

有吉 学

ARIYOSHI, Manabu

Skin bugs

自作に見る相反するものが持つカオスと魅力

Chaos and charm of conflicting behaviour in my artworks

日本の文化はカオスの中にある

近年の日本のカルチャーは目まぐるしく変化を遂げている。日本人ならではの無宗教で、国外の様々な文化を愛するがゆえの進化の結果が今の日本カルチャーである。

私たちは生活の営みの中で気付かない間に、多方面の文化を上手く混合して生活を豊かにしている。それは反対要素の組み合わせを含んでいるのではなからうか。現代の日本人は生まれてすぐ神社にお宮参り、結婚はスーツやドレスで着飾ってキリスト教会で愛を誓い合う、そして葬式は寺院で火葬し、人生を終える。こういった日本人が大半ではなからうか。

冠婚葬祭や宗教儀礼は分かりやすい実例であり、ことデザインやアート分野においても同様に私たちは自覚することなく多種多様な文化に触れ、多くを選択し、受け入れている。日本の根底にある考え方や着想は独創性に溢れている。

日本文化の1つ、秋葉原の文化に注目する

日本の文化といっても様々である。先ほど述べたように様々な文化が混在している。その中でも秋葉原の文化は異質である。秋葉原は「2次元オタク」の町として確立している。世界の町を見てもアニメの広告を前面に押し出した地域は希である。

秋葉原は終戦直後より、旧日本軍や米軍払い下げの電子部品の闇市が発生した。当初は周辺地域にも多く点在していたが、露店の排除に動いた占領軍により行き場を失ったそれらの店が入居する商業ビルが秋葉原に建てられるなどして、多くの電気商が秋葉原に集まってくるようになった。秋葉原はメディアの様々な変化に対応し、ラジオやテレビ、パソコンなどあらゆる家電をメインにし、町の文化を維持してきた。電子部品→家電のパーツ売り→PCゲーム→マンガ、アニメの町へと少しずつ変容していった。インターネットの普及によって情報革命が起こっている今日、2次元の文化が浸透した町になった。マンガ、アニメオタクが生まれたのは必然だったようにも思える。

そのようにオタクはどんどん増えてゆき、秋葉原はマンガ、

アニメのオタクの聖地になっていった。オタクという言葉も世界に浸透し、海外でもその物珍しさゆえに観光名所にもなってきた。

今の秋葉原を語る上で2次元のアニメの要素は切り離せないものである。よって作品に2次元アニメの要素を取り入れることで秋葉原のカルチャーをテーマにした作品の制作を狙った。

作品の解説

物理デバイスがディスプレイに影響を受け、その結果3次元の軌跡をアウトプットする。物理デバイスはディスプレイに写るキャラクターの肌に反応し動きを止める。

物理デバイスは小型で手の上に2、3個ほど乗るサイズである。そのデバイスにペンを装着させデバイスの動きを記録する。出来上がる軌跡はカオスである。しかしどこかディスプレイに写るキャラクターをなぞったような形を持ち、人が描いた線とは一線を画する。

「腐敗することのないデータ」と「劣化するデバイス」、「可逆性」と「不可逆性」の要素を引き合いにし相反するものが持つカオスと魅力にせまる。

上

Skin bugsによる軌跡図

黒の油性ペンとカラーの油性ペンの軌跡。ディスプレイと同サイズになる。
748 × 1330 mm (1枚あたり)

中

Skin bugs 小型モジュール

小型デバイスは10個あり、ディスプレイに写るキャラクターの肌の上では動作が止まる。

下

Skin bugs 全体図

1348 × 1930 × 1100 mm (全長)



金 祐廷

KIM, Hojung

レイヤリングを応用した時間が伴う写真表現の研究

A study on the application of layering to time in photographic expression

研究の背景及び目的

写真表現において「見る」ことは「撮る」と重なり、瞬間の行為のように思われるが、本来、「見る」行為には時間が伴っている。時間が伴う見る行為を定着させるために、人間はリアルタイムで脳で編集を行っている。目から入った情報は、脳の中でいったん色や形や動きの要素にバラバラにされてから再結合され、立体的なイメージとして再現される。私たちは周囲の世界をただ受動的に受け取っているのではなく、能動的にまわりの情報を収集し、分析し、結合しながら脳の中に自分だけの世界を作り上げている。そういった考察から、私は「見ることにまつわるプロセス」に着目し、「時間」と「見ること」を作品に利用する実験をしたと考えた。

論文構成

本研究は「見ること」に含まれている時間の流れを視覚化する写真表現の可能性を見出そうとする試みであった。それは、自分自身の表現言語を発見する過程でもあった。構成は前半の文献調査の部分と後半の作品制作の部分に大きく分けることができる。

①文献調査

1章と2章では、先に「見るという行為と時間の関係性」について概観し、研究のために論理的な前提として、「見る」と「時間」の概念に関する考察を行った。また、「時間の概念」や「写真の時間性」について探り、時間表現の事例を調べてみた。3章では、作品制作における表現技法として、「レイヤリング」について言及しつつ、レイヤリングの事例を探った。

②作品制作

4章と5章では、これらに基づいて「見る」と「時間」を関連づけ、「レイヤリング」を活用した作品を制作した。作品は大きく2つに分けられる。ひとつは、写真という媒体の枠内で視覚的に時間を表現し、写真を重ねることで立体的な効果を作り上げた（作品Ⅰ）。もうひとつは写真の枠組みから離れ、写真と動画の中間媒体としてインタラクションをつけ時間を視覚的に表現しようとする試みである（作品Ⅱ）。

作品Ⅰ、Ⅱでは、「長時間露光」と「連続撮影技法」、「レイヤリング」を用いて、時間という概念を視覚的に表現した。

制作

作品Ⅰでは長時間露光と透明なフィルムを使用し、「見る」と「撮る」に含まれている時間の流れを視覚化する写真作品を制作した。透明なフィルムでレイヤーを作って重ねることで、形と色などを分離して考えられるようにした。作品の制作において、レイヤリングという方法を選んだ理由は、視覚の仕組みが、バラバラになったレイヤーが重なっているように感じただけからである。また、時間を表現するのに適していると思われ、透明素材の使用と長時間露光という撮影方法の活用を決めた。モチーフに関しては、モチーフ自体に目が行くことを望んでいなかったため、道端や公園など日常的な場所で簡単に見ることのできる花を被写体として定め、撮影を行った。次に、動かない花に比べ、相対的に動く動物を被写体にし、再度撮影を行うことで、レイヤリングした際の効果の相違を比較しようと考えた。

作品Ⅰが、写真という媒体の枠のなかで、視覚的に時間を表現したとすれば、作品Ⅱでは写真を使いつつ、写真と動画の中間媒体として、時間を視覚的に表現しようとした。写真が時間の瞬間を記録するものとした場合、動画は時間の順序関係を記録するとも言えると思う。この概念を統合し、動画とは異なる、時間の順序関係を感じることが出来る写真作品を目指して制作した。この作品は、同一空間上において異なる時間帯のシーンを同時に表現するという作品である。空間を解体して、時間軸をずらして再構成をした。iPadを鑑賞者が実際に持ち、画面をなぞりながら楽しむことができる。なぞることで、なぞられた部分のみ時間が止まるようになっている。止まる時間は画面に触れる時間の10倍で、触れた時間の長さに比例して止まる。人間は時間を止めることができない。しかし、止めることのできない時間をとめる、つまり時間を操つような体験を提供出来ればと思われ、この作品を制作した。基本的に時間軸はランダムに再生されるが、鑑賞者がなぞる部分は人それぞれ異なるので、自分だけの時間を体験することができる。



