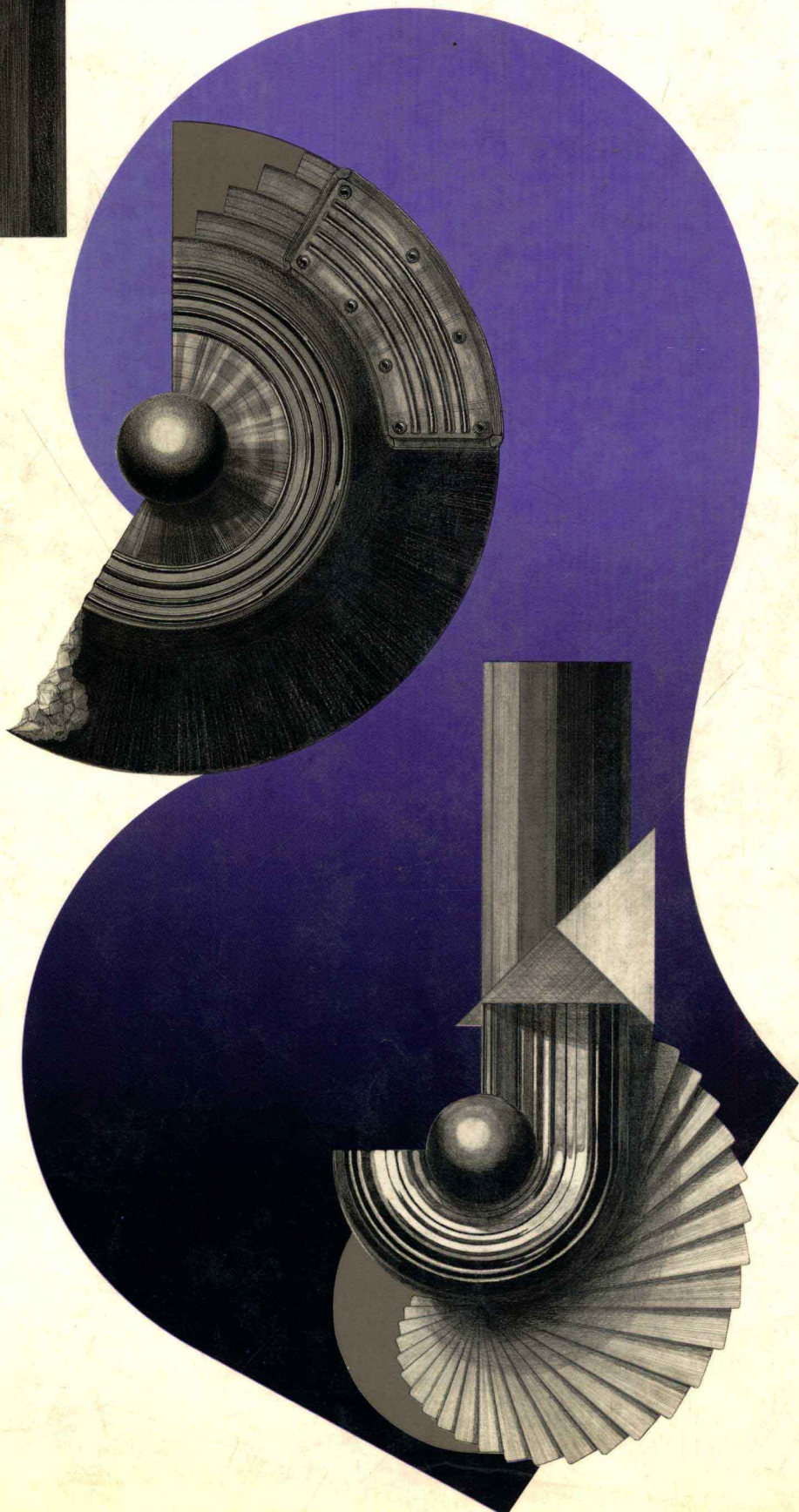


PRODUCT  
DESIGN  
IN  
JAPAN



**P R O D U C T**  
**· D E S I G N**  
**· · · I N · ·**  
**· J A P A N ·**

## 目次

## Contents

どこにもない秩序をもとめて——多木浩二	6	In Search of Order from Nowhere——Koji Taki
プロダクトデザインの世界——彦坂 裕	9	World of Product Design——Yutaka Hikosaka
清水忠男	18	Tadao Shimizu
森田正樹	26	Masaki Morita
阿部紘三	34	Kozo Abe
喜多俊之	50	Toshiyuki Kita
岡山伸也	66	Sinya Okayama
川久保 玲	74	Rei Kawakubo
川上元美	82	Motomi Kawakami
梅田正徳	98	Masanori Umeda
磯崎 新	114	Arata Isozaki
渡辺妃佐子	122	Hisako Watanabe
清水文夫	130	Fumio Shimizu
豊久将三	138	Shozo Toyohisa
細江勲夫	146	Isao Hosoe
黒川雅之	162	Masayuki Kurokawa
内田 繁	178	Shigeru Uchida
川崎和男	192	Kazuo Kawasaki
五十嵐威暢	202	Takenobu Igarashi
三原昌平	210	Shohei Mihara
篠原一男	218	Kazuo Shinohara
伊東豊雄	224	Toyo Ito
プロフィール	233	Profile
あとがき——安東孝一	244	Afterwards——Koichi Ando
協賛会社	246	Co-sponsor

**P R O D U C T**  
**· D E S I G N**  
**· · I N · ·**  
**· J A P A N ·**



**P R O D U C T**  
**· D E S I G N**  
**· · · I N · ·**  
**· J A P A N ·**



## 目次

## Contents

どこにもない秩序をもとめて——多木浩二	6	In Search of Order from Nowhere——Koji Taki
プロダクトデザインの世界——彦坂 裕	9	World of Product Design——Yutaka Hikosaka
清水忠男	18	Tadao Shimizu
森田正樹	26	Masaki Morita
阿部紘三	34	Kozo Abe
喜多俊之	50	Toshiyuki Kita
岡山伸也	66	Sinya Okayama
川久保 玲	74	Rei Kawakubo
川上元美	82	Motomi Kawakami
梅田正徳	98	Masanori Umeda
磯崎 新	114	Arata Isozaki
渡辺妃佐子	122	Hisako Watanabe
清水文夫	130	Fumio Shimizu
豊久将三	138	Shozo Toyohisa
細江勲夫	146	Isao Hosoe
黒川雅之	162	Masayuki Kurokawa
内田 繁	178	Shigeru Uchida
川崎和男	192	Kazuo Kawasaki
五十嵐威暢	202	Takenobu Igarashi
三原昌平	210	Shohei Mihara
篠原一男	218	Kazuo Shinohara
伊東豊雄	224	Toyo Ito
プロフィール	233	Profile
あとがき——安東孝一	244	Afterwards——Koichi Ando
協賛会社	246	Co-sponsor

