
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

コミュニケーションデザイン領域

Design Course

Graphic Design

Product Design

Textile Design

Environmental Design

Information Design

Communication Design

李美珍

LEE, Mijin

詩とイラストレーションの関係について

Relationship between poetry and illustration

1. はじめに

詩と絵画の関係については、昔から東洋でも西洋でも多様な角度から研究を行っている。詩と絵画は同じものだと主張したり、全く違うものだと主張したり、またどちらが上位を占めるかについて論争したり多様な見解が存在する。しかしながら確かなことは、お互い影響を与え続けてきたということである。表面的に現れる方法上の表現と伝達方法は互いに異なっているが、その実質的な精神の作用と原則には共通点があるに間違いはない。

言葉では伝えられないことを伝える、強力なコミュニケーション能力を持っているイラストレーションは、観る者に画面上に描かれたものだけではなく、それ以上の情報を伝達する能力を持っている。そして詩も同じく、書いてあるものだけではなく、読む者の想像力を刺激させたり、感情に訴える能力を持っている。本研究の目的は、このような「詩とイラストレーション」の類似点について考察し、詩とイラストレーションを融合させることで生まれる新しい表現の可能性について考え、単なる説明的な挿絵の機能を超越する視覚コミュニケーションとしてのイラストレーションの芸術的価値を明らかにすることである。

2. 印刷メディアにおける文字とイラストレーション

本格的なイラストレーターが現れた19世紀のヨーロッパでは、色々な詩人たちが画家たちに影響を与え、画家たちはインスピレーションを受けた。そのことによって、芸術家（画家）による書物が生まれた。つまり「芸術と呼ばれているイラストレーション」である。私は、このような詩人と親密な関係を持っていた画家たちについて調べ、その表現方法について研究を行い、彼らのいくつかの共通点を見つけた。まず、制作の根源になった文学についてきちんと理解し、制作する際にもその雰囲気を守っていることである。また、その作家と精神的、感情的に共感をしてきた。そしてこのように文学に充実しながらも、表現上イラストレーターとしての個性がはっきりと現れていることが分かった。そしてこのような特徴が、彼らの文学イラストレーションに芸術性を与えたと考えられる。

3. 詩とイラストレーション

私は文学と密接な関係であった作家たちについて研究を行った。私が例として挙げた3人（ルドン、マティス、バルラハ）のイラストレーションは、芸術的な価値を美術界でも認められているが、彼らの文学へのアプローチ方法はみな異なる。しかし、彼らにはある共通点があった。その共通点は次のようである。

- ①詩（文学）をきちんと理解し、制作の際にもその雰囲気を守っている。
- ②詩人（作家）と精神的、感情的に共感をしている。
- ③表現上、イラストレーターの個性がはっきりと現れている。

この三つは、必ず守らなくてはいけないルールではないが、このような点を守ることで彼らは詩人の影響をうけて作った作品を、文字とイラストレーションの見事な融合で芸術的価値のある作品に昇華させている。

次は、ドイツの文学評論家、エルンスト・シュルテ・シュトラトハウス (ernst schulte-strathaus) が挿絵のための重要な条件として述べた文章である。

「挿絵は、本と緊密に連結されなくてはならない。文字と絵の結合という美学的効果のためだけではなく、外的な配列から、挿絵はテキストの流れを止めてはいけない、むしろ、その流れをそのまま繋げなくてはならない。」
「素材が彼の内面を深くとらえ、その中で活動し熟成されるべきだ。真髓が持っている源泉的な力が湧き出て、芸術的な形象が導出され出るまで。すでに詩人が多少詳細に描写したのを手で模倣するのではなく、感情を移入しながらずっと創っていくもので、詩人が無意識的に寝かせておいた、文学の中で寝ているものを起こさせるのである。つまり、絵という手段を通して文学を上昇させるのである。」

このことから、詩集制作のためにイラストレーターが念頭におかなくてはならないことは、やはり詩人を理解し、文学を心から愛し、イラストレーターの独自の表現が必要ということが分かる。

4. 自分の作品について

私は、自分の母国である韓国の詩人、「李箱（イ・サン）」を選び、彼の詩を基にイラストレーションを制作した。私が彼を選んだ理由は、同じ国で生まれた詩人ということと、日本統治時代の詩人だったため日本語が流暢に話せ、日本語で書いた詩を沢山残しているということである。李箱の詩は、教科書に載るほど韓国では誰もが知る有名な作家である。しかし、彼が日本語で詩を書いたことを知っている人は極めて少ない。なぜならば、韓国にとって日本統治時代は暗黒期で、その時代の韓国人の評価は極端に分かれ、売国奴か愛国の志士のどちらかになる。そこで、日本語が話せて日本語で文学を書いたということは、売国行為と変わらない行為になるからである。このような考え方は、彼の文学を理解するにあたって障害物になり、きちんとした研究を行うことも難しくする原因であった。このような理由であまり研究されておらず、まだ未知の世界である李箱の「日本語の詩」の世界を研究し、その世界をイラストレーションで表現することは価値が高いと判断し、彼の詩集を制作することにした。

5. まとめ

私は本稿を通して、文字とイラストレーションの歴史をひもといて現代的な意味のイラストレーションを理解し、そして詩の視覚化表現について考察し、詩とイラストレーション

の関係について研究を行った。そして詩をイメージで表現することが如何に魅力的な作業かについて3人の画家を挙げて説明し、彼らの表現から「詩のイラストレーション」表現が芸術的価値のある魅力的な表現になるための要件について分析した。ルドンとマティスは詩から着眼されているにも関わらず、自分たちの個性が強いイラストレーションを描いたことと、バルラハは誰よりもゲーテの文学を愛する気持ちからイラストレーションを描き始めたということが分かった。そして個性を生かすことと詩人の世界を大事にすること、どちらも重要であることが分かった。また、このような要件から彼らのイラストレーションは魅力的になり、芸術的価値を認められるに至ったものであるということも分かったのである。

詩画集の制作において、ルドンの場合は、ポーの影響から始まったことを明らかにしながらも、ポーの詩は載せず、自分が書いた文章と版画を入れて詩画集を作った。そしてこのような大胆な制作構造で、彼は自律的な芸術性を獲得した。つまり、芸術的イラストレーションというのは、いかに詩人の文章をイラストレーターが自身に同化させるのかが重要で、ルドンは自分の文章を使用することで詩とイラストレーションを見事に融合させることに成功したのである。詩とイラストレーションを融合させる構造を作ることにについて、このように詳しく構造やプロセスについて考察を重ねることで、ひとつひとつ理解を進めてゆくことを今後の課題としたい。

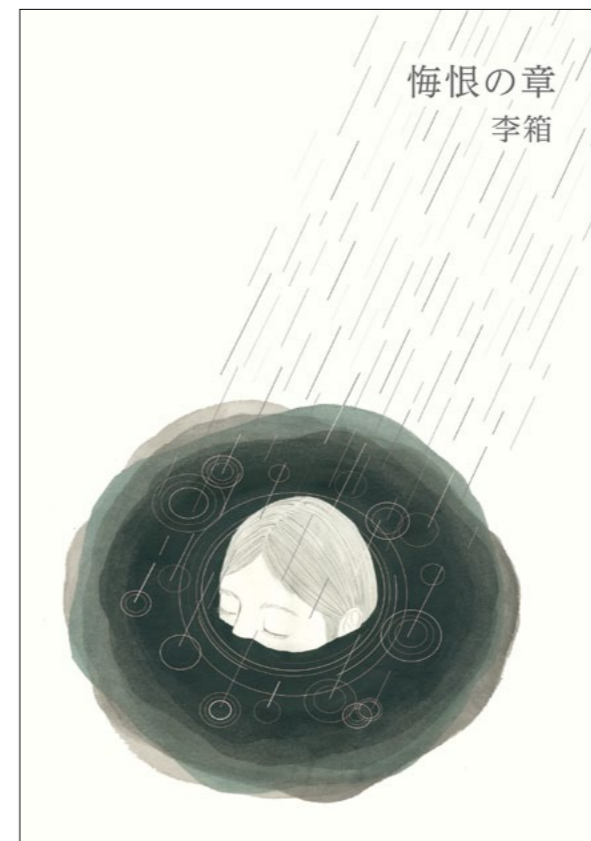


図1：悔恨の章



図2：鏡



図3：距離



図4：一つの夜



図5：鳥瞰図

VORAPONGPICHET, Pachiraya

Study on sign systems for Thai cultural tourism attraction

Rattanakosin area as a case study

タイの観光地のためのサイン計画の研究 ラタナコーシン地域を事例として

本研究の目的はタイの観光政策に沿った観光地のサイン計画のあり方を明らかにすることである。そのためにタイの中心にあるラタナコーシン地域における環境グラフィックの提案を行う。タイの文化的な観光の中心であるラタナコーシン地域では観光施設が多く、タイと外国の観光客が大勢訪れる所である。特に文化的な旧市街にも提案することができるように言語のバリアを越えて、タイの芸術性、伝統文化を伝えながら、利便性にも寄与する解決策を明らかにしていくことが研究の目的である。

Thailand is a developing country promoted to be the international tourist attractions and needs environmental graphic design to promote cultural identity, which now the government and many organizations attempt to reactivate the depressing economy and organize public transportation systems.

My research interest is sign systems, especially in terms of tourism promotion for Thailand. A sign system is much more than just a set of signposts and visual symbols. Because of its practical application, it helps to create an identity for places and can add decorative style to any built environment. As the center of Thai cultural tourism, I chose Rattanakosin area as the case study of this research project. Moreover, Rattanakosin period's style and idea are truly the important keys of modern Thai contemporary art nowadays.

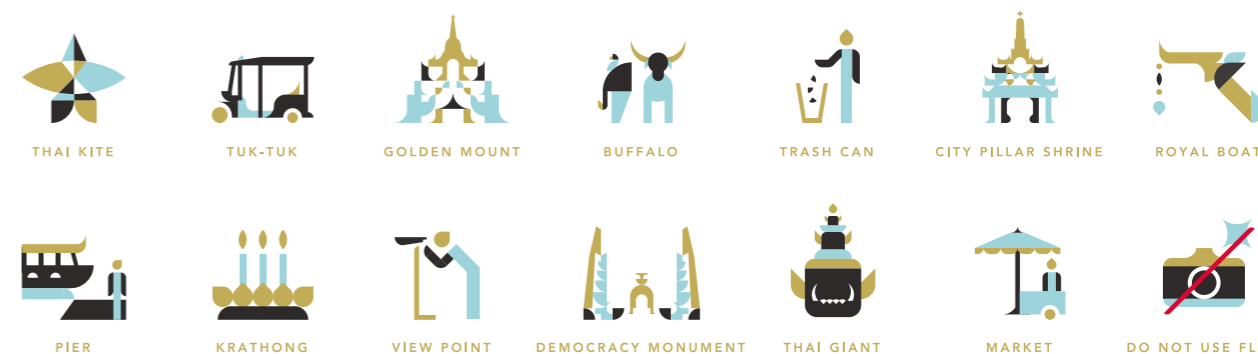
In the research process, I mainly focused on the main concept of an international communication through graphic design to break through cultural diversity and language barrier problems. Therefore, pictorial language such as pictograms and diagrams are powerful tools to convey the visual message of the whole project, based on the actual information and the present situation from many surveys at the local area.

The final design works are composed of original pictogram sets (Landmarks and general service pictograms), sign system in four categories by function with sign planning and sign system model, mobile application, three versions of handy map and other promotional items such as special event map covers, banners, posters, etc.

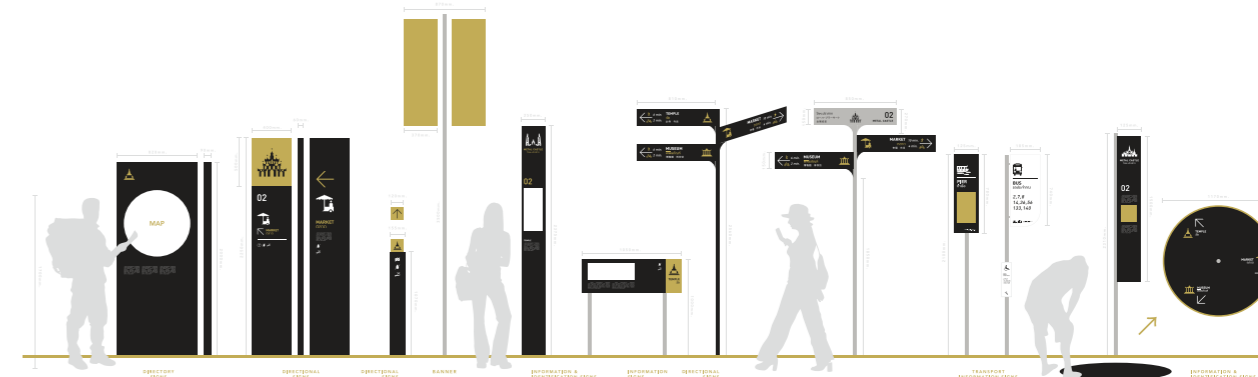
In conclusion, the summarized points from this study are composed of:

1. The sign system for tourism promotion should present local culture clearly and show the identity of places as much as possible through out the whole project.
2. The sign system for tourism should be one part and get along well with the background tourism resources of those places.
3. The sign system for tourism should be a self-navigation system without language barriers.
4. The most important instrument of design to break cultural diversity and language barriers are pictorial languages such as pictograms, icons, and information graphics. Moreover, it is going to be improved by proper typography.

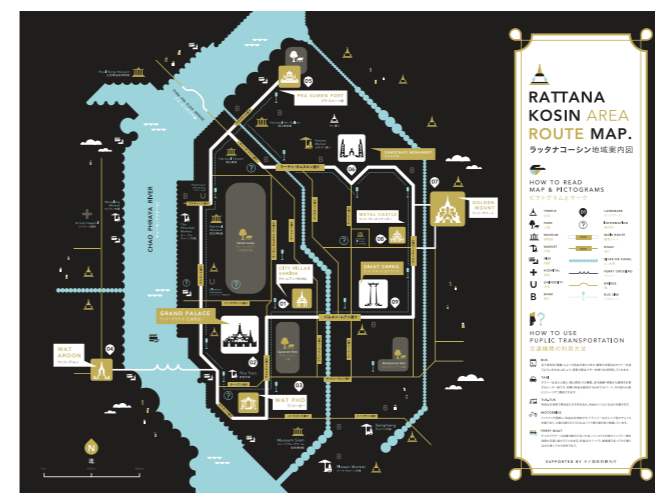
Finally, from all processes and conclusions, that is why the good sign system is a big part of environmental graphic design as a means of communicating information and identity of place. I hope that this project can be a guideline for tourism sign systems, not only for Rattanakosin but also for tourism areas of all provinces in Thailand and other countries around the world.



