

先日、TDCで開かれたフォーラム・マラソンに立ち会って、なによりも強く感じたことは、デザインについての問いかけが、いま必然的に、われわれの文化のもっとも重要な、根源的な問題領域を横断しているということだった。デザインはもはや、単に、ある機能、ある製品にひとつの形を与えることではなく、むしろもっと広く、われわれ人間のそれぞれの営み——製品を産むことはそのひとつにすぎない——の形を、世界全体とのかかわりのなかで、熟考し、決定していく困難な、しかしそれだけに一層、今日的な使命を帯びた創造作業であると思われたのである。

別の言い方をすれば、いまや、ある製品の形を決めていくというただそれだけのことにしても、それに関与する考慮すべきファクターが途方もなく増大し、拡大し、それは一人の個人の知性ではどうもカバーできないところまで及んでいるということだ。文化伝統の「場」、地球規模の「環境」、人間の存在条件の基盤である「身体」——そのような問題が、一個の製品を産み出すわれわれの視野のなかにも、いやおうなく浮上してくる。

いや、それだけではない。デザインの現場がそのような人類的課題と接続しているというだけでなく、むしろそうした問題が、より一般的に、デザイン的思考を求めていると言ったほうがいいかもしれない。というのも、そうした問題のどれも、けっして線型的な一義的な解などありはしないような複雑で、全体的な問題であるからだ。ひとつの論理、ひとつの技術だけでそうした問題を解決することはできない。明確ではあるが、しかし部分的な、ローカルなものにとどまらざるをえない論理的知性、技術的な知性では、異質の領域にまたがる未知のファクターを多く含んだそうした問題に充分に対処することはできないのだ。

## 「Rethinking Design」

小林康夫

KOBAYASHI YASUO/小林康夫

東京大学教養学部教授、表象文化論

東京大学教養学部教養学科フランス科卒業、東京大学大学院比較文化・比較文学専攻修士・博士課程修了、パリ第10大学ナンテール「テキスト記号学科」博士課程修了。

現代フランス哲学を中心に、主に現代芸術、現代文学におけるテキストの存在論的分析、出来事論的解釈学などの研究に従事。

だが、われわれには「感性」がある。感性とは、知的に明解ではないもの、未知のもの、個別化されない全体的なものをそのまま受容する能力だ。知性の限界において世界そのものを受容する能力だ。そして、いま、われわれは知性だけに依拠した線型的な、単線的な決定の限界を大きく感性の方へと開こうとしている。そして、それこそまさにデザインだ。つまり、デザインとは知性と感性のぎりぎりの調和点を見出す仕事、あるいは知性を大きく感性へと開いていく仕事にはかならないのであり、その仕事は、今日ほど差し迫ってあらゆる領域で要請されたことはなかったように思われる。「工学の時代」から「デザインの時代」へ——フォーラム・マラソンの各パネリストたちの熱のこもった発言を聞きながら、わたしはしきりにそんなことを考えた。閉じた、ハードな、線型の力の時代が終わって、すでに開かれた、ソフトな、多様な力の場の時代がはじまっているのだとわたしには思われたのである。

ひとつの機能、ひとつの力に形を与えるのではなく、むしろひとつの物、ひとつの営みが他の無数の営みの方へと開かれていくように、また、その〈開け〉そのものが感じられ、共有されるような方向に、物の、そしてわれわれの生命をデザインすること。おそらく、ここには、〈開け〉を通じて他者と柔らかくコミュニケーションしようとするわれわれの時代に固有の倫理的な要請がある。そして、その要請に応え、それを引き受けつつ、デザインはすでに大きく変わろうとははじめているようだ。とすれば、この困難な課題において、デザインあるいはデザイン的思考がいったいどのくらい遠くにまで行くことができるのか——そこにわれわれの文化の未来がかかっていると言ってもいいかもしれない。

Galleria



Tokyo Design Center

場：5日(月)

まずデザインがはじまる場についての問いかけから始まった。すなわち、デザインは、いわば何も無い白紙状態からはじまるのか、それとも強固な文化伝統を持つ場から出発するのか。この問いに対して、文化的、社会的ないし地理的な特異性を持つ小さな場にこだわって活動をしている二人のデザイナー・建築家が、具体的な作品や資料などをスライドで紹介しながら、それぞれの発想の底にある場の考え方について解説した。

洪達仁氏は、みずからの洪一族の生活史の節目となった出来事の写真を映しながら、氏のデザインがどのように浜民族特有の大家族の場の中に根をはっているかを語り、デザインにとって生活の現場から出てそこに帰っていくことの重要性を強調した。樋口裕康氏は、自身の設計集団「象」の作品である沖縄の「名護市庁舎」などを例に取って、建築はもはや国家といった近代的大きな枠組みのなかではなく、むしろ具体的に独自の自然と生活の場のなか立ち廻り、その場を生かすことが必要だと力説した。

両氏の発表を受けて、社会学者の橋爪大三郎氏は、近代的なデザインが前提としていた普遍的な表象空間の行き詰まりを理論的に説明しつつ、付加価値競争が最終的な「デザインの墓場」に至ることを指摘した。また、そうした行き詰まりを打破するものとしての場という考え方について、内と外との空間を峻別する中国的な場のあり方と、自然とともに移ろっていく日本的な場のあり方の相違が指摘され、場の多様性をめぐって討論が行われた。近代的なデザイン概念の限界が鮮やかに浮かび上がった一日であった。

## Tokyo Design Center Forum Marathon

IN-DESIGN '93 期間中の四月第二週5日から10日まで、東京デザインセンターとして開館一周を記念し、一連のデザイン・フォーラムを開催いたしました。

各分野の第一線で活躍する自然科学者、社会学者、建築家、デザイナー、アーティストをパネリストに招いての異色の顔合せに、会場の聴衆の参加も得ての、議論が白熱したデザインの今後を考える一週間でした。

環境：6日(火)

激しい議論がたたかわされたセッションであったが、その中心になったのは、ドイツのフリッツ・フレンクラー氏の厳しいエコロジー的立場であった。フレンクラー氏は、いまや、エコロジーの条件がデザイン、商品開発、経営のすべてにわたる決定的な要件であることを強調。製品のすべての部分についての完全なリサイクルが絶対的に必要であると議論を進めた。

それに対して、佐倉統氏は、生態学者の立場から、きわめて大きな規模で地球環境と人類との係わりを解説し、人間の「遺伝情報に対する脳情報の優位」がどのように自然の太陽エネルギーの循環サイクルの時間をかき乱し、それが最後には環境問題を発生させるに至ったかを説明した。また内藤廣氏は、自作の「海の博物館」の資料を提示しながら、現代の産業がもたらした全体の喪失や作品の部分化に対抗するための手段として、自然のプロセスの再発見、再導入による、モノと人間と環境とのトータルなインターフェイスの回復について述べた。

議論は、「もはやわれわれには時間が残されていない」とするフレンクラー氏の過激なエコロジー思想と、もっとゆるやかに希望を語る事ができるとする内藤氏、また、人間の「脳情報系」の創造力や可能性に期待できるとする佐倉氏のあいだで白熱化した。フレンクラー氏が強固な立場を保持したために、かえってデザインにとって、環境が、現在どれほど切迫した問題であるか明白に認識され、しかもその問題が人類史的な見地からも検討されるというきわめてスケールの大きな展開になった。また、デザインにおいて「時間」をどのように、どこまで考えるかという重要な問題も提起されたことになる。



洪 達仁 橋爪大三郎 フリッツ・フレンクラー



樋口 裕康 内藤 廣 佐倉 統

身体：7日(水)

文化人類学者、アーティスト、建築家、解剖学者という組合せて「身体」の問題を考えるという異色のシンポジウムとなった3日目。

最初に船曳建夫氏が、われわれが、ある意味では文化によってデザインされた身体を生きていることを、メラネシアのフィールドワークから持ち帰った迫力あるスライドを見せながら説明し、人形好きと人形嫌いの二つの文化型を提案した。

ついで、タナカノリュウキ氏が「編集」をひとつのキーワードにする自身の作品について語りながら、「身体レベルの試行・実験を行なって、その不安定な出来事の要素をフィードバックすること」に現在の関心が向かっていると述べた。また隈研吾氏は、歴史的に見て、何変も身体論が流行することはあったが、そうした身体論はどれも身体についてのナイーブな肯定だけだったとして、建築による身体への抑圧を批判するという文脈で身体論が利用されることに強い反発を表明した。

その後は、各発言に対する養老孟司氏のコメントを中心にして議論が展開された。養老氏は、特に、身体と人工を、[身体=予測・コントロール不可能性]と[人工=予測・コントロール性]の対立として説明。そこから、身体は、われわれの文化にとっての物差しとして機能するが、しかしそれ自体は最終的に解説不可能なことから、それをモジュールとして使うことはできないという精妙な議論を展開した。心(脳)と身体(遺伝子)という二元論も議論の対象になり、フロアからの発言もあって、多元的な角度から自然と人工のインターフェイスとして存在する身体について突っ込んだ、スリリングな議論が行われた。



養老 孟司 タナカノリュウキ 松岡 正剛



隈 研吾 船曳 建夫 内田 繁

感性：8日(木)

4日目は、三部構成で長時間のセッションとなったが、企業関係者などの多くの熱心な聴衆に恵まれた充実した会となった。最初に、松岡正剛氏が、豊富な資料をもとに、現在の産業が陥ってしまっているモノ中心主義に対する鋭い批判を展開し、それを克服する将来の方向として「マインド(感性)」にアクセントを置く新しい時代の産業への展望を述べた。

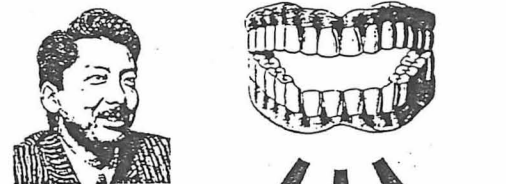
第2部では、デザイナーの内田繁氏が「イル・バラッソ」の資料を紹介しながら、カタチへ至る過程の重要性を強調し、現在のデザインにとっての課題を、1.個人の固有性の獲得、2.地球・民族文化の固有性の擁護、3.歴史に学ぶ、4.地球規模で考える、という4点として整理し提示した。

第3部では、松岡正剛氏にコンセプト坂井直樹氏と文化人類学者の竹村真一氏を加えて、産業の感性化の必要と企業文化の果たす役割について、それぞれ現場からの経験を踏まえた提起がなされた。竹村氏は、モノのデザインではなく、いまや、モノと人間の関係のデザインが必要であるというマインド・ウェア論を展開。また、坂井氏のジーンズとコンピューターという現代商品の分析を受けて、松岡氏が見かけは同じだが中身が個別のニーズにあわせて変容するというマスマプロダクトに、新しい「神話」の原型が見えてくるとする考察を加えた。

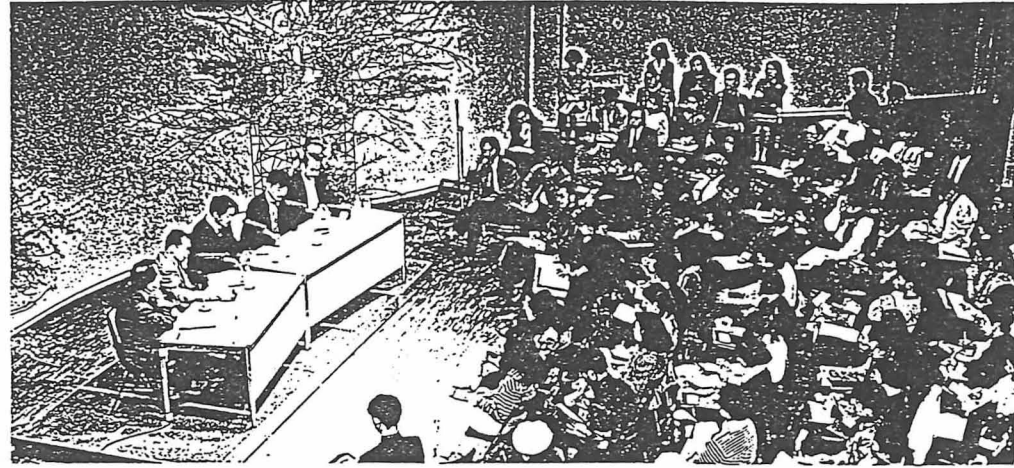
最後に松岡氏が、従来の経済財に代わる知財、その一部としての「クラブ財」という概念を提唱して、感性に重点を置いた新しいマインド・ネットワーク時代の到来を宣言した。産業の新しい地平が開けはじめ、時代のそうした転回にデザインが決定的な役割を果たすことが実感された意義深い午後であった。



坂井 直樹 毛綱 毅爾 小林 康夫



竹村 真一



デザイン再考：10日（土）

1週間にわたるフォーラム・マラソンの最終日、初日から3日目までの各パネルから橋爪大三郎氏、内藤麻氏、タナカノリユキ氏、そして4日目の「感性」の問題意識を代表して建築家の毛綱毅敏氏を迎え、表象文化論研究の小林基夫の司会下でデザインの現代的な問題についての徹底討議がおこなわれた。

まず、「場」「環境」「身体」の各セッションからの報告と問題提起があった。それらをデザインの境界条件の見直しという観点から総括した上で、その三つの問題設定とは違った産業ないし生産という問題設定が4日目の討議の基盤となっており、しかもそこでは、松岡正剛氏を中心にして「Mind（感性）」というキー・ワードを掲げた、未来の産業・社会についての大胆な提案があったことを確認した。そこで、松岡氏とともに、「マインド・ギア・ボックス」のコラボレーションもおこなっている毛綱毅敏氏にまず自由に語っていただいた。

なるべくデザインしないで、デザインする方法

先日、大阪のある密教寺院でアントニオ・ガウディの「神おろし」をして対談したという話から入った毛綱氏は、「祈りこそが最後の感性だ」と述べつつ、次のように言う——「ぼくは、近代的な都市計画というのは、外科手術みたいだと思うんです。それに対して、ぼくは「七福神都市構想」という奇様な都市構想を出しているんですが、それは、ポイント、つまりツボ、聖域をきちんと整理していくことによって都市を再生させようということなんです。」「デザインすることのなかに、反デザインというか、なるべくデザインしないでデザインする方法があると

思うんです。それを二つの方法でぼくは考えていて、ひとつは形と色を与えて、いろいろな物語や意味、記憶をよみがえらせるのと、もうひとつはなるべく空間を消していって光と音にしてしまうということなんです。」

毛綱氏の話は、形と形なきものとの相互交通こそデザインの現場という主張と受け止めることができるが、それに対して橋爪氏が、二十一世紀に向かう形の産業のフロンティアは、むしろ遺伝子を中心とした生命産業、そして人工知能などの言語の分野だと思うという展望を提出。それを受けてタナカ氏が、そうした議論の全体が「カタチ」と「カタチ造る力」の二元論になっていることを指摘した。

タナカ氏——「カタチ造る力というのが大事で、それを鍛えるためには感じ取る能力、知覚する能力、目に見えないものを感じ取るが必要になってきて、それがやはりカタチ造る力を増大させているんじゃないかという気がします。」こうして物あるいは形としてあるものと、それを取り巻く場、空間のあいだの関係、そしてとりわけ目に見えない形なき空間性の重要性が語られたところで、内藤氏が、「多分建築というのは毛綱さんがどんなに空間を消したと言っても、なお形があらわれるというか、最終的にはそれは社会的な都市だとか、環境だとかのコードに呑みこまれていくようなものだと思うんです」と述べて、形なき空間性へと傾きかかった議論を、もういちど建築という文脈の中のハードウェアとしての空間建築と自身を中心にして語る建築との間の揺れ動きとして引き受けたところで休憩となった。

後半は、フロアーからの「デザインをどう定義するのか」という問いに、司会の小林が「企画する／意図する」という意味と、具体的に「図案化する／設計する」という意味とをあまり厳密に区別しないで、あえてこの言葉の曖昧さを利用して議論したいと宣言。その後、今度はデザインの限界について語り合いたいと述べる。それを受けて、すぐにタナカ氏が、多様な複雑な状況に直面してデザイナーの感覚が麻痺してしまっており、自覚を持つことがなくなっているという危機状況を指摘し、そこから松岡氏が言うパーソナルなクラブ的な集団もしくは新しくできたメディアというものの中で、ゲリラ的な活動をしていくしか希望はないのではないかと発言する。

デザインは問題を隠蔽する

それに続いて、内藤氏が、デザイナーの無自覚さの例として、ほとんどの建築家が自分か使う材料のコンクリートがどうやってできているか知らないという事実を指摘して、さらに「普通デザインというふうにはわれわれが考えているものは、問題を隠蔽するという方向にしかいかないんじゃないかという思いがずっとあります。おさまりということや言うところと建築のおさまりがよくならなければならないほど実体が抱える問題をおおってしまっていて、だましのところが多いんじゃないか」と語る。

橋爪氏からは、フロアーからの質問にもあった兵器のデザインの美的美しさについて言及があり、そうした機能美とデザインを区別しようという意見が出されたところで、小林が、機能が形を決定するということはない、むしろ形が機能を規定するような時代になっているという指摘をして議論が展開したが、もう一度内藤氏が先の発言を受けするように、アートとデザインを区別して「アートというのは、物の本質というか、本来日常生活で見たくないものを見るという部分がほとんどで、むしろそういうところに本来の価値があるんじゃないか」と言うと、タナカ氏、小林などが同時に発言するという沸騰状態に突入。小林が「なにかがそこで解決されなければデザインにはならないが、アートというのは、たしかにひとつの解決のように見えて、実は絶対解決できないものを提示するのだ」と述べて内藤氏をフォローするのだが、橋爪氏は、そうした熱い議論を静かに聞いていたうえで、社会学者らしくそうしたアートとデザインの分け方は「大変近代的だ」と一言。そして、むしろ「い形」についてのコンセンサスの成立（それがどのくらいの時間的スペースベクティブを必要とするかは、場合によるか）という社会的なプロセスこそがデザインの本質だと主張する。

コンセンサスのための四つの戦略

しかも、いくつもの紆余曲折を経た上に、橋爪氏は一歩踏み込んで、そうしたコンセンサスを得るための四つの戦略、1.多品種少量生産（バブリスティック戦略）、2.トレンドの交代（流行）、3.ミニマリズム、4.伝統的な保守主義、の中でミニマリズム（できるだけ基本的な形を考え、後は自分でそこに付加してもらう）の選択を提案。その後はこの提案をめぐって、議論はむしろ橋爪氏が依拠している民主主義的な前提の検討の方向に進められた。いわばデザインの政治性が問題となったわけだが、パネリスト全員が積極的に発言したこの議論の焦点のひとつは、橋爪氏が「民主主義の原則は一人ひとりが独立に判断するところから出発する」と言うのに対して、小林が「アートとは、むしろまさに個人では決定できないこと、われわれの決定能力の外にある出来事にかかわるものだ」と言う、そのあいだの相違に端的にうかがうことができるだろう。

その後は、公共性あるいはグループ性、マーケティングなどをめぐる質問を契機にして、むしろフロアーとパネルのあいだで活発な対話がおこなわれた。最後は、パネリストの一語ずつの結語。

毛綱氏——「変化は起こっているが、国家のデザイン・システムはまだまた怒りてないから……また時間がかかるなという気がしますけど。」

タナカ氏——「デザインがビジネスとしてのデザインに還元されてしまう状況にあって、自分が立っているところか何かということをしらべ、もう一度人と物との関わりを各自が自覚し見直していく。」

内藤氏——「建築は革命前夜だと最近ふいて回っています。現場に接してよく見えるのは、物をつくっていくシステムが崩壊してしまっていること。その中で逆にデザインが下から突き上げられて大きく変わるんじゃないか。」

