



1 Focus /フォーカス

面積、距離、空間での視点、焦点

- A** 山手線一周と太陽系惑星の間隔を可視化して、何となく人間の身長くらいに縮小してみる。
- B** 名刺の中での1ミリの比率が、他の面積ではどれくらいになるかを検証。職業や性格による、サイズへのこだわりを意識する。
- C** 一見ドット柄、実は…（後でわかります）
- D** 身の回りにある、手の届かない丸いものを、実寸でプロット。思い込みとの誤差を認識する。

2 Card /カード

名刺サイズの小さなグラフィック

- A** いわゆる真面目な名刺です。
- B** 名刺のサイズ、同じ情報で、いろんなグラフィックに展開してみる。
- C** Aを単純に10倍したもの。普段小さな面積でバランスをとっているものが、拡大しても成り立っているかどうか知れたかった。
- D** 実体に素材はつきもの。

3 Project 1 /プロジェクト1

横浜美術館「BODY/PLAY/POLITICS」宣伝物

- A** 展覧会タイトルの「BODY/PLAY/POLITICS」をグラフィック的な解釈で展開。BODY（個=デザインの素材）をPLAY（遊び、役割=デザインのルール、グリッド）するとPOLITICS（政治、政策、PLAYの結果=デザインの結果）が立ち現れる、と考えて、ロゴタイプのベースとなったグリッドを拡大、縮小し、他の媒体にも使用。ここでは、その基本となるグリッドを展示。
- B** ポスター、カタログ、など。
- C-D** ポスターを拡大したもの。

4 Frame /フレームとグリッド

グリッドの視覚化

- A** 建築家 中山英之氏のテキスト。
- B-D** 書籍の内容に合わせたグリッドを設計する。素材をおおまかに把握、想像し、仮のグリッドでレイアウトを進めつつ、細部をカスタムして、最終の枠組みを作る。手前からと、遠くからフレームを組み上げるイメージ。Dは向かいの柱(3)のカタログ。

5 Book /本

TAKAIYAMA inc. が手がけた書籍

- A** 画家 今井麗子の作品「TOAST」2015。植本一子「かなわない」の原画を展示。
- B** グリッド状に文字を組んだポエム「初恋の亡霊」。文字は筑紫明朝 Light を使用。
- C-D** 入り口から見ると、たくさん柱が立ち並ぶ会場だが、裏に回るとその内のいくつかは棚になっており、そこで改めて柱がフェイクであることを認識する。注意して見ると、本当の柱は3本のみで、他は会場のグリッドを演出するために立てられたものだとわかる。

6 Print /印刷

TAKAIYAMA inc. が手がけた、様々な印刷物、冊子。

一見ランダムなレイアウトに見えて、背景にはDESIGN小石川の床のグリッドが使用されている。

7 Function /機能と構造

全てのプロジェクトに対して機能的なふるまいを意識してはいるが、ここではわかりやすく、特徴的な機能と構造を持った印刷物を展示。

- A-B** トラフ建築設計事務所展「ここをホッチキスでとめてください」。ポスターの販売を目的とし、来場者が自分で折って綴じると、展覧会のカタログとなるアイデアを提案。ポスターでの情報がカタログでは装飾となり、ポスター時には読みづらく、意味をなさなかったテキストが、カタログでは本文となる。フォーカスによって、情報の役割も変わる。

8 Logomark /ロゴ

デザインしたロゴマークいろいろ

- A** DESIGN 小石川のロゴマーク。行われるイベントのイメージから、漢字部分を、縦横組み換え自由な正方形型にデザイン。偶然にも天井や床のグリッドを象徴するロゴマークとなった。
- B,D** これまで手掛けた様々なロゴマーク。よく見ると、そこはかたなく成り立ちがイメージできるものも少なくないが、例えばジュエリーのロゴのように、アイデアを表面化することがチープに感じられる場合は、純粋なディテールの調整で作ることもある。
- C** 国際北陸工芸サミットのロゴマークは「北」と「工」をモチーフとしており、素材の色味や部品を感じさせるパーツからできている。ユニット状に組まれているため、パターンとしての展開も可能。

9 Project 2 /プロジェクト2

JINS 京都寺町通店

- A** 2つのモチーフを並べると、人はそこに風景（関係性）を見出す。
- B** 電車の中吊り広告。様々な京都の風景が見えてくる。
- C** 外壁に施された様々なモチーフが鏡に写り込み、人々を奥へと引き込む。ショールーム内は商品に集中できるよう、装飾を施さず、クリーンな空間を保つ。設計：中村竜治
- 写真：阿野太一
- D** その他、ノベルティー、DM など

10 Sign /サイン計画

サイン計画、空間でのグラフィック

- A** ライター 阿久根佐和子氏のテキスト。
- B** 上から
LEMNA
家具デザイン：藤森泰司アトリエ
写真：小川真輝

日本科学未来館企画展
「The NINJA -忍者ってナンジャ!?!-」
会場設計：中原崇志
写真：吉次史成

南方熊楠記念館新館
設計：シーラカンズアンドアソシエイツ
写真：CAt（建築）

- C** 上から
Curation Store 2015
(Interiorlifestyle Tokyo 2015 atrium 企画)
会場設計：設計事務所 ima
写真：ナカザアンドパートナーズ

