

< 資料 >

身近な風景からのデザイン

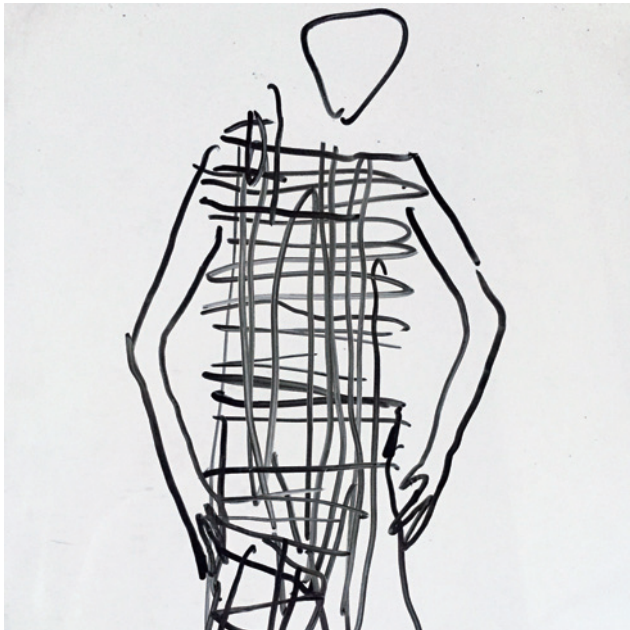
Design from Familiar Scenery

身近なものや風景を服のイメージにするiOS用カメラアプリ『Body』に関する資料です。このアプリは、ものや風景を具体的な服の形にトリミングして撮影することで意外なデザインソースを日常生活の中から発見したり、手軽に収集する目的で制作致しました。

土屋純一

TSUCHIYA, Junichi

デザインのヒントになるものは身近に沢山あるが、日常的に見慣れたものをあらためてデザインソースとして捉えるのは案外と難しいことである。そこで具体的な服の形に風景をトリミングすることで、予想外な発見ができるのではないかと考えたのがこのアプリを手がけたきっかけである。デザインに限らず、様々な表現のヒントは思いがけず見つかることも多い。その為には全てを



アプリ開発のためのイメージドローイング

計算通りに行うのではなく、どこかに偶然性という予測できない手段を織り込むことも必要だと考える。例えば絵画における「垂らしこみ」や陶芸の釉薬など、本人が期待していた以上の結果となることがある。しかしこれは「意図された偶然」であり、単なる偶然とは異なる。少し大げさに言うと「神の手」のようなものだが、私たちは行動だけでなく思考や発想までもパターン化してしまうために、その機会に恵まれることも少なくなっている。

このアプリの制作意図は身の回りのものをただ服のように見せることではなく、偶然トリミングされた風景から思いがけない「形」や「色」や「質感」を再発見することにある。服のフレームは「意図された偶然」を引き寄せる為の手段なのである。さらに携帯電話を収集ツールにすることで日常生活の中でデザインソースを手軽に収集できると考えた。機能はモデル画像の一部を透過させ、風景とリアルタイムで合成して撮影するシンプルなカメラアプリである。

