
デザイン専攻

グラフィックデザイン領域

プロダクトデザイン領域

テキスタイルデザイン領域

環境デザイン領域

情報デザイン領域

統合デザイン領域

Design Course

Graphic Design

Product Design

Textile Design

Environmental Design

Information Design

Integrated Design

秋丸 佳寿美

AKIMARU, Kasumi

博多通りもんとデザインの可能性

Hakata Tourimon and the Possibility of Design

私の曾祖父である秋丸祐一郎が昭和4年に明月堂を創業した。明月堂の看板商品「博多通りもん」は世界食品コンクール「モンドセレクション」で金賞を連続受賞するなど、その美味しさが国内外で認められている。しかし、2020年のコロナを機に観光客が減り、明月堂のお菓子の売り上げも落ちている。

私は、デザインの手で博多通りもんの現状を打破できる突破口を見つけることができるのではないかと考え、研究することにした。

2018年5月に特許庁及び経済産業省は産業競争力とデザインを考える研究会の議論の結果をまとめた報告書『「デザイン経営」宣言』を公表した。本報告書は、デザインを活用した経営手法「デザイン経営」の具体的手法及び効果、並びに「デザイン経営」を推進するための政策提言について整理したものである。「デザイン経営」は、その企業だけの価値や意志を徹底することでブランド価値を創造することができる。私は、「デザイン経営」に明月堂が復活するためのヒントがあると考えた。

明月堂においても、デザイン経営を取り入れることでアイデンティティを確立させられれば、博多通りもんはただの博多土産ではなくなる。博多通りもんにしかない価値が生まれれば、コロナ禍における観光客の減少に大きく影響されない商品になるのではないかと私は考える。

まず企業や商品の歴史や強みを知り「アイデンティティを定義する」こと、次に「主軸となるグラフィックを決めること、そして「デザインを展開すること」、ブランドイメージを統一するために「空気感を定義」すること、最後に「デザイン・アイデンティティを拡張させ」ることで新たな可能性を拓くことである。私は自分の制作でもこの手法を実践し想定の「デザイン経営」に取り組むことにした。

明月堂には2つの強みがあると私は考えている。1つ目は「歴史があること」だ。第2章で先述したように明月堂が創業したのは1929年である。つまり約100年の歴史があることになる。企業の歴史は生み出そうと思って生み出せるものではなく、地道に努力してきた企業ならではの強みであり財産だ。新参の企業にはない価値を生かすべきだろ

う。2つ目の強みは「博多通りもんは博多の代表になり得ること」だ。博多通りもんはとても売れている。博多通りもんは「国内旅行した際に購入した土産品で最も良いと思う全国の土産品」の第6位だ。これは明太子や豚骨ラーメンを差し置いての順位であり、博多通りもんは福岡土産の中で最も売れているものの一つであることを意味する。博多通りもんは博多・福岡の代表を名乗れる存在だ。博多通りもんは博多の代表にしかできない立ち振る舞いや主張をすることで、アイデンティティを確立することができる。私は考える。

以上の「歴史があること」「博多通りもんは博多の代表になり得ること」という2つの強みは、明月堂が他社と差別化をするための重要な強みと言える。この強みを生かしたデザインが必要だ。

現在、お土産セレクトショップで明月堂のエリアは黄色一色で際立って目立っている。そのため、「博多通りもん＝黄色」というイメージで顧客に親しまれている。博多通りもんを支持している現在の顧客を手放さないためには、デザインを一新するにしてもこの黄色のイメージは守らなければならないと考えた。

明月堂のロゴは丸い形である。これは社名の明月にちなんだ形だ。そもそも明月堂という社名が創業者の秋丸一族の、「秋の丸いものといえば明月である」という着想から生まれたものであるため、明月堂と丸は関係性が強い。また、明月堂の代表商品である博多通りもんも丸い形である。これらの理由から明月堂を代表する博多通りもんの新しいデザインには丸という象徴が適切だと考えた。

博多通りもんの認知度を全国的に高めるためには東京での広告展開も必要だと私は考えている。この時、博多通りもんは博多の代表であるという態度でいなければならない。包装紙同様に博多通りもんの丸い形と黄色を主軸にしてデザインした広告の他に、通りもんの形の椅子を考えている。



図1 箱のイメージ



図2 個包装のイメージ

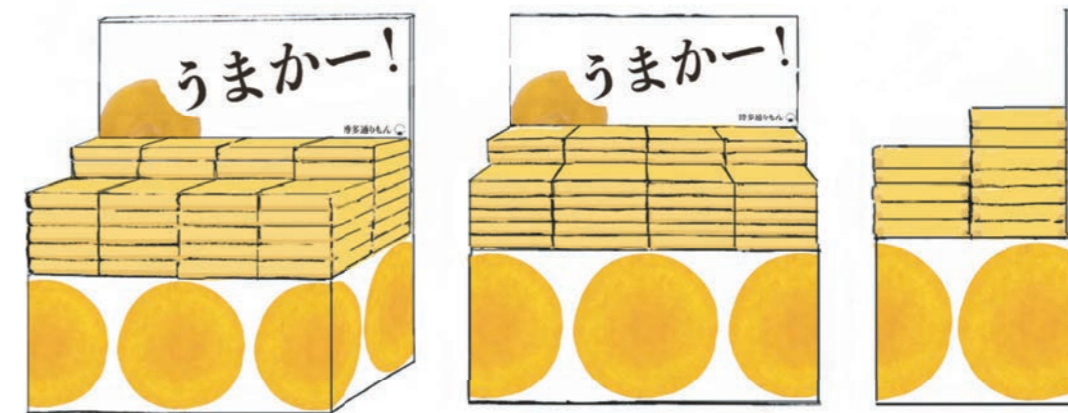


図3 売り場のイメージ



図4 広告のイメージ

伊藤 健太

ITO, Kenta

団地における環境グラフィックスの展開

多摩ニュータウンを事例として

Development of Enviromental Graphics in the Apartment
Case of Tama New Town Nagayama Housing Complex

研究の目的

本研究の目的は、これまで団地の問題と掲げられてきた孤独感や閉塞感を解消するための環境グラフィックスを提案することである。そこで、植栽が成熟したことによって竣工当初から居住環境を変化させた団地をキャンパスとして、環境グラフィックスは住棟と外部空間を機能的につなぎ合わせるための役割を担いながら様々なスケールで一帯に広がっていく必要があると考えた。提案では、団地のサイン計画における一部を住民の生活を支える器として肥大化させることで、屋外空間でのコミュニケーションを活発化させ、土台となる環境と建築などの人工物がより一体化した姿となることを目指した。

環境グラフィックスにおける考察

本提案は、サインの持つ造形的要素が空間に与える影響と、新たな生活を送るための機能的な影響の2点で価値があると考えられる。

矩形の住棟が立ち並ぶ従来の団地に、曲面や曲線の造形的要素によって構成された住棟番号や立体的なサインを設置したことで、空間全体に柔らかい表情が生まれた。本来、建築に対してサイン計画は、その空間のコンセプトや情緒的な側面を引き立てるための役割を担う。しかし、団地が居住空間としての根幹的な課題を抱えていたことから、本提案では、サインが持つ曲線や曲面の単なる造形的な柔らかさを、建物と並列するようなスケールまで大きくしたとしても、その環境下で成立するような形態になることを優先した。その結果、外部空間では、公園の遊具のようにその周りを回遊したり、机を囲うように円形の周りに集まる人の姿が想像できた。人の行動がより自由に、建物の周りの空間に溶け込みやすくなるという意味合いでも「柔らかい空間」になったのではないだろうか。

また、団地の住棟番号は不可欠な情報であり、耐久性の高い素材を使用して設置されている。しかし、あくまで団地は居住空間であり、繰り返し同じ道を行き来する人が大半となる空間である。場所に迷ってしまうケースは考え難いことから、半世紀に渡って耐久性が維持されてきた住棟

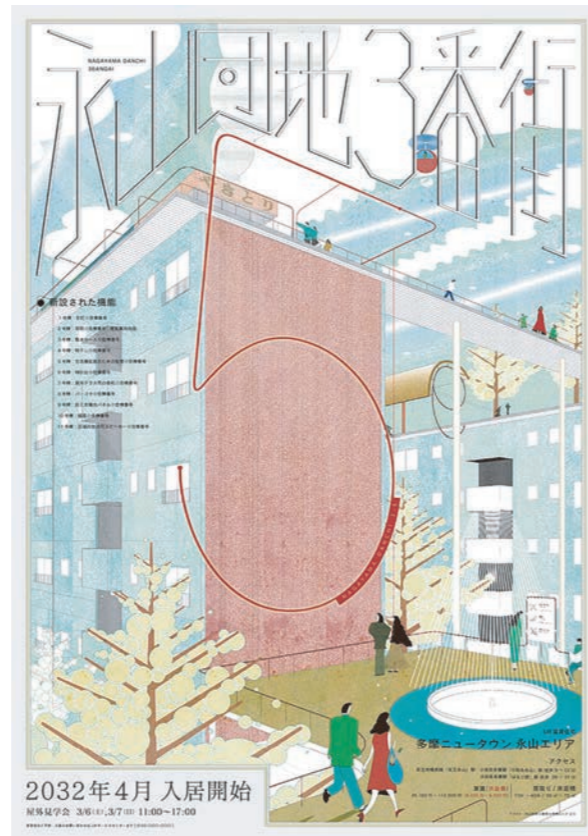


図1: 入居募集のポスター

番号も、機能を十分に発揮していないのではないかと推測した。そのことより、住棟番号そのものに生活機能を付加することによって、それぞれの住棟の形態に個性を持たせた。例えば、来客がこの場所を訪れるような場合、同じ形をした住棟が立ち並ぶ風景から目的地を探すよりも、「屋上に畑がある住棟」や「ソーラーパネルがついている住棟」といったような、加えられた団地の生活機能が、そのまま建物の特徴を伝えるための愛称となることで案内はより容易なものになると言える。「指示される」という意識から、より解放された状態でその場所へ向かうことができる空間になるための環境グラフィックスであると言えるのではないだろうか。

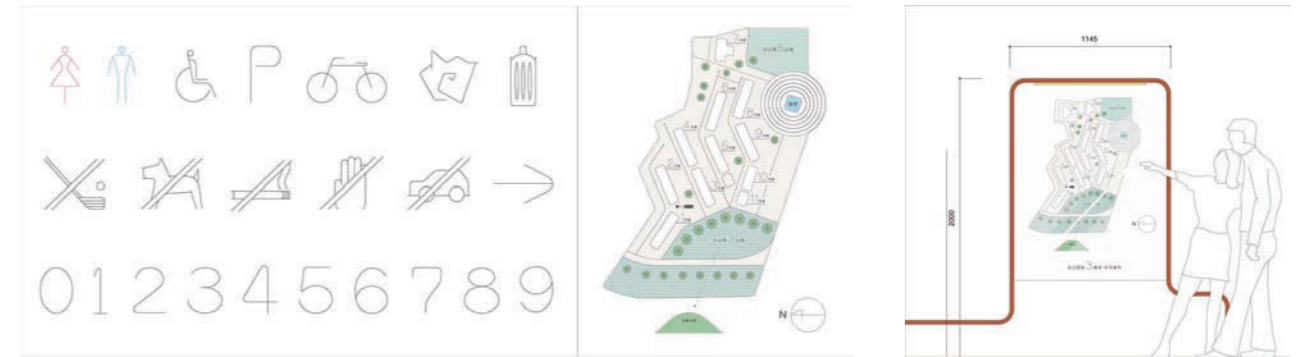


図2: ピクトグラム・数字・案内地図

図3: 案内地図の立体サイン



図4: 俯瞰図

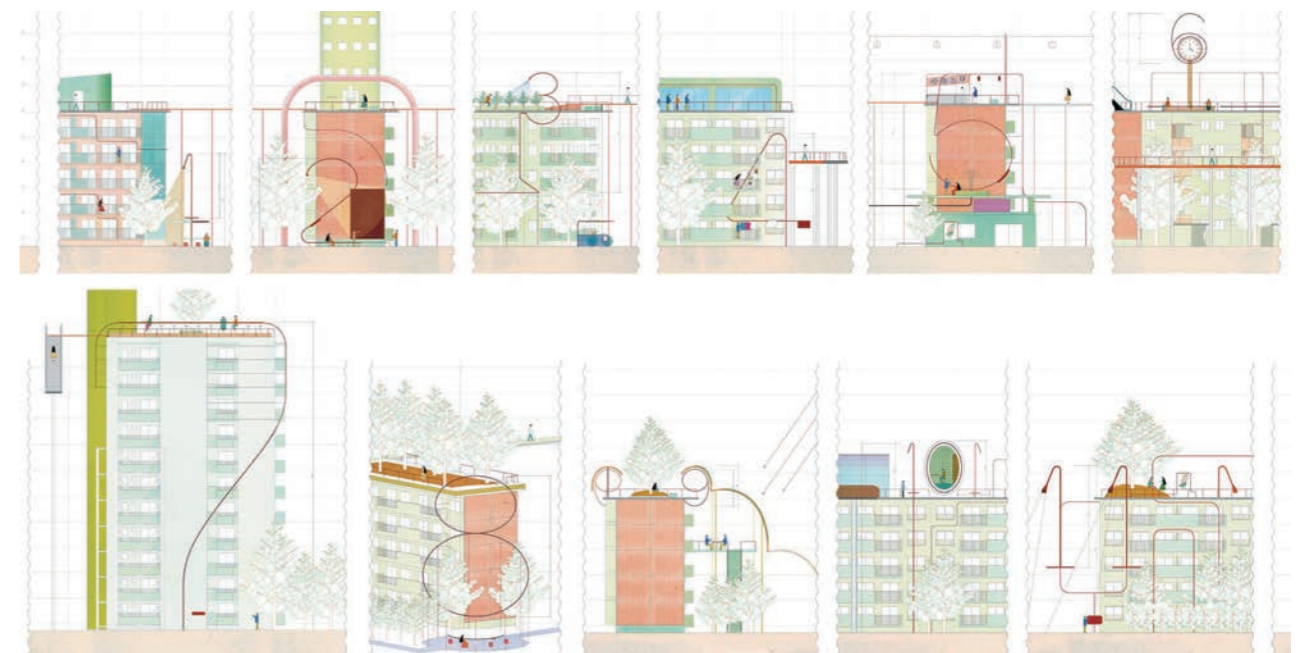


図5: 住棟 立面図

王知杰

WANG, Zhijie

手描きアニメーションにおける質感の研究

A Texture Research in 2D Hand-Drawn Animation

研究背景と目的

1908年に制作された初のアニメーション作品『恐竜ガーター』は手描きアニメーションである。その後、長年に渡り手描きアニメーションはアニメーションの主な創作方式であった。その時期には数多くの優秀かつ影響力のある長編・短編手描きアニメーションが誕生した。1995年の初の長編3Dアニメーション『トイ・ストーリー』が成功を収めてから、ディズニーは長年続いた手描きの創作方式から、全面的に3Dアニメーションの制作に取り組んだ。1997-2020年にかけてのアカデミー短編アニメーション賞を取ったアニメーション作品中では、15作品が3Dアニメーションであり、手描きアニメーションはわずか6作品しかなかった。日本でも3Dアニメーションの作品数がだんだんと増えている。手描きアニメーションは次第にマイナーなアニメーションとなり、人々の関心から遠のいていくように思われる。

手描きアニメーションには各種のテクスチャーを加えることを通じて、手描きアニメーションにおける様々な表現ができるようになる。各々のテクスチャーによって異なる雰囲気が表示できるので、適切なテクスチャーを選ぶことを通じて、作品の個性とダイナミズムをもっと増やすことができる。しかし、手描きアニメーションは大量なフレームを必要とするため、全てのフレームを複雑にすることができない。したがって時にはディテールが不足して手薄のように感じられる。手描きアニメーションに質感を追加することで、手描きアニメーションのディテールを豊かにして立体感を高めることができるだろう。また、現在のハイレゾリューションを十分に利用することで画面においての材質の質感を更に高めることができると考える。

作品制作について

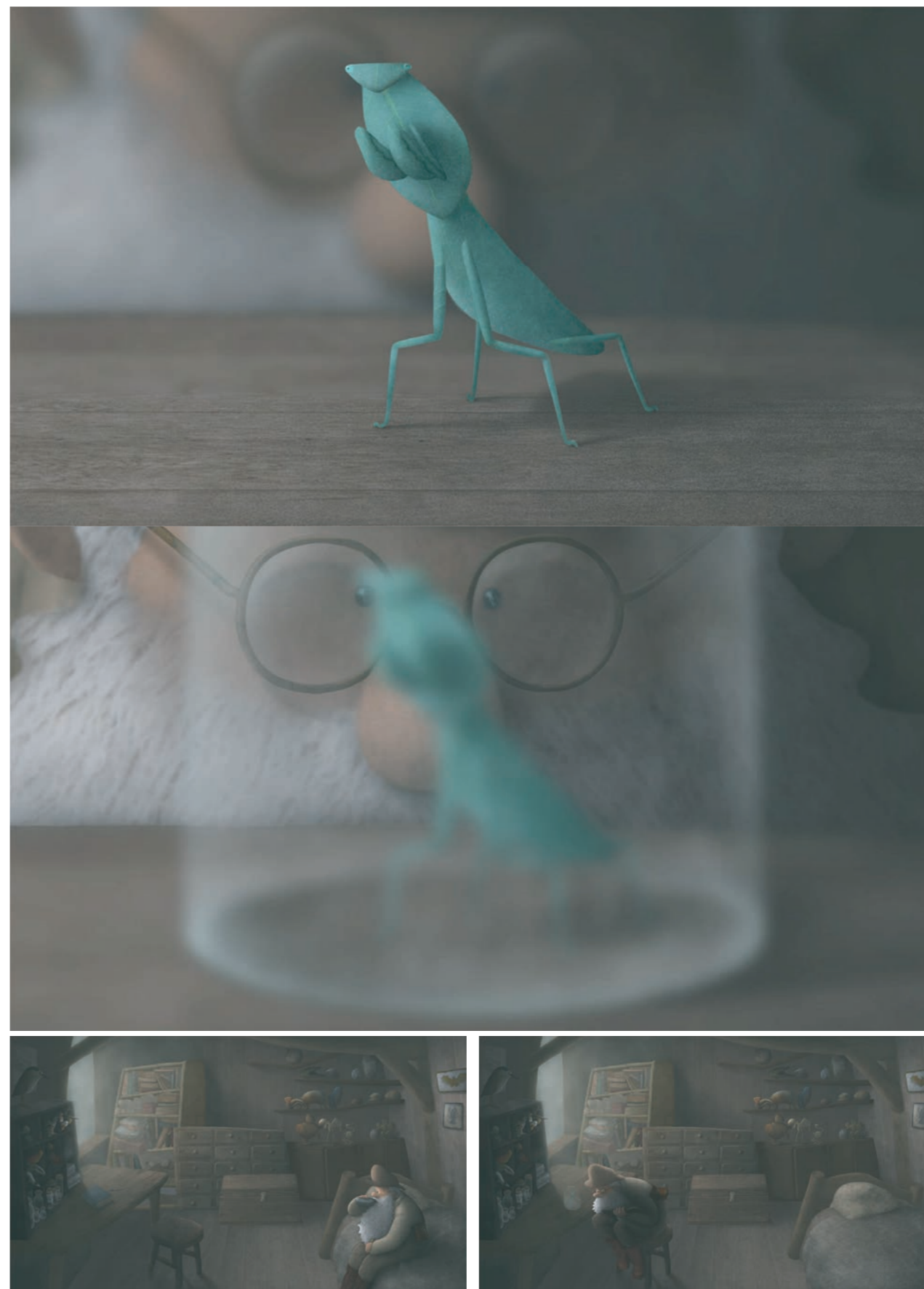
修了作品『屋内の森』では博物学者の部屋の全てのアイテムが生き生きとした、細部と個性に満ちたものになるように、部屋のすべての小物にテクスチャーを加えた。例えば、部屋の壁面や床には古い木のテクスチャー、テーブルには硬い感じの木のテクスチャー、布団には破れたリネン

のテクスチャーなどが使われている。主役の博物学者は、全身が7種類のテクスチャーで構成されている。その一つ一つのテクスチャーが、キャラクターを私の想像する博物学者に寄り添わせてくれた。

そして、レンダリングも質感を加える方法である。このステップは空間を形成するために非常に重要である。博物学者の部屋に立体感を持たせ、厚みを持たせるために、私は大量の時間をかけて光と影を描いた。しかも私のアニメーションにはたくさんのテクスチャーが入っているので、光と影がなければこれらのテクスチャーはシールのようにしか使えない。一つ一つのアイテムの光と影が描かれていくことで、この「シール」はだんだん形ができ、厚みも持っていくことが可能になった。テクスチャーをつけた後は、影を塑造することも重要である。私のアニメーションの中で影にザラザラ感のある粒子テクスチャーを使用している。コンピュータソフトのエアブラシを使うことでパーティクルのザラザラ感を作成することができる。このように描画された影の明暗が非常に自然で柔らかくでき、テクスチャーのディテールを隠さず同時にパーティクルの質感を重ね、画面にさらなる豊かさを加えている。

