

梶垣 諒

KAJIGAKI, Ryo

紙の性質と紙に対する手の行為の関係を利用した新しい印刷メディア表現研究

Study on Expression of New Print Media Using the Relation Between Paper Characteristics and the Acts of the Hand Against the Paper

研究概要

メディアに表示された情報を読み取るという行為において、ポスターをはじめとした単一の平面によって情報提示を行う場合、体験者は眺めるという眼球と首を動かす動作によって情報の読み取りを行っている。一方、本のような多くの平面を1つにまとめる形式においては、「めくる」という手の動作がメディアと関わることによって、情報を引き出していくということが行われている。このように紙と手の関係には情報を引き出すという機能がある。また、引き出すことができる情報は図や文字情報だけでなく、しかけ絵本の分野の発展により、動きや空間性などの情報も引き出すことが可能になった。このようなメディアと手の関係について、特に紙を使用した印刷メディアにおいて考えてみると、様々な手の動作によってメディアから情報を引き出しているという関係がある。例えば、しかけ絵本の分野においては、めくる以外に「ずらす」や「まわす」「ひっぱる」といった様々な手の動きによって情報を引き出している事例が数多く存在している。

本研究ではこのような印刷メディアと手の動きが引き出している情報に着目し、手の動きと印刷された内容を静止画である紙のメディアにおいても質感や操作に伴う実感といった情報を引き出す表現を制作した。手の行為と紙との関係性を検証するために18種類の作例を制作し展示を行うことで、身体性が伴った情報の性質を明らかにし、新しい紙のメディアフォーマットを開発する手がかりとして提示することができた。

研究の目的

本研究では、手の動作と描かれた内容に必然性を持った関係を作ることで、インタラクションの要素を紙というメディアに導入し、質感や操作によって生まれる質感や実感といった身体性をもった体験を作ることを目的としている。

研究の特徴、独創性

これまで紙のメディアにおいて手は、構造的にしまいこまれた情報を引き出したり絵柄を変化させる目的などで関わり

あってきた。その際に手によって行われる動作は、描かれた内容と直接関係しているわけではなく、単に変化を引き起こすためのものとして使われてきた。そのような従来のメディアの在り方を踏まえ、本研究では手の行為と表現の関わり方に着目することで、紙というメディアにおいてもデジタルメディアのような動的で身体性が伴った情報の読み取りを可能にしようとしている。身体性が伴うことで、印刷された内容と手の行為と紙の性質の3つの要素が関係することで、印刷物をただ見ただけでは得られない意味や感覚が生じる。紙という平面のメディアと分かりきっていても、身体を通すことで現実空間と同じ様に質感や動きを捉えてしまう。デザイン・アートの分野において紙のメディアを作品として制作することは数多く試みられてるが、身体性が伴った情報の性質を明らかにすることで、グラフィックデザインにインタラクションデザインの考え方を導入することが可能になる。

研究の方法

本研究では画像や映像を見るだけでは体感できない情報を扱うため、展示という手法をとる。実際に鑑賞者に作品を体験してもらい、その時起きた様々な事象を観察していくことが必要である。本研究で制作された作品は印刷された表現自体の美しさや新規性は重要ではなく、印刷物という平面表現を通して、見るだけで無い身体性が伴った体験が得られることが重要である。また、新しい紙のメディアの利用方法を展示を通して社会へ提示することでグラフィックデザイナーに表現と体験を繋げる制作方法を提案することも期待される。

手と紙のインタラクション

制作した18種類の作例の内の1つを紹介する。この作品(図1)は「面を更新する」という考え方で作られている。紙束の側面から一枚だけ飛び出している、エビフライの尻尾の部分が印刷された紙を引き抜くと紙束の上面に印刷された衣の部分と一枚の紙の図が分離することで、隠れていた部分が露わになり、衣からエビが引き抜かれたような表象が生まれる。このように、紙と手のインタラクションを設計するこ

とで、従来はディスプレイなどのメディアで行われていた「描かれていた図像の更新」を紙メディアで実現することが可能になる。



図1 引き抜くと剥ける

制作事例からのインタラクションの分類

手の行為と紙の性質の関係から、作例ごとに発生する意味や感覚を書き出し、印刷された平面情報にどのような影響を与えたかという視点で7つの項目に分類を行った(図2)。








						
丸めたものを開くと潰れている	折ると読めるようになる	回すと重力が変わる	丸まりを伸ばすと戻る	開くことで線が描かれる	重ねたものをずらすと取れる	裏返すとひっくり返る
【形状が影響する】	【情報を削る】	【基準を変える】	【性質を再現する】	【情報を加える】	【図を動かす】	【面を更新する】
紙の形状が印刷した内容に影響したように見える。	折ることにより予め印刷されていた情報を隠すことで、意味を生み出す。	回転することによって、基準となっていた認識の軸を変更する。	めくることで風を起こしたり、丸ませたり弛ませたりした紙を戻すことで、印刷された内容の物性を再現する。	畳まれた紙を開いたり、光を裏側から当てて表面と裏側の絵を重ねて見ることによって、新しい情報を追加することができる。	揃える、ずらす、めくるという行為によって印刷された内容が移動したように見える。	めくる、曲げる、引き抜く、丸める、裏返すといった動作によって見る面を切り替える。

図2 制作事例からのインタラクションの分類



図3 作品展示風景(2019年11月16日～11月18日と2020年1月22日～1月26日にて多摩美術大学上野毛にて開催)

まとめ

作品を通してこういった感覚が得られるかというこちらの意図は、作品を体験するだけでは分からないように、展示を行い鑑賞者の反応を観察・調査をした(図3)。展示の反応やアンケート用紙とsnsのコメント見る限り好意的な評価が見受けられる。こうした反応が得られたということは、目的の身体性が伴った体験を作ることは概ね達成できたと考える。

本研究の作例は新しいメディアフォーマットと言える。しかしそれは操作方法が初見だと分からず、こちらで設定した通りに鑑賞してもらうには、一文とその行為の簡単な図などのインストラクションを設ける必要があるという問題もあることがわかった。

なお、分類し明らかになった身体性が伴った情報の性質を利用していくことで、新しい印刷メディアの表現形態の開発も行っていく予定である。

胡 俊傑

HU, Junjie

社会ダークサイドの再現

現代社会問題におけるインスタレーションの考察

Reproductions of The Social Dark Side

A study of an Installation for Modern Social Issues

論文概要

「平和」で「自由」な現代社会は負の側面を中心に持っている、現実の社会がすでに十分にそのような不安を呼び起こす兆候を見せており、精神の異化や高度経済化の程度が予想外になり、それらがもたらした社会問題に近づいていくことは避けられないのかもしれない。絶えず起きる偶像崇拜、過労死、「山寨現象」、監視社会、「現代病」、大惨事が続き、常に暗闇と隣り合わせで暮らしているように感じられる現代社会。

ロッカーという画一的な外見と空間不確定性をもつアイテムを社会を映す鏡、尽きない社会の闇を覗くと、現代社会の本質と現状についても考えることができる。つまり、インスタレーションの形式を通した社会の暗黒面の再現は、われわれに、社会的、精神的危険に対処する準備をもたらす。

論文は主に三つの章節に分かれる。第1章「暗闇と暮らす現代社会」は研究の動機になった考えについて、社会病理学から社会ダークサイドの概念を捉え直して検討する。第2章「具象化について再考する」は、社会問題に関するアート作品や事例を考察し、新たなメディア表現手段と媒体の可能性を述べる。第3章「社会ダークサイドの再現」は主に自分の作品制作及び分析を行う。

作品概要

もしロッカーを社会を映す鏡とみなしたら、ロッカー中の空間を通し、尽きない社会の闇を覗くと、生きている現代社会の本質と現状についてことを考え直すことができると考える。現代社会や現代人をロッカー全体に例えると、表面上では体裁が整っているが、内面には色々なことを抱えている。特に、ダークサイドのようなことは、表面に現れることなく、裏に隠されている。

駅やデパートなど公共場所によく設置されたロッカーのタイプ中に、二つの12人用のスチールロッカーを選択し、社会ダークサイド再現の媒体にした。作品はPart AとPart Bに分かれた。一つの空間は一つの社会問題を表し、6種の社会問題の再演のキーワードを示しておく。その6種の社会問題は日常生活によく見られる問題であり、筆者自分自身の視

点から再演する。

「生贄」は、盲目的偶像崇拜のため、人身御供のようにアイドルや事務所へ自分を供えること。

「社畜」は、社員は会社に飼い慣らされ、意志を放棄し、家畜と化した状態。

「臨画」は、コピーの対象を理解できず、盲目的にフォローして模倣品を製作すること。

「強奪」は、監視社会により個人データやプライバシーを流出し、奪われること。

「依存」は、スマホ中毒のため、通常の世界生活を営むことができなくなった人。

「毒親」は、コインロッカーベイビーという捨て子事件や、子供へ歪んだ母性愛。

まとめ

本研究のきっかけは、2018年に新聞に出てくるロッカーベイビー事件を読んで以来、落ち着かない思いを抱えていることである。今後は、さらに様々な形式でロッカーベイビーのような暗い社会問題を再現し、ある媒体を使ってそれらの社会ダークサイドを包み込んで、深刻化を備える作品を作ること検討している。今回の作品は、知らずに開けてはじめてそれがわかる仕組みで、無事な表面と尽きない社会の闇は、体験者の警戒心を呼び起こすものとなっている。

