

近未来の味？

内藤 廣

学生時代、もう40年も前のことになるけれど、大学なんてものは解体寸前だった。就活に目の色を変える今の若者には想像もできないだろうなあ。先生たちはみんな逃げちゃって講義もなし、課題は提出するだけ。校門の前には椅子と机が4〜5mほどの高さに乱雑に積み上げられて、機動隊の侵入を阻止するバリケードが築かれて封鎖されていた。本気でこられたらあんなもんで防げるはずはないのに、まあそんな気分だったんでしょね。

ヘルメットを被った学生たちが荒っぽく刷ったビラをくばり、メッセージを殴り書きした立て看板(タテカン)が立ち並び、安物の手持ちの拡声器でがなり立てていた。「アジる」という言葉がしきりに語られていた。「アジテーション」を短くしたわけだ。配られていたのはアジビラ。無限に繰り返されるけつこうむなしの意味不明の自己主張、それもいまは懐かしくあの時代の空気として思い出される。未来への絶望、訴えるところに今しかないという焦燥感、それらがアジにせよアジビラにせよタテカンにせよ、饒舌な言葉の裏に潜んでいた。そのアジられた近未来、当時の若者にとっては奪われたと思い込んでいたその未来の時間をわたしたちは今生きている。あのやや暑苦しい「アジ」にも「味」があったはずだ。それを思い出してみる季節がやってきたような気がする。

都市計画の父と言われる石川栄耀という人がいた。戦災で焼け野原になった東京の復興計画の立役者だったが、堅苦しい役人ではなく、大都市のマスタープランに携わる一方で、若い頃からしきりに「盛り場の研究」をしていた。晩年には都市について子供に語りかけることに尽力した。盛り場というのは、都市の余剰ではなく、そのような場を創ることこそが都市の目的なのだ、という考えを生涯持ち続けた。ちなみに、新宿の歌舞伎町は彼の仕事である。

その石川が時折使ったのが「都市の味」という言葉だ。都市にも味がある、その味を生み出すためにこそ都市がある、あらゆる制度もそうした人々の温かな交流や会話を生み出すためにある、という逆転した考え方は、3・11以降を生きるわれわれにとってことさら新鮮に聞こえる。つまり、人が集まり都市が出来れば味は自然と生まれる、のではなくて、その味を生み出すために都市はあるのだ、という。では味とは何か、ということになる。

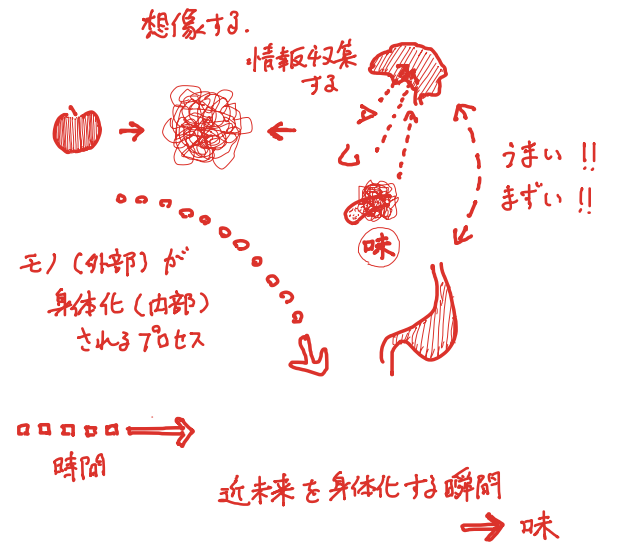
「味」というのは微妙な言葉だ。この字は、左側は口へん、右側の未は、若木の枝、その柔らかい新しい芽を食べたことで未を当てた、と白川静は言う。「味」とはどんなときに使うのだろう。あらためて考えてみる。「おふくろの味」。職人の仕事で「いい味出してるねえ」と言う。「味気ないなあ」、「味なこと言うねえ」、「新鮮味が無い

ねえ」、などとも言う。

わたしなりの気分では、身体に備わったあらゆる感覚がそうであるように、「味」は人体に備わったセンサーの一つだと思っている。人は外界のモノを身体に取り込んで自らの生命を保持している。外界のモノを身体に取り込むときに、それが身体にとって良いものか、それがそのときの身体に必要なものか、それを「味」で見極める。つまり、外界のモノを内在化させる時の高度なセンサーが「味」なのだ。

デザインに話をつなげなければならない。あらゆるデザインは近未来を指向している。近未来から吹いてくる風を掬い取り、それを形にするのがデザインだ。だとすれば、その風は「どんな味」なのだろう。学生運動のアジには、とても食えない「味」があった。石川栄耀の「都市の味」という言葉には、その暖味で微かな近未来から吹いてくる風を必死でつかみ取ろうとするただならぬ空気が漂う。

われわれも「近未来の味」を味わってみようではありませんか。もしそれが身体に良くないものなら吐き出せばいい。思えば、学生運動のあのアジは、こんな未来は食えねえよ、と吐き出された言葉の束だった。盛り場にこだわった石川が夢見たのは、甘酸っぱく温かいものだった。さて、われわれを待っている近未来、それは苦くて不味いものなのか、それとも美味しく心地よいものなのか。嫌なら吐き出せばいい。美味しければ食べない手はない。まずは口の中に入れて味わってみることだ。それなしには何も始まらない。「近未来の味」、それはスッパイカショッパイカ、甘いか辛い、みなさんも一緒にJ.C.という皿に盛りつけて一足先に味わってみませんか。