この本は現代日本の家具やデザインをあつめたものだが、その選択をしたのが私でないことは予めことわっておきたい。ここにあつめられたものが日本の現在のデザインの水準を示すものであることは私も認めるにやぶさかではない。しかし私がこの本の序文に書こうとしているのは、決してこれらのデザイナーの紹介でも、彼らのデザインの解説でもない。こうして「日本のデザイン」があつめられると、私にはもっと一般的に現代の日本の社会や文化のさまざまに根深い問題と遭遇するような気がしてならないのである。たとえば椅子ひとつをとっても、はっきり言語化できないがどこか西欧の椅子と違いがあるのはなぜか。それはたんなる形態とか、材料とか、それらを受け入れる市場の趣味の問題ではなく、もっと無形のものであるように思える。しかしそれは西洋の椅子の方がいいという判断をすることではない。似ているようでいて違っているのはなぜか、を考えることを迫られるのである。

ところが私はデザインでも芸術でも、外から見て、いつも「日本」という特殊な枠をおいてだけ判断されることは非常に間違っていると主張してきた。もし評価するならもっと普遍的に通用する枠組みで判断してほしいからである。だがここは日本のデザインを集めた本の序文である。となると私としてはいやでも「日本」についての誤解を解くように語らないわけにはいかないのだ。



いきなり文化一般へと進むより、椅子の話が続けよう。西欧人と日本人では日常生活における座法に違いがある。おそらく座法は身体技法のなかでも大きな部分を占め、空間やもののありかたに与える影響が大きい。我々は長い間、床に直接、腰を下ろす生活をしてきた。正座もあればあぐらもあるが、この座法が椅子に腰掛ける身ぶりとは違うことはいうまでもない。日本人は、最近まで私的な生活では殆ど椅子を使わないできたのである。しかし椅子を使う文化が椅子を使わない文化より高級であるとはいえないのだ。民族による身体技法の差異は文化の差異であり、身体技法の延長としての道具が生じたのであるから、そこには自ずとものや空間の文化の差異も生じてくる。このような文化の差異はなにもものや空間だけのことではない。たとえば言語において、ある言語ではある動物を何百とおりもの言い方で表現するが、それは生活のなかでのその動物との関係が複雑に分節してそれぞれ意味をもっていることであり、それを一つの単語で言い表す文化と生活様式が異なるわけである。これも文化の優劣の問題では全くない。事実、日本では椅子が発明されなかったのも、近代以前に中国から移入されてもごく限定された儀礼的使用法しかされなかったのも、日本の住宅の構造と関連している。座法と住居の空間のどちらが原因かはさておいて、日本の住居では床を地面からもちあげ、さらに畳を敷くにいたっては、この上に椅子を置くことは完全に冗語法になるから必要のないものであった。明治になって畳の上に絨毯を敷き椅子を置いたのは、椅子が近代化の象徴に見えたので、旧来の住居を急いで西欧風に仕立てる便宜上のことであった。西洋では大地と連続した床の上に土足で入っていたから、休息の場として、身体を大地から分離するなんらかの台状の家具が発明されねばならなかったし、それを使用するうちに、椅子なり、テーブルなりの形態や装飾を極度に発達させるにいたったのである。床に靴を脱いで上がる慣習は、日本の住居がいかに近代化しても残った。現代の前衛的な建築家の作品でも、床に靴を履いたままあがることはまずない。それほど身体に密接した文化の息は長いのだ。日本の椅子が置かれるのはこうして、ある意味では繊細さをもった空間であり、またそれだけにエフェメラルな空間でもある。

江戸末の開国、さらに決定的に明治の新政府とともに、日本は他の非西洋圏の国が遅かれ早かれ被ったと同様の西洋近代の影響を受けた。我々が「近代」とよんでいる概念は、大まかにいえば西欧が啓蒙思想と産業革命とともに生み出した社会の形式であり、生活の様式であり、合理的なものの考え方であった。それにおそらくものの感じ方も含まれるであろう。ほぼ19世紀末までには、西洋諸国はこの文化を地球全体に拡張することに成功した。それは西欧資本主義の植民地政策とも一致したし、また圧倒的な軍事力にも裏打ちされて、他の世界はこの近代化の波を受け入れないわけにはいかなかった。長く続いた社会的な慣習、生活感情はなかなか変化しないが、社会が本格的に近代化する以前に、近代に適応する第一の段階として衣服や建築や家具などが、象徴としても技術としてもまず最初に入ってきたのである。このことはどの国でもいわゆる民族的な文化のある部分あるいは全体の崩壊を意味した。日本のおそらく衣服がもっとも早くに民族性を喪失していったといえよう。明治の文明開化は、西欧近代の社会、教育、軍隊、思想をとりいれもしたが、それ以上にもの(とくに衣服)の世界で近代化が始まっていた。



周知のごとく日本は長い歴史をもった独立国である。そこには美しい伝統文化が存在している、と人はいふ。とくに日本を短期間訪れた外国人はかならずそういうのだ。どうして現代の日本人はそれを活かさないのだろうか、と。事実、建築でも、演劇でも、あるいは音楽でも独特の美的性質があったことは事実である。そして椅子について述べたように、椅子が現象する空間は西洋の空間より、繊細でエフェメルだというのもそのひとつかもしれない。しかしその美的伝統が果たして今日の社会のなかでどの程度に有効であるのか。おそらく旅行中の外国人の眼にははっきりとは見えないであろう社会的現実のなかでは、美的伝統はそのままでは有効ではない、と私は考えている。たとえば「能」は演劇として最高の形式に達したものであったことはまちがいない。いまでも私は「能」に陶醉できるからしばしば能楽堂を訪れる。しかしそれはあきらかに古典芸能であり、その知識を前提にしているから鑑賞可能なのである。だからそのままの形式で現代化しようとする試みを見ると、いつも奇妙にキッチュ化していくのが感じられてならない。現代演劇は全く別の観点から創造されねばならないからだ。そのなかに「能」の中で培われた芸術の思想がはいるか、はいらないかは、現代演劇としての思想があつてこそ問題になりうることである。

