

2007年度第11回物学研究会レポート

「グラフィックデザインの本質」

古平正義 氏

(アートディレクター、フレーム主宰)

2008年2月26日



BUTSU GAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

2月の物学研究会でお招きした古平正義さんは、注目の若手アートディレクターです。その作品は、二次元世界のグラフィックワークの枠を超えて、素材選び、印刷や加工の技術、情報の伝達のための構想力、そして展覧会会場など空間（環境）への広がり、見・手に取ったときの感覚や感性の交歓までも思考したデザインであるように感じます。

今回の物学研究会では、今までの仕事をご紹介いただきながら、ご自身が追求していらっしゃるデザインの本質、またこれからのグラフィックデザインの可能性について、ご講演いただきました。以下サマリーです。

「グラフィックデザインの本質」

古平正義 氏

(アートディレクター、フレーム主宰)



01 ; 古平正義 氏

古平正義です。「グラフィックデザインの本質」というとても大きなテーマをいただいています。今日は、僕が思うデザインについて、今までの仕事を通してお話をしようと思います。

●ルイ・ヴィトンの出版

ルイ・ヴィトンが数年前に行った建築の展覧会にちなんだ記念出版です。ロンドンのAAスクールのモイセン・モスタファヴィ校長と当時のルイ・ヴィトンの建築部門のエリック・カールソン氏が編集にあたっており、僕のところへデザインの相談がありました。素材は建築の写真や建築家の文章などが既にあって、予算も決まっていたので、実際にやれることは限られていました。そこで僕は、建築家のテキストを中心にした1色刷りの本、そして写真を主体としたカラーの本の2冊を作ることを提案しました。テキストの方は「ロジック=LOGIQUE」、ビジュアルの方はそのまま「ビジュエル=VISUELLE」というタイトルにして、それがルイ・ヴィトンの「L」と「V」にだぶるという形にしました。2冊をケースにセットにする際も、通常2冊組のように重ねるのではなく、透明のケースに横に並べて入れることによって「L」「V」が正面に並んで見えるようにしてあります。さらにケースにも細かくL、V、L、Vという文字がたくさんうっすらと印刷されており、幾層にもLとVが重なり合うことによって、モワレ効果を引き出しています。

●グッドデザイン賞年鑑

Gマークの入賞作が全部載っているアニュアル本で、4年間で4冊デザインしました。2001年の本は、工業デザインの感じを出そうと思って、発送用の段ボールを「DESIGN」という文字の形にして、それで本をくるむとグッドデザインの頭文字のGとDが浮かび上がるという一石二鳥の効果を考えた装丁になっています。

●「福武ハウス」の会場サイン

越後妻有アートトリエンナーレに関連した展示の一つで、ベネッセコーポレーションの福武会長がプロデュースした企画です。廃校になった小学校の校舎を使ったプロジェクトで、東京や名古屋のギャラリーが参加していました。僕はこのファサードと会場内のサインを頼まれたんですが、開催まで2週間という時間のなかで、何の変哲もない古い小学校だし、どんなことができるのか、本当に困りました。そんな時、敷地の片隅に、雪よけのための板が放置されているのを見つけました。そこで、ファサード部分に工事現場の足場を組んで、アルファベットの形に切り抜いた板を参加ギャラリーの名称に組んで取り付けたのです。校舎の中も同じように、アルファベットの板を用いて、外と内で統一感を持たせました。開催期間は3週間だけでしたが、雨風にさらされて文字に味わいが出て来たりして、面白いプロジェクトでした。



02 ; 「福武ハウス」のファサード

●竹尾ペーパーショウ

竹尾という紙の商社が主催するイベントで、もう40年ぐらい続いているものです。僕は昨年、全体の企画と会場構成を頼まれました。過去には原研哉さん等がプロデュースして、かなりレベルの高い展覧会として注目度も高まり、見学者が殺到するような状況になっていました。そこで竹尾としては、開催場所も青山から丸の内に移して、本来の”紙の展示会”に戻したいとのことでした。

