

グラフィックデザイン・リテラシーの有用性とその習得法の考察

鈴木利彦*

A study of the usefulness of graphic design literacy and how to acquire it

Toshihiko SUZUKI*

0. はじめに

まず、この小論文はデザイン全般とグラフィックデザインに対しての私の考えを整理し、デザイン行為についての明確な姿勢を表明する目的がある。そのうえで、グラフィックデザイン・リテラシーの習得目的と有用性、および習得方法を考察する。そして習得達成の基準を示すために、具体的な授業事例を挙げることにする。

1. デザインの本質

デザインとは何か。例えば、建築デザイン、インテリアデザイン、プロダクトデザイン、グラフィックデザインといったように、接尾語のような役目を果たす場合には、「デザイン」というものはそれぞれの領域特有の、一般的で具体的なイメージによって理解される。そのイメージとは「建物」「居室」「工芸品」「ポスター」など日常的に目にする製品や、あるいは「設計」「演出」「工作」「構成」など、製品もしくは作品の完成に至る、人間の行為として思い浮かぶ。こういった、「デザイン」がそれぞれの領域ごとに属した、異なる個別の性質のものとしてイメージされる原因は何であるか。例として挙げた具体的なイメージの前者は言わば消費者の観点であり、後者は生産者の観点である。消費者・所有者・使用者の立場からは、目的に合う価値

があればデザインの在り方や状態の違いを問題視することはなく、表層的な完成度を重要視すると考えれば、デザインとはそれぞれに完成された個別の製品のイメージとなる。一方で生産者・製作者・作者の立場からは、製品の完成度が評価される事情から、評価に直接影響する表面的な出来栄えに大きな関心があるため、それぞれの製作技術の習得を重要視すると考えれば、デザインとは製品化に至る工程や道具の操作技術といったイメージとなる。よって、消費者の需要とそれに見合う供給といった経済的事情や、生産者の製作環境などの技術的事情というもので「デザイン」を把握すると、それぞれの領域に従属する個別の概念として理解されるものと考えられる。よって、真なるデザインの本質を定義しないまま「デザインとは何か」を論じると、誰もが異なる考えを抱いてしまう。人がデザインに対して異なる考えを抱く、あるいは抱かれる、ということは、消費者・所有者・使用者の欲求と生産者・製作者・作者の意図に齟齬が生じ、またデザイン事象全般にも不適合が生じることになる。その問題の解決に応じて、真なるデザインの本質の定義が必要になるのである。

ところで、近年ではデジタル技術の進歩とともに、消費者もまた限定的分野の生産者になりうる環境が整った。製作する手段と技術が大幅

*人間総合学群 住空間デザイン学類

に簡略化され、長い修練や複雑な作業、制作コストを伴わずに、創造活動をすることができる。例えば、余暇の趣味や身近な仕事の作業として、ポスターやチラシの制作、写真や動画の編集、Webでの情報発信をスマートフォンの無料のアプリを使って行うことは日常化している。さらにAI (Artificial Intelligence) による高速な生産技術 (ChatGPT や AI 画像生成) も登場し、将来的にデザイン生成物の大量生産・大量消費は今後も加速し続けると考える。このような、社会的な需要に対して供給過多な生産状態にある中では、「デザインとは何か」を気に留めて思考する意義も、時間的・経済的・心理的余裕もないかもしれない。しかし、創造活動の一般化によって、ごく個人的な嗜好や世俗の流行を生産の基軸にしてしまっただけでは、安易で、限定的な生成物と評価される。ここで、創造的であるということは、個人的であることや大衆的であることを別々に孤立させるのではなく、その両方の性質に適合した造形によって、互いに何らかの影響を及ぼし、互いを刺激してより良く発展するというものと考えられる。デザイン生成物もまた、創造的活動の範疇にあり、個人とその他の集合のどちらにも環境的・性質的に適合した造形として存在するためには、分野・領域・立場に従属しない原理を理解したうえで、創造されるものでなくてはならない。その原理が、デザインの本質と言える。

2. ポール・ランドのデザイン思想

それでは、分野・領域・立場に従属しない、原理としてのデザインの本質とは何か。私はそれを「形と内容の関係」と理解する。その概念はポール・ランド (Paul Rand, 1914-1996) と筆者の対話によって著された『ポール・ランド、デザインの授業』(マイケル・クローガー 2008年 / BNN 新社) から、重要なデザイン思

想として示唆に富む内容を読み取ることができる。これは漠然とした理解であったデザイン原理を、それぞれの創造経験で確認し、考察できる良著と考えている。前段で述べた私のデザイン全般に対する考えにも影響している内容となるので、ここで部分的に抜粋する。

「すべてのものは関係している。デザインは関係だ。そこからデザインを始めるんだ。」

「定義しないままにデザインの話をすると、デザインが何であるか、誰もが異なる考えを抱いてしまう。」

「君は関係を作り出さなければならない。受け手にヒントを与えるものと関連づけをする必要がある。視覚的なヒントが必要だ。」

「すべての芸術は関係だ。すべての芸術が。そこから始めるべきなんだ。それが出発点だ。デザインとは関係である。形と中身の関係だ。」

「デザイナーであるということは、自分と課題、あるいは自分とクライアントとの衝突を意味するようなものだ。デザインも同じなんだよ。形と中身との衝突だ。」

「中身は基本的にはアイデアだ。それが中身の何たるかだからね。アイデアが最優先だ、形はそのアイデアをどう処理するか、どう扱うかだ。これがまさしくデザインの意味だ。形と中身の衝突であり、形が問題なんだ。」