こうした西洋の文化的伝統と非常に異質の美的伝統を比較的直接的に現代化して、ある程度の成功は収めたことも、すでに実証済みだ。ジャポニカとか、ジャパネスクとか呼ばれた様式は、いずれもこうした伝統を西洋人の趣味に合いやすいように変形したものであり、その限りでは根本にある大枠の形式は西欧のデザイン概念、あるいは芸術の概念に基づいていたのである。したがってその場合、日本の伝統はエキゾチックな美的価値を付与するものとして受け取られるにすぎないし、それ以上に日本文化からなにかを創造していたのではないのである。このレベルでは、伝統は一種の神話として機能し、文化は常に過去にレファレンスをもつものとして考えられているわけである。

しかしまた別の多くの誘惑もある。たとえば、かなり以前から、西洋近代の文化、思想などがある行き詰まりを感じているという言説がある。しかし、じゃ「日本」でいこう、という簡単なことではないのだ。西欧の行き詰まりという言説を字義どおりに受け止めてはならないことはいままでもない。日本が西洋から受けた影響の深さを考えて見ると、西洋が行き詰まっているなら、日本も同様の運命を免れない筈である。たとえば人文科学の世界を例にとってみると、いまでもドイツ専攻とかフランス専攻とか、要するに青春に留学した国に自分の研究の領分を定めているだけではなく、その文化の思想に依拠していればことたりる傾向がある。それぞれの他文化に通じている専門家は必要不可欠だが、文化とか思想とかいうことになるとその独自性が問われてしかるべきである。逆に日本文化の専門家の場合は、日本文化のアイデンティティをたとえば古代にもとめたり、中世にもとめたりしていることもある。これにも一理はある。だがいまの時代に生きる我々が自分のアイデンティティをそこにもどして見るのであろうか。私は全く疑問に思っている。日本文化の伝統を云々すると同時に西洋の伝統もまた問題になる、二重の文化の伝統のなかに我々がいるのではないかという仮定を立ててみなければならないのだ。我々は自分のなかにすでに根を下している西洋的思考法を否定はできない。それは「西洋的」というより思考一般の問題なのだ。



だが文化の伝統とはたんに美的なものだけをさすのではない。たとえば日本は西洋(とくに近代)の影響を摂取しながら、生活様式でも、社会的な慣習でも独特のやり方で過去を保存してきた。その現象がもっとも近代化されていなければならない企業のなかでも生じるから奇妙である。企業のありかた、そのなかでの雇用の仕組みや人間関係ひとつをとっても、西洋とは著しく異なる。そのやりかたが経済大国への成長をもたらしたから、それが世界的に意味があると錯覚してはならない。この成長そのものが異常な社会的歪みや不合理をもたらしていることが、こうした文化的伝統との関係のなかで、どこか曖昧にされてはいないか。現在の日本は、豊かに見えながらたとえば大企業とその下請け企業との賃金格差はきわめて大きいし、他の多くの原因でも富の社会的格差はますます大きくなっていく。個人的な文化享受の可能性を大きくしようとする、と、当然、西洋に比較して長い労働時間の短縮が課題になる。こうしたことが実行されていくと、いまのような国際的な経済大国の地位は維持できないかもしれない。貿易摩擦を緩和し、大企業優先主義を止め、人間的生活の意味を求め始めると、遠からず日本経済の国際的地位は現在より低下する運命を辿るかもしれない。

ここでこうした経済社会的な問題に触れたのは、ほかでもない。いかに歪みがあろうとその歪みに依拠しながら、日本は異様に発達した消費社会になってしまったことはまちががなく、そこでデザインがすでに実質的機能以上に経済的な価値の差異をうみだす象徴的役割をもつようになっていることを認識するためである。日本はいまデザインが経済的動向を左右する社会になりつつある。これは主に工業製品やモ

ードの領域で顕著であるが、日本のデザインはこうして奇妙に伝統を近代に組み込んだ社会慣習の上に立った経済の成長と消費社会の上に、商品の価値として位置づかなければならないはめになっている。したがって日本のデザインにはこうした矛盾が気づかぬまに刻印されているかもしれない。しかもまったく多くの矛盾を抱えた話だが、デザインはこうした資本の活動のなかから、逆に文化の意味を考え直させる美的機能をもつようになってもいるのではないか。



たしかに日本は明治以前までの文化的伝統とそれ以後に入ってきた西欧の文化的伝統の両方をともに自己の伝統としてもつという状況にたちいたっていると仮定することは不自然ではない。この二つの伝統という状況は日本固有の現象ではない。近代化を受けた非西欧圏の民族はいずれも似たような環境にある。西欧的近代の方が日常化し、民族的伝統が却って儀礼化するという現象は珍しくないのである。これに對してどの民族も、なんらかの方法でおのれのアイデンティティを模索してきた。ひとつの例が革命後のメキシコである。彼らはブレ・コロンビア期のインディオの文化も重視したが、そこに戻ることはなかった。植民地時代の文化もまた受け入れたのである。ちょうどメキシコには長い植民地としての歴史のあいだに生じた混血(メスティーソ)が社会的に大きな集団として存在した。彼らはメキシコ人のアイデンティティをこのメスティーソに重ねたのである。これが可能であったのは、メキシコが、植民地であったことに加えて、まだ野性の残る世界であり、近代化の浸透の度合いが少なかったことによる。日本の場合はアイデンティティを明確にしようとしても、このように単純ではない。ただメキシコの例から教えられるのは、もしアイデンティティをもとめるなら、それは世界のなかでの歴史、現在、未来に冷静な眼を注ぐ必要があるということだ。

