

---

YUSUKE KISHIDA' s

# PORTFORIO



# 岸田悠右

名前は「きしだゆうすけ」と読みます。  
コンピュータや数学などの技術的なことにも、アートやデザインなど主観性の高いものにも両方に強い関心があります。どちらか一方に偏らず、両方の架け橋に慣れるような人物を目指しています。  
技術的・デザインの両方の側面で世の中の問題を最適化したいと思っています。

## 大阪府立大学卒業

これからの生き方にはテクノロジーへの理解が必須と考え、工学部に進学する。その中で理系的基礎教養を学びながらも、古典哲学や言語学など人文的なものも併せて学問をした。1年生時には、人力飛行機の制作・飛行を行う鳥人間部に所属。長いスパンでの機体制作体験や、学園祭での出店企画・運営責任者を務める。

## 奈良市立一条高校卒業

中学からのコンピュータ熱が継続して、高校でも自主的にコンピュータ制作やプログラミングの学習を行う。その中で自分とデザインの邂逅でもあるAppleと出会う。Appleの美学に惚れ込んだ後は、自分でiPhoneアプリの制作・公開を行う。

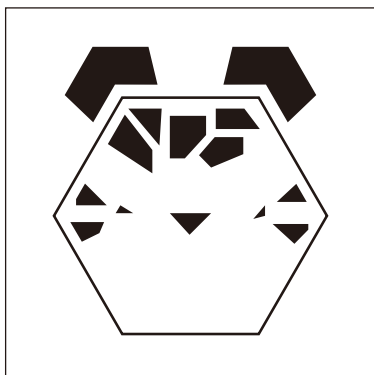
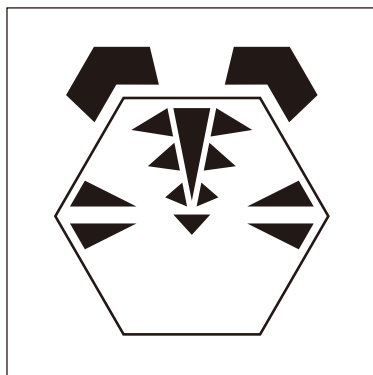
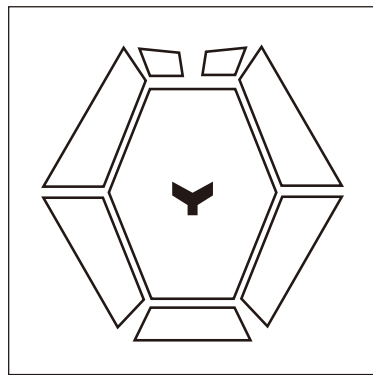
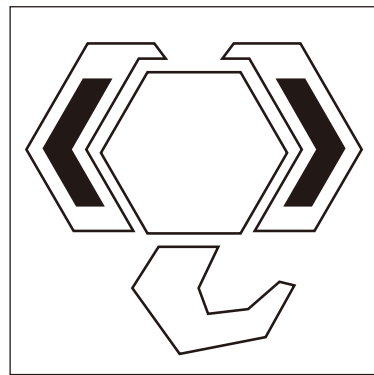
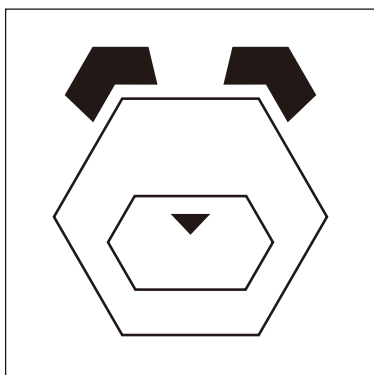
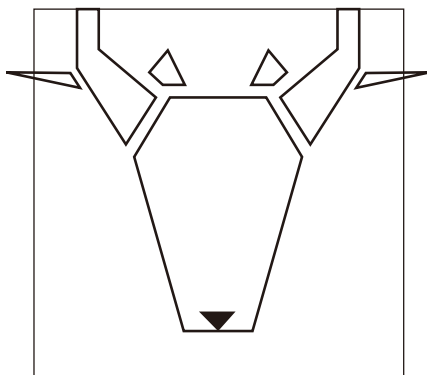
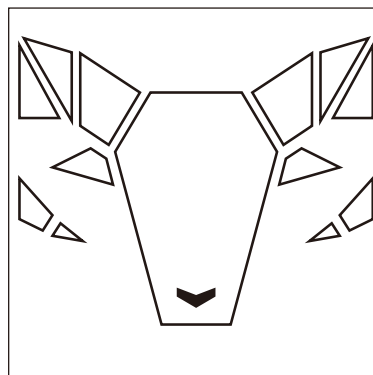
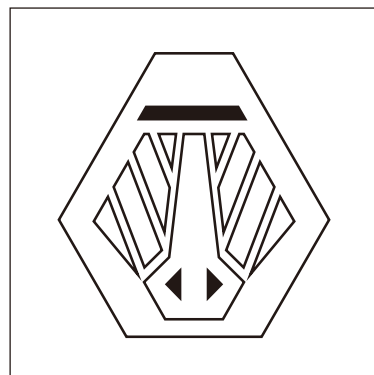
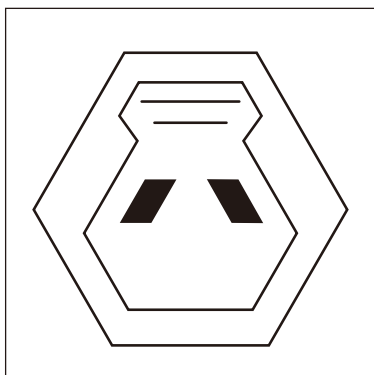
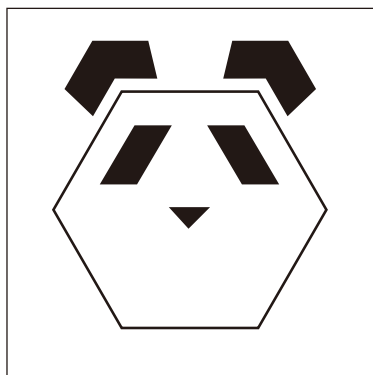
## 大阪デザイナー専門学校入学

