

目次

KUWASAWA : Its Philosophy, Legacy, and Evolution

Bauhaus Perspective vol.001 : Through the Lens

Invited Artist : Kenji Aoki

鈴木 一成 2

Schools of Departure / 旅立ちの学校

バウハウス・デッサウ財団によるデジタルアトラス・プロジェクト

川畑 明日佳

豊島 晶 10

パッケージデザイン表現の研究

- 透明な三角のペットボトルのデザイン -

永沼 真一郎

20

<ビジュアルデザインを学びたい人へ>

「ビジュアル表現の考察3」

辻原 賢一

26

エレメントデザイン研究 ~『Leven』の制作を通して

大松 俊紀

40

Case study - Stool #2

高平 洋平

50

「メディア創造コース」の授業記録：

カメラ・オブスキュラからVR まで

玉置 淳

御手洗 陽

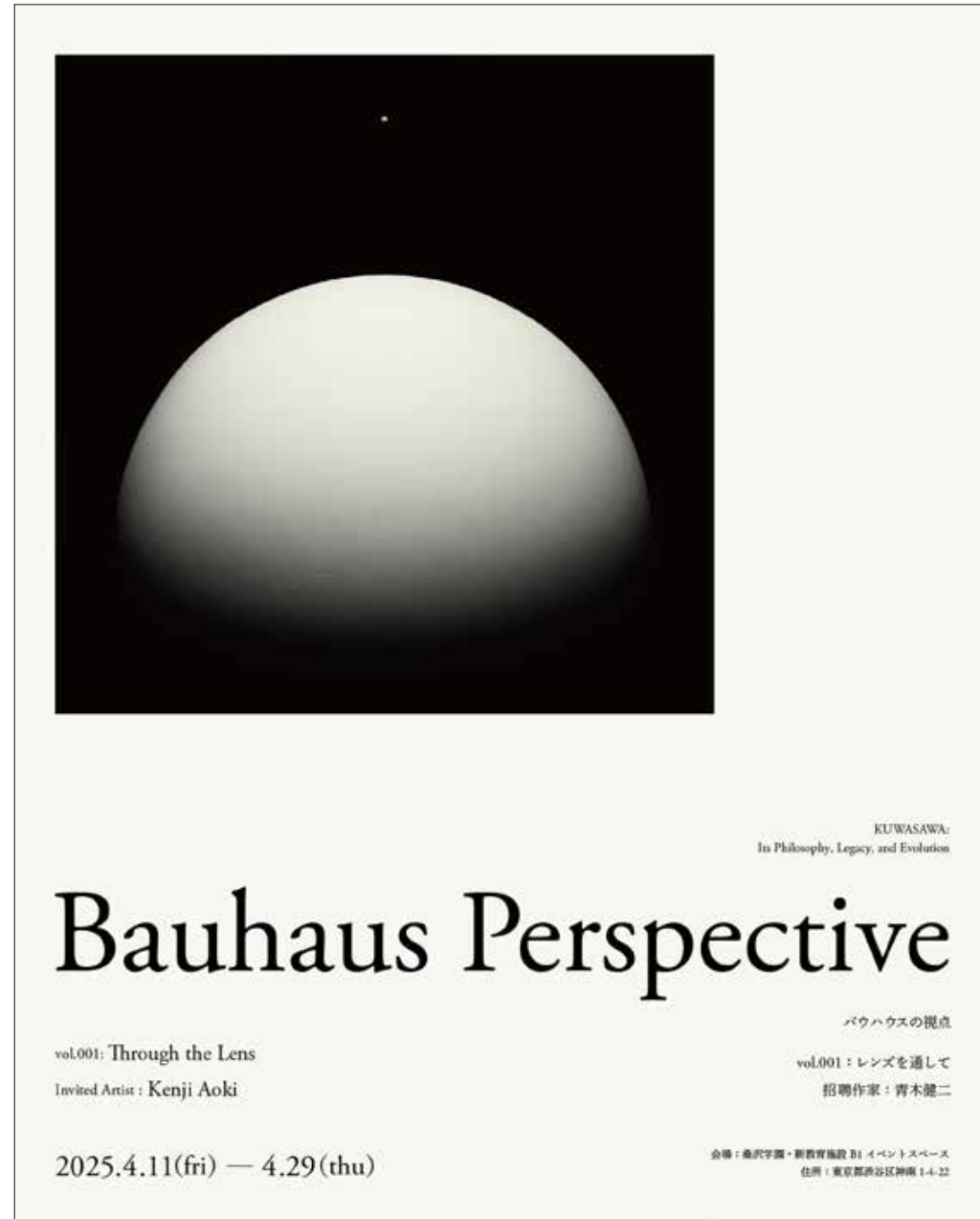
58

KUWASAWA : Its Philosophy, Legacy, and Evolution

Bauhaus Perspective vol.001 : Through the Lens

Invited Artist : Kenji Aoki

鈴木 一成 | フォトグラフ担当
Kazushige Suzuki



展覧会ポスター: デザイン 上妻森土

KUWASAWA : Its Philosophy, Legacy, and Evolution という連続した展覧会を構想し、シリーズタイトルを【Bauhaus Perspective】と定め、桑澤洋子が築いた教育哲学を受け継ぐ桑沢学園に由来するデザイナーやアーティストに焦点を当てた展覧会を開催していこうと考えた。

記念すべき第一回として、写真家・青木健二氏を招聘し、私が Exhibit Developer として企画・構成を手がけました。

展示タイトル : KUWASAWA : Its Philosophy, Legacy, and Evolution
Bauhaus Perspective vol.001 : Through the Lens
「バウハウスの視点 vol.001 : レンズを通して」
招聘作家 : 青木健二
デザイン : 上妻森土
展覧会照明 : 伊藤啓太
会場スタッフ : 谷口 嵩麿、高木 奈々
Exhibit Developer : 鈴木 一成

展示期間 : 2025 年 4 月 11 日 (金) - 4 月 29 日 (火)
※開廊時間は学校の開校時間に準じ 9:00 - 21:00
※学校関係者は会期中自由観覧
※学校関係者以外の方には以下の日程で開放
一般開放日
4 月 11 日 (金) 15:00 - 21:00
4 月 12 日 (土) 11:00 - 20:00
4 月 18 日 (金) 15:00 - 21:00
4 月 19 日 (土) 11:00 - 20:00
4 月 25 日 (金) 15:00 - 21:00
4 月 26 日 (土) 11:00 - 20:00
4 月 29 日 (火・祝) 11:00 - 20:00

一般開放日を設定することで広報的な意味合いに加え、社会へ開かれた教育施設であることをアピールすることを目的とした。

デザイナーの上妻氏には主に SNS を活用しながら、広報を展開する意図を伝え一般的なポスタービジュアルに加え、Web メディア用の素材も依頼をした。

一般開放 7 日間での来場者数は 330 名程度となり、本学園関係者や学生を加えると 1000 名弱の観覧者となり、一定の集客成果が得られたと考えている。

では、以下に展覧会の序文を記載する。

本展では、20 世紀初頭にバウハウスから始まった芸術とデザインの運動における独自の視点と理念が、写真表現にどのような影響を与え、どのように昇華されてきたのかを探ります。

「形態の機能性」や「美と機能の融合」といったバウハウスの思想が、当時まだ発展途上であった写真というメディアにどのように作用し、どのような進化を遂げてきたのかに注目し、桑沢デザイン研究所でバウハウスの教育哲学に触れ、その思想を自身の写真表現へと昇華させた青木健二氏による作品群を展示いたします。

彼の作品を通じて、バウハウスが追求した抽象性、機能性、そして視覚的均衡が写真という表現手段にどのように活かされているのかを感じ取ることができるでしょう。

本展が、バウハウスの理念が時代を超えて現代の視覚芸術にどのように影響を与え続けているのかを再考する機会となれば幸いです。バウハウスの哲学が私たちに何を語りかけ、私たちの視覚的感性をどのように豊かにするのか——本展を通じ、その深層に触れていただければと思います。

続けて会場にも設置した Art Historian の Dr.Sozita Goudouna 氏のテキストも記載する。

時間における空間の吸収

連続する自由で利用可能な空間や未占有の広がり、あるいは地球の大気圏外に広がる物理的宇宙——空間と芸術における空間構造は、深度と遠近法の法則に基づいて表現され描かれる。しかし、青木の

Bauhaus Perspective vol.001 : Through the Lens Invited Artist : Kenji Aoki

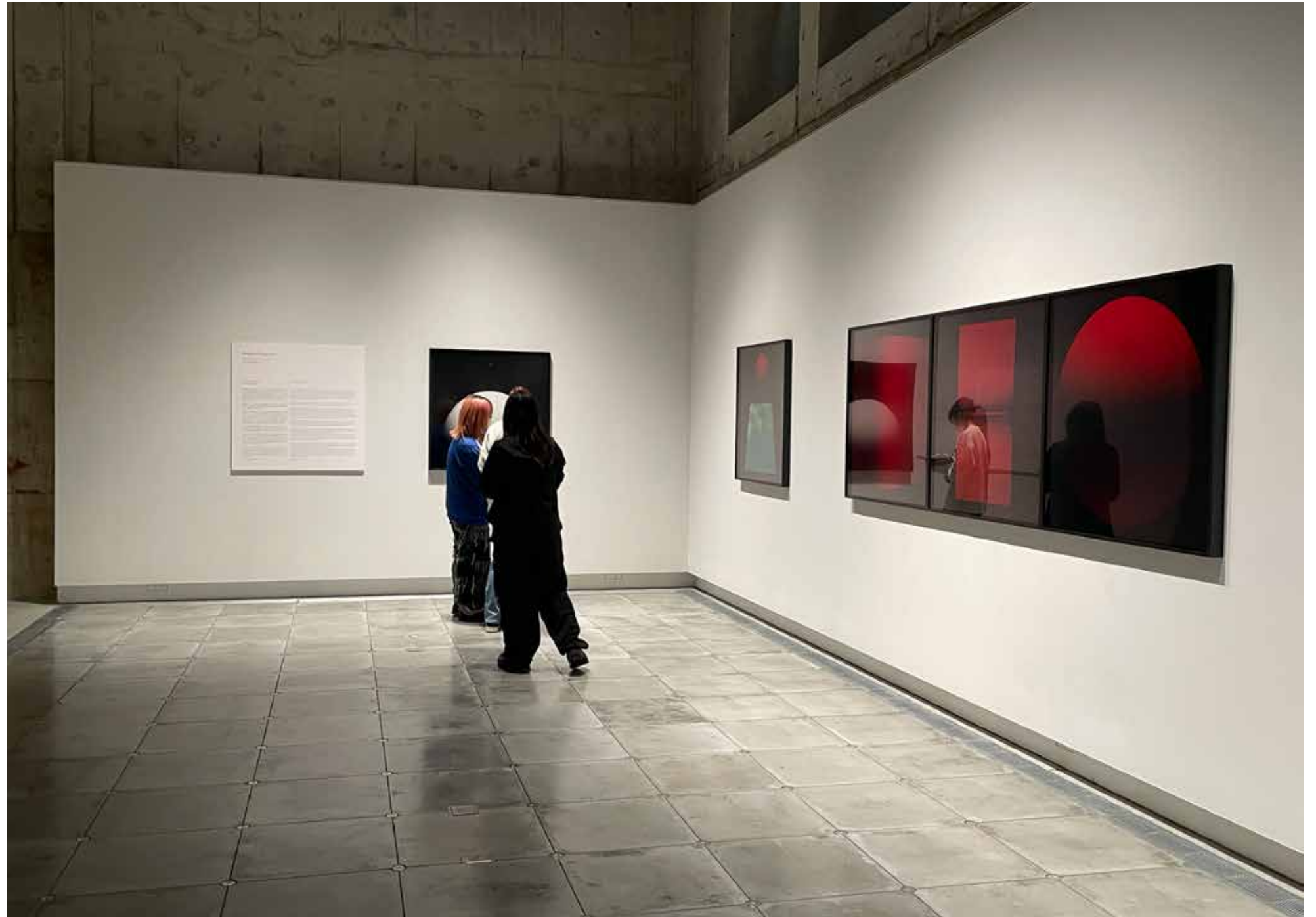
純粋な幾何学的形態の作品群は、単なる表現や深度、遠近法を超えたものであり、超越的で時間的、夢のような効果によって鑑賞者を“吸収”する可能性を秘めた完全なイメージを創り出しているように見える。

青木の「Space Series」は、鑑賞者に吸収的な状態を生み出す可能性を持ちながら、展示空間を抽象化された雰囲気で見込み、逆説的に、形、光、色の形而上学的な存在が唯一の現実として立ち現れる。

