

# 芸術学部

## フェスタ 2017

大学を  
楽しむ方法、  
その1。

今年のテーマ

「色と表現」

教員の作品展  
「芸術学部フェスタ」  
を見る。

2号館マルチ  
メディア講義室で  
映画の上映も  
あります。

芸術情報館1階  
ギャラリーG102でも  
展示しています。

東京工芸大学  
3号館1階が  
ギャラリーに  
大変身します。

一般のみなさまも  
学生諸君も  
気軽に自由に  
ご入場ください。

■ 写真学科 ■ 映像学科 ■ デザイン学科 ■ インタラクティブメディア学科  
■ アニメーション学科 ■ マンガ学科 ■ ゲーム学科 ■ 基礎教育

東京工芸大学  
芸術学部フェスタ 2017  
図録

会期  
2017年10月8日(日)～10月18日(水)

会場  
東京工芸大学 中野キャンパス  
3号館「ラウンジ」「ギャラリー 3104」  
芸術情報館「ギャラリー G102」  
2号館地下 1F マルチメディア講義室  
3号館地下 1F 3101・3102 教室

## 目次

ごあいさつ	吉野弘章 [東京工芸大学芸術学部長]	3
高解像度画像観察時の疲労感	名手久貴 [映像学科]	4
TVアニメーション「ふるさと再生日本の昔ばなし」より「お釜の歌」と「鶴戸さん参り」美術背景	渡辺由美 [アニメーション学科]	6
伊勢「ゑびや」	木住野彰悟 [デザイン学科]	8
Bent [convenience]	高島圭史 [写真学科]	10
ツキトサルスベリ	吉野弘章 [写真学科]	12
まったくのホラ話でもない話 2017	チョン・インキョン [マンガ学科]	14
DropNotes	中島武三志 [インタラクティブメディア学科]	16
青と雪結晶	牟田 淳 [基礎教育]	18
色花	酒井孝彦・よしまさこ [デザイン学科・マンガ学科]	20
Web ブラウザで読むカラーマンガ	木寺良一 [マンガ学科]	22
インタラクティブ自動色塗り地図	久原泰雄 [インタラクティブメディア学科]	24
Express	田中 仁 [写真学科]	26
伝聞・グラフィックデザイナーの CMYK	照沼太佳子 [デザイン学科]	28
「、(てん)文鎮」生成・黒・白	塚原寿子 [デザイン学科]	30
Ohne Titel	田中康二郎 [基礎教育]	32
ルナ・ガルーダの幻影	中島信貴・室橋直人 [ゲーム学科]	34
アニメーションに於ける色彩表現	山中幸生・権藤俊司 [アニメーション学科]	36
コンパクトハウス・プロジェクト	野口 靖・小田珠生 [インタラクティブメディア学科・基礎教育]	38
「明るい部屋」「キラータイトルと魔法の言葉」「NITRAYE」「G 線上のエリア」	山川直人・高山隆一 [映像学科]	40

## ごあいさつ

このたび、東京工芸大学「芸術学部フェスタ 2017」を開催する運びとなりましたことをとても嬉しく存じます。

本年度4回目となります「芸術学部フェスタ」は、中野キャンパスをメディア芸術の一大拠点として、芸術学部教員の日頃の研究成果を広く社会へと発信していこうという試みです。

本年度のテーマである「色と表現」は、本学が文部科学省の平成28年度私立大学研究ブランディング事業（事業名称：「色」で明日を創る・未来を学ぶ・世界を繋ぐ KOUGEI カラーサイエンス & アート）の支援対象に選定されたことを受け、メディア芸術における色にまつわる様々な表現を、ご来場の皆様楽しんでいただこうというものです。

「芸術学部フェスタ 2017」をきっかけとして、特色ある本学芸術学部の教育研究活動を、より多くの方に知っていただけることを心より願っております。

東京工芸大学芸術学部長  
吉野弘章



## 「高解像度画像観察時の疲労感」

映像学科 名手久貴 Hisaki Nate



最近、4Kテレビや8KテレビとHDの解像度を超える高解像度のモニターが、普及し始めている。高解像度の画像は、画素が小さくなるため、画素の存在を気にせずに画像を観ることが出来る。このため、実空間の見えに近づくので、モニターを見続けて発生する視覚疲労を低減することが期待される。そこで、本研究では、高解像度画像観察時の視覚疲労について検討した。実験1では、LCDに風景写真を提示した。実験2では本をスキャンした画像をLCDに提示し、文字を読ませた。それぞれ、観察後にアコモドポリレコーダーにより疲労度を測定した。実験1では解像度の高い画像を提示した条件の疲労感が少ないことはなかった。実験2では高解像度の文字を提示した条件の疲労感が少なかった。これらの結果は、必ずしも解像度が高いことが視覚疲労を発生しづらくさせるわけではないことを示している。画像観察、読書など課題の質による要因が大きいと考えられる。なお、本研究は、(財)放送文化基金の助成により行われた。



平成13年、大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程を修了(博士(人間科学))。大学院修了後、通信・放送機構国内招聘研究員、東京農工大学産学官連携研究員を経て東京工芸大学芸術学部映像学科に着任。主に立体映像観察時の視覚疲労について研究を進めてきた。



実験で使用了画像例1



実験で使用了画像例2



アコモドポリレコーダー



## TVアニメーション「ふるさと再生日本の昔ばなし」より「お釜の歌」と「鵜戸さん参り」美術背景

アニメーション学科 渡辺由美 Yumi Watanabe



お釜の歌 山道

今回の展示作品は2012年4月から2017年3月迄、テレビ東京系列で放映されたアニメーション「ふるさと再生 日本の昔ばなし」から、本学アニメーション学科卒業生である赤坂幸平さんと組んだ作品の背景を抜粋したものになります。

このアニメーションは絵本のようなスタイルが多く、1話1話、作り手が違うといったもので作家性を求められるようなものになっていました。

展示作品は2話とも赤坂さんとのものですが、2015年5月放映の「お釜の歌」でイメージされたものはフィンランドの「ムーミン」でおなじみの作家、トーベ・ヤンソンの世界観でした。そのニーズに応えるべく全編のカラーズクリプトを作り、ヤンソンの色彩感と独特な線のタッチと物の形を研究し、引用したりアレンジして背景を作り上げました。

また、もう一作品の「鵜戸さん参り」は赤坂さんの絵コンテ(映像全体の構成を決めるイラストによる設計図)から色彩や美術スタイルがイメージできたので、リアリティーな情景の色に囚われることなくそのイメージの色構成で美術の役割を果たせました。

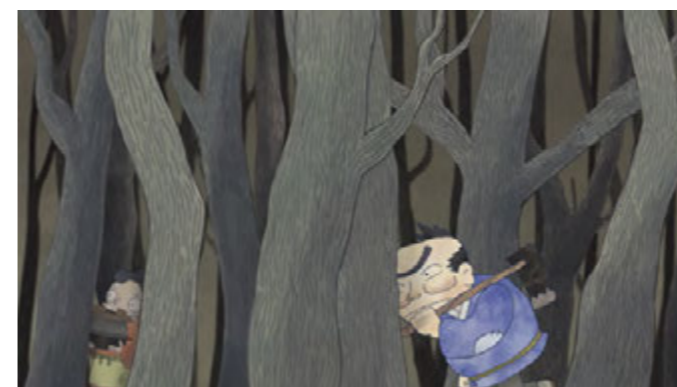
私のこの仕事に置いて美術の色彩設計は作家との最良のコラボレーションとなっています。



アニメーション長寿番組「まんが日本昔ばなし」の美術背景をレギュラースタッフとして担当、番組終了後は「それいけアンパンマン」など主に子供向けアニメーション作品の美術背景に多数携わる。教育面では専門学校の美術デザインで非常勤講師を10年程勤め、現在、東京工芸大学 芸術学部 アニメーション学科で専任教員として学生の指導にあっている。



お釜の歌 主人公の家



お釜の歌 林の中



お釜の歌 隣村の農家前



鵜戸さん参り 豪商の家 室内



鵜戸さん参り 豪商の家 娘の部屋



## 伊勢「蛸びや」

デザイン学科 木住野彰悟 Shogo Kishino

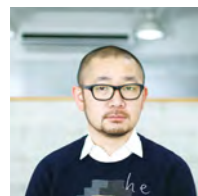


伊勢神宮内宮近くに大正元年（1912年）誕生した「蛸びや」。創業100年を超え、これまで以上の「旅のおもてなし」と、伊勢の食と工芸の魅力を伝える土産をそろえ、「蛸びや大食堂」「蛸びや商店」としてリニューアルすることになりブランディングを担当。

「蛸びや」が伊勢を代表する店舗となるため、ロゴには名称の由来でもある伊勢名物「伊勢エビ」と商売の神様「恵比寿様」を筆頭に、伊勢、神宮を象徴する様々なアイテムをピクト化し並べデザインした。

また、歴史ある街並みの中で100年以上の歴史のある「蛸びや」が、今後も長く続くブランドであるために、ピクトはシンプルなラインと面で構成する現代的な手法に、日本に古くから伝わるグラデーションの色使いを用い、歴史深いこの場に馴染み、さらに今後長く続くブランドをつくるアイコンとなるようにしている。

また、このアイコンをパッケージや袋に使用することで、伊勢を地元を持ち帰り、伊勢に思いを馳せるきっかけになればと思っています。



東京生まれ、廣村デザイン事務所で廣村正彰氏に師事、2007年に6D設立。企業や商品のブランディングを中心に、ロゴ、パッケージ、サイン計画など多岐に渡り活動。主な仕事に、キリン「Home Tap」AD、パナホーム「atim」ブランディング、新宿新南口「NEWoMan」・「LUMINE 0」サイン計画など。主な受賞に、カンヌ、D&AD、one show、アジアデザイン賞、サインデザイン賞、ADC賞、JAGDA賞他国内外多数。2016年D&ADデザイン部門審査員、2017年グッドデザイン賞審査員。



## Bent [convenience]

写真学科 高島圭史 Keiji Takashima



古くから社会は利便性を追求することで技術やサービスの進化を遂げてきた。

今、一番身近に利便性を感じるものといえば情報端末やそれに付随するアプリケーションを思いつく方も多いのでは無いだろうか。

情報端末が利便性の代表として挙げられるようになった理由としては小型化（モバイル性）と情報インフラの充実はもとより、携帯電波、無線 LAN、Bluetooth などの無線化技術も一助として考えられる。