大学で情報工学を学んだ後、問題解決手段としてのデザインを学ぶためにデザインの専門学校へ入学する。大学とは全く勝手が違うことに戸惑いつつも、日々自分のできることを伸ばすために精進を続ける。

## 動物ピクトグラム



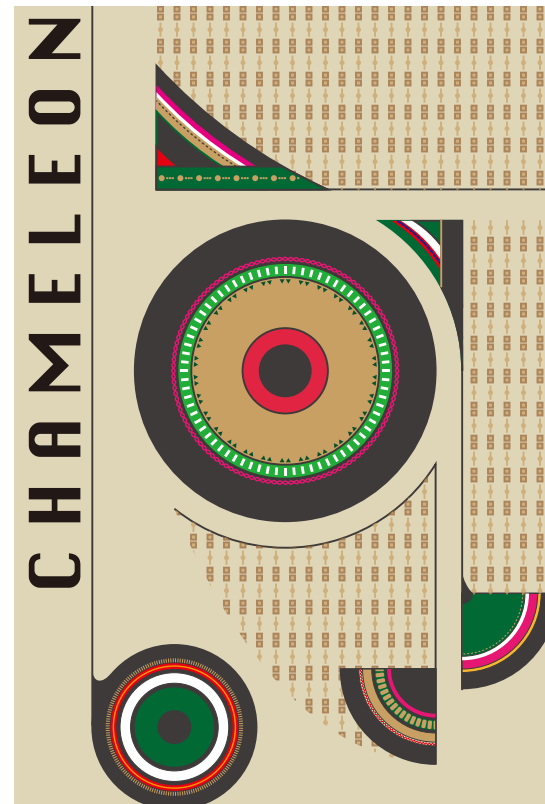
非言語的な情報伝達手段として注目されているピクトグラムを、動物園をテーマにデザインしました。  
一目での分かりやすさ、全体の統一感を持たせることを大切にしました。



対象となる動物園は都内の、室内展示が多めの動物園という想定にしました。そのため、ピクトグラムは蛍光塗料やネオンで描かれるだろうと思い、その機械的なイメージに合うように直線的なイメージでデザインしました。