理論家マイケル・フリードによれば、吸収は芸術作品がどのように時間性を示し、それがどのように受け取られるかに影響を与える。吸収の効果は、鑑賞者を作品に深く没入させ、持続的な集中を引き出す「完璧な没頭のトランス状態」である。

鑑賞者にとって視覚は定義上唯一の感覚であり、芸術体験において吸収をもたらすのはこの感覚機能である。また、ミニマリズムの分析は、作品と鑑賞者との空間的・物理的な関係に基づいている。フリードによれば、ミニマリズムにおいて「すべてが重要である——それは作品の一部としてではなく、そのオブジェクト性が確立され、そのオブジェクト性が少なくとも部分的に依存している状況の一部として」。鑑賞者は、作品、光、空間、身体、物体といったすべての状況に遭遇し、一種の舞台的な存在感を生み出す。したがって、身体はミニマリズムにおいて重要な役割を果たす。これは、フリードの基準では視覚が唯一中心であった18世紀中期から後期のフランス絵画とは対照的である。

こうして空間は、幾何学的抽象形態のシリーズの受容において完全に吸収される主題となり、科学的な用語で言えば、「空間の吸収」とは、星や銀河の光が銀河内の星間物質や銀河間の比較的空虚な領域の物質に遭遇する際の減衰、つまり星間物質による星光の赤化となる。



展覧会場風景：撮影 鈴木一成

Bauhaus Perspective vol.001 : Through the Lens

Invited Artist : Kenji Aoki

それでもなお、もし青木が自らの「空間の宣言」を書くとしたら、科学的な物質や客観的な世界についてではなく、カジミール・マレーヴィチのように感情の意義から意味を引き出すだろう。マレーヴィチは次のように述べている：「芸術はもはや国家や宗教に奉仕することを望まず、礼儀の歴史を描写することを望まず、物(つまり『時間を超えた生命の源泉』)とは無関係に存在できると信じるようになった。

『シュプレマティズム』とは、創造的な芸術における純粋な感情の優位性を意味する。客観的世界の視覚現象自体には意味がなく、重要なのは感情である。

青木は写真という媒体を再発明し、写真を別のジャンルへと拡張することを試みている。そのため、美的効果だけではなく、彼の芸術や芸術全般の存在に対する哲学的、精神的、存在論的な意味や体系を追求している。作品の物体性、永続性、時間性、素材の地位を挑むアートの実践が増加する中

で、青木にとって写真の決定的な側面は、静止と運動、停止した時間と流れる時間の交差点で「時を超越した」吸収的な瞬間を作曲することにある。そこでは、美と無が永遠に共存できる。

Dr.Sozita Goudouna Art Historian

今回の展示では主に5つのシリーズの作品を展開した。

今回展示した中では一番古く東京で制作された「SPACE (Emptiness)」、2015年から2017年にN.Yで取り組んだ「SPACE」、2018年の「CORNER」、2020年のコロナ禍で取り組み始めた「STILL LIFE」とThe New York Times Magazineのために撮影された「Civilizational Collapse」である。

展示会場となる横に長い空間に対峙した時に与える視覚的な迫力や、一つ一つの作品の前に立った時



展示会場風景：撮影 鈴木一成



展示会場風景：撮影 鈴木一成

Bauhaus Perspective vol.001 : Through the Lens

Invited Artist : Kenji Aoki

に感じる没入感などを意識して作品の配置やライティングを調整した。

作品それぞれは通常の展覧会と比べておおよそ5〜10cm程度高めに展示、ライティングは会場全体をわずかに暗めに設定し、緩やかなグラデーションの中でもそれぞれの作品に目が止まるように明度の変化を調節した。

また Dr.Sozita Goudouna 氏のテキストを引用し、ミニマリズムにおける「オブジェクト性」と「吸収」という概念を空間で表現できていたであろうと考える。

現在、桑沢で写真教育に携わる私としては、青木氏の作品は、観察と発見を通じて対象を意味から解き放ち、純粋な「形」と「色」へ再構築するプロセスを示していると理解している。この展覧会を通して、これは桑沢の「基礎造形（フォトグラフ）」が目指すべきひとつの到達点であると再確認した。

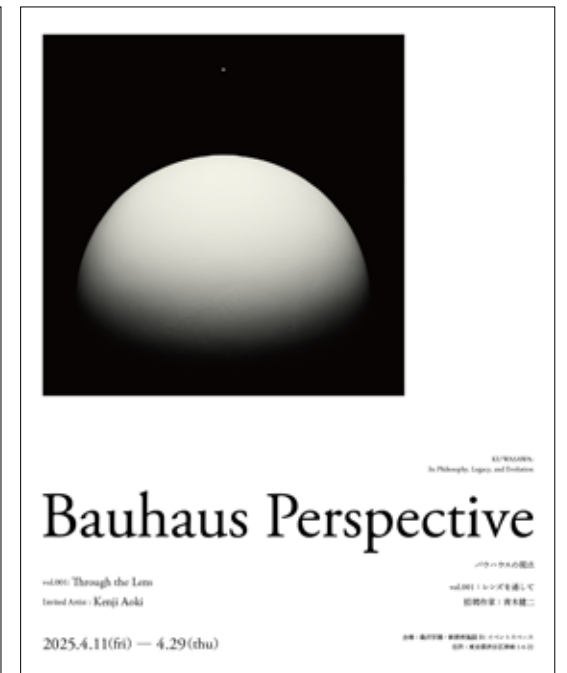
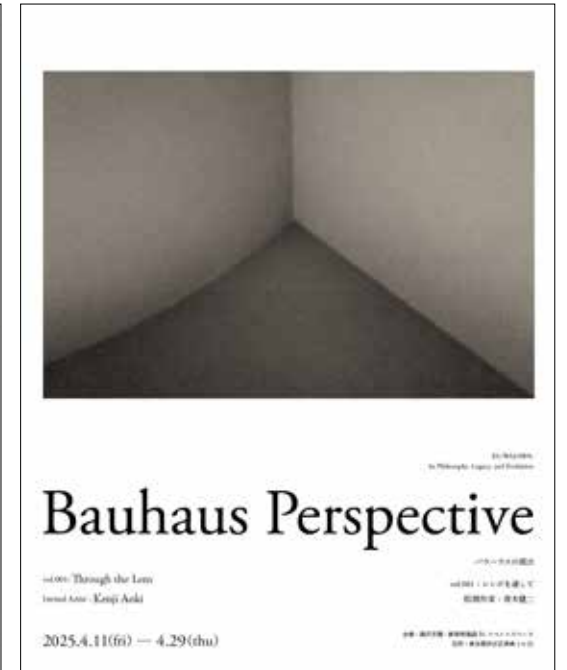
Bauhaus の時代にニューメディアであった「写真」は、2025 年現在では「オールドメディア」と目されることもあるが、本展を通じて、未だ探究の余地が深い魅力的なメディアであることを証明できただろう。

写真という専門領域に深く潜る（専門性の深化）ことで、結果として他の造形分野とも「横に手を繋ぐ（横断的展開）」ことが可能になる。この姿勢こそが、これからの大海原において不可欠な振る舞いである。

今回の「バウハウスの視点 vol.001：レンズを通して」で得られた、学外への発信力と学内教育へのフィードバックを糧に、次回の【Bauhaus Perspective】シリーズへと繋げたいと考えている。今後もバウハウスの哲学が、現代の視覚芸術にどのような影響を与え続けているのか、多角的な視点から発信を継続していく所存である。



展覧会会場風景：撮影 鈴木一成



SNS 用バナー：デザイン 上妻森土

Schools of Departure / 旅立ちの学校

バウハウス・デッサウ財団によるデジタルアトラス・プロジェクト

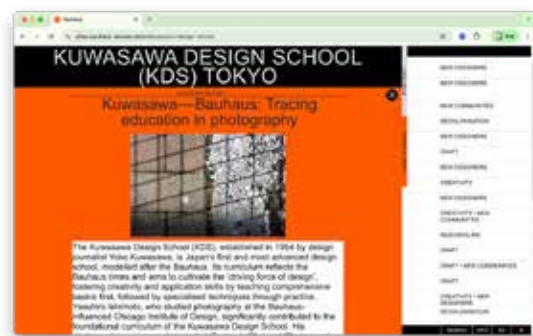
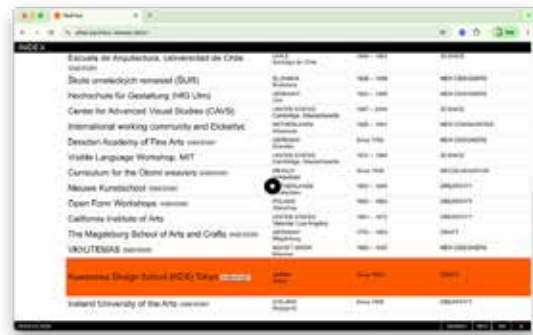
川畑 明日佳・豊島 晶 | ビジュアルデザイン担当

Asuka Kawabata Aki Toyoshima

バウハウス・デッサウ財団は2021年春より「Schools of Departure (旅立ちの学校)」と題したデジタル・アトラス(地図アーカイブ)の開発を開始し、2022年4月にはベータ版ウェブサイトを一覧公開しました。本プロジェクトは世界各国のデザイン学校に参加を呼びかけ、「バウハウスの影響」という単一の系譜にとどまらず、グローバルな相互関係や多様な教育アプローチを探求するものです。バウハウス教育法の国際的な広がりに関する研究成果を体系化し、デザイン・美術教育の「世界地図」をデジタル上に構築する複数年にわたる研究プロジェクトとして位置づけられています。

サイト内のINDEXセクションでは各校のバウハウスとの関係を含む歴史や、教育方針、現在の課題や成果といった情報を閲覧できます。このプラットフォームを通じた参加校同士の交流や、教育内容の相互理解、デザイン・美術教育全体の活性化が期待されています。Journalセクションでは、参加校がテーマに関連した「現在行っている授業」について随時更新・発信できる仕組みが整えられています。

桑沢デザイン研究所は、本校創立70周年にあたる2024年より日本で唯一の参加校としてKuwasawa Design School (KDS) Tokyo 名義で本プロジェクトに参画しています。2024年にバウハウス研修旅行でデッサウ校を訪問した際、本プロジェクト担当のアカデミー研究員Katja Klaus氏、Philipp Sack氏と豊島晶教員および川畑明日佳がバウハウス・デッサウ校で会合を行い(2024年3



月26日)、正式なプロジェクト参加契約書に署名しました。以後、継続的に本プロジェクトへの参加を続けています。

寄稿活動としては、川畑が桑沢洋子氏の教育理念、バウハウスの影響を受けた桑沢デザイン研究所の創立史とその時代背景について執筆したほか、鈴木一成教員(VD分野責任者)がケーススタディとして桑沢の写真教育に関する論考「Kuwasawa-Bauhaus: Tracing education in photography」を寄稿しています。さらに、2026年2月9日に、玉置淳教員(造形分野)による「Formative power in the age of AI: Foundational education in form at the Kuwasawa Design School」が、Journal内「Crafting Knowledge」セクションで公開されました。

ここでは、2025年9月から10月にかけて実施され、「Schools of Departure」のNOTESセクションに掲載されている「Japanese stones and typography」プロジェクトについて紹介します。

本プロジェクトは、Bauhaus Open Studios 2025-Teaching Models (Project No: 0314_A_2025)として、2025年6月20日に桑沢デザイン研究所とバウハウス・デッサウ財団の間で提携契約を締結したプロジェクトです。ドイツとの時差の関係から、夜間の授業時間に夜間VD分野の学生約40名とバウハウス・デッサウ財団のKatja Klaus氏、Philipp Sack氏をZoomでつなぎ、豊島晶教員および川畑明日佳の指導のもと、デジタル・アトラスの2025年からの新企画「オンライン・オープンスタジオ」プロジェクトとして実施されました。

プロジェクトのテーマは「日本の石とタイポグラフィ / Japanese stones and typography」としました。日本には「石を愛でる文化」があり、これは石だけでなく自然の美や精神性、哲学を反映します。また、日本では山や川、庭園など自然の風景を尊重する文化があり、その一環として石も自然の造形物として鑑賞されてきました。形や色、質感、苔の付



き方など、石それぞれの個性や「時間の経過」が美とされ、石は単なる装飾ではなく「自然の縮図」「宇宙の一部」として捉えられ、「侘び寂び」の美意識では、完璧で整ったものよりも、時間の経過や不完全さを帯びた石が愛されます。

この文化的背景は、日本のハイコンテキスト社会では言外の意味として理解されるため、学生に「タイポグラフィーの授業で使用するので、夏休みに石を拾って持参するように」と指示しただけで学生たちは、それぞれ「魅力的」「美しい」と感じる石を夏休みの間に日本各地から自由に選んで、当日に持参してくれました。

2025年9月25日(木)18:00~21:10の授業当日は、まずKatja Klaus氏、Philipp Sack氏によるバウハウスの簡単な紹介、校舎のバーチャルツアー、そして「Schools of Departure」の解説が約1時間半行われました。その後、学生達は「Celebrating the 100th Anniversary of Bauhaus Dessau Open Studio 2025 (バウハウス・デッサウ祝100周年 オープンスタジオ2025)」の文



字を1文字ずつ選び、自分の石に書く作業を行いました。授業風景や石の写真は、VD分野の関根温子助手と三木杏珠助手が撮影。約1ヶ月後の10月23日(木)18:00~19:30には、Philipp Sack氏と学生が各自拾った石の背景や、なぜその文字をその石に書いたのかについて解説するフォローアップセッションが実施されました。このプ

ロジェクトの詳細は、Katja Klaus氏によってまとめられ、Schools of DepartureのNOTESセクションに掲載されています(詳細は次ページに転記したウェブサイトの内容をご参照ください)。今後もデジタルアトラス「Schools of Departure(旅立ちの学校)」への参画を継続し、プロジェクトの発展に積極的に寄与していく所存です。



Photo by Miki Anju

Editorial note:

Stones and typography define the digital Bauhaus Open Studios of the Kuwasawa Design Institute in Tokyo. This work has been created in the context of the Bauhaus Open Studios programme with students from the Kuwasawa Design Institute (studio directors: Asuka Kawabata and Aki Toyossima in September 2025. During the workshop, students explore typography through unconventional, experimental approaches and develop new media and forms of expression for Japanese and Latin letters—for example, portable, kinetic, or even invisible typography.

