

THE
JAPAN
INTERIOR
DESIGNERS'
ASSOCIATION

万博'70 をかえりみて

万博'70 後記

三輪 正弘

目 次

●万博'70 を顧りみて

万博'70 後記	1
万博雑感	2
電気通信館	3
EXPO '70 雑感	4

●海外より 万博'70 によせて

またどうぞ	5
カナダ館とその思想	5

●座談会

万博'70 をかたる	7
------------	---

●講演記録・随想

デザイン心理学	17
アメリカ家具のふるさと	20

●談 話 室

月例会の方向について	25
参加の意欲とティーチ・イン的発想	25
関西地区の動き	27
会員近況	27
編集後記	28

no. 6——vol. 43.44
合併号

わたしが万博を体験したのは、夏以後のパンク状態になってしまうまえのことだった。各界の下馬評とさきどりジャーナルの、それも自信に満ちた評価とは、ほどとおいただ現象的なエクスポ生態リポートにせいっぱいの時期であった。ときは1970年3月の末、オープンはしてみたものの成功とも失敗ともみわけのつかないごくはしりの状況である。エクスポには一応全国的な期待が寄せられていた。その結果は全人口の延半数以上の入場者でしめくくった半年の帳尻りにハッキリとあらわれている。

ところで、GNP (gross national products) 世界3位 (米・ソ・日の順) の波に乗せられて幕を切っておとしたものの、浪速の土根性もこと万博にかかわると胸三寸にドンと来ないのか、タクシーの運ちゃんも「どないなもんでっしゃろか、わてらにようわかりまへん」といった具合で、およそローカルなお祭りとしては実感がズレっぱなしといったところであった。

この人工の装置環境のなかで、群集はうごき、つかれ、たべ、そしてならば、どこまでも前のめりに見て歩く。農協さんたちとよばれる地方のひとびとの日陽けした顔、そのむかしの帝国陸軍のように犯しがたくまた指揮者のサインにわき目もふらぬ集団の迫力に

眼を見はり、同じく直線的な動きを続ける小中学生の行動に圧倒される。そんな具合で、万博会場の建築やさまざまな装置のことよりも、そのなかを動き埋めるものいわぬ集団のことが強い残像となってしまった。

万博については、新聞・週刊誌にたいいていのことはリポートされ、建築やデザインの報道でも、ひととおりの情報は手もとにとどいている。いまさら何おかいわんや、というところだろう。失敗か成功か、というあげつらいをしてみても、その評価は浮動して、おそらくミュンヘン'73を見てからやっとこんなところだったのかというようなものになるのではなかろうか。

わたしはしかし、ブリュッセル'64とモントリオール'67に続く大阪'70をとおして、いくつかの局面での変差値を感じないわけにはいかない。それは決して「進歩」といった単純な時間的展開でもなければ、「調和」という同一平面での関係としてとらえることのできないものである。

たとえば、ブリュッセルに提案されたアイアマンのコートハウス群を見てモントリオールのアビタ'67をどうとらえるか、大阪のお祭り広場の天井から吊られたカプセル住居や、エクスポランドに設営された未来住宅を、それらとどんなふうにつなげて見たらいい

万博雑感

高 藪 昭

1年前のことになるが、去年の9月から10月にかけて40日間万博の仕事で赤道アフリカ諸国を主に8ヶ国を廻って来ました。丁度万博も最後の追い込みに入った頃、日本万国博覧会で始めて試みられた国際共同館プレースの構想もまともその具体的実現のために協会が東奔西走していた時です。いわゆる発展途上国とよばれるアフリカ諸国、東南アジア、中南米諸国の参加勧誘は一進一退でした。アフリカ行きの目的は、参加表明をした国の参加確認、最終参加勧誘、そして参加国の展示演出計画に対する助言と指導で、モナコからアフリカ入りをし、中央アフリカ、カメルーン、コンゴ（キンシャサ）コンゴ（ブラザビル）カボン マダガスカル、モーリシャスと廻りました。中央アフリカでは政府代表以下派遣ホステスも全部決っておりましたが肝心の展示計画は全くの白紙の状態です。早速に鳩首会談。色鉛筆で何枚も何枚もスケッチをかきまくり、出品物の選定をし、展示案がまとまった時はこちらより向うの全員のホッとした顔が実に印象的でした。ガボンでは、日本万国博に自分の役人としての生命をかけていると言い切る商工長官のアスオム氏と協議、しかしガボンはディスプレイデザインをフランスの工業デザイナーであるガテロン氏に依頼しており長距離電話を使っているのに正に国際協議も思いうようにならず結局翌日パリに飛びガテロン氏のアトリエで最後のツメをしたのです。アフリカは木材に親しみのある我々にとってまことにうらやましい限りで、3年で駄目になるという泥土を使った民家の柱はチークでした。コンゴではチョーナで削り出した4m程の5寸位の角材が無難作に道の両側に立てられて売られています。最後の旅程に入り、ジャカランダの花が咲き乱れるマダガスカルは丁度独立記念日に当り、3日間の待ちぼうけの末、“万博の展示どころではない、我国の物産はこんなものだからと写真を示しあとは在日大使夫人と相談してきめてくれ”成る程通商局には他に女のけだる

のか、たいへん興味深いシーケンスである。

9月の末のある日、わたしはフランス館の色彩計画を担当したJ・P・ランクロと対談する機会をもった。都市の色彩について大半の時間をついやしたそのやりとりのなかで、彼はこんなことをつぶやいた。「エキスポでは各国から住居のコミュニティーを出品してそこに住民を住ませるという方法で、それぞれの生活の実態を展示すれば面白かったのに……」。*わたしも、何よりもまして都市が住宅によって発生し、住民の生活が文化をつくり、そのことが人類にとってかえがたい価値であることを話し、ミュンヘンを期待しようよ、との話で結んだのであった。

しかし、このような仮装をほどしインターナショナルという仮面をかぶって、そこで演出しなければならぬその身振りとは、いったいどういうものなのだろうか。ブリュッセルの住宅群は革命的といえるほど未来の原型をねらったものではなかった。モンリオールのアビタもテラスを包み込んだコートハウスを、立体的に積み重ねることで、イスラエル人サフディの国際性というより、その無国籍性が鮮明にされた作品である。’70の黒川カプセルは未来の評価をとらえようとしたものであるとはいえ、かの表現は、いにしえのバルト三国の海洋船から海のなかにほうむられた水葬の儀式が、宇宙の空間で月葬にされるためのように宙吊りの棺として存在しているに過ぎなかったのではなからうか。

装置道路から映像に満たされた展示空間まで、意識されたメカニズムの連続であって、何がなんでもやってみてから成否を問おうといった居直りのしぐさがふんぷんとしていて、やるせない共感をおぼえるだけであった。

必死のおももちで歩く集団、つかれて、もうどこにでもなりふりかまわず坐ってしまう家族ずれ、夜だけを何べんも楽しみに来る在阪の若いカップル達。そんななかで半年という時がこの特殊部落を通り過ぎそして終わった。何ごともなかったようにその群集たちが棲息し続けている日本。そのたくましさ、その不感、そして次の祭りを追

いかけるまたもや先どりのお祭り屋さんたち。ほんとうに不思議な集団の国ですネ。

1929年、バルセロナの万博につくられたドイツパビリオンは、その後数十年にわたって建築と室内空間の意味を問い続けていまに至っている。そのときにミースのつくったバルセロナチェアは現代でも最もリッチなそして信頼できるデザインとして生き残っている。万博の時代はすでにおわったというのに。

GKが主になってリードしたストリート・ファニチュアは数少ない収獲のひとつかもしれない。プロダクトデザインが、複数のメーカーの仕事と結びついて、万博という一種の政治と経済のカテゴリーをとおして残ったものといったらよいだろう。あとはテントによる仮設の造形である。

いまひとつ建築の領域を含めたシェルターのアイデアでいえば、アメリカ館に示されたニューマティックなホモスペースの提案と、村田豊の挑戦した富士グループパビリオンの同じくニューマティック構造の啓示を記憶にとどめておかねばなるまい。

万博の建物は仮設であり、それはすみやかにこわされるべき宿命をもち、事実それはこわしやすいものでなければならぬからだ。

インテリアとか展示について、このエキスポが新しい何をつくったかを探索することはおよそ無駄ではないだろう。

発見されたものは、やはり日本人の集団がひきおこす巨大なエネルギーと、それを受けとめ得なかった人工装置の、埋めがたいギャップというものではなかっただろうか。

そしていま、自分の都市、自分の町自分の家、に立ちもどってドンキホーテの突撃をくりかえすことに意欲もやさねばならないのではないだろうか。祭果てての何とやらで、万博はなくてもよかったかもしれないが、やはりやってしまったことでまた、見えてきたことも多いのである。

万博よ永遠なれ、人類もまた永遠なれ。

<会員> 環境造形研究所

そんな黒い顔が1つ無表情にこちらを向いているだけでした。マダガスカルで外務省の公電を受けた私共は最後にインド洋のサンゴ礁に囲まれた小さな島モーリシャスを訪れました。フランス人顧問ラジェス氏（万博政府代表）を囲んでの連日の打合せは真剣そのもので、第1の質問は万博期間中の日照方向、風向、雨の予想から始まり、約40の質問が提示され私共の滞在中に展示計画、出展予算その他すべてを決定するという真剣さで、開会直前にクレオール人マイスターを連れて乗り込んだ政府代表である建築家ラジェス氏は自ら腕まくりをしてPタイル貼りをしプレファブ形式の展示を組立て国際共同館プレースで一番のりを遂げたのです。

同じアフリカでも民族の違いもあり事あるごとにむづかしさを痛感させられました、又、動乱のベトナム、政変のあったカンボジア、地震で破壊されたペルー、雨もり、熱気、展示計画の変更などいろいろ大変なことの連続でした。しかし日本万国博の大きな成功の一つは、発展途上国とよばれるこれら29ヶ国の参加だったと思います。これから先、同じような形の万博は2度とアジアでは開かれることはないと思います。思い出の深い2年間の万博勤務でした。最後にディスプレイデザイン顧問として常に適切な助言を賜り、成功のために御尽力下さいました豊口、剣持両先生に深く御礼申上げる次第です。

＜会員＞ 元日本万国博覧会協会
展示課長兼国際共同館管理課長
現通産省工業技術院製品科学研究所

電気通信館

坂口 和正

70年秋、日本万国博は終わった。この万博に参加協力した多くのデザイナーや芸術家達だれもが、そのまれにみる機会をつかんで、日ごろの真理追求の発表とその社会的実験をなそうと考えたに違いない。そこにはデザイン界にとって、普段あまりお目にかかれない魅惑的なテーマとそれを裏付ける前代

未聞の資本投資があったからである。今ここで、企画から2年半という作業の結果と実際をみてみたい。

われわれが手がけた電気通信館のテーマは「人間とコミュニケーション」であった。このいささか抽象的なテーマの具体化にあたって、デザイナーの一般的心情からすれば今日の産業優先社会の中で、テクノロジーは舞台裏に配し、人間にとってコミュニケーションとは何かを主眼としておし出すパビリオンであることを希った。言い換えれば、コミュニケーションの手段が近代科学の恩恵でいかに可能（便利）になったかという示しかたではなく、人間にとって本来コミュニケーションとは何かを考える場を提示することにあった。それは、コミュニケーションの実体をいかに通じにくいものであるかということのあかしとして捉えコミュニケーションの諸層と現代社会との関連を映し出すような企画であった。こうした一連の発想は、プロデューサー、テレビディレクター、現代詩人、アーキテクト、われわれデザイナーも含めたスタッフにより共同作業として行われ、技術面での具体性も加えて検討が重ねられた。

こうした理由で、観客自身の参加によるコミュニケーションを体験できる場をつくることに焦点が合わされた。地域的に離れた場所との相互コミュニケーション、すなわち超空間のコミュニケーションは、このパビリオンの主ホールの発想の源となっている。そしてこの観客参加の精神は、空間をデザインする者と、観客との新たな接点を求め得る可能性を含んでいた。なぜならば、与える側と与えられる側の立場から、デザインが本来鑑賞するものでなく使うものだという意味で、民衆の参加による空間の充実を求めたからである。だがこのことは、計画と現実の差として、ごく一面的な成果しか得られなかったということが後にわかる。いづれにせよ、これらの具体化についてディスプレイ中心に述べれば、ディスプレイは従来の製品や、歴史や、統計の引立て役としての領域を超えて空間言語としての機能を持たねばならなかった。コミュニケーションの諸層を暗示させる導入空間では、泣き叫べ

ぶ赤ん坊や無数の受話器から呼びかけてくる声がそこを通過する人びとの原始的本能と潜在意識を呼び覚ます。そして、地球上を人から人へと風船が飛び廻る映像や、リズムを奏でる交換機の中を通りぬけて主ホールへ至る空間構成は、見せるというよりは体験させるディスプレイといえよう。主ホールは三つの同時中継画像用大スクリーンにかこまれた閉じた広場であり、三角広場と名付けられた。この三つのスクリーンは画面というよりは、この広場から語りかけ、語られる窓である。人びとはここでみずから遠く離れた地点との相互コミュニケーションを体験する。又このパビリオンから日本中どこへでもコミュニケーションできるワイヤレスホンの実演場も設けられた。

ここにみられるごとく、それはより今日的なコミュニケーションの媒体であるところのテレビジョンを使って、現実のコミュニケーションの実体の人びとの中にあばきだし、現代社会の中でのありかたをダイナミックに捉えようとするものであった。先にも述べたスタッフのうち、テレビディレクター達の時代のエポックを求める意欲は、他にもまして強力なものであった。それは又、ややもすると国力や技術開発をもって進歩のバロメーターとする産業博覧会的体質の域を脱しようとしていたアーキテクトや、デザイナーの理念にもかなうものであったといえよう。

こうして今年3月開催された万博が実際にどのような反響を呼ぶかは多くの人びとの注目するところであった。まずだれもが驚いたことは、全国各地から大量に送り込まれる団体を中心とした人の波のすさまじさであろう。デザインや芸術にたづさわる人間がこれほど大量の人員を相手にしたことはあまり例があるまい。そのことはあらかじめ予想していたにもかかわらず、その枠をはるかに超えていた。万博の仕事をするのが、時の寵児としてもてはやされ、逆に体制の追従者と批判されながら、なを仕事を全うしようとしていた裏にはデザイナーなりに、いささかの品位と自負を民衆とわかち合いたいという願望があったからにちがいない。だが実際にオープンして見て、

EXPO '70 雑感

秋山 修治

それとはうらはらに、大衆のマスゲームとでも言える奇妙な現象の渦に巻き込まれ、きれいごとと美などどこかへ消し飛んでしまった。デザイナーが日ごろみづからの仕事を社会との関連において価値づけているにもかかわらず、現実にはそれが狭いジャンル内での認識であったり、民衆と間接的であいまの接点しか持ち得ないケースの方が多し。このようなあいまさが、一挙に大衆の中にほうり出された場合、物理的にも精神的にも敗北の憂き目を見ることになる。

いわく、“手をふれないで下さい” “彫刻にのぼってはいけません”，などなど意図した通りには行かない事実が数多くみられた。こうした状態が、くる日もくる日も個々のパビリオンの特色などにはおまかなく延々とくり返された。わが電気通信館においてもその点においては実感するところ大なるものがあつた。内容の優劣を問う間もなく、入口から吸込み出口からはき出す。観客参加の演出についても、一応の成功をおさめたにしても、それは面白かつたということであり、（もちろん面白くなければ困るが）コミュニケーションの実体がいかほどに理解されたかに関しては多くの不満が残る。だが、われわれはこの様な状態に何も嫌悪の念をいだいてばかりはおられまい。むしろ民衆とデザインの直接の出会いは、デザイナーの頭の中の不特定多数的な民衆に対するイメージを、実際の場にひきずりおろす作用をしているし、そのことは又、今日のデザインのあり方を再認識する良き機会をあらわにしているといえよう。現在、経済繁栄の機構を通じてデザインの使用価値が民衆に配分されている。はたしてそれはより好ましい状況をつくり出しているであろうか。万博という実験をもとに今後の課題として、われわれデザイナーは良いデザインを提供するだけにとどまらず、それが民衆の中でいかに活用されるかを見極める社会的価値を問われなければならぬ。

豊口デザイン研究所

まず万博に行った人達に、感想は？と聞くと、ほとんどの人達は、あまり期待したほどではなかつたと、そして又そのあとにほとんどの人達が、色々な所の話をし、それなりに面白かつたと言う、私も又それらの人達と同様の気持ちをいだいた、しかしそのあとに何かもの足りなさを感じざるを得ない、それはどうしてなのかを考えるのである。

まず会場構成であるが、広い会場の中に色々な建物が、個性ある形で立ち並び、道路が縦横にはしり、一見前宣伝の様な、未来都市であるかの様な気になる、動く歩道もあれば、池もあり又巨大な噴水もありで、何んともそんな気になるのであるが、少し歩き始めて見ると色々な事に気がつく、ところどころにある広場であるが、広さがなんとなく充分な感じではなく混雑している時など、このスペースは何んの為にあるのか、何か区割の時にスペースが余った為にそこに作られた様な感じがしてならなかつた。広場として計画したのであればもっと広く又もっと自然なカタチであっても良かつたのではないだろうか、私はヨーロッパ等の広場については知らない、わずかに写真とか、地図によってしかしらないが、万国博の広場も欧州のそれをまねたかどうかやたらコンクリートで固められているだけである。もっと自然のものを取り入れ日本的広場を、もっと広く作っても良かつたのではないだろうか、いや、作るべきであつたと思う。そうすればあのあつい夏に救急車がしょっちゅうサイレンをならす必要がなかつたのではなからうか、又それらの広場等に置かれていた、ストリートファニチャーについても1つ1つのデザインはともかく、量も少ないし、何か隅に追いやられて（もっともそんなに真中に出てくるものでもないが）申し訳程度であつた様に思う。もっと人々が気楽にのんびり出来る場所が多くても良いのではないだろうか、特に夕刻

