

# 六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

祖父江慎 デザイナー  
Shin Sobue / Designer



## CREATOR INTERVIEW No. 123

### 祖父江慎 Shin Sobue

1959年、愛知県生まれ。多摩美術大学グラフィックデザイン科を中退後、グラフィックデザイナー、アート・ディレクターとして活躍しながら、現在、コズフィッシュ代表。すべての印刷されたものに対する並はずれた「うっとり力」をもって、日本のブックデザインの最前線で幅広いジャンルを手がけている。スヌーピーミュージアム東京、ミッフィー展ほかの展覧会グラフィック、グッズデザインにも力を発揮する。過去の仕事をまとめた『祖父江 慎+cozfish』（PIE BOOKS）は絶賛発売中。AGI、TDC会員。

No  
**123** 祖父江慎 デザイナー  
SHIN SOBUE / Designer

クリエイターインタビュー

『経済と直結しないアートが育つ、意味のない場所をつくる』

伝えあい、関わりあい、そして「うまくいかない」喜びを求めて。

published\_2020.11.25 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

夏目漱石『心』をはじめ、小説、漫画など、奇想天外かつ常識を覆す装幀を世に送り、ブックデザインの第一線で活躍し続ける祖父江慎さん。その手腕は展覧会のアートディレクションでも生かされ、21\_21 DESIGN SIGHT で開催中の企画展「トランスレーションズ展 -『わかりあえなさ』をわかりあおう」でもグラフィックデザインを手がけ、注目を集めています。“天才肌”とも言われる祖父江さんが考える「わかりあえなさ」の魅力、そして「うまくいかない」喜びについて、コミュニケーションの間に立つデザインの本質に迫りました。

何かを正確にわかることなんて、できっこない。

21\_21 で開催中の「トランスレーションズ展 -『わかりあえなさ』をわかりあおう」は「わかりあえなさをわかりあおう」がテーマになっているのですが、何と「わかりあえない」って、僕がもっともわかりあえないのは、自分です。わからないから自分でいられるのかもしれないし、まあいいんです。わからなくて。わかろうとする努力というのも美しいものですし、その「わからない自分」に付き合っていくのが楽しい。わからないからといって、放置したり、考えないようにするのは、どうかな、という気がします。



## トランスレーションズ展 -『わかりあえなさ』を わかりあおう

展覧会ディレクターであるドミニク・チェン氏の「翻訳はコミュニケーションのデザインである」という考えに基づき、聴覚、視覚、身体表現など送り手と受け手の間で交わされる様々な「翻訳」に光を当てる。祖父江さんは展覧会メインビジュアルやパンフレットのデザインを担当。展覧会は2021年3月7日(日)まで開催予定。

一方で他人のことは自分じゃないから、なんとなく、それなりにわかる感じがするんだけど、これも感じがするってだけで、もともと「わかる」なんて無理なんです。何かを正確にわかるなんて、できっこない。でも、その「わからなさ」を今の人はものすごく嫌がりますよね。未知のこと、知らないことに対する不安の方が大きくて、ついついガードをしてしまう。あまりステキじゃないです。

高度成長期っていうのは、よくわからないことに対して、みんながめっちゃくちゃ期待をしたんです。未知のものは、きっとすごいいいものだろう、と。うちのご発見！とか、宇宙人と交信したい！とか、そういうものを含めても含めなくても、とにかくまだ見ぬものに対する喜びがあった。でも最近は、未知のもの、わからないものは恐怖であり、不快とか不安と感じてしまう。その不安をベースに社会や経済が動いてしまっている。だからコロナ禍になっても、もともと保険だとか安全のためのセキュリティとか、不安ビジネスの中で生きているから、慣れてるわ～、って感じもあるけどね。本当は、まだ見ぬものやこれから先のものに対して、もっとワクワクできる社会であってほしいと思っている今日この頃です。

### わかりあえないということは、豊かさである。

学生に「将来はどうしたい？」と聞いても、最近は、私はこれがやりたい！という力強い応えが返ってくることはなく、「無事に生きていければ……」と。守りの姿勢ばかりになっていて、せっかく生きているのにもったいないな、と思います。不安定な状況が大きいからわからなくもないけど、安全に生きようとしても、どうなんでしょうね。社会なんて、つねに動いてるからね。だから、無理に安全を得ようとするのではなく、安全じゃないところでも豊かに過ごすためにはどうすればいいか。これをちゃんと考えたほうがいいんじゃないかなって思います。

