

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

深澤直人 プロダクトデザイナー
Naoto Fukasawa / Product Designer



CREATOR^{No} INTERVIEW 38

深澤直人 Naoto Fukasawa

2003年 Naoto Fukasawa Design 設立。卓越した造形美とシンプルに徹したデザインで、イタリア、フランス、ドイツ、スイス、北欧、アジアなど世界を代表するブランドのデザイン、国内の大手メーカーのデザインとコンサルティングを多数手がける。1999年からは人間の無意識の行為に着目しデザインするワークショップ「Without Thought」を毎年開催、書籍とともに発表を続ける。2010-2013年度グッドデザイン賞審査委員長。第5代日本民藝館館長。21_21 DESIGN SIGHTディレクター。2014年多摩美術大学統合デザイン学科長就任予定。著書に『デザインの輪郭』(TOTO出版)、共著書『デザインの生態学』(東京書籍)、作品集『NAOTO FUKASAWA』(Phaidon)、『THE OUTLINE 見えていない輪郭』写真家・藤井保氏との展覧会を開催、同タイトル書籍を出版(アシェット婦人画報社)。

No
38 深澤直人 プロダクトデザイナー
NAOTO FUKASAWA / Product Designer

クリエイターインタビュー

『カルチャーが共有できる街のデザイン』

新陳代謝を促す「小さなスイッチ」を
いかにして日常に仕掛けていけるか。



photo_ryumon kagioka / text_kentaro inoue

21_21 DESIGN SIGHT のディレクターであり、昨年初めて東京ミッドタウンで開催された「グッドデザインエキシビション」では、審査委員長も務めた深澤直人さん。この街をよく知る深澤さんが語る、六本木の輪郭、デザインやアートとの関係、そしてこれからの街づくりに必要なこととは？ ここ十数年に渡る六本木の変化を総括するような、まさに新年第 1 回目にふさわしいインタビューとなりました。

緑地を開放したことが、結果として大きな資産になった。

デザインとアートの街づくりという六本木の試みは、今のところうまくいっていると思いますよ。僕はミッドタウン・ガーデンにあるスーパー防犯灯のデザインもしていて、ここができる前から、六本木の街に関わっています。

もっと前はアクシスのビルにオフィスがあったので、毎日、今のミッドタウンの横を通って乃木坂駅まで歩いて帰っていました。道すがら聞いた呼び込みの声を今でも覚えているくらい、当時の六本木は外国人が多い夜の街。それが今は、大人の遊ぶ街であり働く街でもある、文化的にも成長している街へと変わりました。

自然に人が集まりやすい街だとも思いますね。一番の要因は、この都会にあって、これだけ緑が残っているということ。ミッドタウン・ガーデンや港区立檜町公園、六本木ヒルズの毛利庭園なんかもそう。普通なら、もっと土地を有効活用しようということになってしまうけれど、

緑地を開放したことが、結果として大きな資産になったんじゃないかと思います。



スーパー防犯灯

防犯カメラをはじめとする監視通報機能のほか、無線 LAN のアクセスポイントなど情報通信機能も備えた多機能街路灯で、ミッドタウン・ガーデンに 9 台設置されている。円盤状の外周には LED の光源が設置され、通常時は白く、非常時には赤く光る。

24 時間稼働し続ける、" いいとこどり " の街

オフィスはもちろん、商業施設も美術館もたくさんできたし、東京で一番サービスがいいといわれるホテルもできた。ここ 10~15 年くらいで見違えるように整備されましたよね。もちろん、裏のほうには夜の街もまだまだ残っていますが、そういうイメージも少しはないといけないのかもしれないし。とにかく、昼も夜も一日中ゆったり過ごせる場所がある、" いいとこどり " の街になりました。

