

Voice of Design

Vol. 18-2

日本デザイン機構
Japan Institute of Japan

東京都豊島区高田3-30-14山愛ビル2F 〒171-0033
San Ai Bldg. 2F 3-30-14 Takada Toshima-ku Tokyo 171-0033 Japan
Phone: 03-5958-2155 Fax: 03-5958-2156
http://www.voice-of-design.com E-mail:info@voice-of-design.com

特集

Voice of Design トークサロン: 「今」の共有

いまデザインを再考するための視点 — 失敗を素直に認め、デザインの新たな視点を探る



ホンブロイッヒ美術館のインスタレーション。椅子ではないけれど、背があるところに座る。背を守られている安心感 (p.4 写真提供: 柏木 博)
An installation in the Stiftung Insel Hombroich museum. This is not a chair, but people tend to sit on something with a backrest to get a feeling of being secured and psychologically guarded. (p.4 photo: Hiroshi KASHIWAGI)

目次

- ・特集 Voice of Design トークサロン 4 2
シリーズ: 「今」の共有 柏木 博さんと2時間
「いまデザインを再考するための視点」
— 失敗を素直に認め、デザインの新たな視点を探る
講演 「デザインを再考するために」 柏木 博
ディスカッション
- ・事務局から 16

Special Issue Voice of Design Talk Salon 4

Contents

- ・ Voice of Design Talk Salon 4 ----- 2
Sharing of the "Present"
with Hiroshi KASHIWAGI
Perspectives to Re-Consider Design
Admitting Failures
- Searching for a New Perspective for Design
Lecture: To Re-Consider design,
Hiroshi KASHIWAGI
Discussions
- ・ From the Secretariat----- 16

Special Issue Voice of Design Talk Salon 4 - Sharing of the "Present" with Hiroshi KASHIWAGI Perspectives to Re-Consider Design Admitting Failures - Searching for a New Perspective for Design

Opening speech : Seiichi MIZUNO, JD president, president of IMA
I have enjoyed a long association with Hiroshi Kashiwagi. I started a study meeting "Tokyo Creative" in 1990, and invited Kashiwagi-san as a key member. We studied how design would evolve, how the map of leading companies would change in the 21st century and so on. The potential crisis that we sensed in those days has become a reality, particularly, as seen in the very difficult business environment around consumer electronics companies and automobile manufacturers. I anticipate that Kashiwagi-san will refer not only to product design but also corporate design in considering what should be reflected upon, and what should be aimed for.

特集 Voice of Design トークサロン 4 シリーズ：「今」の共有

いまデザインを再考するための視点

失敗を素直に認め、デザインの新たな視点を探る

日時 2012年11月20日(火) 18:00 主催 日本デザイン機構 会場 アルカディア市ヶ谷 私学会館

開会挨拶

水野誠一 JD 理事長 IMA 代表取締役

柏木博さんとは大変長いおつきあいになります。今から思い返しますと、1990年に、私は「東京クリエイティブ」という勉強会を立ち上げました。そのときの最初から柏木さんにはキーマンとして参加いただいて、来るべき21世紀に日本のデザインはどうなっていくのか、日本のリーディングカンパ



ニーの地図がどう変わっていくのかというようなことを勉強いたしました。その頃に持った危機感が、今すでに日本の、特に家電メーカー、自動車メーカーなどを取り巻く非常に厳しい環境につながっています。

今日のテーマも、これから日本のデザインを考えるときに、これはプロダクトデザインだけではなくて企業そのもののデザインということにも、おそらく関わるのではないかと思います。何を反省し何を目指したらいいのかということで、大変興味深いテーマを今日はお話しいただけるということですので、じっくりとお聞きいただき、のちほどいろいろな議論をさせていただけたらと思います。

主旨説明

佐野邦雄 JD 監事 インダストリアルデザイナー

シリーズテーマ「今の共有」としたトークサロンは今回で4回目です。今回は、「時代の目」と私が勝手につけさせていただいたデザイン評論家の柏木博さんをお願いしました。デザインというのは経済、文化、技術、それから時代の感性など、実に多くの要素を総合していく仕事なので、それをさらに評論することは大変な作業だと思えますが、柏木さんはデザイン評論家として長年続けてこられて、私たち当事者にとっては非常にありがたい存在だと思っております。柏木さんは近代デザイン史の研究をされていることもありまして、さまざまな事象を時間の軸に位置づける、その意味を見いだす、定義する、という働きを非常にされたと思えます。

かつて私は、デザインがもたらす効果の良い点と悪い点について柏木さんから紹介していただきました。また逆に、社会がデザインにどのような影響を与えるのかということも、柏木さん

Introduction : Kunio SANO, JD auditor, industrial designer

We have design critic Hiroshi Kashiwagi as a speaker this evening. In the past Kashiwagi-san briefed me on both positive and negative aspects of modern design, and how society affected design. With his background as a researcher of modern design history, he has decoded, interpreted, and defined events in society at different times, and has given objectivity to our view by introducing preceding events from a broad international perspective. When Japan underwent the transition from the age of industrialization to that of information in the 1980s, he explained shifts in our lifestyle or our values by using the term "cyber" to make us prepared for the new age. He published "Criticism on Modern Design," therefore, I hope he will present us with a view point which is different from modern design.

Lecture: To Re-Consider Design

Hiroshi KASHIWAGI, design critic

It seems to me that we have repeated failures related to our life since, at least, the 1970s. The failure in energy policy had already begun in the 1950s. And now, failures in economy, education and family have become apparent. What about design? I would like to review the perspective to design things.

*** Comfort**

The purpose of design is to improve our comfort in life, including both natural and man-made environments. The history of tools and equipment can be defined as the history of improvements to make them more user-friendly. The basic motivation for improvement is to increase the degree of comfort in using a tool or

を通して私はかなり学んだことがあります。ボードリヤールの記号の消費から始まって、時代の流れに沿ってさまざまな事象を解説、解釈し、国際的な視野で先行する事象を紹介して、対象に対する客観性というものを与え続けてこられました。80年代に日本は工業化社会から情報化社会に移りました。生活様式や価値観が大きく変わったわけですが、そのときに柏木さんが「電腦」などの言葉を使って非常にわかりやすく解説して、転換期の社会の橋渡しの役割を果たされたというふうに思っています。

今日のタイトルは「デザインの再考」としました。柏木さんは2002年に岩波書店から『モダンデザイン批判』という本も出され、今までの近代デザインとは異なる視点をお話いただけるのではないかと期待しています。私たちが今感じていることや考えていることは、長い時間軸において、一体どういうことなのか、私たちがいまだ見いだせない時代のテーマ、大きなテーマは何かについてヒントをいただければ、と思っています。



講演 デザインを再考するために

柏木 博 デザイン評論家

それがいつから始まったのかは、厳密に時代を特定することはできないが、少なくとも70年代以降、少しずつ、私たちは、生活にかかわるさまざまなことがらに失敗をくりかえしてきたのではないのでしょうか。

エネルギー政策の失敗は、すでに50年代に始まっていました。そして、経済・教育・家庭の失敗など、それが現在あらわになってしまいました。

では、デザインはどうでしょうか。あたかも日本はデザイン大国のようにいまだに信じているところがあります。けれども、一体デザインは、何のためにあるのでしょうか。

私たちの暮らしを心地良いものにすることがデザインだったはずですが。にもかかわらず、相変わらず古いマーケティングやCIを実践しているように思えます。

もういちど、デザインをするための視点を見直してみたいと思います。

これまで私は歴史的にものを位置づけるということをしてきたのですが、今日はそれとは別に極めて具体的ところでデザインを考えてみたいと思います。

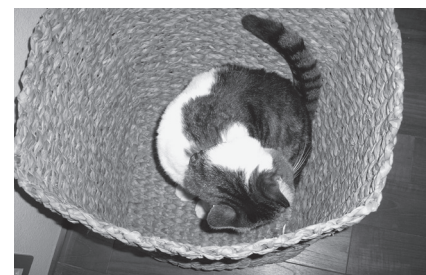


Fig.1. 猫は居心地の良い場所を見つける
The cat finds a place where it feels most comfortable.

