#### 石川 将也

Masaya Ishikawa

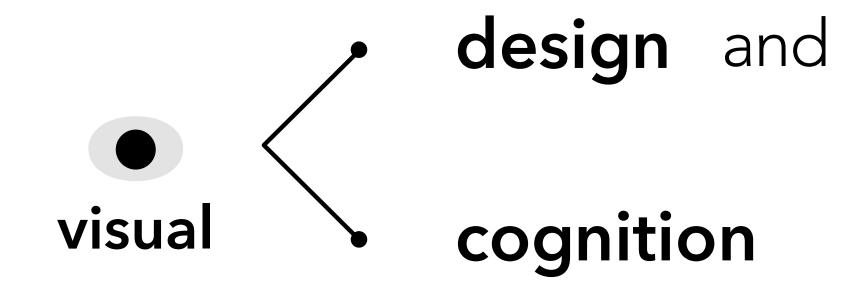
graphic designer researcher

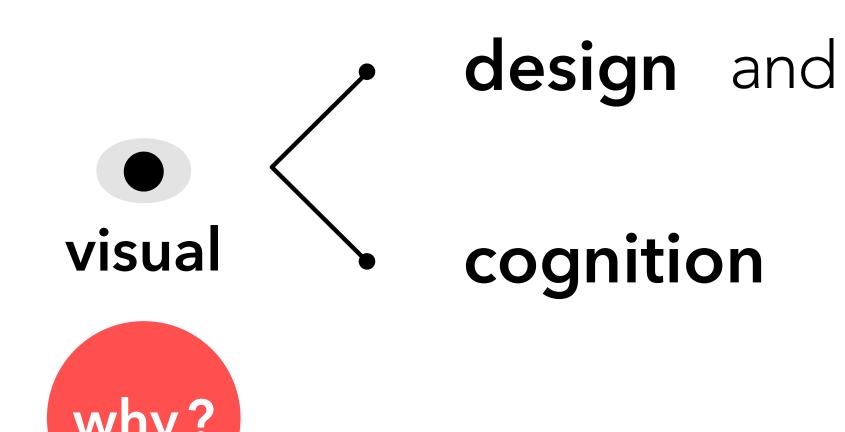
## design and

cognition

デザインと認知

design and





#### 石川 将也

design and

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

#### 石川 将也

design and

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

cognition

KEIO SFC Masahiko Sato lab | 00-04

**EUPHRATES** | 06-19

independent | 20-

ピタゴラ装置, factory of dream, Layers Act, 開け箱

#### 石川 将也

design and

Masaya Ishikawa

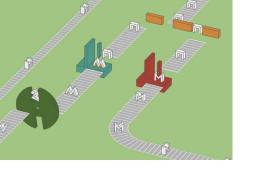
graphic designer researcher



KEIO SFC Masahiko Sato lab | 00-04

**EUPHRATES** | 06-19

independent | 20-



#### 研究 から表現へ (慶応大学佐藤研)

#### 作り方を作る

#### 研究活動



#### 実験・試作



→ プロジェクト

- ・輪読
- ・リサーチ

- ・ワークショップ
- 課題

・メディアを通して 社会に投げかける

工場における 「**動き」の面白さ**の発見

- ・電球工場
- ・工場見学

工場の何が **面白い**のか?



仮説

ハンドリング の動き

- ・紙工場
- ・モデル工場
- ・四角が行く
- ・仮想工場

#### 捨象

abstract

- ・四角が行く(2021)
- ・DNPイデアの工場
- Factory of Dream
- Factory of Tomorrow
- ・ねじねじの歌
- ・針金ハンガーの歌
- ・クッキー型の歌
- ・ブラックボックスじんもんだい

作るものに関わらず、どんな工場にも **ハンドリング工程が存在する**(=普遍的な要素)

# 石川将也+阿部舜 Layers Act 21\_21 DESIGN SIGHT 企画展「Audio Architecture:音のアーキテクチャ展」 Photo: Atsushi Nakamichi (Nacása & Partners Inc.)

手法から開発することで 表現の platform が生まれる。

手法から開発することで

表現の platform が生まれる。

その**手法を発展させる**ことで 初めて見えるもの、 生まれてくるものがある。

手法から開発することで

表現の platform が生まれる。

その**手法を発展させる**ことで 初めて見えるもの、 生まれてくるものがある。

originality とは

手法から開発することで

表現の platform が生まれる。

その**手法を発展させる**ことで 初めて見えるもの、 生まれてくるものがある。

originality とは

ex. ピタゴラ装置

→ その手法を発展させているか?

