

# 工学デザイン 実習Ⅴ

2211029      小笠原和希

# はじめに

20世紀のグラフィックデザインは、単なる視覚表現の手段から、情報構造や論理の伝達手段へと大きく進化した。その変革の中心にいた一人が、スイスのグラフィックデザイナー、カール・ゲルストナー（Karl Gerstner）である。彼は、デザインにおける論理的思考と美的直感を融合させ、視覚コミュニケーションの新たな地平を切り開いた。

---

1

## FIRST PART

生涯と業績

---

2

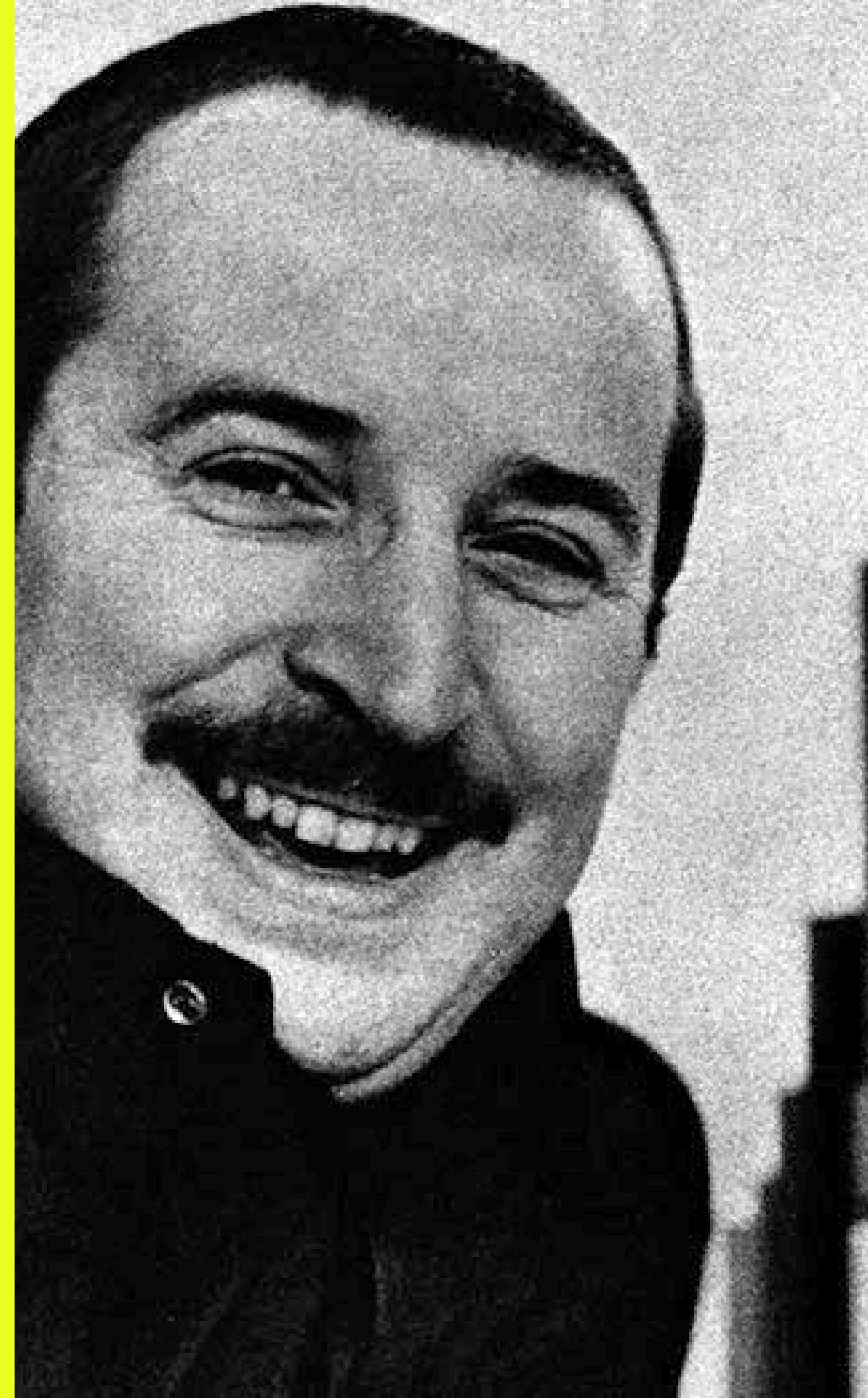
