OUKA
The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	<書評>カール・ゲルストナー著、朝倉直巳訳「デサイニング・プログラム」
Author(s)	中村, 敬治
Citation	デザイン理論. 1968, 7, p. 115-117
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52490
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

書評

カール・ゲルストナー著、朝倉直己訳

「デザイニング・プログラム」

1966年　美術出版社刊

デザイニング・プログラムという耳なれない言葉は、デザインの結果(作品)ではなく、その結果をうるに至る過程を意味し、従ってそれはデザインのためのプログラムをつくることであり、デザインのデザインであるとも言えるであろうし、またより具体的に言えばデザインにおける様々な要素の「アレンジメントの法則」をつくることであるとも言いうる。即ちゲルストナーは、ひとつの結果をうることではなく、むしろその結果を導きだすに至るプログラムを発見することこそがデザイナー本来の仕事であると主張するのである。こうしてゲルストナーは、彼自身の四つの仕事を例として、それぞれにおいていかなるプログラミングがなされたかを説明している。

まず「新しい基礎に立った古いベルソルド・サンセリフ」の章ではタイプフェイス・デザインに関するプログラムが論じられる。タイプフェイスの歴史においてベルソルド・サンセリフは流行をこえて60余年にわたって使われてきた活字である。それは、1920年代の意識的に様式化したサンセリフや、また視覚的な明澄さだけを強調した50年代のサンセリフに比べて、ベルソルド・サンセリフがより微妙な手書き活字のニュアンスをもっているからである。しかしベルソルド活字は手彫であるため各サイズの間にいくらかの不規則な点がある。そこでこれを修正して、新しく調和したベルソルド・サンセリフのファミリーをつくりあげようとするのである。そのために基本活字を中心に(1)文字の大き

さ、(2)広さ、(3)肉の太さの三つのパラメーターを考え、各々について一定の比率で拡大或は縮少されたモデルがつくられる。こうして各大きさの文字について巾の広さを横軸に、肉の太さを縦軸にした表をつくれば、字巾に対する肉厚、或は肉厚に対する字巾は簡単に決定されうるのである。その上でさらにローマンとイタリックという第四のパラメーターが考えられるが、先きにでき上ったローマン体のモデルを任意の傾斜軸に移しかえれば簡単に解決できることである。このように一定のプログラムに従って拡大、縮少或は傾斜をいわば機械的にくりかえすことによって、「古いベルソルド・サンセリフ」が、「新しい基礎に立った」ファミリーへと仕立て直されるのである。ここで試みられているのは新しく活字をデザインすることではなく、すぐれた既製のものを一定の原則に従って改良しより完全にする作業であるが、それはまたすぐれたタイポグラフィーのためには、厳しく調和のとれたファミリーが必要であるというプログラマティックな見通しから要求されたことでもある。

それ故に続いて「総合的タイポグラフィー」が語られ、タイポグラフィーは言葉と文字、内容と形式を総合するものでなければならず、あらかじめ決定されている部分を総合することによって一つの新しい全体を形成するものでなければならないことが説かれる。いくつかの作品を例に実証しながら、ここでも、「個々の問題を解決する仕事よりも、個々のデザインの解決をひきだすことのできる構造を創造する」ことの重要さが強調されるのである。

ゲルストナーはデザイナーであると同時に画家として知名であり、昨年その作品を観ることができたが、「今日の絵画のつくり方？」及び「構造と移動」の二つの章では、彼自身の絵画的作品のプログラムを解説している。「接している偏心輪」(1956、57）や「黄金分割された円柱」(1956、57）などの可変的な作品、或は視点の移動によっての画面が変化する「空間壁画」(1957、59）などを通じて彼は、芸術作品はひとつの完成された対象ではなく、観る者の積極的な参加によってはじめて完成すべきものであることを主張しているのである。

作者は必要な要素を選定し、その配列の法則を定めるだけであり、観るものはその法則の範囲内で配列を自由に変えることができるのである。作品は観られる対象として完結したものではなく、それを真に観るためのプログラムを提示しているにすぎない。プログラムに従って動かすことによっていわば自分自身の作品を完成することができるのである。このように作品はプログラムにすぎないのであるからこそ、例えば彼の「カロ64」の場合のように複数のオリジナルも可能になるのであろう。

デザインの場合も絵画の場合も、彼の根底にあるのは、「いかなる問題にも絶対的解決はありえず……常に一群の解決があってその中の一つがある条件の下で最良だというにすぎない」、「創造の過程は選択の仕事に帰する」という一種の不確定性原理の哲学である。本来確定しえないものを恣意に確定しようとはやる時に、いわば小手先の技巧や感覚だけにたよった刹那的なグッド・デザインや模倣を生みだすことにもなるのであろうが、彼は確定できないものを、不確定にデザインすることによって、その不確定性において確定することができると考えているのであろうし、そのようなダイナミックな過程こそが、彼の言うデザイニング・プログラムなのであろう。全体に彼の主張は特に目新しいものではなく、例えばいわゆるベーシック・デザインの領域やデザイン・プロセスの分析などを通じてすでに様々に論じられてきたことでもあるだろうが、ただ彼の場合非常に尖鋭なかたちで理論化され、さらにそれが単にプラグマティックなマニュアルに終らず、いささか読みにくい行間に、哲学的な思索がかくされている点が興味をひくのである。

同志社大学　　中村敬治