

CHAPTER 1

人が生き生きとする場所のデザイン

2002年5月30日(木) 18:30-20:30

人が生き生きと活動するための場所には、はたしてどんなデザインが必要になるでしょう？ それを考えるヒントはいたるところに隠れています。カフェやオフィスといった実際の空間はもちろん、ウェブサイトのような情報空間にも、あるいは、ワークショップのような体験学習の方法にも……。さまざまなデザインプロジェクトを手がけてきた西村佳哲さんと、人が潜在的に持つ創造性を引き出していくためのデザインの可能性について考えました。



西村佳哲(にしむら・よしあき)

1964年生まれ。プランニングディレクター。働き方研究者。デザインレーベル「リビングワールド」取締役。建築設計分野の仕事を経て、「センソリウム」「サウンドバム」などのプロジェクトを手がけるほか、多摩美術大学などでデザインプランニングを教える。著書に『自分の仕事をつくる』(晶文社)。

渡辺保史——みなさん、はじめまして。この企画の相談を最初に受けた時には、「公共性」や「公共圏」などのテーマでお勉強してみよう、ということがお題としてありました。ですが、概念としての公共性や公共圏の議論をしても非常に学問的になってしまい、途中で投げ出しちゃうのではないかと思います、もっと緩やかにみなさんと共感できるテーマとして「共有のデザインを考える」とタイトルをつけることになりました。

今日どんな方々が参加しているのかまだ把握していないのですが、ここに集まっている人すべてが、ある種のデザイナー、「共有のデザイン」を考えるデザイナーなのだと言ってしまう。

でも、「共有のデザインを考える」というテーマは、言葉としてはすんなり耳に入ってきてきそうできて実のところよく分からないことも確かです。ちょっと考えてみたら、どうやら二つの意味がありそうです。一つは、人々の間で何かを共有しているという、形態や状況や活動そのものをデザインする、ということ。もう一つは、そうした共有の形態や状況を手助けしていくための仕組みや道具などをデザインすることです。

どちらかと言うと、後者の方が狭い意味でのデザインに近いですね。せんだいメディアテークも、この意味でデザインされた空間・施設といえるのではないのでしょうか。一方、前者の意味での共有のデザインは、専門家としての狭義のデザイナーだけに限らず、多くの人々が何らかのかたちで関わらざるを得ないように思います。たとえば、図書館や博物館のような公共施設で働いている人はもちろん、社会教育やワークショップの現場といった学びの場づくりを実践している人、インターネット上でいろいろな人たちがコミュニケーションをするメーリングリストや掲示板を運営している人、あるいは、カフェやショップを経営している人もそうでしょう。

多くの人間は孤立して生きていくことはできませんから、あらゆる場面で共有や対話、協働をしながら暮らしています。こうした人の営みを、デザインの問題だと捉えていく必要があるのではないのでしょうか。では、その共有のデザインは、具体的にどのように行なったらよいのか？ どんな分野やどんな知見に、これからの共有のデザインのためのヒントがあるのか？ それを探り、考え、まさに共有していこうというのがスタジオ・トークセッションの趣旨です。基本的な構成は、隔月でゲストをお招きしてお話をうかがいつつ、会場のみなさんも交えてディスカッションしていきます。また、ここでのセッションと同時に、「[関心空間](#)」s01 というコミュニティサイトを使って、インターネット上でもセッションを展開したいと考えています。さて、前置きはここまでとして本題に入りましょう。

01. 関心空間

人々の関心事の「つながり」を視覚化する新しいスタイルのコミュニティサイト。詳しくは CHAPTER3 (P57) を参照。

まず、今日ゲストにお越しいただいた西村佳哲さんをご紹介します。西村さんは、プランニングディレクター、そして「働き方研究者」という肩書きで、ウェブサイトの制作や科学館の展示デザイン、あるいは空間づくりなど、さまざまなデザインプロジェクトに関わっています。同時に、美術大学などでのデザイン教育や、ワークショップの企画や運営も手がけています。僕はかれこれ10年くらい仕事を一緒にさせてもらっています。

前半は西村さんにいろいろなものを見せてもらいながら話をうかがいます。僕は途中でツッコミを入れていきますので、みなさんも質問があったら手をあげて発言してください。後半はフリーディスカッションにしましょう。

それでは、西村さんよろしくお願いします。

西村佳哲——改めまして、西村と申します。僕は、「つくる」「教える」「書く」という三つの仕事をしています。つくる仕事は、いろいろな分野にまたがっているので一概には言えないのですが、僕が手がけるものは大体どれも共有のデザインに関わっているように思います。その仕事をいくつか具体的にみていただきながら、これから考えていく時の何かヒントになるものを提供できればと思っています。

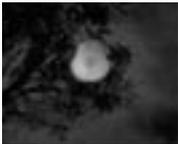
その前に少しだけ、今から10年ほど前に旅行で訪れたフランスのある公園のことを話します。その公園は、フランス中部の温泉街にありました。日本の熱海のような場所で、高齢者を中心に長期療養で滞在している人がたくさんいました。街の中心にとても大きな公園があったのでふらりと遊びに行ってみました。一見、何ということのない普通の公園なのですが、道ばたに椅子が一脚ポツと置いてあるのです。持ち運びができる、スチール製の椅子です。最初は気にも留めず公園の中を歩いていくと、そのうちこんな道端になぜ……という具合に唐突に椅子がある。現代美術の作品というわけでもなくて、ただあちこちに同じ椅子が置かれているのです。

この公園の中は椅子が自由に持ち運べる状態になっていて、人々がそのとき一緒にいた人の人数などに合わせて、勝手に座をつくれるわけです。家族連れでピクニックに来たとか、親しい友人と世間話とか、そういう目的と人数に合わせて、自分たちで椅子の配置を考えられるようになっているわけです。たとえば、大人たちが話している横で、子どもが椅子を並べて遊んでいたり、会話の輪から一人抜けて、空いた椅子が余韻のように残っていたり、公園のいたるところでそのような風景が見受けられる。歩いていると、椅子がどンドンあふれ返っているような感じで、おかしくておかしくてしかたがない。

僕は公園中の椅子があふれ出してくる「源」のような場所を発見しま

した。野外音楽堂のような場所があり、前の方は固定席ですが、後ろの方がすべて可動席になっていて、人々はここから自由に持ちだして使っていたのです。スチール製ですから、そんなに軽くはないのですが、公園の中であれば自由に運んで自分たちが過ごしやすいように座る場所をつくることのできる、という配慮なのでしょう。

今回の「共有のデザイン」というテーマをうかがった時に、真っ先に思い浮かんだのがこのフランスの公園でした。ここには、人々が、公園という公共空間を自分たちの空間にしていくためのデザインがなされていたのではないかと、と真面目な言い方をすればテーマにピッタリなのですが、とにかく本当におかしい(笑)。



風灯

02. リビングワールド (Living World)

西村氏が代表を務めるデザインレーベルの名称。カードやCDなどの小物から、照明器具、ウェブサイト、博物館の展示デザイン、ワークショップとデザイン設計やデザイン・プランニングからものづくりまでジャンルを超えて手がけている。

<http://www.livingworld.net/>

03. IDEE (イデー)

東京・青山に本店のあるインテリアショップ。店内にはカフェやフラワーショップがあるほか、IDEEが選ぶ本やCDのコーナーもある。また、世界各国のデザイナーやジャーナリストを東京に集めるイベント「Tokyo Designers Block」や、デザイン・リノベーションの動きにわかりやすい旗を立てた「R-Project」など、一般的な家具メーカーの枠におさまらない活動を展開している。

<http://www.idee.co.jp/>

渡辺——この椅子は誰ももとの場所に戻さないのですか？

西村——戻さないでしょうね。人はそこで世間話をしたら立ち去ってしまいますが、誰かが過ごした時間が、いろんなところにそのまま残っている。その感じがすごく良いのですが、自分の中ではこの風景の面白さがまだよく片付いていない。

次にご覧に入れたいのは「風灯(ふうとう)」というものです。僕は「リビングワールド」(Living World) 02 というデザインレーベルを持っていて、風が吹くと光る「風灯」という照明器具をつくりました。2001年の10月に京都と東京の二つのカフェをやったときの映像をお見せしましょう。