また、光は雰囲気のレンダリングにも非常に重要である。例えば、部屋に入る朝の光、夜の月の光、部屋の薄暗い光など、手描きのアニメーションでは、キャラクターと背景の相互の関係性が劣ることがよくあるが、ライトを使用するとこれが改善される。これらの物体に光を当てるだけで、相互に関連しているような感覚を作り出すことができる。最後に、空気中に漂うほこりなどのパーティクルアニメーションを追加することもでき、そうすることによって、空気感を作ることができる。

本論は解像度、肌理、レンダリングという、この3つの方向から、手描きアニメーションにとっての質感の重要性を論じるものである。アニメーション技術は、既に手描きアニメーションの効果を増やす唯一の方法ではなくなった。テクスチャーを通じて、手描きアニメーションにさらに多くの可能性を追加することができる。



『屋内の森』/アニメーション / 2022 / 4分57秒

大林 知恵

OBAYASHI, Tomoe

心情を描くことで人は救われるのか

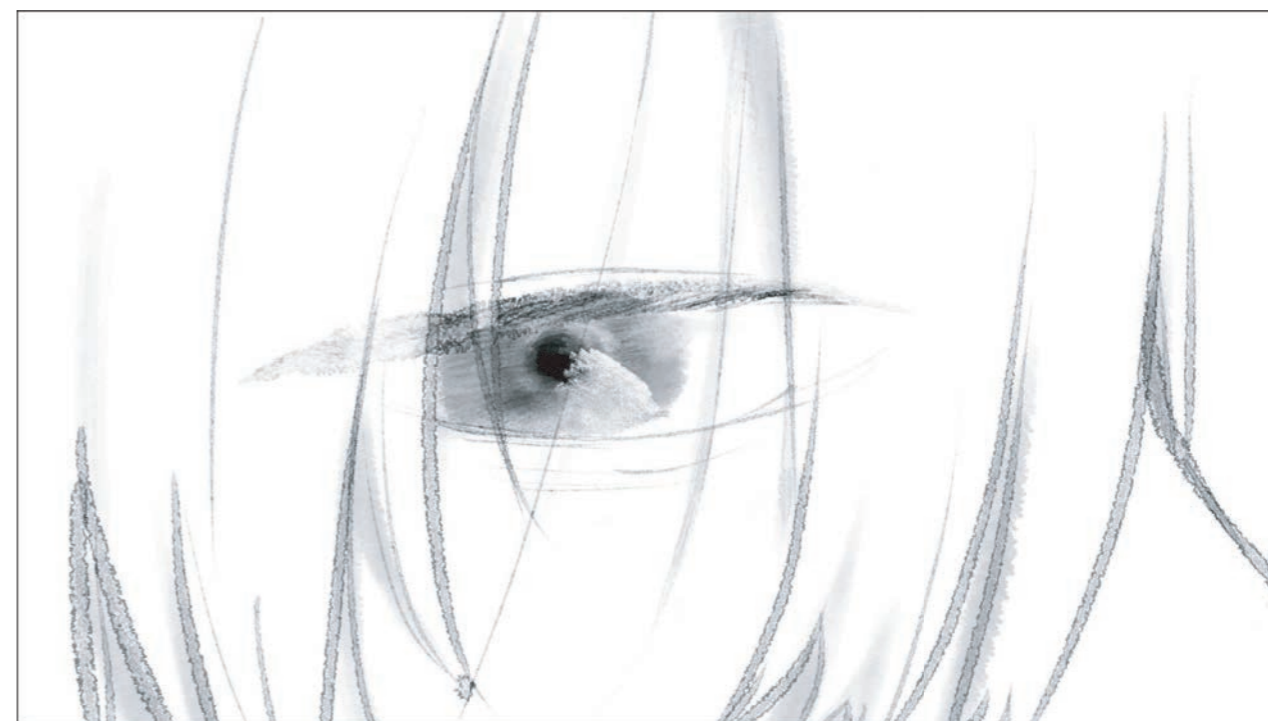
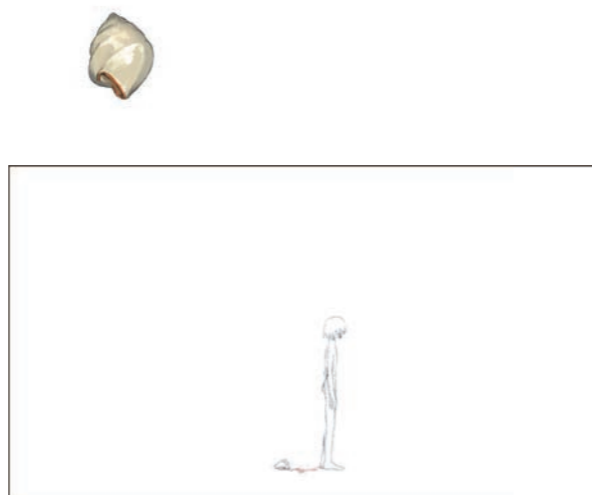
Can People be Saved by Drawing Emotions?

自身が抱えている心情を作品として表現する際に、「わかりやすさ」というものにおいて苦戦し、それでも描くことをやめないのはなぜかという疑問が生まれた。そこから「作品を作ること」とは何か、ひいては自分が「伝えたいこと」とは何かを分析する道へと繋がっていった。

作品で「伝えたいこと」というものは、その中に要素と方向性の二つを持っている。自身が抱える心情に対し、漠然と一つのものだと思っていることが多いが、その中にはいくつもの要素が含まれていることがある。自分が感覚として心情の存在を認識しているため、明確に理解できているという錯誤が生まれるのである。この錯誤は、「言語化によって存在・形を認識する」タイプを強く持っている人ほど陥りやすい。要素と方向性の二つを正しく整理し、選び取ることで、作品全体の形をより正確にイメージすることができ、描こうとしているイメージや表現が、その作品において相応しいかが見えてくる。このことにより、イメージの詰め込みによる要素の複雑化なども解消されることがある。

問題を解決するために、自分の中に客観的視点と主観的視点の二人を設けて、メモにひたすら格好つけず質問と応答を書き出す自己会話と、誰かに発表するつもりで声に出して作品の説明する擬似発表を行った。これにより、前者では自分の中に存在している隠された答えを導き出すことができ、後者では自身が誤魔化したり、真に理解していないことに気がつくことができる。どちらも、自分の存在と目の前のことに意識を集中できるからである。

人が心情を表現するのは他者との精神的繋がりを持つためであり、そのため「伝えたいこと」が「わかりやすく」相手に届くことが重要と考えられる。伝わることで気持ちの昇華が行われるが、それを実現するための自己理解と他者理解は、心情の整理や解放に大きな役割を持っていると言える。もしも、現在の心情において昇華自体が正しく行われなかったとしても、理解によって得られたものは次の表現においての手助けとなる。心情を描くこと、表現することは、精神的解放という救いでもあり、自分自身を知る足掛かりでもある。



聲 / 2022 / アニメーション

郭思嫻

GUO, Sixian

テキスト言語伝達における情感の欠如を補足する実験出版の研究

映画言語の情感表現を再翻訳に基づく、テキスト言語と結合させる可能性の探究

Experimental Publishing Research on Solving the Emotion Loss in Text Language Transmission

研究概要

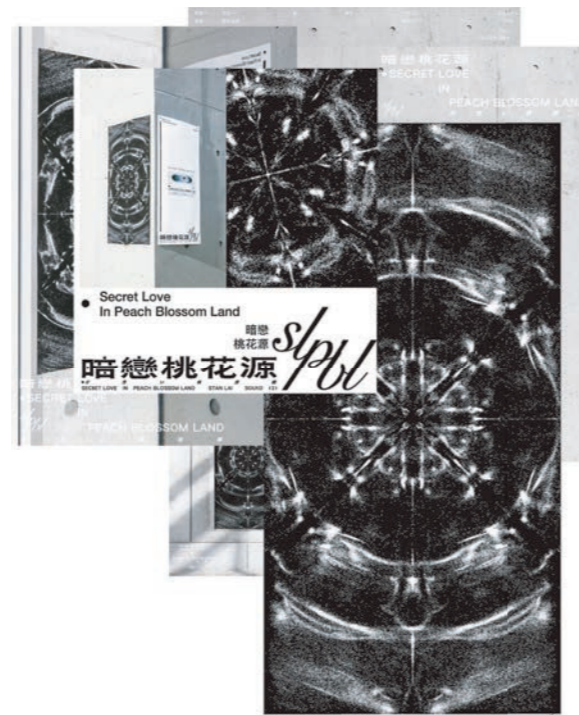
私は、脚本を読んだときと実際の上映会で異なる感情が伝わるのを偶然発見した。私は自分が体験する中で、現場で映画を見る方がより強い情感のインパクトがあり、ストーリーの展開に従って感情の変化もより深みを感じた。そこから、異なる言語形式における感情の伝達は何によって決定するのか、また、テキストを読んだときの感情伝達が相対的に弱い理由は何かを考え始めた。

脚本を読むことはテキスト言語に依存し、現場で映画を見ることは映画の言語に依存する。テキスト言語と比べると、映画の言語はまったく別の芸術的表現形式である。映画の言語はテキスト言語から端を発しており、テキスト言語を根本としており、両者の間には切れないつながりがある。研究は主にテキスト言語と映画の言語という2つの形式における感情伝達部分を分析し、2つの形式の伝達の特徴を比較し、映画の言語の表現手法における優位性のある部分を参考にして、新たなテキスト言語による表現方式を創作する。音、色彩の2つの視点を切り口に、テキスト言語を単に読むことから複数メディア・複数補助形式による読む体験へと拡張し、同時に動的な視覚表現効果を加えることを試み、テキスト言語の感情の交流を向上させ、テキストの表現と映画の叙述の感情表現を共通化させる。

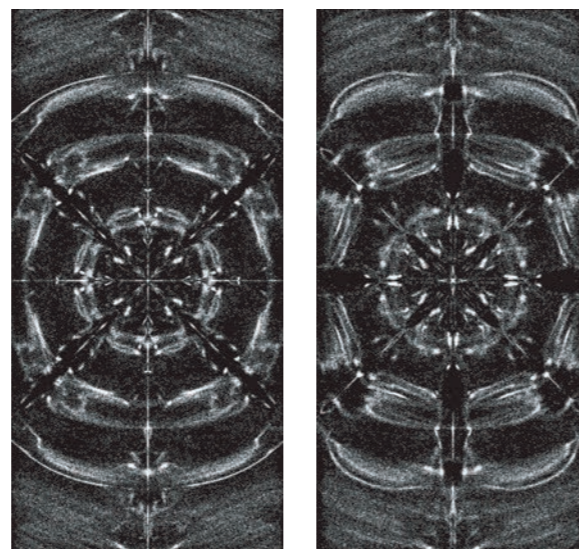
今回の制作でテストの内容に選んだのは、頼聲川監督による『暗戀桃花源』である。制作にあたっては、主に「暗戀」部分の内容を選び、これを主要な4つの部分に分けて制作を行った。

作品制作：音

この部分は文字を主要要素として、音の振動を可視化した図案に応用したものである。映画の音声をプログラムと連動させ、音の振動周波数に伴って図形も変化する。主要画像は、各フレーズの会話が始まる第1フレームの画像と、会話が終わる最後のフレームの画像を結合させたものである。そのため、画像には会話全体の感情の変化が含まれている。こうした文字に基づく画像結合という方法で、感情を視覚化し、それぞれの短い会話に込められた大きな感情の力を感じ取っていただきたいと思う。



音の主要なポスター



音と文字を関連するデザインの画像



作品制作：色彩

色彩は映画の画面から抜き出したもので、組み合わせた画面はテキストの音声を可視化したものに対応している。色彩は影響力を持つ視覚言語であり、色彩という形式は登場人物の表象と融合するだけでなく、心の中で見たものを具体化したものである。分析によって作った色彩の図は、これらの特徴をより鮮明にしており、感情伝達の効果を高めている。

色彩の主要なポスター



色彩を抽出するデザイン画像

甘詩意

GAN, Shiyi

ポスターにおける文字の立体的な表現の研究

Study of Graphic Expression of 3-Dimensional Typography Posters

研究動機

文字や言葉は豊かな意味を持っており、客観的に情報を伝えるとともに、その音や意味、形が人それぞれの想像を喚起することだろう。文字は時間も空間も、現実さえも超えるものだと思う。

筆者はポスターという二次元平面において、立体的な表現に関する問題について興味を持っている。グラフィックスの受け手にとって、最初に頭に浮かぶのは基本的に二次元なグラフィックスである。空間上の関係あるいは三次元は、作り手が作成している時、頭の中での無意識的に存在していると考えられる。

ポスターは人の目を惹くようにデザインされ、ある観点を発信したり、イベントや行事を告知したり、製品やサービスを購入を誘っている。そして、ポスターでは、文字は客観的にこれらのインフォメーションを伝える主体として最も重要な構成部分と考え、現代ポスターにおける文字の役割は言葉の意味だけにとどまらず、様々な視覚表現によって、新たな視覚的な情報になる。

研究目的

本研究では、既定のフォントと異なり、三次元で文字を再構築し、立体的な文字の表現の可能性を探索する。また、この表現を通し、言葉の意味だけではなく、新たな視覚的なインフォメーションの伝達を目指している。

三次元表現を加えることで奥行きや立体感のある空間の表現によって、文字だけで、豊かなビジュアル体験を獲得できる。文字自体の構成も三次元空間上の体積の変化により、少ない文字だけでもテンションや危険を感じ、たくさんの文字でも繊細さやリラックスを感じられると思う。そして、言葉が持っている意味と様々な文字の立体的な造形表現が共同作用し、受け側に想像させ、新たな視覚的なインフォメーションになれると考える。そして、ポスターをメディアとして、立体的な表現の文字だけで強いインパクトを与え、文字の魅力を更に引き出せるグラフィックデザインを実現したい。

作品紹介

一年生の研究作品は安部公房と京極夏彦の演劇作品公演ポスターである。二人の日本人作家、風刺と幻想に満ちた手法で現代社会の病理を鋭くえぐっている安部公房と妖怪推理小説京極夏彦の小説作品をテーマとし、デジタルの手段で二人の作家の作風に近いビジュアル表現を試したと考える。まず、小劇場演劇ポスターに多用した実験的な表現を考察し、小劇場演劇ポスターのようなイメージを再現するため、デジタルの手段で実験した。そして、平面の文字を立体の構造へ変換し、文学作品に対する自分の理解を加えた上で、作品の題名を、文字のイラストレーションのようなビジュアルを通し、演劇作品公演の告知ポスターを製作した。

二年生の研究作品は、フェイクニュースに関する公共ポスターをテーマとし、「#今年の漢字」シリーズポスターを製作した。ニュース情報源としてのソーシャルメディアやSNSの存在が重要になっている現代社会、フェイクニュースは正しい情報より速く、遠くへ拡散しやすいと言われる。インターネット上には虚偽と事実、さらには事実のように書かれた個人の意見など、様々な情報が玉石混濁にひしめき合っている。インターネット、新聞や雑誌やテレビであってもその内容を完全に信頼できるというわけでもない。フェイクニュース各パターン、操作された情報やミスリード、新聞パロディ、主観偏見報道、虚偽の内容、捏造された内容、不正確、成りすまし内容、事実の誤り、根拠のない報道をアヤツリ、ミスリード、パロディ、シュカンテキ、キョギ、ネツゾウ、フセイカク、ナリスマシ、アヤマリ、コンキョナシの片仮名で表示する。そして、漢字の書き順によって片仮名を構成し、フェイクな漢字を作る。リアルに見える粘土のような造形と散らしたフェイク情報の紙切れで表した。フェイクニュースに関わった「主人公」が#今年の漢字を投稿するかたちを通し、現在ソーシャルメディアにおけるフェイクニュースの各パターン掲出し、2021年のフェイクな情報を明かし、フェイクニュースの流布を止めたいというメッセージを伝える。

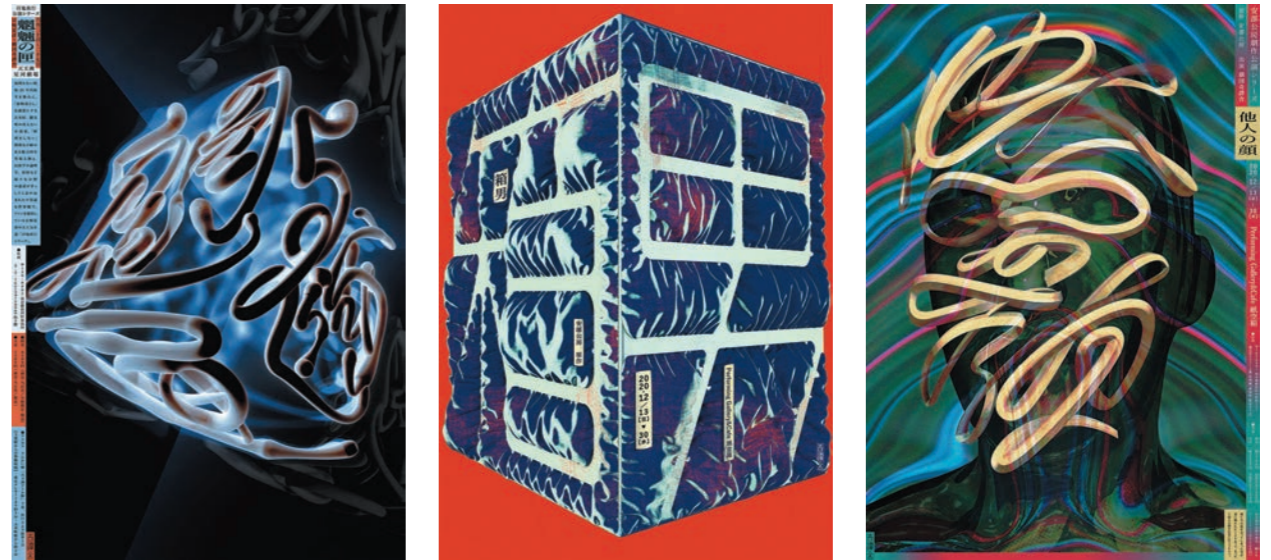


図1 演劇作品公演ポスター / 1030 × 728 mm / 14 枚

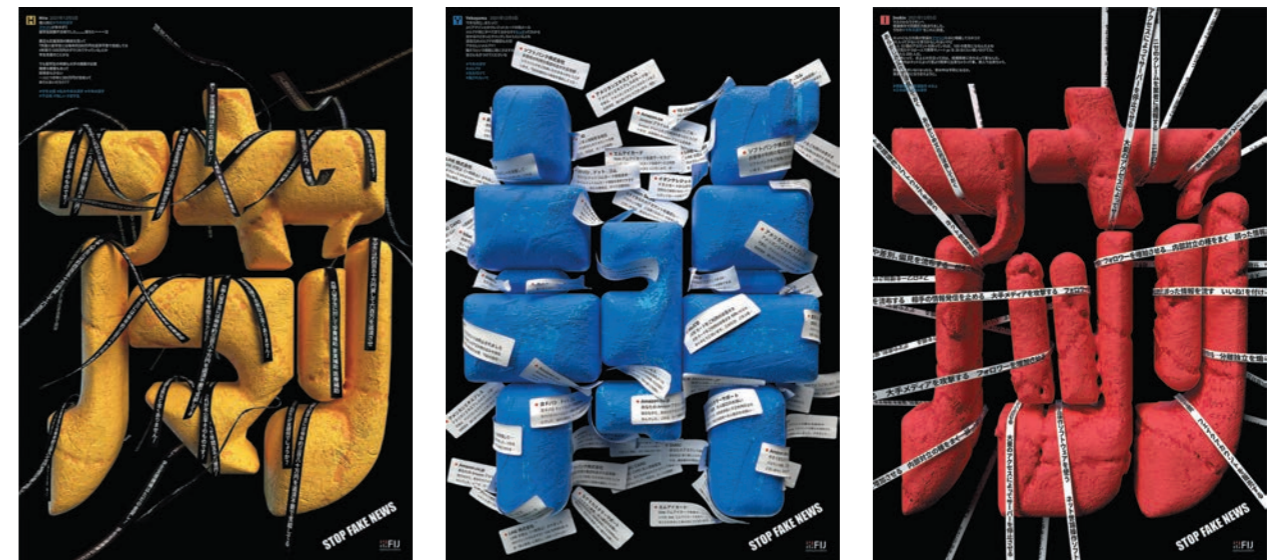
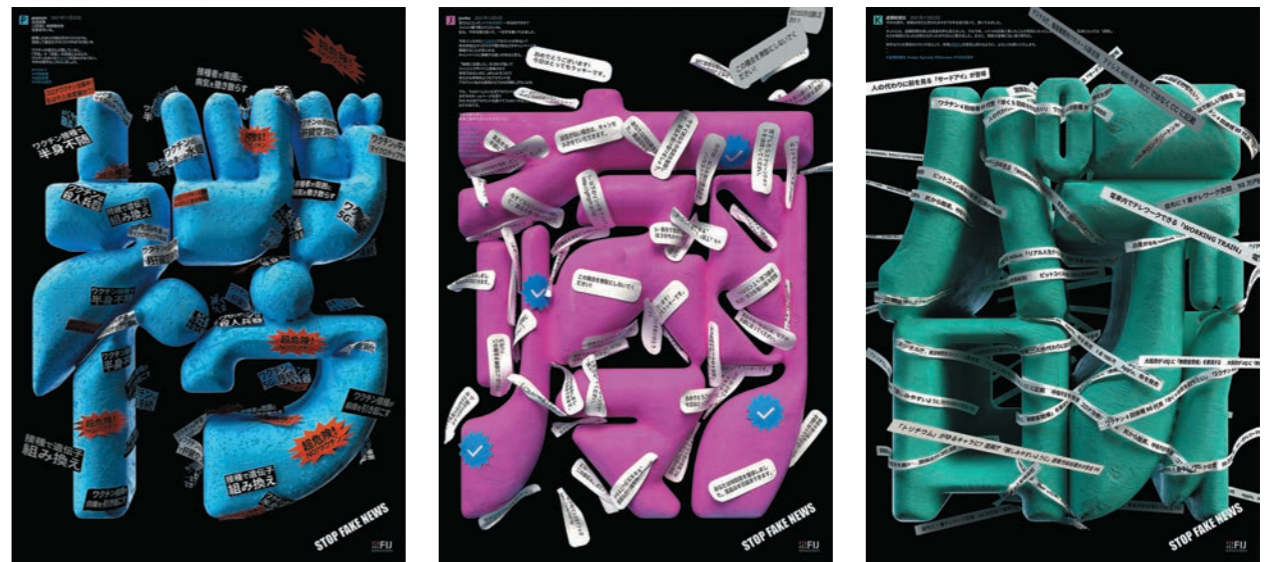