になると1日のごみが、ごみ箱からはみ出ていたり、紙袋がそばにいくところがついていたり（箱が一ぱいになり取り替えたごみの入った紙袋）口がほどけてごみくずが散らばっていたりおよそ未来の健康な都市とはかけはなれたものであつた。

中央入口からのアプローチであるが、中があれだけ広いのにくらべ入口が狭くその上入ってから自由に右左へ行きにくくなつており〔特に右の方へは行きにくい〕不便さを感じた。もっと見学者自身自由に行動が出来る様にはならなかつたものだろうか。その為入口附近にいるとせかされる様な、自分の意志にかかわりなく動かされる様な、管理社会の最も進んだ所に置かれた様な気持ちになつたのは私だけではないだろう。

次に各展示館についてであるが、私はほんのごく1部しか見ておらず、容易に入館出来るところしか見ていないので、その範囲のものになってしまうことを、ここでお断り致しておきたい。

色々の特徴を持った構法であれだけたくさん建物が並ぶさまは雄大である。特に空気膜構造を使った、エアードーム式のアメリカ館、エアービーム式の富士グループパビリオン、電力館別館等は今後の建築物に新しいイメージを与えた事は大きな成果であつたと思う。その他お祭り広場のリフトアップ工法による大屋根、ビニシエル工法と呼ばれる、富士グループパビリオンの付属棟等が上げられよう。その他の技術的なものとして、地域冷暖房計画や、情報通信システム等大小さまざまな技術開発は今後の社会に大いに役立つものと思われる。この様な機構、装置をハードウェアとするならば、ハードウェアの部分の開発に見るべきものが、EXPO '70にはあつたと思う、それにくらべ演出方法とかソフトウェアにあたるものでは、大した成果がなかつたのではないだろうか、（もっとも私は先にも述べた様に全部のパビリオンの内部に入った訳ではないのではっきりとは言えないが）映像の祭典になるだろうとの前評判だつたのにくらべ、実際に見てがっかりした、マルチスクリーンといえどこ

もかしこもマルチスクリーン、しかも手法はほとんどが同じである。もっと色々な手法があったと思われるし、その辺に大きな期待があった。その中で私が興味を持ったのは、鉄鋼館の展示や演出であった、ホールの色々な音の出る彫刻やレーザー光線と音楽の演奏はいままでにない体験を与えてくれた。その他フランス館の休憩ブースや、カ

ナダ館の中庭等はそれなりに何かを感じさせられたところがある。

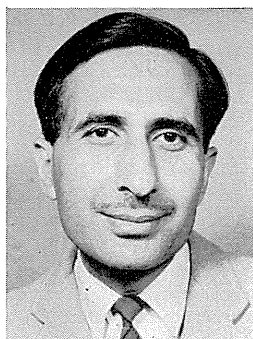
その他企業館等は見本市的であまり興味をそそらなかった様に思う。又別の意味で後進国と言われる国々のパビリオンではその国の工芸品や美術品等を見た事の方が楽しかった。

万博も終り1ヶ月半たった今、時間の都合や長蛇の列にいや気がさし全体

の約1/3位しか見れなかったのは残念に思う。良い事も悪い事も含めて私の中に色々な新たな問題提起を持つ機会を与えたEXPO'70、大いに今後の参考にしたいと思っている。

<会員> 松坂屋家具室内設計課

海外より 万博 '70 によせて



またどうぞ……………

ベッド ナヤール

Bedd Naylor

「皆様、今日は御来場有難うございました。またどうぞお越し下さいませ」

私は、この放送で、明日また同じ一日がくりかえされるということを心に確かめつつ、今日の無心の歓びをやさしい友として此の夜をすごすべく会場の外に出る。私はいまこの喜びをつなぎあわせてロザリオを作っている。いつまでもいつまでも、つなぎあわせたいという願いをこめて。

でも私は知っている。9月13日が来れば、奏でられる音楽は悲しみの音色とかわって、貴女はもう決して「また、どうぞお越し下さいませ」と言わなくなることを。私の歓びが奪い去られるということを、去りゆく私の背後で、貴女はEXPOの灯を消して、冷い風とデモンの影が、私を見果てぬ夢の中から追立てるのにまかせるのであろうことを。

私は力なくふるえ、口ごもるかも知

ベッド ナヤールはインド政府のディスプレイデザイナーでインド館のコーディネーター

れない。でも、私は貴女の創りだそうとする寂さのさなかにたたずんで、貴女に向って叫び、貴女を責めたいと思う。余りにも豊かな歓びをあたえてくれた貴女を……………貴女は私をここにいざなった。華やかな衣裳をまとった全世界をここに招いて、私を歓迎させ、「君こそ世界の希望」と語りかけさせた。貴女はひそやかにすべての人々に、私に親切であれ、私に微笑みかけよ、そして私が迷えば道を教えよとささやいてくれた。貴女は、樹を植え、花を咲かせ、小川を流して、私と彼女を会わせてくれた。彼女と共に歩み、彼女に触れ、彼女にキスし、そして私自身を見出し彼女を知る機会を与えてくれた。

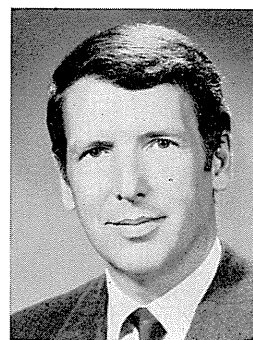
貴女は、私が自分の住む世界を愛する力をもつことを、はっきりと確かめようとした。

貴女の放送よとわにやむことなかれ。「またどうぞお越し下さいませ」この言葉よつねに貴女の放送とともにあれ。明日も又私はEXPOを訪れたと思うから……………

(連日EXPO開場の場内放送をされた放送係の方に謹んで非礼をお詫びしつつ)

<市居 浩一訳>

アーサー エリクソンはカナダの著名な建築家でカナダ政府館の建築及びインテリアの設計者



カナダ館
とその思想

アーサー エリクソン

Arthur Erickson

万博の展示館とはおよそ独得で抽象的な建物です。独得というのはリアルな目的を持たないからで、抽象的というのは何等かのアイディアを伝えねばならないからです。

私が最初に伝えようと思ったものはカナダの風景でして、大胆なそして単純な形式を求めました。と言うのはカナダにあるのは重畳たる山脈と果てしない平原だけでその中間のものがあり

ませんから。カナダの風景は日本のように変化に富み興味深いものがなく、広漠で単純、強力で物淋しくさえあります。

私は在日中色々な経験をして得ました数々のアイディアを持っていましたし、日本に付ての私なりの理解や私の国に付ての私の理解、それが西欧的伝統の中にしめる地位などを考えました。

これがその当時の最初のアイディアでして、これを発展するに当ってより一層建築的な方法で想を練るべきであると本能的に強く感じた私は、当時抱いていた茫洋たる形式でなく寧ろ極めて明確な形式をとるべきであると思いました末に、あの大ピラミッドのような形式にしました。

展示館の中央に中庭を築いた訳は、一般に博覧会は混雑するのが常ですので入場者を保護する場所を設ける必要があるからです。すこしは静かで心のやわらぐ場所が欲しいと誰しも考えましょう。日本では開放された入口または門を入れて、外部と遮断された内庭に通ります。随って館の中央にこの静かな場所を設けても、日本人は変だとも可笑しいとも思いません。

初め館の構造にコンクリート仕上げを考えましたが、コンクリート壁は余りに無表情で重苦しいし表面は何の変哲ありません。そこで鏡のアイディアを考えました。

鏡は銀色で冷たく見えます。木材は暖かい、だから人は材料の暖さと冷さの心地よい対照を感じるし、外壁を鏡で被って空を反射させれば表面には光りが常に戯れましょう。

鏡と反射のアイディア殊に入口での反射は、多くの今日的“オペアート”と結び付きます。入口は万華鏡となつて、変化する反射の遊びは幻想的です。鏡と変化の様相は二十世紀の一部です。この変化のアイディアは生命の一相で、遠くから日本哲学の中心となつてきたものですが、西欧では今日漸く理解され初めたに過ぎません。

七月のともうとうという日太陽が沈みかけていた頃、鏡を見た私は魅せられました。それは建物の一部が

全く姿を消しその反対側に淡い光りの変化を見たからです。また見上ぐた時の空は一色であつのに、それぞれの鏡面に写った空はいづれも違った形をしていたのみでなく色を相互に反射し合っていたので、その時のほんとの空の色を見たからでもあります。

また私は日本の伝統建築の場合、土は意識されるが空は余り意識されないことを知っています。日本では歩く時通り徑を興味深く見ますが、建物は樹木に囲まれていて空は見られません。

しかしカナダでは日本と反対で、すべての西欧建築と同様歩く地面には全く関心を払わないし、土を意識しない反面空の水平線を考えます。随って私は建物が空を写せばカナダの風景の表現になると感じました。こうした考へを整理しだすと、形式は益々山岳らしく鏡は更に氷河か氷らしくなって、相互に調和の実を示し初めました。

中庭の“スピナーズ”もまた変化のアイディアに寄与しました。即ち屋根がないから、スピナーズもまた変化することが出来て停止することを知りません。この変化の面と反射もまた、私の理解する日本建築とその無限の思想に結び付いています。建物の上部に何物もない展示館は、鏡があるから有限と言えますが、反射されるものが絶えることなく常に動き続けるから無限となります。

外から見てもこの反射のため内部が全部見えます。スピナーズの柱は陽光を受けて、普通見えると思われない中庭のあちこちに光を投げるため、人々は光の軽妙な動きと変化に魅せられます。この意味では建物自体は重要でなくなり、寧ろ建物の光りに対する作用が重要となり、随って建物は光りの展示と化します。

カナダ館は一種の non-building となりました。見る角度または見る条件によってはほとんど形を消し、近づくに随って見え初める。それは震気楼のように、建物がそこにあるかどうか分からない時もよくあります。この建物が何所から初まり何所で終っているのか容易に感じ得ないと言うことは、現実

に見えるスペースと感覚で受けるスペースとの興味深い関係を表現しています。

展示目的以外の場所での室内仕上げの場合、白と黒の二色のみを配することによって、木材の色を浮出させました。この色調を引立てるために又この色調の対照として、絵画や壁掛織物や彫刻などの工芸品を配しました。事務室に使った青紫のカーペットは展示室のカーペットの単なる連続として同色を使い事務に従事する人々に豊かな背景を与えましたが、応接室では、スピナーズの明るい色や生花を観賞するためには、この色は豊か過ぎるので、特に薄い色を使用しました。これもまた伝統的日本間での色彩調和手法に学んだものです。

鏡または反射のアイディアを応接室にも適用し、妻壁の外だけでなく内側にも鏡を取付けました。この室の入口の床には黒色のよく磨かれた化粧タイルを使用しましたし、カナダ政府が風俗上好ましくないと考えさえしなければ、大きい陶器の壁画を掛けて、妻壁の鏡に反射させたかったのです。

館長室には壁の上まで白色のカーペットを張り、室内のラウンジと食堂の家具は全部プレキシングラス製とし、白いベルベットのクッションが宙に漂う感じを出しました。食器は黒と銀色、テーブルマットは Claude and Marriette Vermette 作の透明プラスチックを使って卓子を優美にしました。天井の木材以外の色といえば、生花と Micheline Beauchemin 作の壁掛にある銀と黒と朱だけです。扉の取手灰皿浴室の壁タイルなどには、すべて銀またはクローム色のディテイルを用いました。

以上全体を通じて意図したことは木材の色と生地から受ける重厚感そして室内の斜壁から受ける若干の威圧感に対して、室内装飾を最も軽くすくすくすることによって対象付けることでした。

＜辻野 丈治訳＞

座 談 会

万博'70 をかたる

川崎 清 京都大学工学部建築科助教授
樋口 治 京都工芸繊維大学工学部教授
木村 重信 京都市立芸術大学美術学部教授
坪居 恭平 元日本万国博覧会協会

デザイン課長

現、坪居恭平デザイン研究所

司会 川崎 浩 <会員>

司会者 万博というものを契機としてわれわれデザイナーとしては新しく再出発しなければならぬ時期ではないかと思っております。そういう意味で最終的にはこれからのデザイナーの役割りだとか、今後の分野といったことでお話を進めて頂くことになろうかと思いますが、きょうお集りの諸先生方は実際に万博の仕事についてそれぞれのご専門についてお携りになられた方ばかりでございますので、それぞれのお仕事を通じてのお話ということで、どういう仕事をどういう企画、設計の流れのもとでお進めになったかをまず承り、そのあとこれからのあり方といったことでまいりたいと思います。まず川崎先生から美術館のお話などからお願いしたいと思います。

川崎 美術館と申しますと万博のなかでは一寸特殊なものだったと思いますので、そこから新しいデザイン関係の話がひきだせるかどうかということになると自信がないのですが。実は万博のはじまる4~5年前に日本でも万博があるがどんなものをやろうかということで、デザイナーの集りなどに顔を出すようになり、モンテリオール法にも出かけたりしているうちに、なにか新しいものが出そうだ。モンテリオールでは映像物が非常に多く使われておる。また帰りにニューヨークのグリーニッジヴィレッジなどによって見るとエレクトリックサーカスなどでサイケデリックなものをやっており、これはなにか新しいものを出さなければいけないといういろいろ考えておりました。ところがたまたま私の担当したのが美術館だったわけです。美術館となりますとインテリアデザインそのものを見せるのではなく、ものを美しく見せるわけですから、むしろインテリアデザインとしては全く裏側の行き方をしなければならぬ分野なわけです。この頃の新しい美術は具体的な或は個性的な

環境があって、それにかかわる美術というあり方もあると思いますが、こんどの美術館は古い作品から新しい作品まで集めてきたわけですから、それぞれの美術の持っているものの比較といったことも考慮に入れると、全く抽象化した空間にしなくてはならぬということで、いろんなところを見てなにか変わったことをやろうという気持ちを全く裏返す様なことになってきたわけです。

一方ほかのパビリオンではかなり変わった新しいことをやっておられるという情報もはいつてきました。美術館の方は富永先生のお考えもあり、ディスプレイは中山公男さんが主に担当され、或る程度それに従ったわけです。当初は美術というものの見せ方に、やはり時代だとか美術の置かれた環境と



かいいたものをうまく出す必要があるのではないかと議論がしばしばあったのです。しかしそういう環境をほん物に出そうと思えば、現場主義といえますか、その場所で見るのが一番いいわけで、ものを写すということになるとどうしても中途半端なものになるし、また古い美術の環境というものは建築に結びついたものが多いわけです。ゴシックのものを持ってくればゴシック風の環境、ロマネスクのものを持ってくればロマネスクの環境を使わなければならないわけです。それをほん物に近い状態をつくるということは不可能に近いということで、私はむしろ抽象化した空間をつくったらいの

ではないかということから、素材抽象化の雰囲気を出すガラスなどが主体となったわけです。ですから私のやった範囲は万博全体の中では特殊なやり方ではなかったかと考えられますし、そこからなにか新しいものが出てくるきっかけになるという自信は実のところ持っておりません。

司会者 こんどの万博で各デザインはプロジェクトの共同作業でおやりになったわけですが、今後もデザインの進め方について他分野との共同作業というものが、これを契機にもっと進むのではないかと思います。

川崎 いままでの建築家のやり方というものは非常に細部のデテールから大きなスケールに至るものまで一貫したものを求めておりました。たとえば建築家でサーリネン、ノイトラ、丹下さんとか殆ど椅子のデザインまでやっておられます。最近ではペリアンとかエームズとか1940~50年代頃から新しい家具デザイナーの存在がややはっきりしました。建築家の頭のなかにはトータル意欲というか、小さいものから大きいものまで統一したいという強い気持ちがあったわけです。大きなものでは都市のストラクチャー、もう少し小さいものでは建築のストラクチャー、それからインテリアと言うものがあり都市デザイナー、インテリアデザイナーなどの独立と共にそれらがだんだん分離される様になった。特に万博の場合は色んな分野のスペシャリストが集って仕事をしたと思います。美術館の場合も展示場のディスプレイの問題だけでなく、ロビーや休憩室等力を入れてデザインしたわけですが、照明は石井幹子さんに、絨毯は太田麗子さんに、家具は平不二夫さんをお願いし、全体を私がまとめたわけです。そういう人たちに建築上のイメージを伝える伝え方が色々あると思うんです。

出来てからやって下さいといえは簡

単ですがそれでは間に合わない。それでガラスの大きなロビーの空間をつくるんだということで模型をつくり、それから実際に旭硝子で実物大のパネルをつくって実験をするわけですが、そういうところへデザイナーの方にいっしょに来て頂いて、こういう大きさでこういう内容だということをリアルにつかんで頂く様に配慮したわけです。つかんで頂くとこんどはインテリアデザイナーの側からこんなふうにしたらどうだという逆にこちらが刺激を受けるようなこともありました。私自身ある意味ではインテリアデザイナーの方からみればいちおうプロデューサー的役割りを果たしたといえるかもしれませんが、お互いのデザインを相互に把握しながらつくっていくというひとつのやり方をそこで学んだと思っております。

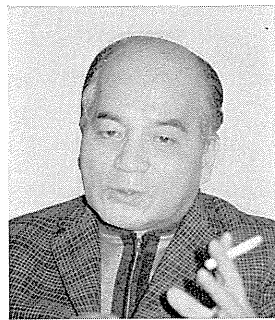
司会者 樋口先生のごス館の場合は形自身が非常にユニークなものでありますし、ガスと笑いの結びつきといったそもそもの出ははじめから、デザインとは関係なしにお話したいと思ひます。

