

デザインすることの曖昧さについて

Study on vagueness in design

金子 哲大¹⁾

Tetsuo KANEKO

Abstract : I produced two furniture of the KaMoNaDESIGN series, hotdog (sofa : 2006) & sodento (stacking-desk), in cooperation with Nakayama-mokko from 2006. In those design processes, one hypothesis "It is a vague act to design" appeared. I study on the possibility of the hypothesis while clarifying the process of the thought in two design examples in this report.

キーワード : デザインプロセス、曖昧さ、合理性、新奇性、嘘、問題提起

keyword : design process, vagueness, rationality, novelty, lie, problem submission

1. はじめに

デザインのスタディは、まず与件を組み替えながらコンセプトをたて、コンセプトを明快に表現できる形態を選択するための様々な検討をモデルやドローイングを使用して行っていく。しかし、詳細な検討に入っていくにしたがって当初のコンセプトが予想外の制約となり、身動きがしづらくなっていく。デザイナーはある時点でコンセプトから離れて現実的な多くの諸問題を解決しなければならず、コンセプトの修正を余儀なくされることもある。一方、言語を伴うプレゼンテーションでは、起承転結を持つコンセプトを明快なプロセスによって展開した結果としてデザインを説明する。実際は紆余曲折を経ながらほとんど偶然のように発見できた着地点を、メ切という絶対的な業務終了宣言までに正当化しているというのがデザイナーの本音だろう。もしメ切が1週間延びれば、デザイナーはさらなる改良を目指し、デザインの変更を試みるに違いない。デザイナーは「本当にこれで良いのか」「本当にこれで良かったのか」「もう少し時間があれば」というように、作業中も作業後も自問自答し続ける。以上の事は、多くのデザイナーが決して頭わにはしないが、認めていると考えられる。

デザインについて語ろうとすると様々な困難に遭遇する。デザインはある状況に対する何らかの回答であるが、状況が常に変化していく中で、デザイナーとユーザー、デザインと社会（文化、経済、流行など）というように、デザインと状況を1つのシステムとして扱わなければならないからである。デザイナーとユーザーのどちらの視点に立つのかによっても回答は大きく違って来るだろう。語るための方法もいくつもある。デザイナーを志す学生達へ語る方法は、講義、エスキスから実際にやってみせるまで様々ある

が、それぞれの方法によって語る内容に差異がある。

最終的にはデザインとは何かを明らかにすることを目指しているが、まず本稿では自らのデザイン行為を時系列に記述することによって浮かび上がってきた「デザインすることは曖昧な行為である」という仮説について論考する。なお、デザイン行為の対象として選んだ作品は「ホットドッグ¹⁾」と「ソデント²⁾」の2点である。

2. 2つの作品のデザインプロセス

以下では、2つの事例であるホットドッグ、ソデントについて、そのデザインプロセスを思考の過程として時系列に示す。実務上のデザインプロセスは紆余曲折したものであるため、プロセスを数タームに分けてキーワードと図を用いながら記述していく。

2.1. ホットドッグ (ソファ)

デザインの概要をグッドデザイン賞グッドデザインフェインダーより抜粋する。

一座と背の間に溝があるソファです。ソファの上にテレビのリモコンや脱ぎっぱなしの上着、雑誌など様々なものが散らかっている光景をよく目にします。その光景はソファという家具にユッタリと座るとい以外に、物置であつたり子供の遊び場であつたりと様々な行為を受け止めることが求められることを示しているといえるでしょう。そうしたソファの隠れたリアリティをデザインしました。溝は15インチのノートパソコンがスッポリ入る大きさです。愛犬が顔を出しているのもユーモラスでしょう。背もたれ上部の幅300mmの平面も新しいアクティビティを誘起します。やわらかいバンになんでも挟み込んで、「散らかし」生活を楽しんでください。—

1) 近畿大学産業理工学部建築・デザイン学科 准教授 tetsuok@fuk.kindai.ac.jp



図1：ホットドッグ外観写真

一タームその1

ソファをデザインするにあたり、最初にイメージしたのは80年代の山手線（電車）の座席である。当時の座席の座と背は4人分と3人分のクッションを直線状に並べた7人がけの横長のものであった。座席に座るとついつい無意識に座と背のクッションの隙間の部分に手の指を差し込んでいた。するとかなりの確率で切符とか紙切れとかのゴミが指先に触れるのである。この記憶を頼りにデザインスタディを始めた。