僕が考えたことは、このイベントは我々の業界にはもう行き渡ってるので、丸の内のOLのような普通の人が「ああ、竹尾？」と思ってくれるような企画にすることでした。展示会のための特別な一点ものの作品を作ることよりも、紙と印刷の一番の利点である複製物をつくって、展示したモノを持ち帰っていただけるような仕組みを考えたかった。そこで、丸の内周辺の26のショップとコラボレーションして、展示会期間限定のノベルティを作って、お客様がそれを自分のものにできるようにしてみました。たとえば「スープストックトーキョー」ではバッグ、「青山ブックセンター」では文庫本ブックカバーといった感じです。丸ビルの向かいにある「トゥモローランド」では、ニューヨークのアレクサンダー・ゲルマン（グラフィックデザイナー）と特別のバッグを作って、ウィンドウのディスプレイにも使われました。



03 ; スープストックトーキョー

●ルイ・ヴィトンのイベント用ギフト

2006年にルイ・ヴィトンが東京の夢の島で、大きなショーを行った時のVIP用のギフトをデザインしました。中身は剣玉で、ゲストが滞在するホテルの部屋のテーブルに置いておくという趣向です。剣玉のお皿や玉の部分などにモノグラムが印刷されています。

●建築の解説ビデオのDVDパッケージ

フランスのテレビの建築番組をDVDにして販売するにあたり、パッケージデザインの依頼を受けました。元原稿が映像なのでジャケット印刷用としてはそれほど状態がよくありませんでした。そこで、タイトルが「ランドスケープ」ということもあり、建築写真をストライプ状にして再構成することによって、ランドスケープを連想してもらえるデザインを考えました。その後、ヤコブセンのドキュメンタリー映画のDVDのジャケットもデザインしたのですが、この時は透明フィルムを使って建築がもつ3次元的なイメージをパッケージで表現してみました。

●ワコールのキャリーバッグ

プレスルームや宣伝部で使う紙袋です。普通、紙袋の構造は、用紙を外から内側に折り返して、重なった部分に紐を通して強度を持たせます。しかしこのバッグはそれとは逆の構造で、紙を裏（内）側から表（外）側に折り返しています。わざわざこうしたのは、袋のカラーバリエーションを低予算で実現するためです。ワコールの製品は年齢層や商品価格に幅があるので、それぞれのブランドイメージにあった紙袋が必要だと思いました。けれども予算的に何種類も作るわけにはいかないので、同じデザインだけど色の違う用紙に印刷することによって、カラーバリエーションをもたせたいと考えました。そのためにバックの用紙の表と裏を逆にする必要があったわけです。

●福岡の複合ビルのグラフィックワークとサイン計画

バブル時代に第三セクターが運営していた複合ビルのリニューアル・プロジェクトです。三菱商事の投資法人がビルを買ってイメージを一新したいということで、僕はCIやサイン、広告を含むアートディレクションを手掛けました。まずコピーライター東秀紀さんと共に手がけたネーミングですが、英語の子どもの歌にある、日本ではチチンプイプイのようなことばで、「eeny meeny miny mo」は「どれにしようかな」という意味です。さらに全館の要所に本棚のようなスペースを設けて、そこに必要なサイン類を納め、さらに各フロアの特徴をイメージさせる洋書を大量に買ってきて、並べました。このような形であれば展示するものを変えることによって、目的や予算に沿って臨機応変な対応ができます。オープン用のノベルティも、テナントと協力して熊のぬいぐるみにチョコレートを入れたものをつくり、配布しました。

広告は、ビル全体のイメージを無理やりにひとつに創り上げるのではなく、各テナントの広告を作って、それを集合させることによってありのままの「イニミニマニモ＝”どれにしようかな”」をプレゼンテーションしようと考えました。電車の車内刷りは、車両ジャックを用いましたが、全テナントのポスターを並列に貼ることによって、「イニミニマニモ」に入るショップが電車の中を埋め尽くすことになりました。



