

2025年6月10日

星野 綾音

コンディショナル・デザイン

—アーティストとデザイナーの為の宣言—

ルーナ・マウラー、エド・パウルス、ジョナサン・パッキー、ルール・ウッターズ

2008年、アムステルダムにて結成されたデザイングループ

毎週火曜の夜、マウラーのキッチンテーブルに集まって議論を開始

デジタル素材と物理的素材の両方を用いながら、新たなデザインの枠組みを模索

ルーナ・マウラー

複雑なシステムとプロセスに着目、グループの理論的支柱

エド・パウルス

音楽・インタラクティブ領域にも関心、動きと関係性を探究

ジョナサン・パッキー

ビジュアルデザイナーとして形式と対話性を重視

ルール・ウッターズ

映像とグラフィックの融合、即興性とパターンに着目

コンディショナル・デザインとは？

メディア／テクノロジーが加速する社会への応答
制作物ではなく「プロセス」に焦点を当てる
自然や社会、個人の関係性を観察・反映

宣言の構造と4つの柱

1. プロセス：製品よりも時間・変化・関係性を重視
2. 論理：把握できないものをあえて強調するための手法
3. ルール：創造性を刺激するための制約
4. インプット：複雑な外部環境（自然・社会・人間関係）との関わり

実践の方法明確な目標ではなく、「条件」を設計する
簡単なルールや素材から、予測不可能なパターンが生まれる
「変化そのもの」を見せるデザイン

「簡単なルールと素材から、複雑なことができるようになる。行動が生まれ、予測も制御もしていなかったことが起こり…システムが応答する。」

（ルーナ・マウラー他、2010年のインタビューより）