橋爪氏——「デザインも生産供給過剰で大変なんだと、そこでしごを削っている皆さんの熱気を感じ、学問の世界もかくあらねばと思いました。」

小林——「デザインにとって大事なのは、カタチを作ることよりは、むしろ受信すること、受容することではないか。大変ですが、頑張ってください。ありがとうございました。」

こうして、マラソンの最後にふさわしくデッド・ヒートを見せた白熱のシンポジウムが閉幕した。

（文責：小林康夫）

—— 東京デザインセンター開館1周年を記念しましての、デザインセンター・フォーラム・マラソン・ウィーク最終日を迎えることになりました。本日もご来場いただきまして、ありがとうございます。

きょうは、前4日のご意見を受けて、総まとめという形でデザインの今後を考える、「デザイン再考」という形でシンポジウムを持っていただきます。パネリストの方々はまず第1日目の「場」から、東京工業大学の橋爪大三郎先生、2日目の「環境」から建築家であられます内藤廣様、そして3日目の「身体」からヴィジュアルアーティストのタナカノリュキ様、そして4日目の「感性」から毛綱毅曠様という形でご出席いただいております。一応司会役として、東京大学の小林康夫先生にきょうはご登場いただいておりますので、これからどうぞよろしくお願いいたします。

小林 皆さんこんにちは。それでは最終日になりましたけれども、「デザイン再考」というタイトルで、これまで4日間にわたって行われてきた、デザインについての討論をまとめつつ、全体で新しいデザインの将来を考えるという展望のもとで、討論をしていきたいと思っております。きょうはこういうステージになっておりまして、見るべき写真というのがプロジェクションされないので、専ら話し合い、討論という方向で問題を煮詰めていくことを心かけたいと思っております。皆様にお渡しました案内には、一番最初に45分間でこれまでの4日間を振り返る、総括というふうになっておりまして、その後15分の休憩をいただいて討論ということに予定は組まれておりますけれども、多少それを変更させていただいて、と申しますのは、皆様のお手元にこういうこれまでの4日間については割ときちんとしたレジュメがあるものですから、いらっしゃらなかった方にも、これを読んでいただければわかるようになっておりますので、むしろそれぞれの会で何が行われたかということ語るのではなくて、それを踏まえながら、きょうここでそれぞれのセッションを代表して来ていただいた方にまず、一通り、デザインということを通じて、あるいは自分たちのセッションを通じて問題となっていること、皆でこれを話し合ったらいいんじゃないか、こういう問題が話し合うべき問題として残っている、そういうことを簡単に話していただき、そのあと4日目の「感性」のセッションを代表して、毛綱さんに来ていただいているわけですが、毛綱さんはそのセッションにはいらっしゃらなかったの

改めて毛綱さんからそのテーマに沿って、ご自分の考えを述べていただいて、そこで一通り議論をした上で休憩をいただくと、そういうふう構成を考えております。というわけで、まず最初の5日に「場」ということで行われたセッション、セクションからの問題提起ということで橋爪さんをお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

橋爪 橋爪です。1日目のまとめということではなくて、1日目の「場」というフォーラムで私が感じたこと、考えたことのような、そういうまとめを話したいと思っております。

デザインというのは、当然形をつくることだなあとこう思うわけです。しかし、形というのは物をつくれば必ずできてしまうものなわけです。よく考えてみますと、人間は大昔から物をつくり、形をつくってきたわけで、それが必ずしもすべてデザインとして意識されているわけではない。また、これは私の社会学者としての考え方なんですけれども、人間と形というのは切っても切れず、また社会と形というのも切っても切れない。形というふうに考えていけば、それはもう人間そのもののことでもないかというふうには思っているわけです。それじゃあデザインというのはどういう形の作り方かなというふうに、考えてみますと、物とは違って、形を形としてつくる、いい形をつくりたいということが、十分意識されている、こういう状態になっているんじゃないかというふうには思いました。普通の物ですと、形が備わっていますが、伝統社会の中であれば、その形というのはもう生活の中に密着して、生活の中からにじみ出てきたような形になっているわけなんです。それしかもうないわけです。伝統社会の形というのはそういうのが多い。だから改めて新しい形をつかって、こしはこれでいこうなんていうことはだれも思わないわけです。それがあある時期に変わってくる。当然、近代になって、工業化されて、物を自由につくれるようになってきたという技術的な基盤があると思うんですが、そのときに物の機能や素材と離れて形を自由につくれるようになるという、そういう段階が始まります。そこで、形を選択して、こういう形をつくるということが、工業的にも可能になったし、デザインという分野が成立したという、こういうことがあると思うわけです。そこでデザインというものの本質は、たくさんある形の作り方の中から、それを選択することではないかというふうには思いました。そうすると、デザインを豊かにする方法としては、選択の対象であるさまざまな形をまず集めてくることから始まるわけで、さまざまな伝統社会の中でこんな形がある、いろんな人が考えたこういう形がある、そういうふうなものを選択肢としてふやしていくというのが1つです。しかしこれだけではデザインは完成しないわけで、その選択肢の中から、これが一番よいデザインであるというふうにして、デザイナ

一やクリエイターの人がそれを選び取るわけです。その選び取るときに、これでなければ、ならないという主張をどこまでできるかという点が、そのデザインの価値を決めているんじゃないかと。だから選択の可能性をふやすと同時にそれを絞り込むということが、デザインにとってはいつでもいつでも課題になっているというふうに僕は理解しました。

そうすると今回のシンポジウムのテーマの並び方なんですけれども、皆デザインの前提となり、デザインを豊かにする可能性があるようなさまざまな分野ではないかと。最後の日の「感性」というのがあります。感性というのは、よい形を思いついたり、よい形をよいと認めたりする能力のことですから、感性が高まればいいデザインができる。これはある意味で私には当たり前に思えます。でもそれだと感性を磨いていくという話になっちゃうんですけど、それだけではないというところが今の状況じゃないでしょうか。そのデザインの前提となっていて、デザインをつくる時必ずしも意識されていなかったけれども、大きな意味でデザインを支えるデザイン以外の要素がある。それは広い意味でコンテキスト、文脈というふうに呼んでもいいと思いますけど、そういう文脈として、まず1日目「場」というものが議論されて、2回目に「環境」というものが議論されて、3回目に、「身体」というものが議論されたと思うわけです。

1日目は「場」ということで、2人のスピーカーの方が素材を提供して議論してくださいました。家具の建築家の洪さんは、非常に印象的なことですが、ご自身の家族から始まって、そのおじいさんお父さん、それからご自身の家族の歴史を写真として紹介してくださいました。そこでご自身、古い中国の家具ということをデザインしておられるわけだけでも、その伝統を現在に生かすという形で、今我々が形を選び取る必然性があるんじゃないかという、そういう提案をしてくださいったと思うわけです。それから樋口さんのほうは、「営み」というのがキーワードだったと思いますが、名護の市役所が非常に印象的でした。沖縄という土地柄、自然、人間関係、そういうさまざまなものを考慮して、そして新しい人間関係をつくり出す場として、名護の市役所というのを10年15年がかりでデザインすると、そういうことが紹介されたと思うのです。これはさまざまな、可能な形の中から、私はこれでなければならないというそのデザインのつくり方の戦略のようなものを、お1人ひとりで、ケースで紹介してくださいったというふうに私は理解しましたが、しかしじゃあ我々が今、例えば東京とか日本とかいうところで、どういうふうにデザインを考えていけばいいのかという、そのお2人からそのままねするわけにはいかない。これは1人ひとりの問題だというふうに思った次第です。大体そんなところですよ。

小林 デザインとデザインの間コンテキスト、その間の関係をどうとらえ直すか、そういう問題が提起されたと思います。

それではその意味ではコンテキストということで、新しいコンテキストとして登場している「環境」という問題をめぐって2日目に討論が行われたわけですけども、その討論の場からの問題提起を内藤さんをお願いしたいと思います。

内藤 内藤です。環境というのは非常に大きいテーマで、つい先ごろ、ブラジルに世界じゅうの人が集まってる議論して、やっぱりどうも明快な答えが見つからない、みんな頑張ろうといったような結論が出たようなテーマで、それをわずか1日で3人の人間が集まって話したわけですから、まあ初めからはっきりした結論は出ないんじゃないかというようなことはみんな言い合っていました。ただ、それぞれ問題意識をぶつけ合いましたというように、明快な結論みたいなものは基本的には出ていないと思います。

概略はお手元のレポートにありますので、何となくどんなだったかというのを、いらっしゃってなかった方もおられると思うので説明しますと、フレンクラーさんは以前フロックデザインというマッキントッシュのデザインをしている会社の、日本代表みたいなことをやられていた方で、現在はヴィルクハーンという家具をつくっている会社でデザインもやっていると同時に、マーケティングとかそういう管理をやっているという方です。ドイツの方です。佐倉さんはことしから横浜国立大学の助教授になられて、僕もよくわからないんですが、いわゆる猿学、お猿さん、チンパンジーを研究されて、人間社会とどういふふうにつながりがあるとか、もうちょっと学究的なところでやられるんでしょうけれども、今書店に並んでおります、文庫じゃない、新潮だと思いますけど、「哲学としての環境問題」だったかな、「思想としての環境」だったかな、ありますけれども、その著者です。環境問題を割と包括的にとらえられている方です。

全体としては、フレンクラーさんはやはりドイツ人だなあという感じでした。非常にというか、極度にまじめで、きっちりしないと気が済まない。それに対して、当日は佐倉さんが全体のとりまとめをされていたんですか、佐倉さんは非常にマクロな立場で語られていました。それから私、内藤さんは、極めて日本的にまあ何とかなるんじゃないかというような物の言い方をしたような記憶があります。フレンクラーさんは、まず冒頭に、地球環境問題はもう危機的状況にあって、もうあれこれ言っている暇はない、もうあしたに、でもきょうにでも何かやり方を見つけないとうとうしようもないんだというようなことを言われてました。それを具体的にどうかと言うと、デザイナーの立場から言えばリサイクル

というような言葉が出てきました。先ほどちょっと伺ったのですが、ドイツではリサイクルというのが半ば法制化されていて、あらゆるパーツは再循環可能なようにしなければいけないとか、そういうようなことになっているようです。ともかくここまで来たんだから、これからプロダクトは全部リサイクルのほうに持っていくべきだというようなお話でした。それから佐倉さんはもうちょっと大きい立場から、レポートにもありますが、まず最初に、地球の循環のシステムは、生産者から植物、草食動物、さらに肉食動物、さらにそれを分解するバクテリア、それからまたさらに生産者という円環を形成していたわけですが、そこに人間が農業というショートカットを組み込んだために、その循環が崩れてしまったんじゃないかと。そこからさらに敷衍して、カールセーガンの遺伝子情報と記憶要領のビットの図を出しまして、爬虫類レベルまでは遺伝子情報というものの一本の線に沿って生物進化が進んできたけれども、そこから脳のレベルの情報系を我々の生き物は進化のプロセスに組み込んで、その落差が環境とのそごを生じているんじゃないかというようなことを言われました。

それから私は、主にはフレンクラーさんの言葉を受けて、確かに大変だとは思いますが、建築というのは、流通部材をベースにでき上がっているの、そうすぐには動きがとれないんじゃないかと。それがプロダクトとはちょっと違うところじゃないかというような趣旨を言いました。さらに基本的な議論として、近代、20世紀以降、都市も建築も要素に、分解されていく、要するに分節的に扱うことによって成り立っていた部分があるので、もし環境ということを経営なり、デザインの中に組み込むのであれば、新たなトータリティを求めなければいけないんじゃないかと。環境とか、きょう議題になっているいろいろなものを含めた上で、新たなトータリティを考えなきゃいけないんじゃないかと。その中に、ここがフレンクラーさんとちょっと違ったところですけど、こうしなければいけないという使命感によって動くという部分もあるでしょうけれども、デザイナーの立場としては、新しい美意識みたいなものをその中に見つけ出して、21世紀の展開を考えるべきだろうというようなことを申し上げました。大ざっぱですがそんなところです。

小林 ありがとうございます。エコロジー問題を中心にして、トータリティをどう考えるのか、その考えるときにどういうふうにデザインの中にそれを組み込んでいくのか。それともそれはあまり政治的に、教条的にやっちゃっていいのかどうか。そういう、切実な問題が提起されたというふうに受けとめました。

3日目は今度は打って変わって、言わばデザインの根本的な出発点であるとも言える

「身体」「ボディ」ということについて議論が行われました。タナカさんのほうからご報告させていただきます。

タナカ タナカノリユキです。「身体」の日にあった話を報告しながら、そこから出てきた問題をこの場に投げかけたいと思います。

最初、パネラーの船曳さんのほうからスライドを交えて、身体というものの、主に、近代以前の生活という変な言い方なんですけれども、いろいろな僕たちと違うような環境に入っている人々のスライドを交えながら、いろいろな話が出ました。それは人が与えられた裸というのが、実は人間においてそういう時期というはごく一瞬しかなくて、その間身体というものに人々は傷をつけたりとか、衣装を施したりとか、何か化粧をしたりとか、そういった形のもものがどんどん進んできている。そういったものが何であるかみたいな投げかけをしたわけです。そこから出てきたものを通して、身体という話になったわけなんですけれども。

隈さんのほうから出てきた話なんです、デザインを考えると、身体というものは、比較的、相反するとか、身体対人工物というような形の中の1つの善悪説に陥りがちなみたいな問題が投げかけられて、それは歴史的に善と悪という簡単な構図というわけではないんですけど、何かモダニズムなり近代以降デザインが壁に当たりますと、身体という話が出てきて、そこから出てきた機能の取り方なり、身体認識というものを、それぞれが考えて、何かを提起してきているんじゃないかという投げかけがありました。そこから出てきたもので、養老さんのほうが比較的総論めいたことで投げかけたものは、身体はデザインの基準になるのか、もしくは身体はデザインの基準もしくはスケール、物差しではないかという話になったわけです。その身体とここで言われているものは、解剖学的な話のものでありまして、既に与えられたもの。そこで身体をどう考えるかという話、自分たちの道具を通してとか、もしくは身の回りのものも含めて身体と呼ぶのか、もしくは解剖学的に与えられたものだけを身体と呼ぶのかということで、いろいろと論議はされたのですが、ここでは解剖学的な側面という、既に与えられた私たちの身体は自然であって、そこがデザインされたものの中に入ったときにある種のスケールを出していくのではないかと。ただそれは自分たちの脳から出されていたデザイン空間の中で、かなりかちつとした物差しということではなくて、目盛り程度で、それ自体がまた変容していくし、また身体を、これから未来はどうなっていくみたいな話が出てきています。

そのような話が出ていて、身体とデザインの基準、もしくは目盛りとしての身体という

話から、会場のほうからこちらにいらっしゃる小林さんがそのときいらっしゃいまして、その解剖学的普遍的な身体、もしくは自分たちが身体としてあるというその普遍的な部分と、人それぞれが、唯一特異性である身体。顔がだれ一人と同じものがなかったりとかするよ  
うなことで、個というその普遍と個の問題。もしくはデザインにおけるオリジナル性と  
普遍性というものと、それを総括したデザインというものがその問題に対して、その表現  
のあり方だと思うんですけども、そういった投げかけが出ています。そのときに、僕の  
ほうからも前のほうに少しスライドを投影させながらした話が1つありまして、身体とい  
うものを考えたときに、ここでは身体をどこまでにするかという投げかけと同時に、解剖  
学的な形にした、かなり既に与えられた身体というものを、もしくは何か刺激なり今まで  
の快適、もしくは合理性から外したある種の危機的な状況に置かれたときに、人間が何か  
を考えていかなければならぬみたいな話が出まして、それはどういったことかと言いま  
すと、今のデザインの流通構造が発達したこと、もしくは歴史的に見ると、近代が持って  
きたデザインの1つの円熟と言いますか、そういったかなり構造的なものから何か発想し  
なければならないという状況に陥っているのではないかという話です。もう少し詳しく説  
明しますと、例えば、何か物をつくるという形になったときに、既にそこにいすがある  
ということ、いすをデザインする、もしくはテーブルをデザインするといった、そういった  
最初から流通構造から何か発想しなければならないというような状況に、デザイン、もし  
くはデザイナー自身が陥っているのではないかと。それ以前の身体と座るという行為、も  
しくは身体と何か空間においてのそのことによって、何か新しいデザインなり、もう1度  
いすならいすということを最初に定義するのではなくて、身体と座る行為がどういったも  
のになっていくかという問いかけが必要なのではないかという話が幾つか出ています。そ  
ういったものから出てきまして、出てきたものが、身体にそのものを投げかけたときに機  
能の形でない肛門的身体みたいなものが話として出てきまして、それはどうしても物事と、  
というのは、かなり部分的に考えていって臓器なら臓器、脳なら脳、遺伝子なら遺伝子とい  
う形のものがある中で、それをもう1度トータルに見ている中のその肛門という話は、こ  
れは隈さんのほうから出てきたんですけども、機能にないもの、もしくは取り出せない、  
ものとして肛門的身体ということの重要性。それともう1つは、先ほど言っていた流通構  
造、もしくは生産の合理性の向こう側に立ってデザインを発想していくのではなくて、そ  
れ以前に帰っていく。ある意味ではここで話に出ていた、人間に厳しいデザインというも  
のをもう1度投げかけることによって、自分たちの空間、身体、デザインのあり方を解い

ていくべきだという話が出ています。ですからここではそういったことも含めて、1つ出  
てきているものは、身体はデザインの基準になるかというその身体感覚、それからその  
基準ということです。それともう1つは身体を通したことで出てきた普遍と個のあり方。  
それが身体を通したことで、表現においてどういったことがあるのだろうか。それと3  
番目が人間にとって厳しいデザイン、もしくはかなりデザインと呼べないような状況なん  
ですけども、そのことによって何か新しい形のものが見えて来る。もしくはそういった  
ことに対しても人間は身体を、もしくは身体を含めた人間がそのことを許容できるかとい  
うような話の3つが出てきています。その3つを今回の話の中で投げかけてみたいと思  
います。

小林 ありがとうございます。ここまでのところでちょっと司会としてまとめをさし  
ていただきたいのですが、結局今までの3つの問題提起、つまり「場」「環境」  
「身体」ということを通じて出てきたテーマというのは、最初に橋爪さんのほうが4番目  
とそれまでの3番目とは違うということを指摘なさいましたけれども、僕なりの言葉でま  
とめてみますと、最初の3つというのは、何らかの仕方でデザインのバウンダリー・コン  
ディションというか、境界条件を問い直すことをしている。まあそういうふうに見える  
と思うんです。デザインが形を決めること、形をつくることであるとして、形をつくるに際  
して、それぞれ境界条件というのがあるわけで、境界条件というのは微分方程式を解くと  
きの言葉で、1つの解が出るときにそれはどういう条件のもとに置かれているか、初期条  
件と境界条件というのがあるわけですが、まとめていって1つは身体。身体というのは  
人間の、それは基準になるかどうかということがまさに問題になったわけですけども、  
人間がつくり、人間のためにつくっているデザインの原点として、また同時に人間が既に  
形を持ったものとしてあるという意味において、形のすべての原点にある身体とデザイン  
がどうかかわるか。これは根源的な問題です。

それから橋爪さんのほうが出してくださった、伝統とか文化という問題というのは、大  
きく言ってこれまでの過去の連続的な時間、過去、あるいは伝統、文化、そういう背負い  
込んでしまっているもの、日本であれば日本的文化・伝統、そういうものが1つの境界条  
件をなしているという話だと思うんです。

もう1つ「環境」というところから出てきた境界条件というのは、これはなかなか恐ろし  
い境界条件で、これは新しい事態だと思いますけど、終わりというような境界条件、つま  
りデザインの終わりということつまり人間の終わり、環境問題、地球の崩壊、人間の死