「隙間」：座と背の隙間を意識できる形態を目指した。

「ベッド」：1人でソファを使用するときの大半は寝転がっている。ベッドのようなソファのあり方を探った。

「床座」：日本の居間の生活では、ソファの縁に寄りかかりながら床座をしていることも多い。ソファと対に置かれるローテーブルの高さが卓袱台と酷似しているため、お茶を飲むときなどは思わず床座へ移行してしまう。床座を肯定するようなあり方を模索した。

「折り畳んだ布団」：床座からの連想で、折り畳んだ布団に身体を預けた経験を思い出す。土足禁止の日本の居間では、椅子から派生するシャープな形態よりも布団を折り畳んだようなこんもりとした形態の方が馴染む。

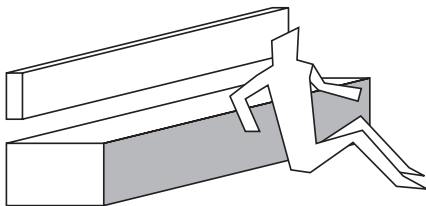


図2：「隙間」と「ベッド」のアイデアから、座と背それぞれが直線的で独立した形態とする。座と背を切り離した結果、「折り畳んだ布団」はこの時点では諦めた。「寄りかかり」によって座面をできる限り厚くして床座に対応できるようにする。

一タームその2

ターム1におけるスタディをしながら、自宅のソファの使用状況を観察していると、また1つキーワードが浮かんできた。自宅にある幅1,800mmのソファを見渡せば、いつも息子（当時小学校1年生）の玩具や絵本で散らかっていた。帰宅後のランドセルから遊びの道具まで様々な生活の道具

を持ち込むのである。彼にとってソファは家であり船であり収納であるようだ。そこに座るためには散らかりを片付けなければならないが、それぞれの道具をそれぞれの収納位置へ戻すのは億劫なためガサッと横に寄せて座面を確保するだけに留まることが多い。

「散らかり」：ソファ上でいろいろな生活行為を気軽に行えるように散らかることを前提とする。



図3：「散らかり」への対応として、座と背の隙間を収納として積極的に利用する。

一タームその3

タームその2のスタディにおいて、（正面から見る）前面図では座と背の太い2本線の間から生活グッズが覗いている光景が生まれてきた。通常の家具カタログなどを見ていると、生活の痕跡を排除し、家具の形態の美しさを際立たせるようにプレゼンテーションしている。ところがスタディの結果、ホットドッグは散らかることを前提としたものになってきた。生活道具を持ち込んで多様な用途に耐えるようなものを目指す。

「見せる（魅せる）」：生活道具を持ち込んでいる状況を素敵にデザインしたい。

「仕事場」：家ではソファで仕事をする人が多い。そこで隙間は、当時使用していた15inchのノートパソコンがきちんと収納できる寸法を確保する。溝は端から端まで突き抜けることで電源ケーブルを走らせる。

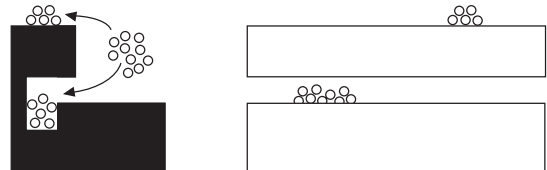


図4：溝の副産物として背もたれの奥行きが増加し、ちょっとした物が置けるほどのスペースとなった。

一タームその4

ノートパソコンをきちんと収納するために、隙間はクッション性を持った底と背がある大きな溝のようなスペースへと変容した。当初想定した座と背が独立する形態イメージから、一体化しながらも溝によって分離して見える形態になった。大きなウレタンのかのようなものである。経年変化によってウレタンがへたれていくことが懸念されるが、それを防ぐ術は思い当たらない。へたれていくことを正当化できるようなイメージ付けの必要性を考慮する。