樋口 私とエキスポ70のそもそもの出合ひはガス館の前なんです。いよいよやるということで具体的になったときに、前の新井事務総長が、万博をやるにはどうしてもデザイナーの協力を得なければできないということをいひ出されて、当初デザイン委員会ができた。そしてグラフィック、インテリア、工業デザインなどいろんな分野から東京7名、関西6名ぐらいがはいり勝見勝さんを委員長に基本的な話を始めた。そのときから関係しまして初期の万博協会の非常な混乱期というものを経験したわけだ。その中最も印象に残るものは例のシンボルマークで九州のグラフィックデザイナーの西島さんのものをデザイン審査会が推選したが、石坂さんの反対でやり直しになって大高さんのものがはいったという時なのです。そういうことから事務総長が変わるとともにデザイン委員会も自然解消の形になった。しかし協会の外部の人間が関係して居てもなかなかまとまらないし、仕事は急速に具体化するということで誰か万博協会へはいらなければいけない。それもデザイン

一であって協会の内外の束ねをやる人ということだ、坪井さんを推薦していちおう役目を終ったわけだ。

その後色彩委員会の仕事にも引っぱり出されましたが、結局自分が直接作品をやることになったのが、ガスパビリオンなのです。最初電通を通じてガスパビリオンのインテリアとディスプレイをやってほしいという依頼があった。このパビリオンは日本に200社ほどあるガス会社で組織されている日本ガス協会がスポンサーとなってやるのですが、事実上は地元でもあり出資金の過半数を出している大阪ガス会社が依頼運営するという格好になりましたが、その大阪ガスが電通にプロデューサーを依頼したのです。

電通のことですから広く各方面の意見を求めて、先ずテーマを“笑ひ”に決めました。次にその“笑ひ”をどういふように表現し体得してもらうかと



いふことで、まず二つの空間に分けよう。その一つは動的空間といひますか、入館した観客自身が“笑ひ”そのものを体験していくための映像を中心とした動的空間を設けよう。もう一つの空間は静的空間にして、ここは美術館的なものにして、そこに秀れた芸術品を展示して、そこで静かに“笑ひ”いふものをかみしめてもらうという基本構想が決まり、第1ゾーンは渡辺プロの渡辺晋さんがプロデューサーとして担当、静的空間の方は福田恒存さんがプロデューサーになり、その他菊田一夫、北条誠さんなどをコンサルタントにして、電通方式いふか豪華な顔振れを揃えた次第だ。

そこで、静的空間はどうするかといふことが非常にむずかしかったのですが、福田さんの意見で“無垢の笑ひ”いふテーマを出したわけだ。“笑ひ”いふてもいろんな笑ひがある。嘲笑、哄笑もあれば下品な笑ひも

あるけれども、笑ひのなかで最も純粹で高いものは生まれた赤ん坊が笑ひような“無垢の笑ひ”だといふひとつのコンテニューティーができて、それをテーマにして世界的な画家に描いてもらおういふことになり、嘉門安雄さんの推選でホアン・ミロがいいいふことでそれに決まった。そしてミロに福田さんから手紙を出して内諾を得るとか、請負いは大林組になるとか、次第に許画が進行したのですが、ただインテリアとディスプレイがどうにも進まない。それで私の方へ話があつて、最初は私もインテリアとディスプレイをやるつもりで、いふいふ段階で途中からはいふたわけだ。

ところがいろいろ案は出ているがパビリオンの全体デザインにいいものがなく、電通も困つて私に何とかしてくれないかといふことで、急に外部の建物全体の計画もやらなければならぬことになり、大学内外の人数名をスタッフにしてディスカッションをしたり案を出し合つた結果、最後に私の出したあの案に決まったわけだ。決まるとすぐミロに会つてくれいふことで、その案を持ってニースに行きました。彼に会つていろいろ説明すると幸ひミロも喜んでくれて話が固まったいふことです。ですから私の場合、途中からはいふたときにはパビリオンの造型以外の構想がだいたい決まつておつた時点であつたいふことです。

パビリオンの出展構想の進め方について、私なりに感じたことはいろいろな方法があるのではないか、たとえば東芝IHI館とかタカラビューティオン等は、建築家が最初のヴィジョンづくりから参加していろいろ意見を述べることで、例えば新しい建築構造を出して、これを目玉にしようではないかといふ様な場合があるし、私のように途中から飛び込んだときはすでに相当なコンテもできておる。たとえば映画をやるいふことであればスケスケルックではだめなんだ、暗いなかへ観客を入れて映写しなければならぬ。さらに4面体といひますか、床に1つのスクリーン、両側の壁に2つのスクリーン、中央に下がってくるスクリーンいふスクリーンの形態まで決まつておる。つぎの美術館タイプに

してもミロは壁画をやりたい。壁画も自分で描くのではなく、描くだけけれどもそれをセラミックに焼き上げ組上げて壁画としていきたいということも決まり、そこは静空間であるし、視覚的にミロを中心にしたものでなければならぬというふうに、すでにだいたいの形が自ら決まっているような状態のなかに飛込んでゆく場合もあるわけです。

そういうことからパビリオンは、とにかく包むものにしよう。しかしただ単に漠然と包んではいけないので、外部でなにか笑いを表現できるようなものがうまく構造的に、あるいはデザインの的にまとまればよいということでああいうことになった。私の最初に描いたイメージは“たまご”だったんです。それが上に鰭がついたのは、映像ゾーンのまんまに巾一杯のスクリーンを置いて、その両側にテニスコート方式といいますか観客席を設ける。だから最初に観客がはいったときはまんまにスクリーンが下って居って、一方の人は向こう側に人がいることを知らない。途中でスクリーンが突然上がって驚くといった趣向でしたので、その大きいスクリーンの納まる部分として卵の上に大きい鰭をつけた訳です。残念なことに、このスクリーンは最終的には予算の関係もあってああいう貧弱なものになりました。あの場合はなんとんでもミロでパンチをきかそうということがはじめてから一貫していたので、その他のものが最初の思う通りにいかなかったという面も大分出てきて、苦労したといえばそういうことです。

司会者 スタッフが多過ぎたという感じを受けられたわけですか。

樋口 そうは思いませんけれども、私の場合は途中からはいったということとして、最初の企画ぐらいから入れて頂いておればやりやすかったし、面白いものになっていたのではないかと思います。しかしいい経験をしました。

司会者 木村先生は万博について朝日新聞に評論をお書きになったり、京都新聞の座談会でご意見を述べておられますが、そういったことからお話し願いたいと思います。



木村 私は万博美術館に関係しました。はじめ現代美術部門の企画について、川崎清さんとも話し合ったことがあります。その後アフリカ美術部門を担当することになり、エジプトなど8カ国に赴いて作品の選定と出品交渉をしました。アフリカ人のイメージ・アップを念じて、古代の作品ばかりを集めました。恐らく多くの人びとが、黒アフリカにもこんな優れた古い作品があるのかと驚かれたと思います。

ところで、いま川崎さんと樋口さんのお話を聞いていて、非常に重大な問題が含まれていると思いました。川崎さんは美術館の建設において、プロデューサー的役割りを自分は果たしておっしゃいました。そして椅子だとか敷物だとか照明だとか、各分野の方々と相談をされ、あのような形にまとめられたわけです。そしてイメージとして、抽象的空間を構想されたとのことでした。とにかく展示品は時代・地域・ジャンルともきわめて多岐にわたっていますから、あまり個性的な建物に入れると、ある作品群には好都合でも、他の作品群にとっては不都合であるということになります。したがって万博美術館の場合は、あのような抽象的空間にならざるをえません。そして結果的には成功だったと思います。

樋口さんの場合は、途中から入ったと度々言われましたが、その事が結果にもあらわれています。ガスパビリオンはよくできておりますけれども、全体としては動的な部門と静的な部門とにチグハグなところがありますね。やはりああいう共同制作の場合は、マネージャーなり、プロデューサーなり、コンダクターなりを、まず最初にきめて、すべてをその人に集約する必要があります。今度の万博で比較的に成功したと思われる館、例えばスイス館、アルジェリア館、鉄鋼館、繊維館など

は、だいたい個人にまかせていますね。共同制作を主宰する統一的人格といいますか、それが各パートの人たちをうまくまとめています。三菱未来館などはお客さんはよくはいったようですが、でき上がったものはつまらんものだと思います。船頭多くして舟から山へ登れなかったのではないかと思います。

さきほどの川崎さんのいわれた抽象化された空間に関連して、展示方法としての記号化の問題が、こんどの万博でさまざまな形で提起されました。今度の万博会場は記号環境だとよく言われましたが、果して成功したかどうか。記号化するには、記号そのもので語らせるのが、生命なんだけれども、その背後に象徴的・言語的な内容を持った場合が多いようです。たとえば日本館にオルゴラマ、がありましたね。各国の国民所得だとか労働人口だとかの図表をマルチ・スクリーンに写し出していたけれども、ひとつの図表が10数秒で変って、観客はそれを「読む」ことができません。つまりシンボルが暴力的にサイン（記号）化されているだけです。オルゴラマの場合、訴えようとする内容は極めてロゴスの的なものなんです。それなら、美しくデザインした静的な図表として提示すればいいわけで、なにも映像を使う必要はない。これとは逆に成功した例は、国連館の人口メーターです。日本、アジア、世界の人口増加を示すものですが、2のメーターが刻々に数を増していった、すべての観客に人口問題の深刻さを強く印象づけます。あれを見て私もびっくりしたんですが、1年間にこれだけの人口がふえて50~100年後の世界はどうなるんだろうか、言葉や文章としては理解していても、あのような猛烈なスピードで人口が増加していくのを見せられると、これは大変なことだと思うし、恐らく人口メーターの前を通られたすべての人は、改めて人口問題の深刻さを痛感されたはずだと思います。

ところが人口メーターの示すのは、単なる数字にすぎず、その背後に実体はありません。このような記号そのものによる訴えかけ、ないしは記号環境の演出は、インテリアをも含めて、今

後ますます強まるだろうと思います。しかしその場合に、変な言語的、象徴的なしっぽが残っているのは結局だめだと思っています。これは建築、インテリアなどすべてについていえると思います。だから私の主観的判断になりますけれども、こんどの万博で、建物などすべてを含めて、成功しているところは記号化が徹底しています。スイス館の「光の木」が64センチ（2の6乗）を基礎として造形され、さらにそれがスイス館の広場、建築、家具装飾、展示のすべてにいたるまで、徹底して行なわれています。しかもあの「光の木」の木かげが、多くの人によって待ち合わせの場所にえらばれて、人びとの足をとどめ、心をやすめるのに役立った事実。徹底したコーディネーション（整合作業）が成功するとき、それは暴力人間的でもあることの例でしょう。象徴的な内容を訴えるのなら、シンボリックな伝達方法を用いればよいのです。内容は言語的、方法は記号となれば、農協さんならずとも、われわれも当惑せざるをえません。

川崎 坪井さんはシンボル計画などをやられてその領分になるかと思うのですが、私は会場計画についてちょっと分裂した点があったと思います。モントリーなどのケースの経験を反省すると観客をうまく誘導して流すことが必要だ。それには記号を通じてひとつのコミュニケーションを喚起する。そうはいいながら一方で会場のなかのどこに自分はいるんだということがわからないと人間は不安を持つ。たとえば地下街にはいっても右へ行けば非常口だとか、左へ行けばどこと誘導されるようになっていても、自分の位置はどこだということを知らないと不安になるもので、常に直感的判断でフィードバックする必要がある。それですり鉢型にしたり、外側にランドマークになるような大きな建物を置いて、それがアメリカ館であったりソ連館であったりするようなわからせ方をする。そうすると一般大衆は記号をたどるよりも、ああこれはアメリカ館だ、ソ連館だと直結する集中現象を起こす。ですから記号をうまく使うと人間の動きをコントロールするといいいながら、一方で記号化の効果を打ち消す様な方法を

二重にとつたわけです。この二つの方法の重ね合わせ方がちょっとまづかったのではないかと考えております。それに合わせて非常に動きやすいようなデザインをしたために、朝9時に開場するとアメリカ館の前に抵抗なく集中して観客が並ぶという集中現象も起き、もう少し集中力を分散させる方法が考えられてよかった。

その点はモンリオールは会場が3つぐらいいに分かれていて記号に頼らざるを得ない。全部が見えるわけではないから電車に乗っても行き先を読んで行かなければどうしょうもないということもあります。せっかく色んな方法を使いながら、それで観客をうまくコントロールする方法が、会場計画として少し分裂していたように思います。

司会者 記号化というものが成功しなかったとお考えになるわけですか。

川崎 記号化をせっかく使いながら、大衆が記号に従って動くという実際の面で、うまくいかなかったような気がします。

木村 それは記号環境のつくり方が徹底していなかったからでしょう。

川崎 記号環境のつくり方は、ある程度技術者がシステムを考えて、技術者の側から出てくるものですから専門家にとってはよくわかるわけです。それをもう少し大衆的レベルにまで落とすといえますか、技術をわかりやすくする、その辺の工夫がもう少し必要だったという気がします。

樋口 私もそう思います。一番最初に勝見勝さんあたりが絵文字というものを盛んに強調されました。各国言葉の違うものが集まるんだし、万国共通語は絵文字だから、絵文字でやらなければならないというので最後までいったと思うんですけれども、その絵文字が逆に万国共通語ではなくて、観客の大部分を占めた6千4百万という日本人にわからなかった。だからあわててザラ判紙にマジックペンで“便所”とか“出口”“入口”とか書いて貼るといった混乱が起こった。

岡村 あれはデザイナーのいいカッコしいではなかったのですか。もう少し農協あたりを対象にした、日本人の観客にもわかる絵文字かなにかを考えなければならなかったのではないでしょ

うか。

樋口 あれはむしろ、みんながそこまで深く考えなかったということでしょう。

木村 各パビリオンのなかではフランス館とかオンタリオ館とかの絵文字は成功していたと思います。しかしストリート・ファニチュアの、男と女の絵を示して、これは男使所、これは女使所というのはちょっとわからない。われわれ都会人はわかりますよ、しかし田舎の人にはわかりにくいと思う。

樋口 それから便所の前へ行行って便所を聞いている。完全にわかっていない。またそこまで誘導しながら入口がわからないので、便所の前で観客はじだんだん踏んでいる。

司会者 記号環境をわかりやすくするということが、デザイナーとしての一番大切な仕事ではないかと思いますが、それが十分できていなかったということですね。基礎的な問題なのですが。便所については男と女の表示はあったが、便所そのものの表示は全然なかったようですね。

川崎 そのところはむずかしいですね。専門家は記号をだんだんと美しくしていきたい。また記号によってデリケートな意味の見分け方をしようと思うと、非常に抽象化された美しいものの組合せを考えていく。それがだんだん進んでいくと複雑なシステムなり形なりいろいろと出てくる。そこで意味が複雑になったものをぱっと裏返しにすると、生まの絵を描いたものと同じではないかという声も出てくるわけで、この辺でデザイナーの手法のプロセスを大衆に経験させる必要があると思うんです。この点はデザイナーはデザイナーだけのコミュニケーションではなくて、大衆にも経験させるということはひとつの教育かもしれません。そういう環境をどんどんつくらないといけない。したがって農協の人が都会に出てきたんだからわからないのもむりないんだといわずに、やはりそういう記号環境といったものを日本のすみずみまで、これから情報化時代にもはいるわけですから、そういう努力をわれわれデザイナーはする必要があると思います。

（坪居氏出席）

司会者 いま絵文字の話から記号環境の話が出ていますが、記号化することによって便利になるはずだったのが、かえってわかりにくくなった場合があります。その記号環境をわかりやすくするのがわれわれデザイナーの仕事であるのに、デザイナーはなにをしていたんだということになりつつあるところです。それでまず絵文字の話から、坪居さんが協会でおやりになったお仕事についてご披露して頂きたいと思います。



坪居 絵文字についてはどこでも問題になっておるんですね。これについては起こるべくして起こった問題であると思っています。実は私の方で最初考えていたやり方に2つの問題があり、それをやめたために起こった問題なのです。その1つは絵文字だけを使うというやり方はいままではあまり例がないということです。絵文字というのはあくまで文字の補助的手段なのです。それで私の方でつくった規則には絵文字は文字と併用するということがあるんです。ところがあいうものに経験のない方がいろんな意見とはさむわけです。そして最初は絵文字に対する抵抗が強かったのですが、つぎに絵文字が決まるところまでいくと、こんどは絵文字に対する過信が生まれてくるわけです。

それでわれわれとしては各施設の絵文字はあくまで補助的なものであるという概念を持っておりましたので、文字を大きく入れようとしたのですが、川崎さんを前にして恐縮ですが、建築の方から文字を入れてくれるなという非常に強い抵抗が出て、仕方なく文字を小さくしたりやめたわけです。これは建築家という意味ではなく主として建築的なセクションから、文字があってなぜ絵文字をつけるんだという逆の意見が出てくる。それではやめたらど

うだ、しかしそれでは危いと迷ったんですが、結局やめることになり、その結果は起こるものが起きたということです。ところがそうして結果はデザインセクションの仕事ですからデザイナーとしては叱られているわけですが、私は内心はそれみたくということです。世間からはお前はなにをしてたんだということです。しかし私はあれでよかったと思っています。

それから絵文字のよさは非常にシンボリックなことで、読めるとか読めないという以前におぼろげな形でそれがわかるということです。文字というものも読んでそれがわかるというものではない。いろんなテストの結果でも殆んどが形による条件反射のようなものでわかっている。これは文字の場合みなそうです。表意文字と表音文字とで違うというご意見もあるんですが、表音文字でやってる国でテストをやっても同じくフレーズの形のようなもので読まれていてひと字ひと字読んでいない。そういう意味では逆に文字そのものも記号なんです。そうすると絵文字の方がシンボリックでお客さんにも速く目にはいるし速くつかめるわけです。