滅。そういうパースペクティブのもとでフリッツさんはお話しになったので、これを強いて言えば、非常に危機的な意味でつかまえている、もうデザインだけではないんですけども、人間の文化の境界として展望されている終末という、それとどういにかかわりをするか、そういうことが問われたというふうに僕は整理したいというふうに思います。つまり極端に言えば、原点と過去と未来。こういうものの中でデザインというものが形を決めていかなくちゃいけないということが議論されたわけで、いわばデザインを取り巻く境界条件の最も根底的なことを3日間討議し合ったんだというふうにまとめたいのですが、そういうふうに言ってみますと、いや本当は我々が普通にデザインをするときに、一番境界条件らしく見えてくるのは、そんなものではないぞというふうに現場のデザイナーの方はおっしゃるに違いないので、それは何か。それは今のタナカさんのほうの発言にもありましたけど、やはり産業であり、流通であり、この社会システムとしての経済的なさまざまな諸条件だと思うのです。

その問題というのは、実は最初の3日間ではあまり論じられてはこなかったもので、もっと根源的なところまで話を広げて考えてきたというふうに言っていると思います。その最後の産業、つまり具体的な我々にとっての現実、それで本当にじゃあ具体的にどうしたらいいのかということについて、実は4日目にテーマが設定されていたわけで、それは、今みたいな僕の整理の仕方だと、産業とか生産とかそういうふうに見出しをつけておいてもよかったんですけども、ここは松岡正剛さんがおやりになって、単に、今の境界条件としてある産業のあり方を考えようというのではなくて、それを乗り越えて、新しい展望がどう開かれるべきかという、積極的提言までもう既にしてくださったというふうに僕は理解いたしました。そのテーマが「感性」。感性をここではマインドという言葉で訳されていて、あるいはマインドという言葉で感性と訳してしまったのか、マインドと感性というのはちょっと違うねなんて話をしていましたが、ここでは感性産業という形で松岡さんが、これからあるべき、つまり今の我々のデザインについての志向というんでしょうか、そういうものは根本的に変わりつつあって、これからどう変わらなくちゃいけないのかということ、提示してくださったというふうに思います。

僕はそこにいなかったものですから、2日目と3日目はいたんですが、4日目はいなかったもので、毛綱さんもいらなかったわけではないものから、どういう内容のことが行われたかということは、皆さんと一緒にそのレジュメをちょっと見て確認をしておきたいと思いますが、一番最初に松岡さんが非常に総括的な展望をお出しになって、つまり、

今や極端に言えばデザインというものを引っ張っていく、いや、ところがデザインどころじゃない、むしろ文化全体、産業全体を引っ張っていくキーワードはマインドであるということ、非常に細かくいろんなところに目を配りながら説明してくださったというふうに理解いたしました。単に感性という、つまり感性人間という意味での感性というよりはむしろ、松岡さんが考えてらっしゃるのは、心とか、魂とかそういう方向に行くような切り口、つまり単に機能とか、物とかというところに収れんするのではなくて、物や、いわば機能というものを越えるような糸口としてデザインを考えたいということだと思えます。何か見えないもの、形にならないものを、つまりデザインというものはもう1回取り込まなくちゃならないのだという、そういう主張だというふうに受けとめました。

その問題設定、問題提起を受けて、内田さんのほうからイルパラッツォの具体的なデザインの問題をスライドを使って説明していただき、第3部では、今問題になっていました産業というものの根本的な変革、あるいは第2次か、3次か知りませんが、産業革命というのに匹敵するような、言わば革命というのが今、産業のレベルで起こっていて、起こらなくちゃいけないし、そのキーワードがデザインだというようなかなり過激な提案、討議というのがなされたというふうに僕は思います。ただし、今度の産業の革命とか、感性あるいはマインドということを中心とした革命ということに関しては、必ずしも、今までの企業文化というのがそのままそれでいいわけではなくて、企業文化というフレームそのものも、実はそこで問わなければならないのかもしれないという主張まで、このレジュメを見ると考えられていたように思います。つまり企業ではなくて、一般の人までが、企業ということを通じないで、ネットワークをつくっていけるような、そういう社会変革のところまで目が及んだ提案で、それを松岡さんはクラブザイという、不思議な造語をお作りになって説明してくださったというふうに理解いたしました。違っていることがあるかもしれませんが、もしあれでしたら訂正いたしますので。

展望として非常に壮大な展望で、今、最初の3日間の間で問題になっていたその境界条件の根本的な変革というものを押さえて、新たな提案をした大胆な提案をしている、そういう実践的な日だった、討論だったというふうに思います。いずれにしても、デザインということが言わば、産業や企業の生産というものの副次的な何か一部というのではなくて、完全にむしろ主役になっているということは、非常に大きな問題だと思えます。それはとりあえず司会としてはここで確認をしておきたいので、この1週間に起こったことは何かというと、デザインというものはもはや非常に小さな枠で考えることはできない。デザ



インというのは今や時代のキーワードであり、いわば産業に変わる新しいコンセプトなんだということじゃないかと思うんです。いわばデザインを考えることは同時に地球の環境を問うことであり、人間の根源的な身体を問うことであり、脳の構造を問うことであり、そして産業中心の社会とは違うネットワークを考えるというような、そういう何か非常に強い主張が出てきているというふうに、僕としては受けとめています。

個人的にはそういうデザイン中心主義というのに対する抵抗を、あとで第2部で繰り広げようというふうに思っているのですが、とりあえずのところとしては、やはり、ちょっと20年前だったら例えばこんなデザインの会議に、環境だ身体だということでセッションが行われて、地球の問題に、「もう我々には時間がない」なんていうすごい発言もありましたけれど、こういうことは問題にならなかったかもしれない。もはや単なる1つのプロダクトの形を副次的に決めましょうという問題では全然なくなって、今や我々の生活のすべてに浸透した、中心的な問題なんだということが、非常に明確にわかった会、討論だったと思います。

それを受けて、毛綱さんがいらっしゃっておりますので、毛綱さんは、私は、きょうは初めてお目にかかりましたが、建築家でいらっしゃいますが、同時にそういう意味では、マインドという言葉につながるような形ですと作品をつくってらしてありますし、松岡さんとの関連のもとで、そのマインドギアボックスというようなコラボレーションもなさっているようなので、今のようなまとめを受けた上で、割と自由に、後で毛綱さんにお話を伺いたいと思います。よろしくお願いします。

毛綱 毛綱でございます。前のセッションに出てませんので、よくわからないんですけども、とりあえず松岡さんのほうから、5回マインドギアというのを5回絶叫すれば許してやるということで来まして、皆さんのお話を聞いているうちに、余計頭がこんがらがっちゃって、何言っているかわかんなくなっちゃったんですけど。

前のテーマで、「場所」「環境」「身体」というのがあって、僕もこれは非常に興味あるテーマでして、特にこういう環境のときにどうしたらいいのかということがありますし、場所については、聖なる場所とかいろんなことに興味があって、いろいろ世界中の聖地を見学というか、見に行ったりレポートしたりしておりますけども。

この前、アントニオ・ガウディと対談しまして、もう亡くなって100年くらいなんですけども、大阪のある密教寺院で、要するに神おろしをしまして、僕が私淑しているもの、ですから、現代ではガウディの弟子は僕しかいないと思いますけど、「ガウディ先生、こ

の大変な時代になってどうしたらいいでしょうか」と言ったら「いやぁ、もう祈るしかない」ということで、最後の感性というのは祈りとも言えるし、昔地鎮祭で自然の中に人工のものを無理やりつくるときに、ある意味の呪術と言いましょか、人間の折り合いをつける儀式、あるいは念力で調和をしていった、土地の神様に折り合いをつけていったと、いう、そういう大きな枠でもありましょし、何か、そういうことなのかなと思って考えながら、このマインドギアボックスというののデザインをしてしおりましたんですが、

この、「場」「環境」「身体」というのは、実は東洋に昔から恐らくある風水という考え方に僕は当たるんじゃないかと思うんです。特にこの風水と言いますのは、地球や日本の国土自体を1つの大きな有機体に見立てまして、そのつぼみみたいなところを聖地にしていく。そのつぼみが非常に元気であれば、国土も地球も元気である。例えば、地球的に考えますと、崑崙差を中心に中国に3本の大きな風水の流脈というのが流れて、ヨーロッパのほうに1本流れていってるんですけども、ですから崑崙差はもともと混沌という意味で、混沌から分かれてきてだんだんコスモスになっていくわけですけど。その一番原型のエネルギーのところにはいろいろ聖域があって、それをレイラインとか流脈とか呼んでおりますが、その大事なところに聖地がある。この聖地を例えば、セイフウ滝という沖縄の滝をテレビでちょっとレポートしたときに感心したんですけど、非常に人工と自然のバランスを最小限に手を加えてそこをつくっている。南方熊楠もやっぱりいろんな聖地について、彼は神社の聖域を壊されるときに反対していろんな理由を言っていましたけれども、いろんな生物がおったり、いろんな文化資産があったり、いろいろそういうことを言って、いろんな条件を挙げてましたが、確かに聖地で台風が来たり大変なことになると、子供とか生物をそこに避難させておくと、そこだけは無風状態で助かる。そういうようなことも言っておりました。その聖地、最小限の人工の手を加えて、自然と折り合いをするのが風水術、あるいは風水というんですけども、これは東洋人ですから、中国でもいろんな、例えば都市を大きくいろいろ風水のパターン、コンピュータのパターンみたいにいろいろ見立てまして、都市をつくるときに自然のバランスを見ていく。例えば、大きな山があれば丸い山だと木であるとか、水があれば水であると、五行のバランスを見たり、それからトータルイメージで竜が渦巻いている形だとか、そういうふうな形でうまく据えつけていくという、そういう方法があるわけですが、これは非常に「場」と「環境」と「身体」。ですから全体を都市自体も非常にある意味では身体的なイメージで語っていくわけですし、それから環境のバランスも木・火・土・金・水というバランスを取りながら持っていく。場所もへ

そのところにきれいに持っていく。そういうことがやられているわけです。

それをじゃあお前は どうしているんだと 怒られるので、ちょっとだけ言っておきますけれども、僕は近代的な都市計画というのは、非常に外科手術みたいで人体をこうバ、ーッと手を切ったり、足ちょん切ったりして道路を広げてやると思うんです。これに対し、て僕は、七福神都市構想という非常に奇怪な都市構想を出しているんですが、それはやっぱりポイントを、つばや、爺むさいと言われるんだけど、都市の中のある大事なポイント、や聖域をきちんと整理していくことによって、もう1度再生していこうと。そういうことを考えているわけでございます。

それからもう1つ、マインドギアを何回も言わないと怒られますので、マインドギアボックスを与えられたときに非常に困ったんですけども、よく考えますと、今までのデザインというのはこういう自分の記憶、僕はこの「感性」という項目は、ある意味の大きな意味の宇宙的な記憶だとか、地球的な記憶、あるいは人類としての記憶みたいなものを封じ込める1つの何か、さっきの遺伝子をデザインするようなことだと考えているわけですが、これをやっているときに、浅葉克己さんという人がアタッシュケースの中に、神社を織り込んでつくっていたんです。ああこれはおもしろいと思ひまして、ということはどういうことかと言うと、それを見て僕は1つ仮説があって、先ほどのドイツの人も言っていましたけれども、壊してはもう1回やると。そういうような文化が日本に実に昔からありまして、必ずしも場所とか環境を考えたデザインだけがあるわけじゃなくて、神社のみこしみたいにワッと飛び出して、あっちこっち行って占拠して歩いたりするものもある。それは例えば、我々近代建築、現代建築をやっているものの一番のテーマというか、うらやましくもかつ考えないといけないのは、例えば紙と木と泥と竹とかそういうものでつくった茶室がもう5~600年もちゃんともっているのに、現代建築は50年くらいしかもたないとか、そういうことがいろいろありまして、それはよく考えてみますと、1つ我々の日本人の記憶の中に、移動したり、分解したりする、先ほどの「場」と「環境」以外にもう1つのデザインのコンテキストがあるんじゃないかと。それはもとに戻りますとさっきの聖なる場所から、だんだん、奥つ中つへつというふうに来て、最後に里宮というふうになって、だんだん人間の手が加わっていくわけです。そういうようなことがあるのと、それから実は日本のいろんな寺院にしても、環境に必ずしもフィットするようになっていくわけじゃなくて、藤原時代の薬師寺にしても山田寺にしても、みんな藤原時代につくったものを実はそのまま解体しては持ってきて奈良に据えつけている。もともとよく

辿っていけば、実は山田寺というのは非常にインドの寺院に似ていたり、物部神社なんかもやはりインドあたりに似ているとか、もっと例えば伊勢神宮なんかはイスラエルのほうに似ているとか、何かやはり移動する記憶みたいなものがあるんじゃないのか。それは例えば伊勢神宮が元伊勢から今の渡会の伊勢に移るまでに、何十カ所も移ってきて、最後にいまだに右左、右左と動いている。だからそれも日本の文化の1つの象徴になるんだらうなと、何か取りとめもないですけど、そういうあほなことばかり考えておまして、何言っているかわかりませんが。

小林 ありがとうございます。

ここから先は、自由な討論で、パネリストの方はどういうふうにご発言をしてくださっても構わないと思うんですけども。早速、毛綱さんに私のほうからちょっと聞きたいことがあるので。風水思想みたいなものというのが、例えばデザインの原理みたいなものとして考えたとする、それはいわば、形を決定する思想じゃないですよ。つまり形を自分で勝手にここに建物をつくってやろうと、勝手につくっちゃう、そうすると外科手術になってしまうわけですから、そうじゃなくて、まず地形を読んで、いわばギブンと前にどこかのシンポジウムで出てきましたけれども、与えられたものを読んで、それに応じてつくると。あるいは与えられたものの地形の力を利用してこちらで形を決めていく、そういう操作だと思うんですけど。それと今の移動することという、移動するというのはどこでも自由自在に好きなところに持っていくことができるわけです。つまり場所は幾らでもこちらの都合次第で変えられるし、ということと場所は自動的に決まってくるということが何か、一見すると矛盾するように見えるんですけども、こういうものをつなぐものというのは何なんでしょうね

毛綱 1つはデザインするということの中に、反デザインと言ったらいいけど、なるべくデザインしないでデザインするという方法があると思うんです。それを僕は2つの方法で今考えているので、1つはやはり形と色を与えて、いろんな物語や意味を、記憶をよみがえらせるということと、もう1つはなるべく空間を消して行って、光と音にしてしまう、というようなことがあるんじゃないかなと自分で思ひまして、例えば博物館なんかの場合は、例えば環境がものすごく自己主張しているときではそこで消し去って、例えば今やっているプロジェクトは、そこにお皿みたいのをつくりまして、中にいろいろミュージアムの資料を入れまして、夜になると光の柱だけが皿の上から立つとか、そういうような形をなるべくやっているんですけども。ですから必ずしもデザイン自体が形を規制したり、

選択するという事でもないんじゃないかなそういうふうに思っているんですけども。

小林 つまり形というよりも、今の話は僕はよくわかった気がしますけれども、地形を見るときに形を見ているわけじゃ必ずしもなくて、いわば気が流れていくのを見ているわけですから、そういう目に見えない一種の流れというか、循環も、もともと循環しているもの、リサイクルということでもともとリサイクルしちゃっている流れを見て行く。そこに乗っかっちゃえば別に何もリサイクルなんてことを一生懸命言わなくたってちゃんとリサイクルしちゃっているという。そうすると、今のもう1つ自分でおつくりになっているほうも、形を見るんじゃなくて、形をつくらうと思うからそこでいろんな問題起きるから、そうじゃなくて、光と音、色と形というほんのわずかなものでもいいんじゃないか。要素、形で決まる以上のもの、流れとかそういうものを押さえさえすれば、いわば今僕が最初に述べたような2元論の対立からは逃れられるぞという、すごい、実践的原理だと思うんですが、これはやっぱり橋爪さんに解説していただくというのが一番いいと思うのでよろしくをお願いします。

橋爪 何かすごい難しい話になりましたが。最後にまとめられたときに小林さんが、デザインがこれからの地球を救うというか。

小林 救うなんて思ってないです。

橋爪 産業を動かすと言うか、すごい時代になるということ。

小林 松岡さんにかわって言ったんですよ、私は。

橋爪 そういう話だったと思います。そこまで言われると私としてもちょっと反論せざるを得ないのでそのことを話して、それから今の話につながるものならばちょっとつながりたいと思いますが。

デザインにとって恐らく一番の問題は、いい形をつくることだと思うんです。形にもいい形と悪い形があって、普通つくとあんまりよくない形ができちゃうわけで、何とかしてデザイナーという方は皆さんいい形をつくらうと思っていらっしゃると思うんですけども、どういうものがいい形かということは事前にわかっているわけじゃないんです。いい形にも恐らく何種類もあるんだろうと思うんです。例えば、「場」ということで考えれば、過去にいろいろな形があったと。過去にいい形があったので、いい体験、経験、伝統というものがある。それとの関係で現在いい形をつくらうというこういう戦略だと思います。

それから環境というのは、当然環境にとって優しいという形で、生態系との調和がとれているのがいい形だという、こういうふうに決めましょうという提案だと思うんです。それから身体というのは当然体にフィットしていると。座って座り心地がいいとか、いろいろそういう体との関係でいい形を定義していこうという、こういうことだと思います。感性のほうは何と言ったらいいのかわかりにくいんですけども、要するに、これはいい形をいい形と思う能力みたいですから、同語反復になっちゃうんですが、私流に解釈すると、これは恐らく売れるということと関係があって、売れる形がいい形と。どうしてそれが売れるかという、それは感性がすばらしいからと。こういうふうに説明していくんじゃないかなとちょっと思っているんです。

だけどいい形、悪い形以前に、やっぱり世の中というか世界はもう形なんです。それで、今形というのが新しいレベルにおりていって、21世紀というのができようとしている。僕のレベルで理解すると、2つぐらい形があるんです。1つはまず遺伝子という形である。これは今までは全然人工の手が加わってなかったんですけど、今解説というのができてます。これを並べかえていけば、新しい生命体というのできるわけで、ものすごい産業の分野が広がっていくわけですね。生命科学とか生命産業です。これは今必死でやろうとしていると。それからもう1つは言語です。言語が形であるということは当然なんですけど、これはあまりに生活に密着しているためにデザインの可能性もなくて、それから工学的な処理も難しかったと。でも今ワープロができてまして、これがもうじき自動翻訳とか、あるいは機械が言葉みたいなものをしゃべるというふうになれば、ものすごい産業のエリアが広がるわけです。こういう人工知能の分野というのも一生懸命やっていると。こういうところに私は産業のフロンティアがあると思うんです。人間の感性にフィットして、人間がこれはいい形だなあと思うというそういう素朴なレベルのところには産業のフロンティアはあんまりないと思うんです。これはやっぱり二義的だと。人間がこれはいい形だと思う能力に依存していると思うんです。それは結局消費行動と結びついて、同じ形を選ぶのなら私はこれがいいですよという話だと思うんです。だから話の順序は転倒してはいけないなというのは私の基本的な理解です。そうするといい形が何かをめぐって、いろんな考え方があるわけですから当然議論がかまびすしくなるんですが、ある形をつくってしまえば必ずそれは悪い形だと言う人が出てきて、それで批判されてしまうわけですが、それで伺っているとその形をつくるのをやめてしまうという作戦があるらしくて、光とか音とか形の要素について何か考えて形をつくらないという作戦があるらしいんですが、それはもう

私きょう初耳なのでちょっとびっくりしているんですが。そういう場合どうやって形をつくるのかなというのがちょっと気になりまして、それが形をつくる1つの作戦として成立しているのならば、いい形を決める1つの基準になり得ると思うんです。

