今を語る 夢をデザインする

第113回

川崎和男氏

（デザインディレクター、大阪大学大学院教授）
聞き手　編集主幹・根津義明

問題解決の方法を考え解答を示すのがデザイン

――先生はデザインディレクターとして、伝統工芸品から眼鏡、コンピュータ、ロボット、原子力機器、人工臓器などまで幅広いデザインを手がけ、多くの作品がニューヨーク近代美術館をはじめ海外の主要美術館に永久収蔵、永久展示されています。日本でデザイナーというと、ファッションとか意匠を考える仕事と考えられがちですが。

川崎　日本にはデザインという言葉が戦後ファッション、つまり洋装の領域から入ってきていますので、デザイナーというとファッションデザイナーだと思われています。だけどヨーロッパではアーキテクト、建築家という面が強いのです。ただヨーロッパは古い建物が多いので、建物そのものをつくることは少なく、建築を学んだ人たちが家具をやります。そこからインテリア、小物などのデザインが出てきます。アメリカは大量生産なので、大量販売のスーパーマーケットでインダストリアルデザインがデザインの中核として登場します。日本にはその両方が入ってきたのです。

日本には、伝統的に工芸、民芸といわれるものがあって、地方独特の陶磁器や金属製品などが全国各地にあります。そういう流れと合体してきているから、インダストリアルデザイン、インダストリアルデザイナーという存在がなかなか日本で浸透しない。アメリカの大学はどこに行ってもデザイン学科があるし、モノづくりの企業では必ず副社長クラスにインダストリアルデザイナーがいます。エンジニアリングがわかり、流通もわかり、企業の社会性を表現するという意味でデザイナーが経営陣のなかに入るのです。

私がよく話すのは、「橋をデザインするときに、橋をデザインしてくださいというふうな頼み方はしないでほしい」ということです。どういうことかというと、デザインとは「川を渡る方法論」なのです。川を渡るために、渡し船がいるのか、穴を掘って海底トンネルにするのか、それともブリッジがいいのか、景観的に美しくなるのはどの方法かなど、あらゆる角度から川を渡る手法を考える。問題解決の方法を考え、解答を提示するのが本来のデザインであって、「形」や「模様」を考えることではないのです。

――東日本大震災の被災地の復興計画も手がけておられますね。

川崎　今回の震災で日本がコンニャクのような地震列島であるだけでなく、津波に対する海抜高度ももっていないことを思い知らされました。しかし私は日本列島を高い防潮堤で取り囲むという発想には反対で、一〇メートル以上の津波を想定する防潮堤では美しい海岸線の景観がすべて失われてしまいます。私は日本列島の「とち・つち・まち」づくりが重要だと考えていて、四メートル、八メートル、一二メートル、一六メートルの人工地盤で空中都市化と、海岸線を覆うプランを考えています。人工地盤には、上水道、中水道、下水道、さらに電力と情報によってインフラを整備することで、スマートグリッドの基盤整備が可能になります。先日、石巻市でプレゼンテーションをしてきましたが、二十一世紀だからこそ、この空中都市計画を日本が造り上げるべきだと考えています。ただその後、南海トラフで巨大地震が発生した場合の津波の推計が出て、二〇メートルとか三〇メートルを超える津波が想定される地域もあるので、これにはどうすればよいのかと考えているところです。

わがままに考え思いやりを込めたかたちにする

――先生は「デザインは美しくなければならない」と言われていますね。

川崎　私が金沢美大で受けた教育が、デザインとはそういうものだということでした。昨年亡くなられた柳宗理（やなぎそうり）先生は、級友がたばこを教室で捨てた瞬間に怒鳴りました。町を汚すような奴が美しいモノをつくれるわけがないと。美しさとはもちろん外見だけではなく、性能や効能などさまざまな配慮が統合されたものが本当の美しさだと思いますが、私は世の中に存在する物がすべて美しくあってほしい。だから美しいデザインを目指します。

――美しいモノを作るため、どのようにデザインをしていくのですか。

川崎　常に「自分のために」ということを考えてデザインします。つまり「わがまま」に考える。自分に一番いいように、自分が一番使いやすいように考えて、自分勝手なわがままをつくっていくのです。次にそのわがままを、友だちや企業の人に聞いてみる。それで社会の人たちが、そのわがままを聞いてあげようということになると実際の製品になるのです。わがままを聞いてもらうには、そのわがままを、誰かのために「思いやり」を込めたかたちにすることが必要です。誰のためにつくるのか、誰のための思いやりになるのか、それが社会全体に広がることでどんないいことがあるのかということを話して、多くの人に納得してもらわないといけないのです。

