

2010

# Graffitiのポップアップ絵本

Pop-up Picture Book of "Graffiti"

AD17 岸本 麻見

指導教員 井上 謙・菅原 由佳

## 1. 研究目的

町中や学校などでGraffitiについての中傷を聞き、なぜこんなにイメージが悪いのか気になり、どうにかよいイメージに変えられないかと考えた。他にGraffitiの話をしてあまりわかってもらえず、なにそれといった反応が非常に多かった。もっとGraffitiの世界を知ってもらいたく、研究してみようと踏み切った。そこでGraffitiを知ってもらうための媒体としてPOP UP絵本を利用した。

## 2. 調査と分析

コミュニティーサイトmixiにてアンケート調査、聞き込み調査、アンケート調査をした。質問の内容は「Graffitiにどんなイメージを持つか。」これは、ある程度Graffitiを知っている人と、全く知らない人を分けて調査した。その結果、ある程度知っている人の回答で多かったのは「描いてみたい、自分を表現出来る」などの興味があるか、または実際にGraffitiを描いている答えが多かった。その一方で全く知らない人は、「街に描いてあるらうがき、汚い、イカツイ、あまり好きではない」などのマイナスなイメージを抱いていることがわかった。なかには「興味はあるが、なにかから始めればいいのかわからない。壁に描いてみたいけど…」という声もあった。

Graffitiの商品はフィギア、写真集、などがあるが、作成者の自己満足なものが多く、やはりわかりづらいところがあるようだ。

## 3. コンセプトの立案

第一にGraffitiの悪いイメージを改善し、ただのらうがきでなく、Artだということを少しでも意識してもらいたい。第二にGraffiti Artに接しやすくなるような本。

## 4. デザイン展開

どうしたら面白く動くか、どの仕掛けがこの作品にあっているのかが、すごく難しく、参考の本の仕掛けを見ながら制作していった。しかし、思っているようにうまくいかず、何度も作り直してようやく第一モデルが完成した。このモデルは色等は入っておらず、仕掛けのみのモデルである。

イラストは、自分ひとりだけではなく、アーティストに協力を呼びかけ、作品を描いて提供してえもらい、その作品を私が仕掛けをつけて立体にしていったので自己的な画集ではなく、いろいろなGraffitiが楽しめるようになっている。

## 5. 完成図

下図は掲載したGraffitiの一部である。



## 6. 結論

自分が思っていたよりもGraffitiという二次元のものにPOPUPの仕掛けを付け加えて作るのが難しく、紙によってうまく仕掛け動いてくれなかったりすることがわかった。世界観を出すために大きさよりも仕掛けで魅せていこうとしたがいまいち迫力かけている。

## 7. 参考文献

「グラフィティワールド」ニコラス・ガンツ (著), トリスタン・メンコ (編)

「Encyclopedia Prehistorica Dinosaurs Pop-Up」Robert Sabuda

「実物で学ぶしかけ絵本の基礎知識ポップアップ」デビット・A, カーター, ジェームス ダイアス (著) 岡松 きぬ子 (翻訳), 大日本絵画