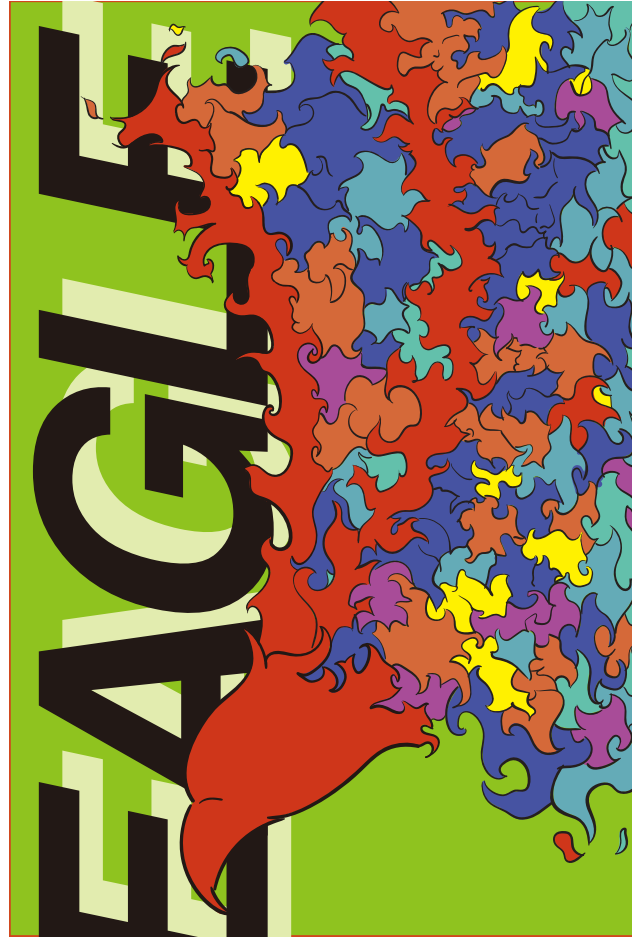
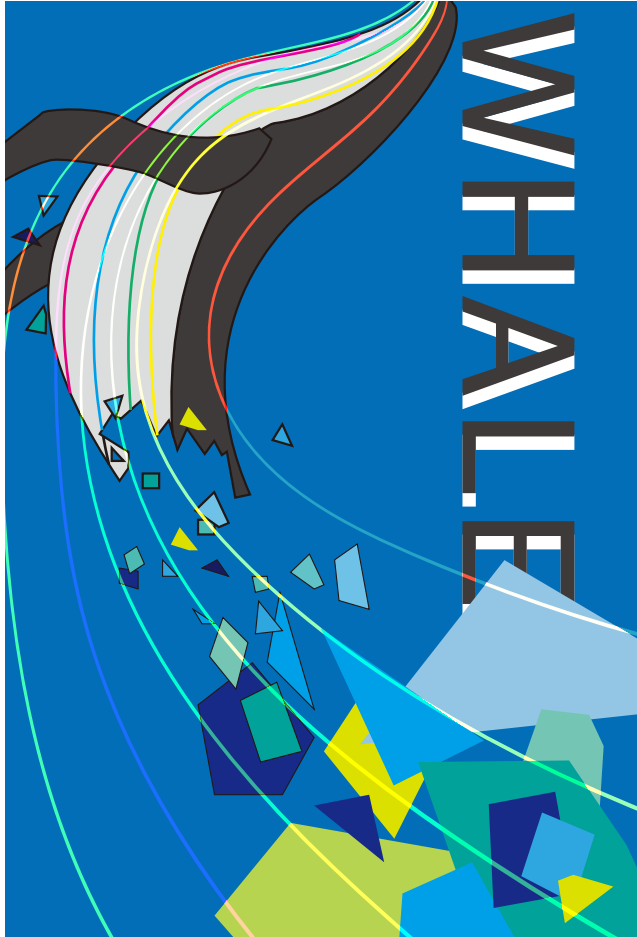
正六角形を基本とし、その枠で表現できない動物に関しては、全体の統一感を損なわないように独自の輪郭を持たせました。

# 動物ポストカード



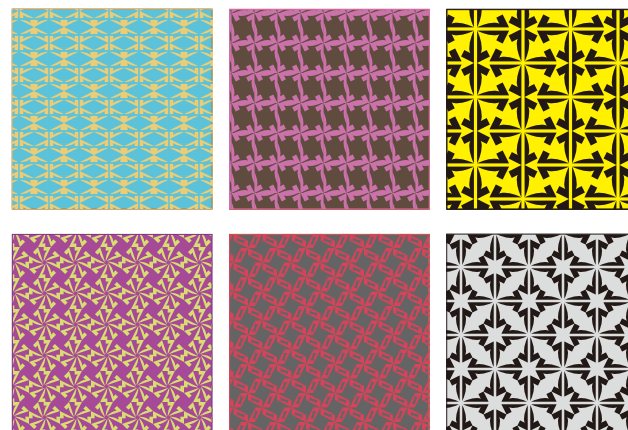
一種類の動物をグラフィカルに表現するという学校の課題で制作したものになります。  
色使いなど表現の幅を広げるために、モノクロの背景は避け、あえて”盛り盛り”の表現を目指しました。

