

デザインの入口





はじめに

よく聞く言葉だけど、実はよく分からない「デザイン」。
現代のデザインは、さまざまな意味を含んでしまい、
人によって解釈が違っていたりします。

本書は、デザイナーである著者の視点で解説していますが、
また違った見方もあるかもしれません。

そして、デザイナーにとって大切なのは、
その見方、つまり「視点」をいくつも持つことです。
まずは本書が、みなさんにデザインを知ってもらう
きっかけになればと思います。

デザインって何？

みなさんは「デザイン」と聞いて、何を想像するでしょうか。

ポスターみたいなカッコいい印刷物をつくること？

Tシャツやパーカーに描かれるイラストやロゴがデザイン？

車の形を考えるのもデザインでしょうか。

実は、みなさんのまわりで、

「デザインされていないものは無い」と言えるくらい

生活に密接に関わっています。

デザインとは何なのか、すこしずつ解説していきましょう。

デザインと言っても いろいろ

例えば、シンボルマークやポスターなど、

視覚的に訴えるものを形にする「グラフィックデザイン」。

椅子やテーブル、コップなんかの形を考える「プロダクトデザイン」。

建物を設計するのは「建築デザイン」ですね。

洋服のデザインは「服飾デザイン」だし、

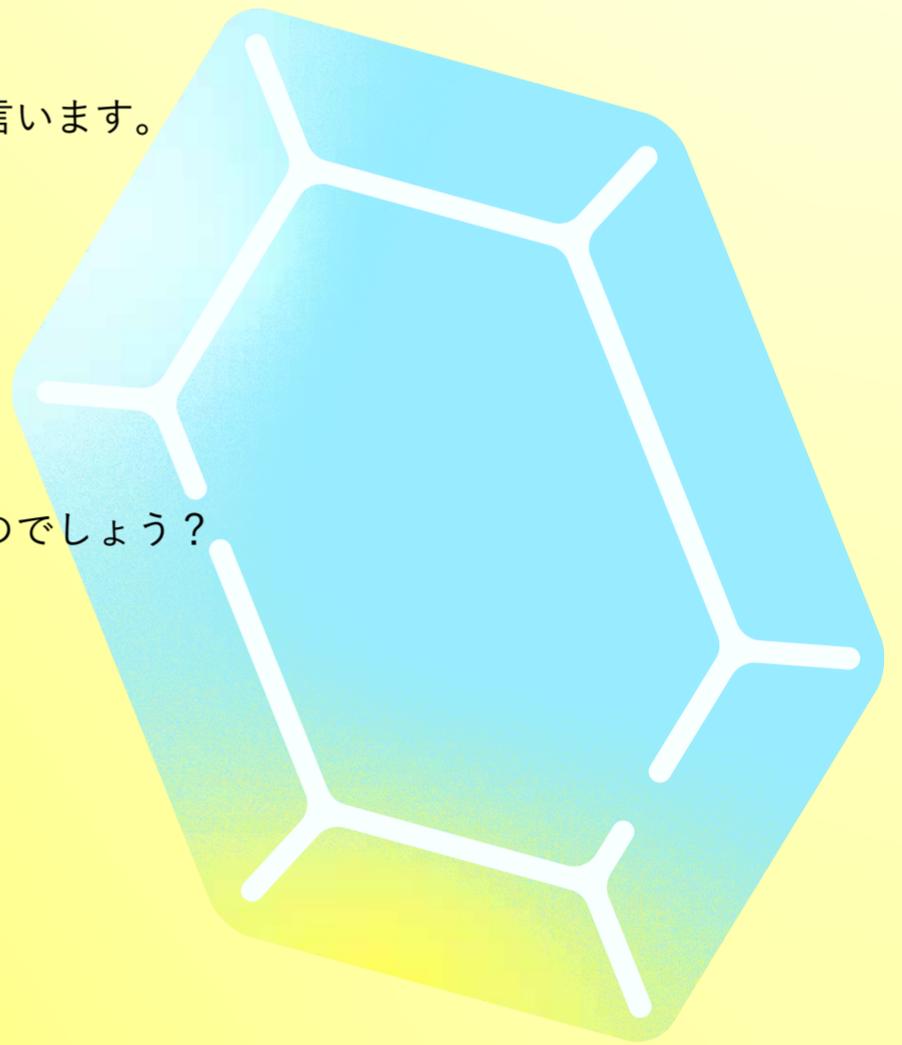
宝石などは「ジュエリーデザイン」なんて言います。

それぞれ、専門のデザイナーがいて、

必要な技術や知識にも違いがあります。

共通しているのは「デザイン」という部分。

さて、その「デザイン」とはいったい何なのでしょう？



形にするのがデザイン

結論から言ってしまうと

「機能を持ったものを、形にする」のがデザインなのです。