心地良さ

デザインのモチベーションというのは結局自分たちの環境、自然の環境も人工的な環境も含めて、居心地のいいものにする、使い心地のいいものにする、ということが前提になるのだと思うのです。

私たちは、自然や道具や装置にかかわりながら、それらを手なづけ、そして馴染みの良いものへといわば改良してきた。道具や装置の歴史は改良の歴史といえます。もちろん、改良したつもりが改悪という失敗の結果になる場合もある。ものを改良するにあたって、その要因として、より心地の良いものにしようとする指向が働いている。使い心地の良い道具や心地の良い空間とは何か。それを素朴なところから見たいと思います。

これは猫 (Fig.1)。猫は一番気持ちいいところに行くんですね。こうした心地良さは様々なものによってつくられます。この猫はちょっと囲われている。そういうところを見てみましょう。

ドイツのホンプロイッヒというNATO軍の巨大な基地があったところに美術

being in a space. Fig. 1 is a cat. The cat goes to a place where it feels most comfortable. Various elements are involved in creating comfort. There is the Stiftung Insel Hombroich museum on the former huge military base of NATO forces in Germany. Fig. 2 shows an installation there. This is not a chair, but as it has something like a backrest, people tend to sit on it. People feel greatly secured and psychologically guarded just having something like this in the back. It would make us feel insecure if the driver's seat is made of a stool. Designs should contain elements that give users a feeling of being secure.

* Design with things at hand

According to cultural anthropologist Claude Lévi-Strauss, when people in modern society want to make something, they first consider a concept and then plan what and how to make it.

Therefore, certain materials and tools are necessary to put the concept into a reality. They are possessed with this process. In contrast, in an uncivilized society, people used to make things out of whatever they had at hand. Strauss named this method "bricolage" and people with nimble fingers "bricoleur." Designing begins by combining what are available.

A typical example of bricolage design is the earliest Apple's computer. Fig. 3 is the "Whole Earth Catalog in the 1968 -72." This was one of Steven Jobs' favorite books which provided him with the source of ideas, and he was looking at this book until his last days. IBM developed new machines, but Apple did not develop a new machine at the beginning. Stephen Wozniak and Steve Jobs produced a computer using available components and parts. (Fig. 4) Bricolage is an act of editing. It is important to have an idea to edit things available around you. And the essential factor for

館がつくられています。これはそのインスタレーションです (Fig.2)。これは椅子ではないですが、後ろに背もたれのようなものがついていて、みんなここに座ってしまふ。人は前方は見えているので割と安心していますが、後ろに対しては不安感というのがどこかある。それが潜在的に残っていて、腰掛けるときに箱でも石でもいいですが、後ろにちょっとした何かがついているだけでずいぶん安心感が違って来る。心理的にガードされているという感じがある。

未来のクルマだといってもものすごく広いクルマをつくるんだけど、フロントガラスがずっと前の方があると怖い。手前にガラスがある方が安心感がある。また例えばクルマの運転席がスツール状態になっていたらすごく怖い。運転席に座った時に腕や背中にどこかが当たった方が安心感があります。

デザインには、そうした細かいことだけど、心理的に影響させる何かというものがいるのではないのでしょうか。



Fig.2. ホンプロイヒ美術館のインスタレーション。椅子ではないけれど、背があるところに座る。背を守られている安心感
An installation in the Stiftung Insel Hombroich museum. This is not a chair, but people tend to sit on something with a backrest to get a feeling of being secured and psychologically guarded.

有り合わせのものによるデザイン

近代社会は経済学で分析することができるけど、未開社会は経済、取引で成り立っているわけではないので、経済で分析できない。その未開社会を親族構造で分析することに気づいた文化人類学者がクロード・レヴィ=ストロースです。彼は大変面白いことを言っていて、近代社会の人がものをつくるときにどうするかというと、ある概念をつくってそこから計画する。だから先ずある概念をつくり、その実現にはこの材料が必要で、こういう工作機械が必要で、こういうふうにはやらないとできない、というように信じきってしまうところがある。しかし未開社会の場合にはどうしているかというと、拾ってきたものでも何でもいい、有り合わせのものでつくっているというんですね。それを彼はプリコラージュと言ったわけです。それをやる人をプリコルール、器用な人と言ったんですね。有り合わせのものを組み合わせることで、デザインは始まる。

プリコルールのデザインの代表的な

ものとして、最初のアップル・コンピュータがあります。これはプリコルールの発想から生まれた『ホールアースカタログ』(68年、72年)です (Fig.3)。スティーブ・ジョブズが亡くなったときに発表されましたが、この本はジョブズの愛読書でアイデアソースになっていたというのです。死ぬまでこれを見つめていた。アップルは最初は何にも新しいものはつくらなかった。IBMは新しく開発したけど、スティーブ・ウォズニアクやスティーブ・ジョブズたちが何をやったかということ、有り合わせのものでコンピュータをつくったのです (Fig.4)。

プリコラージュっていうのはエディットです。ですから使えるものは全部使ってエディションする発想があるかどうか重要なのです。例えば、3時間ぐらい遊んで帰ってきた子どもに、お母さんが「今日は何があったの」って聞くと1分ぐらいで話をする。3時間ぐらい遊んで3時間で話す子どもはいない。1分間でこうこうこうだったものすごく面白く話す。3時間を切ってつないで貼ってモンタージュしてエディットしているわけですね。映画もそうですね。2時間10分の映画を15秒のテレビのスポットコマーシャルにする。このエディットの良し悪しの根底にあるのは、こういうことをやりたいという想いでしょう。アップルで言えば、自分が使いたいコンピュータを自分でつくるんだ、IBMの巨大なメインフレームみた

editing is whether you have a clear desire to make something. In the case of Apple, they intended to make a computer that they wanted to use. They did not want a large mainframe like IBM was selling. They wanted a personal computer, hence the prevalence of personal computers.

* Potential Usefulness and Affordance

Things and environments afford potential usefulness to us. It is design by affordance to draw forth potential usefulness from the existing objects. We attempt to add something further beyond the affordance provided by things in nature or existing man-made objects. This act would then develop into making ingenious attempts. Bringing out the potential usefulness from things leads us to try to find ways to design them. These are Oya stones which were used for walls. When a wall is knocked down, the stones can

be used to divide a parking space (Fig. 5). These stones have potential usefulness as partitions. *Sakutei-ki*, the oldest landscaping manual written in the Heian era (8-12 century) emphasizes the use of stones in a garden. The essence of this garden landscaping can be found in "Murin-an," a villa of Yamagata Aritomo (a military and political leader in the 19th-20th century) in Kyoto designed by Ogawa Jihei (Fig. 6).

A tree stump can serve as a stool. Nobody would feel like eating rice balls sitting on Le Corbusier's Chaise Longue on the top of a mountain. Certainly, you would feel like eating it lunch sitting on a tree stump and it would be more enjoyable there. So, a good design may mean different things in different situations. You may put your jacket on the back of a chair using it as a hanger. A book titled *Design by Use: The Everyday Metamorphosis of Things* collects these examples. In this book, Issey Miyake puts his down

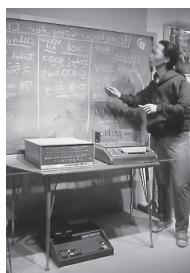
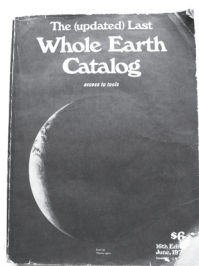


Fig.3. スティーブ・ジョブスの愛読していたアイデアソースのカタログ『ホールアースカタログ』"Whole Earth Catalog," a Steve Jobs' favorite book as the source of his ideas.

Fig.4. アップル1号機。ブリコラージュで作られている(スミソニアン博物館) Apple's first computer. It is a product of bricolage. (Smithsonian Museum)

いなものが欲しいわけじゃない、っていうところから始まるわけです。要するにパーソナルコンピュータが欲しいんだ、というところから始まっていく。

潜在的有用性・アフォーダンス

ものや環境はその潜在的有用性あるいは潜在的可能性を私たちに投げかけている(アフォードしている)。それを引き出すことは、いわばアフォーダンスによるデザインだといえるだろう。

私たちは、自然の事物や既製の人工物からのアフォーダンスを超えて、さらに人工的な働きかけをする。つまり、それはやがて人為的な工夫へと進化していく。

潜在的有用性をどうやって引き出すかということがムリのないデザインの仕方につながってくる。これは塀になっていた大谷石ですが、バラバラの状態だけど、こうやると駐車場のスペース

になる(Fig.5)。この石には仕切りをするという潜在的有用性があったのです。

ヘンリー・ペトロスキーが言っているのですが、川があってそれを渡って行くときにどうするかというと、足を濡らしたくないので、踏み石になる石を選ぶ。川の中の石を踏み石だと見なした瞬間にもうデザインが始まっている、と。そこに踏み石が足りなかったら新しい石を持ってきて踏み石にする。近代的な橋はコンクリートで橋脚をつくっている。あの橋脚は踏み石、川の中に落ちこちている踏み石と同じだと言うのですね。論理的には同じものなのだ。そしてその潜在的有用性というのはもともといろんなところにあって、それを人間が働きかけることで実際の有用なものになる。ここのところでムリなく出会うとそこにデザインが成立することになる。ムリのないかたちで、非常にシンプルなデザインができてくる。それはものを読む力と環境をできるだけ自分の方に引き寄せて使っていく力ですよね。こういったことをやらないからむしろ斬なデザインがどんどん増えていく。潜在的有用性という言い方はレヴィ=ストロースの言い方ですが、最近ではアフォーダンスとも言います。

