

## デジタルメディアにおける作品集の コンテンツとしての可能性に関する一考察

—— デザインユニットの作品集のインタフェースデザインを事例として ——

A Study of Possibility of Artist's Portfolio as Contents in Digital Media

福 田 大 年

Hirotooshi FUKUDA

### I. はじめに

美術作家やデザイナーにとって、自己の過去の表現活動を作品集にして広報活動に利用することは、新たな表現活動のきっかけ作りや顧客と出会う機会を増やす上で、とても大切な行為である。そんな作品集の作成は、大学や専門学校などで美術やデザインに関する研究や制作をしている学生にとっても必要なことであり、筆者が専任講師をしている北翔大学生涯学習システム学部芸術メディア学科で担当している学生たちも、就職活動の時期になると会社訪問に向けて作品集を作成している。そんな学生たちからは「作品集には、何か決まった形式があるのか。」という主旨の質問を受けることが多い。その質問の真意はおそらく、作品集というものが自己表現ツールとして重要な位置を占める美術・デザイン系の就職活動をするにあたって、普段の作品制作とは異なる取り組み方が作品集制作に求められていることを漠然としながらも感じ戸惑っている、ということではないだろうか。

一般的に作品集とは、平面・立体作品を問わず作品を撮影し、紙に出力、それらを冊子としてまとめたものを指すが、昨今は冊子という形式だけではなく CD-ROM や Web サイトなどのデジタルメディアで展開することも多くなっている。美術作家やデザイナーたちは、自身の作品集を自己広報ツールとして強化するため様々なメディアを活用しているのである。ただ、どのメディアを使用した作品集においても、過去の作品を閲覧するためにファイリングされた、いわゆるアーカイブとしての位置づけに重点を置いたデザインが多い。しかし、作品集自体をそれに収録されている作品と同様に「ユーザーに鑑賞してもらう自分の作品である」と捉えた場合、アーカイブとしての作品集とは別視点のデザインコンセプトが必要ではないだろうか。特にデジタルメディアを活用した作品集の作成においては、作品集をデジタルコンテンツと位置づけた場合、コンピュータの特性であるインタラクティブな操作やインターネットなどのネットワークインフラなどを活用することで、旧来の冊子型の作品集よりも多様な展開と効果を望むことができるはずである。特に、コンピュータへの順応性が高い現代の学生が、デジタルコ

ンテンツとして作品集を作成する視点を持つことは、作品集を自分独自の広報ツールとして活用するために有効な手段となり得るのではないだろうか。

以上のことを踏まえて本研究では、筆者が参加しているデザインユニット「フタバ」の広報ツールとして2006年に作成した Web サイト用のデジタルメディア版作品集「フタバお見知りおきツール」（以下、フタバ作品集）を試作事例として取り上げ、特にデジタルコンテンツの特徴であるインタフェースデザインの制作コンセプトを軸に、デジタルメディア版作品集のコンテンツとしての可能性を考察することを目的とする。

## Ⅱ. 作品集とは

本章では、フタバ作品集を取り上げるにあたって、その前提となる作品集の概念を最初に確認しておきたい。

作品集とは、アーティストやデザイナーなどをはじめ、あらゆる創作活動をしている人または団体が、これまでに制作してきた自身の作品を束ね、1つのまとまりにしたものである。作品集の一般的な形態としては、カードや冊子など紙を素材として使用したプリントメディア、ビデオやDVDなどの映像メディア、そして、CD-ROM、Web サイトなどデジタル情報の記録媒体を使用したデジタルメディアなどがある。プロの美術作家やデザイナーの場合は、それらを複合的に展開しているケースが見受けられるが、学生の場合は主に過去の作品をA4版やA3版のファイリングケースにまとめることが多く、プリントメディア以外の展開はほとんど見られない。（図1）

