

深澤 直人

Fukasawa Naoto [プロダクトデザイナー]

人とアンビエントの間に
プロダクトの輪郭を見いだす

CONTENTS

特集：人と環境との関係を紡ぐデザイン

SPECIAL INTERVIEW

深澤 直人 氏 1

SPECIAL EDITION

かたあきの里 5

サンサーラ・レジデンス 9

済生会陸前高田診療所 13

ハビリンホール 15

平等院ミュージアム鳳翔館 17

徳島市沖洲小学校 19

HOUSING IS CULTURE

旧柳宗悦邸（日本民藝館西館） 21

※本誌では略称を用いています。また、一部敬称は略させていただきます。

表紙写真：かたあきの里

建築から製品まで、私たちの周囲を埋め尽くすデザイン。その膨大に生産される意匠は、また急速に消費され続けている。そうした状況とは異なり、「ふつう」や「日常」の中にデザインの美学を追究されてきた深澤直人氏に、プロダクトデザインのあるべき姿をたずねた。

「用の美」に通じるデザイン

— デザイナーを目ざそうとされたのはいつ頃でしょうか。
小学校の頃から、周りの皆から絵が上手だと認められていて、ものづくりにも興味があり、何でも自分で作れるのではないかと考えていました。絵や彫刻に関心があったものの、これは美術という領域だと思っていました。しかし、美術大学で学ぼうとした時に「デザイン」に出会い、これが人の生活を助けるさまざまなものをつくりだすことを知りました。そこで、デザイナーになれば、自分の好きなことが生かせると気づいたのです。デザインには、人や暮らしに有用なものでなければならないという使命があります。私は柳宗悦の民藝運動を知った時、「民藝」は「デザイン」のことだと思いました。彼は「民具は奉仕の具」と定義し、そこに「用の美」を見いだしました。私もデザインは人に有用なものをつくることだと考えています。相手の生活を考えて、それを良くしていくことがデザインだというのが私の哲学で、それは自己主張のための媒体ではありません。これに比べて、アートには役立ちや良し悪しの判断は関係ありません。かつて、美術という概念ですべてがくれた頃は、美しいことが重要でしたが、現代アートでは美の概念さえなくなり、人にどのような刺激を与えることができるかが重要なのです。
私はアートにも大きな関心を抱いていますが、アートにとって有用か美しいかということは、別次元のことなのです。

人の無意識に溶け込んだ シンプルな「ふつう」

— デザインを考える際にwithout thoughtというキーワードを
使われていますね。

私は子供の時から、皆は本音とは異なる行動をしているのではないかと考えていました。「あなたは本当はそう感じていないよ」と、本音を読み解くのが好きなちょっと生意気な子供でした。私は「本音」に沿った、調和している自然なものが好きなので、意図的にオーバーに見せようとするデザインに対しては「何か違う」と思っていました。不自然なものを作る際には、意図的な理由づけや意味づけが必要になります。そうではなくて、人間の無意識に溶け込み何も感じないで、ずっと入っていけるものを作りたいと考えています。

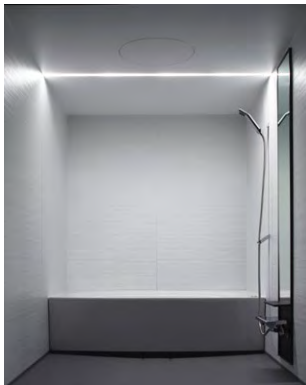
人は自然でスムーズに行動している時は、あまり細かいことを意識していません。人は無意識にものと関わっています。これがwithout thought(考えない)です。意識している行動より、無意識の行動を理解することが重要で、人は皆何らかの行動や選択をする際に「自然で良いな」と感じているのです。人は無意識のうちに最適な場所やものを探し、それを利用する能力を持っています。たとえば、何もない空間に入った場合、鞆をどこに置くかを考えた時、隅を探して置いたりします。それは隅が人の行動を自然に招いているのです。