小林 「感性」という4日目のテーマの理解の仕方だと思うんです。僕はこのレジュメと毛綱さんの話を聞くと、ここで問題となっている「感性」というのは、売れる、感覚的に時代にフィットするというのではなくて、極端に言うと、形ないものというものに対する感性じゃないかと思うんです。結局は。感性というのは形に対する感性じゃなくて、形を越えているもの、形ないもの、例えば心とか魂とか物語とか松岡さんがおっしゃるテーマ、全部そういうところに絡んでくるわけで。松岡さんも、多分毛綱さんもそうだと思うんですけれども、提案というふうに形で受けとめると、今後のデザインは形じゃないよ、つまり形と形じゃないものとの間の責め合いがデザインの現場だよという提案をなさっているというふうには僕は解釈するので、そうすると光と音というのは形を全部なくしちゃうことじゃなくて、それは形と形ないものは常にそこに運動したり、戯れたりするような、そういう場所にデザインが向かうということをおっしゃっているんじゃないかと。それと産業という話はまた別の話なんですけれども、産業に関係ない部分を取り出すとそうじゃないかなあと思うんですけれども。タナカさん。

タナカ 僕はちょっと今聞いていて、全面的に2元論になってしまっているんじゃないかということで少し言います。これでまた反論してもらっても結構なんです。

形ということ、最初に話が出ていましたけども、これは今までの話を聞いていると、形つくる力なんではないかという気がします。それは形というのがかなり物というものでとらえられてきていることを、もしくはイマジネーション、クリエイティブ、クリエイターと言われているということというのは、比較的形つくる力なんではないか。それを創造力とか言うと、非常に大きさに聞こえますけれども、もうちょっと簡単に今の話でいくと、形つくる力というのが大事で、形つくる力というものを鍛えていくために1つの感じ取る、能力、もしくは知覚する能力、何か先ほどの風水的なもので目に見えないものを感じ取る、ということが必要になってきて、それがやっぱり形つくる力を増大させているんじゃないかという気がします。ですから今までのデザインというのはかなり物というか、流通産業、もしくは社会に適應するというで、機能なり合理性、もしくは形という実際の物質という形になっているんですけれども、その形つくる力と知覚の関係を磨いていこうと言ふと変な言い方なんですけれども、そいったことと場を開くという、花見にしても、お祭、

りのみこしにしてもいいんですけども、これはかなり偏在可能な形になっている形つくる力、もしくは非常に人間そのもののギブンといわれていたものに近づこうとしているような形の行為に近いんじゃないかなという気がします。ですから、ここに感性という言葉が入ってきてんですけど、僕はちょっと形つくる力というものに感性も実は入っているんじゃないかという形で、ちょっと提案したいと思っています。

小林 それは具体的な形になった、例えばエビアンの水の、やっぱりこれは1つのデザインですよ。これを1つの形つくる力として見ようということですか、そういうことですよ。単に形が終わり、形で最終解決で、ここで終わっちゃって完結してるよというふうに見るんじゃなくて、ここにはこれをこういうふうに成り立たせている力というものがある、むしろそっちのほうが重要だという提言かしら。

タナカ もうちょっと補足しますと、その形つくる力ということで、僕が言っていたものは、具体的にこの中でいろいろと仕事をしている方もいるんですけど、例えばプロデューサーだったら、例えばお金を引き出す能力、もしくは主婦が例えば何か料理をおいしくつくろうとしている、そういうところまでちょっと含みたいなという感じはしているんです。

ですから、場を開いたりとかすることと同時に、人間がイマジネーションをして、何か定着するまでに、この形ということと同時に、もっと目に見えない場なり、何か状況をつくっていくことさえも形つくる力なんじゃないかと。

ですから、それがこの形になったときは、僕は多分それは造形力という形で呼んだほうがいいと思います。それで、例えば画家の人だったら描写力、もしくは営業マンの人だったら実行力ということで置きかえられる、そんな形つくる力というような感じでとらえて。それは何かというと、先ほど毛綱さんが言われていた関係性で何か物事が成り立っていく。自然なり地域なり、それがもしくは身体という1つのチューナーがあって、それが場とか環境とか風水とか自然とかいったときの、そのチューニングしたある意味では偏在する立体の人間が、その中か形つくることをイマジネーションしているというぐらいの形でしているんで、デザインが主に陥るのはこの形態論に結構陥っていることがあります。僕はそれに対してちょっと反対なほうで、その形態論に入っていくと、最終的には赤い色でも、青い色でも、もしくはある意味では、丸くなっているか直線になっているかという、そのある種の差異をお互いにオリジナルという言葉で何かなっているんですけれども、ここにもうちょっとその形態を抜け出すような形つくる力というか、場みみたいなことという

のも先ほどの毛綱さんの話でもちょっとおもしろかったですけど、そういったものが入ってきますし、それを何か逆に言えば感性という言葉で、これでいいんだという、単にわがままな形で強引に押し通していくことにもちょっと疑問があるという感じです。

小林 その場合、例えば橋爪さんが言われていたいい形、悪い形と。いい形というのは決まらないよという、そういうお話だったんですけども、形づくる力というものには、いいとか悪いとかってあるんですか。

タナカ どうなんでしょうね。ですからその辺に多分その感じ取るというか、チューニングを合わせる知覚というのトレーニングとか、もしくはリサーチする能力とか、例えば先ほど毛綱さんが言っていた風水のことにしても、もっと日常的なことにしても、何かそこに僕が出た身体の方でも出てきた個と普遍みたいなものとか、何か自然を認知するとか、何かそういうことが入っていると思います。

ただ、それをいい形というのが、もしかしたら簡単に言うと、いい形というのができたときに感じている形づくる力というのはもうちょっと周りのことでもあるんじゃないかという。だからこの物がいい形でも、もしかしたら形づくる力としてよくない場合もあるというような感じもするんで、いい形というのは多分すごいあるんですが、そうなるかと。

小林 どうでもいい形だったりして。

タナカ どうでもいいというよりは、もっとすごい抽象論になっちゃって、みんなが幸せになれる状況とか、平和な状況とか、何かそういうのに陥ってしまうということ。

—— デザインをもうちょっと例えば、人間のいやしだとか、治癒するという、例えば聖地に行くとかそういうのがありますよね。はらいといやしという場所の問題がありますけど、その中に我々がつくるときに一番いい場所がやっぱり一番よくて、そのときに、昔のシステムとしては、例えば土壌改良をしてスミを入れたり、聖なる場所から砂を持ってきて埋め込んだりとか、それから滝をつくるだとか、いろんな方法があります。なるべくそういう場所をつくっていく。それから先ほどの風水、風の流れがよくて水がきれいに循環していくということを考えますし、それからやはり形というものも重要な意味があると思うんです。ですから、場だけでもあれですし、その上に形、ですから形自体、僕もよくわからないんですけど、例えばピラミッドにしる、五輪塔にしる、何かある意味の場所の空間の力があると思うんです。

それから、もう1つはやはり素材の持っているものがあるって、例えば先ほど都市なんか

全体を見るにしても、形を木・火・土・金・水とのバランスいい形にしていくという見方がありますし、それから建物自体も、もともとオーケストラも近代的な金属楽器が駆逐する以前は隕石でつくったり、竹でつくったり、いろんな五行のバランスのいい音をかかるといふ、ある意味の単に視覚的なものとか、美しいものとか、売れるものという以前にある意味のいやしの構造というような、何かそういうのがあったような気がするんですが。

小林 そうなってくると、結局は、1つのデザインというのが生まれてくる、デザインを決めるとか、形を決めるといふよりも生まれてくるといったほうがいいようなところに話が来ていると思うんですけども、それがほとんどどうしてそういう言い方になるかという、だれにもはっきりとこういうクライテリアだからこうだと決められない、もっと無数のデザインの現場というのが。今のタナカさんのお話というのは別に風水といわなくても、デザインの現場は常に風水という、ほとんどそういうふうパラフレーズしてもいいんじゃないかと思うんで、いろんな力がさまざまに働いていて、その中で、形づくる力というのが生きていて、それが物事を生み出しているんだと。そうすると、その形づくる力というものを、ただ1つの例えば、さっき僕が幾つか挙げたバウンダリーの1つに結びつけて、リサイクルできるものでなければ絶対ならないのだということを強固に主張すると、それに関してはいいかもしれないけど、今度はほかのさまざまな力というのは、そこで損なわれることがあるかもしれない、というようなふうに見えてくると思うんですが、内藤さんいかがでしょう。

内藤 何か話がだいぶ難しくなってきたというか、佳境に入ってきたという……。確かに、プロダクトの場合は、例えば形といって、その形を決する、ないしは中身を中心にとすることもあると思うんですが、多分建築というのは毛綱さんがどんなに空間を消したといつても形があらわれるというか、最終的に、それが社会的な都市だとか、環境だとかのコードに飲み込まれていくようなものだと思うんです。思えば建築というのは、いつも2つ、空間とそれから物としての入れ物の間をずっと揺れ動いてきたんじゃないかと。時代によって、ハードウェアが中心になって空間性はあえて語らないというときもあるし、そうじゃないと、物のほうは忘れて中身の話をしようという時代もあるわけで、多分毛綱さんは、後半のほうの時代になってきているんじゃないかということをおっしゃられたんじゃないかと思えます。その中で風水というのは非常にいいコンテキストを持ち得るんじゃないかということをおっしゃられてるのかなあと、僕は受け取りました。

小林 話が佳境になってきたところですけども、一応どこかで1回短い休憩を入れた

だと思いますので、今のデザインというのが引き受けているさまざまな境界条件というもののいわば洗い出したいなことを多少してきたわけで、そこでそれをどういうふうにくみ上げていくのか、デザインというものが引き受けなければいけないさまざまな力というものが見えるようなところに話が来ていると思うのですけれども、とりあえずここで一たんちょっと休憩をいただきまして、第2部として、この中から問題をさらに発展させる方向で話をしたいと思います。

この後、5時まで、一応このシンポジウムは予定しておりますけれども、質問をいつも各セッションの最後にフロアのほうからいただいているんですけども、きょうは、まとめということもありますので、あらかじめこの15分ぐらいの休憩の間に、今までの話、あるいはこれまでの4日間の話を通じて質問をしたいと思うことがありましたら、こちらに東京デザインセンターの紙と鉛筆がありますので、これに質問を簡単に結構ですからお書きください。そして、このテーブルの上に置いていただけませんか。それをちょっと私のほうで整理させていただいて、全部の質問を取り上げるというお約束はいたしませんけれども、こちらの討論の流れに当てはまるものは、取りあげて、中で質問にもお答えするという形をとりたいと思います。そういうことでちょっと休憩をいただきます。

—— それでは、ここで15分間の休憩をいただきます。ご質問のございます方は、どうぞ前の質問用紙をご利用ください。約10後ぐらいに回収いたしたいと思います。また、毎回株式会社シャープ様のご協力によりまして、液晶ビジョンをごらんいただいておりますが、最終日、本日は内藤廣さんのご選出いただきましたフォーラム・マラソンを統轄するようなイメージビデオを上映いたします。奥に飲み物のご用意もございますので、それでは3時半までご歓談くださいませ。

#### (休憩)

—— それでは、そろそろ始めさせていただきますので、皆様お席のほうにお願いいたします。質問、そのほかにございませんでしょうか。前のほうまでお願いいたします。

それでは小林先生、お願いいたします。

小林 それでは第2部、あとはノンストップで議論を続けていきたいと思っています。質問をお願いしましたら3点来ております。適宜、もし入れられるコンテキストがありましたら入れさせていただくということで、処理させていただきます。

最初にまず1つの質問だけは私のほうから取り上げたいと思うんですけども、デザインという言葉はどういうふうに定義するのかという質問で、例えば英語でデザインという、

と第一義的には図案するとか、設計するというふうになるけれども、イタリア語でデズニャーレとなると、第一義の意味としては、企画するとか意図するというふうになると。まあフランス語でもデッサンというのは普通は意図という意味ですから、ラテン系ではそういうふうに出てくるわけですがけれども、どういうことなのか、私はデザインとは未来の社会をどういうふうに意図していくのか、物づくりをどういうふうに企画していくのが重要だと思いますが、どうですか、というのですけれども。これは私の勝手な言い方で申しわけありませんが、ここではデザインを、そういう意味では両方、形を決めていって、形を与えていく、図案化する、設計して形を決めるという意味と、企画して意図をつくって、つまりいわばこのさまざまな条件のもとで、場の雰囲気の中で、場を読みながら、1つの形を決めることによって何かを、そこにメッセージを込めていく、そういう両方あまり厳密に区別しないで、デザインという日本語の言葉のあいまいさのままに、とりあえずは議論をさせていただきたいと思います。

それでは、第2部ですが、まず最初に私はかなり強くというのは、これはデザインについての討論の場であり、デザインセンターで行われているとかということを考えていたしまして、今やデザインの時代であるというリップサービスをいたしまして、パネリストの中からは、私も含めて反感を買っているわけですが。そのことで、第2部としては、私のほうから、いわばそういうデザインの限界というようなテーマ、つまり前はデザインの境界、デザインのバウンダリーということで話をしたつもりですが、今度はデザインの限界があるのかないのか、そういうことをめぐって少し話をしたいと思います。

話が抽象的すぎるというご批判も多分あると思うので、なるべく身近な例を考えたいと思いますけど、その意味では1つここに来ている質問を先にパネリストのほうに投げかける意味で紹介しておきますけれども。デザインの形を決定する要因は何なのか、非常に大きな疑問として持っているのは、兵器デザインというものだということをおっしゃっていて、例えば兵器デザインというのがあるかどうかわからないけれど、でも非常に美しいという形をとり得ることがある。でもその美しさの背後には、非常に危険なものもあるので、こういう問題をどう処理するのか。つまり何もデザインというのはよりよく生きるためにだけあるわけでは必ずしもなくて、いわばよりよく殺すためによくデザインするということもある得んんじゃないか。そのときに、じゃあデザインというのはどうなのか。これは非常に根源的な問いだと思うので、これも含めつつデザインの限界という話を考えていきたいと思っています。

私のほうからのまず問題提起ですけれども、デザインというのは、今どうしてこれだけデザインということが大きくなってきたかというのは、僕はまさに一義的に何かを決定することができなくなっているからだと思うんです。何かが機能的にとか、その他のさまざまな実証的というか、ポジティブな理由で何かを決定することができるならば、実はデザインというものが入り込む余地はあるいはないかもしれない。デザインというのは、ある意味ではどこかで機能からだけでは決まらないところにある。機能からだけでは決まらないというのは、それ以外のさまざまな力が、先ほど言いましたけど、ぶつかる場所に初めてデザインの要請というのが生まれてくる。コップというのは、別に機能だけだったら、何でもどういうふうになってもいいけれども、それ以上のさまざまな力との間の関係を考えてときに、初めてデザインの場所が開かれると思うんです。

今、僕はデザインというのは、この時代の主導的概念になるぞというようなことを、松岡さんの延長で申し上げたのは、そういうことが、この時代、これから大きくなるだろう。つまり何かをはっきりわかって決定できるんだったらデザインは要らないので、わからないんだけど、でも決めなくてはならない。何で決めるのか、これは我々の人間のライフスタイルから何から全部に関係してくるので、我々は日々ある意味では、エアロビクスによってシェイプアップしてこっちかわをやって、生命保険をかけて、何とかって全部ライフスタイルをデザインしているわけです。何歳のときには、生命保険にかかってとか、財テクは何でやって、これだって一種のデザインで、ほとんどすべてのはっきり決められないけれども、決めなくてはならないことを決めていくときに、デザインというものが非常に大きな意味を持ってくる。

だから、デザインというのはポリシーということをはっきりできるわけではないわけです。それはデザインの強みだと思うんです。だけどデザインというのは、基本的には私はエコノミックなものだというふうに思うんです。エコノミックじゃないと、デザインとしては成立しない、それがタナカさんがおっしゃった個と普遍の問題でもあるんですけれども、個と普遍というのは、私はそういう言い方をしたわけではなくて、私は特異性という言い方をしたんですけど、身体は特異だと言ったんですけど、養老さんはそれを個と普遍だと置き直しちゃったんで、私は置き直しには本当は反対だったんですけど。個と普遍という問題ではなくて、ごめんなさい、デザインというのは、そういう意味では、個と普遍の問題になるわけです。なるということはどういうことかということ、一番エコノミックな形にエコノミーということを考え、エコノミーというのは、しかし単純なことではないという

ふうに考えていただきたいと思うんですけど。でも、よりコミュニケーションが円滑にくように、例えば物と人間との間に関しても、さまざまな力の間もなるべく調和的になるようにするのが、僕はデザインだと思うんです、基本的には。基本的な話なんで、そういう傾向があると思います。それを今我々は迫られている、つまり地球に優しい、身体に優しい、何とかに優しいという、優しいというのは、どういうことかということ、突出してなくて、ざらざらしてなくて、ローカルじゃなくて、全体的なものをにらんだものの中にそれがおさまっているということでしょう。解は1つじゃないかもしれないけれど、でもある帯の中に入っている。そういうものがデザインとして要求されていて、それは今や物の形どころか、ライフスタイルまで含めて我々の人間性社会を全部覆っているんじゃないかなと、こういうふうに思うんです。だから、僕はそれをデザインの思想というふうに言うので、ちょっと前までは工学の思想というのがあったと思うんです。松岡さんのところは編集工学なんて言っているんですけども、ちょっと古いんじゃないかなと思うんですが。工学の思想というのは一時すごくはやって、何でも工学、何でも工学、何とか工学、人間工学、何とか工学、環境工学、身体工学、場工学、何でもできたんですけども、今はそれがデザイン的なもの、デザインというのはある意味では全体を考えましよう。全体の中での1つのエコノミックな解を模索ましよう。その解が一義的に決定できないものをしかし決めましよう。だから感性というテーマが出てくる、こういうふうに思うんですけど。これが時代的な要請としてあることはわかっているのだが、しかし、これでいいのかというあえて問いを僕のほうからは投げ出したいので、これでいいと思ってないタナカさんにまずお聞きしたいと思います。

タナカ 先ほど身体のとときのコーナーでも言っていたんですけど、多分エコノミックなものにかなり関係性が深いという、そのデザインと言われているものというのは、かなり自分たちの感覚なり自覚なりを麻痺させている状況というのは多分あると思うんです。ですから、そのことで、まずクリエイター、もしくはデザイナー自身がやっぱり自覚を持つということが、僕は非常に重要なんじゃないかと思っているわけです。

それは何かということ、デザインがエコノミックなもの全体なことを考えていくということは、非常にこれは極端な例で合っているかどうかかわからないですけど、僕は非常にユートピア願望みたいなことがありまして、これはかなり社会主義に近いんじゃないかなというような感覚もあるわけです。ロシアバンゲールなにかを見てもそうなんですけれども、今、今世紀末に社会主義と資本主義が崩壊してしまったという状況と非常に似ていまして、

全体だけではもう救済といったら変な言い方なんです、救い切れない状況というのがあるという感じがするわけです。

小林 全体だけでは？

タナカ 全体にいいものを、もしくはハイクオリティに、全体にといったら変だけど、ハイクオリティでいい、もしくは形のをみんなに共有していくという、かなりデザインの場合は個と普通の、普通の部分、もしくは量的なもの、もしくはエコノミック、経済流通なんかをかなり密接にしていってるときに出てきていることだけでは解決つかないということで、そこら辺で自覚がなくなっている、もしくは自覚がない状況にさせられているということでのクリエイションの現場ということに、僕は非常に不満を感じている、もしくは怒っているほうで、そのことに何をするかといったら、パーソナルなレベル、もしくは松岡さんが言った、多分クラブとかサロンみたいな形のもの、もしくは新しく出てきたメディアというもののなかで、かなりゲリラ的な活動をしないともうだめなんじゃないかということが感じられるわけです。

ですから、先ほど言っていた流通構造の向こう側でいつもデザインしてくれということをお願いされると、そこに根的に何があったかという自分と空間とか、もしくは形の闘いがもう完全に放棄されて、単に職能としての形づくる人、もしくは職能としての色・形を決定する人という形になっているんですけれども、それをもう1回引きずるためには、かなり今までのデザインとは違った、ちょっと古い言葉でいうと、反デザイン的な行動なり、流通経路に入らないところでのサロンとかクラブ的なもの、もしくはパーソナルなレベルをかなり推し進めていかないと、問題の投げかけにはならないんじゃないかなという感じがするんです。