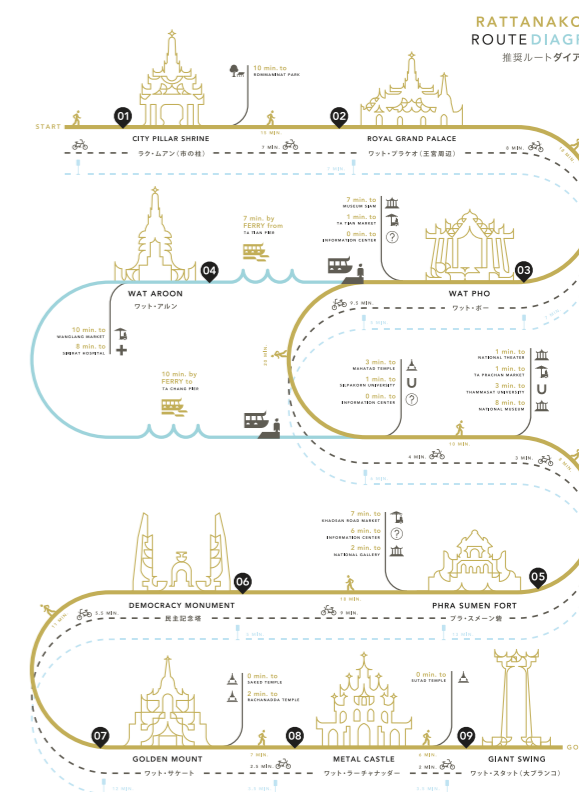
Original Pictograms



Sign System



Map



Route Diagram

王若愚

WANG, Ruo Yu

「人間の思春期にあたる現在の中国」のイラストレーション表現

Using illustration to show China in adolescence

1. はじめに

今は、テレビや雑誌、インターネットなど、かくメディアから中国の経済発展が度々報道されている。確かに中国は、全国をあげて現代化社会の実現に力を注いでいる。その早さは、世界を震撼させている。しかし、これはただの経済発展スピードの表れに過ぎず、中国の一側面に過ぎない。GDP 増加率の高さ、都市化進展の早さ、給料の倍増、豊富な日用品など、一見豊かな社会に見えるけれど、その裏には深刻な社会問題を抱えている。これは、日本のバブル経済前の高度発展段階に似ていると言えよう。中国の今は、社会全体が豊かになったとはいえ、物価の上昇、不動産の高騰、社会の不公平、法律の無視、モラルの欠如などから生み出された格差社会に対してどこが臨界点になるだろうか。この臨界点を超えると、引き金が引かれ、爆発になる。私の作品は、そこから出発して、主に中国社会のこの臨界状態をめぐって展開し、社会全体の揺らめき、墮落感と不穏感を表したい。中国社会が今抱えている問題には、「歪」ということを感じてやまない。歪という文字は、社会現象だけではなく、中国社会そのものを余地なく表してくれた。また、今の中国をひとの一生に例えるとすれば、我々は母親のお腹から生まれ育ち、やがて思春期を迎える時期であろう。

周知の通り、思春期は、ひとの体が迅速に成長し、人生観や世界感が大きく変わる、また、なんでも好奇心をもち、むさぼるほど吸収し、新しいものを快く受け取る時期である。しかし、危険な時期でもある。浅い人生経験のゆえ、華々しい世界の誘惑を拒むことができない。堅実さを捨て、早くゴールインすることだけにこだわる。思春期特有の行動傾向を問題視しなければ、人間はまっすぐ成長軌道に乗れない。今の中国は、人間に例えると、ちょうど思春期に突入しているように非常に速く成長している。しかし、すでに現れた社会の歪を無視し、経済発展だけを目標にし、文化教養を疎かにすれば、社会全体の健全さが保てない。今の歪を正さなければ、崩壊寸前という言葉は、中国の写実になるであろう。これからは、中国人ではなく、第三者として、客観性を持って理性的に中国社会を観察する。かく社会現象から、材料を収集し、経済発展の光と影を表現できる作品に仕上げていきたい。

また、この作品を通して、日常に浸って麻痺している人々、日

常生活に追われている人々に警鐘を鳴らしたい。彼らがどのような社会で生きているか、この社会ではなにが起きているかを伝え、様々な社会問題に関心を持たせたい。そして、社会の歪を正そうという認識が中国社会全体に広がれば、中国人が自分の生活権利を考え直すことができる。その大切さも伝えたい。

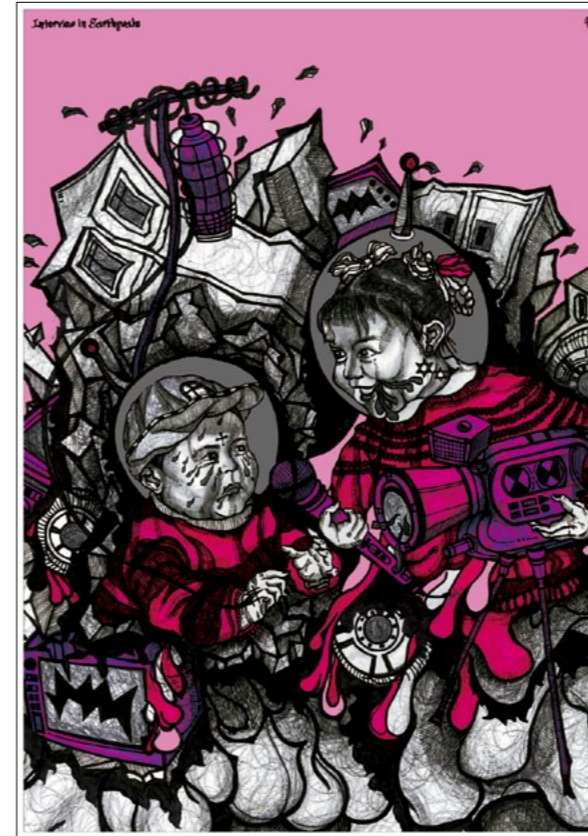
2. 人間の思春期と現在の中国の状態とのつながり

なぜ今の中国を人間の思春期に例えるかという、アメリカの有名な青少年心理家スタンレー・ホルの本を読んで、青少年の心理特徴は今の中国によく似ていることに気づいたからである。彼は、以下のような 10 点にまとめ、青少年思春期の心理を述べた。

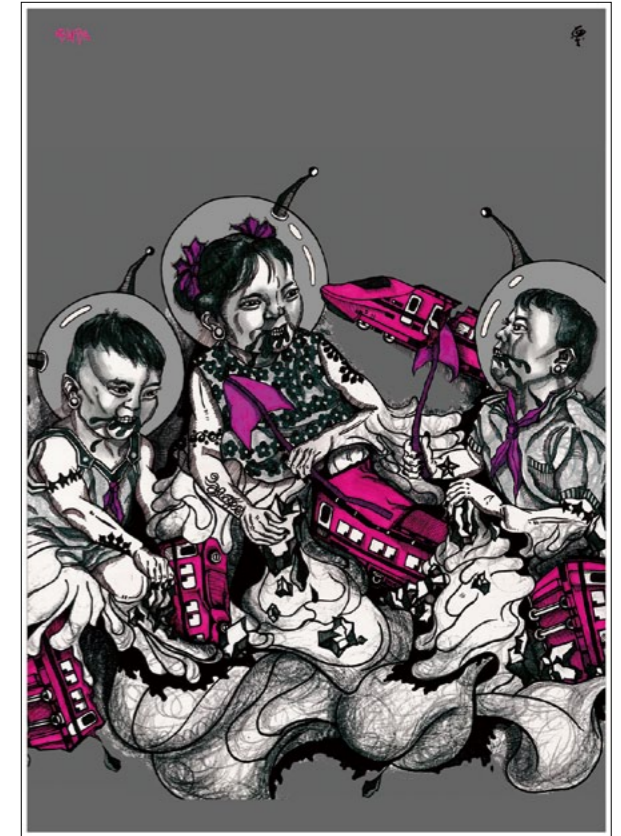
1. 精力旺盛と脱力感
2. 楽しみと痛み
3. 自尊心とコンプレックス
4. 自分勝手と利他
5. 善行と不良
6. 孤独と帰属
7. 趣味と無関心
8. 認識と行動
9. 保守と邁進
10. 賢さと愚か

3. さいごに

人間思春期のかく心理状態や生理特徴などが、ちょうど今の中国社会の現状と非常に似ている。経済発展の旗を掲げるが、人々の精神面のケアに対してはおろそかである。目の前に日進月歩の大都市が栄えて見えるが、色々な問題が見えかかっている。例えば、幼児食品の添加物問題、貧富差問題、人権問題、環境問題、福祉問題などがある。このような社会で生きると、不安や焦燥に襲われる。また、不安や焦燥を感じる反面、旺盛な好奇心と自己中心な心理状態がある。この特徴は、思春期に現れてくる特徴と一致しているのではないか。ついては、中国で現れてきた社会問題と社会状況、また人間思春期との関連性について考えていきたい。



地震インタビュー



埋めよう



子ども達の食べ物



ニューエコロジー

大町 駿介

OMACHI, Shunsuke

建物イラストレーションの意義

Significance of building illustration

建物を描いたものには、建築家や建築史家による図面・ドローイングの他に、画家やイラストレーターが建物を主題として描くものがある。そのような「画家やイラストレーターが描いた建物を主題とする作品」を「建物イラストレーション」として捉え、美術と建築の領域の狭間にあるその立ち位置を明確にしたいと考えた。本稿では「建物イラストレーション」作家として、今和次郎と岡鹿之助の二人を選定した。両者は同時代の作家であり、どちらも生涯を通じて建物を主題にした作品を制作しつづけたからである。

今和次郎は 1888 年青森県弘前市に生まれ、東京美術学校図按科を卒業した。1917 年に柳田国男らの「白茅会」に参加したことを契機として、「建物イラストレーション」を描くようになった。その後農商務省官僚・石黒忠篤の知己を得て日本各地の民家を調査してまわるようになり、その成果をまとめ 1922 年に『日本の民家』が刊行された。農家や漁家を中心に採集し、地方ごとに独特のかたちを示すものを好んで取り上げている。建物を背景から切り取り浮かび上げさせ、そのかたちの美しさを強調しようとしている。またすべての建物を同じ手法で描くことで比較研究がし易くなり、記録として価値あるものになっている。関東大震災以降は「考現学」へとテーマが移っていったが、民家のイラストレーションは生涯制作し続けた。

岡鹿之助は 1898 年東京に生まれ、東京美術学校西洋画科を卒業後渡仏した。「信号台」や「灯台」など特殊な用途を持つ建物を好んで描き、1939 年に帰国してからも「水力発電所」を繰り返し描いた。渡仏してすぐ自作の「脆弱さ」を反省し、「堅牢さ」をその重厚さから得るために建物を描き始めたのだろう。特殊な用途を持つ建物を選んだのは、その特殊さから装飾も少なく重厚に作られているからであり、またそのような建物が厳しい風雪に耐えて人知れず古びてゆくさまに魅力を感じたのだろう。人物やその生活に関わるものを描かず生活感を努めて排していることからそれが伺える。

今和次郎・岡鹿之助どちらも社会的に顧みられることの少ない建物に関心を持つことから出発している。両者の作品に共通したものは、建物の中でも一朝一夕に生じ得ない、

また作ろうと思っても作り得ないところがあるものに美しさを見いだしているところである。日本の民家や「信号台」のような、ともすれば何も残さずに消えてゆくような建物の美しさを理解し、その美しさを分かりやすく描くことで社会に気付かしめることが「建物イラストレーション」の大きな意義であるだろう。

私は今和次郎と岡鹿之助の、どちらの方法にも共感を覚える。同じく顧みられない建物をテーマにしていながらも異なる方面を向いている両者の視点、すなわち建物のパリエーションの記録と、古色を帯びたテクスチャの描写とを私の研究・制作において統合して、より広い視野を持つ「建物イラストレーション」を作り上げることを試みた。

本研究では、新潟県長岡市宮内(みやうち)・摂田屋(せったや)地区の建物を対象とすることにした。長岡市は新潟県中越地方の中心に位置し、宮内・摂田屋はその中心部の南端に隣り合う地区であるが(1) 独特の伝統様式を色濃く残し、また近代建築もいくつか残されていること(2) 古くから醸造の伝統を持つ地区でもあり特色ある景観が数多く見られること(3) 街道に沿って発達した町であることから様式の変遷がづさに観察できること(4) 2004 年の中越地震で多くの建物が失われた歴史があり、また再開発で次々に建物が失われつつあるため、調査に急を要すること(5) 指導教員である秋山孝教授が館長を務める美術館があり調査の拠点となること、という点があり、調査には適した地区・環境として選定したものである。



宮内・摂田屋百景 / 100 views of Miyuchi Settaya / ポスター / インクジェットプリント / 紙 / Print on paper / 各 B1

奥平 藍

OKUDAIRA, Ai

芸術と病理

Art and pathology

1. 不思議の国のアリス症候群

私は「不思議の国のアリス症候群」という精神現象から着想を得てイラストレーションの制作を行っている。「不思議の国のアリス症候群」とは視界に異常のない状態で身体の一部もしくは全体の膨張感や縮小感、聴覚過敏を伴ったり、時間の速度の大きな変動が生じる症状である。この症状は現在の医学においても原因が解明されておらず、患者の年齢は10代前半から70代にまで及び特に若年層に報告例が多い。多くは偏頭痛持ちであることが多く、偏頭痛性阻血に伴う知覚異常であるという説がある。これの代表的な症例に「極大と極小」の連鎖がある。名前の元となっているルイス・キャロル著の『不思議の国のアリス』では、この症例を驚く程正確に現していると言う。ストーリーの中で、アリスは兎を追いかけ、小さな穴に入り、そこで「ワタシヲオノミ」と書かれた瓶を見つけ、中身を飲み干す。すると瞬間に自分の身体が大きくなり、そして次の瞬間には小さくなるアリス。アリスは「とても奇妙な感覚だわ」と言いながら自らの身体に起こった幻覚とも錯覚とも言えない感覚に困惑する。この感覚こそが「不思議の国のアリス症候群」である。私自身もこの体験に幼少の頃より様々な場面で悩まされることがあった。自分の親指が大きく膨れ上がった、聴覚過敏になり車の音が迫ってきたり、天井に押しつぶされるような恐怖感に声を上げた時もあった。大人になるにつれその感覚は小さくなり、現在はふとした場面に多少違和感を感じる程度だ。だが、この幼少の頃の感覚は今でもはっきりと覚えている。この感覚を視覚的に表現し、かつ感覚に訴えるようなイラストレーションが描けないだろうか。私のイラストレーションとしての出発点はここである。私は次第にこの「不思議の国のアリス症候群」をテーマに制作している過程で、コンプレックスや病理性がいかにか芸術やイラストレーションに昇華され内的世界の表面化に繋がっているかということに思案するようになった。この論文では「不思議の国のアリス症候群」をはじめ、病理の感覚を芸術として描いてきた作家の研究を通じて、感覚と内面世界、コンプレックスがどの様にして芸術として表現されてきたかということ考察する。