The project is led by Katja Klaus and Philipp Sack from the Bauhaus Dessau Foundation, in collaboration with Asuka Kawabata and Aki Toyoshima from Kuwasawa Design School.

The Kuwasawa Design Institute celebrated its 70th anniversary in 2024 and has maintained close ties with the Bauhaus Dessau for decades. In 1954, Walter Gropius visited Kuwasawa and wrote in the guestbook: “Here I have found the true spirit of the Bauhaus.”

1) Historically speaking, your school has always had close ties to the Bauhaus. You have visited Dessau with many groups. Now that the school in Dessau has been in existence for 100 years, where do you see significant experiences and connections for your students?

エディトリアル・ノート

石とタイポグラフィ (Stones and typography) は、東京の桑沢デザイン研究所によるデジタル・バウハウス・オープンスタジオを特徴づけるワークショップです。これらの作品は、2025年9月に桑沢デザイン研究所の学生（指導：川畑明日佳、豊島晶）と共に行われたバウハウス・オープンスタジオ・プログラムの文脈の中で制作されました。ワークショップ中、学生たちは従来の枠にとらわれない実験的アプローチを通じてタイポグラフィを探求し、日本語とラテン文字のための新しいメディアや表現形式（例：持ち運び可能なもの、動的なもの、あるいは目に見えないタイポグラフィなど）を探求しました。本プロジェクトは、バウハウス・デッサウ財団のカーチャ・クラウスとフィリップ・ザックが主導し、桑沢デザイン研究所の教員、川畑明日佳、豊島晶とのコラボレーションにて行われました。桑沢デザイン研究所は2024年に創立70周年を迎え、長年にわたりバウハウス・デッサウ財団と密接な関係を築いてきました。1954年にはヴァルター・グロピウスが桑沢を訪問し、ゲストブックに「ここで私は真のバウハウス精神を見出した」と記しています。

1) 歴史的に見て、貴校は常にバウハウスと密接な関係を持ってきました。何度も団体でデッサウ校を訪問しています。デッサウ校が創立100年を迎える今、学生にとって重要な経験やつながりはどのようなものだとお考えですか？



Photo by Sekine Atsuko



Photo by Sekine Atsuko

Our school also celebrated its 70th anniversary in 2024. Back in 1954, Mr. Gropius visited Kuwasawa and wrote, "Here I have found genuine Bauhaus spirit." Although both Germany and Japan have seen major changes in circumstances and design technologies since then, we continue to value the Bauhaus spirit and relationship built at our founding and to cherish the unchanging spirit of creativity.

2) What has been your experience with online teaching in recent years? How have your students responded to today's digital offerings with the Digital Atlas?

During the COVID period, almost all classes were held online, so both students and faculty developed very little resistance to digital platforms. Building on that foundation, I believe it is very beneficial for students to be able to overcome physical distance and take part in collaborations or lectures with international partners.

3) What tasks or assignment did your students work on in the session?

Students collect stones from the natural environment and, while carefully observing and exploring the complexity of their shapes and textures, each student inscribes a single character onto a stone. These hand-drawn, three-dimensional letters on three-dimensional objects are then photographed and converted into two-dimensional digital data.

4) How will you continue to work on this topic?

We are exploring typography through unconventional, experimental approaches, continuing to develop new media and modes of expression for both Japanese and Latin letters—for example, wearable, kinetic, or even invisible typography.

私たちの学校も 2024 年に 70 周年を迎えました。1954 年、グロピウス氏が桑沢を訪れ、「ここで私は真のバウハウス精神を見出した」と記してから、ドイツと日本では状況やデザイン技術に大きな変化がありましたが、私たちは創立時に築かれたバウハウス精神と関係性を今も大切にし、変わらぬ創造の精神を尊重しています。

2) 近年のオンライン教育の経験はいかがでしたか？学生たちは Digital Atlas などのデジタル教材にどのように反応しましたか？

コロナ禍には、ほぼすべての授業がオンラインで行われたため、学生も教員もデジタル・プラットフォームに対してほとんど抵抗を感じませんでした。その経験を活かし、学生が物理的な距離を超えて国際的なパートナーとの共同作業や講義に参加できることは非常に有益だと考えています。

3) セッション中に学生たちはどのような課題に取り組みましたか？

それぞれの学生は自然環境から石を収集し、その形状や質感の複雑さを注意深く観察・探求した上で文字を選び、それぞれの石にひとつの文字を記しました。こうして作られた手描きの三次元文字を、三次元の物体上に存在するものとして写真撮影し、二次元のデジタルデータに変換しました。

4) 今後、このテーマにどのように取り組んでいきますか？

私たちは従来の枠にとらわれない実験的アプローチを通じてタイポグラフィを探索し、日本語とラテン文字の新しいメディアや表現形式を開発し続けます。例えば、着用可能なもの、動的なもの、あるいは目に見えないタイポグラフィなどです。

5) With the experiential knowledge of the last few years, how will teaching in the field of design and typography continue to change?

As AI continues to advance, human designers will likely be expected to pursue more distinctly human approaches to typography. Alongside functionality, this may involve exploring letterforms that sit on the edge of legibility, or shapes that evoke intriguing, indescribable sensations beyond words.

The questions were asked by Katja Klaus.

5) ここ数年の経験を踏まえ、デザインやタイポグラフィ教育は今後どのように変化していくと思われますか？

AIの進化が続く中で、デザイナーはより人間らしいアプローチをタイポグラフィにも追求することが期待されるでしょう。文字としての機能性と並行して、読みやすさの境界にある文字形や、言葉を超えた不思議で説明しがたい感覚を喚起する形の文字の探求などもそこには含まれるかもしれません。

質問者：Katja Klaus（訳：川畑）



Photo by Miki Anju



Photo by Miki Anju



Photo by Sekine Atsuko

パッケージデザイン表現の研究

– 透明な三角のペットボトルのデザイン –

永沼 真一郎 | ビジュアルデザイン担当

Shinichirou Naganuma

今回のパッケージデザイン研究として取り組んだ「三角のペットボトル」は、昭和100年目となる2025年、「昭和が今も続いていたら」をテーマに制作したものである。

(本作品は、JPDA主催「昭和100年のパッケージ展」へ出品。)

【制作と結果】

今回、私がモチーフとして選んだものは、昭和時代に存在していたテトラパック型の牛乳パック、通称「三角牛乳パック」である。

制作は「昭和が今も続いていたら...」というテーマであった為、少し難しさを感じた。昭和という時代を経験してきたが、時代の流れと共に昭和という元号が変化し現在に至る。デザインの変化は、元号に関係なく変化をしていくものも多い。現存しているパッケージデザインは、そういった変化と進化をして現在に至るデザインであると感じた為、昭和から現在に進化して出来上がってきているデザインであると思ったからだ。

パッケージデザインは、人々にとって身近なデザインの一つであり、生活に深く結びつくものであると私は考えている。その為、生活空間の中にあり、昭和時代に存在していて、今はないものを対象とする事とした。

そして、モチーフとした「三角牛乳パック」は、私の中でアイコン的に食卓に存在していたものであった。形としても当時を感じさせるものであると思った。今回は、このパッケージデザインが現在まで活用されてきたら素材を変化させてきたのではと仮定し、現在では多くの容器に使用されているペット素材で制作することにした。また、中身を飲み終えた際にコンパクトに潰す事ができる使用方法も、ペット素材であれば可能であると考えこの素材とした。

実際の制作においては、ペットボトルの様に加工を行う事には、制作工程が多く、制作コストもかかることになる為、試作としてイメージの具現化をする事とした。当初、ペット素材の板を加工することを考え実験を重ねたが、素材の加工、透明性の見せ方や、圧着強度に対する問題が発生し、時間だけを費やした。その為、ペット素材での加工を外部業者へ協力を仰ぐ事にした。しかし、これも少し難航した。最終的に制作会社である株式会社松井製作所にて協力を頂く形となった。相談の結果、アクリル素材を使用する事とした。想定している仕上がりに近く、また、コンセプトイメージを伝える中身(液体)が入っている様子を作り出す際には、透明性が重要となる。理想的な仕上がりにする為に、アクリル素材で制作を依頼する事とした。

今回の制作において、仕上がりに重要になっていたのは「液体が入っている様子」を作り出す事。そこで提案を頂いたのが、アクリルの一体成形ではなく、2パーツで仕上げる方法だった。また、外観の形状へのこだわりとして「三角牛乳パック」を忠実に表現する為に、現物を元にした3Dモデリングを行い、3D出力をし、加工。最終的に組み合わせ仕上げをして完成をさせた。

できあがったものは、想定通りの形と表現となった。ひとえに、松井製作所の技術力の高さと長年の経験を無くして今回の仕上がりはなかったであろうと思う。ここに改めて深く感謝とお礼を述べたい。

また、今回の制作においては、テトラパックというパッケージデザインの素晴らしさも再認識する事ができた。

テトラパックは、当時でも生産性をもたせたミニマムなデザインである。このパッケージは、1枚の展開図からできている。両端をそれぞれ違った方向に圧着する事で、袋状に、かつ立体的に閉じる事ができている。また、立体としては、3点で支えるミニマムな形状となっており、パッケージは交互に積み上げる事で、輸送用のカートンにも効率よく埋められる形にもなっている。当時は専用の輸送ケースが存在していたが、デザインとしてみても面白いものであったと思う。しかし、三角で支える形には、

不安定さの問題もあったようで、時代の変化と加工技術の進化、また新たなアイデアと共に、現在の四角い型となったようである。

今回、素材をペットボトルとした想定にした事で、密閉された三角形の形状を内部の様子まで見せる事ができた。

この透明な三角が、もし生活の中に当たり前が存在していた時代だとしたら、その時代から、人はどんな生活をおくる様になってたのだろうか。

【作品名】

三角のペットボトル

【作品コンセプト】

飲料のパッケージの必要性は、いつまでも変わらない。形を変え、素材を変え、人々の生活に必要で身近な存在。昭和の記憶、私の中にある印象的な三角、現在(いま)あったらこんな感じかな。

制作協力：株式会社 松井製作所





「ビジュアル表現の考察3」

辻原 賢一 | ビジュアルデザイン担当

Kenichi Tsujihara

ビジュアル表現を計画するにあたって

これまで新たな表現に取り組んで、前回でも発表したが、読者が初めてこのレポートを読むことを考え、今回も最初はやはり以下のことを問いたい。

あなたが1枚のビジュアルポスター作品を制作する際に、はじめにどのようなことを考えるだろうか？「モチーフを何にするか？」→人物なのか？モノなのか？ポーズはどうするか？どのようなシーンにするか？光は？季節は？ストーリーは？などなど。絵作りを意識した瞬間に、これらの疑問が波のごとく押し寄せて、決断を迫られてくる。

次に「表現手法を何にするか？」の段階になる。写真か？イラストレーションか？コラージュか？はたまた、ミクストメディアか？など、選択肢はファーストフードのセットメニュー以上に無限にある。そして我にかえると、目の前の紙は真っ白で線の一つも描かれていない。何事も計画的で真面目な人ほど、ビジュアルを制作する難しさに気づくだろう。

