

プロダクトデザイナー

深澤 直人

生態的な見方から考える

Think from 'Ecology'

聞き手 : 竹山聖

黒田弘毅

記録 : 森山欣昭

小川沙也香

宮田祐次

## 興味本位で決めたこと

黒田：根本的なところなんです、なぜプロダクトデザイナーになろうと思ったのでしょうか？

深澤：直感的にデザイナーになろうと思いましたが、そのときを振り返るとデザイナーが何をやる人かをあまり理解していなかったと思います。だからまずはデザイナーになるには美大にいかうというような程度ですね。今は情報があって先が見えるからちょっと違うかもしれない。当時は例えば、絵がうまいだとか、ものづくりが好きだとか、ちょっと芸術的なこと、一般の人とは違うことやってみたい、みたいな人がそういう大学目指してた。まずその大学に入らないといけなけれど。その大学に入るってことは無謀なくらい常識はずれで特殊な技量を持った人のための狭き門という感じがありました。だからなおさらそういうところに行ってみたいと思い美大にいった。よくわかんなかったですね、デザイナーってものが、芸術家というイメージのなかの新しい姿というような感じがあった。ただ、モチベーションは高かった。とにかく大変だと周りから言われたからなおさらそう思いました。なにが特殊な世界に入ってる感覚がありました。ただ前兆みたいなものはありました。中学生ぐらいの時かなあ。美術の先生が、もう高校進学するときからそういう道を目指せと、自分の親には言ってみたいです。親から後で聞かされました。そのときは自分にはそんな気がないから聞き流して忘れてしまったみたいです。だから、そっちの道に行くのも、大丈夫なんじゃないかと、言われていたみたいです。今思えばデザイナーになりたかったんだなあとか、デザインに興味があったんだなあとか、こんなことに興味があったんだなあ、繋がる事象はいっぱいあるけど。確固たるデザインというものや、デザイナーって存在がわかりはじめたのは、大学を卒業して少し経ってから。

黒田：そこにきっかけはあったんですか？

深澤：あったというか。僕は工業高校出身で、ほとんどの人は進学しないんですよ。そのまま仕事に就く人達が周りに多くて。そういう職業高校にいたから大学受験用の勉強をしていないんですよ。自分の父親が電気工事の会社をやっていて、その後を継いで工業高校を卒業してから、そういう道を親に決められて

いた。「もう後を継ぎなさい。どこにも行かなくていいから」となんとなく言われていた。高校を卒業するまでにはその職業のための資格を取らなければいけなかったのですが、親がそんな会社をやっていたから3年生で取る資格を、僕は2年生で取ってしまった。そしたら3年生になってみんながそのための授業をしている時に暇になってしまって、たまたまその時に、「もうお前は授業でなくていいから好きな事やってる」と言われて。行く場所も無いので、学校の図書館に行って、蛭雪時代の進学特集号みたいなものを見ていたんです。どういう大学に行けばどんな職業に就けるのかとか。逆に、医者になりたかったらこういう所にいけとかみたいな、今でいう十何歳のハローワークみたいな本があって、こういうのがあるのかって見ていて楽しかった。そのなかにデザイナーって名前があって。それが自分にとって、輝いてた。「工業製品を作ることで人を幸せにする仕事だ」みたいなキーワードがそこに載っていて。絵を描いたり、ものをつくったりすることで人を幸せにすることができる仕事っていうのが、高校3年生にしてはフレッシュで。これはおもしろそうだなあ、ということでその日に決めました。デザイナーになることを。本当に急に決めました。今思えば人生を決めた日って感じですが。でも、決め後は結構大変で、決めるといっても父親は自分の会社を継がせるつもりで工業高校に行かせたわけだから、とんでもないことになるわけですよ。だから納得しなければならぬ。でも、自分の中で美大に行く決めてしまったので。その日のうちに母親に話したら、母親もちょっと焦って、いきなりって感じになりましたけど。自分がお父さんに話してみるからって。でもそれから間もなくして、父親と二人きりになるときがあって、「俺は美大に行く」、と言ったら、好きなことやれと。自分のレールは自分で敷きたいなことをいわれたのを憶えています。親父もそこで家を継げとは言えずに、どうせ挫折したら帰ってくるぐらいに思っていたんじゃないかな。そのくらい美大に行くというのは常識はずれな感じだったから。しかも進学校ではないし、勉強もしていない。どうせ、まだ若い高校生が夢見てるんだろみたいな思ってたから、好きなことやれ。自分で思ったことやれみたいなことを父親は口走ってしまった。後で後悔することになるらしい。結局それ

で帰ってくると思ったけど、僕は帰らなくなるわけ。そのまま一浪して大学に入っちゃったから。ただ、決めたその日のことはっきりと覚えていますね。そこから今まであまり変わってないですね。その時の目標は。自分に向いている仕事というか、よくそのタイミングで決められたなあ。もっと迷っているいろいろ考えてからこの道を選べばよかったとかは、あまり思わない。その時にあまりわかってなかったにしては、興味本位で決めたこと自体は、そんなに自分にとって悪くなかった。

もう一つは、父親がそういう電気工事をやっていたから、その会社の2階に住んでいたんですよ。変な材料とか、日頃は目にしないような色んなものが身の回りにありました。子供にしてはちょっとわからないものとか。そこが自分の遊び場みたいなのところだった。ものに触れるとか、パイプを曲げるとか、電線を結びつけるとか、そんなようなものがいっぱいあるわけですよ。そういうのを見るのが好きで。だから、自然にものづくりに興味を持ったということもあるのかなあ。

## 「ものづくり」のスタート

深澤：なんで工業デザイナーになりたかったのかなあ。グラフィックデザインっていうもう一つのカテゴリーが学部としてあって、で、工業デザインの学部は小さいんですよ。入試の倍率も高いし、人数も少ししか取らない。グラフィックの方が募集人員が多かったから、グラフィックも受けたんですけど。今もそうですけど、当時の日本は工業社会だったから、そこに関係しているもののほうが面白いんじゃないかなあと、そっちを選んだ。ものをつくることも好きだったし、立体デザイン学科って名前だった。そこの選択も悪くなかったと思います。デザイナーというと、グラフィックデザイナーとか、ファッションデザイナーとか頭にカテゴリーが付きますけど、外国では一般的にデザイナーってものづくりに接している人を指す。フィジカルに接している人のことを指します。それはカテゴリーの境目無く全部をやるってことだと思います。ヨーロッパではアーキテクトって言う。デザイナーと言われはじめたの

は最近じゃないですか。だから、イタリアではいまだに記事書かれると、「アーキテクト深澤直人」って。皆さんは建築家としての勉強をしていると思いますが、デザイナーとしてモノを創るのとかわからないってことですね。その境目は全く無いですよ。アーキテクトとして建物も都市もデザインそして椅子やものもデザインする。なんでもデザインできる環境に入ったってことがスタートでした。

## アメリカで学ぶ

黒田：大学を卒業してアメリカに行かれたと思いますが、アメリカに行かれたのはどういった経緯で行かれたんですか？

深澤：さっきも言ったように、まずデザインを知らないでしょう。デザインたるものがどんな世界であるかということは、やっぱり実践を通してしかわからない。まず日本の企業に就職した。就職してはじめてデザインっていう仕事に携われる。すると、デザインの世界ってはじめてわかるようになる。今はコンピュータがありますが、当時はドラフターっていう図面やレンダリングを描く器具が与えられて、立体を平面に置き換える思考からデザインしていた。毎日デザインしていて外国の雑誌とか見て、働いている環境の違いもわかってくる。外国のデザイン会社は仕事場の環境自体がデザインされていて美しいんですよ。どうせデザイナーやるんだったらそっちでやってみたいなという思いがだんだん強くなってきて。キャリアアップのために外国行くというよりは、同じデザイナーとして働くのであればそっちで働いてみたいなという気持ちがあった。イタリア語を勉強してイタリア行こうかなと最初思っていたんですけど、とりあえずアメリカの方が日本に近い関係があったし、教えられたデザイン教育もアメリカからの色が強かった。そして情報も多かったからまずアメリカ行こうかということでアメリカの会社に。結構入るのは大変でした。日本みたいに定期的な採用は無いから、まずは売り込みのためのポートフォリオを作らないといけない。ポートフォリオを作る場合やっぱり日本の企業だからデザインしてきたものの種類に偏りがある。僕は時計会社に

