

# ポスター作成における制作手順の考察

吉田 陽子<sup>a</sup>

<sup>a</sup> 湘北短期大学非常勤講師

## 【抄録】

デジタル化が急速に進む昨今においても、広告を主軸とした紙媒体のポスターを目にする機会は多い。身近な所では、電車に乗ると賑やかな中刷り広告が目飛び込んでくるし、駅には量販店のセール告知が貼り出されることもしばしば、街を歩けば地域のお祭りの周知として電柱に括ってあったりもする。ポスターは様々な環境に点在し、その需要は今日においても確実なものである。

本稿は、高等学校の美術 I を履修する生徒を対象とし、課題「文化祭ポスター」の制作手順を考察したものである。提出期限や各種条件が設けられた課題「文化祭ポスター」において、生徒の多様性を踏まえつつ、各自が創造する完成イメージに効率よく取り組める事を目的とし、制作手順の新たな提案である、「進め方診断」を実施した。その成果と課題についての考察を行う。

## 【キーワード】

ポスター作成、グラフィックデザイン、高等学校美術、「進め方診断」

## I 社会におけるポスターの役割と効果

### (1) ポスターの歴史と役割

ポスターの目的・役割は、商品や文化的催事、主義主張などを視覚に訴えて宣伝することが主である。ポスターの作成は、19世紀末のヨーロッパで全盛期を迎え、現在に至るまで世界中で制作されている。日本においては、それまでの明治期から続く、慣れ親しんだ「美人画」ポスターから一変、大正時代の後期にヨーロッパからもたらされたメッセージ性の強いポスターとの出会いにより、今日に通ずるメディアへと転身した。

動画やデジタルメディアの普及により、ポスターの役割はこれまでのものとは変化してきてい

るが、ポスターにおける情報表現の多様さは、注目すべきものだ。イラストレーションの使用や、文字の活用、写真を用いた表現など、その様々な工夫は、現在も私たちの目を引き付ける。

### (2) 制作方法

世の中には様々なデザインのジャンルが存在する。身近なところでは、室内演出や空間構成を行うインテリアデザイン、服飾に関する分野を担うファッションデザイン、自動車や家電製品などの機械製品を主とするインダストリアルなどが存在し、デザインを行うデザイナーもそれぞれ専門分野を持っているのが一般的だ。

本稿で取り上げているポスターの制作は、グラ

フィックデザインの管轄となる。グラフィックデザインとは、主として平面の上に表示される文字や写真・イラスト・図などの画像、色彩などを活用し、情報を伝達する手段として制作されたデザインのことを指す。その媒体はポスター以外にも、パンフレット、カタログ、商品のパッケージデザイン、雑誌や書籍、ロゴマークなどと多岐にわたるが、近年ではメディアの多様化により、平面的な媒体表現を超えた広義な捉え方に変化してきている。これらを制作する人物はグラフィックデザイナーと呼ばれ、主に広告代理店、デザイン事務所、企業の広告宣伝部に所属し働いているケースが多いが、中にはフリーランスで仕事を受けるタイプも存在する。

以前のグラフィックデザイナーといえば、手作りの版下を制作していたが、昨今のコンピュータ普及により、パーソナルコンピュータ(以下、パソコン)によって印刷物や出版物用の電子データを制作するのが一般的となった。今から10年以上前になるが、筆者がデザイン会社でアルバイトを経験していた際にも、IllustratorやPhotoshopに代表されるソフトの活用は必須であった。依頼から納品までの大まかな流れは以下の通りである。

- ①依頼者との打ち合わせ。(場合によっては広告代理店が間に入ることもある)
- ②コンセプトやデザインの方向性を決定。
- ③資料収集をしつつデザインのたたき台となるラフを数点描く。
- ④ラフをもとに完成品に近いデザイン案を制作する。
- ⑤プレゼンテーションを行う。(競合が存在する場合は、選ばれることで次のステップに進める)
- ⑥本格的なデザイン制作、校正、印刷会社へ入稿。
- ⑦納品。

