

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

三澤 遥 デザイナー

Haruka Misawa / Designer



CREATOR^{No} INTERVIEW 116

三澤 遥 Haruka Misawa

1982年群馬県生まれ。武蔵野美術大学工芸工業デザイン学科卒業後、デザインオフィスnendoを経て、2009年より日本デザインセンター原デザイン研究所に所属。2014年より三澤デザイン研究室として活動開始。ものごとの奥に潜む原理を観察し、そこから引き出した未知の可能性を視覚化する試みを、実験的なアプローチによって続けている。

主な仕事に、水中環境をあらたな風景に再構築した「waterscape」、飛行する紙のかたちを研究する「散華プロジェクト」、takeo paper show 2018「precision」への出品作「動紙」、上野動物園の知られざる魅力をビジュアル化した「UENO PLANET」、「虫展ーデザインのお手本」への出品作「視点の採集」がある。著書に『waterscape』（出版：X-Knowledge）。

<http://misawa.ndc.co.jp/>

No

116

三澤 遥 デザイナー

HARUKA MISAWA / Designer

クリエイターインタビュー

『新しい見せ方のアイデアを開発する』



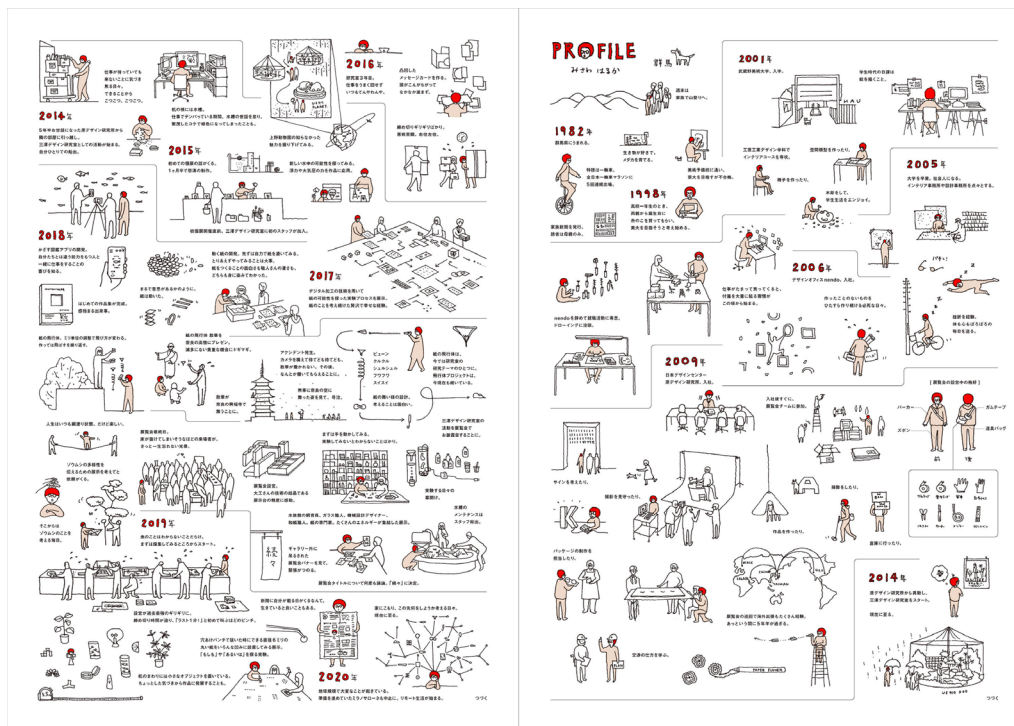
「新型コロナウイルス」との
日常を見つめることで生まれるデザイン。

published_2020.05.13 / text_tami okano

2019 年度の毎日デザイン賞を受賞し、今後の活躍に、より一層の期待が集まるデザイナー、三澤遥さん。これまでの活動で行なってきた「現象から引き出すデザイン」は、身近にある物事の新たな捉え方や楽しみ方を提示し、その先の可能性を切り開いていく試みでもあります。今回のインタビューが行われたのは、新型コロナウイルスをめぐる緊急事態宣言後の 4 月半ば。オンラインのビデオ会議システムを使って行われました。今までの当たり前がままならない今、コロナ発生以後の「未来」に対してできることは何か。三澤さんの率直で真摯な言葉から、「その先」へのヒントを探ります。

