

芸術のデザインから 「デザイン学」を展望する

須永剛司 多摩美術大学

京都大学デザインスクール デザインフォーラム

2013年6月28日 京都リサーチパーク

今日のはなし

1. 芸術デザインが対象にしているもの
2. 道具・活動・社会のかたちをつくる
3. どうやってデザインしているの
(芸術デザインの行と知)
4. 芸術デザインの行と知さがし

芸術デザインが対象にしている
もの

芸術デザインの対象領域

- ・ 生活世界の人々の営み
- ・ それを支えるモノやコト
- ・ 人々が直接にかかわり合うモノやコト

デザインする対象

- **道具**

何をつくるのか？そのあり方、かたち

- **活動**

それを利用して人々は何をするのか？

そのあり方、かたち

- **社会**

その活動はその社会に何をもたらすのか？

そのあり方、かたち

デザインする対象

道具のかたち

Tool design

活動のかたち

Activity design

社会のかたち

Social design

芸術デザインを支える議論

科学

- ・ 自然科学 —
- ・ 構造 —
- ・ 対象 object —
- ・ 「もの」 客体 —
- ・ ピタゴラス派 —
- ...

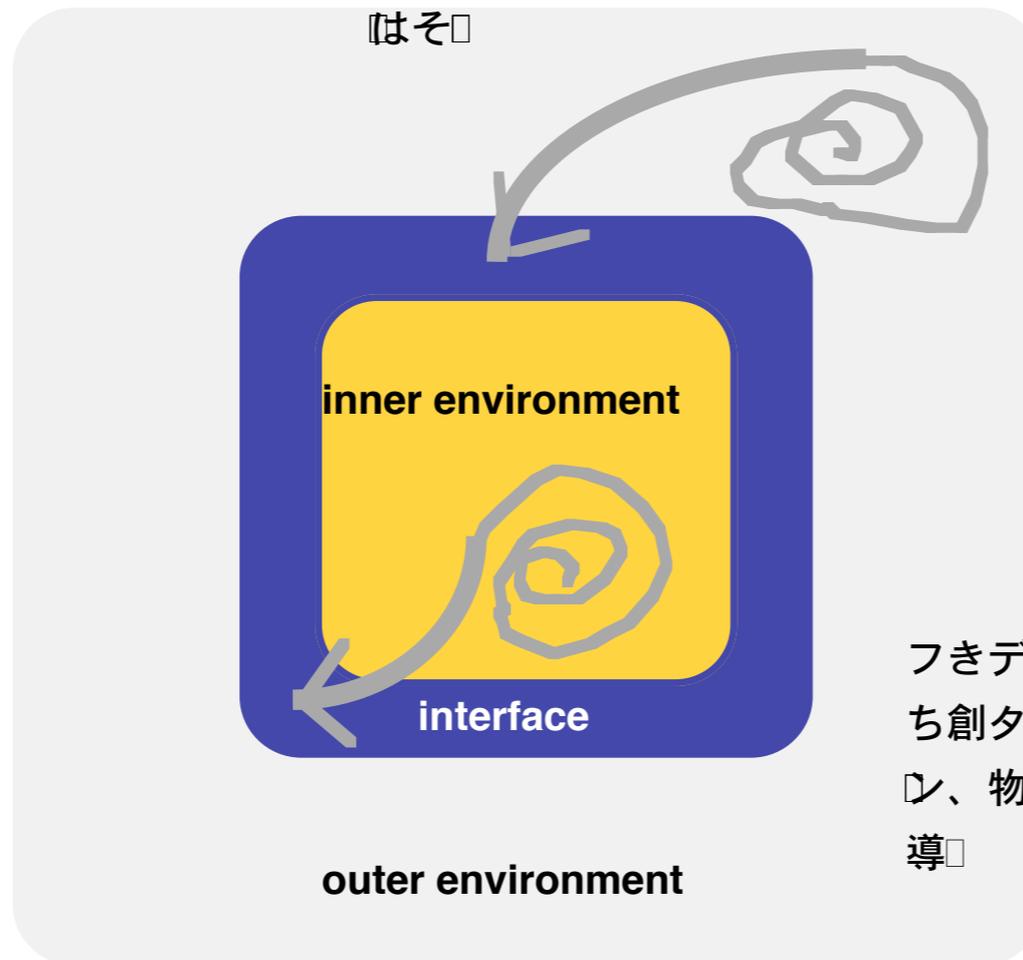
芸術デザインを支える

- 人工物の科学 H. A. Simo, 1968
- ブリコラージュ Levi-Strauss, 1962
- 出来事 event J. J. Gibson, 1986
- 「こと」 一人称 木村敏, 1982
- イオニア派 De la Roche, 1986