作品Ⅱ なぞられた部分のみ時間が止まる

黄庭鵬

HUANG, Tingpeng

スマートデバイスを用いた広告販売システムの研究

Research of advertising sales systems using smart devices

明治維新以降、日本は欧米の先端技術や思想（フィロソフィー）を学び、アジアの中で台頭した。そのため近隣の国から留学生が次々に訪れた。戦後、日本は復興のために、政府も国民も一所懸命頑張る、30年間でアジアの先進国になり、欧米の技術の上に日本の技術、特徴を上乗せし、世界でも有数な会社が多くなった。そんな日本の素晴らしい技術を学ぶため、外国人からの留学生がますます多くなってきた。1980年代から日本では留学生が膨大な数に増え、2010年に141,774人になったそうだ。そして、この141,774人の留学生のため、2010年には、日本での日本語学校は451校になった。従って、留学生向けの進学教育はもうビジネス市場になったと思われる。

特に、留学生の中に最も多いのは中国系留学生である。“我が国の日本語教育機関に在籍している学生数は、101か国・地域（前年度101か国・地域）から29,235人となっている。過去の在籍状況を見ると、平成9年度以降7年連続して増加していたが、平成16年度より2年連続減少し、平成18年度から増加に転じ、平成22年度は、本調査開始以来最高となったが、平成23年度は震災・原発等の影響により約1万人強減少、更に平成24年度は前年より約4千人減少した。「平成24年度 日本語教育機関実態調査 結果報告」によると、学生の主な出身国・地域は、中国が対前年度比4,315人減（19.3%減）の18,093人（全体の61.9%）、韓国が対前年度比809人減（23.2%減）の2,675人（全体の9.1%）、また、ベトナムは対前年度比629人増（44.6%増）の2,039人（全体の7.0%）となった。

一方、近年日本国内の少子化の問題が明らかになり、18歳人口は1992年の205万人をピークに減少の一途をたどり、2012年には約119万人に減少した。この問題に対し、日本の大学は生き残りをかけ、定員割れの学科や学部の増加を防ぐために、「入学試験の多様化」、「大学の合併」、「留学生の受け入れ」と多数の努力をしている。これから、私立大学はもちろん、公立大学の経営も非常に厳しくなっていくと考えられる。

アルカディア学報（教育学術新聞掲載コラム）のNo.421では「ここ10年間は18歳人口が横ばい状況で推移するが、

2021年度になると現在より18歳人口が10万人程度減少することになる。仮に半分が大学進学者としても、5万人の入学者が減少することになる。そして、この5万人は当然ながらすべての大学から均等に減少するのではなく、その時点で受験者にとって魅力の乏しい大学から減少していくことになるのである。」と指摘している。魅力が乏しいという問題に対して、大学が雑誌や電車やウェブサイトなど色々なところに広告を出したり、説明会を行ったりと、大学が受験生にアピールしていることを実感した。そして、2008年に日本の政府は「留学生30万人計画」を発表し、少子化による日本の大学の入学者の減少を留学生によって補うつもりだった。学校側も毎年海外で色々な日本留学フェア、説明会や大学間交流促進プログラム、国際教育展等のイベントを行っている。しかし、このような説明会の情報は公式ウェブサイトにはしか載っていないので、このイベントを知っている留学生が非常に少ない。更に、実際にこのイベントに参加できる学生はもっと少ないと考えられる。特に、このイベント以外に大学に関する質問を聞くチャンスがないので、日本へ留学するかどうか悩む海外の留学希望予備群も沢山いると言えるのではないだろうか。

私は2011年10月から2013年3月まで日本学生支援機構東京日本語教育センターで日本語を学んだことがある。私の日本語学校は、大学・大学院の進学課程のカリキュラムがあるが、他の日本語学校の友達によると日本語学校では、あまり進学のことを知る機会がないそうだ。日本人の学生向けの塾ならば進学情報を知る機会がたくさんあるが、日本語を勉強中の留学生には少々難しい上、EJU（留学生試験）と日本の一般進学試験も違うのだ。こういった問題があるため、留学生向けの塾が次々と生まれて来た。今東京では中国系の留学生のための塾は少なくとも4つあるが、宣伝の方法はほぼ一緒にチラシをたくさん印刷し、無理矢理学生に配ったり、問い合わせた学生に何回も電話している中で、こんな一方的な宣伝は良くないと感じた。

留学生というのは別の国で進学するという目的を持っている人である。そのため、留学生がターゲットならば一番

に考えなければならないことは進学の内容ではないだろうか。なぜ、日本語学校に入るのか、なぜ、区役所の多文化コミュニケーション室に行くのか、なぜ、色々な日本の大学のイベントに参加するのか、それは全て、日本で進学したいからであろう。特に、本当に留学という意志を思っている学生には絶対行きたい大学しか行かないと考える人が多いと思われる。

今FacebookやTwitterなどのソーシャルメディアはとも使用やすくなってきた。そのためもし入りたい大学の自分の国の先輩を探したいなら、できるのではないかなと思われがちだ。私は美術の日本語学校ではなかったから、多摩美術大学に入る前に多摩美術大学の先輩が一人もいなかった。そのため、色々探したのだが、できなかった。しかし、留学生は、進学前に、希望校の先輩にアドバイスを、具体的な面接試験の流れなどを聞きたいと思われる。

そこである塾で、受験を控える150人の留学生に進学情報の見つけ方、スマートフォン、塾、友達、進学、アルバイトに関するアンケートを行った。アンケートは15個の質問で、そこから留学生の特徴を調べた。アンケートの有効回答150枚であった。アンケートの結果を纏めると日本語学校の留学生が困っていることとして「孤独」「進学」「経済」の3つが浮かび上がって来た。一方、既に入学している「先輩」は孤独と経済と就職に悩んでいる。

「後輩」（准留学生と留学生）が簡単に先輩を見つけて話すことができれば、「後輩」は「先輩」から、日本での進学アドバイス（大学と塾）や、学校での生活や授業内容を知ることができる。日本の教育機関（大学、専門学校、日本語学校、塾）は教職員が説明会を行う代わりに「先輩」に頼んで、提案するネットサービスに登録してもらう。「先輩」は登録したサービス内で「後輩」に学校や塾のことを教え、報酬を手に入れる。「後輩」はこのサービスにアクセスすることで進学希望先の情報を手に入れ、進学への不安が減る。日本中の「後輩」は「先輩」と友達になることができ、先輩の紹介で塾の割引も貰える。これにより「後輩」の「孤独」「進学」「経済」というニーズを満たす。「先輩」も学校と塾を紹介したので報酬が手に入り、たくさんの「後輩」と知り合うことができ、人脈も増えるであろう。「後輩」は今まで一方的に広告の消費者だった。しかし進学後、先輩になったら、伝道者となる可能性がある。「後輩」は日本で進学すれば必ず「先輩」になるので、このような繰り返しはずっと続くだろう。

