

2020 年度 武蔵野美術大学 大学院修士課程

デザイン専攻 デザイン情報学コース

## 修了研究概要集

# Summaries of Master's Theses

for the Design Informatics Course,

Master's Degree Program, Graduate School of Art and Design,

Musashino Art University

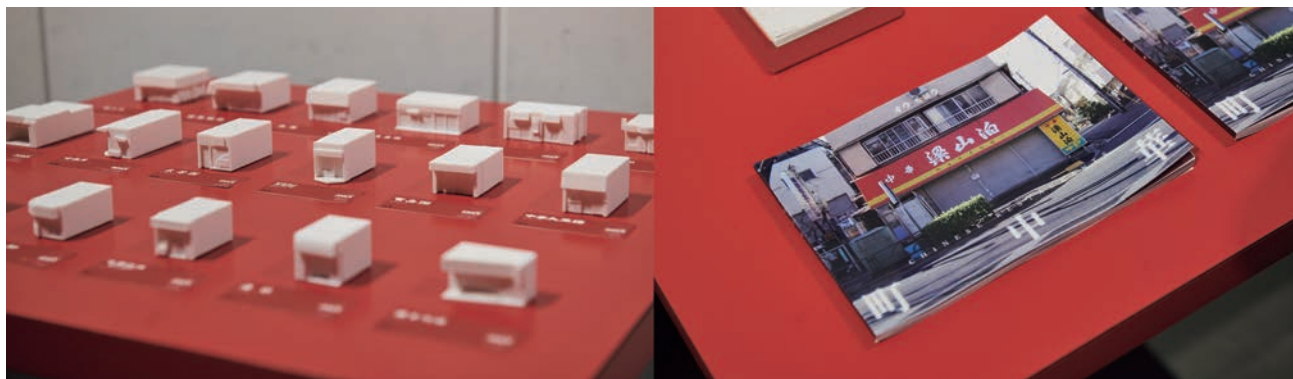
# 写真におけるタイポロジー手法の比較研究

## Comparative Study of Typology Research Methods in Photography

6000mm x 2000mm x 3000mm

欧 茂陽

OU, Maoyang



### 町中華

グラフィック、書籍、模型  
W6000×D2000×H3000

### 要旨

タイポロジー写真 (Typology Photography) は同じ種類の対象を並べて見せるという特徴的な写真技法であり、タイポロジー (類型学) の分類性を通じてより全体的に物事の変化を把握することができる。ドイツの写真家夫妻ベルント&ヒラ・ベッヒャー (1931-2007、1934-2015) に代表されるタイポロジー写真は、情報化時代において新たな解釈と進化が現れていることに気づいた。そこで、タイポロジー写真の分析とともに撮影制作の試みを行うことで、タイポロジー写真が今後発展する新たな可能性を探る。この修士研究は「町中華」をテーマに作品を制作し、タイポロジーに対する自分の理解と表現を分析していく。その中で特に作品における3DCGの活用は、私が考えるタイポロジーの未来像「絵画—写真—立体」を明らかにしてくれた。

### Abstract

Typology Photography is a characteristic photographic technique in which objects of the same type are shown side by side, and it is possible to grasp changes in things more overall through the classification of typology. Typology photography, represented by the German photographers Bernd & Hira Becher (1931-2007, 1934-2015), has noticed new interpretations and evolutions in the information age. Then, by analyzing typology photographs and attempting photography production, typology photography will explore new possibilities for future development. In my master's research, I created works with the theme of "Chinese food in town" and interpreted my own understanding and expression of typology. Among them, the use of 3DCG in the work clarified the future image of typology "painting - photograph - 3D" that I think.

## 研究背景

20世紀後半の西ドイツにおいて、写真家ベルント&ヒラ・ベッヒャー(ベッヒャー夫妻)は「タイポロジー (Typology)」と題してドイツ各地の同じ種類の建築、例えば給水塔、労働者住宅、産業地帯の景観を同じ構図で撮影し、その写真を類型学的手法で書籍にまとめた。ベッヒャー夫妻が撮影した建築は、人の感情が排除され、「無表情」な表現手法はかなり革新的で、多くの写真家に影響を与えた。その後、人工的な景観をめぐる作品や、モノに注目する作品が多く見られるようになるが、これらの作品は記録と鑑賞の二つの機能を兼ねており、そこには「ベッヒャーリズム」ともいべき類似性が表れている。

2000年代以後、「タイポロジー」の手法で撮影した作品が数多く登場している。被写体のボリュームで分類すると、まず土木構造物 / 建築物のダム、団地、工場。少し小さくなると公園遊具、コンテナ、クルマ、さらに小さいものは浴槽、室外機、人の服装など。写真集の出版や写真展の開催以外にも、ウェブサイトやSNSを利用して作品を発表する人が増えており、数十年前のベッヒャー夫妻がいた時代とは状況は一変している。一方、ネットで投稿された写真は膨大なネットワークデータの中でもタイポロジー的な方法で分類されている。例えば、グーグルの画像検索はジャンル分けソフトのようなもので、キーワードを入力すると、その結果としてタイポロジー的な画像が延々と表示される。これは無意識的な自然にできた「タイポロジー写真」である。

