

授業研究

2018年度学園祭ゼミ展示 「密かにひそむ空想の生き物展」の試みと成果

井上智史

【要旨】 筆者が担当するグラフィックデザインを学ぶ3年次の「ゼミナールI・II」では、2018年度から本学の学園祭「駿輝祭」で作品を展示することを目標に作品制作を行っている。本稿では2018年度の展示である「密かにひそむ空想の生き物展」の試みとその成果について報告する。

【キーワード】 ゼミナール 学生作品展示 デザイン教育 キャラクターデザイン イラストレーション

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テーマとしている。3年次の「ゼミナールI・II」では（その活動内容は学生による決定に委ねられるが）、2018年度から現在までは、学園祭での展示を目標に作品制作を行ってきた。

2018年度の3年次生は、「架空の生き物を考案、デザインする」ことを目的として、「密かにひそむ空想の生き物展」と題された展示を行った。次ページ以降に掲載する図1～図13のような架空の生き物が考案、デザインされ、展示された。図14は学園祭当日の展示風景である。

本稿では、まず制作の全貌を概説し、その上で得られた成果について報告する。

2. ゼミナールの基本方針と展示をする意味

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、「魅力的に分かりやすく伝えること」と捉えれば、極端な話、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。本ゼミでは、3・4年次とも、筆者からは課

題を与えず、学生が自ら各自の課題やテーマを考え、制作／研究することを基本方針としている。1・2年次や他の科目のように与えられた課題に答えるのではなく、自ら課題を発見し制作／研究する人になって欲しいという考えからである。

また、作品を制作するというプロセスは、人に作品を見てもらうアクションをし、評価・意見・感想など、何かしらのリアクションを得ることで完結する。しかしながら、本学部においては授業作品の公開や卒業制作展などが催されるわけでもなく、学生が大学の授業で制作した作品の評価を他者から受け取る機会が少ない。

ゼミの学生募集の際には上記の基本方針を説明し、初回のミーティングでは、1つの活動として学園祭での展示も考えられることを伝える。展示をするかしないかの決定も学生に委ねられるが、2018年度から2020年度までは、展示をすることが選択された。それには、ゼミの方針に合致した活動であり、自らテーマを考えるということと、他者からの評価を得るといふことの2つが端的に達成しやすいという理由があると思われる。

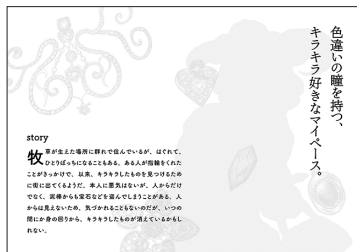


図1 トラン

図2 エトワール

図3 コグナ=キロブテナ

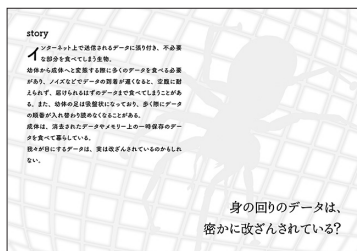
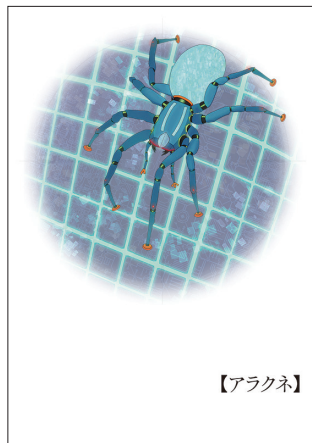