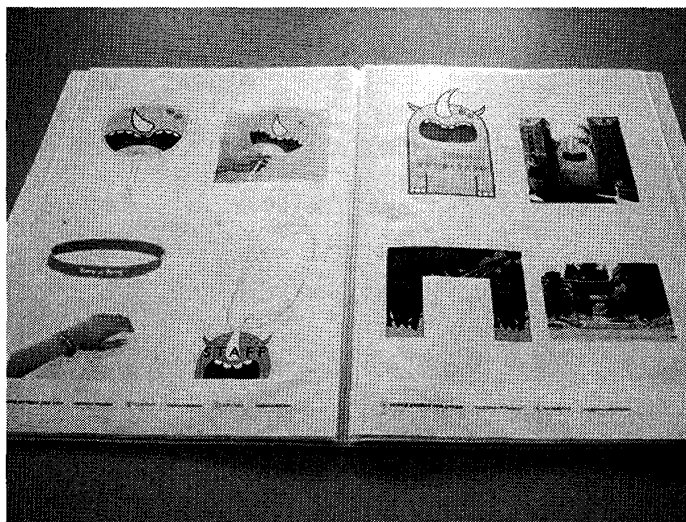


図1：学生ポートフォリオの例

これは、現在のデザイン業界の就職活動の形態が、履歴書や書類審査などのプリントメディアを主体としたシステムを取り入れいている企業が多いことに一因があると推察される。また、学生の創作活動はポートフォリオを作成した後も続くので、各ページの内容やページ数を固定することよりもファイリングケースのままにしておくことで、ページ間の追加や削除、そして差し替えが容易にできる状態になっていることに学生はメリットを感じているのである。

確かにプリントメディアの作品集は冊子単体で完結しているので閲覧がとても容易に、そして素早くできる点や、紙の質感、手触りなどから受ける物体としての実感については、モニターに表示された作品をマウスやボタンで操作して閲覧するデジタルメディアには無いメリットである。このことは紙ならではの特性がプリントメディアの作品集に対して有利に働く点である

が、他メディアへの展開に関しては、プリントメディアの作品集は、紙という素材に載っている情報を他のメディア用に変換する際の手間と再現度に限界があるため不向きであり、生産の効率性についても、生産数の増加にしたがってCD-ROMやDVD、そしてWebサイトなどのデジタルメディアの方が手間もコストもかからなくなる。情報の追加・更新についても、情報の加工・編集が簡単なデジタルメディアの方が有利である。そして、美術やデザインの分野に限らず、これからの社会は今まで以上にコンピュータテクノロジーが生活の様々な部分に普及していくことは確実であり、デジタルメディアの将来性はこれから益々高まっていくことが予想される。(表1)

以上のことを踏まえると、様々な形態で展開が可能な作品集ではあるが、その中でも特にデジタルメディアを使用して無償配布する作品集(デジタルメディア版作品集)の可能性を考えておくことが、美術やデザインの創作活動を行っている学生の、就職活動も踏まえた作品プレゼンテーションを、従来とは異なった独自の広報展開にするためには有効だと考えられる。

表1：プリントメディアの作品集とデジタルメディアの作品集の特徴

	プリントメディア (冊子など)	デジタルメディア (Webサイトなど)
閲覧の容易さ	◎	△
他メディアへの展開	×	◎
制作コスト	△	○
情報更新の容易さ	×	◎
将来の普及期待度	△	◎

### Ⅲ. デジタルメディア版作品集の概要

#### 1. コンセプト

では次にフタバ作品集のデザインコンセプトを取り上げ、デジタルメディア版作品集に必要なと思われる要素を考えてみたい。

フタバ作品集を制作する際に、まず2つのコンセプトを設定した。それは「作品を内包している作品集自体も作品としてユーザが鑑賞できるモノを目指す」とことと、「見やすさや理解しやすさだけでなく、情報を探すのが楽しいインタフェースを目指す」ことである。

「作品を内包している作品集自体も作品としてユーザが鑑賞できるモノを目指す」と考えたのは、作品集も作品と同様、ユーザーに鑑賞しているもらうモノであることから、ユーザーに提供する作品と捉えたコンセプトとデザインが必要であると仮定したからである。また、「見やすさや理解しやすさだけでなく、情報を探すのが楽しいインタフェースを目指す」と設定したのは、わかりやすいインタフェースを重視するあまり、閲覧性や操作性ばかりに気を取られたデザインに傾倒するのではなく、作品の魅力や楽しさを提供するためには、ユーザーの感情を動かすインタフェースを実装することが、作者や作品の価値をより深く伝えられることにつながるのではないかと、考えたからである。