切り株があるとこ

れは椅子になる。しかし全てに適応して素晴らしい椅子があるわけではなく状況によって違います。ハイキングで山のとっぺんまで登って、ル・コルビュジエのシェーズロングに座っておにぎりを食べたいと思う人はいなくて、ここでは木の切り株に座っておにぎりを食べた方が断然美味しいと感じる。だからその状況によってデザインというのは違うということです。全てに転用できるデザインもあるけど、状況によって環境によって違うかもしれないということです。

脱いだ服を椅子の背に引っ掛ける、椅子をハンガーに使うということは誰もがやりますね。こうした素朴な事例をたくさん集めた『Design by Use: The Everyday Metamorphosis of Things』という本があります。

脱いだ服を椅子の背に引っ掛ける、それと同じことを三宅一生さんがロン・アラッドがデザインした椅子にダウンを掛け、ダウンをクッションにするという素敵なコラボレーションをしています。



Fig.5 もとは塀として使われていた大谷石。潜在的有用性を引き出すことがムリのないデザインの仕方につながる Oya stones which were used for walls. By drawing on the potential usefulness of the material, a favorable design can be created.

jacket on a chair designed by Ron Arad, and uses the jacket for a cushion. It presents a cool combination. A designer must have insight in reading the potential usefulness of things and making use of the environment in favor of his design intention.

* Alternative Design - Design for the poor

The Cooper-Hewitt National Design Museum in New York held an exhibition "Design for the other 90%" about 4 years ago. (<http://designother90.org/>). The introduction of the catalogue says that although designers in the world put forward wonderful designs for BMW motorcars, they are targeted at only 10 percent of the world population while the remaining 90 percent are in poverty. It advocates design for the 90 percent.

Modern design, in fact, began as a measure to solve the problems caused by poverty. After depression, slums were built in cities, and

then cholera spread all over without discriminating between the rich and the poor. So, there arose the need for city planning to divide clearly an area. Further, in anticipation of a population explosion, Le Corbusier advocated collective housing to allow adequate spaces between buildings. In Germany, the Siedlung housing complex was constructed (Fig. 7). All began in order to reduce poverty but this intention is rarely noted in design history. Unfortunately, poverty has spread globally with a widening gap between the rich and the poor. It is a contemporary issue how to consider design anew in a world in which poverty is rampant.

* Design by Volunteers' Economy

Fig. 8 shows the "Mad Housers Huts". It is a project by students in architecture and design working voluntarily to build free shelters for homeless using waste materials. It has spread to other cities in

また石が転がっているとそれが踏み石になるという発想に関して言えば、石の置き方にはいろいろあります。平安時代に書かれた日本最古の庭園書『作庭記』には石を立てることが最も重要だと。石を使うことが最も重要だといふところから始まり、それをどう美的に構成するか。小川治兵衛が作庭した山県有朋の京都の別荘「無鄰菴」の庭園などにその神髄を見ることができま



Fig.6 小川治兵衛が作庭した山県有朋の京都の別荘「無鄰菴」の庭園
The garden of "Murin-an," a villa of Yamagata Aritomo in Kyoto. Designed by Ogawa Jihei.

もうひとつのデザイン

貧困にむけてのデザイン

現在、スミソニアン博物館群に所属しているクーパー・ヒューイト国立デザイン博物館という、コレクションが約50万点あるミュージアムがニューヨークにあります。ここで4年ぐらい前に The Design For the Other 90% (残りの90%の人たちのためのデザイン) という企画をやりました (参考 <http://designother90.org/>)。本も出ていてその序文に、世界中のデザイナーたちは素敵なBMWをデザインしたりしているのだけど、実はその訴求対象としているのは地球規模では10%くらいしかない。90%がかなりひどい状況にあって実は貧困に喘いでいる。その人たちのためのデザインというのが考えられるべきではないか、と述べられている。

近代デザインの始まりというのは、振り返ると実は貧困対策なのです。19世紀は経済でいうと自由主義、市場経済を

自由にすればいい、要するに弱肉強食。自由競争をやれば自然淘汰されてうまくいくはずだった。しかし恐慌が起き、街にスラムが発生した。そこで何が出てくるかと言うと計画の概念が出てくる。19世紀のイギリスではエンジニアリングというのが出ますけども、エンジニアリングの中で一番重要なのは何かというとエンジニアリングだからエンジンをつくることかという、それもそうですが、一番重要だったのは予算立てなのです。この橋をつくるために何人の人工が、鉄がどれくらい必要で何日かかって、と。このような計画という考え方が出てくる。街がスラム化しコレラが流行る。コレラはブルジョアや貧困者の分け隔てなく感染するから、計画して綺麗な都市をつくらないとダメだと。それで都市計画が生まれるわけです。エベネザール・ハウードの『明日の田園都市』が出てくるわけですね、19世紀の終わりに。そしてさらにどん

どん人口が爆発するから集合的な場所をつくって空間を開けるようなことを考えないとだめと言ったのがル・コルビュジエです。ドイツではジードルンクという集合住宅がつくられる (Fig.7)。この影響で生まれたのが同潤会、それが戦後に名称を変えて住都公団になります。ですから住都公団の中でキッチンをどういうふうに計画するかとかそういうことも全部始まりは貧困をなくしていくところから始まっているのですが、このことが近代デザイン史の中であまり書かれていない。貧困をなくそうということで始まったのですが、その結果貧困はなくなったかという、19世紀よりも圧倒的に増えている。地球規模でひどいことになっている。そして貧富の差が開いてきている。貧困が広がった世界の中でどうやってもう一度新たなデザインを考えていくかということが今日のテーマとなっている。



Fig.7 ドイツでつくられた集合住宅「ジードルンク」
Siedlung housing complex in Germany.

the United States and Canada. Participants devote their free time to voluntary activities. Here, the volunteer economy emerges.

Prior to the March 11 disaster, a Japanese version of "Great Paradise Built in Hell - The Extraordinary Communities that Arise in Disaster" by Rebecca Solnit was published (Fig. 9). The author says that a utopia-like community emerges in the midst of disaster for a short period of time when people cooperate together to get things done. Can't we use this behavioral response in community design? If we survey and record how this community develops in an instant, we may find key points for effective community development. It also is based on a sort of voluntarism.

* Vernacularism, Universalism and Internationalism

Modern design has caused a loss of certain kinds of local characteristics, and prompted international style. Universality has a

positive aspect, however, we should have a positive view on vernacular designs. Take as examples the roofs of houses and buildings. The roofs of buildings in Beijing are different from those in Japan. Roofs in Paris (Fig. 10) are different from those in other cities. Looking at roofs, we can identify the place.

What Bauhaus has done is to build houses and buildings with flat roofs. Thus, the international style or universalism in architecture was established. The same thing occurred in typeface design. Bodoni (Fig. 11) is widely used in various magazines. It was devised by Giambattista Bodoni in Italy in the late 18th century. It is very legible but not good for menus for French cuisine. Bauhaus also created a universal typeface or universal alphabet (Fig. 12). This font has only small characters without serifs. Characters b and d, p and q, n and u, and m and w are turned upside down or from side to side. It is very hard to read texts printed in this font. They say



Fig.8 Mad Housers Shelter (Hut). 都市の中に廃材で小屋をつくり、ホームレスが生活できるようにするプロジェクト "Mad Housers Shelter (Hut)." A project to build free shelters using waste materials for homeless people.

