

授業研究

2019 年度学園祭ゼミ展示 「映画のグラフィックデザイン展」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 2019 年度の展示である「映画のグラフィックデザイン展」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

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。

2019 年度の 3 年次生は、自らが映画の企画とあらすじを考え、映画のポスターを制作することを目的として、「映画のグラフィックデザイン展」と題された展示を行った。次ページ以降に掲載する図 1～8 が、制作された A 倍サイズのポスターと、その映画のあらすじを説明するためのパネルであり、図 9、10 が学園祭当日の展示風景である。また、映画のパンフレット風にポスターの制作意図などをまとめた冊子を制作した。図 11 がその表紙、図 12 がその内容の見開き例である。

映画作品が先にありポスターを作るのではなく、ビジュアルから映画の世界観をポスターの制作を通じて考えるという、少し発想を逆にした試みである。

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活動内容

本ゼミでは、「誰か」に「何か」を魅力的に分かりやすく表現する・伝える知識と技術として、文章・言葉に加えて「ビジュアル」を身につけることを目標としている。3・4 年次とも、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、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。したがってゼミの活動は、その内容を検討するミーティングからスタートする。

2018 年度の 3 年次生は「密かにひそむ空想の生き物展」というタイトルで架空のキャラクターをデザインし学園祭で展示をするという活動を行った。展示を起点とすることで、テーマを共有しつつも個々人の志向に沿って制作を行う過程における学習効果などを確認できた¹⁾。

そのような状況を踏まえて、2019 年度の 3 年次生も学園祭での展示を目指し作品制作を行うことが、その活動内容として決定された。



図1 学生制作ポスター 1



図3 学生制作ポスター 3



図2 学生制作ポスター 2

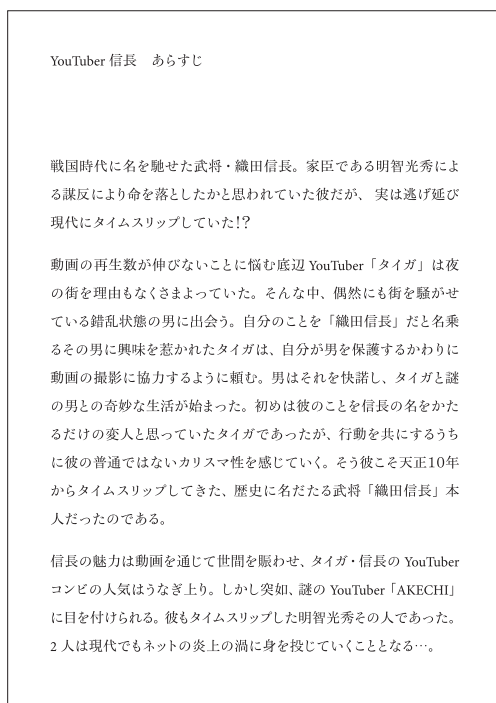


図4 図1～3の映画のあらすじを説明するパネル



図 5 学生制作ポスター 4



図 7 学生制作ポスター 6



図 6 学生制作ポスター 5

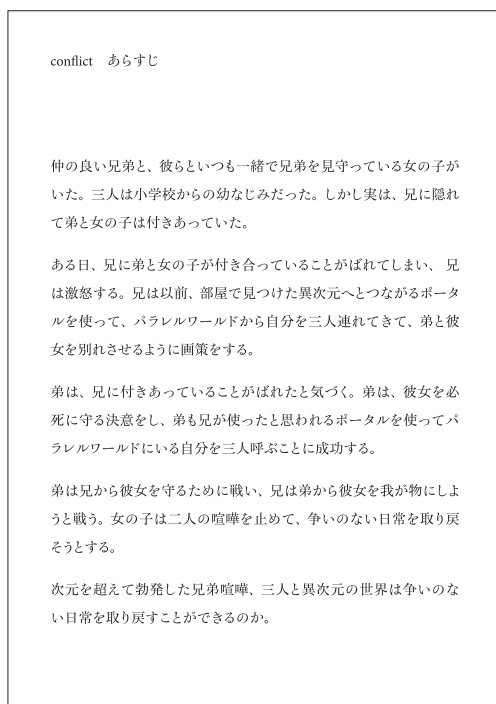


図 8 図 5～7 の映画のあらすじを説明するパネル

3. 展示制作物と想定する映画の決定

活動は、展示テーマの検討から始められた。筆者からは、全員で共有でき、かつ、個々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。その上で、学生が考えたテーマ案を持ち寄り検討した。