Naito's Diagram



内藤 廣 | Hiroshi Naito

建築家・東京大学名誉教授。フェルナンド・イゲラス建築設計事務所、菊竹清訓建築設計事務所を経て、1981年、内藤廣建築設計事務所を設立。2007年～2009年度にはグッドデザイン審査委員長を務める。近作に、富山県美術館、福井県年輪博物館、とらや赤坂店など。| www.naitoaa.co.jp

廣村 毎年テーマを決めるのに頭を悩ませるんですが、今年はどうしようか。毎回都市と地方という話になるので「ヴァナキュラー」や「らしさ」という言葉だったり、「ニッポンドリブン」「現代のまれば」と「みたいな言葉もいかなと。あとは、2020年がよく話題に上るので「Over 2020」とかね。

内藤 いままでいろんなテーマで話をしてきたよね？ どんなものがあったかなあ。

廣村 最初の年が「日本のクリエイティブに未来はあるか」。次が「死なないものづくり」、それで「どうして日本？」「いきるとつくる」で去年が「HAPPY？」ときて、今回6回目になります。

内藤 今年はどういう風にしていこうか。

廣村 ひとつは「地方から見たものづくり」についてはずっと考え続けていますよね。地方にこだわらなければいいんですが。地方が元気だとも言われていますが、どうしても経済とのバランスでいうと、ものづくりの中心は東京というイメージはあって。

内藤 うーん、どうかな。僕はできるだけ、地方って言わないで東京以外という言い方をしている。大阪よりも東京の方が上で、東京よりはニューヨークの方が上で言うって、その言葉はコンプレックスを含んでいるような気がして。地方的テーマでやらない方がいいかなという気はする。

廣村 なるほど、そうですか。

内藤 JCって廣村さんのキャラクターもあるけど、いい人の集まりなんだよね。そこで、地方のものづくりというテーマにしてしまうと、さらにいい人っぽい。それでいいのかって思うところがあって。デザインなんて、もともとは不良の遊びみたいなものでしょう。

「近未来の味」について

もっと語った方がいいのではないか

建築家
内藤 廣 × グラフィックデザイナー
廣村正彰



Hiromura's Diagram



廣村正彰 | Masaaki Hiromura

グラフィックデザイナー。田中一光デザイン室を経て、1988年廣村デザイン事務所設立。主な仕事に、日本科学未来館、横須賀美術館、9h ナインアワーズ、すみだ水族館、あべのハルカス、TOTO MUSEUM、台中国家歌劇院、名古屋城本丸御殿、そごう・西武、ロフトなど。| www.hiromuradesign.com

と面白くない。それが面白いなと思っているんですよ。廣村 味のな話でいくと「らしさ」もそうだと思うんですが、デザインで言う個性は要らないよって言われるけれども、本当に必要ないんだろうかとも思っています。そういう話にも繋がるでしょうか。

内藤 建築業界でももう20年くらい「らしさ」という言葉をみんな使っただけど、なんとなく違和感があるってね。それよりは「味」っていう方がいいなと思っている。らしさって話をすると会社のポリシーが出てきたりして、彼らが見せたいパフォーマンスになっちゃってしまうけど。味にはもっと興行きがあるような気がする。

廣村 いいかもしれませんね。食じゃないところで味が使われる面白さはあると思うので。文化とか街とかっていう話じゃないですね。「ニッポンの味」だと、なんか違いますね。

内藤 味っていう言葉が指し示している意味をよく考えた方がいいと思うんだよ。絶対的な美味しさなんてものはないし。味の中には自分を成立させている何か必須要素を持っているはずだね。味の中に主体がそれを受ける必然性みたいなものがある。でも主体は、発信側ではなくてあくまで受け取り側にある。受け取る側の中に生まれてくるのが味。

廣村 共通意識が作りやすい。味という主観が入るから難しいんですが、わかってもらえたら理解を得やすい。自分ごとにしやすい言葉ですね。

内藤 石川さんがすごいのは、娯楽が余剰ではなく、それこそが目的だったところ。「近未来の味」とかでどうかな。2020年より先、デザインにはどんな味がもたらされるのか、という。

廣村 では、当日はお互いまたダイアグラムを描いて、近未来の味について語り合いましょう。

文上 隆桂子

廣村 確かに。どっちかというとマレビトのような感覚でいままでものものに対して、違う価値観を提示するという役割ですね。

内藤 そう。それが大きいんじゃないかな。傾奇者だとか暴走族とか。昔、ある自動車メーカーに暴走族に学んだ方がいいって提言したことがあるけど。マーケティングなんてして開発していたら、自動車はどんなダメになる。だから、アウトロー的なところから攻めた方がいい。最近の僕の仕事もそういう役割ばかりで。組織の中にいる人たちに対して、それでいいの？って言い続けるのがデザインなんだと思う。ところで廣村さん、石川栄耀っていう人は知ってる？

廣村 いえ、知らないですね。

内藤 知っておいた方がいいと思うよ。彼は、都市計画の生みの親みたいな人だね。名古屋のマスタープラン



SESSION 2 11月3日(土)



日本のカルチャーを横ぐしにしてい

羽田未来総合研究所
代表取締役社長
大西 洋 × 川島 蓉子
三 未来研究所所長

大西洋さんは、2017年3月に三越伊勢丹ホールディングスの社長を辞し、この6月末、羽田空港の旅客ターミナルを運営する日本空港ビルデングの副社長に就任するとともに、7月には100%子会社の羽田未来総合研究所の社長に就任した。