ところで西洋と古来の日本という二つの伝統のあいだに我々のアイデンティティを模索すべきであろうか。あるいは文化はその総合をはかるべきなのか。日本はかつて近代化にさいして、和魂洋才という自己防御の策をとったことがあった。そこから生まれてきたのは、あきらかなナショナリズムであった。そしていまもまた同じようにインターナショナルな交流(国際化)という方向をとればとるほど、ナショナルなものを特権として復活させているという状況がある。このナショナル／インターナショナルという二項対立の位相関係をどういじっても、なにもうまれてこないのだ。日本の伝統と呼ばれているものが神話であるというだけではなく、この二つの伝統を背負っているということも新たな神話になってしまうのだ。

昔から多くの人によって論じられてきたことのひとつに、古来の伝統なるもの自体が、アイデンティティをもっていたというより、さまざまな外来の文化の混淆の結果だった、という説がある。その議論の意味するところは、単に外来のものを上手く内在化してきたという二項関係ではない。むしろ固有のアイデンティティをもっていたかどうかはともかく、摂取できるかぎりのものは摂取して、その源泉には決してなかった構造を生み出すことに文化の特性があったことを意味していたのである。このような議論をしてきた人々がどこまで自覚して語ったかどうかはともかく、日本の歴史とは、固有の実体があったわけではなく、つねにこうした外来の文化の混淆のなかから、他に比類のない形式をつくりだすことであった。もちろん、それらを要素化して源泉を迎えるなら、あるいは中国に、あるいは韓国に、あるいは西洋にと起源は迎えることができるが、そのこととそれぞれの起源にはない形式を作り出す仕組みとは別である。こうして日本の文化の美的形式が生まれたが、面白いことに明確な形式はもちながらある種のノイズあるいは空虚を含むのだ。そのことは文化がこうした生成の仕組みをもつためではないか。こう考えるとそもそも文化のアイデンティティとか、固有性とかいう実体的な概念自体がある限界をもつことになる。あらゆる時代の日本の文化的創造者は、こうして多様にきらめく異質の文化のなかで、全体の構造をかえるしなやかな操作を行ってきた人ではないのか。こうした文化の運動やその構造を論証することは難しいし、この短い文章でそれをするつもりはない。それは秩序ともいえようし、ノイズともいえようし、アナーキーともいえるようなものなのだ。

論理化は困難でも、現代の日本にはすでにそういう営みをしている現代の芸術家が少なくない。音楽でも、建築でも彼らの試みるのは、西洋でもなく、東洋でもなく、日本の過去でもなく、地方主義でもなく、そのような既知の源泉を多様にもちながら、そこから見たことも、聞いたこともない可能性をさぐっている。全くあたらしい秩序(ないしは無秩序)はないか、と。日本の文化が、依然として頑固にアイデンティティを示している西洋やその他の文化とならんで、現代の世界になにかをもたらしうるとすれば、こうした芸術家の試みの暗示する方法と繋がってしかない、と私は考えている。

「デザイン」ということばは、今や社会のさまざまな領域において使われている。それではデザインとは一体何を指すのかと問われると、一義的な答えを見出すことがたいへん難しい。とくに、日本のようにデザインということば自体が外来語として定着した世界では、意味されるべきものの不確定性が、そのことばの汎用性と表裏一体化して流布している。加えて、デザインということばのもつイメージのよさ、すなわち西欧を参照規範とした近代化の時期においては文化性や進歩的なものと結びつき、現代に到っても人間の多様な社会活動のハイスティルな部分を暗示させるというイメージ上の優位性によって、無意味に乱用されていることも否定できぬ事実である。



見通しをよくするために、私はデザインというものを大きく2つに分類したい。デザインには、狭義のデザインと広義のデザインがある、と私は考える。

狭義のデザインは通例一般に使用されているデザインなる概念に近いと言えるかも知れない。一言でいえば、所与のプログラムに対してよき形を与える行為である。この場合、よき形というのは、物理的な実体、たとえば家具とか建築とか工業製品などに限定する必要はない。システムとか工程といったプロセスをデザインすることも含まれてよい。

グラフィックデザイン、インテリアデザイン、テキスタイルデザインなど、職業的な領域をもったデザインは、ほとんどここで言うところの狭義のデザインに内包される。言うまでもなく、それらのデザインジャンルは、それぞれ固有の業種系をその背後に負っているのである。狭義のデザインは、所与のプログラムに対する改善行為はあるにせよ、基本的にはそのプログラムに対し根源的な疑義をはさむことはしない。その意味では、狭義のデザインを実践するデザイナーを、アートの素養あるテクノクラートと呼ぶことも可能だろう。彼らにとっての至上の規範は、美しさであり、実用性であり、さらに経済性や技術革新なのである。



では、広義のデザインとは何か？

実のところ、これは今日の意味でのデザインの根源的な問題に抵触するものではなからうか、と私は思っている。広義のデザインとは、一般的に言うところのプランニング、そして狭義のデザイン、さらにオペレーション、この3者を統括する概念を指す。プランニングには、真の意味でのコンセプトの構築、すなわち、戦略的なイメージポジショニングや企画、プログラムのビルトアップ、さらにはあらゆる意味における事業性の獲得が含まれる。「あらゆる意味」といったのは、経済上の事業性がなくとも文化的な事業性が高い、などといった場合も、コンセプトの在り様によって正当化され得るからだ。第2のここで言う狭義のデザインもハードな事柄に関するもののみならず、たとえば演出形態やシナリオの形成といったソフトの事柄にはいるものも当然扱われるべきだろう。一方、オペレーションには運営の問題と広報の問題が含まれる。狭義にデザインされたものの時間的進化をどう運用していくのか、それをどのような方法でパブリシティにのせていくのか、ことばをかえれば、運営と広報は時間と情報創造をデザインの概念に組み込んだものだと言える。そして、これらを一体として細部に至るまで統御する行為が広義のデザインにほかならない。

明快なコンセプトの下にすべてが内的に統御され、かつそのこと自体が対外的な顔として表象化されイメージが形成される。この意味において広義のデザインとは、そのデザインが発動される世界におけるトップマネジメントとなるわけだ。ナショナリズム高揚期の国家のデザインや帝都整備の都市デザイン、さらに現代のCIに代表される企業デザインは、広義のデザイン領域に属するといってよい。