## Ⅱ 美術教育とポスター作成の関係性

### (1) 目的とねらい

ポスターの存在は、日常生活の中でしばしば目にする事ができる。自宅を一步出ると、地域の掲示板に催し物の案内が貼られているのに気が付くし、コンビニエンスストアやスーパーマーケットなどの様々な人が利用する生活と密着した店舗においても、何かしらの販促物を見かける。ポスターは、高等学校に通う生徒たちにおいても大変身近な題材であり、制作の目的や意図を掴みやすい。また、社会との関わりを意識できる良いきっかけとなることから、筆者が勤務する高等学校の美術においても学習課題として取り入れている。

前述した通り、ポスターを作成する近年のグラフィックデザイナーたちはパソコンを使用し、プリンタで出力したものを完成形とするのが一般的であるが、これらのツールを介して制作を行う歴史はまだ浅いものだ。例えば1980年代を代表するグラフィックデザイナー達はみな、パソコンという存在を、作品を完成させるための「便利な道具」程度にしか考えていなかったようだ。パソコンに頼るよりもデッサンや写真の技術を磨くことに重きを置き、またその能力に秀でていた。しかし、Apple社から発売されたマッキントッシュの登場と共に、パソコンは「不可欠な道具」と考える新しい世代が現れるようになった。このあたりからわずか10年足らずで、化学技術は前世紀の100年よりも急激な発展を遂げ、これまでのグラフィックデザインの世界を一変させた。

では、現代のグラフィックデザインの世界において「不可欠な道具」とされるコンピュータがあれば、だれでも優れたデザインが制作できるのだろうか。決してそうとは限らないだろう、というのが筆者の考えである。先代の巨匠たちは、自

らの手によってその技術を磨き、高い志を持ち、デザインに必要なありとあらゆる感覚を養ってきた。それらはパソコンの中に内蔵されているものではなく、制作者が自発的な学びの中から獲得するしかないものだ。これは、今日の美術教育においても通ずる、原点となる学びである。高等学校で美術を学ぶ生徒たちにも、自らの手を動かす事によって作品が生み出される喜びや達成感を噛みしめてもらいたく、手描きのポスター作成を条件とした。

## (2) 教具・教材の選定

本課題を制作する上で生徒へ提示した教具・画材は、以下の通りである。

・四つ切画用紙 ・鉛筆 ・色鉛筆 ・消しゴム ・定規 ・水彩絵の具（アクリルガッシュ） ・筆 ・刷毛 ・新聞紙 ・雑巾 ・筆洗 ・ペーパーパレット

着色を行う際、生徒にとって親しみのある身近な描画材には、色鉛筆、クレヨン、マーカー、パステル、水彩絵の具などが挙げられる。今回はポスター作成を目的としていることから、幅広い表現が行える水彩絵の具の活用を主軸とした。

水彩絵の具は、透明水彩と不透明水彩の大きく二つに分けることが出来る。その違いは、顔料と水溶性樹脂の配合比率によるもので、透明水彩は顔料の比率が低いのに対し、不透明水彩は高くなるのが特徴だ。不透明水彩絵の具の代表的なものに、ポスターカラーやアクリルガッシュが挙げられる。中でも、アクリルガッシュは乾けば水に溶けない性質のため、一度着色した上に別の色を重ね塗りしても下の色の影響を受けない。また、水分を調節することによって、ムラなく均一に着色することが出来、ポスターや平面構成などのデザ

イン画作成に向いている。したがって、課題「文化祭ポスター」の教材には、アクリルガッシュを採用した。

## (3) 基本的な制作工程

グラフィックデザイナーの仕事における依頼から納品までの流れを前述したが、課題「文化祭ポスター」の作成においても、ツールがパソコンか手描きかの違いはあるものの、その制作工程は大まかには変わらない。以下に生徒の活動における基本的な制作手順を記す。

- ①導入 → 指導者より提示された課題「文化祭ポスター」における条件やねらいを理解する。
- ②資料集め → テーマに沿った資料を、各自が必要に応じて収集。
- ③構図の決定とアイデアスケッチ → 指導者より配布されたワークシートにあるアイデアスケッチの欄を活用し、構図の選定や色鉛筆を用いての配色を行う。また、制作手順の方向性を決定する。
- ④ - i、下書き → i・ii・iiiは、各自の制作手順に応じて前後あり。  
- ii、レタリング  
- iii、着彩
- ⑤仕上げ、完成 → 必要な文字情報の内容に誤字脱字がないかの確認、着彩の細かい修正等。