ボランティア経済によるデザイン

これはマッド・ハウザーズ・ハットです (Fig.8)。都市の中に廃材で小屋をつくり、ホームレスが生活できるようにするプロジェクトです。1980年代90年代の復刻されたバージョンでも見ることができます。『ホールアースカタログ』でも紹介されています。これをアメリカの建築やデザインを学んでいる学生がボランティアでどんどん増やしている。重要なことはこういうことをやるボランティアです。自分が生活できる、あるいは自分が豊かに生活できる状態が確保できれば、余った時間はボランティアに使う。そうするとそこにボランティアの経済というのが成立する。

ある農村で一年中天候を記録してデータ化し、いつ種をまくか水をまくかというソフトをDVDにして、近所の農業仲間に分けたのです。そうしたらある人が、このソフトを製品化して売った方がいいと言った。それに対しその農業従事者は売る必要はない、みんながそれを

共有し、農産物がたくさんできればいいじゃないですか、と言うんですね。そこにもう一つの経済が生まれる。それがボランティア経済ということになる。

3.11より前に『災害ユートピア——なぜそのとき特別な共同体が立ち上るのか』という本が出ました (Fig.9) その中で災害が起こった時に一瞬、ユートピアが出現すると言っています。みんなが協力し合って何かやっちゃおうと。ナポレオン戦争の後に戦争を記録する中から、人間にはそういう習性があるという戦争論が書かれています。この習性をコミュニティデザインに転用できないか。どのように一瞬にしてコミュニティが形成されたのかをサーベイして記録すると、そこにいくつかの有効なポイントがあるのではないかと。これもある種のボランティアの上に成り立っているということだと思います。

地域性と普遍主義、国際主義

近代デザインは、ある種の地域性というものをなくしていった。要するに普遍的なデザインというものをつくったわけですが、それは何をやったかという地域性、バナキュラーということを通して、アジアでもアフリカでもヨーロッパでもアメリカでもどこでも通用するデザインを、としたわけです。その普遍性というのは悪いことではないのですが、もう一方でバナキュラーな問題を考えることが必要じゃないか。例えば、大きなものだと建物。北京の建物の屋根は

日本の屋根と違う。パリの屋根も違う (Fig.10)。屋根のかたちを見ればその地域が直ぐにわかる。

バウハウスが何をやったかという、その地域性を取るためにフラットルーフにしたのです。それでインターナショナルスタイル、ユニバーサルなデザインができた。文字のような小さなものでもそうです。ポドニー (Fig.11) という書体は、いろんな雑誌で使われています。



Fig.9 『災害ユートピア——なぜそのとき特別な共同体が立ち上るのか』レベッカ・ソルニット 高月園子訳 (亜紀書房) Great Paradise Built in Hell - The Extraordinary Communities that Arise in Disaster by Rebecca Solnit, translated by Sonoko Takatsuki (Aki Shobo).



Fig.10 パリの屋根。普遍性的一方でバナキュラーな問題を考えることが必要
Roofs in Paris. We need to consider vernacular designs while considering universality.

that it is convenient to write something with a typewriter. But as there are many coined terms in German, it is very difficult to identify nouns without using capital letters. The font Univers devised by Adrian Frutiger in 1957 is very readable (Fig. 13). It has bold, italic, and light variations. It is a universal font together with Helvetica by Max Miedinger and Eduard Hoffmann in 1957. There are marginal differences between various fonts, but we see their differences. From the roofs, we can see differences between places. Modern design aims for universalism and internationalism which can be applied to "anyone anywhere." But people's likings are delicately different. This is a point that we should take into account.

* Precedent Designs

I have another thing to point out. Students often bring their works

to me. When I advise them to refer to past design works, they would say, "I designed this myself. I made it myself." They do not look for precedent designs.

Hans J. Wegner's famous Chinese Chair referred to a chair used in the time of the Ming dynasty as a precedent design. Poul Kjaerholm, a genius furniture designer in Denmark designed a chair in 1956 referring to the Barcelona Chair by Mies. The Barcelona Chair was designed referring to the chair for the emperor in Egypt and the Roman Empire in ancient times. The Panton Chair by Verner Panton is modeled after the Zig-Zag chair by Gerrit T. Rietveld. As Apple has disclosed, its iPod is based on the transistor radio that Dieter Rams designed for Braun. Jobs wanted to have Apple machines designed to be light, compact and as clear-cut as Dieter Rams' designs.

If there are precedent designs, we should develop these designs,

非常に読みやすい書体で日本の明朝体もこれに影響されたんじゃないかと言われています。田中一光さんが最も好きなアルファベットの書体はやはりボドニーだと言っていました。いろいろなところで使われているのですが、使えない場面があります。フランス料理のメニューに使うと絶対におかしいのです。この書体は18世紀後半のイタリア人でジャンバッティスタ・ボドニーという人がつくったもので、フランス料理のメニューには合わない。僕は漢字文化圏ですが、中国が使っている漢字で寿司屋のメニューを刷ると絶対にこれは変だと思う。韓国で使われている漢字の書体だって、僕らにとっては変です。文化の強く関わるところで、このようなデザインが関わってくると、とてもちぐはぐな感じがするという事なのです。

バウハウスでユニバーサル・タイプフェイス、ユニバーサル・アルファベットというのがつくられました (Fig.12)。これはミス・ファン・デル・ローエの上に積んでも横につないでも均質空間というユニバーサル・スペースと同じで、セリフをとった文字です。これは読みづらい。bとd、pとq、nとu、mとwが左右、上下ひっくり返しただけで同じ。小文字しかつくらない。タイプライターで小文字だけで打てるという。だけど、ドイツ語の名詞は造語が多いからキャピタルレターを使わないと判読がつかない。こういうのをドイツのバウハウスがつくった。

rather than attempting to design things from zero. We should first research precedent examples like scholars do when they write theses. As designers in Japan do not research precedent designs, they depend on "an idea that came into my mind." I think the concept of "re-design" will make the base for design.

* Optimality

Optimality is an issue that every designer faces in a design process. It is of special importance for you to determine it. You may desire to make this cup a little larger. But it would become heavier. But we can ladle a greater amount of water with a larger cup. It may happen that we touch a tall cup accidentally and bring it down on the table, so we should make a lower and wider mouthed cup. We determine what cup would be best after checking these things. Henri Petroski says a more interesting thing. When we produce a

Bodoni

Fig.11 書体「ボドニー」
Typeface: Bodoni

abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz

Fig.12 書体「ユニバーサル・アルファベット」
Typeface: Universal Alphabet

Univers

Fig.13 書体「ユニバース」
Typeface: Univers

同じような発想から出てきた1957年にアドリアン・フルティガーが設計したユニバースという書体は非常に読みやすい (Fig.13)。ボールド体からイタリック、ライトという書体まである。まさにユニバーサルな書体です。ヘルベチカもそうしたユニバーサルな書体です。これで刷っていると、ユニバーサルなデザインだということで中立的な思想を持った人だと思われる。またリベラルな人なんだなということがわかるので、知識人はだいたいこれで手紙を刷っている。書体の差というのはほんのわずかしかなのです。その中で我々は違いを見ている。建物でも屋根のわずかな差で地域の違いを見抜いている。

モダンデザインは、普遍主義、国際主義を目指し、「どこでも、だれにでも」適用できることを目指したわけですが、デザインというのは微妙だということです。非常にマイクロな話ですけども、こういうことはもう一つの問題としてあるだろうと思うのです。

先行事例

もう一つ考えなくてはいけないことがあります。学生が何か作品を持ってきたときに「これだったらこういうデザインが元にあるんだから、そっちを見て参考にしたら」と言う。「先生、それ僕がつくったんです」「僕がデザインしたんです」と言うのです。先行事例を見ない。論文を書くときには、先行研究を絶対に見ます。

ある精神科クリニックで若いインターンが「新しい症例が見つかったんです。全然言葉が出ないんです。これは新しい症例ですよ」と言ったという、失語症という先行事例を見ない人の話を聞きましたが、これは医療の領域で出ると怖いんですね。だけどデザインの領域では若いデザイナーはみんなそれになってきている。「私が、私が」って。

ハンス・ヴェグナーの有名なチャイニーズチェアも元々ある明の時代の椅子を先行事例にしている。デンマークの若くして亡くなった天才的なデザイナー、ポール・ケアホルムが1956年につくった椅子の原型はミスのバルセロナチェア。バルセロナチェアも元々エ

glass at a cheap price, the glass may have a distortion in some part. But if you intentionally put wave patterns on it, people will not care about the distortion. This is one way of gaining optimality. littala prepares large and small cups of the same design. When you wash both cups and put the smaller one into the larger one, then the two stick together. littala applies wave patterns on the glass surfaces, so that you can take out the smaller one placed inside the larger one. The wave pattern gives a solution to a problem.

