



わたしの好きなこと 作品制作に映る無自覚な自分

Artist

市川 由佳 ICHIKAWA Yuka
芸術専門学群構成専攻2年



Writer

岸元 穂菜美 KISHIMOTO Honami
芸術専門学群芸術学専攻2年

市川さんの好きなことは目立つことと、しゃべること。私の放った質問の答えは、予想の何倍にもなって返ってきた。構成専攻でビジュアルデザイン領域を選ぼうとしている彼女が、何を芯に作品制作を行っているのか聞いてみた。

—大学の構成専攻で学びたいと思ったきっかけはなんですか？

市川 高校生の頃、プロダクトデザインがやりたいと先生に相談してみたところ、向いてないんじゃないかと言われたんです。私は、物がどう動いているのか、どう成り立っているのかという仕組みをとらえることができないからと。例えば、身近なものでいうとスマートフォン。なんで液晶をタッチするだけで動くのかとか、そういうことがわかってないと工業製品のデザインは難しいんです。でも私は複雑な構造にはあまり興味が持たなくて、積極的に仕組みを理解しようとするのができなかった。違う道を考えてみました。ただ、向いてないからじゃあこっちにしよう、というのは嫌だったのですが、「生活のなかで人が見てちょっとうれしい」、そういうものが作れたらいいと思っていたので、違う領域でもいいと思えば変更しました。結局、色彩構成が楽しくて好きだったし、広告デザインにも興味があったので、ビジュアルデザイン領域のある構成専攻を選びました。

作品制作は恋愛のようなもの？

—今まで作品制作を行ってきた中で、印象に残っている瞬間はありますか？

市川 一番嬉しかったのは、使っている素材の良さを活かした瞬間です。その時は授業の中で陶磁を扱っていたのですが、始めは作りたい形をすぐに作れないことがたまたまどかしかったんです。するとある先生に「陶磁は恋愛のようなもので、自分の思い通りにしようと思っただけではだめ」というようなことを言われました。陶磁の良

いところも悪いところも全部受け入れて、むしろそれを活かして制作をしていくことで、より良い作品が作れるんじゃないか、ということに気づかされたんです。そこで、粘土の表面の少しざらっとしているところや、直立しないでくねっとしてしまうところを活かしたオブジェを作ってみたら、今までにないような面白い作品になって、とても興奮しました。それからは、その素材ならではの性質をよく探そうにしています。ちゃんと見極めて使いこなせているかどうかは、まだ謎ですが…。

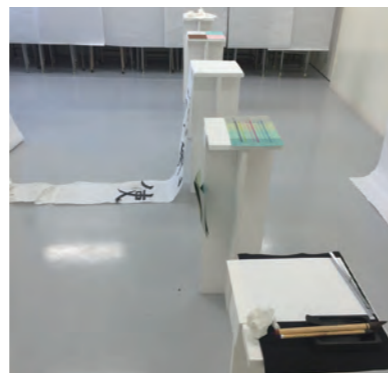


授業での作品、無題、陶器

—それ以降、素材の性質を活かした作品にはどんなものがありますか？

市川 2014年の11月に開催された芸術祭で、友人と一緒に紙をテーマにした展示を行いました。二人ともフリーペーパーを作ることに興味があって、そういう団体に一緒に入っていたことがあったんです。だから、なんか展示したいよねって話になったときに、紙媒体とか紙が好きっていうのが共通点だね、ということで、紙の性質を伝えることを目的に作品制作を行いました。紙の性質をいくつかあげていって、中でも紹介しようっていうものを五つピックアップしました。「やり直しがきかない」、「影響をあたえる」、「にじむ・汚れる」、「五感で感じる」、「贈り物になる」の五つです。それを言葉ではなく、視覚的に表現したんです。写真の

一番手前の作品は、「やり直しがきかない」という性質を「集中」という題で、書道の時に使う道具で表してみました。みんな感じたことがあると思うんですけど、真っ白な紙に初めて黒い墨を乗せるときの緊張感を、和紙や墨に託してビジュアル化しています。でもこの展示は、言葉が足りなくてうまく伝わらなかったという感想を貰ったりして、反省点も多いです。貴重な第三者からの感想なので、どんどん吸収して次に生かしたいですね。