「パン」：ウレタンのへたれた姿から連想されたパンのイ

メージを積極的に活用する。また家庭内で使用する家具は、主として女性層に売り込んでいくことが有効であることから、大きなパンに包まれるイメージは都合が良い。

「美味しい」：パンから連想されたキーワードである。ウレタンのヘタレもパンのイメージならばカワイイ感じがする。そして美味しいは、食べることにつながる。皿にきれいに盛られた料理を味わい、美味しさを実感するためには散らかして食べなければならない。食べることで散らかすことの共通点から、家具を散らかして使うことの正当化の理由としてパンをデザインの戦略とすることを思いつく。

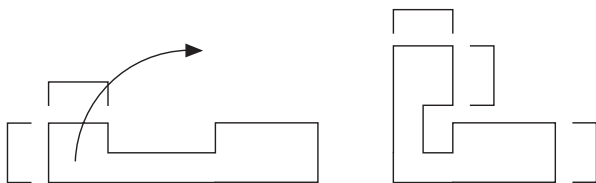


図5：パンにはフランスパンから食パンまで多くの種類がある。柔らかい塊のパンを頭に置いておく間に、当初諦めた「折り畳んだ布団」のキーワードが再度浮上してきた。折り畳むパン、ここから食パンのような厚みを持った平面形を90°折り曲げた形態とすることを最終的に決定する。このデザインであれば、座の厚みと背の厚みと同じになるため、溝をつくったために出現した奥行きのある背の上面を正当化できる。また、ソファに座ることと床に座り寄りかかることを同等の行為と位置づけるために、前面から見た時の座の厚みと背のクッションの高さを同じ寸法とすることにした。

一タームその5

最終的に形態が決定し、プレゼンテーション用にコンセプトを再考する。

「ホットドッグ」：このソファは人が挟まってはじめて完成する。ソーセージが挟まっているパンからホットドッグと命名した。

「散らかし」：散らかすことを推奨し様々な使い方を提示することで、他の美しくデザインされたソファとの差異化を図るプレゼンテーションをする。

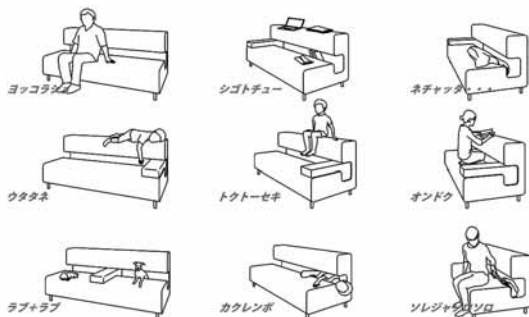


図6：それぞれの生活行為にキーワードを記載した。

2.2. ソデント (スタッキングデスク)

デザインの概要をグッドデザイン賞グッドデザインフェインダーより抜粋する。

一／森の家具：パインの「無垢材」をオイルで仕上げた小さな机です。手のひらの先に森を感じる無垢の木材は使い込むほどに味が出てきます。／わたしの机：こどもの頃、学校の机は木で出来ていました。授業中居眠りしてできた頬の赤い跡、落書き、傷など様々な痕跡が残っていく思い出の机。そんな「マイファースト机」をイメージしました。／みんなの机：教室では授業のときは黒板を向いて、給食の時は寄せ合って、掃除の時は前後に移動して、いつも机と一緒に移動していました。「机は動く」子供のころの当たり前です。重さ5kg、女性でも片手で持てるスタッキングデスクは、積み重ねればかわいいキャビネットに変身します。一



図7：ソデント(2009年)の外観写真

一タームその1 (2006年当時)

ナカヤマ木工3) は、木の無垢材で別注家具を製作する個人経営の小さい家具製作所である。木の匂いや触感を失わない無塗装のオイル仕上げの無垢材でつくられたとても魅力的な家具を作っている。同時期にデザインしていたhotdogに木材を使用しなかったため、その埋め合わせとして他の木製家具のデザインを平行して行っていた。



図8：打合せのために大学からナカヤマ木工のある福岡県

大川市へ出向く時に国道200号線を通るのだが、冷水峠を抜けて広がる平野に林立する送電塔の景色がとても気に入っていた。ダンスをする透明の巨人達の間を幾重にも重なりながら軽やかに行き来する送電線を見ながら、スタックできる家具をつくったら面白そうだと突然閃いた。スタックできる椅子はあるが机は見たことが無いことから机をデザインすることにした。

