

Club Magazine



2022 Koyo Art Club

画力のごまかし方

2年 荒木

こんにちは、美術部より部長の荒木です。

突然ですが皆さんイラストを描いてみたいと思ったことはありませんか？今日ではインターネット上で素晴らしいイラストを見る機会が多くありますし、中でも特にイラストを生業としていない、即ちアマチュアの人が化け物みたいなクオリティのイラストを描いているのを見ると憧れてしまう人も少なからずいると思います。僕も（特にデジタルで）イラストを描くことに興味を持ったのはそんなところからでした。

しかし我々の9割近くは思います。

【そんなもん描けるわけがない】

実際僕も絵の才能はありませんでした。実際に去年の音展で出した絵（美術部に入ってから最初に描いた作品）はこちらの作品になります。



下手なりにどうにかしようとしたのですが、服装、羽の配置、鎖の不自然さ、髪形、道路とビルのまさかの接触（右側）等各所で下手さが目立ちます。一方一年後の今回の音展での作品はこちらです。



少なくとも不自然さが目立たない程度にはなったかと思います。

しかしこの程度のものが描けた要因として地の画力の成長はそこまで大きくありません。今回は、美術部の1年間で知った、気付いた初心者の絵のクオリティをできるだけ上げる方法を【画力のごまかし方】と称して書いていきたいと思います。もちろん絵は描いた量だけうまくなりますし地の画力を上げて描けるようになっていくのがベストであるとは思うのですが、案外やり方次第ではうまい絵を装えることを知ることで上手い絵、ないしは絵を描くことに対するハードルを下げていただければと思います。

①兎に角調べまくる

【重要度★★★★☆】

絵を描く上で何も見ずに完全に自分の脳内にあるものだけで絵を描けたほうがいい/描けるべきだと思っている人は意外と少なくないのではないかでしょうか。僕も初めは割とそう思っていましたが、全くそんなことはありません。そうでない人も中はいるかもしれません、プロだって資料を使っています。こっちは初心者である以上、色々な画像、イラストを見たほうがより良くなるに決まっています。例えば今回の僕の絵では、桜の大まかなシルエットの写真やイラスト、イラストにあるような制服を横から見た画像、上手い人が描いたイラストの髪の生え方等を大量に調べました。ここで留意す

べきは、自分の作品である以上別の作品の模写やトレースになってしまわないようになります。画像素材であれば大まかに模写するくらいは問題ないと思います（程度にはよい）。また、描き方を調べることも重要です。僕は今回横顔の輪郭の描き方、デジタルでの桜の描き方を調べましたが、その描き方を真似るとかなりそれっぽく描くことができました。

②構図で得をする

【重要度★★☆☆☆】

絵にはある程度描きやすさが存在するように思われます。例えば、横から見た人のイラストは正面や斜めから描くより立体感を気にしなくていい分圧倒的に描きやすいです。また、全身を描くのが難しいなら全身が入らない構図を考えるのも手です。少なくとも下手であるうちは、描きやすそうな構図から先に入るものクオリティを上げる、という意味ではありかもしれません。今回の僕の絵は描きたいものと構図の書きやすさが両立したので更にラッキーでした。

③使えるものは何でも使う

【重要度★★★☆☆】

これはデジタルで絵を描く場合の話なのですが、デジタルの強みの一つとしてオンライン上に大量に素材があることが挙げられます。これを使いこなせばクオリティは飛躍します。例えば、今回のイラストでの桜は線を引くと桜の花が形成されるというブラシを使用しています。

普通の鉛筆



もちろんこういったブラシの使い方を誤ると前回の僕のイラストのように不自然な鎖が出来上がってしまいます。そこは ①兎に角調べまくる ことで、今回で言えば桜の付き方等を知り、違和感のないように仕上げていきましょう。なおブラシを使うことは毛程もずるくありませんし、上手い人の背景のイラストでもブラシや素材はよく使われています。

④修正に時間をかける

【重要度★★★★★】

正直これが一番大事な事と言っても過言ではないと思います。一回作品が完成すると割と満足して終わらてしまいがちですが、おかしいところや変えるとさらに良くなるところを見つけて修正、改善することで作品は見違えるほどよくなることもあります。実際に僕の今回の音展で展示したイラストの最初の完成段階におけるものはこちらでした



ここから5回ほど大きく修正して今回の作品に至ります。これを見ると修正することがいかに大きいかが伝わるのではないかでしょうか。

【終わりに】

いかがでしたでしょうか。所詮は初心者+ α 位の人間がこれを書いているのでどこまで信頼できるかは分かりませんが、イラスト、またそれを描くことに対するハードルが下がった、という人が少しでもいれば幸いです。最後まで読んでいただきありがとうございました。

空間デザイン(スペースデザイン)