## 2. システム概要

フタバ作品集は、以下の環境で制作された。ハードウェアは iMacG5、アプリケーションは、作画には Adobe Illustrator CS 2（以下、Illustrator）、オーサリングには Macromedia Flash MX2004 Professional（以下、Flash）を使用している。そしてプログラムには、Flash のスクリプト言語である Action Script 2.0 を使用している。オーサリングおよびスクリプト制作に Flash を採用している理由は、インタフェースに関わるデザインや動作を比較的容易に作成することが可能であり、さらにその Flash で作成したファイルを再生する Flash Player が、Macintosh や Windows などの OS の違いを問わず普及しているためである。その普及率は、全世界のパーソナルコンピュータの 98%（注 1）にも達しており、ユーザーが使用するコンピュータの性能が Flash Player の動作可能な水準であれば、環境の違いに左右されることのない閲覧状態を確保できるからである。（注 2）

## IV. インタフェースデザイン

### 1. ページ構成

フタバ作品集は、マウス操作によってカーソルをオブジェクトにあわせ、クリックすることによって、オブジェクト（動物キャラクター）が動いたり、次のオブジェクトに移動しながら展開していく。最後のオブジェクトまで進むと初期画面に戻り、一周する。（図 2, 3, 4, 5, 6, 7）

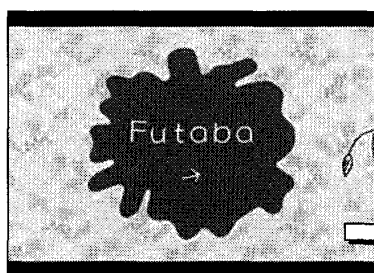


図 2：初期画面

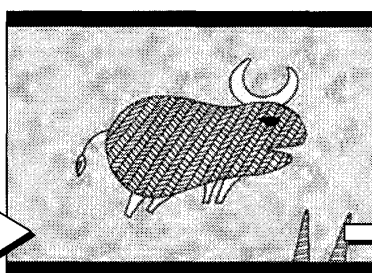


図 3：スライドして出現したオブジェクト

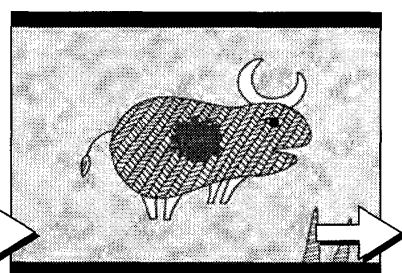


図 4：オブジェクトをクリック

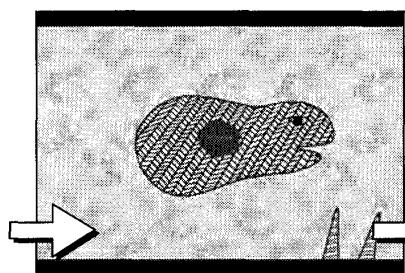


図 5：オブジェクトが変化

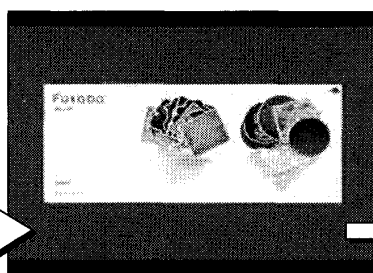


図 6：作品紹介ウィンドウで作品を表示

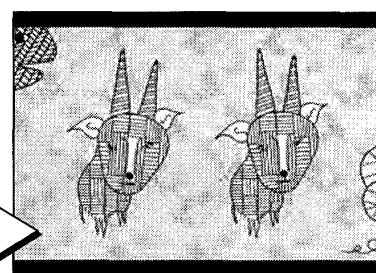


図 7：作品紹介ウィンドウを閉じて、次の次のオブジェクトへスライド

一般的なデジタルコンテンツのページ構成では、トップページがインデックスの役割を果たしており、インデックスに並んでいる作品の名前やサムネールをクリックすることで作品紹介ページへと移動する構成をとっている。これは、書籍の「目次」と「章」の関係を発展させたような構成である。（図 8）それに対してフタバ作品集は、インデックスページを 1 枚のシートに見立