振り返りながら未来を見つめる。

以前、自分が生まれてから三澤研（三澤デザイン研究室）を持つまでのプロフィールをイラストにしたことがあるのですが、今回の新型コロナウイルスのことで家にいる機会が増えたこともあって、その続編として、三澤研発足の 2014 年から現在までの6年間で 1 枚の紙にまとめたものもつくりました。描いていて思ったのは、最初は1人の活動から始まり不安でしたが、徐々にスタッフが増えて、本当にたくさんの人に助けをもらいながら仕事をしてきたということ。いろんな才能と出会い、ともにものづくりをしてきた楽しさや喜び、そして格闘を、絵に凝縮して描きこんでみたいと思ったんです。



左ページ：2014-2020年版、右ページ：1982-2014年版
イラスト：三澤 遥

自分のこれまでのアーカイブ的にまとめるというのは、振り返ることであり、未来を見つめることでもある。普段は目の前のことに追われてばかりで、あまり振り返ることができないけれど、改めてこの6年間を描くという作業はまさに、私にとって未来を見つめるプロセスにもなったと思います。

2020年は4月に予定されていたミラノサローネ開催に合わせて出展し、個展を行うはずでした。1年近くかけてスタッフと地道に準備してきただけに、サローネが中止になったときには、一度自分の動きが止まるというか、これからどこに進もうかと、立ち止まって考えさせられる瞬間でもありました。でもきっと、新型コロナウイルスのことがなければ、自ら立ち止まったりできなかった。デザイナーという仕事上、これまでは自分の動きのスピードを落としたり止めたりするのは恐すぎて、できませんでした。それが今回は「ストップ!」という圧力が地球規模でかかり、立ち止まらざるを得ないという状況をはじめて経験することになった。チャンスとは言いたくないけれど、強制的にでも立ち止まったことで、今までと違う角度に動き直せたり、何かを大きく変えるタイミングを得たのかもしれない とは思うんです。



ミラノサローネ国際家具見本市

イタリア・ミラノで開催される家具見本市。世界最大規模であり、企業やデザイナーが手掛けた新作が一堂に集う祭典。期間中は「ミラノデザインウィーク」も開催され、ミラノ市内全域で多数のデザイン関連の展示も行われる。2020年度は、新型コロナウイルスの影響を考慮し、来年度に開催延期となった。
Courtesy Salone del Mobile.Milano Saverio Lombardi Vallauri

次への思いを育む努力をなくさない。

絶対に成功させる、と意気込んでいたサローネでの展示がコロナで中止になったことは、当時の自分にとっては大事件だったのですが、同時に、みんなの命に関わる問題を前にしては、自分にとっての「絶対」とか「必ず」って、大したことないのかもな……、とも思いました。あと、開き直りの早さが私の特徴で（笑）、こうなったからには、「展示が実現していた結果以上の効果を生めるアイデアを考えたい」という欲も出てきています。アイデアを深め、2倍、3倍とバージョンアップしたものをつくりたい。そういう「次への思いを育む努力」を、なくさないようにしたいと思っています。

takeo paper show 2018「precision」で発表した《動紙》という名前の作品があります。その名の通り、「動く紙」なのですが、紙が動くことが凄いんじゃなくて、まるで紙に意志があるように見える、ということが面白いと思っていて、その研究は今も続けています。最初は地面を這っていた紙ですが、重力に逆らって壁を這ったり天井を伝ったりして動いていくとか、そういう実験を繰り返しています。



動紙

takeo paper show 2018「precision」に出品された作品。金属の性質を帯びた紙が磁気に反応し、自律した生物のような動きを見せる。「動紙＝動詞」とダブルミーニングなタイトルの通り、普段は静的な素材である紙が能動的に動き出すことで、新たな紙の可能性や役割を示す。