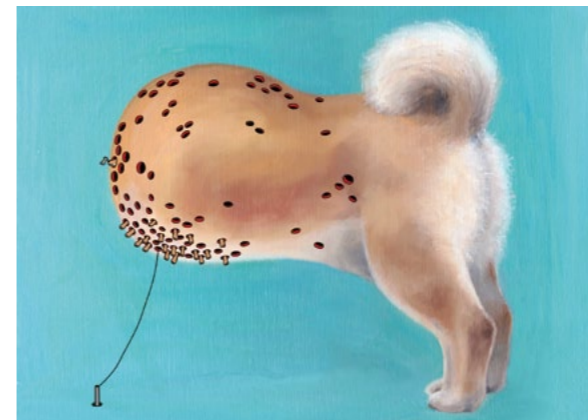
2. 精神世界・病理を描く表象

健常者であればこの世に取り巻く世界のありとあらゆることを客観的に体験することが出来るが、精神に異常をきたしている患者の場合その世界に埋没し、そして多くの出来事に「奇妙な意味づけ」を行ってしまう。いくなれば健常者にとっては日常茶飯事の至極普通の出来ごと、精神病者にとってはまた別の価値を持ち始めるのである。また精神病者のもつ奇妙な感覚、体験、不安などがどのように健常者とは相違があり、どのように捉えようとしているかということ芸術を通して表象的に我々は考察することが出来る。

精神医学にとって重要な基礎となる精神病理学では、精神生活の異常や経過、及び特異な疾患や特徴を細かに記述し、観察し記録しつつ精神病研究の為に整理してその概念を確立させることが課題となっている。しかしながら記録すべき精神疾患は精神的健常者を観察対象に求めることはできず、精神病者の体験によってのみ確立され得るものである。精神病者の体験する精神疾患はしばしば客観性に欠ける体験であるからして、研究対象として求めるのは困難な作業といわざるをえない。だが一方で造形芸術家達は精神病理学的体験を題材とし、描写することによって自らの内面、精神世界の表象を創り出すことに成功している。芸術家の描く魂と肉体の関係性、精神の病理性は、神学者や哲学者及び、医者にとっても貴重な研究題材となり得るのである。

パブロ・ピカソの「涙を流す女」を例とし考察してみることにする。描かれている女性はハンカチを噛み締め、眉を下げ、見開いた両目から大粒の涙をこぼしている。極彩色で描かれたこの女性はまさに泣き叫ぶような強烈な描写である。ピカソのこの作品は見た通り人間の強い不安と抑うつ性を表している。それも長く深い精神の沈滞化された抑うつではなく、劇的で悲しみの絶頂に居る程の抑うつ性である。刺々しく描かれた女性の鋭くも異様な顔の歪んだ描写は、えぐるような心の痛みが内面と共に外面にも表象として表されている。

押し止めるこのできない苛烈な抑うつ的感情を溢れ出す一人の女性を描くことで、第二次世界大戦へと向かう激動の社会的雰囲気表象化しているとも見ることが出来る。



不思議の国のアリス症候群をテーマに描いたイラストレーション

1. 象 (上)
2. 犬 (中左)
3. 虎 (中右)
4. 猫 (下)

柏大輔

KASHIWA, Daisuke

無意識の表現から意識の表現への展開によるイラストレーションの研究

Study of illustration from the unconscious to the conscious expression

本研究の目的は、無意識の造形要素からイラストレーションに展開・発展することの意義および手法を明らかにし、そのビジュアル・コミュニケーションの可能性を探ることである。

イラストレーションを表現手段として他者とのコミュニケーションを行うにあたり、まずは作家が自らの内面を深く見つめ、自分から発せられるメッセージを造形化し、自覚しておく事が有効であると考え。これを実現する手法として、本研究ではシュルレアリスム絵画におけるオートマティスムに由来する技法に着目する。なぜならばその技法は理性の統制をのがれ、人間の表現行為の本質に近づこうとする試みであり、描き手の無意識下にある心理や発想を造形化できると考えられるからである。このような経緯からこれまでに3,000枚の自動デッサンを制作した。

このような「無意識の表現」と対照化してイラストレーションの制作工程を捉えると、自動デッサンの「描く」という行為にはない特有の工程が浮かび上がる。自らを無意識的な状態においたり、偶然性に頼った手法によっても、何らかのイメージを描き出すことは可能である。しかしイラストレーションは視覚的な情報伝達を目的としているため、受け手がどのように解釈するかを想定して作家が意識的に内容をコントロールしなければならない。つまりただの絵とイラストレーションには制作上で働く意識に差があるといえる。このことから研究の切り口となるキーワードを「意識と無意識」とした。イラストレーションを「意識の表現」と捉え、テーマに合わせて無意識の表現の意味内容を意識的に整理することで、段階的にイラストレーションへの展開を行うことができると考えられる。

修士課程ではこのような無意識の表現から意識のイラストレーション表現への展開プロセスを細分化し、その論理的な裏付けを考えると共に、事例となる作品の制作を行ってきた。研究と作品制作の両面から制作プロセスを検討することで、イラストレーション制作における方法論を作りあげていきたいと考えている。



Daisuke Kashiwa 1,000 illustration sources Vol. 01 - 03
2009-2013年 / クラフト紙、丸背製本 / 各 257×182×90 mm

意識の表現への展開

展開方法を大きく3タイプに分類した。

1. テーマ先行型

コンペティションへの応募や依頼された仕事など、あらかじめ外部から与えられたテーマを表現する。



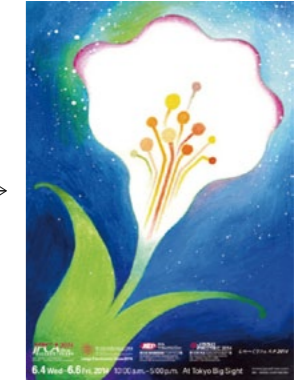
《1,000 illustration sources Vol.3》より
No. 652、672、673



JPCA Show 2013
1030mm×728mm / デジタル出力



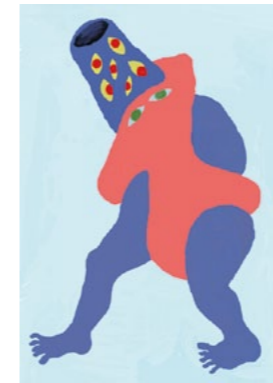
《1,000 illustration sources Vol.3》より
No. 8



JPCA Show 2014
1030mm×728mm / デジタル出力

2. テーマ内在型

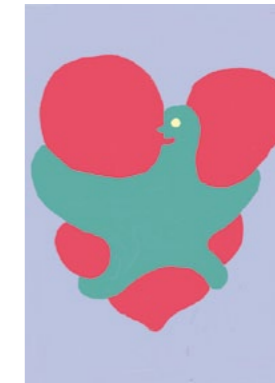
無意識的に描画したものをから自己のメッセージを発見し、タイトルを付与して意味内容を定義する。



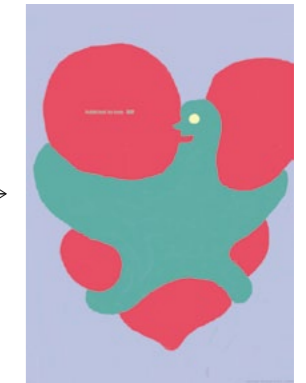
《1,000 illustration sources Vol.3》より
No. 947



Burden 足手まとい
1030mm×728mm / デジタル出力



《1,000 illustration sources Vol.3》より
No. 860



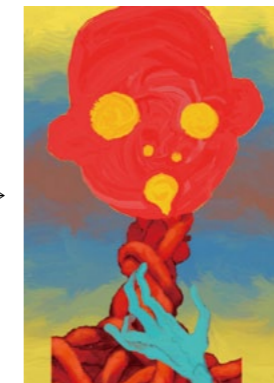
Addicted to love 溺愛
1030mm×728mm / デジタル出力

3. テーマ発見型

無意識的に描かれたイメージに連想を働かせ、新しい意味を見いだしていく。



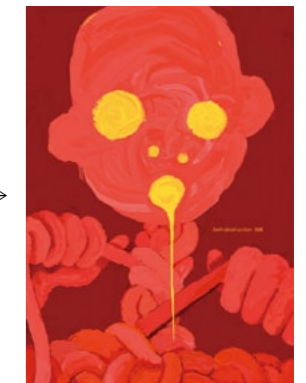
《1,000 illustration sources Vol.3》より
No. 614、615、618、928



イメージのコラージュ



制作過程



Self-destruction 自滅
1030mm×728mm / デジタル出力

黄 瑶瑶

HUANG, Yao Yao

イラストレーションにおける恋愛表現

日本文学 小説『細雪』に描かれた恋愛感情について

Love, as described in the Japanese novel "Sasame-yuki"

始めに

目的:愛情は人の人生において、永遠に枯れることのない綺麗な花のようなものである。私は自分の作品の中に愛情に対する認識と理解を反映することができるだけでなく、自分の生活環境の中の愛情の意義や価値も反映することができるよう願っている。愛情は人間の生活の中で重要なテーマである。人々の魂と体は、愛のために強い共鳴を引き起こす。これは感情的であり、人間の心の問題である。私の真の本質を示し、私の感情を注ぎ、イラストの研究と創作に“自分”をいれる。これは私がいままでずっと追求しているものだ。私の世界観のインパクトを伝えるイラストを研究、創作して人に見てもらいたい。自分の研究と創作を通じて、人々の共鳴と感動を引き起こすこと、研究の価値を完全に発揮すること、これが私の目的だ。

意義:人間の寿命は非常に短い。しかし人生のプロセスにおいてはさまざまな悲しみや幸福に遭遇する。こういう人生が試される場面に直面したときにでも強い心を得ることが出来るよう、人々に暖かさや愛とすべての物のポジティブなエネルギーを伝えたい。私は素直に内面世界を直視するイラストの研究と創作を通じて、人々のこころを温めることができるように願っている。

風景、環境、雰囲気:「細雪」は日本の風土と生活の特徴をよく表しており、私は「細雪」の字の行間にこの物語のゆったりとしたテンポを十分に感じることができる。これは特色的なゆっくりとしたリズムに富んでおり、当然これは日本の風土や人情、優雅な環境、雰囲気と分つことはできない。日本の関西という「細雪」の背景は非常に魅力的である。

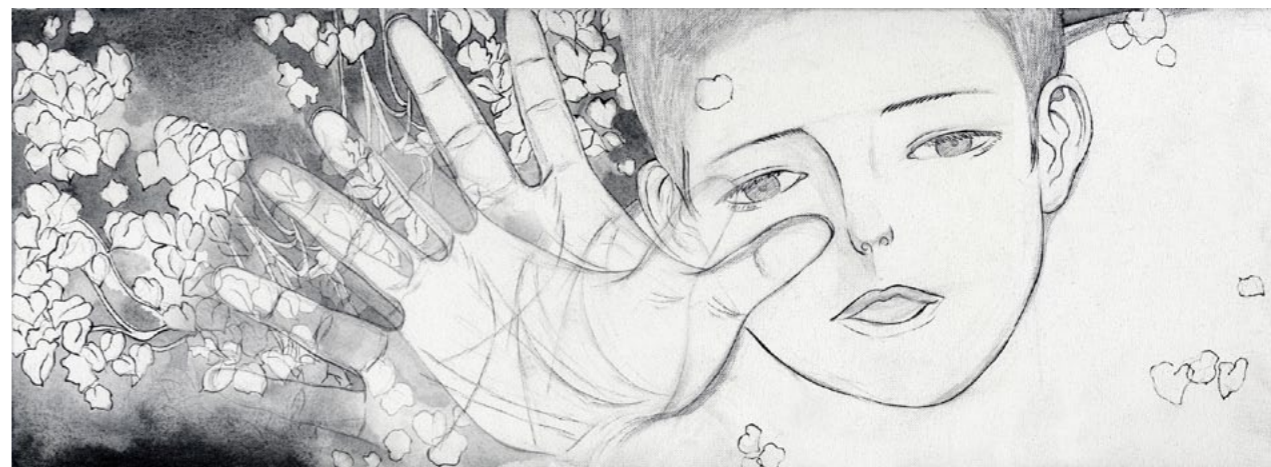
この作品に対する作者のイメージは情景的な美の追求であり、作品の随所に見られる景観と感情の一致は一種の芸術的境地である。その上、虚実が巧みに入り交り深遠な審美特性を表現している。このことにより読者は想像と連想をして作品の中に入って来て、感情が作品に感染してしまうのである。中国の古典論文中で高い評価を受ける芸術作品は、情景と感情が融合し鮮明な芸術的形式を作り出し強力な感染力を生み出すものである。

人物表現:「細雪」の登場人物は個性がはっきりしている。私の描く絵も人物の表情に情緒が現れるようにしている。浮世絵の代表的な歌麿美人は華美な衣装ではない美人画であり、外面の美しさと、内面の美しさを探求している。これは、私の創作でも同様である。「細雪」においても人物の外見以外に人の心の中の世界を多く描いている。

人物の表現について、形と精神がある。「形」と「精神」は中国古典美術上核心的な命題である。中国絵画の歴史上「形」と「精神」についてしばしば論じられている。主張が「形」であろうと「精神」であろうと「形」と「精神」の調和のとれた符合を追求している。なぜならこの二つはどちらか一方を捨てて独立した形にはなりえないからである。つまり、対立と、統一なのである。細雪の研究を進めるうえで、「形」と「精神」をいい状態に近づけるよう努力した。

愛情は人類が生きていくうえで、一種の美しい経験であり、生命における重要な主題と言っても過言ではない。我々は皆愛情の美しさに感嘆し愛情の出現を喜び、愛の消滅を悲しむ。歴史の長い流れの中で、多くの文学作品、芸術作品が愛情の喜びと悲しみをたたえ、愛憎を書き残している。

私の世界観では、私たち一人一人の存在が少しずつ世界を良くしていくのであって、いかなる形式でも構わない。このような世界観を抱きながら、日本文学作品「細雪」の研究をすることによって、「細雪」中の物悲しい感動的な愛情をイラストレーションで表現したい。さらに研究を進める過程で中国の水墨画、日本の偉大な文化、浮世絵等も研究し、この研究を通して東方文学、芸術美学、哲学の偉大な魅力を学び、深い感銘を受けた。上述の研究を通じて、イラストレーションの表現に「細雪」の幻想、詩意、表現力を取り入れる一方、東方文化や伝統的美学を理解したい。多摩美術大学在学中における2年間の研究上、指導教授のもと東方文化の芸術精神の巨視的な観点を学び、また自主研究においてまたグループ研究において、自己の理解を深め、芸術研究や創作の自己視点を進めることができた。これは私にとって、人生の重要な宝物である。



(上より) 助ける / 依存 / 沈む (上下組) / イラストレーション

全 倫 瑱

JEON, Yun Jin

多言語混植組版

ハングル(韓国の文字)とアルファベットを中心に
Type mixture of the Latin Alphabet and Hangul

1. 背景

文字は言葉を文に書く視覚的な記号である。各国には、それぞれの言語とそれを表記する文字が存在する。文字は固有の特性と形態を持っているので、一緒に使用するとさまざまな問題が発生する。母国語と母国語以外の外国の文字が同一行に組まれた場合を「混植」と言う。韓国は基本的に韓国の文字である「ハングル」を使用しているが、外国の人名や国名、固有名詞や専門用語などを表記するために、外国の文字をそのまま使用する場合も頻繁にある。本研究では、韓国のハングル文と欧文を中心とした、多言語混植文のための活字設計方法を提案することを目的としている。