## SECOND PART

Designing Programmes

---

FIRST PART

1



# 生涯と業績

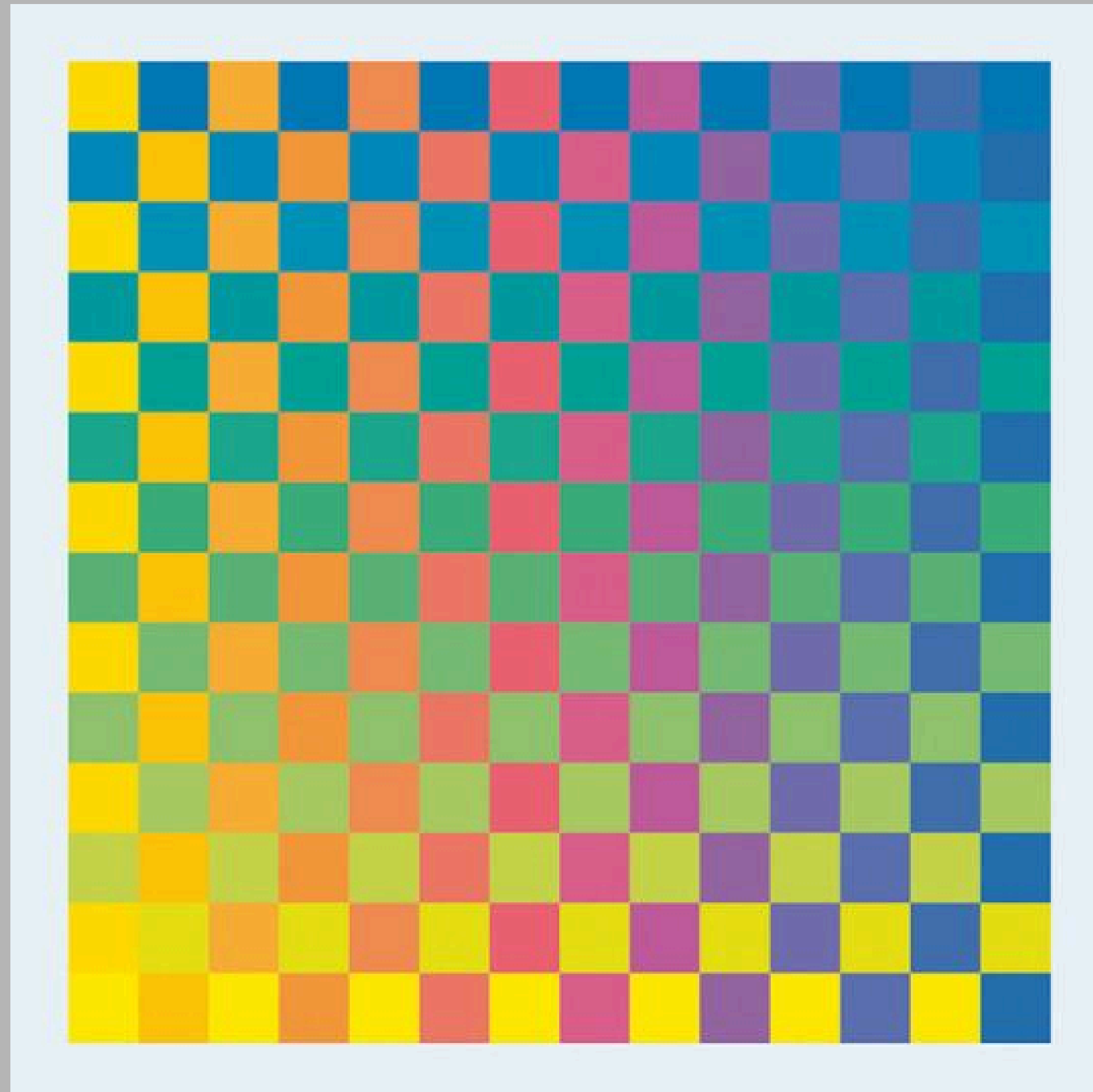
カール・ゲルストナーは1930年にスイスのバーゼルに生まれた。  
若くしてデザインに関心を持ち、地元の職業訓練校「Allgemeine Gewerbeschule Basel」にて、スイス・スタイルの立役者であるアルミン・ホフマン（Armin Hofmann）に師事した。  
この教育を通して、幾何学的な構成やタイポグラフィにおける厳密なルール、ミニマルな表現の基礎を習得した。