一方、全ての社会ダークサイドの再現はきわめて困難である。限られた制作時間のために、今回再現した社会問題は7種だけである。また、この作品には、社会問題の種類の数だけでなく、他にも改善点がいくつかあるため、今後の制作活動に活かしていきたい。



図1 展示風景

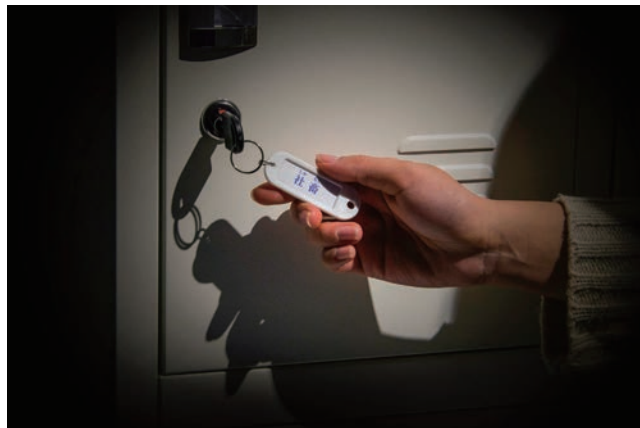


図2 展示風景



図3 展示風景

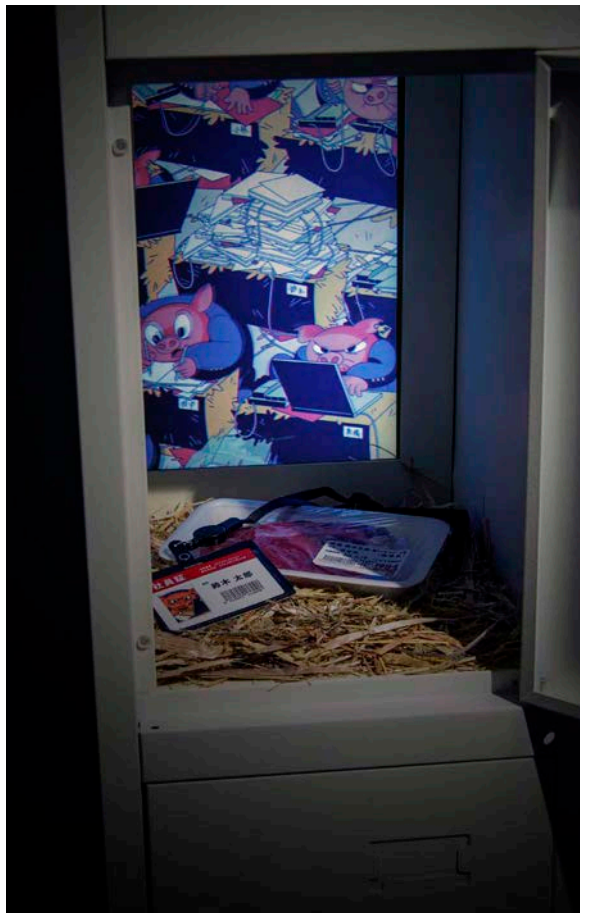


図4 展示風景

单子沛

SHAN, Zipei

公共空間における視覚投票に関する研究

ホワイトボードを用いた視覚投票キット

A Study on Visual Voting in Public Space

研究背景

現在、人々の抱いている価値観は多様である。同じ社会問題や話題について人々はそれぞれの意見がある。例えば、現在日本によく議論されている消費税増税や少子高齢化の問題。人々の意見は議論することによって相互に理解することが重要だと考えられる。こうした議論は主にフェイスブックやツイッターなどのインターネットで盛んに行われている。しかし、身近な現実の世界を見ると、なかなか意見を交換する機会は少ない。

目的

現実の空間で意見を表明しやすくなる、他の人の考えを共有できる、議論する機会を増やせるを目的として研究を行う。そこで、手軽に投票でき、議論を促せる、あるいは実際の問題について、素早くみんなの意見を共有できて議論できる視覚投票の研究を行う。

視覚投票

視覚的投票とは、公共的な場所で行われるアンケートにおいて、投票状況を視覚化し、その場で結果をリアルタイムで共有することによって、議論を促すという投票手法である。視覚的投票の構成を整理すると、質問、投票、結果、質問者、投票者、投票場所の六部分の構成要素に分けることができる。結果が可視化するから、意見を共有しやすくなる、さらに、数値をグラフ化すれば分かり易い、色を付ければさらに分かり易くなることは直感的に納得できる。そこで、視覚投票は手軽に投票でき、結果が可視化するデザイン基準がある。本研究はデータ可視化という視点から、「投票」を改めて考える。投票という行動の中で、投票結果はデータ可視化の原理を利用すれば、データ可視化のメリットによって、投票の状況がわかりやすくなる、さらに、リアルタイムでほかの人に共有できて、「回答収集」と「回答内容集計」と「集計データの解析」に代わり、シンプルな「視覚的な結果」を行うことが出来る。

視覚投票キット

視覚投票キットとはホワイトボードを用いたいくつか基本的な投票種類が応用できる投票キットである。投票キットの中身はパーツがある。投票種類によって、対応のパーツを利用すると、すぐ投票場ができる。

キットはホワイトボードを用いるから主にマグネットを投票券として投票を行う。マグネットはいくつかの種類がある。投票券としてのマグネットはマグネットシートを利用して、簡単にカットできるから、いくつかの形になる。キットは何種類かのパーツを組み合わせる。

一つのパーツは小さいな丸点をデザインして作る。ピンは薄くて軽くて、手軽に投票できる。このピンを利用した投票結果は視覚的に点が見える、投票状況が投票にしたがって点から面になれるからわかりやすいというメリットがある。一つのパーツは連続できる形をデザインして作る。連続できる形は投票者が自由に投票券で接することができる。投票結果は形を接することにしたがって面積が大きくなる。

マグネット以外は紐も利用する。ひもという素材は曲げられるから、曲線と直線のように状態ができる。曲線と直線はデータビジュアリゼーションの中でたくさんデータの可視化表現のため利用する要素である。そこで、ひもを投票券として、投票者が1人1本の線を投票して、いくつかの線系図のような投票結果になれる。

視覚投票キットはパーツによって、何種類もの基本的な視覚投票を完成できる。一般的な質問は対応できるが、質問の量が多いあるいは複雑の場合は対応することが難しいと考える。

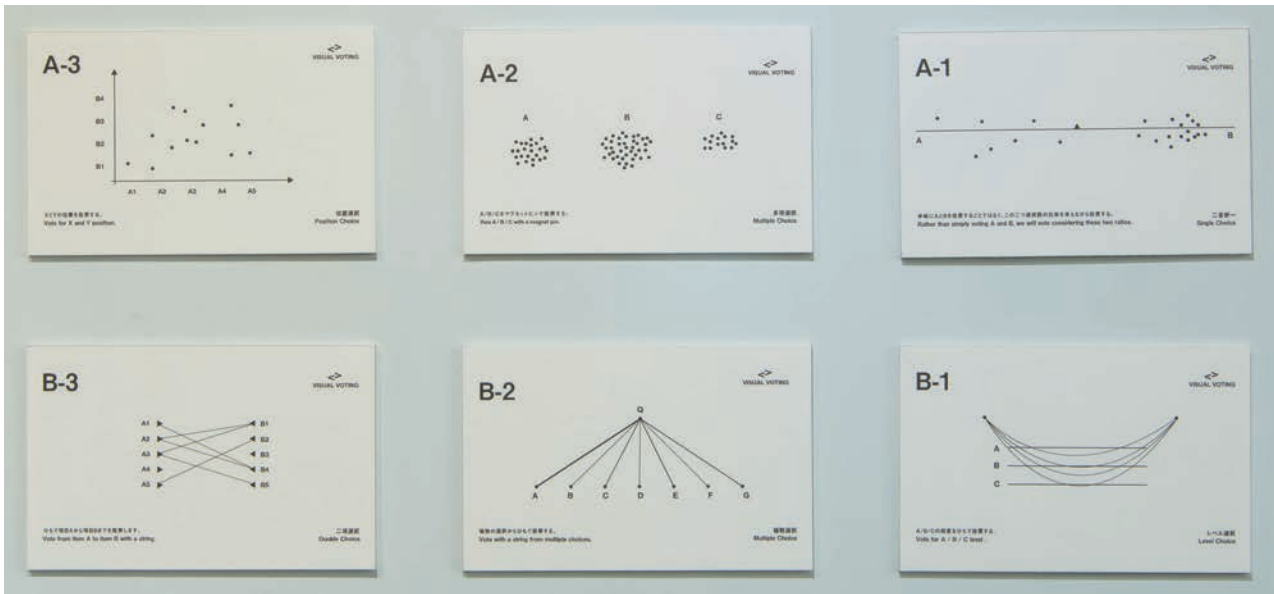
視覚投票キットを試すために実験をした。実験は視覚投票キットを利用して投票することをした。キャンパスの場合は美術大学の学生とオフィスに向く質問をきいた。学生たちはデザイナーとして自分の考えが多いから、その他の項目の下に自由回答が多いと発見した。これはホワイトボードへ自由に書ける事のメリットと考えられる。オフィスの場合は実際に解決すべきの問題なので、議論が促せる。



