

どうやってデザインしている
の

(芸術デザインの行と知)

やっつて・みて・わかる

芸術（デザイン）の知 knowing

- **実践知**

やってみなければわからない

- **経験知**

「こうやるとこうなる」

「〇〇は時間がたつと△△になる」

- **実験知**

「やってみたらこうなった」

何をやるの？

芸術デザインの行 doing (表現する)

- **描写**

ともかく、対象をよく見る

- **acting-out** 演じる なりきる

体全体で行い、わかる

- **そこへ行く**

状況を味わう

2 種類の知性

(佐伯, 2013講演から)

- **科学（数学）の世界**

初期条件、求めたいこと（目標）をあらかじめ数学的に設定する。

何らかの数学的規則、公式から、解を求める

- **芸術デザイン（実践）の世界**

とりあえず、周辺のモノ、コトを見て（とかかわり）、求めたいこと（目標）を設定する。

対象を動かしたり操作したりしながら、そのつど、目標達成の可能性をさぐる。

2 種類の知性

科学のアプローチ

- ・ 説明 explanation
- ・ 批判 criticize
- ・ アナリシス analysis

芸術のアプローチ

- 表現 expression
- 創造 create
- シンセシス synthesis

2 種類の知性

- 説明 explanation — 表現 expression
- 批判 criticize — 創造 create
- アナリシス analysis — シンセシス synthesis
- 客体 — 自己（私）がその中にいる対象
- 部分 — 全体
- 知ること — 行うこと
- 正しいこと — 面白いこと
- 言語 — 視覚
- 思考 — 身体

2つの型の知性を循環

表現—説明 ・ 創造—批判 ・ 構成—分析
のループを創りだすことによって

2つの型の知性を循環させることが
新たな学としてのデザイン学になると思う

最近のチャレンジ

実践するデザイナーたちのデザイン知とはなにか？

6月16日日曜日、東京ミッドタウン・デザインハブで40名のデザイナーたちがそれぞれの実践の中にある「デザインの知」をなんだ！これか、それだ！と探索するワークショップをやりました。そこで見いだしたデザイン知の議論を報告します。

●省察と探索のための定義

デザイン知／行とは

デザインすること（デザインング）を駆動している

やり方や考え方、あるいはそこにある知恵

それらは、デザインしているときは透明で見えないもの

またときにはそれらは

デザインをしていない人々にナイーブで幼稚な思考や行為にみえるもの

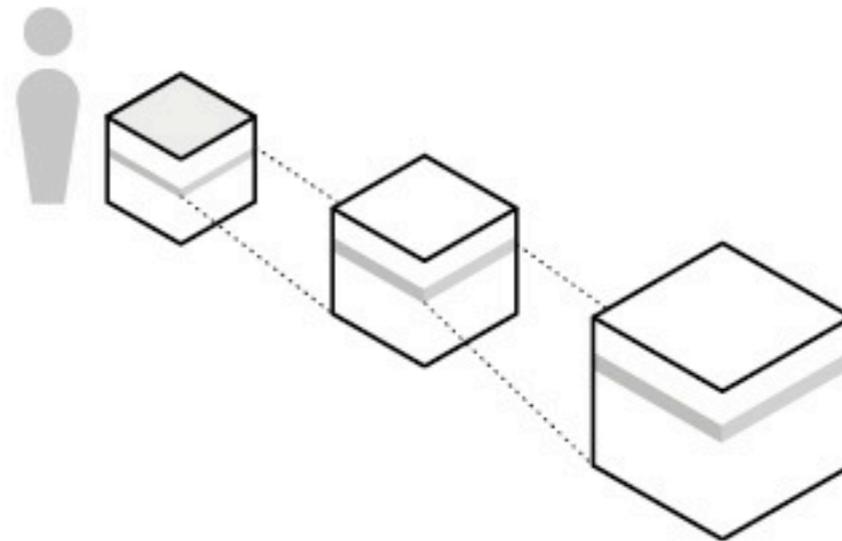


(c) sunaga

デザインをしているデザイナーの
デザイン知 (D)

自分が描いた・つくったもの(こと)の中に
次にどこへ行けばいいかを示すビジョンを見つける力
それを切り出して次のデザインへ展開する力

might be connected to
Lucy Suchman's
『Plans and Sitiated Actions』
ルーシー・サッチマン
『プラント状況的行為』



デザインをしているデザイナーの
デザイン知 (A)

デザインを駆動する“これじゃない感”を感じる力
もちろん「これだ感」もある

でも…
なぜ「これ」を感じるができるのか？
それはギリシャ時代から問い

メノンのパラドックス

人が何かを新たに発見するとは、どういうことか。それは端的に矛盾しているのではないか。というのも、その何たるかをあらかじめ知らないなら、知らないもの(こと)をどうして知り得るだろうか。あるいは「これが探していたものだ」とどうしてわかるのか。また逆に あらかじめ知っているならば、今さら再発見する必要があるだろうか。それは「新」発見ではないのではないか

(引用 : <http://www.asahi-net.or.jp/~pu4i-aok/core/paradoxdata/paradox.htm>)



might be connected to
Plato's
「Μένων、Menon」
プラトンの対話編
「メノン」

デザインの行為と思考：デザインの学生たちは何をどう学んでいるのか？

デザインすること、デザインニングには思考とそれを駆動する表現行為がある。人々を魅了し、手にしてみたい、使ってみたい、そんな活動をしてみたいと感じさせるデザインの所産は、どんな魅力的な思考から生み出されるのだろうか。その思考を編む表現行為とは何だろうか、そこにはどんな行為が連なっているのだろうか。このセッションでは、デザインを学ぶ学生たちの活動のアウトカムとそれを創出するプロセスについての彼らの語りを聴くことをとおして、改めてデザインすることの根源を問うてみたいと思います。

セッションでは、複数の学生グループがそれぞれに育んできた活動の成果である「作品」や「研究報告」、そしてそれらを生み出したプロセスについて発表します。それらを題材にする、学生たち、デザインの実践者、デザインの教師たちの議論をとおして「デザインの行為と思考」とは何かを描き出してみたいと思います。



(c) sunaga

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