僕は不安というものを、あまり怖がらないほうがいいんじゃないかと思います。危険はどこにだって常にあるから、どんなものにも不安はある。目指すべきは不安との楽しい付き合い方というか、不安とのいい関係。最初から、受け入れてしまえばいいんじゃないかなあ。わからない、とか、わかりあえない、ということも、最初からそれを前提にすると、どちらが正しい、正しくない、といったやりとりには陥らない、豊かな世界になる。つまり、わかりあえないということは、豊かなことなんです。

敵と味方といった関係も必要なくなります。昔はチャンバラでも戦隊ものでも、敵と味方がいて、両者のバトルが人気を集めるという時代がありました。でも今は、そのバトルは面白くもなんともなくて、逆にやめてくれよ、って気分ですよ。これは「仮面ライダー」の物語の変遷とかを見てても感じるんですけど、最近は隣りにいる仲良しが実はライバルだったり敵だったりしつつ、うまくやっていけるかが物語の鍵だったりもするんです。昔で言うところのヒーローとヒーラーが、一緒にお茶を飲む時代が近づいてきている気がします。



祖父江慎 デザイナー  
SHIN SOBUE / Designer

published\_2020.11.25 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

### デザインは翻訳ではない。

今回の展覧会のお話をいただいた時、最初は「翻訳展」でした。そのときは正直、「翻訳」がテーマというのは、どうなんだろう……と、あまりよく思っていませんでした。というのも、たまに、「デザインは翻訳だ」という人がいて、「ある事柄を、相手に合わせた伝えやすいものに変換する作業」がデザインだと思込んでいるヤングデザイナーも多い。でも、デザインは翻訳とは違うものだし、そういう変換装置のことをいうわけではないんじゃないかなって思います。

もちろん、何かを「伝える」ために必要なデザインもあります。でも、伝えやすく、わかりやすくすること以上にデザインで大切なのは、「伝え合い、関わり合うことの喜びや豊かさ」だと僕は思ってます。

それに対して、翻訳という言葉は、一般的に「ある言葉からある言葉への変換」という一方通行的なイメージがどうしても強くて、そういう伝えるための技術を紹介するだけならつまらないな、と思っていたんだけど、よく聞いたら翻訳じゃなくて「トランスレーションズ」だって。そしてトランスレーションズには人と人との間の「架け橋」という意味合いがあるんだと展覧会のディレクターであるドミニク・チェンさんに教えてもらって、それだ！ と。架け橋という状態だったら、伝えている内容が伝わったかではなく、「伝えようとしている時に起こってくる楽しさ」がテーマになってくる。その楽しさこそが、重要なんです。

日常の中に普通にあるものって、記憶から消えていくんですよね。見えなくなっていく。それは、1点をじーっと見ていると周りと同化していくのと同じで、馴染んでしまう。でも、そんな「馴染んでしまっていた日常のもの」を思い出させてくれるのが、「伝えようとする気持ち」であり、その入り口づくり、扉づくりがデザインなんだと思うんです。

### うまくいかない喜び。

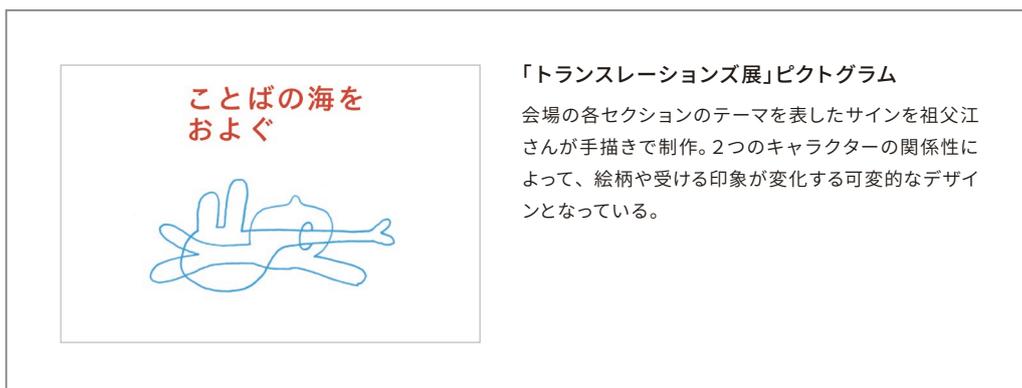
もっと言うと、僕のデザインテーマは、「うまくいかない喜び」です。もちろん、うまく行くことは大事で、うまく行くことでの達成感はあるんだけど、それはスポーツ的な達成感であり関係性の優越に対する喜びだけであって、むしろ、うまく行くことほど、退屈なことはないと思っているくらいです。だって生きていくということは、不安定なバランスを楽しんでいくことだから。