## Ⅲ 制作手順への新たな提案と実践

### (1) 現場の紹介

都内 A 区にある都立 A 高等学校は、全校生徒が 636 人の普通科全日制の高等学校である。一年生の生徒は芸術科目が必修選択となっており、音

楽Ⅰ・書道Ⅰ・美術Ⅰのうちどれか一つを履修することになるのだが、人数調整の関係上、必ずしも第一希望の選択になるとは限らない為、美術に苦手意識を持っている生徒も少なからず存在する。全体としては明るく活発なタイプが多いので、授業は活気のある雰囲気の中で展開される傾向にあるが、落ち着いた姿勢で授業に向かうことへ対し課題を抱える生徒が、数名ほど存在する現状もある。

2019年度4月の段階で、美術Ⅰを履修した生徒は104名である。「文化祭ポスター」の課題は、美術Ⅰを履修するこの104名の生徒のみを対象として実施した。一学年は1組～7組まで存在するが、美術Ⅰの授業は合同クラスでの展開となっている。1組・2組・3組が合同、4組・5組が合同、6組・7組が合同となり、3つの合同クラス編成で授業を行っている。筆者はA高等学校に在籍し8年目であることから、生徒の実態も大まかには把握できている。

## (2) 課題における条件の提示と導入

文化祭ポスターの課題に取り組む上で、三つの条件を課した。一つ目は、必要となる文字情報（テーマ、日時、学校名）の内容を不足なく明記すること。二つ目は、水彩絵の具を使用（一部のみでも可）すること。三つ目は、画用紙を縦向きにして作成すること、である。

一つ目の条件である文字情報の明記については、レタリングされている事を推奨したが、限られた制作時間内でレタリングを必須とするには負担が大き過ぎると例年の流れから判断し、条件からは敢えて外した。しかし本課題の導入前に、レタリングの目的や活用方法について学ばせ、教科書、ワークシート、レタリング辞典をもとに、基本的な技術の習得に向けての取り組みを行い、関心を促した。その際、トレーシングペーパーの活

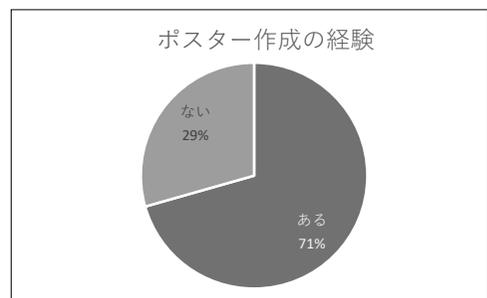
用方法とカーボン紙を用いた転写についての指導も行った。また、参考資料として、4種類の書体（明朝体、ゴシック体、行書体、ポップ体）で出力した文字情報（テーマ、日時、学校名）を各自に配布し、必要があれば活用しても良いこととした。

本課題の導入時には教科書とワークシートを活用し、ポスター作成の基本的な流れを学習させ、おおまかな制作工程の理解を促した。また、過去に選抜された作品を数点掲示し、その作品の魅力や参考としたい箇所について、生徒同士が意見を出し合う時間を設け、意識を高めた。

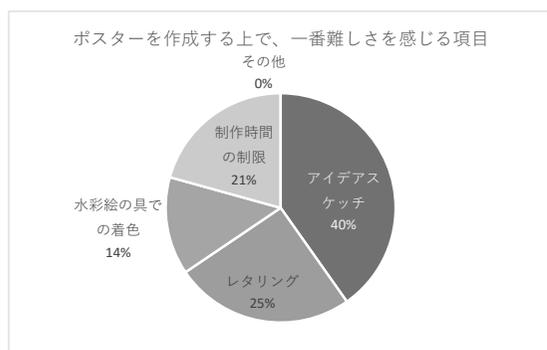
## (3) 新たな取り組み「進め方診断」の実践

対象となる生徒たちの約七割が、これまでの義務教育課程の中で水彩絵の具を用いたポスター作成を経験しているが（図表1）、彼らの発言や授業アンケートの結果から、過去に感じた苦手意識を引きずり続けている生徒の多さには驚かされる。困難さを感じる内容や項目についてリサーチしたところ、一番多かった回答は「アイデアスケッチ」、続いて「レタリング」、「制作時間の制限」、「水彩絵の具での着色」であった（図表2）。これらの結果を受け、少しでも苦手意識を軽減させ、前向きに取り組む意欲を持たせることを目的とした、筆者考案の新たな取り組み「進め方診断」を試みた。