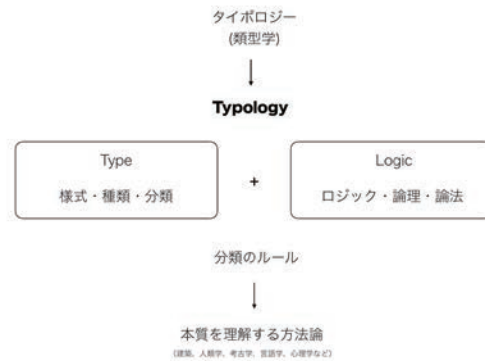
## 研究目的

本研究の目的は、デジタル写真とネットワーク技術の発展とともに現れたネット上の「タイポロジー写真」の流行を踏まえた上で、現代美術における「タイポロジー(類型学)」の分析を行い、得られた知見を基にビジュアル表現の拡張を試みることである。

「町中華」は日本にある中華料理店であるが、中国人の認識している中国本土の料理店との共通点や相違点に私はとても興味を持っている。中国の料理であるにもかかわらず、そこには日本らしさがあることに気づいた。そこで、日本の中華料理店を観察対象とし、外装を写真撮影で収集し、タイポロジー的に分類を行う。その中に共通する要素や色と文字をグラフィックの観点から分析するに当たって、特に外装の写真はタイポロジー写真の要件である背景の統一が困難であるという問題に直面した。これを解決するために建物の三次元化したデータを作ることにより、比較を容易にした。これを「3Dタイポロジー」と名付け、その可能性について研究する。

## タイポロジーとは何か？

タイポロジー (類型学、類型論、型式学) とは分類学、特に考古学や考現学などにおいて、物質をその特質・特性によって分類し、分類結果を考察すること、および、心理学や人間学の立場では、同様に人間行動を類型を用いて、その個人を全体的に把握しようとする方法論である。(図1)



「タイポロジーとその発展について」文庫 <https://wenku.baidu.com/view/8191e8f2fac75fbfc77da26925c52cc58bd690fb.html>

図1 タイポロジーとは何か？

## タイポロジー写真のレベル分け

### ①タイポロジー要素の抽出

タイポロジー要素として次の物が考えられる：

- 対象 (色、形、機能)
- 撮影の形式 (角度、背景)
- 展示の形式 (グリッド状)

### ②タイポロジーレベルの設定

以上の3つの要素を基準として、タイポロジー写真をレベル1、レベル2、レベル3、ネットレベルという4種類にレベル分けをした。レベル1とは、被写体が同じものであることで、撮影の角度などを考慮せず、単純にコレクションのために撮影することである(図2)。レベル2は被写体が同じであり、コレクションの意図を含めながら背景や角度を統一した写真である(図3)。最上位のレベル3は、レベル2の上に写真をグリッド状に展示して全体像を見せながら対比を強調するという正統的な「タイポロジー写真」である(図4)。そして、ネットレベルの写真はそれを発生させるプログラミングの機能によって変わる。たとえばキーワードで写真を検索すると、同じ主体だが背景や角度が統一されていない写真が出てくる。(図5)仮に関連画像や類似画像で検索すると、レベル3またはレベル3を超えた写真がグリッド状に表示される。

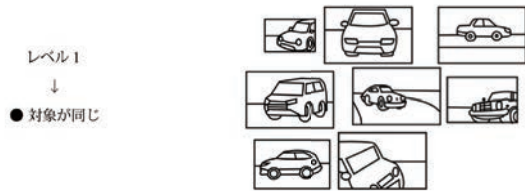


図2 タイポロジー写真（レベル1）

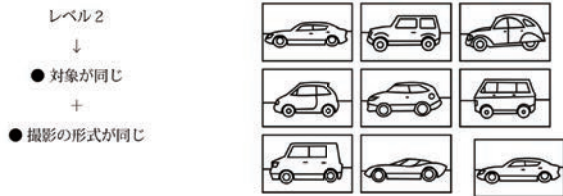


図3 タイポロジー写真（レベル2）

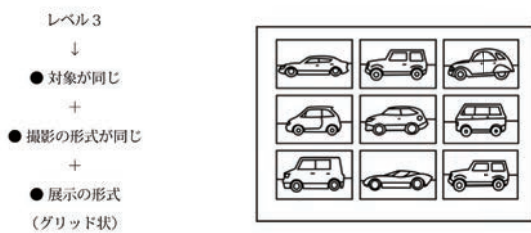


図4 タイポロジー写真（レベル3）

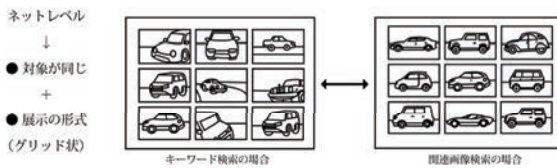


図5 タイポロジー写真（ネットレベル）

撮影の試み(二次元タイポロジー)