2. デジタル組版での混植の問題点

ハングルフォントとアルファベットフォントの混植組版では「ベースライン揃え」という問題がある。これはハングルフォントと欧文フォントを設計する方法が違うためである。ハングル文字は和文文字のように、文字のセンターが視覚的に揃うように全角ボディの中心にデザインされているが、欧文文字はベースラインを基準にデザインされている。したがってハングルフォントとアルファベットフォントが同一行に組まれた場合、文字の並びが揃わないという問題が発生する。ハングルフォントとアルファベットフォントを混植する時、よく見られる問題点は下記の通りである。

- ❶ フォントのウエイト(太さ)が違う。
- ❷ ハングル書体より欧文書体が小さく見える。(ベースラインがずれている事。)
- ❸ 欧文書体がハングル書体より上がって見える。
- ❹ ディセンダーラインが非常に短くなる。(欧文書体自体のバ

ランスがおかしくなる事。)

ハングルフォントとアルファベットフォントを混植する時は、ハングルフォントに最適な欧文フォントを選択すると体裁がよい。混植における欧文フォントの選択にはルールと呼ばれるものはないが、デザイナーの美的感覚による要素が強いといえる。欧文フォントの選択と使い方を挙げると下記ようになる。

- 1) ハングルフォントに合う書体を使う。(例: ゴシック体のハングルフォント+サンセリフ書体の欧文フォント、明朝体のハングルフォント+セリフ書体の欧文フォント)
- 2) ウエイト(太さ)に差がないフォントを使う。
- 3) x-ハイト(字高)が大きいフォントを使う。

3. 混植のための新しい欧文書体デザイン

本研究では混植に関する研究をするため、韓国で良く使われているフォントの一つを選んだ。

書体「Malgun Gothic」は韓国のハングル書体である。2007年、Windows Vista システムから搭載されているフォントで、現在韓国で一般的に使われているフォントである。「Malgun Gothic」の欧文書体は、ハングル書体より小さく見えて(ベースラインがずれているため)フォントのウエイト(線の太さ)も違う。そして、ディセンダーラインが非常に短くて欧文書体自体のバランスがおかしくなる問題などがある。筆者はこの問題を解決するため、「New Malgun Gothic」を製作した。新しいマルグンゴシックの欧文書体は全般的にボディが大きくなった。x-ハイトとキャップラインは高くなり、ディセンダーラインは低くなった。従って、小文字の空いている空間が少なくなっている。またハングルに合うように線の太さを調整した。

新しいマルグンゴシックの欧文書体は全般的にボディが大きくなった。x-ハイトとキャップラインは高くなり、ディセンダーラインは低くなった。

従って、小文字の空いている空間が少なくなっている。またハングルに合うように線の太さを調整した。

Malgun Gothic / 12pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:?!'"/()

New Malgun Gothic / 12pt

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
.,:?!'"/()

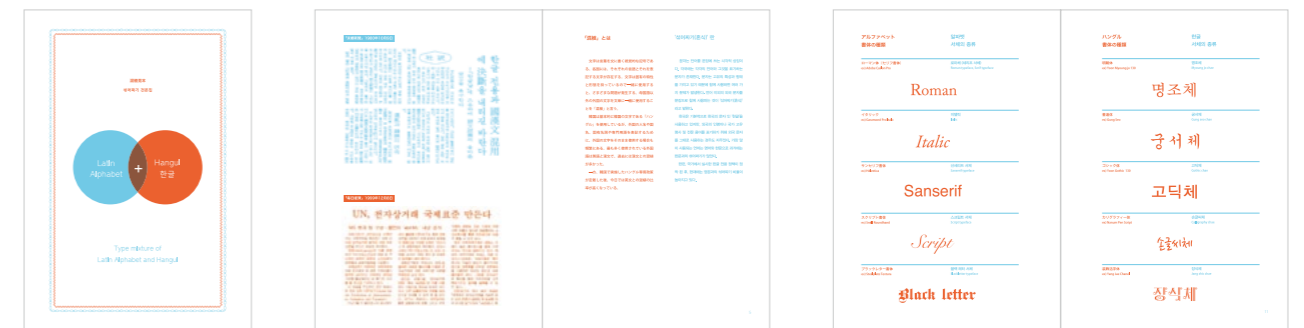
混植例 / 欧文書体 : Malgun Gothic / 21pt

混植例 / 欧文書体 : New Malgun Gothic / 21pt

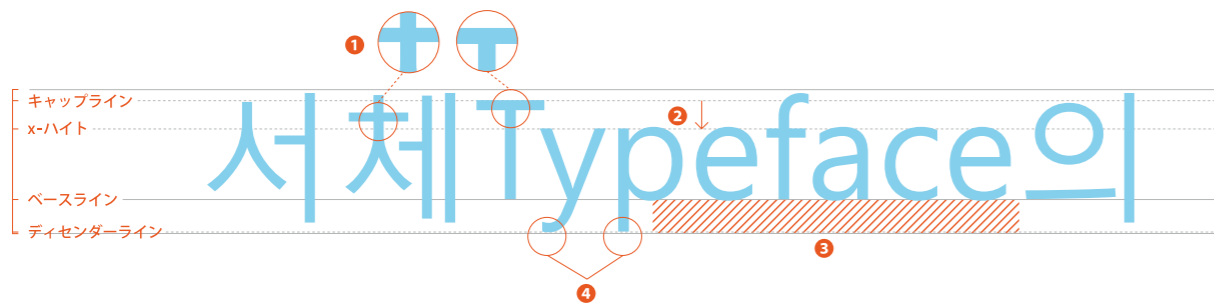
2014년 1월
한글과 Alphabet의
섞어짜기 sample문장.

2014년 1월
한글과 Alphabet의
섞어짜기 sample문장.

混植見本 / 182 × 257 mm / 38 pages



書体見本 / 182 × 257 mm / 158 pages



ハングルフォントとアルファベットフォントを混植する時、よく見られる問題点

薛云

XUE, Yun

童謡イラストレーション

Children's nursery rhymes illustration

1. 研究の目的

童謡とは、子供のために作られた歌謡、詩のことである。日本では1918年（大正7年）に児童雑誌『赤い鳥』が創刊され、童謡運動が隆盛となる。童謡を紹介する媒体である児童雑誌に掲載された童謡のためのイラストレーションも注目された。本研究では日本の児童雑誌において童謡に関するイラストレーション表現の果たした役割について、明らかにすると共に、その特徴と魅力を見出すことを目的とする。そのために、『赤い鳥』、『コドモノクニ』、『金の星』等の童謡に関する児童雑誌を取り上げ、童謡を主題として、描かれたイラストレーションのテーマ、作者の表現様式などの変遷を辿り、比較していく。

筆者は制作研究でも童謡イラストレーションをテーマとしている。制作では、子供の持つ純真さと大人の視線からの郷愁感を取り込むアプローチを試みており、日本の童謡の中からイメージを抽出し、ビジュアル化、言葉とメロディーに込められたメッセージを伝える、現代人にも楽しめるイラストレーションを目指している。本研究により、その一助としていきたいと考えている。

2. 「童謡」イラストレーションの表現

大正期児童雑誌における童謡イラストレーションの事例を調べ特徴をあげる。童謡イラストレーションに描かれている対象は主に幼児や動物、そして日本の四季の風景である。服装は、色鮮やかな洋服や着物姿、女の子はカチューシャやリボンを付けたものも多く見られる。これらのイラストレーションは当時のファッションを扱う役割も果たしていたと思われる。日本の伝統的な物と西洋的なモダンな物とが混在している。和洋の混在した、色彩の豊かさの一方、伝統的な日本画の構図によるものも見られる。

童謡イラストレーションは見る人に、わかりやすく童謡の内容や情景を伝えることが重要な役割であると考えられる。作家の作風によって、子供たちがより興味をもつように、例えば、動物達を擬人化したり、デフォルメを用いたり、子供達を可愛く描きだす。自然も空の色を現実よりも、透明感のあるものにしたりすることによって、いわゆる絵画のよう

な美しい印象を童謡に与えようとする。

3. まとめ

童謡の中には、それぞれの人にとって、子どもの頃に遊んだ故郷を感じさせる様々な風景、親しい友人の様子が見えてくる。誰でもこのような歌を歌うと、当時の懐かしい、楽しい、また時には、悲しく感じたことが、思い出される。童謡イラストレーションは、ビジュアルコミュニケーションとして、主に雑誌を中心とした紙媒体において、童謡に歌われる情景を視覚化し、感性的に伝える大きな役割を果たしてきたことが事例を辿ることで見出すことができた。大量に複製されることによって人々が身近に触れることのできる童謡イラストレーションは役割を果たし社会的な貢献ができるだろう。童謡イラストレーションならではの郷愁的、抒情な心、童謡の豊かなメロディー、詩情などのビジュアルコミュニケーションを今後も研究を続けて追求しようと考えている。



どんぐりころころ



夕日



里の秋



雨



春よ来い



さくらさくら



春の小川



海

銭 筱霏

QIAN, Xiao Fei

ポスターデザインにおけるアンフォルメル表現方法について

The expression of Informel in poster design

1. はじめに

ポスターは文字と図形という二つの部分に大きく分けられる。ここで、図形表現を中心に研究していこうと思う。今まではいろいろな表現方法があるが、その中で特にアンフォルメルという表現に興味を持っている。本稿の目的は、アンフォルメルはどのように表現され、その表現方法はどのようにポスターデザインに活用されるかということである。

2. アンフォルメルとは

アンフォルメルという概念は、1910年に始まるダダイズムおよびその後のシュルレアリスムにさかのぼることができる。共通の特徴はすべての芸術の標準を打ち破り、すべての既存の芸術の形式を表現することを拒絶するのである。新しい表現を通して、一つの精神の表現でもある。全く新しい超現実の世界に達することを強調している。アンフォルメルの中に同じ偶然性と無意識性を求めている。アンフォルメルの主な特徴は、明確な形が存在しないということである。

3. ポスターデザインの表現

ポスターは一枚紙の仕事なので、現実の三次元のことを二次元へあらわすことである。そして、その二次元の中で、デザイナーの表現による新しい空間が生まれる。さらに、コンピュータ技術の発展と共にその空間もさまざまな新しい形式で表現される。特に、コンピュータのおかげで厳密に計算される図形も表現できるし、ごく抽象的な図形もできる。つまり、情報を伝達するためにポスターを作るという事である。さらに言えば、ポスターに何を配色するのか、何の絵を描くのかということだけではなく、まず伝えたいものは何を考えることは大事な事である。ポスターデザイナーたちが自分なりの特有なデザインスタイルを持つはずだ。それぞれのスタイルがあれば同じポスターにならないということである。実際に個性がある色使い、一見無意味な図形、バランスが崩れたレイアウト、少し変わったやり方のほうが視覚的な効果が得られることになる。つまり、「特別さ」という言葉は中性的な言葉である。さらに、方法はともかく、効果が出れば良いポスターとも言える。なお、その「効果」が最初か

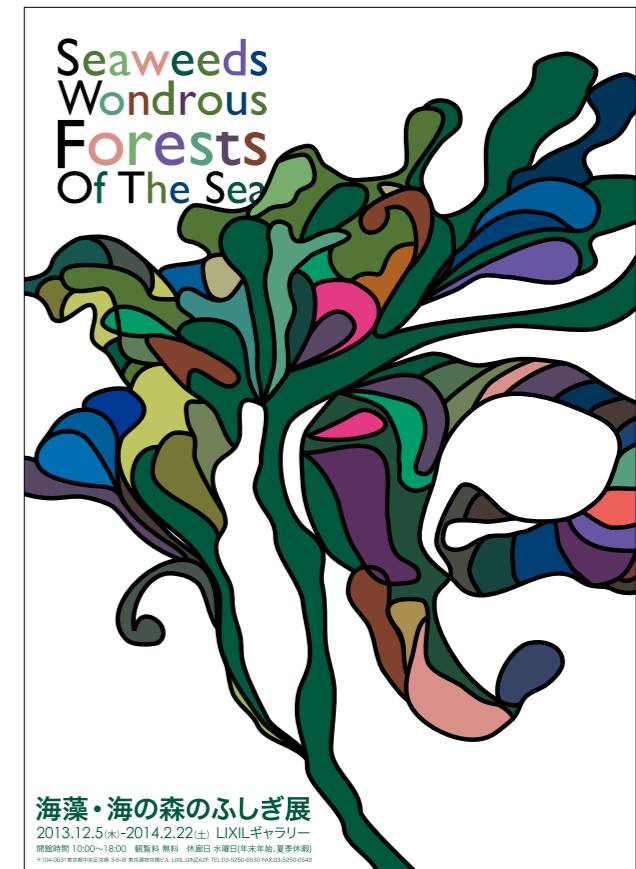
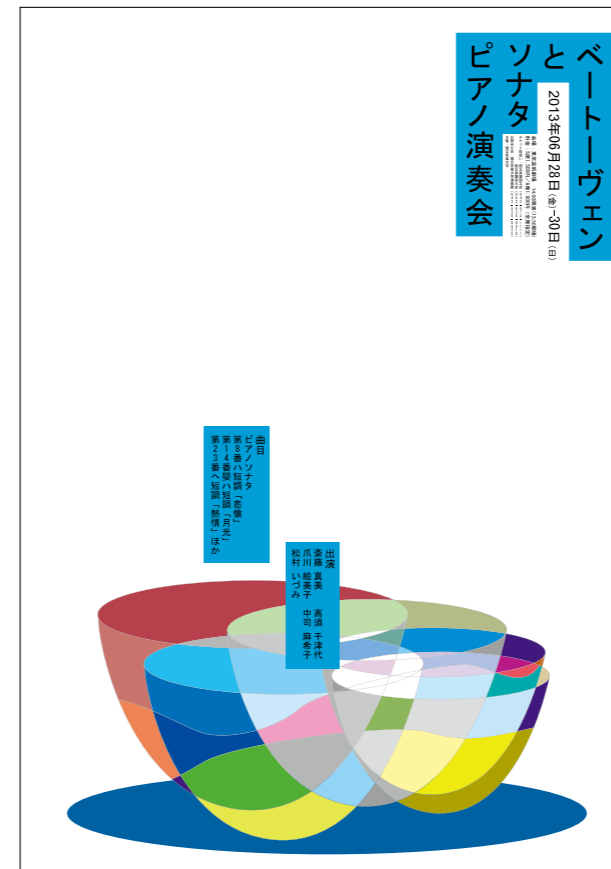
ら決められた伝えたいことを反映することになる。ポスターの表現というのは「特別さ」を求めることであろう。「特別さ」をどうやって作るかということが課題である。

