

PRESENTATION

A Pattern Language for Creative Presentations

patterns

イラスト制作の軌跡

Ver.α



井庭 崇 × 原澤 香織 × 荒尾 林子
プレゼンテーション・パターンプロジェクト
イラストチーム

プレゼンテーション・パターン
イラスト制作の軌跡

Ver.

井庭 崇, 原澤 香織, 荒尾 林子
プレゼンテーション・パターン プロジェクト
イラストチーム

No.0 創造的プレゼンテーション

Creative Presentation

プレゼンテーションとは、
単なる“伝達”ではなく、“創造”の営みである。



No.0-1

「プレゼンテーション」のデザインというとき、スライドをつくるという感じにはしたくない。自分自身の振る舞いも含まれているから。でも、自分自身の振る舞いをデザインするというのは表現しにくい。そこで、よりよくプレゼンをしている銅像をつくる、ということにすればよいのではないかと考えた。これであれば、よりプレゼンをしている「象徴」にもなると考えた。



No.0-2

No.0なので、もっと「始まり」を強調してほしい(まだ上半身しかできていないような感じ)。「これから作っていくぞ! 頑張るぞ!」ってのを、このキャラクターと自らを重ね合わせられればいいな。/ 下半身はまだ立方体のままというのがいいかも。

No.0 プレゼンテーションのデザイン



No.0-3

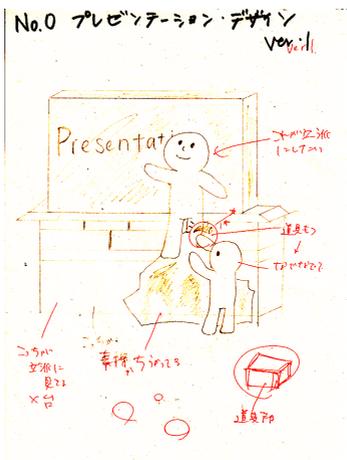
立派な銅像感を出せるとベスト。ノ銅像となると、前回まで書いていた後ろのプレートが不自然だったので削除

0. プレゼンテーションのデザイン



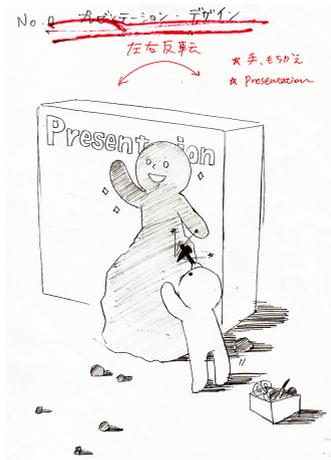
No.0-4

後ろのプレートの脚を台にして高級感を演出



No.0-5

板の下は台座じゃないほうがよさそう。そっちが立派すぎて、人のオブジェの方に目が行かない。ただの板が立っているだけでいいかも。制作道具を手に持ち、地面にも散乱してて欲しい。道具箱も。あと素材のかけらも散らす。つくってる感を出す。また、思いつきで斜め+影



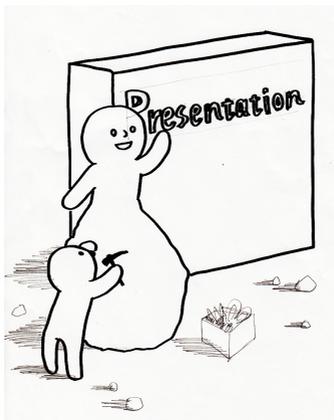
No.0-6

「盛り上がる」「元気が出る」という方向性のデザインは、右上の方への線を大切にする/反転し、「Presentation」の文字を書き直す。



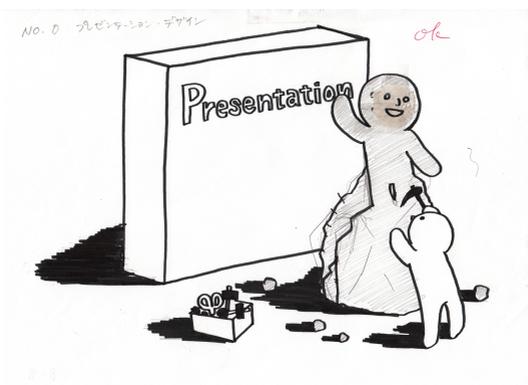
No.0-7

道具や素材を散らす。「Presentation」の文字が見つらいため、銅像を左へ移動。影をつける。



No.0-8

まだ「Presentation」の文字が見つらいため、銅像の向きを反転し右側へ移動。銅像にゴツゴツの模様を加える。



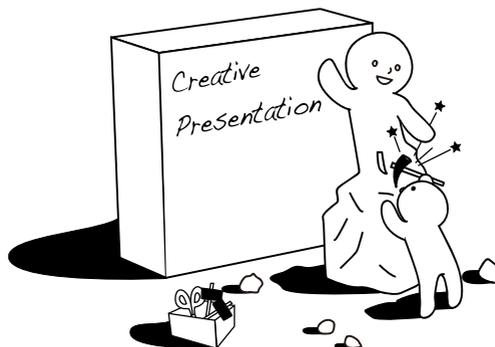
No.0-9

銅像の下半身を、ゴツゴツしたものにまっすぐ(立方体に近く)する。



No.0-10

「Presentation」を「Creative Presentation」に(フォント:Handwriting-Dakota)



No.0-11

銅像をグレーに。文字を白抜きにして彫った感じに。



No.0-12

素材もグレーに。影を少し修正（手直し程度）。



No.1 メインメッセージ

Main Message

今、最も伝えたいことは何だろうか？



No.1-1



No.1-2

「メッセージ&ストーリー」というパターンなので、本をモチーフにしたい。



No.1-3

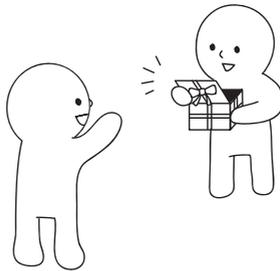
「本をモチーフ」は「パターン名に引きづられている」ので、根本から変える必要があった。自分のなかのメッセージということで、大切なものを抱く感じにした。学習パターン SFC 版のイラストを活用。



No.2 心に響くプレゼント

Touching Present

プレゼンテーションは、聞き手へのプレゼント。



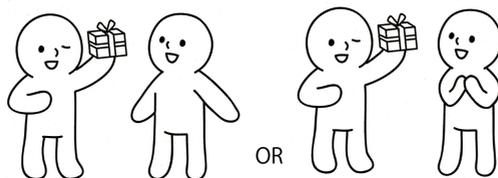
No.2-0

「for you」というパターン名から、プレゼントをイメージした。「プレゼンはプレゼントである」という言葉もこのころ。



No.2-1

「for you」というパターン名から、プレゼントを相手に渡している様子。



No.2-2

聞き手が喜んでる姿をイメージしているようなイラストがよい。机の上でプレゼントを選びながら、相手が喜んでる様子を想像。

**No.2-3**

聞き手の目は閉じている方がよい。



No.2-4

色々描いてみる。これは、プレゼントの持ち方をいろいろ。



No.2-5

色々描いてみる。これも、プレゼントの持ち方をいろいろ。



No.2-6

色々描いてみる。プレゼントを大きく、等身大に。



No.2-7

色々描いてみる。誰かを考えながら何かを作る、というイメージから、料理にたどり着いた。



No.2-8

プレゼントを渡す人を頭のなかで想像するのではなく、プレゼントを渡しているシーンの方がよい。そうしないと、モクモクのなかで「プレゼントを渡す」というシーンを想像しなければならなくなって、複雑になる。



No.2-9

相手側がよろこんでいる表情の方がよいと思った。あと、手前側の人の顔を見せようと考えた。



No.2-10

相手側が箱の中を見ている方がいい。また、手前側の人は、プレゼントをあげた感じがほしかった。

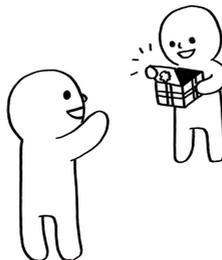
No.1 (For You) → _____ プレゼント



No.2-11

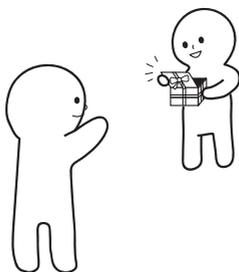
頭が光っているので、プレゼントを光らせる。縦長になっているので位置をずらす。

No.1 (For You) → _____ プレゼント
(⇒ No.2 心に響くプレゼント)



No.2-12

相手側の顔が歪んでいて、気持ち悪かったので修正。



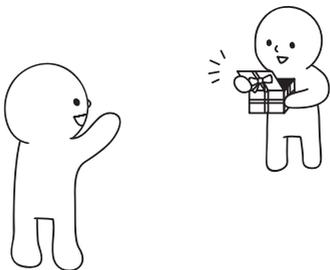
No.2-13

線が細い。輪郭がいびつだったので、手を直した。でも、まだいまいち。



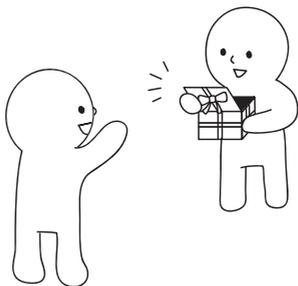
No.2-14

相手側の顔がまだ変だったので、修正。



No.2-15

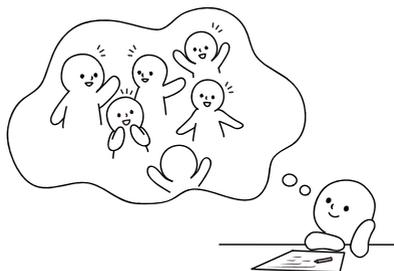
一度印刷して他のイラストとのバランスを見た上で、少し大きく。



No.3 成功のイメージ

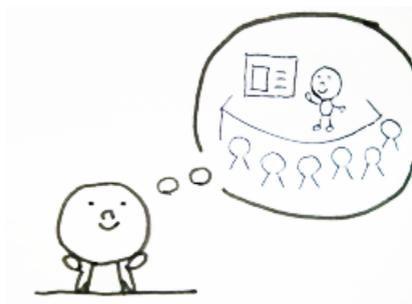
Success Imaging

プレゼンテーションによって聞き手がどうなることが理想なのか。そのイメージを持つ。



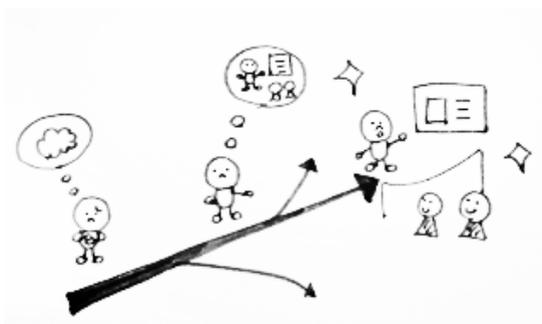
No.3-m1

発表しているシーンを想像するという事なので、それを描いた。



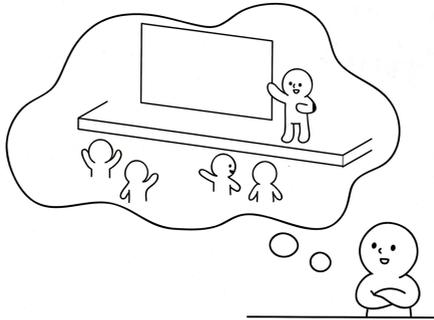
No.3-0

この頃のパターン名「ゴールをイメージ」という言葉から、ゴールまでの道のりを描いてみた。



No.3-1

プレゼンテーションをしているところを想像しているイラストに戻した。



No.3-2

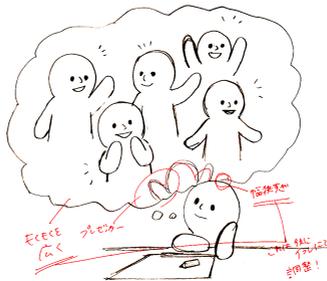
発表シーンを思い浮かべるだけだと、「成功」のイメージにならない。なので、聞き手の表情を思い浮かべる方が、このパターンの趣旨にあっている。



No.3-3

話し手は机で考えているように。前のイラストだと、右下のものが何（おそらくスライド）が何だかわからない、かつプレゼンターが両手を上げている意味が分からない。どんな状況なのか全く読めないの、机に向かって考えている様子にした。

No.2 成功のイメージ



No.3-4

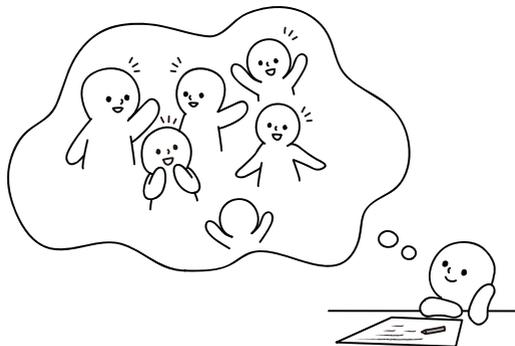
もくもくを広く。もくもくの中にプレゼンターを。もくもくを話してから少し離す。

No.2 成功のイメージ



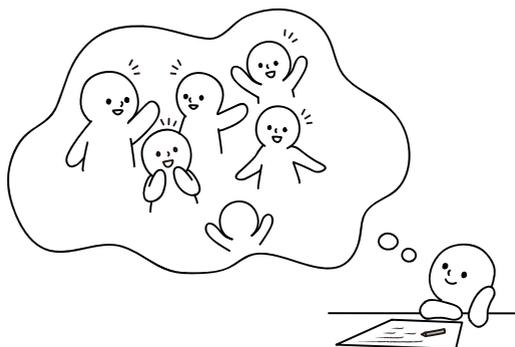
No.3-5

イラストレーターで起こした。



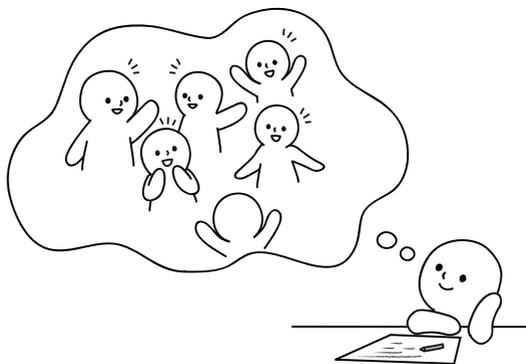
No.3-6

人の輪郭を修正。



No.3-7

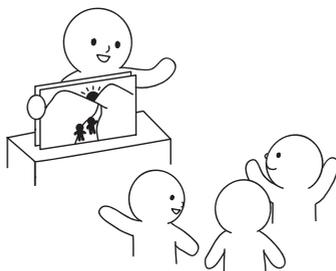
一度印刷して他のイラストとのバランスを見た上で、少し大きく。



No.4 ストーリーライン

Story Line

語り部として魅力的に語る。



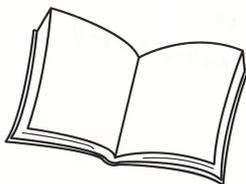
No.4-1

ストーリーなので、本をイメージした。



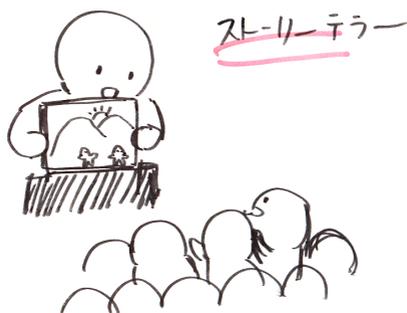
No.4-2

「メッセージ&ストーリー」というパターンなので、本をモチーフにしたい。



No.4-3

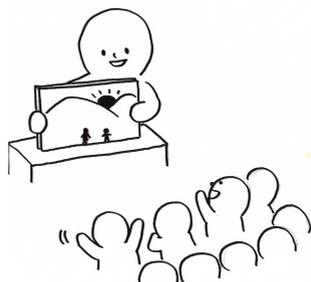
ストーリーのデザインということが大切なので、「本」では「つくる」ということが表現できないのではないか。「語り部」というニュアンスの方がよい。しかし、ただ語っているだけでは、普通のプレゼンと変わらないので、ストーリーを語る「紙芝居」がよいと考えた。日本の昔ながらの紙芝居屋さんをイメージ。



No.4-4

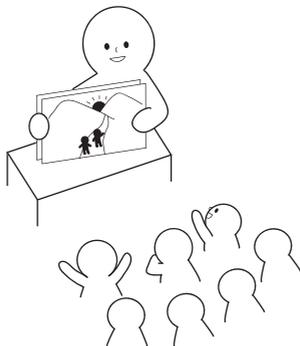
話し手の口を笑った口にした。

No.3 ⊕ ストーラー (⇒ No.4 ストーラー)



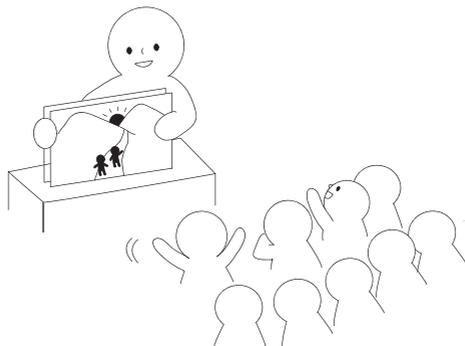
No.4-5

イラストレーターで起こした。



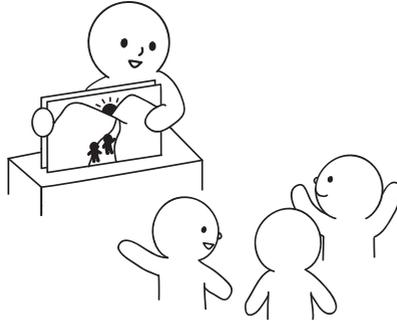
No.4-6

縦長を横長に。聴衆と話してる距離感に。線の太さも統一した。



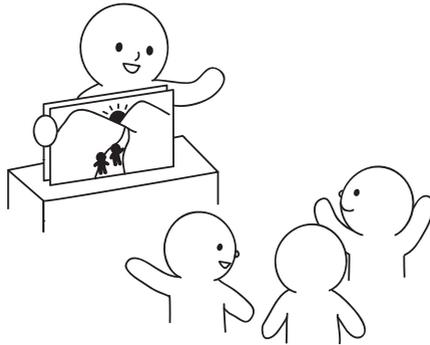
No.4-7

線を太く、話し手の顔を聞き手に向け、話し手の顔を修正。聞き手の人数を減らして、複雑さを減らす。



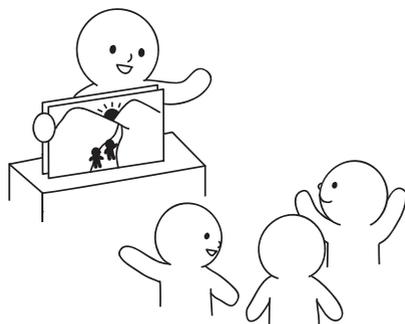
No.4-8

聞き手の体形を整える、話し手の左手を上あげて魅力的に話しているようにする。



No.4-9

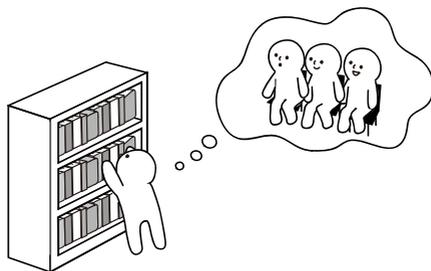
一番左の聞き手の鼻を修正。



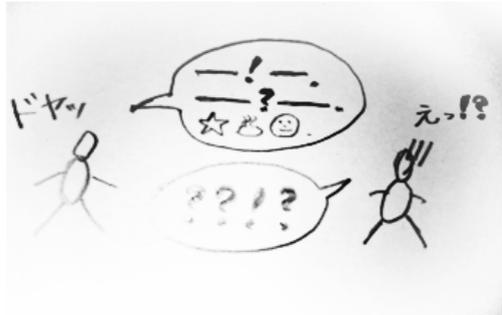
No.5 ことば探し

Words Exploration

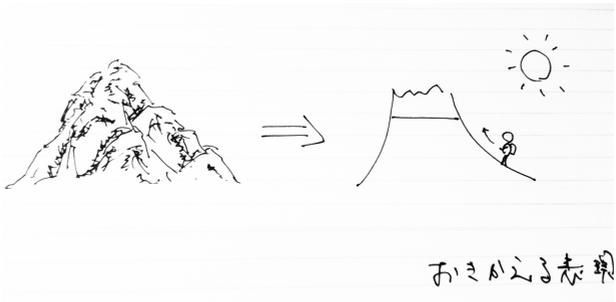
想像力をかき立て、人を突き動かすことばがある。



No.5-m1

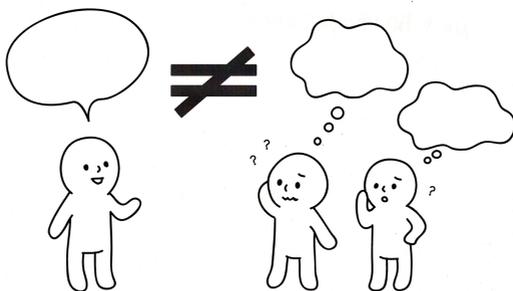


No.5-0



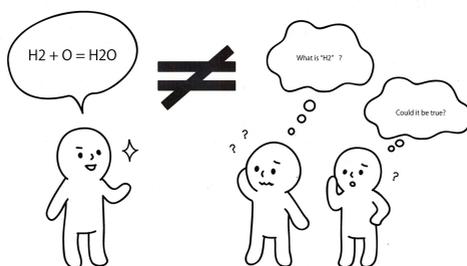
No.5-1

言ったコトバを、聞き手がイメージできるかどうかを表現した。



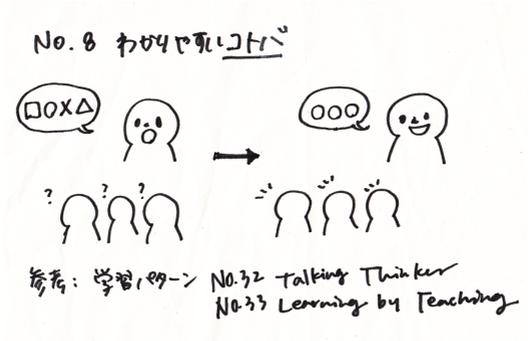
No.5-2

話し手の吹き出しに「 $H_2+O=H_2O$ 」、聞き手のもくもくに「What's "H2"?」「Could it be true?」を。



No.5-3

「わかりにくいコトバ」の場合と、「わかりやすいコトバ」の場合を両方描く（ラーニング・パターンのNo.32・33を参考に）。



No.5-4

「 x 」 「 」 はわかりづらい。



No.5-5

比較にした。

No.8 わかりやすいコトバ

漢字に逃げない

薔薇



バラ



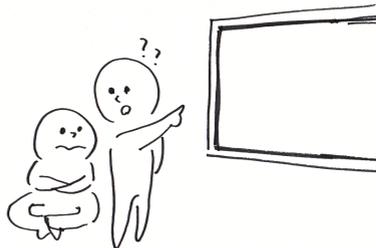
No.5-6

漢字に逃げない。「聞き手の立場から」ということを表現。

8. 聞き手の立場からのチェック

聞き手に届くこと

Deliverable Words



No.5-7

黒板に向かって、というのではなく、ことばを「選ぶ」という表現をしてみる方がいいかも、と考えた。

ことば選ぶ



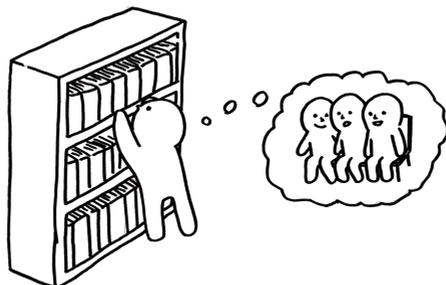
No.5-8

袋を探していると、「ことば」を探しているように見えない(また、たしか「即興のデザイン」の絵とかぶるという話しもあった)。そこで、ことばなので、実際の動作に近い、本棚を描くことに。