それは、先ほどいった社会主義と資本主義がなくなって、資本の論理だけになったときに、往々にして流通なり経済に流されてしまう何か最後の闘いになるんじゃないか。もしくは個人がインディペンデントに、自分でメディアを持って、そこで生産するぐらいのデザインというのが必要になってくるんじゃないか。それはもしかしたらパーソナルなコンピュータで、職人さんがいなくても、もしかしたら直接物が製造できるという、個人レベルのものだったりとか、かなりクラブ的なパーソナルに近い団体が何かそういったものを問題提起をしない限り、多分このままデザインはこんなこともまだできますとか、エコロジーもこういうことができます、何もできませんといっても、やっぱり問いかけにはならないし、何かある種怖い状況というものもあるような気がします。

—— 今の話に関連するんですが、小林先生が言われたデザインというのが、はっきりと、いろいろ決着がついてないものの中で、初めて成立するんじゃないかと言われたんですが、僕はむしろ、今まで、普通デザインというふうに我々が考えているものというのは、問題を隠ぺいするという方向にしかいかないんじゃないかという思いがずっとあります。建築でいうと、例えば内部、このシンポジウムに即していえば、身体とか、そういうものと、いわゆる実体はそこがあるのに、それを何とかうまくつじつま合わせをすると。もっと具体的にいいますと、建築という言葉の中に大きくおさまりという言葉がありまして、それは違った素材をうまく組み合わせて1つのものをつくっていく。けどおさまりがよくなればなるほど、ものが実体から遠のくという、つまりこのシンポジウムで場とか環境とか身体とかという、そういうものからどんどんどんどん遠ざかっていくという、抽象化していくという回路がデザインの中にあると、むしろそしたら非常によりよくデザインされたものというのは、プロダクトにしる建築にしる、非常に例えばエコロジカルにも問題を抱えていて、場としても問題を抱えていて、いろいろ問題があるんだけど、その場所にいると心地よく思ってしまうというようなだましのところが多いんじゃないか。むしろ、プロダクト、要するに生産というのはポスト・モダニズムという言葉が20世紀の後半に出てきましたけれども、我々の建築の現場をごらんになればわかりますが、近代工業生産物の集積として99%は建築ができています。

社会もやはりそうだと思うんです。ただ見えてくるものが、あたかもそうではないかのごとく振る舞っているというのが最近の現状でして、あらゆるところでデザインが本質的な問題を隠ぺいしてきたというのが、僕の実感としてあります。

その流通構造のフローの中でデザインをするという今タナカさんのお話で、クラブ的デザインという松岡さんの言葉が引かれましたが、僕自身は、別のやり方もあるんじゃないかと。もうちょっと生産というか、物に訴求していくようなつくり方の中で、新しい方法論をつくるということもあるんじゃないかと、ちょっと思っています。

建築家というのは、例えば東京だと石を投げると建築家に当たるみたいな、ぐらい多いんです。まあ毛綱さんにはめったに当たりませんが。これだけ多い建築家の数の中で、例えばコンクリートがどうやってできているかって、知らない人がほとんどだと思います。

それから、例えばスチールって、スチールがどうやってできているのか知らないで、みんなやっているんだと思うんです。これは実に異様なことでして、建築の設計自体が、カタログ設計という流通部材の中で組み上げると。けど毎日、毎日図面を書いているながら、



書き込んでいくものに関しては、実体をほとんど知らない。その中で、流通部材ですから、こういうふうに使ってくださいというスペックの組み合わせ、スペックの関係性の中でしかデザインが成り立ってない。けどもうちょっともとをたどると、いろんな可能性がある。例えばコンクリートも可能性はあるし、スチールも可能性はあるし、木も可能性はあるし、もっと言うと、その先に、まあそれはか山から切り出したり、山を崩したりするわけですからエコロジーの問題も出てくるし、環境の問題も出てくる。もっと言うと、その中でやっぱり人間がやっていることですから、身体の問題も出てくる、というような、考え方もあるんじゃないかと、具体的にいうとそういう話です。

—— 幾つか言いたいことがあるんですが、初めに質問で、デザインの定義ということが出てましたから、きょう感じた限りで整理してみますと、デザインというのは、形を自覚的につくることだろうと思います。それについてはきょう、皆さんそういう前提で議論しているんでしょう。形にはもちろん目に見える形がありますが、目に見えない形というものも恐らく含まれる。目に見えない形の例として、例えば人間関係とか社会関係というものがありますが、初日に樋口さんが見せてくださった市役所の例などでいえば、そこでこういうふうな空間をつくっておくと、ここで名護のこういう人たちが、こういうに集まってこういう関係をつくるであろうと。そこを考慮してつくっているわけです。それが広い意味での当然設計、デザインに入るわけで、そういうことではないかと思えます。

2番目に兵器がデザインとしての美しさを持っていて、それはどういうことなんだろうというふうなことがいわれたので、僕は非常に興味を持って、今考えてみたんですが、兵器というのはデザインという要素は、本当は恐らくないんです。というのは、まず兵器にとっては、攻撃と防御という機能が最大の問題で、弱いものは幾ら形がいいと思っても絶対に通らないんです。

それから、さまざまな制約があって、まず素材の制約があります。それから機能の制約があります。それから、それがつくれるかどうかという技術的な制約があります。ここでぎりぎりにやっているんです。それは全部工学的なバックボーンがあります。そして、その形態が世界性を持っている、ソビエトがつくった戦艦もアメリカがつくったタンクも一流の兵器というのは、国際的によく似ているわけでイデオロギーに関係ないんです。ということは、そこで選ばれている形態は、個人の主観とか価値観から独立で、どうしてもこの形でなければならぬという形に収められているんです。ということは、いわゆる選択の余地があるデザインとは大変違った原理で、流線型とか水の抵抗とか、いろんなことで

決まった形なんです。それに非常にやられてしまうような感じをデザイナーが持つとしたら、それだけの強固な必然性を、物に形として与えてないというふうな危惧があるからなんじゃないかなと思いました。

なお兵器でもっとおもしろいのは、外と内側というのが閉じているんです。戦闘期間というのは長期間に及びますから、船なんかだったら何カ月も生活をする。そこがトータルな都市であり、うちであり、内装を含めて合理的にできていなければいけないわけです。そして、実戦の中で鍛えられていくということがあります。こういうのは機能美といわれるわけで、いわゆるデザインというのはちょっと違うんです、恐らく。

小林 ちょっと僕、言っているんです。でも、僕は機能が一時的に形を決定することはないと思っているんです。あり得ない、本当は。つまり機能というのは、形の言語ではないので、このようなものが望ましいということではできるけど、1つの解は絶対出ないだろうと、僕は思うんです。だから、そうであれば、常にデザインの余地はどこかにあって、やっぱりフランスの大砲とソ連の大砲と比べた場合、ソ連のほうがダサく見えたりしちゃうんです、これは本当に。

例えば、飛行機のデザイン1つ取ってみても、何となくソ連のほうはちょっと僕らの感覚とは違うものを持っていることはわかる。つまり場のフィールドが、そこに反映されないとは限らないと僕は思うので、そう考えると非常に恐ろしいことですが、例えば、どっかの軍隊がイブ・サンローランにデザインを頼むということは絶対には僕はいえない。そういうぐらいに時代は変わってきたというふうに強いて漫画的に考えたいんですけど、ひょっとしたら漫画的じゃないかもしれないのではないかなと思うんですけども。

—— 僕は、それに関しては、ちょっと意見がありまして、例えば第2次大戦ぐらいまでの情報化以前の兵器というのは、例えば大砲の弾がぶつかったらどのぐらいの強度で、どういうふうには壊れるかということがベースになっているけど、情報化時代の兵器というのは、形は自由という世界も大分あるんじゃないかという気がするんです。

例えば、新しい戦艦で、電子兵器が9割ぐらいの役割を占めているような船なんていうのは、地平線の向こうにいるやつをやっつけたりするわけですから、その形なんていうのは、本当のことをいえばどうでもいいのかなと。だから、イブ・サンローランの戦艦というのものもあるんじゃないかと思えますけど。

小林 それ以上に、むしろ、恐ろしいことだと僕は思うのは、ある機能はこうしなくてはいけないということはわかっている。だけど、さっきエコノミーと言いましたけど、ど

のデザインが最もエコノミックかということは、コンピュータでは決まらないことがあると思うんです。例えばそれはシースルーの戦闘機のつくり方とか、あれは羽の角度をどうするか、つまりデザインというのは致命的な問題なんであって、ただし、それは何かこうしなければいけないという目的とあれがわかっているから自動的に決まってくるものじゃなくて、そこには創造性の余地がある。ということは、つまり兵器に関しても、既にデザインというのはただ単に機能に副次的な要素ではなくて、まさに機能と密接に結びついていて、それどころか、むしろ形が機能を決定しちゃうかもしれないような時代になっているんじゃないか。その意味でますますデザインというのは、責任が重大だと思うんです。それは決して、単に美しいというだけの問題ではないんじゃないか。それで一方では、兵器が美しく見えるのは、確かに今橋爪さんがおっしゃったように、全部のいわばデザインの原点というのを考えて、デザインの原点だとすれば、つまり原点というものが持っている1つの究極的な形態の持っているすごさというのがあると思うんですけれども、それとは違うところにデザインのもう1つの社会に対する責任というのものもあるような気が僕はしています。

どうでしょう、毛綱さん、その……。

毛綱 僕はやっぱり基本的に、この前デリダーが、磯崎さんとテレビでやっていたんだけど、やっぱりデザインというのは、例えばもともとがアノニマスな神様というか、あるものに対して供養するようなものから、芸術というふう自立して行って、その後、また芸術の母であったものが、おとしめられてデザインに落ちてきたということがあると思うんです。それは確かにそういうことで、やはりデザインには、人間のデザインと神様のデザインというのがあって、僕はそのバランスがあると思うんです。特に人間のデザインというのは、もうかればいい、売ればいいというのがあるけど、神々のデザインというのは、1つは破壊ということもあると思うんです。例えば、この前ちょっとテレビのインタビューで、カナダが大きな都市計画をしているんですけど、人が全然ウォーターフロントも入らなくて、100ドルで1年間ただで貸してやるというやってるんです、丸ビルぐらいの。そういうのを、カナダをどう思うかというから、僕は中国の皇帝が何かだったら、海の背面のほうに山をつくって、もともとある谷も埋めてきているんです、そこら辺も復活してというか、いってみると、もう1つ、デザインには破壊するというのも大事だと思うんです。その意味で、やはりクリエイティブなもの、創造と破壊のバランスがちょうどあるのが兵器で、そこら辺に人間というのが、すごくある意味の力も感じますし、

例えばコロビジエとかミースファンデルロイという近代建築の最初の人は、やはり飛行機だとか、サイロだとか、ダムだとか、そういうものにもものすごく依拠して、なるべく恣意的じゃなくて、ああいう宇宙の力とか、自然のバランスだとか、そういうことを取り入れてやっていこうという意図があったわけです。

小林 今回のセッションは、ほとんどすべてのところに建築家がパネリストとして入ってらして、これはデザインのいわばこういうフォーラムとしては、割と異例なのではないかと思うんですけれども、しかし、実によく考えられていて、やっぱりきょう話しているような話のトーンからいくと、最もいろいろな力に、現実的な力の中で、1つの形を決めていく作業を日々やっているのはやっぱり建築家ということになると思うんですけれども、同時にその建築というのは、結局ほかのすべてのものについてそうなのかもしれませんけれども、やっぱりでき上がったものは、非常にパブリックなスペースの中に、つまり都市空間の中に入ってくるわけで、今こちらには、都市空間は、私たちの生活の中の問題点に視点を下げてほしいという問いというよりは要望が来ておりますけれども、そういうことを考えると、建築というのがデザインなのか、いわばそれとは違った意味でアートなのか、そこが僕には非常に気になるところで、ここには建築家が2人いらっしゃるわけですが、僕にとってはアートというものが持っている役目と、いわば芸術というものが持っている役目と、デザインというものが持っている役目は違うんだと思うんですけれども、そういうことはどうでしょうか、というのが1つと、建築家が、実際にいろんなさまざまな社会的力とか経済的力、その他もろもろの風水まで含めた力の中で、1つのものをつくってデザインをしていくときに、それが公共の都市空間の中に取り込まれていく、入っていくというそういう動きについて、これを1つのデザインの問題としてどのように受けとめるかということをお2人の方にお聞きしたいと思うんですけど。ちょっと話が……。はい、どうぞ、毛綱さん。

毛綱 ちょっとよくわからないんですけど、我々は、我々といっても内藤さんはもうアーティストの部類かもしれないですけども。僕らはあまりアーティストでは、アーティストというのは、やっぱり自分の作品という意識があると思うんですけど。僕は理想としているのは、やっぱり死んだふりをしてすごいことをするというのがあるって、例えばさっきの風水じゃないですけど、風水というのは非常に最小限の人工の手を加えながら、自然とうまくやっていくという何千年来のノウハウなんですけど。例えば香港の上海銀行ってありますよね、すごい建物で、7階にずっと吹き抜けて、7階が玄関で、エスカレーターがあって、

床がガッと波打っているんですけど。あれは風水を利用してやっているんで、ですから、死んだふりをしてというか、そういう知恵を利用しながら、ものすごい造形に引っ張り返していくという、ある意味ではすごい策士というか、そういうところが非常におもしろいかなと思っているんですけど。そういうことによって、また全く違った先ほどの外科手術じゃなくて、やはり遺伝子操作みたいな都市空間をあちこちにつくっていくことによって、それをネットワークして行って改造していく。それが理想じゃないかと思えますけれども。

小林 死んだふりというのは神々ということですね。

毛綱 いや、今神々というもたまたまばかにされますから。僕は信じてますけど。

小林 だから死んだふりをするというのは、ほとんど人間の建築をつくるのではなくて、神々の建築を今そこから出発してつくるといことじゃないんでしょうか。つまり単純にピラミッドというものを1つの人間のデザインだ、デザインが生み出したものだと考えることもできると思うんですけども、でも同時にあそこには、そういうある決まった条件のもとで、1つの形を選んででき上がったというのとは全く違うものがあるって、ピラミッドを人間のデザイン史の1つだといってしまうことに、恐らく非常に大きな問題があるだろう。それは僕にとってのデザインの限界ということなんですけれども。

デザインは恐らくその限界を意識しているべきだと思うんですが、毛綱さんのお話というのは、いわば神々の建築と人間の建築との境を両方見て、その間ですり合わせをやっているように見えるので、デザインの限界ということで話していただいたらよかったかなと思ったんです。内藤さんのほうに、今度振り直します。

内藤 すごい難しい話なんですけど、アートとデザインというのは、やっぱりひつついたり離れたりしている部分だと僕は思っています。アートというのは、物の本質というか、本来日常生活で見たくないものを見るという部分がほとんどで、むしろそういうところに本来の価値があるんじゃないかというふうな気がしています。デザインというのは、逆に日常性の中で、どちらかといったら快樂原則に近い部分をどうやって充当するかということじゃないかと思っています。だから、人を不愉快にするアートはあるけど、人を不愉快にするデザインはあまりないというようなことがいえるんじゃないかと思えます。アートに接するときは、人は見たくないものを見せられるというところがあるって。

—— 反対。

—— ちょっと、賛成、僕賛成、大賛成。

—— あのね、建築はいっぱいやっていますよ。人を不愉快にするというデザインとい

うのは。

—— だから、僕はアートがデザインかって聞いているんだ。

—— 絶対反対、それは。

内藤 だから、それを言っているんですけど。だんだんおもしろくなってきた。建築とデザインはそれではどうかということになるんですが、デザインとアートといってもいいと思うんですけど。建築というのは、僕はそれほど振れ幅が本来ないんじゃないかと思っています。それは、やっぱり下部構造というか、生産システムと先ほども言いましたように割と根強く結びついていて振れ幅が少ない。それが20世紀ないしは19世紀も含めてそうなんじゃないかという気がしています。

よくいわれるんですけど、アートの部分はどうなんだというふうに言われますけど、世の中のアートの流れとかが、建築のほうに近寄ってきてオーバーラップしたりとか、例えば20世紀初頭のロシア構成主義だとか、バウハウスだとか、ああいうときに寄ってきたり、アールヌーヴォのときに寄ってきたりしますけれども、建築自体の幅というのは、それほど実はないんじゃないかという気がしています。

小林 快樂原則というのはそうだと思うんです。タナカさんは激昂していますけれども、あれは不愉快な建築が多いというのは、あれは快樂原則の手前でしょう。つまりちっとも快適でない、快樂のはるか手前にあるわけですよ。でも人を不愉快にするって、何もアートというのは人を不愉快にすれば勝ちだというものでもないんで、そんなのそこらじゅうアートははんらんしていますから、そうじゃなくて、不愉快というのはやっぱりある快樂という、つまり我々にとっての心地よさの限界を超えたものをそこに提示するということだと思うんです。それが本当にアートとデザインというものの非常に大きな違いで、デザインというのはやっぱり先ほど最終的なただ1つの唯一解はないと僕は言いましたが、でも解決なんですよ、1つの。何かがあるで解決されなければデザインにはならない。だけどアートというのは、確かに1つの解決のように見えて、実は絶対解決できないというものをやっぱり提示するから、初めてそれはアートとしての力を持つてると思うんです。その違いがやはり非常に大きくて、僕は一方では、そのデザインというのが、アートというものを選択してほしくないという気持ち、つまりデザインに対してアートというものの暴力性を確保しておきたいという気がするんです。それは一種、暴力的なことなんで、どこかに自分たちの快樂原則とか、心地よい解決とか、最もコミュニケーションがうまくいくようなよいパフォーマンス性といったものとは違う原則をそこに持ってくるんじゃない

かなと思うんです。

だから、その身体という問題、一貫して身体がモジュールになるかならないかとか、そういう話もありましたけど、単に身体に優しければいいという問題じゃなくて、身体をいじめてどのようにいじめるか、いじめるという発想をしたときに、それは非常にどこかでアート、アート以外にそんなものを僕は認めないというふうに逆に思うわけです。人間の身体をいじめるようなものを公共的なものに投げ出すときに、アートじゃなかったら許さない。つまりそれは本当に暴力ですから、テロリズムなんで、私はしたくない身体的タイサンをさせられておもしろいわけではないわけですけども、アートならばアートという形の乗り越えはそこに全然別の世界を広げて見せてくれる可能性があるんじゃないかと。

ただし、こういうのも非常に近代的ではないかなと思わないでもないので、橋爪さんに批判してもらうことにしましょう。

橋爪 今回のアートとデザインの分け方は大変近代的だと思いますが、僕の理解でいいますと、アートとデザインはどう違うかと。形をつくるという点では違いがないんです。だれか一人がいい形をつくって、これがいい形だと思った瞬間にアートの可能性というのが始まるわけで、もうそれはアートであることは否定しようがないんです。ほかの人がみんなそれは悪い形だといってもどうしようもない部分があります。

でも、デザインというのはそれでは終わらないので、みんながかなり大勢の人がいい形だと思ふ必要があると。つくった人と使う人というふうでもいいです。そうやって開かれていくところがデザインの本質だろうというふうに僕は思っています。みんなということになりますと、それは社会的なプロセスなんです。その形がある時代、ある社会に受け入れられていくということですから。そこで2つの方向のみんなという可能性がありますが、1つは同時代のみんなということで、それはコンセンサスを形成するということだと思います。もう1つはもうちょっとややこしい問題なんですけれども、時間的な後の人たちということがあって、例えば建物だったらこう100年とか200年とか1000年とかもつ建物がありますよね。どうしようもなく目ざわりだと、ある時代の人が思えば壊すしかないんですけども、壊されないでずっと残っていくと。場合によってはランドマークとか呼ばれたりなんかして、保存運動なんかあったりなんかするわけですけども、そうやってつくった人なんかみんな死に絶えちゃってから世代的に評価されていくという、そういう何というか、時間的な持続に耐える形というのがあると思います。アートというのはあまりそういうことを考えないで済むんだけど、この何というか、よ