風灯は、中にLED(発光ダイオード)が入っていて、ボタン電池が電源です。風が吹くと、下にぶら下がっている短冊が揺れて点灯するという仕掛けです。頭の部分には照度センサーがついているので、夜になって暗くなり、風が吹くと、ふわふわとした感じで明かりがつけます。京都では、鴨川のほとりにある素敵なオープンカフェで、東京では青山にあるIDEE(イデー) 03 カフェで、手作りした200個ほどのプロトタイプをつるしておき、それを見ながらお茶を飲むという場所をデザインしました。19灯を集めたシャンデリア型もつくり、まるで消し炭に火が入った時のような、ふわあっと光が広がる感じがすごくきれいです。

これらはプロトタイプなので、壊れやすく扱っても大変なのですが、それでもよければお譲りしますと言ったら、200個全部さばけてしまいました。今は製品版をつくっています。アートギャラリーで展示するのではなく、最初からカフェのような空間に置こうと考えていました。それを見ることを目的として来たわけではない人たちが、お茶を飲んだりしているところで、明かりがちらちらつき始めて、「あれ何だろうね?」「ああ、風で灯るんだ」なんて会話が交わされる。そして、

実際に自分の皮膚で風を感じて心地よくなるという、普段ならあまり気にもしていなかったことを感じやすくするような、そんなキッカケの新しい道具としてデザインしてみたかったです。

渡辺——風や音など、目に見えないものは、本当はみんなで空間的に共有しているものですが、いつも意識しているわけではない。こういう道具があると、ふとしたキッカケでそれが楽しく共有できるようになりますね。

西村——そうです。リビングワールドは直訳すると「生きている世界」ということで、世界がこの瞬間も動いている、生きているという事実をビビッドに感じられるようになったら素敵じゃないか、ということなのです。僕らが最初につくった作品は、このポストカードでした（会場の参加者に手渡す）。

中に小さな手紙のような読み物を入れています。説明しますと、2000年7月16日にあった皆既月食のことを友人や知人に知らせるためのポストカードになっています。7月なので、ついでに暑中見舞いも兼ねられる。

季節のグリーティングカードって、世の中にはいろいろなものがたくさんありますね。年賀状、クリスマスカード、海外ならイースターなど。そういうのとは違って、皆既月食という自然現象をキッカケにして、「その日は、離れていても一緒に同じ月を見上げようね」といったコミュニケーションができると面白いと思ったのです。

カードには、7月16日に月が欠けていく様子を切り抜き表現した絵が描いてあります。その裏には、4種類の地球の絵が描かれています。これは月食が起こっている時に月から見える地球の姿です。ここに見える地球の範囲にいる人たちは、天気がよければみんな月食が見えるわけです。日食は地球上のごく狭い範囲でしか見られませんが、月食はとても広い範囲で同時に見ることができます。僕は時々思うのですが、たとえば夜、月を見上げている時に「いま、この月を見ている人は何人いるか」が分かったら面白いと思いませんか？ 一つの現象を、一つの経験をみんなが共有している。その共有の仕方をデザインしてみたらどうなるのだろうということです。

以前「サウンドエクスプローラー」(Sound Explorer) 304 という仕事で世界中の日の出と日の入のときの音を録音して回ったことがあります。2週間で、世界のあちこちの朝焼けを見ながら、その時の音をレコーディングしました。ニューオーリンズの、ミシシッピ川のほとりでマイクを立てていると、出勤前の地元の人が突っ立っていて、朝日が上がってくるのを15分くらい、ずっと眺めている。その時に「ああ、自分が見ている



月食ポストカード

04. サウンドエクスプローラー (Sound Explorer)

世界5カ所の音を、インターネットを介して24時間・365日ライブ中継した。MSNの日本版スタートにあたり、当時マイクロソフト社の大内範行氏がプロデュース。雑誌「AXIS」のデザインチームやサウンドデザイナーの川崎義博氏等とともに、企画・制作ディレクションを西村氏が担当。このプロジェクトは2年間継続され、2001年以降は徐々にサウンドパムプロジェクトに合流。

のと同じ太陽を、世界の別の場所でも見ている人が、こんな風にたくさんいるんだろうなあ」と感じたのです。そういうことに思いを馳せてみるのは、何か素敵なことではないでしょうか。

ところで、月食のカードに話を戻すと、これも経験を共有するメディアなのですが、2000年の7月16日が終わると……。

渡辺——あっ、そうか。商品価値が一気になくなりますね(笑)。

西村——はい(笑)。そこで、第2弾をつくりました。3日前にでき上がったものは、万年型です。2002年6月11日に太平洋エリアで日食がありますが、これは日食観測に使えるカードです。真ん中にボツンと穴が開いてますが、これがピンホールの役目を果たします。こまればびって、丸い形の光が重なっているように見えるでしょう？ あれは、太陽が丸いから。葉のすき間から入った太陽の光が、ピンホールカメラの原理で像を結んでいるんです。すき間の形ではなくて。僕は2回ほど日食を見に行ったことがありますが、太陽が欠け始めると、地面のこまればびの形が、すべて三日月型に欠けていくのです。あれにはビックリしました。これは、太陽の欠けていく様子を、地面に落として見る道具なのです。今度の日食は金環食で、日本では最大44%くらい隠れる部分日食なのですが、かなり明るいので肉眼では気がつかない。

渡辺——何となく暗くなったかな、とも気づかないでしょうか？

西村——いや、気づかないでしょうね。4分の3くらい隠れてやっと暗くなり始める程度ですから。今回のカードは、自分たちの事務所の移転通知も兼ねていて、ちょっと多めにつくったので、希望の方には原価でお譲りしています。

渡辺——それでは次に「サウンドバム」(Sound Bum)⁰⁵のお話を。

西村——これは、1999年からパイオニアという会社と一緒にやっているプロジェクトで、世界のいろいろな場所に音を聴きに行く旅です。最初に出かけたのは実験的なもので、参加者9人だけの小さなツアーでフィジーの島々をシーカヤックに乗って訪ねました。

空港に着いてタラップを下りると、もう小鳥の声が聞こえてきて、いかにも南の島にやって来たという感じがします。到着ロビーでは、体格のいい3人組の男性が、ジャカジャカ演奏しながら出迎えてくれました。「わざわざプロの演奏家を呼んで歓待してくれるなんて、やっぱり観光に力を入れてるんだなあ」と感心していたら、実は空港の管

05. サウンドバム (Sound Bum)

サウンドバムとは、「音の旅」を意味する造語。このプロジェクトは1999年から始められ、世界各地へ音を楽しむ旅に出かけるものである。

<http://www.soundbum.org/>



制官が交替で下りて来て演奏しているんだと(笑)。その後もずいぶんと驚かされるのですが、とにかくみんな、歌や踊りが上手です。つまり、人生の主な時間を歌って踊って過ごしていると言ってもいい。たとえば、僕らがカヤックを漕いである村に行きますね。村の入口にガジュマルの樹が立っていて、それを目印に一生懸命漕いでいると、何やら歌声が聞こえてくる。僕らの姿が見えたものだから、ずっと歌いながら待っていてくれたそうです。彼らにしてみれば、僕ら子どもの頃に家にお客さんが来るとウナギが食べられるとか、単純にそういうことかもしれませんが、本当に感動的です。

渡辺——お客さんが来たことが単純にうれしいんですね。

西村——そう、うれしいんです。お客さんがやって来て、宴会ができて、みんなで歌って踊れて楽しい時間が過ごせることが。明け方3時頃、お客が「もう勘弁して」とホームステイ先に逃げ帰っても、村の人たちは朝までずっと楽しんでいたり。帰り際にも、船が見えなくなるまで歌ってくれて、泣けてきましたね。でも、僕らは彼らが自分で楽しむ「ダシ」に使われていたのかもしれない(笑)。

ウェブサイトで録音した音も公開しています。こちらは、ソルトレイク・リバーという、小さな川の朝の音。夜明け前から音を録っていると、いろんな生き物が順番に目を覚ましていくのが分かります。気温がちょっと上がってくると、虫たちが動き始めて、次に魚がびしゃんと跳ねる。今度は、小鳥がチチチと鳴き始める代わりに、山鳩が鳴きやんで、また別の鳥が……というように、まるで楽譜のようです。

このサウンドバムと一緒にやっているメンバーは、もともと野外のフィールドレコーディングをしていた人たちが中心です。彼らは、自分でレコーディングしているととてもいい時間が持てて、みんなこんな時間を共有したい、この気持ちはCDで音を聴いてもらうだけでは伝わらないと思っていて、だったら同じ場所に一緒に来てもらおう、ということで企画が始まりました。

