

# ポスター/イラストの制作知識を整理・構造化する試み

## A Trial to Arrange and Structuralize Creation Knowledge for Posters/Illustrations

中井 隆洋\*<sup>1</sup>  
Takahiro Nakai

笠尾 敦司\*<sup>1</sup>\*<sup>2</sup>  
Atsushi Kasao

鈴木 雅実\*<sup>1</sup>  
Masami Suzuki

\*<sup>1</sup> (株)国際電気通信基礎技術研究所  
Advanced Telecommunications Research Institute International

\*<sup>2</sup> 東京工芸大学  
Tokyo Polytechnic University

This paper describes a trial to structuralize the creation knowledge for posters or illustrations by interviewing designers using some objectively defined design words.

### 1. はじめに(事例に基づくデザインと制作知識)

自分の所望するデザインをデザイナーに伝える場合、形容詞などの言葉のみで伝えるよりも、具体的な事例で示す方がはるかにイメージを伝えやすいことから、事例に基づくデザイン支援の有効性が指摘されている[片寄 02]。ここで指摘された事例に基づくデザインという方法は、これからデザインを学びつつポスターやイラストを制作しようとする人にとっても、有効であると考えられる。

その際、単に代表的な作品を集めた事例集のみを見るだけではなく、作者自身によるデザインの意図や考えの説明も合わせて閲覧することができれば、そのような作品事例集は、よりデザイン知育的に有効なものになると考えられる。

その場合、作者自身によるそれらの説明が、再利用可能な制作知識となり得るためには、少なくとも明確に定義されたデザイン用語を用いて説明されていることが必要である。従来から、アーティストやデザイナーの作品について評論されているものは数多くあるが、使用されている用語の定義がはっきりせず、また多分に主観的に記述されているものが多いため、それらの評論から制作者の知識を抽出し、それらを科学的に利用することは一般には困難であった。

そこで我々は、まず使用する用語を限定し、さらにそれら用語の定義をできるだけ明確にし、それらについてデザイナーに理解してもらった上で、デザイナー自身の作品について語ってもらうべくインタビューを実施する活動を行うことにした。このような研究を続けることで、作品に対する作家の考えをより客観的に記述することができ、複数の作家の考えも比較しやすくなり、デザイナーの制作知識をデータベースとしてまとめ易くなると考えられる。

### 2. ポスター/イラストの制作者へのインタビュー

#### 2.1 用いるデザイン用語

初めに、ポスター/イラストのデザインを語る上で、必要と思われる用語として次の 6 つの用語を取り上げ、以下のように最小限の定義をした。これらの定義は、インタビューに先立ち、こちらからデザイナーへ用語説明として行うものである。

**[視覚要素]**: 形、色(明るさ、色相、彩度)、線、模様(テクスチャ)などのことで、これらが以下の[バランス]などの用語と組み合わせられて意味をなす。例えば、「画面のこの点を中心にした左

右の明るさのバランスを意識して制作しました」という様に使う。

**[バランス]**: 画像の視覚的な中心を境にして、右と左、または上と下などに分けた場合の釣り合いを意味する。上記のように、通常同じ視覚要素について用いる。バランスを崩すことで不安定な状態を表現するだけでなく、動きを感じさせることもできる。

**[統一(感)]**: 作品の中で全体またはある部分の印象を支配している視覚要素がある状態。例えば、「この作品は鮮やかな赤の統一感が高い」という様に用いる。

**[対比(効果)]**: 同じ要素の反対の性質、例えば「暖色」、「寒色」が効果的に利用されていること。例えば、「この作品の鮮やかな赤は面積は小さいがその周りの青と強い対比効果のために最初に目を引く場所になっている」という様に使う。対比効果を作る視覚要素によっては、遠近感を感じさせることもできる。

**[リズム]**: 何ヶ所かに分かれて同じ視覚要素が存在している状態。例えば「青で統一された作品の所々に赤い丸が配置され、これが作品にリズムを与えている」という様に使う。リズムは人間に動きや方向性を感じさせる。

**[響き]**: 対比とは逆で、同じ性質をもつデザイン要素が呼応していること。お互いが響き合っているような印象を与える。

#### 2.2 デザイナーへのインタビュー

最初のデザイナーとして、著名なイラストレータであり、グラフィックデザイナーとしても知られる谷口広樹氏にインタビューをお願いした。最初に、このようなインタビュー活動を始めた事の趣旨を説明し、次に、2.1 節に記載したデザイン用語について理解してもらった上で、できるだけこれらの用語のみを用いて自身の作品について語っていただけるようお願いした。4 つの作品について 2 時間以上をかけてインタビューした。以下の節では、制作知識に関係する表現を箇条書きの形で記述してみる。

#### 2.3 谷口広樹氏の制作方法一般

まず作者谷口広樹氏の制作方法一般について語ってもらったことを以下にまとめる。

A101. 普段の制作にあたって、6 つのデザイン用語で表現されるデザイン要素をどのようにしようとかと、ことさら意識して描いているわけではない。

A102. しかし、出来上がった作品について、このインタビューを受けて語ってみると、それらのデザイン要素について結構考えていたことがわかった[谷口 03]。

#### 2.4 谷口広樹氏の作品「新宿一丁目クリニック」

次に、図 1 の作品について、インタビューを通じて語ってもらったことを以下にまとめる。

連絡先: 中井隆洋, (現在の所属)三菱電機(株)先端技術総合研究所, 京都府長岡京市馬場岡所 1, Tel:075-958-3181, Fax:075-958-3703, nakaita@img.kyo.melco.co.jp



