

## デザイン

六年 Y・M

皆さんは、「デザイン」と聞いて何をデザインだと思うでしょうか。洋服でしょうか。ポスターでしょうか。インテリアでしょうか。建物でしょうか。「何がデザインか。」予備校の先生が言うには、「目に見えるもの全て。」だそうです。私は、美術大学へ進学するために美術予備校に通って、日々「デザイン」とは何かを考えています。今回は私なりに考えるデザインについて話そうと思います。

まず、良いデザインとは何でしょうか。デザインはそもそもファイン系の油絵、日本画、彫刻と違って私達の生活の身近にあり、様々な人が、見て、使うことを前提としています。よって、多くの人に伝わりやすいものであること、見た人がカッコいい、可愛いなど何かしらの感情を持てる様なものであることが大切です。要は、自分本位のものになりすぎて、自分は良いと思うが他の人からどう思われるか分からないようなデザインはあまり良くないということです。良いデザインとはつまり百人の人に「これはどうか。」と尋ねたとして、百人全員が「良いと思う。」と答えるような、いわゆる万人受けが良いデザインだということです。そうは言っても、自分が好きなデザインをやっけてはいけないということではありません。自分が作りたい物を作るときも、一歩他人の目線になって自分の作っている物を客観視して、それが本当に欲しくなるような物なのか考えることが大切なのです。

身近にある良いデザインの例として「おいしい牛乳」のパッケージを挙げてみます。これの何が良いのかというと、パッと一瞬見ただけでその商品が牛乳であるということが分ること、さらに他の商品と比べて印象が強いということです。一瞬見てみると、目に入る情報は白い背景と黒い文字と青です。すっきりと清潔な感じに見えます。しかし、白い背景には、薄い色で大きく牛乳が入っています。そのため、すっきり見えるパッケージだけれど、薄くプリントされている牛乳を目が無意識の内に認識して、すぐに牛乳の商品であることを認識します。また、「おいしい牛乳」という黒い文字が、色の対比が一番強い白の上にあることによって、この商品の名前がすぐに「おいしい牛乳」であることも伝わります。伝わりやすく認識しやすいデザインなので良いデザインということです。この「おいしい牛乳」をデザインした人は、佐藤卓さんという方で

す。この方は他に香辛料の容器などのデザインも手がけました。

香辛料そのものに様々な種類があります。この方はそれを、一瞬見て何か分かりやすくするために香辛料と同じ色をパッケージの色に使用しています。またキャップの形が丸くて可愛いためキッチンに揃えて置きたくなるようなデザインになっています。このデザイナーが凄いと思うところは自分をあまり出さずに日常に溶け込むデザインをすることです。自分を出さない、つまり個性を出さないことは、個性を確立させるのと同じくらい難しいことです。

話は変わりますが、私は最初に「デザインとは目に見えるもの全てだ」と言いました。具体的にどのようなものがあるかということ、ポスター、CM、雑誌など、平面系のグラフィックデザイン。インテリア、文房具、靴、帽子、鞆など、立体形のプロダクトデザイン。大きく分けるとこの二つですが、他にも生地を自分で作るテキスタイルデザイン、建物をデザインする建築デザイン、舞台や広場や店内の内装などをデザインする空間演出デザインなど様々な分野に細かく分かれています。デザインと一言で言っても様々だということがよく分かると思います。私立大学に行こうとすると受験する時点で各大学が設置している様々な専門から選ばなくてははいけません。私大でなくても、デザインに進む場合、今から自分が何を作りたいのか、何に興味があるのか、考えておくことが必要です。私は最初グラフィックに興味がありましたが、様々なものを見ているうちに、美しいフォルムに興味が出てきたこと、自分自身も平面より立体の方が感覚が良いということが分かったこと、改めて自分が作りたい物が立体であることが分かったこと等から今はプロダクト系のデザインをやりたいと考えています。

私の通っている予備校の先生に相川先生という人がいます。この人は私が立体をやりたいか平面をやりたいか曖昧だった時に、デザインは自由にやりたいことを考えていいということを教えてくれた人です。今回感話を準備するにあたって、その先生と様々なこととお話する機会を持つことが出来ました。この先生は企業に就職しないで、奥さんと二人で自分たちのブランドを立ち上げた作家系デザイナーです。

