



## 問題

以下の文章を読んで、筆者が示す「デザインの原形」という考え方について、あなた自身の考え方を述べなさい。

また、これに類するデザインがあれば、ここで紹介してください。

(字数制限なし)

デザインの原形とは「類」（似かよったものたち）や「種」（物の分類の基本単位）の元を成すもので派生（枝分かれしたもの）ではない。また、原形とはオリジナリティ（独創的なもの）とも少し違う。オリジナリティは独自であることが目的で、それは作者の個性や主観的意思の表れである。原形は作者が探し出した必然である。それが必然であることは、そのものが長い年月で生かされ、生活に溶け込んできたことで実証される。それらはまるで、急な登山道で誰もが無意識につかまってしまう木の枝や岩の角のような、成るべくして成った存在である。

原形たるデザインからは、作者がその原形を探し出そうと試みる姿勢が見えてくる。それは作者自らの個性を表現しようとする意欲や取り組みの姿勢とは異なるものである。作者はその原形を探し当てた瞬間、同時にそれが長い年月でこれから存在していく生活の中の姿を俯瞰からとらえている。ものにだけ集中せず、周りとの関係を見ている。原形の意味を知る者は、つくり出そうとするのではなく、生活の背景になり、人の行為にはまり込む必然を探し出そうとしている。原形となりうるデザインには時代の流れや一時の刺激に迎合されない強さと自由度がある。しかし、刺激や個性もデザインである。現われてはすぐ消える短命のものたちも、時代の輝きをつくり出している。原形たるデザインだけをよいデザインと称しているのではない。むしろ原形たるデザインは一時（いつか）の刺激や輝きを放つものたちの背景となって、それらをより際立たせる力がある。それは時代と共に移り変わる人の心理が回帰するよりどころでもある。

原形のデザインを選ぼうとすると、独創性や刺激や変化をつくり出そうとするデザイナーに比べて、それを探し当てられる、あるいは探そうと試みるデザイナーが意外と少ないことに驚く。人の生活は確かに急激に変化し、それにとまってデザインも変化してきた。しかし、心理的な変化に比べて身体の変化は緩やかである。原形になりうるデザインはその緩やかな身体の変化の速度に歩調を合わせている気がする。

(出典) 日本デザインコミッティー 『OPTIMUM デザインの原形』 ADP 刊  
2014年 深澤直人著