それではどうすればいいのか？もし、与えられたテーマが「自由」であれば、自分の興味のあるもの、または自分が好きで詳しいものをモチーフにしてほしい。モチーフは自分に素直になって選んだものに従って、注目すべきは「絵の表現手法にこだわる」ことをしてほしいと筆者は考えている。豊かさを感じる表現こそ、人を惹きつけてやまない引力のある作品に昇華していくからである。

ビジュアル表現の研究

今回は、1つのビジュアルの構成要素として「レイヤー別」で考えるということを行なった。1ビジュアルで3レイヤーあったとして、1番下のレイヤーは「背景的なテクスチャーレイヤー」、2番目のレイヤーは「人物の顔などのメインビジュアルレイヤー」、3番目のレイヤー（一番上）は「線や記号や文字などの付加価値レイヤー」という考え方で実験を行なった。つまり、「下地・メイン・オブジェクト」と3つの要素に分けた上で、その3つの要素の「関係性」を本来の関係から抜け出す意識を持ちながら、新たな組み合わせを発見できるような実験を試みた。これはこれで新たな発見があり、3レイヤーがそれぞれビジュアルが豊かな表情へと発展し、素晴らしい作品が誕生した。

今回は表現の可能性をさらに探求すべく、1課題だけでなく、表現手法を「写真表現」「イラスト表現」「ミクストメディア表現」の3課題に分けて実験を行なった。それによって、それぞれの表現の特性を明らかにしたい目的があったからである。どの課題も学生全員が「同条件」であるが、それでもどの作品も個性が滲みでてきており、とても興味深い結果となっている。

なので、次に「写真表現」「イラスト表現」「ミクストメディア表現」の3課題を各目的や手順、など詳しく紹介していきたい。

研究1__写真表現でストーリーを作る

【制作の狙い】

写真实験の中で「意外なモチーフの組み合わせ」がある。1つ目のモチーフ「スープ皿」に対して2つ目のモチーフ「スプーン」の組み合わせは、当たり前過ぎて、そこには何のストーリーも生まれない。そうではなくて、例えば、「スープ皿」に対して「ナイフ」が置かれてあったとしたら、その組み合わせにより、ここに映っていない人物に何か事件があったのか、それとも調理の段階で何かしらの理由で包丁ではなく、ナイフを使ったのか？あるいは何かのメッセージなのか？などなど。そこに鑑賞者によってあらゆるストーリーが生まれることになる。組み合わせの妙とでも言おうか。このような発想で、意外なモノとモノの組み合わせにより、新たなストーリーが生まれる可能性に立ち会うかもしれない。

研究2__あえて具象にしないイラスト表現

【制作の狙い】

デザイン表現を統一し、具象のモチーフ（今回は花）を「単純化」して見えてくるワンビジュアルの作り方を「ふだんやらないことをやると見えてくるカタチの作り方とその完成度」「レイアウト」「色彩感覚」に留意しながら習得したい。デザインの仕方として、発想と定着を最初は広げて形づくり、デザインを突如一回スクラップ & ビルドしていく感覚

→それで残ったものをブラッシュアップしていくという工程を辿ると無駄な要素を使いたくなくなるのでその感覚を習得してもらいたい。

研究3__テクスチャー実験のポスター

【制作の狙い】

グラフィックアート領域の実験として、「ゲシュタルト崩壊」が挙げられる。デザインは「理解できる」が前提だが、そのみだと退屈で興味の吸引力はまるでない。人を惹きつけるビジュアルは、意味を成さない領域に突入するあたりかもしれない。魅力的なテクスチャーを収集し、さらに「文字」「ドロ잉」などミックスして、それらをカテゴリー別にした後各レイヤーに分けて、それぞれのレイヤーが関係性を持ってインパクトのあるビジュアルを制作していく。

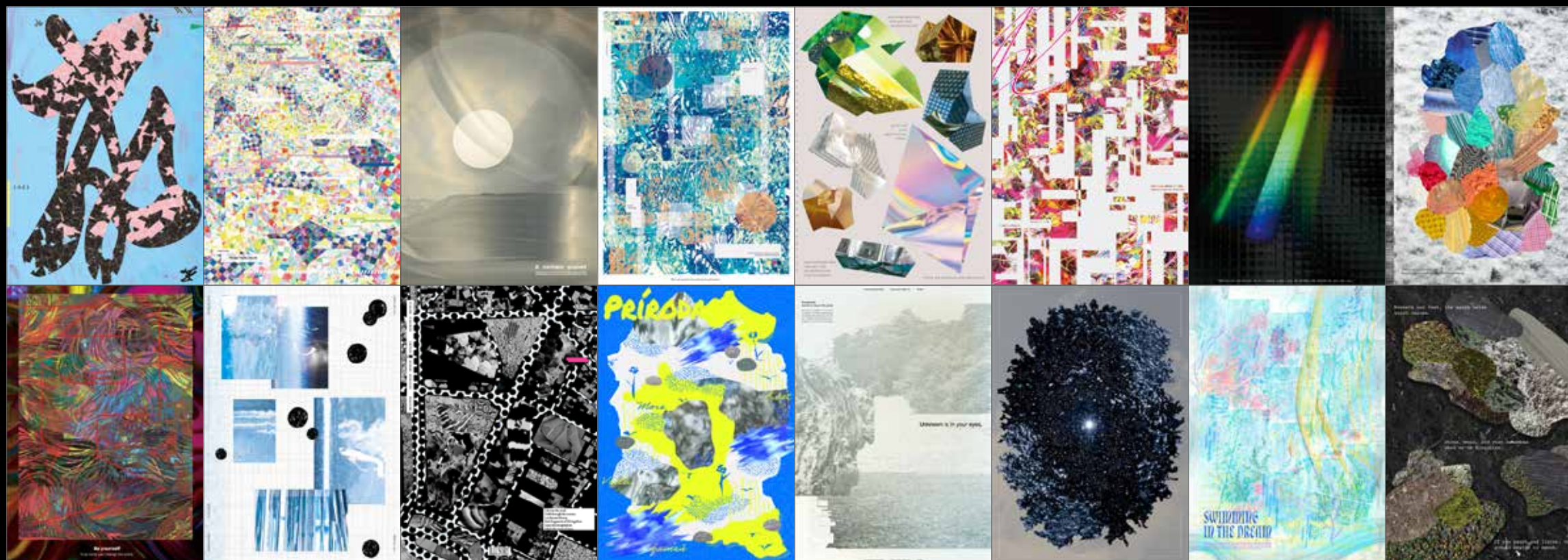
3つの実験結果を受けて

以上の3課題をゼミ生に楽しみながら、チャレンジしてもらった。

ゼミ生の作品は次からのページに掲載するので、是非ご覧いただきたい。同等の条件で制作を行ってもらったが、完成度も高く、それぞれが独自の世界観を發揮している。そして、それぞれの目的以上の成果が得られたと感じている。これにより、ビジュアル実験の楽しさを是非実感してもらいたい。









写真表現ポスターによる展示

表現別レイヤーの発展系

今回の「表現別」に分けた実験結果も鑑みながら、ビジュアルの新たなる可能性を模索していくことにした。そして、表現別レイヤーという考え方で、自身の作品に発展させることを考えた。テーマは「共存」。私自身がアナログとデジタルの特性を常に意識して、それぞれの良さを言語化して整理してきたが、今回、アナログ要素をいくつかを増やして、それらをどのように組み合わせたら、より魅力的なビジュアルになるかを考えてみた。素材としては、「木」と「鉄」「ガラス」などの時間も経過しているダメージが含まれている有機的なテクスチャー作品。そのテクスチャーのイメージの延長線上を加算していくタブロー。構造を感じさせる記号としてのカリグラフィ。これらの要素を使用してレイヤー別に分け、共存を意識しながら、相反するものを1つの世界に馴染ませるイメージで実験を重ねていった。

これらの全てのオブジェクトを、大小サイズやストーリー性も考慮しながら配置と構成を慎重にしていき、作品としてのオーラを纏わせた。今回は2作品を制作した。次に背景グレーの作品1点ごとの掲載にしてみたので、実験の結果をこれまでの経緯とともに感じてほしい。そして、興味をもった人は、この経緯を感じながら、一度ご自身でも新たなビジュアルづくりにチャレンジしてほしい。そこには、世界にただ一つのあなただけの作品が出来上がるはずである。それでは次のページの作品もご覧ください。

作品コンセプト

【共存】

「有機 - 無機」、「デジタル - アナログ」、「大 - 小」、「自然 - 都市」など、相反するオブジェクトを1ビジュアルとして共存イメージで創造する上で、関係性をイメージしながら、1つのイメージに近づく方法を研究している。

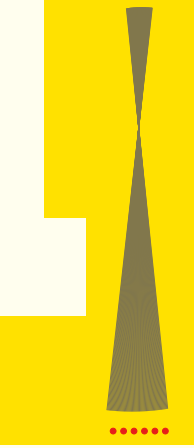
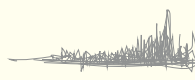
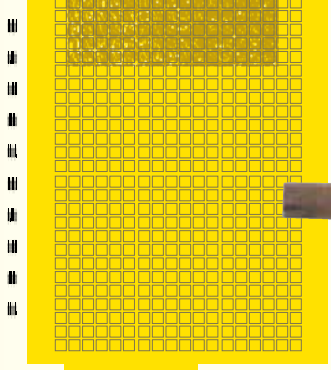
1つのイメージとは、個人的なものではなく、抽象的でありながらも他者との共有をできるものにイメージとしての普遍性を感じる。

普段、個に感じているものでも、大きな共同体をイメージしてものづくりをすることが大切である。



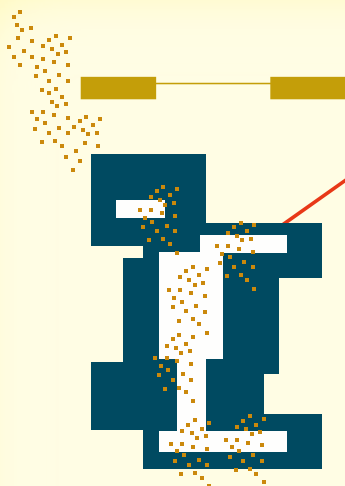
In these two drawings, the artist takes a look at the way we see things. The question, which is not easy to answer, is why we see things as they are. It is not the things themselves, but the way we see them. The artist is not interested in the things themselves, but in the way we see them. The artist is not interested in the things themselves, but in the way we see them. The artist is not interested in the things themselves, but in the way we see them.

It is not the things themselves, but the way we see them. The artist is not interested in the things themselves, but in the way we see them. The artist is not interested in the things themselves, but in the way we see them.



For most practical purposes these differences are unimportant, but to the painter they are important. The painter has to understand the nature of things that things seem to have the color which they seem to have. They may be seen, and to have the color which they seem to have. They may be seen, and to have the color which they seem to have.

Rayhan



Is there any knowledge in the world which is so certain that no reasonable man could doubt of? This question, which at first sight might not seem difficult, is really one of the most difficult that can be asked. When we have reached the obstacles in the way of a straightforward and confident answer, we shall be well furnished as the saying is, with a proper preliminary to nearly the greatest of human wisdom: we shall have learned, not carelessly and superficially, as we do in ordinary life and even in the sciences, but carefully, after considering all the various sides of the question, and after reading of the responses and confutations that various such questions produce, and after reading of the doubts that we answer on various other things which, in a clear conscience, are bound to be so full of important considerations that we ought to be troubled to know about if it were not really our business. It seems to me that I am now sitting in a chair, at a table of a certain shape, on which I am eating of paper and writing of it, and, by looking up toward the end of the window, I can see the sun. I believe that the sun is about as big as the moon, and that it is a hot globe many times bigger than the earth, that, owing to the earth's rotation, it rises every morning, and will continue to do so for an indefinite time in the future. I believe that, if any other world existed, it would be in the same state as the earth, and that the laws which I am now sitting at my desk, and that the laws which I am now sitting at my desk, would be the same as the laws which I am now sitting at my desk. All this seems to be so certain as to be hardly worth saying, except to answer to some one who doubts whether I know anything. But all this may be reasonably doubted, and all of it is a matter worth careful consideration when we can be sure that we have arrived at it from truth in a reliable way.



For most practical purposes the differences are unimportant, but to the painter they are all important: the painter has to observe the habit of thinking that things seem to have the colour which experience makes say they really have, and to leave the habit of seeing things as they appear, the distinctness of purpose between and is more troubled by knowledge as to the difficulties of answering the question.



It might seem as if no difficulty could arise, but as soon as we try to be more precise our troubles begin. Although I believe that the water is 'really' in the same colour all over, the parts that collect the light look much brighter than the other parts, and some parts look white because of reflection from the sky or the ground. If I mean the parts that collect the light and be different.



