

平成26年12月5日

『ローカルな伝統の知恵とグローバルな先進性の融合』

(議事録)

講 師	京都精華大学大学院デザイン研究科教授 井上斌策 (いのうえしんさく) 氏
指 導 教 員	児玉 徹 教授
日 時	2014年12月5日 (金) 午後6時30分～9時
出 席 者	都市公共政策研究分野 M1・M2
議事録担当	南畑 早苗 (M1)

(講師紹介)

現在京都精華大学大学院デザイン研究科教授・京都精華大学プロダクトデザイン学科教授・大阪芸術大学大学院 客員教授

1970年大阪万博のパビリオン関連でデザインをスタート。大手弱電メーカーや大手ガスメーカーで機器のデザインし、医療機器、計測機器等、炊飯器等のデザインを手がけた。1990年代に入ってから、独自と知的所有権を含むオリジナルデザイン開発に力を注いだ。1999年には中国にデザイン開発を主とした合弁会社を設立。また大阪府・特許庁等の協力のもとに休眠特許の活用事業を立ち上げ、中小事業を中心とした産業の発展に向けて活動。飛騨高山の国際工芸学園において木工家具デザインを長年指導。大阪芸大・京都精華大で開発、企画デザイン指導。兵庫県アドバイザーとして、三木・小野等の地場産業開発指導。島根県西部地区を中心に、木工・和紙・LEDを主とした製品開発指導。活動を通して、通産省・産業デザイン振興会Gマーク、公共指名コンペグランプリ等、受賞多数。他、国内外専門誌、イタリア等海外デザイン年鑑等に作品。論文掲載多数。

(講義内容)

*ロジカルな組み立ては学術関係者にとって基本的なプロセスになっている。調査分析して検証データを基に次に進む。

*歴史の変遷と時代の流れを読み取り、いかに対応すべきか関連書

宮本常一「忘れられた日本人」

柳宗悦「民芸」

藻谷浩介「里山資本主義」

増田寛也「地方消滅」

*地球上に住む生物は175万種。人類は67億人。地球の歴史を24時間に置き換えると、生物は夜22時まで登場せず、恐竜は23時を過ぎて登場、23時40分に絶滅。任実(ニッポン)は24時迄の残り2秒で登場。地球の歴史46億年を46Mとすると、歴史の中で残り1mmにも満たない間に人類は地球を破壊は始めている。

*調査分析

- ・エスノグラフィ(社会的な生活の物理的環境の様式。可視化する。)
- ・プロトコル分析(言葉に出して考える。観察記録)
- ・ZMET(認知心理学、脳科学の理論をベースに潜在意識を深く意識する)

*アフォーダンス⇒物理的な特性は人間の知覚に貢献するが、人間の知覚を引き出すことができない。大地に支えられている。世阿弥の能楽論でなかにある「陰影礼賛」はいまでは世界中で知られ、読まれている。

*「たとえば、赤ちゃん抱っこはどちらをするか?」・・・心臓のある方に頭がくるように抱っこする。これを守らないと商品は売れない。デザインには科学的な要素に係る。

*フェディクは空路や陸上の貨物を扱っている。記号ロゴのEところに「やじるし」がデザインされているのは物流の速さを感じさせるデザインである。

*ビジュアルデザインの重要性・・・アメリカ合衆国2000年大統領選挙フロリダパームビーチ郡の例⇒フロリダの結果が次期大統領を決める投票となった。投票数600万のうち差が0.5%未満の時は再集計することになっている。民主党の投票者が投票後、うち穴が紛らわしく、2か所開けた人(無効)も多く、間違ったと多くの人が不安を述べた。結果はフロリダで25人を獲得し、僅差5人でブッシュが勝利した。結果が違えば歴史が大きく変わっていた可能性もある。