いたんですけど、ほとんどの人が時計しかデザインしていなかった。でもたまたま僕が入社したときあたりから、時計から派生した小型電子機器やデバイスの会社に移行しようとする動きがあった。そういう変革期で、会社が急成長するときだったので、駆け出しのデザイナーだった自分が新しい機器のデザインに携わることができた。誰もやらないからお前やれみたいに、たまたま任せられた。入社して早い時期から開発製品のデザインをまかされていたのは今となってはラッキーだったと思います。例えば小型の液晶パネルとかプリンターとかプロジェクターのとか、今の主幹産業の元になっている開発的商品に自分は携わっていました。だから会社に勤めて5、6年しか経ってなかったけど多様な製品のポートフォリオをつくることができた。それを持ってアメリカの会社に行った。その作品のなかにはその時期からにわかに重要視されるようになったインタラクシオンデザイン、今のインターフェイスみたいなものも少し入っていたりしました。当時まだインタラクシオンデザインって言葉もあまり知られていない時代で、その時にちょうどアップルとかゼロックスとかヒューレッドパッカーとかそういった会社がGUIの開発の草分け的存在だった。ゼロックスのPARCっていうのはパロ・アルト研究所といって、コンピュータサイエンスの研究機関で、今のGUI、グラフィカルユーザーインターフェースとかマウスとかレーザープリンターなどを生み出していた。その研究所とかスタンフォード大学を中心にクリエイターが世界中から集まっていた。そこに僕が入ったIDEOという会社もありました。単に外国のデザイン会社にあこがれていったけど、そこにいられたってことも早くから先端の開発製品に携わっていたからだと思う。いきなり行っても入れてくれないだろうからよく考えてポートフォリオをつくりました。そのアイデアっていうのは、アメリカでもっともメジャーな『ID』っていうデザイン誌の誌面のようなデザインのポートフォリオをつくることだった。向こうではその誌面がいいデザインの象徴みたいなのがあったので、その誌面と同じグラフィックレイアウトに違和感無く自分の作品が載ってるってことで驚きを与えられないかと思った。全く同じテキストをキャプションとフォーマットでポートフォリオをつかった。そう戦略的に考えた。

そしたらそれを見た人みんながワオッって言って、作戦成功でした。

もう一つの苦労は、アメリカに行くのに英語が堪能じゃなかったので語学力で落とされる可能性があった。自分のデザインの力とは違うところで落とされるのはいやだからって思って、日本語を流暢に話せるアメリカ人の友人にお金をはらって通訳として連れて行った。ふつう、これから働く会社の面接に通訳連れて行くバカな人はいないですよ。でも自分が伝えたいことが伝わらずに落とされてしまっただけかたがないので。でもその作戦も結局あたってうまくいった。やっぱり流暢に話せる人がそばにいると、お互い緊張した状態が和らいでけっこう自分で話せたりしてしまうので疎通しやすくなる。そんなことで採用されることになりました。で、今はIDEOは世界で500人くらいの世界最大の製品開発とサービスのデザインコンサルタントなんですけど、入った時はその前身のID TWOっていう会社で15人だった。その15人の中に入ることになった。

## 日本でのスタート

深澤：スタンフォード大学の大学院にDスクールってあるでしょ。東大にも、Iスクールっていうのがその後できた。

黒田：Dスクール？

深澤：Dスクールはスタンフォード大学院のなかに、IDEOの創業者でスタンフォード大学のプロダクトデザインの教授でもあるデビッド・ケリーがつくったコースです。ビジネススクールがBスクールと呼ばれるのに対して名付けたのがDスクールで、法学、医学、教育などの専門分野の人が同時にデザインを学ぶ場所。イノベーティブで創造的なマインドを学びとれる場です。IDEOはそれを実践する会社だと思えばいい。IDEOとスタンフォードは強く繋がってる。そんなわけで、キャリアアップじゃないけども、最初時計の会社に就職してインハウスデザイナーになって、その後ちょっと外国のデザイン会社にあこがれて行ったのが大きな飛躍になって自分の勉強になった。やりださないといろいろ学べない。いろいろ必死で考えて、やって、それで入れて

くれた。入ったらまた世界が見えてきて、今話題になっているアップルの iPhone やインターネットやインタラクションやユーザーインターフェースなんかの前身となる開発の現場に最も近いところで仕事をするようになりました。どんなふうプロジェクトを立ち上げ、牽引し、導くかとか、そういうこと全部をアメリカで体感した。コンサルティングってものはこういうものだ、クリエイティブっていうのはこういうものだ、アメリカ的創造性の核をデザインしながら習得した。そういうことが8年、7年半くらい続いたかな。それで日本に帰ってきた。日本に帰りたくなったというのが正直な話でね。アメリカのイノベーション的思考やプロセスは学んだけど、その間もずっと、より純粋な、あるいは古典的ともいうべき、あるいはアートともいうようなデザインのコアがずっと気になっていた。もっというとヨーロッパが気になっていた。だからアメリカとしてはもうここまでやったからいいなという感じで、日本に帰ろうかなと。そう思って帰ってきました。帰りたいてってデビッド・ケリーに言ったら、だったら日本に支社をつくればって言われて、そこの支社長になった。そこで6年間、日本の企業を相手にデザインコンサルティングのビジネスを広げてから辞めて独立しました。だからデザイナーになってけっこう経ってから独立しました。独立してから今年で9年かな。結果的に今までデザイナーとして三段階を踏んできたと思う。企業のインハウスデザイナー、アメリカのデザインコンサルティング、そして今のデザイナーとしての自分。この三つを経験している人は少ないんじゃないかな。日本の場合は企業や産業の中にデザイナーが組み込まれているので、僕みたいに外でやっている人は少ない。日本のデザインの仕組みが外国とは違うから。だからある意味インハウスデザイナーのこともわかり、コンサルティングも分かる。アートに近い純粋なデザインの古典もやっているってのはあまりないと思う。ようは、日本のやり方、アメリカ的やり方、そして古典を全部ブレンドしてやるってことかな。それぞれの経験がないとできないプロジェクトが沢山あるから。今はヨーロッパのクライアントが半分で、国内とアジアの仕事が半分っていう感じです。最近アメリカの仕事も少し入ってきています。

## アメリカとヨーロッパ

黒田：ヨーロッパのデザインはやっぱり違うという風におっしゃっていたのですが、ヨーロッパのデザインを学ぶということは考えていませんでしたか？

深澤：ヨーロッパはいまだ古典的で、建築もそうですけどマエストロにならなければいけないというか、本当にスターデザイナーにならないと仕事がない。だから、経営者、つまりパトロンがいて、ビジネスの責任者の相棒として有能なデザイナーが付いてプロジェクトを起こすという単純な仕組みは昔から変わっていない。例えば日本の企業の場合は会社の中に開発研究部門っていうのがあるんですけど、アメリカの場合はその頭脳すらアウトソーシングしたり投資の対象にする。デザインもアウトソーシングの一つ。常に全部を持たない。プロジェクトのときに集まって組織をつくるような映画の製作のようなやり方がある。ヨーロッパの場合は古典的で、ある経営者がいてその人の一番大切にするのは自分が目を付けた有能なデザイナー、知恵と金のなる木だ。その木を見出すのも経営者のセンスや力。もちろん経営センスも人一倍なければならない。でなければ小さな会社のブランド力があんなにつくわけがない。デザイナーを抱え込み、その人の知恵が売れるものや魅惑のあるものになるから、ビジネスもブランドも高まるっていう単純計算。作っているものは家具とか生活用品とか建物も全部同じですけど。公共のものにもデザイナーのセンスが委ねられるから街がきれいになる。ハイテクには慎重でスタンダードにならないと手を出さない。むしろデザインとか生活の質がわかっている人を対象にものをつくる。その人たちとの関係だけで成り立つビジネスの大きさを心得ている。目利きの経営者は常に新しいタレントを探し、刺激的なものを出し、同時にマエストロに定番をデザインさせて安定度を保っている。デザイナーはそのブランドを支えているから名前も重要になってくる。デザイナーからしてみればいいブランドと組むことがいい仕事と荣誉を得る証になってくる。それはアメリカにいる時に経験できなかったこと。いつかはってずっと思っていたんだけどその信頼を得るにはある程度の経験と下地が必要だったってことはわかってた。だからずっと力をためてき

たってことかもしれない。いつかその世界へって思ってはみても、デザイン会社のデザイナーでも組織の一員だし自分の名前では仕事ができなかった。デザイナーってものの姿が見えてからそこに到達するまでにはけっこう時間がかかりました。面白いことに IDEO を辞めたとたんにヨーロッパから仕事が沢山くるようになった。どうしてかわかんない。今まで自分から売り込んだりはしてこなかったんだけど、どういうわけか繋がっていった。今はたくさんヨーロッパのブランドと仕事をやっている。IDEO 時代に名前は知らなくてもデザインは知られていたのかもしれない。日本に帰って来てからもいろんなデザインを発表して来たからかもしれない。だから IDEO を辞めて一人になったから一斉に話が来たっていうこともあるかもしれない。

## Without thought

黒田：深澤さんはプロダクトデザインする時に、どのようにアイデアをお考えになるのですか？

深澤：僕はアメリカにいた時に、日本の美学とか美意識というものを日本にいるとき以上に勉強しました。そしてなんとなくそれまで抱いていた疑問が晴れ、わかってきたことが、デザインというものは自己表現ではなくもっと生態的 (ecological) なことではないかと。考えないというか考えずに「Without Thought」、日本語に訳すと「思わずに」何かする、ということが自然なことなのではないかということ。それまでは、作家としての道を歩みたかったので僕から生まれる「何か」とは何だろうかと考えていた。日本ではアノニマスを価値と感ずるところがあるんです。作家の名前とか匂いよりも、そのもの自体としっかりと関係があることの方が価値が高いんです。それをインタラクティブと言うのかもしれない。作家的な思考や匂いからものを判断したりすることを実は日本人は好きじゃない。行為の中にあってもものがもっと必然的なリズムを持つものを求めている。行為ともとのそれを取り囲む周りの和が完結しないと日本の美には昇華できない。伊勢神宮や、京都のものはよくそういうのを感じますね。だからデザインを行う時に自分というもの、個性とい