私が提案するサービスにはウェブサイトとアプリ2つの部分がある。koko進学情報サイト（Webサイト）とFind my seniorアプリ（アプリ）である。ウェブサイトはホームのバーから、日本語学校、専門学校、大学のページにも行ける。例えば、日本語学校のページに入って、学校のエリアの右側にその学校の先輩の写真が表示される。この写真を押すと、Find my seniorアプリやアプリストアに変更する。

アプリでのID登録は、現在流行っているソーシャルメディアのIDをそのまま登録することもできるし、新しいIDで登録することもできる。登録も、スキップしても、学校や先輩を探すことはできるが、チャットの機能は制限されている。次は学校の画面になる。ここで自分が気になる学校を選択する。例えば、多摩美術大学を選択すると、登録している同大学の「先輩」達が表示される。ここには「学校の依頼で登録した先輩」と、「予備校の依頼で登録した先輩」の2種類の「先輩」たちがいる。「先輩」は学校や予備校からの依頼がなければ登録できないため、彼らの正確な情報が登録されるようになっている。多摩美術大学大学院の情報デザイン領域に興味があれば、ここに留学した「先輩」の情報を確認することができる。気になる先輩のソーシャルメディアの情報や詳しい情報を知ることができる。また、画面内のchatのアイコンを押すと、先輩とチャットすることができ、先輩から学校の案内券や予備校の割引、無料コーヒー券などのPASSBOOKをもらうことも可能である。クーポンの中に位置情報を入れることで、「後輩」が学校や予備校などのクーポンが利用可能な場所に近づくと携帯の通知センターが、クーポンが利用できると教えてくれる。このサービスの利用者は交流をしていくうちに知らないうちに、広告の対象になり、人との繋がりの中で新しい形の情報のやりとりを生む。



図1：提案するシステムのPC用のWebインタフェース



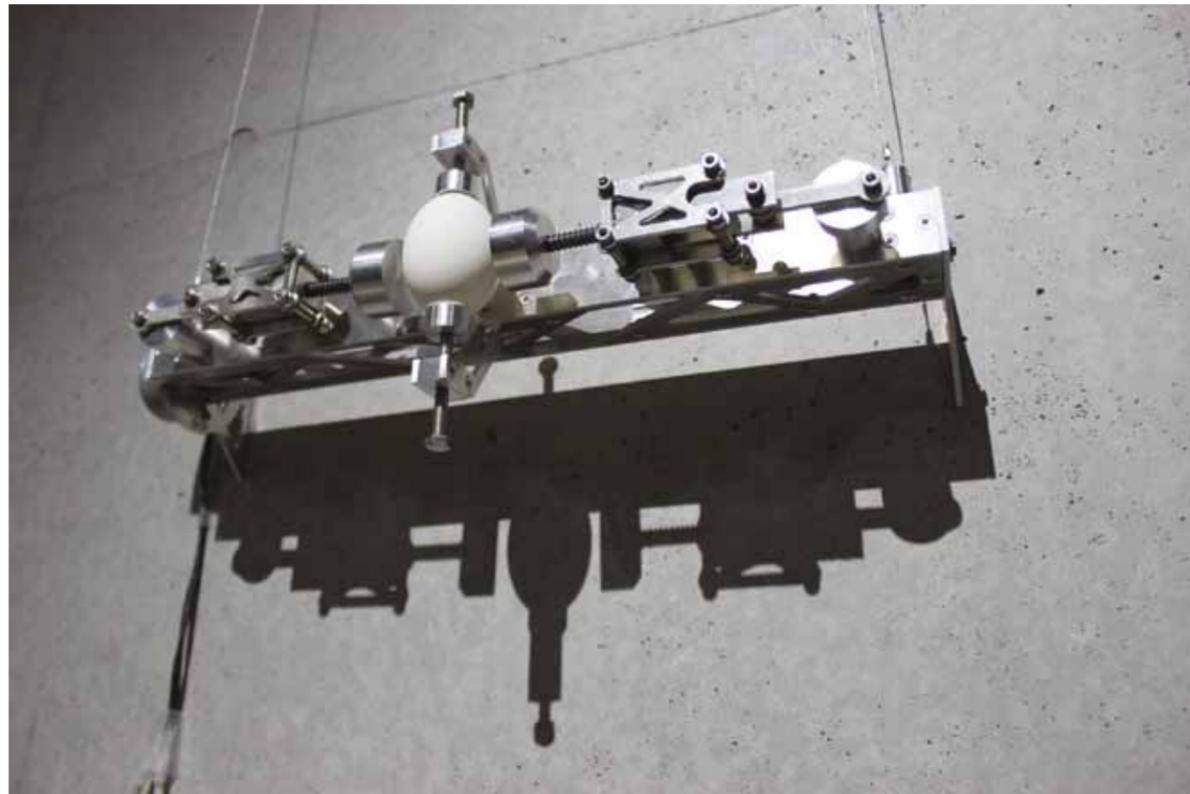
図2：提案するシステムのスマートデバイスのアプリ

坂本 睦月

SAKAMOTO, Mutsuki

曖昧な境界

Ambiguous boundary



Factory (Pressure, cutter, conveyor, rasper and grower) / アルミ板、モーター / Aluminum plate and motor / 400 × 300 × 200 mm

修士論文概要 (はじめに、第1章、第3章、抜粋)

はじめに

ふとした瞬間に無機質な物が生物のように見えることがある。例えば、空に浮かんだ雲が、何かの動物に見えたりする。誰でもそんな経験があるだろう。このような現象が起きるのは、今までに見たことのある生物の特徴や気配に似たような断片的な情報を、空に浮かんだ雲から感じ取り、無意識のうちにそのイメージを重ねてしまうからであり、一旦そのイメージに捉われてしまったら、払拭するのは難しく、見るたびに繰り返しイメージを喚起される。対象は物だけに限らない。空間や時間、言葉など様々なことにも共通していえる。昔から「丑三つ時」や「黄昏時」のように、日が沈み夕方から夜に「場」が様変わる時、「あの世に繋がる」といわれ、現実には存在しない怪異なものが現れると恐れられたようだ。

このように、どちらともつかない中間的な空間や時間に人々は何かを感じ、得体のしれない像を見る。不明瞭で曖昧なほど、人によって捉え方が異なり、様々に解釈することができる。この実像とイメージの合わさった中間的な像のもつ不確定性、そのどちらともつかない曖昧なものが、違和感を誘発しながら人を惹きつけるのではないか。そこに私は大きな魅力を感じ、さらには、そのような感覚を生起させるのもアートが担う役割の一つだと考え、そのような要素を取り入れた造形作品を制作している。以上のことから、本論文では、私の造形作品のコンセプトに繋がる「中間的なもの」「曖昧なもの」「不確定性」「違和感を誘発する様々な要因」などについての考察を深め、そのような要素を取り入れた造形表現の意義を明確化するものである。

第1章 表現のコンセプトについての考察

「曖昧」とは、事態や物事がはっきりしない様子を表す言葉である。では「曖昧な表現」とはどのようなものだろうか。

私たちは日常生活において曖昧な言語表現を多用している。特に口語においては「～かも」「～だと思う」など、断定を避けて使う曖昧な表現は様々で、他国から「曖昧な民族」と揶揄されるほどだ。原因は日本語の言語的特徴なのか、民族性や国民性に起因しているのかは定かでないが、世界的にみてもこれほど多くの曖昧な表現を持つことを考えると、これが日本人の特性ともいえるだろう。

