

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

岡崎智弘 グラフィックデザイナー / デザイナー

Tomohiro Okazaki / Graphic Designer / Designer



CREATOR INTERVIEW

No
157

岡崎智弘 Tomohiro Okazaki

1981年神奈川県生まれ。2003年東京造形大学デザイン学科視覚伝達専攻を卒業。広告代理店、デザイン事務所勤務を経て、2011年9月よりデザインスタジオSWIMMINGを設立し活動。グラフィックデザインの姿勢を基軸に、印刷物/映像/展覧会など視覚伝達を中心とした領域を柔軟につなぎながら、仕事の規模を問わず、文化と経済の両輪でデザインの活動に取り組んでいる。デザインの仕事は、自分が知らない世界や事象と向き合う機会となることや、人や社会とつながる行為となること、また世界の捉え方や構造を発見し関与することができるものであり、その可能性に大きな魅力を感じている。

<https://www.swimmingdesign.com/>

NO

157

岡崎智弘

グラフィックデザイナー／デザイナー

TOMOHIRO OKAZAKI / Graphic Designer / Designer

クリエイターインタビュー

『街を舞台に、より大きなスケールでデザインしてみる』



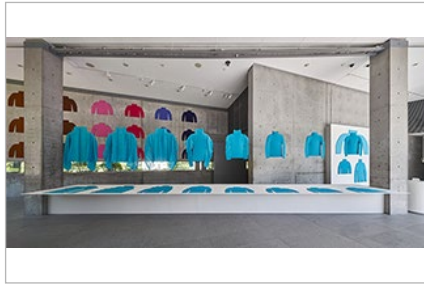
「面白いデザイン」と「面白くないデザイン」の違いは、自分が面白さに気づけているかどうかだけ。

published_2024.06.19 / photo_tada / text_ikuko hyodo

子ども向けのテレビ番組でありながら、大人も夢中になった「デザインあ」の人気コーナー「解散!」を手がけた“解散者”としても知られる、グラフィックデザイナーの岡崎智弘さん。デザインについて噛み砕きながらその本質に迫る番組は、岡崎さんのデザイン観を変え、のちの活動に大きな影響を与えました。21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3の「Focus on STRETCH PLEATS」展ではディレクターを務めていますが、岡崎さんならではの視点が散りばめられている模様。デザインを通して「見ること」の可能性に迫ります。

六本木はデザインの理想と現実のギャップを埋める場所だった。

僕が大学を卒業したのは2003年で、その年の4月に六本木ヒルズができました。それから東京ミッドタウンがオープンしたのは、たしか2007年でしたよね。当時の僕は新社会人として広告代理店に入社して、漠然とではありましたがデザインの仕事でいろいろやりたいと思っていました。でも、なかなかその道が見えてこない状態で。そんな中、六本木の美術館やギャラリーで開催している展覧会によく足を運んでいました。ヒルズなどができる以前の街をほとんど知らないの、僕にとって六本木はアートやデザインの街という印象が強いです。そのとき自分がやっていた仕事と、自分が理想とするデザインとのギャップを埋めたり、なんとか近づきたいという心持ちでこの街に関わっていたような気がします。



Focus on STRETCH PLEATS

me ISSEY MIYAKEを代表する《STRETCH PLEATS》は、縦と横に施された細かいプリーツが特徴的な素材で、全方向に伸縮し、誰もがその人らしく自由楽しく着こなせる衣服をつくりだしている。「Focus on STRETCH PLEATS」展は、そんな《STRETCH PLEATS》を新しい視点で表現する展覧会。“観察することで見えてくる構造”に着目し、衣服の仕組みから広がっていくユニークな世界を、岡崎さんがブランドチームとともにつくりあげている。2024年5月3日(金)～6月23日(日)開催。会場は21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3。
© ISSEY MIYAKE INC.

