

ポスターデザインにおける模倣と応用

八戸工業大学第一高等学校 情報系

○樋口寿昭、工藤 雅成、田嶋 忍、田名部俊成

higuchi@kodai1.ed.jp, masanari@kodai1.ed.jp, s-tashima@kodai1.ed.jp, tanabu@kodai1.ed.jp

概要 DTP技術の進歩により、様々な“デザイン”^{※1}が満ち溢れている。授業では、操作方法の習得、テクニック、知識の習得に重点を置く傾向にある。そのような中、「デザインの授業で学ぶべき本質は何か」疑問を持つようになった。本校では、Photoshop、illustratorなどを使い作品の制作を行っている。我々素人は、発想力、感性といった部分がどうしても疎かになりがちである。本校では、ロゴ、配色、写真、図、レイアウトなどの力がつくように、沢山のすばらしい作品に触れさせ、基本的な構図を学習する。更に、“ものまね”から入るというアプローチを行った。その後、技術的な部分を取り入れ、独創的な作品づくりを行う。本校では芸術的なデザインの模倣と折衷をたくさん繰り返すことにより、感性と技術の両面を伸ばすきっかけとなった。本校で取り組んだ内容について報告する。

1. はじめに

本校の情報系は情報デザイン、情報システム、マルチメディアの3つのコースに分かれており、各コースで特色を生かした授業内容になっている。情報デザインコースでは、iMacを40台導入し実習を行っている。デザイン関係で主に使われている、Adobe Creative Suite (Indesign、Photoshop、illustrator)で様々な課題に取り組ませている。現在は、卒業後のことを考え、主にDTPに力を入れて指導している。

2. 実習の内容と進め方

1年次の実習では、Microsoft officeをひと通り学習し、ネットワークについても学習する。2年次では、資格取得と併行して、DTPやデザインの概念を学習する。実際にPhotoshop、Indesign、Illustratorなどを使って、ロゴ作成、写真加工、Tシャツ、CDジャケット、チケット、広告チラシ作成、新聞、文集作成、ポスター作成、動画編集やアニメーション、ホームページ作成を実習課題として取り組んでいる。

実習では、本やホームページなどを参考に、身近なものを題材とした自作テキストを準備している。また内容としては、例題として比較的簡単な課題を解説し、“模倣”をさせている。ひと通り説明が終わった段階で、理解度を確認している。理解できなかった生徒や欠席した者には、周囲の生徒に指導させている。そして例題を参考に、応用課題に取り組ませ、我々は技術的な部分は極力自分で考えるように指導する。

一つの問題に対して複数の作品を作っても良いことになっており、たくさん作品を作った生徒には“意欲点”として加点している。出来上がった課題はサーバーに保存する。このときサーバーに容量的な負担がかからな

いようにjpeg形式やPDF形式に変換して保存ささえる。完成後は全員の作品を紹介し、具体的な改善点を解説する。授業の特徴として、説明のとき以外は、座席を離れて他の生徒のところに行って相談しても構わない(写真1)。生徒指導上、問題のある場合は例外としている。特に進捗状況を確認したり、評価や作品の紹介をするうえでネットワーク環境は役立っている。



写真1 3年生の実習風景

3. モダンデザイン

情報デザインコースのデザインコンセプトとして、“モダンデザイン”(Art Nouveau)^{※2}を心がけている。モダンの要素として、写真などの素材、色、タイポグラフィ^{※3}、そしてコピーがあげられる。そしてそれぞれの要素がしっかりとしたコンポジション(構図)^{※4}で構成されることによって美しくモダンな作品に仕上がる。スポーツの世界でも、基礎基本があつての応用。ポスターデザインにおいて、ロゴ(文字)、配色、写真(イラスト)、図などを効果的にレイアウトできるように、美しい作品に触れさせて基本的な構図を勉強し、フォント(タイポ)や配色の基本的な知識を理解したうえで、やはり良い作品の“ものまね”(模倣)から入り、技術的な部分を考えさせ、模倣と折衷を繰り返しオリジナル性を創造することが必要である。

3-1、素材

フリーハンドで絵を描くことが得意でない生徒も多く、極力、図形や写真を使わせるようにしている。ドロー系ソフトで絵を描くことは非常に難しく、また安易に既存の絵やフリーハンドの絵を使えば、自ら工夫をしようとする力がなくなるので極力使わせないようにしている。写真素材を多用する理由は、簡単に加工ができフィルターなど、工夫次第で紙面を飾る素材として十分活用できるものになるからである。写生や描画能力の劣る生徒でも、ソフトの力を借りて効果的な美しいポスターを作ることが可能になる。