図4 アビス

図5 アラクネ

図6 夜喰



図7 リール

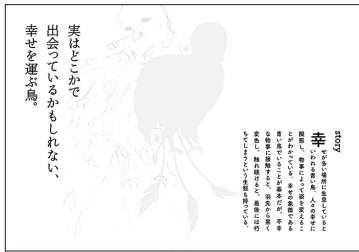


図8 青い鳥

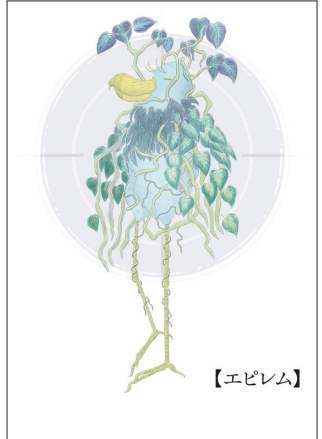


図9 エビレム

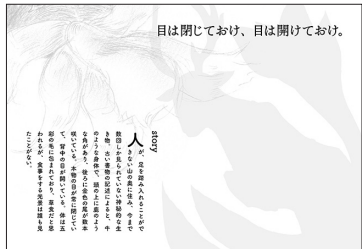


図10 ボチ

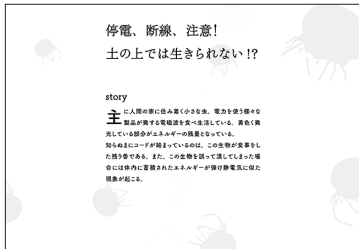
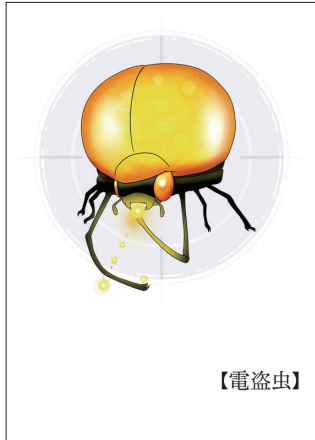


図11 電盗虫



図12 テラ・ティグリス



図13 フェアル



図14 展示風景

3. 展示テーマの決定とチーム分け

制作は、展示のテーマを検討することから始められた。筆者からは、全員で共有でき、かつ、個人の志向や力量が示せるテーマが望ましいことを伝え、いくつかのテーマ例を提示した。「このゼミでファッションや家電、化粧品などのブランドを立ち上げることを想定する」などと考えれば、ブランドのコンセプトメイキングを全員で行った上で、広告物やパッケージのデザインを個々で行えること、あるいは「一冊の書籍を想定して装幀やポスターなどを個々人で制作する」などと考えても展示となることを例として伝えた。

何回かのミーティングと学生間の話し合いを経たうえで、「架空の生き物をデザインする」というテーマが面白そうだという意見があげられた。

そこで、本来であれば、展示のコンセプトや、どのような生き物をなぜデザインするかという

テーマの詳細を先に決めるべきかもしれないと思いつつも、今回は、まずはそのようなことを決めずに、全員が考えた原案を持ち寄ってみることにした（その時点では、単にその方が発想が限定されず面白そうだった程度程度の理由である）。

全員が1人1案ずつ「架空の生き物」の第1案を持ち寄って見たところ、いわゆる「キャラクター」的な案が多く出されてきた。イラストレーションを志望する学生が多かったこともその理由の1つだと思われる。また、第1案には「何かの象徴」「現象の原因」「日常と紙一重にいる存在」などの共通項が見られた。それを踏まえ、再度各自が第2案を提出し、展覧会名が「密かにひそむ 空想の生き物展」に決定された。人間の生活の近くに潜んでいて、日常の現象の象徴や原因となっているような生き物をデザインするというコンセプトである。

そして、学生間の役割が決定された。全13名

の学生が、生き物のデザイン、すなわちキャラクターデザインを行うキャラクターデザインチーム（8名）と、展示計画や展示パネルのデザインを行うグラフィックデザインチーム（5名）に分かれて制作を行うことになった。

4. キャラクターデザインの制作

キャラクターデザインチームは、全13名分のキャラクター原案を元にデザインを行うことになる。キャラクターデザイン担当の1名が、1つか2つの原案を担当するということである。筆者からは、基本的には他の学生の実案をデザインして欲しいということのリクエストした。そうすることで、業務上の「打ち合わせ」に相当する作業が必然的に発生すること、またその過程において他人の意図を汲み取ることの大切さと難しさを経験してもらうことができると考えたからである。

原案は学生全員が個々に任意の形式で考えたこともあり、キャラクターデザインの担当者は、まずはその意図を汲み取ることから、キャラクターの造形などを考え始めることになる。

例えば図15は、とある（おそらく絵が苦手な）学生が考えたキャラクター原案の第1案である。絵が苦手であっても、つたなくても、スケッチから読み取れることは多いので、スケッチを試みてきたことは良いことである。だが、さすがに周辺の情報が少ないので、他のメンバーの実案も見た上で追加の情報を考えることになり、文章によりこのキャラクターの生態や特徴に関する説明が加えられた第2案が提出された。

図16は、その原案を踏まえてキャラクターデザイン担当の別の学生が描いてきたラフスケッチである。原案担当の学生に見せ、どれが良いか（最も意図に沿っているか）を検討するためのラフスケッチである。このような検討があったことを、筆者はキャラクターデザイン決定後に知らされたのだが、推察するに、原案にある「コウモリ的な動物」という文章から、コウモリを主とした案（左）