写真：林 雅之

サローネでの展示も、紙のインスタレーションを予定していました。でも今は、紙の動きを用いつつ、「インスタレーション」以外にどうということへ応用できるだろう、という考えにもシフトしはじめています。新型コロナウイルスを知らなかったから見せようとしていたものがあつたとして、それが、「With コロナやAfter コロナ」の世界になったときに、同じものをつくっても、新たな日常では違う伝わり方をしてしまうことがある。意志をもつ紙という同じテーマを扱うとしても、どう見せるか、どういう視点で切り取るかは考え直さないとならないし、特に、今までのような「直接見る」とか「触れる」ということが難しい場合、魅力を伝えるにはどうしたらいいか。「新しい見せ方の方法」はどんなことがあり得るのか。それを今、模索しています。

「新しい見せ方」のアイデアの開発。

「動紙」のプロジェクト以外でも、今まで三澤研でつくってきた作品って、遠くから一瞬で分かる、とか、一見してカッコいい、とかではなく、直接手で触れてこそ、直接凝視してこそジワジワと伝わるものが多かったんです。でも今、ギャラリーや美術館で直接デザインやアートを見られる状況ではなくなっているので、「ここから先」をどうやってつくっていくかというのが直近の大きな課題です。それは単に、展覧会をバーチャルで行うとか、そういうことではなく、必要なのは、「新しい見せ方のアイデア」。つまり、展示物のアイデアではなく、「どう見せていくか」のアイデアの開発が必要だと感じています。

コロナの問題が、どのくらい続くのか、ひとつの時代になってしまうくらい長いのか、今はまだ、分からないことばかりですが、作品を直接見られる機会が戻ってきたとしても、しばらくは、人の数や距離の制限をかけるなど、「たくさんの人と一緒に見る」のはなかなか難しいことだと思うんですね。そのときに、「たくさん」という来場者の数ではなく、1人の人に、いかに長く、対峙してもらうか。じっくり作品を見られる機会をデザインでどうつくっていくかがポイントになるんじゃないかと思うんです。そうであれば、たとえば、作品を見に行くのではなく、家に届いて、数日間じっくり鑑賞する、というのもありかもしれないし、街のウィンドウディスプレイのようなやり方で、屋外で少人数で見るような仕組みもつくれるかもしれない。

もちろん、それもこれも、命に関わる喫緊の状況を脱してからの話ですが、直接見てもらえるというのは作り手にとっても、見る側にとっても大きな価値なので、そこは、絶対に戻ってきて欲しいと思っていますし、次の可能性に対しての準備を進めることも、私たちデザイナーに課せられた課題ではないかと思っています。

プロセスや背景ごと体験する仕組み。

この「六本木未来会議」のベースにある「街」に対するアプローチを今後どうしていくかは、今とても考えにくいテーマですよね……。街それぞれの個性を、今までとは違うデータでどう伝えていけるかが鍵になるのかもしれません。

たとえば、六本木なら、情報の発信拠点としての価値を、ポッドキャストのような要素を使って盛り上げていくとか。街で起きていることが時々刻々と見えてきたり、リアルタイムで生の声が伝わってきたり。街に「集まる」のではなく、街を移動しながらテーマを決めてじっくりと解説していくような、ワークショップの手法を工夫するといったのかもしれない。

六本木の美術館でも、たとえば、作品をつくっている過程の映像を発信するとか、アーティストにギャラリーに在廊してもらって、ギャラリーで起きている一部始終を放映するなど、発信の方法に何か企画の可能性もあるかもしれません。カメラのアングルも毎回変えて、手元だけ撮っている日もあれば、俯瞰して動きだけ撮ってる日もあって、制作に使用しているオリジナルの道具を作家本人が延々と解説する日があってもいい。普段完成したものを見るだけでは伝わらない、作品のプロセスや背景ごと体験できる仕組みが実験的にでも実現するなら、それはそれで面白いですね。

デザインに関わる人たちは、普段から「見せ方」を考えている人たちでもあるし、何をどう見せたらいいのかを仕事でトレーニングしているのだから、そこに必ず、アイデアはあると思うんです。もし、そのアイデアが上手くいけば、ブレイクスルーができるかもしれない。それがひとつの基準になって、みんなが参考にし出すような、新しい見せ方のフォーマットが生まれる可能性があります。