最初にお会いしてから、かれこれ10年以上の月日が経っているが、「日本」についての熱い思いは変わらない。「あそこ」にこんな良いものが」「ここにはこんな素晴らしいものが」と楽しそうに語り、最後は必ず「何とかしないとダメになるんです」と厳しい顔つきになる。

だから、日本の持つている財産に着目し、世界に向けた発信を積極的に行ってきた。優れた工場や職人の技を盛り込んだものが、日本には数多くあるのに、使い手に知られていない。送り手と使い手がひとつに結ばれていないために、多くのビジネスチャンスが失われている。そういった状況に対してエールを送るとともに、具体的なサポートをしてきたのだ。「このままでは、日本のモノ作りがダメになっていく。日本各地にある産地を訪ね、一緒にモノ作りをして、伝えていきたい」と商品や売り場作りをはじめ、公の活動も含めて実践してきた。ある意味で、不器用なほど真面目に「日本」の発信を考え、体現してきた方と、仰ぎ見てもきた。

それは、立場が変わってもまったくブレるところがない。否、今まで以上に幅も奥行さも広がっている。

「ファッション、アート、音楽など、さまざまな日本のカルチャーについて、横ぐしにするプロジェクトを立ち上げたい」という。日本文化の数々は、それぞれ素晴らしい価値を持っているのに、なかなか横につながらないのかもしれないと、以前から考えてきた。オリンピックに向け、日本をグローバルにアピールするためにも、こういったカルチャーを発信する活動を増やしていきたいと考えているのだ。

地方創生ということについても、まだまだやれることがあるという。売る場所がなかったり、広く知られていないものが日本各地に数多くあるが、そういうものを集め、さまざまな分野の有識者と審査した上で、たとえば「羽田アワード」みたいなものを作って取り上げていくことも考えている。それも、賞を与えるに終わらず、羽田空港で専用のショップを構えることも想定していることだ。

その意味で、羽田空港は最高の場と言っていいたいかもしれない。世界に向けた「日本」の玄関として、海外の人を迎えて送り出す―そこで良いものと出会えたら、それは日本での文化体験と重なっていくに違いない。そんな大西さんに、これからの抱負を、熱くざっくばらんに語っていただきます。みなさま、是非、お越しください。

文・川島蓉子

大西 洋 | Hiroshi Onishi

東京生まれ。1979年慶應義塾大学卒業、同年伊勢丹入社。三越常務執行役員MD統括部長、伊勢丹常務執行役員等を経て、2012年三越伊勢丹ホールディングス代表取締役社長執行役員、三越伊勢丹代表取締役社長執行役員に就任。2018年6月より、日本空港ビルデング取締役副社長執行役員、同年7月より羽田未来総合研究所代表取締役社長(兼任)に就任。

川島蓉子 | Yoko Kawashima

1961年新潟市生まれ。早稲田大学商学部卒業、文化服装学院マーチャンダイジング科修了。伊藤忠ファッションシステム株式会社取締役。ifs未来研究所所長。ジャーナリスト。日経ビジネスオンラインや読売新聞で連載を持つ。著書に『TSUTAYAの謎』『社長、そのデザインでは売れません!』(日経BP社)、『ピームス戦略』(PHP研究所)、『伊勢丹な人々』(日本経済新聞社)、などがある。1年365日、毎朝、午前3時起床で原稿を書く暮らしを20年来続けている。



个 岩崎夏海 | Natsumi Iwasaki

1968年生まれ。東京都日野市出身の作家。東京芸術大学建築科卒。大学卒業後、作詞家の秋元康氏に師事。放送作家としてテレビ番組の制作に参加。その後、アイドルグループAKB48のプロデュースにも携わる。2009年、『もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの『マネジメント』を読んだら』を著す。現在は、個人の有料メルマガ「ハックルベリーに会いに行く」(<http://ch.nicovideo.jp/channel/huckleberry>)を配信中。

SESSION 3 > 11月4日(日)

身体を変えることで生まれる

新しい価値とは何か？

作家

岩崎夏海

グラフィックデザイナー
廣村正彰



廣村 テーマは「近未来の味」なのですが、今後の日本のクリエイティブに関して、岩崎さんが考えていることを、お伺いしたいと思います。

岩崎 最近のテーマですか？ 非常にくだらない話なんですけど、僕はいわゆるグルメの人が言う「美味しさ」というものがわからないんです。秋元康の弟子だったので、最先端の料理店でご相伴にあずかったりしたこともあるのですが、どこに行っても「美味しい」って感じないんです。それはどういう価値なんだろうと思って考えてみたんですが、最終的には食材が珍しいとか、調理法の発想の面白さを価値にしているんじゃないかと思っています。料理のほとんどが付加価値に占められていて、美味しいという概念は限界にきているんじゃないかと。そう考えた時に、昔父に言われた「世界で一番美味しい飲み物は砂漠で飲む一杯の水だ」という言葉を思い出して。美味しさに限界がきているのだとしたら、これから人間は身体を鍛えて自らの感覚を変えていくことで、美味しい思いを味わう方向に来ているんじゃないかなと思ったんです。要は、感覚を取り戻す、野性味を取り戻すということなんですけど、自分の体を使って減量に取り組んで、美味しいものを味わえるかという実験をしてみようと思っています。

廣村 面白いですね。確かに痩せになりましたね。どんな減量法に取り組んでいるんですか？

岩崎 食事制限とランニングです。たまたま住まいが代々木公園の近くなので、NHKの外周って信号がなくて1周2.4キロ走れるように設計されているらしいんですが、僕が走る夜中はほとんど走っている人がいないのですごく快適です。でも、代々木公園の中は朝から老若男女関係なくて、視覚障害者の方が伴走



