

# *Design Bible 2013*

From the design Bible to the designers Bible only for you.

デザイン・バイブルから

貴方だけのデザイナーズバイブルへ



『橋をデザインするのではなく、河をどう渡るのかをデザインしよう』

## 『デザイン基礎講座編』

インターネット時代のデザインワーク（仮説提示）  
平成25年（2013）版  
誰でも学べるデザインの学校 デザイン大学教授会

## デザイン・バイブルから貴方だけのデザイナーズ・バイブルへ

本E-Bookを、ご選択いただきまして有難うございます。

これからデザインを始める人から、セミプロのデザイナーの方まで、ここにデザインの原点とも言える「デザイン・バイブル」を贈ります。

すべてのデザインの出発点がここにあります。あとは、あなたのデザイン・バイブルに作り変えていくと、あなた自身のオリジナル・デザイナーズ・バイブルとなることでしょう。

初めまして、「誰でも学べるデザインの学校」の学長の情報建築家ni・Naruといたします。

情報建築家（Information Architects）とは、リチャード・S・ワーマンが同名の著作の中で唱えた概念で、定義として、情報建築家とは

- 1) データの持っているパターンを整理し複雑なものを明快にする人。
- 2) 人が知識への経路を見つけるための情報の構造や経路をつくる人。
- 3) 21世紀に新しく生まれつつある、明快さ、理解、情報の組織化を専門とした人。と  
しています。

私は、北海道は札幌で建築設計事務所を経営のかたわら、職業教育機関等でデザインの教育に携わっております。

学校の授業だけでは時間が足りなく、学生のために自学自習用のためのナビゲーション・サイトを作り始めたのが「誰でも学べるデザインの学校」のブログサイトのスタートです。

サイトの方にも書いてありますが、インターネットが普及したここ10年ぐらいの間に実際のデザインの現場で働く私達の仕事のやり方がどんどん変化していています。

建築の現場で実際にどう作るかの指示図面のことを施工図面と言いますが、この図面は日本で描かれているのではなくインドや中国など人件費の安いところで描かれています。

もう、そういう時代なのです。

ところが、学校などでは旧態依然としたデザイン教育というか、古い体質のまま学校運営がなされています。

確かに、デザインは実践という経験を積み重ねることしか、その能力はつかないものだと私は理解しておりますが、すこし未来を見据えた考え方も必要ではないかと思うのです。

インターネット普及率がどんどん伸びていく、そして世界中がインターネットでつながっていく。

誰でもデザインセンスが向上し、デザインに対する審美眼に肥えた人が多くなってきている。

## 始めに 2

---

そういう時代にデザインの勉強をしようと思ったら、秘匿された教育情報や芸術系中心の旧態依然の学校のシステムのままでいいのだろうか？（なかなか変わらないだろうと思います）

インターネットの世界にはデザインの現場で働く人たちの生の情報や、デザインを学ぼうという人達へ向けた情報サイトが多数存在します。

本当に有り難いことです。先人達の知恵と知識に学ぶにはもってこいのツールです。  
私たちの「誰でも学べるデザインの学校」も、この社会に生きてきた先人の一人として、

上で述べたすこし未来を見据えた考え方、これからのデザインワークというものを社会に提示して情報建築家に挑戦してみようと考えたのが、サイトでありこのE-Bookなのです。

それは、何かと言うとまだはっきりとした言葉や体系では説明しきれないのですが、どうもデザインの仕方、考え方と言うものが旧態依然とした各ジャンル単独の「かたち」を作る

とか、色を考えるとかの問題だけではないのではないかと、もっともっと範囲はものすごく広がっているのではないかと思うのです。そういうことは、いろんなデザインの本などでも出会います。

しかし、具体的にこれからのデザインワークはこうすればいいのだという、明確に答えている文章に出会っていません。

私も、デザイナーとして30年近く働いてきました。で、あれば、私が考えるこれからのデザインワークについて世の中に提案して、賛否なり意見を確かしてみようと思いついたのが、このE-Bookなのです。

プレゼンテーション5で「情報をデザインする」ということで、図や表をもって情報を見やすくするという今までのデザインを書いています。もっと違った「情報をデザインできる」者が、これからのデザイナーになっていくような気がします。

そこで、このE-Bookでは第1章から第34章まで、いままでデザイン学校などの基礎教育で行っていた今までのデザイン教育を披露し（これも必要なのです）、

第35章からは、これは私の私見ですがインターネット時代のデザインワークについて書いてみました。さきに、読んでおくと最終目標がつかめるかもしれません。

インターネットを駆使したデザインワークはこうなるのではないか？という仮説提示なのです。

第1章から第34章までの章（デザイン基礎講座編、平面構成編、立体構成編、色彩デザイン編、プレゼンテーション編、各デザインジャンル概論編）は、デザインを始めて学ぶ

方々やデザインをされてる方々の復習の章として、デザインの基礎であるベーシックデザインである平面構成、立体構成、色彩、プレゼンテーション、そして、各ジャンルのデザイン概論のインターネット情報を無数の中から選択しました。

あとは、あなたが入れ替えるなり、追加するなり、自分の作品に置き換えるなりして、あなたのオリジナル・デザイナーズ・バイブルとして育てていってください。

そこに、あなたのオリジナル・デザインの基が宿っていくはずです。

第35章からは、今後のデザインワークについての仮説提示と「誰でも学べるデザインの学校」での建築デザイン、インテリアデザイン、クラフトデザイン、プロダクトデザイン、

グラフィックデザイン（WEBデザイン含む）、ファッションデザイン等の学習の仕方をこの仮説提示に従って行う方法について説明した章になります。

各デザインジャンルのブログサイトも出来上がってきたところで、このサイトを使ってどういう方法で、デザインを進めていけばいいのかこのE-Bookで解説していきます。

いずれにしろ独学で進めていかなければなりません、他のデザインジャンルなどにでも応用が利くと思いますので是非とも挑戦し、こちらでもあなたのオリジナル・デザイナーズ・バイブルを作って行って欲しいと思います。

# デザイン基礎とは

---

## インターネットによるデザイン大学

誰でも学べるデザインの学校

■ デザイン基礎講座編 ■

### デザイン基礎とは

デザイン基礎はデザイン系や芸術・工芸系の大学・専門学校等で、学生達がまず最初に受講するデザイン専攻の学生全員に共通の実習科目です。

モノづくりのデザインである、建築・インテリア・クラフト・プロダクトそしてWebデザインまで含めたグラフィックデザイン等の先駆けとなる講義・実習で、デザイン・工芸の基礎的技術の習得を中心に講義と実習を行います。

また同時に、デザインするっていうことを通して社会性や自己の感性を養い、高めることを目指し、自己のデザインに関する志向性について探求する時期でもあります。

授業は造形美術全般、デザイン・工芸などの事例及び歴史などの理解を深め、幅広くデザイン・工芸などの基礎的研究を行います。

大学で1学年、2学年の2年間、専門学校でも半年から1年間という授業時間をかけて、じっくりと学んでいくものですが、このE-bookでも1課題を1週間程度で実施して

いけば、9ヶ月程度かかる内容になっていますが、どうぞご自分のペースで進めていかれることが一番だろうと思います。

### このE-book デザイン基礎講座編の構成

このE-bookは、デザインするっていうことをまずは実習で理解していただき、次にデザイン基礎で今デザイン教育の現場でおこなわれている平面構成、立体構成、

色彩デザイン、プレゼンテーションというジャンルを学んでもらって、最後にモノづくりのデザインジャンルである建築デザイン、インテリアデザイン、クラフトデザイン、プロダクトデザイン、

グラフィックデザイン、ファッションデザインという各デザインジャンルの概論を説明し、課題を実施してもらいながら貴方のデザインに関する志向性を確認し、好きなデザインジャンルに進めるように記していきます。

インターネットのブログサイトで実施している無料の独学コース順と同様ですが、このE-bookでは1章の中にデザインに関する歴史や考え方、デザイン用語を組み合わせ、

それぞれの講義と課題そして課題の考え方をまとめて、階段を昇るような感じで1段、1段、力をつけていくような構成にしました。

## 編集と目次

---

よって、章たては1週目 第1章、2週目 第2章・・・と34週目まであり、その週の講義を学んで課題を自分自身で実施して、次の週の章へ進んでいくという構成をしております。

造形美術全般、デザイン・工芸などの事例及び歴史については、このE-Bookでは説明はごくわずかですので、どうぞ自分で調べていただきたいと思います。

## Design Bible 2013 編集と目次

「デザイン基礎講座編」 本E-Bookです。

第 1 週目	第 1 章	デザイン概論	～自分の気に入ったものを探してみよう～
第 2 週目	第 2 章	デザイン基礎演習 1	～変形させてみよう～
第 3 週目	第 3 章	デザイン基礎演習 2	～機能・用途をかんがえてみよう～
第 4 週目	第 4 章	デザイン基礎演習 3	～着色してみよう～
第 5 週目	第 5 章	デザイン基礎演習 4	～三面図を描いてみよう～
第 6 週目	第 6 章	デザイン基礎演習 5	～プレゼンテーションしてみよう～
第 7 週目	第 7 章	デザイン基礎概論	～デザインの意味とは～

「平面構成編」 別冊E-Book

第 8 週目	第 8 章	平面構成 1	～平面構成の目標～
第 9 週目	第 9 章	平面構成 2	～形態構成のエレメント～
第 10 週目	第 10 章	平面構成 3	～コンポジション 1～
第 11 週目	第 11 章	平面構成 4	～コンポジション 2～
第 12 週目	第 12 章	平面構成 5	～錯視と無理図形～
第 13 週目	第 13 章	平面構成 6	～四次元のイリュージョン～

「立体構成編」 別冊E-Book

第 14 週目	第 14 章	立体構成 1	～要素を重視した構成～
第 15 週目	第 15 章	立体構成 2	～素材を重視した構成～
第 16 週目	第 16 章	立体構成 3	～立体構成のコンストラクション～
第 17 週目	第 17 章	立体構成 4	～運動と錯視（運動造形）～
第 18 週目	第 18 章	立体構成 5	～技法の開拓～

「色彩デザイン編」 別冊E-Book

第 19 週目	第 19 章	色彩デザイン 1	～色彩のあれこれ～
第 20 週目	第 20 章	色彩デザイン 2	～色知覚の生理と心理～
第 21 週目	第 21 章	色彩デザイン 3	～色の混色とカラーシステム～
第 22 週目	第 22 章	色彩デザイン 4	～色の知覚的効果～
第 23 週目	第 23 章	色彩デザイン 5	～色彩調和の原理～

### 「プレゼンテーション編」 別冊E-Book

- 第24週目 第24章 プレゼンテーション1 ～プレゼンテーションの必要性～
- 第25週目 第25章 プレゼンテーション2 ～プレゼンテーションテクニック 1～
- 第26週目 第26章 プレゼンテーション3 ～プレゼンテーションテクニック 2～
- 第27週目 第27章 プレゼンテーション4 ～プレゼンテーションの目標と展開～
- 第28週目 第28章 プレゼンテーション5 ～情報をデザインするー情報デザインへ～

### 「各デザインジャンル概論編」 別冊E-Book

#### 第29週目 第29章 建築デザイン概論

～建築デザインとは、建築の造形言語～

- 第30週目 第30章 インテリアデザイン概論 ～インテリアデザインとは～
- 第31週目 第31章 クラフトデザイン概論 ～クラフトデザインとは～
- 第32週目 第32章 プロダクトデザイン概論 ～プロダクトデザインとは～
- 第33週目 第33章 グラフィックデザイン概論 ～グラフィックデザインとは～
- 第34週目 第34章 ファッションデザイン概論 ～ファッションデザインとは～

### インターネット時代のデザインワーク編 (スキルスタンダードを目指して)

別冊E-Book

第35章からは、このE-Bookのメインであるインターネット時代のデザインワークについて第34章まで学習してきたので、そのスタイルを踏襲しながら各デザインジャンルでの、学習の仕方、デザインワークについて書いていきます。