今回は利便性を考える中で今後ますます重要になっていく無線化技術を取り上げ、制作を試みた。

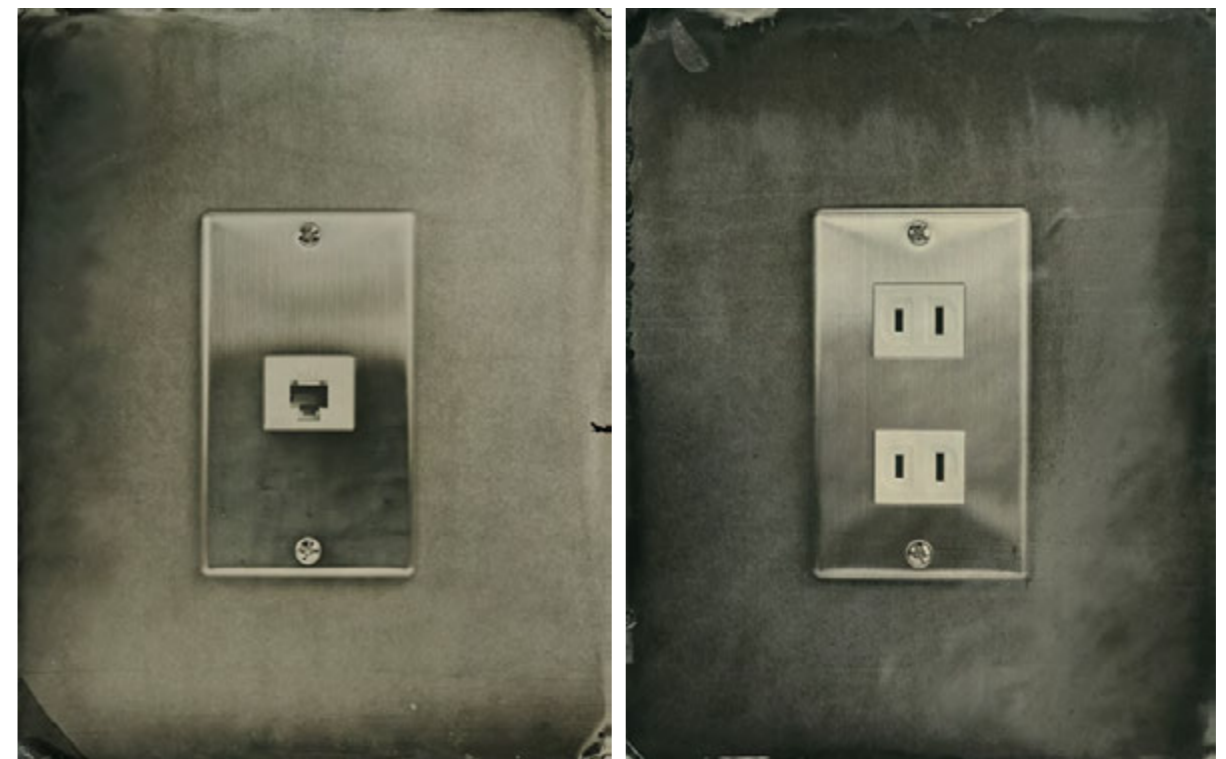
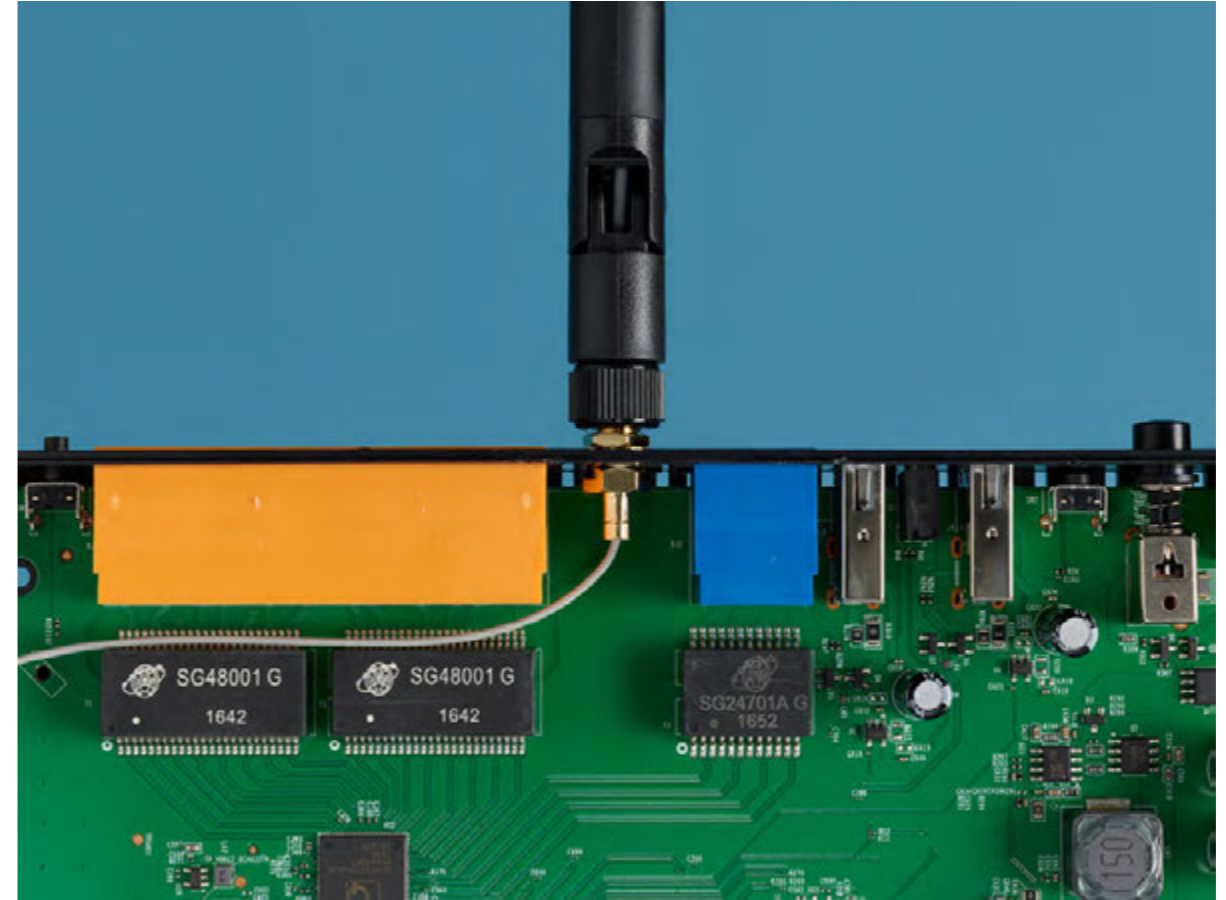
制作にあたっては写真古典技法である湿板写真（1851 年発明）をキーとし、最新のインクジェットプリントまで、新旧の写真技術を織り交ぜて制作を行った。

写真分野においても発明当初から利便性の向上が命題となり今現在も進化を続けている。

本作品においては利便性というものを再認識し、日常にある技術進歩を考えるきっかけになれば幸いである。



1981 年生。愛知大学経済学部経済学科卒業。東京工芸大学芸術学部写真学科卒業。  
写真制作を専攻分野とし、湿板写真などの古典写真技法による制作活動を行っている。  
美術館や大学などでワークショップ（暗室技術指導、写真古典技法、映像系）やスクールプログラムなど写真教育にも多数関わっている。  
「古典写真講座」講師 郡山市立美術館 2013 年  
「Personal Documents Project」企画運営 韓国 ソウル 2016 年 など多数。





## 「ツキトサルスベリ」

写真学科 吉野弘章 Hiroaki Yoshino



「ある日夜空にきれいな月を見つけ、その時に思わずお電話をいたしました…」  
あるロマンスの始まりは、ある日の月の仕業だったらしい。

三島由紀夫の遺作となった四巻からなる長編小説に『豊饒の海』がある。  
明治から昭和を舞台として、夢と転生をモチーフに、四巻の物語が数珠のよう  
につなげられているのだが、その最終巻の不可解なラストは、夏の日ざかりの  
寂莫とした禅寺の何もない庭の光景で終わる。

タイトルとなる「豊饒の海」とは、月の東半球に位置する海の一つであり、  
海といいながら何もない砂漠のようなところだそうだ。三島は、最後の小説を  
執筆しながら、そんな月の海に何を思ったのであろうか。

私もまた、そんな月にロマンを抱きながら、地上において日々の暮らしと向き  
合う。

平成 29 年の正月、見上げると夜空に月と金星がランデブーしていた。かつて  
一度たりとも意識したことはなかったが、その晩の月と金星の天空での逢瀬に、  
はかない夢を見たような気がした。それはまるで、無と無限の織りなす時空の  
旋律ようにも感じられた。

この作品は、さながら天空と地上を往還する宇宙船の窓から見えた光景のよう  
なものかもしれない。



1965 年 東京生まれ。東京工芸大学大学院芸術学研究科修了。  
1980 年代より写真展の企画、作家のマネージメント、オリジナル・プリントのディーリングなどに携  
わる。2003 年に日本写真協会新人賞、日本写真芸術学会賞を受賞。専門はアート・ディーリング、マー  
ケット史、写真編集、エキシビション・デザインについてなど。