「わがまま」という言葉は「我が」と「まま」に分けられます。「我が」は自我で、「まま」は「ままになる」「自由になる」という意味です。つまりわがままというのは、自我の自由さの意味なのです。デザイナーとして自分のなかにある創造性を発揮するには、自分と向き合い、自我を開放することが必要です。自分がわがままに発想したなかに、思いやりでくるんだものがしっかりある。芯の部分にも思いやりがあって、周りを包んでいるものにも思いやりがある。そんなわがままなボールがデザインで、それを投げるピッチャーがデザイナーだと思います。

――デザイナーは喧嘩師（けんかし）であれとも言われていますね。

川崎　喧嘩という言葉は、今だと暴力めいて聞こえますが、実はディベートなんです。イエスの意見とノーの意見を戦わせて、どちらかの結果を出すのが喧嘩です。そして喧嘩師であれということは、まず「自分に対して喧嘩」を売っていないといけない。自分に喧嘩

PROFILE　川崎　和男（かわさき・かずお）氏

1949年、福井市生まれ。72年、金沢美術工芸大学美術工芸学部卒業後、東芝に入社。オーディオ機器のデザインに携わる。79年、フリーとなり、東京で川崎和男デザイン室主宰。81年、福井市に活動拠点を移す。96年から2006年まで名古屋市立大学大学院芸術工学研究科教授。01～03年、グッドデザイン賞審査委員長。06年から大阪大学大学院工学研究科教授。毎日デザイン賞など国内外での受賞歴多数。多くの作品がニューヨーク近代美術館など海外の主要美術館に永久収蔵、永久展示される。著書に『デジタルなバサージュ』『プラトンのオルゴール』『デザイナーは喧嘩師であれ』『プレゼンテーションの極意』などがある。

（撮影：西村陽一郎）

Kazuo Kawasaki Ph.D.

を売って自分に勝たなければならないのです。ただ私はしょっちゅう行政や企業に喧嘩を売っているので、「川崎は外に喧嘩をしに行く」と思われていて（笑い）、企業に行ってある商品をつくるというときも、「この商品でいくら儲けたいのですか」「儲けたあと何をしたいのですか」と経営者に迫るのです。そのとき度量の大きい経営者ほど、私を受け入れてくれますね。駄目なところほど門前払いです。だから私のクライアントというか、仕事をいただいている会社とは、すごく長いお付き合いをさせていただいているし、その会社はどんな不況がきても微動だにしない。不景気になるほど浮かび上がってくるのです。

デザイナーは喧嘩をふっかけていかないと新しいモノが世の中に出ません。自分の生き方からいけば、デザイナーの「いのち」を「きもち」に変えて、「かたち」に変えて、命がけでやっているつもりなので、たとえ自分の考え方が、五十人だけにしか伝わらなくても正しいものを出したい。持論を崩さないこと、売られた喧嘩はきっちり受けること、自分のデザインを命がけで守ること、そのために主体的に喧嘩をしかける。これが私の信念です。敵をつくらない人間には真の味方も生まれないと思っています。

今日より明日を良くする手法を見せる。明日はどういう明日になるか目印をつけていく。それがデザイナーだと思っています。

「福井にあって東京にない物」を考えタケフナイフビレッジを創造する

――東芝に入社後、二十八歳のときにタクシーに乗っていて自動車に追突され、下半身不随になってしまった。その大きな困難を乗り越えることができたのはなぜですか。

川崎　一つは絶望をしなかったということではないでしょうか。高校時代にキルケゴールの『死に至る病』を読んでいて、そこには「死に至る病」とは「絶望」であると書いてありました。だから絶望などしていられなかったのです。車椅子生活を宣告されたときも、ショックは受けたけれど、「そうか、車椅子に乗っていれば生きていけるんだ」と思った。そして、「こういう体になったのなら、この体で生きること、逆境を乗り越えて生きることが重要なのではないか」と思ったのです。今だから言えるのかもしれませんが、私は車椅子になったから良かったんじゃないかと思っています。車椅子でなかったら、もっと喧嘩をして、きっととんでもない人間になっていたと思います。わがままだけで突っ走って、思いやりなんていうことは考えなかったでしょう。