そして、「曖昧」という言葉には「まぎらわしく、はっきりしない、不確か」などの意味があることから、「曖昧」という概念は、負のイメージとして捉えられることが多い。しかし私の考えでは、「曖昧」であることは悪いことではない。英語のように明確に指し示す言語とは違い、曖昧な日本語には多様な意味が考えられ、表現の幅が広いのだと私は考える。

例えば、ある事柄や名称を失念してしまった時や、名称を省略する際に、話し手と聞き手が同じ意識の範囲にいる場合「アレ」「ソレ」などという言葉で代用することがあるだろう。この「こそあど言葉」を使えば、相手に対して悪い事柄を直接伝えざるをえない時などに、ある名称を避けて婉曲的に表現することができる。つまり、相手にある言葉をそれとなく示唆する、隠喩として用いることが可能であるのだ。

このことから、曖昧な表現とは単に断定を避けた表現ではなく、あるイメージや感覚を想起させるような言葉であることがわかる。

そのように考えると、曖昧な表現によってイメージや感覚を想起させることができれば、鑑賞者と感覚を共有することができるのではないだろうか。

第3章 研究のまとめ

本論文の第1章で、私は「曖昧な境界」というテーマで追求している私の表現の意図を「曖昧で不確かなものを、鑑賞者が自己の感性で受け止め、自身の中から湧き出るイメージをもって補完し、感動や困惑など様々な感情を喚起させられるように方向づけること」であると明確化した。

第2章では、「物と物を融合させる」ことや「抽象的な概念やイメージを融合させる」ことによって「新たな形態」や「中間」を表現する手法は鑑賞者が各々異なる勝手なイメージを抱くのに対して、制作者である自分がある程度の方向性をもたせ、自分の表現意図を鑑賞者と共有するうえで有効であり、汎用性が高いことを再確認した。今後はさらに、表現意図を的確に表現するための素材の活用法など、多くの課題について研究を深めるとともに、制作活動を進める中で本研究の成果を生かし、発展的な表現活動へと繋げていきたい。

臧茜

ZANG, Qian

ユーザーの共感を得る「インタラクティブな」空間の研究と制作

Research and design for interactive space that creates a common experience

研究の目的

空間は様々なオブジェクト（要素・コンテンツ）が集まる場所である。その場所で、人は自分の身体と五感でオブジェクトとインタラクションしたり、空間とコミュニケーションしたりする。人は空間から発信する情報を受け取り、空間についての思いと感情を生み出すことができる。

本研究では、空間の価値を見出すことを目的として、情報デザイン領域における「インタラクティブな」空間の中で、ユーザーの共感（Common Experience）がいかに関われるかについて探求した。その結果、空間の中心はいつも人がいるので、ユーザーの共感を得ることができれば、空間の主体としてユーザーの奥底の体験を喚起することができ、空間の存在の価値を発見することができるということがわかった。

研究の方法と分析

実際に美術館や展覧会などで様々な展示を経験し、ユーザーの行動と空間の働きについて考察するフィールドワークを行った。自分の体験をもとにしてそれぞれに対する考えや感想などを分析した上で、研究を進めていく方法である。

実際の経験からみると、人は視覚、聴覚、嗅覚、触覚、味覚の五感と身体を用いながら、情報を受け取ることが分かった。美術館や博物館において、視覚だけで情報を受け取る場合には、疲れてしまい、印象に残ったものが少なかった。つまり、人は単一の要素だけで、空間中の状況や雰囲気を理解しにくく、空間から発信する情報を受け取りにくいことを考えている。

「インタラクティブな」空間のコンセプト

「インタラクティブな」空間は視覚だけではなく、聴覚や触覚など二つ以上の要素が入り、ユーザーの共感を得る空間である。そのような空間の中で、境界（壁面）と地面に映像を投影し、センサーに触れることで、ユーザーが動くオブジェクトとインタラクションできる。ユーザーは魚のように、水草と接触したり、水の世界を感じたりすることによって、面白さや楽しさなどの感情を生じる。気持ちと気持ち、感情と感情が触れ合い、共感を得るというコンセプトとした。

「インタラクティブな」空間のプロトタイプ

作品は、それらの要素をもとに「インタラクティブな」空間のプロトタイプを制作したものである。壁面は海中をイメージ

して曲面を用いている。魚の群れを模した映像が表示されており、ユーザーが藻のようにセンサーに触れることでインタラクションすると、小さな点が離合集散する。

ユーザーとインタラクションする空間のプロトタイプにおける、ユーザーの気持ちや感情など、空間に対する反応を観察することによって、「共感」はどこから生まれるか、どのように得るかを探求していった。

結論

(1) 「インタラクティブな」空間を構成する要素

研究と制作を通じて、人が非言語的なインタラクションを通して、空間の提示した情報コンテンツの状況や雰囲気を理解し、共感を得るための空間を提示することができた。

(2) 「インタラクティブな」空間の特徴

壁、オブジェクト（水草）などのモノをデザインするだけではなく、人とモノのインタラクションも合わせてデザインする。ユーザーがオブジェクトとインタラクションすることによって、ユーザーの「共感」を得ることを求めた。そして、ユーザーの感情と考えを重視し、それらを基にして、空間をデザインした。

(3) 「インタラクティブな」空間で共感を得ること

「インタラクティブな」空間は人、オブジェクト、空間それらの三つを統一するように、「共感」について考慮する。「インタラクティブな」空間をデザインし試作したことによって、ユーザーがオブジェクトに接触すると、楽しく喜んでくれるのが分かった。

どのような要素が楽しさを感じる元になるかは明確になっておらず、より詳細な検討が今後の課題である。

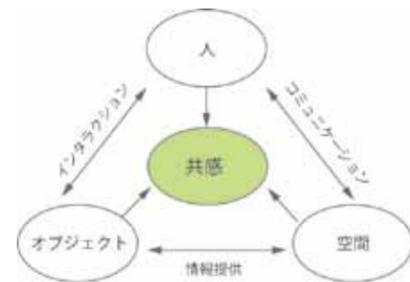


図1：「インタラクティブな」空間の要素



図2、3、4：「インタラクティブな」空間のプロトタイプ

謝欣欣

XIE, Xinxin

日本のおやつ経験の視覚化

Visualization of the Japanese snack experience

1. はじめに

日本へ留学した私は生まれて初めて口にした食べ物にたくさん出会った。初めての食べ物に出会った時、好奇心や、ワクワク感、驚きを感じる経験をしている。本研究では生まれて初めての食べ物と出会うことを「食べ物ハンティング」と呼ぶ。留学生の私は、学校の帰りに、「食べ物ハンティング」をしにスーパーに立ち寄るのが留学生活の些細な幸せでもある。「食べ物ハンティング」で見つけた食べ物には、想定した通りの味と、想定していなかった味がある。特に、想定したものとは違う味に出会うことがこのハンティングを異文化食体験として面白いものにしてくれる。例えば、日本の伝統的な食べ物として「とろろ餅」の食体験が面白い。最初は「透明で、ふにゃ〜ふにゃ〜としていて、甘いスイーツかなあ?美味しそう!食べてみたい」と思ったが、一口食べてみた瞬間が何もかも驚くほど第一印象とは正反対。酸っぱ過ぎて、見た目と味のギャップに驚いた、いくら体に良くても、私は食べられませんという食体験があった。それは、パッケージの第一印象が美味しそうなお菓子を食べて、美味しくなかったときのように、「また騙された」という気になる。しかし、毎回試しに食べたくなくなってしまふ。なぜならば、期待以上美味しかった「クロワッサンスナック」があったからだ。可愛いパッケージ(図1-1)で中身はクロワッサンの形、可愛いミニパン(図1-2)のようだ。パイのような食感の塩バニラ味で、中国にはないささやかな味、甘じょっぱくて、食べたらすぐハマってしまう。これから、予想すべきものを知ることと期待を持つことのギャップに興味を持つこ



