

# Design Concept

Number 5.

2002 Programming i Course in SFC

オーナメント、文様（パターン）、シンボル、ピクトグラム、ダイアグラム

---

## ■意味の度合いによる分類

形については、次のように装飾を表すものと、その形によって意味を表すものと分類される。

装飾的意味合い	内容的意味合い
オーナメント	
文様（パターン）	
	シンボル（ロゴ、マークなど）
	ピクトグラム
	ダイアグラム
	文字

## ■オーナメント、文様（文様事典より）

### ★歴史

古代エジプト、メソポタミアの文様、クレタ島・ミケーネ、ポンペイなど

ササン朝ペルシャでの文様の隆盛

→その後イスラム文化圏に浸透

→イタリア、フランス北部

→クチャ、中国の唐、日本へ（正倉院などに残る）

ヨーロッパでは、その後ロマネスク、ルネサンス、バロック、ロココ、新古典主義で様々な文様のバリエーションが生み出された、その後、アールヌーヴォー、アールデコ、ハウハウスでも生み出されている。

日本では、その後平安時代には公家好みの文様、鎌倉時代には武家社会の文様と発達する。また身分や年齢などによって、有職文様が定められた。室町は茶道によるもの、桃山時代は豪商や名将によるはっきりした文様がでてくる。しかし、江戸時代には、庶民文化の文様が開花し、特に歌舞伎の文様と、それぞれの役者による紋が流行した。

### ★文様に表される図形の対象（西洋）

#### 幾何学文様

渦巻、ギローシュ（組紐文）、メアンダー（雷文）、アラベスク、連珠、チェッカー（市松文様）

#### 植物文様

アカンサス、ロータス、ロゼット、シュロ（なつめやし）、パルメット、月桂樹、ザクロ、葡萄、百合、薔薇、ミルフルール（千花模様）、ペイズリー

#### 動物文様

獅子（ライオン）、羊、山羊、鹿、馬、牛、ウサギ、犬、豹、トラ、象、猿、魚、イルカ、タコ、鷲、クジャク、鶏、きじ、つばめ

#### 幻想動物文様

龍（ドラゴン）、ペガサス、ヒッポカンポス、ユニコーン、グリフィン、スフィンクス、キマイラ、ケルベロス、メドゥサ、ケンタウロス、ミノタウロス、セイレーン、ハルピュイア、霊鳥、フェニックス、人魚、トリトン

#### 器物文様

壺と植物、壺と鳥、花壺、花瓶と草花、フェストゥーン（花綱）、コルヌコピア（豊饒の角）、トロフィー、キャンデラブラム（燭台）、仮面、グロテスク（人工洞窟）、エッグ&ダーツ、カルトゥーシュ（装飾枠）、フォイル（葉文様／花卉文様）、帆立貝／ロカイユ（貝殻状）

### ★文様に表される図形の対象（日本）

#### 割付文様

青海波（せいがいはい）、立涌（たてわく）、七宝（しっぽう）、分銅繫ぎ、網目、亀甲（きっこう）

う)、罎目(かごめ)、三崩し、檜垣(ひがき、網代/あじろ)、紗綾形(卍崩し)、蜀江(しょくこう)、工字繫ぎ、鋸歯(きょし)、菱、松皮菱、鱗、石畳、麻の葉、点、縞、格子

#### 文様の変形

繫ぎ、子持ち、よろけ、捻じ、破れ、崩し、流し・流れ、尽くし、散らし

#### 役者文様

三桁文、三桁格子、半四郎鹿子、芝翫(しかん)縞、小六染、観世水、三津五郎縞、六弥太格子、市松模様、亀蔵小紋、菊五郎公使、高麗屋格子、市村格子、その他

#### 悟り絵

鎌輪ぬ(構わぬ)、斧琴菊(良きこと聞く)

#### 植物文様

松、竹・笹、梅、桜、藤、柳、つばき、早蕨(さわらび)、桐、鉄線花、百合、牡丹、蓮、沢瀉(おもだか)、杜若(かきつばた)、桃、石榴(さくろ)、三多文(仏手柑・桃・石榴)、瓜、秋草(萩・撫子・藤袴・女郎花・桔梗・葛)、菊、楓(紅葉)、鳶(つた)、宝相華(ほうそうげ)、唐花、唐草