なんかさ、ひっかかりがあるじゃん。たとえば、書道でも、筆と紙の「関係の悪さ」がいい書になってくる。あんまりスススっとうまく行きすぎると、つまらない。よくあるペン字入門の見本にあるような。まあ綺麗だけれど、本人が消えてなくなっているような文字になる。ひっかかることによって、字でもなんでもいいものが生まれてくる。ひっかかりの面白さに身体と一緒に向き合ってこそ、なんかいいものが描けたな、とか、なんかいい関係になったな、って瞬間が生まれる。

デザインとは、いい関係をつくるひっかかりで、何かときめきを感じたり、感じさせたりしてしまうようなもの。まあ「いい関係」かどうかをわかる必要もないわけだけれど、あまり意味から考えないで、「嬉しい物体」とか「嬉しい状態」をどのようにつくるか。そこがとても大事だなあと考えています。そして、それぞれが関係することにおいて、どちらが主でもなく、主客が呼吸するように入れ替わり続けているような、そんな状態が好きです。

### それぞれが、それぞれのままで面白い。

トランスレーションズ展では会場のサインもつくりました。サインって標識だから、普通はわかりにくいと困るものなだけけれど、でも、今回は「わかりあえないピクトグラム」でサイン計画をしてもいいんじゃないかと。





published\_2020.11.25 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

そもそもサインをつくらうと考えたのは、出展作品数が多く、それらを構造化するものがないと記憶に残らないし、探しにくいだろうな、と思ったのが始まりです。物語を感じるような章立てがあることによって、来場者は展示作品と関わりやすくなる。いわゆる潤滑油的なものです。展示会のディレクター、ドミニク・チェンさんと企画協力の塚田有那さんに相談し、その潤滑油となる「まとまりをもった言葉」を用意してもらいました。何かを固定してしまうような言葉ではなく、動いていく言葉がいいねとお話して、「伝えかたをさぐる」とか「ことばの海を泳ぐ」とか、素敵な文章をたくさん出していただきました。その動きを表しているんだか、いないんだか、キューピーちゃんとウサギちゃんがくっついたり、お互いの中に入り込んだり、いろいろな関係をもっているという。勝手な勘違いピクトグラムです。

展示会の会場にはいろいろな作品が置いてあって、その作品は、正確に伝えるために開発されようとしているものかもしれないけれど、でも結果的には、"勘違い"かもしれないデザインが作品の間にあることによって発生する何か、喜びのある空間とか楽しい時間とか、そっちの方が大事なんだ、という感じで今回僕はこの展示会に関わっています。やっぱり人生で大事なことって、ちがうそれぞれが、それぞれのままだでも豊かに関わり合うのも大切だと思います。

## デザインから遠そうな状態を、デザインとして用意する。

それともうひとつ、今回の展覧会に関わるにあたり思ったことは、デザインの先生的な視点ではなく、「デザインなんて、あんまり好きじゃないぜ」「なにそれ、わかんないよ」という人たちに向けて、「デザインから遠そうな状態」を、デザインとして用意したいな、と。だから、ピクトグラムはへ口へ口の手描きで描かせていただきました。自分で言うのもなんですが、上手い絵でもなんでもない（笑）。いいとはいええない。でも、悪いともいえないし、ちょっと、くすぐられるでしょ？ どうか一、採用されるかなー、と思ってドキドキしながら館長の佐藤卓さんに見せたら、いいね！ と言っていただけなんでホっとしましたよ。

21\_21 DESIGN SIGHT の活動を僕はいつも感心して見ているんです。21\_21 がやっていることって、デザイン教育でもあると思うんですが、デザイン教育って、ともすればお勉強っぽくなる危険性もあるし、難しい。でも、そうならないような試みをずっと続けていますよね。今回の展示では最初に、ドミニクさんの映像による挨拶があるんですけど、それがすでに笑えちゃうところがいい。詳しくは観ていただければ、ですが、ドミニクさん、ちょっとなに言ってるか、よくわかんないよ！ って、笑いにつながるのも嬉しかったですね。どんなテーマを扱うにしても、あまり人を深刻にさせないほうがいい。



### トランス・ポート

展覧会ディレクターのドミニクさんが、複数の言語でディレクター・メッセージを話す様子を収めた映像も展示。

いや、それにしても、本当にわかりあえなさをわかりあうことほど、大事なことはないです。「わかりあう」って、相手を自分や社会の都合に合うように変換させることじゃない。相手の状態が悪くても、お互いに気持ちよく過ごせること。いろんな人がいるけれど、その「いろいろ」を無理に同じ状態にもっていくじゃなくて、みんながバラバラのまま共存する豊かさ。そのヒントがこのトランスレーションズ展にはあるんじゃないかと僕は考えています。