万国博へ来たお客さんによくわからんという苦情が起こる度にその付近へ行ってみるんですが、便所にしてもどこの便所もわからないといってはこない。ある特定の便所の付近だけ絵文字だからわからんとおっしゃる。たとえば土曜広場とかお祭り広場です。お祭り広場の近辺ではなぜ文字がないといけないのかというと、2穴ずつしかついていないトイレがやたらと混むから文字をつけるとおっしゃる。つまり、便所の位置のわかりにくいところ、あるいは観客の集まりに対応する便所の数がうまくいっていないというようなところで、標識が悪いと叱られたわけです。

司会者 標識そのものは問題ではないわけですね。

坪居 ないとはいえませんが現場へ行ってみると絵や矢印をつけたんです。あれはよくわからんと叱られたが、実際には団体さんなどはあれをみて飛んでくるわけです。ところが壁の色がどこもみな同じで入口の位置がわからな

い。私もそれを心配して便所の壁一面に大きな人の絵を入れて、入口はあらと矢印をつけようとしたんですが、これは丹下プロデューサーの意見でやめてしまった。

川崎 ああいうところでは日常の体験と違ったものが出てくるわけですね。

坪居 便所などもそれとわかるところは非常によくわかる。私も気になるものですから、歩く度に公衆便所の位置とかその付近の写真をとっているんですが、殆ど絵とか矢印は見えていないで自然とそこへ行く。そこには臭いがあるからだろうという人もあるが、万博の場合はもっときつかったんですね。(笑)

樋口 街にあるのは格好が見なれるからでしょう。両側に入口があってそこからはいる。万博の場合はひとつの箱であった。それで入口はどこだと探しまわったと思いますね。

坪居 量産的で便所も銀行も同じ壁ですから、銀行の方から2分間に1回は横の壁に立小便をされると苦情がきましたよ。現場の警備隊とも相談したんですが、入口を付け替えるより仕方がない。そこでいっぱい貼り紙をしたがだめです。そういうなにか見ないということ、入口に問題があったと思いますが、その辺のところは話題にならずにきたという感じがします。

司会者 デザイン自身の問題ではないに、もっと以前の問題がデザインにすり替わったということですか。

坪居 標識はあくまで補助的手段でアフタケアといえますかサービスのなもので、標識がないと動けないということがそもそもおかしいんです。

樋口 モントリオールでは絵文字に必ず英語と仏語がはいていましたね。場所へ行けば男か女かわかるが、場所そのものは文字か矢印がないとわかりにくいです。

川崎 都市ということを考えると、これは基本的な問題を含んでおると思います。かりに便所は文字や絵文字がなくても便所らしく、住置も駅の近くとか広場の1角にわかりやすくつくるのが都市のつくり方としていいのか、あるいは都市がだんだん複雑化するの

に対応して記号というものに頼らせるのがいいのか。その点で万博はその両方を含めてトータルな記号環境の設定に明快なポリシーがなく、別口に分裂し重なり合っていたのではないかと思います。ですから、あるところは二重にも三重にもわかり易くなって居り、ある場所は非常にわかりにくいと言う様な、絵文字、文字、それから実際の環境要素等全体の組合せが記号環境としてバランスのあるシステムを持っていなかったと言うことになるのではないのでしょうか。

司会者 それで川崎先生の場合はプロデューサーとしてのデザインの彼割りを実行された。樋口先生の場合はガス館のクリエイターとしてのデザインの役割を、途中からにしても果たされたわけです。そこで万博を総ざらいすれば、建築家も全部含めたそれぞれのデザイナーの方たちが、いつこれにタッチされたか、どういう方たちがタッチされたかという人選の方法、デザイナーはいつ頃からタッチすべきであったかということになると思います。坪居さんは直接協会におられてどういうようにお感じになりましたか。

坪居 人選の問題については、だいたいどなたがおやりになってもそんなに大きな違いにはならなかったろうと思っています。個人の性格とか趣好という面が、果して強くあったのかどうか時おり思うことがあって、むしろ諸先生方に伺いたいところです。そういう意味で人選についてこういう話があった。建築の方は当初から計画委員会をつくり、いろんな経緯をたどりながら、そうせざるを得ない形にまで行ってしまっていたわけですが、いわゆる世間でいうデザイン的な問題については、ややそれが決まった時点で出てきましたから、協会のなかで設計なりデザイナーについては入札による委託契約にしようという意見が大変強かった。つまり特定のデザイナーを選んでやらしたいというのと、大蔵省や会計検査院からきた人たちの入札論というものがあった。これは指名競争で、設計料やデザイン料はその結果で決めたらどうだということです。しかし会場計画が丹下さんを中心にチームが決まっている時点で異質なものがきても困

る。それならばそれにふさわしい5グループぐらいを挙げ、その中で入札したらよい。これは一度やってみたら面白かったと思っています、というのもどなたがおやりになっても、そんなに大きな違いはなかったろうということから思うことです。

樋口 それについて坪居さんと川崎さんに質問があるんですが。両先生とも最初から基本計画にタッチされたが、それが最後までその通り貫かれたかどうか。たとえば当初は京都大学の西山卯三先生がやっておられて途中で降りられ、丹下さんがおやりになった。その辺のところがよくわからないので、浅敷から見てみると基本計画が途中から変わったような見方もできるわけですが、その点はいかがでしょうか。

川崎 最初の構想の段階からフィジカルな計画の段階、それにいろんな肉づけの段階とか、いろいろな段階はあると思いますが西山さんが途中で降りられたのはちょっとしたいきさつ、があったからで、そんなに最初の考えが覆えられるからだということではないように思います。したがってトータルとしては変わっていないではありません。最初からテーマ委員会があって文明、文化、自然とかいろんなものから進歩と調和のテーマづけをされた。それに合わせてお祭り広場を人間同士のコミュニケーションに使うんだとか、情報化時代にふさわしいものをつくとか、日本の自然をシンボライズするものをつくとか、そういういろんなものを空間の上でどう表現するかといったことは西山先生がおられた頃から出ていたんです。それをどういう方法で具体化するかという方法論の違いで、ついていけないということでそう思ったと思うんですが、実際にはわれわれ若手といいますか、西山先生の下の上田さんの京大グループと、東大グループみないしょになってやったわけで、西山さんは降りられたけれども降りられたことにはなっていないと思います。

樋口 フィジカルな段階までは筋が通っていたが、具体化の段階で相違が出てきたということですね。

川崎 思想的には筋は通っていたと

思います。

樋口 これは私だけの見方かもしれませんが、あの大屋根とかお祭り広場が、不幸にも万博会場を2分したような感じがするんです。それでイーストサイドとウェストサイドが行きにくくなった。そのため混乱も起きたのではないか。スムーズにいったのはそのまわりの輪だけだったと思うんですが。

川崎 その辺はなかなかむずかしいところだと思います。会場のまんなかにお祭り広場のようなのがあって、そのまわりにいくつかのサブ広場をつくって、それをうまくつなごうという考え方だったんですが。また西側は割合外国館を集めたし、東側は日本政府館とか大きなイベントにして魅力の度合にバランスがあると思っていた。或いはまわりに大きなイベントを集めたというのも放射状に人間をまんべんなく流そうという意図があったと思います。ところが観客が実際には意図通り動かなかったという点については計画から運営に至る考え方をまとめるのに反省すべき問題もあり、又予想外の問題を解消する十分な余裕もなかった様に思われます。

木村 それについてはむしろお祭り広場そのものの運営に問題があったのではありませんか。あそこを最初の構想のように人間交歓の場にし、人の往来を自由にすれば、あそこを横切って西へ行ったり東へ行ったりできたと思うんです。それを劇場風に観客と演技する人に分けてしまったことに問題があります。混乱の起こるという心配もむりはないんですが……。

樋口 その点は全く同感です。それに関連して丹下さんはいまだに会場全体を大屋根で覆いたかったとおっしゃっているようですが、丹下さんのイメージはひとつの大きなエンバイロメントをつくって、ああいう形でなく全部をまとめてしまうという構想ではなかったか。予算や技術的な問題があって屋根だけが小さく、昔の造船所のガントリークレーンのように残ってしまった。少なくとも、ガントリークレーンを見馴れている私には、あの大屋根には全然驚かなかった。そういうところで考え方の違いが出て混乱が起こったのではないかと思います。

川崎 建築家は一種の独裁主義と変わらない旺盛な世界観を持つわけです。19世紀ぐらいから新しい建築意識というものが芽生え現代に至るのですが、その間単純な社会では実現する可能性があったかもしれぬし、可能性はあったが実現できなかったというような建築家の不満が後に伝わってきた。そこで持術的には実現できる時代がやって来て、それではやろうというときに、こんどは持術的な問題とは別に思想的に、あるいは社会の複雑なネットワークがそれを許さない状況になるといった、そこに技術の把握と社会の把握とに混乱があるのではないのでしょうか。

お祭り広場の場合は、あれは都市の広場としてつくるべき問題であったと思います。都市のなかでお祭りの催しものをやるということは歴史的にもギリシャ時代からあるいは中世にもいろいろあったと思うんです。そこにはお祭りを演出する道具立てや儀式と共に民家の盛り上がりがあったわけです。現代の催し物は全く演出だけで見せる特殊なイベントになっているわけです。ところがお祭り広場は都市の広場として観客の参加がないと持たない空間の大きさをもっているわけですが、笛吹けども人踊らずの例えでそれについてゆく社会習慣がなく、観客がのらなかった。

坪居 その場合の広場という問題ですが、マスタープランの基本も広場という思慮から出ていると思います。そこで広場というものを分析した過程での報告書をみても、日本には広場というものはないから、人間の触れ合う場所としての探求よりも、殆どがサンマルコとかアムステルダムといったようなヨーロッパのレポートが圧倒的に多かった。その辺にも日本人に、しかも地方からの人にはなじめなかったものがある。広場を設計し運営する方にもこれをうまくしようとする気持ちはあるんだがそうはいかなかった。サブ広場も非常にクローズされたもので開放した広場ではない。そういう意味では私はお祭り広場もサブ広場も同じように論じていいと思うんです。

樋口 川崎先生のいわれたようにフィジカルなものは正しかった。しかし

実際に具体化した場合にエンバイロメントとモニュメンタルなものをごっちゃにしたような気がするんです。言い換えますとモニュメンタルなものが巨大な“大屋根”という形で残った。エッフェル塔時代の過去の万博の思想が尾を引いて居ったのではないか。しかし根本的な考え方としては新しいエンバイロメント思想を日本人に教えようとして“大屋根”とか“お祭り広場”とかプラザをつくり上げてそこでは素直にみんながそのエンバイロメントにはいっていきける 思っていた。ところが、巨大なモニュメンタルのようなものが圧倒的にかぶさっているから、かんじんの人々があとずさりして2の足を踏んだ。さらにそれを儀式に使ってしまったというようなことで、実際には、最初に計画したことと全く反対の効果になってしまった。極言しますとエンバイロメントの効果は、大屋根よりもケベック館のディスコティークにあったように思います。ここでは素直に世界中の人々がはいっていった。しかしそれが丹下さんのいわれるように全部を大屋根にしようとして、2の足を踏むも踏まないも、そのなかでひとつの巨大なエンバイロメントになってしまう。

岡村 屋根が消えてしまうことになる。

樋口 そういう感じです。いまだに丹下さんがそのことをいわれておるといことは、なにか自分のイメージと、最終的にでき上がったものとの間に断層があったのではないかと思います。

岡村 お祭りという言葉に対する解釈の仕方にも問題があると思います。プラザといえば通ることをお祭りという言葉がついてるでしょう。あるいはショーをするスペースですね。それがお祭りということになると考え方が違ってくると思います。

川崎 あのお祭り広場は技術的な可能性を実験するということではいろいろな意味があったと思います。私は構造主義といっていますが、エッフェル塔の話も出ましたように、万博というものは建造物の実験にも使われたし、また技術のうえからも随分貢献したわりですけれども、そうした過去の延長

上の考え方があったということも問題です。

木村 やはり尾を引いたようなところがあった。

川崎 その可能性をどんどん追求していくと巨大なものになってくる。実際にはもっと大きなものも過去にはあったんですが、そうするとそういう建造物がだんだん人間のスケールから離れていくわけです。1日60万とか100万という人がはいってくるという量的なものを調べると、あのくらいの広場がいるということで広場をとったわけですが、こんどはそのなかで催しものをやるということになると、人間がいっつもちっちゃく見えて空疎な感じになり、ヒューマンなものが出てこないということになって、あすこを演出空間としてつくったのか、あるいは1種の広場としての緩衝空間をつくったのか、その辺のところがはっきりしなくなったということにも問題があったようです。

坪居 しかもそれが非常に商業演劇と同じようなテクニックでやったからなおさらです。

司会者 全然やらなかった方がよかったということになりますか。

樋口 ウェストサイドへ行ったり、イーストサイドへ行ったりする流動性の問題からもね。

坪居 流動性については、これを妨げる施設がびっしりあって問題になりましたね。冬型の気象配置で西高東低という言葉が生まれたくらいでした。それからこれは技術的な問題ですが、私はこれまでミクロな仕事ばかりでこんな大きなプランニングはやっていなかったもので、丹下さんのおやりになることでいろいろと教えて頂くことが多かったのですが、1つの大きなマスタープランをやりながら基幹施設をやる人たちはそれで頭がいっぱいになる。これは当然なことです。そうするとどうしても自分の担当の施設の計画だけでもものを見る。実際に設計をやる12人〜あとでふえましたが、その人たちが分けておやりになった。その場合に設計境界という線があります。そうすると図面を広げるときにみなさんの設計境界というのは図面の外ワクになる。その中であだこうだといっているう

ちにいつのまにか、錯覚だろうと思いますが、自分がその広場のまんなかになっているんだと考えられるわけです。その例ですが、広場は動く歩道で結ぶんだという思想があまりにも強くわれわれにきすぎて、チューブのなかを誘導するという考えが第1義になっていた。その前には会場では人間ブラウン現象を起こすんだということは議論もし、みなよく知っているんですが、さて図面を広げてやり出すと、暗示にかかるんでしょうか、チューブを中心に誘導するということばかり考える。ところが実際には人間は動く歩道ばかりを伝って動かないし、輸送能力も大きくなかったため、観客の誘導は思ったようにはいかなかった。ああいう設計の過程でもプロデューサーオフィスが、全然違った人なり思想を持った人が、アウトサイダーとしてチェックする方法がとられてよかったのではないかと考えています。サブ広場、お祭り広場、ゲートなど、分割して設計を進めたため、どうしても観客のサーキュレーションに無理があった。

司会者 人の問題について、誰がやってもだいたい同じだと坪居さんはおっしゃいましたが、これはデザイナーにしても同じことで、全然別のジャンルの人がやれば、また違ったやり方が出てくるという意味でしょうか。

坪居 そういう意味ではないので、やはりプロでないとわからない世界です。

木村 それはプロデューサーの権限に帰着する問題で、さまざまなセクションを統一する主体が必要だということではありませんか。

坪居 いまの設計でも基本方針というものの暗示にかかってしまう。

川崎 あの場合はいちおう架空の空間ということですが、実際の都市の空間ということになると、一般の人はそれぞれ自分の持っている場所なり、自分に与えられた領域についてはもの凄い関心を持つわけです。そこで、建築家の側はむしろ公平に見て、最もふさわしい空間を作るんだと言う意識を強く持つ。ところが、それが一つの暗示となっていて、一般の人からフィードバックされる情報を閉ざしてしまう結果になる。そういうフィードバックが足り

なかったように思います。万博のマスタープランの段階では当初はどんなものが出来るかわからないし、都市の様に既存の権利の様なものもない。そこで利害関係の対立する意見の出しようがないと言う状況もあったのですが

坪居 協会の中で見れば、マスタープランをつくった思想は事務局全体によく浸透しているんです。それはいいんですが、設計が進むにつれてそれについてのいろいろなフィードバックが繰返されていたら、もっと完璧なものになっていただろうということです。

司会者 どうしてフィードバックが繰返されなかったのですか。

坪居 繰返しているつもりでも、そのなかへはいってしまっていると、どうしてこんなことがいままでもわからなかったかということがあるわけです。

司会者 その辺がきょうの焦点になりそうなんです。デザイナーの役割りといったことで。

坪居 1番問題になったのは入場口です。42年の夏頃でしたか北大阪急行が時間当たり4万数千人運べるとか、切符を買うのは何%で、モグリが何秒でいくらになるとか、当然どこでもやることを検討し設計が決まり、そして施工が進み出して気がついたことは、会場がまだオープンしていないときのお客さんをどうするか、あるいは中央デッキは6,000人ぐらいは収容できるが、地下鉄はだいたい1編成でひどいときは2,000人ぐらいい詰め込めるとすると、3編成でいっぱいになるので、9時の開場前に電車は3編成でやめなければならぬが、そんなことはできない。そこへ国鉄から苦情が起きた。国鉄の輸送計画では大阪へ5時前後に着く列車が多いので、その客を暫くなかへ入れさしてくれというようなことがきっかけで問題になったわけですが、朝何人そこにたまるかという計算は、工事がかなり進んでから、騒ぎ出した。これなどはあまりにもシュミレーション、サーキュレーションを考えすぎて、かえって素朴な検討を怠っていたわけです。これは建築上の問題よりもっと以前の大きな問題であったと思います。