シンボルマークで言えば、お店や企業のシンボルにするために

その象徴となるような形や色を選んで設計されます。

椅子やコップも、座りやすい、使いやすい形やインテリアになじむ色など、

利用者や空間のことを考えた設計になっています。

気づいた人もいるかもしれませんが、

「デザイン≒設計」なのです。

ただ、ニアリーイコール。つまり、完全にイコールではありません。

どういうことなのでしょう？

「使う」「使う視点。」

例えば、デザイナーがデザインをするときに、

何を考えるでしょう。

椅子を例にしてみます。大人が座るのか、子どもが座るのか、

で形も大きさもずいぶん変わりそうですね。

また、どんな部屋で使うのか、屋外なのか屋内なのか、

使われる環境の違いで、考えるべきことも変わってきます。

このように「形にする前に考えること」がとても大切で、

「どのように使うか」をしっかりと考えられたデザインは

きちんとその「機能」を発揮することができます。

つまり「つくる」と「つかう」のバランスが

デザインにとって、とても重要なんです。

デザインの役割

「どのように使うか」を考えてデザインする、ということは
言い換えれば「誰かのために」デザインする、ということです。

では、そのデザインの役割とは何でしょうか？

役割とは「誰かのために、何ができるのか」とも受け取れます。

例えば、美しい絵を描いたとします。

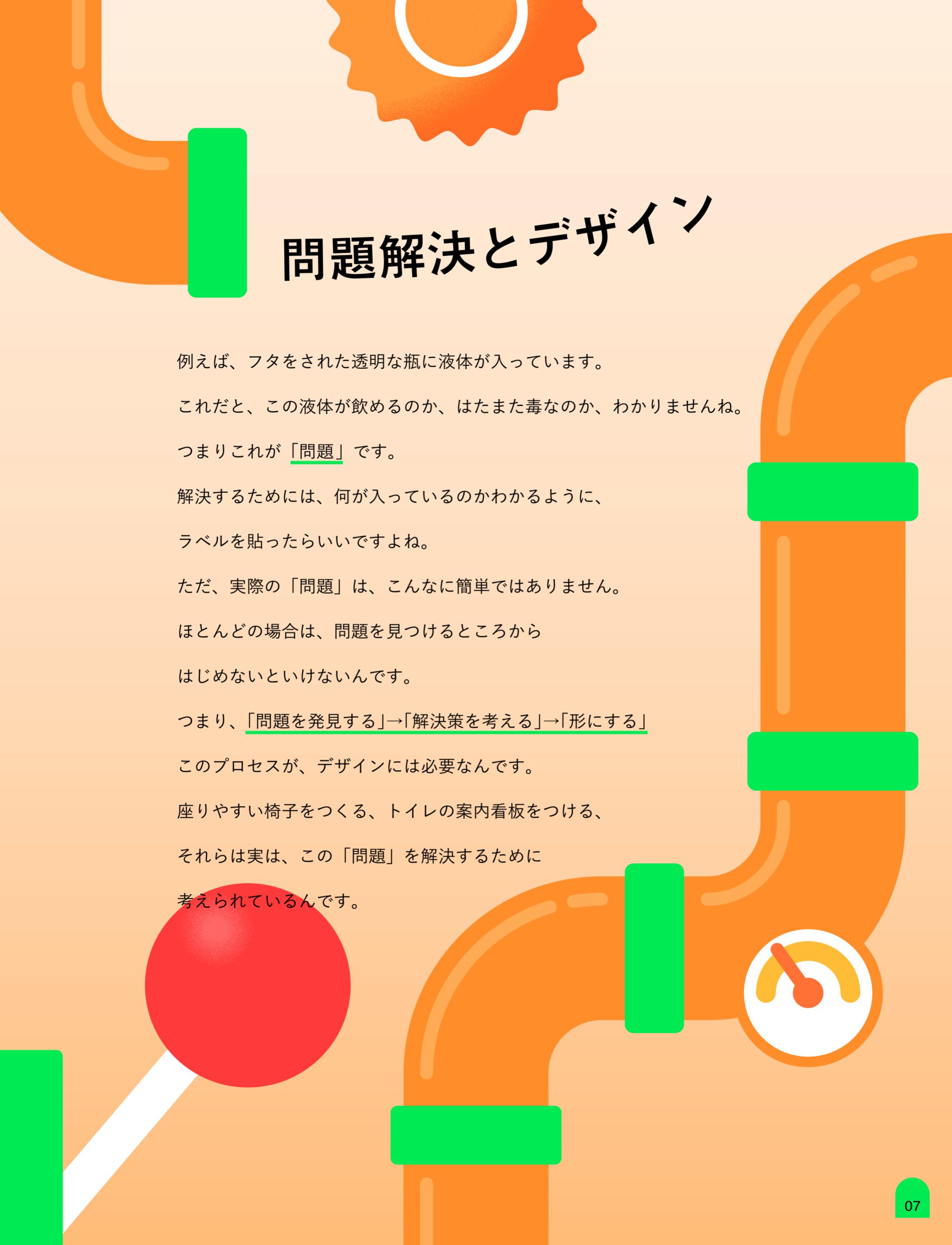
その絵は「美しい」と感じさせる「機能」を持っています。

では、絵を描くという行為はデザインなのでしょうか？

実は、目的によって、

その絵が「デザイン」になる可能性がある、

というお話です。



問題解決とデザイン

