

なにがデザイン(では(な)い)のか

— how we can describe: to design and design not

関 口 久 雄

第3章 彼／女の冒険心のように

chapter 3: (we) like rei, yohji, steve, gunpei, and slim

一糸纏わぬ。それは、*stark-naked*とは、なにかが、異なる。恣意的な区別に、性差の艶等を感じるのは、奇異なことかもしれない、けれども、それは、*tout nu*ではなく、*toute nue*に、より近いのかもしれない。それは、なにかの不在なのか、それは、なにが不在なのか。Men han har jo ikke noget paa. その不在は、王様をも支配する、それは、愚かな者には見えないからかもしれない。

植物や動物から入手する天然のもの、ケミカルな工程や金属等を用いた人造的なもの、番手／デニール／テックスを単位とする、それらの細い繊維を束にして、撚り合わせることで、太く、長く、強度を増す。そして、

経と緯に組む、織り合わせる。その結果の産物、織り合わされたものを *textile*。同じ語源の *texture* は、織られた状態、と同時に、触感、肌理という意味を持つ。さまざま加工等の工夫で、さらに、染色等もすることによって、風合いや肌ざわりが異なる、生地／素材＝和製偽英語 *textyle*^{テキスタイル} となる(この誤用は、なぜか微笑ましい)。ここまでの段階は、業界用語で、川上と呼ばれる。もう少し、その川の流れの先を *text* として綴っていく、ものづくりとは、ものがたりであるから。

川中で、それらは、カタチとなっていく。まず、あるイメージが生み出される。たとえば、それは、美を追求する。当然であるが、だれにでも理解される、時代に沿う、よく売れるであろうもの、実際のカタチとしても調和、対称、性を意識させるフォルム等を目指すものが主流。対して、アンバランス、アシンメトリー、性差を無視し、すで見えたものでなく、繰り返されたことでもなく、いままでに存在しなかったようなものをつくりたい、無謀にも社会の(安易な)流れに否定と抵抗を試みる、過激に *avant-garde* を求める、禁忌を犯すことを恐れない、「キレイだ、よくできている」といった他者の評価に、そんなにわかりやすいものをつくってしまったのか、と自己嫌悪に陥る——つくる人もいる。ただし、それらは、あくまでも芸術とは異なる創作活動／創造を通じた商業活動、いずれにしても売れなければ成立しえない過酷なゲーム。美には明確な定義も基準もない、売るための絶対的な方法もない、それゆえに模索は続く。そして、そのイメージは画にされる、あるいは、抽象的なことばで伝えられる。それらを、実際のカタチに翻訳する人たちが、あまり脚光を浴びることなく、*pattern* 化して、熟練した職人たちの目と技も加わり、作品／製品／商品となっていく。

商いとして成功するために、華やかな舞台の表と裏で、さまざまな競争／葛藤が繰り広げられる。そして、それらの産物と、川下で、私たちは、出会う。そもそも、それらを、なぜ、wear / have on / dress in のか。気温や紫外線等の過酷な自然環境への対応からはじまったのかもしれない。いつのころからか、裸体を見せることへの羞恥心が生まれ、有在が当然になったのかもしれない。いつの間にか、地位を示すための、憧れの人を模倣するための、自分を必要以上に見せるための、道具になったのかもしれない。それらは、現時点では、デジタル化されえぬ、アナログなもの。ただし、極めて社会的存在ではあるが、通常は、公然と論じられることは憚られ、関心ある者は軽薄と見なされるもの。それを、つくる人たちの中には、命と引き換えに対峙している者もいる、にもかかわらず、表現者としての評価は低い。注目されるのは、それらが、短期間に世間に広まり話題になった時。流行に伴う剽窃、他の分野に比べて、知的財産の感覚は緩い。よって、さまざまなコピーが普及を促進する。その後、それらは、風俗として社会に定着する、そして、時を経て、風靡はバジョンを変え、繰り返される。

同様のプロセスを経て産み出された靴、帽子、装身具、そして、髪型、化粧等も加わり、個々人が、それらを選び、個々人の外観は形成されていく。日本語で表現すれば、身につける、を基本に、着る、着する、着用する、纏う、羽織る、被る、被う、召す。装着する、装用する、装飾する、と、その変化形はさまざま(appareil と apparatus は、語源は同じ、ラテン語の apparatus = 準備)。潜水や宇宙遊泳等の特殊な形状のものは、入る、が適当かもしれない。銜い加われば、装う、扮する、尙す、繕う、拵える、着飾る、洒落る、作り立てる、綺羅