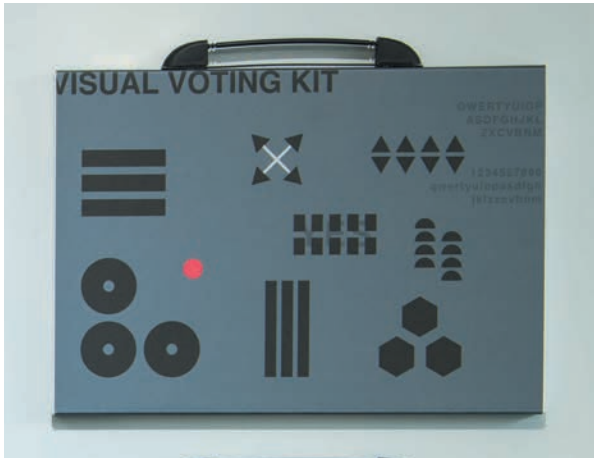
キャンパスの実験



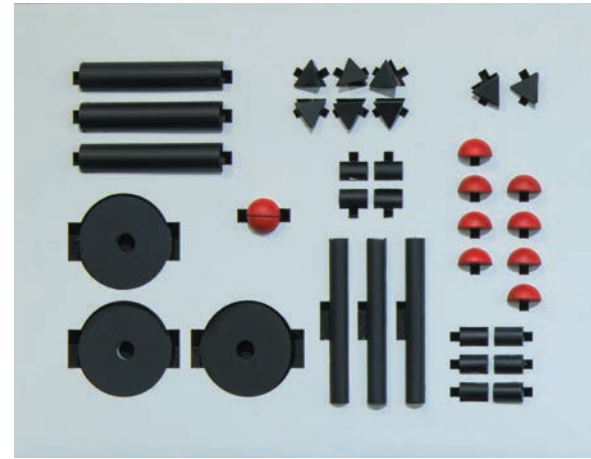
オフィスの実験



キットの使用方法



パッケージ



キット

孫 鶴

SUN, He

印刷物におけるビジュアルコミュニケーションについて

Utilizing Print Media in Visual Communication

論文概要

一般的な印刷物の役割は、情報伝達である。一方、印刷物には輪郭、サイズ、紙質、構造、使用場所など、様々な独自の特徴がある。このような特徴に意味も宿る。ゆえに、本研究では、印刷物の印刷された情報以外の部分が伝える意味に着目し、その伝え方を探究する。

本研究の目的は、印刷物の形、大きさ、紙質、構造、使用場所など、印刷された情報以外の部分で、意味を伝える手法を探究し、また、その手法がどんな影響を人にもたらすのかを明らかにすることにある。

今の時代、紙離れの現象が顕著に表れているが、私はあえて原点の紙媒体に戻って、作品を制作したい。本研究では、印刷物の輪郭、紙質、構造、使用場所などの特性を利用したビジュアルコミュニケーションの手法を分析してから、制作を通じて実践を行った。

主に、身近な印刷物をめぐって調査と制作を行ってから、印刷物の性質を活用したグラフィックデザインの領域を超える制作も行った。それぞれのターゲットや方向性が異なっているが、印刷物のビジュアルコミュニケーション面の魅力を簡潔かつ明快に人に伝え、印刷物の独自の特徴を利用した作品のデザイン性を見極めることで共通している。

研究の結果、まず、使い手によって、印刷物の輪郭を変えたり、印刷物と人が交わったりすると、印刷物と人の間でコミュニケーションができることが判明した。すなわち、使い手の動きによって、印刷物の物語性が引き出せたり、人の想像力に働きかけられたりするなどの効果があると期待できるということである。そして、印刷物の表現手法を他領域に使ったり、あるいは他領域の表現手法を印刷物に用いたりすることなどにより、意表をつくビジュアルショックをユーザーに与えることができる。また、印刷物も実物であり、制作に使うときに、テーマに合わせてその特性をキャッチすることが、意味を伝える時のポイントである。それによって、印刷物ならではのビジュアルコミュニケーションができるだけでなく、リアリティーのある表現もできる。

作品概要

修了制作作品は、「GROWING ONE-PIECE DRESS」をタイトルとして作った。特殊な紙質の印刷用紙を使い、特定の場所のイメージをつなぎ、印刷物の制作を行った。

3年ぐらい前、留学生活が始まったばかりのときに、初めてのレシートを記念として保存した。三年後の今、それを見ると、いろんな記憶が頭に浮かんできた。そしてレシートは、生活の記録に見え、時間と記憶をつないでいるものに見えることに気づいた。これがきっかけで、「Growing One Piece Dress」をテーマとして修了制作作品を作った。なぜワンピースドレスかというと、それは、ワンピースを脱ぐと、それは自分の抜け殻に見えるからである。つまり、それは私の三年間の留学生生活を象徴しているものである。

既存の印刷物のレシートにはもともと断片的な情報が載っている。今回の制作では、長期間のレシートをつなぎ、1つの形にした。レシートには、ただの1回の買い物の記録以上の意味があることを表現している。

レシートはもともと断片的な情報として存在している。レシートが時間の経過順につながると、持ち主の生活の軌跡が見えそうな時間軸になる。集積されたレシートの内容から、買い物の履歴だけではなく、持ち主が常に通っていた店や、住んでいた街、気に入ったブランドなど、様々な情報が読み取れる。レシートは持ち主の毎日の行動を映している。日記にも見えるし、いろんな記憶とつながっている。

また、作品の時間軸のイメージに合わせて、空間の要素を取り入れた展示方法も考案した。作品を折り返し階段の吹き抜けで展示すると、鑑賞者の身体の位置が、作品の時間軸に繋がっていく。鑑賞者が階段を昇り降りすると、目にする情報も時間軸に沿って変わっていく。つまり、これは、展示空間を利用して鑑賞者の身体の位置と時間軸の関連性を作ったのである。



図1



図2



図3



図4

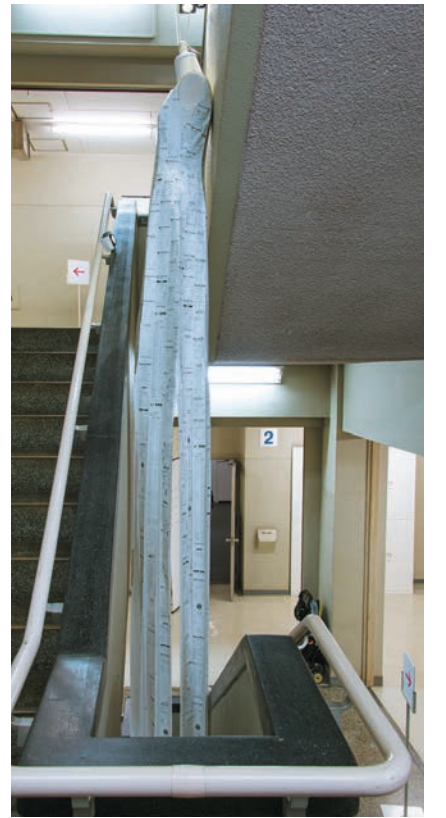


図5

中迫 優理子

NAKASAKO, Yuriko

『流動的なグラフィック』とその応用可能性

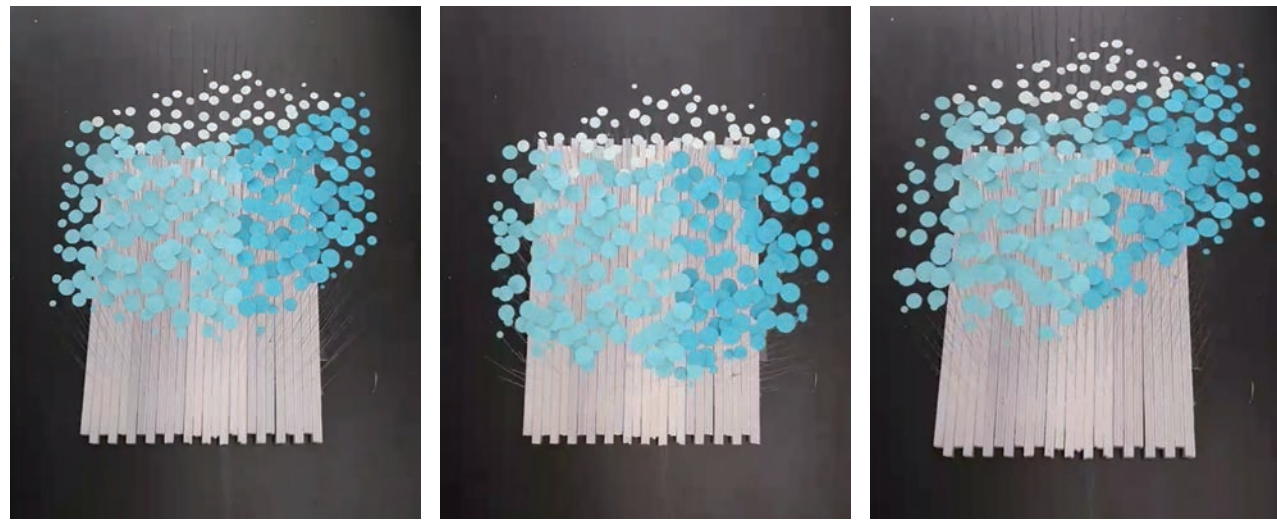
実験現象学的考察

Fluid Graphics and Its Potential Applications
Experimental Phenomenological Considerations