1998年に「without thought」というタイトルのワークショップを立ち上げた時にこのような問いをしました。「傘立てがなくて、たまたま床にタイルが敷かれていて、幅7ミリほどのタイルに目地があれば、ほとんどの人は無意識にそこに傘を立てかけるのではないか。それなら、幅7ミリほどの溝を玄関の隅に壁から10cmほど離して平行に引けば、傘立てをデザインしたことになるのではないか」。これは、一つの例ですが、ここではよくある円筒形のような傘立てはすでに存在しません。機能を残して物体は消えているのです。このように、デザインは人の振る舞いによってその形が決定されるのです。

「シンプル」にデザインするには、作る側に相当な技量が求められます。意識されるということは刺激があり破綻があるということです。ずっと通り過ぎて、ふと振り返ったら「良かったな。どうしてだろう」みたいなものを作るのが理想だと思っています。



アラウーノ(2006)



i-X

深澤 直人氏

1956年 山梨県生まれ。1980年 多摩美術大学卒業。2003年 NAOTO FUKASAWA DESIGN設立。国内外の大手メーカーのデザインを多数手がける。2007年 ロイヤルデザイナー・フォー・インダストリー(英国王室芸術協会)の商号を授与。2010～2014年 グッドデザイン賞審査委員長。多摩美術大学統合デザイン学科教授。2012年より日本民藝館五代目館長。



「目で触わる」ことで デザインの輪郭が見えてくる

— 自然な形はどのようにして見いだすのですか。

物事の「本音」を読み解くには、対象を良く観察することが重要です。観察というと虫眼鏡や顕微鏡で見るように思いますが、「目で触る」ことが大切なのです。人の目は開いてすべてを見ているのですが、見えていることは心に入っていない。ところが「目で触る」というのは無意識なのですが、どこかしら触っていることが意識に吸収されています。デザインの輪郭を見いだす際も同じです。ここでいう輪郭とは物体の具体的な輪郭ですが、同時にその周りの空気の流れでもあります。もっと言えば、その物体の形に抜き取られた空間に空いた穴の輪郭でもあります。この輪郭を見いだすことがデザインです。

ものをデザインすることは空間をデザインすることでもあります。ものは機能を残したままどんだん姿を消していきます。そのため、周囲全体の雰囲気も含めた総合的なデザインが重要になるのです。ものはアンビエントを構成する分子の一つですから、相互の力関係や強弱を考えなくてはなりません。これを決めるのもデザイナーの役割です。

壁と人に機能が分化する中で キッチンのあるべき姿を追求

— パナソニックのキッチンではどのような提案をされたのですか。
人間はさまざまなものを作ってきましたが、技術が進化することによって、これまであったものが、壁の機能の一つとなったり、身体に近くなるという経緯をたどってきました。たとえばテレビは薄型になって壁と一体になり、小さくなることで携帯電話の一機能になってしまいました。ここでは、テレビ画面の額縁のデザインなど不要になってしまいます。パナソニックのキッチン进行コンサルティングする際に「ものは壁と身体に分化する」という概念を提示しました。そうはいても、キッチンとしての装置が必要なので、すでに壁の一部となっていたキッチンを、逆に人間と壁との間に置く家具のようなものとらえたのです。あらゆる角度から人が集い調理し、そこで食事さえできるコミュニケーションセンターといえるもの、それが「リビングステーション」です。

囲炉裏は火があり、座ってクッキングをしながら食事ができる場所です。それと同じように、リビングステーションと一緒にクッキングをしたり飲み始めたりできる、一種のコミュニケーション装置にしたいと思ったのです。そのため、コミュニケーションを阻害しないように3連のIHクッキングヒーターを採用し、カウンターをフラットにするなどの提案をしました。

形を考える際には、人の行動を阻害しないデザインが必要になります。人が集うためには、近寄った時に台座に足先が当たらないように配慮しなければいけません。そうでないと、キッチンに拒絶されていると感じるのです。これを回避するには、台座を持ち上げて蹴込みを設けることが必要です。しかし、デザインレベルで蹴込みを上げる提案をすると、メーカーのエンジニアは収納が少なくなるなどと反対します。カウンタートップも25mmあった厚みを14mmにしようという、大きな抵抗を受けます。しかし、一番強く反対しているエンジニアが、実はその重要性を理解しているのです。パナソニックが脈々と培ってきた固い技術をブレークスルーして初めて、素晴らしい製品になります。「私だけでなく、あなたもそう考えているのでしょうか?」と説得を続けました。