り多くの人々がいいと思う形をどうやってつくって、それを共有財産にするかということに、デザインが一番センシティブでなくてはならない部分があるんじゃないかというふう思ったんです。

皆さんはそこでいろんな作戦を練ってらっしゃると、こう感じておるわけです。

—— つまりあれですか、同時代のコンセンサスに対してだけじゃないものをデザインが取り込む。

橋爪 それはものによるんじゃないでしょうか。例えば都市計画みたいなものだったら10年、20年じゃ困るわけで、100年、1000年が望ましいわけです。建築物だったら、素材の耐久年数ぐらいはもってほしいわけです。それから、そうじゃない日用品みたいなデザインであれば、そこまで考えなくてもいいわけですけど、定番とか何とかとって、50年、100年てあたりなんかすると、そういう商品もあつたらいいという需要はあります。

—— それに対してアートというのは、同時代のコンセンサスに対してということですか。そうじゃなくて、一人でよければいいというふうに思ってたらっしゃるということですか。

橋爪 だから、いいアートとダメなアートがあって、ダメなアートって、自分だけいいと思っているわけですけど、いいアートというのは思いがけず大勢の人に受け入れられてしまうという結果論なんです。

—— まあアートについて、いいとか悪いとか、そういうふうにいえることかどうかはわかりませんが。

橋爪 いや、だから形を正当化していく方法論が違うんです。作者がこれでいいんだというふうに言えば済むのがアートですけども、デザインって違うんじゃないですか。

—— 僕ちょっとずっと聞いていたんですけど、僕はここら辺の領域を実は活動していたりとかしているんで、これをしゃべり出すと本当は1日でもしゃべれちゃうんで。

—— いやいや、5分ぐらいで。

小林 5分ぐらいでします。これはやっぱりアートにしてもデザインにしても、欧米の発明品だったんですね。それをまず認識しなければいけないことがありまして、その術中にはまりますと、もう私たちが、この場とか、環境とか、身体といっている本当はこの日本の場での出来事がすべて崩壊してしまうと。もしくは教育的にすり込まれてしまっているという状況があると思うんです。

欧米はやっぱり絵画、彫刻という非常にモニュメンタルなものに、対自然な自分たちの概念なりを封じ込めていくということで、自分たちの世界観をつくってきまされたけれども、日本はそういった習慣化がされてないので、アートという形が、形態としては非常に不明瞭になってたということがあると思います。ですから、建築がじゃあもしかしたら流通ということと少し離れたところで、特異な1つの場に構築された1つの彫刻とも考えられますし、絵画とも考えられる。でも、日本の場合は、そういうほうが強かったんです。それは、アイコンとしての絵画とか、モニュメンタルな彫刻というよりは、どちらかという、その生活と芸術とそれから哲学とそれと場を開くようなことだったりとか、自然の認識というのが一体化していたことがあるんです。

ですから、そのことを今の現代にデザイン、アートということで入ってきているというのは、かなり高校生ぐらいから美術教育でだまされてきたことなんじゃないかということ、ちょっとちゃんといわないと、ここにいらっしゃる方は違うんですけれども、建築家の人たちも、大分モダニズムに毒されて、本当にそういった日本の昔からよかった生活と芸術というものがかなり崩壊してたりとかすることがあるんです。

それは快適か否かというのは非常に難しく、浮世絵何か見てみますと、じゃああれはアートだといわれているものがデザインだったのかもしれないし、ある人にはのぞき趣味だったのかもしれないし、ある意味では障子の破れた単なる何というんですか、封をするものだったりとか、ビラのかわりになったりとか、まあそういったものだったりとか。絵画にしても、そんな欄間だったりとか、ふすま絵だったりとかするようなことがあったと思います。

ですから、それを多分ここまでフォーラムで、フォーラムマラソンでやったときに、そういったことと、今現代、僕らが西洋的なコンテキストでしか表現が、まあインターナショナルな言語を持たないという、そのことと今言ったことをどうつないでいくかというのは、僕は非常に重要な問題と思うんですけど。

—— 近代に対する、僕は多分タナカさんとも橋爪さんとも、ちょっとアートに対する思い入れが違うので、まあ一応アートフォーラムじゃなくてデザインフォーラムだから、あまりアートのことをいってはいけないんですけれども、でも時代がデザイン的なものになっていこうということと言い、同時に僕はアートも今極めてデザイン化しつつあると思うんです。だから、そういう意味ではぼくのアート観というのは、近代的なのかもしれないんですけど、それでもアートというのはそこでどういう役割を果たすことができる

かという抵抗だと思うんです、私は。僕はほとんどアートというのは、デザインに対する一種の抵抗形態だというふうに思っていて、それは確かに江戸時代の浮世絵の中にはないですね。そういうアートの意識って僕は別になかったと思うし、極めて近代的なものだということ、僕は認めるんですけれども。にもかかわらず、このいわばコンセンサス、ちょうど橋爪さんが非常にきれいにデザインのパフォーマンスというか、デザインのプラグマティックスというのを見せてくれたと思うんですけど、時代を考え、同時代を考えて、同時代以降を考え、その中で一種のコンセンサスを目指して、つまり一般化可能なものとして形をつくっていくということを使命とするデザイン。それは当然さっきから言ったように何かの解決なんですよ。何かを解決する。だから逆にいえば、今後何かを解決するときには、デザインの観点というのはどうしても必要だと思うんです。恐らく政治すらデザイン化していく傾向があって、必要と要求だけではとても政治をデザインできない、むしろ政治を積極的にデザインすることが必要だということになっていこう。ところが、そういう非常にコンセンサスを目指していくデザイン的な時代の動きに対して、アートが何か意味を持っているとすると、非常にアナクロニックな対応をする、つまりもう1つその時代とは違う、だから別にすぐ先の未来のこれこれの集団ということを手にするんじゃない、一体どこに集団があるのかわからない、うんと先の歴史のかなたかもしれないし、あるいは500年前かもしれないし、そういういわば現存しているわけでもなく、これから現存するわけでもないような人たちにというか、時間に対する連絡回路を設けることだと思うんです。それはどこかで毛綱さんがおっしゃる聖地とか、そういうものと似ているところがあると思うんです。つまりどっかで、自分にはコントロールできない他者とか、そういうものとどういうからまりをつくっていくかという問題になってくる。

そこで、僕はデザイン的なものというのに非常に恐怖というか、ある種の恐れを抱くのは、例えばマインドというようなもの、聖地というようなもの、非常に絶対的な他者であったようなものすら、今やデザインの中に完全に取込まれたといえるんじゃないか。つまり曼陀羅というのはもはや崇拜の対象でも何でもなくて、聖なるものですらなくて、世界を了解する1つの仕方、この曼陀羅を選ぶこともできるし、別の曼陀羅を選ぶこともできるし、世界中のモデルを選ぶこともできるし、自然科学的な宇宙観を持つこともできるし、つまりどれか1つの単なるデザインの1つにすぎない。これはある意味では悪い意味ですけど。そういうふうにデザインというものが機能し始めることに、何か頑強に抵抗したい、むらむらと抵抗したい、非常に反動的になるわけです。

僕はアートって基本的には反動的だと思っているので、デザインというのは非常に進歩的で、常に進歩的であろうとするわけですけど、アートほど反動的で嫌なものはない。でもそれが快樂原則のかなたに、何か全然違う地平を開いてくれるようなことがあるかもしれないので、まあデザインという現場がそのアートの部分を圧殺しないでほしいというようなことを僕は考えているということなんですけど。

何かございますか。

タナカ 確かに、小林さんがおっしゃっていた聖地というのはあると思うんですけども、ただその聖地さえも大分状況として崩されているということってあると思うんです。それはアートが、例えばいわゆるアートと言われているものが、やっぱり80年代に暴露されてしまったのは、1点が何億で売られていくとか、先ほど話したような流通構造になってしまっている。それは、もしかしたら商品なんじゃないかというような部分で、そのときの聖地というのが、暗にアートはやっぱり聖地があるんだということで入ったときに、入る落とし穴というのも多分なきにしもあらずというところなんです。

でも、それはその何ものにもならないという、その何か意気込みということが、多分アートをつくっているんですけども、それが裏返していくと、その聖地をつくるということとを正当化すればするほど、今度そのものが社会と、逆にいえばリンクしないと。そのことは多分いいと思うんです。そこに出てきたときに一部友好的にそれを温めようとする人間だけのサークルの中になっていたときの逆にいえば構造みたいなのが、逆にいえば聖地がないような状態になっていくというのが、多分実情なんじゃないかなという部分も多分あると思います。それは、だから聖地ということでのアートの持っていることというのは小林さんのおっしゃるとおりなんですけれども、もう1つそこに見えない聖地を正当化す一恐さというの何か含んでいるんじゃないかというような話をちょっとしておきたかったんですが。

小林 あまり聖地を正当化しちゃいけないんですよ。そうするとエルサレムみたいなことになっちゃうからね。だから、デザインというのが聖地と結びつかないほうがいいことは絶対確かなことなので、こういうものは聖地になると非常に嫌ですから、ところが、やっぱりアートというのはどっかで作品そのものが聖地だという一種の言い方ですけど、そういうものがなければ、作品は成立しないと思うんですけど、同時に今タナカさんが言ったみたいに、それがデザイン以上の商品として、堂々と流通回路の中を政治的に流通しているだけじゃないか、こういうのも見えてしまうわけだから、もはやアートとデザ

インをきれいに選別して、どちらも相手とは関係ない純粋領域を保てるなんていうふうに思ったら、これは非常に間違いだと思います。

だからといってその二元論がなくなったわけではなくて、恐らくその間を行ったり来たりしながらデザインもどっかで機能しているんじゃないかなということをも綱さんの話とかを聞いていて思うんですけど。

—— 僕、ニシワキでちょっと仕事をしているんですけど、僕は今科学館やっているんですけど、その前に横尾さんの美術をニシザキさんがやっているんですね。そうすると美術館に来て絵を見る人が半分と建築を見る人が半分ですね。館長が怒っていたんだけど、僕はもともと日本の文化は大体何でもアートでいいわけだし、だんだん領域とかそういうのはなくなってきているというか、それはいいことじゃないかなと思うんですけどね。逆に言うと、我々のところで物をつくると、非常に具体的で古くさいじじいのものを無理やり目の前につくられて、これが芸術だと言われても、そういうことも多いんですよ。だから、芸術は僕は恨みつらみがあるから芸術家は嫌いなんだけど。でも、今は大体見るほうも少しこだわりなく両方見るといって、環境芸術で見るといって。

小林 芸術は、さっき橋爪さんがおっしゃったように、芸術家が1人いたら、これは芸術だ、これはよいといえば、それで成立するというふうに、言語の行為論としてはそうなんですけど、実態的には、それは本人がそこで何をどのぐらいうち破っているのかということが問われるので、それは近代的な発想かもしれないんですけど、やっぱり何かそこで快樂原則が1つ突破されないと、アートの衝撃はないというふうに思いますけど。

—— 建築もアートも下手な人のほうが商売うまいということありません？

小林 随分恨みつらみがたくさんおありのようで。

—— やっぱり矛盾を含んではいけないんですね。矛盾を含むと不器用になっていくという感じ……。

小林 それでは、この話から別のほうに少しシフトしたいと思いますが、橋爪さん、どうぞ自由に。

橋爪 僕にとってデザインの興味のある話題は、形というのが公共性を持つということだったんです。社会学者としてそう思うんですが。対比するために音楽のことをちょっと考えてみたいんですが、私ポピュラー音楽学会というほうとちょっと関係しているんですか、音楽でもほぼ並行するようなことが起こっているんですよ。音楽においてデザインに匹敵する概念というのはポップという概念で、みんなが喜んで聞くということなんです

ね。ところが、価値観が多様化してきて、みんなが聞きたいと思う音楽というのがどんどん違ってきているわけですね。エスニックなものとか、何かいっぱいあるわけです。そうするとどうなるかというと、みんな自分で自分の好きな音原をつかって聞き始めるということになって、ウォークマンとか、あと音原のほうもクラブミュージックだとか、何だとかごちゃごちゃ出てきて、何を聞いているかによってその人のアイデンティティがわかるくらいの、完全にばらばらになったんですね。音というのはみんなで聞かなくても構わないんです、別に。儀式としてのコンサート以外の場所では、完全に自分で聞ける。公共性が非常に実はないんですね、音には。だから、そういうことが起こるんですが、しかし、建築とか工業デザインのようなものは、そうはいかなくて、やっぱりみんなが使わなきゃならないものが多いんですね。そこで音楽と違って、デザインというのはどうしてもコンセンサスを得るようという強い動機づけがあると僕は思ったんです。

ですから、デザインというのは本質的に民衆に依拠するデモクラティックなものだから、割合アートに比べて好きなんですけども。アートというコンセンサスなんか得なくていいわけだから、かなり強引な気がします。

そこでコンセンサスを得る作戦というのに恐らくいろいろあると思うんですが、1つは価値観の多様性に応じて、一人ひとりの好みの形態をつくるという、多品種少量生産、あるいは記号的差異というものをどんどん物に与えていくという方法で、バブル戦略ですね。これがコストの点でちょっと破裂して、今一たんお休みというのになっている。もう1つは、もっと古いやり方で、流行というのを使うわけで、みんなにある時期同じ形を選考させるわけです。時期が来るとそれは古くなって、次の形を選考しなければいけなくなる。そうやって、みんなの形態に対する選考が時間的に同調しますと、根拠のない形がどんどん流通するという、そういう作戦が取れる。これは昔も今もあるやつです。これはどちらも限界が見えている。僕がいいなと思うのは、ミニマリズムみたいなものですけども、要するにできるだけ多くの人たちに支持してもらうためにはできるだけ基本的な形だけ考えて、余分な部分は自分で付加的にちょっちょっつけたりするようという作戦を取れば、大勢の人が支持される形というのができるはずじゃないかと。

もう1つの作戦というのは恐らく保守主義みたいなもので、昔はやった形だからこれがいいだということで、繰り返し、繰り返し出してくるというふうな作戦もあると思うんです。こういう幾つかの手練手管を使いながらコンセンサスを調達しようというのが、恐らくデザインの現場ではやられているんじゃないかと想像するんですけども、どうでしょう？

小林 デザインの現場に一番強いタナカさん。

タナカ そのとおりですね。

小林 社会学者が言っているのに、1つぐらい、これが抜けていますとかって言えなくちゃしょうがないです。

タナカ ちょっと待ってください。ミニマルというのと、保守主義。

橋爪 それから記号論的差異の戦略。あと流行ですね。

タナカ これはだから形態論ということなんじゃないですか。その前にやっぱりリサーチし、発想していくという部分が、僕はさっきから言っているけども欠落しているという。ですから、今までのデザインというのは非常に記号的な差異だったりとか形態、もしくはレトロ的な趣味だったりとか、ミニマルというのはある種のモダニズムだと思いますし、そこに行く以前のものときに闘う、例えば、物と人とのあり方とか、人と空間のあり方というのがどうジャンプするかというところの、ジャンプの仕方みたいなのが、僕はすごい興味があるんですね。ですから、ウォークマンの話が先ほど出ましたけど、ウォークマンがもし1点しかつくれなかったら、それはもしかしたらものすごいパフォーマンスのアートの作品になったかもしれないし、僕はそう思って……。じゃあ、それは後で聞きます。

ソニーがつくったことによって僕は経済的な構造みたいなものがあったんですけど、その前にあったのは何万円で売られるという非常に安いものとパブリックなもの、その前にあったときというのはやっぱり人と空間と、音ということがあったんですけど、それに近いような状況というのがどうなっているのかなというのが多分これからの問題でも結構大きいんじゃないかと。例えば、先ほどから言っていた人間がこれを持つということと、それからコップということをもう1回概念、もしくは行為、もしくは身体的な触覚も含めた上での変革をしないと、やっぱりそこで言ったときには、じゃあ、これをアールヌーボー式にちょっと戻そうとか、もっとミニマルにしましょうとか、記号論として何かの差異として、色と形を変えていきましょうという形に陥ってしまう。

そのところの前の段階というのが、今まで80年代が特に話されなくなった。それはもしくはプランナーという職業が出てきたことによって、デザイナーもしくはクリエイターが自分で考えることを放棄してしまったということと、スピードアップするために、必然的にそうしてしまったという状況もあるんですね。それが景気が悪くなったときに、途端にじゃあどうなるかと言ったときに、経済的に寄り切られて、ちょっと仕事がないけど

どうしようというのが多分今の現状なんですけども、そのときにやっぱりその部分をどうするかということと、さっきのジャンプの仕方というのは多分どうメディア化するか、どうパブリック化していくかというところでのジャンプの仕方というのは、さっき言ったクラブでもいいし、個人でもいいですし、もっとパブリックなものでもいいような気がしますけど。

—— ちょっと橋爪さんに伺いたいんですが、今デザインというのは民衆に依拠するデモクラティックなものというふうにおっしゃいましたけど、今記号論的な操作、差異、それから2番目に流行、同調、3番目にミニマリズム、4番目が保守主義、これをナチズムの言葉で置きかえると、そのままいくんじゃないか。だから逆に言うと非常に今デモクラティックというふうに冒頭におっしゃいましたけど、逆の方向というのものもあるんじゃないか、つまり人間の脳みその中にあるレセプターができていて、それに向かってある操作をすると、それはマクロにプロダクトが作動して、それをみんなよいものとして受け取ってしまうというような回路もデザインの中にあるんじゃないかというふうに僕は聞いたんですが、どうでしょうか。

橋爪 そこは僕が民主主義とかいうのをいいとか言うとき必ず出てくる反論で、困るんですけど、民主主義とかいうのの原則はやっぱり一人ひとりが独立に判断をする、独立にこれはいいと思うということを前提にして出発しているんですよね。事実問題そうじゃなかったときには大変困るんですよね。きょうお話を聞いててズーッとわかったんですが、形というのはたくさんあってどれでもいいときに形を選ぶなきゃいけない、この形がいいと決めなきゃいけないと。形をいいと決めたりするものは当然形じゃないんですよね。だから、それは目に見えないし、感じるしかなかったりするもんだったりするわけで、感性と呼ばれていたりしたと思うんですけど、そういう形を選ぶときに、形じゃないものに非常にセンシティブになっていく。それは自分が何にこだわっているかということを見出すことでもあるだろうし、そういう作業を抜きにやみくもにいい形を選ぼうとすれば、今おっしゃったみたいに、みんなが選んでいるから、これはいい形に違いないとかいうことになってしまう。僕もそうだったりするんですけど、そうならないという、感性というのはそういうキーワードだったのかというふうに今ちょっと思いましたけども。

小林 橋爪さんの民主主義の今の話って非常によくわかったんですけど、橋爪さんの議論は一貫して人間が、個人が何を決定し得るし、決定し得る力をつくるべきだと、そこに乗っかっているわけですね。そこから出発していかにコンセンサスを得るか。つまり1人

