

デザイン討論会

「Turning Point に差しかかったデザイン・建築・環境について語り合おう」

「デザインと社会」ーデザイナーと建築家の未来ー

開催日時：平成 27 年 11 月 9 日（月）、18：00～20：00（その後懇親会 約 30 分）

開催場所：東京都港区赤坂 9-7-1、東京ミッドタウン・タワー5 階、
デザイン・ハブ内リエゾン・センター

- 主 催：NPO 日本デザイン協会（JDA）
：（公社）日本インダストリアルデザイナー協会（JIDA）
- 後 援：（公社）日本建築家協会（JIA）
：（公社）日本インテリアデザイナー協会（JID）
- 協 力：（公財）日本デザイン振興会（JDP）
：JIA 関東甲信越支部デザイン部会

- 発 言 者：神田順（日本大学特任教授：建築基本法選定準備会会長）
木村戦太郎（NPO 日本デザイン協会理事：プロダクトデザイナー）
連（むらじ）健夫（（公社）日本建築家協会理事：建築家）
山田晃三（（公社）日本インダストリアルデザイナー協会理事：GK デザイン
機構代表取締役社長）
- 司 会 大倉富美雄（NPO 日本デザイン協会理事長：建築家/工業デザイナー）



会場 東京ミッドタウン、デザイン・ハブ、リエゾンセンター

概 要

大倉：5人の登壇者、私も司会の合間から議論に参加させていただきますが、キャラクターがそれぞれの分野、それぞれの考えをお持ちなので、それをうまくまとめて行くというのはなかなか難しいかも知れないのですが、それをサポートする意味で最初にそれぞれが3分ほど、自分の仕事なり、考えなり、何でも良いのですが、3枚だけのスライドで紹介しようと思います。それを見ながら、それぞれの登壇者の意気を見て頂こうと思います。では、私から始めさせていただきます。

プロフィール まず自分を語る

プロダクト・デザイン/在伊 10年で建築をまたぐ



大倉：私の出発点はプロダクト・デザイン（インダストリアル・デザインとも言う）で、当時準大手の電気会社に勤務、想いが重なり、休職してアメリカへ1年、その後、イタリアに渡りました。

ミラノに居る間に、勤めていた建築設計事務所の所長カルロ・バルトリが、ある日、台所で粘土をこねてドア・ハンドルを作っているのを発見、深い共感となりました。照明器具などデザインなどをしているうちに、展示会場の設計などを任せられ、次第に住宅設計の手伝いなどをするようになっていったのですが、そうなるに建築への夢がかき立てられて来て、帰国後、親戚の別荘を設計してから、本格的に建築へものめり込んで行きました。もっとも出国前に、二級建築士の資格は取っていましたが。

（注：イタリアには車を除きプロダクト・デザイン事務所というのは無く、建築事務所がすべてをこなしていた。大きな個人住宅を借りて事務所にしていたので台所も活用していた）



高原学習施設・青園寮（八ヶ岳）新築B棟
（長野県）

スライド 1

これは私のやった仕事では一番大きく、八ヶ岳山麓にある私立高校の学校寮です。同じ敷地の中にある2棟目で、旧棟との間は景観保全からも地下道で繋げていて、建物とともに豪雪と寒気に耐えるように設計され、冬でも使えます。この設計で、色を紫色にしてしまったので管理事務所から苦情を言われましたが、緑の中に埋もれ、結果的に好感を持って佇んでいます。



プラスチック椅子: #4875
Plastic chair #4875
Kartell s.p.a. (ITALY)



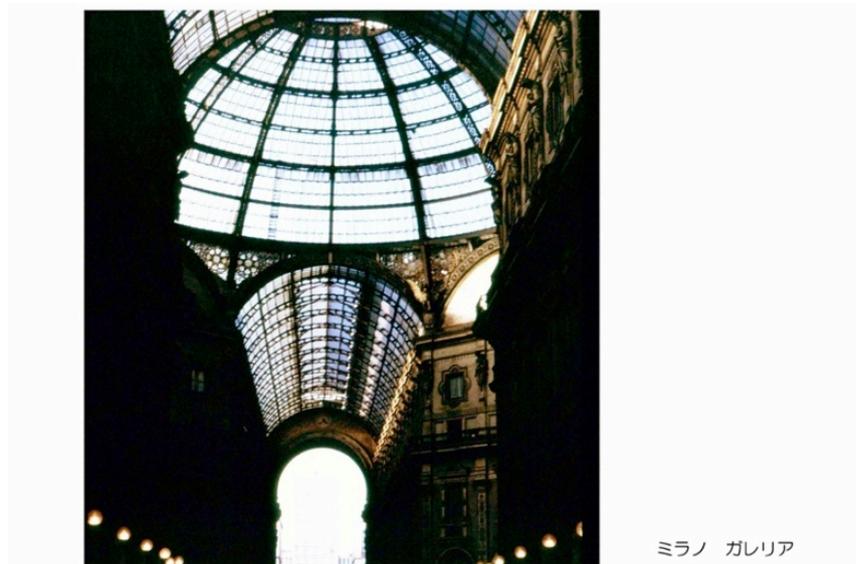
スライド 2

次はイタリアで建築事務所に居た時にやった仕事で、日本でもまだ売っているカルテルという会社の家具で、当時としては最初の、プラスチックだけで全部分を作ったもっとも「椅子らしい椅子」です。当時、強化プラスチック (FRP) 製や幼児用椅子を除き、金型成型によるプラスチック椅子は有りませんでした。私たちも原寸クレイモデルを作り、怯えながら設計を進めたものです。名前はそれなりに「クラシック」です。

イタリアが教えた日本との大きな差

次は、自分が育った環境の中の一枚という事で、これはご承知のように、ミラノのガレリアですね。

(注：市街地中心のガラス天井ギャラリー・ドームで、世界中のギャラリーの模範となった)



ミラノ ガレリア

スライド 3

その中で人の集まっている所ですが、ミラノには 10 年居ました。休みなどに町中に行くと、人が集まって何やかやと政治談義などを行っているわけですね。それが今日の話の中でもいろいろな談義が出てくるとの思いで繋がっています。誰へだてなく議論を交わすのはとてもイタリア人らしく、私にとって懐かしい風景です。

私がイタリアに行ったのは、直接には建築家アンジェロ・マンジャロッチェに憧れたからですが、行ってみると先客の日本人デザイナーが居たため諦め、他を捜しました。それで出会ったのがカルロ・バルトリでした。マンジャロッチェは工業生産のプレハブ・コンクリートを使って教会やアパート等を設計する一方、ミシン、置き時計のデザインや銅器、花器のデザインもしていて、その工業製品でありながらの美しさに自分の未来を託したのです。

またイタリアで、およそ日本人とは違うおおらかさと享楽性、それでいてとても日本人に近いメンタルもある事を知り、それを何とか日本に「移築しよう」と思い、現在に至っています。特に国の成り立ちが日本と全く逆のように思われ、これから話題となるはずの「規制強化の国」と「自己満足優先の国」との差になって現れています。この問題は、後から話される神田さんが「イタリアン・セオリー」で紹介されると思いますが、引き続き議論して行くべき共通の課題だと思っています。

「建築基本法」への道



神田：こんばんは、神田です。あまり経歴の話はしませんが、3枚のスライドという事なので、

建築基本法

- ・建築の基本理念、安全、快適、美しさ、
- ・国、自治体、建築主、専門家の役割分担と責任
- ・個人財産であり、かつ社会資産

学協会の 各種規準 や指針

建築基準法

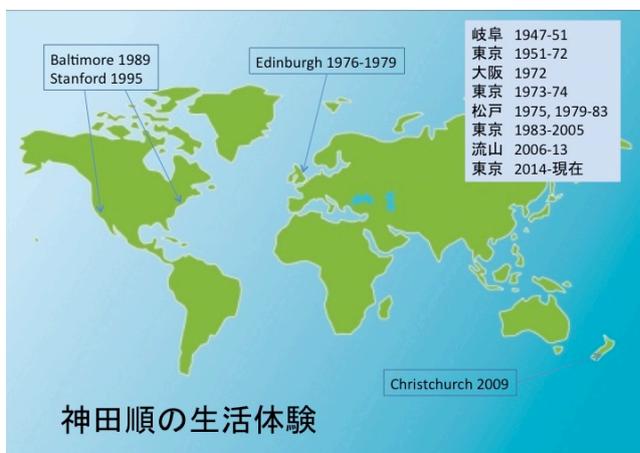
をベースとしたさまざまな法律群、品確法や耐震化集促進法など、加えて施行令や告示も

条例(自治体)

建築基本法制定準備会設立2003年8月

スライド1

最初は「建築基本法」の制定運動という話です。大倉さんと知り合ったのもこの辺りの議論がスタートなものですから。今日の「ターニング・ポイントに差し掛かった」という捉え方もこの辺が一つありまして、国の決めた事に従って経済的に発展したというのが戦後だと思えるんですけども、それを後押しした代表的なものとして「建築基準法」がある。でも今は、決めた事が逆にいろいろな足かせになっている。それはデザインをする上でも、いろいろな創造的なものを創って行くことの妨げになっているという事もあるんですが、更に建築ということなので、制約というのが生き方まで制約するようになってしまっている。要するに、自分たちがどういう風に生きたいのか、生活をしたいたのか、そういうところから自分たちのコミュニティのルールも決めていくことが必要だろうというのが、2003年に200人ほどの仲間で立ち上げた「建築基本法制定準備会」という任意団体の運動の現状であります。



スライド2

次のスライドは、そういう事を自分がどういう経緯で考えたのか、というのはいろいろな要因があると思うのですが、私なりにいろいろな所における生活体験というものがあるなあ、ということを一応、ご紹介しておいた方が良くと思いました。

生まれは岐阜ですが、幼稚園・小学校から大学までずっと東京にいました。大学院修士を出てから竹中工務店に8年おりましたので、最初の一年は大阪で見習い。学位取得はエジンバラ大学ですからスコットランドに3年住んでおりました。1980年に東京大学に戻ってから、「サバティカル」と自分で勝手に言っているんですが、アメリカに1年、1989年に家族で行っておりました。スタンフォード大学は1995年なんですけど、神戸地震の1月からサリン事件のあった3月までおりました。東大を辞める3年前に6か月間、ニュージーランドのクライスト・チャーチに居ました。英語以外の外国語は解らないものですから全部英語圏なんですけれども、アメリカとイギリスの違い、それから非常に人口が少ない中で、社会資本をどう運営して行くかという辺りは、まあ、ニュージーランドを見ていたら、日本がこれから人口減だと言っても、全然問題ないのではないかと、私なりには思っております。3つの国の社会の違いは参考になります。そのためのルールはいろいろ考えていかなければいけないことがあると思っております。

イタリアの哲学者に学ぶ資本主義の今

6. アガンベン	ホモサケル	生政治	宗教の世俗化
A. ネグリ	帝国	マルチチュード	グローバル市場経済



スライド 3

最後のスライドはいきなりなんですけど、京都大学の岡本温司という美術史を専攻している先生が、「イタリアン・セオリー」というタイトルで、21世紀のイタリアの哲学者を多く紹介している本に、2年近く前に出会いました。

その中で特に多く扱っているのが左側のアガンベンという、彼は60代ですけど、「ホモサケル」という本が多分一番有名なんだと思いますが、宗教そのものが世俗化してしまっているということテーマに扱って、現代の社会を論じている人。もう1人は右側のアントニオ・ネグリという人ですけど、彼はある意味では同じようなスタンスに立っているんですが、もう少し明確に、グローバル自由市場経済を問題にしている。資本主義が今日まで大きく力を持ってきて、その出発点をルネッサンスとか宗教改革辺りにおいている、それは株式会社が出来たのが1600年ですから。その後、国単位の戦争や社会体制づくりに失敗したり紆余曲折しながら、逆に失敗するたびに大きくなって力を増している現状があるという中で、個人が個人として社会の中で力を増して行くのはどういう事なのか、という事を考えるんですね。やはり建築基準法のような形では、市場経済と法律の中で、小さな個人はもみくちゃにされてしまうという風に思ったものですから、これからの社会を考える時のよりどころが、この辺に見つけれれば良いな、と思った訳です。

大倉：ご承知の方も多いと思いますが、建築界では神田さんを知らない人はいないです。今日は来て下さって有難く思っております。では次に木村さん、お願いします。

木村：F.カプラ著の「ターニング・ポイント」は、約30年前に出会った本です。政治・経済・科学から宗教まで幅広い視点で社会の問題点を指摘して未来図も示され、一時期、私の座右の書でした。結局、行動は起こせず、改善されないままに社会的危機は増大しつつづけており、今回、討論会のキーワードに提案した訳です。

情報化社会に向けたオフィス家具開発と地域連携のデザイン・制作授業



木村：この家具は私の代表作ですが、情報化社会幕開けの役員家具としてデザインしたものです。

JDA×JIDA デザイン討論会・木村戦太郎1・情報化社会対応のオフィス家具開発2例

役員家具オカムラ・ネーベクス 1989年発表
 総合商品のデザイン部門、政治部・企業経営者の取締役会を調査。情報化時代の役員家具機能と「それらしく見える表情」を求めてデザイン。についでざいん'89年3月号、NHK年末特番で取り上げられた。