ほかにも、オーロラの音を聴きにアラスカへ行ったり、熱帯の生き物がたくさんいるマレーシアのジャングルへ行ったり、ポルトガルのリスポンの街の音を聴きに行ったり、渡辺さんとは野生のオルカ(シャチ)の声を聴きにカナダへ行きましたね。

カメラを持って旅に出る人は多い。僕もそうでした。いい風景が広がっていると、カシャッと撮る。きれいな夕焼けが出ているとカシャッと。そんな時に「ファインダーをのぞいている場合なのかな」とも思ったりするけれど、やっぱりいい風景があるとカメラを取り出してしまおう自分がいます。でも、写真を撮り終わると、なぜか風景をよく見なかつ

たりする。「もう済んだ」という気になってしまうのかもしれない。カメラを持った旅があまりビビッドに感じられなかったのですが、レコーダーを持って旅する経験をしたら、それがガラッと変わりました。たぶんスケッチブックを持って旅する感覚に似ているかもしれません。ある場所で、ある一定時間過ごすという意味では、スケッチをすることと音を録ることは似ているのだと思います。その場所にたただずっていると、いろいろなことが起こります。そこを流れている時間や人の動きや、そういうものが飛び込んでくる。

渡辺——サウンドバムは、あくまでも旅のかたちをデザインすることがメインで、ウェブサイトデザインするのが目的ではないわけですよね。

西村——そうです。現場が旅で、ウェブはおまけという感じですね。(ふたたびウェブを見ながら) これは、以前参加していた「センソリウム」⁵⁰⁶ というウェブサイトで作った「Night and Day」というプロジェクトです。みなさん、ウェブカメラってご存知ですか？ インターネットにつながったライブカメラで、世界のあちこちの今この瞬間が見られるものです。

渡辺——街角の風景をずっと映し出しているようなカメラですね。

西村——僕や渡辺さんがインターネットを使い始めたのが、今から8年くらい前ですが、この当時はまだウェブカメラといっても世界にごくわずかしなくて、一番有名だったのはケンブリッジ大学のコーヒーポット⁵⁰⁷ のカメラでした。見たことがある方いますか？

渡辺——何人かいらっしゃいますね。

西村——ほとんどの方がご存知ではないようなので、説明します。ケンブリッジ大学のある研究棟には、廊下にパントリーがあって、そこにコーヒーマーカーが置かれていました。16人くらいの研究生がいて、みんなでそれを共有して使っていたのですが、いざコーヒーを飲みに行こうとすると空になっているということがしばしばあった。そこで、業を煮やした一人の研究生が、コーヒーポットを監視するカメラを設置した。研究室の端末の画面上に小さなウィンドウがあって、コーヒーポットの最新の状態が見られる仕組みをつくったんです。画面は30秒ごとに更新されるようになっていて、それを見て「今行くと自分でコーヒーをつくらなくちゃいけないから、後にしよう」なんて

06. センソリウム

「生きた世界を感じる回路として、インターネットの可能性を拡げてみることを」をテーマに、文化人類学者やグラフィックデザイナー、プログラマーなどが集まり企画実施しているプロジェクトの名称。1996年に世界規模で開催されたインターネットワールドエキスポの日本ゾーン・テーマパビリオンとして公開を開始したのがきっかけとなり活動を展開。
<http://www.sensorium.org/>

07. ケンブリッジ大学のコーヒーポット

今もその様子を見ることができる。
<http://www.cl.cam.ac.uk/coffee/coffee.html>

(笑) 判断できると。

最初はその研究室だけの LAN (ローカル・エリア・ネットワーク) で使っていたのですが、1993年になって LAN がインターネットにつながってしまうと、その瞬間から世界の裏側からでもケンブリッジのコーヒーの残量が分かるようになってしまったというわけです。

渡辺——わざわざ日本から、「コーヒーあるかな」と見に行ったりしましたね (笑)。

西村——そして、世界中から「コーヒーが空だ」というメールがたくさん届くようになってしまったらしい (笑)。

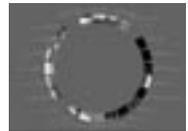
説明が長くなりましたが、94年頃はこのコーヒーポットをはじめ、数える程しかなかったウェブカメラが、数年経てみたら5000個以上に増えていた。しかもそれが「ウチで飼ってるハムスターをみんなに見せたい」とか「高速道路の渋滞の様子を知りたい」とか「自分が経営しているホテルからの眺めがいいので見てほしい」とか、それぞれの動機づけでつくったものでした。それら、めいめいが勝手にバラバラにつくったものが世界に5000個以上ある。これは驚きました。

それで、これらたくさんのリアルタイムの画像を地球上にベタベタとマッピングしたら今の地球の昼と夜の状態が見えるはずだと思ってつくったのが、この「Night and Day」です。

この画面は、地球を等間隔で24のゾーンに分けて、各エリアのウェブカメラを一つずつ選んでその画像を取り込んで表示できるようになっています。たとえば、日本のあたりは富士山を映しているカメラに始まり、ニュージーランドのオークランド、メキシコ、ニューヨーク、スウェーデン、モスクワの赤の広場、シンガポール……と、非常に大雑把なゾーン分けですが、このページを開いたままにしていると、地球が回っていることが実感できます。昼は太陽に面している側、夜はその反対側の影の部分。一日経つと、この影がグルッと回るのが見えます。

(スクリーンの画面を切り換える) これは、センソリウムが手がけた一番新しいプロジェクト「While You Were」です。オーストリアにウェルズ (Wels) という小さな街があり、そこの僧院を改装して「ZEIT」(ツァイト、ドイツ語で「時間」の意) という展覧会が半年間開かれたのですが、そこに出席した、チェックイン (入場) とチェックアウト (退場) の仕掛けです。

まず、会場の入口に、大きなデジタル表示の時計を投影しています。2000年4月29日17時20分50秒、さらにその下6ケタまでがものすごい速さで進んでいます。時々、この画面が入れ替わって別の情報



Night and Day

が表示されます。たとえば、「この展覧会が始まった4月27日9時から現在までの間に、アルプス山脈は〇〇mm 隆起しました」とか「国籍を持たない子どもたちが〇〇人生まれました」とか「地球は太陽の周りを〇〇km 移動した」と。この数字が、リアルタイムにどんどん更新されていくのです。

スクリーンを見上げてみんな「はあ……」と呆気に取られていると、入口の係のおばさんが手招きして、ある装置のボタンを押します。すると、小さなラベルが出てきます。会場に入った時間がバーコードで印字されてくるのです。それを、装置の脇に置いてある腕時計型をしたフライヤー（案内チラシ）に貼って、腕にはめて会場の中へと入っていきます。

会場の中は、古代の暦や砂時計など人間が時間を計測してきた道具の変遷など、時間をめぐる文化が実感できるようにしており、最後にたどり着くのはチャペルの地下にあるカタコンベ（墳墓）跡で、要するに死という「永遠の時間」の訪れに至るというのが、この展覧会のオチです。

そこを抜けて、再び入口に戻ってきます。腕時計型の入場証をつくったところの後ろに、スキャナーがあって、これに腕時計に貼ったバーコードをピッと当てる。すると、レシートが出てきます。ここには、「あなたがこの展覧会場にいる間に、どんなことが起こっていたか」が印字されているのです。たとえば……。

渡辺——「世界中で冷蔵庫が〇〇台生産されたか」「飛行機が〇〇機飛び立ったか」。

西村——はい。あと、「宇宙で〇〇個の星が生命を終えたか」「〇〇個の対人地雷が撤去された」などなど、「喜びも悲しみも幾年月」とでもいった気持ちになるような数字が、プリントされて出てきます。自分が過ごしているこの時間に、世界でもいろいろな別の出来事が同時進行で動いている。そういうことに人のイマジネーションが飛躍していきける、跳躍台のようなものがつくりたかったのです。

レシートの紙の上部に描かれるグラフィックはランダムに切り替わるようになっていて、いくつか種類があります。「あなたはこれくらいの空気を吸ったと思われる」「会場にいる間に地球はこのくらい自転した」といったものです。

来場された方の様子を見ていると面白かったですね。自分のレシートを見て、今度は連れの友人のものを見て、いろいろと会話を始めます。しかし、笑っていいのか、悲しんでいいのか、「これは問題だ」と眉間にシワを寄せればいいのか、何ともよく分からないような雰囲気でも