# 「まったくのホラ話でもない話2017」

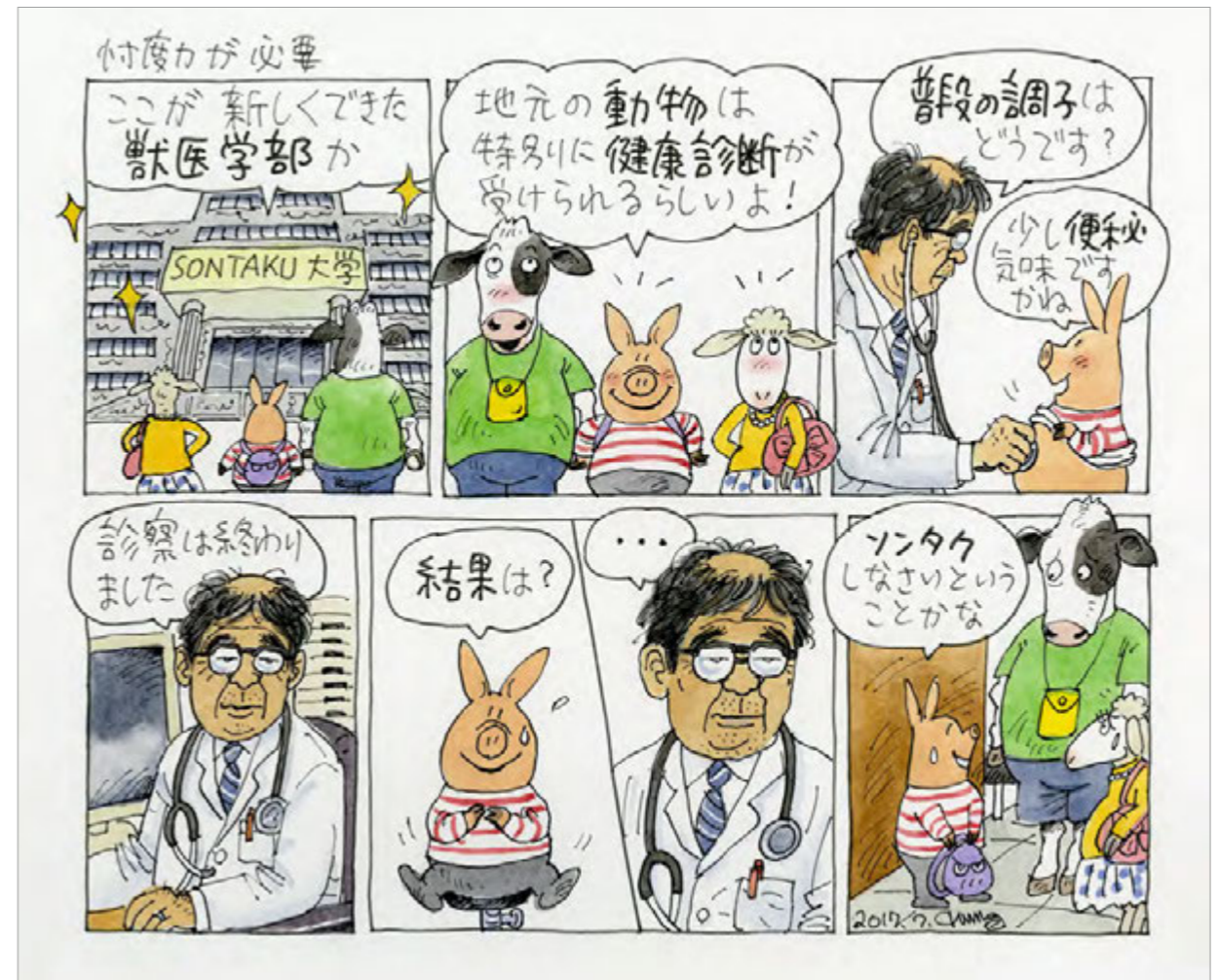
マンガ学科 チョン・インキョン Chung In-kyung



作品を制作する際、最初に取り組むのは題材選びです。誰もが一度は耳にしている、今もっとも問題とされている事象を選ぶこともあれば、私が個人的に取り上げる必要があると思ったことを描く場合もあります。そのためにもニュースや新聞などは毎日チェックしています。同じニュースでも国によって記事の書き方が違う場合もありますし、日本の新聞は取り上げない世界のニュースが掲載される場合もあるので、韓国の新聞も欠かさず読んでいます。ネットを含め至る所に情報が溢れている昨今ですが、情報が多ければ良い、というものでもないと思います。今から80年前の1937年、パリのアトリエでラジオから流れる、ナチスによるスペインのバスク地方への空爆のニュースを聞いて、ピカソは「ゲルニカ」を制作しました。彼にそれ以上の情報は必要ではなかったのです。アーティストに必要なのは人より研ぎ澄まされた直感力、そして少しの勇気なのかもしれません。



韓国ソウル生まれ。1996年淑明女子大学史学科（韓国）卒業、来日。2006年京都精華大学芸術研究科博士後期課程修了（芸術博士）。第6回京都国際マンガ展グランプリ受賞（2004）/ 第35回日本漫画家協会賞特別賞受賞（2006）/ 第50回日本ジャーナリスト会議黒田清JCI新人賞受賞（2007）/ 平成19年度京都市芸術新人賞受賞（2008）など国内外で受賞多数。「放送レポート」誌に風刺マンガとエッセーを連載中。



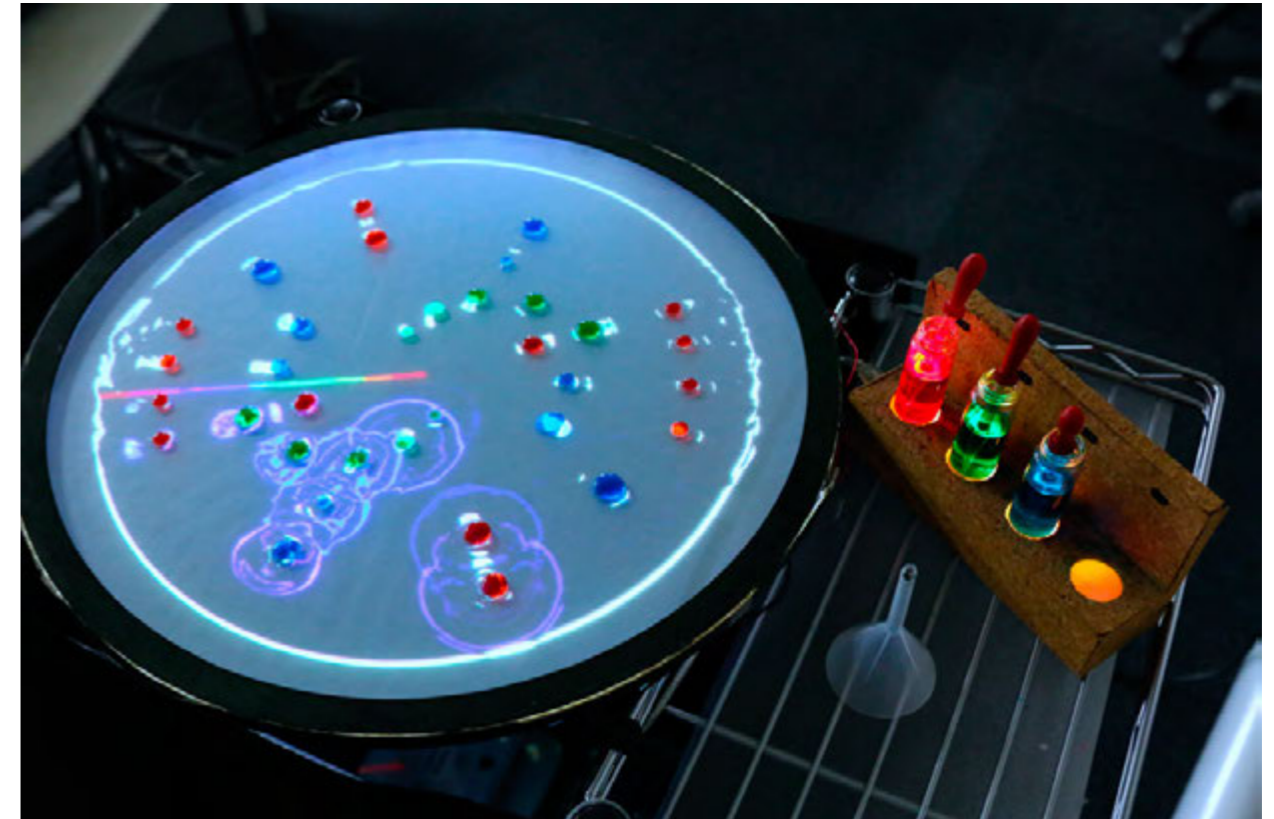


# 「DropNotes」

インタラクティブメディア学科 中島武三志 Musashi Nakajima



本作品は、瓶、スポイト、ろうとといった道具によって直感的に水を操作しながら、音楽を創作する色水の図形楽譜メディアである。楽譜は音楽を表現するメディアであるが、従来の五線譜やピアノロールといった音楽情報の記録には、記譜法や鍵盤の知識が必要であった。本作品では、「ろうとを瓶に入れる」、「スポイトで色水を吸い取る」、「テーブルに水滴を滴下する」といった行為がそれぞれ「録音」、「音源選択」、「編集」と対応しており、従来と比べて直感的かつ柔軟な音情報へのアクセス方法を実現する。水を扱う道具の操作は細かな身体動作を伴うが、人間はそうした動作を無意識に身につけている。また、水は特定の形状を持たず、水滴の滴下量に応じて形状を連続的に操作できるため、音情報とのマッピングをする上でのメリットがある。本作品ではこうした特徴を応用し、音楽制作における録音・編集作業をシームレスに統合し、色水とプロジェクションマッピングによる視覚的な美や、五線譜と比較した自由度の高さと直感性を兼ね備えた図形楽譜としての価値を付加する。



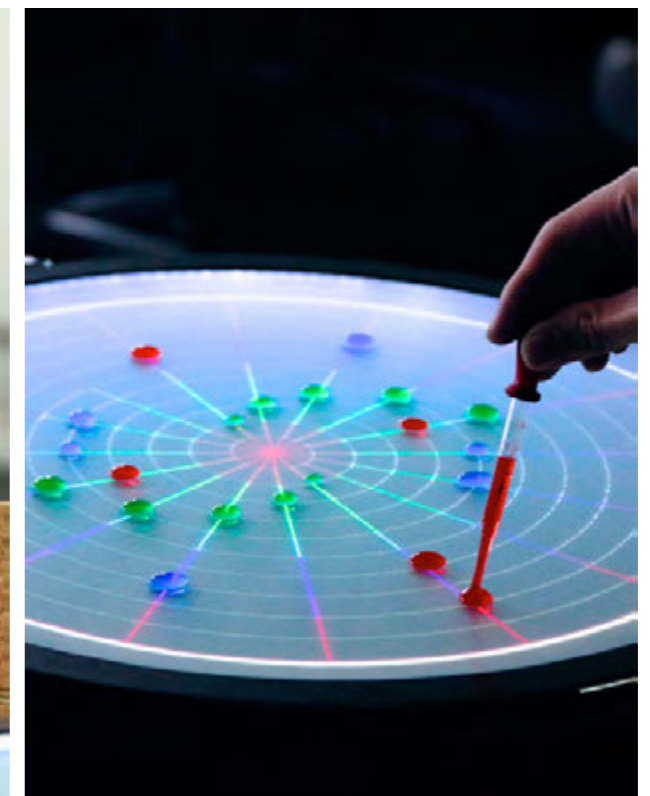
作品の外観



早稲田大学理工学術院基幹理工学研究科表現工学専攻博士後期課程単位取得退学。身体性に基づいた感性情報メディアに関する研究に従事。実体を持つオブジェクトのアフォーダンス／シグニファイアを生かしたインタラクティブアートや、マルチモーダル／クロスモーダルな人間の知覚を応用したメディアなどの制作・評価を主に手がけ、身体によって強く影響を受ける人間の感性を追求している。



音を吹き込む様子

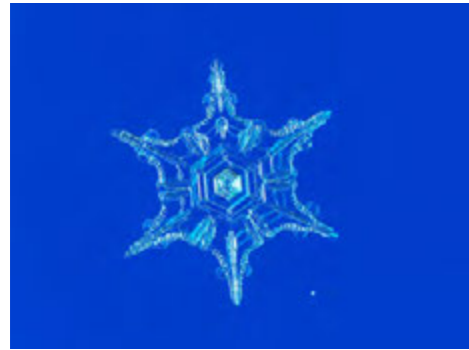


水滴を滴下する様子



## 「青と雪結晶」

基礎教育 牟田 淳 Atsushi Muta



一眼カメラで天然雪結晶写真をきちんと撮影する事は大変難しい。そのため、これまでほとんど一眼カメラを用いた雪結晶写真撮影は行われてこなかった。撮影が困難な理由の一つは、顕微鏡写真はピントがあう範囲が極端に狭く厚みのある雪結晶撮影には向かない事である。今回、一眼カメラを用いて自動でピントが合う範囲を徐々に変化させる自動フォーカスブラケット撮影で撮影された写真を合成して雪結晶全体にピントが合った雪結晶写真を作成するシステムを構築した（牟田淳、物理教育 vol.65-2、2017）。このシステムにより一眼カメラによる雪結晶撮影の成功確率は従来よりもはるかに大きくなった。

自動フォーカスブラケット撮影を用いると雪結晶の厚みを気にしなくて済むため、これまで撮影出来なかった雪結晶も撮影できるようになった。例えば雪結晶を少し斜めに傾けると、ガラスを斜めから見た時のように雪結晶表面が透明でない写真を撮る事が出来る。作品中にはこのようにして撮影された表面が透明でない雪結晶写真も普通の写真に加えて載せた。今後も様々な雪結晶写真を撮影予定である。



筑波大学附属高等学校卒、東京大学理学部物理学学科卒、同大学院理学系研究科物理学専攻修了、博士（理学）、筑波大学物理学系準研究員、東京工芸大学女子短期大学部専任講師、同芸術学部基礎教育課程専任講師を経て2008年度より同准教授。過去10年では主な著書に「アートのための数学」(オーム社、2008)、主な論文に「アンケートに基づく顔の印象の研究」(顔学、2015)、主な外部資金獲得に「科研費基盤研究C、形の持つ印象の系統的研究」(2012-2015, 代表)がある。



