

教養の補助線

2014  
表現学

● 観察学	03
●● デザイン学	29
●●● 表現学	55

## 表現学

- 56 スケッチは便利なツール  
だれでもできる便利なスキル
- 58 ロゴという記号論  
意味とカタチの塊をつくる
- 60 ストロータワー  
要素からの機能と印象
- 62 二等分割  
バウハウスの課題
- 64 CMYK  
数理的な色彩表現
- 66 イメージの伝達  
表現と記述
- 68 ダイアグラム  
映像の記述
- 70 色とゲシュタルト  
みえるということ
- 72 葉っぱ 64 とテクスチャー  
図象化の文脈
- 74 ペーパー・ペーパーナイフ  
偶然に意味をあたえる。
- 76 幾何的に  
ユークリッドということ
- 78 黄金比 白銀比  
うつくしいバランス・プロポーション
- 80 デジタルって？  
離散と連続

## スケッチは便利なツール

だれでもできる便利なスキル



### 直線

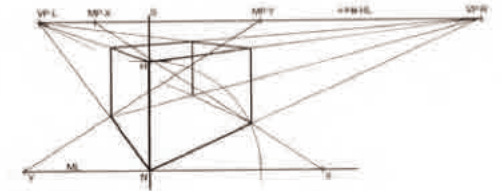
おもった線をまっすぐに引く練習をします。  
自分の筆圧にあった画材、自分にあったスピードをみつけます。  
縦線・横線・斜め線（右上がり・右下がり）を A4 用紙いっぱい  
に引いていきます。

### 円・楕円・曲線

正円、その中にいろいろな方向から 1/3 程度に潰した楕円、紙  
をうめつくす互いに接しない円と楕円

### 立方体

パースペクティブと奥行きの取り方を覚えれば簡単にかける



### 補助線

補助線（中心線やグリッド、対角線）を入れると格段に書きやすくなる。



## スケッチは便利なツール

だれでもできる便利なスキル



### 直線

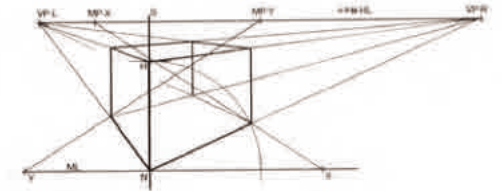
おもった線をまっすぐに引く練習をします。  
自分の筆圧にあった画材、自分にあったスピードをみつけます。  
縦線・横線・斜め線（右上がり・右下がり）を A4 用紙いっぱい  
に引いていきます。

### 円・楕円・曲線

正円、その中にいろいろな方向から 1/3 程度に潰した楕円、紙  
をうめつくす互いに接しない円と楕円

### 立方体

パースペクティブと奥行きの取り方を覚えれば簡単にかける



### 補助線

補助線（中心線やグリッド、対角線）を入れると格段に書きやすくなる。



## ロゴという記号論

意味とカタチの塊をつくる



ロゴは単なるイラストではありません。意味をしっかりと伝えるためのツールであり、様々な広い意味で統一を創るためのツールです。そのためにはわかりよいイメージと表現、どこでも同じように伝えるためのツールとならなければなりません。

自分の学科のロゴをつくってみましょう。

### 問題解決

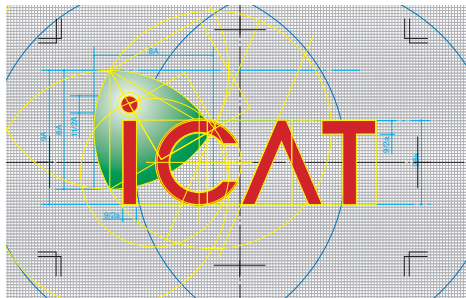
まず、思いつく言葉と形をたくさん出していきます。

途中でいいなおむのが出てきてもそれに絞ってはいけません。とにかくたくさんの要素を書き出します（イメージプレスト）。それを更に KJ 法的に分類したり分節したりしながら、案を絞っていきます。