川崎 モントリオール博が1967年ですか、その1年前にわれわれは建設状況を調査に行った。帰りにアメリカ

に寄ったらボストンとかフィラデルヒヤでつぎの万博はおれのところやるといろいろな会場計画を出している。当時から数えると10年も先のことをやっているわけです。日本はオリンピックが終わってからやろうということになったんですから6年ぐらいいすか。だいたい会場を決めるのに1年や2年はかかる、マスタープランを決めるのに2年ぐらいいかかる、設計に1年ぐらいい、建設に2年ぐらいい、最低6〜7年はかかるでしょうから、私は最短コースを歩んでできたと思います。しかもフィードバックの仕方についてはだんだん形ができてからわかってくることが多い。つまり最終段階の建設にはいつているから間に合わないということで打切られた問題もある。やはりこんな大規模計画のやり方については、なれていなかったという面もあったと思います。

司会者 万博のような大規模計画の経験が、今後の都市計画などに波及効果として出てくる面も大きいでしょう。

川崎 あれだけの経験がなんらかの形で出てくることはまちがいないでしょう。仕事の受けつき方とか、どの時点でなにを問題にすればいいのかといった仕事のやり方については随分大きな経験になったと思います。

岡村 風が吹けば桶屋がおかるという式のことまで、いちおうデザインする以上は追求していかないとけないということですね。それがたまたまとんでもないところに出てきたりして、まだまだ日本のデザイナーの考察がそこまでいけなかったのは未熟だったということですか。

坪居 そこまで追求するのはどうでしょうか。個々については大変見事だったと思います。とにかく1日80万というのは異常ですよ。

司会者 その異常にも耐えたんです。

川崎 ある意味では大過なくということ、なにか起こっていたら大変です。

岡村 観客がエキスポ70を、どこまで納得し楽しんだかということを考えるとどうでしょう。

坪居 それはデザインとか建築の上

で始末のできる問題ではないと思います。

木村 会場全体のスペースも決まっていますしね。

坪居 それと展示館の収容能力ですね。80万の日の滞留は55万だといわれ、これもかなり高い数字ですが、この55万のうち展示館に収容できたのはピーク時に10万で、あとの45万は外へあふれていた。お祭り広場とか食堂やベンチに腰かけている人を除いても、40万は完全にあふれて見るところがないというわけです。そういう博覧会のあり方にも問題があったし、展示館にもっと収容させたらということにもなるわけですが、実際にはそれが不可能に近いかいでしょうね。

岡村 不可能で割切れますか。

坪居 そうなると博覧会そのものの問題になりますね。

樋口 そこまでいくとシチュエーションの問題ですね。結論めいたことをいいますが、私はやはり成功だったと思います。成功だったという意味は、私はこの万博が企画された、当初からいっていたことなんです。今度のエキスポ70は日本人に万国博覧会とはなんであるかということ始めて教える博覧会である。だから人がはいて楽しむのではなく、楽しむひまもなくてただ知った。楽しむことと知することは別なので、ただ知ることだけでもよかったのではないかと思います。

岡村 日本人に教えたということですか。それならわかります。

樋口 そうです。こんどの万博は万博は何かということをも日本の全ゆる方面に教えた。万博を企画した人にも教えたし、これをデザインし建築した人にも教えた。また観客にも教えた。次にもう一回日本で万博を開催するとすれば恐らくはこの体験を踏まえて今回より飛躍的に楽しむ万博ができるのではないかと思います。

岡村 外国の人はそうとっていないでしょう。

坪居 外国の人でも初めて参加したという人が随分あつたといわれています。

樋口 外国の人で知っているといっても恐らく西ヨーロッパぐらいでしょう。万博について理想をいえばいくら

もありますが、とにかく知ったということは大きいと思います。そしてこれが最初のものであったということは考えてやらないといけないと思います。いかにコンピューターを使っても出なかった6,400万という人が来て万博をとにかく知ったということだけで私は成功だったと思っています。

川崎 外国のパビリオンで、イギリス館にしてもオーストラリア館にしても、デザインの別には別に面白いものもやっていたけれども、パブリックスペースについてはよく考えていたように思います。その点日本の民間のパビリオンの場合は、はいってきた人に見せるということには相当気を配ったようですが、待たせる人をどうすというかことについては、殆ど配慮がなかったといえるんじゃないでしょうか。

木村 専売公社・日立・三井などはほとんど配慮しなかったけれど、みどり館とか鉄鋼館などは割合に考えていた方でしょう。

坪居 それについて展示館の投資額を人数割りにしてみると面白い結果が出るんですが、松下館は相当安くあがり、ワコールリッカー館も安くあがっている。日本館は当初1人当たり600円を考えておったようです。これには2,500万はいらないと合わないのですが、そういう意味で展示館も非常に高くついたところと安くあがったところもあります。これは館のよしあしでなく。

川崎 そういう比べ方もあるというわけですね。

木村 博覧会はなぜやるかということのなかに、樋口さんのいわれるような教育効果があるわけですが、今度の万国博は大変な教育効果があったと思うんです。設計の方も博覧会の方もまあ卒業証書というところかと、関係者で大笑いしたんです。

司会者 懐る勘定の豊かな卒業制作をみながやった。だからこれですんだのではなしにこれを契機に、勉強さしたんだからしっかりやれということでしょう。

川崎 日本で初めての万博ということでもあったし、期待も大きかったと

いうこともあったけれども、本当はああいう博覧会だけではなく大きなイベントがいろいろあって、そう目くじら立てて成功したとか失敗したとかいわないような雰囲気には日本全体がならなければいけない。あまりいいすぎるところにもひとつの問題があると思います。もっと気軽にいかないのは日本がまだ豊かでないからです。やるときは一生懸命やって、精魂こめてやった結果は観客が満足しなかったではないか。高い入場料を払って並んだけれども、見せられたものは詰まらなかったという感じがあると思います。今後色々なバラエティを持ったイベントがもっとたくさん行なわれないといけないと思うんです。

坪居 今度の仕事の進め方は博覧会全体としては設計を比較的分類して進めました。たとえば駐車場とか道路の場合は道路設計の方で殆どのものをしてしまうということで、トラブルが起こっても工程上の問題でこれは大した心配はない。それぞれ分担して進めながら、これをプロデューサーが詰めていくという方法がとられたわけです。そのためにプロデューサーの問題が出てくる。そのひとつに広場から木がみんな追い出されたといって造園担当と建築担当でもめ続き、余った木は仕方がなく、周囲の空地へ植えたということがありました。これなども広場の設計者は建築家ですが、造園や環境施設などもプロデュースされたわけでその結果緑が少なくなったわけです。つまり食堂や売店、情報施設などのサービス施設、地下におさまる浄水、水道、下水、通信などの供給施設がいっぱい入って来たわけで、いきおい未来都市イコール人工都市という思想が強くなってしまったらと思います。しかし、これを会場全体から考えれば、もっと緑の多い憩いの場にしておいたはず。そういう意味で、全体的なプロデューサーやコーディネーターがもっと大きな権限を持ってやっていかなければいけないのではないかと。計画時点で調整会議を持っても併行線をたどるだけでやはり権威がないと納まらない。

司会者 石坂会長が最後に断を下すように持っていけないといけないです

か。

樋口 全く同感なんです、さて具体的に権力を持つとか、一番上にあって、アグリゲートする人がどういう立場の人であるべきかということになります。いわゆるデザイナーでない方がいいのか……。

坪居 それは別の人であってもなくても関係はないと思います。そういう意味で協会内の各セクションの責任者も、ミスをしてはいけないからということをつもいってましたし、それぞれかなりの努力はあったと思います。ただ日本の場合ポリシーは誰がつくり誰が決めるのかという問題です。どうも日本ではプロはポリシーにははいれないような気がします。はいるのはむしろ官僚です。たとえば会計法をみると契約のところで随意契約というのが特殊な条項になっていて非常にやりにくいんです。つまり計画が定まった時点で入札してワーキングだけを頼むというのが会計法の仕組みです。

ですからそのいい証拠に丹下さんが博覧会全体をやった、岡本太郎さんが全体をやったと思っている人がいかに世間に多いかということです。ところが実際には丹下さんも欲求不満で、靴の裏から足をかくようなことが毎日だったろうと思います。その辺に組織的にも人間的にもなとなしに官僚機構的に取り仕切っているという感じが強かったですね。

川崎 なんとなくそう言ったものに押しつつまれて仕事をしていることは感じます。デザイナーには割合旺盛な反逆精神はあって新しい分野も開拓されて来っていますが、回りの機構が出来上ってくると枠をはみ出せないもどかしさがあります。チェコ館などみますとモントリオールでは映像中心だったのがこちらではがらっと変えてやりましたね。ああいう質の高い創造性というものにはやはりひとつの反逆精神がいます。日本の万博全体が世界の万博というパターンから反逆し得なかったし、日本のいろんなデザイナーもモントリオールへ行ったが、やはり映像から反逆できなかった。自画自賛になりますが、私はそれを全部捨てるんだ。万博のなかには新しいデザインの手法がたくさんいるんだから、私はむしろデザインしないんだということで、美術館については大いに反逆したつもりなんです。

坪居 名前をあげてどうかと思いますが、万博が成功であったとすれば電通の功績も見逃がせないと思います。マーケティング以来日本に導入したアメリカの資本主義のいろんなパターンなり恩恵なりが非常に強かったと思います。マーケティングをやりリサーチをやった、そのなかから一番いいものをやったということでしょう。しかしそのなかからは決してクリエイティブなものは出てこない。現在あるもののな

かの最大公約数はこれだというわけです。そういう意味で樋口さんのクリエイティブなものの考え方でいくといまのチェコの場合がそうですね。だからマキシマムから問題を詰めていくと逆にチェコになると思います。

樋口 6～7年前にスイスとニューヨークで博覧会をやっており両方を見てきたんですが、それを対比して考えたとき、スイス博は規模は小さかったけれども質は非常に高く、いまいわれた一種のいい意味での反逆性を持っていたと思います。モントリオール博もなかなかよくやったけれども当事者はそれなりに反省しておりますね。ということは確かに清潔であり格調が高くなったことはいいんだが、それでは従来の博覧会と非常に変わったことをやったかというところではない。しかし本当はやりたかったんだ。たとえばパビリオン別の出展はやめて、教育というテーマなら教育という大きなパビリオンをつくって、それに日本もはいりアメリカもはいり。海洋のテーマのパビリオンには日本もはいりノルウェーもはいりイギリスもはいり。つまり国別や企業別のパビリオンはやめる。こういう非常に程度の高い反逆性をもってやっていく。そういう気持ちをつぎからつぎへ送っていったら、つぎの博覧会ではぜひ創造性のある変わったものをやってほしいと思いますね。

万博パビリオン内装にも活躍した

内外木材工業株式会社

本社・工場 大阪府大東市大字深野南100(〒574) 電 0720-72-2161(代)
東京支店・工場 埼玉県入間郡大井町大字亀久保1150(〒354) 電 0492-61-3611(代)
東京支店営業部 東京都千代田区内神田1丁目14番8号 電 03-292-3841~4
第5長谷川ビル内(〒101)

- みどり館
- カナダ館
- アメリカ館
- 中国館
- インドネシア館
- 民芸館
- 日本庭園
- ペプシ館
- 松下館
- リコー館
- 三菱未来館

デザイン心理学

仲谷 洋平

デザイン心理学は芸術心理或いは造形心理学の中の一つの研究領域ですが、芸術心理学にしる造形心理学にしる、ごく新しい学問で、まだはっきりとした体系が確立されてはおりません。心理学自身も哲学から独立し、科学として発足してからまだ百年の歴史しかもっていないのです。従って、デザイン心理学は非常に若い、未熟な学問だといえましょう。若くて未熟だということは、そのままではあまり役に立たないということですが、反面、未来が大きくひらけているということでもあります。そして、デザインと心理学の境界領域に位置するこの学問は、心理学者の側からとデザイナーの側からと双方からの育成によって、始めて立派に成長するものと思います。

さてデザイン心理学は先に述べたように、まだ明確な体系や領域をもっていないわけですが、その研究分野を大きく3つに分けることができます。

第1は視角の問題です。“見る”ということをぬきにして、視覚芸術であるデザインを考えるわけにはいきません。見るということは“見える”ということでもあります。そしてものがどのように見えるかということは、そのものがどのように存在しているかという原理にのみ支配されるのではなく、むしろ見る人の心の原理によって支配されるのです。この見ることについての心の原理、即ち視覚の心理がデザインと人間とを関係づける第1の問題です。

第2に行動空間の問題があります。ヴィジュアル・デザインのように“見る”ことだけを生命とするもの以外のデザインは、多かれ少なかれ他の機能において人間と関係をもちます。道具と人間、機械・装置と人間、住まいと人間、都市と人間、といった比較的行動領域の大きな対象をとりあつかう分

野で起る問題です。ここではもちろん視覚の問題もありますが、主として人間（個人及び集団）の動作や行動の原理を追求し、それをデザインと関係づけることになります。

第3は欲求、感情、パーソナリティ等の問題です。精神分析学的立場に立った芸術心理学では、作家の欲求、感情、パーソナリティ等を成育歴と深層心理から解明し、それを作品と関係づけることが中心になります。デザイン心理学ではこの問題が中心になるとは思われませんが、重要な一分野であることは間違いありません。特に意識的・無意識的欲求、感情、パーソナリティ等を軸にした、デザイナーと注文主との人間関係や、デザインと消費者のかかわりあい等が問題になります。

さて以上3つの分野について、短時間にすべて述べるわけにはいきませんので、ここでは第1の分野から主として問題をとりあげることにします。

＜錯視＞

先に、どのように見えるかは、どのように存在しているかということのみに支配されないということを述べました。つまり、視覚は物的存在としての外界の忠実な模写ではないということですが、これを最も端的にあらわしているのが錯視の現象でしょう。そして錯覚とか錯視とかいうと、“見誤り”という意味に思われやすいのですが、視覚そのものが外界の忠実な模写でない以上、当然おこることであって、特別の図形についてだけおこる特別のことではありません。そこではわれわれの視覚において、つねに多少ともおきているゆがみが、はっきりと典型的に現われているにすぎないのです。したがって、錯視の問題を研究することによって、視覚一般に通じる原理を探ることができます。

無数にある錯視をその現象や原理の種類によって、幾つかに分類することができます。まず第一に、大きさや長さの同化・対比の現象による錯視群があります。一般に対比の現象の方がよく知られているようですが、実際は同化の方が多く、又その錯視量も大きい

のです。このことは色彩についてもいえることで、普通、色の対比現象だけがよくとりあげられ、同化現象の方はあまり知られていなかったり、忘れられていることが多いのではないのでしょうか。第1回Aは同化錯視の典型的なものです。最もよく知られているBのミューラー・リヤー錯視も、一種の同化錯視とみなすことができます。Cは対比錯視の代表的なものです。Aのような図形でも、同心円の大きさにもっと差（直径比1：5以上）ができるると対比錯視になります。

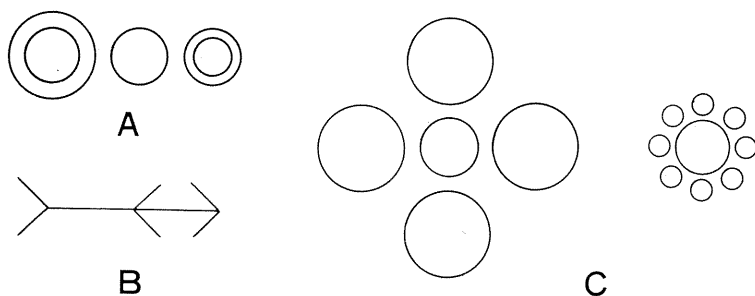
錯視のもう一つのグループは線の方角に関するものです。第2図A、Bに代表されるこれらの錯視は、すべて斜めの線の交差を含み、つねに鋭角を過大視する方向に錯視がおこります。この現象は対象が平面、立体を問わず、網膜像に斜めの線の交差があれば、多かれ少なかれ現れてくるものと考えておかねばなりません。この錯視のために、ビルやタワーが傾いて見えることも珍しくありません。

もう一群の錯視は分割錯視といわれるものです。分割されたスペースは、分割されないスペースより広く見えるという現象です。第3図A、Bはともに正方形であるのにかわらず、Aは縦長に、Bは横長に見えます。普通縦縞は背を高く見せるといわれ、この分割錯視の原理と矛盾していますが、その原因はまだ十分わかっていません。

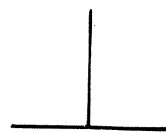
＜視野の不等質性＞

第3図の分割錯視で、Aは明らかに縦長に見えるが、Bはそれほど横長に見えないでしょう。第4図では縦線が横線よりもかなり長く見えます。一般に垂直線の長さは同じ長さの水平線よりも過大視される傾向があるのです。この様に方向によって長さの知覚に差が生ずるのは、視野全体が等質なものではなく、視空間にひずみがあるからです。このひずみは視野の上と下、右と左にもあります。上下では上の方が過大視され左右では一般に右が過大視されます。通常Sや8の字は上をやや小さくしますが、上下同じ大きさでは頭が重く見え、不安定な感じになるか

