

デザインは
「まだ形を持っていないものに対して、形を与える仕事」
「具体化」すること。
この部分は、職人的に絶対に必要なこと。

具体化

ものを作る（サイトを含む）プロジェクトで、
実際に「形」を与えられるのは、デザイナーだけ。
一番の基礎力として、
形を与える能力、形と色をコントロールする力をつけることが必要。

ミュージシャンの特徴が、音そのものに表れるように、
基礎力にこそ、その人の本当の魅力が表れる。

基礎力

20年から30年のスパンで見ると
HTMLやCSSを書く技術は、ずっと使えるわけではないかもしれない。
形と色で価値を生み出せるという力は、変わらぬ力になる。

・デザイナーの基礎力
・ビジネスパーソンとしての基礎力
(コミュニケーション力やビジネスの理解など)
専門性と論理的な思考、コミュニケーション能力があれば、
仕事として成り立たせることができる。

幾何学の簡単な問題、三角形の内角の和は180度。
補助線を描き、証明する。(考えを整理するための補助線)
こうした証明には、思考の流れがあり、ストーリーがある。
言語だけでなく、視覚にも、論理があり、ストーリーがある。
ということを幾何学が教えてくれる。

答えとともに、考え方の道筋の理解・自覚が重要。
「問題に対してどこから切り崩すか」
考え方の癖をつける。

考え方の癖

リズムを刻むとき、
音一つひとつが面白いというわけではないけれど、
その構成によって、面白くなっていく。
それ自体面白いとはいえない幾何学的な図形の組み合わせが、
価値を生み出していく。

形と色で 価値を生みだす

デザインの歴史のなかで、
創作における思考の根本的な部分まで問い直されたというのは、
1910年代～20年代、ロシアで生まれたロシア構成主義からバウハウスの頃
デザインというもののあり方を根本から見直すことで
それ以前のデザインとは違った価値観の表現が生まれてきた。

円や正方形や線自体には意味はない。
意味のないものを組み合わせることで意味が生まれてくる。
幾何学的な思考を突き詰めて、
「関係性」から美しさを生み出そうとする。
構成主義的な考え方。

この頃に生まれてきた、幾何学的な造形を使った表現は、
グラフィックデザイン、プロダクトデザイン、建築といった分野で、
現在にいたるまで、重要な役割を担い続けている。

構成的なデザインの系譜
ロシア構成主義、ヤン・チヒョルト、バウハウス
スイス・スタイル、ブルーノート ...

既存のデザインから関係性、ストーリーを読み取る。
デザインの抽象化。
抽象化することで、汎用性のあるノウハウを積み上げていく。

抽象化

具体化と抽象化、この両者を繰り返すことで成長できる。

歴史と論理

視覚的な表現の大きな流れのなかにいることの自覚。
Webデザインも、視覚的な表現の流れのなかであり、
それはこれからも続いていく。
そうした流れを意識して、
過去を学び、未来を創るという気持ちをもつ。

2011.09.10 佐藤好彦

参考図書
『デザインの教室 手を動かして学ぶデザイントレーニング』
『デザインの授業 目で見て学ぶデザインの構成術』