interface H.A. Simon, 1968

人工物の科学 H. A. Simo, 1968

一きか部、物デ
事創タェンっ件術、物境ら外環術てスはた術
はそ



フキデ
ち創タェデン術を要はの
ン、物境ら外環ザ術てスはた
導

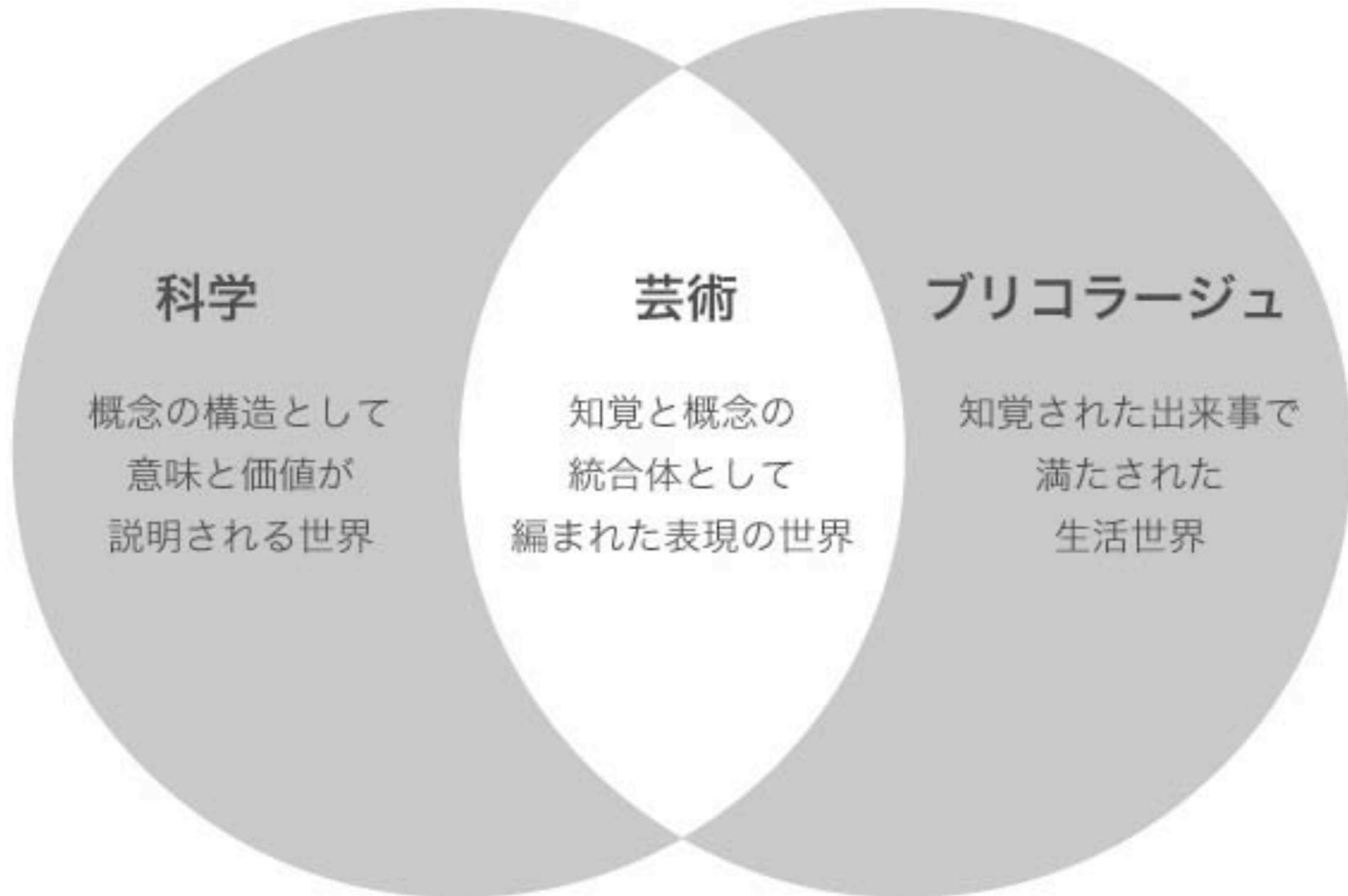
□□ □□□□ □□ □□□□□□はイ□ 芸

art

Levi-Strauss, 1962

ブリコラージュ

Levi-Strauss, 1962

