

# マルチメディア表現1(b) 実践報告

## 伝えるデザインの実践

大 谷 安 宏

### I. はじめに

#### ●授業のアイデア

「伝えるデザイン」をテーマとして、表現手法の学びと実践をおこなうものである。「伝えるデザイン」について、表現するという視点で考え、自らの気付きを表現に結びつけるプロセスを経験する実習形式の授業である。デザイン制作にはコンピュータおよびインターネット環境、Adobe Illustrator、Photoshopを利用する。

本授業で扱うデザインは、商業製品、純芸術、メディアアートなど、幅広いジャンルを取り扱う。「どこにでもある」、「身近に存在する」デザインとして画像、文字、映像、動画についてデザインを分析し、アイデアの実践を実習形式でおこなうものである。学生にとっては、「興味があるもの」、「なんとなく知っていたもの」、「全く知らなかったもの」など、既知のものから未知数なものまでバリエーションをもたせる。

具体的な実習のテーマは、身近なものからの引用を用いることで、デザインは「特殊なもの」、「難しいもの」という感覚から、「自分にもできる」、「自分の感性で表現できる」ことに興味を向けるきっかけに繋がると考える。

#### ●評価について

本授業の到達目標は、「デザインをキーワードにメディア表現の関係性をとらえ、表現手法や効果について客観的かつ具体的に説明ができる」こととした。なお、制作物を評価するにあたり、実習におけるキーワードを示し、評価ポイントについて提示をおこなった。

#### ●実習キーワード

##### 「調査・驚き」

生活密着、愛用品、好きなもの、興味をもっているもの。どんなふうになっているのか、興味を持ってあらためて見てみよう。改めて意識すると、「これは！」という気付きがあるかもしれない。

### 「ユーモア」

インスパイヤー、もじり、引用、毒舌、たのしさ、スピード感。おもいついたこと！を実行する起爆剤。

### 「オリジナル」

学生自身がオリジナルと感ずることと、教員側が感ずるオリジナリティにはギャップがある。デザインに関して、オリジナル性とはなにか、あらためて考えてみよう。

### 「コンセプチュアル」

組み立てる、仕組みをつくる。なんとなくやってみる手法以外にも、目的に向かってどのように組み立てるのか、アイデアの破片を組み立てて表現の仕組みを作ってみる。考えてつくる世界もある。

### 「アート」

アーティスト目線を知る。アーティストとは自分自身でもある。自分の表現したいことを自分のやりかたで表現してみよう。自分の世界観はどのように表現したら伝えられるのか……考えてみる。

### 「批判的読解」

好き、嫌い、わかんない、すごいらしい、というような感想文的解釈ではなく、論理的にとらえてみよう。仕組みを読み取る力、未知のものに向かう姿勢、感ずる力を知ろう。

## Ⅱ. 制作テーマと実習解説

### 1. 「額縁の中の風船と星」

Adobe Illustratorを利用したイラスト作成。Illustrator独自のツールの使用方法、色付けの方法を学ぶ。1つの平面に複数の図形を配置し、画面を構成する。図形には風船、星を用いることと指定し、全員が同様のイメージを共有しする。デザインのポイントは、①距離感、②配置のバランス、③色や大きさによる温度の表現、④風船の動きを伝える線による表現、の4点とした。

#### 実習考察

使い方を理解するための課題という側面では、積極的な取り組み姿勢が見られた。風船、星というイメージの共有により、同じようなデザインに仕上がった。風船の動きを伝えるための「線」による表現について、具体的なイメージをつかむまでにいたらないケースも見られた。

### 2. 「どうぶつ」

Adobe Illustratorを利用したイラストの作成。ベジエ、線、図形造形によるオブジェクトの作成、イラスト描画をおこなう。デザインのポイントは、①平面上のデザイン配置、②画像の力学による配置の裏付けを学ぶ、の2点とした。

## 実習考察

9種類の動物の中から、任意の数の動物を描くことについては、自由に描き、色付けをおこなうことができた。線を描き、円、四角などの図形を重ね、組み合わせ、合体、切り抜きにより、意図した形に造形する手法については、結果がみえにくいこともあり、試行錯誤が見られた。力学に裏付けされた複数のオブジェクトの配置については、個性が際立つものが見られた。自分の感性でデザインするという考え方に基づいて、自分自身に向き合っているという傾向だともわれる。