ボランティアと一緒に走っていたり。すごく大勢の人が走っています。また、先日ワールドカップが始まった直後にスポーツショップに行っただんですが、サッカー用品よりもランニング用品の方が賑わっていた。そういうのを見て、都市をハックして身体を鍛えるということにムーブメントが向いているんじゃないかというのを感じました。そうなっていくと、都市も身体を鍛える人や野性的な何かを取り戻したい人にフィットしたかたちに生まれ変わっていくんじゃないかなと思っています。

廣村 僕もたまにトレーニングをしていて、身体と向き合うというのは、面白いチャレンジですよ。2009年からナインアワーズというカプセルホテルの仕事をしています。皇居の近くにできた竹橋店はランステーションの機能もあります。

岩崎 都市をハックするという考え方は、以前にテレビのドキュメンタリーで西新宿に住む子供たちがNSビルを使って遊んでいる姿を見た時に、都市って遊び場がないと言われていますが、子どもは勝手にそういう場所を見つけてハックしていくんだと思います。都市は野性的にはできていませんが、何か工夫していくことで人間がハックすることもできる。ジムやランステーションが作られていくことと併せて、そういう動きもあるでしょうね。

廣村 確かに。当日は、最近岩崎さんが考えている身体と都市の話や、岩崎さんが考える未来についてお話を伺えればと思います。楽しみにしています。 文上條桂子



个 廣村正彰 | Masaaki Hiromura

グラフィックデザイナー。田中一光デザイン室を経て、1988年廣村デザイン事務所設立。主な仕事に、日本科学未来館、横須賀美術館、9h ナインアワーズ、すみだ水族館、あべのハルカス、TOTO MUSEUM、台中国家歌劇院、名古屋城本丸御殿、そごう・西武、ロフトなど。

www.hiromuradesign.com

MUJI

が生まれる
「思考」と「言葉」

良品計画 著

KADOKAWA



个 金井政明 | Masaaki Kanai

良品計画 代表取締役会長。1957年生まれ。長野県出身。1976年、西友ストアー長野（現・合同会社西友）に入社後、1993年に良品計画に転籍。生活雑貨部長として長年にわたって売り上げの柱となる生活雑貨を牽引し、良品計画の成長を支える。以降、常務、専務などを歴任した後、2008年、代表取締役社長に就任し、良品計画グループ全体の企業価値向上に取り組む。2015年より現職。

SESSION 4 11月5日（月）

JCにおけるデザインとは何か？

今後求められるデザインの役割について

良品計画 代表取締役会長

金井政明

建築家

内藤 廣

― 今年のトークテーマは「近未来の味」なのですが金井さんは80年代に西武百貨店が提唱していたJCの活動も知っていらっやいます。その後の無印良品の活動も含めてお話いただければと。

金井 打倒JCなんていいんじゃないですか？最近、民芸について少し考えてみています。以前に、アメリカの雑誌で「MUJIは現代の民芸だ」という記事が掲載され、それを読んだ瞬間は「その通り！」と思ったのですが、果たして民芸館にあるようなものを一般的に庶民が使っていたのだろうか？と考えると、今の私にはリアリティがなくて。むしろ大阪にある民博（国立民族学博物館）の展示品を見るとしっくりくるようなところがあって、無印良品は民芸ではなく民具だと思ったんですよ。日本の民具は、稲作を中心とした暮らしの中での必要から生まれていて、生活の知恵や工夫、手の技術がそのまま形になっている。そこに作者の作為や欲はまったく無く、当然アノニマス。現在に目を移すと、産業構造が変わり、素材もプラスチック、アルミ、科学繊維などが発明され、機械技術も格段に進歩した中で、今の時代の「民具が生まれている。一方で、市場経済化や消費社会が進み、民具的な無作為が忘れられている時代でもあり、そこには無印良品の価値があると思っています。工芸と民具、それらの中間に存在する民芸？そして、日本。そんなことを考えながら、JCの活動とは何なのか？をお尋ねしてみたいですね。JCは日本の何を目的に活動されるのか？形や物、はたまた精神的なことなのか？

― 80年代のJCを含めた活動の実態を知らない方も多いので、その辺りもお聞きしたいと思います。

金井 80年代当時もいろいろなデザイナーが地方に行き、地場産業にデザインを提供することがブームのように起きましたが、それらがあまりうまくいったという記憶はありません。JCも世界の優れた才能（デザイナー）と産地をつなげてモノづくりをしているように見えますけど、JCの活動としての思想、核になるようなものもずっと明確にあれば良いのにな、なんて私は思います。そういえば、先日、森美術館で「建築の日本展」（2018年9月17日会期終了）を見ましたが、とても良かったです。日本の軸組み構造の美しさや、空間の連続性の美が西洋のモダニズムに影響を与え、地球を一周して、日本の伝統が日本のモダニズムに変身した、なんてくだりは内藤さんの専門領域ですよね、JCの考え方との関係性はどうなんでしょうか？

無印良品がやっている「Found MUJI」もどうかも知れない。フィンランドや中国、エストニアなどのものを扱っているけど、それらを選ぶ目は日本。深澤直人さんは無印良品の「印」というのは「違和感」だと言っていて。世の中の商品のやり過ぎや、やらない過ぎたりする「違和感」を無くすのが無印良品なのかも、と。ところが、世の中の商売では「違和感」が個性やデザインという名の価値にしているように感じたり。同時に工芸も民芸も民具も、人間には必要ですよ。