イトーキ・テーブル「XN」 1998年発表
 このテーブルは、役員家具「XNシリーズ」の「アイテム」として開発された。情報化時代の集議スペース等を考慮し、テレビ会議への対応など機能的家具を志向。また、空間的配置が成員間の社会的関係を規定することに注目し、さらに、会議のし易さやスクリーンの操作までも考慮してテーブル形状を決めた。
 2000年度 日本デザイン学会年間作品賞を受賞した。

スライド 1

これに着手する前に JID (注：(公社) インテリアデザイナー協会) の渉外担当理事として、通産省オフィスの実態調査・分析・報告書出版を5年掛かりで纏めており、その知見がベースです。企業家からみて「情報化時代の役員家具に見えて、値段もそこそこで、それなりの機能を持つ家具」を目標にデザインしたのがオカムラの事例で、1989年に発表し、雑誌やTVにも大きく取り上げられ販売実績を大きく伸ばしました。

次は1998年にイトーキから発表した会議テーブルで、情報化時代の業務スピードや文書量の変化を考慮し、より機能的家具を志向しました。コミュニケーションとテーブル形状の相関も検討して学会発表、2000年に日本デザイン学会の年間作品賞を受賞しました。

JDA×JIDA デザイン討論会・木村戦太郎2・・・秋川木材協同組合との地域連携事業

「多厚産材を活用した家具・インテリア小物をデザイン・制作する」授業・・・2010年スタート
 2009年に組合から「工務店ルート中心の販路に刺激を与えて呉れる女子大生のアイデアや提案をして欲しい」との申し入れを受け、学内に回り、4年の前期デザイン演習科で授業を始めた。以前から異物制作に興味を持つ学生が多く、学生達は時間外にも精進として制作に取り組んだ。工具は、小型簡易、卓上ボール盤、ハンドドリル、各種サイズの鋸、ヤスリだけだったが、学生達は早々に上達して工具を使いこなし、怪我をした学生は居なかった。

講師風景と制作風景

学生作品：「鬼椅子」座面が外れ、裏返すと小さく仕舞える。 小さな「椅子」 ノックダウン式「物置の座」

指導を通して杉材に思い込み、椅子をデザイン制作。 「幼児用椅子」 「アームチェア」

スライド 2

文化女子大学教授時代の 2009 年に、秋川木材協同組合から「工務店ルート中心の販路に刺激を与えてくれる女子大生のアイデアや提案が欲しい」との申し入れを受けました。文部科学省が求めている「地域連携型教育」でもあり同組合と覚書を交わし、4 年生の前期デザイン演習枠で授業を始めました。以前から実物制作に興味を持つ学生が多く、初年度は 40 人以上の学生が履修したため指導が大変だったのですが、学生達は熱心に制作に取り組み「木材が段々と家具になって行くプロセスが嬉しい」と云っていた言葉が印象的でした。

工具は、小型帯鋸、卓上ボール盤、ハンドドリル、各種サイズの端金（はたがね）、ヤスリだけだったが、学生達は早々に上達して工具を使いこなし、怪我をした学生は居ません。

杉家具が教えたヒューマニズム

学生を指導しながら自分でも杉の家具で作りました。従来はデザイナーとして、アイデア・スケッチを描き、モデルを作り、図面を描いてというプロセスを進めて来ましたが、数年来職人のように学生指導して家具・照明器具を作ってきたので、杉の素材や加工法が理解出来ていて、スケッチも模型も作らず、いきなり図面を描いて作成しました。

JDA×JDA デザイン討論会・木村聡太郎 3・・・杉家具のネットショップ「アトリエすぎのこ」

文化女子大学常勤最後の年に「3.11」が発生、TV報道をヒントに「杉家具のネット販売」を着想
2010年度に手作りした杉イスに座って感じたのは、杉の軽さ(木材の約40%)と柔軟性と手触りの良さであり、背もたれを持って寝ると寝かす時は寝が浅くなるが、さらに、冬に冷たさを感じず夏はササリ心地いい。被災地のTV報道で、小舟を持つ漁師がネット販売で「睡ったサカナを売り切った」のを見てネット販売の可能性を感じ、商標は「アトリエすぎのこ」として商標登録し、椅子の意匠登録もさせた。ネットショップ・オープンは2012年8月、地元新聞においてモニター3氏も決めた。

「アトリエすぎのこ」の家具は少量生産のため割高で、備付き易く、汚れやすい点も嫌われたのか、ネット販売は上手く行かなかった。
しかし「それは使い方で補えるもの」と考え、保育園から道具を理解して丁寧に使う事こそ「モノに向き合う、あるべき作法」と思っている。



シーズ製品計画の依頼でスタッキングチェアをデザインして
幼児用イスを、さらにテーブルも作った。当初汚れることを心配したが、保育園側から「汚れるからこそ教育的なのだ」と言われて感激し、後日、家具の軽さが保育士に評価されていると知った。

スライド 3

私は 2011 年度で大学退任でしたが、その年度末 3 月に東日本大震災がありました。自宅待機となって、考える時間・TV を見る時間が増え、小船で釣った魚をネット販売したら完売出来たという報道があり「ならば、家具でも出来る筈だ」と単純に思い込みました。自分でデザインして地元の家具屋に発注し、段ボール等も手配して、「アトリエ杉の子」という登録商標も取得しましたが、最後に気付いたのが、自分は商売に興味がないこと。なので成功していません。ただ、その中のスタッキング・チェアに、保育用品販売会社社長が目を止め、「これを幼児家具として販売したい」と言われて商品化しました。製品納入に際し「杉材にオイルをしみ込ませているだけなので、汚れますけどいいですか」と保育園の方に説明したところ「汚れるからこそ教育的なのだ」と返事が返ってきて、そこが一番言いたい所だったので、本当に感激しました。

今日の結論にも繋がって来ると思いますが、今の世の中、あまりにもメンテナンス・フリーで便利なものが多すぎます。どんな扱いをしても壊れないモノというのは、人間から見ると召使い同様で、そういうモノは、極論すれば、人を堕落させるものです。そうではなくて、優れた性質はあるけれど丁寧に使わなきゃいけない生活用品を、理解して使い込むべきであり、これは、人間関係にもつながるものだと考えています。

イギリスで知った「参加のデザイン」



連：連です。連絡の連と書いてムラジと読みます。



スライド 1

本業は建築家です。私は日本の大学と大学院を卒業後、ゼネコンの設計部に 10 年間いました。その後、手術で胃の 2/3 を取り取って人生観が変わり、会社を辞めて、マンション売ってそのお金でロンドンにある AA スクール (Architectural Association School of Architecture) に留学しました。当初、2 年間で帰国するつもりだったのですが結構面白く、私の建築の考え方が 180 度変化する位インパクトがあり、そこで学生、教師として 5 年間過ごしました。



スライド 2

そこで学んだ事が何なのかというと、建築家が一方的にデザインするのではなくて利用者と一緒に創って行く、参加のデザインって言うんですけど、その事によって、利用者の創造性を活かす事が出来るんだ、という捉え方です。帰国してからは、大学の校舎、幼稚園、住宅などの設計をしているんですが、参加のデザインで設計しています。大学校舎の設計の場合、利用するのは学生ですよね。なので、学生と一緒にワークショップしながらデザインする。幼稚園だったら利用者は園児ですね。園児は小さいのでワークショップは出来ないと言う人がいますが、そんなことはないですよ。工夫すれば可能です。つまり、利用者のアイデアを活かすという設計姿勢ですね。

「美」をどう価値判断に組み込むか



スライド3

今日のディスカッションの私の立ち位置ですけど、イギリスには CABE (注: 下記参照) という組織があります。これは英国政府によって 1999 年に設立されました。英国では都市計画法の中に「都市は美しくなければダメだ」と入ってますね。日本はそうではありません。そもそも「美しい」という判断基準は難しいじゃないですか、定性的ですから。日本の確認申請は、数量的な判断なので、建築の質の最低限のレベルは担保できるけれども、「美しい」という判断基準は入らない仕組みです。英国の場合は都市計画に「美しくなければダメ」と入れたので、建築許可の時に誰がそれを判断するのか、ということになります。その時に CABE という組織がそれを判断するのです。そこには建築家、デザイナー、コミュニティの専門家などが登録されていて、プロジェクトの内容に合った専門家がデザインレビュー・パネラーとなって、審査、アドバイスをします。つまり、その仕組みによって「質」が担保されるわけです。うらやましくてしょうがない。その仕組みを日本でも作ってあげればいいな、という立ち位置です。

(注: CABE=Commission for Architecture and Built Environment: 「建築・まちづくり機構」でスポーツ文化メディア省 (DCMS) 所管の外部団体として 1999 年に設立。2005 年より英国政府の法定行政機関として建築や都市デザインの向上を推進している組織)

大倉: 今の連さんの話も、今日の話の中で重要な要素があるのですけれど、すでにお判りのように、木村さんがクラフトに近いプロダクト・デザイン、神田さんが建築、本来大学では構造のようですけど。連さんが建築設計。山田さんが大手企業や公共機関を中心としたプロダクト・デザイン。これには後で言いますが、デザインと建築の両方をミックスさせて行く所が今日の討論の仕掛けが、というか意味があるのです。

山田さんがスライド準備する間に…ちょっと先に言ってしまいますと、この企画そのものが普通、デザイナーの集まりの中では、建築家はそんなに呼ばれていない。建築家の集まりの中では、デザイナーは呼ばれていないんですね。それを意識して企画しています。私は両方跨いできてその距離を感じているんですけど、その上で企画のベースには、さっき神田さんがおっしゃっていたように「建築基準法」に行き詰まりが出てきたような背景を理解出来るかと思っています。つまり国の法律が与える規制の限度問題です。こういう問題の背景を意識してもらって、デザイナーにも知ってもらい、全体として共有して行きたいと思い、この場を持ったという事です。

インダストリアル・デザインの発展と「道具」の現在



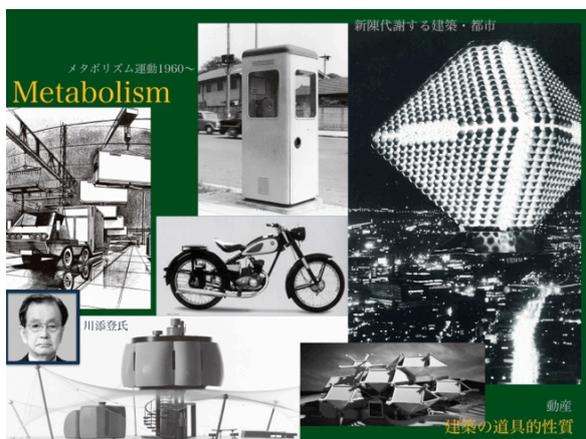
山田： 山田です。最初に自己紹介、2番目に建築とインダストリアル・デザイン、3番目に私の今回の発表主旨の一部をお話したいと思います。



スライド 1

GK グループは 1952 年、昭和 27 年ですが、東京芸術大学に在籍する 6 人によって結成されました。リーダーは写真の左にあります栄久庵憲司、今年 2 月に逝去致しました。現在、本社である GK デザイン機構と事業会社 10 社、200 名を越すデザイン・ファームとして活動しております。特長的なことを一つ話します。

GK はデザインの対象となる製品とか商品、モノのことを「道具」と呼びます。人の道に具わりたるものという意味を持つ「道具」という古来からの概念を、長きに渡って研究の対象として参りました。



スライド 2

また栄久庵憲司は、1950 年代後半から「メタボリズム運動」に参画しております。メタボリストの 1 人でありました。この 7 月に「道具論」を通して親しかった川添登さん、左側ですね、が亡くなって、もはやメタボリストは槇文彦さん 1 人となってしまいました。「新陳代謝する」建築・都市というのは、対象を生命体、あるいは命あるものとして見る日本の思想を背景とし、例えば不動産も、「道具」的の性質である動産、動かす事が出来るものとして捉えた新たな設計概念でありました。この新陳代謝の概念は、結果的に「道具」を対象としたインダストリアル・デザインによって成就されて、後にメイド・イン・ジャパンという世界に誇るべき価値を生み出すに至ったと考えています。

「形態は、機能を制御する」時代へ



スライド 3

さて、産業革命後の 19 世紀ですが、これまでの秩序や美を失った欧州社会に、新しいデザインのテーゼが生まれました。「形態は機能に従う」というルイス・サリバンらによる機能主義の誕生です。しかし 20 世紀に入ってこのテーゼに修正が加えられました。機能（という言葉）における情動的側面に焦点を当てたルイス・カーンは、「形態は機能を喚起する」と言いました。20 世紀米国は大量生産大量消費社会を背景に、この商業主義デザインの力を持って世界の覇権国家となりました。戦後日本の成長もこの線上にあって、極めて短い時間で有数の経済立国となりました。しかし今、「道具」たちはその機能において、インフォ・バイオ技術といった人知を越える能力を身につけて、オートマティカルな仮想世界を急激に広げようとしています。私は新しいデザインのテーゼとして、「形態は機能を制御する」という時代に入ったのではないかと考えています。さらに、ここで言う形態とは、「美」に置き換えるべきものである、と、今さらながら考えています。

大倉：どうもありがとうございます。早速「形態は機能を制御する」という話に入って、凄く深い話になってきましたけれど、ついて行けそうですか？（笑） 序々に行こうと思ったらずいぶん難しい話になったんですけども。

