

共にきづき
共にきづく

本日のメニュー

9:30 デザインとアート

9:45 まちづくりデザイン

10:00 デザインワークショップ

11:30 成果発表・ふりかえり

12:00 終了

デザインとアート

デザインとアートの違いって何？

アートはデザインの敵なの？

今日はアートとデザインの比較を通して、
デザインの概ねを論じます。

(なんだか**難**しそうだな．．．)

(座学は**眠**くなっちゃうのよね)

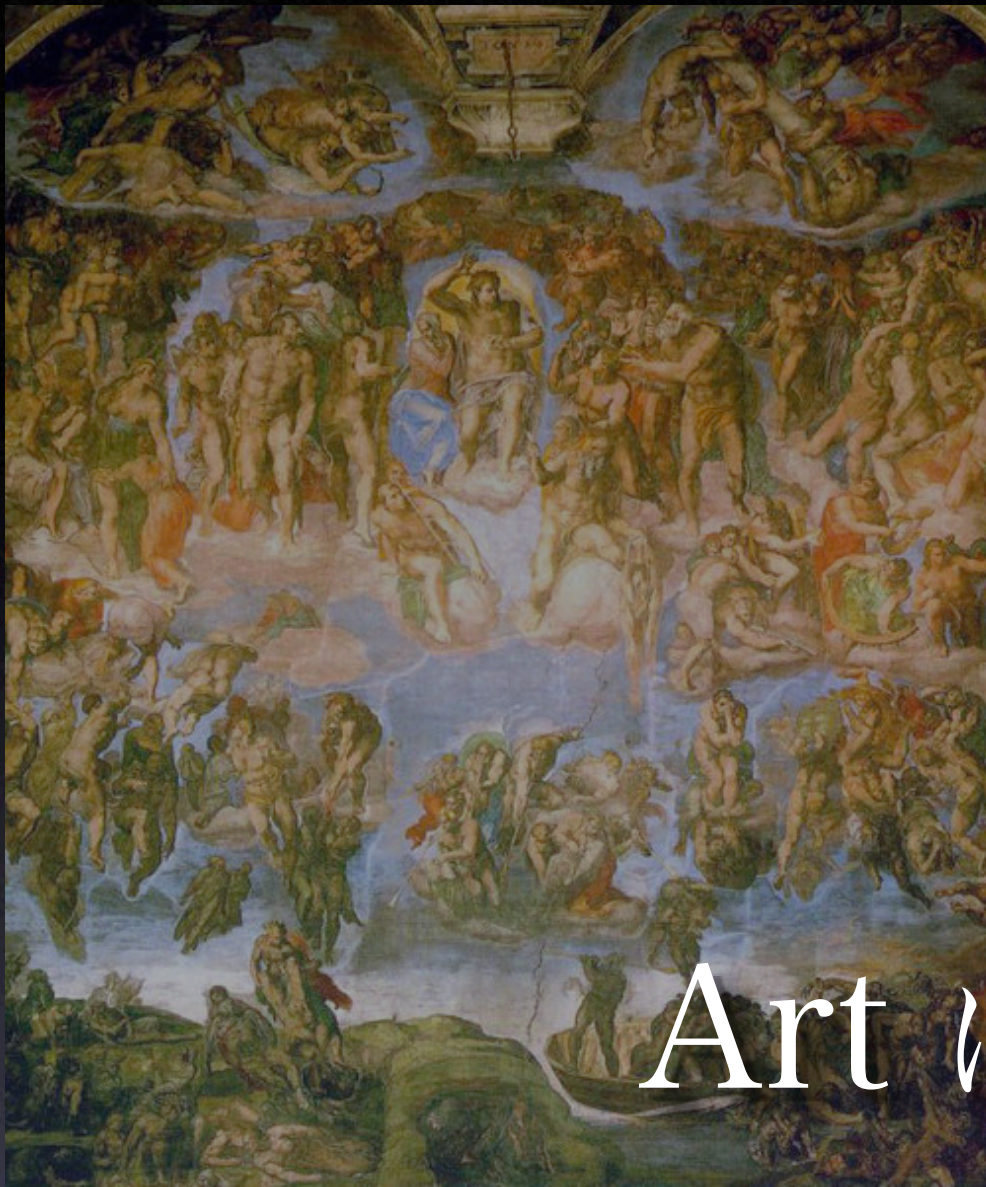
(何の**役**に立つんだろう?)