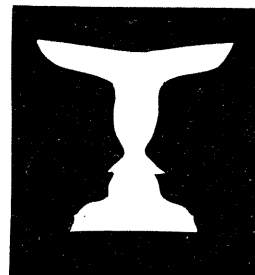
第1図



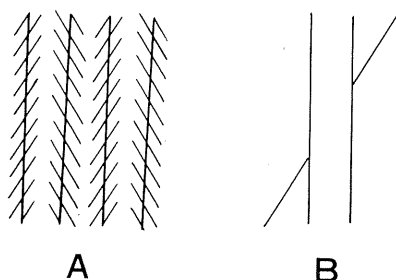
第4図



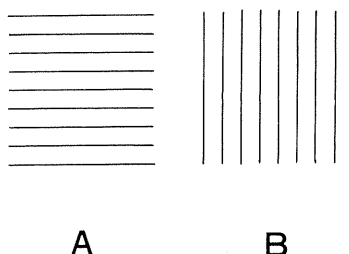
第5図



第2図



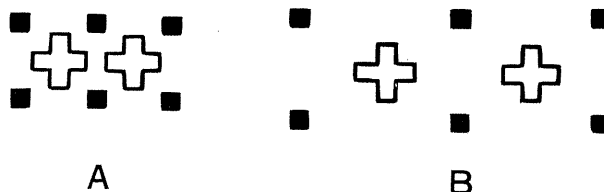
第3図



第6図



第7図



らです。或る実験では、20人の被験者に幾枚かの抽象絵画をみせて、どちらが上側かを判断させたところ、かなり正しく答えています。又作品を鏡にうつして左右逆にすると、非常にアンバランスな感じになることが多いのです。或る抽象画家は、自分の作品はどちらの空間方向にもバランスがとれているから、どう廻して見てもよい、といったそうですが、これは視空間の不等質性を無視した暴言といわねばなりません。

＜図と地＞

ルビンという心理学者は“視覚図形”という本の中で、第5図のような図形を示しました。この絵は黒い背景の上に白いさかずきが見えますが、しばらく見てみると、2つの黒い顔が向いあっているようにも見えます。この場合には黒い顔が浮き出して見え、白い部分は背後にしりぞいて見えます。

そして同時に2つの見方が見えることはありません。2つの見方が交互に入れかわって見えるのです。このような図形を反転図形といい、ダリを始めシュール・リアリズムの絵にしばしば用いられています。反転の速度や難易度は同じ絵でも見る人によってかなり違いますが、これはその人の性格と関係があるといわれています。ところで心理学では、さかずきに見える時の白い部分や、2つの顔が見える時の黒い部分のように、形をもって浮きあがって見える部分を“図”、背景に沈んだ部分を“地”と呼んでいます。一般に図は、地となった部分との境界線を自らの輪郭線として専有し、その輪郭線で定められた形をもって現われ、図となった領域はひきしまった“物”としての印象を与えます。それに対して地は、輪郭も形も持たず、図の背後まで広がっているかのように見え、その領

域はやわらかい“材質”の感じを与えます。図と地は同一平面ではなく、三次元的に知覚されるわけです。客観的には同じ色でも、それが図になった時と、地になった時では、その見え方が違ってきます。図の色の方がひきしまって少し濃く見えるのです。カットという人は、色の見え方を表面色と平面色に分けました。表面色は物の表面に付着している感じで、位置が明らかで実体感があり、視線に対して任意の傾斜をとりうるという性質をもち、平面色は青空の色のように、位置が確定せず、実体感がなく、柔かみがあって中を見透すことができるような感じで、常に視線に対して直角の面に広がっているように見えるという性質をもっています。同じ色でも、図の場合は表面色になり、地の場合は平面色に近くなるわけです。

第5図のように2つの見え方がある

場合でも、どちらかといえば、やはり白いさかずきの方が見え易いでしょう。それは白い部分が図になり易い条件を備えているからです。そこで一般に図になり易い諸条件を列挙しますと(1)面積が小さく、(2)囲まれた、(3)明るく、(4)暖色の色相をもち、(5)斜めでなく水平・垂直の方向にひろがり、(6)シンメトリーの形をもち、(7)均等な間隔(平行)をもち、(8)上下では下側にあり、(9)凸形をして、(10)きめ描出された領域、ということになります。日常われわれが見ているのは、このような原理にしたがって図になった領域であり、この原理にしたがって図になれば、物と物との“間隙”が図になり、物が地になることもあります。そしてこれらの原理に反すると、デザイナーの意図した領域が図として見られず、意外な領域が図として見られる場合も生じます。

ところで、モダン・アートでは絵画においても彫刻においても図と地の分離をさけ、両者を融合させる方向に動いてきたと思われます。平面美術である絵画では、三次元的奥行の表現は、教会の高い天井の場合とか、舞台のトリックと結びついた場合を除けば、どんなに努力しても、又どんなに熟達してみても、深さ効果をほんとうに完全にすることはできず、見る人の物理的空間の中では、絵は依然として平面である、ということに気付いた近代画家たちは、不完全な錯覚を意図する代りに、むしろ平面を強調し、画面の統一をはかろうとしたのです。もしも前景に先述の図になり易い条件をことごとく与え、背景に地的条件をことごとく与えるならば、つよい深さ効果を得ることは容易でしょうが、その絵面は分裂したものになるでしょう。そこで彼等は地に図的性格を、図に地的性格を与えたり、図と地に同一パターンを配すること等によって分裂をさけようとした。マチスは人物にではなく、背景に派手なきめ描出し、キュービストたちは人物や静物にも背景にも、↑とYのパターンをえがいて、この問題を解決しようとした。

彫刻でも同じことがいえます。伝統的な彫刻はほとんどが凸形で、それ自身完全な図として空間に置かれていま

した。もともと人体が球と円筒のヴァリエーションからなるふくらみのある形(凸形)ですから、それを写した彫刻が凸形であったのはむしろ当然のことです。ところが1910年以後になると、ヘンリー・ムーア等が彫刻に凹形を伝統的な凸形に対立するものとして用いるようになり、ふくらむべき所をへこませたり、孔をあけたりしています。そしてこのへこんだ所や孔の内部の空間は、他と違ってひきしまった密度の高い“実体”に見え、半ば固体になった感じさえします。つまり彫刻の凹形は地になり、そこへ侵入した凸形の空間が図になっているのです。ここでは彫刻は図であると同時に地であり、それをとりまく空間も地であると同時に図であります。結局、彫刻とまわりの空間とが一体となって造形されていることになります。この考え方が更に進むと、一方ではまわりのもっと大きな空間や物をもその中に包摂する環境美術ということになるでしょう。又他方では彫刻は実体ではなく、空間を図と地に区切る境界であるという考えから、透明体を用いたり、針金や金属片を組みあわせたりして、“空間の造形”がなされるようになりました。このことは建築にもあてはまります。塔や建物が、石やレンガでできた充実した形体から、鉄骨の線やガラスの透明な面で構成されたうつろな形体に変ってきたということは、建築においても図と地の造形的役割が変化し、やはり“空間の造形”になってきているわけです。

以上述べてきたような図と地の一義的分化から多義的分化・統合への変化というものは、デザインを含む造形全般にわたって見られると共に、芸術の他のジャンル、例えば音楽や演劇等においても見られる現象であると思います。

ところが人間の視覚はもともと物の形(図)だけを見て、空間や間隙(地)は見ないという傾向があります。地は背後で広がって輪郭や形がないからです。例えば第6図では黒い無意味な図形がならんでいるように見え、それらの黒い領域の間にはさまれた白い部分(間隙)にFLYの文字を見出すまでには、かなりの時間を必要とするでし

ょう。私たちは日常、間隙も文字と同じくらい始終ながめているわけですが、間隙がどんな形をしているかには全く気づかないのです。第7図Aをわずかの間見せてから、記憶によって描かせて見ると、よほど不器用な人でないかぎり、十字形と正方形の形や大きさはほぼ正しく描かれます。ところが、その間の間隙はたいてい間違えて描かれ、一般にはBのように間隙は大きな傾向があります。このように人間にはもともと間隙や空間を無視する態度が備っており、これに反した見方をとることは非常に困難です。しかし先に述べたように、造形全般に図と地の多義的分化・統合が必要であるとするならば、造形家は単に自然発生的な図と地の見方だけでなく、それに反対にながめることによって間隙の形(かくされた形)をたしかめ、それを全体の造形の中で意識的に活用することが必要だと思います。そのためには、日頃から図と地を逆に見る習慣づけや訓練をしておかなければならないでしょう。ちなみに、インクじみ(デカルコマニー)のようなあいまいな図形の見せ、どこが何に見えるかによってその人の性格を検査するロールシャッハ・テストでは、普通の見方とは反対に間隙や地の部分を積極的に利用するのは、反抗、片意地、疑惑、或は偏執傾向の徴候とされています。芸術家はやはりそのような傾向がなければならぬのかもしれないかもしれません。

<色と形>

ものは色と形から成り立っています。デザインを含む造形の要素も色と形だと考えられます。ところで、色に対する反応と、形に対する反応と、どちらが優先しより多いだろうかということが、古くから心理学でとりあげられ、いわゆる“色形問題”として実験的に研究されてきました。例えば赤い三角形と、青い円形の色紙をおき、別に赤い円形の色紙を見せて、これと同じものを前の2つの色紙から選ばせる。もし赤い三角形をさす者があればそれは赤という色が同じである点を見て選んだのでしょうし、もし青い円形をさす者は、形が円であるという点から選んだに違いありません。このような実験が数多くなされた結果、色反応

か形反応かはまず年齢によって大きく異なることがわかってきた。即ち、3才以下の子供は形による傾向が強く3才から6才までの子供は色による選択をし、6才以上の子供は再び形によることが多くなるのです。更に大人についても実験のしかたがいろいろと工夫され、研究が進められています。大人の場合は、色型、形型、中間型という3つのタイプにわかれますが、これらのタイプは性格と密接な関係があるようです。そううつ質の性格の人は色型が多く、分裂質の人は形型が多いという結果が報告されています。又、先に述べたロール シャッハ・テストでも、快活な気分の人には色彩反応が多く、抑うつ気分の人には形態反応が多い傾向があるとされています。美術においてもいわゆる“色彩画家”があるように、デザインでも色を重視したり色にこだわったりする人がある一方、全くその正反対の人もあるでしょう。

●
以上デザイン心理学のほんの一部について述べたにすぎません。視覚に関する分野だけでも、恒常性の問題や群化の問題等、残された問題はまだまだ沢山あります。が、これをきっかけに少しでもデザイン心理学に関心をもっていただき、更にそれがこの方面の探究へのいとぐちとなれば誠に幸いです。

京都市立芸術大学助教授
本稿は主催・大阪府、(財)大阪デザインハウス、協賛・日本インテリアデザイン協会の“産業デザイン講座”の講義の一部である。

アメリカ家具 のふるさと

常持 敦

○アメリカ家具のデザイン

アメリカ家具工業とのつきあいは、もう7年越しになる。

今回は三度目の渡米で、ノースカロライナ州の家具工場で、初夏の2週間をすごした。

デザイナーの目で見たアメリカ家具は、7年前、3年前、今回とあまり大きな変化はない。

今や全盛を思わせる「MEDITERRANEAN」(地中海調)も、7年前から相当姿を見せていたし、全体をひくくめて簡単に「クラシック調」の増加と表現するのなら、アメリカで「北欧調モダン」がすたれて以来、もう十年以上も増加し続けている。

本年あたりは、もうそろそろ次の流行のきざしが見えるかも知れないし、近着の業界紙に盛んに書き立てられている「プラスチック化」の傾向も、現実に自分の目で確認出来るかも知れないと期待して出掛けしたが、米国の家具メーカーの大半が依然大量のムクの木材を必要とする「地中海調」の重い家具を作り続けているのを見て、私としてはやや拍手抜けの体であった。

○アメリカの純木家具

新しい時代の、新しい合成素材による、新しい「合成家具」が、爆発的に進出することを予想して、やや対抗的

な気持ちもあって「純木家具」などという新語を創り出し、「どんな時代になっても、木でしか作れない家具を純木家具と呼ぼう」などと業界で強調して来た私にとって、アメリカの家具業界が私のいう「純木家具」を作り続ける姿勢を変えていない事は、むしろよろこぶべき事かも知れないのに、私は現実にはややガッカリしてしまった。

「純木」などという私のキャッチフレーズにしても、アメリカの業界人は同じ気持ちをうまくPRのコピーで表現しており、彼等が現在でもいかにその「純木性」を売り物にしているかを改めて確認させられた。

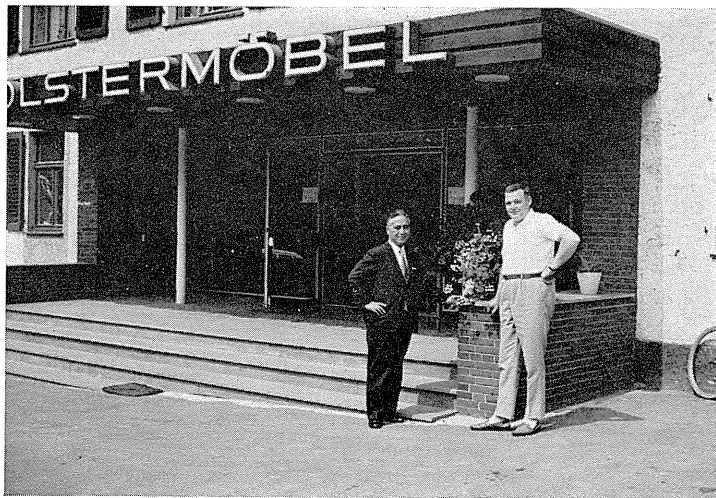
参考までに私がアメリカ家具のカタログの中から拾ったものを列記して見よう。

lavishly carved,
massive feeling,
real carving,
sculptural,
character of "Woody" pieces,
see the play of light and shadow,
feel the depth,
woody massiveness,
ageless vitality of wood,
timeless material (wood),
timeless quality of wood, etc.

○「地中海調」の次に来るもの

「地中海調」等のデザインは、アメリカでは「PROVINCIAL」のグループに属する。私はこの言葉を「民芸調」と訳して使用しているが、前記の英語の表現は、日本の「民芸家具」に当てはめてもそのまま通用しそうなキャッチフレーズであるのが私には興味深かった。

GEPADE社の玄関にて
テオ・メルシ氏と小生
この会社は麦畑のまん中にある。



このように「woody massiveness」の家具を追いつづけるアメリカの業界人に、私は折にふれて次のように質問して見た。

「地中海調の次に来るものは何？」ある人達はすぐに私に切りかえた。「君がそれを知っているのなら教えてくれ。」

そして私が聞いた返答の中で一番多かったのは「アメリカン」だった。これは「Early American」の事でありアメリカでは「Contemporary」のグループの中に入れられているものである。

この「Contemporary」を「モダン」と訳すのなら、アメリカ家具のデザインの流行は「民芸調」から「モダン調」に移行することになるが、日本でよく混同して使用される「Colonial」が、「Provincial」のグループに入れられていることから見ても、「Early American」も日本人の目から見れば甚だ「民芸調」である。

前記の英語のキャッチフレーズの大半はこの「Early American」の家具にも使用出来る筈である。

○「職業用」と「家庭用」の区別

「職業用家具」について「ハーマンミラー・ノル」等に代表されるモダンデザインを持つアメリカが、「家庭用家具」について、「Provincial」などという、いわば陳腐な「クラシック調」デザインの中で低迷している現状を、日本のデザイナー諸君は軽蔑するかも知れない。それにヨーロッパからは、北欧やイタリーのモダン調家庭用家具が盛んに輸入されているし、雑誌等でも盛んに紹介されている。

そして「モダンライフ」の老家であると思われるアメリカに「復古調家具」のみが目立つ理由が理解出来ないのも当然かも知れない。

私もデザイナーとしては甚だ同感であるが、メーカーとして考えて見て漸くその理由を理解することが出来た。「家具は木で作るもの」という定義はやや怪しくなって来たものの、未だに世界的に通用している。

アメリカの家具メーカーの大半は木工メーカーであり、「木製家具」を作り続けている。その「家具＝木」という固定観念と、この家具デザインの

変遷の関連を我々は無視してはならない。

例えば「ハーマンミラー」や「ノル」の家具は、その大半が決して「木製家具」とは言えない存在であり、「イタリアン・モダン調」の家具についても同様の事が言える。

勿論「北欧モダン」の場合には「木製品」が多い事は事実だが、これも最近では「発泡シェル」に「スチール脚」という椅子等が相当増加している。

○「木の家具」は「古典家具」？

アメリカ家庭用家具の「復古調」はこのような「木でない家具」ではなく当然「木の家具」の場合にのみ存在することを、注目しなければならない。「家具は木で作るもの」という固定観念を持ちつづけ乍らどんどん新しい家具を追求し、「木で作るよりも、他の新しい素材の方が作りやすい家具」に到達した時、「木製家具メーカー」はどんな形の家具を作るべきか……。

「Provincial」や「Early American」の台頭を、私はこの問題に対するアメリカ業界の返答であるというように理解している。

そしてヨーロッパにおいても、「クラシック」の表現が、私のいう「民芸調」よりはもう少し「宮廷調」に近いけれども、同じく「復古調」と言える家具が、相当大量に作られそして販売されているのを、私は今回各国で確認して来た。

「木」というものがそれ程「古典的」な素材であり、「木工」というものがそれ程、「古典的」な技法であることを、今回の外遊によって私は更めて思い知らされた。

そしてアメリカにおいては、その「木製家具」の「古典的領分」すら、「新合成素材」に侵されかけている。

前記の「地中海調」家具の部分品が「プラスチック」で作られている例は相当多くなっているし、「安物」については、「オール・プラスチック」の製品も今年あたりは相当目につくようになった。

ストッキングにおける「絹」と「ナイロン」の関係をこのケースに当てはめるのは早計で、「本物」と「ニセモノ」の関係は、むしろ「本物」の価値をますます高めるものと楽観すること

も出来るが「天然材」と「人工材」が工業化の優劣では比較にならない事から考えても、アメリカ木工業界人の心労が、ただならぬものである事は充分推察出来る。

そして前記の英語の「キャッチフレーズ」が、この種のプラスチックの「模造木」を頭において作られているともいえる事から、彼等が「本物の価値」「純木の価値」を最大の「セールスポイント」として、「模木家具」と対決する姿勢をとろうとしているように判断するのである。