Ⅰ 「正解はひとつ」時代の終り

オリ・パラが示したデザイン問題

大倉：実は今日の話の中で最初のイントロで話題にしようとしていたのは、皆様ご承知のように新国立競技場問題、エンブレム問題がございましたね。あれはどういう問題を日本の社会にもたらしたのか、あるいはデザイナーや建築家にとって、どういう影響を与えたのか、という話から入ろうという先行合意がありました。その話と今までの自己紹介は繋がっていないように感じるかもしれませんが、今日のテーマが「ターニング・ポイント」という、まさしく今、大きな変革期に来ているということで、そこからはいろんな事が、どこから話しても繋がってくるんじゃないかという予感を持っています。で、ここからは皆さんに自由に話してもらいます。

そこで連さん、新国立問題でいろいろの事をご承知のようなので、イントロでその話から入ってもらえるといいと思います。

連：山田さんの話、面白かったです。さっき、機能と形態というような話をおっしゃいましたが、それがデザインの「質」を見る上での一つの評価軸として捉える事ができると思うんですね。

— (大倉付記) この問題は後から出てくる判断基準というテーマでさらに語られる。なお、話を判りやすくするために、この後からも同じような付記欄で補足説明を試みる—

オリ・パラのエンブレム問題と新国立競技場の問題は、かなり似た感じがします。これはデザインの評価軸、確かなクライテリア（注：判断基準、判定条件）が無いまま進んでしまった、と受け取っています。特に新国立競技場の問題は、そもそも設計コンペのプログラムがおかしいと槇さんが指摘して、大きな反響があったわけで、私もそのように思います。それで、この出来事があった以降、デザイナーとか建築家に依頼すると値段が上がってしまうのではないか、という誤解を与えてしまった問題。それと、デザイナー、建築家はそれぞれ専門家らしい顔をしているけれど、実は全部パクリじゃないの？というような印象を与えてしまったというのが、大きな問題と私は思いますね。

神田：どの部分に意見を発しているのか判らないのですが…モノを創って行ったりする時には、ステップごとに、ある取り決めをしていかなければならない訳だけでも、そういう決めて行かれるプロセスの中で、まあ今、言われましたけれど、どういう評価軸で決めるのかというものが無いまま動いている。すると、どうやって決めたかということに対して、どういう責任をもって「私がこういう風に決めたんだ」ということを発言出来るのか、というのが全然見えない。その辺りは全く共有する所であります。

専門家への評価とオリ・パラへの夢は失われたか

山田：オリンピックは2度目ですね。僕は思うのですが、今回の問題は、もう時代が違うのに50年前と同じやり方をしたところが大きなミステイクではないかと思います。50年前の1964年、恐らく時期尚早ではあったけれども、とにかく国民が皆でやろうとした気概があったし、皆、協力しましたね。多分、必死になって何が起るか分からない初のオリンピックに対して、皆が一緒になって成功させたいと思う時は、役割分担出来るんですよ。この部分は建築家にお願いしたい、この部分はグラフィック・デザイナーに、この部分は何とか、みんな専門家を信頼し、前を向いて高度成長に向っていた。しかし今は、そんな時代ではないので、大前提として「オリンピックやるの？」みたいな空気が何となくあるじゃないですか。そんなオリンピックが凄いものだとは思っていない。オリンピックが何かも判らなかつたんですよ、64年は。

今は、みんな知っています、何があるか。「何であんな真夏の暑い時にやるの?」「あんなのアメリカのメディアの戦略でしかないだろ?」と。そんな状況の中で一つにはなれないですね。するとネット社会の中では、人や事象を攻撃するっていうか、やはり変な所を捜すのが面白いのです。もう時代が違うという事をはっきりと認識しなければいけないと。もう一回やり直しても、同じやり方ではうまくいかないだろうなと考えています。そこでこれからの話題は、専門家とアマチュアの問題について議論できないかと思っています。

木村：今、山田さんが言った事と重なりますが、20 数年前コンピュータが普及してなかった時代は、情報がゆっくり流れていました。うまくいかない部分が有っても、全体の流れが読めるので調整も可能でした、しかし今のネット社会だと、予期せぬ方面から突発的に問題点が指摘され、一気に広がって行く。だからこれから社会全体を巻き込む大きなプロジェクトを立ち上げて合意を求めていくという方式は、相当慎重にその仕組みを事前検討しておくべきかも知れません。一旦、火が付くと収拾がつかなくなると思っています。

データ依存がアマチュアと専門家の区別をぼかす

神田：専門家とアマチュアと言われたので一言…。私は構造の分野にいますけど、コンピュータで設計すると、あたかも構造設計が出来てしまうみたいところがあって、それがまさに今の「建築基準法」とも結びついて、国は国で、誰がやっても同じ答えが出るようでないといけない、というような形で検査をしたり、ルールを決めたりしているわけですね。だから、アマチュアが仕事をし易い、アマチュアで仕事が出来るという事は、専門家とアマチュアの違いを社会が理解するとかではないような方向にどんどん動いているところがあって…何が良いもので、何がただのコンピュータで打ち出した結果だけなのか、という違いに関して「こうではないか」という事を言う人もいなかったりすると、まったくおかしい答えになっていく事があるんじゃないかと思うんですね。それは、特にグラフィック・デザインなんかだっパクリとかっていう話は、まさにアマチュアがパクってきた時に、それが良いものかどうなのかということが解らない、ということと相当に同じ根っこの問題ではないか、と思いました。

連：その…アマチュアと専門家の違いについて、その判断基準がはっきりしていれば、区別は明確になってくると僕は思うんですね。

「目利き」であればアマチュアと専門家の区別はつく

連：今は「多様化の時代」だと思います。従って価値も多様化している、じゃあ、多様化している時代に、ちゃんとした評価軸やルールを決めておかないとその評価が出来ないという状況です。それと同時に、あまりにも多様化し過ぎているので、どれが良いのか判らなくなってきた、つまり「混乱の時代」になっていると言えます。では、この「混乱の時代」に、良いものを買いたい、良い建築を誰かに設計して欲しい。その時に、悲しいかな、今、ブランドに頼っている問題があると思います。つまり、買い手自身が自分で判断出来ない、よく分からん、と。それだったら、何とか会社の何とかという人に頼む、この人はこういう肩書きを持ってる、というようなことで安心する。一方、デザイナーの方も、肩書きをくっつけるために一生懸命になっている。そういう問題が今、表出していると思うんですね。もっと言うならば、買い手自身が、「目利き」というか、目が効かないわけですよ。という問題が今、表出していると思います。

—ここで出てきている言葉には注意が必要だ。判断基準と「目利き」である。

- ・判断基準はこの後の話では、主に建物やまちづくりの判断基準として語られる。
- ・「目利き」という言葉も建築界で多用されているようだが、日本人にとって言い得て妙であり、この後も専門家を越える存在、あるいはそれらを総合するキーワードとして使用される—

大倉：今、「目利き」という言葉が出てきましたけれど、要するに建築家も自分たちを、言ってみれば勝手に専門家だと思っているわけですね。アマチュアと専門家という話なんだけれど、アマチュアというのは何だろう？ 今の話の中には出てこなかったけれど、一般市民という考えがあるでしょ？ 一般市民というのはアマチュアなんですか？

連：そうは思わない。今、私が言いたかったのは、簡単に言うと「発注者責任」という事です。つまり「買い手」自身に問題があると考えているんですね。

「買い手」側は、何か問題があったとき、自分ではなく他に責任を求めるのです。例えば、今回の横浜のマンション問題もそうです。法律がしっかりしてないから問題なんだとか、「基準法」がしっかりしてないから問題になったとか、全部そっちのほうに行っちゃうんです。問題のあるデベロッパーを選んだのは自分である。設計施工で建ったマンションを選んだのは自分である、という方にはいかないのです。小学校にはモンスター・ペアレンツの問題があります。何かトラブルがあれば学校の先生に全部持って行くんですね。そもそも家庭に問題はないのか、という方にはいかない。つまり「買い手」自身がちゃんと判断して買っているのか、ということが置き去りにされているんですね。それが問題だと思うのです。つまりアマチュアとかプロとかいう話でなくて、まず「買い手」自身がちゃんとしないとまずいんじゃないかな。もっと言うならば「自己責任」というのがちゃんと語られないと、日本は駄目になるんじゃないかと僕は思うんです。

—アマチュアだけでなく、専門家と称する自称他称デザイナーや建築家にも、実際には能力不足の者もいる。だから両方を見抜けないと「目利き」ではないが、その「目利き」が社会的に評価されない以上、「買い手」（アマチュアでもプロでも）が自主責任を取るしかない、という「目利き」不在の現状に言及している

ここで「発注者責任」という言葉が出てきているので、以後の討論のために予備的に注意しておく必要がある。

すでに自己紹介したように、神田氏と連氏は、建築設計業界の人であり、木村氏と山田氏はプロダクト・デザインの世界にいる。そこで所在する専門の立場がこの後の用語の意味や想定範囲に影響を与えてくる。

「発注者責任」は、住宅やオフィス・ビルの設計の場合を見ても判るように、一般に建物を頼む人（発注者・買い手）が個人や家族、大中小企業や公共機関で、これらが自己責任を取る、という認識で使われる度合いが高い用語である。一般に、これらの発注者は自己都合による場合が多く、地域や環境への影響が大きいからである。

ただし、個人の見識が軸なので、自己の感覚に責任主体を求めなかった日本社会全体の問題として、今は浮き上がっていることが背景にある。

デザイン界では通常よほどの法務問題以外、あまり用いられない言葉である。公共機関を除けば、「発注者」の多くが会社で、みずからが製造販売責任を取るため、デザイナーが自主制作し流通に乗せるのでなければ、「発注者」が個人、ひいては市民という意識にはならないのだ—

経験量もたらすノウハウを経済評価出来ないこの国の体質

木村：専門家が定性的なものについて「私は、これで良いと思う」と言った場合、それは裏を取れと云っても無理なので、その人の業績を踏まえ、その意見を尊重すべきだと思います。

以前、通産省の実態調査等をかなり行いましたが、通産省ではデザインに対してカネを払わない。僕らが依頼された実態調査や新庁舎の通産大臣室、国際会議室などのデザ

インに対しては、デザイン料は出ない。どうするのか聞くと「会議費で払うから通産省に詰めて作業をして欲しい、そうすれば人数と時間をカウントして支払うと」云われ絶句しました。最終的には先方が裏技を使って払ってくれましたが。(笑)とにかくデザイン料としてはカネを払えないのです。

一方で、通産大臣室や国際会議室の家具を選ぶ際には、「ちゃんと選んで下さい」と云われる。簡単に推薦するのではなく、例えば応接家具だったら代表的と思われる家具を数種選び出し、数人で調査に行き、掛け心地を比較して報告書を出して欲しい」と。つまり、その活動の重要性は理解しているわけです。だとすれば、そのような専門家の知的活動や、ノウハウの使用に関し、きちんと対価も払うべきだと思います。

—現時点についての調査はないが、この国にはノウハウにはカネを払わないという体質が今でも生きているのは事実。このことが知財の国外流出、ベンチャー企業育成への障害、広くは日本文化の軽視を現実のものとしてきたのは明らかで、それゆえ「目利き」を育てられない土壌にもなっている—

僕らの責任で、官庁に知的活動費（デザイン料やセレクト料）を認めさせる、専門家を尊重する風土を育てて行きたいですね。

これから求められるのは専門家を越える総合職（ジェネラリスト）

山田：専門家とアマチュアの話ですが、アマチュアに対してはプロ、というのが新しい対比のさせ方です。今、アマチュアがプロの仕事を出せる時代になっている…それは僕が今、話した「道具」がどんどん進化していて、今までプロにしか描けなかった形が描けるようになるんですね、建築もそうですよ。そうするとね、変なプロなんかより、センスのいいアマチュアの方がよっぽどいい仕事をしますよ。もう、そうすると逆転ですね。プロなんていう仕事が、もうお金が稼げないようになる。グラフィック・デザインというのはその典型で、もう多分、なくなるのではないかな。

大事なのは審査員、ディレクターですね。今度のオリンピックもそうです。出てくるアイデアなんて、コンピュータがいくらでも作れるわけだから、そうすると審査員という見識だけになってくるんですね。そこで、実は専門職とは何かということなんですけども…今まで高度成長の20世紀、アメリカではインダストリアル・デザインと言ってみたり、パッケージ・デザイン、グラフィック・デザインとか、それぞれ専門を分けたじゃないですか。インテリアとか、建築デザインとか…そういう風に領域を分けて、その秀でた人を専門家と呼んでいたわけですが、もうそんな時代は過ぎたのではないかなと思っています。

高度成長の時代じゃない。じゃあ何が専門家かという、専門職と総合職という二つの職能があるように、総合職の方が、きっとこれから大事になってくるのではないかなという気がするのです。さっき言った見識とセットになって、物事の判断をする目を巾広く持つような、そういうプロが本当に必要なのではないかなと思います。だから専門職自身の中身が横に広がり、総合的になっていかないと専門家とはもう言えない。あるひとつの事にぐっと深く入っている人を専門家と言うのではない、そんな風に思います。