「単純ではないが、ある意味では単純なんだ。形と中身が相まって生まれるもの、これがデザインの認識だね。どんな人にも与えることができる、よい定義だ。」

出典『ポール・ランド、デザインの授業』

(マイケル・クローガー、2008年)

意図的に、「形と中身」という語句に関連する文章箇所を抜き出したが、これがデザイン原理のすべてと私は考えている。ランドはグラ

フィックデザイナーとしてアメリカの広告業界で活躍し、また教育者としても活動していた。ランドの広告業界での業績から見るデザイン思想の特徴は、「ユーモア」にあると考える(参考: IBM ポスター, 1991)。すなわち「人を傷つけない上品なおかしさ」が製作物に存在する。これによって、製作者が発信する情報と消費者の受信する情報の間に生じる「快・不快」という関係性を解決している。また、整った画面構成からは十分な知性を感じさせていることも、視覚伝達の機能を向上させて、伝達すべき「内容」に誤解が生じないように、最新の注意を払って「形」を表現している。

3. グラフィックデザインの本質

グラフィックデザインとは、要素どうしの「関係」を操作することでもあり、この「形と中身の関係」ということをデザインの本質と捉えれば、創造的なデザイン行為というものを多面的に考察できる。すなわち、あらゆる関係を挙げて分野・領域・立場を整理し、単純言語化し、試行錯誤することで、そこに適合したアイデアを対応させることが可能になる。消費者と生産者、個人と大衆、使用者と作者、室内と屋外、内装と外装、平面と空間、包装(パッケージ)と内容物……などといった創造物の外在する間接的関係性を整理して考えることができる。また、創造物の内在する直接的な関係性としては、材料、加工、装飾、仕掛けや構造、写真、イラストレーション、図画、絵画、文字、さらには構成される要素について一つひとつの創造物としての外在・内在する関係性……など、枚挙にいとまがない。創造活動を長く経験した者にとっては、ごく当然の「原理」であると考えるところが創造活動の短い、または訓練中の者の多くは、消費者・生産者のイメージ固定化による概念の齟齬を同時に持ち合わせ、デジタル化

された創造活動の簡易化・高速化によって平均的な完成度が保証されている状況では、この原理を理解する動機が無いと考えられる。創造的なデザイン行為を訓練する教育において、「形と中身の関係」を意識し考える経験を用意することによって、デザイン原理を理解する動機を生じさせることはデザイン生成物の質的發展に寄与することになる。そして、近年の訓練者を取り巻く生活環境や創造環境、興味関心を考慮し、デザイン行為に広く応用が可能な類いの教育方法や教材を考案することが重要とも考える。

4. グラフィックデザインの定義とリテラシー教育の目的

ここでは、グラフィックデザインとは何かを定義し、グラフィックデザイン・リテラシーの目的を示す。

まずグラフィックとは、広義には「平面上に図像をあらわすすべての技術、すなわち絵画や写真をも含む平面的な視覚芸術全体のこと」を指すが、情報伝達技術の進歩とともに、平面表現が主たる印刷芸術から、映像(動画)、Web、AR(Augmented Reality/拡張現実)など、空間表現をも視野に入れるものとして、その概念の拡張が生じている。デザイン行為の材料となる具体的なグラフィックには、「写真」「絵画」「イラストレーション」「図画」「ピクトグラム」「文字」などの画像的要素や、「アニメーション」「モーショングラフィックス」「ビデオ映像」などといった映像的要素が挙げられる。商業印刷や版画といった平面上で静止することが主の表現では前者を使用し、Webやデジタルサイネージ(専用ディスプレイモニターやプロジェクターなどの映像表示装置から情報発信するシステム)など動的描画が可能な表現では後者が加わる。前述のとおり、デザインを「形と中身の関係」と定義したうえで、グラフィックデザイ

ンとは「グラフィックのデザイン」であるならば、「グラフィック表現のあらゆる要素に関する形と中身の関係」のことでありと定義できる。また、画像的要素や映像的要素など広範にわたる種類のうえ、それぞれに内包される関係がある。