映画のポスターを制作したい、という学生の考えは比較的早い段階で決まったように思う。架空の店舗を想定し一人一店舗ずつデザインを行うという案も検討されたが、映画制作に興味がある学生がいたこと、テーマやコンセプトなどを考えることよりも、実際に作業をすることが好きな学生が多かったことが、この題材に決まった理由の一つとしてあるように思われる。

本来であればポスターという対象よりも先に、展示のテーマやコンセプトを決めるのが理想的である。しかし、映画のポスターを制作するためには、映画のテーマ、コンセプト、世界観などから考える必要があり、結果として、テーマをビジュアルとして具現化するというデザインの一連の作業を経験できる題材にはなったように思う。

学生個々人が、映画のテーマ、コンセプト、世界観などを持ち寄り検討する中で、徐々にあらすじが明確にされていった。結果として、タイムスリップものとパラレルワールドものの2本の映画のポスターを制作することになった。ゼミの学生数は6名であったため、2本の映画それぞれで3つずつのポスターが制作された。

図1～3が制作されたタイムスリップものの映画のポスターであり、図4があらすじを説明する展示パネル、図9がポスターの展示風景である。本能寺で命を落としたと思われていた織田信長が、実は現代にタイムスリップしてきていたという設定の映画が想定されている。信長は、現代の世界で人気のないYouTuberの若者と出会い、その知力や戦術・戦略、カリスマ性を伝授し、徐々に人気を博すことになる。他方で、明智光秀も現代にタイムスリップしてきており、2人が現代の



図9 学園祭展示風景1



図10 学園祭展示風景2



図11 パンフレット風の冊子(表紙)

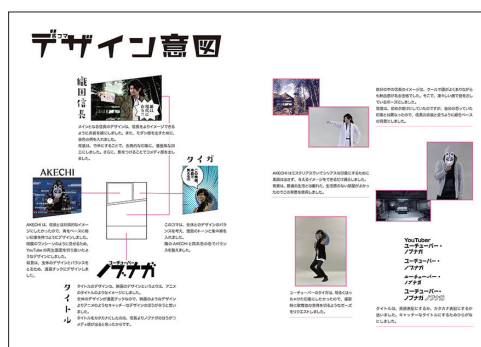


図12 パンフレット風の冊子(本文)

動画サイトの再生回数をかけて、再び相まみえるというのがそのあらすじである。

図5～7が制作されたパラレルワールドものの映画のポスターであり、図8があらすじを説明する展示パネル、図10がポスターの展示風景である。男子の兄弟2人と女子1人という幼なじみの3人がおり、弟と女子は兄に隠れて付き合っていたという設定の映画が想定されている。兄と弟が女子をめぐる争いが、その争いはパラレルワールドから他の自分を連れてくるというSFとして展開し、別世界の自分たちによる集団戦になるというのがそのあらすじである。

4. 写真素材の準備

ポスターを制作するためには、登場人物の写真などを素材として用意する必要があるが、学生たち数名が自らモデル役となり撮影することになった。映画の企画から考え始めたこともあり、写真撮影時のポーズ・撮影指示なども学生自らが行うなど、キャッチコピー的な文章の考案含め、印刷物制作の上流から下流までの行程を一通り体験してみる、ということも今回の活動の目的の一つとなった。図13は本学部のデザイン工房で行った撮影時の準備状況である。吊るされた背景紙の前にモデル役の学生が立ち、学生個々人がデザインの意図をモデル役の学生に説明した上で、表情やポーズを指示した（モデル役の学生は、自らポーズをとり他の学生に撮影を指示した）。

明確な指示をモデル役に出すためには、制作するポスターの完成状態が想定されていなければならない。もちろん、すべてが想定されているわけではないものの、撮影に臨む前に、図14のようにポスターのレイアウトラフと併せて撮影指示のためのスケッチを描く作業を行った学生もいた。

