



ヴィジュアルデザイン研究室

Visual Design Lab.

今井 美樹

IMAI, Miki / Professor

ことわざスロット キネティックタイポグラフィを用いたインタラクティブ作品

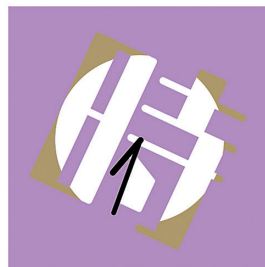
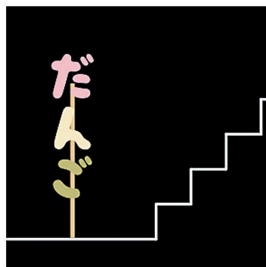
Slot game for reconstructing “Kotowaza” proverbs: Interactive work using kinetic typography

「ことわざスロット」とは、体験者がボタンを押してスロットの数字を止めることでことわざが組み替えられるインタラクティブ作品である。完成したことわざに基づくアニメーションが再生されるようになっている。アニメーションにはキネティックタイポグラフィという文字で構成する手法を用いた。

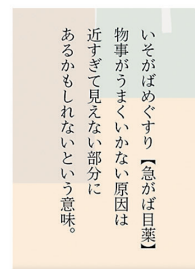
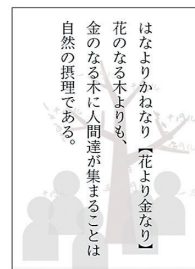
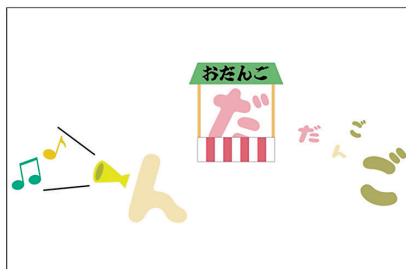
短い動画のみを閲覧するSNSが流行し、わざわざ活字を進んで読まない現代で、ゲームを通して短い動画として伝えることで文字への親近感を感じてもらうため、あえて文字を主役にする作品を作ろうと考えた。

動画制作にはAdobe After Effectsを使用し、ゲーム制作ソフトのUnityに動画を落とし込み、スロットゲームを制作。C#言語でプログラムを行なった。

スロットを止めるボタンはマウスの電子基盤の左クリック部分をボタンのスイッチ部分に繋ぎかえた。ボタンを押すと、マウスの左クリックとして入力される仕組みになっている。



倉野 由衣
KURANO, Yui



食への考察 生活のルーティーンの表現方法を探求する

Consideration on meals: Exploring representations for eating as daily routine



食は生活ルーティーンの一部であり、私たちに欠かせないものである。食べること・朝食昼食夕食・栄養・料理など様々なことが連想され、また食をテーマにした作品は絵本やレシピ・エッセイなど多くある。ここで食は人間になじみの深いテーマであると考え、「食への考察」を行うことにした。この研究では昼食を作り記録し、2つの方法で表現することを試みた。

1つ目はインスタレーションだ。実際に私が作成した食事をイラスト・エッセイで書き、実際に食事をしている食器と合わせて表現した。普段の食事風景を見た人に感じさせるように制作した。

2つ目は冊子だ。スーパーの食品売り場で無料配布するために制作した。レシピと絵本を合わせ、多様な世代の人が料理・食事が楽しいと感じるような表現を心がけた。

小西 涼子
KONISHI, Ryoko



私が手がけるファッションブランドのファーストコレクション

GAKUTO SAKAMOTO: First Collection

生活の中で、最も惹かれたのが「ファッション」。そのファッションで自分を表現するためにGAKUTO SAKAMOTOを創り上げた。

コレクションテーマは『Happy』。ファッションを通じて、多くの出会いや様々な価値観が生まれ、楽しくてしょうがなかった。この思いを大事にすべく、形作られたテーマである。

人々は、Happy（ハッピー）という感情をありとあらゆる場面で、刹那的に感じる。また、時間が経過し、再認識することで感じる。Happy（ハッピー）には、それぞれの“思い”が存在するだろう。私はその思いのルーツは「楽しさ」だと考え、プロダクト（ファッション）、写真や映像、展示などで表現した。

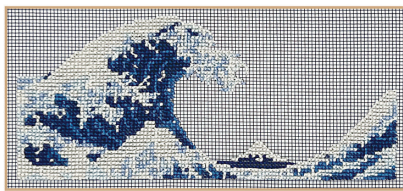
坂本 岳斗

SAKAMOTO, Gakuto



日本の文化を応用し、網戸を用いたインテリアの制作

Prototype for interior decoration using screen doors



日本には襖絵や屏風絵のように「建具を用いて客人をもてなす空間を演出する」という文化がある。その文化を活かし、無機質な網戸に意匠を加える。

網目にクロスステッチの要領で刺繍を施し、葛飾北斎の富嶽三十六景を描いた。景色部分と富士山部分に分解・刺繍し、重ねることで富嶽を完成させることができるインテリアである。1枚の作品を前景と背景に分解したことで、重ねた際に浮世絵にはない立体感を生み出すことができた。

この作品は、網戸の枠をずらして景色と富士山の両方を楽しむ、重ねて立体感のある富嶽を楽しむ、ずらして重ね異なる組み合わせを楽しむなど、枠の位置を変えることでさまざまな楽しみがある。

200年愛されている富嶽三十六景の魅力を再認識してもらいたい。

中道 希
NAKAMICHI, Nozomi

