

# 図書館だより

BUNKA GAKUEN LIBRARY

文化学園大学・文化ファッション大学院大学・文化服装学院・文化外国語専門学校  
東京都渋谷区代々木3-22-1 TEL.03-3299-2395 FAX.03-3299-2604

No.168

文化学園図書館

2019年4月5日発行

## ものづくりは図書館から

発想力や想像力を伸ばすにはどうしたらいいのでしょうか？

先生方に執筆していただきました。

後半は、図書館での調べ方についてもご紹介します。

### 常識にとらわれない発想で生まれる新しいデザイン

昼間 行雄 文化学園大学 教授

「発想」を辞書で調べると、①その問題をどう取り扱い、どうまとめるかということについての思いつき。アイデア。②考えついた事を効果的な叙述・構成などによって表現すること、とある（新明解国語辞典 第6版 / 三省堂）。物事を考え出したり、新しい考えや思いつきを得るだけでなく、それを表現する事までが含まれる。具体的に自分の考えをまとめ、論理的に説明して他人に理解してもらうプレゼンテーションが、デザインの授業で必須な理由はここにある。もの作りやデザインには欠かす事ができないこの力を伸ばすには、どうしたら良いのだろうか。

発想力を伸ばす方法の一つ目は、過去の事例をたくさん調べる事である。すごいアイデアを思い付いても、過去の記録を調べていくと、昔の誰かがとっくに考え出していて、さらに昔のアイデアの方が自分の考えよりもはるかに優れていたなどということも多いのである。

現在のインターネットでの検索はとても便利だ。しかし掲載記事は書籍のような入念な校閲は行われないので間違った記載もそのまま掲載されてしまうのが問題だ。つい先日もある機材メーカーの製品を調べていたのだが、ホームページに

掲載されている仕様と図面が一致しない。その製品を使用しているユーザーを探して直接連絡をとって確認したところ、その記載は間違いであることが判明した。メーカーのページでもそのようなミスがある。これはインターネットの杜撰さずさんをよく表している事例であろう。

私が長年に渡って携わってきた映像制作では、撮影前に事前調査をして、企画内容を具体的に撮影できるような形にしていく工程がある。ところが最近ではその調査をリサーチ会社に任せ、その情報だけを頼りにした制作が行われる事も多い。期限と予算が限られた現場では仕方がないともいえるが、この工程を人任せにしてしまうのは残念だ。例えば劇映画の制作では、新人の助監督は「まず図書館に行って資料探しをする事」を監督から促される。脚本から場面を推測して、そこに必要な物を助監督が考えるのだ。昭和の時代を描いた映画なら、その時代の生活感を具体的に画面に表現しなければならない。たぶんこうだった…という推測ではダメで、確実な証拠を見つける努力をする事で画面にリアリティが生まれてくるのだ。

物事を調べていくには、やはり多くの書籍や資料にあたる事や、実際に専門家に取材するなどしなければならない。しなければならないと書いたが、その作業こそが、実はもの作りでの発想を膨らませる原動力になる楽しい作業なのである。

発想力を伸ばす方法の二つ目は、常識にとらわれず、一つの物事を別の側面から見ていく事である。この習慣を付けると自分が何を探し求めているのかがより明確になり、新しいアイデアが浮かぶ事がある。

常識にとらわれない考えで成功したプロダクトデザインの一例を挙げよう。映画のカメラの形は長らく変わらなかった。写真1はドイツのArnold & Richter社製16ミリカメラ「アリフレックス16ST」(1952年)。ビデオの取材に変わる1980年代まで、世界中のテレビ局で取材に使われた。フィルムのリールを装填する部分が本体の上部にあるスタンダードな形で、三脚に据えて撮る事が前提で本体が設計されている。しかしニュース取材の場合は、カメラを手で持って動き回って撮影する事がカメラマンには求められたので、この形だとカメラ上部が重くて、手持ちで画面を安定させるのはなかなか困難であった。

手持ちでの取材という側面からカメラの形を見直した製品として、CanonがNHKと共同開発した日本初の量産型16ミリカメラ「スクーピック16」(1965年)シリーズが挙げられる。8ミリカメラのようにズームレンズを組み込み、それまでのカメラとはかなり異なったボディの形状で、フィルムのリールを装填する部分が本体の下部に位置している。グリップを持って脇を締めると本体の重さが顔よりも下側にくるので手持ちでも安定して構えられる(写真2)。ちょうどアリフレックスを上下逆さまにしたようなこの形は、まさに発想の転換である。有名なドイツのカメラを模倣して、従来のカメラの形にこだわっていたら、この発想は生まれてこなかったであろう。