んな帰っていくという、そんなプロジェクトでした。

いま、センソリウムのサイトの中につくった「While You Were」のページを開いてみました。ページが表示された瞬間から数字が動いているのが分かったでしょうか？ 世界ではもう12機の飛行機が飛び立って、人口が154人増えました。対人地雷はまだ撤去されていませんが、ヨーロッパは北東に0.00056mm動きました。5300個の星が消え去って、141台の冷蔵庫が生産されています。

渡辺——冷蔵庫をそんなに生産してどうするんですかね（笑）。このプロジェクトに関わった一人として付け加えますと、これは自己完結した作品をつくって、みんなに「どーだ、すごいだろう？」と見せるようなアートとはちょっと違ったスタンスを持っています。さっきのウェブカメラにしてもそうでしたが、インターネットという仕組みの成り立ちや、その原理の面白さに着目したところがありますよね。

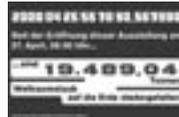
西村——渡辺さんが説明してくれた通り、センソリウムは作品という形をとっていないクリエイションだと思っています。部屋に絵を飾るよりは、窓を開けて外が見えると、どんな光が入ってくるか、どんな音や風が入ってくるか、そんな表現をしようということですね。世界に向けた窓を開いて、みんなと一緒に眺めるということをやっています。

さらに別のプロジェクトをご紹介します。これは、「Web Hopper」というものです。先のセンソリウムができました。画面を開くと、地球の北極を中心軸にした極座標の世界地図が出てきて、その後、「ピ・ポ・パ」という音とともに地図上に線がどんどん伸びていきます。これは、その瞬間に日本のあるネットワークを通して海外のウェブサイトを見に行っている人たちの移動の軌跡です。ウェブサイトの間を自由に動き回っている、その様子を地理的なロケーション情報に置き換えて表示させています。10秒もすると、北半球はほとんど線で塗りつぶされてしまいます。

渡辺——でも、インターネットは世界中を覆っているといっても、全然そんなことはない。アフリカ辺りには線が伸びていかないし。

西村——それが、こうやって形にすることで強調され、理解できるようになる。センソリウムは、こういう風に、インターネットがあって初めて可能になるような表現がつかれないか考え、それを形にするプロジェクトでした。

インターネットの特徴は、さきほども話しましたが、めいめいが勝手



While You Were



Web Hopper

に少しずつやっているうちに、全体で大きなシステムとして機能するということです。

渡辺——「創発性」ですね。

西村——みんなが少しずつうまくやると、全体がものすごくうまくいく。こういう奇跡的なシステムを、人類は20世紀の最後になってつくったわけです。ですから、これをリスペクトするものをつくって返すことが、ものをつくる立場にいる人たちの責任であり義務だと思うのです。



BeWare

最後に、「BeWare」というプロジェクトを紹介しましょう。幅9cm×長さ160cm、床からの高さ80cmくらいのプレートを想像してみてください。その細長い幅の上に、プロジェクターで画像が投影されます。画像は帯状になってジリジリと動きます。それは何かというと、地球を周回している極軌道衛星のデータをインターネットから採取して表示したものです。極軌道衛星は、文字通り北極と南極を結ぶ、地球をタテに回っている衛星で102分で地球を一周します。このプレート上には、最新の一週分の画像が投影されるのです。

さらに、プレートに手を触れてみると、地上のそれぞれの場所の気温が感じられるという仕掛けにもなっています。日本列島に触ると、暖かい場所や冷たい場所がある。気象衛星が可視画像のデータと同時に、赤外線画像も撮っていて、それを解析すると温度のデータがつかれます。その二つのデータをもとに、プレートの内側から温度を制御し、上からは画像を投影していくという仕組みです。夜にあたる部分は暗いので画像はありませんが、触っていくとほんのり暖かい場所があることに気づきます。これは大抵、雲が切れて地面が見えている場所です。地球は水の惑星で、雲も多いですから、大部分は触っていると冷たい感じがします。

最初は、地球儀型のものをつくらうと思っていました。なぜかという、5年先くらいの近未来には、小学校の教室にはインターネットの情報コンセントが必ずあると思ったのです。そこに、先生が白い地球儀を持ってやって来る。教室の真ん中に地球儀をドンと置いて、情報コンセントにケーブルをプチっとさす。すると、地球の今の状況がそこに現れて、みんなで体験できる——そんなイメージがあったわけです。知識として教える教材ではなく、経験を共有するための教材がつかれるのではないかと。

渡辺——ここまでインターネット上のプロジェクトについてのご紹介がたくさん出ましたが、ここまでのお話で、ネット上のデジタルな

表現やデザインに留まらない、さまざまな示唆的なキーワードが含まれていたように思います。

さっきお話があったように、インターネットがなぜ面白いのかというと、みんながちょっとずつ持ち寄ることで全体がうまくいく、創発的で自律分散的な環境ができていないからではないでしょうか。みんながピースを一個ずつ持っていて、ジグソーパズルをつくっていくような感じにたとえることが可能かもしれません。おそらく、こういう環境では、みんなが「他人事」ではなく「自分事」として関わるのが大事で、ある環境や状況における人間の対話や共有といった活動のデザインには不可欠なことだと思います。

最初に、共有のデザインには二つの意味があるのではないかと言いました。しかし結局、共有すること、対話すること、協働することといった人間の活動や経験そのものを完璧にデザインすることはできません。言い換えると、経験そのものは、その本人が自分でデザインすることによって、デザイナーができることは、そのお膳立てのための環境や道具といった、各自がよりよく経験し、対話や共有が進むような仕組みを用意することだけです。

とはいえ、それが、デザイナーという仕事の役割や可能性を矮小化させるということではありません。ここ数年、僕はデザインの研究や教育について取材し、いろいろなプロジェクトの現場の様子を見聞きする機会が多いのですが、最近はデザイナーが異分野の人と協働する形態、特に使う人（ユーザー）を基本構想の段階から巻き込んだ参加型デザインというやり方に注目が集まっています。また、数年前から、コンピュータのOSの「Linux」⁹⁰⁸のように、開発するプロセスを全部公開して、いろんな人たちがよってたかって共有しながらものづくりをする動きも増えてきています。そういう意味では、今までとは違ったデザインの発想や方法が求められていることは間違いないし、そうしたユーザーを巻き込んだ活動をつくっていくこと、支援していくことも、デザインの大きなテーマになってきました。

そういうわけで、冒頭で言ったように、ここには今まで言われていた意味でのデザインの専門家は少ないかもしれないが、実は全員が何らかの形でデザインの当事者になりうるわけです。たとえば、このメディアテークのような空間に、どんな仕掛けを加えたら、人々がより面白く、あるいは「自分事」としてこの場所に関われるようになるのかを、一緒に考えていくこと。これはまさに共有のデザインの実践になりうるでしょう。

西村——今の渡辺さんのお話を引き継ぐと、一方で、デザイナーの仕事の領域がものすごく狭く捉えられてしまったことに問題があると

08. Linux (リナックス)

UNIX ベースの OS。その名は開発者のリナース・トーバルズに由来している。マイクロソフト社の OS、Windows2000 サーバーに挑むシステムとして注目されている。1991年に原型がインターネットで無償公開されて以来、各国のプログラマーが徹底した情報の共有で自主的に改良したオープンソースコード・ソフトウェアの代表例となった。その安定性に定評があることからサーバー用の OS として利用されている。

思っています。美術大学でデザイン教育に関わっていますが、今までのデザイナー像をそのまま学生たちに教えても仕方がないのではないかと。

何を言いたいかというと、ものづくりの一生を考えた時に、まず何が必要かを「考える」段階がありますよね。次に、それを「つくる」段階があり、そして実際に「使う」段階が来る。昔の人は、これをほとんど全部自分でやっていました。使った後の後始末も含めて。ところが、いつの頃からか、どんどん分業化されてしまったのです。

デザインの世界で最初に分業化されたのは、建築です。大きなものをつくるから、どうしても「考える」、つまり計画する仕事と「つくる」仕事は分離せざるを得なかった。また、クラフト（工芸）の世界でも、ものを買って「使う」人は別にいたにせよ、「考える」と「つくる」は一つに溶け合っていたのが、産業革命で工場でのものづくりが一般化して、決定的に分離されました。そして、今や「考える」仕事も、マーケッターやプランナーやリサーチャーと、さらに細かく分かれている状態です。

