



マスター ↑↓to アーティスト



【第13回】

< 我思う、ゆえに… >

水内智英 デザイン学部
講師

(みずうち ともひで)

岡山県生まれ
2004年 武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科卒業
2004年 武蔵野美術大学造形学部基礎デザイン学科研究室勤務
2005年 渡英
ロンドン大学ゴールドスミス校デザイン学部大学院
DesignFutures 入学 John Woodらに学ぶ
主にメタデザイン、デザイン方法論、デザイン論を専門に研究
2006年 修了研究及び論文
「Relation in Design - a relational approach to a new understanding of design」
ロンドン大学ゴールドスミス校デザイン学部大学院
DesignFutures 卒業
株式会社 Raw-Nerve 入社 デザイナーとして勤務
(コンセプトメイキング、ブランディング、グラフィックデザイン、
デザインリサーチ、ウェブデザイン等)
London Design Festival - Deptford Design
Deptford Design Market Challenge
TENT London - Marketing materials
RSVP project
London City Growth - South Eats 他

美術を志す者、デザインを志す者の間で、繰り返し問われる命題の一つが、デザインとアートの違いはなにか？ ではないだろうか。これに対する答えの一つが、作品を生み出すための動機の違いといわれる。いわく、自分の中に見いだすのがアート、社会の中に見いだすのがデザイン、であると。自己の中に創作の動機を見つけられるものがアートであり、社会の中の一定の目的のために行われる創作がデザインであると説明される。この考え方は、かなり明確に、デザインというものの立ち位置を定義していると思わ

れる。それでは、さまざまな目的を持って行われているデザインという行為は、本当に、社会に役立っているといえるだろうか？

「大学の受験に当たって、美術科にするかデザイン科に行こうか誰でも迷いますよね。その時に、手当たり次第にデザインに関する本を読みまくったんです。その頃、デザインっていうと、チャラチャラしたものだと思っていました。でも、読んでいくうちに、人の生活だとか、社会について考えることもデザインの一部分だとわかってきて面白い

など。形や美しさだけ、から入ったのではなく、デザインのそういった側面に惹かれてなんです」 大学では基礎デザインを専攻、デザインの意味を、原点に立ち返って人や社会の関わり合いの中から捉え直して考えることを学んだ。さらに留学したロンドン大学では、メタデザインという、社会の中でデザインそれ自体をデザインしていくような、より大きな概念を研究した。「デザインするということは、“もの”をデザインすると同時に“こと”をデザインすることなんです。例えば、電話をデザインするという事は、“電

◆Deptford Design Market Challenge (2007年)



Deptford・デザイン・マーケットチャレンジ (クリエイティブ・ディレクション: Rebecca Molina, デザイン、展示デザイン: Phebe Jenkins 共作)

南東ロンドンに位置するDeptfordは古くからの歴史を持つが、産業構造の変化と移民の流入によってかつての勢いを失ってきた。近年、ロンドン政府はデザイン産業やアーティストを積極的に誘致し、もの作りの地域活性化を進めている。Raw+Nerveはロンドンデザインフェスティバルと共同で展示を企画。南東ロンドンを新しい創造的な地域として確立するためには、ロンドン中心部と南東ロンドンとの心理的な距離を縮める必要があると判断した。コンラン脚やスチュワート・ヘイガースをはじめとするロンドンを拠点とし、世界的に活躍するデザイナー27人にDeptford蜜の市で見つけた品のリデザインを依頼した。展示会はテートモダンやロンドンアイなどが位置しロンドンの文化的中心地として栄えるサウスバンクで行われた。



- 2008年 日本帰国
Metadesign network Japan (日本でのMetadesign研究活動)を中村真梨子、松尾真吾らと組織
Dialogue01: インタビュー映像作品 (ロンドンデザインフェスティバル2008出品)
港区芝地区地域昭和の地域力再発見事業に参加 (慶応義塾大学、港区共同事業)
- 2008年 Wieden+Kennedy Tokyo LLC 入社
デザイナーとして勤務
Google Japan キャンペーン
NIKON ブランドブック
KUMON 10周年キャンペーン 他
- 2009年 no problem LLC 入社
キリンビール 新商品開発 「本格く辛口麦」
JAXA COSMODE PROJECT ブランドブック 他
- 2011年より現職
基礎デザイン学会員

話機”そのものの形を考えると同時に、“話す”ということデザインすることなんです。名詞と動詞と言いますか、最近では名詞の部分ばかりが先行して、より社会の中で大切にされなければならない動詞的な部分を忘れていくというか……。」現在は、世の中のありとあらゆるものが、デザインされたものになってきている。しかし、同時に形や目先のことばかりにとらわれたものばかりが増えている。そんな現在を憂いている。

デザインは、より使いやすいもの、

より洗練されたもの、より心地良いもの、を追求してきた。しかし、そのより良きは、過去の事象に対して、あるいはライバルの他社製品に対してといった相対的なものでしかなかった。そうではなく、もっと広い視野でデザインを捉え直し、本当の問題や進むべき道を考察し、新たな可能性や課題を探ることが、基礎デザインやメタデザインが取り組んでいることの一つという。「考え方を考える、ということです」。

「デザインというのは、色や形だけじゃない。もっと自由で、もっと

◆Re-Imagining the Neighborhood (2011年)



Metadesigners network Japanが主催し、港区「芝の家」で行ったワークショップ。2部構成で、前半は芝の町を歩き、町の様子や気づきをグループで共有した。後半はそれらの気づきをもとに、30年後の理想的な芝地区がどうあるべきか、アイデアを探った。また、地域とデザインに関するレクチャーも同時に開催した。

<http://www.metadesigners-japan.net/jp>

◆Dialogue 01 (2008年)



Metadesigners network Japanによるもの。様々な異なる分野の専門家たちとメタデザインが扱うキーワード:「環境」「複雑性」「予測できないこと」「それぞれが望む夢」を基に「対話」し、それを映像としてまとめた。対話協力: 山下英三郎氏 (ソーシャルスクールワーカー / 日本社会事業大学教授)、高井敬空氏 (僧侶/仏教家)、ウエタ家 (酵母研究者) 一般的にはデザインと異なる分野であると思われている専門家たちと、取って、「デザイン」という言葉を一切使わず行われた対話から、デザインがこれから扱っていくべき重要な視点を浮かび上がらせる。

広くて、もっと責任のあるもの。あまりにも考えなしにデザインされている現在の状況に、声を上げ続ける人間になりたいと思うんですよ」。

デザインの在り方を正面から問うこと。デザインの思考に、「我思う、ゆえに我在り」のような第一原理を定義するような壮大な試みであり、これまでのデザインの在り方を揺さぶる可能性もある。「答えは、『無い』のかもしれませんが、次の世へ進むためのカギが見つかりそうな、そんな予感に満ちている。