

授業研究

## 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

井上智史<sup>†</sup>

**【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」は、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きた。2020年度はコロナ禍の状況もあり展示をすることはできなかったが、展示を想定した作品制作を行い作品集を制作した。本稿では2020年度の「レイヤー」をテーマとした制作の試みと、抽象的なテーマを共有したこと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 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にしている。2018年度、2019年度の3年次の「ゼミナールI・II」は、各年度ごとに学生たちが考えたテーマで作品を制作し学園祭で展示を行った。展示を前提・起点とすることによる作品制作の学習効果を確認できたと考えている<sup>1)</sup>。

2020年度も例年と同様に展示を目標に制作を行ったが、コロナ禍で学園祭が開催されず、展示を行うことは叶わなかった。それでも、展示をすることを想定し制作を行い、作品は作品集としてまとめられた(図1、2)。本稿では、まずテーマの決定の過程と作品を概観し、その上で本活動で得られたと考える成果について報告する。

### 2 「レイヤー」というテーマ、「和」というモチーフ

#### 2.1 テーマの重要性

学生に「どのような作品を作りたいか」と尋ねると、イラストやポスター、Webサイトなどの作

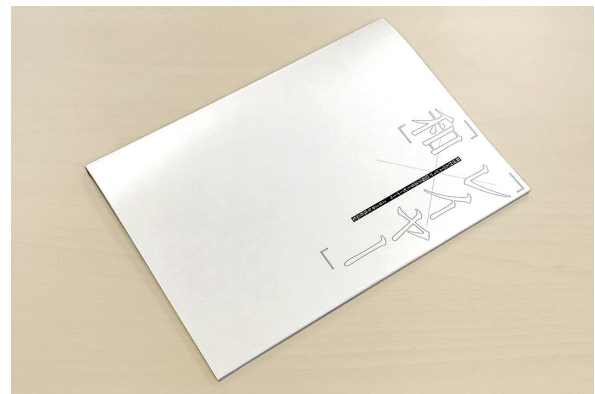


図1 2020年度作品集 『「レイヤー」×「和」』



図2 作品集の見開きページの例

<sup>†</sup> 駿河台大学メディア情報学部

りたい制作物(メディア)を答えるか、覚えたいソフトウェアや身につけたいスキルを使った作品と答えることが多いように思う。本学部のデザイン志望の学生の傾向かもしれないが、テーマに意識を向ける学生が少ないと感じていた。そのため、3年次のゼミの冒頭では、作品とは、テーマとそれを実現する手法から成立するものであることをまず伝える(「作品=テーマ+手法」と書いて伝える)。そして、制作物(メディア)もスキルもどちらも手法に属するという、手法はテーマに応じて決まるものであり、テーマより先に決まるものではないことを説明するようにしている。あらかじめ制作物や手法が決められた作業は、ゼミでの活動として相応しくないという考えもある。

とはいうものの、テーマが大切だと認識できても、学生がテーマを見つけることはなかなか難しい。個々のメンバーの志向を踏まえ、展示を想定した共有のテーマを決めるとなるとなおさらである。実際のところ、2018年度も2019年度もメンバー同士のミーティングの内容を踏まえ、筆者から何かしらの方向性の提案などを行ったうえでテーマが決定されている。

## 2.2 テーマ決定のプロセス

ところが、2020年度に関しては比較的スムーズにテーマが決定された。しかも、メンバー同士のみによる数度のミーティングである。複数の案が検討されたうえで一つのテーマに決定されたようだが、後述のように、採用されなかったテーマにもいくつか興味深いものが見られる。テーマがスムーズに出される時とそうではない時の差は、メンバー個々の能力だけでなく、相互の関係性や興味などの要因が関連しているように思われる。あらためて考えたい面白そうな題材である<sup>2)</sup>。

今回は、メンバー各自が一つのテーマを、そのテーマが面白いと思う理由(学生がまとめた資料には「セールスポイント?」と記されている)と共に出した上で、他のメンバーのテーマ案のどれを面白いと思うか、その理由と共に一つを推す(資