Raymond

エレメントデザイン研究 ～『Leven』の制作を通して

大松 俊紀 | スペースデザイン担当

Toshiki Omatsu

生命の象徴である光が翼のように空中に浮かんで見える真鍮製の立体（照明）です。

照明は、日中に照明が付いていない状態でもその場に存在するので、立体作品としても、存在感のある美しいものでありたいと思っています。

形状としては、上部の反射板を異なる2枚の薄い曲面で作成し、端部を溶接することでその構造を保ち、真正面から見た時にその存在感を無くします。そしてその存在感の無い部分に光を照らすことで、その存在感は一気に反転していきます。

一枚の反射板に光を当てるより、2枚の反射板の内側に光を当てることで、光がお互いに反射し合い、光はより存在感のあるものとなります。

更に浮遊感を土台の形状で加えることで、見る角度により、この立体自体の存在は大胆に変化していきます。

下部の土台は菱形の平面形状をしており、上端と下端で異なる大きさの菱形にすることで、土台としての安定を保ちながら、電球によるグレアに配慮しております。また、上部の反射板と下部の土台は取り外し可能な形状とし、よりコンパクトにパッケージできるようにしております。

今まで主に金属製の家具の制作を行っており、薄い2枚の曲面で成り立たせる構造の可能性を探ってきました。その可能性を立体作品（照明）に応用したものです。

普段の製作では主にアルミニウムを使用することが多いのですが、アルミニウムでは存在感が希薄になり、かつ温かな光との相性から、真鍮という素材を選びました。

今回は机の上や棚に置けるようなサイズとして制作しましたが、今後はサイズのヴァリエーションを増やしていくことも検討しております。

(*「Leven」とは、オランダ語で「生命」の意味)

■作品サイズ

(h)252 x (w)500 x (d)120 mm

■素材・技法

真鍮板 2mm 厚

tig 溶接にて、真鍮線Φ 1.5-NO.1407 での肉盛り溶接。

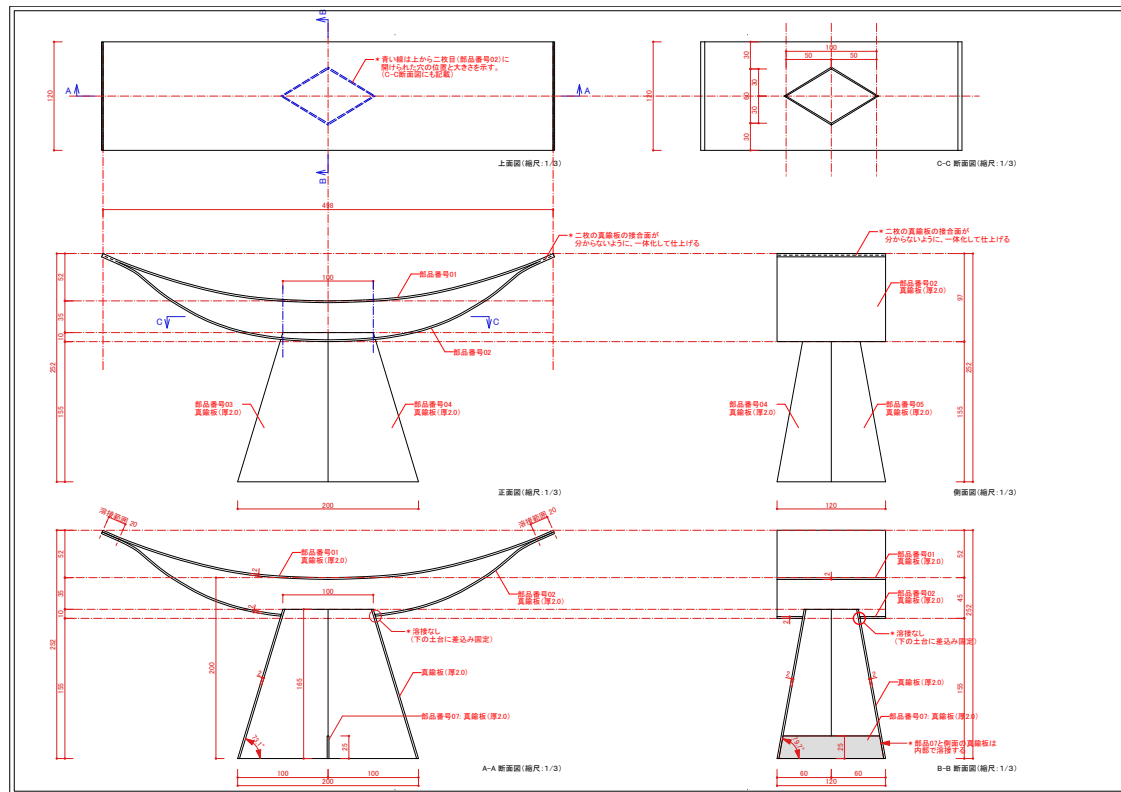
仕上げはグラインダー #120、研磨の後、クリアー塗装。

■製作会社

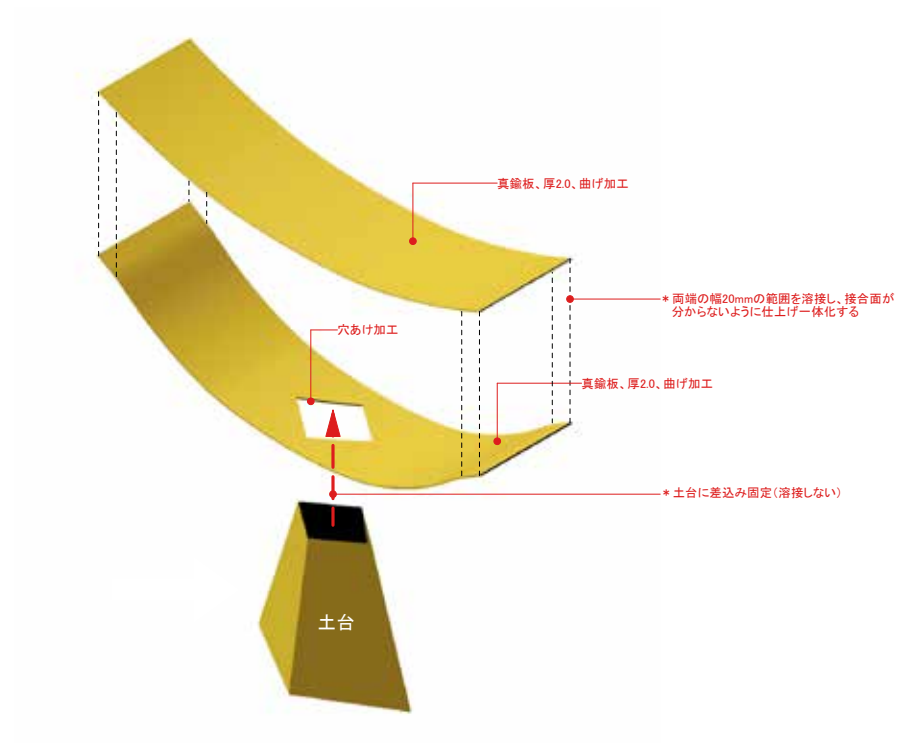
菊川工業株式会社



front view



drawings



axonometric view



front view



side view



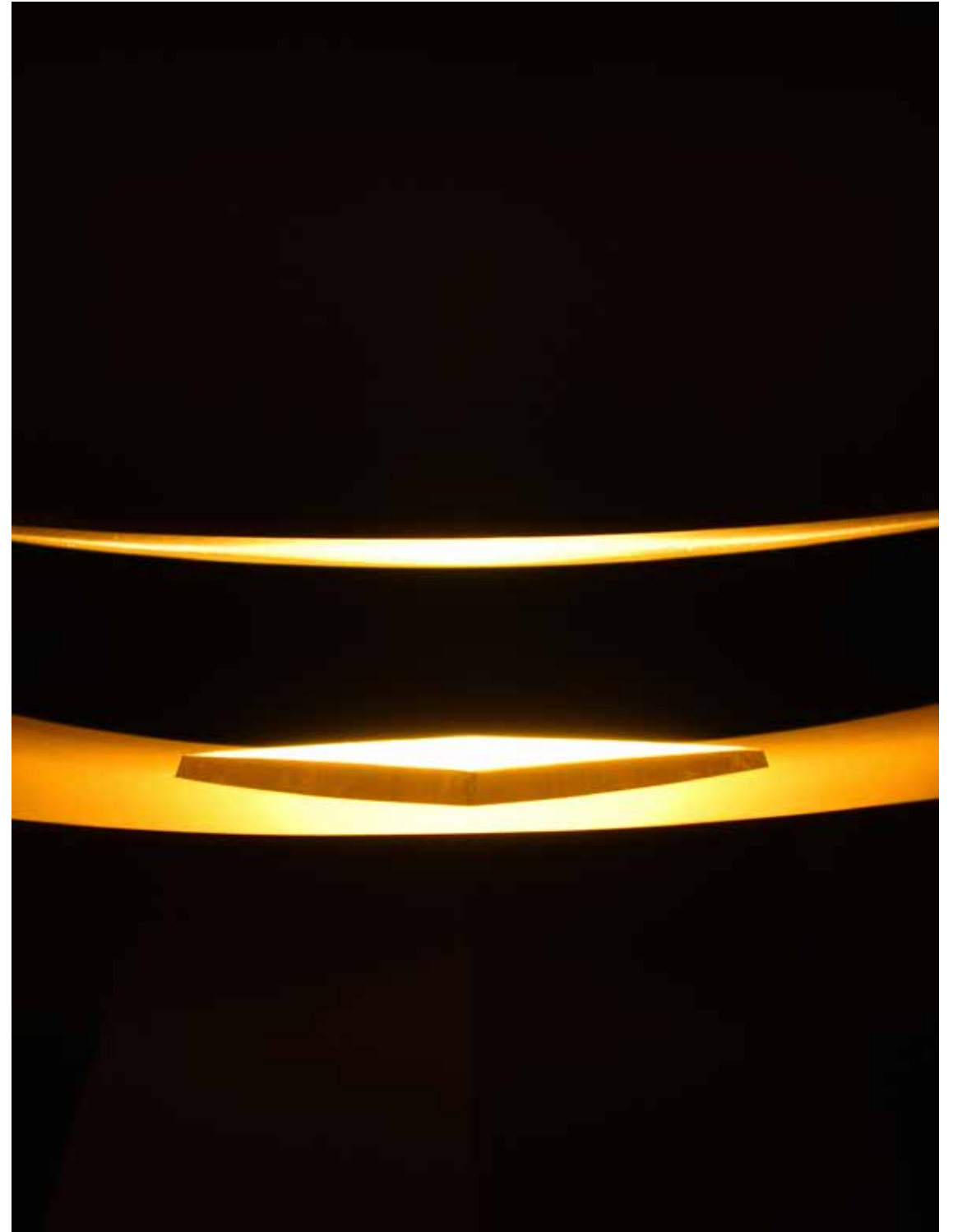
front view



side view



from an angle



close-up view

Case study - Stool #2

高平 洋平 | スペースデザイン担当

Yohei Takahira



今年度の研修会で制作したスツールは、ロートアイアの技術を応用したものである。ロートアイアは、加熱した鉄を叩き、曲げ、ねじることで成形する装飾鍛造の技術であり、門扉や手摺など建築意匠の分野で発展してきた。大量生産品にはない手仕事ならではの表情や精度に価値があり、建築文化や地域の景観を支える技術として歴史的意義も大きい。一方で現在は、量産化や価格競争、後継者不足などを背景に職人を取り巻く環境は厳しさを増しており、技術の継承が大きな課題となっている。

19世紀末のアール・ヌーヴォーにおいて、鉄は単なる補強材にとどまらず、植物の蔓を思わせる有

機的な線材として扱われ、装飾と構造を統合する重要な素材としてデザイン史に大きな影響を与えた。今回の制作では、こうした歴史的背景を踏まえつつ、ロートアイアをより簡潔で現代的な構成へと置き換えることを試みた。すなわち、単なる装飾技術としてではなく、全体を支える構造にも応用し、現代の加工技術と掛け合わせることを目的としている。制作は埼玉県に工房を構える職人に依頼した。

座面には厚さ6mmのスチールプレートを用い、レーザーカット加工を施した。円形の座面の一部に切り込みを入れ、その端部を引き伸ばすことで、り

んごの皮を剥くように連続する螺旋状の部材を形成している。すなわち、座面とこの曲線材は別部材ではなく、一体の構成である。座面裏にはφ9mmの丸棒による脚部を3本溶接し、それらが座面から伸びる螺旋状の部材と接合することで、身体を支えるための十分な構造を持たせた。