手法から開発することで

表現の platform が生まれる。

その**手法を発展させる**ことで 初めて見えるもの、 生まれてくるものがある。

Layers Act は、 展覧会後も新しい 模様を発見している。

originality とは

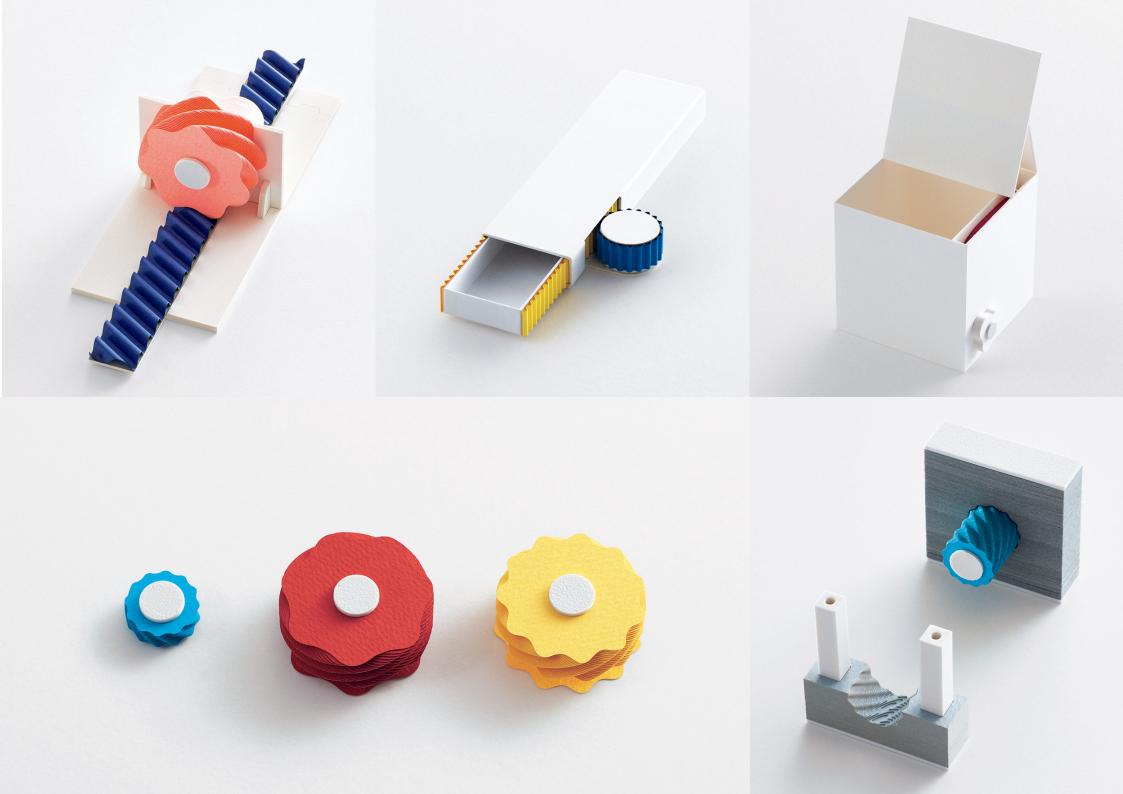
ex. ピタゴラ装置

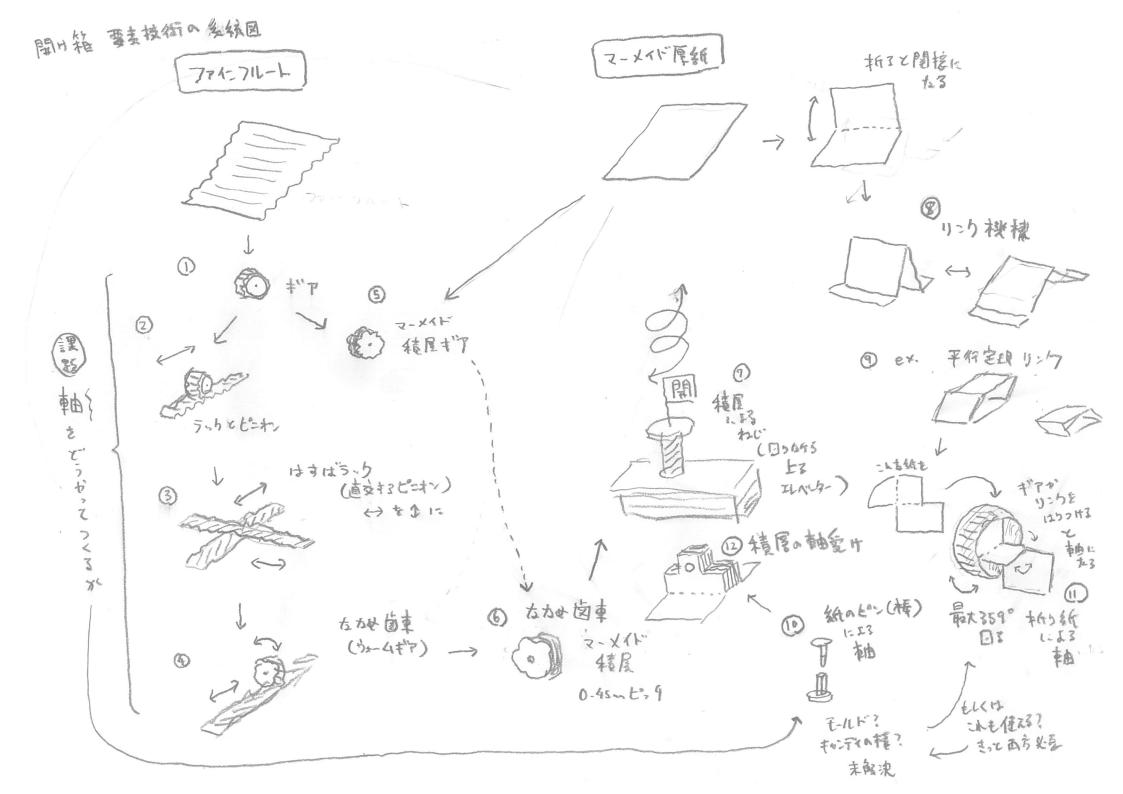
→ その手法を発展させているか?