料には「投票」「ご意見・ご感想」と記されている)という過程でテーマが決められたようである<sup>3)</sup>。

いくつかのテーマ案の中から、主にメンバー間の人気と作品の可能性という観点から、2020年度のテーマは「レイヤー」と決定された。

## 2.3 「レイヤー」というテーマ

「レイヤー」というテーマは、発案者の学生が今まで見てきた作品の中で、アイデアにしる素材にしる、要素が重層的に組み合わせられた作品に、その制作過程と合わせて魅力を感じたことから着想されたようである。他のメンバーがこのテーマを支持したのは、多人数における共通のテーマとして相応く、個々人の志向にそって作品を展開しやすそうなどの理由があるようである。

そのように、メンバー間の検討で決定されたテーマだが、しかしながらというか、だからこそというか、レイヤーとは優れて現代的なテーマである。今日では、ペイント系のアプリケーションなどでレイヤーという概念が一般的になったことから、「多層的」という状況の説明が容易になり、対象を多層的に研究する可能性も広がったように思う。例えば、「我々は異なる人間関係からなる複数の集団に所属し、モードを切り替えながら生活している」というような説明も、「我々は複数のレイヤーからなる日常生活を送っている」と捉えれば、そのイメージの具体性が増すだろう。また、美術作品や音楽作品、社会や歴史など、様々な対象をレイヤーという観点から見つめ直すことで、その対象の新たな側面が発見できたり、より精緻な探求ができたりするように思う<sup>4)</sup>。絵画や楽曲、都市などを複数のレイヤーから成り立つ対象として観察し、どのようなレイヤーに分解できるか、レイヤーごとの特性はどのようなものか、各レイヤーの重なりがどのような総体を生み出しているのか、と考える作業は、良い思考のエクササイズになるのではないだろうか。

メンバーからテーマが出されたのち、上記のような筆者の考えを伝え、その上で、具体的な制作



図3 『レイヤーを用いた和柄と洋柄によるイメージの違い』

を個々人で考えることになった。様々な意見が交わされたが、

- ・レイヤーという構造を作品の構成として積極的に意識し利用する
- ・レイヤーという構造に基づいてモチーフの分析や比較を行う

など、レイヤーを、構成や分析・比較のための概念装置として利用することが主に想定され、アイデアの検討や制作が行われることになった。

#### 2.4 「和」というモチーフ

テーマをレイヤーとした上で、共通のモチーフとしてメンバーが選んだのが「和」である。レイヤーと並んでメンバー間で人気のあったテーマ案の一つであったが、テーマとしては少し弱く、しかし魅力が捨てがたかったためか、レイヤーというテーマを通じて、構成、分析・比較を行うのに相応しいモチーフとして選ばれたようである。

和という語は、和風の和、人の和など、用いられ方にヴァリエーションがあり、個々人の発想の違いが表れやすく、また、レイヤーという視点から捉えることで、和の特性、和と洋の対比、和と日本の差など、複数の興味深い着眼点を見つけることができそうだと予感された。メンバーによっては、ダブル・テーマといった捉え方をしていたようでもあるが、複数挙げられたテーマ案の組み合わせから、テーマとモチーフが設定されるというプロセスも興味深かった。



図4 『和色と季語による四季表現』

### 3 作品

以下では、メンバー 11 人によって制作された作品を概説する。いくつかのパターンに簡単に分類できるものではないものの、作品の構成が重視されていたり、分析に比重が置かれていたり、力の置き方に傾向が見受けられるように思う。

図3、図4は、比較的ストレートにレイヤー構成を構成として用い制作を行った作品である。

図3は、『レイヤーを用いた和柄と洋柄によるイメージの違い』という作品である。「和モダン」や「和洋折衷」などの言葉に着目し、背景・中景・前景それぞれに和と洋の素材を用い重ね合わせることで、和と洋の融合から生まれるイメージの差が考察されている。背景から前景にかけて、材質、紋様、植物の3種の素材が重ねられ、「和+洋+和」と「洋+和+洋」の2パターンで、計10種類の組み合わせが制作された。イメージの表出を丹念に検証する、研究の趣がある作品である。

図4は、『和色と季語による四季表現』という作品である。花、天候、葉に関する季語に由来する形と和色を組み合わせた、3層からなる2パターンのオブジェクトを制作し、四季のイメージを顕