三澤 遥 デザイナー

HARUKA MISAWA / Designer

published_2020.05.13 / text_tami okano

「新しい日常」を観察する。

新型コロナウイルスのことで、きっとみなさんがそうであるように、私自身も、日常はガラリと変わりました。このインタビューは「Zoom」を使ったリモートインタビューですが、これまで、オンライン会議なんて無理って思っていたけれど、やってみたらできた、とか、小さな発見の数々もありました。

今まで非日常だったものが、日常化しはじめたことはたくさんあって、それは望んだことではなかったとしても、「新しい日常」、ではある。そして、デザインは日常とは切り離せないものなので、日常になったオンライン会議にも、新しいデザインのヒントはあるはずだし、人と直接は会えない、という制約も、制約があってこそ生まれる新しいデザインの考え方の基になるはず。だから、今は普段できない体験をちゃんとしておこう。新しい日常をちゃんと観察しておこうって、思っています。

新しい日常の個人的な経験をもう少し話すと、もう本当に、すごい小さな話になってしまいますが、今まではご飯を家で食べることがあまりなかったので、料理をつくっている人を近くで見る面白さとか、できたてのご飯の美味しさとかも、私にとっては新鮮です（笑）。あと、家に水槽があるんですけど、忙しいときは水槽が藻で緑色で、《waterscape》という作品をつくっておきながら、どこがスケープだ！って反省をする日々だったのが、今回のことで家にいる時間が増えたので、水槽も大掃除、じっくり鑑賞をしています。他にも、鉢植えを育てるのは苦手で、今まで家を買ってきたことはほとんどなかったんですけど、この機会に植物を育てることに挑戦してみているところです。



waterscape

水棲生物の生態環境をゼロから捉え直し、新たな水中景観の可能性を探るプロジェクト。水棲生物の生態に寄り添った視点から導き出されたデザインの水槽は、3D プリンター、型抜き、吹きガラスなどを用いて作成。生き物にとって心地よい環境が、ミニマルなデザインによって繊細に表現されている。

写真：林 雅之

小さな気付きから生まれるデザイン。

今は、自分にとってもみなさんにとっても、同じものをじっと見る、かつてない機会なんじゃないかと思うんです。先日、自宅でのキノコ栽培が流行っているってニュースで知ったときも思っただんですけど、何かとストレスが多い毎日を送っている中、家で何かをじっと見る習慣を身につけておくと、身近な幸せに気付いたりする。そういう小さな気付きから生まれるデザインや仕事も、これからより増えると思います。

コロナがとても大きな問題として私たちの暮らしの中にやってきて、私はデザイナーなので、デザイナーなりに「役に立ちたい」という気持は、もちろんあります。あるんですけど、それが今すぐ、「リアルタイムに役にたつ何か」をつくることなのかは、個人的に、当初から葛藤がありました。私には医学的な専門知識もないし、専門家の中でも意見が分かれているような繊細な問題に対して、簡単にアプローチをすることはできない。マスクひとつつくるにしても、私がつくったデザインのマスクで命に関わるようなことになっても、責任はとれないし、注意喚起のメッセージをビジュアライズするにしても、情報が時々刻々と変化する中、間違ったものが伝わり、残り続けてしまう恐さもある。そういうことを徹底的に検証してやれる人もいるけれど、残念ながら、私はそういうタイプではない……。

ではいったい、どんな形で役に立てるのか。時代は大きく変わるはずなので、「新しい見せ方のアイデア」であったり、新しい日常への気付きであったり、コロナ後の時代に対しての準備を進めることで役に立ちたいと思っています。



published_2020.05.13 / text_tami okano

今までの当たり前は、当たり前ではない。

冒頭で話した、この6年間のプロフィールのイラストを描きながらつくづく思ったのは、今まで「当たり前」だった日常は、私が思っていたよりも、案外素晴らしいものだったんじゃないか、ということ。リモートワークで離れているスタッフに会えると嬉しいし、特に人と会うということについては、今、ちょっとしたことでも喜びに満ちているのを感じます。