プリーツという構造の単位に着目して、視点を提案。

今回、ディレクションを担当した「Focus on STRETCH PLEATS」展は、先ほど話した新社会人時代から通っている 21_21 DESIGN SIGHT の、ギャラリー3で開催しています。展覧会のモチーフである、me ISSEY MIYAKE の《STRETCH PLEATS》について、一番詳しいのは当然ながら長く商品をつくってきたブランドチームの方々です。その上で、今までとは異なる新しい視点で掘り下げたいということで、外部のクリエイターである僕に声をかけていただきました。僕からしたら、彼らはプロフェッショナル集団です。共同という形であれ、ファッションに関しては素人の僕にどんなことができるだろうと思いましたが、日頃からデザインの仕事を通していろんなものを観察したり、何かを見いだすようなことをしているので、それと同じ目線で《STRETCH PLEATS》を細かく見ていきました。そこで発見したのがプリーツ構造の「単位」です。

展示の内容は、完成された物事を単に見せるのではなく、服を入り口にしながら、ものの見方や観察の方法など「視点の提案」を意識しています。これは僕が大事に思うことでもあって、ものをつくってできあがったら終わりではなく、自然と次につながっていく流れにしたかった。できあがったものが起点となって、見た人の想像力が刺激され、その人が次に何かやる時のエネルギーになっていく。ある種の力の循環というか、脈々とした流れの中にもものづくりが存在することこそ、意味があると思っています。この展覧会も《STRETCH PLEATS》を起点に「次につながるきっかけをつくりたい」という思いで構成をしました。

その点、21_21 DESIGN SIGHT は、海外から観光で来ている方々もありますが、若いデザイナーや学生など、かつての僕のようにデザインで何かしら面白いことをしたいと思っている人たちが多く足を運ぶ場所でもありますよね。そんな志を持った若い人たちと、展示を通して視点を共有したいという思いは強いかもしれません。



21_21 DESIGN SIGHT

ミッドタウン・ガーデンにあるデザインの展示施設。デザインへの理解と関心を育てる場として、定期的に展覧会などを行っている。地上1階地下1階の低層建築で、地上階にはギャラリー3とショップ、地下階にはギャラリー1&2がある。施設のほとんどのボリュームが地下に埋まっているため、中に入ると外観からは思いもよらない空間が広がっている。

設計を手がけた建築家の安藤忠雄氏は、21_21 DESIGN SIGHT創立者であるデザイナーの三宅一生氏の服づくりのコンセプト「一枚の布」からイメージを得て、「一枚の鉄板」を折り曲げたような屋根を設計した。「Focus on STRETCH PLEATS」展が行われている21_21 DESIGN SIGHTギャラリー3は、21_21 DESIGN SIGHTの開館10周年を記念して2017年3月にオープン。ものづくりの大きな拠点の1つである国内外の企業をはじめ、教育・研究・文化機関との連携プログラムを展開する、デザインのプレゼンテーションスペースとして活用されている。

photo:Masaya Yoshimura



21_21 DESIGN SIGHT／名称とシンボル

21_21 DESIGN SIGHTという名称は、英語で優れた視力を表す「20/20 Vision (Sight)」の、さらにその先を見通す場でありたいという思いからつけられた。SIGHTはデザインの「視力」でもあり、ものごとの見方、見ることの大切さを表す。ロゴの21と21の間は人間の目の幅になっていて、21_21 DESIGN SIGHTがデザインの「視点」であり、ものごとを真摯に見つめることの重要性を表現している。

岡崎智弘 グラフィックデザイナー / デザイナー

TOMOHIRO OKAZAKI / Graphic Designer / Designer



published_2024.06.19 / photo_tada / text_ikuko hyodo

外側の世界はポテンシャルに満ちている。

《STRETCH PLEATS》の構造はシンプルで、「プリーツ」という1つの単位が連続することによってつくられています。このように物事を単位ベースで見直すとさまざまな発見があります。「Focus on STRETCH PLEATS」展では縦横方向の伸縮の動きをモデル化していますが、1着の服にはいくつもの要素があり、今回のように動きの構造という目線で見ただけでも無数のパターンが存在します。その結果、《STRETCH PLEATS》のような自由な変形が起こるので、そういう見方に魅力を感じますね。