う匂いを取り除いてしまわないといけないと思った。人間の考えや思いを司っているものは心 (mind) なので、mind ではない生物的な、生態的なものとしてもと関係していることにフォーカスしたほうが自然ではないのかと思い「Without Thought」、というワークショップを日本に帰ってきてすぐに立ち上げました。それが最初はあまりよくわかってもらえなかった。皆さんも知っておられるかもしれないですが、私を採用した ID TWO の創設者のビル・モグリッジとインタラクティブデザインの研究者のビル・バーブランクが日本にきたとき、自分がちょうど興味を持っていた「考えずに」、「思わずに」やってしまうことを英語でどう表現したらよいかを、傘を事例に尋ねました。傘を立てるときにこの角に立てるんですよ。(深澤さんが2枚の机の天板がずれて段ができていところを指す。) このように何か探して自然に立てるといような行為を英語でなんと言うか、と尋ねると「Without Thought」だと。「Without Thinking」。これはいい言葉だなと思いましたね。人間は考えてない時のほうがほとんど同じ事をやる、というなにかおおきな概念を掴んだ感じがした。今までは人の感情や思いに焦点をあててデザインしてきた。それは個であって個々によって異なる。個が思ういいって何だというのを一生懸命考えていたから、私も考えないといけないし、あの人の考えは何か、この人の考えは何か、というのを考えないといけないと思っていたけれど、傘立てることに対して個性も何も無いだろうという風に考え始めたんですね。人の思いが支配する行為行動の世界に貼付いているもう一つ無意識な人間行為という生物的なプラットフォームがある。その両方を見ればいいんだ。つまり、ひとつの世界を見ているだけけれど重なり合っている。その世界を見ればいいのではないか、ということがわかった。ちょうど日本に帰ってきたとき同時に今までの引っ掛かりが解けた感じがした。

そう思って、過去のデザインの名作を見てみると、その概念に基づいてとても自然にできている。自然にできているものが永く残る。なぜかということ、考えている方の人間ではなくて考えていない人達が、結局は一番先に手にとってしまう。自分が好みで買ったアイスクリームのスプーンが10本、引き出しの中にあつたと。毎日夜アイスクリームを食べよ

うと思って、冷凍庫からアイスをとりだして、引き出しをガラガラと開けると、自然にいつも同じスプーンを選んでしまう。いくらそこにオシャレなデザインのスプーンがあっても、結局はダサくて一番使いやすいスプーンをとってしまう。そういうものではないかと思ったんですね。そうすると、もうそこには私という個のデザイナーの存在などなくて、誰々さんがデザインしたかっこいい何々っていうのはないだろう。もっと考えずに、思わずに手が出てしまうのは何だということを考えた。そうしたら、思わずにしている行為を見るしかない。人間が生活する世界、営みの中に。だから逆に言うとそれはアートの源泉であるけれど、例えば俳句を詠むというのと似ている。ではこの場で一句いきましょうというふうになった時に、できる人はちゃんと詠めてしまう。今日のこの瞬間のすべてのとこの環境をたったあれだけの文字数で詠ってしまえるわけです。でも一般的な理解は、心に悲しい経験とか美しい紅葉があるとか、そういうようなところで俳句を詠むものだと思っているんですね。実はそうではなくて、そのような場でなくても、この場で、竹山さんの事務所で、今日京大生に会ったと、そのことをこの状況で詠めなければならない。それができなければどんなきれいな場所にいても何も出来ない。そういうふうに必然的「inevitable」なことを探す。今3つの言葉がある。ecological っていう言葉がありましたね。これはいわゆる ECO ではなく生態的などという意味。もう一つは自然、日本語化すると頭の中では nature となり自然環境の自然となってしまいますが、そうではなく spontaneous。これは思わず何かしてしまうときに使う。この自然という概念には意図がない。意図というのは、人間の心からできている。しようとせずに自然に動く、その行為にから汲み取る心や背景が美となる。そういう3つの言葉、「ecological」、「spontaneous」、「inevitable」、そういうキーワードを自分で探し出してそれに基づいてデザインをする。そうやってモノを作っています。その辺は建築とは違うかもしれない。同じかなあ。建築とデザインにはちょっと違いがあるような気がします。

## デザインと文化

宮田：思わず何かをしてしまうというのは、日本や海外などの文化の違いというものが結構出てきたりすると思うんですけど。例えば、建築であつたら、日本だったら家で靴を脱ぐことで、海外では脱がない、ということであつたり。そのことが思わず何か違うことをしてしまうことに関わっているのではないかなと思うんです。その文化の違いみたいなものはどうお考えですか？

深澤：同じ事をよく聞かれるんですけどもそこが重要で、文化をつくっているのは人間の心とか関係なんです。そして私が担当しているのは道具だから、身体であつて心理ではないんです。人の身体はどの文化圏でもあまり変わらない。必ず身体の延長としてインタラクションする。だからそこに文化とかが入ってくることはないはず。靴を脱ぐ習慣があるかどうかではなく、どう靴を脱ぐかの方がデザインの基本にある。ただ、その地で生まれた習慣が靴のデザインに影響することはある。でもそれは身体が反応する脱ぎやすいとか履きやすいとかという概念の上にあるもの。その地で生まれたというものも、いずれは身体が反応しないものは淘汰されると思う。残っているものはその地の条件に適合していると思ってい。使っている道具をよりたくさんの人に、と考えた時にどうしても身体的な生態的などに依っている。それで基本的なものは全部成り立ってしまう。だから、今の世界ではどこに行っても似て来ている。心地とか関係の良さみたいなことが感じられない人など、生態的にはいないんじゃないかな。

ただ、カルチャーというものはありますよ。京都らしさというものはあるし、もう一つはブランドらしさとか、その国らしさとかっていうのはあると思う。でも基本的には全部同じベースの人間が使う物である、という事をベースにしておきながら、最後に何かエッセンスみたいなものをふりかける。だから、僕は基本的に全部あらゆる国のあらゆるクライアントに対して自分の考えを変えずに提案する。「人間を見ていて、あんたを見てないよ。あんたの会社見てないよ。」という風に見ているから、こういう結論だと言うんだけど。向こうは「いや、うち

のブランドはそういうイメージじゃないから。」って言うとする。そしたら、「いやそれはわかってます。最後にまだスパイスをふりかけてないから。これからあなたのブランドふりかけるんだよ。そこまで待って。」というその最後のひとふりはある。でもそんなものは、ちょっとしたエッセンスに過ぎないんです。いまは自分にミニマリズム、抽出したエッセンスみたいなものをやりなさいといわれることが多い。そのベースの普遍を頼まれる仕事が多い。なんで自分に頼むんだと聞いたら、「あなたはそうやって全部そぎ落とすことしかないし、うちに合ってるから」、という風に言いますね。でもそこにはそのブランドの人も関わってくるからそのブランドらしい匂いは自然と付いていく。抽出したエッセンスって一つの視覚言語というか表現方法でもあります。でも確固たるかたちではない。建築とデザインはまた違うんですよ。僕は、全く違うものだと思うてる。建築って、建築家の自己表現媒体ですか、それともその場の機能や周りと調和するものですか、それとも身体から伸びる生態的な道具の一種ですか。建築の概念はなんですか。みんなが聞きたがってる。僕のデザイン感と建築との違いを。今日の僕の話聞いてどう思いますか。振り返ってみると全然違うだろうなあ。

## 意識と無意識

宮田：何かデザインしている時に、現状のあるものを使っているところを想像したりするじゃないですか。その時の、使っている人はどういう人間というか人というか。

深澤：あなた自身じゃないの？ その建築じゃなくって、モノだとすると、ということ？

宮田：モノをデザインしているときに、あるモノができたとして、現時点で、使っているところをイメージするじゃないですか。クライアントであったり。そういうことはないですか？

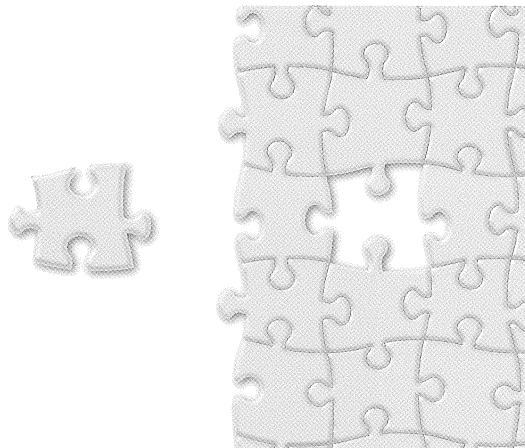
深澤：まず自分が、他の人間と同じカラダの使ってると思えばいい。仕草や、同じことをしてる人間かどうかを確認する必要がある。そうするとまず自分を見て、こういう風で、こういう場で、こういうふうな

ペンで、こういうふうを書くということはどうだろうかっていう旨は、大概同じような答えが出てくる。でもそれって当たり前過ぎるから、見過ごしてしまう。だから、自分すらも見てない。人間、自分のことも何にも知らないということ。どうやって歩いているかもよく知らない。だから、「ちょっとちゃんと歩いてごらん。」とか言われると、「そうじゃなくてこうやって歩くんだよ。」って言われるじゃない。緊張して歩くから、監督が言うわけ。「いつもどおり普通に歩くんだよ。」と言うんだけど、歩けない。意識してるから。でもいつもは普通に歩いている。それは、意識化された状態で歩いていることと、考えずに歩いていることは全然違う。考えてないってことは、自分ではわかってないってこと。これが答え。だから、クリエイターというのは、誰もわかってない普通のこと、わかってあえて意図的にしてる世界と、意図のない世界とを、ダブルレイヤーで生きてくということ、両方同時に見なければいけない。普通は一個しか見れない。考えているほうしかわからない。あの人はどうだとか、この人はどうだとか。