II 「目利き」を不要にするルールがある

——「目利き」が育ちにくい土壌での総合職の紹介があった。その一方で、科学的な判定をする個別な専門家も必要。専門分野を集めての総合職があっても、その割にはデータ依存性が強く、その意見を聞かない風潮が。やはり、言葉だけでもない、肩書きでもない真の「目利き」を育てるのは難しいのか。神田氏の議論が続く——

「目利きよりルール」との、国/企業/メディア

神田：ちょっと話を戻したいと思うんですけど、例えばマンションにしても、「買う人」がちゃんと責任を持って判断出来るように、というような主旨の話がありましたね。だけど今回のような、例えば杭の話で、杭がちゃんと施工されているかどうかなんて事を、とても知る術も無いわけですよ。それは極端な話かもしれないけれど。

そうすると、どのくらい安全なのかというようなことに関しても、外から見えないわけですよ。で、見えない時に「質」をどう評価するかという場合において、やはり専門家がしっかり判断して、専門家の言う事がちゃんと信じられるような、そういう仕組みが必要だって、木村さんも言われたんだと思う。それを、じゃあ日本の国がそういう方向になっているかいうと、むしろその逆の方向になっていて、例えば「建築基準法」であれば、法律を満たしていれば安全だから、安全なものを大企業が造っているんだから、後はもう安い方がいいんだ、というような価値判断で物事が動いている所に問題がある、そういうことだと思うんですね。で、それは国にとっても、企業にとっても、別に専門家の存在よりは、確定的なルールのある方が仕事を廻して行き易い、あるいは国としてのルールを作りやすい。そういう所で一般の人たちも、専門家の出る幕を期待していない状況になっている。そこが一番問題なのかなって思っています。そこをどういう風に変えていったらいいか。専門家が信じられるような社会にする事の方が、法律で社会を動かすよりはよっぽどいい社会だとは思いますが。

何か問題が起るとメディアは、むしろ逆の方向に、「国は何を見てたのか。もっと厳しく取り締まらねば駄目じゃないか」と騒ぎ立てるわけですね。そこで専門家が、「実際にどういう事が起きているのかをちゃんと調べるべきだ」と言ってもですね、企業としても、あまりそういうことが外に出るよりは、まあ、おカネで解決しましょう、みたいな話で物事が進んでしまうわけだ。そういう中で我々がどういう風にして、これから変えて行こう、いったらいいという所ではないかと思うのですが。

ともかくもコンピュータに出来る事をやっているのは駄目だ

山田：さきほどの杭の問題をチェックする専門家というのは僕にはちょっと解らなくて。VW（フォルクス・ワーゲン）があのような不正を行ったことをチェックする専門家がいるのかどうか。昔からそういうコンプライアンス（注：法令や社会常識に従って行動する事。原義は「同意」）に違反をする人たちのケースなんて、今の時代じゃなくても見抜かなければいけないし、騙される人もいっぱいいたかも知れない。でも専門家に代わって新しい道具、優れた道具がでてきたら、杭が届いているか、届いていないかどうかくらいはチェックできるのじゃないかな、って気がするし、そういうものがどんどん、もっと進化した方が、人に頼るよりは…こんなこと言って何ですが、インダストリアル・デザインという道具（機械）に何が出来るかと言う事を思い切り考えて行くと、専門家ができた事って、ひょっとしたら優れた機械で全部置き換えられると思うのです。

嘘を見抜く事に関して、人の嘘はそう簡単に見抜けない。杭の嘘は機械で見抜くことができるのではないかと思います。

—以下のような神田氏の独白が・・・「今、自動運転の車が開発されているが、自動運転の方が安全か、人間がちゃんと運転する方が安全かということも同じ問題か。自動運転の方が、確率的には事故が少ないかもしれないが、逆に、それに慣れてしまうと、今までなら当然おかしいと気づくことが起きても、気が付かなかつたりする。そうして、大事故を起こすことも想像できる。いまでもマニュアル・シフトの車が良いという人もいる、かな？」—

連：山田さんの議論、面白いです。立ち位置が違うところが浮き彫りになってきました。今の中で、問題の有る工事が発生しないためにどうするかという話と、もう一つは、いいデザインを創るためにはどうすれば良いかとは、ちょっと分けて考えたほうがいいですね。問題が発生しないような仕組みを作るという意味で言うと、専門性は分化したほうがいいと考えます。

—コンピュータに出来る事は任せてよい、というより任せるしかない。でも他方で、アイデアを育てることや、利権にしがみつくと人間関係の調整、組織の考え方を誘導して「美」や「質」の方向へまとめるような、人間（専門家）でなければ出来ない仕事は残る。「美」も「質」もそこから生まれる、という考え方が生ずるだろう。その上で人間を扱う問題となれば、大別して、市民に向っての「トラブルが発生しないための技術的ルール」と、「いいデザインのための感性誘導」とに別れるだろう。前者はコンピュータ主導も可能だが、後者は人間性の問題となる。以下の連氏の話は、人間も組織に組み込まれている以上、やはりその観点からのルール（この場合、法規制の事ではなく、行為のルール）が必要、という立場からの具体例の紹介となる—

イギリスが教えた分業責任による専門家への評価

連：今回の問題はまさしく「第三者性」の監理が出来なかった。そういう仕組みが無かった、という問題だと思います。今回は完全にデベロッパーによるワンパッケージ・スタイルですから、ゼネコンの設計施工なんですね。そうしますと、どうしても施工し易い設計になるだろうし、監理といっても一つの組織の中なので甘くなってしまう。

—オリンピック競技場の建設が最終的には一般市民を「買い手」とすべきものだとしても、その「買い手」の持つ偏向性も希望も未整理のままだし、公益性のある「美しい」環境の保全も、その「客観性」を定めるルールも希薄なため、結局、経済性を含めた当面の利益事情を掌握している専門工業者に任ずことになる実情を言っている。要するに「目利き」が認められていないことが、これで判る。

（公社）日本建築家協会は、長らく設計（監理を含む）と施工を分離するよう運動してきたが、今回の問題では、結果的にこれを軽視する官業体勢に向った。専門家はこの救済すべき状況を「[第三者性]の監理」の必要、と言っている。その状況を踏まえて、続いて、「目利き」を組織的なルールで問うことが可能とする具体例を外国から紹介している—

連：私は、英国にいたとき、大使館でインナー・アーキテクトという立場で仕事をすることがあります。大使館は施主で、施主に寄り添う建築家として関わったのです。一方でその大使館は建築家を雇っています。その建築家はデザインをして監理をする訳だけど、その建築家は「質」は監理しないんですよ。では誰が監理するかというと、クラーク・オブ・ワークスという別の専門家がいるんですね。だからお施主さんはクラーク・オブ・ワークスにお金を払って「質」を監理させる。つまり建築家は自分がデザインし

た通りに施工されているかどうかを監理する。コストの監理についてはクオンティティサーベヤーという専門家がやります。施主はそれぞれの専門家にお金を払って監理をさせて質を担保するわけです。

ここには確かな「第三者監理」が存在しているわけで、その仕組みが大切とりたいのです。これと、山田さんがおっしゃった専門家とジェネラリスト。これは、いいデザインをするための形はどうなのかという話なので、これちょっと分けて考えないと議論が混乱すると思います。

専門家の見識は実体経験の深まりから

木村：一つ、今、コンピュータ管理で考えなくてはいけないのは、情報化社会でいろいろのモノをコンピュータで管理する。結果もデジタルで出てくるものを画面で確認し、それをチェックするシステムも出来ている。しかし僕は、この便利さに落とし穴があると思う。コンピュータが普及し、多量のデジタル情報を交信する社会になると、受け手がついつい無責任になり、何気なく受け流してしまうのではないか。例えば、月のロケットを打ち上げる様な大事業では、大勢の人が注目しているのでミスは無いが、そうではない日常的業務の場合は、どうしても責任の所在が曖昧になり、緊張感が欠落しミスに繋がるのだと思われます。それよりも足で現場を見て歩き、経験を積み、実感を持って全体像を把握できる人を育てて行く、これが重要だと思えます。

話は余談になりますが、この1日まで僕はインドに行っていたのです。そこで経験したことは驚きであり、建築について言えば、日本では考えられないような造り方をしていることです。そこでは職人が経験と直観の手仕事で、5階建てでも煉瓦とモルタルで造ってしまうんです。それだけに、職人技と彼らの責任感、そこからくる自信と自意識の高さを実感させて貰いました。こういう実体験的な職能経験を積んだうえで「目利き」としての位置を与えられるといいのですが。そういう経験でなく、コンピュータ・データにしがみついているような者を「目利き」にはしてはならないのです。ここには日本人がとっくに忘れた原点があると思えました。また、同行した女性客たちも、滞在したコテージの、ナチュラルで野性味のある空間や質感を「素敵！」と褒めていました。

—若者へのアドバイスとして、「人間として体を動かさなさい」と養老孟司氏は言っている。そうすれば判る、と。木村氏はこの時代、人間が原点に還る必要を直観的に感じているようだ—

III ルールに囚われる建築家、人間に囚われる デザイナー

大倉：なるほど。大切な経験ですね。ところで山田さんは引き続き、コンピュータ化社会に見える可能性や危惧からの意見がありそうですね。

若者は景観に無関心かも

山田：今日、連さんがお話された、まちづくりの話の中で、景観がとっても大事だという話と、それから「美」という言葉が出てきましたね。

それに関して、僕、ちょっと思っている事がありまして、景観がどれほど大事かって

最近、疑問に思う事が多いんですよ。それはなぜかと言うと、近頃みな、ナビゲーション・システム（ケイタイ）持って、目的地にピンポイントで若い人たち、僕の娘もそうだけど、行くんですよ。そうすると、別に景観なんて見ていないし、あそこに立派な木とお寺があったらうと言っても、知らない。全然、興味ないんです。景観が行き先の重要なサインに、これまでなっていたはずなんです。もうこれからの時代、他の事をやりながら目的地に行くというような時代になって来ちゃうと、景観に何の意味がある、どこにどういう意味があるのかみたいなことになってきて、この問題は景観を必要とする人がいなくなっているということです。これクルマも一緒ですね。自動運転のクルマって、外を見る気はないですよ、というような事が起って来ている。でも、景観がやっぱり大事だ、と言う辺りを少し話していただければ。

連：山田さんが投げかけてくれたのでうれしいですね。本気で応える気がします。(笑) 景観が大事である、何々が大切である、これがこうであるべきだ、という風に、僕は言いたくはないんですよ。それをまず判って下さい。

景観への向い方は個人・組織で自由

連：それは何なのかって言うと、それぞれの街、それぞれの場所で価値観が異なるという、そこに立ち位置を取った方がいいと思うんです。で先ほど、多様化の話がありました。そして混乱しているという話がありました。昔は機能と形態ですべてが整理できていた。しかし今はもう整理がつかないのです。じゃあそうしたらそれぞれの場所ごとに評価基準を考えないとだめ、っていう事なんです。なので「山田村」では景観が大事ではないという。それは是なんです。一方「若者村」では景観が大事だ、という事であれば、それを大切にしましょう、という立ち位置です。仕組みの話で言うと、「建築基準法」というのは、全国一律のルールです。従って、すべてそれに合わせた形で建物が出来てしまうんで、どこに行っても同じような街になってしまう。旅行に行ってもすべて同じような街になってつまらない、ということですね。だけど、それぞれのまちにはそれぞれの良さがある。北海道には北海道の良さがある。九州には九州の良さがあるという立ち位置でルールをつくれれば、それぞれの特徴が出てくる。そのルールを住民と一緒に考えて、その評価基準を創ればいいと。そういう考え方です。だから山田さんを否定する訳じゃなくて、そういう場所ごとによってクライテリア、評価基準は変わった方がいい、という立ち位置です。

未来の景観の見せ方がありそう

大倉：ここで言ったら、建築をやっている人と、プロダクト・デザインをやっている人で認識の違いが少しある可能性がありますね。やはり山田さんから見れば景観なんか、って言うよりも(笑)、景観は気にしなくてもいい、という事があるかもしれないけれど、地域の方に生きて、そこに何かを作る、あるいはそこで生きるという形になると重要な意味が出てくる。そういう認識の差があるんじゃないですかね。建築家とプロダクトデザイナーのあいだに。

山田：いや、そんなこと言っているつもりはないですよ。僕、本当に景観は大事だと思っているんですよ(笑)。どうやってそれを分かってもらうか。これから、もう携帯も捨てて、裸になって景観の中にいる、という位(爆笑)、景観を取り戻さなければいけ

ないんじゃないかなと思っているんです。でも連さんの話を聞いて、景観なんかなくて目的さえ達成できればいい事もある、そういう街があったっておかしくない。景観にはそんな概念の中がもっともあっていいんじゃないか…それはそれで、ある種、我々が思っているような景観とは違う景観、新タイプの景観がそこには誕生するかもしれない、という気がします。新しい「美」の基準みたいなものを、もうちょっと組み立てて行く必要があるのかなっていう気はしましたね。