We find a solution through examining or testing different ideas. We must also take into consideration production cost, forms and possible human failures in handling a product being developed. After this process, we find a compromise at the end. For centuries, products have been produced as a result of compromise. Even mature products may disappear from the market all of a sudden. A slide projector, the Carousel Projector is an example. The earlier

ジプトとかローマの皇帝が座る椅子を先行事例にしています。ウェルナー・パントンのパントンチェアのモデルにしているのはリートフェルトのジグザグチェア。これもはっきりしています。これは iPod もアップル側でも言っていますが、ディーター・ラムスがブラウンのためにデザインしたトランジスタラジオが先行事例です。ジョブズが言うのには「デザインは最終的にはディーター・ラムスがやっているような、ああいう軽やかな、コンパクトな、スッキリ明快なデザインにしてくれ」と。

ですから、何も新しくやるということよりも先行事例があるならば、そこからまたもう一つ考えてみる必要もあるのではないかと。これは医者でも論文でも建築でもなんでもそうです。日本ではそういうことをやらないから「思いついた」ということになってしまう。リ・デザインこそデザインの基本だと思います。

最適性という問題

「最適性」というのはデザインをしているときに必ず行き当たる問題です。そしてそれをどこで決定するかが特に問題だと思います。例えば、このコップは小さいのもう少し大きくしたい、しかしそうすると重たくなってしまいます。でも大きなコップにすると何度も水を汲まなくてもいい。またひょっとするとこのコップは手をぶつけて倒すかもしれない。この高さを低くして幅を広げれば倒

さないかもしれない。さてどれがいいのだろうかとか、そういうことを一つひとつ調整して、どれが一番いいのかということを決めていくわけですね。

このことに関してペトロスキーはもっと面白いことを言っています。これを安くつくと歪みが出てしまう。でも歪みが出て、そこに波をわざと少し入れたらどうか。波を入れるとその歪みが気にならなくなる。そうしたいろいろな最適性があるというのです。例えば、イッタラのグラスは大きいものと小さいものを2種類用意している。その二つを洗って重ねるとびたっとくっついてしまう。そこでグラスに波模様を入れることでスポッと抜ける。波模様で一つの問題を解決している。

デザインは、そういうふういろいろなことを解決していくわけですね。大きな問題になっていくと、非常に高級な製品、例えばパソコンでは、バグが起らないとか水をかけても大丈夫とかいろいろな問題があっても、それを解決することができますが、そうするためにはものすごくコストがかかってしまう。だから経済性の問題も考えなければならない。それから形状の問題もそうです。それから人間の失敗の問題も。

そういうことを重ね合わせて、最終的には妥協案が出てくる。1000年か2000年、ずっと妥協でものがつくられ続けている。これではなくてこういうふうにして、こうではなくてこうしよう、と。たまさかある完成形態までいっても

消えてしまうものもあります。例えば、カルーセルというスライドプロジェクター、あれは最初の頃はすごく使いにくかったけど、かなり完成形に近いところまでいき、あれっというときに生産中止になって、パワーポイントに変わってしまった。技術の変化で廃れてしまう。

そのパワーポイントにもいろいろ欠点があります。というのは、タテヨコの比が全部一緒なので、どのパワーポイントを見てもみんな表現が同じになってしまう。スライドの場合、サイズを変えるのは黒い紙を貼って色々画面を変えることができたのですが、パワーポイントだとタテヨコ比が一定なので、それをやるのはかなり大変になる。

デザインが抱える問題には、そういう技術の問題もあれば、経済的なコストの問題もある。また人間の行動のパターンの問題があるし、文化的な背景がある。その中で今の時点で考えるならば何が一番いいのかということをやさしく妥協しながらつくっている。その妥協は受け入れなければならないと思うのです。それを続けることでその問題は、いつかは解決できる。最後にお話ししたかったことは、デザインは、機能、経済性、美的要素など複合的な課題によっているが、その最適性をどのように図るかが大きなテーマになる、ということです。

Carousel Projector was hard to use, but it was improved many times nearly to perfection. But then, its production was discontinued. Power Point has taken over slide projectors. New technology outmodes conventional devices. Power Point has some setbacks. Because the ratio of vertical and horizontal lines is identical, all presentations look similar. In the case of slides, we could change the size by applying a black paper piece on a slide. Problems faced by designers include technical problems, economic problems, human behavior patterns, or cultural background. Designers compromise on what and how to produce products considering what is the best option at a given time. So we should accept their compromise. By continuing efforts to solve problems, they will be solved some day. What I want to say at the end is that design involves complicated problems covering functions, economic efficiency, and aesthetic elements. Above all, how to obtain

optimality will become a great theme to consider.

Hiroshi KASHIWAGI, professor, Musashino Art University
Born in Kobe in 1946. Graduated from Musashino Art University. He specializes in reading people's consciousness, thinking and senses in modern society through historic study on modern design implementation.

Discussions

Akihiro HOTTA (floor) : From your presentation today, am I right to interpret that the term design is applied to material things and forms? It has been said for long that design includes abstract things like systems and services.



ディスカッション

堀田明裕 (会場) 工芸財団の堀田と申します。今日のお話ではデザインという用語はものやかたちについてだと解釈してよしいんでしょうか。システムやサービスなどかたちにならない抽象的な関係もデザインの一つという議論も昔からあったと思うんです。



柏木 博 最終的には目に見えないデザインもありますが、今日は基本的に目に見えるかたちのデザインのお話をしました。しかし目に見えるかたちの背後にある考え方、具体的なかたちをつくり出した要素は何かということをお話ししたと思います。とりわけ買ったものが壊れたらどうする、という問題がありますね。すぐにバックアップしてくれるなどのサービスシステムも含めてデザインと考えるを得ない。しかしそれは昔から、刃物が切れなくなると研いだり研いでもらったり、家を建てると、かつては近所に大工がいて時々やってきて直してくれたりしたけど、大工がいなくなるとハウジングメーカーがやるわけです。それが本当に行き届いているのかという問題もありますが、それはものを中心にしてサービスやテクノロジーのシス

テムが周りを囲っているということだと思うんです。それを含めてデザインですが、最終的に結実しているのはパソコンや椅子といったモノだと思うんですね。あくまでも一つの椅子を扱いながら、椅子の背後にある美的な問題やさまざまな問題をデザインするとき、常に読み直して、どう解決していくかという作業がデザインだと思います。

天内大樹 (会場) 美学の研究をやっている天内といいます。デザインという言葉がライフデザイン、キャリアデザインなど拡散して使われていますが、実は今日のお話だとブリコラージュやデザイン・フォー・ザ90%、地味な部分を強調する方が言葉の氾濫を防げるかと感じました。



柏木 切羽詰まったところで考えることが必要だと思います。ものがない貧困なところでのデザインを考えていくと、ものを組み立てていく、実現させていくとはどういうことが良く見えてくる。最終的に美しく仕上げなくてはいけないということを僕が否定しないのは、先ほど

Hiroshi KASHIWAGI : Design includes intangible things, but for today I limited myself to discussing designing visible forms. But I think I touched upon ideas behind visible forms, and elements leading to concrete forms. Particularly, customer service systems must be considered as part of product design to help users repair what they have bought. But customer service and technical service are peripheral designs, and the core is product design, be it a PC or a chair. While dealing with a chair, we need to solve aesthetic and other problems behind making the chair. This whole process of solving problems is an act of design.

Daiki AMANAI (floor) : The term design seems to be used widely now to include life design or career design. Listening to your presentation today, I think a modest part of design should be emphasized, such as Bricolage and Design for the 90 Percent, then

the overflow of the term design can be prevented.

KASHIWAGI : What is necessary is to think about design in a hard-pressed situation. When you design something in poverty without an affluence of materials, you will see the meaning and process of making a thing clearly. The more difficult the given condition, the harder an architect works to devise a house to help his client to live in comfort, rather than when he is given a generous budget and a wide enough land lot. I don't deny the need for finishing it beautifully, as I made reference to the redesigning of a precedent design

Hiroshi MATSUSHITA (floor) : When iMac was launched in 1998, I felt the design to be so different from Bauhaus and other designs. It was a different kind of beauty from the beauty of function.

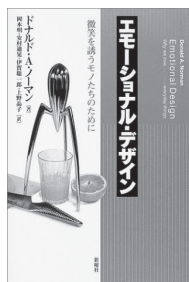


Fig.14 『エモーショナル・デザイン——微笑を誘うモノたちのために』ドナルド・ノーマン 岡本明、安村通晃、伊賀聡一郎、上野晶子訳（新曜社）
Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things by Donald Norman, translated by A. Okamoto, M. Yasumura, S. Iga, and A. Ueno (Shinyo-sha)

の先行事例のお話で言ったと思います。

違うことで言うと、予算も土地もある、何の材料を使っても良いというところで大きな家をデザインしてくださいと言われても、しにくいですよね。土地は15坪しかない、予算はこれしかないとなると心地良く住むためにどうしたらいいか、設計者は徹底して絞り込んで考える。そちらの方がデザインしていくことのトレーニングにはなると思うんですね。それと同じで、今ここにあるものの中から何を考えるか、監獄の中、貧困の中で何を考えるかということからもう一度デザインって一体何だったのか考えた方がはっきりするんじゃないかなと今思っているんです。

松下 洋（会場） 1998年にiMacができて、今までのバウハウスなどのデザインとは違うんじゃないかと思いました。用の美とは別の視点からのデザインだと思ったんです。このデザインそのものは



Fig.15 タイプライター「バレンタイン」エットレ・ソットサスデザイン
 Typewriter "Valentine" in vivid red designed by Ettore Sottsass