眠らない街なんていうと、なんだか遊んでいるばかりに聞こえますが、そうではなくて、24 時間稼働している街。たとえば、六本木アートナイトにしても、街なかで 24 時間ずっとイベントをやっているとなりでは、普通に働いている人もいます。街というと横に広がっていくことをイメージするかもしれませんが、六本木の場合は縦にも広がっています。仕事をしながら街を見下ろしている人たちが、何万人もいるわけですから。

みんながカルチャーを共有できる街づくりとは？

今は、ただビルをつくってテナントに貸していればいいという時代ではありません。街で過ごすみんなが同じカルチャーを共有できる、そういう街づくりが必要なんでしょう。

キーワードになるのが、デザインとアート。ミッドタウンにしる六本木ヒルズにしる、デザインとアートの街をつくりましょうという声かけのもとに、みんなが同じ方向を向いて動いていると感ずます。僕は 21_21 DESIGN SIGHT のディレクターもしているのでよく知っていますけれど、大きなものから小さなものまで、本当にたくさんのイベントが開催されていますよね。

どこか 1 ヶ所だけではなくて、あちこちにタッチダウンする場を提供できているのがいいんでしょう。イルミネーションを見にくるとか、スケートリンクに行くとか、桜が咲いたらお花見をすとか。季節ごとに楽しむイベントの中に、デザインやアートがうまく溶け込んでいる。街にしても商業施設にしても、斜陽になってくるとついアミューズメント臭くして人を集めようとしてしまいがちですが、六本木は自然で無理がないなと思いますね。

仕事もできるし、ショッピングも食事もできて、文化にも触れられる。目的がある人もない人も、なんとなくここにいれば楽しいし、やってくる人たちの期待値も高く、受け入れる側もそれに応えようとする。こういう街が他にあるかなと考えて探してみても、あまりないんじゃないですか？ 丸の内も違うし、銀座もちょっと違いますよね。



イルミネーション(東京ミッドタウン)

青色をベースカラーにした芝生広場のイルミネーション「スターライトガーデン」を中心に、周辺の街路樹がLEDで装飾され、期間中はさまざまなイベントが開催される「ミッドタウン・クリスマス」。毎年11～12月に行われ、約550万人も見物客が訪れる。



深澤直人 プロダクトデザイナー
NAOTO FUKASAWA / Product Designer

photo_ryumon kagioka / text_kentaro inoue

六本木という街の輪郭が変わってきた。

僕はいつも「輪郭」をテーマにデザインを考えてきました。モノやデザインに輪郭があるように、街にも輪郭というものがあると思っています。たとえば、どこからどこまでが六本木なのかという地理的な要素もそのひとつ。向こうは飯倉の交差点で、こっちはミッドタウンの端のあたりまで……というような、それぞれが頭の中に描く、六本木の形があるでしょう。

昔は、アマンド前＝六本木みたいなベタなイメージでしたが、最近ではあまりアマンド前で待ち合わせすることってないですね？ ミッドタウンの虎屋で待ち合わせようとか、21_21の前で会おうとか、六本木ヒルズのレストランに行こうというように変わってきた。確実に文化が広がってきているし、洗練されてきている。この街に集まる人のプロフィールも、昔とは全然違うと感じます。

東京の街って、もともと線路がたくさん交差するところ、つまり新宿や渋谷のような大きな駅のまわりから順に発達しているわけです。でも六本木は、線路から遠いにもかかわらず街ができあがっている。ここで少し生活してみるとわかりますが、なんとなく他の街とは違うと感じられるのも面白い。



『デザインの輪郭』

2005年にTOTO出版から発行された深澤氏のエッセー集。多数の作品写真や友人、アーティストとの対談を挟みながら、デザインについての考え方、さまざまな出会い、日常生活への想いなど、40のテーマが語られている。

