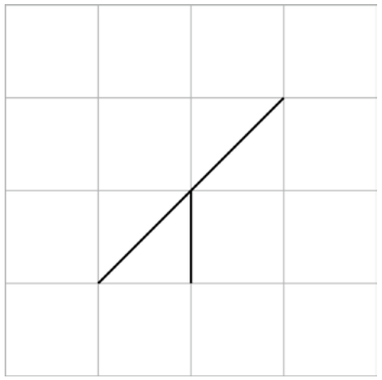
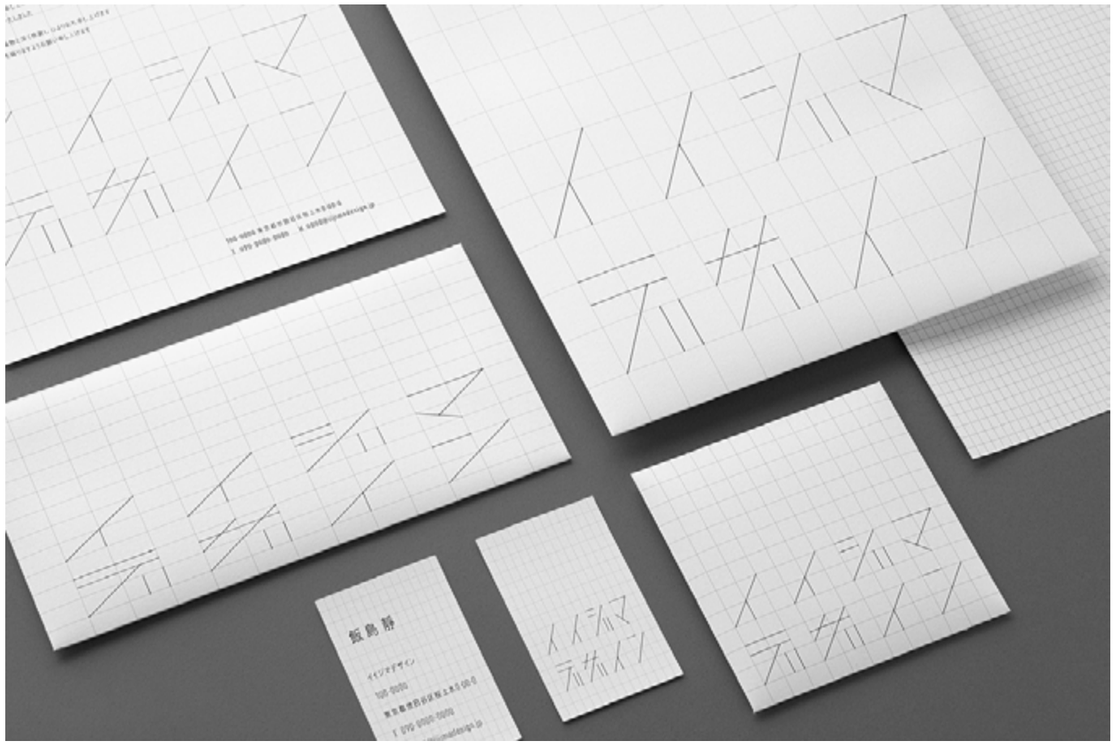
「記号表現における３つの実践的試み」