サイトにある項目全てではありませんが、その方法については理解できると思いますので、あなたの好きなジャンルをこの方法で、チャレンジしてみてください。

- 第35週 第35章 21世紀のデザイナー像とは ～いままでのまとめの章～
- 第36週 第36章 21世紀のデザイナー像とは  
～インターネット時代のデザイナーとは～
- 第37週 第37章 インターネット時代のデザインワーク (仮説提示)
- 第38週 第38章 IT時代のデザインバイブル (仮説提示)  
グラフィック・デザイン講座
- 第39週 第39章 IT時代のデザインバイブル (仮説提示)  
建築デザイン・インテリアデザインからスペース (空間) デザインへ
- 第39-2章 建築デザイン講座
- 第40週 第40章 デザインバイブルから貴方だけのデザイナーズバイブル  
スキルスタンダードをめざして 最終章 (仮説提示)  
以上

# 第1章

---

## 第1週目 第1章 デザイン概論

### ～自分の好きなものを探してみよう。～

- 1、始めに
  - 2、この講座の勉強のながれ
  - 3、授業方針
  - 4、今週の授業と課題      自分の好きなものを探してみよう。(デッサンしてみよう)
  - 5、今週のデザイン基礎用語      デザイン学 [ Science of Design ]
- 

始めに

---

あらためて本E-Bookのご選択、ご購入、有難うございます。

私は建築設計事務所を経営しながら、過去に大学や専門学校などで、特に建築デザインの授業を担当しておりました。そして、今は職業訓練教育の現場などでデザイン教育に携わっています。

しかし、インターネットがほぼ普及したであろうこの時代でも、まだまだインターネットで情報を検索するというのが、上手な人があまり居ないような気がします。

いま、学校などでも何かわからないことがあると辞書を検索するというより、すぐインターネットに飛びつく人が多くなりました。

しかし、YAHOOやGOOGLEなどのキーワード検索エンジンでは、ロボットによりヒット数やページ数、リンク数などで順位づけられた順番に表示され、最初の1つのサイトから20サイトを見ているだけで、そのうち何を検索しているのかさえ分からなくなってしまうことが私でもあります。

特に、私みたいに何でも興味を持って眺めてしまう輩には、寄り道が多くて、つい時間をとってしまいます。

そこで、情報検索のナビゲーションみたいな調べる内容のレベルに準じて、これを見ておいたらいいよというものだけのポータルサイトみたいなものが必要だなと考えて作ってしまったのが、ブログの「誰でも学べるデザインの学校」です。

しかし、一番最初に作成したものは学生向けのリンク集でした。ただ、これはFDやCDにURLを保存して学生に渡していただけのものですが、そのうちもっと何を勉強して

いったら良いかまでのナビゲーションも欲しい。課題も出して欲しいなどとの要望を聞いているうちに、このようなかたちのものが出来たという次第です。

いわば、私の担当していた学生のためにつくったものなのですが、より多くの人に見てもらい役に立てて頂けたら教える者として幸いな事だと思っております。



## 第1章-2

---

いよいよ、「誰でも学べるデザインの学校」のインターネット時代のデザインワーク講座の開始です。

本E－Bookは趣味や教養として、又は自分のスキルアップのため、デザインを独学で学びたいという方々や、もうデザインで仕事をされているが、いま一度基礎を学びたいという方々のために編集しております。

デザインは、学問なのですが教室や自分の部屋で教科書を読んでいけば、能力が上がるというものではなく、自分の手と体で繰り返し覚えていく事ではしか上達しないものです。

プロの野球選手やプロゴルファーと同じように、何度も何度も練習して上手くなっていく。  
そういう意味において、ある程度の経験が必要になる教科・学問です。

本講座は、デザインを学ぶ大学1年生、2年生程度のどのデザインジャンルにも共通の内容を約28週間で実施して、残り6週間くらいを職業デザイナーの概論の部門として

モノづくりからファッションデザインのところを説明して、皆さんの進んでみようと思うデザインジャンルを見つけられるようにしたいと思います。

その後、それぞれの専門の勉強が出来るコースを専門毎に（建築・インテリア・プロダクト・クラフト・グラフィック・ファッション等）、講座を本学校のHPにアップしておりますので、見ていただけると何を学習していけばいいのか理解できると思います。

続いて、このE－Bookでそれを利用したインターネット時代のデザインワークの一手法について、提示していきますので挑戦してみてください。

とにかく、貴方の決めた目標に少しでも役立つことを目差してこの講座を開始していきたいと思っております。

<この講座の勉強のながれ>

HPの勉強の仕方のところに書いていますが、まずはデザインするっていう事の大雑把なながれを経験してもらったら、二次元の世界の平面構成、そして三次元の世界の立体構成、

それぞれ時間という四次元の世界の事も含みながら、色彩デザイン、そして表現するというプレゼンテーションへ進み、各デザインジャンルの概論でまずデザイン基礎講座は終了します。

## 第1章-3

---

1週間単位の構成にしているのは、1週間ぐらいで次の課題に取り組んでいただきたいことと、造形体験をするのにはちょうどいいかなと思います。

1週間、時間のある人はじっくりと同じ課題を設定などを変えて2つ、3つとやってみる。時間のない人は1つだけでも。

もっと時間のない人は頭の中で造形のイメージトレーニングだけでもして下さい。

**造形体験が貴方を成長させる唯一の道です。**

### <授業方針>

テキストの教科書として一方的な授業となりますので、次の4点を常に念頭に置いて書いていきたいと思います。

- 1、インターネットを利用し資料性を高め、データーをその場で見ながら出来るようにする。
- 2、抽象論・観念論を避け、イラスト及び図版（写真とかスケッチ）を多く引用して具体的表現に努める。
- 3、本E-Bookを学ぶ人自身がオリジナルなデザインが出来るようにする。
- 4、本E-Bookを通読すれば、デザインを考える上で重要なことがらや、デザインとはどんなことを勉強し体得しなければならないかが解るようにする。

1番のデーターをその場で見ながら、このE-Bookも見れるようにするには、沢山のサイトを同時に開いて置けるようにすればいいので、たとえばLunascapеのようなフリーソフトをインストールしておくといいでしょう。というか、インストールしておいた方が便利です。

[\[Google Chrome ダウンロードHP\]>>](#)

[\[Lunascapе ダウンロードHP\]>>](#)

2番の抽象論・観念論を避けるというのは、やはりデザインの教科ですのでたくさんのイラスト及び図版（写真とかスケッチ）を、見てもらったほうが身につくのです。

本当にいい時代になりました。自分の机の上で世界中の作品集なり、美術館なり公園の立体作品が瞬時に見る事ができるようになったのですから・・・。

私も、学校で教えていて思ったのは学生にひと昔前は、「図書館で調べて来い」というのが日課だったのですが、今は「インターネットで調べて来い」という時代です。

## 第1章-4

---

それでも検索出来ない学生の多さにあきれてこの前身のHPを開設してしまった次第です。

最近の学生をみていると、各デザインジャンルの専攻へ学びに来た意味も、希望も何かなくなっている、自分で考え、自分で創り、自分で表現するっていうことの自分のアイデン

ティテーを築き上げようという意志がなくなってきたように感じるのです。

今までは、我々もアメリカの真似事をしながらこの国を築き上げてきたのかもしれませんが

(ちょっと古いですかね。)

別にその時代が良かったと言うわけではなく、過去に生きたい訳でもなく、何となく未来の日本を憂い、自分で考え、自分で創り、自分で表現するっていう事の大切さを多くの人に

伝えるのは、デザイン教育がいいだろうと考えたわけです。

そんなふうを考えて、ネット上で「誰でも学べるデザインの学校」を始めたわけです。

そんななかで、このE-Bookで詳しく勉強なさろうとしている貴方に心から応援のメールを送るとともに、期待に添うよう書き上げたつもりですので宜しくお願い致します。

3番の本E-Bookを学ぶ人自身がオリジナルなデザインが出来るようにするには、各課題の答えは一つではありません。

先に述べたように、暇なときがあれば同じ課題でも別な作品づくりに挑戦したり、自分で条件を設定しながら別なデザインに挑戦してみてください。

4番目は、どんなに忙しくても時々はこのE-Bookと各サイトを読み返してみる。

参考のホームページを自分なりに探しながら、ここにリストアップしてもっと良い資料ができたなら、友人等に教えてみんなでレベルアップして行って欲しいと思います。

なお、難しいところなど本E-Bookに関してご質問やご意見、お問い合わせなどがあれば、どうぞ遠慮なさらず下記のメールアドレスまで送付して下さい。

本学校のメールアドレス      designuniverse@aol.com

＊を@にしてください。

それでは、いよいよ講義にはいっていきましょう。

◇ 今週の講義 ◇ デザイン概論

---

### ■ 人間の本質とデザイン ■

デザインという言葉は、ややもすると人間生活における本質的なものよりも、むしろ装飾するという付加的なものと考えられやすいが、実際は装飾以前の形そのものの意味や人間

生活にとってより本質的な、それなくしては人間生活、人間の文化は存在しないような意味をもつものである。空間デザイナーの内田繁氏がこう述べています。

「デザインとは人間・社会・自然を結びつけ、それらに良い関係をつくりだす文化技術をいう」と。

確かに、私達が道具や視覚的な環境にかかわっていく際に、最初の手がかりの要素にしていたのは、そのものの本質的な形ではないでしょうか。

お皿と灰皿、茶碗とお椀、腰掛けるベンチとテーブルなどただけで装飾はなくてもそのものは何に使うものか、理解できるように・・・。

デザインは大きく分けて、コミュニケーションに関する部面と、建築や生活用品に関する部面に分けられます。

コミュニケーションという活動は、いうまでもなく人間文化形成のもっとも重要な要素であるが、この中での造形的部面をビジュアル・デザインと呼んでいます。

たとえば、原始時代では顔とか体に塗った模様、戦国時代の武将たちの旗、現在の道路標識の記号、広告ポスターなどがそれにあたります。

建築や生活用品に関しては、今現在の科学技術による産物であり、その時代、その時代の人間生活に必要なものとして、今我々はそれを利用し生きているのである。

しかしこれらの制作活動には、それが生活に用いられるものの場合、必ず審美性、美的要求というものが同時に含まれます。

技術的であると同時に美的であるという形をしていないと、他の人々に受け入れられない。いわば、人間は本能的にこれら審美性、美的要求というものを持っている動物なのでしょう。

たとえば、川の堤防までもが洪水を防ぐという技術的な事と、都市の景観に配慮した美しさが求められているのです。

## 第1章-6

---

\*\*\*\*\* [参考HP] \*\*\*\*\*

Ayanpaのデザインうんちく <http://ayanpa.com/dera1.htm>

内田デザイン研究所 (空間デザイナーの内田繁氏)

<http://www.uchida-design.jp/>

デザインのデザイン 本ですのでここから詳しく見るをクリックして下さい

<http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/4000240056/250-2894785-4191447>

デザインとは (ウィキペディアより)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%87%E3%82%B6%E3%82%A4%E3%83%B3>

イメージ 美の設計図? (身体美学概論 表情編12)

<http://www.ne.jp/asahi/sun/wind/bi00/bi012.html>

ビジュアル表現講座 ICT利活用力育成 WBT教材

(ここから学習してみましよう。)