例えば、フタをされた透明な瓶に液体が入っています。

これだと、この液体が飲めるのか、はたまた毒なのか、わかりませんね。

つまりこれが「問題」です。

解決するためには、何が入っているのかわかるように、

ラベルを貼ったらいいですよね。

ただ、実際の「問題」は、こんなに簡単ではありません。

ほとんどの場合は、問題を見つけるところから

はじめないといけないんです。

つまり、「問題を発見する」→「解決策を考える」→「形にする」

このプロセスが、デザインには必要なんです。

座りやすい椅子をつくる、トイレの案内看板をつける、

それらは実は、この「問題」を解決するために

考えられているんです。

コミュニケーションとデザイン

ある生物学者が、人間は弱肉強食の自然界から種を守るために「社会」をつくることを選択した、と言っていました。

人間にとって社会を円滑に保つことは、自らを守る大切な営みです。そしてそこには、コミュニケーションが必要不可欠ですね。

先ほどの瓶に何が入っているかという問題、この解決方法は他にもあります。

瓶に液体を入れた人に、何が入っているか聞けばいいんです。

そう、これはコミュニケーションで解決できる問題なんですよ。

大抵の問題は、実はこのコミュニケーションの不足によって起こっています。

だから、デザインは「コミュニケーションそのもの」とも言えます。

では、「美しい絵を描く」ことが「デザイン」になるにはどんな条件が必要なのか、考えてみてください。

デザインに触れてみよう

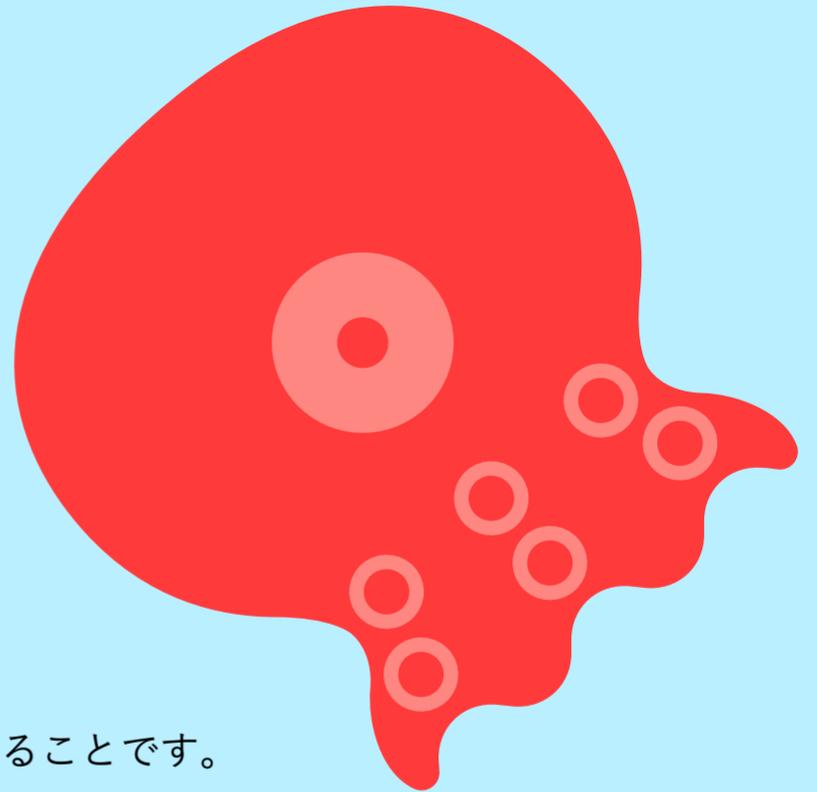
あなたの持っている鉛筆やノート、今座っている椅子や机、
カバンや靴、Tシャツの柄やTシャツそのものも
誰かがデザインしたものです。