図1-1(左):「クロワッサンスナック」のパッケージ(デッサンの一部)

図1-2(右):「クロワッサンスナック」中身(デッサンの一部)

とになった。さらに、留学生の視点で日本のおやつに着目し、その経験を他者(日本人)が理解できるように視覚化したと考えた。なぜなら、とろろ餅は日本人が、食べ慣れている食材のため、好奇心や、ワクワク感、驚きを感じる経験といった感動がなくなってしまったと思えるからだ。驚きがなくなった食材を日本人にあらためて見直すということが可能にすることが本研究制作の目的である(図2)。

本論では、海外における生活の楽しい経験として、私にとって「当たり前」ではない食の体験の視覚化を通して、日本の食とそれを形づくっている文化について考察する。

2. 「日本のおやつ経験」とは

私たちは生まれてから、住んでいる地域(地元)の食べ物の味、食感、匂いなどに親しみ、その味を「当たり前の味」と感じる。地元の人にとって「当たり前の味」は、実は外国人には当たり前ではない。この体験を「日本のおやつ経験」と呼ぶ。

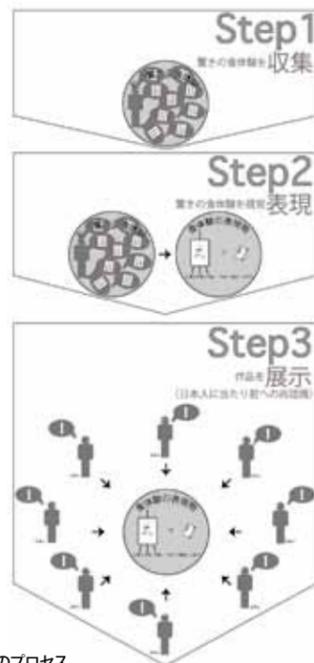


図2: 研究制作のプロセス

3. デザインのプロセス

(1) リサーチとしての「体験記」の制作

最初に「間食」の体験(五感:視覚、嗅覚、手さわりの触覚、味覚、聴覚)を「体験記」として収集した。そこから「体験記」の書かれた情報を整理し、驚きの味体験を「感想カード」として編集し表現した。しかし、体験記を他者に読ませたとしても、私のおやつ経験の驚きは体験できないものだと考える。

(2) 試作:プロトタイプング

それぞれの驚き体験を表現した「感想カード」(図3)の試作を繰り返した。ひとつの間食の体験を時間順に表現した「③感想カード」の試作30案を制作した結果、面白さを表現するためには写真ではなく、自分でその食材を描いてみるのが適切な表現だと考えた。

(3) 本作:デッサンと小冊子「おやつ綱目」

色鉛筆を用いた制作を通じて、日本のおやつに対する思いが高まり、作品に精力を注ぐことができた。従って、本作では、デッサンと油彩という二つの技法を交互に使うことで絵を描いていくという表現方法を選択した。「面白い」食体験とした18個の食材を最終的に色鉛筆で51枚の手描きスケッチ(図1-1、1-2)にした。本作の表現が決まったことで、面白さの分類にもたどり着くことができた。図4のように、おやつ経験の枠組を整理するうちに、今まで取り組んでいる様々な「おやつ」の選ぶ基準を明確にすることができた。「日本のおやつ」という研究対象の情報をきちんと整理できるかどうか、それは研究の中で一番肝心なところだと思う。また、それらのおやつ経験の「面白さ」を表現したイラストとその解説を「おやつ綱目」(図5-1、5-2)という小冊子にまとめた。おやつ経験の「面白さ」のデザインの可能性を広げたいため、手描きとPC作業を効果的に融合させた。おやつの基本情報と基本レイアウトをデジタル出力した後、おやつ経験の感想文は全て様々な鮮やかな色鉛筆で、自分の経験を伝える温かみのあるデザインを目指した。

4. まとめ

日本のおやつ文化の魅力に日本人は気がついていないと考える。これは、日本で価値が認められず西欧にもたらされた浮世絵版画が、フランスの印象派および後期印象派の芸術に、大きな影響をおよぼしたことと同様である。私が描く世界は、親しみやすいモチーフ、外国人の視点、そして、モチーフの特徴を捉えた表現によって成立する。作品の展示をととして(図5-3)、自分のおやつ経験を表現することで、日本人が当たり前だと感じているものを再認識するという表現ができた。視覚表現された異文化食体験を表現したことによって、自分以外の人が私の経験を楽しんでいる。これにより、外国人の視点から日本のおやつ文化の魅力が視覚化されたことで、おやつの中に宿っている価値を日本人に再認識させることができたと考えている。



図3:「①感想カード」、「②感想カード」、「③感想カード」



図4: 私のおやつ経験の枠組:「面白さ」のカテゴリー



図5-1:「おやつ綱目」



図5-2:「おやつ綱目」中身



図5-3: 2015年1月 大学院最終審査会様子

朱克

ZHU, Ke

Couplink: 妊婦の生活をサポートするアプリケーションのデザイン

Couplink: Design of applications that support pregnant women

研究の目的

サポートについて、精神医学者であるHouseの定義は、「①「情緒的サポート」：共感したり、愛情を注いだり、信じてあげたりする、②「道具的サポート」：援助を必要とする人に直接手助けをする、仕事を手伝ったり、お金や物を貸してあげたりする、③「情動的サポート」：個人的あるいは社会的な問題への対処に必要な情報や知識を提供する、④「評価的サポート」：個人の行動や業績に最もふさわしい評価を与える、の4つである」。なお、松井豊は、「Houseのサポートは4つの機能のうち、1つないしそれ以上の内容を含む相互作用と言う。これら参考文献から、妊婦にむけて、提供される単一のサポートが問題を解決するわけではなく、さまざまな方面から問題を考慮しなければならないと考えた。Houseが定義するサポートを一步踏み込んで考えれば、4つのサポートを2つに類別することができる。「1.情緒的サポート」と「4.評価的サポート」は、妊婦の「心理的サポート」に分類することができる。「2.道具的サポート」と「3.情動的サポート」は妊婦の「生活サポート」に分類することができる。(図1)

その上で、私は「妊娠生活での女性が気持ちの変化をひきおこす原因」というインタビューを行った。その結果、「毎日の日記つけ、夫婦喧嘩、夫婦間のコミュニケーションの頻度、妊婦向けの料理、ソーシャルメディアでの投稿するとコメント、定期検診」の7項目は妊婦の精神面にポジティブやネガティブの気持ちの変化をひきおこすことが分かった。

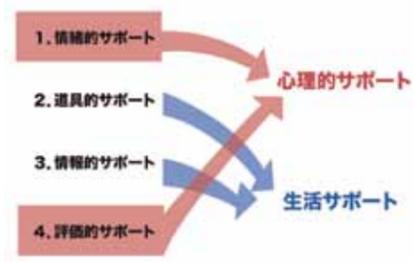


図1：妊婦とサポートの関係

これら7つ項目のうち、「喧嘩、妊婦向けの料理（食事）、夫婦間のコミュニケーション」という3項目は夫に関係があると考えられた。つまり、妊婦の生活で一番大きく影響を与えるのは夫である。しかし既存の妊婦の生活サポートツールは夫の役割を無視していた。