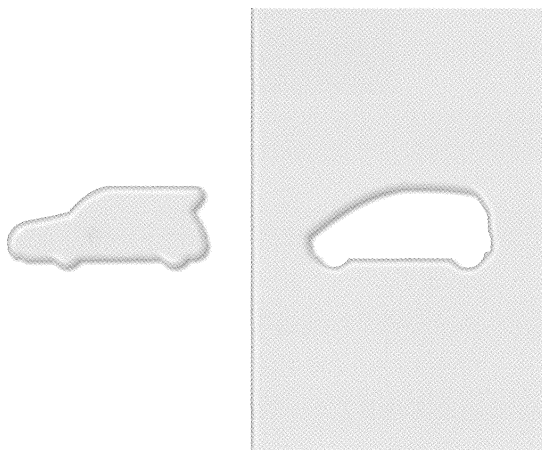
「デザインはモノと生活の間の線を引くことです。」

深澤：例えば、世界を記述っていうかコトバ化すると、「Matter and the Medium」っていう二つの種類しかないんですよ。ミーディアム (Medium) って言うのは、空気と水のこと。透過できて、邪魔にならないもの。人間が可視化できるもの。マター (Matter) っていうのは固いもの。人間のカラダとか、この机とか。僕らが生きている世界にはその二つしかない。それは基本原則。ものを作る。それを別の言葉で言うと、object と atmosphere、取り囲む雰囲気ということと言えるし、things という何かコトと環境、という文字や、物事と人間、と言うふうに置き換えることもできる。





輪郭のダイアグラム



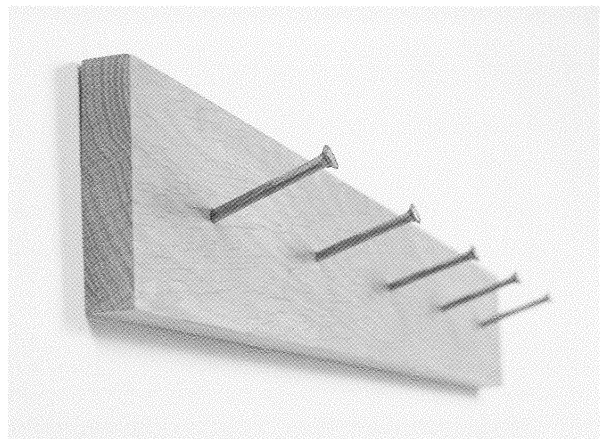
輪郭のダイアグラム

「環境は様々なエレメントによって埋め尽くされている。」

深澤：これは昔から使ってるダイアグラムなんですけど。ある作家が何か、なにか一つのピースを作ろうとしている。自分のものなんか作らないで、その周りに埋め尽くされている、共有している生活のエレメントをプロットしていく。すると欠けてる部分のアウトラインが見えてくる。この輪郭は環境という中に空いている一つの必然的な輪郭。左は誰かが創造しようとしている意図によって描かれている。今は同じ物ですね。この人の意図で描いた車。これはこういう環境、こういう状況においては、こういう車が必要だなと見えてる輪郭。これはこの部分が入らない。この人がいくら考えても、巧みなスケッチをしても、入らないから皆かっこいいって言わない。それが結論。でも、これはデザイン教育が間違えていて、僕は長い間かけて知った。ほとんどの創造っていうのはこれを考える、そこにあるオブジェクトを考える、というようにしている。でも、そこから始まってしまうと、周りが見えてない。周りを見よう

とすると、その輪郭が見えてくる。それがさっき言ったレイヤー。人間が見ようとして、その周りを見ていかなければならないということ。あなたが作りたいたいオブジェクトを作ると言ったら何の価値もないということ。つまり、調和しない、適合していかない。そういうのを「思わず= without thought」と言うんですね。それとさっき言った「spontaneous」という自然な行為。思わずやってしまったときの言い方は「natural」とは言わない。

建築は「思わずに」の塊みたいなもの。内法。外には触らないから。基本的には建築系の、自分の身体が触れるところの内法は、目でも触っている。基本的にはそういうものだと思う。けど、建築自体はそういう考え方はしない。してる人もいる。これは自分のアート作品の一つ。値段が高い。パリのギャラリーのためにやった。ただ釘を打ってある板。でも、つくるのは難しい。釘を打ってあれば、誰でもそこに何かをかける。というのが始まりで、この釘のたちをどうしましょう。というのはあまり関係ない。もう一つは、感じるごとと、考えることは違うということ。考えるっていうのは感じてるっていうことと分離している。これはすごく重要。そのためには「observation」、観察が必要。観察というのは、自然に感じてることを頭の中で記述すること。普通の人間は難しくてできない。皆さんのようにクリエイターだったら、トレーニングすればできる。つまり自分がここで触ってる、この机の表面はあであったよなっていうのが思い出せない。リアライズしてない。つまり頭に焼き付けてない。でも、本来は焼き付けられない。この焼き付けると言う行為をリアライゼーションという。これは日本語にはない。でも



パリのギャラリーのためのアート

あえて訳すと「実感する」。感じたことを頭に焼き付けること。そういうことができないと、何をやっていいのか分からない。ノウハウしかない。例えば建築物にしても、何を作ろうかと言う前に、どうやって作ったらいいかという状況を探さないときっかけが掴めない。デザインも同じ。でも殆どの人がそれで、感じていることを人はいつも覚えていない。考えていないってことは自然なこと。

今皆さんは僕の話に集中している、考えている。だけど、ペンのことは考えてない、ノートのことも考えてない。でも、本来はその両方を知らなければいけない。僕はこういう状態で、こういう風にペンを持っている。でもよく反芻すると、知っている。こういう状況ではこういう風にペンを持つとか。このセットでこの座り方で書く書き方と、別の場所で別の人がいる時に書く書き方は違うはず。そこにその人の心がでる。その人となりが出てくる。だから、しゃべらなくても、この人はこういう人だって全部わかる。それは一般的から外れたりする。そのズレによってゆらぎがあるから、全体の形がよくわかる。

「体は自然にその状況下で最も適正なものを選んでいる。」

深澤：アフォーダンスであるという言葉が後で出てくるんですけど。歩いているということは、子供の時にトレーニングして歩けるようになったこととは違って、一番その時に適正な場所に足を置いているということ。次にまた一番適正な場所に足を置いている。その連続。でもあまりにも平で歩きやすいから考えてない。それが泥々の道だったら、あそこ飛んで次はこっちだって考える。考えないと歩けない。これはアフォーダンスが少ないから自然ではない。アフォーダンスというのは、つまり自然界がくれるヴァリュー。それが少ない。足のおける位置が限られてる。でも今のコンクリートの平面は、アフォーダンスの無限の海。どこを歩いても歩ける。だからまったく意識しない。だからちょっと難しいこと。だから、建築物の内法なんてのは完全なアフォーダンスでできてる。だからエラーを起こすってことは間違い。本当はそこにすごくヒントがあるだけけれ



ドアを鏡として使う男性

ども、エレベーターはエレベーター会社しか考えない。皆がエレベーターをこういう考え方で考えたら、もっと全然すごいものになる。ということはなかなか考えない。地下鉄に乗って、この人がドアを鏡として使ってるってこともこの人は知らない。鏡じゃない、ドア。でも殆どの方は鏡として使っている。でもだれも知らない。知ってるくせに知らない。電車が外を走っていて急に地下に入ったら、となりの男の子の顔が窓に写る。その瞬間に自分の髪の毛をなおしたりする。恥ずかしから。そこで心が見える。全て環境の変化に適応しようとする身体が、その人となりを表している。これをインタラクションという。

「思わずに気づくことはアイデアを得ることです。」

深澤：思わずに、つまり「without thought」を考え出す、見つけ出すということは、デザインやアイデアが出たということ。もっと言うと、それは悟ったみたいなこと。悟りという言葉はちょっと大きな言葉でしょ。でも達観とか悟りっていうのは死ぬ前に、僕の人生はこうだったって思うことじゃなくて、毎日細かいことが分かるということ。ああ、もしかしてこんなことかもしれない。というようなことの連続だと思う。それはアイデアのソースで、自分で実は

貯めておかないといけない。エッセイ書ける人は、どんなことでもあっても、今日が締切りだからエッセイを描かなければいけないって言ったら、その間に今日の出来事で何か、そこから抽出して完全な文章を書けなければならない。それとデザインとはあまり変わらない。

摂理とは、自然を支配している法のこと。それはそこには人間が含まれるから、その必然というのは決まっているはず。法というのは人間が決めたことではなくて、人間の身体が決めた法。だから、今の人間は泥沼からは逃げられない。コンクリートの上であっても。かつての人間は泥沼の上で生きられた。今泥沼の建築作る人はいない。人間の体はそうできてない。