フィッシュボーンチップスというブランドで、今ディズニーのコラボでスターウォーズのグッズを販売しています。また、今月の装苑という雑誌に先生の作品が掲載されていました。ブランドのコンセプトは、革を使うことと無駄なものを一生懸命作るということです。この先生は元々コメディ系の映像をや

っていました。今、職業としてやっている服飾系の仕事はデザイン系で自分が好きな仕事の二番目で、一番は映像だったそうです。まず「なぜ映像ではなく服飾を仕事にしたのですか。」と伺ってみると、先生は「人にもよると思うけど、自分がやりたいことの二番目を仕事にするのが良い。」とおっしゃっていました。何故かという、「一番だと気持ちが入りすぎて作品をみている人も落ち着かないし、こだわりすぎて適当に作れないから、ある程度完成してもすぐに作品を発表しようと思えない。」からだそうです。次に「どのようなことに気を付けて仕事をしていますか。」と伺ってみると、「作品を見る人にここはこういう商品を出すところだと分かり易くするために、コンセプトを絞ってあげることが大切。」とおっしゃっていました。それで先程紹介したフィッシュボーンチップスのコンセプトも革と無駄な物にしぼりました。第三に「普段から何をすることが大切ですか。」と伺うと、「デザインをする人に大切なのは、普段からデザインのことを頭の片隅に置いておいて、観察をすること。」だそうです。

先生の帽子の作品で「The」というものがあります。そのデザインは、ディズニーシーに行って沢山の看板を見ていた時に、ふとTheという文字が目に残って、カッコいいと思ったから作品にしたそうです。だからこそ普段からの何気ない観察が大切とおっしゃっていました。また、先生が今回ディズニーから誘いを受けてコラボになって改めて大切だと身に染みたことは、英語力だそうです。英文で相手とやり取りをしなくては仕事にならないから大変とおっしゃっていて、私にも是非英語を頑張った方が良いと励ましてくださいました。当たり前ですが、デザイナーだからといって、デザインだけ出来れば良いというわけではないということです。最後に先生に「デザインを一言で表すと何ですか。」と尋ねたところ「分からない。」とおっしゃいました。美術というものがそうだからだと思いますが、デザインはやってもやっても終わりがありません。やろうと思えばどこまででもできます。だから、こんなにデザインに関わっている先生にも未だに分らないそうです。

私は、今デザインの道に進んでいますが不安がないわけではありません。やればやるほど自分には向いてないのではないかと弱気になることもありますし、どうしたらいいのか分からなくなって、トイレに引きこもって泣いてしまって、全く製作にならないこともありました。思うようにならないことの方が圧倒的に多いです。もはや美術系は体力と精神力の勝負です。それでも作りたいという気持ちの方が大きいからこそ、同じ美術系の子と励ましあって、愚痴を言い

合って、なんとかやっている状態です。また、私の両親は私が小学校二年生の時に離婚して、母一人で私を育ててくれています。母は美術とは関係の無い生活を送ってきました。だから、私が急に美術の方向に進みたいと言った時は、とても動揺していました。今でも不安だと思えます。でも、私を応援し支えてくれています。だから私は、前を向いて頑張っていかなければならないと思っています。その気持ちが重圧になって襲ってくるときもありますが。

デザインはシンプルに簡単に考えられているようで、かなり基がしっかり考えられていて奥が深いです。世の中には既にカッコいいデザインが山ほどあります。普段の生活でも、デザイナーの苦勞を少し思って貰えたなら、今までよりも身近なものが面白く思えて、日常がちょっと楽しくなると思います。私たちの周りには、本当に面白いデザイナーの方々と愉快的なデザインがごろごろと転がっています。それを見過ごして何となく生活してしまうのは、私にはもったいなく思えます。確かにデザインとは、生活に必ず必要というものではないと思います。しかし、そのように一見無駄に見えるものが存在するからこそ、私達の生活は彩られ、豊かになっていると思うのです。