

SD

Space Design

0011

Monthly Journal of Art and Architecture

スペースデザイン ISSN 0563-0991
第434号2000年11月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和40年2月5日第三種郵便物認可

特集

ヒューマン・センター・デザインの可能性 アドバンスト・プロダクト・デザインからソーシャル・デザインまで

The Potential of Human-Centered Design

From Advanced Product Design to Social Design

ヒューマン・センター・デザイン序説＝彦坂 裕

座談会：柏木博×川崎和男×中原蒼二×彦坂 裕

Design Great 次世紀への構想と実践＝川崎和男

タンジブルを超えて＝吉本光宏

ジョン・アレン インタビュー：サイバー・スフィアと6つのスフィア

「経験経済」へむけてのユースウェア、ソーシャルウェア＝渡辺保史

マテリアル・「ネクシオン」＝魚住早智子

関係的存在としての建築へ向けて＝今村有策

Human-Centered Design

Human

Design

Design

ビル空調機リニューアル 合理化委員会の評決です。



YAZAKIの吸収冷温水機スーパーアロエースは、コンパクトなユニット設置タイプです。場所を取らず、ロッカーのように整然と並べて設置できます。エレベーターや階段から容易に搬入でき、工期の大幅な短縮が可能。ビル空調機のリニューアルに最適です。

ユニット形冷温水機のパイオニア

ロッカー設置に最適な スーパーアロエース

矢崎総業株式会社

空調機器事業部：〒435-8575 静岡県浜松市子安町1370 TEL053(461)5112

仙台支社 022(284)9115 東京支社 03(3298)3140 名古屋支社 052(833)8415 北陸支社 0764(41)6516
大阪支社 06(6458)4825 中国支社 082(923)2115 四国支社 087(833)3336 九州支社 092(411)4835

20歳過ぎたら 健診を。 人間の話では ありません。



働きざかりのビルを診断、中から元気にする。関電工でリニューアル。
コンピューターや通信機器など、加速する技術の進歩に追われて息切れしているのは、私たち人間だけではありません。あなたが働いているそのビルも、電気配線など様々な設備の面で、中から疲れやすくなっています。だから、関電工でリニューアルを。ビルの内部を診断した上で、設計、施工してビル内環境をリフレッシュします。関電工はビルの設備に関するプロフェッショナル。新しいビルの電気設備から、今あるビルのメンテナンスまで、最高の技術力でお応えします。ビルをきちんと長生きさせるために、ビルのドクター関電工にお任せください。

ビルの誕生からリニューアルまで
総合設備の

関電工

本社 〒108-8533 東京都港区芝浦4丁目8番33号

もう一つのカジマを知ってください。

高層のビルを建てる。巨大なダムを造る。長い海底トンネルを掘る。確かにカジマの仕事ですが、しかしそれは、

ほんの一面にすぎません。私たちが四六時中生活する住まいの、

ここにも、あそこにも、意外なところにカジマの仕事が隠れています。

毎日が健康で、安心して、しかも快適に暮らせるために、

マンションや住宅用につくられた沢山の建材や工法たち。環境に配慮しつつ、

これからの高齢化する社会に向けて、カジマは何ができるのか。

そんな気持ちで、住空間に役立つ商品を開発しています。



健康に暮らせる住まいづくりへ。

住まいは健康を大きく左右します。湿気や結露、カビなどの発生は住まいを損なうだけでなく、そこに暮らす人々の健康にも影響を与えます。鹿島は、空気中の水分を吸ったり吐いたり、脱臭機能ももつ天然素材「ゼオライト」に注目。耐火性にも優れたこのゼオライト建材は、室内の湿度を一年中快適な状態に保ち、健康住宅を実現する夢の建材です。



自然を身近に感じる快適環境づくりへ。

ガーデニングを楽しむ人がたいへんな勢いで増えています。庭やベランダで自然を楽しむのはとても素晴らしいこと。鹿島の「ケイソイル」「草花名人」は、バルコニーや屋上庭園にぴったりの、軽くて保水性の高い人工土壌です。重さの条件が厳しい屋上やベランダ、バルコニーでも、緑豊かな自然を育てることができ、生活に潤いを与えます。



ひとのふだんへ。



地震や火災に負けない安心空間づくりへ。

住まいを考えると、地震への対策が不可欠です。

壊れない住まいを目指すのであれば、構造を強くすれば解決します。しかし、家具の転倒などによる被害は防ぐことができません。鹿島の「戸建住宅免震システム」は、建物と基礎との間に設置するボールベアリングを活用。建物に伝わる地震エネルギーを1/5以下に減らし、安全で安心な住まいを実現します。



ボールベアリングが受皿の上をなめらかに動きます。



免震装置・

戸建て住宅免震システム

100年をつくる会社

in 鹿島

KAJIMA CORPORATION

本社:東京都港区元赤坂1-2-7 〒107-8388

ホームページ <http://www.kajima.co.jp/>



ロビーラウンジ

ようこそ、クラシカル・エレガントな世界へ。

19世紀初頭のヨーロッパ様式で統一された本格的都市型ホテル。

すべてのファシリティに調度品に、そしてきめ細やかなおもてなしに漂う欧州の美意識。

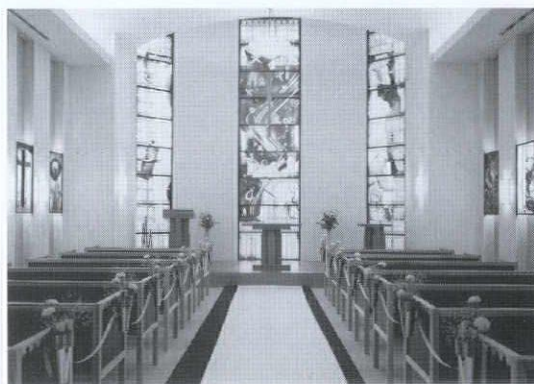
ドアマンに迎えられホテルに一步脚を踏み込めば、
あなたの新しい物語がはじまります。

(客室&施設)

●ビジネス向き、女性向き、観光、ファミリー、個人滞在用と、目的に応じて選べる全404室。
(シングル¥15,000～ ツイン¥25,000～) ●ジャグジー、ヒーティングルームなどを付帯した
2,000㎡の“ガーデンプール”。●クラシカルなインテリアや絵画で統一された趣のあるロビー。
●個性的なステンドグラス、パイプオルガンを配したチャペル(3F)。ガーデンプールの一角
に設けられたガーデンチャペル(5F屋外)。厳肅な神殿(八幡殿=やひろでん)(3F)。●最大
800名様まで可能な大宴会場(永代)、中、小、さまざまな8つの宴会場。●最新設備を完
備したビジネスセンター。●心身の健康管理と増進、心の交流を目的とした新しいタイプの
ヘルスクラブ“ジ・イースト”。●都内初のホテル直結型多目的ホール“イースト21ホール”。

(レストラン&バー)

●フランス料理を主としたコンチネンタル料理……………【プラスリー ハーモニー(2F)】
●本格的広東料理……………【中国料理 桃園(2F)】
●アフリカンードのメインバー……………【バー エレファント(2F)】
●旬の素材が織りなす食の芸術……………【日本料理 さざんか(21F)】
●四季折々の味覚……………【鉄板焼 木場(21F)】 ●心に残る夜景……………【カクテルラウンジ パノラマ(21F)】



チャペル



地下鉄東西線『東陽町駅』より徒歩7分。
東陽町駅～ホテル間、ホテル専用シャトルバス運行。

株式会社 鹿島ホテルエンタプライズ
KAJIMA HOTEL ENTERPRISES, LTD.

ホテル イースト21東京

〒135-0016 東京都江東区東陽6-3-3
TEL 03(5683)5683(代) FAX 03(5683)5775



大興物産の海外建材シリーズ

No.6 木製品(ツーバイフォー, 集成材)



大興夢科山荘

大興物産は、米国ツーバイフォーシステム用各種部材をパッケージ輸入しており、企画段階から調達・施工段階までトータルなコーディネーションを致します。

お問い合わせは、大興物産株式会社・海外調達部まで。

〒107-8318 東京都港区元赤坂1-5-31(新井ビル) TEL 03-5474-6054 FAX 03-5474-6386

建設資機材の総合商社 鹿島グループ 大興物産株式会社

本 社 〒107-8307 東京都港区元赤坂1-6-4 安全ビル

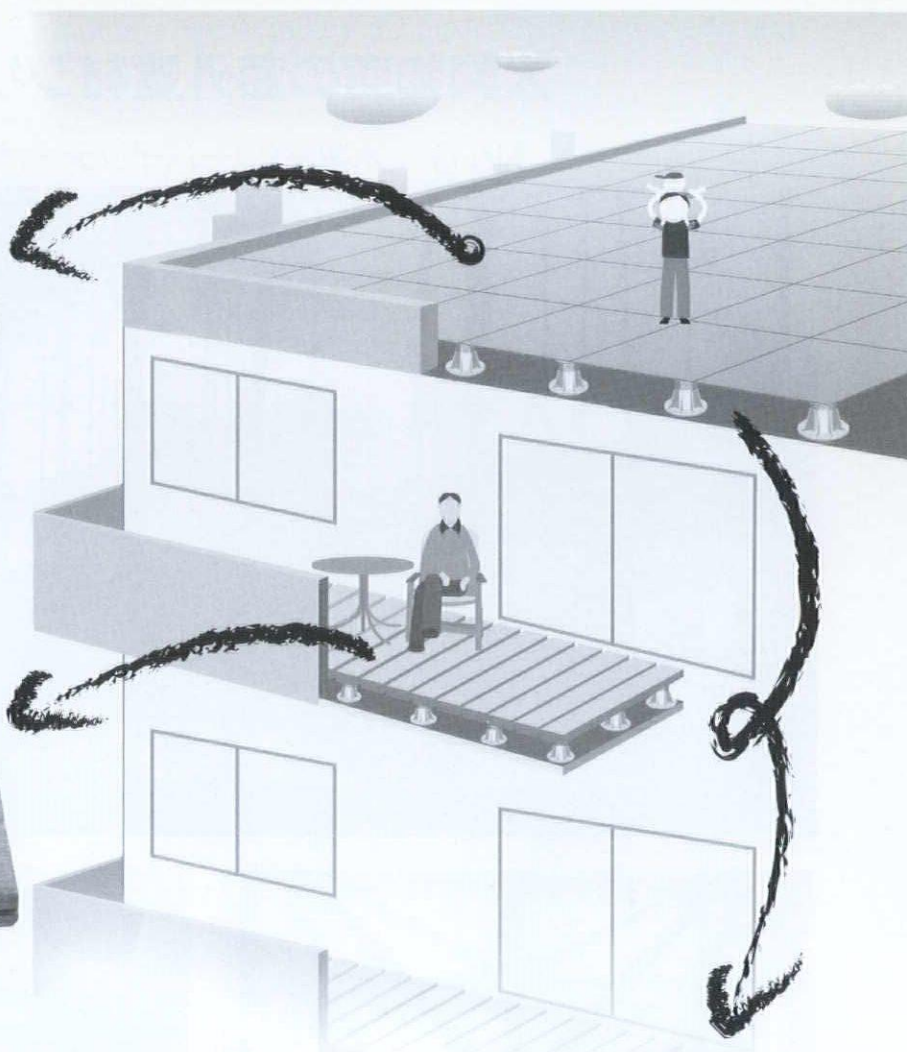
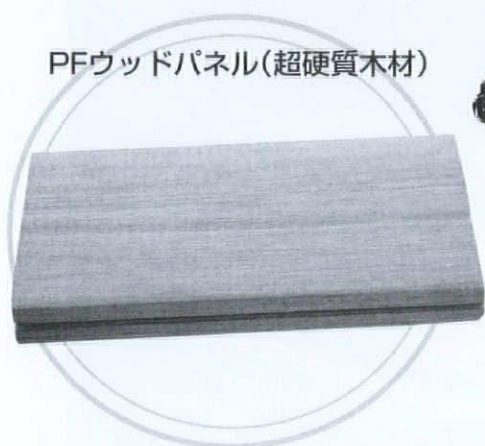
本 社 ☎(03)5474-6060 FAX(03)5474-6076
東京支店 ☎(03)5474-6072 FAX(03)3423-1915
横浜支店 ☎(045)212-3925 FAX(045)212-3996
名古屋支店 ☎(052)961-6171 FAX(052)961-6179
大阪支店 ☎(06)6762-5661 FAX(06)6762-1074

札幌営業所 ☎(011)231-6841 FAX(011)222-4074
東北営業所 ☎(022)219-6861 FAX(022)219-6867
関東営業所 ☎(03)5632-6717 FAX(03)5632-6719
北陸営業所 ☎(025)247-2286 FAX(025)243-5248
広島営業所 ☎(082)249-9221 FAX(082)249-9270

四国営業所 ☎(0878)39-3191 FAX(0878)35-4722
九州営業所 ☎(092)441-2624 FAX(092)471-7996
シンガポール
オフィス ☎65-3440590 FAX65-3446714



PFストーンパネル



ユニークな発想で開発された「PFシステム」は、コンクリート製平板「PFパネル」を専用支持脚「PFスタンド」にて支持して二重床を設置し、防水層と二重床との間にフリースペースを確保する新しいタイプの防水層化粧保護システムです。耐久性に優れたポリプロピレン樹脂製の「PFスタンド」は、独自のねじジャッキ作用により容易にレベル調整が可能であり、フラットな床面を確実に、素早く施工することができます。また、PFパネルの外に、疑石板の「PFストーンパネル」、洗出し板の「PFロックパネル」さらに木質板の「PFウッドパネル」も用意されているので、様々なデザインに対応できます。

【PFシステムの適用箇所】

- 陸屋根をはじめ、ガーデンルーフ隣接部、人工地盤、ルーフバルコニー（テラス、ベランダ）犬走り、室内二重床、外溝一般部等にご採用下さい。

容易な施工、軽量で丈夫、フラットな仕上り新しいタイプの乾式浮き床工法……

PFシステム



PFスタンド B-4タイプ

《特徴》

- 保護コンクリートが不要
- 32~600mmの自在な高さ設定
- スピーディで正確な施工
- 高い排水性
- アクセスフリーな空間
- 容易なメンテナンス



総合防水材料メーカー

日新工業株式会社

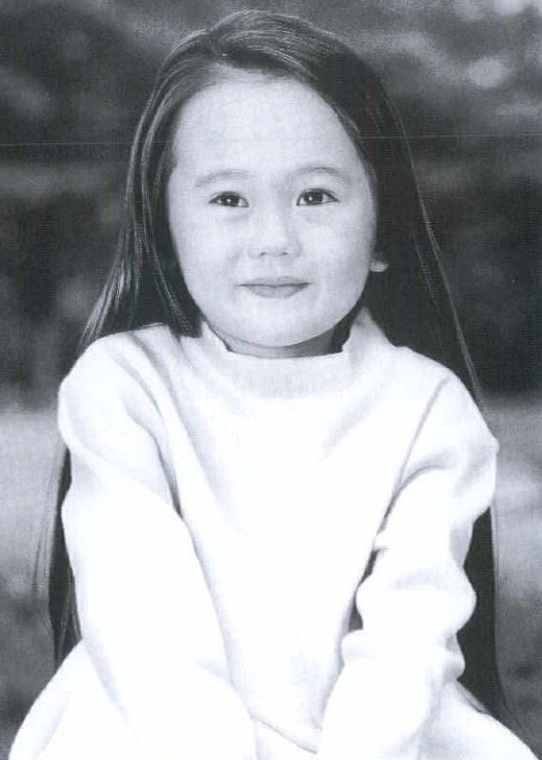


営業本部 ■〒103-0005 東京都中央区日本橋久松町9-2
TEL.03 (5644) 7211 (大代)

●ホームページ / <http://www.nisshinkogyo.co.jp/>

札幌・仙台・春日部・東京・千葉・横浜・名古屋・金沢・大阪・高松・広島・福岡

自然より自然に、
あなたを包みたい。



あなたの、いちばん心地良い場所はどこですか。

きっと、多くの方が、

大自然の中をイメージされることでしょう。

私たちは、そんな快適さをあらゆる建物の内に

創造していきたいと考えています。

人間は、あくまでも自然の一部。その事実を大切に、

新しい最適環境を創造していきたい。

もっとナチュラルに、

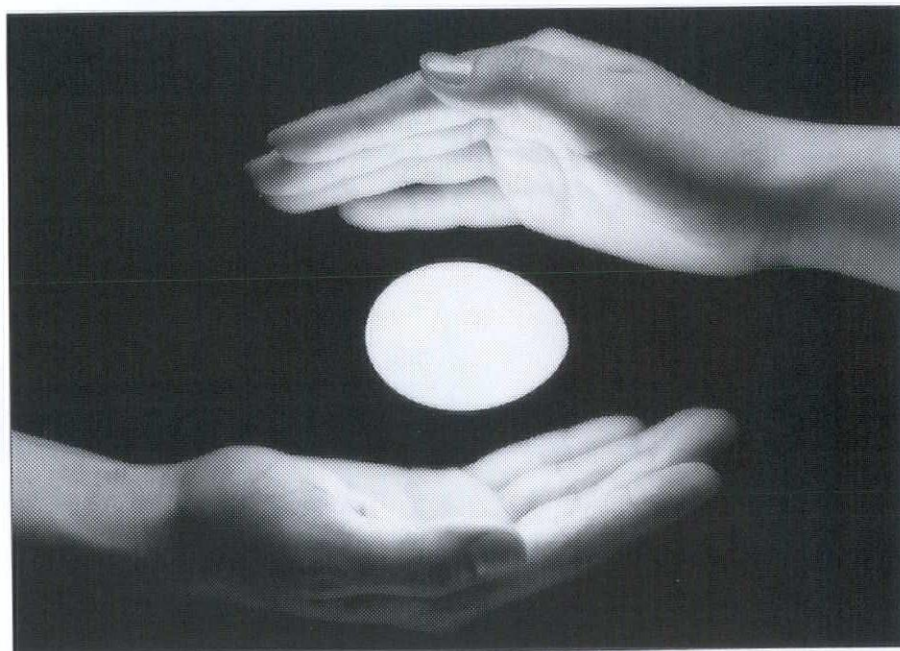
いつもあなたのそばに、ダイダンです。

Always With You.



SANKEN
ENVIRONMENTAL ENGINEERING

設備は手にとって選べません。
だから……



大切なのは、技術の信頼性。

豊富な実績と、

そのなかで培われた

確かなノウハウです。

私たち三建設備工業は、

求められる環境を

信頼の技術で創りだします。

望まれる環境を、信頼の技術で。

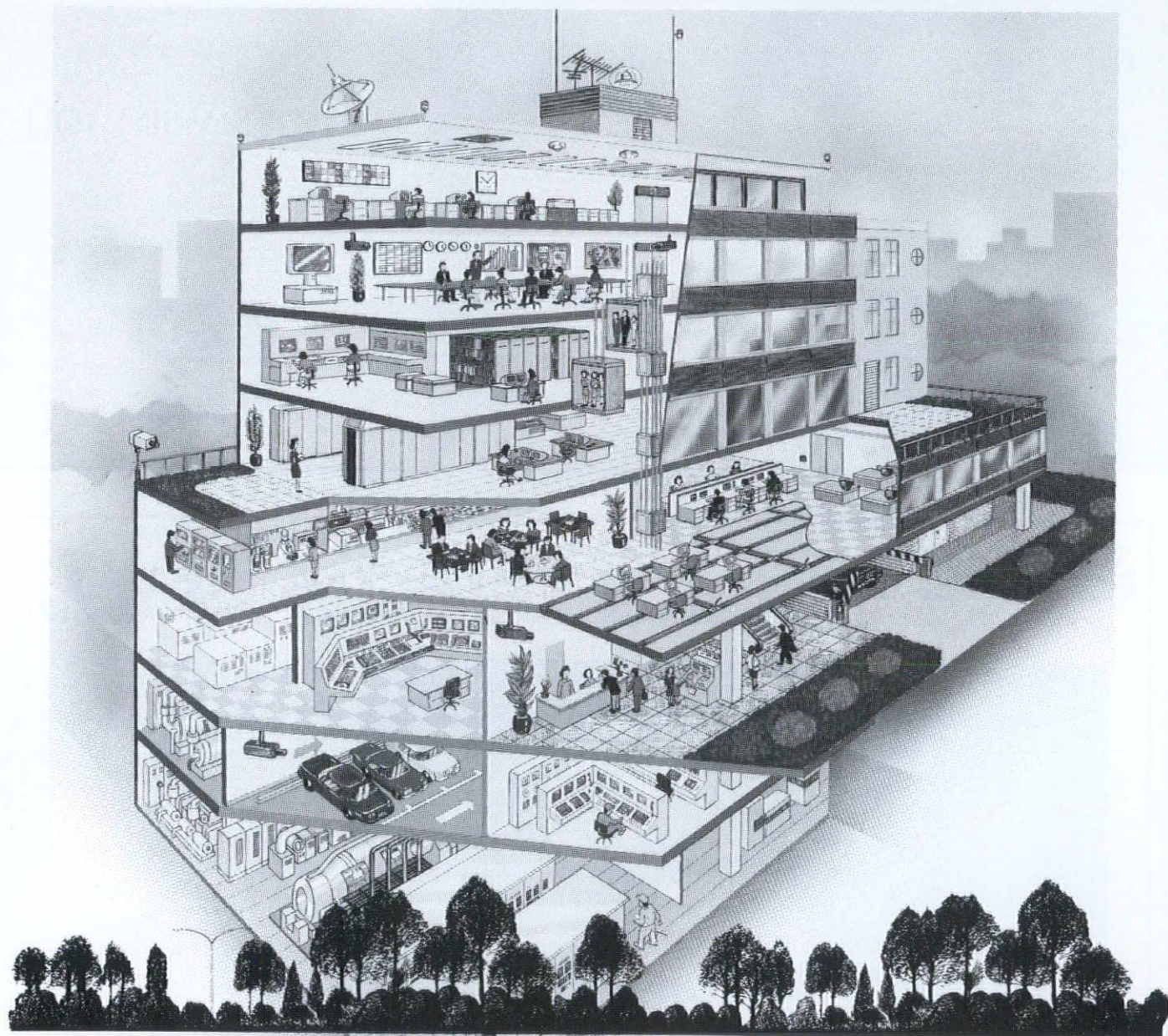
三建設備工業株式会社

〒103-0014 東京都中央区日本橋蛸殻町1-35-8 TEL.03-3667-3431



快適さは…安全、確実が基本。

快適な環境づくりに、 豊かな経験。



●技術と伝統の…

内線工事 ■ 外線工事

東光電気工事株式会社

本社 〒101-8350 東京都千代田区西神田1-4-5 TEL.(03)3292-2111

支社所在地／札幌・仙台・大宮・千葉・丸の内(東京)・新宿(東京)・横浜・名古屋・大阪・広島・福岡

0012

特集

SDレビュー2000

第19回SDレビュー2000入選展の結果を審査員のコメントを交えて誌上発表する。

[審査員] 横文彦、岡部憲明、芦原太郎、小川晋一、鹿島昭一

[出展者] 岡田周也+大庭晋+住谷覚、川人洋志、齋藤誠+石田建太郎+アレックス・エレンバーガー／LOCUS.+m architects、三分一博志+坂野博行、末包伸吾、中島貴光+安宅研太郎+西澤徹夫+儀賀咲恵、二宮博+菱谷和子／Studio 2 Architects、野澤良太+栄元正博+中村秀樹、原田真宏+原田麻魚、藤本壮介、矢口博幸+I.C.A.、安田光男、山岡嘉彌、吉田晋、ライフアンドシェルター社／松野勉+相澤久美
文＝熊倉洋介

コミュニケーション・ワークスペース

芦原太郎建築事務所リノベーション

ハードな建築設計にとどまらず、社会との「関係」そのものをクリエイトしながら環境をつくってゆこうとするオフィスがある。彼らが自らのアクティビティの場として選択した環境は、リノベーション空間であった。

文＝芦原太郎

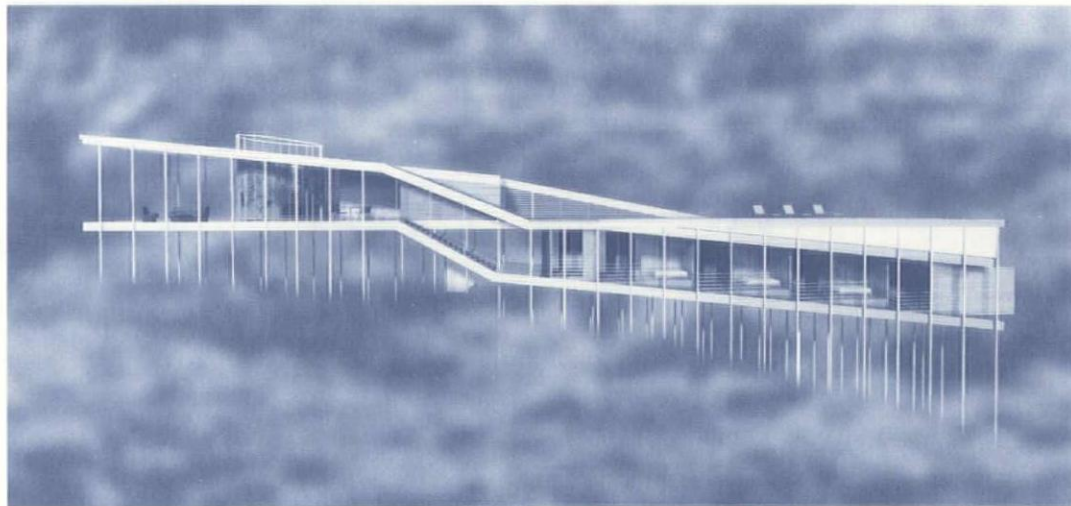
SDグラフィティ

36年の思い出

文＝飯島洋一、磯崎新、植田実、宇野求、片木篤、隈研吾、黒川紀章、香山壽夫、小林克弘、椎名政夫、篠原一男、陣内秀信、杉浦康平、高階秀爾、丹下健三、長谷川逸子、羽原康郎、林昌二、原広司、穂積信夫、横文彦、松本哲夫、元倉真琴

(house PTT)

設計＝齋藤誠+石田建太郎+アレックス・エレンバーガー／LOCUS.+m architects



0009

特集

木造モダニズム 1930s-50s 素材を転換させた日本の発想

「木造モダニズム」が、今あたらしい。建築界をこえてひろがる、モダニズム再考のムーブメント、そして「木」という素材への回帰。これらを包み込むテーマが、第二次大戦をはさんだ1930～50年代の日本にあった。資材窮乏の中、「木」でモダニズム建築をつくる。日本人モダニストたちはここで育ち、現代建築のベースができあがったのだ。「日本」というアイデンティティと「モダニズム」の再構築の手がかりがここにある。

●木造表現のパラダイム

井上邸、聖ポール教会、日向別邸、聴竹居、前川自邸、他。

●モダニティの構築

土浦自邸、コアのあるH氏の住まい、試作小住宅、他。

●インターナショナル리티の超越

八幡浜市立病院伝染病棟、日土小学校、川ノ内小学校、他。

●トピックス＝モダンデザインにおける匿名性原理の消長
文＝黒沢 隆

●対談＝木造のとき 黒沢 隆×内藤 廣

●年譜：木造モダニズムの振幅

●文＝大川三雄、矢代真己、田所辰之助、濱崎良実、渡辺研司

●写真＝清水 襄

定価＝2000円／本体1905円



0010

特集

改造建築 公共建築の増改築の手法

既存の建築を改造する際、その国の文化や考え方が反映されている。本特集では10カ国の公共性の高いプロジェクトに焦点を絞り、その増改築の手法を紹介する。

改造という視点からみると、「建築」と「都市計画」には類似点がある。ひとつは既存の文脈を読み、評価することのできる「目」を持つこと。もうひとつは15のインタビューにあるような「プロセス」の重要性。大切なのは、都市と歴史に建築をしっかりと位置づけることである。

●都市の記憶

ビベラッハ市立図書館／ボリス・ボドレック、オペラ・ハウス／ジャン・ヌーヴェル、他。

●既存の価値を高める改造

大英博物館／フォスター・アンド・パートナーズ、テート・モダン／ヘルツォーク&ド・ムーロン、他。

●新しい領域へ

バンダーバーン・デパート増築／ヘルマン・ヘルツベルハー、マンハッタン・ペントハウス／安藤忠雄、他。

●インタビュー：ヴォルフ・デン・ブリックス、フランチェスコ・ダル・コオ、安藤忠雄、香山壽夫、伊東豊雄、他。

●監修・インタビュアー＝宮脇 勝

定価＝2000円／本体1905円



鹿島出版会

東京都港区赤坂6-5-13

電話: 03-5561-2550

振替: 00160-2-180883

Home Page Address:

http://www.kajima-publishing.co.jp/

index.htm

年間定期購読料

26,000円 (特別定価号+消費税、送料込み)

SD
Space Design

SDバックナンバー常備店

東京

八重洲ブックセンター 03-8231-8203

三省堂本店(神田) 03-3233-3314

書泉グランデ 03-3295-0011

紀伊国屋本店 03-3354-0131

大盛堂書店 03-3463-0511

大阪

旭屋書店本店 99-999-9999

柳々堂 06-443-0167

札幌/旭屋書店 011-241-3007

横浜/有隣堂本店 045-261-1231

京都/大隆堂書店 075-231-3036

9812 SDレビュー1998

2000円

第17回SDレビュー誌上発表

小特集4題: [シャルロット・ベリアン] [“ハブニング”展]
[アルトの空間構成] [メタルシート・ストラクチャーによる造形秀の近作]

9901 環境共生の現在

2700円

プロジェクトを紹介しながら近年の動向を俯瞰し、次世代の
ヴィジョンを示唆する。

エムシャーパーク、東京ガス(アースポート)、世田谷区環境
共生住宅、2005年国際博覧会構想案、他。

9902 ダッチ・モデル:

建築・都市・ランドスケープ

2000円

オランダの都市・社会のシステムを5つのキーワードによって
探る。OMA、MVRDV、West8、クーン・ファン・フェルゼ
ン、メカノ、ケース・クリスティアーニス、他。

9903 木の空間:

木素材による快適建築

2000円

次世代スタンダードを示唆する木の使われ方を紹介する。趙
海光、インテンシオナリーズ、河西立雄、葛西潔、みかんぐ
み、H DESIGN、他。

9904 ガウディの愛弟子ジュジョールの夢

2000円

ジュジョールの遺した作品を、写真とオリジナル・ドロー
イングで紹介する。撮影=鈴木久雄、文=丹下敏明、他。[ドナ
ルド・ジャッド:空間と認識のコンシステンシー]

9905 挑発するマテリアリティ:

素材の進化とデザインの可能性

2500円

国内外における素材と技術のデザイン事例を取り上げながら、
そのデザインに隠された素材の応用の「手法」、「技術」を分
析する。素材史年表、素材地図1999、他。

9906 小川晋一:

Transbody / Super traffic

2000円

小川晋一の13年間の仕事を、実作、計画案、展覧会への出品
作品を通して紹介する。作品=キュビストの家、ミニマリスト
の家、他。文=鶴沢隆、岡河貢、小川晋一、他。

9907 学校建築:

個性を育む環境創出へ向けて

2500円

学校建築設計の手引きとして、今後の学校建築に求められる
事項を解説し、実例を現地レポートを交えて紹介する。文=上野
淳、他。座談会=瑞昭代+佐藤孝+船越徹+小嶋一浩+上野淳。

9908 階段:

Beyond Function

2000円

近年の国内の階段、21作品を、「起伏」、「移ろい」、「軽み」、
「天空」といった4つのキーワードで緩やかに分節しながら、
階段をめぐる詩集のような形で紹介する。

文=渡辺武信、下村純一。

9809 ベルリン・トポグラフィ

2000円

今世紀最後の首都移転が展開されている。ハイポテンシャル
な状況をドキュメントする。文=内山佳代子、杉本俊多、山
下昌彦、飯島洋一、花田和幸、他。

個性の彩る集住群:長野市今井ニュータウンの試み

9810 東京リノベーション

2000円

スペースの再生転用の事例を紹介するとともに、その手法や
スペースの新しい可能性を探る。企画編集協力=粕谷延中
写真=村角創一

隅田川再生とリバーサイドスペース 写真=加藤嘉六



9911

ジャパニーズ・プロダクツ'99

インディペンデントな活動を展
開するデザイナーを中心に紹介し、日本におけるプロダクト・
デザインの可能性を探る。
企画協力・文=川上典子、青山
玲、写真=高山幸三

2300円



9912

SDレビュー1999

第18回SDレビュー1999入選
展の結果を審査員のコメントと
共に誌上発表する。

エリック・ブリュッグマンの建
築 文=ユハニ・パッラスマー、
田中雅美、他。

ハブニング展1999/2000

2000円



0001

横 文彦 1993-1999

1993年から最新作までの作品を
進行中のプロジェクトを含め、
豊富な写真、スケッチ、図面で
紹介する。

文=横文彦、D.スチュワート、
富永 譲

対談=横文彦×門内輝行

4100円



0002

コミュニケーション・キッチン

建築家によるキッチンスペース、
メーカーのキッチン機器を紹介
しながら、国内で実現できるキ
ッチンスペースの可能性を探る。

文=黒田秀雄、下島資子、他。開
談=黒田秀雄×葛西潔×東利恵

2000円



0003

リカルド・ボフィール 1995-2000

クラシシズムとモダニズムの現
代的融合の表現をめざして活動
を展開するリカルド・ボフィー
ールの近年の主要作品、プロジェ
クトを紹介する。

文=リカルド・ボフィール、飯
島洋一、櫻井義夫、志村直彦。

2000円



0004

歴史的都市を読む

近代都市への反省を踏まえ、改
めて今、歴史的都市に注目し、
都市の形成、空間構造の魅力に
ついてフィールドワークの成果
をレポートする。

対談=長尾重武×陣内秀信

監修=陣内秀信。

2000円



0005

ヒューマノイド・インターフェイス
メディア化されたインターフェ
イスは、センサー・情報処理能
力・運動能力を備えて身体と関
わる。このようなメディア化を
ともなったテクノロジーと身体
の新たな関わり方を考察する。

編集協力=小田切博、他。

2000円



0006

クライン・ダイサム・

アーキテクト

クライン・ダイサム・アーキテ
クトの、これまでのデザイン活
動の全貌を紹介する。

文=伊東豊雄、渡部千春、萩原
修、西沢立衛、クライン・ダイ
サム・アーキテクト。

2000円



0007

ツール・ド・ロマネスク

中世の光と空間をテーマに、フ
ランス西部の巡礼路にそって、
ロマネスク教会建築を紹介する。
企画協力=櫻井義夫 写真=堀
内広治 文=羽生修二、長塚康
文、田窪恭二、山田健。

2000円



0008

本: 20世紀ブックデザインの精鋭
北園克衛の「空気の箱」[VOU] 他、
[VISIONAIRE]、[演習]、[tomato]、
[fuel]、[フルクス・アネックス]、
[ウルムの遺産]、他。文=蜂賀
亨、渡部千春、方振寧、北橋朋
也、他。インタビュー=杉浦康平。
監修=全澤一志。

2300円



0009

木造モダニズム 1930s-50s

近年のモダニズム再考、「木」と
いう素材への回帰といった動き
の、日本におけるパイオニアとも
いえる1930~50年代の「木造
モダニズム」というカテゴリー。
その全貌を紹介する。文=大川三
雄、黒沢隆、他。写真=清水襄

2000円



0010

改造建築

世界10ヵ国の公共性の高いプロ
ジェクトに焦点を絞り、増改築
の手法を探る。作品=インタビ
ュー=ボリス・ボドレック、安藤忠
雄、ポール・シュメトフ、香山壽
夫、ヘルマン・ヘルツベルガー、
伊東豊雄、他。監修=宮脇勝

2000円



9907 School Architecture:

Toward Environments That Foster Individuality

Offered as a guide for the architectural design of schools, this issue comments on topics to be addressed in school architecture from now on, combined with on-site reports of specific examples. Text: Jun Ueno et al.

¥ 2,500



9908 Stairs: Beyond Function

Introduces 21 recent Japanese stair designs in the manner of a poetic anthology, dividing the works loosely in four categories: "undulation", "transition", "lightness", and "open above". Text by Takenobu Watanabe and Junichi Shimomura.

¥ 2,000



9809 Berlin Topography

The century's last transfer of a capital city is taking place. This issue documents the high potential of this move. Text: Kayoko Uchiyama, Toshimasa Sugimoto, Masahiko Yamashita, Youichi Iijima, Kazuyuki Hanada, and others.

Distinctive Housing Complexes: The Imai New Town Experiment in Nagano ¥ 2,000



9910 Tokyo Renovation:

Introduces several cases of space renovation and reuse and explores the methods used and the new possibilities of space they offer. Editorial Cooperation: Hijun Kasuya. Photographs: Soichi Murazumi.

Reviving the Sumida and Riverside Space. Photograph: Karoku Kato ¥ 2,000



9911 Japanese Products 99: Their Independent Situation

Introduces mainly designers engaged in independent activities, and explores the potential of product design in Japan. Editorial cooperation and text by Noriko Kawakami and Akira Aoyama. Photographs by Kozo Takayama ¥ 2,300



9912 SD Review 1999:

Introduces the results of the 18th Exhibition of Winning Architectural Models and Drawings, along with comments from the screening committee.

Erik Byggman's Architecture: Texts by Juhani Pallasmaa and others.

HAPPENNING 1999/2000 ¥ 2,000



0001 Fumihiko Maki 1993-1999:

Introduces a generous selection of photographs, sketches, and drawings of Maki's most recent works from 1993. Texts by Maki, David B. Stewart and Yuzuru Tominaga. Discussion: Teruyuki Monnai and Fumihiko Maki.

¥ 4,100



0002 Kitchen for Communication:

Introduces kitchen spaces designed by architects and kitchen furniture by manufacturers and explores the potential of kitchen spaces in Japan. Texts by Hideo Kuroda, Motoko Shimojima, etc. Discussion: Hideo Kuroda, Kiyoshi Kasai, and Rie Azuma.

¥ 2,000



0003 Ricardo Bofill 1995-2000:

Introduces leading works and projects of Ricardo Bofill, whose recent activity aims at a contemporary union of classicism and modernism. Texts by Ricardo Bofill, Yohichi Iijima, Yoshio Sakurai, and Naoaki Shimura.

¥ 2,000



0004 Reading the Historical City:

Introduces the results of fieldwork-based analysis of historic cities, reporting on how the cities emerged as well as how their spatial structure gives them special appeal, from a critical perspective on the modern city. Dialogue: Shigetake Nagao and Hidenobu Jinnai. Editorial supervision: Hidenobu Jinnai. ¥ 2,000



0005 The Humanoid Interface:

The media of the man-machine interface now utilize sensors, information processing capabilities, and motor capabilities. This issue considers the technologies of these media and their new relationship to the human body. Editorial cooperation: Hiroshi Odagiri and others.

¥ 2,000



0006 Klein Dytham architecture:

Presents an overall view of the design activities to date of Klein Dytham architecture. Texts by Toyo Ito, Chiharu Watabe, Shu Hagiwara, Ryue Nishizawa, and Klein Dytham Architecture.

¥ 2,000



0007 Pilgrimage to Romanesque Architecture in France:

Following pilgrim routes in Western France, this issue introduces the themes of light and space in the Romanesque religious architecture of the Middle Ages. Cooperation: Yoshio Sakurai. Photographs: Kouji Horiuchi.

¥ 2,000



0008 Selected Bookworks in the 20th Century:

Katsue Kitasono: Kuki no Hako (Poetry Book) and VOUE. VISIONAIRE and Hansheng. "tomato", "fuel", and "Fluxus Annex".

Texts by Toru Hachiga, Chiharu Watabe, Fang Zhenning, Tomoya Kitahashi. Interview with Kohei Sugiura.

Cooperation: Hitoshi Kanazawa. ¥ 2,300



0009 Modernism in Wooden Construction 1930s to 1950s:

Provides an overview of "modernism in wood construction in the 1930s-1950s," a pioneer movement in Japan now receiving renewed attention as part of the reappraisal of modernism and return to wood materials.

Texts by Mitsuo Ohkawa, and others. ¥ 2000



0010 The Architecture of Transformation:

Explores methods of conversion and addition, with focus on projects of a predominantly public nature in ten countries, designed by Boris Podrecca, Tadao Ando, Paul Chemetov, Hisao Kohyama, and Herman Herzberger. Guest editor: Masaru Miyazaki

¥ 2,000

Space Design published its first issue in 1965 as a monthly journal for a general readership introducing noteworthy achievements and leading works in the fields of architecture, urban problems, design, and the fine arts. The journal has established a solid reputation over the years in the fields of architecture and design. It enjoys the support of a broad readership in an age when up-to-date information on contemporary design, urban planning, and architecture is in heavy demand. **SD** endeavors to make its features and articles ever richer in content, focusing attention on the methodological, and aesthetic themes of modern architecture, the city, design, and the arts. The text of **SD** is mainly in Japanese, but in certain cases English translations or summaries are provided for feature articles.

Send your order for subscriptions to Space Design and/or for back issues or hardcover editions by:

Filling in the order card below and faxing it to:
Space Design: 81-3-5561-2561

Or mail the card to:

Subscriptions Department
Kajima Institute Publishing Co., Ltd.
6-5-13 Akasaka, Minato-ku,
Tokyo 107-8345, Japan
tel: 81-3-5561-2551

An invoice will be sent immediately. Upon receipt of the invoice, you may pay by check or international money order or bank check.

Order Card

Name (in block letters please):

Address:

Fax number (if available):

Occupation:

Please check one of the options below:

- ☐ Please enter my SUBSCRIPTION to Space Design, starting in

	sea mail	air mail
12 issues	¥30,000	¥55,000
24 issues	¥50,000	¥80,000

Price includes postage and bank charges.

- ☐ Please process my order for the following BACK ISSUES and/or HARDCOVER EDITIONS of SD:

The invoice includes:

1. Price of the publication
2. Bank charges(¥1,500 per order)
3. Postage(determined upon receipt of order)

Alvar Aalto

A special comprehensive collection of celebrated architect Alvar Aalto's major works. Aalto's Design Vocabulary, by Akira Mutoh / Chronological Review of A. Aalto's Life : 1898-1976 / Worldwide Distribution of Alvar Aalto's Works ¥3,090

Tadao Ando 2

His 21 works since 1981 including Church with the Light are classified into five categories and introduced at once here. The 10-meter long drawing of Nakanoshima Project lets the readers feel his vigorous approach to architecture. ¥4,800

Arata Isozaki 2

Introduces whole of Isozaki's major works, 1976-1984, especially his shocking work : Tsukuba Center Building. Ministry of Foreign Affairs of Saudi Arabia, MOCA, Blick of Flats, Berlin, Okanoyama Graphic Art Museum, ¥4,944

Kiyonori Kikutake

Collection of Metabolist Kiyonori Kikutake's works from the early years to 1980 : Architecture of The Third Generation, On the Notion of Replaceability, Phase of Methodological Search, Data, Location of Works ¥3,090

Kisho Kurokawa 2

13 major works for these 10 years, including Hiroshima City Museum of Contemporary Art which won 1990 The Prize of the Architectural Institute of Japan, and 2 other Museums are introduced. ¥4,300

Seiichi Shirai

Introduces a collection of the gem-like works by Seiichi Shirai, an architect of proud loneliness. Kaisetsu-kan, Noa Building, Sei-Akira-kan, Sassetu-kan, Kohakuan, etc. Essays by Arata Isozaki, Ichiro Haryu, Ikuma Shirai ¥ 3,605

Atelier Zo

Presents the first collection of the works by Atelier Zo who has continuously brought forth fresh works by their original formative ideas. Nago City Hall, Shinsyukan Community Center, etc. Essay by Hiroshi Aramata ¥4,000

Kenzo Tange 3

29 projects are introduced at a stroke so that his footwork in 1980's can be seen. Also, the noticeable new Tokyo City Hall is introduced through many drawings and photographs of new model. Full English text. ¥4,100

Fumihiko Maki 2

Presents the second collection of Maki's works which show his activities in 1980s. Spiral, Keio University Hiyoshi Library, Fujisawa Municipal Gymnasium, Hillside Plaza, Tokyo Metropolitan Gymnasium, etc. ¥4,326

Toyo Ito

9 projects of his semi-permeable architectures such as restaurant NOMAD and Silver Hut and 11 projects of Transformations by Light are introduced. The Shinorama Space by Kishin Shinoyama shows White U. ¥3,900

Shin Takamatsu

All of his major works including Kirin Plaza Osaka which won 1988 The Prize of the Architectural Institute of Japan are introduced. His working field in which he has continuously been creating his sharp works can be observed. ¥3,800

Kunihiko Hayakawa

His original pastel-colored works such as ATRIUM and STEPS give the architectures allegro rhythm and feast one's eyes. His works and projects for 10 years since 1978 show his world. ¥4,300

Kazuhiro Ishii

His Sukiya-village which won 1990 The Prize of the Architectural Institute of Japan and 51 other works introduce his method of composition. ¥4,300

The Expressionist Architecture of Germany

Meaning of the Expressionism which is the mother of the modern architectures and has influence on the contemporary ones is introduced by 12 architects' works. ¥3,300

Wooden Architecture Today 1989

Introduces works of Europe, mainly German, Swiss, and French, as well as of the United States, Australia, and Japan. Works in Japan include those by Shoei Yoh, TAKE-9, Hideaki Katsura and others. ¥3,708

Bruno Taut

Introduces his activities mostly while staying in Japan 1933-36. Features in memory of Taut in 40th year of his death. Architect's Own House Istanbul, Housing on Erich-Weinert Strasse, etc. Taut's Handicraft and Books ¥2,575

Ecole des Beaux-Arts and its Glorious Tradition

Updated: Essays: History and Credo, Thought Backbone/ On the Grand Prix : List of Recipients and their Presentations/ Genealogy of its Ateliers/ Collections : Notre-Dame at Lorette, Opera Theater, Paris, etc. ¥2,575

Details by Maki & Associates

Shows detail at Forum TEPIA, a showcase of high technology using a variety of new materials. The work features studies in surface, point, and line and develops numerous types of detail. ¥6,800

Kim, Swoo Geun

Introduces his 30 projects, mainly in Korea. Masan Cathedral, Korean Overseas Development Corporation Building, Art center of Korean Cultural and Arts Foundation, Seoul Sports Complex, Nam Dae Mun Market Redevelopment Plan, etc. ¥3,090

Architects Own Houses of the World

Introduces famous architects' own houses of the World. Architects: Richard Foster, Frank Gehry, Don Hisaka, Wilhelm Holzbauer, Michael Hopkins, Barton Myers, Christopher Owen, Arthur Erickson, Ulrick Franzen, Paul Gray, etc. ¥4,944

社告

永年にわたりご愛顧いただいてまいりました『SD』誌を、2000年12月号をもちまして一時休刊することいたしました。

本誌は「都市・建築・芸術の総合誌」として、1965年1月に創刊されて以来36年間、都市・建築およびその他の諸芸術・デザインの領域において、それぞれの持つ空間概念の共通性・連続性を考察する月刊誌として広くご愛読いただいておりますが、今ここに一応その役割を果たしたものと史料いたします。

今後は新たな世紀に向けて、私たちを取りまく環境と幅広いデザイン領野に対する新しい視点を求め、再出発を期するものです。

今日までのご愛顧を心から感謝申し上げますとともに、今後の再出発に向けて、変わらぬご支援をお願い申し上げます。

平成12年11月1日

株式会社 鹿島出版会

0011

都市・建築・芸術の総合誌

スペースデザイン 第434号
2000年11月号

SD

Space Design

編集長：相川幸二
副編集長：
高木伸哉 松口 龍
編集スタッフ：
川崎 勝 石田貴子
伏見佳子
制作協力：久世 健
株式会社シンクス
発行人：井田隆章
発行所：鹿島出版会
107-8345
東京都港区赤坂6丁目5番13号電話：
03-5561-2551 営業
03-5561-2555 編集
FAX：
03-5561-2561 営業
03-5561-2565 編集
TELEX：
02422467 KAJIMA J
振替00160-2-180883番
URL：http://www.
kajima-publishing.co.jp

005

特集

ヒューマン・センター・デザインの可能性

アドバンスト・プロダクト・デザインからソーシャル・デザインまで

監修＝彦坂 裕

企画・編集協力＝中原蒼二十信時正人

006

ヒューマン・センター・デザイン序説
文＝彦坂 裕

007

ヒューマン・センター・デザイン（HCD）
領域の構図

009

ギャラリー HCD

013

座談会：
ヒューマン・センター・デザインの可能性
柏木 博×川崎和男×中原蒼二十信時正人

021

Design Great：次世紀への構想と実践
文＝川崎和男

026

タンジブルを超えて
文＝吉本光宏

030

「経験経済」へ向けての
ユースウェア、ソーシャルウェア
文＝渡辺保史

038

協働の知のスタイルをデザインする：
「コミュニティ」「デザイン」
「ラーニング」をめぐって
文＝渡辺保史

040

インタビュー：
プロセスを通じた新たなコミュニティ・デザイン：
住民参加の映画づくり
中村 考

042

21世紀のデザイン・パラダイム：
エコロジーとテクノロジーの融合
文＝魚住早智子

046

インタビュー：
サイバー・スフィアと六つのスフィア
ジョン・アレン インタビュアー＝魚住早智子

048

関係的存在としての建築へ向けて：
荒川十ギンズの建築を通して
文＝今村有策

056

コラム HCD
インタビュアー＝信時正人×中原蒼二十彦坂 裕青木史郎、阿知波悟美、荒木由美子、井出秋人、
伊藤裕夫、上山良子、内田敬之、他

064

あらゆる身体のための衣をめざして
文＝岩川千歩

066

ヒューマン・センター・デザイン・プロセス：
共生するデザインへの道のり
文＝魚住早智子

071

情緒の歌を奏でるミニマリスト
文＝魚住早智子

072

マテリアル・コネクション：
心と物の出会いの場
文＝魚住早智子

074

知は、臨在すべき場所で、聴取に黙する自身を、
見出すことができるか
文＝森岡祥倫

079

宮崎浩の“透明なスペース”
住宅から公共建築まで最新作3題

取材・構成＝磯 達雄 写真＝北嶋俊治

080 tag

083 再生木ルーバーハウス

088 道の駅「仁保の郷」

090

透明への誘惑とその処方他
文＝椎名英三

093

水陸両用居住のためのデザイン 2
石田壽一九州芸術工科大学石田研究室

098

書評
榎本弘之

099

新刊紹介

100

お知らせ

印刷・製本：凸版印刷株式会社
174-0056 東京都板橋区志村1丁目11番1号
電話：03-3968-5111 案内取次店：トーハン・日販・大塚屋・太洋社・栗田出版販売・
誠光堂・鈴木書店・西村書店・中央社定価：2,000円〔本体1,905円〕
年間直接購読料：26,000円
特別定価号+送料込み

デザイン：山口デザイン事務所／山口信博・斎藤亜季子

0011Monthly Journal of
Art and ArchitectureNo. 434
November 2000

SD

Space Design

Chief Editor: Koji Aikawa
Editor: Shinya Takagi, Ryu Matsuguchi
Associate Editors: Masaru Kawashima,
Takako Ishida, Yoshiko Fushimi
Production Cooperation: Takeshi Kuze, Digital Studio Thinks
Publisher: Takaaki Ida**005**

Special Feature

The Potential of Human-Centered Design

From Advanced Product Design to Social Design

Supervised by Yutaka Hikosaka

Planning and Editorial Cooperation: Soji Nakahara and Masato Nobutoki

006
Toward a New Concept of Human-Centered Design
text: Yutaka Hikosaka**007**
Configurations of Human-Centered Design (HCD)**021**
Design Great: Idealism and Implementation of
Human-Centered Design for the Next Century
text: Kazuo Kawasaki**026**
Beyond Tangible
text: Mitsuhiro Yoshimoto**030**
Ueware and Socialware
for the Experience Economy
text: Yasushi Watanabe**038**
Designing Styles of Collaboration Intelligence:
text: Yasushi Watanabe**040**
Interview: A New Process-Centered Model
of Community Design:
Film-making with Community Participation
Ko Nakamura**042**
Design Paradigms for the 21st Century:
The Fusion of Ecology and Technology
text: Sachiko Uozumi**046**
Interview:
The Cybersphere and the Six Spheres John Allen
Interviewer: Sachiko Uozumi**079**
Hiroshi Miyazaki / Plants Associates'
"Transparent Space"
in Three Recent Works
from Houses to Public BuildingsResearch and Composition: Tatsuo Iso
Photo: Toshiharu Kitajima**009**
Gallery HCD**013**
Round-table Discussion :
The Potential of Human-Centered Design
Hiroshi Kashiwagi, Kazuo Kawasaki,
Soji Nakahara, and Yutaka Hikosaka**046**
Towards Architecture as Inter-Being:
Through the Works by Arakawa+Gins
text: Yusaku Imamura**056**
Column HCD
Interviewer:
Masato Nobutoki + Soji Nakahara + Yutaka Hikosaka
Shiro Aoki, Satomi Achiwa, Yumiko Araki, Akito Ide,
Yasuo Ito, Ryoko Ueyama, Keishi Uchida, and others.**064**
The Quest for Apparel for All Kinds of Bodies
text: Chiho Iwakawa**066**
The Human-Centered Design Process:
Journey to the Design Symbiosis
text: Sachiko Uozumi**071**
Minimalist with a Song of Emotion
text: Sachiko Uozumi**072**
Material Connection:
Where Mind Meets Matter
text: Sachiko Uozumi**074**
Can Knowledge Help Us Find Our Own Place and
Listen to Our Inner Ear?
text: Yoshitomo Morioka**080** Transparent Amenity Garden**083** House in Kichijoji**088** Road Station Niho**090**
Prescriptions for and
Other Thoughts on the Temptation to Transparency
text: Eizo Shiina**093**Amphibious Living: Floating Flop /
Workshop phase / Implementation phase
Toshikazu Ishida and K.I.D.I**098**Books Review
Hiroyuki Enomoto**099**

Book Information

100

Announcement

Published by
Kajima Institute Publishing Co., Ltd.6-5-13 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-8345, Japan
TEL: +81 3 5561 2551 [Management],
+81 3 5561 2555 [Editing]
FAX: +81 3 5561 2561 [Management],
+81 3 5561 2565 [Editing]
TELEX: 02422467 KAJIMA J
URL: <http://www.kajima.co.jp/group/publish/index.htm>

Printed in Japan

This Copy: ¥2,000
¥30,000 a year
¥50,000 two years

Order Form: Page 2

Design: Nobuhiro Yamaguchi / Yamaguchi Design Office

ヒューマン・センター・デザイン序説

Toward a New Concept of Human-Centered Design For concept of trans-design for new human life

彦坂 裕

Yutaka Hikosaka

希望と夢に充ちた宇宙を構想する……子ども時代、誰しもが経験する「デザインへの目覚め」だ。その始原の混沌とした時空間、想像世界には、後に彼が、彼女が出会う専門領域を横断する過激さと、無垢な曖昧さが共存している。

系統進化と個体進化の相似のように、私たちの祖先は、希望や夢を、様々な媒体を通して表現した。そして現在、バベルの受難劇にも似て、私たちはデザインの飽和した世界でいささか窒息気味で呼吸している。しかも、その中に、私たちに希望や夢を示唆し、約束するものであると確信をもって言えるものは稀少だ。

次世代のデザイン基盤をめざして

オリバー・ストーンによる「ワイルド・パーマース」という数年前のTV映画をご存じの方も多いただろう。一時、新しいタイプの未来社会を描いたものとして注目を集めた。

この未来の舞台（2007年のロサンゼルス）の街は、見てくれば現在と変わるところがない。むしろ、情報技術の革新によって、不可視かつ非物質的領域での人間価値の変質が語られている。合成ホログラムとウェブ技術によって、非現実と現実の混乱が社会問題化する時点にきた状況が映し出されるが、そこに新しいタイプの施設、「知覚院」（Perceptory）が社会的分割の装置として登場しているところが興味深い。すでに知覚自体が制度的デザインの対象となっているのである。つまり、「知覚院」は新世紀の監獄というわけだ。

知覚に限らず、私たちは新たな領域を「デザインの対象」として捉えざるを得ない時代にさしかかっている。もし、デザインを近代的概念の所産とするなら、その祖型はインダストリアル・デザイン（正確には、インダストリアル・プロダクト・デザイン）であり、モノに結晶化する古典的なデザインである。この意味で、デザイン＝（物質的な）意匠にはかならない。

しかし、様相やシステム、さらに関係性の創造がデザインの領域に突入した現代では、プロダクトは露出の片鱗を役割として担うものに過ぎなくなる。いや、そもそも情報デザインや生き方のデザインなどは、ある意味で、露出から限りなく逃走する類のものであろう。

これらはしかし、あくまでも人間の生活基盤・活動基盤を豊穡なものにする、そのためには多様な万人にとってアクセシブルなものであり、参加性を誘発すべきものである、という倫理規範が伴っていないければ、おそらく意味をなさないのである。今、「倫理」と言ったが、技術専制・経済専制のデザインが氾濫する中、ことばの真の意味で人間性中心とするデザイン基盤が敷設されなければ、そこに希望も夢も存在する余地がない。

この一連のアーキテクチュアが、ヒューマン・センター・デザインと仮に呼称するものである。それは、別の視点に立てば、オルタナティブ・テクノロジーに近い。かつて、技術や経

済によって自由を獲得したかに見えた私たちは、今や、技術や経済から解放されることで自由を獲得するという、さかしまな進化の側面ももち始めているのだ。

ヒューマン・センター・デザイン像

ヒューマン・センター・デザイン（Human-Centered Design 以下、略してHCD）ということばは、アメリカでは主としてコンピュータに関連したユニバーサル・デザインの語感をもつもので、それ自体、新しい用語ではない。もともとは、ドナルド・ノーマンが認知科学をベースに、ユーザー・オリエンテッドなデザインとして提唱したことに始まる。また、ユニバーサル・デザインも我が国では、拡大バリアフリー・デザインと同義で扱われることも多く、雑多な誤解を生んでいる。

この古色蒼然とした単語の連なりであるHCDに私たちが託したものは、様々なデザインのプラットフォーム自体のデザインであり、諸関係のデザインである。端的に言うなら、これまで要素技術であったデザインを、総合技術の文脈に移し換えることだ。そして、この総合技術の文脈では、人間像、生活像、社会像についてのヴィジョンが不可欠である。

言うまでもなく、人間像や生活像、そして社会像は、現代を併走する科学技術と密接に関わっている。情報技術は、人間の生活のあり方や生産活動の様態を変え、生命科学は、人間に対する認識を刷新しつつある。デザインが情報差別やクローン問題、さらには物理的・精神的カスastropheから乖離した立場しかとれないのであれば、それは社会的力をもち得ないに等しい。

HCDは、個の多様性を基本におく。これは、これまで、供給者型経済を背景に大量生産を施行してきた近代デザイン、工業社会形成の論理とは、ある意味で、真っ向から対立する部分をもっている。なぜなら、HCDは、比較対照的に語るなら、消費者経済の側面を多く有し、福祉・情報社会形成を深く指向するからだ。そのためには、学際・業際的な横断性が不可欠である。生命や身体から、情報、知財、さらに都市や自然を、まったく異なった糸で縫織っていく必要がある。しかも、創造者／享受者の二元構造自体も、絶えざるフィードバックとインタラクティビティによって相対化されることになるだろう。その地平では、特権的なデザイナー像や、階層化されたデザイン論議は消失する運命かもしれない。

おそらく、ここで重要なのは、創造のプロセスやラーニングのデザインである。共時的な成果品のデザインより時間軸を編入したデザインへの移行の考え方は、HCDにとっては本質的である。

新世紀のアルス・コンビナトリアとしてのHCD

HCDはいくつかのキーワードをもつことになるだろう。たとえば、有機的連続性、進行化するネットワーク、遍在するノー

特集

ヒューマン・センター・デザインの可能性

アドバンスト・プロダクト・デザインからソーシャル・デザインまで

The Potential of Human-Centered Design: From Advanced Product Design to Social Design

監修＝彦坂 裕

企画・編集協力＝中原蒼二十信時正人

単なるデザインを超え、環境・社会・コミュニケーションまでを含む、

「あらゆる人々が快適に利用できるように、モノや空間、コミュニケーション環境をデザインしよう」といった、

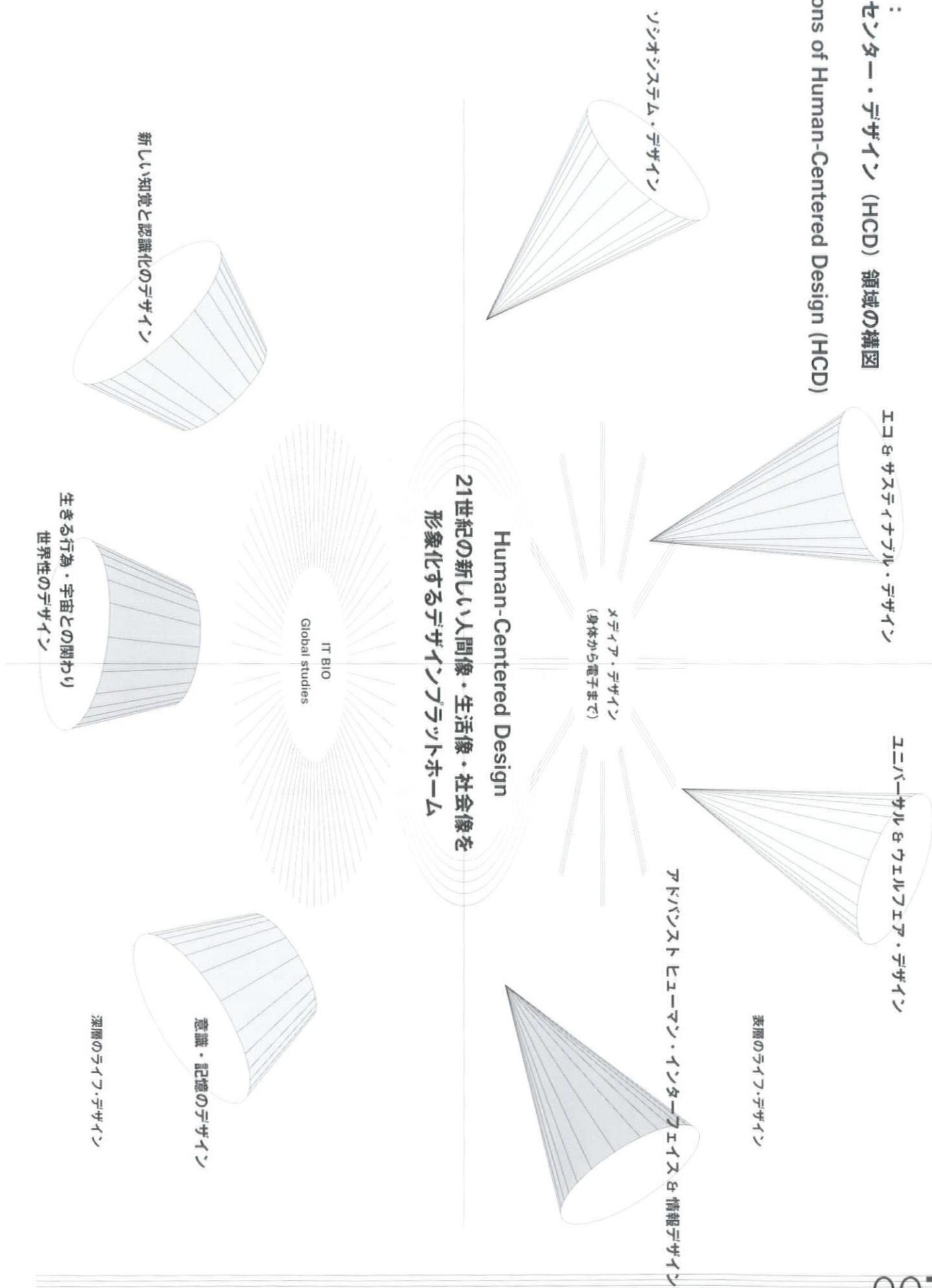
人間の生き方をめぐる新たなデザインの概念——ヒューマン・センター・デザイン（HCD）。

それは、「ユニバーサルデザイン」や「ソーシャル・デザイン」といった概念をも包含する

21世紀デザインの新たなパラダイムといえる。

HCDの概念と新たなプラットフォームとしての可能性を、既成のジャンルを超えた横断的視点から俯瞰する。

ダイアグラム：
ヒューマン・センター・デザイン (HCD) 領域の構図
Diagram:
Configurations of Human-Centered Design (HCD)



ド、共同性、ホリスティック・カルチュア、意識化された時間、などである。これらの一部のことは、現代では朽ちて死語と化しているものもある。だが、同時に、これらは時代状況とともに変容・変身する概念やイメージを惹起するキーワードでもあるのだ。

かつて都市や庭園の領域で、見え掛かりの断続性（「パビリオン・システム」という）が、観念連合（アソシエーション）の連続性によって支えられ、近代空間の基礎をつくったように、現代社会そして未来社会においても、新たなアルス・コンピナトリア（関係結合術）がHCD文脈的には要請されるはずである。なぜなら、人間はその物理的存在において、遺伝子から自然体系の連続的な関係性の上に生かされた存在であり、その精神的存在において、記憶や歴史から逃れることができないからだ。さらに言えば、その情報的存在において、他者との関係を断ち切ることはできない。

こんな場合のひとつのモデルは、言うまでもなく、エコロジーである。環境循環、低負荷、サステナビリティなどは、HCD的な指向性を間違いなく示している。と同時に、エコロジーの語源でもあるオイコス（抱き所となる住まいの意もある）の創造は、HCDの大きなテーマともなるだろう。そして、その実現は、自足し、かつ開かれたコミュニティの構築にもつながる。その意味で、コミュニティ・デザインは、これらキーワードが集約したトポスであり、今後、実験的な場に変容していくことは間違いない。

そこで展開される共同風景こそが、HCDのシンボリックな表象となる、と言ってもよい。それは多様性を、そしてヘテロトピックな雑居や混在をセレブレーションするものであるかもしれない。これまでの完結し静的な全体像ではない、時間力動化し、生命それ自身であるかのような全体像を引き寄せてゆく

にちがいない。

HCD (Human-Centered Design) は、その意味では、Heterotopian Creative Domain であり、また、Holistic Culture Development なのである。

この特集について

HCDを扱う本特集に関して、簡単なガイドラインを提示しておこう。この特集に登場する人物がHCDを主唱し、作品がHCDなるコンセプトの下に創られている、ということではない。HCDとは将来的に深く関わるであろう潜在力をもつもの、HCDが向かう思想的な流れに順行し得るものの一部の紹介を行ったにすぎない。

川崎和男氏の魅惑的な端末開発、石井裕氏の可能性に満ちたメディア・オブジェクト、暦本純一氏をはじめとするユニークなヒューマン・インターフェイスから、交通のソーシャルウェア、そして渡辺保史氏の地域情報デザインへの試行、市民参加型映画製作、身体と衣の新たな関係の模索、バイオ・スフィアからヌー・スフィアに到る人工環境、荒川修作氏の革新的な建築プロジェクト、そして魚住早智子氏により紹介された「生」に対応するユニバーサル・デザインや森岡祥倫氏のQOL (Quality of Life) のヴィジョンなど、次世代のデザインプラットフォームの予兆となるプロジェクトを、アドバンスト・プロダクトから都市のスケールへ、さらに非物質の領域までのスパンで、インターディシプリナリーに渉猟し、俯瞰している。

HCDは、新しいデザイン潮流を構築するというよりも、それ自体、人間が人間性を失わないで生き延びるためのサバイバル・プロジェクトなのである。

(ひこさか・ゆたか／建築家・環境デザイナー)

ヒューマン・センター・デザインプロジェクト (HCDP)

HCDPでは、私たちが「生きる」ということの原点に立ち返ったところから、もう一度「人」「モノ」「環境」の関係性を考え、「あらゆる人々が快適に利用できるように、モノや空間、コミュニケーション環境をデザインすること」を目的に活動を展開している、ゆるやかな市民組織である。

HCDPシンポジウム

下記のシンポジウムは、世田谷区文化情報センターの生活工房ならびにシアター・トラムにて開催された。

第1回：1999年7月30日

「ユニバーサル・デザインとはなにか？」

「人間」「人工物」「環境」をトータルにデザインしなおそう……

プログラム

・ユニバーサル・デザインとはなにか？

川崎和男 (デザインディレクター・名古屋大学助教授)

・アメリカからの報告

魚住早智子 (ウオズミ・デザイン・コンサルティング代表)

・発言「ユニバーサル・デザイン、わたしはこう考える」

竹村真一 (東北芸術工科大学助教授)

暦本純一 (ソニー・コンピュータサイエンス研究所)

岡 正明 (ソニー・シニア・プロダクト・プランナー)

・パネルディスカッション (モデレーター：彦坂 裕)

(註) このあと数度の議論が重ねられ、推進組織の「ユニバー

サル・デザイン展」プランニングコミッティは「ヒューマン・センター・デザイン プロジェクト」プランニングコミッティと名称変更された。

第2回：2000年1月27日

「21世紀のデザイン・パラダイム」

マーク・ネルソン (バイオ・スフィア2)

佐倉 統 (東京大学大学院情報学環助教授)

彦坂 裕 (建築家・環境デザイナー)

竹村真一 (東北芸術工科大学助教授)

第3回：2000年9月8日～12日

「HCDP2000展」シンポジウム

●基調講演 (2000年9月8日)

“Tangible Bits: Designing the Boundary between People, Bits, and Atoms”

「タンジブルビット：人とビットとアトムの境界をデザインする」

石井 裕 (MITメディアラボ教授)

●基調シンポジウム (2000年9月8日)

「インターフェイスとしてのデザイン」

石井 裕 (MITメディアラボ教授)

柏木 博 (デザイン批評 武蔵野美術大学助教授)

川崎和男 (デザインディレクター・名古屋大学助教授)

●テーマシンポジウム1 (2000年9月9日)