結局のところ、デザイナーはものづくりの過程の中で、工場やエンジニアに渡す手前のほんのちょっとの部分や、製品が世の中に出る前にパッケージ化して宣伝する部分に携わっているだけです。右から出てきたものを左に渡しているだけの印象があって、僕は教えている学生にそんな仕事に就いてくださいなどとは決して言いたくない。

もっと大きな意味で、ものづくりやデザインという仕事を捉え直さなくてはいけないし、その時には従来型のデザイナーであるとかないとか、そういう垣根は取り払わなくてはいけないでしょう。別に、これは「何でも自分でやりましょう、do it yourself!」ということではありません。もう一度、みんなで考えて、新しいやり方を一緒につくっていきましょうという段階に来ているような気がします。

渡辺——では、ここからは会場のみなさんからのご意見やご質問も交えながら、ディスカッションに移っていきたいと思います。

参加者 1——私は都市計画のコンサルタントをやっております、今のお話は全く同感です。これから必要になってくるのは、共有する空間そのものと、縦割りになっている各分野のプロの人たちをつなげるための知識や人脈を持っている人だと思います。先ほどの西村さんの「考える」「つくる」「使う」が分かれていることの問題や、そのプロセスをみんなで共有しながら新しく捉え直していくべきだ、ということも本当によく分かります。

ただ、果たしてそういう仕事がちゃんとお金になるかといえば非常に

難しいし、自分がそうした仕事をやりますと宣言して個人でやるにしても、そう簡単なことではないと思うのですが。

西村——既存の分野の縦割りになっている状況をつなぎ直している種類の仕事をする人のことを、僕や渡辺さんは「インターミディエーター」(inter-mediator)と呼んでいます。今、僕らが気になっている、活躍している人たちは大体そんな橋渡しの仕事をしているようです。既にやっている人が現実にいるんな分野にたくさん出てきていますから、できないことはないわけです。

後は、どんな分野とどんな分野を組み合わせるか、そしてそれぞれの力をどう引き出すか、ということが大事です。

それは、日本ではややもすると「プロデューサー」の仕事と思われるのですが、プロデューサーって偉い人がやるようなイメージがありますよね。インターミディエーターは、偉そうにしているのではなくて、みんなと一緒にいて、同じ目の高さでみんなの力を引き出していく役割です。もっと言い換えると、「ファシリテーター」¹⁰⁹という言い方も最近だいぶ定着してきました。

渡辺——ファシリテーターは、「促進役」や「世話役」「そそのかし役」と、そんな意味で使われますよね。もう少し説明してもらえますか。

西村——ワークショップを例にとりましょう。ワークショップを成功させる三つの要素があります。一つめは、「場づくり」です。机や椅子の並べ方だとか、どんな時間にやるかといった、いろんな意味でのセッティングですね。次に、「プログラム」があります。セッティングした場で、どんなことをするかという具体的な内容や構成のデザインのことです。でも、これだけでは足りなくて、重要なのが「ファシリテーション」です。

リーダーとなってみんなをある方向に引っ張っていくというよりも、基本的にはその場にいるみんなと同じ目線で、一緒にいながらちょっとそこでやることのお世話をして、力づけていく。何といっても、ワークショップの主役は参加している人全員ですから、その全員の力をうまく引っ張り出せるように、ちょこちょこ調整したり、そそのかしたりして回るのがファシリテーターです。この種の仕事は、これからあらゆる現場で重要になってきます。

渡辺——共有のデザインのためには、今までは個々のパーツになっていた、空間や道具や、そこで活動する人やその仕組みを、うまくつないでいって、それぞれの人が持っている潜在能力や、その場が持つ力

09. ファシリテーター

ファシリテーターとは、「Facilitate」(容易にする、促進する)という言葉のとおり、トップダウン型のリーダーシップやディレクションとは異なる、支援者的な存在を指す。

を最大限に引き出せるように組み立てることが重要なのですね？

西村——そうだと思います。何をつくればいいかがハッキリしていた時代は、それが見えている人がみんなを引っ張って、従っていけばよかったのですが、今はそれがハッキリしない時代です。昔、日本はとにかくまず「もの」が欲しい時代があって、その後は「壊れないもの」が欲しい時代に移って、世界に誇れるような品質の高いものがどんどんつくられ、輸出もされていきました。クオリティが満たされると、今度は「カッコいいもの」「他人と違うもの」が欲しくなります。1980年代に、デザインが懐古趣味に走ったように、みんなが自分の持ち物を通して他人と差別化できるように、デザインの力が利用されたわけですね。

ちょっと前に、糸井重里¹⁰さんがつくったコピーに「ほしいものが、ほしいわ」というのがありました。覚えていますか？

渡辺——西武百貨店のコピーですね。

西村——それを見て、「ああ、そうだよな」と思いました。もう、みんな欲しいものがわからなくなってきた。袋小路のような行き詰まった時代に来てしまったんだと感じました。しかし、言い換えると、こんな行き詰まった時代になってしまったのなら、改めて自分たちは本当に何が欲しいのだろう？ どんなものをつくりたいのだろう？ とみんなで真剣に考えていくべきなんです。この時に求められるデザイナーのスキルは、明らかにこれまでとは全く違ってきます。昔は、デザイナーは個人の「所有物」を主にデザインしてきました。持っていたくなるもの、手に入れて嬉しくなるようなものを生み出し続けるのが、商業デザイン界のデザイナーの仕事でした。でも今は、そうではなくなってきているのです。

渡辺——所有物ではなく、共有の関係や仕組みをデザインすることがテーマになってきている、ということになりますよね。では、他にどんなかご意見などありましたら、どうぞ。

参加者2——大学の研究室で助手をしています。専門は建築です。二点おうかがいしたいことがあります。一つは、先ほど「自分事」「他人事」というお話がありましたが、僕自身、建築計画に関わる中で最近痛感しているのは、実はその二つの間にもう一つ、「自分たち事」という部分があるのではないかということです。

自分の部屋の中とか、あるいは自分が欲しいものといった個人的なこ

10. 糸井重里 (いとい・しげさと)

1948年生まれ。広告コピーを手がけながら、ゲーム制作や詩、エッセイ、小説などの執筆活動を行う。1998年よりインターネット上に『ほぼ日刊イトイ新聞』(<http://www.1101.com/>)を開設。著書に『インターネット的』など。

とではなく、たとえば、プロジェクトにいるんな人たちが関わってうまく進んでいく。これは個人の内側にある自分事でも、自分とは全く無関係に切り離された他人事でもない、その中間です。具体的にそれをどうデザインできるかは分かりませんが、こういう「自分たち事」の場づくりをどう考えていけばよいのか、ご意見がいただけるとありがたいです。

もう一つは、先ほどのセンソリウムの中で出てきた時間の表現です。いろいろな数字がどんどん動いていきますが、「なぜ数字なのだろう？」と思ったのです。冷蔵庫の生産や飛行機の離陸といった数えられるものは数字でいいと思いますが、何か違うツールで表現できるのではないかという感じが漠然としていますが、どう思われますか？

西村——今、「自分たち事」とおっしゃいましたが、とてもいい表現ですね。僕も使わせてもらっていいですか？

同じようなことを僕もよく考えます。これまでのものづくりは、たとえば本を500冊売らなかったら、1000冊印刷して半分は捨ててしまうようなやり方でした。実際、世の中の大部分の雑誌や本は、残念ながらそのようにしてつくられています。マスを前提に、とりあえず数を放り込んで、ふるいにかけていくようにして人に届けていく方法です。しかし僕は、最初から自分たちのために何かをつくって、シェアするようなものづくりの方法がきっとあるはずだと思うのです。マスプロダクションとクラフトワークの中間になる方法が、それを探していきたいですね。

リビングワールドの仕事で、風灯やポストカードをつくりましたが、それらはちょうどそうした中間的な間尺でデザインプロジェクトをやっているというのがテーマです。月が浮かんでいる横に人数を表示するカウンターがあったら面白いと、僕と同じように思った人は、ここにいる全員ではないと思います。何人かの方は笑ってくれましたが、「何それ？」という方もたくさんいるでしょう。でも、確実にそれを面白いと思う人はいて、そう感じてくれる人たちにどうやってたどり着いて、渡すべきものをきちんとした形で渡すことができるのか？そこを目指していきたいのです。