を飾る。その達人は、それを自分の一部とする、着こなす。自由意志による個人の選択、それは、個性とも呼ばれるが、そのほとんどは、実は、嗜好に左右される選り抜き。かつては、日本においても、各家庭にミシンが常置され、母親のプリコラージュなホームメイドがあたりまえの時代もあった、今では、それは購入するのが当然のもの、既製もあれば注文もある。たとえば、日常の用のために、普段使いのものを買う。一張羅、お出かけ用という物言いも、すでに死語かもしれない。しかし、時には、地味／派手、似合う／似合わない等々の諸々の思案をしながら、ハレのものも手に入れるはず。後の世代から忌み嫌われる、いわゆるバブルの頃は、いわゆるブランドものが飛ぶように売れた。商標を盲信／妄信する人たちは、いつの時代も軽蔑される、それを、身につけることによって、虚栄心を満たす、自分が変われるという幻想を抱いている、と。そして、それは、かわいい、ゴージャスといった、愛でる対象、まるでドラッグのようなものでもある。フェティシズム特有の所有欲に際限はない。派手やかな指輪は、依存症や犯罪を誘因するかもしれない。虜になってしまった人たちにとって、セレブ御用達の高級百貨店は、自分が死んだら、そこに遺灰を撒いて欲しいと望むようなパラダイスかもしれない。

ところで、経済行為とは、なにかしらの相対的な価値を交換するコミュニケーション活動。さまざまな価値観の相克の場。それらを、お金と交換する理由も、それらを、気に入ったから、だけでなく、みんなが着ているから／着ていないから、そして、それらの価格。安いから、は当然として、奇妙に思えるかもしれないが、高いから、という人たちもいる。良いものは、素材等を吟味し、優れた技術とともに、手間や時間がかかる、ゆ

えに、高価である、だからこそ、買う、という価値観。一方、食べ物と同様に、ファスト効率優先、の時代が到来すると、実用という大義とともに、安さが正義となった。合理的に廉価に生産されたものが、より安く、流通すれば問題ないとする価値観。後者は前者を、用途は同じなのだから、高いお金を払うのは、浪費だ、と批判するかもしれない。しかし、こんな反論があるかもしれない——良いものと接することによって、良いものを選別する目が育まれる。後者は、無知と退屈でしかないのではないか。食事にとえるならば、前者の食卓は楽しそうである。後者のそれは、餌場のようなもの、必要な栄養さえ入手できるならば、ビタミン剤を嚙むことで事足りると考えているのと同然、そのようなベクトルからは、なにも新しいものは生まれないのではないか、と。前者は、さまざまな付加価値による、足し算のようなものかもしれない。そのような衝突／軋轢は、あらゆるプロダクトにつきまとう。たとえば、最新の機能を詰め込む、それが多ければ多いほど良い、とする価値観。相反する、簡素、簡単、質素、質実、そして、単純を目指す価値観。前者を信奉する人たちには、後者は、貧しいものに見えるかもしれない。だが、誤解されやすいが、機能が少ない⇨安価⇨良くないもの、ではない。媚びる、と、もてなす、は、それを売るため、と、それは使う人のため、と同じように、異なるもの、小手先の商才では解決できない根本の問題。後者の革新をめざすものは、複雑さを切り詰める、減らすではなく、削ぎ落としていく、何をするかではなく、何をしないかを択ることによって、より良いものをつくる。それは、引き算のようなものかもしれない、ただし、それは、結果的に、新たな価値をつくりだしているのであるが。