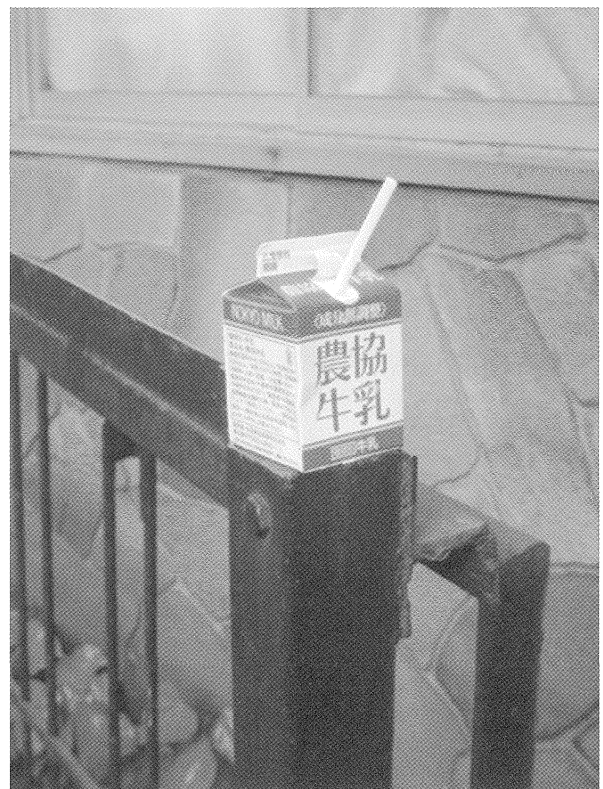
「デザインは摂理、すなわち自然界を支配している法に基づいて行わなければならない。」

深澤：観察は気付かずに感じていることに気付くことである。気付かずに感じていることの記憶をアクティブメモリーと言う。これはまた難しい言葉ですが、僕がアメリカに行って一番得たことは、英語圏に行ったので、英語圏で表現できない言葉を覚えたこと。アメリカの言語、英語は非常に単純にできている。だから、含みが多い。逆に言ったら日本語で表現できないことがいっぱい表現できる。アクティブメモリーというのは共有していることだから、今日この机の高さが70センチだった、というようなこと。誰がどんなシャツをどんなふうに折って着ているとか。もっと寒いとみんな長袖になるとか。日々連続していること。

アクティブメモリーは思い出ではなく、絶え間なく身体に記憶されていること。まず誰もがやっている些細なことを探す。気付くというよりは、感づくということ。思わず感づいても、人には言わない。つまり、自分であつと思って達観したら、あんまりそのことは人には言わない。多分小説家とか作家とか、エッセイストとかは、そういうすごくいいソースは絶対人には言わない。そうでないと、簡単に使い古されてしまう。

「感づくことはセンスのいいことを言います。」

深澤：つまり、センスっていうでしょう。あの人はセンスがいい、ということは、センサーがいいということ。センサーがいい、ということは、脳で解析できるということではない。センサーが良くなるといけない。別に洋服のセンスがいい、というのとは意味が違う。センスのいいデザイナーになりましょう。環境が行為を決定する。パッケージがフェンスに乗せられている。もう乗っけさせられているんだよ。自分で考えて乗っけていない。こういう風に考えると、考え方が全部ひっくり返される。みんな自分で考えてちゃんと器用にやっていると思っているかもしれないけれど、全部逆。建築家だったら、こんな床でこんな壁を作ったら、こういう風に人間は動く、ということを知ってなければいけない。だから、エレガントで美しい空間をつくるためには、こんなテクスチャーじゃなくてはダメ。アフォーダンス、全て状況が決めている。いくらそこがかっこいいホテルだからといって、こうしてくださいよといっても無理。でもそれを、多分建築家は知っている。賢い人たちは。いいホテルだ、悪いホテルだ、いい環境だ、いい雰囲気だっていうことはわかる。それで人



フェンスの上に寄せられたパッケージ

間もそれを感じとっているから、なんでこんなに小さい茶室に入るんだ、みたいに思っているけれど、うおーっていう世界を感じ取れる。自然に作法が出てくる。美術館って、声が急にこう小さくなる。図書館に行って急に声が小さくなるとか。動き方がゆっくりになるとかいう感じは、それはもう空間がそれをなしている。多分全部壁に吸い込まれている。そういう事だと思う。そうすると、もしかしたら空間というのは音と関係あるから、じゃあ図書館の本棚っていうのはこうでなければいけない、というようなことがアイデア。そういうところから発想する。

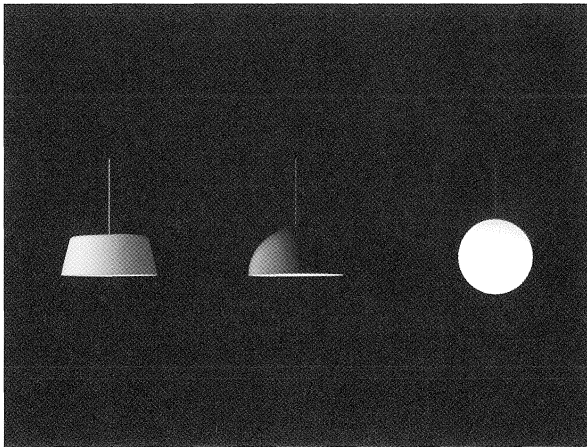
## デザインの破綻

深澤：自分はもともと造形的なことが好きなんです。論理的なことを考えるのは後です。だから、手が先だということ。造形に破綻がないでしょ。破綻がないというのは「造形力がある」というふうに皆言ってくれるんだけど、そうではなくて、破綻はみんなわかる。例えば車を見ますよね。今まで全く見たこと

ない新しい車、新車が出ますよね。すると皆どういう評価するかというと「カッコいい！」って言う。何故か格好いいってわかる。比較対象でしかない。でも、比較対象でだってわからないじゃない。カッコいいけど「もうちょっとここがこうで、とんがりすぎてるかな」って思ったことがありますよね。その論理はどこにあるのかってわからない。例えば「テールランプがちょっとでかくない？」とあって皆が気が付くわけ。これを破綻という。つまりこうあるべきである、という因果が人間は前から読めている。どうしてもここが合わない、というところに気が付くわけ。ささくれみたいなもの。いつもはないんだけど急にありとなんか引っかかる、みたいなのが世の中にはいっぱいある。調和してない部分がある。だから造形というのもそうで、見てるとおかしいところがある。だからこうではないんじゃないのっていうようなところが造形には必ずある。なんでそういうふうになるかというのは、その置かれる環境とか状況による。これをどのカフェに置くかどの家に置かっていうので内側の穴が若干変わったりもしなければいけないというぐらい微妙なもの。



ショールーム



三種類の照明

## ミニマリズム

深澤：最近、古い大正時代のビルを改装したところで、インテリアのショールームをやらせていただいた。

竹山：これは日本ですか？

深澤：日本です。馬喰町。建築というかインテリアは専門ではないので、それに付随したこういう、これはジャスパー・モリソンと一緒にやった。イスの場合は軽さというのが重要で、軽さと構造。建築家がみんなやりたがる、というか、やること。これはパナソニックのために作った照明です。バケツ型と半球型とドーム型、丸い形という基本的なアイコンです。でもこれも破綻がもともとある。例えば「丸い」というのは、昔は丸くしたかったけど、電球を入れるために上にキャップがかぶさってた。それが今は光源が小さくなったからできるようになって、真ん丸に光る。真ん丸に光るものとそうでないものはやっぱりちょっと違う。こういうふう新しいことを考えようとせずに「これを作ったときはこういうふうにやりたかったんだらうな。でも技術的にできなかったんだらうな」ということを考えていくと、さっきと同じように、みんな何十年間ささくれを共有していたりする。それはアイデアのソース。世の中にはそんなことはいっぱいある。だから、エラーを起こして完結されてなくて放置されていること、皆が誰かやってよ、ということはいくつもある。今もう光源が格好悪くなってしまった。だから、光源を見せないように、全部乳白のカバーで覆ってしまっている。内側が見えない。光としては内側が光っているのと、蓋が光っているのとは同じに見える。でも光



INFOBAR

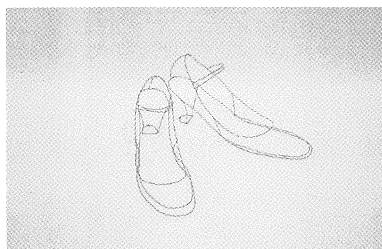
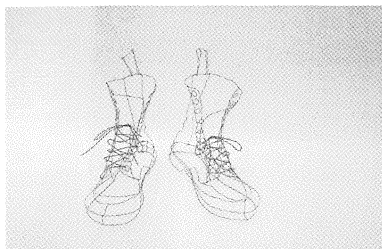
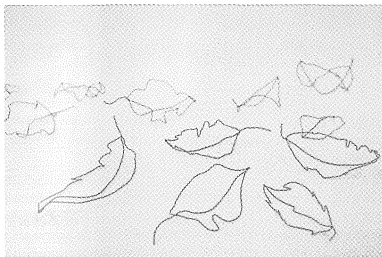
源は見えない。そのときに問題になってくるのは、この黒いシェードと、下のここから塞いでるアクリルのエッジがゼロでとまってないといけないということ。でも内側に構造体があると、そこが影になる。点が見えたら、それこそ興奮めじゃないけど、あ〜あ〜って感じになっちゃう。どうやって全部光らせるかって考えなければいけない。ミニマリズムというのはこういうこと。これはどうやって構造を考えてとめるかってことを考えないと、こういうことはできない。だから光をいっぱいバウンズさせて、その影を消すとか、そういうことやりながらこういうのをつくる。建築の場合でもそういうことがいっぱいあると思う。エラーというか、皆が思ってるやだなあということ消すこと、相当大変。