■アプリ概要

- ・12種類の合成用フレーム
- ・カメラ機能（オーバーレイ、画像サイズ／1535px × 1570px）
- ・アルバム機能

価格／無料

対応／iPhone、iPad、iPod touch

公開期間／2013年4月～2015年12月（App Store）

サポートサイト <http://www.4cm-4cm.com/body/>

開発環境／Xcode

モデル／和田 藍



※アイコン



※スプラッシュ（起動）画面



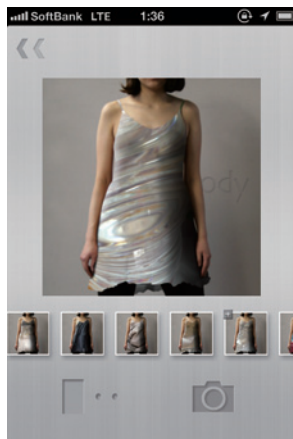
※取扱説明画面



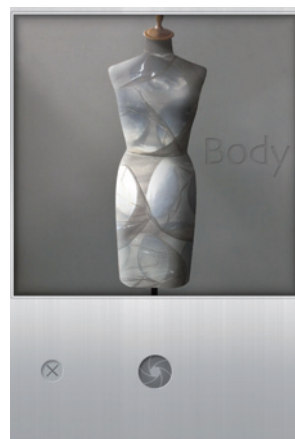
※合成フレームの選択画面（初期状態）



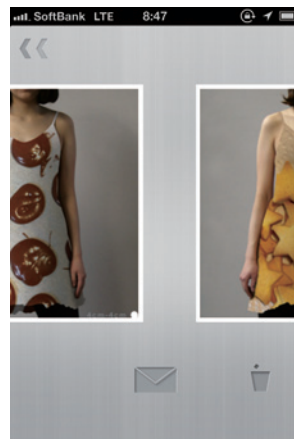
※合成フレームの選択画面（撮影後）



※合成フレーム選択後の画面



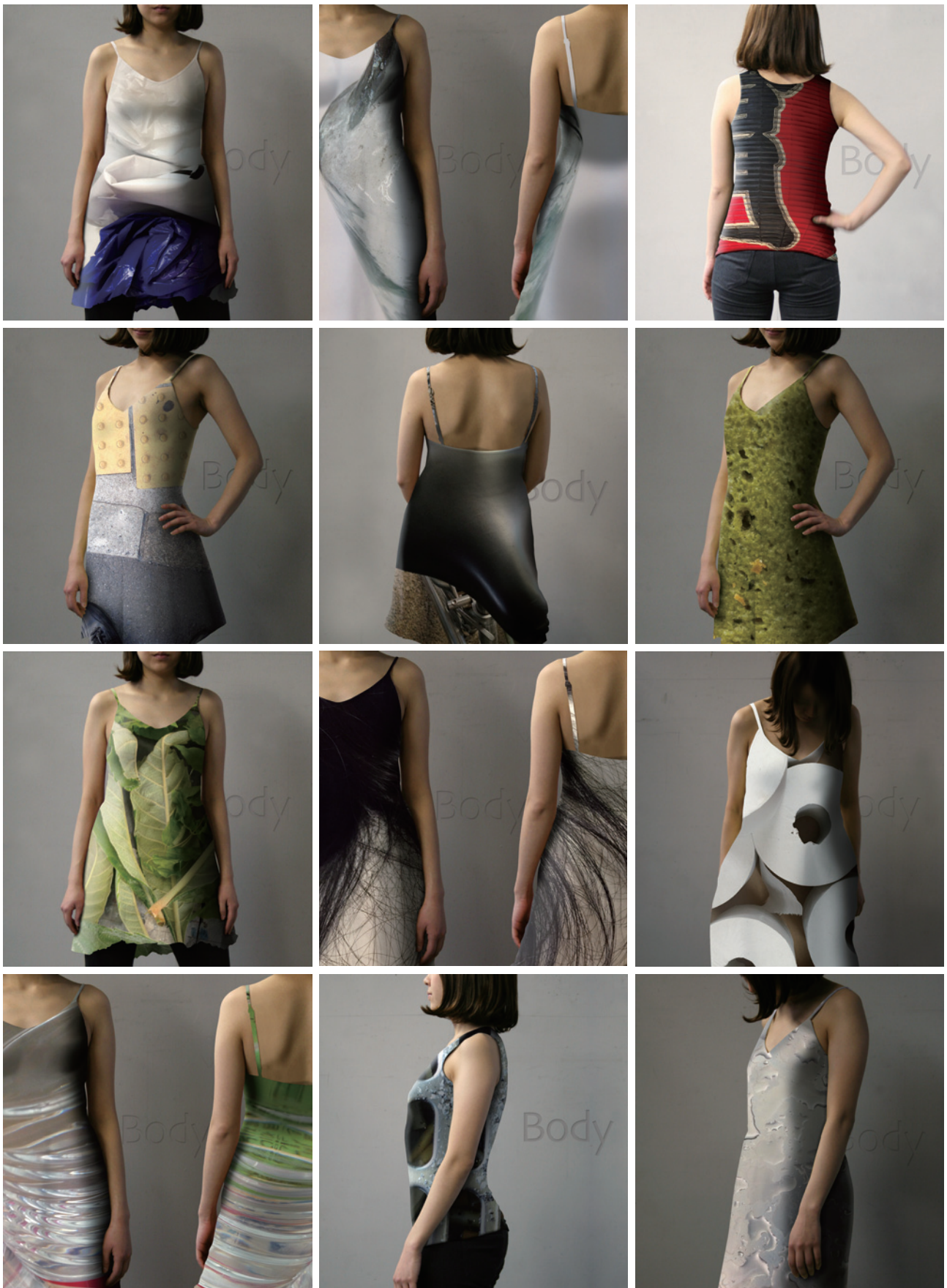
※カメラ起動画面（気砲緩衝材を撮影）



※フレーム毎に画像をスクロール表示



※アルバム一覧（撮影日順）



イメージの抽象化

私自身が美術作家ということもあり、このアプリは大原美術館のジャクソン・ポロックの作品〈カット・アウト〉が発想の原点になっている。ただその性質はポロックの作品とは正反対なも