要旨

我々が普段見ている印刷物の画像や文字を拡大すると、それらは大小様々な点の集合体であることがわかる。これは網点と呼ばれる印刷物の階調表現によるもので、等間隔に並んだ点の大きさの違いによって写真や絵の濃淡がつけられている。このような網点の秩序を三次元化し、風などの無秩序な外部刺激によってこれを崩すことでこれまでにない新しい表現や体験を生み出すことを目的に、網点や点の秩序を応用したインスタレーション表現の研究を進めてきた。結論としては技術的な問題が多々あり、網点の三次元化による表現を完全に実現することはできなかったが、そこに至る一つの過程として修了制作では『流動的なグラフィック』というインスタレーション作品を制作した。これは風などの外部刺激に反応して変化する、インタラクション性のある流動的な動きを持つ作品である。この作品に見られる絵の変化やドットの揺れる動きは印象派絵画との親和性が高く、今後様々な応用展開が期待できると考える。

本論文では『流動的なグラフィック』の表現の位置付けや、制作にあたって行なった様々な試作を用いた検証[図1]、本作品の今後の応用可能性についての考察を述べる。



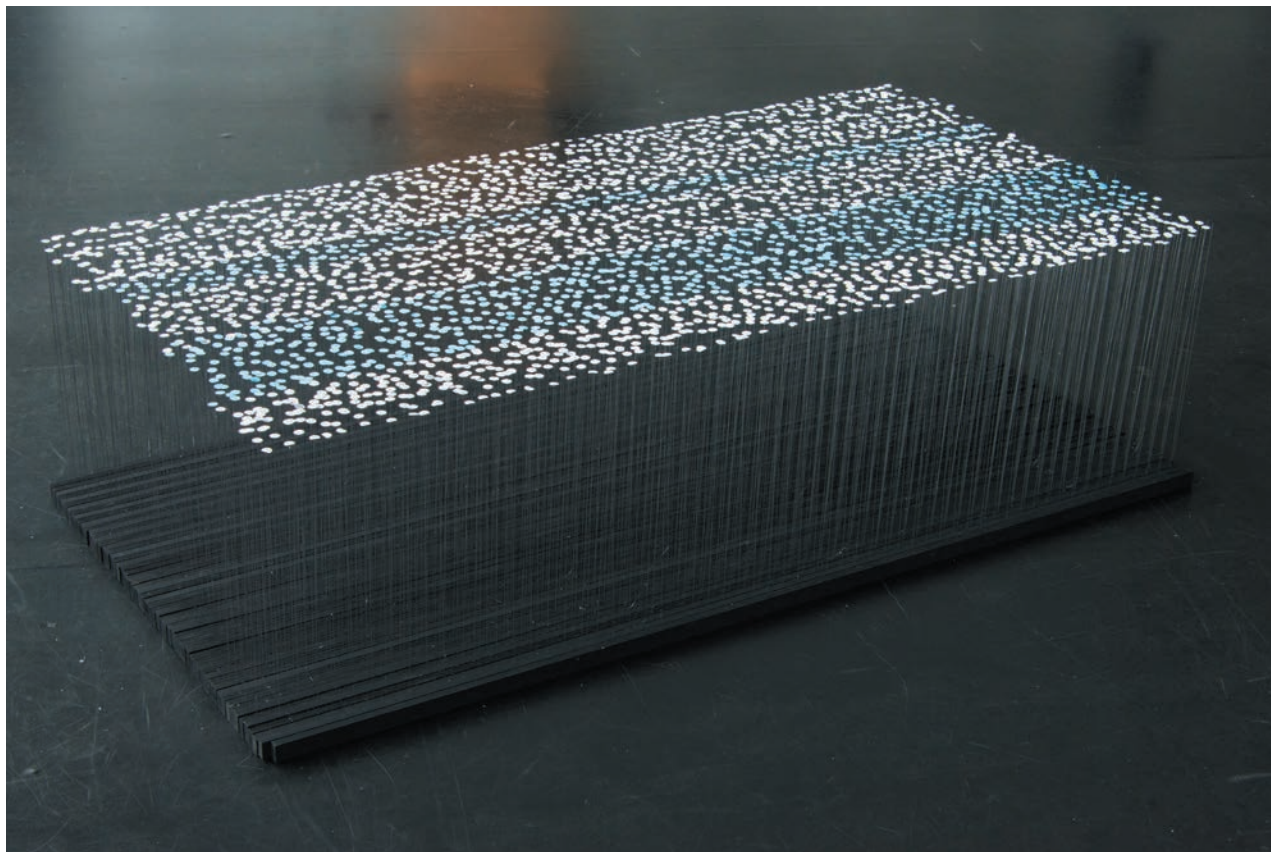
[図1] キューブの絵を用いた試作が風でクシャクシャと揺れる様子

修了制作「流動的なグラフィック」

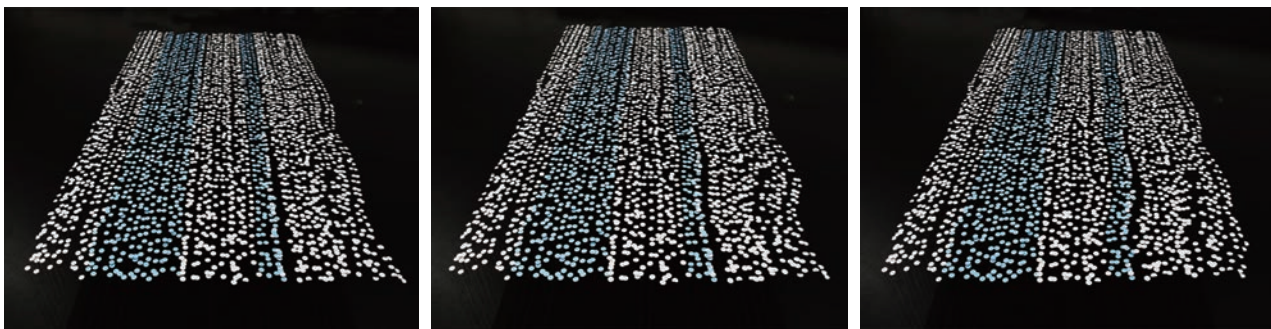
『流動的なグラフィック』は風などの外部刺激によって絶えず変化するインスタレーション作品である[図2]。本作品では2色のドットによってストライプの絵が構成されている。外部から刺激を受けると刺激を受けた箇所に近くにあるドットが反応して揺れ、俯瞰で見るとストライプの絵がグニャグニャと歪んだり、まるで水面のようなゆったりと揺蕩う動きをする[図3]。

これらのドットの反応の大きさは受けた刺激(風)の大きさに比例し、作品のそばを歩いて通った際に発生するわずかな風にも反応することが確認された。このようなインタラクション性のある流動的な動きが本作品の特徴である。また外部刺激にダイレクトに反応して変化を繰り返すことから、本作品は映像などの固定されない表現と平面などの固定的な表現の中間に位置する半固定的な表現をはらんでいると言える。

本作品では無秩序な風によって絵の直線という秩序を歪ませる体験ができることから「新しい表現・体験の創造」という本研究当初の目的の一つを達成できたと考える。



[図2] 流動的なグラフィック



[図3] 風で揺れる様子

橋本 龍

HASHIMOTO, Ryu

日本の伝統表現—装飾性とデザイン

Traditional Expression of Japanese Art—Decorativeness and Design

本作品は、日本に古くから根付いている美意識や表現を探り、それらを参考に現代を表現する作品を作りたいという考えのもと、制作したものである。

制作に取り組むにあたり、日本の伝統的な表現を具体的な形として定める必要があった。そこで、日本美術に関する文献を調べる中で、それらの特徴として「装飾性」が挙げられた。誇張された描写や、金属箔を多用した空間表現など、こうした絵画表現は外国ではあまり見られないものであったという。後に日本美術が西洋に伝わった際には、新しい表現様式としてヨーロッパの芸術家たちから注目を集め、彼らの作品にも大きな影響を与えた。画面内の空間を金色で表す方法は様々な地域で行われているが、それらは大抵宗教画などの絵画に用いられるのが一般だった。多くの地域において、特別な画題を描く時以外に金が使われることは少なく、絵画に用いる際には他の顔料とは異なったものとして、慎重に取り扱うべき素材として捉えられていた。その一方で、日本では金地の背景に花鳥風月などの身近な風景が描かれることが多く、積極的に絵画に金を取り入れていた。