――事故後、郷里の福井に帰り、インダストリアルデザインを越前打刃物（えちぜんうちはもの）に取り入れたタケフナイフを作られたのですが、福井の伝統産業に注目したのはなぜですか。

川崎　初めは「東京にあって福井にない物」ばかり見ていたのですが、発想を変えて、東京にない物で福井にある物は何だろうと考えるようになりました。そして武生（たけふ）の工業試験場を訪ねたときに、七百五十年の歴史をもつ越前打刃物の職人さんたちに出会ったのです。刃物を見て、これは東京にはないと思った。ところが彼らは本物を作る思想を持っているのに、東京のマーケットで受け入れられていない。ならば自分がデザインしてみようと思ったのです。それから武生刃物工業研究会の若手後継者たちと、機能的で使いやすく、デザインも美しい包丁やナイフを作り、「タケフナイフビレッジ」というブランドで売り出したのです。それが国内外の数々の賞を獲得し、デザイン界に復帰することができました。

――福井に移ってから、先生はいち早くアップルのマッキントッシュがデザインの主流になることを見抜きました。

川崎　一九八四年にマッキントッシュ128Kに出合い、「マックのようなパソコンが世の中を変える」と思ったのです。それからはマックの可能性を信じてパソコン雑誌でこのマシンの可能性について書き続ける一方、自分のデザインワークにも誰よりも早く積極的に取り入れました。マックはその後急速にデザイン界や出版界にとって不可欠の道具になっていきましたね。

良いデザイナーをたくさん育て社会を変える力にしたい

――一九九六年から名古屋市立大学の教授になりますが、大学人になったきっかけは。

川崎　マックでデザインをするなかで、バーチャルな空間に、想像した立体をそのまま配置することができるようになり、そこからラピッドプロトタイピング、紫外線硬化樹脂による光造形システムが可能になりました。その頃、名古屋市立大学に新設される芸術工学部の教授に招聘され、当時、最低でも二億円はした光造形システムを大学の研究室に整備することを教授就任の条件にしたところ、これが認められたのです。それで大学に入り、「トポロジー＝位相空間論によるデザイン手法」の研究を続けて、自分でデザインした人工心臓をラピッドプロトタイピングで作り、その研究論文で医学博士号も取得しました。

――教育者になることについてどのような思いがあったのですか。

川崎　恩師の先生に相談すると、「やっとその気になったか。私はそのためにお前を育ててきたつもりだ」と言われました。そして、「川崎、お前はデザインを万能だと思っているし、デザインが奇跡すら起こせると勘違いしているかもしれないが、それは違う。奇跡を起こせるのはたった一つしかない。それは教育だ。何にも知らない子が高校を出て、大学に入り、絵が描けるようになって、車の設計やカメラの設計ができるようになっていく。それが奇跡なんだ」と言われたのです。

現代社会はさまざまな問題を抱えています。私はそれまで形のあるものをデザインしてきましたが、自分一人で世の中は変えられない。よりよい社会をデザインしていくには人を育てなくてはなりません。「今よりも良くしたい」「美しくしたい」「夢を叶（かな）えたい」というのがデザイナーの仕事ですから、良いデザイナーをたくさん育てることで、社会を変える力にしたいという思いも強くありました。

――デザインとは一言で何なのでしょうか。

川崎　私がかつてアップルのコンサルタントになったとき、そこの会長の名刺に「チーフ・リスナー」と書いてありました。会長はみんなの意見を一番に聞く役割なんだというわけです。それを見たとき、私はインダストリアルデザイン、工業デザインという言い方より、「夢をデザインします」というふうに彼と対決したらどうなるだろうと思い、「ドリームデザイナー」と名刺に書いてその会長に渡しました。彼はそれを見て「そうか、夢をデザインするのか」と。「じゃあ、おれと一緒に実現しようじゃないか」と言って、二年半、アップルのコンサルティングをしました。ドリームという言葉が通じたのです。だからデザインというのは、やはり「デザイン・ア・ドリーム」なんですよ。今日より明日を良くする手法を見せる。明日がどういう明日になるか目印をつけていく。「明日はここです。明日、この目印のところに行ってごらん。もっと豊かになれるよ」と、先に目印をつける職能がデザイナーだと思っています。

――日本の今後のモノづくりのあり方が先生のお話のなかに明快に示されています。本日は誠にありがとうございます。

(designare〔ラテン〕＝do＋sign＝design)

商工ジャーナル　2012年6月号『今を語る』2012年6月1日