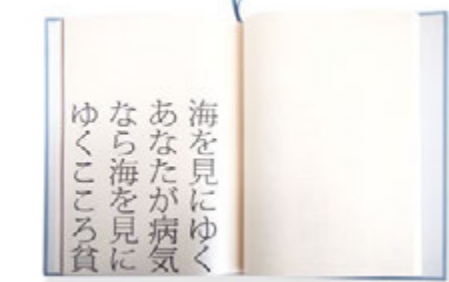


「編集力をグラフィックデザイン(課題制作)に活かす研究」

デザイン学科 照沼太佳子 Takako Terunuma



編集1
一定の方針のもとに、いろいろな材料を集めて新聞・雑誌・書物などを作る、エディトリアルデザイン。

●『さよなら海と蒼辺のほとり』木下由子(卒業制作) = 湿度を感じる海が表現されていると考える詩や短歌、小説を集め、一冊の本にまとめた。

制作を中心に置く研究室において、手法の縦軸に「編集」を置き、実践を続けている。情報をいかに整理整頓し、快適な情報として人々に伝えていくか、グラフィックデザインの主な役割であるが、その教育の場では、編集の最も一般的な意味＝「一定の方針のもとに、いろいろな材料を集めて新聞・雑誌・書物などを作る」ためのデザイン、エディトリアルデザインを扱うことができる。また、編集はメディアが変わっても活用できる職能であると指導している。たとえば冊子やカタログからwebサイトへ。メディアの特性やスキルは異なるが、情報を整理し、わかりやすく、魅力的に伝えていく上で同じである。さらに多岐にわたる編集の手法を実践し、成果をあげることができた。とりわけ自由テーマの課題において、優れたデザインコンテンツのために効果があったように思う。

学生が持ち込むアイデアはどういうわけか電車内の設定が多く、困惑した時期があった。容易に察しがつく視点ばかり、生活に問題を見出し解決するわけでもない。学生たちはまるで自身の周囲1メートルほどの中に座りこみ、目の前のリアリティだけをながめているように見えた。平和の時代は幸いだが、歴史の中に生きているという認識は薄れる。歴史に向き合う感覚がなければ、魅力的な情報や物語がそこに膨大にころがっているとはイメージしづらい。そこで「編集」をすすめる。顔を上げて、編集という手法をひとたび意識すれば、社会には膨大な事項、文化、歴史のアーカイブがあることがわかる。そこから何かをひろい上げ、整理し、時には組み合わせ、別のカタチに再構成していけば、それがオリジナリティになる。なにしろこの手法は身が細ることなく、「ネタ」がつきないからありがたい。



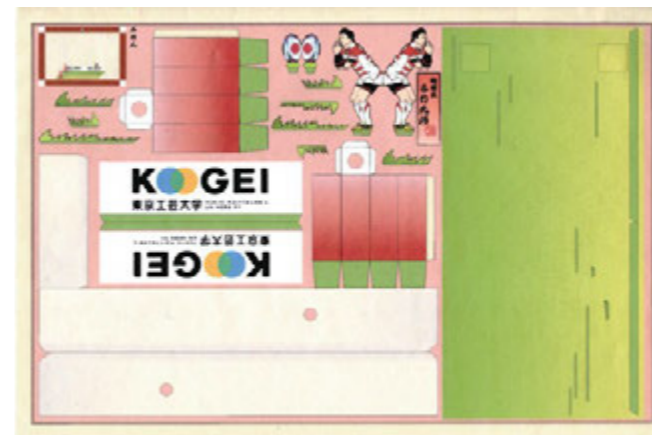
1987年より東京TDC(Tokyo Type Directors Club)の活動に参加、事務局長。他にフリーランスのクリエイターとしてグラフィックデザインの展覧会やプロジェクトを国内外で多数実施する。またクリエイティブディレクターとして複数のデザインプロジェクトに携わる。日本デザインコンサルタント協会会員。

編集2
初めに特定のアイテムを制作したい動機があり、その成立のためにふさわしい材料を集め編集していく。



●『yume utsutsu』小林香奈(卒業制作) = シルクスクリーン印刷でグラフィック表現した布でパジャマを制作したい。そこでテーマを「夢」とし、7名の作家やアーティストの夢日記から魅惑的なものを集めて編集し、制作した。

編集3
歴史の中から魅力的な情報を引き出し、現代に再生する。情報のタイムスリップ。

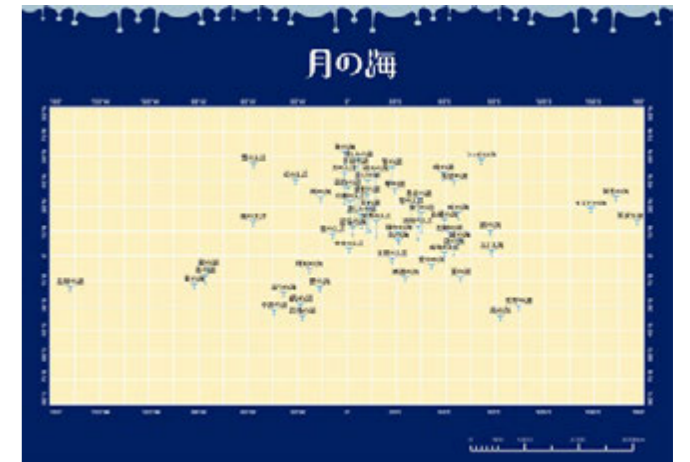


●『立版古』原田真依子(写真上・卒業制作) = 江戸時代の錦絵のひとつの「おもちゃ絵」を現代の話題、人物をモチーフに再生した。
●『戯れ看板』高根陽介(写真下・卒業制作) = 江戸時代に流行した洒落看板を現代のビジネスで再現した。



『恋火』鈴木小百合(卒業制作) = 昭和のレトロ感漂うマッチ箱をデザインしたい。マッチという素材から一火をつける一恋へと展開し、世界の物語や映画などから「燃えるような恋物語」を70話集め、70個のマッチをデザインした。

編集4
歴史の中から魅力的な情報を引き出し、新たな目的を持ったアイテムに再構成する。または前者Aに、Bを組み合わせ、新しいCを創出する。



●『月の海』小坂遥佳(卒業制作) = 月にはたくさんの海の地名がある。ガリレオの時代からすでに存在し、学者の間でも使われている。この情報を人々に伝えたい。そこで月旅行を専門とする旅行会社を設定し、旅行者が海の地名の場所をスタンプラリーで回ったり、月の海にちなんだ観光土産を買って帰るなどのブランディング作品に展開した。