わかりやすい例をあげるとすれば、ヒトラーが捏造した民族の優位性という虚構がある。ドイツの中産地主階級に対しこの虚構を共同神話化かつマインドシンボル化して集結させると同時に、対外的にはゲルマン民族の優位性を訴求する。そのために、ナチスデザインを統制し、組織プログラムを開発し、メディアテクノロジーを駆使してイメージの量産化を図る。これは、紛うことなく広義のデザイン行為である。そこでのハーケンクロイツのプロポーションや大きさ、色彩を整え、至上のイデオロギーを効果的に表現することは、狭義のデザイン行為なのである。

したがって、広義のデザインの担い手はテクノクラートでありイデオログでありオーガナイザーであることを同時的に人格化した人間あるいは集団であると言ってよい。もしデザインにおいてイデオロギーや宇宙観が語れるとすれば、広義のデザイン上の文脈において他にない。

最終的に、狭義のデザインはコストパフォーマンスという生産理念、つまり経済の原理に支配される一方、広義のデザインは生産ののるパラダイムを変位させる政治性が顔を覗かせる、そんな風に荒っぽく言うことも可能ではなかろうか。



なぜ、私がデザインを狭義と広義という分類で語ったかということ、情報というものが日常、非日常を問わず現実社会の舞台廻しの役割を担う現代において、広義のデザインなるものがすこぶるアクティブな規範領域になり得ると考えているためである。

情報社会と呼ばれながらも、現代はまだ本格的な情報社会として世の中が成立しているわけではない。そのような社会へと進化する過渡期であり、正確にはやはり情報化社会の域を出ない。また、情報の集積した密度空間としての都市が、あらゆる位相で話題化されていることに思いをめぐらせれば、それは同時に都市社会であると呼んでもよい。様態の差異を問題にしなければ、この状況は世界同時代的なものである。

一方で卑近な例を出すとすれば、日本の首都である東京はきわめて情報量が多い、また情報空間としても豊かに成立している都市である、と喧伝する人たちがいる。しかし、東京は、同時代の同程度の資本集積のある大都会と比較すれば判然とするように、情報的には貧しい都市である。それはネットワークの貧しさであり、情報の質と多元性の貧しさであり、情報なるものへの見解と認識の貧しさである。ここでは、情報が功利性と商売の対象としてしか扱われていないのではないか、と思われる危惧すらあるほどだ。にもかかわらず、そのような東京という都市は自己抑制なく拡大する。還元化された良質のイメージだけが東京のイメージとして量産される。東京という都市自体を対象とした好気心的分析も次々と実施されていく。国際間のインターシティ問題が話題になる。こうした事態も、良し悪しは別にして、都市社会＝情報化社会の典型的な様相なのである。

情報化社会におけるモノは、否応なく、情報性という衣をまとうことを余儀なくされる。そして、この衣が発信するメッセージはモノ自体が所有する意図と一致するとは限らない。というより、むしろ、それらは往々にしてズレた二重構造を形成する。デザイン的行為において、このズレを偶然的なものに委ねる場合は別として、二重構造自体を統御することが、情報化社会において競争力をもつためにはきわめて重要なテーマになるのである。それは情報の発信者(つくり手)と受信者(享受者や観客)のインターフェース自体もデザインの領域に組み入れることであり、情報創造の視点からモノのデザイン自体を再検証することを意味している。

言うまでもなく、広義のデザインへの意識なくそのようなことは実現できない。



インダストリアルデザインは、工業社会の所産によき形を与え、生活空間を活性化させるという意味において、それ自体狭義のデザインであった。そして何よりも、インダストリアルデザインという概念そのものが、近代性なりモダニズムを容易に想起させる。機能的な合理性や汎用性はもちろんあるにせよ、インダストリアルデザインにとっての重要課題が、工業社会・産業社会という同時代性を生活空間の中でシンボライズすることであったことは、歴史をみれば疑いを入れぬことである。

私はここで、情報化社会における生活空間と近似的な関係を結ぶもののひとつとして、プロダクトデザインなるものを考えてみるのも悪くないだろう、と思っている。プロダクトデザインにおける量産性は、インダストリアルデザインのような工業的量産性ではない。そうではなく、むしろ情動的量産性が問題にされるべきだ。そんな意味からすれば、プロダクトデザインがおおう世界は無辺際に広がっていると言えるかも知れない。

さらに、プロダクトデザインは、本来的に広義のデザインの所産であるべきである。先述したように、広義のデザイン対象は往々にして国家や都市、企業という巨大な資本とテクノロジーを背後にもつ領域の問題として語られがちだが、よりミクロな領域の問題としても成立するにちがいない。かつてのアヴァンギャルドがつくり出した一過的なプロダクト環境は、その際、参照されて然るべきものだろう。

強いて言えば、インダストリアルデザインの普及によって、生活空間には一定のデザイン上のインフラが敷かれたと考えることもできる。それはちょうど都市がつくられるとき、道路や鉄道、下水道や公園といったインフラがつくられ、それから都市空間の多様性が花開く現象と似ていると言えるかも知れない。プロダクトデザインは、とすれば生活空間のデザイン上のインフラを前提としてより高次の多様性や豊かさ、さらには固有の倫理感といったものを生産するものとして位置付けることも、おそらくは可能なはずである。

インダストリアルデザインも、もちろんポスト産業社会の中で進化し続けてきた。一定の利便的成果をみた後は、それ自体、大衆社会において、象徴品としての商品性が価値として生み出されていることは誰しもが認める事実であろう。今日、インダストリアルデザインはそのような実用性と何がしかの象徴性が一体化されたものとして明らかに見られている。逆に言うと、先述したような工業社会・産業社会という同時代性を生活空間の中でシンボライズするという象徴機能が、目に映る形で浮上しているのである。