改めて論ず。どこも同じように規定され「目利き」も

コントロールできない景観

神田：お二人の報告と多分、同じかなと思うんですけど、ただ問題はそこに住んでいる人たちが街並はこうあったらいいかな、と何となく思っているものが、何でそういう事が出来ない状況が起きてしまっているという事が問題だと思っている。例えば「建築基準法」を満足していれば、超高層が二階建住宅のすぐ隣に建てられる、というようなことが現実には起きている。その土地の状態がどうなっているかということよりは、比較的単純な経済ルールで動いていて、こうやればおカネが儲かるという仕組みの中で動いている。そこに住んでいる人がどういう風にまちに思いを持っているか、というようなことは全部法律に書けるわけではないですから、もともと住んでいる人の意向を大切にすべきです。法律でなく、自治体、そのコミュニティのルールだったら、ある程度言えるわけですよ。そういうのが無視されて、国が一律のルールで「それを守ればいい」ということが、商業主義的に大きなプロジェクトを展開して建てることによって利潤が上がるという事で正当化される、そちらが制度的にも優先されてしまっている所に問題であるって事じゃないかと思えますね。それが今、ターニング・ポイント言っている話だと思います。その価値観をどこに置くかということが、知らず知らずのうちに、大量生産で効率的で利潤が上がるというところがあったら、「まあ、それでしょうがないじゃないか」と、皆受け入れてしまうみたいなのところがある。法律がそういう事を許している以上は、なかなか「法律変えるなんて俺たち、簡単に出来ないから」って、思ってしまふ。そこが問題だと思うんですよ。

それを変えていくと小さなコミュニティとか、コミュニティの中で専門家が、個人としてどういう役割を果たせるか、見えてくる。そういうところで専門家が、ちゃんと動いているかどうか問題ではないかと思うのです。

一連氏は、法の改正は至難と考え、法規制でなく行為のルールで「美」や「良質」を証明しようとしている。神田氏は、今はすでに状況は把握されているのだから、既存法を上回る「上位法」（仮称「建築基本法」）を国として策定（ルール化）出来ればそれに越したことはないという立場。そこから、議員活動やマスコミ広報、団体活動による要求や説明を、専門家（個別専門分野も、「目利き」と自称できる専門家、総合職者も）が行動で示してもいいはずだが、そこは逃げていないか？と問うている。二人の立場は同じ「ルール化」でも異なっている。連氏はさらに自分の実践する「（行為の）ルール化」の実例を示そうとする。それはユング心理学の応用にまで至る—

専門家には他の専門家、市民などとコラボできる調整能力が必要

連：さっきの専門家・アマチュアの話があるじゃないですか。今の話で言うと、専門家の役割は変わって行くべきだと思っているのです。当然ながら、ちゃんとした専門性を

持つ必要がある。これが無いと専門家だと言えない訳ですからね。まず、一つの専門家が要り。その次に、ゼネラリストという話に行く前に、他の専門家とキャッチボール出来るコラボレーション能力が必要ですよね。それは賛成しますよね？ その関係の中でいいものが出来ると考えます。それと今度は、専門家でない人とコラボレーションするにはどうすればよいかという話になってくる。その時に、専門家でない人は専門家の言葉が解らないという話がよくあります。また、ものの作り方が分らないという前提の中で、専門家でない人の創造性を活かすという立ち位置を取る。その立ち位置とは何なのかというと、専門家は安易に答えを出さない、あるいはヒントを与えるということかもしれないし、専門家でない人が言っている言葉を意味付ける、そういう言う立ち位置になると思います。それはまちづくりの言葉で言うと、ファシリテーター（注：原義は物事を容易にする人）的な役割を持つということです。その役割ができないと、専門家でない人と専門家がコラボレーションが出来ない、となるわけです。つまりデザイナーであると共にファシリテートの能力がないと、今後、専門家が生き残れないのではないというのが、僕の視点ですね。

参加者の創造性を活かすには

山田：専門性の時代というのは経済成長を越えた所で、一時代が過ぎたと思っているのです。専門家が専門性を持つという時代が。じゃあ、それが活かないかということ活かない訳ではなく、連さんが言われたみたいに、それを持った上で他の専門家との連携をどう計るかということに多分、次の専門家の役割が今、明らかに来ていると思います。

それでアマチュアとの距離をどうもっていくのかという時に、これは質問ですけど、ファシリテーターという立場に立って多くの人たちの意見を聞いて、見事にまとめるというのが本当の専門家なのか。実はある意思を持って、形はそうであっても目標位はすでに設定した上で、ファシリテーターなどというのもそのプロセスの、自らの実現のプロセスの一つのようにして、動かしていくのが本当の専門家ではないかと思ったりもするのですが、いかがですか。最近は多いんですね、ファシリテーターだと言う人が。(笑)

連：創造性で言うと、ユング心理学を参照すると解りやすいです、まず、それぞれ自分の弱い所を告白する、次にそれを解明する。次に教育をする、そして変容する。これが創造性プロセスです。参加者の創造性を活かすことは、複数の人の意見をまとめるということではないです。それぞれの議論の中から、意味あることを指摘する、それが面白いと言って議論を膨らますわけです。その中で、何か生まれる。それが面白い。つまり多数決は絶対取っちゃ駄目です。多数決を取ってしまうと身の丈に合ったものが出来なくて、最大公約数なものになってしまい、つまらなくなってしまう。デザインを扱う時に、何かこのことを探求する中で、何かヒラメキを持つ、ジャンプするという事があるじゃないですか。このヒラメキやジャンプが無いのは迫力がない。ファシリテーターの役目は議論しながら、その場で、アイデアをジャンプさせるわけです。タッチダウンをする目的はつからない方がいいというのが重要で、でも方向は持っておかないと、あちこち行ってしまっとうしょうもなくなるので、方向くらいは決めて置きましょうね、というのがポイントですね。

表現のためのルール化と、法規を求めるルール化の差

神田：ちょっと何の話をしているのか判らないのだけれど（笑）、例えば私が直接、関

与することで言えば、この建物をどの位で安全にしておきましょうかという時に、プロの役割は何か、アマチュアの役割は何か、ファシリテーターが必要なかどうか、と、そういう話だと図が見えてくるのですが。あるいは、建物の規模をどのくらいにしたらいいかという時に、大きな規模にする事によって、こういうメリットがあります、ということを専門的な立場から発言するとか、そこで専門の解る人、アマチュアの人、一般の人ということがあるかと思うんです。今、おっしゃっていた話は、そういう構図の中だと、どういう形で専門家、あるいはプロとアマチュアが協働できるかが問題になっている。

—この辺りから、二人の「立ち位置」の差が議論の中で明確になってくる。すでに見てきた通り、どちらも違った道からのルールを求めていることには変わりはないが、俗な言い方をすれば、神田氏は事象を客体化して見ようとしているし、連氏は主体化に努めている、としてでも理解しないと、議論の差が見えてこない—

連：そういう視点で言うと、専門家というのはまずスキルがあり、経験も持っている、そしていろんな事例を知っているということがありますね。なので、情報共有が重要で、専門家でない人に情報を提供しない限りは、一緒に議論出来ません。なので、大事なのはいろいろな情報をまず共有するという場を作るということ。土俵を同じにしながら問題意識を共有して、解決策を考える、あるいは一緒に何かを創る、というような立ち位置だと思うのです。専門家が重要なのはプランナーであることが大事ですよ。よく言うんですけど、人をまとめるのが得意なのがファシリテーターと言いますが、僕はそうは思いません。その人自身が何かモノを創るスキルが無い限りはファシリテーターとしていいものが出来ない。それが大事かと思っています。

神田：特に構造の分野だと、構造技術者とか、構造エンジニアが一般の人に対して説明してきてないんだと思うのです。ですからどういう言葉でどう語る事によって伝わるのか、「この建物は安全です」と、どう伝わるのか。それは建築家でも同じで、この建物は「美しい」、あの建物は「美しくない」、それを本当に伝えているのかって辺りが問われてきているのではないかと、思っているのですが、その辺はいかがでしょうか？

—どう伝えるのかについて、より理解するために改めて状況を確認しよう。

ここで討議されているのは判りやすく言えば、自分の住んでいる建物、まち、地域を自然災害から保護したり、「美しく」したり、住みやすい環境にするために何が出来るか、ということである。多くの場合は、そこに巨大なビルが出来たり、場にそぐわない商業施設が建設されたりする時点で、初めて地域住民集団の問題意識となる。

地域住民、あるいは「買い手」の意見を聞いていくと、次第に特段の説明をしなくてもある合意点に達する可能性も見込まれよう。そこで「では、こうしましょう」という時に、状況が見せる最大公約数的な判断でよしとするのか。そこには「美」なり「質」なりを織り込んだ「目利き」の判断が入っているのか。そうではなく住民は、「美」や「質」は「細部に宿る」ので気が付かないのか。逆に、だから「目利き」にお任せしますとなり、そこからは説明しなくても良くなるのか。となると「目利き」の自己感性への誘導ということになるがそれでよいのか。あるいはやはり、そこまで行っても説明が求められるのか。であるなら「美」や「質」をどう説明するのか、説明出来るのか、という辺りが、神田氏の疑問点と思われる。

これは構造力学のような立場では完全な説明を求められる状況にあるし、それが当然という環境にあることからあろうが、法制的なルール化をしなければ国民の安心する合意に達しないとすれば、言語化してルール化する必要がある。何より「目利き」が住民に受け入れられても、既存法規によるチェックが終わらなければ、決定にはならないという現実がある。そこ

が逃げられると考えるかどうか、感性価値言語化への真の分かれ目だろうか。

このことは後述の「後記」での、「ルールあつての話」と「人間あつての話」の分類に関連する。また神田氏と連氏の話は、既に振り分け始めたように、同じ「ルール組」でも、日本の社会構造を客体的に捉え言語化し対応する立場と、現場に起る問題を主体的に誘導して視覚表現に持ち込もうという立場の違いがある。浅学の者がお二人を分類するのは僭越だが、話を判りやすくするためにお許しを願って、敢て自己流に区分してみると、「法制客体化型」と「現場主体化型」とにでもなるうか。

ここまでは神田氏と連氏の討議の解読であるが、前述の通り、これらは主に現場に関わる建築家の問題である。直接、この種の「買い手」を相手にしない場合が多いと思われる山田氏には、建築設計はコンピュータに任せられる問題のように見える。事実、BIM や CIM という考え方は大きくそちらに向かっている。

「美」や「良質」を求める帰結は同じなら、なぜこんなプロセスにつまづくのかという気持ちになるかもしれない。そこにはルール（法規）介在への深い思いがある—

わからない建築家の世界

山田：僕は建築の領域はよく分からないのですが、いま圧倒的にはアマチュアの人たちに説明する…それが巨大な建築物であっても何でも、風の流れがどうで、光はどう動くかということなど、本当にコンピュータでシミュレーションが物凄く出来るような時代になっていると思います。日建設計などはもう、ピカイチのそういうシステムを持って、今こそ本当にアマチュアには解りやすく説明する。IT 技術の進化は凄いのではないかと思うんですが、どうなんですか、建築の領域は？

神田：それはまさしくそうなんだ、と思いますね。ただそれを「質」も絡めて、こういうものが求められていることを十分説明する事を怠ってきているという現実があるかなと思います。例えば、「都市計画法」でも「建築基準法」でも何か出来てしまっていれば、その中で最後はどうしたら利益が上がるかという所に議論が行ってしまう、という現状がある。なぜここで工夫をして、この流れをこういうふうにしなればいけないのかという所を、説明をあまり求めないで…説明するという状況が現実求められてないということ、逆に市民の側もそういうことを質問したり、問い掛けたりしようと思わないということではないかと思うんですが。

山田：コンピュータでできる事はシミュレーションなので、たくさんのができちゃうんですね。ちょっと建物をこうしたらこうなるという情報も目に見えるようにわかるし、建ってもいないのに建っているかのごとくに、いくつも、いくつもでき上がってしまって、結局、何が一番良いのかと言う判断をする基本的なところはアマチュアにはやはり解らない。その中で、どういうことが、何が絶対なのかっていう、ぶっちゃけた話なんですけどね。

最終的に建築家は何がしたいんですかね…。ごめんなさいね。建築に携わっている人は、どういうことをしたいのか、というのが何かよく見えなくて。マーケットに対して手当する方法はいくらでもあるような気がするんですよ。その辺の、これを造りたくてしょうがないという自らの意思との関係はどうなんでしょうか。あいだを繋げるものは一杯あると思うのですが、説明をするアマチュアに。

—この話の進み方で、より専門内容に立ち入ってみると、建築家の側は、国の法規に規制される事により、その法規に未整備性があれば、やりたいこと以前にブロックされ、本来職能の存立可能性にも関わる事になる。実際、あまりにも規制が多く、かつ細かく、判りにくく複雑か

つ定量的のため、今や専門の法規分析担当者でもいなければ、確認申請時のトラブルだけでも小設計事務所などは存立の淵に立たされている状態である。こうして深く考える建築家は、ルールの転用、新解釈、改革運動などが重要になり、「表現としてやりたいこと」はその結果に従う、とせざるを得ない現状がある。こうしてルールに囚われるのだ。

これも繰り返しになるが、プロダクト・デザインなどは商品の品質や市場への責任は一般に製造業者や発注者が取るため、主に「新しいアイデア」が求められる事が多く、これが新しさや「美」の追求にも繋がり易い。従って「やりたいこと」が何かを問い易くなり、職能として「何がしたいのか」となる。—