# 生涯と業績

1950年代にフリーランスのグラフィックデザイナーとして活動を始め、雑誌や書籍のカバー、ポスターなどを手がけた。

早くもこの頃から、彼のデザインにはグリッド構造に基づく秩序感と、論理的に組み立てられたタイポグラフィが顕著に現れていた。

# 生涯と業績



「Polychrome of Pure Colors」

# 生涯と業績



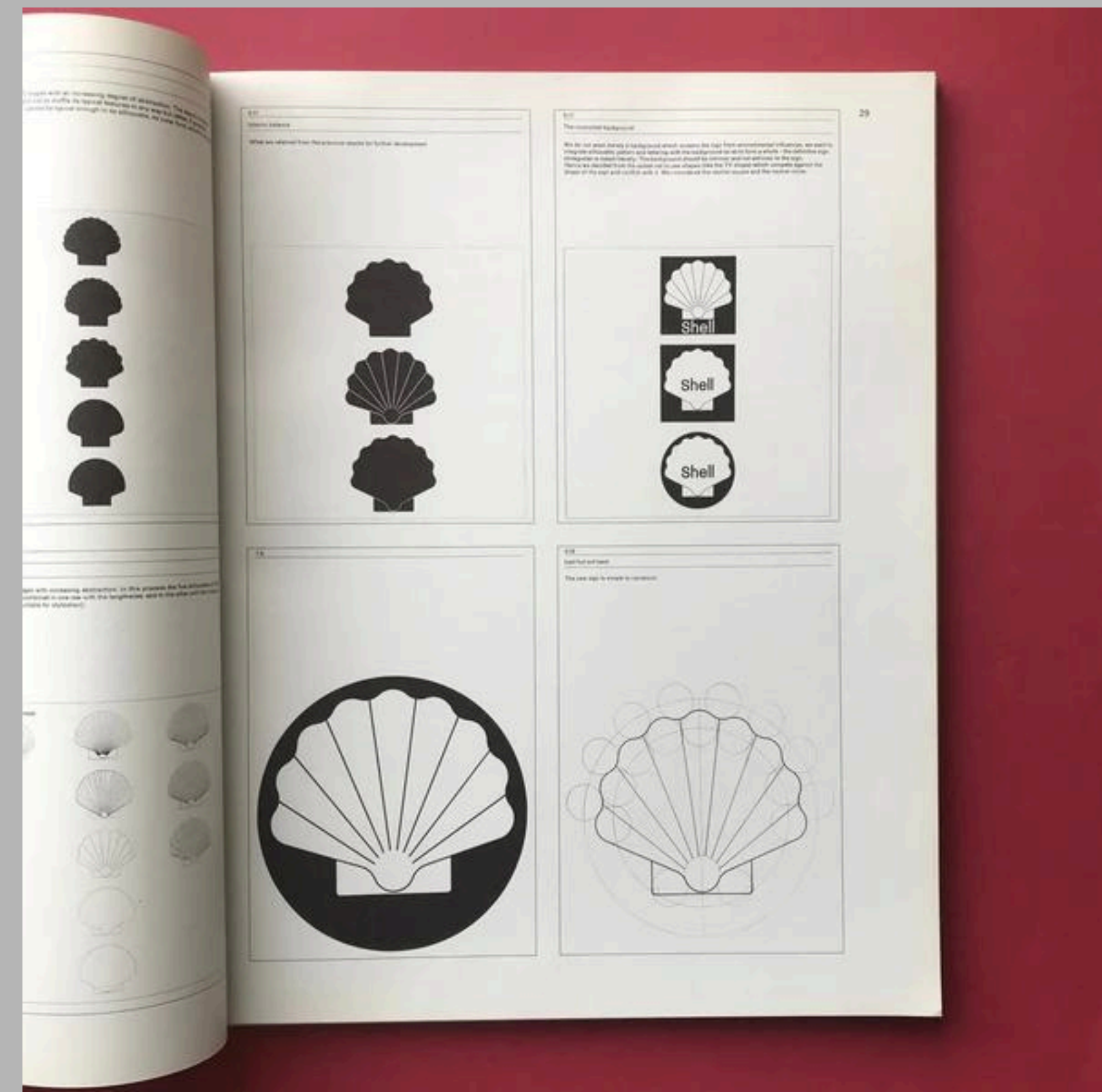
カール・ゲルストナーがデザインした  
Schwitter AGの広告



# 生涯と業績

1959年、ゲルストナーはマーカス・クッター（Marcus Kutter）と共に広告代理店「Gerstner + Kutter」を設立。後にポール・グレディングー（Paul Gredinger）を加え、「GGK（Gerstner, Gredinger + Kutter）」へと発展した。GGKは従来の広告とは一線を画し、視覚的明快さと知的構造に基づく表現を追求した。タイポグラフィの可読性や余白の活用を徹底し、クライアントの企業イメージを「視覚言語」として再構築したのである。

# 生涯と業績



GGK (Gerstner, Gredinger + Kutter)  
がデザインした広告



# SECOND PART

2

Karl Gerstner:

## Designing Programme

Programme as morphology  
Programme as logic  
Programme as grid  
Programme as photograph  
Programme as literature  
Programme as music

Programme as typeface  
Programme as typography  
Programme as picture  
Programme as method

Lars Müller Publish