<http://sys.rasti.jp/rl-demo/visual/index.html>

「本当のデザインとは何か」を問う一冊 「デザインフル・カンパニー」

<http://wol.nikkeibp.co.jp/article/column/20120528/125862/>

今回の紹介サイトは文字情報が多くてすみません。熟読をお勧めします。

---

### ■ 第1課題 デザイン概論 ■

---

さあ、そこで今週の課題です。

あなたにとって審美的・美的だと思うものを身近なものの中から探し出して、中学・高校の美術でやったように紙に忠実にデッサンしてみよう。

ここでの注意点は、デッサンということです。忠実にデッサンする。

一般的に紙に描きましょうというと、平面的に捕らえがちですが何とか立体的に物を捕らえ、描くようにすることです。

できれば小物で身近にあってそれをいつでも見続けることが、出来るものがないでしょう。

そして、その物を右上斜め45度からでも見続け、デッサンしてみましよう。

ここでは、デッサンの上手、下手は関係なく物を見て把握しそれをビジュアル、絵として表現してみよう。という課題です。

## 第1章-7

---

本学校のホームページのデザイン概論の第1課題は ゆで卵のデッサンです。

これは、参考例ですが私も学生時代は何度も、何度も卵をデッサンさせられました。

なぜ、卵だったのか？ 曲線ばかりで影の付け方も結構難しく、いまだに上手くかけません。

でも、卵のツブツブした感じ。楕円のような、でも楕円形じゃないあの感じ、生命の不思議さを感じずにはいられない、なにか神秘的な美を感じさせるのは何故でしょうか？

さあ、紙と鉛筆を持ってチャレンジしてみましょう。

\*\*\*\*\*[参考 HP]\*\*\*\*\*

デッサンの技法と基礎

<http://dessin.art-map.net/>

このHPへいって、もう一度デッサンという事を学習してみましょう。

左の中ほどに「デッサン基礎技法・描き方」というところから進んでください。

---

□ 編集後記 □

---

各地の天災や人災、環境問題などで世の中大変なことばかりですが、デザインをしてみようっていいながら、実はデザインするということはなんとかこの社会を、美しく幸せな世の

中にしたいっていう思いがどこかにある筈です。

すべての人々がデザインを通してそんな思いを持ってくれたら・・・。

第1回目の最後に、こういう言葉を貴方に送ります。

新しい考えはまず『ばかばかしい』と非難され、  
次に『つまらないことだ』と退けられ、  
そして最後に『そんなことは誰でも知っている』と言われる。

～ウィリアム・ジェームズ～

デザインを学ぶのに、今までの大学や専門学校はお金ばかりかかっている、本当に今必要な教育をしていないんじゃないかという疑問にかられ、学校だけではなく独学でも学びながら力をつけていこう。

つけていきたいという人々に、そんな老若男女のために、「誰でも学べるデザインの学校」をつくって人生を魅力あるものにしてもらいたい、私もそうしたいと考えました。

## 第1章-8

---

[ブログサイトの紹介]

誰でも学べるデザインの学校→→ <http://design-university.blogspot.jp/>

誰でも学べるデザインの学校 購買部→→ <http://koubaibu.blog43.fc2.com/>

誰でも学べるデザインの学校 図書館→→ <http://booklog.jp/users/junjin54>

私の勝手な言いたい放題・・・（個人ブログ）

（自称）キャリアデザイナーのライフデザイン語録↓↓

<http://design-university.seesaa.net/>

実は、私（本学校・学長）のキャラは最後のブログでわかるかも？

ブログのほうへのコメントなり、貴方がブログなりをお持ちならば、トラックバックや相互リンクなども受けておりますので、これを機会にコミュニケーションがはかれればいいなと思っております。

何かご質問などありましたら、下記のメールアドレスまでご連絡下さい。

本学校へのメールアドレス designuniverse\*aol.com

\*を@にしてください。

コーヒータイムです。



### 第2週目 第2章 デザイン基礎演習 1

#### ～変形させてみよう～

(もくじ)

- 1、はじめに
- 2、二人のデザイナー
- 3、目的志向型と手段志向型
- 4、どうやって勉強すればいいのか？
- 5、今週の講義 ■ デザイン基礎とは ■
- 6、今週の課題 ～変形させてみよう～
- 7、今週のデザイン用語辞典 アメニティ [amenity]
- 8、今週の編集後記

---

□ はじめに □

---

一つの例え話に「二人の石工」という逸話があります。  
この逸話は、ヤン・カールソンの「真実の瞬間」という書籍の中で紹介されているもので、

内容はおおむね以下の通りです。

ある日、一人の旅行者がバルセロナのサグラダ・ファミリア（ガウディが設計した石の大聖堂で、現在も建設中）を訪れた。

辺りを歩いていると、道端で一人の石工が石を削っていた。  
好奇心旺盛な旅行者は、その石工に声をかけた。

「あなたは、いったい何をしているのですか？」  
するとその石工は、迷惑そうな顔をしながら腹立たしげにこう言った。

「見て分かんねえのかよ。この糞いまいましい石を削ってんじゃねえか！じゃまだから、とっとと向こうに行ってくれ。」

慌ててその場を離れ、しばらく歩いていると、別の石工が同じように石を削っていた。  
その旅行者は、懲りずに先ほどと同じ質問を試してみた。

「あなたは、いったい何をしているんですか？」  
するとその石工は、晴れやかな顔をして誇らしげにこう答えた。

「よくぞ聞いてくれました。私は今、世界で一番美しい大聖堂の基礎を作っているんですよ！」



## 第2章-2

---

この二人の石工には大きな違いがあります。

同じ作業をしていながら、一人は糞いまいましい石を削っているだけの不幸な石工、もう一人は大聖堂の基礎を作っている幸福な石工です。

真実の瞬間 ヤン・カールソン

<http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/4478330247/249-0989286-0425944>

アントニオ・ガウディ サクラダファミリヤ

[http://www.dab.hi-ho.ne.jp/hirano-j/tabii\\_2.htm](http://www.dab.hi-ho.ne.jp/hirano-j/tabii_2.htm)

アントニオ・ガウディの石工事

<http://www.kenchikuka.jp/gaudi/no24.htm>

---

### ●二人のデザイナー

---

デザイナーにも、いやいやながらプランニングをしているだけの不幸なデザイナーと、社会やお客さんに対して何らかの貢献をしている幸福なデザイナーがいるように思います。

この違いは、自分の行っている業務の目的を理解しているかどうかにより発生しています。

私は、「二人の石工」の逸話を、プロジェクトの目的が明確にされていることによって、プロジェクトメンバーのモチベーションを向上させることができるということの例えとして紹介しています。

プロジェクトを成功させるためには、まずプロジェクトの真の目的が何かを明確にし、それをそのプロジェクトに関わる全員が共有することが大切だと考えています。

プロジェクト目的の明確化は、私が自分の講義の中で、特に強調して伝えたいと思っていることの一つです。

デザイン学校へ通う人たちのプロジェクトとは何なのか？

学校に通う目的、何を学ぶのか、学んでどうしたいのかという目的がしっかりしていれば、

結構、学生同士切磋琢磨しながらモチベーションが高まり、先生方も楽なのです。

こういう時は、本当に嬉しく思います。

しかし、多くの場合、学生の関心はどうしても手段・手法自体に向いてしまいがちです。

もちろん手段・手法を理解して頂くことはとても大切なのですが、こちらとしては

「もっと理解して欲しいことがあるのだけどなあ」という感じです。

これには講師としての私の技量が、まだまだなのかもしれません。

## 第2章-3

---

---

### ●目的志向型と手段志向型

---

人には「目的志向型」と「手段志向型」があるように思います。

目的志向型の方は、物事を遂行する際に、その真の目的は何かということに注意が向きます。そしてその目的を達成するために、あくまで道具として手法を用います。

一方、手段志向型の方は、真の目的よりも、そこで用いる手法に注意が向きます。経験からすると手段志向型の方には目的志向的な話は、あまり受けません。

受けないだけならまだ良いのですが困るのは、このような人達にかかる手段自体が目的化してしまうケースが少なくないということです。

デザインするっていうことも手法である以上は、その危険性があります。

デザインノウハウ集などの手法を実行さえすれば、あなたのプロジェクト（学習）が完成する訳ではありません。

真の目的を踏まえていないプロジェクトは、いくらデザイン基礎をきっちりやっても、パソコンをしっかりと導入しても、優れたCADや、デザインツールを使っても本当の完成はしないと思います。

電気カミソリで有名なフィリップス社のデザインルームの壁に、次のような言葉があるそうです。

『橋をデザインするのではなく、河をどう渡るのかをデザインしよう』

CADシステムとは（ビジネス簡単用語集より）

<http://www.knayuhi.com/business/a45-30.html>

新デザインツール Microsoft Expression

<http://allabout.co.jp/gm/gc/48653/>

デザインノウハウ集（嫌われないWEBデザイン WEBデザインの基本マナー）

<http://www.1000percent-web.com/howto/>

## 第2章-4

---

● どうやって勉強すればいいのか？

---

どうやって、デザインの勉強をすればいいのでしょうか？

普通であれば、デザイナー養成講座のある学校に行くことを勧めるのですが、どこの学校のデザイナー養成講座も、ソフトのオペレーションのみで終わっている傾向があります。

これは変な話で、道具の使い方を教えて道具を使うための心を教えていないのです。

デザインの勉強は自己完結するものではないため、建築デザインや、インダストリアルデザイン、グラフィックデザインとなんらかしらの分野とセットになります。

なぜかというと、デザインの先には必ずクライアントがいるためです。

クライアントがいて、要望があり、それを実現するのがデザイナーの仕事です。

仮にデザインのみで成り立つのは、即ちアートの領域ということになります。

本格的なデザインの勉強をしようとするならば、デザイナー養成講座などは避けて、

デザイン系美大の私塾か、いきなりどっかのデザイン事務所に行くのが良いかもしれません。

鉛筆デッサンから、立体構成、色彩構成、デザイン論などアナログなベースを築くには打ってつけです。

しかし、今は昔と違って初学者はなかなか採用してもらえません。

インターンシップという制度も学校に在籍しての制度なのです。

そんな中でデザインを学ぼうと志した貴方に、デザインの勉強の仕方とは紙と鉛筆によるスケッチ、小さな基礎課題を繰り返しやってみる。

そして、時々出来そうなコンペにトライしながらスキルアップを図る。

これが一番だろうと考えます。

結構、世の中インターネット時代ですがデザインの現場はアナログなのです。

デジタルに向かうときの頭の中は、きっと皆さんもアナログの筈ですし、デザインの手法はデジタルでも、デザインを考えるのはまだまだ紙と鉛筆なのです。

いましばらくは「アナログデザイン > デジタルデザイン」という図式からは逃れることはできないことを痛感しています。

ですから、この講座ではアナログ的なデザイン基礎を中心にやっていきます。

インターネット時代のデザインワーク講座なんて言っていますが、実はアナログ的なことでしか、感性とかデザイン能力なんて育たないような気がします。（あくまで、頭の中身のことで）

## 第2章-5

---

あとは、独学でデザイン関連の書籍を読み漁りましょう。

なんか、不親切な言い方になってしまいましたが、言いたかった事はこのE-Bookは考え方とか、いいデザイナーになるための目的指向でいくのでノウハウとか方法は、自分で築き上げて行って欲しい、それが貴方にとって一番いい方法だと考えます。

人間って、何度も課題を繰り返していくうちに自然と個性が出てくるものなのです。その時に、デザインのノウハウとか手法、方法なんていうのも出来るものなのです。

J I D A 日本インダストリアルデザイナー協会 デザイン教育の現場から②

<http://www.fdl-italform.net/jida/edu-kato.html>

上記協会の教育研究会アーカイブ

<http://www.fdl-italform.net/jida/edu-history.html>

---

□ 今週の講義 □ デザイン基礎演習1

---

### ■ デザイン基礎とは ■

デザインの初学者のデザインワークは、大きく分けると2つになる。  
ひとつは用途をもたない基礎的造形活動で、もうひとつは用途を持つ造形活動である。

実社会のデザインというものは、もともと何らかの用途を持つものであって、その点が純粋芸術（絵画・彫刻）との違いであるが、デザインを学ぶ事という点に於いては、用途を持つ造形に発展する土台として、直接には用途を持たない造形活動の部分がある。

このような内容のものを一般的に、デザイン基礎、基礎デザインと呼んでいます。  
このデザイン基礎には、さらに2つの内容があって、ひとつは知覚的・感情的な効果に関する部分、もう一つは材料・構造・機能等に関する部分である。