「sodento」: 実際にデザインをスタディする前から送電塔をアルファベットで記載したsodento (ソデント) という名前前にしようと決めていた。どこからテンな響きを感じる"ソデント"に合わせて、繋ぐものと繋がれるものの軽快なリズムをデザインしようと考えた。

「キャビネット」: 送電塔の上下の電線間にあるクリアランスからスタック時に上下の机の天板の間を棚にすることで、キャビネットとして利用できるようにする。

「ハイブリッド」: ナカヤマ木工の特徴を活かしつつ新しさを出すために、無垢材+αのハイブリッドな素材構成とすることにした。

「バレリーナ」: 側面の見えがかりになる脚部の形態は、送電塔のシルエットからデザインしたが、どこかバレリーナの脚のような趣きを感じたため、足先を少し曲げて擬人化を図った。シンプルな天板の造形に対する荷重を受け持つ両端のバレリーナ、明快に役割を示すデザインとした。

「2:1」: スタックできる寸法から独り用の机を想定し、単体ではなく複数個まとめて販売することから平面的な組み合わせを自由に行えるように、幅と奥行の比率を決定し、幅800mm、奥行400mm、高さは切り良く700mmとした。



図9: 手に触れる部分の天板は無垢材(ハックベリー材)とした。送電線の行き交う光景から、脚部を繋ぐ天板を上下に2枚重ね合わせ引き出し的な収納スペースをつくり出した。2枚の天板にすることで高さ方向を稼ぎ、天板と脚部を剛接合にする狙いもあった。脚部は金属で細く作りたかったが、外注によるコスト高を考えると現実的ではなかった。そこで合板の表裏にカラフルな色のメラミン化粧板を貼り、ハイブリッドな印象のデザインとした。

しかし、この2006年当時(ホットドッグと同時期)のデザインには致命的な欠陥があった。まず全体が重すぎた。

容易にスタックすることができるとは言えなかった。さらに上下2枚の無垢材による天板部の重量に対して合板を切り抜いただけの脚部の構造が耐えられず横揺れを起こしてしまった。ベニヤが積層方向に大きくしなるのである。無垢材の天板は、薄くすると反りの恐れがあるため軽量化は難しい。ハックベリーより軽い樹種に変更することも考えられるが、軽い木は柔らかいため傷につきやすく机としては不向きである。多くの課題を残しつつ、資金的にも時間的にも余裕がなかったためお蔵入りの案となった。

一タームその2

お蔵入りの3年後の2009年度に資金に余裕ができたため再度デザインを試みる機会を得た。タームその1での欠点を修正するため重量の軽減と横揺れ対策を主眼に一からデザインを見直した。

「軽さ」: 軽さの1つの目標として、女性でも楽にスタックできることを目指した。



図10: 横揺れ対策のために、タームその1の脚部のデザインを正面(長手)方向にも採用することを考えていると、八の字に開いた正面と側面の脚部を直角に交わせることで、デスクの4隅に3角形の閉じた構造をつくり出せることに気付いた。さらに直角の接合部の上端にスタック時の荷重を背負わせれば、前案での脚部の中間に入っていた貫状の横材も撤去することができるため、シンプルな造形への展望が一気に開いた。新しい構造では天板と脚部の接合を剛にする必要がなくなり、天板を2枚にする根拠を失う。さらに幕板が4周に回るため、天板と脚部の分離は難しく、天板と脚部のデザインにコントラストを与えていこうとする当初のコンセプトを修正しなくてはならない。しかし、長手の前面(後面)と両側面の4面で組み立てた箱状の筒の4隅を斜めに切り出した幾何形態の造形に前案を破棄するに至る魅力を感じた。無垢材バージョンと合板バージョンの2案のデザインをスタディした。

一タームその3

脚部と天板の形態の擦り合わせの方向性を出さなければならなかったが、デザイン上の興味はすでにプレゼンテーションのイメージへと移行していた。

「すりすり」: しなりの弱さと重さ、構造の明快さ、製作

の手間に関わるコスト等を勘案して無垢材で製作することにした。無垢材の魅力を最大限に活かすデザインを思考する中で、机に顔を伏せて頬を天板にすり寄せたくなるようなイメージが浮かんできた。

「学校」：木製の机を頬ですりすりするイメージから子ども頃の学校の机を思い出した。1人用の机、教室の中を縦横無尽に移動させて使用する机、教室での机の使用状況を検証する中、プレゼンテーションのキーワードである「わたしの机→マイファースト机」「みんなの机→机は動く」を思い付いた。