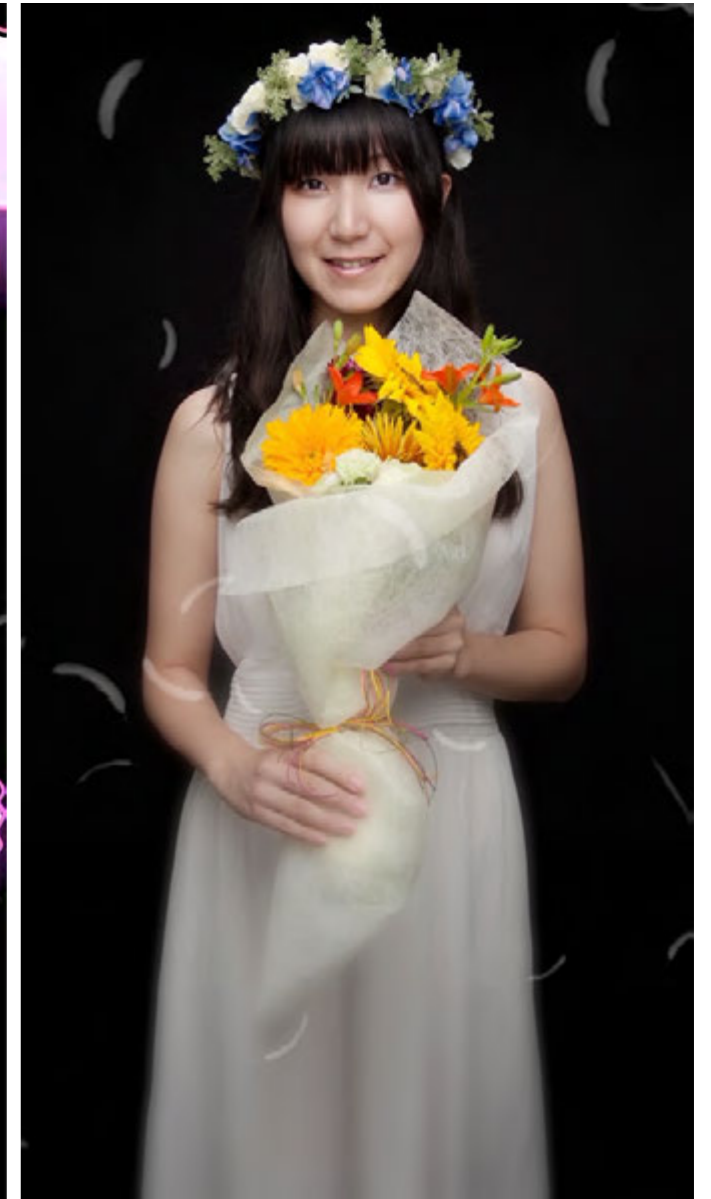
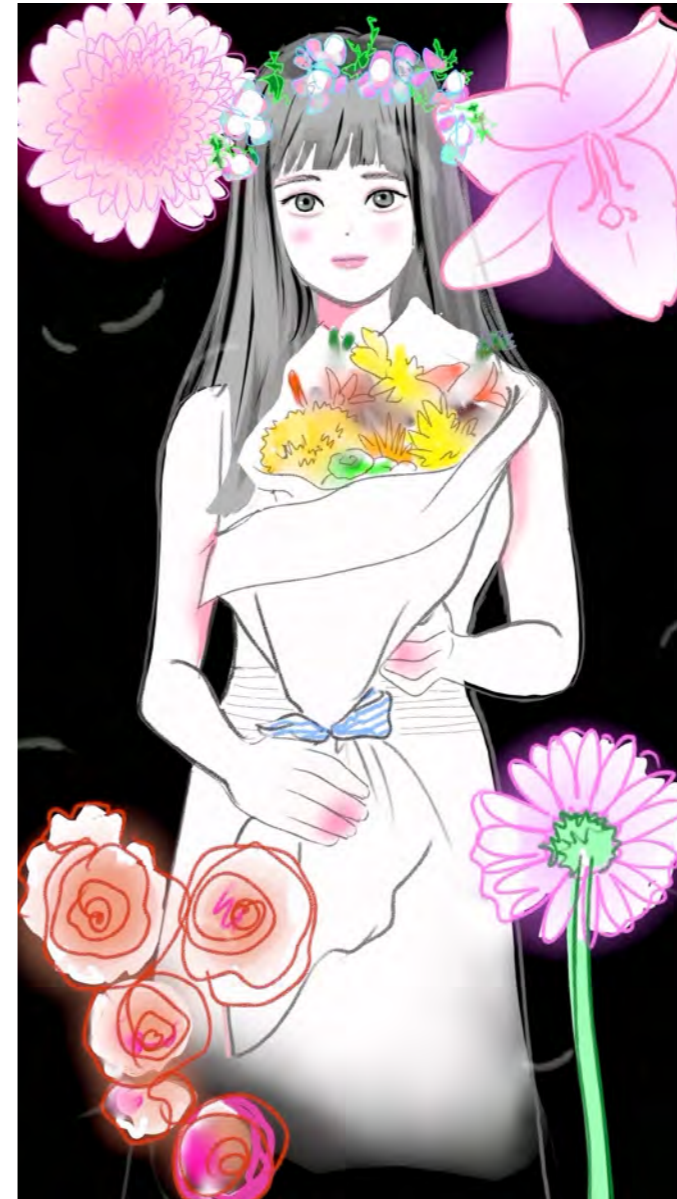
## 「色花」

マンガ学科 よしまさこ Masako Yoshi

写真学科 酒井孝彦 Takahiko Sakai



マンガと写真と云う長らく紙媒体を使ったこの2つのジャンルのアートは、このごろでは「電子媒体」での展開も著しい。スマホの中で見るマンガや、SNSで日々新たな写真があがっているわけだ。ではそうした2つのジャンルが電子媒体上でコラボレーションするとどのようなケミストリーが生まれるかと云うと、ここに映像表現も入ってくる。果たしてそれは「マンガ」か「写真」か「映像」かと云う事を問う事に神経を注ぐより、そこから派生して生まれでてくるものを想像する方が良いであろう。この作品はそういったヒントを含んだもので、こういう表現も出来るのだと云う事からまた「次の時代」のアートへのヒントになるものである。そしてこの作品だけでも面白い作品だと云う事である。



よしまさこ・横浜国立大学経済学部国際経済学科卒。大学在学中に集英社週刊マーガレットまんが賞に入賞。以後、おもに集英社、小学館、講談社等の漫画雑誌を中心に執筆。幅広い作品を35年以上にわたって描き続けている。著書多数。代表作に「BooBoo」「うてなの結婚」「横浜迷宮」「アンネフランク」2016年9月に新作を含む「もういちど会いたい～よしまさこ蔵出しベスト」(興陽館)を刊行。愛猫家で猫マンガ作品も多い。



酒井孝彦・東京造形大学造形学部デザイン学科I類写真コース卒。株式会社日本デザインセンター写真局をはじめ数社を経て工芸大学に赴任。(公)日本広告写真家協会、現代美術家協会(委員)等、幾つかの公的団体に所属。受賞歴多数。著書「crescent flowers」はじめ数冊を刊行。長らくバンド活動、作曲活動を経て細々と作曲活動を継続 CD 数枚発表。



# 「Web ブラウザで読むカラーマンガ」

マンガ学科 木寺良一 Yoshikazu Kidera



デジタル表現研究室の研究テーマの一つである学習マンガの試みとして制作した教材用の作品。その表現は通常のマンガとは異なり、2005年頃にWEBを中心に登場したFlashマンガの様式を用いている。Flashマンガは表示媒体を本・雑誌からディスプレイへ移行したことで、それまでの本と印刷技術の上で形成されてきたマンガとは異なる表現形式を生み出した。しかし、マンガは本・雑誌が主流でありPCのディスプレイで読むFlashマンガが一つのジャンルとして定着するには至らなかった。

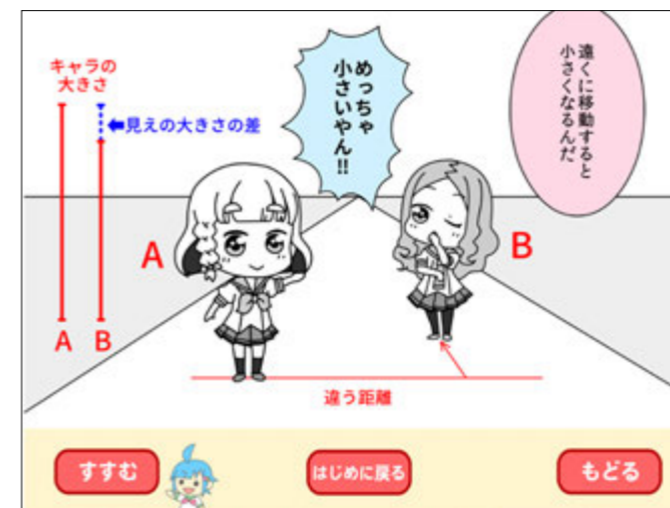
見開きのページにコマを並置することで画面を構成し、読むために高度なリテラシーを要する本・雑誌のマンガと比較して、読む順序やタイミングを任意に提示できるFlashマンガは容易に読むことが可能である。また、カラーやアニメーション、音などの要素も含むことができるため学習マンガや広告などへの展開を提案している。



「キラとマリアのはじめてのマンガ教室」



1972年大阪生まれ。1996年京都精華大学造形学部洋画学科卒業。マンガ学科のデジタル表現研究室を担当。当研究室ではリッチマンガや学習マンガについての研究を行う。代表作『マンガでわかるキラとマリアの背景が描きたい!』シリーズ(マール社)、『珈琲一杯の元気』原作:岡希太郎(医薬経済社)など



強調色を用いた解説



アニメーションを用いた解説



## 「インタラクティブ自動色塗り地図」

インタラクティブメディア学科 久原泰雄 Yasuo Kuhara



本作品は、人工知能的な手法によって配色が自動的に変化するインタラクティブな地図である。地図にはロマンがある。未知の場所であっても、地図を見ると、どんな土地で、どんな人が、どんな生活しているのか、あたかも旅行しているかのごとく想像力が刺激される。また、地図は情報デザインである。地図を構成するパーツは地理情報を表している。山地、森林、盆地、平野、河川、湖沼といった自然の地形の上に、農地、緑地、道路、鉄道、工場、官公庁、学校、商店、オフィス街、住宅地といった人間の活動が、時には必然的に、時には偶然にマッピングされている。それらの構成要素は、地図上で伝統的に特定の色で塗られている。山は茶、野は緑、海は青といった具合である。本作品は、その固定概念を覆すがごとく地図に新たな装いを施し、見る人に新鮮な驚きを与える。地図の配色が刻々と変化しつつ、世界各地の様々な場所へと移動する。地図のビジュアルは Google Maps API を使用したプログラミングによって自由自在に操ることができる。



