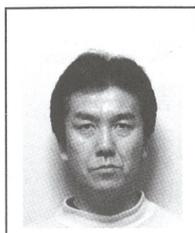


## ディスプレイデザイン

メタデータ	言語: ja 出版者: 静岡大学教育学部 公開日: 2013-04-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 伊藤, 文彦 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10297/7152">http://hdl.handle.net/10297/7152</a>

## ディスプレイデザイン



所属：教育学部 氏名：伊藤文彦  
連絡先(電話・ファックス)：054-238-4656  
メールアドレス：effitou@ipc.shizuoka.ac.jp  
ホームページ：

### 【キーワード】

デザインプロセス ディ스플레이デザイン グラフィックデザイン

### 1) 研究の背景と目的

本プロジェクトは、静岡県内で美術・デザインを専攻する学生達と株式会社メガネトップとのコラボレーション企画による『ショーウィンドウディスプレイデザイン』に関する産学協働プロジェクトである。すでに平成15年度から実施され、今年度で4回目を迎えた。昨年度までの実績は企業側においても企業イメージアップに貢献し、大学側においても実践的な教育効果が高かったものと評価され、平成18年度についても継続実施された。

地域社会のニーズに応えるデザイン活動を実践することでデザインの実践的能力を養い、研究的側面ではディスプレイデザイン手法の構造化をすることを目的とした。

### 2) 研究の概要

2006年6月 企業と静岡県内の美術系学生とのコラボレーションによるディスプレイデザイン制作の目標と方向性の確認。(デザインテーマに関する確認と承諾、各参加校の担当期間の決定)

2006年8月~9月

美術教育講座の授業「デザイン実験1」において、昨年度までの事例をもとにディスプレイデザインの評価。それらの評価を含めながら、大学院生を中心とした研究室ゼミにおいて具体的な実施デザイン案を策定。

2006年9月~10月

プロジェクト代表者及び大学院生5名を中心に、ディスプレイデザインの制作。

2006年11月~2007年2月

ディスプレイデザインの展示(2006年11月9日~2007年2月14日)  
静岡市葵区伝馬町トップセンタービル前ショーケースにディスプレイを展示。  
作品タイトル「Memory Forest 記憶の森」

2007年1月~2月

今回のディスプレイデザインプロセスのまとめ及び過去4作品の総括を通じたディスプレイデザイン手法の提案(冊子『ショーウィンドウディスプレイデザインプロジェクト2006』)

◎研究段階…(着想・基礎・応用・開発・**実践**)

□企業側のメリット

1. 地域に開かれた企業としてのイメージアップを実現できる。  
(ex.ショーケースに「企業名〇〇〇&学生コラボレーションステージ」のネーミング表示でPR)
2. 低予算で制作することができる。  
(材料費のみで受注するため、プロに発注する場合に比べて大幅に低予算で実現可能)
3. 各種メディアへの露出度が高く幅広いPR活動をすることができる。

過去4回(2003~2006年度の実績)

新聞・TV: 静岡新聞(第1~4回)、NHK静岡(第3回)、静岡朝日テレビ(第1~3回)、テレビ静岡(第1~4回)、第一テレビ(第1~3回)、SBS静岡放送(第1~2回)

Web : JDN(ジャパンデザインネットワーク)HP(第3~4回)、静岡大学HP(第1~3回)

冊子 : 「ショーウィンドウディスプレイデザイン2003・2006」(第1~4回)伊藤研究室  
「平成16.17年度大学活性化支援経費 プロジェクト報告」静岡大学教育学部  
「年鑑日本の空間デザイン2007」六耀社(第3回)ディスプレイデザイン賞2006  
入選作として掲載

□学生側のメリット

1. 社会的な発表の場と機会を与えてもらうことでデザイン制作と評価に関する実践的能力が身につけられる。
2. 作品の規模が大きく、完成度も高いため、ポートフォリオ(個人作品集)に納められる業績として、就職活動に有効に利用することができる。(第1回から第3回までのチームリーダーはスペースデザイン業界大手企業に就職・内定)
3. デザインプロセスをまとめた報告書は、次年度にデザイン授業のテキストとして実践的に有効な活用ができる。