図11：作業をする場合は長方形を確保すべきだろうが、スタックする際のクリアランスを考慮すれば脚部と接合する部分まで天板を切り落とし8角形にした方がよい。最終的には、脚部の造形が示す構造の明快さを選択し、脚部と天板の接合部まで天板を切り落とすことにした。換言すると、8角形の天板の形を造形美を理由に正当化したと言ってもよい。素材は重さと堅さが程よく安価なパイン材とした。安価なパイン材には節が目立つが、シンプルな幾何形態のデザインにはちょうど良い柄模様であり、節の柄が世界に1つだけの机をつくり出すことは大きな魅力になると判断した。

3. 2つの事例に共通するデザイン行為

「ソファ」や「机」という一般的に固定化している家具カテゴリーの常識からみれば、ホットドッグ、ソデントはそれぞれ合理的なデザインとは言えない。しかし「どこか変わっているな」という新奇性をユーザーに与えるデザインであると自負している。この新奇性は装飾のように本体に関わる機能とは別次元のでき事から生まれたものではない。日常の生活行為において「ソファ」「机」という一般的な家

具のカテゴリーにおける合理性によって排除されている出来事を意図的に取り入れた結果である。こうした他との差異化を図ろうとする意図的な行為は、新しいデザインをユーザーに提供したいというデザイナーの社会的責務からの動機他に名誉を得たいという類いの自己実現の欲望によるものでもある。

3.1. デザインの出発点

合理性の追求は、カテゴリー内における機能的、社会的問題点を改善するためのものであり、カテゴリーの成熟化へ寄与する。しかし、成熟したカテゴリーにおいてはデザイン的な課題を発見することは困難である。その困難さはデザインの視線をカテゴリーの細分化に向かわせる。もし意味の無い細分化がなされるとするならば、デザインはユーザーを混乱させるだけのものになりかねない。あるデザインが属そうとしているカテゴリーとはまったく脈絡の無い異質な要素が認識される時に、カテゴリー内においてそのデザインは新奇なものとして解釈される。つまり新奇なデザインは、属そうとするカテゴリーと他のいくつかのカテゴリーの複数の意味を包含する。

本稿で提示した2つの作品は、家具カテゴリーがもはや成熟したものであることを出発点に、新奇性による新しいデザインを目指したものである。

3.2. 合理性を曖昧にする新奇性

ホットドッグのスタディを続ける中で、日本の居間でのソファは、座る以外の多様な生活行為を許容することが望ましいと考えるに至った。そこでソファの機能とは本来縁がない「散らかし」「床座」「溝」「棚」などのまったく違う家具カテゴリーに属するあり方を取り入れた。そして「ホットドッグ」のイメージを与えることによって、単純な厚みを持った平面のクッションを90°折り曲げただけの造形を正当化したのである。造形上の調整では、できる限りシンプルな形態を目指しながらもソファに見えるようにデザインした。ユーザーに「ソファであってソファでなく、でもやっぱりソファかもしれない」というような合理性と新奇性の2つの極の間を振幅する感覚を与えることで合理性を曖昧にし、日常生活の様々な場面を新鮮なものにすることを期待している。

ソデントのデザインは、送電塔を家具にしてみたいという合理性とはかけ離れたものから始まり、ソファというカテゴリーと真正面に格闘したホットドッグとは事情が異なる。スタディ当初から机とキャビネットの2つの極を想定していたからである。しかし、2つの極の間の振幅をつくり出そうとするデザインスタンスは共通している。4隅を落としてわざわざ天板の面積を削るような非合理的なデザ

インをスタッキングという一般的には机と関係のない機能と造形的な明快さで正当化していることも、「机であって机でなく、でもやっぱり机かもしれない」という振幅によってキャビネットへの移行を誘うための仕掛けである。

3.3. デザイン行為の嘘と問題提起

合理性はユーザーが快適に機能と関わるための指標であるが、2つのデザインはどちらも新奇性によって合理性を曖昧にし、デザインと関わることによって日常に新しい生活シーンをつくり出そうとするものである。デザイナーはユーザーが能動的にデザインと関わるように形態をデザインし、プレゼンテーションを行う。しかし、その新しさは未だ社会的に認知されていない新奇性がもたらすものであるため、ユーザーを本当に幸福へ導けるかは当のデザイナーでさえ検証できないのである。つまりデザイン行為はユーザーをその気にさせるための「嘘」と言える。