グラフィックデザインにおける「形と中身の関係」の具体例を挙げる。写真であれば、構図の中の関係、すなわち撮影者と被写体の物理的・心理的距離の関係や被写体どうしの位置関係は、撮影テーマにおける主題（主役）と副題（脇役）の関係によって変化し、撮影時のフレーミング、撮影後のトリミングも異なる場合がある。広告ポスターでは、可視化されるアイデアを伝えるために、多くの要素を扱い、そして要素どうしの関係も複雑になる。消費者と広告主（クライアント）の関係では訴求力を考慮しながら画像要素と画面構成の関係を考え、文章内容と文字の形の関係、アイデア内容と写真やイラストレーションの関係、画面構成上の要素どうしの位置関係・大小関係……など、勘案する諸事情は多くなる。「形」とは可視化された「中身」であり、人間は「形」からのみ「中身」を理解する。形態・色合い・所作といった外面（形）と、アイデア・メッセージ・精神などの内面（中身）が一致することで、正確なコミュニケーションが成立するのであれば、グラフィックデザインの果たすべき責任は大きいと考える。前述した、創造活動の容易化が高速で進行してる状況であれば、安易な創作にとどまらず、「形と中身の関係」に立ち返るデザイン行為の教育も必要であり、可視化の基本であるグラフィックデザインを活用する能力、すなわち「グラフィックデザイン・リテラシー」も必要となる。

5. グラフィックデザイン初期教育のための課題設定

グラフィックデザインの初期教育において、

まず最初に培うべき必要なことは「造形による内容の可視化」の理解と実践であると考えられる。また、達成目標は単純な評価が可能な造形であることが望ましい。

ポスターや雑誌の制作訓練については、企画立案・取材・制作といった実際の仕事の流れを追いながら、多種多様な構成要素の関係性を考え、長い時間をかけてデザイン行為を経験する、という点では非常に有効である。また、昨今は制作にコンピューターの専用ソフトを使用し、ページ編集や写真加工など、これについても修練に時間がかかる。しかし、どちらにしても取り扱う作業内容が複雑で多岐に渡り、それぞれに達成目標を設定すると、「造形による内容の可視化」という点において達成目標が不明瞭になる可能性がある。作業するその場で、造形が表したい内容についてどのように作用したかを明確に評価できる訓練課題として、次の章で「ユニットパターンによるピクトグラム制作」を挙げる。

6. ユニットパターンによるピクトグラムの制作の課題概要

課題要旨

与えられたパターンを課題条件に従って並べて、「喜怒哀楽」の形を作成する。それぞれの感情については種別に作成し、感情の違い、形の違いを表現する。

課題条件

- (1) 学生には34種類の図柄を配した正方形パターンを与える。(巻末資料-図1)
- (2) 同一パターンの複数使用に回数制限はない。
- (3) パターンは90度ずつの回転が可能で、回転の回数制限はない。
- (4) パターンは水平垂直を維持し、斜めに配置はできない。

(5) パターンどうしは辺で密接させ、重ね合わせることはできない。

(6) パターンは7×7のグリッド内に合計49枚まで、枠の内側に配置できる。(巻末資料-図2)

実施授業と実施時期

a) 映像コミュニケーション／映像コミュニケーション実習(本学映像コミュニケーション学科3年生選択必修)2005年～2014年

b) 表現概論(本学メディア表現学科2年生必修)2015年～2018年

履修人数と作業時間

a) 平均20名／10コマ(900時間・作品講評除く)

b) 平均40名／2コマ(180時間・作品講評除く)

使用アプリケーション

a) 専用ソフト(Adobe Illustrator)によるコンピュータ操作作業

b) 配布プリント(紙)を切り離れた材料による手作業

注) 授業 a) および b) は項目ごとに対応している

授業内作業についての補足

授業 a) については、3年生の選択授業であり、上級学年としての専門色が強く、コンピュータ(専門ソフト)操作技術の反復訓練とグラフィックデザイン・リテラシー向上の2点を目的としたため、作業時間は週4コマ／3週間(前提講義・作品講評含む)に設定した。授業内作業の不足分は自習時間などで補った。

授業 b) については、2年生の必修授業であ

り、基礎課程の性質が強く、グラフィックデザイン・リテラシーの訓練に重点を置いた。作業時間は週1コマ／3週間(作品講評含む)だが、自宅での手作業が可能な作成方式にしたため、授業内作業不足分は宿題とした。

課題と授業内作業の解説

ピクトグラムとは、「事柄を、書かれた言葉や音声によってでなく、事柄の意味を視覚化することによって表現したアイコン的記号」とされる。制作者は伝達内容を形に変換し、他者との意思疎通を図る。見る側は形から内容を推し量ることになる。伝達内容は簡単で短いメッセージであったり、複雑な心理描写や、行動や身体動作など多種多様であるが、見る側の解釈もまた多種多様な可能性がある。制作者が注意しなければならないのは、明瞭に解釈ができるように形を創作することにある。

本課題では、ユニットパターンを使用することで、あらかじめ形状を固定化し、作成条件を制限していることが特徴である。制作者(学生)は、決められた形状の組み合わせを試行錯誤して、テーマに沿った解釈が可能な「形」を作成する。これは、視覚化できる形のヒントを前もって与えることで、デザイン行為の最初の導入部分を簡略化し、何らかの「形」発見を容易にさせる狙いがある。本課題の目的は「形と中身の関係」を理解することに集中し、創造的なデザイン行為を反復させることにあるので、未経験者の創作ストレスや苦手意識を軽減させる手段としては有効と考える。

学生は、作業中はパターンをパズルゲームのように並べて操作し、テーマに沿った「形」を模索していく。授業外作業としては、創作の事前調査としてイメージリサーチを行うことになる。これは、喜怒哀楽を個別に調べる(形の取り出し)／表情／所作／シチュエーション／カ

