

授業研究

2022年度学園祭ゼミ展示 「Emotions ～架空アーティストの合同ライブ～」の試みと成果

井上智史[†]

【要旨】 筆者が担当する3年次の「ゼミナールI・II」ではグラフィックデザインについて学び、本学の学園祭「駿輝祭」で展示することを目標に作品制作を行っている。2022年度は「感情を発想の基点として、架空のアーティストとその世界観をデザインする」というテーマで作品が制作、展示された。本稿では、その試みと成果について報告し、主として抽象的なテーマから具象的なビジュアルをデザインすることや、デジタル環境がもたらしたと思われる今日的な感覚による物づくりについて考察を行った。

【キーワード】 ゼミナール 学生作品 デザイン教育

1 概要

筆者が担当する3・4年次のゼミナールは、グラフィックデザインを学ぶゼミである。3年次の活動内容は学生自身による決定に委ねられるが、2022年度までは学園祭での展示を目標に作品制作が行われた。

2022年度に3年次のゼミのメンバーが選んだのは、「感情を発想の基点として、架空のアーティストとその世界観をデザインする」というテーマである。3つの感情に基づいたグループで制作が行われ、キャラクター、ポスター、CD、グッズなどがデザインされ、「Emotions ～架空アーティストの合同ライブ～」と題された展示が行われた(図1～3)。また、展覧ののちには、制作のコンセプトをまとめた作品集が制作された(図4)。

本稿では、2022年度の制作について概観し、一連の活動で得られたと思われる成果として、主にテーマ設定と今日的なデジタル環境下における物づくりの感覚について報告する。

2 テーマと制作物

2.1 テーマの設定

テーマは3年次初頭のメンバー同士のミーティングで決定されるが、当初から「何かを可視化すること」を中心に打ち合わせが進んでいたように思う。当時のアイデアメモには、「感情の可視化」以外にも「音の可視化」「自然や自然の音(水や水の音、炎や炎の音)の可視化」、あるいはその「擬人化」などの言葉が見られる。メンバー個々人が希望する制作や成長ができるように、音や擬人化などのアイデアが感情をベースにまとめられ、今回のテーマに決定された。

対象とする感情が検討され、「喜怒哀楽」の4つの感情から、「喜び・楽しさ」「怒り」「哀しみ」の3つのグループに分かれ制作が行われることになった。メンバーは全員で12名のため、1グループが4人になる。「喜び・楽しさ」はアイドルユニット「clapop」、「怒り」はロックバンド「DEVIL SCORPIONS」、「哀しみ」はシンガーソングライター「せつな」と、各グループのアーティストの設定が煮詰められ制作が進められた。

[†] 駿河台大学メディア情報学部



図1 「喜び・楽しさ」のグループが制作したアイドルユニット「clapop」の展示風景



図2 「怒り」のグループが制作したロックバンド「DEVIL SCORPIONS」の展示風景



図3 「哀しみ」のグループが制作したシンガーソングライター「せつな」の展示風景



図4 制作のコンセプトをまとめた作品集

2.2 キャラクター

「喜び・楽しさ」のグループは、「明るく元気な」「clapop」という双子の男女アイドルユニットをデザインした。本制作では「感情から喚起される音のイメージ」が重視されており、このアイドルは拍手(クラップ)の音がモチーフという設定で、ユニット名もそれに由来する。

キャラクターは、「身長などの差がありながらもピッタリと揃った元気なダンスをする」という設定に沿い、ポップなピンクと黄色をメインに、デフォルメすぎずリアルすぎない印象にデザインされている。衣装の山なりの線は、拍手の時に手が合わさる一瞬がイメージされている。また、デビュー曲のイメージに沿って、ポスター用のイラストも描かれた(図5)。

「怒り」のグループは、「ドロドロとした嫉妬に近い怒り」と「爆発的な怒り」の2つを表現する「DEVIL SCORPIONS」という4人組のロックバンドをデザインした。バンド名は、悪魔のような中毒性があり、サソリの毒針のように一撃で刺さ

るような曲を作るバンドにしたいという思いに由来する。

キャラクターは、「長年デビューできなかった怒りや嫉妬・苛つきを表現する」という設定に沿い、黒をメインに、恨みと怒りに満ちた表情でデザインされている。CDやポスター用のイラストもそのデザインを踏襲している(図6)。