「知恵の流通・知のインフラ」

高橋 徹 (独インターネット戦略研究所・多摩美術大学助教授)

竹村真一 (東北芸術工科大学助教授)

筑紫みづえ (梅グッドバンカー)

クリストファー・C. ブラウン (デンバー大学ペンローズ図書館専門委員)

モデレーター

渡辺保史 (ジャーナリスト)

●テーマシンポジウム2 (2000年9月10日)

「地域コミュニティにおける協働のデザイン」

片桐常雄 (建築士／ぶりっじ・えーしー)

岸 裕司 (習志野市秋津コミュニティ会長)

西部 忠 (北海道大学助教授)

森川千鶴 (NPO フュージョン長池事務局長代理)

渡辺保史 (ジャーナリスト)

●テーマシンポジウム3 (2000年9月11日)

「情報環境からみた福祉・介護」

生田正幸 (龍谷大学教授)

関根千佳 (株) ユーディット代表取締役)

高橋 純一 (立教大学助教授)

中根雅文 (慶應義塾大学SFC研究所)

西澤和夫 (世田谷区政策経営部情報政策課長)

●特別講演 (2000年9月12日)

「HCDPの精神と方法をめぐって」

～センソリアリティを中心に～

荒川修作 (芸術家)

聞き手 落合 良 (共立女子短期大学講師)

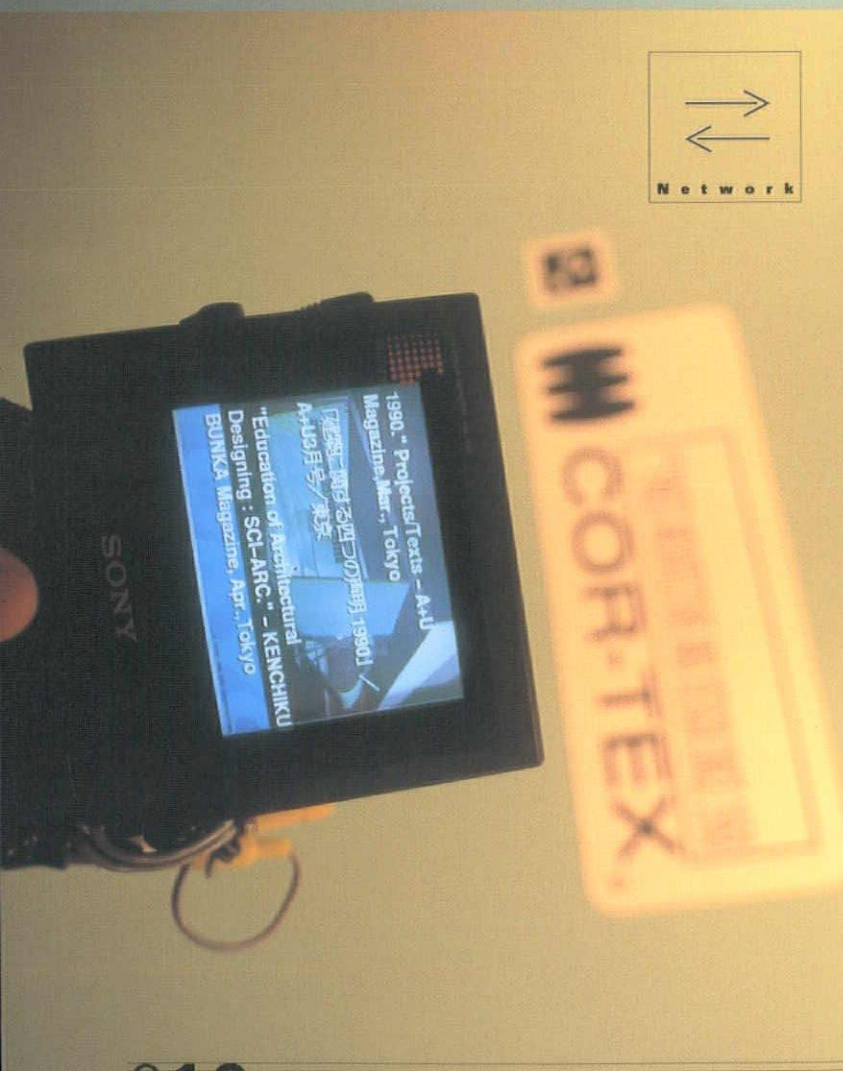
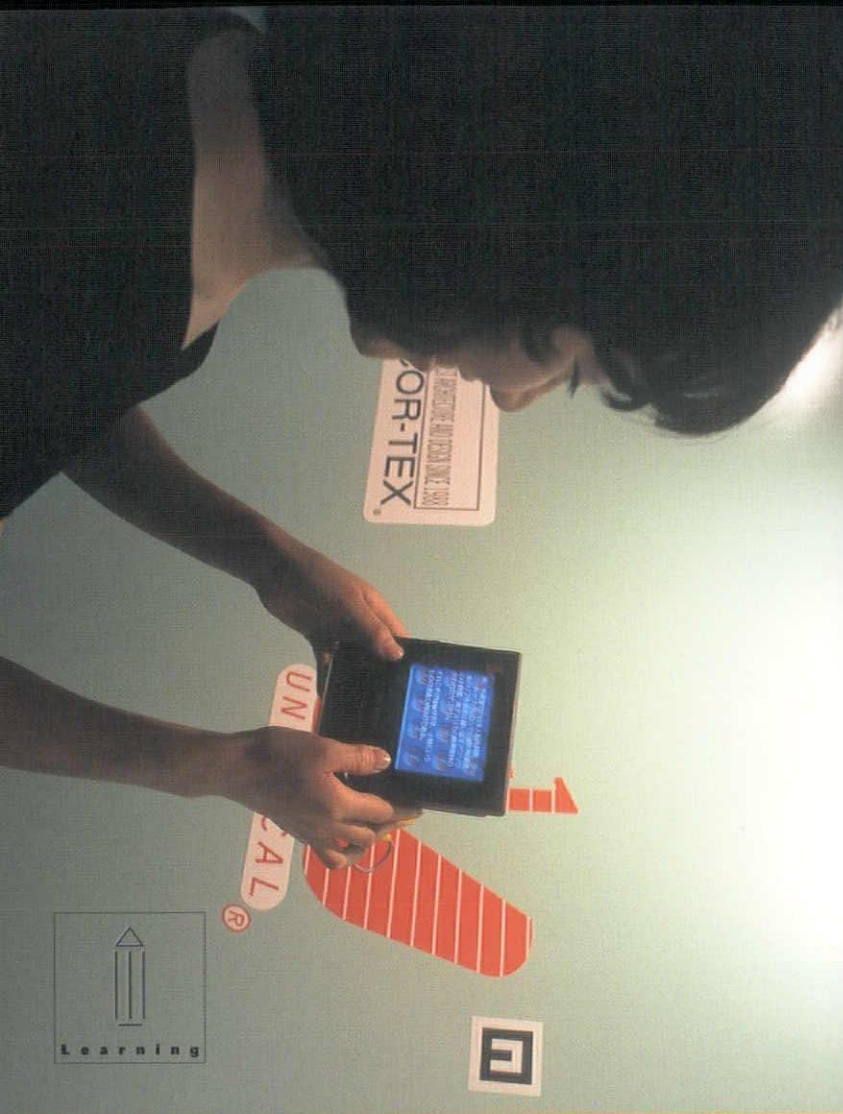
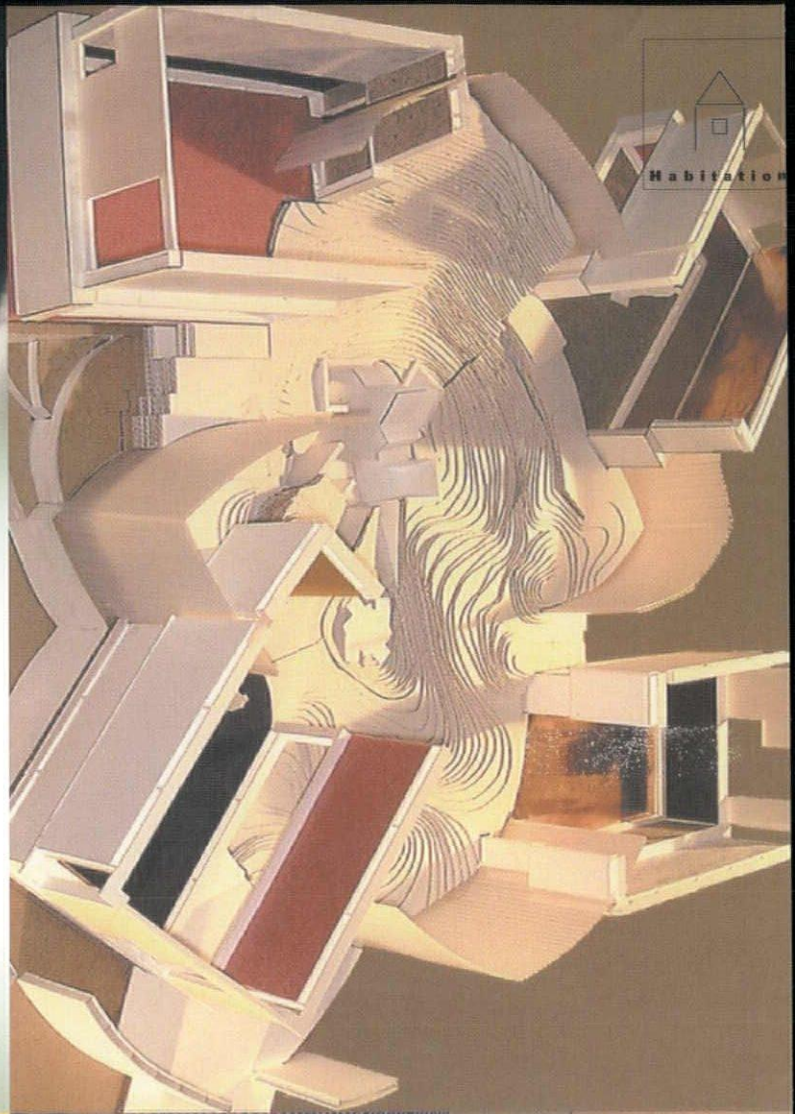
彦坂 裕 (建築家・環境デザイナー)

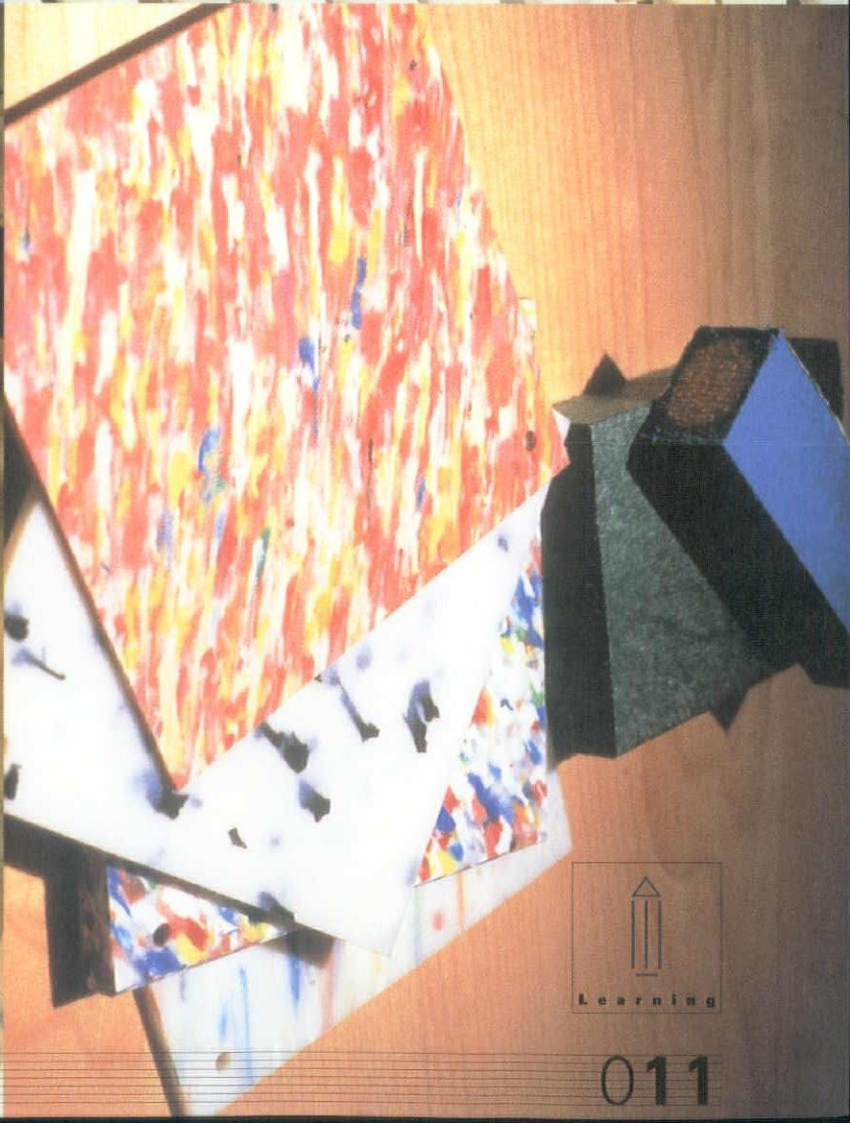
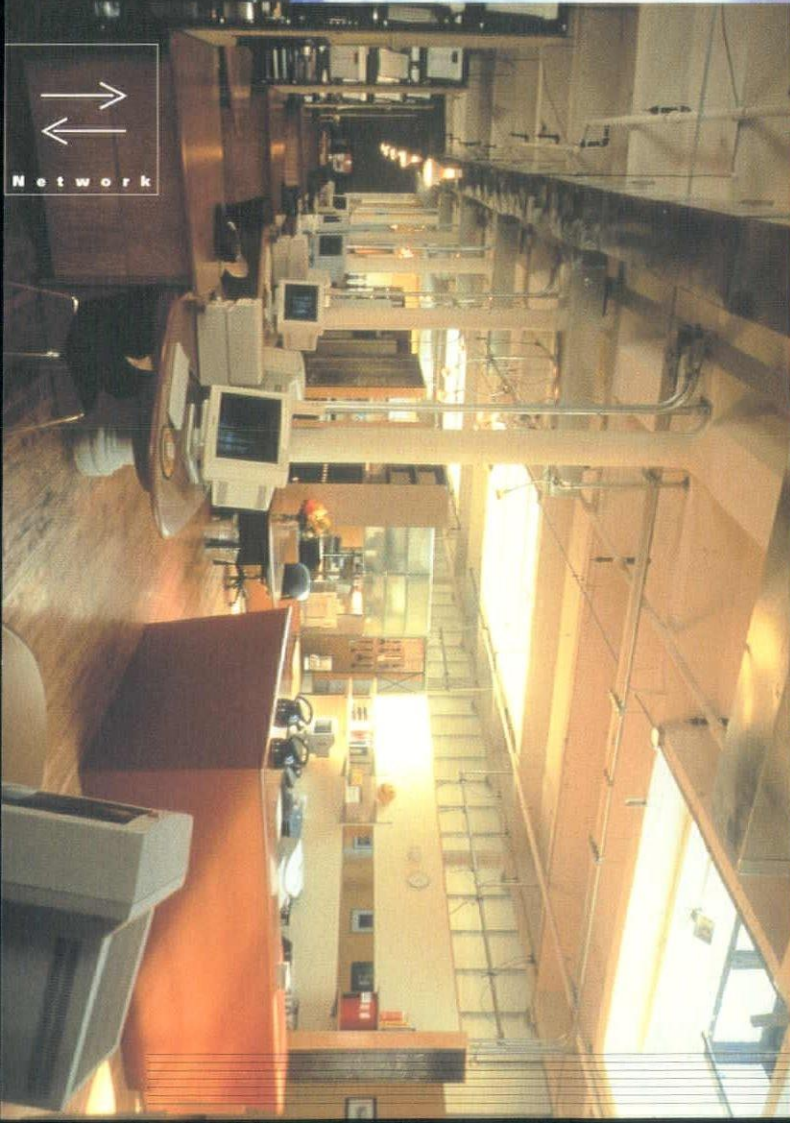
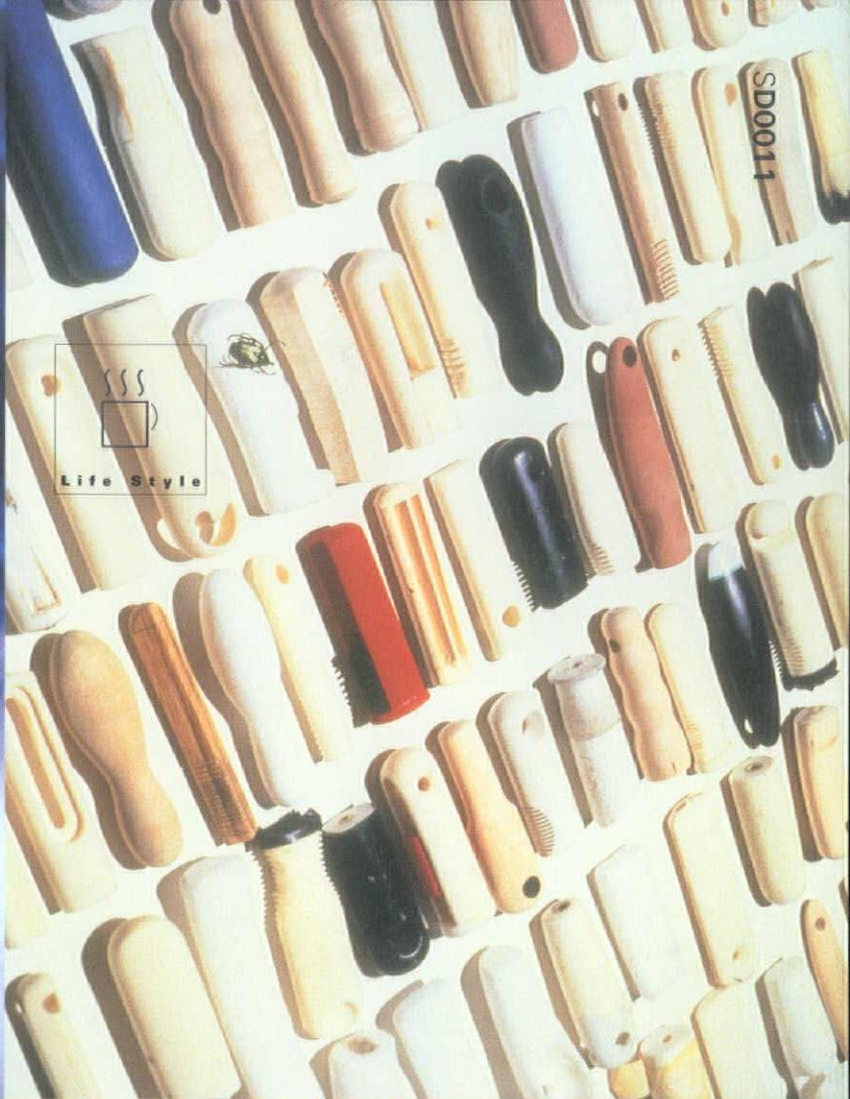
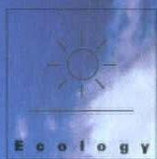
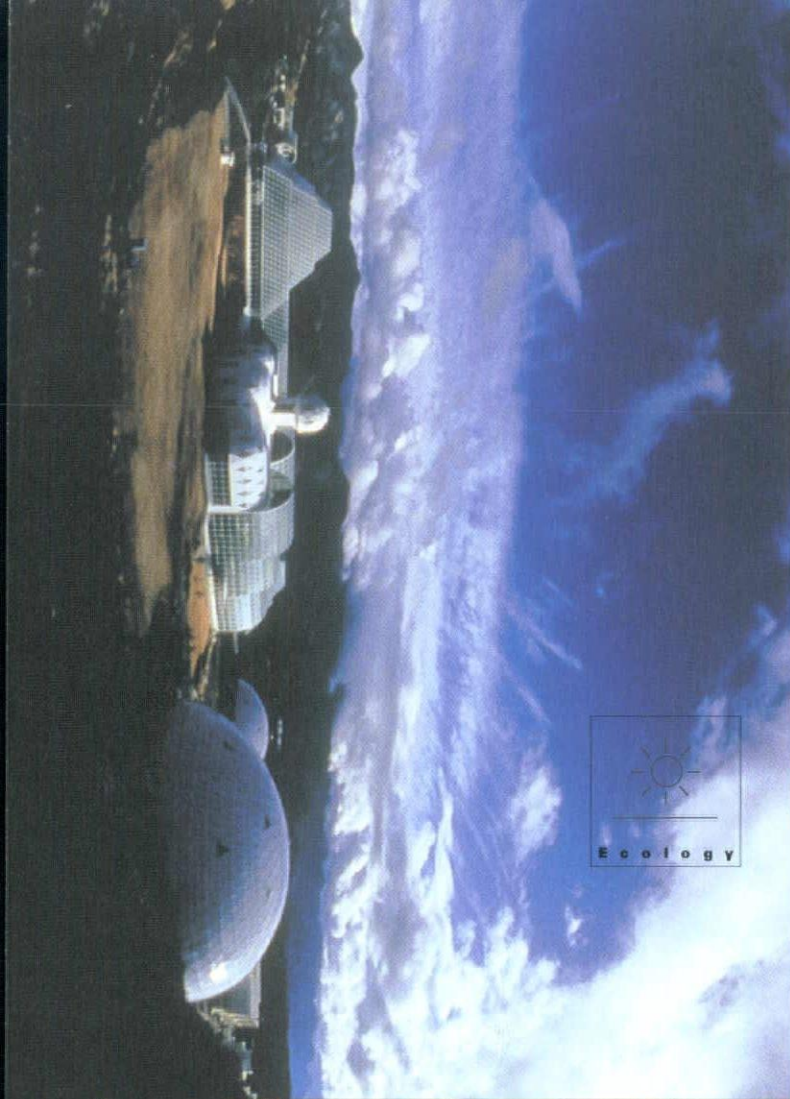
ギャラリーHCD
Gallery HCD

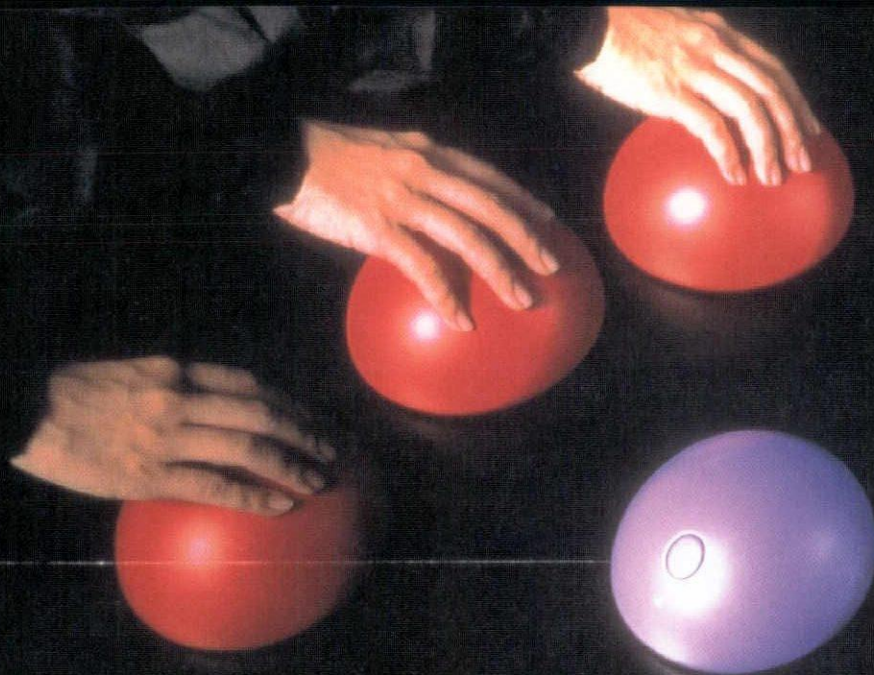


SD0011









座談会：ヒューマン・センター・デザインの可能性

Round-table Discussion: The Potential of Human-Centered Design

柏木 博×川崎和男×中原蒼二×彦坂 裕

Hiroshi Kashiwagi, Kazuo Kawasaki, Soji Nakahara, and Yutaka Hikosaka

彦坂：現在、モノのデザインを超えて、精神のデザインであるとか非物質なものに対するデザイン、またそれらの関係のデザインなどが、「デザイン自体の概念」の変容とともに登場しています。そうすると「メタデザイン」という話や、川崎さんがかつて言われた「デザインは終焉した」という話も、その延長で出てきます。こういった中で、ヒューマン・センター・デザインの可能性というテーマで、多様性や関係性を基盤にしたデザインの話題をとりあげたい。ボードリヤールが以前言っていたように、ポストモダンの「多様性」というのは、他との差異を求める相対主義的な多様性であり、「存在としての多様性」、「関係としての多様性」という本質的なところまでいっていないと思います。

たとえば、テクノロジーの問題を考えると、そこでは、どれだけ空間を拡張するか、時間を短縮するかということに対しては非常に熱心ですが、しかし、本当に豊かな多様性をどれだけ得るかということに関しては、あまり考えられていない。おそらくこれは、近代の還元主義、リダクショニズム、つまり問題を部分に集約してそれを解決していくということが、近代経済や近代テクノロジーに分かちがたく結びつき、それが直接商品化や生産に結びついてしまうために、ホリスティックなものや、本当に多様なものが出てきていない状況にあるのではないか。「関係のデザイン」と言ったときに、ソニーがウォークマンを出したことが思い起こされます。実は、ウォークマンは人間の頭蓋骨を共鳴板として使っていたり、ロックの中の体感的な文化を再発見したことを、柏木さんも言われていましたね。プロダクト・デザインというのは、それだけで成立しているのではなくて、非常に多様な関係の中で成立していることがわかる。しかし、同じく「関係」と言ったときに、不幸な関係というのも沢山生まれてくるわけで、まず、「関係自体をデザインする」ことも含めて、今後のデザインを考える可能性をおうかがいしたいのですが。

柏木：今、ウォークマンの話が出たのですが、ウォークマンがでたときにはウォークマンがそういう装置であるということは事後的にわかったことなんじゃないかと思うんです。あれ自体は小さなカセットテープを使って再生する、それをわりと性能の高いヘッドフォンを使って再生する技術であって、技術そのものは極めて高度なものというわけではありません。細川周平さんが書かれた「ウォークマンの修辞学」の中でも出てきますが、1冊語れるほどにウォークマンについて事後的な問題が沢山出てきたわけです。それまでは自分が選んだ音を街の中で歩きながら聴くということではなかった。街の風景を体感しながら、つまり情報として風景を視覚的にブラウジングしながら、一方で聴覚において自分で選択した音を聞くというまったく違った環境が生まれてくる。これも、一種の関係性の組み換えだ

ろうと思います。それまであったものを、意図的に換えてしまうということがあったわけです。ウォークマンを使うことで、耳にあてがい耳の中に入れる。さらに頭蓋を共鳴機にしてしまうことにより、ものすごい音に変化することになる。ウォークマンはロックというのは単に音を聴いてるだけではなく、体を揺さぶり体感しているということを再認識させる装置として再発見されたわけです。つまり、音楽と自分との関係性をウォークマンという装置が事後的に了解させたことになります。

こういったことは、あくまでも事後的にできてしまったものですが、一方でデザインというものが、何かと何かの関係性を組み換える、あるいは編集するということをかなりの程度おこなってきたということは事実だと思います。クロード・レヴィ＝ストロースが「ブリコラージュ」という概念を出した。新しいものをつくるのではなくて、あり合わせのものを編集することによって未開社会では環境や自分の暮らしを変えていくことをやっているんだといっています。それと同じことを最初にアップルのコンピュータをつくった人たちはやっていたと思います。彼らはまったく新しいものをつくったのではなく、すでに出ているものを集めて、編集しなおして関係性を組み換えることによってパーソナル・ユースのコンピュータをつくることのできるんじゃないかと考えたわけです。ですから基本的には、カウンター・カルチャーの考え方の中に関係性をどうとらえるか、あるいはどう組み換えるか、という考え方が意識的にせり上がっていたのではないかなと思います。

川崎：ウォークマンというのは非常にある種の神話性が取り巻いたわけですね。あの当時、僕はインハウスデザイナーで音響機器のデザインをやっていました。大学を卒業して、モノのデザインをやるときに、たいていは車とか家電に進むのですが、私が選んだのは「光」と「音」だったんですね。音を再生する装置というモノは、音が聞こえてくるとその装置の存在自体が消えて無くなってしまふ。しかし操作しないでオフ状態にしておくと、「装置」という存在が空間にあるわけです。いかにアンプをそろえても、音を聴いたときには空間も装置も無くなって音楽だけがそこに存在することになる。そういった中で、存在するモノの形態とはどうあるべきかということに興味があって僕は東芝に入社したわけです。

ちょうど折りからオーディオ・ブームがきた。録音機能を外し、再生機能だけなら安くできるだろうという考え方と、ハードウェアを各社がアイデアとしてもっていました。その一方でスピーカーから出てくる音には「局部音場」という考え方があったわけです。局部音場というのは耳の中で鳴らすということです。当時、ヘッドフォンの重量は300gあったのですが、いかに150gをわるかということでデザイナーは闘いをしていたんです。それで「耳もとで局部音場で聴かせる」というとき

に、ウォークマンというのは最適なアイデアだったわけですね。街のなかにヘッドフォンをかけてでてくるという予測は東芝でも進行していました。

実は音というものに関していうと1960年のカセット・テープの登場とともに、ビートニックな世界がでてくる。人間がなぜ、そのビートニックな音に反応するかというと、音というのが熱エネルギーだからです。つまり熱エネルギーで90db以上、110～140dbの音を聞くと体の中に全部たまるわけです。熱エネルギーがたまってくると、体を動かさないと熱を発散できない。ウォークマンはこれに対応していた。つまりこの生理現象、実は身体性にかかわることをテクノロジーがつくりあげたといえるのです。

それをデザイナーが「かたち」としてまとめていくときに、実は身体論というものを学んできていなかった。僕自身デザイナーという見地からみても、当時はあまり考えられていなかったと思います。それ以来、やがて人間は目先と指先だけの世界にだんだんと移行してきたのではないのでしょうか。物との関わりが面的なものから「点」にすり替わっていったのではないかと思います。

たとえば、バウハウス時代であつたら、足の裏で高さを確認し、重力を感じながら階段を上っていく中で、「手すりはどうあらなければならないか」「階段の高さはこうあらなければならないか」といった、まだまだ不完全な形態と機能をデザインする人間工学がでてくる。しかし今はそうではなく、ボタンを押したらすぐに2階へいってしまうといったように感覚がすり替わってしまっている。つまり近代社会では、テクノロジーによって人間の行動や行為性といったものが一挙に剥奪されてしまうといってもいいんじゃないだろうか。こういったことが一方で起こっている中で、そこにむけて形をつくることにおいては、スイッチだらけの接点の多いものにすればするほど、機械としての魅力を感じてしまう。象徴的なものでいうならば航空機のコックピットのようなものになってしまうわけです。あの世界に入れば、いかにも「操縦しているんだ」という意識になる。しかしそれはメタファでも何でもなく、単純なる引用にすぎないですね。「引用」を取り囲んだ「装飾性」のようなところに、一時期インダストリアル・デザインがはまりこんでしまったわけです。ですから、自分で設計しておきながら、どうやって使ったらいいかわからないというという相反する事態がおきてしまう。いかに接点を多くするかということを考えていたんですね。それが80年代半ばに、マッキントッシュが現れてきたときには「キーボード」という形が目の前にでてくる。目先にアイコン、指先にはキーボードという形がでてきた。今まで引用していたものではなく、もうちょっと踏み込んだメタファやコノテーションの世界に入ろうとしたわけです。しかし、デザイナーがそこで何をしようかというときに一回テクノ

ロジーとデザインの隙間に放り出されてしまうわけですね。その時期に僕が思ったのは、ある種どこかで、テクノロジーに対する神話性というのが飛び出てきたり、自分の身体性が全部テクノロジーに置き換わっていくのではないかという不安感です。自分の身体的な行為性というものが取られてしまっているから、テクノロジーを変えていかないと生きていけない、将来年をとってきた人たちもやっていけないと考えはじめたわけです。

彦坂：デザインというのは、人間の尊厳だとか信頼だとか希望というものと結びついていかない限りは早晚だめになるのではないかと思います。川崎さんはそういった中でウェットという問題を取り上げていますよね。

川崎：「自分とは何かと」考えたときに、「関係」とは「自己とはなんぞや。それは他との関係性である」とキルケゴールが言うように、彼らもそれまでの三位一体説から西欧社会において他との関係性を問いただしている。物の世界は一步一步遅れながら具体的にでてきたんじゃないかと思うわけですよ。学生時代に「環境」という言葉がでてきたときに、インダストリアル・デザインでは「環具」という言葉があったわけですが、未だにもう一度「環具」という言葉を復活させた方がいいんじゃないかという人もいます。それなら関係性といったものを、どこかでぶち壊したいという思いがあったのではないのでしょうか。こういった関係性を壊すことから、我々の欲望に対して「デザインは何をやってくれているんだ」といった批判^{※1}も起こってきたし、一方では生き延びていくためにはどうしたらいいのかという問いかけ^{※2}がおこった。こういう次元でデザインを語っていかないと、一般にデザインというと美しさと機能性と合目的性みたいなものがあがってくるわけですが、それだけでは応えられない問題がでてくるわけです。たとえばミサイル。形は非常にきれいで機能的ですが、あれをグッド・デザインとは言えないでしょう。そういう戸惑いをもちながらもインハウスデザイナーはデザインしなければならなかった。その中で神話性が突然ブランドに置き換わり、人がそのデザインに価値観を認めてまわりつくという現象がおきていった。

こうしたことを見ながら、僕はデザイナーとして一番重要に考えているのが「身体論」や、ますます高度になっていくであろうテクノロジーと人間との「関係性」です。これらの関係性が、いかに希薄になりつつあるかというのを、形の世界や美しさの世界で捉え直していったときに、「ウェット」と「ドライ」というデザインに対する感覚論が出てきたのです。マクルーハンの「ホット」と「クール」というコミュニケーション論とは距離を置いた「ウェット」と「ドライ」の関係論や、人間の感性論と感情論が必要になってくると思うのです。現代の風潮

ではウェットを嫌いますが、これをもう一度デザインに持ち込まないとならないのではないのでしょうか。ですから「ヒューマン・センター・デザイン」というものを考えていくときにも、今自分のデザインの中で一番ねらい所になっているのがこうした、「ウェット」と「ドライ」という感覚の問題なのです。

彦坂：今、川崎さんから身体のお話が出ましたが、中原さんは元々演劇関係の仕事をしていましたよね。演劇において身体と情報の大きなスパンの中で、常にものを考えてらっしゃったと思いますが。

中原：身体との関係性に関して言うと、僕は昔バイクに乗っていたころのことを思い出します。スピードを出しながら、ウォークマンを聴く。そうすると、まるで別の世界に入っていくような感覚にとらわれる。ステレオ装置の前ではなく、移動しながら聴くことによって、まったく別の身体感覚を得るわけです。それまでこんなに簡単に身体感覚が変わるんだと気づけなかったんですね。70年代末にグレンブランカ・オーケストラというロックバンドを日本に招いたのですが、そのときは音が「波」だということがわかりました。隣と人と話もできない大音量の中、音が足の裏から伝わってくるんです。こういう風に日常とはまったく異なった空間や感覚が、たとえば音だけで生まれてくる。

また、関係性ということを考えてみたとき、我々が生きてきた20世紀工業社会というのは、明かに大量に規格品を生み出し、それをコモディティにさせ、消費者がやはり大量に消費していく関係だったと言えると思います。これが希求された幸せなライフスタイルであったことには間違いないと思いますが、不可逆的な環境問題などが生じてきたり、工業化社会から情報化社会へ移り変わる中で、近代的な産業社会のメカニズム、あるいは生産者と消費者の関係が少し変わってきたのではないかと感じています。

特に昨年から来年にかけて、その変わり目の時期が明らかにきていると思います。いわゆる〈iモード〉に代表されるような、携帯電話でインターネットに接続できる人が爆発的に増加し5000～6000万人もいるということ、もうひとつは今年から来年にかけてBS（放送衛星）デジタルTV放送が始まることです。これは「家電」の中心であるテレビが変わる、つまり、ここでも「生産者」「消費者」の関係が相方向性の実現というなかで変わると考えられます。また、光ファイバー網などの整備により、受信者が発信者になりうるような、アメリカにあるインターネット放送局のようなものがどんどん出てくるのが予想されます。さらにもうひとつは、私の演劇の経験に依るものです。私は学生のころから興味をもってダンスや芝居を観ています。私はテクノロジーが一般感覚を変えたり、身体を変えた

りということを、頭から信じているわけではありませんが、工業化社会における身体と、情報化社会における身体とは感覚的にも変わらざるをえないのではないかと考えています。多くの身体表現者は、まだ工業化社会の身体論、身体性に基づいて表現していますから非常につまらないと思うこともあります。一部の演出家やダンサーは、それに気づいて明らかに予兆的なことをやり始めていますが、それでも表現としての身体論というのは停滞しているのではと考えています。

また、身体論一般としても、この間の社会変容に伴うコミュニティ（地域）の崩壊で〈講〉や〈対〉などの機能が失われ、社会における身体の関係性が分断され、身体のある方が非常に希薄になっているのではないかという危機をもっています。

彦坂：昔はトリップ経験というもの社会の狂言回しのように言われていましたが、今は逆に癒しといったものにすり替わっているケースも多い。世界を旅していて、何カ所かでトリップ感覚というものを、いとも簡単に味わうことがあります。

たとえば、ラマダンという断食があります。断食という非常に静かな身体的行為ですが、その食わない状態でコーランが流れてくると、すぐにトリップ感覚を得るわけですね。先ほど中原さんがおっしゃったように、非常に簡単に身体感覚というのは変わってしまうということが言えます。もちろんこの一方で、手強く変わらない概念というものもあり、その両極をもっている。

さきほど川崎さんが「点」になってしまったというお話をされましたが、今まで、実際に手で触れて持ち歩いていたものが点に置き換わってしまうことで、経験不在のものが実は沢山あるわけです。経験不在の最たるものは、ミサイルのボタンを押す感覚でしょう。発射ボタンを押しておきながら、自分はミサイルが飛んでいく、その後何が起こるかという実感がわからない。世界との接点が「点」になってしまうときに、おそらく限りない経験不在の世界があって、それに対してデザインがどう関わったらよいのか。

柏木：それに関しては、文字を書くという行為からも察することができると思います。その行為は、単に記憶を残すというだけでなく身体的な表現なのだとノルベルト・ボルツが書いています。タイプライターというのは、活字をよりコンパクトにして個人化して自分で打つという道具ですが、その打ち込むという行為は、身振りとしては指で触るだけです。さらにパーソナル・コンピュータになると信号を送っているだけになってしまふ。これらの各行為というのは、全身で何かを表現している、あるいは全身で何かを体験していると言い換えることもできるけれども、明らかに、指先で信号を単に送っているだけになってしまっている。そういう意味では体験する、あるい

は経験することの貧困さ、また表現が非常にミニマルなものになっていってるといふ状況があるかと思います。それを、もう一度拡大するのか、それとも縮小するのかという問題が一方であるでしょう。

先日、石井裕さんの話を伺っていたら、もう一度身振りにつながるようなかたちでデジタルな世界、つまり点でつながっているような世界を、僕らが今まで身につけてきたような身振りとかが、経験や表現のあり方などとシームレスにつないでいくことができないだろうかということを言っていた。そういう可能性というのは確かにあるだろうと思います。たとえばワープロを使い始めて随分長いこと経つわけですが、ワープロを使うと字を忘れるといいますよね。そんなこと絶対無いと僕は思っていたのですが本当に忘れるんですよ。ところが、単に字を忘れているだけではなくて、もっと違う能力を欠落させたのではないかと思うんです。それを自分でわかっていないだけで、字を忘れただけだと思っているんじゃないか。これは明らかに経験あるいは身体性の不在という部分から生じて、ある能力をそぎ取られていることが起こっているんだと思います。それじゃ、元に戻るのかというと、そのところは難しい。本当に戻っていいのかどうかという問題があるわけです。

また他方では、なぜこれほどに感覚の問題やそれを取り巻くことが、デジタル時代に出てきたかということ、今まで思いこんでいたように感覚が位置していないと気がつきはじめたことが関係していると思います。聴覚は聴覚、視覚は視覚、あるいは触覚は触覚という概念があったものが、組み合わせが変わると、どうも違う。バラバラに分解して組み合わせていくと、全然予期していなかったことが起きるということがわかってきたんだと思います。

このことはデジタル時代の特徴だと思います。感覚という概念の位置づけが全部変わってしまうとともに、全部わかってきてしまったということがあると思います。ですから、確かにある種の体験であるとか身体性のあり方が失われつつある一方で、感覚のあり方というものも再編されつつあるというケースもあると思うんですね。それにどういう風に対応していくのかということも、デザインの問題としてある気がしますね。過去の身振りや経験というものを引きずりながら、それを残すようなデザインを考えるのか、また現実には、感覚というものが組み換えられて変容しているということを前提にしながら、新しい形で点的にポイントで触り、信号を送って何かが変わるような事態が起こってもいい。ここでも、なお且つ新たな感覚というものが確認されつつあるわけで、新しいデザインというものが生み出されるのか、ということが大きな問題になっていると思います。

「ヒューマン・センタード」といったような言い方は、いつごろから出てきてしまったんだろうと疑問に思います。それま

で、「人間を、人間を」と盛んに言っていたことはないんだろうかということが気になります。これとはまったく別個な問題として、ボードリヤールがモノについて語ったとき、彼のモノに対する切り口というものを極論すると、アメリカ的消費社会が生み出したモノの世界をテーマにしているのであって、そこから外れるものはテーマにしていないんですね。そのところが、非常に大きなポイントになっていて、過剰なアメリカ社会の中に僕らが投げ込まれていたから、訴えかけるようなものがあつたんだと思います。しかし、実はそうではないモノの考え方というのものもあるかもしれない。ではそれをどう考えるのかという問題はまだまだ残っていると思います。

また、「感覚」の問題は欲望の問題とも関わってきます。ローレンス・パーキンが言っていたと思いますが、モノの価値というものをどのように考えるのか長いこと分からなかった。物が差異をもちながら共通の価値観でこれを眺め、評価することができない考え方はないかと長いこと考えられてきました。リカードやマルクスによって物に対する労働の価値というものがあるのが説明されるわけですけど、労働価値説だけでは説明できないものがでてくるわけですね。たとえば希少価値というのとは何なのか。これは労働と関係ないのではないかととなると、限界効用説というのがでてくるわけですね。需要と供給との関係の中で価値が決定されるわけです。しかし人工的希少性というものが出てきてしまう。そうすると、価値の問題を取り扱っていた経済学ではどうも説明ができなくなり、価値を揺り動かしているのは、実は欲望なのではないかということになってくるわけです。

「欲望」という話が出たときに、その問題に目をつけていたのがフロイトでした。経済学ではどうも太刀打ちできない問題が出てきたときに、もうひとつの考え方を提出せざるを得なかった時代がやってくるわけですね。それを僕は、まだ引きずっている。このデザインの価値というのとは何なんだという問題は、まだまだ議論できない、きちっと整理できないところにいるのではないのでしょうか。

川崎：今、柏木さんがおしゃったことは、価値論というところでもとても共感できますね。ロシア・アヴァンギャルド時代に戻ってしまうのかもしれないけれど、やはり、人間というのは自由になりたいという思いを抱いています。これはある種の搾取構造や支配構造から逃れたい、自由になりたい、あるいは平等になりたいという思いがあるわけですが、それは政治的な枠組みの中ですべて叫ばれていることです。実は、根源的に自分という「自己」を顧みて「本当に自分は自由になれるのか」と考えたときに「欲望」というものからは絶対に自由になれないところがある。たぶんフロイト的にいえば「リビドー」ですね。たとえば性的な欲望がわき上がったとします。そこからの自由さというのはなく、逆にそこから突っ走っていくことになるわ

けです。欲望を深めて深めて、欲望のままに突き進んでいくのを「自由奔放」などと言っていき過ぎると、社会規範から逸脱した行為だと言われてしまうわけです。空間的には都市がその構造をつくり上げていき、モノというものは大量生産と大量消費という図式の中に、欲望の消尽を収められていくわけです。その中で僕は、特に日本のインダストリアル・デザインの場合には「工業デザイン」と呼ぶのはやめましょう「勤勉デザイン」だと、長い間言ってきた。デザイナーはとにかく美しいものをつくりたい。その「美しい」というのも、自分の欲望の中で「美しい」わけです。それで、そのデザインを大多数の人に理解されればいいんだということで動いているとなると、さっきの価値論というものが揺らいでくるわけです。今世紀の初めまで、我々は「欲望」というものを、どう制御したらいいかわからなかった。制御していいかわからない、というところまで、「こいつの欲望をたたききるものをつくれなさい」「こんなの欲しくない」と言われなさいかと心配しつつも「それでも売れなければならない」といった矛盾だらけの中でフリーランスでやっているわけです。しかし、マックスウェーバー風の資本主義が始まって以来、労働価値説などが叫ばれながらここまできたのですが、そこから解放されていくという軸を、どうも我々はひとつの軸しかないのだと幻想をみているのではないのでしょうか。実はふたつあって、それらは円環でつながり、背中合わせになっているのではないのでしょうか。

ひとつは非常に清廉潔白に欲望を制御する道、もうひとつは欲望の赴くままに突き進む道。しかしどちらに進み、どこかでぶつかっても円環でぶつかっているだけで、哲学的にも経済学的にも破壊してしまっているのだから答えは今も得られない。しかし少なからず、そういう中で我々はもう一度「美しいとは何か」と考えてみれば、「青空っていいよね」という様な、子どものごとく受け取れるものに立ち戻らないとどうしようもないのではないのでしょうか。

21世紀まであと数ヶ月しかありません。僕はもう50才を過ぎ、この数ヶ月で、「何かを残しておかなければ」「何か言い残しておかなければならない」「新世紀に行けない」という気がするんですよ。僕はいつも、記憶の中に残るようなものをデザインしようと考えています。いわゆる「形見」に残るモノづくりをし、その人の記憶がそこにのり、その人の生き様がその道具や機器の中に宿るものになれば、さきほどの欲望論を平常化してやれるのではないかと考えています。そんな気持ちで僕はデザイン活動をしているつもりです。

中原：さき程、柏木さんがおしゃった「ヒューマン・センタード・デザイン」、あるいは「ヒューマン・センタード」という言葉ですが、私たちの世代は人間主義というか、ヒューマニズムや宗教が嘘だとわかってから、もの心がついた世代ですから

「ヒューマニズム」ということは、恥ずかしいという気がしているんです。たとえば、環境問題とかを考えてみると、ディープ・エコロジー派の人たちがいます。ネコにとっての環境問題ですとか、魚にとっても環境問題となると、これに僕は追いつきません。ですから、ここでは人間を基準にしようということで「ヒューマン・センタード・デザイン」としたわけですが、これは意味も含めて、あらためて位置づけなどを検証しなければならないと僕たちは思っています。しかし、今の時点では「人間を中心」に置こうということで「ヒューマン・センタード」と名付けているわけです。

話しは変わりますが、今研究者の方々と「地球史データベース」をつくるというプロジェクトに参加しています。試みに発したものであったのですが、ほぼ毎日沢山の書き込みがある。その書き込みが、他の書き込みとリンクされたとき、いつのまにか単一のサイト上で行われていたはずの情報の蓄積がネット上に本当の意味での「地球史のデータベース」として浮上してくるはずなんです。それをやっていて考えたのが「誰の所有なのか」ということでした。サイト運営者はいて、しかしここでは、消費者側の労働量が、サイト者側の労働量を遙かに上回り、どんどん膨張していく。別に消費者側にお金を払っているわけではない。好んで情報をいれてくれる。それをみたときに、「生産」と「消費」という関係だけではなく、「所有」という意味も変わってきているんだと感じました。

また、私は98年から「衣と医」というプロジェクトに関わっています。基本的には電子ネットワークを基盤に市民の立場から「生産と消費」のサイクルをつくらうというものです。あるきっかけで幼稚園を経営している人たちに話をうかがいましたら、アトピーやアレルギーのお子さんが非常に多いということです。「国の最重要課題だとも考えてもいいんだ」と、その方たちは言っていました。全国にそういったお子さんがいて、親御さんがいて、そして我々がいる。そこで我々が考えたのは、子どもたちに快適なアンダーウェアをつくらうということだったんです。デザイナーの浜井弘治さんは、コミュニティ志向が強く、和紙でジーンズをつくったり、自然の素材を使ってデザインをしたりと、色々なことをしていたんですね。ところが、色々調べてみると、生協も含めて、こういうことを実はすでにやっている。ところが売れない。子どもが格好悪いと言って着たがらないそうなんです。そこにはやはり、デザインの問題があると思うんです。マスに売れなくても、本当に困っていてそれを着て快適で、なお且つ格好いいものであれば数千枚単位なら売れるんじゃないか、というところからこのプロジェクトがスタートしたわけです。

今アメリカのサイトなど見ていますと、こういう動きが沢山おこっていますよね。数千、数万という単位で、ある特定の人たちだけにつくって販売する。予約なので在庫はもちろ

ありません。つくった側も、それを購入した側もハッピーな関係が、アメリカではほとんど定着している。この動きは日本でも生まれつつある。そういう動きを「HCDP」の中でも試みしていきたいと考えています。そこではデザインとか、あるいは生産と消費と所有の関係をどう考えいくかが、重要なテーマだと思います。

柏木：社会学者のメルッチは、20世紀のイデオロギーは、イデオロギー的差異があるかに見えながら、何を巡って闘争してたかという、結局全部「所有」だと言うんですね。社会主義にしても資本主義にしてもすべてが「所有」という問題を巡って闘争していた。しかし、「所有」を巡ってのこうした闘争は、おそらくもう終わるだろうとメルッチは述べるわけです。そこで問題になるのは、「所有」ではなく、「イデー」に関わるような価値観です。今、中原さんの意見をうかがっていて、このメルッチの議論が思い出されました。自分にとって、いったい何が価値があるのかということに舞い戻ってくるわけです。

川崎：デザインでも、「所有感覚」というのと、「使用感覚」というのはコンセプトをつくる段階から異なってきます。欲望を分解したときに「これを持っています」「所有してる」「使用しています」というのは、明らかに分けられるんですね。

ヒューマン・センタード・デザインに立ち返ってみると、産業革命の後に機械がでてきて、その機械の登場によって人間が抑圧を受けるんじゃないかといった問題は、もう一度、人間性の復権みたいなものを叫んでいたアーツ&クラフツ運動時代と近いようなところがあるのだと思います。コンピュータがでてきて、人間はコンピュータに対してどうなんだといったときに、もう一度、人間を中心に置こうよといっているのです。ところが、1970年代あたりにラフボロー大学あたりで、アメリカのIT産業をみながら、彼らはしたたかに経済的生き残り、つまりサステナビリティをかけて、「HUSAT」（ヒューマン・ユーザー・サイエンス・アドバンステクノロジー）といったものを叫ぶわけです。エルゴノミクス、ヒューマン・ファクターと続き、さらにヒューマン・インターフェイス、ヒューマン・センタード・デザインとなり、その次にこのHUSATがでてくる。その中でデザインは今、どの程度この流れを追従して追いかけていくのかというと、未だにエルゴノミクスにとどまり、ヒューマン・ファクターまでできていないという面がある。エルゴノミクスも、考えてみると効率性と安全性だけなんです。これは世界大戦のときに、いかに効率よく相手を打ち落とせるか、いかに自分が安全かという軍事技術からでてくるわけです。これではいけないというわけで、戦後、アメリカからヒューマン・ファクター・エンジニアリングがでてくる。そういうのを考えたときに、実は我々はイデオロギーというものに縛ら

れた時期というのがあったと思うんですよ。

ブラダの女社長が言うには1950年代、いわゆる団塊の世代の人間たちはイデオロギーの孤児になってしまったと言っています。孤児になって新世紀を迎えなければならない。我々はすでに50年という期間を生きてしまった。何かを残さなければならない。その中でブラダは相変わらず、所有感覚を刺激するブランドを展開している。一方、使用できればいいという感覚からすれば100円ショップのようなものも登場してきているわけです。その中で自分自身をみつめてみると、やはりイデオロギーの孤児なんだとあらためて実感することに納得できますね。それからデザイナーとしても、ポリシーだとか、コンセプトだとかも、今の感覚についていけないし、それについていく体力もない

たとえば、携帯電話にキティちゃんなどのグッズをつける。本体自体の重量は60gを割っているはずなのに、もう200g位を越えてしまう。僕もそうやってグッズをつけたものをもってはいるわけですが、「私の方が勝っているわよ」という女の子に「なんで」ときくと、裏にキティちゃんのパンド・エイドが貼ってあったりする。そこまで徹底しないと所有感覚が得られないわけです。これらがもっているブラック・ボックス性を何らかで解消しようとしたのが、iMacみたいにポリカーボネードで透明で中が見えて安心するというデザインにつながるわけです。はるか昔、クリスタル・パレスという建築が登場して「中が見えます」という話とは、別個の次元の所有・使用感覚が現在でできているといえます。それを今度は、はたしてヒューマン・センタードと呼んでいいのかどうかという問題が浮上してくると思うんですよ。

彦坂：ヒューマン・センタードの話しからすると、ミシェル・フーコーが人間の概念の終焉を言っていますね。それは「人文主義概念」というものの終焉を言っているのですが、その後に人間のための空間とか、人間をモデルにして街をつくるであるとかが腐る程でてくる。ところが今は逆に、生命科学、あるいは情報科学といったものにより、人間自体の価値という概念が非常に揺れている。その中で僕は「ひょっとしたらこれはずっと揺れているんじゃないか」と思うわけです。そのときにもっとも最適なデザインやシステムのあり方をダイナミックに考えるのはとても面白い。

たとえば「移植」。川崎さんも人工心臓をデザインされていますが、では「移植」とはどこまで移植がすすんでも、それが「本人」と言えるのだろうかという問題がある。脳の中にチップを埋めた際に、それは本人であるか否か。また、当たり前のようにメガネをかけ、洋服を着たり化粧をするのも変わることで、つまり「変身」だと言えますが、これもある種の人間性にまつわる問題で、両者とも、根元的なアイデンティティの問題

をはらんでいる。

また一方で、今しきりに叫ばれているITが持っている電子技術によって、世界が大きく、そしてとても静かに変わろうとしている。典型的な例ですが、ポール・ヴィリリオの速度論と重ねあわせると、昔は生産を高めるためには、スピードを上げるしかなかった。つまり空間を拡張し、時間を短縮するしかなかった。ところが電子技術という絶対的なスピードが主導になった途端に、移動であるとか人間のエネルギーというものは逆に減速している事態がおこったり、スピードの多様性がおこってきたりする現象が今すでに起こり始めている。

もうひとつ、この時代で問わなければならないのは、デザインへの「参加性」です。あるところで障害がおこり、他方では親切につくってあるというわけのわからない状態が起こっている。たとえば昔の車などは前を開ければ、ある程度自分で直せたわけですが、今では開けても何がどうなっているのかわからない。それを専門に扱うエキスパートの中でしか「参加性」がおこらないという事態が発生していくと、情報の格差、強者、弱者というものや、さらに進めば、まったく新しい形態の権力が入ってくることになりかねない。それが本当にいいんだろうかという疑問がある。しかし一方でこういったIT技術などを前提にせざるをえない中で、より最適な社会モデルやデザインが、関係性のリゾームを横断していきながら考えていかなければならない。

今まで「本」として残ったものは思想としても残っています。ところが、そうではない記憶や知として保存したい色々なものが現在ある。産業博物館は、産業を芸術に近いものとして集めたミュージアムですが、ここは産業の歴史を知らない若い人たちにとって再学習できる場となっています。こういった形で残せるのならまだしも、一端消えたものは全部消えてしまう。

そんな時間の厚みの中での多様性と、それを圧縮する技術が、まだ未熟ながら出そろいは始めている今こそ、それを単にデジタルの世界だけでなく、デザインの世界や街のスケールの中で実現できればと考えています。記憶を保存・再生する、概念を保存・再生する、ということが新しいデザインに投影されることがあってもいい。

柏木：今、彦坂さんがいくつか指摘されましたが、現状でおこっていることに対して、理論的なバックアップができない、それが練り上げられていないという問題がひとつあります。また、それと同時に実践としてもデザインが追いついていないという現状があると僕は思う。たとえば、エレクトロニクスの世界では、ある一定の人しか、操作や直し方をわからないといったことが起こる。これはある意味、ソル・ユーリックが指摘しているように、カバラの技術と一緒にです。カバラというほんの一握りのエリートたちが、知識を蓄積させていき、その技術を

どう使うのとかといったことと同じ事態がおこっている。それにどう対応するのかかわかっていない。

また、他方では主体というものが、関係性の問題でしかないというところから始まって、主体というものは在り得ないのではないかということが思想の領域で議論されるわけです。そこまではよくわかるんですが、これでは現実の問題に対応できなくなってしまう。

たとえば、単純なことです。傍受法が成立しましたよね。これが成立したときに反論できないんですね。それはなぜか。「あれはプライバシーの侵害だろう」と単純に言えるわけですよ。確かにまずい法だと思うんですが、「主体というのは、もう無いんだ」という思想が現代思想の中に出てきてしまったときに「主体がないのならプライバシーもないだろう」という問題に行き着いてしまうわけですね。ということは、すでに現実には先を走っていて、それに対する議論が練り上がっていないということになります。そうではなくて、主体の問題があるということを経験しながら、もう一回議論しなければならぬ。もう一度理論を練り上げないと、主体が無いんだというところまでいった後、たとえば現実には通信技術の問題などがでてきたときにその理論では対応できないわけですよ。しかも理論が対応できないだけでなく、デザインも対応できなくなってしまうという事態がおこる。それが今の現状なのではないかと思うんですね。バカバカしい問題のようだけれども、この問題に真剣に答えられるかという問いを今やらないと、次にいけないような気がします。

川崎：インダストリアル・デザインという言葉において、デザインというものをどうやって定義づけるかというときに、石器時代にももの形を考えたり機能性を考えたりしたときから「デザイン」だと言う一派がいますよね。それに対して、産業革命以降が「デザイン」なんだという人もいます。僕は後者です。テクノロジー、技術というものがモノをつくっていく中で、人間の骨格的なものに肉付けをしていたり、情報機器などでは人間の神経的なものはいってくる。先ほどのカバラの世界ではないんですが、実は対人間に対して、完全にインテリジェンスの高い人というのがいるんですよ。それは医者なんですね。医者というのは、人間という複雑な機械に対して、独占したテクノロジーをもっているギルド社会といえるでしょう。その医学ですら、だんだんと分解を始めてきている。そのうちたとえば眼科ですら、右目眼科と左目眼科とに別れるんじゃないかという笑い話になっている。医学をもって、人間の体を輪切りにした状態で見たときに医師というものに専門性が活かされてくるわけですよ。それと同様に、どうもデザイナーもエンジニアも、その分野のプロフェッション性が分断されてきているのではないのでしょうか。

たとえば時計屋さん、時計を修理にもっていく。今では電池の交換しかしてくれないわけですよ。ですから私、「エンジニア」ではなく、「チェンジニア」と呼んでいるんです。我々は、関係性とか多様性ということを本当に求めているにも関わらず、分断されてくるという構造の中に陥っていると言えるのではないのでしょうか。それを解決しようとする、医師の場合はインフォームド・コンセントによって隅から隅まで語って聞かせたり、情報公開でみんなが理解できる形式で参加してもらったりという態度をとらないと、みんなのコンセンサスが得られない。

こういったことを考えたときに、プライバシーという問題は、昔だったら「他人に観察されない状態」と一言で済んでいたものが「他人に観察されない状態で、自分の情報はきっちりと自分だけが許容できる範囲で守る」というように、理論づけが難しくなった。この言葉の意味合いが、少し変化しただけでも裁判になったときに「プライバシーの侵害とは何なんだ」というところに踏み入ってしまい大変なことになる。これを一気に切り崩そうとしているのが、実はインターネットの世界なんだと思います。これも怖いわけですよ。ここでは資本主義の構造が破壊している。ITを使って利益を追求する者、無利益で自分のデザインを発表し理想郷を求める者、といった両極が現れている。もう一回関係の分断化がおこる。関係の分断化それ自体が多様性につながっているとしたら、多様性と関係性というものが新しいイデオロギーを最後に用意しておかないと、「ヒューマン・センタード」という言い方が難しくなるんじゃないかと思っています。

彦坂：ヒューマン・センタードとは便利な言葉だから、何にでも対応できてしまいますからね。

川崎：今成功しているひとたちというのは、若くして富を獲得してしまった人たちです。食うには困らないから、自分の好きなこと、できれば社会の役に立つことをやっていく、こういった人たちが増えてくると嬉しい。僕は今、デザイナーを教育する立場にいるわけですが、何とかこういう人を育てたいと思っています。デザインの世界ではこれがなかなか難しい。建築にも枠組みはあって、建築家というのは、行政の仕事をしなれば「建築家」と呼べないとか。

彦坂：そうですね。昔は宮廷建築家に権威がありました。日本でいえば宮内庁に関わったものが「建築家」という風潮がありましたね。

日本は一時、みんな中流だという考えがありましたが、新しい差別社会が、特に情報絡みのものでは起こりつつある。欧米では「貴族」といった階層性があり、同じ身分の者たちを集め

てチャリティなどの社会還元行為を行います。それも必ず見える形で。そういう社会システムのつくり方においては欧米は上手いですよね。

柏木：富の配分と同時に、情報の配分といったものもアメリカは進んでいると思いますね。

中原：話しは元に戻り身体の問題についてですが、介護法が行われる前は介護業者の株が跳ね上がったらしいですが、いざ、法が施行されると、どうも調子が悪いらしいですね。それで僕は「どうしてかな」と考えたんです。色々な理由があると思うのですが、自分の身体を触らせてもいいという人間の範囲が、近代では家族とかいう極めて狭い範囲に限られてきたのではないかと思います。他人に触られるのがいやなんじゃないかと思うんですね。一方で、国が「介護の社会化」と言っている。人間の生存や存在が、「身体としてある」という状態からは逃れられないとすると重要な問題だと思います。

柏木：確かにそうですね。

中原：近代以降、人間は自分の身体の範囲を狭めてしまっているから、もう一度ここでデザインし直さないと、本当の意味での「介護の社会化」というのは難しいのではないかと思います。従来の「家族」というところに回帰せずに、また施設という形だけでもならないような新しい身体圏をデザインする必要性があるだろうと思い、これを「HCDP」としてやってみたいと考えています。

編集部：我々の現状を取り巻く興味深いお話をうかがえました。ありがとうございます。

(2000年9月9日、於：東京)

*1 「物の体系」ジャン・ボードリヤール、宇波 彰=訳、法政大学出版局

*2 「生きのびるためのデザイン」ヴィクター・パバネック、阿部公正=訳、晶文社

川崎和男

Kazuo Kawasaki

構想

インダストリアルイズムが終焉した、ということを言い続けてきた。それは、インダストリアル・デザインが大変革しなければならないことへのマニフェストでもあったわけだ。すでに、イデオロギーによって世界観が理想主義的な進展を望める時代ではなくなった。もう、次世紀直前である。

私は大きな希望と夢をことさらに大きくさせている。それは、デザイナーであること、デザイナーとしての夢物語を実現できる時代を目の前にしているからである。

幸いにして現在、私は大学人である。この立場は、これまでのビジネスとしてのデザイン、地方での活性化政策のデザイン、さらには、自らが障害者であることを通してのデザイン、こうした自分自身の役割や経歴や身体性と、社会性や制度の問題性、学際性、特に、コンピュータの直接的なハードデザインから情報社会でのネットワーク社会との関連性を、つぶさにデザイン活動の中核にしていけると考えているわけだ。明らかに、デザインは、大量生産と大量消費の図式上からとその消費経済での欲望喚起を促進する機能から逸脱しなければならない時代に変容している。それだけに、デザインの学際的な理想主義は、次世紀のあり方を提示する「唯一の具現化手法」になっていくと確信している。

しかし、今世紀のデザイン対象もデザイン手法もどのように変革していくのかを見つめているデザイナーは限られてきてしまった。それはバブル経済以後の停滞した工業国家・貿易国家であるわが国の、失語的な産業環境に起因している。つまり、

これまでの産業環境は金融基盤でしか支えられてこなかったことを、これまでのデザインでは受け止められないということを露呈してしまったからであろう。その具体例が、流行に押し流されて産業廃棄物と化したモノたちである。

それでもなお、デザインの本質を見届ければ、常にデザインは、人間とモノとの関係を「かたち」として社会化することで、人間とコトとの関係までを突き動かす機能であることを実証することができる。デザインの本質に立ちもどれば、改めて語り直すことのない、ユニバーサル性やインタラクティブ性は、人間中心主義をいかに堅持し存続させていくことができるか、ということになる。この人間中心主義というの、利他的な人間を中心に配置した教条性などはもうすでに過去のイデオロギー的発想でしかない。人間であるための基本的な条件は、すべからず環境で授与され制御されている不自由さと不平等性を肯定できる、ある豊かさのある人間中心主義を再考しなければならないということである。マクルーハンが、「ホットとクール」でメディアを語ったが、私は、「ウェットとドライ」でメディアのツール化とツールのメディア化の相対性をデザインで語り残すことが今世紀の記録であり、次世紀への宣言の書き出しだと認識している。

あえて言うならば、IT革命程度では、人間中心主義は何も変革されないだろう。ベンチャー企業のための経営戦略としてデザインが導入されることで無いか、ということを断っておかなければならない。

デザインの理想主義は、もっと壮大である。この壮大の中

「ハサミ」

青銅器時代の発明といわれるハサミの形態を、21世紀にはどう変革させられるか、ということ。これほど、単純明快な機能性のツールをデザインは、次世紀にどのような「かたち」にしていけるのであろうか。

おそらく、素材は、スチールからセラミックになってしまうのかもしれない。このツールはメディアになることはないかもしれない。日常的な道具として生活を絶対に支えながらもその存在感が際立つことはないだろう。それだけに、デザイナーとしてのデザイン進化はハサミの機能性を「指先」でどう深化させた形態にできるか、ということに集約される。

おそらく、我々は道具や機器とは、「指先」でコントロールすることが格段に増えるはずである。その象徴として、私のハサミへの「かたち」のデザインは、この構想案で次世紀をむかえたいと考えている。



に生きている生命のはかなさや人間の弱さを、最大の問題であるとし中心にした関係性、それを〈人間中心主義 = Human Centered〉と定義したい。

人生は、「喜怒哀楽」である。これまでのデザインは、喜びのためのデザインと楽しみのためのデザインを特化させたただけだったと言っても過言ではないだろう。

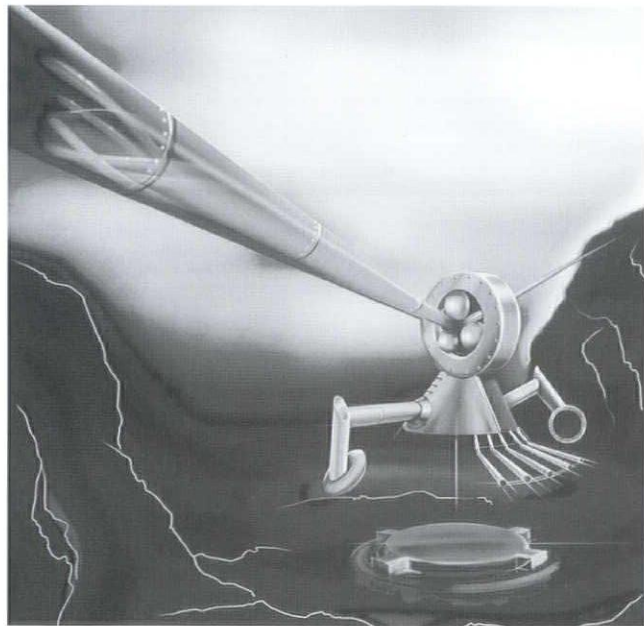
私は、車がキライダ！なぜならば、私は交通被災によって車椅子生活を余儀なくされた。それでも車無しでは、自分だけではどこに行くこともできない。車を運転することは好きだとも告白しておかなければならない。この嫌いなのに好きだという矛盾こそ、人生のきわめて単純で、そして複雑な生きていく感情なのだろう。この感情のままに、私は、「哀しみのためのデザイン」と「怒りのためのデザイン」を提唱していきたいと考えてきた。その実証的なデザイン活動を怠ったことはないと自負している。「哀しみのためのデザイン」と「怒りのためのデザイン」は人間中心主義のデザインになるのではないかという予感を捨てきれない。

そこで、私は、次世紀には次の3つの革命が同時進行しながら、情報社会を変革していくと考えてきた。3つの革命とは、遺伝子革命、電磁波革命、そして光重合革命である。そして、この革命は、以下の示す4つの主要な領域に新たなデザイン対象をデザインするだけの能力がデザイナーには不可欠になると判断している。

1. 軍事防衛領域………地球環境の政治的かつ自然的な平和や災害時の領域
2. 金融再構築領域………生活基盤での経済的な裏付けのためのデザイン領域
3. 医療健康領域………麻薬から老人介護や福祉医療までの健康デザイン領域
4. 教育創生領域………次世代の育成から生涯教育の革新的なデザイン領域

こうした領域は、都市環境での集落から地球環境のマクロ性と個人環境のミクロ的な日常性を「基盤化」して支援していくライフサポート的なデザインになっていくと予想している。

すでに我々は、コンピュータというツールがツールであり、メディアであることを通して、コンピュータの画面の中に、人間を映し出そうとしている。そして、コンピュータから、人間の構成要素も要因も取り出せるのではないかということも、幻想ではなくパーチャル性というプレゼンスに見つけ出してしまった。まさしく、フランス語的には、voir = 見る、avoir = 持つ、savoir = 知るというコンテクストを手に入れて、次世紀の前でたたずんでいるわけだ。それは、白髪の老人が腰を曲げて杖でやっとたたずんでいる形象。すなわち「考」という象形文字の景色そのものである。