たとえば配色のようなものは、前者の知覚・感情的な部分であり、紙・割り箸等で立体的構造を作るのは後者の部分である。

この2つの部分は、ともに基礎的造形活動に含まれていても、非常に内容的に意味が違うものであるから、目的を考えるとときに混同を避けなければならない。

## 第2章-6

---

前者では美しさとか、受ける感じというものが目的であり、後者は美しさとか形の感じというものは直接には目的とはならず、もっぱら合理的（理にかなっている、経験として理解している）である組み立てとか、丈夫そうな構造と言うことが目的になる。

これらに必然的に視覚的な快感や、美的感情が伴うということはあるが、活動のねらいはどこまでも合理的構造にあるのである。

あえて、これらのことを具体的にあげれば、誰でも子どもの頃にすることがあるでしょう、塗り絵とか、石に色をつけるとか、工作で紙飛行機をつくったり、竹を削って竹とんぼを造ったりしてきたことと思います。

これらが今まで述べてきたことの具体的な例です。目的を理解しながらやったわけでもなく、上記二つの事が別々だったり、一緒に考えていたりしながらやってきたはずです。

ようは、人間は生れてから親、兄弟、社会等に於いて既に何らかのデザイン教育を受けてきているということが、理解できると思います。

ですから、すべての物が誰かによってデザインされた空間・社会にいる私達の誰もが、デザインの素養は既に持っていて、あとは、それをどこまで能力を磨くか、どこまで自分で

考え、生み出す事が出来るか、自分の作品を人々へ伝えるためのテクニックをどこまで身につけるかで、趣味としてやるか、プロの道へ進むかということでしょう。

日本のデザイン 美意識が作る未来 原研哉

<http://toyokeizai.net/articles/-/8070>

デザイン言語という実験（慶応藤沢キャンパスの新たなフェーズ）

<http://www.dnp.co.jp/artscape/view/focus/0206/goto.html>

---

### ■ デザイン基礎演習 第2課題 ■

---

先週の第1課題の卵か何か、身近な物のデッサンは出来たでしょうか？

あまり気張らずに自分の目に写った物体を、目に入ってきたとおり紙に描くことですが、そう、これが結構難しいのですよね。

これからは、デジタル社会ですしアナログの自分の手で描くということは、さほど上手に出来なくてもいいでしょう。

## 第2章-7

---

先に述べた事とちょっと違ってはいますが、上手くなくていいということです。

知覚的・感情的効果を目的とする基礎造形は、色彩、平面形、テクスチャー（地肌）、ボリューム（おおよその大きさの把握）、空間、光、運動などに対する、知覚や感情を発展させようとするものです。

目に入ってきたものをしっかりと上に書いたような事柄を意識しながら認識し、把握して記憶していくことは、今後のデザインワークできっと役に立ちます。

そういう意味で朝から晩まですべての場所が勉強の場所といえるでしょう。  
ボヤーっと見ていては何も感じません。

しっかりと物を見続けていく習慣が大切です。デッサンはそれを人に伝えるコミュニケーション手段の一つですが、練習すれば誰でも上手くなれるでしょう。

前段が長くなってしまいました。本日の課題です。

先週、描いた何かを変形させて、自由にデザインしてみよう。  
ただし、あまり元の形を変えないようにネ。

（参考） 変形させてみよう

本学HP デザイン基礎演習 1

→ [http://design-university.blogspot.jp/2009/07/blog-post\\_15.html](http://design-university.blogspot.jp/2009/07/blog-post_15.html)

All About FLASHアニメーション講座 形を変形させるシェイプトゥイーン

<http://allabout.co.jp/gs/flash/closeup/CU20071114A/>

あなたがデッサンした物体の形を、ちょっと変形させて（デフォルメ）別な形にしてみようという課題です。

膨らませたり、引っ込めたり、何かをくっつけたり、粘土のように一部を削り取ったり頭の中でならどうとでも出来ます。

先週やった、デッサンの絵はそのままにしておいて、別な紙に余り大きな形の変更はなくて、少し形を歪ませたりつぶしたり引っ張ったりしてみる。

そして、今週は貴方の頭の中にある形を紙に表現してみようという課題です。

擬似とデフォルメ（＝デフォルマシオン）

<http://www.swany.ne.jp/minba/u/ruizi.html>

似顔絵が、なぜ似ないのか？ デフォルメの方法

<http://journal.mycom.co.jp/articles/2006/07/05/nigaoe/index.html>

粘土細工 <http://www.eonet.ne.jp/~hashizo/>

（ペンギンの粘土作品です。楽しいですよ。）

元の形を、イメージを膨らませながら変形させて自由にデザインする課題です。  
まったく、別の形になることのないように注意して下さい。

さあ1週間、ここはこうだったらいいなとかここはこうしてみようとか、想像か創造の世界へ行って楽しんでください。

（制作のポイント）

さて、どんな物が描けましたか？

何を描いたらよいかという答えはありません。先週、書いたデッサン画から感じたままに描けば良いのです。

しかし、何人の人が前の図形から感じて頭の中に思い描いた絵のイメージを、別な紙の上に実際の絵として描けたでしょうか？

本当はここがこうなって欲しいのに描き方が分からなかった、などと思っていないか。この課題の目的は、そこにあります。思い通りに楽しく自分のイメージを形にする練習です。

思ったように描けない時は、その部分から引き出し線を引いてコメントでもいいので、とにかく貴方の頭の中の「イメージ」というものを、紙の上に描く練習です。

それも立体的に描くのですよ。

---

■ 今週のデザイン用語辞典 ■ デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

アメニティ [amenity]

## 第2章-9

---

まちづくりや公共空間デザインなどの地域環境のデザインにおいて心地よさや快適さを意味するキーワードとしてよく用いられる。

外来者にとっても疎外感がなく地域の住民や恒常的利用者にとっても居心地のよい、素材や景観、機能性にも配慮された快適空間の形成が公共性の高い環境デザインに求められているからである。

[参考HP]アメニティ・デザイン 日本興業株式会社HPより

<http://www.nihon-kogyo.co.jp/01104touch01.html>

(現代デザイン事典より)

アメニティにあふれたキャンパスを持つ、デザインの学校にしようと思います。

今週はここまで

---

□ 編集後記 □

---

講座を担当する者として、本当は皆さん学生達に勉強する目標を明確に示さなければならないのですが、デザイン力をちょっぴりアップさせましょうなんて目標では、心もとないですね。

デザイン力を、たくさんアップさせましょう。

デザイン力をアップさせてどうするのか？それは、あなたが決める事ですが、私は、日本中の人々がデザイン力を少しずつつけていけば、デザインするっていう意味が理解できるようになってくれば、今よりきっと素敵な社会が出来るだろうとそう考えています。

だって上に書いた「アメニティ」を、常に考えられる人になるからです。

それと、ブログのほうにもありますが、本当の目的は「人間としてどう生きていくのか」という問題対処能力を気づかせてくれるのには、やっぱり「デザイン」だろうと思うのです。

そして、大前研一氏が訳したダニエル・ピンクの「ハイ・コンセプト」という本があります。

この本の中にも、我々が生きていくためには「デザイン力」をつけないといけない。ということが書かれています。(この辺のことは、下記のブログページをご覧ください)

私の勝手な言いたい放題・・・(個人ブログ)

(自称) キャリアデザイナーのライフデザイン語録↓↓

<http://design-university.seesaa.net/>

なぜ、デザインなのか？ この社会はデザインに何を求めているのか？

アメニティ・デザインとは、どういうことをするのだろうか？



## 第2章-10

---

ちょっと、考えてみてはいかがでしょう？

21世紀、日本はモノ作り国家ではやって行けなくなるとも言われています。

それじゃあ、どうするか？「知識」を売って行くしかない。

別の言葉で言えば、「知識を含んだサービス業しか日本の生き残る道はない」とも言われています。

モノ作りの国家からサービス業の国家への転換が起こっているのです。今という時代は。

サービス業としてのデザインを認識しない人々は、既に取り残られてしまっているということなのです。

ご意見、ご質問などは下のメールアドレスまでお願いいたします。

誰でも学べるデザインの学校 Eメール [designuniverse\\*aol.com](mailto:designuniverse*aol.com)

\*を@にしてください。

コーヒータイムです。



## 第3週目 第3章 デザイン基礎演習 2

### ～機能・用途を考えてみよう～

[もくじ]

- 1、始めに 感性、感受性とは？
- 2、今週の講義 ■ 用途をもつ造形活動とは ■
- 3、今週の課題 ～機能・用途を考えてみよう～
- 4、今週のデザイン用語辞典 イメージ [image]
- 5、今週の編集後記

---

□ はじめに □

---

以下の言葉の意味を考えてみましょう。

感性、感受性とは？

「子供のように何かに感動すること、その感性だけは、大切にしていきたいと思っております・・・・・・」

これは、もちろん、いろいろな書物に書かれていることですし、今更ながらという感も致します。  
しかし感性を磨くとはいったい何をすればいいのでしょうか。

『生きること 生かされること 兄小林秀雄の心情』（著者：高見澤潤子海竜社）にはこんなことが書かれています。

.....

始終、怠ることなく立派な芸術をみることだな。そして感じるということを学んだ。立派な芸術は、正しく豊かに感じることをいつでも教えている。

先ず、無条件に感動することだ。ゴッホの絵だとかモーツアルトの音楽に、理屈なしにね。  
頭で考えないでごく素直に感動するんだ。

その芸術から受ける何ともいいようのない解らないものを感じ、感動する。そして沈黙する。その沈黙に耐えるには、その作品に強い愛情がなくちゃいけない。

.....

これは、高見澤氏（小林秀雄の実妹）が、兄、小林秀雄氏に「感受性」を養い育てるにはどうしたらいいかと尋ねた時に答えたものです。

そして、これを裏付けるといいますか、「感受性」というものが非常に大事であるという科学的なデータが書いてある本があります。

## 第3章-2

---

『成功脳』（著者：塩田久嗣 ダイヤモンド社）という本の中です。  
著者の主張は、世にいう成功者は「感情の量」が多いという点です。

感情量＝「感情反応の大きさ」×「持続時間」

と定義しています。

ここで「感情反応の大きさ」とは、何かに感動する力であり、いわば「感受性」と言えます。

そして、「持続時間」とは、その感動した出来事を長い時間覚えており、それを源泉として行動しつづけることができるということです。

そして、非常におもしろいと思ったのは、「感情量」などと言いますと、「うわ～すごい」「なんと！素晴らしいんだ！！」と声に出したり、顔で表現する人を思い浮かべますが、そうでない人も感情量は多いそうです。

いつもむっつりしていて、あまり感情を表に出さない人、またそう見える人も成功者の方は、実は「脳内」において強い感情反応がでていると言うのです。

そして、実際に脳波を調べる測定器で以下の方々を調べています。

- 久石穰（宮崎駿、北野武などの映画音楽を手掛ける作曲家）
- 横尾忠則（日本を代表するアーティスト）
  
- 秋元康（放送作家、作詞家、映画監督 etc）
- 加羽沢美濃（幼少時から注目されてきた天才ピアニスト）

結果は、言うまでもありません。つまり、「感じる力」が大事だということです。

少し言葉が足りていませんが、詳しくは本に譲ります。

さて、この本の中、手塚治氏についてこのような記述があります。

.....  
手塚氏は、外からの刺激や情報を取り入れる感性に優れていた。  
すなわち感受性である。他人が見逃してしまいがちなものも、感受性の豊かな人は受け止めることができる。  
それが発想のヒントとなり、そこからアイデアやイメージが無限に広がって、最終的には独自の創造の世界へと発展していくのだ。  
.....

