

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なのです。

建築・インテリア業界の話を見せてもらえば、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場合があります。

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ことが重要で、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。

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/

ドローイング

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.umic.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。

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

□ 今週のデザイン用語辞典 □

● 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。

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

い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

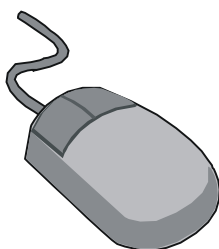
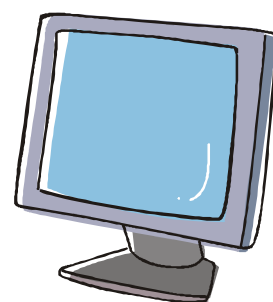
越えられます。人に見せるもの、魅せられるものをどう作るか？・・・。

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。



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

□ 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。（まっ、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スペースに行くことのほうがかえって多い。

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、どんな山間僻地の学校でも行われているが、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指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>

グラフィックデザイン

http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/artscape/artwords/a_j/graphic.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

ウィリアム・モリスのテキスタイル

<http://geijutsuhiroba.com/books/japanese/design/product/81020901032499.php>

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？

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、あなたが神様か誰かのDNAでデザインされたように、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・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る授業の一つから、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？

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

プロたちのリ・デザインという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。