テレビで流れる広告や、番組の中のセットや小物、
その見ているテレビ本体も、誰かがデザインしています。

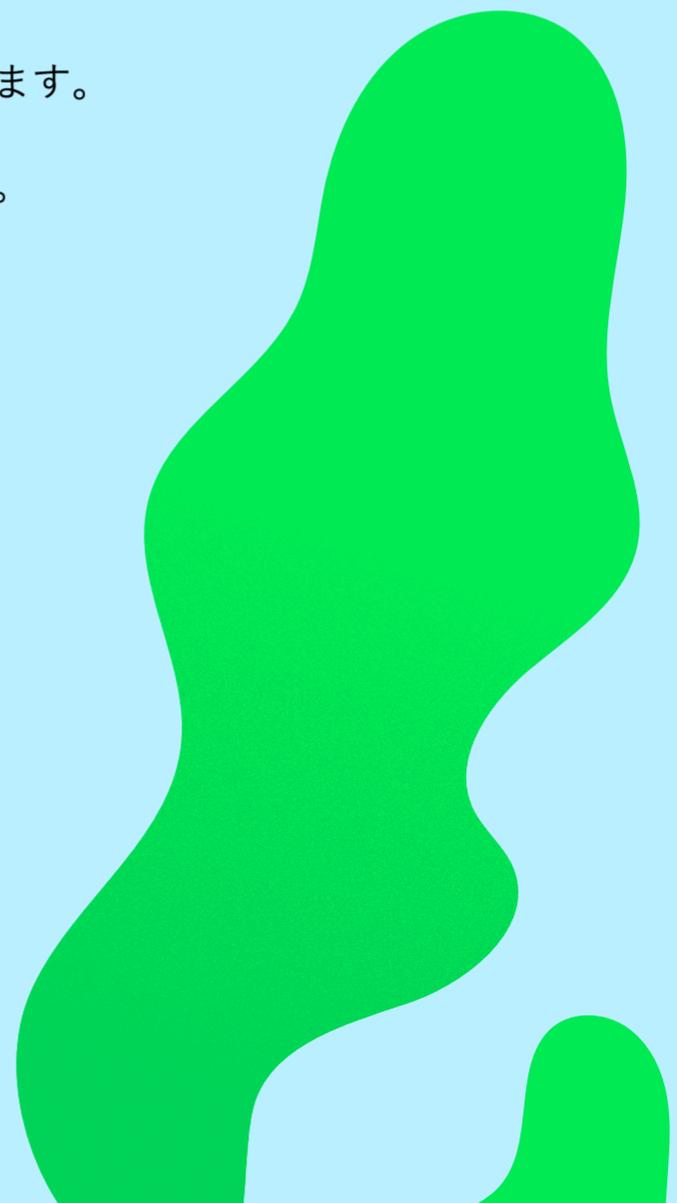
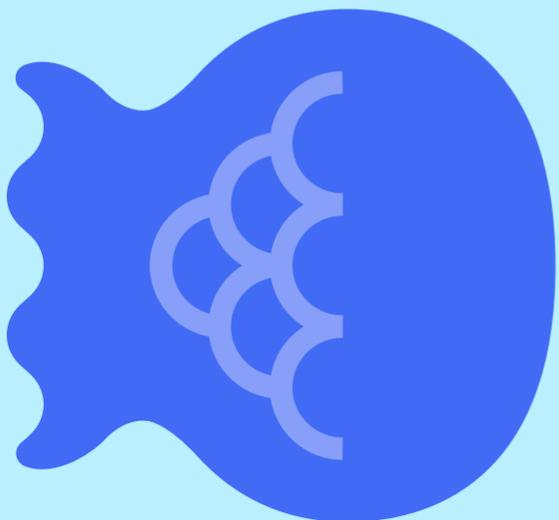
ここでは、身の回りにあるデザインについて、
意識して見る方法をご紹介します。