ラーイメージ／付加記号／そのほか物語や事件、人物、動物、植物など、喜怒哀楽にまつわる「何か」を徹底的に調べる作業で、それは多ければ多いほど良い。

次に、喜怒哀楽それぞれの幾何図形的イメージ／ポジ・ネガ表現／正面・側面の形状／部分・全体の形状などを、要否を問わずイメージの変換を試みる。そのほか年齢、性別などの人物設定は直接的・間接的に形状に影響するものとして必要となる。イメージリサーチである程度の情報収集を行ったら、次にユニットパターンの操作による形の組み合わせを進めていく。リサーチしたイメージどおりに組み合わせて記録し、一回きりの手順で止めるのではなく、何通りかの組み合わせを思いつく限り模索して、記録を繰り返す。その過程で偶然発見した形についても、記録をする。これらの作業は、「喜怒哀楽」個別の種類ごとに繰り返すことになる。

次に、記録した形を吟味する。制作者の立場を離れて、作成した形を複数比較して自己評価したり、他人に見せて、感情内容が明瞭に解釈可能かどうか意見を聞いたり、また、自己評価と他者評価の差異を認めて積極的に受け入れるなど、あらゆる手段で作成物を評価するという経験をする。評価が低い判断があれば、積極的に修正するという姿勢も必要になる。

最後に、記録した形のなかから表現の統一感がある「喜怒哀楽」を選び、ひと続きのピクトグラムとして完成させる。

授業課題の達成目標と評価基準

課題の真の目的はグラフィックデザイン・リテラシーを向上させることにある。すなわち「グラフィック表現のあらゆる要素に関する形と中身の関係」について理解し、活用する能力の向上を目的としている。「喜怒哀楽」ピクトグラム作成においては、「喜怒哀楽」にまつわるあ

らゆる事象を調べ、顔の表情や感情が発生する状況を観察し、感情どうしの差異を推測するというプロセスの中で、可視化された内容（表情と感情）を理解することが「形と中身の関係」をも理解する手がかりになり得る。また、パターンを組み合わせて図形を作る過程で、それまで理解していた「喜怒哀楽」を示す形（表情や記号など）と、制限された形（パターン）との隔たりを目で見て確認できることも、「形と中身の関係」の理解につながると考える。そして、ピクトグラム作成完了後は、自己と他者の評価の隔たり、すなわち、完成した造形表現から、「喜怒哀楽」が伝わるかどうかをその場で確認でき、ここでも「形と中身の関係」を客観視することが可能と考える。

以上のことから、学生に示すものとして、「自己と他者間の視覚伝達が円滑に行われるよう、アイデアを可視化する」ことを達成目標とし、「自己の意図した感情表現が他者に正確に伝わった」ことを評価基準とすることができる。もちろん、作成物のアイデアや形状に対する将来性や独創性など、指導者や学生の主観的な評価の伸び代は考えられ、その部分を否定することはできない。あるいは否定することによって、初期教育の学生が持つグラフィックデザインに対する興味を失わせることになるかもしれない。この解決のためには、学生による作品講評や学生投票による特別な作品選出などといった工夫をし、作品の製作者を含む学生自身が参加をする、「形と中身の関係」の理解を互いに確認できるような機会を作ることが望ましいと考える。

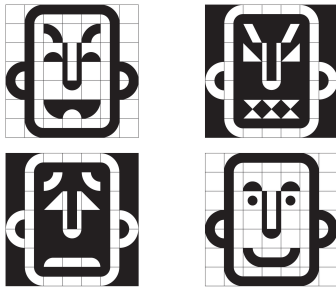
7. ピクトグラム課題作品について

実施した授業での学生の成果物から、実例を挙げて解説を加える。

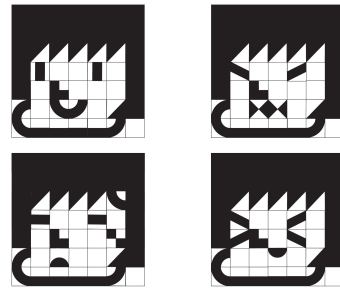
(1) 「喜怒哀楽」の作例

作例では、作品画面上で「喜」(左上)「怒」(右上)「哀」(左下)「楽」(右下)の順に配置している。掲載にあたっては傾向性がわかりやすいものをできるだけ数多く選出している。

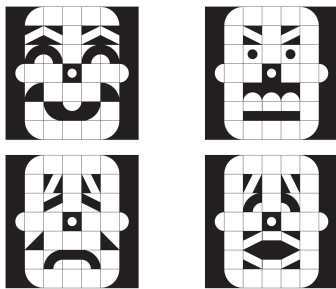
作品 (a) ~ (r) は感情種別の解釈が容易、もしくはある程度容易なものとして評価し、作品 (s) ~ (z) は感情種別の解釈において難易度が高いものと評価した。



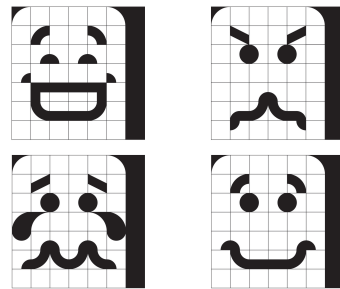
作品 (a)