## インタラクショナルデザイナーと建築家

深澤：これは最近の INFOBAR。インターフェイスは中村勇吾さんがやった。これはインタラクショナルデザイン。これは Android を使っていて、インターフェイスのデザインがすばらしい。Apple のインターフェイス、というか Apple の OS よりも、今 Android のほうが良くなってきているという人もいる。だから、ハードとソフトっていうのがどんどん融合してくる。あと、家電と建築とかというものが、もう全部混ぜり合ってくるから、設備になっていく。そうすると、僕らがやってた工業デザインっていう中途半端なものがどんどん無くなる。インタラクショナルデザイン、あるいは、建築物に取り込まれた機械か。どっちかになっていく。その間に残るものは何か

て考えれば、単純で、壁と人間の間に残っているもの。机とか、皿とか、フォークとか、カップとか。そういうのが残る。やるところがそういうところしかない。だからインタラクティブデザイナーになるか、建築家になるか。ただ、建築家がそういう機能の設備をやるかと思ったら、やらない。インターフェイスとしての建築家が少ない。インタラクティブデザイナーとしての建築家は少ない。

簡単そうに言ってるけど、意外と理解が難しい。わかっているようになってしまっただけで、自分でいざやろうとすると、ちょっとややこしくなってくる。特に建築やっている人には難しい。建築的頭でもいいんだけど。でも、どういうふうに辿り着くかということ考えずに、ものをつくるようやってみると、全然自分が思ったものと違うところに辿り着ける可能性がある。その力はまだ本人にはわかってない。本人にわかってない力を引き出さなければいけない、ということに対して、学びすぎではいけないというか、自分を自覚しなきゃいけない。建築はまだおもしろいことがいっぱいできる。



辿り着く先を考えずに、ものを作った例針金を使って二次元的にスケッチを描いている。

## フィジカルな情報

森山：情報環境というのにすごい興味があって。先ほど、INFOBAR も紹介されて。僕も欲しいなと思っているんですけど。情報っていうものと、先ほどおっしゃっていたような、生態学的なもの、人みたいなものとの関わり方って、本当は見えないものなのに、デザインして見えるものにしないといけないというところに、非常に難しい壁みたいなものがあるというふうに、僕は感じていて。INFOBAR という、シリーズ化された携帯電話では、何か問題点を見つけて、それを解決しようという方向で、デザインされているのかなというふうに、漠然と感じてたんですけど。そのことを、聞かせてもらえると嬉しいなと。

深澤：INFOBAR は別としても。INFOBAR を最初つくったときは、自然に自分がいいなと思ってつくったけど、今文化になってしまった。その文化に引っ張られてマーケティングでああいうふうにつくったりなんかしてる。まずその前に、今やられている勉強の中で、さっきの言葉の定義っていつも、相反する誤解がある。日本人が言っている情報って、インターネットとか加工された、人間が手を加えた情報ということを中心とする言葉になっていると思う。僕の解釈的なことで、情報というのは、皆が気づいてない身体的に触っていくとか、何かを感じているってことも、言語で言うと情報っていうのに含まれる。そっちの情報はほとんどとれない。だから今のテクノロジーではフィジカルなコミュニケーションって全然できてない。例えば、電話かけたら、自分のぬくもりが相手にも繋がるとか、そんなことは今では簡単にできるんだけど。でもそれは相手のぬくもりじゃなくて、あるデジタル回線を通して再現しているだけの話。でもそれって全然心は繋がっていない。その人の温度ではないよね。かけている相手の温度ではない。それを再現しているだけ。言葉も実はそうかもしれない。インターネット上で氾濫している情報とか、一番速いものだと、画像情報と音の情報とかに頼りすぎてから、加工された情報の渦の中で、もう人間が困惑しすぎて。そこで感じられるのは、もうひとつの情報というか。つまりフィジカルな、その生態的な情報、生な情報ってもののほうが、やっぱり価値としては残っていくので

はないかなと思うんですよ。そういう風に自分で決めてさえしまえば、もっとクールに今の状況を判断できると思う。

## プロダクトと建築

深澤：情報と建築と、それからモノというものの関係性はもう境目がなくなっている。僕が思うのは、価値として残るのはフィジカルな情報。身体による情報とか、そういうものに対して全然未タッチの状態。それを握っているのが建築だと思う。今まではコミュニケーションの情報というのは、メディアが決められた。そういうものがスマートフォンみたいなものに置き換えられた。完結したものになってきた。だから建築が問われる。建築は、媒体になるわけだし、これから情報をどう考えるかという。都市を考えることと同じこと。まだ全然遅れている。そういった意味からすると、建築はやっぱモノがでかいから簡単ではない。まずは一回整理して潰してから建てないといけない。中国は簡単だからいいけど、日本の場合は、とても大変。何十年という単位で都市は変わっていかないといいない。それを考える人がいるかっていうと、誰も綺麗にパスしていかない。みんな新しい人が考えてって言う。何も進まない。先送り、先送り……。誰も実現しない。

黒田：先ほど、建築とデザインは全然違うとおっしゃられたと思うんですけども、どのあたりが違うとお考えになってるんでしょうか？

深澤：僕は、必然的な自然なこと、法則というか自然の法みたいなものによっている。道具というのは自然に出来ていない。絶対に淘汰されてしまう。もう見捨てられてくから、長い期間で良いものと悪いものは完全に分けられていくと思う。だけど建築物ってそこに飾る花みたいに考えてる人もいっぱいいるから、そういった意味ではそんなファンクショナルなものではなくて、ある一人の人物の作品、彫刻みたいな作品として、捉える人もいると思う。そうなったときには、その人の概念でしかないから、その人の概念をそこにある彫刻として、感じ入る人はいっぱいいるけど、それはその自然の法を犯してないから。どんな格好をしていようが、雨風をしのげれば

いい。そういう考え方でいけば、そこまで過激になろうと別に建築だと思う。つまり害がない。害って言ったらかわいけど、道具ってもっと人間に近いものだから、極端に評価が厳しい。特にデザインしてない人にとって。さっきのアイスクリームのスプーンの話じゃないけど、自分で買ったくせに同じものしか使わないってような状況が起こる。建築はそういうファンクショナルな、生態的なものだけではない価値を持っているものだと思う。僕の今言ったことは全部そこに生かされるものじゃなく、もう独りよがりになってしまうってようなものであるような気がする。

## 「住まう」ことのプライオリティ

黒田：住宅とか仕事場であるとか、人が多くの時間をそこで費やす場ってというのは、結構人に近寄っていると思うんですけども。

深澤：その通りだね。

黒田：その住宅とかオフィスっていうのも、建築の中の一だと思うんです。

深澤：単純に考えたらね。不動産屋に行って自分のアパートを探すとする。あるいは何か新しい部屋を見たりする。そのとき、鍵を開けて、自分が一番最初に何をするか。あるいはほとんどの人がその新しい部屋に通されたときに何をするとか、というようなことが建築のヒントの過去のいい手がかりになる。まず何を？ 体験として何を？ たぶん同じようなことだと思う。例えば窓を見るとか。そういうようなことだと思う。自分は、駅から何分だとか、この建物は外から見て美しいとか、色んな条件をリストで挙げて。でもその中の一番プライオリティとして、そこに住まうということを考えたときに、何が一番自分の主軸になっているかのプライオリティづけが出来ない。条件リストがはっきりしすぎているから。つまり、感じてない、感じているってことをリスト化したからこそ、自分は素直に一番ここが重要だってことがわからなくなっている。だから、駅から3分じゃないかというほうが価値が高いわけ。だからそこに住む。で、つまんない部屋に住む。でも、ほとんどの人が感じているプライオリティ

は決まっているはずだというのが僕が言おうとしていること。建築というのはそういうもの。それが分かっている人が、例えば家とかそういうのを分かっている人。それはなかなか難しい。キッチンのテーブルなのか、どこかから見た目線なのか、窓なのか、何かは分からないけど、かなり重要なポイントだと思う。僕がもし家を考えていたら、そういうふうを考えたいと思うようになった。僕が建築家になろうと思ったとして、一番最初に考えようと思ったらそういうことは考えなかったと思う。だから最初のスタートは僕が最初デザイナーになろうと思って一生懸命、最初の十数年間やってきた想いと似てる。途中でガラッと変わった。自分をまずやめて、その普遍というか、世の中の自分というものを抜いてしまい、世の中の法則みたいなものは何かということを考える。自然に考えて出来上がっている。それに伴って何かしましょうって言ったら、たぶん同じ建築家になっても全然違うと思う。そこは建築だと辿れないけど、そこから生活が始まる。住まい始める人がいる。そこからの方が難しい。そこに責任を持ってくれないと、その建築家とはタッグが組めないとか、上手いかわないでしょ。それは生きてる経験値が少なすぎる。つまり、そのアパートを借りるときにどこが一番自分のプライオリティがあるかすら、なかなか人間は考えつかない。だからトイレを開けたらどこを見るかとか、何が重要かだとかいうようなことを知っている人。きっとこういうことみたいなことを知っている人が、結果的によく分からないけど住みやすい家をつくったりするとか、落ち着いた家をつくったりするとか、心地が良い家をつくったりするっていうようなことだと思う。「住まう」ということに対して、その序列みたいなものとか、そのポイントにおける優先順位みたいなものをつけられるかということ。もっとたくさんの方がいつ頃に過ごすような場はまたちょっと別だと思うけども、それって壁とか天井とか、あんまり関係ない。あまりに自分の関係性から遠すぎてしまう。