の個人の決定から出発して、それが何らかの仕方で積み重ねてって、社会的コンセンサスになる。これが民主主義であり、デザインもその枠で考えてらっしゃる。僕はそれに対してアートということで、あえてそれとはおよそ反対のことを言おうとしているのは、基本的に僕の中に、人間は決定できない、個人では決定できない、個人で決定して、決定がどっかでほかに働きかけをするということに対して、非常にいかがわしいもの、思想そのものにいかがわしさを感じる。そういう意味じゃ僕のほうが近代的じゃないですね、実は。ある意味じゃ橋爪さんは、過激な近代主義者であって、私は過激な近代主義者を貫くのをやめて、自堕落なポストモダンになったという、こういうあれだと思うんですけど、僕のほうからするとむしろここで問題になることは、どのように受けるのかという、アートでも重要なことは受けることである。決定するよりも何かを受け取る能力のほうか、はるかにひょっとしたら大事かもしれないので、もしデザインということが、どっちの言葉で考えるのかというのは非常に大きな問題だと思います。結局我々は何か形をつくるんだよ。だから、デザイン、形をつくることなんだと言え、そうなんだけど、さっきから言っているように何かが決まって、これでいいや、クライテリアがはっきりしていて、だからこうなりましたというのではなくて、さっきタナカさんが言ったみたいにジャンプがあるわけですね。このジャンプが問題なんで、なぜジャンプが可能かというのはわからない。

恐らくその戦略今橋爪さんがおっしゃった記号論的とか、流行とか、ミニマリズムとか、保守主義とか、これはどれを1つやってみても成功するかどうかはわからないわけですね。保守主義でやることは、あとのことがわかっていけば、そうすればデザインが簡単なんで、非常に1920年代の車のデザインを持ってくれば当たるかもしれないたって、当たらないわけですね。当たるかもしれないですけど、場合によっては。それが一体何なのかということは、やっぱり一種のジャンプという今のタナカさんの言葉は僕は非常におもしろい言葉で、飛ばなくちゃだめなんだ。作戦ではだめなんで、戦略ではだめで、飛ぶんだと思うんですよ、何か。

あるいは僕流の言葉で言えば、手を一手打つというか、シチュエーションを見て、そのシチュエーションで何か手を打つわけですね。ついでにデザインということでの定義ではフッサーラのコンフィギュレーションのほうがいいという、そういうのもあって、配置だっていうお話があったんですけど、それはそうなんで、ある力関係の配置の中で、しかし、将棋盤を見てもわかるように、打つべきところはいっぱいあるわけですね。わかんないけ



ど一手打たなくちゃいけない。その一手というのは非常に重要な、飛躍することが重要なんじゃないかなと。そうするとミニマリズムにも保守主義にも物語にも、流行にも実は関係ないところでデザインの現場というのが働いている可能性がある。我々はほとんど自分で自分がそんなことをするのかわからないものであるものを選んでかいてしまう。あるいは私の手が勝手にこういう形を描いてしまったんだよというシチュエーションで、むしろ手は決定する能力であるよりは、何かを感じ取る能力で手が動いているということのほうが、デザイナーにとってははるかに近いかもしれない、現場の感覚に。と思うんですけど。

タナカ 言葉にならないものじゃないですか。非常にさんざんマーケティングリサーチして、言語化されて、何かしてるんだけど、やっぱりジャンプするというのは、やっぱり誰かが直観的になってたりとか、そういう部分だと思うんですよ。それがわかんないんだけれども、それが解明されていない部分なんで、結局デザイナーにお金を払って頼んでいるところなんじゃないかなと。

小林 そうじゃなきゃ、コンピュータにデザインコンピュータとかできちゃって、それ用にソフトを入れるとパッとできるということになりますね。ということは、やっぱりアートというのとは確かに違って、いたずらに人の感受性の能力を最も快いところで受容させるんじゃなくて、それをうんと極限化して、下手すれば人間の極限的感情能力をも突破するようところで勝負するアートとは違うんだけど、しかしデザインというものはやっぱり1つの出来事を演出できなければ、きっとそういう意味では、いいデザインか悪いデザインかは別にして、成功したデザインとは言えない。出来事というのは、つまり養老先生の人間の身体が予測不可能だよということとも関係してくるんで、やっぱり僕はどうかで予測不可能な出来事を、しかしあらかじめ仕かけるという、非常に矛盾に満ちた仕事をしなくちゃいけないような気がするんですよ。その配置を、今の盤の状況を読むときの読むべきエレメントの数が非常に増えてきた。それはデザインというものが今時代の中心にあるから、その時代という盤を読まない限りは、一手すら打てなくなったという、そういう感じは僕にはずるんですけど。

タナカ そのことが先ほどちょっと松岡さん出てきたんですけど、僕はこれはちょっと半分まだよくわかんないんで、ちょっとはっきり言えないんですけど、多分ジャンプのところに物語をくっつけているという状況も今出てきていると思うんですよ。それは先ほどちょっと控え室で言ったんだけど、例えばシブカジの子が同じジープンをはいてても、そこに物語があるかないかで商品価値が変わったりとか、そのリーダーになれるかなれな

いかという、非常に微妙な差異というのはかなり物語されていた。それは何かジャンプとはまたちょっと違っていたような感じがあるね。それがいいかどうかというのはちょっと僕はあんまりわからないんですけど。

小林 僕は差異というのは、そういう意味では物語と結びつくわけですよ。今松岡さんが物語と言っているのはある意味じゃ見事なデザインで、コンセプトのデザインとしては松岡さん天才ですから、コンセプトに関して、デザインということでは。非常に物語と出してくるデザインはすばらしいと思うんですよ。それをうまくほとんどすべて言い尽くしているんだけど、しかし、物語というものの中にはアートの言えれば語れない部分がなくちゃいけないわけですよ。物語の危険なところというのは全部語れちゃって差異が回収される方向に働いてしまうと、今のジーンズのわずかな差異、ほとんど形にはない差異なんだけど、その差異は結局は回収されてしまって、たかだかそれを所有している人間のナルシズムにしか寄与しないような気がする。どっかでその差異が逆に働いてそういうナルシズムをぶっ壊す方向に、つまり自我に厳しい方向に物があらわれてくるということもあり得て、そのせめぎ合いが非常に難しい。ますます見極めをつけることが難しくなってきたということを感じているんですけど。

タナカ かなりマニエリスムの時代のカンフル剤までいかない、何かちょっと臭さみたいなものが少しあるかなということもありますね。だから、物語と言ったときに、多分やっぱり言語にならない、もしくは言葉にならないところで何かくっつけているものに対して、どう物語というものが、逆に言えば落とし前をつけるのかなというのが、僕は興味があるところなんですけど、ただ、往々にして物語だけが出てきた後のものというのは何かあんまりいいものが出てこないという、そういう……。

小林 でも、小さな物語でしょう、今言っているのは。小さな、小さな物語でしょう。すごいマイクロミューツスとか、小さな、取るに足りないどうでもいいような物語が、でもしかしちゃんと現実的には機能している。そういう意味では、これはほとんどデザインを超えていますね。つまりさっきから橋爪さんが言っているように、デザインが1つの公共的な空間の中に投げ出されて、そこで一般性を獲得して、コンセンサスをつくってという動きからすれば、はるかに手前にある小さなところで実際のものの移動やなんか起こっちゃって、つまりデザインすら取り込めないような、無数のざわめきとか、小さな物語とか、そういうものの中で現代社会が動いているという感じがして、デザインというキーワードすらほんのわずかで滅びていくのかもしれないね、そうなるよ。

—— 物語とか、例えばそのプロダクトのつくる側が物語戦略みたいなのを組み始めると、またそれも戯画化するというか、今シブカジの子というのは、僕もよくわかんないですけど、受け手の側のクリエイションですよ。今度マーケティングなんいう言葉が出てきて、それをいろいろ作戦を練ったりすると、途端にまた変なものになっていくんじゃないかなという気がする。

—— だから、意外とアートということでもあるかもしれない。物語化をするのがすごい微々たるもんだけど、さっきの自分で聖地を物語化して、ジーンズ1本をアートにしているという、何かそういう感じもするのね。リサイクルとはまた違った、リメイク。それを逆に言えばアート化しようという、だからデザイン用品をアート化している。それは先ほど言ったけど、すごい小さなレベルなんだけれども、そういうことというような気がしますね。

毛綱 デモクラシーのコンセンサスというののえらい被害者でして、プレゼンをしたんですよ、ある町で。そうしたら、みんな模型を目にしまして、部分を、この塔のデザインはいいか悪いかって議決を取るんですね、部分、部分。やっぱりそのときに困りまして、みんなの意見を一応聞きましてまたデザインしたんですけど、そのときにやはり今の物語というか、記憶というか、ある意味の説得戦略になると思うんですよ。だから、それは茶室なんかつくるときでも、これは床柱が、これは南洋のどこに行ったときにあれし、これは加藤清正がどこへ行ったときという物語があって、それで権力者をまるめ込めながらデザインされて、だからそこら辺で少しいろいろな意味づけというか、それはそのものではないんですけど。だから、自分の飛んでいるインスピレーションとか、クリエイションとかはちょっと違うんだけど、それはある意味の受け手とのギャップのときにかなりいい戦略になるなというのはありますけど。

小林 つまり毛綱さんが自分でおつくりになっていくものを、今度逆に社会的に認知させるための戦略として、今の橋爪さんの社会学者的戦略提示が非常に有効であるということですね。それはでも、民主主義に対抗するための戦略として使うというんですけど、橋爪さんそれでよろしいんでしょうか。

—— デモクラシーじゃないと思うんですよ。建築デザインにしろ、アートにしろ、みんないっぱい部分、部分の賛成派みたいに議決を取られたらたまりませんよ、それは。

小林 そのデモクラシーじゃないというのは、じゃあ、何ですか、そういうものをつくるのは。

—— それは反するものでしょうね。

小林 ファシズムというわけじゃないでしょう。

—— ある意味でファシズムかもしれないですね。

—— 建築の場合は、ものが全体というか、社会の生産とか経済のキャッシュフローが密接に結びついているから、つくる仕組みはファシズム的なんですよ。最終的に表現されるものはどうかわからないけど、軍隊でものを決めていくみたいな、現場にして何にしても、そういう回路があるので、リアルに言うとそういう感じですよ。

橋爪 ここのデザインとか建築とかいうのの要素に分解して、この時計台がいいか悪いかと、一々多数決を取るなんて、それは民主主義以前でグロテスクで、選択肢も何もならないと思うんですけども。さっきちょっと物語というジーンズの話なんかを聞いて思ったのは、それは今は小さな物語ですけども、場合によってはかなり大きくなる可能性もあると思うんですが。例えば、牛乳パックのリサイクルとか何とかありまして、一生懸命そういうのをやっていて、そうすると同じ牛乳を買うのでも、これがよくてこれはだめとかいう基準になりますよね。でも、それが本当に地球環境に優しいかどうかということはいろんな人がいろいろ言っていて、あれはリサイクルにはならないとか、そういう話もあるわけです。つまり、証拠がないんだけど、みんなそういうふうを考えてやっているという点では、それは物語と言えなくもない。2日目に、環境のときに、これからデザインは全部環境をセンシティブにやっていかなきゃいけないんだみたいのがあるんですが、証明ができていれば1つの思想ですけども、証明ができないうちにみんながそうだ、そうだと思ってしまえば、これは物語で、それが非常に大きな力を持つ可能性もあると思いました。

小林 それは非常に僕も環境のときに言いましたけども、僕は非常に強く感じたことは、地球的規模での環境問題ということと、一つひとつの製品の再処理可能性みたいなものとの間には、膨大なレベルの差があるわけですよ。その差というのをどういうふうに埋めるのか、それは一種の民主主義的コンセンサスの問題とも非常に関係してきて、やっぱりそういうコンセンサスができるためにはある種の物語がなくちゃいけない。地球を救うためには今資源を再利用しましょうと、1つ物語ができ上がって、それは1つの幅をきかせていくわけですけども、それにだれもほとんど反対できない。ですが、実際問題として一つひとつのデザインの現場のリサイクルの動きというのが、今そこで問題となっているオゾン層の破壊という問題と、どのぐらいどういうふうに関係するのか、そこはだれも

決めがたいことだと思うんですね。それはほとんど心情の問題になってって、そうするとそこで起こったことの量的な差というものが、質の問題に全部還元されているんじゃないかという意識が僕には非常にありました。エコロジストを批判するという意味じゃなくて。

それは我々にとって予測不可能な部分があまりにもあり過ぎる。予測不可能な部分があるということだけはわかってないと、どんな主張をしてもいいんですけども、1つのリサイクルを決定するために行われること、リサイクルが全部できたからと言って、必ずしも地球に優しいかどうか、本当にはわからないということまで考えなくちゃいけない。つまり自分の情報は最大限に集めなくちゃいけない、恐らくこれからは建築家もコンクリートの組成から何から全部知らなくちゃならない。コンクリートにどのぐらい放射能が含まれているかまで、コントロールする必要がある。非常に知的に感性と言ってられない。もし感性ということでそういう操作を隠ぺいするんだと非常にぐあいが悪いと思うんですね、僕は。

だけど、同時にもう1つ問題があって、それは何となく、ありとあらゆる水準の上から下までを全部同じ基準ではかってしまって、全部がいわば予測可能である考える仕方に非常に恐ろしいものを感じる。やっぱりどっかに出来事の余地を残しておかなくちゃいけないんで、出来事の余地がなくなっちゃったら、もうデザインはない。デザインがなければ、出来事の余地を残しておくことによって、ひょっとしたら出来事ということで非常に悪いことも、不吉なことも起こるかもしれないけど、でも、それでも出来事の余地を残すことは今の我々の取っての、僕にはモラルだと思うんですけど。

何か話が抽象的になってしまいましたし、時間のほうも押してきているのですけれども、今まで皆さんからいただいた質問の中では、先ほどちょっとご紹介しましたが、デザインの定義に関して、いわば配置ということが非常に問題ではないかという、そのフッサロのコンフィギュレーションのことを出してくださっている方がおりました。

もう1つ先ほどから何度か僕のほうではそちらに話を向けていたのですけれども、公共物に対してはという質問があって、図がかいてあるんですが、ちょっと僕にはよくわからないんですが、すごく長くプロダクトされたものが生き延びているときに、人間がかかわれる部分がすごく少ない。残った部分に関してはどうなのか。そういう話だと思うんですけど。もし、書面以外のことで、今フロアの方々から何か質問があれば、2つぐらいでしたら、ここで伺いたいと思うんですけども、あと後半部分の話というもありましたし、その後で、質問2つお受けして、その後皆さんにもう1回ということで締めたいと思いま

すが、よろしく願いいたします。もし、何かございましたらどうぞ。かなり多岐にわたってしまいましたので、どうかとも思いますけども。

—— ……5日間の中で出てきてはいたんですけども、デザインを考える上で、個人またはグループをスポイルするか元気づけるか、そういう視点があるような気がするんですね。こういう考え方は最近あちこちで目にするんですけども、これまでは工業化社会というか、自然科学の考え方自体もそうですけども、個々に問題点を拾い出して、さっき外科手術という話がありましたけど、それを解決していくという考え方、ですから、デザイン、特にプロダクトデザインなんかでも、身体の一部を必要以上にエクステンションしてしまうとか、おしりまで拭いてくれちゃうとか、というようなものが出てきて、例えばオートフォーカスは売れなくなったという話がありましたけど、それはちょっとその辺につながるんじゃないかという気がします。

それからもう1つ、人間のエクステンションとしてのプロダクトに対する考え方というのが一個人だけを対象にしているのでは、人をスポイルするかしらないかという判断はできないんじゃないかという気がしたんですね。きのう松岡さんの話の中で手抜きというのがありまして、日本人が一番手抜きをするという話がありましたけど、同時にそのときに踊る農業という話がありましたね。僕は子供のときに自宅を建て直したときの地鎮祭、あれを思い出した。よいとまけというのをやるわけで、僕もおもしろがって参加したんですけども、子供でもできるし、それからおばあさんもいる。あれは田植えなんかも昔は、僕は田舎に育ってないからわからないんですけども、みんなでやったという習慣がありましたね。それはある意味では手抜きが許される、弱者救済のシステムなんじゃないか。同時に人間は自分の職業の中ではそうそう手抜きはできるものではないし、得意な人は張り切る。だから、リーダーを元気づける1つのシステムだったんじゃないかという気がするんですね。

ですから、人やグループをスポイルするかしらないか、元気づけられるかというあたりがこれから1つのキーワードになるんじゃないかと思うんだけど、私はプロダクトデザインで家具をやっているんですが、いざそれを現実に自分の仕事の周辺でどうつなげていくのかというのは、今の段階では少し見えてないんですけど、もしその辺について何かお考えがあったら伺いたいと思うんですが。

小林 パネリストの方いかがでしょう。

私は、ちょっとお答えになってないかもしれないので、私はそういう現場の人間じゃな

いからよくわからないところもあるんですけども、今お話になったよいまけとか地鎮祭というところで行われたそういう思い出が、そこに戻れというのではないにしても、そういうことが意味が持ってくるというのは、今出てきている感性とか物語とかいうことに非常に密接な関係があると思うんですね。つまり、それは先ほどのタナカさんのジーンズの例でもそうなんですけども、ただ単に物語があって、ある非常にささいな物語があるものを自分が所有したいというだけのことでそれはなくて、今感性というのが問われているのは、所有ではなくて、むしろ再度帰属ということが問題になっていると思うんです。帰属というよりはむしろある小さな共同体への再帰というのか、それが多分かぎではないか。

つまり今や情報的には世界全体と我々は直結し得るところにあり、そういう情報だけはそうやって流れてくるわけですけども、そこで取り残されちゃっているのは、世界的な感性というのは恐らく語義的に矛盾しているし、持てない。むしろ感性的にはもう1回違う集団というのを考えなくちゃならない。その集団というのは、できれば、同じ質のものではなくて、私は昔の共同体が持ち得たような弱者とか、異質なもの、松岡さんは死者と神々と動物と人間、老人、そういうものは全部一緒にいるのが基本なんだということを書いて、僕はそれは非常に感銘を受けたんですけども、物語がついているジーンズを買う少年たちが、そういうものを目指しているわけじゃないにしても、今ある感性の共有できるフィールドということが問題になっている。

それは非常に小さいフィールドかもしれないわけですね。小さいか大きいかということとは問題にならない。社会的なコンセンサスを得られるかどうかは問題ではなくて、その先に小さなグループのコンセンサスというか、それが多分問題になっていることだと思うんです。だから、カメラでも何でもスポイルするかしないかということも、恐らくスポイルをしないタイプの、そういうユーザーに向けた共同体というのもあると思うんですね。でも、逆に身体的弱者にとっては、非常に親切的なテクノロジーの発現というのも非常に重要な意味を持ってきて、そういうグループにとっての非常に必要なデザインである。ところがもう1つ、もう1回オートフォーカスでも何でもできている時代に、もう1度マニュアルの全部ややこしいものを引き受けようという、そういう感性の共有のグループもできている。これの間にもはやそういう意味では、コンセンサスということで恐らく話はいかないだろう。小さなコンセンサス、それが感性とか物語とかということで、問題になっていることなんじゃないかなと思うんですね。そういう意味じゃ、社会全体に対するコンセン

サスという地平で仕事をしようとする、非常にぐあいが悪い。我々はもっと小さなコンセンサスの中で仕事をさせるを得ないんじゃないかと思います。それは僕の反応ですけど、ほかのパネリストも何かありますか。

タナカ そちら辺の話は僕も興味がある話なんですけれども、関係性だと思うんですね。それはかなりデザインが大きくなり過ぎたということですね。それまで高度経済成長だったりとか、日本の経済とデザインというのがうまく結びついて伸びてきたんですけども、かなりそれが飽和状態になってきたり、もしくは世界的な状況としてもかなりインターナショナルな立場が確保できてきつつある日本のデザインのときに、それが反動と言ったとら変な言い方ですけど、その関係性として個人もしくはグループということに対してのものが逆によりそこにデザイナー不在だったりとか、よりグループ内もしくは個人内でだれかそのことを、感性にフィットする人間が出てきているというような状況だと思います。それがもしかしたら最終的にはマッキントッシュなんかよりももっとコンピュータみたいなものが進んでくると、自分で自分のものをデザインして、自分で生活できるということにもなるかもしれない。