優れていなかったけど、あれからマッキントッシュも近いところでやっているなど。その後サムスンも頑張っているんですね。彼らもその辺から影響を受けたのか、日本のメーカーは機能性ばかり追っているけど、どこか違うなど。

21世紀になって、新しい考え方が出てきたのか、あるいは見間違えて依然バウハウスと変わらないのか。私は色とかたちや素材という部分でバウハウスと違うものを求めている気がしています。ドナルド・ノーマンの『エモーショナル・デザイン——微笑を誘うモノたちのた



めに』という本がそういうことを言っているのかなと (Fig.14)。機能とかではない、と。トヨタは最近エモーショナルと機能の意味でレーショナルとの二つを対比してデザインしていると言っています。

柏木 まずiMacの透明の色のついたパソコン、あれはある時期出てきて消えていきました。でもあの役割はあったと思います。当初パソコンはビジネス機器で、そのもっとも古いのはタイプライターです。色は黒なんですね。その後オリベッティからバレンタインというソットサスがデザインした真っ赤なのが出るんですけど (Fig.15)、基本的には黒いものです。それでオフィスで使う他のもの、デスクも電話もスーツも黒と白なんです。これは産業ブルジョワジーが考えたストイシズムです。着ているものもヘアスタイルも一緒、オフィスではストイックにならなくちゃということがあって、電話の黒はそういうストイシズムの中から出た色なんですね。コンピュータもそうだったわけですが、子どもや女性が使ったりして、ビジネスユースじゃないパーソナルなコンピュータは家庭でも使うんだと強調するために色をつけるというのはあるだろうなと思いました。それ以降いろんな使い勝手のものが出たのであれが無駄であったとは思いません。

それから美しさとか趣味の問題、私は『デザインの教科書』でカントの『純粹

Recently, Samsung is doing well in design. Japanese computers are focused on functionality, and being different from computers created by Apple and Samsung. In the 21st century, I feel designs in general are seeking differences from Bauhaus in color, forms and materials. I gather that Donald Norman's *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things* is saying a similar thing (Fig. 14).

KASHIWAGI : The iMac series in colored transparent cases quickly disappeared from the market. But it had a certain role to play. At first, even personal computers were for business use. Like typewriters, telephones and business suits were all either black or white. The black telephone represented stoicism conceived by the industrial bourgeoisie. Computers were also black at the beginning, but they came to be used at home by women and children. In

order to make personal computers appealing to them, I thought that colored computer cases might have been accepted.

In our aesthetic senses, we feel beauty without knowing why. When we listen to music we feel comfortable with chords. We feel the golden ratio to be beautiful. We can arrange colors in a good harmony by using a color harmony chart. But we need a good sense of beauty to be a good designer. In designing the Barcelona Chair, Mies was influenced by Neoclassical Architecture in the 19th century. When he designed very modern objects, he applied the classical golden section, so his drawing just conformed to a Neoclassic drawing. Upon entering the Seagram Building in New York, you may find it very beautiful in proportion (Fig. 16). It applies the Neoclassic section. We don't know why we feel beautiful, but there is the law of beauty, and we design things, or compose music pieces according to the law.

理性批判』を使って趣味の問題を扱って、これは大変重要な問題なんです。カントの場合にはかなり教育的な問題になっちゃうんですが、それから少しずれるならば、私たちの中にある感覚では、なぜそれが美しいかよくわからないものがありますよね。例えば和音、コードというのは無数にあって、次々に新しいコードが生み出されます。それをちょっとずらすと不協和音になるけど、ジャズなんかではそれを使いますね。それを受け入れちゃう状況がある。なぜかはわからないけど、この音とこの音とこの音を組み合わせると美しく感じるというのがある。プロポーションに関して、なぜ黄金比が美しいかはわからないけど美しいと感じる。色もカラーハーモニーを使ってずらし方を数値で表すと、色彩にさほど詳しくなくてももうまく調和をつくれる。だけどもある種最終的な感覚が必要なんです。例えばミースのバルセロナチェア、彼は19世紀の新古典派の影響を受けています。ですから彼は非常にモダンなものをつくるのに、古典の黄金比のプロポーションを使ったりするので、新古典派の図面と合わせてみると合っちゃうんです。ニューヨークのシーグラムビル (Fig.16)、カーテンウォールですが、中に入った途端プロポーションがすごく綺麗に感じる。それは新古典派のプロポーションを使っている、その美意識をゆるがせにしないところがあるから。マルセル・ブロイヤーの椅子はすごく無骨だけど、ミースが同じものを



Fig.16



Fig.17



Fig.18

同じ時代にバウハウスでつくると美しい (Fig.17, 18)。なぜ美しいかはわからないけど、法則があって使っていくわけです。もちろん新しくアレンジすることはできる。音楽のコードでも新しいコードがつくれますから、それは否定できない。

小林治人 (会場) ランドスケープデザインをやっております。ランドスケープ

Fig.16 「シーグラム・ビルディング」ミース・ファン・デル・ローエ 設計 (フィリップ・ジョンソンとの共同)
Seagram Building in New York designed by Mies van der Rohe (with Philip Johnson)

Fig.17 椅子 マルセル・ブロイヤー デザイン
Chair designed by Marcel Breuer

Fig.18 「MR チェア」ミース・ファン・デル・ローエ デザイン
MR Chair designed by Mies van der Rohe

デザインは、生き物の空間をデザインするという前提がありますが、一つは目に見える景など空間構造と、二つは目に見えないエネルギーの流れなど、三つには春夏秋冬や朝昼晩という時間の変化と天象の変化を意識します。今日のお話でデザインされたかたちや色彩などの変化をどう受け止めていらっしゃるのか伺いたい。その三点の中で変化をどう捉えていらっしゃるのでしょうか。

Haruto KOBAYASHI (floor) : Landscape design is meant to design spaces for living things. We first consider a visible structure, secondly an invisible flow of energy, and thirdly changes in forms and colors along with temporal and seasonal transitions. I would like to know what you think about changes in the form and color of designed objects.

KASHIWAGI : An object will not change itself, but it may be seen differently according to the place and time that it is observed. A simple room can be turned into different spaces depending on the furniture placed within it. If you build a room with an ethnic flavor at the beginning, the room will be fixed, but you can put some ethnic objects to make a plain room have an ethnic atmosphere. The furniture itself does not change, but it looks different in a room at different times. In other words, a single item

looks changed only in relation to the space where it is placed.

KOBAYASHI : Certainly, a chair may look lively in a place as if it is communicating with the space.

Keiko TORIGOE (floor) : As you mentioned, modern design began to reduce poverty caused by machine civilization in the process of the industrial revolution at the turn of the century. But humans had designed things and spaces even before the industrial revolution, just as cats look for comfortable places to rest and birds use whatever is available to build their nests. How do you define the term design between these?

KASHIWAGI : Basically, I think design is an act of changing one's environment in order to live more comfortably. But you cannot



柏木 ものがつくられるとそれ自体は変化しないので、空間に置かれた時間によって変化して見えるというのがありますね。一般的な言い方をすると室内は個性のないものにしておいて、そこに家具をいれると変化するというのがありますね。エスニックな部屋にしたいとき、エスニックな造りにしてしまうとそれに固定されちゃうので、空間にエスニックな何かを忍ばせることで変化します。その次に家具を含めて解釈されるときに変化が見えますよね、時間とか光の状態とか。単品で見た時にそれは変化するかといったら、空間の中に置かれた関係性の中でしか変化しないと思いますね。

小林 確かに椅子など一つの場に置かれると、場との空間的な対話で作品が変化して生き活きて見えるということがありますね。ランドスケープデザインの場合、屋外が主になりますが、アーティストが一生懸命になって作成した作品をここに置きたいと強く主張されることがありますが、時として環境全体としてよりも、目立つようにとか自作中心的な捉え

方に偏り、僕らから見ると作品を殺していると感じることも時々あります。

鳥越けい子 (会場) ランドスケープが出ましたが、サウンドスケープからも発言させていただきます。私は、音といってもかたちを超えて、土地の来歴などのイメージ・記憶を含めたデザインに興味があります。日本デザイン機構で『これからのデザイン』を会員と一緒に編集執筆しましたが、例えば石をステップにしようとか座ろうなど見立てるときデザインが始まっているとか、それをどうメンテナンスするかといったことからこれからのデザインを論じました。たしかに近代デザインの始まりは、柏木さんがご講演で指摘されていたように、その原点は産業革命に伴って出現した機械文明によってもたらされた貧困にある。でも私たちの本では古来からの本質的なデザインとして、猫が心地良いところを探す、鳥が巣に周りのものを使うという話もあったなど。その両方の中で、デザインという言葉をどの辺で定義して話を組み立てられているのでしょうか。