― そうですね。当日は最近の無印良品におけるデザインの考え方や取り組み、今後のデザインの行く末などのお話をお伺いできればと思います。

文 上條桂子

→ 内藤 廣 | Hiroshi Naito

建築家・東京大学名誉教授。フェルナンド・イゲラス建築設計事務所、菊竹清訓建築設計事務所を経て、1981年、内藤廣建築設計事務所を設立。2007年～2009年度にはグッドデザイン審査委員長を務める。近作に、富山県美術館、福井県年縞博物館、とらや赤坂店など。| www.naitoaa.co.jp





JC20 鳩居堂の熊谷さん、ガム・フラテージと田淵さん



JC21 タケヤリの武鐘さん、スタジオ・フェイ・トゥーグッドのヤン・ローズさんと倉本さん



JC22 諏訪田製作所の小林さん、ビッグ・ゲームと熊野さん

SESSION 5 11月6日(火)

デザイナーがつくる味

デザイナー・JC R&D
田淵智也

デザイナー・JC R&D
倉本 仁

デザイナー・JC R&D
熊野 亘

田淵 「ものづくり」の現場で活動をする中では、先の時代を見据えつつ、その「ものづくり」の意義や意味を思索し、適正な「もの」のあり方を探り続けることが重要だと感じています。

デザインにおいても、コンセプトや形状だけでなく、生産背景や消費について考える事や、そもそも「なぜ作るのか？」を深く掘り下げる事は大きなポイントになります。

当然ながら「ものづくり」はいつの時代においても社会経済背景に左右されるもので、継続的に発展させていく難しさを感じることもあります。その中においては効率や成果を重要視しつつも、価値観や倫理と向きあう姿勢を保ち、常に問題提起を行う意識を持つ事がデザイナーとして必要な役割であると思います。

これまでJCのプロジェクトではResearch&Development（以下R&D）担当として、デザイナーとマニファクチュアの間立ち、さまざまな「ものづくり」を行ってきました。

プロジェクトの内容は多岐に渡りますが、デザイナーのプロジェクトに対しての理解度の高さとそれぞれの「味」が十分に詰まった提案には学ぶ事も多く、それぞれの切り口で開いた新しい価値の提案に多くの可能性を感じる事ができました。

これからも未来に向けて「ものづくり」の意味をじっくりと深く掘り下げ、デザインで可能性を描き続けることで、新しい視点を開いていけたらと考えています。

倉本 日本の「ものづくり」を多くの人に知ってもらおう、またその活動を通してものづくりを支える文化や伝統を今一度じっくり考えようというJCの活動に

加わって早7年が経ちました。

これまで多くのプロジェクトにR&Dとして関わり、職人やエンジニア、経営者などのつくり手、そして海外から来日するデザイナーとの協業を重ねてきましたが、やはり一番の楽しみはそれぞれの立場でのプロフェッショナルな取り組みをすぐ側で見、ものづくりのパワーを感じとれることです。

というのも各分野で頂点を極めた人々、また何かを極めようとする人々は何か特別な雰囲気を持った人が多く、そういった人格から発せられる言葉や振る舞いには独特の「味」があります。簡単にいうと、濃いキャラクターの面白い人が多いのです。

不思議なもので、そういった面々と一緒に仕事をするとこちらまでその「味」がうつったような気がして、自分の振る舞いが変わったりする事もしばしばです。

人とのコミュニケーションを通して自分の心や体に化学反応が起こり、日々のデザイン活動や来たる将来に向けての新しい視点が生み出せたらこんな素晴らしいことはないな、と思います。

熊野 近未来と聞くと、SFのような未来を想像してしまうけれど、もっとも近い未来「明日」とすると考えやすくなる。というのも、デザインと一言で言ってもさまざまなデザインがあり、自分はどちらかというと、だれも想像したことのない新しい生活を提示するデザインではなく、今を見つめ直して、明日をよりよいものにするために過去や現在をアップデートするデザインをしているので、想像するよりも実践の中から気づくことや喜びを大切にしたいと思っています。

なので、「近未来の味」について考えてみると、新しい

味覚へ誘ってくれるのもよいけれど、噛めば噛むほど旨味がでてくるスルメのようなものであってほしいと思ってしまう。JCのプロジェクトで海外のデザイナーと日本各地の技術を見て回ると、伝承や日々の積み重ねで培われた技術こそが、海外の人の目を惹きつけるもので、これからもその部分は大切にしていかなければいけないと思う。また、より大きな枠組みの中でデザインを見ると、ITやVR技術がこれからますます進化していく中で、家具や道具は逆にアナログな部分で、失われてしまいうような人間的な感覚を蓄積された体験として維持する役割を担ってほしいと思う。

田淵智也 | Tomoya Tabuchi

1974 年、栃木県生まれ。桑沢デザイン研究所を卒業後、家具メーカー入社。インハウス・デザイナーとして、企画、デザイン、商品開発を担当する。2010 年、office for creation を設立。
www.officeforcreation.jp

倉本 仁 | Jin Kuramoto

1976 年、兵庫県生まれ。金沢美術工芸大学を卒業後、家電メーカーに入社。インハウス・デザイナーとして務めたのち、2008 年、JIN KURAMOTO STUDIO を設立。| www.jinkuramoto.com

熊野 亘 | Wataru Kumano

1980 年生まれ。2001 - 08 年にフィンランドへ留学、ヘルシンキ芸術大学（現アールト大学）大学院を卒業後帰国、Jasper Morrison Studio Tokyo でアシスタントデザイナーを務める傍ら、2011 年に“kumano”を設立。| www.watarukumano.jp