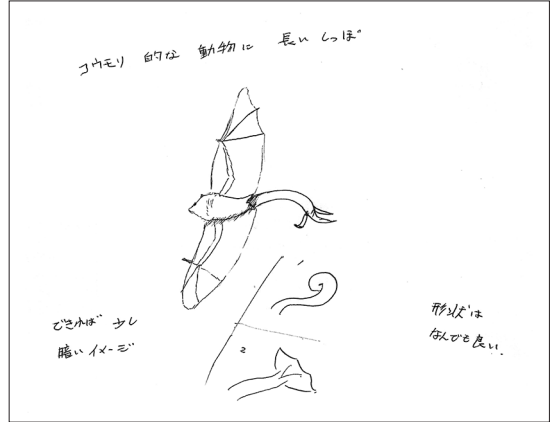


図15 キャラクター原案1

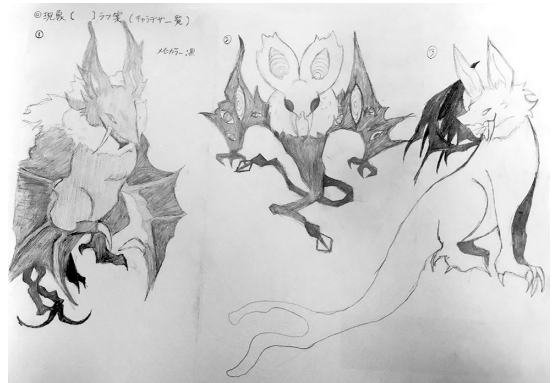


図16 キャラクター原案1に基づくラフスケッチ



図17 キャラクター原案1の完成デザイン

と、コウモリの羽を持つ別の動物を主とした案(中、右)が考えられたのだと思われる。いずれも、図15のスケッチを踏まえ尾の先端の形状などを読み取り、独自の展開が考えられているところが面白い。そして、3つの案の内、どれが最も原案の意図やイメージに適しているかが、原案担当者とデザイン担当者と検討され、結果として図17のキャラクターデザインが完成した。

また例えば、図18は他の学生によるキャラクター原案(第1案を踏まえて整理された第2案)である。そして、その原案を基にキャラクターデザイン担当の別の学生が描いてきたラフスケッチが図19である。

図19のラフスケッチは原案担当者の意図やイメージにはそぐわず、その後、2人で度重なる検討が行われた。ここで着目すべきは、図18の下部に描かれた原案担当者によるスケッチである。スケッチの右図をみると、この生き物は両手をひきづるように怠惰に歩くのではないかと思われる。また、文章中にも「二足、四足歩行どちらも可能」「隠遁的な生活をしている」という記述がある。そして、スケッチの左図をみると、捕食の時などに一瞬的な凶暴さを見せるなど、普段は怠惰でありながら瞬間的に敏速になるようなイメージではないかと推察される。おそらく、図19のラフスケッチは、その辺のイメージを図18から読み取ることができず、左上の歩行形態は一般的な動物に近づき、下部の全体象は攻撃的である。つまり原案に比して全体的に「強すぎる」印象であり、また原案にはない勝手な設定も独自に追加されてしまっている。この辺がおそらく、原作者に違和感を抱かせた原因であると思われる。

度重なる検討ののちに、図20のキャラクターデザインが完成した。

以上、2つの例のように原案担当者とキャラクターデザイン担当者による打ち合わせが行われ、結果として図1～13に示したようなキャラクターデザインが完成した。

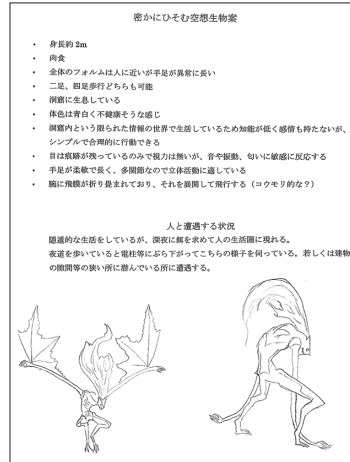


図18 キャラクター原案2

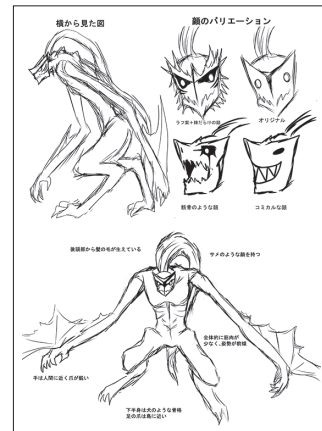


図19 キャラクター原案2に基づくラフスケッチ



図20 キャラクター原案2の完成デザイン

5. 展示パネルの制作

図1～13の上図はキャラクターデザインを示すメインのパネルであり、下図はキャラクターの特徴などを記した説明パネルである。展示会場は机と椅子を撤去した普通の教室であり、その室内に図14のように白い特厚の段ボールで展示壁面が作られた。