図2 「#今年の漢字」シリーズポスター / 1030 × 728 mm / 10 枚

許 喬单

XU, Qiaodan

情報の視覚化の表現に関する研究

人体の病変について

Research on Information Visualization
About Disease in the Human Body

1. 研究背景

私たちの体の中にある臓器は毎日休むことなく機械のように働き続けている。臓器は私たちの見えない場所で、黙って仕事をしている。外部の刺激やウイルス、細菌の攻撃を受けることがあっても、臓器は過酷な環境にも耐えて動き続けている。現代はストレス社会だと言われている。日々の生活や仕事の重圧、ジャンクフードの頻繁な摂取は医療技術の発達と比例するように、私たちの体にかつてないほどの負荷をかけ続けている。

しかしこのような損耗は、本人にとっては臓器が本格的に悲鳴を上げるまで感じる事ができないことが多い。私たちはまた、カフェインやニコチン、痛み止めなどで臓器が出す悲鳴を掻き消してしまう。自身の体の中で起こる病気の過程を自分の目で見ることはできない。それ故に、人々は取り返しがつかないレベルで健康を損なってしまうことになる。

インドやタイ、欧米の国々ではタバコの箱に、喫煙によって引き起こされた肺の病変や口腔癌、病児や火葬炉に入れられた人などのリアルな写真を印刷して、人々に禁煙を促している。しかしこのような直接的な写真を直ちに自分自身と関連づける事ができない人々も多くいる。また、インドでは、そういった写真を隠すために専用のタバコのシールが生まれおり、本末転倒だ。

2. 研究目的

本研究の目的は、現代の人々に直観的かつ受容されやすい視覚効果で病変する過程を伝え、健康意識を高めることである。人々に体の仕組みを解説する様々な教科書のデザインがあるが、臓器がどのように病変するかについて、段階的に表現しているデザインは少ない。それを知るには医学書を読まなければならないが、一般の人々にはハードルが高すぎる。よって、人々に受け入れられやすく、かつ直観的に理解できる新しい視覚デザインによって、自身の体の中で何が起きているか理解を促し、健康に対する意識を高めていく必要がある。本研究ではダイアグラム、歴史年表、各種のグラフ、本、VR映像、3Dモデル・アイテムな

どインフォメーションデザインの表現手法を通じて、人々に病気に対する気づきや理解を促す。

3. 制作作品

「肺の病変」視覚化の本(図1)では、リアルな臓器の写真を載せている煙草の包装のように、病変の情報表現が人々に抵抗感を与えないようにするため、鑑賞者にとって受け入れやすい適切な色や形をリサーチした。画像は文字より脳に印象を与えることができる。塩ビシート等透明な素材に印刷した絵をレイヤーのように重ねて本を作った。作品のアイデアはレントゲンから発想した、レントゲンは人に見えないところを見せることから、この表現方式を選んだ。健康な臓器が時間の変化に従って、病変する過程と生活習慣の問題との関連を分かりやすく表現し、人々の健康意識を高めることを意図した。

「人間とウイルスの戦い史」グラフ(図2)は、歴史的に典型的な10種類の病気をピックアップし、情報を集めてグラフにまとめている。世界的なコロナ禍を受け、人々のウイルスへの認識を深めることを目的としたポスターである。中心の時間軸は、時間と空間の移動だけでなく人間とウイルスの抗争における武器(針)を象徴している。グラフに示す情報は、ウイルスの構造図、感染後の症状、潜伏期、感染経路、危険度、死亡率、そして結果のまとめになる。それらの情報を整理して分析し、アイコンや円グラフなどの形で示す。これにより、わかりやすく、ウイルスを比較、区別することができる。ウイルスに関する知識を人々に広めることを実現し、ウイルスの見分け方や予防方法を知ること、未知かつ見えないウイルスに対する恐怖心を解消できる。

「脳波の可視化デザイン映像」(図3)は脳、神経、感覚などの領域のデザインである。これらの脳波はそれぞれ違う病気に対応している。VRなど映像設備を通して、患者の脳波状態をより良くシミュレーションできる。この作品で患者の脳波の疑似を通して伝えたいのは、小さい頭痛などがある時も軽視せず、健康診断を受けることが大切だということである。



図1 肺の病変 / Lung disease

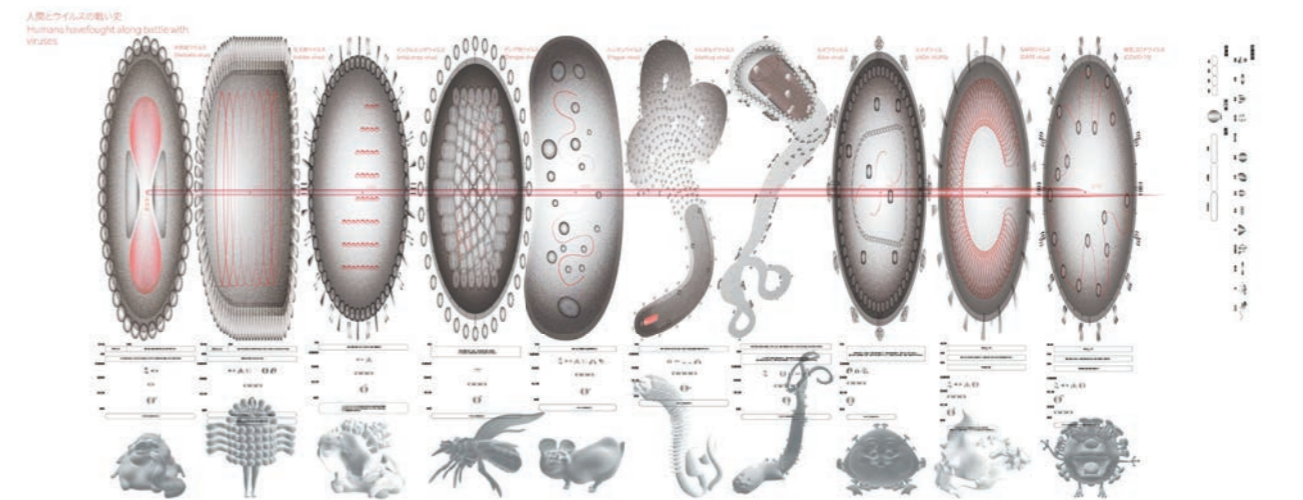


図2 人間とウイルスの戦い史 / Humans have fought a long battle with viruses

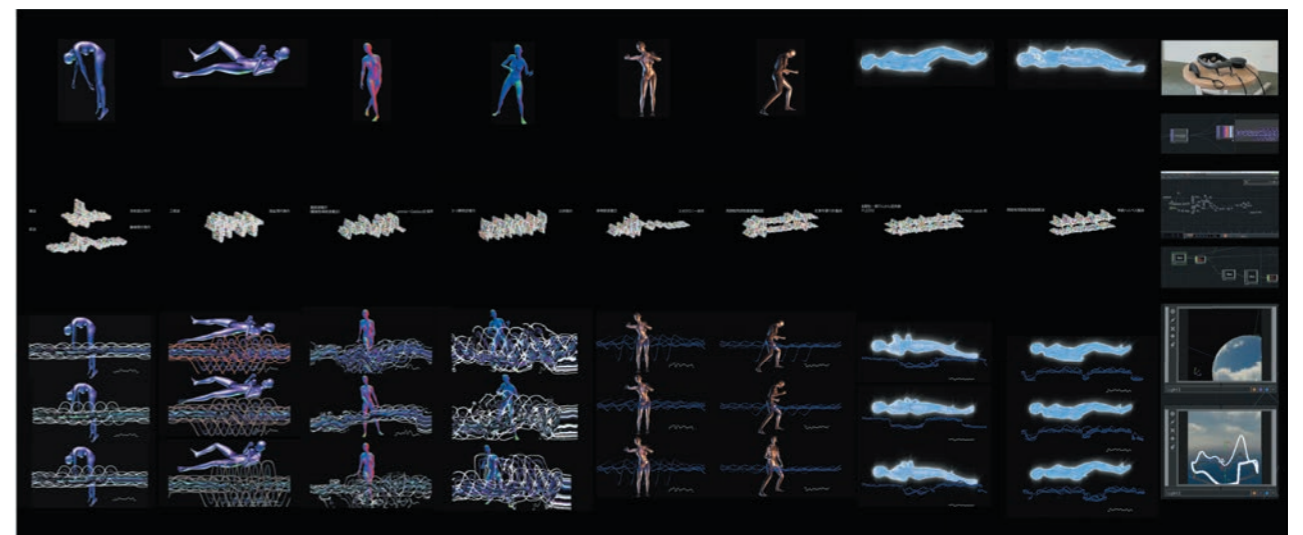


図3 脳波の可視化デザイン映像 / Visual video of brain waves

曲藝璿

QU, Yixuan

曖昧な光の表現に関する考察

『時間の旅人』のイラストレーション研究

The Research of Hazy Light in the Illustration of 〈Time Traveler〉

研究背景

近年、「世界のあるところの消えていく風景」が頻繁に報じられている。今までの映像と写真を通して、行ったことのない場所を知りたい時、あの荒れ果てた不毛の地にはかつて美しい景色があったことがどうしても信じられない。このような現状を知り、近年のあるニュースを思い出して、新型コロナウイルスの感染拡大を抑えるために、インド政府は通航禁止などの措置を取っていた。その後、多くの地域における長年解決されていない大気汚染は「解決」されたようである。スモッグの日は数日間連続で消えなくなるだけでなく、住民たちは約30年ぶりのヒマラヤ山脈の姿さえも眺めることができたという。ヒマラヤ山脈から約200キロ離れたジャランダルは長年の大気汚染のため、遠くの景色が遮られており、濃霧しか見えなかった。昔、ここや周りの町には延々と続く山脈が見えなくて、灰色の空と近くの屋根しか見えなかった。しかし今、住民たちが窓を開けると、ヒマラヤのダラドハラ山脈ははっきり見える。過去のスモッグ天気と現在の画像を比べると、遠くの山脈の景色がとてもきれいで、自然光の光は柔らかくて眩しくない。そのため、空気の透明度の光の透過性への影響を研究しようと考えた。

この2年間の作品は主に「光」と「物語性」にまつわる制作している。日頃から空を見上げる時、光を直視できる場合と直視できない場合の感じの記録に興味がある。現象によると、光の媒質の透明度はあいまいな光を形成された原因である。すなわち、空気がにごる場合に光はあいまいだ。例えば、人為的な大気汚染：スモッグ、排気ガスなど。自然的な大気現象：霧、ミラージュなど。そのいろいろな原因によって光があまり見えなくなる。

『時間の旅人』の創作について

このシリーズイラストレーションでは、昔と未来の異なる光景の表現を「時間旅行」という表現形式でイラストレーションを表現している。コントラストを形成することが目的で、「あいまいな光」が昔と現在、そして未来に現れる可能性のある形態をコントラストで表現する。「あいまい

な光」が昔、現在、未来の異なる姿をよりよくするために、私は二つのキャラクターを創作する。それらのキャラクターはそれぞれ「昔」と「未来」を代表する時間旅人のことである。「昔」という時間旅人のイメージはケルト神話の「角の神」(Cernunnos)からインスピレーションを受けた。「未来」の時間旅人のイメージは、現代の多くの一般人の装いと姿を使っている。

まとめ

来日後、実は大気汚染による空気の透明度の低下が少なく、逆に霧や梅雨の日が多く、その時の光が弱くて、人の気持ちも光線による影響を受けやすいことに気が付いた。雨が降り続く季節に、時折空が少し晴れていると、昼間は雲の隙間から現れた虹と日がさが見え、夜には、淡い月明かりに包まれたおぼろ月が見える。長い間、強い日差しのない日に、このような穏やかな光は、久しぶりに晴れた空を見た人に少し暖かく感じられ、まぶしくて慣れないほどの光ではない。その頃から、穏やかな光はとても美しいと思って、日差しが眩しすぎると、逆に目を開けにくく、周りのあるものが見えなくなる。環境問題にはいろいろあるが、いつも光に着眼してきたので、光の透明度への影響要因を巡る研究を始めた。大気汚染の現状について、もしどうしても人に知らせたい場合、まず美しい光学現象、大気現象などの既存のきれいな一面を見せて、また、スモッグ現象や青空が見えなくなったことなど、人々が現段階で直面している問題を比較する。「光の透過性が徐々に悪くなっていく原因」を注目しているため、自然の原因、人為的な原因をすべてまとめて、一連の作品を作った。これらの作品を作った際に、「あるところの景色が消えていく」や「ある種は絶滅寸前」という記事を時々見ることができ、そのため、皆さんに伝えたいメッセージをこの形で表したいと思って、タイムトラベルで過去に戻って消えたものを見ることのできない今の私たちができることは既存のあるものを守って、「消滅」が人間の究極の課題にならないように、最善を尽くして頑張っていく所存である。



時間の門 / 1030 × 728 mm / Poster



太陽柱 / 515 × 728 mm / Poster



とけてゆく地球 / 515 × 728 mm / Poster



Invisible City (mirage) / 1030 × 728 mm / Poster



The last leaf / 515 × 728 mm / Poster



Ice hola / 515 × 728 mm / Poster

倉本 大豪

KURAMOTO, Daigo

写真の場所性とそれに伴う記念碑性についての考察及び歴史伝承への応用

Reflections on the Locality and the Monumentality of Photography and its Application to Historical Transmission

論文要旨

「写真には、撮影した対象の場所的な要素を強調し、写真を見たときの時間の知覚方法を変化させる性質があるのではないか」ということと、それに伴い「写真にはそもそも記念碑としての性質をはらんでいるのではないか」という二つの仮定を、特にヴァルター・ベンヤミンの著書『歴史の概念について』や『パサージュ論』などで語られたベンヤミンの史的唯物論を軸にして明らかにしている。特にベンヤミンが弁証法的イメージと表現した不意に得られる過去のイメージと、写真から得ることのできるイメージの類似点や、ベンヤミンが「時間は質的な変化として知覚されるべき」とした論と写真の場所性という性質の関係性などをまとめた。また、ウジェーヌ・アジェ、石打都、杉本博司、森山大道などの写真作品の中に見られる写真の場所性や、場所性に関わる諸要素を取り出してこれらの性質を解説した。写真の場所性について論じた後、マイケル・タウシグの著書『ヴァルター・ベンヤミンの墓標』第一章を取り上げて写真と風景、そして記念碑との関係を考察し、写真が持つ記念碑性について明らかにした。さらに写真の記念碑性についての考察がもたらす歴史伝承への可能性についても論じた。ここでは私自身の故郷である広島原爆の歴史伝承を例に挙げ、写真の記念碑性として考察した「時間の幅を持った風景を保存する」ことによる「歴史の想起」をキーワードとして、写真の諸性質の考察の歴史伝承への応用方法を論じた。この論の中では修士前期過程で制作した二つの写真作品や、アーティストであるベアトリス・ゴンザレスや建築家ピーター・アイゼンマンによるパブリックアートを例に取って解説している。

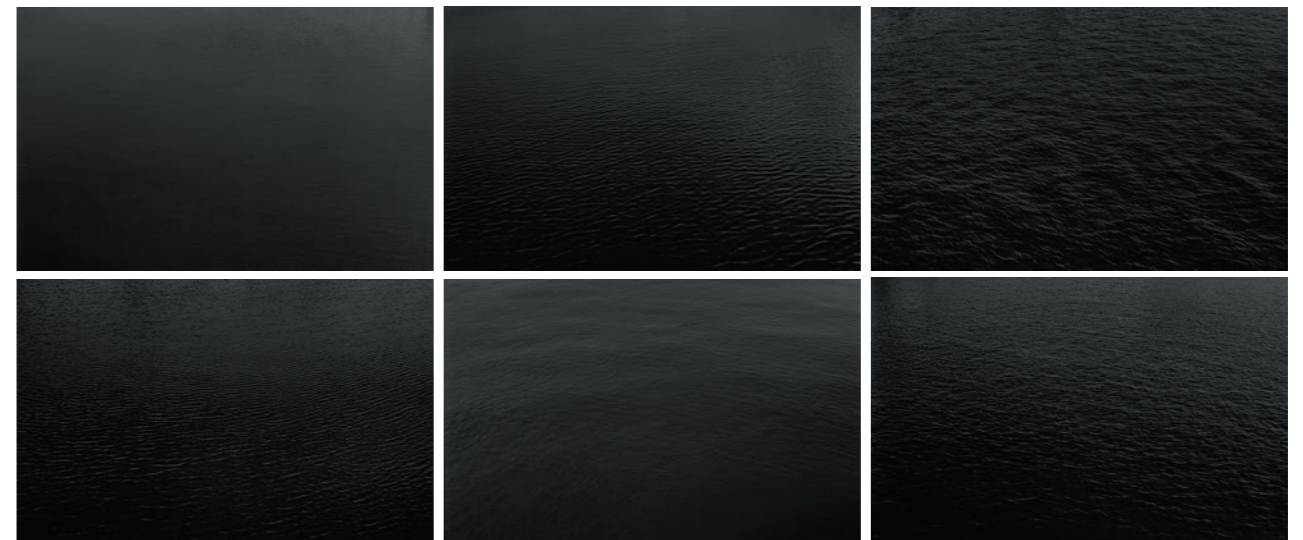
作品説明

修士前期過程では主に二つの作品を制作した。一つ目は2020年度制作し、東日本大震災の記憶を効果的に伝承する方法を模索した作品『From 3-11-2011』。二つ目は2021年度制作し、原爆体験者がいなくなる時代に差し掛かる広島のために新しい伝承形態を模索した作品『モニュメント』、『時間の地層』である。これら二つの作品はどちらも数回の現地フィールドワークを通して得た体験や考察を元に制作されている。

『From 3-11-2011』は宮城県岩沼海岸(津波が最も早く到達した地域の一つ)を撮影し、12m x 2.4mの大パノラマ写真としてアウトプットしたものである。特定の記憶を内包した風景をこのように保存し設置することによってその海が持つ「津波の記憶」を鑑賞者に想起させることを目指した。

修了制作である『モニュメント』シリーズは、原爆被害のあった地域に流れる6本の川をそれぞれ撮影した写真作品である。この作品で目指したことは、「現在の視点」を媒介とした記憶の想起を促す伝承形態」を確立することである。原爆体験者がいなくなる時代において、次世代の若者たちが“能動的に”記憶を想起することを促す装置を設定する必要があると考えた。そのため、常に広島の“現在”でありながら、広島過去の記憶が堆積するこの6本の川を想起の媒体として選択した。これに伴い、修了制作『時間の地層』では、川底に埋まった日用品などを撮影し、広島川の川に堆積する時間の幅を表現し、広島川の川に記念碑としての意味を補強する作品とした。