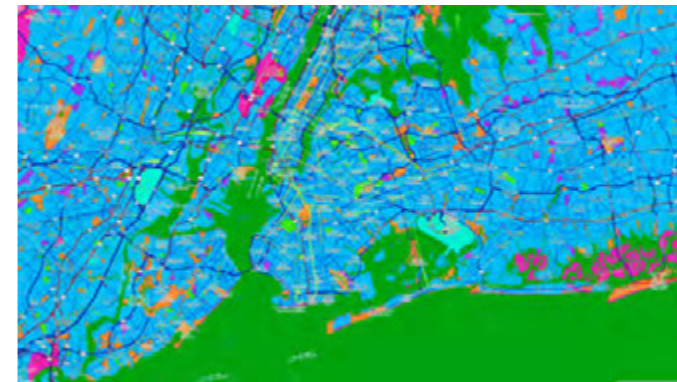
2001年より東京工芸大学芸術学部にて教育研究に従事。専門はコンピュータミュージック。代表的な作品として、生物の群れの動きを表現したジェネラティブアート創発的インタラクション、障子から音と映像を生成する Spandex Shoji Synthesizer, つぶやきをレーザーハーブで演奏する Tweet Harp, ライフゲームから音楽生成する Life Game Orchestra, 子守唄を生成する作曲システム, 様々な人の歌声から輪唱を生成する Circle Canon Chorus, ピアニストのキータッチの情報を利用して演奏する VT Piano など。



近畿地方



京都



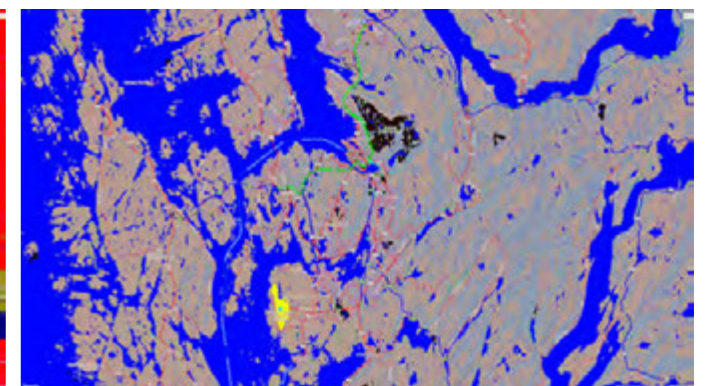
ニューヨーク



パリ



ベネチア

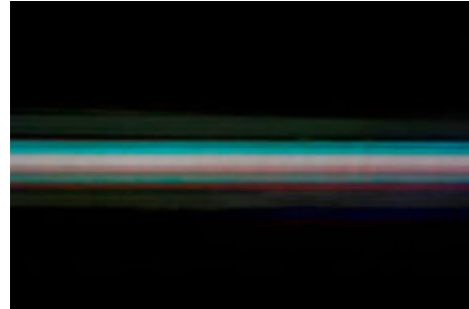


ベルゲン



## 「Express」

写真学科 田中 仁 Jin Tanaka



2008年から制作している作品です。

写真は現実を圧縮しているものと考えています。

高速で移動している中での撮影は距離も圧縮して取り込んでいます。

1964年（昭和39年）東京オリンピックにあわせて開業した東海道新幹線は、当時世界最速を誇っていました。現在も時速約300kmで移動します。

車内からの撮影では、数センチのイメージセンサー（CMOS）に、時に数十キロの距離が撮影／圧縮されます。そこに現れる画像は光と色の固まりであり、同時に沿線風景の総体です。記録データ化された画像はプリントされることで拡大されます。写真は常に圧縮と拡大の繰り返しであり、そこに本質的なものを感じさせます。

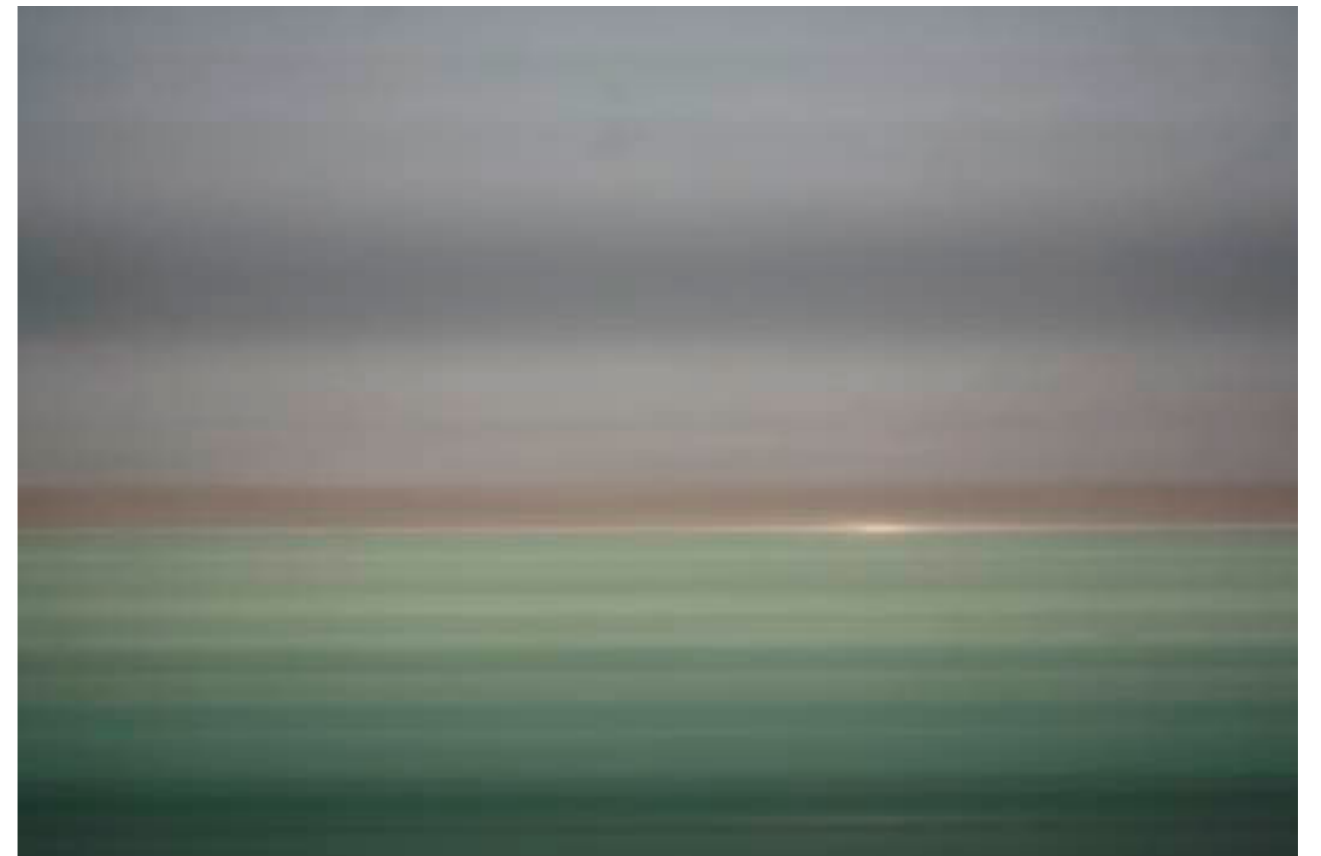
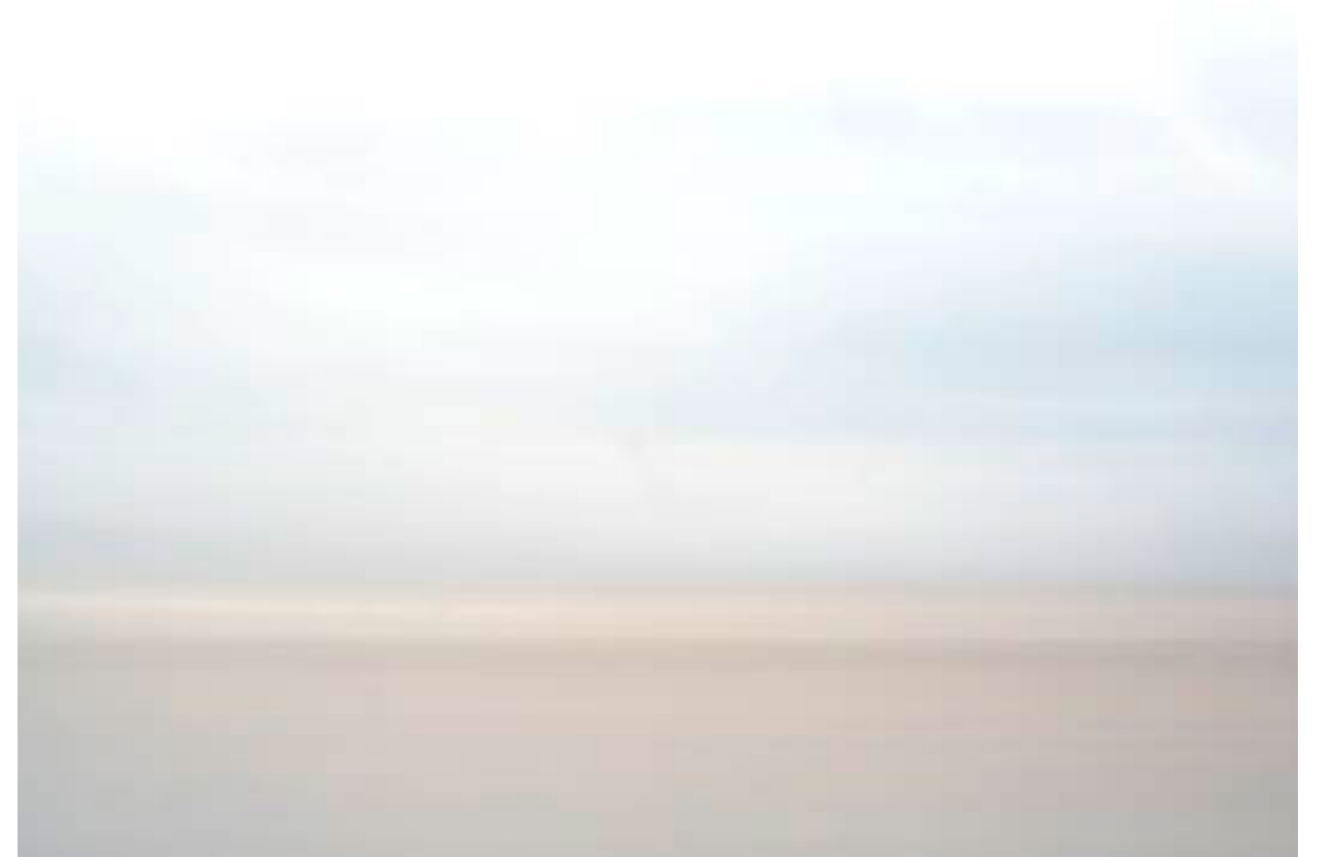


1979年に大学を卒業後、関西を中心に制作と写真教員、カメラマンとして活動。国内、N.Y.でさらに写真を学んだ後、1998年大学院でメディア・アート専攻を修了。現在は写真教員、研究者として写真領域で多岐に活動している。

主な個展「桂三枝」「Water」「Weather」

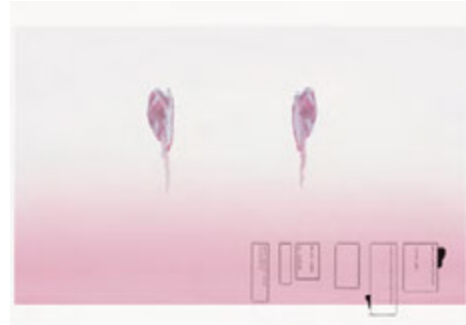
論文／研究報告「写真教育について」「アンリ・カルチェ・ブレッソン研究」「植田正治のネガ保存」