2年 ラ 波子イ

スマートフォンを始めとする電子機器が当たり前の存在になっている今日、VR(仮想現実)といって、

専用のゴーグルをかけて現実世界とは異なる架空の世界を 360°疑似体験できる、という技術が開

発されています。その中で、VR アーティストと呼ばれる VR 空間上に絵を描く人がいます。が、今回は

その仮想世界をデザインする人ではなく、現実世界で空間をデザインする人たちについて調べました。



○空間デザインの仕事とは

そもそも空間デザインとは、室内外を問わず空間全体をデザインすることで、ただ住宅の内

装だけではなく商業に使われる空間のコンセプトに合わせて、照明やディスプレイ、音響や

空調などの演出全体を手掛けることです。

そして、空間デザイナーの仕事には大きく分けて 2 つ種類があります。

一つ目は企業に勤めることで、企業内は様々な部署に分かれています、どの部署につとめる

かで担当する仕事の内容は変わってきます。また、大きな規模の仕事に関わり、大きなチ

ーム一員として、長時間働くことが多いそうです。

2つ目は、個人デザイン事務所に勤めることで、企業よりも少数(数人～10人規模)で規模が小さい分、幅広い経験ができます。なので、将来的に独立することを目標としている人が多く、3～4年で事務所を移り、色々なデザイナーのもとで経験を積む人が多いです。



○インテリアデザインとの違い

インテリアデザインはスペースデザインと同じように本来、『内部空間』を表す言葉ですが、日本では空間内部の装飾を示すことが多いです。

一方、スペースデザインは何もない空間で一から全てをデザインすることで、家具なども自分でデザインすることができます。ですが、一般的な認識としては、明確な違いがあるわけではありません。

○スペースデザインの仕事の流れ

① 打ち合わせ

まずは、クライアントとどのようなデザインにするか等について打ち合わせをします。クライアントの要望と自分がこれから作るものを作りため、慎重に相手の意図をくみ取ります。

② デザイン案の構成

実際にクライアントと話した内容を図面や模型で作成して、どのようなデザインにするか考えます。

③ 施行

デザイン通り施行してくれる業者を探し依頼します。そしてクライアントと施行会社の両方の意見を聞きながら、最適なデザインをどう表現するか考えます。

これがスペースデザインの仕事の一連の流れです。

○まとめ

空間デザインは展示空間、商業施設、公共空間などの幅広い分野を手がけることができ
ます。しかし、その分多くの知識が必要なので、空間デザイナーになるには、すべて勉強でき
る美大や専門学校に通う必要があります。

ということで、空間デザイナーはあまり知られていない職業かもしれません、様々な分野で
活躍しています。

また、空間デザインそのものは身の回りにあるので、もし皆さんも興味があったら一度調べて
みて下さい。

平沢さんのパフォーマンス再現にあたって

1年 X

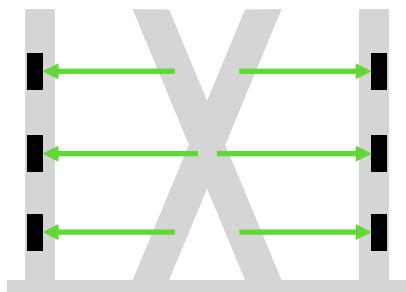
こんにちは。中央ステージでパフォーマンスをする予定のXです。

私と会人（えじん、と読みます）2人を含めた3人で、X-modelというグループ名で活動しています。



私たちX-modelは、平沢進さんというミュージシャンのコピー・バンドをしています。平沢さんといえば、特徴的なのはそのパフォーマンスでしょう。大きな放電音を発するテスラコイル、自作のレーザーハープなど、他では見たことがないような動きや音の楽器で、見る者に強烈なインパクトを与えます。

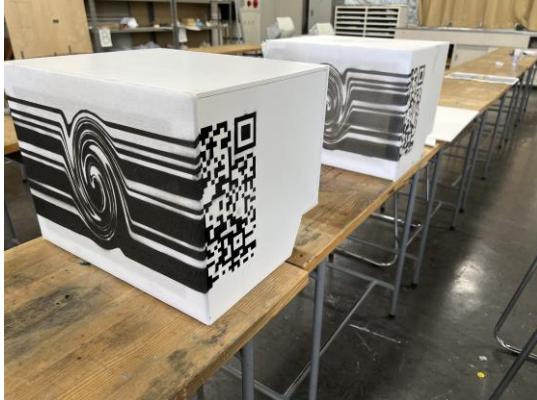
ここでは、それらを使用したライブを再現するにあたって特に工夫したところ、困難であったところなどを記したいと思います。（画像はIKEBE楽器公式レポートより引用）