「哀しみ」のグループは、「恋愛的な哀しさ」を歌う「せつな」という女性のシンガーソングライターをデザインした。名前は、短い時間を表す「刹那」に由来する。

キャラクターは、「恋をして哀しい思いをしている子たちに傘を差し伸べる存在」という設定に沿い、寒色をメインに、ドレスの要素が少し加味された、哀しさの神秘性のある衣装でデザインされている。表情や仕草などは、意志が強いという側面も併せ持つ性格であることがイメージされ、CDや年表用のイラストが描かれた(図7)。



図5 「clapop」のキャラクターデザイン(左)と、ポスター用イラスト(右)



図6 「DEVIL SCORPIONS」のキャラクターデザイン(左)と、ポスター・CDジャケット用のイラスト(右)

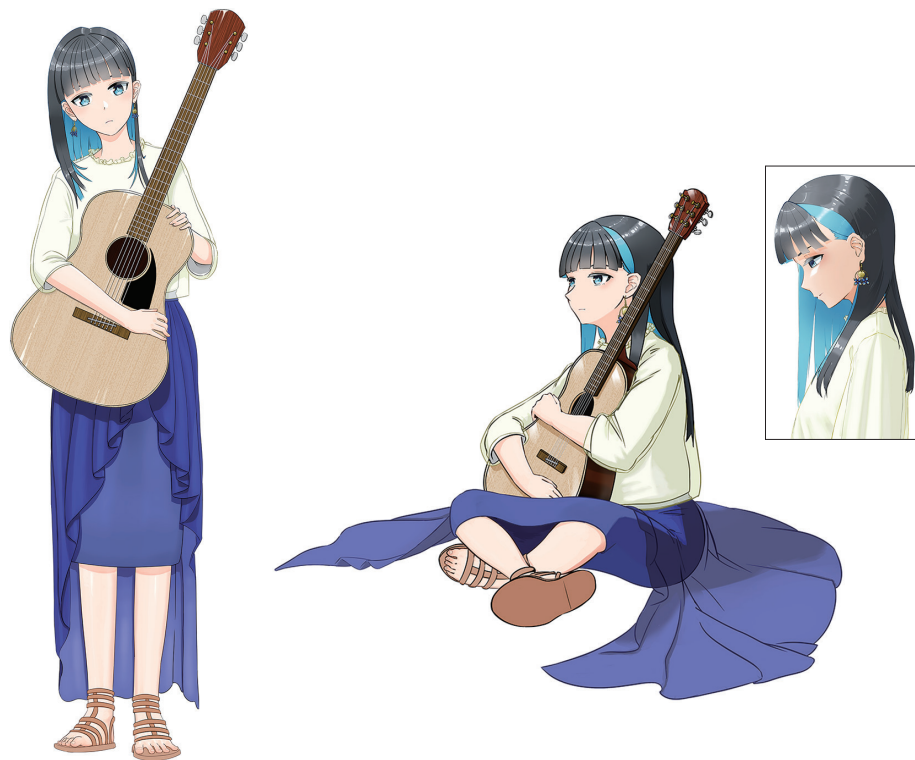


図7 「せつな」のキャラクターデザイン(左)と、年表・CDジャケット用のイラスト(右)

2.3 ポスター、CD、PV、年表類

各アーティストに共通で、メインとなるアイテムが制作された。デビュー曲やアルバムが設定され、ポスターとCDがデザインされた(図8、9)。「clapop」は、シャンパンの栓を抜く音がモチーフの曲、「DEVIL SCORPIONS」は自分たちの生き様を見て欲しいという曲、「せつな」は辛抱強い

愛情が花言葉である紫陽花をモチーフにした曲と、各アーティストのイメージから曲が想定され、それに沿ってビジュアルがデザインされている。曲を紹介するPVも制作された。

また、各アーティストの経歴を紹介するために、インタビュー記事(「clapop」)や年表(「DEVIL SCORPIONS」「せつな」)が制作された(図10)。



図8 各アーティストのポスター



図9 各アーティストのCD

2.4 ロゴ

ロゴは、アーティストの特性からデザインされている。例えば、「せつな」は傘を差し伸べる存在という設定から、傘がモチーフになっている。また、「clapop」と「DEVIL SCORPIONS」では、各種グッズに展開するためのロゴも制作された(図11)。