また、パラレルワールドものの衣装などは学生個々人が持ち寄ったが、タイムスリップものについては、かつらなどは準備できたものの、特に信長の衣装は準備をすることができず、合成を行う



図13 撮影風景

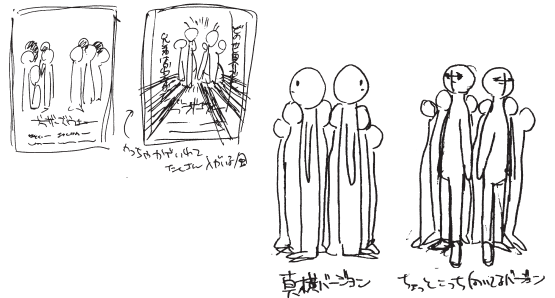


図14 レイアウトラフや撮影指示のためのスケッチ



図15 撮影時の服装



図16 図15に和柄を合成したサンプル

ことになった。例えば、図15は信長の撮影時の状態、図16はその写真への和柄の合成方法を、筆者が学生に解説した図の一つである。タイムスリップもののポスターには、数ヶ所に合成が使われている（信長の服装のほか、なぜか明智光秀の服装はパーカーにキツメ面と設定されたが、パーカーに柄や明智家の家紋が合成されている）。

技術に関することを学ぶことが主目的のゼミではないが、結果としてすべてのポスターで画像の切り抜きや色調の調整含め、Adobe Photoshopによる画像の編集、加工などの作業を総合的に体験することとなった。

5. ポスターの制作と指導の過程

5.1 大きさや位置の使い方について

図17は図1のポスターの中間段階である。このポスターを制作した学生としては、画面正面手間の人物（信長）と画面奥の人物（光秀）の「対立構造」を表したいという意図があった。しかしながら、図17では「対立」が上手く表現しきれていない。「対立」には相対する視覚的要素が必要となるが、手前と奥、左と右という位置、あるいは大きさの大小という相対する要素が上手く使い切れていないのである。

このような場合の指導は簡単である。もっと手前と奥の大きさに差をつけ、画面の左右という対象となる位置を効果的に利用できれば良い。さらには、現状では誰と誰が対立しているのか分かりづらいため、説明的になりすぎないように注意をした上で、文字などの要素を適切に配置してあげれば良い。学生にはそのようなことを伝えた上で、書体については図18のようないくつかの案を提示した。

結果として図1のポスターが完成した。背景に大きくグレースケールで対立する2人が対角線上に入れられ、2人の名前が画面の左右に少し切れるように配置されている。かつ、手前の登場人物2人が小さくされ背景との差がつけられたこと



図17 図1のポスターの中間段階

信光 信光
長秀 長秀
信光 光信
長秀 秀長

図18 図1のポスターへの書体案



図19 図2のポスターの中間段階

で、対立を表現するための相対する視覚的な要素が上手く使えている。

5.2 世界観と密度について

図 19 は図 2 のポスターの中間段階である。図 17 もそうなのであるが、本学部の学生は A 倍サイズのような大きな印刷物を制作する経験が少なく、サイズに対する感覚を持つのが難しいようであり、841 × 1189mm という広さに対して密度が足りていない。単純に要素を増やすとごちゃごちゃした印象になるため、整然とした印象を維持しつつ密度を増す必要があるのだが、整然さの基準として必要なのが、ポスターの明確な世界観である。この場合のポスターの世界観とは、映画の世界観にほぼ等しい。図 19 はタイムスリップもののコメディ的側面を強く打ち出すため、まんがのコマ割りのようなレイアウトが採用されているが、まず、その全体の雰囲気画面下部のコマの雰囲気が反している。制作した学生の意図としては、血痕などのイメージだと思われるが、書体の選択とその色使いから、どこかキラキラしたような（どちらかというときヤバクラやネイルサロンに適するような）雰囲気に寄ってしまっている。また、それ以外のコマの、主に背景が世界観に寄与しておらず、付随して密度も足りていない。