04；福岡の複合ビルのサイン計画

●東海大学建築学科の学生作品集

東海大学建築学科の学生作品を1冊の本に仕立てたものです。表紙のイラストの人は、当時の東海大の全学生の数になっています。さらにマス目にはミシンを入れて本の持ち主が自分の好きなように千切って、気に入ったデザインの表紙に仕上げることができるようになっています。

なぜこんなデザインを思いついたかという、僕はグラフィックデザインの作業の中で、こういった数割りや色などを自分で決めるのが好きじゃない人です。自分で決めようとする、いつまでも迷ってしまうのです。与えられた数割りの中で、試行錯誤することが好きなのです。必然性というか、勝手に決まってしまうような仕組みを考えるのが好きです。だからこの場合は、学生数によってマス目の数が自動的に決めることができ、僕にとっては好都合でした。

●美術展のカタログ

6人の若手アーティストによるグループ展のカタログです。僕はこうしたグループ展のグラフィックには常々疑問に思っていました。たとえば、カタログであれば、ページ数を同じにしなければならないとか、ポスターを作るときにはなぜか1人の作品がフューチャーされてしまう。とか、。。。。

そこで僕は、カタログは1冊の本にまとめず、1人1冊を作って、それをファイルするものを提案しました。各冊子のサイズは、作品の大きさや内容に合わせて、サイズが大きい人はページ数が少なく、サイズが小さい人はページ数が多いのですが、最終的な用紙の面積はみな同じになるように配慮して、平等にしました。ファイルには自由に冊子をいれることができるので、自分のものを一番上におけば、目立たせることもできます。自分の冊子だけ持って親や友人に渡せば、個展をやったようにも見えるという（笑）、そういう仕組みなのです。

ポスターも同じ考え方で、全員分を作りました。色付きトレーシングペーパーの裏面から作品を印刷することによって、バリエーションは印刷ではなくて紙の色でつけて、ローコスト化を実現しました。サイズはB2とB3ですが、車内吊りの際は、同じ文字の版を上下にずらして印刷してあるので、真ん中でカットすればそのまま使えます。こうした工夫で限られたコストで多目的に使える応用力あるデザインを行いました。

●建築展の印刷物

元は表参道のモリハナエビルにあったTNプローブで開催された、オランダの建築家の展覧会グラフィックです。当初は、チラシとチケット、招待状や封筒のデザインを頼まれたのですが、ポスターがないのはデザイナーとしてはちょっと寂しかったので、僕なりの工夫をしてみました。それは、印刷するときに「チラシとか封筒を一緒にくっつけて印刷してください。そして、裁断する前の用紙を何枚かください」ということにして、裁断前の大判の用紙をポスターとして貼ることにしたのです。こういうアプローチも、ちょっと建築っぽかったりして、おもしろいかなあと思ったんです。

●アーキグラム展のポスター

アーキグラムは60～70年代に活躍したイギリスの建築グループで、実際に建てたものはないんですが、未来的な建築の姿を提案して、建築界のスターに登りつめました。そのアーキグラムの回顧展を水戸芸術館が行うことになり、僕はポスターのデザインをしました。

アーキグラムの作品は、コラージュが特徴です。それも当時の社会背景を受けてかなり激しい派手

なコラージュ作品が多いのです。そこで僕は、彼らのコラージュをさらにコラージュするというデザインを思いつきました。さらに当時はできなかった印刷技術を使って、現在のコラージュとして再生させようともくろみました。最終的には、ホログラム紙に白と、4色のカラーのインクもちょっと色を変えて、複雑な版を作って印刷したものです。