2.5 グッズ

アーティストごとに各種のグッズが製作された。製作されたのは、Tシャツ、アクリルスタンド、タオル、トートバッグ、缶バッジ、ステッカー、タトゥーシール、リストバンド、マグカップ、タンブラー、うちわ、ペンライトフィルム、ピアスである(図12)。

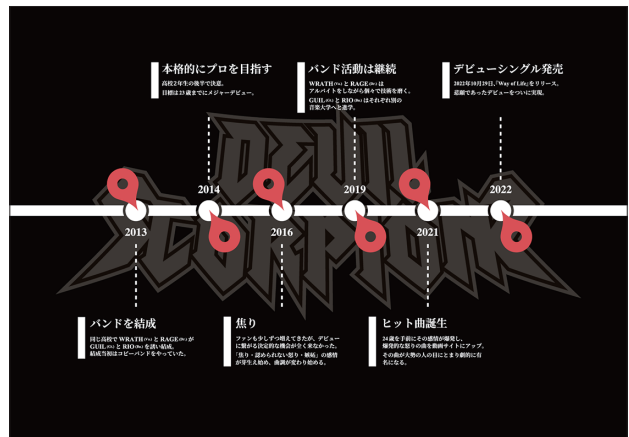
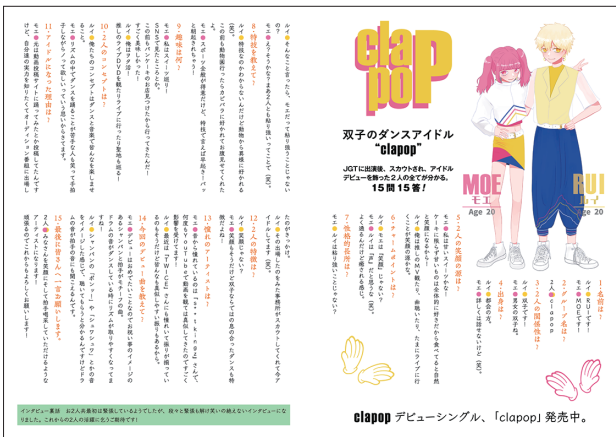


図10 「clapop」のインタビュー記事と「DEVIL SCORPIONS」「せつな」の年表



図11 各アーティストのロゴ



図12 各アーティストのグッズ

3 考察

3.1 テーマについて

グラフィックデザインを、ビジュアルを介して誰かに、何かを、わかりやすく魅力的に伝えることと捉えれば、何を題材としてもグラフィックデザインを学ぶことは可能である。したがって、毎年のテーマの決定も基本的にはメンバーのミーティングに委ねられる。

当初は「可視化」という言葉の捉え方に、メンバーと筆者で相違があったように思う。データの「ヴィジュアルイズ」のイメージが筆者に強かったためか、「感情の可視化」がピンとこなかった。

しかし、よく話を聞いてみれば、どうやら抽象的な何かに基づき世界観などを定め、具象的な何かを作りたいというような意味で、可視化という言葉を使っているようだった。そのため、水や炎は具象的に過ぎ、題材にしても可視化感が弱いため避けられ、最終的には感情とそれに付随する音のイメージの表現が選ばれたようである。

結果としてこのテーマの選択は、デザインというものが、テーマやコンセプトといった抽象的な主題に対して、具象的な形象を与える行為だということが、うまく咀嚼された好例になったように思う。抽象的な主題の位置に、身近でありつつも多角的に捉えることが可能な感情というものが置かれたことで、それぞれが考える感情の違いから発想を広げたり、感情に対する共通項から発想を集約させたりするなど、議論の拡散と収束が程よく行われた。他方、具象的な形象の位置に、こちらもメンバーにとって身近だと思われるアイドル、バンド、シンガーソングライターなどが置かれたことで、制作物の具体的なイメージも掴みやすく、多様な制作物が制作された。つまり、個人での感情やアーティスト、制作物の捉え方や世界観が異なる場面があり、またそれを収斂させていく過程があり、それらがデザインの良い学習過程となったように思うのだ。また今まで概観したように、単に作品だけを見ても、質量ともに