．．．って思った人！

話を聞くだけではなく
話をきっかけにして考え、
何かを発見して下さい。

発見すること、変化することこそ
勉強です。

01 みんなが言ってる
アートは、本当に
アートなのか！？



Art は 自己表現？

ルネッサンス期の巨匠たちは、有力者の肖像画や寺院の宗教画を描いていたのはご存知の通り。

これらには当時の有力者の依頼により、分業制を強いて弟子たちとともに組織的に制作されたものも多く含まれる。これも自己表現といえるのだろうか？



a smile without art

自然な微笑み

a diamond produced
by art

人工ダイヤモンド

Art 【名詞】

- 1) 芸術・美術
- 2) 技術・技能・職人技
- 3) 人工の・不自然さ
- 4) (古) 学問

技術 ? 職人技 ? 不自然 ! ? ! ?

ふるさと
活力人
セミナー

Art

Ars

ラテン語



Art

Ars

ラテン語

=

Techné

ギリシャ語



Art

Ars

ラテン語



Art

=

Technē

ギリシャ語



Tech

Ars

ラテン語



Art

=

Technē

ギリシャ語



Tech

芸術と技術の語源は共通



Art
Tech



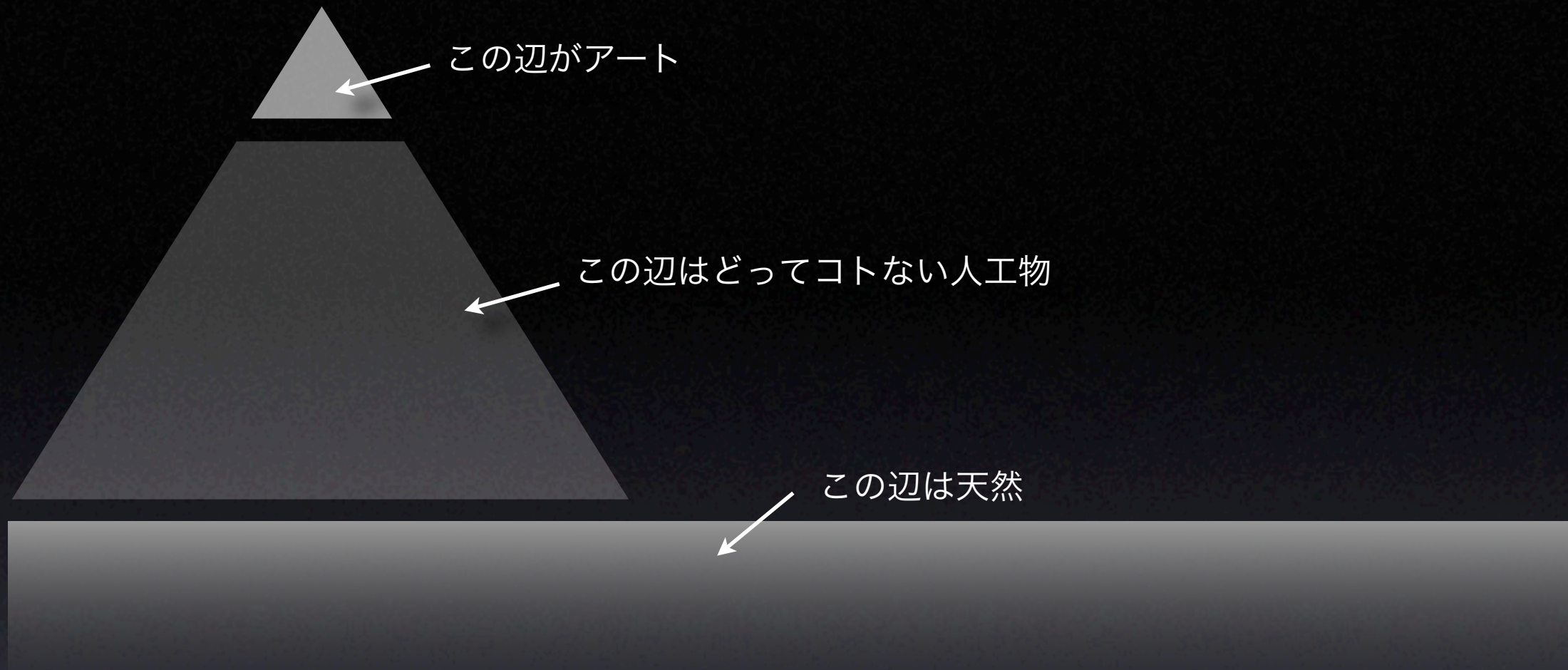
Nature

自然・ありのまま・普通

アートは人が為す技のこと、自然との対概念。
アーティストは技を持った人、
その道の専門家ということになります。

だから、
名医も、名料理人も、腕のいい技術者や
伝統工芸の名職人も、アーティストなのです。

一方で、
平凡な腕前ならアーティストとは呼べない
ということになりますよね！？



アートとは 「人の技の究極」

なんであれ、
