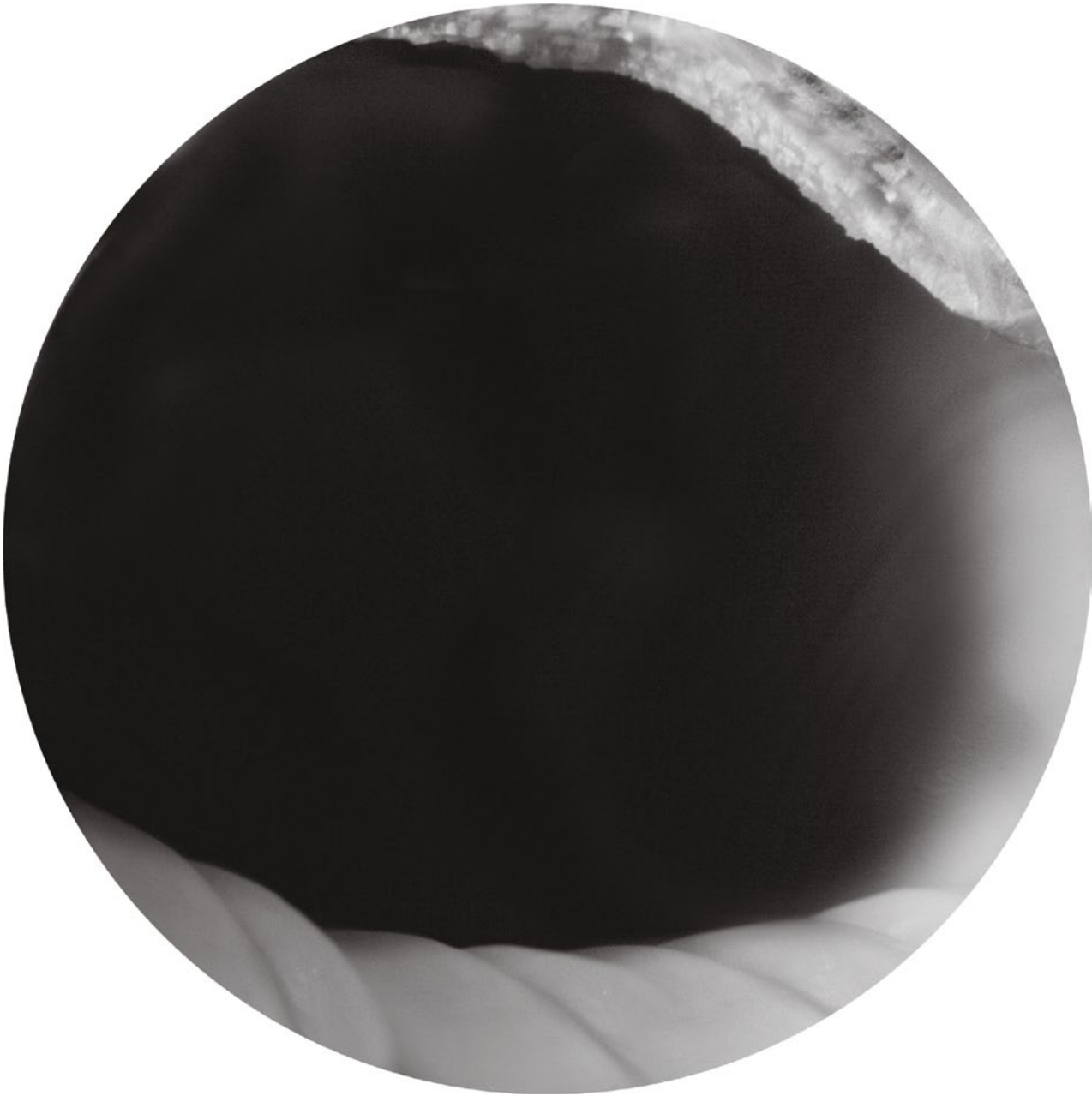


小倉 礼子

OGURA, Reiko

庭と芸術表現、その構造におけるアナロジー

The analogical structure of artistic expression and the garden



Planetary Garden – The Shell’s Hollow 02 –
インクジェットプリント 490mm × 490mm 7枚中 1 枚掲載

論文概要

フレームを作り、その内側に芸術を創造する表現行為は、垣根を作り人と自然の狭間に新たな風景を創造する庭造りとよく似ている。本論は、「庭」と「芸術」を重ね合わせ、互いの類似する構造を探っていく論考である。

庭の概論と起源

この論考を進める上で、まず庭の一般的な概論とその起源を探っていく必要がある。

庭とは自然発生的に生まれてきたものではなく、庭(Garden)も、始まりのエデンの園(Paradise)も、その語源を追うと共に「囲われた地」へと行き着く。「囲い」は「柵」を示し、「柵」は「境界」を意味する。柵の内側の地は守られ、水と果樹が育ち人の文化の地となる。この時、境界の外に迫る自然とは未開の地、つまり原野であり、原野とは神の地である。庭はその起源から「神と人の間」の狭間の相対関係構造の上で成り立つものであり、また不可侵でニュートラルな空間を備えているのである。

この相対関係の構造を備えた庭という存在は芸術表現に当てはめて考えることができる。相対する両者を「表現するものと鑑賞するものの間」、と置き換えて考えてみると、庭を支える構造が芸術表現を支える構造と類似していることに気がつくのである。

庭をつくりだす者とは表現者であり、彼らが生み出す芸術表現を庭とするならば、それをとりまく未開の地は社会そのものではないだろうか。表現者と社会の狭間の庭に言葉を植え、育てるのが詩人や小説家など文字の表現者であり、写し出すのが写真家である。表現者は白地に色を乗せるように、表現の手段を選択する。未だなにも植えられていない自身のニュートラルな庭に表現者は創造の手を入れ、芸術を育てていくのである。

表現者の庭について、より深く考える上で原文本論ではエドガー・アラン・ポー、エデン・プロジェクト、デレク・ジャーマンらの3つの庭を資料として取り上げ、庭の構造と表現の構造の類似点を具体的に述べている。

私の庭と写真の構造

表現者の庭について述べたところで、作家としての私の庭の構造を明らかにしていく。

まず自身の手法である写真について、写真表現者の作品とその構造に着目し、写真の技術的発展のきっかけを歴史的に掘り下げていく。

写真の急速な発展は19世紀から20世紀にかけての「機械時代(マシーンエイジ)」をその要因とするところが大きい。近代化に向かって世界が機械化へと傾倒していく大きな流れに呼応するかのように、第一次世界大戦を挟み、より加速する工業技術の飛躍的な進歩の波は、写真表現にもまた大きな変化を与えた。写真は絵画的ともいえる情緒的で主観的な

「目」に代わる、機械による記録性とリアリズムをともなった客観的「眼」である。

カール・ブロスフェルトは『芸術の原型(Urformen der Kunst)』のなかでフレームを通しカメラの仮借なき冷徹な眼で植物のかたちとしくみを採集している。この採集に関して、ブロスフェルト自身が教授を勤める美術学校の彫刻科の講座「植物による彫塑」で使用する教材として撮影していたことも興味深い。作品として写し取ったのではない。教材として記録したのである。このブロスフェルトのくもりのない極めて冷静な採集の記録から植物の部分には植物がたどり着くべき目的と進化の計画、その足跡と予兆を見つけることが出来るのである。つまりまさしく部分から「原型」を探りあてたのである。

これをふまえ、自作品『Planetary Garden』シリーズを資料とし、自らの庭の構造を述べていく。

この作品を支える重要な要素である「囲い・採集・スケール」の三点を取り上げる。この三点の特徴と、同じく写真の成立に深く関わる「フレーム・採集・合成」3点を重ね合わせ、その類似点に触れていく。

私の作品の先には原野が広がっている。この原野は時に私を取り巻く社会ともなりえるし、他者に姿を変えて現れることもある。原野は原野の性質を持ちながら、時に姿を変えて私の眼前に立ちあがってくる。しかし、未知なるものを知ろうとするならば、自ら分け行っていくほかない。原野へ出て種を拾い集め、大切に持ち帰り、育て、庭にする。外に広がる世界へ出ていき、経験し、得た答えや思考に手を加え作品としてかたちにする。私の作品は、私自身の探究心と開拓の足跡なのである。

作品概要

「庭から風景が見いだされてきたように、庭を支える小さなパーツにもまた、風景を見いだす事が出来るのではないだろうか。」この思いを出発点に、風景と文化的に深く結びついてきた「庭」に着目し、写真と合成を用いた新たな風景表現を探究してきた。

本作では、ある朝、庭で発見した小さなカタツムリの抜け殻に着想を得た。庭の中に捨て置かれた「殻」は、庭にぽっかりと口をあけた洞窟のようである。その「洞(ほら)」としての存在感をカメラの眼差しで見つめ、合成を施し風景として表現した。

風景表現では全景・近景・内部など複数の視点を含ませた。また円形のフレーミングは、直線をもたない貝の特性の象徴であり、同時に庭の些細なパーツを「覗く」意識の表れでもある。意識とフレームは一体となり、まだ見ぬ風景へと鑑賞者を導ききっかけとなっている。