図5 『来着物柄』



図6 『色の重なりで再現する葛飾北斎『神奈川冲浪裏』』

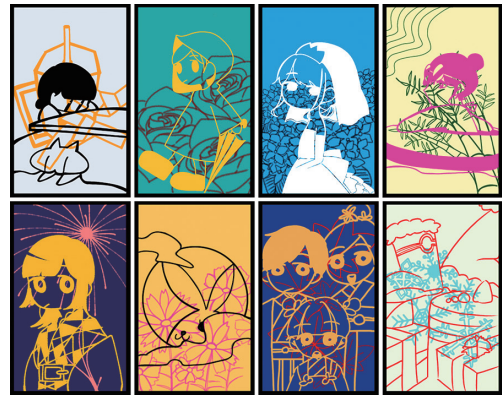


図7 『現代風花札』

在化させるインスタレーション志向の作品である。例えば、「桜+百日紅+花吹雪(春一番)」の組み合わせで「春」が表現されている(図内の後方の一番左)。今回は、各オブジェクトは3DCGとして制作され、図4は展示計画のシミュレーションとして制作された。

図5～図7は、分析と構成の双方からレイヤーが意識された作品である。

図5は、『来着物柄』という作品である。着物を地、柄、襟、帯などが重ねられたレイヤーと見立てて分析し、その結果を、バッグ、タンブラー、マスクなどのアイテムにデザインとして適用することが考えられている。色や絵柄だけではなく、それらが示す意味もレイヤー的に構成されている。例えばマスクは、「白：清楚+青：知性+梅：

清廉潔白」の組み合わせである。「知性」「清廉潔白」が含まれているところが興味深い。単に和柄を用いて感覚的にデザインするのではなく、デザインのプロセスが考えられた作品である。

図6は、『色の重なりで再現する葛飾北斎『神奈川冲浪裏』』という作品である。浮世絵がいくつかのシートに分解されており、特定の層だけを抜き出したり重ねたり、各層の色の重なりを手にとって体験できる。少し分析に比重が置かれすぎなようにも思うが、次のステップとして、より良い体験を提供する素材やデザインを検討したり、複数の浮世絵を比較すると面白いように思うし、分析の過程では各色面が抽出されるので、面積比を比較しその情報をダイアグラムの的に展開したりするなど、発展可能性がある作品だと思われる。



図8 『和から変化する4つの映像』

図7は、『現代風花札』という作品である。花札は一見してレイヤー的構成のカードゲームである。従来の花札には、図案にも役にも時代の風物や嗜好が表現されているが、この作品は、1月から12月までの絵柄を現代の風物に置きかえる試みで、今昔の比較をも意図している。今回はヴィジュアルの制作だけで、ゲームルールにまでデザインは及んでいないが、その展開まで含めれば、多様な可能性が開かれる作品のように思われる。

レイヤーというテーマに映像として解答する作品も制作された。

図8は、『和から変化する4つの映像』という作品である。和をモチーフとしたコラージュが、他のコラージュへと変化する、各1分の4種類の映像作品である。各映像は、「和→外国人から見た日本」「和→西洋」「和→東京」「和→宇宙」と変化する。図8上が、「和→外国人から見た日本」、図8下が、「和→西洋」の変化前・変化後の場面である。各コラージュは、「背景・建物」「人物・動植物」「アイテム」の三つのレイヤーから構成され、それぞれのモチーフが個別にモーフィングのように滑らかに変化する。単純にその変化するヴィジュアルが面白いのと同時に、風景を含む世の中

の変化は徐々に進行していることや、無意識に各変化の境目がどこにあるのかということに思いをはせてしまう、批評的な射程とその可能性を示唆する作品である。また、各画面としてのレイヤー（垂直方向、共時的なレイヤー）と、時間軸としてのレイヤー（水平方向、フレーム的、通時的なレイヤー）の両側面から、映像を構造的に制作する可能性を開く作品でもあるように思う。

以上の作品の中にも、和と洋の違いという観点が見られるものがあるが、特に和と洋の比較に重きをおいた作品も制作された。

図9は、『レイヤーから読みとる“和”とはなにか』という作品である。海外で紹介される「日本らしい写真」に対する違和感が発想の発端である。海外のガイドブックでよく利用される素材が、植物・人物・風景・建造物・動物の5種類ごとに六つずつ選ばれ、イラストとして描かれたものが、透明のシートに印刷されている。鑑賞者は、内容が見えない状態で3種類のシートを選び、それを好きなように組み合わせ、結果が「日本人が思う和」と「外国人が思い浮かべる和」のいずれに近いと思うか選択・分類する。鑑賞行為まで含めた作品であると同時に、結果から日本らしさと違和感