メインのパネルと説明パネルは、展示壁面とその前の机にセットで展示することを想定し制作された。また、これらのパネルは室内の周囲に配置されたが、会場の中央には図21のような各キャラクターの補足説明としての小パネルが設置された。これらのアイデアと制作を行ったのがグラフィックデザインチームである。

メインのパネルには、ライフルスコープのファインダーのような、同心円状の図形と水平・垂直の線があしらわれている。これは、日常の中でははっきりと目とすることができない生物を、探索するような雰囲気を出したいという意図がある。説明パネルには、各キャラクターの特徴や生態などが「story」として記され、各キャラクターのシルエットやラフスケッチの過程で描かれた線画がレイアウトされている。

この説明パネルの文章もグラフィックデザインチームが担当したが、この過程でも、原案担当者とキャラクターデザイン担当者の間で行われたのと同種の打ち合わせが発生した。原案の意図を汲み取り、storyの文章を考える必要があったからであり、両者の間で何回かの検討が行われた。

また、会場中央の小パネルには、普段は目にされることがないキャラクターが人に発見された場合を想定し、SNSでのハッシュタグを模してキャラクターの補足的な情報が説明された。この小パネルのアイデアは、現代的であり良い着想だったと思われる。各キャラクターの特性に見合ったハッシュタグ考えるという作業も、難しい作業ではあるもののキャッチコピーを考えるような良い訓練になったように思う。



図21 キャラクターの補足説明の小パネル

6. 学園祭当日と学園祭後のカタログ制作

上記のパネル類に、学生による「ごあいさつ文」と、筆者による「制作意図の説明文」を加え、2018年10月28日(土)、29日(日)の2日間の学園祭(第32回駿輝祭)で展示が行われた。

当日には、学生は持ち回りで会場の受付や説明係などを担当し、来場者にアンケートなども行った。作品へのリアクションを現場で直に得られる経験は、学生にとって貴重だったようである。

また、学園祭終了後には、メインのパネルと説明パネルの内容を基に、展覧会カタログを意識した冊子を制作した。図22がそのカタログの書影である。学生1人あたり、自分が原案を担当したキャラクターを、図23のような見開きページでレイアウトし(見開き2ページ×13キャラクターで26ページとなる)、その前後に、「ごあいさつ文」、「制作意図の説明文」、学園祭終了後に記された学生全員の感想文や展示風景の写真を併せて、計36ページの冊子とした。見開きページでは、基本的には他の学生によるキャラクターデザインのイラストとstoryの文章を、原案担当者がレイアウトした(一部の学生は、自分のイラストもしくは文章をレイアウトした)。

以上が、学園祭での展示を通じた制作の全貌である。

7. 考察

今回の展示の制作を通じて、得られた成果だと考えられるものがいくつかある。

まず1つの成果は、学生同士のコミュニケーションに関してである。グラフィックデザインがコミュニケーションのための技術である以上、他者の意図を汲み取り、その意図を魅力的に表現する方法を考えることは重要である。そのようにデザインを学べば、職能に限定されたスキルではなく、幅広くコミュニケーションする能力(複数人で1つの作業を分担する能力ではなく、個人の役割を明確にした上で他者とやり取りをし、高いレベルで目的を実現する能力)を学ぶことができる。

前述したように、他の学生の原案をデザインすることを基本的な条件としたのは、他人の意図を汲み取ることの大切さと難しさを経験してもらいたかったからだが、前述したキャラクター原案1の制作の過程(図15～17)は、打ち合わせが理想的に行われた好例だと思われる。

逆に、キャラクター原案2を基にした制作の過程(図18～20)は、打ち合わせの難しさを経験する良い機会となったように思う。例えば、漫画を原作とした実写映画などで感じる違和感が「これじゃない感」と呼ばれることがある。むしろ学生の方が日常的に感じている感覚だと思うが、図19のような他者の意図が汲み取れず、勝手な解釈を加えることが「これじゃない感」が発生する原因となることを、身近な自分たちの作業として体験できたことが良い経験だったのではないかと思うのだ。

キャラクターデザイン以外でも、自然に打ち合わせの必要が生じたり、カタログ制作でも他人の素材をレイアウトしたりなど、「展示」を起点としてデザインングの過程を一貫して経験でき、コミュニケーションに必要なさまざまな能力を養う良い学びになったのではないかと思うのである。