| | | |
|--------|-----------|------------|
| ビニール袋 | 瓶 | 提灯 (浅草/雷門) |
| 路面 | サドル (自転車) | スポンジ |
| 葉 | 髪 | トイレトペーパー |
| ペットボトル | 灰皿 | シンク |



| | | |
|----------|------------|-------|
| スプーン、ナイフ | ぬいぐるみ | 輪ゴム |
| 土嚢 | スニーカー | スニーカー |
| かばん | 卵ケース (冷蔵庫) | 雑巾 |
| 紙袋 | スーツケース | 筆洗バケツ |

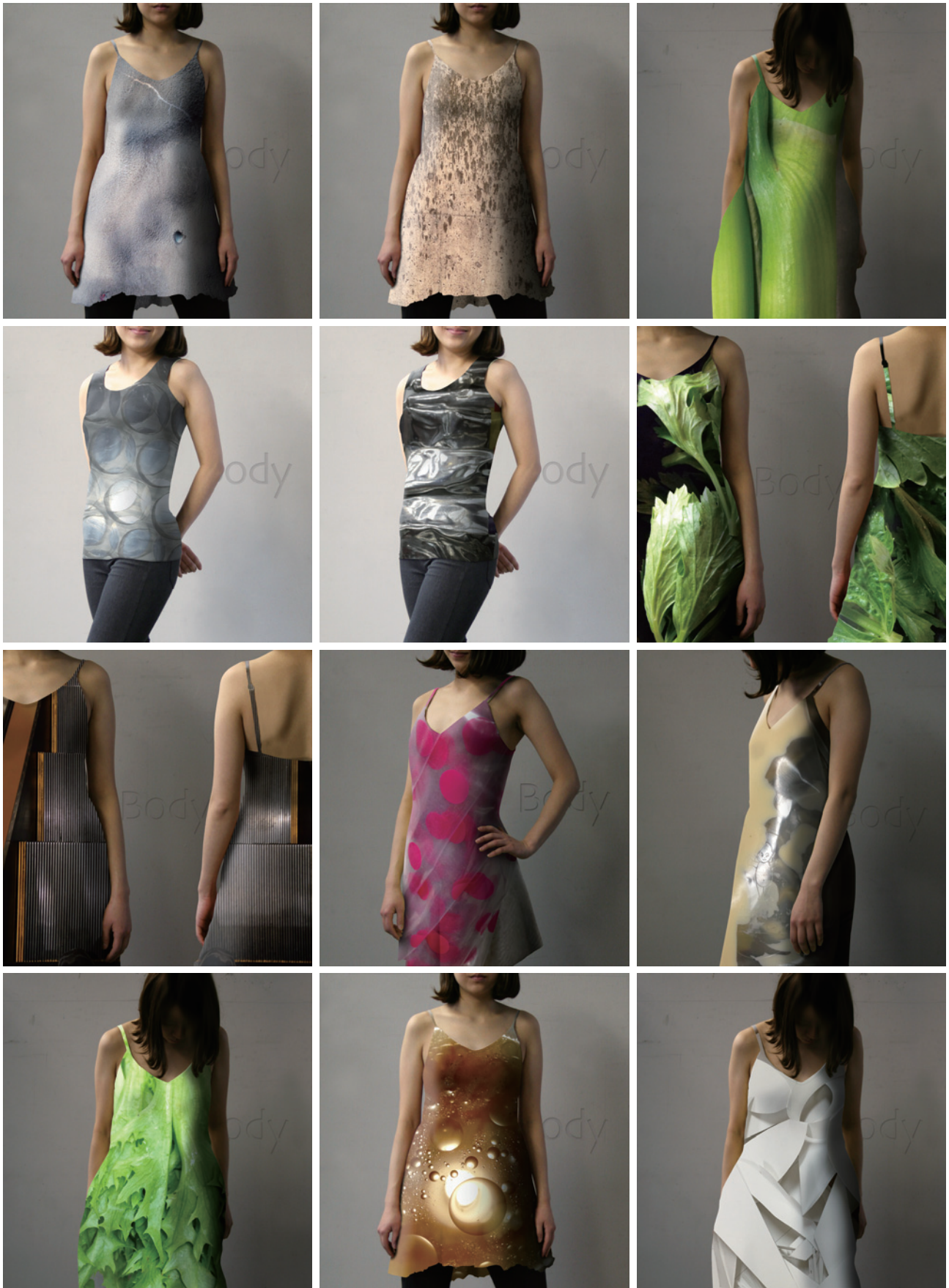
のである。オールオーバーに絵の具が垂らされたキャンバスの一部が人のような形に切り抜かれたポロックのその作品は、下から覗く別の白いキャンバスが地と図の関係さえも曖昧にしている。結果的に人型にカットアウトされることで従来のポロックの作品とは相反する具象的なイメージを見るものを感じさせることになっているが、キャンバスの一部を切り取る行為はさらに絵画の