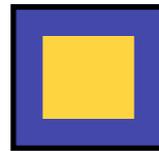


PIE model

Sunaga, 1995

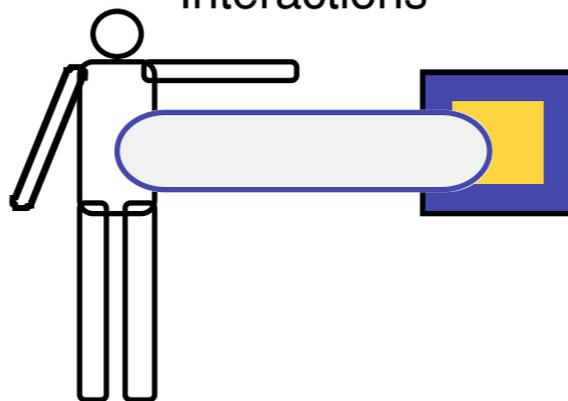
products

Products
tools and systems



interactions

Interactions

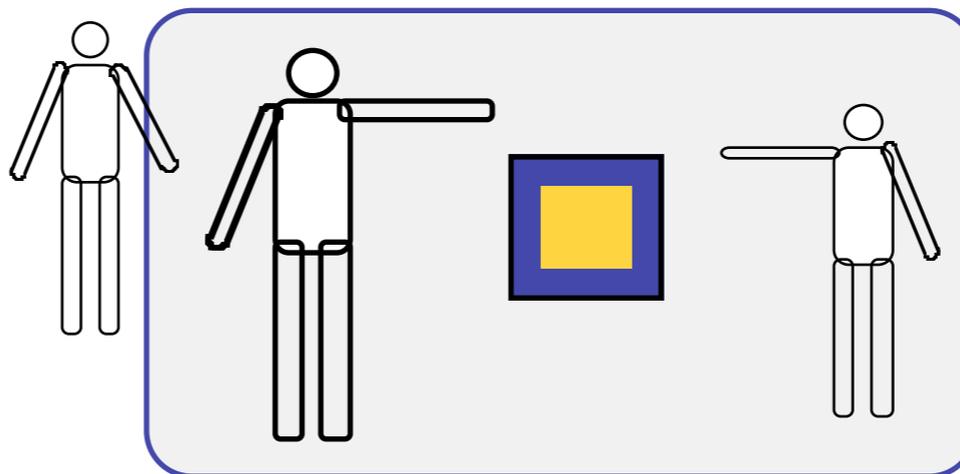


events

Events

出来事 event

J. J. Gibson, 1986



(c) sunaga