五枚橋 孝子

GOMAIBASHI, Takako

抽象的なものごとの具現的な視覚化について

写真表現における「見えないもの」とは

Experience of an embodiment of the abstract

The invisible expressed in photography

この論文では、写真イメージで「見えないもの」を表す、見えないものを「認識する」とはどういうことなのかを考察する。

一章では、本論の「見えないもの」の定義を述べる。具体的には、文化の中で「見えないもの」が「見えるようになる」手続きについてである。ウォルター・J・オングの「声の文化と文字の文化」を参照し、ことばの認識の変遷を追う。

続く二章では、実作品を例に、写真家たちがいかに見えないものと対峙してきたのかを4人の作家を例に挙げ考察していく。アレキサンダー・ホノリーの写真の無い写真集<The Lost Pictures>を、像が「見えない」写真集とし、俳句や視覚詩など文字の作品を用いながら、私たちの前に「見える」ようになる認識の課程を探っていく。ソフィ・カルの作品に共通する不在、すなわち、「見えないもの」を明らかにしていく。彼女の作品に共通する「不在」は、様々な形で変容しつつも、なんらかのかたちとして作品に常に内包されていることを指摘する。アンドレアス・グルスキーの多焦点の画像について、カメラの目という私たちとは違う超客観的視点を獲得した像を用いた作品である、「見えないもの」を実体験として体験する写真である。石内都の作品において彼女の作品の核である痕跡という言葉は、「見えないもの」を表層化させるための存在のひとつと考えられる。彼女が表す痕跡が、一体どのような深さをもち私たちの目の前に作品としているのかを考察する。「見えないもの」への写真のアプローチが、あらゆる方向から考察され、作品化されていることを確認した。最終章においては、自身の作品について主に考察する。何故写真作品であるのか。また、実制作の写真作品で「見えないもの」に対し、感覚、記憶、痕跡を表出させ、「見えないもの」を表現しようとする自身のアプローチについて論じた。それらをふまえ、「見えないもの」への回答の一つを「時間の痕跡」とし、修了制作について述べている。「見えないもの」を「見えるようにする」その手続きを、明らかにしようとする試みが、本論の目指すところである。

<Spur>について

<Spur>は、「見えないもの」の研究の回答の一つである。見切り品となった青果のポートレートである。そこには、わたしが見いだした「見えるもの」と「見えないもの」がある。青果に現れた痛みや傷に現される時間の経過である。販売されている青果それ自体が人の介入を多く含んでいる。農家の人が手塩にかけて育て上げたものである。出荷をする過程、流通する過程、販売する過程でも沢山の人の手に渡し、わたしたちの元へ届けられる。青果はその沢山の人の痕跡を持つのである。だが、その青果に目を向けてみると、沢山の人の痕跡を持つにも関わらず、店に並ぶ時点では傷も無ければ形もある程度は均一なのである。そこに人の痕跡は微塵も感じられない。痕跡を持つものというよりは工場で機械的に製造された工業製品のようにあり、一種の美しさを放っている。その美しい青果は、店という多数の人が行き交う場所で時を過ごす。青果には過ごした時間の経過が、痛みや腐敗として現れてくる。現れた痛みや腐敗は青果を見切り品へと変化させる。つまり、見切り品からは青果としての役割の死、そこへ向かう時間の経過が蓄積し、目に見える痕跡として「見えないもの」を読み取ることが可能となる。痕跡が暗示する時間の経過を抽出し撮影することで、私の「見えないもの」に対する回答の一つとした。青果以外にも日常生活の中で痕跡は様々な形で存在している。その痕跡を収集し、日々の生活の中に溢れる「見えないもの」の存在を明確に浮かび上がらせていくことを試みた。



Spur #01



Spur #02

池 春栄

CHI, Chunrong

映像創作における情緒の複製空間実践研究

記憶想起の要因として

Replicating sentiment in video art

As a factor in the recollection of memories

1. 概要

1.1. 背景

人間の歴史を振り返るならば、記憶を保存する技術は進歩している。保存された情報の客観性と正確さがますます上がってきたが、記憶素材の再現から得た精神的満足の総価値はそれほど上がっていないようである。パソコン、スマートフォンを持てば、誰でも外部記憶をもてる現在の世界で、記録資材の有無は問題ではない。記念性（アルバム）または社交性（ソーシャルネットワーク）における満足を得るための行動が行われるうちに、記憶材料に関する情緒の行方が筆者の問いになった。これは、記憶における体験と想起の実体を思考する試みである。本論で討論する映像における情緒とは、情感と意識に区別した。気温・水温の変化によって数値が変化する温度計のように、「映像における情緒」も人間の体に記憶された体験によって変化する。映像、空間、身体を組み合わせることで情緒を体験し再現することが目標である。例えば「安心、不安、冷静、焦燥、恐怖、怨み、怒り、幸福、リラックス、緊張」など。映像の情緒を表現するには、プラットフォームが必要である。このプラットフォームは、明暗・色彩・純度、リズム・速度、メロディー、などの要素が混合していると思われる。

1.2. 情緒を複製する可能性

人間の記憶とパソコンのデータを比べるならば、デジタル化されたビデオ・電子書籍などデータのほうが複製しやすい複製完璧度が高い。デジタルデータの複製は、複製方式と材料に関わる。ビデオはテレビモニター、PDAなどのデジタルディスプレイデバイスに存在する。同じ映像コンテンツのデータファイルは、アメリカのパソコンでも日本のパソコンでも、どのパソコンでも同じファイル、つまり、同じデータを表示する。異なったディスプレイとデバイスで一つのファイルを同じく表示できる理由は、一つの映像データファイルがパソコンの構造原理にとっては全ての情報が記録して保存されているからだ。（もしパソコンが感受力を持っているならば、パソコンの性能の過度な差異を排除するのを前提とし、パソコンを人格化にして、パソコンたちの相互の情緒の完璧な複製が可能であろう。しかし、この仮想は人間が暮らす空間には見習えない。その理由は人間の身体と共存する空間の差異ではなく、映像の存在構造と

の差異である。）映像の保存媒介はビデオテープを除いて、デジタルビデオカメラで撮影したコンテンツがパソコンのデータ操作標準と一致にしたゆえ、存在する方式と構造は同じである。それゆえ、情緒の複製が可能な状態に近づく。

2. 制作

2.1. コンセプト

映像が記録したのは音声と画面である。スクリーンの前に半透明紙を掛ける意味は情緒の生成要素を増加することである。それは記憶、想像と真実性の確認である。我々が必要なのは日頃繰り返しているものが当たり前だと考える意識を止め、自分の感知を運用して、改めて世界の万物を観察し、自分が把握していた知識と信頼していた理性等を反省しなければならない。つまり、情緒の感得は観衆が作品の視聴によって生まれ、身体・記憶・想像の交わりの中で構成される。

情緒が内部動機と環境によって変温・変形する。そのような特性に基づいて、映像の視覚的表現では、人間と水の関係で連想させる。その中で筆者が気づいたのは湿度と温度が高い温泉である。温泉或は浴室の中に [図1]、人間は温度と湿度を明らかに感得出来るし、水蒸気が冷えて結露すると、窓のガラスや壁にもはっきり見える。このような結露現象は雨や雪の日の電車と部屋の窓ガラスでもよく見られる [図2]。映像の中の情緒を液体に例えるならば、水蒸気→液体の結露現象は情緒の生成する過程だと考えられる。結露したガラスを情緒の変化の抽象的表現として、映像のスクリーンで連想させる。映像のスクリーンの前に、半透明の紙を置く。紙とスクリーンの間にある程度の距離がある場合は、スクリーンの画面が遮られて曖昧になってはっきり見えなくなる。半透明の紙を完全にスクリーンに貼り付けた場合のみ画面がはっきり見える。



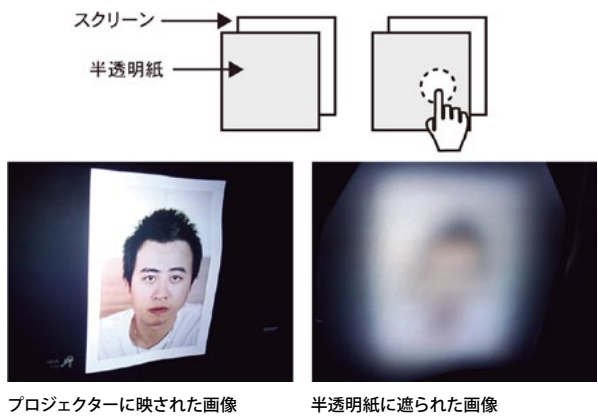
図1. 風呂に入った人



図2. 結露した窓ガラス

2.2. 作業

半透明紙によって結露効果を模擬して、観衆が画面をはっきり見えるように画面前の紙を押す動作を通して、スクリーンに情緒の表現と体験を与える。そして画面が結露された以外、「触れる」と言う動作も情緒の体験の他の重要な方式になる。顔を触れるシーンによって「自分の顔が触れられたらどう感じるか」と筆者が想像した。観衆として映像を見るとき、一人称の視角は観衆に主観的な感得を与えられる。観衆→スクリーン→俳優との転送関係で触れるから共感を伝える。そして、半透明紙を押すには、観衆の指が押したところしかはっきり見ず、視覚のフォーカスも触れた部分に集中するので、最終的に「映像人物の顔を触れる」想像を達成する。