図1 写真素材の加工例 (Photoshop)
～甲子園予選ポスター制作～

3-2、色

色相環を参考に色の組み合わせを意識させる。色彩心理の効果などを理解し、使うように注意をしています。このことが疎かになると、力のないデザインになる可能性がある。

3-3、タイポグラフィ

The Non-Designer's Design Book (Robin Williams 著：毎日コミュニケーションズ) を参考に、フォントの種類、特徴、組み合わせ、さらには文字の効果的な配置方法などについても考慮した。また、Photoshop、illustrator を使って簡単なロゴデザインをできるようにした。

3-4、コピー

例えば紙面を飾るコピー（言葉）について、たくさん見本を示し、コピーライターという職業があることを理解させた。本校の生徒は、残念ながら語学力が低いこともあり、キャッチコピーを考えることを苦手としている。私達は、常に広告媒体に目を向け、英語の活用や造語など時代を読むセンスを勉強しなければならないと強く感じている。特に注意した点は、必要なコピーやデータは極力英文で表現させるようにした。しかし、誤字や表記の間違いが多く、英語辞典を実習室に置くようにした。

4、模倣からのヒントそして応用

生徒たちがデザインに興味を持てるように音楽や時代

背景に関連させ、その時代の代表的な作品、技法そして様式について資料を作成し、“模倣”の対象となる作品を、時間をかけて解説した。(図2)



図2 アップル^{HP}[10]からの応用例 (Photoshop)
～文化祭ポスター制作～

特に例題を作成するうえで留意した点として、様々な雑誌や本から旬のモノや話題などを題材として取り上げ生徒が興味を持って課題に取り組めるようにした。さらに、デザインの知識を深めたり、新しい作品やムーブメントに常に触れることができるように、ブラウザのブックマークにジャパンデザインネットと現代美術用語集を登録させ常にページを開いてチェックできるようにした。

4-1、ポップアート^{※5} (K.ヘリング、A.ウォーホール)

簡単でわかりやすく、そして生徒に受け入れやすいであろう70～80年代のポップアートと音楽の関係を紹介しながら導入した。特に、M.マクラーレン^{※6}を紹介し、音楽ではパンクロック (Sex Pistols) やヒップホップ、Aウォーホール、Kヘリングらとのコラボレーション、商業デザイン、プロデュースという概念を説明した。音楽とビジュアルというものが一つになりつつあった時代を紹介することにより、生徒は拒否することなくデザインに興味を持ってくれた。

4-2、アールデコ^{※7} (カッサンドル)

ポスターデザインといえば、パイオニア的存在がカッサンドル^{※8}である。画面構成の動感、文字構成、メッセージ性どれをとっても、アールデコ期にポスター黄金時代を築いている^[1]。アールデコという概念はあまりにも難しいため、1920年代の時代背景を説明し、映画界でチャップリンが機械文明に翻弄される社会を見事に風刺した作品モダンタイムス (1936年) を発表した。この時代は工業化にともない機械と技術への信仰が作品にも現れており、カッサンドルはこれらのメッセージを見事にポスター (ノルマンディー号: 1935年、アトランティック号: 1931年) に表現した。これらを参考にして、遠近法、速度、時間やメッセージなどを様々な形で表現できるように留意した (図3)。



図3 カッサンドル作品と海外の交通安全ポスターとの模倣と折衷例 (Photoshop)
～交通安全ポスター制作～



図5 筑波博のポスターの応用例 (Photoshop) ～文化祭ポスター制作～

4-3、摩天楼 (ローウイ)

1880年エレベーターの発明。アメリカではシカゴに始まり高層ビルの建築ラッシュがあった。この時代にレイモンド・ローウイ^{※9}はインダストリアル・デザイン^{※10}の分野で様々な功績を残している^[2]。エンパイアステートビルからライトで照らす自由の光(1956年)というものを試みている。このビルが舞台となった映画「キングコング」(1933年)が有名である。リメイク版では(1976年)世界貿易センタービルに変わっている。このことから同時多発テロというものに関連させて、作品に高層ビルを素材として使う生徒も出た。ローウイの作品を紹介しながら高層建築の歴史やインダストリアル・デザインについての解説を行った(図4)。



図4 高層建築をイメージした作品例 (Photoshop) ～文化祭ポスター制作～

4-4、バウハウス (五十嵐威陽)

産業化された美意識(形体は機能に従う)という考えから生まれるモダンという概念^[3]。建築とデザインの間を実際に様々な家具や建築物さらにはそれらをモチーフにした作品を紹介した。特に家具について、興味を持たせるために、インターネットで様々な家具を調べさせ、気に入った家具を選び、インテリアショップの広告を作る課題を作った。その上であらゆるものを図面化(設計図)する方法を考え、それをモチーフにして作品を創らせた。筑波博のポスター(五十嵐威陽:1985年)を参考にして一枚の用紙に見事に建築空間を描き、バウハウス^{※11}的な考えをポスター化した作品もできるようになった(図5)。