このように、それまでの常識にとらわれず、その機械の使用方法から形そのものを見直すというアイデアで成功したデザインの例は多い。

スマートフォンの成功は、機械の常識であった操作するための物理的なボタンをソフトウェア化して液晶画面内に「映像」として存在させた事だ。この発想でAppleのiPhoneは、フラットな板状の新しい形を実現し、世界的に普及した。タッチパネル液晶というデバイスの発明があってこそ実現できた道具だが、物理的なボタンという常識にこだわっていたら生まれてこなかった発想である。

学生諸君には、是非とも自分で調べる事の面白さを見出し

て、いろいろな側面から物事を見てほしいと思う。そして自分の発想を元にプロジェクトを実現してほしい。その意欲が未来のもの作りやデザインの現場全体を豊かにしていくのではないかと思うのだ。

写真1



アリフレックス16STのホールドは腕が上がるので不安定になる

写真2



Canonスクーピック16はカメラ位置が低くて脇が閉まるので安定する

### 昼間 行雄

文化学園大学 造形学部 教授  
東京造形大学造形学部デザイン学科  
映像専攻卒。

#### 【研究内容】

実験映画、アニメーション制作での映像技術と特殊効果。映像教育でのハードウェア、ソフトウェアの選択と実践的な教育方法。教育普及活動の指導者と映像の専門教員が連携した映像ワークショップの構成と効果。著書:『ユーロ・アニメーション—光と影のディープ・ファンタジー』『映画は楽しい表現ツール』『こども映画教室のすすめ』(共著)

作品:映画『葬送特急』(2011/監督)

映画『逢魔が時に乙姫は囁く』(2017/監督)



# パッケージ・デザインと縄文土器

北浦 肇 文化学園大学 教授

学生時代の思い出をひとつ。「工芸特講」という授業で縄文土器のレプリカをつくる課題が出された。土器の種類は自由だが、各自資料を調べて忠実に再現せよ、というものである。

学内の図書館へ行き、数冊の本を調べた中から「これ」というものを選び、土器の写真の拡大コピーをとる。高さの記載はあるが、その他の数値は記されていない。定規をあてて縮尺を計算し、さらに粘土が乾燥でちぢむ分を加味しながら、底面の直径、側面の文様など各部分のサイズをこまかく割り出していった。

数年前から「造形素材演習」という科目を担当している。授業の中で、紙を素材にした立体作品の制作課題を設けている。題して「まるいものを包むためのパッケージ」。

大学の教員として、よい授業ができるかどうかは課題のアイデアと、教材準備にかけた時間によって左右されると思う。何をテーマにするか、なかなか妙案が思いつかず苦しむ時もある。具体的な技法や素材を考える上でも、図書館の資料に助けってもらうことになる。

## 『デザイナーのための折りのテクニック 平面から立体へ』

ポール・ジャクソン 著 (754.9/J)

紙は折ることで強度が増す。素材の特性をとらえて、いかに安定感のある自立した形をつくり出すか。課題のポイントの一つである。

## 『パッケージのデザイン展開図コレクション』

ルーク・ヘリオット 著 (675.18/H)

本の中の、既存のパッケージを参考に展開図を引き、参考教材として初回に配布するための資料をつくる。

また、課題に取り組むための手がかりとして、図書館で借りた本を授業内で見せることも多い。

## 『包む パッケージに秘められた心と文化』

伊藤賀夫 編著 (675.18/I)

物とともに心を包み届けるといふ、贈りものの文化的・精神的な側面を理解し、制作に生かす。デザインに説得力を持たせるためにも大切なことである。

## 『長方形の紙・A4 1枚で折る多角形』

布施知子 著 (754.9/F/3)

パッケージの本ではないが、折り方による工夫で素材の可

能性が広がるのがわかる。発想のヒントになる1冊。

学生によって資料の使い方は様々で、興味を持った1冊に熱心に見入る者もあれば、数冊の本をばらばらと見て戻すだけの学生もいる。ある程度の構想を練ってからおもむろに探しに来る者や、本で得た情報をもとにスマートフォンでさらに検索する者。中には最後まで資料に見向きもしない者もいるが、そういう学生が作るパッケージは何か足りないことが多い。