デザインの仕事をしていると、日本人のデザイナーでよく「日本はデザインに対する意識が低い」と嘆いている人に出会います。「底上げをしなければ」「啓蒙をしなければ」と言ったりする人も。僕はそれはちょっと難しい、というかある種のおせっかいではないかという気がしています。デザインが悪くたって幸せな場所は世の中にいっぱいあるし、人の幸、不幸はデザインの問題ではないということもよく知っています。

インターネットに関連した学会に参加すると、よく「コミュニティ・オブ・インタレスト」(COI)というのが開かれているのに出くわします。この言葉、好きですね。ある話題について、興味のある人たちが集まり、いろいろな場所で議論が繰り広げられるのです。こういうCOI的な場が社会のあちこちにもっとできるといいですね。

渡辺——このトークセッションも、ある種のCOIを目指していけたらいいなと思います。もう一つの質問についてはいかがですか？ なぜ、数字で表現したのか、ということですが。

西村——「While You Were」の時は、単純に「あ、レシートみたいなのっていいな」と思ったんです。感熱式のロール紙にプリントする、本当にレシートのようなものをつくると、数字で表現するのが一番しっくり来るし、でも普段誰もが見慣れているレシートとはちょっと違うぞ、という雰囲気も出せませうからね。

ところで、さきほどのCOIに関連して紹介したいものがあります。1994年ですから、まだ僕が建設会社で働いていた頃、渡辺さんたちと一緒にやったものです。

渡辺——これは懐かしい(笑)。

西村——会社を辞める直前で、何をやっているのかよく分からなくて、結構ヒマだったんですね。そこでいるんならたちと「公募オリンピック」という、仲間うちの非常にローカルで粗削りな企画を立ててみました。『公募ガイド』¹¹という雑誌を一種のスタジアムのように仮定して、僕らの周辺にいる、いつもものづくりをやっているプロたちが公募で一獲千金を狙っている素人さんたちと相まみえて、いつもとはちょっと違った分野で腕を奮ってもらおう、ふだんのプロという「たが」を外してもらおう、というものです。

渡辺——今から考えると、すごいメンツが集まりましたよね？

西村——参加したのは、グラフィックデザイナーの松本弦人¹²さんや、メディアアーティストの八谷和彦¹³さん、中ザワヒデキ¹⁴さんなど、そうそうたる面々です。この人たちがたとえば伊藤園の「おいお茶」の俳句コンテストで主婦に勝てるだろうか、〇〇町の年賀状コンテストでその町の△△さんに勝てるだろうか、ということを経験してみた。

松本さんなんか、とある出版社の企画の公募に出して、途中で「本当

11. 公募ガイド

月刊の公募・コンテスト情報専門誌。愛称やネーミングコンテスト、フォトコンテストほか小説、美術作品、川柳、標語、キャラクター募集など多様な募集情報が掲載されている。

12. 松本弦人(まつもと・げんと)

1961年生まれ。桑沢デザイン研究所を卒業し、デザイナーとして広告、書籍、映像、デジタルメディアのアートディレクションを多数手がける。著書に『松本弦人の仕事と周辺』。

に通りそうです」と自信满满だったのが惜しくも落選してしまいました。女優の小林聡美¹⁵さんも「関西国際空港開港記念一番機当てクイズ」というのにハガキを3枚出して、見事にどれも当たらなかった(笑)。

プロとして普段やっている仕事は、だんだん固まってきて次第に硬直化してしまうものです。そんな時に、「きちんとふざけてみる」ことは意外に大事だと思います。お互いの仕事を交換しあうなんて、やってみるとどうでしょうね？ 全世界の人たち、とまでは言わないけれど、全国の人たちが一日だけ互いの仕事を交換する日を、国が制定したら。「君は今日は歯医者さんをやらなければならない」「ええーっ」とかね(笑)。

「自分はこうだ」というものが固まってしまっている状態が、グラグラと揺さぶられたり、あるいは、固まっているのが緩んでちょっと大きくなった瞬間に、人は生き生きとするのではないのでしょうか。「あ、自分は今こうではなかったのか」「こんな風にもなれるんだ」と気づく。

渡辺——僕からも、「自分たち事」についてちょっと話します。「公共性」や「パブリック」というと、大抵の場合は「公」の議論になってしまいがちですね。パブリックスペースという、お役所がやっている施設や、整備された公園、というイメージを抱いてしまいます。公共の「共」の部分がスッポリ抜け落ちてしまうのです。最初に西村さんが紹介してくれたフランスの公園の事例などは、見事に「共」が確保されているという意味で非常に重要で面白いものです。

ですが、この「共」の部分、つまり「自分たち事」とは一体どういったらデザインし得るのかは、まだ体系や理論や手法もあまり育っていないようです。だから、とりあえず、今日こうして集まっている中で、いろいろものを発見し、気づいていくことがまずは大事で、誰かに任せないで、どんなに小さなことでも、馬鹿げたことでも本当に「自分たち事」として一緒に考えて、つくってみようという姿勢が求められているんだな、とあらためて思いました。

参加者3——ずっとお話を聞いていて、共有するとは、まず「自分一人ではないことに気づく」ことなのだと思再認識しました。人は、自分一人ではないと分かったときにはうれしい、というのは自分も経験で分かります。

それから、今回の企画のテーマは「デザインが潜在能力を引き出す」といったことなのかと思って、友人に「そういうことはあり得ると思うか」と聞いたら、「金が絡んでなければ可能だ」との即答でした。私としては、デザインは絶対お金が絡むことだと思っていたので、その

13. 八谷和彦(はちやかずひこ)

1966年生まれ。メディアアーティスト。メルソフト『ポストペット』を開発しマルチメディアグランプリ'97で最優秀賞および通産大臣賞、1998年のアルス・エレクトロニカで優秀賞を受賞。そのほか主な作品は『視聴覚交換マシン』などの特殊コミュニケーションツール、ジェットエンジン付きスケートボード『エアボード』、『風の谷のナウシカ』に触発されて制作した『メーヴェ』など。

14. 中ザワヒデキ(なかざわひでき)

1963年生まれ。美術家。2000年に詩人、音楽家らとともに『方法主義宣言(方法絵画・方法詩・方法音楽)』を発表。主要作品は『二九字二九行の文字座標型絵画』『768個の変曲点のある単一曲線』『二声の五十音カノン』。著書に『近代美術史テキスト』『西洋画人列伝』。有限会社アロアロインターナショナル代表取締役。

15. 小林聡美(こばやしさとみ)

1965年生まれ。女優。82年映画『転校生』で初主演。その後、フジテレビの『やっぱり猫が好き』などで活躍。映画出演作に『廢市』『キリコの風景』など。著書に『凍々乙女』『東京100発ガール』『マダム小林の優雅な生活』などがある。

答えは驚きでしたが、まず、デザインが潜在能力を引き出すことが実際可能かどうか、うかがいたいのですが。

西村——デザイン次第でその場にいる人たちの力が引き出されることがあるとは確かに思います。こうした座のつくり方にしても、僕が先生のように座って、みなさんが生徒のように向き合う形と、丸く囲んでいる場合とでは、参加の仕方がずいぶんと違いますよね。質問や意見が活発に出ない会議も、座のしつらえというデザインで流れを変えられるのです。それと関連して岐阜県の郡上八幡³¹⁶という町の話をしたと思います。

16. 郡上八幡 (くじょうはちまん)

岐阜県のほぼ中央部に位置する町。四方を山に囲まれ、町の中を吉田川と小駄良川、乙姫川が流れており、これらの川が町の西側で長良川に合流する。この河川と水を貯える山々が「水の町」と言われる由縁であり、国土交通省の水の郷百選にも選ばれている。町の各所での湧水、町中に張り巡らせた用水路により生活が支えられており、水舟等の独自の水文化が生まれた。