4. アンフォルメルの表現を活用する可能性と効果

ポスターデザインにおける図形の重要性があるため、ポスターのテーマにふさわしい図形をつくるのは大事な事である。無意識の状態で作られるアンフォルメルの方法を参考にし、新しく唯一の「形」を作り出して、「造形世界が意識しないうちに開かれていた」意識しないからこそいろいろな可能性が出てくると読み取れる。ポスターは一枚の貼るもので、人は通常、駅や街で歩きながら動かないものを見るため、すばやくてはっきりとした情報を得られるようなポスターデザインが必要と見られている。アンフォルメルの表現方法は特別で、目立つポスターを作るという考え方が適当であろう。また、ポスターデザインにおける図形は「形」と「色」、二つのことである。「色が形になる」という言葉はポスターデザインするとき「形」と「色」を一緒に考えなければならないという意味である。アンフォルメルはよく原色を使い、「流動する色彩の激しさ」を強調している。つまり、対比の強い、目立つような効果が求められているのである。アンフォルメルの表現方法をやってみているうちに新しい自分なりの表現スタイルが形成されると考える。無意識の状態を創作することによって、重複のスタイルが現れることは不可能と見られている。ポスターデザインの中でこのような方法を参考にしてそれによってただ自分に属するだけの創作のスタイルを探し当てることができる。作品の唯一性と偶発性という役割は果たしている。

5. 作品

以下は自己制作でアンフォルメルの表現を活用したポスターである。アンフォルメルを研究しているうちにいくつかのポイントを見つけた。「対比の強い色彩」、「動きがあるかたち」、「リズムを感じる図」である。そのポイントを参考にしつつ、ポスターをつくった。



1. ベーターヴェンとソナタピアノ演奏会のポスター (上左)
2. 海藻・森の海のふしぎ展のポスター (上右)
3. CODE-city of design ポスター展のポスター (中左)
4. 紙の花 - ペーパークラフト展のポスター (中右)
5. 建築 100 人展のポスター (下左)
6. AGI 国際グラフィックデザイン展のポスター (下右)

6. まとめ

アンフォルメルの表現の研究を通して、「抽象的なかたち」、「鮮やかな色」、「抽象的なかたちの意外性」、「意外性から生まれる面白さ」という表現の特徴があると考えられる。アンフォルメルの作家は作品を通して、自分の個性をアピールする事である。作家と絵を見る人のコミュニケーションもできると見られる。一方、ポスターデザインにおける抽象的なかたちと鮮やかな配色によるデザイナーの個性が表れると考えられる。ポスターデザイナーとポスターを見る人のコミュニケーションがより一層深まると感じられる。

永田 香

NAGATA, Kaori

動物の権利を表現するイラストレーション

伝達、敏感と配慮を引き起こす

The expression of animal rights in illustration

動物の苦しみに対する配慮は新たなアイデアではない。動物の倫理学は複雑な、議論を引き起こす事項であり、善悪のニュアンスを持つといったものである。宗教には、動物の取り扱いと福祉についての多様な教えがある。仏教とヒンドゥー教はベジタリアン食生活を主張すると知られている。ユダヤ教とイスラム教では、特別な畜殺と動物に対する残虐な行為を避ける教えもある。私がこの研究テーマを選んだ理由は、80年代まで遡る。生まれた頃から多くのペットを飼っていた、猫、犬、亀、鳥、兎、色々な動物の回りに育った私は、子供時代から動物を愛し、心が通じることを習った。そして、そんな心が通じている動物を食べていることに、違和感を感じていた。しかし、ベジタリアンになることを決心するのに長い時間がかかった。動物の倫理学を調べるまでは、自分が違う、新しいライフスタイルを選べることを知らなかった。

修士課程の研究を通して、自分のイラストレーターとしての「voice」(声)を遂げる必要性和自分のライフスタイルを結合することを決めた。それは新しい表現を目指す研究である。本研究では「動物の権利」というイデオロギーの哲学的なアプローチ、現代イラストレーション/ヴィジュアルアートはどういう風にこのテーマを描いているのか、そして最後に、「動物の権利」のイラストレーターとしての作品と創作でいくつかのアプローチを試した。

Animal Rights「動物の権利」は誤解を引き起こす言葉である。一部の人にとっては、すべての動物に関する規制は、「動物の権利」の問題として捉えることができる。例えば、鶏籠の大きさを決める法律や、動物に人道的扱いが必要とする規制がそうだ。動物が人間のように権利を持つべきだと考える人もいる。人間のような特徴を持っている動物(類人猿)は他の動物より良い取り扱いを受けるべきだと主張する人もいる。

この言葉はさまざまな意味を持っているにもかかわらず、すべての「動物の権利」の活動家が支持する共通の考え方がある。それは動物が知覚できる生き物で、人間のような基本的な欲求を持っていることである(苦しみを回避する/食べ物と避難に頼る)。問題は、人間が動物を保護するべきだろうか、ということだ。それから、もう一つ、人類はどのように人間と「非ヒト動物」の欲求のバランスをとれるだろうか、ということ。

擁護者の目から見ると、動物は言語の無い生き物で、自衛能力が低いから、それで人間が動物を守るべきである。

「動物の権利」に対する色々な反対論がある。それは「非ヒト動物」の理論的に考える能力が低いことと、意識とモラルの欠如に基づいている見解だ。「非ヒト動物」は古代から目下の生き物として見られている。こうした宗教と哲学から生まれた考えのおかげで、まだ確かな基礎を築いてない。最近の科学研究によれば、動物は意識を持ち、さらに同じ種や別の種に向かう利他的行動も示す。人間と「非ヒト動物」の境目はハッキリすることができないため、人類は動物界への理解をより深める時代になってきたのだろう。

一方、「Rights」の法的な定義によれば、権利を持っている人は義務を持つべきだ。動物が他の生き物の権利を尊重できないから、動物は権利を持つ資格はない。義務や権利などの概念を認めない動物は、人間の法律制度に参加できない。

しかし、社会は、権利を認めることができない人間に基本的な権利を与えている。それは「動物の権利」の擁護者が指摘する一つの法律制度の矛盾である。例えば、昏睡状態になっている人や知的障害者などは権利を理解せずに、権利を持っている。多くの国では人はこのような権利は当たり前だと思っている。この社会的な大義を支援するにもかかわらず、私の考えでは、もう一つのあまり定義されていない問題がある。それは「動物界のどこに線をひくのか/どの動物が権利を持つのか/どの動物がわれわれの道徳的コミュニティに受け入れるのか」、について熟考が必要である。この議論の元は、昆虫と貝のような生物に権利を与えることが論理と常識に逆らう意見ではないか、という考え方だ。哲学的にはこの線をひく基準もあまりハッキリしていない。さまざまな意見の一致を計るために、これについて話し合いと深い配慮をするべきだと、私は思っている。だんだんと変更しながら、複数の世代にわたって、世界中の国の法律制度も変わっていくだろう。

1. 「非ヒト動物」Non-human animalは動物の擁護者のなかに広く使われている単語である。これは人間と動物の類似点を表す意図で使用されている言葉だ。つまり、解釈が容易でない方として「人間も動物なのだ」と、支持する。人間と動物は共通の特性を共有している、といった考え方。「動物界」という単語は人類を除くと理解される場合が多いため、明確にするために、本テキストでは「非ヒト動物」という言い方を使用している。



忘れてはいけない / Lest we forget / 折りたたみ絵本 / Folding illustrated book



忘れてはいけない クロサイ
Lest we forget the black rhinoceros
ポスター / Poster / B1



忘れてはいけない マウンテンゴリラ
Lest we forget the mountain gorilla
ポスター / Poster / B1



忘れてはいけない スマトラ象
Lest we forget the Sumatran elephant
ポスター / Poster / B1



動物の搾取 化粧品
Animal exploitation - cosmetics
ポスター / Poster / B1



動物の搾取 密猟
Animal exploitation - poaching
ポスター / Poster / B1



動物の搾取 毛皮
Animal exploitation - fur
ポスター / Poster / B1

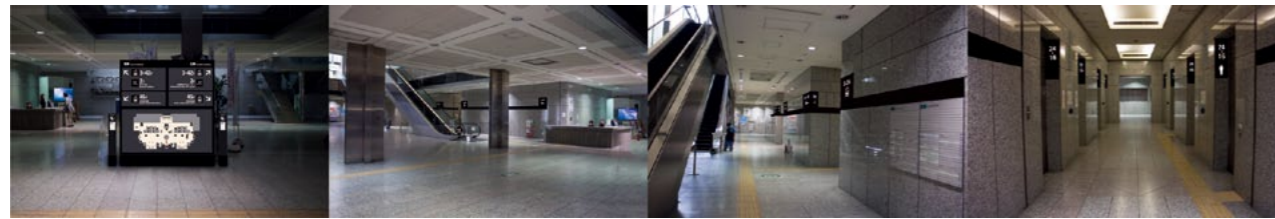
西航

NISHI, Wataru

動的要素を活用した公共サインの研究

効率を求める人々の心理

Study of public signs that utilize dynamic elements : Psychology of those who seek efficiency



飛行機、新幹線などの普及による交通機関のスピードアップ、クレジットカードや電子マネー、ファーストフードなどのサービスの高速化により社会のリズムが速くなっている傾向にある。それにより人々の社会生活の慌ただしさが助長されているのではない。われわれの生活は、他律的な速度やリズムで動かされている。高機能都市のなかで激しい競争下におかれた現代人は、自分のリズムやペースを失う事になると同時に、苛立ちを感じる機会が増えている。その結果、人は待つ事が苦手となり、待てない社会となった。

シチズンホールディングスの待ち時間についての意識調査では、その傾向が1994年から2004年は急増し、それ以降から現在にかけては低下している事が伺えた。しかし、この調査結果は日常の各待ち時間において何分からイライラするかを比較したものであるため、待つ事への苦手意識が緩和し始めてる事と直接結びつける事は出来ない。近年の調査結果において待ち時間にイライラするまでの時間が長くなってきているのは、通信機器の発達によりコミュニケーションツールが年々高性能になり、宅配便の配送状況やバスや電車の待ち時間も手元で把握でき、漠然と何かを待つ事はほとんどなくなった事にある。そのため、待つ事自体が得意になったわけではないのだ。駅で電車に乗る時や信号付横断歩道を渡る時に、特別時間の制約が無くても駆け込んだり急いだりした経験はないだろうか。待ち時間にイライラが減少するなかで近年でも駆け込み乗車は減少傾向に無い。これは、効率的に生きていたい人の心理の現れではないかと解釈されている。(参考文献：シチズンホールディングス ビジネスパーソンの「待ち時間」意識調査 2003年版・2013年版)

本稿は、待てない社会の背景に効率を求める人々の心理がある事により「効率を促す公共サイン」の有用性を論じ、その解決策をデザインによって提案するものである。「効率を促す公共サイン」とは、公共サインが利用者の行動に効率を促す機能を組み込まれる事で、公共サインの有用性をより高める事を目的とするものである。研究モデルとした東京都庁第二庁舎においては、庁舎内に移動時間の見通しを立てるのが困難な状況が多くある事が見られた。東京都庁に限らず、高層ビルではよく見られる問題であり、主として縦移動(エレベーター利用)の問題であった。

インフラの発展により都市郊外の住まいから都心部を活動拠点として利用しやすい環境になり、都市郊外の人口も増加している事から、都心部の人口密度が増加する傾向にある。それらを受け入れるため、建築物は多層化し、都市は高機能化し続けている。屋内空間では、現在地から目的地までの導線が壁や階層に視界が阻まれる事や、階層移動をするためにエレベーター等の他律的な機能を使わざるえない事で、移動時間の見通しが効かない状況が多くなる。そのような中で公共サインの機能に対する重要性は高い。

上記問題の解決を求めて都庁第二庁舎をモデルに「効率を促す公共サイン」として考案したものは次の3種である。



一つ目は、音声認識によるナビゲーション機能のある総合案内板の提案。総合案内板から流れる音声ガイダンスに従い目的地を言うと目的地のある階と、目的地へ行くための適切な乗車エレベーターと現在地からそのエレベーターまでの導線を総合案内板内のフロアマップに示すものだ。音声認識を活用する意図は、高層化による各階の事務機能の複雑化により多くの専門部署があり簡単表記をする事が不可である。そのため利用者は各階の施設一覧表から目的地を探し出すか、判る人を探し出し聞き出さなければならない。音声認識はそのような煩わしさを避けるために有効である。また、東京都庁は北棟と南棟が離れており同じ階でもどこに目的地があるかにより移動の仕方で労力が大きく変わるため、乗車エレベーターの指示が必要である。



近年の技術開発によりエレベーターの運用を効率化した事例はいくつかあるが、その上で以下を考案した。

二つ目は、エレベーターホール周辺に設置するエレベーターの近接サインの提案。乗るべきエレベーターが丁度行ってしまうことがある。エレベーターの待ち時間は職員、外来者共にストレスを感じるレベルに達している。事前にエレベーターの状況を知る事ができれば、移動のペースを調整し間に合う事も諦める事も出来るだろう。

三つ目は、最も早く来るエレベーターを表すサインの提案。エレベーターは待たされるイメージが強い。東芝の行ったエレベーターに対するアンケート結果におけるエレベーターへの改善要求の殆どは待ち時間に関するものだった。エレベーターが遅くなる大きな原因は、乗降にある。途中で人を乗降させる際にエレベーターは、減速をし停止しなければならず、扉の開閉時間もともなう。機械の都合ではなく、人為的な理由で遅くなる現象が起きているためこれ以上の高速化はエレベーター自体からは望めないだろう。そこで、これ以上早くならないという意味でも、これが一番早く来るのでこのエレベーターを呼んでくださいと、機械側からサインを出す必要がある。(参考文献：TOSHIBA FUTURE DESIGN andELEVATOR NEWS 2006 vol.7)

この研究が、現代社会における公共サインの必然を見だし、有用性を高める試みの一環になる事を期待する。

野村 晃司

NOMURA, Koji

デザイナーが関わるリサイクルの可能性

忘れ物とリサイクルを結び価値と、発信の仕組みを提案する

A possibility of designer involved recycling

本研究はリサイクルをテーマとし、中でも遺失物を再利用するデザインの提案を試みるものである。社会的な活動における必然的取り組みとなっているリサイクル問題に、これまで学んできたデザインをどのように結びつけてゆけるかを事例を取り上げて考察することで、デザインの可能性を見出すことが出来ると考えられこれを研究の目的とする。事例研究として、数々のリサイクルの取り組みがある中で、デザイン性が高いにもかかわらず、廃棄されてしまう物品を、機能に応じてリサイクルし、商品化をはかっているブランドを取り上げてみる。その活動におけるデザイナーの役割とは、廃棄物でありながらデザイン性の高い物品を発見し、利用した仕組み作りと、素材の機能を商品化に結びつける発想にあると言えるであろう。具体的な事例では、空き缶のプルタブをリサイクルした商品がある。それは発展途上国に民芸品として根付く、空き缶のプルタブを使った物造りに着目したブランド展開に発展した例である。既に存在している物造りの仕組みを利用したブランディングへの展開が発展途上国の産業を豊かにした。これら数々のリサイクル活動という社会的な活動とデザイナーの役割と関わり方には、世の中に在る停滞した産業の仕組みへの問題提起と、新しい提案、物造りへの発想と展開、プロモーションとの関係性の考察が、社会の滞留した仕組みに新しい考え方を提案する力にすることができるのではないかと考えた。