他人の真似できないレベルまで技を高めれば、
それは、その人にしかできない、その人の表現に
なってしまうと言えるかもしれません。

ところで、
みなさんの言うアートは
アートなのでしょうか！？

アートじゃないものまで
アートと
言ってませんか？

02 | 世間の言う

「ゲージツ家」という言葉は
「宇宙人」に等しい。



Art = ???

残念な事に一般的には、
アートとは常人には理解しがたいもの
という認識が有ります。



アーティスト = 変人

こういう認識が一般のものとなっている
というのも事実でしょう。

とはいえ、皆さんはアートイベントを
企画しているわけですから

~~アーティスト = 変な人~~

~~アート = 変なもの~~

という認識ではまずいですよね。

少なくとも皆さんの使うアートという言葉は
真にアートであるものに対して使うべきなのです。

世間一般の言う「ゲージツ」は
「理解不能なもの」という意味
に傾いていることが多いです。

今回皆さんが目指しているのは
芸術？ゲージツ？

芸術に携わるのであれば
「アートだから理解されなくても
いいんじゃないの？
なんて言っちゃダメですよ。

03 | みんなが言ってる デザインは、本当に デザインなのか！？



Duchamp 【自転車の車輪】 1913

変わった考え方を、 既製品で作った。

現代芸術の一分野として、
コンセプチュアル・アートというのがあります。

考え方そのものをアートの対象として、それに
そってモノを作ったり、並べたりすることで
「考え方を見せる」アートです。

現代芸術には考え方がアート（技）であって、
作品そのものはアート（技）とは
呼びがたいものがあり、
これらが芸術の概念を変容させたのです。



Duchamp 【自転車の車輪】 1913

このプロペラの美しさ 芸術って何なんだ.....