「グッドデザインエキシビション 2013」で、ようやくデザインが着地した。

去年の10月に、東京ミッドタウンのホールを中心に、六本木の街で「グッドデザインエキシビション2013」を開催しました。それまでの東京ビッグサイトから移転をするにあたっては、展示スペースが狭いんじゃないかとか、たくさんの人やモノを集めることができるのかとか、課題もたくさんありました。でも僕は審査委員長として、狭かろうがなんだろうがここに来なくちゃいけない、そう考えていたんです。

みんながすばらしいデザインだと認めたものを見せるイベントを、デザインウィークといわれる時期に、ふさわしい場所で開催する。その中に食い込んでこそ、はじめて「デザイン」だと。

今までは、どちらかといえば関係者が集まるトレードショー的な要素も強かったのですが、一般のお客さんもたくさん足を運んでくれました。「ああ、これもデザインなのか」「こういうことをデザインって言っているんだ」というのも、わかりやすく伝えられたし、やっとデザインがしかるべきところに着地したと感じられる象徴的な出来事でした。

デザインとは「小さなスイッチ」。

これは持論ですが、デザインって小さなスイッチのようなものだと思うんです。大きなハンドルを回すのではなく、小さなダイヤルで巨大な船を動かすような感覚。ドーンと大きなことをやるぞ、というのではないけれど、ものすごいパワーを与えることができる。

グッドデザインエキシビションも、大きな街をいい方向に動かしていく、小さな原動力のひ

とつ。2000 点ものすばらしいデザインが一同に集まるのですから、街にかなりのエネルギーが注ぎ込まれることは間違いありません。

もちろん、他の街で開催することもできたでしょう。でも、流動的に動いているデザインのパラダイムを投げ込める器としては、六本木のほうがはるかに大きい。他の街では、デザインの苗がすでに根っ子を生やしていて、整然と配置されすぎている気がします。一方、六本木はまだ街が固まっていないし、なにより受け入れる側がデザインの定義を持ちすぎているのがいい。

曖昧なものを何でも投げ込める「入れ子」をつくりたい。

デザインというのは、現代アートのようにきちんと定義づけられたものではなく、非常に抽象的で曖昧なものです。21_21 DESIGN SIGHT で今、「日本のデザインミュージアム実現にむけて展」という展覧会をやっていますが、いきなり「デザインミュージアム」と言われても、いったい何をつくりたいの？ 何を展示するの？ と思ってしまうでしょう。

でも逆にいえば、「デザインという入れ子」をつくることによって、そこに曖昧なものを何でも投げ込めるようになる。なぜなら、デザインがそれだけの許容量を持っているからです。美術館というと、どうしても固定されたイメージが強くなりますが、「デザインミュージアム」はそうではありません。その前身ともいえるべき 21_21 DESIGN SIGHT も、ここに来ればいつも目新しいデザインが発見できたり、新しいデザインの切り口を提供したいと思って運営しています。

現在の六本木という街は、デザインと歩調をあわせるようにしてつくられてきました。だから、デザインという曖昧なものを受け止めるだけのキャパシティがある。六本木で働いている人は、たとえデザインとまったく関係ない仕事をしていても、そうしたカルチャーの中にいるという自覚は感じてくれているんじゃないかと思いますね。



日本のデザインミュージアム実現にむけて展

2007 年のオープン以来、21_21 DESIGN SIGHT で開催された 23 の企画展を「MAKING」「FINDING」「LINKING」「CREATING」4 つの視点から再構成し、日本のデザインミュージアムに求められる役割を探る展覧会。深澤氏も企画者のひとり。

撮影：吉村昌也



深澤直人 プロダクトデザイナー
NAOTO FUKASAWA / Product Designer

photo_ryumon kagioka / text_kentaro inoue

新陳代謝を繰り返しながら、街は生きている。

人間の身体と同じで、街も新陳代謝を繰り返さなければ死んでしまいます。人が歩いていない地方都市を見ると、なんとなくアスファルトがくすんで、乾いている印象を受けますよね。もちろん人が動いているほうが街は汚れますが、だからこそ整備しよう、キレイにしようというモードになれるんです。