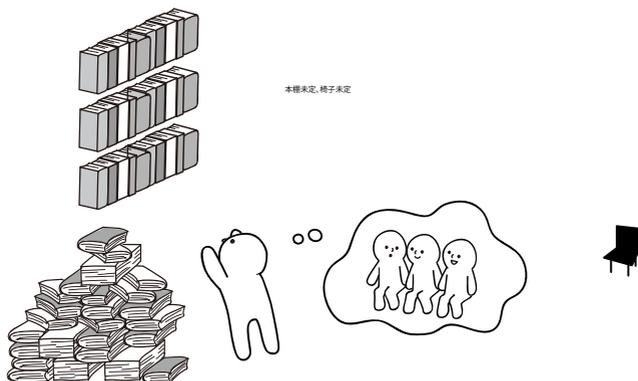


No.5-9
手描き清書。

No.8 こぼれ

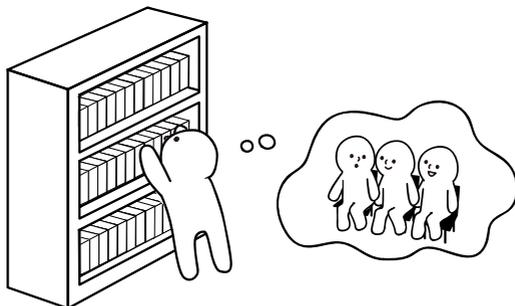


No.5-10
イラストレーターで起こしている途中。



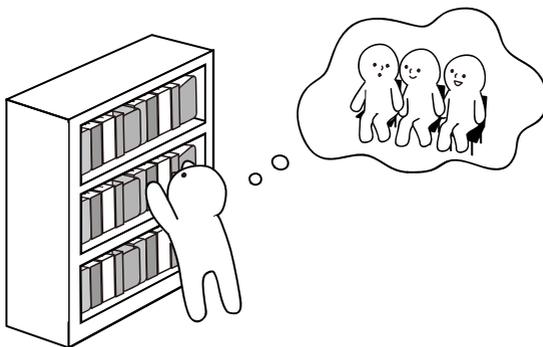
No.5-11

イラストレーターで起こした。



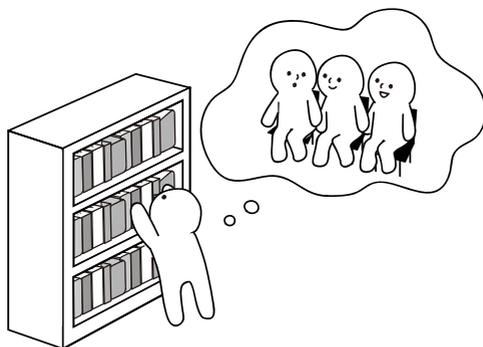
No.5-12

箱が並んでいるように見えて、本に見えないので、本らしくサイズや色をバラバラに。想像のモクモクらしく、位置を右上に。



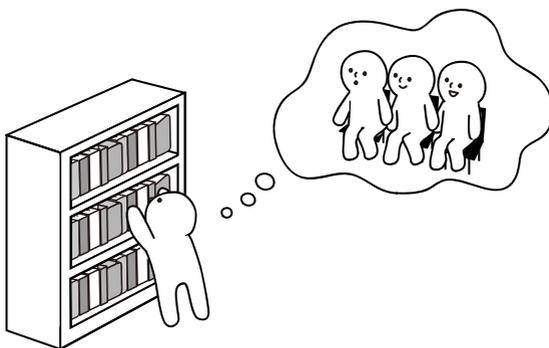
No.5-13

もくもくをさらに大きく。



No.5-14

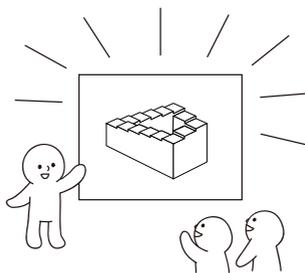
聞き手の頭のかたちが変わるので、直した。聞き手左側の人の顔の向きを、話し手の方を向くように変えた。もくもくを本棚に近いので離し、バランスに余裕を。



No.6 図のチカラ

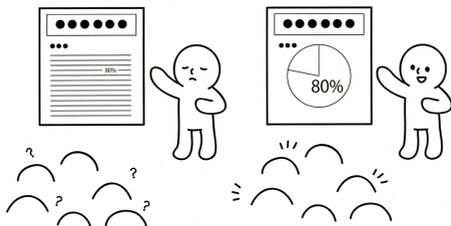
Visual Power

百聞は一見にしかず。



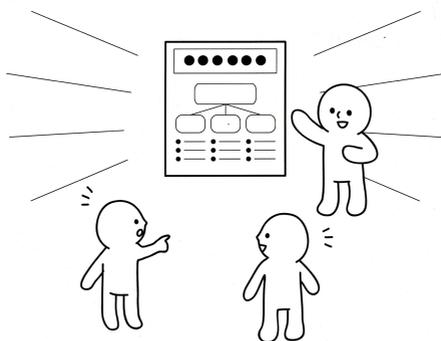
No.6-1

図をつかっているものと、つかっていないものの比較にした。

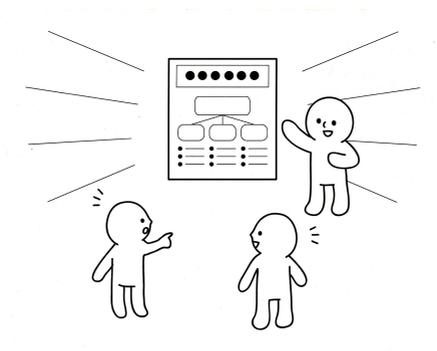


No.6-2

左右比較は今後増えそうなので一つに、聞き手を少なく、図は「グラフ」ではなくしたい＝「図＝ダイアグラム（関係性を示す）」にしたい、「図のチカラ」なので、その図が「パワー」をもっている感じのイラストに。



No.6-3



No.6-4



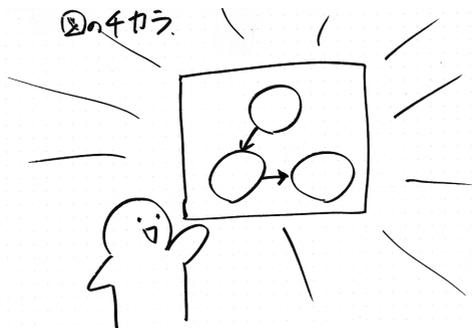
No.6-5

抽象的な関係図などは、あまり「生きたビジュアル」という感じにならない。もっとビジュアルで訴えかけるもののほうがよい。中身が肝なので、「これは文字では表せないよね」という図にしたいと考えた。



No.6-6

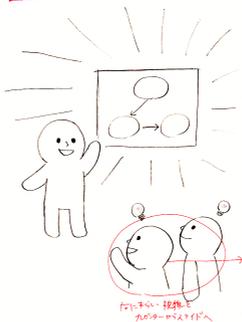
比較型のイラストはインパクトがないので、パターンの内容を直接的に示した1枚のイラストで表現したいと考えた。



No.6-7

聞き手にとって「わかりやすい」対外的「いいコミュニケーション」するために、聞き手を追加した。

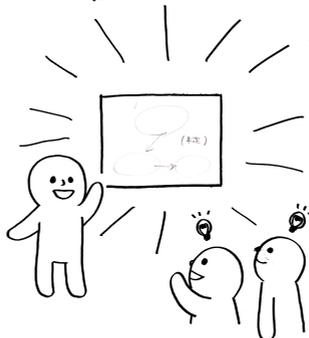
No.4 図のチカラ



No.6-8

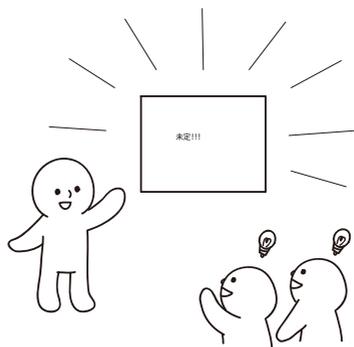
紙のかたちに影響されて、絵が強引に縦長になってしまっているのに、聞き手を右手にずらして、石徹な距離感を出した。また、ビジュアルは、やはり、抽象的な関係図は避けたかったが、思いつかなかったもので、とりあえず中身は未定に。

No.4 図のチカラ



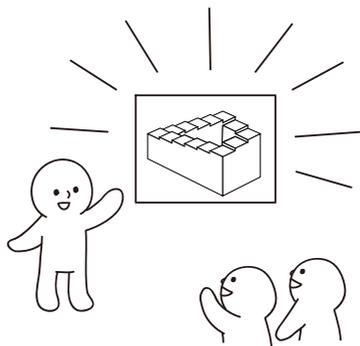
No.6-9

紙のかたちに影響されて、まだ人が中央よりなので、右下に来るようにしたい。



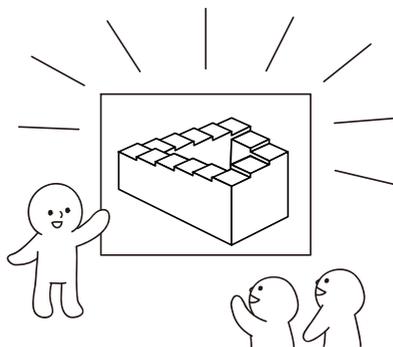
No.6-10

エッシャーのだまし絵にした。他のイラスト用に一度話に出ていたのを思い出し、これを採用。これなら言葉で説明してもピンとこないものなので、ビジュアルで表現する意味が強い。



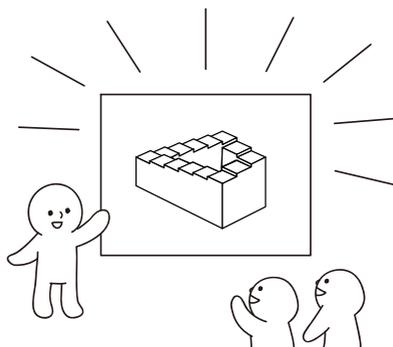
No.6-11

図の中身の線を太く、少し大きく。



No.6-12

図の中身を少し小さく。



No.7 メリハリ

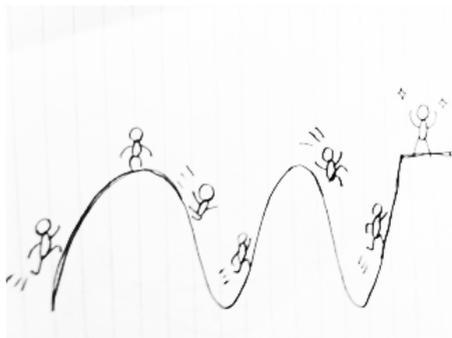
Dramatic Modulation

変化に富むリズムで、時間展開をデザインする。



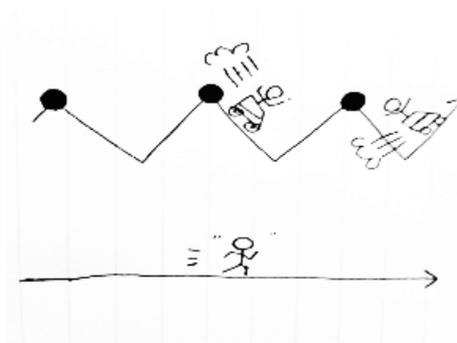
No.7-m1

メリハリを、アップダウンで表現。



No.7-0

スピード感を加えたバージョン。



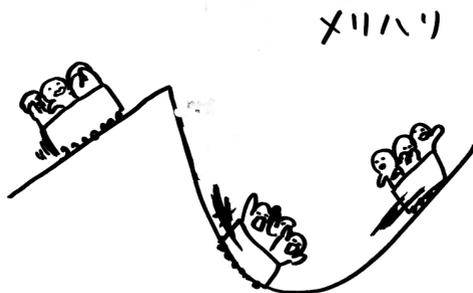
No.7-1

人が歩いているバージョン。



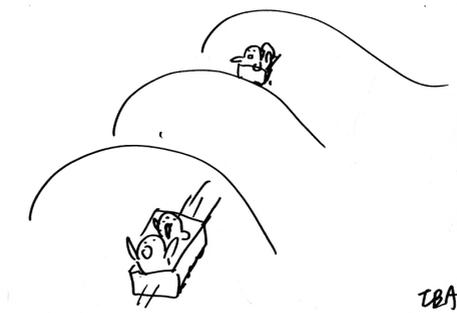
No.7-2

勾配がなだらかで、単なるハイキングのように見えるので、「メリハリ」にならない。ジェットコースターの方が、高低だけでなく、スピードも変化するので、「メリハリ」をより表現できるのでは。



No.7-3

2次元でも構わないが、他のイラストが3次元なので、このイラストだけ、説明的になってしまう。なので、3次元でダイナミックな感じにしてみた。



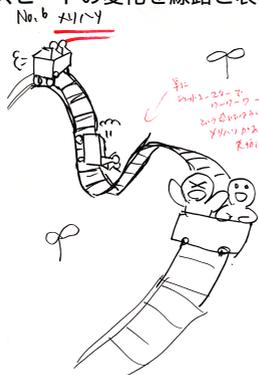
No.7-4

ジェットコースターらしく線路にした。



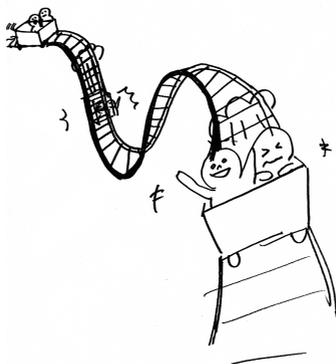
No.7-5

アップの感じだと、ジェットコースターであることはわかるが、メリハリが表現できていない。アップダウンやスピードの変化を線路と表情で表現した。



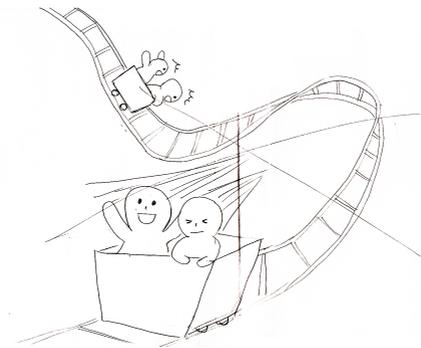
No.7-6

ジェットコースターで乗っている人が単に「わーわー」言っているのではなく、表情にもメリハリをつけた。



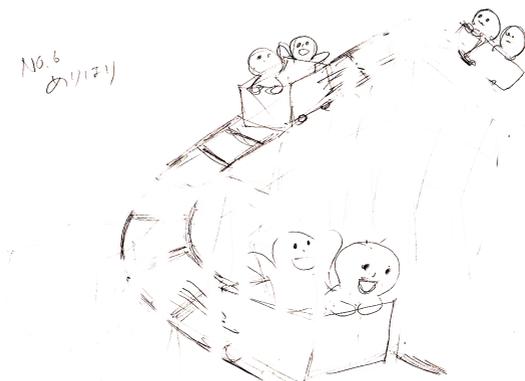
No.7-7

紙を継ぎ足してレールを長くする・乗っている人に表情をふやす・スピード感がありそうな効果（斜線を足す）。表情も描き分けた。



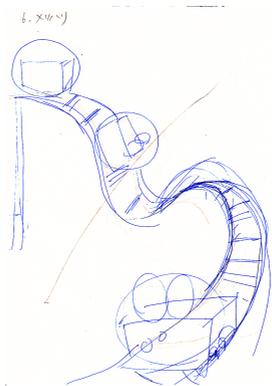
No.7-8

レールの傾きや向きをいろいろ描いて決定した。



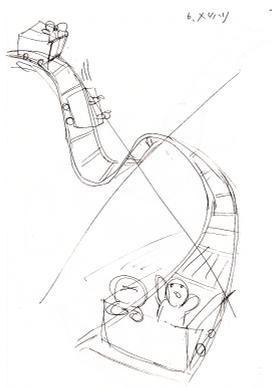
No.7-9

高低差をつけた。



No.7-10

人をいれ、レールをもう少し丁寧に。



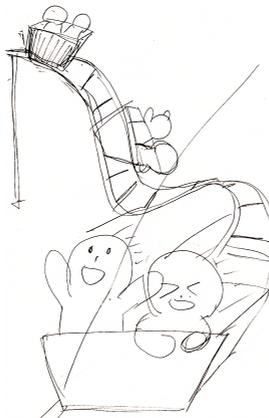
No.7-11

人に表情をつけた。



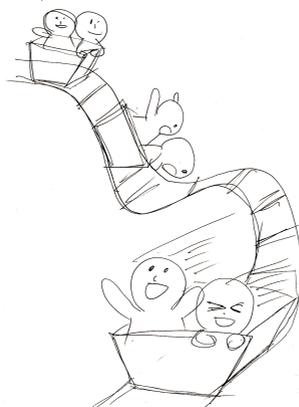
No.7-12

手前の人を重視で大きさを変えた（遠近感）。



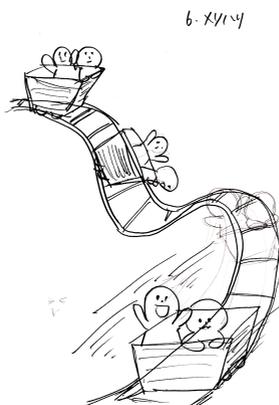
No.7-13

後ろの人にも表情をつけた。



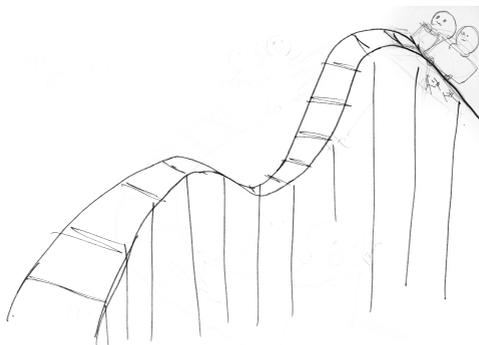
No.7-14

清書に近くするためにペンで描く。



No.7-15

レールの形を再考し、昔の構図に戻り描き直した。

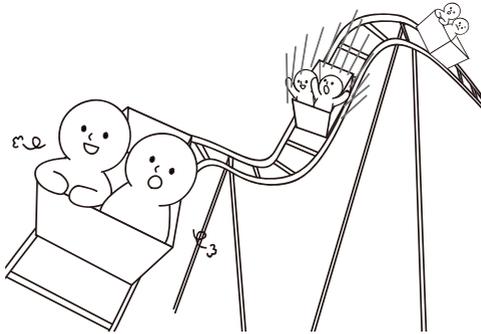


No.7-16

レールを支える棒が複雑すぎたので、なんとなく支えているという感じにした。人を足した。トロッコの落ちる速度に合わせて表情を変えた（メリハリ）。



No.7-17



No.7-18



No.7-19

レールの手前を太く、奥を細くして遠近感をつけた。掴まっているようにするために、手を前に出させた。



No.7-20

線の太さを調整、手前右側の人のため息を削除（レールを支える棒にかぶっているため）。



No.7-21

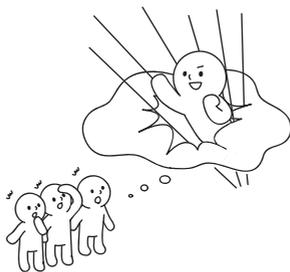
手前の人々が笑っているように見えるので、ほっとしている感じに口を小さく。



No.8 驚きの展開

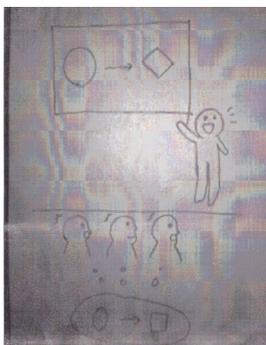
Unexpected Evolution

ときには、聞き手の予想の外側へ。



No.8-1

同じモチーフ（四角）だけれど、違う角度ということで「予想を裏切る」感をあらわした。



No.8-2

「予想外で、でも嬉しい」こととして、「卵を割って黄身が2つ入っていた『うれしい驚き』」を表現。



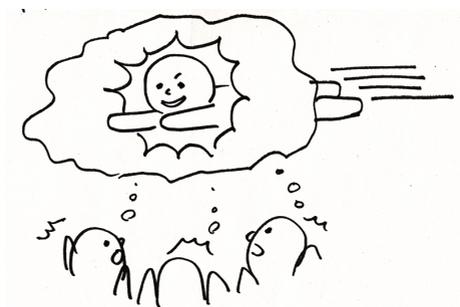
No.8-3

「予想の『先へ』」ということで、聞き手が予想することを更に上に行くことを表現。



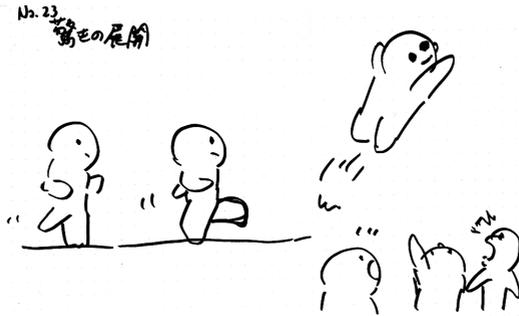
No.8-4

聞き手の予想をもくもくで表現、そのもくもくを話し手が突き破る。



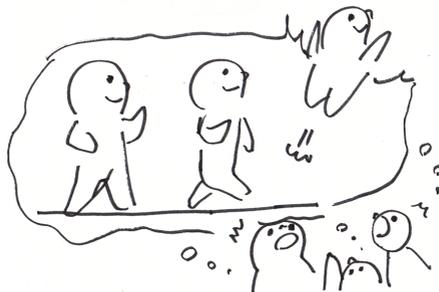
No.8-5

モクモクをつきやぶるのはよいアイデアだが、予想ということがわかるかどうか。何を予想しているのかも描いてみる方がよいかもしれない。そのまま歩いて行くと思ったら、飛んでいった、という聞き手から見た驚きを表現。



No.8-6

話し手を聞き手のもくもくの中に入れ、飛ぶところでもくもくを突き破る。



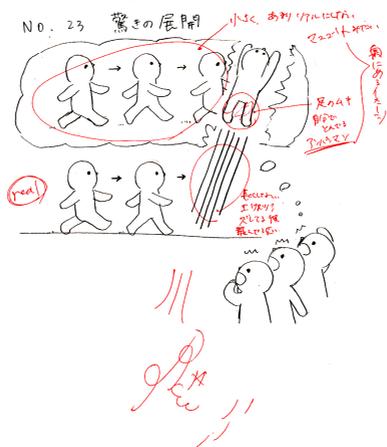
No.8-7

実際のシーンと、予想を描き分ける。聞き手の予想をもくもくで、実際の話し手の行動を上を描き、比較。



No.8-8

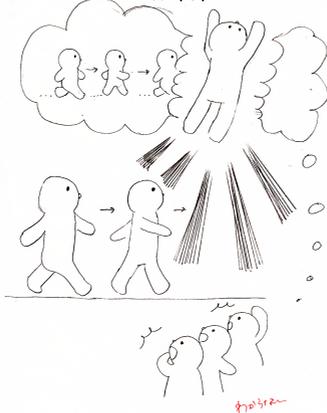
モクモクを突き破るなら、モクモクは上にないといけない。上下を逆にし、聞き手のもくもくを実際のがなしてが突き破る。



No.8-9

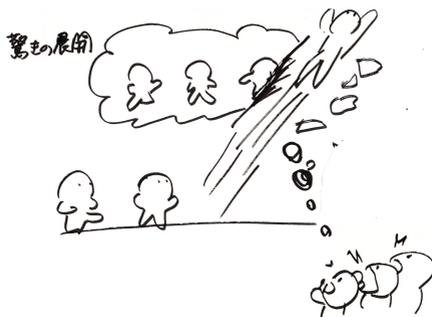
もくもくの中はリアルでなくてよい、飛んだ線は長なくてよい。飛んでいる人の足の向きは反っている感じに（アンパンマン）。モクモクの人達を小さくする。飛んでいる人の線の効果を変える。

No.23 驚きの展開



No.8-10

聞き手をステージにかぶせる構図を考えてみたが、やはり下の方がよいとわかり、切り貼りして下へ。



No.8-11

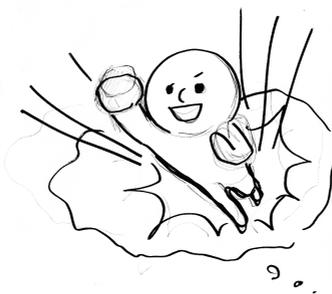
予想と実際を書くイラストが複雑かつ説明的になってしまうので、説明ではなくメタファーでいくことに。モクモクを突き破る案に戻る。以前のイラスト案に戻る。より奥行き感を出すために顔を大きく、足は小さく。