演出については、俳優に次の点を要求した—カメラのレンズに注目、黙る、表情は自由だが意図的・不自然な「パフォーマンス感」を出さないように。もう一人が手で俳優に顔をゆっくり触わる。俳優は演じる時注意力を自分の意識と情緒に集中するわけである。「自分は演じている」という考えを避けること。俳優が更によく自分の意識と情緒の中身に集中するために、撮影の時間を3～5分に設定する。手を顔に触れた最初の1分間頃の時間には、触れられた者の感得は新奇から順応になる。そして自己意識に集中するわけである。

顔に触れる場場の取材が完成したら、質問を持ちインタビューする。原則的にコメントは一言をお願いする。今の時間は（年月日曜日）。自分の位置（国・都市・区・駅・場所）。若い頃暮していた所。忘れない出来事。忘れない人。その忘れない人に伝言するとしたら。自己を形容（自身をどんな人だと考えるか）。

以上の質問を録音し、顔に触れる画面と合成する。この目的は、触れるという動作を伴うことで時間と位置と記憶などの情報を動作と視覚と融合して、真実感を強調することだ。まとめて言えば—時間・地点：身体が存在。忘れない人と事：記憶の存在。

人に伝言：想像の存在。

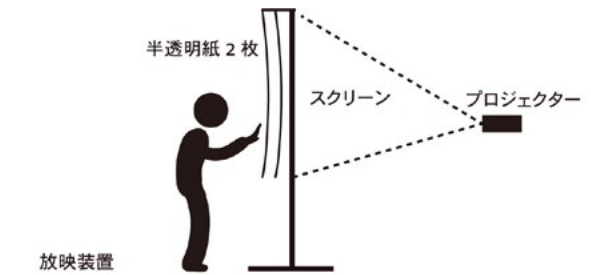
自己を形容：身体・記憶・想像の統合



取材した映像

俳優の情緒変化曲線によって三段落に分別する。第一段階は肌の接触（手と顔）の開始；第二段階は接触してから集中し安定する；第三段階は安定状態から集中できずになる転換過程。カットの音声は俳優の回答する声の録音である（ほぼ質問の順のまま）。

実際の人間顔の大きさを基準にしてスクリーンのサイズをA2に決める。スクリーンの前方に半透明紙2枚を遮る。スクリーンと2枚の紙の距離は7cmずつにする。



スクリーン前の半透明紙を押す

土居下 太意

DOISHITA, Tai

余韻の建築

余韻の暗室

Architecture of afterglow

Dark room of afterglow

自らの「死後のポートレート」

この6年間、メディア・アートの領域で、様々な装置の構成と展開をインスタレーションとパフォーマンスを中心に研究してきた。さらにこの修士過程において、直接目に見えないやりとりである「消えたのちも、なお残る響き」、「余韻」をいかに現象化し、目に見えるかたちとして与えてゆくかに着目して研究を展開していった。ここでの「余韻」は広い意味があり、コンサートホールや、やまびこで観察できる小さくなってゆく音の反響周辺を指すだけでなく、振り子やカーリングのストーンなどがだんだんと減衰してゆく「うごき」を現象化している「はたらき」もさす。余韻の見えない「やりとり」、のはたらきに、作家自身のドローイングの筆跡を形づくる人工の生命という「かたち」を与え、さらに、10秒間、4分、6日間、8年間と、延々と減衰、つまり余韻を引き延ばしてゆき、作者自身がこの世に居なくなった後までも、作者自身の自動筆跡が展開されてゆく「死後のポートレート」といったものを構想した。作品は作家が制御しきれものだけでなく、制御できない要素もあわせて予定調和でない、思いがけない効果を生成してゆく必要があるのではないかと。作家が絵筆である装置＝作品を手放した後、装置がみずから自走して美的効果を人々に体感させるようなドローイングマシンをつくりあげることが可能なのだろうか、といった問題意識から研究は展開された。

余韻の再考

上記のように、直接目に見えない「余韻」の既成の概念を解体、複数の「もと」となる要素をみいだし、「余韻」を拡張させ、異なる立ち位置からみえるあたらしい、「余韻」の捉え方を作品によって示そうと試みた。既成の余韻という概念のなかで、要素と要素に当たり前のように切り離せないと思われる部分を、試みに、実験的に「切り離し」、「もみほぐし」、「繋ぎ替え」、その場合ごとの作品を予想観察し、インデックスをつけるなかで、思いがけない要素同士のつながりをもつ、いままでない「はたらき」をかたちづくることが可能ではないかと考えて研究を展開していった。

「消えたのちも、なお残るくごき」の響き」に人工の生命のかたちを与え、余韻の運動を引き延ばすというアイデアが

出るまで、余韻にまつわるマシーンや、目に見えない概念の再観察が必要となった。その研究過程を以下に要約してゆく。

やりとりの動きへ作用する幽霊的存在というヒント

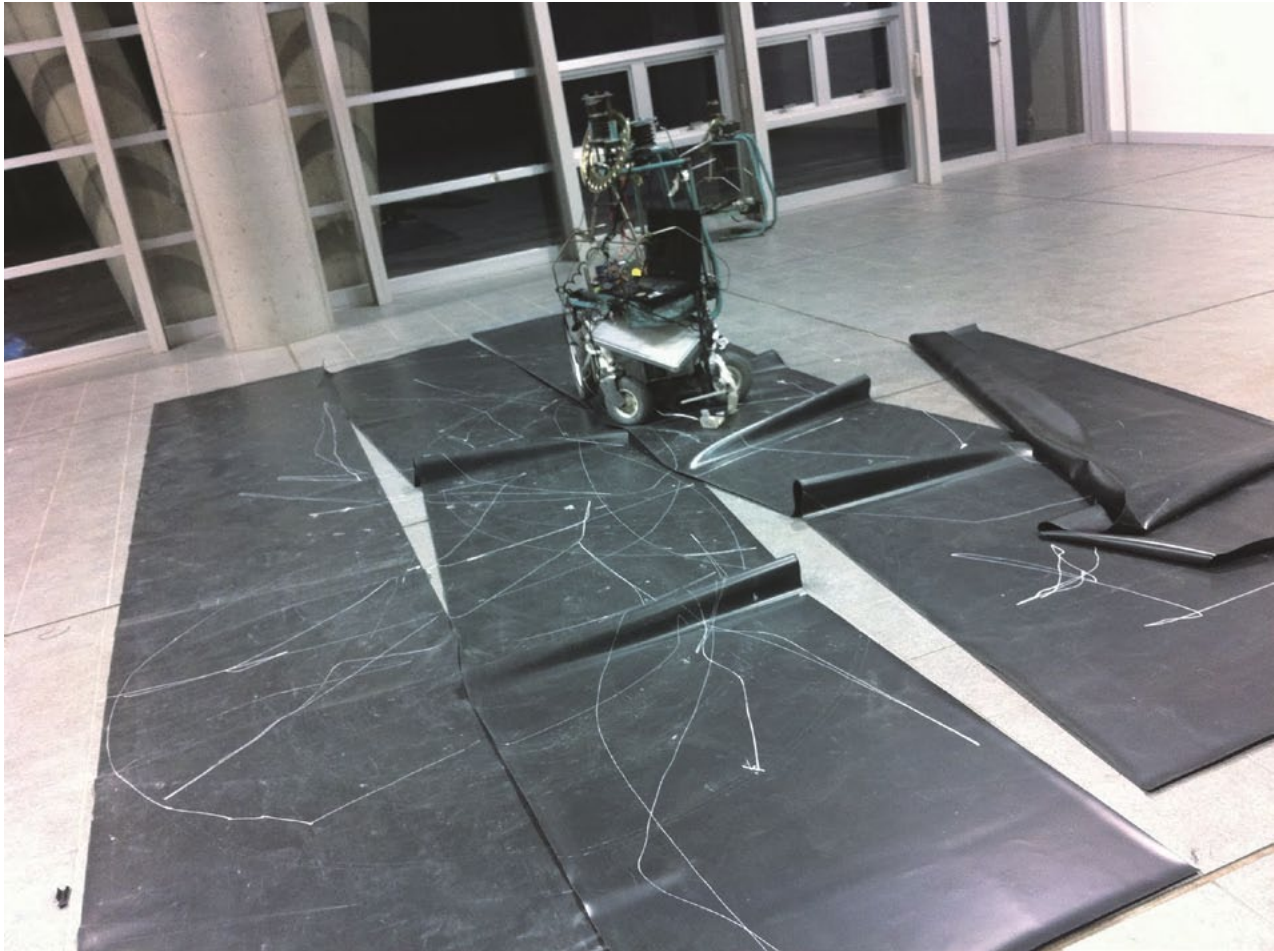
他に研究の個展を展開する機会の中で「情報（確定記述＝手紙）に仲介人として」わたし「が入り込み、その情報を早めたり遅らせたり、時には遮断し、時には恣意的に組み換えたりする目に見えない役割」という見解を得ることができた。「見えないところでの交通」を制御するマシンに自分の意志を託すとして、作品を展開する発想を得られた。