著書「現代写真のリアリティ」（共著）「写真：技法と表現」（責任編集／共著）



## 「伝聞・グラフィックデザイナーの CMYK」

デザイン学科 照沼太佳子 Takako Terunuma



福島 治・山の手事情社「傾城反魂香」



廣村正彰・LOFT ショップバッグ

グラフィックデザイナーの色へのアプローチは、個人のデザイン思想や美学はもとより、世代（＝印刷やデザイン制作環境の技術の変化）や、得意とする分野（例えば広告やロゴやパッケージ、ブックデザインなど）によっても異なります。しかしビジュアルコミュニケーション、「その色は人々にどう映るのだろう、どう影響するのだろう」という観点を最も重視する姿勢は、全てのデザイナーに共通するものです。

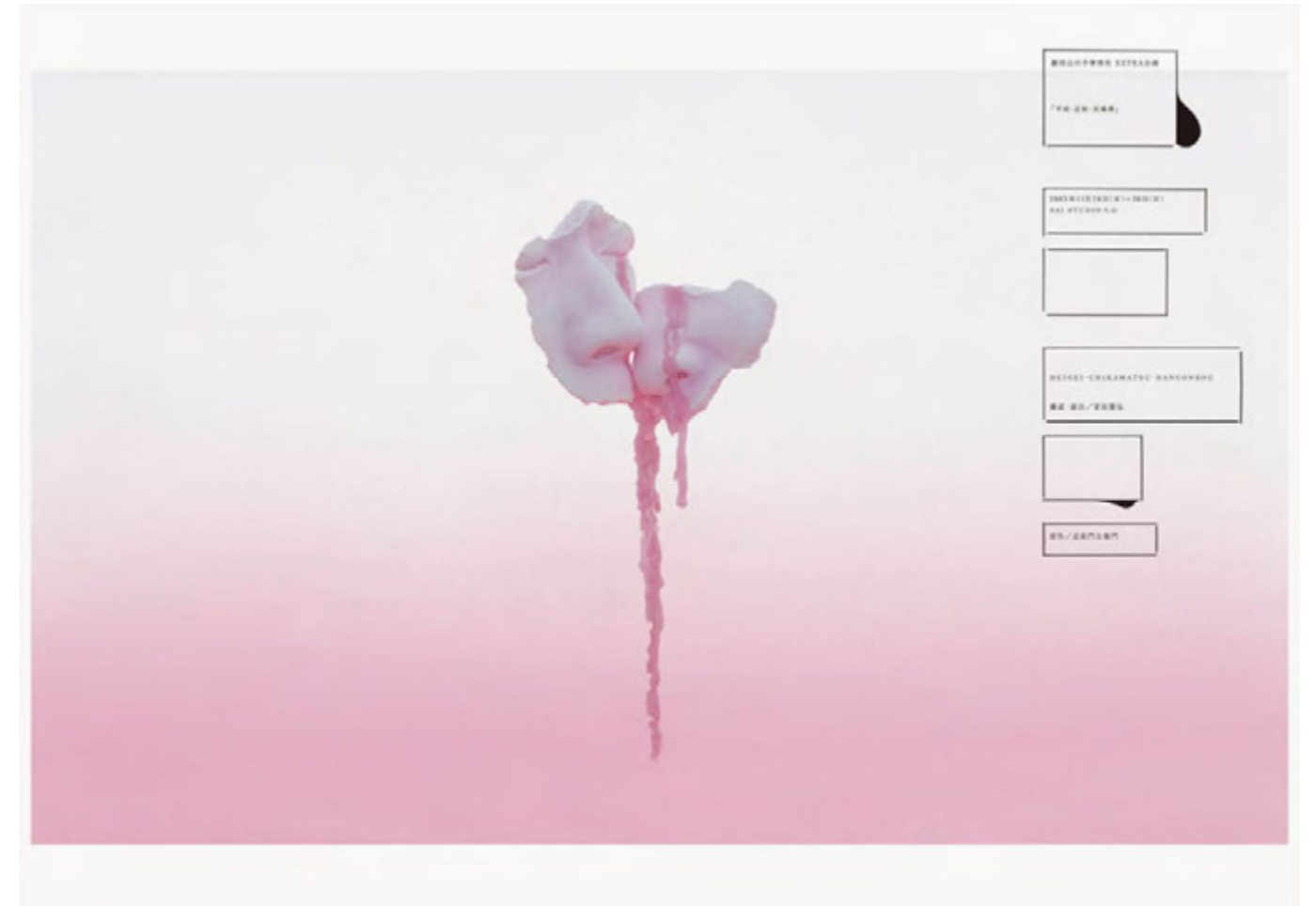
どのような紙に印刷するかで色は驚くほど変化します。グラフィックデザイナーにとって色は、その結果にほかなりません。インキの色見本帳の他に、気に入った印刷物の紙片を切って自分だけの色見本帳を持つデザイナーが多いことも頷けます。

デザインをするときに色をどのように考えたか、どのように伝えたいと思ったのか、そのためにどのような手法を用いたか——グラフィックデザイナーと色の関係は広く深く、まるで大海原のような対象ですが、ここではその一端のご紹介として、この夏に出会った約 10 の事例をお伝えします。

\*オフセット印刷のプロセス 4 色だけではなく、特色はじめ様々な材料・手法・技術をグラフィックデザイナーは印刷に用いますが、紙ではないモニター上の色の世界「RGB」との差別化として、タイトルに「CMYK」を使いました。



1987 年より東京 TDC (Tokyo Type Directors Club) の活動に参加、事務局長。他にフリーランスのキュレーターとしてグラフィックデザインの展覧会やプロジェクトを国内外で多数実施する。またクリエイティブディレクターとして複数のデザインプロジェクトに携わる。日本デザインコンサルタント協会会員。



AD. デザイン＝福島 治  
劇団「山の手事情社」公演ポスター『傾城反魂香』  
色に「空間」や「奥行き」を感じてもらいたいという狙いから、この劇団のためのグラフィックに使用する色は、写真＝撮影スタジオのライティングによって作られている。このポスターではオブジェに直接の色づけも行われた。



AD. デザイン＝廣村正彰  
LOFT ショップバッグ（新旧の比較）  
企業の歴史であり財産である色＝コーポレートカラーと時代感覚をいかに関連づけるか、興味深い事例。



## 「、(てん) 文鎮」生成・黒・白

デザイン学科 助手 塚原寿子 Toshiko Tsukahara



本作品は、平面で扱われることが多い“文字”を立体化した、実験的作品である。

書道には「文房四宝」という、道具の美しさを重んじる言葉がある。主に、筆、墨、硯、紙の4つの道具を指すのだが、それらは古くからデザインされたものが多い。今回はあえて他の道具である文鎮をデザインした。

書道の基本画である「、(てん)」を用い、書く際の筆圧を高さとして捉え、立体化した。

“感覚的な書道のお手本”の提案でもある。

シナの木材を削り出して形を作り、本学デザイン学科所有機材 3D スキャナー (Artec Spider) と 3D プリンター (3DSYSTEMS PROJEC HD3000plus) を使用し、光硬化性アクリル樹脂で形成した。鉛を入れ、ヤスリがけとスプレー塗装で仕上げ、色と質感の異なる「、(てん) 文鎮」3種 (生成・黒・白) を制作した。

photography 東京工芸大学芸術学部写真学科 2014 年卒業生 北川萌絵

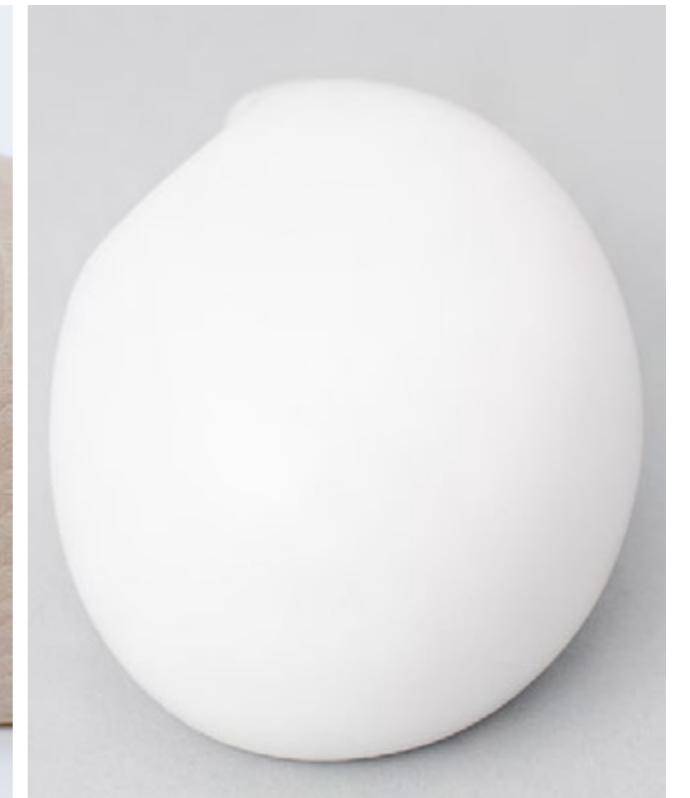


東京工芸大学芸術学部デザイン学科助手。

東京都生まれ。6歳より書道を始める。グラフィックデザイナーを経て、東京工芸大学大学院芸術学研究科社会人入学(2期生)2001年修士課程修了。

和文カリグラファー(デザイン書道家)、グラフィックデザイナー、東京都非常勤講師、2014年～ANBD(アジア・ネットワーク・ビヨンド・デザイン)東京展実行委員。

書道+デザイン表現方法の研究。日本文化を取り入れたワークショップを多数開催。



# 「Ohne Titel」

基礎教育 田中康二郎 Kojiro Tanaka



『空展』2017年  
天王洲セントラルタワー・アートホール  
2017.7.24～8.18

## 『経験と表現』

生きているすべてのものは周囲の世界を意識的あるいは無意識的に経験し、それは感性的・心的・精神的な現実経験でもあり得る。この経験が外へ向けて反応を起こす(能動的である)とき、その内容を現実的な形で具現化したい(造形したい)という衝動が現れる。反応を起こさない(受動的な)経験がもたらすものは、その経験対象の反復あるいは重複となる。芸術家の能動的な経験は美的な内容を持ち、その経験の表現もそれに応じた内容を持つ。

彫刻家は自身の美的経験を量=ヴォリューム(能動的)と空間(受動的)との関係によって表現する。作曲家は自身の美的な経験を音響(能動的)と非音=時間(受動的)との関係により表現する。諸芸術の表現手段はそれらの関係を美的観点から対比し、配列することともいえる。