No.23



No.8-12

身体全体の角度を考え、遠近感を出す。口を笑わせる。動きを出すために線を加える。



No.8-13

聞き手が驚いているところもきちんと描いた。



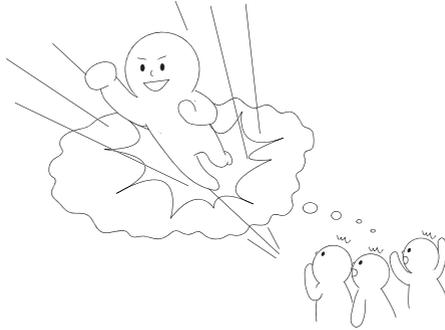
No.8-14

聞き手は、3人くらいいいないと聞き手っぽくならないので、3人に。



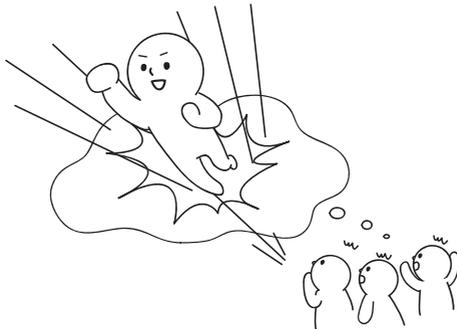
No.8-15

イラストレーターで起こした。



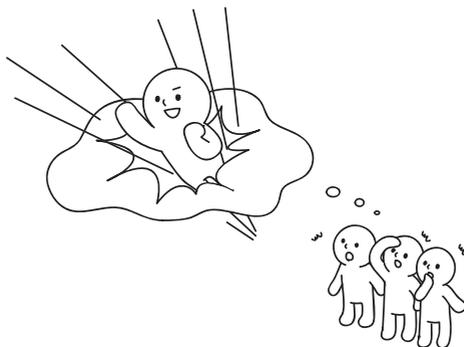
No.8-16

線を太く。顔のパーツを修正。



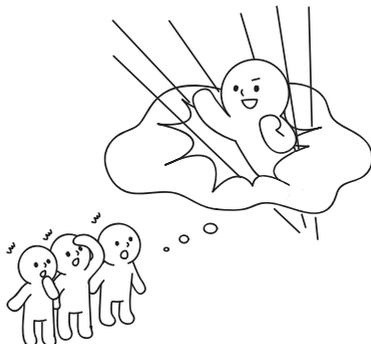
No.8-17

位置関係的に、聞き手は奥にいるはずなので背を向けているのはおかしい。話し手の足がリアルになってしまうので、もくもくの陰に隠す。また、聞き手の身体のラインが、見えなくなるあたりに向かって適当に流してしまっている感じだったので直した。



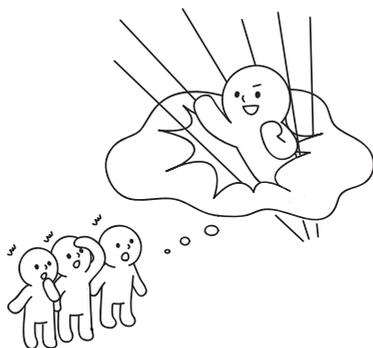
No.8-18

「あっち行っちゃった」=自分にはあまり関係ない、みたいに思わせてしまうため、聞き手の位置を移動させて「こっちにきた」=驚きを表現。



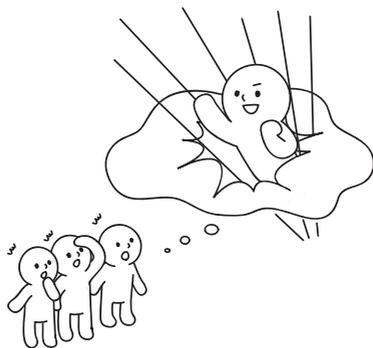
No.8-19

動きを出すための線を修正（見え方の問題、細部へのこだわり）。



No.8-20

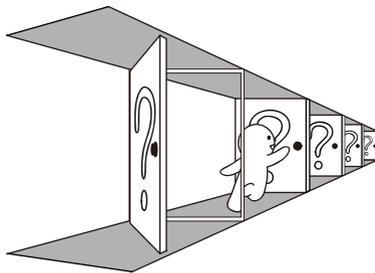
もくもくの破けた部分を修正（裂け目が広すぎると、いまやぶきました！感がでない
ので）。



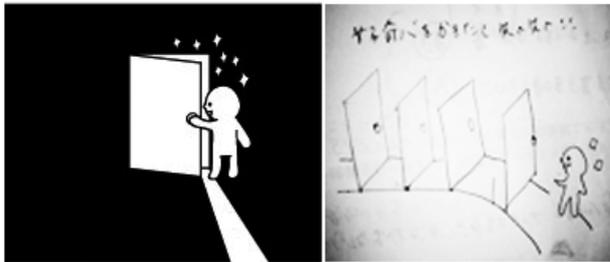
No.9 はてなの扉

Mysterious Doors

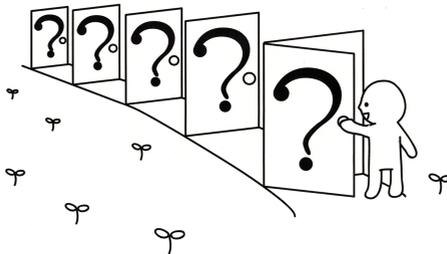
次々と謎が解決していく爽快感を。



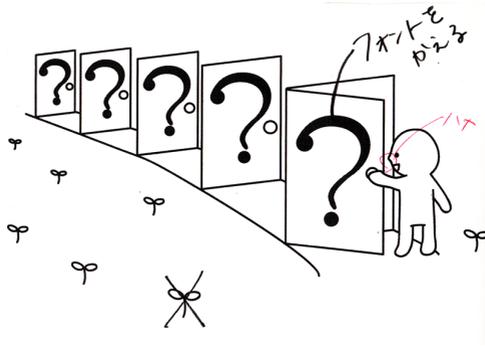
No.9-0



No.9-1

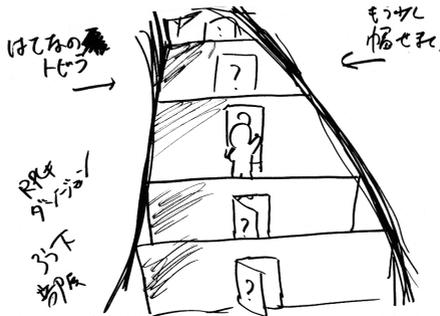


No.9-2



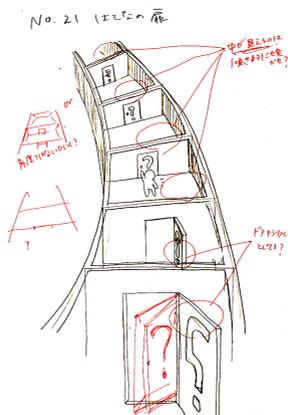
No.9-3

はてな扉をたくさん描くのはとてもよいが、道にドアがあるのは不自然だし、横が空地だと、ドアを開けなくても横から行けてしまう。なので、道よりも、RPG やアドベンチャー映画のダンジョンのように、迷宮のなかのドアという感じがよいと思った。



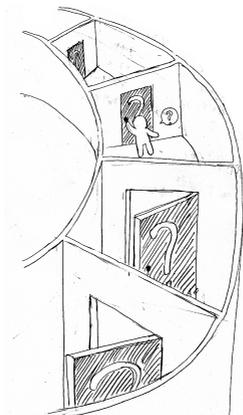
No.9-4

真っ直ぐよりも、斜めに曲がっている方が奥に行きたいと思わせる。



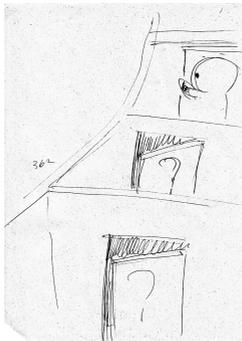
No.9-5

イラストが縦長になってしまう、中が見えるのは傾きの变的にかも、ドアはもう少し閉じている方がよいと考えた。



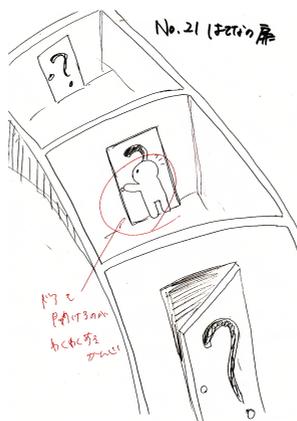
No.9-6

上から見た角度を変えて書いてみる。



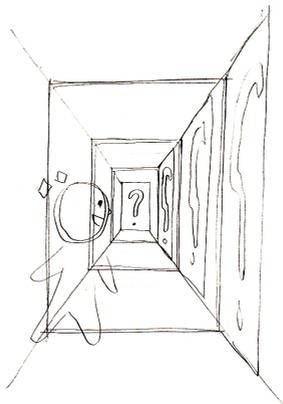
No.9-7

ドアを開ける人がわくわくする感じがしない。部屋の中身が見えるのは変。



No.9-8

これまでの視点を捨てる。奥行きのある感じに、俯瞰的な図にするのではなく、話し手の視点に立ってみる。



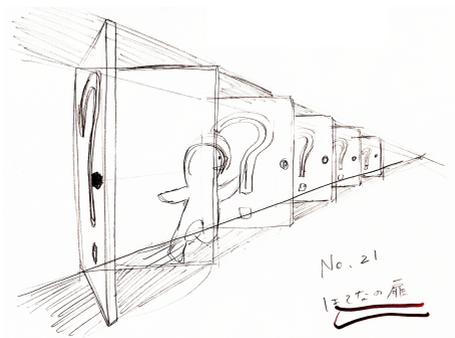
No.9-9

扉がすでに開いていてワクワク感がない。視点を斜めにずらし、扉が閉まっても奥が見えるようにした。



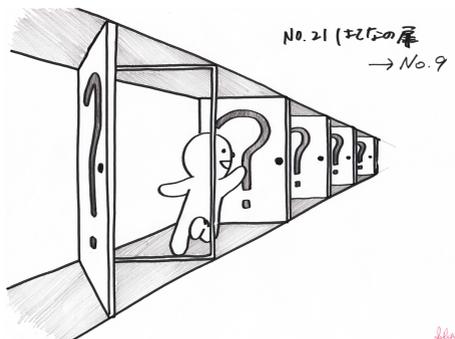
No.9-10

視点をさらに右へずらし、奥行き感を演出。聞き手に動きを出す、一つ目の扉は開いているようにする、床と天井に色をつけた。



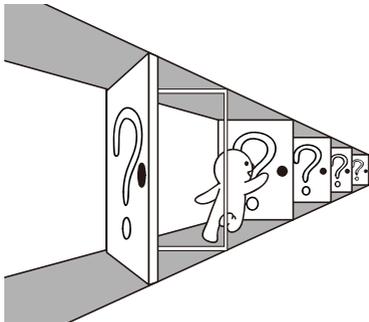
No.9-11

清書した。



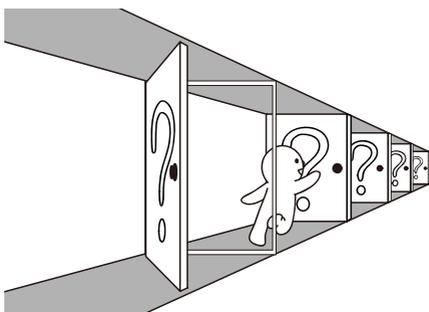
No.9-12

イラストレーターで起こした。



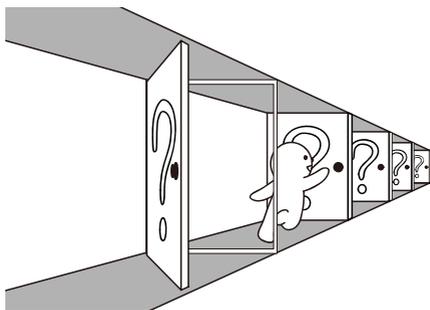
No.9-13

全体的にイラストを右にずらす。ドアノブに立体感がないので、厚みを持たせた。



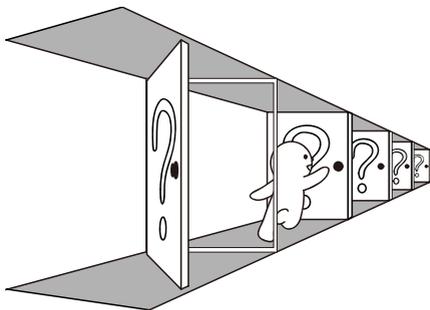
No.9-14

線にかぶりすぎて複雑なため、聞き手を少し右にずらした。足のリアルさを減らした。



No.9-15

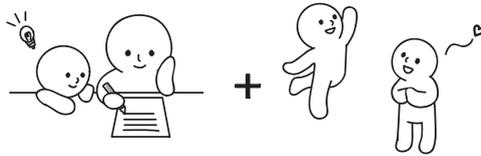
印刷してみたて、四角で切り取られている感じが気になった（天井と床が枠の四角さを出してしまう）ので、天井と床を意図的に切り取り縁を黒で描いた。



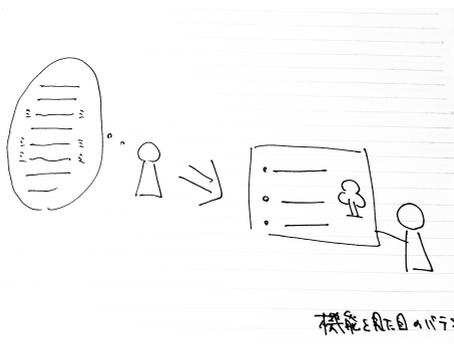
No.10 ぶんび両道

Beautiful Clarity

分美（ぶんび）両道 「分かりやすさ」と「美しさ」の両方の道を究める。

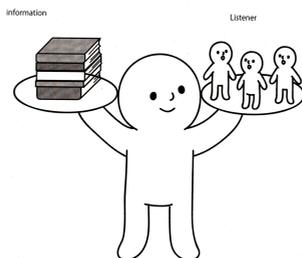


No.10-0



No.10-1

パターン名「見た目と機能のバランス」から、バランスをとっている様子を描いた。天秤をイメージ。「見た目」=聞き手 (listener) / 「機能」=本 (Information)



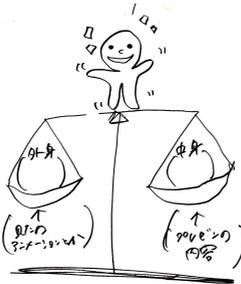
No.10-2

No. 5 ~~高知情報量~~
 15 機能と知能の11727



75.07/24

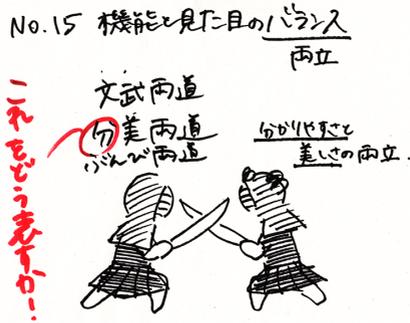
No.10-3



No / 5

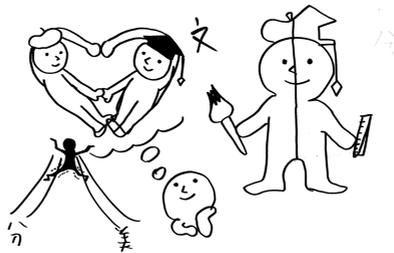
No.10-4

パターン名を考えるとあがったメタファー「文武両道」から連想して、剣道。

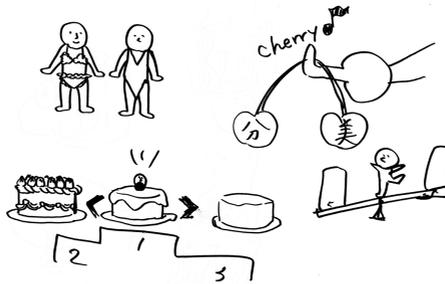


No.10-5

剣道だと、「分かりやすさ」と「美しさ」を両立している絵にはなりにくい。

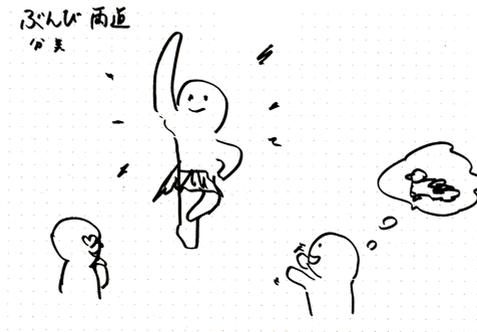


No.10-6



No.10-7

バレエの様子を見て、「美しい」と感じている人と、「白鳥だ」と「理解する」人。



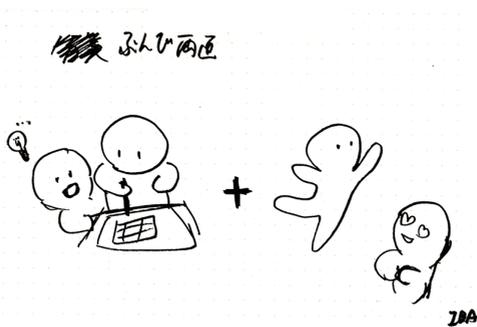
No.10-8

バレエの衣装を着せてみる。もくもくの白鳥から、白鳥 白鳥の湖 バレエを連想できるようにした。



No.10-9

「分かりやすさ」と「美しさ」の両方をひとつの絵で表したいが、なかなか難しい。なので、(本当はあまりやりたくないが)「+」を使って、二つをつなぐということにしてはどうか。分かりやすさは内容的な話しなので、書いてるシーンにしてみた(あまり満足はしていないが)。美しさは、バレエを引き継いだが、細くなるのを避けるために、身体だけに。



No.10-10
手描き清書。

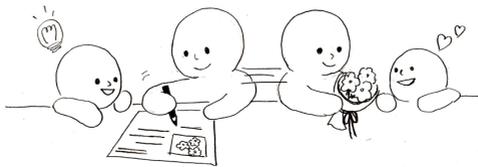
No.15 ぶんがく両道



No.10-11

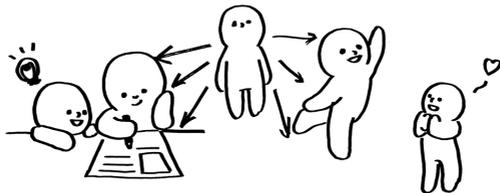
「花の説明 = 分かりやすさ」と「実際の花 = 美しさ」を描いてみた。

No.15 ぶんがく両道

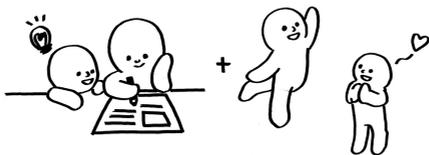


No.10-12

「+」ではなく、一人の人間から両方（分かりやすさと美しさ）が出ている様子を描いてみた。



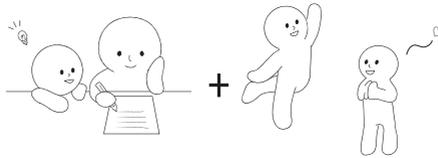
No.10-13



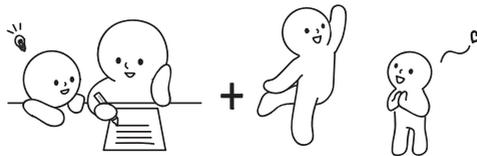
No.15 ぶんぶん両道
→ No.10

No.10-14

イラストレーターで起こした。

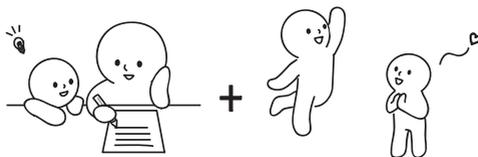
**No.10-15**

線が細く、手がリアルすぎるので修正。顔も修正。

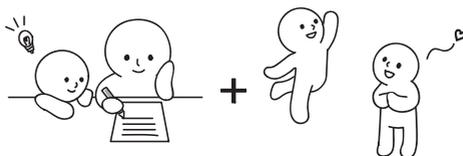


No.10-16

左の聞き手の頭の大きさと、右の話し手の体のバランスを調整。足を細くした。

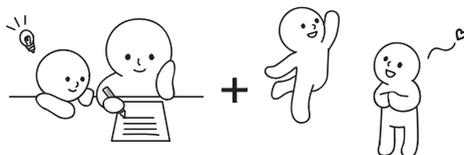
**No.10-17**

右の聞き手の体を修正（手の形を2案）。人の大きさをパレリーナと同じサイズに（遠近感を出さないために）。



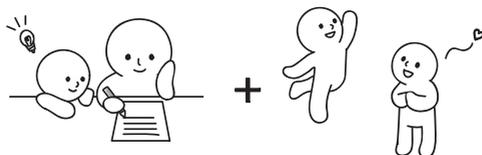
No.10-18

右の聞き手の手を確定。



No.10-19

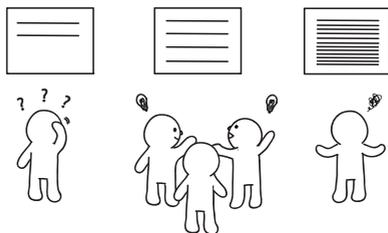
印刷した際にバランスを見て、大きさを調整。



No.11 適切な情報量

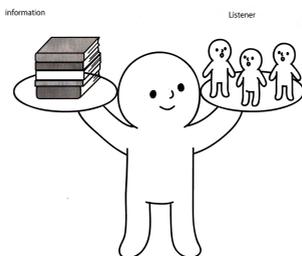
Perfect Volume

多すぎても、少なすぎても、わかりにくい。



No.11-1

「見た目と機能のバランス」とパターン内容が被っていたため、イラストも同じに。



No.11-2

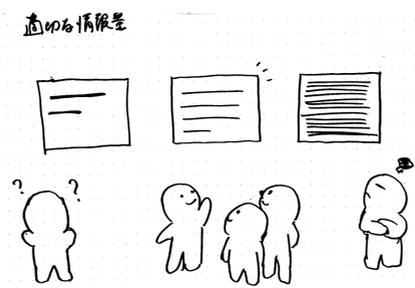
「情報量」と「聞き手」を天秤にかけて「適切さ」を表現。

No.5 適切な情報量



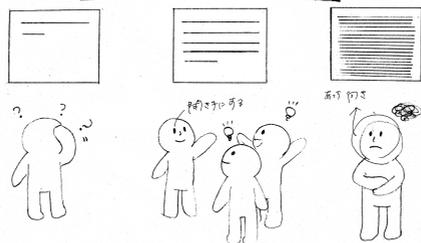
No.11-3

天秤だと、何かと何かのものを比較するという表現になってしまう。比較ではなく、表現したものの情報量が適切かどうかの話なので、表現したものを描き、かつ、情報量の比較がわかるイラストにした。中央に「適切な情報量」のスライドとそれに人が集まっている様子を。左が「少なすぎてわからない」様子、右が「多すぎてわからない様子」。



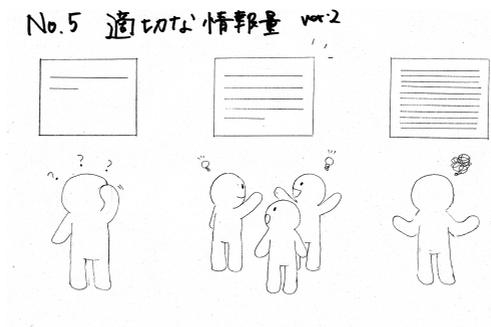
No.11-4

きれいに書き直した。

No.5 適切な情報量 ver.1

No.11-5

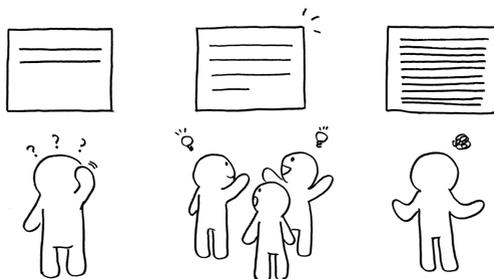
彼らをすべて聴き手にする。顔の向きを変える。



No.11-6

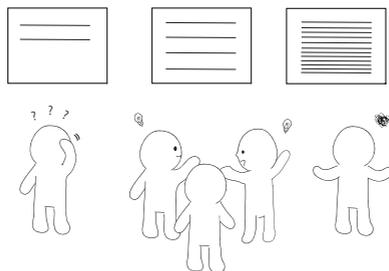
サインペンで清書。

No.5 適切な情報量 (⇒ No.11 ~~適切な情報量~~)