### 3. 「形のあるもの」

形のあるものを描く。現実には存在するオブジェクトの形を読み取り、そのイメージで描く。デザインのポイントは、①リアリズムではなく、自分自身が感じたイメージで描くこと、②奥行きを意識した立体的な空間配置とした。複数のオブジェクトにより構成された空間に、時間的経過、季節の要素を加えること。時系列のある物語性に配慮したデザインの実習である。

## 実習考察

ストーリー性のある1枚のデザイン画に仕上げるためには、何を描くのか、描いたオブジェクトをどのように配置するのか、さらにすべてに理由があるという前提で、制作物とともに説明を求めた。授業の最初に、画像の力学、配置の力学について講義し、中心点、オブジェクトの整列に関する力学への理解をうながした。これにより、配置の論理的試行錯誤をおこなう傾向が見られた。

### 4. 「ぬりえ」

A4用紙に鉛筆・消しゴムを用いて、手書きのイラスト作成。イラストはスキャナーを利用してデジタル化を実施する。制作のポイントは、①デジタル化を前提としたアナログ（手書き）手法を適切に理解し実施、②アナログデータのトレース、線のデジタル変換とした。手書きデータを自在に扱うためのプロセスを理解し、デザインに応用するための実習である。

## 実習考察

「ぬりえ」を題材としたため、手書きイラストの作成もイメージしやすいものとなった。ただし、所有する筆記用具には太い線を描くことに適さないものが多くみられ、結果的にデジタル化したあとの処理に時間がかかるケースがみられた。また、ノートも同様に罫線があるものが大半であった。今後はデジタル化に即した描きの手法を適切におこなうために、事前に特定の筆記用具について案内を出すことが必要である。これらの問題点を除いて、イラストのトレース、色付けの処理については問題なく実施された。

## 5. 「似顔絵ポップアート」

アンディー・ウォーホルの作品を参考にしたポップアートの手法によるアート作品制作。学生自身の自画撮り（クローズアップ）をパソコンに取り込み、トレースをおこない、さらに色付けと編集を実施。制作のポイントは、①アートの手法を知るために、調査・考察をおこなう、②アンディー・ウォーホル作品から読み取れる意味と時代性を知る、③ウォーホルの手法を応用し自作品を感性させることとした。

### 実習考察

アートの意味さえも変革したポップアートの手法に触れ、その本質を知ること、自らの感性に響くものがみつければ、という目的意識で実施。色違いに並べたポスターデザインは、現在ではステレオタイプな手法としてさまざま目にすることもあるが、その本質的な意味と表現目的の理解へとつながるか否か、興味深い取り組みとなった。実際には、学生個人のアートへの興味の幅も異なるため、一概に読み取れなかった。また、アート＝難しい、前衛＝わからない という固定観念が障壁となるケースも見られた。

## 6. 「とにかく明るいコラージュ」

画像の切り抜き、色調補正、合成によるコラージュ制作。スマホアプリでも手軽に利用できるものが数多くあり、手法としては一般的に浸透している。制作のポイントは、①身近なデバイス、アプリなど利用し、②切り抜き、③画像補正、④色調補正をおこなう。また、過去の作品を参照し、⑤コラージュ制作におけるデザイン・コンセプト、バリエーションを知る。

### 実習解説

与えられたテーマを解釈し、画面を構成する画像オブジェクトを収集。平面上にコラージュする。コラージュによって新たな意味を導くこと。それが作品全体の大きな主軸となる。画像編集、ブラシ加工によりデザイン全体の統一感を演出し、異なる質感をもった素材を組み合わせ、別の世界を創造する。統一感のあるデザインのなかに、どのように違和感を演出することができるのかという点が重要なテーマである。当初は、切り抜いた画像を並べるだけといった作品が多く、事例による解説を繰り返しながら、試行錯誤を繰り返すこととなった。

## 7. 「好きなものデザイン」

Adobe Illustrator、Photoshopを利用した誌面デザインの実践。グリッドを利用したデザイン構成の手法を学ぶ。新聞、雑誌などに用いられるグリッドによる平面構成の手法。整然とした配置となるため、自由度の低いレイアウト構成のなかで、「見やすさ」、「伝えやすさ」を実践する。デザインの素材には、普段使用しているもの、好きな物といった愛着のあるものを指定。制作のポイントは、①素材の撮影、②画像編集、③レイアウト、④見やすさ、⑤伝わりやすさとした。素材をグリッドに沿って配置し、ランダムに並ぶよう