「地雷除去ロボット」

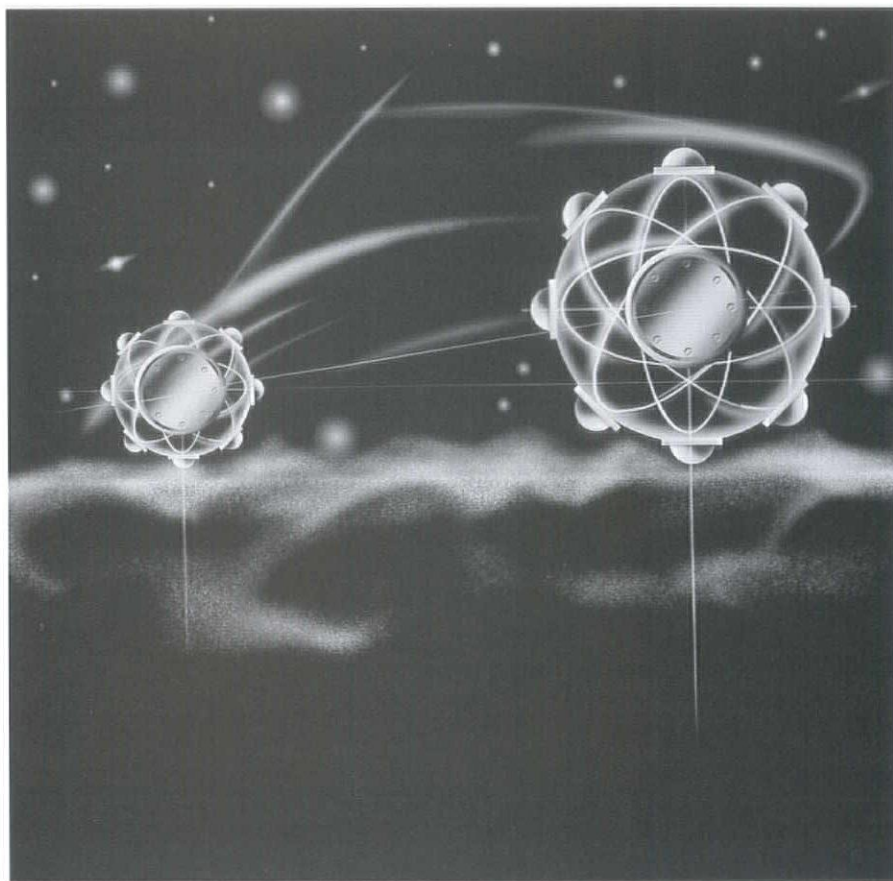
(技術資料指導と提供：東京工業大学大学院理工学研究科 広瀬研究室)

この技術的なアイデアは、日本が東南アジアを支援する最大の技術テーマであり、緊急に具現化が望まれる分野である。地雷は地表から浅ければ10cm、深ければ70cmにあり、すでに金属探知器では見つけだすこともできない。

地雷という武器を人類は、その愚かさでつくり上げ、今となってはその愚かしさをつぐなわなければならない。技術応用の愚かしさの象徴ではないか。これは、明らかに人類の愚かさへの「怒りのためのデザイン」である。人間中心主義は、こうした軍事利用された技術のあり方を再検討し、技術と人間との根本的な剥離、いや隔絶はどう人間性の中で形成されてきたのかを歴史的、哲学的に、いくたびも反省をくりかえさなければ人智が見いだせないだろう。

破壊不可能な新素材による電源供給ケーブルと、そのケーブルを移動する地雷発見センサーロボットと発掘装置ロボット。このケーブルは、両端をサンドバギー的なトランスポーターが引張りあいながら走行したり、あるいは、ケーブルの一方だけをミサイルで撃ち込むことで、地雷除去の後には、道路となるべき整地までが可能になる。

このケーブルを移動するロボットの開発は、地雷除去を目的としているが、その展開は民間利用へと用途開発性をもっている。



「車輪自動変径制御ロボット」

(技術資料提供と指導：東京工業大学大学院理工学研究科 広瀬研究室)

ロボットという呼称は、もうふさわしくない。これまで自転車や自動車の車輪は、いつもその直径が決定されていた。そのために、走行する環境には限度があったわけだ。

おそらく人類は宇宙に出かけていこう。その環境を走行することは、まだまだ想像力の範囲である。が、このイマジネーションをそのまま、サイエンス・フィクションにするわけにはいかない。走行する状況と状態は、センサーだけではなく、人工衛星からの情報キャッチと並行処理で判断される。この径自動変化車輪は、新しいトランスポテーションの機械要素になっていくと期待できる。それは、単なる車輪ではなく、車輪がカプセルとなったトランスポーションビークルやコーチカプセルであり、走行制御はすべてがオートパイロットナビゲーションである。

私個人にとっても、車椅子を進化させるには、こうした車輪要素そのものを発明しなければ、平坦な道以外は走行できないわけである。すでに、火星探査ロボットのアイデアや、カプセル車輪は実用の寸前にまでできている技術である。そこで、求められるのが、走行用途からのスタイリングデザインであり、ビークルとして、あるいはコーチとしての乗り物にしていくデザインが課題である。そして、この自動径変化とともにこの車輪カプセルは、水中でも走行できることが求められてくるだろう。

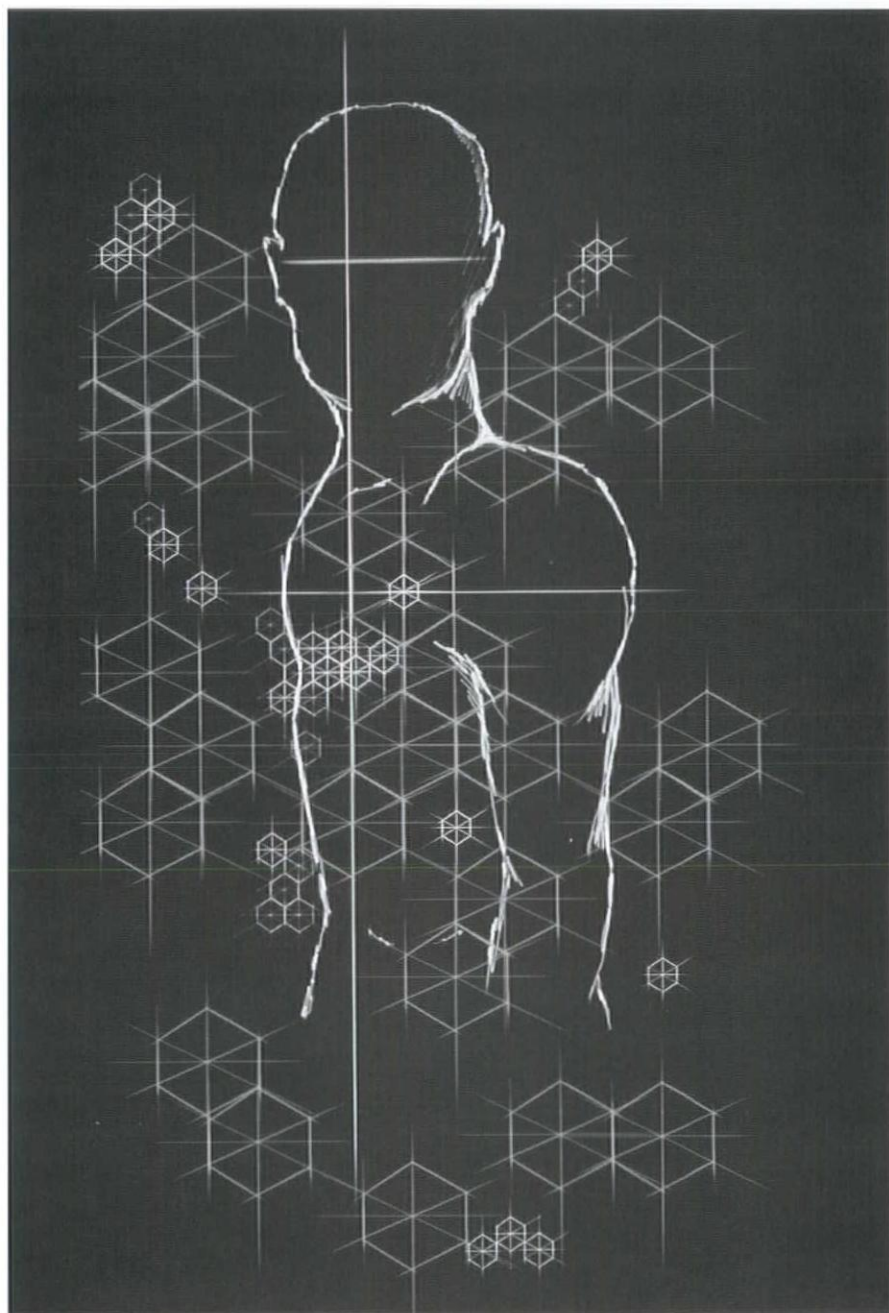


「災害地走行エージェント」

(技術資料提供と指導：東京工業大学大学院理工学研究科 広瀬研究室)

地球環境の変動は、時として想像を絶する災害に至る。そうした災害地を走行するモノは皆無であったのが今世紀だった。今世紀に地球の表皮を走行することは、キャタピラ、いわゆる戦車や装甲車両で終わった。これは三台が連結されていることに技術解決の今後の発展性を見ることができる。すでに、ワーキングモデルは走行する技術になっている。そこでデザインは、この走行機能をエージェントとして、災害地で何をさせるべきか、ということになる。そのためのスタイリングに審美性を与えたい。その審美性が人命救助のアフォーダンス性を装備化できるかがデザインには問われることになるだろう。かつての戦車のような権力性や威圧性ではない、人間中心主義性を発露させた審美性をあらためて創出しなければならない。デザインにとって、新しいテーマである。

もうこれはロボットという代理労働ではないわけだ。人知ある行動を走行機器として判断し、災害地を巡回するモノでなければならない。積載されていないモノすら自動的に生み出す、そんなエージェントにまで改良されていくことを提案したい。



「人工生命としての化学IC」

(技術資料提供と指導：名古屋大学大学院工学研究科 生田研究室)

人体の内部をデザインすること。これは私の切望である。そして、デザイナーはやがて遺伝子操作デザインを対象にしていかなければならない時代がくると考えている。

個人的な経験を陳述すれば、私の胸椎は、ステンレスでサンドイッチされて補強されている。この手術といい、補強金具といい、レントゲン写真で見ればなんともいい加減なもので醜いことか。機械工学的にも固ったジョイントになっていたために、すでに、ボルトとナットはゆるんでいて、その痛みを私は携えて生きている。まして、私の美学性はすでに私の身体を嫌悪している。こうしたことをデザインが解決しなければならない、これはすでに私の信念となっている。

私がメディカルサイエンスをバックグラウンドにしているのは大きな土台的な経験であり、人体内部へのデザイン渴望意欲なのだ。こうした動機は、人間中心主義をスピノザのごとく、またはスピリチュアリズムと歴史的な連続性を持っているはずだ。

ナノテクノロジーで人工生命としての化学ICの発案は、人工臓器を構成する人工細胞の具体化までを射程距離に入れた技術である。この技術によってデザインが不可欠になるためには、この化学ICを臓器や脈管にどのように実装していくか、それも「かっこよく」なければならない。そのかっこよさにデザインが関与するだけでも意義があるのではないが。化学ICは、六角形というかたちにもその機能性が統合されている。人工的な細胞としてのICチップを人体にどのようにコンフィギュレーション・レイアウトしていくか。さらには、この化学ICそのもの、ナノテクノロジーにまでデザイン手法は導入できるのかをデザインの本質で再質問する時代と直面している。

デザイン界はそのことに気づくべきだ。私は、そのための手法として光造形でのラピッドプロトタイピングとトポロジー空間論での基本形態の実現がデザイン研究だと考えて実践している。やがて、光造形の素材が、タンパク質になったならば、人工生命のデザインにデザイナーはその見識性を問われることになるであろう。

実践

次世紀直前のテクノロジーを、私は、大学人として、他大学の大学院に見ることができる。自分の研究室には、光造形システムを二基備えている。デザイン系の大学としては特別な環境にあるだろう。

テクノロジーとしては、ロボティクス、バイオテクノロジー、ナノテクノロジー、マイクロエンジニアリング、ポリメリゼーションを、私なりに、コンピュータでのメディア・インテグレーションという方法論や、ガンビット論、ディバイネーション論、ヒューマンユーザーサイエンス・アドバンステクノロジーによるデザイン手法論に集約している。その代表的なモノを、デジタルコンテンツとしてのスケッチスキルによって、画面上でのレンダリングで表現をした。このデザイン表現は、かつての画材、マーカーレンダリングではなく、手描きなれどタブレット上で描かれたイメージスケッチである。

あえて、3D-レンダリングソフトでのCGではないことが、現在、重要である。これは、デザイナーのイマジネーションが、手でのデッサン的な思考を置き去りにしては、デザインの本質には絶対に近接すらできないと直観するからである。

スケッチを二次元から三次元とする、デカルト的なモノの存在は、バーチャルではなく、タンジブルな世界観でのモノづくりとして具現化されなければ意味性は発生もしなければ、普及もしないだろう。ましてデザイン対象は、商品というよりも、社会基盤の機器システムとして、ある時にはツールであり、ある時には、メディアになるという時代での機能性と審美性を目指さなければデザインされたモノにはなりきれないであろう。

こうした私の構想を刺激してやまないそのテクノロジーの詳細は、東京工業大学大学院の広瀬教授、名古屋大学大学院の生田教授のご指導やご支援に寄りがかかっている。あらためて感謝したい。

新しい世紀のための大学そのものが変革されれば、この実践と具体化はさらに加速度を増すはずである。そのための大学のあり方そのものも、専門の分散化は高度であっても、統合化は高密度になるべき時代であると提言しておきたい。

これまで、私は、〈DESIGN A DREAM〉を掲げてきた。まもなく、私は、ヒューマン・センター・デザインについては、〈DESIGN GREAT〉を標題にする時期が来たと、大きな声で次世代のデザイナーに伝えたい。

(かわさき・かずお／医学博士、デザイン・ディレクター、名古屋市立大学大学院芸術工学研究科教授)



「ネットワークコンピュータ」

パソコンの時代はすでに終わっていることに日本は気づいていない。

これまでのサーバー／クライアントシステムから離脱したネットワークコンピュータでは、OSとアプリケーションが変容していく。この変容の内容と形式がITの本質であることをわが国は見逃している。私はITの根本であるハードウェアの進化をデザイナーとして見つけ、デザインを提案し続けてきた。また、この背景にある米国のIT資本の流れが、国家戦略だという事実と対決する経験をいくたびもしてきた。デザイナーはそれに対しても明確な意識戦略を図り、IT関連のデザインに取り組むべきである。OSはすでにグローバルスタンダードとして、米国に押しつけられたままであり、わが国はそのハードウェアの下請け工場地帯と化している。

日本の技術とデザインの協同がこれを打破する力を持っていると確信している。そのためには、認知工学や感性工学や複雑系を情報工学に結びつけるだけでは過不足である。新たなインターフェイス開発を再度行い、人間工学を進歩させ、より学際的なサイエンスをバックグラウンドにしたデザイン手法とその表現・伝達技術をデザイン自体が開発するアドバンスデザインとしての「形態化」が必然である。

タンジブルを超えて 石井裕は私たちをどこへ連れて行こうとしているのだろうか

Beyond the Tangible: Following Hiroshi Ishii's Lead

吉本光宏

Mitsuhiro Yoshimoto

去る6月23日から約2週間、西新宿のICCで『タンジブル・ビット——情報の感触 情報の気配』と題する展覧会が開かれた。この催しは、各種のメディアにも取り上げられ、石井と彼の率いるMITメディア・ラボのグループの成果が、初めて総合的な形で紹介されたという意味で、画期的なものだった。

しかし、展示を見ても、私には、残念ながらピンとくるものがなかった。そこにあるのが芸術作品を指向したものでないことは承知していた。だが、一部の例外を除いて、いわゆるメディア・アートに、未だにリアリティを見いだせないのと同様の肩すかしをくらったような気分だった。「情報の感触」というサブタイトル、そして卓球の作品があるというような断片的な情報から、私は何かもっと直裁的なものをイメージしていた。実際に情報の質量のようなものを自分の手で確かめることができるんじゃないか、あるいは、卓球のラケットをとおしてビットの感触を「身体的に」感じ取り、見えない情報の流れと交感できるのではないかと、いった勝手な思いこみを抱いていた。

石井が大好きだという卓球を素材にした〈ピンポン・プラス〉は、確かに秀逸なものだ。最初は、ピンポン玉の落下地点に合わせて様々に変化していく映像や音に感覚を奪われる。が、数分もたたないうちに、卓球そのものに身体も意識も奪われている自分に気がついてしまう。ピンポン玉と卓球台、そしてその裏に仕込まれているであろう高度なコンピュータ技術との間を行き交うデジタル情報によって成立しているものよりも、ピンポン玉とラケット、そしてゲーム相手との間で交わされる身体的な感触や行為の方が圧倒的な存在感を持っていたからである。

〈ミュージック・ボトル〉という作品にはポエトリーな発想を、〈I/Oバルブ〉というシミュレーション装置には実用への可能性を、そして〈カーリーボット〉というおもちゃにはユーモアあふれる遊び心を感じることはできたが、残念ながら私の期待していた「情報の感触」には出会うことができなかった。もちろん、コンピュータ・テクノロジーはまったく素人の私にも、その背後には計り知れないテクノロジーの集積があるだろうことは容易に想像できたし、それがこれまでとはまったく違う発想から生まれていることは十分理解できた。

展示を見たあとで、私はICCと同じ建物にある東京オペラシティアートギャラリーが、99年秋のオープンに合わせて開催した『感覚の解放』という展覧会のことを思い出していた。視覚だけではなく、聴覚・臭覚・触覚などをとおして現代美術の作品を体感し、五感を解放しようというのがその展覧会の意図だった。ギャラリーの床一面に裏返しに敷き詰められた1万枚を超えるCDの上を歩くことで、目に見えない何万時間ものサウンドを感じ取ったり、ジェルの詰まった卵状の謎の物体を握りしめることによって不思議な感覚を呼び覚ませるといったようなものである。それは、実体のあるタンジブルなものか

ら、実体のないインタンジブルな感覚や記憶に働きかけるというもので、インタンジブルなビットをタンジブルなものにしようという石井の試みとは、まったく逆の方向を指向したものである。にもかかわらず、私が石井の作品群を体験してこの展覧会を思い出したのは、ともに「感触」をテーマにしたものだったという単純な理由からだけではない。もともとタンジブルなものから感じ取ることのできる身体的な感触と、そこから呼び覚まされる感覚の領域に、デジタル情報はタンジブルになったとしても永遠に到達することができないのではないかと、思ったからである。

しかし、ICCのカatalogや石井の対談記事を読み、『HCDP2000展』（東京都世田谷文化生活情報センター 生活工房）に合わせて開催された石井の講演を聞いて、彼が目指しているのは、私が展覧会のタイトルから勝手に抱いた短絡的な期待とはまったく異なるものなのではないか、と思うようになった。「我々自身を形成するのと同じ物質的実体をそれ（デジタル情報）に付与することにより、人は情報に直接触れてその存在を確かめられるようになる。それが『タンジブル・ビット』の究極の夢である」と、石井はICCのカatalogに記載している。本当にそれが目的としたら、情報に直接触れたという感触を実感できない以上、石井は最終的な目標に到達していないことになる。

その一方で石井は、講演の中で、彼が敬愛するというマーク・ワイザーの「本当のテクノロジーは消えるテクノロジーである」というビジョンを紹介しながら、「テクノロジー自体が普段の生活の中に溶け込んでいくためには、我々はどういう生き物で、どういう感覚を持って、どういう知覚のメカニズムで生きているか、ということの理解から始めるのが重要だ」と語っている。

ビットに物質的実体を与えるというのは、一見、「消えるテクノロジー」と矛盾する。しかし、石井の真の目標が、デジタル情報に物質的実体を付与すること自体ではなく、そういう発想に基づいて、コンピュータ・テクノロジーが人間の感覚に直接働きかけられるオブジェクトや技術を開発することだとすれば、ビットをタンジブルにすること自体は、さほど大きな意味を持たない。そして、情報の感触を直接感じ取ることができなかったという事実は、逆にタンジブル・ビットという技術が、既に「消えるテクノロジー」の域に達していることを物語っているのかもしれない。

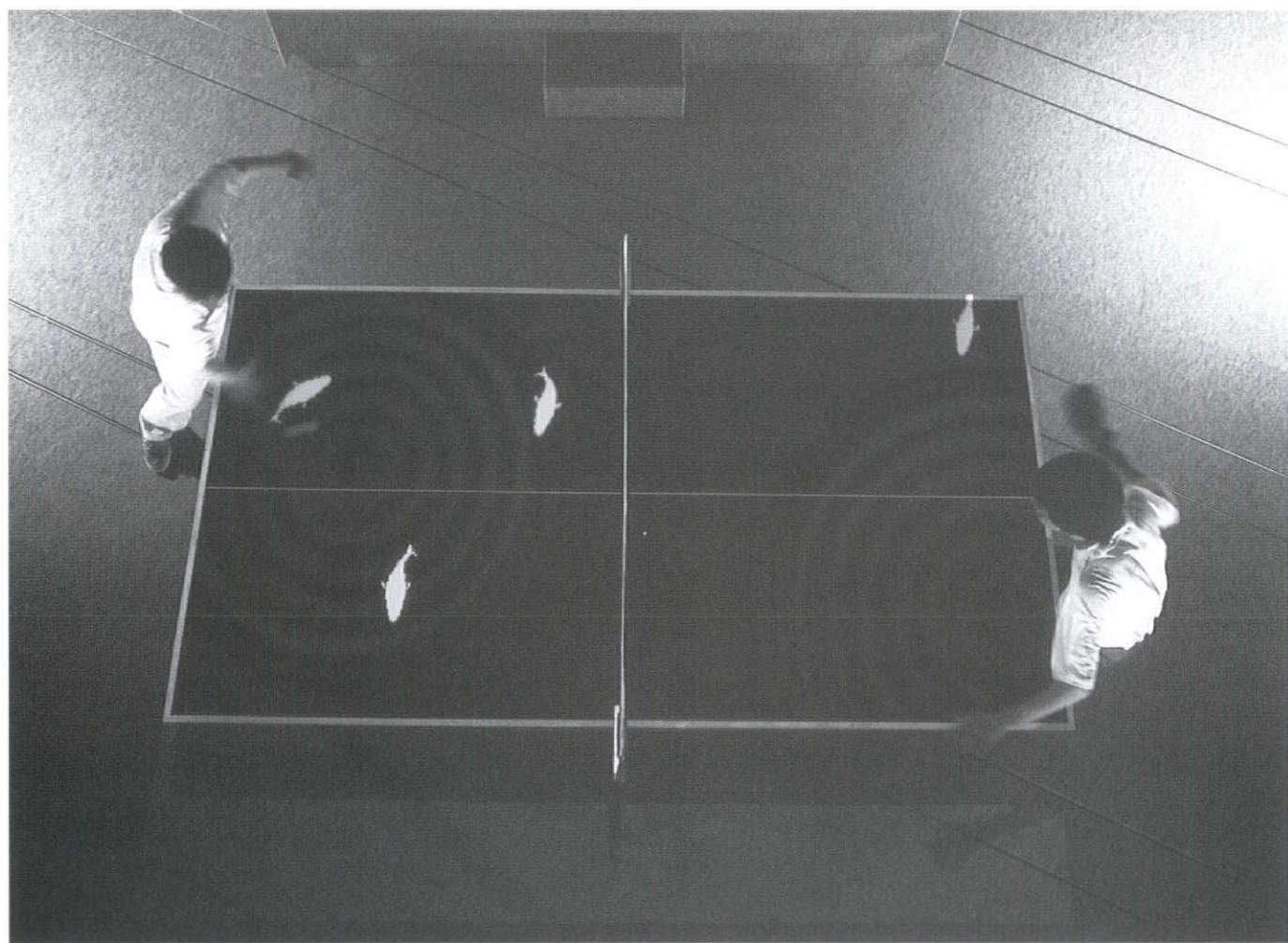
石井が目指しているのは、ビットを単にタンジブルにすることを超えて、彼のいう「海岸線」の向こうにあるデジタル情報とコンピュータ・テクノロジーの世界を、ガラス瓶や卓球台といった慣れ親しんだメディアを通して、我々のインタンジブルな感覚に直接結びつけようということなのではないか。

つまり、彼の作品を体験した瞬間に感じたユーモアや、ほのぼのとしたポエティックな感覚にこそ、彼の研究成果が凝縮されているというのが正しい解釈ではないかと思えるのである。

講演後のシンポジウムで、柏木博が石井の研究に対する動機を尋ねたところ、彼は「エンジニアとして生きている間に何かこれまでにないパラダイムを提案したいから」と答えている。一方で、彼の発想の原点として、「子供の頃、絵を描くのが好きでたまらなかった」とか、「母親が醤油瓶を開けるたびに違うサウンドが流れて、天気予報がわかればいいのと思っていた」といったことを語っている。つまり、石井自身の中に、未

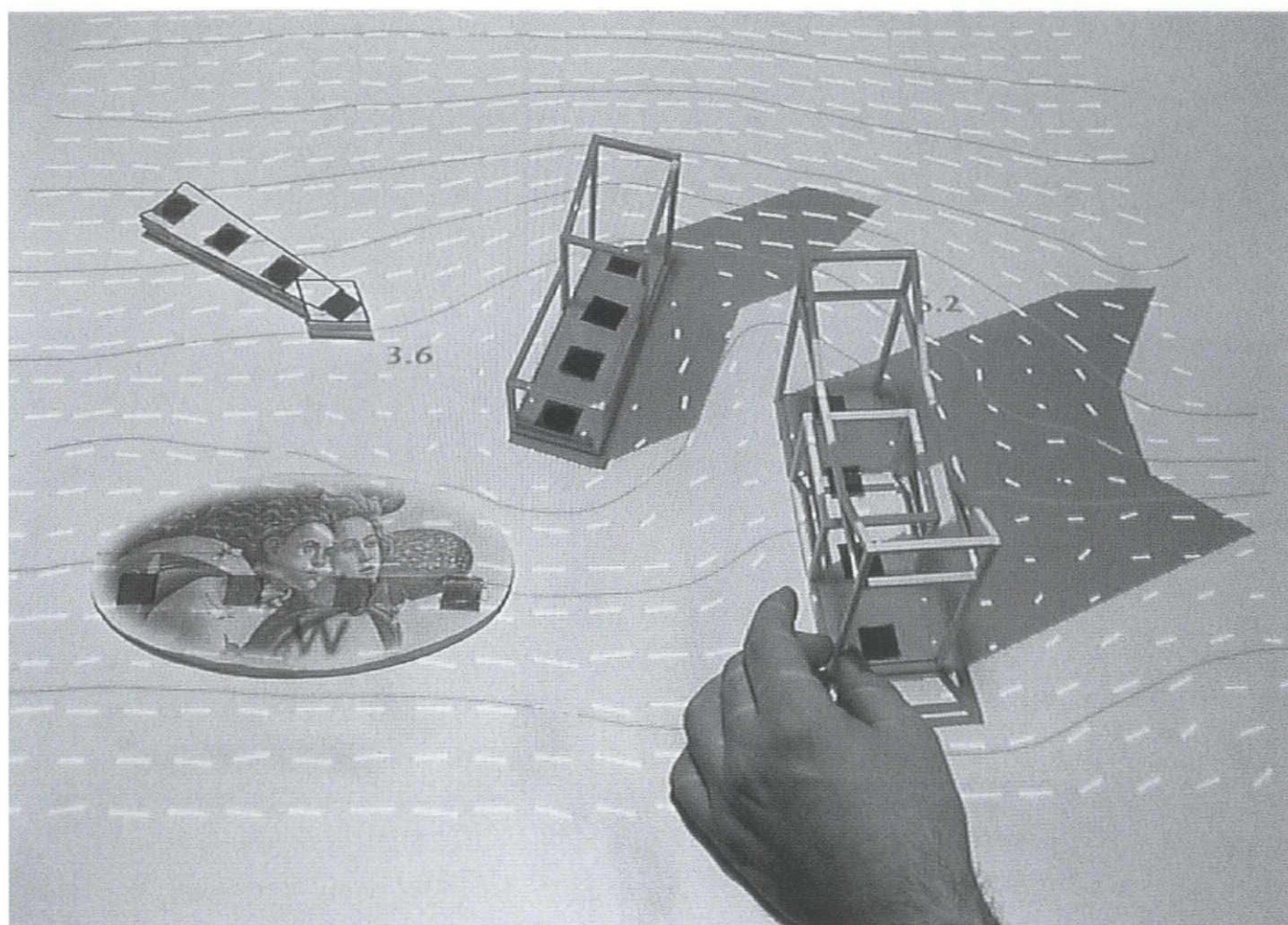
開拓のテクノロジーを追求するエンジニアとしての強い意志と、子供のような無邪気な人間性が同居しているのである。そしてそのことが、彼を従来の（商業的な成功のみを目指す）コンピュータ・エンジニアから差別化し、我々を今までに見たことのないコンピュータ・テクノロジーの地平へ導こうという原動力になっているのではないだろうか。

そう考えたとき、石井の取り組みは、優れてヒューマン・センター・デザイン的であることが見えてくる。なぜなら、彼のエンジニアとしてのチャレンジが、人間本来の無邪気な夢や発想に支えられているからである。（よしもと・みつひろ／ニッセイ基礎研究所 主任研究員）



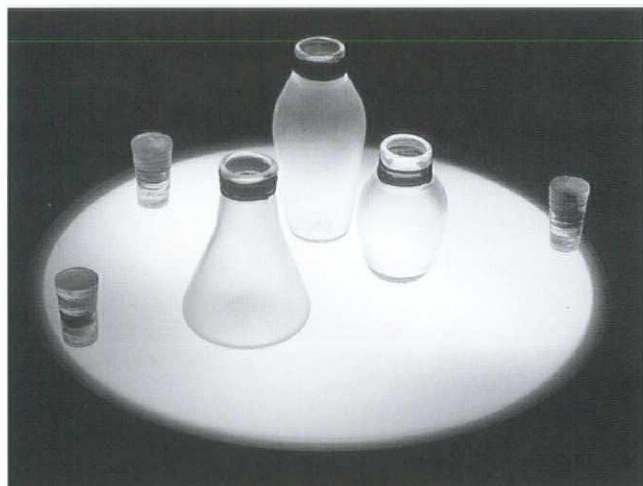
「ピンポンプラス」(タンジブルビット展@ICC)

卓球をデジタル世界とのインタラクションのインターフェイスに変えるというのが基本コンセプト。ボールの落下地点に合わせて、卓球台表面の映像が変化し、サウンドが発生する。あたかも卓球台全体が水槽で、ピンポン玉に反応して波紋が発生したり、魚が泳いでくるといったものの他にも、いくつかのバージョンが開発されている



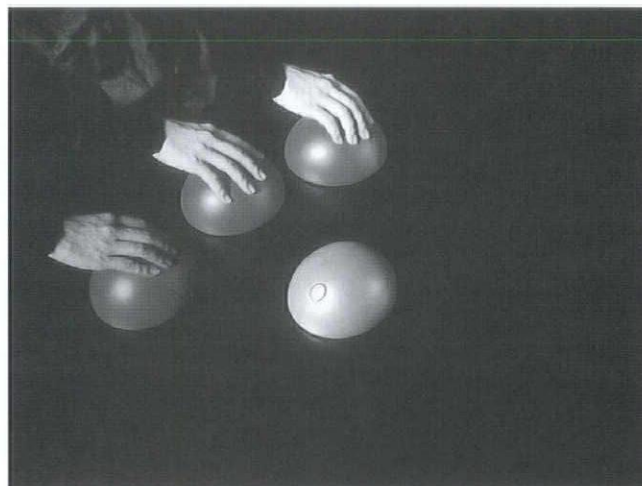
「I/O バルブ」／「Urp」(タンジブルビット展@ICC)

建築空間の表面やその上でのモノの操作に新しいデジタルの「意味」を付与する「電球」として考案された。たとえば都市計画への応用例として開発された「Urp」では、日照や風の情報をデスク上のオブジェクトで光学的にインプットすることによって、建築物の影や風向の変化などのシミュレーション結果が、視覚的にチェックできる仕組みになっている



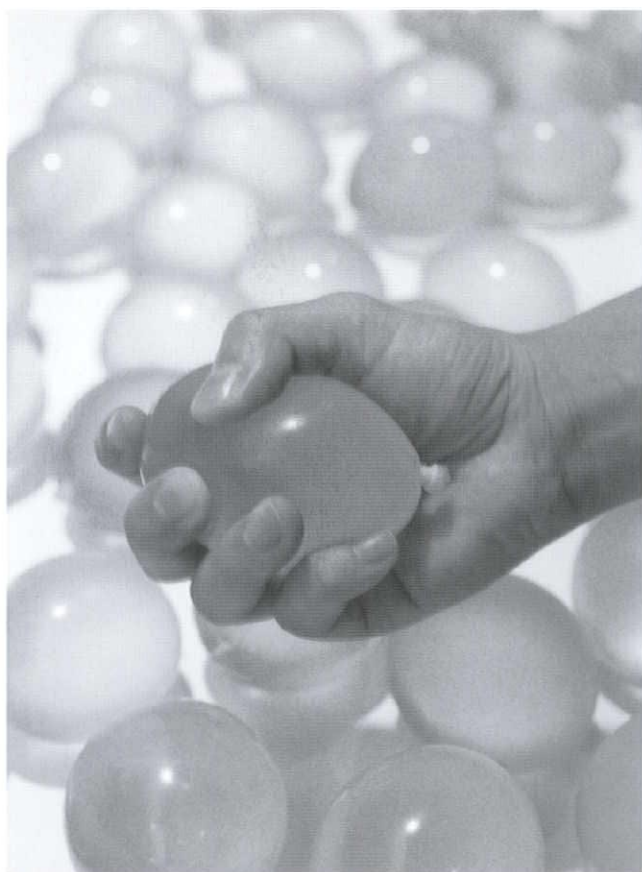
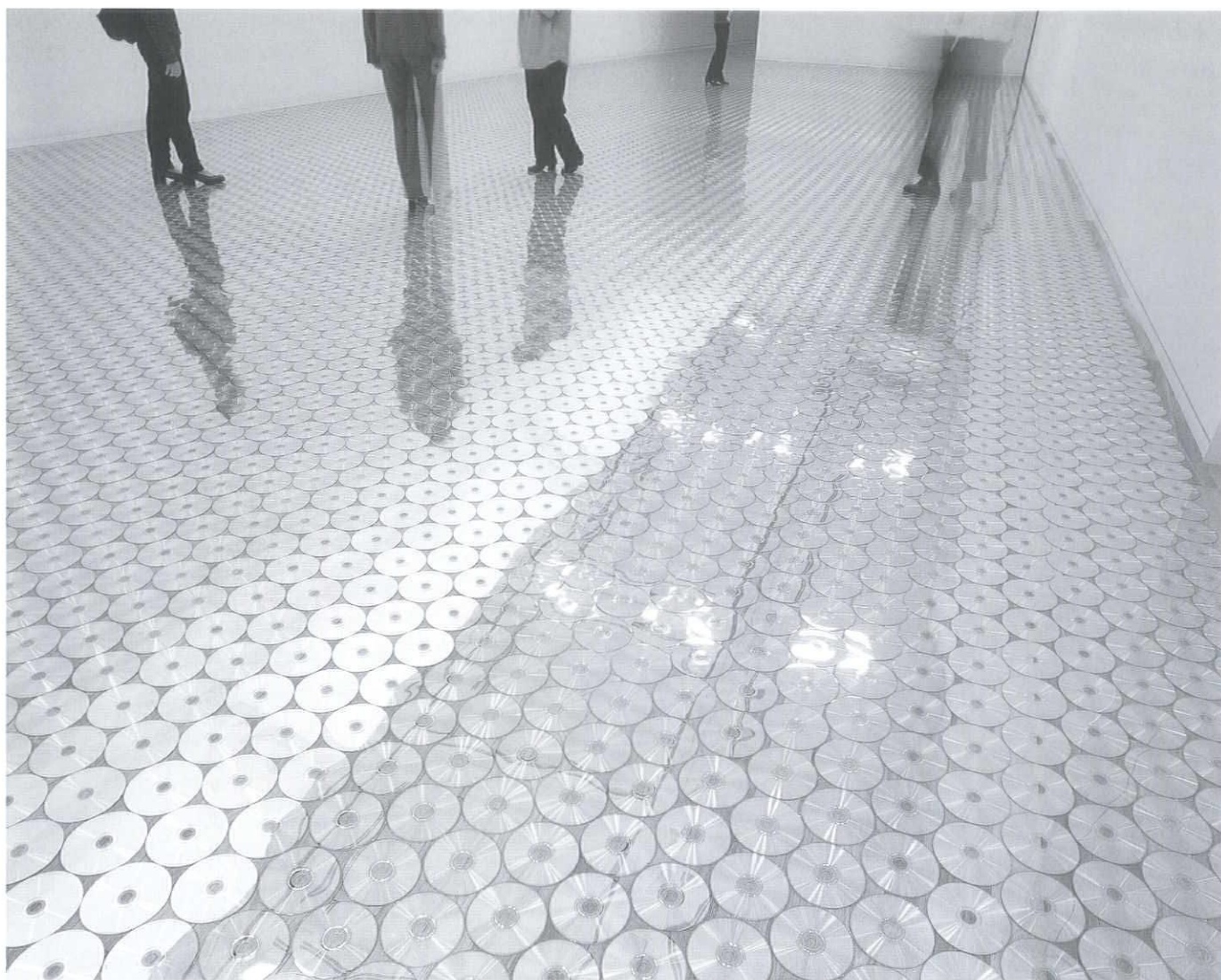
「ミュージック・ボトル」(タンジブルビット展@ICC)

ガラス瓶をデジタル情報のコンテナおよびコントローラーとし、蓋の開け閉めでデジタル情報へのアクセスを可能にした作品。3本のボトルそれぞれに3種類の音源を埋め込むことによって、アンサンブルが実現する。その他にも天気予報や詩などのデジタル情報を詰め込んだものもあるが、石井が母親への贈り物として暖めていた「天気予報の小瓶」が発想の原点となっている



「カーリーボット」(タンジブルビット展@ICC)

初期発育段階にある子供の幾何学的な思考の支援、情緒的な表現メディアとしてデザインされた教育用のおもちゃ。カーリーボットを平らなところで動かすと、振動、ポーズ、加速など微妙な動きを含めた動作全体を記憶し、再生ボタンを押すと、まったく同じジェスチャーを繰り返す



上：『エコとナルシス』クリスチャン・マークレー、1992-99

(感覚の解放展@東京オペラシティ・アートギャラリー)

実際の音は聞こえないが、床に裏返しに敷き詰められた13,500枚のCDの上を歩くことで、そこに込められた大量の音をイメージする作品。タイトルには、美青年ナルシスに恋をして死んだ森の精工コーの話が引用されているが、観客はナルシスのようにCDに投影された自らの姿と対峙しながらサウンドをイメージするという仕組みになっている

下：『ハンドメイツ』マルティン・ヴァルデ、1996-99

(感覚の解放展@東京オペラシティ・アートギャラリー)

ちょうど玉子かレモン程度の大きさで、蛍光緑黄色や紫色の奇妙な物体。強く握ろうとすると、ゴムの中で硬い何物かが動いてしまうが、しだいに手の中でぐるぐると回るその感触が心地よくなる。その色と触感で人々を困惑させると同時に魅了し、その不可思議さから思わず微笑みがこぼれてしまうような作品である

「経験経済」へ向けてのユースウェア、ソーシャルウェア

Uesware and Socialware for the Experience Economy

渡辺保史

Yasushi Watanabe

ヒューマン・センター・デザイン（HCD）を構成する様々なデザイン領域のうち、「情報系」はとりわけ重要な位置を占めることになるだろう。コンピュータなどの情報メディア機器のインターフェイス・デザインから、情報技術に応用した様々な社会支援システムの統合的なデザインにいたるまで、情報というキーファクターはこれからの社会に必要とされる次世代デザインのありようを左右する、いわば共通のデザイン・プラットフォームとなっていくのではないだろうか。

ここでは、企業や大学などでおこなわれている先駆的な情報系のデザイン実践をいくつか取り上げ、それらがHCDにとってどんな意味を持ちうるのかを探ってみたい。それを考える上で、「ユースウェア」と「ソーシャルウェア」という二つのキーワードをあらかじめ提示しておこう。次世代のデザインを考察するうえで、単にプロダクトや空間、あるいはメディアのコンテンツの美的な要素や機能を対象にするだけではなく、人がその道具・環境をどう意味づけ、どう使うのか（＝ユースウェア）、あるいは社会的にどのように財やサービスを共有・管理するか（＝ソーシャルウェア）という検討の軸は不可欠といえる。言い換えるなら、ユーザーが自らの想像力を喚起しながら、プロダクトや空間や情報を多義的に活用していくことができるようなユースウェアを考慮したデザイン、あるいは、ユーザーがモノや空間などの存在様態により深く積極的に関わることができるソーシャルウェアが考慮されたデザインこそが、これからの社会にもっとも求められるデザインのあり方ではないだろうか。

この記事で取り上げるのは、人とデジタル情報との接触をより身体的な経験へと引き戻す新たなインターフェイスの提案、情報を媒介として従来の「私的所有」から「共有利用」への転換を図るモビリティ・システム、それに個人による知識の編集をかつてないかたちで行えるデジタルな知的ツール、といったデザインの取り組みである。ユーザーの活動のなかに分け入って彼らの「経験のかたち」を記述しながら進める新しいタイプのデザイン実践についても紹介したい。こうした実践はどれ

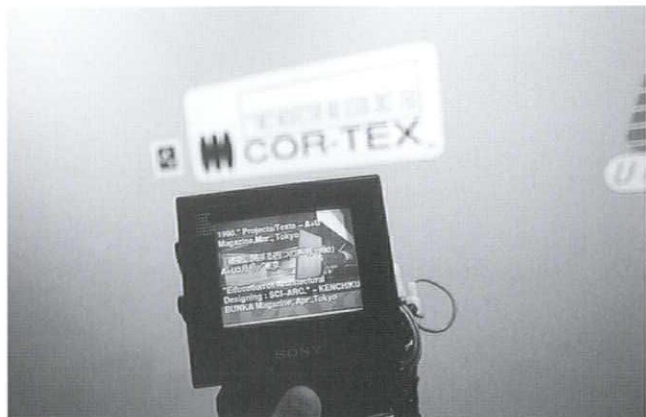
も、次世代のデザインが射程に収めるべきユースウェアやソーシャルウェアへの問いかけを含んでいる。

デジタルとフィジカルを重ねるインターフェイス

まずは、情報系のデザインのなかでも最も重要なテーマといえる、新しいヒューマン・インターフェイスの開発について見ていくことにしよう。インターフェイス（interface）という言葉には、「二つのものの間にある接点、境界」という意味がある。つまり、何かと何かをつなぐ存在としてのインターフェイスは、すべての人工物のデザインに含まれる。言い換えれば、デザインとは何らかのかたちでインターフェイスをつくること、いやむしろインターフェイス「すること」そのものがデザインなのだ、ともいえる。

プロダクトのインターフェイス、建築や都市のインターフェイス、そして情報メディアのインターフェイス。今まで、これらのデザインはそれぞれの領域で独自に開拓され、発展してきた。ところが、急速かつ間断なく進むデジタル情報技術の革新は、これらの領域を結びつけ融合させたデザインの領域を広げようとしている。それは、インターネット接続の環境が従来のパーソナルコンピュータからケータイ、あるいは情報家電、自動車などへと広がり、まさに我々の住む実空間そのものに、デジタルな情報空間が重なり合う状態が顕著になったことから証明できる。この先、インターネットのアドレス体系が次世代の「IPv6」に移行すると、ネットワークのアドレスを付与できる（つまりは接続可能な）ハードウェアの数は事実上、無限大に等しくなる。ウェアラブル・デバイスから住宅やオフィスの設備、都市内のありとあらゆる装置、それらすべてが情報のインターフェイスになりうる時代が来るのだ。

そうなった時に、現行のデジタル情報インターフェイスで主流を占めるGUI（graphical user interface）の限界は明らかだろう。情報機器のインターフェイス・デザインには、実のところこの30年ほどのあいだ、画期的な飛躍がほとんどなかった。コンピュータ自体の処理性能は飛躍的な向上を遂げたにもか



ニール・ディナーリ展（@ギャラリー間）で用いられた「NaviCam」



壁面のアイコンを手がかりに、「NaviCam」で情報を探索する

わらず、インターフェイスに関していえば革新的な成果がほとんど見られなかったために、私たちがデジタル情報と接するスタイルは画一化し、矮小化してしまった。デジタルな情報世界と、私たちの身体が住むフィジカルな世界は、かわりばえのない貧弱なインターフェイスの所為で、大きく隔たったままなのである。

CSL（ソニーコンピュータサイエンス研究所）の暦本純一氏の研究テーマは、この分断されている二つの世界——デジタルとフィジカルを架橋する、新しいインターフェイスの開発である。彼自身の専門は本来コンピュータ・サイエンスではあったが、現在手掛けているのは、人とデジタル情報とのインタラクション（対話）のかたちを新たに創造するという、まぎれもないユースウェアのデザインにほかならない。

以前インタビューした際に聞いたことだが、暦本氏がこうした研究に踏み出そうと思ったキッカケは、歌舞伎座を見に行った時の体験だったという。歌舞伎座で提供されている「イヤホンガイド」（あらすじや配役を解説してくれる音声サービス）にインスパイアされ、この実空間での人間の活動を情報によって拡張するというアプローチへと突き進んでいった。

実世界での体験を情報によって拡張する、という発想は、まず〈NaviCam〉という携帯端末の実験に結実した。ユーザーは、小型の液晶ディスプレイにCCDカメラがついたパームトップ端末を持ち歩く。空間のそこかしこに、カメラが識別できるアイコンが貼られ、そこにさしかかると、アイコンにリンクした情報が画面に呼びだされる。このシステムは、1996年に開かれた建築家ニール・ディナーリの個展に導入されている。展示会場には、模型などの実体のあるモノは一切出展されず、ガラんとした空間があるだけ。来場者は入口でNaviCamを渡され、会場内を歩きながら、あちこちの壁に埋め込まれたアイコンを探り当て、端末に映し出される「作品」を楽しむ、というものだった（この試みについては、本誌1997年4月号「拡張するデジタル・デザイン」に詳しくレポートされている）。

人間の行動に即した情報をその場で提供することで、フィジ

カルな世界を拡張しようとするNaviCamの発想は、その後ソニーが製品化したミニノートブック型コンピュータ「バイオC1」に応用された。紙に印字された切手大のバーコード（CyberCode）にプログラムやファイルを登録し、それをカメラの前にかざすことでパソコンに触れることなく操作できるという「CyberCodeFinder」という画像認識アプリケーションがそれだ。手元にある本やCDなどにCyberCodeを貼り付け登録しておけば、現物をカメラの前に差し出すだけでそれに関連する情報（たとえば、その本をいつ買ったか、そのCDと同じアーティストのアルバムは他にどんなものがあるか、など）を呼びだすこともできる。ある研究プロジェクトで暦本氏とのコラボレーションをおこなっている文化人類学者の竹村真一氏（東北芸術工科大学助教授）は、このちっぽけなラベルによって実空間と情報空間をつなぐユースウェアを「空中ポストイット」と呼ぶ。ユーザーが、実空間にある多様な情報のスナップショットをとり、それにラベルをつけてネット上のどこかにアップしておく。その後、同じ場所を訪れた別のユーザーは、そこに貼り付けられたラベルにリンクした情報を端末で知ることができるようになる、というわけだ。「属人的」な知識が「属地的」に編集されるという、重層的な情報空間のデザインの可能性がここには垣間見える。

現在、暦本氏はCSLの内部で異分野の研究者やデザイナーなどと協同で「インタラクション・ラボ」というグループを組織し、人間を取り巻く情報環境をよりトータルにデザインし直すためのアプローチを探っている。

たとえば、〈Augmented Surface〉というプロジェクトでは、部屋全体がデジタルなインターフェイスと化した環境を構築し、実際にそれを使いながら課題を検証している。

この実験ラボの中では、壁面や机の上がコンピュータのディスプレイとなっており、ノートパソコンや携帯端末、あるいは紙の本やカタログ、ビデオテープなどの物体との間で自在に情報のやり取りを可能にする。机の上にノートブックコンピュータを置き、そのディスプレイの中からまるでモノのようにデー



〈Augmented Surface〉の研究の模様。室内にある物理的なオブジェクトとデジタル情報とが有機的にリンクしている。（暦本氏のウェブページ <http://www.csl.sony.co.jp/person/rekimoto> より引用）

タを取り出して机の上に置いたり、紙のインテリアカタログからイスやテーブルのデータを取り出し、机の上でインテリアの配置をシミュレートして、今度は壁面にその三次元モデルを投影させる、といったインタラクションが試行される。実際には、天井に設置されたセンサーやカメラが机上のオブジェクトを認識し、複数のコンピュータ同士でデータの転送や共有を行っているわけだが、使っている人間にはそうした「インフラ」としてのテクノロジーの存在を意識せず、情報を物理的なモノのように操作しているかのような感覚を味わうことができる。

携帯端末をパレットのように使い、壁面のディスプレイにペンで絵を描いたり、端末からペンで情報をつまみ上げて壁面に置いたりすることも可能だ(Pick and Drop)。これも、コンピュータ間のデータ転送を、ペンという物体を人間が操ることにより、いったんフィジカルな世界を経由しているかのようなインタラクションを実現しているのである。

ここまで見てきたのは、インターフェイスの環境を空間に遍在させることで、そこに身体的に関わるというインタラクションをデザインした事例だが、実世界に存在するもうひとつの要素である「時間」の概念をインターフェイスに持ち込んだ〈Time Machine Computing〉の研究も、暦本氏は手掛けている。〈TimeSpace〉という、Windows-PC上で稼働する仮想のデスクトップ・ソフトウェアがそれだ。通常のWindowsのデスクトップの上に覆いかぶさったTimeSpaceのインターフェイスは、暦本氏に言わせれば、一種の「超・整理法」をサポートしているという。

TimeSpaceでは、付箋(スティッキーズ)や仕事上で使っているファイル、デジカメで撮った画像などをデスクトップにとにかく片っ端から置いていく。そして、仕事が終わればゴミ箱に捨ててしまう。しかし、ファイルを捨てる行為は仮想的に行われているだけで、ファイル・システムとしてはすべて保存されている。これが「Time Machine Computing」と呼ばれる所以は、画面の端にあるタイムラインを操作することにより、過去のデスクトップの状態に遡ることができるためだ。

既に、「Internet Explorer」などのウェブブラウザでは設定によってかなりの件数の履歴を残すことができ、過去に自分が情報空間のどこを徘徊したのかをイメージすることはできる。スケジューラや電子メールソフトなども含めて、自分の過去の情報行動を保存し一覧することはこれまでのアプリケーションでもある程度は可能だが、TimeSpaceではそれらすべてを、過去への遡行というインタラクションによってカバーしている。

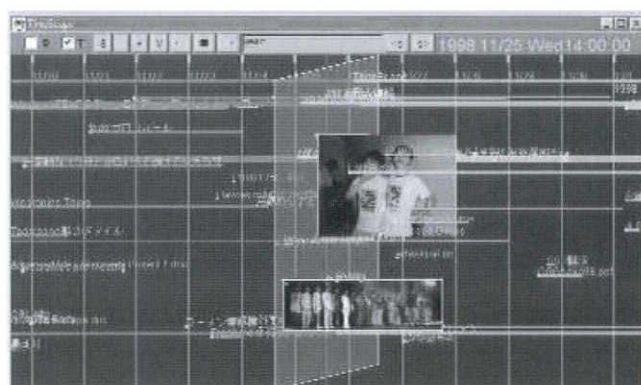
すでに終わってしまった仕事のファイルが後で必要になったとき、これまではディレクトリの階層を深くたどって探し出さなくてはならず、捨ててしまったファイルはバックアップがない限り呼び戻すことは不可能だが、TimeSpaceは時間軸で情報を管理することによって、過去のどの時点のデスクトップも即座に「アクティブ」な状態に戻ることができる。捨てたばかりのファイルは半透明で残っていたり、かなり前に貼った付箋は古くなって褪色していたりといったギミックによって、本来デジタル情報の世界には存在しない「劣化による時間経過」の表現も施されているのも面白い。さらに、過去のデスクトップの状態を呼び出すだけでなく、タイムラインやカレンダーのような時間軸のインターフェイスに変更することもできる。ハードディスクの記憶容量の問題はあるにせよ、一日のかんりの時間をコンピュータを媒介にした仕事やコミュニケーションに費やしている私たちにとって、TimeSpaceというインターフェイスはファイル・システムのなかに再現された「自分史」として捉えることも可能だ。

本来、コンピュータはCPUのクロックが独立して時間を刻むだけで、過去から現在へと流れる人間の時間とは無縁だ。昨年あれほど騒がれたY2Kバグもそこに起因していた。したがって、TimeSpaceとは、本来は時間性が希薄なデジタルの情報空間に、「流れとしての時間」を可視化することによって、情報のインタラクションのかたちを直感的に理解可能なスタイルに仕立て直したものだといえるだろう。

GUIは多くの人々にデジタルな知の創造と対話の機会を増大させたが、その一方で、我々が実世界のなかで身体というメデ



TimeSpaceのデスクトップ画面。使っているファイルを無造作に置いている



ファイルの履歴をタイムラインで表示することができる

イアを駆使しながらおこなってきた情報のインタラクションの豊かさを捨象してしまった。暦本氏の手掛けるデザインは、そうした「進化の袋小路」に陥ってしまったGUIを乗り越え、まさに人間中心型の情報環境の構築を目指しているのである。

共有を前提とした移動＝交通メディアのデザイン

自動車が20世紀の経済や文化、そしてデザインにおよぼした影響はよくも悪くも計りしれないものがあるだろう。しかし、あらゆる面から見て、これまで続いてきたクルマ社会は大きな曲がり角に差し加かっていることも明らかであり、ヒューマン・センター・デザインという領域においても次世代のモビリティ（移動＝交通）のシステムは当然のことながら大きなテーマとして浮上してくるだろう。

次世代のモビリティ・システムをデザインするにあたって欠かせないポイントはいくつかある。言うまでもなく、クルマは、「オートモビリティ（自動性）」によって人間の移動経験を拡張するメディア＝ヴィークルであり、それは巨大資本による「マスプロダクション」によって供給され、「単体」として道路を走り、個人によって「私有」されてきた。こうした、今までは自明ともいえたクルマの存在様態＝ソーシャルウェアはどのように変えていくのだろうか。

こうしたクルマのソーシャルウェア・デザインにとって、重要な役割を果たすことになるのが情報系のインフラストラクチャやアプリケーションである。とりわけ、よく知られているのが日・米・欧の政府機関や大学、企業で研究中的「ITS（Intelligent Transportation System）」で、これは従来の道路交通の仕組みを一変させるものとして期待されている。

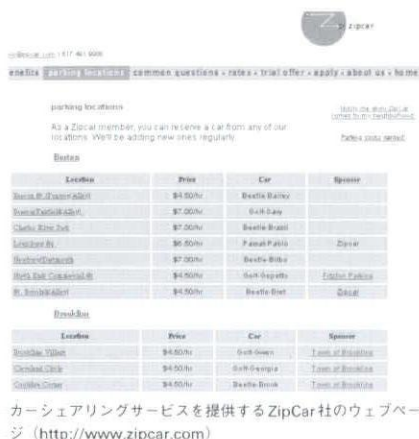
ITSは、これまで普及してきたカーナビゲーションシステムのような「単体」としてのクルマの情報化（＝メディア・ヴィークル化）を超えて、道路交通システムという「環境」全体をトータルに情報化し、より安全でより効率的で環境への負荷も抑制されたクルマ社会の実現を目指そうという大構想といえる。ITSの実現目標としては、これまでのカーナビの高度化（すで

にVICS（Vehicle Information and Communication System）＝道路交通情報通信システムとして導入が始まっている）や、高速道路の料金所での料金支払い・決済を無線通信により自動化するETC（Electronic Toll Collection System＝ノンストップ自動料金収受システム。一部で実験開始）といった短期的に実現可能なもののほか、より長期の、そしてある意味で「究極」ともいえる開発プロジェクトも進行中である。

その一つは、ASV（Advanced Safety Vehicle：先進安全自動車）。車体の周囲に多数のカメラやセンサーを備え、それらの情報をもとに他のクルマとの車間距離やスピードを制御し、場合によってはドライバーに危険を警告したりするなど、安全運転の支援のための機能を満載したクルマである。この安全運転のサポートを道路環境全体まで押し広げようとするのが、AHS（Advanced Cruise Highway System：走行支援道路システム）。これは、クルマと道路の双方の情報系が協調的に動作することで、走行中に必要な情報提供や危険時の警告発信、運転操作の支援ができるというものであり、さらに将来的には運転操作の自動化をも実現目標としている。

ASVは各メーカーが開発に力を注いでおり、モーターショーなどにプロトタイプが展示されているほか、ドライバーの視認範囲をひろげるため車体後部にカメラをとりつけたクルマも既に商品化されている。2000年11月にはITSの旗振り役である建設省と通産省が共同で、ASVとAHSの現状で開発されているシステムを使って40台以上の車両を実際に走らせる「スマートクルーズ21」というデモ実験をおこなう。また、米国でもUCパークレー校などが実際の道路で数台のクルマを「プラトーン（編隊）」走行させる実験を成功させている。

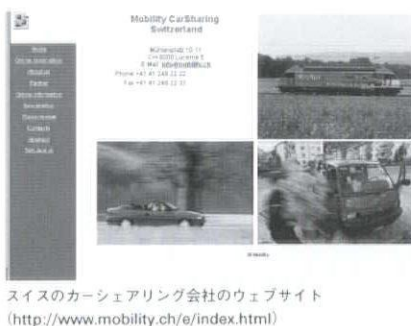
このように、ITSはクルマ（automobile）の究極ともいえる「自動化」の夢をもたらそうとしている。しかしながら、ITSによってもたらされる自動化の夢は、デザイン史を振り返れば明らかなように——1939年のニューヨーク万博でGMが展示した「フューチャラマ」で描いてみせたような——、20世紀前半にすでに予見されていた「古びた夢」に過ぎないこともま



ZipCar website showing car rental options and pricing. The page lists various car models and their corresponding prices per day.

Location	Price	Car	Spencer
Boston, MA (Downtown)	\$45.00/day	Buick Century	
Boston, MA (Downtown)	\$7.00/day	Subaru Forester	
Chicago, IL (Loop)	\$7.00/day	Buick Century	
Los Angeles, CA	\$6.00/day	Pontiac Firebird	Zipcar
San Francisco, CA	\$7.00/day	Buick Century	
West Coast (San Francisco)	\$4.00/day	Subaru Forester	Zipcar Parkers
W. Washington	\$4.00/day	Buick Century	Zipcar

カーシェアリングサービスを提供するZipCar社のウェブサイト (<http://www.zipcar.com>)



Mobility CarSharing website showing car rental options and pricing. The page lists various car models and their corresponding prices per day.

Location	Price	Car	Spencer
Basel, Switzerland	\$45.00/day	Subaru Forester	
Basel, Switzerland	\$7.00/day	Buick Century	
Basel, Switzerland	\$7.00/day	Buick Century	
Basel, Switzerland	\$6.00/day	Pontiac Firebird	Zipcar
Basel, Switzerland	\$7.00/day	Buick Century	
Basel, Switzerland	\$4.00/day	Subaru Forester	Zipcar Parkers
Basel, Switzerland	\$4.00/day	Buick Century	Zipcar

スイスのカーシェアリング会社のウェブサイト (<http://www.mobility.ch/e/index.html>)



Mobility CarSharing logo and contact information. The logo features the word "Mobility" in a large, stylized font, with "CarSharing" below it. The text "Schweiz • Suisse • Svizzera • Svizra" is also present.