普段、デザインの仕事をしていると思うのは、自分の外側の世界が面白いということ。自分から生まれてくる表現はある程度予想ができてしまうのでそれほど惹かれないですが、外側の世界はポテンシャルが溢れていると日々感じています。世界をどうやって見るのか、その視点を提示することがデザインでもある。ただ、別にそれは僕の作品ではないというか、世界が面白いからこそ成立しているという気持ちですね。

今回、展示室の一番奥の空間は木のつくりにして、実験室のようなイメージにしました。構造をプリーツの単位から見て発展させていますが、最終的にはまったく違うものにたどり着く感じがいいなと思って。ここにはライブカメラがあって、その場にいる人たちとともに実験でできた模型がコマ撮りアニメーションのように映し出されます。アニメーションは映像の中で起きている実体のないものと思われがちですが、目の前に存在する物体でつくられている。その不可解さや詳細に観察したくなる仕掛けが、次の創作へのスタートになればという思いを込めています。

虫取りを通して培った、探すこと、見つけること。

幼少期から虫が好きで、友だちがいなかったわけではないですが（笑）、中学生くらいまでずっと虫を捕まえて遊んでいました。虫に夢中になった理由はいくつかあるのですが、まず「探して捕まえる」という行為が楽しかった。虫によって生息している環境は当然異なるので、それぞれの虫がどういう場所にいるかを図鑑などで調べて、1日中探しているような子どもでしたね。見つかるまで探し続けるので大抵捕まえられるんですけど、そういうことを繰り返していると探す力が鍛えられてくるんです。この辺りにいるだろうという当たりを付けて、葉っぱが動く音や水面の揺れで気配を感じようとする。そのとき駆使していた感覚は、仕事でアイデアを考えるとときとかなり近くて、虫取りの経験が今に生かされている気がします。

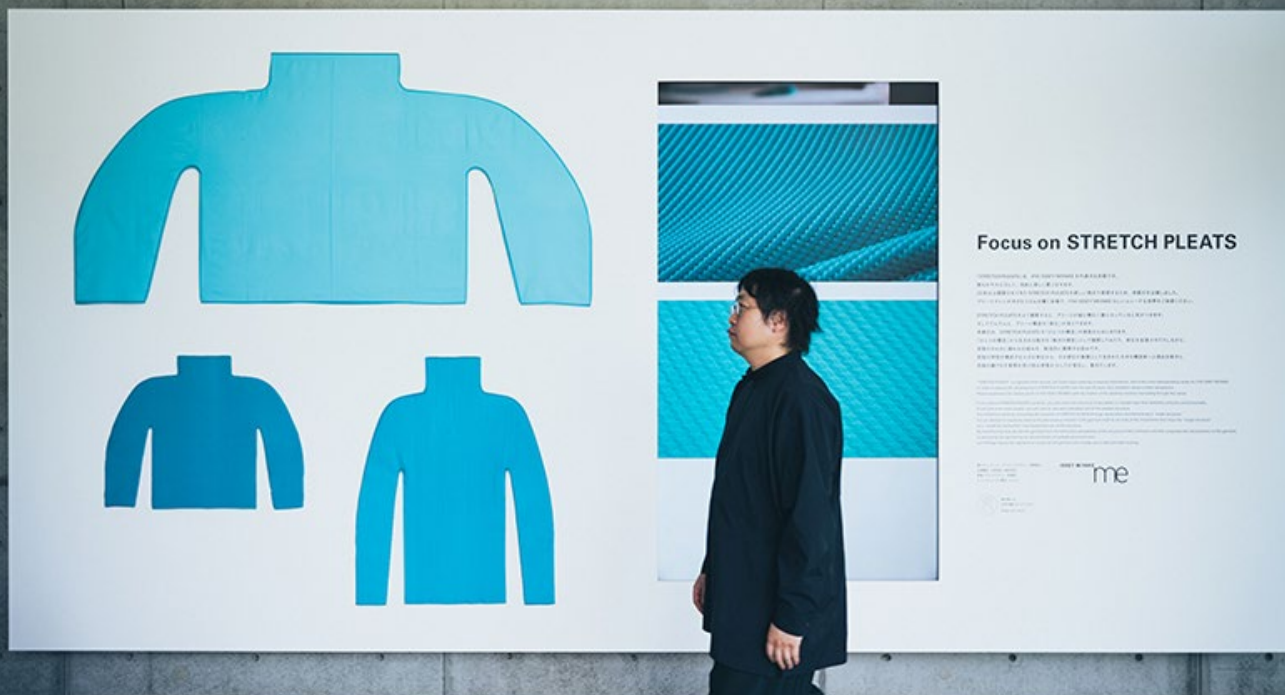
もう1つは「見る」楽しさです。虫の形にはそれほど興味がなかったのですが、どういうふうに通っているのか営みを観察するのが好きでした。例えば人間が「そろそろ餌を食べたい頃かな」と思って餌をあげたとしても、こちらの思惑など一切関係なく虫は虫の都合で動いているので餌に反応しなかったりする。自分の想像や理解が及ばないようなまったく別の原理で動いている存在を見る楽しさを、そこで得ていたのだと思います。そして、「動きそのもの」がやっぱり面白い。外骨格の生き物って、どこことなくロボットの動きにも似ていて、その行動にルールらしきものがあるんですよ。よく知られるところだと、てんとう虫は高いほうに上っていくみたいなことですけど、ずっと観察してルールを見つけるのも楽しみの1つでした。