## 開け箱

#### 石川将也 + 中路景暁

- ・竹尾の美しい段ボール「ファインフルート」を用いた「歯車」を はじめ、紙でできたさまざまな機構を内包した、「開く」箱。
- ・段ボール構造本来の強み(丈夫、軽さ、中身を守る)を 持ちながら、その構造に紙製の機構を組み合わせることで 「ノブを回すと開く」といった、開ける体験が加わる。
- ・「ファインフルートの歯車」を出発点に、 これで何ができるか、どんな機構・運動が実現できるか という要素技術の研究を行ない →→ それを用いた箱を提案。





#### 私の研究テーマ

・工場のハンドリング 仮想工場、工場 song etc...

• 物性科学 光のレイヤー、マグネタクトアニマル

・認知心理学(視覚認知)

・アニメーションの技術史 Layers Act

#### 石川将也

design and

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

#### 石川将也

design and

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

#### 石川 将也

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

design and



#### 石川将也

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

design and

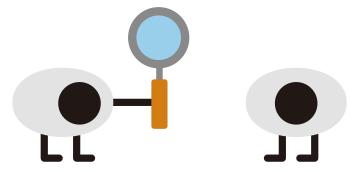




to explain ...



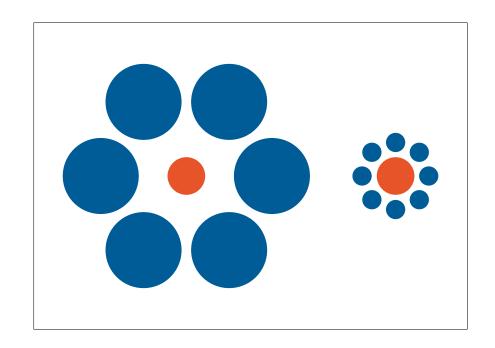
# Optical Illusion workshop



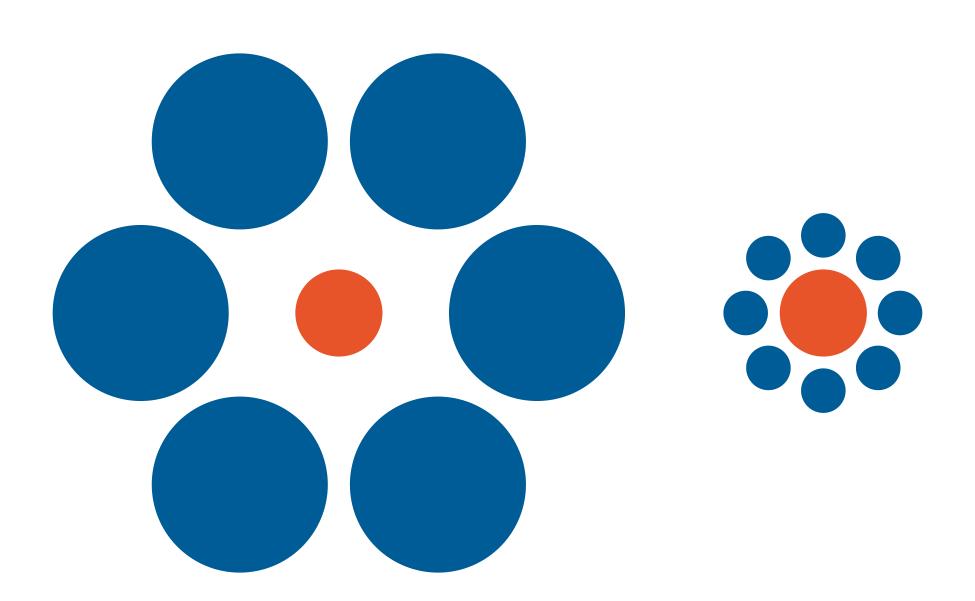
# Optical Illusion workshop 1







experiment sheet



# Optical Illusion workshop (1)



"size"

We **know** that the two coins are the same,

yet they appear to be different sizes.



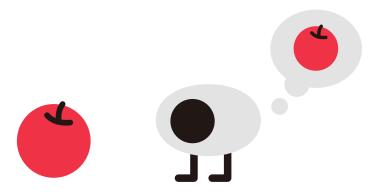
**Ebbinghaus illusion, 1901** 

## **Optical Illusion**

## **Optical Illusion**

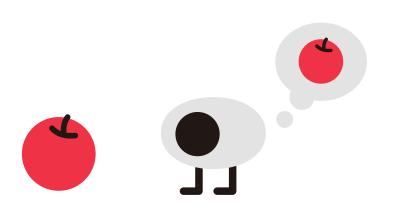
П

Sometimes the <u>reality</u> we perceive with our eyes is <u>different from the real world</u>.



### **Optical Illusion**

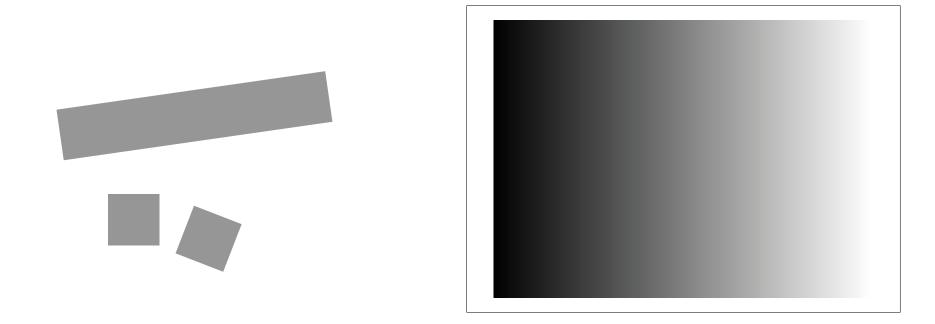
Sometimes the <u>reality</u> we perceive with our eyes is <u>different from the real world</u>.