大切なのは視点



身の回りのデザインをより感じるには、
それをデザインした人と同じような視点で見てみることです。
なぜその形にしたのか、どうしてこの色になったのか、
誰が、どうやって使うことを想定したのか。
くわしく観察すると、今まで気づかなかった発見があるはずです。
今まで「つかう」ほうの視点で見ていたものを
「つくる」ほうの視点になって見る。
それだけでも大きな変化です。
よりたくさんの方の視点を持つことで、
よりたくさんの方の情報を得ることができるようになります。
これは、デザインを知るための第一歩でもあります。



視点を变えて、 見てみよう

「選ぶ」という行為も、デザインと深い関わりがあります。

例えば、あなたが冬に着るコートを買に行くとします。

少々生地が薄くて寒そうでも、見た目が好みかどうか、

むしろカッコいいコート以外は着たく無い、と考えるとします。

一方で、見た目なんてどうでもいいから、

とにかく暖かいコートがいい、と考える人だっているでしょう。

そんなことよりも、価格が問題だ、という人だっているはずです。

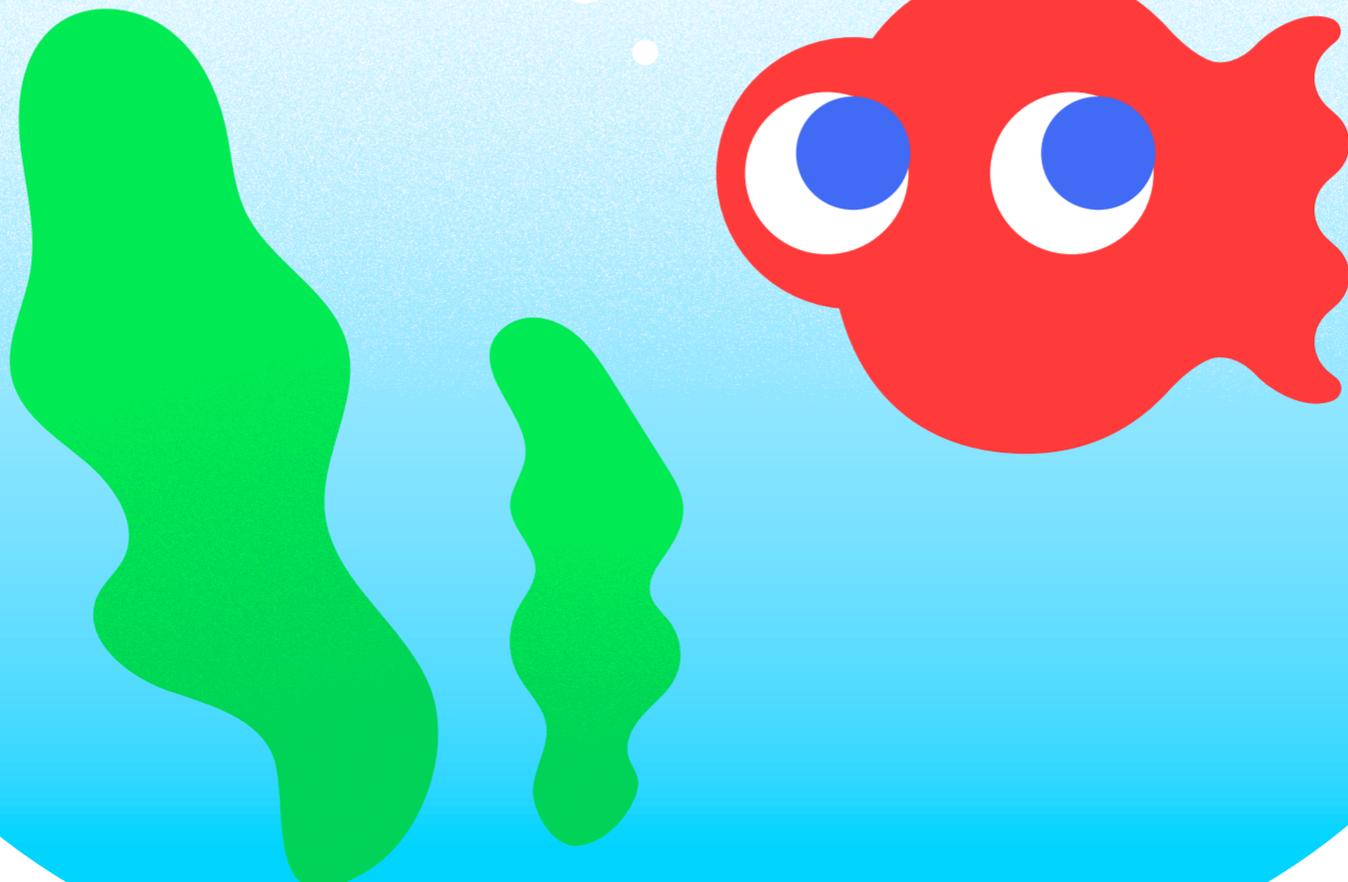
これはそのまま、その人がどのような視点で選んでいるか、

ということに繋がります。

視点を变えるとは、自分以外の視点を持つ、ということです。

じゃあ、自分が選んでもらう側になったら？

何をすべきかは、選ぶ視点になる必要がありますね。



第四章

デザインと
アート

デザイナーは表現者でもあります。

同じように、アーティストと呼ばれる人たちも表現者です。

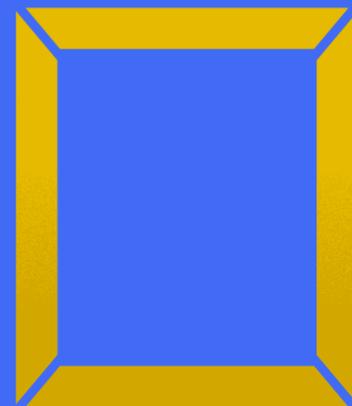
「美しい絵」がデザインになるかどうか、

という話を覚えていますか？

デザインとアートは、

その境界があいまいに見える部分があります。

いったいどう違うのでしょうか？



デザイン？アート？

一般的には、デザインは誰かのための表現で、