申し分のない出来に仕上がってる。

過去のゼミにおいては、以下のようなタイトルの制作・展示が行われた。

2018年度：「密かにひそむ空想の生き物展」

2019年度：「映画のグラフィックデザイン展」

2020年度：「レイヤー×和」¹⁾

2021年度：「幻想的な飲食店」²⁾

2019年度だけ少し傾向が異なるが、いずれも抽象的な主題に具象的な形象を与える行為と捉えることができる³⁾。年度ごとに過去の作品を見ている影響もあるだろうが、だとしても、例えば(パウル・クレーではないが)「見えないものを見えるようにデザインしよう」というようなフレーズは、目指すべき制作の指針になると思われた。

以上のような点から、2022年度の制作は、この5年間の一つの成果として位置づけられると考えている。また、作品のクオリティという点からも、本ゼミの一つの到達点であると考えている。

3.2 キャラクターイラストへの指摘について

ポスターやCDジャケットのようなグラフィックにしろ、キャラクターのイラストにしろ、制作段階で指摘することに、ある程度の類型が見られてきたように思う。これは各年に同じ指摘を繰り返すということでもあり、つまりは学生の不得手なポイントが似ているということである。

図12は、キャラクターのラフ案に関する筆者からの指摘である。上図では、関節の位置や関節間の長さ、手前と奥の大きさ感などについて指摘をしている。下図は、服の下の素体を意識するように指摘をしている。いずれもイラストが自然に見えるチェックポイントの指摘である。このようなポイントを押さえるだけでも、視覚伝達に活用したり、デザインに組み込んだり、使える武器としてのイラストになる。特に学生は単一のイラストの上手下手を気にする傾向があるように思うが、使えるイラストにするためのチェックポイントが押えられるような教材や課題などを検討しても良いように思われた⁴⁾。



図13 キャラクターラフ案への指摘

3.3 今日的な感覚の物づくりについて

製作されたグッズのうち、Tシャツ、アクリルスタンド、タオル、缶バッジ、リストバンド、マグカップは、グッズ製作サイトに発注された。CD、うちわ、ステッカー、ペンライトフィルム、タンブラーなどは、ケースや用紙を購入した上で、印刷は大学のプリンタで行なわれた。ピアスはレジンによるハンドメイドであり、エコバッグは発注されたものもあれば、アイロンプリントでハンドメイドされたものもある。

このような使いわけには、もちろん予算という理由もある。製作に関わる費用は、学園祭に参加するゼミ団体に給付される「駿輝祭ゼミ補助金」で賄われたが、補助金をグループごとに分配し、発注と自作の峻別や予算管理を、メンバー自らが行ったことにも意味があるだろう。

同時に、発注と自作を適宜に使い分け、作りたものを次々と作るメンバーの姿に、今日的な感

覚による物づくりの一端を感じた。プリンタを個人で利用できるのも、グッズを少数から発注できるのも、デジタル的な環境が整備されたからである。多少大袈裟に考えれば、近代の工業化以降のデザインは設計と施工が分離し、その後の大量生産の時代を経てきた。しかし、さらに情報化時代を経たデジタル環境の中で、設計と施工が近づくような感覚を得られる環境が整ってきたように感じられる。本制作で見られたハンドメイドや小ロットの発注や、それ以外でもデジタルファブリケーションなどを含めれば、個人の感覚に基づく物づくりの環境は身近にあり、メンバーはそれらを自然に受けとめ、制作をしていたように思う。もちろんこれは、低価格を実現する需要があったことであり、単純にクラフトマンシップへの回帰が可能になったとは言えないが、個人の感覚に基づく日常や生活におけるデザインの可能性の一つと捉えることはできるだろう。

他方、制作物を一見してわかるように、アーティストを自らデザインしつつも、そのグッズ製作などには、ファンアートやファングッズを作るような視点がナチュラルに含まれている。2000年代初頭には、「推す」という言葉の意味の説明が逐一必要とされていたが、今や「推す」という感覚は一般的なものとなり、アーティストもグッズを作るが、ファンもイラストやグッズを作ることによって「推し」を応援する。アーティストとファン、芸能人と一般人の区分けも曖昧なものとしてある。また、ゲームやアニメのキャラクターを推すことも一般的となり、そこでは2次元と3次元という区分けも希薄に、人とキャラクターもフラットな存在としてある。情報の発信者と受信者、作品の作り手と受け手が一方通行な関係でなくなったことと、上記のようなことは関連しているように思う。そしてそのような感覚に基づく物づくりが、メンバーの世代の特徴と感じられた。