結果的にこれらの作品は「時間の幅を持った風景を碑として保存する」という観念に帰結するものになったと言える。これは私が修士論文において結論づけた写真術特有の性質であり、また写真術に命じられた役割でもある。このことを論文と作品制作の両面から導くことができたのではないだろうか。



修了制作『モニュメント』シリーズ



修了制作『時間の地層』

小林 リリ子

KOBAYASHI, Ririko

写真に写る心的距離についての考察

Thoughts on Psychological Distance in Photography

写真を一枚撮ることは非常に簡単なことです。一人一台といっても過言ではないほどスマートフォンが普及し、いつでもどこでも写真を気軽に撮影できるようになった現代では、絵画などと比べて特別な技法とも珍しい表現とも言えません。それ故に、それぞれの違いがわからないとか良さ悪さがわからないということ周りに言われることもあります。しかし、それぞれの個性は見えないようで確かに存在しています。それぞれ自分の視線を持って「良い」と思う瞬間を選び「良い」と思う場所を切り取っています。そして、その視線を作るものは、それぞれのバックグラウンドが多くを占めていると考えています。

また、写真の中でも特にポートレートについては、個々の心理的な距離感までもが写り込んでいると思います。友達を撮った時の表情や空気感で、自分との親しさや緊張を感じるが多々あり、それを私は「写真に写る心的距離」とここでは呼んでいます。

論文を執筆するにあたって、自分が学部頃からモチーフとして好んできた「喫煙者」や「タバコ」、そしてその「煙」に対し、なぜここまで惹かれるのかを考えるようになりました。悶々と頭を悩ませていると、ふと自分が幼い頃から「幽霊」や「死」というものに強い興味を持ち続けていたことを思い出しました。幽霊は時に煙のようにも表されますし、オカルト写真として有名な「エクトプラズム」では白い煙のような魂が口から吐き出されていたりと煙のイメージには時折「死」の香りが寄り添っています。また、自分は高校三年生の時に目の前で父が突然亡くなるという経験をしており、その頃からより一層前述したようなものに対する興味を持つようになりました。

このように自分の昔からの興味、そしてパーソナルな経験を思い返した時、「これらのバックグラウンドがどうもどこかで繋がって自分の写真視線を生んでいるのではないか」と考え始めました。その頃同時に、私はバタイユの著書「エロティシズム」を読み、「連続性(のある/ない)」という言葉に出逢いました。連続性のない状態とは、個々の区別がはっきりしている状態、すなわち生きている状態を表し、連続性のある状態とは個々の区別がなく溶け合っ

ている状態、つまり死んでいる状態を表しています。彼曰く、連続性のある状態こそ完全な状態であり、それを求めて擬似的に体験する行為が性行為なのではないかと考察しているのですが、性行為という言葉はさておき、この「連続性のある状態=死」に自分が喫煙者やタバコに惹かれてきた理由があるのではないかと考えました。作品を見てただくとわかるように、モデルたちは煙をまるで仮面のようになり、顔の大部分が隠れています。視覚優位で暮らす我々にとって、顔を覆い隠すことは個々の一番大きなアイデンティティを失うことです。私は、この顔というアイデンティティを奪われた状態、それを「個々の区別のつかない状態=連続性のある状態=死」と考えました。つまりはここに写るモデルたちは死にながら生きているのです。

また、自分が喫煙者やタバコを好んでモチーフにするようになった大きな理由として「喫煙所の空気の分け隔てなさ」があります。この分け隔てなさ、というものは自分がいつの間にか感じていたこの連続性から来ていたのかも知れません。

このように本論文では、自分のパーソナルな経験を掘り下げ、それらが自分の作品に大きな影響を与えていることを示したのちに、バタイユの著書「エロティシズム」の言葉を参考に自分が写真を撮ることとそこに心理的な距離が写ってしまうのは、感じてしまうのは何故かといったことを考察しています。



「Portraits」より一部抜粋

SHENG, Anlu

サードカルチャーキッズ経験を表現するイラストレーション

Illustrating the Third Culture Kids Experience

本研究は、グローバル化に伴い、国境を超えた移動生活を始めた人が急速に増えている世界において生まれた「サードカルチャーキッズ」(TCK)の生活経験について考察し、彼らの経験をテーマとしたイラストレーションを制作する。サードカルチャーキッズ(TCK)、つまり「第三文化の子ども」とは、多文化の間で育ち、特定の文化に属することなく独自の生活文化を創造していく子供たちのことである。日本では、「帰国子女」や「海外子女」などと呼ばれる。本研究は、様々な形で増えていく「サードカルチャーキッズ」という新しいカテゴリーの利点と問題点を考察しつつ、イラストレーションによってTCKの体験を取り上げることが主題とする。論文内は社会学の視点からTCKの歴史と現状を説明したうえで、多文化教育の利点と問題点、そして問題点を乗り越える方法をまとめる。さらに、現在活躍している多文化を背景にもつアーティストの作品について考察し、彼らが自身の経験をビジュアルで表現するにあたっての方法と特徴を分析する。以上の調査を踏まえて、筆者自身のTCKとしての経験を合わせて、TCK

が体験するアイデンティティークライシスをメインテーマとし、イラストレーション表現方法の探索と作品制作の経緯を自作論の形で述べる。

本研究における作品制作は二種類のターゲットを見据えたものである。一つ目のターゲットは、TCKとして成長した人々、もしくは類似した多文化における成長の経験を持っている人々である。彼らとのに共感をもたらし、「あなたは一人じゃない」というメッセージを送る。もう一つのターゲットは、TCKの親と周りの大人である。特にTCKに関わる教育者、または国際学校・パラシュートキッズなどの教育方法について模索している親である。筆者は、アイコングラフィックのかつ絵本的なアプローチを原点とし、作品の方向性を調整しつつ制作を進めた。最終的にZINEの形式を採用し、サブカルチャー、漫画、カートゥーンなどから影響を受けた作品群を一冊の個人イラストレーションコレクション「YURAYURA」にまとめた。本シリーズの作品を通じて、TCK経験の利点と問題点を示し、さらに困難を感じているTCKを精神的に応援したい。



「And we are finally together!」



「Homesick」



「ゆらりゆらり」



「MOM, DAD, I AM SO DEAD」

徐芸涵

XU, Yihan

イラストレーションにおける劇的な表現

光の使い方とその効果

Dramatic Representation in Illustration
The use of Light and its Effects

本研究では、映画ポスターの制作を目標とし、光を用いた劇的なイラストレーションを作る方法論を探究する。

「劇的な表現」はインパクトがあり、強烈な効果で、見る人の好奇心をいち早くキャッチする。そして、情報を伝えることができ、観賞者の共感を呼ぶ。また、描かれた場面の因果関係を連想させるストーリー性があり、興味を引く出すポイントも重要である。筆者は劇的な表現に関心を持っている。大学の授業で、人の劇的な感情変化を伝える映像を制作した。その中「光」の効果を意識し、深い興味を持った。しかし、映像などの作品は時間変換で情報を伝達し、それに比べて、瞬間的なインパクトでメッセージを伝える能力が大事だと思う。平面的な表現方法やイラストレーションで「光」の表現について応用性と可能性を大学院で研究したいと考えた。

具体的な研究の目的として、映画をモチーフとしたポスターを制作する。映画には様々な主題があり、ストーリー性も充分である。多様なモチーフは実験の幅を広げられると推測する。また、資料とする映画のポスターが大量にあり、研究対象になることができる。研究方法は調査と実験2つの段階に分けられる。資料として、光を用いた西洋絵画の作品と映画ポスターの作品両方とも収集し、「劇的な光の使い方」と「イラストレーションにおける光の表現方法」の特徴をまとめる。そして、実験をして調査の正確性を自作を通じて検証する。

作品制作について

光は、人類の美術史において重要な要素であり、表現のテーマの一つである。光を用いて構図とキャラクターをたて、さらにメタファーを運用する方法は劇的な表現の重要な技法として、芸術とともに発展した。伝統的な西洋絵画における表現から現代的なデジタルで描いた映画ポスターの表現まで、描き方はそれぞれだが、光の特徴には一貫性が見える。その一貫性のある用い方をまとめ、映画ポスターという目的で絞った方法論が今後のイラストレーション制作活動で利用されるのを目標とし、作品を制作した。

研究の結論に基づいて、「映画を正確に表現するポスター」(図1)と「映画の真逆なイメージを作るポスター」(図2, 図3, 図4)両方とも制作した。したがって、光の使い方を変更するとともに雰囲気が変わると判断したのである。ジャンルは映画の雰囲気を代表できるという事実を考えた上、光の明度(コントラスト)、射し方、光に当たる部分の面積や形、色調、4つの視点から、「ジャンルによる映画ポスターの表現の傾向」をまとめ、雰囲気を伝達する効率を上げることを学んだ。私もこれからの制作で、この課題を探究し続けると思う。



図1:「メメント」/ Memento

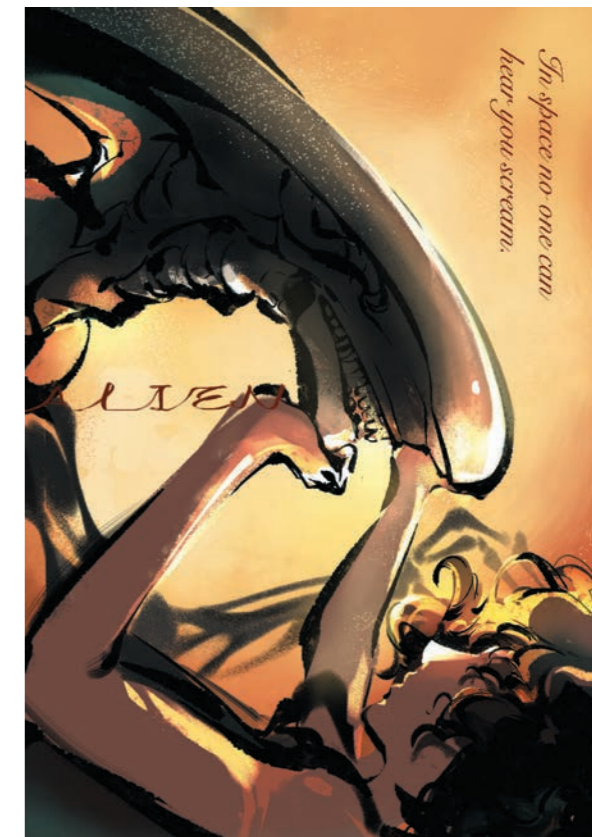


図2:「エイリアン」/ Alien



図3:「ラ・ラ・ランド」/ La La Land



図4:「HACHI~約束の犬~」/ Hachi: A Dog's Tale

宋雨青

SONG, Yuqing

写真における記憶と自己存在の関係

Relationship Between Memory and Self-Existence within Photography

私の実家には私の成長を記録したアルバムがある。写真はすべて祖母が撮ったもので、これらの写真を見るたび家族の愛を強く感じ、この記録のおかげで、私と家族の繋がりを感じた。このアルバムを見て初めて、「自分」という存在のことを考え始めた。

日本での生活は独りぼっちな時間が多く、自分と向き合う機会が増えた。人生が孤独だ。このことを強く感じられ、この孤独が続けていくなかに、私が一体どんな存在なのか、この質問に対する答えを探さない限り、私自身自身も消えてしまうと感じた。こういう強い感覚で、自分に質問しつづけながら写真を撮り続けていた。

「記憶」には、大きくふたつの意味がある。ひとつは、経験した物事を覚えていること。そしてもうひとつは、経験したことを保存しておき、のちに過去の経験として再生すること。

人は記憶を持っている生き物で、様々なことを経験し記憶を作っていく。いろいろな記憶(あるいはいろいろな経験)から、今の自分になっていったのではないかと考えた。写真に写っている一つひとつの瞬間がなければ、今の私が存在しないと考えた。

写真を通じて、時間の流れの中で、「思い出」として刻まれた記憶と、「思い出」と名づけられなかった日常のさまざまな忘れてしまったことが、写真を見たその時点で写真のなかに記録されたものが現実のものとして感じ取る。そして、新たな組み合わせされ、感じとった記憶と記憶の結びつきが、新たな自分を感じる。

「原郷さがし」という言葉があって、自分の写真行為は「原郷さがし」だと言えるのではないかと思いつつも、「原郷」と呼ばれる、あるんだかないんだかわからないものは、果たして私の記憶の中に存在しているものなのだろうか、血と同じように私たちの体に流れていて、忘れられないことであり、それらの記憶が事実であるか、私たちの感情によって処理されたものであるかには関係なく、「自分」という存在を確かめられるものだと思っている。

初めて見る風景を目の前に「ああ、ここだ」と思えるのは何故だろうか、私のなかに眠っている様々な記憶が、ある風景やものを見ている記憶を呼び出す瞬間をシャッターを押したのではないかと考えられる。

写真を見るたび、「写真」そのものはいつも私を驚かしている。その驚きはいつまでも続き、新たにされ、尽きることはない。この驚きは、私の中に眠っている記憶、おそらく、私という人間を形成している実質に深く関わっているのであろう。写真は私に根源的な問いかけをおこなわせている。いったいなぜ、わたしはいま、ここに生きているのか?と。

もっと自分と向き合い、自分という存在が一体なにか、に対し、確信をもっと持っていれば、人生が孤独だけど、もっと迷わずに自分のことを愛し、他人のことを愛し、生きていけるのではないか。

私は「写真」をただ一つの記録としてではなく、変化していく記憶のようなものとして掘り下げたいと思っていた。私は見る、私は感じる、ゆえに、私は気づき、見つめ、撮るのである。そして、時間の流れのなかで、写真を撮り続けるうちに、自己存在について、自分なりの結論を得るのだろう。



矢部 / Yabe



八王子 / Hachioji



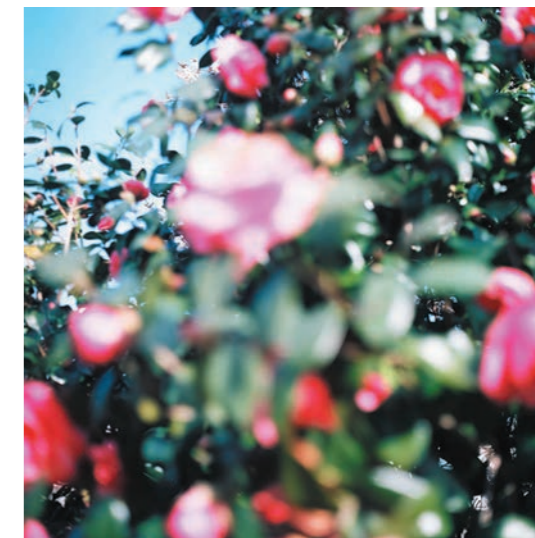
藤沢 / Fujisawa



葉山 / Hayama



吉祥寺 / Kichijoji



立川 / Tachikawa

宋彦柔

SONG, Yenjou

地域宣伝のブランディングデザインの可能性

台湾イメージに関する研究

The Possibility of Branding Design for Regional Campaigns
A Study of Taiwan Image

近年、タピオカを皮切りに、日本で「台湾風」がブームとなってきた。しかし、異文化間交流の際に、台湾は同じアジア諸国である中国・韓国・日本に比べ明確な印象を与えられていないことに気づいた。外国の人にとって台湾のイメージは、食に関しては「タピオカ」、観光地では「九份」だけであり、台湾現地の日常の魅力はあまり知られていないと思われる。現在の観光広告と違うイメージを見つけ出すべきであろう。そこで、台湾のイメージを分析しグラフィックデザインとして表現することで、新たに日常風景における台湾ならではの魅力を発信することができると考えた。

本研究において、台湾の日常風景を元に、台湾イメージを模索し、台湾ならではの魅力をアピールする手段を考察する。さらに、その中で一番よく知られている食文化をはじめとして、「台湾イメージ」の模索を通じてピックアップされるユニークな文化を斬新な視覚表現によって、外国人が惹かれる台湾の地域宣伝のブランディングを行うことを目標にする。

「台湾イメージ」に関する考察の中から、筆者は特にタンクトップとスリッパとの組み合わせである熱帯気候の「ダサイ」ファッションスタイルや、モダンな美学と真逆で彩度が高く派手な台湾の町のビッドトーンといった台湾なりの空気感が感じられるところに注目した。それをベースにし「台湾製造」という、熱帯気候の「ダサイ」ファッションスタイルにビッドトーンを加える「ダサイけどかっこいい」文化を極めたファッションブランドを形にした。台湾イメージのリサーチの中から特徴の強い「廟会文化」、「高校制服文化」、「檳榔(ピンロウ)文化」、「タクシーやオートバイク文化」、「タピオカ文化」という五つのテーマを抽出し、ファッションルックを制作し台湾の街で撮影を行った。そして、ファッション写真を台湾の様々な要素と組み合わせ「台湾製造」のファッションルックブック(図1)を制作した。また、一年中蒸し暑い台湾の空気をモチーフにした瞳が異常にキラキラしているキャラクターの双子を描き、様々なオリジナルグッズとして展開させた(図2、3、4)。

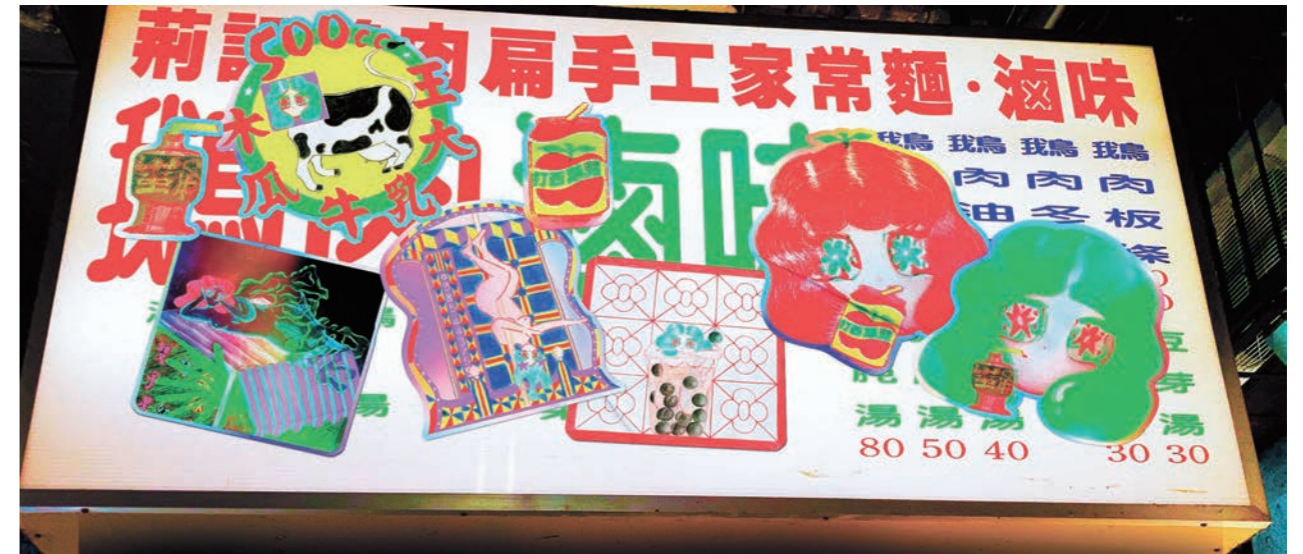


図2:「台湾製造」ステッカー



図3:「台湾製造」タグ、Tシャツ、トートバッグ、靴下やクリアマルチケースなどのグッズ展開



図4:「台湾製造」広告作品



図1:「台湾製造」ファッションルックブック / 420 × 297 mm / 1冊

孫 懿

SUN, Yi

グラフィックにおける深海生物の生命力の研究

深海発光生物についての絵本

Study of Graphic Expression with the Vitality of Creatures in the Deep Sea
Picture Book Design for Bioluminescence in the Deep Sea

研究概要

海なし住民の小さい頃から海に憧れて、未知な海の中で生息している色々な生き物に好奇心を持っていた。大学の時、「blue planet」というドキュメンタリーを見てから、海洋はただ見た目様子だけではなく、「深海」と呼ばれている海域は生命の起源の可能性が高いと分かった。その時から、暗い海の中で住んでいる神秘的な生物たちに惹きつけられた。

海は魔法の場所で、息の飲む光のショーや驚くべき不思議な生物で満ちている。地球の表面の約70%が海で、海洋の98%は深海で、平均水深は約3800mである。即ち海洋のほとんどが深海ということである。水深200m以上の深さを深海と呼び、「高圧」、「低温」、「暗黒」という過酷な環境である。

深海は宇宙と同じく人類未到の地が多く、まさに別の宇宙みたいな神秘の世界だと思う。そこで、同じ地球上でも、私たちが住んでいる所とは全く異っている。しかし、不思議なのは、そのような過酷で真っ暗な環境には、深海生物が私たちが想像するよりずっとカラフルで、8割以上の深海生物たちが光の言語を使っている。それらの輝いている姿から溢れる生命力が感じられるので、深海生物の不思議さを研究しようと思った。