日本人が空間に金を用いることに抵抗がなかったのは、日本には何も無い空間、すなわち余白に美を見出す意識があったという事が関係していると考えられている。金箔を画面に施す事によって、地面や空など、その空間を構成する要素は一切排除されると共に、全てが均一に輝く平面として表される。それ故に、画面内の余白をより強調させ、描かれたものの形を象徴的に表現させることが可能になる。つまり、日本人は箔を余白を強調させるための手段として絵画に用いており、日本美術の特徴として指摘される誇張された造形表現などは、こうした金による視覚的な特性も関係していると考えられる。

装飾性を具体的に表している作例として、琳派の作品を参考にした。琳派にも、先に述べたような日本美術特有の装飾的な要素が多く確認できるが、それらを絵画だけでなく工芸やテキスタイルなど、幅広い分野に取り入れ展開させていった。さらに、琳派そのものが共通した美意識を持った作家たちによって継承されながら成立していった流派である事も大きな特徴である。琳派が時代を超えて愛されてい

た理由として、デザイナーの田中一光は、琳派の造形に多くの日本人が共感出来る要素が含まれているためであると指摘している。一光自身も琳派に強く影響を受けており、琳派の作品に現代のデザインと共通する点を見出していた。一光は琳派の造形が生まれた背景には、日本の風土やそこに暮らす人々の感性から必然性を持って生まれたと考えており、その様式には日本の美意識が造形的に表されていると捉えていた。

これらのことから、日本の伝統的かつ独創的な表現を、ここでは金属箔を用いた絵画として定めて制作に取り組んだ。理由は、それらが日本独自の表現方法であったということと、箔の持つ視覚効果を実際に確認してみたいと考えたためである。金属箔の画面の空間を平坦にするという特徴を踏まえ、平坦な空間の上に立体的にモチーフを描くことで、お互いの素材の差異を強調させた平面作品を制作することができるのではないかと考えた。また、金属箔はその光沢を持つ特性から、光の加減で様々な色調・明度に変化する。そこで、箔を画面に使うことで光によって自在に変化する空間を作り出すことができるのではないかと考えた。

モチーフとして大衆を選んだのは、それらが現代の日本を象徴的に表すことのできると考えたためである。人が無意識のうちに行っている動きや行為は、その人物が属する集団の中で形成されていくという研究が行われており、集団の動きにその時代や文化の特徴を見出すことができるのではないかと考えた。そこで、人が普段何気なく行っている動きや身に付けているものなどを確認するために、街を歩き交う人々の姿を撮影したり、スケッチをするなどして、実際に観察したものを活かしながら制作に取り組んだ。また、作品を展開させるために静止・移動した群衆を描いたが、対になった場面を描いたことで人々が何気なく行っている動きを幅広く観察する事ができた。

平坦な背景の上に写実的に人々の姿を描いたことで、より立体感を持った絵画表現をすることができた。また、日本美術の特徴を金属箔を用いた絵画表現として定め、そこに群衆を描いたことによって、現代の日本人の姿を象徴的に表した作品を作ることができたのではないと思う。



群衆

130 × 162 cm 2019 年

金属箔（真鍮）、アクリルガッシュ

花井 美紀子

HANAI, Mikiko

Landscape

他素材で印象ごと再現する彫刻の研究

Landscape
Research on Sculptures Space That Reproduce Impressions with Other Materials

動機

私は、何か特定のモチーフを実物とは異なる素材で再現している作品に魅力を感じる。例えば、スノードームがその一つだ。手のひらサイズのガラスドームの中で、白い粉がゆっくりとミニチュアの世界に降り注ぐ。その様子はいかにも雪が降っているように見える。実際にスノードームの視点と同じように俯瞰して街や世界各地の観光スポットに雪が降っている様子を見ることは滅多にないが、なぜか自然とそのミニチュアの世界に心が入り込むような感じがするのである。スノードームの中で、舞い落ちる雪を再現している素材は非常にシンプルで、水と粉である。粉が水の中でゆっくりと落ちる様が、実際の雪が降る様に似ているため、鑑賞者の持つ雪の記憶とリンクするのである。また、その他にも印象派の風景絵画のように、草むらや水辺の街など“場所”という明確なモチーフがあり、写実的ではない筆跡の残るタッチで描かれているにもかかわらず、その場に立っているような臨場感があり、写真よりも魅力的に環境の印象を描き出しているように感じる作品もある。

研究を進めていくうちにこのように何かを他の素材で再現している作品が魅力的に見える要因は、再現対象の個性の捉え所と、形にする際の素材・加工方法・タッチの選定にあるのではないかと考えるようになった。そしてこの二点が、鑑賞者の持つモチーフの記憶や印象と“しっくりきた”時におもしろいと感じるのではないかと考えた。本研究の目的は、スノードームやモネの絵画のように他素材で印象ごと再現している作品がなぜ魅力的に見えるのかを明らかにすることと、それによって明らかになったエッセンスを自分の作品制作に生かしていくことである。

論文内容

論文では、まず他素材で印象ごと再現していると感じた作品をジャンル問わず収集し、動物/物/動き・行為・時間/風景/気象の5種類のモチーフごとに分類後、研究目的に沿って何が“そのモチーフらしさ”を再現しているのか、その要因を探るためにそれぞれ考察していく。次に、自分の修了制作のモチーフとして設定した風景についてより詳しく考察していく。最後に修了制作であるLandscapeシリーズの概要

と、それぞれの作品についての意図や気づいたことを述べている。

作品について

モチーフはランドスケープである。渋谷センター街や住宅街等、広く一般的な場所を選び形にした。作品名に時間が記載してあるのは、モチーフの象徴的な景色が見られる時間であったり、生活の中で見るタイミングの景色を抜粋していることを示している。また、自然光の在り方も風景の印象を決定づける大きな要素であるため、太陽の位置やモチーフ空間の光を思い浮かべられるよう記載している。

《渋谷センター街 19:00》

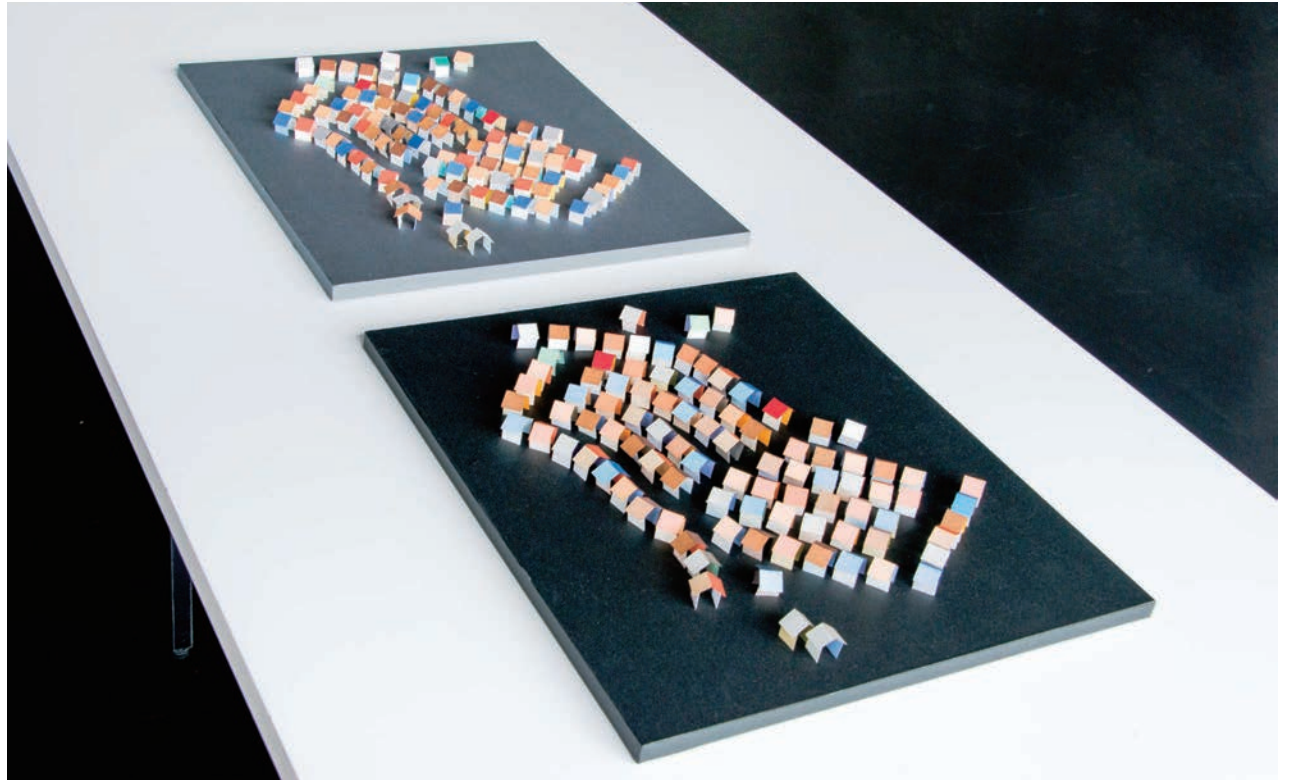
夜の渋谷センター街は一種の東京のアイコンである。非常に個性的な場所である。この個性を決定づけているものはごちゃごちゃと配置された看板だと、筆者は考えた。ごちゃごちゃの理由は、ほとんど歩行者しか通らない道沿いの全ての店が、我先に目立とうと、彩度の高い光る看板を設置しているせいだと考えた。それぞれの店が各々とにかく歩行者に対して目立とうと思った結果、あのような看板の配置になったのだと思った。人間の欲や営みが見えた気がして面白いと感じた。それもまた、人の集まる活気の良い街の証である。渋谷センター街を題材にするならば、俯瞰ではなく、中に入って歩行者として歩いているアングルが最も効果的だと考えた。