な印象を与えながら、すきな度合いを優先順位で表現する。

#### 実習解説

グリッドで仕切られたマス目をどのように埋めるのか、読者の目線の動き、キャッチーな色使いなど、デザイン上考察すべき項目があり、素材づくりから、デザイン構成まで、過去の実習を経て、トータルな課題と位置づける。身近なもの、常に携帯しているもの、すきなものについて、画像を収集。スマホで撮影したデータを利用して、アイテムごとにナンバリング、解説を記述する。読み手に興味をもたせることを目的としたデザインに仕上げる。自己紹介として、自分の画像を載せることとした。自画像については拒否感がある場合には、イラストで代替した。最終形をイメージできるように、紙面全体のデザインを複数バージョンで並行して作成するといったケースもみられた。

### 8. 「ベリー・ショート・アニメーション」

パラバラ漫画の原理を用いたアニメーションの作成。アニメーションに用いるのは、線、画像、文字。起承転結のある物語を表現する。制作のポイントは、①動画の仕組みを理解し、②コマ単位の感覚を身につける、③時間軸にそったストーリー構成とした。

#### 実習解説

Adobe Photoshopのアニメーション機能を利用して作成する。1秒間に動かすコマ数は任意だが、スムーズな動作、スムーズでない動作、動きのスピードによって得られる効果に配慮すること。さらに、見る側に配慮して、オチがある話として、意外性やおもしろさを備えたストーリー展開があること。これらは、絵コンテシートを利用し、制作前にイメージ画を作成する準備を経て、実際の制作をおこなった。並行して、ストーリーのつくりかた、物語の構造について紹介しながらの制作となった。現実のカメラアングルではありえない、構図を実現するアニメーション特有の表現を盛り込むケースもみられた。

## Ⅲ. まとめ

この授業は、制作者が主体的になにかを伝えるために、デザインという手法をとおして思考を巡らし、実践する性質のものである。履修生は、パソコンやツールの操作に関するスキルも、向き合い方も様々である。そのため、ひとりひとりお話を聞く、というやり方で授業を進めている。取り組みに対して、やろうとしているけどできない、やり方がわからない、調べ方がわからない、漠然としているといった制作に向き合った際に起こる「壁」のようなものに、履修生が嫌になったり諦めたりすることを防ぎたいという気持ちからでもある。評価のガイドラインに、オリジナリティを評価する・独自性・個性が大切というポイントをあげているため、「自分らしいこと」「自分らしい表現」に取り組んだ経験が少ない場合には、なおさら、難しく感じる場合があり、前向きな気持ちで表現行為に取り組む実践方法というものを考えてきた。

制作ごとに、テーマを提示しやり方や考えかたを示している。あらかじめ示された完成形に向けて制作するというやり方ではないため、制作に向かう時間、テーマの解釈などそれぞれ異なる場合が多く見られる。成果物としての作品もそれぞれ個性的であり、こちら側から過剰な解釈を勝手に与えることはできないが、独自の輝きがあり、新たな創造のキッカケ、なにかの発見につながってほしいと感じるものばかりである。

なにかを探して、ずっとスマホを眺めている場合に、ヒントになるような関連した事例を紹介しても、それがあまりにも安易で、こちら側の想像をはるかに超えた想像を感じることにすらあった。取り組みの経過の中で、ひとりひとりが固有の表現につながる感覚的なものとして、美しい・醜い、バランスが良い・悪いという自分の感じ方の発見が、デザインという形になって現れてきた予兆のように感じた。

「表現」ということは、他人と違ってしていることについて、恐れることなく、かけがえのない自分の感性と向き合うことであり、さらに、世界にひとつしかないものは、教室の内・外にも無数に存在することを実感する。

#### 15回の授業を終えて。授業内アンケートから抜粋（原文のまま）

以下は、全授業を終えて履修生に依頼したアンケートからの引用である。このアンケートは、任意提出であり、匿名を前提としたものであること、本実践報告への引用掲載、授業改善の目的で使用することを説明し、合意のもとで実施したものである。