うごきの現像＝組織化としての「暗室」

サスペンションマシンという装置にも注目した。とくにそば運搬機の研究となった。現空間の「鏡」として機能されてゆき、「消えたのちも、なお残る響き。」というもの、あらゆる運動、物質、身体が消えたうちも残るひびき、なにかエネルギーをためるようなくごき」の発散を代わりに表しているような「余韻」を現像する感性のはたらきのようにサスペンションの機能をとらえた。

余韻を現像する装置と空間

車や電車などの土台に支えられている懸垂装置、地面のがたつく揺れを取り除く緩衝装置がある。この装置が受け持つ断片化された駆動源(＝人々の様々な歩行や地面の予測不能な「がたつき」)が機能の実現に伴い、動きを打ち消す動きを生成する。「予定」にあわせ動くのではない。さらに、その動きの元となる刺激が音響のエコー『余韻』のように、反応し(空間の環境構成と展開との関係を断ち切れない現象結果が)現像される付随運動を生成している。この断片と現像の入出力の瞬間の関係は、「伴」って生成される動き、つまり、副産物とでも言える動きを装置はあらかじめ制御として持つている考えられる。瞬間を引き延ばす、たとえば、人が歩くときに伴って「風景が移動してゆくこと」も同様に、出発地から目的地に自分の身体が既に存在していることの間を取り持つ副産物とかんがえるとき、移動結果自体として存在する目的に対して(になる機能、でなく)、期待される機能には、直接は関係ないやりとりであるといえるだろう。しかし機能達成のために伴う副産物は、美



《After (I) die stroke stone ver.1.0》

的効果へのヒントがあるのではないだろうか。ある書籍のインタビューで建築家のレム・コールハースも「美しさは目的として追い求めるものではなく、副産物として生まれる」と言っている。機能の存在に伴われ、有機発生的な組織の生成過程に美的効果のヒントが存在するのではないかと考えた。

唸るように線を歌い、発散する人工生命

作者はこの作品の前に、トクトクマウスという異なるドローイングマシーンも作成していたが、これはまだ既成の群衆のアルゴリズムを参考に表現を展開したにすぎず、作品に人工生命のコードの独自性、作家の身の丈からの視点、コンセプトの組織性が足りなかったのではないかと反省があった。そこで脳科学における報酬予測誤差の概念、渋滞学における自然渋滞(速度の減衰＝ある種の余韻)の発生のメカニズム、破壊のメカニズムの観察が強度の高い構造を生成した事例を参照した。研究から、線を現像する過程でのロボットのうちぎきの選択、唸るような表現に発展させることができた。テクノロジーは身近だが文脈によって扱いにくく感じられるものであるがゆえに、アーティストにとって無関心、もしくは盲点になりやすい部分があるかもしれない。感性と技術がより交差するような一個人の地点から、今回の人工知能の新たな組織の

提示には、意義があるのではないかと考えられた。

作家が作品を手放す、のち [After] を構想する大切さ

作家がく作家が見ていた>思考行為から、「あなたが見ているもの」として作品を形成する。という、作品装置の解釈を自由に開放させつつ、伝えようとする出来事のやり取りをも、その人の発見として自走させる設計が重要であるという見解に達することができた。その研究過程の成果である《After (I) die stroke stone ver.1.0》というドローイングマシン。この「人生が終わった後の線のポートレートマシン」は、わたしがドローイングする身体を、はじめ、サスペンションマシンが感じ取り、音響でなく、運動＝身体が消えたうちも残るひびきを運動として展開する、運動の残響を引き延ばすものとして装置＝作品が動くとしたら、どういったことが起こるか、ということ、つまり、わたしが存在しなくなったことあとの線」の生成でポートレートをする、独自に発見された余韻の機能の一面を明らかにできた。研究によってより自覚的に、作品を作家のくわたしが見たもの>から、くあなたが見ているもの>の開放として作品を展開する行為を尊重することを学べた。体験する人々に対して開かれる作品の重要性を改めて理解する過程として研究は発展していった。

BERGMANN, Swetlana

Social awareness through metaphorical visuals

比喩的表現を用いた社会意識の映像化

社会的な問題を日常の出来事と抽象的な比喩によって捉える映像表現を研究と製作の対象とした。うつやストレスの現実から、小さいながら超現実的な世界へ離脱する人物を描く作品から視覚表現の可能性を考察した。

Lana's video art works deal with social issues and tell stories of daily situations in an abstract, metaphorical way. Dealing with topics like depression and stress, Lana creates small surreal worlds and addresses daily issues that go unnoticed. The way she achieves this is through a surreal combination of real life film footage and animation, with a critical message.

"Ignorance is bliss." - "Was ich nicht weiß, macht mich nicht heiß." There are many phrases across different cultures to ultimately express the act of ignoring unpleasant truths, which we experience daily. Living in Tokyo, Lana experienced a fascinating new culture. However, she was also exposed to the burden of its social pressures and realized that there is no direct approach to relieving those burdens associated with urban life. Therefore, she felt the urge to express this feeling through art. In her research, Lana Bergmann addresses how social awareness can be raised through metaphorical visuals, and shows this in her short films.

Using metaphors, we can express and understand feelings that are too complex to be explained in words. Lana illustrates, in her paper "Social awareness through metaphorical visuals," how metaphorical storytelling can transcend language and cultural barriers and help us face unpleasant truths. Metaphorical visuals also help to trigger memories and imaginative power without blaming any party.

Lana Bergmann's first metaphorical visual project, "Inner Peace", points out individual stress by illustrating a young woman's feelings of loneliness within a crowd in a surrealistic way. The story is about a woman who is not used to her stressful live and suffers from it. She falls into a fantasy world,

her "inner peace", where she learns to calm down. When we are stressed out and our everyday life doesn't allow us to rest, we must learn to find our own place of peace. Watching the crowd, it seems like movement of the surface of a black sea. One individual is not noticed, not even when drowning in the crowd – the black sea.

The second work, "Different", is a mix of video and photography in a surreal "film noir" style. It deals with the social problem "forced adaptation to societal standards" and features a male protagonist who dares to show his different side, and therefore has to deal with the consequences of violating societal norms. The Japanese words "Murahachibu" (村八分) and "Nakamahazure" (仲間外れ) served as inspiration. They outline the feeling of being stared at and abandoned, and are still practiced in the modern form of bullying and ostracism.

The third project "Domino effect" wants to draw awareness of the consequences of one's behavior towards other people. Active or passive, negative behavior can have tremendous effects on people's lives. It tells, in an abstract way, the story of a person who is at peace with himself but gets hit by the domino effect. Even though he loses his favorite spot, he doesn't give up and climbs back, and even helps the fallen Dominos to get up again without asking for something in return.

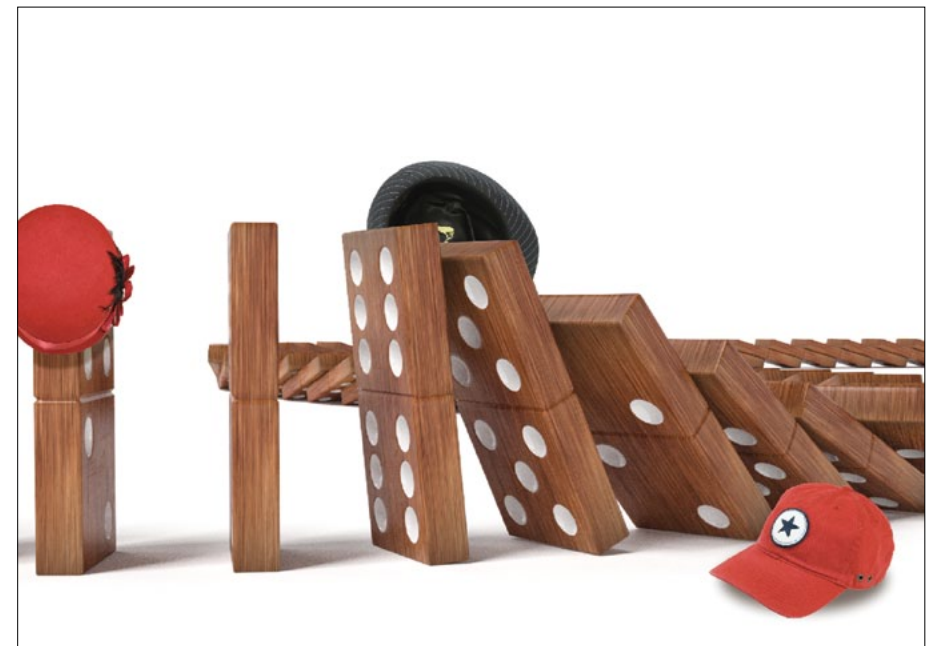
When working on visuals, Lana uses a mixture of close-up scenes to make the viewer feel that he is a direct part of the film, so he can experience what the protagonist might feel. She wants to please the mind and the eye and show hidden connections that are revealed in the end and evoke an "aha moment" in the viewer. Metaphors allow people to recall similar moments from their own memories, encouraging them to sympathize with the protagonist. All projects are adjusted to Japanese cultural thinking and behavior, but no spoken or written language is used to express the stories. The central statement is understandable within most countries and cultures.