《住宅街 7:00》

一軒家が立ち並ぶ住宅街はいたるところにあり、特に高低差のあるところや離れたところから見下ろすと同じ形の様々な色の小さな板がバタバタと密集しているように見えた。なぜ様々な色の分離した板に見えたのか考えたところ、密集した家同士の色がバラバラなのもあるが、光が当たった面の色がそうでない面の色と全然違うからだ気づいた。この朝の風景の印象をバラバラの色をそのまま使うことで再現できるのではないかと考えた。

《飛行機から見る東京 22:00》

飛行機から見る都市の夜景は、地面との距離によって光の一つ一つが粉のように小さく見える。光る粉を散りばめたような、その体感を実際に粉を撒くことで形にした。



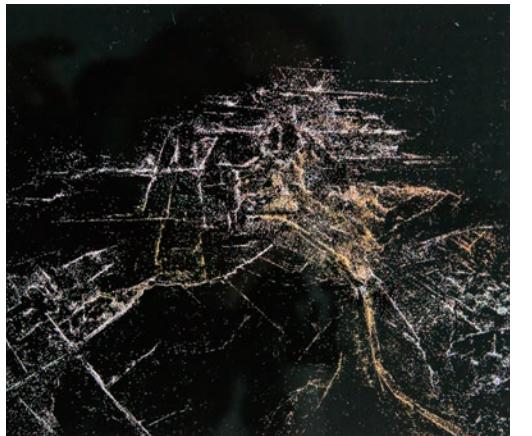
住宅街 7:00,12:00



渋谷センター街 19:00



飛行機から見る東京 22:00



馬 博

MA, Bo

Commonplaceness

ありふれたことにおける情報に関する研究

Research on Information in Commonplaceness

研究概要

ゴミ箱にゴミを毎日投げたり、携帯で遊んでいるときは自然と点字ブロックに沿って歩いたり、人々は毎日当たり前のことをしており、これらの事は人の日常を構成する。優れた設計により、製品は人々の日常生活に溶け込んでいき自然に統合される。おもしろいのは、デザインされたアイテムは、人々が慣れると普通で退屈だと考えられることだ。

筆者は、不明瞭でありふれた日常を蓄積として顕在化させるものの関連性を作品に求めて制作を行っている。不同の角度からデザインを考えて、モノの現象と意義を考えて、「ありふれたこと」の意義を探究する。

現在の「モノ時代」に表出して、既製品がもつ「アート」を自作論の中で解き明かすことを目的とする。自分が認知していたものを不同の方向が知るということをアートとして表現している。生活中的日常用品の感知を通じて、日常生活の中の既製品の核心的な使用できる機能を剥離し、普通はユーモアあるいは詩趣的である極めてミニマリズムの介入を通じて意義を再考する。通して既存であることを観察する。すでに製品情報は、見慣れると珍しくない規律の重新の組み合わせと順列を利用して、人目につかない着いた形状を固定し記録して、普通の事物中おもしろい事を表現する。モノで当たり前になったある瞬間を記録する。

物の使用そのものに視線を戻す。品物の中にはいつも微妙なつながりがある。これらの繋がりには気づかれてされなくて、かえって非常におもしろい。また、利用者は物品の特性に応じて自発的に無意識に利用しており、これによって一連のおもしろい印象を生じた。

モノが習慣的に使われるようになった今、モノの情報をどのように再利用するのか、それが日常化しているという印象を表現することが私の研究内容である。モノの特性を利用して、ユーモアの介入を通じてモノの情報を再発見し、生活の真実性を発見する。ファウンド・オブジェクトの理念

を利用して、ありふれたことにおける情報を発現して、モノのつながりや可能性を探る。常用する物品の情報を無意識伝達する。

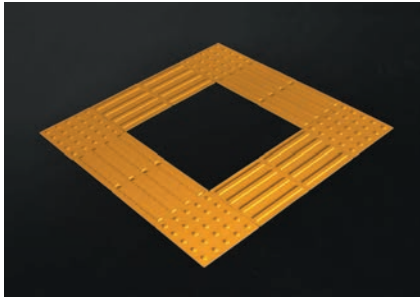
ありふれた現象に日常物自身の法則を観察することによって、物品の見慣れる情報を発見する。日常生活中に物と自分の関係を利用して作ることを確認する。既製品の中でデザインされたことによって生まれた面白い特質を表現する。生活の中での使用を通して視点を既製物を見直し、物の背後にある法則(設計原理)を探究し、物そのものを利用して、物の組成の本質や物と「使用中」の関係を発見する。

作品制作について

今回は、この『Commonplaceness』ということテーマにした作品群を制作した。自作『Commonplaceness』の考察では、それぞれ現実にはありがちな現象と自分の作品との対比から作品の作成方法や意味を述べる。既製品を基礎とするアート作品である。「輪状」「ふち」「ゴミ箱」「穴」「黒白」「輪郭」「包み」の7つの作品について詳述する。

既製品を見直し、ありふれた現象と日常に物自身の法則を観察することによって、物の背後にある情報を探究する。人々が気づけないありふれた物を利用して、デザインされたモノの組成の形状要素、物と人の行為のつながりを発見して、ユーモラスな作品を作る。見慣れる既製品の気づけない美しさを見出して表現する。

日常的な視点からモノを振り返り、生活の細部を発見することでモノの「アート」の新たな可能性を探り、ものの裏にあるありふれた“モノ”にも焦点を当てた作品制作をしている。既製品にありふれたことから生まれた面白い特質を表現する。



「輪状」
点字ブロック / 1200 × 1200 × 2 mm



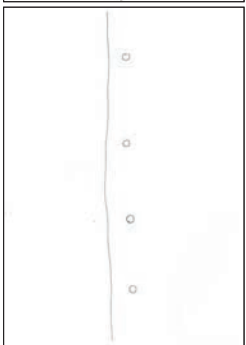
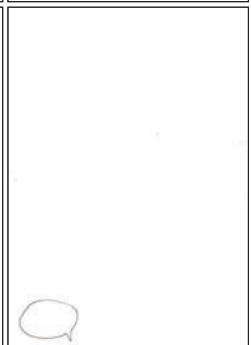
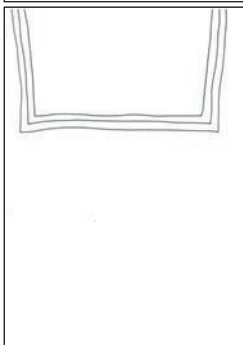
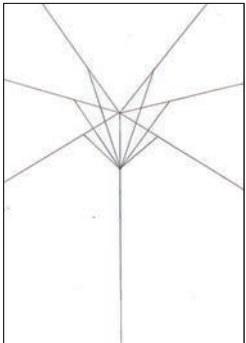
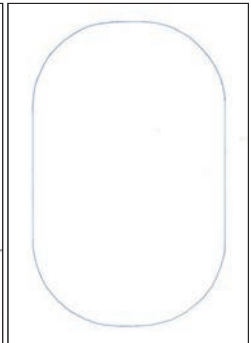
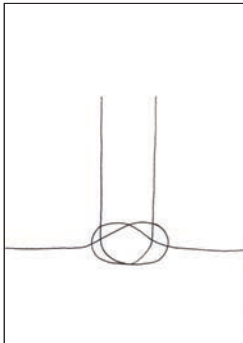
「ふち」
キャンバスと釘 / 810 × 685 × 5 mm