# Designing Programmes

この本は、デザインを単なる個人的なセンスや直感によるものではなく、論理的で体系的なプロセス、つまり「プログラム」として捉えるゲルストナーの思想が展開されている。彼は、デザインのあらゆる側面（レイアウト、タイポグラフィ、色彩など）を、相互に関連し合う要素のシステムとして捉え、それを計画的に構築する方法を提示している。

# Designing Programmes

## 「グリッドとしてのプログラム」

カール・ゲルストナーは、デザインを論理的・構造的に行うための手段として、グリッドを“可変構造の骨組み”として活用することを提唱した。

- 列（Columns）：いくつに分割するか
- 行（Rows）：どのような高さにするか（固定or可変）
- マージン（Margins）：端との関係性
- ガター（Gutter）：列間・行間の余白の比率
- 比率（Ratio）：例えば黄金比や3:2比率に従った構造

# Designing Programmes

## 「コンピュータ・グラフィックスとしてのプログラム」

ゲルストナーは「デザインは選ぶことではない。設計された変数に従って、結果を“生成する”ことだ。」と述べている。

彼は当時まだコンピュータが一般的ではなかったにも関わらず、「もし変数とルールを定義すれば、そこから無数の結果が導き出される」というプログラミング的な発想をビジュアルデザインに持ち込んだ。

この考えは、現代でいうコンピュータ・グラフィックス（CG）、特にジェネレーティブ・アート（生成芸術）に通じている。

# Designing Programmes

## 「動きとしてのプログラム」

色や形、運動などの視覚要素はすべて連続的に変化し得るとし、それらを段階的に構造化・プログラム化できる。

たとえば「白から黒」への変化は、10ステップや200ステップなど細かな段階で変化を設定でき、運動（飛行など）も別の形態への連続的変化として捉えられ、それは時間の中でのフェーズ（段階）として表現可能。

こうした連続性の考え方は、動きや視覚表現を構造的に設計するデザインの基盤になっている。