図表 1



図表2



「進め方診断」とは、ポスター作成を進める上で必要となる簡単な問いに対し、YESまたはNOで回答させ、その先の矢印が指す更なる問いに回答させるといった、簡単な質問チャートのことである(図1)。これを行うことによって、生徒各自の得意とする分野や頑張りたい項目を自覚させることができると判断した。「進め方診断」を行うとA～Fの6タイプに分類されるが、各タイプによる良し悪しは全く無いことを全体へ周知した上で、自分がどのタイプに該当するのかをワークシートに記入させた。その後、各タイプへ向けた制作手順の具体的なアプローチを、全体へ向けて行った。内容は以下の通りである。

#### 《各タイプへ向けた制作手順へのアプローチ》

Aタイプ：テーマに沿ったデザインを考え、積極的に絵の要素を取り入れましょう。絵を描いた箇所や背景は絵の具の活用をお勧めしますが、文字情報は油性マーカー等で仕上げても構いません。

Bタイプ：今まで身に付けた絵の具の技法をメインに取り入れても良いですし、自分の世界観を存分に表した作品作りに挑戦するのも良いでしょう。画用紙の全面を絵の具で仕上げる事が出来ると、作品の完成度がより高く見えます。

Cタイプ：オリジナルのレタリング作成に挑戦

してみましょう。文字のサイズにメリハリを付けると、パッと目を引く作品になります。明朝体やゴシック体などの代表的な書体を参考にしても良いですし、あなただけのオリジナル書体の作成もお勧めです。

Dタイプ：オリジナルのレタリングをより効果的に見せるため、絵の具で丁寧に着色しましょう。背景と文字を塗り分ける方法でも構いませんが、先に全面を着色した上からレタリングを作成し、重ね塗りを行うと効率的です。

Eタイプ：配布された文字情報の各書体を比較し、作品のイメージや好みに近いものを選びましょう。文字情報をトレーシングペーパーに写し取ったら、画用紙に転写します。絵の具での着色は、背景のみ、もしくは文字のみ等、挑戦しやすい箇所だけでも構いません。作業の途中で新たなイメージが湧いたら、路線変更してみるのも良いでしょう。

Fタイプ：ドリッピング、スパッターリング、パチック、デカルコマニー、にじみなど、絵の具ならではの技法や表現を取り入れてみましょう。試してみたい技法があれば、練習用紙の配布や道具の貸し出しを行いますので、申し出てください。

手の進まない生徒に声をかけると、「どこから取り組めばよいのか判断がつかない」という意見をしばしば耳にする。アンケート結果によると、アイデアスケッチの項目に四割が難しさを感じている。この結果を受け、アイデアスケッチに悩む時間を短縮させること、優先順位の自己決定を促すことへの手立てが必要だと感じた。「進め方診断」実施後、まずは全体へ向けての各タイプ別アプローチを行った。前述した通り、生徒自身が自発的に考え、スムーズに取り組めるような声掛けをした後は、個別対応の時間とした。

個別対応においても、「進め方診断」は有効に

活用することができた。ワークシートに記入された各タイプを確認することで、生徒各自の傾向を予測することができ、悩みの本題へ素早く切り込むことへと繋がった。筆者の考える各タイプの傾向については以下の通りだが、生徒へ向けての解説は不必要と判断した為、行っていない。

《各タイプの傾向》

Aタイプ：絵を描くことへの関心は高いが、絵の具の扱いに苦手意識あり。

Bタイプ：絵を描くこと、絵の具を扱うこと、どちらにも意欲的である。

Cタイプ：レタリングへの関心は高いが、絵の具の扱いに苦手意識あり。

Dタイプ：レタリングに関心があり、絵の具を扱うことにも意欲的である。

Eタイプ：今回の制作課題に、苦手意識や戸惑いを感じている。

Fタイプ：絵の具を用いた着彩や、絵の具ならではの技法・表現に関心が高い。

このタイプ別の傾向がすべての生徒に当てはまるとは言い難いが、各自がどの分野に力を入れて取り組みたいかという意志を汲み取る、ひとつの手掛かりとなることは実感できた。数式で表されるような正解がない美術の分野においては、生徒一人一人の多様性に向き合うことが常となる。そ