先に述べた遺失物の再利用を、デザイン案として提案しながら、大量に発生する「忘れ物」とそれを生み出す人間について考察してみることにする。この研究においてリサイクルの対象が廃棄物ではなく忘れ物であることが重要な論点と捉えている。従来のリサイクル事例を考察すると、素材となっている対象は使い捨てられた廃棄物が大半であった。廃棄物をリサイクルの対象にする問題点として、壊れた物をリサイクルして再度使うことは難しいことがあげられる。そこで、状態が良好であるにもかかわらず何らかの事情で廃棄させてしまう「忘れ物」という存在に着目し、日本の忘れ物の象徴である傘が最適な素材として取り上げられた。

日本では何故傘の忘れ物が多いのか。そして人はなぜ忘れるという行動を取ってしまうのか。人が物を忘れるという

行動は無意識に起こることである。忘れることと忘れないように意識的に注意することは自分自身では操作しにくい部分ではないかと考えられる。忘れるとは、忙しさや疲労や考え事をして、などの精神状態が深く関わっている。それらをふまえて忘れる行動を分析すると、人間は意識の対象を同時に複数持つことが難しく、一つの事に意識が集中すると他の物事に意識が向けられず無作為に頭の中から物事が溢れ落ちた状態になる。忘れる事とはその人自身の身の回りを取り巻く状況で左右される行動であり、一概に知能や経験や学習だけで解決する問題ではない。これが物を忘れる人間の行動を意識と無意識という見方からまとめたものである。しかし、必然の行動と理解する反面、無意識の「忘れる行動」をどうにか回避しようと意識して日々の生活を送り、意識と無意識の一連の流れがさらに習慣化されるジレンマの中で、一つの大きな固まりとしての意識と無意識の葛藤が人間の生活という行動なのではないだろうか。

こんなにも無駄に思える無意識の行動と、経験と学習の混沌の中で、一つ一つに意識付けをし記憶と照らし合わせて行動している日常が人間には大切な性質である。忘れ物をしないようにする為の試行錯誤や努力が、人間らしいのである。これが無駄と言うのなら、人間が人間らしく生きていくことから外れ、機械のようである。

忘れ物という人間の行動を意識と無意識という二つで考察してきた結果、忘れる行動は避けることができないと定義できた。忘れ物をさせない活動ではなく、忘れられた物をどう廃棄させないか、と提案できる。この前提があり、この研究目的である忘れ物の傘をリサイクルする価値ができる。

傘をリサイクルしている事例と比較し、本研究の立ち位置を明確にする。Reduce・Reuse・Recycle この三つの項目が消費社会を円滑にさせる条件ではないかと考えるが、傘の忘れ物に対する対処の大半は、Reduce（抑止）でしか行われていない。忘れる行動は無意識であり抑止は困難であると上記した。従って忘れ物は増々蓄積し、廃棄問題の解決策としての既存の活動は不完全ではないだろうか。

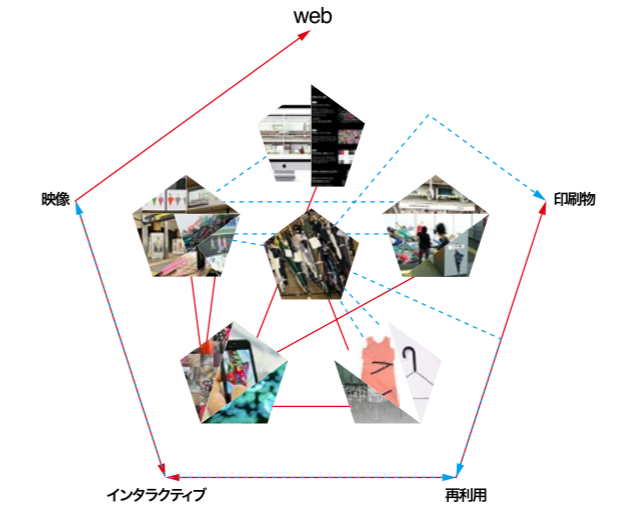
これらから、「既に忘れられた物を廃棄物にさせない」。これが本活動の目的である。

下の写真は、忘れられた傘をリサイクルして服を制作し、服が忘れ物の傘から制作されていることをプロモーション・広報することを提案したプロモーションビデオである。映像にある空間は、傘が忘れられ易い駅である。これは公共交通機関の駅が傘の忘れられ易い場として認知があるからである。映像は忘れられた傘を回収し、その傘で作られた服を着て登場する内容である。忘れ物の傘をリサイクルする一連の流れを最短で伝えることを目的にしている。



下の図は、この研究におけるコンテンツを要素別にまとめて、プロモーションを展開する仕組みと、人間の行動の流れを五つのメディアに分け、ダイアグラムで説明する。矢印の方向は人がコンテンツに誘導された際の動線になっている。赤い矢印は傘を見かけたら撮影するアプリである。撮影した傘の柄が、服のデザインに反映される。そんなゲーム感覚の参加型デザインの仕組みである。

青い矢印は制作された服もメディアの一つと考えたプロモーションの提案である。



一連の仕組みは服作りからプロモーションへの一直線ではない。循環し続ける仕組みを提案した。駅に訪れた人は、必ず電車に乗る目的で歩いている。その導線のプロモーションからアプリへ誘導し、インタラクティブ性を利用した参加

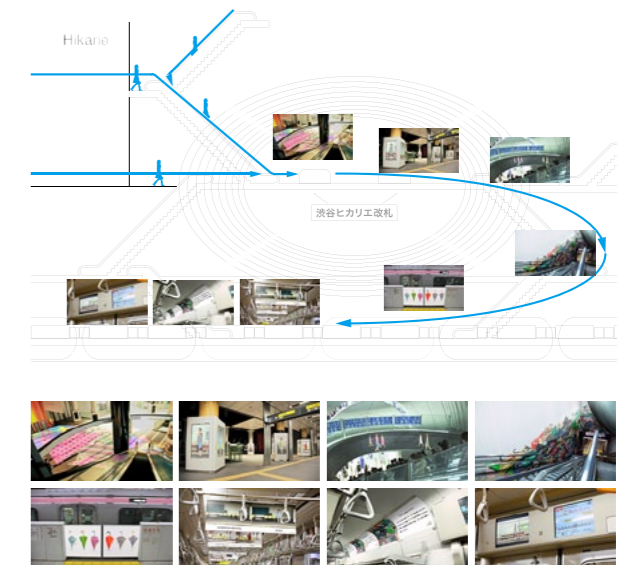
型の仕組みで服をデザインする。デジタルなデザインから実際に服を制作し、駅で行うプロモーションと Web とが反応し合う。この循環が複雑に絡み合い、コンテンツを繋ぎ合わせている。忘れ物という誰もが経験のある共通認識で行う参加型のインタラクティブな仕組みだからこそ利用する価値が生まれる。

インタラクティブの仕組みをインスタレーションに反映させる統合的な図が下の二つの図である。



参加には、webサービス「instagram」を使用します。
アカウントはNAME:unconscious_design PASS:umu2014

アプリから参加した傘の画像が駅構内におけるインスタレーションによって参加していない第三者へのプロモーションに繋がる仕組みである。駅空間は、街の中の霧状の動線と異なり、始点と終点をはっきりしている。このことから、一連の流れを見せることができる最適な空間が駅構内である。



[参考文献] フロイト & ラカン事典、無意識の形成物(上)、フロイト著作集 2-6、誰のためのデザイン?—認知科学者のデザイン原論、アフォーダンス—新しい認知の理論

鮑生瑞

BAO, Shengrui

映像表現におけるモンタージュの使い方

The use of montage in video expression

はじめに

アニメーションはコマ撮りなどによって、静止画が連続してできる映像手法である。カナダ国立映画制作庁 (NFB) のアニメーション部門の設立者であるノーマン・マクラレンは「アニメーションとは、動く絵の芸術ではなく、描かれた動きの芸術である。コマとコマの間に起きることは、コマの中で起こることよりもずっと重要である。したがってアニメーションはコマとコマの間に見える間隙を巧みに操作する芸術なのである。」のように述べている。つまり、アニメーションの表現は各コマの映像に「組み立てる」生み出される“平均的”表現である。モンタージュは「組み立てる」の意味で、一般に映画のショットとショットをつなぐ「編集」をさす技術的な用語である。ノーマン・マクラレンの議論によると、映像表現について、作品をよりよく表現するため、モンタージュの使い方は最も重要であることを知った。この論文では、映画とアニメーションのモンタージュ表現の役立について、映像表現におけるモンタージュの使い方を論じていきたい。

モンタージュ理論について

モンタージュというと、犯罪人の顔を再現する際、顔のパーツの断片を組み合わせる技術とか、写真創造のフォトモンタージュとか、音声モンタージュなど様々な所に運用しているが、もともとフランス語 monter「組み立てる」の意味であり、一般に映画のショットとショットをつなぐ「編集」をさす技術的な用語である。難しそうな単語だが、簡単に説明すれば映像 A と映像 B を繋いだとき、また映像 A と映像 B を順番を変えて繋いだときそれぞれの意味 A、B とは別の新しい意味 C を生み出す。アメリカではカッティングやエディティング、ヨーロッパではモンタージュと呼ばれており、複数の映像の組み合わせがモンタージュであるとするれば、ワンショットワンシーンの映像以外はすべてモンタージュである。

モンタージュを映画の文法として理論化したのは、ロシア・フォルマリズムの映画監督たちである。彼らはもともと無関係な映像を接続することで、別のものを表現することができることに気づいた。レフ・クレシヨフ (Lev Kuleshov, 1899-1970) は、ある動画の実験において、無表情な男の顔の映像

とスーパの映像を繋げて人々に見せたところ、誰もが「これは空腹な男だ」と認めたという。また、女性の死体の映像と繋げてみせると、男の表情は悲しんでいるように見えたと言ふことなのだが、もちろんクレシヨフは男に空腹の演技も悲しみの演技も要求していない。つまり、「無表情な男の顔 + スーパ = 空腹の男」という形で、無関係な二つの映像から、新たな第三の意味が生じるわけだ。

モンタージュ理論を大成した理論家、実践者はセルゲイ・ミハイロヴィチ・エイゼンシュテーイン、『戦艦ポチョムキン』の監督である。「枠を超えて」という本によると、セルゲイ・ミハイロヴィチ・エイゼンシュテーインのモンタージュ理論の形成にとって日本文化、とりわけ歌舞伎が大きな意味を持っていることはよく知られている。エイゼンシュテーインが自伝「いかにして私は監督になったか」の中に書いたことによると、彼は映画製作にとりかかるはるか以前、西部戦線でアジプロ列車の諷刺画家として働いていた時期に、漢字という象形文字の形態の中に現れた東洋文化の思考の特異な姿に衝撃を受けて、「まさにこの“異常な”思考のプロセスが、モンタージュの特質を分析しようとするとき私の助けとなったものである」と言っている。彼の話によると、二つの単純な系列に属す漢字の組み合わせは、それら二つの漢字の総和ではなく、その積、つまり次元も等級もちがう量なのである。二つの象形文字の組み合わせによって象形不可能な字が得られる。たとえば、「水」と「目」という象形は「泣く」を意味する。また「門」という図柄に「耳」を加えると「聞く」を意味する。「犬」と「口」で「ほえる (吠える)」、「口」と「幼児」で「さげぶ」、「口」と「鳥」で「なく (鳴く)」、「刀」と「心」で「かなしみ」を意味する。モンタージュの原理は日本の造形芸術の根本原理をなしていると思われる。

モンタージュ理論の極北として、ジガ・ヴェルトフ (Dziga Vertov, 1896-1954) は、独自の理論を集大成した作品として『カメラを持った男』を制作し、西側の映画人にも知られるようになった。国内では形式主義者として活動領域を制限されたが、ハリウッドでカメラマンとして活動し、ゴダールに影響を与えるなど、よく知られた存在だった。

自身の制作について

モンタージュの使い方をもっと深く理解するため、私は3つの作品を作って研究していた。まず2012で作った『Someday』。モンタージュは基本的に映画のショットとショットをつなぐ「編集」をさす技術的な用語である。しかし、もしショットを変えないワンショットのアニメーションなら、モンタージュの使い方はどうなるだろうか。その疑問を持って『Someday』を作ってみた。(図1, 2)



図1:『Someday』のワンシーン



図2:『Someday』のワンシーン

そして、『Someday』のモンタージュはショットとショットをつなぐのではなく、カメラ・ポジションの変化(位置・場所・姿勢)のモンタージュとカメラ・アングルの変化(角度・見方・観点)のモンタージュを連続させつながっていくことである。ショットとショットの間、カットしないカメラ・ポジションの変化とカメラ・アングルの変化で表現して、緊張感をもたらして、観客たちは主人公になった。ワンショットのアニメーションは基本ショットを変える映像と同じモンタージュの使用だと考えた。

つぎは2012から2013まで作った『Boom』。モンタージュの理論は自分が作った映像だけではなく、観客も参加して意味を作っていくものである。(図3, 4)



図3:『Boom』のワンシーン



図4:『Boom』のワンシーン

おわりに

映像とは、ほんらい対象の実体が反映したその像のありかたである。その反映した像自体に実体はない。いわば影である。<実体が反映された像=映像>という概念である。そして、映像の意味の中にモンタージュが含まれている。つまり、実際見ることから映像になるため、モンタージュ手法を使わなければならない。モンタージュは新しい意味や知覚や世界を創造する極めて現代的な、現実の映像から自分の意識まで含めた映像になる手法である。

細田 純平

HOSODA, Junpei

空間とメディア

デジタルサイネージが変化させるメディアの考え方

Space and Media

The concept of media changed by digital signage

コミュニケーションとメディアの進化

人間のコミュニケーションの手段は、言語、文字に始まり、伝達方法と手段は多岐にわたる。その発達が高度な文明と社会を作り上げ、さらに文明が伝達手段の進歩をもたらした。人間社会において、コミュニケーションと伝達手段は、互いに絡み合い発展を遂げてきたのである。人間社会の発達と、技術の進歩があいまって出来上がるコミュニケーションの変化の中で、メディアの形態の急速な進化が続いている。

インターネットを通じた情報のやり取りが可能になり、メディアが双方向性を持ち、対峙した人に合わせて変化できること、時間軸を持ち、動的に表示する情報を変化させることができることで、コミュニケーションの情報量が格段に増えた。それは、人と人、モノやグラフィックデザインと人のコミュニケーションのかたちも、今までとは全く異なるものに変えていこう。そうしたメディアのうち、デジタルサイネージは、様々な条件下であらゆる空間に設置されるメディアとして普及し、人々の生活に浸透しつつある。