不思議な深海では、おかしくて驚異的な生物が生息しており、ほぼ毎日生物の発光ショーが行われている。エイリアンのような生命体は、私たちが想像できないほど煌びやかな姿をしていて、美しく、見れば見るほど忘れられない。一方で、原始地球の海底の環境は生命が誕生した化学反応の場と考えられている。熱水活動は地球の海の底でも起きており、熱水噴出孔と呼ばれるその場所は活発な生命活動の場となっている。そしてこの熱水噴出孔こそ、地球で生命が誕生した場所と考えられていると言う。つまり、生命のもと、暗闇で生まれたかもしれない。

人々が深海に対して抱いている、つまらなくて暗闇の世界という固有観念を打ち破りたく、人達に深海への興味を持たせることを求めたいので、私は発光する深海生物から生命力の美しさを捉え、ビジュアル化する絵本を通して、

言葉では尽くせないほどの究極の美をより多くの人に伝えたく、神秘的な深海世界に導いて生命力を感じさせることを目指す。筆者はこれまで、生命体の美をテーマにしたから、本研究でも、深海生物の生命力の美によってグラフィックデザインの創作表現を中心に展開する。

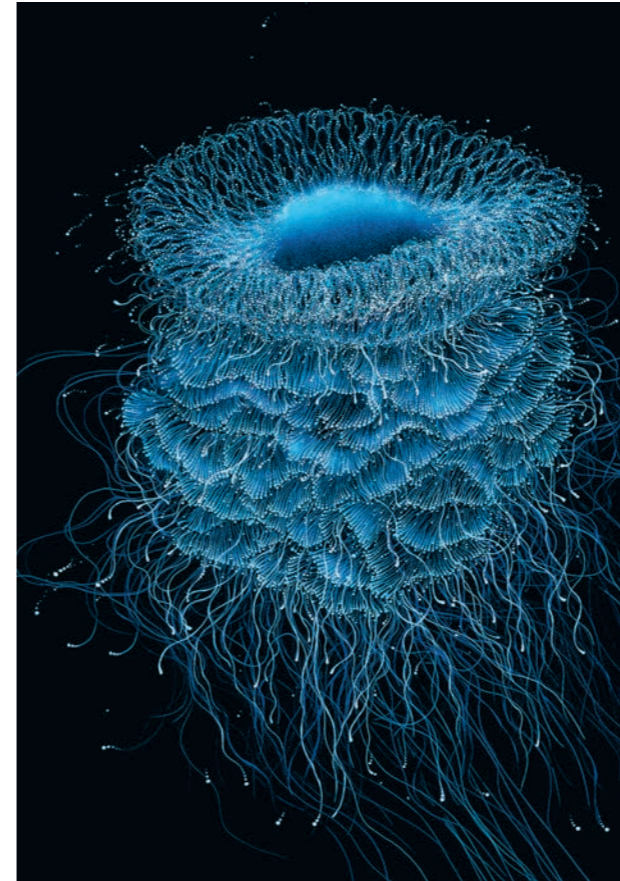
本研究では深海生命を表現するために、グラフィックデザインのプロジェクトとして本の新しい方向を探求している。ひとつは、本の形を再思考して、人々が寄り添う興味を抱かせる本を制作することである。作者が伝達したいものをビジュアルデザインで読者にとどけるためには、多数の人々に好奇心を引き出す必要がある。そのほか、本の内容面について、説明(文字)を独立の部分にみなさずに全体として考え、読者との距離感が縮める上でよりはやく情報を伝えることに求める。そこで、これらの方向性を組み込んだ表現方法をまとめることで、自作における絵画と特殊製本の表現により、一般的にはあまり知られていない深海発光生物の生命エネルギーを暗闇の花火として美しく表すことを最終的な目標としている。

制作作品

深海発光生物をモチーフとして、「深海燦々」というタイトルの絵本を制作した。

絵本の内容は単に発光生物を紹介するだけではなく、深海に沈んでいく感じを表現したい。暗い深海で発光生物を探るすように作りたいから、たまには真っ黒なページしかないとか、小さな光っているクラゲが現れたばかり消えてしまった姿とか、本を読みながら、深海の発光ショーを体験して、もっと面白く絵本を作りたい。

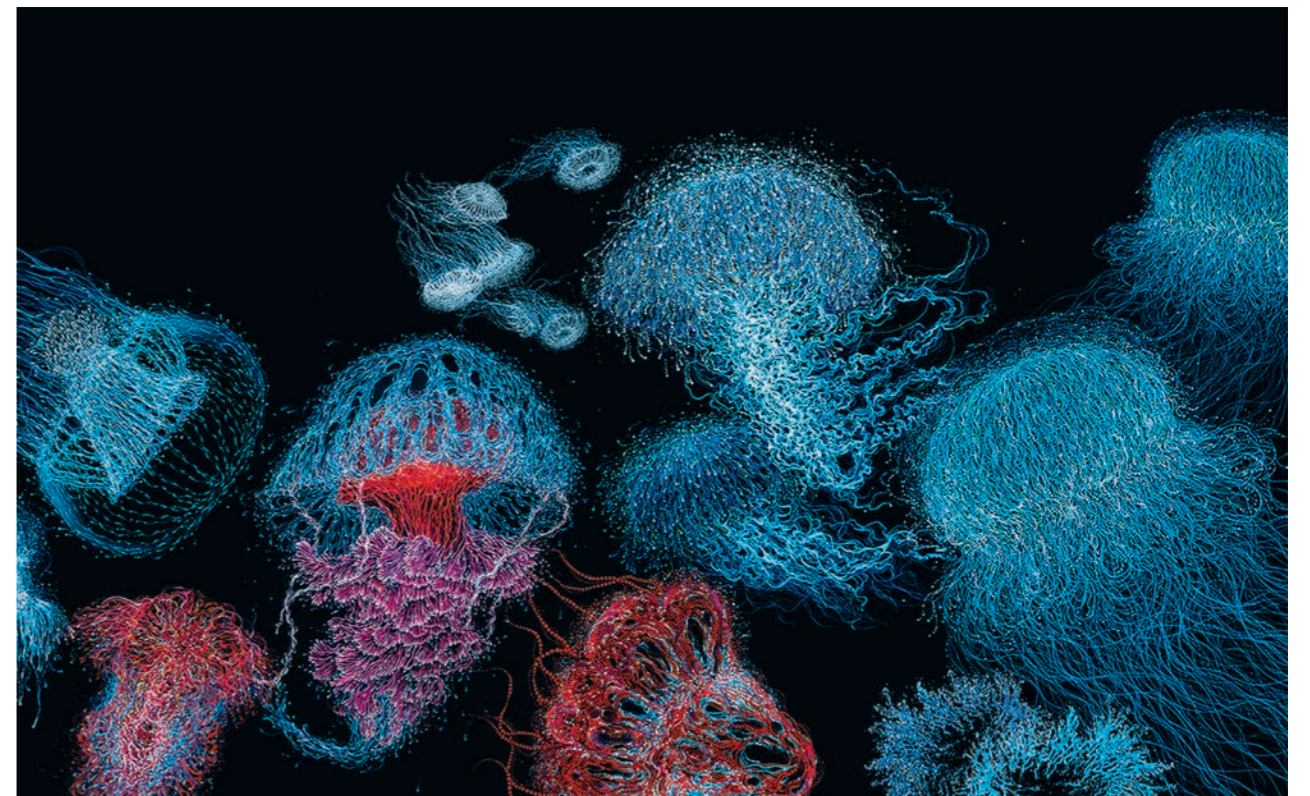
そこで12メートル(30ページ)のジャバラを制作した。絵の部分について、深海生物の原型に基づき、各生物の特徴を捉える上に、写真やビデオで見せないところを自分の想像と加えて描き、輝いて姿から溢れている生命力を表現するつもりだ。そして、深海は主に静かな世界で、その生物が自らの「光」を言葉として交流したそうなので、文字を代わりに、水深を示す数字だけで深海世界に導く。



「Hydromedusa」 / 594 × 420 mm



上:「バテイクラゲ」 下:「バツカムリクラゲ」 / 594 × 420 mm



深海燦々(局部) / 1700 × 2730 mm

竹馬 渚

CHIKUBA, Nagisa

グラフィックのノンバーバルコミュニケーション

他領域をまたぐこと

Graphic Nonverbal Communication
Beyond the Realm

はじめに

美術大学で様々な同級生に囲まれ、切磋琢磨して作品を作っていると自分自身の色をどうしても考えてしまう。考え始めたところで実際に自分の作品の色を言語で表すのはなかなか難しい。本研究で少しでも自分の作品の色と向かい合い、言語化できるようになり、自分の言葉を見つけていきたいと考える。また、私が大学院に入学する際に今の自分から変わりたい、という目標を掲げた。これをサブ研究テーマとして、グラフィックデザイン学科生が他領域に挑戦することにより、人とのコミュニケーションや他人への敬意を通して何か成長につながれることを目標とした。

着想のきっかけ

今回の作品を制作するにあたって、2020年に流行した新型コロナウイルスの影響が大きい。新型コロナウイルスにより緊急事態宣言が出され、外に出ることは自粛となり、リモートワークやオンライン授業などが主流となった。

これまでの日常を思い出してみると、朝起きてから感じる明るさや、用意をし、出勤や通学に向かうために扉を開けた瞬間の空気感や音、仕事や授業が終わった後の帰り道、空の色で1日の始まりを感じ、空の色をみて、外の音を聞いて、体感として時間を感じることができた。そんなふとした気づきが着想のきっかけだ。

作品解説

視覚と聴覚から体感的に瞬時にまた、曖昧に時間の区切りがわかるものができないかと考えた。そこで一分ずつ空の色の変化を表す色のグラデーションで時間を刻むことにした。1分に1回映像が変わり、24時間×60分=1440種類のグラデーションで時間を表す。また、17時の鐘のように決まった時間には外の音声が流れる。さらに地域や気候、季節を設定し、要素によって映像が変わることを実現したい。

時計を制作するにあたって、統括してブランディングデザインまで着地することを目指した。できる限りノンバーバルに近い広告ポスターと、商品イメージ、パッケージデザインとロゴデザインを制作した。また、今まで制作してきた私の好きな色を変えないように制作を目指す。それは

どこかアナログ的で暖かみのあるデザインだ。LEDパネルや電子工作と聞くとどこかデジタルで近未来なものを想像してしまうが、誰もがデジタルと聞くと想像してしまうような近未来的でシンプルでどこか現実離れしたようなプロダクトにはしたくなかった。アイデアは平凡だからこそ、私だけが作れるプロダクトにしたい。

またブランドのパッケージはできるだけシンプルにまとめることを目標とする。外箱はスライド式となっており、ホワイトの紙に円のエンボス、表面は二層になっており、磁石で固定された一枚目をめくると取扱説明や作品概要が確認できる。スライド式の箱を外すとアクリル板の箱が現れる。極力無駄を省き、緩衝材をなくすために時計びつたりの正円が固定用として収まっている。その中に時計がおさまっている。その上に時計と同サイズの綺麗な円形のグラデーションのパフレットが入っており、パフレットには時間の流れを表す空の写真、図のみが描かれている。

ここまで理想を語ってきたが、実際にこの修士論文を提出するときには作品は出来上がっていない。中国会社とのやりとりがうまくいかず、国内での実装となり、基板が間に合わなかった。作品全体のクオリティもまだまだだと感じる。学内展示には間に合うように努めるが、この修士論文を読んでいる方達には見せられないのが悔しいため、インスタグラムのアカウントを記載しておく。そこから私のプロフィールに飛んでいただき、実物の作品を見てほしい。(instagram:Chi93_Zhb)

まとめ

グラフィックデザインを専攻しながら情報デザイン学科やメディア芸術デザイン学科などの専門領域に挑戦することは踏み出すことさえ億劫になることもあった。だが、ものを通して、なにか人に感じさせられるものはないかという取り組みは、私の大きな成長に繋がったと思う。

この作品を通して話を聞きに行ったり、交渉したり、たくさんの人と関わった。それだけでも私の中で大きな変化だった。その中でも電子回路を組んだり、基板データを作る中で、配線一つを取っても工夫があり、いかに綺麗に効率よく電流を流せるか、などそこにもデザインがあり、リ

スペクトルが生まれた。サブ研究テーマに「自身が変わる」というものを勝手に掲げていたが、今までの私の行動範囲を優に超えて、変わったと思う。

相変わらず手が遅いが、大貫卓也教授をはじめ、論文指導でお世話になった佐藤達郎教授、LEDマトリクスパネルの制作に協力していただいた浅草橋工房のみなさん、坂本誠先生、アドバイスを下さった方々にここで感謝を述べたいです。ありがとうございました。

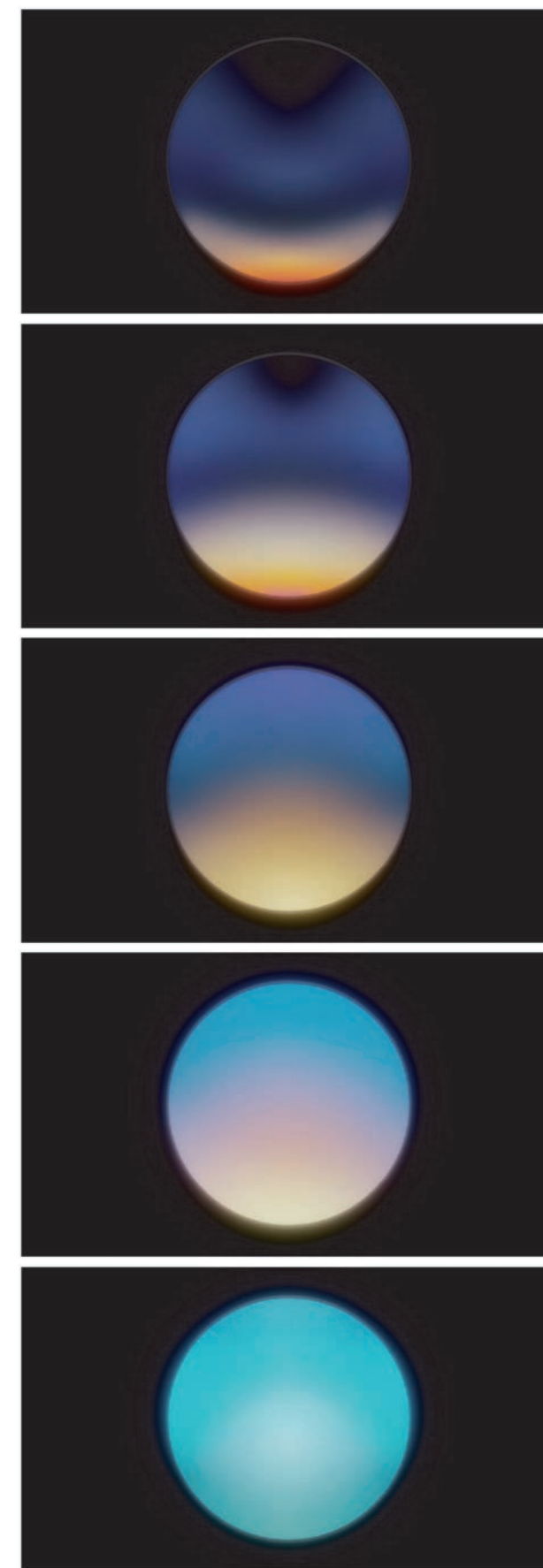


図1 : SORATOKI

张 茜昀

ZHANG, Xiyun

ヴァーチャル都市の視覚化

Visualization of Virtual City

研究背景

インターネットの利用が大衆化する前は、リアル世界や一定の条件下で親密な関係を結んでからのコミュニケーションと集まりしか存在しなかった。しかし、インターネットの大衆化により、利用者数が急増し、コミュニティの形成条件がゆるくなり、高いランダム性も付加するようになった。人口が増加したインターネット空間の内部には、利用者の社会的属性や関心ごとに分散し集まり、コミュニティが多層的・開放的になり、全く無関係な集団組織でも同じ「場所」で共存している。この現象は現代社会で見られる都市化現象とは酷似しており、その類似性からヴァーチャルスペースで膨張しつつあるオンライン・コミュニティのことを「都市」として考える。

研究目的

本研究は、現代のソーシャルメディアに基づき、SNSで形成されたヴァーチャル都市の記号性を考察し、インフォグラフィックの手法を用いて視覚化することを目的とする。

研究内容

1. ヴァーチャル都市の要素

現実世界にある都市は「人」・「空間」・「活動」という三つの要素によって構築されている。コミュニティの本質は人の集まりであり、極めて類似する記号性がヴァーチャル都市の基本構成要素から見る事ができる。

非匿名性のSNSでは、情報発信を始め、全ての行動はアカウント体に依存し、我々の精神はアカウントを通じてサイバースペースの中で存在することが出来るわけである。アカウントを操って行った行為と発信した情報、及び他の参加者との相互関係から、意図的ではなくても様々な社会的属性が付加される。それらの属性の集合から、「仮想人格」が生まれ、一つのアカウントは一つの人格としてコミュニティに認識される。

SNSでは、情報の発信と取得が基本的にタイムライン機能で行われ、公共広場のようにユーザーに自分と同じ関心

または同じ利益を求める同志に出会う「場所」を与えた。

ヴァーチャル都市を築き上げるのは参加者であり、サイバースペースは、環境管理を開発者や運営側に頼るが、主導権はユーザーが握っている。持続成長可能なヴァーチャルコミュニティを構築するためには、参加者の相互関係や相互作用といったインタラクションが設計され、仮想都市におけるメインの「活動」と言えるだろう。

2. 視覚化アプローチ

実体のない仮想都市をどのように捉えるかを明確にするために、筆者が1年間の間にオンラインツールを使って行ったコミュニケーション行為を調査した。それに基づいて交流の頻度・物理的距離・アプリ別コミュニティ分布状況を反映するダイアグラムをそれぞれ制作した。(図1)

しかし、データベースの2Dダイアグラムは具象性に欠けるため、ヴァーチャルコミュニティの持つ擬似空間性や集落性など現代都市を彷彿とする特徴が伝わりにくかった。また、一枚の図面に収まるデータもかなり限られており、効率性や汎用性に欠けている。

そこで、3D空間で行うヴァーチャルコミュニティの可視化システムを提案した。ツイッターアカウントにおけるツイート数・いいね数・リツイート数・リプライ数を図1のルールで可視化し、比較を容易化する。この手法で可視化されたヴァーチャル都市は、数値情報を読み取り易い平面性と3D造形のもたらす具象性を持ち合わせている。従来手法では困難であった、全体的な俯瞰と都市的な空間性を一度に提供することが可能となった。



図1:『Personal Virtual Community Map』/ 1456 × 1030 mm / 4点

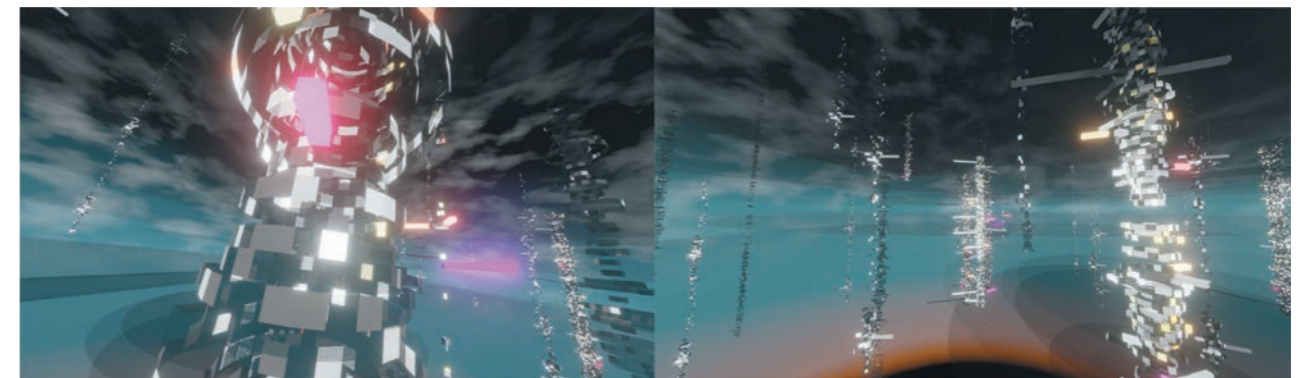


図2:ヴァーチャル都市3Dモデル / アニメーション / 1分30秒

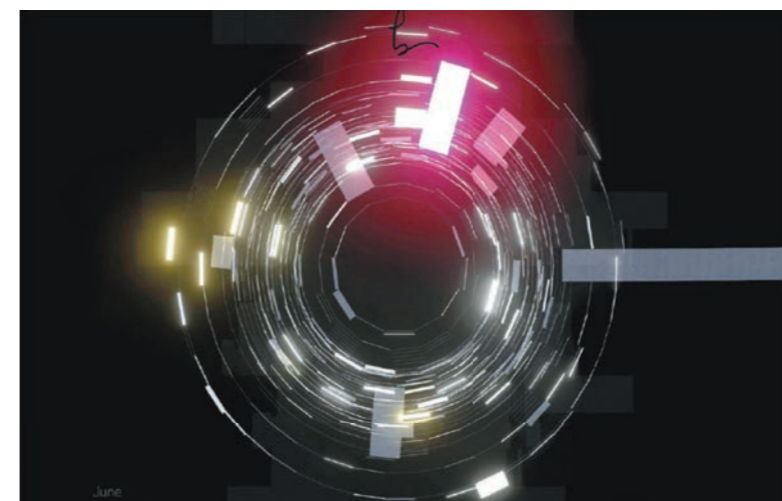


図3:タイムライン俯瞰図



図4:アカウント影響力

張 碧琪

ZHANG, Biqi

ヘビの恐怖美を表現するグラフィックの研究

Study of Graphic Expression on the Horrible Beauty of Snakes

研究概要

現在では、ヘビをペットとして飼育することも増えており、その柄もデザインとして日々の生活に運用されている。文化的にヘビ、龍は尊敬の対象として長く造型されてきた。古代世界ではヘビは他の動物のように年を取って死ぬことはなく、定期的に脱皮して新しく生まれ変わる、もしくは別の生命となって再生すると広く信じられていた。しかし、ヘビは人類が畏怖の念を抱く動物と言われる。同時にヘビは一種の「怖い美しさ」というシンボルである。