そこに込めるカタチとコトバとキモチが自然につながるように何度も何度もつなぎ変えていきます。

### 概念

ある程度まとまったところで、作図をしながら、カタチやバランスを整理していきます。同時にイメージとつながる色や書体を探しながらまとめていきます。



### 観察 表現

### ロゴ設計の要点

<p>ロゴマークとロゴタイプは違う</p>	<p>縦でも横でも。</p>	<p>白地でも黒地でも、なんでも</p>
<p>大きくても小さくても</p>	<p>カラーでも白黒でも</p>	<p>トラッキングはものすごく重要</p> <p>ABCDE ABCDE</p>
<p>コンセプトは、全体+要素3~5</p>	<p>相対図面で。中心と範囲はかならず</p>	<p>明快な形のボタン（の構成）で。</p>
<p>図と地 特に地のチェック</p> <p>ABCDE [A] [B] [C] [D] [E]</p>	<p>使いやすい書体はこれくらい</p> <p>FUTURA      TRAJAN GILL SANS      Times AVANT GARDE      Helvetica</p>	<p>基本色相はこのくらい CMYKで。</p>

## ストロータワー

### 要素からの機能と印象



どこにでもある材料（例えば、ストローやクリップや輪ゴムなど安価で手に入りやすいもの）で、機能と効能を達成する条件をみたすものを計画・設計・制作し、評価する。



### 課題例

ストロー 50 本、セロハンテープ1巻、カッターナイフ1本を使って、できるだけ「高く」、できるだけ「美しい」タワーをつくってください。

### 方法

はじめの 30 分

材料や道具は一切さわらず、カタチと方法を計画する。

次の 30 分

計画したタワーをつくる。計画は変更してもよい。

最後の 10 分

プレゼン作戦会議 美しさを説明 相互採点

### ブラッシュアップ

自ら、再評価（美しさやおもしろさ）し、接続方法の部品化など一般化でき再現の高くなる方法や部品・道具・材料などを検討する。

それを利用し再度タワーをつくる。

表現学

## 二等分割

バウハウスの課題



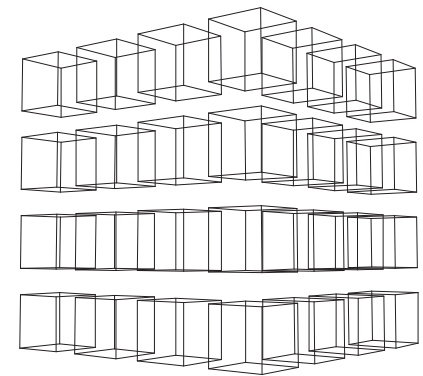
課題例

立方体を2つの同じ美しカタチに分割します。

方法

考えた方法を記録し、考え方をパタン化し、手法化します。

バウハウス





# CMYK

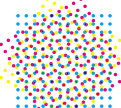