て、そこに全てのオブジェクトを配置している。シートを横に長く作成し、さらに始点と終点をつないでループさせることで、閲覧のスムーズな流れを実現している。(図9) このデザインは、本ではなく絵巻物のようなシームレスな展開を踏襲しているものであり、ページ間の移動をすることなく同一のページ内でオブジェクトを連続してナビゲーションすることで、フタバ作品集に物語性を付加することを目的としている。なおかつ、そのオブジェクトのデザインにオリジナルの動物キャラクターを施し、そのキャラクター特有の動きや仕草をつけてオブジェクトに個性を持たせることによって、作品集自体の作品性を高める狙いがある。(図3, 4, 5)

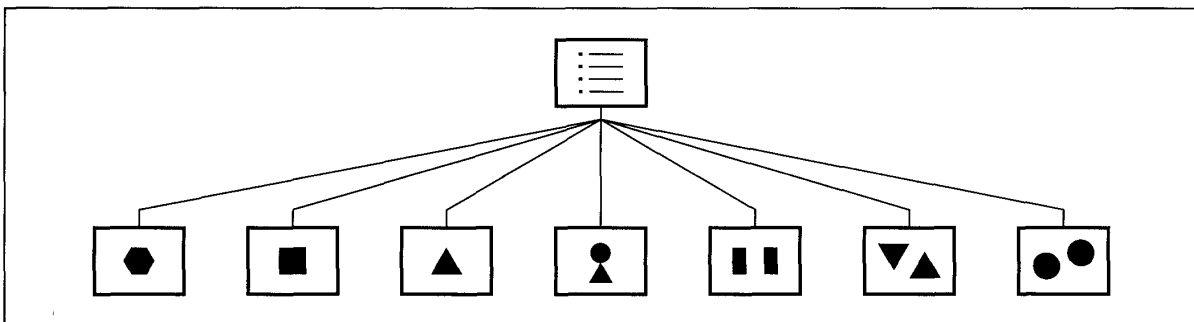


図8：一般的なデジタルコンテンツのサイトマップ：インデックスから詳細ページへ行き来することで内容が確認できる。

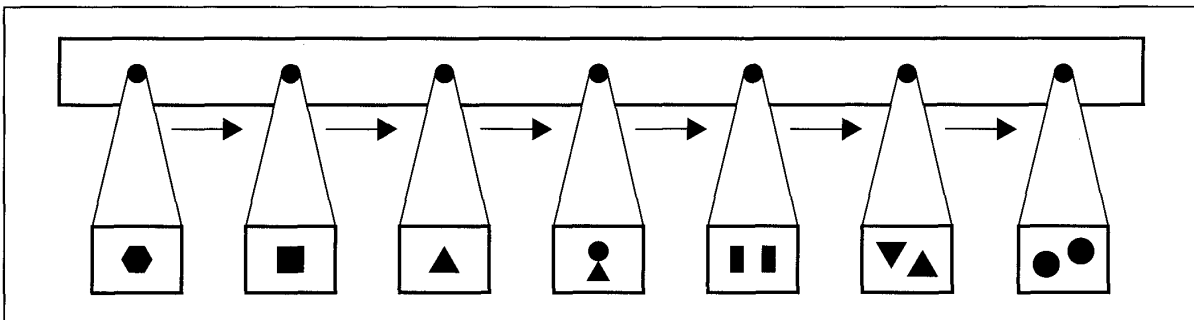


図9：フタバ作品集のサイトマップ：インデックス上のオブジェクトをクリックすると、詳細ウィンドウが前面に飛び出す。

ページ構成、そしてオブジェクトに対してこのような役割を持たせたのは、使いやすさ、わかりやすさ、という操作性・利便性を重視し「作品を確認するためだけのモノ」としてデザインされる傾向がある作品集に一種の物語性を加味し、操作を楽しみながら鑑賞することを重視する「体験型」への変化を試みることで、デジタル版作品集のコンテンツとしての価値を検証したかったからである。

## 2. オブジェクトとコンテンツの関係

フタバ作品集では、コンテンツ（作品）を観るためには、オブジェクトをクリックする必要がある。そのオブジェクトとコンテンツは、必ず1対1の関係となっている。つまり、オブジェクトの1つひとつに、作品紹介ウィンドウへのハイパーリンクを設定しているので、ユーザー

はオブジェクトをクリックすることでオブジェクトの前面に開くウィンドウにて作品を観ることとなる。(図3, 4, 5, 6)