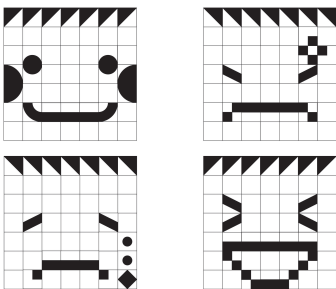
作品 (b)



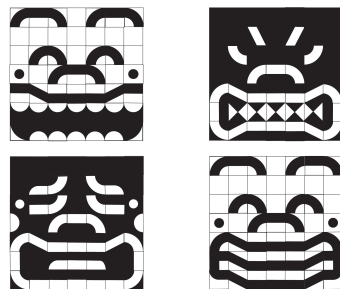
作品 (c)



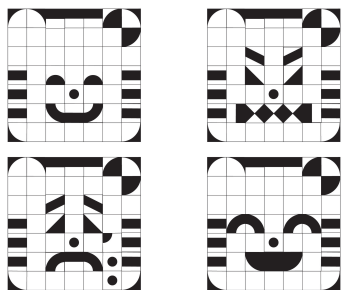
作品 (d)



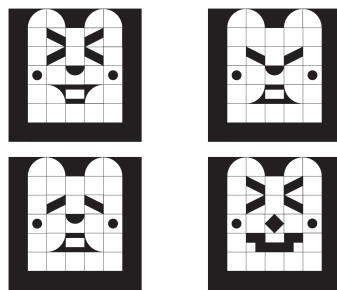
作品 (e)



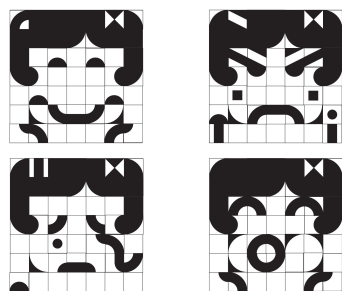
作品 (f)



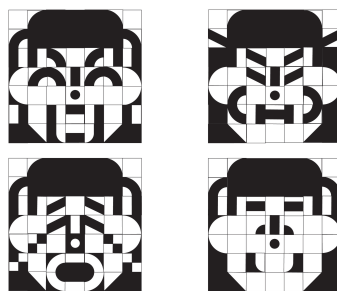
作品 (g)



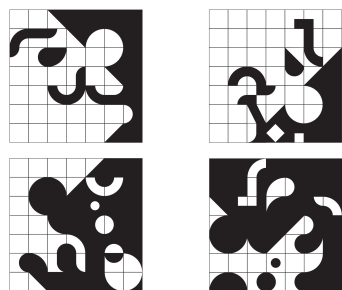
作品 (h)



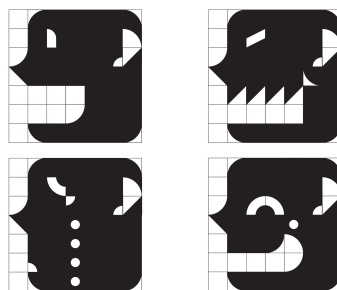
作品 (i)



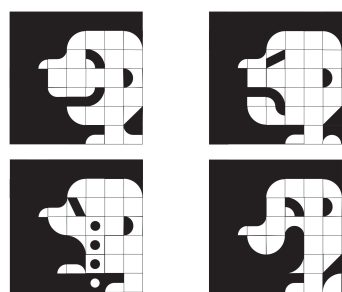
作品 (j)



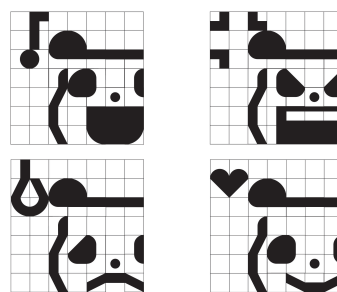
作品 (k)



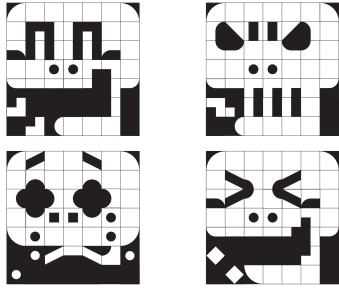
作品 (l)



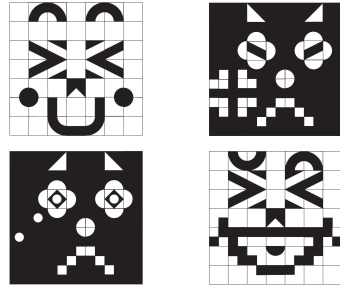
作品 (m)



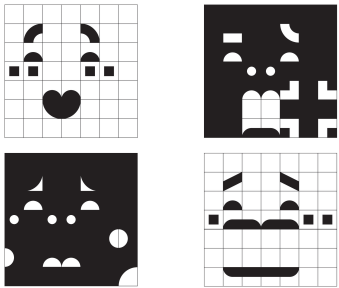
作品 (n)