祖父江慎 デザイナー

SHIN SOBUE / Designer

published\_2020.11.25 / photo\_yoshikuni nakagawa / text\_tami okano

### 裏通りに隠られる場所がある街。

街を歩いていて気になるのは、人の流れ方、動線です。デザイナーですけど、街の看板のデザインとか、そういうのはぜんぜんどうでもよくて、知らない街に行っても、とにかく動線が気になります。なぜか。それは、人の動きを見ると、どこで隠れタバコが吸えるのかわかるから。……っていうのは「おい、こら!」なので置いておいても、メインではない裏通りがどのようになっているかには興味があります。そこに犯罪のような危険に晒されることのない「隠れ処」があるか否かで街の面白さは変わってくる。

僕は20年くらい前に六本木に住んでいたことがあるのですが、東京でも特にこの辺りの変化は早いですよね。他の街なら100年くらいかかるような変化も、10年くらいだったんじゃないかと思うスピードです。まあ、変わっていくことはいいんだけど、個人的な希望としては、あまりスケスケになりすぎずに、弱い人とか、イジメられっ子が監視から隠れられるような場所を残しておいてほしいですね。あと、都市というのはたいてい、人間のために設計されているんですけど、人間じゃない生き物がどうやってこの六本木で生息しているのかというのも気になります。カエルとか。僕は、大変なカエル好きで、友だちだから。カエルとは。

街に必要なのは、「意味のない場所」です。それをなんとか確保したい。公園もある意味では意味のない場所だし、その意味のなさが意味を持つのもかもしれないけど、目的が明確に決まっているわけではなく、なんとなくあるような場所。わりとゆるい目的のための施設やら建物ができるといいな。

## 経済と直結しないアートが育つ、意味のない場所。

ただ ..... なんにせよ、六本木は地代が高い。土地が高いから、経済と直結しないものが成り立ちにくい。目的をもたない「意味のない場所」を確保したいと思っても、そんな土地がもったいないよ、ってなるでしょ。アートも都市であればあるほど、資本主義的なアートしか育たない。キャラクターものやポップアートといった、お金とセットになった「儲かるアート」がどうしても中心になってきてしまう。ただ、世界の動向で考えると、最近は少しずつ「お金と切り離れたアート」に注目が集まってきているし、SNS とかでこれからはもう、東京にいる必要がない社会になっていくということを考えれば、これまでとは違う、経済と直結しないアートが育つような「意味のない場所」づくりに力を入れてほしいなと思います。

意味のない場所、つまりそれは無駄な場所とも言えるけど、21\_21 DESIGN SIGHT もある意味、無駄だよな。経済にもあんまり直結してないし（笑）。素晴らしいですよ。こういう、儲からなくてもなんとか維持できる場所が増えてほしいです。昔から、愛と芸術っていうものが絶対的に良さげなもので、内容はどうであれ、芸術だー！ 愛だー！ っていうえばなんとかなったんだけど、悲しいのは、デザインの認知度が高まったといたって、デザインだー！ っていうところ、デザインに対するお任せ度は低いから、だからなんだよ、って言われてしまう。

かつてのオリンピックのエンブレム問題しかり、デザインが多くの人から監視されるようになったのは関心を持たれるという意味ではいいことだけど、まだまだ、勘違いが多すぎるよね。たとえば、デザインは多数決で決めたものもいいものだっていう勘違いというか、誤解。話が元に戻っちゃうけど、デザインは説明ではないから。忘れていたことに気づかせてくれたりとか、見慣れてしまっていたものをもう一度ちゃんと見るきっかけになったりとか。簡単にはわかりあえないものの方が、いいんです。

### 取材を終えて .....

取材時の祖父江さんの印象を一言で言うなら、よく動くロックンローラー。踊りながら登場し、「60歳を過ぎたのにまだまだ四十肩〜!」と肩をかばいながらも、取材後もまた踊りながら去っていきました。現場を楽しい雰囲気でも盛り上げながらも、語る言葉にはデザインへの真摯な思いと優しさが溢れていて、何度も何度も噛み砕いて聞き直したい、哲学の授業のようでもありました。ちなみに、「みんなさ、身体の中を、右から左に風が通り抜けることってあるでしょ」と祖父江さん。それがワクワクしている状態で、デザインの作用なのだとなりました。楽しかった！  
(text\_tami okano)