一般的に「美しい」というのは、きれいな、純潔、気持ちいいに近いものだと思う。だが、美は単純なものではなく、様々な変数があって、複雑性や不明瞭性を持っていると考えられる。恐怖は人々の知識、感情、経験などを組み合わせ合わせた認識で、危険に臨む際、潜在意識から自分に伝達するメッセージである。しかし、恐怖とはマイナスな感情に留まるだけでなく、そこから新しい体験と感情を獲得できる源泉である。それに、私は矛盾を内包している「恐怖美」についてヘビを題材として研究する。また、グラフィックスを通し、ヘビの魅力やそれに対する「怖くても美しい」という感情を視覚化し、恐怖美の新しい定義を発信すると考える。

そこで、ヘビの非日常性や新奇性が含まれ、現実的な表現によってグラフィックスから、「美」の形や感覚に対して新たな情緒や認識を獲得すると考える。また、本を視覚メディアの媒介として、その視覚メディアを操り、テキストに頼ることなく情報が有効にコミュニケーションできるビジュアルデザインを引き出したい。ヘビならではの気持ち悪がられている形、色や運動は、人々の共感を呼び、美的で、生きているようなグラフィックデザイン表現を究めることを目的とする。

作品について

人類にとってヘビに対しての恐怖感はその外見の怖さと自身の危険性という二つの要因があると考えられる。ヘビの姿は外見から足がなくてニョロニョロと動き、また、全身で一般的に人に嫌悪感を催させる鱗が並べ、その外見の

様子は、「不気味」「気持ち悪い」という印象を与えやすい。そして、ヘビに対する恐怖症がある人は、その外見によって不快な感じがする。さらに、人々に怖がられるヘビの中で、代表的な見るだけで恐怖感が出てくる大きなヘビは死に致すこともよくある。ヘビについての恐怖美が持っているグラフィックはどのようなかたちで受けてに現れるのかと考え、最後に大蛇の図鑑を制作すると思われる。

折本の内容について、世の中に代表的な6匹の大きなヘビの原寸によって分冊にして折本を制作する。まず3匹の大蛇は、それぞれの長さが直観的に認識されるため、原寸を踏まえながら現実のヘビと同じようなうねりながら進む動きがある。次の3匹は、原寸の上に、ヘビの動きがより多様化になり、怖さを持っているイメージを加え、それぞれの習慣や性格によって起こされた動きも表現する。例えば、ヘビの体をひるがえし、ヘビ生まれつきの柔軟な体による動きの美しさも示す。また、ヘビが脱皮する動きやその脱皮した後の皮も人間に嫌悪感が起こされる一方、その皮の不完全さ半透明のテクスチャーから異色の美が存在していると考えられる。

結論

今まで表現されたヘビの様子は、不気味や嫌悪感などの消極的な感情を起こさせるが、その新奇性によって、刺激を与えられたの満足や興奮の情緒も獲得すると考える。また、自然に生まれた恐怖感と手描きの線を組み合わせた筆触の美しさを融合し、そこから、新奇性や非日常性が含まれた「怖い美しさ」が生み出されると考える。

そして、ジャバラという視覚メディアの媒介として、その視覚メディアがビジュアルに応じて、広げた長さが操られ、文字やテキストがなくても、その表現によってヘビの情報が直観的にコミュニケーションできた。そこから、一般的にヘビならではの気持ち悪がられている形、色や運動は、ヘビが生きているようなグラフィックデザイン表現を通して、人々の共感が引き起こされ、ヘビの異色の美が伝達された。



図1:「ボアコンストリクター」/ 515 × 2920 mm



図2:「キョロアナコンダ」/ 515 × 3660 mm



図3:「アメジストニシキヘビ」/ 515 × 4190 mm



図4:「インドニシキヘビ」/ 515 × 4770 mm

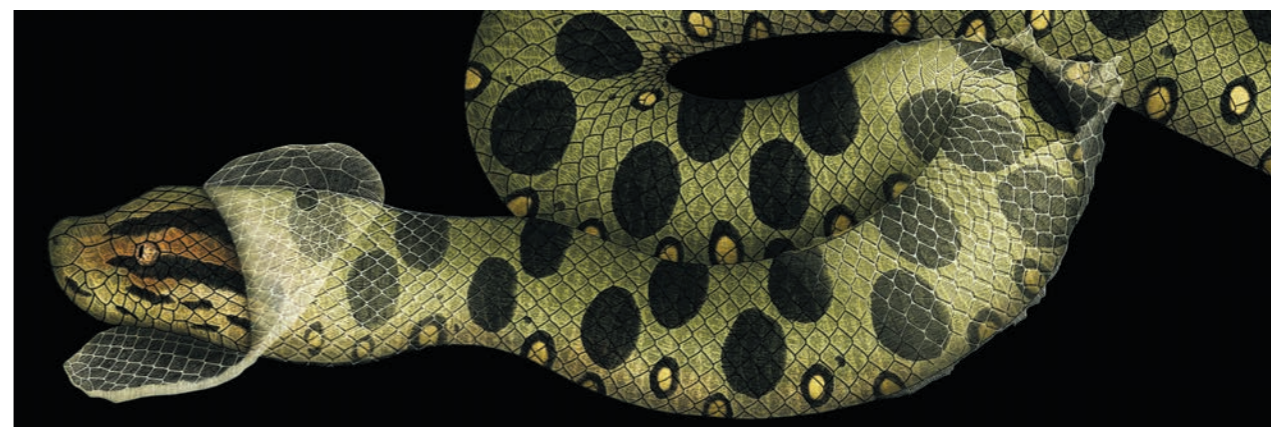


図5:「オオアナコンダ」/ 515 × 6550 mm

張 林旭

ZHANG, Linxu

夢の再現としての多重露光

Multiple Exposure as a Representation of Dreams

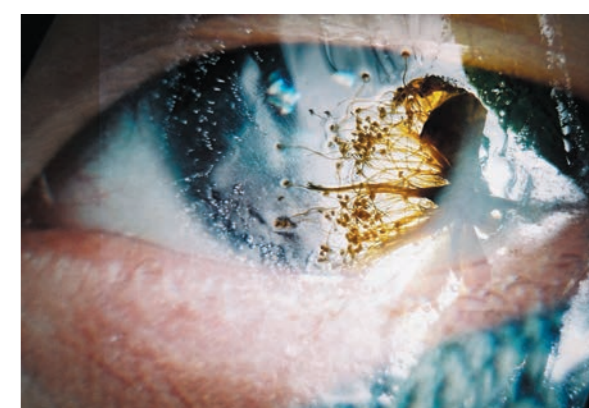
学部生の時、私は一時期精神状態が悪く、大きなプレッシャーを抱えていた。その時期に見た数多くの夢がきっかけとなって夢を写真で再現する仕方を模索するようになった。設定したプログラムを通して、友人たちから数多くの夢を面白く聞かせてもらった。取材し始めた当初、多くの人が夢に見たものに悩まされる様子を示したが、私が同じような夢を見たことがあると言うと彼らの緊張感もほぐれるようになる。夢を再現することは私だけでなく、被写体にとっても意義のあることだと私は思う。夢を再現することで、人々に誰しも決して孤独な者ではないと伝えたい。最後に、私と被写体が共に主体となって再現した夢の写真を広い鑑賞者層に観てもらい、夢に含まれる潜在的なものをアクチュアルなものにしたい。とりわけ私の作品を通して現実世界より百倍も強い夢の中での孤独感、恐怖感、プレッシャーといったネガティブな感情を現実のなかで再現したい。

私は不特定多数の人物に夢についてのインタビューを行った。その中から自分の興味のある夢を題材にその人物を被写体として写真を撮った。夢の中のイメージを表すため全て多重露光を用いている。写真という表現手法は、瞬間を切りとることで鑑賞者各々に解釈の可能性を広げる。さらに、写真表現技法の一つである多重露光の特徴は偶発性であり、夢の中の不確実性を表すためにふさわしいと考えた。夢という震源から発されたものは蜘蛛の巣のようなネットワークをたどり、次第に現実世界に蔓延る。夢を見る者はあくまでそのネットワークにおける一つの結節点に過ぎない。私の創作は夢の流れに捌け口を設け、それを現実世界に送り出すことである。その過程の中で夢は変形しながらも最終的に多くの人に共有されたアクチュアルなものになる。

夢の不確実性は、多重露光の偶発性に類似している。写真術は誕生時から、その特徴として他の芸術表現よりずっとリアリティを持つと思われてきた。特定の時間と空間を切り取った画面の真実は人々が非常に確信している。多

重露光は写真手法の一つで、その偶発性が写真に信じられてきた真実性に相反する。複数の画面が重なるため、写真の持つリアリティは大幅に削減される。多重露光に対する長期の研究において、私は写真の真実性を疑った。それは、写真が写しとる物理的な時間と空間への疑いではなく、レンズの中に何が入られ、何が外されているかについての疑問である。私は、客観性が完全に保障された写真はないと考える。多重露光で夢を表現しているのは、特定の時間と空間の中で発生する「真実」を、一枚一枚とフィルムを重ね合わせることによって隠したいからである。画像への撮影者の制御を緩めると、人間の主観性から自由になる夢の感覚が現れ始める。この多重露光の偶発性は夢の中に現れる不確かな物事を表現すると共に、写真を観る者の主観を弱め、画面に映るさまざまな要素それ自体の魅力在前面に出すことができる。

写真という表現手法は、瞬間を切りとることで鑑賞者各々に解釈の可能性を広げる。写真は、動画よりも表現力が強いと私は思う。写真を使って夢の世界を私以外の鑑賞者にも見えるようにしたいと思った。文献調査と取材を行う中で、私は不安や抑圧などネガティブな感情が夢の中によく現れることに気づいた。そこで、私は夢という個人的だと思われがちな現象に、人々の共感を呼び起こせる社会的で、公的なイメージを探した。夢の研究を深める過程で、私は夢が現実よりもリアリティのある世界だと確信した。私たちは夢の中で日常生活の自己像から自由になり、観客や俳優、監督さえにもなることができる。夢の中では感覚が拡大され、現実の抑圧された欲望が解放されることも多い。夢の分析を通して、私たちは自己の真実に近づき、そのメカニズムを理解することができる。現実を構成する時空間は人間が自らの合理性に基づいて確定させた座標のようなものである。一方で私の思う夢は柔らかくぼやけた場所にあるモネの睡蓮のようなものである。夢をテーマにしたこのプロジェクトで、より多くの人が夢に興味を持ってくれることを願う。



Deep in Dreams / 610 × 920 mm / 920 × 610 mm

沈海燕

SHEN, Haiyan

人体の疾病についてのグラフィック研究

Study of Graphic Expression on Diseases of the Human Body

研究概要

医療技術が発達した現代社会でも、人々は病気を避けられない。現代社会の競争圧力に加えて、人々の健康の怠慢もあらゆる規模の病気を生み出している。軽度の病気に注意しないと、最終的に重病になる。現代の学生たちは、勉強やアルバイトで忙しく、一人暮らしである場合は特に、食事の栄養バランスに注意していない。彼らは健康な時は常に若く感じている。これは中年になってから多くの身体の問題を引き起こす。これは動機として研究する。

私たちは適切な時間内に特定の疾病を引き起こす感受性遺伝子を見つけることができる。病気を引き起こしやすい行動を検出してみつけることができれば、根の行動は人生で回避され、病気を大幅に予防または減らすことができる。私は疾病に関して研究することによってこれらの疾病の原因と影響を理解し、疾病をひろく知らせたいと思う。これにより、多くの人々が疾病を理解し、自分の健康に注意して、疾病の発生を減らし、防ぐことができる。

よく知られているサブヘルスとは、身体が示す疾患が明確でない状態を指して、生活能力は低下し、身体機能はさまざまな程度に低下する。現在、これらの疾患に対処する医学的手段がないことがわかる。現代社会の競争はますます激しくなっている。多くのひとは自分の健康問題をしばしば無視する。彼らが健康状態にないとき、彼らはただの疲労であると感じる。適切な時間内に処理されない場合、深刻な結果が生じる可能性がある。したがって、疾病を研究することの重要性は、状況が回復不能になるほど深刻になるまで待つことができなくなるという点だと思ふ。

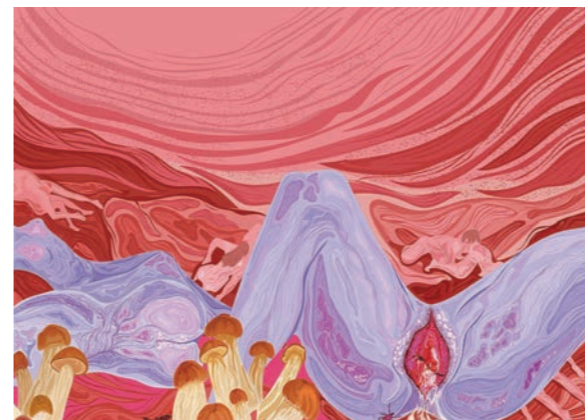
そこで、疾病を表現する絵本を開発して、色や線を使って各疾病のさまざまな特徴に応じてデザインしたいと思った。この現象は根本的に疾病の発生を抑制するために変更することはできない。これに関する情報は視覚デザインを通じて広められ、人々の生活に現れ、人々に微妙な影響を与え、疾病の重要性を伝える。グラフィックデザインは瞬時に伝達し、病気の状態と原因を理解できる。それによって人々は、病気をより早く、より直接的に理解できるのではないか。

この世界には、美しいものもあるが、醜いものもある。醜いものは美しいものの反対であり、醜いものの存在は私たちに美の意味を教えてくれる。美しいものが徐々に理想化されるとき、醜さは最も冷静なものである。醜いものは彼の欠点を隠さないが、彼の真実を示す。常に人々に現実に直面することを思い出させてきたのは、まさに醜い現実のせいである。ですから、醜いものにも彼の美しさはないか。グラフィックデザインは醜いものをさえ美しく見せることができるのではないか。

この「病体・性」絵本を作るとき、浮世絵の絵本のスタイルや描き方を参考にすることは、その後の性器や病気の体の描き方に大きな影響を与える。それ以前は浮世絵の構図や色にとっても興味があったので、性病の絵本を作ることにしたときは、他の病気の絵本とは違う形で性感染症を描いてみたいと思った。性病を引き起こす可能性のあるさまざまな体、さまざまな性的姿勢、生活の場面は、比較的美しく表現したいと思う。

多くの場合、セックスは美しく、誘惑に満ちている。人々はセックスに酔いしれ、より高い満足感を達成し、原則に反してより危険なことを試みるために自分自身を失うことさえある。たとえば、未成年者は未成年のときにセックスをして、妊娠につながる。自慰行為や道具を使って自慰行為をする行動もあり、性器の感染につながる。誘惑に満ちた一見美しい絵を通して、誘惑の危険性と性病による醜さを表現したいと思う。なぜなら、この絵本で紹介されているのは、肉の美しさだけでなく、セックスの誘惑だけでなく、表面の美しさを通してそれを伝える危険性でもあるから。

病気の問題は、病気の形成を理解していないため、いつでも人々の恐怖を引き起こす可能性があり、病気によって引き起こされる痛みのためだけに恐怖を引き起こす。病気に関する本や絵本の多くは、理論的には病気の意味を人々に紹介している。学問的な言葉が多すぎて、誰もが理解できるわけではない。



「病体・性」 / Disease Body・Sex / 515 × 728 mm

陳子渝

CHEN, Zlyu

イラストレーションにおけるシンボルの連想

Association of Symbols in Illustration

本研究では、シンボル象徴、メタファーを利用して不思議な寓意画を表現することを目的とする。言葉情報の限界を超えたコミュニケーションが可能になる。イラストレーションのより豊富な絵画表現を模索する。受け手の心に届くような、想像以上のイラストレーション表現を追求したい。

コミュニケーションとは直接的な情報のやりとりだけではない。旧約聖書の「創世紀」においては、果物のリンゴは、原罪のメタファーととらえられる。その「りんご」を「果物」と見るか「原罪」と見るかは見る人の背景によって変わる。寓意画は「読む絵画」であるが、共通の背景を持った人同士でなければ、その絵の物語は正しく読まれない。しかし現代の人々は共通の背景を持っているだろうか？

今日の現代社会において、共通の宗教や文化などのバックグラウンドを持つ人々でも、信仰また信念によって物事に対し同じ理解を持つことができると言えるだろう。しかしそのようなバックグラウンドを共有していない人々ならば、寓意画の意味は伝わらないのだろうか。同じバックグラウンドを持っていなくても、人間である以上、共通の心理(欲望、渴望、排他的な矛盾した心理現象/シンボル、イメージにおける習慣性連想/宗教/形而上)というものが存在しているため、それを通して寓意画の意味を受け取れると考えられる。

イラストレーションの発展に従って、我々の生活で様々な必要なシンボルを囲まれていたが、地図、絵文字、トランプ、音符など日常生活で私達はシンボルを使って意味を伝える。シンボルは言葉、アイデア、コンセプト、そして音までもビジュアル的に表すことができる。ブランドはシンボルを使って、消費者に商品名を知ってもらい、ブランドの特徴や価値を消費者に分かりやすい方法で伝える。シンボルは直感的かつシンプルである。それだけに、新しいシンボルを考えるのは、見た感じよりも難しい作業になる。

シンボルに人気が集まるのはなぜだろうか？「視覚的に訴えるシンボルは、なぜか言葉より心に残るのだ。人間は視覚的にものを考える」と思われていた。古代文明の人々はシンボルというシステムでコミュニケーションを図っ

た。古代エジプトの象形文字や17世紀に使用された六角形のダビデの星が良い例である。極めて特徴的なフルール・ド・リスのシンボルはフランス王朝からインテリアデザインまで、幅広く使われている。また、ピースマークは世界中どこでも、その意味が理解される。

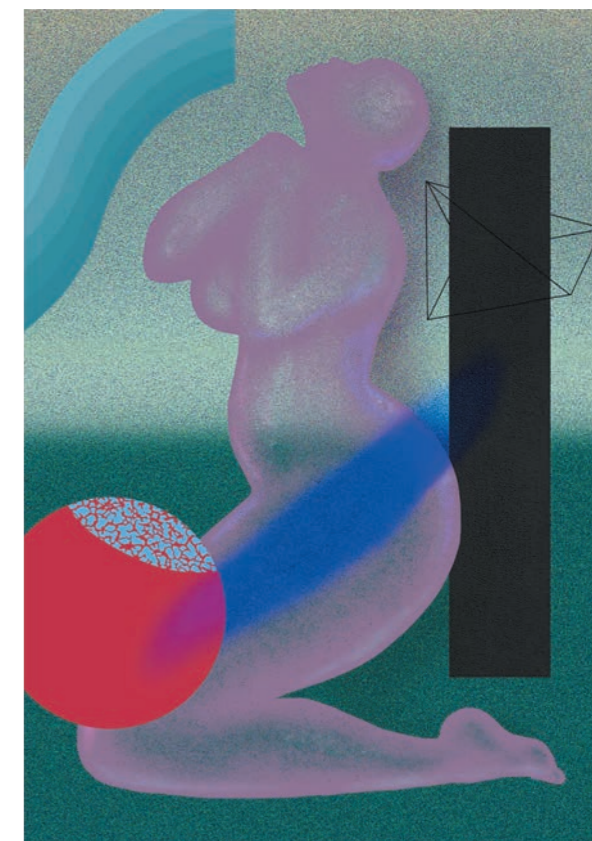
修士一年に制作した作品である「姿」について表現したいのは女性の性愛は親密と感情の繋がりに対する渴望だが、しかし社会制度で、女性が常に自分の性欲を抑圧するが、本来の性愛に関する感性は、この概念言語のなかに収まるものではないということを私たちは本能的に知っている。そこで、人間はあえてその「本来の姿」を忘れたふりをする。