図9 『レイヤーから読み取る“和”とはなにか』



図10 『紋章風家紋』



図11 『季語で感じる和』



図12 『再考・和を重んじる』

の境界を探る試みである。単純に和と洋の比較を行うのではない点に独自性が感じられる。また、「らしさ」とは素材ではなくその構成によるのではないかという問題意識が具現化されている点にも面白さがある。

図10は、『紋章風家紋』という作品である。和の紋様である家紋がその構成要素に分解され、西洋の紋章の構造に従い再構成されている。出来上がった図案の、要素が馴染んでいるように見えても感じる違和感に、家紋と紋章の違いに基づく妙があるように思うが、再構成が形の類似性に基づいて行われており、もう少し、構造や意味などに踏み込めるとより展開が考えられる作品だと思う。

独自の観点からレイヤーと和を捉えた作品も制作された。

図11は、『季語で感じる和』という作品である。

サブタイトルが「スキャニメーションというレイヤー表現を用いて」なのだが、絵の上でストライプが描かれた透明シートをスライドさせるスキャニメーションという技法で、季語から喚起される四季の情景がアニメーションとして描かれている。スキャニメーションのための絵は、アニメーションの各コマをスリット上に分割し合成した画像であり、一枚の絵に複数のコマを重ねること、それに透明のシートを重ねてアニメーションさせるという二つの構造を、レイヤーと捉えた作品である。イラストやその動きの可愛らしさ、シュールさの魅力とともに、アニメーションや動画の仕組みそのものをレイヤーと捉えることに可能性を感じることができる作品である。

図12は、『再考・和を重んじる』という作品である。モチーフの和が、「日本」という意味の「和」

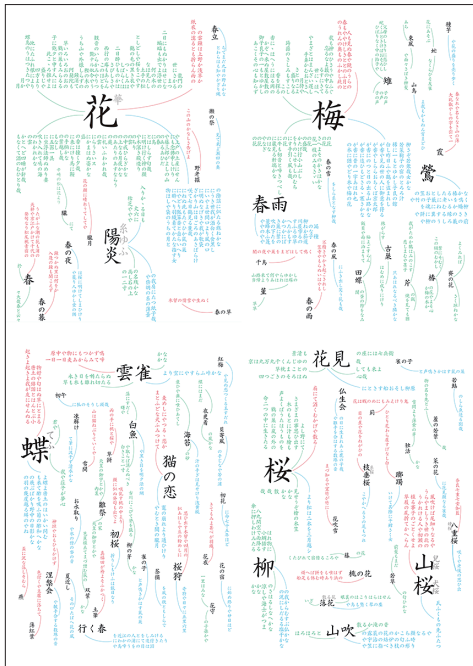


図13 『季語に着目した松尾芭蕉の俳句の視覚表現』

と、「和を重んじる」の「和」の二つの意味として捉えられている。その上で、「和を重んじることは日本の特徴」であり、それには、協調⇔同調圧力といった正負の面があること、その特徴は、歴史の積み重ねと人間関係の重なりという、二重の意味でのレイヤー的な重なりの結果として生まれてきたこと（と作者が考えたこと）を表現した、コンセプトualな作品である。同一事象の二側面を表現し鑑賞者に伝えるために、別の色の眼鏡で見ると異なる見え方が表れるように作られている。なかなか表現するのが難しいが、レイヤーと和の双方を多重的な意味として捉えてコンセプトを考え、鑑賞の仕組みにもまたレイヤーという考えを取り入れようと試みた意欲作である。

図13は、『季語に着目した松尾芭蕉の俳句の視覚表現』という作品である。俳句が季語を中心とした語の関連と捉えられ、その関連性の可視化が試みられている。四季ごとの芭蕉の俳句を対象に、使用頻度に応じて季語の文字サイズが決められ、季語の位置に応じて各語が配置されている（図13は春の句である）。今回は季語への着目のみだが、意味や解釈、時代や地域などを含め考えれば、俳

句をレイヤーという観点から分析・可視化する他の可能性も見えてくる作品である。

以上のように、テーマを共有しながらも多様な作品が制作され、予想されたように個々人の発想や志向の違いが表れたように思う。また、いずれも、荒削りな部分があるものの、何かしらの独自性のある作品に仕上がったのではないだろうか。