个 坂本大三郎 | Daizaburo Sakamoto

山伏。1975 年千葉県生まれ。芸術や芸能の発生や民間信仰、生活技術に関心を持ち、東北を拠点に山伏として活動している。春には山菜を採り、夏には山に籠り、秋には各地の祭りをたずね、冬は雪に埋もれて暮らす。著書に『山伏と僕』（リトルモア・2012）、「山伏ノート」（技術評論社・2013）がある。とんがりビル「十三時」店主。| <http://13ji.jp/>

SESSION 6 ヴ 11月7日(水)

古代から現代を、山から街を見る

山伏に伝わるものづくりについて

山形「十三時」店主
山伏、イラストレーター、作家

坂本大三郎

編集者
上條桂子

いるみたいな、ある種の神話化されてしまった山伏像を持っている人が一般的なのだと思います。

坂本 僕は超能力もないし、興味ありません。

上條 坂本さんが山伏の修行に入る前はイラストレーターとして活動されていて、そのことと山伏のものづくりは繋がっていくのかなと思いましたが、修行に至った経緯を教えてくださいませんか？

坂本 実家は千葉県なんですけど、近所の畑とかを掘ると縄文遺跡が出てくるような場所で、幼い頃から古いものに興味がありました。そういうものを拾い集めて、模様が面白いと思ったり、縄文人からのメッセージが書かれているんじゃないかと夢想したりして古い人たちというのは、どういうことを考えていたんだろうという関心が高かった。また、絵を描くことが好きだったので、それが高じて絵の仕事をするようになったんですが、ふとある時、そのまま仕事を続けることに疑問を感じ始めて、小さな頃疑問に思っていた、ものづくりはどうして生まれたのか、人はどうして絵を描き始めたのかということを考え始めて。30歳になった時に羽黒山で山伏の修業があるというので、興味本位で参加してみました。すると、そこには古めかしい格好や言葉遣いをする人がいて面白いなと思って。東京に帰ってきてから山伏のことを調べ始めたら、彼らがものづくりの発生や発展にかかわりがある人たちだということがわかってきて。自分がずーっと関心を持ち続けてきたことと共鳴して、知りたいと思って山形に通っているうちに住むようになって、今に至るという。

上條 どのようなものを作っていたんですか？

坂本 山の素材を使ったものづくりをしていたのですが、いま僕が関心を持っているのは、木の皮を使った籠づくりです。その籠に使用される木の皮は、一年の

うち2、3週間しか採れる時期がない。そうした古くから続くものづくりは山伏であつたり山の文化が大きく関わっていたということを、もつと調べてみたいと思っています。

上條 あと、坂本さんの取り組みとしては、芸能面での山伏の活動を現代に甦らせるようなことをされているなと思うんですが、いかがでしょう？

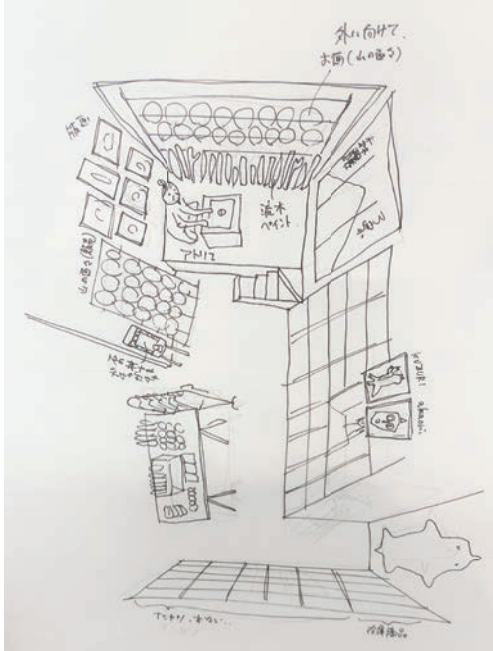
坂本 昔は信仰というものがもつと生活の中に入り込んでいて、生まれてから死ぬまでの節目節目で通過儀礼としての芸能が祭礼で行われていました。各地に残っている神楽などはその典型です。人生が始まってから、いかに死の世界に入っていくかということを扱っていたのが祭りであり芸能でした。でも、現代においては芸能が信仰と結びついていたことをあまりよくわからないという人が多くなつてしまいました。そうした時に、かつてあつた生き生きとした芸能というのをどうしたら作れるんだろうかということをひとつの試みとしてやっています。

上條 祭りというと、盆踊りや屋台の金魚すくいといったような表層の形式は残っていて、出かける人も多いと思いますが、お盆が祖先の霊を祀る死者との交流の行事であることは薄れているような。

坂本 山形ビエンナーレという芸術祭では、地域の人たちと一緒に山伏の歴史なども考えながら、現代の祭りについて考えました。

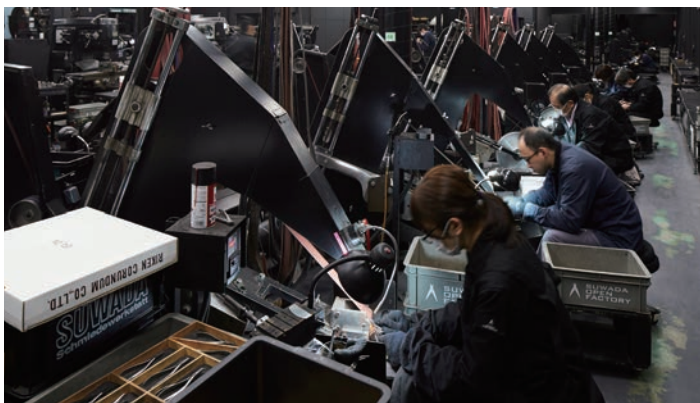
上條 面白そうですね。今年も山形ビエンナーレ（会期2018年9月1日〜9月24日）に参加されますので、その報告を兼ねたお話や坂本さんが考える近未来のものづくりについてのお話もお伺いできればと思います。楽しみにしています。