## 生態的な感覚で空間を捉える

黒田：深澤さんが先ほど、家を設計したいというふうにおっしゃっていましたが、設計するとしたら、どういうふうに家を考えてみたいとお思いですか？

深澤：僕は自分の山の方に、自分の週末を過ごすような小屋を自分の手で建てただけだ。それは、過ごすことより建築的なものを建てること、創ることに興味があった。自分でコンクリートを練るとか、自分で壁を作るとかっていうことに興味があったから、やってみた。まず、自分の買った土地の中で、どこに建てるかということすらわからない(笑)。直感で決める。感覚的になる。まず最初に、森の中に、テントを張ることから始めないといけない。テント張って朝そこで目覚めて、草を刈り始めるところから始めない。というのは、人間は自由があって、自由な場所を与えられたとする。例えばこの部屋に何もいないとする。みんながここに引っ越してくるって行ってわいわい入ってきて、最初自分の鞆をどこに置かが決まらない。机とかかなにもないから。立てかける場所もない。たぶんみんな壁側に鞆を置くと思う。あと、こどもは、大広間とか、宴会するところとか、畳の部屋走り回るみたいなことがある。そういうのもやっぱり生態的に見える。だから、自分が家を建てるってことになったとき、そこが建てる場所がどうあるべきかっていうことを、今僕が話したような生態的な感覚で捉える。絶対この木が見えなければいけないとか、絶対坂がこのくらいの角度でないといけないとか。ある程度自分が生きている何十年の間は保証される、というような場所を探すとか。そういうところからまず入っていく。そしたら、次に、隣の家と自分の家の空間、間とか。建築家の人は当たり前によくわかるかもしれないけど、でも一般人はあまりそういうこと考えない。もっと部屋がたくさんほしいとか、なんでそんな余計なスペースがあるのとか、そういう話になる。だから、自分自体が一体何を価値として感じているかばかり考えている。いまだにわからない。失敗が多い。だけど、経験からではない。だから、できるだけ自分が今まで生きて



きた経験の中で、大切なのだろうと思ったポイントに、優先順位をつけて、そこから家というものを考えはじめる。例えば、今住んでいるマンションは、今テレビが重要だし、外の景色も重要だし、全部を僕が見渡せるというか、料理をするキッチンのカウンターが全部にアクセスできるような中心になっている。それがリビングでもなければ、ダイニングでもない。キッチンというのが、いきなり食べ始めるところであり、いきなり作り始めるところであり、もっとも中心的な感じがしている。リビングというのがいちばん落ち着いて、昔の床の間のように、今テレビ中心の部屋になっている。住む場合はね、本当は違うかもしれない。やっぱりそんなテレビなんて見ないよ、と言って、この窓が重要と言ってしまっただけかということを考える。自分はテレビが嫌いだと言っているながら、やっぱりテレビに頼らないといけなないのであれば、素直に自分がそこを中心にして、きれいな部屋ができるかということを考えないといけない。肯定していくことは物をなすことではなくて、自分の中の価値基準で決定されていると思う。何が重要で、欲しているかということ、自分でほんとに素直に感じ取れるかということ、それを一般的な人が考えると、ほとんど間違える。あなたはそう言うけどほんとにそう言うことを大切にとは思ってなくて、もっとこう言うことが重要って思ってるんじゃないですか、とか。あなたそういうこと考えてない、あなたの家族も考えてない。そうじゃないんじゃない、みたいなことを分かった上で、その人がいちばん幸せになるように仕組んでいく。というかシナリオを立てて、その間違えた道に行かないように、誘導していかないと考えた通りの家は建たないし、自分が施主であるならば、自分でそうやって素直に作っていかないと、と思います。

黒田：直感でそういう場所とか、決めるとおっしゃっていたと思うのですが。後から考えてみて、あの辺がよかったかなということはありませんか？

深澤：直感で考えること自体はあまり間違えない。あとで、長い歴史のなかで、どういうところにお寺を建てるかとか神社を建てるかとかを見てみると、結構あったりする。前を下っていくとか、南を向いているとか、川が流れるとか、こういう木が

後ろに立っていたりとか。やっぱりそっち向いて生活している。京都の場合、ちょっと北側は、あまり日を入れないから、東京とはまたちょっと違うかもしれないけれど。生理的に、どっちが正面かみたいなこととか。音とか。いろんなものが、普通そこなんだなっていうのがわかっている。そういうところを変えてしまうと、ちょっと無理しているなというようなことになるんじゃないかな。

## 時間

宮田：ありきたりなことなんですけど、時間ということについて、プロダクトについての時間だったり、または建築であれば、長いスパンの時間と短いスパンの時間というのが入りまじっていたり、そのへんの時間の考え方、時間というものをどのような捉え方をしているのか。その時々にもよるのかもしれないですけど。

深澤：さっきも考えていない、という状況の中で、ピックアップして価値がいっぱいあるというふうに見えるようになると、時間というメタファーとか言語からくる理解は、すごく長い感じがする。でも、今僕を感じ取った、「あ、いいな」とか「いい」と感じているようなことは、どちらかという時間より瞬間。瞬間の連続みたいなものができるだけ濃ければ、価値が高ければ、その積層されたその瞬間という細胞が集まったひとつのかたまりとして、結構平和で幸せなものが生まれる。時間という単位を考えてしまうと、どうしても長くなる。ライフサイクルが長くなると思うよね。そうすると、なかなかいい何かにたどり着けない。建築でいうとそう。物もそうかもしれない。つまり、そのくらいしか、ものの良さみたいなものを味わう時間、時間という瞬間はないと思う。感じてるということを反芻すべき。感じたことを感じてなくて感じ取るだろうと。だからほんとに瞬間だと思う。生きている間にいいなと思うもの。でもそれを人間は忘れちゃう。あるいは感じない。もっと強烈な時間をかけたいことをばっかり探してる。

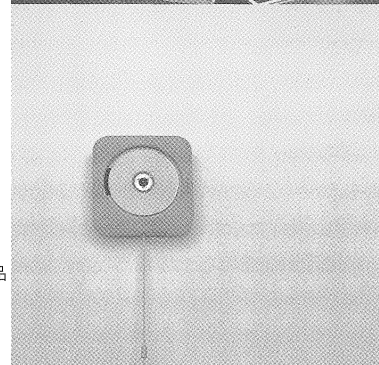
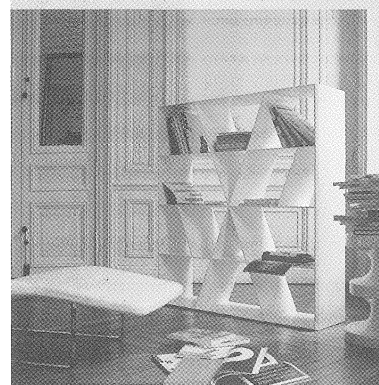
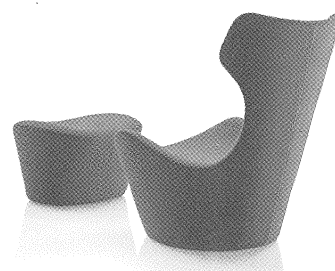
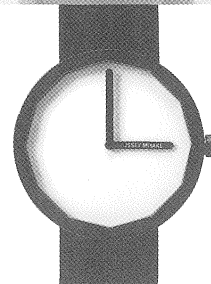
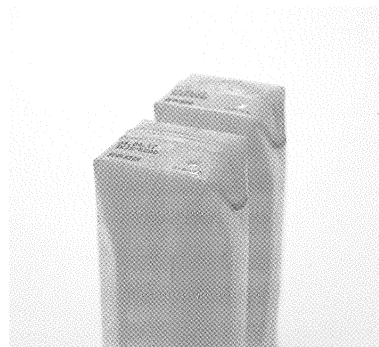
## 自分の作品

宮田：自分が作られた過去の作品とかを、なにか今思い返すこととかありますか？

深澤：はっきり言って、今いいなって思っているけど、いや逆に、「ええっこんなもの作ったんだけど」というようなのは、時間が経ってやっぱりよかったかっていうと、その迷いの中肯定したり否定したり、っていうゆらぎみたいなものをずっと持っている。けれども、はっきり言ってわからないというのが答え。そこでその人、作家が死ななきゃいけないっていうのもあるけど。初めてそこでその人の存在が消えるので、正当に評価される。人間って冷たいから、死んだ瞬間につぶすし（笑）。ある意味すごく価値があればずっと残すし。だから、残っていくかっていうのはまだわからないけど、自分の目標としては、そういうふうに残っていったほしいなあと思う。なぜならばさっき言ったみたいに、ジグソーパズルみたいな輪郭を考えるとしたら、ずれがなければずっとそのまま続いていくけど、周りが変わると自分も変わらないといけなから、できるだけ周りが変わっても自分も同じように変わっていくようなものを考えようとしてるっていうのがスタンスかな。時間軸で言うよね。

みんな物つくるときに、まずはこうしたいっていうことはない？ そっちの方が先じゃない？ 何かただ建築物が作りたいたいというか、まずはこんなもん作ってみたいなってことが意外と素直で合ってる。それを考えないで、最初から、論理構築しようとしたりするとややこしくなってきたりする。失敗するのがいい。なんか建ててみて、とんでもないものが失敗をすると、それは時間と関係してくる。答えになってくるかもしれない。