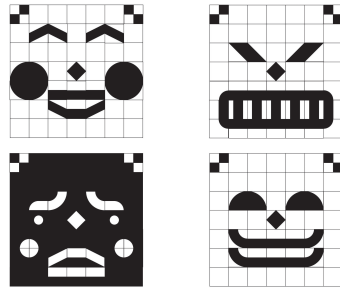
作品 (o)



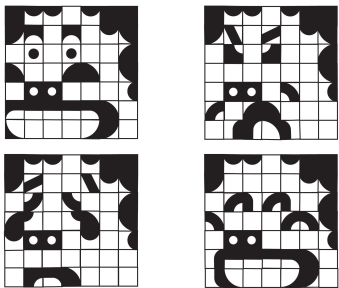
作品 (p)



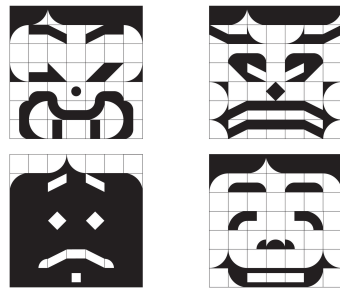
作品 (q)



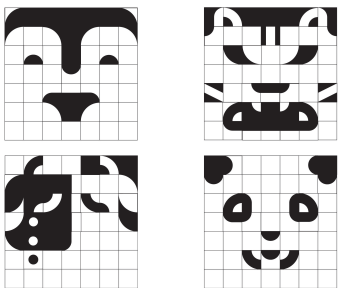
作品 (r)



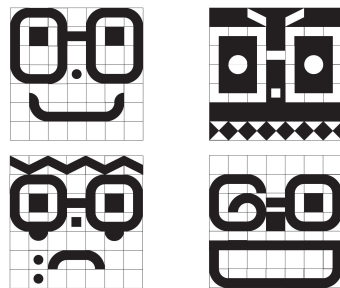
作品 (s)



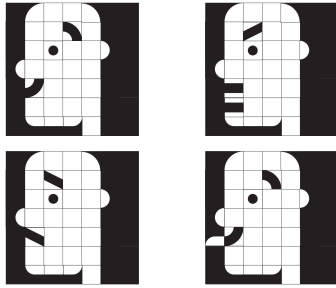
作品 (t)



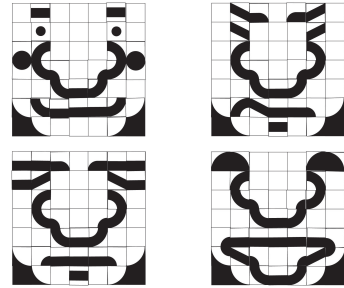
作品 (u)



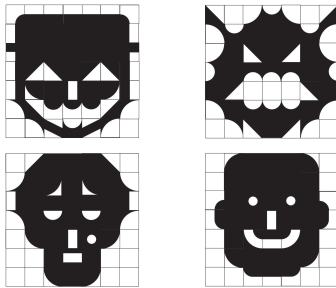
作品 (v)



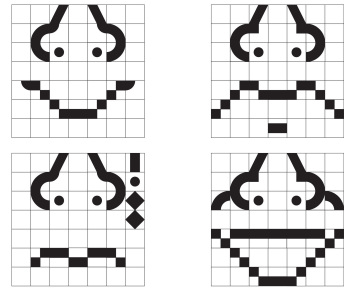
作品 (w)



作品 (x)



作品 (y)



作品 (z)

(2) 作例の解説

作品 (a), (b), (c), (d) については、「喜怒哀楽」の種別解釈が非常に容易で、尚且つ、4つの感情表現の統一感もあり、最も高評価とした。視覚伝達可能な最小限の形状をパターンを組み合わせから上手に選び出している。感情のイメージ変換としては、目・鼻・口・眉毛といった部位を自然に見せることが可能な「正面」表現で、表情の差異をわかりやすくしている。また、年齢・性別といった「人物設定」を行うことで感情移入をしやすくしている。そして、顔面の部位として「輪郭」を描き、外側・内側を区別させることで7×7マスを空間的に認識させることも、表情を判別させる重要な要因と考える。作品 (a) については、「ポジ・ネガ」表現も取り入れており、感情の高ぶりや落ち込みを「ネガ」表現で暗く区別している部分も高評価とした。

作品 (e), (f) については、「輪郭」は省略され、顔の部位を強調するクローズアップ表現

になっている。しかし外界との境界が曖昧な点が、作品自体の印象を弱くしているように思える。

作品 (g), (h) については、人物設定が動物という「擬人化」の表現になっている。見る側の趣味嗜好に合えば、訴求力があり感情移入もしやすくなるが、限定的な印象となる可能性を含んでいる。

作品 (i), (j) については、形の説明的な要素が多く、部分的に判別しにくいところがある。人の「所作」で感情表現を示したり、個性的な人物設定で意欲的に創作していることは評価に値するが、形と中身の両方に曖昧な解釈が生じる可能性があるように思える。

作品 (k), (l), (m) は、形の向きを強調する「側面(横顔)」表現である。特に作品 (k) は「見上げる」「俯く」といった所作を伴い、視覚伝達として興味深く、ユーモラスな表現となっている。

