

05: アートとデザインの違い

4つの視点で対比する

「アート思考」を説明する際によく質問されるのが、「アートとデザインの違い」についてです。この2つを混同している人が少なくありません。「アートとは何か」という理解をより深めるためにも、両者の違いをおさえておきましょう。

下の図はアートとデザインを4つの視点から対比したものです。それぞれ順を追って説明していききたいと思います。

デザインとアートの対比図

視点	デザイン (デザイナー)	アート (アーティスト)
主体	他者起点	個人起点
目的	課題解決	問題提起
提供価値	機能性 + 審美性	価値観の革新
解釈	画一的	多義的

主体と目的は何か

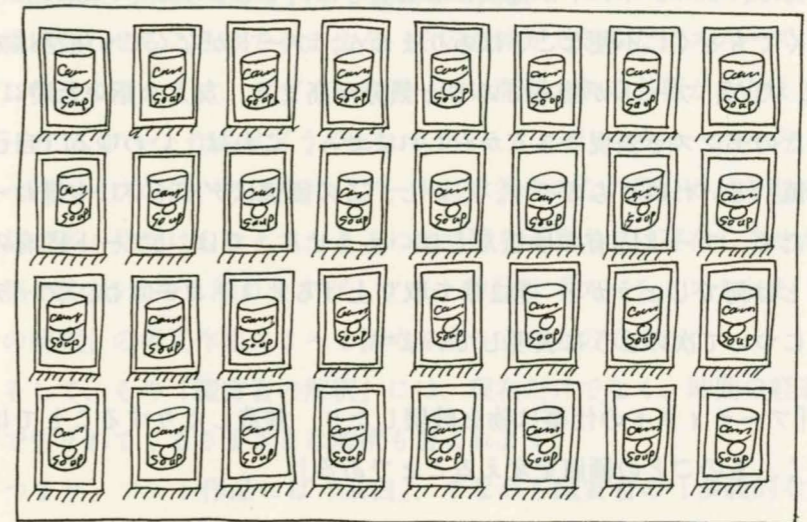
まず注目してほしいのは、「主体は誰か」「目的は何か」という視点です。デザイナーの起点はあくまで「他者」です。クライアントという他者の課題に耳を傾けながら、「ビジュアル化する技術」によってその課題を解決していきます。ただ、近年では社会の仕組み自体をデザインし、社会的な課題を解決するようなケースも増え、その領域は広がりつつあるといえます。しかし、それでもデザイナーの役割や目的は、あくまで「他者」の課題解決にあることには変わりがないといえるでしょう。

一方、アーティストはどうでしょうか？ 現代のアーティストは、他者からの依頼ではなく、自分自身という「個人」の内面から湧きあがる問題意識が創作の起点になります。ここで、デザインとアートの違いをよく理解するために、20世紀を代表する現代アーティストの1人であるアンディ・ウォーホル (1928~1987) を紹介したいと思います。

アンディ・ウォーホルは、ニューヨークを舞台に活躍するグラフィックデザイナーでした。雑誌やブランドの広告に、手書きのような独特なタッチのイラストを描き、生計を立てていたのです。

しかし、ある日ウォーホルは、クライアント (イラストの依頼主) に象徴されるような「他者」ではなく、「個人」を起点とするアーティストへと転身します。

そこで彼の作風は大きく変化し、『32個のキャンベルスープ缶』(1962年) という作品を発表します。



作品名のとおり、キャンベルスープ社が販売するスープ缶が描かれており、それが上のイラストのように32枚分配置され、鑑賞者に「これって何?」「これがアートなの?」と問いかけます。

ウォーホルはその意図をはっきりと説明はしていませんが、鑑賞者や専門家が「これはアメリカの大量消費社会を風刺している」などと議論を始めることで、次第にウォーホルの絵画は「問題提起」を目的とした「アート作品」だと見なされるようになりました。