Inner Peace



Different



Domino effect

堀口 淳史

HORIGUCHI, Junshi

ニューメディアアートにおける光の表現と恒久的素材の探求

Investigation of the expression of light and permanent materials in new media art

フィルムアート、ビデオアート、インターネットアート、ジェネラティブアートというように、ニューメディアアート略してメディアアートは進化してきた。ニューメディアアートとはオールドメディアから解放された芸術表現であり、水彩や油彩、石彫や木彫、金属、ガラスなどを使った古典的芸術表現とは世代を異にする。古典的芸術における素材や手法は新しいハードウェアとそれを動かすソフトウェアに置き換えられる。

初期のメディアアートはメディアの劣化やブラットホームの世代交代によって動作させることができなくなった作品も多い。インタラクティブな作品では動作しなければインタラクションは起こらない。映像作品では再生されなければ見ることは出来ない。作品を後世に伝えるためにメディアアートの修復に関する議論がおこなわれており新しい環境へのソフトウェアの移植や記録メディアの変換などメディアアートの保存への取り組みもおこなわれている。

一方でメディアアートを支える最新のテクノロジーは情報理論を基盤としており進化の速度が非常に早い。今日、集積度の物理的限界によりムーアの法則が当てはまらなくなりつつあると言われ始めているが、先端技術はハードウェアの進歩からネットワークソフトウェアの進歩へとその場を移しつつある。メディアアートは、ニューメディアの目まぐるしい世代交代に影響され束縛されている。

ところで、作家が表現したい内容は必ずしもニューメディア

を直接的に器にしなければならないとは限らない。グリッドやグリッチなどの数学性、偶然性、必然性、再帰性、多態性、それらのメディアアートの要素も古典的な素材や手法を改良したり応用することによって表現することができる。ニューメディアから生まれた新たな内容や概念を旧来の素材に適用するということは、オールドメディアの再発見や再定義を可能にするのである。

著者の作品に流れる重要なテーマとして光の「存在」がある。光を扱った芸術作品は数えきれないくらい存在している。どの時代も普遍的なテーマであった。光を捕獲し視覚的に形のある存在として、意識的には希望を抱かせる存在として常に身体の近くに置いておけるようにすることが著者の作品の根源的なテーマである。

宗教画やガラス、金属など古典的芸術表現においても光をテーマとした作品は多い。これらの作品は概念的に光の存在を理解するか、もしくは太陽の光を受けて輝きを放つ受動的な存在である。ニューメディアを素材とすると光を能動的に表現することが可能となる。光は意識を持ち、あたかも生命であるかのように振る舞うことさえ可能となる。このような創造された擬似的生命を身体の近くに置いておくためには、ニューメディアを素材として利用しつつも、可搬性があり恒久性がある普遍的な素材を吟味する必要性が生じる。

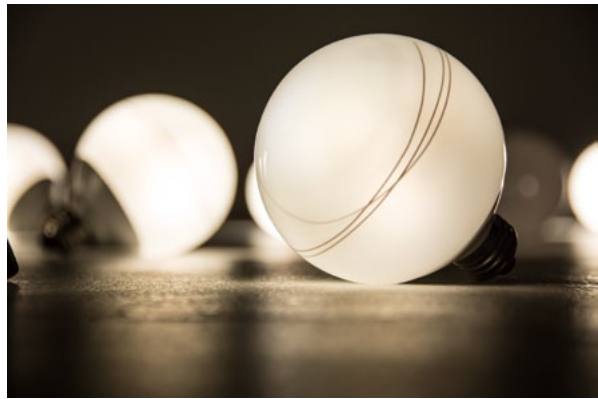


図 1：LED による光の表現

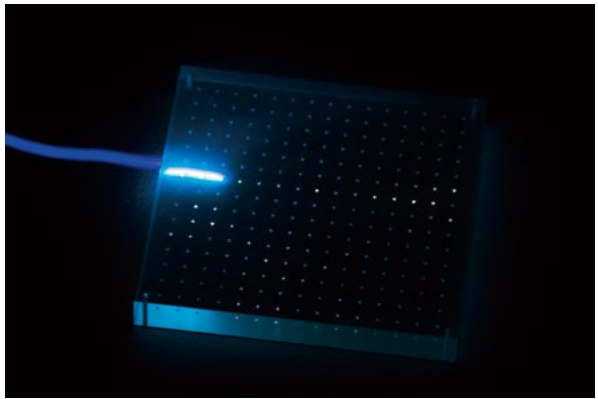


図 2：蓄光による光の表現

「遠い光・近い記憶」

「遠い光・近い記憶」は私たちの周りに沢山あるにもかかわらず普段は意識しない光子としての光の存在を巨大化することにより認識することを目的としたインタラクティブ・インスタレーション作品である。光子は粒としての性質と波としての性質を併せ持ち特定の1粒を観測しようとするとは不確定性原理により状態を特定することができなくなる。電球に手を近づけることで電球の明滅が速くなり不規則に転がる動きは不確定性を連想させる。電球の明滅は呼吸をイメージしており宇宙を構成する光子を生きている存在と仮定してふれ合うことがこの作品のテーマである。



図 3：遠い光・近い記憶

外観は蛍光灯式ボール型電球である。電球の外観はそのままに中身の蛍光灯を取り外し独自のインタラクティブな電子回路が組み込まれている。この改造したボール型電球 16 個を暗闇で正方形に配置する。

それぞれのボール型電球の中には充電式リチウムポリマー電池・分銅付き小型ギヤードモーター・静電容量センサ・電球色 LED・制御用マイコンが入っている。人間の手が近づいてきたことを静電容量センサで検知し電球色 LED の発光パターンと小型ギヤードモーターの回転を制御する。

「線と幻影」

「線と幻影」は量子力学的な宇宙の構造をデザインの源泉としたインスタレーション作品である。暗闇で青白く発光する光の線と、線が消えた後に残る残像としての光の粒によって宇宙空間の中での自己の存在を再認識するとともに、身体の外の時空間に意識を向けることを目的としている。光の粒は超弦理論で示される余剰次元の時空間への巻き取り(カルツァークライン理論)を連想し、同時に光の粒は我々自身でありその外側に内側の次元からは観測し得ない高次元空間が広がっていることを示している。青白く発光する光の線はエネルギーの暗喩であり全ての次元を透過的に移動することを示している。



図 4：線と幻影

構造的には、暗闇に 36 枚の発光性の板が天井から吊るされておりその下を人が移動する。天井には超指向性スピーカーも取り付けられており、人の存在する方向へ音を向ける。発光性の板の側面から紫外線レーザー光線が入射するように側面の壁の対角線上にはサーボで駆動された4つの可動式レーザーが取り付けられている。36 枚の発光性の板はそれぞれが 160mm×160mm×20mm の正方形のエポキシ樹脂製の板からなっており、内部に 225 個の白色蓄光性素材の粒が格子点状に配置されている。エポキシ樹脂は蛍光性の染料で着色され紫外線に反応して青紫色～青緑色の光を発する。レーザー光線が入射すると光線の軌跡が描き出され、光線の入射が無くなると励起された蓄光性素材により幻影が表出する。



図 5：線の表現

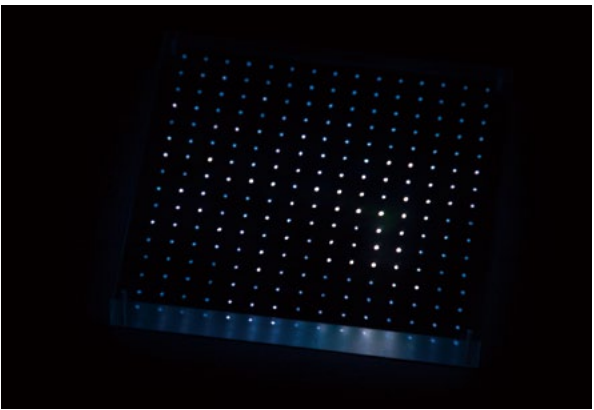


図 6：幻影の表現

ONCUL, Ezgi

iNMA: Interactive Music Appreciation Application

A new approach to music appreciation classes for adolescent use

インタラクティブ音楽鑑賞アプリケーション

iPad を活用した中高生向けの新しい音楽鑑賞の教授法

iNMA は音楽鑑賞の為に iPad アプリケーションです。音楽教室における音楽鑑賞に役立つ視覚情報や曲を揃えて、誰もが自分にとって最も効果的な順序で音楽を学べるようなアプリケーションになっています。

Music is apparently universal, found in every known human culture, past and present.

Categorizing music only as a aural matter would be unfair. Sound is a part of our everyday lives, but also, the perception of music comes through multiple carriers, not just our ears. The expressions “music” and “sound” differ in many ways, but the differences are not that vague. While our ears are always open for whatever we hear, the filtering is epically splendid.