本研究の目的は、妊娠中の妻と夫が使用する、心理的支援のためのアプリケーションのデザインをすることである。

研究の方法と分析

この研究では、調査に加えて、複数のインタビューとユーザーテストを行った。そのデータを元に、アプリケーションのプロトタイプを作成しバージョンアップした。

修士2年間に、夫婦間の問題点や妻の希望などを明確するために、複数の夫婦にインタビューを行った。その結果、とても印象深いポイントが4つあった。1つ目は「どうせ夜に相手を会えると思うので、市販のチャットツールの利用率が減少していった」2番目は「普段、気持ちが悪いとき我慢することを選んでるので、喧嘩すると、そういう記憶はマイナスな気分に変換しやすくなる」3番目は「夫は忙しく、市販の妊娠知識の本を読む可能性が低いので、最低限の妊娠知識を欠く」4番目「妊娠で重症が出る状況は少ないが、夫婦の不和の問題を解決できなければ、妊婦に悪い影響になる」である。

機能について

夫と妻に向けた、それぞれの機能を設定した。その中の主要な3機能を説明する。

1. 「ファストアクション」

「今のお互いの距離」「今の気持ち」「今日何か食べたい?」「夫婦の記念日」というコンテンツはone-buttonで発信することができる（自分たちで設定した話題もワンボタンで発信することもできる。）これらのボタンを押すと、それに対応する話題はチャット画面で開くことができる。

2. 毎日役に立つメモカードを配信する機能

夫のアプリは毎日いくつかの役に立つメモカードを配信している。それは「簡単な妊娠知識」、「今週のオススメレシピ」

「夫婦間の注意点」と「今の赤ちゃん」という4項目である。ユーザーはいずれのメモも短い時間で読める内容である、休憩のような空いた時間に利用されることを想定しデザインした。(図3)

3. 心身状態を記録する機能

妊婦が毎日の気持ちや身体状態を入力すれば、自分の体の状態をしっかり把握でき、通院時に医師に日々の状態をつたえやすくなる。(図4)

Couplink UIについて

ユーザーがわかりやすいように、余計なアクションや効果省き、flatなバナーやアイコンをデザインをした。アプリケーションのインターフェースは4つの特徴がある。

1. 妻と夫それぞれに向けた配色をデザインした。妊婦には情緒に配慮して、アプリの配色はロビンズエッグブルーと白色を組み合わせ、落ち着けられる感じがある色をデザインにした。夫には優しく穏やかなイメージの和色の「濃藍」を取り入れた。アイコンやボタンなどは影を省きモダンなフラットデザインにした。(図2)

2. 各自のアプリのメインページにプログレスバーが設置され、妻の妊娠時間はプログレスバーにより発達がリアルタイムで表示される。夫婦のプログレスバーはそれぞれの外観が違うが、プログレスバーの変化により、2人と一緒に新しい生命の誕生を迎えたと感じられるようにデザインした。

3. 夫のアプリのメインページのメモカードは画面下部に配置し、色とタイトルだけで違いが表現される。タップするとカード上に向き一列に並ぶ。もし、以前のメモカードを見返したいのであれば、いずれかのメモカードを下にスライドして、前のメモカードは見る事が出来る。

4. 妻のアプリのメインページに「+」というアイコンがある。タップするとファストアクションのアイコンをポップアップすることができる。このデザインで、ユーザーはメインページとファストアクション画面を切り替えやすい。

まとめ

本研究では、妊娠期から産褥期までの女性の心身の状態を分析し、夫婦それぞれに向けた、物質的、心理的支援のためのアプリケーションの提案からアプリのプロトタイプまでのデザインを行った。

ジョブンシさんやカシュブンなどインタビューと関連資料調査を元に、夫婦間の問題点との要望を発見し、より良い夫婦関係を構築するデザインが出来た。



図2：Couplinkのメインページ



図3：Couplinkカード



図4：毎日のデータの記録

鈴木 邦洋

SUZUKI, Kunihiro

戦争を描く

戦争画とアニメと戦争

Portraying the war: the animations, the war paintings and the war

概要

美術において、戦争を描いてきたものは、古くは絵画、現在に至ってはそれに加えて映画、漫画、アニメーション等といったものである。

日本の近代において、戦争を描いたものは、戦前・戦中が主に絵画の分野では戦争画であり、映像の分野では映画や特撮、アニメーションであった。

そして、戦後日本において、社会的に軍事や安全保障に関する事が否定的にとらえられる事が強まる中で、戦争というモチーフを使って、数多くの作品を生み出してきたのはアニメーションや漫画、特撮といった分野であった。

そういった歴史の中で、日本において「戦争を描く」とはどういう事だったのか。また、現在、ロボットアニメ等で描かれる戦争は、どのようなものなのか。また、描かれる戦争観は、どのように変遷をとげていったのか。

そのような事を研究し、考察し、制作した。

作品概要

日本の戦中の戦争画、戦後の戦記ものや玩具のボックスアートで用いられる絵画的な表現をもとに、それを自身が3DCGで制作したメカニック等で作品を制作した。

また、戦後、戦争から遠ざかった、平和な現代の日本において、ロボットアニメ等での媒体では、外面的な事よりも内面的な事をモチーフに戦争が描かれる事が多くなっている事を考察し、制作を行った。

物語を展開するための漫画や絵巻物的な表現や、現代の社会で人が個人で抱えている問題を絵画表現での戦争画に描くというような事で作品を制作した。

論文概要

戦争画から特撮、現代のロボットアニメといったものの中で描かれる戦争で、実際の戦史から用いられたモチーフやそのメタファー、戦争観、イメージについての論考。



War painting IF / 戦争画をもとにした制作



Box Arts / ボックスアートをもとにした制作



WarEmaki / 戦争画をもとにした制作



War painting MD / 現代の個人が抱える問題をテーマにした制作

西秦 仁史

NISHIHATA, Hitoshi

ジェネラティブグラフィックスによる日本画2.0

Japanese painting 2.0 by generative graphics



Generative Pigments

1. メディアと表現

美術の潮流においてメディアテクノロジーを利用した作品が現れ、近年では確たる分野を形成しているように見えるが、一方で我々は素材感や物質感を持ったものにより親密さを感じる。そうした状況の中、本論文では、コンピュータの計算結果を可視的な形として出力し、ジェネラティブ

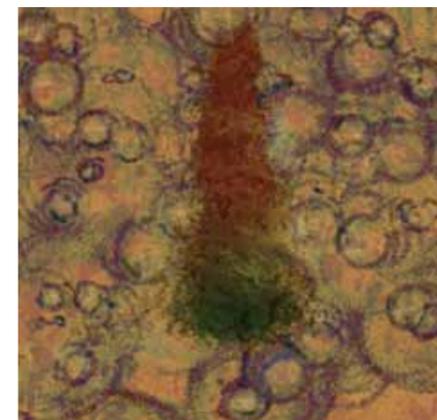
に映像を生成するという私の作品が新たな段階へ向けて進んでいくための指標を考察する。この問題設定に対して私は、画面のドットが物質としての感触を持つようになれば、鑑賞者の受容の仕方が絵画を鑑賞するときのそれに近づくのではないかという仮説を呈示する。