デュシャンは航空祭で見た
プロペラのカーブの美しさにショックを受け、
「芸術とは？」という自問を始めます。

工業化の波とともに、手作業の芸術が
輝きを失い始めていた時代です。

デュシャンは手作業を伴わない作品を創り
人々に「芸術」を問いかけはじめます。
つまり作品を通して世間に罣を仕掛けたのです。

Design 【動詞】

～を設計する

～するように仕組む

仕掛ける

仕組む？ 仕掛ける？ 何を！？

ふるさと
活力人
セミナー

design

designare

ラテン語



design

designare

ラテン語



design

デザインの語源は
計画を記号に表すというラテン語

Design ≡ 罫を仕掛ける

デザインは何かの意図をもってモノを作る事。
そういう「モノ」と「人」が出会えば、
何かがおきるでしょう？

どういう「コト」を起こしたいのか、それを
考えて罫を仕掛けるのです。

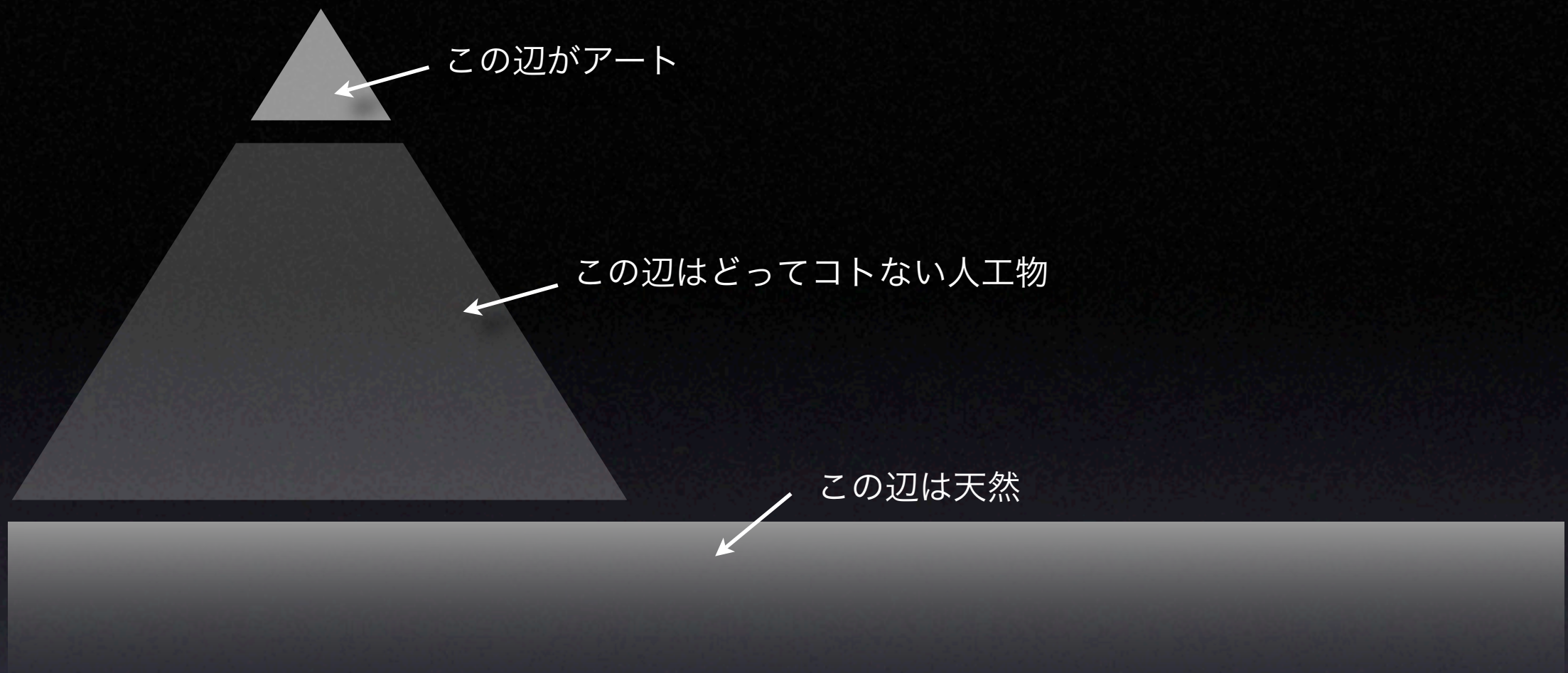
だから意図通りに機能しないデザインは、
デザインとは呼べないわけです。

毘を仕掛ける楽しさ。

よくできた毘は、毘にかかったことすら
気付かせません。

仕掛けたほうも仕掛けられた方もハッピー。

そんな仕掛け（デザイン）は一度成功すると
もうやめられません。



デザインはどこに？？？