空間と社会を変容するデジタルサイネージ

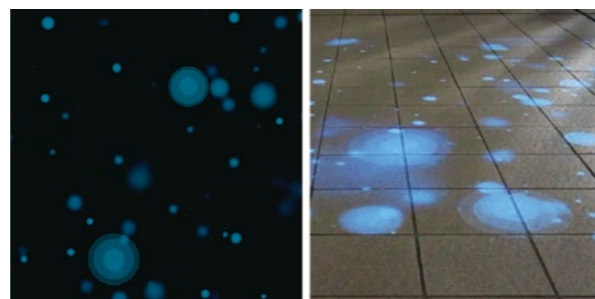
コミュニケーションが生まれる場所には、必ず空間が関与している。空間は、その建築の特徴、空間の広さや明るさ、視覚的な要素やそこにある立体物などから複合的に構成されるが、各要素が空間に影響し、互いに干渉し、場の印象や状況とメッセージを作り上げ、知覚に働きかけていると言える。それを前提とすれば、その中の1要素が少しでも変化すると、周囲に与える影響が変わり、結果として全体に変化をもたらす可能性があると考えられるのである。中でも受け手に与える情報が多く、それを自在に変えることができるデジタルサイネージは、空間の特性に合わせることもでき、逆に空間を変容させることもできる、影響が大きい要素であるということが言えるのではないかと。また、生活を通じた全ての空間に置かれる可能性を持っているデジタルサイネージは、社会において重要な役割を担うだろう。それらが点在したり、ネットワークによって繋がることを考えれば、単一の画面内で完結するものとして扱うのではなく、全体の中のひとつの要素として、周囲に与える影響や文脈を考慮した複合

的な視点に立つてコンテンツをデザインしなければならない。メディアが進化をしていく中で、その内容も変化していく必要性に迫られている。コミュニケーションの手段が進化したとき、それに対して、どういった内容を提示すべきであるか。制作者の考え方自体を変えていくタイミングが、今来ているのではないかと。

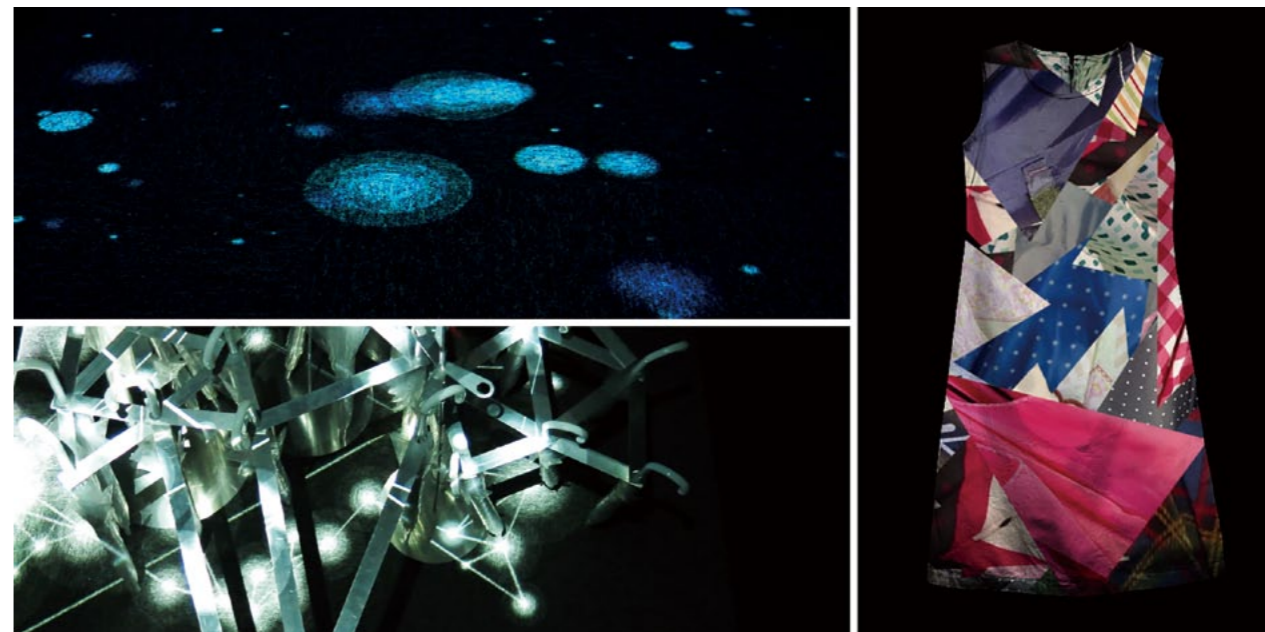
そうした考えのもと、現状あるような活用方法の先にあるデジタルサイネージとは何なのか。一般的なデジタルサイネージの活用とは趣は異なるが、その特性を活かし、空間や人間の知覚を踏まえた上で、何ができるのかを試みた。

空間とグラフィックの融合

1つ目は、室内床面へのグラフィックの投影により、外で雨が降っているかどうかの情報提供をするものである。今あるものでは天気予報に近いが、ディスプレイに流すのが通例である。しかしこの作品では、空間を一変させることが人間の認知に大きく関わっていくと捉え、床面に対して、外の雨音から生成された動的なグラフィックを投影して、音と複合的に訴求することにより、何かを読み取って理解するのではなく、雰囲気によって情報を感じ取らせるように出来ないかという試みを行っている。

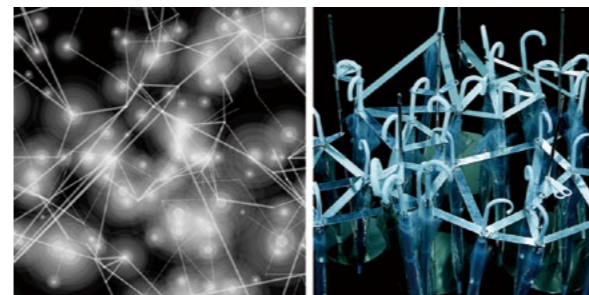


そうすることで、人間の周辺視野、無意識的な空間認識に訴えながら、この雰囲気ならば雨だ、などがすぐわかるものにできれば、空間演出のためのメディアアートと、情報提示をするだけの無味乾燥なものを組み合わせ、一般生活に、情緒に訴えかけるようなデザインを組み込むことができるのではないかと考えた。



立体とグラフィックの融合

2つ目は、立体物に対するグラフィックの投影である。意図をもってつくられた立体物に対し、グラフィックが果たせる役割とは何か。照明のかわりに、コンセプトを込めた動的なグラフィックによって立体物を照らすことで、立体物に意味を付与できるのではないかと意図を込めた制作を行った。



解決すべき課題は、使い捨てのビニール傘が簡単に忘れられる日本において、それに対する意識を公共空間において再認識させることと、忘れられた傘を再利用させるための場を設けることである。忘れられた傘を傘立てに置き、持ち出せるようにするだけでは、場としてのメッセージが弱いと、意識を向けさせることは難しい。そこで、コンセプトを立ててアートとして表現することにより、モノが持つ価値に意識を向けさせるよう試みている。また、それが置かれた空間自体が、ひとつの表現になり得るのではないかと意図も持ち、立体とグラフィック表現の両方が、相互に高め合える可能性を探った。社会的な意図を根底に持った上で、人々が自然に意識を向けるような表現が求められる場合にも、デジタルサイネージに活用があるのではないだろうか。

あらゆる空間におけるグラフィックの同期

3つ目が、インターネットを活用し、パブリックなデジタルサイネージとパーソナルなデバイスが相互作用する作品である。不特定多数からアップロードされた写真が服の柄として反映され、ランダムに配置され次々に更新される仕組みを製作した。これにより、サイトを開いたデバイスごとにより、その時にしか無い柄が出来ることになる。服のデザインに唯一性を与えることができるのである。アップロードされた写真が、あらゆる場所に一斉に同期されるように意図しており、様々な場所に、様々な動きをもって反映され、それら全体がひとつの表現となることは、インターネットとデジタルサイネージの組み合わせがあつて初めて可能になる試みである。



また、現場でインタラクションが行えるものとして、カメラを用いて、その場ですぐ柄を反映するプロトタイプも制作した。(広告デザイン研究 野村晃司との共同プロジェクト)

今後、普及を続けるこの新たなメディアに対する順応と、洞察による新たな試みを継続することが求められることを前提に、先に述べたような作品制作を行った。継続してこのメディアに対して向き合い、試み続けるつもりである。

堀越 由美

HORIKOSHI, Yumi

アニメーションにおける「歩き」から考察するキャラクター表現

Expressions of characters through "Walking" in animations

論文概要

アニメーションにおいて、キャラクターの魅力は作品の面白さを左右する大きな要素となる。アニメーションでは、キャラクターの持つ性格や特徴を動きで表現する。作品の中でキャラクターは、飛んだり跳ねたり踊ったりと様々な動きをする。本研究ではアニメーションにおける、キャラクターの性格にふさわしい、生き生きとした動きをさせる方法を見出していくことを目的とし、それをアニメーションの「歩き」から考察した。

「歩き」は、アニメーションにおいてキャラクターを動かす上で基本的な動作である。アニメーションで最もキャラクターとしてモチーフになることの多いであろう「人間」の歩くシーンは必ずと言ってよいほど作中に登場する。本来ならば、4足歩行の動物でもキャラクターの性質上、2足歩行にする事もある。このような事から、本稿では人間の「歩き」を基点に、キャラクターを生き生きさせるために必要となる動きの考え方を検証した。

2章では、キャラクターに生き生きとした「歩き」をさせるためには、歩きの基本を把握する必要があると考え、それについて考察を行った。キャラクターに特別な個性を持たせていない状態の基本的な「歩き」の作画を検証し、「歩き」のアニメーションにおいて必要な重心移動や上下動のさせかたを探った。

3章では、実際の人間の歩行の様子から、美しく見せる歩き方と長年の生活習慣によって形成される癖のある歩き方を考察した。まず、美容の観点からの「美しい歩き方」や健康の観点からの「ウォーキング方法」の「歩き」を検証した。これらの分野で研究されている「歩き」を知る事で、人間の美しさや健康的な雰囲気を感じさせる「歩き」がどのような動き方をしているのかを把握できると考えたためである。健康的で美しいキャラクターを描く時はもちろん、その歩きのフォームからあえて歪みを出す事によって、体調の悪い様子であったり、キャラクターの人格を歩きで表現できるのではないかと推察した。次に、歪みのある歩きとはどのような特徴を持つのかを知るために、生活習慣によって出てくる癖のある歩き方について調べた。人間は、姿勢の良し

悪しや、筋肉の強弱の具合によって、歩き方にも独特の癖が表れる事が分かった。それは端から見ればズルズルと気だるそうに歩いているように見えたり、フラフラと頼りなく歩いているように見えたりするものである。これらをアニメーションに利用することで、一癖ある特徴のキャラクターの動きを作りたい時に役立つのではないかと考えられる。

4章では、年齢や性別、時代による歩行の違いについて考察した。これらの違いによって、人間の歩き方には変化が見られる。例えば、人間は歳をとるにしたがい、足が若者のように上がらなくなり、歩行のスピードが落ちていく。このような、年齢や性別、時代による歩行の違いを、アニメーションに適切に取り入れることができれば、キャラクターを生き生きと見せるために役立てられることが考えられる。

5章では、アニメーションならではの歩かせ方に注目した。アニメーションは絵なので、実際の人間よりも大げさな演技をさせることで、よりキャラクターの特徴や動きの意味を明確に見せることができる。アニメーションならではのキャラクターの歩きについて検証した。

6章では、商業アニメーションでのキャラクターの歩きを参照し、作品やキャラクターごとに異なる、さまざまな歩きを検証した。

7章では、アートアニメーションにおける「歩き」を検証した。アートアニメーションでは、キャラクターの動きを通して、表現しようとしているキャラクターの個性と同等かそれ以上に、アニメーション作家自身の個性を感じることがある。そしてその作家のもつ動きの個性は、作品の魅力の一端を担っている。その事をアニメーション作家であるライアン・ラーキンの作品から考察した。

最後に8章ではこれまで検証してきたさまざまな「歩き」を参考に、自分のキャラクターに「歩き」の動きをつけた。今回の研究で見出すことができた「歩き」からうかがえるキャラクターを生き生きと動かすための要件をこれからの作品制作に役立てたい。



六文墓 / ドローイングアニメーション / 4分30秒

作品概要

今日もお腹を空かせている成章は、野原に腰をかけて財布の中身を眺めていた。財布の中身は一文だけ。成章はその一文を手に取り、なにげなく小銭の穴から景色を覗いてみた。するとそこには墓が。成章が墓のほうへ近寄ってみると、墓からたちまち幽霊(草介)が現れ、成章の持っていた一文を奪ってしまう。成章は驚いたものの、銭を盗られた事に気づき慌てて取り返す。銭を取り返され泣く草介。草介があまりに泣くので、成章は草介に金を奪った理由を聞いてみた。どうやら、草介は三途の川の渡し賃が足りず、あの世へ行けなかったため、幽霊になって銭を集めているらしい。草介が成仏するには、あと六文、銭が足りないようだ。その話を聞いた成章は、

ある考えを思いつく。成章は草介の墓を移動し、柳の木の生える道端へと持ってきた。成章はその道に仕掛けを作り、草介と2人で道を通る人々を驚かせる。人々は幽霊の草介に驚いた拍子に転び、小銭を落としていくのだ。成章の作戦は上手いき、草介が三途の川渡りに必要なお金は残す所あと一文となった。そのような折り、また人が墓の近くを通りかかった。2人はいつも通り驚かせようとする。しかし、この通行人はまったく驚かない。彼には幽霊が見えないのだ。途方に暮れる草介。そこへ事態を察した成章が近づいた。通行人は腹を減らしてげっそりしている成章の容姿に驚いて小銭を落とす。こうして三途の川の渡し賃を手に入れた草介は無事成仏し、成章ももうけた銭でそばをすするのであった。

梅 瀚先

MUI, Hans

サービスデザインにおける広告デザイン

公共交通機関を例として

Service design in advertising design – Using the public transportation sector as an example

広告とは、商品やサービスにイメージを与えたり価値を作ったりすることを通じ、消費者の購買意欲を作る手法である。19世紀に起こった産業革命の結果、工場で大量生産した商品を店に積んでしまった。消費者の欲しくない商品なのに、ビジネスが崩れないため購買意欲を喚起できる広告やマーケティング手段は、商売人に使われるようになって来た。物質主義、消費社会や欲望を助長させると指摘される一方、産業革命以来、我々の生活水準を大幅に改善させ、経済的にも巨大な貢献を与える。