10420 / 01713
Schuhmacher Michael

Diese Karte passt in jedes Portmonee!
カーシェアリングの利用者が持つICカード

た確かなのである。

ITSによって安全で効率的な都市交通が実現するのは大いに結構なことだ。だがテクノロジーによる交通の自動制御という目標は、まるで人間が運転している限り、事故も渋滞も解消せず、人間に運転させないことが根本的な解決、と言わんばかりのビジョンに思える。これは、人間の機能を「代替」させるだけで、人間が潜在させている多様な可能性を決して「拡張」させてくれない。

もし、新たな時代のクルマ、あるいはその他のヴィークルも含めた移動メディアのデザインを考えるなら、自動化という産業社会の古びた夢に奉仕するテクノロジーのあり方を転換させていくことが必要だ。皮相な安全神話とも、交通の効率化といった文脈とも異なる射程を持った、移動する人間の経験をより深化させていく道具・環境はいかにあるべきか？ という視点を忘れてはならないだろう。

その意味で、クルマをどう使うか＝ユースウェア、そして人々の間でクルマをどう所有するか＝ソーシャルウェアの新しい方向性として、「カーシェアリング」や「ICVS」といったコミュニティのなかでクルマを共有利用する——という提案は興味深い。

欧米の諸都市でビジネスとして続々と立ち上がり始めているカーシェアリング・システムは、文字通りクルマを多数の人々でシェアし、希望する日時だけ利用するという形態のサービスを提供する。環境対策として公共セクターが導入に積極的な姿勢を示したドイツ、スイスなどの欧州が先行しており、スイス国内では3万人以上、欧州全体では350都市で7万人に利用されている。さらにこの動きは米国やカナダに広がり、最近ではシンガポールやバンコクなどアジア圏の都市でも実験が始まろうとしている。米国ケンブリッジで今年6月からカーシェアリングの事業を始めたジップカー（Zipcar）社は、今年中に30台の車両を1000人以上の会員に提供する計画だという。ウェブサイトから会員登録や車両の利用予約、料金決済が行えるようになっている。ちなみに利用料金は入会時の保証金が300ド

ル、年会費75ドル、使用料が1時間4ドル50セントとのことである。こうしたシステムの導入が定着していけば、自動車の保有台数の削減による交通渋滞や迷惑駐車などの減少、排気ガスの排出抑制などの効果があるものと見込まれている。

既存のクルマを利用するカーシェアリングとは違い、車両の開発まで含めてコミュニティを基盤にした共有型の交通システムを提案しているのが本田技研工業（ホンダ）。同社の「ICVS（Intelligent Community Vehicle System）」は、最近まで栃木の「ツインリンクもてぎ」内で一般ユーザー向けに試乗サービスがおこなわれていた。ホンダによれば、ICVSは「生活圏や限定された地域内で、小型電気自動車や電動アシスト自転車などの低公害車両を、会員相互で共同利用する近未来の地域交通システムである。自家用車や公共交通機関とICVSを組み合わせることで、利便性を損なうことなく車による環境への影響の軽減と駐車スペースや渋滞などの交通問題の解消を目的」としており、コンセプト発表が1994年というからITSの中では比較的に長いプロジェクトといえる。

ICVSで試作されている車両は、2人乗りの小型EV（電気自動車）「シティバル」、1人乗りハイブリッド車「ステップデッキ」、一人乗りEV「モンバル」、電動アシスト自転車「ラクーン」の4種で、システムの利用者は、最初に会員登録をしてICカードを取得、そのカードを使って都市内の各所にあるポート内の専用端末を通じ車両の貸し出しを受ける。車両の利用状況や各ポートに配置される車両の在庫状況は中央の管制センターでリアルタイムにモニタリングされ、在庫が足りなくなったポートには車両を自動走行させて調整するなど、利用者に対して常に最適なサービスを提供するように設計されている。狭義のデザインの面からすれば、ICVSの実験車両には「私有」をあらかじめ「共有」に乗り換えるほどの魅力は正直いってあまり感じられない。積極的に「これに乗ってみたい」というモチベーションを喚起してくれるスタイリングや機能のデザインや、無理なく社会に受け入れられていくためのシステムデザインは、今後おそらく実施されるであろう次の地域実験のフェーズで問



ホンダの「シティバル」



ICVSの自動充電スタンド



ICカードによる車両の貸し出し端末



「ステップデッキ」



「モンバル」



「ラクーン」

われる課題といえる。

もちろん、こうした「共有財としてのクルマ」を実現する仕組みが浸透していくことは、自動車メーカーにとっては全面的に支持する提案と言い難い側面もある。利用する側からみても、クルマはいまだに人の「財の私有」への欲望を大きくかきたてる存在のままである。カーシェアリングやICVSのようなソーシャルウェアを社会全体が指向するようになるには、価値観のかなりの転換を必要とすることは間違いない。

とはいえ、「所有から利用へ」というパラダイムの転換は着実に進行しつつあることは確かなのだ。その転換は既にネット上の情報空間に萌芽が現われ始めている。「Napstar」や「GNU Terra」といったインターネットにおけるP2P (peer to peer) アプリケーションの急速な拡大は、デジタルコンテンツを囲い込む著作権システムを揺さぶり、共有と利用を前提とした情報財のあり方について問題を投げかけている。このことが象徴しているように、従来は自明のものだった財の私有が、共有・公有へとシフトしていく可能性は十分に考えられるだろう。これから先、我々の生活環境のそこかしこにマイクロチップとインターネット・アドレスが載ったハードウェアが遍在するようになっていくとすれば、クルマばかりでなく住宅や家具や電気製品、あるいは衣服といったハードウェアさえも社会全体で共有し、時間や回数などの利用条件に応じてきめ細かく課金処理を施すことによって、必要に応じて利用することができるようになるかもしれない……。私的所有と希少性に支えられてきた資本主義システムが、情報を基軸にした共有財システムのデザインによって変容していく——そんな未来を想像するのは、的外れなことだろうか？

ユーザーを巻き込む経験のデザイン

このところ、子ども向けブロック玩具「レゴ (LEGO)」の人氣が再燃している。今年9月には、東京で『LEGO DELUXE——レゴの展覧会』『建築家とレゴ展』という二つのイベントが開かれ、多くのクリエイターたちがレゴをリスペクトの対象

とした作品を寄せた。また、自律的な行動ができるロボットを組み立てられるキット「LEGO Mindstorms」や、2001年春の発売 (米国では今秋) が予定されているPCとリンクした映画づくりのキット「LEGO Studios」と、テクノロジーと結びついたレゴの進化が続いている。

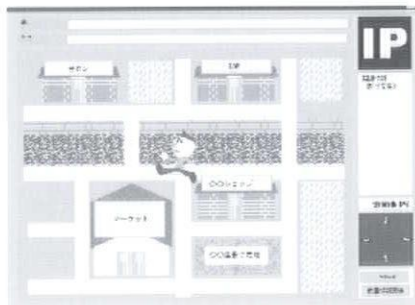
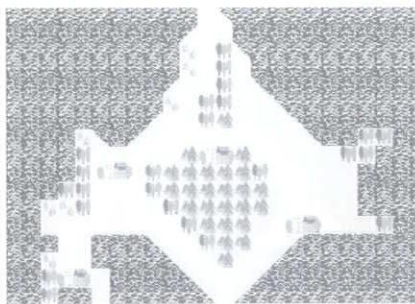
1949年、プラスチックという新素材の普及・低廉化にともなって登場したこのデンマーク生まれの知育玩具は、ポップな色づかいと高い品質・精度によって世界中の子どもと大人を魅了しつづけてきた。ちっぽけなプラスチックのブロックは、徹底した規格化によって実に多様な組み合わせを実現でき (8つのポッチ=studをもつ直方体のブロック2個の組みあわせは24通り、3個で1060通り、6個になると1億298万1500通り!)、想像力しだいでありとあらゆるモノをつくり出すことができる。この驚くべき多様性の宇宙は、組み合わせのインターフェイスであるポッチや色、形状といった面で統一的なフォーマットを持っているからこそ実現しているのは言うまでもない。

次世代のデザインパラダイムを考えると、このレゴの持つユースウェアやソーシャルウェアは非常に有益な示唆を与えてくれるように思う。レゴのように、誰もが手軽に使えるデザインツールがもし実現したなら? レゴを「情報が目に見えるかたちで表され、単純な機能を持ったシンプルな部品同士を組み合わせることによって、誰もが自分が必要とするモノをデザインできる」——そんな未来のデザインの理想形として捉えることも可能だろう。かつて、アルビン・トフラーは『第三の波』のなかで個人が情報テクノロジーなどの力を借りることにより、単なる財の消費者ではなく、主体的に生産過程に参画できる「生産=消費者 (プロシューマー)」となっていくだろうと予見した。プロシューマーとは、まさに「万人のデザイナー化」と言い換えることができるが、「産業製品のレゴ化」という未来は、プロシューマーとして個人が様々なモノをデザインしていくことができる時代を意味しよう。

実は、デジタル情報系の領域では、すでにレゴのシステムの



Intelligent Pad を利用した京都のデータベース「The Miyako」
(制作=編集工学研究所)



Intelligent Pad を使った「パッドウェア」の例



地域コンテンツ編集システム「Hijiri」(ISIS 編集の国)
<http://www.pads.or.jp/>より)

な発想に近いソフトウェアの編集・流通の統合的なアーキテクチャが登場し、少しずつその可能性を開花させつつある。北海道大学知識メディア・ラボラトリーの田中譲教授が提唱した「インテリジェント・パッド (IP)」がそれだ。

IPは、パッドと呼ばれる小さな情報の「かたまり」をコンピュータ上で組み合わせることにより、利用者が思いのままにソフトウェアやデジタルコンテンツをデザインし、利用することができる知のアーキテクチャである。パッドには、テキストやグラフィックス、オーディオなどの様々なデータタイプと、その表示や編集のための機能（プログラム）が入っている。インターフェイスの機能（ボタン、スイッチ、スクロールバーなど）やデータベースあるいはネットワークを利用するための機能を持ったパッドもある。これらのパッドには「スロット」と呼ばれるデータや機能の受け渡し口があり、このスロット同士を——あたかもレゴのボッチをはめあわせるように——つなげることで、パッドが互いに連携して動作するようになる。たとえば、デジタル動画が入ったパッドがあれば、そこに再生ボタンや停止ボタンのパッドを張り合わせることで、ムービープレイヤーが出来上がるわけだ。しかも、いったん組み合わせたパッドの結合を外して、パッドを再利用することも簡単にできる。多様なパッドが生み出され、それがグローバルに流通する環境が整えば、これは新しい知のインフラとして成長する可能性を持つだろう。

これまで、IPでは根幹となるパッドや開発キットのほか、個人が開発したパッドを出版したり、サーバーにあがっているパッドを入手して再利用するといった、流通と交換のための「市場」である「ピアツァ」と呼ばれるシステムなどが提供されている。この普及啓蒙団体であるIPC（インテリジェント・パッド・コンソーシアム）は昨年、IPの体験版やピアツァのプログラムを無償で公開することによって、普及の裾野を広げていこうとしている。

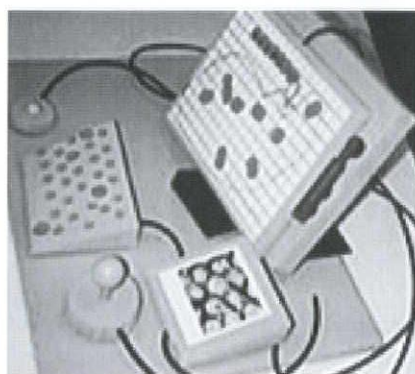
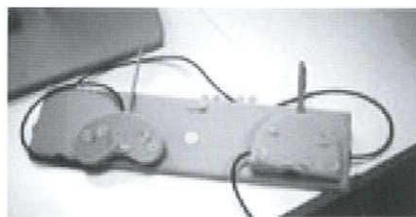
実際にIPが応用され、一般に提供されているシステムはまだ少ないが、編集工学研究所が開設するサイト（ISIS 編集の

国）は意欲的な試みの一つといえる。ここでは、ESP（Editorial Scoring Pad）と呼ばれる独自のインターフェイス環境をパッドで構築し、ユーザー同士がさまざまな知識をカード型のパッドにのせて交換しあう「知のコミュニティ」を形成する実験がおこなわれている。前述のIPCでも〈地域コンテンツ編集システム Hijiri（ひじり）〉の開発を進めている。これは、地図をベースに札幌市の様々な情報が蓄積され、それを幾つかの階層によって参照し、ユーザーがそれらの情報を自分なりに編集することもできるというもので、学校教育での利用を主眼に置いている。

レゴのように互いの関係性が可視化でき、自由に組み合わせ可能なユニットで産業製品をデザインするという発想は、IPに限らずこれから様々な分野に出現していくだろう。以前、筆者が参加していた異業種共同研究活動でも、メンバーの一人が「Industrial DNA (IDNA)」というコンセプトを提案していた。IDNAを持った産業製品の部品は、それぞれが部品相互の関係性の情報を持っており、ユーザーはIDNAのパーツ・ライブラリーからこの仮想部品を入手し、時に専門家（＝デザイナー）の助けも借りながらコンピュータ上で自分の好みの自動車や住宅をデザインできる、というわけである。使い手の欲求にキメ細かく対応できるデザインの究極は、使い手自身が欲しいモノをデザインできる道具＝ユースウェアと、それが利用できる環境＝ソーシャルウェアを提供することだろう。レゴは、その究極の姿を我々に先取りして見せているのかもしれない。

では、レゴのようなデザインツール／素材が出てくるような未来、ユーザー＝使い手が自らデザインの過程に主体的に参画できるようになった時に、デザイナーはどんな役割を果たすべきなのだろうか？ もちろん、万人のデザイナー化は、デザイナーという職能の死を意味するわけではない。

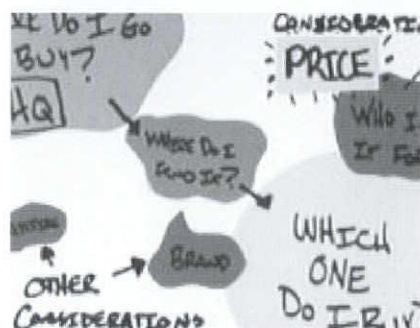
一つの可能性として考えられるのは、ユーザーが自律的にデザインする能力を手助けするファシリテータ（世話役）あるいはミディエーター（媒介役）といった位置づけだろう。ユーザーが抱えている、漠然としたデザイン上の欲求を明確な「かた



ソニックリム社が行っている「ユーザー巻き込み型デザイン」の取り組み。これはユーザー自身がデザインした情報機器のモックアップ



企業のデザイン部門と共同で行うワークショップ



ユーザーがつくった自分の体験のイメージカラーや認知マップ（「SonicRim」<http://www.sonicrim.com/>より）

ち」に可視化していくという、一種のコンサルティング的な能力が求められることになるはずだ。

その意味で、注目したいのは「ポストデザイン」というコンセプトを掲げている米国のソニックリム（SonicRim）社の活動だろう。ソニックリムでは、企業のデザインや商品企画部門に対してデザインコンサル業務を提供しているが、中心となるのは「ユーザーの経験にいかにかアクセスするか」という面からの各種のリサーチやデザインスタディ、ワークショップである。ソニックリムでは、従来のデザインが個々のデザイナー、あるいは個々の企業の狭く限られた経験や組織文化にもとづくのではなく、ユーザー自身の経験にデザインリソースを求めることによって、よりユーザー本位のデザインができると考え、人類学や民俗学、社会学、認知科学などの人文社会系の知見を取り入れながらユーザーの経験にアクセスする手法を体系化している。

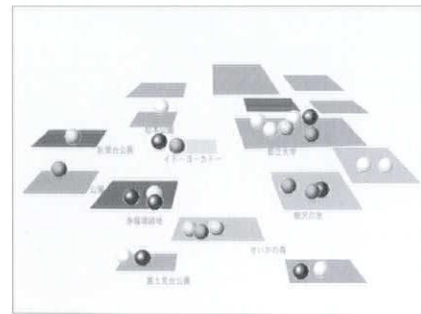
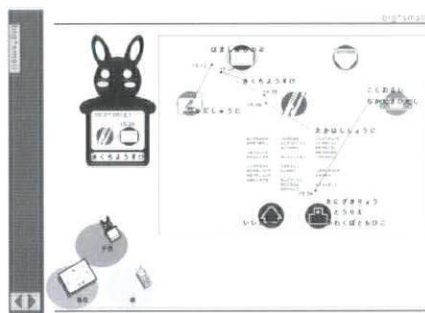
その手法は、従来からあるインタビューや会話分析、行動観察のほか、ユーザー自身が記録する日記や出来事にかんするイメージコラージュの分析、さらにはユーザーが欲しいモノの模型をつくること（ペルクロモデリングという）まで、実に多彩である。ともにデザインするための道具を作り出し、その「共通言語」によってデザイナーと人々がコラボレーションを目指すこと。ソニックリムの代表であるリズ・サンダース氏は、そんなポストデザインへ向けてのデザイナーの役割をこう述べている。「デザイナーの新たな役割は、その道具自体をつくり出すこと、そして、その道具によってユーザーや関連する人々が創造的に表現できる経験をつくり出すことにある」

多摩美術大学情報デザイン学科の須永剛司教授も、これからのデザインが向かうべきところは単なるモノづくりではなく、いかにユーザーの経験の現場に寄り添って、彼らのモノを使う経験のデザインに踏み込んでいくかが課題だと語る。須永氏らは、98年に開設された情報デザイン学科で、学生たちと畑で野菜を育てたり、壊れた自転車を修理したりするといった活動をモチーフとして「つねにダイナミックに変化する＝生きてい

る情報」を可視化する授業をおこなったり、さらに2000年度の3年生を対象とした演習では、保育園をフィールドとしてそこで働く保育士や保護者がおこなっているコミュニケーションを観察し、そこから情報の道具づくりをおこなうというユーザーの活動をベースにしたデザインに取り組んだ。

「20世紀のデザインは、『つくる』活動と『つかう』活動を分離して考えてきた。デザイン教育も、企業実際のデザイン活動も、専ら『つくる』ためのノウハウばかりを重視し、『つかう』活動についてはデザイナー一人ひとりの生い立ちや生活経験を前提するしかなかった。しかし、とりわけ情報デザインでは、デザインの対象となる情報だけを人々の活動から切り離すことはできない。情報という目に見えない存在にかたちを与えようとするときには、人間の生きている営みを相手にしなくてはならない。そのためには、今までの『つくる』だけの活動に加えて、人々が日常的におこなっている『つかう』活動をデザインの問題として真っ正面から捉え直す必要があるのではないか」と、須永氏は語る。

新しいツールや環境の出現にともなう、人は誰もがデザインという領域に踏み込むことが可能になる。その時、デザインという営みは、多様な職能や問題意識を抱えた人々によって協同的になされる「コミュニティ」をベースとしたものになっていくだろう。そこで、「本当に何をデザインすべきなのか？」という問いを発し、問題を指し示すことができる役目を、ヒューマン・センター・デザイン時代のデザイナーは負うことが求められるのかもしれない。（わたなべ・やすし）



多摩美術大学情報デザイン学科の3年生が取り組んだ「情報の道具」づくりの作例。保育園の中での活動をフィールドワークし、保護者や保育士が使いやすいインターフェイスをもつコミュニケーションツールを提案している。

協働の知のスタイルをデザインする 「コミュニティ」「デザイン」「ラーニング」をめぐって

Designing Styles of Collaboration Intelligence: Community, Design, Learning

渡辺保史

Yasushi Watanabe

なぜ、コミュニティを「デザイン」するのか？

人間をデザインという営みの中心にすえてその次世代のあり方を模索する「ヒューマン・センター・デザイン（HCD）」という領域においては、これまでプロダクトや空間、デジタルコンテンツなどといったデザインの範疇からは外れていた「人間関係のデザイン」が大きくクローズアップされることになる。

人間関係のデザインとは、つきつめれば「コミュニティ」のデザインにほかならない。コミュニティの定義についてここで拘泥する紙幅はないが、多様な人々の関わり合いの中で知が編集され、何らかの価値が創造されていく場としてコミュニティをとらえ、そこでの人々の協働（collaboration）のスタイルをデザインしていくことは、まぎれもなくHCDを構成する重要な営みとなるだろう。

Linuxのようにコミュニティを基盤とした協働型・オープンソース型のデザインの実効性が社会的にも大きく注目を浴び、デザインに限られた専門的職能集団のなかで独善的に行われるのではなく、（とりわけ情報デザインの分野では）いわゆるユーザー参加型（巻き込み型）の活動として定義し直されつつある状況のなかで、「デザインのコミュニティ」をつくることと「コミュニティのデザイン」をおこなっていくことは分かちがたく一体化していくような気がするのだ。

一方で、現代の都市生活のなかでは、実際の場所に根差したコミュニティの感覚が希薄になってしまい、隣人の顔さえ知らない場合が少なくない——ということが、よく指摘されている。その一方で、ネット上のヴァーチャル・コミュニティはどんどん拡大している。しかし、私たちはフィジカルな環境のなかで有限の身体をもった存在であるという前提を消し去るわけにはいかない。そして、私たちの誰一人として他者との関わり合いを抜きにして生きてはいけないう以上、そこには何らかのフィジカルなコミュニティが求められることは間違いないのであり、いま各所でそんな「コミュニティの再生」が叫ばれはじめている。

とはいえ、すでに崩壊して久しいリアル・コミュニティをもう一度デザインし直すことは容易ではない。新たに立ち上がっていくべきコミュニティは、少なくともかつての同質的な村落共同体や「隣組」「町内会」の再現ではありえない。コミュニティを欲する人々の間で強い共感や理解をつくり出していったり、異なる世代や文化、出自……等々で構成される地域の人々に新しい「つながり」を見出しながら、そうした人々のあいだに潜在しているいろんな知恵や経験のリソースを引きだし、コーディネートしていくこと——これらの活動は、次世代のデザインにとっては未知の、だがとても大事な仕事となってくるはずだ。

住民主導の地域ポータルサイトを構想

ここからは個人的な問題意識を披歴しながら、コミュニティ・

デザインの問題の所在を明らかにしていきたい。

現在、筆者は北海道函館市近郊の七飯町（ななえちょう）に居住しており、「地域コミュニティのための情報デザイン」をテーマにした活動を模索している。具体的には、函館を中核都市とした北海道南部（道南）地域において、今まではタコソボ化していた地域活動（まちおこし、NPO・ボランティア、文化活動など）や地場産業、学術・教育といった諸分野を結びつけ、その出会いの中から新しい地域活動やビジネスの可能性を育てていく、「ノード（結節点）」のデザインである。

これまで、地域のSOHOワーカー、ウェブデザイナー、ITベンチャーの経営者、団体職員、主婦、障害者の就業支援NPOの代表、地域プロバイダの関係者、そして今春開学した「公立はこだて未来大学」*1の研究者といった30名あまりの人々とともに、情報共有や活動イメージの検討を目的としたメーリングリスト『ノード・ハコダテ』*2を運営してきたが、そこから「地域ポータルサイト」の構築事業の構想が具体化し、2001年初頭のプロトタイプ公開に向けて準備が進んでいる。

地域生活圏の情報を集約し、そこにオンラインコマースやオンラインコミュニティなどの機能を備えた地域ポータルサイトは、ネットビジネスの観点からも最近急速に注目が集まっており、大資本の参入も始まっている。たとえば、角川書店が中心となって設立した『ウォーカープラス・ドットコム』*3は、角川の情報誌のノウハウをウェブに持ち込み、それに旅行やイベントのチケット予約などのeコマースを連動させた地域限定のサイトを全国40都市（地域）への展開を狙っている。また、検索エンジンを核としたポータルサイト『goo』をもつNTT-Xも、地域の商店主などが手軽に無料で情報提供ができる仕組みを備えた『まちgoo』*4をオープンさせ、これに各地独自の「ローカル局」が持つコンテンツを加えながら情報の集積度をあげていく計画である。

また、NTT東日本は、「地域ポータルソリューションフォーラム」という異業種共同の研究会を組織。地域のスモールビジネスや日常生活関連情報の流通促進、学校での情報教育の支援といったテーマにもとづいて、地域社会の人々がインターネットを用いて積極的に情報を活用できる仕組みづくりを検討している。

しかしながら、筆者にいわせれば、こうしたビッグビジネスから地域ポータルへのアプローチにはいささか疑問を呈せざるをえない。地域ポータルの構築は本来、「住民主導・地域経済の活性化・地域文化の再創造」という3つの要素が融合するところにこそ、意義が見出されるべきものだろう。情報時代に入っても地方がまた大資本（グローバリズム？）に侵食されるような図式を繰り返すべきではない。実は、「情報技術による地域の活性化」というお題目は、1980年代からの「ニューメディア・ブーム」の際にもハイブ（hype）を生み出したのであ

り、結局は地域に根づくことのない「ゴーストタウン・メディア」をいくつも生み出した。地域ポータルサイトは、こうした官主導・センター／エンド型の情報消費型メディアの失敗を乗り越えたところに立ち上がっていかねばならない。

地域の生活者が主人公となり、いかに自律的にコミュニティをデザインしていくことができるのか？地域ポータルサイトには、単に便利なサイトをつくることにとどまらない問いかけが含まれているのである。

ウェブの活動と実空間をリンクさせる

筆者を含めたグループで構想している地域ポータルサイトは、地域の生活関連情報の網羅というポータル本来の機能に加えて、地域における「学び（ラーニング）」の機会増大を狙いとした知識コミュニティをサイトの核として育てることにしている。たとえば、「新しい食や農のかたち」「じぶんの仕事をデザインする」「地域まるごとミュージアム」といったテーマで、地域の人々が（ときには専門家の手助けを借りながら）互いに学びあうオンラインとオフラインの場をつくっていく。その意味で、地域ポータルは学びを軸とした知の結節点としても機能することになる。当然、ここには子供たちの総合学習や社会参画の機会も組み込んでいくことになる。

また、地域ポータルサイトはネットの中だけに自閉・完結せず、「実空間リンク」を積極的に指向することも重要なポイントである。人々のフィジカルな生活圏とネットが重なり合っているからこそ生まれる面白さを引き出し、地域の関係性をよりよくデザインし直していくための基盤としてポータルサイトを育てていくことが求められる。

実空間の活動と地域ポータルとが積極的にリンクしていくためのアイディアは、情報デザインと建築・都市デザインとが融合する大きなチャレンジといえる。アイディアのひとつは、函館市の中心市街地活性化のためのTMO（Town Management Office）事業にからめた、一種の「サテライト・ラボ」の開設である。前述の〈公立はこだて未来大学〉が、市郊外のキャンパスとは別に、市の中心部に地域社会の人々との協働プロジェクトを展開するためのインターフェイス的な拠点としてサテライト・ラボを設置するという計画を進めており、この計画に地域ポータルの「実空間版」であるコミュニティ・カフェのような場を融合させることで具体化しようとしている。このラボ／

カフェでは、大学の研究者や学生、そして市民が「たまり場」として使い、地域情報化の実験プロジェクトに関する共同作業や、大学のオープンゼミやワークショップ、その他さまざまなイベントが展開されていくことになるだろう。

もうひとつのアイディアは、アーキグラムがかつて描いた「インスタント・シティ」や「アイディア・サーカス」のコンセプトを凝縮させた「ポータブル・カフェ」というプロジェクトだ。これは実際に移動式の仮設カフェを運営するもので、地域ポータルサイトが対象とする道南の27市町村を巡回しながら、マスメディアからは伝わりにくいサブカルチャーを地域に持ち込み、人々が思わぬかたちで出会うことを促し、地域内・地域間のコミュニケーションを活性化していく一種の「触媒」のような機能を目指している。

巡回する先々で、組み立て式の仮設ドームやテントを設置して、ソーラーパネルや風力発電でエネルギーを確保。現地からカフェを舞台に展開されるイベントなどの模様をストーリーミング中継したり、DTPで新聞をつくってパソコンを使っていない人々にもネットコミュニティの楽しさを伝えたり、野外スクリーンを張ってデジタルムービーを上映したり、子供たちと一緒に地域探検のワークショップを行ってその成果をウェブにアップしたり……と、アイディアだけは膨らんでいる。

沈滞化しきっている地域に眠っているポテンシャルを引き出すために、テクノロジーをどう活かすのか？——これこそが、地域情報デザインの試みのコアにある問いかけなのだ、と筆者は考える。インターネットの急激な普及は、我々の生活環境のそこかしこに情報のインターフェイスを遍在させ、人はデジタルとフィジカルの重なり合った世界の中に身を浸そうとしている。であるならば、そのデジタルとフィジカルの重なり合い方を、多様な人々の関わりあい＝コミュニティのなかで実践的に模索していくことが、HCDの展開にとって欠かせないスタンスになるのではないだろうか。（わたなべ・やすし／ジャーナリスト）

* 1: <http://www.fun.ac.jp/>

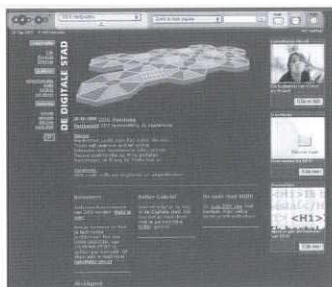
* 2: <http://www1.odn.ne.jp/writingengine/node-hkd.html>

* 3: <http://www.walkerplus.com/>

* 4: <http://machi.goo.ne.jp/>



NTT-Xの地域ポータル「まちgoo」
(<http://machi.goo.ne.jp>)



欧州版の地域ポータルともいえる「デジタルシティ」(<http://www.dds.nl>)



東京の文化的ポータル「REAL TOKYO」
トップページ (<http://www.realtokyo.co.jp>)



「REAL TOKYO」のコンテンツ例

インタビュー:

プロセスを通じた新たなコミュニティ・デザイン 住民参加の映画づくり

Interview:

A New Process-Centered Model of Community Design: Film-making with Community Participation

中村 考 (マルチメディア・プロデューサー/DEM-P(有) 代表取締役)

Ko Nakamura

インタビュアー: 松口 龍 (『SD』副編集長)

——「地域コミュニティを如何にデザインしていくか」という問題には実に多様な側面があると思いますが、ヒューマン・センター・デザイン (HCD) の視点をふまえて、中村さんの活動についてお聞かせ下さい。

中村: 僕は、ふだん暮らしている地域で映画上映会を開いたり、この街の人たちと一緒に映画をつくりたいと夢みたり、とにかく映画を切り口に、地域コミュニティと密接に関わろうとしています。映画というのは、一方で、国家というものと非常に深く関わってきた歴史があります。戦前は内務省が検閲していたり、敗戦直後はGHQが検閲をしていて、やはり、国家とプロパガンダが重なっていた時代が大きかったわけです。ちなみに昭和元年は、ほぼトーキー映画元年なんですけど、最近のグローバル化の圧倒的な力によって、大きなワクがゆるんだときに映画というのは、国とは少しちがった基盤も見つけだして、表現していかないといけなくなった。それが「地域」という生活に密着したところに落ちてきて、行政としての区になる。たまたま僕は、東京の世田谷区に住んでいて、ここを基盤にしているので、そうなったら世田谷という「地域」のことを映画にしなければならない必要を感じたのだと思います。

——「地域のことを」映画にすると、具体的にはどういったことなのか。

中村: 映画ってどこか強烈に「洗脳」するというか、強制的に押しつけるパワーをもっていて、今でもその凄まじい伝達力だけは衰えていない。だから映画というのは、人に対するメッセージを見つけ出す作業が必要になる。そのことを外した映画というのはあり得ませんから、そのパワーを逆に活用して積極的に「呼びかけ」ることができる。僕はその「呼びかけ」というのを、まさに自分が生活している街に言いたいわけです。たとえば「ゴミ問題」をどうするか。これを細かいレベルで隣人とだけ話しているとケンカになってしまう。地域の抱えている問題は、隣の家に行ってインターホンを鳴らしたり、ポストに手紙を入れたりするレベルの情報もありますが、もっと自分の暮らしと社会の関係で、切実なテーマをスケール大きく考えたいですね。

——映画が先にあったのではなく、それをどういう形で伝えるかといった手段のひとつとして映画があったわけですね。

中村: コンピュータの歴史は、数字→アルファベット→漢字→グラフィック→音楽と、進化してきましたが、今や映画も扱えるようになりましたね。その「デジタル・ヴァーク」に乗って、映画の力を積極的に活用しようと考えようになりました。

——映画をつくる場合、シナリオづくりからディレクションまで、すべてご自身でなさるのですか。

中村: そうです。ここで言っている映画というのは「巨匠をめざす」とか「自主映画で何か賞を狙う」といったものとは根本的に違ったものです。映画に詳しい必要もありません。最近、映画装置のダウンサイジングが急激に進んで、映画をつくれる敷居が非常に下がってきた。DVカムやiMacをもっていれば映画ができてしまう。そういうレベルのものでも映画と呼んでいるんですね。「ワープロ」のように「シネプロ」感覚で。暮らしていれば、強烈なメッセージを送らなければならない瞬間というのが、必ず出てくる。そのときに映画というコミュニケーション手段を使えるわけです。

——地域コミュニティを育てていくためのひとつの手段として身近な問題を取り上げて、地域の人に向けて発信するための映画。それを制作して、発信するまでのプロセスの中で地域の人に参加するということは、地域の人づくり手であると同時に受け手なわけですね。中村さんはその二重性をワーク

シヨップのような形でやろうと試みているのだと思います。地域コミュニティの中で、こういうツールを使って自分たちで自分たちの問題を編集して、生活をちょっとでも良くしようと発信するのを地域の人みんなでやる。

中村: 「参加する」ということが重要だと考えています。もちろんひとりでつくれるにはつくれますが、やはりつけない部分がある。自力だけでつくり、且つ、みんなでつくる。とにかく、今は具体的なキッカケがないと、どうにも動かない状況になっていますね。

——ぼくはHCDの概念・理念というものはすばらしいと思います。しかし、「バリアフリー」や「ユニバーサル・デザイン」といった問題を包括し、さらに「人間中心」までいくわけですから、すばらしいを超えて、やや捉えどころがないくらい壮大に感じています。だから、その一方で、今おっしゃられた具体的にできることは何かということをお考えつつ現在進行形でやりながら、そこにHCDの問題を入れ込んでいくといったベクトルも必要があるのではないかと思います。概念と実践とが相互修正をしながら、リアルな問題としてスパイラルしていくような。

中村: 難しい問題ですね。たとえば、ぼくはインターネット映画の「CINET-P」というプロジェクトを3年前から進めていますけど、褒められるような成果はまったくありません。成果はないんだけど、やらなければならない。そういうコトです。HCDもそうでしょう?

——そういった動きをしていく人がもっと「地域」に入っていないと、流れができない。

中村: ぼくは近所の溜り場になってるバーとかで、若い人をつかまえて「映画やろうぜ」って言うんですよ。いろいろ話しているうちに関係が深くなっていく。すぐに何かができるというわけではないけれど、こうして広がっていった。他にも色々なことをやっています。たとえば何軒かの飲み屋がリンクして、ドリンクチケットをつくって、どの店でも飲めるようにしようとか、それがやがて「地域通貨LETS」みたいなものに発展するかもしれない。また、映画の話に関係するのですが、その映画をつくった人のギャラが、入場券と交換できたりというシステムも考えています。でも、それで自分が得しているのか、損しているのかと言うと、映画をつくったギャラが入場料になっているから、ループになっていて何だかわからなくなってしまう。だけど、身体労働だけはあつた、というような。

——それは娯楽映画やプロパガンダとしてつくられたものではない。「地域」で生活している人たちがあたり前のようにやらなければならないこと、たとえば「回覧板を回さなければならない」、「ゴミを分別しなければならない」といった問題を見つけだし、映画づくりの労働を通して発信し、観賞するプロセス自体が、その地域で住まうためのルールのような考え方ですよ。

中村: そうです。

——中村さんの考える「地域コミュニティ」というのは、HCDの概念とどういう部分で関わっていると思いますか。

中村: 切実に「サバイバル」のひとつであるという点だと思います。映画にとっても「映画のサバイバル」だと思います。つまり自分たちがつくったギャラ=入場料というループには労働しかないわけです。しかしたぶんそういうことが必要なんだと思います。映画という視点で見たときに、漫画というのは絵コンテなんですね。話しの筋としても感動のレベルからしても、その絵コンテで済む。映画が面倒臭いと思うのは、その分かって知っているものをあえて「つくる」ということです。その面倒臭さを実行するかどうかという点である意味「サバイバル」へのお誘いと言えるでしょう。

——「面倒臭さ」をあえて行うことで、何があるのですか。

中村: 社会や地域などは、面倒臭くても「関わらざるを得ない存在」です。

そういうものは必ずある。たとえばバリアフリーにしても、やはり権利獲得の方向にいくわけです。そうではなくて、ひたすら理念と労働だけがあるということもあり得る。あるいは、権利はなく責任だけがある。これは人が暮らす上ではあり得る。成果のない側面もありますが、その面倒臭いことに、いかに引き込むかという部分で、ほくは映画というツールを使っているのだと思います。

——ひたすら責務と労働。それを実際に参加してやってみたときに、その肉体的、精神的な健全さをどこかで見い出せたら良いんだと思いますね。

中村：そう。それで成立するということがわかる。それはHCDのひとつのあり方だと思います。

——それは実際に体感してみないと、何が出てくるかわからない。

中村：だからといって人を更生させようとかという意味はない。何を感じるかも人によって違うしね。最初に話したことは「メッセージを強烈に伝えよう！」という側面から言っているわけですが、結局はそれらが自分と社会的関係性の問題として返ってくるわけですから、自分たちの観るべき映画を自分たちでつくるということもひとつあります。そういうものに、労力を使い、それが入場料となり、観たときに別の感情が沸いてくるはずです。単に映画だけでなく、その周辺のものにもどんどん広がっていく可能性があると考えています。

——中村さんはつくり手であり、仕掛ける側でもある。地域コミュニティの中で仕掛ける際、自治体との関わりといったものを何か考えていらっしゃいますか。

中村：それは考えてます。たとえば、街そのものが映画をつくろうとすれば、全員が関わっているのだから、どこでも撮れて、どの小屋にでも掛けて上映できる、なんていうのは良いですね。街がすべてセットのよう。そして「映画＝街」のために働く。そういう色々な関わり方の可能性がありますね。

——「具体的な動き」が感じれることと、そこに「参加性」があるところに共感します。建築の世界では、「地域」に根ざした建築家というのは、どこか胡散臭いというイメージがありました。ところが、今の20～30代の若い建築家の中には、「地域コミュニティと関わる」ということに、自ら積極的に関わっていく動きが出てきたと感じています。それを上手く誘導してあげれば、地に足の着いた、リアルで健全な動きになるだろうと思っています。

中村：世田谷でいうと、下北沢の文化と三軒茶屋の文化というのはちょっと違います。そこを結ぶ「茶沢通り」という道路があるのですが、今年の春には、若松孝二監督や大島渚監督も訪れたりして話題になった通りです。この通りは、両端が劇場と映画館が対になってレイアウトされている。向こうに「シネマ下北沢」、こっちには「パブリック・シアター」とか。「スズナリ劇場」と「三軒茶屋中央」とか。これはまさにLANですよ。この通りを、僕ひとりで勝手に「テラー通り」と愛称をつけて、文化をぶつけたり、繋げたりして、双方の結合を狙っているんです。そこにはいい劇場や映画館があって、地方からのお客さんもかなり来ている。彼らがもっと街の人（地元の人）とコミュニケーションできるればいいのに、しかしそこまで行政も劇場側も考えていない。こういうことは住民レベルの運動だと思います。これを考えたのは95年にインターネットカフェをつくったのがきっかけでした。カフェがあって、そこに集まってきてホームページをつくるというプロジェクトです。

それはそれで面白かったのですが、そのときにインターネットの結節点（ノード）とかネットワークの概念ということについて関いたわけです。つまり地域そのものにノードを仕掛けていく。だから1軒だけではダメです。

当時は気がつかずにその点は失敗でした。それを沢山つくって、その関係性まで設計しないとイケない。もちろん、世田谷区の住人でなくても、九州からたまたま演劇を観に来た人が、こういった関係に巻き込まれていく。また、地元にもその関係を広げていくというのが理想です。

——関係性のデザインというのは、かなりHCDの本質的な話になってきますよね。今まで気づかなかった関係を結節してあげれば、まったく違うことが起こる可能性がある。アクロバティックに何か新しいことを発明するのではなくて、既存のものをどう繋ぐかを考える。HCDの考え方とも重なってきます。

中村：そうです。ほくはみんなに「映画をつくろう」と、いつも呼びかけていました。しかし、そこで興味の無い人でも、映画というのとはどこかで必ず「関係」をもっているんです。たとえば、格闘技ファンであったら「殴り合いのシーンを演出してよ」と言えるし、ファッションが好きであったら「じゃあ、衣装ね」と言えるわけです。本当に何でもいい。色々なものを映画によってネットワークできる。こういう風に自分との関係が映画にあるならば、「ちょっとやってみようかな」という気になれる。これは場所を限らずどこにでも言えることだと思います。ただ、ほくは「ここ」にいたから、三軒茶屋でおこなっているだけです。

——実はそういうことをみんな欲しているのですかね。

中村：特に若い世代は、「ただ消耗するだけ」なんてことにはもう興味ないでしょうから。

——だから区切りをどこかに自分で見つけたいとイケない。ある意味、人間性を壊さないサバイバルの処方箋ですね。今、たまたま世田谷というエリアで、HCDをご自分の立場で展開してますね。それがNPO的な組織として全国に展開するようなことは考えていますか。

中村：ええ。だから、今ほくはここを動くことはできません。概念と現実をどう動かすか、どこと繋げるかということに地を足をつけて考えています。HCDという考えの下、様々な分野の人が集まっています。それをHCDの理念のもとに再編集していき、すでに生成しているそれらのものとコンセンサスをとっていくと、この動きがまた変わるかもしれません。本当に第一歩であると思います。

——刺激的なお話し、どうもありがとうございました。

(2000年9月21日、於：東京)



CINET-P (<http://cinet-p.org/>) のロゴデザイン：
CINET-Pは、(CINET=CINEMA+CITIZEN NET) と (P=PROJECT (PROCESSを通じて PHILOSOPHYへ)) の合成造語

21世紀のデザイン・パラダイム エコロジーとテクノロジーの融合

Design Paradigms for the 21st Century: The Fusion of Ecology and Technology

魚住早智子

Sachiko Uozumi

地球の環境保護に貢献し、なおかつ生産性を高めながら生活の質を向上させることは果たして可能だろうか。環境保護と経済発展は、これまで対立する関係とみなされてきた。環境破壊を食い止めるだけではなく、その流れを逆転させ、調和する関係へと修復させるには、われわれ人間はいったい何をすれば良いのだろうか。この不可能とも思われる課題に30年間以上もチャレンジしているグループがいる。

1991年にアリゾナの砂漠に現われた巨大なガラスのドーム「バイオ・スフィア2」は、外界からの物質的な援助を一切うけずに密閉されたドーム内に地球の生態系の縮図を創り、その中で8人の研究員が水や空気などのリソースをリサイクルしながら2年間にわたって生活するという壮大なプロジェクトであった。約180億円を費やし、地球環境保護と宇宙基地における生命維持のために計画されたこのプロジェクトは、第二回目のミッション後、コロンビア大学との間でリース契約がなされ、現在、同大学で地球科学の教育プログラムや研究施設として利用されている。

このプロジェクトの創立者で、考案者でもあるジョン・アレックスを含む面々は、「バイオ・スフィア2」の他にも数多くのプロジェクトを世界中で繰り広げている。「夢の実現」を原動力にしながら常に不可能とも思えるプロジェクトに挑み続けてきた彼らのプロジェクトの思想背景には、複合的な分野を大局的に概念化する6つのスフィア（圏）が存在する。

有機生物の量や生命の多様性といった地球上の生物が存在する圏域の「バイオ・スフィア（生命圏）」、プロジェクトをデザインし実現するためにどのような技術が必要かを問う資源の有効活用や経済効率を示す「テクノ・スフィア（技術圏）」、技術圏と生命圏を統合する地球上のエネルギーの流れや循環システムを示す「ジオ・スフィア（地球圏）」、文化・美学・昇華・充実感といった要素を含む人間の価値観が大きく影響する「エスノ・スフィア（文化圏）」、これら4つの要素が相互的に関わりあい宇宙観を根底に進化する圏域「コスモ・スフィア（宇宙圏）」、そして5つの圏域の中心に「核」として存在する「ヌー・スフィア（精神圏）」は人間の叡智に学びそれを柔軟に未来に活かす圏域で人間性を迫及するプロジェクトを具体化することを目的としている。

これらが人間と宇宙を有機的に結び付け、未知の世界を切り拓く原動力となる要素であり、「バイオ・スフィア2」を始めとする数々のプロジェクトに象徴されるビジョンである。

メキシコのユカタン半島における下水処理システムの研究、世界に分布する珊瑚礁の実態調査のための帆船、アメリカはニューメキシコ州サンタフェにあるバイオ・スフィア・システム研究所とアーティスト・スタジオ、同じくサンタフェにあるアドーベ建築プロジェクト、プエルトリコの熱帯雨林の植林による肥沃化プロジェクト、北西オーストラリアに広がる2,000ha

に及ぶサバンナ生態系の修復計画、南フランスはプロバンス地方のエコ農場とコンフェレンス・センター、ロンドンのアートギャラリーと文化センター、アメリカはテキサス州フォートワースにあるパフォーマンス・アートセンター、ネパールのエコホテル経営と、実に多様なプロジェクトの数々である。

これまでの方法では解決が不可能だった問題をイノベティブな方法で解明し、「地球環境」と「生活の質」の向上を実現するこれらのプロジェクトは、「実行しながら学ぶ」というモットーのもとに進められる。新しい物事にチャレンジすることは、失敗を受け入れることに他ならない。そこからまた新しい道が開かれ人は学ぶ。

実際問題、「バイオ・スフィア2」での失敗を、アメリカのメディアはさんざん叩いた。本来リサイクルされるはずだったドーム内の酸素が急激に減少し、外部から酸素補給が急速なされた。しかし、これは科学の分野では大きな発見であり、新たな事実を学ぶ絶好のチャンスであった。ドーム内の基盤部分のコンクリートが、酸素を吸収していたのだ。これは、コンクリートで囲まれた都市における生態系において、大きな手がかりを与えるきっかけとなった。科学界において異端児的存在だった「バイオ・スフィア2」も、現在はその功績を認められ、メディアからも正当な評価を受けている。「バイオ・スフィア2」を手がけたバイオ・スフィアーズ社は、NASAとロシアの航空宇宙局の協力によって、火星におけるコロニー計画の小型バイオ・スフィア・プロトタイプの研究を現在進めている。

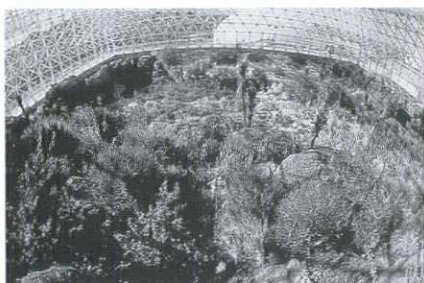
地球をひとつの生態系と考えるバイオ・スフィア論は、ロシアの科学者、ウラジミール・ベルナドスキーによって今世紀初頭に提唱された。密閉された生命維持システムの開発は、アメリカよりもむしろロシアが先駆者であった。1950年以降、NASAやロシアの宇宙局でこの研究が進み、その道は「バイオ・スフィア2」へと続く。

「バイオ・スフィア2」で学んだ貴重な経験を、地球環境の修復に有効に活かすためのスピノフ・プロジェクトとして、メキシコのユカタン半島で研究が進められている下水処理システムは、「バイオ・スフィア2」のクルーメンバーだったマーク・ネルソンとアビゲイル・アリングが率いる「エコロジーとテクノロジーの融合」をミッションとするグローバル・エコテクニクス社によるものである。このシステムは、もともとNASAの科学者とのコラボレーションにより「バイオ・スフィア2」の生命維持システムのために共同開発されたものである。美しい熱帯植物の生い茂るガーデンのようなこのシステムは、一見、下水を処理する設備とはとても想像できない。

「従来の下水処理システムは、電気やポンプなどに頼る大がかりな施設が必要となりますが、湿地帯の生態系を模倣し、微生物、石灰石、セメント、プラスチックパイプ、重力しか必要としないこのローテク（Low Tech）でサステナブル（維持



バイオ・スフィア2の外観



バイオ・スフィア2のサバンナ・バイオーム



バイオ・スフィア2 植物を使った下水処理システム



メキシコのユカタン半島で研究が進められている、植物を使った下水処理システム

還元可能)なシステムは、従来のシステムの10分の1の値段で設置することができるのです。」と語ってくれたのは、「パイア・スフィア2」プロジェクト第一回ミッション・クルーメンバーでグローバル・エコテクニクス社の会長のマーク・ネルソン博士である。浴室、キッチン、トイレから流れ出る下水は、まず重力によってふたつのコンクリート製のプールへと導かれ、その底に敷き詰められた石灰石の砂利による科学反応によってリンと窒素の80%、大腸菌の99.9%を取り除く。臭いはまったくない。微生物によって分解されて残った有機廃棄物は上部に茂る植物の栄養分となる。ちなみに、このミニチュア湿地帯システムで収穫されるバナナなどの果実は安心して食することができるし、鮮やかな花々は私たちの目を楽しませ、また野生動物の生息地となり、生態系をより豊かなものへと変える。メンテナンスのための技術者は不要、代わりに庭師が必要となる。また、このシステムは発展途上国における社会/環境問題を解決する鍵となる。発展途上国における下水処理は、往々にして土壌や川や海へと垂れ流されるケースが多い。このシステムは、資本、燃料、技術を最小限に抑え、ローカルな人材と素材で下水処理と環境保護を可能にする。これまでユカタン半島に40カ所に及ぶシステムを設置し、インドネシアのバリ島でもこのシステムを使ったプロジェクトが現在進められている。

海と陸のインターフェイスとしての海岸線、そこに生息する珊瑚礁のダメージが近年深刻な問題となっている。海の熱帯雨林と呼ばれる珊瑚礁の破壊が進む中、このサステナブルなシステムへの期待が寄せられている。

地球の生態系に大きな影響を及ぼす海洋生物のオアシス、珊瑚礁の実態はまだまだ把握されていない。世界の珊瑚の分布図の作成を目的とする海洋リサーチ帆船「ヘラクレス号」は、ブラネタリー・コーラルリーフ・ファンデーション(地球珊瑚保護財団PCRFF)がその指揮をとる。1975年に建造された全長約25mのこの帆船は、これまでにアマゾンの奥地、南極、インド洋を、20万海里にわたって航海を続けてきた。クルー

メンバーは世界の海に生息する珊瑚の分布状態を記録し、珊瑚の芯を採取して過去数百年間の足跡をたどり、データはコロンビア大学で分析され、その後、GPS(グローバル・ポジショニング・システム)によってサテライト・マップが作成される。このプロジェクトのユニークなところは、「エスノ・スフィア」に代表される文化的アプローチにある。各寄港地でのクルーメンバーによる劇の上演は、ローカル・コミュニティとの文化交流に貢献し、長い航海で孤立しがちな人間関係に潤いを持たせる役割も果たす。

ロンドンのアートギャラリーと文化センター、オクトーバー・ギャラリーは、分野を越えて、芸術、科学、エコロジー、テクノロジーがインタラクションしあい、調和ある社会環境を築く国際文化交流の場として創られた。発展途上国のアーティストの紹介に力を入れるこのセンターは、「芸術」と「文化」をエコロジカル・システムの一部として考慮するユニークなものである。これまでに、ナイジェリア、ガーナ、チベット、モンゴル、ヨルダン、インド、中国、ラテンアメリカ、カリブ海、南アフリカ諸国などのアーティストの展覧会が開催された。

「エスノ・スフィア」に貢献するもうひとつのプロジェクト、テキサス州フォートワース市の「夢のキャラバン・パフォーマンス・アートセンター」は、ドーナツ現象で精気を失ったフォートワース市のダウンタウン・エリアの活性化のために考案された。このセンターのまわりに芸術を愛する人々のライフスタイルに合ったマンションを建設し、様々な文化活動ができる総合環境づくりを試みる「変革者」としてのプロジェクトであった。芸術家のアイデンティティが都市細胞一つひとつを形成する環境生命体、「芸術」と「文化」の息吹は沈黙する街にオーガニックな実りを与えてくれる。

地球の歴史上、産業革命から今日に至るまでの約100年間で最も破壊的な一世紀だったと言っても過言ではない。しかし、悲観的に考えても問題は解決されない。人間が引き起こしてし



ベルトリコの熱帯雨林の植林による肥沃化プロジェクト



南フランス、プロバンス地方にあるサステナブル実験農場

まった環境破壊を、同じく人間がつくり出したテクノロジーによってその流れをポジティブな方向へと逆転させることは可能である。従来のビジネスは、数字に集約された結果をだすことを目的としてきた。ここで紹介する数々のプロジェクトは、生活や環境の質を深く考慮する経済活動に重きをおく。

北西オーストラリアの生態系の修復計画は、2,000haに及ぶ厳しいサバンナの環境を生産性の高いものへと変える「エコロジーのアップグレード」を目的としている。このプロジェクトは、人間がサバンナの中で快適に生活するための、安価でしかも革新技術を使った建築デザインにも取り組んでいる。環境保護にのみフォーカスしがちなエコロジストだが、このプロジェクトは人々のニーズを満たしながら、より質の高い生活をテクノロジーを使って探究するものである。

熱帯雨林の伐採が地球環境にもたらす悪影響は計り知れない。限られたナチュラル・リソースの浪費、人間の遺伝子に刻み込まれた「欲望」の車輪は回り続ける宿命を背負ってしまったのだろうか。人間の進化の原動力である創造力を満たしながら、生態系が繁栄の道を辿ることは可能なのだろうか。

カリブ海に浮かぶ島、プエルトリコの約400haの熱帯雨林における植林による肥沃化プロジェクトは、実存する熱帯雨林を自然のままなるべく手を加えないで保護しながら絶滅の危機に瀕しているマホガニーのようなハードウッドの植林を行うものである。熱帯雨林の中に約5m間隔で碁盤の目のように植林を行なうことで環境破壊を最小限にとどめ、なおかつ樹木が成長するにつれ生態系に不可価値をつけ生産性を高めるサステナブルな長期プロジェクトである。

ネパールのカトマンズにあるバジュラ・ホテルは、サステナブルな環境と地域社会を提供するエコホテルである。東洋と西洋の文化の融合、発展途上国と発展国の相互関係といった異文化のインタラクションを課題としている。チベットの難民に生活の糧となる工芸や経営を教え、この地の文化の活性化と環境保護を目的としている。1974年にオープンしたバジュラ・

ホテルだが、1994年に売却された現在もカトマンズの人気スポットとなっている。

南フランスはプロバンス地方特有の白い光、牧歌的な風景のサステナブル実験農場、18世紀に建てられた風格あるコンフェレンス・センター、開放的なヒマワリ色の土壁の室内にズラリと並ぶパソコンの数々、ゆっくり流れる雲とは対照的に張り詰めた空気が漂っている。

これらのプロジェクトのほとんどが持続再生が可能な私立のビジネスである。汗を流して築き上げた労働資産をベースとし、実際にプロジェクトに関わり働く人々がそのプロジェクトを所有するシステムである。自ずとその地で働く人々のモチベーションは増進し、ローカル・コミュニティとの密接な関係が浸透する。

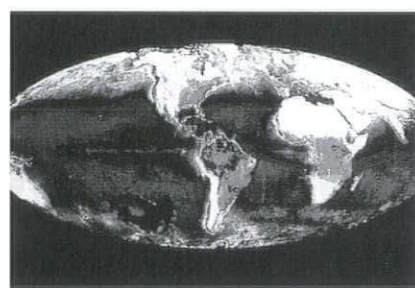
サンタフェにあるバイオ・スフィア・システム研究所とアーティスト・スタジオのシナジー牧場が現在これらのプロジェクトの本部となっているが、ここにはバックミンスター・フラーが自ら制作したジオデシック・ドームが6つのスフィアが象徴するかのようになたずんでいる。エコロジーとテクノロジーの融合は、「生命の維持」というゴールをエコロジストとエンジニアが共有することで始めて可能となる。

物質文明の呪文に封じ込められたデザインの宿命の中にドップリと浸り、我々のまわりで淡々とした日常が何気ない顔をして過ぎ去って行く。そんな中、行動することで学び、失敗を重ねながらも四半世紀以上にわたって一步一步生命の繁栄と人間性の追及のために身を投じてきたこれら一連のプロジェクトに、偽善の風はまったく感じられない。「生命の維持」というゴールがいかに困難なものかを、デザインに関わる者なら少なからず誰もが身にしみて感じているのではないだろうか。

(うおずみ・さちこ／ウオズミ・デザイン・コンサルティング代表)



海洋リサーチ帆船「ヘラクレス号」



珊瑚の分布地図

ジョン・アレン インタビュー サイバー・スフィアと6つのスフィア

John Allen Interview: The Cybersphere and the Six Spheres

インタビュアー：魚住早智子

サステナブル（維持還元可能）な未来社会への鍵は、人間の持つ精神性と文化性の昇進が握るのではないだろうか。物理的な抑制を強いる環境保護の姿勢は、往々にして我々の「創造性の芽」を摘みとってしまう。デザインに関わる者が物理的リソースを最小限に抑えながらも、「精神性に満ちた美意識」を最大限に活かすことに精進すれば、進化の道は閉ざされることなく広がり続けることであろう。

「バイオ・スフィア2」をはじめとする数々のプロジェクトの発案者である、ビジョナリー、ジョン・アレン氏の提唱する6つのスフィア論に加えて、新しい概念の圏域である「サイバー・スフィア」について氏に語ってもらった。

——これまでアレン氏は数多くの先進的なプロジェクトに関わってこられたわけですが、その思想背景である「21世紀のデザイン・パラダイム」を視覚化する6つのスフィアの中心に、凝縮された点として「ヌー・スフィア（精神圏）」がありますね。「かなめ」のような存在のこの圏域ですが、ここで提唱されている精神性について説明してくださいませか。

ジョン・アレン（以下 アレン）：「バイオ・スフィア（生命圏）」、「ジオ・スフィア（地球圏）」などは、依然から科学的に認識されていた圏域でした。これらの延長線にある圏域を追及し単純化し完成させたのがこの図式です。科学関係の組織は、一般的に専門分野として他から孤立しているのが現状でしょう。そこにもっと複合的アプローチを取り入れる必要があると感じました。特に科学界において、文化と芸術を語ることは禁句となっているのです。単純に言うと、現在の科学は方法論で終わっている……。エネルギーの全体量の増加は確実に存在しますから、当然その増発力となる要素として「ヌー・スフィア」が存在するのです。

——たとえばデザインという世界においても、本来、精神性が一番重視されるはずなのに現実はその逆が多いですね。特に消費文化の中では……。近年、環境問題が問い込まれていますが、エネルギーや廃棄物を最小限に抑えることだけに我々はとかくフォーカスしがちになってしまいます。物理的リソースとちがって、美意識や創造性はエネルギーを消耗しませんし、その質を向上させます。この局面を最大限に活かすことは、すなわちエネルギーの全体量の増加を促すことにつながり、環境の活性化に貢献する結果をもたらします。限られたリソースのサステナブルな利用法に加えて、精神面と文化面を深く考慮する「ヌー・スフィア」と「エスノ・スフィア」の存在は、私にとってとても興味ある存在です。

アレン：人間の存在を問う「エスノ・スフィア（文化圏）」には目的があります。すなわち、文化にはゴールと呼ばれるものがかならず存在するという事です。そのゴールを達成するに

は、精神性をもったデザイン局面を必要とするのです。

農業革命までは、「エスノ・スフィア」のエネルギーの全体量は確実に増えていました。そこに農業革命が起こり、「テクノ・スフィア（技術圏）」が出現します。本来、「人間の生活の質の向上」を目的とした「テクノ・スフィア」ですが、「エスノ・スフィア」や「バイオ・スフィア」からエネルギー面で依存する関係を結んでしまったのです。「バイオ・スフィア」ではエネルギーの全体量は循環しますが、車や家に代表される「テクノ・スフィア」はエネルギーが消費され、その全体量を促進することはありません。これが続くと、文化は「テクノ・スフィア」によって浸食されてしまうのです。

——たとえば恐竜が絶滅したように、それを何億年という長い観点で見つめたとき、地球の歴史の中で起きたネガティブな流れの一部として受けとめることも可能なのではないのでしょうか。アレン：地球の歴史上、生命の進化という見地に立てば種の誕生や絶滅は起こりえますが、「バイオ・スフィア（生命圏）」という見地に立った場合、トータルな種の数（バイオマス）と多様性（バイオ・ダイバーシティ）は増加しているのです。

——地球の未来は明るいということでしょうか。何だか希望が湧いてきます。でも本当にそう断言できるのか。地球の未来環境を考えると、どうしても悲観的になってしまいがちです。

アレン：ポジティブな可能性が多いにあるということです。もちろんネガティブ要因もありますが……。地球上の種の数と多様性は、進化の道筋をたどり増大しましたが、結果的にはフィードバック・システムとしての人間の脳と文化が一番きわ立ったものとしてありました。それは、より高度で複雑なレベルにおける増大だったのです。そのため、人間の本能は衰退しましたが、パラダイムやパターンにおける複雑な思考が可能となり、「知」の方向へと前進したのです。ここで「テクノ・スフィア」による危機を救うのが、サステナブル・デザイン（維持還元が可能なデザイン）と言えるでしょう。我々はこれまで、サステナブル・デザインという概念の存在を知らずいたのです。しかし過去の経験から、我々は現代の科学技術でこの不可能とも思われた課題が可能なのだということを学びました。ここで、「サイバー・スフィア」の存在が浮上してきます。

——「サイバー・スフィア」は、完成まであとわずかだと伺っていますが……。

アレン：2001年に完成が予定されています。全体的、概念的な捉え方として「スフィア（圏域）」という表現がなされているわけですが、「サイバー・スフィア」はいわばその他の「スフィア」を相対的に感知するフィードバック・システムです。すなわち、情報への自由なアクセス、記憶と感覚と知覚への深

い理解、そして政治経済への浸透がサイバー上で個のレベルで無限に広がることを示します。

——人間の脳が機能するように、「サイバー・スフィア」による概念化が可能になるとすれば、そのスピンオフとしてのアプリケーションが多いに期待できますね。

アレン：まったくその通りです。「サイバー・スフィア」は、どのようなシステムにも適応できますから、今後の可能性は非常に大きいですね。これは「バイオ・スフィア2」にはなかった機能ですから……。

——「サイバー・スフィア」は、物理的な尺度を省けば「バイオ・スフィア2」よりも壮大なプロジェクトと言えるのではないのでしょうか。

アレン：そうかもしれません。「サイバー・スフィア」は、人間の意識や創造力とインタラクトしながら成長します。科学の統合や芸術的直感を必要とする「ヌー・スフィア」と強くつながりをもちながら、サステナビリティ（維持還元性）に加えて、そこに相互的な進化のプロセスを見いだす圏域です。「エスノ・スフィア」と「バイオ・スフィア」の「テクノ・スフィア」との対立は、確実に増大しつつあります。深刻な問題解決を迫られているのです。我々人間は、問題解決することによって進化します。問題解決を試みない者は、今後、生存の危機にさらされる運命にさらされるかもしれません。

——物質文明の落し子のようなデザインに少なからず関わる私にとって、「ヌー・スフィア」は希望の光のような存在で大変興味のある領域です。しかし、宗教的なニュアンスも多く含んでいるようにも受け止められるのですが……。

アレン：「ヌー・スフィア」は、宗教とはまったく逆のものとと言えます。個人的タスクを重視する「ヌー・スフィア」が進化論を背景とした知性を基本としているのに比べて、宗教は信仰を基本とし信仰の方法をグルのような人間から学びます。

——「ヌー・スフィア」とは、受け身ではない「行動する学習」のことなのですね。与えられた知識を単に消化するだけではなく、個々が能動的に創造することでその意味合いが随分と変わってくる……。

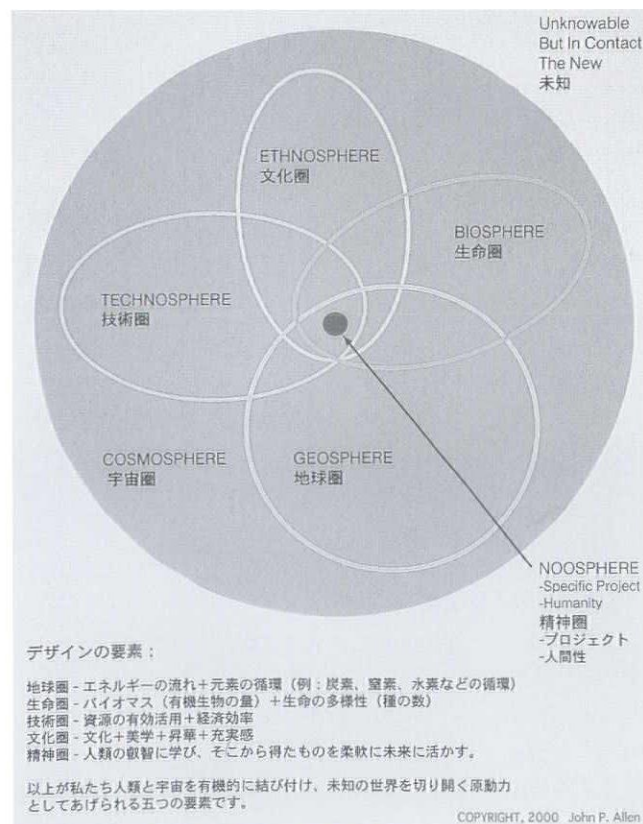
アレン：「ヌー・スフィア」は「試みる行為」の圏域です。「バイオ・スフィア2」もその他のプロジェクトも、知性を駆使して実行し結果を形として残すことに意味があるのです。「ヌー・スフィア」のプロジェクトは各々がユニークなものです。問題が解決すればプロジェクトが終わるわけではありません。それは、新たなプロジェクトへ向けてチャレンジを呼びかける次なるステップとなるのです。



ジョン・アレン



ジョン・アレンの手



21世紀のデザイン・パラダイムのダイアグラム
(Copyright, 2000 John P. Allen)

関係的存在としての建築へ向けて 荒川+ギンズの建築を通して

Towards Architecture as Inter-Being: Through the Works by Arakawa+Gins

今村有策

Yusaku Imamura

「この国には何でもある。本当にいろいろなものがあります。だが、希望だけがない」¹⁾

村上龍の「希望の国のエクソダス」のなかで、中学生のボンちゃんがインターネット中継で国会で言った言葉だ。この言葉は、いまの日本の閉塞感をみごとに言い当てている。その閉塞感を敏感に受け取っているのが子どもたちだ。いや敏感という言葉もふさわしくないだろう。もはや危機と呼ぶしかなく、しかし、社会は相変わらずその危機感に対する反応を局所的あるいは特殊な病気としか受け止めていない。もはや彼らにとって世界は崩壊しているのに。

2002年秋、80万人の中学生が学校を捨てた。彼らは、北海道へ移住し、地域マネーを発行し、風力発電でエネルギーをまかない小国家ともいえるコミュニオンをつくったという話は1960年代にコミュニオン論が盛んだったことを思い起こさせる。多くの若者たちが、既成の因習にとらわれない新しい共同体を模索していた。しかし、1970年以降、高度成長を背景にその論議も影をひそめ、都市には最大の経済効率を提供する高層建築がたち並ぶことになる。都市はただの分断された土地の集積された場所として放置された。2000年のボンちゃんの発言の6年前の1995年、日本は放っておいた事の重大さに気づくことになる。

1月には阪神淡路大震災が起り、都市が崩壊した。華やかにも思われていた都市はあまりに脆弱で、それは都市と呼ぶよりもただの密集地だった。そして3月、サリンがまかれ、オウムに捜査がはいった。テレビに映し出されたサティアンと呼ばれた教団の建物は、およそ住居とも、ましてや宗教建築とも呼べないただの倉庫にすぎなかった。それらは特殊なものではなく、我々の生きている、そして今もつくり続けている建築そのものであり、都市そのものだった。誰がみても、我々の住む建築の危機であり、都市空間の危機だった。つまりは人間の危機だった。建築、都市は世界観のモデルである。ランドスケープは心の風景の延長であり、心の世界の映し鏡である。この世界の崩壊は、世界が構築され直すことと同時に、建築と都市が再構築されることが要求されているのである。神戸の少年Aの事件も、この都市の危機が生み出した問題であることを我々は肝に銘じなければならない。²⁾

解釈学としての現象学から構築へ

今までにM.ハイデッガー、メルロ・ポンティなどによって、様々な人間と空間の解釈学が展開されてはいたが、そこではその現象を知覚するメカニズムは追求されたものの、提示された「世界」をどのように構築してゆくかは語られてこなかった。

「人間と空間とを引き裂くことはできない。空間とは外的な対象物でもなければ、内的な体験でもない。人間と空間とは別々に切りはなして考えられないのである……」「住まうこと

は実存の本質的特質である」(ハイデッガー)。³⁾

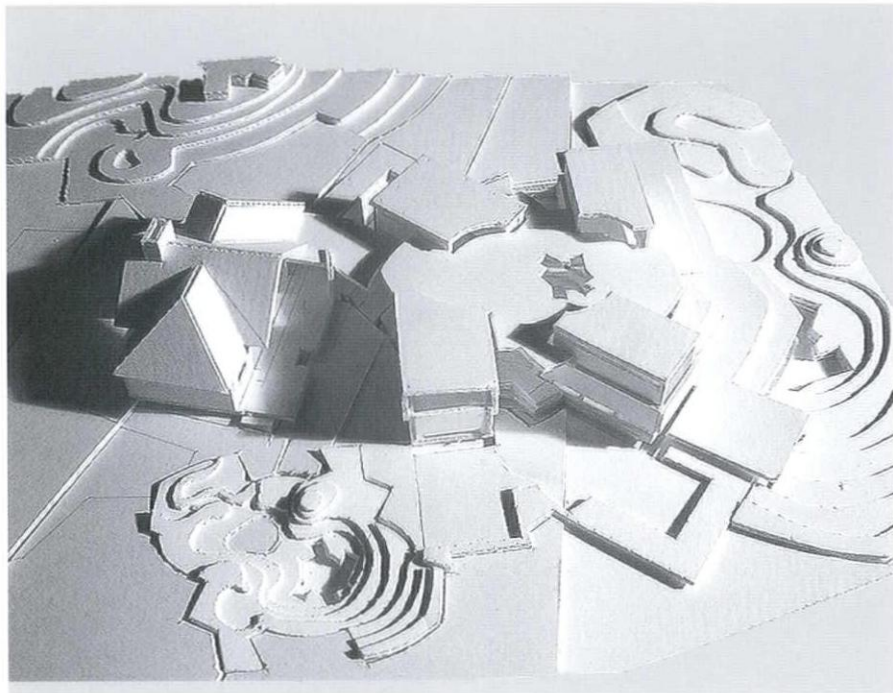
このようなテーゼが提出されてきたにもかかわらず、建築は機能的な箱であり、資本主義経済の道具であり続けた。近代建築は当初、古典主義や19世紀的な覇権主義、権威からの解放をめざした。「シェーンベルグたちが、ワグナーがヨーロッパ中にまき散らした、音楽における毒物の処理作業に、全力を投球していた」⁴⁾ ことに象徴されるように。それはあくまで因習や強固な制度への毒消しであったはずが、それが今度は、資本主義やグローバリズムを体言する因習、制度となっていくってしまったのだ。

生き生きとした「生」を汲み取る方法

建築家も都市計画家もこの危機的状況のなかで、それを超える新しい建築や都市をつくる理念や手法を提示できないでいた中、新たな建築と都市を構想、提示したのが荒川修作とマドリン・ギンズである。ポストモダンもデコンストラクションも、復古主義であったり、近代主義の表層を飾る装飾が変化したものに過ぎなかったのに対し、荒川+ギンズは「生命」を目指した今までとは別のベクトルをもつがゆえに、新たなエレメントとシンタックスをもつ建築・都市を提案している。「HCDの建築」というコンセプトがあるならば、荒川+ギンズの方向性にこそ、その活路が見い出すことができるだろう。

その荒川の建築の手続きを、藤井博巳の言葉の助けを借りて説明するならば、

1. まず身体を不自由にし、異化することによって、通常のコモンセンスを異化する環境、すなわちギャップによって、その異化によって生じてくる異質な環境が形成され、その環境を明快に認識したり、理解することは不可能なので、身体は五感だけをたよりに環境とコミットせざるを得なくなる。
2. ここに生じた「不明なる全体(環境・場所)」へコミットするなかで、何かしら身体の内「バージンな感覚」と呼ぶべき、本来人間がもっているリアル(現実)な感覚が取りもどすことができる。
3. そのとき身体の行為と建築的環境とが、お互いに身近にあって、一体となりうるような日常的な生活空間をつくらうとしていると説明することができるだろうか。⁵⁾ その建築は、容易に鳥瞰的な視点が獲得できないこと、すなわちマッピングできない状態をつくり出すがゆえに簡単にミニチュア化され、言語化されないがゆえに、感覚が総動員されることになる。またそれは、「有機体はその環境によってつくり変えられつつ、環境に形を与える。」と語ったF・ヴァレラのオートポイエーシス⁶⁾やメルロ・ポンティが「行動の構造」で語ったように、相互作用、相互に相手を生起させる関係であり、つくり/つくられる関係、含み合いの関係と漸近線を描いている。

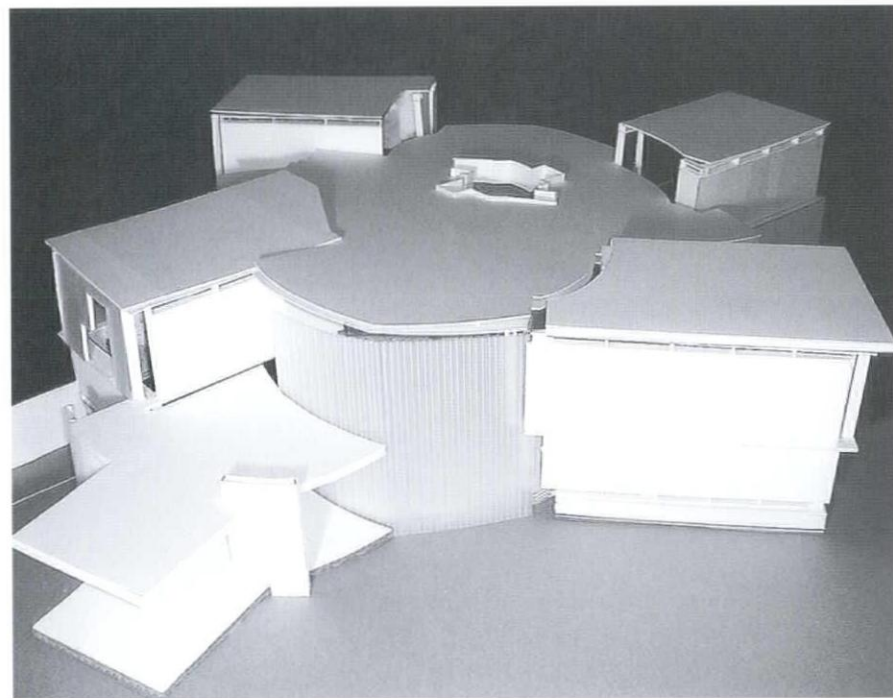


ギルマン邸

設計：ARCHITECTURAL BODY REASERCH FOUNDATION（荒川修作＋マドリン・ギンズ）2000年竣工予定
フランク・ロイド・ライトによりデザインされた家の延長として建設される宿命反転住宅

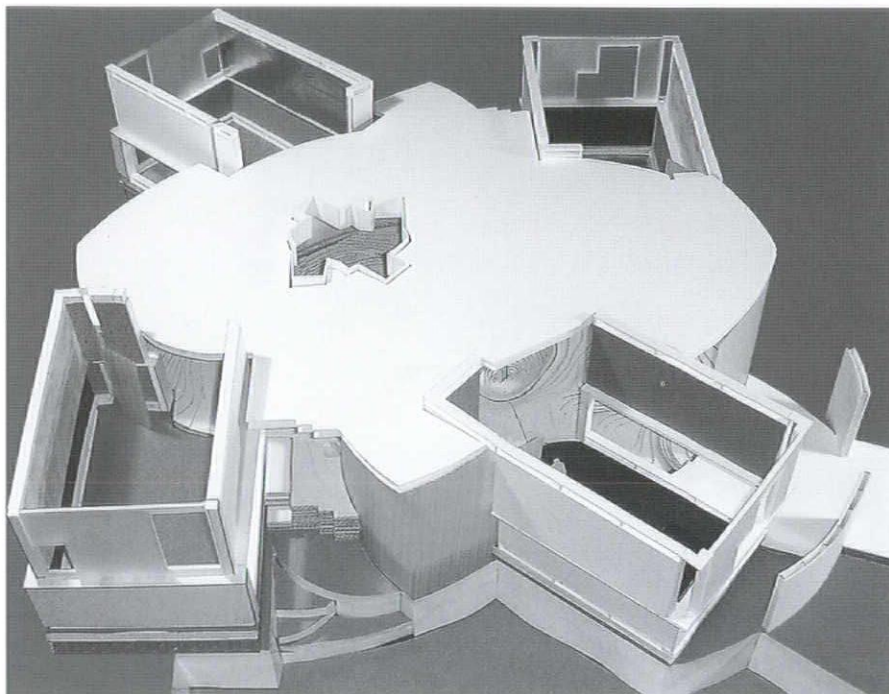
ライトが設計したイーストハンプトンの住宅のとなりに建つ住宅の計画。ライトの計画は居間を中心に4つの部屋を2つずつシンメトリカルに配置する、いわゆるプレーリー住宅のローコスト基本ユニットをつくることにあった。

荒川＋ギンズはここでは、ライトの住宅を元歌として、そのヴォキャブラリーを使いながら、新しく建築環境と自己とが一体となるような場所のコンセプトを提示できないかを実験している。



ギルマン邸／宿命反転住宅の外観

ライトの住宅同様、この住宅もローコストの住宅として計画されている。使われている材料はすべていわゆる規格品で、その限定されたヴォキャブラリーでどれだけ新しい体系を生み出すことができるかが試みられている。