文 上條桂子



个 上條桂子 | Keiko Kamijo

編集者、武蔵野美術大学非常勤講師。雑誌でカルチャー、デザイン、アートについて編集執筆、書籍や展覧会の図録編集も多く手がける。最近編集を手がけた書籍は、『チオペンの弁当本』（山本千織著）等。著書に『玩具とデザイン』がある。山形ビエンナーレや「CIRCULATION KYOTO」等、市民編集ワークショップの講師も務める。



SESSION 7 11月8日(木)

近未来は再び「現場主義」へ

— 技術を観る、技術を買う —

諏訪田製作所
JC22マニファクチュア

小林知行



伝統工芸産業研究者
文京学院大学

川越仁恵

JCは、さまざまな分野のマニファクチュアと協働している。今回着目するのは新潟県三条市に位置する諏訪田製作所とのクリエイティブである。

諏訪田製作所

諏訪田製作所は1926年創業。「諏訪田」という会社名は、旧地名から来ているという。特にニッパ型ニッパ型の爪切りは常に入荷待ちの状態で、世間の耳目を集めている。『越後ジャーナル』2016年4月のウェブ記事によると、同社は国外市場に向けて2011年にロンドンと香港に現地法人を設立したそうである。今回は自社オリジナル商品では初めてという包丁に挑戦した。ともに歩むのはスイスのデザインスタジオ「ビッグ・ゲーム」。有田焼の「2016」や、今年墨田区が進める地域ブランド「SUMIDA CONTEMPORARY」にも参加しており、日本の技術を咀嚼して開発に活かすプロジェクトへの参加が続くスタジオである。

同社がある新潟県の特質

坂本光司氏の研究(2005)によると、新潟県は日本では製造業の中小企業が多い地域である、という。機械金属、そして食品、繊維がとりわけ高い割合を示す。大きくは金属加工といっても、諏訪田製作所が所在する三条市は金物産業、三条市のお隣、燕市は金属洋食器の産地であるとされている。

三条地域における金属製品製造の歴史は古く、本格化したのは江戸時代寛永年間だという。農閑期の副業として和釘を奨励したことがきっかけであった。そこから農具や刃物、多様な商品を製造するようになり、地区ごとに製品群の棲み分けがなされるようになった。



↑ 小林知行 | Tomoyuki Kobayashi

1963年新潟県生まれ。大学卒業後、地元の会社を経て諏訪田製作所に入社。1997年代表取締役就任。創業当時から続く材料の吟味から完成まで一貫した丁寧な製造方法を、誰もが見学できるオープンファクトリーに変え、様々な改革で職人の技を現代の経営に進化させている。世界ブランドとなった爪切りを主軸に、新規開発、国内外出展も積極的に取り組んでいる。
www.suwada.co.jp



↑ 川越仁恵 | Akie Kawagoe

東京都美術館学芸員、日本経済大学を経て文京学院大学経営学部准教授。研究成果を社会に役立つプロジェクトへと変換、商品開発や産地ブランディングを手がける。東京都美術館で企画立案したTOKYO CRAFTS & DESIGNは2013年度グッドデザイン賞を受賞。新潟市漆器同業組合アドバイザー、2017年度からさいたま市伝統産業委員会委員長、千葉県伝統工芸産業振興協議会委員。

同社とオープンファクトリー

現在地元では名物イベント「燕三条工場の祭典」が開催され、工場をめぐるツアーや、職人さんとの対話、ワークショップに参加できる。

こういった製作現場を身近に感じるツアーが増え、最近では定着しつつあると思われる。最初は、観光事業が行き詰りなにかひねり出した新しい観光資源の一つに過ぎなかった。しかし行ってみると観光客には、思いのほか衝撃が強かったのである。まず工場はダイナミックでカッコよかった。そして職人さんは渋くて、これもカッコよかった。考えてみれば当然なのだが、地域にとっては身近すぎて、これまでカッコよさに気がつかなかったのである。

この現象は、製作現場内部にも予想以上の効果をもたらしたのだと、多くの方々から聞く。工場内部を

見せるなんて、企業秘密が盗まれるのではないかと、もろんそういう点も心配されるだろう。しかしそれ以上の奇貨となった。人に見られ質問されることで、己の力量を見つめなおし、改めて製品に惚れ直すのだという。これはわたくしの懇意にしている職人さん、経営者さんはみな仰ることで、この客体化と自己評価の作業が経営効率を高めるといえる。

このオープンファクトリーも、諏訪田製作所が積極的に取り組んでいることである。経営をもデザインしている同社小林知行社長に、今回の挑戦についてのお話を伺う。

文 川越仁恵



↑ スプツニ子 | Sputniko!