From the perspective of cognitive science, music ranks among the most bizarre and fascinating features of human culture. The effect of visual load when we hear something, deeply affects our perception. Music, or sound as a mediator, and visual aids to increase the effect on learning and recollection can be turned into a good combination for music education.

Furthermore more, one of the most consistent findings in education is that collaboration makes learning more active, engaging and effective. With many students and one teacher, peer to peer co-located collaboration is well suited to the average classroom. Unfortunately, PCs - the most prevalent classroom computing technology - are ill equipped to support such collaboration. As the term “personal computer” suggests, these devices were created for a single user interacting with the machine though a single mouse and single keyboard. Consequently, the PC has not been able to support co-located collaborative learning en masse.

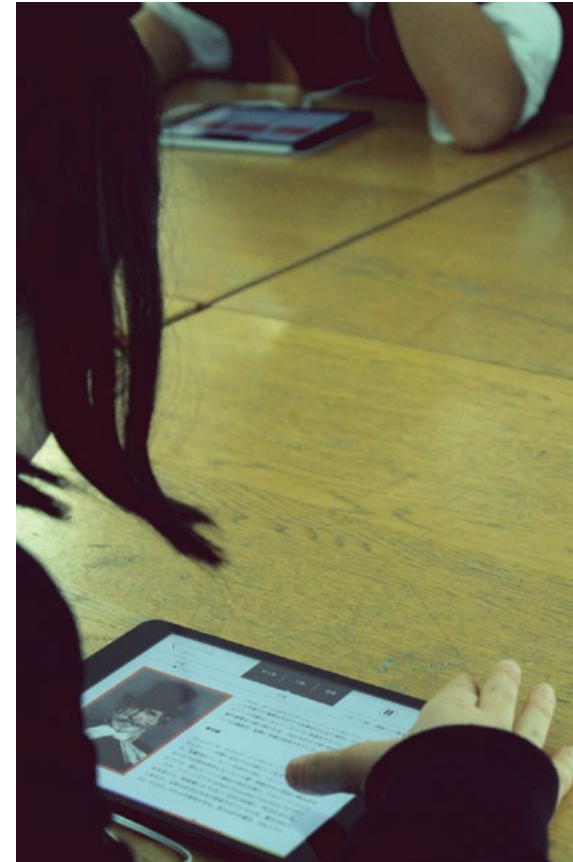
The act of interactivity between students while conducting a class, is highly in demand in recent years. Rather than the teacher being the sun of the class, the teacher’s new role is to guide the students in class to improve their abilities by searching and setting their own goals, within the range professionally selected and edited syllabus by music educators and musicologists.

Using a technologically enhanced space for the new generation of students would increase the expectation of better learning in classrooms, and since the students of today are frequent users of social network systems, it is normal to interact within a virtual space when it comes to interaction between the new generation.

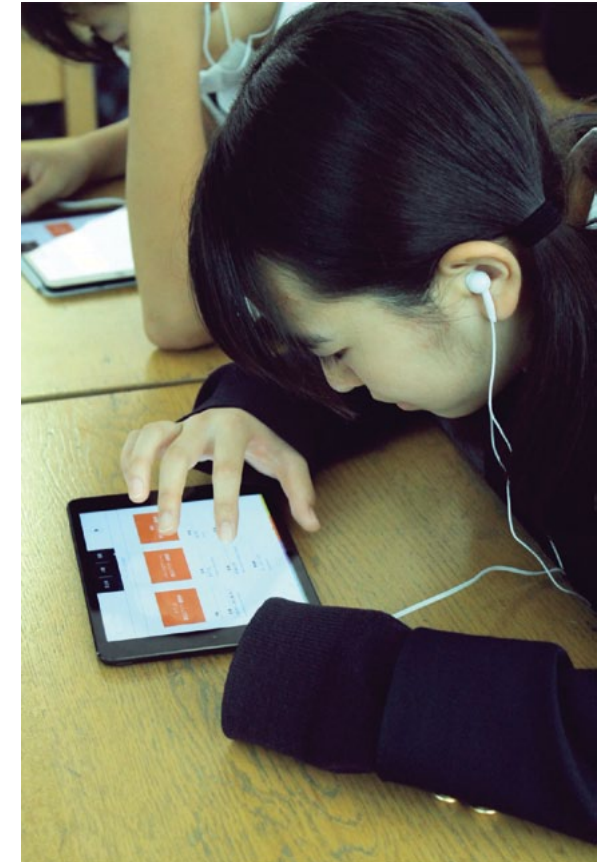
Even small visual influences on the processing of sound can have important consequences. Using visual stimuli with a researched background most suitable for the curriculum, and of course intended to expand the limits of the listening of music in all genres to give the students - or listeners in general, should be embraced by the music educators, since the advanced technology of today is capable of giving a taste of the real meaning of the composed music.

To study technology usage in schools, it is desirable to have access to a typical classroom set up with the teacher planning work and leading lessons, allowing them to incorporate their own knowledge and experience.

The goal of the present research is to use the technology in favor of the “digital natives” - the new generation of students and creating a user friendly interface which “digital immigrants” - teachers of today can use easily while creating an interactive relationship within the student group while in music class using the iPad as a teaching module.



Images from Yarimizu Junior High School experiments (1)



Images from Yarimizu Junior High School experiments (2)



Images from Yarimizu Junior High School experiments (3)

陳 思婷

CHEN, Szu Ting

雑誌メディアにおける情報行動のデザイン

アナログとデジタルの共存可能性を探る

Design of information behavior in magazine media

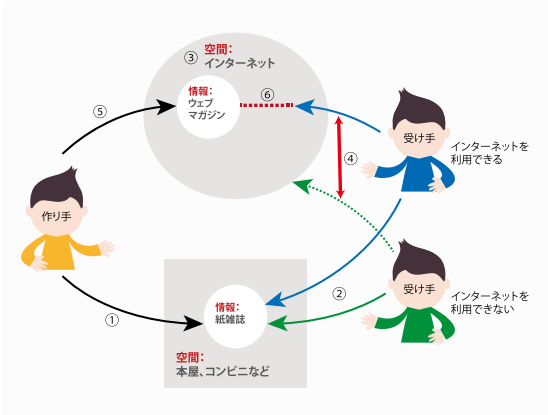
インターネットの成熟につれ、グローバル化とデジタル化という問題を与えられた雑誌出版社は着々と雑誌のデジタル化への準備を始めている。雑誌という名で情報を掲載する媒体は、もう紙の出版物に限らなくなった。メールマガジン、ウェブマガジン（オンラインマガジン）などといったデジタル雑誌も含まれる。

では、メディアの変化による新たな課題とは何だろうか。本論で注目したいのは、雑誌メディアの変化につれ、受け手側からも作り側からも出て来た新たな課題である。作り手側は、デジタルデータ制作、管理、インターネットでの雑誌プロモーションという新たな課題を与えられた。受け手側は、デジタルメディアの種類を見分ける力が必要になったことと、インターネットへのアクセスの難易度によるデジタルディバイドという問題が出てきた。

新たな問題に対して対応が求められる作り手側である出版社では、紙雑誌の印刷用のデータをそのまま PDF 化した電子雑誌を提供している。デジタルデータを制作する際にコストが掛からないためである。しかし、紙雑誌より文字が小さく表示されているため、ユーザーが画面を拡大したり、左右に動かしたりするうちに、情報の空間で迷ってしまう。その結果、紙雑誌より読みづらくなっている。従って、紙メディアのレイアウトをそのままデジタルメディアにすることは適切ではない。

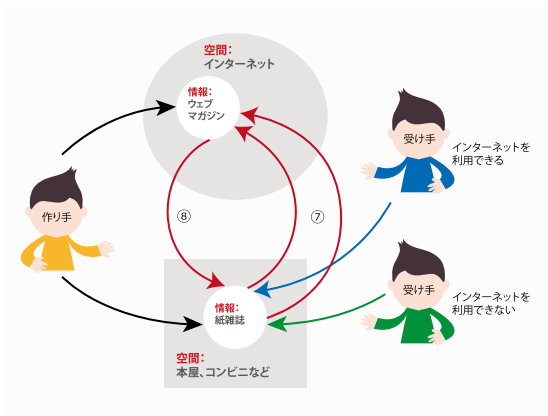
では、デジタル化時代において、受け手や作り手側は、新たな課題を解決することができるのだろうか。

その解決法として本論では、第1章では雑誌メディアの変化の背景について考察する。第2章では 雑誌メディアの変化により、受け手側と作り手側の課題を分析し、課題の解決方法を選定する。第3章ではデジタル時代において新たな傾向を分析し、受け手側の課題を解決する方法が実行可能である理由を述べる。第4章ではウェブマガジンのレイアウトによる情報の受け取り方を分析し、ウェブデザインの進化によるアナログとデジタルとのコラボレーションする方法で、作り手側の課題を解決する可能性の理由を述べる。最後の第5章では、これまでの考察した結果による新たなメディアの構造と仕組みを考察する。



