

My Design Process

by M. Paul Friedberg

デザイン・プロセスについて

A friend confided that his wife saw everything in tones of black and white while he was tormented by tones of grays. For her the issues were clear, there were the good and the bad guys, right and wrong sides, and for him every issue had two sides. I'm sympathetic with my friends dilemma that it wasn't always like that. Early in my career, after what loosely could be called a few successes, I had a clear sense of right and wrong. I knew the issues had the answers! As design is subjective and is an individual quest, it was threatening not to rely on clearly defined principals. As in religion, once the initial premise is accepted all else followed logically. So we first create our own bible; a collection of historical precedence filtered through currently held collective values having set our own criteria. Form is our goal, material is our tool, peer acceptance is our reward. We are licensed to do the "creative act", Design has a mystique and designers are held in awe by recipients or victims of our work. This collective insecurity of our clients leaves the judgement of quality to us. We both create the criteria and judge it.

The question is relevance of the criteria and its purpose and relation to need and currently held values. For me the essential dialogue is between the designer as "facilitator" and the users as "client". The responsibility is to relate design a "functional imperative" — the perceived or real need. The challenge lies in expressing the art in the design, "the transcendental act". A

ある友人によると、彼の妻は物事すべてを白と黒とに分けて見るらしい。一方、彼はすべてが灰色に見え、そのことが彼を悩ませるといふ。彼女にとって物事は明解で、良い人と悪い人、そして正しい事と間違っただけに分けられ、彼には何事にもその両面があるように思えるのだ。「何でも、いつもそのように簡単に割り切れるものではない」という彼のジレンマが私には分かる気がする。

この仕事を始めて、やっといくらか成功と呼べるような作品を生みだせるようになった頃、私には、何が正しいか間違っているか、はっきりと判断できるように思えた。すべての問題には必ず解答があると私は思っていた。本来、デザインは主観的なものであり、個人的な探求である。デザインは明確に規定された原理や主義にしばられてはならないものである。ところがその頃の私には、宗教がそうであるように、最初の前提が受け入れられると、すべての問題が論理的に構築されるものと思われた。そこでまず我々のバイブルを作ろうと、歴史的な先例を集め、我々の基準を構成している最近の価値観の集積のフィルターをかけた。形態は我々の目的であり、素材は材料であり、ランドスケープ界に認められることが報酬である。我々は「創造」を行なう免許を持っている。デザインは神秘的な技であり、デザイナーはそのデザインの受け手、あるいは我々の仕事の犠牲者達から畏敬の念をもって迎えられる。こうしたクライアント側の不安さにより、我々は仕事の質の判断さえ任されている。我々は自身の基準を作り、更にその判断も行なう。

問題となるのは、この基準に関することであり、その目的や、必要性及び最近の価値観との関連についてである。私にとっての基本は「促進者」としてのデザイナーと、「クライアント」としての利用者との間の対話にあった。私の責任は、それが見かけのものであれ、実用であ

combination that satisfies both temporal and spiritual need.

To accomplish the responsibility and meet the challenge, I find that I am informed by those who make my work come alive by using it.

I suspect that most designers, claim this approach, however, the diversity of form and content between design and designers is generated by individual values which are then translated into design.

Values are not absolute or objective, and it's the individual interpretation that creates the range of results.

Having come to this point I believe it comes apparent that the purpose and process of design is neither universal, clear or precise. Function can be measured, but art is a discretionary act. The method of achieving it is not linear nor totally rational. I was pleased to find out that I was not alone. Stravinsky, in his book "The Poetics of Music", confessed that the creative process, the composition of music, was the testing of ideas, for him it was a process of trial and error. I suspect that this is my process as well. It is not a comforting or reassuring one, nor one that can be replicated or taught. For how do you teach the development of a concept or an idea? For me it's intuitive and I can only speculate on the source and its merit. For good and bad; right and wrong are tones of gray for me. My experience has assured me that values tend to be transient. Design is a moving target. In my lifetime, Modernism emerged, was replaced

れ、機能的に絶対必要なものをデザインすることであり、私の挑戦はデザインの内に芸術を表現する「深遠な行為」であった。こうしたふたつの要素の組み合わせによって、現実的要求と精神的要求の両方を満足させることができた。こうした責任を達成し、挑戦をするために、私は、そこを利用することによって、私の作品に生命をふき込んでくれる人々の声を聞くべきであることに気付いた。

ほとんどのデザイナーは、こうしたやり方には反対であろうと思う。けれどもデザインとデザイナーとの間に見られる形態の多様性と満足度の相違は、個人の価値観の違いによって起こり、それはデザイン上に現われてくる。それぞれの価値観は絶対的なものでも客観的なものでもなく、個人的な解釈であり、結果としての形態に巾がでてくるのはそのせいである。

こうした考えに至って、私は、デザインの目的とプロセスが普遍的なものでも、明確でも正確なものでもないという確信を得た。機能は客観的に測ることができるが、芸術性は様々なとらえ方ができるものである。デザインの方法は、まっすぐな筋道をたどるものでも、完全に合理的なものでもない。こうした考えは私ひとりのものではないことを知ってうれしく思った。ストラビンスキーはその著書「音楽の詩（ポエティクス・オブ・ミュージック）」の中で、作曲という創造のプロセスはアイデアを試みることであり、試行錯誤のプロセスにほかならないと告白している。私の仕事のプロセスも同じことではないかと思う。それは安楽なことでも安心を与えるものでもなく、複製できるものでも教えるものでもない。どうやったら、あるアイデアや概念を生みだす方法を教えることができるのか、である。私にとってそれは直観的なことであり、できるのは原材料とその利点を思索することだけである。良いか悪いか、正しいか間違っているかは、私にとって灰