#### 4 テーマに関する考察

##### 4.1 抽象的かつ具体的なテーマということ

今回の学生の制作を見ていて、このレイヤーというテーマは良いものだったと感じている。そして、良いテーマについて考える手がかりも与えてくれたように思う。

検討段階で、可能性のありそうなテーマと感じる理由は簡単に言語化できるものでもなく、専門家も（専門家であるほど）ある程度は直感的に判断しているように思う。2.2でも、レイヤーを優れて現代的なテーマと断定しているが、その過程を細かく見れば、直感的に良さそうなテーマだと感じ、そののちに理由を考え吟味し、良いテーマだと結論づけたということである（もちろん、吟味の結果、直感が外れていることもあるだろう）。そこで、良いテーマとはどのようなものかについて、あらためて考えてみた。

レイヤーとは抽象的なテーマであり、もう少しテーマに具体性がないと、実制作に結びつかない場合もあるかもしれない。実際、「愛」や「生と死」くらい（チープな例だが）曖昧にすぎると、作品化にはより具体的な端緒が必要となる<sup>5)</sup>。対して、レイヤーというテーマの利便性の高さは、抽象度は高くとも、その形状や構造が具体的にイメージできることにあったように思う。それが、2.2に記したように、様々な事象をその構造に沿って組み立てたり、その構造から分析したりすることを可能にし、結果として、3で見たような作品の多様性を生むことにつながったのではないだろうか。そう考えると、「ある程度の抽象性がありつ

つも、構造あるいはシステムが具体的にかたちとしてイメージできる」というのが、今回のような制作における有効なテーマの一つの条件(共通項)といえるのではないかと思うのだ。もちろんこれはあくまで仮説でしかないのだが、このような考えが得られたことが大きかったと考えている。

例えば今回、当初の案としては、テーマというよりは「制作物」に近い、「時計」「飲料」「花・植物」なども提案される中、レイヤーを含めた「多視点」「記憶」「ガチャガチャ」など抽象的なテーマも提案された。中でもレイヤーとガチャガチャがメンバー間では人気だったという。ガチャガチャも、単に製品をデザインするのではなくテーマとして捉えれば、レイヤー同様に優れて現代的なテーマになるように思う。カプセルトイが出てくるリアルガチャにしる、ソーシャルゲームのガチャシステムにしる、そのランダム性や希少性のデザイン(欲望を喚起するデザイン)の構造は、様々なコンセプトとして制作に展開できる可能性があるだろう。さらには、ガチャガチャの現在の再興は<sup>6)</sup>、ランダムさを基軸とするシステムと、2000年代中頃からの日本の状況との親和性の高さを示しているようにも思う<sup>7)</sup>。そう考えると、批評的な広がりを持つテーマとなるかもしれない。

ガチャガチャも、その本質はランダムに何かが出てくるという抽象的なものだが、その構造やシステムは具体的にイメージできる。また例えば、先に挙げたテーマ案の一つである「多視点」は、ある一つのものを周囲から見ているというかたちがイメージしやすいが(他の人であれば、違うかたちをイメージするかもしれない)、対して、「記憶」は少しかたちがイメージしづらいように思う。そして、そのような抽象的でありながらも具体的なイメージが持てるという少し矛盾したことが、テーマの良し悪しと関係しているように思う(のだがどうだろう?)。

このように、良いテーマの基準として利用できる(かどうか検討の対象となる)観点を一つ、得られたことも成果の一つだったと思う。

## 4.2 テーマを育てるということ

逆に、あまり良くないと思えるテーマであっても、具体的にイメージできるかたちを維持したまま抽象度を上げていけば、良いテーマに発展させることができるのではないかと考えることも可能なように思われた。

今回、全メンバーが初めからうまくテーマとして「レイヤー」を咀嚼できていたかというところ、そうでもないように思う。単に素材を重ねるだけという作品案も当初はいくつか出されていたが、それでは単に、レイヤーという機能を使っただけの制作と大差なくなってしまう。そのような場合、ソフトウェアに実装されたレイヤーの使い方などからは離れつつ、その機能的なイメージは維持し、考え方や仕組みの適応可能性が広がる方向性を示唆したが、それが今回はうまく作用したように思う。ガチャガチャを例にすれば、その案は、ガチャの楽しさ、面白さから発想されたようにも思うが、単にそれだけだと、制作物(メディア)をデザインすることと大差なくなってしまう。そのような場合にも、ガチャガチャの機械的な姿やアイテムの姿(表層の姿)から離れつつ、そのシステムとしてのかたちのイメージを維持するように思考を広げると、前項に記したような広い射程を想定するテーマに育てられるように思う。