「DESIGN小石川」関連の印刷物
企画：芦沢啓治

TAKE ACTION FOUNDATION
REVALUE NIPPON PROJECT
CHARITY GALA 2015 with GUCCI
会場設計：永山祐子建築設計

D 上から
「MOTOMI KAWAKAMI CHRONICLE 1966-2011
川上元美 デザインの軌跡」展
会場設計：トラフ建築設計事務所
写真：大木大輔

NIKE JMC
設計：トラフ建築設計事務所
写真：阿野太一

竹田市立図書館
設計：塩塚隆生アトリエ
写真：矢野紀行

11 Photo /写真

TAKAIYAMA inc. ディレクションの写真作品

写真：□小川真輝
■巽陽介（ヘルシー）



12 View /顔ハメ

※くつのままお上がりください。

アーティスト 平山昌尚氏の顔ハメ作品。右目から顔を出して、右目で見ると、手前の柱(8)と一番奥の柱(1)の角が合わさって、文字が浮かび上がる。(1)の柱のテーマがFocusなので、ここからもう一度フォーカスを合わせる。鼻から風船、鼻毛(軍手)、などもお楽しみいただけます。

13 Pictgram /ピクトグラム

ピクトグラムに関する考察

- A** ピクトグラムを最大公約認識画像、とすると、この女性も、もはやピクトグラムと言えるのでは、というこじつけ。ちなみにこの女性、すでにURLがなくなってしまったウェブサイトに、NOT FOUND のメッセージとともに出てくる人、だというのはご存じですか？(1)の柱の言葉の面から、じつとこちらを見ているのも彼女。
- B** 実像から文字へ、という象形文字の成り立ちの、ちょうど真ん中くらいにピクトグラムがあるんじゃないか、と仮説をたて、検証。文字の成り立ちは全てウソです。中には逆方向のものもあったり。
- C** これまでのサイン計画で提案してきた、トイレサインいろいろ。空間の性格に合わせて、デザインにもバリエーションを持たせる。
- D** 最大公約認識画像であるはずのピクトグラムですが、場所、内容によっては、珍しい、おもしろいものもあります。実際に存在する変わったピクトグラムを採集してみました。

14 Movie /動画

シンガーソングライター 寺尾紗穂のビジュアルワーク

A 「A Case of You」寺尾紗穂
監督／編集：山野英之
ドローイング：松井一平
撮影：吉次史成

B 「楕円の夢」寺尾紗穂
舞踏出演：小磯松美（ソケリッサ）、
川上元美 デザインの軌跡」展
横内真人（ソケリッサ）
監督：植本一子、山野英之
撮影／編集：植本一子、玉田伸太郎

C 「たよりないもののために」寺尾紗穂
監督／撮影：大森克己
編集／撮影：玉田伸太郎

D 「幼い二人」寺尾紗穂
演奏：冬にわかれて
監督：山野英之、玉田伸太郎
撮影：玉田伸太郎、植本一子
編集：玉田伸太郎

15 Inspiration /インスピレーション

事務所に転がっているもの

- A** 蕎麦屋のマッチ。4面全てが機能的に使われ、蕎麦屋のおばちゃんが適当に作ったのか、プロのデザイナーが作ったのかわからない不思議な強さがある!
- B** 色を塗る時、下にひいていたダンボールの破片。捨てる瞬間、ふとカッコいいと思って。
- C** いくらコンセプトやアイデアを詰めても、変なモノのパワーには勝てない。
- D** こういう街の印刷物も、一旦思いデザインとしてみる、というか良いデザイン。(全部かは知らない…)

16 Project 3 /プロジェクト3

日本科学未来館企画展「トイレ? 行っトイレ!〜ボクのうんちと地球のみらい」宣伝物

- A** 光るうんちに集まれ!
- B-C** ポスター、グッズ、会場のグラフィックなど。
- D** 会場のグラフィック
会場設計：中原崇志、谷尾剛史
写真：吉次史成

17 B.C.G /僕のC.G

TAKAIYAMA inc. 主宰、グラフィックデザイナー 山野英之の個人作品。クライアントワークとの自己内循環活動としてたまに制作している。

今回の展示のテーマ「Focus」に合わせて10点制作。と見せかけて、実は最後の1点のみ制作。入り口から手前までの9枚は、オリジナル作品を200%~1000%に拡大し、ある部分をトリミングしたもの。(拡大率は右下にクレジットしてあります。) 絵を見る際に、私たちは全体とディテールを行き来します。制作に使用しているillustratorというソフトは、概念上、永遠に拡大、縮小が可能なので、実際の視覚体験を実体化してみました。全体から部分を見つけるか、部分の集積で全体が成り立っているのか、見方は自由。TAKAIYAMA inc.のクライアントワーク、展示の空間と重ねあわせながらお楽しみください。