*Aimee Mullins「人間らしく見える義足が人間らしく見えない義足よりも望ましいと考えないでほしい」・・・エイミー・マリンスは生まれつき両足の腓骨欠損のため1歳で両足膝下を切断。アメリカの女優にしてモデル&1996年パラリンピックで100・200・走り幅跳びで世界記録を更新したアスリートである。初期の義足は木材・プラスチック複合材で、負担を大きかったが、彼女が16歳の時、シリコン製へと進化。マサチューセッツ工科大学で生物の足首の動きに似た電動式義足が開発された。その人のために作ることが良いデザインとなった。

***THONET NO. 14・・・ミヒヤエル・トーネット**によって1890年に発表された「トーネットNo. 14」は1981年には無垢材の曲木で政策され、接着剤ではなくネジによって接合され、曲木6本、ネジ10個、ワッシャー2個で作成されている。150年を経た今も1500円程度で世界で売れ続けている。コルビジェは、「シンプルさは、人間の体と調和するフォルムを抽出してものだから」と書いている。

***サッカーボール・・・メキシコワールドカップ**までは、19世紀後半の原型を基に18枚の革製パネルを縫い合わせて制作。テレビ用に製作された黒白の六角形のパネル20枚の構成であった。その後開催されたワールドカップによっていろいろな変遷を経ている。サッカーのゲームがボールで変わる。それによって勝敗がきまる。

***地雷爆破除去のデザイン・・・アフガニスタンのデザイナー**。1200ドルかかったがそれが10ドルでできるようになった。勝手に風で転がっている。一つで4人分はたらく。発想そのもので社会に貢献する。デザインは特別なものではない。日常的にある。

***デザインの働き・デザイン業務の内容のプロセス概念図・・・デザイン業務の中核**は企画から段階から販売段階まで至るなかで複雑多岐にわたっている。それを一般的な区分とデザイン業務内容のプロセスを示している図である。

6つの基本原則

- ・都市に住む全ての人々へより良い生活
- ・都市における生活品質の向上
- ・都市の均一化、グローバル化への対抗
- ・環境の保護
- ・各都市の文化的な多様性、独自の推進
- ・より健康的なライフスタイルの推進

*九鬼周造の「いき」の構造

「意気」「地味」「甘味」「野暮」「上品」「派手」「地味」「下品」を6面体で表現している。そのなかで「さび」「雅」「きざ」「色っぽさ」を加味している。

***最近に変化してきた「品」を大切にしてくるようになった。**

*チップ・ハース+ダン・ハース兄弟のアイデア6原則

- ・単純明快である。

- ・意外性がある。
- ・具体的である
- ・信頼性がある
- ・感情に訴える
- ・物語性がある⇒津和野を小京都というのではなく、自分たちの物を作っていくことが必要である。

*オズボーンの発想

- ・転用（他の使い道はないか）
- ・応用（他からのアイデアが借りられないか）
- ・変更（変えてみたらどうか）
- ・拡大（大きくしたらどうか）
- ・縮小（小さくしたらどうか）
- ・代用（他のものでも代用できない）
- ・置換（入れ替えてみたらどうか）
- ・逆転（逆してみたらどうか）
- ・結合（組合せせたらどうか）

& 「換える」「結びつける」「適応させる」「修正する」「他の目的に使用する」「除く」「並び変える」

*デザインは違った発想をしないと、日本中が同じようになる。オンリーワンになる。実施には、価格の安いテープにデザインして販売したところ大ヒットした例もある。ほかにもマウンテンバイク・レゴ等。

*ロジカルな組み立ては学術関係者にとって基本的なプロセスになっている。デザインも調査分析して検証データを基に次に進む必要があるが、それだけではなく着想や発想も必要である。

* c i t t a s l o w

イタリア1999年生まれカタツムリがトレードマーク

スローシティ（S l o w C i t y）は人間社会の真正な発展と未来のための2つで自然と伝統文化を生かし暖かい社会、幸せな社会を作ること为目标にしているイタリア発の持続可能な開発の世界的なネットワークで世界に150の都市が認定されている。厳しい55項目の認定基準がある。津和野も立候補したらよい。