のため個別の対応が必須となるのだが、授業内という限られた時間に限界を感じることも少なくない。なるべく多くの生徒と充実した関わりを持つためには、「進め方診断」の活用は有効だと感じた。

(4) 制作の様子

「進め方診断」を実施後、タイプ別のアプローチ指導を全体へ向け行ったところ、ほとんどの生徒が落ち着いて耳を傾けており、内容理解に努めている印象であった。例年に比べ、「何をしたら良いか分からない」「アイデアが思いつかない」という声は減り、個別で受ける質問においても具体性が増した。まずは手を動かすという前向きな取り組みを促す点においても、手応えを感じることができた。生徒一人一人のワークシートからも、各タイプに促したアプローチを手掛かりにしている様子が見て取れた(図4—Bタイプ、図5—Dタイプ)。

図1

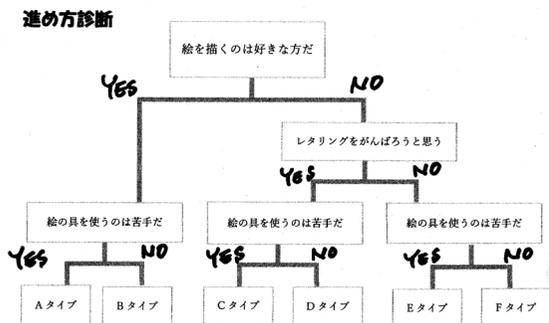


図2-Bタイプ

( )年 生徒名

**課題「A高祭ポスター」**

【条件1】 文字情報①～③の、( イ )の内容を入れること。

①テーマ: テーマ文

②日時: 2019年9月20日(金)校内発表  
9月21日(土)一般公開(招待者のみ)

③学校名: 都立A高等学校

【条件2】 ( 余の具 )を必ず使用すること。 ※一部のみでも可。

【条件3】 画用紙は( 右 )向きにする事。

★ 進め方診断A～Fタイプの中で、あなたはどれに該当しましたか?  B タイプ

★ あなたが今から取り掛かる作業は、アイデアスケッチにとりかかる です。

アイデアスケッチ

図3-Dタイプ

( )年 生徒名

**課題「A高祭ポスター」**

【条件1】 文字情報①～③の、( 空 )の内容を入れること。

①テーマ: テーマ文

②日時: 2019年9月20日(金)校内発表  
9月21日(土)一般公開(招待者のみ)

③学校名: 都立A高等学校

【条件2】 ( 線の具 )を必ず使用すること。 ※一部のみでも可。

【条件3】 画用紙は( 左 )向きにする事。

★ 進め方診断A～Fタイプの中で、あなたはどれに該当しましたか?  D タイプ

★ あなたが今から取り掛かる作業は、デザインレイアウト です。

アイデアスケッチ

#### IV 分析結果と今後の課題

##### (1) アンケートの結果と考察

本節では、課題終了後に行った授業アンケートの分析結果を記す。

アンケートの目的は、課題「文化祭ポスター」における生徒の取り組み状況や意識調査を行うものとし、今後の授業内容向上と本稿作成に活用させることを伝えた上で、了解を得た者のみ回答を求めた。アンケート実施対象者104名のうち回答者は87名であり、全体の8割を超えることから、以下の内容は現状を知る手立てになると考えられる。アンケートは7つの設問で構成されており、当てはまる内容を丸で囲むよう指示している。設問によっては回答に対する理由を記述するスペースを設けた。

「進め方診断」を行ったことで、スムーズに制

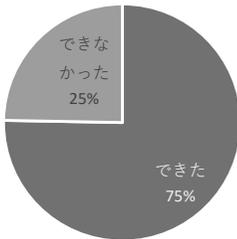
作へ取り組むことができましたか?”という問いに対し、7割以上が“できた”と回答した(図表3)。その理由として“やる事が分かりやすかった”、“進め方が分かったから”などの意見があり、制作手順への見通しが持てたことを実感してくれているようだ。それに対し、“できなかった”と回答した生徒の具体的な理由を見てみると、“最後まで終わらなかった”、“時間が足りなかった”など、制作時間内に作品を完成させられなかったという意味合いの内容や、“アイデアに悩んだから”、“アイデアが浮かばなかったから”、“想像ができなかった”など、アイデアスケッチの過程に困難さを感じる声が挙がった。しかし一方で、“絵が下手だから”、“うまく描けなかった”など、自己の描写力に関しての否定的な記述も少なからず見られた。