鉄という素材の特性を活かし、極力薄く細い部材で成立する意匠を目指した。鍛造によって成形された脚部には、ハンマーの打ち込みによる槌目が刻まれている。規格サイズで製造された無機質な丸棒に、職人の手の痕跡という意思や偶然性が加わることで、まるで枝のような有機的な表情が与えられた。この極めて細く有機的な部材が、身体という重量を静かに受け止めている姿には、ある種の驚きと視覚的な緊張感が生まれている。

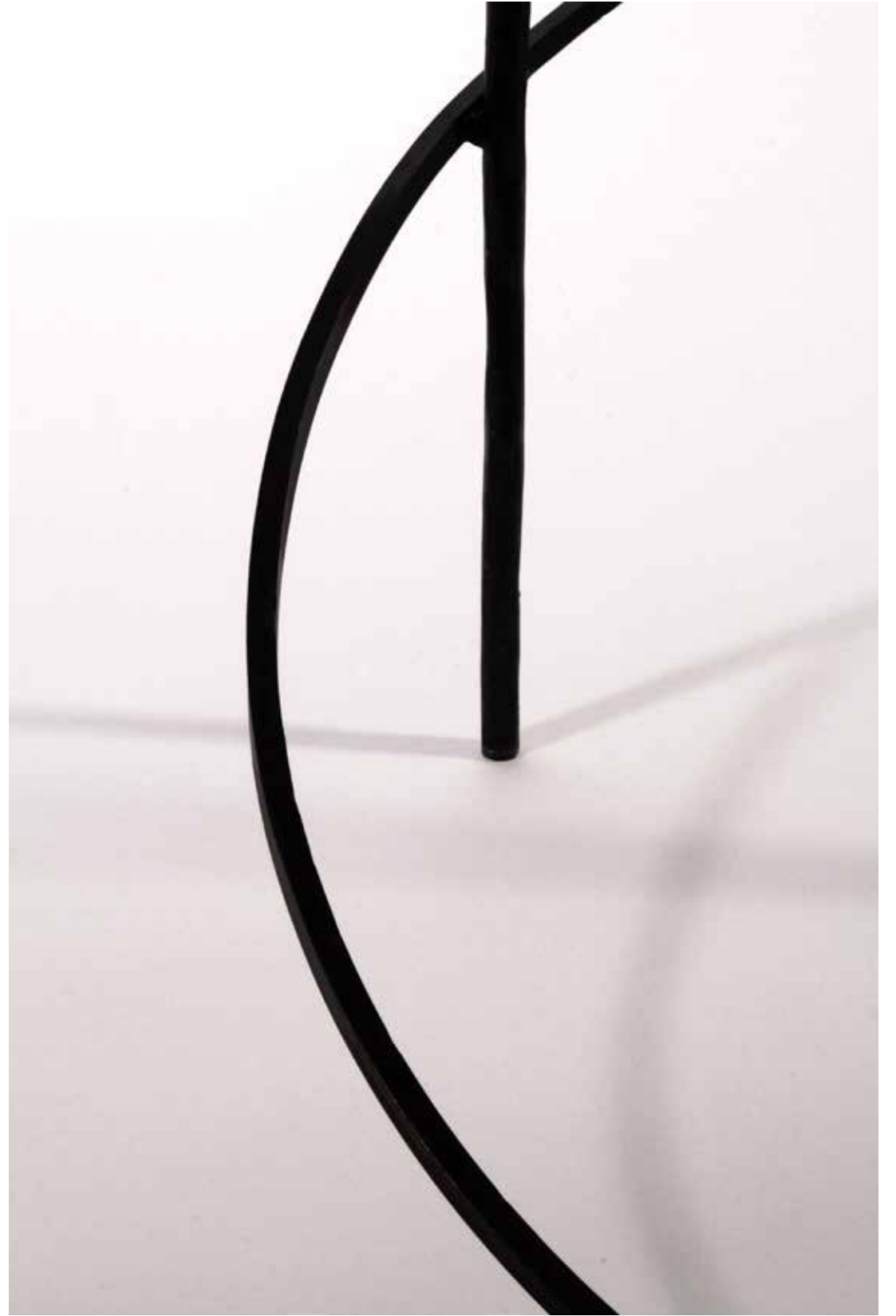
また、鉄には錆びる特性があるため防錆のための仕上げが不可欠だが、今回はプロジェクトの文脈を考慮し、伝統的な「蜜蝋仕上げ」を採用した。加熱した鉄に天然の蜜蝋を塗布するこの手法は、厚い塗膜で覆い隠すのではなく、鉄の肌や槌目を活かしながら深みのある黒色と自然な艶を与えることができる。光の加減によって鍛鉄特有の凹凸や手の痕跡が浮かび上がり、多様な表情を生み出している。一般的に冷たい印象を与える鉄という素材に対し、レーザーカットによる正確な機械加工と、鍛造による有機的な手仕事を重ね合わせることで、新たな造形の可能性を探ることができた。

現在のものづくりにおいて、しばしば作り手の不足が指摘される。しかし現場で感じるのは、それが単なる人口減少に伴う問題だけでなく、発注者から請負者へ、適正な価格での仕事が継続されてこなかったことにも大きく起因しているという現実だ。



工房での制作過程では、職人が実際にスツールに腰掛け、手で鉄のカーブを微調整しながら強度とバランスを探る姿があった。デザイナーが描いた図面をただ忠実に形にするのではなく、職人と共に現場で検証し協働することで、その場・その時でしか生まれない発見やカタチが立ち上がっていく。そして、その協働が作り手にとって継続可能な条件のもとで成立するよう配慮することも、デザイナーの重要な役割であるとする。そうした積み重ねが、結果として世の中に新しい指針を示すことにつながると信じている。







「メディア創造コース」の授業記録： カメラ・オブスキュラからVRまで

玉置 淳 | 造形担当

Jun Tamaoki

御手洗 陽 | デザイン学担当

Akira Mitarai

1. 目的・概要

本稿は2025年度に別科として開講された、KUWASAWA DESIGN STUDIOの第一歩となる「メディア創造コース」の授業を記録することで、受講者と共に実現してきた学習体験をふり返ることを目的とする。また初年度において達成できたことを明確にし、次年度の実施に向けて取り組むべき課題を明らかにする。

メディアは私たちをとりまく環境と身体の間を媒介する働きをもつ。光りと響きという動的なメディアが、それらが組み合わされる場合も含めて、いったいどのように活用されてきたのかを、できる限り広く調査・観察することから、メディアを創造するというテーマに取り組んだ。

私たちは光りや響きを活用しながら、観ることや聴くことなどの体験を得ることで、感情や情動のような心の揺れ動きを伴わせながら、世界を知覚し、イメージする。TV、映画、スマートフォンなどの、光りと響きの使い方・組合せ方の枠組みを前提とせず、むしろ枠組みをつくり直すことを目指すため

に、リサーチを踏まえながら、手を動かしながら、探求を進めることになった。

全体の授業の流れとしては、第一にカメラ・オブスキュラの制作や影のリサーチなどを通じて、光りの運動を映像として観るときのメカニズムの理解を深めるといふ、いわば視覚を再定義する段階から学習を始める。次に第二としてサウンドスケープのリサーチやコマ撮りアニメーションの制作など、繊細で複雑な響きと出会い直すことで聴くことを、またそれを視覚化することで観ることとの組合せを図る。そして第三にVRをはじめとする技術の活用を通じて、光りと響きで全方位が体験できる、身体的な空間を生み出す段階へと進む。

2. 形式・内容

2.1. 形式

授業は2025年9月から2026年3月にかけて水曜18:30-21:10に行われ、基本的に前半はレクチャー、後半はワークショップで全15回行われた。



図1：カメラ・オブスキュラの制作

追加で第16回に自由参加として、ドローンについてのレクチャー・ワークショップを行った。ほぼ全ての授業内容は録画され、後からアーカイブ映像として配信し、3月末まで視聴できる状態にした。授業は御手洗陽と玉置淳が担当し、第3回ではプリミティブメディアアーティストの橋本典久氏、第14回ではXRコンテンツプロデューサーである待場勝利氏を招いた。

2.2. 内容

第1回：オリエンテーション／カメラ・オブスキュラ

前半では、デザインとメディアの歴史的な文脈を踏まえた基本的な視点を提示した。まず、バウハウスやシカゴのニュー・バウハウスにおける教育理念にふれ、モホリ＝ナジの思想に見られるように、芸術・技術・生活を横断的に捉える姿勢を紹介し、また桑澤洋子による桑沢デザイン研究所の創立理念とも関連づけ、過度な分業に依存せずに総合的に生活の体験を創出するというデザイン観を確認した。続

いて、光と影を素材とする表現について考察が行われ、フォトグラムや映像操作、発光素材を用いた作品などを通じて、メディアを環境と身体の間で生まれる動的な現象として扱う視点を紹介した。

後半では、写真機の原型となった光学映像投射装置であるカメラ・オブスキュラの原理を体験するワークショップを行った（図1）。まず、人間の視覚のメカニズムについて触れ、見るという行為がどう成立しているかを確認した。その上で暗い空間に小さな穴を設けることで、外からの光りが中に直進し、倒立した像が映し出される現象を観察するカメラ・オブスキュラの制作を行った。この体験を通じて、視覚が光と空間、装置の関係によって成立していることが理解され、見るという行為を物理的なプロセスとして捉え直した。

第2回：映画以前の映像現象／ フェナキスティスコープ

前半では、映画以前に誕生した視覚玩具の歴史とその原理について考察を行った。中心となるのは、



図2：フィナキスティスコープの制作

網膜に残る残像現象であり、この生理的特性によって複数の静止画が連続した動きとして知覚される仕組みが解説された。ソーマトロップやフェナキスティスコープといった視覚玩具は、この原理を応用したものである。また、こうした現象は単なる錯覚としてではなく、人間の知覚を拡張する契機として捉え直され、未知の動きに対する創造的な探求の一端として位置づけられた。また、これらの視覚玩具は、現代の表現においても岩井俊雄の『時間層II』などのアート作品、広告やミュージックビデオ、プロダクトデザインなどに応用され続けていることを示した。

後半では、まず18世紀に考案されたソーマトロップやゾートロープといった初期の視覚玩具が紹介され、静止画の連続が運動として知覚される原理について確認をした。その上で、1832年にジョゼフ・プラトールによって考案されたフェナキスティスコープの制作に取り組んだ(図2)。この装置は、円盤上に配置された連続的な図像を回転させ、スリットを通して観察することで、滑らかな運動として知覚されるアニメーション装置である。

制作は、キットを用いながら、台紙に円形のポイントシールを貼ることで行い、誰でも簡単に制作できるようにした。シールの配置や間隔を調整することで、単純な要素から多様な動きが立ち上がることを体感できる。この体験を通じ、アニメーションが高度な技術によるものではなく、人間の視覚特性によって成立していることを確認した。

第3回：フレームを超えた映像／映像前史

プリミティブメディアアーティストである橋本典久氏をゲストに迎え、前半ではフレームに依存しない視覚表現の可能性について講義が行われた。

橋本氏は、全天周の光景を切り取ることなく記録する『Panorama Ball』や、一度に360度の視界を把握できる『Zerograph』など、従来の映像が前提としてきた矩形のフレームを超える独自の装置と表現手法を提示している。これらの試みは、見るという行為を特定の視点や枠に固定するのではなく、より連続的で環境的な体験として再構成するもので



図3：映像前史

ある。また、学生時代から現在に至るまでの制作と研究の過程についても語られた。その中核にあるのは、日常の中で生じる素朴な疑問を起点とし、実際に手を動かしながら試行錯誤を重ねる姿勢であり、その積み重ねが現在の研究へと接続していることが示された。

後半では「映像前史」をテーマに、視覚装置の体験を通じて、映像がどのように成立しているのかを探るワークショップが行われた(図3)。人間が映像を映像として認識する背景には、視覚の持続や脳内での補完といった知覚の仕組みが関わっていることが説明され、その上で、フェナキスティスコープ、ソーマトロップ、アノソスコープ、ゾートロープなどの歴史的な視覚装置のレプリカに実際に触れ、それぞれの原理を体感した。

この体験を通じて、映像とは機械的に存在するものではなく、人間の身体的・認知的な特性によって成立している現象であることが理解できる。また、現代の高度な映像技術も、こうした原理の延長線上にあることが再認識され、メディアの本質を遡って捉える視点を養った。

第4回：メディアとしての光／影のリサーチ

前半では影を主題として、その認識と表現の可能性について考察が行われた。まず、影がある場所には実体が存在するという前提を揺さぶる表現として、高松次郎の作品が紹介され、影が認識の枠組みにしたがって成立していることが示された。続いて、福田繁雄による影で文字を生み出すインスタレーション作品などを通じて、物体と影の関係を意図的に設計し、元の形態からは想像できない像を生み出



図4：影のリサーチ



図5：ゼログラフィ(コピーアート)