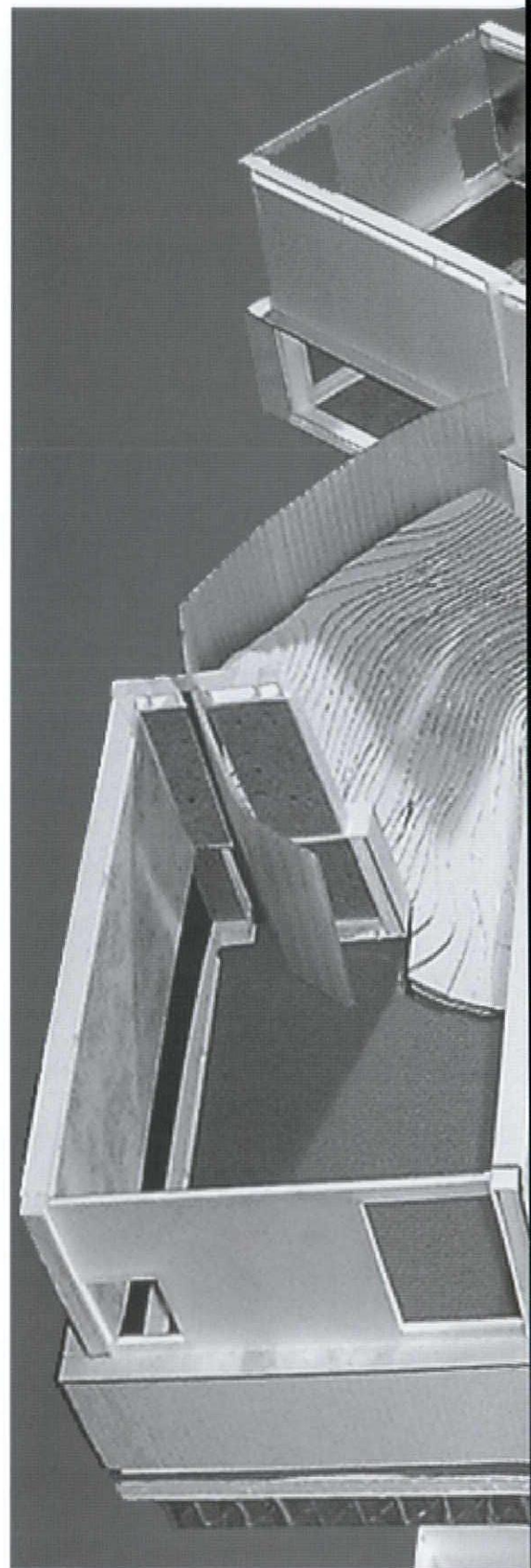


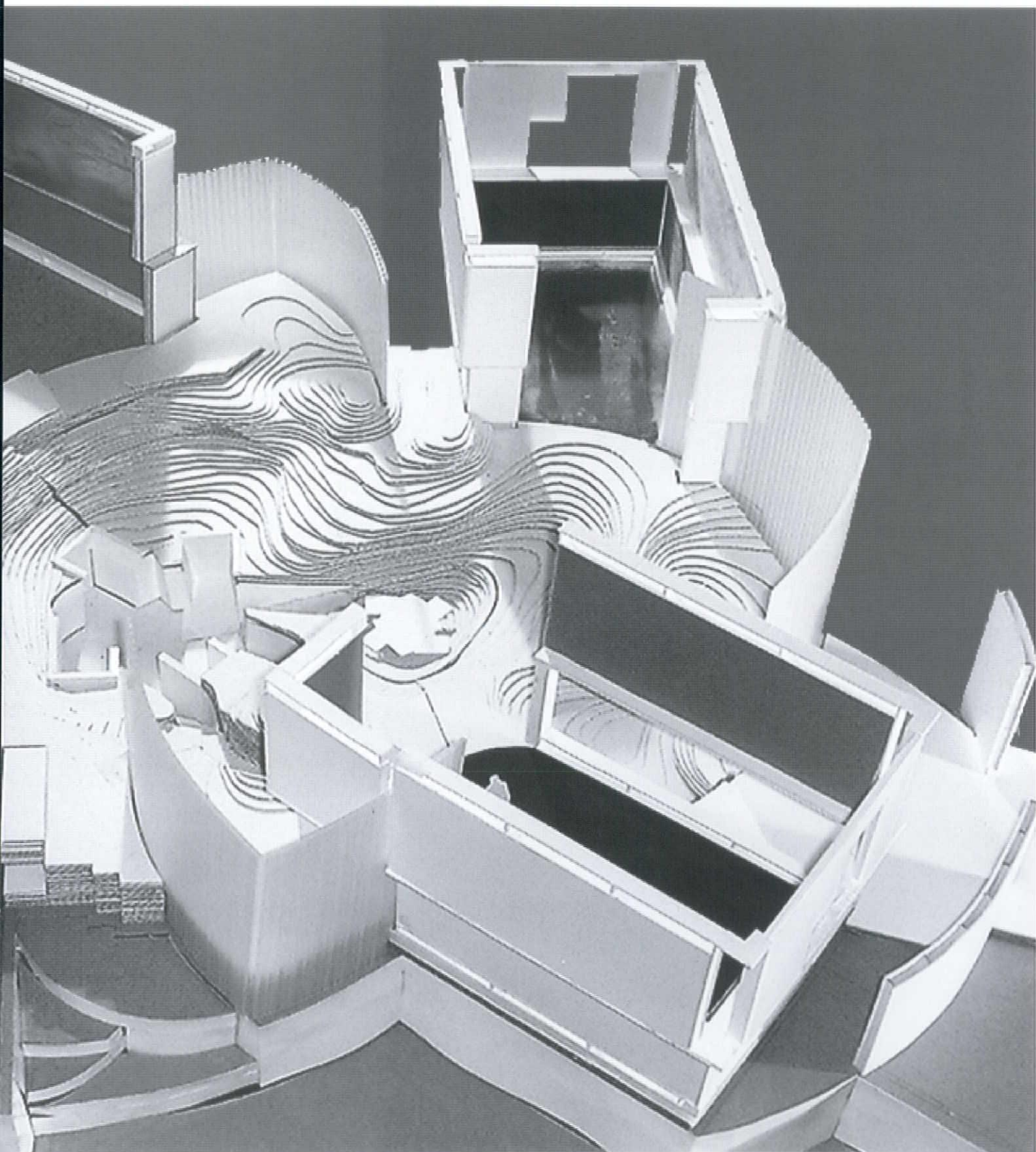
上：ギルマン邸／多様な空間の質をもちながら極限的に似ている4つの部屋

4つの部屋は元歌のライトの住宅から採用されているが、その4つのエレメントも均一なものではなく、かつ異なったものでもなく、限りなく似ていながら色や窓の位置が、入れ代わったりしている構成をもっている。これは、人がモノを認知するときに使用する「似ている」という認知を利用したもので、リファレンスが繰り返えされることによって、モノが特定されることよりも、相互の相関関係が浮かび上がり、人が関係のあやのなかにいる事を認知するのを促すことになる。

右：ギルマン邸／キッチン・ダイニングを中心に広がる起伏に富んだ居間

ここで荒川+ギンズは、様々な身体的位置を生み出す基盤となる台地をつくり、それを「居間」と「キッチン」と呼び、その場所に既存の「部屋」と呼ばれる枠組みをもった場所を組み合わせることによって、そこで発生してくる場と場所をあいまいなものとして宙吊りとしている。身体から生まれてくる、自己と環境という名前のつけがたい関係の感覚の発生は、赤ちゃんのときに我々がたどってきた、自己と世界との関係の構築と同じプロセスをたどることが意図されている。





言葉によって見えなくなったもの

荒川+ギンズは、現在定義されているようで、まったく不明なものの代表として、「人間」「空間」「時間」を弾劾する。⁷⁾ 人は、その不明なる物を、命名することによって思考を可能にしてきた。しかし、そこには大きな落とし穴がある。名状し難い、あるいは、言葉とならない出来事を、既存の何かの言葉に置き換えることによって、そこで起こっている出来事を詳細に検討することもなく、棚上げにしてしまうことである。砂を掘んだときのように、指のあいだからぬけおちてゆく。人は身体と周囲の環境とともに在りながら、「精神」は常に「身体」の存在を忘れて、問題を取り扱ってきたのだった。人間は、自分を取りまく環境がどうやら、なんにもないのではなく、真空管の真空のように、物質と同じような働きをするのを発見し、それを「空間」と名づけた。それは、正体不明でありながら、たしかに存在が感じられるものだった。同じ様に「人間」、「時間」が命名され、命名された後は、あたかもそれが初めから存在した、自明（荒川+ギンズの言葉を借りるなら given）のものであるように語られはじめた。

「わたくし」という存在や環境は、前述のハイデッガーやメルロ・ポンティあるいは西田が言及するように、主客不可分あるいは自他非分離⁸⁾の出来事によって形成されている。人間も空間も時間も実は不可分な存在である。「わたくし」という存在が一体なんであるのか、何によって成り立っているのか、という問いを、この「身体」から問うたとき、今までの精神と言葉が語ってきた世界とはまったく別のこの世界の構成要素を見つけ出し、構築へ向かうことができるだろう。

身体を獲得。野口整体。全生への方法

その身体からのアプローチの大きな可能性を具体的に裏付けることができる試みがある。それは、一般に「野口整体」と呼ばれる、野口晴哉⁹⁾によって生み出された、「身体」そして生き生きとした「生」を獲得する身体技法である。野口晴哉は、言葉や概念によって囚われている身体を、ぎりぎりまで身体の動きを使うことによって意識と肉体のズレを知覚し、「こころ」と「からだ」を解放することを発見したのだった。すなわち今まで無意識の中でつくられる、個人の身体の歴史がつくった妄想による枠をはずし、いのちの感受性を高めることである。それは、「生」の発見と同時に、日本人の体の動かし方の作法や、すでに制度化されているものが一体どこから導き出されたのかをも明らかにする作業だった。¹⁰⁾ それは、人間の「身体」と「生」のあり方を探ると同時に、身体がいかに日本という共同性を抱え込んできたかということを説明することでもあった。日常の立ち、座り、歩くという普通の動作の中から、いのちが脈動する身体を、囚われの身体から薄皮をはぐように、あらわにしてゆくのだった。その身体は精神というような概念的な物

は存在せず、頭に浮かぶイメージもほとんどの場合、観念から導き出された幻想でしかないことを看破したのだった。その開放され、救出された身体をもって生きることこそが本当の生であると考え、彼はそれを「全生」、「いのちを生ききる事」、と呼んだのだ。

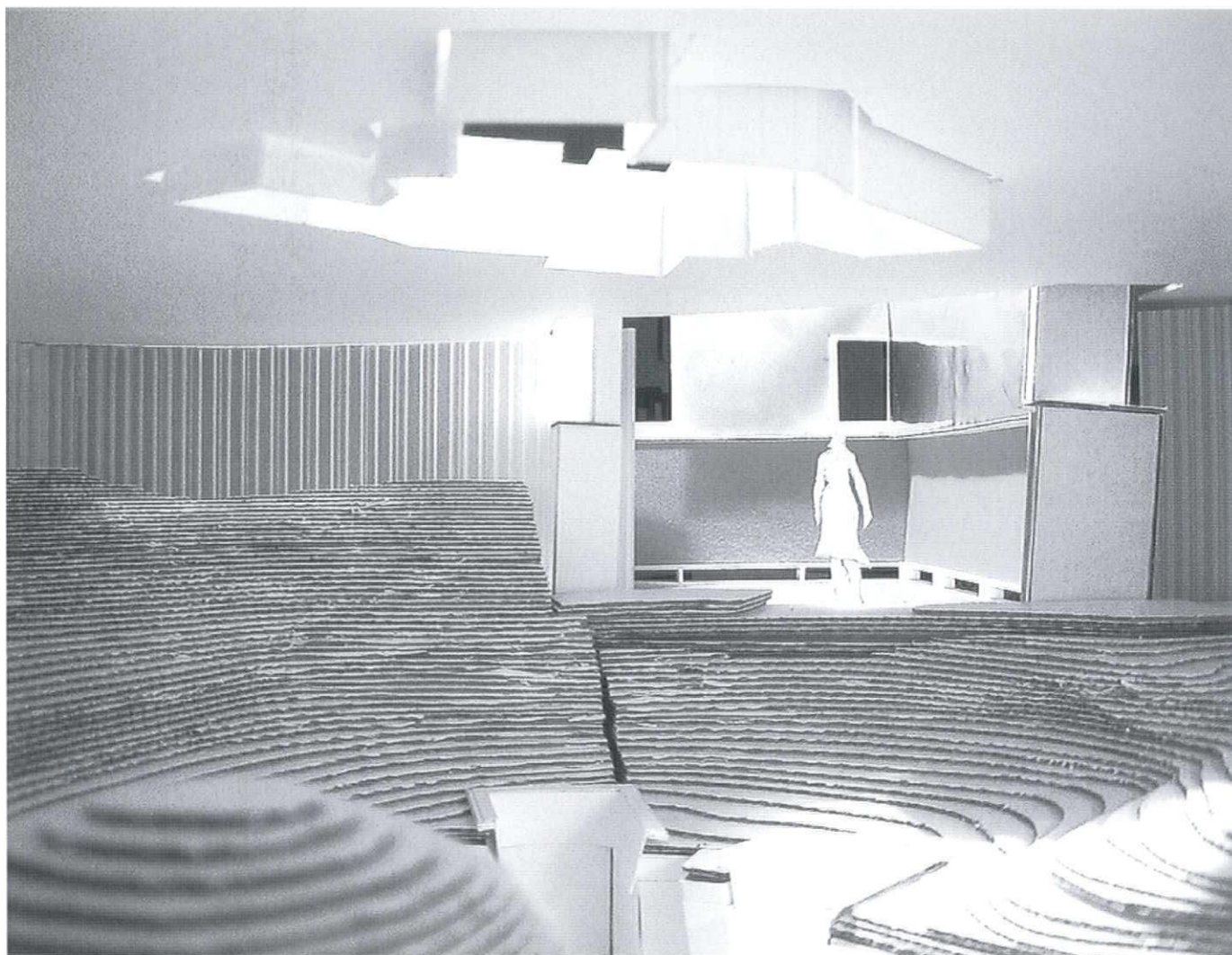
野口晴哉は、周囲に建築的環境を構築することはないが、荒川のいう主体と客体が一体となったような「建築的身体」¹¹⁾を、身体（こころとからだ）の動きとギャップから生みだそうと試みている。ここで獲得された「我ありて我なし」の身体を元にした新しい生活空間をつくり出すことこそ、今まで言葉で語られてきた「生きられた空間」が目の前に立ち現れることとなり、現在の都市への解答の契機となるであろう。

構築するプロセス＝建築、プロセスの共有

そのような身体的行為と環境が相互に生み出す建築は、「象徴」や「記号」としての意味をもち得ない。象徴や記号は身体性を伴わず、視覚や言語によってのみ成立可能であり、象徴としての建築、記号としての建築は、概念の図式やモデルあるいはメタファーとして機能すればよいことになってしまう。身体と共に、つくりつくられる建築は、メタファーとはならず、「わたし」「生命」そして「建築」が生成するプロセスそのものにこそ存在する。すなわち建築が形成の結果、プロダクトとして存在するものではなく、「経験の形成の場所そのものを作品として作り上げている」¹²⁾あるいは「作品は意味の形成の場所そのもの」¹³⁾そして「作品は同時に一種のエクササイズ」¹⁴⁾として存在する。アウトプットやプロダクトとしての建築ではなく、ましてやその記号がメタファーとして機能する建築でもない。つねに、わたしと場が同時に形成される、まさしく「現場」としての建築である。その即時性とライブな関係は、身体のコミットメントと同時に、人や社会のコミットメントとも関係してくる。身体や生命の共同性と同時に、「共働的な状態」¹⁵⁾や「次々に縁起が生まれる開かれた」¹⁶⁾状態がこの建築の形成には欠かせない要素となってくる。

聖地、ひとのいる場所、ひとのすむ場所

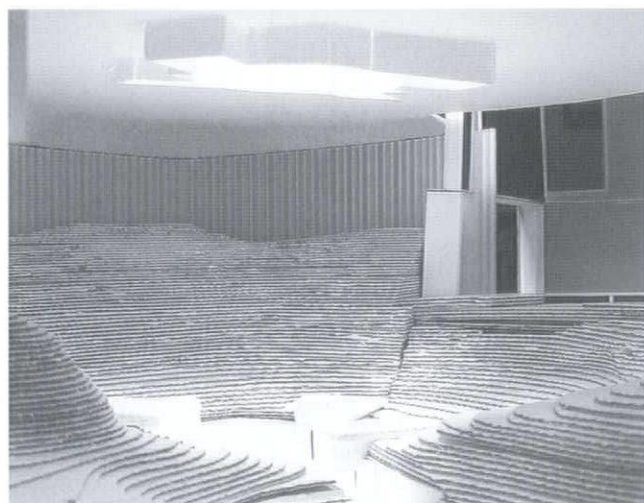
「人が集まることによって特殊な磁場が形成され、そこが聖地となる」¹⁷⁾のであれば、これまで述べてきた様な場が形成される建築をつくることは、聖地をつくることとも言えるだろう。もちろん聖地は、場の生成する固定的な場所であり、それがある共同体に歴史的に継承されていったとき、聖地として認知されてゆく。歴史的、政治的には、それが共同体の吸引力や権力を高めるために利用されて、形式化してゆく過程のなかでつくられてきたことも否定はできない。しかし、コンテクストのないものが見れば、ただ石が並べられたにすぎない沖縄の「うたき」¹⁸⁾のように、初源的な場が形成される可能性もあるかもし



上：ギルマン邸／ベッドルーム、キッチン、居間

部屋はピアノ・ノービレと呼ばれる抽象化された測量板の上につくられていない。その幾何学の平面が生まれる前の場がたちあがり、場所となりながらも結局場所とならずに、再び場が発生するような、「始源的な場」が常に発生することが意図されている。

左：ギルマン邸／スカイライトに照らされるキッチン、居間



まるでギリシャ時代の円形劇場か、縄文の住居の中にいるかと思わせる居間は、同時に外部と呼ぶべきか、自然と呼ぶべきか、人工と呼ぶべきかわからない状態となっている。人はここに寝そべったり、腰掛けたりしながら、様々な風景にであうことになる。

れない。聖地でありながら、固定化、形式化されない、常に運動体であるような聖地が考えられないだろうか。聖地はC・アレギザンダーのいうように、「精神的ルーツや過去との絆は、自分が住む物理的世界によっても支えられない限り、維持できなくなる」¹⁹⁾ ためにつくられ、保存される。

しかし、新たな場の創造という観点からは、単なる象徴記号を再生産となってしまう危険性が孕んでいることも否めない。歴史的な聖地をいまここに生きる聖地にできなければ、それはもはや聖地ではなく歴史的記述にすぎない。人が人となる場所は、いのちが育まれる場所と言い換えることができるならば、そこそが「聖地」と呼ぶにふさわしい場所といえるだろう。

人、中心、デザインの再定義

人が人となり、いのちが育まれる場の形成こそがHCDの思想に他ならないが、「ヒューマン」「センター」「デザイン」こそが次の世紀には再定義されなくてはならないだろう。古典的ヒューマニズムが想定した「ヒューマン：人間」とは、人間のほんの一部分、あるいは、間違った解釈でしかない。そして、「センター：中心」。中心は古典主義的なシンメトリーの中心、神の座としての中心は、多くの場合、出来事を政治的、権威的、演劇的に記述するための道具として機能するものだった。出来事の本来の意味を棚上げにし、ある文脈、物語に従わせるための道具としてもっとも有効な概念だった。しかし本来の中心は、関係性のあやのなかに投げ出されてあるものであり、わたしと同じように、身体の外にあるものなのかもしれない。「デザイン」は、工業デザインとしての響きから、語源である「disegno（ディゼーニョ）：素描」の世界へ舞い戻る必要がある。ファイナル・プロダクトの計画と意匠を定義するものから、思考が立ち上るそのときをスケッチするその共時性とその生き生きとしたしなやかさへ向かわなくてはならない。

さる神父が、教会を建設する際に、日本中の教会を見てまわって、ある教会を訪れた。そこで彼は「歩いている自分がいつも中心であるような感覚」を感じ、何度もそこを歩いてその感覚を確かめたと語っている。きっとそこには、身体の動きとともに動き、主体も客体もない、不可分の世界が立ち現れていたに違いない。古典的中心ではなく、人間に重心がある感覚とはこのような感覚に違いない。そのとき、すべて自分の周囲におこる出来事が、自らをつくり上げていること、そして、ここそのものが世界であることが確認される。創造のとき、人が人となるときは、宗教的な経験と深いつながりがある。

これからの建築が生まれる視線

「私たちは21世紀をつくるためにしっかりとした言語をもたなければならない、ということです。それは建築・法律あるいは民俗学などといった学問領域を超えるようなものになるかもし

れない」²⁰⁾

「HCDの建築」というようなコンセプトは、既存の知識や学問の体系を組み直すことで生まれる様な修正主義では到達することはできない。今の日本は、根本的な視線を変えることなく、次から次へと些末な修正を続けている。

我々は建築や都市を見つめる視線の方向をまったく別の眺めから組立ててゆくことが必要だろう。重要なことは視線の方向である。そしてそれは、「生」と「死」の視線に他ならず、あえて問題を複雑化する危険が在りながら言うのなら、むしろ「死」、あるいは「彼岸」からの視線といえるだろう。

荒川修作が「宿命反転」とか「死なないために」「生命」という、どちらかといえば不気味な言葉を使うのは、不明な状態を発動させるためにコモンセンスを揺り動かすこと以上に、「生死」「死」からの視線によって思考が組み立てられているからであろう。

そして、死からの視線からは「幸せとはなにか」という人間の究極の命題しか、意味をなす命題が見当たらない。我々はその問いからしかスタートすることはできず、その問いへ帰ってくることになるだろう。

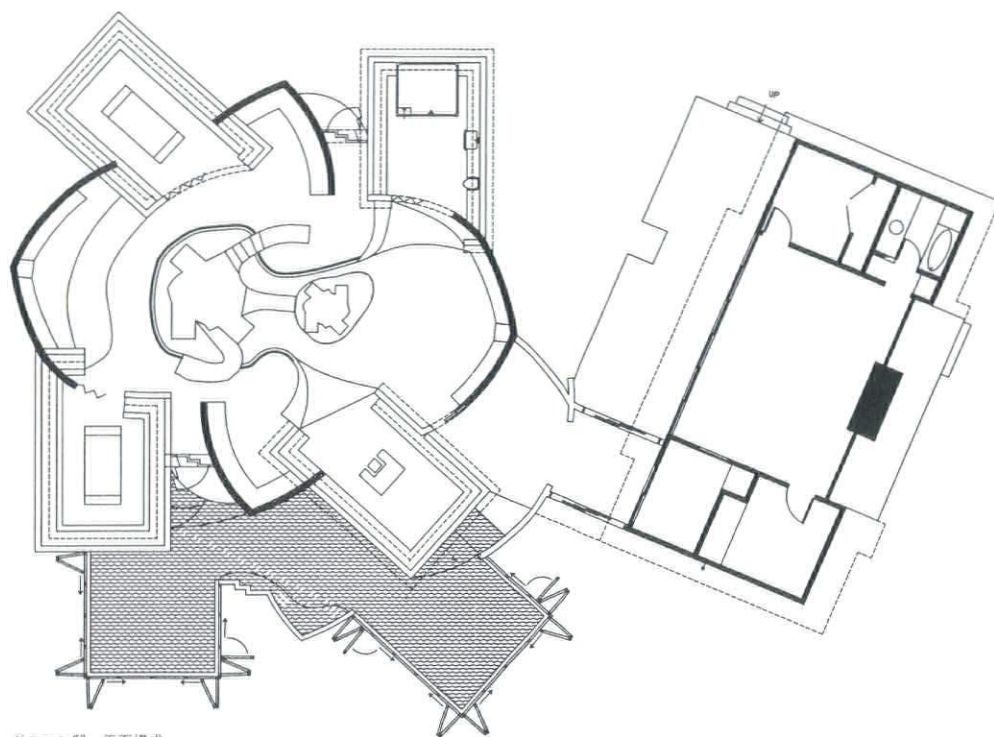
HCDの建築という共通項的な建築は存在しないが、HCDが向かうべき方向性としてまとめるならば、身体をもとに生まれる主体も客体もないような環境をつくり上げ、その共同性をもつ環境のなかにこそ、わたしが存在し、それが世界とイコールであるような関係を構築することではないだろうか。そしてそこにおける中心とは、前述のように不動のものではなく、動き変化における中心がつくり上げられるだろう。そして、その建築は、「死」からの視線によって生まれている。HCDができることは、それに必要とされる新しい言語と新しい技術を構築してゆく研究開発を支援することだろう。

アメリカ独立戦争のとき、植民地の人間たちの過半数はその段階で独立まで考えていなかったという。しかし、トマス・ペインによって書かれた「コモン・センス」が出版され、爆発的に読まれはじめ、自分たちが何をやっているのかをはじめて認識したのだという。

「きみたちは新しい世界を創りつつあるのだ。」²¹⁾

今、すでにそのときがきている。

(いまむら・ゆうさく／建築家)



キルマン部 平面構成

注：

- 1) 村上 龍「希望の国のエクソダス」文芸春秋、2000
- 2) 五十嵐敬喜「年端どこへ行くのか」建築資料研究社、2000
- 3) Martin Heidegger "Bauen Wohnen Denken" Vorträge und Aufsätze, 1954
- 4) 中沢新一「音楽のつまし願い」筑摩書房、1998
- 5) 荒川修作・藤井博巳「生命の建築」水声社、1999
- 6) 河本英夫「オートボイエーシス2001」新曜社、2000
- 7) 荒川修作・藤井博巳、同上
- 8) 清水 博 他「場と共創」NTT出版、2000
- 9) 野口晴哉「整体法の基礎」全生社、1977
 整体については全生社から野口晴哉自らの著作が多数出ているが、野口自身以外の整体についての論考はきわめて少ない。そのなかでも永沢 哲が意欲的な論考を展開している。
 永沢 哲「野生のブッダ」法蔵館、1998
- 10) 竹居昌子の檀古会
- 11) 「建築的身体」については、「新しい日本の風景を建設し、常識を変え、日常の生活空間を創り出すために—荒川修作／マドリン・ギンズ展」(ICC展覧会時のカタログ) NTT出版、1998 参照
- 12) 河本英夫、前掲書
- 13) 同上
- 14) 同上
- 15) 清水 博、前掲書
- 16) 同上
- 17) 植島啓司「聖地の想像力」集英社新書、2000
- 18) 岡本太郎「沖縄文化論」中公文庫、1996
- 19) C. Alexander
- 20) 五十嵐敬喜・小松和彦「創造学の誕生」ピオ・シティ出版、2000
- 21) 猿谷 要「物語アメリカの歴史」中公新書、1991

ヒューマン・センター・デザイン（HCD）という概念のプラットホームはあまりにも広い。

このプラットホームには明確な境界などなく、既成のジャンルを超えた横断的視点と既成のジャンルを再編する革新的視点が必要となる。

ここでは、このプラットホームに眼差しをむける多様な人々のHCDをめぐる見解や思いを、ショート・インタビュー形式で紹介する。

インタビュアー：信時正人（NM）＋中原蒼二（NS）＋彦坂 裕（HY）

青木史郎

財団法人日本産業デザイン振興会

Gマーク事業部部長

（あおき・しろう×NM）

日本のデザインの振興に尽くされてきた青木さんから見た、最近までの日本のデザインの流れとHCDの考え方について、お考えをお聞かせ下さい。

青木：日本のデザインも、他の分野と同じように、欧米が開拓してきたものを咀嚼し発展させるというかたちで進んできました。商品デザインの分野（インダストリアル・デザイン）は1960年ごろから始まりますが、90年代の初めには、消費者のニーズを巧みに捉える商品づくりが、消費財分野だけでなく、すべての工業製品分野で展開されるようになりました。痒い所に手の届く巧みな商品デザインの完成です。ただそのころから、いわゆる「グローバルスタンダード」というものの対応がうまくとれているのかな、という懸念が現れてきたのです。そこで私達は、1957年から日本の商品デザインを推進してきた「グッドデザイン商品選定制度（Gマーク制度）」の中に、新しく3つのデザイン賞を設定し、振興を図ることにしました。

ひとつはITです。新しいテクノロジーを人間化していこうという方向です。次にエコロジカル・デザイン。環境対応ですね。3つめが福祉。当初はウェルフェアと呼んでいたのですが、これを拡大解釈したユニバーサル・デザインです。こうした賞を設定することによって、グローバルスタンダードに追いつこうとしたわけです。そうこうしているうちに、昨年ISO13407という国際規格が制定されました。この規格は「HUMAN CENTERED DESIGN PROCESS」と名付けられていますが、人間の要求を中心に循環型のデザインプロセスをもって機器システムを組み立てていこうという、ごくあたりまえの発想です。

こうした人間中心の思想、方法論自体

がグローバルスタンダードとして登場してきたことに、時代の流れといったものを感じました。ISO13407に限りませんが、インタラクション、エコロジー、ユニバーサル・デザインなどを実践するためには、循環型のデザインプロセスが求められます。というより、こうした新しい課題は別々のものではなく、人間を取り戻そうという大きな思想の流れに根ざしたものではないかと思われれます。実は、この実践は従来型の産業の論理付けでは対応できないのです。つまり、商品デザイン、20世紀のデザインを超えていくデザイン概念が、今求められているのです。Gマークもそれを模索すべく本年度から「新領域部門」を発足させ、従来の概念を組み替え、新しいフレーム、フォーマットを提示することこそがデザインだということをプロデュースしようとしています。20世紀のデザインは、その対象に縛られていたようです。対象ではなく、デザインの思想と役割を再認識すること。HCDという思想、方法論はデザインの次世代を開くキーワードであるように思います。

阿知波悟美

女優

（あちわ・さとみ×NS）

女優さんとしてお忙しい毎日をおくられていますが、お仕事仲間で「環境問題」などについて話題になることはありますか。また、阿知波さんは「日常生活」の達人だともお聞きしていますが、気をつけていることなどありますか。

阿知波：役者だからというのではなく、この世の中で生きていくためには、すべての人が考えていかなくてはならないテーマだと思います。ひとりの人間が、生まれてから死をむかえるまで、数えきれないほどの環境汚染をしている現代だからです。特に、ことさら汚染していると感じずに生活しているところが問題だと思います。

今は何でも便利になっています。しかし便利と環境汚染はまったく紙一重なのです。良く汚れが落ちる洗剤はその分環境を汚しているのです。自分の身の回りはキレイにしても、外からドンドン汚れてしまっていることに私たちは気が付かなければならないのです。

阿知波さんは「お寺の娘さん」だそうですね。どこか「宗教的環境」のなかで成長されたように思われますが、阿知波さんにとって「人間を大事にする」とはどのようなことでしょうか。

阿知波：寺の娘であると同時に坊主の嫁でもあります。ですから私は、人間はすべてのものに生かされているのだということをお教わられて育ちました。しかしそれは人間を大事にしているというのではなく、人間の欲を満たすための様な気がしてならないのです。

人間を大事にするというのは、今私たちが存在しているこの世の中で出会う人、または隣にいるその人を大切に思うことなのではないかと思います。大仰にボランティア等と言わず、皆が自分の隣にいる人を大事にすれば良いのではないのでしょうか。簡単な様でとても難しいことです。

荒木由季子

通産産業省 機械情報産業部

医療・福祉機器産業室長

（あらか・ゆきこ×NM）

通産省では医療・福祉機器という非常にヒューマンタッチな業界に関わっていらっしゃると思いますが、そういう視点でHCDについてのお考えはいかがですか。

荒木：そうですね。産業界においては、これまで大量生産の効率性追求を主眼にしてきたと思いますが、今後はこういった効率性追求は残るものの医療機器や福祉機器については効率性のみでなく、人間個人個人の状態を考えながらのモノづくりを進めていく必要があると思いますし、その意味でHCD的視点はさらに重要になってくると思いますね。

ただ私は、そういう機器を使用する背景といいますか、住まい方、コミュニティの方にHCDとしての課題があると思います。

コミュニティの問題ですか。その辺りを詳しくお話し下さい。

荒木：今、日本のコミュニティのあり方が原因で種々の社会問題が起こっているように思います。つまり、基本である家族を中心とした地域コミュニティが、ここ何年かの社会変化の中で崩壊してきているんじゃないかと。私は核家族というものが必要とは思いません。今さら大家族制に戻るなどというのは無理な話だと思います。

それより地域コミュニティの力が落ちているように思うのです。子どもや高齢者をコミュニティがしっかり受けとめていないと思います。色々な人と、色々な価値観を包みこむコミュニティの再構築が必要ですね。その意味で、従来の町内会が充実していったり、地域の小中学校の運営に地域の人々が大いに関わっていくようになればいいなと思います。

私自身は地域において、野球チームのお世話をさせていただいています。こういったことが、地域の力を高める一助になればいいと考えています。産業面から言っても、福祉サービスやエコマネーといった地域密着型産業を振興していくことは、重要だと思いますし、国全体としてもその方向を目指すべきだと思います。そういった土壌の上に、私の関わる機器産業も乗っていけばと考えています。

井出秋人

(株)井出プロダクション代表

(いで・あきと×NM)

キューバに行かれて、日本と対比する中で色々とお考えになられたようですが。井出：そうですね。キューバに行って、これまでのイメージを根本から変えられてしまいました。要するにキューバは革命から40年、経済封鎖の下、カストロ圧政の中で、暗く貧しい社会であろうという予想が完全に覆ってしまったということです。

「暗く貧しい」というのは万人がもっていたイメージだと思いますが、さらに詳しく、また、HCDとの関連も含めてお話し下さい。

井出：もっとも印象に残ったのは、「技術の進歩」とは本当に「進歩」なのかど

うかということです。キューバの車は革命前のアメリカ製が多く、旧ソ連製のパーツを取り替えながら40年間、だましだまし使っている。でも車の役割である、雨に濡れずに移動するという最低限のことはできている。それで十分と思わせる、素晴らしく愛情細やかで気持ちのいい社会ができていると思います。ホテルのメイドさんの心易しい対応に何度も感激しましたし、文盲率がゼロという素晴らしい教育環境もあります。日本人が失ってきた人間性教育が施され、心根のいい人間たちが国の基礎のところできっと存在している感じです。ひと頃話題になったキューバの野球選手の海外流出も、キューバを離れたくないという選手たちの愛国心とプライドのために最終的には現実化しなかったようです。特に実力が金で買われる米国にはいい感情をもたないようです。

また、キューバの絵画や音楽も注目されてきています。文化、芸術面でも見るべきものがありますし、酒や葉巻、また猥雑なものまでも獲得できる国です。他の中南米諸国が貧富の差が大きく教育水準も低いことを考えると、キューバの特異性は際立ちます。国中がHCDに満ちていると言ってもいいように思います。

日本人の人間性教育の再構築は20～30年かかると思います。一方、人間的基礎のしっかりしているキューバは、あと数年で技術や産業の面でも我々に追いつく可能性を秘めていると言えます。このことから、HCDはまず人間性教育から始めるべきということかも知れません。

伊藤裕夫

静岡文化芸術大学教授

(いとう・やすお×NS)

「市民」という概念が注目されて久しく、世田谷バウハウスも「HCDP」も基盤に「市民」をおいているのですが、本当に「市民」は存在するのでしょうか。

伊藤：「市民」とは「ある」(存在)のではなく「なる」ものです。そのためには、個人の意志や努力というよりは、社会の中に「市民」——社会の共通の関心や課題に対して自由に発言したり活動したりする人々——を生み出していく条件があるかどうか、キーポイントになります。今日の日本において「市民」への関心が高まっている背景は、まさに社会の共通事項に個人がコミットする「場」

——市民的ネットワークとしてのNPOが様々な分野で誕生してきているからで、「世田谷バウハウス」も「HCDP」もそうした「場」——であり得るかが問われるでしょう。

伊藤さんや私たちの世代には、「人間を大事にする」というふうに言われると、なにか気恥ずかしい思いがあるのですが、伊藤さんにとって「人間を大事にする」というのはどういうことだと思いますか。伊藤：よく言われることですが、「人間」とは〈人〉(生物としてのヒト)であると同時に、〈人「間」〉(社会的な人間)でもあります。従って、生物としての人間を大事にすることは当然のこととして、社会的な人間としてのあり方——人間関係や社会的役割、思想や意見などを尊重するという——がとても重要になります。「人間を大事にする」とは、そうしたふたつの意味での人間の多様な生き方を、社会的(より正確には市民的)に保障していくことだと思います。

上山良子

ランドスケープ・アーキテクト、

長岡造形大学教授

(うえやま・りょうこ×HY)

かつて、F.L.オルムステッド(ニューヨークのセントラルパークをはじめ、多くの公園を設計した造園家にして社会思想家)は、社会デザインの問題としてランドスケープの問題を考えていましたが。上山：彼は、開発と保存の社会的調整をはかり、ランドスケープという総合的デザイン領域を打ち立てました。同じころ、米国初の女性の科学博士エレン・スワローが、20世紀末の地球環境汚染を予知し、「これから母親になる女性にこそ、科学(生活生態学)を教えるべきである」と語り、一生を環境教育に捧げていたのは印象的でした。

エネルギーにしても、資源にしても、地球上のたった20%の人々が、全エネルギーや資源の80%を使っているというアンバランスな状況で、自然と共生することを本質的な課題に据えています。

ランドスケープにおいては、とくにサステイナブルの概念が鍵になっていますね。上山：ええ。その命題を解くにあたって、まったく新たな技術が要請されています。J.M.ベニウスは「バイオミクリー：生命に学ぶ」という自著のなかで、光電池が光合成から生まれたように、自

然を師として学ぶことによって、新たな技術が生成していくことを示唆しています。きっと、我々のDNAには、自然に学ぶという志が刷り込まれているのかもしれないですね。人間は自然の一部なので、こうした認識や理念を導く方法はHCD的であるとも言えます。

来たるべきランドスケープ、HCD的文脈につながるランドスケープ体験というものがあれば、お聞かせください。

上山：私的なことですが、四半世紀前にスウェーデン上空1万メートルで体験したランドスケープの美しさが、この職業を志す原点になりました。今、同じ上空を飛びながら、かつて福祉国家を目指したこの森と湖の国が、環境国家のヴィジョンを標榜し、ゼロエミッションを推進していることに感銘を覚えます。眼下に広がる森の資源も、伐採後の木々さえも、チップとして地域暖房のエネルギーに変えています。風景のなかのきめ細やかな工夫の数々にズームインしたところまで見えてきた今、本当の意味の美しさとは何か、に思いを馳せると、ランドスケープの役割の大切さが身にしみます。多くの人々がランドスケープを目指して欲しいと願っています。

内田敬之

特定非営利活動法人

“エコエネルギーによる地域交通システム推進委員会” 理事長

(うちだ・けいし×NM)

電気自動車を中心とした、エコエネルギーによる地域交通システムを推進する運動をなさっている内田さんですが、エコエネルギーとは、まさにHCD的アプローチだと思います。日頃のご活動を通したお考え等をお聞かせ下さい。

内田：そうですね。今の我々の活動は「縄文時代にあったはずの調和を求めて」というのが基本にあります。ある意味で西欧型近代座標軸の変革だと言えます。しかし、これまで教育だけで変革できたことはなく、具体的実践を通さないとダメ、しかもそれを続けないとダメだと思ってしまう活動をしています。

なかなか変革は難しいですか。

内田：そう易しくはないですね。しかし、今の子どもが「キレル」という問題や年間33,000人におよぶ自殺者は、20世紀のデザインに人間自身が合わなくなってきた結果であり、変革が必要なものと認識されてきているように思います。

と認識されてきているように思います。

20世紀は池田首相の資産倍増計画や経済の高度成長に見られるように、ひとつの資本主義形態の発達を目指す「繁栄に向けてのデザイン」であったのです。このデザインが内側から崩壊してきたのです。どうい

う変革を目指すのでしょうか。内田：冒頭にも触れましたが、調和、自然のもとでの社会調和というものを追求したと思います。

ブラジルで行われた第一回の環境サミットで、初めて「調和」という言葉は正式に使われました。西欧的合理主義とはなじまない概念ですが、20世紀がゲゼルシャフト(利益社会)とすれば、これから始まる21世紀はゲマインシャフト(共同体)だと思います。自然、調和共生のキーワードで活動が続けていきたいと考えています。

内山早苗

(株)内山工房 代表取締役、

高齢社会を生き抜くつくり塾主催

(うちやま・さなえ×NM)

内山さんは企業人から福祉分野まで幅広く人材教育をなさっていらっしゃいますが、HCD的視点についてのお考えをお聞かせください。

内山：21世紀の社会環境にとって大切なことは次の4視点ではないかと考えています。

1. 高齢者やハンディキャップをもった人、また女性や子どもも、人種や性別に関わりなくすべての人が自分の生きたいところで生活でき、したいことができる社会がノーマルな社会だとする「ノーマライゼーション」を基本とした社会 2. 性別役割分業によって男女の自由を縛らないジェンダーフリーな社会 3. ハンディキャップがあっても可能な限り社会参加(仕事や活動)できるバリアフリーな社会 4. 有限である地球を守りながら暮らす資源循環型のエコロジーな社会

この4点を総称して、私どもは「ユニバーサル環境」と言っており、これを実現するひとつの方法としてHCDがあると考えています。HCDは、単に「もの」の形を表現するデザインという狭義の考え方に囚われず、人の生き方そのもののデザイン＝human-centered designと考えられています。すなわち、ユニバーサル環境を実現するための「もの」「まち」「建物」「サービス」の開発コンセプトに

なくてはならない視点です。少子高齢化がこのまま進めば、50年後には定年を77歳に延長するか、もしくは移民を年1,000万人受け入れないと現在の生産年齢人口が維持できないと、国連は発表しました(朝日新聞平成12年3月23日記事参照)。また、障害の普遍化として、「誰もが障害者になり得る、障害は万人の問題であり、ある個人やグループを他の人から区別する特性ではない」とWHOは国際障害者分類を更新しています。

生産年齢人口を中心に「もの」「まち」「建物」「サービス」が考えられてきた時代は過ぎ、これからは、すべての人が仕事や活動に社会参加できる環境(ユニバーサル環境)が当たり前の社会になってくるでしょう。そのための「もの」「まち」「建物」「サービス」づくりの視点がHCDなのではないかと考えています。

大月ヒロ子

ミュージアム・エデュケーション・プランナー

(おおつき・ひろこ×HY)

アクセシブルな教育デザインといったことに関して、どう思われますか。大月さんが活動の舞台とされているミュージアムの場を通してでも結構ですが。

大月：ミュージアムにおけるハンズ&マインド・オンの展示やワークショップを、今後どういった形態でアウトリーチ活動につなげていくかが課題になってくると思います。教育というのは、研究機関や学校、幼稚園といったところだけではなく、家庭やそれを含むコミュニティの中で行われていくべきです。そんな観点からすれば、たとえばミュージアムを訪れる人だけでなく、日頃そういったことを意識することのない人々にも、モバイル・ミュージアムやアクティビティ・キットなどのツールの貸し出しによる普及活動は、教育の刺激剤としてはとても有効です。場所的・状況的なハンディを超越して、きめ細かい対応ができますから。教育や体験活動における「創造性」を高める仕組みなどについて、お考えはありますか。

大月：インターネットを介して、ティーチャーズガイドやワークシートを配布し、デザインセンターや美術館、学校現場をダイレクトにつなぐ回路をつくり、そこでの様々な交換の場を創造的なものにしていくことは基本でしょう。ただ、モノ

のもつリアリティをどう味わい理解するか、ということに関しては、現場の役割が大きい。アナログの世界とヴァーチャルの世界を行き来させながら、いかにリアリティを獲得していくかが課題ですね。もちろん、地域の人材活用とネットワーク化、誰にでもアクセシブルでわかりやすいホームページやコミュニティ・データベースによって、教える／教えられるの互換性を意識化していくことも大事です。誰もが先生になり、生徒にもなる、といったギブ・アンド・テイクの関係を取り戻したい。

情報圏域と身体圏域、それぞれを基盤にしたリアリティも異なっていると考えられますが。

大月：私は意識的な脱情報を試みる必要性や、教育におけるパーソナル思考、そして試行錯誤に要する時間の保障が必要であると考えます。身体的キャパシティを超えてテクノロジーが支援する情報や空間の氾濫に身を任せることは、ある意味危険なことです。「引き算」をしていくデベロップのあり方も模索すべきでしょうね。

桂木行人

メディア・プロデューサー、
メディア・エンジニアリング代表
(かつらぎ・ゆくと×HT)

若干フィーバー気味のITを、豊かな人間社会につなげていくためには、どのような社会デザインが必要なのでしょう？ そのとき、キーとなるコンセプトは、何になるのとお考えですか。

桂木：20世紀に自動車を実現した重要なものは「自由」ではなかったかとおもいます。誰にも束縛されず、ひとりで勝手に移動できる自由、出発できる自由を人々に与えたことが、自動車を「文化」要素とし、今でも色あせない魅力を保持している理由だと思います。さらに自動車は、身体性の限界を超える身体速度を実感できる官能を提供するものでもあります。

ITは「平等」を目指すツールではあっても「自由」を官能的に実感させるツールとはなりえていません。ITが人々の自由を実現させるツールとなるためには、「脳」のプロセッシングに近い機能（エージェントとか人工知能とかの概念で語られるもの）をサイバー上に持てる必要があります。そのときに初めて「分

散型社会」（＝他人と離れながらも連帯できる自由）の必要条件が整備できるのではないのでしょうか。あと「分散型社会」を実現させる十分条件として、エネルギーと資源問題を解決させるバイオ技術も必要でしょう。少なくとも、高集積型の都市モデルは徐々に変更を余儀なくされると思います。

本格的な情報社会とデジタル・テクノロジーとの関係について、現時点でどのような見解をおもちですか。あるいは、「本格的な情報社会」像でもよいのですが。桂木：この10年ほどを見る限り、デジタル技術は基本のところでは「進歩していない」と言えるのではないのでしょうか。進歩ではなく「支配」が目につき、半端なインターフェイスやビジネスモデルを押しつけられているというのが実感です。競争が、あっという間に独占に取って代わる。現在のこのパソコンやインターネットの先に、ちょっとした便利さ以上の明るい未来社会が描けるのだろうか。本格的な情報資本主義では、「情報の濃度勾配」によっては岩井克人さんが言う差異性は生まれないシステムとなるのでしょうか。地球は思ったよりも広いせいか、格差は拡大する方向に行くのでしょうか。

格差はビジネスにとっては有利なんでしょうが、HCD的なホリスティックで豊かな社会像とは違う。ところで、何が人を、社会を、あるいはコミュニティを豊かにしていくのでしょうか。

桂木：個人の自由の拡大と、相互の自由の調整システムでしょう。あと、個人やコミュニティ内部に発生する「喝采、互酬」と「無関心」、そして「排除」といったもののボーダーをいかに低くできるかだと思います。

河北秀也

(株)日本ペリエールアートセンター
代表取締役・東北芸術工科大学教授
(かわきた・ひでや×NM)

欧米と日本のデザインに関する認識の違いというものを痛感されていると伺いましたが。

河北：4～5年前、私はイタリアのデザイナーたちとシンポジウムを行いました。そのうちのひとりがアンドレア・ブランジさんというドムスアカデミーの副学長でした。そのとき、「デザインと言えど何を最初にイメージしますか」という問

いに対して、彼らは「生活や暮らしだ」と答えました。

日本人であれば、おそらく10人が10人とも、「色や形」と答えるでしょうが、イタリアでは生活や暮らしからデザインは始まるのです。これに対して日本は、まず「工業的、産業的に役立つもの」という考えが先行しています。家づくりにおいても外観に重きを置く日本ですが、欧州では外観は昔のままで、インテリアデザインや食器等のクラフトデザイン、そして絵、彫刻を含む家具のデザインといったように、まず生活や暮らしからという方向をはっきりと示しています。

日本の進むべき方向とHCDについてさらにお話し下さい。

河北：国策として、日本は先ほど述べたように、戦後産業振興中心にやってきました。町づくり、ものづくり、人づくり、皆そうです。ところが同じ敗戦国であるドイツはどうすれば国民が豊かな生活が送れるかを基本として国づくりをしてきています。教育や医療、今日本で課題となっている福祉、地方分権も含めて非常に進んでいると思います。「生活・暮らし」から発想する、とういうことはHCDですね。これが社会全般に行き渡っている。日本も米国生まれのマーケティングだけの世界からこの欧州風のデザイン重視のやり方を学んでいくべきだと思いますね。

ペリーが黒船に乗って日本にやって来たとき、こんな美しい国があるのかと言ったそうです。江戸時代以前の日本や美術館や博物館にある、古い遺産の中に逆に新しいデザインのヒントやこれから進むべき方向性の指針が隠れているように思います。

サイヒロコ

仏世界遺産永久保存空間アーティスト
(さい・ひろこ×NM)

サイさんは、近々フランスで大きな仕事をなさるそうですが。

サイ：はい。欧州では西暦2000年を人類の歴史の大きな区切りと見ていて、21世紀を人類はどのように生きるか、という議論が行われている最中です。

環境破壊した都市の崩壊と、どこから生まれた非人間的な社会に生きていると言えますよね。こんなことを背景にして、フランスは「2000年プロジェクト」を企画しています。その建築部門の舞台

に選ばれている世界遺産でEU文化センターの〈サリヌスロワイヤル〉で私が永久展示の作品制作をすることになりました。日本の理想都市・道路・橋・河川・公園・文化施設をテーマにした作品です。それはかなりすごいことだと思うのですが、そこで言わんとする理想都市とHCDというものの関連等について話して下さい。サイ：20世紀は科学万能時代で、機能的なものの追求が最大の目標だったように思います。しかし、逆に人間的なものを忘れた時代なんですよ。私は21世紀は文化・芸術の時代だと思いますし、人間性をとり戻すためにすべてのベクトルがその方向に向かうべきです。日本でも20世紀は東京を中心に発展し、都市機能面ではかなり高い水準になっています。しかし、たとえば公園を見ても、日本は見ると公園が多すぎます。「芝生に入らないで」といったように。手足をウーンと伸ばして、自然と親しめる公園は少ないですね。人間に心の開放ができる施設が決定的に足りません。HCDとはそういう方向性を示すものだと思いますし、私の作品でもその方向を十分に指向したいと思います。

さらに、私が強調したいことは、コミュニケーションと創造性の問題です。教育も老いに関連します。コミュニケーションは「世界の人々の間に」というのはもちろん、子どもと老人、産業間にも言えます。

今の縦割り社会がコミュニケーションのために弊害となっていますね。創造性を高めることで、子どものいじめ等の社会の病弊も改まっていくと思います。歴史的な分析から始まって、身体と地球、そして宇宙との関係も考えさせることで、21世紀の理想の都市像を追求したいと思っています。

鈴木ルミ子

トレンド・マーチャンダイザー、
サン・デザイン・アトリ代表取締役
(すずき・るみこ×HY)

豊かな社会生活をデザインできない、というのは本当に不幸ですね。

鈴木：まったくそうですね。私は日本とヨーロッパのデュアルライフをしていますが、日本で生活する場合、孤立した老人の問題などはとくに気になります。これは、ある意味で、核家族の悲劇ですね。

昔は家族や地域コミュニティがありま

したから、互助的なシステムなどが生きていた。今はまったくそれが無化しています。ヨーロッパ、とくにフランスなどは、昔から個人が独立して生きるシステムを育ててきましたから、こうした老人問題は希薄です。面白いことに、不動産をもっていれば、一生食べられる。若い人は家がない。その家が彼にとって気に入った場合、若い人がその老人の生活費を死ぬまで出す。そして老人がなくなると、その不動産はその若い人のものになります。

生活パトロンみたいなものですね。

鈴木：そうです。その権利も売買できる。だから、老人は今誰からフォローアップされているのか知らない。もちろん、そうしたものに付きもののリスクもあります。でも、同時に社会的に守られている、という感覚をもつのも事実です。日本の一部の行政区でも、こうした制度があると聞いています。不動産をもっていない人でも、その人自身の価値、知財を援助するシステムができると本当に素晴らしいですね。慈愛の精神と人間価値をきちんと認める社会を創り出すことがHCDの大きな課題だと思います。

ところで、ご専門である商業MDですが、将来的にはより消費者にアクセシブルなものへ変わっていくと思われますが。鈴木：百貨店などは、モノとお金の交換場であったわけですが、モノが飽和的に充足している時代では、売れるもの、売り方を変えなければサバイバルもままならないでしょう。たとえば、鍵をなくしたときのケアなど、モノ以外で生活を充足させるソフトが必要です。私は、ソフトの千貨店を提言しています。

瀬島久美子

メディア コーディネーター
(せじま・くみこ×NM)

瀬島さんは、西洋と東洋、あるいは日本の対比の中でユニバーサル・デザインやHCDを扱っていらっしゃるということですが。

瀬島：バリアフリーという観点から見ると「畳の縁も段差のうち」という言葉があるように、日本の高温多湿の気候に適しているといわれる畳でさえ高齢者にとってはバリアになることがあり、バリア・フリーのデザインには細かい配慮が必要だと思います。すべての人々に対応できるデザインを考えることは非常に難しい

ことではありますが、取り組まねばならないテーマでもあります。そしてこれからのデザインやアートは、ユニバーサルであることを視野に入れつつも欧米追従型ではない独自性のあるものを生み出していく必要があるのではないのでしょうか。どう対処すべきとお考えですか。

瀬島：近年京都の伝統的デザインを評価している英国人がいますが、日本の優れた文化は往々にして外国人によって評価され、国際化されることが多かったように思います。日本の伝統的デザインの中には充分ユニバーサル・デザインとして通用するものがあるのです。我々が自分たちの文化に自信をもち、自らの伝統的デザインやアートをさまざまな視点、さまざまな立場から見直し、残すべきものと変えるべきものを認識し、自らの手で残すべきものは残し、変えるべきものは変え、適切な評価を与えていく。そこに新たなデザイン創出の可能性があるのではないのでしょうか。そして新しく生み出されたデザインやアートを国際的に紹介していくというコミュニケーションの場と機会を日常的にもつことによって、心のバリアを取り除くこともこれからの日本人にとって重要な課題といえます。

内と外、他所と身内といった垣根を取り払い、視点、立場、環境の違う人々を理解し、また共存、共生していくという経験の中からユニバーサル・デザインの概念を構築していくことが必要だと思っています。

竹内延彦

特定非営利活動法人21世紀教育研究所
(たけうち・のぶひこ×NS)

竹内さんはNPOの立場で、日本の一般的な「教育システム」とは違う、もうひとつの「教育」を提案されていますが、いわゆる一般的な「教育システム」の崩壊は何が原因でいつのころから始まったとお考えですか。

竹内：教育現場においても、また社会環境的にも、1975年を境に子どもたちは変わったと言われます。それは60年代からの高度成長経済が、家庭を生産の単位から消費の単位に変えたことが要因であると指摘されています。教育も例外ではなく、子どもたちにとっての学びは、生産（創造）的なものから、与えられた知識・情報をまさに消費するだけの作業となってしまいました。栄養価も考え

ず、十分に消化される間もなく、ひたすら口に詰め込むだけの教育が子どもたちの心身に良いはずはありません。子どもたちが自ら経験し、様々な知識や技術を生産・獲得していくための「学び」を大人たちはサポートすることが重要です。社会の多くの矛盾を「少年法改正」のような形で解消しようとしたり、あるいは社会一般に「諦念」のようなものが蔓延しつつあると思われますが、教育の「HCDP」があるとしたら、どのようなことだと思われますか。

竹内：人間中心の教育とは、子どもを中心とする教育であり、その周囲にはサポートする家族や地域社会が存在します。社会が子どもたちを単なる労働力ではなく、次世代の後継者として育てようという明確な意志をもてば、教育システムもおのずと多様化する子ども一人ひとりの学びと成長に目を向けることになるでしょう。フリースクールやホームスクールなど、日本でも様々な草の根的教育実践がすでに全国各地で行われています。ここでは、障害のある子ども病気の子も、すべての子どもたちが個性的な存在として尊重されています。子どもたちそれぞれの学ぶ欲求を満たし、その能力を引き出す多様な教育プログラムを、子どもと大人が共に自由に創ることを社会が保障することが教育のHCDでしょう。

永井義人

(株) リクルート メディアデザインセンター エディトリアルマネジャー
(ながい・よしと×NS)

永井さんはお忙しい仕事の合間を縫って、軽やかに「震災地」へボランティアにかけたり海外に出られたりされていますが、永井さんにとって「快適な居場所」というのはどこでしょうか。

永井：期せずしてたくさん本を買ってしまうような本屋さんです。こういう本屋さんの棚はほんとうによく編集されていて、発見があります。客に挑んできます。その本を手取るならこれも読まないとまずいでしょうか、店員がその場にいるわけでもないのに、どんどん営業されてしまうわけです。「完全自殺マニュアル」の隣に「この方法で生きのびろ！」が置いてあったりと刺激的です。本屋というリアルな空間の中に身を置きながら、念のようなものに対峙し、脳内バトルしている気分になります。似たよ

うところでは図書館と美術館がありますが、前者にはそういう心地よさを感じません。

永井さんはネット上の『ボトルメール』の開発に中心的に関わられました。あのソフトは非常に「夢や希望」を感じさせるものでしたが、永井さんにとって「人間を大事にする」とはどういうことだと思われますか。

永井：ぼくは毎日Macを利用しているのですが、作業がやっと終わり「システム終了」を選ぶつもりが、なぜか吸い込まれるように、すぐ上の「再起動」を選択するというミスをよくします。早く帰りたいのに待たなければいけない。結構ムカつきます。こんなとき、なんとかこの再起動をキャンセルできればなあと思うわけです。ぼくは今までコンピュータのインターフェイス・デザインを行うときには、直感的にとか、エラーを誘引しないようにとか心がけてきたのですが、最近ユーザに敬意を払う（＝人間を大事にする）ということを一歩気にしています。

ナナ

音楽家
(なな×HY)

コミュニケーションとしての音楽表現というのは、今後、どのような方向になっていくと考えられますか。

ナナ：これまで、コンサートをやって、どうだ！というものがやはり支配的であったように思いますが、聴衆がどう感じているのかというのを演奏者なり音楽家がリアルタイムでフィードバックしていくというコミュニケーション形態が重要になると思います。その意味で、聴衆が感じていることを積極的に受信する能力は、音楽表現する者にとって、不可欠の資質にもなっていくのではないのでしょうか。これは、制度的色彩の濃いクラシックでも言えると思います。

ロックやジャズなどはすでにそうですね。ナナ：インタラクティブである、ということが、演奏において重要になるということですね。それに、音楽は昔から、楽器や放送、レコードなども含めて、きわめてテクノロジーの仲介が多い規範領域でもありますから、現在のデジタルツールがもつ創造者／享受者の関係の多様性にとっても敏感な部分も多い。

音楽コンテンツは、また、そうであるが故に、ユニバーサルに流通しやすく、ま

た均質的な市場に浮遊してしまいますね。ナナ：そうですね。でも、一方で地域性を堅固にもつ、言わばコミュニティ・ミュージックやソーシャル・ミュージックが、遠隔的に他のそれと遭遇するようなテレパフォーマンスなども刺激的な表現となり得る場合もあるのです。そんなあり方は、HCD的であると言ってもいいかもしれませんね。

ところで、音楽や音は、コミュニケーション上、きわめて大事なファクターでもあると思いますが、たとえば難聴とか聴覚障害に対し、音楽家の立場からどのように思われますか。

ナナ：ニコラ・フィリペールの「音のない世界で」というドキュメンタリーフィルムは、聾啞コミュニティのコミュニケーションを描いていますが、全く別世界、というか、独立した世界性をもっていますね。私たちのコミュニケーション社会自体もまったく相対的なものであるという気がします。しかし我々「音のある世界」では、音楽や音を外在化せず、日々それと寄り添うことで、生と一体化して経験していく必要があると考えています。

(ナナ・コンサート情報：www.dem-p.com)

西村幸夫

東京大学教授
(にしむら・ゆきお×HY)

強権的・教条的、あるいは制度主導型まちづくりではなく、市民主体・地域主体のまちづくりに、HCD的視点は大変馴染みやすいものだと思いますが。

西村：そうですね。都市計画などで、技術や補助金の提供を受ける、つまり中央がメニューやシステムを決め、規格や効率の概念をトップダウンで落としてくるやり方は、アンチ・ヒューマン・センタードの都市デザインでしょうね。地域の実情というものは、一つひとつ違うものです。自然や風土は言うにおよばず、地域の人間関係やコミュニティの組織形態、リーダーシップのあり方も違う。つまり、何がまちづくりや都市デザインで大事かというのは、その土地の中からしか出てこないと思います。そのとき、地元の人と共に、街の課題を発見すること、気づくこと、その共有化を出発点に、何をやるか、何をもってくるか…という手立てで、それこそ溪流が大河になっていく流れのように、まちづくりも進行して

いく。「気づき」は制度がつくれるものではないのです。

地域が位置づけられる、という言い方も、本来おかしいものなわけですね。西村：ええ。地域の固有性がまちづくりの手法を要請するわけで、このあたりは、国が実感をもちにくいところでしょうね。地域が自ら環境なりを改善できる力、そしてそれを動機づける何がほしくて、何が必要か、ということが大事ですね。こういうのを、イネイブル・アプローチと呼んでいます。とくに、東南アジアは、人間や人間の行為・活動への関心が強い。欧米化された都市の見え掛かりの下にも、意識が空間的・精神的に層状に堆積し、あるシチュエーションで顔を出すということがあります。

人間の所産とかプロダクトではなく、活動やプロセスそのものへ興味や、イネイブル・アプローチ的なまちづくり、というのは、まさに複製不能で多様性にみちたHCD的方法のひとつとも言える。

西村：欧米ではなく、アジアでHCDを考えることは、ある意味で、本質的な問題に直結していると言えるかもしれませんね。

本田晋一

(有)レイズー社長、

CGデザイナー

(ほんだ・しんいち×NM)

本田さんは東南アジア、欧米と海外生活が長いんですが、その経験からHDCについてどうお考えですか。

本田：私が住んだ多くの国では基本的な人権をいかに守るかという段階でした。それと比較して日本は戦後の政治、社会体制が長期的に続いたため成熟かつ老化した社会になっていると思います。ここでHCDという概念が出てきたのは必然でしょう。

私はHCDとは社会が長期安定している中で起こる構造的な疲弊をどう補うかという問題だと考えています。その中でも注目しているのが経済と移民です。資本主義において重要なのは安定よりもダイナミズムだと思います。共産主義国家は階級が固定して、日本は中流に均一化して階級間の移動がなくなりダイナミズムが失われました。福祉や年金の問題においても下からサポートする人と金が不足しています。こうした状況を解決するには大量の移民の合法的な受け入れが必

要になると考えます。そのためには移民にとって魅力的な国であることが日本にとっても活性化しつつ生き残る唯一の道でしょう。

HCDと移民政策との関係についてはどうお考えですか。

本田：いくつかのポイントが挙げられます。(1) 言語の問題。すでに漢字という2バイト言語と英語をネットでグローバル化する中でどう使い分けるか議論されていますが、英語圏以外の移民に対してどう対処するかも考えていきたい。公共サインや標識、放送など多くの分野でHCDが必要です。(2) 生活習慣の問題。思想、宗教だけでなく食生活が違っただけでコミュニティの軋轢を生むのを何度も体験しました。どこまでを許容するかを曖昧にすると反対に対立が深まる傾向があります。封じ込めるだけではなく地方自治体が地域の性格に応じて共生のガイドラインをつくることも必要です。(3) 教育の問題。経済難民が無条件に押し寄せることだけは避けなければなりません。海外で無料の学校を開校し、将来日本の社会を構成する一員としてどのような資質が望ましいかを教育できればいいですね。シンガポールは優秀な香港の人材をリクルートするような移民政策を採用しましたが、日本は可能性を育てる余裕が欲しいところです。

そのような社会変化に日本人はどう関わっていくのでしょうか。

本田：長期に安定した社会のおかげで、我々は多くの物を自動的に享受する癖がついています。何重にも守られているため、何から守られているのか意識できないほどです。また逆に自分たちを守る物があるのかも分らなくなっています。子供たちも、乗り越え対決していく権威や敵が見つけれなくなって自分の場所を確認できず「キレル」ように思います。移民が流入することでこれらのことは大きく変わるでしょう。均一な階層は壊れ、社会は不安定になります。ドイツにおける外国人排斥に似たようなリアクションも予想されます。その中で日本は、(1) 移民が帰化できるためのクリアでリーズナブルな条件を設定する。(2) 現実性のない平等主義をやめる。しかし差別を許さない。(3) 下層の階級が努力と機会によって上昇できることを保証する。安定を選んで老衰国家となるのもひとつの考え方ではあります。そうでないなら日本は人的資源の確保、それらが生

み出す税金と配分について明確な国家戦略を立てる時期にきています。それにはHCDの思想が中心に据えられるべきです。

山野 宏

(株)神戸製鋼所 常任顧問

(やまの・ひろし×NM)

山野さんは、元建設省・国土庁にお勤めでしたが、その辺りからみてHCDに対するお考えは何かございますか。

山野：よく言われていることですが、行政のやることというのは、やはり供給側からのモノの考え方であったと思います。「使われもしないハコモノをつくったり」などと言われているのも視点がそうであったためです。行政が押しつけをせず、地域でやっているものを重視して、密着したものをつくってくればよかった。これは大いに反省しています。

HCDとは、人間中心に考えてということですが、今後はすべからくその考えのもとにプロジェクトは進められるべきでしょう。

山野さんは世田谷でコーポラティブハウスをつくられた。このお話しをお願いします。

山野：1990年ごろでしょうか。自分たちの住むところだから自分たちでつくろうじゃないかということで、近所のテニス仲間を中心に活動を始めました。「コーハウス喜多見」は98年に完成し、14世帯が住んでいます。独身の方から、夫婦2人、あるいは親子4人といった標準的な世帯まで様々です。

経緯をもう少し詳しく教えてください。

山野：最初は4家族で始めたのですが、その後、脱会の方もいました。しかし口コミで集まり14世帯となり、私も世話人をしていました。当初は他人が協同で建てるなど無理だと不動産屋に相手にされないことがありましたが、住都公団(現都市基盤整備公団)の土地持ち込み型グループ分譲の制度を知ったことが幸運でした。

区の都市整備公社による支援もありました。我々は毎週のように集まり、先行事例の見学や設計、陣取り(誰がどこに住むかを決める)を重ねました。難しかったですが、これを通して住宅が抱える問題もはきり見えてきたりしました。ただ、今できあがってみると、苦勞した分本当にいいものができたと思います。HCDを地でいったものと自負していますよ。

鷺田清一

大阪大学教授

(わしだ・せいいち×HY)

未来の身体とそれをめぐるデザインの関係性は、どのようなものになっていくと思われませんか。

鷺田：「美しさ」と「若さ」という強迫観念、およびそれと連繋した装身のイメージやテクニックがばかばかしく感じられるようになるでしょうね。「ときめき」の概念が変わる、いや、すでに変わってきていると思います。そんな時間を凍結したファッションやメイクではなく、これまでたどってきた様々な時間を内にたっぷり湛え込んだ身体表面や身体空間のデザインを、人は求めていくのではないのでしょうか。

アイデンティティ・クライシスの問題は現在でも深耕していますが、これは社会デザインなどによって超克ないし無化されるものでしょうか。

鷺田：アイデンティティ・クライシスは、いかなる構造変動にもつきものです。ひとつのものでありつづけるという価値と、別のものになるという価値の編み合わせが必要なのであって、いつもその分水嶺（クライシス）に立っていることが大切だと思う。アイデンティティより、それを支えるホスピタリティの方がむしろ要になっていく気がします。

ホスピタリティの語源はホススペースで、それは主人であり客でもある、そして客は稀人であるとともに敵でもある、という意味があります。そのなかで、「客の客」になるのがホスピタブルな態度であり、ホスピタリティとは他者によって自分が組み換えられることを欲する態度でもあります。ホスピタル、ホスピス、ホテル、ホステス……それらの仕事をつなぐ「ホス業界」ができれば面白いですね。なるほど。たしかに、ホスタイルとなると敵対を意味しますね。あるところ、きわめて両義的側面をもつ言葉とも言える。ところで、現在、生まれつつある感覚や意識、しかもそれがいささかなりとも未来を予兆する類のものに関して思われることはありますか。

鷺田：前に、前に、のめり込むような時間感覚、未来のほうから現在を規定するような時間意識、たとえば、〈PRO-〉という接頭辞がつくもの、プロジェクト、プログラム、プロダクション、プロフィット、プログレス、プロモーションなど

すべてそうですが、そんな意識から、現在を、過去を、つまりひとつのもののなかに様々な時間の弾みや澱を感じれるようなセンシビリティが生まれれば、と思います。つねに時間の幅のなかでもものに触れること、変成のなかでそのものに触れること、動態として見ること、あるいは、モノの、人の「いのち」を最期まで

アフター・コラムHCD

信時正人

三菱商事金融企画部

(のぶとき・まさと×HY)

今回、実に種々雑多な職業の方をインタビューされてきましたが、まず、総合的な感想をお聞かせください。

信時：インタビュー相手の中には、旧態依然とした組織の中にいる方も、常に時代の最先端に身を置いている方もいましたし、マスコミに登場される有名な方もそうでない方もいた。しかし、現代社会に対し、皆さん本当に同じような感じ方をされているのに驚いたと同時に、今ならHCD的な考え方を共に実現していく余地は十分あると思いましたね。無名有力な人達の時代、ということばがあるそうですが、志と情熱をもったそうした人々を組織化・ネットワーク化して社会を変えていく時代であることを実感しました。NPO、NGOなどもそのような流れなのだと考えます。

これまで日本人が大好きだったお上への盲目的依存は、もはや自殺行為なのだと現代では認識され始めていますね。もちろんお上自身も変わってきている。様々な立場の人がそれぞれの立場で、上下関係なく連携・共働する世の中が目前にあると感じます。

HCDをめぐる、あるいは信時さんのご出身である都市工学的見地から、ご自身、最近思われていることは何かありますか

信時：個人的な話で恐縮ですが、ついこの前、近所の葬式に出ました。息子の少年野球クラブの同級生のおばあさんの葬式です。私は会社を休んで、告別式の手伝いに行き、受付をやりました。会場はひっそりとしたまま、読経が始まる時間になっても人が来ない。結局、クラブ関係の2人だけで、実際、受付で時間をもてあました感じでした。前日の通夜の名簿をめくってみると、約50名の弔問客がいましたが、約三分の一が義理を含めた息子の会社関係、三分の一がご近所関係、あとは親戚かなにかでしょう。

こういったことは、私個人の体験にとどまらず、どこにでも見受けられる風景なのかもしれません。形式的に進行する葬儀は、寂りょう感と空しさ以外の何ものもありません。「心」がなく「形」しかないのですから。ひとりの当たり前だが誠実な人生を送った故人に対する礼というか最後の門出が、こんなものであっていいはずがありません。なぜ、こんな葬式をしなくてはならないのだろう。もっと言えば、なぜ、現代社会には人