Knowing how the eye works is very important for graphic designers.



# Optical Illusion workshop (2) "color"

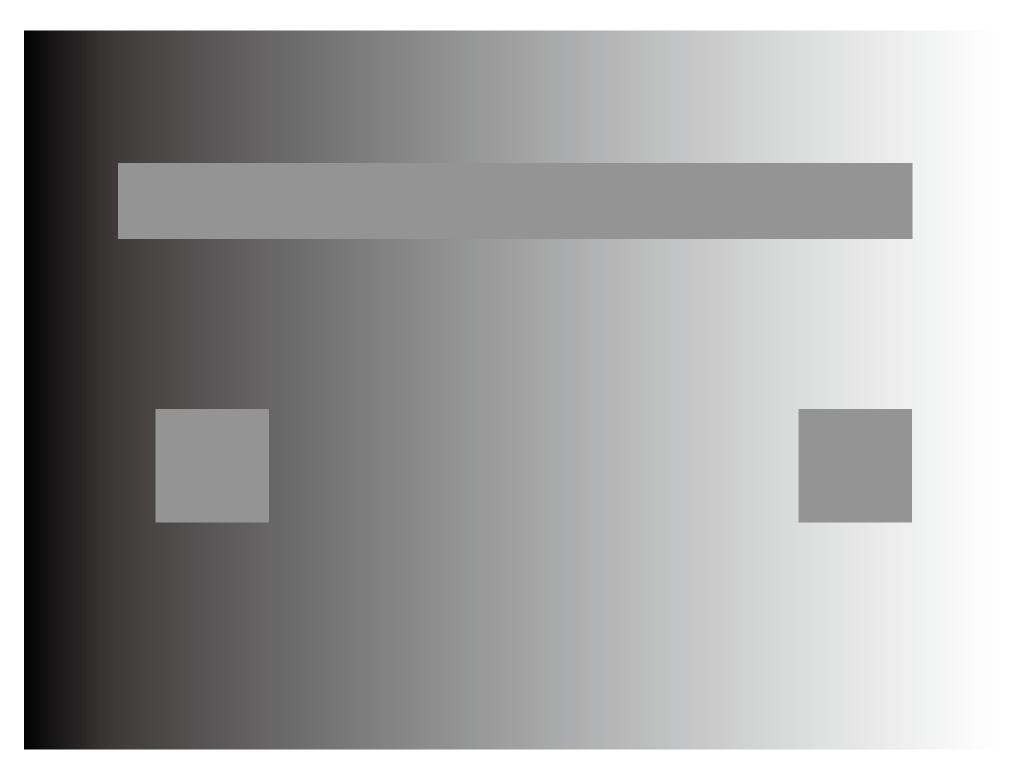


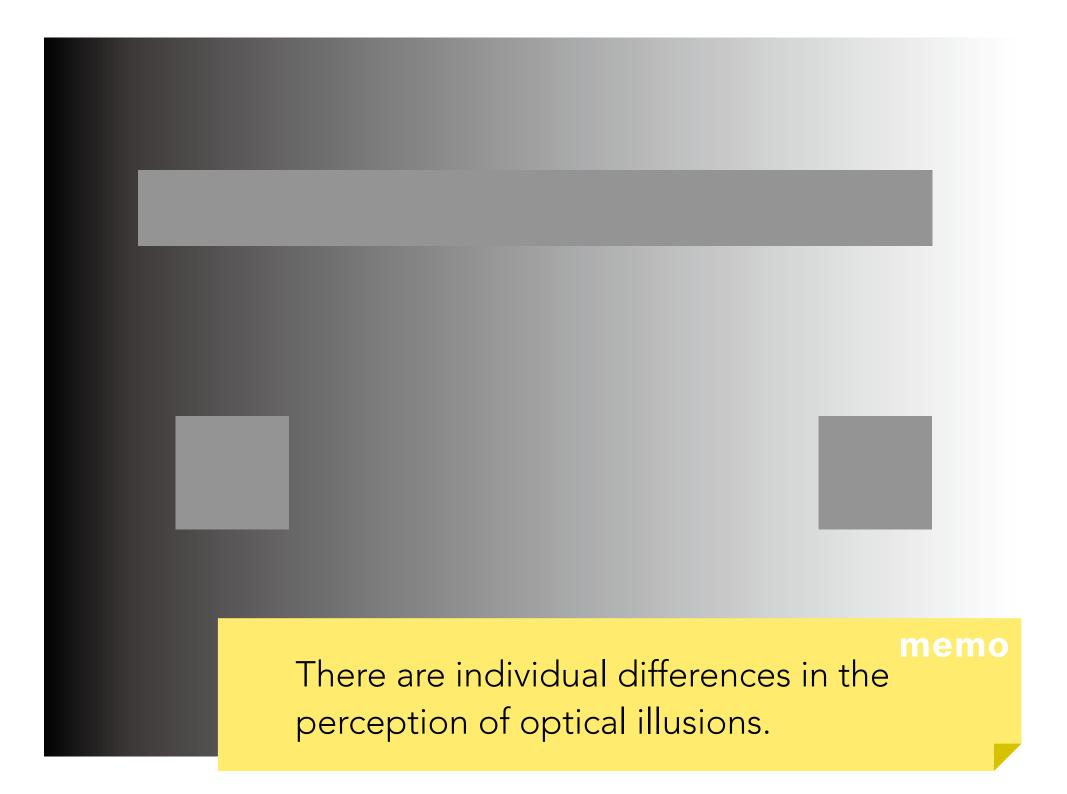
small grey paper

experiment sheet





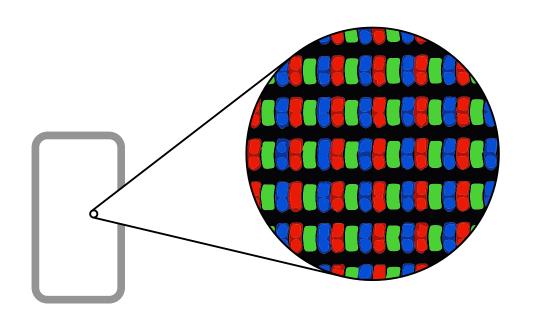




# Optical Illusion workshop (2)



"color"



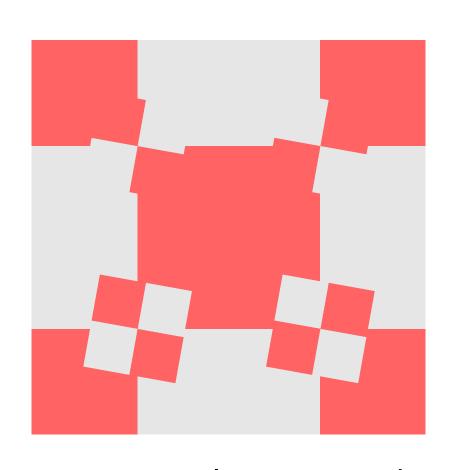


Smartphone, PC, TV, Tablet Screens

We humans have made use of optical illusions and created useful things.