図6：光と影を素材とした表現の変遷

す手法が取り上げられた。さらに、クワクポリョウタなどの作品を通じて、空間全体に広がり時間的に展開する影に包まれるという、体験的な表現へと発展していることが示された。

後半では、影と物体の関係を再構成することを目的としたワークショップを行なった(図4)。光源の位置や物体の形状・配置を調整しながら、意図した影の形を生み出す試みを行った。このプロセスを通じて、影は単なる結果ではなく操作可能な表現であり、光・物体・空間の関係を構成する視点を共有した。また学習体験を踏まえて、次週までに日常の中の影を撮影してくることを課題とした。

第5回：光の活用／ゼログラフィ(コピーアート)

前半では、光を造形要素として捉える表現について考察が行われた。まず、光りの反射や透過、運動といった性質を利用し、空間や立体感を構成する手法が紹介され、モホリ=ナジの実践がその代表例として取り上げられた。続いて、映画のプロジェクターやテレビのブラウン管のように、メディアそのものが放つ光りに着目した表現が紹介され、アンソニー・マッコールやナム・ジュン・パイクの作品が参照された。また、倉俣史朗の『光の椅子』や安藤忠雄の『光の教会』、面出薫の照明計画などに見られるように、光と影を空間に組み込むことで奥行きや雰囲気を生み出す手法が示された。

後半では、コピー機(ゼログラフィ)を用いた制作が行われた(図5)。コピー機の移動する光りを利用し、被写体を動かしたり浮かせたりすることで、歪みや独特の立体感を持つ像を生成する実験を行った。この体験を通じて、コピー機は対象を写し取るだけでなく、変形させる要素として働くことが理解され、装置の特性を活かした表現の基礎が共有された。

第6回：ゼログラフィ(コピーアート)／スキャンアート

前半では光と影を素材とした表現の変遷と、その再解釈について考察が行われた(図6)。まず、ダン・フレイヴィンによる蛍光灯を用いた作品から、チームラボに至るまで、光そのものを扱う表現がどのように発展してきたのかを紹介された。続いて、影についても再検討が行われ、光源や物体の関係によって多様に変化する影が、それ自体で独立した表現となり得ることが示された。また、プロジェクターやスマートフォンのライト、スキャナーといった身近な機器を、新たな体験を生み出すツールとして再定義する視点が提示された。さらに、ゼログラフィの原理として、被写界深度の浅さを利用し、対象との距離によって像の鮮明さや明るさを変化させられるという特性が説明された。

後半では、スキャナーを用いた実践を通じて、時間や動きを記録する表現、またその解像度の高さなどが説明された。スキャン中に被写体を動かすことで、その軌跡や時間の経過を1枚の画像として定着させる、微細な形状や肌理を持つ被写体を美しく鮮明に画像として取得する等の体験を得た。この体験を通じて、スキャナーという装置の特性を活かした表現の可能性が共有された。

第7回：音響体験のデザイン(生活環境)／サウンドスケープ

前半では、音とメディアの関係を再考し、再生から生産へと発想を転換する視点が提示された。まず、モホリ=ナジらの提案や実践を通じて、レコードや蓄音機を記録・再現のための装置としてではなく、新たな音を生成するためのメディアとして扱う可能



図7: サウンドスケープ



図8: サウンドスケープ

性が示された。続いて、音楽の概念を拡張する試みとして、マルセル・デュシャンやエリック・サティ、ジョン・ケージの作品が紹介され、意図しない音や環境音を含めて聴く鑑賞の対象と捉える視点を示された。また、クリスチャン・マークレーやミラン・ニザックによる、レコードを加工することで新たな音を引き出す表現が取り上げられ、メディアの物質

性に注目するアプローチが示された。さらに、R・マリー・シェーファーによるサウンドスケープの概念が紹介され、環境の音を意識的に聴き取るイヤークリーニングの重要性を提示した。

後半では、身の回りの音に意識的に耳を傾けるサウンドスケープの概念をもとに、環境の音に意識的に耳を向けるワークショップを代々木公園で



図9: 音の形態化

行なった(図7)。環境における音を観察し、その重なりや広がりをもつ音の風景として捉えることを試みた。この体験を通じて、音は単なる情報ではなく、空間や身体と関係する現象であることが理解され、聴くという行為そのものを見直す契機となった。

第8回: 音響体験のデザイン(インスタレーション)/サウンドスケープ

前半では音の内容ではなく、音のメディアや体験の構造に着目した表現について考察が行われた。カセットテープの録音内容を消去し、機器の作動音のみを聴かせる手法や、メッセージを取り除くことがメディア自体の存在や響きを顕在化することを示した。続いて、多数のCDプレーヤーを用いた作品を例に、鑑賞者の位置や移動によってノイズが音楽として知覚されるなど、空間と時間の変化を伴う体験のデザインについて触れた。また、足音や風の音といった身近な音を、素材の接触やリズム、空間的な広がりといった観点から詳細に記述することで、聴

覚の解像度を高めた。さらに、音の体験を他者に伝えるために、色や記号、グラフ、立体などへと変換するプロセスが紹介され、聴覚情報を視覚化する多様な手法の重要性を示した。

後半では、第7回で観察した身の回りの音を視覚化するワークショップが行われた。これらの音に注意を向け、その特徴を具体的に捉えた上で、色や形、配置などを用いて視覚的に表現した。このプロセスを通じて、音を単に聴くのではなく構造として捉え直し、他のメディアへと変換する視点が共有され、感覚を横断する表現の基礎が体験的に理解された。

第9回: 音響体験のデザイン(その他)/音の形態化

前半では、音が人の意識や知覚に与える影響について考察が行われた。まず、ゲーム機やPCの起動音のように、特定の音が鳴ることで日常から別の状態へと意識を移行させる儀礼としての音の役割が取り上げられた。続いて、視覚と聴覚の関係について、

ホワイトキューブのような視覚的に空白な空間に森の音を重ねることで、聴覚情報が優先され、存在しない風景が強くイメージされる現象が紹介された。また、樹木の生体電位や放射線など、不可視な現象を音へと変換することで、新たな認識や関係性を生み出すアプローチについても触れられた。さらに、心臓音の記録や名前のアナウンスといった例を通じて、音が記憶や自意識、他者の存在感を喚起するメディアとして機能することを示した。また、スーザン・フィリップスの作品に見られるように、音を挿入・停止させることで、日常の中にあるノイズを前景化させる手法が紹介された。

後半は、自分で採取した音を色や形態に変化させるワークショップを行った（図9）。音という聴覚を使って認識するものを、視覚化させるというプロセスを通じて、ここに時間軸を加えていくことは次回以降になることを説明しつつ、日常の中にある音への認識を更新した。

第10回：音響体験のデザイン(その他) / ストップモーションアニメ

前半は環境や感覚の関係性をもとに生成されるメディア表現について紹介された。まず、風や明るさ、気温、月の満ち欠けといった環境データをセンサーで取得し、それに応じて光や構造がリアルタイムに変化し続ける作品が取り上げられた。YCAMで展示された『Corpora in Si(gh)te』や西武百貨店A館の『アートゲート』のように、作品が固定された形を持たず、環境との関係の中で自律的に生成され続けるアプローチである。続いて、視覚と聴覚を直接的に結びつけるインターフェースについて触れられた。岩井俊雄のTENORI-ONのように、光を描く操作がそのまま音へと変換される電子楽器や、ライアン・イーノの『Bloom』のようにタップによつ

て色彩とアンビエント音が同時に広がる表現が紹介され、感覚同士が直感的に接続される体験のあり方が示された。また、ビジュアルミュージックの系譜として、ノーマン・マクラレンらの試みが取り上げられた。音のリズムや質感を、抽象的な形や色の動きと同期させることで、視覚と聴覚を一体的に構成する表現である。

後半は、音の可視化をテーマにした実践が行われた。身の回りの音を録音し、その音に合わせて物体を動かしながらコマ撮りアニメーションを制作した（図10）。音の時間的な構造を視覚的な動きへと変換することで、音と映像の関係性を具体的に体験することを目的とした。この制作を通じて、音の音色、リズム、強弱など様々な要素をどのように視覚化するかという問題を考えた。

第11回：ストップモーションアニメ / VR技術とその周辺

第10回で制作してもらったアニメーションを共有しつつ（図11）、ストップモーションアニメーションの可能性として、物体の移動や増減、形態変化、カメラワークといったアニメーションの基礎に加え、立体物を用いたコマ撮りによって、空間性を活かした表現の可能性などを紹介した。

その後、ここまでの映像の技術の変遷を俯瞰し、また現在までにこれらの映像表現を用い、どのような表現が出てきたかをいくつか取り上げ紹介した。その先端にある技術としてVRを取り上げ、VRの歴史的な流れとして、1962年の「センソラマ」や1968年の初期型ヘッドマウントディスプレイ「Ultimate Display」など、視覚に留まらず感覚全体を刺激する没入型体験の起源から、現代のVR技術として「Oculus Rift」の登場、「Meta Quest」に至るまでを紹介した。



図10：ストップモーションアニメの制作



図11：制作されたアニメーションの共有



図 12：360度カメラの活用



図 13：『Dog Vision360』の体験

第12回：VR技術とその周辺／360度カメラの活用

前半では、VR・ARおよび映像制作を取り巻く最新の動向について紹介された。VRの活用が多角化している事例として、ニューヨーク・タイムズによるVRドキュメンタリーや、VR空間内での演劇・ライブイベントが取り上げられ、VRが情報伝達や新たな表現の場として広がっていることが示された。続いて、日常に溶け込むAR技術として、スマートグラスが紹介され、視界の中に自然に情報を重ねる軽量なデバイスによって、AR体験が現実的なものとなりつつあることが確認された。また、AIによる映像生成の事例として、AIを用いた映像による映画祭を紹介し、AIならではの映像表現が制作プロセスそのものを変化させる可能性を示した。

後半では、360度カメラであるInsta360 X3（深圳嵐ビジョン社）を実際に使い、360度カメラの特性を踏まえながら、街に出て撮影を行ってもらった（図12）。このプロセスを通じて、従来のフレームに基づく映像制作とは異なり、全方位的な空間の中

で体験を構築する視点が共有され、VR／360度映像に特有の表現を体感してもらった。

第13回：VR技術とその周辺／VRの活用

前半ではVRの特性とその応用について、体験設計や認知の観点から考察が行われた。まず、360度撮影における課題として、撮影者が映り込んでしまう問題や視線誘導の難しさが取り上げられ、全方位空間における構成の工夫の重要性を示した。続いて、現在使われているVRの事例として、JAL、東急建設などによるトレーニングが紹介され、危険を伴う状況や再現が難しい環境を安全に体験・反復できる点が強みとして示された。他には医療・福祉分野における活用として、認知症の視点を疑似体験する取り組みが取り上げられ、当事者の感覚を理解するための手段としてのVRの可能性を紹介した。このように教育・研修、医療など多くの分野でのVRの活用例を示した。

後半はVRの使用の一例として、御手洗陽と玉置淳によって制作された『Dog Vision 360』と『Plant



図 14：VR映画の体験

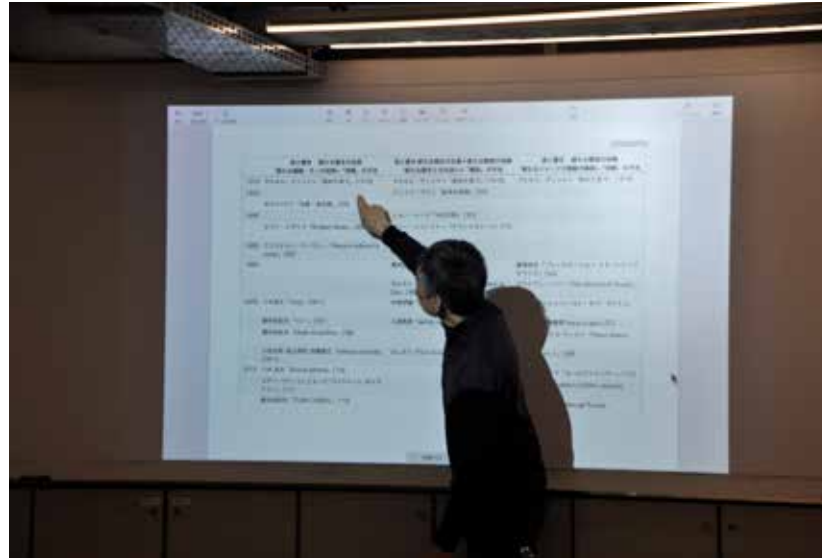


図 15：まとめ



図 16：ドローンの体験

『Vision 360』等 [注 1] を体験することで (図 13)、視点や身体感覚の変化がどのように認識へ影響するかを感じながら、VR 空間における自己と他者の関係について検討した。このプロセスを通じて、VR は単なる視覚的な再現ではなく、感覚や認知そのものに働きかけるメディアであることが共有され、体験設計の重要性が再確認された。