なるほどです。では、その「感受性」を育てるには、どうすればいいのだ？と疑問がわいてきますが、それは冒頭にしろしました。

### 第3章-3

---

その芸術（デザインも同じ）から受ける何ともいいようのない解らないものを感じ、感動する。そして沈黙する。・・・

そして、『成功脳』の中でも、著者は同じことを言っています。

特に、「異分野の人との対話」が脳を鍛える上で有効であると言っていますが、それも、常に新しい刺激を受け続けることが大事だということです。

日本はその点非常にめぐまれています。世界の人々がそうそう目にすることができない芸術作品が、毎年、たくさん押し寄せきます。

自らアンテナを立てることを忘れなければ、新たな刺激を受けるチャンスにあふれています。

いまは、インターネットという本当に私達の時代の人間からみると素晴らしいツールがあります。興味をもって調べていけば、技術情報から田舎の公民館の情報まで、何でも見る事が出来ます。

対話する事も可能です。ですから「感受性」が大事。「感じる力」が大切。そして、それは後天的に身につくもの。

小林秀雄氏も、そのために芸術作品にふれる、そして『成功脳』の著者、塩田久嗣氏もその著書の中で、それは鍛えれば大丈夫と言っています。

HP 『生きること 生かされること 兄小林秀雄の心情』

（著者：高見澤潤子海竜社）

<http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/4759301690/qid%3D1118746625/250-9524114-3038636>

（リンク切れの場合はコピー・ペーストで）

『成功脳』（著者：塩田久嗣 ダイヤモンド社）

[http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/4478860432/qid=1118746737/sr=1-12/ref=sr\\_1\\_2\\_12/250-9524114-3038636](http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/4478860432/qid=1118746737/sr=1-12/ref=sr_1_2_12/250-9524114-3038636)

（リンク切れの場合はコピー・ペーストで）

手塚治

<http://tezukaosamu.net/jp/>

□ 今週の講義 □ デザイン基礎演習2

---

### ■ 用途をもつ造形活動とは ■

先週のE-Book 第2章の主張してきたことは、デザインワークは大きく分けると2つある。

ひとつは用途をもたない基礎的造形活動（デザイン基礎）と、もうひとつは用途を持つ造形活動（建築・プロダクト等）であると。

実社会のデザインというものは、もともと何らかの用途・目的を持つものであるということを書かせて貰いました。

今日は、この用途・目的をもつ造形活動について簡単に講義します。  
用途・目的をもつ造形活動も、内容的には2つに分けられます。

一つは視覚伝達的な造形活動。例えば絵文字といわれるもので、東京オリンピックの頃に競技場のトイレを案内するのに、英語、ドイツ語、フランス語等でトイレだよと室名で表現するのは大変だったため、何か世界中の人に理解される表現はないものかと考えられたのが、ピクトグラムと言われていますが絵文字であったり、建物内の案内表示をするサイン計画などが視覚伝達的な造形活動であり、今ひとつは、道具とか用具とかのプロダクト的（工業生産品的）な造形活動である。

デザインというものは、本来何らかの用途をもつものであって、たとえ子供の場合といえどもこの本質はかわらない。

たとえば子供が粘土で入れ物をつくるとすると、そこに、ものを入れるという用途が考えられる。  
大人から見れば、その作品は入れ物としての機能がきわめて不十分かもしれない。

それは、用途や材料や、製作方法に習熟した窯業家の製品とはまったく違うものである。

しかし、その子供の製作意図が、彫刻的な表現ではなく、ものを入れるものを作るという点にあるならば、それが役に立つ立たないとは別に、その活動は用途を持つ造形活動なのである。

## 第3章-5

---

機能性とか、材料・製作法の合理性ということは、年齢が高くなり能力が発展するとともに、次第に考えられるようになるべきであるが、いかに小さい

子供でも、その知能や、表現力の程度において、やはりこのような活動が存在するのである。

このような活動こそ、人間のあらゆる活動のなかで、もっとも本質的な活動ではないかと思われ  
ます。

より良い明日を目指して生きるために、人間は知恵を絞りながら生きているのです。

[ 参考HP ]

ピクトグラム <http://akkuns.fc2web.com/pik-2.html>

サイン計画 <http://rei-jp.com/REI/title/sign.html>

プロダクトデザイン <http://www.t-design.com/product/Product.html>

空想生活（投稿型プロダクトデザイン） <http://life.cuusoo.com/>

デザインの定義 東北経済産業局  
[http://www.tohoku.meti.go.jp/s\\_service/old/definition.html](http://www.tohoku.meti.go.jp/s_service/old/definition.html)

---

### ■ デザイン基礎演習 第3課題 ■

---

機能・用途を考えてみよう。

デザイン基礎演習 2の課題はどうなりましたか？

最初の原形の形を、膨らませたりへこませたり、一部をつまんでひねってみたり実際は頭の中で、創造しながら紙に描いてきたと思います。上手になんて描けなくてもいいのです。

いまは、イメージを育てることが大切です。ひょっとしたら、ここをこんな風にしたら〇〇に使えるな、ここをこうしたら〇〇になるな。っていうことを考えながら鉛筆を動かして、スケッチしながら考えるのが大切です。

本日は、その出来上がった形に機能・役割を与えてみようという課題です。

## 第3章-6

---

卵だった人は調味料入れ、つまようじ入れとか、押しボタンなんかつけるとTVのリモコンとか。

何か機能・役割を考えて必要なものを付けてみましょう。調味料が出てくる穴とか、蓋があったらいいとか、パカッと割れて何かの入れ物とか・・・。

いずれにしても、イメージを膨らませながら上手くかけなくてもいいので、デッサンするようにスケッチしながら、機能・用途をつけた何かを描きあげてみて下さい。

[ 参考HP ]

ガレ風卵型ランプ

<http://www.terukuni.co.jp/akane-galle/AGL-0141DB-13.html>

卵型洗濯機

<http://www.takahawk.com/sale/ESA-03.html>

卵型冷蔵庫

<http://homepage3.nifty.com/time-trek/else-net/hayamimi/egg.html>

例題の卵型だけでも、結構世の中おもしろいものがあります。

これは、買ってくださいと言っているわけではありませんので注意してくださいね。

あくまで、誰かがデザインした作品を参考として見ているだけです。

見るのはタダですし、最近の流行っているプロダクト製品を調べたり、どんなふうなデザインをしているのかを調べるのにも、インターネットって本当に便利な道具ですね。

---

■ デザイン用語辞典 ■      デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

イメージ [image]

一般的には、心の中に思い浮かべる像から今日ではテレビなどの映像も指し、表層的な感覚印象と同義に捉えられやすいが、本来イメージは想像力や構想力の基層をなす全体的な表層活動や創造的思考の水脈であり、人間の文化を形成するものである。

しかし現代はものの記号化やテレビやバーチャル映像を含む記号等、いわばイメージの氾濫によって逆にイメージの衰弱や想像力の衰退を招いているともいえる。

(現代デザイン事典 抜粋)

イメージを湧かせなさいということが、良く言われます。

## 第3章-7

---

デザインをしようという時、夢である「こうしたい、こんなだったらいいな」という思いをイメージ化し、子供が粘土をこねるように形づくりをしていくのには、頭の中で何が起きているのでしょうか？

最初から、見本となる映像・写真などを見ないで過去の自分の記憶と言う映像だけで想像したほうが力がつくだらうと、言われているが本当にそうなのだろうか？

三重苦のヘレンケラーは、世界をどうイメージしたのでしょうか？

世界で一番大きな、匂いがきつくて、さほど美しくない花が咲いたという話題が四、五年前にありましたが、見ていない人。その花のイメージを想像してみましょう。

(参考HP) 世界一大きな花 ラフレシア (ウィキペディアより)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A9%E3%83%95%E3%83%AC%E3%82%B7%E3%82%A2>

今週はここまで

---

□ 編集後記 □

---

夢からイメージし、そして形づくりをしていくデザインワークと、ある形をもとに少し変えたりして、いわば変形させて形づくりをしていくというデザインワークがあります。

本学校の課題は後の方なのですが、目が見える我々は本当に幸せだと思います。

今、自分の部屋にしながら世界中のものを見るインターネットという、手段を手に入れたのですから・・・。

併せて、コミュニケーションやプレゼンテーションの場として、ホームページやメールと言うアイテムを手に入れたことに感謝ですね。

そこで、ご意見、ご質問などは→→ [designuniverse@aol.com](mailto:designuniverse@aol.com)

\*を@にしてください。

コーヒーブレイクです。



## 第4週目 第4章 デザイン基礎演習 3 ～着色してみよう～

[もくじ]

- 1、始めに                              デザインとは
- 2、今週の講義                      ■ 色彩について ■
- 3、今週の課題                      ～着色してみよう～
- 4、今週のデザイン用語辞典      インフォメーション・デザイン  
   [ information design ]

5、今週の編集後記-----

□ はじめに □  
-----

デザイン [ d e s i g n ] を語源的に見れば、目指すこと [ P u r p o s e ] であり、広く計画ないし設計と言う事を意味している。

これは、造形遊び的に与えられた材料をもとに何でも好きなものをつくるような、刹那的で、その場限りの造形活動ではない。

デザインの学習とは美と用に対して明確な目的をもった活動であり、主観的な美意識よりは、むしろ合理的な調和美に向かう活動である。

### 『未来は予言するものではなく、デザインするものである』

(デザイン論 川添 登(東海大学出版会))

21世紀は「環境の世紀」と言われています。

人間本位、産業優先の考え方・生き方が地球全体の環境に影響を与え、今年も世界中で異常気象・地震・山火事などがおこり環境破壊がますます進んでいます。

そんなわけで、私達の生活と産業に待ったなしで、持続可能な地球環境の構築に向けて大きな変革が求められています。

文部科学省でも、地球環境問題に関する行動計画を示し、人間と自然との調和のとれた環境教育の充実として次の4つを掲げています。

(平成11年9月)

## 第4章-2

---

### 1 体験的な学習を重視した学校における環境教育の充実

#### 2 青少年の環境学習機会の充実

#### 3 生涯にわたる環境学習の推進

#### 4 大学等における環境教育

こうして今、日本中の小学校・中学校の新学習指導要領では、これからの新しい時代「人間・環境」を軸とした世紀のために、「自ら学び、自ら考える教育」への転換を柱にした教育改革を掲げ、既に始まっていた体験的な「総合的な学習の時間」に、その解決力をゆだねようとしています。

総合力としての、デザイン教育を重視しているのです。

第1章でも書きましたが、空間デザイナーの内田繁氏の言葉を思い出してください。

「デザインとは人間・社会・自然を結びつけ、それらに良い関係を作り出す文化技術をいう」

という言葉です。

デザインは環境学習でもあるわけです。いえ、環境学習そのものだったのです。ながながと書き連ねましたが、この辺のことはさしおいて、本デザインの学校は上記文部省の掲げるうちの(3)を、担当しているといえますのでもう大威張りでこんなE-Bookを出してしまいました。

そんなわけで、読者の皆さんも限りある地球号の一員として、これからは人間と環境を美的に調和させていくような「デザイン能力」を養って、これからの我々の時代を築いていく事が、大切なテーマであると思います。

そういう意味で、今いろんな人たちがインターネットの世界で、自分の主張をしています。

ひと昔前の自分の主張できるどころや物がなかった頃から見ると、簡単にギャラリーをHPでつくって個展なんかも開けたり、個人のデザイナー事務所がHPで宣伝なんか出来たり、自分の創作の思いなんかも主張できます。それもほとんど無料で。

そんなわけで、自分の作品の発表の場所として、私はブログをお勧めします。

## 第4章-3

---

参考HP（この章は下記のHPを参考させて頂きました。）

環境と美術教育

<http://www5f.biglobe.ne.jp/~eLearning/Integrateden.htm>

注目の学部・学科 「デザイン系」

[http://www.keinet.ne.jp/doc/gl/09/0708/chumoku\\_0907.pdf](http://www.keinet.ne.jp/doc/gl/09/0708/chumoku_0907.pdf)

インターネットの進化と可能性 (WIDE university)

[http://www.soi.wide.ad.jp/class/cgi/class\\_top.cgi?20030001](http://www.soi.wide.ad.jp/class/cgi/class_top.cgi?20030001)