連：多分、今の話はそれぞれの建築家の立ち位置によって変わってくると思うのです。私は利用者参加のデザインをやっているのですが、作品に関して、結果として自分のテイストが現れればいい、と思っています。ですから作品性というよりは、結果的に作品であればいい。作品づくりが目的ではない。そういう立ち位置です。建築家にはいろいろ居るし、私が建築家を代表しているわけではないので、それを理解してほしいと思います。それと、さっき神田さんがおっしゃった説明責任、これは大事ですよ。テクノロジーが発展すればするほど、丁寧な説明が必要になって来る時代になってきた。それと情報化の社会なので、簡単に専門的情報が専門家でない人にも得られるようになってきた。であるからこそ、きちんと説明をしないとまずいと。医者的な言葉で言うと、インフォームド・コンセントをちゃんとやりなさい、そういうのが私の立ち位置ですね。

IV 数字に依存する無責任さ

それでも残る巨大な規制の壁

神田：それはまさに「建築基準法」の世界ではなくて、「建築基本法」の世界だろうと思うのですが。その安全だとか、天候だとか、周辺の景観だとかに対して専門家が責任をもって周囲と合意する事によってプロジェクトが進んで行く、そういう仕組みを考えて行かなければいけないと思うのですが。今はやはり、細かいルールをいちいち決めておいて、行政が専門的な知識が無くても判断出来てコントロール出来る、そういう方向にどんどん動いていますよね。ですから、それを変えて行こうとすると、やはり専門家が、というか、そういう問題意識を持っている人が変えて行くということを言わない限りは、何時までたっても司法の論理（今ある法律）に押し切られてしまうというのが現実じゃないかと思っているんですけどね。

大倉：一般社会というか、市民と言うか、あるいは国のというか、そちらから見ると、我々が思っているのと違って、周りの人たちが「この人は専門家ですよ」と言って認めてくれなければ、専門家でないない訳でしょ、結局。だから、そこで資格がでてくるけど、資格も、一つのあるルールによって、○×みたいなものでやっているんだけど、今、こういう時代になって、多様化と存在意味が本質的に問われ「何が専門家だ？」という時に、これからどういう風にルールに落とし込んでいったらいいのか、ということがあると思うんですね。で、その方法も話に出ましたし、法律の問題というのが出てきているんですけども、こういう話が実際、政治家や官僚に伝わって判るのかなという気持ちもあって、どういう所に落として行くといいのかな、ということです。今日のテーマそのものが「専門家、プロフェッショナルとは何か。その社会的地位の実現のためには

どうすべきか」という問い詰めになってきていると思います。

主張しない市民とそれをサポート出来ない専門家たちの問題

木村：最近の東日本大震災なんかを見ると、専門家が明確に説明出来たとしても、一般の人が、それを理解するのが難しい事例がすごく多いと思う。つまり、自分の周囲にそれに似た事例を経験している場合は、そこから判断の上積みが可能だと思いますが、「千年に一度の大津波が来る可能性あり」という話になると、海岸沿いに15mか20mの堤防を造らなければいけないということになる。実際、一部出来ている所もある様ですが、本当にこれで良いのかとどうか一般の人には全く解らない。僕自身、もしそこに住んでいて、そこに壁が出来ちゃったら住む気がしなくなる、という気がしますね。これは僕らの能力を超えた事態が起きているのかな、という気がします。

神田：それは安易に諦めてきているということです。

15mの津波に耐えるには防潮堤をつくれればいいなんていう単純な答えで、誰も満足しないんだとしたら、「満足しない」と言わなければならない訳ですよ。そういうことが現実に行われていない所が問題じゃないかと思います。で、どうしたらいいのかという時に、専門家が発言しているのか、ということも問題だと思うし、一般の人たちがそういうことに対して「私たちはこういう形でやる」って現実的に、「防潮堤なんか要らない、避難路で私たちの町は守るんだ」ということをいち早く言って、住民が全部そういう方向で一致している所はそういう風に動いている。そうでない所では、予算が降りてきて決まるから、特に、例えば岩手県だとだいたい14.5mくらいの数字が出てくるんですよ。それはやっぱり、一律に計算するから一律の数字が出てくる訳で、そういう風にして出てきたものについて、国は、一般の人たちに対して、「不安ならば防潮堤を作りましょう。そのための予算ならば用意しますよ」と、一方的な説明というよりは通告に近い形で行う。住民の側もそこで、もし専門家を呼んできて、「この問題はどうか。自分たちはこう考える」という動きが少しでもあれば、もっと変わったと思うんですけども。

今回、なかなかそういう状況になっていないというのは、専門家の責任が凄く大きいんじゃないのかなと僕は思うし、それから一般の人たちもおかしいなと思った事に対して、自分たちの生き方とか、自分たちの住み方をどうするのかという発言があまりにも無いですよ。国が何とかしてくれ」ってすぐ言うから、「あ、国はこうしますよ」っていうことでお金がついて…まあ建設業が潤うことは僕らにとって悪い事ではないんだけど、それが本当に社会を豊かにする方向でお金がつぎ込まれているかということ、物凄く疑問だと思います。やはり、疑問を持った時に言ってない市民の存在と、それをサポートしようとする専門家がいけない問題じゃないかと思いますけど。

時代の要請で科学的説明をしようとすれば、

専門家はデータを軽視出来ない

大倉：専門家が答えていかなければならない、というけれど、何を答えているのかといえば、専門家自身がデータに従って答えているだけかもしれないし、あるいはファシリテーターというべきか、まとめる力によって対応していかなきゃならないし、その専門家自身が、まだ明確に話が決まった状態じゃないという中で話している、と取っていたのですが、確認ですが神田さんによると、専門家は決まっているという風に、つまりは

っきりした立場が出来上がっているという風に理解されている訳ですか？

神田：まあ、どの問題に対してかということだと思いますけど、防潮堤を造るか造らないかという話だとすれば、それに関わっている専門家って、海岸工学をやっている人だとか、土木工学をやっている人とか、津波工学をやっている人、そういう人たちが専門家だと思いますけど。

V 今こそ問われる「美」の機能

山田：それぞれの領域に専門家というのは育っていったらいいと思いますけど、まあ、僕はデザインという立場で、モノを創っていったりする時に、例えばコンピュータ技術で、将棋名人と戦うロボットがいるじゃないですか。その、プログラマーでありエンジニアというのは、いかに徹底して勝つかということを目指しているプロですね。だから名人が相手をして、やっつけられてしまうわけですね。

だけど、コンピュータに負けてなぜそんなに悔しいと思わなければいけないのか、という所が僕は気になります。…プロ同士の将棋って、勝ってもお前の方がみっともない勝ち方だったからダメって言われるのですよ。その最後の、勝つ時、負けた時もいかに美しい終局として終わるか、みたいな「美学」が本当の将棋の価値を生んでいる。それが変な専門家として、「俺のほうが強い」なんて言って将棋の世界に入ってきたら、それはちょっと違う。

同様の事が「美しさ」でもって、もう一回、いろいろな物事の価値基準を考え直してみる。そういう専門家がものすごく少ないような気がしています。先ほどの商業主義に走っちゃいけないのも事実。それから企業のコンプライアンスの問題も、これは美意識の問題だと思うんですよ。企業の姿勢の問題。そういう所に立って物事の判断を再度、今までと違う判断が出来るような人たちのことを、僕は専門家と呼びたいのです。だから僕が、最後に「美」をもってして機能を制御すると言ったのは、今、起きていることは、あまりにもいろんな事が出来すぎちゃって、しかも即物的な事が多すぎる。そこで、もう一回、「美」とは何かと考えることで、たとえば津波の問題なども、何かそういう観点でコンサルティングが出来る専門家が必要なのではないか。というような気がするんです。

どう生きるかで「美」は説明出来るはずだが

デザイナー・専門家はそれを怠った

神田：定量化という話が前に出ていましたけれど、例えばどの位、安全かというような問題は定量化出来ると思うんです。ただ定量化した時に、どの位が適当かという判断を専門家が提示して一般の人が納得するとか、そういう枠組みが私の頭の中にあるんですよ。とすると、「美」というのはあまり定量化出来るものではない。だけど、その中で専門家を信じればいいという事であれば、専門家が言った「美」というものを、じゃあ「美しい」とみんな認めることにしましょうというのか、あるいは「美」という事に対して、安全と同じように説明責任があるのか、その辺はどのようにお考えですか？

山田：まったく説明責任が必要だと思います、「美」に関しては。この説明ができるかどうか、鍵を握っています。

グッド・デザインの審査やっけていて、やはり、イノベティブなものが評価されたりする時代です。近年、説明が難しいものって、なかなかグッド・デザインに選ばれない状況があるんです。数字に現せたり、エネルギーの効率であったりとか、そういったものが賞を取りやすい。で、審査員の種類もどんどんデザイナーの数が減ってきていて、そうじゃない人たち、工学者であるとか、ジャーナリストであるとか、いろいろな専門家がが増えてきています。デザイナーが少なくなってきたという背景は、デザイナーが「美」に対してちゃんとした説明をして来なかった…それはさっき言った職人的専門性に陥っちゃっている、つまり「俺に任せておけばいいものを創る」という時代がずっと続いてたんですね。でも「美」の説明をするっていうことは、どうやって生きるかっていうことを説明する事とほとんどイコールなのです。それを怠ってきたという所がある。先達に負けてしまっているところがあって、それを取り戻さなければ行けないのではないかと考えています。「美」の説明の仕方って、これって決まっちゃいないと思います。どうするかっていうのは多様にあるでしょう。

大倉：山田さんは美は説明できると思っている訳ですね？

山田：説明できるか以前に、しなければならぬ。

「美」や「質」を裁量・判断出来る行政体質に変えていこう

連：今、山田さんと僕は折り合った感じします。何なのかと言うと、将棋の話がされたじゃないですか。将棋は勝つか負けるかの勝負ごと、で、勝つか負けるかという話は定量的って捉えてよいと思います。一方で、どのように詰めて行くかという「美学」の話みたいになると、それは定性的と捉えていいと思うんですね。で、その時に、定量的なもの定性的なものをどのように組み合わせるかという話が、ポイントになっているんですね。

それで、「良質」とかあるいは「美しい」という話になってきた時に、これは役所では判断できないという風に避けているんですね、簡単に言うと。どこの窓口に行っても同じような判断にしましょう、となっているのです。そうすると、どの窓口に行っても判断が同じということであれば、窓口にいる人は人間でなくて機械でもよいのか、という話も出てくる訳です。もっと、その窓口にいる人に裁量を与えた方がよいんじゃないか、という議論があります。それぞれの窓口で裁量を与えれば、その窓口にいる人は自分で判断が出来る。自分の目利きの中でそれを判断することが出来るので、自分はまちづくりに参加出来るということになりますよね。だけど、日本はそうではないというのが悲しい所です。

しかし今の状況の中でも何かやり方があるんじゃないか、というのが大切です。これは神田さんの話にも繋がると思います。一つの方法として、デベロッパーが何か建てたいといった時に、そこに住んでいる人と協議調整をしてください。そこに住んでいる人とデザインに関して議論しましょう。そこには専門家が関わらないと、交通整理が出来ないわけなので、じゃあ交通整理をしましょう。そうすると、その計画に住民の価値判断が加わることになります。六本木は六本木らしく、赤坂は赤坂らしく、そういった定性的なものを入れる事が可能になる、そうなるような仕組みを作ればいい。この方法であれば、現状でも可能です。だからあきらめちゃあまずい、と思います。

「目利き」としての判定者を誰が決めるのか

大倉：そうなんだけれど、実際に今の場合でも専門家の話という出発点から考えているのだけれど、そういう風なのを受けつけて、例えば今の話だと地域だとか、街の必要な情報とか、商業上の自由とか、そのようなデータ全体をまとめあげ住民の合意にまで持ち込めば、それが専門家だという訳？

連：専門家というのは、先ほど私が言ったみたいに、その人自身が、もののデザインを一人前として出来なければ駄目だと思います。

大倉：では一人前を誰が認めるのか。

連：例えば、プロダクトデザイナーであればこのコンピューターをちゃんとデザイン出来ます、ということですね。建築家であれば、建物の設計が出来るという基本スキルがないと駄目。

大倉：じゃあ、「美」はその人にどうやって判断されるの？

連：それはその人自身がちゃんとした目利きである必要があります。

大倉：目利きは誰が決めるの？

連：住民が決めるんですね。住民がこの人にはぜひ関わって欲しいというふうに行政に希望を出して、派遣をしてもらうわけです。そういうことはできますね。

大倉：住民の美意識が低かったら、問題じゃないですか？

連：その美意識というのが問題だというのは大倉さんの価値判断であって、その「美」を決めるのは大倉さんじゃないという風に捉えればいいんじゃないですか。大倉さんは多分「美」というものはこういうものであると信じてられると思います。「美」というものはこういうものであると捉えなければ気が楽になると思いますよ。

VI 電腦時代にこそ生きる「美」の創造

創造性の発意としての個人の「美」への想いをどう扱うか

大倉：では、「美」とは何だ…僕自身は…例えば言葉が生意気だけれど、自分の思っている崇高さとか、言葉にならないある「美」に対する敬愛とかある訳ですよ。そうなる、連さんが言うように、自分が決めた理論を思い切りやるというのは一つのポジションではあるかもしれないけれど、一般には通用しないということになるのかな。