小さい子どもは、ものを触ることで世界を感じますよね。それってつまり「手で見る」ことであり、成長とともに手遊びや工作などを通して、そこに潜んでいる仕組みや、概念的な部分を感じられるようになってくる。さらに大人になるにつれ、物体としての構造だけでなく、情報的な構造、アイデア的な構造など、「つくる」ことによって「見る」もどんどん深まって広がってきた気がします。

虫の形には興味がないのですが、動きにはすごく興味があります。直感的というか生理的というか、生物的な反応と何かしら関わっているような気がずっとしています。モダンデザイン以降は基本的に文化や経済、社会との関係性の中にデザインがあると思うんです。ただ、僕たち人間は文化や経済を築いているけれども、基本的には動物じゃないですか。だから、社会との関わりというデザインの形がある一方で、「面白い」「心地よい」「動物がサッと動いているのを見て驚いた」といった生き物としてのより本能的な部分からくるデザインもあると思っています。「動き」というのはそういったところと特殊な関わりを持っていると思っています。

岡崎智弘 グラフィックデザイナー / デザイナー

TOMOHIRO OKAZAKI / Graphic Designer / Designer

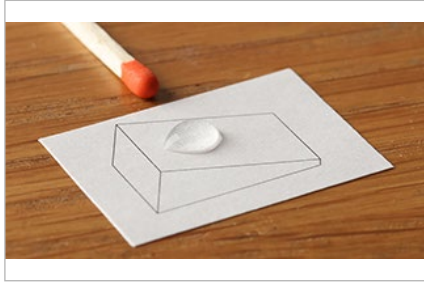


published_2024.06.19 / photo_tada / text_ikuko hyodo

ルーティンとして、ものをつくり続ける先にある発見。

仕事とは別に、マッチ棒をモチーフにした《Matches》というコマ撮りアニメーションのシリーズを毎日制作しています。コロナ禍で時間に余裕ができたから始めたのですが、当初はいろんなモチーフで撮っていました。やっていくうちにマッチが扱いやすいと思うようになって、マッチを使い出してから4年ちょっと経ちましたね。

