



研究テーマ： 造形素材の物質性に関する研究

研究者： 足立 元

ADACHI Hajimu
(工学部情報メディア工学科 教授)

【研究・開発の目的】

『形と素材』：私は造形芸術と呼ばれる具体的な物が、表象の姿としての形と素材による基体の統一構造から成り立っていると考えている。造形芸術においてその表現を具現するためには形と素材との関係を探ることが不可避であり、本研究ではこれを捉え、素材の状態に着目することにより、形と素材に関する諸相を明らかにしていきたいと考える。

【研究・開発のきっかけ】

素材の物質性に関する先人の研究に負うところが大きい。私の知るところではモホイ・ナジ、マレーヴィチ、ブルーノ・ムナーリの研究が示唆に富む。またデジタル画像の素材表面の様相に関心を持ち、画像生成の手法を探り始めたことが研究の発端である。

【研究・開発の概要】

『デジタル画像の質感化』：私はデジタル画像の画像表面の様相を探ることを研究テーマとしている。デジタル画像の作品制作・発表を行い、“質感化”の観点から画像生成の手法を探りその効果を分析する。また画像表面から看取される様相について考察する。質感化された画像表面から看取される様相を踏まえ、画像を分析することが本研究の特色である。

【研究・開発の特色】

『質感化について』：ブルーノ・ムナーリはヴィジュアル・コミュニケーションの媒体の一つとしてフォルムや構造などと共にテクスチャを位置付けている。ムナーリはテクスチャを「表面に質感を与える」目的で用いられるもので、「視覚的な興味」を引き起こすものと考えている¹⁾。そこでは造形素材を扱うための媒体の一つとしてテクスチャを挙げ、素材表面の扱いが重要であることが示されている。この点に示唆を得て、素材表面の状況を捉えることで造形素材として操作するための手法を探る手がかりが得られると考え、“質感化”をキーワードに本研究を行っている。

注1) ブルーノ・ムナーリ、菅野有美訳『デザインとヴィジュアル・コミュニケーション』みすず書房、2006。

【今後の展開】

最近の研究ではマレーヴィチの著作から“ポエジー”という概念に着目し、デジタル画像の分析を行った。この概念を基に画像を分析した結果、質感化された画像表面の複雑さが看取された。これを発展させ画像表面の様相を詳細に分析したいと考えている。

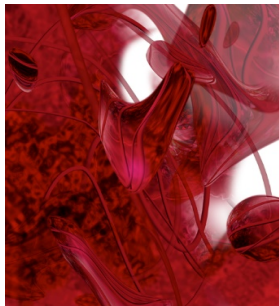
【今後の課題】

素材研究は本研究テーマのみで完結するものではなく、先人の指摘する他の多くの媒体と密接に関連する。本研究テーマを深めることも重要だが、他の研究と関連づけることや理論と実践の融合等が課題である。

【その他の情報】

論文掲載：足立元、デジタル画像の物質性についての一考察 -素材の質感化の観点から-、美術教育学、第33号、pp.13-24足立元、インタラクション-CG表現に関して-、NICOGRAPH/MULTIMEDIA論文、コンテスト論文集、第16回、pp191-198 等

活用した助成金：科学研究費補助金 課題番号：15912010（平成15年度）科学研究費助成事業（学術研究助成基金助成金）課題番号：23531226（平成23年度～平成25年度） 等



（作品名：赤い夜の
嘆きのなかで）

【地域・企業へのメッセージ】

本研究室では、学生たちはデザインの実務的なスキルや表現を学ぶ者だけではなく、デザインを自らの感性によって分析する者もいます。学生たちには地域や社会において有用で実務的な能力を身につけてほしいと考えており、研究室の活動を通じて地域の活性化に寄与できればと考えています。