この2作品は、形態と空間との関係(凸凹)を対比し、そこに現れる相互作用を表現したものである。



Ohne Titel '04-Nr.3 黒御影石、銅



Ohne Titel '13-Nr.5 黒御影石、銅



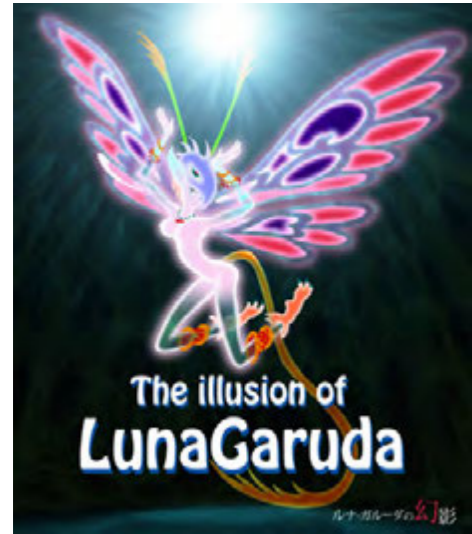
1979年東京芸術大学大学院美術研究科終了、同大学非常勤講師を経て83年ドイツ政府給費留学、86年帰国し、慶應義塾高校に教諭として勤務後98年文部省教科書調査官就任、2015年東京工芸大学教授就任。石材を中心に彫刻制作を行い、国内外の彫刻シンポジウムに参加。個展、グループ展を中心に発表活動を行う。



## 「ルナ・ガルーダの幻影」

ゲーム学科 中島信貴 Nobutaka Nakajima

ゲーム学科 室橋直人 Naoto Murohashi



「色と表現」をテーマとしたインスタレーション。  
 光の惑星からやって来た鳥の女神ルナ・ガルーダは、深い森の底に迷い込んでしまい光を求めて彷徨っていた。偶然その場に遭遇したプレイヤーは「色の魔術師」となり、ルナ・ガルーダに向けて7色の光を照射し、無色な水晶体の肢体に色を蘇らせる。無事、色を取り戻したルナ・ガルーダは生命力が蘇り、故郷の光の惑星「ルナ・ガルーダ王国」の国歌を詠唱して帰還する。  
 プレイヤーはコントローラーを操作し、飛び回るルナ・ガルーダに向けて様々な原色に変化するスポットライトを照射する。制限時間内に「光のボディペインティング」が完了すると、ルナ・ガルーダは歌を詠唱したのち力強く舞い上がり脱出を果たす。

<ルナ・ガルーダ王国 国歌>

カンタータ， 天空の絆  
 母なる空、父なる海、緑なす泉の大地  
 蒼き翼で 御旗の下にいざ集わん  
 天に満ちた慈悲の光 幼き巣床に舞い降りよ  
 おお、我が愛しき王国 ルナ・ガルーダ

Cantata, Bonds of the sky  
 Mother sky, Father ocean, and green earth full of fountains,  
 Fluttering young wings gather under the banner.  
 Let the light of divine benevolence fill the nests of small life.  
 Oh, our beloved kingdom LunaGaruda.



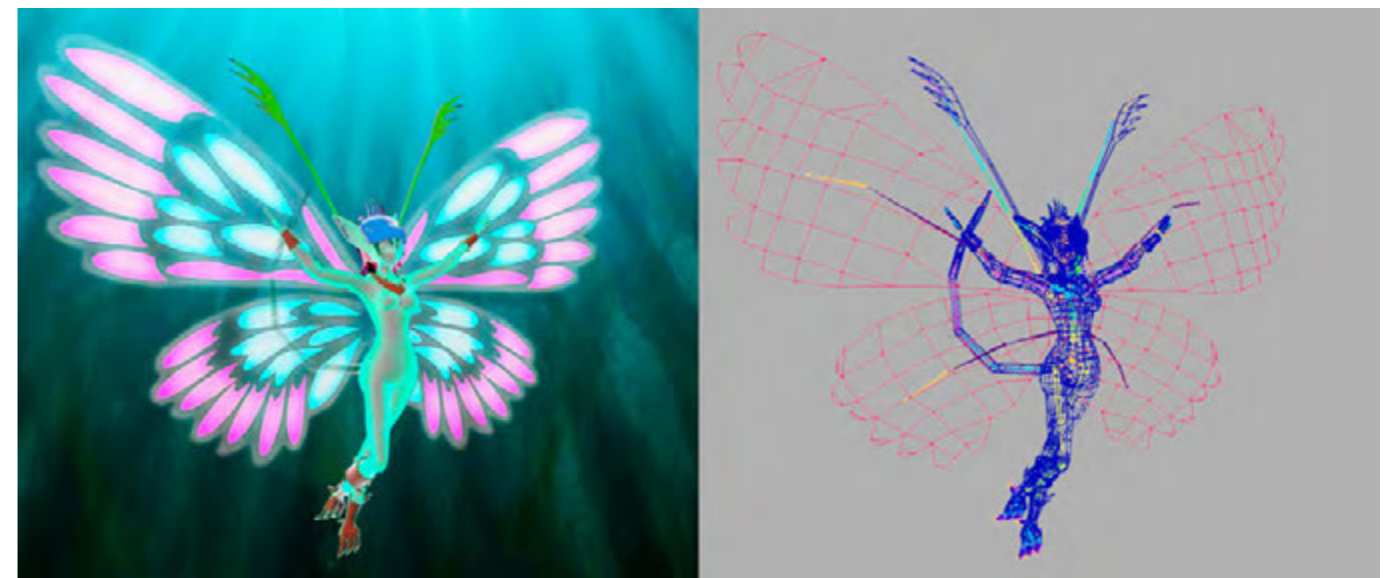
中島信貴・東京理科大学物理学科卒業後、商業アニメのアニメーターとして「Dr. スランプアラレちゃん」、「魔法少女ララベル」などの動画を担当。1982年(株)ナムコ(現株)バンダイナムコスタジオ)に入社しゲーム開発に従事。「アルペンレーサー3」「ラピッドリバー」「PacMan Championship Edition」など多数担当。2010年より東京工芸大学芸術学部ゲーム学科デザイン分野教授。ゲーム教育、CGアニメーション教育を担当。日本アニメーション学会会員。



室橋直人・デザインプロダクションに入社し、雑誌広告からポスター・アパレル・不動産関係のグラフィックデザイン・WEBデザイン・アートディレクション等を行う。  
 その後3DCGを学びデザインに活かしながら、専門学校や大学でゲーム向けの3DCGを中心としたデザインワークの講師を務める。現在、東京工芸大学芸術学部ゲーム学科デザイン分野助教。ゲームCG(モデリング・モーション)教育を行う。日本デジタルゲーム学会会員。



「バリ島伝統舞踊、凧、ガムラン音楽/撮影：中島信貴」  
 インドネシア・バリ島の芸術は極彩色に満ちている。伝統舞踊(レゴンダンス、パロンダンス、ケチャックダンス等)の衣装、仮面、凧、彫刻などに、生命力あふれる「色」たちが息づいている。それらはガムランの音たちと響きあい、独特な宇宙を創り出している。本作では、そんな極彩の色を介して幻の女神と戯れる幻想体験を目指した。



「ルナガルーダ CG モデル (開発中)」



# 「アニメーションに於ける色彩表現」

アニメーション学科 山中幸生 Yukio Yamanaka

アニメーション学科 権藤俊司 Shunji Gondo

アニメーション表現で肝要なのはフレーム1枚1枚の描写を積み重ねていくプロセスであり、そこにはデッサンやデザインといった基礎鍛錬とその理論把握が不可欠だと考えられる。

歴史を振り返れば、60年代に日本でアニメーションという言葉が浸透させた「アニメーション3人の会」の久里洋二、柳原良平、真鍋博はそれぞれ漫画家、デザイナー、イラストレーターであり、彼らが影響を与えた様々な方面の中にもデザイナー周辺の人々が多数存在した。また、3人の会が影響を受けたアメリカのアニメーションスタジオUPA (United Productions of America) は、大胆な色彩と画面構成を活かしたデザイン志向のスタイルを特質としていた。

このように本来近い関係にあるアニメーションとデザインだが、映像体験の基底に商業アニメーションがある学生達にとって、“デザイン”という響きや表現は、彼らが慣れ親しんだ“アニメ”より敷居の高いものとして捉えられているようでもある。

本展示ではデザインと色彩表現をより身近に感じてもらうことを主眼として、アニメーション学科1年次デザイン教育の色彩課題とそれを活用したアニメーション作品を提示し、アニメーションにおける色彩表現の研究成果を展示する。

参考文献

- 「ヨハネス・イッテン 色彩論 大智浩訳」
- 「見てわかる視覚心理学」 大山正 鷲見成正



山中幸生・1974年山梨県大月市生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。同研究室助手を経て、現在東京工芸大学アニメーション学科で教鞭を執りながらアニメーション、イラストレーション、デザインを中心に創作活動を行う。日本アニメーション協会 (JAA) 理事・事務局長、広島国際アニメーションフェスティバル実行委員。



権藤俊司・1962年佐賀県生まれ。東京大学文学部卒業。専攻は欧米アニメーション史。著訳書に『ユーロ・アニメーション 光と影のディープ・ファンタジー』(共編、フィルムアート社、2002年)、『世界と日本のアニメーションベスト150』(監修、ふゅーじょんぷろだくと、2003年)、『マウス・アンド・マジック——アメリカアニメーション全史』(監訳、楽工社、2010年)などがある。

東京工芸大学アニメーション学科 1年  
基礎技法【デザイン】 1-1

色彩演習 (1) (基調色調) 明度・彩度・色相  
色彩の明度、彩度、色相の3属性から成る色立体系を理解すると共に、それぞれが持つ色の領域を把握し、グラフィックデザインにおける色彩計画を考える色の基礎を学ぶ。

①  
演習：明度・彩度・色相

1. 指定された四角を、テーマとする基調色調で色彩構成する。  
① [彩度] 明度→1…50%グレイ、②→100%K  
② [彩度、平塗り] 色相→2…自分の好きな色 (2色以上を混合) / 明度→③…高明度色 / ④…低明度色 (③、④はそれぞれ明度の近似値で、時の下欄に記載する事。)  
③ [彩度、平塗り] 補色→3…2の色相環上で対置する対置領域の色 / 彩度→④…低彩度色  
④ [彩度、平塗り] 補色→4…2とまを同じ比率で混色  
⑤⑥はそれぞれ③④の下部に混色した結果の色名を記述する。(ex.カーマイン+ディープイエロー)  
[モデル画の制作] 1. まず、モチーフを180mm×180mmの枠内に設定する。  
モチーフはモチーフの都立員(コピー)したものでこれをデッサンする。

課題：明度をテーマにした基調色調

1. 指定したモチーフを用い、テーマとする基調色調で構成し、色彩構成する。  
(A)高明度基調 ・高明度色の彩度はV9~7を自定。  
(B)低明度基調 ・低明度色の彩度はV2~4を自定。