こちらの2点は、カメレオンの”どこにいるかわからない、不思議で気味の悪い”感じを出すことをテーマにしています。



こちらの2点は、vividな色使いを学ぼうというテーマで制作しました。  
自分がそれぞれの動物に対して持っているイメージを、色使いや構図で表現しました。

# パターンデザイン



布や包装紙など、ベタ面にあしらわれるパターンをデザインしました。

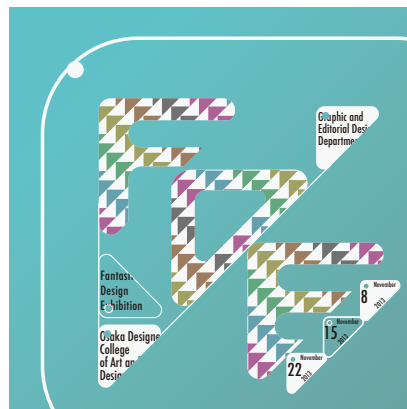
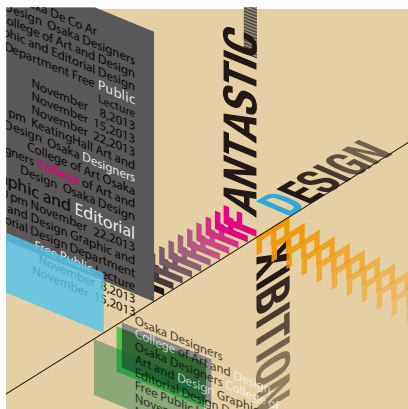
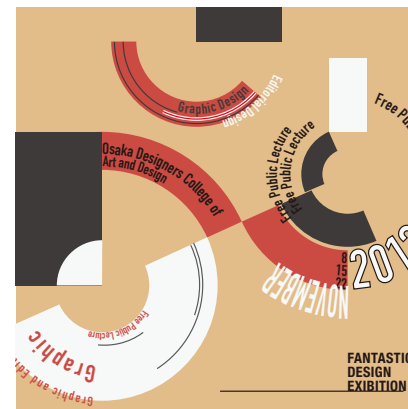
実はこれらのパターンは全て一つのエレメントで構成されています。どんなエレメントでしょう？

