

2013.6.29 東京外大 海外学術調査ワークショップ

「描くってどんなこと」 堀木一男

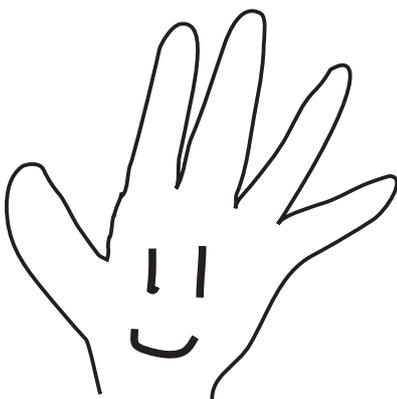
11:30	0	----- 皆さんこんにちは 自己紹介 ・手をかいてみましょう
11:40	10	----- 1 北海道を記憶で書いてみましょう
11:50	20	----- 2 はじめに○と□の練習です
12:00	30	----- 3 楽しいキャラ スヌーピーを描いてみましょう
12:10	40	----- 4 アイソメパースで部屋の間取り図を描く
12:20	50	----- 5 終わりのあいさつ わかりやすさを大切に
12:30	60	-----

皆さんこんにちは デザインコンビビアの堀木一男と申します
ヴィジュアルデザインのアートディレクターをしております
皆さんにとってなじみがあるのは Newton という科学雑誌ではないでしょうか
創刊からおよそ 20 年間 Newton のサイエンスイラストレーションのデザイン監理を
して参りました 私は、大学で Visual Design を専攻して、就職したデザイン事務所が
メインにしていた雑誌が、日経のサイエンスでした これはアメリカの SCIENTIFIC
American の日本語版です 当時 Visual Design がめざしていたものは、社会科学のデー
タを文章や数値で並べるのではなく そのデータを用いて一目で問題の所在が分かるよ
うな視覚表現をすることによって 多くの人々の理解を得ることを目指すものでした
簡単に言うと 1970 年代問題になった公害の地図をつくったり
グラフや説明図を作るような仕事です

今日は皆さんと一緒に 楽しくイラストを描こうというワークショップです
この頃はデジカメの精度が上がリ ムービーまで撮れちゃう時代ですから記録は大部
楽になっています 僕もほとんどの旅行はコンパクトデジカメで記録しています
それでもイラストで記録しないとわからないものはどんなものでしょうか
地図や部屋の間取り図や、人間の関係図、作業の流れ図、道具の構造図などは
写真よりわかりやすいかも知れません
また概念図という抽象度の高い図づくりもありますが 抽象度が高すぎると
難しい感じになってしまいます わかりやすさがやはりいいですよ

美術やデザインを学ぶものは予備校のかわりにデッサンの専門学校に通います
そこで描写力を養うわけですが これは描けばいいんです もちろん個人差はありま
すが 描けば誰でもどンドンうまくなります 図抜けて上手い奴もいますが
ちょい下手から普通の実力で十分 OK です ひたすらためらわず書き続けると
上手くなっちゃうんです というわけですから 今日は遊び半分楽しくやってみま
しょう 筆記具は自分の好きなもの 手に馴染むもので OK です

それでは始めましょう



左手を5秒見つめて書いてみましょう
描けたらそこに目を描いてみましょう
手に顔を描くと上手い下手を越えて
表現そのもの、描いた人の表現になります
隣の人の絵をみてみましょう
思わずほほえんじゃいますね 子供になって
まず楽しみましょう
お絵かき教室はまずこどもになって
上手い下手の呪縛から解放されましょう



1 北海道を記憶で書いて下さい

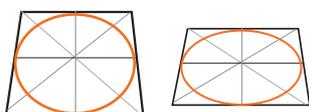
隣の人とごあいさつして下さい

ちょっと今描いた北海道を見せ合ひましょう

二人で話し合って形を直して下さい

それぞれに直して下さい それでは北海道をお見せしますので

合っているところと 合っていないところを調節して下さい



2 はじめに○と□の練習です

○や□をかきましょう正円を描きましょう 真横、真下に置いたとき正円に見

える斜めの角度から見たら楕円に見える形がどうゆがむか理解しましょう

そのために正方形の中に内接する円を描くと理解しやすい

円柱 円錐をいろいろな角度のものを描いてみよう

立体にするときの注意 並行はあり得ない パース(遠近感がつく)

でも 遠近感をつけないアイソメパースはわかりやすいかも



3 楽しいキャラ スヌーピーを描いてみましょう

ほとんどまるい曲線のつながりです 下書きの線をかいてつないでいきましょう

その時 プロポーションを確認しましょう 顔の大きさ お腹の大きさ 足の大きさ

全体的には縦長か 縦長の比率はどのくらいか頭に入れて描きましょう

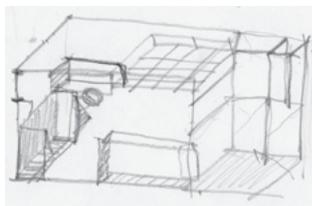
楽しいキャラはいたずら書きにピッタリ これ慣れてしまいましょう



カレル・チャペックノ愛犬ダーシェンカの写真とイラスト

チェコの作家チャペックは写真もイラストも大好きでした 写真を見て

スケッチしてみてください



4 アイソメパースで部屋の間取り図を描く

6畳間にベッドと机と本箱と椅子を書いて下さい 出入り口と窓も決めましょう

平面図をそのままにして 右上に45°の角度で補助線を出します

机やベッドに高さを与えていくと立体表現になります

ちょっとやってみましょう

5 終わりのあいさつ わかりやすさを大切に

わかりやすい図示は基本的には単純なものが一番です

平面より立体はいろいろな情報が入ってきますので結果的には複雑になります

文字も説明が多すぎると解りにくくなります

色もそうです せいぜい2,3色でまとめましょう

折れ線グラフなども重ねるのはせいぜい2,3本にしないとわかりません

わかりやすさという立場で絵づくりをしましょう