今回は、まず図 20 のようにまんが的な雰囲気に相応しい書体をピックアップしてみることで世界観の再検討を促すことにした。加えて、各コマの面積に差をつけ情報の優先順位をつけること、その上で世界観を統一しつつ密度を上げるために、信長らしさ、YouTube 感、コミック的表现など各コマの役割を明確にした上で、背景を作り込むことを学生に提案した。

結果として図 2 のポスターが完成した。画面下部にはタイトルロゴだけが配置され、大きいコマから順に、信長らしさ、YouTube 感、コミック的表现などの役割に沿って背景が作り込まれたことで、世界観に沿って密度が増され、充実した表現になっている。

**YouTuber
ユーチューバー・
ノブナガ**

**ユーチューバー・
ノブナガ**

**ユーチューバー・
ノブナガ**

**ユーチューバー・
ノブナガ ノブナガ**

図 20 図 2 のポスターへの書体案（一部）



図 21 図 5 のポスターの中間段階



図 22 図 5 のポスターの制作過程

5.3 初見の人の気持ちを想像するということ

図21は図5のポスターの中間段階である。今回の制作に限らず、制作物を初見で見た人が何を感じてどのように理解するのかということを、制作者自身が想像することは難しい（これはデザインに限らず文章などでも同じだと思われる）。しかしながら、説明的になりすぎても上品さやシンプルさが損なわれることにもなる。

図21の段階では、シンプルなレイアウトにしたいという意図がまずあり、「並行世界」「喧嘩上等」という最低限のキャッチコピーでパラレルワールドものであるということ、壮大な兄弟喧嘩の物語であることを示したつもりだと思われる。しかしながら、説明不足であることも事実である。であるとすれば、シンプルさを維持しつつ、説明的になりすぎないためには、どの程度の要素をどのように加えれば良いかを検討することが次のステップになる。学生には、なるべく初見の人の気持ちを想像した上で、一番目立つ「大人数の写真」の次に目に入ってくる情報として、ストーリーの説明を加えたほうが良いのではないかとすることを提案した。付随して、画面全体の明度設計を見直したほうが良いことも伝えた。学生としては、登場人物の関係やストーリーは既知のことであり、初見の人の気持ちを考えろと言われても難しかったのではないと思われる。だが、結果として図5のポスターが完成した。シンプルさを維持しつつも、ストーリーを伝える文章がデザイン要素として違和感なく配され、上質なポスターに仕上がっている。

6. 考察

今回の展示における制作を通じて、得られた成果と考えられるものはいくつかある。

一つ目の成果として考えられるのは、完成された映画作品がない状態でポスターを作った、という試み自体の成果である。図1～3、図5～7から明らかなように、当たり前のことだが、同じ映画

でも学生（デザイナー）ごとの捉え方、何を重視するかという力点の置き方により、できあがるヴィジュアルが異なる。実際に映画のポスターを制作するという仕事であれば、映画制作者の意図に最も合致しているポスターが選ばれたり、意図に合致する方向性が映画制作者から示されたりするだろう。企画やあらすじのみが決定されている映画のポスターを制作するという今回の場合は、その方向性を学生なりに補完していく必要があった。この補完するというプロセスが、完成された映画作品がある場合に、映画制作者が想定する方向性をなるべく推察しようとする行為に類似していたと思われるのだ。制作者の意図を汲み取る必要があるということを、疑似的にでも学生が体験できたことが大きかったと思うのである。

逆に言えば、確たる方向性が示されない中で、個々人が「映画の内容を忠実にヴィジュアルに表すことだけ」を考えていたとしても、個々人から出てくるヴィジュアルはまちまちなものになる。つまり、「忠実にヴィジュアルにすること」を考えることは不可欠だが、それだけではヴィジュアルを確定させるには不十分である、ということを体験するのに、今回のような作業は有益なプロセスだったと思うのである。

同じ題材でも思い描くイメージは個々人によって異なり、それを同定し伝えるためにグラフィックデザインはヴィジュアルの使い方を考えるということ、そのためには意図を推察し汲み取る能力が必要であるということの一端を、学生たちが疑似的にでも体験できた（あるいは、学生がそのような体験をするのに、今回の作業は適した題材であった）ことが成果だといえると思うのだ。今回の試みを通じて、ヴィジュアルを介し他者とイメージを共有することの意味を学生が考えられたことが大きかったと考えている。