どのような本を参考として提示するべきかも熟慮する。わかりやすい作例が載っているものがよい場合もあるが、具体的すぎて逆に発想の幅を狭めてしまうケースもある。学生が自由に発想を広げられるための、適度なきっかけを与えてくれるような本が望ましい。

本当は学生が自ら図書館におもむいて資料を探すべきであり、教員が親切にしすぎることはあまり良いことではない、とも思う。その一方、ネット上に情報が氾濫する中、せめて授業では実際の本に接する機会をつくらなければ、などとあれこれ悩みつづ、本を探している。

ところで、冒頭に述べた縄文土器の本。もう30年ほど前のことでコピーした資料は手もとになく、土器が長野県出土だったこと以外は記憶もあいまいである。あの本は卒業した大学にまだ残っているだろうか。機会があれば、もう一度探してみたいものである。

土器の方はよく乾燥させた後に、合宿先の施設の敷地で仲間と火の番を交代しながら、一昼夜かけて焼き上げた。今でも北海道の実家の玄関でどっしりと、たまの帰省を待っていてくれる。

## 北浦 肇

文化学園大学 造形学部 教授  
北海道教育大学教育学部卒業、倉敷芸術科学大学大学院(通信制)芸術研究科修了。

### 【研究内容】

美術教育、造形教育。特に情報機器の活用による表現と教育の方法。著書:『使って学んで知ろうCGのこころえ』(共著)

論文:「コンピュータ・グラフィックスを用いたデッサンの方法—鉛筆デッサンとの比較」(共著)「コンピュータ・グラフィックスを使ったデッサンの評価法の提案」(共著)

# アイデアは忘れたところにやってくる

牧野 昇 文化学園大学 准教授

スマホの時代である。好きな情報をいつでも、どこでも見たり聞いたりすることができる。大抵の情報はこの小さなデバイスで手に入る。そんな時代だからなのか、逆に「紙の本が好き」という学生が意外に多い。フィルムカメラやカセットテープ、レコードなどがもてはやされるのもそんな流れなのだろう。彼らはデジタルとアナログの差を意識せずに使いこなせる世代なのだろう。

メディアというのは情報を入れる一種の入れ物である。だから中身である情報が重要であって、その入れ物の方は機能的であれば良い、という考えに帰結する。しかし、奇妙なことに人はどうもそれではダメらしい。

私が教えているメディア編集デザインコース（平成28年度入学生よりメディア映像クリエイションコース）では卒業研究で本を制作する。紙の本という制約はないが実際に作られるのはほとんど紙の本だ。そういうわけで、スマホ時代に紙の本を作る意味を考えることが大事となる。

最初のステップは「本を疑ってみる」ことだ。「本はなぜ四角なのか?」「なぜ紙でできているのか?」「文字や写真は必要か?」そんな当たり前と思っている事をあえて考えてみる。常識をあえて疑ってみるのは面倒くさいし、そもそも疑問に思わないことも多い。そんなときは実例を見せるのが一番だ。百聞は一見にしかず、論より証拠である。

図書館や博物館の最大の価値は知識や情報が集積していることよりも、実物が網羅的にあるということだ。実物にはネットの情報では欠けてしまう紙の肌理や匂い、頁を捲る音、重量やマッサ（量感）を実物からは直接感じることができる。そして、普通の本屋ではお目にかかれない稀覯書や限定版などを実際に手に取って感じることができる。特にファッションやデザイン分野の蔵書が豊富な本校の図書館はインスピレーションを得たい時のとっても強い味方なのだ。

目からウロコの実例としてよく使用しているのが『VISIONAIRE』という雑誌。写真家のStephen Gan、モデルのCecilia Dean、メイクのJames Kaliardosの3人により1991年に創刊されたものだ。毎号テーマを設定し、世界中のトップクリエイターたちが雑誌の枠にとらわれず自由に創作していくアプローチが特徴的だ。有名企業とのコラボレーションも数多く行っている。「これが雑誌?」という形態の号も多く、強いインスピレーションを与えてくれる。