連：通用しないということではなくて、自分にすべて任されているという状況であれば自分の価値判断でやれば良いと…。

大倉：任されていればね。だけど任される前に、その人の価値が評価される場がある訳

じゃないですか。

連：そうね。ならば、景観とかまちづくりとか、そういった状況になった時には、やはり「集合知」を考えるべきだと思います。コレクティブ・クリエイティビティって言いますが、集まることによる創造性をちゃんと活かさないといけないんじゃないかという立ち位置です。

大倉：単純な話、建築家とかデザイナーの、一時代の前の話は一応、置いておいても、何か子供時代に、凄いきれいなものを見たとか、あるいは感動したとか、そういうことがあることによって、こういう世界に入ろうということがありますよね。そういうものを持っているから、偏向であろうと、変質であろうとやりたいとなる。そういうものがあつたら、この世界に入っちゃいけないという事になるのかな？

連：ならない、ならない。

大倉：入ってもいいわけ…。

皆で選べばそれで「美」になるのではないまち並み

木村：街並の形成ということになると、ある特定の建築家が持っている美意識が大衆に支持された結果じゃないと思います。日本でも京都や金沢などの街並みは「美しい」ですよ。ヨーロッパにもそういう場所は沢山あって、それは多分、何百年もかけて先人が積み上げてきた、結果として大勢に支持されコンセンサスが形成されてきた「美しさ」、美意識みたいなものを守ろうという姿勢ですよ。そうゆう街並みに、新しい建築を建てる場合は委員会のOKを必要とするルールを持っている街は多い様です。それは特定の個人や建築家が決めたものではなく、歴史の中で生み出された知恵…だから急には出来ないものでしょうね。



会場風景



山田：ちょっとうまく説明できないですけどね。「美」についていつも悩んでいるから。なんて説明しなければいけないのかって。そして、あるとき共有して、「わ、すごく良かった」って言いあえた瞬間が「美」なんでしょうね。という事は、それに到達するまで一生懸命、相手と話すなり、いろんな形を取って、説明していかないといけないものが「美」じゃないかなと、僕は思っているのです。

「美」は共感。コンピュータに出来ないのが「美」の創造

山田：それで、美意識の無い人たちって言うけれども、そんなことは全く無いと思うんですよ。その事に気づいてない人たちと言った方がいい。みな体の内側にそういう、どきどきしたり、うれしいと思ったり、好きだとか、もうこんな素晴らしい瞬間は無いとか、美味しいとかを含めて、そういう瞬間ってみんな持っているはずですよ。その瞬間をどういう風に共有するかっていうような所に到達しないと、「美」って捕まえられないですね。

そういう意味では、僕はまず GK というグループの中で、まず美意識を共有出来るような環境がなければならぬと思うし、もっと言えば、それぞれの家族の中で「きれいだね」という言葉を共有して使えるような環境が重要です。家族の中で育てていけば、それは体の中に入っていると思うし、何か小さな単位でもいいから、共有して感動できることの積み重ねが必要です。そのためには、「お父さん、なんでこれいいと思っているの？」って娘に嫌われてもいいから説明する必要があるんじゃないか、と思っているんです。そういうことは日々クライアント相手にしたって、やり続けなければならない。しかしクライアントは数字持ってきたら、「なるほど」って言うんですよ。

でも、それだけではいけない。結果的にこれからの専門家は、僕はコンピュータにできない事、道具に出来ない事、これが何かを考える。コンピュータはこれから何でもできるようになりますよ、否が応でも。将棋だって、過去の名人の成したあれも素晴らしいとなったらそれも、全部計算してやるようになる。そういう全部やれる事を除いた時にやらなきゃ行けない事が何かというところを、ちゃんと捕まえるのが専門家ではないかなって思っています。これ、デザイン論です（笑）。神田さんの言う事とちょっと違いますが。デザインの専門家とは、これではないかと思っているんですけどね。

それでも言葉ではない「美」の表現価値の伝達は難しい

大倉：これでこの話、一つの山なんですよ（笑）。で、面白いと思う方もいるだろうし、つまらない事言ってるな、と思う人もいるかも知れない。

でも不思議なのは、言葉で話していて、言葉で「美」というものを扱っているんですよ。これ、いつも不思議に思っているんですよ。だけど今まで多くの「美」を扱うとしてやってきた人たちは言葉で説明する事が下手じゃないですか。だからそういう観点からすると、それが今の現実を説明していて、「美」を社会的にどうやって説明して、どうやって世界の力にして行くのかって言うのは、引き続き大きな課題ですよ。特にこの国自身が明治の時代からヨーロッパの文化を持ち込んで来て、それをルールにしてやってきて、やはり何か教科書を読んで、それに合っていれば正しいというような、いわゆる模範をそういう形で取ってきた国民ですから、そういう中で、自分たちが考えて自分の言葉にして「美」というものを説明するという風になるのは、まさしく今、我々に問われている課題ではあるなと思うんですよ。その意味ではここで結論が出るものじゃないだろうけれど、どうやって説明しておくかという事は、今こそ問われていると思います。

VII 「美」や「良質」への協創から社会化へ

形成されたこの国のシステムに宿る難題

大倉：まだ、何かありますか。もういいですか？

神田：何かありますかと言われると…最初に「ターニング・ポイントに差し掛かった」という言葉がこのキーワードになっているんですが、今まで議論してきた事とどう繋がっているのかというのが良くわかりませんが…。

「美」にしても、専門家（プロフェッショナル、既に出た「目利き」）にしても、いわゆる一般論のような気がするんですね。別に「ターニング・ポイント」であろうが、なかろうが。それが基本であるところがある、と思うんです。

僕なりに言おうとしていたのが、やはり、経済成長というのが唯一の価値観になって、それは見かけ上は戦後かも知れないのですが、実際、大きなうねりとしては、西洋では200年、300年という形で価値観が醸成されてきた、しかもそれは単に情緒的に価値観がつくられただけじゃなくて、国の制度がそういう形をやり易くしている。だからクリエイティブな事をやろうとした時に、法律が邪魔して出来ないという状況になっている、というのが今なんですね。だからそれがまさに「ターニング・ポイント」に掛かったという事なんで、金融資本主義だとか、自由市場経済だとか、そういう所でない形で専門家が「美」を語る事をどういう仕組みにしたら、どうしたら出来るのかという事じゃないかと思うんですけど。

やはり、コマーシャルとか宣伝というのをバックに資本の力が出てくるんですね。するとテレビを見て一般の人たちが、まあハウスメーカーだけっていう訳ではないんですけど、コマーシャルが流れると「ああ、ああいう家に住みたい」みたいな事をみんなが思ってしまうわけじゃないですか。で、建築家が「そんなのおかしい」って思いながら、一言も発言出来ない状況の中で、結局、広告の倫理を犯していないということで、流されているようなところがあると思うんですけど。それを変えて行こうとすると、具体的には例えば法律とか、そういう所に我々が攻めて行かなければならないというように思うんですね。今回の議論でも、まだ、「ターニング・ポイント」に差し掛かってどうするかという所が、極めて見えてきていないような気がするんですね。

政・官・財・メディアへの根強い運動が必要

大倉：今日の議論は、私流に理解すると、ここで5人の話が行われているんですけど、それぞれの方が立ち位置がかなり違うんですね。持っている自分の追いつめられている問題意識も違うと、私は思っていて、その中で神田さんの仰っていることというのは、非常に今の経済…この国がほとんど経済によって成り立っていて、経済主導で動いていて、それがひどくなってくる、と。金融資本主義になってくるという事だし、また、ある人に言わせると、今こそ、その成果であるはずの資本主義そのものが危機に来ている、という言い方も出ていますよね。そういう中で、今、それをまともに受けて社会を作っている日本の、この国の構造をどうするかですよね。そこに問題があるんだという事については、私は全く同感するんですけども。その話と、「美」を説明するという話は、両極面の話だと思うんですね。

経済的な事の話については、日本の経済状態がどういうことでこういう形になって、

また今後、変わって行くのかということについて説明できなければいけないし、カネがある事によって「美」も説明出来る、みたいな話になってしまうというあたりを、どうやって捉えて行くのか、そういう事もあるし、ほとんど日本のメディアも政治家も官僚も、経済に巻きこまれていて、カネの話でしか「美」も文化も理解しないような人たちが多く中で「美」を語る、という問題になっているという事でもある。だから両面の問題がここに出てきている。それをうまく語って行くだけでなく、戦略であるか、法律という形にしていくかということが、先ほど山田さんが言っていたように、「美」を説明しなければならないという人が法律にするくらいの力を持っていれば出来るけれど、出来なかったら、やはり経済ばかり頭にある人に、文化や「美」を理解させるように話をしていかなければならない、ということになってきますよね。「美」という感性を、経済論理を越えて、あるいは経済に組み込んで語れる経済人や政治家を育てなければならぬということであり、それは根本的には、教育の次元から始める必要がありますよね。それが出来るかどうか、という風なきわどい所なんだろうと思うんですね、今は。私の理解ですけれども。

「美」は多様、それを追うのも多様。諦めるな

連：そうすると、参加者には何もお土産が無いということになってしまうので、それはまずいと思うので、このシンポジウムは「ターニング・ポイントに差し掛かった」というわけだから、「何がターニング・ポイントかを明確にした方がお土産になると思います。なので、本日の議論で重要なのは、一つの「美」というのはないんだ、ということかと思えます。今までは、「こういうのが〔美〕なんだ」、しかしその時代はとうに去っているよ、と。それを一般の方も、専門家も気づくべきだ。いろんな「美」がある。そういう立ち位置が大事だと。この建築なり街並みなりとかのデザインに関して、どういう風にしてそれを決めていくかという時に仕組みとか判断基準を考えないとだめだよ、あるいはルールとかそういう仕組みをつくらなければダメだ。その仕組みづくりに「諦めない」というのも、これも一つのターニング・ポイントだと言う事じゃないでしょうか。

大倉：これについては、いい提案だと思います。

基本的に受け入れているということですが、ただ、ちょっと注意したいのが、ここで言う「美」の多様性とは、メーカーの開発担当者などとの関係というよりは、そこで言う市場の一般ユーザーやクライアントに直接に対面せざるを得なくなる建築設計関係者などに対する忠告度が強いんですね。その意味では重要性が高いのですが、一般の人にとって「[美]はいろいろある？そんなの、当たり前だよ」となりやすいかも。専門家の方でもグラフィック・デザイナーなどになれば、「美」の多様性だけで大問題になる可能性があります。すでに語り合っただけで、個人認識としては自由だということにはなっていますが、「美」の内容にはその後があるので…。

最後に、昨日の新聞で朝日新聞の求人広告欄に中野信子さんという脳科学者が、「美」について面白い事を言っているんですね。これをちょっとお話しておこうと思うんですが、うまく言っているなと思ったのです。

「人の脳では、美しいものを美しいと判断する領域と、正しいものを正しいと判断する領域が同じというデータがあります」と。脳では正しいという事と美が一緒の領域だと言う事ですね。つまり、「もともと人間は、美という非合理性を無条件に心地よく感じるように出来ている生物でもあります」というような事を言っていますね。脳に入れ

ば「美しければ」合理も非合理も乗り越えて受け入れられる、ということですね。それは先ほど仮区分させて頂いた「法制客体化型」でも「現場主体化型」でも「美」を判断できると転用できそうです。

木村：これは僕の持論ですが、地上で生き残っている鳥獣草木魚類昆虫などすべての生物、これらは地上の摂理に合った生き方や形態を持っており、だから生き残っている訳です。それらは「美」であり「強者」でもあると思います。僕らが陽光や青空、緑の草原を見るとワクワクするのは、それが生存に適する環境だからであり、僕らの内奥に作用するからです。

ジョージ・ドーチは「デザインの自然学」の中で、全ての生命体の体躯には黄金比が隠されており、音楽も含めた優れた芸術作品にも黄金比を内包するモノが多く、音楽の和音も同様だと述べています、非常に面白いなあと思っています。

(段落。ここで会場から手を上げた参加者がおられて、質問、感想に移る。以下は抄録)

大倉：ちょうど会場から1、2点ご意見を頂いて終わりにしようと思っていた所ですので、どうぞ。

自然に則って地球規模で考えよう

会場1/上杉：感想だけでも。大分から参りまして15年間、三菱電機で製造等のホーム・ページのデザインをやって参りました上杉と申します。今、僕が感じますのは、地球規模でグローバルに考えている人が少ない。自分の足元しか見ていない人が非情に多いと思っていて、大きい目で自分だけじゃなくて、他の人の立場に立って考える風になってくると、より良くなると。今まで何か無理押しをしてきている所に問題がある。簡単に思うのは「自然」と「無理」という2つのキーワードで、無理なものは「無理」。これは当たり前な事なんですけど、自然に即した虫であったり、魚であったり、海、山、そういう昔の美しい日本の田園風景だとか、その辺の本来の日本のあるべき姿、日本だけじゃなく、世界中が、本来、アフリカであればサバンナという場を意識した暮らし方であったり、ビジネスの展開の仕方であったり、という所を今後考える必要があるんじゃないかと認識しております。

で、僕らの業界で言いますと電通さん、博報堂さん、ADKの三大大手があるんですけど、海外ですと個人の広告代理店が増えていました。よりクリエイターがもっと柔軟に仕事出来る体勢が出来ていると思うんですけど、日本ではあくまで大手にある程度の大枠を握られておまして、ほとんどそこが中心になって動いているという事であれば、そこから体勢はほとんど変わらないので…基本的な事が変わらなければ、新しいものが生まれるのは難しいんじゃないかと思っていて、…結論ですが、「無理」と「自然」、このキーワードを意識する事が大切じゃないかと考えております。