- Illustration、Photoshopを使ってみたい！という思いからこの授業を受講させてもらいました。思っていたよりもゆめく、自分が好きなように作品を作れるというのは（いい意味で）授業っぽくなく気楽に楽しむことができました。個人的に、自分から新しいものを生み出すことが苦手なため大きなテーマを渡されてから作業に取り掛かるまでに、どのようなものを作ろうかと悩むことが多かったです。
- 先生の授業は、普段絵を描くのがとても苦手で、そういったデザインセンスのない私でも楽しんで受けることができました。他者にわかりやすく伝えるということは、何事においても重要だと思うので、とてもよく共感できました。
- 何よりもオリジナル自分の世界を表現するのがすごく楽しくていい時間だと思いました。何か学問だけではなく違う意味の勉強もできたと思います。
- 途中から作品の制作が追いつかなくなり焦っていましたが、「時間をかけてくれたほうがいい」という言葉に救われました。基本的にどの授業でも感想などを書くのが遅くテストも最後まで書いているタイプで、中学高校と悩みのひとつでしたが、自分のペースでいいのだなというのを今更ながら思い出させてもらえた授業でした。
- 初めてイラストレーターとフォトショップに触れましたが、楽しかったです。先生にわからないところを質問すればすぐに教えてくれたので初心者の方でも扱うことができました。
- パソコンを使ってデザインを作成するということは私にとって初めての体験でした。

この授業ではルールや条件に縛られることなく、自由な考え、発想でデザインを作成することができるので自分で考える力を鍛えることができるとても素晴らしい授業だと思いました。デザインを作ることは非常に楽しかったので家で暇なときにデザインを作成してみようかなと思いました。

- 作ったものはどれも自分の発想力やひらめき、自分の中にある世界を絵におこしたりして表現してみる、といったものだったのでとても楽しかったです。自分の実力不足で、思ったように表現できず、本当はもっとこうしたかったのになあと思う作品も少なからずあったのでそこは少し心残りでした。また、慣れないソフトを使ってすべてを完成させるのはやりがいを感じることであったと同時に負担にもなりとてもしんどかったです。しかし、ずっと使い方を勉強したかったフォトショップもある程度使いこなせるようになったことはとてもうれしかったです。また、修正の仕方を教えてくれたのも本当にありがたくてすごくよかったです。二時間ぶっ通しの講義でもあり集中力を持たせるのが大変でしたが、比較的緩く作業ができたので途中途中休憩したり気分転換に資料を漁ったりできたのでやりやすかったです。
- 社会人になる前に、やっておこうかなという軽い気持ちでとった授業でしたが、イラストレーターやフォトショップを通して自分のアイデアなどを表現できる楽しさに気づいていつの間にか夢中になってしまいました。これからはお金と時間があったら家のパソコンにダウンロードして趣味として楽しんでいけたらと思いました。
- 使ったことのないソフトをつかえて楽しかったです。こういったことはあまりしたことがなかったので自分の力になった気がすごします。いろいろな作品を作れてよかったです。早くとるべきだったなあとちょっと後悔もあります。
- この授業を受けて自分がどれだけの創造力があるのかというのを見直せた。凄く足りない。私はいたるデザインを身近に感じるようになり、関心を持った。この授業は他では得ないものを得られた。ほかの授業は先生から提出された問題をみんなで解くが、これはそれぞれ違うまったく異なった作品ができあがる。そこが面白味だ。正解がない。先生もそれぞれの面白味を見つけてくれてアドバイスをくれる。
- この授業を受けて自分がどれだけの創造力があるのかというのを見直せた。凄く足りない。私はいたるデザインを身近に感じるようになり、関心を持った。この授業は他では得ないものを得られた。ほかの授業は先生から提出された問題をみんなで解くが、これはそれぞれ違うまったく異なった作品ができあがる。そこが面白味だ。正解がない。先生もそれぞれの面白味を見つけてくれてアドバイスをくれる。
- パソコンでデザインをするのは初めてだったので最初は、どのように進んでいくのか不安でしたが、作業の仕方もわかりやすく、分からないところは質問をしてすぐに解決方法が見つかり課題を進めていくことができました。課題も自由に発想しながらの制作だったので、とても有意義な時間と感じました。思ったこと、考えたことをアートにできるのはすごく楽しく、発想は無限大であることを改めて実感しました。

- パソコンで操作したり、何かを作ったりするのは、楽しいので、これからも授業とは違う場所でできていけたらいいなと思います。半年前より、ソフトを使いこなせるようになったのでこの授業を取ってよかったと思います。