

放送視聴票 第 8 回 (bijyutu202515 + bijyutu202516)

■ bijyutu202515 : プロダクトデザイン

【プロダクトデザインとは】

私たちの暮らしは、文房具や家具、家電、自動車といった無数の製品に囲まれています。

それらの製品はすべて「プロダクトデザイン」によって形作られたものです。

デザインは単なる見た目の美しさだけでなく、使いやすさや安全性、さらには未来の暮らしをどう支えるかという視点が含まれています。

【機能性と美しさ】

番組では、自動改札機の角度が 13.5 度に設定されている理由について紹介されました。

この角度は多くの人が自然にカードをかざせるように、実験と検証を重ねた結果なのです。

美しさと機能性を両立させるためには、ユーザーの行動を細かく観察する視点が必要不可欠です。

【誰のためのデザイン？】

たとえば、左利きの人にとって使いにくい製品があるように、デザインには無意識の偏りが生じることもあります。

本当に優れたデザインとは、より多くの人々が快適に使えるような「思いやり」に満ちた設計です。

山中俊治さんのようなデザイナーは、ユーザーの動作を丁寧に観察し、課題を発見し、アイデアによって生活をより良くする道を切り開いています。

■ bijyutu202516 : マンガとアニメーション

【動きを描くということ】

「絵を動かしたい!」という思いは、3 万年以上前の洞窟壁画にも見られます。

そこからアニメーションという表現が生まれ、物語を「動き」で伝える方法が発展してきました。

【アニメーションとマンガの違い】

アニメーションは、コマを少しずつ変化させて動画にし、音や音楽と合わせて再生する表現です。

一方、マンガは動きの断片をコマで表現し、読者の想像力によって動きや音を感じさせる手法です。

どちらも「時間」を扱う芸術であり、伊藤有壺さんはアニメを「時間を画材にした表現」と捉えています。

【アニメ・マンガは日本文化】

英語圏では「アニメ」や「マンガ」は日本特有の文化として認識されています。

これは、単に絵を動かす・描くという以上に、作品が持つ世界観や感性が独自であることを意味します。

日本のアニメやマンガは、今や世界中にファンを持つ文化となっており、私たちの身近な表現として進化を続けています。