抽象絵画にしても、具象画にしても、その中のシンボルは見る側の感知力と背景によって異なる。そして、あるシンボルは何百年も経つ中で、その意味も変わっている。例えば、聖書の中では「リンゴ」は「原罪」を意味するが、現代社会では、私たちの生き方に影響を与える「アップル」(会社)である。しかし変わらないのは、この象徴が宗教や文化的背景の違いによって読み取られなくなることはないということである。そこで、イラストレーションの機能性の一つに戻り、情報を伝える。創作者はイラストレーションの中に「目的性」の強い情報を残し、受け手に対して情報を受け取らざるを得ない気にさせる。これが前の「ランダムで自分の好みによって認識する」ことの逆である。

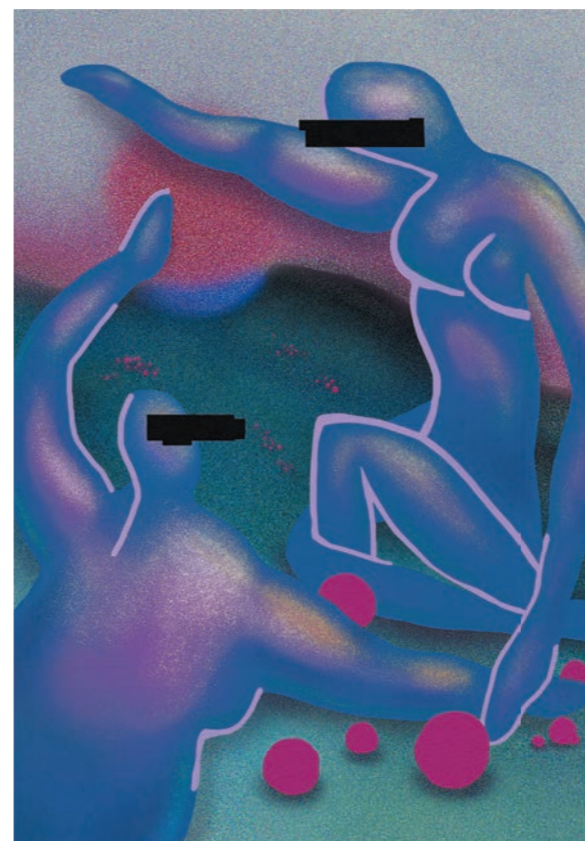
歴史の変遷を経て、人間の異文化は互いに入り交じって浸透している。同じものに対する考え方が様々であっても、そのものの後ろにある意味を探求する価値がある。このように、寓意画の中に、イラストレーションの機能を取り入れて、現代に相応しい形に転換したい。



「姿」#1



「姿」#2



「WERLOVER・日」



「WERLOVER・月」

陳孟言

CHEN, Mengyan

インストゥルメンタルのためのイラストレーション

異空間による感覚のイメージ表現

Illustration for Instrumental

Express the Image of Instrumental Through Other Dimension

本研究はイラストレーションで音楽を表現することである。研究の対象を歌のないインストゥルメンタルにする理由は、歌詞によらないイメージの創出を行うためである。歌が入っていないので、聞き手は楽器の重なりや曲の展開などに集中することができ、シンプルに音楽を楽しめる。歌詞のない曲は完全に曲のアレンジに主導されるものであり、歌詞のイメージに縛られることもなく、より感覚的なイメージ表現ができる。

本研究の作品はインストゥルメンタルから受ける感覚を異空間として表現している。そうした理由は、音楽とは平面や線だけではなく、立体的な空間のようなものだと考えているからである。音楽を聴くときの、現実世界と違う精神的な空間の中に入り込んでいるような異空間の構成を中心に表現している。

音楽と建築の類似点は、段落や組み立てなどがあって、人達の厳密な考えと設計を得て生まれたものということである。そして音楽の中に諸々のスタイルがあるように、建築も豊かなジャンルを持っている点も類似している。音楽の場合は実体がないため、人々の意識においてどんな形でも存在することができ、現実の物理規則に縛られることもない。

そこで自分の意識の中で聴いた音楽をさまざまな異空間の形に変形させ、物理規則を破り、制限のない形にしたいと思いつつ、作品の中には現実世界の場面も少しだけ残したいと考えている。人間の想像は現実により生まれるものであるため、現実世界の手がかりを残すことで受け手により大きな共感を与えたい。制作する時に、現実世界の基礎を踏まえてから作ることができるのも利点である。

サウンドエフェクターの中には、空間系と呼ばれるエフェクターがある。それは普段リバーブ系やディレイ系などのエフェクトを主として、エコーによって空間の奥行きを感じさせるエフェクターである。この特性によって音楽のイメージをより異空間の造形として表現したいと考えた。

自分が興味を持っているインストゥルメンタルの曲の特徴として、変拍子や不協和音がよく出ることがある。シュールリアリズムの不条理的な世界観と同じように、人の常識

を混乱させ、奇妙なフィーリングを感じさせる。そこで物理規則に従わない、因果が関連していないものが混ざり込む非日常の空間を主に描くことで、受け手により強い共感を生む。曲の雰囲気をもっと感じられるように、現実世界の風景や建築物の姿も用い、それらが不条理な物と融合している様子を表現したいと考えている。

自分の研究からもう一つ得られた結論として、音楽の要素をイラストレーションで表現するとき、リズムの複雑さが画面の構図の疎密、コードが色調、メロディが画面の物語性と連系しているということである。創作の初期に、音楽の分析によって得た情報をキーワードとして記録し、前述の音楽の要素と一緒に考えてイラストレーションを描くというのが創作方法である。これからの制作においても、音楽の要素とイラストレーションの連系をより強調し、インストゥルメンタルによりふさわしい表現を求めたいと考えている。

筆者が目指しているのは、イラストレーションとインストゥルメンタルのより良い相互作用を築き、自作のインストゥルメンタル曲のためにイラストレーションを描き、その両方を一つの作品にさせる。それを叶えるために、大量のインストゥルメンタル曲を分析する必要があると考え、これまでのインストゥルメンタル作品を聞き、イラストレーションを描いた。2020年の6月には初めて自作のデモを踏まえて「極楽」という作品を描いた。2021年10月の時点で「melting」(図3)というより完成度が高い曲を作り、それによって2枚の作品を制作した。2021年11月には実験的に自作の30秒ほどのギターリフのために「wandering」(図2)というテーマを決め、さらに2枚の作品を制作し、そして2021年12月に作ったとても浮遊感のある一曲を踏まえ、「collapse」(図1)というシリーズを作り出した。

自分の作品が受け手に浮遊感や娯楽の要素を感じさせるのは望ましいことだと思うが、画面のなかの異空間を見てその雰囲気に浸り、そして絵の中の空間と音楽のつながりを受け手自身に探してもらいたいということもある。盛り上がるより落ち着いて何かを考えるという気持ちを受け手に伝えたい。



図1 「Collapse」 written by Chen Mengyan



図3 「Melting」 written by Chen Mengyan



図2 「Wandering」 written by Chen Mengyan

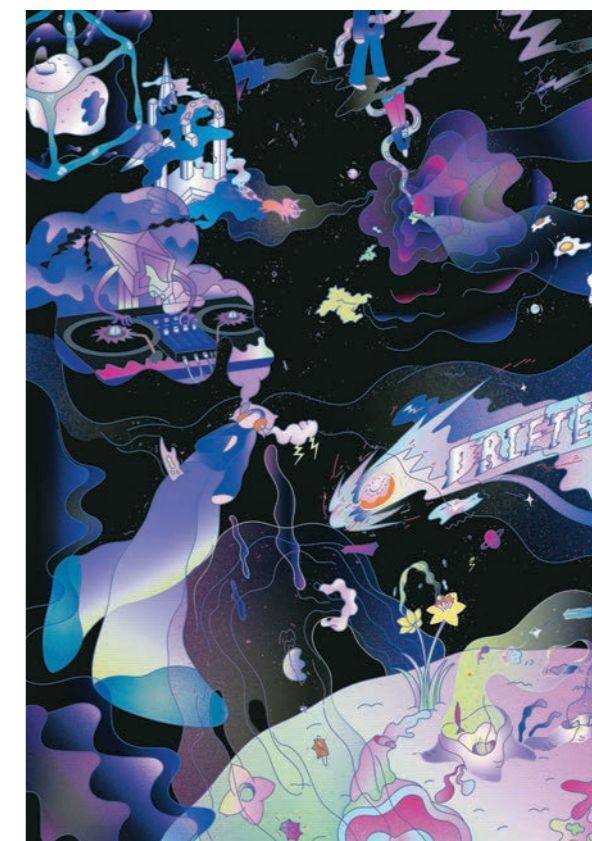


図4 「Drifter」 written by toconoma

FISCHER, Maximilian

客観性の美学

Aesthetics of Objectivity

生活の情報化に伴い人々は常に広告や携帯のノーティフィケーションといった外界からの刺激を浴びてしまい、その大量の情報の処理に圧倒され、次第に物事を冷静に評価できなくなると考える。

その懸念を背景に、本研究に取り組むと決めたのである。私が考えるには、生活の情報化が進む時代において、人を落ち着かせたり、考えさせたりするために、客観的な写真は一つの有効な手段だと考える。

人々は日常の中で無数の画像を目にするが、そのほとんどの画像が情報媒体であり、私たちを説得しようとするなど、私たちの感覚に働きかけている。

私が考える客観的な写真はそういった情報媒体と違い、情報量の少ない、観る側に何も伝えようとし、作意を感じさせずに人々を鎮め、考えさせ、自分特有の考え又は解釈をじさせずに人々を鎮め、考えさせ、自分特有の考え又は解釈を自由に展開できる余白を提供する。

私の写真には、インテリアから人の写真や風景写真まで様々な被写体が写っているのだが、そういったカテゴリーには分類していない。なぜなら、すべての写真は同じような感じ方から生まれたからであり、それは主に魅力的に感じた「バランス」と「秩序」である。私にとっての魅力的なバランスとは、静かながらも、何らかの潜在的な「力」

を感じさせる、まるで静物画のように、設営されたかのような、日常的でありながらも非日常的な雰囲気を発揮するようなアレンジメントのことである。そのようなバランスが整っている被写体であれば、その写真に何が写っているのかがまるで関係なくなるほどの魅力を感じるのだ。

また、私が撮影した写真に写っているものは日常から切り離れたものではなく、誰でもが普段よく目にするような普遍的で日常的な光景である。だからこそ、一度私の作品をご覧になった方は、自分の日常生活に戻ってからも様々なものと光景を新たな目線で見ようになり、今まであまり意識しなかったものに魅力を見出し、少しでも新しい世界観で日常を過ごせるようになることを願っている。

そうならば日常の中の色々な刺激から新たな感性が育つたりと、人間が様々な意味合いで成長していくと確信して

いるのだ。

特に物事の移り変わりの速い、自分の感覚と価値観が常に問われるようになった現代において、写真、または写真を見るという時代を超えて変わらないごくシンプルな行為を通して、人々に、自分の内面と向き合える、そして自分の新たな感情や価値観と向き合えるという、人生を支える材料を提供できれば幸いな限りである。

初めて私の作品をご覧になる方からすると写真の被写体の意味が分からないことが多くあるであろう。しかし一見明確な意図が伝わらない写真でも、その写真に対する疑問の生成自体に伴って、その美しさや理屈が成立するような見方、あるいは「次元」を、脳はすでに探り始めるのではないかと考え、そのプロセスの繰り返しをきっかけに、人々の想像や解釈が始まることを願っている。



図1「自然界」シリーズより



図2「インテリア」シリーズより

孟凡雯

MENG, Fanwen

イラストレーションにおける動物の擬人化表現研究

逆説的に教訓を伝える風刺表現

Anthropomorphic Visual Representation of Animals in Illustration
Ironic Expressions that Indirectly Convey Lessons



図1『カラス工場』
Crow Factory
Photoshop、デジタル出力 / 紙
Digital output on paper
1030 × 728 mm

研究概要

動物の擬人化表現は、児童文学において非常に重要な技法である。動物の擬人化は文章だけでなく、視覚的にも行われる。本研究では、絵本における動物擬人化表現を分類し、動物風刺画の作家研究を行う。さらに、現在の社会問題と環境問題との結びつき、教訓を伝える風刺表現について探究する。

野生動物の生息状況に最も大きな影響を与えてきた要因は、人間のさまざまな生産活動である。産業活動の増加は、森林の伐採による砂漠化や生物種の減少などをもたらし、地球環境に危機的な影響を与えている。また、大量生産と消費を伴う使い捨て文化によって、ゴミの生産量も大幅に増加している。このような自然に無遠慮な開発は、動物の住処を奪い、大量のゴミを排出してきたが、却ってカラスなどは人間の生活領域に近づき、より生存しやすい場所として都市に進出し、繁殖するようになった。人間の行動により動物の行動も変化している。そのため、擬人化表現に反映される動物の特徴も、今後変化する可能性がある。

研究目的

本研究では、どのようにイラストレーションを通して人と動物の共存関係を守る意識を喚起するかに関する問題を提起する。絵本における動物擬人化表現の研究内容をまとめ、逆説的に教訓を伝える風刺表現を実際の制作へ応用する。

作品について

作品では、裏(ネガティブな)面を擬人化によって表(ポジティブな)面に見せることで、社会問題を優しく諷刺する「逆説的方法」を探る。作品の制作において、筆者は同じテーマに対して「直接」と「逆説」の表現を用いて作成したポスターを通じて、この2つの相反する表現を比較し、分析する。そして、「逆説」の表現が受け手に与える効果を論証する。

図1『カラス工場』—カラス被害とゴミ問題

本作では、工場内のカラスの積極的な繁栄を利用して、人間が大量のゴミを排出していることを逆説的に風刺する。カラスの世界に画面のようなポジティブな面を与えるのは、人間の大量のゴミである。

図2『ハトの不動産屋』—ハト被害

主人公のキャラクターはハトの母親である。今は子供を連れて不動産屋に来ている。彼らの向かいに座っているのは不動産屋の担当職員であり、彼らに人間の部屋のベランダを勧めているようである。

図3『イノシシの帰り道』—イノシシ被害

本作でのイノシシはステレオタイプの凶悪なイノシシではなく、学校から帰宅する小学生のように擬人化された可愛いイノシシである。子供のイノシシが止まってくれた車の運転手に行儀よく頭を下げている。



図2『ハトの不動産屋』/ The Pigeon Real Estate Agent
Photoshop、デジタル出力 / 紙 / Digital output on paper
1030 × 728 mm



図3『イノシシの帰り道』/ The Wild Boar's Way Home
Photoshop、デジタル出力 / 紙 / Digital output on paper
1030 × 728 mm

谷高 彩音

YATAKA, Ayane

日本のモダニズム建築をモチーフにしたグラフィックの研究

Study on Graphic Expression of Japanese Modern Architecture

研究概要

本研究は価値が軽視されている日本のモダニズム建築をモチーフにグラフィックを制作し、モダニズム建築の見た目の魅力を残すことを目的とした研究である。

モダニズム建築とは装飾を排除し、機能性を重視した建築のことを指す。1920年代にヨーロッパで誕生した建築ジャンルだ。形も素材もシンプルな建築が多く、それまでのゴシックやバロックのような豪華絢爛な建築様式ではなく合理性を追求したデザインの建築物である。そんなモダニズム建築は日本では保護されず、解体されてしまいか解体の危機に晒されている場合が多い。私は日本のモダニズム建築は建築としての使いやすさだけにこだわらず、近未来を感じさせ、これから先の未来を想像して胸を高鳴らせるような見た目から引き起こされる魅力があると感じている。モダニズム建築をモチーフとしたグラフィックを研究することで、モダニズム建築の魅力を表したいと考えた。

一年次は老朽化の進む、黒川紀章設計の中銀カプセルタワービルを、二年次は丹下健三設計の国立代々木競技場・旧電通本社・東京都庁舎の三つの建築をモチーフに選んだ。一年次は老朽化の進んだモダニズム建築、そして二年次は解体の決定している建築と今現在解体の話は一切上がっていない建築をモチーフに選んだ。一年次と二年次で状況の異なる建築を選ぶことで二年間の研究を通じてモダニズム建築の良い面・悪い面、両方が表せるようにと思いモチーフを選んだ。

研究背景

この研究テーマを選んだきっかけはモダニズム建築というジャンルに属している建築が価値を軽視されていることを知ったからだ。本来、価値があるにも関わらず老朽化などを理由に解体されてしまう。稀な例だが、解体の話が出てから解体されなかった建築も存在する。その建築は市民から反対の声があり、解体を免れた。つまり、市民や一般の人が価値を認めてくれば、今のように価値を軽く見られることがないので考えた。そこで、モダニズム建築の建築としての使いやすさではなく見た目、視覚的な魅力が一目でわかる

ようにグラフィックで表すことにした。モダニズム建築という言葉、今の状況を少しでも知ってもらえるきっかけになるようグラフィックを制作した。

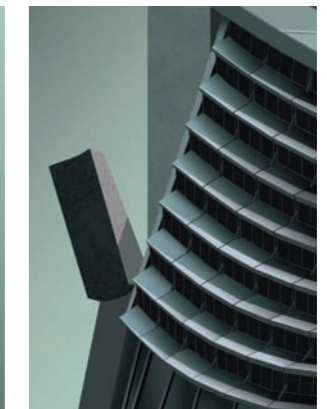
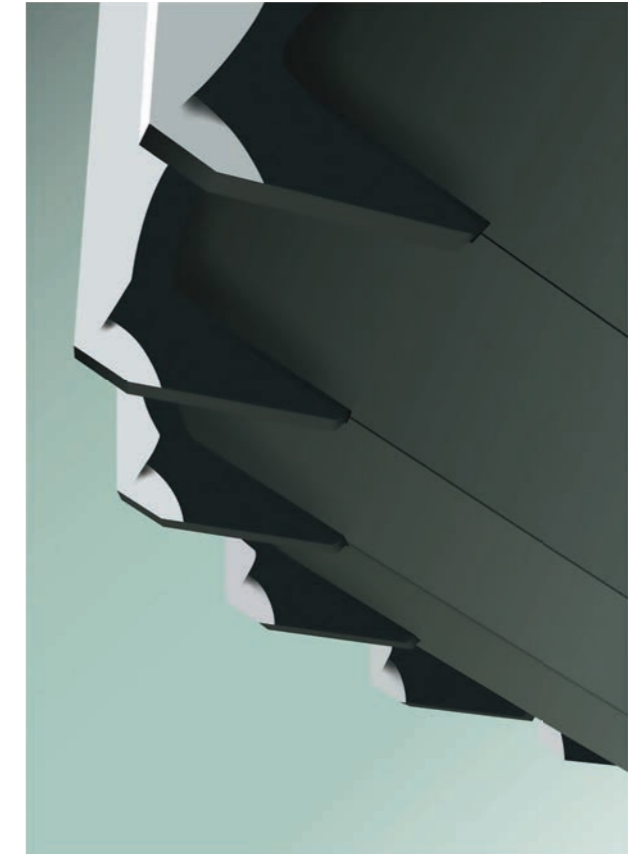
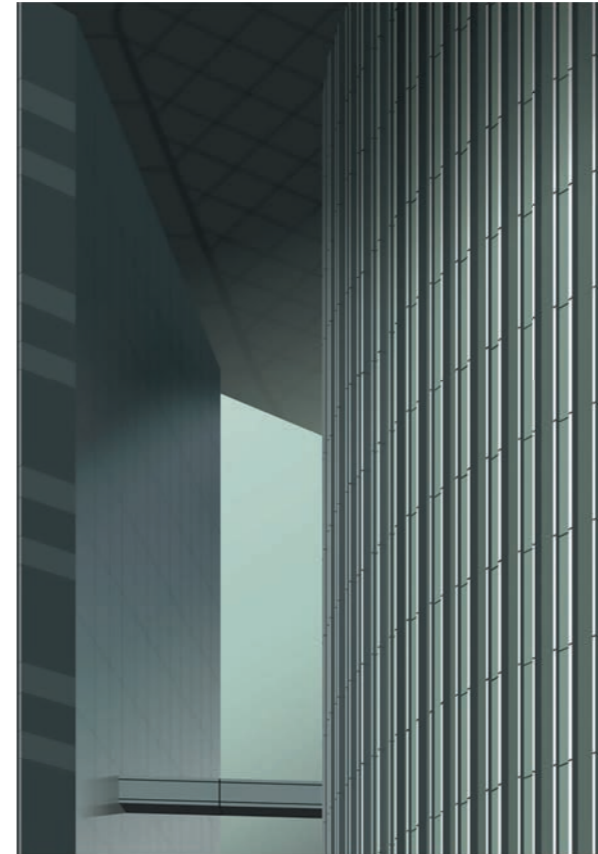
制作作品