「ゴミ箱」
ゴミ袋 / 300 × 250 × 250 mm



「黒白」
オセロ / 400 × 0.5 mm



「輪郭」
A4 用紙とボールペン / 297 × 210 mm × 100 枚



「穴」
ルーズリーフ / 297 × 210 × 1 mm



「包み」
フルーツ用 クッションシート / 240 × 230 × 5 mm

李 浩天

LI, Haotian

1枚のアルミ板からのプロダクトデザイン

ミニマリズムの美学研究

Product Design From One Aluminum Plate
Research of Minimalism

研究の目的と背景

「ミニマリズム」という用語は、直訳して日本語に直すと「最小限主義」となる。1960年代にアメリカで登場した現代芸術の潮流を意味し、「ミニマルアート」とも言える。文学、音楽など芸術の諸分野にも影響あるが、ほとんどの場合、ドナルド・ジャッド、カール・アンドレなど芸術家たちの作品を指している。三次元のオブジェクト作品が多いミニマルアートは、単独の幾何学的形状またはその繰り返しによって構成される傾向がある。大量生産による物質が過剰している現代社会には、所有物や余計なモノを切る詰めることで豊かさを獲得しようとするライフスタイルを指すことがあり、GoogleやInstagramにおいて、「Minimalism」で検索すれば、関係薄い写真、動画も大量に含まれているものの、ミニマリズム写真が多く出現する。デザイン領域におけるミニマリズムは「形態は機能に従う」（ルイス・サリヴァン）、そして「Less is more」（ミース・ファン・デル・ローエ）など、合理主義・機能主義のミニマリズムに触れる言説が生まれた。無印良品を代表として機能美やシンプルさを追求する美学と認識されることが多い、「ミニマリズム」の日常への浸透によって、本来原点となる芸術におけるミニマリズムの存在は隠されるつづのは現状だと考えられる。

ミニマリズムの芸術思潮とデザインとの互い影響について調査考察することより、デザインは芸術の意図と異なり、機能的でなければならないが、「デザインの意味は作者の主観ではなく、そのものをみているたくさん受けてが捉えているものであるべきだ」という点ではミニマリズムの物質性を重視と似ていると考えている。

本研究におけるミニマリズムでは機能を重視、シンプルなデザイン造形法やライフスタイルを位置するではなく、芸術におけるミニマリズムを求めている。絵画に三次元化を作品するドナルド・ジャッドと建築資材をそのまま空間に置いた作品として有名な彫刻家・詩人カール・アンドレ、二人の作品を特徴を整理し、美的要素や造形原理を抽出しながら、身近なよく使われている日用品をデザインより活用することで、ミニマリズム美学をデザイン行為に再現し、プロ

ダクトデザインにおけるカタチ、機能、環境の間に適正解を探ることを目的としている。

一枚のアルミ板からのプロダクトデザイン

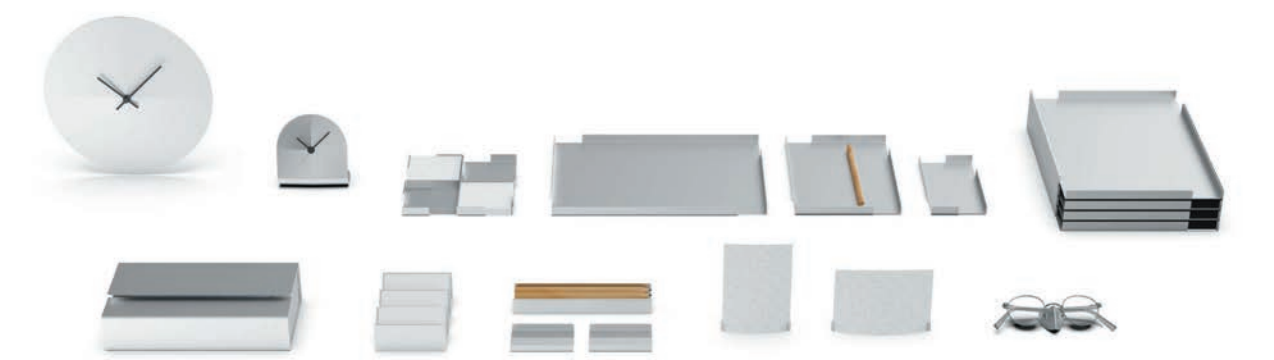
大量生産時代から色んな工業素材が生まれたが、私は特に金属に興味を持っている。他の素材がない力があり、真実を表す素材だと思っている。その中で特に銀白色のアルミニウムは気に入っている。アルミニウムは板材としてもよく使われている。素地のままの質感も美しいが、アルマイト表面処理を施すことでより美しくなる。曲げたR角は光の反射によってもっと魅力を感じることができる。ミニマルな素材とも言えると思っている。それを曲げることは平面から三次元まで最も簡単、最も直接的な方法であり、曲げたりすることで強さが増やし、モノを囲い、容積が得られる。

アルミの番手にはアルミ (aluminium) の頭文字である「A」の後に4桁の数字で分類されている。その中A5052は最も使われている規格である。A5052は種々のアルミニウム合金の中ではちょうど中間程度の強度を示す代表的な材料であり、加工や工作に向いた材料である。本研究は主にA5052を制作を使っているため、「A5052」という番号をそのまま作品の名前を付けた。

A5052

LOGOマーク

この研究はただシンプルな形を追求することではなく、一枚アルミ板の性質を十分利用し、最小限のデザインすることで、アイデアから素材、目的までの適正なカタチを探究する一連の作品である。



「A5052」

掛け時計 / 240 × 240 × 15 mm、目覚まし時計 / 120 × 120 × 80 mm、
トレイの4セット / 76 × 76 × 10 mm、306 × 226 × 12 mm、216 × 148 × 10 mm、105 × 148 × 10 mm)、
引き出し (306 × 225 × 50 mm)
ティッシュボックス (236 × 118 × 58 mm)、
カードスタンド (85 × 90 × 150 mm)、
鉛筆のトレイ (180 × 60 × 60 mm)、
小物分けトレイ (100 × 120 × 8 mm)、
簡易写真スタンド (92 × 12 × 10 mm、130 × 12 × 10 mm)、
メガネ置き (80 × 60 × 40 mm)



展示風景

劉 遠揚

LIU, Yuanyang

生活空間に楽しいサウンドエフェクトをもたらす

吹鳴水瓶(Whistling Water Jar)のデザイン研究

Incorporating Intriguing Sound Effects into Living Environment
Research on a Whistling Water Jar and Its Interpretation in Design

要旨

本研究では生活空間に面白みのあるサウンドエフェクトをもたらすことを前提に、先コロンブス期に出現した吹鳴水瓶(Whistling Water Jar)について、文献調査を行い、3Dプリントにより、吹鳴水瓶(流体型)を復元した。復元した上で、水瓶の独特な水動発音のメカニズムを改善した。「不意の音で驚かせる水道具との出会い」をテーマに、水の運動による発音のメカニズムを日常生活にありふれている水道具に応用する。そのため、水道具とのインタラクションは、ストレス解消と癒しにつながる。その結果、平凡な日常生活空間が生き生きとするようになる。

吹鳴水瓶(Whistling Water Jar)について

Brain Ransomの研究によると、吹鳴水瓶(Whistling Water Jar)または吹鳴容器(Whistling Vessel)、吹鳴ボトル(Whistling Bottle)は先コロンブス期に出現し、アメリカ大陸の広い範囲の各文化の中に存在している。(北のメキシコから南のペルーまで)。しかし、数百年後のスペイン植民者の移住により、歴史から消えた。水瓶に関する記載は極希少である。現時点で、吹鳴水瓶の用途と目的は依然として不明である。吹鳴水瓶は時期と文化によって、外観と演奏特徴が異なる。本研究は流体型の吹鳴水瓶を重点的に調査する。

流体型吹鳴水瓶は繋がった二つの容器でなっている。それぞれ入気口と出気口(発音構造所在)が繋がっている。流体型吹鳴水瓶は瓶体を前後に傾斜させ、揺らすことによって、容器内の水位が変化し、出気口に繋がっている発音構造から、水位の変化によって圧縮された空気が出る。圧縮された空気が発音構造を通るときに、音が出るという構造である。

吹鳴水瓶発音原理を利用したデザイン提案

吹鳴水瓶を復元した後、様々な体験者に試してもらった。水瓶は一見すると何に使うか分からないため、体験者が初めて水瓶とインタラクションした時、不意に発生する音に驚き、喜んだ。この原理を日常生活の中で使い慣れた水道具

に利用すると、簡単なインタラクションにより、生活の中に面白みのあるサウンドエフェクトが満ち溢れる。いつもと変わらない日常が活気あるものになる。

体験者の使用感想をまとめた後、デザイン展開のテーマを「不意な音で驚かせる水道具との出会い」とする。そして、水道具と合わせるデザインの方向性を2つ考えた：
va. 外観からは使用目的が不明な水道具

* 方案1：水差し

フランスの中世から存在し、余り知られていない名称である「chantepleure」の水差しを原型にした。水が満杯になった時、水差しのトップにある穴から指を離すと音が出る。

* 方案2：起き上がりこぼし花瓶

花瓶の基部に起き上がりこぼし装置をつけることで、花瓶が揺れる度に音が出る。

b. 外観から使用目的が明白な水道具

* 方案1：マグカップ

液体の表面を吹き動かす動作を演奏の動作とする。マグカップの側面の上にある穴を吹くことで、音が出る。

おわりに

本研究は、先コロンブス期に出現した吹鳴水瓶の調査と再現に基づいて、いくつかの水瓶の水動発音メカニズムと日常生活における水道具を融合するデザイン案を提出した。研究の過程では、参考資料のガイダンスがないために、試験の試行に長い時間を費やした。そのため、デザイン成果は、まだ体験者フィードバックの段階まで達していない。これからの研究においては体験者のフィードバックにより、現在の完成品を改善し、さらに融合の可能性を見つけ、このシリーズを充実させることを目指す。



