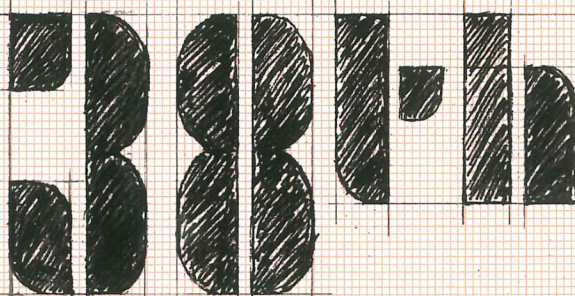


KCUA

第38回留学生展



KCUA

2025

7.14^月 — 7.18^金

INTERNATIONAL
STUDENT
EXHIBITION

11:00—17:00

Room B-116

京都市立芸術大学
B棟1階 交流室2 (B-116)

〒600-8601
京都市下京区下之町57番1

Lebel Ysée

レベル イセー

Printmaking
Paris, France

Merlotti Riccardo

メルロッティ リッカルド

Visual Design
Milan, Italy

Sandbakk Idunn

イドゥン サンドバック

Interior Architecture
Bergen, Norway

0.4

京都市立芸術大学

Kyoto City University of Arts — founded in 1880 —

Riccardo Merlotti

出生地: イタリア、ミラノ

出身地: レニャーノ

在籍校: ミラノ工科大学 デザイン学部

故郷から遠く離れた新しい街で暮らしていると、周囲の環境を観察せずにはいられない。活字デザイナーの目から見て、最も興味深いのはヴァナキュラー・タイポグラフィであり、この場合、店の看板に使われているフォントは、しばしばアマチュア・デザイナーによってデザインされたものである。京都は、モダンとヴィンテージが入り混じったこうしたインスピレーションに満ちており、デジタル化されてフォントになる大きな可能性を秘めている。

【作品のコンセプト】

Riccardo Merlottiは、日本の文字文化に魅せられ、日々街の文字を観察しながらフォントデザインに取り組むクリエイターである。彼は和綴製本との出会いをきっかけに、日本のグラフィック特有の構造と美意識に関心を深め、「カナ・ハンティング」という独自の試みに着手した。このプロジェクトでは、京都の街中で見つけたカタカナを採集し、それらをもとに新たなフォントを生み出している。何気ない看板やサインの文字に目を向け、その形や佇まいからインスピレーションを得て、個性を抽出・再構築することで、日常に埋もれたタイポグラフィの魅力を可視化することを目指している。

【展示作品について】

展示では、この活動のプロセスと成果を4つのステップに分けて紹介する。なかでも、彼が日常的に行っているインスピレーションの収集を目的とした街歩きは「タイポ散歩」と呼ばれ、制作の出発点となっている。

[1] タイポ散歩マップ

京都市内を実際に歩いたルートを地図で可視化し、観察の軌跡をたどる。

[2] 街で見つけた看板文字

撮影した看板やロゴの中から、文字づくりのヒントとなったものを厳選して紹介する。

[3] デザインプロセス

採集した文字のかたちを元に、どのように抽象化・整理し、フォントとして組み上げていったのかを示す。

[4] 完成フォントサンプル

最終的に制作された8種類のカタカナフォントを展示し、既存の文字がいかにして新たな表情を獲得したかを提示する。

彼のデザインプロセスを通して、慣れ親しんだ文字が、文化や言語の枠を超えてどのように捉え直されていくのか、見るものに新鮮な気づきを与えてくれるのではないだろうか。

Lebel Ysée

出生地:フランス、パリ

出身地:フランス、パリ

在籍校:国立高等装飾美術学校 版画学部

彼女の作品において版画は、ドローイングを解放する手段として機能する。多数の工程からなる版画という技術を通してイメージを手放し、テクスチャーとエネルギーに集中する。例えば銅版の制作工程で、銅に刻んだ線が彼女にとって黒いペンで描いたような消えない痕よりも突然遥かに柔軟に見える瞬間がある。頭で描いているかのように本能的に描くことができるのだ。

【作品のコンセプト】

日常生活の些細な要素(スープの沸騰、家の静けさ、交通渋滞にハマった車の苛立ち等)に焦点を当て、それらからインスピレーションを得ている。

フランスでは、物語を語ること、伝統的なお伽話、民話に興味を持ち版画のさまざまな技法で制作しており、特にエングレービングの引っ搔く、彫る、拭く、擦る等が繰り返される動作に真の「することの喜び」を見出し情熱を傾けていた。

母国で知った日本人の漫画家である横山裕一をきっかけに漫画表現特有の時間の切り取り方やオノマトペに興味を持った。彼女の母国語であるフランス語では音は音そのものとして存在し、意味を持たない。日本では音が動作や物事の状態を表す擬音として存在しており多様な意味を持つことを知り、日本で過ごした経験を通じて具象と抽象の間にある音の形を探っている。日本語の擬音の多さに起因したアニメーション表現に見られる緻密な描写と優れた動きからも、オノマトペを一つの単語が様々な意味を含む言葉の枠組みを超えたイメージとして捉えており、それらに対する彼女の探究が作品の表している動きと音の造形に繋がっている。

【展示作品について】

今回の展覧会では銅版画とリトグラフと木版画を展示する。

フランスでは油性木版、銅版、リノカットの技法を用いて作品制作を行なっていたが、日本ではリトグラフ、水性木版に初めて挑戦した。

展示作品「シュート」では、通常の色版で行われる多色表現とは異なり、それらを分解したときに生まれる余白に焦点を当てた。版を刷り重ねるのではなく、レイヤー状に紙を重ねることで動きの時間経過を可視化させる試みである。他の作品では日常の動作を切り取り、オノマトペを当てはめることで具象と抽象の間にある音を表現している。

現在は音を描く方法を探し始め、フランスに帰国後は絵で音を聞けるように音を描き続ける方法を見つけようと考えている。

Idunn Alsos Sandbakk

出生地: ノルウェー、トロムセー

出身地: ノルウェー、トロムセー

在籍校: ベルゲン大学 空間デザイン専攻

日本の建築とノルウェーの建築の共通点、相違点を学んでいる。日本の建築には素材や空間の使い方から静けさや癒しを感じるものが多くあり、こうした要素を北欧の建築にも活かしたいと考えている。

【作品のコンセプト】

「Health」、「Relations」、「Engagement」の3つを制作のキーワードとしている。

現代はストレスによって交感神経が過剰に働きがちで、心身に悪影響を与えることがある。この問題を解決するために、自然を取り入れた建築によって副交感神経を活性化し、心身をリラックスさせる空間づくりをテーマに研究している。その中でも特に建築における水の利用を模索しており、利用者や未来のニーズに対応できる多機能型複合施設の設計を目指している。

【展示作品について】

作品制作のプロセスについて、まず人口分布のマッピングや参考となるプロジェクト、現地調査を経てコンセプトを練り、スケッチや模型制作を行う。その際に建物の歴史などを踏まえて、サステナビリティやバリアフリーに配慮した空間を考える。そして、ArchiCADやPhotoshopを使用しながら3Dモデルを制作する。

本展では「ALFHEIM ARCTIC DESIGN CENTER」プロジェクトのビジュアルデザインを紹介する。このプロジェクトでは、かつて屋内プールとして使われていた空間を展示・アート・デザインのためのハイブリッド空間へと再生させている。