もう一つの成果は、「5. ポスターの制作と指導の過程」に記したような指導が可能となったことである。例えば、どのような写真を配置するかだけではなく、どこにどれくらいの大きさで写真を

配置するかで意図を表現したり、単語が表す意味だけではなく、その単語に使用する書体で雰囲気を与えることが、グラフィックデザインのポイントの一つである。通常の授業課題であっても重視される指導内容であるが、今回のように、映画の登場人物の人間関係やあらすじを自分たちで考えたことが、レイアウトや書体の選択をより具体性を持って学べる機会となったように思う。5.1 で記したように、「対立する人間関係」を表現するという目的が明確であれば、それを達成するために、大きさの大小、色の違い、レイアウトの左右と上下など、視覚的な対立要素をどのように利用すれば良いのかを具体的に検討できる。意図を表現するための視覚的要素の使い方を学ぶ題材として、人間関係やあらすじなどを可視化しようとレイアウトするという作業が有効だったと思うのである。そのような可能性に気がつけたことも成果の一つといえるのではないかと思うのだ。

また、グラフィックデザインが、何かを伝えるための知識と技術である以上、学生が「何かを伝えよう」と考えて、作業をある程度進めた段階でないと教えられることがある。5.1 で述べた対立の表現方法も、5.2 で述べた世界観の作り込みも、5.3 で述べた初見の人の気持ちになるということも、ここまで学生が作業をしてくれたから伝えられたことである。言い換えれば、図 17、19、21 のような状態まで作業を進めてくれれば、如何様にもその先の指導の方法はあるのだが、そのようなことを言葉で説明することは難しい。しかし、図 17 から図 1、図 19 から図 2、図 21 から図 5 を比較してみれば、そのクオリティが上がっているのは一目瞭然である。これらの比較を例えば他の学生に見せれば、「図 17、19、21 の段階まで到達できれば、次のステップアップの可能性が開ける」ということ、カジュアルな言い方をすれば「ここまでいってくれば、なんとでもなる（早くここまでいって欲しい）」という言葉に説得力を持たせられるのではないかと思う。さらには、今回は、展示後に作成したパンフレット風の冊子で学生各

自にデザインの意図をまとめてもらったが、図 22（特に見開きページの左側）に示されているように、中間段階から行った変更の要点を説明するという作業も見られた。自分が行ったデザイン上の変更を言語化することが考えられたわけだが、このような作業は、制作物を良くしようとしたデザイン上の過程を自分の中に定着させることになるであろう。つまり、学生の制作物の質が飛躍して向上する段階があるということ、そして、その段階を迎えるためには、どの程度の水準までの作業を行えば良いのかということが、今回の活動を通して一つの事例として把握できたと考えている。また、その飛躍する過程を言葉として記録しておくことの意味を確認できたことも、今回の活動から得た有意義な点だったと考えている。

7. まとめ

本稿では、2019 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た。前号の紀要である第 27 巻第 1 号で述べた 2018 年度の試みに加えて、展示を起点としてグラフィックデザインを学ぶことのあらたな成果を確認できた。

2020 年度の 3 年次生も展示を目標に、また別のテーマで制作を行ったが、コロナ禍のため学園祭が中止となり展示をすることは叶わなかった。しかしながら、これまでとはまた異なる試みができたと感じているので、その成果についても紀要で報告したいと考えている。

なお、本稿の執筆にあたり、自身が載ったポスターや写真の掲載を快諾してくれた学生に感謝する。

註

- 1) 『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』（メディアと情報資源：駿河台大学メディア情報学部紀要 2020 vol.27, no.1 pp. 29-38.）

Attempts and Achievements of Seminar Exhibition –‘Eiga no Graphic Design Ten (The Exhibition of Graphic Design for the Movie)’– in the School Festival in 2019

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 ‘Eiga no Graphic Design Ten (the exhibition of graphic design for the movie)’ in 2019.

[Keywords] seminar, an exhibition of student works, design education