対して、打ち合わせの問題点としては、遠慮して意見を言わず、他人のアイデアには基本的に



図22 カタログ表紙



図23 カタログ本文の例

OKを出すという姿勢の学生も散見されたことがあげられる。良くも悪くも我を通さず、自分の意図や意見に固執しない学生をどのようにファシリテートするかということは、指導する側の問題として残されたと考えている。

もう1つの成果は、とりあえずアイデアを出すことの効果を実感できたことである。

今回は、まず「架空の生き物」というだけでアイデアを持ち寄ることにし、あらかじめ展示のコンセプトを明確にすることなどをしなかった。その結果、キャラクター的な案が多く出てくるなど、このゼミの学生たちが自然と思いつかる「架空の生き物」の全体像を共有することができた。他の学生たちと同じことを行えば、また異なる全体

像を共有することになっただろう。おそらくこれは、とりあえず何か案を出してみることで、今回の学生全体の（少し厳密ではない用語の使い方もかもしれないが）集合的無意識のようなものを確認できた、ということではないかと思われる。人が集まって行う活動において、このような意味での集合的無意識を顕在化させることが、目的を共有し、目的に合致した活動を行うために大切であることを、学生が経験できたことも成果といえると思うのである。

もう1つの成果は（これは学生への学習効果ではなく、筆者が知見を得られたという意味での成果だが）、キャラクター的な造形が学生の中に自然と浸透している様子を観察できたことである。

東浩紀は『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』（講談社 2001）において、1990年代以降、アニメやゲームなどのキャラクターを構成する要素がデータベースのように蓄積され（記号的要素の集積が制作者と消費者で共有され）、キャラクターのデザインも、そのキャラクターが使われる作品ごとのプログラムによって生成されるデータベースからの出力結果のようになってきたこと、また消費者も、世界観や設定、キャラクターそのものなどではなく、その奥にある（知識に基づいて構築された）データベースを消費するようになってきたことを指摘している。

この状況は、大量のキャラクターが登場するソーシャルゲームが普及した現在では、より一般的になったと思われる。そのことを、今回の展示における学生によるキャラクターデザインと、その制作過程を見ていても強く感じた。

例えば、キャラクターデザイン担当の学生が、図16のようなラフスケッチを行う際に、キャラクターの細かな設定に基づかずとも、キャラクターの耳、口、手、装飾品などの細部のデザインが次々に描かれ検討される。その造形は、ラフスケッチとして見せられれば確かにそのキャラクターに合致しているように思われるものの、なぜ

そのようなデザインにしたのかを学生に聞いても、本人がうまく説明できず、「なんとなく合っていると思う」「これにはこれが似合いそう」などの理由が語られる。その状況は、ソーシャルゲームやアニメなどを通じて、キャラクターを構成する緒要素が学生個々人の中にデータベースのように蓄積されており、ラフスケッチを描くたびにデータベースから要素やその組み合わせが引っ張り出されてきていると説明するのが、もっともしっくりくるように思われるのである。また、ラフスケッチを見せられれば、なんとなくそのキャラクターに合致しているように思われるのも、筆者側にも（学生ほどではないものの）ある程度のデータベースが蓄積されていることを自覚させられた。

以上のように、キャラクターという存在が一般化した現代というものの実際を、学生の制作を通じて知れたことも大きかったと考えている。

8. まとめ

2018年度の学園祭の展示における試みとその成果について述べてきたが、どのような題材でも、コミュニケーションすることを起点にすれば、学生が志向や興味に添いつつグラフィックデザインを学ぶということに関して、一定の成果を得られることが確認できたように思う。

例えば、「他人のアイデアをデザインする」「集合的無意識を顕在化させるような作業を行う」ということは、他の課題などでも応用できる可能性があるだろう。

2019年度の学園祭では（別の学生が集まるので当然ではあるが）、異なるテーマでまた展示を行った。2020年度はコロナ禍のため学園祭が中止となったが、作品制作およびカタログ制作は行う予定である。

その試みと成果についても、また紀要で報告したいと考えている。

Attempts and Achievements of Seminar Exhibition –‘Hisoka ni Hisomu Kuso no Ikimono Ten (The Exhibition of Fantasy Creatures that Secretly Exist)’– in the School Festival in 2018

By INOUE Satoshi

[Abstract] ‘Seminar I, II’, which the author is in charge of in our university, have a theme in graphic design. Third-year students create works to exhibit at the school festival, ‘Syunki Festival’, of our university.

In this paper, I will report on the attempts and achievements of ‘Hisoka ni Hisomu Kuso no Ikimono Ten (the exhibition of fantasy creatures that secretly exist)’ in 2018.

[Key words] seminar, an exhibition of student works, design education, character design, illustration