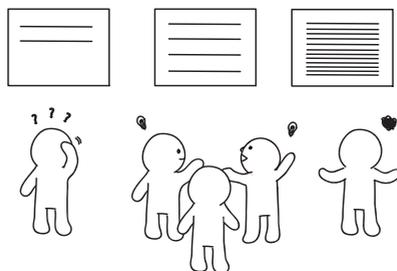
No.11-7

イラストレーターで起こした。



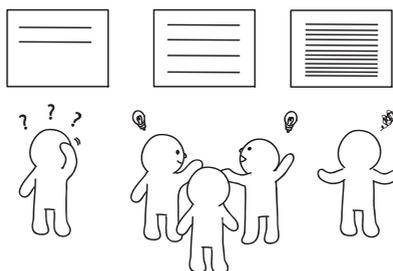
No.11-8

線が細いので、太くした。



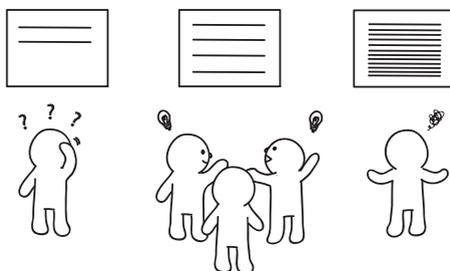
No.11-9

もやもやの密度が高いのでもう少し間が見えるようにする。3つ並んだハテナの幅を広くする。



No.11-10

紙面に印刷した様子を確認した上で、全体的に小さく。



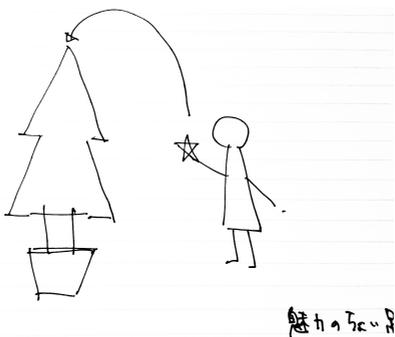
No.12 魅力のちょい足し

Slight Enchantment

ちょっとした魔法で、世界がまったく変わって見える。



No.12-0



No.12-1

「なくてもいいけど、あったら嬉しい感じ」を表現したかった。



No.12-2

比較型でなくする（今後も増えそう）。



No.12-3

聞き手を一人削除、聞き手は下半身を描かずに話し手と差異化。



No.12-4

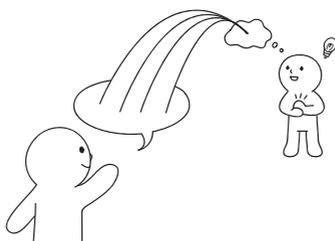
台の足を2本から4本にすることで、本物っぽく。



No.13 イメージの架け橋

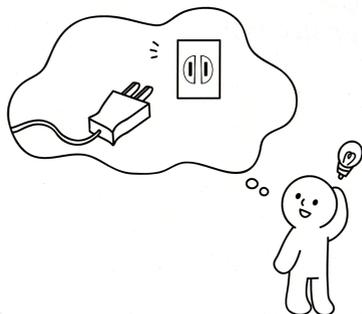
Imagination Bridge

喩えや例をつかってわかりやすく。



No.13-1

当時のパターン名「なるほどプラグ」から、プラグ/コンセントを連想し、それを描いた。



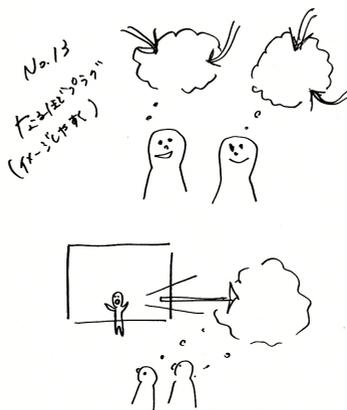
No.13-2

「なるほどプラグ」なので、「なるほど」と、手をポンと叩いている感じ。



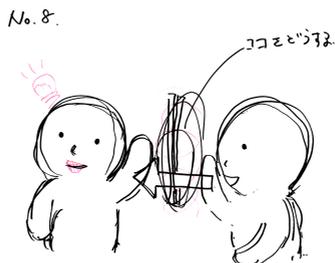
No.13-3

パターン名が「イメージしやすく」になったので、聞き手のイメージ=もくもくに話し手の説明が刺激を与えている様子を矢印で表現。



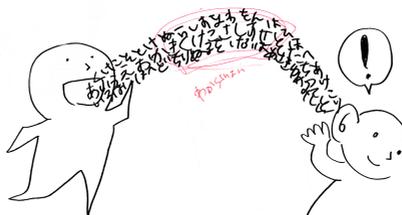
No.13-4

話し手が聞き手に直接話し、聞き手が理解している様子。



No.13-5

話し手の説明が、聞き手の耳に橋をわたって伝わる様子。



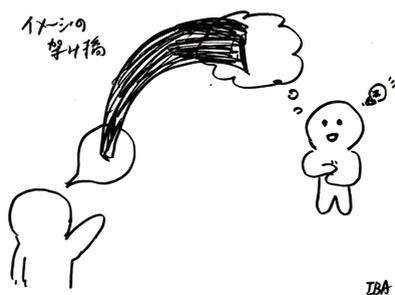
No.13-6

わかりやすくするはずなのに文字がたくさん出余計わからない。話し手の説明が直接的に届いている様子。



No.13-7

「架け橋」(bridge)のメタファーを用いることに。言ったことが、相手の想像につながるということで、発言の吹き出しから、想像のモクモクにブリッジがかかるようにした。



No.13-8

聞き手を小さくすることで遠近感を表現。



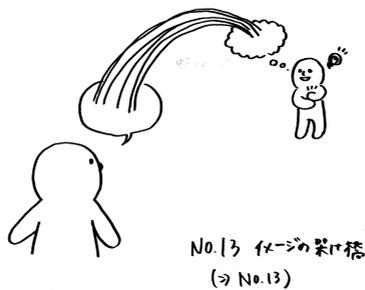
No.13-9

読み手が投影するのは話し手 = 手前の人間だが、表情が見えないと投影しづらいので横顔を加える。



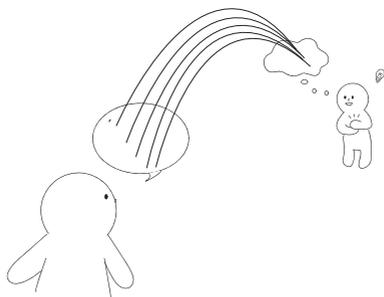
No.13-10

手描きの清書。

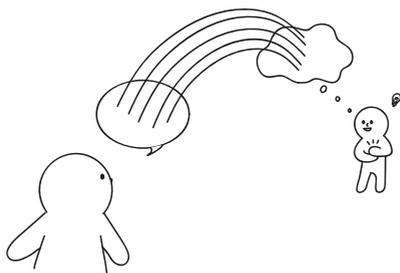


No.13-11

イラストレーターで起こした。

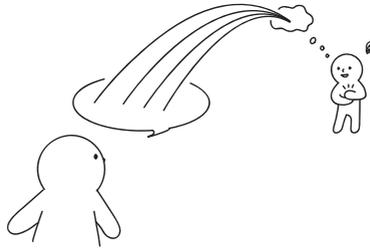
**No.13-12**

線が細いので太くした。架け橋っぽくないので始まりの部分を整える。



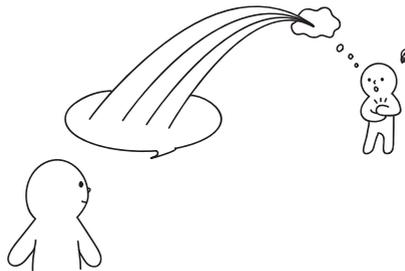
No.13-13

架け橋の部分を修正。



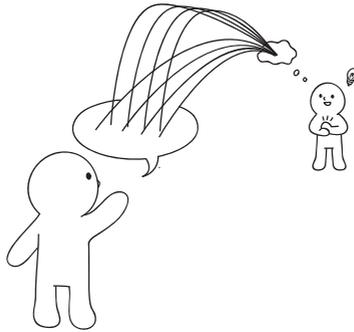
No.13-14

聞き手の顔を驚いた顔にした。手前の彼の体を描かれていない部分を適当にせず、その先も想像してちゃんと描く。吹き出しも、境目の線を適当にしない。

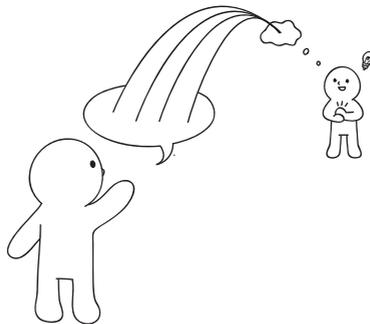


No.13-15

話し手の右手を上げる（＝話しかけている様子を表現） 架け橋に2案（橋がなだらかすぎる、弱い） 聞き手の手と顔を修正（学習パターンからコピー、彼の世界観を演出）

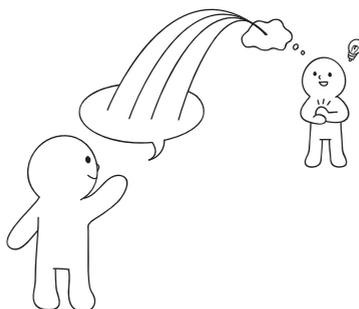
**No.13-16**

架け橋を2案の中間に。架け橋の部分を変える。手前を揃えて向こう側は遠くでつながっているように書く。



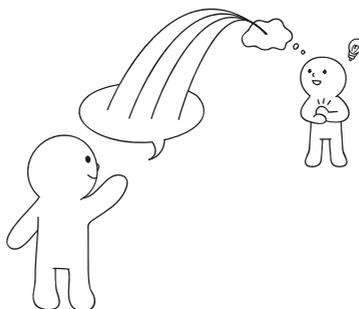
No.13-17

紙面に印刷した上でバランスを見て、聞き手を少し大きくした。より投影しやすくなるように、話し手に口を加えた。



No.13-18

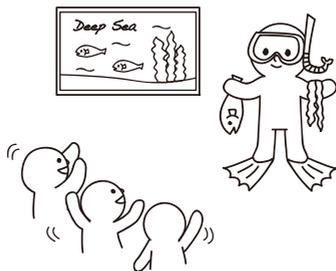
聞き手の顔を変更した。



No.14 リアリティの演出

Reality Sharing

つかみきれない「感覚」を届ける。



No.14-m2



No.14-m1

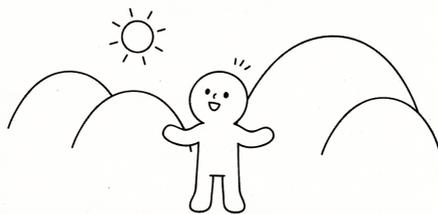


No.14-0



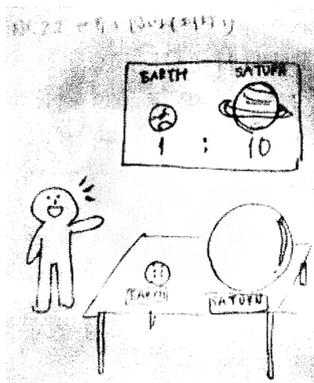
No.14-1

「世界を感じる仕掛け」のパターン担当者から「屋久島にいる感じを書いて！」と言われて描いた（ただし、まったく屋久島らしくはならなかった）。



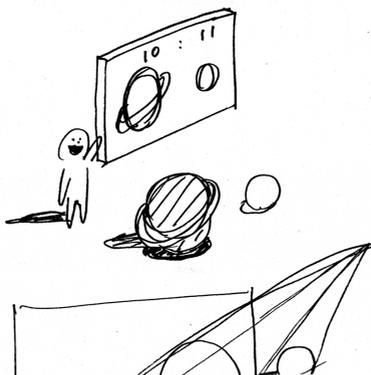
No.14-2

誰でも知っている地球と土星、1 : 10 という数字を使った。



No.14-3

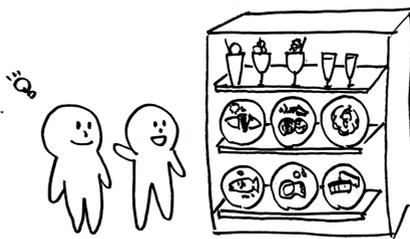
斜めにすることで立体感を演出。



No.14-4

リアリティという点に注目して、本物じゃないけど本物っぽい例として食べ物のサンプルを描いた。

No.22 リアリティの演出



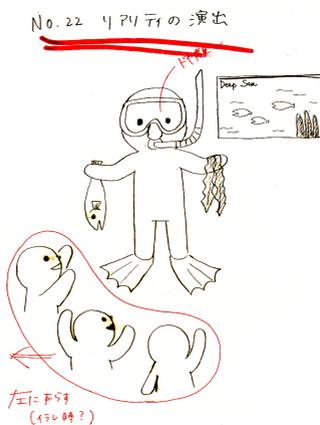
No.14-5

海から出てきたような格好でリアリティを演出（海の一部を切り取ったのが水槽、というところにリアリティを感じた）。



No.14-6

スライドを右に移動。



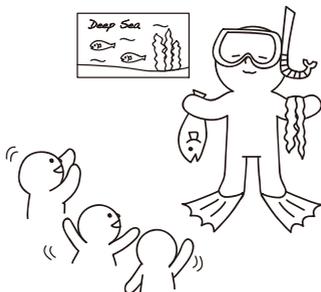
No.14-7

聞き手を左にずらし、縦長から横長へ。話し手の顔を得意気に。スライドを左へ戻す。水中マスクをリアルに。



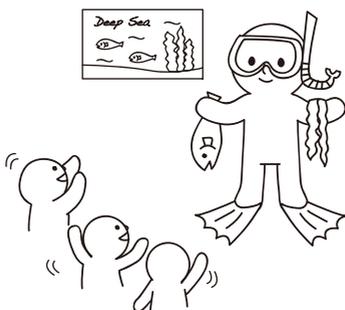
No.14-8

イラストレーターで描いた。



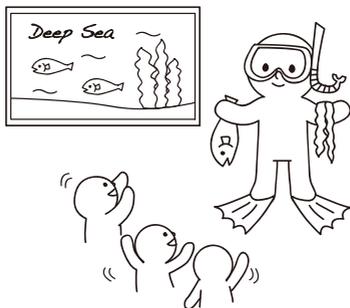
No.14-9

話し手の顔が得意気になっているので、それをなくす。真ん中の聞き手の上半身を裾広がりから修正。



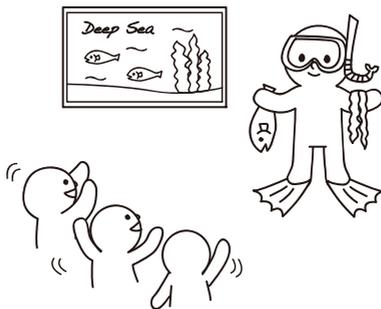
No.14-10

スライドが小さすぎたので大きくした。また、縁をつけてスライドらしさを演出。



No.14-12

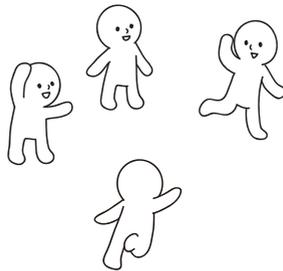
紙面に印刷した上で、バランスを見て大きさを修正。



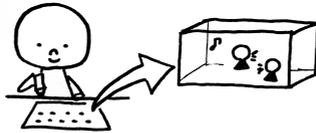
No.15 参加の場づくり

Participation Driver

聞き手とともにつくり上げるプレゼンテーション。



No.15-m1

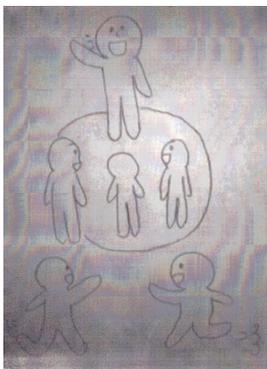


No.15-0



No.15-1

一人が招き入れている様子を描いた。



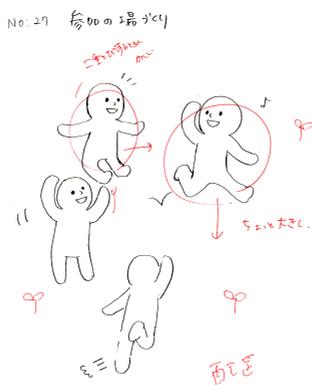
No.15-2

話し手が誘い、聞き手がそれに引き寄せられている様子。



No.15-3

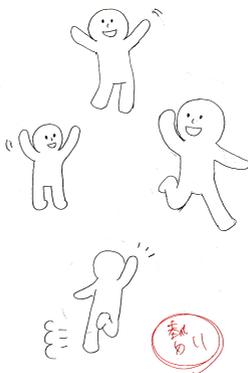
体形の雰囲気合わせる。



No.15-4

話し手を大きくして、どれが話し手かわかるように。配置をずらし、縦長から横長へ。

No.27 参加の場づくり



No.15-5

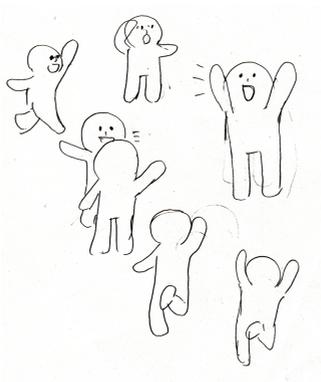
勢いが無い。「自分の領域に入ってくる」ような、集まってくる感じを表現。

No.27 参加の場づくり



No.15-6

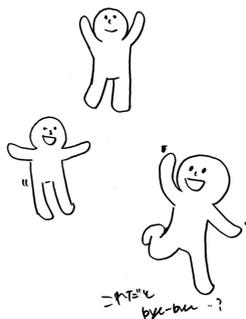
いろんな方向から集まってくるようにする。



No.15-7

ごちゃごちゃしている。複雑なバージョンは捨てて、前のものに戻る。バイバイして去っていきみたいに見える（描きたいのは、集めている様子なのに）。

No.27 参加の場づくり



No.15-8

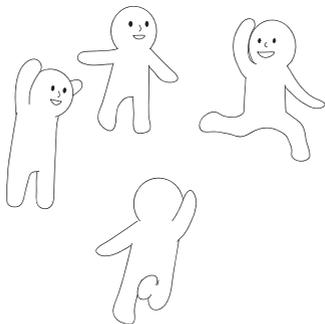
前のものを参考に。

No.27 参加の場づくり (→No.15)

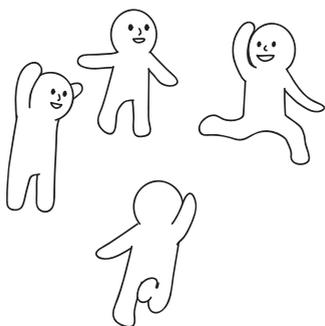


No.15-9

イラストレーターで起こした。

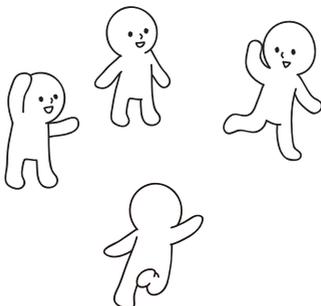
**No.15-10**

線が細いので、線を太くした。



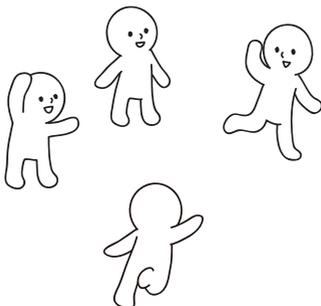
No.15-11

体形の雰囲気を他のイラストと合わせる。



No.15-12

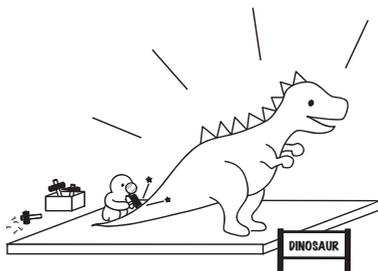
輪郭や体の形を調整。



No.16 細部へのこだわり

Quality in Details

全体のクオリティは細部に宿る。

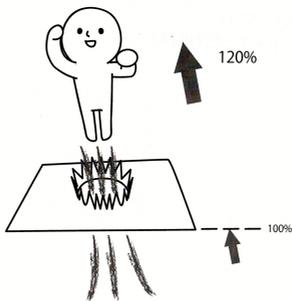


No.16-0



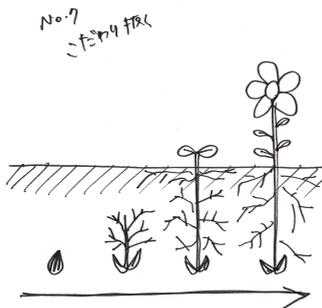
No.16-1

100%の壁(天井?)も超えて、120%に向かう様子で「こだわり抜く」を表現。



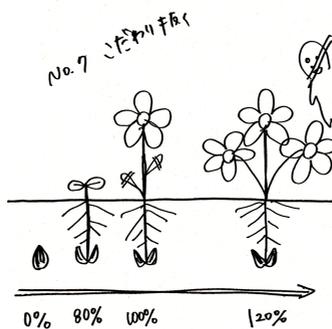
No.16-2

「こだわり抜く」ことで種から花になる。



No.16-3

「こだわり抜く」ことで100%を超えて120%になり、その様子を花がたくさん咲くことで表現。



No.16-4

「こだわり抜く」とは職人芸のようなもので表現できるのではないが。

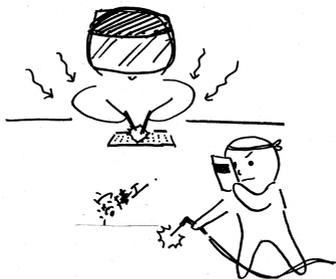
No.7 こだわり抜く



No.16-5

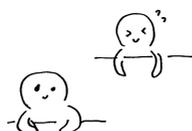
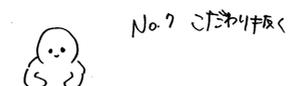
「こだわり」=職人というイメージから。

No.7 手回しへのこだわり



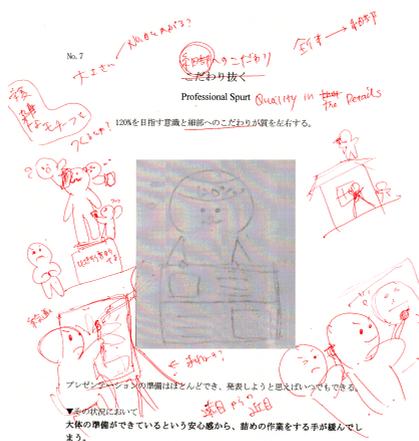
No.16-6

こだわって何かを作っている様子を描こうとした。



No.16-7

このイラストは、パターンのライターズ・ワークショップのなかで、話を聴きながら描いたもの。



No.16-8

こだわって何かを作っている様子がほしい。細部にこだわって一つの大きなものができる様子。



No.16-9

みんなで作っている感じで細部感がなかったので、再度、細部にこだわって一つの大きなものができる様子を描く。



No.16-10

「磨く」というのは、部分を注目する作業だから、磨くことをもっと強調するのがよいのではないか、と考えた。



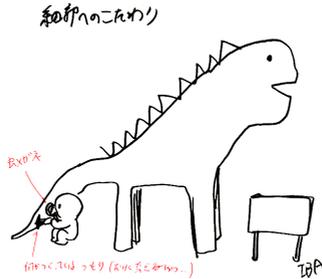
No.16-11

「細部」ということを強調するには、虫眼鏡とかを導入するのがよいかも、という発想を表した絵。



No.16-12

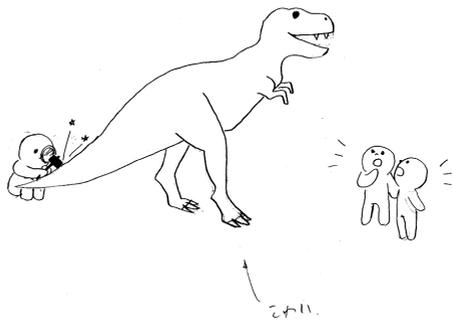
細部ということを強調するためには、その対比として、ものすごく大きなものがあるとよいと考えた。しかも、虫眼鏡をもっているけれども「観察」ではなく、「つくる」ということにしたいので、象やキリンよりも、いまは存在しない恐竜がよいと考えた。



No.16-13

恐竜をリアルに描いてみた。聞き手が全体を見て驚いているところを追加した。作り手は細部にこだわっているが、その結果恐竜のような立派なものできて、オーディエンス（聞き手）は全体を見て驚いている様子＝細部へのこだわりが全体のクオリティを高める、ということを表した。