# Optical Illusion workshop (3) "shape"



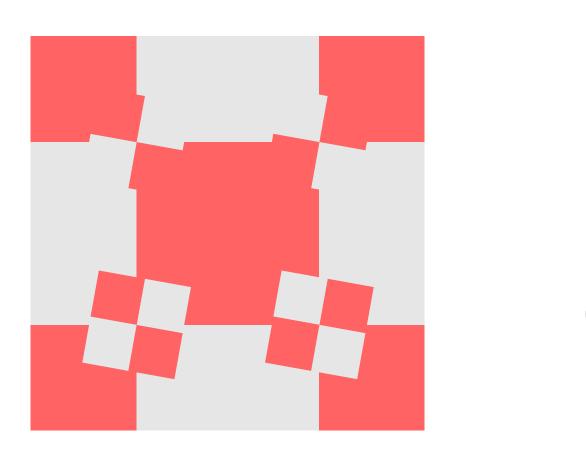




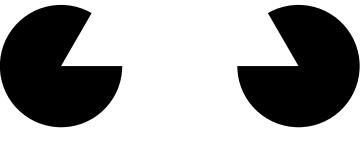
Overlapping checkerboard rotary illusion 重ね市松回転錯視 Usui + Ishikawa + Taya, 2023

# Optical Illusion workshop (3) "shape"





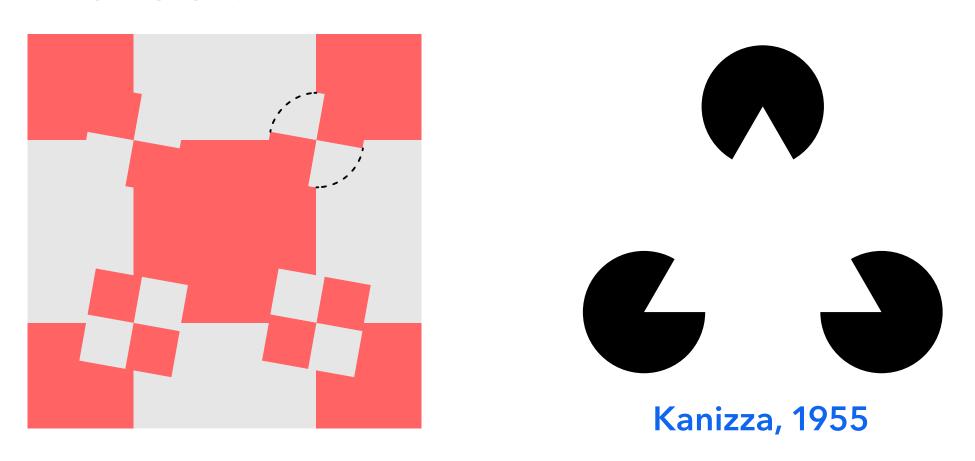




Kanizza, 1955

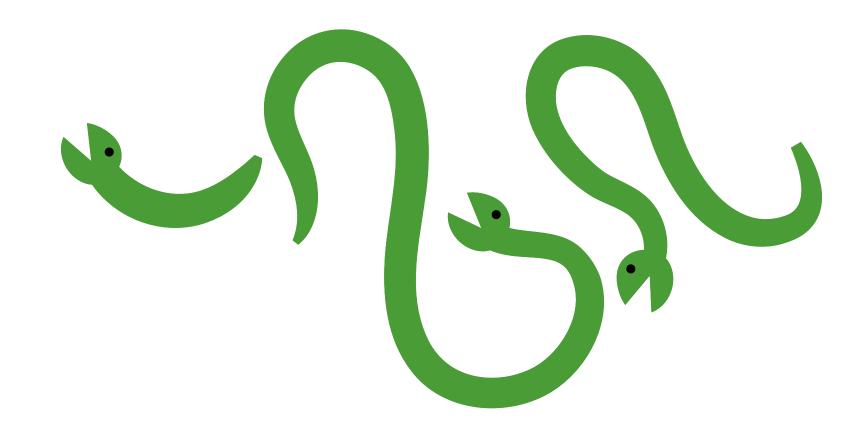
Completion

Humans can supplement missing information.