第 14 回：イマーシブ表現の現在と未来 / VR × ストーリー

XR [注 2] コンテンツプロデューサーである待場勝利氏をゲストに迎え、世界のエンタテインメントにおける XR・イマーシブ表現の動向、そしてこれからどのように進展していくかについて講義が行われた。待場氏は、日本初の XR 国際映画祭 Beyond the Frame Festival のディレクターを務め、また 5 年連続でプロデュースした作品がベネツィア国際映画祭 VR 部門 VENICE IMMERSIVE にコンペティション作品としてノミネートをされている。同時に東京藝術大学院映像研究科非常勤講師も務める。その待場氏より世界における XR 映画祭の現状、XR によるストーリーテリング、また、

XR、そしてイマーシブ表現の今後に関する予測が共有された。

後半は実際に Meta Quest3S (Meta 社) を 2 台使い、待場氏に持参してもらった XR 映画を実際に体験してもらった (図 14)。プロジェクトで 1 人の視点を映写することで体験者が仮想空間で何を見ているのかを可視化し、他の参加者とも視覚体験を共有できるようにした。現状、国内で XR の映画を見る機会はかなり限られているので貴重な体験してもらえただろう。

第 15 回：まとめ

これまでの内容を振り返りながら、メディア創造の基礎と系譜が総合的に整理された (図 15)。まず、カメラ・オブスキュラやフェナキスティスコープといった原始的な装置に立ち返ることで、映像やアニメーションの基本原則を身体的に理解する重要性が確認された。続いて、メディアアートの歴史が年表的に解説され、新たな機器や素材の転用、光による空間演出、音と身体の関係性といった観点から、その展開が整理された。これにより、自らの制作を歴史の中に位置づける視点が示された。また、フレームからの拡張という考え方が提示され、テレビやス

クリーンといった四角い枠を超え、空間全体を用いた光と音の相互作用による表現の可能性が強調された。さらに、日常体験の再構築として、いくつかの事例が紹介され、メディアアートの発想を応用することで、人々の行動や社会との関係性そのものをデザインできる可能性が示された。

このプロセスを通じて、メディアは単なる技術ではなく、感覚や環境、社会との関係を再構築するための手段であることを改めて確認した。

第 16 回：ドローンの活用事例と体験

この回は自由参加とし、次年度の説明会・体験会と合わせて行われた。前半は、ドローンを使用して撮影された映像を紹介し、このドローンというテクノロジーの普及によって、映像表現にどのような新たな視点がもたらされたのかを共有した。また、今まで大掛かりな重機が必要であった撮影が、かなり安価なドローンによって実現できることによって、これから先どのような映像が増えていくかについて示した。

後半は小型ドローンである DJI Neo (大疆創新科技有限公司) を使い、屋内で実際に機械を操作するワークショップを行なった (図 16)。次年度の説

明会・体験会と合わせて行なったため、20 人程度の参加者がいたが、3 台のドローンと予備の充電器を用いて充電を行いつつ円滑に運用することができた。数が多いと混線するため、当初 4 台準備していたが 3 台のドローンで行なった。

2.3. 成果と考察

前半のレクチャー (授業後にアーカイブ配信) とワークショップという形式は忙しい社会人には受講しやすい形式であったと考えられる。また、内容的にも参加者が興味がある内容を提供できていたのは、高い出席率 (15 回までの出席率が 97%) から推察できる。

映像の歴史を光と音に分割し、その始まりから VR などまで俯瞰してみていくことで、その周辺にあるものも出てくるという構成は、映像を中心としたメディア、またそこから広がる表現が多く存在する今という時代だからこそ見えてくる部分もあり、授業の構造として非常に有効であったと考える。また、ここ数年取り組んでいた御手洗陽と玉置淳による共同研究 [注 1] が VR をメディアのひとつの利用形態として提示するときに、実際にそのメディ

アを利用した制作まで示すことができたのも効果的であった。今後、テクノロジーの進展と共に内容をアップデートしていく部分はあり、教員側のアップデートも常に行っていく必要性は感じるが、その点についてはワークショップをテーマ別で行なっていくなど、本講座の構造自体を拡張性の高いものとして捉え、課題を追加していくことも考えられる。

3. まとめ

本講座を開講するにあたり、担当講師が念頭に置いていたのは別科という社会に開かれた学習の場を実際に機能させることであり、併せて講師がそれぞれ取り組んできた学習課題をより洗練させる機会にすることであった。また複数年にわたり継続して取り組んできた、共同研究にも寄与する知見が得られるようにしたかった。

ふり返ると、初年度において達成できたこととして、第一に受講者に対して美術の学習経験の有無がほぼ影響しない課題を、学習プロセスのなかで用意できたことがあげられる。これは社会に向かって開かれた、創造学習の広場や庭となろうとしたときに大きな利点となるため、今後も意識して取り組んでいく必要がある。

第二に同じ空間で同じ課題にいっしょに取り組んだ結果、受講者の手で生み出された多様な成果物を、互いに目にする機会に恵まれた。これは受講者にとっても、講師にとっても、実りある学習プロセスを構成する重要な体験となった。今後、遠隔による学習を組み合わせる機会もあると思われるが、リサーチの成果を報告し合い、制作のプロセスを共有する機会を、引き続き確保していきたい。

第三に VR 以降の新技术の活用法について、今後企画するためのリソース・基盤を制作・共有できた。具体的にはアートやデザインでの取り組みを中心にまとめた、光と影の活用、音と響きの活用、光りと響きの活用という、三種類の年表を作成できた。またこれまでの VR 映画の評論活動を活用しながら、VR の活用とその周辺の取り組みをまとめたスライド資料を作成できた。

私たちはレクチャーを通じて、さまざまな光りと響きの使い方・組合せ方の事例を、その特徴と共に共有する機会をつくり、ワークショップで実際に手を動かしながら制作を体験し、光りと響きというメディアへの理解を深めてきた。開講の初年度ということもあり、半ば直感で受講することを選択し、最後まで意欲高く学習に取り組んでくれた受講者の姿から、次年度に向けて取り組むべき課題がより鮮明になった。

それは学習のプロセスのなかに、受講者にとってより多くの没入の機会や、チクセントミハイが名づけたようなフローできる時間を生み出していくことである。思いもよらぬ活用のかたちを知り、課題に取り組むことを通じて、いったい何が新しく美しいのかという、光りと響きの体験への理解を深めていく。そのような学習は今後のより豊かな生活体験の創出や、新たな知覚や感情の喚起に結びつくことだろう。

またこのことと関連して、次年度は本年度よりも多い人数の受講が見込まれることになったことを受けて、より多くの受講者と取り組むことを想定した場合の、より適切な課題のあり方や実施の仕方についても考えていきたい。

【注釈及び参照】

注1：『Dog Vision 360』https://youtu.be/YTJSly_vSQ0 この制作については玉置淳、御手洗陽『共同研究『DogVision 360』：〈環境＝身体〉論に基づく VR 映像制作の試み』桑沢デザイン研究所 研究レポート No.50、2023、pp34-45 を参照。『Plant Vision 360』https://youtu.be/T0nC_xSAtpk この制作については玉置淳、御手洗陽『共同研究『Plant Vision 360』：〈環境＝身体〉論に基づく VR 映像制作の試み [II]』桑沢デザイン研究所 研究レポート No.51、2024、pp36-45 を参照。『Root Vision 360』<https://youtu.be/VKXtKRcY0zQ> この制作については、玉置淳、御手洗陽『共同研究『Root Vision 360』：〈環境＝身体〉論に基づく VR 映像制作の試み [III]』桑沢デザイン研究所 研究レポート No.52、2025、pp42-59 を参照。

注2:XR (Extended Reality) は、VR (仮想現実)、AR (拡張現実)、MR (複合現実) を含む総称で、現実空間と仮想空間を融合・拡張する技術の総体。

【参考図書リスト】

『任意の点P』佐藤雅彦 / 美術出版社 /2003
『メディア工作ワークブック』パンタグラフ / グラフィック社 /2017
『映像体験ミュージアム』東京都写真美術館 監修 / 工作舎 /2003
『メディア考古学』エルキ・フータモ / NTT 出版 /2015
『メディア考古学とは何か?』ユッシ・パリッカ / 東京大学出版会 /2023
『100 かいだてのいえ』岩井俊雄 / 偕成社 /2008
『メディア芸術アーカイブス 15 YEARS OF MEDIA ARTS』古屋藏人、庄野祐輔、塚田有那 編集 / ビー・エヌ・エヌ新社 /2012
『Diableries: Stereoscopic Adventures in Hell』Brian May, Denis Pellerin, Paula Fleming / London Stereoscopic Co /2013
『幻燈スライドの博物誌 プロジェクション・メディアの考古学』早稲田大学坪内博士記念演劇博物館 編 / 青弓社 / 2015
『ぼくの影をさがして』飯沢耕太郎, minim++ / 福音館書店 /2003
『Olafur Eliasson Experience』Olafur Eliasson / Phaidon Press /2022
『Shiro Kuramata Essays & Writings』Deyan Sudjic / Phaidon Press /2013
『まっぶたつの風景』畠山直哉 / 赤々舎 /2017

『The Worlds of Nam June Paik』Nam June Paik / Solomon R Guggenheim Museum /2003
『Dan Flavin : A Retrospective』Michael Govan / Yale University Press /2004
『杉本博司一光の自然』杉本博司、Larry J.Schaaf、清水穰 / IZU PHOTO MUSEUM /2009
『Designscape』内田繁 / 工作舎 /2009
『Anthony McCall: Face to Face』Anthony McCall, Luke Smythe / EYE Film Museum /2014
『絵画・写真・映画』モホリ＝ナジ・ラースロー / 中央公論美術出版 /2022
『世界の調律』マリー・シェーファー / 平凡社 /2022
『モーショングラフィックスの歴史』マイケル・ベタンコート / 三元社 /2019
『うるさく、しずかに、ひそひそと：音がきこえてくる絵本』ロマノ・ロマニニン、アンドリー・レシヴ / 河出書房新社 /2019
『仮想空間と VR』株式会社往來 / エムディエヌコーポレーション /2021
『ミライをつくらう！ VR で紡ぐバーチャル創世記』GOROman / 翔泳社 /2020
『メタバース未来戦略』久保田駿、石村尚也 / 日経 BP /2022
『植物は<知性>をもっている 20 の感覚で思考する生命システム』アレッサンドラ・ヴィオラ、ステファノ・マンクーゾ / NHK 出版 /2015
『植物はそこまで知っている感覚に満ちた世界に生きる植物たち』ダニエル・チャモヴィッツ / 河出書房新社 /2017
『動物と人間の世界認識』日高敏隆 / 筑摩書房 /2003
『スノウ・クラッシュ』ニール・スティーヴンソン / 早川書房 /1992
『アンダーグラウンド・マーケット』藤井太陽 / 朝日新聞出版 /2016
『攻殻機動隊』士郎正宗 / 講談社 / 1991
『VR は脳をどう変えるか?』ジェレミー・ペイレンソン / 文藝春秋 /2018
『VR 原論 人とテクノロジーの新しいリアル』服部桂 / 翔泳社 /2019
『〈インターネット〉の次に来るもの 未来を決める 12 の法則』ケヴィン・ケリー / NHK 出版 /2016

2025年度 教員研修会メンバー

大松 俊紀
川畑 明日佳
鈴木 一成
高平 洋平
玉置 淳
辻原 賢一
豊島 晶
永沼 真一郎
御手洗 陽

■研究レポート No.53 発行

研究レポート No.53 2025年号

■発行：学校法人・桑沢学園 専門学校 桑沢デザイン研究所

■2025年度教務主事・教員研修会世話役代表：御手洗 陽

■デザイン：佐藤 美貴

〈あとがき〉

本年度も、本研究所にゆかりのある制作者に焦点をあてた展示企画や、国際的な美術教育機関をつなぐデジタルアーカイブ・プロジェクトへの参画、教材として活用可能なパッケージや照明、スツールの実験的な制作から、学生と共に取り組むビジュアル表現の授業課題、新たに始まった社会人向け講座の授業記録にいたるまで、多様なレポートを掲載できた。記録をつくり公開することは、各教員が手がける取り組みを学生、教職員、そして社会へと開き、共有していくための大切な機会となる。また、それぞれの活動を一過性のものにとどめず、次の学びや連携へとつなげるための基盤にもなる。教務主事が世話役を兼ねるという緊急対応が続くが、私たちの活動を支えてくれた関係各位に感謝しつつ、今後も本レポートの刊行を継続していきたい。

2025年度 教員研修会世話役代表 御手洗 陽