だから失敗すべきなの。単純なことで失敗してもいいようなことで失敗しないと。だから自分は小屋を建てた。失敗だらけ。



深澤直人氏の作品

## 公園というメタファー

深澤：あなたたちは京都でいいところに住みすぎている。ここはかなり良くできている。鴨川の上のちょうど二つに分かれているあたりから第一ブロック目の次の橋くらいまでの間なんて、人工的じゃない。自然の川だったかもしれないけれど、一番自然に見せているという意味では、美しすぎる。世界にはあんなの少ないよ。これは相当すごい。公園として考えなきゃ。公園というメタファーは丸いんだよ。丸いというか四角い。細い長い公園作ろうとはあまり思わない。そういうことを考えなければいけない。川が浄化して流れてくということとをずっと公園にしてしまいたいみたいに考えた人がいるんだ。そう思ったところが、かなりアバンギャルドだ。考えたというよりは、そういうことが人間の生きていく上で大切なんだと分かった人がいたと思う。でも、今はもうできない。公園という、こういうものだと思っているものをつくる。だから、それも僕にとっては事実じゃない。

公園というあなたにとってのメタファーというかあなたにとってのアイコンはなんですかと考えると、なんかどうしてもそんな風に考えてしまう。自分の言語として、それを思い浮かべる。それが引っ掛かっている。でも鴨川へ来ると覆される。川ではない、公園だと。それを世界で探したら、こことパリくらいにしかない。こんな人工的にきれいなところはいくつかしかない。こことセーヌ川と、ライン川とか。その周りに全部都市ができている。いつもライン川沿いのバーゼルで宿泊するのだけれど、そのホテルはものすごくきれいで、全部自分たちが、手でリノベーションした。すごくかっこいい。でもライン川の流れがすごくゆっくりなんだ。行った瞬間に窓を開ける。そうすると、時間がゆっくり、流れがゆっくりなんだ。まさか建築としては川の流れはコントロールできない。一番重要な要素は、川の流れのスピードだっていう風に思ってしまう。

## 実感すること

黒田：このトラバースという雑誌の読者というのが学生だったり、若い人だったりするんですけども、そういう人に向けて何かメッセージを頂けたらと思うんですけども。

深澤：難しいね。今日ずっと一貫して話していたことは、事実というものは自分の思ったことじゃないといけない。だから、体験ということとが実感っていうことにしか、正しい情報はない。いくら考えついたことでも。だから、やっぱり事実を知る、体験する、経験するということによってしか、モノは生み出せないんじゃないかっていうこと、それしかないと思う。勉強というのはそういうことだと思う。結局はどんな専門知識があったとしても、そこでしかない。それのない人を人は信用しないってこと。建築家だってそうだと思う。できるだけ人間としてのセンスがいい人、体験してそのセンサー使っている人の方が、いいと思う。ノウハウとか情報とか知識を持っているということはあまり当てにならない。ということなので、こういう京都という場所はその塊だから、ものすごい価値が高いわけ。だからある程度わかってきて、京都へ戻ってくると、すごいと思う。昔は修学旅行で来たくらいな感じだから。お寺なんか全然いかない。最近この庶民の暮らししか見てない。京都は素晴らしい。そういう意味ではある意味すごいところがある。いい場所で勉強しているんだから、実感するってことをできるだけ大切にしたいと思います。情報として集められることなんて今はあつという間。昔は図書館まで行ってとか、誰か知ってる人いないとか、探すだけで大変だったけど、簡単に出てくる。いいも悪いも全部プライオリティづけできるし。それは簡単にできるって仕組みになったから、そこに時間をかける必要はない。一番時間がかかっちゃうのは体験、実感するっていうこと。そっちに、そこに時間を残してあげる。そうでないとみんな似たよう情報しか持っていないから、あんまり価値がない。

## 京都と東京

深澤：京都の大学とか、京都の人たちってのは東京とは違うね。全然人種が違う。

黒田：どういう感じで違いますか？

深澤：より体験的、より体感的に条件の整ったところで生きているから、僕流に言うと、さっき言った自然、スポンティニアス。東京はもっと歪んでいるからね。そうでないと生きていけないところがある。つまりインタラクションが整っていないってこと。逆かな。すごく崩れているからこそ、そういうことに疲れてしまう。一生懸命やっていかないと、東京ではうまくいけない。ぶつかってしまう。だけど京都は、京都なりのルールがある。整然としたランドがある。ランドデザインが良く出来ているから、それなりにおっとりとしていても豊かに生きていける。それがある気がする、外から見るとすぐわかる。

黒田：実感したことはないんですけど。

深澤：いや、でもある。けっこう悪いことかも。

一同：笑

森山：逆に東京にしかない強みみたいなものはあるんですか？

深澤：みんな迷っているかな。東京に来るってことは迷って来ている人が集まっているのかな。バイタリティはある。でも病んでると思いますよ。それは都市の気質だよ。都市というものはそういうものだと思う。その集合体だろう。問題解決型の政治だし、問題解決型の企業運営だし、問題解決ができそうな人をリーダーに選ぶし、こうエモーショナルで感覚的で、ちょっとところもとないし、破壊的だけど、ついていくと面白いみたいな社会にはなっていない。だからみんな似ている。それはつまらないね。社長になるタイプって今決まっている。だいたいファイナンス側からくる。それで金と人をうまく整理して、うまく行かせて、その好転化するっていうようなこと。建築もそれに対して一番お金つかうとこだから、それに関係している。そのなかでうまく渡っていかないとうまくできないから。そういう風な方に頭使うようになる。若者も全部それに沿って、就職するようになる。そうすると、さっき言った自分がつくりたいという感覚的な家を建てるというのは、夢のま

た夢、できない。施主もたぶんそのルールにのっとって発言するから、困惑する。そのランドデザインというか、そういうところ自体が大変だと思う。

## 近くから世界へ

深澤：建築家になるんでしょ？ みんな。大志を抱いてくださいね。自分の会社で働いている人たちもあなたたちのように何かを目指してきている。まず、なりたいてって思わないとなれない。プロゴルファーとアマチュアのゴルファーの違いみたいなもの。例えばプロは最初から打つときに、もうその穴に何コで入れるっていうことを狙っていくと思う。だからちょっとずれてもほんとに人生終わりのように落胆する。でも俺たちは最初何となく向こうに打つだけいい。とにかくゴルフをするってことはそれだけくらい。ただ向こうにフェアウェイがあってコースがあるから、あっち向いて打つだけだって感じ。それくらいの違いがある。パターを打つ場合でも、なんとなくそこに入れるかどうかで違いくらい。やっていることは同じ。でもプロは思っていることはそれくらい違う。みんなの中でもそういうことがいっぱいある。例えば建築学科にいて、ほんとに世界で一番いい建築をつくりたいと思わないとなれない。どっかに一個でも小さな小屋でも物置でもいいから、つくりたいと思わないとできない。小さな物置は誰でも作らせてくれる。でも、小さな物置でも世界一いいものをつくれれば、そこから有名になる。簡単なことだから。それで自分もそうやってきた。こんな小さな仕事だと思っても、世界で一番注目される。思った人になる。建築家だってそうだと思う。あまりにも仕事が大きすぎて、難しすぎるってことはある。気の毒なくらい大変だと。だからあんま大きなこと考えない。だから建築じゃないけど自分の学生にもよく言う。とりあえず自分のアパートくらいちゃんとデザインしろと。自分が住んでいる部屋くらい。そういうときとか何かインテリアのマニュアル本見たりする。それでその通りにつくったりする。自分でクリエイティブして、ここで勉強してるのに、なんでそんなマニュアル本見て、そういうことやってしまうのか。

一同：笑

深澤：これはプロになってもそう。自分達の同級生で、デザイナーになって一端のすごいプロフェッショナルになって企業で働いているのに、住宅会社に建売住宅を頼んだりする。こんな難しいデザインができるのに、なんで自分のうちを住宅メーカーに頼むの？ って思うんだけど、意外と人間はそういうもの。だって自分が金払うわけだろ。自分がやればただ。その人に払うためのお金を一生懸命貯める。これはおかしい話でしょ？ まずは自分の部屋、町家に住んでたらラッキーと思わなきゃ。やってやるぞと。それで写真にとって完璧にやる。考える。時間はあるし、金もかからない。自分でやればいい。やって完璧に仕上げたら、完全な写真をとって、domusに売り込む。そしたらこいつは何もんだって思う。でもそのときにその雑誌に載ったそのグラビアに載ることを考えてやらないとダメ。ここから見たこの写真だったら、世界を制覇できる。この写真だけだという思いで写真を撮る。そのために頑張る。そしたら絶対にそうなる。そういうところから切り出す。それをやらないとダメ。それが一番、学生というかプロになっていくときのチャンスを作っていくということ。でも、誰が目をひくかっていうのはわかるじゃん。これじゃダメだなってこととか。なんでみんなこんな綺麗なミニマムな家ばかりつくってるのかなとか。雑誌見ると、みんなきれいで何も置いてなくて、Yチェアだけが置いてある。RC 打ちっぱなし、壁がたってて、みんなそういうのが多い。逆にパリとか、京都もそうだけど、自分でこうコツコツ作り込んだ家みたいなのはないね。雑誌にはなかなかでてこない。それは難しいよ。そういう建築を目指すのがいいんじゃないかな。とりあえず自分が喜ぶ、近いところからやったほうがいい、自分が幸せになる。あんまり遠いとこ目標にすると近くが時間かかるから、まずは近い方からやったほうがいい。

黒田：ありがとうございました。

2011年9月10日、京都にて。