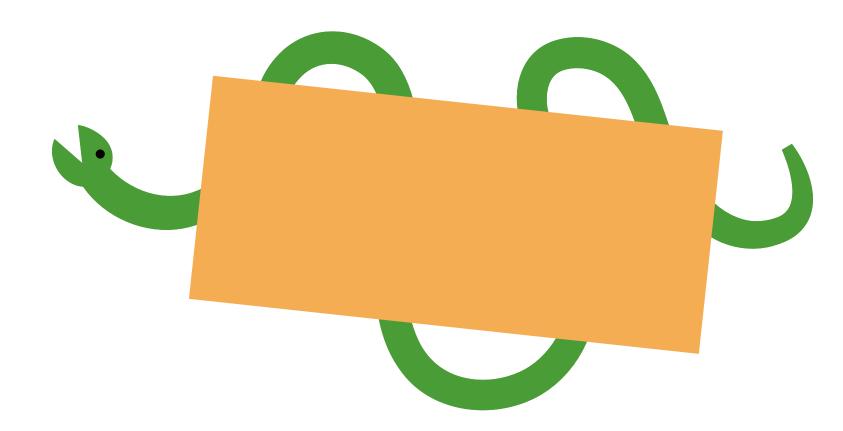
Completion

Humans can supplement missing information.



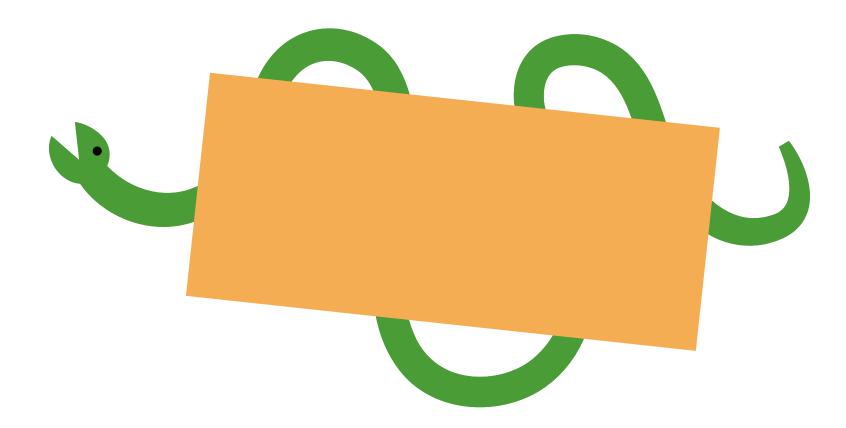
Completion

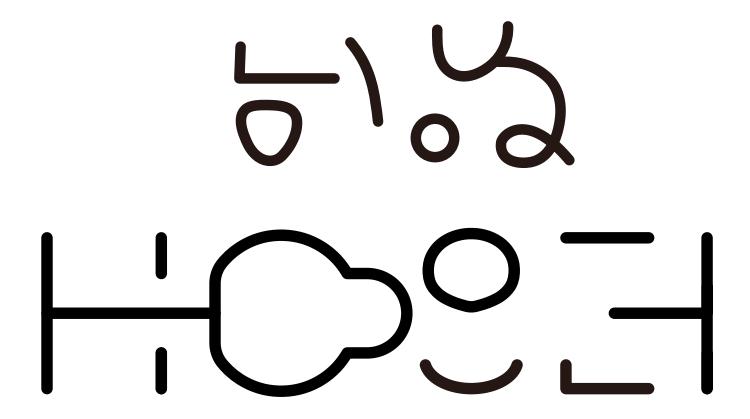
Humans can supplement missing information.