足し算と引き算、一見、矛盾する様式。しかし、共通することがある。どちらも、それらを、つくる、を究める人たちは、良いものを生み出すために、とことんこだわりの蓄積。考えるとは、現状を肯定せずに、膨大な時間とエネルギーを数値化できない、お金や時間のムダ遣いの蓄積。考えると、現状を肯定せずに、膨大な時間とエネルギーをかけた試行錯誤、ディテールの神との対話。経験を積まなければ可視化が容易ではない、量感と空間等の各様な間(あわい)を問う者もいる。決して妥協せずに、その問題の複雑さからは想像できないような、簡潔な解決策を導こうと、新たな体験のひらめきに挑む者たちもいる。いわゆる効率化は、決して否定することではない、けれども、それは、足下を見るだけで、その先を見据えた広い視野が欠けた直線的な解法でしかないのではないか、という疑問は残る。高くても売れる、それが、良いものならば、は幻想かもしれない、そこに、根拠はないのだから。あるのは、本当に良いものならば、心底気にいっているのならば、迷わずに、2つとも買え、あるいは、3つ買う代わりに、そのお金で、気に入った1つを買って、とことん使え、といった空虚な熱情のみ。しかしながら、その馬鹿な情熱が、次のなにかの原動力になるのかもしれない。新たに0から1を産出することは偉大である、だが、複製技術の時代に、オリジナルを問うことの意味を改めて考えなければならぬ、大量生産も消費文化も、決して、完全否定すべきものでもないはずである。そして、すでに広く使われているものを、今までとまったく異なるやり方で使用する術も無視できない、それは、パクリではない、称賛すべき思考のほずである。いずれにおいても、つくる、という幻術においては、つくる人は、真摯に、とことんを追い求め、さらに、自らが興がる必要がある、高揚感も大事、背徳も不可欠な要素、善良や品行方正だけでは、新しい世界の扉は開かない。はたまた、模倣では足りない、隠蔽はするな、大胆に盗め、は、時代遅れの小さ

なギルド内でしか通用しない戯言なのであろうか。ともかくも、人は、社会は、足し算を知ることによって、引き算を知る、逆はありえない。知らない、では、見えないものを、を、さまざまな体験から生み出される余裕が、見ることを可能にする。無駄を排除するために、無駄をする。世の中は複雑である、だれもが容易に簡略化できることではない。しかし、それゆえに、ビジネスとして考えれば、複雑さが主流であればあるほど、その逆を目指すことは、チャンスなのかもしれない。

必要以上に、理不尽なモラルが問われる、過去あるいは現状の分析でしかないマーケティングが重視される、アリバイ作りの意味のないエビデンスばかりが求められる、時代。そのような時代だからこそその論理の可視化。川下の私たちにも、できることがある、しなければならぬことがある、やりようはいくらでもある。まずは、自分の生活に、それを、取り込むための選択。ただし、選択にも論理がある。しかも、画期的な選択だと思っても、実は、単なる無知と情報不足による、二番煎じの場合もありえる、納得できない選択を受け入れなければならない現実も多々ある。けれども、あくまでも責任を持った選択、ここで、今の選択、命がけの選択。その選択から、時には、喜劇／悲劇が始まるかもしれない。たとえば、いわゆる空気を読まない／読めない独自の多様性を誇示する者たちが登場してくる。その選択は、他者にとっては、接することさえ、不快な様相かもしれない。だが、そのような十人十色を受けいれることが知性のはずである。それらのほとんどは単なる勘違いかもしれない、でも、決して、間違いいではない、否、不正解は存在しないはずである、そして、そのような異装から、新しい、なにかが、生まれるのかもしれない。今日の理不尽な校則に象徴されるように、戦時中

には、その選択は、規制／強制／統制されていた。それは、従順のシンボル。乱れという表現を用い、それでしか、判断しない／できない人たちも少なからず存在する。品格ということばを口にする人ほど、品格がないのと同様に、文化／伝統を守れ、を語りたがる方々は、自分たちの好む慣習を絶対の正義とし、省察せずに、他を排除する。しかし、異端のマイノリティが思わぬ力を持つ時がある、でも、勝つことはない、多数派が、それを、さも昔から自分たちの一部かのように、飲み込むだけである、そして、新しい地平がほんの少し広がる、それがくり返されるだけである。そんな煩わしくも、愛すべき変挺な社会だからこそ、自分のまわりを見渡し、glutではなく、scrubbed-cleanでpolished lookを選るという覚悟も必要なのかもしれない。

Here's to the crazy ones.

注

引用・参考・注釈の方法論が未だ定まらず、確定後、<http://bricolage.jp/design-not.html>にて公開予定。