**4) 応用、具体的な実践の可能性**

本プロジェクトのデザイン対象はショーウィンドウディスプレイであったが、最も大きな成果というものは、ディスプレイ作品自体にあるのではなく、冊子『ショーウィンドウディスプレイデザイン2006』にまとめられたデザインプロセスそのものにある。そこでは、

1. テーマに基づいたイメージの具体化の発想方法
2. 二次元のコンピュータグラフィクスから実材料を使用した手作業による三次元化の技法
3. すべてのデザインプロセスを、テキスト、写真、スケッチ、図面等でわかりやすく、美しくパンフレットにまとめるDTPの技法

以上のように多岐にわたる成果を含んでいるため、ディスプレイデザインといった狭い対象に限らず、以下のような幅広い分野とのコラボレーションの可能性を含んでいる。

1. プライベートからパブリックにいたるまでスペースデザイン全般の基本イメージ設計
2. パッケージやサイン、おもちゃ・教材などの開発
3. ポスターや各種パンフレット類のグラフィックデザイン

## 「ショーウィンドウディスプレイデザインプロジェクト 2006」について

本プロジェクトは 2003 年度から実施され、今年度で 4 年目を迎えた産学協同プロジェクトである。移り変わりの激しい商業空間を対象にしたプロジェクトにあつて、こうした継続性が維持できているのは、企業及び大学（学生）双方にメリットがあることを示していることに他ならない。

こうした継続プロジェクトに、より研究的な価値を付加するために、2005 年度については附属静岡中学校の協力を得て「ディスプレイの鑑賞と評価に関する調査」を行い、今後の鑑賞教育のあり方を展望した。今年度は、より制作者サイドに有効なデザイン手法をモデル化するために、これまでの 4 作品を比較検討することから、ディスプレイデザインプロセス (DDP) を顕在化した。さらにそれらを集約することで継続研究の中間段階としてディスプレイデザインメソッド (DDM) のモデル化を試みた。

右頁のマップは、4 作品の制作段階を比較したディスプレイデザインのプロセス (DDP) である。

1. メインテーマ設定 「視覚、見ること」 企業サイドからの提案
2. メインモチーフ設定 目、虹、波、樹などイメージや比喩的意味の広がりがあるもの
3. 創作コンセプト立案 メインテーマとメインモチーフから構築
4. 場面設定 連結、変換、循環、変遷などディスプレイデザイン特有のプロセス
5. サブモチーフ設定 場面設定をより効果的に演出できるモチーフの付加
6. デザイン展開  
スケッチ等によるデザイン展開
  - 形態レベル 具象、抽象度のバランス
  - 視線 鑑賞者の視線を誘導する造形配置
  - デザインエレメント 幾何学形態や具象物の選択と造形処理
  - レイヤー 奥行きや立体感を表現するための層の構成
  - 色彩計画 コンセプトを効果的に表す色彩計画
7. 評価 総括的評価 伝達コンセプトの設定 タイトルの設定

以上のようにデザインプロセスの諸段階を抽出することができた。この中で、ディスプレイデザインのプロセスとして特徴的な点は以下のようなものである。

1. 「創作コンセプト立案」にあたっては、言語的なコンセプトが先行するのではなく、前もって仮設定した視覚的な「メインモチーフ」からメタファーされる概念が元になるケースが多い。
2. 「場面設定」はディスプレイデザインに特徴的に挿入されるプロセスで、これにより全体イメージや全体構成、「サブモチーフ」の設定など視覚的に訴求効果が期待される部分の全体像を計画することができる。
3. 「デザイン展開」における「レイヤー」の構成は、正面からの見えが中心となるディスプレイデザインにおいて効果的に立体感を演出することができる。
4. 「評価」段階において、「創作コンセプト」はより一般への訴求効果が期待される「伝達コンセプト」へと展開される。「タイトル」の最終決定もこの段階に行われる。

このようなデザインプロセスモデル及びデザイン手法モデルは、さらに今後プロジェクトを継続する中で補強され、より一般的なデザイン手法へと発展が期待される成果が得られた。