以上の点から本制作は、デジタル環境における個の感覚に基づく制作の可能性や、マスとパーソナル、人とキャラクターと二分するだけでは捉え

られない、多様化した関係にある個と個、個と多、多と多のコミュニケーションにおけるデザインや、その可能性を考える良い契機になったと感じている。

4 論文指導との関係

抽象的な主題に具象的な形象を与える行為としてのデザインの学びは、作品制作のみならず、論文執筆にも有益なように思う。例えば、大学での指導を元に書かれた『基礎からわかる論文の書き方』には、「(論文における)主題は抽象的な問い、対象は具体的に調査できるもの」「実証的な論文とは、『見たり聞いたりできる対象』を調査することを通して、『見たり聞いたりできない主題』を探究する営みである」とある⁵⁾。これは、「(作品制作における)主題やテーマは抽象的な問い、対象は具体的に制作できるもの」「作品制作とは、『見たり聞いたりできる対象』を制作することを通して、『見たり聞いたりできない主題』を探究する営みである」と言い換えることが可能である。

作品を制作することと論文やレポートを書くことが相補的な学びとなる可能性がこの点にあり、そのことにも本制作を通じてあらためて認識した。3年次のゼミを終えた学生は、4年次のゼミでゼミ論文を執筆することになる。作品制作と論文執筆が互いに有用となる教育や学びをどのように設計するかも今後の課題である⁶⁾。

5 まとめ

本稿では、2022年度の作品制作について概観し、主として、抽象的なテーマを作品にすることや、筆者が現代的な感覚と感じたことについての考察を試みた。

例年のことではあるが、2022年度はとりわけ自主的に制作を行い、作品の質を向上させることに意欲的であり、また本稿への作品の掲載を快諾してくれたゼミのメンバーに感謝する。

註

- 1) コロナ禍で学園祭は開催されなかったが、展示を前提に作品制作が行われた。
- 2) コロナ禍で学園祭がオンライン開催となり、作品は動画コンテンツとして配信された。
- 3) 特に、2020年度はテーマ自体の抽象性／具象性、2021年度は作品の現実性／非現実性についても考えさせられた。詳細は、以下。
『2020年度ゼミ制作「レイヤー」をテーマとした作品制作の試みと成果』(メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2021 vol. 28, no. 1 pp.13-22.)
『2021年度ゼミ制作「幻想的な飲食店」の試みと成果』(メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2022 vol. 29, no. 1 pp.17-36.)
- 4) 思い浮かぶのは、ストップモーション用アーマチュアやフィギュアの素体を用いたデッサンである。後者は、デッサン人形などと同じ一般的な課題だが、服のような布の着脱を加味するなどの展開ができるように思う。
- 5) 『基礎からわかる論文の書き方』(小熊英二 講談社 2022) p.102
- 6) 本稿の作品を制作したメンバーは、本稿執筆時の2023年度には、4年次のゼミ制作／ゼミ論文に取り組んでいる。2023年度からは、ゼミ論文の参考文献として、前掲の『基礎からわかる論文の書き方』を指定し、作品制作と論文執筆の類似点や、論文の書き方が作品制作に役に立つ点と、作品の作り方が論文執筆(研究)に役に立つ点の双方から、ゼミ制作／ゼミ論文を考えることを試みた。本稿の作品制作は、3年次から4年次のゼミ制作／ゼミ論文への橋渡しとしても有効だったと予想している。本稿で概説したような抽象的な問いを具象的な作品とすることを経験したメンバーが、どのようなゼミ論文を仕上げてくれるのか楽しみである。

Attempts and Achievements of Seminar Works “Emotions –Joint Live by Created Fictional Artists–” in the School Festival in 2022

INOUE Satoshi

[Abstract]

In the “Seminar I, II,” which is in charge of the author, third-year students learn about graphic design and create works to exhibit at the school festival, “Syunki Festival,” of our university. In 2022, the works were produced and exhibited under the theme of “designing a fictional artist and their worldview, using the types of emotions as the starting point for ideas.” This paper reports on the attempts and results of the works. And we mainly discuss designing figurative visuals from abstract subjects and designing with a contemporary sense brought about by the digital environment.

[Keywords]

seminar, student works, design education