これらはいずれも、具体的にイメージできるかたちを維持したまま(表層の姿は捨象して)抽象度を上げていく作業といえるのではないだろうか。そして、この考え方は、本稿の冒頭で記したような、学生に作りたい作品を問うと制作物(メディア)を答えることが多く、テーマへの意識が薄いという場合にも、テーマへの意識を促す一つの方法になるのではないかとも思うのである。

例えば、4.1で記した未採用のテーマ案である「時計」「飲料」「花・植物」においても、単にこのままだとデザインする制作物でありテーマとは言い難いが、それぞれの機能、構造や仕組みなどに応じて発想を展開していけば、テーマになりうるようにも思う。もちろんその場合、学生の興味



とのずれが生じる危険性があり（時計の場合、プロダクトがデザインしたいわけで、時間をデザインしたいわけではないだろう）、十分な注意が必要だとは思う。しかしそれでも、例えば、時計の外観をデザインするという発想から離れ、時計とは何かと考える中で、針が回転する、砂が落ちる（物が積み重なる）、蠟燭が燃える、音が鳴るなどの、時間を表すかたちのイメージを得ることができ、その構造に沿って作品を組み立てたり、その構造から事象を観察・分析したりすることが可能になれば、着想をテーマへと育て、コンセプトを導くことが可能となるように思うのだ。

もちろんこれは、未だ漠然とした考えにすぎないのだが、テーマを見つけ育てるということと言語化する端緒を得られたようにも思う。学生がテーマを見つけることが難しいのと同様に、テーマを見つけ育てるよう指導することもまた難しいが、このような言語化の端緒を実際の経験に則して得られたことも、今回のゼミ制作を行った結果だと考えている。2.2で述べたスムーズなテーマ決定の理由と合わせ、さらに考えたい題材である。

## 5 まとめ

まず、多様性のある作品をゼミの活動として制作できたことが、今回の大きな成果である。さらに付随して、テーマの有効性を言葉として考えるための指針（となるかもしれないもの）を得られたこともまた、2020年度の大きな成果だと考えている。毎年のことではあるが、積極的に制作を行い、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) 『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.）

『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』（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. 2 pp. 47-56.）

- 2) テーマ決定のスムーズさは、メンバー同士の仲の良さやリーダー役の学生の有無、相互の興味的一致などといった、単純な要因で決まるわけではないように観察される。このような点が面白い題材と感ずる所以である。
- 3) おそらくこの検討のプロセスはLINEのグループ上での話し合い（文字ベースのやりとり）として主に行われたように思うが、「セールスポイント」「投票とご意見・ご感想」という言葉の使い方が、スムーズなテーマ決定の一つのポイントのようにも思われる。
- 4) 例えば、筆者は『水平線と垂直線の特徴とするパウル・クレーの作品における比率の分析』（基礎造形025：日本基礎造形学会論文集・作品集 2016 pp. 9-16）において、異なる比率を持つレイヤーを多層的に想定することが、作品分析に有効と考えたことがある。
- 5) 例えば、4年次には、今回のメンバーは個人として作品制作／研究を行いゼミ論文を執筆することになるが、その際にはレイヤーなどよりも、もっと具体的なコンセプトに直結するテーマ設定を求めることになるだろう。
- 6) リアルガチャの現在の人気を第3次ブームとする考えもある。「ガチャガチャ第3次ブーム真っ盛り！ 55年の歴史と進化の分析で人気の秘密がわかった」（Aera.net：<https://dot.asahi.com/era/2021010700071.html>）
- 7) ここでいう日本の状況とは、ソーシャルゲームやアニメーション作品、キャラクタービジネスやグループアイドルなどの2000年代以降の状況のことであり、その仕組みとガチャシステムのランダム性は親和性が高いのではないか、ということである。

## Attempts and Achievements of Creating Works with the Theme of “Layer” in Seminar in 2020

INOUE Satoshi

### [Abstract]

In ‘Seminar I, II,’ which is in charge of the author, third-year students learn graphic design and create works to exhibit at the school festival, ‘Syunki Festival,’ of our university. In 2020, it was not possible to exhibit due to the situation of Corona, but students made a work collection assuming the exhibition. I will report on the attempts of creation with the theme of “layer” in 2020 and the achievements of individual production while sharing the abstract theme.

### [Keywords]

seminar, student works, design education