

# 12 デザインとイノベーション

建築ITコミュニケーションデザイン論 #12

2014-07-09 (水)

本江正茂

## 20世紀のインダストリアル デザイン

作り方のデザイン、売り方のデザイン、使い方のデザイン

作り方のデザイン。大量生産のデザイン。T型フォード

売り方のデザイン。消費のデザイン。GM futuramicなデザイン。造形、安全、快適、豪華などが欲望の中心に。

消費のデザイン、欲望のデザインの洗練

- レイモンドローウィー ストリームライン
- ディーター・ラムズ BRAUN
- BRAUNからAPPLEへ

ポストモダニズム

- ソットサス
- メンフィス 1981
- スーパー消費デザイン であり、アンチ大量生産デザイン
- 大きい物語の終わり。フラット化。歴史の相対化。進歩の終わり。

ミニマリズム シンプルとエンプティ

## ものづくりの二極化

ファブレス化とパーソナルファブリケーション化

ファブレス

- アップル、ナイキ
- 製造から情報へ グローバル化
- 日本はここに乗り遅れた。ユニクロぐらい？
- フォックスコムのような、巨大生産企業 ひたすらOEM

パーソナルファブリケーション

- 自分でつくる
- つくる社会へ
- 誰がデザインするのか

どうやって(how)つくるか、なにを(what)つくるか

- IDEOのワークショップ

- コラボレーションによるデザイン