外国人のほうが見つける日本人の美意識

会場2/三島：偶然ですが、上杉さんと同じ三菱電機のデザイン研究所から来ました。です。今回のテーマが凄く興味があって来たのですけれども、一つ思ったのが、まず、プロとアマということで、写真に関しても誰でもそれっぽく写真が撮れるような時代になった…それって、山田さんが言われるような道具の進化の時代かと思われるので

すけど。

僕自身も専門家でありたいと思っている訳ですけど…美術も勉強してきましたし、デッサンもやってきました。でも、なかなか判断出来る判断も、僕の中でも判断出来ない、プロが創っているものと、アマチュアが創ったものとがなかなか判断出来ない時代が来ていて、そこには共感をしましたし、ここに居る方でそれを正しい目で判断出来る人がどのくらいいるの？ということも非常に考えさせられました。

で、ひとつ、ちょっと景観について思う事なんですけど…外国人の方が東京に来た時に、みんなが面白いって言うのがぐちゃぐちゃな東京だったりとか、スクランブル交差点を撮ったりして、面白いって言うんですね。それ結構意外で、日本らしさとか言う部分に対して、やはり、もうちょっと日本人自身が考えて、向き合わないといけない時代がきてて、今、それが多分…価値観が広がっていて、判らなくなっているという事はあるんですけど。もう一度、日本人が何が美しくて…日本人が何をやって来たかというのを全員で考える必要があるんじゃないかな、っていうのを思います。

グローバルということに関しても、ファシリテーターという言葉もそうですが、デザイン・シンキングとか言われてますけど、日本国内だけの話ではなくて、世界規模で話をみていかなきゃいけない時代で、僕ら、日本らしさを考える上で、世界での関係ってのも、もっと考えて視野を広くしていかなければいけないかな、と思います。

最後は教育に関わる問題だ

会場 2 /三島：最後に、今、まったく同じような事をデザイン研究所で研究していて、面白いと思ったのが、現世で世界最古の16世紀に出来たボローニャ大学、その時の法律家や詩人とかは言語を持っていた。言語を持っていたから、地位が高かった。でも美術造形家は言語を持ってなかったから社会的地位が低くて、社会的地位の向上のためにドロージングという形で、教えた大学なんですね。今、確かに全く同じ事が起きているんじゃないかなという、デザインとか建築という世界でも、私たちに今、求められているのはその言語化の部分ではないかなと感じました。

大倉：その話は判りますが…言語化のどういうことで言語化を説明出来るかというのがね、やはり、難しい問題があるだろうと思っているんですね。確かにドロージングを、例えば今の日本の政治家でも、官僚でも、それから経済人でも判ってくれば良いけれど、ドロージングが判るという可能性はほとんどない訳ですよ、当面。その辺に今の日本でドロージングを持つ限界があるとは思っているんですけど。主張は判ります。どうやるかについても含め、今後の課題ですね。

会場 3 /村上：明星大学の村上と申します。建築をやっております。ターニング・ポイントという意味で一番大事なものは、やはり子供じゃないかなと。これがいちばんの大事なもので、やはり子供の世界をどう、これから培って行けるか、子供の空間がどうなっていくのか、子供とデザインの関係がどうなるのか、そして子供への教育、これ無くしては何もこの未来はないんじゃないかな、という事を最後に言っておきたいと思います。

大倉：ありがとうございます。

—先ほどから「美」の有りどころとして出ている評価軸から判断して、感受性が結果的に「美」の価値を決定づけるという事であれば、まさしく教育が問題。今日の話は、現実問題に即す

ぎていて、ロング・ビジョンに欠けていたかも知れない。今後の課題だが、それには参加者にもっと若い人たちを加える必要があるようだ—

では、これで時間が過ぎたので終わりにしたいと思います、「ターニングポイントが何か」という事では、これだけ話していて、いろんなキーワードが出ています。それをいちいち繋げて行くという仕事が残る格好なんですけれども、それをやっている時間はございません。今、それで考えられる事は、「美」であり、いろんな言葉ですね、専門家であり、が出ました。そういう風な問題をこれから、やはり我々が社会的な力にして行く事によって、初めて、デザイナー、あるいは建築家のそれだけの地位を獲得出来るという風になってくるんだろうと思います。そういう意味では、この話はイントロですね。これからこういう問題を深めて行きたいと思っています。

で、ここで企画しているのが、私たちの NPO 法人日本デザイン協会というので、今後とも、よろしくご指導、ご鞭撻のほどお願い申し上げます。

それでは今日はこれで終りたいと思います・・・拍手。 （文責：大倉）

後 記

読み物としてできるだけ判りやすくする目的で、僭越ですが、司会、編集の立場から独断で発言内容を補足する書き込み（付記）を行っています。また木村氏と山田氏の発言の一部については、ご本人たちの希望と了解もあり、カットと修正が加えられていることをお許し願います。（大倉）

「Turning Point に差しかかったデザイン・建築・環境について語り合おう」

長いタイトルが示すように一筋縄ではいかない現状のデザイン・建築設計業界に、出来るだけ全体的視野と光明を与えようとしてこの討論会は企画された。

最近と言っても、前回の東京オリンピックや大阪万博、名古屋での国際デザイン会議を越えてのことだが、一般デザイン界と建築界が一緒に討論するようなことはほとんどなくなった。時代は変わったのだ。

そのことは、現代社会、特に先進国として模範になるような事例が無くなっているこの国で、社会構造全体の視野から見れば、デザインであろうと建築であろうと同じような環境に堕ちこんで来ているのではないか、それを俯瞰できる視点があるとの想定にもなっていた。そこで、隣接する分野の壁を少しでも越えて、情報の共有や相互協力の可能性について検討する場としても、この企画の意味が考えられた。

バイタル感で論点の拡大へ

登壇者の職分と考えを際立たせる目的で、まず一人3枚、3分のスライドによる簡単な自己紹介をお願いしたが、経歴を越えるアピールで進み始めた。

2020年のオリンピック・パラリンピックのエンブレム問題、新国立競技場の設計コンペのごたごた問題、更には杭偽装の問題で、デザイナーなどの一段の信頼失墜が心配され、責任者不在、「目利き」が組織の中心から消えたとか、もし居ても説明しない、という話題に進み、ここから専門家とは何か、また関連して、コンピュータ時代に飛躍するアマチュア能力との関係が問題視された。改めて専門家のあるべき関わり方が問われ、後段には将棋の棋士の身構えの例（山田氏）など、具体的な事例で語られた。それ

はIOT(インターネットが生み出すモノ、コトの社会)からの視点にもなっている。

建築分野では法規制のからみから国（建築基準法など）との関わりが大きく、専門家間で言う「定量化された規制の定性化」という課題のため、それを社会論理化し立法化する運動の方向（神田氏）と、地域やサークルのコミュニケーションを通して美も行政も動かす、という実務上の解決策提案をする方向（連氏）の広がりとなって現れた。その一方でデザイン分野では、専門家としてのヴィジョンの言わば「主体化と客体化」が関心となり、ネット社会人の自然回帰すべき生活体験への称揚（主体化：木村氏）と、完全コンピュータ化社会において人間のやるべきことからデザインを考えると「美の在り方」の問題になる（客体化：山田氏）、という広がりとなってきた。

議論は下打ち合わせも行ってはいたが、登壇者5人の個性や経験、関心の核の差が議論が深まるほど際立ってきて魅力度が増し、バイタルな熱意を奪うのが惜しく、司会の能力と責任を越え始めた。

「何を言っているのか解らない」では困るが、無意識のうちに用語は専門化し、それをサイドから解説し、方向性を示すタイミングと時間の余裕はなかった。各位の努力も頂いたが、想定する社会政策や歴史的な視点を含めたトータルな討論よりは、より各人主張の場になったと言えよう。

美や質が軽視される国内事情の改革を

それにしても、「定量化と定性化」とは聞き慣れない言葉だと思われる。

ヨーロッパの美しい街並を知るようになって、日本のまちづくりが如何に醜いかが分り始めてからこの問題にたどり着いた、という面もある。

図式的に言うと、設計行為の評価に関わるすべてを、データと客観的な言葉で規定し一般化する（法制化する）事が「定量化」であり、言わばその逆の、計量出来ない美や質への配慮の扱いなどが「定性化」である。我が国の規制が個性や地域性を軽視してきた事が「定量化」だけの正当性を許したという視点からの反省が、この領域の討議の原動力になっている。これが直接に影響を与えるのが建築設計の行為であり、プロダクトデザインなどが受け入れる科学技術的な「定量化」は、マーケティングを含め製造企業などが負う場合が多く、「定性化」の方が浮き出て、あまり対比が問題にならない。このために論点がずれるのだ。

この「定性化」を指導出来るのが「専門家」であるとの関係になるが、ここにあるのは大まかに言って、建築の方では「ルールあっての話」という基本意識であり、一方、デザインの「主体化と客体化」は、情動体としての「人間あっての話」が基本になっていると見える。

この話の次元では、両者にとって人口減少や超高齢化社会による人心の変化、グローバル化とネット化による先の見えない資本主義が社会にもたらす不安、例えば格差社会化が引き起こすと考えられている貧困、あるいは気候変動の影響のような次元からデザイン・建築・環境を語ることにはなっていない。

「社会ニーズと経済効果としてのデザイン」を語らなければ今の社会に承知されず、それが受け入れられれば、今度は美の本質を語れると思っている者たち（美術家やその評論家）からは軽んじられる。両極の立場からの主張が既存社会の価値判定軸を握っている。つまり、デザイン誕生の時から両義性（経済と芸術の統合）が、今に至っても民意の承認を得ていないということだろうか。美や文化を語ればそこから政治やメディアが重要な課題としても取り上げるような国にはなっていないのだ。そこに「定性化」に重きを置こうとする専門家への軽視がある。

連氏がまとめの提案としたのは、「美はいろいろある」ということで、そこには近代が奨めた概念の一つとしての「統合された美の基準を求める精神」への反旗がある。それだけでは現代では当然だが、それを話し合いを通して、ある美の自覚と合意点に至らせよう—ファシリテーターとの意を含む、と。次に、その実現化を我々専門家が行動において「諦めてはいけない」ということだ、とした。

こういう流れで気づくのは、心理的な感性価値を尊ぶ「人間あっての話」の側にも、合理性を求める精神（客体化）と、より情動性や直感を大切に感情（主体化）とがありそうで、そこでの価値調整が必要という事だ。作曲家の、交響曲と映画音楽の選択の差のように、とでも言おうか。この立ち位置を知って飲み込まなければ、デザインとしての議論は振れ続けだろう。そうでなければデザインの、時代を超えた新しい人材を生み出す歴史的な仮説性—例えば的確な例かは分らないが、第一次産業革命を経たパウハウス運動のような—に踏み込む事が難しいのではないか。この大きな仮説性の次元で美の社会化（共有）について話を進めたいものだ。それは合意性のもたらす社会力と直感や個性がもたらす表現力との切磋琢磨になるだろう。

変革期にある現状の俯瞰

議論の深まりは時間の不足を感じさせた。神田氏は、イタリアの現代哲学者たちの思弁から比較しての日本人について語りたかっただろうし、もっとメディアも取り込んだ政策論争から「建築基本法の必然性」についても述べる場が欲しかったに違いない。連氏の話は、建築設計実務の窮地に追い込まれた経験のない当日参加のグラフィック・デザイナーとか一般の方には、予備説明なしでその必然性がどの程度呑み込めたのかが気になる。また建築家が、合議の上で最後に「ではこうさせて下さい」と持っていった表現行為も美に繋がるはずだが、そのような収束が常に「人間あっての話」側のデザイナーの抱く満足や変革力にもなるのかも問われるだろう。また木村氏のインドの体験談は、現在の日本人の問題にどう繋げるのかと思われたようだし、山田氏の「これからの美への思い」には方法論的にもっと探りを入れたかった。木村氏と山田氏には「ルールあっての話」側の視点では、日本の、ある意味で偏向した国情から考えて、どう具体的に説得力を発揮するのが問われそうだ。

そういう意味でこの討論会はある種の参加者には、未整理に終わったように受け取られた可能性もあるが、結果的に、デザイン・建築が抱える多重で拡散する問題をそれぞれの登壇者が代弁したことにより、現在のこの種のまとまりにくい業界での直近課題を、並列ながら総観する場にはなったと言えると思う。

では何が「Turning Point」なのかについてはまとめとして、コンピュータ時代に到達した現在の資本主義経済社会が大きな壁に向かいつつあり、マネー最優先のグローバル化による金融資本型の社会構造を変えていかなければ人類の未来が危ない、との予感から我々の対応が求められている、それが「Turning Point」であるとすると留まった。

2, 3人の有意義な会場からの質問や意見を経ての懇親会の後、登壇者だけの「反省会」に流れ、そこでも議論が続いたことは、以上のようにまだ整理されていない問題が多く、この日の議論はその入口に立っただけだと認識を深めることになった。このような登壇者の組み合わせは意図的にせよ、かなり大胆なものであるが、それだけに貴重な企画であり、出来れば年一度、この場の議論から深めていきたいとの合意で締めくくった。(文責：大倉)