神帝隊のネチケットしゃべりば！

<http://lantian.kir.jp/net/index.html>

---

今週の講義  デザイン基礎 3

---

### ■ 色彩について ■

色彩の学問だなんて、そんな分野があったのですか、と聞かれることがあります。普段何気なく感じていた色のことに注意を払ってみると、そこには思いがけない不思議なテーマが待ち受けています。

色とはもともと、いったい何なのでしょう。

光は電磁波、すなわち波動の一種で、白い光（白色光）は多くの波長が複合して成り立っています。

白色光は、プリズムを通すと屈折率の違いによって分解（分光）され、虹状の色の系列（スペクトル）になります。

このスペクトルの色は、重ね合わせると再びもとの色に戻ります。

身の廻りにある物体には、固有の色があると思われがちですが、実は照らされた光のどの波長が選択されるか、その組成の違いが色の違いとなってみえているのです。

デザインに於ける色彩は形や、材質、さらには趣味嗜好や生活環境、宗教や慣習とも深く結びついていますから、理解しようとするほどおのずから裾野も広がっていきます。

## 第4章-4

---

現在はカラーコーディネーター、カラーセラピストなんていう職業や色彩士という資格まである時代です。

より良い明日を目指して生きるために、人間は知恵を絞りながら生きているのです。とって、今週の講義はこの辺で止めましょう。

色彩に関してのもっと詳しい授業は、色彩デザインの講座で詳しく講義します。今週は、色彩ということを考えるきっかけづくりで終了です。

[ 参考HP ]

光と色 <http://rock77.fc2web.com/main/color2/color2-1-1.html>

スペクトル

[http://www.shokabo.co.jp/sp\\_opt/spectrum/spectrum.htm](http://www.shokabo.co.jp/sp_opt/spectrum/spectrum.htm)

カラーコーディネーター <http://www.shikisaikentei.net/>

カラーセラピスト

<http://allabout.co.jp/career/popularjob/closeup/CU20050405B/>

色彩士検定試験 <http://www.colormaster.org/>

---

### ■ デザイン基礎演習 第4課題 ■

---

色をつけてみよう。

機能・用途を考えていると知らず知らずきつと、ここはこんな色にしてみよう。全体は○○色で、一部を△△色にしてみようって考えていたはずです。

さあ、先週出来上がった何かに、色をつけて完成させて見ましょう。

きっと一度では出来ないので何枚もコピーをとって、まずはあなたの思い通りの色を、色鉛筆・パステル・マーカー等を用いてとにかく色を付けてみましょう。この世界でたった一つの、あなただけのデザイン作品です。

## 第4章-5

---

さあ、1週間子供の頃にやった塗り絵のつもりで気楽に、楽しく取り組んでください。コピーをとって、いろんな種類の色のパターンを描いてみましょう。

最後に、自分で良いと思う配色を選んでこの課題は終了です。

---

■ デザイン用語辞典 ■ デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

インフォメーション・デザイン [ information design ]

情報デザインの意味で、インフォ・デザイン [ info-design ]とも言う。

インダストリアル・デザインとかグラフィック・デザインといった一定の生産手段や対象によって分けられた従来の分野別デザインとは異なり、分野を横断する

「情報」という概念でデザインをとらえたもので、特にハイパーメディアによって展開されるソフトウェア・ツールの新しいデザイン領域であるといえる。

ここでのハイパーメディアとは、マルチメディアを統一して、テキスト、画像、音響などをパソコンのような同一環境に取り込み、人間の思考を豊かな表現方法で自由に関係付け、思考力の増幅やコミュニケーションの円滑化を図る高度なメディア化を目指すものと位置付けされている。

このインフォ・デザインは、1950年代から先鋭的な情報美学を展開したマックス・ベンゼによって早くから予想されていた領域である。

だが現実には、マルチメディア、デジタル・テクノロジー、CD-ROMなどの進展によって、90年代に入って欧米でのデザイン教育再編のなかで、初めて今後の

主要なデザイン領域としてのそのインフォ・デザインの導入が進められ、さらに近年のインターネットの普及によりその教育上における試みも始まっている。

ひとつのアプローチの事例として、デザイン・プロジェクトのプレゼンテーションやドキュメンテーションをCD-ROMや、インターネットHPに編集するという課題の展開などは、明らかに認識や思考の新しい可能性が開かれている。

(現代デザイン事典 抜粋)

□ 編集後記 □

---

昨今、さかんに言われ始めた情報デザインですが、いわば、このデザインの学校という試みも、今後の時代を見据えた大きな実験です。

芸術系の年間何百万円の学費の学校でなければ、デザインが勉強できないなどという何か古い考えは、もうそろそろ変えていかなければなりません。

デザインということについてもそうですが、いろんな仕組みとか方法とかがすべて、このマルチメディアを統一したパソコンのような同一環境に、取り込み進んでいくのかもしれませんが。

その辺の事は、下記のW I D E U n i v e r s i t yにも出ています。

インターネットの進化と可能性 (WIDE university)

[http://www soi.wide.ad.jp/class/cgi/class\\_top.cgi?20030001](http://www soi.wide.ad.jp/class/cgi/class_top.cgi?20030001)

インターネット時代のデザインワークということで、このE - B o o kのメインである試みを社会に問い掛けているわけですが、その試みに参加していただき本当に有難うございます。

何か、要望なりご意見があればメールでもしていただければと思っております。

誰でも学べるデザインの学校 教授会 E-メール designuniverse\*aol.com  
\*を@にしてください。

コーヒータイムです。



### 第5週目 第5章 デザイン基礎演習 4 ～三面図を描いてみよう～

[もくじ]

- 1、はじめに
- 2、今週の講義 ■ 基礎図法について ■
- 3、今週の課題 ～三面図を描いてみよう～
- 4、今週のデザイン用語辞典 ドローイング [drawing,sketch]
- 5、今週の編集後記

---

□ はじめに □

---

早くも、この講座が始まってから1ヶ月がたち5週目です。

デザイン学校等で行われているデザイン授業の一部公開ですが、いかがでしょうか？

貴方の創造力の向上のため、貴方のアイデンティティーの一つにしていただければいいと思って開校しております。

そのうち何かのデザイナーとして有名になって生きていかれるか、趣味としていいデザインセンスの持ち主として、生きていくのか・・・。

いずれにしろ、この日本がデザインセンスの良い人達ばかりの世の中になるのを期待しております。

学校の授業としては、ある程度確立しているのですが、これをE-Bookで実施していくという試みに参加して頂いて感謝しております。

授業と言う性格上、一つ一つ連なった流れの中で実施していかなければならない。

人それぞれの知識や技能は、こんな一連の流れの中で、これは知っているからいいやとか、

ここからここまでは別なところで習っているからいいやとか、きっとあるのだらうと思いますが、学校とはいろんな人を受け入れて、積み重ねの授業をやっていかざるを得ないのです。

第1章でも説明しましたが、デザインを学ぶ大学1、2年生程度の内容を全体を通していけば、9ヶ月程度実施していきますが、最初の7回は、デザインするって言うことの一連の流れを

経験してもらって、それからデザイン基礎の平面構成を6回、立体構成を5回、色彩デザインに関しても5回、プレゼンテーションを5回とそして各デザインジャンルの概論を6回と

いうことで合計34回のデザインの学校「基礎講座」ですが、週1回程度で課題を消化していけば9ヶ月程度で終了する基礎講座編です。

## 第5章-2

---

無理に、週1回を消化しなければいけないということはありませんので、どうぞ自分のペースで進めていって欲しいと思います。

1週間に1作品をつくりあげるといっても、結構時間のかかることですが造形体験が貴方のデザインセンスを引き上げることに繋がります。

いつでも、どこでも、どこからでも自由に学べる、そして本当の意味で「誰でも学べるデザインの学校」にしていきたいと思います。

---

□ 今週の講義 □

---

### ■ 基礎図法について ■

三次元の空間に存在するさまざまな立体の形状や寸法を、二次元の平面、たとえば紙のようなものの上に、正確かつ客観的な図形として表現するには、どのような方法が考えられるだろうか。

これは、立体図法のより具体的にいえば、工業製図の基本的なテーマである。

1795年、フランス人、ガスパール・モンジュが発表した「図法幾何学」によって、この問題を解決する「投影」という概念と、その図学的根拠が確立されました。このときから、近代

工業製図が始まったのである。この「投影」という言葉の語源は「影絵」であろう。

光源から発する光線を、物体がさえぎることによって、その物体そのままの影がスクリーン上に投影される。

観客はそのあいまいな影を、ただ受動的に鑑賞するだけで満足する。

したがって影絵のイメージには、理性的であるよりはロマン的で、客観的であるよりは神秘的な傾向がつきまとうのも当然で、あえていえば「古典的な投影の概念」だといってもよいのではないだろうか。

これにたいして、立体図法でいう「投影」とは、「近代的な理性の目と、知力によって、自らの意思で、立体を精密に紙の上に投影する」ことなのである。

このように言うと、「デッサン」における目と心の状態とほとんど変わるところがないようだが、ただ、立体図法とデッサンとの違いは、立体図法を用いるには、体系化された投影の原理を支える

幾何学的な関係の理解と、それを使いこなすだけの知識がなければならないということでしょう。

要するに、「近代的な投影」とは、人間の理性から発する光線（それは同時に、理性的・知的な目から出る視線でもある）によって、立体を画面上に投影あるいは「投象」することを意味する。

このようにして、画面に投影された立体の図形は、投影図とよばれ、その図法を投影図法という

。



## 第5章-3

---

投影図法の分類として立体を投影するために、画面に対して、視線がどのように注がれるかによって投影図は異なったものになる。

例えば太陽のように無限遠距離に視点をおけば、画面に注がれる視線は太陽光線と同じように平行になる。したがって投影図の大きさは、立体の大きさと同じに投影されるだろう。

しかし、視点を有限の距離にとれば、視線は放射状にひろがるから、投影図と立体とは大きさが異なるものとなるだろう。

投影法は、視点の置き方、あるいは画面に対する視線（投射線）の注ぎ方によって、前者を平行投影といって一般的な図面の書き方と、後者を放射投影図法（透視図・パース）に大きく分けられる。

平行投影のうち、視線が画面を貫く角度によって更に分類されるが、平行な視線が画面に垂直に注がれる投影を垂直投影といい、一般的には、その立体を上面、正面、右側面から写真を撮るように、描かれたものを正投影図の三面図という。

図法も、覚えようと思うと大変なので、最低限、上の三面図の概念だけ理解すればいいでしょう。

[ 参考HP ]

ayanpaさんのデザインうんちくHPから 表示図法へ進んで下さい。

[http://ayanpa.com/archives/2005/09/3\\_7.html](http://ayanpa.com/archives/2005/09/3_7.html)

車の三面図（上の方の検索窓に三面図と入力して下さい）

<http://www.honda.co.jp/auto-lineup/legend/dimensions/>

図学（図法幾何学ほか） 「テキスト」等をクリック

<http://www-dg.setc.wani.osaka-u.ac.jp/zub1/index.htm>

技術屋の心眼 E・S・ファーガン（竹田陽子氏・書評ブログ）

[http://yokot.cocolog-nifty.com/blog/2007/04/ferguson\\_es\\_19b8.html](http://yokot.cocolog-nifty.com/blog/2007/04/ferguson_es_19b8.html)

テクニカルイラストレーターの!!!（テクニカルイラスト総合サイト）

<http://ti-master.com/>

## 第5章-4

---

影絵 影絵の森美術館

<http://www.kageenomori.jp/>

デザイン製図

[http://cc.musabi.ac.jp/zoukei\\_file/03/seizu/NewFiles/d\\_drawing.html](http://cc.musabi.ac.jp/zoukei_file/03/seizu/NewFiles/d_drawing.html)

---

■ 今週の課題 デザイン基礎演習 4 ■ (第5課題)