作例を以下に示す。(図6～10)



図6 「カーブミラー」



図7 「電柱」



図8 「証明写真」



図9 「ヘッドライト」



図10 「包まれたクルマ」

## 写真と写真を越えた展開 (三次元タイポロジー)

2019年の芸術祭で私の作品「町中華」は「へーはーほー展」に参加した。「町中華」は日本における中華料理に対する考現学的な作品である。この作品は私の中国人としての視点から中華料理の店名や看板、装飾などの要素をまとめ、イラストと3DCGを通じて、中華料理の特殊性を表現していた。この作品は修了制作の「町中華 2.0」に向けた実験的な試みとなった。

「町中華」のタイポロジー写真(店の外観)を撮影する際に、背景の統一が難しいことや前方の障害物の影響でタイポロジー的な観察はかなり難しいことがわかった。そして、以前「カーブミラー」を立体化する経験があったため、すぐに「町中華」の立体化を考えはじめた。さらに私はタイポロジー一般の立体化についての思考もはじめた。(図11)

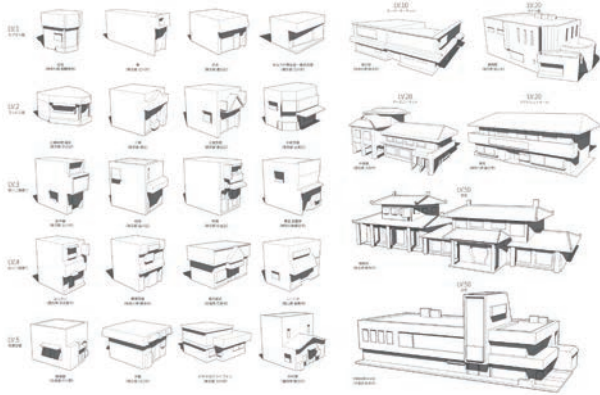


図11 「町中華」の立体化

## 結果

修了制作「町中華 2.0」は中華料理店図鑑、模型、イラストレーションの3つの部分で構成されている。図鑑の内容はこれまで収集した中華料理店の写真をもとにタイポロジーによる総合的な分析を行う。図鑑には中華料理店のタイポロジー写真、イラスト、3D模型が含まれている。第2部分の立体模型は、図鑑内容の延長として、タイポロジー的な芸術表現における3D模型の活用の可能性を探るためである。(図12)

## 「町中華」2.0からのタイポロジーの実験

昭和初期に今和次郎の「考現学入門」では、街の人々の服装や行動をスケッチで統計していた。まだ写真がそれほど普及していなかった時代にはスケッチは最速の記録手段だった。続いて赤瀬川原平の路上観察学会は写真を使って路上の風景などを記録し始めた。そしてスマートフォンが普及した現代になり、写真を撮ることは一般的になったが、タイポロジー記録のための新しい手法としては何が利用できるのだろうか。「スケッチ→写真→3D」という流れで考えてみると、現代の新しい手法は3D技術だと思われる。3Dとは、3D模

型を作るだけでなく、VR撮影も含まれる。必要な情報を抽出して3D模型を作成することで、周りの環境に左右されることなく対象の特徴を明確に取得できる。しかしながら、この手法が建築学上のタイポロジーと重複するのではないかという指摘があるかもしれない。この問題については、まず最初に建築物を撮影したベッヒャー夫妻の行為は、あくまで芸術的な観点から行われたと思われる。その目的は建築分野に直接貢献することではなく芸術における社会記録である。同じように、タイポロジーの立体化も芸術的表現や観察を目的とした手法であり、建築に貢献しているかどうかは考慮されていない。「町中華」の目的は形の観察でありその形から派生する芸術的表現などへ向かうものである。



図12 「町中華」の写真、イラスト、3Dデータ



図13 「町中華」の展示風景

## 参考文献

- Bernd and Hilla Becher, 『Industrial Facades』、The MIT Press、1995
- 今和次郎, 『考現学入門』、筑摩書房、1987
- 赤瀬川原平, 『超芸術トマソン』、筑摩書房、1987

2020年度 武蔵野美術大学 大学院修士課程  
デザイン専攻 デザイン情報学コース  
修了研究概要集

発行日 2021年3月31日

発行 武蔵野美術大学デザイン情報学科研究室

印刷・製本 株式会社アトミ

連絡先 〒187-8505 東京都小平市小川町 1-736  
武蔵野美術大学 9号館 411  
Tel: 042-342-6801 / Fax: 042-342-5192  
E-mail: d-info@musabi.ac.jp

Web サイト 学科公式サイト  
<https://dinfo.musabi.ac.jp/>