2. コンピュータで絵を描くということ

ジェームス・ホイットニーは1966年に、ピンで無数の穴を開けた紙を回転させながら透過光で撮影する『Lapis』を制作している。テクノロジーを使った視覚体験は、当時ベトナム戦争などの暗い問題から逃避するために変性的なトランス状態を渴望していた米国において、常態とは違った忘我や恍惚と結びついた。プログラミングで生成された画像の多くが鮮烈でけばけばしい色彩を伴っていることの遠因はここにある。

3. 終わりなき絵画

私は日本画学科という出自を活かし、RGB色彩系で岩絵具のように鈍い発色の美しさを再現することを目指している。『Satellite Mandala』は、ARTSATプロジェクトが打ち上げた芸術衛星の発電量や、真下にある地表の写真などのデータを絵画の要素として反映させた作品である。各々のアルファ値を持ったオブジェクトの軌跡が交錯し、更に階層構造を作ることによってそこに別の色の層が乗せられ、滲みや濃淡を作りながら何度も筆を重ねるといふ、日本画の制作と同じ過程が進行している。この結果、古画の顔料が褪色したような味わいや、「古い」、「昏（くら）い」といった日本画に特有の感覚を持つ絵肌が現れ、2進数の世界に作者の内面が反映される。



Satellite Mandala

この絵画は僅かなデータからゆっくりと増殖し続け、完結することがないため、変化を確認するには長い間佇んで眺めている必要がある。通常、私たちが芸術作品を鑑賞するときには、幾つもの作品を次々と観ていく場合が多い。しかし、絵画や彫刻は美術館に幽閉される以前は人々の生活空間に密接に寄り添い、一日中目にする対象だった。

『Metamorphosis』は、明治期に作られた日本画という制度に対し、江戸以前の絵画に見られる金箔地や墨などの素材、装飾的な描法に対してシンパシーを抱き、素材として取り込んだものである。上書きする行為を通して、一筆ごとに思いや情念を重ね、絵画をゆっくりと浸食し変容さ



Metamorphosis

せていくこの作品は、前近代的な鑑賞の仕方を促すための装置と言える。

しかし、ただ単に動き続ける映像というだけでは、既に爆発的に形成されたデータベースの中で氾濫する映像の中に埋没してしまう。メディアアートの領域に転位された伝統的な芸術をもう一度、ものに内在する力のほうに揺り戻し、物質性を持たせることが重要になる。

また、日本画/大和絵は一見フラットだが、三次元で展開する現実世界を独自の論理に従って捉え、平面上に再構築したものである。Z軸の表現が簡単にできるコンピュータの特性を用いて、非遠近法的な空間把握というオルタナティブな視点を導入できれば、東洋的なキュビズムが可能になるかもしれない。

4. 日本画2.0

『Generative Pigments』では、大学院での制作の集大成として、これらの課題に対する回答を可能な限り模索した。スクリーンに金色の雲母が塗り重ねられているため、投影されたドットは実物の粒子に重ねられて実在感を持ち、色は深度を増し、角度によって見え方に違いが生まれる。岩絵具が可塑的に動き出すような、映像が物質に漸近し、固定的な絵画が解体する中間領域の可能性がここから垣間見える。

映し出されているのは、仮想の三次元空間に配置された日本画のステレオタイプのイメージと、カメラの回転による軌跡である。軌跡が消されるとこれらの図像が立体的に立ち現れ、亡霊さながら浮遊する。光が集まって象られた馬や鳥は星座を連想させ、文化を超えた古代の人々の想像力や無意識に共有された記憶について再考を促す。

脱領土的に逃走する運動線が、体系化された形を崩して流れ動き、風化に対抗しようとする絵画とは正反対に常に自らを更新し続ける。高速にやりとりされるネット上のデータのように自由に接続されること。そして時に切断されることで回復される秩序。その両方を往還しつつ、先へと進んでいったところに開けるのが「日本画2.0」の地平なのかもしれない。

宮島 千枝

MIYAJIMA, Chie

「行為」に生まれる価値について

栽培・加工・制作

The value that comes from action

論文構成

「行為」はそのときを通り過ぎてしまえば実体がなくなり、目に見えないものとなる。人はその目に見えない「行為の痕跡」に対して対価を支払うのだろうか。

私が実際に経験した「行為の痕跡」に対する対価のやりとりから、ものをつくる「行為」の根源にある「農」などの第一次的な営みを見いだした。それが本論の主題となる「農」からはじめる制作のきっかけである。「行為」をやりとりした自身（私）と他者（鑑賞者）のなかにどのような価値が生まれたのか。「行為」に内在する価値について考察と制作を行った。

1章では、実体を失った行為の痕跡の価値について考える。そのきっかけとなった、《表現ではない創作・記録の行為》と名付けた、私自身の作品について記す。他者に見せるための表現でも、記録としてでもない、文字を書く行為や写真を撮る行為にどんな価値があったのかを、経験をもとに明らかにしていく。2章では1章をうけて、実体のない行為の価値について、わたし自身の行為の根底に存在していた、「農」と「デザイン」の関係を考察する。農とデザインは、一見関わり合いのないようにみえるが、作品制作をする上で、必要不可欠な存在であることが見えてきた。3章は、2014年4月から、実際に種から作品の素材となる植物を栽培し、収穫後に加工した紙や糸を実際の制作に使用するという制作行為の記録である。栽培・加工・制作という一連の流れを経験し、それらの「行為」の中に存在した「目に見えない価値」について考察し、他者も感じることができる「価値」を明らかにしていく。4章では3章をうけて栽培・加工・制作経験を通して得た「行為の価値」について考察とまとめを行う。「行為」には作品と同等の価値が内在しており、その価値とは自分を越えた長い時間のなかに存在し、その時間のなかで「行為」を行った人の経験に自分自身の心が感動・感謝・共感し、価値を形成している。

作品自体ではなく、作品の制作行為の中に価値が存在している。近年は様々な技術が発達し、以前ではできなかったような質の高い作品が機械で簡単に制作できるようになった。しかし、その機械や、使用する素材も元をたどると自然の生きる力が存在している。「農」から作品を制作することで、

作品に至るまでの行為の中には長い時間とさまざまな労力が凝縮され、創作行為は作品としての実体を持たないからこそ、他者（作品鑑賞者）に対して時間の概念の中で、想像をふくらませ、共感を呼び、作品自体が持つ目に見える価値と同等の価値が存在すると知った。人は、作品と同等の価値を持った行為に対して、作品を購入することと同じ感覚で、対価を払い行為の痕跡を購入する。目には見えない行為の持つ価値を意識し、デザインによって明らかにしていくことで、行為のなかに存在する長い物語が誰かの心を強く動かす力を秘めているかもしれない。

制作

実体のない「制作行為」に価値はあるのだろうか。大学院博士前期課程一年次、文字をすべて手縫いした冊子をコピーしただけの複製本に対して「あなたが縫ったという行為の記録を買いたい」と話す人に出会った。作品ではなく、作品を制作したという「行為」自体に対価が生まれた。制作に至るまでのすべての「行為」を自分自身の手で行い、つくりあげた作品はどんな価値を生むのだろうか。