---

三面図を描いてみよう

デザイン基礎演習 3の課題の出来栄えはどうか？

色をつけたままのイメージ図でも、いいのですが最後に出来上がった作品の何かを正確に図面化して見ましょう。

それには約束事があります。物を人に伝えるのには、上から見た形、正面から見た形、そして側面から見た形を寸法を入れて描く必要があります。

これを3面図と言いますが、その方向から撮った写真のように平面的に描くことが求められます。

立体的にデッサンしたものを、それぞれの方向から見た形と、大きさがわかる平面的な図面にしてみよう。

初めて、図面を描く人には少し難しいかもしれませんが、上の講義で述べたようにそれぞれの方向から、写真を撮ったように描くと言うことが基本です。ここに、本来は、縮尺と言う

問題がからみますが、小さい小物であれば原寸で、ちょっと大きいものであれば1/2とか1/5の縮尺(原寸=もとの寸法、この寸法の1/2とか1/5の寸法で表示すること。

たとえば原寸10cmの1/2縮尺は5cmなので5cmで表示し寸法を10cmと描く)で表示すればいいでしょう。

[ 参考HP ]

三面図練習課題 (暇な時にでもやってみてください。)

<http://www.nmri.go.jp/eng/khirata/mechdesign/ch04/ref04.pdf>

<http://www.nmri.go.jp/eng/khirata/mechdesign/ch10/ref10.pdf>

前項のayanpaさんのデザインうんちくHPが参考になります。

## 第5章-5

---

□ 今週のデザイン用語辞典 □ デザイン用語を検索・調べてみましょう。

---

ドローイング [drawing, sketch]

広くは図面の意味で、デザインの意図や構造などを描き記したものを示す。  
そのなかでも特に意図的にコンセプトや構造をデザイナー独自の表現で描いたものを指すことが一般的である。

図面は、初期的思考から始まって、伝達や記録の機能を果たす共通認識のためのツールと捕らえることが出来るが、デザインには規格化された図面だけでは表現できないことがある。

そうしたものは模型やCG（コンピューターグラフィックス）やマルチメディアなどで補完するほか、スケッチ、ショウドローイング、イメージパースで表現することになる。

ドローイングはデザイナーの意図や思想が最も端的に反映されるものとして重要な意味を持っている。

デザイナーの芸術性や評価とともに、ドローイングの価値評価も高まる傾向にある。

（デザイン辞典より）

今週はここまで

---

編集後記

---

三面図という概念は、小学校の算数か数学でやってきたことなので、始めて見るという方はいらっしゃると思いますが、なかなかどうして結構奥深いものがあるのです。

私達、デザイナーはモノをデザインするときに1本の線を入れるか入れないか、または、入れたものを消したり、また描いたりしながら悩み、最終決断を出しているのです。

いまは、現に有るものを図面化するという課題ですが、進んでいくと貴方の頭の中にあるイメージを図面化しようという課題になってきますので、ここは頑張りましょう。

この講座が面白いと思ったら、どうぞ友人、知人達と一緒に遊びながらでも挑戦してみてください。皆で切磋琢磨しながら、目標に向かっていくということはとっても素敵なことだと思います。

遠くの知人には、どうぞこのE-Bookをご紹介してください。

もし何か質問や、ご意見が御座いましたら下記のメールアドレスまでお送り下さい。

デザイン大学教授会 E-MAIL : < designuniverse@aol.com >

\*を@にしてください。

### 第6週目 第6章 デザイン基礎演習 5

#### ～プレゼンテーションしてみよう～

[もくじ]

- 1、はじめに
- 2、今週の講義           デザイン基礎演習 5     ■ プレゼンテーションについて     ■
- 3、今週の課題           ～プレゼンテーションしてみよう～
- 4、今週のデザイン用語辞典     レイアウト [ Layout ]  
                                デスクトップ・パブリッシング [DTP/desktop publishing]
- 5、今週の編集後記

---

□ はじめに □

---

『成功の形は十人十色 — 自分が成功している状態が成功なのです』

誰かの言った言葉です。この成功を人生と置き換えてもいいでしょう。成功は山登りに似ていると言った人がいる。1つの山を征服したいと執着している間は他の山が目に入らないという。頂上まで登って初めて感動とともに、次はどの山を目指そうかと思えるらしい。

なぜ山に行くのかという有名な問い掛けに「そこに山があるから」という答えがあるが、それは登るのが好きだから、という意味である。

たとえ頂上まで行けなくても登っている状態がたまらなく好きなのだ。成功も、自分がいま目指しているものがあるときには他の成功は考えにくい。

だが、何かを目指している状態自体をうらやましいと思っている人の方が多いのが事実である。自分がどの方向に進んでいけばいいのか迷っていたり、わからない人の方が苦しい。

その意味では目指す山のある人は幸せである。人間は幸せになるために生まれてきている。真理は不変です。

そして、成功はその時々自分に満足することだと思います。大事なことを言っておきましょう。世間一般で言う成功は非常に狭い範囲しか示していないことに気づいて欲しい。

例えば一般に言うビジネスの成功は事業の拡大と社会的地位の向上の2つである。芸術的活動ならば名声や周りの価値でしか判断しない。

本人が自分の造ったものや、してきたことに満足できなければ、どんなに褒められても賞をもらっても真の成功ではないのに。

チャーリー・チャップリンはどの作品が最高傑作ですかと尋ねられて、「Next one」と答えたという。

## 第6章-2

---

チャーリー・チャップリンはどの作品が最高傑作ですかと尋ねられて、「Next one」と答えたという。その道を歩き続けることに満足できれば、真の成功であると思うのです。

あなたが何を目指そうともたとえ社会からまだ認められなくても、一生懸命一つの道を歩み、日々の暮らしを満足しているならあなたは成功者である。

偉そうに書きましたが、どうぞお体に気をつけて一つ一つの課題に挑戦し、自分のデザインの山登りの道や、壁を乗り越えて行って欲しいと思います。

---

□ 今週の講義 □

---

■ プレゼンテーションについて ■

ただの趣味とか教養でデザインしたものであったとしても、自分の制作した作品は誰かに伝えて 賛同や同意を得たくなるものです。

プロの世界に置いては、ひとさまのお金、又は国民の税金を使って世の中をデザインして、その報酬として対価を得るわけですのでとても大事なことです。

建築・インテリア業界の話を読ませてもらえば、設計した計画案の提示行為又はその伝達表現方式などを、総称してプレゼンテーションと言います。

建築・インテリアデザインそのものの領域が拡大しつつあり、プレゼンテーションの対象や表現方法の多様性が増しています。

それは、建築・インテリアが、時代の生活文化に直接的にかかわっている点と建築からインダストリアル・デザイン（工業デザイン）、グラフィックに至るデザイン領域の総合的な存在である点に起因しています。

イタリアではデザインを学ぼうと思った人は、まず建築から学ばなければならないそうです。

一般的には、図面、模型、イメージ、ドローイング、パース、CG(コンピューター・グラフィック)等の表現を使用するが、最近ではマルチメディアやコンセプトテキストなどを併用するケースが多くなりました。

特に企業など集団に対する場合、明快な目的性や、わかりやすい表現をとることによって、相互理解の場をつくるのが重要で、係長、課長、部長、取締役会、

社長プレゼン(プレゼンテーションの略語)などと、その都度、その都度その方向性の同意を得るプレゼンが大切で、最終決定までには相当、時間がかかる場合があります。

## 第6章-3

---

プレゼンテーションは相互理解のための方法であり、デザイナー自身の意思の伝達と認識の手段であります。

きっと皆さんも、小さいときから両親におこずかいをねだったりする時や、大好きな人とお付き合いしたいときなど、一生懸命にその相手にプレゼンテーションしてきた筈です。

[ 参考HP ]

プレゼンテーション戦法

<http://www.geocities.co.jp/WallStreet/7166/pr/prtop.html>

建築模型 デザインファクトリー

[http://www.geocities.jp/design\\_factory\\_net/](http://www.geocities.jp/design_factory_net/)

ドローイング

[http://i-zukan.net/ic/pe\\_drawing.htm](http://i-zukan.net/ic/pe_drawing.htm)

建築パース

<http://homepage3.nifty.com/PERS/>

マルチメディアの窓

<http://www.unic.ueda.nagano.jp/mado/mado1.html>

創造力・表現力向上を目指した活動の調査研究及びワークショップ・プログラム開発など、子供向けの参加型創造・表現活動を推進する団体 「遊びと学びのヒミツ基地」HP

<http://www.canvas.ws/>

---

■ 今週の課題 デザイン基礎演習 5 ■ (課題 6)

---

プレゼンテーションしてみよう。

デザイン基礎演習 3で出来上がった、色のついたスケッチ画。(これをパースといいます) デザイン基礎演習 4で作成した三面図。上から見た上面図、正面からの正面

図、そして側面から側面図の合計4枚の素材を使って、その4枚とさらにタイトル、説明文(どんなものか、どんな風に使ってもらいたいのか、デザインしたところはどこか、等)をいれられるような紙を用意してください。

## 第6章-4

---

そして、今日のところはレイアウトのこととか、文字のフォント、プレゼン全体の色使いとかあまりこだわらずに、わかりやすさと、そのための合理性が感じられる、無駄のないバランスのとれた配置ということに注意して、プレゼンテーション用のポスターを作ってみましょう。

上記4つの図面とスケッチ画を、写真と思って、この4つの写真と文字（タイトル、説明文）を使って、人真似でもいいのでどこかのポスターのように紙に貼りこみ、残ったスペースを使い、何をデザインしたのかの、まずはタイトル。

例えば、卵型洗濯機、名前〇〇〇。この〇〇〇がタイトルで卵型洗濯機が、サブタイトルでも構いません。

そして、タイトルの下でもパースの横でも構いません。

その説明文をサインペンで直接書いてもいいですし、パソコンでプリントアウトしたものを貼ってもいいでしょう。

プレゼンテーションの紙（ポスター）が出来たら、誰か知人にそれを使ってプレゼンテーション（相互理解のための方法であり、デザイナー自身の意思の伝達と認識の手段）していきましょう。

あとは、あなたのトークとうまく組み合わせて、上手く貴方の制作しようとしたモノが伝わりますように・・・頑張ってみてください。

### [ 参考HP ]

日本国際ポスター美術館

<http://www.ogaki-postermuseum-japan.com/>

文字のフォント アバウト・フォント

<http://www.aboutfont.com/>

ロゴ&バナー無料自動作成 AUTOLOGO

<http://www6.big.or.jp/~neon/>

エクセルを使ってプレゼンボードの作成 ZERO start

[http://graphix.sd25.com/other/excel/excel\\_board.htm](http://graphix.sd25.com/other/excel/excel_board.htm)

-----  
 今週のデザイン用語辞典  デザイン用語を検索・調べてみましょう。  
-----

● レイアウト [ Layout ]

割付のこと。グラフィック紙面のために、文字記号、絵、イラストレーション、写真などの構成要素を、情報伝達目的に従って効果的にしかも美しく配することである。グラフィック・デザインにとって、基本的技術である。

近年パソコン、インターネットの普及により、誰でもがホームページやブログ等の媒体を制作（DTP）出来るようになると、誰でもが身に付けなければならないことであろう。

● デスクトップ・パブリッシング [DTP／desktop publishing]

直訳すると卓上出版といわれるもので、パソコンにともなって出現した新しい空間概念である「デスクトップ」によってコンピューターを持つ個人と、メディアを結ぶインターフェイスを所有することになったことを指す。

あらかじめスキャンされた写真やイラストレーション、プログラムソフトによって図版原稿を作ることから、執筆と同時に文字を入力する、そして編集、校正、レイアウト、版下制作、入稿、分解、印刷に至る過程をすべて自らの手元で仕上げる。

元来はグラフィック・デザイナーや編集者、版下製作者、印刷者の手によってなされた作業を個人ベースで行うものである。

(現代デザイン辞典より)

今週はここまで

---

編集後記

---

人に自分の思いを伝えるというのは、本当に難しいものです。言葉を使ってみたり、言葉だけでは伝わらないだろうと、図面やパース、そして今の時代は動画、音楽までも使ったりして、プレゼンテーションが行われています。