作品 (n), (o), (p), (q), (r) は、「記号」が強調された表現としてまとめられると考える。

直接的な表情の表現よりも、間接的な記号の表現で感情を示そうというもののだが、種別の感情に対して適切な記号を与えているかどうか、評価が難しい場合がある。記号付与で安易な表現に感じられないように、記号にしても新しい「形」の模索が必要と考える。

作品 (s), (t), (u), (v), (w), (x), (y), (z) については、上記の作品評価の問題点が現れてるものとして選出した。輪郭省略による空間判別と形のまとまりを認識する難しさ (作品 s,t,v)、説明的で複雑な表現による形の判別の難しさ (作品 s, t)、表現の統一感が弱く感情の対比が難しいアイデア (作品 u,y)、感情の差異が判別しにくい形状の選び (作品 w)、視覚的なヒントが少なくわかりにくいアイデア (鼻と口もとのクローズアップ/作品 z) などである。

「形と中身の関係」をどのように表現するか、また視覚的に伝達するにあたってどのような工夫をするか、という問いに対して、ピクトグラム課題がグラフィックデザインの基礎的な訓練として適切である可能性が学生の成果物から感じられる。なお、この課題には原型があり、授業の課題概要 (武蔵野美術大学造形学部視覚伝達デザイン学科の基礎課程) については、巻末資料にある学生配布資料 (巻末資料 - 図3) と参考文献を参照されたい。

8. 今後の展望

グラフィックデザインの特徴を考えれば、グラフィックデザイン・リテラシーの向上を目指すことは有意義なことと考える。デザイン行為のためにはあらゆる意味で「形と中身」の関係を考慮しなければならない、という定義を至上命令とすれば、このリテラシーを習得することが、デザイン行為そのものが伴わずとも「形と中身の関係」を意識する姿勢が常態化し自らに備わり、「調査」「観察」「推測」「評価」が個々

に完結することなく連続した行為として互いに結びつくと考える。

また、正確な視覚伝達を効率的かつ効果的に行うために留意すべきこととしては、ゲシュタルト心理学における「図と地」の理解も必要と考える。現在の私自身では表層的な理解に止まらざるを得ないが、視覚の発生や認知の研究を視覚伝達に取り入れる発想は、ピクトグラム課題のみならずグラフィックデザインの創作行為に関して知見を増やすことになるであろう。

グラフィックデザイン・リテラシーの授業としては、最後の実施から時間が経過しているが、次年度より実施再開を予定している。対象となる履修者においては、新しい世代、生活環境、情報発信・受信環境の違い、興味関心はかつての視覚伝達・メディア系授業履修者とは異なり、環境・空間に興味を持つ学生となる。デザイン行為はその修得領域が変わっても「形と中身の関係」という本質は変わらないと考えるが、過去の実施成果と比較・対比して、リテラシー授業の改善と必要ならば達成目標の修正を視野に入れたい。

参考文献

「視覚は人間の情報入力の80%」説の来し方と行方」加藤 宏、筑波技術大学テクノレポート vol25 (1)、2017

「視覚構造の基礎概念について 序文にデザインの在り方についての考察を含む」下村 千早、桑沢デザイン研究所 研究レポート4号、1967年『ポール・ランド、デザインの授業』マイケル・クローガー、ピーエヌエヌ新社、2008

『記号のデザイン SIGN, ICON and PICTOGRAM』ライアン・アブドゥラ／ローゲル・ヒュープナー、ピーエヌエヌ新社、2006『graphic design 視覚伝達デザイン基礎』新島実 監修、武蔵野美術大学出版局、2004年

巻末資料

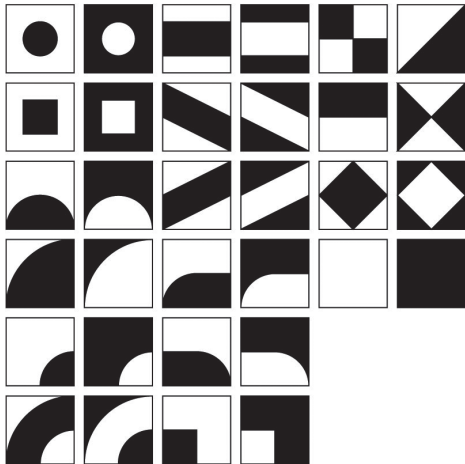


図1

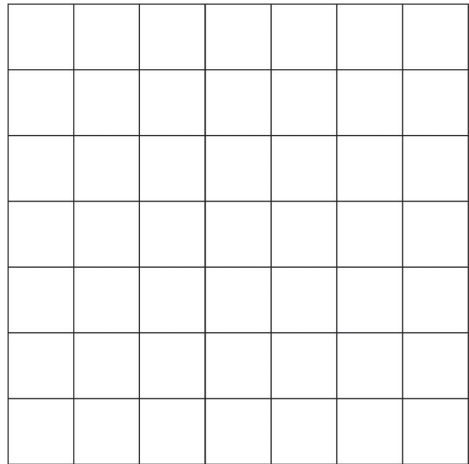


図2

ユニットパターンによるビクトグラムの制作 - 田中 晋
(視覚伝達デザイン基礎/新島実監修/武蔵野美術大学出版/2004年より抜粋)