また、達成感を自己評価する問いに対しては、

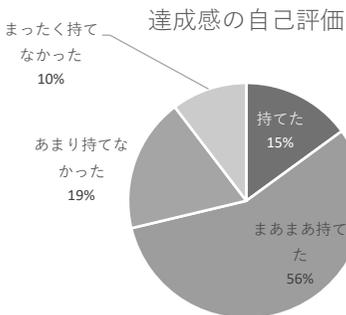
達成感を“持てた”、“まあまあ持てた”と回答する生徒が4分の3を占め、全体としては自己の取り組みを肯定できている意見が多い印象である(図表4)。達成感を“あまり持てなかった”、“全く持てなかった”と回答した理由には、“とにかく苦手”、“失敗した部分があった”、“色を間違えた”、“あまり良くできなかったから”等の意見が見られ、自身の思い描くイメージに仕上がらなかったことへの悲痛な思いが記されていた。こうしてアンケートを集計してみると、「進め方診断」を実施したことである一定の成果は感じることができたものの、より根深い課題が明確となってきた。

図表3

「進め方診断」を行ったことで、スムーズに制作へ取り組むことができたか



図表4



(2) まとめと課題

本稿は、ポスター作成という身近な題材をテーマにし、生徒の特性に合わせた新たな提案「進め方診断」の実施について記したものである。この実施に関するアンケートの結果や授業内での生徒の取り組みの様子から、ある一定の成果を感じることができた。しかしそれと同時に、その根底にある課題が浮き彫りになってきたともいえる。それは、生徒の中にある苦手意識をいかに溶きほぐし、自らの作品に対しての肯定感や達成感をどのように持たせるか、という問題である。「進め方診断」は、目の前の課題を進めることに対し有効な手立てとなったが、美術全般に対する苦手意識の根深さを払拭できるものではなかったようだ。今回の取り組みによって、この問題の重大さを痛感した。

今後は、一人でも多くの生徒に美術を愛好する心が養われるよう、更なる研究を重ねていきたい。そのためには、日々の生徒とのコミュニケーションをより大切にするところから始め、制作過程において困難さを感じる箇所を細かに観察しリサーチしていく必要性を感じた。また、生徒へのアプローチの幅を広げられるよう筆者自身も様々な学びの場に参加し、美術指導の向上につなげていく所存である。

引用文献

- 1 アラン・ヴェイユ著、柏木博監修、遠藤ゆかり訳「グラフィックデザインの歴史」(創元社、2005) P.122
- 2 竹内幸絵「近代広告の誕生 ポスターがニューメディアだった頃」(青土社、2011) P.11～13

参考文献

- 1 グラフィックデザインの世紀編集委員会「グラフィックデザインの世紀 明治時代、山名文夫、杉浦非水から昭和世代まで」(美術出版社、2008)

## Consideration of a production procedure in poster making

Yohko YOSHIDA

### **【abstract】**

There are many times in our daily lives when we encounter posters. In the train, for example, we see colourful advertisements and announcements. In this closed space, looking at these banners, posters and commercials is inevitable. Later, when we leave the train, we realize the advertising has stayed with us when we see a store, or a product that looks familiar. Today it seems there's a demand for these graphics.

Working with highschool fine arts students, we consider how posters and advertisements like these are made. With the goal of creating a poster for the School Cultural Festival or “Bunkasai”, I devised a workflow framework. With this the students and I could create a poster as a graphic design team. Each student is tasked with one aspect of the poster, based on their strongest skills. Students who are interested in lettering look after scribing, students who're attracted to painting create interesting textural elements, and so on. Using this framework with such tools as “yes/no” charts for choosing versions, students can move forward efficiently. This allows a captivating poster to be created effectively and collectively.

### **【key words】**

Poster making, graphic design, High school fine arts, “workflow framework”