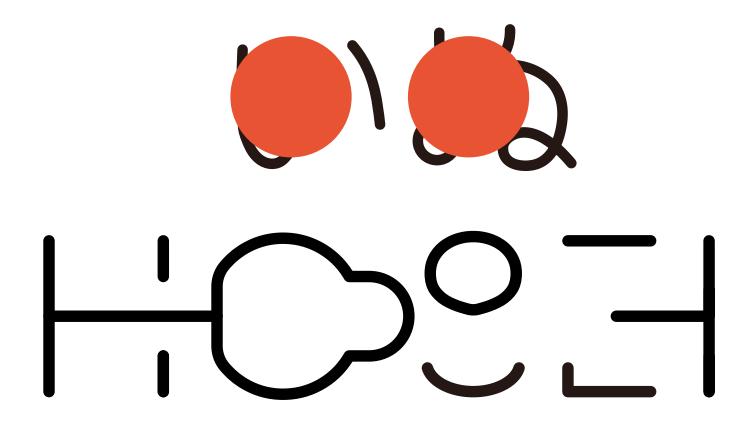


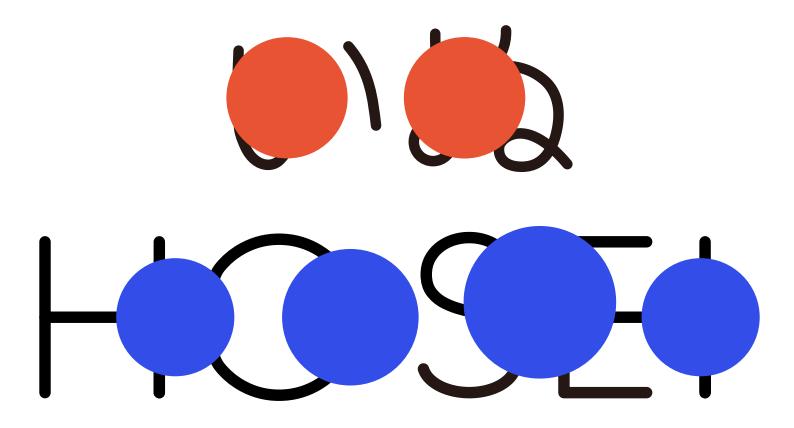
Completion

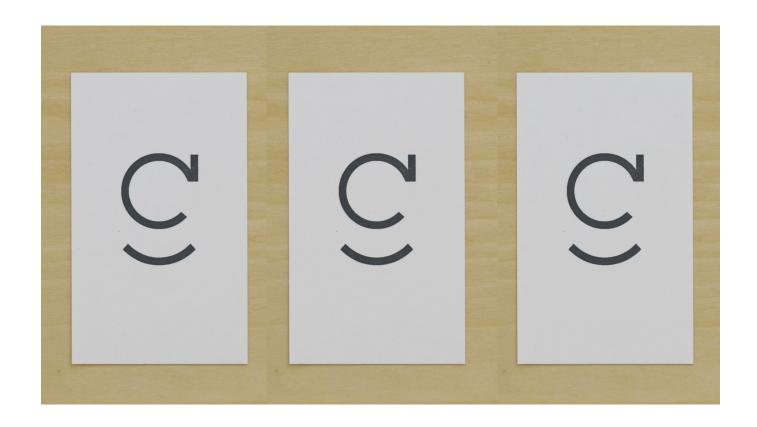
Humans can supplement missing information.

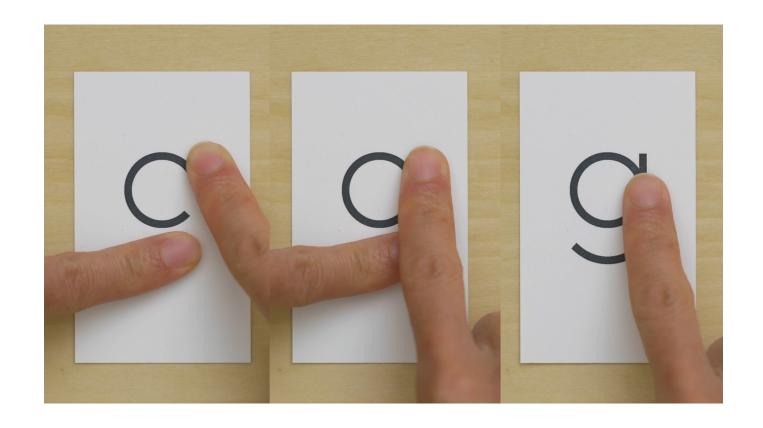






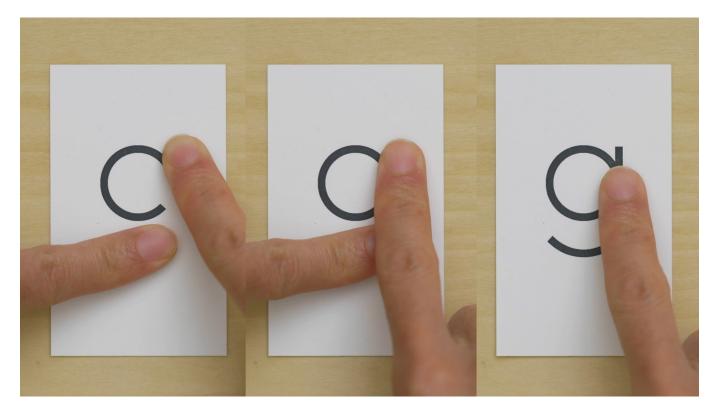






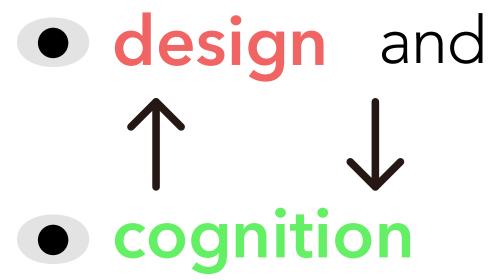
However, the completed representation can be **different** from the real world.

Eテレ2355
「そうとしかみえない」



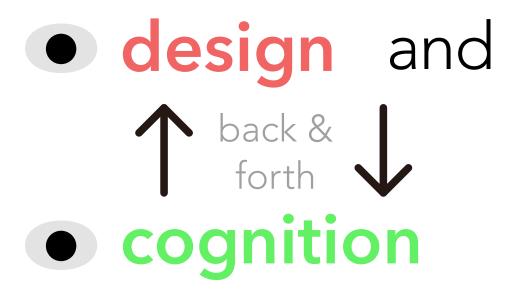
design and↑cognition

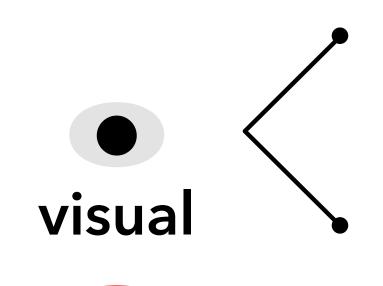
A new expression might tell us something new about the eye and the brain.



my activity

A new expression might tell us something new about the eye and the brain.