No.13 細部へのこだわり



No.16-14

恐竜がリアルすぎて怖かったので、剥製感を出すために支えの棒を追加。

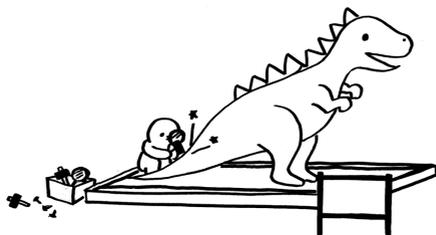
No.7 糸田部へのこだわり



No.16-15

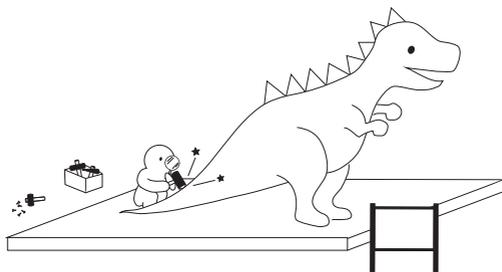
聞き手が描かれることで意味がわからなくなってしまうため削除、支えの棒もややこしくなるため削除、代わりに土台を設置、道具箱も散らす。

No.7 糸田部へのこだわり (⇒No.16 糸田部へのこだわり)



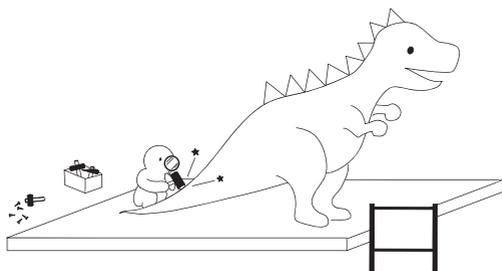
No.16-16

イラストレーターで起こした。



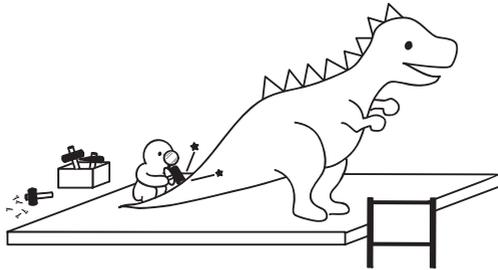
No.16-17

虫眼鏡と釘を修正。



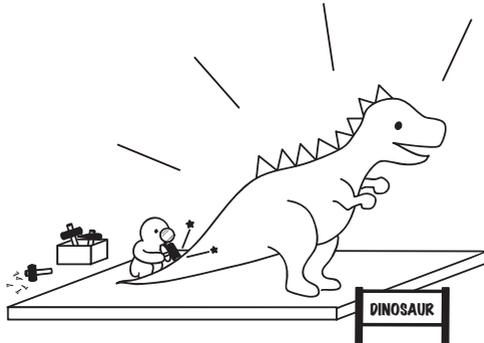
No.16-18

線が細かったので、線を太くした。ただし、釘は太いと見えないので細いまま。道具箱の向きを変え、土台と平行に。



No.16-19

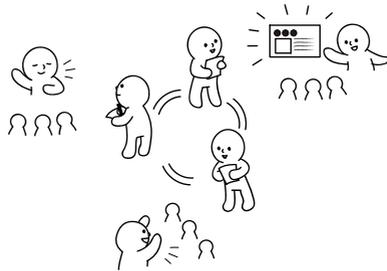
空白の看板だとなんだかよくわからないので、展示っぽく文字を入れたほうがよいと考え、dinosaur の文字を入れた。恐竜を目立たせるような効果の線も入れた。



No.17 表現のいいとこどり

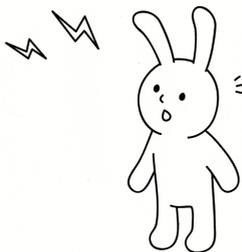
Expression Coordinator

いいものを組み合わせて、自分のものにする。



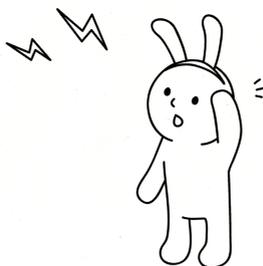
No.17-1

当時のパターン名が「うさぎの耳」に変わったので、それを表現。



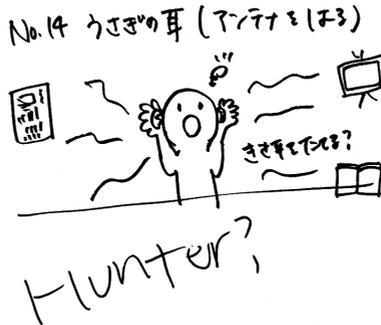
No.17-2

いつものキャラクターがうさぎ化していて気持ち悪いので、取り外し式のうさぎの耳をつけて情報をキャッチしている様子に変えた。



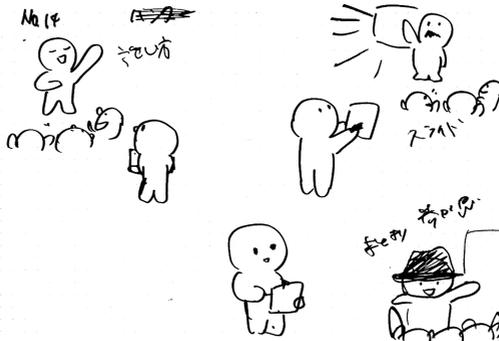
No.17-3

イラストの印象として、うさぎの耳は奇妙な感じになるので、それに頼らずに情報収集している様子を描くことに。



No.17-4

このパターンが意味しているのは「いろんな情報をキャッチ」ではなく、「いろんな人のうまいところをよく見て盗む」ということがポイントなので、そのことをそのまま表現してみた。



No.17-5

ひとつ前のイラストを描き直した。



No.17-6

人が多いので、メインの1人×3は全身、サブの3人は上半身のみ、その他は簡略化して役割を明確化。



No.17-7

メインの人は全員メモをとっている方が良い。メインの下の方は手を振っているようなのでメモを取るように変えた。



No.17-8

メインの左の方は左手でなく右手で鉛筆をもつようにした。メインの上の方も同じく。



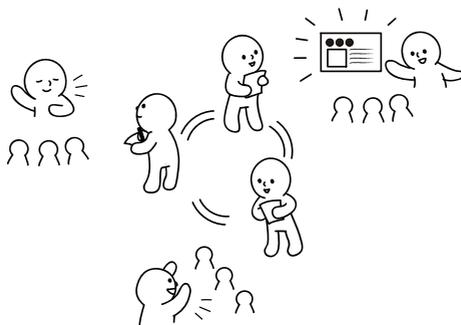
No.17-9

「スライド」を見せているひとまとまりを少し右にずらし、全体のバランスをとる。



No.17-10

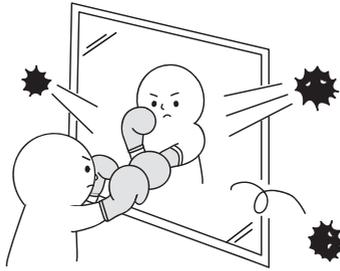
紙面に印刷した際、右上のグループがメインの右の人に近すぎたため、バランスを見て調整。



No.18 不快感の撲滅

Bad Habit Removing

自分の知らない自分を知る。



No.18-0



不快感の撲滅

No.18-1

不快感を撲滅するということを、モグラたたきで表現。



No.18-2

このパターンで言いたい「不快感」は自分のものなのに、もぐらたたきだと自分の外に不快感があることになるので、適切ではない。そこで、鏡にうつる自分に対して撲滅してる感じがいいと考えた。



No.18-3

モグラではなくて、より人間に近いカタチの「的」を射的する絵にする。



No.18-4

不快感は、誰か / 何か別のものが出すのではなく、自分が出すものなので、鏡に映った自分に向かっているのがよいと思った。鏡に射的だと怖いので、よくあるボクシングの練習シーンのようにしてみた。不快感は、鏡の自分にパンチしたら、まっくろくろすけのようなものが飛び散るのがよいと思った。



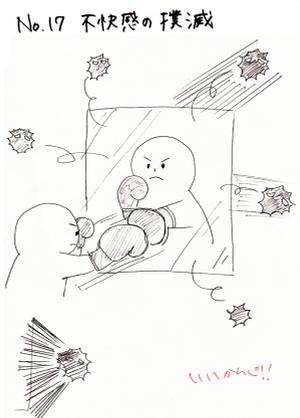
No.18-5

描き直し。



No.18-6

動きの中の一枚、というように。左手でパンチし、右手は引くなどしたらどうか。あしたのジョーみたいに。猫背だとそれっぽい。右手も隠さずに描く。不快感が勢いよく飛び出しているような効果の線を描く。



No.18-7

鏡をななめにして遠近を付ける。

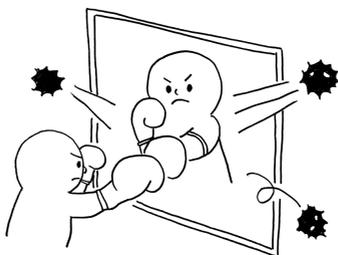


No.18-8
サインペンで清書。



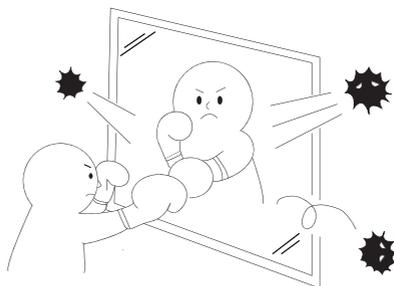
No.18-9

No.17 不快感の撲滅 (→No.18)



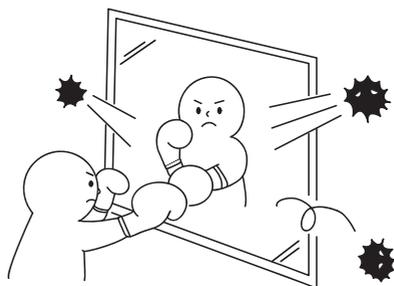
No.18-10

イラストレーターで起こした。



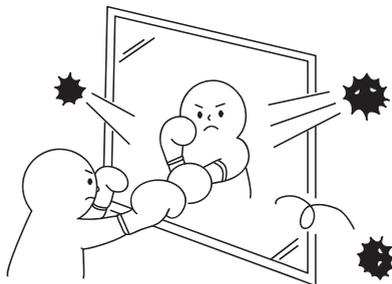
No.18-11

線が細かったので、線を太くした。鏡に映る体形を整えた。



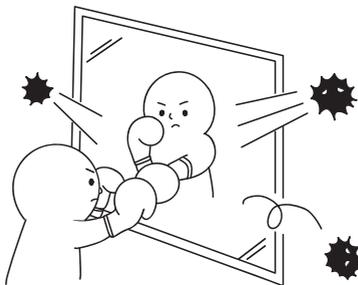
No.18-12

鏡の中のキャラを少しかがませる（ボクシングの構えっぽく）



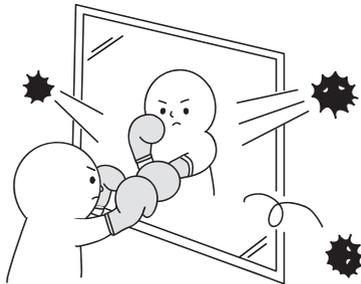
No.18-13

体格や顔の感じが他のイラストと違いすぎるため、体を小さくし、顔のパーツのバランスも整えた。



No.18-14

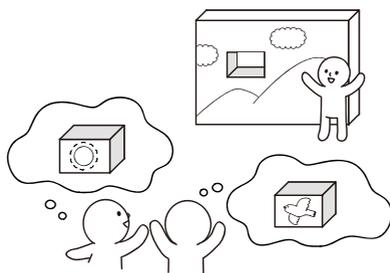
グローブに色を加えた。



No.19 スキマをつくる

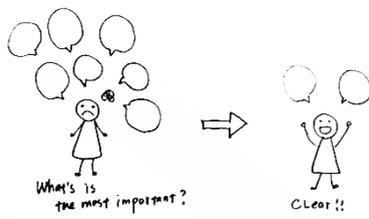
Significant Void

意味のある省略をする。



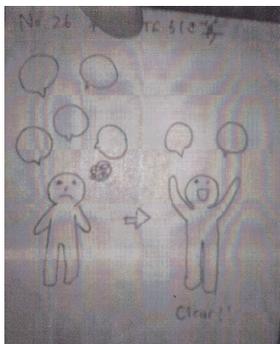
No.19-0

もくもくで情報の多さを表し、矢印を使って変化を出した。



No.19-1

描き直し。



No.19-2

「絶妙な引き算」なので、抜いてもバランスを保っているジェンガをしている様子を
描いた。

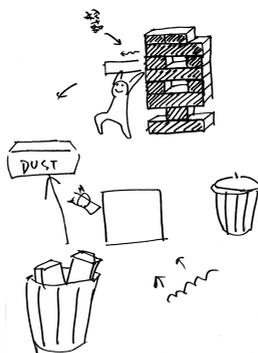
No.26 絶妙な引き算



No.19-3

人間と同じサイズのジェンガのほうが描きやすいかもしれない、と考えた。

No.26 絶妙な引き算



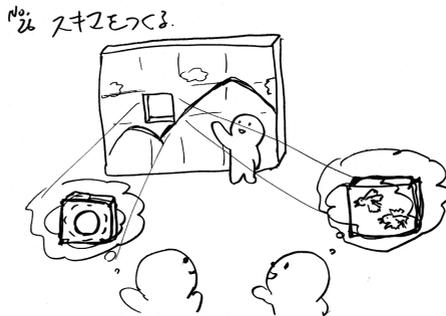
No.19-4

「日本文化は引き算の文化」ということで、その象徴の一つである盆栽をモチーフに。



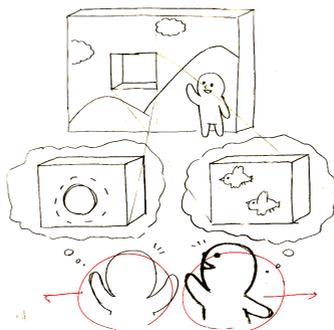
No.19-5

イラストを理解するのに前提知識（盆栽 = 引き算）に頼るのは良くない。また、パターン名が「スキマをつくる」になったので、イラストも抜本的に変えることに。イラストでも、スキマをつくり、そのスキマの部分で、聞き手が、自分なりに想像で補っている、という絵にした。



No.19-6

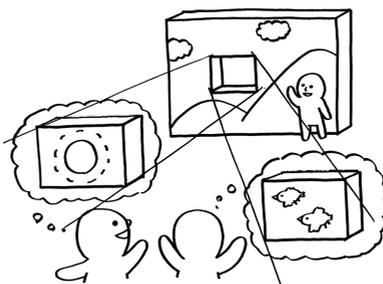
鉛筆で書き直し。

No.26 スキマを つくら

No.19-7

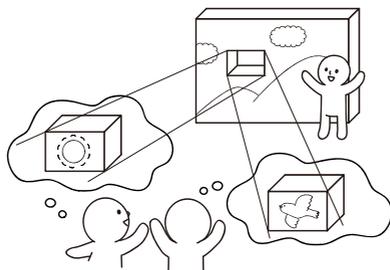
イラストが縦長になってしまっているので、聞き手を左右にずらして調整。また、穴にはめられるということがわかるように補助線を描く。

No.26 スキマを つくら



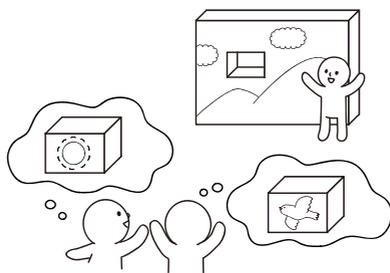
No.19-8

イラストレーターで起こした。



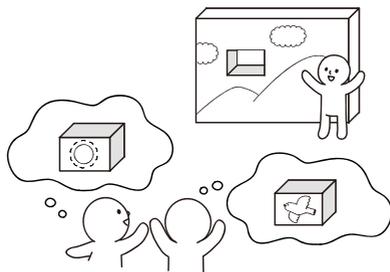
No.19-9

スキマに合うブロックであるということ表現されているのはよいが、いろいろ線があって、ごちゃごちゃしてしまっている。また、想像の吹き出しと線をどのように交わせるかも難しい。なので、線をなくすことに。



No.19-10

ブロックとスキマが線が複雑になっているので、影をつけて立体感を出し、ごちゃごちゃ感をなくす。これであれば、ブロックとスキマの対応も一目瞭然。



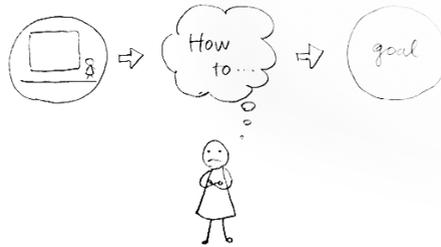
No.20 きっかけスイッチ

Boot Switch

次の行動に移すためのきっかけづくり。

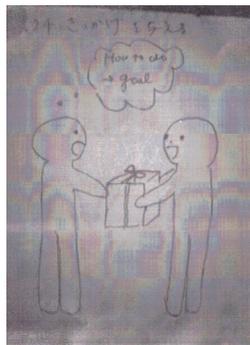


No.20-0



No.20-1

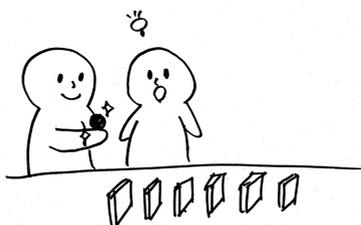
「与える」 = プレゼント / 吹き出しで。「きっかけ」を文字に。



No.20-2

きっかけをあげると動く、という点からドミノ倒しの絵を描いた。

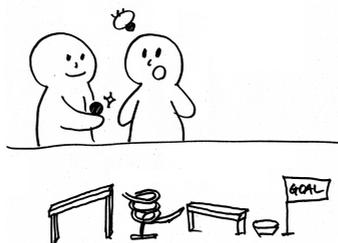
24. きっかけをあげる ドミノ倒し後



No.20-3

ドミノ倒しからピタゴラススイッチを思いつく。

24. きっかけをあげる ピタゴラススイッチ後



No.20-4

ピタゴラススイッチの「スイッチ」から連想し、「(やる気 or 行動) ~のスイッチ」というようなパターン名を考えついた。聞き手のやる気のスイッチを押すという表現にした。



No.20-5

相手のスイッチを押し、何かを始めるきっかけを与えているようなイラスト。スイッチを押してやる気を出したり、一歩上に登ったり、ゼンマイを巻いて前に踏み出している様子



No.20-6

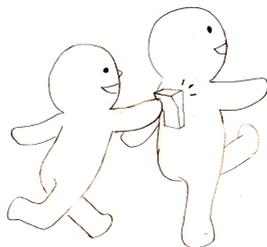
スイッチを押して前に踏み出している感じにした。



No.20-7

動きを矢印で示すと説明的になるので、それをやめて身体の動きだけで表現した。また、背中のスイッチを押すのだから、キャラクターの背中が見えていないとおかしいということで、修正。

No. 24 きっかけスイッチ



No.20-8
手描きの清書。

No.24 き、か(ト)スイッチ



No.20-9
スイッチの on/off が逆なのを直した。

No.24 き、か(け)スイッチ



No.20-10

イラストレーターで起こした。

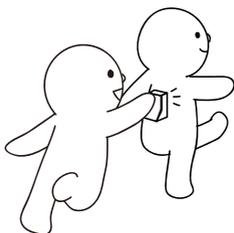
**No.20-11**

スイッチを押す人のおしりが変で、へっぴり腰に見えるのを直した。位置関係的に、手前の人のほうが大きくなるべきなので修正。目も不自然に大きいので直した。



No.20-12

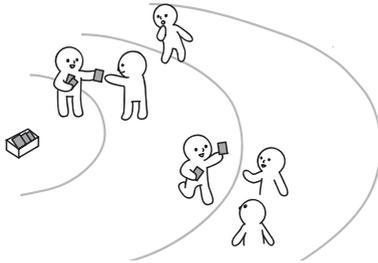
ひとつ前の絵では、スイッチを押していない感じになってしまっているので、話し手を聞き手に近づける。聞き手の口を変更。



No.21 テイクホームギフト

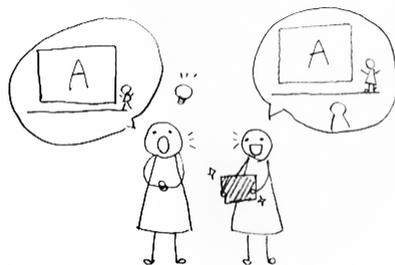
Take-Home Gift

自分の考え・アイデアが自然に広まる「お土産」をつくる。



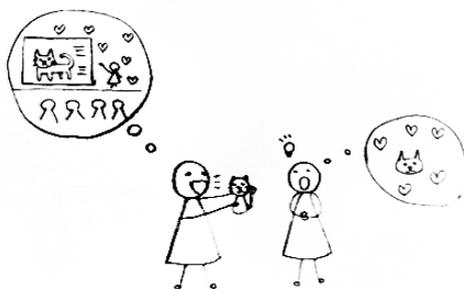
No.21-m1

プレゼンでもらったものを他の人に渡してイメージが共有できる、ということ表現した。

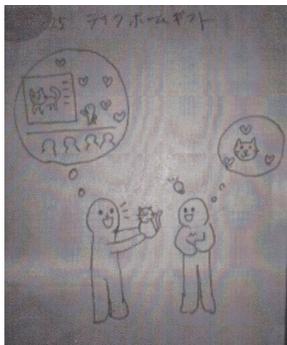


No.21-0

直接に内容のことを話して伝えるということではないので、発言の吹き出しから、想像の吹き出しに変えた。また、二人の想像が完全にイコールになるということはないので、想像のもくものなかの絵を変えた。ハートで魅力が伝わることを表現。

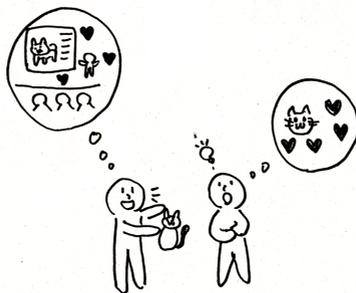


No.21-1
描き直し。



No.21-2
描き直し。

No. 25 テイクホムダ



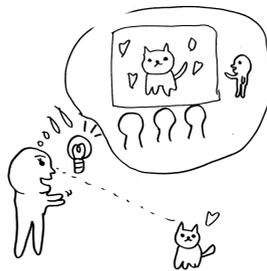
No.21-3

猫の置物が表現として複雑なので、もっとわかりやすい表現を模索中。吹き出しを共有。



No.21-4

わかりやすい表現を模索中。



NO.25

フレコホーウキョウト

No.21-5

「テイクホームギフト」によって、聞き手がそのプレゼンテーションを思い出すこと
の他に、その一歩先のコミュニティへの伝播させるという機能が期待される、という
ことを表現。



No.25 Take Home Gift

No.21-6

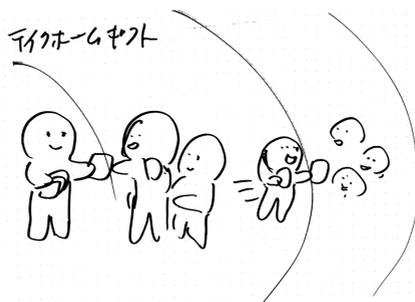
話し手が配っている感じにするために、広がりの中心に話してを描き加える。

No.25 Take Home Gift.