人工物の話なんだから、きつとこの三角形の
どこかにデザインがいるはずなんだけれど、
どこにいるんだろう？？？

すごい技



普通の技

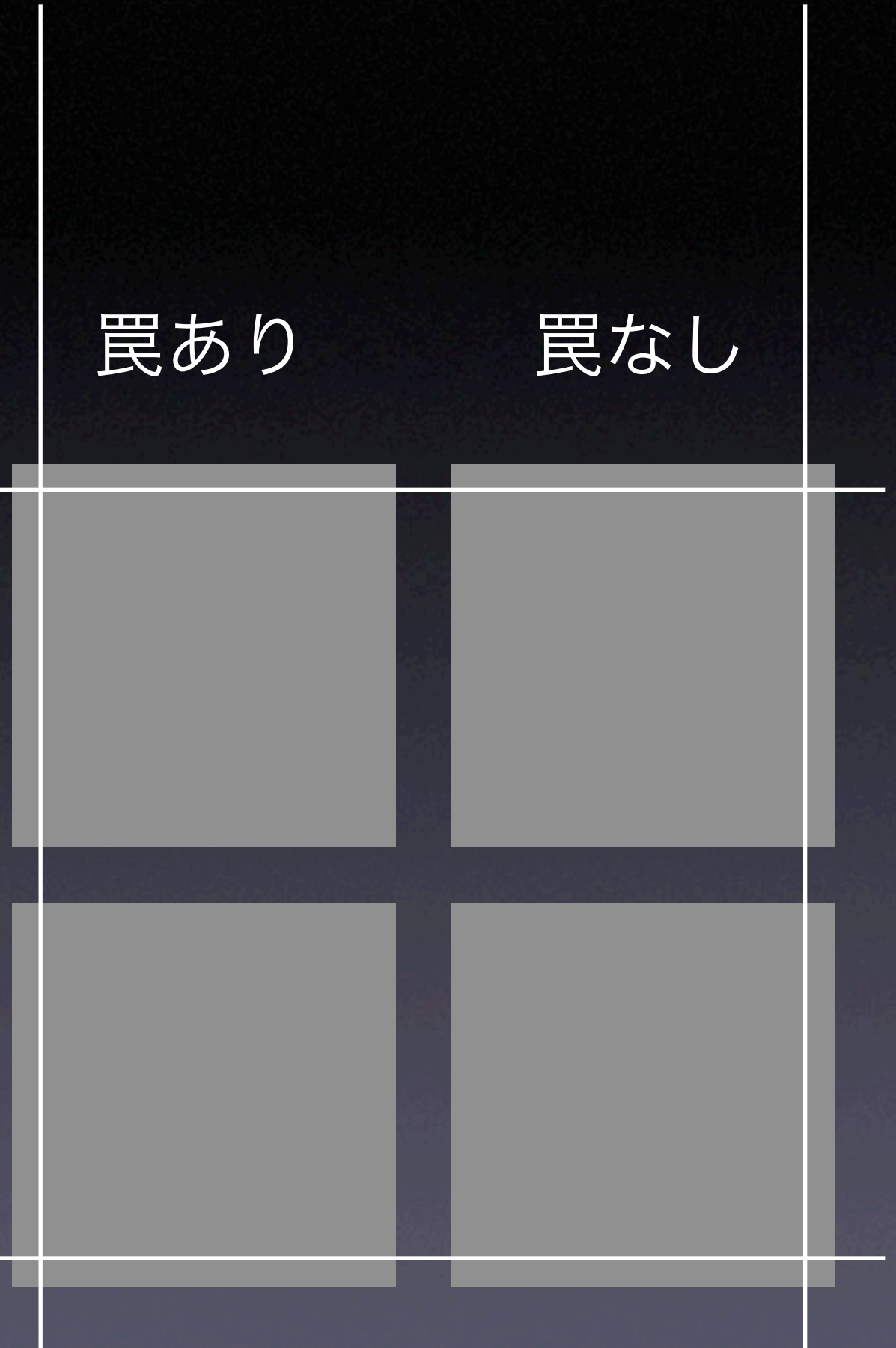


畏あり

畏なし

すごい技

普通の技



他者との関係

畏あり

畏なし

作品との関係

すごい技

普通の技

作品との関係

すごい技

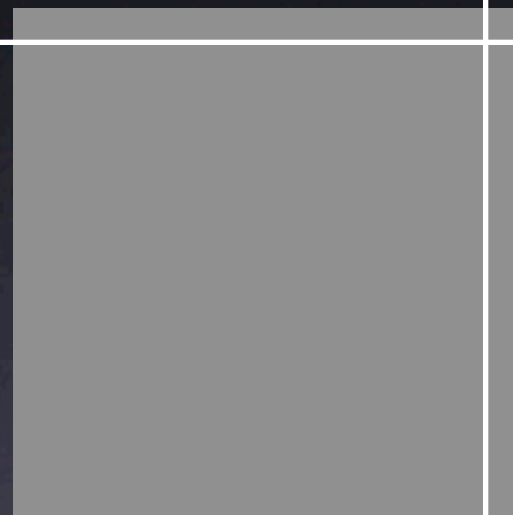
普通の技

他者との関係

畏あり

畏なし

デザイン
且つアート



作品との関係

他者との関係

畏あり

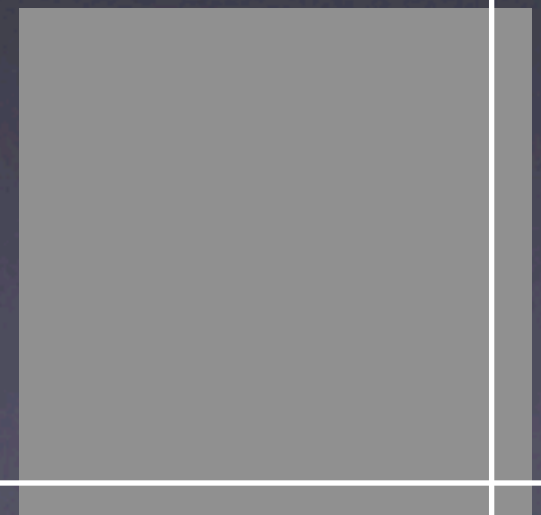
畏なし

すごい技

デザイン
且つアート

アート

普通の技



作品との関係

他者との関係

畏あり

畏なし

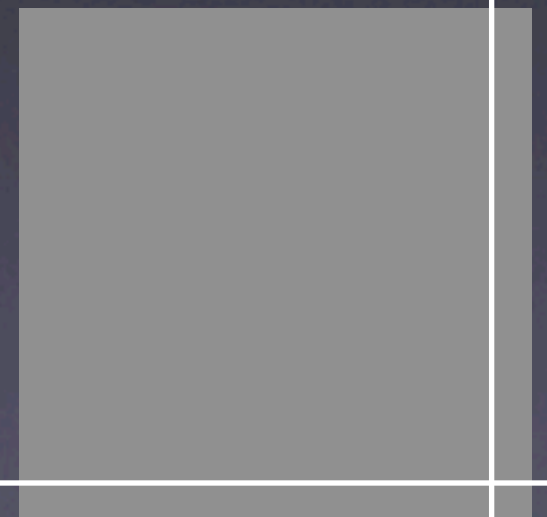
すごい技

デザイン
且つアート

アート

普通の技

デザイン



他者との関係

畏あり

畏なし

作品との関係

すごい技

デザイン
且つアート

アート

普通の技

デザイン

素人仕事

03 | ドキドキ
ワクワク
共感する
デザイン

ドキドキ、ワクワク。

思いがけないコトに、ドキドキ。