ホットドッグはソファでありソデントは机である。どちらも新奇性を取り入れながらも、一般的に認知されている家具のカテゴリーに留まるべくデザインした。もしこれらのデザインが社会的に認められれば、既存のカテゴリーは変質したことになり、既存のカテゴリー内に新たな命題が加わることになる。つまり、デザインは社会に対して新たな「問題提起」を行う可能性を秘めていると言うことができる。

4. まとめ

時系列に示された思考の過程から、2点の作品のプロセスにコンセプトの立案と形態のデザインという2つの出来事が相互に影響し合いながら位相をずらしていく様が見て取れた。与件と対峙しながら自らのスタディを評価し、その結果を新しい与件として捉えていくデザインプロセスは、与件と形態の間に複雑な入れ子のような構造をつくり出していく。デザイン行為は不可逆な偶然性によって描かれる線が幾重にもずれて重なり合い、デザインという輪郭を浮かび上がらせているのである。

また、デザインは論理的で線形的なプロセスではなく、大きな構造から部分的な取り合いまでいくつもの選択の積み重ねを散逸的に行う非線形的なプロセスによって生み出されている。コンセプトから導きだされたそれぞれの評価基準に従ってデザイナーは選択していくが、それは真偽を見分けるのではなく有効性を評価することによる。「8割は良いが2割はダメ」「6割は良いが4割はダメ」「どちらも甲乙つけがたいがこちらの方が好み」など、それぞれデザイナーの心情は違うが、選択された結果に差異はない。1つの選択が複数の評価基準に同時にに関わり、少し視点を移動するだけでまったく真逆の評価になってしまうこともある。

以上により、デザイナーが無意識的に行っているデザイン行為の中には常に曖昧さが潜んでいることが明らかになった。形態に関する様々な評価とその選択は言語的思考で行われるため、形態と文章の間にある断絶が曖昧さをもたらすのである。形態が複数の水準に同時に関わることに對して、文章は1つの水準を確定しなければ成立しない、言い換えれば文章として記述しようとする水準以外は排除しなければならない。複数の水準にまたがる形態を文章化するためには形態が関わる水準ごとに記述しなければならないが、それは永遠に不可能なことであろう。従って、デザイナーはこうした矛盾の中で自らの選択を常に正当化していると言える。

デザイン行為の持つ曖昧さの要因を探ると、デザインに課せられた合理性と新奇性の問題がある。デザイナーは社会から求められる合理性に形態を与えることを責務とする一方、他との差異化のための新しさの創出をクライアントから求められる。新しいものを創りたいというデザイナーの個人的な欲望もある。そこで、デザイナーは社会が共有してきたコンセンサスを裏切るような新奇性をデザイン対象に持たせようとする。つまり、デザインが社会的な経済活動の中で位置づけられるためには、先天的に合理性と新奇性という相反する性質を同時に満たされなければならないのである。この二律背反する事項を扱うためにデザイナーは「嘘をつく」「問題提起をする」という行為をしているのではないだろうか。この2点がさらに仮説として浮上してきたが、それについては稿を改めて述べることにする。

謝辞

本稿をまとめるにあたって、近畿大学産業理工学部の川上秀人教授に多大なる助言を戴いた。ここに深謝の意を表す。

注)

- 1) 2007年度グッドデザイン賞 (<http://www.g-mark.org/award/detail.html?id=33328>) / 論文：金子哲大「散らかしのデザイン」、近畿大学産業理工学部研究報告06, pp.33-38 (2007)
- 2) 2010年度グッドデザイン賞 (<http://www.g-mark.org/award/detail.html?id=36349&sheet=outline>) / 論文：金子哲大「スタッキングデスクのデザイン」、近畿大学産業理工学部研究報告13, pp.35-40 (2010)
- 3) 福岡県大川市にある家具製作所である。2006年度よりナカヤマ木工と協同して、新しいコンセプトに基づいたKaMoNaDESIGNシリーズ(ホットドッグ、ソデント等)の家具を製作しホームページ上にて販売している。(<http://www.nkym-solid.jp/kamona/>)