## 第6章-6

---

デザインするだけではだめで、それをプレゼンテーションして誰かに認めてもらう、クライアントとってお金を出してくれる人に認めてもらうという、表現力もデザインの重要な部分なのです。

是非、今回の作品が出来上がりましたら、貴方のブログで紹介していただけると、一つの壁を乗り越えられます。人に見せるもの、魅せられるものをどう作るか？・・・。

本当は、ここまでが課題なのかもしれませんが、始まったばかりなのでいいでしょう。

### 「デザインとは選択し、決断することである」

今現在の力で、出来るところまでやってみる。

そして、何が不足しているのか、どこをどうすればいいのかを考えてみる。

学校では、必ず課題終了後は全員参加の「合評会」といって、一人ひとり、皆で作品のプレゼンテーションと批評会を実施し、人前で自分の作品を発表し批評を受けるという経験をします。

だから、どんな作品も人前に出すのは「苦痛ではなく、楽しみ」になっていたりするのです。

コーヒータイムです

。



第7週目 第7章 デザイン基礎概論

～デザインの意味とは～

[もくじ]

- 1、はじめに
- 2、今週の講義 ■ デザイン基礎 構成について ■
- 3、今週の課題 デザイン基礎概論 ～デザインの意味とは～
- 4、今週のデザイン用語辞典  
デザイン・マネジメント [ Design Management ]
- 5、今週の編集後記

---

□ はじめに □

---

一日、一日、一定のリズムで時が過ぎていきます。  
歴史と言うものが、また積み重なって流れていきます。

今週は、デザインの歴史についてちょっと触れてみようと思います。  
前回までの授業で、ある形を創造し（今ある形からの変形として実施しましたが）

機能・役割を付加させ表面の色彩を考え、そしてそれを人にプレゼンテーションするという現在の  
デザインの世界の一端を経験してもらいました。

あくまでデザインの世界の一端です。  
それも、プロダクトデザイナーの仕事の大雑把な流れです。

一般的には、建築とかインテリアのように機能・役割からデザインをスタートすることの方が多  
いでしょう。

昔はこの職工的なデザイン教育から始まっていたのです。  
どこかのデザイン事務所に入って、先輩のデザインの模倣・真似事をやって

仕事をおぼえ、自分のデザインを確立していく。（今でもこの方法で勉強していく人もたくさん  
おりますが・・・）

もっと根源的なデザイン教育としての、「ある形を創造すること」を教育として実施した  
のは、1919年のワイマールのバウハウスが始まりとされています。

この「ある形を創造すること」＝日本では「構成」という言葉にしましたが、この概念は、バウハウスで始められた造形の基礎教育を日本へ導入する際、「造形・形成（今日ではデザイン）」を意味する「Gestaltung」という語を「構成」あるいは「構成教育」としたことに由来しています。

このバウハウスの基礎教育は世界的に普及し、それが展開されたが、日本も独自の展開を経て、1955年頃、根をおろし現在までに造形教育一般およびデザイン教育の基礎として固有の地歩を占めるまでになったのです。

この「ある形を創造すること」

＝「造形・形成（今日ではデザイン）」 形を造る、形を成す。

＝「構成」あるいは「構成教育」 構えを成す。

本来の意味で言えば、これからが本当のデザイン基礎なのですが、本テキストはこの構成を「平面構成」「立体構成」として分けて経験してもらおうと思っています。

（なお、構成を基礎造形、ベーシックデザインと呼んでいる場合もあります。）

---

□ 今週の講義 □

---

■ デザイン基礎 構成について ■

近代芸術の革命以降、自立的な造形言語となった点、線、面、色、光、空間、時間などの諸要素やさまざまなマテリアル（素材・材料）などを用いて、

触覚的、視覚的、あるいは力学的に、二次元、三次元、その他の次元（たとえば時間）において自立的な造形として、創造的に組織化することをいいます。

本来は、対象の模写や模倣によらない自立的な造形原理の探求にもとづく、構成的な造形をさします。

われわれは、三次元の空間に住んでいる。しかし、造形的表現としては二次元の空間に行くことのほうがかえって多い。

## 第7章-3

---

絵画、グラフィックデザインから始まって、壁紙や建材表面のプリント、テキスタイル・パターンなどインテリアデザインに関するもの、着物・帯・服地のデザインのパターン、陶磁器・漆器の図柄、その他に至る広範な造形の領域に及んでいます。

要するに、たとえ立体的な形をしていても、その表面をどうするかとか、立体的なものを紙の上に表わすにはどうしたらよいか、という問題が絶えずつきまとうのである。

このように考えてくると、我々の造形活動全体の中で、二次元の空間に対する表現の基礎的能力を幅広く養うことは、造形の広範な領域にわたって必要とされていることなのです。

この二次元の空間に対する、基本的造形活動の分野を平面構成と呼んでいます。  
当然、立体構成は三次元の世界を扱います。（立体構成は後日、説明）

この、構成練習は今日の小・中学校ではきわめて一般化し、幼稚園や保育園などでも一部行われているが、いくつかの問題がそれに伴って生じています。

その一つは、構成練習がデザイン教育の全部、あるいは大部分であるかの如き現象である。

構成練習がデザイン専門教育の予備課程として生れてきたものであり、児童教育においても、前述した基礎的造形活動であって、教育的には重要性はもっていても、これがデザイン教育と言うわけではない。

どこまでも主体となるのは、用途をもった造形であって、この両者が合致してはじめてデザイン教育の形が生れるのである。

さらに、職業のこととしてデザインをとらえていくと、売れるデザイン、それから会社が自信と信頼を勝ち得て、社会貢献まで担っていけるというふうなデザインマネジメントの

問題まで、本来は大学等で教えていかないと本当の意味のデザイン教育にはならないだろうと思いますが、今の大学等はこの職業人としてのデザインの授業が不足していると思います。

いわば産業技術としてのデザイン、ここに必然的に要求される価値基準こそがデザイン教育に必要な価値基準なのである。

大量生産される製品の販売を促進させる為や、それをマスメディアを介して宣伝広告する為に消費者へ与える心理的影響力こそが、デザインに求められる能力なのである。

我々は、もともと何のために生き、何のために仕事をしなければならないか？  
何故デザインをし、デザインをすることで何を目標そうとしているのか？

ここら辺の事が、個人個人納得行くようなモノが出来た時、デザイン教育の完全な形になるだろうと思います。

[ 参考HP ]

バウハウス (ウィキペディア)

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%90%E3%82%A6%E3%83%8F%E3%82%A6%E3%82%B9>

情報コミュニケーション

<http://www.dnp.co.jp/works/works01.html>

DNPギャラリー ギンザ・グラフィックギャラリー (DNP文化振興財団)

<http://www.dnp.co.jp/gallery/index.html>

建材表面のプリント (千代田工業株式会社HP)

[http://www.tiyoda-kk.com/print\\_gouban.html](http://www.tiyoda-kk.com/print_gouban.html)

ウィリアム・モリスのテキスタイル (専門通販サイト)

<http://e-stationery.net/>

帯のデザインパターン (しゃれ帯展)

<http://www.dentou-kougei.com/syareobi/index.html>

陶磁器・漆器の図柄

<http://www.tanbi.jp/toujiki/touji4sara.htm>

---

■ 今週の課題 デザイン基礎概論 ■(課題 7)

---

ーデザインの意味とはー

デザイン基礎演習で、何かの形からちょっと変形させて、別な何かをデザインするという体験をしてもらいました。

たった、これだけのことですがそのデザインワークの中には、結構奥深いものが潜んでいると感じられたでしょうか？

## 第7章-5

---

いつ、何処で、誰か、何を目的に、なんで、どういうふうに、そのデザインされたものを使おうとしているのか。そして、デザインしたあなたは何を考えていたのでしょうか？

こんなふうに考えていくと、最初は三次元の物というものだったものが、二次元の図面で表現しプレゼンテーションの時にはきっと未来の時間軸（こういうふうにして使うのだよ。

そうすると、私達はこういうメリットがあるのだよとかの、ごく直近の未来）の話をして、されたのだらうと思います。

再度、デザインとは何かを考えてみると、オンリーワンの何かを、人間の最終目標である「幸福になる」という目的に向かってすべてのものを創造して行く事がデザインではないでしょうか？  
物・建物・環境　そしてあなた自身の人生までも。

今週の課題です。上で述べた「オンリーワンの何か」とは？  
あなたの人生設計（人生のデザイン）は、何ですか？

今日は、作品は作らなくてもいいので少し考えてみましょう。  
先週まで制作した作品をじっくり見続けながら・・・。

[ 参考HP ]

ライフデザイン（日本ライフデザインプロデュース協会）

<http://ameblo.jp/if-2009/>

「オンリーワン」にだまされるな！ ALL About

<http://allabout.co.jp/gm/gc/291801/>

二次元・三次元・四次元の世界

<http://homepage1.nifty.com/ROYGBIP/2jigen.htm>

<http://homepage1.nifty.com/ROYGBIP/3jigen.htm>

<http://homepage1.nifty.com/ROYGBIP/4jigen.htm>

時間軸・未来軸（ケータイラボ 場所の未来13-場所の情報6)

<http://keitai.sfc.keio.ac.jp/lab/mt/archives/2006/02/05/137.html>

-----  
□ 今週のデザイン用語辞典 □ デザイン用語を検索・調べてみましょう。  
-----

デザイン・マネージメント [ Design Management ]

デザインの生成やコーディネートをとおしてデザインの役割や機能を総合的に監理すること。またはデザインをビジネス的側面からも経営管理すること。

デザインの時代といわれながらも、80年代はデザインを表層的付加価値に押しやる傾向にあった。それはデザインの行為や技術を形造りの範疇に考えがちであったためである。

むしろ情報化時代におけるデザインは、企業組織や社会システムまでも範疇にしたソフトウェアとして考え始められ、戦略的プロジェクト、企業体制や経営管理まで

デザインしようとする姿勢で、それで初めてCIや価格構造の改善を図ることが可能になるという考え方である。

デザイン・マネージメントとは、経営と生産の間に立ち、デザイン概念の開拓や戦略的活用をいい、これからの時代の重要な役割を担う行為である。

(現代デザイン辞典)

今週はここまで

-----  
□ 編集後記 □  
-----

デザイン基礎講座編としての最初のきっかけ作りとして、私が学校で行っていた授業の一つから、デザインの最初の概論を今回まで行ってきました。

オリジナルの形を見つけるというものではありませんが、人間ってそんなに新しい形など出来ないものです。

よく、私にはオリジナリティがないなどという人がいますが、この課題でも私はマグカップを使っているのですが、10人いれば10通りの作品が出来上がり、

それぞれ個性が見えて面白い作品が出来上がります。そんなものなのです。みなさんは、どんな作品が出来上がりましたか？

## 第7章-7

---

今回まで行ってきたような、リ・デザインという事に関して次のような番組がありました。

フジテレビのニューデザインパラダイスという番組で、毎週ひとつのテーマで、デザイナーやクリエイターが頭をひねり、日常みかけるモノを再デザインするという企画です。

ニューデザインパラダイス 作品リスト HP

[http://www.fujitv.co.jp/b\\_hp/newdesign/design/list.html](http://www.fujitv.co.jp/b_hp/newdesign/design/list.html)

プロたちのリ・デザインというものを見てみましょう。そして、今回の講義で述べたような事を考えてみましょう。

以上で、デザイン基礎講座編を終了します。第8週目からは  
Design Bible 2013 「平面構成編」となります。

引き続きデザインの学習をお薦めします。



D e s i g n B i b l e 2 0 1 3 『デザイン基礎講座編』

<http://p.booklog.jp/book/61011>

著者：誰でも学べるデザインの学校教授会

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/junjin54/profile>

ブログサイト：誰でも学べるデザインの学校 Design University

<http://design-university.blogspot.jp/>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/61011>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/61011>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー ( <http://p.booklog.jp/> )

運営会社：株式会社ブックログ