例えば、No.42 SCENTは言葉通り「香り」がテーマ。白い革で装幀されたパッケージを開けると右側に21本のナン

バリングされた香水瓶、左側に写真集がビルトインされている。香水は写真集と紐付けされていて、男性のヌードには「Hunger」やドリアンには「Strange」などのタイトルがついており、なかなかニュアンスが興味深い。

また、No.44 TOYSはkidrobotという玩具ブランドとファッションブランドのコラボ。ロケット型の人形5体がそれぞれ収められた赤と黒の2つのプラスチックパッケージで構成されておりMIUCCIA PRADAやVICTOR HORSTING & ROLF SNOERENらが人形の顔や服のデザインを行っている。

このような実例を見せると学生は驚きの目でそれを見つめ、何かを感じ取るようだ。授業ではここからすぐに自分のアイデアを考えさせるわけではない。少し時間が経つと最初のインパクトは薄れ、やがて見たことも忘れてしまうだろう。しかし、それがデザインにとって大切なことである。何かのアイデアやデザインを考えているとき、どうしてもいい案が出てこない。考えても考えてもそれが出てこない。そんな苦労をしている中、考えるのをやめてリラックスできたとき、ふと「何かが降ってくる」ことがある。

その降ってくるものの源泉はおそらく神様ではなく、いつかどこかで経験した忘れてしまっていた記憶、なのだろう。



No.42 SCENT



No.44 TOYS

メディア映像クリエイションコースのFBページ  
<https://www.facebook.com/bunka.imcc>

## 牧野 昇

文化学園大学 造形学部 准教授  
東京造形大学造形学部デザイン学科卒。

### 【研究内容】

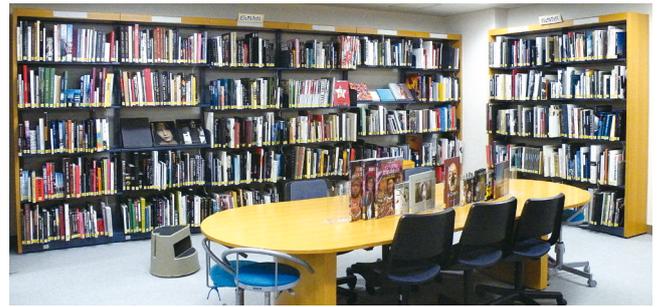
アニメーションやマンガを代表とする日本のポップカルチャー論とメディア論。周縁的な視点(日本)から見たグローバル文化への影響とモデルの研究。デジタルテクノロジーとポップカルチャーの相補的関連に注目。  
論文:「クリストファー・ドレッサーのデザインに関する一考察—金属とガラス作品を中心に—」「ポストモダン時代のデザイン理論」



# アート関連資料の調べ方

## ■ 図書館の本を探す

館内のビジュアルブックスコーナーを見てください。  
このコーナーは、学生がデザインする際にインスピレーションを刺激してくれそうな資料を、スタッフが選んでいるコーナーです。棚の資料は日々増えていき、時々入れ替えを行っています。ジャンルを横断して探すことができるのも大きな魅力です。

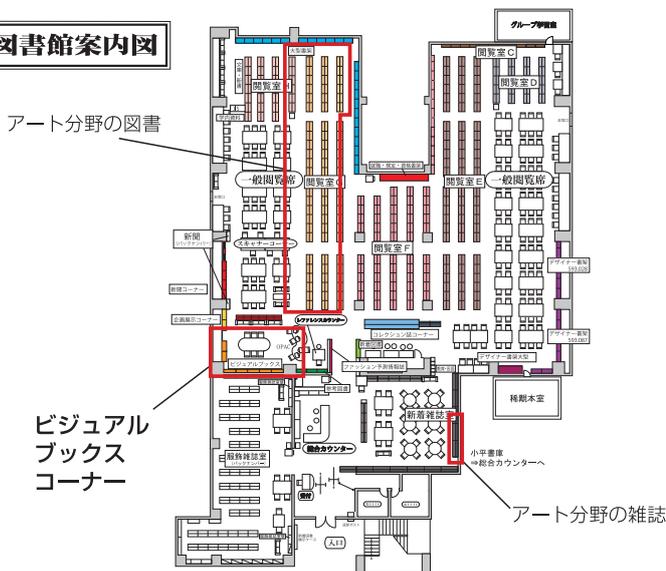


ビジュアルブックスコーナー

図書館は分野ごとに本が置かれています。  
アート分野の棚を探してみましょう。

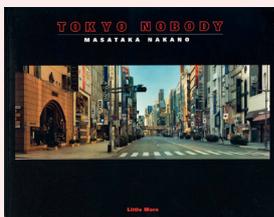
館内のOPAC（蔵書検索システム）端末で検索すれば、  
見たい本がどこにあるかわかります。