アートは自分のための表現、などと考えられています。
デザインには依頼主がいて、アートは自発的創作だ、
ということですね。

しかし、ほんとうにそうでしょうか？

デザイン団体などが主催して、
ポスター展などを開催したりしていますが、
そこに出品されるポスターの多くは、
デザイナーの自発的な創作ですし、
かつてモーターショーなどで発表されていた、
非現実的なコンセプトカーなども、
自発的な創作と言えます。

一方で、アーティストが依頼を受けて
作品を制作する、なんてことだってあります。



どう違うのか、 考えてみよう

デザインとアートの違いは、
ずっと議論されているテーマです。
著者はデザイナーの立場として考えますが、
この違いを議論することは、
違いをハッキリさせることが目的ではなく、
違いを考えることで、
デザインに対する理解を深める
大切なことだと考えています。

みなさんも、
ぜひデザインとアートの違いについて
考えてみてください。
そこで得られた違いは、
デザインを理解する上で
役に立つでしょう。

あ と が き

旭川はユネスコのデザイン都市として認定されました。

それは、「デザインについて学ぶまち」になったということです。

今、デザインという言葉はあいまいです。

モノの形のことを言ってみたり、しくみのことを言ってみたり。

デザインとは何なのか、そしてそれはこのまちを良いほうへ導くのか。

それを考え、深めていくには、みなさんのように

これから「デザインを学んでいく人たち」が必要です。

どうか広い視野をもって、世の中を見られるようになってください。

10年20年先の旭川が「デザイン、すばらしいね」と言われるには、

「デザイン」が誰かの特別なものではなく、

一人ひとりの身近なものになる必要があるのですから。

デ入口（デザインの入口）

発行日：2023.3

発行者：旭川市

制作：旭川デザイン協議会

文、アートディレクション：ゲンママコト（カギカッコ）

デザイン、イラスト：わたなべゆき（カギカッコ）