レーザーハープは、レーザーモジュールによって出されたレーザーを手によって遮り、それをセンサーで感知して音が鳴る仕組みになっています。1本のレーザー光線と1つのセンサーが、1つの弦としての役割を担っているというわけです。レーザー光線は直進し続ける性質があるので、普通

は弦の数だけレーザーモジュールが必要になりますが、平沢さんが2013年から現在まで利用されている最新型は、1つの強力なモジュールから出るレーザーを6本に鏡で反射させる構造になっており、私Xが使用しているレーザーハープも、この構造を踏襲しています。私の場合は平沢さんほど強力なレーザーを用意できなかったので、2本のある程度強力なものをアクリル板と小型のミラーで6本に分岐させています。

テスラコイルは、エジソンとも並ぶ天才発明家、ニコラ・テスラが発明した共振変圧器で、非常に高い電圧を発生させるため雷のような放電が見られます。またその短い放電を繰り返すことで音



階を作り、演奏を行うこともできます。ですが非常にマイナーなもので、キットすらあまり販売されていないので、制作は断念し、海外からネットで購入したものを使用しています。

会人2人のマスクデザインは、今回のストーリーの分岐に必要な「ストーリー選択の場」のURLをQRコード化し、さらに編集を加えたものを使いました。

「Timelineの東」という曲でXが持っていた筒は「シンクロチューブ」という名前で、テスラコイルと接続することで、タイムラインを跨いで通信ができる（という設定）のものです。また、これはライブ「HYBRID PHONON」のアンチモネシアの演出から影響されたものですが、似て非なるものです。

また、使用している曲や登場するものの名前は平沢さんのコピーですが、3台のレーザーハープ、照明、衣装などは、できる限りオリジナルのものになっています。

ここまで読んでいただきありがとうございます。ライブの裏側を箇条書きで記すような形になってしましましたが、おそらく一番皆さんの関心を引くであろうストーリーに関しては、私からその意味を提示することはしない予定です。なぜなら、このパフォーマンス自体、平沢さんの曲に影響された私が独自にやっていることであり、平沢さんの本来の狙いと大きく外れている可能性があるからです。そのためむしろ、意味をあまり限定されないよう極力抽象的で、回りくどい表現を心がけています。これを機に、本家平沢さんの曲をぜひ聴いてみてください。