一年次は中銀カプセルタワービルのグラフィックを26枚制作した。グラフィックは建築の特徴的な部分が強調されるように制作した。例えば、中銀カプセルタワービルの建築の上部に設置されているサインの部分を扱い、形に注目したグラフィックを制作した。建物の上には直方体が一部切り取られたような形状の物が建っており、そこに中銀のサインが設置されている。その形状を強調するために二つ上下に並べたグラフィックを制作した。普段、何気なくその部分を見るより特徴的な部分がわかりやすくなるように注意した。

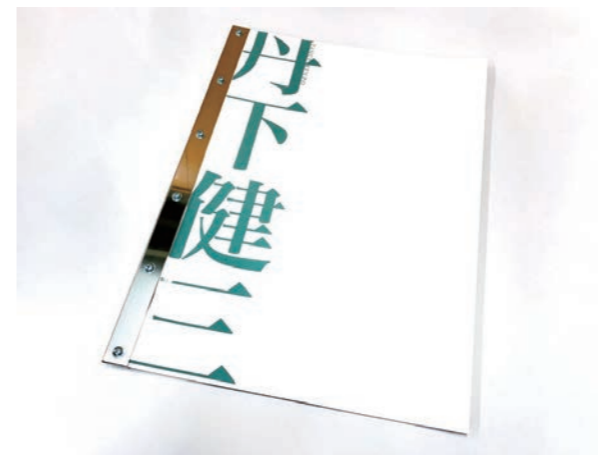
二年次は丹下健三の三つの建築のグラフィックを30枚制作した。丹下健三はコンクリートで日本の伝統的な梁や柱を思わせる繊細な設計を行っている。また、丹下健三の建築は一年次に扱った中銀カプセルタワービルとは異なり、建築にあまり興味のない人でも認知している建築が多い。そのため、普段はあまり注目しないであろう細部にクローズアップしてグラフィックを制作した。細部にクローズアップすることで普段見慣れている建築の新たな面を見ることができ、今まで感じたことのない魅力を感じて欲しいと思い、このような方法を選んだ。

クローズアップする際は建築の特徴的な部分をクローズアップしている。例えば、旧電通本社は梁にクローズアップした。旧電通本社では建築の梁が両端が切断されたような姿になっている。これは、当初予定していた計画の名残りとされている。そのような一部分にクローズアップし二年次はグラフィックを制作した。

そして、それらのグラフィックをB2サイズの一冊の本にまとめた。一冊の本にまとめることで建築に興味がない人に見てもらえる機会を作ることができ、またモダニズム建築の現状を記録することもできると思い、ヴィジュアルブックを制作した。



丹下健三の建築をモチーフにしたグラフィック / 1030 × 728 mm



ヴィジュアルブック / 15 × 515 × 728 mm

姚詩雅

YAO, Shiya

「猫」と「人」をもとに幸せを表現したイラストレーション

An Artist's Study of the Emotional Relationship Between "Cats" and "People"

猫は紀元前2000年前に飼われてから、人間社会に入り始めた。その上猫との人間の距離感が時代とともに変化していた。日本では奈良時代末期まで、猫が日本に伝来されたのち猫は舶来品として富貴なラベルを貼られ、猫は皇室で生活しネズミ捕りの特性が皇室の経書や農作物を保護しているため、天皇たちから与えられた尊い身分を持っている。平安時代に猫が庶民の生活に入るまで、人々は皇室の猫に対する寵愛を続けた。より多くの人たちが持っていたため猫と人の距離感も近くなり、精神的な依存を生み出した。猫も生活の中で欠かせない家族の一員になった。

芸術の分野では猫好きなアーティストも多く、様々な表現技法で作品に猫好きを表現していた。

日本の平安時代末期に最古の猫の絵「信貴山縁起絵巻」から令和時代まで行っている中で、画家たちは、猫との関係の中で感じる幸せを、猫好きの感情で作品に表現していた。

江戸時代の浮世絵画家喜多川歌麿が猫を描いたのは、猫を脇役に美人画に取り入れ、美人と猫の何気ないやり取りを通し、人と猫の触れ合いの幸せを表現していたからである。

江戸時代末期の画家歌川国芳は有名な「猫のしもべ」で、猫を主役に作品に登場するようになった。作品の中で猫は面白い趣向や滑稽なイメージが多く、画面には猫という動物の本性の姿が多く映し出されている。

明治時代になると、画家藤田嗣治が猫を女になぞらえ、猫は伴侶のように存在すると考えていた。「藤田嗣治画集：素晴らしい乳白色」には、藤田は全部で166匹の猫が作品に登場すると述べた。

昭和平成時代には、漫画家の藤子・F・不二雄は猫をモチーフにした22世紀の猫型ロボット「ドラえもん」を作り、猫のアートイメージをオルタナティブ的に変え、日本の猫に対する構想をもう一つの視点から応えた。

猫と出会いに数百年の間、猫は創作のプロトタイプとして猫好きアーティストに広く使われている。猫と付き合っていた幸せが生活の中に溢れ出してきた。

猫は創作のプロトタイプとして猫好きアーティストに広く使われている。そのため、描いた猫は単なる愛玩物としてではなく、作品の中に含まれているのは人と猫の感情的

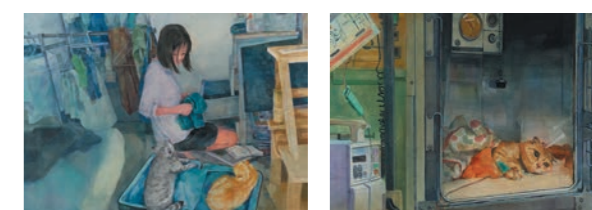
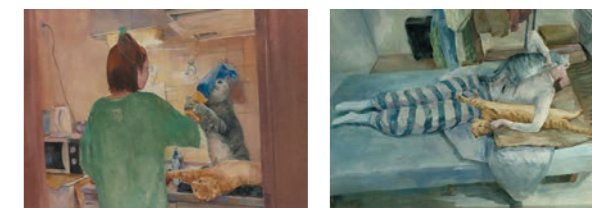
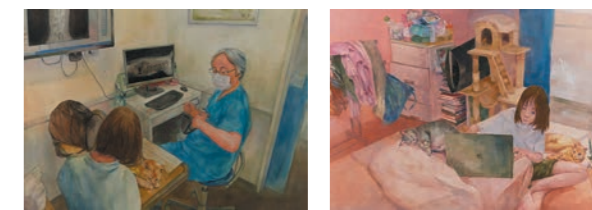
な関係である。

作品について：

筆者が日本に留学して2年目に、ルームメイトとして2匹の猫を飼った。毎日、猫と関わりのある生活になった。彼らとの交流が生活の習慣になった。落ち込んでいるときは、猫のふわふわの毛を撫で回してストレス解消することができるし、夜遅くまで眠れないとき、猫たちが自分と遊んでくれるなど、忙しい生活が終わったあとに残された時間の隙間は、猫の存在によって充実した幸せを感じるようになった。

日本に留学してから、特にコロナ自粛期間、私が最も家で過ごす時間があった。毎日ほとんど狭い家で猫と一緒に暮らしている。その時の状態を収めたいと思い、猫との生活を絵日記にすることを思いついたのが「ネコとの暮らしの日々」である。

絵日記を形を使ったので選びの視点は基本的に日常生活で、伝えたいのは生活の中で何気ない幸福感である。作品を見た人が、猫を飼うことの幸せを感じてくれればと思う。



絵日記「ネコとの暮らしの日々」
Painting Diary, "Everyday of living with Cats"
水彩絵の具、デジタルペイント、インクジェット / 2021
Water color, digital Paint, inkjet printer / 2021
364 × 257 mm / デジタルサイズ可変

王 婉妮

WANG, Wanní

イラストレーションによる風景の抽象化表現

Abstract Representation of Landscape Through Illustration

研究目的

人々は日常に見られる風景、旅先で初めて出会った風景、といった多くの風景と出会う。風景を見る時、様々な印象を受ける。それにより、五感が刺激され、心が強く揺さぶられるのは一般的である。その瞬間、風景に引き付けられ、風景に関する自分の自由な発想が現れ、人々によって異なるイメージが出てくる。筆者が描く風景はよく知られる観光地だけではなく、日常的な場所でもある。そして、風景が見た時の印象と自分自身が感じた風景を描いている。

風景画の表現方法といえば、光影表現と線遠近法を用い、自然を見えるままに画面上に再現しようとするの写実的な風景表現が思い浮かぶ。実は、目の前にある風景に人間の感情と結びつけ、心の中に感じた風景を描くという抽象的な風景表現もある。また、風景のビジュアル表現における遠近法は、風景を表現する不可欠の技法である。ビジュアルコミュニケーションとしてのイラストレーションは、挿し絵をはじめ、絵本、表紙などの様々なメディアでメッセージや情報を伝える。風景イラストレーションとは、美しい場所を描く、風景の魅力は見る側に伝えることである。本研究では、魅力的な風景を描くことだけでなく、空間感を感じさせる風景のビジュアル表現も考察したい。また、抽象的、簡略する手法で、見る側へ風景についての解釈が広がっていくことも可能になると考えられる。イラストレーションの役割を踏まえ、様々な空間遠近法と抽象された風景表現を考察し、風景イラストレーションとして平面的な風景は遠近感を感じられ、抽象的に見える表現を探ることは本研究の目的である。

研究概要

本研究では、イラストレーションによる風景の抽象化に従い、視覚された風景、つまり目に映る風景が説明することをはじめ、写実的な風景と抽象された風景を考察する。次に西洋風景画より抽象表現が強い東洋風景画を考察し、中国山水画の抽象表現と日本浮世絵の抽象表現に関する作家の研究を行う。最後は実際の風景を抽象的に見せるための条件と空間感を表現する技法を使い、自作を説明しながら、自作論へと展開する。



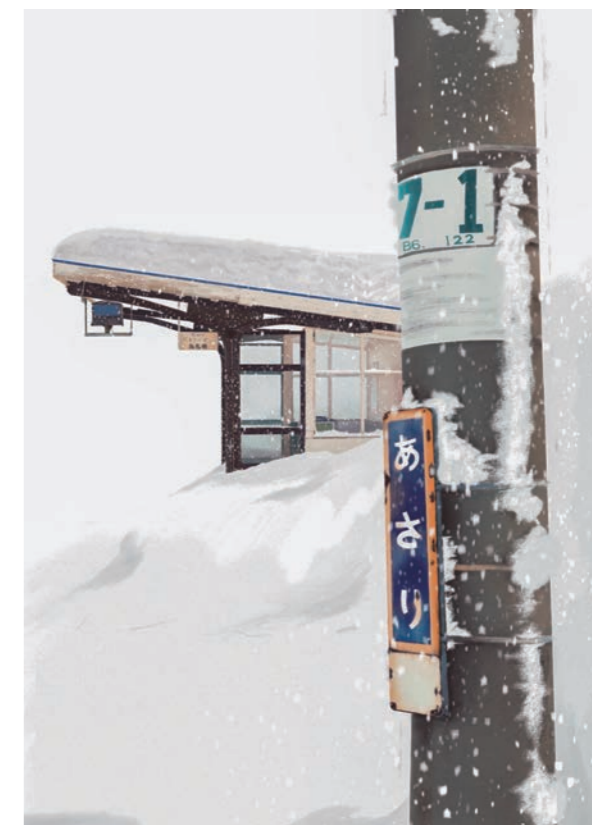
アカに染める / Poster / 1030 × 728 mm



雪の田沢湖 / Poster / 1030 × 728 mm



バス停 / Poster / 1030 × 728 mm



あさり / Poster / 1030 × 728 mm

白 珮璟

BAEK, Hyunkyeong

写真表現研究: 穏やかな時間について

Study of Photographic Expression : About Comfortable Time

この研究の元になる写真は、大学院に進学する前に撮った写真である。大学院に入る前まで他人に写真を見せる機会があまりなかったため、いつも一人で見ていた写真を初めて他人に見せて、感想を聞いた。当時一番よく言われたことは、それぞれ違う場所と違う時期に撮った写真なのに、なんとなく安らかな気持ちにさせるという話であった。いろんな人から感想を聞いたが、その中でも「穏やか」という言葉が毎回出ることが面白いと思った。

なにか頭にはっきりあるイメージを意識して撮ったというより、ただ目の前で流れている美しい瞬間がすぐに消えてしまうことが惜しく、長く見れるように写真におさめたい気持ちで目の前の場面を撮っただけなのに、なぜ人々に似たような感情を感じさせるのか。みんなが言っている「穏やか」というのはどこから来ているのだろうか。という疑問から研究を展開することにした。

最初は「穏やか」という言葉について長い間考えた。私の写真にある光からそんな感情が生まれるのではないかと。という考えで、単純に明るくてポジティブな場面を意識していた。しかし、そのような場面を多くあつめてみると、何か違うと思った。安らぎというのは単純に明るくて幸せな場面の連続ではなく、悲しみと虚しさが共存してこそ感じられる感情で、それらの存在が安らぎをもっと大切にしているということがわかった。これを認識してから、明るい場面だけを見ようとしていた意識から解放され、写真を撮る私の心がいつそう楽になった。

私の写真から感じられるこの安らぎは、写真を見ている人が持っている見慣れた風景の記憶からくるのではないかと思う。これらの写真に写っている人と場面はほとんどの人には初対面であるはずだが、いつかどこかで見たことのあるような記憶から安らぎを感じるのだと思う。止まっている写真が動いている動画のように見えるという話もよく言われているが、これも、その頭の中にぼんやりある記憶から来ているのではないだろうか。電車の中の光が動い

ているように見えたり、車内の音が聞こえるように感じられるのは、この写真を見る人が自分の持っていた電車の中での記憶を呼び起こされるからではないか。

2年の後期になって、研究生の時からこれまで撮ってきた写真を見返す時間が多くあった。約4年間の写真を全部集めて見ると、全ての写真に私がいっぱい入っていることに気づいた。私は写真に私自身を直接見せることが好きではないので、写真の中に私の存在感をなるべく隠すようにしていたが、全ての場面に私が入っていたことを見て、少し恥ずかしい気持ちにもなった。心が不安であった時は安らかに見える人々の姿を羨ましさのこもった目で見ていたし、死について考えた時期は散っている花に視線がとどまった。

写真とは眼差しであるという当たり前なことを今更実感した。ここまで至るのに4年ほどかかり、とてもゆっくり進んだ作業だが、それほどゆっくり私と写真について考えることができた、大切な時間だった。今後、どのような写真を撮るのかまだ明確にわからないが、一つ確実なことは、これらの写真がこれから私の写真にとってのタネになるということだ。

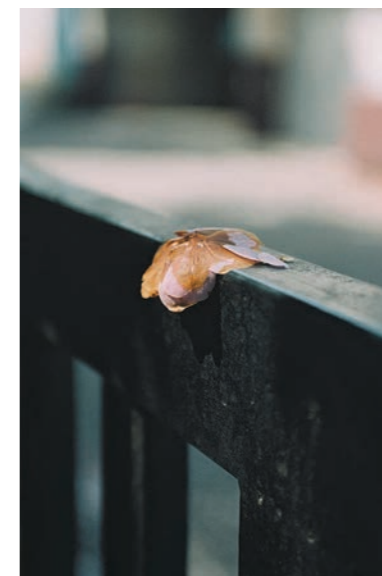


図1~9：作品の一部

李如嬭

LI, Ruhua

クロスステッチとグラフィックデザインの相乗効果の研究

A Study Regarding the Synergistic Effect of Cross Stitch and Graphic Design

研究概要

グラフィックデザインは平面での情報を伝達するため、生活の中に様々なところに存在する。実物とするとポスター、書籍、チラシ、パッケージなど多岐である。メッセージを伝達する媒体は様々あって、その中では主に紙媒体とデジタル媒体となる。そしてコンピューターグラフィックや印刷の技術の発達により、以前より一層多彩な表現が可能になった。便利な道具や機器に頼って手作りで発生するミスや誤差も免れて、より正確な画面の表現が可能になる。しかし、その小さなミスや誤差こそが独特な魅力を持って、作った人を連想できて、温かみを感じられると私思う。グラフィックデザインは生活の中にあって、そして生活から生み出す。便利な機器も切り捨て、手作りの質感を現れる媒体を追求するのが私の研究の目的である。

手作りは職人たち十年に経って積み重ねた経験で生み出した工芸品から母の手によって作り出したお似合いのお洋服まで、生活の中に溶け込んでいる。その手作りならではの暖かさを表現するには、私はクロスステッチという刺繍の一種を選んだ。クロスステッチは紙媒体と同じ素質を所持している。生地のカウント数の大きさや色数の増減により、完成した後ディテールの表現も変わる。完璧に元の図案をコピーすることはできないが、ピクセルアートのように独特な雰囲気と親しみやすさを持っている。

クロスステッチは名称通り、×型の縫い取りを布に並べることにより図案を表現する刺繍である。他のステッチ手法に比べて、比較的簡単で学びやすい特性があって、世界的に広がっている。基本となる手法「クロスステッチ」から派生した「スリークォーター・ステッチ」、「-halfステッチ」「ストレート・ステッチ」などのステッチ手法も存在する。各手法を組み合わせることで、多彩な表現ができる。クロスステッチはカウントド・クロスステッチとも呼ばれている。名前通り生地のマス数を数えながらステッチすることになる。ここで、クロスステッチに最適な生地「ジャバクロス・アイダ」の上に、布のマス数とチャートのマス数を応えて、数えながらステッチする。

作品について

クロスステッチを刺すには元となるビジュアルの専用図、いわばチャートが必要になる。ビジュアルには、改めてレイアウトして、単純化したSNS画面になる。SNS画面の一部を取り出してレイアウトする理由は、今のハイスピード生活に対応したSNSの画面はとりあえず速くに使われ、ユーザーに画面を見て、考えずに済むというコンセプトで作られている。そのために、あえて画面の中のパーツの大きさを変わって、あちこちレイアウトして、見る人の頭の中にハテナを持たせる。

チャートに1マス1マスに色だけあつたら、ステッチするときに見分けし辛いので、色ごとに記号をつけていく。そして、どの記号の使用によって、チャート全体的なイメージも変わる。そのチャートの普段通りと違う表現方法で表せて、布と連動し、紙での質感も引き出すようにした。

手作り感を主張するため、補助線もそのまま残しておいた。作品は基本のクロスステッチ手法「クロスステッチ」と「ストレート・ステッチ」を用いて完成した。前者の方は糸や、マスとマスとの密度が高く、元となるビジュアルとのイメージが1番近い。後者では印刷する時のように横に線を引いてステッチするのが特徴。こうやって違う手法でクロスステッチの媒体としての表現力とアナログの魅力を探し出した。



ストレート・ステッチのディテール



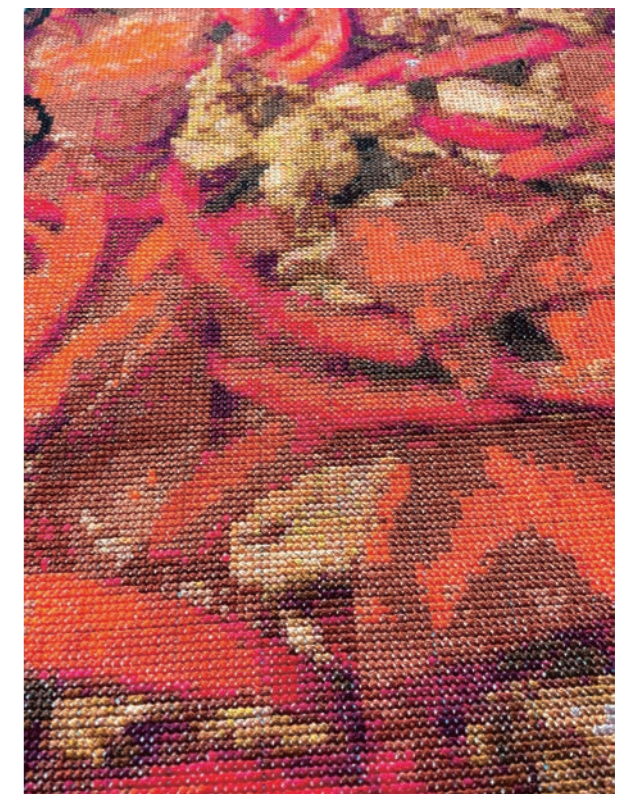
チャート



加工したチャート



クロスステッチ



クロスステッチのディテール