## V. 考察

前章までフタバ作品集の試作を事例として、「作品を内包している作品集自体も作品としてユーザが鑑賞できるモノ」にするにはどういった形態が有効か、そして「見やすさや理解しやすさだけではなく、情報を探すのが楽しいインタフェース」にするにはどういったデザインコンセプトが有効か、ということを概観してきた。そこで得られた実感としては、作品だけを閲覧させるのではなく、コンテンツとしてユーザーに楽しんでもらうことは可能であり、そのためにもインタフェースに対して作者の独自性を出すことが有効だということである。

また、デジタルメディアの特徴である「他のデバイスへの展開が容易」なことを利用し、今回の試みをさらに発展させると、例えば携帯電話や iPod などのモバイル端末で動作するデジタルメディア版作品集を作成することで、学生の就職活動での作品プレゼンテーションを、従来とは異なった独自の広報展開に進化させる可能性を感じ取ることができた。

以上の考察から、デジタルメディア版作品集は、学生の作品集としての有効性があると考えられる。現代の学生の創作活動には多くの場合コンピュータが介在し、Flash をはじめとしたアプリケーションに接する機会も多い。(注3) さらには、blog やソーシャルネットワークなどといったインターネット上のコミュニケーションツールを利用した自己アピールにも順応している彼らにとって、デジタルメディア版作品集の作成に取り組む為の障壁は少ないはずであり、デジタルメディア版作品集をコンテンツとして活用できる素地を持っているからである。

## VI. おわりに

今回の試みと考察の結果、デジタルメディア版作品集がデジタルコンテンツとして成り立つ可能性はいくつか見受けられた。しかし本研究は、デジタルメディア版作品集が冊子物の作品集に取って代わることを示したわけではなく、デジタルメディア特有の機能を活かした新しい作品集の形態が作成できる可能性があることと、コンピュータの特徴である「ユーザーとのインタラクションによって情報をやりとりする」という特性が、作品集自体が元々持っているコンテンツとしての価値をさらに引き出す可能性があることが示唆されただけである。

今後の課題としては、画像と映像だけではなく音も含めた複合的な要素と連動して動作することで、ユーザーとのインタラクションをより深められるインタフェースデザインの試作や、美術作家やデザイナーの広報活動の中で実践的に使用し、その際にユーザーから得られるフィードバックを元にしたインタフェースの改良が必要である。さらには、データベースやインターネット上の情報と連動することで、よりダイナミックなコンテンツ生成が可能なシステムへと発展させ、携帯電話や iPod などのモバイル端末への展開を含めた検討が必要である。

## 付記

フタバ作品集は、札幌アートディレクターズクラブの「コンペティション&アワード2006」にて、WEB・インタラクティブメディア部門の銅賞および会員審査賞を受賞した。

## 注および引用文献

- 1) [http://www.adobe.com/products/player\\_census/flashplayer/](http://www.adobe.com/products/player_census/flashplayer/)
- 2) フタバ作品集の閲覧する際は、Macintosh, Windows XP/Vista のいずれの場合でも、Macromedia Flash Player 8 以降（Adobe Flash Player の場合は、バージョン 9 以降）がインストールされている必要がある。
- 3) 著者が所属している北翔大学生涯学習システム学部芸術メディア学科でも、「Web デザイン基礎」「デジタルアニメーション」をはじめ、コンピュータを利用して創作活動を研究する講義が数多く展開されている。（科目名の表記は、平成20年現在のものである）

## 参考文献

- Nielsen, J. 1994 Usability Engineering. [篠原稔和（監訳）2002 情報デザインシリーズ ユーザビリティエンジニアリング原論 ユーザーのためのインタフェースデザイン 東京電機大学出版局]
- Tidwell, J. 2006 Designing Interfaces Patterns for Effective Interaction Design. [ソシオメディア株式会社（監訳）2007 デザイニング・インターフェース パターンによる実践的インタラクションデザイン オライリー・ジャパン]
- Woolman, M. 2002 Digital Information Graphics. [郷司陽子（訳）2003 Digital Information Graphics 毎日コミュニケーションズ]
- 情報デザインアソシエイツ（編）2002 情報デザイン わかりやすさの設計 グラフィック社