見とどけること、そういったことを大事にしたいですね。

間の悲しみを含めた感情を素直に表現できる場が少ないのだろうか。いや、そうした場が商品化されたり、形式化されつくしていることに、麻痺してしまっているのだろうか。この話には、日本が戦後これまでに続けてきたまちづくりの欠陥の凝縮があるように私には思えてしかたありません。同時に、日本を支えてきた「心」「文化」そして「人間」の喪失を感じます。

具体的には、どういうことでしょうか。

信時：日本には都市計画がなかったと言われていました。官製のな、それこそ形式的な土地の区分けと整理、それに商人がつくる薄っぺらいうわもの。その集積がここ50年の日本だと思っています。ある部分までは、経済が都市を形づくっていくところがあると私は考えますが、それ以上は、「心」や「文化」や「人間」性を根幹に据えないと、単なる経済主導・財務主導の悲惨な街しかできない。可視化でき、計量化できるものしか価値にならないのだろうか。

葬儀の話にもどすなら、高齢化社会・高齢社会と言われながら、年寄りとその存在すら疎外される都会、そこには「悲しみ」も「尊厳」も見えない環境しかない、均質で、精神犯罪の温床のような街の悲劇を感じます。HCD的な思想は、必然ですし、美辞麗句ではなく本質的な豊かさこそがデベロップされなければいけないでしょう。こと豊かさに関しては、日本は後進国ですからね。そのとき、どの位相から出発すべきだとお考えですか？

信時：私は和歌山出身で、現在、横浜の緑園都市に住んでいますが、いずれもコミュニティが破壊されているように思います。排除とか差別、あるいは特権といったエクスクルーシブな要素が動機になり居住誘導や就学誘導がなされているのが現実ですが、そうではなく、もっとインクルーシブなコミュニティの構築を積極的に模索・実現していくことが第一義ではないでしょうか。都市計画家の大課題だと思います。

あらゆる身体のための衣をめざして

The Quest for Apparel for All Kinds of Bodies

岩川千歩
Chiho Iwakawa

「衣と医」とは

「衣と医」は、暮らしのデザインを再検討し、市民企業化する試み「ライフデザインプロジェクト」のHCDPに先駆ける、第1のプロジェクトとして1998年秋より活動している。世田谷文化生活情報センター・生活工房、プロジェクトのために集まった学生、主婦、社会人、多彩な活動をくりひろげるファッションデザイナー浜井弘治氏、そしてプロデュースにあたっている世田谷バウハウスの4者によるものである。

「衣と医」の考える衣

私たちが日々まとう衣服は、形も色もさまざまであり、さらにそうした多様性は市場の要請によって日々変化している。ファッションの個別化、選択の自由は、どんな時代のどんな社会にもまして拡がっているといわなければならない。

けれど、ほんの少し視界をひろげ、人々の身体の高多様性に目を向けてみると、現在の衣服の高多様性とは、限られたレンジのなかでの誤差の競り合いのようにも見えてきしはしないか。現在の既製服のほとんどは、ファッション性と流行を偏重し、衣が身体に果たすべき機能に十分な配慮をめぐらしてはいない。そのため今日、選択の自由を奪われている身体が存在していることに鈍感ではいられない、と私たちは考えている。

自由を奪われている身体とは、たとえば、アレルギーをもつ身体であり、介護を必要としている身体であり、あるいは点字を読む身体である。こうした身体は、アパレル産業の視野から排除されている。一方でこうした身体を消費者とする介護服産業は、こうした身体が要求する衣服の機能へは配慮を示しているものの、ファッション性の自由を考えることは稀なのが現状である。

「衣と医」は、この自由を奪われた身体も含め、あらゆる身体にとって、自由、心地よさ、機能とファッション性を備えた衣の豊かさを実現したいと考えている。身体のかたちを正確にたどり直しながら、あらためて身体に自由をもたらし衣服のか

たちを見い出すこと。介護服が野暮と武骨さにとってつけたようなファッション性から解放されるとき、限られた誤差にすぎないような自由に幽閉された身体、つまり健常者の身体も今までにない心地よさを味わえるようになるのではないか。機能とファッション性の間のバリアを取り払うとき、身体の間にあるバリアも消滅し、真に豊かな衣の自由を私たちは手にすることになるだろう。

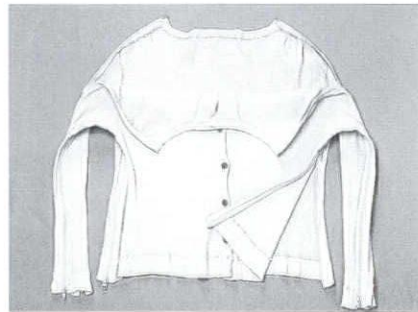
「あらゆる身体に心地よくある衣」のために

身体と衣の関わり、身体と心地よさの関係には、さまざまなレベルがある。それを捉え形態化していくに際して、次のような活動も行なっている。まず、ユニバーサル・デザイン、メディカル・アート、高齢者衣服など、さまざまな分野の方々から講義をしていただいている。また、参加者がものがつくり出される場に触れられるよう、実際に染めの体験したり、布のつくられる現場を見学したり、といったことも行い、さらに、アトピー症状、介護を必要とする人、介護をする人の声にも耳を傾けている。

これらの活動を通して今、徐々にではあるが「多様な身体に心地よい衣」が姿を現わしつつある。ごく一部を紹介すれば、視覚障害者にも服の色がわかる点字タグ、点字プリントや、「ファッションの服用」を主題として、リラクゼーションとアレルギー症状の緩和をサポートする物質をマイクロカプセルに封入した服地利用の試みといったものだ。現在はこれらのサンプル制作と試着していただいた方へのヒアリングなど、リサーチを循環させ、商品展開を視野にいった物づくりに入る段階にある。

今後は、ウェブページ開設（11月予定）とそこでのさらなる意見交換を経て、「あらゆる身体に心地よくある衣」の商品化をめざす試みへと発展させ予定である。

（いわかわ・ちほ／「衣と医」）



〈ファスナートップス〉

このサンプルには袖から首にかけてと、脇の部分にファスナーが付いて、服を脱がずに腕や肩を出すことができる。ファスナー付きサンプルには、保温性や保湿度を「織の構造」を利用して高められないか」という考えから試作した布地を使用している。



〈ファスナーパンツ〉

着脱や寝た姿勢の人の着せ替え、また着たままで腕や肩、腰などを出すことをサポートする、という目的でつくられたファスナーウェア。このパンツの場合、股下とサイドに両方向から開閉可能なファスナーをつけることで、身体を大きく動かさずに着脱できる。



〈ステテコからうまれた衣〉

インナーとアウターの際、どちらにも転化する衣にステテコがある。これをリ・デザインしてつくられたサンプル。ステテコなどに使われる生地（クレープ）に強く燃れた糸を使用し、製造工程のひとつ（熱セット）を抜いてつくられた布を使用。

アトピーを持つ人 障害を持つ人 高齢の人 それらをもたない人も心地よく着られるパンツ

素材、縫製、パーツの条件

- 吸水性、保湿性、保温性に優れている
- 縫い目が体に当たりにくい
- ファスナー等は錆びにくいプラスチックなどを使用

zipper

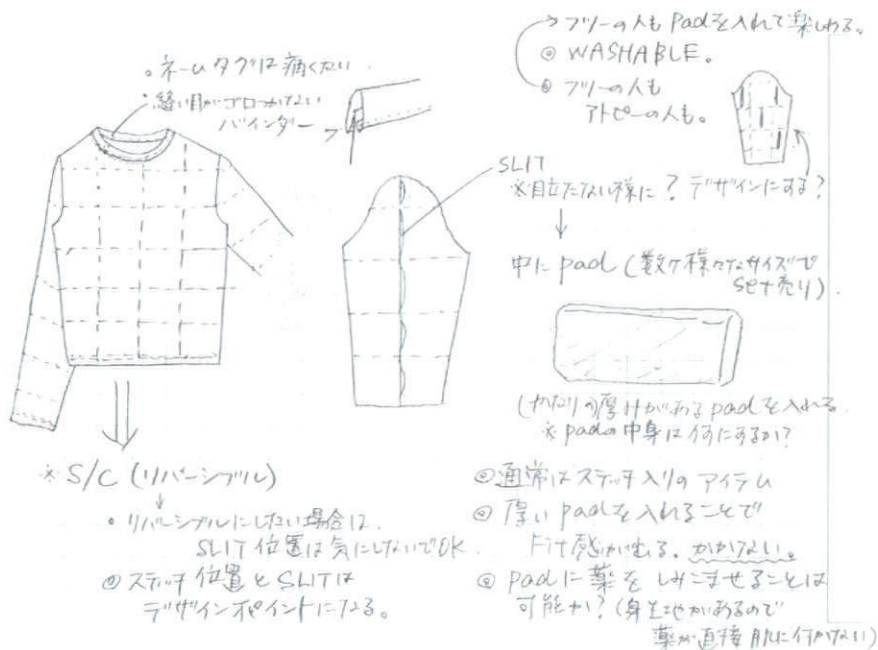
伸縮性の高い布を使用

デザインの条件

- インナーとしてもアウターとしても使用可能
- 着脱が容易
- ファスナーは股下近くまで大きく開閉
- ファスナーは排泄等を考え腹部中央を通る
- 座った姿勢でウエストに負担がかからない
- ウエストが高く背中がでない

〈さまざまな身体に心地良いパンツ〉

パンツにおけるファスナーの位置や面積、布地の質感、使用方向などのアイデアを参加者がアイデアスケッチしたもの。「衣と医」の基本コンセプトである、アウター、インナー、年齢、性別、身体を問わないデザインというのをイメージして描かれている。



〈SLIT JACKET のスケッチ〉

ステッチをグリッド状にかけてつくられたポケットには、各々スリットが入っている。ここにエアバックと治療薬（アトピー症状の緩和や、保冷剤、発熱剤と緩衝剤等）をいれることで外傷の緩和、保護などができないか。そうしてつくられたジャケットのもととなるスケッチ。現在は前開きタイプを製作している。



〈SLIT JACKET〉



ミーティング風景

ヒューマン・センター・デザイン・プロセス 共生するデザインへの道のり

The Human-Centered Design Process: Journey to the Design Symbiosis

魚住早智子

Sachiko Uozumi

「デザインによる独裁」、何とも堅苦しい表現だが、デザインに洗脳された日常の中に「人」は無意識のうちに飲み込まれてしまう。なぜこのようなことが起るのだろうか。デザインという舞台のスポットライトは「物」よりも本来「人」に向けられているはずなのだが、その現状は「生命」の存在を忘れたものとなっているのではないだろうか。人間性の追及をゴールとする Human-Centered Design (ヒューマン・センター・デザイン) だが、「人」を主役としたデザイン・プロセスにその鍵が隠されている。その根底には、万人へのアクセスを可能にするユニバーサルな価値観がデザインの動機となって横たわる。「デザインに関わる者」が「デザインを必要とする者」に共感するデザイン・プロセス、そこにデザイナーのエゴは存在しない。

ヒューマン・センター・デザインのプロセスはモチベーションに始まり、革新的な価値観 (Value Innovation) を見出すことを課題とする。これは境界線を取りはずすことにフォーカスをおくユニバーサル・デザインやバリアフリー・デザインと比べて、まったく新しいアプローチをもつものである。これまでのレベルを上回る大胆で万人が納得する包括的価値が、まず定義される。真のユニバーサル・アクセスは、このようなデザインの姿勢の中に芽生えるのではないだろうか。

過去のデザインはヒエラルキー的なピラミッド型の構造下で発展し、デザインを特権階級のものとした。当然、社会でマイノリティと呼ばれる人間は、水面下にすみやかに葬られ忘れ去られる。ピラミッド型から民主的な均一型へと移りつつある現在のデザイン構造、ユニバーサル・デザインやバリアフリー・デザインに代表されるこれらの動きは、本来ごく当たり前の「デザインの姿」であって、改めて問われること自体、デザインが理想から程遠い所におかれているという現実を物語っている。

ここで未来のデザイン構造を語るとき、そこにはパワフルな共通点が価値観として横たわる。インタラクティブに協調するデザインの構造下では、階級やバリアへのフォーカスは自然と消失する。ここでは、競争相手を常に意識し対抗することを定規には決してしない。

「相手の立場に立って考える」、まるで小学校の道德教室の標語のようだが、デザイン・プロセスの現状において、こういった当然のことがあまりなされていないように思われる。人が主役のデザイン・プロセスは、人の声に耳を傾けること、すなわちヒューマン・センター的なユーザー・リサーチがその鍵となる。フォーカス・グループやユーザビリティ・ラボで主に行なわれる従来のユーザー・リサーチに変わって、ここではユーザーが実際に生活する日常環境の中での「観察」がその基本となる。なるべく自然な環境の中でユーザーを観察するために、リサーチに関わる者は自己の意見を編み込むことを極力避け、目立た

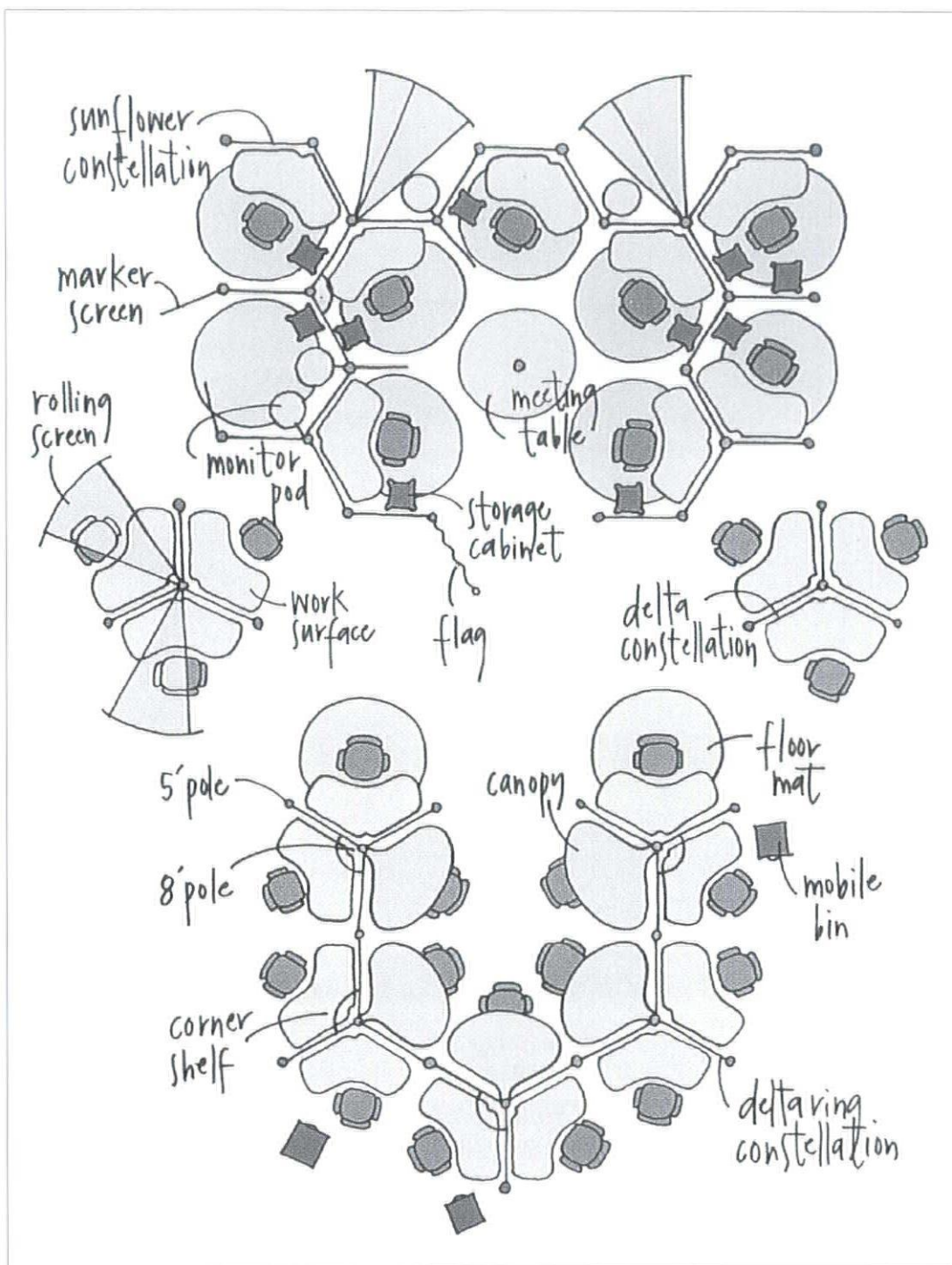
ず、でしゃばらず、あくまで謙虚な態度で観察に取り組むことが望まれる。

質問形式の従来のユーザー・リサーチも不可欠だが、人は往々にして自身の経験だけで意見を述べることが多い。市場を調査する場合、こういったインタビューによる情報収集は効果的かもしれないが、未来へ向けてのデザイン開発をゴールとする場合、人の認識領域以外の無意識な部分に目を向ける必要が出てくる。これまでの方法では、どうしてもユーザーの能力や表現力に頼る面が強く、限られた結果しか得られない。語られない部分に、革新的なデザインを実現する秘密のアイデアが隠されていることが多い。

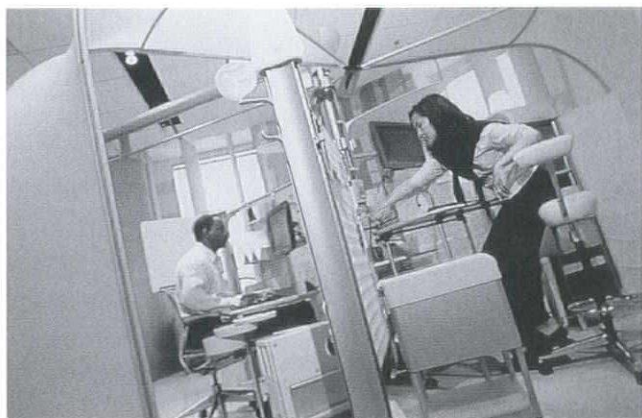
では、一体どうすればユーザーの認識しない領域の声を聞くことができるのだろうか。一般的な市場調査は分析結果を数字に置き換える方法をとるが、ここではユーザーの行動を視覚情報へと導くことを試みる。また、形として現われにくいユーザーの情緒面での微妙な反応も見逃してはならない。このような方法は、ユーザー・リサーチというよりも人類学に近いものかもしれない。人は日常の中で直面する不便さを、解決策があるにもかかわらず「しかたのない現実」として無視する傾向が強く、わざわざ問題のある方を選んでしまうことが多い。日常生活の癖は人を盲目にしてしまう。また、人は往々にして自身の行動を的確に伝えることを苦手とする。質問形式の従来の方法において、人は相手の期待する答えを言ってしまうがちである。これでは現実が無意識のうちに歪められてしまう。「観察」という新しい道具を使って、忘れられた問題意識の部分に目を向けることは、デザイン開発にとって大変貴重な情報となる。無意識のコメントは、知覚と情緒の糸で織られた深層心理の「ひだ」を解き明かす。

働く人を無表情な箱の中に閉じ込めるモジュール・オフィス・スペース。そこでは、天井の蛍光灯が青白い光を放つ。1968年に Bob Propst によって開発されたアメリカのハーマン・ミラー社のキュービカル・オフィス・システムだが、この産業革命の落し子もIT革命を前にしてはそのアイデンティティを完全に喪失してしまう。当時のオフィスには、パソコンもインターネットも E-Commerce も存在しなかった。「仕事の形」が急速に進化しつつある今、新しいオフィス環境の在り方が問われている。わずか30年あまりで1,000倍にも膨れ上がったIT産業。人と技術と情報を有機的につなげ呼吸し成長するオフィス・システム、〈Re : Solve〉が、ハーマン・ミラー社によって新たに開発された。

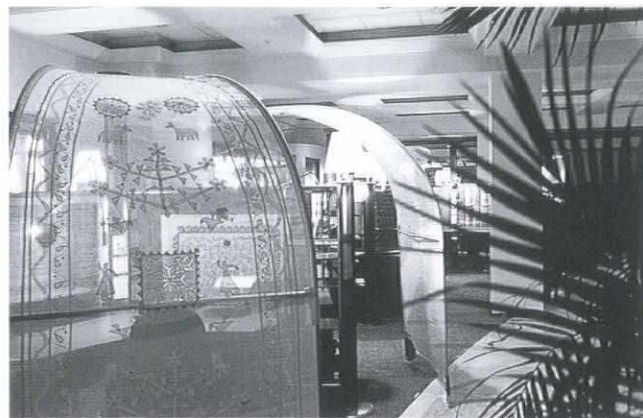
活気に満ちた明るいスペース、自然光をソフトに包み込むスクリーン、曖昧になる境界線。ここは人が働く空間というよりも人が生きる空間と言ったほうが適切かもしれない。パネルで仕切られた90度の箱型空間では、密なコミュニケーションは



(Re: solve) オフィス・システム By Herman Miller Design: Ayse Birsel / Olive 1: 1



(Re: solve) オフィス・システム By Herman Miller Design: Ayse Birsel / Olive 1: 1



(Re: solve) オフィス・システム By Herman Miller Monsanto Chemical, India.
Design: Ayse Birsel / Olive 1: 1

育まれない。〈Re: Solve〉には、自然の摂理に従った120度を基本に全体のシステムがデザインされている。それは、あたかもミツバチの巣のようにも見える。天に向かって大きく枝を広げる木々のような〈Re: Solve〉のベースユニットの柱の中を、神経器官のように情報通信用のラインが走る。

〈Re: Solve〉の開発をハーマン・ミラー社と手がけたニューヨークのOlive 1:1は、35歳のトルコ出身の産業デザイナー、アイシャ・バーゼルが率いるデザイン事務所である。女性ならではの感性が微妙に活かされたこのデザインは、まず働く人のニーズを聞き入れることから始まった。シリコンバレーのインターネット会社からミネソタの巨大企業のキュービカル・オフィスに至るまで、現場での観察と調査が綿密に行なわれた。箱型のオフィスでは、往々にしてコンピュータを隅へ追いやりたりまた縦のスペースを無駄にすることが多い。120度のシステムと縦の空間を有効使うことでスペースは約20%節約され、各ユニットの組み合わせも無限大に広がる。

モバイル・オフィスの中で生きる「知の労働者——Knowledge Workers」だが、場所と時間を選ばないバーチャル・ワールドでの仕事においても、人と人との豊かなインタラクションは無視できない要素となる。〈Re: Solve〉は、フォーカス・グループよりもフィールド・サーチを重視した。未来へ目を向けるこのオフィス・システム・デザインは、フォーカス・グループのメンバーには未知のものと映る可能性が大きかったからだ。〈Re: Solve〉のプロトタイプを200人に及ぶテスト・ユーザーが実際に使用する様子をビデオテープに収めた。このシステムは「働く場」を「家庭」により近づけ融合する。これはソーホー（Small Office - Home Office）とはニュアンスがちがうものだ。暖かい雰囲気をかもし出す柱の上のランプや花瓶、そして大きく手を延ばすように天井へと広がる半透明のスクリーン、こういった要素はプライバシーを守りながらもオープンで柔軟な空間を演出する。スクリーンに使われる布地の材質や模様のデザインが、文化的表現をオフィス・スペースに取り入れることも可能にした。このシステムを使ったモンサント・ケミカルのインド、ボンベイ支社のオフィス・デザインは、ドラマチックな色と光に満ちている。ここでは文化という境界線は透明なものとなってしまう。

より少量の素材とスペースしか必要としないこのシステムは、従来のものよりも安価で約3分の1の重量、組立てと解体のプロセスを簡易にしたデザインは、95%が再生可能、50%がリサイクル素材でできている。

インスピレーションに富んだ開放的なオフィス・スペースは、柔軟性に満ちた感性の海の中で個と個を結ぶ「和」の空間を実現する。

ヒューマン・センター・デザイン・プロセスにおけるデザイナーの在り方は、プロセス全体を理解する「かなめ」のような存在となり、専門分野に閉じこもらない自由な発想と姿勢が必要とされる。特に観察を中核とするユーザー・リサーチは、複合分野のコラボレーション・チームによって行なわれることが多いので、デザイナーはデザイン以外にもリサーチ、人類学、心理学、人間工学、エンジニアリングといった広い知識と理解が要求される。

当時、イリノイ工科大学インスティテュート・オブ・デザインのヒューマン・センター・デザイン学科の学生だったメロデ

イー・ロバーツと佐々木千稲は、大学院の卒業制作で「境界線を越える医療介護システム」のコンセプト開発に取り組んだ。ホームケアにおいてフィジカル・セラピストが抱える「患者」—「症例管理」—「連絡維持」といった専門的業務に加えて、「習慣と日課」を個人的業務として認識し、分析するフィールド・サーチを行なった。デザイン・プロセスの最初からデザイナーが総体的な役割として動くことで、リサーチやエンジニアリング・プロセスにおいても最終的なデザイン・ゴールがいつでも展望できる。

「連絡維持」活動においてホームケア・セラピストは、運動実習以外にも医療専門家や世話役としての役割も果たさなければならない。携帯電話による同僚への連絡、会議への出席、患者の自宅で行なわれる相談、症例の記録、車の中で済ます簡単な昼食……混沌とした一日が過ぎていく。「習慣と日課」をまとめるために、手記のスケジュール表をホームケア・セラピストはよく利用する。何人もの患者を訪問し、管理する立場にある彼等にとって、事務の比重は大変大きいものである。仕事が終わった後、夜遅くまで自宅での事務がどっさりとのしかかることも珍しくない。それはホームケア・セラピストの仕事の45%を占めると言う。

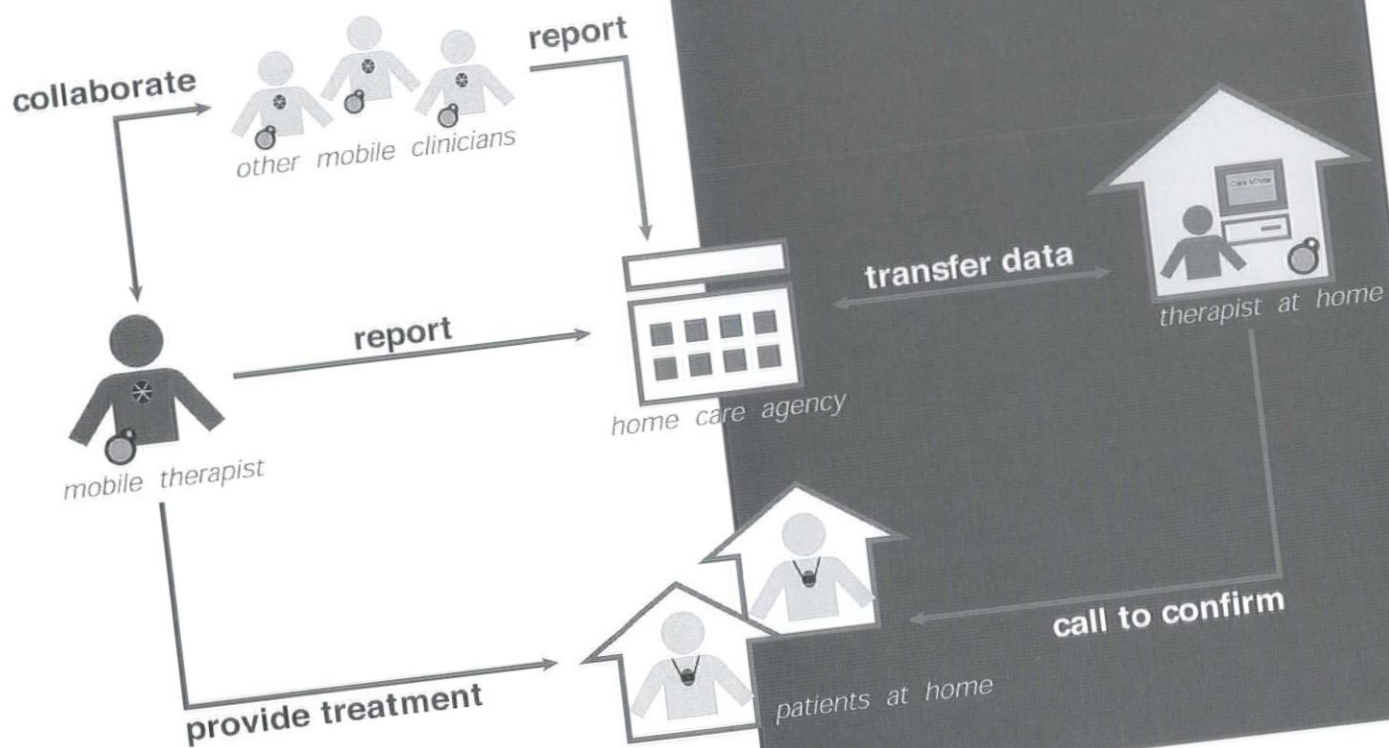
フィールド・サーチで観察された行動データは、コンピュータによって表示、分析、分類され、「境界線を越える医療介護システム」のコンセプト開発への道標となった。スケジュールを管理するコンセプト・ソフトとデータ収集用のウェアラブル・コンピュータのモデルがホームケア・セラピストのために開発され、患者に課せられたタスクを連絡するためのお洒落なペンダント型のデジタル・セラピー・アシスタントもデザインされた。

仕事とプライバシー、昼と夜、ケアを必要とする者とケアを提供する者……対象的な関係の境界線を越えてひとつに包み込む共生するデザイン。患者とセラピストの二人三脚があって始めて理想的なホーム・ケアが実現する。

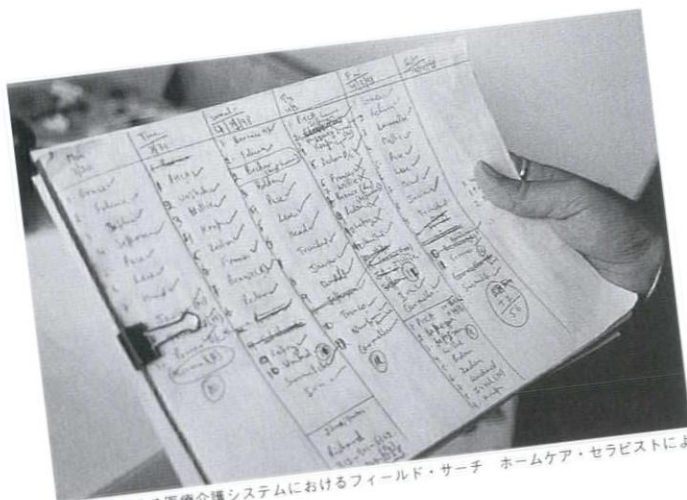
人が主役のデザイン・プロセスの立役者として「デザインを生み出す環境」があげられる。ヒエラルキー的な構造下では、人間性に貢献するデザインは生まれにくいのではないだろうか。複合分野のコラボレーションを基本とするデザイン・プロセスには、協調するデザイナーの姿勢が必要とされる。ヒューマン・センター・デザイン・プロセスは、実際にデザインが成される環境とデザイナーの意識の中に、その精神が反映されてこそ深淵さを増す。

アイデアが自由に飛び交うクリエイティブな職場、明るく開放的な人間関係……。ニューヨークの総合デザイン・コンサルティング事務所、スマート・デザインに流れる空気は、窓から注ぐ午後の光のように軽やかだ。マンハッタン南、ソーホー地区のロフトビルの最上階、ここには職場の上下関係の象徴である幹部用の部屋は存在しない。社長もインターンも、皆同じデスク・スペースを共有する。その中心に置かれたフレキシブルで有機的なプロジェクト・エリアは、チームワークを促進し、豊かなインタラクションとコミュニティ意識を育む場へと姿を変える。

ユーザーが経験するプロセスをトータルな形で向上させることで、空間と時間のフィルターの中からデザインが新しく生まれ変わる。「物」は物理的な壁を越え、情緒に満ちた言葉を語



境界線を越える医療介護システムを示すダイアグラム



境界線を越える医療介護システムにおけるフィールド・サーチ ホームケア・セラピストによるスケジュール表



スマート・デザインのワークスペース

る。万人へのアクセスを考慮したキッチンツール、《OXO Good Grips》のデザインで知られるスマート・デザイン。そこには人間の心理に訴えるデザイン論「サイコノミクス」が横たわる。ユニバーサル・デザインのアイコンとして著名な《OXO Good Grips》であるが、スマート・デザインでは、ユニバーサル・デザインという言い方をあえて使わない。万人へのアクセスを考慮することを、ごく当たり前のデザイン・プロセスの一部として彼らは捉えているからだ。ユーザーの身体的なニーズに加えて、情緒と創造性豊かなデザインを生み出すことは、デザイナーにとって偉大なチャレンジとなる。一見シンプルに見えるゴム製の黒いハンドルの奥に、幾重にも重なり合ったプロセスが見え隠れする。「握る」という行為を万人にとって心地よいものにすることは、決してシンプルなタスクではない。手のもつ機能と能力は限りなく複雑である。徹底的なユーザー・リサーチが行なわれ、微妙な手の動きにフィットする洗練された斬新な形態が生まれた。丹念に育まれたデザインの足跡の中、傲慢さは影をひそめ、優しく逞しいデザインが誕生する。

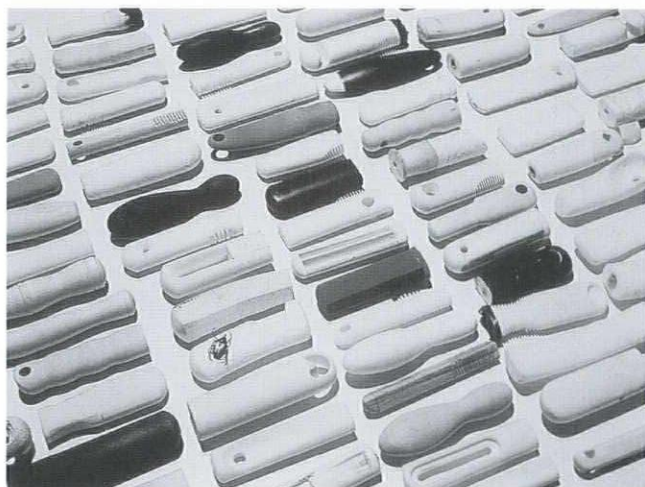
一日の中でも人の能力は刻々と変化する。夜の暗闇の中では誰もが弱視となってしまうし、明日交通事故にあわないとも限らない。能力の定規で自己のアイデンティティが計られてしまうと、「弱者」と書かれたレッテルが頭の上に掲げられ、同情がデザインに置き換えられて一人歩きをしてしまう。ヒューマン・センター・デザインとは、このレッテルを剥がすことに他ならない。

大手術を受けた後にリハビリに励み社会復帰を試みる人達——日常生活をどうにか無事にこなせるようになり職場へ戻る人もいだろう。彼等はこれから目に見えない障害を抱えて、社会の荒波の中を生きていかなければならない。前向きな姿勢で人生に取り組むことができるような、心理的アクセスを最大限に活かすデザインが必要とされる。スマート・デザインが開発したInfomedix社の《Medimonitor》は、「同情」のレッテルを取り去り「本当の優しさ」をデザインに吹き込んだ優秀な例だと言えるだろう。大手術後、数えきれない薬の定期的摂取を間違えたり忘れたりすることは、命にかかわる大惨事となる。専属医から患者へ薬の摂取時間とその種類がモバイルで連絡される。会議の真っ最中に薬を飲まなければならないような場合でも、医療器具の奴隷になる必要もない。当然、連絡音をマナーモードに切り替えることもできるし、公共の場でも安心感を与えるデザイン上の暖かい考慮がなされている。人とインターフェイスとの間に起こる経験は、ここではごく自然な形でその質が昇進される。

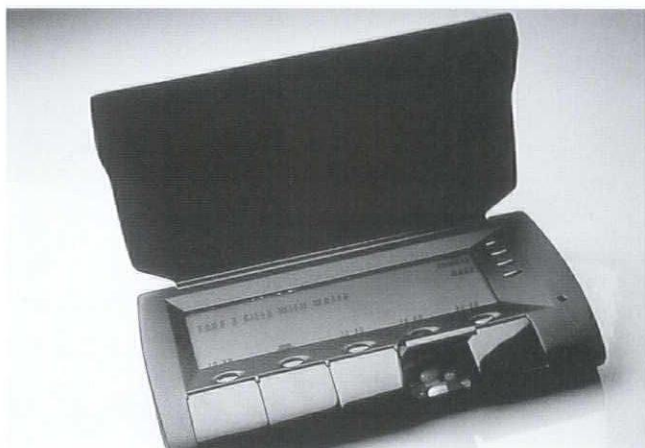
デザイナーが大局的な見地にまず身を置くことからヒューマン・センター・デザインははじまる。共生し共感するデザイン・プロセス——それが、ここアメリカで育まれていることは、非常に興味深い現象である。デザインにかかわる者が自我を捨て、「人を主役とするデザイン」にひたすら献身的に取り組む姿に、「日本の心」をかいま見るのは私だけだろうか。
(うおずみ・さちこ／ウオズミ・デザイン・コンサルティング代表)



《OXO Good Grips》の皮剥き器 Design: Smart Design



《OXO Good Grips》の皮剥き器のモデルの数々



《Medimonitor》By Infomedix Design: Smart Design

情緒の歌を奏でるミニマリスト。 Minimalist with a Song of Emotion.

魚住早智子

Sachiko Uozumi

たそがれ時の雲の表情と野の花の静かな色の深さを、家という空間に閉じ込めることができたなら……きっとそこには癒しの時間が流れ続けることであろう。光と色のリズム、物理的な境界線を失う建築物、透明感あふれる空間の中で日常は詩的な瞬間に満たされる。

木々の深い緑と焼けつくような熱気に、力強い生命の息吹を感じる1999年夏、一通のファックスが私の手元に届いた。それは友人の残り少ない命を告げるものだった。オランダ人の建築家、マート・ヴァン・シジンデル、自然が奏でる命のひらめきをデザインし、花をひたすら愛した人だった。肺癌と告知されたわずか二ヵ月後に、愛妻ナターシャの腕の中で彼はこの世を去った。「死」というフィルターでデザインを見つめるとき、我々は一体この世に何を望み、残すだろうか。ヒューマン・センター・デザインが、人間の「生き方」を提示するものならば、それは「死と直面すること」の裏返しとも言えるのではないだろうか。

アムステルダムの郊外に位置する学園都市ユートレック。歴史ある街並みに似合う石畳、袋小路の向こうにシジンデル邸がひっそりとたたずむ。家の中に一歩足を踏み入れると繊細で詩的な空間がそこに広がる。部分と全体、平穏の中の情熱、カオスの中の秩序……。それは建築家シジンデルの心の中を映し出す空間でもある。「無」にひたすら近づきながら、光と色の詩人は情緒の言葉で空間を一杯に満たした。

北の光にはソフトローズ、南の光には淡いラベンダーブルー、西と東の光にはライトグレーとクリームイエロー、消え入るような優しい色で壁を彩り、ほんのりとしたピンク色で天井を染めることをシジンデルは好んだ。刻一刻と変わる空のように、この家の空気が光と色のパレットの中で遊ぶ。壁一面を覆う大きなガラス窓は、外を映し出すスクリーンのように存在感を失う。装飾的ディテールを限りなく剥ぎ取り素材の持つもともとも純粋な形を表現することは、シジンデルにとって新しい素材と技術へのチャレンジでもあった。幾何学模様のように90度の角を失った家には、直線と平面が自由奔放にいきかう。決して大きくないこの家の透視図は誇張され、空間は広がり、新鮮な錯覚に我々を陥れる。不規則でありながら、不思議なほどに穏やかでバランスのとれた空間である。

シジンデルのデザイン・プロセスは、幾何学的な平面構成を立体へとおこす行為から始まる。真直ぐに伸びる平面は折り紙のように重なり合いながら形づくられ、直線の一つひとつは意味を持ちながら結ばれる。美しい音楽を奏でるミュージシャンが、完璧に調律された楽器を必要とするように、シジンデルのデザインの中に複雑な計算のプロセスは微塵も感じられない。

ふたつの顔をもつシジンデルの建築、それは心と体の織り成すアンビバレントな言葉のやりとりにも似ている。都市という生命体の中で文化と歴史を



マート・ヴァン・シジンデル

細胞のように反映する彼の建築のエクステリアとは対照的に、情緒的でミニマルなインテリア空間が広がる。二面性はあらゆる要素となってシジンデルの建築の中に繰り広げられる。リビングルームに置かれた黒いグランドピアノ、その横で仲良く向かい合う真っ赤な椅子がふたつ……詩的なメッセージが物の中に宿る。シジンデルのデザインにかもし出される植物的な感性のエッセンスに、日本の情緒がほんのりと香り、ヨーロッパで育まれた論理性と計画性がその中で共存する。

妻のナターシャに抱えられながら、癌の告知後もシジンデルは杖を片手に毎日仕事場へと通い続けた。体力が衰え立つことが困難になってからは、車椅子で仕事に向かった。これは亡くなる一週間前まで続けられた。シジンデル最後のプロジェクトである海に見える家「Domus Cornelia House」の他にも、「ゾクメア市立文化芸術センター」は、彼が献身的なまでに専念したプロジェクトだった。2000年12月、このセンターの完成が予定されている。

その昔、動物たちが眠りにつく場所に教会が建てられたという……。シジンデル邸から袋小路を曲がった角に、千年前に建てられた教会が横たわる。私がシジンデル夫妻を尋ねた1998年夏、その教会の真横にある古びた建物の2階に彼のスタジオがあった。改造されたばかりのガランとした空間の中に、アーチ型の大きな窓が連なる。鏡のように反射する継ぎ目のない不思議な床、その中にポツリとミニマルなフロアランプが浮かび上がる。3階のロフトに上がるとそこはゲストハウス、カーベットのコバルトブルーがほんやりと照らされ、影を失った室内に染み込んでいく。その夜、歴史を刻んだ教会のチャペルを壁向こうにしながら、私は何時になくぐっすり眠りについた。(うおずみ・さちこ/ウオズミ・デザイン・コンサルティング代表)

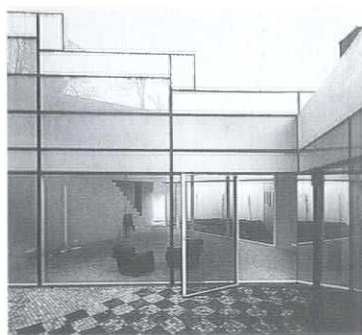
マート・ヴァン・シジンデル プロフィール

1943年オランダ生まれ。建築家、プロダクトデザイナー。

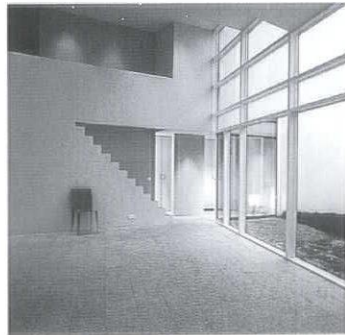
67年にアムステルダムの Gerrit Rietveld Art Academy 建築デザイン学科を卒業。Dutch Academy of Art & Architecture (オランダ) と The Department of Architecture at Fachhochschule Dusseldorf (ドイツ) において、87年から99年まで教鞭をふるう。彼のデザインはヨーロッパを中心に数多くのデザイン賞やミュージアム・コレクションに選ばれている。「シジンデル邸」は95年に Rietveld 賞を受賞、その後ユートレック市の評議会から市の記念碑として選ばれ、99年にオランダ女王からナイトの爵位を授与される。

1999年9月30日、56歳でこの世を去る。

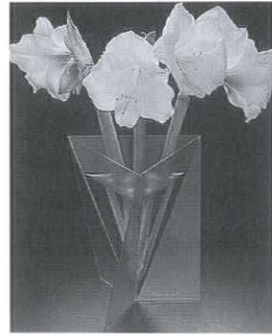
取材協力：ナターシャ・ドラベ、Cultural Connections、Utrecht, Netherlands



〈シジンデル邸〉 Design: Mart van Schijndel



〈シジンデル邸〉 Design: Mart van Schijndel



〈デルタ花瓶〉 Design: Mart van Schijndel

魚住早智子

Sachiko Uozumi

斬新なデザインは斬新な素材からはじまる。人は常に「素材」と「技術」と「創造性」を、物づくりの不変の方程式としてきた。それは生きるという行為に豊かな表情を与えること、未来への願望を「革新」という二文字に置き換えることに他ならない。バーチャル・ワールドがいかに進化しようとも、生身の人間にとって物理的なインターフェイスは不可欠な要因となる。革新的な素材を見出し、そこに先進的なテクノロジーを加え、斬新な創造性の味付けをすれば、デザインは新しい命を育み成長し続ける。

革新素材のリソース・エクスチェンジ、マテリアル・コネクション社は、ニューヨークの一角、セントラルパークを眼下におさめるビルの中に1997年に設立された。ここは素材と技術とプロセスの新風を産業界とデザイン界へ送り込む、世界でも例を見ないユニークな施設である。3,000種以上の革新素材を世界十数ヶ国から収集し、デザイン関係者、製造業者、エコロジスト、教育関係者などの橋渡し役をつとめるマテリアル・コネクションであるが、ここでの特徴は素材を実際に手にとり知覚データとして情報を消化できる点であろう。文化的／教育的コンポーネントを持ち合わせたこの「知」のエクスチェンジは、創造力のインタラクションを育成し、才能バンク、アイデア・リソース、展覧会、セミナーといったソフト面にもフォーカスするシンクタンクと言えるだろう。教育はカラフルな遊び心を抱き、「エジュテイメント＝(Entertainment+Education)」という言葉に姿を変える。

溢れかえる情報と想像を絶する速度で進化し続けるテクノロジー

……。今日のデザイン界において、リサーチやデザイン・プロセスの最新情報をデザイン関係者が効率的に抜粋することは、至難の業となりつつある。革新素材は、未来のライフスタイルに新しい輪郭と無限の可能性を与えてくれる媒体となる。「科学と芸術の相互関係」がデザイン・テーマとして頻繁に取り上げられている現在、マテリアル・コネクションでは、100%リサイクル・タイヤで作られた運動用フロアマットや、トウモロコシの茎でできた再生パネルなど、環境問題を考慮する素材に深く焦点をあてている。また、インタラクティブなインテリジェント素材や、これまでの方法からかけ離れた製造方法で作られた素材などの収集にも力を注いでいる。触れると電気回路が完成するセンサーインクは、あらゆる媒体をデジタル・インターフェイスへと変身させる。また、引き抜き形成技術を使った合成素材は、優れた耐震性を備え、建築形態をまったく新しいものへと塗り変える。

マテリアル・コネクションの創立者、ジョージ・ペイレリアンはこう語る。「新しいデザイン価値の探究、それはクリエイターの感性を科学の中に宿し、分野の壁を越える豊かな着想をすることからはじまります。創造性に満ちたデザイナーや建築家の多くは、まず素材を探し出し、そこから新しい使用方法を発見します。このようなクロスオーバーな思考とデザイン・プロセスが、これまで考えもしなかった意外なアプリケーションを可能にするのです。未来へ目を向ける経済発展は、素材とデザインの革新性を相互作用させることによって実現するのではないのでしょうか」。ペイレリアンは、世界最大のオフィス家具メーカー、スティールケース社のデザイン・ディレクターとし



マテリアル・コネクション ギャラリー・スペース



マテリアル・コネクション ギャラリー・スペース



マテリアル・コネクション プロダクト・ショーケース

て数々のデザインを生み出したほか、ニューヨークにアメリカ初のライフスタイル・ショップを開き、「モンド・マテリアル」などの数々のデザイン展を手がけるデザイン界の先駆者である。

マテリアル・コネクションには、NASAで使われているハイテク素材から、医学、工学、ファッション、航空機、自動車、オフィス家具など、実に多様な業界にまたがる革新素材のコレクションが収集されている。会員制システムのこの施設は、企業や個人、教育機関や学生といった幾つかのカテゴリーに別れているが、誰でも会員になることができる。ニューヨークに本部を置くマテリアル・コネクションだが、ウェブサイト上での素材の検索も可能である (<http://www.materialconnexion.com>)。ウェブ上のデータベースには、主に素材のサンプルのデジタル・イメージ、技術資料、セールス・インフォメーションが記載されており、製造業者名、商品名、商品タイプ、素材の特質、素材が市場に紹介された年などの情報がキーワードによって検索できる。

世界各国にネットワークする素材スカウト陣から、100種類以上の新素材がマテリアル・コネクションへ毎月集められる。本部のスタッフに加えて、著名なデザイナーや建築家、素材関連のスペシャリストなどによる厳密な素材の審査が行なわれ、的確な評価が下され、規定に通った素材のみがコレクションへと選ばれる。このプロセスが公平に行なわれるように、素材の選択には製造業者からの報酬はいっさい受け付けない。会員の必要に応じて、素材のトレンド情報やサンプルをテーマ別にプレゼンテーションするコンサルティング業務も少なくない。

一般に公開されるギャラリー・スペースでは、文化活動とし

て年に数回、素材に関する展覧会をキュレーションする。これまでに、素材の魔術師「Gaetano Pesce」展、ニューヨークの建築家25名による素材のコラージュ「New York, New York」展、魅惑のエコ素材「Glamorous Green」展、マテリアル集合体「Techno Textiles」展、張力建築「Tension in Architecture」展、マテリアル・コネクションのアーカイブの中から約100点を抜粋した「Material ColleXion」展などがあげられる。ギャラリー・スペースの中には、革新素材を使ったアプリケーションを展示するプロダクト・ショーケースや、コレクションの中から選ばれた素材が自由に触れられるコーナーもあり、訪問者を楽しませてくれる。

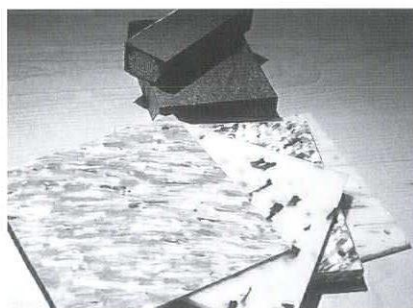
今後、マテリアル・コネクションの海外進出が期待されるが、2000年7月7日に岐阜県にオープンしたワールド・デザイン・シティ GIFU、TAKUMI工房、Active Gの3階に、マテリアル・コネクションの展覧会専用のギャラリー・スペースが設けられた。10月末まで開催予定の「Material ColleXion 2」展、それから来年1月末までは「New York, New York」展、その後も数多くの展覧会の開催が予定されている (<http://www.active-g.com/takumi/t308.html>)。

素材を手に取り知覚を使って実感する行為……、それは人が二本の足で立ち、ひとつの石を拾い上げ、道具に変えたときから変わらぬプロセスである。マテリアル・コネクションは、氷菓子のようないんスピレーションに彩られ、空想の世界に没入の子供達へと私達を変貌させる。

(うおずみ・さちこ／ウオズミ・デザイン・コンサルティング代表)



マテリアル・コネクション マテリアル・アーカイブ



マテリアル・アーカイブに収集される革新素材の数々



ワールド・デザイン・シティ GIFU マテリアル・コレクション2展

知は、臨在すべき場所で、聴取に黙する自身を、見出すことができるか

Can Knowledge Help Us Find Our Own Place and Listen to Our Inner Ear?

森岡祥倫

Yoshitomo Morioka

Quality of Life、略してQOL、「生活の質」と直訳されるのが常。あまりにもあっけらかんとした語感というか、健常者の日々の暮らしを下敷きにして使おうとすると、かすかに滑稽な雰囲気さえ漂ってしまう言葉ではある。英語ネイティブでもおそらくそうなのだろう。ただし、医療現場や看護学、療育や福祉の現場でもそれぞれに語義の幅があって厳格な定義は難しいらしいけれど、ときには、実にシビアな意味をもつことがある。

誌面を個人的な感傷で汚し本当に恐縮だが、夏の終わり近く、郷里の母が病のために他界した。その数週間前、死を迎えることが避け難い事実となったある日、徹底したインフォームド・コンセントを心掛ける主治医が、箴言に限りなく近いニュアンスで家族に選択肢を与えてくれた……「これ以上の抗癌剤投与や放射線照射は、副作用の堪えがたい苦痛と入院生活の理不尽な延長をお母さんに強いてしまう。いったん家にもどり、普段の暮らしをさせてあげてはどうか」……臨床の表現におきかえれば、末期医療の観点から母の「QOL向上」に努めるということになる。それは医師の諦念の表明か。そうではあるまい。合理的・科学的であるべき医療行為が、非医学の領域、心の（心理ではなく）領分を内蔵したときに生じるあたりまえの矛盾律として、家族には十二分に納得のゆく母への意味ある「加療」であった。同時にわたしにしてみれば、数カ月に及ぶ通院看護に疲労きっていた妹のQOL問題の解決策でもあった。

高性能の小型吸引装置と酸素ボンベと抗生物質を携え、母と妹は、家庭菜園と台所と書棚のあるたおやかな日々の風景の中に帰還した。が、ほどなくして再入院。もう上体を起こす体力さえない。患者の様子を診回る看護婦さんの視点からすればいささか勝手が悪いのだが、空に漂う雲や飛ぶ鳥を見たいという願いに応じて、ベッドは足元を窓側に向けてもらった。最末期の数日間、苦痛抑止に徹するしかない主治医はそれでもなお、ブドウ糖溶液で希釈したモルヒネの点滴速度を細かく加減し、意識を混濁させないための努力を続けてくれた。気管切開した母とわたしは、おかげでそれぞれの人生の意義を確認し共有する重要なキーワードを、筆談や冗長度の高い即席の手話によって間際近くまで交換できた。

それもこれもすべてQOL維持のためのミッション。タナトスの暗隅を回避して生を謳歌するというより、生と死を安寧な心でリンクするための普遍デザインである。それはロゴスとロジックを奮う専門家の技ではない。創造の必然も要請もない。わずかな想いをもって相手の想いを注視し、そこに臨むだけ。慈愛と残酷と希望を同時に内包する看ることの手だれのみを前提にしている。QOLのアルファベット3文字はそのように使われる。

実は、もう何年も前からこのQOLの概念や実践には繰り返し

深い関わりをもってきた。もっとも重要な契機は、東大病院の小児科病棟で医療従事者や入院患児の家族らが続けてきたごく私的な、まるで親睦会のような「QOL Conference」という不定期の会合に参加するようになったことである。何人かの専門医が中心になっているのは確かだが、学術的な研究会ではない。患児のベッドサイドに医学生や音楽家、中華料理店の支配人、テレビ・ディレクター、エンジニア……、とにかくさまざまな職業の人間が寄り集まってお喋りをしているだけと言ってもよい。病室内の光景が一般的な病院のイメージからまったくかけ離れていて、最初は戸惑った。ある医師は、大勢の人間が病室を訪れることこそが患児のQOLを高めると笑いながら言っていたが、来訪者の院内感染や逆に彼らが持ち込む可能性のある災いを考えるなら、疫学的には薄氷を踏むような荒事ではなかろうかとさえ思える。

いずれにせよ、わたしが関わることになった直接の理由は、長期入院中のある少年の作曲活動を支援するためで、彼は眼球と肛門括約筋以外いっさいの自発的な運動能力を失っている。横隔膜の力も弱いので幼児のころから人工呼吸器をからだの一部にしてきた。眼の動きをコンピュータに感知させ、その情報で作曲ができないか、それが課題であった。システムの成否はともかく、数年間のあいだに音楽家や造形作家などのアーティストと協働して、院内ワークショップを含むさまざまなプロジェクトを病棟で試みた。挫折した企てももちろんある。けれども、医療／テクノロジー／アートの三者を結びつけて領域化し、二項対置では不可能なアクチュアリティを生成させるというコンセプトは、別の病院の作業療法センターまで飛び火し、そこでもファッション・デザイナーやピアニストを交えたユニークな研究プロジェクトが実現した。これは福祉工学や芸術療法とは違うんだ、そう突っ張ってみたりもした。助成金といったかたちでの第三者からの評価も受けた。知人であろうとなかろうと悪い評判は聞いたことがなかった。

けれども、今になってみると、わたしには多分に驕りがあったのではないと思う。もともと、20世紀の芸術表現とメディア技術の相関史研究がわたしの専門である。美術館や国際展といった「現場」をめぐる歩き、研究室ではブッキッシュな作業をする、関連の講義や作品制作の指導もする、評論も書く、「現場の人」であるアーティストの友人とのつきあいも多い、ときには展覧会という「現場」の企画・運営もする。ところが、いつのころからかそうした活動がルーティン化した惰性に思えばじめ、大学人・研究者・評論家としての同一性そのものを、むしろ突き崩してくれるような真の「現場」が欲しいと考えようになった。言うまでもなく、人類学者の「フィールド」と同じようにして、「現場」を指示とか分析とか参加のような行為枠で括れるとする認識自体が、自己中心的なガキの世界観なのだが、欲が目をくらましていたとしか思えない。



そんなとき偶然に踏み込んでしまった「現場」、それが「QOL Conference」であり病院であった。けれども、わたしのアイデアやアーティストのつくったものを病室に持ち込み、医師やセラピストや患児の家族たちが感心し受け入れてくれるうちに、これはほんとうにQOLを問題にした作業なのか、むしろ名前も知らぬ人どうしの、あのたわいのないお喋りこそが本質を射ているのではないか、そんな途方もない揺り戻しがやってきたのだ。専門知識をもっている、何かをつくれるスキルを有している、というのはここではむしろ不自由なことではないのか。もうどこにも行き場がないと思った。わたしとほぼ同世代の哲学者、鷺田清一氏のひそみに倣って言えば、創らないこと、理解のために知ろうとしないこと、あえて残された行為といえ、耳を傾けること、解釈せずにひたすら黙って受け入れること、それしかないのではないかと。

春先から見舞いや看病の交代のために東京と郷里の奈良を往復する新幹線の車中で、わたしはその鷺田氏の著作を読んでいた。そんな境涯にあるとき、なぜ彼の本をカバンに放り込んだのか、特に意図はない。氏は「臨床哲学」ということを最近になって主張されている。たしかに、旧弊した哲学教室のサバイバルと皮肉るむきも一部にはあるが、それは蓮實重彦氏や小林康夫氏らが本郷と駒場の教場から発信しようとする、新教養主義とセットの「現場」ともちがうだろう。かといってヴィルム・フルッサーの「プロジェクト」でもあるまい。もう十数年も昔のこと、この現象学の俊英が書いた何編かのメルロ・ポンティ論を読んだとき、竹内芳郎氏らの解釈とは微妙にずれた、すでにアクティヴィズムの胚珠のようなものを行間に感じた覚えがある。

ところで、わたし自身を含めた大学人の多くは、小説家やジャーナリストとは別の意味でロゴスまみれの人間である。でなければ生活してゆけないのも事実。がしかし、とりわけ西欧文明の起源そのものに端を発する言語哲学とそれに隣接する諸学、そしてそれらと対を成す表象^{イメージ}の美学を専攻する人間にとってみれば、正系の伝統に則った「外部的内省」が可能なデリダであれば、東アジアの片隅の大学で禄を食む無名の研究者であれ、講義や論文といった場で、自分の「声」を別の審級に超越させるために読書という作業をすることにはかわりはない。この作業にあって、書物は別の書物やテキストを再編成するための情報体ではない。そうではなくて、書字に寄り添うこと、またその体験を聴者の前で響きとして再演することそれ自体が、カバラ的な超越的身体のオントロジーを生むのである。こんなことを放言すると大学改革論者に叱責されるかもしれないが、講義とは祭式ではないか。わたしは自分の声をその空間にインストール＝供物配置する。つまりは司祭者だ。そう、本来はそうなのだ。けれどもそのわきまは、いつも職能化した知の自堕落と

QOCL (Quality Of Life Conference) の活動から

デジタル音楽を専門にするアーティスト、前林明次氏がプログラムしたオリジナルのアプリケーション・ソフトを楽しむ患児と母親。病室間を仮設のネットワークで結び、ひとつのウィンドウを共有して協働で絵を描く。既成品にも同様のものがあるが、このシステムでは絵の変化にあわせて音（音楽）が生成する。低レベルのクリーン・ルーム同士も驚いた。

背を接している例を示そう。

病室の片隅での鷺田氏の本の読書が佳境に入ったころ、深夜に母の容態が急変した。ふと視線を活字から母の顔に移すと、真っ赤に染まった痰がひっきりなしに口から溢れているではないか。めまいがするほど慌てた。そして母に詫言した。気道の吸引も頻繁に必要なこと。忍びない思いでナース・コールをほぼ1分おきに押す。本はそそくさとカバンにしまいこんだ。母から目を離せないからではなく、それが「不遜な読書」になり下がっていたからだ。新聞や週刊誌ならまだ自分を許せる。看病の息抜きも必要だろう。しかしこの本はここでは絶対にだめだ。「意図はない」というのは嘘。後期の授業の講読テキストとして夏休み中に下読みし、解釈を加えておく必要が是非ともあった。怠惰と背信への後悔が、またしても自己嫌悪に転じる。

死の床に寄り添う、つまり「看取る」とは、目の前の死に行く人に視線を注ぐことではけっしてない。その語の示す通り、贈ることと受け取ること、視ることと聴くことの弁別を完全に合一し無効にする「帰一^{ヘイワン}の場所での営み」である。最後の一拍、最後の呼吸にむかって眼を閉じ口をつぐむ人から無言の声を聴き取ること。その一瞬のために人は臨終に集おうとする。まさにそのとき、親戚の伯母は母が何事かを喋ろうとしたと言いつける。医学的にはありえないことだ。けれども、その合一によって彼女は確実に姉の声を聴いた／視たのだとわたしは信じる。幼いころ可愛がってくれた伯母に、はじめて血縁とか姻戚関係を越えた名状しがたい繋がりを感じた。神学者ならそれを「コミュニケーション」の実感と言うだろう。死者が残す「あの人」の記憶によって繋ぎとめられる臨在経験者たちの共同体。ブランショは共産主義文学の乗り越えのためにこの概念を使った。そう、わたしたちは社会生活のなかで、弁証法的な機制としてのコミュニティにあまりにも馴れすぎてしまったのかもしれない。そして、何人かの例外をのぞけば、近代のあらゆる知の主体についてもまた、場所に臨在することの意味を忘れ、中立な場とか普遍性とか世界の構造といった機制を久しく信じてきたと言えるだろう。

お前の知っていることやできることは何の役に立つの？お前は書いたり作ったりすることで誰にどう責任をとろうとしているの？お前の場所はいったいどこなの？さあ、答えてごらんさない……。故郷を離れて知を放蕩し、知に放蕩される息子の将来を気遣って、母は最後の躰けを施してくれた。もう少し待ってほしい。きっと答えは出せるはずだから。

(もりおか・よしとも／東京工芸大学芸術学部教授、メディア文化研究)

著者略歴

監修＝彦坂 裕（ひこさか・ゆたか）

建築家・環境デザイナー （株）スペースインキュベータ代表

1952年東京都生まれ 東京大学大学院都市工学科卒業

都市設計のプロデュース、建築・インテリア・メディア空間のデザインとプランニング、環境をめぐるソフトエンジニアリングなどを専門領域にする。1999年より、ヒューマン・センター・デザインプロジェクト（HCDP）のプランニング・コミッティ（世田谷文化生活情報センター）。著書に、「シティダスト・コレクション」（勁草書房）「建築の変容」（INAX叢書）「空間のグランド・デザイン」（作品社）「二子玉川アーバンイズム」（鹿島出版会）「パロッキ的」（洋泉社、共著）「テクノカルチャー・マトリクス」（NTT出版、共著）「THE TOKYO 21」（ユー・パブリッシング、共著）「PRODUCT DESIGN IN JAPAN」（六耀社、共著）等。

企画・編集協力＝

中原蒼二（なかはら・そうじ）

1949年東京都生まれ。70年代年から80年代にかけて「演劇・舞踏」の制作・プロデュース多数。プロデューサーとして千葉県映像都市構想、国連大学本部第二ビル、東京クリエイティブ、NTTインターコミュニケーションセンターなどの基本構想・基本計画策定に参画。「都市・産業・アート」をテーマに多くのプロジェクトに参加。HCDPプロデューサー。

信時正人（のぶとき・まさと）

1956年和歌山県生まれ。1981年東京大学工学部都市工学科卒。同年、三菱商事入社。情報産業企画、複合機能サービス推進、情報ソリューションを経て、1999年より金融企画部にて新たな金融技術を生かした新規ビジネス開発に携わり、現在に至る。

今村有策（いまむら・ゆうさく）

1959年 福岡県生まれ。1983年 日本大学大学院理工学研究所建築学専攻博士前期課程卒業。1985-99年磯崎新アトリエ勤務。その間、文化庁在外研修員（90-91年）、コロンビア大学客員研究員（90年-92年）。現在、ライフスケープ研究所を共営。

岩川千歩（いわかわ・ちほ）

1976年生まれ。「衣と医」の参加者。現在、東京造形大学研究生職専攻。服を身体をとらえるための装置とした作品「滲む軀／再考する皮膚」[ZOUKEI賞]受賞。今年、O美術館「ZOB展」に出展予定（11/3～8）。

魚住早智子（うおずみ・さちこ）

大阪府生まれ。ニューヨーク在住21年。ウオズミ・デザイン・コンサルティング代表。ニューヨークのパーソンズ・スクール・オブ・デザイン工業デザイン学科で教鞭をふるい、スミソニアン協会、クーパー・ヒューイット国立デザイン・ミュージアムの顧問委員を勤める。

柏木 博（かしわざ・ひろし）

1946年神戸市生まれ。武蔵野美術大学卒業。現在、武蔵野美術大学教授。近代デザイン史専攻。デザイン評論家。視覚的なデザインやモノ、空間のデザインを通して、近代の思考や感覚を読み解く作業を続ける。また、電子テクノロジーが如何なる生活環境を生み出そうとしているのかを興味をもって見ている。

川崎和男（かわさき・かずお）

デザインディレクター・名古屋市立大学大学院芸術工学研究科教授
1949年福井県福井市生まれ。魚座・B型・左右利き。全沢美術工芸大学産業美術学科工業デザイン専攻卒業。医学博士。専門は3D-CAD/CAMとメディア・インテグレーションによるプロダクト・デザイン・ディレクション。適産省グッドデザイン賞審査委員部門長。毎日デザイン賞・国井喜太郎産業工芸賞・ICSID（国際デザイン団体協議会）特別賞、ドイツ国際デザイン賞など、国内・海外デザイン賞は最多受賞。海外の主要美術館に永久収蔵・永久展示多数。

中村 考（なかむら・こう）

1956年、東京都生まれ。1979年東京理科大学を退学した後、東京写真専門学校で映像制作を学ぶ。インターネットCafe&Club（KISS）を東京青山にプロデュース（95年）。インターネット映画のプロジェクト（CINET-P）を伊藤穰一氏とともに始動（97年）。2000年DEMプロダクション（有）を設立。現在、代表取締役社長。映画の企画、制作、上映、配給のIT化を目指す。また、デジタル・コンテンツを含むマルチメディア関連のプロデュースも数多く手掛けている。著書に、坂本龍一監修『気分転換法77』扶桑社（共著）などがある。（http://cinet-p.org/）

森岡祥倫（もりおか・よしとも）

1952年大阪府生まれ。筑波大学大学院芸術研究科修士課程修了（芸術学修士）。専門は、芸術（特に近現代美術）と科学技術の相関史、メディア文化研究、映像理論。1994年より東京工芸大学芸術学部映像学科助教授。1999年より同教授。武蔵野美術大学、京都造形芸術大学非常勤講師。

吉本 光宏（よしもと・みつひろ）

1958年生まれ。東京オペラシティや世田谷パブリックシアターなどの文化施設開発や各種アートプロジェクトのコンサルタントとして活躍する一方で、文化政策やアートマネジメントなどの研究分野でも幅広い成果を残している。
現在、ニッセイ基礎研究所 主任研究員。

渡辺保史（わたなべ・やすし）

1965年生まれ。情報デザイン・デジタルメディアに関する取材記事や論考を各誌に寄稿する傍ら、センソリウム（http://www.sensorium.org/）などのデザインプロジェクトにも関わる。現在、北海道函館地域で地域コミュニティのための情報デザインを実践的に考えるオンライングループ「ノード・ハコダテ」を主宰し、地域ポータルサイトを核とした実験事業を準備中。近刊に「情報のデザインとは何か（仮）」（平凡社新書）。（yw@writingengine.com）