○「木でなければ出来ない家具」の認識

これらの事から、我々日本のデザイナーも、このあたりで、「木でなければ出来ない家具」のデザインと、「合成素材でなければ出来ない家具」のデザインの差を確認し、それぞれの材料を生かすデザインの創造を心掛けねばならないと思った。木製家具が「家具の古典」になりつつある現状、それに「新しいデザインは新しい材料で」などということを併わせて考える時、従来の惰性で「木」を使用するような態度はいましめねばならない。「木は生かして使うべきで、殺して使う時代は過ぎた。」

これが欧米の家具工業の現状を見て私の得た結論である。

○ヨーロッパはアメリカのふるさと

アメリカはヨーロッパから生まれた国である。家具の古典調デザインにしても、その源泉の大部分はヨーロッパである。

私は今回の旅行中、ヨーロッパの各地で沢山のアメリカ人観光客を見掛けたが、彼等特有の人なつっこさで、飛行機や列車の中で一人旅の私はよく話しかけられた。

そして彼等の中の多くの人々が、その旅行目的の中に「父祖の地の訪問」を入れている事を知った。

彼等のヨーロッパ旅行は、我々のように「外国旅行」ではなく、「里帰り旅行」ともいうべきものである。

三度のアメリカ訪問で、アメリカ家具工業については、大略の智識を得たつもりの私は、そのデザインの根源をさぐるという意味ではなく、もっと大きな意味で「アメリカ家具のふるさと」をたずね、そこから改めてアメリカ家

具を眺めて見たいと思った。

○ドイツの家具工業

社命によって今回は米国での用件を終え次第、ヨーロッパ経由南廻りで帰国することになったので、ヨーロッパでの数週間を出来るだけ有意義なものにするために、その主目標を「ドイツ」にしぼってみた。

現在日本の家具工場ドイツ製の木工機械を使用している所は非常に多い。恐らく外国製の中では一番多いのではなかろうか。(イタリア製も相当多いが)又現在日本の収納家具の主体構造である「フレームコアー・フラッシュ」はドイツから教えられた構造である。このように日本の木工界とは縁の深いドイツの家具工業について、どういうわけかその内容があまり詳しく紹介されていない。

見学団にしても、北欧、イタリアの工場視察の機会が多いが、ドイツのそれは数少ない。

我々業界人としても甚だ不勉強で、例えばドイツの家具工業の中心地、その代表的メーカー名等を質問されても返答出来る人はほとんどいない。

私も勿論その一人で、この世界第2の家具工業国についての予備知識は、全くゼロに等しかった。

○ブラザー・メルシのこと

そこでもっとも手近かなドイツ人である私の教会の神父に相談してみた。神父から、ブラザー・メルシを紹介された。

私はここでこのメルシ氏の事を少し詳しく書いておきたい。

私は現在六甲山麓に住んでいるが、その坂を登りつめた所に「六甲学院」というカトリック・イエズス会の経営する男子の学校がある。

メルシ氏はドイツのイエズス会から30年前にこの学校へ派遣されたブラザーで、この学校の中に小さな工房を持ち「木工」を聖職として神に奉仕する人である。

カトリックの修道院は自給自足を原則とし「木工」の外にも「被服」「靴」「調理」等々の聖職者を育成しているが、この学校には「木工」のメルシ氏と「鉄工」のヘルケル氏が30年来奉仕を続けている。

私はその所属する六甲教会に、かね

てから美しい家具や扉がある事に気がついていた。職業柄、私はこの木製品のデザインや仕口から「外国人のにおい」をかいでいた。

やがて私はそれらが、六甲学院に住むドイツ人の作品である事を知った。しかし、それらが、自分の人生を神に捧げ、30年間日本で「神の家」のための家具を黙々と作り続けるメルシ氏の作品であることは知らなかった。

そのために私は今年まで、坂を少しのぼりつめた所に住むメルシ氏を訪問することをしなかった。

「ドイツ家具のことならメルシさんに……」と神父に教えられて、私ははじめて坂を登って扉を叩いた。

私の前に現われた六尺近い白髪まじりのメルシ氏は、教会のバザー等で時々見掛ける顔だった。

「ドイツの家具工業の中心の一つは私の郷里のある所です」

メルシ氏は私の質問によどみなく答えてくれた。

「貴方は本当に行きますか？ それなら私の弟のテオが面倒を見ます。しかし貴方はドイツ語が出来ますか？」

カトリックは最近、非常に現代に即した変貌をとげており、聖職者にも休暇が与えられるようになりメルシ氏も昨年30年振りで、郷里に帰った。

「テオは全然英語が出来ません。去年自分が案内出来たら一番よかったのに……」

○ドイツの家具作りの精神

そして彼は地図や資料を見せ乍ら、ドイツの家具工業の事を詳細に説明してくれた。彼は日本に来る前、有名な家具工場で、その技術を修得し、その技能を持ってイエズス会に入り、その後もドイツから雑誌や資料をとり寄せて、業界の事情に精通していた。

彼は神父・司祭等にくらべれば、はるかに地味な聖職者であり、又性格も甚だつましく、寡黙な職人気質の人である。しかし彼の木工に対する情熱は甚だ強烈で、私は短時間の間に非常に教えられる所が多かった。

職人気質の木工技能者は日本でも沢山知っているが、この人のようにしっかりした理念を持つ人は少ない。

私は「ドイツの家具作りの精神」にふれた気がし、思わず話しこんでしま

った。私の「純木家具論」を彼は面白そうに聞いた。そしてドイツ家具の「純木性」を強調した。

私はすっかりメルシ氏に共鳴してしまった。そしてどんな事をしてでも、この人の故郷をたずねて見ようと決心した。

「行きさえすれば、あとはなんとかする」と彼は約束してくれた。

○メルシ氏のふるさと

アメリカの滞在を2週間で終えて、私は只一人で大西洋を飛び、ハンブルグに着いた。

6月21日、日曜日のハンブルグは、今年のはじめてという夏の太陽がふりそそぐ快晴の日で、アルスター湖やその周辺の芝生には、太陽をむさぼる人々の姿が多かった。

翌日、通訳兼運転手とレンタカーを用意して、ドイツ自慢のアウトバーンを一路350km、途中ハノーファー郊外での昼食の時間を含めて、約5時間で目的地のDELBRUCKに到着した。

このメルシ氏の故郷は、ハノーファーとケルンとを結ぶアウトバーンの幹線の中央部よりややケルン寄りの所を南下した所にあり、その少し南には鉄道が通りPADERBORNという駅がある。

ハンブルグを出発する前に、私はメルシ氏との約束通り、通訳氏に依頼してテオの所へ電話した。

話を終えて通訳氏曰く、

「この人と貴方とはどんな関係なのか？ とにかくこの人は貴方が本当にドイツに来た事に非常に感激し、そして貴方を待ちかまえている」

後でわかった事だが、このテオにとっても、メルシ家の他の人々にとっても、日本は地の果ての国だった。

兄からの手紙には「行くかも知れない」と書いてあったし、テオも半信半疑だったようだ。

テオはまだ飛行機に乗った事はないし、ヨーロッパから外へ出た事もない。

兄の住む日本の位置が、実感として仲々つかめないのも無理はない。

○ノースカロライナとの類似点

アウトバーンを飛ばし乍ら、私は面白い事に気がついた。

道路の両側に坦々と続く丘陵地帯の

農村風景・グリーン色の中に点在する煉瓦造りの家。そしてその中に突如として出現する近代的な木工場や他の工場……。

これらの風景が、つい先程まで滞在していた米国のノースカロライナ州の風景に類似しているのである。

ノルトライン・ヴェストファーレン州のこのあたりと、私が居たあたりのノースカロライナ州とは、どちらも家具工業の中心として現在認められている。同じような環境の田舎で家具が作られている事の類似を、私は単なる偶然と片付けることは出来なかった。

突然車がとまった。

牧童と犬に追われた牛の群れが道路を横切った。

ハンブルグに7年住む通訳氏が、つくづくと慨嘆した。

「ドイツへ来てはじめて、ドイツの田舎を見た」

メルシ氏の故郷 DELBRUCK はそれ程の田舎だった。

○メルシ氏のお母さん

それでもメルシ家は仲々見付からなかった。

私達の車は給油をかねてガソリンスタンドに立寄り、そこのおやじさんに道をきいた。

「お前達はここで待っておれ。わしが電話してテオを呼んでやる」

まもなく赤いワーゲンで、テオが本当にふっ飛んで来た。

案内されたメルシ家は白樺の林にこまれた典型的な農家で、牛と人と同じ棟に住んでいた。

80才になるメルシ氏のお母さんが現われた。

「ハインリッヒ……」

私は日本のメルシ氏の名前をはじめて知った。

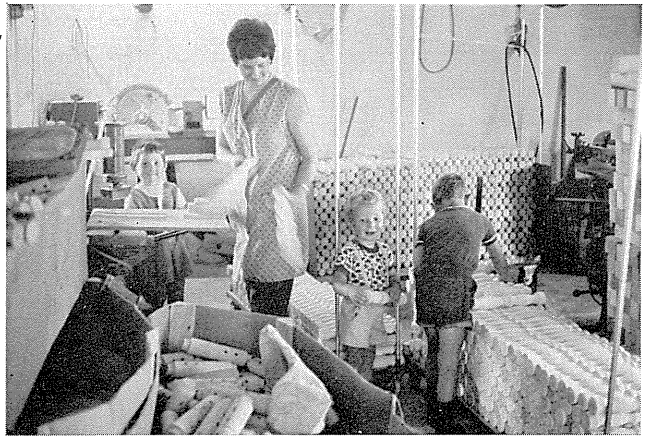
ガソリンスタンドのおやじさんの親切を私はドイツ人特有のそれと解釈したが、後日私は他の理由を発見した。

メルシ家はこの土地で有名だった。

メルシ家には4人の息子があったが、一番上は独ソ戦で戦死し、2番目はスウェーデンで神父、3番目のハインリッヒは日本で聖職者という、4人の中の3人まで、神と国に捧げた家だった。

昨年ハインリッヒが30年ぶりに故郷

メルシ家の納屋の中に木工旋盤をすえて、隣家の未亡人とその子供が GEPAGE 社の部品の下請をやっている。半農半工はこのように家内工業的にも存在する



へ帰った時は、天国から人が生きて帰ったように、町をあげての大歓迎で、ますますメルシ家は有名になったようである。

○いずこも同じ「母の愛」

お母さんは私の手を握りしめて、さかんに話された。通訳を通じての会話のまどろこしさをこの時程感じた事はなかった。しかしその中に盛んに「ハインリッヒ」「ハインリッヒ」がくりかえされるのを聞いて、私はこの老母の真情を充分理解する事が出来た。

この人は昨年、30年前に神に捧げて再び会う機会もないと思っていた息子に再会した。

そして彼女は既に80を越え、現在病身である。カトリックの近代化も再び息子との再会の機会を与えてくれるとは考えていない。

地の果てに等しい日本で、一人住むハインリッヒの事が、どの子供よりいとおしい気持が、私にはよくわかった。思いがけない日本での息子の隣人がこんなドイツの田舎までたずねて来た。「夢のような事……」という彼女の言葉にその万感がこもっていた。

この母と子は、30年来毎月一度の文通をかかした事がないそうである。

私は別れの日に、私の手を握りしめた老母の目に涙を見、そして帰国後、私の報告を聞く初老のハインリッヒの目にも同じものを見た。

私は、はるかなるドイツの片田舎で思いがけなくふれた「母の愛」を記念するために、ドイツの小さな「聖母子像」を求めた。

○「半農半工」のこと

テオは兄の指示に従って、精力的に家具工場の案内をはじめた。

ある工場では、次のような質問を

して見た。

「なぜこんな田舎の畠の中に木工業が発達したのか？」

事実それまでに私が案内された家具工場は全部畠のまん中にあった。

その返答は次の通りだった。

「昔からこの地方の農民は農業だけでは食べて行けなかった。それで副業として木工をはじめた。そして現代でもその半農半工の形体が相当残っている」私はノースカロライナで同じような質問をし、同じような返事を聞いた事を思い出した。

アメリカで私が滞在した工場の就業時間は午前7時から午後3時半までで、夏時間を採用するこの地方では午後9時頃まで明るいので、ゴルフファンは終業後も充分廻れるという話を聞いた。

その就業時間の設定の理由を質問すると、

「この地方の木工業は70年程前に、半農半工の形体ではじめられた。農民は終業後畠仕事をするためにこの時間が定められ、それが現在まで伝統的に受けつがれている。勿論現在では農業に従事する人は少なくなったけれども…」私は風景・環境の類似と共に「半農半工」という労務形態の類似に一驚した。

○アメリカ家具のふるさと

そして日本を出る前メルシ氏に聞いた事を思い出した。

私が渡米の度に滞在するのは、ノースカロライナ州の DREXEL という町にある DREXEL という会社である事を話した時、メルシ氏は言下にこう答えた。

「DREXEL というのはドイツ語である。その町は多分ドイツ人が作った町

であり、その会社もそうかも知れない」私はこの会社の創設者が HOFFMAN というドイツ名の人である事を思い出した。

アメリカでは「工業的」なものを持ちこんだのは、ドイツ系の人達で「食品業的」なものを持ちこんだのはイタリア系と言われている。

ドイツとアメリカの家具工業の歴史は勿論ドイツの方が古いので、ドイツ人がノースカロライナに住みついて、半農半工で家具を作りはじめたという推理は十分に成り立つ。

詳細な歴史的考証を行なった上での話ではないので、断定することは出来ないが、私は二つの土地を同時に訪問して「これはアメリカ家具のふるさとも知れない」と思うようになった。

ドイツ人はえてして、アメリカを軽蔑したがるくせがある。

私の話を聞いたある工場長は昂然とこう言った。

「貴社はその提携先をアメリカで求める前にドイツを選ぶべきだった」

「ふるさと」「本家」としてのプライドがそう言わせたのかも知れない。

○「アポロ計画」と「家具工業」

しかし私はここで「アポロ計画」の事を思い出した。

ドイツ人の頭脳がアメリカの土壌の上ではじめて立派な花を咲かせた。

私は限られた時間で、出来るだけドイツの家具工業とアメリカのそれとを対比して見た。勿論アメリカのために費した時間の何分の一しかドイツのためにさけなかったので、あまり正確なものは期待出来なかった。

それでもやはり「アポロ」と同じことが家具工業についても言えると思った。私は過去2度の渡米では、アメリカの家具工業の片鱗だけを見たにすぎなかった。しかし今回は相当時間をかけて、じっくりと見て来た。

象の脚だけでなく、ほぼ全身をなでて見たつもりである。そしてその巨大さを一応認識してヨーロッパに渡った。しかし距離をおいてドイツから眺めたこの巨象の大きさに改めて肝をつぶしたのである。

○米・独家具工業と日本

ドイツの家具工業の詳細をのべる時間がないが、ただ私の見た範囲の工場では、私のいう「純木家具」のみを作っていた。

即ち親子の因果関係ははっきりしないものの、世界を代表するものと言ってよいアメリカ・ドイツ両国の家具工業が、基本的な木材工業の形態を決して捨てようとはしていない70年度の現状から、我々日本のメーカーのとるべき道を種々考えさせられた。

新しい時代のホープ「合成家具」と

その過渡的な存在というべき「模木家具」アメリカでもヨーロッパでもそれらを沢山見掛けたが、私が訪れた米独二つの州のメーカーは、それらのものとは全く無縁の存在で、盛んに木を削って家具を作っていた事から、未だに「純木家具時代」と断定する程私も一人よがりではないが、同じく木を原料として家具を作り続けている日本の業界の製品と、私が見た両国のメーカーの製品とを対比した場合、どちらを「純木家具」と呼ぶかと言えば、やはり米・独をあげざるを得ないのが、いかにも残念であった。

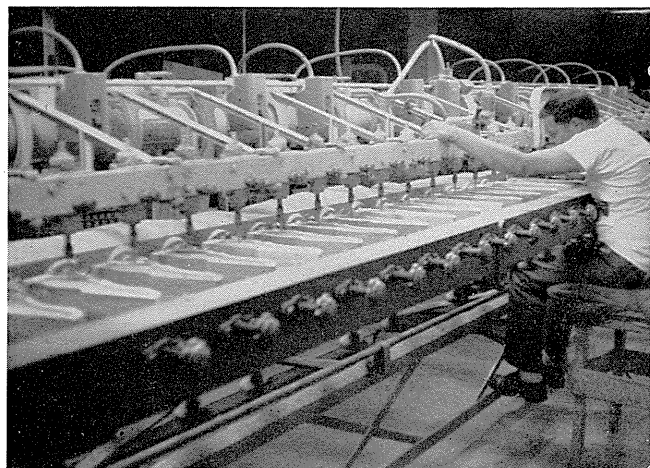
○「本物」の限界

そして「ニセモノ」ときめつけるのは酷であるとしても、それに近い日本の既成洋家具が「合成家具」や「模木家具」に追われた場合、どこに活路を見出すのだろうかと心配になった。

合理化やコストダウンを志す場合でも「本物」の限界をふみ外したら、それは「ニセモノ」「安物」作りに終わってしまうことを、日本のあらゆるメーカーは今一度反省すべきであろう。

ドイツからアメリカを見直す目的の他に「日本木工界の姿勢」まで考えさせられた今度の海外出張は私にとって甚だ有意義なものだった。

<会員> 大丸木工機



月例会の方向について

日本で初めて出来た超高層の霞ヶ関ビルの竣工に際し建築学会主催の見学会のとき説明役の東大生研の池辺教授が「このビルは建物の周囲に緑地をとって空に向かって人工土地をつくった」と言われ見学者を共感させた。

たしかに霞ヶ関ビルのエキステリアデザインはそれなりの近代的美しさはあるがアルミニウムとガラスなど人工材料の無機性から人間性を開放し、また新しい事務システムに対応し、美しい室内環境づくりをし、ビルの性格づけをしたのはインテリアデザインであったと言っても過言ではないであらう。