リビングステーション(2008)

どこにでもあるものを LED技術で創り出す

— LED照明器具「MODIFY(モディファイ)」の場合を
お聞かせください。

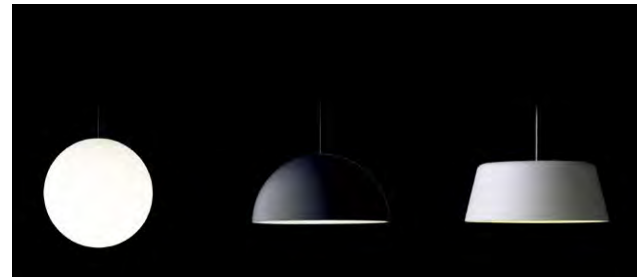
照明器具は結構保守的でありながら、お客様は非常に特殊なものを選ぶ傾向があります。そこで、単純で分かりやすい照明器具として、3つの定番と言える形を提案しました。まず照明器具の原形を探し出して、現在のLED技術で実現しようとしたのです。それが、球(SPHERE)と半球(DOME)と円錐台形(BUCKET)です。だから原形を改良したという意味で「MODIFY(改良/修正)」という名称にしました。

球体のライトは、パリのカフェなどで昔から見かけるものですが、本体の上に金属の蓋が付いている物が多く、これまでの技術では球形に光らせることは困難でした。しかし、蓋にセードと同じアクリル素材を用いることで、蓋の上部を光らせる構造にしました。また、細かな部品を省くことでセード全体に影が出ないように配慮しました。さらに、割れやすいガラスではなくアクリル素材を用いたのは地震を考えたこと。しかし、ガラスの質感に劣ることがないように、成形後につや消し加工を施して、磨りガラスのような質感を出しています。

このように、これまで生活全般にわたって丹精込めて製品を作る会社とともに何十年も一緒に努力してきました。製品を大量に販売することが企業の最終的な目的ではありません。ユーザーに使いやすく、人の心にまで届く製品をお届けするところまで、私たちはデザインによって製品を引き上げていかないといけなく考えます。

このたび、刻んできた歴史のそのいくつかを汐留ミュージアムでご覧いただけることになりました。ぜひ、この気持ちを共有させてください。

— ありがとうございます。



MODIFY(2009)。左から 球(SPHERE)、半球(DOME)、円錐台形(BUCKET)

AMBIENT 深澤直人がデザインする生活の周囲展 2017年7月8日(土) - 10月1日(日)

深澤直人氏の国内初個展。マルニ木工、無印良品、B&B Italia、土Oやパナソニックの製品として深澤氏がデザインし、グッドデザイン賞などを受賞したイスやテーブル、照明作品などで会場を構成し、彼のデザイン思考を読み解く。

〔主催〕パナソニック 汐留ミュージアム、毎日新聞社〔後援〕港区教育委員会〔協力〕ALESSI、株式会社大直、KDDI株式会社、セイコーウオッチ株式会社、ハーマンミラージャパン株式会社、B&B ITALIA Japan、PLANK、Magis Japan、株式会社マルニ木工、株式会社YAMAGIWA、LAMY、株式会社良品計画〔特別協力〕NAOTO FUKASAWA DESIGN

Shiodome Museum | ROUAULT GALLERY パナソニック 汐留ミュージアム

〒105-8301東京都港区東新橋1-5-1
パナソニック東京汐留ビル4階
〔お問い合わせ〕NTTハローダイヤル 03-5777-8600
〔公式HP〕http://panasonic.co.jp/es/museum
〔休館日〕水曜日、8月14日(月)～16日(水)
〔開館時間〕午前10時～午後6時(入館は午後5時30分まで)