## 数理的な色彩表現



### 課題例

CMYK による色彩パターンをつくります。

CMYK をいかした製品（トランプなど）を考えます



DESIGN  
DESIGN



## イメージの伝達

### 表現と記述



#### 課題例

「かわいい」を表してください。

条件は、三角形、四角形、円、線、点、波線など基本的な幾何図形5つ以下ぐらいで。複雑にならないように。抽象的に。



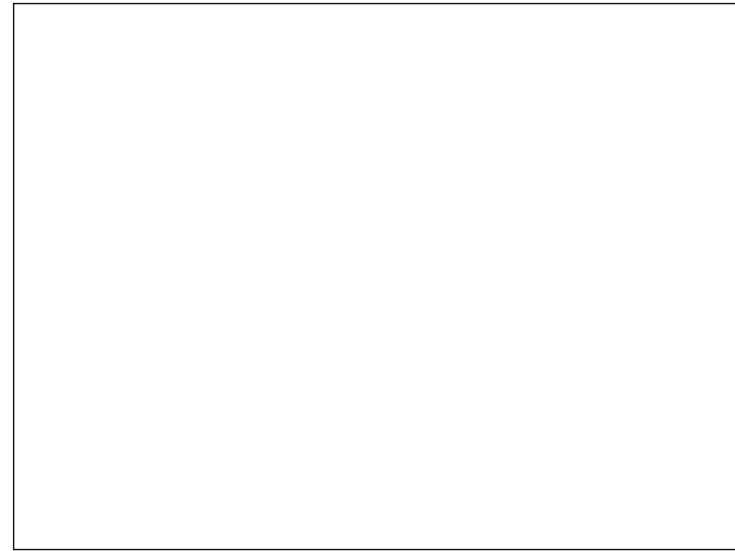
描いたカタチがどんなカタチなのかを、配布した原稿用紙に普通の言葉で説明してください。



原稿用紙を交換します。



原稿用紙のコトバを見ながら、カタチを再現します。



# ダイアグラム

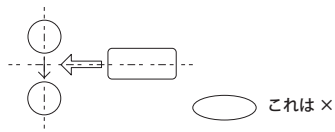
## 映像の記述



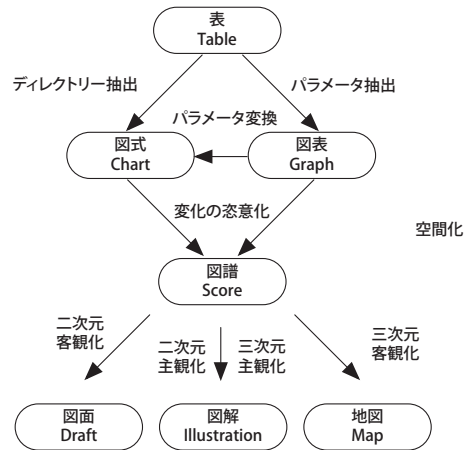
### 課題例

ショートフィルムのストーリーをダイアグラムで記述します。

○と□ →と⇒ でほとんどのことが表現できます。



### ダイアグラムの種類と機能



	定義	能力・効能	手法	書式	伝達
表 Table	複数の軸の設定 データ資料の配置	分類 整理	言語化 数値化 資料化	要素	要素の分類・対応
図表 Graph	複数の軸の設定 視覚的に加工した資料の配置	分析 統計 情報変換	座標化 視覚化 形体化	単位	要素の傾向・変化 変化・差異
図式 Chart	ものごとの関係に 順序的な配置	組織的把握 有機的発想 情報の流れ	文脈化 系統化 関数化	意味 関係概念	要素の関係・流れ 系統・組織
図譜 Score	ものごとの質的な 変化の記譜	観察 洞察 過程情報	記号化 複合化 形態化	要因 変化概念	来歴・変化 時間・空間
図面 Draft	定義化された伝達のための 仕様書式	客観 分解 統合	幾何化	知識 客観 事物概念	事物
図解 Illustration	例解による積分図 例証	想像 創造	具体化 抽象化 図像化	発想の定着	理想形態
地図 Map	空間認識のための 情報の図解	探索 総合調査	体系化 普遍化	位置 場所	位置と空間の関係

# 色とゲシュタルト

みえるということ

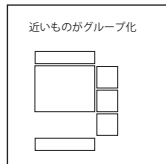


ゲシュタルト

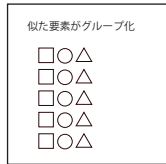
知覚認識における概念。事象や図形を部分あるいはその集合とらえるのではなく全体としてとらえるという考え方。