それではこうした状況において、仮にプロダクトデザインというものを設定したとすれば、インダストリアルデザインとの境界線をどこに引くのであろうか？ 私は、それはそれぞれが基盤とする理念の差異にあると考える。インダストリアルデザインの理念は基本的に普遍的な、つまりは何処にも流通可能な、不特定多数の集団を訴求対象にしたデザインである。一方、プロダクトデザインの理念はより個別的な、すなわち特有の流通回路をもった、特定の人間像、テイストをもち、独自の価値観を所有し、精神的に自立した個人ないし小集団を訴求対象にしたデザインである。言うまでもなく、前者は工業社会の一元性や普遍志向を体現し、後者は情報化社会のもつべき多元性や複数主義<sup>ブルラリズム</sup>に対応している。適切さを欠くかも知れないが、大衆性のコードと貴族性のコードの対比をもち出すことも可能だ。用語としての奇怪さを許してもらうとするなら、日本に典型的に窺える工業主義的・情報化社会においては、境界性はとりわけ不明瞭なものとなる。



農業社会におけるクラフト、工業社会におけるインダストリアルデザイン——あえてそんな表現を使えば、情報化社会におけるプロダクトデザインは、クラフトやインダストリアルデザインで培われた表現手法を組織的にマネジメントする。かつてグロピウスは、インダストリアルデザインにおける創造性を、量産工程にはいる前の初期条件を与える製作段階のクラフト行為に求めたが、プロダクトデザインにおける創造性は、より複合的な様相を呈していく。

プロダクトデザインは普遍主義を通りぬけたある種の新土着主義とでも呼び得るような性格をもっている。その意味ではクラフトそのものの概念に近いとも言えるが、ここでの土着とは、固有な情報空間に対する土着であることは留意されるべきであろう。目に見えるモノと見えない情報を同時に創造し、風景に性格を与えていく、私はそんな風に考えている。こうした場合、西欧ではファブリック(fabriques)をつくると言うが、まさにプロダクトデザインはファブリックデザインとでも言えるものではないか。ファブリックは風景の意味を規定する単位であり、現実世界にもち込まれた虚構のエレメントである。そしてそれは虚構としての効果、言わば情動的な実用性、イメージ上の実用性が最大限に重視される。

したがって、プロダクトデザインは、固有な情報空間をつくり、場をもたらし、そのシーンをもって目に見えぬ何ものかを生産していくことを至上の原理にしていると言ってもよい。そこでのデザインの成立のさせ方は、固有な情報空間という現実的な虚構を有意味にさせるための編集、再構造化といったマネジメント＝運用術に近いのである。



日本のプロダクトデザインとして本書に掲載されたプロダクトが、私がこれまで述べてきた意識を反映しているものかどうかは、はっきり言って不明である。しかしながら、いくつかのものは、広義のデザインを志向しつつ、現世的な経済構造を突破しようと試みていることも事実である。

では、どこが「日本の」であるのか？ 日本的感性とはよく語られることばだが、そんなものは何の役にも立たない。もし語られ得るとすれば、日本的理論においてであるだろう。が、しかしこの理論も西欧的なエピステーメで枠取られる限り、おそらく、本質ははぐらかされたままだ。なぜなら、そこでは日本的理論を支える言語空間自体が明確に相対化されないからである。そして日本をアイデンティファイしようとする者がこの陥穽にのめり込む例は、枚挙にいとまがない。

プロダクトデザインはある情報空間をもつくり上げると語ったが、もしそれを前提とするなら、その情報空間内に浮かび上がる人間像をこそ問題にすべきではないだろうか。そこで初めて、単なるヴァナキュラリズムやエキゾチズムではない「日本の」という固有性が顔を覗かせるかも知れない。

現実世界に対して、もうひとつの虚構的現実あるいは現実的虚構の風景を構築すること、プロダクトデザインはその意味で政治的陰謀を欲望として抱いたものとして措定されることが望まれる。

First of all, may I remind you that this collection of furniture and other designs of contemporary Japan was not selected by me. Although I would like to admit this collection is an indication of the standard level of current Japanese design. However, what I am writing now is neither an introduction of designers nor a review of them. When "Japanese designs" are collected together like this, I strongly feel that I encounter various problems which are deeply rooted within the society and culture of contemporary Japan. A chair, for example, displays a certain difference from a western chair which I cannot verbalize. The difference is not simply of form or material, or the market's taste, but rather something unexplainable and intangible. It does not however, mean to judge the western chair as being better than ours. I am under pressure to think why they are different while at the same time appearing similar.

I have insisted that it is very wrong for outsiders to judge Japanese art or design through the special framework called "Japan". It is desirable that they are judged by a universally acknowledged framework. However, this is a preface for a collection of Japanese designs. Therefore I have to say so, so as to answer or explain the misunderstandings about "Japan".



Let me talk a little more about the chair rather than going into culture in general. There is a difference in the sitting ritual between Western people and Japanese people. Perhaps the sitting technique takes a major part of our body movement, and there are great influences on how things and spaces should be. For a long time, we have lived in an environment in which we sit directly on the floor. There is a manner to sit square or cross-legged, which is different from sitting on a chair. Until recently, the Japanese have not used chairs in their personal lives, but nobody can say that the culture that uses chairs is higher than the culture without chairs. The differences in manners by ethnicity in different cultures, and the tools that were invented as an extension of the manners, thereby generating a difference in cultural things and spaces. This difference does not apply only for things and spaces. A language, for example, has several hundred ways to describe one animal. The relationship between the life with the animal in the culture is more complicated than the cultural lifestyle which has only a single name for this animal. This again is not the superior-inferior situation. In fact, the reason why the Japanese did not invent chairs, and why they were used only in limited formal occasions, even after being introduced from China, is closely related to the structure of Japanese houses. Apart from reason for this discussion, sitting manner or living space, to place chairs on tatami mats on a floor lifted off the ground makes it seem unnecessary and redundant. Putting chairs on a carpet which covers tatami mats was a convenient idea to make the room western, because the chair seemed as if it was a symbol of modernization. Western people had to invent furniture to rest on by lifting the body above the ground because they walk with their shoes on the floor as if it were still a part of the ground. Using the furniture for a period of time resulted in the current form of the chair and table, and the further development has transformed it into a decoration. No matter how far Japan has become modernized, the custom to take one's shoes off still remains. Even the contemporary avant garde architects hardly design floors to step on with shoes. This culture is closely attached to the body and continues to last. It is, in a sense, a space with delicacy, or rather an ephemeral space where Japanese chairs are to be placed.