どんなコトが起るのか、ワクワク！

驚き、うれしい、楽しい、共感できる仕掛け
それがデザイン。

だから、既に誰かがやったことじゃなくて
新しさが大切です。

感度良好？

既成概念の範囲を超えるためには、
「感じる」事がとても大切です。

既成概念を超えた場所には教科書がありません。
自分が素直に「感じる」こと
他人が「どう感じるだろうか」と
想像することができなければ
新しいものをデザインすることは
むずかしいでしょう。

感じて、考えて、創って、
感じて、考えて、創って、
感じて、考えて、創って、

創ったらまた感じてみる。
きっと創り直したくなります。
感じて、考えて、創って、を
何度も繰り返していきましょう。
ねばりづよく。あきらめず。

そのうち感度が上がっていきますよ。

あなたのセンスは コモンなセンス？

自分で感じる能力がない人の
ことを専門用語で、
senseがない人と言います。

そのセンスが
世間に受け入れられないような人のことを、
common sense（思慮分別・良識）がない人
と言います。

デザインとは みんなの夢を 「かたち」にすること

人の数だけ幸せのカたちがあるように
デザインの答えもひとつではありません。

でも共感の幅が大きければそれだけ
ドキドキ・ワクワクも大きくなります。

共感を生むデザインを目指し
共に気づき、共に築いていきましょう。