郡上八幡は、長良川の上流にある、かつての水の都です。福岡の柳川と同じように、たくさんの水路が分かれて町中を流れています。それぞれの家の前を水が流れていて、夜寝ていても水音がずっと聞こえているような雰囲気があります。家の中には階段状に桶が三つ置かれていて、水路から取り込まれた水は順番にそれを通して池に流れていきます。最初の桶には飲料水、次は食べ物などを冷やすため、最後は洗い物というように使い分けられています。水を媒介にして人がつながっているのも、たくさんの油を使った料理を使うのがはばかれるというように、水に対してはかなりセンシティブな地域だといえます。実際に訪れてみて、確かに川はきれいでも子どもたちが泳げますし、井戸に水汲みに来た人たちが世間話をしている。路地の水際にはゴミ一つ落ちていませんでした。でも、町全体がそうかという、決してそうではなかった。水を自分たちの貴重な文化資源として意識しているはずなのに、ちょっと町外れに行くと川にゴミが捨てられているような場所がいくつもありました。それらの場所には共通項があることに途中で気がつきます。ガードレールです。道端にガードレールが一つあるだけで、場所に対する「縁」というか、関係が切れてしまい、人はゴミを平気で捨てられるようになるのだと。どこまでを自分の場所として、自分事として実感できるようにデザインできるのかを考えるのが、環境デザインの第一歩かもしれないと思いました。

参加者4——私はこの中で、おそらく数少ないデザイン専攻の人間です。「共有」という言葉に惹かれてやって来ました。「共有」は、先ほど渡辺さんがおっしゃったように、従来の「公共」でもなく、最近言われ始めている「ユニバーサルデザイン」でもない、まだハッキリとした定義づけがなされていない概念だと思います。それが、地域の利害関係とは違う別の価値観や切り口で捉え直されていることに、私はものすごく惹かれました。だからこそ、専攻や肩書きに関係なく人々が関われるようになるわけで、今自分の中で整理されていないことを解

きほぐしてくれるキーワードになるような気がします。

郡上八幡の話で思いましたが、私も仕事柄、そうした関係のデザインに携わることがあります。たとえば、ため池があるとしましょう。往々にして、行政の人は「子どもが落ちたりすると大変なので、柵を設けましょう」という話になります。私は、そういう場合「むしろ逆に柵を設けない方が安全なこともあります」と言ったりします。すると今度は、「柵が景観上、あるいは金銭的な問題で無理というなら、植栽にしましょう」と言ってきます。でも、もし子どもがその植え込みを乗り越えて池に落ちてしまったら、植栽があるせいで発見が遅れる危険もありうるわけです。だから、そこには何も置かず、子どもたちが「ここは危険だから近づかないようにしましょう」と人間の本能的な感覚を働かせるようにした方がいいと思うのです。しかし、池を管理する側つまり行政は、何かあったらその責任が自分たちに回って来るのを恐れて、どうしても柵をつけると言ってきます。そこで私は強く思うのですが、これからは我々、つまり利用者であり市民でもある側が行政とともに責任を「共有」していくべきではないでしょうか。危険な場所に立ち入って怪我をしたり、生命を脅かされたりする時、それは自分の責任でもあるという認識が、もっと社会全体の一人ひとりに共有されていないと、この種の問題はこれからも絶対解決しないだろうと感じています。

仙台を例にとると、広瀬川という市内を流れる川があって、その川岸になるべく入れるようにしてほしいという要望が市民から出てきます。その際、私は「もし事故があった場合、行政だけに責任を押し付けるようでは、決して柵は撤去されないでしょう」と話します。

ですから、バラ色の未来を共有したいのであれば、やはり同時にそれと隣り合う危険や痛み、またそれら乗り越えていくための責任も共有していかないとダメなのではないかと強く思います。

西村——先ほど、「公」「共」「私」の話しをしましたよね。英語でいうと、パブリックがあってプライベートがあって、その中間にある「共」はコモン、あるいはコモンズ (commons) になります。そのコモンズをつくり出すために、欧米の人たちはやはりちゃんと苦労してきたんです。まず最初に個人主義があった。でも、それだけでは他者とぶつかり合っていくだけだから、自分たちが共有できる領域としてコモンズを獲得したわけです。

日本人も、また別な形でコモンズを持っていました。「世間」という形であるとか。今後、僕らはどういう形でコモンズの領域を切り開くのでしょうか？ あ、こういう抽象的な話はしない方がいいのかな？(笑)

17. 宮本常一 (みやもと・つねいち)

1907年生まれ(1981年没)。民俗学者。働きながら師範学校を卒業し、小学校教員を務める。後に上京して渋沢敬三の主幹するアチック・ミュージアム(日本常民文化研究所の前身)に入り、以後、農山漁村、僻地、離島をくまなく歩き、庶民の生活誌に重点をおいた独自の方法による宮本民俗学を生み出した。著書に『忘れられた日本人』『旅の発見』『海をひらいた人びと』など。

渡辺——いや、このテーマが最終的に行き着くところはたぶんそこです。でもそれを、抽象的に学問的に議論するのではなく、違うやり方で考え、形にしていきたい。なぜなら、これから重要になってくる考え方は、実は非常に身近な小さな現場や歴史的・文化的な流れの中に埋め込まれているような気がするからです。

最近、今さらながらに宮本常一¹⁷の『忘れられた日本人』を読んでいます。宮本は、日本のあちこちを歩き回った在野の民俗学者であり、すぐれた地域デザイナーでもあった人ですが、この本の冒頭に、対馬のある集落での「寄合」のことが書かれています。何かを決める時に、男たちが集まってとことん話し合いをする。あまりに長時間にわたるので、話は何度も脱線したり、途中でご飯を食べに戻ったりもするけれど、とにかく合意がとれるまで時間を惜しまない様子が、描かれています。

これを読んだ時に、僕らがメーリングリストなどで話し合いながら物事を進めていく雰囲気とちょっと似ていて、根っこでは同じなのだなと感じました。

うまく言えませんが、さっきのコモンズの話にしても、「もう、自分たちでやるしかない」と、寄合で話し合いが行きつ戻りつするように、試行錯誤しながらも最終的な落としどころをみんなで一緒につくっていきこうと気づき始めた人たちが増えているのは、とてもいいことだと思います。

参加者5——今は何をつくれれば良いかハッキリしていない時代だという発言がありました。何が欲しいか分からない、欲しいものが欲しい時代であると。僕は、大学の研究室で建築計画に関わっていますが、「計画」とはある意味「設計」と違って、具体的に何ができるか分からない状態で動きださなければならぬところがあります。その時に一番困るのが他のグループとのコラボレーションです。職能の分担が難しい。というのも、つくるものがハッキリしないと、自分の役割もハッキリしないからです。結局、自分の役割も生み出しつつ仕事をしなければいけないのでしょう。だから、僕は学生に組織の中での自分の振る舞い方や位置づけ方を教えているのかもしれませんが。

西村さんは、美大の授業で、デザインの前の段階にある「プレデザイン」という考え方を学生たちに教えるカリキュラムを組んでいるそうですが、どんなものなのかお聞かせください。

西村——僕がやっている授業は、これまでのデザイン教育が、何かものをつくる、つまりアウトプットの最後の部分の技術だけを教えているのに終始しているのではないかと、という問題意識から始まったもの

です。ほとんどの美術系・デザイン系の大学も、たとえばアプリケーションソフトの使い方や、素材の扱い方など、どうやってつくるかという技術を一所懸命になって教えています。

しかし、世の中はこれまでのように無邪気にたくさんものをつくって良い時代ではない。つくる側も、ごみはつくりたくないはず。学生たちも、自分が大学で学んでデザイナーになったのに、たった半年や一年で消費されてしまうようなものをつくり続けるような仕事には就きたくないという、漠然とした不安を抱えています。

こんなに不景気だし、実際に誰しもそんなに多くのものを必要としてはいないのだから、デザイナーという職種の間人がこれまでのように増えていっていいはずがないという不安な状況があります。そんな時代にも関わらず、まだ美術大学がものづくり方ばかりを教えているというのは笑止千万な話です。今教えるべきこと、いや、教えるというより育てていくべきなのは、ものをつくる時に、つくる能力はもてるんですが、「これはつくらなくてもいい」と見極められる感性を持つ人間なのです。

そもそも、何かを生み出せるということは、その反対側に必ずインプットがあるからです。僕がつくるものにしても、あなたがつくるものにしても、それはこれまで自分が経験してきた世界の副産物です。人間は、自分が経験してきた以上のものは表現できないというのが僕の考えです。インプットがあって初めてアウトプットが成立する。食べ物を食べたから、排泄できるのと一緒です。