すでに1,000作以上できていますが、今のところ作品に関してはあえて言語化せず、ときどき振り返ってみて「こういうことかな」と思う程度にとどめています。趣旨云々を重視するのではなく、散歩でもするような感覚で習慣的につくることをよしとする。実際、休日も事務所に行っつけています。逆にやらないと落ち着かないので完全に朝のルーティンですね。1つを仕上げるのに大抵2、3時間かかりますが、仕事を始める10時までには終わらせるので誰からも文句は言われません（笑）。



Matches

コロナ禍の2021年に岡崎さんが日々のスタディとして始めたコマ撮りアニメーション。赤い頭のマッチ棒がほかの物体と"出会う"ことで、まるで生き物のようにさまざまな動きを見せる。Instagramでほぼ毎日更新中。
https://www.instagram.com/oo_kk_aa/

ここでも興味があるのは、やっぱり動きのデザインです。コマ撮りアニメーションは、マッチ棒などのモチーフを少しずつピンセットで動かしてシャッターを切っています。なので、そこに映っているのは実際に存在するものだけれど、動き自体は自然なものではありません。そのときに意識しているのは、僕は人形などをスムーズに動かしてストーリーをつくりたいのではなく、動きの仕組みや見え方の質感、構造を見たい。1つずつのコマで起こるのは紙がくしゃっとなったり、水に濡れたりするような誰もが知っている動きや質感ですが、それがコマ撮りという特殊な状況によって普通はありえないような組み合わせや構造になっている。そうすると1個1個のパーツは身近なものばかりだけれど、全体の流れと合わさったときに知っているけれど知らないものになるんです。

言語化せず、わからないまま手を動かすことに重きを置く。

実は《Matches》ではやり直しは一切しません。というのも本来ものづくりやデザインは、言語より先に行動があるはずじゃないですか。《Matches》の場合は自分が思わぬところに行きたいだけなので、わからないままの状態に蓄えていく活動にしていきたい。その中で強いて言うなら、10年間続けると決めています。グラフィックデザインは短いスパンでつくっていくので、10年で1つのものをつくるようなことに興味があるんです。日々の作品を単体として捉えるのではなく、10年やり続けた先にどうなっているかが楽しみですね。ただ、やり続けるには健康で元気でなければいけない。10年というスパンだと、そんな当たり前のことも大事だと気付かされます。



岡崎智弘 グラフィックデザイナー / デザイナー

TOMOHIRO OKAZAKI / Graphic Designer / Designer

published_2024.06.19 / photo_tada / text_ikuko hyodo

デザインは構造や関係性の組み替え、もしくは見方を変えること。

デザインはゼロからつくるものだと思っただけでしたが、「デザインあ」というテレビ番組の「解散!」というコーナーの企画制作を担当したのを機に、ものの見方を徹底的に考えました。それまでグラフィックデザインには、自己表現といった何かしらのエッセンスを入れなければと思い込んでいたので、「解散!」も最初の頃は「やってやろう」と意気込んでいました。でも、みかんや種など、当たり前のモチーフだけれどよく見ると面白さがたくさん詰まった物体なので、それらをどうやって見るかという「視点」だけで十分じゃないかとだんだん思うようになって。構造を捉え直して「見る方法を提示するのがデザインなのかもしれない」という考えに至ったらしっくりきたんです。「解散!」を10年間経験したことで、デザインとは構造や関係性の組み替え、もしくは見方を変えることだと思えるようになりました。



デザインあ / 解散!

NHK Eテレで2011年に本放送がスタートした、デザインの面白さを伝え、子どもたちのデザイン的な視点と感性を育む番組。現在は「デザインあneo」として放送中。「解散!」は「デザインあ」の人気コーナー。野菜や生活道具など身の回りのさまざまなものが分解されることで、その構造が見えてくるコマ撮りアニメーション。岡崎さんが「解散者」として企画制作を担当。ビジュアル絵本「デザインあ 解散!の解/解散!の散」(ポプラ社)も出版された。