No.21-7

このパターンの本質は、その場で配るということではなく、聞き手のその先へ次々と伝播していくということ。なので、配っているシーンだけでなく、その後の伝播も描いた（Peter Gloor 氏の Coolfarming の図をイメージ）。



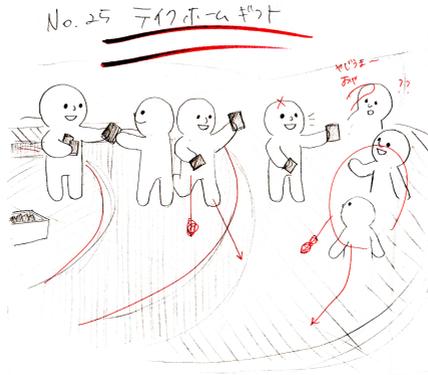
No.21-8

描き直し。



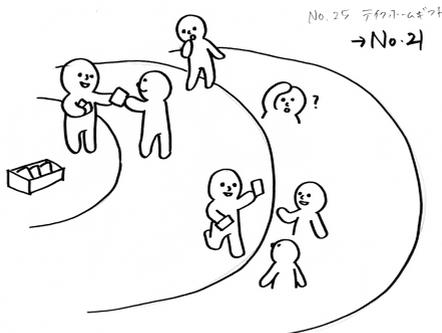
No.21-9

一番右の3人は上半身のみに。広がりを表す線は、地面に描かれているように奥行きを意識。



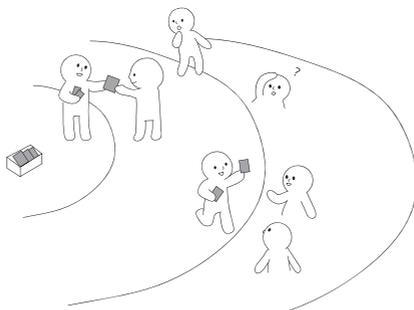
No.21-10

左から三番目の人を下の方に移動、それに伴い右の二人も下へ。右上の人に右手を描き足して興味を示しているふうに。



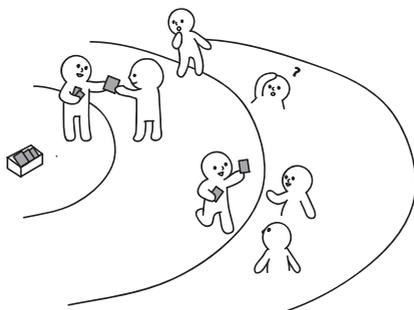
No.21-11

イラストレーターで起こした。



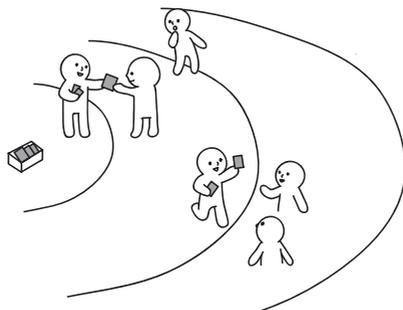
No.21-12

線が細いので太くした。

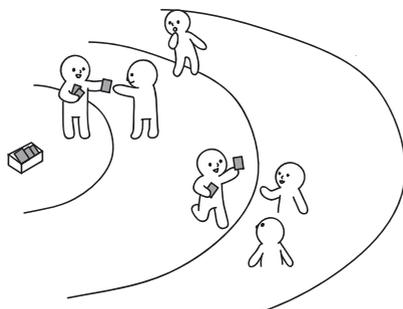


No.21-13

右手をあげていた人は、体が半分しかなくて埋まっているように見えるので削除。右の人のお腹の出具合を修正。広がり波長を調整。

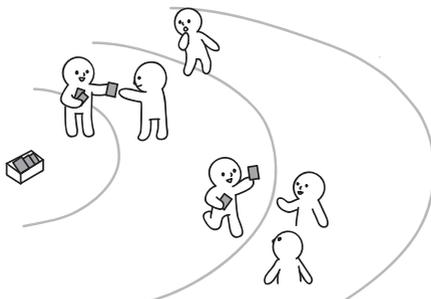
**No.21-14**

話し手の顔を修正、聞き手の頭の形を修正。



No.21-15

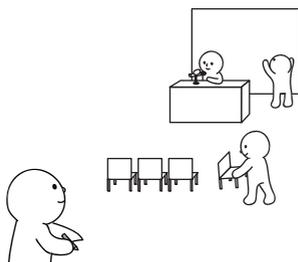
広がりを表す線の色をグレーに。



No.22 場の仕上げ

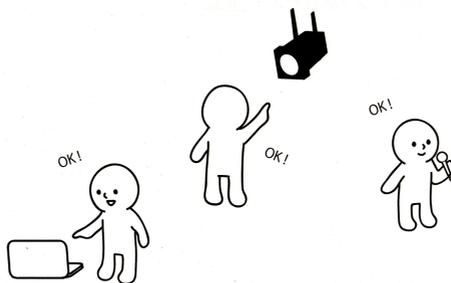
Stage Building

会場の準備もプレゼンテーションの一部。



No.22-1

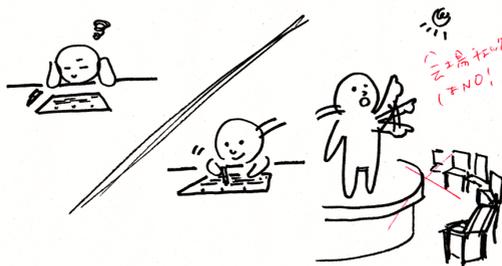
当時の「会場という名の道具」というパターン名から、マイク、照明、PCを道具としてチェックしている様子。



No.22-2

パターン名もいくつか案があり、検討している最中のイラスト案。「会場をチェックすることで本当にプレゼンテーションが完成する」ということを言いたい。

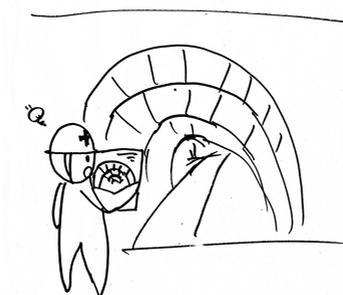
No.9 会場という名の道具 / 場のイェエバ / 会場の完成



No.22-3

会場を仕上げることを表現するために、会場 = 現場感という発想で、工事現場を描いてみた。

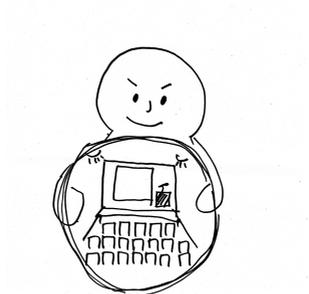
No.9 会場での完成



No.22-4

現場といっても工事現場は会場ではないので、場所をコンサートホールに変更。

9. 会場での完成



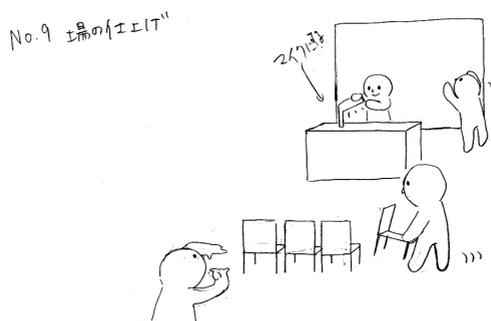
No.22-5

より会場らしい場面で、セッティングをしている人を複数人にして、それぞれセッティング&チェックしている感じにしてみた。



No.22-6

その方向性でちゃんと描いてみた。



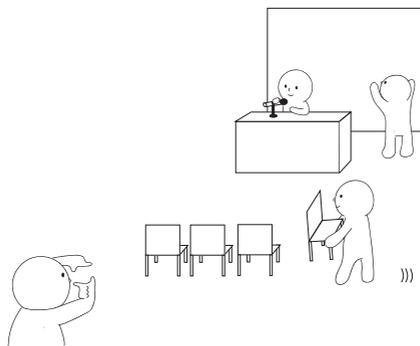
No.22-7

チェックしているものをスポットライトではなく、マイクにする。



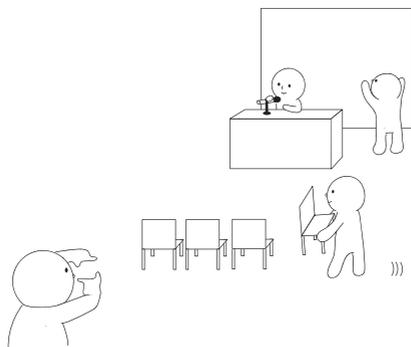
No.22-8

イラストレーターで起こした。

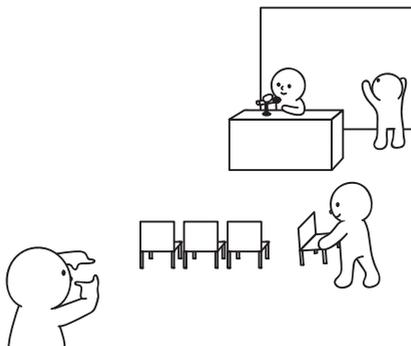


No.22-9

手前のキャラクターを少し大きくした。

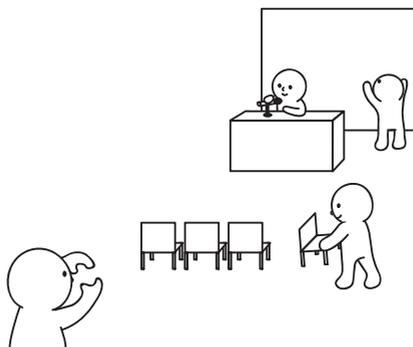
**No.22-10**

線が細いので太くした。椅子を運ぶ人を少し前かがみにした。動きを表そうとしていた「)))」は重要ではないので削除。



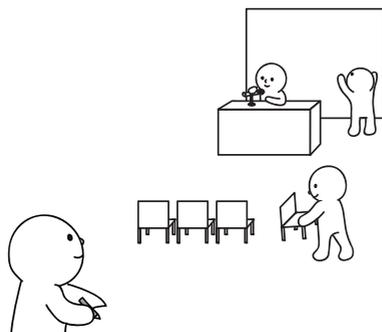
No.22-11

手前でチェックをしている人の手がリアルすぎたので修正。



No.22-12

手前の人何をやっているのかわからないので、紙とペンを持たせて全体を管理している感じの人にした。



No.23 成功のリマインド

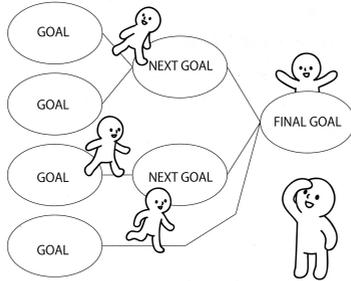
Success Reminding

成功のイメージを抱き続けるために、絶えず思い起こす。



No.23-1

当時のパターン名が「ゴールを抱き続ける」だったので、「ゴール」をイメージし続けながら走る様子を描いた。



No.23-2

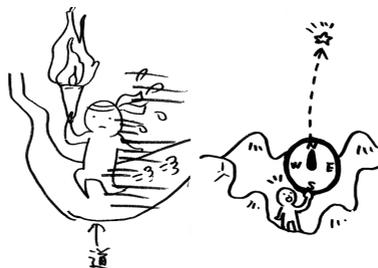
このパターンでは、「抱き続ける」ことが大切なので、胸に手を当てて「抱き続けて」いるようにした。

12. ゴールを抱き続ける



No.23-3

ゴールを真剣に目指している絵や、ゴールを意識しているという絵を描いてみた。



No.23-4

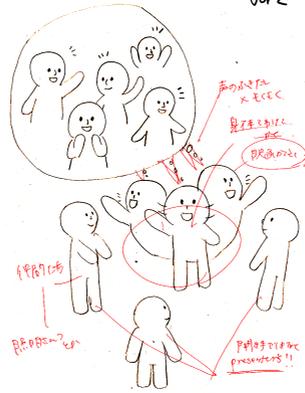
このパターン「成功のリマインド」は、「成功のイメージ」を抱き続けるというパターン。なので、「成功のイメージ」パターンのイラストのモクモク部分をここで再び取り上げると、2つのパターンの関係性が見やすくなる。そして、他のメンバーに語るのも、モクモク部分を発言の吹き出しに変えた。



No.23-5

その方向で描き直した。

No.12 成功の~~キ~~→「Vサイン」
Ver.2



No.23-6

話し手から出ているのは、もくもくではなく吹き出し。話し手を映画監督に見立てて、周りの三人をその仲間たちにしてみる（周りの仲間は、聞き手ではなく presenters）。一人3役だけど体はちゃんと描いた。



No.23-7

まだ周りの3人が仲間だとわかりにくいので、「照明さん」「進行スタッフ」「スライドPC出力コンピュータ操作係」に。



No.23-8

周りの仲間3人にそれぞれ話し手が話しているのではなく、一人の話してが仲間の集団に「成功のリマインド」を行なっている様子。3人が仲間だということがわかるように、共通の小道具 = インカムを付けさせる。



No.23-9

手描きの清書。



No.23-10

イラストレーターで起こした。



No.23-11

子供に話しかけているみたいなので、手前の集団をもう少し大きく。インカムは、本物のインカムの写真を参考に描き直した。

**No.23-12**

インカムが奇妙な髪型のようにも見えるので、修正した。



No.23-13

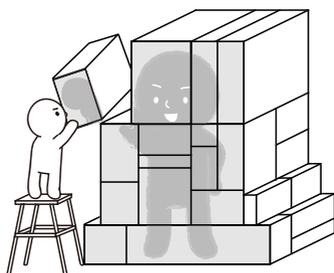
印刷した上で、全体のバランスを見て位置関係などを調整した。



No.24 自信感の構築

Self-Confidence Building

自信は自然に湧いてくるものではない。



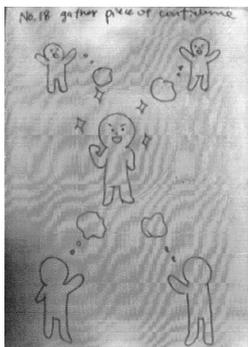
No.24-0

「自信感」をブロックで表現して、それを積み上げるという絵にした。



No.24-1

周囲の人からのコメントをもらうことで自信をつけていく様子を、周りのキラキラとガッツポーズで表現。



No.24-2

同じ方向性で、シンプルに表現。

自信の模範



No.24-3

パターン名が「自信のカケラ」になったので、カケラを拾い集めている感じにした。



No.24-4

カケラを籠にポイッと入れる感じを描いた。



No.24-5

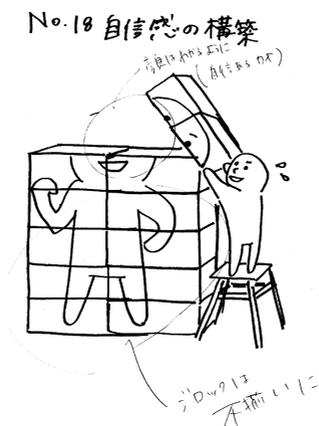
パターン名が「自信感のカケラ」から「自信感の構築」に戻ったことで、以前に描かれたイラストを参考にしながら、描き直した。レンガを積むイメージ。

18. 自信感の構築



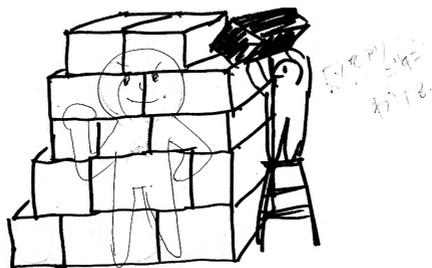
No.24-6

ブロックを揃えたほうが見やすいと思い、整えた。



No.24-7

積み上げる人の顔をわかるようにした。積み上げるブロックは同じサイズではなく、不揃いにした (パターンの内容的にその方が合っている)。先にブロックを描き、その上から人の絵を描いた。



No.24-8

鉛筆で全体を描き直した。



No.24-9

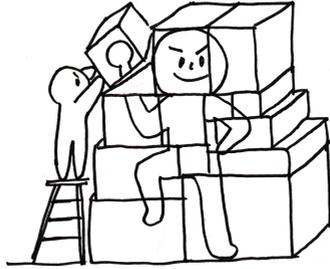
積み上げようとしているブロックも、意味のあるものにする（模様の人の一部にする）。模様を人の足をいろいろ描く。自信ありげに見えるポーズを模索。プロジェクトメンバーにポーズを取ってもらい、参考にした。



No.24-10

ペンで描き直し。

No.18 自信感の構築



No.24-11

足元が変なので、最初の直立不動のポーズに戻す。

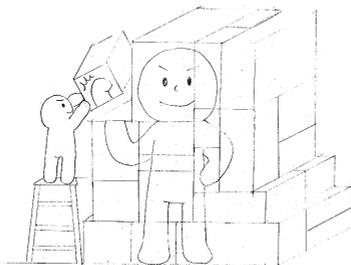
No.18 自信感の構築



No.24-12

定規を使って清書する。側面も正面に合わせて不揃いにする。

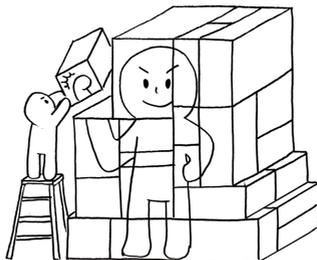
No.18 自信感の構築 ver.1



No.24-13

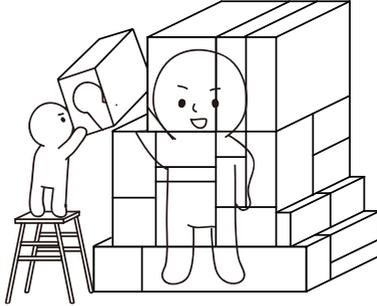
サインペンを使って描く。

No.18 自信感の構築



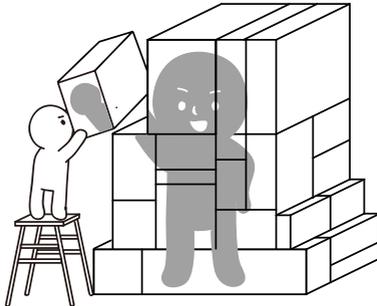
No.24-14

イラストレーターで起こした。



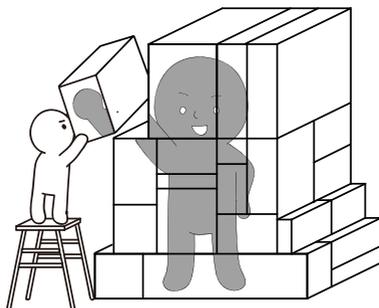
No.24-15

ブロックをべた塗りにした。



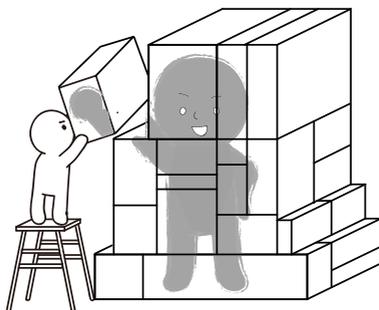
No.24-16

ブロックに描かれた顔が白抜きなので、輪郭線つけた。



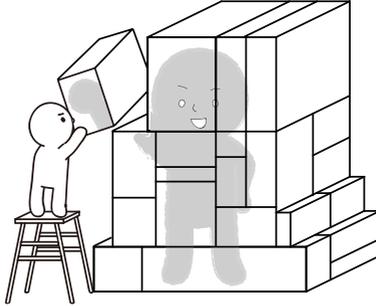
No.24-17

ブロックに描かれた人の輪郭を実線ではなく、筆で描いたような線にした。



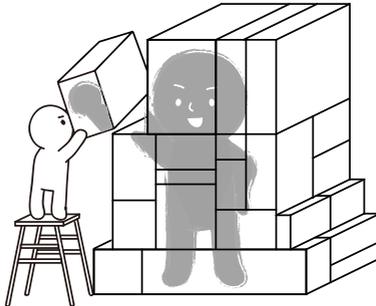
No.24-18

ブロックに描かれた人の輪郭を実線ではなく、筆で描いたような線にした。



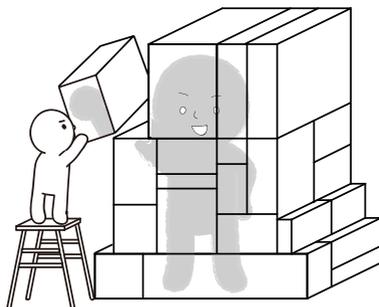
No.24-19

ブロックに描かれた人の輪郭を実線ではなく、筆で描いたような線にした。

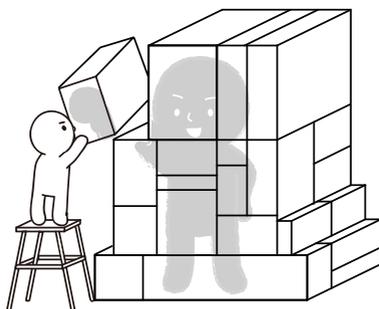


No.24-20

ブロックに描かれた人の輪郭を実線ではなく、筆で描いたような線にした。

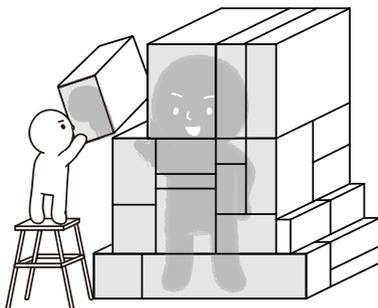
**No.24-21**

目がブロックの先に被っていて見づらい、話し手が乗っている台はこのままでは崩れてしまうので、ちゃんと描く。



No.24-22

「自信感」を表した絵が描いてある面の背景を薄く塗る。



No.25 キャスト魂

Presentership

立ち振る舞いもプレゼンテーションの一部である。



No.25-0

当時のパターン名「見られている感覚」から連想。



No.25-1

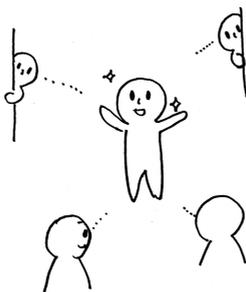
当時の「身体プレゼンテーション」というパターン名から、身振り手振り話している様子を表現。



No.25-2

陰からもみられているようにした。

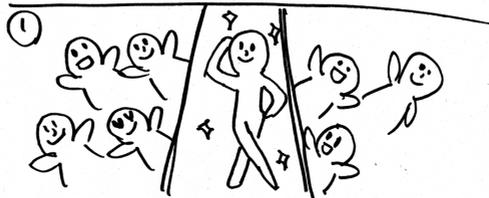
No.10 見られている感覚



No.25-3

みられている意識が強いであろうモデルを描いた。

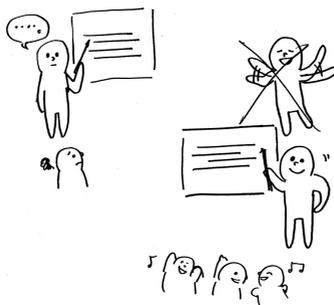
10. 見られている感覚 gms collection
モデル：ちんぷ



No.25-4

この当時、パターン名が「身体プレゼンテーション」または「アトラクティブ・プレゼンター」ということで、プレゼンテーションの中に動きを取り入れた様子を表したかった。

No.10 身体プレゼンテーション / アトラクティブ・プレゼンター



No.25-5

プロジェクトメンバーが描いたスケッチ。



No.25-6

新しく決まったパターン名「キャスト魂」の「魂」から炎を連想したため、それを描き、スポットライトを当てた。



No.25-7

その方向性で、鉛筆で清書。プレゼンターに蝶ネクタイをつける。

No.10 キャスト魂



No.25-8
サインペンで清書。

No.10 キャスト魂



No.25-9
イラストレーターで起こした。



No.25-10

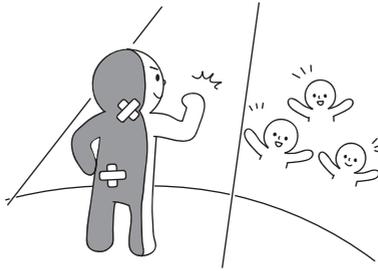
スポットライトの光の部分は楕円になるはずなので、修正した。



No.26 最善努力

Best Effort

余計な言い訳はいらない。今できるベストを尽くす。



No.26-m1

当時のパターン名「言い訳しない」を表現。



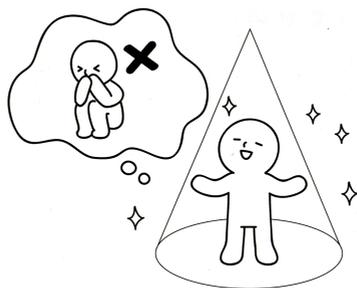
No.26-0

別の表現案。



No.26-1

「言い訳しない」の内容を踏まえ、「本心では言い訳したいけれど、堂々と話している」という様子を表現した。



No.26-2

言い訳したいけど、口を抑えることで言うのを防いでいる表現に。



No.26-3

言い訳したい自分を隠し、正々堂々と話している様子。



No.26-4

パターン名が「BEST EFFORT」になった。前のイラストでは、弱い人をかばって
いるみたいに見えたので、「今」「最善」を尽くしている様子を描こうと試みた。



No.26-5

体の一部にボロいところがあるような表現を考えた。



No.26-6

後ろ姿は頑張った跡(頑張った証=創傷か、刀でついたような傷) 前はキラキラしているようにした。



No.26-7

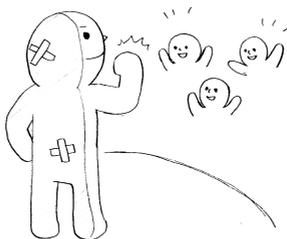
背面を陰にして、そこを傷だらけに。それを隠す。聞き手も3人に減らす。



No.26-8

拳に力が入っている様子。ステージ上にいることを表す。

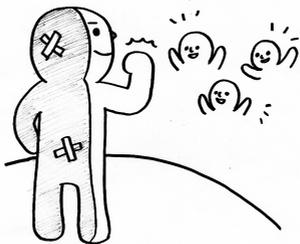
No. 11 最善の努力 (ベスト・エフォート)
あ



No.26-9

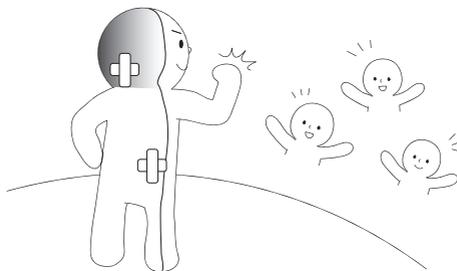
描き直し。

(→No.26 最善努力)
No.11 最善(の)努力



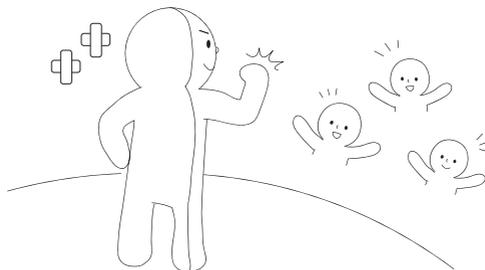
No.26-10

イラストレーターで起こした。



No.26-11

グラデーションがうまく出来なかった。



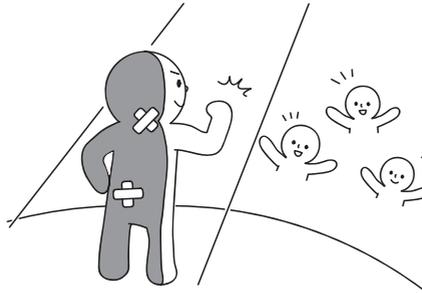
No.26-12

線が細いので太くした。この冊子のイラストの方針で、グラデーションは使わず、べた塗りにすることに。



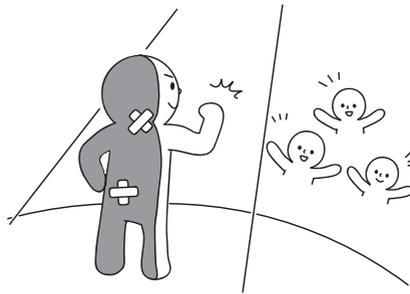
No.26-13

ステージに立つ人にスポットライトを当てた。その方が影の存在が自然になり、意味的にも合っていると考えた。



No.26-14

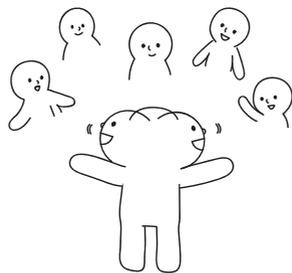
スポットライトの光の方向を広げる。広がりがあったほうがスポットライトらしく見えると思った。