これからの建築家はクラフト的な高級木造住宅をつくるのは別として工業生産化による人工土地の造成が主な職能として社会的価値を評価されるようになってくるのではないであらうか？

今日多様化した生活や事務システムに対応するためインテリアの主要なパーツである家具なども単なる調度品として単体では考えられない時代になった。

いくつかの部品の組み合わせによって多様な目的を満足できるような間仕切家具・いす・台類など、またそれらをブロックにまとめ、フレキシビリティのあるシステム家具とかハートコアのデザインとかトータルデザインで居住性を向上するようなインテリアデザインは住宅産業や公共施設の主役となるものではないであろうか。

このようなインテリアデザイナーの社会的使命の重要な時期に際し会員相互の研鑽により資質を向上し、大いに社会に向かって発言をしインテリアデザイナーの地位の向上のチャンスをつかむ努力をしなければならないと思う。

以上のような重要な時期に際し月例会委員会は研究委員会と合同の委員会を開き本年の方向を検討し「住環境の整備向上に関する方向をとる」ように月例会・研究会を実施しようと意見が

一致した。建築家・IDデザイナーと異なった人間中心の住環境形成のために独得な力量を発揮した会員諸氏（必要によっては会員外も）の仕事を紹介しインテリアデザイナーを社会的にアピールし、地位の向上につながるようにしたい。

また最近の内外の住宅産業・IDデザイン・造型の方向など住環境に関する新しい情報を得てインテリアデザイナーが社会的要請にてたえるような仕事のできるよう、資質の向上につながることをはかれるために月例委員会・研究委員会合同で全員協力し努力するようにした。

後日月例会の速記録を掲載しますが最近に行った月例会を下記に紹介いたします。

9月17日 9月第1回月例会

於ブリジストンホール

(京橋)

テーマ ジャンボジェット機のインテリアデザインについて

講師 剣持勇デザイン研究所長

当協会理事 剣持 勇氏

外国製巨大機のインテリアデザインを日本人として始めて行った剣持勇氏より、日航の指名競技設計からインテリアのできるまでの御苦心についてスライド、16ミリを併せて写し説明された。当日は会員33名、会員外58名学生21計170名の聴講者があり盛会であった。

9月29日、9月第2回月例研究会

・テーマ 家具用着色剤標準色選定会
公設試験機関の共同研究として工業技術連絡会議工芸連合部会（部長製品科学研究所長）から家具用着色剤の標準化に関する研究にともなう標準色選定について当協会に協力の依頼があった。

その主旨は、デンマークではMSカラーステインなど既に家具用標準色のシステムがあるにもかかわらず我が国では着色剤のよいものがなく色によっては化学反応により変色するものがあるなど欠陥が多い現状であり、日本の家具に使われる標準の木

材を選定し材種ごとの標準色をきめておき、染料メーカーを指導、良質の染料を製作させインテリアデザインに寄与しようとするものである。

月例会委員会は主旨に賛同し会員の中より45名を推せんし委員として選定を依頼した。選定会は国立教育会館で行われ、日中で御多用中にもかかわらず当日14人の会員の御参加が得られ熱心に選定をしていただきました。誌上をかり厚く御礼申し上げます。

10月月例会は10月29日日本貿易振興

会大会議室で行なわれる予定ですがインテリアデザイナーが住宅産業に対応する方向を樹立しようと、建築工業生産化のためのモジュール・設備ユニットなどの権威であられ、日本の住宅産業のオーソドックスな若手指導者として第1人者である東大建築学科教授内田祥哉氏に御出講していただくことになりました。

(1) 新しい軽金属鋳物

株式会社神戸製鋼製作社

軽金属協会提供

(2) 住宅産業の方向

東大建築学科教授 工博

内田祥哉氏

<会員> 吉永 淳

月例研究会委員長

参加の意欲と

ティーチ・インの発想

—協会に何が可能か—

今日、70年代にむかって「何か」が変わりつつある、とか、何かを期待する気持ちが、各人の胸の内にひそんでいるのではないだろうか。

ここに、ひそかな問題提起とその原点をさぐってゆきたい。

海の向う、アメリカの名門雑誌サタデー・イブニング・ポスト誌は昨69年2月を最後に廃刊。1728年、ベンジャミン・フランクリンによって始められ、241年というアメリカ雑誌界最古の歴史は、正に名門と血筋のよさに最

もふさわしいものであった……とか。

では、何故に、このような事態になったのだろうか。最盛期には数百万部の発行。そして、ここ数年はその半分におち斜陽の運命を嘆き、加えて、累積赤字が5,500万ドル、広告が十分にあつまらなかった、今後の好転も期待しにくいなど。

アメリカ雑誌界の異変は、1960年代にはいって急速におとずれ、時事雑誌コリヤーズなど、いくつかの有名雑誌が廃刊。これをもって、広告収入の相対的減少という事実からだけ説明するには、多くの異論が出ているのも否定できないことです。

また、ライフ、タイムにも、今日のきびしい状況にたち向わされ、くるしい現実となってきたのであります。

などと、アメリカ雑誌界の異変を論じあげるのではないが、ここでは、これら今日の特異な状況と照応して、わが協会の姿勢、ここに参加する大多数の会員にひとつのメニューを提示してゆくのがこの小論の骨子でもあります。

では、何故に脱落したのか。

では、その今日の状況としての共通性は、奈辺にあるのだろうか。

それが、協会の体質とどのような普遍の糸をもって語ることができるのだろうか……など。

テレビは、今日の全ての価値のしかたを大きく変えているといわれる。

毎日の全ての現象・事件は、テレビにより、その映像により大衆に提示されています。

それら現象や事件の認識・評価は、まず大衆自身の手にゆだねられている。これこそ、大衆を常に生々しい現実の渦中に、事件の当事者の一人として参加させているともいえよう。

それは、現代人の生きる証しとして今日の生きがいにも通じる、貴重な見えざる糸ともなっているのではないだろうか。

一方、活字の王者・新聞などは、客観的報道とはいっても、報ぜられるニュースは、常に記者やデスクというフィルターを通して。読者の手に

わたったときには、すでに評価され、整理されたものでしかありえない。

さて両者の相違はどこにあるのか。

即ち、テレビでは、評価の主役は常に大衆側にあるということであろう。そして、映像は、さまざまな解釈の可能性を未分化のまま大衆に提示しているのではなかろうか。

例えば、人々はテレビのナイターを好む。チャンスには、監督の気分で作戦を胸にする。失敗をすれば、運がない、調子がわるい、などと一気一憂する。テレビ的気分に耽溺するものこの時である。

まさに、テレビ的認識の初期的症状ともいえよう。

つまり、テレビは、今日の情報の大多数を大衆に提供し、次にくる印刷メディアよりもさきがけて、全てを大衆側に評価させてしまっているのです。

毎日の現象や事件などの盛りだくさんな御ちそうの大部分は、大衆によって食べつくされてしまい、印刷メディアに残されているのは、おわりのデザートと勘定書だけにしかすぎなくなっているのではないだろうか。

テレビ的認識は、常に、生の現実到大衆を投影し、なげいれ、大衆を息吹かせるとともに、それによって、大衆に快適な生気と疲労感を与えてくれることこそ貴重な一面ともいえよう。

それでは、印刷メディアに残されたメリット（利点）は何か。多くの識者は訴えている。

テレビは、その瞬間々々の連続にしかすぎない。

もし、その瞬間、ガラガラした不安感やドロドロの生の息気をもって、大衆に多くの心理的不安感をひき起すことは容易である。が、それらのための安定剤とはなり得ない、と。

その十何インチかのワクにもられるテレビ報道は、今日、この今、世界のどこかに起った部分像でしかあり得ないし、そののみにつikir。

しかし、一方で、これらの映像をより大きな全体像に広げてゆき、より大局的な解釈を与えることができるのは、テレビにない雑誌的、また活字の

なメリットであるといわれているのであります。

思うに、協会に何が可能だ、を提示し、その存立の意義を問うのは、このようなテレビ的認識が一般化し、今や情報化社会といわれるにあたって、吾々は、何を切り札とし、何を行動の原点としてゆかねばならないか。これを会員相互に見せさせることこそ、協会のもつ使命であり、メリットとなるものではないだろうか。

かつて、グッド・デザイン運動がおこりました。そして、多くの生活機器デザインのレベル・アップやデザインの平準化が果されて終わりました。

今日、デザインの価値は氾濫し、その多極化の時代に入ったといわれています。これこそ、デザインにさまざまな解釈の可能性を認める今日の状況のひとつのあらわれでありましょう。

巷にハンランしている〇〇賞や××賞は、丁度、かつての良き時代の中産階級に、毎日のニュースの平均的評価を教える役割をはたしていたポスト誌的な姿勢と、相共通するものをもっているといえよう。

もはや、テレビ時代の認識方法・思考様式に対して、訴求する力が余りに不足しているのではあるまいか。

即ち、それこそ、単なるデザートであり、勘定書にすぎない。

そこには、何がテーマの核心であり何がそのメリットたるものがなく、栄養分の吸収されたカスだけを大多数に提示して、これこそ価値に値するという。何程の共感が得られるのだろうか。疑問である。

即ち、情報の過多は情報の不感症。新しい価値の発見方法にあたっては、始めに、整理されないままの生の素材を提示し、大衆自身が多くの解釈の可能性を体験し、ここに何が必要たるかを発掘させること。

そして、ティーチ・イン的な発想と表現の中で、大衆自身に強い参加意識と、新たなテーマの発見を自然発酵させてゆくこと。

この連帯と参加の意識こそ存立の価値を発見させるものであろう。

<会員> 尾上 孝一

■関西地区の動き

●産業デザイン講座協賛 毎年、大阪府、大阪デザインハウスが主催し、府下各企業のデザイン向上促進を目的として行われる産業デザイン講座は45年度のテーマに「インテリア・デザイン」を採上げ、去る45年10月12日より約1ヶ月にわたり、大阪科学技術センターに於いて開催された。協会、関西地区では講座各部門に会員多数を講師

として派遣しこれに協賛した。(前掲「デザイン心理」仲谷洋平氏の稿は、当講座に於ける講義の一部である)

●インテリア・デザインセミナー開催 各分野で環境の問題がクローズアップされている時点を捉え45年11月30日、大阪科学技術センターに於いて、朝日新聞社後援、財団法人大阪デザインハウス協賛による、インテリア・デザインセミナー「環境とそのトータルデザイン ―Design 明日の使命―」を開

催した。

会員、白石勝彦氏の基調講演のち、西尾直、鶴岡英世、辻野純徳、山内陸平、各氏をパネリストとし、会員、迎井夏樹氏の司会でシンポジウムが行われ、巾広い討論に会場をうずめた聴衆の真摯な態度が印象的であり、問題の深さを感じさせた。

なお当セミナーの内容等について詳しくは次の会報に掲載の予定である。

＜本田 記＞

＜会員近況報告＞

庄子 長文 タカラベルモント㈱

9月、10月の2ヶ月間ヨーロッパアメリカを廻り帰国、不在中の仕事の処理に毎日追い廻されて居ります。

並川 拓史(並川拓史デザイン研究所)
グリル「サフラン」(第一食糧ビル1階)のインテリア・デザイン全般を完了しました。

南原 七郎(武庫川女子大学助教授)
武庫川女子大学家政学部被服学科にデザイン専攻が創設され、その方のインテリアデザイン担当の専任助教授として創設期の苦勞を致しております。おいおい軌道にのり落ちついてきましたら本格的な研究にはいりたいと思っております。

種村 真吾(川崎重工業株式会社)

何か知らぬが無やみに忙しい、日本人はこれで良いのかと痛感させられる昨今です。

樋口 治(京都工芸繊維大学教授)

1971年度小生のデザインで完成するもの下記の通りです。

- 日本カーフェリー(川崎市一日向市間)ぶーげんびりや丸
ふえにつくす丸
せんとぼーりあ丸
はいびすかな丸
- 別府市 杉の井ホテル新館

坂根 健一郎 ㈱高島屋大阪支店

デザインと言ってもいろいろの分野がある、行政、教育、著作活動ライン的第一練活動、その他……如何なる分野におろうと、その分野を通じて協会のイメージアップ

並に印象付に努力すると同時に自分の職種を通じ社会に寄与貢献する姿勢が根本的理念となる。これからは一般大衆の住生活をより心豊かにすること、消費者志向型のデザイン開発に大いに努力したいと思う。

岡村 実 ㈱日建設計

財団法人大阪デザインハウス近々現在の大阪貿易センタービルより大阪のど真中船場センタービルに移転し、規模、内容ともに充実され関西のデザインセンターとして一段の活動を期待されている。その計画及インテリア、ディスプレイデザインに樋口、川崎、村尾諸氏とともに事務局に協力デザインをすすめている。竣工のあかつきには是非諸兄に見て頂きたいと思ひます。

＜賛助会員＞

コ のブランドで海外にも知られた

コスガの家具

株式会社 **コスガ**

本社・ショールーム/東京・日本橋両国30

TEL 03(862)6711

支店・営業所/東京・大阪・名古屋・札幌
工場/茂原・高田・渋川・大阪

Kosuga Furniture Inc./ San Francisco U.S.A.



明日のオフィスづくりに ハイグレードシリーズ新登場

スチール家具の総合メーカー・チトセは、明日のオフィスづくりにも意欲的です。たとえば、この最新作・ハイグレードシリーズ。働きやすいという必要条件に加えて、機能的な美しさ、重厚さがデザインされています。このように、つねに新しいアイデアがある——それがチトセの全製品に生きています。



オフィスからキッチンまで…
スチール家具の総合メーカー

チトセ

チトセ株式会社

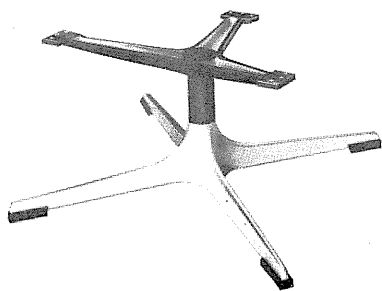
大阪・東京・名古屋・札幌・仙台・
横浜・静岡・神戸・広島・高松・福岡
本社…東大阪市玉串町東2丁目1番1号
郵便番号578 / TEL (0729) 62-1141代

●最高の品質と実績を誇る!!

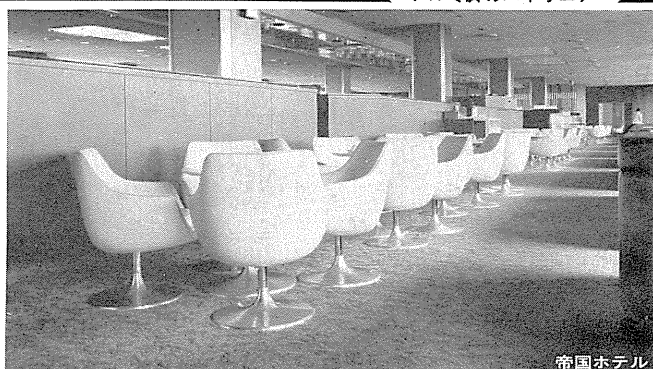
IKK

イマキンのアルミ製
椅子脚・卓子脚

営業品目
アルミ製椅子脚・卓子脚
ステンレス製 家具金物
スチール製 家具金物
陳列金物・装飾金物
別注金属製品



意匠登録済・実用新案出願中



帝国ホテル

イマキン
今里金属工業株式会社

営業所・工場 東大阪市北蛇草6 TEL(06)728-1080(代) 577
本社 大阪市生野区巽西足代町165 TEL(06)753-1801(代) 544

—カタログ進呈—

編集後記

43, 44合併号がやっと出来上がりました。今回より会報の発行を関西支部で年間数回担当することとなり初めての企画で45号が先に出る様な始末になった事を深くお詫びします。今まですべてを本部特に東京の委員の方に頼りきっていましたので出版の苦労を始めてしみじみと感じました。何分初回の事として御期待にそえぬところも多々あると思いますが御寛容の程お願いします
本号は万博'70をテーマとして纏め

ました。華やかなりし祭典も閉幕後半年もたない現在私達の脳裡にははるか過去の回想の一駒と云う感がしないでもありません。形のあるものは壊れ、又新しい息吹が次の形を創り出す。その有為転変の無常も私達にとってサイクルの早い現代社会に一つの警告として反省させられます。座談会及講演記事を掲載させて下さった諸先生、はるばる海外より本号のために一文を送って下さったカナダの Arthur Erickson, インドの Ved Nayas 両氏に又ご寄稿頂きました諸兄に厚くお

礼申しあげます。

尚編集については地方会員にとっては会報の内容如何が一つのよりどころでありメリットでもあるため全国的な拡がりをもったものでありたいと思います。学究的情報の場であるとともに会員相互の広場でもあって欲しいです。今回もそのため九州からも折角寄稿を頂き乍ら頁数の都合で割愛せざるをえなかった事を残念に思っています。次回関西版は先日のセミナー“環境とそのトータルデザイン”の記録を掲載する予定です。 <川崎 浩>

機関誌・JID・No. 6・Vol 43.44 昭和46年1月発行 発行人 豊口克平 編集 社団法人 日本インテリアデザイナー協会

発行所 社団法人日本インテリアデザイナー協会 東京都渋谷区神宮前1-14-34 森ビル (☎150) 電話 403-6647

印刷 ナニワ印刷株式会社 大阪市北区川崎町38 TEL 351-7271(代)

広報委員会 委員長 三宅征郎 部員(関東) 泉修二・尾上孝一・織田武己・鈴木栄二・高橋岩夫・牧野達夫・矢田秀治・田中聰行・中島研一
(関西) 川崎浩・福岡喜久雄・南原七郎・常持敦・本田安治(K)