

# 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 といいます。

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では、その能力はつかないものだと私も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。

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年以上働いてきました。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よ。

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、デザイン学習を進めていけばいいのかこのE-Bookで解説していきます。

いずれにしる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。

誰でも学べるデザインの学校 デザイン大学教授会

## 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 ■

#### 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」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。

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、どうぞご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

◇このE-BookのURLの見方。

PDFの場合、最新 Adobe Reader の場合はURLクリックで各サイトに行けます。  
ダウンロードサイト→→ <http://get.adobe.com/jp/reader/>

E PUBの場合、E PUBReade等をダウンロードして設定してください。  
E PUBReade→→ <http://www.epubread.com/en/>

注) リンク先移動などで、リンク切れなどの場合は件名で検索してください。

## 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。～

(もくじ)

- 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-B o o k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応じて、これを見ておいたらいいよというもの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。

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-B o o k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。

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えます。

- 1、インターネットを利用し資料性を高め、データ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-をその場で見ながら、このE-Bookも見れるようにするとは、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Google Chromeのようなタブブラウザ機能が

ある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]

[http://www.google.co.jp/chrome/intl/ja/landing\\_ie.html](http://www.google.co.jp/chrome/intl/ja/landing_ie.html)

[Lunandscape ダウンロードHP]

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

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書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。

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ィーを築き上げ

ようという意志がなくなってきている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エールを

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とは、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れば、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見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。

\*\*\*\*\* [参考HP] \*\*\*\*\*

Ayanpaのデザインうんちく <http://ayanpa.com/derai.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ょう。)  
<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物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、出来るものがいいいでしょう。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ょう。

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。

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。

---

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

---

## デザイン学 [ Science of Design ]

近年、世界的にデザイン学やデザインの基礎研究の必要性が高まっている。  
例えばアメリカでは、デザイン知識のデータベース化という作業のなかで、デザイン学を

「Designology」という概念のもとで編成しようという研究者の動きがある。

欧州では、ヨーロッパ連合（EU）への歩みのなかで、すでに推進されているEU各国デザイン教育機関の相互交流と共同研究のうで、その共有の理念や具体化を切り開くのがデザイン学だという認識が深まっている。

日本でも、デザインを学際的な1つの「学」として総合の視点からとらえて提起された武蔵野美術

大学での「基礎デザイン学」（1967年）やその翌年発足の九州芸術工科大学の「芸術工学」と

いう提唱などのその後の展開に対して、1990年代に入ってようやくその重要性の理解や社会的要請が高まってきた。

それは転換期のデザインのあり方に対する世界の動向と軌をひとつにするものだといえる。日本におけるデザイン学研究の組織としては日本デザイン学会（JSSD、1953年設立）がある。

日本デザイン学会

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

デザイン学研究論文の表題と抄録だけでも覗いてみましょう。

（現代デザイン事典より）  
今週はここまで

---

□ 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かっていて、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。

[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！」

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。

---

## ●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/>

---

### ● 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、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てやってみる。

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)  
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、自分で築き上げていって

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、その点が純粹芸術  
(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。

前者では美しさとか、受ける感じというもののが目的であり、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した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る、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、デジタル社会ですシ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。

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。

ポ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になれるでしょう。

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にならうとでも出来ます。

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]

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の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づつつけていけば、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？

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、既に乗り遅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

\*を@にしてください。

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？

「子供のようになんかに感動すること、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。そして感じるということを学ぶんだ。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。

まず、無条件に感動することだ。ゴッホの絵だとかモーツァルトの音楽に、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。

『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 譲 （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、それは冒頭にしました。

**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つにわけられます。

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、ピクトグラムとさ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。

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

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。

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、買って下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身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。

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・写真などは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ろうと、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  
\*を@にしてください。

コーヒーブレイクです。







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場所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。

これは、なかなかいい機能で作品についてのコメントをもらったりすることも出来るし、本大学のブログページとトラックバック機能とかで、なんかリンクも簡単そうだし、みんなの交流の場所(キャンパス)になればいいなと思います。

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、理解しようとすればするほどおのずから裾野も広がっていきます。

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。とあって、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.shikisaikeitei.net/>

カラーセラピスト [http://allabout.co.jp/career/popular\\_job/closeup/CU20050405B/](http://allabout.co.jp/career/popular_job/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。  
全体は〇〇色で、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。  
きつと一度では出来ないの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。

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)  
今週はここまで

## □ 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ない。

その辺の事は、下記のWIDE University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-Book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。