No.27 ひとりひとりに

One by One

聞き手の目を見て伝える想い。



No.27-0

ひとりひとりに話しかけている様子を表現。



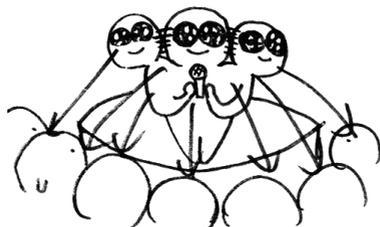
No.27-1

ステージから話しかけているように描いた。



No.27-2

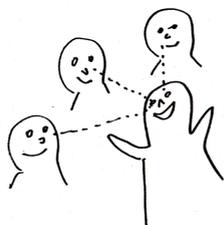
ひとりひとりを見ているということを強調。



No.27-3

ひとりひとりと目があっている様子を強調。

No.19 一人一人に話しかける



No.27-4

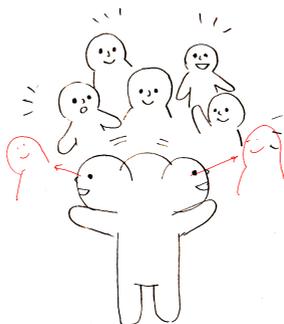
読み手 = 話し手の視点から見た絵にするために、話し手の背面を描いて聞き手の顔をたくさん描く。



No.27-5

話し手の角度が変だったので、首を振っているんな人を見るように描き直した。

No.19 ひとりひとりに



No.27-6

サインペンで描き直し。

No.19 しゃべりしゃべりに (→ No.27)



No.27-7

イラストレーターで起こした。また、話し手が左右に向いたとき、その先にも聞き手がいるべきなので、聞き手の大きさと位置を調整した。



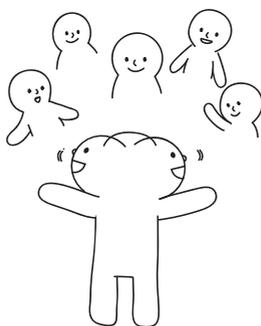
No.27-8

線が細いので太くした。



No.27-9

聞き手の体形や顔のパーツを調整した。



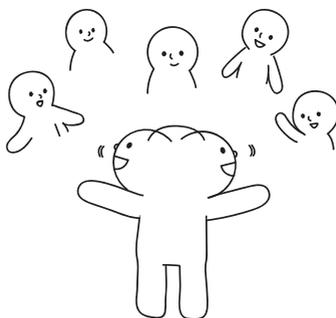
No.27-10

聞き手の体形や顔のパーツを調整した。



No.27-11

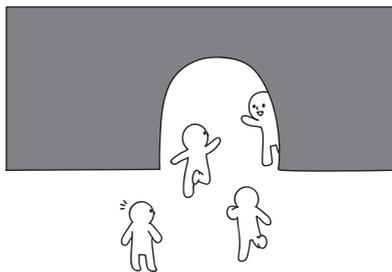
左右を見ている感じを出すために、聞き手同士の距離をとるようにした。



No.28 ”世界”への導き

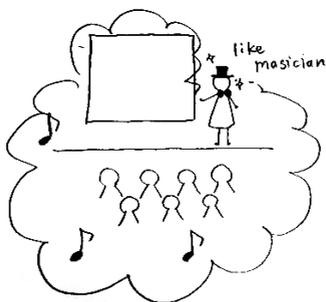
World Invitation

徹底した世界観が聞き手の感動を生む。



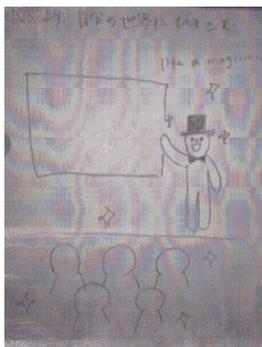
No.28-0

独自の世界観をもつ = マジックショーという発想で描いた。



No.28-1

同じ方向性の別バージョン。



No.28-2

同じ方向性の別バージョン。



No.28-3

「自分の世界に引き込む」なので、「自分」だけでなく、空間的な意味での「世界」が描かれている方がよいと考えた。



No.28-4

話し手がもっと誘っている感じと、聞き手がもっと世界に入りつつある感じにした。



No.28-5

ひとつ前の絵は「誘い」と「入っている感じ」はよかったが、人の表現がいまいちだったので描き直した。



No.28-6

同じ方向性で描き直した。



No.28-7

誘われている人たちが、もっと入りかけているように。右下の足が不自然で気持ち悪いので修正。



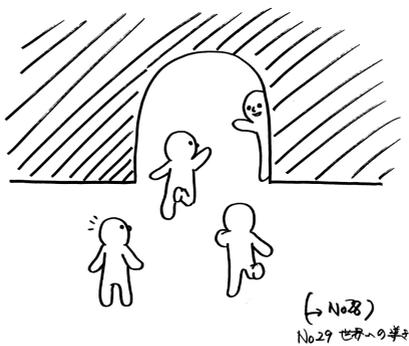
No.28-8

話し手が浮いているようで気持ち悪いので修正。また、へっぴり腰になっているのを修正。



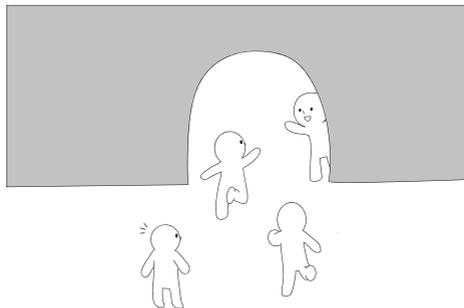
No.28-9

手描きの清書。



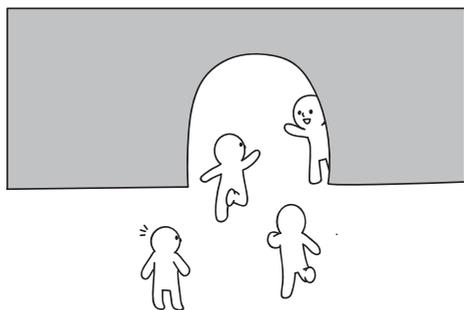
No.28-10

イラストレーターで起こした。



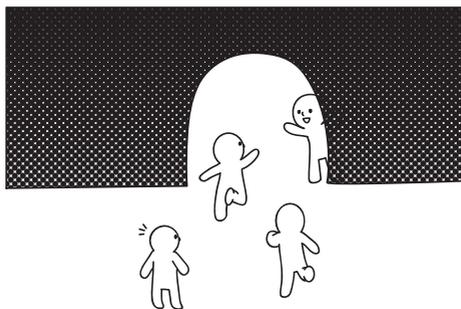
No.28-11

線が細いので、太くした。また、壁の境界線が紙のぎりぎりだったので、サイズを変更した。



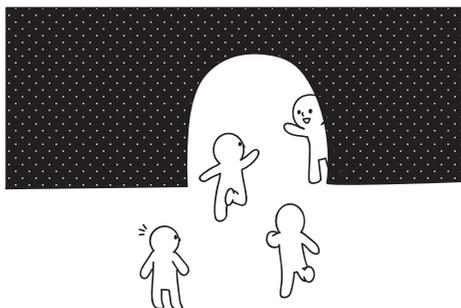
No.28-12

鉛筆では壁を斜めに流していたが、イラストレーター上でどのような表現にするのかを模索し始める。壁の色が黒のベタ塗りだと圧迫感があって、冊子の雰囲気にならないと考え、変更。



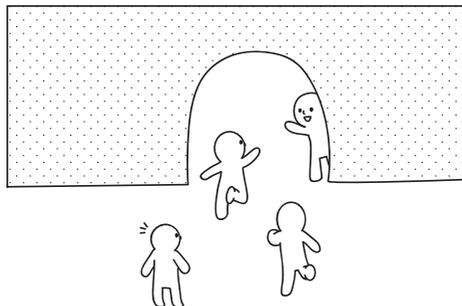
No.28-13

印刷の都合上、グレーのベタ塗りはできれば避けたいと考えた（ムラが出るリスク）。黒いドットのグラデーションにすることで、少し白の要素を出した。



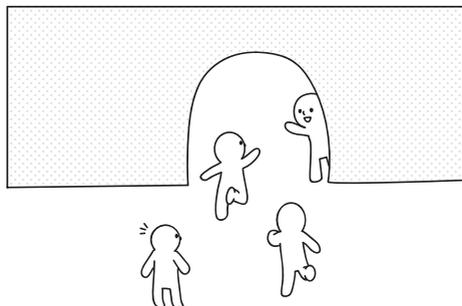
No.28-14

地の色を白くしてドットで表現。



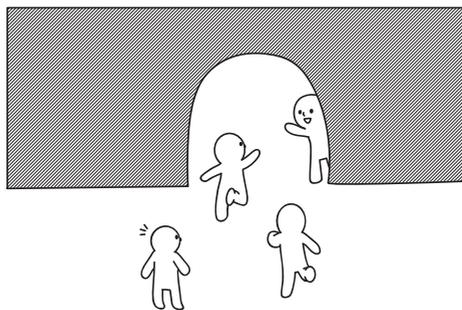
No.28-15

ひとつ前のドットだと模様っぽさがあるので、密度の高いドットにする。



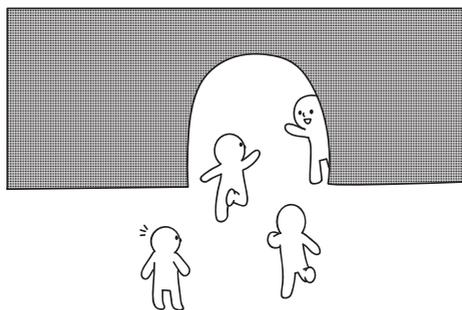
No.28-16

ドットだとどうしても模様っぽさが拭えないので、斜線にして、一見ベタ塗りのように見えるようにした。



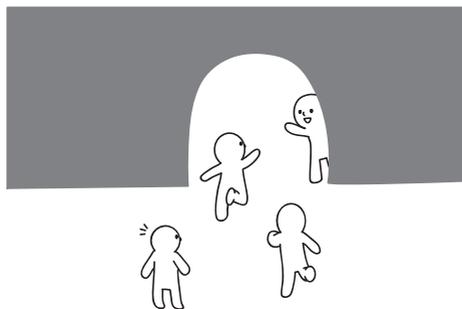
No.28-17

斜線ではなく縦横線で、一見ベタ塗りにみえるようにした。

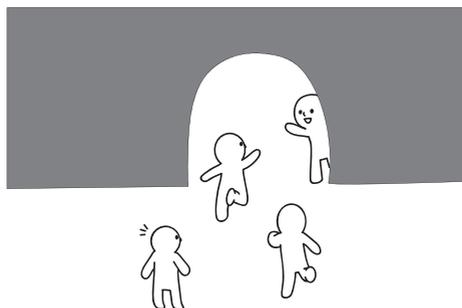


No.28-18

手描きの感じと、パターン模様は合わないので、模様で塗るのをやめる。当初避けようとしていたベタ塗りの方向性を再検討。色をグレーにして压迫感を消す。輪郭もグレーに統一。

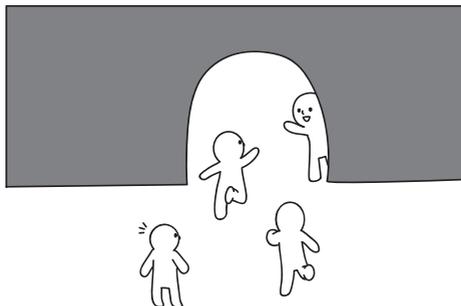
**No.28-19**

塗りだけだと存在感に欠けるので、壁の輪郭を黒で描く。



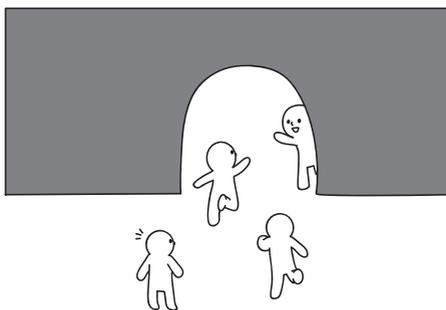
No.28-20

塗の縁の線を太くした。



No.28-21

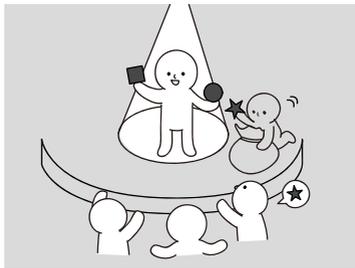
壁の上辺と下辺が平行になっていなかったため、もう一度長方形を書いてサイズ変更。右下の人の頭が縦に長いので修正。



No.29 即興のデザイン

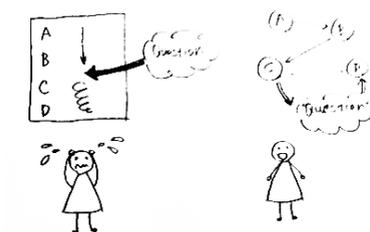
Improvise Presentation

「即興」と「行き当たりばったり」は、まったく違う。



No.29-0

当時のパターン「臨機応変」の内容に合わせ、あらかじめ固定的に決めた流れではなく、臨機応変に変えながら話すということを比較で示した。



No.29-1

ライフカードのようにいくつかのレポーターのなかから、選んで話すということを表現。



No.29-2

「臨機応変」なので、色々なところで臨機応変に振る舞っている表現にした。



No.28
臨機応変

No.29-3

自分もっている「引き出し」のなかから、その場で即興的に選択と組み合わせを行う、というパターン内容から、「引き出し」を描いて表現してみた。



No.29-4

ひとつ前の絵は、引き出しから物を盗んでいる泥棒のようにみえたので、以前の案に戻った。



No.29-5

このパターンで言いたい「即興」は、あらかじめもっているレポトリーのから、聞き手に合わせて出していくということなので、レポトリーのストックを「袋」の中に入れた。また、聞き手が と言っているのに対応して、袋から取り出している人が、次に を出しているようにした（プレゼン側は一人でこれをやりたかったが、順序性を表現するためには、2人必要だった）。



No.29-6

その方向性で描き直した。



No.29-7

イラストが記号的なので、修正した。



No.29-8

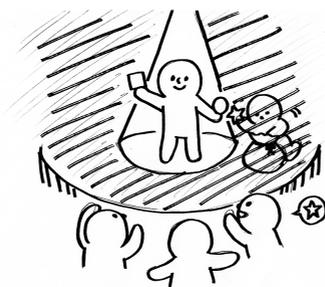
この袋の表現はともわかりづらいと考え、再度、以前の案に戻る。

No. 28 即興のデザイン



No.29-9

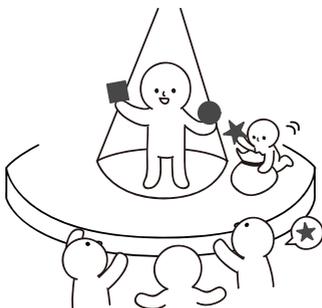
やはり、カードのメタファーよりも袋のメタファーの方がよいと考えた。



No. 29 即興のデザイン

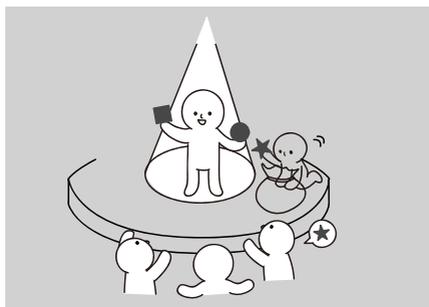
No.29-10

イラストレーターで起こした。



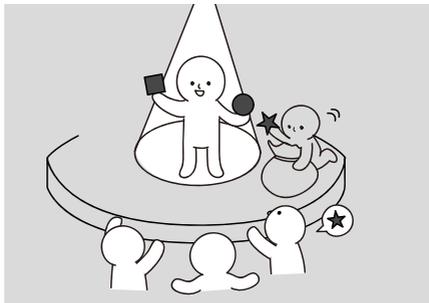
No.29-11

周りを塗りにして、話し手と聞き手を強調した。



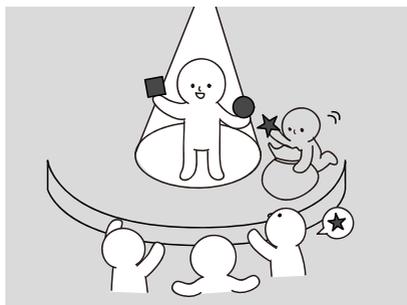
No.29-12

全体的に大きくして、スポットライトの根元を隠した。



No.29-13

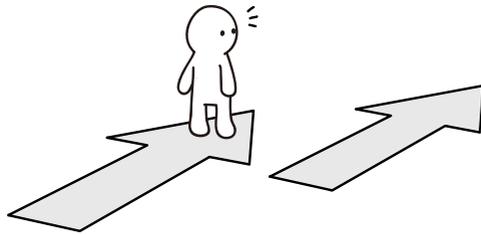
ステージの後ろの線を削除。



No.30 終わりが始まり

Reflection toward Next

振り返りまでがプレゼンテーション。



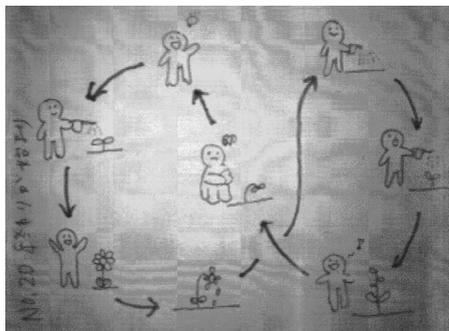
No.30-0

ゴールについた後、また走り始めるということで「終わりが始まり」を表現。



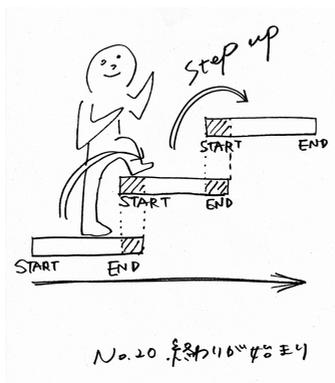
No.30-1

終わりが始まりにつながっている点から終わりのない循環を表現した。



No.30-2

「END」の上に「START」があり、その階段を上っていく様子で「終わりが始まり」を表現。



No.30-3

ひとつ前の絵は説明的すぎたので、図式的ではないイラストにしたいと考えた。でも、階段のメタファーは使うことに。あることの終わりと、それと同様のことがまた始まるということで、今の位置を階段の踊り場で表現。



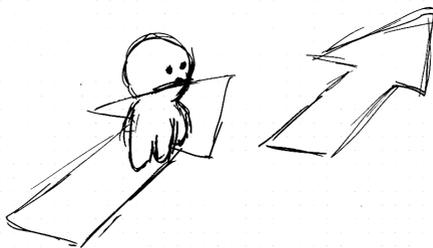
No.30-4

螺旋状のイメージにしてみた。



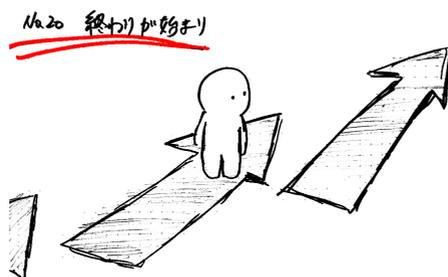
No.30-5

1回1回で区切りがある方がいいので、矢印で表現してみてもどうか考えた。これであれば、終わりと、始まりが、それぞれわかりやすい。



No.30-6

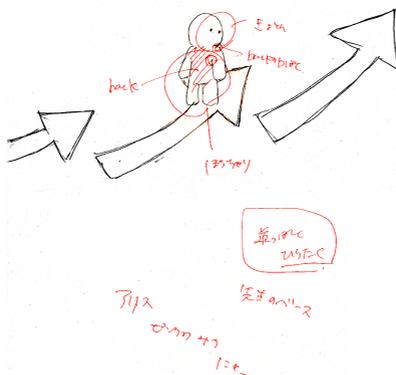
ひとつのことが終わったときにふと横を見ると、「あれ、何かあるぞ。」と気づいた、という感じの表情にして描き直した。



No.30-7

その方向性で描き直し。

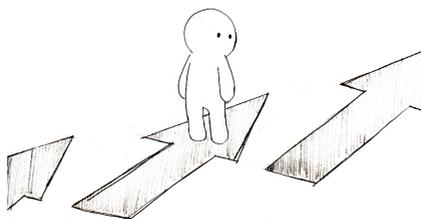
No.20 終わりが始まり ver1



No.30-8

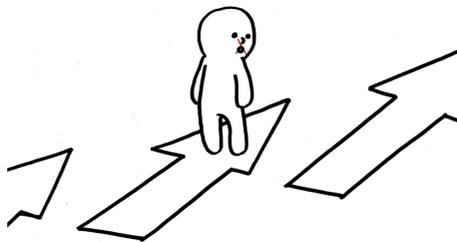
矢印の道はもっと平たく。顔はきょとんとした感じにする。こちらには背を向けていて、横を振り返るような顔の向きにする。体を他のイラスト同様にぼっちゃりさせる。

No. 30 矢印の道が始まり



No.30-9

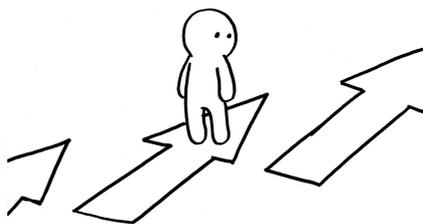
口を加えてみた。



No.30-10

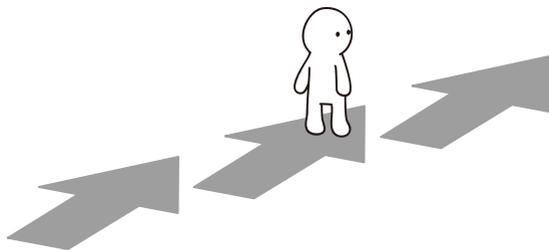
最初の手描きのときのように、ふとした感じにしたかった。「おっ」と驚くような口は大きすぎるので、口・鼻は削除。

No. 20 岸野川(陽射)