英国王立芸術学院(RCA) 在学中より、テクノロジーによって変化していく人間の在り方や社会を反映させた映像インスタレーション作品を制作。最近の主な展覧会に、'17年「JAPANORAMA」(ボンビドゥーセンターメス、仏) '16年「第3回瀬戸内国際芸術祭」(常設作品「豊島八百万ラボ」など。'13年よりマサチューセッツ工科大学(MIT) メディアラボ 助教を務め、'17年秋に東京大学RCA デザインラボ 特任准教授就任。著書に「はみだす力」。 | photo by Mami Arai



SESSION 8 11月9日(金)

近未来に多様な味をもたらす

テクノロジーとものづくり

アーティスト
スプツニ子

エル・デコ
ブランドディレクター
木田隆子



↑ 木田隆子 | Ryuko Kida

雑誌「エル・デコ」(ハースト婦人画報社)ブランドディレクター。「フィガロ ジャポン」(CCCメディアハウス、旧阪急コミュニケーションズ)の創刊に関わり副編集長に。同社にて「ペン」の創刊に関わり、のち編集長に就く。2005年12月より「エル・デコ」の編集長に就任。2014年7月より現職。編集者・ジャーナリストの立場から長年にわたりライフスタイルやデザインの分野にかかわり、豊富な海外取材の経験をもとに、最新の動きを発信。ジャパンクリエイティブのディレクター、オフィシャルメディアパートナーを務める。
www.hearst.co.jp

木田 スプツニ子さんの活動では常に近未来を見据えていると思いますが、このままじゃヤバイぞ、と思うことは何ですか？

スプツニ子 医大の受験問題がありましたよね。欧米には「unconscious bias(無意識の差別)」という言葉があつて問題になっていますが、この問題は組織ぐるみで意識的な差別を行っている状態。しかも、労働環境に問題があるとすら思っておらず、現状を変えようとしていない。この一件で医療というテクノロジーにかかわっている人たちー言うなれば社会のシステムを作っている側の人たちが、いかに視野が狭いかということを晒し出してしまった。今後、人工知能やブロックチェーン、バイオテクノロジーや家族の在り方といった社会のシステムやインフラを作り上げていく上で、意志決定の場が「ある一定以上の年齢の日本人の男性」で占められてしまうというのは非常に危険なことだと思っています。

もうひとつ。AIに裁判官を任せるという議論が出てきていて。というのも、裁判官というのは過去の判例や法律を参照して判断するから、AIが得意とするところなのではないかという理由です。でも、これまで人間が作り上げてきたモラルや価値観は、衝突し議論し合いながらアップデートしてきた歴史があります。例えば、キング牧師の活動によって黒人の人種差別撤廃が行われましたし、数々の女性たちの活動によって参政権が得られた。違う価値観が衝突し、議論することで新しい価値観が生まれてくる。それなのに人間が自分たちで考えて議論することを止めて、モラルまでAIに任せてしまったら、私たちのステレオタイプや価値観が固定化されてしまう危険性がある。AIが過去の判例に則して判断していくと、黒人解放も行われないし、

女性参政権がないまま。そこが一番ヤバイ未来かなと。木田 なるほど。近未来に向けていかに多様性のあるシステムをデザインしていくかは、重要な問題ですね。では、いま何とかしなくては！と関心を寄せていることは？

スプツニ子 人の心に寄り添うテクノロジーに興味を持っています。自殺防止やメンタルケアのための電話相談ホットラインがありますが、実は4%くらいしか繋がっていないというのを聞いたことがあつて。その大きな理由は、相談員のボランティアが足りていないこと。電話が繋がらない96%の人たちにテクノロジーを使つてどんなケアができるか、を考えています。それは一つの例ですが、人の心とAIとの関係性には興味がありますね。

木田 そこには繊細な接点が沢山生まれることでしょうね。ヤバイの反対で、「これはイイねー」と思えることは、スプツニ子 次のブレイクスルーは「言葉」なんじゃないかなと思っています。最近、リアルタイム翻訳のツールが非常に発達しているんですが、次の10年で言葉の壁が圧倒的に低くなるんじゃないか、と思っています。言葉の壁がなくなることって、結構大きなパラダイムシフトで、インターネットが登場した時のようなインパクトをもたらすような気がしています。もちろん言葉が通ずるという希望もあれば、逆に地方独特のものが失われるという懸念も表裏一体ではあるんですが。

また、数年前に日本人2人がISISの捕虜として捕まった時に、日本のインターネットユーザーの間でクソコラグラブりが流行ったんです。ニュースの画像をアニメ画像とかとコラージュするっていう遊びなんですが、それがすごく面白くて。ネット上で恐怖の対象として見られていたISISを、日本のネット

ユーザーがユーモアで対抗し、嘲笑の対象としてデザインし直したという。最初は不謹慎だという話も出ていたんですが、海外のメディアからISISのイメージを失墜させたと評判になったんです。また、ツイッター上でISISの戦闘員と日本の男子校生が絵文字でやりとりをしていて。それを見ていて、ビジュアルコミュニケーションとユーモアの力がすごく強まってきているなと感じました。

木田 笑いという武器を、日本の高校生がISISに対して繰り出していたというのは面白い。非言語コミュニケーションの持つグローバルな発進力には注目ですね。ところでスプツニ子さんの最近の活動を教えてください。

スプツニ子 MoMAのパオラ・アントネッリがミラノ・トリエンナーレでキュレーションを担当する『Broken Nature』(<http://www.brokennature.org/>)という展覧会に出品する予定です。これは、壊れゆく自然に対して、アーティストやデザイナーにどんなことができるのかということをテーマにした展覧会で、私は「菜の花ヒール」と「生理マシーン、タカシの場合。」を展示します。

木田 それも伺いたいですね。また、日本のデザインにはどんな可能性があると思いますか？

スプツニ子 日本のものづくりにはすごく面白いものが詰まっているなと思っています。例えば、職人という文化にも興味があつて。それって、経済合理性だけでは説明がつかない「生き方」としての技がある。それはAIには奪われない仕事だと思っています。

木田 すごく面白いですね。当日は、そのあたりのお話も深掘りしていきたいなと思います。