柏木 基本においては心地良く生きていくことを目的にして環境を変化させていく作業がデザインだと思うんですね。そのとき個体だけで可能かというところじゃないから社会を形成しているのですが、そこに貧困が起こると決していいことが起こらないわけですね。自分にも良くない。そうすると貧困を解決することで、社会全体とその中の個はバランスされて、心地良い環境ができあがるんですね。隣にマシンガンをぶっ放すギャングが住んでいて、これはたまらなくてバックミンスター・フラーは集合住宅をやめたいと言うわけですけど、要するに周りの環境を整備していかないことには、自分の生活する場所もうまくいかないですよ。貧困もそこに関わっているとすれば、やはり基本のところにあるんじゃないかな、と。

先ほど潜在的な有用性ということと、もう一つは手を加えていくということを言いましたが、潜在的有用性の読みは向こう側からやってくるものですよ。それに対してこちら側からつくりかえてみようとする、これはリプレゼンテーションで人間の働きかけですね。読みと、リプレゼンテーション、すごく相反するけど、その融合点にうまくデザインできないかということだと思うんですね。

曾根眞佐子 (会場) 今はもう後期高齢者ですけど、デザインに長く関わっていますと歳によってずいぶん見方が変わるんです。先生のおっしゃる居心地と

improve your environment alone, and you form society to work in concert. But if poverty emerges within a society, it is not possible to improve your environment, so there arises the need for solving the poverty problem. When the poverty problem is solved, you can have good balance between your life and the whole society. Without improving the environment around yourself, your living place will not become comfortable.

I talked about potential usefulness and adding new ideas to the existing things. Reading potential usefulness from the existing things means to understand what things afford us, while adding new ideas, or representation, means that we actively re-make the existing ones. Reading and representation sound contradictory, but I think I can put "design" at the point where both fuse together.

Masako SONE (floor) : I have been engaged in design for many

decades, and I understand my views on design have changed as I grew older. Not only designers but also other people should try to better their environments and to bring changes. Immediately after the March 11 disaster, it revealed that people had been living among piles of wastes. As to the betterment of comfortableness, we have approached the concept from material things. How do you lead people to steer their efforts in pursuit of comfort today in the affluence of material things under the current market economy?

KASHIWAGI : I think it is a problem of education. We have art education, but not design education in primary school. Children should begin to learn at primary school how to lay out a page, what typefaces to apply, how to make characters more clearly presented, and how to arrange furniture pieces in order to make their living more comfortable. At the best, children now are



変化をどうやって構築するかと言うと、デザイナーだけではなくてみんながやらなくちゃいけないと思うんです。大震災のとき、みんなゴミの中に埋まって暮らしていた実態がわかった。居心地の良さに関しても、モノを前提に解決していたわけです。ここまでモノが溢れた市場経済で、どう舵を切っていくのか、先生だったらどうご指導なさいますか。

柏木 それは教育の問題だと思うんです。美術教育はあるけどデザイン教育は実は小学校から本当はやるべきなんです。レイアウトの仕方とかタイポグラフィとか、文字をどうやったらはっきりわかりやすく読めるようになるのかとか、部屋の中をどう配置すると住み良くなるかなど。

それからどのスタイルを選ぶかということもあると思うんです。ピエール・ブルデューが『ディスタクシオン』、知的な差別というタイトルの本で言ったことだと思います (Fig.19)。差別社会なんです、フランスは。音楽でヨハン・シュトラウスが好きだというのはブ

ルーカラーなんです。ブルデューの本ではずっと統計を取っていくんです。バッハが好きだという連中はだいたいインテリで、アッパーなんですよね。彼らはジャズでもなんでも聞くんですが、建築というとバロック、絵というとモンドリアン、家具と住宅はというとリートフェルトと答えられるのがフランスの知識人。これができるというのは教育が違います。ところが日本だとポスターをつくらうで終わっちゃうわけなんです。なんで書体はこうなんだ、なんで椅子はこうなんだと、なんでものはこうレイアウトしないとだめなんだって教えないんですよ。ものをレイアウトするには例えば、グリッドシステムに乗せていけば割とうまく納まると小学校か中学校から教えていかないと、なんでもありのごちゃごちゃになっちゃうわけなんです。

森口将之 (会場) 自動車とか公共交通関係のジャーナリストの森口と申しま

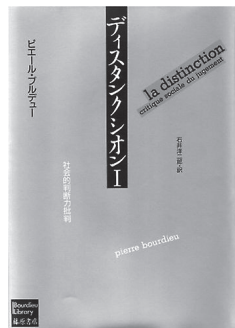


Fig.19 「ディスタクシオン——社会的判断力批判 (全2巻)」
ピエール・ブルデュー 石井洋二郎訳 (藤原書店)
Distinction - Criticism on Social Judgment by
Pierre Bourdieu (two volumes) translated by Yojiro
Ishii (Fujiwara Shoten)

す。最近の日本のデザインの考え方が二極化してしまっていて、片やすごいこだわりがみられて、片やもう安ければいいと。安くつくるデザインがトレンドになってきたり、まちづくりにデザイナーを入れようとするとなんか金があるなら福祉に回せとなったりします。ヨーロッパなどでは公共的な部分にもだいたい等しくデザインが行き届いていて、住民も然りです。日本の今の状況をどうお考えで、どういう方向を目指すのが一番フィットするのでしょうか。



柏木 少なくともデザイナーが100円のものをデザインしようが1万円のものでもデザインしようが、とりあえず使ってくれればいいと思っただめですね。100円でもこれは使い続けてもらいたいということを信念にしてくれないと、奇妙な消費社会、使い捨ての社会、「とりあえず」だから捨ててもいいっていう社会が続きます。デザイナーがわずかでもこれはとりあえずの生活を賄ってくれればいいって思っただめで、100円でも最後まで使わせるデザインこそがデザイナーの責任だと思うんです。とりあえ

instructed to paint posters, and not more. Children should learn why they should use a particular font, why a chair is structured like that, why things should be laid out properly, and so on. To teach layout, we can use a grid system, for example, and tell children things will be adequately fit in a place if they place things according to the grid. Children should learn these things during their primary or secondary school years, otherwise, they become confused when they actually need to lay out their rooms.

Masayuki MORIGUCHI (floor) : Product designs in recent years tend to be divided into two extremes. At one end, there are highly elaborated and sophisticated designs, and on the other end are designs meant for less costly manufacturing. When we try to invite designers to join in planning town revitalization projects, people will say that they prefer the money for remuneration to be

allocated for welfare services.

KASHIWAGI : Whether it is a product to be sold at 100 yen or 10,000 yen, designers should have the desire that the product would be used for long. If cheap products with quick-fix designs are prevalent, people may easily throwaway things. Then, a strange consumption society, or a throwaway society will prevail. It is the responsibility of product designers to create products to be used for a long time, even for 100-yen shops.

Seiichi MIZUNO (floor) : I am neither a designer nor a design critic, but I play a role in JD to look at design from outside. I have considered design to be consisting of creation and imagination. And today, I have confirmed that my idea is correct. I am afraid that imagination is what is lacking among the Japanese. It may be

ず感というのが嫌だなど思っているんですね。日本はとりあえず感が蔓延しちゃっていて、公共施設もとりあえず感でやっているからいつでも壊しちゃう。

今僕は大学で実技を担当しないので言わないんですが、大企業が例えば新聞広告を出したら全部で1000万円近くかかる。ところが自分はアルバイトで10万円しか稼げなかった。この10万円でこの1000万円に勝つことができるか。できるでしょって言うことです。それだけディテールにまで至る真剣なデザインへの意識がないと、安いものでいい、捨てていい、また循環して、捨ててもいい、安いものでいい、とりあえずでいいで回ってっちゃうんです。とりあえず感をなくすためにはどうしたらいいのかという答えは持っていないんですけど。

水野誠一（会場） 日本インダストリアルデザイナー協会の創立60周年記念シンポジウムで基調講演をさせていただくんですが、実は私はデザイナーでもなく評論家でもなく、デザインを外周から見ると言う役割をしております。今回、日本デザイン機構の宣伝として、ホロデザインがこれからは大事だとお話するんですが、日本に事例がないんですね。唯一アップルしかないのは情けない。デザインは「そうぞう力」だということなんです。これには二つありまして、一つはクリエーション（創造）、もう一つはイマジネーション（想像）。私はデザインというのはイマジネーションだと

思っていて、今日はこの思いを強くしました。昔文化人は、お茶の世界で見立てとか本歌取りとか、過去のお手本を時代に合わせてまとめ上げてきた。そのイマジネーションこそが今日本に欠落しているかもしれない。これは我々がそういうデザインを育ててこなかったということもあるでしょう。