Through the opening of the country at the end of the Edo period, and definitely with the newly founded Meiji government, Japan was influenced by Western Modernity as the rest of the non-western world has been sooner or later. The concept which we call "modernity" is roughly defined as a form of society created by the west with enlightenment, philosophy and the industrial revolution, and rational thinking. It may also include ways of feeling or sensing. By around the end of the 19th century, western countries had succeeded in spreading this culture all over the world. Along with the colonial policies of western countries, which were supported by overwhelming military strength, the rest of the world could not help but accept this wave of modernization. Long lasting social customs and sense of living did not easily change. However, before the society was modernized in full-scale, there was a first stage of adoption when the clothing, architecture and furniture were brought in both as a symbol and technology. This meant the total or partial destruction of so-called ethnic cultures of many countries. In the case of Japan, clothing was the first item to lose its ethnicity. The Meiji Civilization and enlightenment adopted society, education, military and philosophy. Above all, modernization in Japan started in the world of clothing.



It is well-known fact that Japan is an independent country with a long history. They say that there is a beautiful tradition in Japan. Especially foreign visitors say so. It is true that there is a unique and beautiful quality in the field of architecture, drama and music, but as I said about the chair, this is the reason why I consider the space symbolized by the chair may be more delicate and ephemeral than that of the west, I wonder how effective those traditions are in this society. I believe that the traditional beauty is not as effective in this society which travelling foreigners would not be able to see. For example, "Noh" has certainly calminated in the form of drama. I often visit Noh theatre because I still become absorbed into it. But it is apparently a classic performing art, the knowledge of which we take for granted. That is why we can appreciate it. Therefore it becomes very funny or kitsch when we try put it into a modern form. Modern theatrical performance should be created from a totally different point of view. There has to be the philosophy of modern theatrical art even before the discussion whether the art philosophy fostered in "Noh" is included in it or not.

It has been proven that Japan succeeded to a certain extent in directly modernizing the tradition of beauty, the nature of which is very different from the cultural traditions of the west. The styles called Japonica or Japonesque are deformed traditions created to suit the taste of westerners and are based on western design concept in a large sense. In this case the tradition of Japan will be perceived merely as something to add to the aesthetic value of exoticism and nothing more than that was created by Japanese culture. On this level, tradition functions as a kind of mythology, and culture is considered as something always referring to the past.

However, there are also many other seductions. For example, there is a theory that the modern western culture, or philosophy is assuming a dead end. However, it cannot be easily replaced by Japan. It goes without saying that if the west is at a dead end, Japan is doomed to end up in this same place. In the academic field of humanities such as German and French Studies, scholars tend to commit themselves to their own territories of culture and philosophy that they studied when they were young. Experts of other cultures are definitely necessary, but the originality of their own careers should also be evaluated. For the case of the experts of Japanese culture, on the other hand, some seek for the identity of Japanese culture in ancient times or the middle ages. But how can we look at our identities from the past. I am very suspicious about this attitude. When we think about traditions of our culture, and also we cannot ignore the tradition of the west at the same time. We have to set up a proposition that we live in the tradition of a double culture. We cannot deny the western way of thinking in ourselves.



However, cultural tradition does not only refer to something aesthetic. Japan, especially modern Japan, kept old life styles and social customs through special means, while absorbing ideas from the west. This also includes corporate firms which should be the most influenced by modernization. The organization, system of employment and personal relationships are quite different from the west. Although these Japanese ways have brought about success in the economy, we should not misunderstand that they are meaningful to the rest of the world. The fact that the abnormal or irrational part of the society resulted from that success is obscure relating to our cultural tradition. Contemporary Japan seems on the surface wealthy, but the difference of incomes between big companies and their subcontractors, or the gap between the rich and the poor is becoming greater in our society. Considering the possibility to increase our enjoyment of culture, the reduction of working hours compared to the west naturally becomes an issue. If it happens, Japan may not be able to keep its superiority as an economic giant. If we begin to relax trade restrictions and stop giving preference to big companies, we might have to give away our world economic position in the near future.

The reason why I discussed these social and economic problems is that even with such abnormality, or distortion, the society has developed into a consumer monster within which designs have a symbolic role to create a difference of economic value rather than function. Japan is becoming a society where design determines the trends of the economy. This is obvious in the field of manufactured products and fashion. Thus the design is subject to take a central position of the products in the consumer society with economic growth on the basis that modern social customs are strangely mixed with our own traditions. Therefore, such contradictions may be imprinted in Japanese designs, the designers not noticing its hidden influence. Paradoxically, design is becoming an aesthetic function which makes us reconsider the meaning of culture in the capital activities.



It is not too unnatural to assume that Japan has come to the stage where both the cultural tradition before Meiji and the Western cultural tradition after Meiji have become our own tradition. The society with a double tradition is not unique to Japan. All modernized non-western races have entered a similar environment. The phenomenon in which the modern west is prevailing and ethnic traditions remain only as rituals is not rare. And every ethnic group tries to seek for its own identity, for example, Mexico after the revolution. They tried to take serious consideration in the keeping of their Indian culture of the pre-Colombian era, but they never returned. They also adopted a colonial culture. There is a large group of mixed blood (Mestizo?) created during the long history of colonization. They found the Mexican identity in this Mestizo. This was possible because Mexico, although colonized, was still partly wild, and the degree of modernization was still in its infancy. The situation is not as simple for Japan as it is for Mexico when we try to clarify our own identity. The lesson of Mexico tells us that if we seek for our own identity we have to objectively observe the past, present and future of the world.

Shall we look for our identity in the area between the west and old Japan? Or should the two cultures be merged? Japan once adopted a protective policy on the basis of a "Japanese spirit and Western learning." Obviously, nationalism was brought about from this concept. Now we are still in the same situation where the more we stress on internationalization the more nationalism is revived as a reaction. We cannot solve anything by dealing with this dual national/international situation. Not only the fact that the Japanese tradition is a myth, but also the fact that there are other traditions on our shoulders which will become mythical.