ですから、それは今のコンピュータとかそういうことじゃなくて、ふろしきみたいなものが、コンピュータにもなるし、あるときにはかさにもなるし、あるときにはテントになって、家にもなって、あるときには洋服にもなっちゃって、そのくらいのシートみたいなものが出てくる。そんな夢物語なことを言っているんですけども、その1枚を持っていれば、何でも生活OKという、そんなことにもなり得るんですけど。自分がそういったときにどういった関係性のところで、どういったものにしていくかということを実感する。今まであまりにも抽象論で、デザインとは何ぞやということで、その根っこの部分でかなり強いものというのを考えなくなっているものも多少あると思うので、そういうものに対してもう1回認識として見る。それが経済とか、もしくはビジネスとしてのデザインということに流されない1つの方法論だと僕は思ってますけれども。

小林 ほかに何かご質問ございますでしょうか。

—— ……………というふうには私は感じていたんですけども、公共的なものというものは、やっぱり人間が携わっていくということを考えると、今のパネリストの方々のお話を伺っていると、人間のサイクルというのがやっぱりありますよね。サイクルというものはザネレーションがある意味で重なりあう部分に移行しながら社会の全体像みたいのができ上がってくるんだけれども、その部分の、人間1人のサイクルを取り上げた場合の前般の

ほうの部分で物事が処理されているというような感じがして、半分、後半の部分の人間のいわゆるサイクルで考えたら、衰えた部分の対応というものは、特に公共物に対して、乗り物とか道とか、それから道路とか、そういったものに非常に欠落したものを今感じているんだけど、その辺についてはどういうふうなお考えでいらっしゃる。

小林 これはまず建築家の方、どちらか。内藤さんお願いします。

内藤 衰えた部分というのはよくわからなかったんですが。

小林 お年寄りとかそういう方ですね。

内藤 守るべきものということですか。本当を言うと、今道路とかいろいろ言われたものに関しては、建築家の役割を超えて、きょうお役人の人が言ったほうがよかったかもしれないです。ただ、建築家もそれぞれの仕事の中でできるだけそういうものを自分の建物ではしようとしています。1つはきょうのデザインの話と絡めなきゃまずいで、比較的無理をして言いますと、日本で今僕らが建築と呼んでいるのは、恐らくヨーロッパでアーキテクチャーと呼んでいるものとは違うものなんじゃないかという気がします。つまり、耐久消費材としての建築というのを無意識のうちに我々は語っているような気がするんですね。

それは例えば、建築というのは耐用年限がたかだか20年ぐらいというのが、例えば住宅を建てるときでも、ビルを建てるときでも、何となく暗黙のうちに設計者の側にも、それから発注者の側にもあって、それは都市とかロングスパンでの今言われたライフサイクルでの建築、本来的に言うライフサイクルを超えたところに建築の価値とかデザインというのは本来あるべきなんですけど、そういうとらえ方をされてなかったんじゃないかと僕は思っています。

それはやっぱり経済成長と、それから非常な情報化とによって、ともかくあらゆるものが耐久消費材化し尽くすみたいな流れが都市にしても、建築にしても僕は今まであったように思いますけれども、これからはやはりそうではない方向にいかなきゃいけないんじゃないか。その100年とか200年の中でデザインというのが、建築の場合は公共性を持ちますから、どういうデザインが最適界なのかというのを見つけていかなきゃいけない時代になってきているんじゃないかなというのが僕の実感です。

小林 橋爪さん何かございますか。

橋爪 そのとおりです。

小林 やっぱり今までの社会というのは、産業中心のまさに衰えていかない部分を中心

につくられていたんで、線分的発想というのか、始点があって終点があって、その中でローカルに論理が完結している。テクニックというのはそういうもんなんですけど、基本的には。絶対循環しないんで、ローカルにその場所だけで問題が立って、その問題が解決される。その後境界地の向こう側のことは知らないというのが生産の原理だったと思いますが、今デザインということで考えなくちゃいけないのはそういう一種の回転する、循環する何か。それは何もりサイクルというような厳密な意味での物質的循環だけじゃなくて、人間的な関係にあっても循環していく、そういう意味じゃ人間が子供から生まれて、大人になって死んでいって、また生まれてくるかどうか知りませんが、そういう幾つものいろんな循環性ということをデザインの中に繰り込んでいくということが意味があって、大きな問題だと思うんですけど、ただ、私はその循環性が常にナルシズムの循環性に翻訳されちゃうのは嫌なもので、どっかでパチンとはさみを入れて開いておきたい、双曲線型にしたいという、そういう欲望を持っているということなんですけど。

もう1つご質問があったんで、これで終わりにいたしますが、どうぞ。

—— マーケティングをやっているものなんですけど、私どもの世界で送り手と受け手の関係というか、その辺が今問題として出てきまして、送り手としての企業というか、そういう形のものでメッセージを送っていくときに、それをそのまま受け手は享受してこない。例えば、送り手として物語をつくっていくけど、受け手は受け手の物語をつくってきている。そういう意味で、例えば送り手と受け手が一体になったときには、あんまりスパークしなくておもしろくない。また、そこには市場として大きな市場の広がりというのが出てこない。送り手と受け手のギャップ、それが完全にすれ違っちゃうと、それはもう市場ゼロということになっちゃうんですけど、そこにスパークができる。ある意味で受け手のほうの力というか、その辺が相当強くなってきているんじゃないかという感じはするんです。そのときに送り手としてのデザインというのはどうあるべきなのか、その辺のところは今私どもの課題になっているんですけど、その辺について何かお答えをいただければという感じがするんですけど。

小林 これは橋爪さん、社会学者としてお答えいただきます。

橋爪 なぜ受け手が強くなっているかという、簡単に理由を言うと生産力がふえて供給過剰だからですね、潜在的に。だから、どれでも選べるわけで、消費者が購買行動をするというのが、そのものをつくった理由になって、在庫がある会社はつぶれると、こうなっているわけですね。これはマルクスによれば、学的な歴史的プロセスですから、どうし

ようもない。唯一の解決は他社に先駆けて、我が社の商品がよく売れるということなんですよ。そのためにデザインが使えるかもしれないというふうに経営者が思いついたと、それでいろいろなことをやっているんですけど、我が社の商品が売れた場合、他社の商品は売れないわけですから、要するにはほかの人を出し抜くという話ですから、どの社に属しているかによって解決になると同時にだめだったということになるわけです。一般論としては解決がないんですね。

小林 マルクスも出てきちゃったしね。ただ、僕は今の質問の中にあっただれがあるというのはおもしろいと思ったんですね。やっぱりこのずれが命で、きっとずれていかないとおもしろくないんでしょうね。ただ、ずれが一方向的にいつも企業側が先行するようなずれという時代は恐らくもうなくて、それは今橋爪さんが説明して下さったとおりなんで、逆転しちゃっているわけですから、そうすると、企業がいかにかそういう意味ではそれを使う人と自分たちとの間に循環をつくるかということだと思えますよ。本当に企業は何を受けているのか。企業って本当に何も受けてないように見える。つまり発信していると言うけど、一方向的に発信しているだけしか見えないときがあって、何も受けてないような。それは決して、恐らくマーケティングというようなもので、それができるかどうか、それは私は非常に疑問だと思いますね。今までの量的な形で、マーケティングって、僕どうやるのか全然知らないんですけども、アンケートを取ってどうして、消費者動向をつかんでというのではきっとだめなんじゃないか、そういうやり方じゃないものが出てきてるんじゃないか。僕、この前、テレビの女の子たち集めて、ありますよね。ある一定の高校2年生の女の子だけ集めてマーケット調査とか、意見を聞いてやるとかという。なくなっただけですか。今はどういう……………。

僕は、そのマーケティングリサーチというようなものではないんですか。

小林 僕はそれだとやっぱり物語なんじゃないかと思えますけどね。非常に小さな意味で物語をどのぐらい企業が受診できて、それを発信型に変えていけるかという、つまり橋爪さんが先ほどおっしゃって下さった2番目の解決で意外といけるんじゃないかと。

タナカ 答えじゃないんですけど、その前の真ん中の男性の方が質問していたことにも通じるんですよ。ですから、さっき言ったのはミニメディアの話で、マスメディアと、それを実態レベルで肉体化していく。そのマスメディアというのは非常に、そういう意味では抽象論だったし、今までマーケティングとか、何か考えていくということが、やっぱり送り手とか、全体にとりか、より多くという形だったんですけど、それを1つ知る手立てと

しての、もしくは個人的なレトレーニングをやったり積まなきゃならないときにきてるんじゃないか。そのためにミニメディアということがあながちばかにできないとか、非常に個人ということが今問いざたされているんじゃないか。そこにとって自分が何なのかというのが、例えば会社の中でマスメディアを扱っている人間が意見を聞かせていくということが、今の段階ではという気がしますけど。

小林 物をつくる差異よりは、受け取る能力のほうがより個人差が大きくて、今まではつくるほうだけが見えていたけど。

タナカ つくり手のほうも差異をつくれればいいんですね。マスメディアにかかわる、例えば10人がやっぱりミニメディアをつくっている10人の闘いになっていくという、そういう検証がなされないで、やっぱり抽象論になっていると、それはもう勝てませんよ。

橋爪 それに関係しますが、マーケティングというのは、僕の理解だと競馬みたいだと。競馬必勝法がないように、マーケティング必勝法というのは絶対ない。当分それで苦労していただくしかないと思うんですが、どうしてそういうことになるかという、先に物をつくって、後から売ることです。だから、マーケティングというのは生まれてくるんです。

小林 先に売ればいいんですね。

橋爪 そうじゃなくて、注文があってからつくればいいんですよ。昔はそうだった。これは在庫ゼロですよ。だから売るという心配はないわけです。僕は未来予測とか、そういうことを考えているんですが、大量生産というのは非常にむだが多いから、注文生産とか、需要が確実にあってから工作機械を動かして物をつくるという時代がやがて来るだろうと思えますね。そのときには需要者がこういうものが欲しいというコンセプトがあって、それで物に形を与えていくわけだから、企業が送り手で消費者が受け手ではないんです。だから、そういう枠で考えていく限り、マーケットというのは絶対解決のない袋小路をぐるぐるすることになると思うので、広告代理店の人とか、そういう人と会うといつも話をして嫌われるんですが、これは歴史的な1段階の話であると。

小林 私は、だけど人間が自分の欲望というものを明確にコンセプト化できないと思います。物なしに。

橋爪 そこでデザイナーという人が間に入って、「そうか、あなたはこういうのが欲しいですね」と言って、会社に教えてあげる。

小林 結局ある種の形で物を先に提示しない限り、つまり何もなくて、50億人

がデザイナーになって自分の欲しいものを会社に注文するということは、絶対そういう時代はこないと思う。私の未来予測は。やっぱりいつまでたっても、大量か大量じゃないかは別にして、「これがありますよ」「それは私が欲しい」と、欲望というのはそういうものであって、物があって初めて欲望というのは発動するわけですから、欲望をコンセプト化なんて、橋爪さんはできるかもしれませんが、普通の人はできませんよ。だから、そういう未来予測は反対。

というわけで、時間もあれしてまいりましたので、最後に一言ずつパネリストにまとめて言っていたいで終わりにしたいと思います。

じゃあ、そちらからお願いしてよろしいですか。

毛綱 聞いているほうも、言っているほうもこんがらがってきて、何を言っているのかなと思っているんですけども。確かに最近いろいろな町の相談役に行くんですけど、先に予算を取ってまず造成があって、それから道路・公園の予算づけがあって、使う側だとか町の人のことを全然考えてないんですね。トータルのイメージもなく。いまだにホテル呼んできてマンション建てて商店街つくればはやるだろうという発想があるんだけど、半分ホテルだとか、いろいろ商店街なんて歯抜けですから、困っちゃっているというのがあって、そこら辺が大分世の中変わっていくんだろうなというのがありますが、まだなかなか懲りないですから、国家のデザインシステムは。その辺まだ時間がかかるなという気がしますけど。

小林 ありがとうございます。タナカさん。

タナカ いろいろしゃべって、頭が混乱していてあれなんですけども。かなり混乱していると思うんですね。この時代もそういう意味ではデザインというものが飽和状態になっていると。そうしたときに、やっぱりじゃあどうなのか、これかという形でなっている非常に一元論的な形ではもう成り立たないところになったときに、何かあったら、とりあえず今自分が立っているところが何なのかということと、そのリサーチ、それに対してビジネスになることと、もしくは心意気だけにしかならないことというのを結構それぞれが自覚していくと結構おもしろいなという感じがします。

それはもう逆に言えばデザインするという形でクリエイターが何か非常に送り手に対してとかいうことであった時代から、このことに対して自分がどうなっているのかという、ポジションみたいなものが結構問われてきている時代に入ってきているような気がするんですね。それは人それぞれいろんなことでもあるんですけど、今までは色と形だけ、とに

かくプロフェッショナルにクリアすればいいんだろうという形であったんですけども、単に美しい形をつくるか、いい色を出すということというのが、プロとして当たり前の状況になって、それ以上に何か、先ほど言っていたけどコンクリートのことに精通しなきゃいけないとか、リサイクルのことにならなきゃいけないとか、もしくはミニメディアで徹底的に肉体化しているみたいな形のこととか、そういうかなり資本主義もない資本の論理の中でもすごいスピードで動いていたときに、やっぱりみんなビジネスとしてのデザインに還元されていくという未来が待っているときに、いかにクリエイターがそこにふみ踏みとどまるか。アートなんか逆に言えば後ろ髪を引かされるみたいなところもあるんですけど、でも、それは同じ問題であって、そこら辺のことで今回のフォーラムを通して、少しでも自覚していくということが、それぞれで起こると僕はおもしろいなと思っています。

小林 ありがとうございます。

—— 私にとっては大変おもしろい話し合いで、皆さんにとってはどうだったからわからないんですが、僕は建築家なので、建築に即して言いますと、どこに行っても最近大げさにふいて回るようにしているんですが、フレンクラーじゃないですけど、建築は革命前夜というふうに今言っております、というのは建築も含む、多分デザインというか、プロダクトもすべてそうだと思うんですが、70年代から80年代にかけてデザインと社会が保っていた関係というのがもう崩壊しつつある。建築に関しては私は現場に常に接しているほうなので、そのことがよく見えるんですね。つまり物をつくっていくシステムと表現されているものが全く乖離してしまっていて、乖離だけだったらまだいいわけですが、つくっていくシステムが完全に崩壊していると。恐らくこれは10年後ぐらいに、いわゆる建築とか世の中をつくっていく下部構造が根本的に変わるだろうという予測を僕はしています。その中で今度は逆にデザインが下から突き上げられて大きく変わるんじゃないかというように考えています。そのときにこの4日間、場とか環境とか身体とか、感性とかというものが論じられたことが次の再構築のベースになっていくんだろうと。今この問題をより深く掘り下げている人間が生き残るんだろうなというように思っています。

橋爪 デザインということで初めはピンとこなかったんですが、途中で形のことだというふうにならぶだん僕が考えていることと同じだというわけで、いろいろ勉強させていただきながら発言できて大変楽しいチャンスでした。

それであともう1つ感じたことは、先ほど工業社会は生産過剰で大変なんだという話

をしましたが、同じようにデザインも恐らく生産供給過剰で大変なんだということがありまして、こういう景気の情勢ですから、デザイン力の一層の強化を目指して、皆さん非常にしごきを削ってらっしゃるといふ熱い熱気を感じて、学問の世界もかくあらねばならないという思いを強くした次第です。

小林 そういえばやっぱり橋爪さんは新しい学問のデザイナーでしたね、ある意味では。そういう紹介をすべきだったと思いますけど。どうもありがとうございました。

私は2日間前に聞いて、きょう司会をさせていただいて、勝手なことを申しましたが、思ったことはデザインということはキーワードになって、今までのものをつくっていくデザインとまた違うところに非常に大きな形でデザインというものをつかまえよう、これが僕にとっては大きな収穫で。同時に、しかしそういうふう考えられていくデザインという思想、これは一種の思想ではないかと思うんですけども、それには反動的芸術擁護主義者として抵抗するぞという、そういうポジションを割と鮮明に自分では出したつもりでいます。それでも、世の中のすべてがアーティストになられては困るので、世の中の全体はやっぱりデザイナーが動かしていってくれないと困るわけで、アーティストほど不愉快なものはないですから。

そういう意味ではほんのわずかそういう人がいて、時々快適の原則の中に引き立っている頭をぶったたいて、人間にはやっぱりコントロールできないもの、説明できないもの、なぜ、そういうものがたくさんあるということを教えてくれるようなものがなければいけないと思うんですけども、それはきっとデザインについてもそうなんじゃないかなということ、を、きょう割と初めはデザインとアートを対峙するという姿勢でいたんですけど、だんだん話しているうちに、いやデザインも結局は同じなんだと、デザインもアートなんだと、だんだんそういう気がしてきました。

僕はデザイナーじゃないからわかりませんが、今これを合わせて5日間の話を聞いて、デザイナーって大変だなということをつくづく思いました。1つは本当にコンクリートの素材も知らなくちゃならない、自分のつくり出したものがどうなっていくか、どういふふうにつくられているのかも知らなくちゃいけない。ある意味じゃ非常に知的な活動をしなくちゃいけないわけですね。恐らく、これほど知性が要求される商売、これからのんじゃないか。その知性ということでは非常に責任がある。知的に押さえられる部分に関しては完璧に押さえなくちゃならないと、そういうことが言えるのじゃないか。多分デザイナーになりたい方とか、なさっている方というのは感性は初めから豊かなんだと思

うんですね。むしろ感性の時代と言わないで知性の時代と言ったほうがいいんじゃないか。むしろ今の情勢が何であり、どうであり、自分がつくっているものがどういうもので、どういう人に対して発信されていて、それはどういう欲望に答えているものかということ、知的に理解しようという姿勢は非常に大事なんじゃないか。だから、やっぱり知性だよということを行った上で、しかし、その上で感性なんで、その感性というのは、きっと単にものの形をきれいにつくっていくということでは全然なくて、僕は出来事ということを行いましたけど、単純に言えばおもしろいことですね。おもしろいと思うような何かがかかけられるか、しかかけられないかで、そのためには感性というのはつくっていくものというよりは、あくまでも受信能力だと思うんですね。何をキャッチしているのか、何を感覚的につかまえられるのか、結局感性というものをつくるための能力だって考えていると、すごく失敗するんじゃないかなと思いました。

それはまず需要能力で、アンテナであって、アンテナにキャッチしてないものをつくるほうに反映させることはできないわけですから。そうすると、ますますこれから感性的には磨かれなければならない。知性も備え、感性も備え、ワー、デザイナーってとって大変だなというふうに思ったので、どうぞ皆さんこれから頑張ってくださいと思います。どうもありがとうございました。

—— 小林先生どうもありがとうございました。また、パネリストの先生方大変ありがとうございました。本日の「デザイン再考」で5日間続きましたデザインフォーラム「デザインの今後の考える5日間」を終了いたします。まず、最初の5日の「場」から始まりまして、「場」、「環境」、「身体」、何か私にはこの3日間で、例えて言いますと、ブドウ園からそれぞれのブドウの種類が摘まれて、マインド、感性という言葉によって踏まれて、きょうなお一層強く踏まれて、本日ここでたるにジュースとして仕込まれたという段階ではないかのように思われます。ぜひ皆様もこのジュースをそれぞれのたるをお持ちでしたら、そこに流し込んでいただきたいと思ひますし、私ども東京デザインセンターも、このデザインセンターというたるにこのジュースを流し込みまして、1年間発酵を待ちたいと思ひます。また、できましたら、来年もこのような会をもちまして、その発酵のぐあいを調べたいと思ひますし、また新たなブドウ酒をそこにつぎ込みたいと思ひますので、もしご興味がありましたら、ぜひ来年もご参加いただきたいと思ひます。大変ありがとうございました。

—— 了 ——