雑誌メディアの変化の背景と課題の説明

- ①雑誌出版社が雑誌を作り、本屋、コンビニなどに置く。
- ②ユーザーが本屋、コンビニなどのアナログ空間へ行き、雑誌を手に入る。
- ③インターネットの発達
- ④ユーザーがインターネットを利用するようになる。
(しかし、インターネットが使えないユーザーもいる。)
- ⑤出版社がデジタルメディアを作り出す。
- ⑥インターネットの空間ではデジタルメディアへのアクセスが困難。



解決方法(アナログとデジタルをコラボレーション)

- ⑦インターネットが使えない人のため、アナログ空間で、「壁雑誌」を置き。インターネットが使える人にもウェブ版にアクセスを知らせることができる。
- ⑧インターネットが使える人に、アナログ空間をお知らせ、誘導させる。



靴下をテーマにした「壁雑誌」(日本語版と中国語版)



「壁雑誌」の紙媒体とウェブマガジン

新野 佑樹

NIINO, Yuki

「ふり回り」の場を支えるコミュニケーションツールのデザイン

mind canvas ―看護現場のための業務記述と心象表現のツール―

Communication tool design for “reflective thinking”

研究の経緯

日常の様々な場面で、自分の行ったことを思い返す機会がある。学生であれば部活後の反省会であったり、友人と作品について語る時であったり、講評会であったり、それらは自然に行われているものである。思い返していくと、改善すべき点や上手いかなかった点が思い当たり、それらを認識することで次の行いはより質が上がっていく。そのような体験を考察してみると、他者と対話している時にそれらの思い返しが頻繁に行われていることに気づく。私はそこで行われるコミュニケーションに興味をもった。

学部では、学校や美術館など学習の場で起きるコミュニケーションと、それを支えるソフトウェアツールのデザイン研究に参加してきた。それら研究を通して、2012年に人々の学習を促進するうえで重要な役割を担っている「ふり回り」をともなうコミュニケーション活動「reflection lounge」をデザインした。デザインを学ぶ学生たちを対象にしたコミュニケーションツールとそれを利用する活動のデザインである。活動では、それらを実装したプロトタイプを利用する実験に参加した学生たち各々のデザインに対する価値観の外化と共有が促進された。それは、学生同士が自己の制作した作品について語り合うこと、そこからさらに作品の背後にあるデザイン行為の意味やデザイン分野の特性についてお互いの考えをぶつけ合う活動として生じた。このデザインを通して見いだしたことは「ふり回り」をともなったコミュニケーションの価値は普遍的であり、学習以外の活動においてもそれを適用し得る可能性である。その気づきをもとに私は大学院に進学した。

研究概要

大学院では、看護現場で実践されている「医美工連携プロジェクト」に参加し、仕事という活動におけるコミュニケーションに適用し得る「ふり回り」の場をデザインすることを研究のテーマにした。参加したプロジェクトは医療分野と工学分野、美術分野が連携する学際プロジェクトで、佐賀大学医学部と産業技術総合研究所、多摩美術大学の3団体が共同で看護現場を支援する次世代のソフトウェアツールのデザインに取り組むというものである。そこでは新たな学際デザインと、現場

と共同するデザインを展開する方法の模索が行われた。私はこのプロジェクトに参加しながら成果の一部を修士研究に応用し、看護現場で交わされる新たなコミュニケーション活動とそれを支える業務記述と心象表現のためのソフトウェアツール「mind canvas」をデザインした。

デザインコンセプト：看護活動の2層モデル

看護活動には2つの側面があるというモデルを見いだした[図1]。ひとつは「業務の層」というもので、体温・血圧の測定、記録、点滴交換などの業務的な作業の側面。ふたつは、「心象の層」と我々が呼んでいるもので、看護師が業務を通して考えたこと、思ったこと、体験などを指すものだ。「業務の層」で表される体温などのデータは情報として現有の電子カルテで扱えるのに対して、「心象の層」の思いや体験といったものは現有のシステムでは情報として扱う機能が存在しない。今回デザインしたツールは、この2つの異なる質をもつデータ両方を扱うことを試みた。

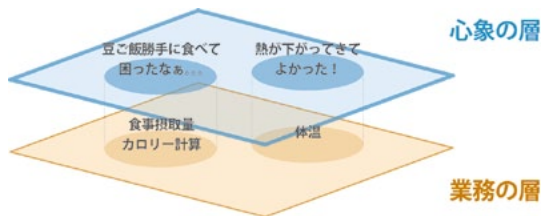


図1：看護活動の2層モデル

「mind canvas」の基本的構成と要素

「mind canvas」は「業務の層」の機能を持つ「業務記述モード」と「心象の層」の機能をもつ「心象表現モード」の2つのモードで構成されたソフトウェアツールである[図2]。ひとりの患者に関する記録と共有の作業をドロワーを使用して自由に行うことができる。どちらの画面も、選択した患者のアイコンと、円形に表示された患者のスケジュールなどの基本要素からなる「ダッシュボード」が表示されており、モードによってその他の要素が切り替わるようにユーザインタフェースをデザインした。またこれらの画面は当該患者を担当する看護師、医師、栄養士たちスタッフに実時間で共有されているものとした。



図2：業務記述モード画面(左)と心象表現モード画面(右)



「業務記述モード」のデザイン

業務の画面は当該患者に関する看護と医療情報の記録と共有機能で構成される。画面レイアウトは大まかに縦に3分割されている。中央ペインは「心象表現モード」と共通の「ダッシュボード」で日付、時間と患者名、当日の看護スケジュール、そして使用者の顔写真で構成されている。上段ペインは主にバイタル計測など実施の項目を表示する「入力エリア」、下段ペインが主にこれまでの結果や数値を表示する「参照エリア」となっている。この2つのエリアは「ダッシュボード」内の看護スケジュールに従って表示され、内容と機能が変化する。

「心象表現モード」のデザイン

心象を表現する画面の特徴は、患者を担当するスタッフ同士のメッセージの交換である。当該患者を担当するチームメンバーの顔写真がアイコンとして配置されるようデザインした。主な機能は以下の3つである[図3]。
(1) 表現機能：考えや思いを表情アイコンと短文で吹出しの中に表現する。
(2) 相手指定機能：特に伝えたい相手と自分を線で結ぶ。
(3) 対面状態表示機能：スタッフ同士が実時間で集合し話合っている状態を示す。デバイス同士が自動認識し、顔アイコンを発信者に近づける。



図3：「心象表現モード」の主な機能

まとめ

「mind canvas」で実現したのは、患者を担当する各スタッフの、お互いの心象に関わるコミュニケーションを促進することである。「心象表現モード」でそれぞれの思いや考えを表現し共有することで、同じ病棟で働くスタッフたちがお互いの思いや考えに気づくことができる。それがきっかけで電話やナースステーション等で本人に話を聞くということが誘発され、また直接的な行為に繋がらなくともスタッフ同士がお互いの悩みや考えを「知っている」ことで業務に良い影響を及ぼすことをねらった。このデザインの一部を実装したプロトタイプの利用実験から、看護業務において心象を表現し共有すること、それによって複数スタッフの業務遂行全体を俯瞰することの重要性を確認している。今後の課題は、この心象を表現し共有する活動が看護業務の中に埋め込まれるような業務フローをデザインし、それに合わせてソフトウェアツールをブラッシュアップしていくことである。そのためには、病院全体を把握し看護業務そのものから見直していくトータルデザインが求められると考えている。

