

Title	情報デザインにおけるベシック
Author(s)	水野, 哲雄
Citation	デザイン理論. 41 P.111-P.112
Issue Date	2002-11-09
Text Version	publisher
URL	http://hdl.handle.net/11094/53091
DOI	
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/repo/ouka/all/>

情報デザインにおけるベイシック

水野哲雄/京都造形芸術大学

1 アイデンティティによるベイシック

コンピュータを主とする情報技術やメディアの発達、材料、加工法、そして技術などの統合化を飛躍的に拡大し、ツールとしての完成度を高めてきた。しかし、一方で、その利便性や簡便性から発想や動機付けといったモチベーションについての疑問や脆弱化が露呈されてきたことも事実だ。アイデンティティとしての視点は、いわば、このモチベーションについての問いであり、なぜ「かたち付け」をするのか？その根幹にはどのような欲求や必要性が遍在するのか？といったデザイン行為の根源的なことを問題にするものである。

1) 自己Iに対するセルフ・アイデンティティによる「マイサンプル」

；ここでの自己を解きほぐすリラクゼーションの過程は、自己の知覚、感覚をリラックスさせ、集中力を高めるマインド・ドローイングとしての「129本の線」、「100周の1本のまる」など、いわゆる右脳によるドローイングを試みた。これらはかたちを描くことが、心身の身体運動と緊密な関係にあることを気付かせると同時に、自己省察や自己発見へとむけられる要素に満ちている。この課題では、自己を「かたち付け」する材料や、気になるモノやコト、知らぬ間に溜まってしまった無意識の断片、こだわり、記憶、などのモチーフをあつめ、かたち付けることが主眼となる。

2) グループweに対するグループ・アイデンティティによる「ビジュアル・マガジン」

；ここでは、4-5名のグループで順次、思いつくことばを16ワード出し合い、それらを要約的連想から一つの幹としてのことばへと収れんさせていく。さらに、収れんした一つ

のことばから、枝分かれし16ワードの実であり、花となることば群の木に発散させていく。次に、それぞれの階層から代表する一つの言葉グループを決めて、それらを元に各自がストーリーを紡いでいく。ここでは、発想と意志決定のプロセスを問題にすることで、グループ・アイデンティティのキーワードやイメージを見つけることを目的としている。

3) they という社会一般のアイデンティティによる「サイト・シンキング」

；特定の場所をモチーフにそこからの発想と「かたち付け」が課題。場所には、まず空間、そして時間が遍在し、さらに人間とのかかわりという三つの「間」を通じて、場所固有のアイデンティティを表現することが目的となる。

アイデンティティによるベイシック・プロセスは、自己から社会一般へと広がる階層の中でどのように「かたち付け」のモチベーションやモチーフを扱うかという意識を問うことにある。

2 「かたち」って？ メディアとして見る

こと。
すべてのものに「かたち」があり、今日、このことばに与えるべく最良の意味は何か？という問いは、情報技術社会を考えるとときのベイシックな課題となってくる。なぜなら、inform という「かたちあらゆるもの」に「かたち」を付与する情報デザインは、ある意味で情報の発掘であり、価値の発見や新たな意味の創発という役割をになうからである。

すでにある「かたち」は、われわれに訴えている。ジェームズ・ギブソンの「環境の意

味や価値は、認識主体によって加工されるのではなく、環境からの刺激情報によってすでに固有のかたちをとっている」というアフォードランスの視点である。メディアとして見ることは、その形状、素材、加工、機能、などを読みとるだけでなく、それらが総体としてかたち付けられているフレーム自体を解体することを気付かせる。例えば、コップをメディアとしてみれば、コップの概念を解体する作業となってくる。ときにそれは楽器となったり、一輪挿し、また、比喩として1人の人間や世界の例えにまでなる。モノとの関わりにおける多様な情報をそれらは誘発してくる。このことは情報というものがどのようにして発生してくるかの問いかけである。情報をモノのように人から切り離すことはできない。基本的に情報は、選択ではなく、自己とのかかわりやつながりの関係において見いだされるものであり、どう自己編集するかという解釈や関係付けの意味や価値付けの行為といえるからだ。近代デザインの理念に全的な人間の発展や拡張が謳われたことは、その意味で今日、再確認する必要があるといえる。

3 ことばの発想と編集

「定義することは殺すこと。暗示することは創造することだ。」というマラルメのことばが象徴するように、発想の基本は、すでにある枠付けを解体し、ばらばらに、ませこぜにする混沌の状態を作り出すことから始まる。いわば夜空にきらめく無数の星たちから星座を見いだすように関係づける作業の中でアイデアが生まれる。思いがけない偶然や、ランダムな中からストーリーを抽出する作業。メタファーとアナロジーは、いわば発想の基本だ。

事例1「ことばグラフィ」は、新聞を素材に見出しや記事、数字やロゴタイプなどを切り出し、新たな関係付けを試みるものである。

文字記号を視覚的な要素やかたちとしての側面などから自由にバラバラにし、新たに組み立てることは遊びを目指している。

事例2「ことばの星座」は、キーワードからの連想をアンケートし、それらの分布や頻度をコンピュータをもちいてランダムにビジュアル化したものである。

事例3「バルーン・グラフィ」は、身の回りの事物や風景、光景が、どんなおしゃべりをしているかを想像し、まんがの吹き出しのようにことばを書き加えていくものである。情景がアフォードすることばを想定することでストーリーやコンテクストがざわつきだす。

これら「ことば」にまつわる発想と編集の作業を通じて、ことばのコミュニケーションの拡がりとおもしろさを感じることができる。

4 なにが目標か？

デザインのベシックにとっての目標は、発想から編集というプロセスを通じての思考を柔軟に広く深めることといえよう。思考と一口に行っても、そこには理念的、情念的、そして身体的など多様性に満ちている。創造性との関連では、特にアブダクションという発想と結びつく創発的な思考が重要になってくる。身体とことばと論理、これらをどのように関係づけていくかが、ベシックでの課題と考える。なにがしかの新たな意味や価値の創発性は、すでにフレーム付けされた周辺への余りや余白、また他の境界と接する周縁などにその潜在可能性を秘めている。マージナルなこれらは、「すべての芸術家が特別の人間なのではなく、それぞれの人間が特別な芸術家である」という鶴見俊輔氏の限界芸術論に接ぎ木することでもあろう。ベシックの課題が、このような理念と結びつくとき、デザインの今日的な課題が浮き彫りにされてくるのではないだろうか。