## ぶ。を

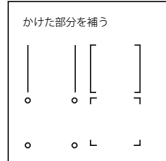
近接



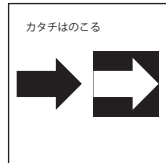
類同



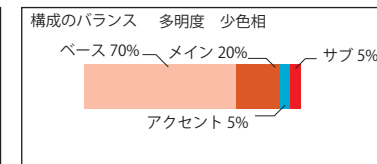
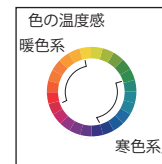
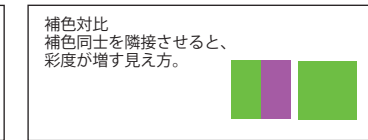
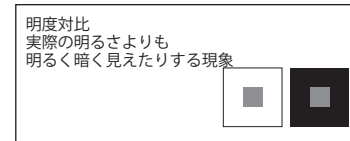
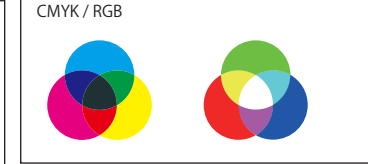
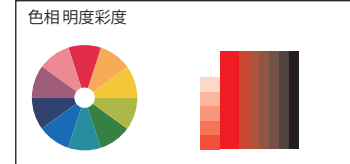
閉合



図と地



色彩



色  
色の興奮・鎮静感  
色の柔硬感  
色の軽重感  
色の派手・地味感

## 葉っぱ 64 とテクスチャー

### 図象化の文脈

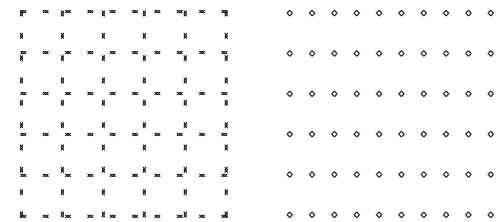
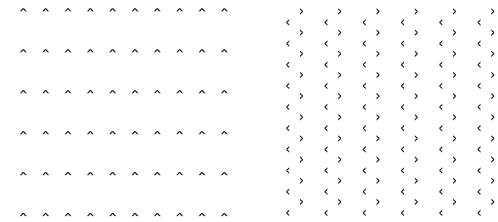


毎日葉っぱをひろって、それをスケッチしていきます。  
葉脈など表現できる限界の細かさまで書きます。  
そうすることで、葉っぱ自体の造形的な違い、植物学的な違い、  
色彩的な違い、空間的な違いを認識できます。  
6 4 日間が目標ですが、2 週間もすれば自分の表現方法が生まれ、  
対象の要素が寄りっきり見えてきます。  
分析や分類、論理からではなく、まず表現することで、見えて  
くるものがたくさんあります。



### TEXTURE

テキストを繰り返すことで意味や印象のあるテクスチャーをつ  
くります。



## ペーパー・ペーパーナイフ

偶然に意味をあたえる。



### TEXTURE

曲線（の弧）を10本ぐらい思うまま描いて下さい

その弧で囲まれたカタチをよく観察し、（ペーパー）ナイフにしたらおもしろいとおもうカタチを抽出してください。

そのカタチに、適切な寸法やどうにぎるかの観点を  
誰が使うか、どのように作るか、どのように売るかなどの観点を  
付け加えて、ナイフとして整えていってください。