作品1 マグカップ(前)・水差し(後)



作品2 玩具1(左)・玩具2(中)・おきあがりこぼしの花瓶(右)



劉 溪

LIU, Xi

「定形」

物の性質の彫刻に関する研究

“FORMING”

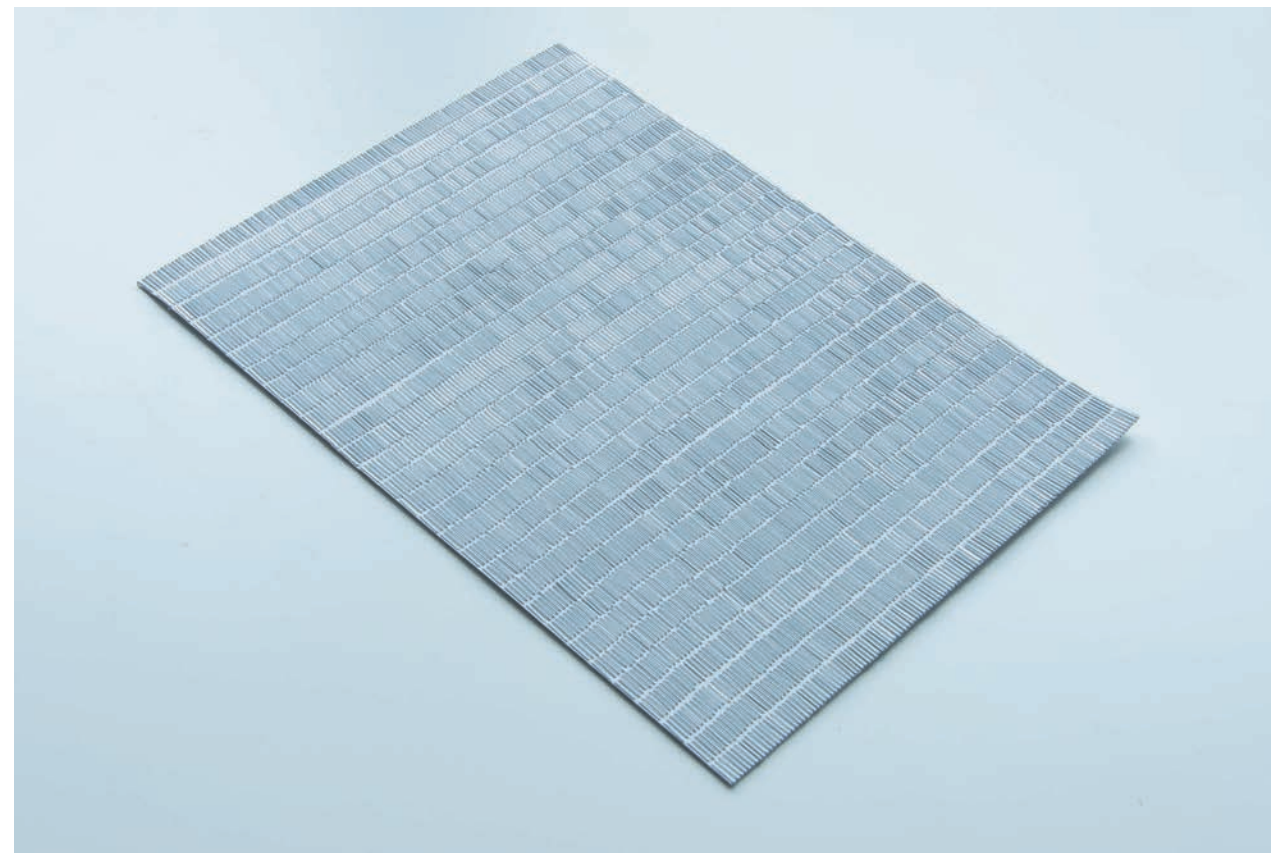
The Study of Sculpture of Object's Nature

私たちは人間としてこの世に生まれた時から、物に囲まれている生活を送ってきたのではないだろうか。空気のように、私たちは日常物から離れてはいけない。日常にある物は、私たちの生活には欠かすことができない、しかし、私たちはこれらの日常物を見慣れたので、無視することが多い。人はこれらの普通そうな日常物のことを、本当に知るかわからないかと私は考えた。人々は自分がこれらの日常物に熟知していると思うが、実は物は未知のことが多いと思う。

物はそれぞれに性質を持っている。物の性質の中に、人が気付いていない真実が潜んでいる。「定形」とは物の性質に対する気付きを定形にする彫刻である。「定形」を研究すると、一先ずは物を未知化しなければならない。見慣れ

た日常物に対して、人々と同じように、私の心の中にも、既成の頑固なイメージがある。真実を求めるためには、物の固有のイメージを忘れて、初対面のように物の基本的な性質から物を見直す。物の性質をたどることで、物に潜んでいる真実を引き出すことができると思う。

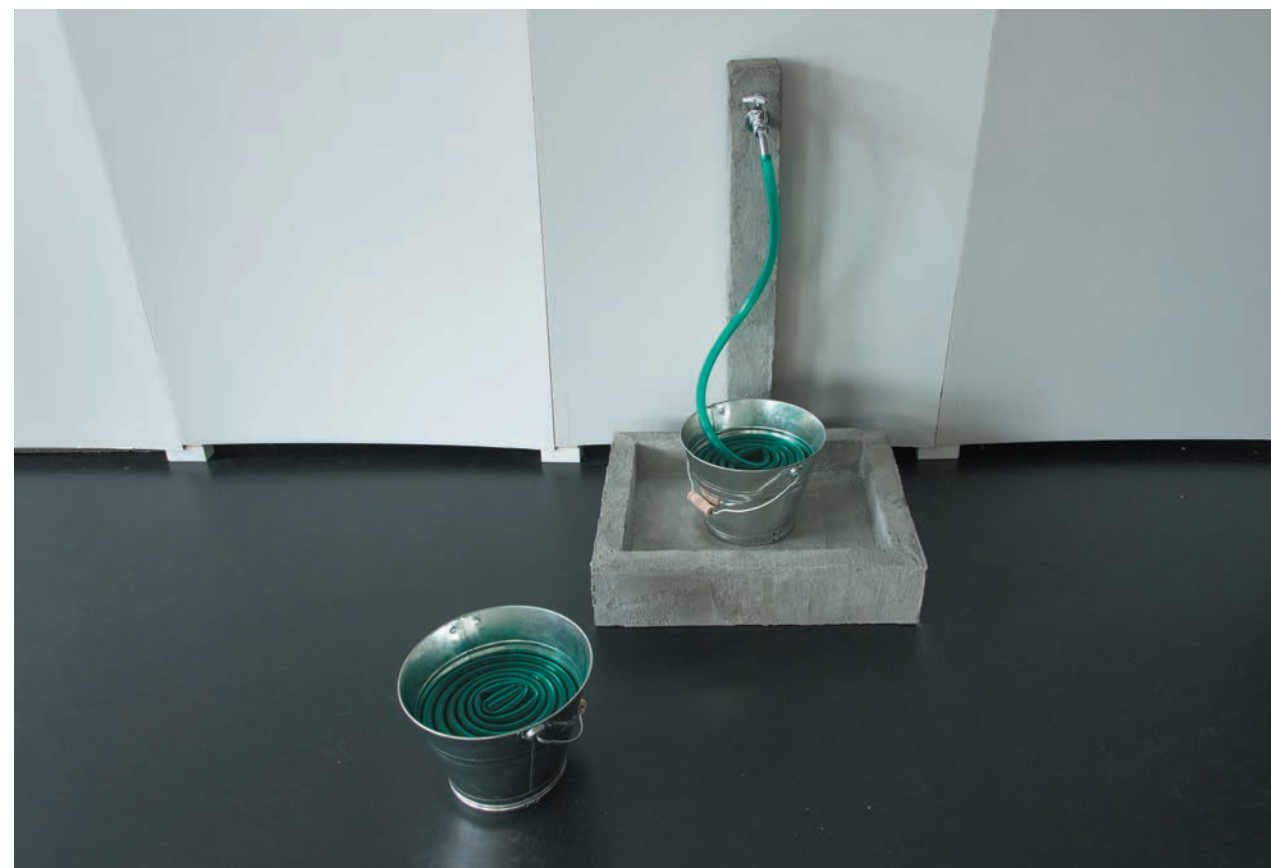
物の性質を変えず、物をそのままでありながらどのように潜んでいるのか真実のかたちを表すのは「定形」というテーマがポイントである。物自身が持っているサイズ、素材、重さ、形など物の性質は物が与えた問題と条件である。その条件の上で問題の正解を見つける。物の性質の多様性によって、一つの物の正解は一つだけではない。物と他の物の相互作用で正解の「形」も見つけ出せる。その正解とは、まさに真実である。



A4・ホチキスの針



展示風景



ホース・バケツ・蛇口