# タイポグラフィック



線や簡単な図形と、文字列を中心とした平面構成を行うという学校の課題です。  
いろいろな作品を見て、表現の幅を広げることを目指しました。



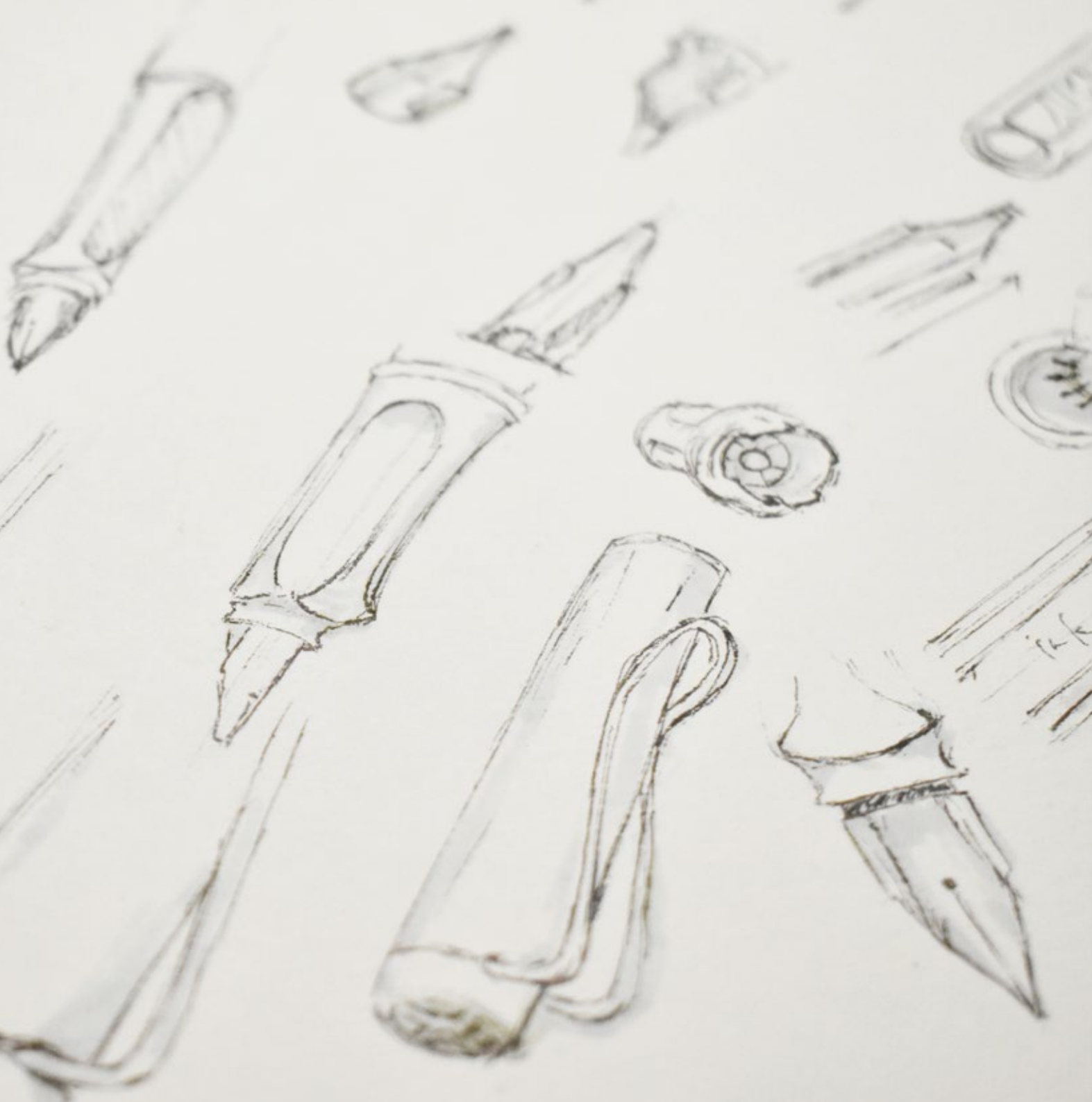


タイポグラフィックシステムという本を参考にして、文字を面として扱ったり、図形の中にワンポイントとして落とし込む方法を学びました。短期間で様々な表現をすることを目標に、作品それぞれにカラースキームを設定し、テーマを持ちました。

# 写真



写真をとることは好きなものの一つで、街中を歩いた時に肉眼で自分が見たときの感動が伝わることを意識して撮ります。  
現地の空気感を最も大切なこととし、構図に特にこだわっています。



**最後までご覧いただき  
ありがとうございます！**

ここでは、このポートフォリオを制作するにあたって  
のプロセスをご紹介します。もう少しだ  
け付き合っただけると幸いです。

## □ スケッチから始める

自分を表すポートフォリオとして最適なものはなんだろうと考えました。

まず思いついたのは自分が理想としているデザイナー山中俊治さんとデザイン的に好きな文具メーカー LAMY でした。

そこで山中俊治さんに習い、LAMY の万年筆をスケッチすることからはじめました。



## □ 機能と美しさ

スケッチを通じた観察からわかったことは、機能と美学の融合を見事に果たしているということです。インク残量を示すインジケータが見やすくなるようにカットされた平面とペン本来の曲線の接続、そのインジケータが必ず書いている時に上面に来るように切られたネジ、それにインジケータの表示を邪魔しないようにU字型にしてある雄ネジ。

ペンの機能を保持するために作られた造形が、製品としての美しさを損なわないように、むしろそれを増強するようになっていました。

## □ 遊び心を忘れない

LAMY の万年筆は元々、小さい子供が書き方を覚えるために開発されたそうです。そのため、できるだけ単純な構造で壊れにくく作られています。

またそれだけでなく、少々大きめなクリップなどどこか愛らしい印象をうけるようにも思います。ちょっとした遊び心も大事にしているようでした。

## ■自分が大切にしたいこと

結局、自分がデザイナーになる上で大切にしたいことはシンプルなものでした。

機能を第一とし、機能に沿うような美しさを追求すること。また、最後にちょっとした遊びを忘れないことです。この心を忘れずにこれから先も精進を続けていきます。

最後までご覧いただき  
ありがとうございました