物質的な側面を露わにしている。

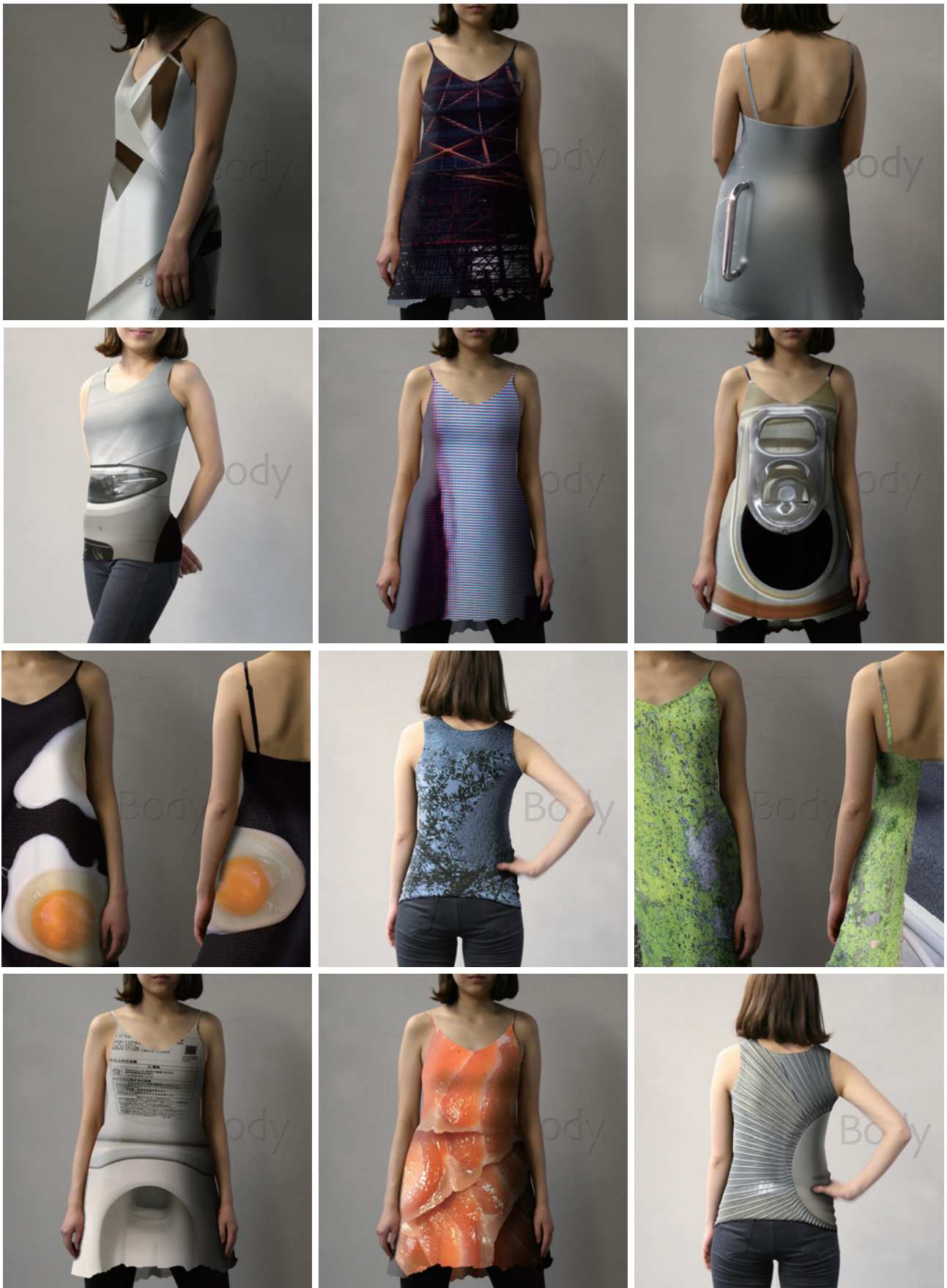
この抽象と具象、物質と非物質的なイメージが複雑に共存するボロックの作品はアプリの制作概念である「イメージの転換」と相通じるものがある。例えばどんな抽象的なドローイングであっても手や足や頭を描き加えれば即座に具体的な人のイメージへと変わる。同様にアプリで撮影さ