いろいろな文化や企画、仕組みをつくろうという動きが出てきて、それに賛同する人が現れることで、また街が盛り上がっていく。呼吸をしたり血液が循環するように、人やモノが流動することで、代謝を繰り返しながら生きている。そういう意味では、今の六本木はかつての六本木よりも、ずっと生命力が強いでしょね。

そこに、からっ風が吹いてしまうことがないように、"代謝"を促すような活動をどんどんしていくべきだと思っています。ただ、これをしなくちゃいけないと限定しすぎないほうがいい。クリエイティブの本質は、その場で考えたことやピンときたことを実現させていくこと。だから、毎年必ずグッドデザインエキシビションをやるようになってしまうよりは、なんだかわからないけど楽しい、パワーがあるよねという状態にしておくほうがいいんです。



グッドデザインエキシビション 2013

当該年度にグッドデザイン賞を受賞した全点を紹介する展覧会で、2013年度は初めて東京ミッドタウンを会場に開催。「DESIGN TOUCH 2013」に合わせた、2013年10月30日から11月4日にかけて行われた。

その街にいて、その街の空気を吸っていることが重要。

デザインやアートといっても、六本木で開催されているイベントは、「〇〇芸術祭」とか「〇〇トリエンナーレ」というのとは違って、もっと日常生活に密着したもの。ふだんは普通に仕事をしていて、ちょっと気分を変えたいときにデザインやアートにも触れられる、というくらいがちょうどいい。

僕だって、南青山の一番いいところに事務所があるのに、まわりのどこのお店にも行ったことがありませんから（笑）。たまに、こんなにいい店があったのか！ って驚くくらい。でも、その街にいて、その街の空気を吸っているということが重要なんです。

ひと口にデザインといっても、今はモノだけでは語れません。むしろ技術の進化とともに、余計な部分を削ぎ落として、モノはどんどん小さくなったり、姿を消していく方向にあります。たとえモノの存在が消えても、必要とされていた機能がなくなるわけではないので、インターフェイスやインタラクション、コミュニケーションが大切になってきた。街をつくる、活性化させ続けていくというのは、これからのデザインにとって一番大きな核になるのかもしれない。

「いつもと違う靴下を履いていこう」と思えるように。

人間のライフスタイルやアティテュードは、まわりの環境によって大きな影響を受けます。とくに働いている人は、かなり長い時間をここで過ごすわけで、毎日同じスーツを着て、同じ電車で揺られて、がむしゃらに働くだけじゃつまらないでしょう？ この街にいる人たちは、やっぱりデザインやアート、カルチャーに対して感度の高い人が多いですね。そういう人たちのマインドをくすぐる企画を、いかに仕掛けられるか。

少しだけ気分を高揚させてくれたり、生活に変化を与えてくれたり、そこにいる人とやってくる人がミックスして高めあう。それが、街が活着しているということだと思うんです。僕もギャラリートナーをしたり、審査委員長をしたり、ミッドタウンの人と仲よくなったり（笑）、この街にポジティブなエネルギーを与えられるような仕事をしたいと思っています。

たとえ仕事で遅くなっても、帰りに買う惣菜ひとつ、ワイン一本が、いつもよりちょっとオシャレなものに変わる。あるいは、せっかく六本木に行くんだから「今日はいつもと違う靴下を履いていこうかな」と思えるような街。さっきお話しした「小さなスイッチ」というのは、その程度のことです。でも、もしこれを何万人が一斉にやったら……。いい街をつくるっていうのは、そういうことなんじゃないですか。

取材を終えて

「六本木が新陳代謝していくなかで、深澤さんは自身はどんな役割を？」とたずねると一言、「ただ忙しいだけです」。その言葉に、全員爆笑。インタビューでは伝えきれなかったお茶目な深澤さんは、ぜひ編集部ブログをご覧ください。(edit_kentaro inoue)