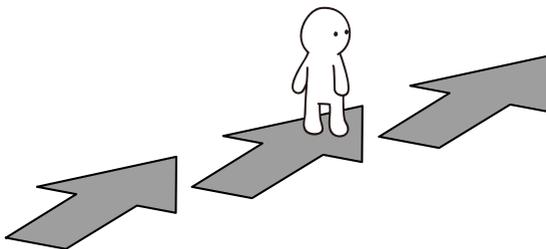
No.30-11

イラストレーターで起こした。



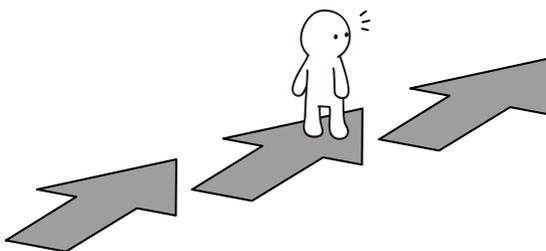
No.30-12

矢印の塗りを線で縁取った。



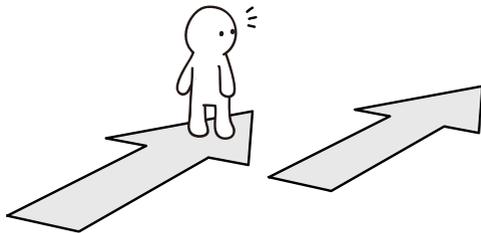
No.30-13

後ろ姿に哀愁感が漂ってしまっているので、「はっ」と気づいたマークを入れた。



No.30-14

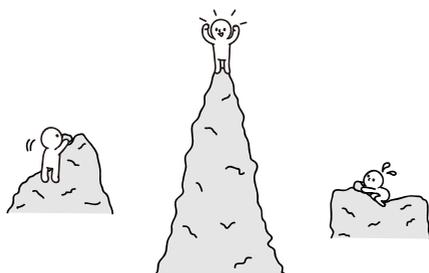
矢印をひとつ減らし、色を薄くした。



No.31 独自性の追求

Unique Presenter

自分なりの山をつくりながら、高みを目指す。

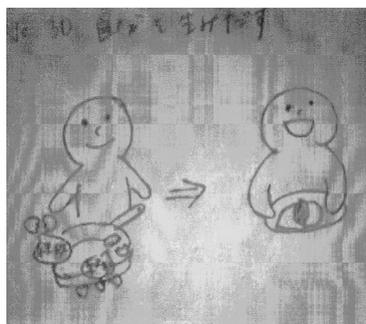


No.31-0



No.31-1

生み出す = 作る = 料理をつくると発想して表現した (料理をすることは自分の身体の一部をつくっていることだ、と思うので)。



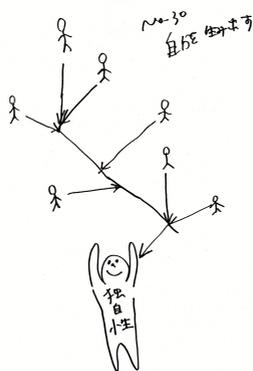
No.31-2

「自分を生み出す」の一行説明：「独自性は自分の経験と経験のコラボレーション」より、経験と経験を混ぜあわせて自分が生まれる、という表現にした。



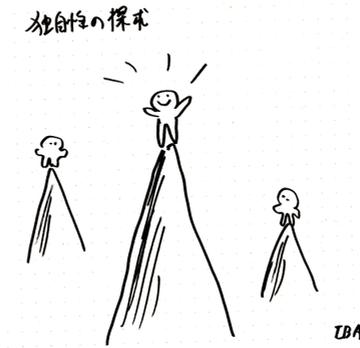
No.31-3

様々な経験をしてそれが独自性へと繋がっていく、という表現にした。



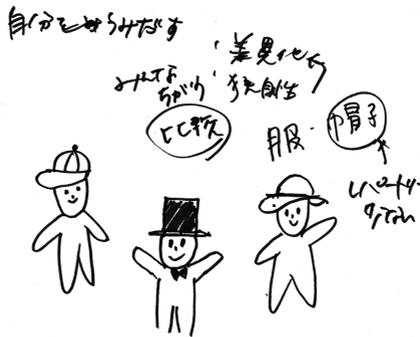
No.31-4

独自性は、人それぞれ違うものなので、それぞれの山がよいと思った。さらに、上へ上へといく感じがほしいと思い、尖った山にした。



No.31-5

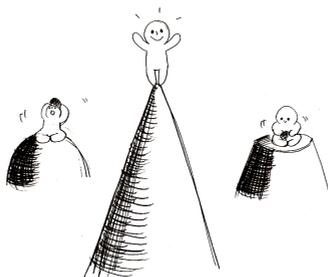
それぞれの違いを帽子で描いた。



No.31-8

ひとつ前の絵はもぐらみたいで、目指したいと思えないので、山の表現に戻る。

No. 30 独自性の追求

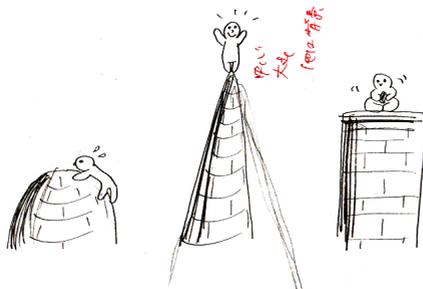


山の表情をつける。ゴワゴワ感
有りその山にただ登っただけに見ると残念

No.31-9

山に表情をつける、ゴワゴワ感。そこにすでに存在する山に登っただけに見えると残念。

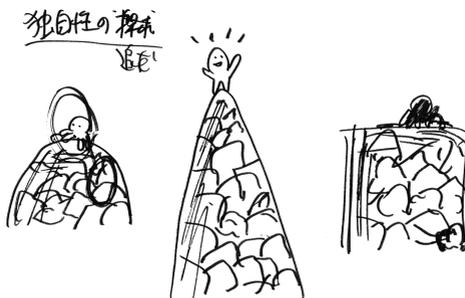
No. 30 独自性の追求



ゴワゴワ感
Xの山に登っただけ

No.31-10

「登りました」ではなく、「つくっています」という感じを出したい。



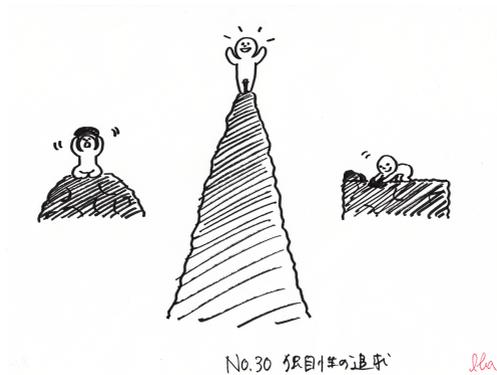
No.31-11

中心の山を大きくして、その他は背景のように扱う。



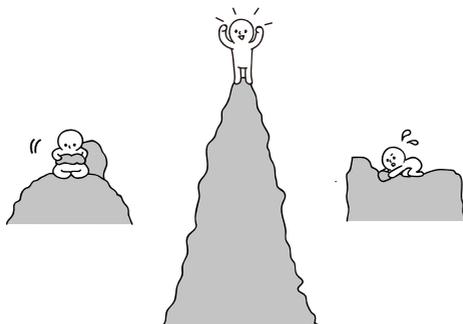
No.31-12

右の人の体勢を変えた。



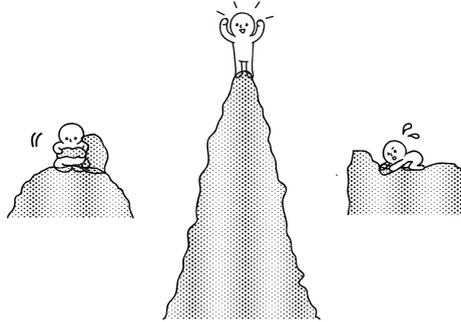
No.31-13

イラストレーターで起こした。



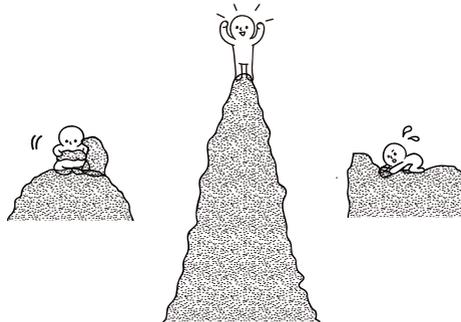
No.31-14

ベタ塗りではなく、効果で立体感を出すためにやってみた。



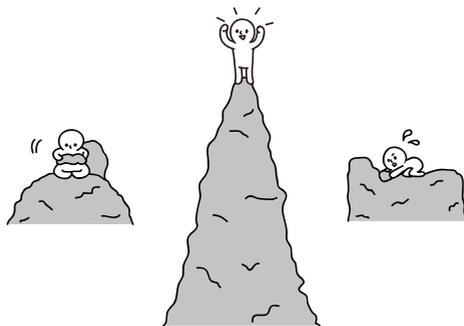
No.31-15

立体感を出す模索のつづき。



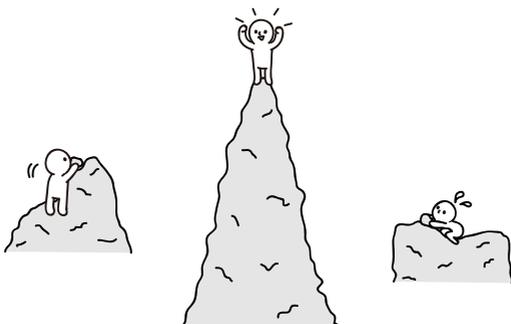
No.31-16

模様で塗るのはこの絵のテイストに合わないということで、山にゴツゴツ感を線で描いた。



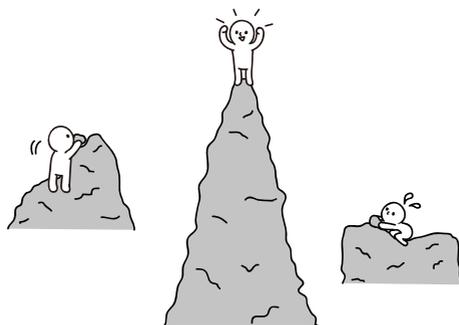
No.31-17

左の人は腹巻を巻いているみたいで、右の人は掘っているみたいなので、つくっている感じになるように修正。左右のヤマは背景だと捉えてもらえるように描き、高さをあえて揃えない。



No.31-18

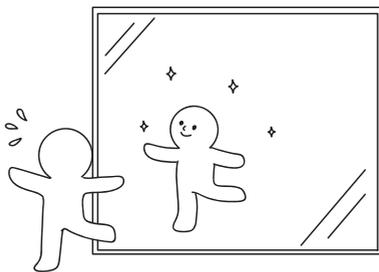
イラスト全体を大きく。山の色を少し濃く。



No.32 魅せ方の美学

Sense of Beauty

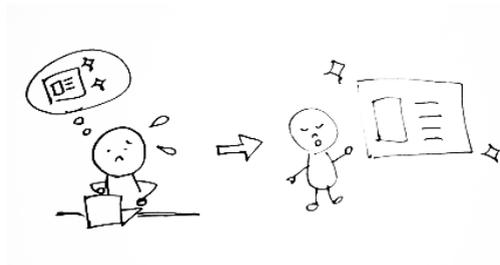
自分なりの魅せ方を日々探求し、磨いていく。



No.32-m1

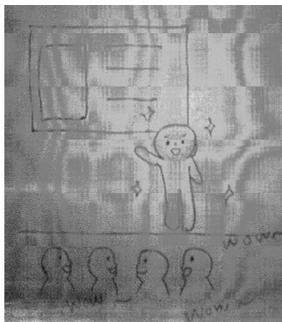


No.32-0



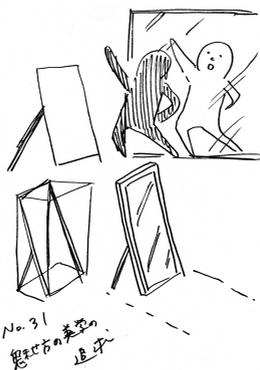
No.32-1

人が魅力的に見えるようにまわりのキラキラで表現した。



No.32-2

鏡に向かって、自分がどう見えているかを追求しているシーンを表現。



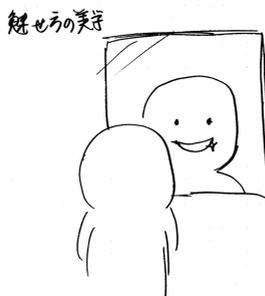
No.32-3

「魅せる」ということなので、キラキラがあると魅力的だと考えた。



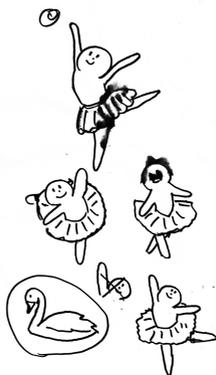
No.32-4

「キラッと魅力的」と言えば歯だね、ということで、顔のアップも描いてみた。



No.32-5

別のパターン（キャスト魂）で描いたバレエ（そのパターンではボツになった）を思い出して、どのポーズがいいのかいろいろ描いてみる。



No.32-6

この人が、女性ならばこの衣装は合うけれども、男性だとするとギャグになってしまうので、衣装をなくした。

No.31 鬼せりの美学



No.32-7

体が長いので直し、他のイラストとの一貫性を保とうとした。

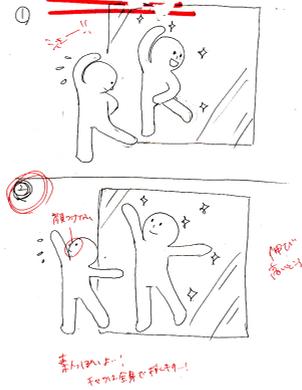
No.31 鬼世方の美学



No.32-8

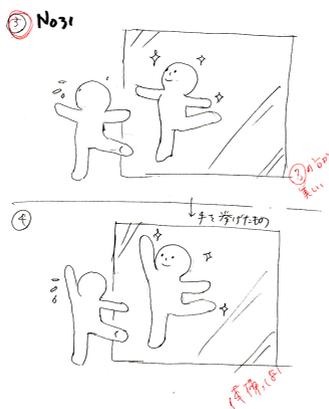
いくつかポーズを変えて描いた。

No.31 鬼世方の美学



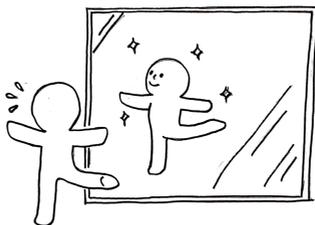
No.32-9

いくつかポーズを変えて描いた。



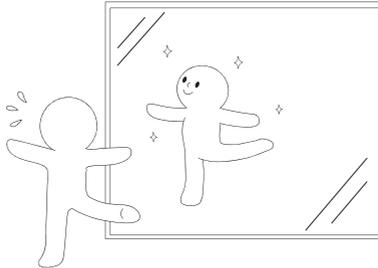
No.32-10

No.31 魁せ方の美学(→No.32)



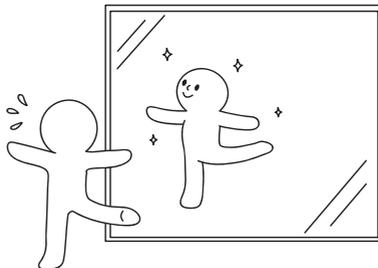
No.32-11

イラストレーターで起こした。



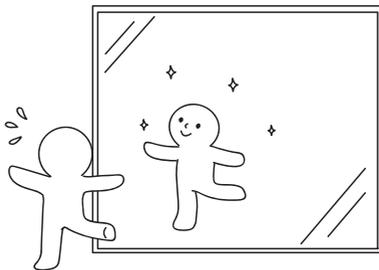
No.32-12

線が細いので、太くした。



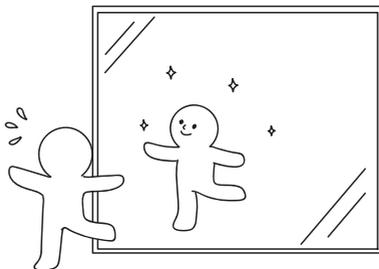
No.32-13

手足が長く、体のバランスが他のイラストとは違ったので直した。



No.32-14

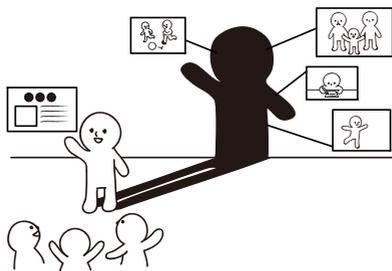
鏡に映る方の顔の大きさを修正した。手前の足の裏がリアルすぎるので、かかとを消した。



No.33 生き方の創造

Be Authentic!

自分の枠を大きく超えたプレゼンテーションなどできない。



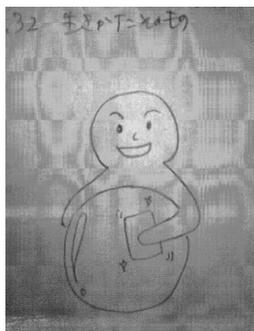
No.33-m1



No.33-0



No.33-1



No.33-2

当時のパターン名は「生き方そのもの」だったので、今まで自分の歩いてきた道を振り返っている表現や、自分そのものを誇っている表現を考えた。

No. 32 生き方そのもの



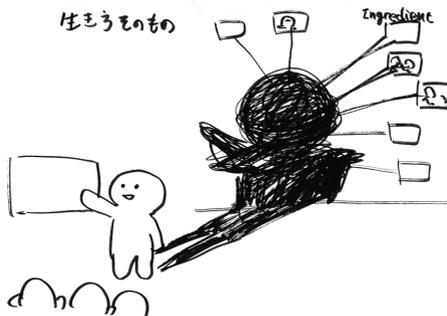
No.33-3

人生 = 旅 から起伏のある道のりを描いた。



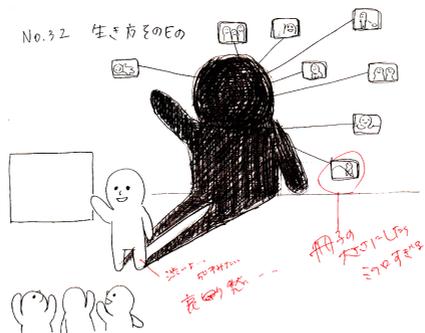
No.33-4

「生き方そのもの」というパターンなので、生き方が背後に見える、というような絵がいいと考えた。プレゼンそのものに出るのではなく、「背後」にちらちら見えるという意味で、影に人生のさまざまなシーンがある感じにした。



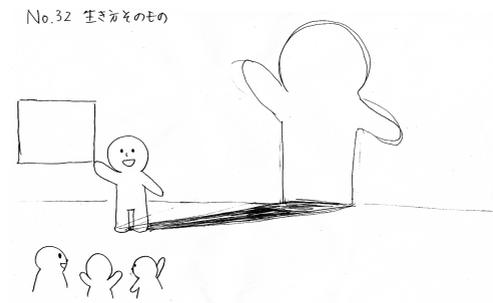
No.33-5

その方向性で描き直した。



No.33-6

哀愁ただよう感じになってしまわないように修正。影から出ている写真が小さすぎたので、大きくした。



No.33-7

人と影の距離を試し描きした。



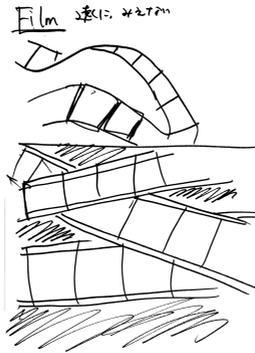
No.33-8

それをきれいに描き直した。また、影の体型がずんどうでかわいすぎたので、よりリアルに。

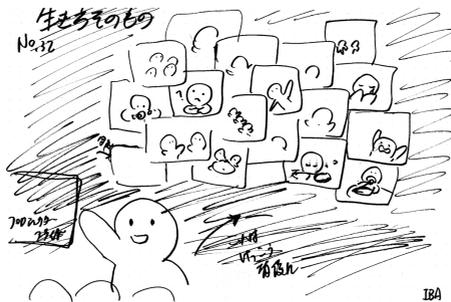


No.33-9

人生 = 映画のフィルムをイメージして描いてみた。



No.33-10



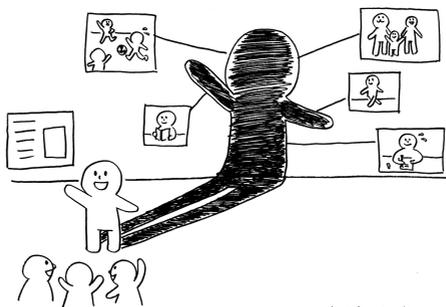
No.33-11

影の案はそのまま、これまでの人生の一部が垣間見れる絵を取り入れた。



No.33-12

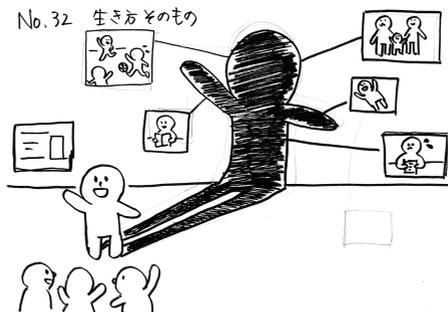
サインペンで清書。影を右側にずらす。まわりの絵が家族との絵が多いので、一人で何かをしている写真に変更。ケーキの絵はかわいくなりすぎて男性受けが悪そうなので削除。



No. 32 生き方そのもの

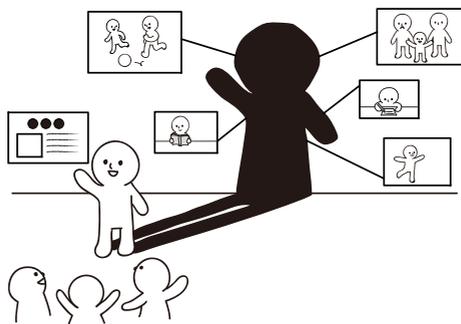
No.33-13

後ろの写真の1枚の表情を笑顔に変えた。



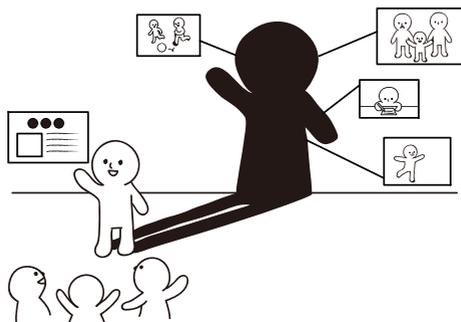
No.33-14

イラストレーターで起こした。



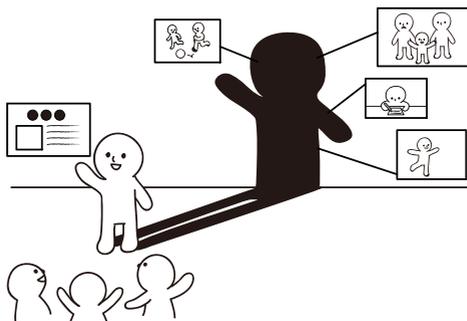
No.33-15

影のゴツゴツ感をなくし、なめらかにした。基本的に聞き手に見えているのはスライドのみなので、影から出ている写真はもっと小さくしないとスライドと差異化できないと考え、影と写真を全体的に小さくした。聞き手の左の人に顎をつくる。



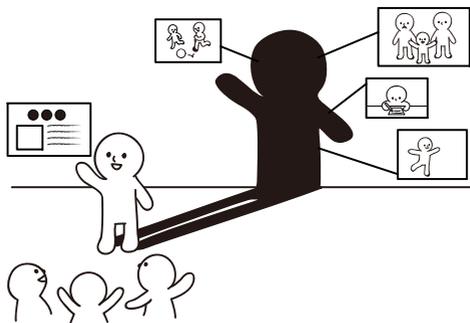
No.33-16

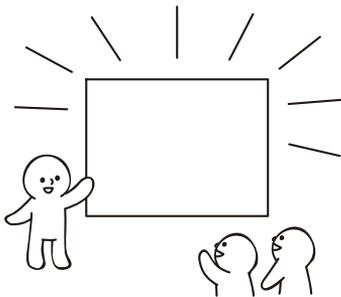
上半身の裾広がりもなくし、それに伴い足の影もそれに合うように修正。また、股のラインを水平にした。



No.33-17

紙面に印刷し、バランスを見て全体を小さくした。





Jan., 201
Presentation Patterns Project
<http://presentpatterns.sfc.keio.ac.jp>
presentpatterns@sfc.keio.ac.jp