| | | |
|---------|---------|------|
| ペーパータオル | 頭蓋骨／模型 | 洗剤の泡 |
| 皮膚 | 排水口 | 包装紙 |
| 靴、靴下 | トマトジュース | 樹皮 |
| グラス | マグネット | ヒートン |



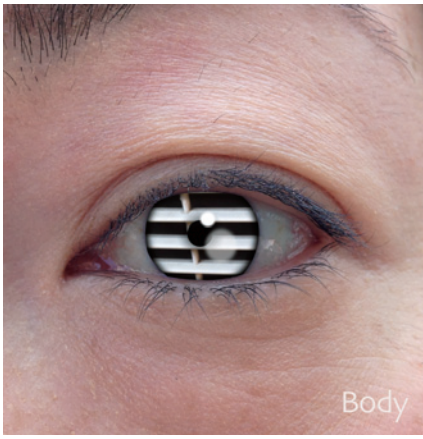
| | | |
|------------|---------|-------|
| 塀 | 塀 | 長ネギ |
| フチフチ (梱包材) | 絵の具チューブ | 葉 |
| エスカレーター | ビニール傘 | マヨネーズ |
| レタス | 油 | 紙ゴミ |

れたものは対象が何であれ服のイメージに転換される。ポロックの作品がキャンパスの一部を切り取ることで抽象から具象的なものに転換されたのに対して、アプリの場合は対象の形の一部がカットされることで色や形や質感が具体的な固定概念から解放され、抽象的で無意味なものとなるのである。

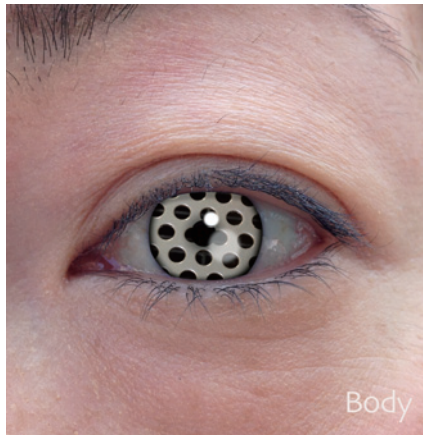


このアプリの本来の目的は具体的なイメージを収集することではなく、抽象化したイメージを収集してデザインソースとして活用することである。したがって具体的なイメージを、そのまま服のイメージに置き換えてもあまり意味がない。カットアウトすることで想像もしなかったような別のイメージになってしまう所がこのアプリの面白さなのである。

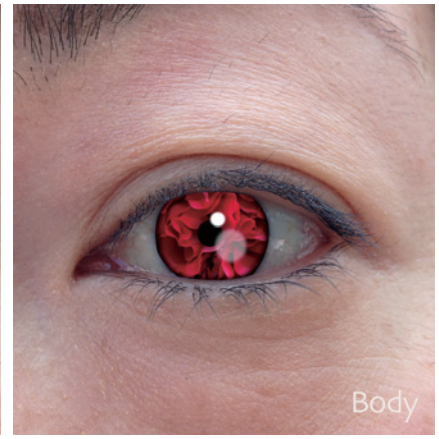
| | | |
|----------|--------|-------|
| 紙ゴミ | 東京タワー | ドア |
| 車 (フロント) | 液晶モニター | ブルトップ |
| 目玉焼き | 水溜り | 苔 |
| 便器 | サーモン | 扇風機 |



Body



Body



Body



Body



Body



Body



Body



Body



Body



Body

※このページの画像は未公開の試作アプリ (ver.2.0) でテスト撮影したものである。カラーコンタクトレンズ、ネイル、ボディペイントなどにイメージを拡げたフレームを追加し、表示画面のサイズ調整を行った。またフォーカス画面でのインターフェイスを変更した。

(モデル/三田晴子)

| | | |
|---------|-------|-------|
| 排気口 | 排水口 | 造花 |
| マグネット | ビールの泡 | 横断歩道 |
| エスカレーター | 落葉 | マグネット |
| 缶ビール | | |



ver.2.0 (未公開)
Body

※アイコン/ロゴ