図1:新宿一丁目クリニック

A201. 依頼の趣旨: 新宿一丁目クリニックという老人を対象にしたクリニックがオープンするので、その告知のためのポスター制作を、ロゴ、マークも含めて依頼された。

A202. デザインに対する制約: 特にはなし。

A203. 心理的に圧迫されない落ち着いた場所であることを表現するために、静かなイメージを表すブルー系の色を用いた。

A204. 癒される場所であることを表現するために、森林を想起させる図柄とした。

A205. 癒される場所にマッチするように、現実的などかかある場所という設定ではなく、安心のできるどこか不思議な空間であるような表現にした。そのために現実的ではない川と、あまり整合性のない森を配置した。

A206. 一方で、具体的な癒される場所(クリニック)を表現するために、下のほうに3軒の家を配置し、現実的な色合いとした。

A207. 3軒の家にはスポットライトを当てて、ここに来れば色々なことから開放されるとのメッセージを持たせた。

A208. 3軒の家が建つ大地は、現実的な茶色にはしないで、ブルーとし、大部分の面積を占めるその上部と合わせて、全体的にはブルーによる統一感を持たせた。

A209. 絵柄部分とポスター下部の文字部分とをそれぞれ強調するために、絵柄部分と文字情報のエリアとを分けた。分けたことにより、情報のある白いかたまりと絵柄のある青いかたまりとの対比が生まれた。この対比効果により、絵柄部分による優しい癒しのイメージを大事にしながらも、そのイメージのみに流されないポスターとすることができた。

A210. 樹木の配置について、どこまでも続いているイメージを出すために、画面の端でわざと切れているようにした。

A211. ブルーだけでは単純でつまらなくなるので、補色の黄色のような色も少し使用して色彩への奥行きを出した。その上で全体の統一感を保とうとした。

A212. 地に足がついた現実の世界という意味での安定感はないが、病んだ人達がずっと入っていけるような安定感を出した。

A213. 全体に淡いブルーの世界に対して、3軒の家は現実的な色遣いとした。色遣いの点で、現実と非現実とのバランスを持たせたと言える。

A214. 3軒の家は小さいが濃い色とし、ブルーのエリアは面積が広いが薄い色とし、両者の重量感にバランスを持たせた。

A215. 周りは薄いブルーの浮遊感で統一された不思議な世界、家の方は現実の匂いがするという対比もある。

A216. 白の部分は正確な情報を伝える部分、ブルーの部分は浮遊感のある不思議な空間という対比がある。同時に両者にはテクスチャの対比もある。

A217. ブルーの絵柄の部分の大きさと白の部分の大きさについてもバランスをとった。

A218. 白地の中の文字をあまり大きくせずに、ブルーの絵柄をまず見て、なんだろうと思って見た人が下の家のあたりまで見たときに、さらに新宿一丁目クリニックの文字とマークに来るよう意図した。

A219. 制作時に視線の動きを考える。まず絵柄を見て、それからなんだろうと思って、このクリニックのマークに目が行く、さらに「新宿一丁目クリニック」の文字まで来て病院のポスターであることがわかる。

A220. ブルー系の寒色と家の暖色の対比もある。

A221. 森林と川のブルーの部分に対して、その下の大地のブルーはやや明度を低くして、ようやく大地だとわかる程度にして、似たような彩度で統一感を出した。

### 3. 制作知識の整理・構造化に関する考察

他の3点の作品についても、2.4節と同様の記述が得られた。このような記述は、制作ルールとして利用するには、個別の作品に依存し過ぎているように思えるかも知れない。そこでこのようにして得られた2.4節および同様の記述をより大きくまとめてみたところ、例えば以下ようになった。

B201. 誰に見てもらいたい、その人にどう感じてもらいたいかを考えて、大まかなイメージを決める。その際、美術的ばかりではなく、社会的、文化的知識も活用する。

B202. その中で、統一感、対比、バランスについても考慮されたものにする。

このような記述は制作知識のルールとして利用できるであろうか。上記の記述では、制作知識として利用するには抽象的過ぎて、一般の人にとっての利用価値は少ないと思われる。

一方、図1の作品を見ながら、2.4節の記述を読めば、単に作品を眺めているよりは、はるかに正確に作者のデザインの意図や構想を理解することができる。したがって1章で述べたように、作品に付随して2.4節のような記述も合わせて事例集としたものは、デザイン支援環境として有効に働くと考えられる。その際、ポスター/イラストの目的や、感性語や作者などによる検索機能も設けておけば、デザイン習得中の者にとって、ポスター/イラスト制作支援のさらに有力なツールとなると期待できる。

現時点では、谷口広樹氏の4つの作品についてのインタビューを実施しただけの段階であるが、今後対象とするデザイナーとその作品を増やしていくことにより、デザイナーによる制作流儀の違いなども含まれたポスター/イラスト制作支援ツールとなり得る可能性がある。

本研究は、情報通信研究機構の研究委託により実施したものである。

### 謝辞

谷口広樹氏には、快くインタビューに応じて頂いただけではなく、インタビューに先立って、こちらであらかじめ用意したデザイン用語の過不足について、またその定義のわかりにくさなどについて指摘して頂いた。またインタビュー後に、このような研究の進め方や意義について議論してもらい、グラフィックデザイナー及びイラストレータの立場から貴重な意見を頂いた。ここに深謝いたします。

### 参考文献

- [片寄 02] 片寄晴広, 平田圭二, 原田利宣, 平賀瑠美, 笠尾敦司: 事例に基づくデザイン支援と評価基盤の構築, 第16回人工知能学会全国大会論文集, 2002.
- [谷口 03] 谷口広樹: 猿の電腦隔月報, イラストレーション no.142, 玄光社, 2003.