### 図書館案内図



## ビジュアルブックスコーナー 先生のオススメ本

屋間先生



『TOKYO NOBODY 中野正貴写真集』

中野正貴 著  
リトル・モア <291.36/N>

北浦先生



『軌道回廊』

徳川弘樹 著  
実業之日本社 <516.72/T>

牧野先生



『東京Y字路』

横尾忠則 写真  
国書刊行会 <748/Y>



『レンブラントの部屋』

森村泰昌 著  
新潮社 <748/M>



『ナショナルジオグラフィックが行ってみた究極の洞窟』

ナショナルジオグラフィック 編著  
日経ナショナルジオグラフィック社 <454.66/N>



『こびとの住む街』1

スリンカチュ 著；北川玲 訳  
創元社 <748/S/1>

# アート関連資料の調べ方

## ■ 雑誌を探す

アート関連の雑誌は44タイトルを受け入れています。  
バックナンバーは外部の書庫で保存しているものがあります。  
見当たらない場合、スタッフにご相談ください。  
※取り寄せには日数がかかります。



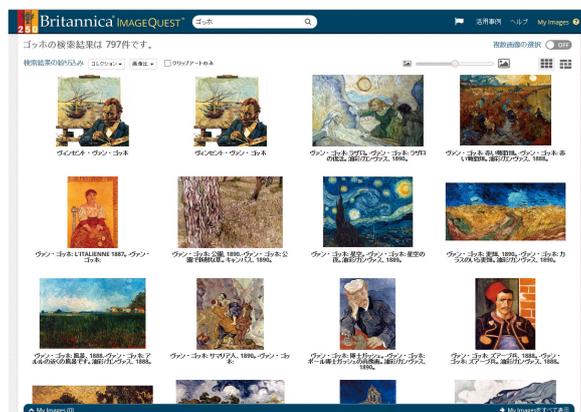
## ■ オンラインで探す

図書館では、画像検索データベース「ブリタニカ・イメージクエスト」を利用することができます。  
「ブリタニカ・イメージクエスト」は、教育用途に利用可能な画像（商用利用不可）を提供するオンラインサービスです。  
ファッション、建築、美術、自然や動物など、約300万点以上の写真やイラストを収録しています。  
課題レポートや研究発表、授業教材作成などにお使いください。

## ブリタニカ・イメージクエスト



出典：Britannica ImageQuest <https://quest.eb.com/>



画像をクリック



ダウンロードや印刷、メールで送ることが可能です

デジタル化された作品（所蔵品）をWeb上で見ることもできます。例えば、以下のようなサイトがあります。

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| 文化遺産オンライン                  | <a href="http://bunka.nii.ac.jp/">http://bunka.nii.ac.jp/</a>   |
| ColBase (国立博物館所蔵品統合検索システム) | <a href="https://colbase.nich.go.jp">https://colbase.nich.go.jp</a>   |
| 国立歴史民俗博物館 WEBギャラリー         | <a href="https://www.rekihaku.ac.jp/education_research/gallery/webgallery/index.html">https://www.rekihaku.ac.jp/education_research/gallery/webgallery/index.html</a> |
| 愛知県美術館コレクション検索             | <a href="https://jmapps.ne.jp/apmoa/">https://jmapps.ne.jp/apmoa/</a>   |
| アムステルダム国立美術館「Rijksstudio」  | <a href="https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio">https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio</a>   |
| Google Arts & Culture      | <a href="https://artsandculture.google.com/">https://artsandculture.google.com/</a>   |
- ※文化学園大学、文化服装学院のコレクションもあります。

不明な点は下記にお問い合わせいただくか、ホームページをご覧ください

TEL:03-3299-2395 [URL] <https://lib.bunka.ac.jp>

twitterとfacebookにて図書館の情報を発信しています

[twitter] <https://twitter.com/bunkalib> [facebook] <https://www.facebook.com/lib.bunka>