田舎の農家に生まれ、すべてのものをつくる「行為」の根源には「農」があると感じていた私は、制作の素材となる糸と紙をつくるための植物から育てることにした。種から栽培し収穫した植物を糸と紙に加工し、その素材から作品を制作することを試みた。糸の原料である綿花。紙の原料である、ケナフ・稲・花オクラ。一年をかけて、4つの植物を栽培し、自分の手で糸を紡ぎ、紙を漉くという加工を経て、その糸と紙を使って作品を制作した。栽培・加工・制作の行為の記録を写真に収め、それぞれの「行為」の経験から感じたことを文章にまとめ、写真と言葉による3部作の冊子を制作した。

上：「行為」に生まれる価値—栽培・加工・制作—
多摩美術大学大学院博士前期最終審査会の展示風景（2015年1月16日）

下左：自分でつくった紙と糸を使用した制作風景
実際に育てたケナフを紙に加工し、育てた綿花の糸で文字を縫う制作風景。和紙、糸

下右：「行為」に生まれる価値—栽培—
紙と糸の原料になる植物を実際に栽培した経験をまとめた冊子。実際に記録として撮影した写真の上に、自身が感じたことを手縫いした文字で表現したもの。和紙、糸、インクジェット



本木 杏奈

MOTOKI, Anna

集積するもの

Accumulation

人は、「モノが集積する」ことに安心を覚えたり依存することがある。収集癖という「モノを集める」行為はゴミ屋敷としての社会問題化や強迫性障害など、病理的な一面を持つ一方、収集することそのものを表現行為として健全に展開するアート作品も存在する。作者自身も収集癖を持っており、一見無価値に思える「モノの集積」は自身にとっての表現行為に位置する可能性に気付いた。

本論では集積を起点に収集癖の社会問題化や芸術作品に触れながら、それに応じた自身の制作を進めることで作品における自己認識を深めている。また、社会の外側に置かれやすい精神病者やその表現行動を見つめ直すことで美術に対する新たな意識と制作心理を考え直すきっかけとしている。

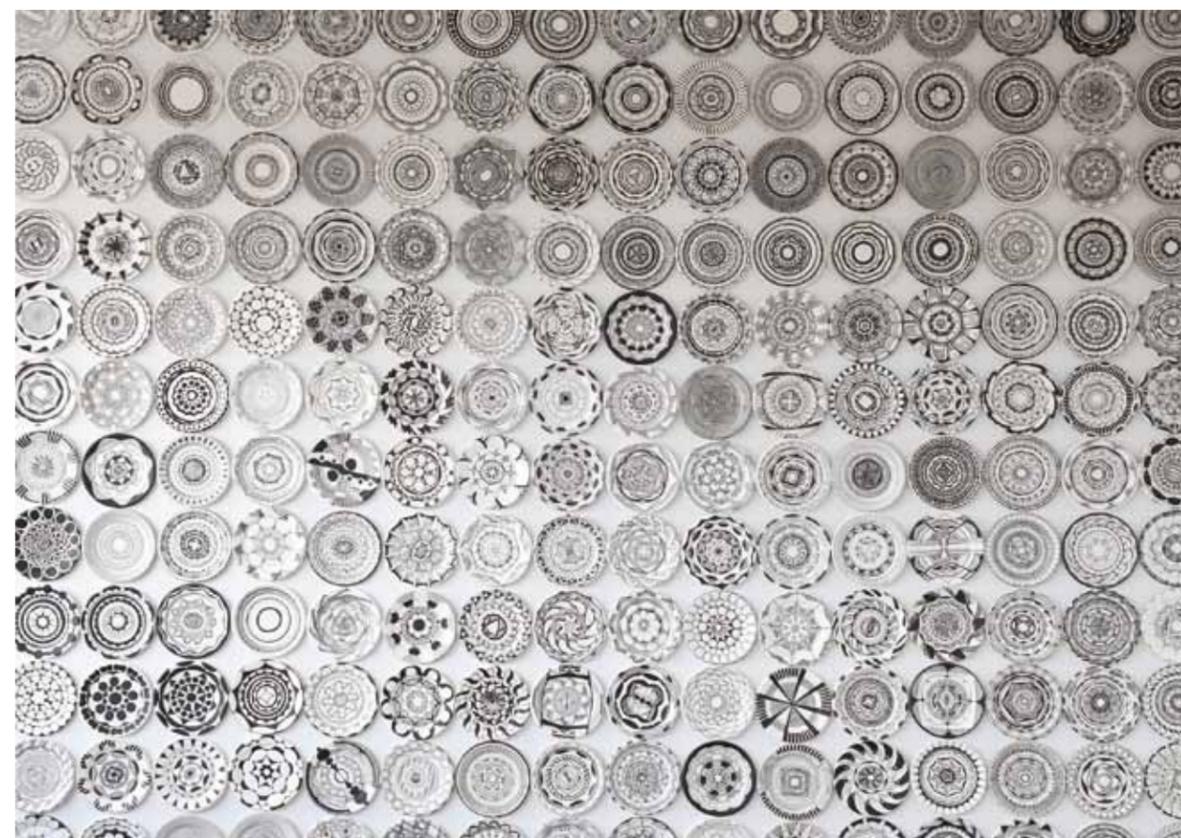
1章では収集の定義と社会問題化する収集行為を取り上げ、収集自体の意味と人に与える影響について考察する。2章では収集物を健全化させるアート作品やプロジェクトについてまとめ、「物量」と「パッケージング」が意味や価値を持って人に訴求する力を持つようになった例を紹介する。3章で前章までの考察を元に行った制作行為について述べる。4章では収集行為が自己表現として作用している自身の「一日一皿」について取り上げた上で、5章にて「一日一皿」と根底で繋がる可能性のある治療に近い表現行為をまとめ、自分の表現行動が何を意味するのか、最後の6章で更に認識を深めていく。

集積するものⅡ (自身のコレクションより)

制作の中で集積というキーワードにまつわる関心の矛先が自分自身の内側にあると感じると共に、収集癖はその方向性によってプラスにもマイナスにも転ずる行為であると認識するようになった。一見すると病的に思われがちな自身の収集物を表現行為の対象に昇華し、健全化する試みを行った。レシートやチラシなどの印刷物、飲み終えた空き缶やペットボトルなどの空容器、アイスのふたや鉛筆のけずりカス、みかんの皮など日常生活の中で溜め置いた収集物を、制作したアクリルボックスに封入、展示した。

集積するものⅢ (紙皿)

紙皿への愛着から一日一皿、日記のように描き始めた。構図や完成イメージを思い浮かべることはなく、下書きもせず欲求に任せて繰り返し曲線を描き出すことで一枚は完成する。描き起こされる文様はプリミティブ (原始的) な印象を持つものが多いが、縄文土器やアステカのカレンダーなど、プリミティブな印象の強い代表的なそれらの曲線の文様、モチーフにはそれぞれに意味がある。一方、紙皿へ描き出す文様に意識的な構成、意図は含まれておらず、シュルレアリスムにおける自動記述 (オートマティスム) が最も近い。作者にとって紙皿と向かい合い、文様を描き出すことは自己の意識との対面である。「無意識下にある意識や心理を具体化するための思考の書き取り」の集積が本作である。



上
集積するものⅡ (自身のコレクションより)
日常的な収集物をアクリルボックスに封入したもの。写真は一部。

下
集積するものⅢ (紙皿)
日記のように文様を描き続けた紙皿の集積。