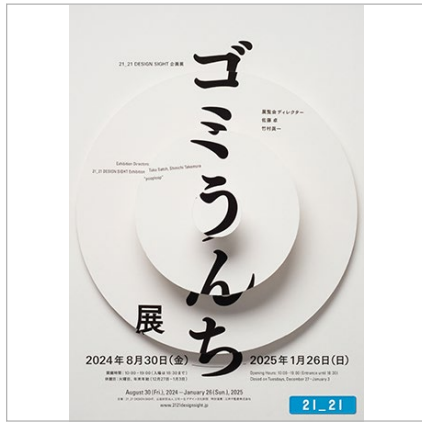
「面白いデザイン」とは、自分がその面白さに気づけているかどうか。

デザインの視点から、六本木の街に何を組み合わせたら面白いかな。それこそ組み合わせは自由だから、可能性はたくさんあるはず。とはいえ対象が街となると、社会性のあるアイデアが必要とされるだろうから、マッチと何かを組み合わせるようなやり方とはかなり違ってきます。その組み合わせがなぜ良いのかしっかり考えてやるべきなので、何となくのアイデアでは難しいですね。これまでの話を踏まえてあえて挙げるなら、動きを組み合わせるのはいいかもしれません。実際のモーショ的な動きもあれば、ゆっくり変わっていくような事象、人間には知覚しづらい動きもあるかもしれない。たとえば今、街中にはサインエージがたくさん設置されていますが、使い方に関してはまだまだ途上感がありますよね。それらが今後どう街と共存していくのかも気になるし、単に動けばいいってわけでもない。もしくは表層的な動きではなく、長いスパンでの動きに着目すると可能性が開けるかもしれない。どれも漠然としてはいますが、今みたいに「動き」についていろんな方向から見て掘っていくことは、具体的なアイデアが生まれるきっかけになります。

グラフィックデザイナーとしては、街が舞台だとよりスケールの大きなことができそうな点が興味深いです。モニターにしろポスターにしろ、その枠内で考えるのではなく、置かれる空間や人の行動との関係性で考えていけば、より大きなスケールでデザインできる余地がある。都市のビジュアルデザインって言うともっと壮大ですが、テクノロジーをうまく活用しながら、広がりや関係性を感じさせる街づくりが可能になるかもしれませんね。

僕個人の考え方ですが、「面白いデザイン」と「面白くないデザイン」の違いは、自分が面白さに気づけているかどうかだけだと思っています。「自分の外側の世界が面白い」という感覚もまさに一緒に、大事なのはそれを発見できるかどうか。だから願わくば、あらゆることを面白いと思える人になりたいです。

撮影場所：21_21 DESIGN SIGHT ギャラリー3 「Focus on STRETCH PLEATS」展（開催中～2024年6月23日）



INFORMATION

21_21 DESIGN SIGHT企画展「ゴミうんち展」

本展は身の回りから環境問題など、これまで目を背けてきた「ゴミ」や「うんち」を含む世界の循環に向き合う実験の場でもある。展覧会ディレクターにはグラフィックデザイナーの佐藤卓氏、文化人類学者の竹村真一氏を迎え、岡崎さんがアートディレクションを担当する。

会期:2024年9月27日(金)～2025年2月16日(日)

※会期が変更になりました

会場:21_21 DESIGN SIGHTギャラリー1&2

<https://www.2121designsight.jp/program/pooploop/index.html>

取材を終えて……

「Focus on STRETCH PLEATS」展の会場である 21_21 DESIGN SIGHT の名称に入っている「SIGHT」はデザインの「視力」であり、ものごとの見方、見ることの大切さを表しています。岡崎さんはデザイナーを志した頃から、21_21 DESIGN SIGHT に通うことで、そんな「視点」を養ってきたのでしょう。そんな場所でディレクションを務めることは、ひとつのゴールとも言えそうですが、本人は目の前の一つひとつの仕事を楽しみ、さらには 10 年スパンでマッチのコマ撮りを続けようとしていて、その姿はいたって軽やか。目を輝かせながら話す姿は、虫取りに夢中になっていた少年の頃を想像させてくれました。《Matches》がどうなっていくのか、私たちも見続けていきましょう! (text_ikuko hyodo)