●奈良美智展ポスター

2001年に横浜美術館で行われた奈良美智展のポスターです。同展はその後、全国の4カ所を巡回しました。現役の若い作家の大規模な個展は珍しく、美術館の展覧会っぽくないポスターにしたいと思いました。そのためにまるでウナギの寝床のような横長い彼のアトリエに作品やファンから送られてきた縫いぐるみなど並べて写真に撮って、さらに5枚に切って一枚一枚を各館のポスターにするというアイデアを思いついたのです。

最後の開催地は、奈良さんの生まれ故郷である青森県の弘前でした。ここだけは美術館じゃなくて、れんがでできた古い酒蔵の倉庫が会場で、ボランティアによる手づくりの展覧会だったのです。ところが、この場所は地元ではすごく有名どころらしく、奈良さん本人も子どもの頃にとっても惹かれていた所だったそうです。ここで僕は、ポスターだけでなく会場のサインデザインも手がけたのですが、あまりにも素敵な場所だったのでその会場づくりからカメラマンに撮ってもらって写真集も作ってしまいました。

●グッドデザイン賞年鑑

弘前のサインデザインの仕事を通して、こういう手法をグラフィックデザインに取り込めないかなあと考えるようになりました。ちょうど手掛けていたグッドデザイン年鑑の表紙のデザインで、何とかこのアイデアを実現したいと思いました。そこで、ネオン管を入れたアクリルボックスで「GOOD・DESIGN」という文字を作って、その年のグッドデザイン大賞だった札幌のモエレ沼公園に置いて、その光景を撮影して表紙やトピラにすることにしました。予算も限られていたので、自分たちで真冬のモエレ沼にアクリルボックスを持ち込んで、並べて撮影しました。当初、1日で撮影を終えて、2日目は札幌でゆっくりするつもりでした。けれど、北海道は予想以上に寒くて、あまり遅くまで作業ができず、作業は翌日に持ち越しになってしまったのです。

●ポニーキャニオン社のロゴ

レコード会社のロゴの仕事で、コンペで僕の案が決まりました。できた瞬間に「あっ、これはもう勝った！」と思えたアイデアでした。色の違う丸が3つ並んでいるという至極単純なデザインですが、左側の黒丸はアナログの黒いレコードを表し、真ん中のグレーはCDを、右の赤い丸は”未来”を表現しています。僕は、美術館や限定出版物の仕事が多いので数量的には少ないのですが、これは僕の仕事の中では数量的に一番出回っているデザインかもしれません。しかしその見え方というところ、CDパッケージの背とか、せいぜい1cmぐらいのサイズなので、皆さんが気づいてくださるかどうかが。

●浮世絵ギャラリーのグラフィック

東京の豊洲の「ららぽーと」という複合施設の中に浮世絵の小さいギャラリーがオープンすること

になり、グラフィックを頼まれました。まずロゴは、僕が提案した「UKIYO-e TOKYO」というネーミングを、判子のはみ出したイメージのデザインとして提案したところ、館長がおもしろがってくれて、実際にこのハンコもつくっていました。

併せて、浮世絵を塗り潰してしまっただけにするというビジュアルイメージも提案しました。それまでは気づかなかったのですが、浮世絵を全部つぶしてみたら、そこに生き生きとした輪郭とかシルエットが浮き立ってきて、それでも浮世絵だとわかることに驚きました。僕自身が浮世絵そのものに思い入れが小さかったので、先人たちの偉大な作品を塗りつぶしてしまうという大胆なアイデアを実行できたのかもしれない。1回目の展覧会は、猫の浮世絵が主題だったのですが、やはり全部塗り潰してしまっただけで、猫のシルエットの旗を作ったりしました。同じ方法でバリエーションがつくっていけると思います。