Many people have discussed for a long time that the so called old traditions did not have individual identities, but were a mixture resulting from importing various cultures from abroad. Such discussion does not suggest the imitation of foreign things, but that the characteristics of culture are in the creation of a structure which does not exist originally in the foreign culture. Japanese history was a re-creation of unique forms from a mixture of adopted foreign cultures. Of course we can break it down to each element to trace the roots back to China, Korea and Western countries. However, it would be a totally different mechanism of creating something new from those origins rather than copying. Thus, the aesthetic style of Japanese culture was born. But interestingly enough, while it has a clear style there are some kinds of noise or vanity within. This is because the culture has created such a mechanism. If so, the creators of Japanese culture in different periods of time must have been the people who changed the total structure by flexible manipulation of many different existing cultures. It is difficult to demonstrate the movement and structure of such a culture, and I did not try to do so in this short essay. It is something that can be called order, noise or anarchy.

Even though it is difficult, there are few modern artists who are trying to theorize it. In music or architecture, they try to seek for a brand new possibility in a variety of origins regardless of the West, the Oriental, Japanese history or Locality, forming a brand new order (or disorder). If the Japanese culture can bring about something into this world along with the culture of the West and others which stubbornly show their identities, it would be related to the method implied by these artists' attempts, I believe.

Today, the word “design” is used in many areas of life. Although, if asked what design actually means, it is extremely difficult to provide a uniform reply. In a country particularly like Japan where the word “design” is naturalized, it circulates widely with an ambiguous representation of what it means in practical terms in combination with its general usage. In addition, the word “design” carries a fashionable image. More specifically, the word “design,” which was associated with something cultural or progressive in the early days of Western modernization, has an advantageous image in that even today, the word alludes to the high style of man’s diversified lifestyles. Hence, the word “design” is used pointlessly and at random.

I would like to divide design into two from the standpoint to offer a clearer definition. In my view, there are two different types of design – design in the narrow sense of the word and in the broad sense of the word.



Design in the narrow sense may be said to be close, in concept, to the meanings that are generally used. In a word, it is the type of design that gives a good shape to a given program. A “good shape” in this context does not have to be confined to physical entities such as, for example, furniture, structures and industrial products. It also includes the design of a system or its process.

Graphic design, interior design, textile design and other types of design used in occupational realms mostly come under the category of design in the narrow sense. It goes without saying that genres of such design form the background of specific types of industry, respectively.

Design in the narrow sense may help improve a given program, but basically, it does not throw any doubt on the propriety of the program. Viewed in this light, we may call designers who use design in the narrow sense technocrats who have the makings of an artist. For them, beauty, practicality, economic efficiency and technological innovation are the supreme norms.



Well, then, what is design in the broad sense? I myself think that basically, this question is contradictory to fundamental problems involving design in the modern sense of the word. Design in the broad sense points to an integrated concept of what is generally termed planning design in the narrow sense and operation. Planning encompasses conceptual structuring in the real sense of word, that is, strategic image positioning, build-up of programs, and acquisition of business-orientedness as an all-embracing sense. I used the word “all-embracing sense” because business, which has a high cultural, if not economic, value, can be justified in accordance with what its concept should be. Design relating not only to hardware but also to software in terms of forms of presentation and preparation of scenarios should also be dealt with as design in the narrow sense. On the other hand, operation involves management and PR problems. How will what is designed in the narrow sense be used? How will it be publicized? In other words, it may be said that management and PR are the creation of time and information incorporated in the design concept. It is design in the broad sense that unites all these in the minutest detail.

Under a clear concept, all things are controlled internally, and they are represented as something external, thus forming an image. Viewed in this light, design in the broad sense becomes top management in the world where it is used. It may be said that national design used during a period of surging nationalism, design symbolizing metropolitan development and industrial design represented by modern ICs come under the category of design in the broad sense.

An easy-to-understand example is the fictitious racial supremacy invented by Adolf Hitler. He united the middle-class landlords by turning this fiction into a common myth and making it their spiritual symbol, thus promoting Germanic racial supremacy in the world. Hitler also controlled the Nazi design, developing organized programs and mass-producing images by using the full scope to media technology. There is no doubt that this is design in the broad sense. Viewed in this context, the effective representation of supreme Nazi ideology through arranging the proportions, size and colors of Hakenkreuz is design in the narrow sense. Given this, it may be said that those responsible for design in the broad sense are a group of men who are spontaneously personified as technocrats, ideologists and organizers. It is in the context of design in the broad sense only that we can express ideology and an outlook on the universe through the medium of design.



It may be generally said in the end that design in the narrow sense is controlled by a concept of production called cost performance, that is, the principle of economy, on the one hand, while design in the broad sense contains something political, that changes the paradigm on which production is based. I have talked about design in the narrow sense and in the broad sense because design in the broad sense, I believe, can become an extremely active norm in modern times when information has a role to play as a revolving stage in society regardless of whether it is the order of the day or not.

Though we call ours an information society, it is not yet fully mature. We are now in a period of transition to such a society. More precisely, ours is still no better than an information-oriented society. Again, we may call ours an urban society, considering the fact that a city as a space with stockpiles of information which becomes a topic of conversation in every sense. This situation is a spontaneous phenomenon in the world unless we make an issue of differences in the ways cities function.

To cite a familiar example, some people say that Tokyo, the capital of Japan, is a city which has a huge stockpile of information and which, therefore, forms an affluent information space. However, compared with other major cities with an equal amount of capital stockpile, Tokyo is obviously a city with limited access to information in terms of a poor information network, inferior quality of available information and absence of diversified information, and a poor perception of what is called information. The situation is such that it even appears that in Tokyo, information is simply used as a utility and for business transactions. For all this, Tokyo keeps expanding aimlessly. In such circumstances, only invented good-quality images are mass-produced in the capital as Tokyo images. Again, one after another curiosity-inspired analyses are conducted in Tokyo. the situation, in which international inter-city problems are in the news, illustratively characterizes, rightly or wrongly, an urban society, i.e., an information society.

Products of an information society are forced to wear the robe of information-intensiveness. Messages transmitted by this robe do not necessarily conform to the purpose for which products themselves are used. Rather, such messages and products often form dual structural discrepancies. Aside from the incidental form of such discrepancies, control of the dual structure of messages and products in the act of design provides an extremely important theme for an information society from the standpoint of creating competitiveness. More concretely, this means incorporating the interface of an infor-