武蔵野美術大学の視覚伝達デザイン学科では2年次になると全員が「ユニットパターンによるビクトグラム制作」の授業を必修科目として履修することになっている。この授業では、正方形をベースとした34種類のパターンが用意されており(図1)、これらを観覧された「形」を指図し、与えられたテーマを表現することになる。授業の内容を具体的に説明し、実際の学生作品を例として示すことによって読者が実際にビクトグラムを作成できるように配慮した。

- 第1課題・人間の身体動作である「歩く」「走る」「跳ぶ」のビクトグラムを作る。
- 第2課題・人間の動作+道具の道具として「ボールを使うスポーツ」のビクトグラムを作る。
- 卒業として、各パターンを2cm×2cmの大きさのカードにし、各10枚程度用意する。
- パターンの使用枚数は、縦横で5枚×5枚の計25枚とし、同一パターンを複数使用してもよい。

観察とラフスケッチ

第1課題の、人間の身体動作である「歩く」「走る」「跳ぶ」のビクトグラムを作ることを中心に言及する。これは「人間の動作」そのものの観察である。

1. パターンのカードをバズカゲームのように箱へ入れながら「歩く」の形を考案する。
2. 形ができた時点で、それをラフスケッチ用紙に記録する(図2)。このラフスケッチは細かい描き込みは不要とする。
3. 同時に「走る」「跳ぶ」のラフスケッチを作成する。
4. スケッチのなかから観察の第一歩を「歩く」「走る」「跳ぶ」の形を選び、1セットとして整理される(図3、4、5)。

この授業で大切なのは、失敗したと思うものもラフスケッチの段階では消さずに記録することである。完全な形にならず途中でのものも記録する。実際にパターンを動かし、並べ変えることによって思いもしない形を発見し、新しい可能性に気づくことがある。それは、イメージするだけでは気づくことのできない豊かな表現によってもたらされる意図の偶然性である。手を動かして、記録するという作業を繰り返すことにより、カードを並べなくて済む状態に気づくようになる。つまり、与えられた材料やデータの中から組み立てられるようになる。そのためのスタディという意味も存んでいられるのである。

また、なぜ5枚×5枚が適当なのか、4×4では「形」は作れるが「動き」は表現しにくく、6×6では「説明的」な形になりやすくて、後述するスタディの意図には違わない。

2015.10.14 表現編

図3-1

スタディの記録

「歩く」「走る」「跳ぶ」のビクトグラムのテーマは、目標あまり意識せずに行っている動作を改めて観察することから始まる。観察・分析の方法はさまざまに考えられる。

「歩く」を歩、人歩いでとらえ、歩いている人の写真やビデオを観る、歩いている人を眺めると見る、歩かぬと見る、歩かぬと見る、上から見る、下から見る。さらに、人間の身体にある各関節の可動範囲を確認する。動画用のモデル人形やレイ人形を使って動作を再現する。解明困難などを調べる。動作のよけのわかる写真なども集める。「歩く」という動作を文書で記述するなどである。

次に、ユニットパターンを使って動作の全体(全身)による表現を追求するの、あるいは部分(上半身、下半身、足)の部分による表現を追求するのかを決める。全体による表現の場合、スペースの中心に脚を置くのか左右上下にずらすのか、いくつもの脚を試しながら、伝えたい形を表現するための空間を発生のかを考える。また部分による表現の場合は、どこまでのトリミングが可能なのかを考える。

また、図3、4、5のようにボジティブな表現を導ぶか、図6、7、8のようにネガティブな「穴」を表現を導ぶか、「輪」としての表現なのか「脚」としての表現なのか、そして、完成したビクトグラムが、それだけ「歩く」「走る」「跳ぶ」動作をしていると認識する基準は何か(図9、10)。また、その基準を表現するための造形的要素を入れるかどうか、考えるべきポイントがいつも考えられる。

このスタディの正しい解釈は、考えたことを表現するための自分なりのロジックを持つためには、多くのラフスケッチを制作することが必要になる。ひとつで満足、たまたま「面白い」で済ませる項目「表現の輪」で考えうる項目といったように、ビクトグラム作成のための条件、視点などを整理して「表現を正し」できるだけ多くのアイデアやラフスケッチを考案し、それが「獲得のある意味つき」、必然としての「正確」になり、「考えること」のスタディに繋がる。さらに「批評する目」を養うことになるのである。

デザインシステム、デザインプログラムの理解のためにはここから「ユニットパターン」を用いたビクトグラムの制作は、「形」の生成システム、オブジェクトの1つであり、表現するうえで「何を考え、何を表現、するかのスタディツール」として考案された1つの方法論である。

多くのデザイナーや表現者は自分なりの「形や意味の生成システム、プログラム」を持っている。多くのシステム、プログラムを持つことと「問題を解決する」ユニットとしてのデザインを思考する。または、自分で制作できるデザインをするという「得意出し」の心が磨かれていくことでもある。

2015.10.14 表現編

図3-2