05；浮世絵ギャラリーのグラフィック

●中田英寿写真集

中田英寿選手のイタリア時代（1998～2005年）の全試合を記録した写真集です。デザインをはじめると、試合写真なので撮ったカメラマンもばらばら、クオリティにもばらつきがありました。そこで、本としての絶対的な価値を創り上げるために、イタリア時代の”全試合”の写真を入れることを提案しました。掲載写真にはすべて日付を入れて、記録性を高めました。表紙は、日付を全部入れると文字数も自動的に決まってくるから、僕自身が下手に悩まないでも、文字のサイズや間隔が自動的に決まってくる、すごく気持ちがいいんです。

さて、出版のタイミングは中田選手がイタリアを離れる瞬間が良いということで、準備は事前に進められていました。ところが移籍時期が1年ずれ、2年ずれ、そして3年もずれると、中身はともかく、表紙写真の中田選手の髪型も変わってしまいました。そこで本人が表紙の写真を変えたいと言いつたのですが、撮影し直す時間もない。スタッフ全員がどうしたものか頭を悩ましていたら、本人から、ドルチェ&ガッバーナのカタログを見本に「部屋に飾っておけるような恰好いい表紙がよい」という希望が……。カッコいいデザインなら僕は得意です……。ということで、最終的にはモノクロのシルエット写真にフィルムをかけた象徴性の高い表紙に仕上げました。書店用のポスターも手掛けましたが、こちらは同じシルエットの中にページ順に写真を並べるというごくシンプルな構造のデザインにしました。

●コム・デ・ギャルソンの企画ページ

雑誌の『エスケイア』にコム・デ・ギャルソンの香水の企画ページの対談とアートワークを頼まれました。僕は、コム・デ・ギャルソンがとても好きで、この仕事の依頼が来たときはうれしかったのですが、反面すごく悩んでしまいました。そして悩んだままロンドン出張に行くことになって、そこでも悩み続けてアイデアを求めて、現地のドーバー・ストリート・マーケットにあるギャルソンのショップの前にぼんやり佇んでいたのです。そしたら突然携帯が鳴って、この企画を一緒にやっているイラストレーターの大塚いちおさんからでした。その瞬間に何かひらめいたような気がしたんですが、アイデアは一向に生まれません……。それでも考えに考えた末に、香水のパッケージやロゴをただ素直なイラストにして、それをコラージュするだけというシンプルな構成にしたのです。

このときに思ったのは、下手に好きだったりすると、何か特別なことをしなきゃと力が入ってしまうのですが、結局何にもやらないというのが強いなあ……。もともとこのパッケージ自体がそういうデザインだし、余計なものはそぎ落として何にもしないという、最近はその方がいいんじゃないかなと思っています。

●ラムフロムのフリーペーパー

代々木上原にあるアートをテーマにしたセレクトショップで、アーティストのグッズ、奈良さんや村上隆さんの縫いぐるみやTシャツなどを製造販売するかたわら、フリーペーパーも出しています。ショップと同じようにフリーペーパーもアーティストとのコラボレーションをコンセプトにできないかなあと考えました。とはいえ、表紙にするような大きな作品を依頼することはできません。そこで表紙のビジュアルをあらかじめ決めておいて、その上にロゴをプリントしたトレーシングペーパーを重ねた見本を本人に渡して、「ここに何か描いてください」という依頼をすることにしました。すると、皆さん写真に合わせて何かを描いてくれるのです。

●バウハウスの写真集

写真家の瀧本幹也さんが、ドイツのデュッセルドルフにあるバウハウスの校舎を撮った写真集の表紙です。バウハウスの校舎を、あたかもバウハウスのグラフィックデザインのように切り取って撮影したとても面白い写真です。展覧会も開催することになり、会場構成も手がけました。写真集が建築という3次元の世界を敢えて2次元的にまとめることで面白さを表現したので、展覧会では逆に、二元的な写真を3次元的に再構成するという方法をとって、写真集と展覧会の対称の面白さを出しました。