世田谷バウハウス

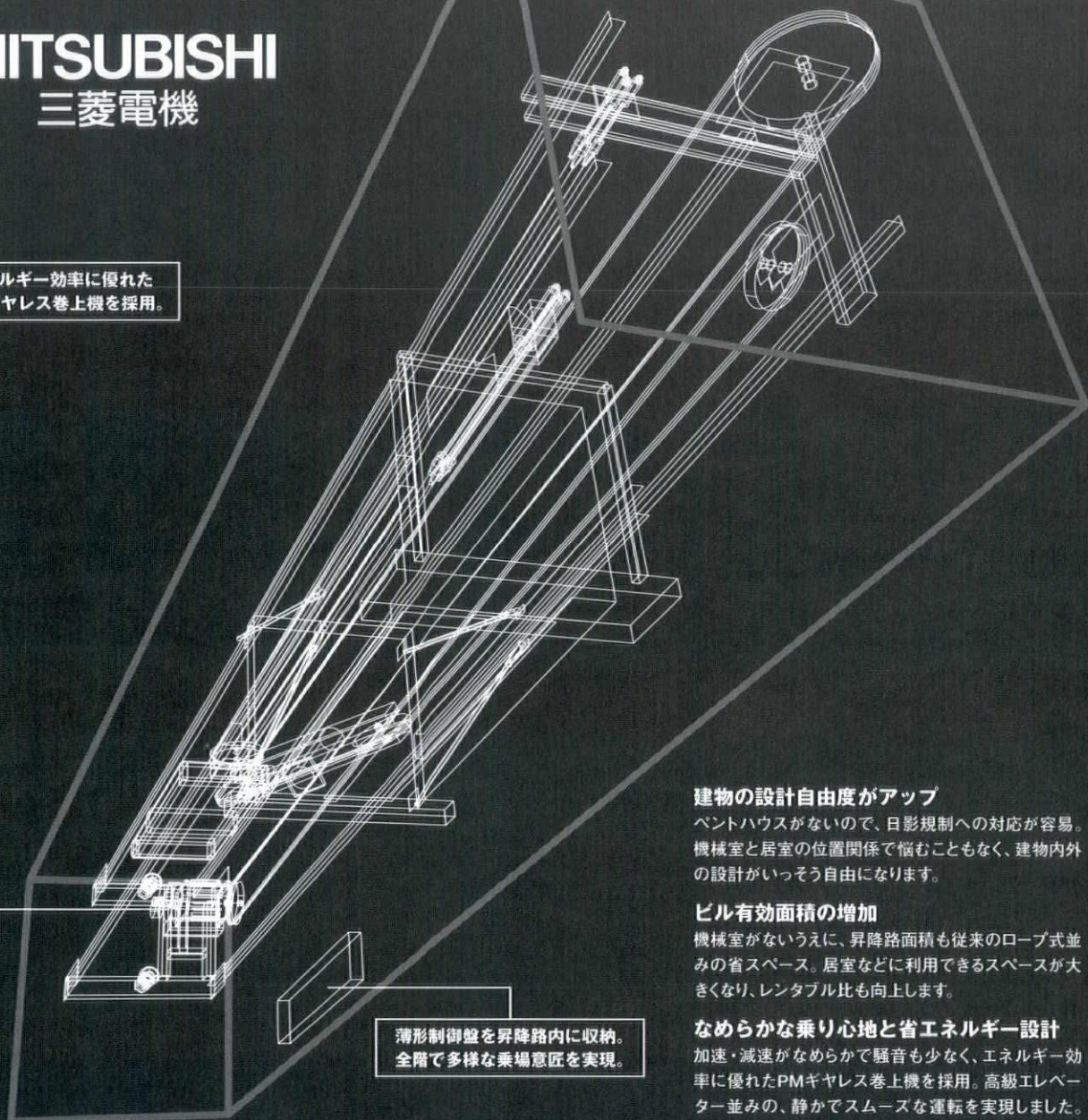
世田谷バウハウスは、世田谷文化生活情報センターのオープンがきっかけになって、1997年に誕生したゆるやかな市民組織。デザインの探求と普及によって、社会に大きなインパクトを与えたドイツのバウハウス運動にヒントを得て名づけられたが、その根幹にあるのは、自分たちの手で未来を切り開こうという思想や哲学だ。「自由で開かれた学校」というバウハウスの考え方にも学びつつ、仕事場や学校では実現できないこと、だけど私たちにとって大切なことを一緒に考え、行動する市民プロデューサー（市民起業家）のインキュベータ組織である。

フォトクレジット

川崎和男：p.9、pp.21-25
NTTインターコミュニケーション・センター：p.12、pp.27-28
桜井ただひさ：p.29
藤塚光政：p.10左、p.30
層本純一：pp.31-32
本田技研工業（株）：p.34
Global Ecotechnics Corporation：p.11左上、p.43、p.45
魚住早智子：p.44、p.47、p.73右
ARCHITECTURAL BODY RESEARCH FOUNDATION：p.10右上、右下、pp.49-51、p.53
岩川千歩：p.64
世田谷文化生活情報センター・生活工房：p.65右下
Oliver 1：1：p.67
Melody Roberts／Chiho Sasaki：p.69上・左下
Smart Design：p.11右上、左下、p.69右下、p.70
Cultural Connections：p.71
マテリアル・コネクション：p.11右下、p.72、p.73左・中
森岡祥倫：p.75

MITSUBISHI
三菱電機

エネルギー効率に優れた
PMギヤレス巻上機を採用。



薄形制御盤を昇降路内に収納。
全階で多様な乗場意匠を実現。

昇降路だけの エレベーター 三菱〈エレパック〉誕生。

新登場
ELEPAQ

三菱エレベーター
機械室レスタイプ／乗用・住宅用・寝台用

エレパック

機械室にあったすべての機器を昇降路内にすっきり収納しました。もちろん制御盤も昇降路内に設置。エレベーター乗場の出入口わきなどに置く必要はありません。昇降路だけのエレベーターですから、設計の自由度がアップ、すべての階で多様な乗場デザインを可能にします。

建物の設計自由度がアップ

ベントハウスがないので、日影規制への対応が容易。機械室と居室の位置関係で悩むこともなく、建物内外の設計がいっそう自由になります。

ビル有効面積の増加

機械室がないうえに、昇降路面積も従来のロープ式並みの省スペース。居室などに利用できるスペースが大きくなり、レントラブル比も向上します。

なめらかな乗り心地と省エネルギー設計

加速・減速がなめらかで騒音も少なく、エネルギー効率に優れたPMギヤレス巻上機を採用。高級エレベーター並みの、静かでスムーズな運転を実現しました。また、油圧式エレベーターに比べて電力消費量はおよそ1/3になります。

環境に配慮

油圧式エレベーターでは避けることのできなかった廃油処理の必要もありません。「環境にやさしいエレベーター」、これも〈エレパック〉の優れた特長です。

Efficient, Reliable & Comfortable
Vertical Transportation Systems
All Over The World

効率がよく (Efficient)

信頼性に優れ (Reliable)

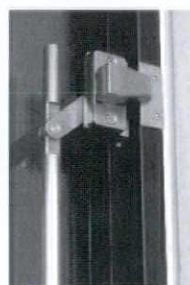
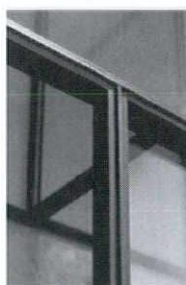
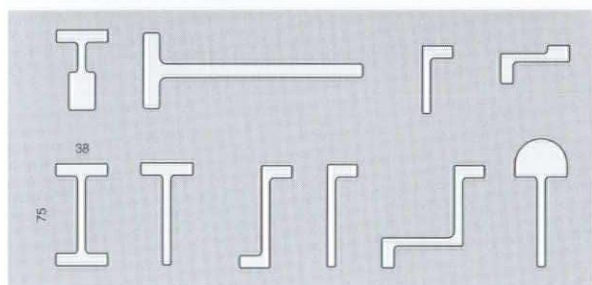
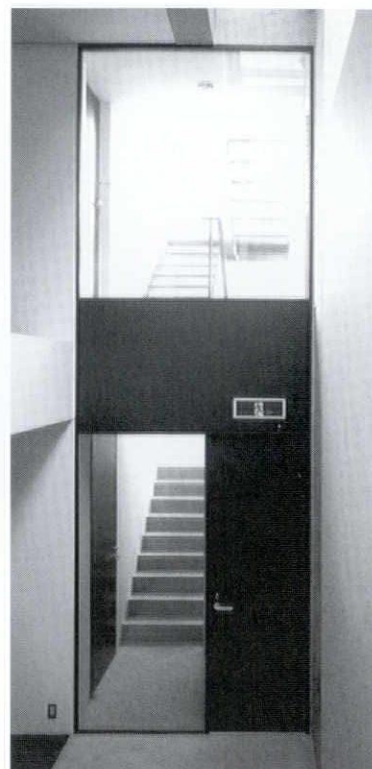
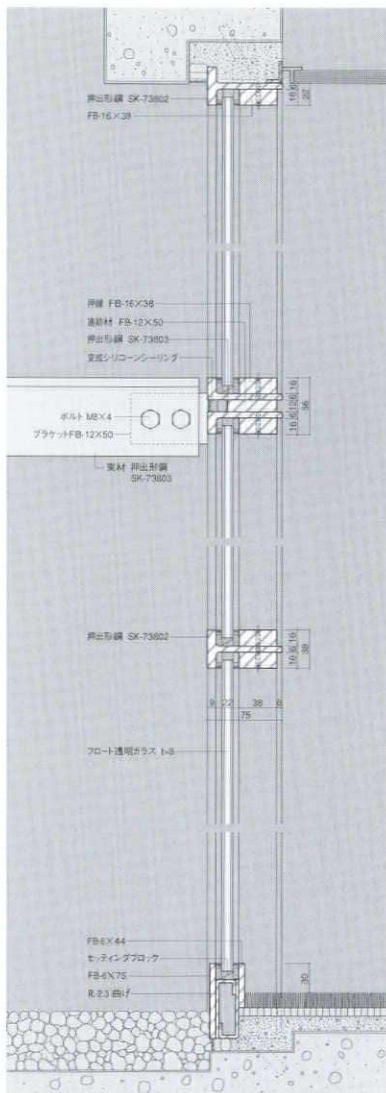
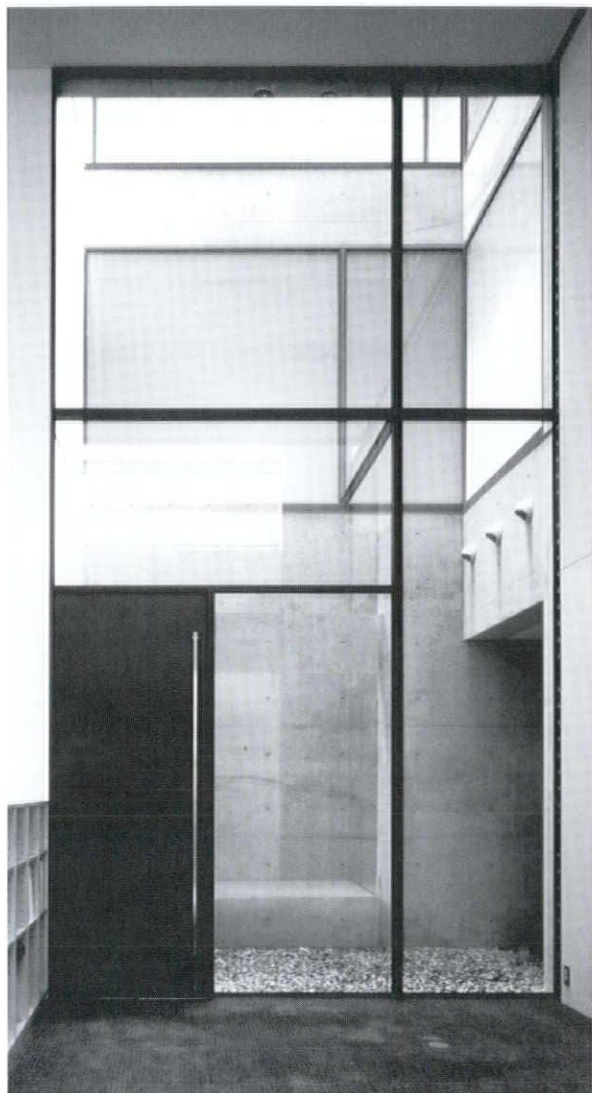
快適な移動空間の創造 (Comfortable)

エレベーターの3つのキーワードを基に
そのすべてにおいて、世界トップクラスの製品を
全世界に向けて提供します。

三菱電機株式会社

お問合せ・資料のご請求は……三菱電機株式会社 〒100-8310 東京都千代田区丸の内2-2-3 (三菱電機ビル)

本社ビル事業部 TEL. (03) 3218-4544



時代が求めるファサードを スチールという素材で表現

NECESS St 3875

建築の外装デザインにおいて、ガラスによる透明感のある表現は、近年、構造設計や施工方法、新素材の開発などの技術革新により、さまざまな形で具現化されています。YKK APでは、このようなデザインを可能とする新技術や新素材を常に研究し、新しい商品を生み出しています。その中で「スチール」という古くからある素材を改めて見直してみました。そして、鉄の持つ強度、耐火性などの魅力ある特長を活かし、開発したサッシシステムが「NECESS St 3875」です。熱間押出成形による専用形鋼は、既存形鋼との組み合わせが自由にできるシンプルな断面形状です。シャープでありながらも存在感を持ち、スリムでありながらも重量感が感じられるものを目指し、優れた材料特性とも相まってデザイン自由度の高いシステムとなっています。

■仕様

- ・表面処理 最下層：電気亜鉛メッキ処理
下地塗装：エポキシ系錆止め塗料
仕上げ塗装：ウレタン樹脂塗料
- ・バリエーション FIXスクリーン
はめ殺し窓
外開き窓
外倒し窓
框ドア
フラッシュバルコニードア

**YKK
ap**

YKKアキテクトラショナルプロダクツ株式会社

東京都千代田区神田和泉町 1

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

hiroshi miyazaki/plants associates'

transparent spaces"

in three recent works from houses to public buildings

宮崎浩の“透明なスペース”

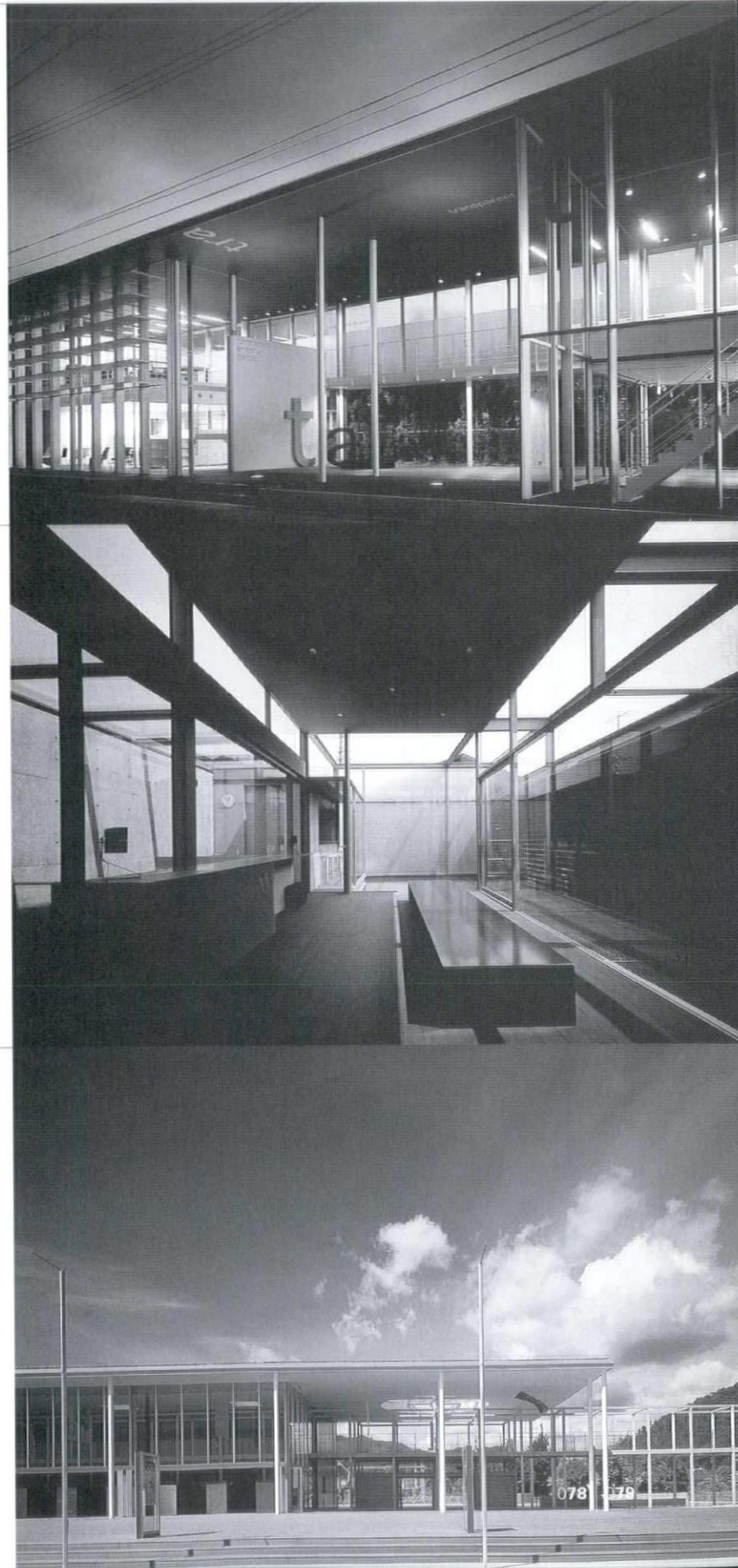
住宅から公共建築まで最新作3題

取材・構成＝磯 達雄 写真＝北嶋俊治

tag

再生木ルーバーハウス

道の駅「仁保の郷」





コートを挟んでショールームAを見る。tag (transparent amenity garden) の文字をかたどったフェニチャーが置かれている

SD0011

transparent amenity garden

tag

オフィス家具販売会社の事務所兼ショールーム。社員が働いているところをそのまま外の通りを歩く人に見せることを発注者側が提案。そのため、ガラスを全面的に採用した構成となっている。建物は大きくふたつのブロックに分かれ、西側が事務所兼ショールーム、東側は将来、事業を拡張したときのためのスペースとなっている。間に挟まれた半屋外空間は、公共的なスペースとして開放されている。



2階、オフィスA

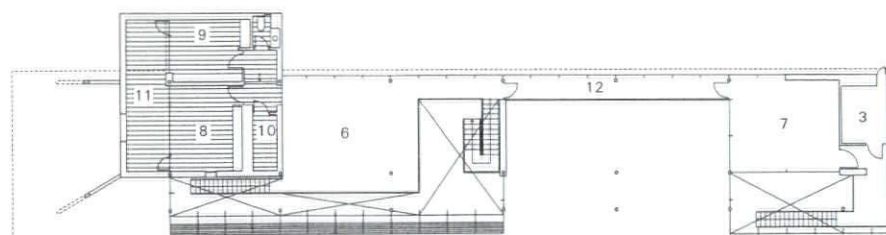


駐車場Aから見る

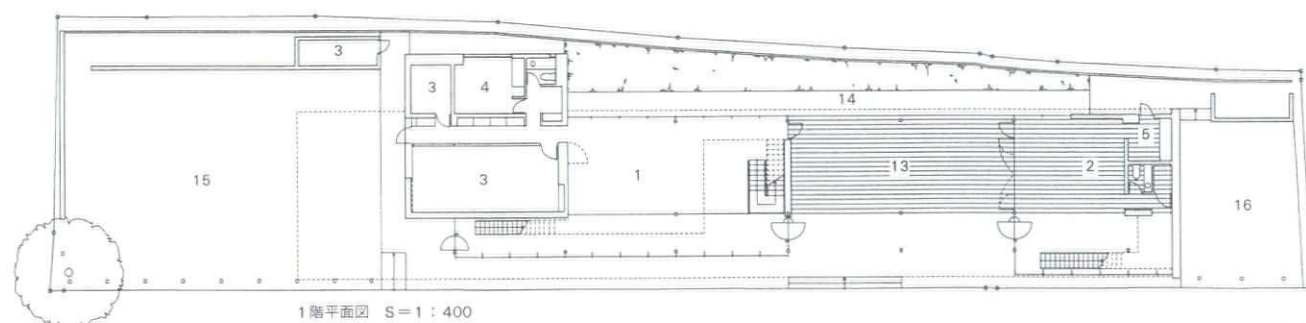


前面道路から建物を透かして奥の植栽が見える

1. ショールームA
2. ショールームB
3. 倉庫
4. 休憩室
5. パントリー
6. オフィスA
7. オフィスB
8. 応接室
9. ラウンジ
10. 機械室
11. テラス
- 12.ブリッジ
13. コート
14. 池
15. 駐車場A
16. 駐車場B



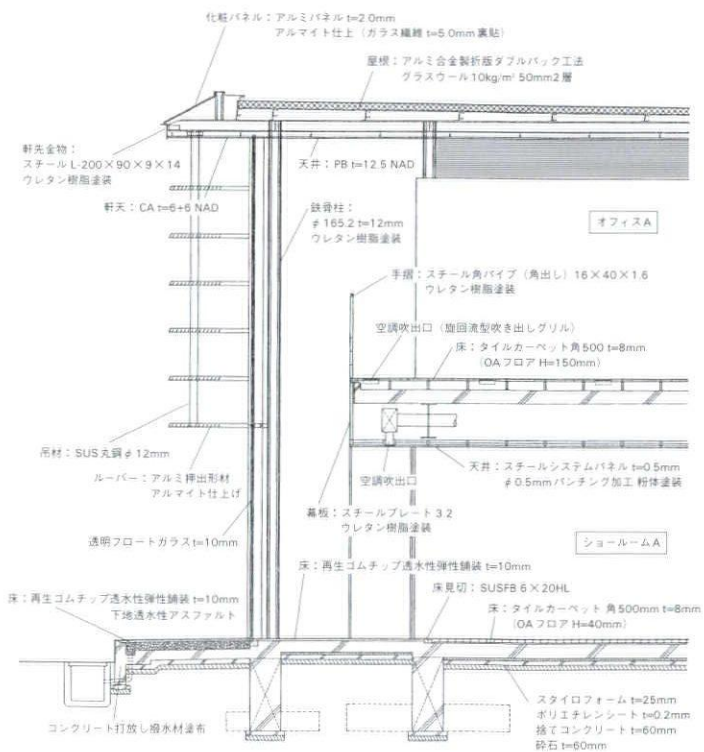
2階平面図 S=1:400



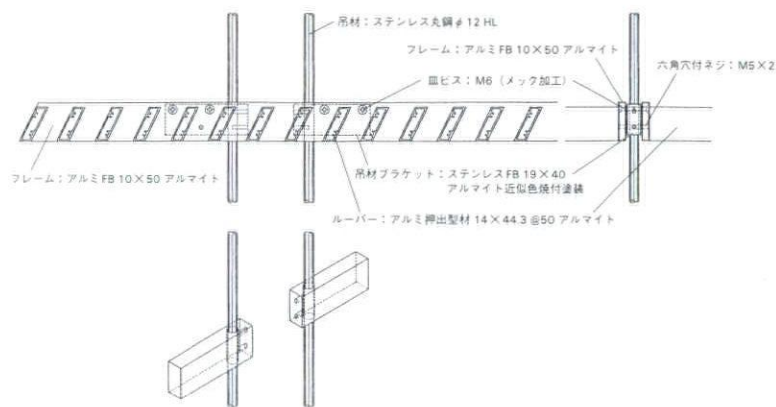
1階平面図 S=1:400



道路側ファサードのルーバー



断面詳細図 S=1:100



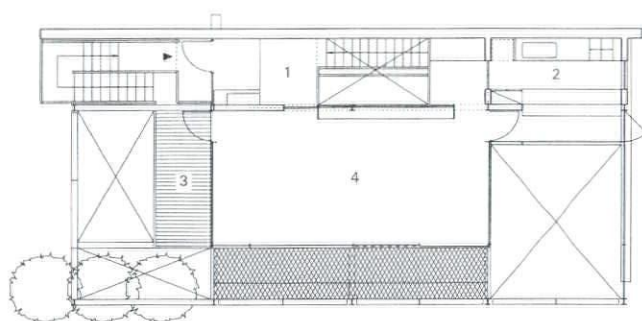
ルーバー断面詳細図 S=1:10

南東面のガラスを覆う水平ルーバーは、事務室ベリメータゾーンの空調負荷を低減する役割を担う。ルーバーの羽根部は、平行四辺形の断面をもったアルミ押出型材をビスで留めたもの。吊り材はアルミのフレームに挟まれるように配置され、支持部が見えないよう工夫されている。道路側の床材には再生ゴムチップ透水性弾性舗装を採用。事務室の窓際にも同じ床材を用いることで、内外の連続性を感じさせている。

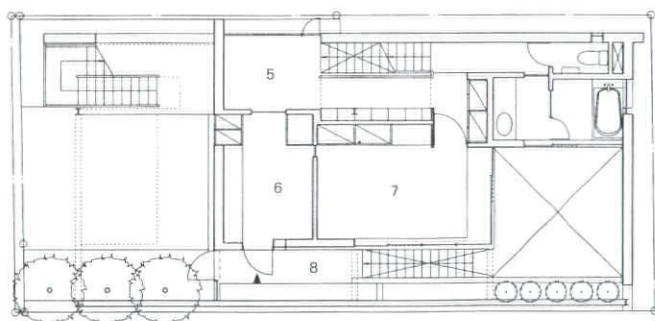
house in kichijoji

再生木ルーバーハウス

新しい建築材料として、再生木をルーバー、デッキ、リビングの床、階段の段板など、各所に試験的にもちいている。また、敷地の奥にはドライエリアをとり、個室への採光や通風を確保している。敷地は建ぺい率が40%と抑えられた住宅地で、この条件下で、できるだけ開放的な住空間を確保するため、東南両面に再生木のルーバーを設け、隣家からの視線を抑えながら、コントロールしている。一部のルーバーは手動で角度を変えられるようにしており、視線の抜けを制御できる。

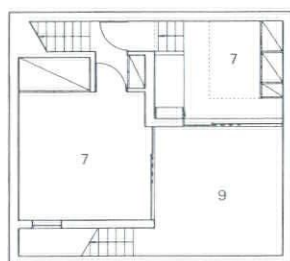


2階平面図 S=1:200

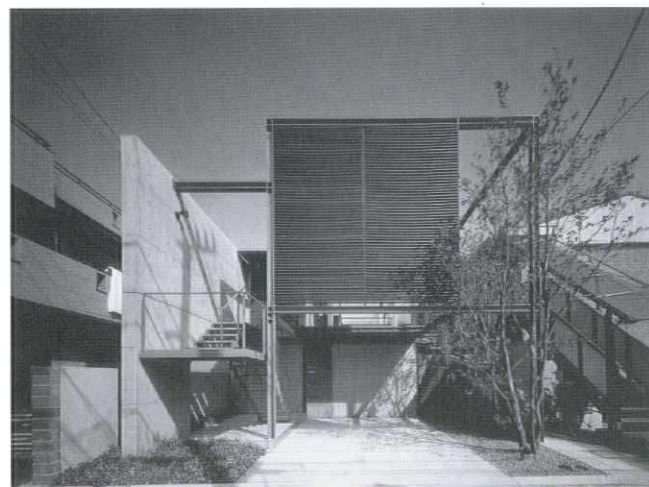


1階平面図 S=1:200

- 1. エントランス
- 2. キッチン
- 3. テラス
- 4. リビング
- 5. ホール
- 6. ユーティリティ
- 7. 個室
- 8. サービスコート
- 9. ドライエリア



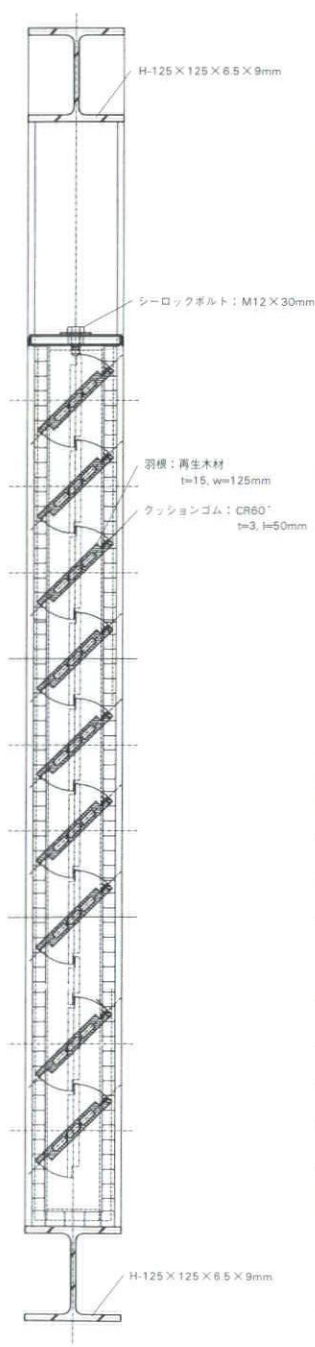
地階平面図 S=1:200



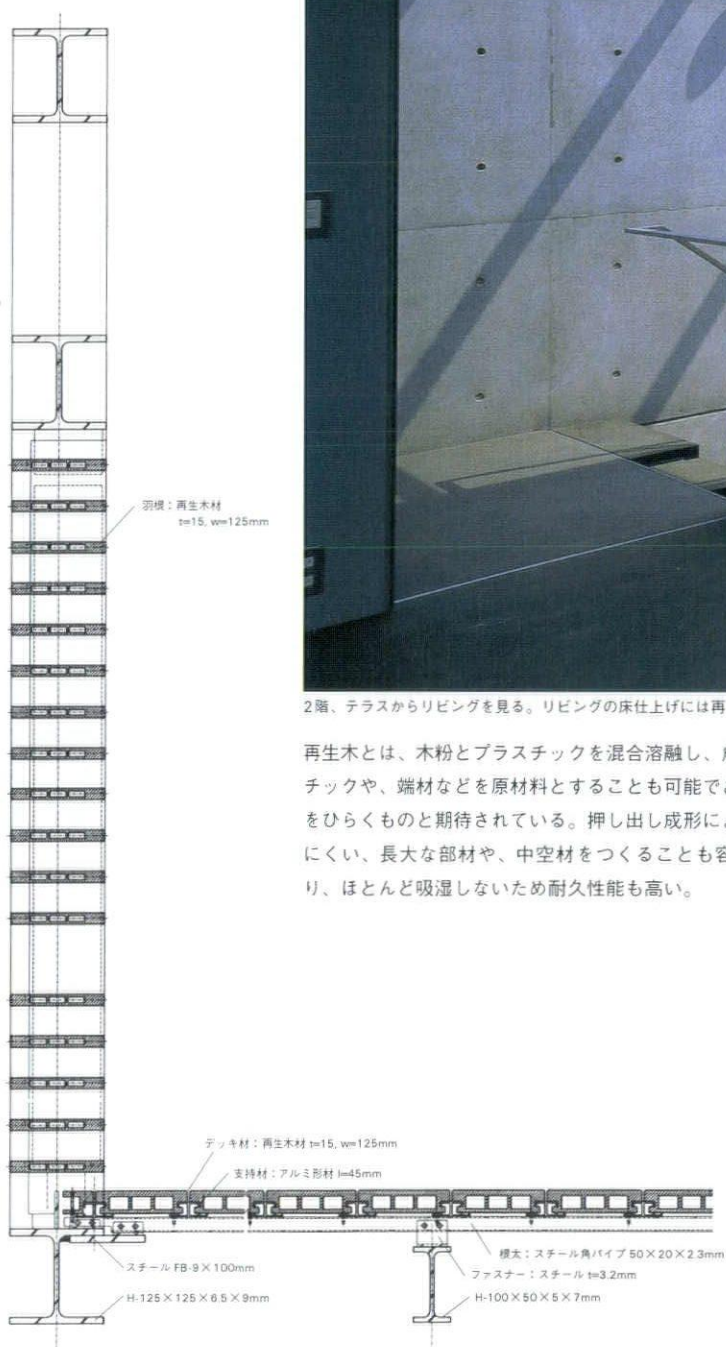
西側外観。左手階段を上って2階に玄関がある



2階テラスの南側に設けられた可動ルーバー。
ハンドルの回転操作で角度を変えられる



可動ルーバー断面詳細図 S=1:10



固定ルーバー・デッキ断面詳細図 S=1:10



2階、テラスからリビングを見る。リビングの床仕上げには再生木が使用されている

再生木とは、木粉とプラスチックを混合溶融し、成形したもの。再生プラスチックや、端材などを原材料とすることも可能であり、資源の有効利用に道をひらくものと期待されている。押し出し成形によって自然の木材では取りにくい、長大な部材や、中空材をつくることも容易。また、自然木と異なり、ほとんど吸湿しないため耐久性能も高い。



リビングからガラス越しにキッチンを見る



1階、個室からドライエリアを見る

建築における透明について

このビルは基本的に事務所として使われるのですが、クライアントの方から、非常に珍しい提案をされました。スタッフがオフィスで働いている姿を外に見せたいというのです。人から見られることによって、格好もきちんとするし、きびきびと動き回れるだろう、というのがその理由です。

こうした条件からこのビルでは、ふたつのガラスのボックスに一枚の屋根を架けたような構成をとっています。もちろん事務所ですから、部分的に閉じなくてはならないところもあるのですが、それ以外は全部ガラスでオープンにしています。

最近、建築を透明にしようとしてファサード全面をガラスで覆った建物をあちらこちらで見かけます。でも、ファサードを透明にしても、その後ろが閉じていたら、ただのショーウィンドーなんですね。tagの場合は、奥がまた透明になっています。こうすることで、インテリアが外から見えるというだけでなく、「透明なスペース」ができるのです。

公共的な外部空間

ふたつのガラスボックスのうち、ひとつが事務室として使用され、もうひとつは将来的な利用を想定したものです。子会社が入るかもしれないし、テナントに貸すかもしれない。いろいろな可能性があるのも、事務室とは切り離して配置したわけです。

間に挟まれた半屋外空間は、社会に向けて開かれたスペースです。会社と全く関係のない近くに住む人や通りすがりの人でも利用できる、ある意味で公共的な場です。散歩の途中で、ちょっとベンチに腰掛けてひと休みでもできる場所は、都市のなかで必要だと思うのです。tagでも、子供たちがここであそんでいると聞いて、喜んでいました。これもまた、社会に開くという意味で、建築の透明性のひとつだと僕は考えています。

transparent amenity garden

モデルジョブ

この住宅は再生木の押し出し成形材を使ったモデルジョブという位置づけです。小規模の建物ですので、万が一、曲がってしまっても取り換えればよい。その代わり、これをやることによって、後で別の場所に使うときの可能性を探れるわけです。

ここでは可動ルーバーをつくるために、再生木の中に軸を入れて回転させています。実はこの部分のピンの加工に、ものすごく苦労しました。それがわかるのも、ここでこれをやったことによってなんですね。ノウハウはわれわれとメーカーの両方に蓄積されます。だから開発設計に必要な費用はメーカーにも負担してもらおう。こうした試行があってはじめて、だれもが使えるプロダクトが開発につながるのです。

建築の形を消す

敷地は40坪の広さで、建ぺい率が40%までしか認められていないんですね。つまり、普通につくると16坪の住宅となり、非常に貧相な空間しかできそうもない。それでここでは、住宅自体の境界をひたすら透明にすることにより、外部空間を内部に取り込もうとしました。一方で住宅ですから、プライバシーを確保しなくてはならない。そこでテラスを介してさらに外側に、半透明のスクリーンを巡らせたわけです。

この住宅で一番やりたかったのは、こういった空間のつくり方でした。再生木という素材の使用は二次的なことです。これを手がけながら、自分の建築づくりがどこへ向かっているかをつかんだ気がします。それは建築の形を、なるべく消していこうという方向です。建築の空間は、それでもできるものだと思います。

再生木ルーバーハウス

舞台としての再生木デッキ

道の駅の多くは第三セクターによる運営なのですが、ここでは地元の自治会が有限会社をつくって自主運営することになっているんです。それもあって商業的に成功するような建築的なしかけをつくることを強く意識しました。建物に要求された機能を検討すると、物産の販売やレストランなど、屋内にあっては屋外にあってはどちらもいいものがほとんどでした。ということから、開け放せば内と外が一体化して使えるような、活動の舞台をつくりました。それが再生木でつくった2000㎡にも及ぶデッキなんです。

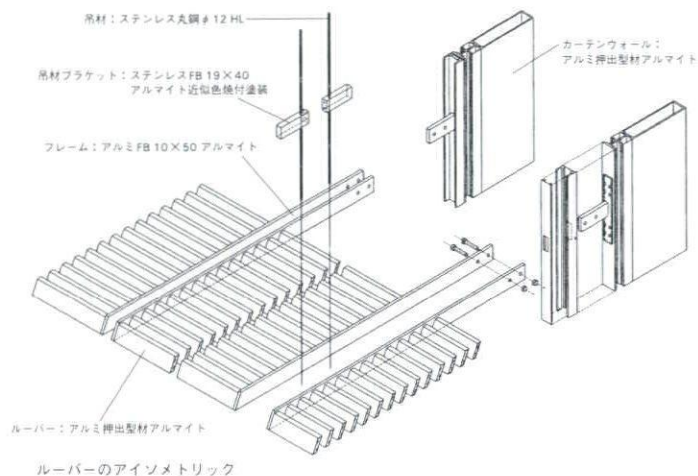
再生木を使ったのは、こうした公共建築の場合、そういう森林伐採のような環境破壊をできるだけ起こさないようにしたいと考えたからです。もちろん、普通の木と違って大きなサイズがとれる、吸湿しないので腐りにくいという利点もあります。発注者が官庁の場合、こうした新素材に対し「前例がない」ことを理由に拒むところも多いのですが、今回の山口市は趣旨を非常によく理解してくれました。

プロダクトの活用

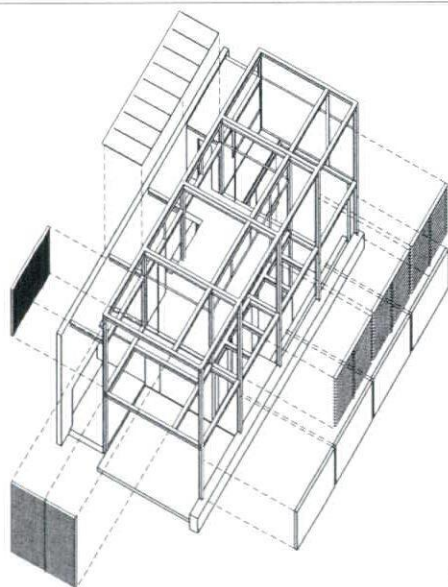
この建物は公共建築なので、コストについてはできる限り抑える必要があります。そのため、私たちがデザインにかかわった既製のプロダクトを各所に使いました。そのひとつがポスターケースです。これは製品としては片側の面だけがガラスなんですけど、ここではポスターが宙に浮いているように見せたいということで、両側をガラスにしています。これを新たに型を起こしてつくるとなると1年ぐらいかかったりしたいへんなのですが、既製品を活かせばそれほど難しくないし、できあがりの精度や強度も心配しなくて済むわけです。

roadside station niho

道の駅「仁保の郷」

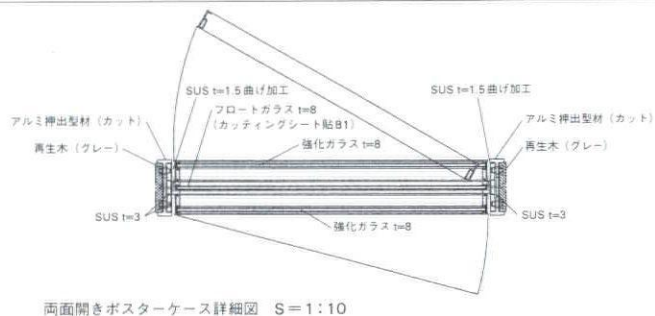


建築設計: 宮崎浩/ブランツアソシエイツ
 構造設計: T&Aアソシエイツ
 設備設計: 総合設備計画
 カラースキーム・グラフィック: ブランツアソシエイツ
 所在地: 山口市糸米2-2568-1
 主要用途: 事務所、ショールーム
 施工
 建築: 清水建設+ナカケン共同企業体
 空調・衛生・電気: 中電工
 カーテンウォール: 三協アルミ
 面積
 敷地面積: 901.02m²
 建築面積: 391.42m²
 延床面積: 490.32m²
 建ぺい率: 43.44% (許容60%)
 容積率: 54.42% (許容200%)
 階数: 地上2階
 地域地区: 第一種住居専用地域、防火無指定地域、法22条指定地域
 構造: 鉄筋コンクリート造、一部鉄骨造



アクソノメトリック

建築設計: 宮崎浩/ブランツアソシエイツ
 構造設計: T&Aアソシエイツ
 設備設計: 総合設備計画
 所在地: 東京都武蔵野市吉祥寺南町
 主要用途: 専用住宅
 施工
 建築: まつもとコーポレーション
 空調・衛生: 明豊工業
 電気: 藤澤電気
 再生木材・スチールサッシ: YKKap
 家具: フロムトゥ
 面積
 敷地面積: 130.55m²
 建築面積: 52.02m²
 延床面積: 136.84m²
 建ぺい率: 39.85% (許容40%)
 容積率: 76.27% (許容80%)
 階数: 地下1階、地上2階
 地域地区: 第一種低層住居専用地域、防火無指定地域、法22条指定地域、第一種高度地区
 構造: 鉄筋コンクリート造、鉄骨造



両面開きポスターケース詳細図 S=1:10

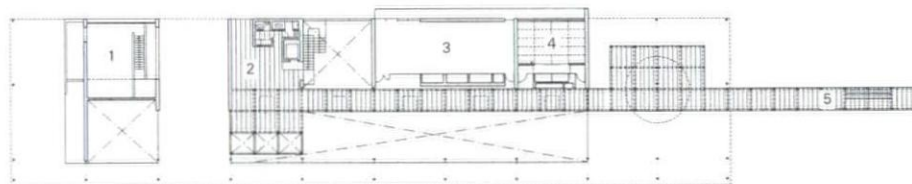
建築設計: 宮崎浩/ブランツアソシエイツ
 構造設計: T&Aアソシエイツ
 設備設計: 総合設備計画
 所在地: 山口市大字仁保中郷井開田
 主要用途: 店舗
 カラースキーム・グラフィック: ブランツアソシエイツ
 監理: 山口市建築課、ブランツアソシエイツ
 施工
 建築: 鴻城土建工業
 空調・衛生: 柴崎設備工業
 電気: 星電業社
 再生木デッキ: YKKap
 サイン: フロムトゥ
 面積
 敷地面積: 15,914.21m²
 建築面積: 1,278.63m²
 延床面積: 1,128.63m²
 階数: 地上2階
 地域地区: 区域外
 構造: 鉄筋コンクリート造+鉄骨造、一部木造



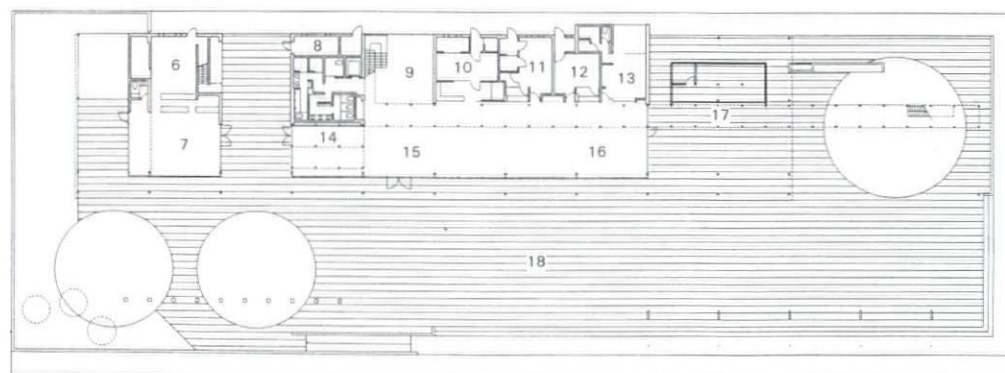
roadside station niho

道の駅「仁保の郷」

山口市の中山間地域にあたる仁保地区の振興を目的に整備された道の駅。地元の自治会を中心に設立された有限会社が運営に当たる。1階に販売スペースとレストラン、2階には地元住民が利用できるギャラリーや研修室が設けられている。朝市などの催しに供されるデッキは、2000㎡にも及ぶ広さを再生木で覆っている。床仕上げは建物内まで連続しており、ガラスを開放すれば、内外を一体化して使用できる。内外を貫通する橋状の架構は地場産の桧製。

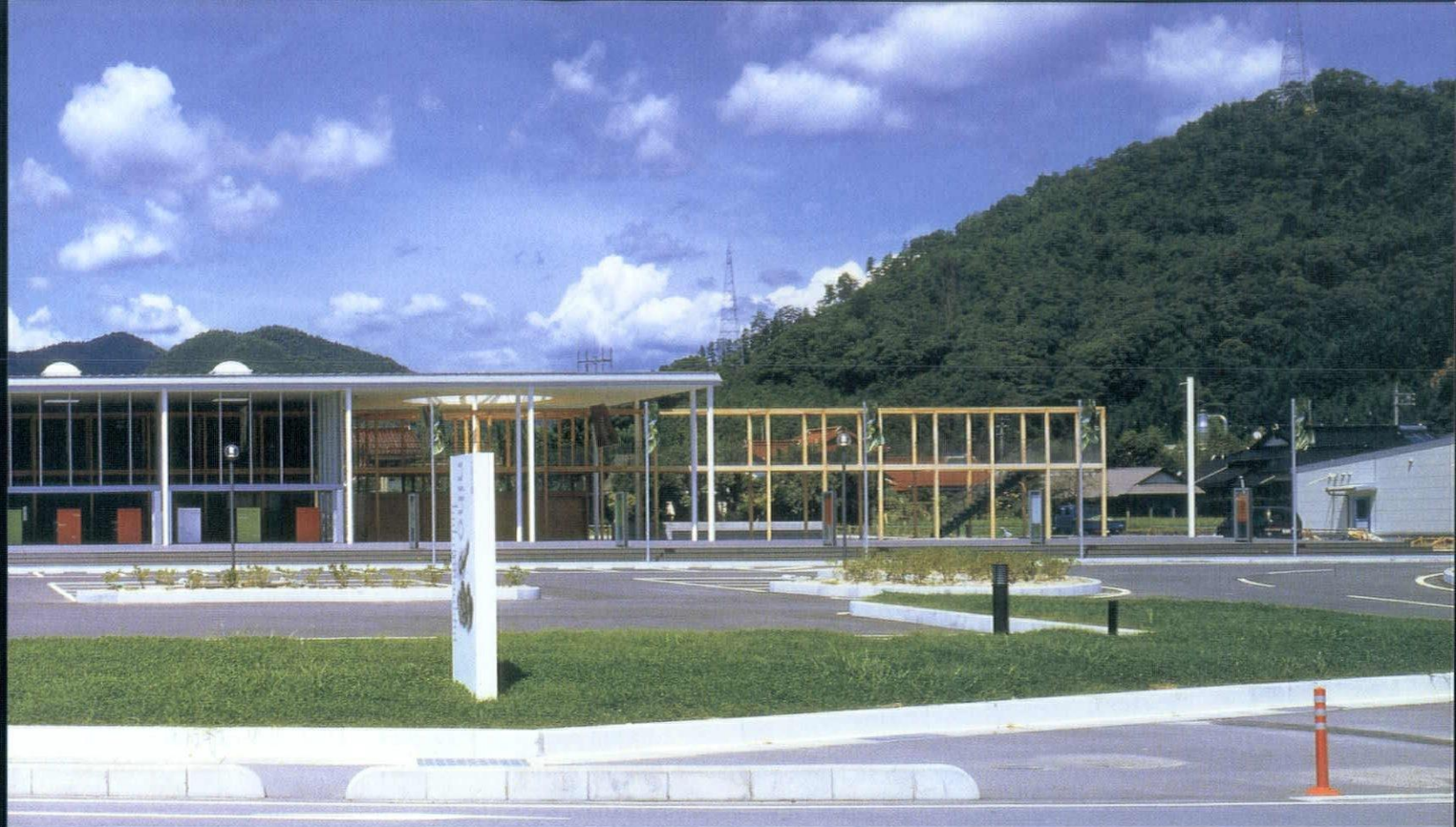


2階平面図 S=1:800



1階平面図 S=1:800

1. テラス
2. ギャラリー
3. 研修室
4. 和室
5. 橋
6. 厨房
7. レストラン
8. 倉庫
9. 休憩スペース
10. 加工場1 (パン)
11. 加工場2 (餅)
12. 加工場3 (菓子)
13. 事務室
14. 情報コーナー
15. エントランス
16. 販売スペース
17. 朝市広場
18. 多目的デッキ



道路脇に設置されたサイン



南東側から見る。
建物を貫通する桧の柱は構造的に独立している



1階、販売スペース。
地場の産物をモチーフにしたバナーも
プランツアソシエイツによるもの

「フィリップ、ここでは帽子を取るのかい、それとも、かぶったままでいいのかい？」と聞いたのは、フランク・ロイド・ライトだった。相手はフィリップ・ジョンソン。場所は、ジョンソンの自邸〈ガラスの家〉での出来事だった。あまりにも透明なガラスの家は、そのデザインの違いは別にしてもミース・ファン・デル・ローエの〈ファンスワース邸〉とともに、いま流行している透明建築の原典のような建築であり、純粋な透明性を保持している。この純粋性は研ぎ澄まされたディテールと平屋の建築の四周がガラスで囲まれており、視線がほぼ全面的に外部から建築の内部を透過して、再び外部へと流れていくことが可能であることによるものと思われる。これらの敷地はともに緑豊かな環境であり、ブライヴァシーの観点から見ても、他者の眼を気にかけなくても良さそうな状況であるから、それが可能なのであったともいえる。

いずれにしても、これらふたつの建築は、いま流行りのトーマイ住宅建築と比べて、それが建っている環境のなかにある佇まいとして、その透明性に無理がなく思えるのである。今流のそれは、敷地の周辺の環境がどんなに劣悪であっても、すべてを越えてトーマイであるので、その必然性に首を傾げたくてしまうのだ。しかしトーマイ建築はその外観において、清々しさを感じさせてくれ、その表現がもつ力を認めないわけにはゆかない。

問題は内部にある。内部空間においては、トーマイのFIXガラスがもたらすブライヴァシー確保の問題、メインテナンスの問題、通風の問題、断熱性能および遮音性能の問題、庇がない場合は太陽の輻射熱の問題等々が思い浮かんでくる。また先に挙げた周辺環境が劣悪な場合には、トーマイガラスがその醜悪な外部環境を暴力的に内部に取り込まざるをえないという問題が浮上してくる。冒頭のライトの言葉に戻れば、〈ファンスワース邸〉でも彼は帽子を脱ぐかどうか迷うであろうし、今流のトーマイ建築に至ってはそれ以上に周辺環境との関係による内部空間の崩壊に対して、帽子を脱ぐかどうか迷うどころではなく、怒りすら覚えるのではないだろうかと思われたい。

ここで〈再生木ルーバーハウス〉である。この再生木ルーバーは、南面と西面と北面の一部の2階の外周に使用され、東面の乳白フィルムが貼られたガラスと連続して、コの字形に建築本体に対してクリアランスを保って囲んでいる。これらは鉄骨フレームによって構成され、1階および地階の堅固なコンクリート造の上部に、軽快な姿を見せけている。私は、外階段を上がり、エントランスドアを開けた瞬間に、リビングとの間にある巧妙に仕掛けられた引き込みスライディングドアに気づく間もなく、明るく解放されたリビングルームへと誘われてしまった。その空間を私は新鮮な驚きを持って体験した。2間×4間＝8坪の四方ガラス貼のリビングルームの空間は、住宅密集地に位置しているにもかかわらず、建築外周を再生木ルーバーと乳白フィルム貼ガラスに囲まれることによって、その物理的なエッジを消失し、トーマイ

イガラスはまさに、存在しているのではあるが、存在していないかのように機能して、その内部空間の壁面を建築外周にまで敷衍させることに成功している。しかもその外周壁の三方は屋外にあるので、リビングルームに屋外空間を導入することとなり、屋内空間をも変質させている。すなわち、リビングルームの空間は北側の階段の吹き抜けをふくめてその周り四方向に口の字状の吹き抜け空間を持っているかのように変質しているのである。この空間的拡張によって、リビングルームの空間は、想像を越えた広がりを獲得したのだと私は思う。そしてまた、ここでは、道路面については少し弱い、屋外に建築の領域をハーフスクリーンとして用意することによって、単なるトーマイ建築が成しえなかった、内部空間の感覚が発生している。よって、もしライトがここを訪れたならば、迷うことなく帽子をとることになるだろうと想像されるのだ。

リビングルームの外周三方向に生じた半屋外的空間の重要性はそのほかにも指摘できる。リビングの延長としてそのテラスを利用できるし、東面はドライエリアに連続して、1階および地階の個室や浴室に光と風が提供されているのである。植栽がドライエリアおよび前面道路に接して施されているのも、屋内外の環境に対して優しい配慮である。

この建築のさまざまなディテールは、細く、薄く、小さく nothing になるように徹底的に追求され、とくにそれは2階の空間において見事であり、結晶化されていると私には感じられた。材料に対しても挑戦的態度は持続されており、プレート折り曲げ加工による新しく設計されたサッシュや今回のテーマのひとつとなっている再生木材の開発などは、特筆に値するといえる。ただ再生木材については、肌触りがどうしても天然の木材よりは劣り、その長所である耐久性を活かした使われ方が望ましいのではないかと思われた。宮崎さんにとってこの住宅は、住宅の設計としては2軒目であるという。1軒目の白金の家の地階の浴室横の小さなドライエリアにある、造りつけの小さなベンチに見られる素敵な遊び心にも感心したのだが、そのような小さな配慮がこの住宅にも感じられた。それは、キッチン横の階段吹き抜けに面したトップライト下の造りつけの小さなテーブルであり、そこは本を読んだり、ちょっとしたことをやったり、何かしたくなるような魅力的なコーナーになっている。また、キッチンカウンターの椅子席のあまりにも幅の狭いコーナーのもつ愛らしさであったり、主寝室からユーティリティに抜ける幅30cmくらいのスリット状の秘密めいた出入口であったり、子供部屋の床を基礎の底板にまで下げて天井高をかせぎ、ロフトを設えたりするというウィットである。この住宅は、本当に住宅を設計するのが2軒目なのかと疑いたくなるほどの、肌理細やかなる配慮がされた家でもあるのだ。

(しいな・えいぞう／建築家)



で注意!!

窃盗団による、カギあけ侵入被害が激増中!!

ピッキング攻撃に強い ロータリーシリンダー「U9シリンダー」を お勧めしています。

防犯性能が低いシリンダー

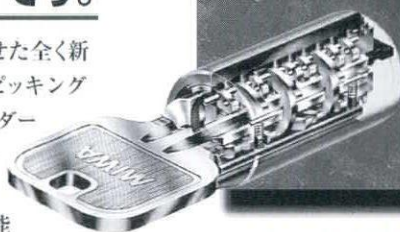


ヨコ式でW形の
鍵穴が
安心の目印!

*当社のディスクシリンダーは、
鍵穴がタテ式です。

CP錠認定のシリンダーです。

ロータリータンブラーとロッキングバーを組み合わせた全く新しい構造の上、さらにタンブラーの外周にアンチピッキング切り込みを持たせたピッキング攻撃に強いシリンダーです。鍵違い数は1億5千万以上を達成し、キーの抜き差しも大変スムーズです。現在ご使用の錠前のシリンダーだけを交換するだけで防犯性能が向上します。お取り換えは、全国ネットワークの美和ロックサービス代行店SDがお引き受けしています。



ピッキング攻撃に強い全く新しい構造
鍵違い数1億5千万以上

ロータリーシリンダー
「U9シリンダー」

世界最高峰、172億の鍵違い数「JNシリンダー」

操作性と防犯性をより高めた画期的なバリアフリー
対応のリバーシブルシリンダーのため、挿入
時にキーを持ち替える必要がありません。



リバーシブルタイプのデニブルキー

さらに防犯強化をするために...

CP錠をお勧めしています。



CP錠とは：警察庁が制定した優良防犯機器型式
認定制度にもとづき、現在は(財)全国防犯協会
連合会が厳しく審査し、認定した錠前のことです。



全防連認定優良防犯機器
型式認定番号LA-00-06
U9LA-CP型 レバーハンドル錠

全防連認定優良防犯機器
型式認定番号LA-00-07
U9DA-CP型 本錠錠

◆既存の扉には、CP錠認定の面付補助錠を
取り付けて1ドア2ロックに。



全防連認定優良防犯機器
型式認定番号LA-00-09
U9CPNDR型
面付本錠錠

シリンダー交換は、SDにお任せください。

SDは全国に約800店。アフターメンテからリフォームまで確かな技術で迅速に対応しています。



SDとは、美和ロックが専門技術や社会的
モラルなどの研修後、厳重な審査を経て
認定したロックミス(錠前取扱技術者)の
こと。この「技術者証」が信頼の証です。



*ここに紹介した製品は一例ですが、他にも各種高級ロック、各種セキュリティシステムとその機器類、ドアクローザ、建築金具類など豊富に揃えていますのでご相談ください。

美和ロック株式会社

〒105-8510 東京都港区芝3丁目1番12号 TEL.03(3452)5551(代)

●美和ロックホームページ <http://www.miwa-lock.co.jp/>

個性が集まって大きなエネルギー

サッシ・カーテンウォールの総合メーカー



私たちは、今、ひと昔前の科学技術の進歩を強調するだけの時代から
“テクノロジーとヒューマニズムの調和”をめざす新しい時代をつくろうとしています。

とくに人間の生活空間を創造する建築業界においては、
こうした先進性が強く要求されていますが、その中で、生活空間としてのアメニティ（快適さ）や、

建築物内外の両面にわたるデザイン・外観・色彩など
美的付加価値の重要性もますますそのウェートを高めています。

弊社は斬新で、確かな品質の製品を供給することを通して、
社会へ大きく貢献していきたいと考えています。



昭和サッシ

昭和鋼機株式会社

本社 ▶ 〒101-0031 東京都千代田区東神田2丁目10番6号
☎東京 (03) 5687-1101 (代表)

所沢工場 ▶ 〒354-0045 埼玉県入間郡三芳町大字上富1163番地

明石工場 ▶ 〒674-0093 兵庫県明石市二見町南二見21番3号

昭和鋼機サービス株式会社 ▶ 〒354-0045 埼玉県入間郡三芳町大字上富1163番地
大阪支店・札幌営業所・仙台営業所・横浜営業所・名古屋営業所・九州営業所



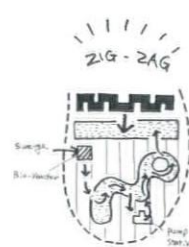
Amphibious Living

Floating Flop / Workshop phase
/ Implementation phase

Toshikazu Ishida and K.I.D.I

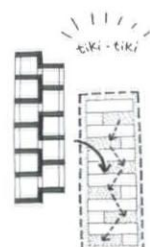
水陸両用居住のためのデザイン 2

石田 壽一 九州芸術工科大学石田研究室



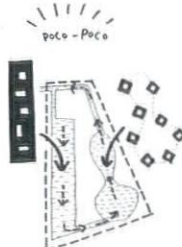
Site 1: Park

Water purification plant
floating housing block
+ sports center



Site 2: Polder

new compact housing block



Site 3: Heerhugowaard

new detached urban villa
+ commercial housing building

アンフィビアスリビング展
次世紀的な定住環境のリビングコンディションを考える上で、既往の定住パラダイムとは異なったフィールドに一石を投じる「アンフィビアスリビング（水陸両用居住）」の展覧会が、環境デザイン先進国オランダの、ロッテルダム市近郊のキンデルダイクで開催されました。会場となったキンデルダイクは、低地オランダの典型的なポルダー景観を今なお留める一帯で、運河沿いに無数の風車が林立する同地区はユネスコの世界遺産にも指定されています。展覧会場はキンデルダイクの風車を巡る散策路もその一部に取り込んでおり、運河沿いの風車に住む風車守の暮らしや、水路でのんびり釣りを楽しむ人々の様子、さらに水鳥の飛びかう様などをひとしきり眺めて、水辺のエコサステナブルな居住環境への理解を深めつつ会場に向かうという、アンフィビアスリビングの疑似体験を演出した順路が設けられています。

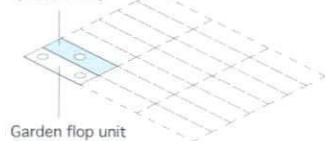
[amphibious living in the Netherlands]

アンフィビアスリビングとは、水の上に、水の上に、水と共に暮らす居住環境を、あるいはそこでの生活をあらわします。しかしそれは単に住居が水域に隣接した環境に置かれている状態のみを指し示すものではありません。建築の物理的、空間的計画のいずれにおいても、最適化された方途によって、[水|陸]環境の持つ所与のコンディションを主題化するあらゆる可能性を包含するものです。水陸環境の状態と質に関する技術的知見を最大限に拡張するビジョンにつながります。そこに暮らす人々の[水|陸]環境についての常套な位相の転位とメンタリティの変容までも求めるものなのでしょう。低地オランダにおける定住概念は、ほかの文化とは異なったルーツを持っています。西洋のアーバンゼーションが安定大地の上の都市文化であるならば、低地オランダのそれは海面下の過密な都市文化といえるかもしれません。低地オランダにおける「陸」はつねに脆弱な存在であり、その維持は「水」の制御によってのみ可能であったといえます。かぎりなくヴァーチャルな形式ともいえるでしょう。低地オランダにおいては、こののはじまりから「水」は「陸」の下ではなく、その横に、あるいは上に存在していたのです。

今回の展覧会のユニークな点は、水陸両用居住という人々の住環境計画の新たなパラダイムに於けるオランダにおける最初の包括的な企画展示というばかりではなく、水との格闘と制御が即、国の歴史にもつながる低地オランダの次世紀的な居住環境デザインの可能性を考える啓蒙的なイベント性を併せ持っている点です。そのため、本誌9月号でもご紹介したように、10月の展覧会に先行して、事前にテーマに関連したアイデアコンペと、具体的な敷地へのアプリケーションを前提にしたインプレメンテーションワークショップが実施されています。また、展覧会を単に都市建築デザイン関係者に限定するのではなく、広く社会全般から意見を求め、社会への受容を促す催しとするために、行政、プランナー、デザイナー、デベロッパー、クリティックといった多面体の多彩な参加者がこのイベントに加わり、理論、実践、両側面からアンフィビアスリビングパラダイムを最大限に検証しようという周到な企画となっています。

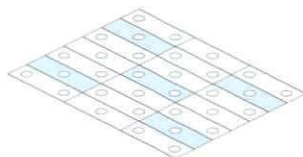


Garden flop unit
(water kind)

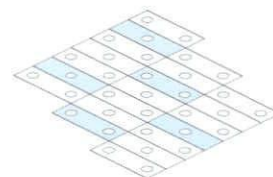


Garden flop unit
(non-water kind)

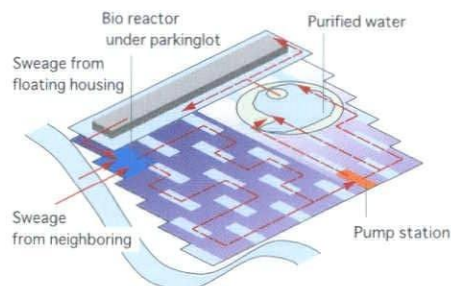
Garden flop unit
ガーデンフロップユニット



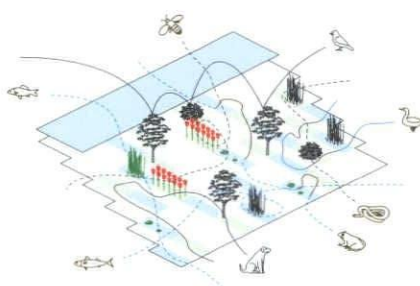
Garden flop combination grid
ガーデンフロップコンビネーショングリッド



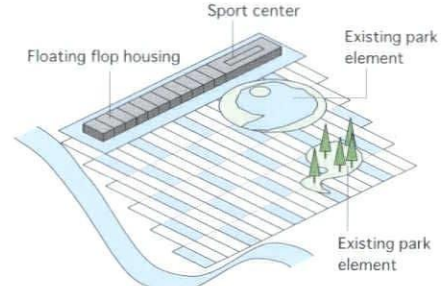
Site implementation
サイトインプレメンテーション



Passive energy generator & Water purification system
パッシブエネルギー生成と水質浄化システム



Activity landscape / non-human group
アクティビティランドスケープ



General site layout
敷地レイアウト

インプレメンテーションアイセルモンデ
コンペに引き続き実施されたワークショップでは、主催者によってロッテルダム市のアイセルモンデ地区とロッテルダム近郊のパレンドレヒト市からそれぞれ敷地が用意されました。我々が参加したアイセルモンデ地区は、ロッテルダム東部に位置し、マース川に隣接した市のベッドタウン地区が形成されています。ワークショップの具体的な敷地は、地区内にある大小2カ所の公園と、マ

ース川の堤防に隣接するボルダーと旧ドックの4カ所で、アルゼンチン、ベルギーの建築家、およびオランダのアーティストと我々のコラボレーションとしてスタートし、デザイン方針については各グループが個別に提案を行い、ディスカッションを経てそれをプロジェクトリーダーがまとめるという形式で進みました。詳細については展覧会開催に併せて出版されたNAIのカタログに詳述されていますが、提案ではコンペ時のアイデアを拡張し、ボルダー同様、モジ

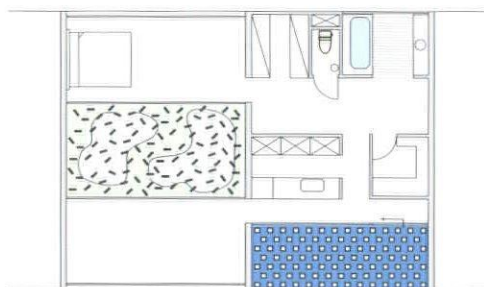
こうした固有の「水」の位相にもかかわらず、あるいはそれゆえに、低地オランダにおける定住と水環境との関係は、かならずしも開放系の位相におかれていたとはいえませんでした。度重なる洪水や水害の歴史をひもとけば、人々が水に対して防御的になり、また水環境を制御しようと考えたのは当然であり、実際、オランダ人が水環境の制御に投じた営為と技術的革新の結果は、確目にする偉業として知られています。世界でも稀に見る土木技術の奇跡を生み出し、海面下の国土をつくり出したわけです。安定した「陸」を想うとき、自動的に「水」を制御する意識が生じ、それを維持する技術が存在するこの一帯の定住環境は、他の地域にくらべれば、もうそれだけで十分アンフィビオスリビングを体現するものであったかもしれません。しかしながら、今日求められるアンフィビオスリビングのビジョンは、そうした従来の関係性を十分踏まえたうえで、それを凌駕する未来への定住パラダイムを求めるものです。水環境との対立ではなく、共棲の図式として捉えられる地平に向かうメンタリティと技術を前提にした「定住の文化」の再定義といえ換えられるかもしれません。



NEW COMPACT HOUSING BLOCK

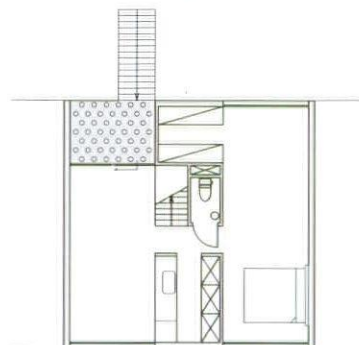


Single story house in Polder (S=1:250)

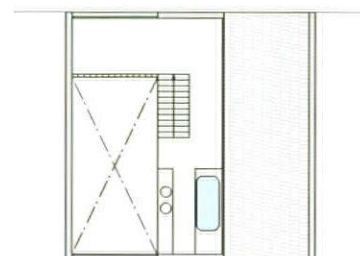


Floor plan

Double story house in polder (S=1:250)



Lower floor plan



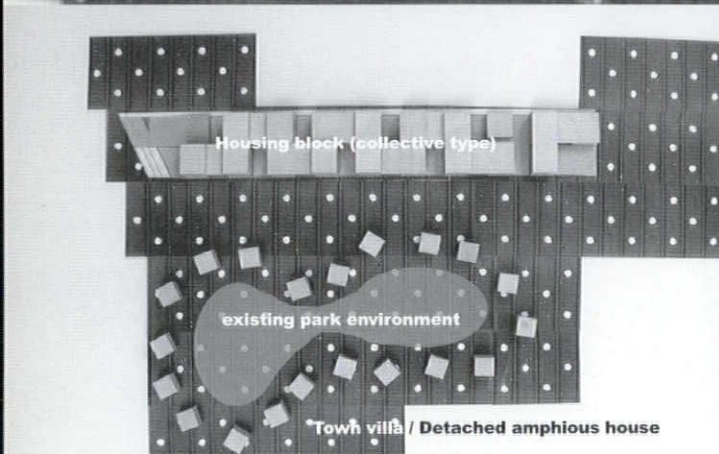
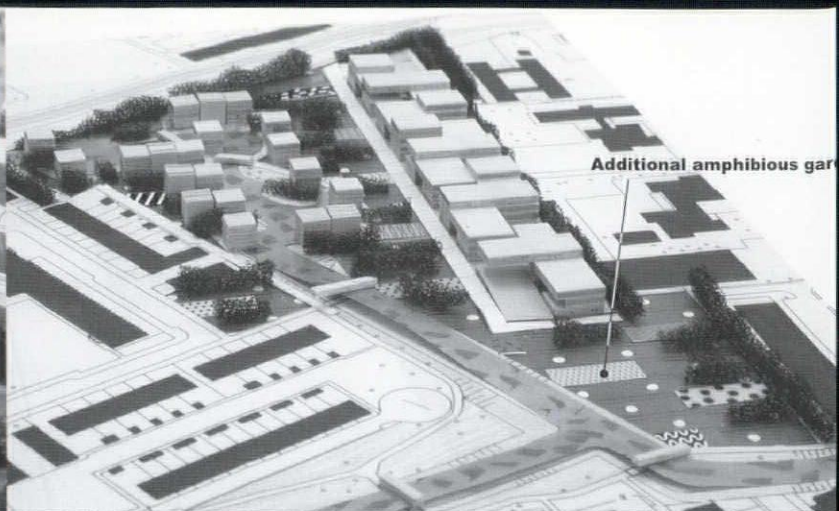
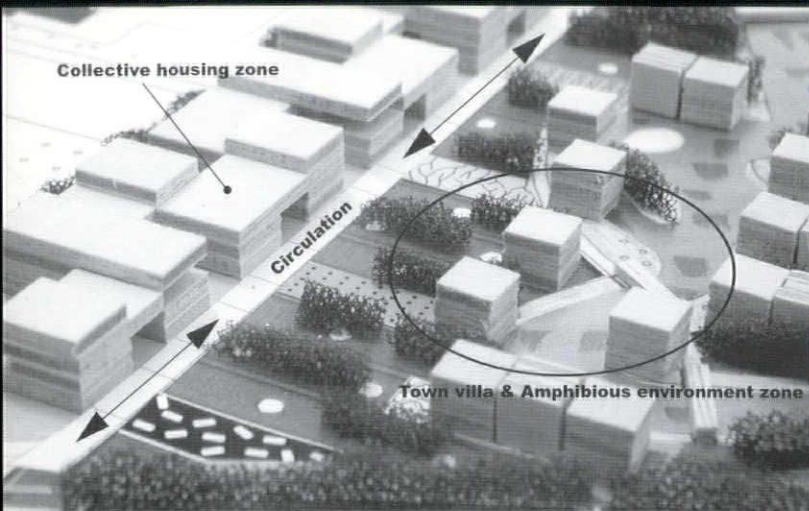
Upper floor plan