ものづくりは「人の脳みそを借りろ」というのは、以前、上司でもあるデザイナーの原研哉さんに言われた言葉なのですが、それは、自分だけで考えるのではなく、人からの反応を見ながら自分のアイデアを固めていったり、人に意見をぶつけて方向性を変えていったりする、ということ。自分の頭の中だけでできあがるデザインなんて、ないんですよね。スタッフと横に並んで会話をしながら、とか、一緒に手を動かしながら考えていく中で見えてくることこそが貴重で、そういう時には、横にいる人の客観性も織り交ざって物ができている。その人がその日、犬を見たか見ないかでもアイデアは変わってくるし、いろんな人の日常が網目状につながった中にデザインがある。そういうものづくりも、今までだったら当たり前だったので意識して考えていなかったけど、改めて客観的にその価値を捉え直すことができた。当たり前は当たり前じゃない。そのことに、気づけたっていうのは、前向きな兆しでもある。

今までの当たり前の中には、変わらぬ価値と変えていくべき問題が混在しています。今回のコロナをめぐる変化を 50 年後、100 年後に振り返って見たとき、今がどういう位置づけになるのか分かりませんが、次の世界に何を求め、どういうことを目標にしていけるのか。その先で何をつくっていくのか。それを歴史の中で試されていくんだと思います。そしてそれを見極める機会が今なのかもしれません。

変わりながら続けていく。

2018年に、ギンザ・グラフィック・ギャラリーで「続々」展をやらせていただいたとき、原研哉さんに展覧会についての寄稿文をお願いしました。文章を書いていただくにあたり、原さんに「いつか私が立ち止まったり、デザイナーをやめなくなったときに読み返せるものにして下さい」とお願いをしたんですけど、今回、コロナのことがあり、今までを振り返る中でその時の言葉も思い出しました。



続々 三澤 遥

ギンザ・グラフィック・ギャラリー（ggg）にて2018年に開催された三澤さんの個展。三澤デザイン研究室が過去5年間で発表してきた作品を振り返りながら、「続々と変化させていく」意思を示し、未来への可能性を模索。《waterscape》、《動紙》、《UENO PLANET》をはじめ11のプロジェクトが展示され、三澤さんの持ち味である、身近な物事の新たな捉え方や楽しみ方を存分に感じられる展覧会となった。

写真：加藤純平

内容は極めて個人的なことで、三澤は一輪車に乗れるとか、糸ノコが使えるとか、そういうことが中心なんですけど……、「続々」という展覧会名に呼応するかのような、ものづくりの意欲を持ち続けることへのエールを書いてくださいました。尊敬するグラフィックデザイナーの永井一正先生にも、壊しながら続けていけ、って言われたんですよ。自分の固定概念を壊して、いい意味で周りを裏切りながら、続けて行くだよ、と。そういう、いろんな人の言葉を思い出しながら、今、やっています。

今年、2020年の春の出来事には、毎日デザイン賞をいただいたことがあって、それは私の人生の一大事件。いただいた評価や期待を超えるようなものをつくっていくために、今後、自分が何をしていきたいかを冷静に考えるきっかけにもなりました。加えて、今回のコロナで強制的に考える時間を得たことを決して無駄にせず、変わる世界と、変わらない普遍的な美しさと、いろんなものを注意深く観察しながら、デザインの挑戦を続けていきたいと思います。

取材を終えて……

インタビューの冒頭にもあるように、今回の取材はオンラインのビデオ会議システムを使って行われました。誰もが新型コロナウイルスの1日も早い収束を願っているのはもちろん、さまざまな制約のある日常をいかに乗り越えていくかに心を砕いています。そんな中、「この先の未来」について考えるのは、とても難しい……。でも、オンラインで1時間半にも渡ったインタビューには、三澤さんの冷静な観察力と前向きさが溢れ、励まされる言葉にもたくさん出会うことができました。画面越しの笑顔もとにかくキュートな三澤さん。次の機会には、直接お会いしてお話しをお聞きできますように。(text_tami okano)

※画像はオンラインインタビューで撮影したスクリーンショットを使用しています。