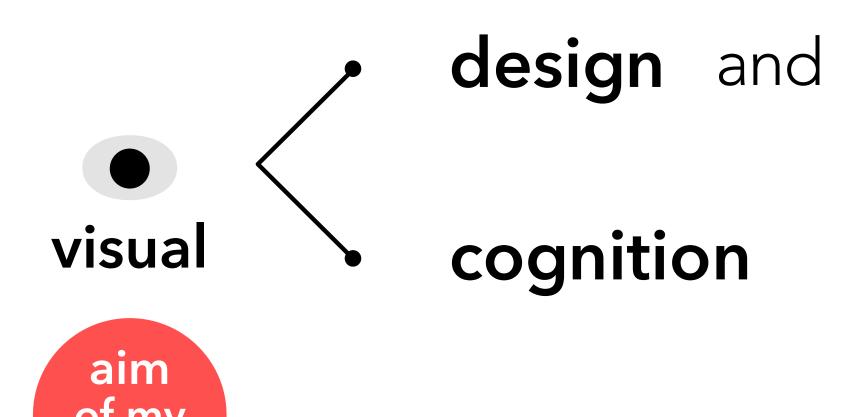
## design and

cognition



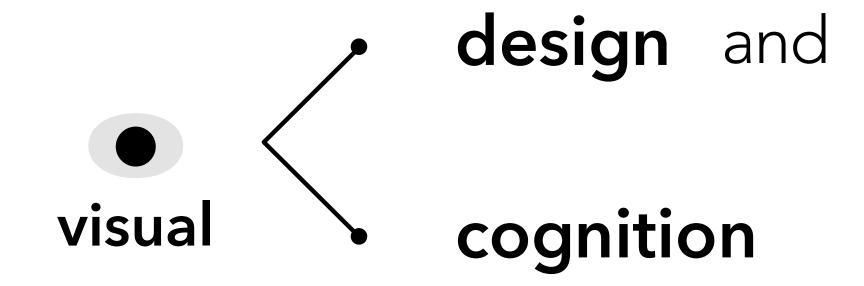
design is a skill & technique to convey information.

The most important thing is to have passion for good communication.



### design is a skill & technique to convey information.

The most important thing is to have passion for good communication.



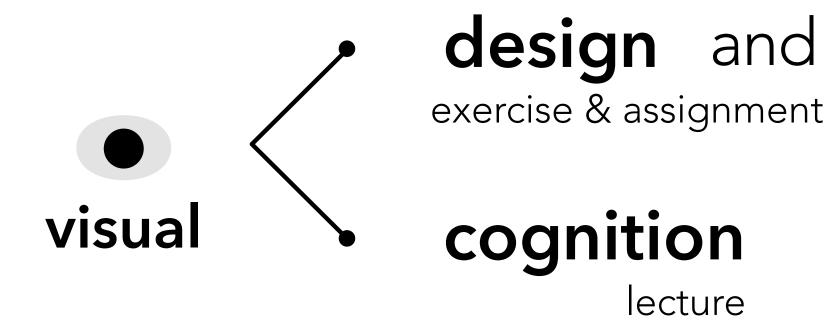
There is always cognitive science behind

design and communication.

A important knowledge to live in our modern society (filled by media communication & media consumption).

design is a skill & technique to convey information.

The most important thing is to have passion for good communication.

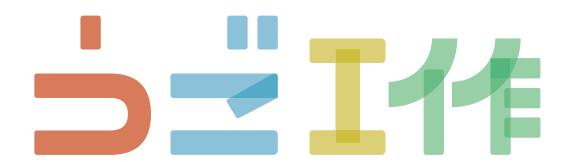


There is always cognitive science behind

design and communication.

A important knowledge to live in our modern society (filled by media communication & media consumption).





石川将也と動画配信サービス U-NEXT が開発中の新しい





タブレットやスマホと協力したり、

さっかく

りよう

●の錯覚を利用した、

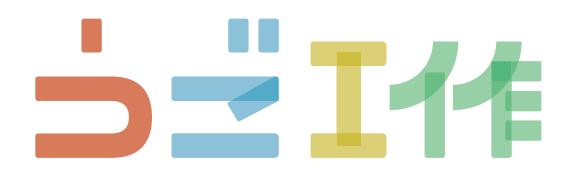








♥でなにかを作る喜び़ҳを届けます。



### 「表現のプラットフォーム」の番組化

石川将也と動画配信サービス U-NEXT が開発中の新しい





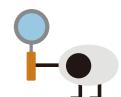
タブレットやスマホと協力したり、

●の錯覚を利用した、









でなにかを作る喜び、たを届けます。

#### 「表現」について

(1)面白さを 自分の中に取り込むこと。

現象を見てある表象が自分の中に生じた時、

□〉 どうしてそう感じたのか、そのような認知が 生まれたのか考えてみて欲しい。

platform

技術(デバイス)や制約、手法の「上」で (2) 考えたり追求することで、**初めて見えてくる景色がある**。 □ そこで「新しい発見」ができれば作品となる。 を積み重ねること

その手法を前進させているか? 【 originality



#### 「表現」について

Perception is reality.

Reality is not reality.

Paul rand / 1991

Human does not create.

We discover and start from there.

Antoni Gaudi

Nothing is invented, for it's written in nature first.

Freedom is not the mother of creativity.

Constraints are.

create yours.

### 石川 将也

Masaya Ishikawa

graphic designer researcher

## design and

### cognition

デザインと認知