ジュール化された浮型構造のメガパレットを敷設し、植物を用いて汚水を浄化するウォータープラント、多様な親水空間を持つ公園、屋内運動施設を併設する集合住宅等を計画し、水陸環境を繋ぐ混成系インターフェースとしています。
アンフィビアニサイト
低地オランダでは、昨今の好調な景気動向を反映し、交通インフラや住環境整備のいずれのフィールドも建設ラッシュが続いています。ロッテルダムやハーグ等の主要な都市が点在する南ホラント州では、ラントスタットと呼ばれる環状大都市パラダイムのリングに属する都市においてとくにこの傾向が顕著であり、今後しばらく加熱気味の建設供給が継続するものと予想されます。90年代に入ってからVINEXなどの住宅供給政策がこうした状況を加速させていますが、居住環境に関してのやや楽観的すぎなくもないオランダの将来ビジョンが問題を抱えていないわけではありません。その一例は建設敷地の確保の問題に

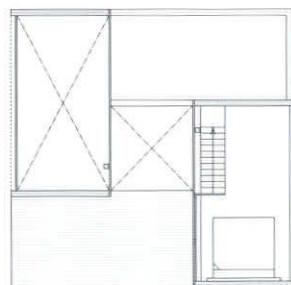
例証されています。中世以来、湖沼地帯に人為的に安定地盤を獲得してきたと記されることが多い低地オランダですが、実際には比較的安定した砂質地盤が集落核となっています。地盤改良などのコストを考慮すれば当然の選択であり、昨今の宅地開発を行う際にも、少しでも安定した地盤が求められるわけです。しかし、南ホラント州域においてはすでに建設可能な砂質地盤がほぼ底底状態にあります。また不安定地盤に宅地を計画する場合は、多量の砂を堆積し、人工的に安定した地盤を形成するか、摩擦杭による支持手法が一般的ですが、いずれの場合にも、建物沈下はある程度制御できても、地盤面はいまだに海面下であり、近年指摘される将来的な水位の上昇に対し効力を発揮しません。また多量の砂の投入はしばしば既存水域の生態系を根絶し、エコロジカルバランスに多大なダメージを与えています。外周堤防によって河川氾濫などの水害から定住地を守り、あるいはその内部のボルダー水位を制御することで、定住レ

[The Art of Creating Water / South Holland Culture Province 2000]

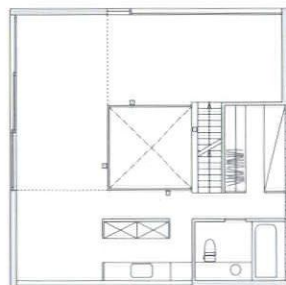
今回のイベントは、ロッテルダム、ハーグ、ハウダなどの都市で知られる南ホラント州の今年度の通年企画、「アートオブクリエイティングウォーター」という水環境の維持に関わる多彩な文化イベントの一環として催されています。南ホラント州はオランダ国内においても、海面下の地勢がもっとも多い地域、すなわち水環境に支配された州として知られています。今日、水環境との長い抗争の歴史の結果、低地オランダにおける水域隣接環境に変化が訪れています。第一には高度に発展した水環境制御の技術によって、様々な水害に対する脅威が減じています。その結果、水域環境は低地オランダに広大なオープンスペースを提供することになり、建築、都市、ランドスケープの各領域において主要なデザインフィールドになっています。こうした変化が今日アンフィビアスリビングの可能性を再検証しようとする機運を導く原動力になっています。アートオブクリエイティングウォーターを主催する南ホラント州の文化空間計画局の意図は、アンフィビアスリビングを単に技術の側面からではなく、日常生活環境とアートの交流地点に生成する生産的なリビングコンディションとして捉えようとする視点にも示されており、この企画に向けられた期待の大きさを伺うことができます。



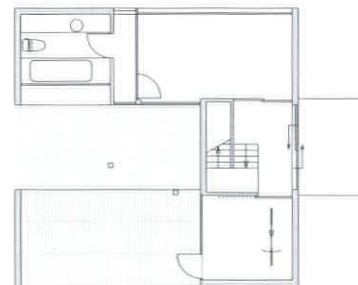
Detached amphibious house in the Heemtuin / for individual family house



Second floor plan



First floor plan



Ground floor plan

ペルを水位上に保つ低地オランダの歴史的な「陸 | 水」の原則からすれば、砂質地盤改良や杭打設は建物の下部構造として合理的な選択であったといえるでしょう。しかし、今日、エコサステナブルバランスを度外視して定住環境を計画することがありえない以上、環境破壊に即つながら地盤改良や水位上昇に機能しない杭に代わる新たな技術的展開が求められることは指摘するまでもありません。アンフィビウスリビングが指定するあらたなリビングパラダイムは、こうしたフィジカルな技術的知見についても刷新的な地平を顯示するように思われます。従来の低地オランダにける「水陸」の制御関係を「硬」とすれば、アンフィビウスリビングに求められているのは、それとは対極的な「柔」なる位相です。そこに居住する人々のメンタリティについても、あるいはその環境を支える技術的裏づけについても「水 | 陸」の環境を柔らかくつなぐインターフェースのあり方が求められているといえるのではないのでしょうか。

今回のイベントが水陸両用居住に関する現実的な提案に結びつくか否かはいまのところ不明です。しかしながらこの催しによってオランダの行政を含めた多くの関係者が、アンフィビウスリビングに関する認識を新たにし、次世紀に向けた来るべきリビングコンディションを考える一地平としてこのパラダイムを取り上げる大きな契機になったことは否めない事実であり、なによりも人々に開かれた人為的環境の集住を考えるオランダ社会における水陸両用居住の可能性を考える上でのメルクマールとなったことだけは記されるべきでしょう。

メンバー：石田壽一、根本修平 / K.I.D.I

Diana Juranovic de Ishida / iO

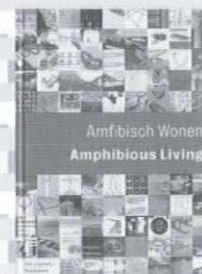
構成：根本修平、山下雄弘

Amphibious Living HP : <http://www.amfibischwonen.nl/>

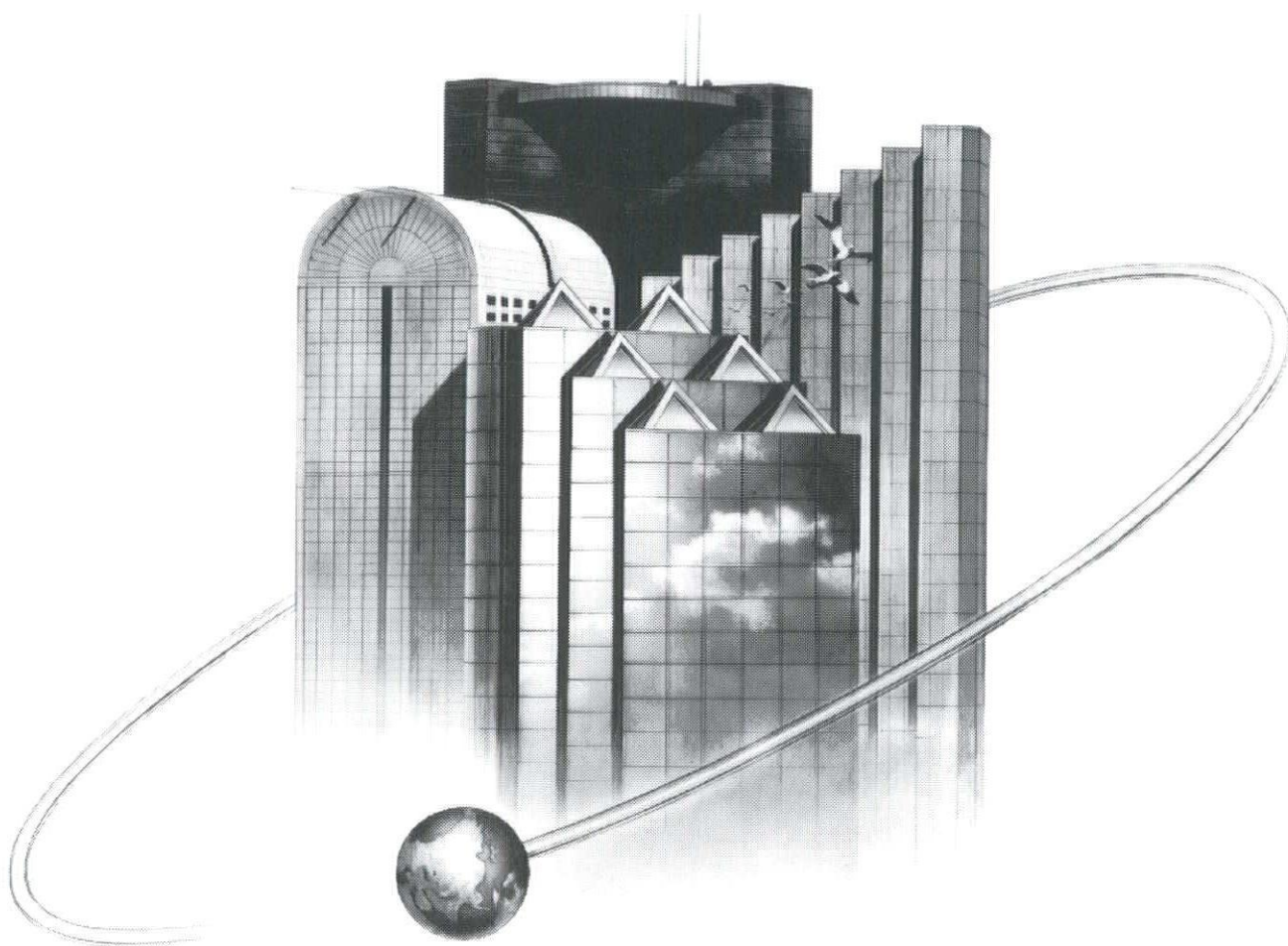
九州芸術工科大学石田研究室HP : <http://efantoma.kyushu-id.ac.jp/landscape/frame.html>

[Amfibisch Wonen / Amphibious Living Catalogue]

展示会を期にロッテルダムに本部を置くオランダ建築会館NAiの出版局から、今回のイベント全般に関するカタログが出版されました。内容は今回の企画の総合的なオーガナイザー、ハンス・ヴェンハウゼン氏によるテーマの紹介にはじまり、アンフィビウスリビングの歴史などの概説、コンペの入選作品およびエントリー全作品のブリーフ紹介、インプレメンテーションワークショップのプロポーザルとそのプレゼンテーションに関する外部評価、さらにオランダ建築界の批評家、バート・ローツマ氏の小論などを含む包括的な内容になっています（定価 1.45）。



快適創造



人と自然と機能が調和した理想の快適環境を。

人と自然、そして機能が調和した新しい快適環境を創造する。

それが三機工業をめざす総合エンジニアリングです。

都市、コミュニティ、産業施設…人を取りまくさまざまな環境について考え、

その理想を追いつづけている三機工業は、

いま、地球環境という視点にたって、すばらしい未来にむけての新しい環境のかたちを提案しています。



三機工業株式会社

〒100-8484 東京都千代田区有楽町1-4-1 TEL.03(3502)6111

Book Review

書評

評者 榎本弘之

スターリングのなかの「近代精神」



「ジェームズ・スターリング
——プリティッシュ・モダンを駆け抜けた建築家」
ジェームズ・スターリング＝著
ロバート・マクスウェル＝編
小川守之＝訳
B6判 272頁
鹿島出版会 2800円

「世界を自らの意識の元に再構成すること、『自律性(Autonomy)』こそは近代建築の最大の特徴である」——大学時代、最も強烈に記憶に残ったのがこの言葉であった。

当時、東大の専任講師だった鈴木博之は、毎回美しいオリジナル資料数枚を配って西洋建築史の講義をはじめた。およそ大学の講義のなかで、こんなにワクワクさせられた時間はない。あんなに毎回毎回、新しい認識に目を見開かせられる思いをしたことはなかった。まさに冒頭の言葉の通り、歴史は鈴木博之の意識のなかで再構成されていた。古代・中世史からしていわゆる教科書通りの通史ではなかったし、回を追って近代にちかづくほど、その切れ味は鋭さを増していったのである。「近代の精神は多角的に掘り下げられ、明快に分析された。創作にあたって他に依存しない方法・帰依する対象を自ら創出しようとする姿勢——その元に幾何学・機械の美学・技術などが恣意的に選び取られ、独自の遊戯規則が構成されて、解析可能な造形が生み出された。その根底にあるのが、世界を自らの意識の元に再構成しようとする近代精神なのである」——言葉は建築を学びはじめたばかりの頭のなかに、砂にしみ込む水のように浸みわたっていった。あるいは『建築は兵士ではない』、『建築の世紀末』等々、時代を切り開いてゆく著書を次々と上梓していた気鋭の理論家の意気込みに、私は心酔していたのかもしれない。

そしてちょうどそのころ私が心酔していた建築家がJ.スターリングだった。重いはずの煉瓦がガラスとともに軽やかな皮膜となって空間を開き込む。コスト面から選ばざるをえなかった煉瓦は、スターリングのなかでまったく違う視点からとらえなおされていた。重苦しいイギリスの伝統とシャープな近代の感覚がひとつの造形にとけ込んでゆく様は、まさに自律性の精神を十二分に体现しているように思われたのだった。

さて、このスターリングの著作集が出版された。著作集といっても雑誌への投稿や作品発表に添えられたテキストを寄せ集めたものであるが、1992年に世を去って、ようやくスターリングも歴史になったのかとの感が強い。

個性的なイズムや世界観を強烈に打ち出して、その解説実例として作品を発表するかのごとき建築家は、メディアにもまとまって取り上げられやすく、歴史に

も名を残しやすい。他方、あくまでも作品主体で、造形論理は創作のなかから滲み出てきて次第に体系化してくるというタイプの建築家は、現代においては印象が散漫になりがちである。もちろんこんな簡単な二分法で括り切れるものではないが、後者の代表的存在であるスターリングについては、これまで包括的な論評が少なかったのは事実であろう。

本書のなかでスターリングの生涯を振り返ってみると、彼が作品の具体的な構成と空間に真正面から取り組みながらも、つねに自らを取り巻く時代の流れに敏感だったことが見てとれる。1950年代のニュー・ブルーリズムとリージョナリズム、60年代の工業化、70年代のヒストリシズムの意味論、80年代のコンテクスチュアリズム——しかし彼はどこからも一定の距離をおきつつ、それらを自らの意識のなかで組み立てなおし、作品へと再構成した。そして唱道者たちの誰よりも上手く、上質な作品へと結実させたのである。

初期、彼が30代なかばの雑誌投稿記事も興味深い。ル・コルビュジエの作品についてさまざまな分析を行っているのであるが、その「分析」手法がクラシカルなのだ。彼は〈ヴィラ・ガルシュ〉と〈ジャウール邸〉をさまざまな角度から対比しつつ論を進める。両極のふたつを二項対立的に比較するという手法はいかにも「近代」的であり、その対象は基本的な美学から素材・形態のボキャブラリー・平面・サーキュレーション・色彩・光・植栽にまで及ぶ。建築を見つめる視点はあくまで物に即しており、実務家としての眼差しに徹している。こうしたスタンスは生涯変わらず、後期には抽象と具象・近代と伝統との対比的並置というかたちで自作を解説するに至るのだ。

偉大なる建築家は、偉大なる設計家であると同時に偉大なる批評家である。というのも設計作業とは、1本線を引いては自らの構想を批評し修正し、また1本線を引いては批評し、という作業の繰り返しだからだ。彼の文章からはこうした作業への執念が読み取れる。そして「この建物の中にいるとものすごく元気づけられる(中略)ここで働き、学んでいると、とても生き生きしてくる」との評に「建築家にとって、これ以上の誉め言葉はない」と喜ぶ様からは、実務家に徹した彼の心意気も見てくるのである。
(えのもと・ひろゆき／建築家)

エスキス シリーズ

①『アクティビティを設計せよ!』

小嶋一浩＝編著

A4判 148頁 3200円

②『建築構成の手法』

小林克弘＝編著

B5判 140頁 2500円

③『建築のアイデアをどうまとめていくのか?』

大野秀敏＝編著

A4変型 160頁 2850円

彰国社

建築設計のツカエル「教科書」は存在するのか? そんな疑問に応えるべく、第一線で作品をつくるプロフェッサー・アーキテクトの設計教育の現場が、シリーズ本になった。

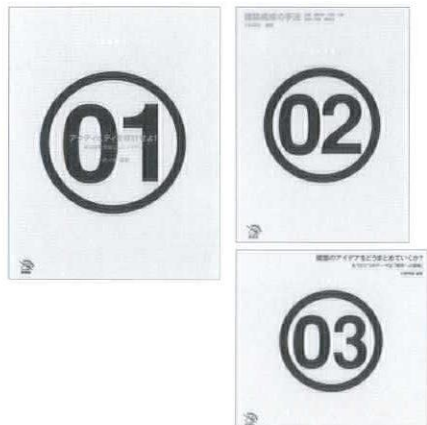
①は「学校空間を軸にしたスタディ」。アクティビティと空間の関係性から考える設計手法を、学校建築を中心とする事例にそって講義する。写真と図面には著者のキャプションがラップし、「生のことば」を感じとれる。

②では「比例・幾何学・対称・分節・深層と表層・層構成」がキーワード。建築の構成に規則や秩序をあたえる手法を、古今東西の名作や名言で解説した設計論であり、デザイナーのための建築史講義にもなっている。

③はアイデア開発のプロセス講義を多重に構成したもので、「もうひとつのテーマは『都市への戦略』と銘うつ。東大・大野スタジオでの5年間の設計課題と、集合住宅の共同設計での実践をとおして「戦略」が語られる。

いずれも実作と理論の両輪によるリアリティ、教室の臨場感、「先生」の個性が伝わってくる。

④『建築デザインのデジタル・エスキス——CD-ROMによる各種手法の演習』(渡辺仁史＝編著)、⑤『建築を見て設計を学ぶ——谷口吉生「丸亀市猪熊弦一郎現代美術館・図書館」』(古谷誠章＝編著)が近日刊行され、第1期が完結する。



『CREATORS* FILE -for living- vol.2』

萩原 修十立川裕太＝監修

B5判 168頁

ギャップ出版 2100円

住空間にかかわる旬なデザイナーのベストワーク集の第2弾。次世代をになう若手63人がつくる暮らしのかたち167をオールカラーで満載した。建築からプロダクツまで、イマドキの感性を放つ。デザイナーへのアクセス情報も充実。英文併記。



建築巡礼47

『イギリス庭園——水と緑と空の造形』

田路貴浩＝著

A5判 112頁

丸善 3000円

18世紀イギリスの、11の代表的な「風景庭園／ランドスケープ・ガーデン」を巡礼し、造園の理念やデザイン手法の変遷を、その時代背景もふくめてヴィジュアルに解説。見学情報も詳細に掲載。



『照明[あかり]の設計

——住空間の Lighting Design』

中島龍興＝著

A5判 176頁

建築資料研究社 2400円

照明デザインの基礎理論から実務への応用までを豊富な事例とともに解説した入門書。やさしい言葉でつづったテキストは、デザイナーだけでなく、一般の人が照明をえらぶときにも十分に役立つ。



『住宅論——12のダイアログ』

青木 淳＝著

B6判 400頁

INAX出版 2200円

著者がモデレーターをつとめた「住宅フォーラム」全12回の記録。建築を「つくる」ことをめぐるレクチャーとディスカッションでの熱い議論が交わされる。参加アーティスト＝伊東豊雄、妹島和世、塚本由晴、津村耕佑、川俣正、諏訪敦彦、他。



ヨーロッパ建築ガイド1

『イギリス集合住宅の20世紀』

イアン・カフーン＝著

服部孝生＝監訳 鈴木雅之＝著訳

A5変型 256頁 鹿島出版会 3500円

ガーデンシティ、ニュータウンといった今世紀のハウジング・モデルを輩出しつづけた英国。集住先進国としての姿を、100以上の事例でつづったガイドブック。全史を包括したテキストも秀逸。



『なぜこの住宅ビルダーは甦ったのか』

丸山景右＝著

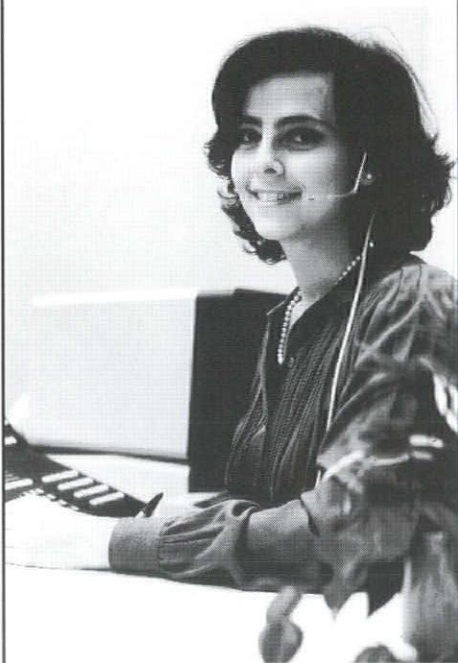
A5判 224頁

中経出版 1400円

倒産寸前から2年間で黒字転換をなしとげた、木造建築工務店・菊地建設の大躍進ドキュメント。斬新な経営者と社員の熱意によって再生した老舗のドラマをまとめた著者は腕利きの住宅コンサルタント。激震する業界に生き残りのヒントを捧ぐ。



情報とエネルギーの ネットワークをつくる 日立電線



情報やエネルギーを伝える技術を中心に、人と人、人と世界を結ぶグローバルなネットワークをつくり、「私達の住む地球をまあるくつむ」。日立電線は、いま、快適で豊かな暮らしの創造をめざして多彩な活動を展開しています。21世紀に向かって、ますます進展する情報化社会——たえず革新を続ける情報・通信、エレクトロニクス、エネルギーの世界でひとつの大きな役割を担っているもの——それは、ハイテク技術を駆使した日立電線の製品です。

日立電線株式会社 東京(03)3216-1616

Information

お知らせ

Pacific Rim Architects 環太平洋建築家展

環太平洋地域の建築家によって構成された、展覧会・シンポジウム／セッション・出版・インターネットからなる総合建築展。20世紀の大西洋地域を中心とした近代主義が流布する果ての地（エッジ）としての「環太平洋」地域において、それがいかに変容し、成熟していったのか。21世紀を目前にした今、果ての地のひとつである「日本」において、これを検証し、発信する。

会期：12月16日(土)～12月28日(木)

時間：10：00～19：00 会期中無休

会場：東京デザインセンター

東京都品川区東五反田5-25-19

入場料：無料

参加建築家：岸和郎（日本・モデレーター）、マティアス・クロツ（チリ）、アルベルト・カラチ（メキシコ）、チャン・ユー・ホー（中国）、アン・ジン・ワー（シンガポール）、野田俊太郎（日本）、古市徹雄（日本・議長）、カニカ・ルクル（タイ）、ラビヴァーン・チョクソンパチャイ（USA）、イアン・ムーア（オーストラリア）、ピーター・ボスレイ（ニュージーランド）、キム・ヨン・スー（韓国）

講演会・シンポジウム

テーマ：21世紀の環太平洋建築について

日時：12月16(土)、17日(日)

両日とも10：00～17：30

会場：東京デザインセンター

定員：180名（当日先着順）

入場料：無料

ホームページ：

<http://res.ipc.kit.ac.jp/~warox/pacificrim>

問い合わせ：Pacific Rim Architects 事務局（古市徹雄・都市建築研究所）

Tel: 03-3403-5710（担当：高橋）

村野藤吾建築設計図展

テーマ：「広島世界平和堂」と「日本ルーテル神学大学」を中心に

期間：12月4日(月)～12月15日(金)

時間：10：00～16：00 土曜日・日曜日休館

会場：京都工芸繊維大学 美術工芸資料館

入場料：無料

記念講演・シンポジウム

日時：12月4日(月) 18：00～20：00

場所、内容等の詳細は下記にて確認のこと。

問い合わせ：「村野藤吾の設計研究会」事務局（京都工芸繊維大学造形工学科6号館内）

Fax: 075-724-7605（担当：笠原）

ギャラリー・間 15周年記念展 空間から状況へ

会期：10月17日(火)～12月23日(土)

（会期中は内容が第1期～第5期に分かれており、それぞれ出展者、インスタレーションは異なる）

時間：11：00～19：00 日・月曜日休館

会場：ギャラリー・間

東京都港区南青山1-24-3TOTO乃木坂ビル3階

入場料：無料

監修：阿部仁史、五十嵐太郎、曾我部昌史、千葉学

問い合わせ：ギャラリー・間

Tel: 03-3402-1010

空間術講座10

我々は状況を構築する、 21世紀の曙光に向けて

第1回：10月28日(土) 14：00～

「空所——都市をいかに再生させるのか？」（アトリエ・ワン、ファクター エス アソシエイツ）

第2回：11月10日(金) 18：30～

「境界——内部と外部をいかに関係させるのか？」（遠藤秀平、西澤立衛）

第3回：11月25日(土) 14：00～

「集積——建築はいかに社会と接点をもつのか？」（阿部仁史＋小野田泰明、梅林克）

第4回：12月9日(土) 14：00～

「混交——アイデンティティはいかに生成するのか？」（クライン・ダイサム・アーキテクト、マツオカ・ワン・アーキテクト）

第5回：12月23日(土) 14：00～

「地形——都市をいかに読み込むのか？」（みかんぐみ、宮本佳明）

第6回：12月23日(土) 17：30～

「20世紀最後の建築会議——若手はどこに立っているのか？」（阿部仁史、五十嵐太郎、曾我部昌史、千葉学）

会場：健保会館はあとといふ乃木坂

定員：各回100名（事前申込制・抽選）

受講料：各回500円（当日受付にて）

申し込み・問い合わせ：ギャラリー・間「空間術講座10」事務局

Tel: 03-3402-1010 Fax: 03-3423-4085

お詫びと訂正：

SD0010号に誤りがありました。以下のように訂正して、お詫び申し上げます。

pp.96-97 誤：伊藤豊雄→正：伊東豊雄

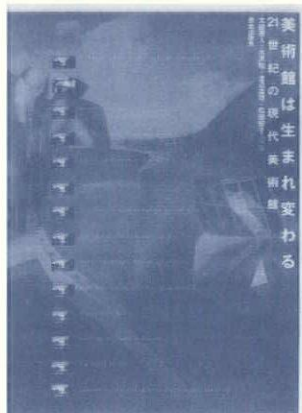
p.101 左下の写真は裏表きでした。左右反転が正しい図版です。

今月の新刊

建築図書の最新刊書と、それに関連した書籍を紹介しております。

当社の新刊すべてをご覧になりたい方は隔月で奇数月発行の「新刊案内」をご請求ください。

当社のホームページ上でも新刊書を紹介しておりますのでご覧ください。



美術館は生まれ変わる 21世紀の現代美術館

太田泰人+水沢勉+渡辺真理+松岡智子 編著
四六判・232頁 本体3,600円+税

21世紀をめざす世界の美術館最新情報

21世紀に向けて多くの魅力的な美術館が世界中で開館している。
本書は現在世界中で動き始めた美術館の新しい動きを13の興味ある話題とともに
現地に取材して紹介するもの。美術館関係者必読の書。

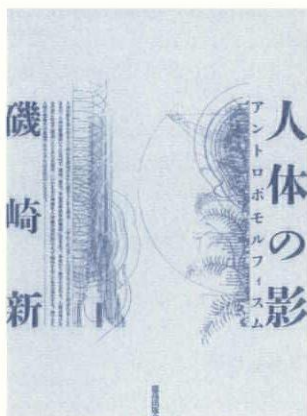


図説・近代日本住宅史 幕末から現代まで

内田青蔵+大川三雄+藤谷陽悦 編著
B5判・176頁 本体3,200円+税

幕末以降の日本の近代化を住宅を通して語る

幕末以降の日本の近代化を住宅を通して豊富な図版とともに語る。
全体は住宅史、生活史、都市史を3本の柱として53のテーマで構成されている。
特に現代の住宅問題にまで言及する本書は住居学を学ぶ学生にとって最適のテキストとなろう。



人体の影 アントロポモルフィスム

磯崎新 著
A5判 上製箱入・320頁 本体3,600円+税

磯崎新の建築論の集大成

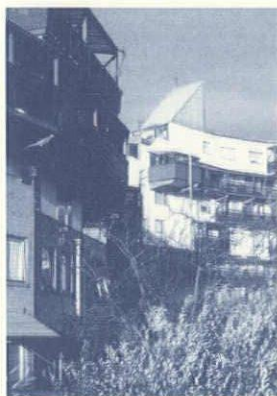
古今東西の建築群のなかから厳選した6つの建築を論ずることをとおして、
「建築」の本質を解明しようとする磯崎新の建築論の集大成。
単なる作品解説でも通史でもない、リーディング・アーキテクトによる本格建築論。

今月の新刊

建築図書の最新刊書と、それに関連した書籍を紹介しております。

当社の新刊すべてをご覧になりたい方は隔月で奇数月発行の「新刊案内」をご請求ください。

当社のホームページ上でも新刊書を紹介しておりますのでご覧ください。



ヨーロッパ建築ガイドⅠ イギリス集合住宅の20世紀

イアン・カフーン 著 ミネキ 服部孝生・鈴木雅之 共訳
A5変・256頁 本体3,500円+税

20世紀の集合住宅デザインの白眉を巡る旅

ガーデンシティから始まる20世紀イギリスの集合住宅は、世界、とりわけ日本に大きな影響を及ぼして、現在に至っている。本書はそれらの中から精選された事例を、見学の便に最適な体裁のもとで紹介している。

●続刊予定

ヨーロッパ建築ガイドⅡ

フランスのロマネスク教会

櫻井義夫、堀内広治 著 A5変・236頁 本体2,900円(予価)



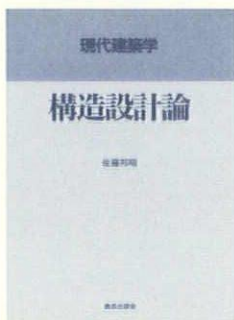
道具論

榮久庵憲司 著
A5判・306頁 本体3,100円+税

道具をキーワードに人間生活と地球環境を再考

「道具」とは何か、人びとの日常生活のなかで「道具」は、どういう役割を担っているのか、またそのデザインは如何にあるべきか。

わが国のインダストリアルデザインのリーダーが熱く語る『道具論』の集大成。



現代建築学 構造設計論

佐藤邦昭 著
A5判・320頁 本体3,100円+税

構造デザインは空間を創造する夢を育む

構造デザインには、形態を超えて空間を構成する構造技術と居住環境を向上させる設計技術の統合が必要。構造設計の果す役割から、設計プロセス、地震対応から性能設計・将来技術など、経験豊富な実務家が編集した斬新的教育書。

好評既刊書

建築図書の既刊書を中心に、話題の本を紹介しております。
既刊書すべてを収録した年度版の図書目録も用意しておりますので、ご請求ください。
当社のホームページ上でも既刊書を紹介しておりますのでご覧ください。



ジェームズ・スターリング ブリティッシュ・モダンを駆け抜けた建築家

ジェームズ・スターリング 著 小川守之 訳
四六判・272頁 本体2,800円+税

1960年代半ばレスターとケンブリッジ大学の建築デザインを引っさげ颯爽とデビューしたスターリングは、その作風に変貌をとげながら活躍し、もっとも英国的でかつモダニスティックな建築家と称された、その全軌跡。



次世代ビルの条件

ロングライフ/フレキシビリティ&キャッシュフロー

オフィスビル総合研究所 ペースビル研究会 編著
四六判・288頁 本体2,500円+税

21世紀のオフィス建築は、社会資産として長持ちすること、フレキシブルで居住性に優れていること、地震に強く、省エネなど環境への配慮など、様々な視点が求められる。次世代ビルについて50の提案。



建物情報管理と ファシリティマネジメント EXCELで長期修繕計画と ライフサイクルコストを考える

柳瀬正敏 著 A5判・96頁 本体2,200円+税

長期修繕計画にとって建物カルテの作成には建物情報の記録・蓄積が肝要。EXCELで誰にでもできる簡便なデータ入力および計算結果事例を解説。



源氏物語空間読解

安原盛彦 著
四六判・232頁 本体2,500円+税

源氏物語に描かれる空間構成では、貴族社会の生活、生活方法の支え、意識感覚など複雑な心理描写がドラマチックに展開する。寝殿造を背景に、平安時代の建築様式および空間描写の情景を、新物語的な仮想現実で読解。文学を超えて建築空間を再現し再認識する。



Space Structure 木村俊彦の設計理念

渡辺邦夫 監修 佐々木睦朗、金箱温春 他著
A5判・244頁 本体3,800円+税

前川国男、丹下健三など20世紀の著名建築家と共に歩んできた天才的構造デザイナー木村俊彦の仕事構造デザイン、素材、解析技術、工法などの側面から紹介。戦後の日本の建築の歩みを検証する。



巨匠 エットレ・ソットサス

ミルコ・カルボーニ 編 横山正 訳
B5変型判・280頁 本体3,200円+税

オリベッティのタイプライターのデザインで一躍有名を馳せたイタリアン・デザインの巨匠ソットサスの全貌をフルカラーで紹介。その活躍の場を都市計画、建築デザインにまで広げている。



西村幸夫 都市論ノート まちづくり・景観・都市デザイン

西村幸夫 著
A5判・208頁 本体2,900円+税

かつての「まちづくり」に活かされた工夫は、歴史的景観、自然環境、小都市の町並みに学ぶ点が多い。都心の景観保全、これからの都市風景、アジア都市等、自己ノートとして啓蒙する斬新な「都市論」書。



建築プロデューサー

浜野安宏 著
四六判・240頁 本体2,000円+税

建築プロデュースという未踏の領域を切り開き、精力的に実践にまいりしむこと四半世紀。その豊富な経験をもとに、建築プロデューサーが心得るべきこと、建築家に求められるものを熱情をもって書き下ろした書。



新しい高齢者住宅と環境 スウェーデンの歴史と事例に学ぶ

ヤン・ポールソン 著 今井一夫 監訳 石黒暢 訳
A5判・152頁 本体3,100円+税

21世紀の高齢社会で求められるのは、従来の老人ホームのような「施設型」ではなく、それまで住んでいた「まち」で、「すまい」により近い居住環境を実現することだ。先進国スウェーデンに学ぶ。



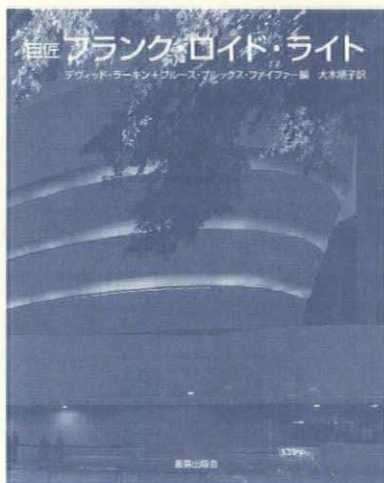
近代日本の郊外住宅地

片木篤、藤谷陽悦、角野幸博 共編
A5判・608頁 本体8,400円+税

明治以降、近代化に伴って日本各地に造られた様々な郊外住宅地30事例を紹介。住宅地の様々なタイプの代表例が、600点に及ぶ写真、図面と共に紹介される。日本各地に造られた郊外住宅地研究の集大成。

フランク・ロイド・ライト

フランク・ロイド・ライトに関する既刊書を紹介しております。
既刊書すべてを収録した年度版の図書目録も用意しておりますので、ご請求ください。
当社のホームページ上でも既刊書を紹介しておりますのでご覧ください。



巨匠 フランク・ロイド・ライト

D.ラーキン、B.ファイファー 編 大木順子 訳
B5変形・240頁 本体3,200円+税

コルビュジエ、ミースとならぶ近代建築の巨匠であり、
アメリカン・スピリッツの象徴である建築家フランク・ロイド・ライトの全貌を
美しいカラー写真と平易な解説で紹介。
没後40年を経た今日でも新鮮な感動を呼び起こす。



フランク・ロイド・ライトと日本文化

ケヴィン・ニュート 著 大木順子 訳
A5・256頁 本体3,800円+税

ライトの建築作品の解釈に新たな光をあてると同時に、
日本と西洋という2つの文化が相互に作用しながら生
まれ変わる魅力ある過程を、実証的に分析する建築論、
論、比較文化論。



《SD選書123》 ライトと日本

谷川正己 著
四六・220頁 本体1,800円+税

ライト研究家として知られる谷川正己が、日本におけ
るライトの作品とプロジェクトのすべてを解明し、ライ
トにととの日本という国、またライトが日本に残した
ものを書き下ろしたライト研究の手引書。



知られざる フランク・ロイド・ライト

E.ターフェル 著 谷川正己、谷川睦子 共訳
B5・240頁 本体 5,700円+税

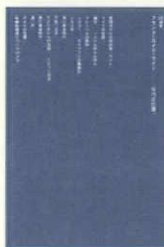
フランク・ロイド・ライトに永年師事した著者が、その
貴重な体験をもとに、我々の知らないライト像と様々
なエピソードを活写。未公開の写真や図版も多く、ラ
イト研究のための必読の資料といえよう。



《SD選書158・159》 建築について 上・下

F.L.ライト 著 谷川睦子、谷川正己 共訳
250頁 本体(上)1,800円(下)1,200円+税

アメリカが生んだ現代建築の巨匠ライトは、沈黙の創
造者ではなかった。膨大な史料の中から厳選し年代
順に収録された各論文は、フランク・ロイド・ライトが
創造した建築哲学の全体像を示している。



《SD選書7》 フランク・ロイド・ライト

谷川正己 著
四六・230頁 本体1,800円+税

アメリカの生んだ近代建築の巨匠フランク・ロイド・ラ
イトが遺した偉大な業績を紹介し、その建築と思想と
の関連を語る、ライト研究の入門書。



《SD選書132》 タリアセンへの道

谷川正己 著
四六・248頁 本体980円+税

ライト研究家谷川正己が、アメリカ国内のライト建築
および、彼のスタジオであるタリアセンなどを経巡っ
た旅行記である。ライト周辺の人々との心温まる友情
を通してライトの人間像、作品を紹介している。

SD選書

本選書は、高度に細分化し、専門化した現代文明のあらゆる課題をあつかいながら、
新鮮でダイナミックな視点を提供し、各領域をつなぐかけ橋となるものです。

写真・図版を豊富にとり入れて、ヴィジュアルに編集し、

今日の造形文化に関心のあるすべての人々の感性と知性に鋭く訴えかける、新しいタイプの選書です。

建築思潮 (建築家の建築論)

- 15 ユルバニズム**
ル・コルビュジエ 著 樋口清 訳 本体1,800円
- 17 私と日本建築**
A.レーモンド 著 三沢浩 訳 本体2,000円
- 21 建築をめざして**
ル・コルビュジエ 著 吉阪隆正 訳 本体1,800円
- 33 輝く都市**
ル・コルビュジエ 著 坂倉準三 訳 本体1,800円
- 49 住宅論**
藤原一男 著 本体1,800円
- 95 建築とは何か**
B.タウト 著 藤田英雄 訳 本体1,800円
- 96 続・住宅論**
藤原一男 著 本体1,800円
- 111 モデュロール I**
ル・コルビュジエ 著 吉阪隆正 訳 本体1,800円
- 112 モデュロール II**
ル・コルビュジエ 著 吉阪隆正 訳 本体1,800円
- 120 人間の家**
ル・コルビュジエ 他共著 西沢信弥 訳 本体1,800円
- 128 オレゴン大学の実験**
C.アレグザンダー 著 宮本雅明 訳 本体1,800円
- 138 三つの人間機構**
ル・コルビュジエ 著 山口知之 訳 本体980円
- 141 続建築とは何か**
B.タウト 著 藤田英雄 訳 本体980円
- 142 四つの交通路**
ル・コルビュジエ 著 井田安弘 訳 本体980円
- 143 ラスベガス**
R.ヴェンチュリ 他共著 石井和雄 他共訳 本体1,800円
- 148 東方への旅**
ル・コルビュジエ 著 石井勉 他訳 本体980円
- 154 住宅と宮殿**
ル・コルビュジエ 著 井田安弘 訳 本体1,200円
- 157 エスプリ・ヌーヴォー**
ル・コルビュジエ 著 山口知之 訳 本体1,200円
- 158 建築について(上)**
F.L.ライト 著 谷川睦子 他共訳 本体1,800円
- 159 建築について(下)**
F.L.ライト 著 谷川睦子 他共訳 本体1,200円
- 172 建築家の発想**
石井和雄 著 本体1,800円
- 174 建築の多様性と対立性**
R.ヴェンチュリ 著 伊藤公文 訳 本体1,800円

- 185 プレシジョン(上)**
ル・コルビュジエ 著 井田安弘 他共訳 本体1,500円
- 186 プレシジョン(下)**
ル・コルビュジエ 著 井田安弘 他共訳 本体1,500円
- 191 アルド・ロッシ自伝**
A.ロッシ 著 三宅理一 訳 本体1,800円
- 204 ミース・ファン・デル・ローエ**
D.スペース 著 平野哲行 訳 本体1,800円
- 205 表現主義の建築(上)**
W.ペーント 著 長谷川章 訳 本体1,500円
- 206 表現主義の建築(下)**
W.ペーント 著 長谷川章 訳 本体1,500円
- 207 カルロ・スカルバ**
A.F.マルチアノ 著 浜口オサミ 訳 本体1,800円

評論 (現代建築)

- 63 近代建築**
V.スカーリー 著 長尾重武 訳 本体1,500円
- 82 アメリカの建築とアーバニズム(上)**
V.スカーリー 著 香山壽夫 訳 本体980円
- 83 アメリカの建築とアーバニズム(下)**
V.スカーリー 著 香山壽夫 訳 本体980円
- 97 建築の現在**
長谷川寛 著 本体980円
- 131 アメリカ住宅論**
V.スカーリー 著 長尾重武 訳 本体980円
- 139 インターナショナル・スタイル**
H.R.ヒッチコック 他共著 武沢秀一 訳 本体1,800円
- 144 ル・コルビュジエ**
C.ジェンクス 著 佐々木宏 訳 本体1,800円
- 150 近代建築の失敗**
P.ブレイク 著 星野郁美 訳 本体1,800円
- 155 イタリアの現代建築**
V.グレッゴッティ 著 松井宏方 訳 本体1,200円
- 212 建築計画の展開**
W.M.ペニャ 著 本田邦夫 訳 本体1,500円
- 7 フランク・ロイド・ライト**
谷川正己 著 本体1,800円
- 34 アルヴァ・アアルト**
武藤章 著 本体1,800円

建築家論

- 123 ライトと日本**
谷川正己 著 本体1,800円
- 132 タリアセンへの道**
谷川正己 著 本体980円
- 165 アドルフ・ロース**
伊藤哲夫 著 本体1,200円
- 170 ブルネッレスキ**
G.C.アルガン 著 浅井朋子 訳 本体1,500円
- 181 ジュゼッペ・テッラーニ**
B.ゼーヴィ 著 鶴沢隆 訳 本体1,500円
- 187 オットー・ワグナー**
H.グレッツェガー 他共著 伊藤哲夫 他共訳 本体1,800円
- 189 ルイス・マンフォード**
木原武一 著 本体1,500円
- 196 オーギュスト・ペレ**
吉田鋼市 著 本体1,500円
- 197 アントニオ・ガウディ**
鳥居徳敏 著 本体1,800円
- 217 ボッロミーニ**
G.C.アルガン 著 長谷川正允 訳 本体1,800円
- 218 ヴィオレ・ル・デュク**
羽生修二 著 本体1,800円
- 219 トニー・ガルニエ**
吉田鋼市 著 本体1,800円
- 222 パラディオへの招待**
長尾重武 著 本体1,800円
- 226 ウィリアム・モリス**
藤田治彦 著 本体1,800円
- 227 エーロ・サーリネン**
穂積信夫 著 本体1,800円

建築論

- 78 実存・空間・建築**
C.ノルベルグ=シュルツ 著 加藤邦男 訳 本体1,800円
- 124 空間として建築(上)**
B.ゼーヴィ 著 栗田勇 訳 本体1,800円
- 125 空間として建築(下)**
B.ゼーヴィ 著 栗田勇 訳 本体1,800円
- 130 建築空間…尺度**
P.ブドン 著 中村貴志 訳 本体980円
- 134 思想としての建築**
栗田勇 著 本体980円
- 168 モラリティと建築**
D.ワトキン 著 榎本弘之 訳 本体1,200円

SD選書

221 古典建築の失われた意味

G.ハーシー 著 白井秀和 訳 本体1,800円

224 芸術としての建築

S.アバークロンビー 著 白井秀和 訳 本体1,800円

都市論

22 メガロポリス

J.ゴットマン 著 木内信蔵 訳 本体1,500円

58 新しい都市の人間像

R.イールズ 他共編 木内信蔵 監訳 本体780円

81 爆発するメトロポリス

W.H.ホワイター 他共著 小島将志 訳 本体980円

85 アーバン・ゲーム

M.ケンツレン 著 北原理雄 訳 本体980円

162 見えがくれする都市

横文彦 他共著 本体1,800円

164 環境計画論

田村明 著 本体1,800円

171 装置としての都市

月尾嘉男 著 本体1,500円

208 都市の街割

村野博司 著 本体1,500円

210 まちづくりの新しい理論

C.アレグザンダー 他著 難波和彦 監訳 本体1,800円

228 都市デザインの系譜

相田武文、土屋和男 共著 本体1,800円

232 都市・住宅論

東孝光 著 本体1,800円

236 都市デザイン 野望と誤算

ジョナサン・バーネット 著 兼田敏之 訳 本体2,100円

デザイン

1 現代デザイン入門

勝見勝 著 本体1,800円

5 日本デザイン論

伊藤ていじ 著 本体1,800円

42 道具考

柴久庵憲司 著 本体1,500円

56 環境とデザイン

G.エクボ 著 久保真 訳 本体2,000円

149 建築鑑賞入門

W.W.コーディル 他共著 六鹿正治 訳 本体1,800円

156 バウハウス

杉本俊多 著 本体1,800円

167 水空間の演出

鈴木信宏 著 本体1,800円

178 木のこころ

G.ナカシマ 著 神代雄一郎 他共訳 本体1,800円

182 水のデザイン

D.ペーミングハウス 著 鈴木信宏 訳 本体1,800円

188 環境照明のデザイン

石井幹子 著 本体1,800円

192 屋外彫刻

M.A.ロビネット 著 千葉成夫 訳 本体1,800円

194 トーネット曲木家具

K.マンク 著 宿輪吉之典 訳 本体1,500円

198 インテリアデザインとは何か

三輪正弘 著 本体1,800円

202 椅子のデザイン小史

大廣保行 著 本体1,800円

203 都市の道具

GK研究所、柴久庵二 著 本体1,500円

209 日本の伝統工具

土田一郎 著 秋山実 写真 本体1,800円

215 行動・文化とデザイン

清水忠男 著 本体1,800円

216 環境デザインの思想

三輪正弘 著 本体1,800円

223 ディスプレイデザイン

魚成祥一郎 監修 清家清 序文 本体1,800円

225 フラクタル造形

三井秀樹 著 本体1,800円

住宅

11 プライバシーとコミュニティー

S.シャマイエフ 他共著 岡田新一 訳 本体1,800円

110 現代のコートハウス

D.マッキントッシュ 著 北原理雄 訳 本体980円

133 建築VSハウジング

M.ボウリー 著 山下和正 訳 本体980円

190 いえとまち

鈴木成文 他共著 本体1,800円

211 建築環境論

岩村和夫 著 本体1,800円

日本建築史

4 江戸と江戸城

内藤昌 著 本体1,800円

12 新桂離宮論

内藤昌 著 本体2,000円

37 日本建築の空間

井上充夫 著 本体1,800円

53 茶匠と建築

中村昌生 著 本体1,800円

152 日本の近代建築(上)

稲垣栄三 著 本体1,800円

153 日本の近代建築(下)

稲垣栄三 著 本体1,500円

173 日本の空間構造

吉村貞司 著 本体1,800円

235 間(ま) 日本建築の意匠

神代雄一郎 著 本体2,400円

世界建築史

25 都市形成の歴史

A.コーン 著 星野秀久 訳 本体1,800円

66 天上の館

J.サマーソン 著 鈴木博之 訳 本体2,000円

140 北欧の建築

S.E.ラスムッセン 著 吉田哲郎 訳 本体980円

169 ペルシア建築

A.U.ボーブ 著 石井昭 訳 本体1,500円

175 広場の造形

C.ジッテ 著 大石敏雄 訳 本体1,800円

176 西洋建築様式史(上)

F.バウムガルト 著 杉本俊多 訳 本体1,800円

177 西洋建築様式史(下)

F.バウムガルト 著 杉本俊多 訳 本体1,800円

195 劇場の構図

清水裕之 著 本体1,800円

200 ヴェネツィア

陣内秀雄 著 本体1,800円

213 スペイン建築の特質

F.チュエック 著 鳥居徳敏 訳 本体1,500円

214 アメリカの巨匠たち

P.ブレイク 他 著 小林克弘 他共訳 本体1,800円

SD選書

美術・文化論

- 8 きもの文化史**
河端実英 著 本体1,800円
- 14 現代絵画の解剖**
木村重信 著 本体2,000円
- 19 芸術空間の系譜**
高階秀爾 著 本体1,800円
- 20 日本美の特質**
吉村貞司 著 本体1,800円
- 27 イタリアの美術**
A.プラント 著 中森義宗 訳 本体2,000円
- 35 幻想の建築**
坂崎乙郎 著 本体1,500円
- 46 キュビズムへの道**
D.H.カーンワイルー 著 千足伸行 訳 本体1,800円
- 55 空間の生命**
坂崎乙郎 著 本体1,500円
- 75 部族社会の芸術家**
M.W.スミス 編 木村重信 他共訳 本体780円
- 106 光の死**
H.ゼーデルマイヤ 著 森洋子 訳 本体980円
- 114 ロマネスク 上**
H.フォション 著 神沢栄三 他共訳 本体1,800円
- 115 ロマネスク 下**
H.フォション 著 神沢栄三 他共訳 本体1,800円
- 116 ゴシック 上**
H.フォション 著 神沢栄三 他共訳 本体1,800円
- 117 ゴシック 下**
H.フォション 著 神沢栄三 他共訳 本体1,800円
- 146 鏡:虚構の空間**
由水常雄 著 本体980円
- 234 さあ横になって食べよう**
バーナード・ルドフスキー 著 奥野卓司 訳 本体1,800円

環境・アメニティ・都市

- 28 明日の田園都市**
E.ハワード 著 長素連 訳 本体1,800円
- 103 プライド・オブ・プレイス**
シヴィック・トラスト 著 井出久登 他共訳 本体980円
- 118 アメリカ大都市の死と生**
J.ジェコブス 著 黒川紀章 訳 本体1,800円
- 119 遊び場の計画**
R.ダットナー 著 神谷五男 他共訳 本体1,800円

- 129 都市はふるさとか**
F.レンツロー・マイス 著 武基雄 他共訳 本体980円
- 135 人間のための都市**
H.ペーターズ 著 河合正一 訳 本体980円
- 136 都市憲章**
磯村英一 著 本体980円
- 147 イタリア都市再生の論理**
陣内秀信 著 本体1,800円
- 220 住環境の都市形態**
P.バヌレ 他共著 佐藤方俊 訳 本体1,800円
- 233 ふれあい空間のデザイン**
清水忠男 著 本体1,800円

素材・技術

- 9 素材と造形の歴史**
山本学治 著 本体1,800円
- 36 カテドラルを建てた人びと**
J.ジャンベル 著 飯田喜四郎 訳 本体1,800円
- 67 木の文化**
小原二郎 著 本体1,800円
- 72 ヴィラール・オヌクルの画帖**
藤本康雄 著 本体780円
- 89 江戸建築と本途帳**
西和夫 著 本体980円
- 183 ゴシック建築の構造**
R.マーク 著 飯田喜四郎 訳 本体1,500円
- 201 自然な構造体**
F.オッター 著 岩村和夫 訳 本体1,800円

庭・ランドスケープ

- 23 日本の庭園**
田中正大 著 本体1,800円
- 43 ヨーロッパの造園**
岡崎文彬 著 本体1,800円
- 87 日本の公園**
田中正大 著 本体1,800円
- 98 都市の景観**
G.カレン 著 北原理雄 訳 本体1,800円
- 163 街の景観**
G.パーク 著 長素連 他共訳 本体1,200円
- 193 作庭記からみた造園**
飛田範夫 著 本体1,800円

- 229 サウンドスケープ**
鳥越けい子 著 本体1,800円
- 230 風景のコスモロジー**
吉村元男 著 本体1,800円
- 231 庭園から都市へ**
材野博司 著 本体1,800円

心理学

- 145 デザインの認識**
R.ソマー 著 加藤常雄 訳 本体980円
- 161 建築形態のダイナミクス(下)**
R.アルンハイム 著 乾正雄 訳 本体1,200円
- 166 空間と情緒**
箱崎聡一 著 本体1,500円

フィールドワーク(デザインサーベイ・人類学)

- 54 住居空間の人類学**
石毛直道 著 本体1,500円
- 59 京の町家**
島村昇他 編 本体1,800円
- 61 住まいの原型 I**
泉靖一 編 本体1,500円
- 76 キモノ・マインド**
B.ルドフスキー 著 新庄哲夫 訳 本体2,000円
- 77 住まいの原型 II**
吉阪隆正他 共著 本体2,000円
- 126 かいわい**
材野博司 著 本体1,800円
- 184 建築家なしの建築**
B.ルドフスキー 著 渡辺武信 訳 本体1,800円

情報

- 71 現代建築事典**
W.ベント 編 浜口隆一 他監修 本体1,900円
- 91 イギリス建築の新傾向**
R.ランダム 著 鈴木博之 訳 本体980円

11月号 10月25日発売

SD

本体1905円+税

特集：ヒューマン・センター・デザインの可能性

単なるデザインを超え、環境・社会・コミュニケーションまでを含む、人間の生き方をめぐる新たなデザインの概念——ヒューマン・センター・デザイン (HCD) について、事例とともにデザインの基盤思想を提示する。

アメリカにおけるHCDの現在/実践するHCDの現在/川崎和男の構想と実践/企業に見るHCDの開発/他 監修=彦坂裕企画・編集協力=中原蒼二十信時正人

http://www.kajima-publishing.co.jp 鹿島出版会 ☎03-5561-2551

11月号 10月18日発売

建築技術

本体1762円+税

特集：防火設計はこう変わる—改正建築法を中心に— 監修：辻本誠 (名古屋大学教授) 今回の新施行令+告示について、何を意図してどう改正されたのかを示し、法規の理解を通して防火設計のポイントを押さえるものです。法で技術を規制する根拠は/防火設計に関する法改正の概要/ルートA (仕様の規定)の概要/ルートB (耐火性能検証法、避難安全検証法)の概要/座談会 (新しい検証法の可能性)/今後の防火設計の方向性

http://www.k-gijutsu.co.jp 建築技術 ☎03-3222-5951

隔月刊
No. 30

11月16日発売

造景

本体2800円+税

特集 中心市街地再生の戦略

中心市街地の問題は、単にひとつの事業によって解決できるものではない。今回いくつかの中心市街地に着目し、まちづくりの積み重ねと活性化策を検討する。

特別企画 シリーズ「日本の都市を読む」① 函館・小樽 日本の各都市はどのように創られてきたのか。どのようなストックがあるのか。戦後の都市デザインが曲がり角を迎えている現在、各地のまちが培ってきた財産を改めて検証する。

http://www.ksknet.co.jp 建築資料研究社 ☎03-3986-3239

隔月刊
No. 45

11月6日発売

confort

本体1905円+税

特集 家具の基本 (仮題)

- 保存版・家具図鑑
- 売れる家具を作ろう! 家具産地・都城の新たな挑戦
- デザイナー・インタビュー いま、求められるデザイン力 五十嵐久枝/若杉浩一/南雲勝志
- 身体で計る椅子 矢田部英正
- 家具を超える造形 黒田辰秋展

http://www.ksknet.co.jp 建築資料研究社 ☎03-3986-3239

11月号 11月1日発売

住宅建築

本体2333円+税

特集 構造的構想が生む開放空間 (仮題)

木の国・木の建築・木の暮らし: 黒川哲郎+デザインリーグ 伝統構法の大規模木造架橋への展開: 吉田桂二 構造家・今川憲英の自邸「MINT HOUSE」を訪ねる 大工塾による耐力壁実大実験: 丹呉明恭+山辺豊彦+趙海光 渡辺一正 (建設省建築研究所)に聞く、これからの木構造 作例: 手塚貴晴+手塚由比+池田昌弘/山下保博/林美樹/井上昌彦+佐藤陽子/井川貴史

http://www.ksknet.co.jp 建築資料研究社 ☎03-3986-3239

2000

10

11

ARCHITECTURAL MAGAZINES INFORMATION

■ご購入は最寄りの書店でお求め下さい。ここに掲載されている雑誌は、建築関連雑誌発行出版社の協力で、最も最新の号を告知してまいります。雑誌の一部は予定価格の表示がされているものも含まれておりますので、詳しくは各出版社にお問い合わせください。(BNF事務局)

11月号 10月28日発売

商店建築

本体1943円+税

●業種特集/レストラン&ダイニングバー

【中国料理系】中国料理 敦煌 (岡山)/本田デザイン、チャイニーズレストラン フォトン (丸の内)/キワコーポレーション、焼肉 どん2茶屋町店 (大阪)/道下浩樹、韓国料理 ソウルトゥソウル東心斎橋店 (大阪)/ボーイカンパニー 他

【ダイニングバー系】ダイニングカフェバー ヴィサヴィ (大阪)/野井成正、ダイニングラウンジ アズール (西麻布)/カフェ、ダイニングバー あれあれあ (目黒)/兼城祐作 他

http://www.sk-club.co.jp

商店建築社 ☎03-3363-5770

商店建築増刊

創刊2号 好評発売中

I'm home.

本体1714円+税

〈主な内容〉デザイナーのつくる非日常のあるホームデザイン 上質なデザインと上質な暮らしをテーマにインテリアデザイナーや建築家による都市型ホームデザインを多数紹介します 特集/光と風を感じる家に暮らそう イキイキとした暮らしを与えてくれる自然と隣り合わせの家を紹介

特集/バルコニーガーデンのデザイン

広告企画/ナチュラルにこだわるインテリアパーツ 他

http://www.sk-club.co.jp

商店建築社 ☎03-3363-5770

別冊商店建築
好評発売中

SKブックス

本体 ⑦1400円+税
他1800円+税

〈好評発売中〉シリーズ「SKブックス」は読む商店建築。

設計のコツや施工現場で直面するトラブルを具体的に解説し、成功するための商品・店づくり他を豊富な実例を基にレポート。

- ①よくわかる現場学 ②アイラプレストラン ③困ってしまった設計の話 ④急成長するHMRの秘密 ⑤クレーム・トラブル・バスターズ ⑥飲食トレンド最新線 ⑦空の高さ ⑧U.S.A. ショップ・ウェーブ2000 ⑨ホテルクラシック ⑩商空間のライティング・レシビ ⑪アイラプレストラン・2 (10/6発売)

http://www.sk-club.co.jp

商店建築社 ☎03-3363-5770

My GARDEN 別冊
No.1 好評発売中

GARDEN&LANDSCAPE

本体1429円+税

特集—ロビン・ウィリアムスの世界

建築・景観設計の専門家のための新シリーズがスタート 第1号はグリーン博みやぎ'99で日本で初めて公開されたロビン・ウィリアムスの英国式庭園を徹底解説。

ガーデンデザイン実践講座—庭を飾る/遊びの場所としての庭/ガーデンプランのいろいろ 植栽デザイナー・造園施工とメンテナンス/ガーデンハウスのウェザリング/日本庭園との違い/オリジナル植栽図面/植物リスト/他

http://www1.newweb.ne.jp/wa/marumo-p/ マルモ出版 ☎03-3496-7046

季刊

No. 21 好評発売中

LANDSCAPE

本体2505円+税

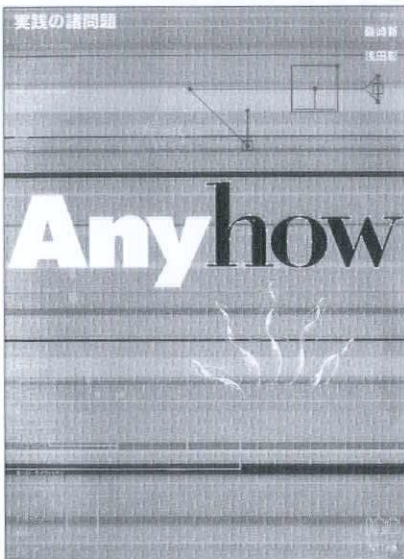
特集—商店街が生ける街

街の活性化をさせる実例を紹介

歴史と文化が息づく「大江戸麻布十番商店街」[座談会]/商店街を支えるコミュニケーション・スペース—神戸市大日六丁目商店街/サンアントニオに見る水辺と緑の商空間/観光地の商店街は今・/ベルリン「大規模団地再生」の国際ワークショップ/廃棄物リサイクル対策の推進とランドスケープ ●連載—現場の知恵袋—屋上緑化の施工技術/他

http://www1.newweb.ne.jp/wa/marumo-p/ マルモ出版 ☎03-3496-7046

実践の諸問題 Anyhow



1991年より毎年1回、世界のいずれかの場所で開催してきた、〈建築〉と〈哲学〉をめぐる〈Any〉コンファレンスが、2000年6月(ニューヨーク)を最後に終了しました。冷戦終結やインターネットをはじめとする情報化といった大きな流れのなかで行われてきた、この真に横断的で国際的なプロジェクトは、そのヴィジョンを次の世紀へと引き継ぐことになります。

〈Anyhow〉は、シリーズの第7回目として1997年にロッテルダムで開催されました。
〈Anyhow〉……いかにして物事は起こるのか
——いかにしてアイデアは発生し普及するのか、いかにしてお金は使われるのか、いかにして人々は協力しあうのか——

監修:磯崎新+浅田彰

日本版特別企画:
座談会…磯崎新、浅田彰、隈研吾、五十嵐太郎
「建築の解体」あるいは「20世紀建築の死」
論考…浅田彰 メタボリズムをめぐる
定価(本体4,000円+税)

シリーズ
最新刊

好評既刊

Anyone

【増補改訂版】
—建築をめぐる思考と討論の場
……91年(ロサンゼルス)
定価(本体3,400円+税)

Anywhere

—空間の諸問題
……92年(大分県湯布院)
定価(本体3,786円+税)

Anyway

—方法の諸問題
……93年(バルセロナ)
定価(本体3,204円+税)

Anyplace

—場所の諸問題
……94年(モントリオール)
定価(本体3,495円+税)

Anywise

—知の諸問題
……95年(ソウル)
定価(本体3,500円+税)

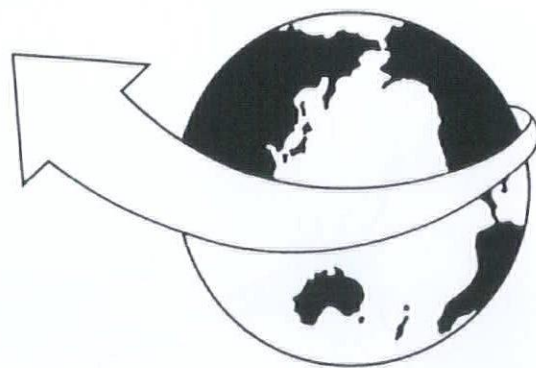
Anybody

—建築の身体の諸問題
……96年(フエノスアイレス)
定価(本体3,800円+税)

NTT出版株式会社 〒153-8928 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー11F TEL 03-5434-1010 URL <http://www.nttpub.co.jp>

未来に向って…

限りある資源
限りある空間の中で
より快適な環境づくりの
ために努力しています。



●営業品目
空気調和・冷暖房・給排水・衛生設備・設計施工



株式会社朝日工業社

本社・東京支社 〒105-0013 東京都港区浜松町1-25-7 電話 03(3434)5711
大阪支社 〒532-0031 大阪市淀川区加島1-58-59 電話 06(6302)2273
支店 北海道/東北/北関東/横浜/名古屋/中国/九州

N 日章工業株式会社

代表取締役社長 福田 三 丈

●本 社 〒101-0047 東京都千代田区内神田 3-11-7 (日立神田別館) ☎03-3254-3000
●大 阪 支 店 ●横 浜 支 店 ●仙 台 支 店 ●広 島 出 張 所 ●福 岡 出 張 所

日立製作所電機特約店
日立化成工業特約店
日立機材特約店
日立建機特約店

旭化成建材代理店
新明和工業特約店
大和ハウス工業特約店
大昭和製紙特約店

施 設 商 品

エレベータ・エスカレータ
ホームエレベータ
機械駐車設備
ゴミ処理設備
バスユニット・流し台
洗面化粧台
集中浄化槽・パネルタンク

空調衛生電気設備工事
受変電・自家発電設備
空調機・ポンプ・送風機
監視防犯システム
節水バルブ・節水トイレ

建 材 商 品

PHCパイプ・シテイガイ
イーゼット・現場造成杭
地盤改良
ヘーベル・グランデ
押出成形版・金属パネル
屋根・硝子工事
フリーアクセスフロア・OAフロア

クリーンルーム床工事
ハイベース・ハイスプリット
ユーボード・軽量鉄骨
プレハブ規格建築
大昭和ユニボード
九木ライトフォーム・シールド
クローラクレーン・耐火被覆

最先端のハーモニー。

さまざまな先端技術が調和して、「快適」という名のハーモニーを奏でる。トーエネックのエンジニアリングは、まさにそんなイメージです。電気設備をはじめ、情報通信・冷暖房・空調・防災設備など…。システム設計から施工・保守まで、高度で総合的な技術力を活かし、全国主要都市を拠点に幅広いネットワークでみなさまにお応えしています。オフィスビルやマンション、ホテル、工場、さらにはコミュニティ施設。あらゆるスペースを、心地よい技術のハーモニーで包み込みたい。インテリジェント&ヒューマン。私たちは、トーエネックです。

いろんな技術を結んで、トータルに考える。
トーエネック エンジニアリング

先端技術で、システムする。

TOE/NEC

株式会社 トーエネック

本 店 / 名古屋市中央区栄1-20-31 〒460-0008 ☎(052)221-1111
東京本店 / 東京都豊島区東横1-3-11 〒170-0002 ☎(03)5395-7111
大阪本店 / 大阪市淀川区新北野3-8-2 〒532-0025 ☎(06)6305-2181
名古屋支店 / 名古屋市港区千代3-1-32 〒455-0011 ☎(052)659-1123

SD誌に広告をお申込みの際は下記広告代理店にご用命下さい (五十音順)

東京——東京都中央区銀座8-2-1

新田ビル (3572) 3381

FAX (3572) 3590

大阪——大阪市北区西天満3-6-8

笹屋ビル06 (6362) 6515

FAX06 (6362) 6052

東京——東京都文京区湯島2-30-8

(3818) 1961

FAX (3818) 1968

大阪——大阪市中央区淡路町1-4-9

昭栄ビル 06 (6231) 4548

FAX06 (6227) 0268

神奈川県三浦郡葉山町堀内533

0468-77-1207

FAX0468-77-1208

大阪——大阪市北区浪花町14-25

日本生命天六ビル06 (6379) 1791

東京——東京都千代田区神田須田町2-5-2

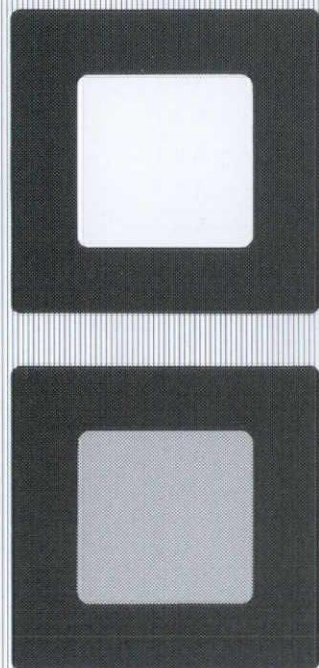
須田町佐志田ビル (3255) 8411

名古屋——名古屋市中区錦2-2-13

名古屋センタービル052(221)7641(代)

ア	株朝日工業社	A 9
エ	NTT出版株	A 9
カ	株関電工	A 1
	鹿島	A 2・A 3
サ	三機工業株	97
	三建設備工業株	A 7
シ	昭和銅機株	92
ス	住友電設株	A12
タ	高砂熱学工業株	表 3
	大興物産株	A 5
	ダイタン株	A 7
ト	東光電気工事株	A 8
	株トーエネック	A10
ニ	日新工業株	A 6
	日章工業株	A10
ヒ	株日立製作所	表 4
	日立電線株	100
ホ	ホテルイースト21	A 4
ミ	三菱電機株	77
	美和ロック株	91
ヤ	矢崎総業株	表 2
ワ	YKKアーキテクチュラルプロダクツ株	78

あなたが触れると、 私達が動く。



**私達はより快適な
人間環境を追求します。**

スイッチON。私達の技術がフル回転をはじめます。あなたがより創造性豊かに思考したり、より機能的に活動できるよう働きはじめるのです。あなたの身のまわりの、なんの変哲もないスイッチひとつの裏側に、私達のノウハウがいつぱい詰め込まれています。あなたはただ触れるだけ、私達の出番です。あなたが普段、なにげなく使っている設備、なにげなく過している環境に、より快適であるよう生命を与えつづけること……これが私達の仕事です。あなたの目には見えない所で、私達は快適な環境をプロデュースし、クリエイトしつづけていきます。

いろいろな快適、笑顔でつなぐ。



住友電設