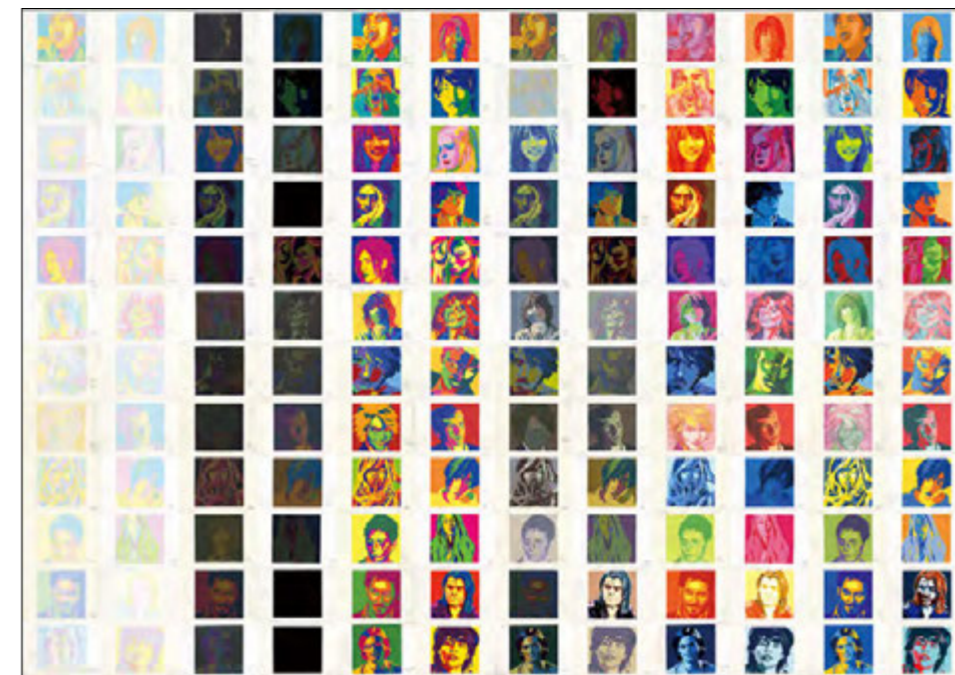
東京工芸大学アニメーション学科 1年  
基礎技法【デザイン】 1-2

課題：彩度をテーマにした基調色調

1. 先と同様のモチーフを用い、テーマとする基調色調で構成し、色彩構成する。  
(C)高明度基調 ・高明度色の彩度はC8~15を自定。  
(D)低彩度基調 ・低彩度色の彩度はC2~6を自定。

課題：色相をテーマにした基調色調

1. 先と同様のモチーフを用い、色相環、ハスケル、カラーリング、透明混色の色材から1つを選び、テーマとする基調色調を作成する。  
(E)対置色相 ・テーマとも本色を対置し、色相環上で対置する領域の色相。類似色相ともいえる。  
(F)対置色相 ・色相環上で互いに対置する色を2色決定し、その互いの色の対置領域の色相。





# 「コンパクトハウス・プロジェクト Compact House Project」

インタラクティブメディア学科 野口 靖 Yasushi Noguchi

基礎教育課程 小田珠生 Tamaki Oda



本プロジェクトは、「人間が尊厳を持って暮らせる必要最小限の住処とは？」という問いを巡る旅の過程である。

震災以降、「どこまで小さい空間で人は幸福に暮らせるのか」ということに興味を抱いていたが、様々な取材の結果、家に住むことによる幸福感は、むしろその家がどういったコミュニティの中にあつて、家族や隣人との交流がどのように成立しているかによることが分かってきた。そこで、本プロジェクトでは、ケニアのスラムで暮らすある女性が、どのように人と関わりその土地で根をはっているかを記録することを試みた。今回はケニア・ナイロビで撮影された映像を公開するが、順次世界各都市の人々の住処における暮らしぶりを取材し追加していく予定である。

なお、本展示では、このプロジェクトの新しい試みとして、野口の映像インスタレーションと小田の論文を相互作用させる形を取る。(野口)

人間としての活動は、「言語」に支えられている。言い換えれば、「言語」と一体化していると言っても過言ではない。なぜなら、人間は言語を用いて思考し、他者との言語のやりとりによって築かれるネットワークの中で生活しているからである。

日本とは全く異なる言語環境にあるケニアで、人々はどのようにネットワークの中で「言語」を機能させながら生活しているのだろうか。本稿では、当該作品を、言語学者の視点から「言語生態学」を理論的枠組みとして捉えたい。(小田)

特別協力：椎野若菜

本作品のドキュメントは、展示終了後に作者のサイトで公開予定です。

<http://r-dimension.xsrv.jp>



野口 靖・地域の集会的記憶や隠蔽された社会構造をテーマに、マッピングなどの手法をもちいたプロジェクトを多く手がけている。武蔵野美術大学助手を経て渡米。2003年 ニューヨーク大学大学院修了。文化庁芸術家在外研修員。2004年 ポーラ美術振興財団在外研修生としてニューヨークにて活動。2008年 SIGGRAPH Asia 2008 出展。2009年 アルス・エレクトロニカ Honorary Mention 選出。2013年 第5回恵比寿映像祭出展。2015年 文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品選出など。



小田珠生・お茶の水女子大学大学院博士課程修了。言語生態学を理論的支柱とする持続可能性日本語教育の可能性を、理論と実践を往還しながら追求しています。グローバル化が進む現代社会で生きていくための「ことば」の教育のあり方を追求することを研究の大きな目的としています。





「明るい部屋」「キラータイトルと魔法の言葉」「NITRATE」「G線上のエリア」

映像学科 山川直人 Naoto Yamakawa

映像学科 高山隆一 Ryuichi Takayama



工芸大学各学科のエピソードを元に作られた短編映画「KOUGEI 学科シリーズ」、4作一挙上映です！

高山隆一監督作品「明るい部屋」(2016 / 15分) 写真学科ストーリー：写真学科を舞台に機材センター女子職員と留年生との成長物語

山川直人監督作品「キラータイトルと魔法の言葉」(2016 / 9分) ゲーム学科ストーリー：新しいゲーム開発を模索しながら教授と学生の間で繰り広げられる壮絶なバトル！

高山隆一監督作品「NITRATE (ナイトレート)」(2017 / 28分) 映像学科ストーリー：映像学科を舞台に卒業制作「シン・ジャンヌ」に挑む女子学生の物語。題名は「可燃性フィルム」の意味。

山川直人監督作品「G線上のエリア」(2017 / 11分) インタラクティブメディア学科ストーリー：笑明ロボット発明者の展示作品創作の苦悩と克服を描くファンタジックストーリー！



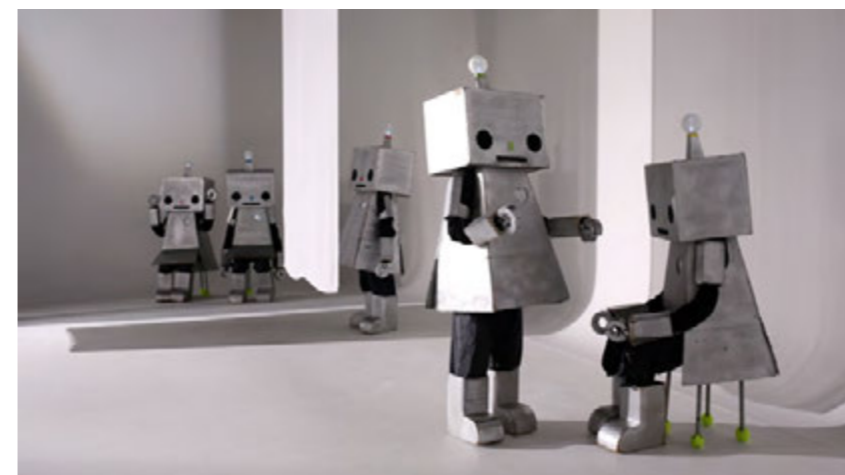
「明るい部屋」



「キラータイトルと魔法の言葉」



「NITRATE」



「G線上のエリア」



山川直人・1957年愛知県生まれ。早稲田大学卒業。学生時代はほぼ毎日映画を見て、サークルで8ミリフィルムによる自主映画を作り始める。いくつかの監督作品がPFF等のコンテストで入賞し、エジンバラ、ベルリン、ニューヨーク等の国際映画祭で招待上映される。1986年に劇場映画デビューし、映画監督する一方で、1993年にはアメリカのサンダンス・インスティテュートにて映画作法を学ぶ。90年代半ばからは、テレビの仕事が多くなり、ドラマ、CM、ドキュメンタリー番組、ミュージックビデオ等、多方面に仕事をする。2000年以降は、これに加えてウェブ・コンテンツ仕事も多くなっています。



高山隆一・過去の名作としての日本映画ではなく、不調と言われている現在の日本映画を観続けます。面白くないと言われている日本映画。しかし、きちんと観ている人は少ないはず。イメージとしてではなく、実際に目で確かめから語る姿勢を持ちたいと思っています。今でしか語れない日本映画もあるはず。小津、黒澤以外の日本映画を語りたいと考えています。もう一つの研究課題としては映画教育の方法論。映画学校のカリキュラムや教材について、外国の映画製作の入門書、他芸術の教育方法との比較を少しずつ調べ始めています。教師志望であった自分をしは映画を如何に教えるかという点に大変興味があります。1963年埼玉県生まれ。日本大学芸術学部映像学科卒業、同大学院芸術学修士課程修了。



東京工芸大学 芸術学部フェスタ 2017 図録

発行日 = 2017 年 10 月 \* 日

発行 = 東京工芸大学芸術学部

編集 = 東京工芸大学芸術学部  
大学公開委員会

表紙、ポスター アートディレクション = 廣村正彰

東京工芸大学

中野キャンパス

〒164-8678 東京都中野区本町 2-9-5

Tel. 03-3372-1321 (代表)

厚木キャンパス

〒243-0297 神奈川県厚木市飯山 1583

Tel. 046-242-4111 (代表)

<http://www.t-kougei.ac.jp/>

# 芸術学部 フェスタ2017

期間 10月8日(日)～10月18日(水)

10月8日(日)、9日(月)は学園祭(中野祭)も同日開催

時間 10:00～19:00

10月15日(日)は閉館、10月18日(水)は16:00まで

場所 東京工芸大学 中野キャンパス

入場無料・申込不要

## [最寄り駅からのご案内]

東京メトロ丸ノ内線・都営地下鉄大江戸線

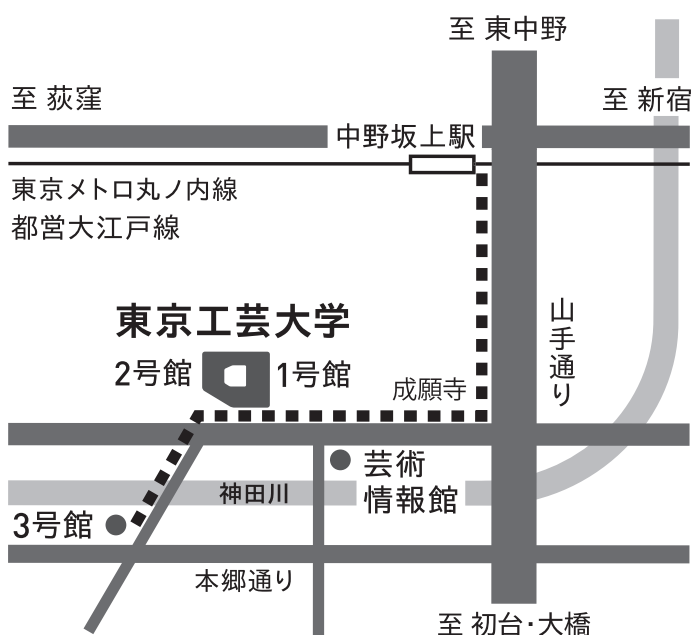
中野坂上駅下車 徒歩約7分

1番出口より山手通りを初台・大橋方向に進み、  
成願寺を右折

〒164-8678 東京都中野区本町2-9-5

TEL:03-3372-1321

<http://www.t-kougei.ac.jp/>



# KOUGEI