」というテレビ番組から着想を得たクイズ作成を行った。自分の文化に依存したモノを二つとりあげ、それぞれ、その名前とそれに關するヒントを三つ作って、他のメンバーがそれを想像して絵を描くという演習課題を行った。自分が出したクイズに対して、おもいがけない回答が得られるという体験を通して、狙った通りに伝えることの難しさと、意外性の面白さといったことの存在を体験した。

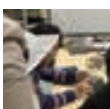
4  自分の好きなミュージアムをそれぞれ実際に訪問し、面白かった点、嫌だなと思った点を各自でレポートすることによって、ミュージアムにおける展示体験をデザインされたものとして捉える課題を行った。来館者の視点から、混乱するところや、ミュージアム側の人が恐らく意図していなかったであろう点を面白く体験したいところの発見があった。


5  中間発表に備えて、それまでに自分たちが演習において実施してきたことを紙に出して印刷し、床に並べて全体を俯瞰するというを試みた。時系列に並べ直し、それを時間が流れるように輪にして並べてみることで、時間に沿った体験の提示、という表現方法を創り出すことが出来た。これを輪に沿ってムービーとして撮影し、中間発表時の素材として利用した。


演習の後半では、古いアーティファクトとして、1951-54年に生産されていたと考えられる「Resulta BS-7」というドイツ製の加算機 (Maschinen und Werkzeugfabrik Paul Bruening 社製) をとりあげ、これについての展示を作った。

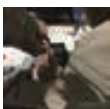
1  Resulta BS-7を外側から観察し、スケッチを行った。スケッチという行為を通して、じっくりと見ることが促されることになる。途中まで行った他者のスケッチの続きを自分が引き受けるとことを通して、注意を払っている点や、気になっている点の違いについての体験を行った。


2  その後、Resulta BS-7について、不思議だなと思うこと、聞いてみたいこと、知りたいと思うことを、時間を区切りひとり15個質問文を書き出した。全員の数十個の質問について、各自が宿題として、ウェブページや図書館で調査を行った。

3  Resulta BS-7を実際に使ってみながら加算や減算、掛算の仕方を調べた。ドイツ語による古いマニュアルを発見してきて、それも参考にしながら、使い方を解明した。使い方の記録の素材として、ムービーでその使用法を記録した。使い方の手順を文章として書き出した。

4  その時点までに Resulta BS-7について調べてわかってきたことを、すべて紙に印刷し、出来るだけ小さなトピックとしてバラバラにして、机の上に並べた。プロジェクトのメンバーが、ひとり10票を手持ちとして、自分が面白いと思うものに投票した。

5  投票数の多いトピックの中から、展示としてとりあげるトピックを決めた。パネルの基本的なレイアウトを2パターン決め、レイアウトの要素となる画像やテキストを作成し、展示用パネルを作成した。

6  Resulta BS-7を分解した。分解の手順をムービーとして記録した。パーツ毎に整理し、真空パックとして展示出来るように部品を並べた。

7  展示会場となる場所にパネルを展示し、Resulta BS-7のパーツと共に展示を行った。

アーティファクトの 精査・表象・伝達による 触発するミュージアム体験の創出



Examining, Representing and Communicating Treasurable Artifacts for Designing Inspiring Museum Experience



2015.1.29 (木) - 3.1 (日)

10:00-18:00

京都大学 吉田キャンパス デザインファブリケーション拠点

京都大学デザイン学大学院連携プログラム 2014年度後期 FBL/PBL プロジェクト

Collaborative Graduate Program in Design, Kyoto University
2014 Second Semester, Field-Based Learning/Project-Based Learning Project

プロジェクトメンバー:

アンベア ピクスマン モンディエラー (情報学研究所)
カミューミア (工学研究所)
寺川 達郎 (工学研究所)

講師:

中小路 久美代 (京都大学)
白石 昇一 (京都大学)
松井 啓之 (京都大学)

外部協力者:

山本 裕 (東京大学)
川崎 裕夫 (はこだて未来大学)
木村 健一 (はこだて未来大学)

Project Members:

Camille Milliat (Graduate School of Engineering)
Pituxcoosavarn Mondheera, Ampere (Graduate School of Informatics)
Tatsuro Terakawa (Graduate School of Engineering)

Instructors:

Kumijo Nakakoji (Kyoto University)
Kouchi Shiraishi (Kyoto University)
Hiroyuki Matsui (Kyoto University)

External Advisors:

Yasuhiro Yamamoto (University of Tokyo)
Toshio Kawashima (Future University Hakodate)
Ken-ichi Kimura (Future University Hakodate)