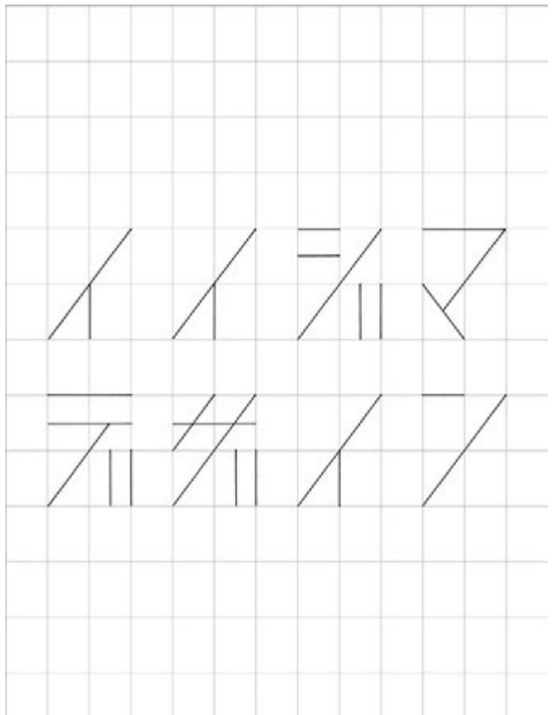
デザイン学科　ゑ藤隆弘　Takahiro Eto

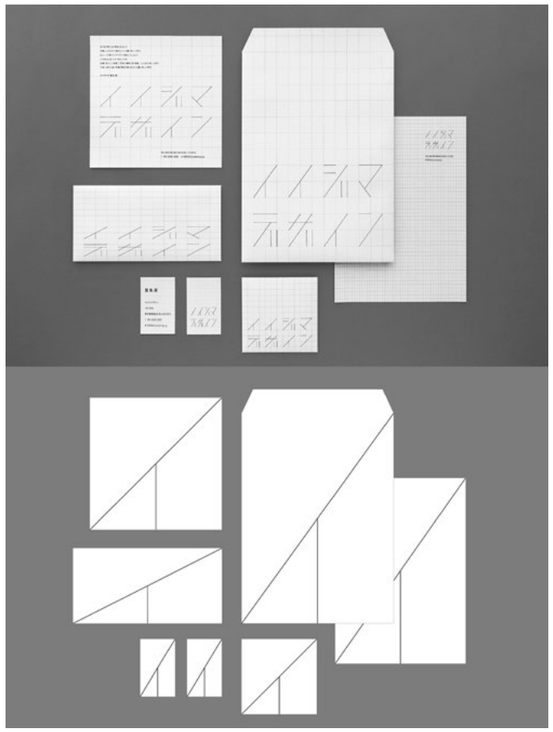


グラフィックデザインにおいて用いられる、マークやロゴ、アイコンといった記号表現について複数のテーマで研究している。その中の【機能を超えたアート性】については作品展示にて発表しているので、ここでは VI における【拡張性と圧縮性】についての取り組みを紹介したい。ネット時代において、ロゴは多様なメディアへの展開性はもちろん SNS アイコン等のより小さな媒体への圧縮も要求される。結果、ロゴは単純な造形にならざるを得ず、独自性をどう表現するかが課題となるが、私は従来の VI システムからの脱却に活路を見いだしている。イイジマデザインの VI では、ロゴのプロポーションは一定ではなく、名刺などの各アイテムと相似形に変形する。ルール化し管理することで VI を維持するシステムではなく、変化の下の構造によって一貫性を保つ。嬉しい顔も悲しい顔も同じひとりの人間だと認識できるのは、そこに共通する構造を認識できるからだ。表層は移ろう。構造＝ストラクチャーこそがアイデンティティに他ならない。VI システムに替わる VI ストラクチャーの提案である。



グラフィックデザイナー。静岡県出身。2010 年多摩美術大学大学院博士後期課程修了。 佐藤晃一デザイン室、廣村デザイン事務所を経て、STUDY LLC. 設立。 名古屋学芸大学デザイン学科特任講師を経て、2018 年度より東京工芸大学デザイン学科助教。博士（芸術）。https://studyllc.tokyo
世界ポスタートリエンナーレトヤマ 2009 銅賞。第 22 回ワルシャワ国際ポスタービエンナーレ Honorary Mention。日本タイポグラフィ年鑑 2010 ベストワーク賞。東京 TDC 賞 2009・2010・2018 入選。JAGDA 2018 入選。東京 ADC 2018 入選他。





ロゴは各アイテムのプロポーションに合わせて変形する