●ラフォーレ原宿のバーゲンのポスター

去年の夏のグランバザールポスターです。ラフォーレの広告は、電通や博報堂とのコンペとなり、アイデア競争といった感じです。ところがたまには”何もしてない”ということが、かえっていいんじゃないかなあと思ったのです。そこで、以前、展覧会の仕事で訪れた茨城県笠間市の石切り場を撮影して、ごくシンプルなポスターに仕立てました。競合相手は50案とか出しますが、僕のところはそんな機動力もないし、この笠間案も含めて2つか3つしか出せなくて……。でも結局これが選ばれたんですね。同業者にはよく「あれはどういうコンセプトなの？」と聞かれましたが、コンセプトがないというコンセプトなんです。

●日本たばこのパッケージ

タバコのパッケージです。「ゴールデンバット」という古くからあるブランドを、名前だけを残して中身を一新し、新商品として発売するというプロジェクトでした。JTは新しいパッケージや商品を導入する際、最初に地方限定で発売してマーケティング調査を行います。これは、なぜか宮城県限定だったのですが、残念ながら8カ月ぐらいで販売打ち切りになってしまいました……。

この仕事は僕にとってすごく難しかったです。たばこのパッケージは、多くの案をマーケティング調査にかけながら完成までに1年以上かかるのですが、反省としては、マーケティングの結果を取り入れすぎて、無難なデザインを出してしまったことです。僕らしいことができたとしたら、タバコ本体部分に20種類のちがうイラストを入れて、1本1本のタバコを吸う楽しさを表現できたことです。この提案に対して、JTのほうでも大変な手間をかけて実現してくださったのです。この商品の唯一の結果が残せたところじゃないかと思います。

●パティスリーK I H A C H Iのパッケージ

喜八さんのところは、過去20年ぐらいパッケージを特にデザインしていないというか、必要になるとその都度作り足していたので、全体としてばらばらな印象になっていました。たぶん、喜八さんが職人気質なんで、パッケージをそれほど重視してなかったのだと思います。ところが、今、時代的にパッケージが重要だということになり、全面的にリニューアルをすることになりました。固定したファンがいるブランドであり、今までのファンをちゃんと大事にしながら若い層にもPRできるものを、という難しいオーダーです。そこで、残すものと新しくつくるものを決めることからはじめ、ロゴ自体は今まで使っているものを変えずに、思い切り大きくしてバラバラにして、新たに再構成しました。プロジェクト当初から、ショップの内装と共にリニューアルすることになっていたもので、ディスプレイとしても成立するようなパッケージを考えました。



06 ; K I H A C H I のパッケージ

以上、本質に迫ることができたかどうかはわかりませんが、僕のデザインについての考え方を話させていただきました。ありがとうございました。

講師プロフィール

古平正義（こだいら・まさよし）氏

アートディレクター／グラフィックデザイナー。1970年大阪生まれ。FLAME代表。
主な仕事に、ラフォーレ原宿の広告・CM、横浜美術館・水戸芸術館・アクシスギャラリーなどの
展覧会ポスター、「竹尾ペーパーショウ2007」「同2008」総合ディレクター、「パティスリー
KIHACHI」パッケージ、「ポニーキャニオン」レーベル・シンボルマークなど。
グラフィックを中心に、サイン計画、展覧会の会場構成、映像や出版の企画なども手がけている。
ADC賞（東京アートディレクターズクラブ）、JAGDA新人賞（日本グラフィックデザイ
ナー協会）、ニューヨークADC特別賞、D&AD 銀賞（ロンドン）、THE ONE SHOW 銀
賞（NY）など受賞。共著に「スクール オブ デザイン」（誠文堂新光社）ほか。

2007年度第11回物学研究会レポート
「グラフィックデザインの本質」

古平正義 氏

(アートディレクター、フレイム主宰)

写真・図版提供

01 ; 物学研究会事務局

02 ; FLAME

03 ; FLAME

04 ; FLAME

05 ; FLAME

06 ; FLAME

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。