芸術祭での展示「パビルス」

学外での活動

—フリーペーパーというのは、お店や街頭に置いてある無料の雑誌のことですかね。フリーペーパーを作る団体では、どのような活動をされていたんですか？

市川 つくばのC4という団体で、ツクマガを1度作りました。ツクマガはつくば市について情報提供を行っているフリーペーパーで、企画や営業、編集など、全て大学生の手で行っています。私が担当したときは1冊の中で四つ企画を行っていて、各企画ごとにライターやデザイナーがいました。そこでライターとして一つ、デザイナーとして一つ担当しました。また、PARTNERというフリーペーパーの関東支部として、デザイナーやライターで関わった号もあります。フリーペーパーの手渡し作業に関わったことはありませんが、ツクマガの方は筑波大のオープンキャ

ンパスの時などに配布していました。あと、お店に置かせてもらったりもしました。—それぞれどのような目的で携わったのでしょうか。

市川 C4の活動目的は人それぞれという感じでしたが、一つ大きいものとしては、「つくばという町と学生とを結ぶ」ことでした。私は、インタビューすることで自分のためにもなるし、その記事で読んだ人にも何か影響が与えられたらいいな、という感じでやっていました。あとはデザインの練習というのも目的の一つでした。

PARTNERは美大生が中心になって作っている美大生応援マガジンで、有名なアーティストさんにインタビューしたり、身近な美大生の作品を紹介したりしているんです。Adobeなどの大きなスポンサーがいて、発行部数も多いので、これに載ることでもその美大生が有名になっただけというのが主な活動の目的だと思います。他美大の学生と交流して、デザインのコツやテクニックを学ぶことができたことが、個人的には良い収穫でした。

これらの団体で実際に紙面作りにかかわって、ネットではなく紙面で発表することの意味など、いろいろ考えさせられました。C4のサイトでwebにあげる記事のデザインも行ったのですが、そのときよりも紙面作りの時のほうが、画質も良いものになりますし、準備にかかる時間や緊張感も違うなと感じました。—学外での活動にも積極的に関わっているんですね。

市川 やっぱ実践的なことをした方が力になるので、積極的に参加するようにしています。フリーペーパーの制作活動に参加した当時は、他の人がやっていないことをしてみたいというだけだったのですが、結果的に自分の引き出しが増えたので良かったと思っています。

今のこと、これからのこと

—今後はどのようなことをしていきたいと考えていますか？

市川 私は人と会話して相手のことを探ることが好きなので、相手（依頼主）がいる仕事が好きだと思います。でも、今は友達と一緒にパフォーマンスをするのも好きです。以前コンピュータアートの授業で、TOKYO GIRLS COLLECTIONの

パロディでTSUKUBA GIRLS COLLECTIONというのをやったのが楽しかったですね。コンピュータアートのVJ（ビジュアルジョッキー。音楽に合わせて映像を流す）の課題の時のものなんですけど、グループでファッションショーのようなものをやりたいという話になったんです。大体みんなプロジェクターを使って壁に映像を映すんですが、私たちは壁だけでなく、モデルウォークで登場する人の服にも映像を映しました。まず私がモデルをやってみたかったし、グループの子が可愛かったのでグループみんなで目立ちたいと思っていたので、自分たちがモデルができたのは楽しかったです。実際のスタジオで実験的にプロジェクターを使える機会を多くもらえて、服の素材や動き方など、どうすればいいか研究できたのもいい経験になりました。

本番はほぼアドリブだったんですが、それっぽいナレーションをしたり、会場を巻き込んで手拍子してもらえるようにしたりしました。やっぱり誰かに面白いなと思ってもらえることを考えることが好きなんです。—いま何か目標にしていることはありますか？

市川 最終的には広告会社などで依頼主

と対話して、きちんとその人や会社について理解した上で、本当に相手が求めている表現ができるようになりたいなと思っています。そのための方法として、今までの広告の形とか素材に縛られない表現をできる人になりたいです。平面だけでなく空間を利用した広告など、シチュエーションに合ったことをしたいですね。

筑波大学では、周りの人も先生も、ただ手を動かすばかりではなくて頭を使うことを大事にしているの、そういった教養を糧にしたいと思っています。

インタビューの中で「自分の思いを言葉にできてよかった。私自身どんなことを考えているのか自覚できていなかったけど、結局目立ちたがりなんだ」と市川さん。昔からオンリーワンになりたかったし、人を面白がらせることが好きだった。先生に貰った言葉や、「目立つことが好き」という性格が、彼女の持論や作品に見え隠れしている。これからどんな作品を通して私たちを楽しませてくれるのか、今後の活躍に注目したい。きっと作品は「私を見て！」と叫んでいる。



授業での作品