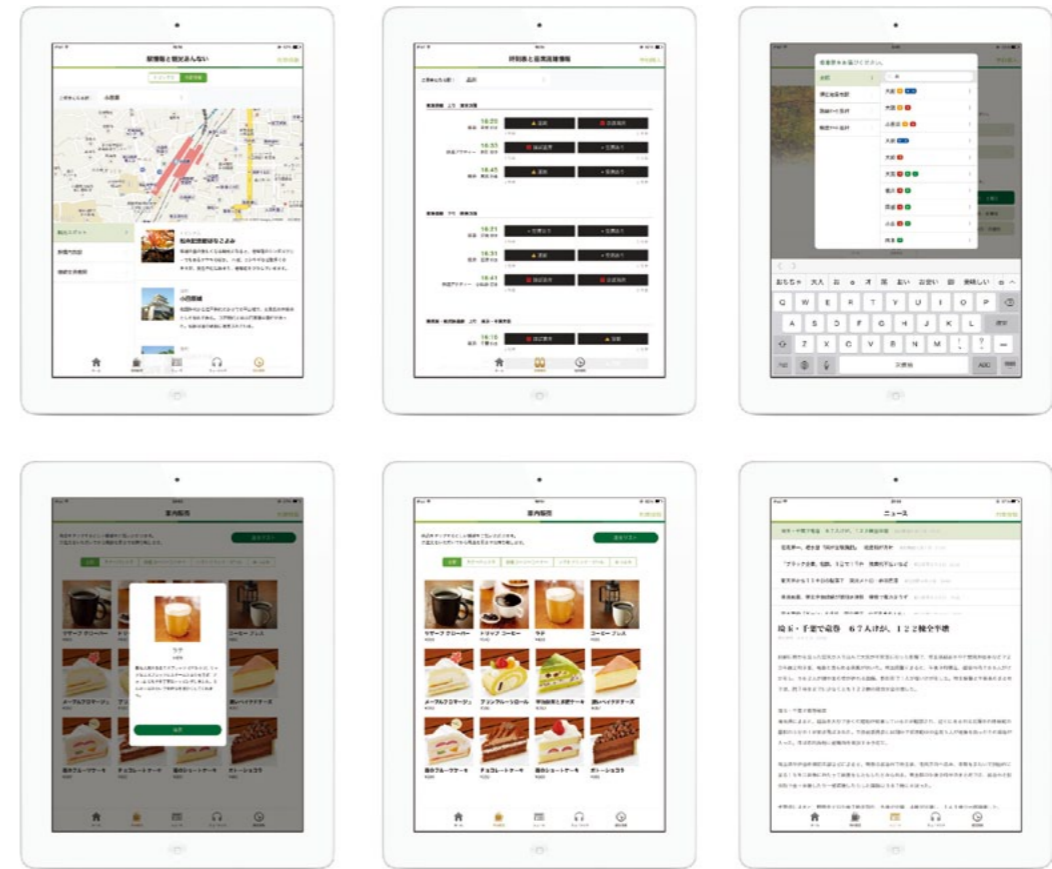
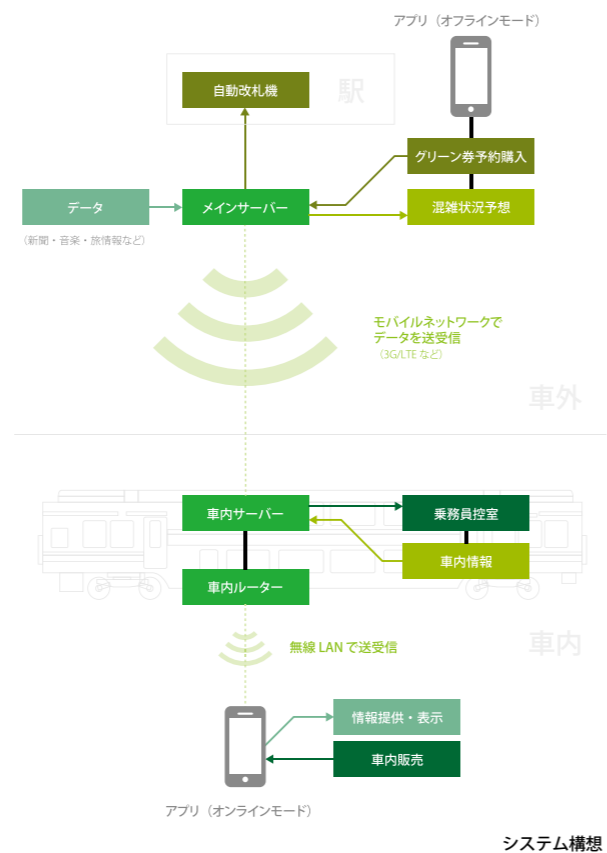
社会が進化すると共に、商品の選択も多くなって来た。商品自体だけでなく、ブランドも重視する消費者に対し、価格やクオリティー、販売チャネルなど数多くの要因は購買行動に影響する。その中でサービス、あるいは体験、というのは、「この商品」の代わりに「その商品」を選ぶ一番の理由になるだろう。

世界中で有名なコーヒーのチェーン店、スターバックスを考えてみよう。コージーな雰囲気に囲まれる場所。チョークで書かれるメニューボード、親切なスタッフさん、座り心地のよいソファ、コンセントでパソコンを充電しながら無料LANを使いインターネットへのアクセス。コーヒーの価値はそんなに高くないにも関わらず、顧客がお金を払うのはスターバックスへ行く全体的な体験であり、単にコーヒーを飲むのではない。

サービスデザインというのは、人間、コンポーネント、そしてタッチポイントに対し詳しく立案を行い、サービス提供の過程の中で各関係者を満足させる思考のアプローチなのである。

単独で存在することができず、サービスデザインと広告デザインの両方も重要であり、どちらが優先かではなくどのように組み合わせればより良い利用者体験を作るのかを研究してみる。

実験プロジェクトとして作品では、JR 東日本普通列車グリーン車をクライアントと設定し、成果物のフォーマットは最初設定していなかった。調査から利用客のニーズに合わせ、現状の問題に対し解決策を企画する。不足点を改善し、ただ良く座られるだけでなく、何度も感受したいグリーン車の乗車体験を目指す。そこで SmartGreen (スマートグリーン) というインタファクスを提案し、アプリを通じて今までのグリーン車利用法を変える。また、SmartGreen や普通列車グリーン車の利用促進の為、告知広告と持続広告の二段階の広告を提案する。



SmartGreen アプリ UI デザイン



告知広告(左)と持続広告(右)

劉航

LIU, Hang

中国の民族伝統文化と視覚デザインの融合についての研究

Combining traditional Chinese culture and graphic design

1. 研究動機

近代文明は文化の基礎の上に建っている。しかし、今の中国を見ると、文化を伝承することは言うに及ばず、甚だしきに至ってはこれを破壊し続けており、又同時に文化と私達の生命環境を破壊している。今の中国人は意識的に異国の文化、経済、科学など世界の様々な要素を取り入れて、自国の文化の美点あるいは独自性と比較し、再びその中から成熟した文化を産み出さねばならない。もしこうしなければ、世界の人々にとって、恐らく中国は訪れる価値もなくなってしまい、だんだん忘れられてしまうだろう。

繁栄とにぎやかな中国は必ず静まらなければならなくて、自分の立場をはっきりさせ、合理的な状態を創造して、中国人の足下にこの土地を掘り起こす。完全に中国の文化が現れて自分に対して焦ることとを感じる。今の中国で、私と同じ考えのデザイナーはたくさんいるが、多くの人はすべて上調子で、焦って中国民族伝統文化を発揚して、中国の特色を出したデザインをして、民族伝統の図案をひたすら簡単に模倣し、本当の意味で心を静めず民族伝統文化を自分の視覚言語としている。

2. 研究背景

日本はデザイン文化が急速に発展してきた。1953年から自国の現代デザインを初めて発展させ、1980年頃までには世界の中でもデザイン大国となった。今の世界の中で近代化が発展するかたわら、自国の民族伝統文化のデザインも消すことなく、また西洋のデザインと自国のデザインをうまく融合させ発展させてきた国家は少ない、と私は考える。そして私はそういった点で、日本は他国にも、とても意義がある模範を示してきたとも考えている。各国が長い歴史の中で作ってきた民族伝統文化は、硬直させ維持させることだけではなく、その文化を基礎にして新しいものを作る生命力も持っている。これはデザインの分野でも同じで、民族伝統文化にある形を硬直させ維持させるばかりでは意味がないと今私は考えている。しかし私は今までそういったことを自国で学んだこともなく、気づかず、簡単にデザインを模倣していた。それは民族伝統文化の要素が、自分のデザインの視覚伝達の助けとなるとは考えなかったからだ。

3. 研究方法

中国の民族伝統文化の素材を収集、整理、分析する。これらの素材の中から、中国民族伝統文化の要素を取り出し、自分のポスターの中に入れ込み、現代的な意識と表現手法でデザインする。

伝統の図形を起点にする。伝統の図形の認識、連想、表現の素材を検討する。各種の伝統の要素を元に想像をふくらませる。新しい形を啓発、想像、出したイメージを使って新しい形を作り出す。関連しているイメージを抽出する。その後、それらイメージの取捨、分解、解析、イメージを出して素材を整合する、元となる物を再び組み合わせる、整合、図形を完成させて、関連の可能性を探索する。

中国の民族伝統文化を取り入れた現代的なポスターデザインを十分理解し、それらに対する知識と技術を身につける。そして現代的な視覚言語と中国語の民族伝統文化をうまく、美しく融合させ、自分のポスターデザインを完成させる。

原形：中国民族伝統の図案、スタイル、色を指す。

真意の上で分解。原形をばらばらにして、分解、切断して、その部分を選び取る。抽出してまとめる。原形の形態を捉え、基本的な構造と典型的な特徴を抽出し、それにより原形を転化する。その原形となる物を変えることに極力努める。そのものの可変的な原因を捉えて、部分の素となる物に対して発展を経て、変異、転換し、この基礎上で近代的なデザインの視覚言葉の方法を運用しながら、さらに形を作り上げる。

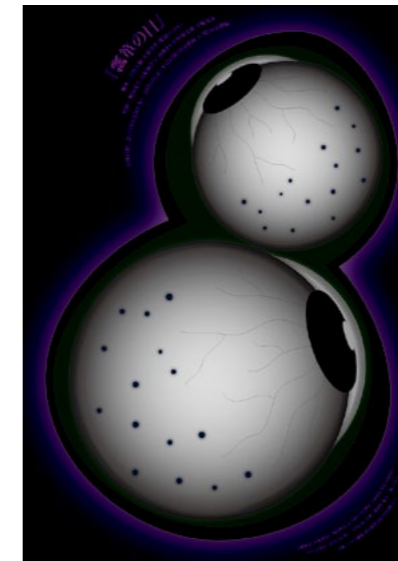
4. 結論

私の学生時代には、あまり中国の伝統文化を重視しなかった。それに私はどちらかというと現代的、西洋的なものが好きだった。だが、西洋について多くの事を勉強したとき逆に、自国の文化の原点がよくわからないと感じ、もっと中国について知りたいと感じた。これは大事なことだ。

私たちの文化の中には貴重なものがあるし、中国のデザイナーとして中国文化の豊かな知識を持つことは必携である。もちろん現代のデザインは功利性があり、この社会のニーズにあったものでなければならない。したがって、デザインする時には、デザインごとに中国の文化を融合することが必要である。



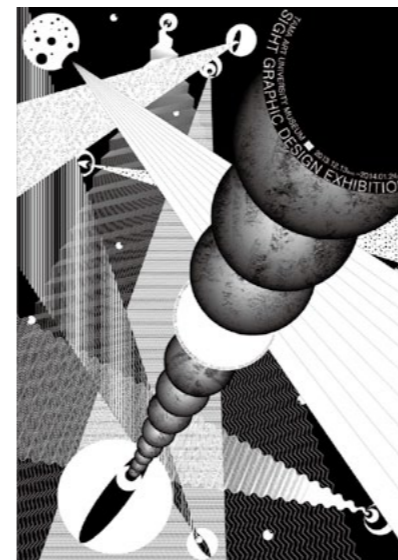
真珠の幻想 / ポスター / Poster / B1



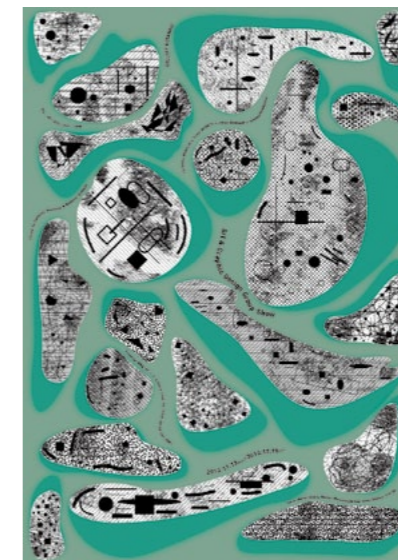
瓢筆の目 / ポスター / Poster / B1



目鼻耳口 / ポスター / Poster / B1



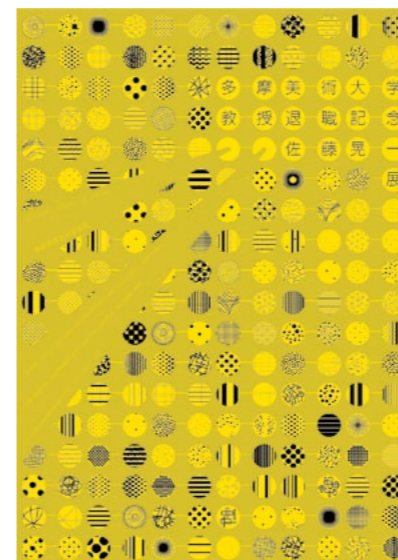
Sight graphic design exhibition / ポスター / Poster / B1



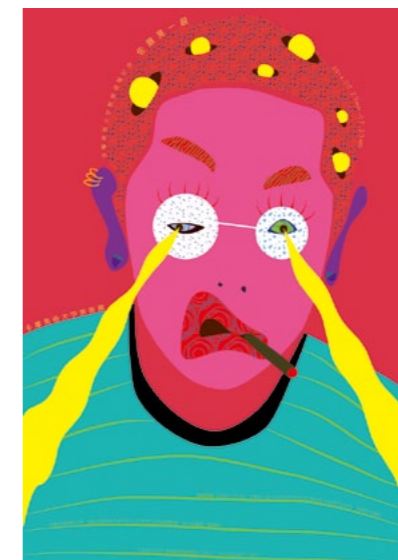
Art & Graphic design group show / ポスター / Poster / B1



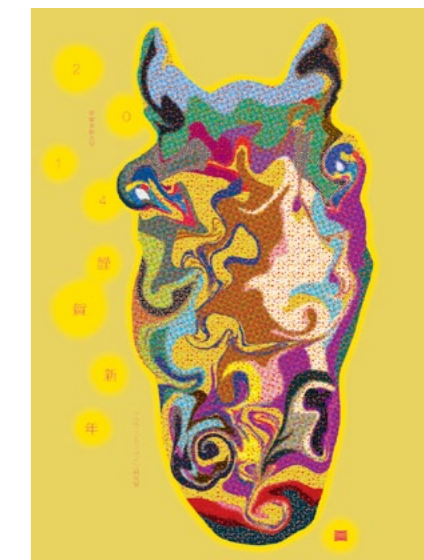
Screen printing student works exhibition / ポスター / Poster / B1



佐藤晃一退任展 2 / ポスター / Poster / B1



佐藤晃一退任展 1 / ポスター / Poster / B1



2014 謹賀新年 / ポスター / Poster / B1