5、授業の効果と生徒の変化

授業を通じて、これらの見本や解説をしていると、日常の中に様々なデザインと歴史、社会の影響があるということ意識するようになってきた。Print Publishing(Web Publishing)はもちろん、工業デザイン、さらには環境デザイン^{※12}などについても考えるようになった。大学や専門学校に進みDTPに限らず様々な分野のデザインを勉強したいという生徒が増えたことも事実である。また、一番変化したのが、「～系」とか「～風」というようにデザインを体系化する力がついたことである。このことによって日常生活の中に授業で勉強したことを再発見することができ、さらには模倣と折衷という概念を理解できたように思う。このように日常に目を向けることによって美しいデザインを見る、創るという感性という面で十分な効果があったと思われる。

作品を制作するには、どうすれば良いかというように、授業で説明しなくても自分から操作方法や機能について周囲の生徒と相談しながら課題に取り組むようになった。つまり、自ら取り組み考えることによって“なんだ、俺たちでもやればできる”という自信を持ったことが大きかったと思う。

6、問題点と課題

問題点や課題として、インターネットの普及により、人間社会における情報コミュニケーションの手段もPrint PublishingからWeb Publishingへと移行している。それに伴いデザインの実習内容もDTPからWebやCGに移行して取り組んでいかなければならない。

デザインを行うにあたり、コンピュータの操作方法や便利な機能を使いこなすことも大事であるが、日常生活の中で美しい作品を見たり、聞いたり、感じたりと、いかに自分の感性を磨けるかがたいへん重要だと思われる。生徒たちにとっては、私生活の分野なので非常に難しい面もある。逆に言えば心豊かな生活を、授業を通じて我々が伝えることができるのではなからうか。

もう一つが、私たち指導する側の問題です。評価

(RECOGNIZE)する側と作品を創る生徒 (DESIGNER)の価値観の違いがある。当然、デザインには人それぞれの好みがある。事実、モダン (新しい)なものとか、英語コピーやタイトルの多い作品は年配の方には不評である。また、奇抜な作品に対してどれほど素直な目で評価できるかどうかが必要である。時代とともに変わっていくもの (流行)、変わらないものを見分ける力が我々指導者には必要である。必要は発明の母といわれるように、日常のあらゆるデザインはいつの時代も人々の生活に潤いと安らぎや活力、そして生活を便利にするモノでなければならぬとつくづく感じている。

【引用文献】

[1][2][3] 別冊 宝島「デザインの読み方」,宝島社

[4] 現代美術用語集 .<http://www.dnp.co.jp/artscape/reference/artwords/index.html>

【参考文献】

[5] 月刊「MdN」,MdN corp.

[6] 月刊「DTP WORLD」,Works corp.

[7] 月刊「Casa BRUTUS」マガジンハウス

【参考 URL】

[8] ジャパンデザインネット (<http://www.japandesign.ne.jp/>)

[9] アートスケープ (<http://www.dnp.co.jp/artscape/index.html>)

[10] アップル社 HP (<http://www.apple.com/jp/>)

■デザイン用語■ [4]

※1 デザイン (Design)

18世紀から19世紀にかけてヨーロッパを席卷した産業革命によって機械による大量生産が導入されるにつれ、従来ひとりの職人の腕にまかされていた物の製造が複数の専門家を擁する工場へと移行していく。この過程のなかで、物の製造段階とデザイン・プロセスが分離し、同時に製造に先立つ物品計画の必要性が生じ、そこから現代的意味でのデザイン、専門家としてのデザイナーという概念が誕生した。現在は、より現実的に社会と関わっていくための手段としてデザインを考える見方が主流で、環境問題、福祉なども含め、総合的視野にたったシステム・デザインを行なうことが期待されている。

※2 アール・ヌーヴォー (Art Nouveau)

「新しい芸術」。1890年代から1910年代、欧州各地で展開した国際的な世紀末芸術運動・様式の仏語名称。英語でモダン・スタイル、独語でユージュント・シュティールなど、名称は多々ある。代表的雑誌に『The Studio』。アーツ・アンド・クラフツ運動、象徴主義とも運動。折衷的歴史主義に陥った既存の芸術様式を革新し、高等芸術・応用芸術間の垣根を払った総合的な生活芸術様式の創出を目指す。造形的特色はジャポニズム等の影響を受けた植物文様や有機的曲線の多用。

※3 タイポグラフィ (Typography)

印刷文字を使ったグラフィック・デザインの総称。20世紀前半、ロシア構成主義やバウハウスの実験によって、各種の印刷文字による画面構成が盛んに試みられ、その視覚表象としての豊かな可能性が示されたからである。この発想は美術はもとより、デザインの分野にも大きなインパクトを与え、ロゴタイプ/ロゴアート、アイソタイプ、ピクトグラムなど、様々な文字デザインの可能性へと広がっていった。そしてもちろん、タイポグラフィの可能性は現在、コンピュータ・テクノロジーと相まってさらに拡張されようとしている