今日は佐野さんのご努力で良い会が持てました。柏木さんありがとうございます。

柏木博（かしわぎ ひろし）武蔵野美術大学教授。1946年神戸生まれ。武蔵野美術大学卒業。近代デザインの歴史的实践の中に、近代社会と人々の意識や思考、感覚を解説することをテーマにしている。主著：『家事の政治学』2000 青土社、『モダンデザイン批判』2002 岩波書店、『しきり』の文化論』2004 講談社、『玩物草紙』2008 平凡社、『探偵小説の室内』2011 白水社。展覧会監修：『田中一光回顧展』2000 東京都現代美術館、『電脳の夢』2003-04 パリ日本文化会館ほか。

図版出典：

- Fig.1～5 および 10 柏木博
 Fig.6 Oilstreet, license: CC BY-SA 3.0, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Murinan01r.jpg>
 Fig.7 Manfred Brückels, license: CC BY 3.0, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hansa4tel_5a.jpg
 Fig.8 The Mad Housers Web site <http://www.madhousers.org/shelter>
 Fig.15 Folletto at it.wikipedia, license: CC BY-SA 3.0, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Olivetti-Valentine.jpg?uselang=ja>
 Fig.17 Dibe at de.wikipedia, license: CC BY-SA 3.0, <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Breuer-FREISCHWINGER.JPG>
 Fig.18 Holger.Ellgaard, license: CC BY 3.0, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mies_van_der_Rohe_

参加者アンケートより

デザインという行為の背後にあるものをひとつずつ明らかにし、デザインを再考する手がかりにしようという試みで、解りやすく納得のいくお話でした。多様な問題をかかえている今日、「日本はどうするのか」という問いに対して、柏木氏は「トリアエズの価値観を捨てさせるのがデザイナーだ」と語られました。これは言いかえれば「最上の取り組みによって生み出したものを使い切るという考えだ」と思います。モノは本来そうあるべきですが、一方でモノの役目は経済を動かすという別の面があり、その経済が生むお金が人々の生活を支えています。活発なモノ作りと消費は車の両輪のように社会を活性化させ、結果としてモノは目まぐるしい価値観の移り変わりに翻弄されるという現実があります。トリアエズ＝短命がこの辺りから生まれるとすると、モノのあるべき本質との矛盾にはどのように取り組むべきか、深い議論をしてみたいと思いました。（杉本功雄／ユニバーサルデザイン）

テーマに対してアカデミックな内容でしたが、いろいろ知らなかったことなどを学ぶことができ良かったです。会場に集まられている方に、デザインを専門とされていない方や、もっと若い方がいて意見交換などができたら面白いだろうと思いました。デザインの考え方をもっと一般に広げて実践につなげていければと思います。（塩入一峰／SHIAN Creative Partners）

that we are to blame for not having educated younger generations to develop imagination.

Comments from participants

Kashiwagi revealed what processes lay behind the act of design one by one in order to help us reconsider design. It was easy to understand and also convincing. To the question "How should we go forward now in Japan when we are faced with various problems?" he replied that designers should try to lead people to abandon their quick-fix values. In other words, it would mean that we should use up things produced with the best efforts. It is the way we should deal with any product. However, products have a function to get the economy going, and the money produced by economic activities supports people's life. Active manufacturing

and consumption stimulate society with the two acting upon each other like an inseparable pair. As a result, products are changed at the mercy of fast-changing values. Thus, quick-fix short-life designs are created. I would like to discuss in depth how we should approach the contradiction between desirable and actual ways of designing. (Isao SUGIMOTO, Universal Design)

Kashiwagi's lecture was quite academic and instructive as he presented a lot of topics that I had not learned before. There seemed to be people who were not specializing in design, and young designers as well among the audience. I thought it would be interesting if we could exchange views among them. I hope we can expand our concepts on design widely among the public when put forward our designs. (Kazumine SHIOIRI, SHIAN Creative Partners)

事務局から

水野理事長 JIDA創立60周年記念シンポジウムで基調講演

2012年11月27日(火)、日本インダストリアルデザイナー協会(JIDA)創立60周年記念シンポジウム「デザインの基層と先端/ジャパンデザインの行方」が開催され、水野誠一JD理事長が「日本のデザイン価値—日本は「ホロデザイン」を目指せるか?」と題する基調講演を行った。また、本シンポジウムに先立って開催された記念式典において、栄久庵憲司JD会長に多年に渡り役員としてJIDAの発展に尽くした功労者として感謝状が送られた。



理事会開催

2013年2月6日(水)日仏会館にて2012年度第3回理事会を開催した。主な議題に、2011年11月からスタートしたトークサロンの今後と、2013年通常総会の同時開催イベントを討議した。



トークサロンでは佐野邦雄監事より、前4回をSTEP1とし、提起されたテーマ「内発性」「個人の自立」を深めていくSTEP2が提案された。総会併催イベントでは、20世紀の文明崇拜がもたらした文化との齟齬と課題、デザインの枠組みの広がりについて活発に意見交換された。そうした課題に対して、JDには社会をデザインし直していく役割があること、また、目に見える現象だけでなく思想などの目に見えない根の部分を認識することと発言することの必要性を確認し、実施案が検討された。

編集後記

東日本大震災から2年。復興はなかなか進まない。

効率優先のこれまでのシステムや、ハードな発想を中心とした「計画論・政策論」では、この状況への本質的対応はできない。必要なのは、被災された人々の社会や文化の持続性をも視座に入れた「関係性の再構築」を目指す総合的発想であることが明らかになりつつある。

たとえば「環境計画論」的には、除染活動に限界がある場合、従来の公害問題のような「個別の有害物質から人間を守る」といった発想はもはや効力を持たない。環境計画にもパラダイムシフトが求められる今、デザインにもまた、そうした発想の転換(正確には発想の「拡大」)が必要であることを私たちは意識している。

柏木さんのお話には、そのためには「デザインとは何かという本質」に立ち戻る有効性が示されていた。と同時に、その講演全体からは、目の前の問題解決に先ず必要なのは「新たなデザイン論」ではなく、私たち一人ひとりが明確な問題意識をもって個々のプロジェクトを実践していくことだというメッセージを受け取らずにはいられなかった。

(鳥越けい子)

VOICE OF DESIGN VOL.18-2

2013年3月20日発行

発行人/栄久庵憲司

編集委員/迫田幸雄(委員長) 鳥越けい子、

薄井滋、天内大樹、矢後真由美、

西山誠、菊池一郎、

南條あゆみ(事務局)

翻訳/林 千根

発行所/日本デザイン機構事務局 〒171-0033

東京都豊島区高田 3-30-14 山愛ビル 2F

印刷所/株式会社高山

VOICE OF DESIGN Vol.18-2

Issued: March. 20. 2013

Published by Japan Institute of Design

3-30-14 Takada, Toshima-ku, Tokyo 171-0033 Japan

Phone: 81-3-5958-2155 Fax: 81-3-5958-2156

Publisher: Kenji EKUAN

Chief Editor: Yukio SAKODA / Translator: Chine HAYASHI

Printed by Takayama inc.

日本デザイン機構は法人会員 株式会社資生堂、株式会社GKデザイン機構、ヤマハ発動機株式会社と個人会員によって支えられています。

From the Secretariat

Mizuno, JD president, delivered a keynote speech at the JIDA symposium
Seiichi Mizuno, JD president, delivered a keynote speech at the symposium by the Japan Industrial Designer Association (JIDA) commemorating its 60th anniversary held on November 27, 2012. At the commemoration ceremony, the letter of appreciation was awarded to Kenji Ekuan, JD chairperson, as a person of merit for the development of JIDA.

Meeting of the Board of Directors

The 3rd meeting of the Board of Directors in FY2012 was held on February 6, 2013. It was proposed that "spontaneity" and "individual independence" be the focus for the Talk Salon series in 2013. As subjects to be discussed at the general assembly, discrepancies between culture and the adoration of civilization in the 20th century, and the expansion of design framework were considered. Board members affirmed the need for JD to redesign the present society, and to recognize and speak on ideologies.

Editor's Note

Two years have passed since the Great East Japan Earthquake. The process of rehabilitation is very slow. The rehabilitation of the affected area cannot be facilitated with the conventional efficiency-first system or with city planning and policy planning methods that are focused on building structures. It is becoming increasingly clear that a comprehensive initiative that aims to "rebuild the relations" of affected people is required while taking into consideration the sustainability of their communities and cultures.

Just as a paradigm shift is required for environmental planning, we are aware of the need for change, or expansion in thinking in design.

From Kashiwagi's lecture, I gathered that what is necessary to solve an immediate problem is not a new design theory, but that each of us should carry out every project with a clear awareness of the issue. (Keiko Torigoe)