S i o w①じっくり②しなやかに③多様に④堅実に⑤次の時代を見据えて⑥よく議論する。日本で正式に認証されている都市は「宮城県気仙沼」のみ。人口5万人以下

の小規模都市で同時の食文化等50項目を超える条件を持っている。

*失われていくのをそのままにせずに、行動していく必要がある。「品」を失わないデザインである。「かたち」ではなく「かた」を作りたい。しっかりとした「かた」を作りたい。「視覚」ではなく「音」の重要性。「触覚」も同様である。

*ロボットは以前日本が世界1であったが、今はアメリカである。二足歩行にこだわりすぎる。日本人はノイズが嫌う。マンハッタンは整然としているが、斜めの道路がノイズを生んでいる。それが独特の文化となる。

*講師自身は、大学1年生に和紙のみで照明をつくらせている。折ることだけで、すばらしい作品ができる。まずは基礎を知る。そのうえで物を見る目を養う。単なるテトラポットが集合体が建築に見えることもある。

*井上先生のまとめ

デザインの世界を少しわかっていただけたらよい。今後も何か交流ができれば良いと考えている。講師の推薦書「デザインの小さな哲学」鹿島出版会

(質疑応答)

Q. Gマークの選定についてなにかあれば、教えてほしい。

A. ある時にGマークの展示に大人のおもちゃがあった。それが展示後わかり撤去することになった。それをなぜ撤去するのか必要があるのかということが問題となった。マスコミで評判となった。この事件でそのメーカーは世界的となった。タブーとされているのはおかしいものではない。また回転寿司の時に寿司が回るという点で判断が割れた。寿司が回ることは日本の文化ではないという意見もあった。しかし変化していくのも文化である。いまではチョコを載せたようなものも寿司である。

Q. エミーさんのお話で、弱者の対する考え方ということで感銘を受けた。

A. 私見ではあるが、業界は遅れていると思う。車椅子は高い。自転車は2万円でも良いものがある。

Q. 車椅子はある程度の費用を支払ったほうがいいのか。

A. 自分自身のために作っていて良い製品を生産しているメーカーがある。

Q. 海外の車椅子には良いものがあるのか。

A. 高額であるが良いものを作っていることは事実である。あるいは自転車に乗っていて発想したようなものもある。震災時に発想した。自転車に乗っていてこの下に

埋もれた人がいたらどうしたらよいかと発想した。即自転車が車椅子にならないかと考え、1分～2分で車椅子に変化する自転車を作った。ワンタッチで変化する。また車椅子の背が低いのも問題である。目の位置が問題である。これもあまり親切であってはよくない。尊厳というものを考える必要があり、観察しながらやることは正しいが、それをやりすぎるとマイナスになることもある。

Q. スプーンでも食べやすくすることが良いとおもっていたが、目から鱗である。

A. もちろん使えないといけませんが、それに専念する事は、弱者という視点でしかみていない。難しいとは思いますが、できるだけ、普通のものに近づける。

Q. 学生さんが教える時に、「基礎」を教える時に同様に考えるか。

A. 最低の折り方は教える。その上で考えさせる。ていねいに作って、紙にしかできない事を知り、その後条件を付ける。あるいはベットしか置けない狭い場所がある。それを設計する時、ベットを上の方に持っていくと起きると頭がストレスである。これではよくない。起きて頭の上すぐに天井があるのは、生活に適しているとは言えない。ヨーロッパでは、空間に余裕がある。人間としてどのような行動範囲が必要か人間らしいかをよく考える必要がある。

Q. 先生はどのようなことを勉強して、デザインの事を発想されているのか。

A. デザインを形からではなく、文学とか詩から作品を作った事がある。詩を書いたから、作品を作ったことがあった。ポエムの中の「軽さ」を表すために釘を使わない。行為とか物語性は、「これがあれば」と思えばそれがデザインの発想となる。デザイナーの方で同様な人もおられると思う。

以 上