※4 コンポジション (Composition)

美術の領域では、各部分の形態を、そのそれぞれが独自に持っている色やヴォリューム、また動勢などをたくみに調整しながら絡めあわせ、ひとつの全体としてまとまった作品をつくり上げること。「構成」、また絵画の場合は「構図」とも訳される。

※5 ポップ・アート (Pop Art)

1960年代、抽象主義に反抗してニューヨークを中心に生まれた美術と、50年代からのロンドンの活動がある。R・リキテンスタイン、A・ウォーホル等が代表例。従来の芸術が保ってきた、ある種の品格・聖性を、きわめて日常的なイメージに置き換えたニューアート。表現の題材やイメージを徹底して大衆社会の世俗性に求めている。反芸術的な志向のもとに新聞漫画、商業デザイン、映画のステイプル、テレビなど、大衆社会のマス・メディアのイメージを積極的に主題に取り上げた。

※6 マルコム・マクラーレン

セックス・ピストルズ・パンク生みの親。83年自身のソロ・デビュー作『DUCK ROCK』を発表する。当時はまだ、黒人だけの音楽とされていたヒップホップ/スクラッチを導入、さらにワールド・ミュージックのエッセンスを加えたこのアルバムは、今日のクラブ・ミュージックの先駆けと言える斬新な作品となった。また、キース・ヘリングのポップ・アート、ブレイク・ダンスなど、N.Y.のストリート・カルチャーをジャケットやプロモーション・ビデオに絡め、流行に敏感な人たちのアンテナを刺激した。以降、ダンス・ミュージックにオペラ調のヴォーカルを乗せた『FANS』(84年)、クラシックやワルツのフレーズを引用したエレガントなハウス作品『ワルツ・ダーリン』(89年)と次々に新たな試みを打ち出した。

※7 アール・デコ (Art Deco)

「裝飾芸術」。ウィーン工房、キュビズム、未来派、バリエ・リュス、バウハウスなど多様な着想源から1920年代のパリで生まれた折衷的裝飾様式。早くに直線的モチーフを生み出していたウィーン分離派(ゼセッション)の流れを汲み、幾何学モチーフや直線、流線形の多用を造形的特色とする。バウハウス等が提唱した近代デザインの概念を大量消費社会のファッションスタイルとして受容、30年頃を頂点にモードからニューヨークの高層ビルまで20世紀デザインに影響を及ぼした。

※8 カッサンドル

カッサンドルは1920年代後半から30年代後半の二つの世界大戦の間の時期に活躍。アール・デコ期は自動車の普及期にあたり、ポスター広告も見る側のスピードの変化によって形体の単純化・色彩の明快化が図られ、彼はそこに密接に呼応した作品を次々に発表した。1927年ポスター『北方急行』でポスター作家の地位を確立しました。強調された遠近法、仰角構図などが大きな特徴となっています。また、あまり知られていませんがイヴ・サンローランのロゴは彼の手によるものです。

※9 レイモンド・ローウイ

グラフィック・デザイナーでありインダストリアル・デザイナーでもあるローウイは「アメリカを作った男」と称され「口紅から機関車まで」の著書で有名です。たはこの「ラッキーストライク」と「ピース(紺色のショート・ピース)」のバックケースをデザインしました。デザインで商品が売れることを証明したローウイは、デザイナーという職業を作り上げた人でもあった。

※10 インダストリアル・デザイン

工業デザインのこと。マス・プロダクションによる工業製品についての設計をおこなうこと、最近では生活環境全般の視野がインダストリアル・デザインのテーマとなってきている。

※11 バウハウス (Bauhaus)

1919年、ドイツのワイマール市に開校された、造形芸術学校。初代校長で建築家のW・グロピウスは、「生活機能の総合場である『建築』のもと、彫刻・絵画・工芸などの諸芸術と職人的手工作など一切の造形活動を結集して、芸術と技術の再統一を図る」という教育理念のもと、新しい教育システムを実施した。デザイン運動のひとつの頂点を形作ったものとして高く評価されており、グラフィック・デザインおよび家具デザインの分野にその成果が認められる。

※12 環境デザイン (Environmental Design)

環境やエコロジーの観点から考えられたデザインの総称。高度工業社会の発達をもたらした大量生産、大量消費が地球環境に深刻な汚染をもたらしたことは20世紀の人間社会における最大の課題だが、それがデザインの観点から問題視されるようになったのは1970年代以降と比較的最近である。「環境デザイン」とは、高い専門性を有しながらも、特有の領域に縛り付けられず、今日のデザイン全般に要請される課題を包摂した概念なのである。