最後に、今回パフォーマンスの中で読み上げられたストーリー全文と、「ストーリー選択の場」のQRコードを載せておきますので、投票にぜひご協力ください。
本日は足をお運びいただき本当にありがとうございました。

~~~~~

ここは電子の海。紛争によって荒廃した世界は大量の残骸で埋め尽くされ、そこでは、世界中の事実と思想が混ざり合っている。

彼の名はX。これは、彼、そして彼が持つ無意識の舞台の演者、S、Zたちが織りなす、ひとつの信念の物語だ。

海面を何か漂っている。

あれはこの世の真実を伝え、ヒト科の繁栄を願うビストロンだ。

しかし、善があれば悪がある。ビストロンに対して、こちらはビストロンを破壊するもの、アンチビストロンだ。

これらは、いって仕舞えばただの小さな争い。

しかしXの目には、強調性だけを原動力に、狂ったように動く多数派が、はっきりと焼きついた。

信号が届いたようだ。差出人は不明となっている。復元してみよう。

どこかで聞いたことのある旋律だ。謎に満ち、しかしある一つの答えをも予感させる。そして、その答えは対となるもう一つの旋律と共に導かれる。

そう、彼の名前はビッグブラザー、実態のない真実の兄弟だ。

私の声が聞こえるか、と呼びかける声が、聞こえたような気がした。

Xの中の舞台でも変化が起り始めている。S、Zが旋律に呼応し、別々の方向へと動き出したようだ。

また信号が届いたようだ。差出人は未来の人。説明文もついている。「道を東へ」なんとも奇妙だ。

タイムラインが崩れ始めている。電子の海は脆い。新しい、より頑丈なタイムラインに接続しよう。西へ行くのか、はたまた東へ行くべきか、悩んでいる暇はない。

救済のタイムラインが用意されてい  
世界の分岐地点へ、戻ってくるこ

る。1年後、また、この不可思議な  
ととしよう。



「ストーリー選択の場」

# ～ 個人的に興味をそられた風景 or 建物 ～

2年 yummy

## はじめに

こんにちは。2年の yummy です。いきなりですが、先に断らせてもらいますと、僕は  
アニオタであり、今回書かせてもらっているこの範囲はとてもじゃないですが美術部の  
部誌といえる代物ではありません。「美術」に興味がある方ならば飛ばして下さい。

そして、これから紹介させてもらうのは全て僕がアニメを見て、その後にロケ地となつ  
た場所の写真を見て「あ～、この場所に行ってみたい」とか「この場所を描いてみたい  
なあ」と思った場所です。なので、本当に個人的かつアニメから得たものであるため、  
そのところはご了承願います。また、今回は美術部としての部誌であるため、アニメ  
のタイトルは割愛させていただきます。

ということで、前置きはこれくらいにして、そろそろ本題に入りたいと思います！

## 1. 埼玉県 小川町



この写真は、埼玉県小川町にある「小川町立小川小学校下里分校」です。現在、  
ここは廃校となっています。この場所を調べてもらうと分かりますが、かなりの田舎です。  
広大な自然が広がっており、この風景を見ているだけで心が癒される気がします。  
都会での日々の生活に疲れた方などは、休暇中に行ってみてはいかがでしょうか。

## 2. 埼玉県 秩父市



次の写真は、埼玉県秩父市の「旧秩父橋」です。場所も名前も知らないけれど写真  
は見たことがある、という方も多いのではないでしょか。ここは、色々なドラマのロケ地  
としても使われてきた場所です。この鉄筋コンクリートの形もなかなかそるものがあり  
ますが、ここの橋脚のデザインもなかなか面白く、実際に見て描いてみたいものです。

### 3. 小豆島



①



②

この写真①は、小豆島にある「エンジェルロード」です。正直、小豆島については知ってる方も多いと思いますし、僕がこの場を借りてわざわざ説明するまでもないと思いますが、一応語らせてもらいます。ここは、離島なため、海を映した絵面はもちろん、そこには寒霞渓という美しい渓谷もあります(写真②)。つまり、小豆島に行くことで海も山もコンパクトに楽しむことが出来る、一粒で二度おいしいわけです。僕は、ここに行ったら思い出として海と山の映える絵を描きたいと強く思っています。

### 4. 岐阜県 高山市



ここは「飛騨高山」と呼ばれている場所です。写真の通り、何といってもこの古さがたまりません。僕が今回音展で展示していた「城崎温泉」の風景と似たものを感じます(個人の感想です)。また、町の後ろにある大自然もこの場所の良さを底上げしているように思います。個人的にはこのような街並みがすごく好きなので、是非とも一度は行ってみたいです。

## 5. 滋賀県 豊郷町



上の写真は、「豊郷小学校旧校舎群」です。まず、外観から「ここは本当に小学校だったのか？」と疑いたくなります。更にここは外観だけでなく内装も美しいです。教室や講堂の造りなどは、筆舌に尽くし難い限りです。この小学校を建築したヴォーリズ氏は、滋賀県内に他の建物も建てました。この小学校に興味を持った方は、ヴォーリズ建築巡りもいかがでしょうか。

## 6. コルマール

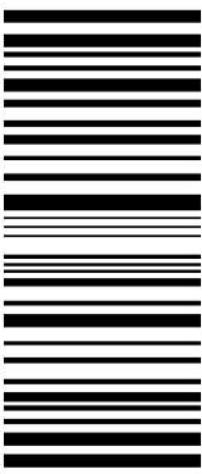
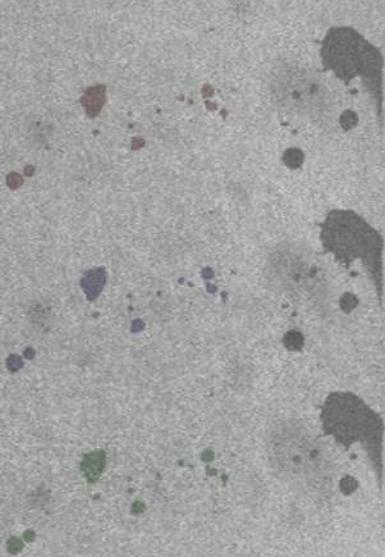
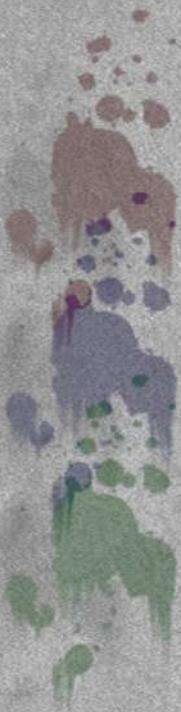


上の写真は、フランスのアルザス地方にあるコルマールの街並みです。とはいっても、白黒では美しさが伝わりにくいと思いますのでスマホなどで調べてもらえば幸いです。先程までは訪れやすいように日本国内にとどめてましたが、やはりここは外せないだろうということで、入れさせてもらいました。木組みの建物が並びたち、その間を流れる運河、これは是非とも訪れたい場所です。

### おわりに

ここまで読んでくださった方は一体どのくらいいるのでしょうか？読んで下さりありがとうございます。ここまで読んで、こんな所があったのか、行ってみたい、という気持ちを抱いていただけたら幸いです。

アニメもおすすめですよ。



2 0 2 2 0 9 2 3