#### 動物文様

鶴、亀、蓬莱山、鳳凰、迦陵頻伽(かりょうびんが)、鴛鴦(おしどり)、千鳥、雁、雀、鸚鵡、鶺鴒(せきれい)、鷺(さぎ)、燕(つばめ)

鹿、獅子、龍、麒麟、虎、兎、栗鼠(りす)、猿、蝶、蜻蛉(とんぼ)、貝、魚、鯉

#### 自然文様

太陽、星、月、雲、霞、雷・稲妻、雪、流水、波、山水

#### 器物文様

御所車、車、片輪車(かたわぐるま)、車輪、花車、水車(槌車)、矢車、几帳、御簾(みす)、屏風、衝立、熨斗(のし)、結び文、貝桶(かいおけ)、宝尽くし、色紙・短冊、巻絹、紙、扇、団扇(うちわ)、舟、網干(あぼし)、蛇籠(じゃかご)、笠、傘、垣文、矢、楽器、琴柱(ことじ)、鳥兜(とりかぶと)、瓢箪(ひょうたん)、輪宝、金剛杵(こんごうしよ)、銭形、雲版、鎌、算木文、葦手(あしで)絵

#### アイヌ・琉球文様

### ■ロゴ・ピクトグラム

#### マーク、シンボル

記号それ自体には、意味が含まれていない、装飾的な意味合いしかない  
しかし、その記号対象が指示されることに意味がでてくる。

ソシユールは、記号表現をシーニュ、記号対象をシニファンと分けて区別した→記号論の始まり

#### ロゴ・紋

会社、個人などを特定するためのもの

家の場合は、家紋と呼ばれる

#### ピクトグラム

特定の意味を表すためにデザインされた記号、マーク

意味を連想させるための表現が応用されている

標準案内用図記号も整備されつつある

### ■ダイアグラム

グラフなどの図でデザインされたものこと

その他に、関連図、解体図など様々な図による表現がある

### ■形の繰返しによるパターン(デジタルイメージクリエーション)

・シンメトリー

・幾何学的なシンメトリーによるパターン

・空間充填とタイリング、格子

→実際に1本の線からタイリングを実習してみる

### ■その他の形態

★ビジュアルデザイン(平面・色彩・立体構成)より

オーガニック形態、幾何学的形態、シンメトリー、オートマチック形態

自然形態・人工形態

フラクタル・自己相似形

★デジタルイメージクリエーション、デザイン編CG標準テキストブックより

数式による形状

- ・反応拡散系モデル、フラクタル（ジュリア集合、マンデルブロー集合）

自己増殖系

- ・雪の結晶、樹木
- ・自己相似形状（コッホ曲線、シェルピンスキー曲線、ヒルベルト曲線）

中間図形による造形

モアレによる造形

確率的な記述による造形

ランダムな造形

- ・中間変位法
- ・ランダムノイズ、ブラウン運動

■参考文献

ヨーロッパの文様事典、視覚デザイン研究所  
日本・中国の文様事典、視覚デザイン研究所  
世界のサインとマーク、世界文化社  
マークの形と発想、林由男、グラフィック社  
図説インフォメーション・グラフィックス、ピータ・ウィルバー、マイケル・バーク、MdN  
デジタルイメージクリエーション、CG-ARTS協会  
デザイン編CG標準テキストブック、CG-ARTS協会

■課題

植物の絵柄を用いた文様を制作しなさい。制作には、Illustratorを用いなさい。1つ作り、繰返しさせてどのようになるか作ってみなさい。その結果を、JPEG形式のビットマップ画像に変換（RGBカラーモードにしておくこと）し、指定のフォルダ（public\_html/designworks/）に保存し、Web上に公開しなさい。なお、ファイル名は以下のような形にします。ビットマップ画像の解像度は標準（96dpi～144dpi）、品質は最高とします。

pattern\_名前.jpg                      例：pattern\_TakashiHattori.jpg

また、このJPEG形式のファイルについて、丁度よい大きさになるようにPhotoshopで調整しなさい。Webに公開するときは、画像の幅が600ピクセル以下になるようにします。

メールで担当者にURLを報告されたい。また、授業の感想なども併せて報告されたい。URLの報告は、次回の授業開始前までとする。

宛先：   （水曜日の受講者） yurayura@ht.sfc.keio.ac.jp  
          （木曜日の受講者） minohara@sfc.keio.ac.jp

表題：    design-5