平林 美穂

HIRABAYASHI, Miho

「読めない本」シリーズ

調査：セルフパブリッシングの体系とその身体性

“The unreadable books” series

Reserch：The system and physicality of self publishing

論文構成

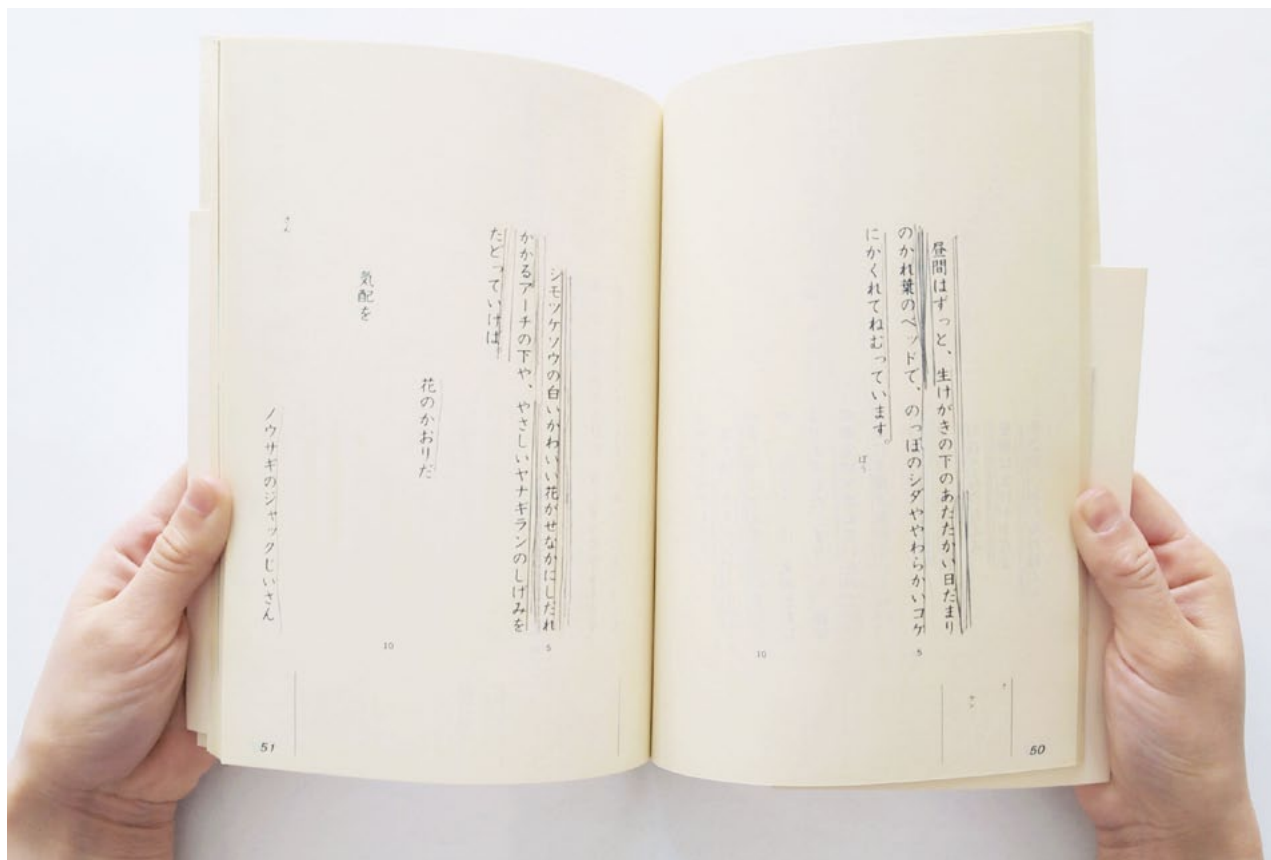
出版物の制作から流通まで責任をもって個人、またはグループで行う活動を「セルフパブリッシング」と定義する。19 世紀半ばから、小さな集団が自身の意見を示したり、同じ趣味を持つ者たちの交流手段として、少数の冊子の制作が行われていた。1990 年代中頃に一般家庭へインターネットが普及してから、2000 年代に入ってブログや SNS、電子書籍の台頭があり、現在では、印刷物以外にも個人が情報を発信する手段がさまざまなある。それでもなおアナログの冊子、ZINE や、同人誌が用いられていることに興味を持った。

1 章では、セルフパブリッシングの体系を、19 世紀のアー
ルヌーヴォーや日本の文芸運動下で作られた「機関誌」、戦
後解禁された言論・表現の自由のもと作られる「同人誌・
fan-ZINE」、カウンターカルチャーを背景に持つ「ミニコミ」、
90 年代にストリートカルチャーで育った「art-ZINE」の 4 つ
に分類し、それぞれの性質や流通、制作方法について考察
する。2 章では 1 章を承けて、セルフパブリッシング、また
商業出版も含めたデジタル化の影響を、1980 年代後期から
の制作環境の DTP 化、1990 年代半ばからのインターネット
の普及による表現方法と情報伝達構造の変化、2010 年以降
の電子書籍元年の 3 つの視点から明らかにする。3 章では、
2000 年代の中頃にはメディアのデジタル化が浸透していた
音楽シーンに目を向ける。音楽配信が主流となり、音楽記録
メディアが実態を持たなくなると、人々はライブイベントや参
加型のアイドルムーブメントに傾倒していく。聴衆はメディア
がかたちを持たなくなってもなお、身体性のある音楽との関
わりを求める。身体性への回帰は、音楽シーンのみと言える
ことではない。SNS などの脱身体化されたコミュニケーションに違和感を抱き始めた人々が、リアルな手応えや空気を体
感することを求めている。4 章では、90 年代初頭のアメリカ
のパンクロックシーンで起こるフェミニズム運動 “Riot Grrrl”
に ZINE がもたらした効果と、コミケや ART BOOK FAIR な
どの即売会コミュニケーションを例に、セルフパブリッシン
グシーンにおいても、人々が身体性・物性へと還っているこ
とを述べる。

制作

インターネットの台頭により、2000 年前後から数多くの
情報誌、雑誌が廃休刊に追い込まれている現状が示すよう
に、均質な情報を広く頒布するための出版は役目を終えたと
言える。

この事象を請けて、情報を伝達しない本である「読めない本
“The unreadable books”」シリーズの制作に取り組み、非言
語化されたテキストと読者のかかわりを探った。既存の書籍を
一冊まるごとスキャンし、規則に則りテキストを抜き取る処理
を行った。



上図 読めない本シリーズ—ある本 (1) 記号

既存の小説の文庫本から、句読点とルビのみを抜き出したもの。
TOKYO ART BOOK FAIR 2013 (京都造形芸術大学・東北芸術工科大学外苑キャンパス 2013 年 9 月 21、22、23 日) 出品

下図 読めない本シリーズ—痕跡『銀河』

作者が使用していた小学 5 年生国語上の教科書から、書き込みが残されている部分を抜き出したもの。

森山 優

MORIYAMA, Yu

SHOPPIN-POT

ショップファン専用会員アプリのデザイン

SHOPPIN-POT

Your only speciality shops and shop assistant application

本研究は、ショッピングにおけるショップスタッフと顧客のやりとりから生まれる購買体験から、両者の「関係性」から生み出される質の高い買い物経験ができることを目的としたスマートフォン用アプリケーションの提案を行う。顧客は、商品ではなくショップスタッフとのやりとりから購入を検討し、ショップスタッフは、顧客との個人間のやりとりからより根強いファンになってくれそうな期待のある顧客を増やすことがアプリケーションで行えるような経験をデザインする。研究のテーマを、顧客とショップスタッフから生まれる関係性と購入経験・通販と実店舗の境界に差がなくなる購買のかたちの2つを軸として研究制作を進めた。

顧客とショップスタッフの関係

ファッションブランド（ネットショップ・実店舗）のスタッフと顧客が密接に繋がる「ショップファンメンバー」専用のアプリケーションを提案する。ユーザーは自分の好きなお店をアプリで登録でき、その店の濃いファンに成長していく。顧客とスタッフの関係によって広がる買い物経験を検討する。

通販と実店舗の境界に差がなくなる購買のかたち

自分自身の買い物で、インターネットのコミュニケーションから生まれた買い物経験がある。店舗でよく話すスタッフとネット上で繋がったり、またネット上の会話の続きを店舗でするようなことがあった。買い物だけでなく、日々の生活の中でも、インターネットから始まった人との関わりからコミュニケーションの輪が広がっているのを日々感じている。その両者の境界は今や意識しなくなりつつあるのではないかという気付きから、どちらが主体になるかはユーザーが自然に選ぶような新しい購買方法をデザインすることも目標に制作した。

フィールド調査

ショップと顧客について経験の種となるきっかけについて調査、実際の購買経験を記述し、考察した。ショップスタッフからの情報発信の視点からは、DM や名刺を使用した関係性の形成やインターネットでの SNS ツールを使ったコミュニケーションの例を挙げる。顧客側の購入の視点からは、実際に顧

入し、実店舗でのショップスタッフとの会話から購入した流れを記述した。以上の調査から、顧客とショップスタッフとの関係性について次のような特徴が明らかになった。(1) ショップスタッフからの小さい個人間でのやりとりが特別感を与える、(2) スマートフォン端末での気軽なコミュニケーションが身近に感じられる、(3) 他顧客のコーディネート「自撮り」写真をきっかけに購入意識が動く、(4) 友達のような関係性を形成していく過程が顧客の購入への満足度を上げている。この4つを「関係性」の特徴をアプリのデザインに取り入れることとする。

アプリ「SHOPPIN-POT」のコンテンツでの経験

ユーザーは、よく行くショップのスタッフから直接アプリについて紹介される。タッチポイントとして、SHOPPIN-POT のリーフレット、ショップ ID カードを制作した。アプリ内で顧客とショップスタッフの間にどのような経験が起こるかについて、ファンを目的とした情報を手に入れる経験、好きを表現する経験、顧客が優待されるユーザーの経験の3つを考え、それぞれを経験できるコンテンツページを配置した。顧客が最新の情報を知るための閲覧ページ「Staff の部屋」、ユーザー発信でスタッフと繋がる写真投稿型ページ「みんなの投稿」、顧客が特別な気持ちになるイベントお知らせページ「SPECIAL NEWS」で経験できる。

関係性のデザイン

「SHOPPIN-POT」では商品がメインで出てくるのではなく、主に人と人、人と商品の関係性が見えてくるように顧客の経験を検討した。顧客であるユーザーとショップスタッフの関係性で生まれる購買体験は満足度が高い。その理由は、顧客とスタッフがより親しい友人のような関係性となり、その関係性を継続させているところにある。デザインでは、顧客が投稿した内容についてスタッフからのコメントや返信が特別なものに見えるように色を付けた。ショップスタッフからついたコメントやそのやりとりで特別感をもてたり、ショップのことをより深く知ろうとする感情が生まれる。顧客が優待されているような反応がショップのファンを育てることに役立つのではないだろうか。