ブレデザインの授業で教えているのは、インプットの技術とそれをフィルタリングする技術です。簡単に言うと、「観察」の技術です。優れたデザイナーは、やはり観察する力が豊かですね。以前、ある音楽家に「音楽家にとって一番大事なスキルは何ですか？」と質問したことがあります。その人は、「演奏する能力ではない。聴く能力だ」と答えてくれましたが、もっともだと思いました。インプットの解像度が低かったら、当然アウトプットのそれも低くなります。ならば、そのインプット、ものを見る目や発見する目、判断する目を養わなくてはならない。デザイン教育は本来、そこから出発していくべきだったのです。ドイツのバウハウス¹⁸ やウルム造形大学¹⁹ での教育は、バランスがとれていたのですが、日本は長いこと、ただつくっていい時代が続いたので、どうもアウトプットに偏ってしまったようです。

しかし、この観察やインプットという技術は、もはやいわゆる専門的なデザイナーの領域を超えて、みんなの問題になってきます。先ほど渡辺さんが言ったように、誰もがデザイナーであるという視点を持つことも含めて。

18. バウハウス (Bauhaus)

建築家ヴァルター・グロピウスによって1919年ドイツのワイマール市に設立された造形学校。近代工業が発展しつつある当時、金属を用いたシンプルで機能的な家具や照明器具などのデザインを生み出し、その生産形式・生活様式に応じた芸術のあり方を示した。教授に画家のワシリー・カンディンスキーやパウル・クレーなど。その芸術理念は社会主義運動と強く結びついており、ナチス政権の圧力を受け1933年に閉校に追い込まれた。

19. ウルム造形大学

1953年、バウハウス出身の建築家マックス・ビルによって開校された。第二次世界大戦における新たなデザイン運動の母体として、その理論と実践で世界的に貢献したデザイン研究機関である。

参加者6——お話を聞いていて思ったのですが、形のないものを形にしていきながら、言葉をつくっていますよね。複数の人間が関わりあっていく時の言葉をたくさん生み出す作業をしているような気がしました。モノログではなく、ダイアログ的な言葉といえるでしょうか。それをたくさんつくっていくと、積み重なった時に遊びが生まれるし、面白いのだと思います。そういう作業をしているということに興味を持ちました。

つまり、共有とは「言葉」なんだと。どんな言葉をみんなで紡ぎ出すのかということです。先ほどの大学教育の話のように、上から言葉を与えて押さえつけたら、次はもう喋れなくなってしまう。「分かりなさい」と言っていれば、学生たちは分かるしかない。「分かれ」と言っている限り、学生たちは「分かりました」と言っていれば済むのです。だから、大学は本質的なことを教えないことになっているのでしょう。西村さんがなさっていることは、「分かりません」と言うことでお互いが共有する言葉を紡ぎ出す作業なのだ、と僕は思いました。いい言葉が生まれたら、その授業は最高、というような。

参加者7——大学で美術を教えている者です。共有のデザインはどんどん追求していくとアートになってしまうのだろうか、という気がしました。先ほど紹介された八谷さんや中ザワさんはアーティストとして現在活動されていますね。また、**横尾忠則** よこお ちかお さんはデザインをやっていたけれどもアーティスト宣言しました。アートの定義やシーンは時代が変わっています。今、ちょうど川崎の美術館で「ゴジラ展」が開かれています。これがアートとして紹介されるわけですからね。それらも含めて、西村さんがギャラリーではなくカフェやウェブサイトを通して活動していることはすごく面白いし、これからこういう姿勢が大事になってくるんだと思います。西村さんご自身は、デザインとアートの違いをどう捉えていますか？

西村——アーティストは、よく自分の仕事を「作品」と言い表わしますが、たまたま僕は、これまでつくってきたものの多くが作品と呼ばれる類のものではありませんでした。先ほど紹介した『Web Hopper』は、僕らがつくった「企画」であり「プロジェクト」です。センソリウムと一緒にやっていたプログラマーやデザイナーなど、いろいろな分野のプロフェッショナルが集まってつくりました。こういう企画に人が集まる動機は人それぞれです。ある人はレシートがいいと言う、またある人は数字ではなくグラフィックで表わすのがいいと、めいめいが重点を置いている部分が違います。

あくまで僕からの視点ですが、『Web Hopper』は言うなればインター

20. 横尾忠則 (よこお・ただのり)

1936年生まれ。グラフィック・デザイナー、イラストレーター、画家。日宣美展で数多くの賞を受けるほか、1960年ワルシャワの国際ポスター・ビエンナーレ展で金賞を受賞。国際的にも高い評価を受ける。伝統的な日本の情念的イメージ、ポップとキッチュ、インドやUFO、精神世界のイメージを大胆に駆使し、アンチ・モダニズムの旗手として60-70年代を駆け巡った。作品集に『横尾忠則グラフィック大全』『横尾忠則の版画』、著書に『導かれて旅』など。

ネット上に鏡を置いて、ネット上をひよこひよこ動いている人たちの自分の姿を映し出しているようなものです。つまり、リフレクターをつくっただけなので、それを作品と呼ぶことはすごくはばかれると僕は思います。なぜなら、そこに映っているのは作者ではなく、画面を見ている本人を含むいろんな他の人たちだからです。それに、すごいのは自分たちではなくて、インターネットというシステムなのです。風灯にしても、作品と呼ぶ気には全くなれないのです。だって、本当に素晴らしいのは風が吹いているということですから。僕は、それをより敏感に感じ取るための小さなメディアをつくったに過ぎないという意識なんです。

最後に少し、風鈴の話をしてもいいですか？

風鈴がとても好きなんです。これは本当に日本が世界に誇るべき情報デザインだと思っています。風で鳴るウィンドベルやウィンドチャイムは世界各地にあります。日本の風鈴だけは特異です。ウィンドベルやチャイムはだいたい複数音階、つまり音源が2種類以上ついているものが多い。バリ島にも風鈴に似たものがありますが、あれも音階が違ってカタカタ鳴りますね。つまり、これらは自然に音楽を生み出す楽器のようなものとしてデザインされています。ところが、日本の風鈴は、軒下につるされて「風が吹いてまーす」と単音で喋っている、それだけです。そのあり方が、すごくいいなあと思うのです。風鈴は、夏の日に涼を取るために日本人の感性が生み出した、非常にすぐれたインターフェイスデザインの実例です。暑い日に、部屋の奥にいと軒下で風鈴がチリーンと鳴る。「お、風が吹いてきたな」と、まずイメージの中で涼を感じることができます。さらに軒下の風は何秒か後には奥にいる自分へと届くのです。それを待ち構えて、肌の感度がかくっと上がるような気もする。いわば風鈴は、自分の感覚をちょっと遠くの方へと拡張するための小道具、まさにインターフェイスなのです。

今日のテーマと直接は関係ありませんが、いわゆる情報デザインやインターフェイスデザインは、デザイナーがつくり込むことに集中してしまったものが多くあります。「どうだ、すごいだろう？」と頑張ったものが。しかし、大事なものはインターフェイス「する」ことであって、インターフェイスを「つくる」ことではないのです。

以前、アキッレ・カスティリオーニ ²¹ というイタリア人のデザイナーにインタビューしたことがあります。彼はこんなことを話してくれました。

「レストランに行くと、デキャンタがテーブルに置いてあって、みんながそこからワインをグラスに注いで飲んでいる。デキャンタの形は必ずカーブのあるラッパ型をしているが、ワインを注ぐ人が『あ、カー

21. アキッレ・カスティリオーニ (Achille Castiglioni)

1918年生まれ(2002年没)。1944年建築事務所を開設。おもに都市計画や建築計画、工業デザインを手掛ける。86年ロンドン王立美術アカデミーにおいて工業デザイナー協会の名誉会長となる。コンパッソドーロを7度受賞したイタリアにおける革新的工業デザインの先駆者であった。

ブしている』と思うようなら、そのデザインは失敗なのだ。デザイナーの仕事とは、デザインの素晴らしさを伝えるのではなく、使う人が『なぜだか知らないけれど気持ちがいいな、素敵だな』と感ずる状態にさせることなんだよ」と。

つまり、主役をどこに置くのか、ということではないでしょうか。僕の場合は、作品という言葉を使うことは、作品を主役にしていてと思うのです。デザインにおいて主役はやはり「みんな」です。そのみんなと一緒に共有できることを、「自分たち事」と呼べるというのが今日の発見で、かなりうれしいですね。

渡辺——どうもありがとうございました。さて、この場での結論というのはありませんが、「自分たち事」といういいキーワードが出たのは収穫でしたね。今後も、こうした形でトークセッションを続けていきますので、引き続きよろしく願いいたします。