整えながらコンセプトを考えてください。

## 幾何的に

### ユークリッドということ



証明

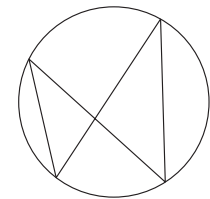
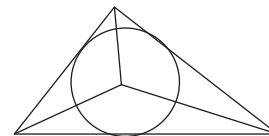
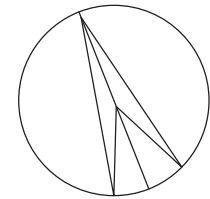
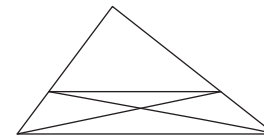
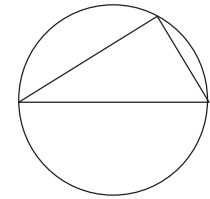
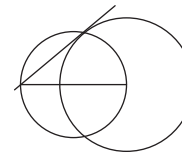
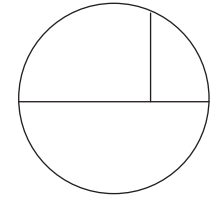
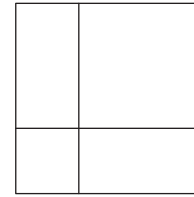
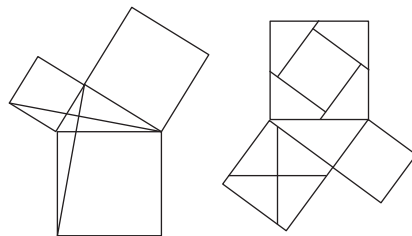
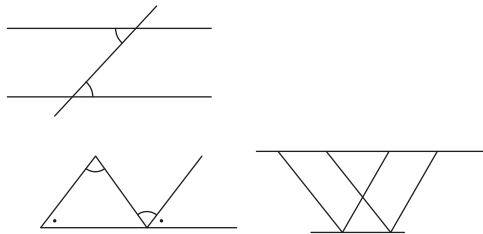
ユークリッド言論によってまとめられた図形や空間の性質や定義・公理などをいう。

論理

カタチを理解したり表頭したりする時に、このような基本的な図形の分析方法は重要で日常の中でもおこなわれており、これによるカタチの説明の説得力は高い。

ビジュアライゼーション

また、わたしたちの多くはこれら証明を理解することで、論理性や図形的美しさを学んだ。



## 黄金比 白銀比

うつくしいバランス・プロポーション



線分を  $a : b = b : (a + b)$  が成り立つように分割したときの比  $a : b$  のことであり、最も美しい比とされて黄金比といわれています。神秘的な数ということもあり、古くからとくに西洋で好まれていたプロポーションです。

$$a \cdot b = b \cdot (a + b) \quad b \text{ に } 1 \text{ を代入}$$

$$a : 1 = 1 : a + 1$$

$$a^2 + a = 1$$

$$a^2 + a + (1/4) = 1 + 1/4$$

$$(a + 1/2)^2 = 5/4$$

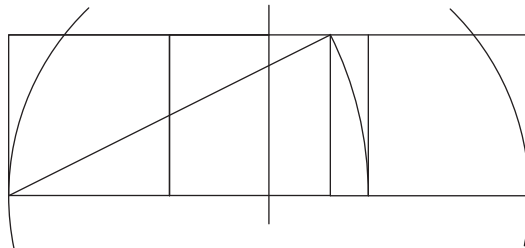
$$a + 1/2 = \sqrt{5}/2$$

$$a = (\sqrt{5} - 1) / 2$$

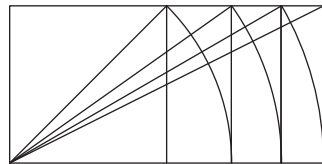
$$= 0.618$$

$$0.618 : 1 = 1 : 1.618$$

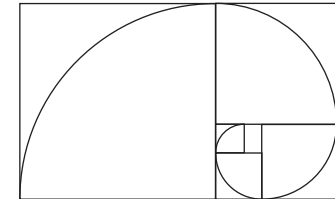
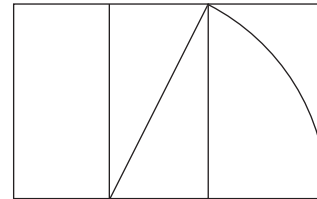
黄金比



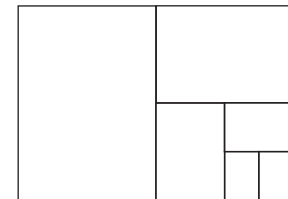
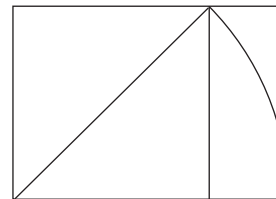
白銀比



黄金比



白銀比





表現学

## デジタルって？

離散と連続



TEXTURE

デジタルとは何かを調査し、デジタルであるからこそその概念を選びます。

それを説明するアニメーションを企画します。