

総論

## アートとデザインの接地面から公共圏を考える

Thinking about the Possibility of “Public Sphere” at the Intersection of Art and Design

伊村靖子(IAMAS講師)

IMURA Yasuko(IAMAS)

### 岐阜おおがきビエンナーレ2019に寄せて

今回の岐阜おおがきビエンナーレは「メディア技術がもたらす公共圏」と題して、IAMASの2つのプロジェクト「Action Design Research」「Archival Archotyping」による関連展示と、4日間のシンポジウムで構成しました。

「メディア技術がもたらす公共圏」を掲げた理由として、アート、デザイン、建築の制作環境を「公共圏」とみなし、つくり手、受け手の関わりについて議論したいという意図があります。その背景として、約30年間のメディア技術の変化が挙げられます。90年代半ばにインターネットが普及し始め、その後2000年代半ば以降にスマートフォンが普及することによって、私達はインターネットに常時接続される環境に身を置いています。このような生活の変化の中で、かつて仮想空間と呼ばれていたインターネット空間が、現実と地続きのものになってきています。メディア技術がもたらした空間を「公共圏」に重ねるという発想は、むしろその対極にある「親密圏」から立ち上がる主張も含めて「公共」のあり方を考える時期にきているのではないかという問いかけです。議論の手がかりとして、さまざまな表現を支えている制作環境の技術的変遷に焦点を当て、制作者が技術の使い方に見出しているラディカルな思考や、立場の異なる人々の間に蓄積されている知見を開いていくことにより、制作概念の再定義や新たな受容論につながっていけばと考えています。

### 公共圏とは何か

まず、議論の枠組を確認していくために、齋藤純一『公共性』(岩波書店、2000年)から、「公共性」の定義を引用したいと思います<sup>[1]</sup>。齋藤によれば、「公共性」にはofficial、common、openの3つの意味があるといいます。最初のofficialとは、「国家に関係する公的なもの」を意味しており、「国家が法や政策などを通じて国民に対しておこなう活動」を指します。例えば、公共事業、公共投資、公的資金、公教育、公安などの言葉はこのカテゴリーに含まれ、対比されるのは「民間」「私人」ですが、ここには強制や権力、義務という響きも含まれているのが特徴だと思います。これに対して2番目のcommonは、「特定の誰かにではなく、すべての人びとに関係する共通の

もの」を意味し、「共通の利益・財産、共通に妥当すべき規範、共通の関心事など」を指します。公共の福祉、公益、公共の秩序、公共心などの言葉はこのカテゴリーに含まれ、この場合に対比されるのは、私権、私利・私益、私心などです。この意味での「公共性」は、特定の利害に偏していないというポジティブな含意をもつ反面、権利の制限や「受忍」を求める集合的な力、個性の伸張を押さえつける不特定多数の圧力といった意味合いも含むと言います。最後に書かれている通り、不特定多数の圧力といった意味合いも含むという特徴があると思います。そして3番目に、open、これは「誰もがアクセスできる空間、情報」を指します。例えば、公然、情報公開、公園などの言葉はこのカテゴリーに含まれる、この場合には、秘密、プライバシーなどに対比されます。まず、このような3つの意味合いがあるというイメージを持った上で、これらの3つの意味は、互いに抗争する関係にあるということに注目したいと思います。つまり、3つがともに成立するということはないのではないか。その中で、「公共性」を今一度問うてみたいということです。

### 「公共圏」の概念の歴史的変遷

「公共性」の概念を歴史的な視座で捉える時、後に挙げるウィリアム・モリスのデザイン運動にも繋がる19世紀以来の価値観に深く根ざしていると言えます。ここで「公共圏」に関してジェフ・ワイントロップの定義を踏まえ、歴史的変遷を追ってみたいと思います<sup>[2]</sup>。

1. 自由主義的—経済主義的モデル：「公共政策」分析や日常的な法的・政治的議論において支配的な見方であり、公／私の区分を主として国家行政と市場経済の区別という観点から捉える
2. 共和主義的アプローチ：市場と行政国家の双方から分析的に区別された政治的共同体および「市民権」の観点から「公的」領域を考える  
Cf. ユルゲン・ハーバーマス「市民的公共圏」

3. 社会史的・人類学的アプローチ：「公的」領域を流動的で多様な社交性の領域とみなし、それを可能にした文化的慣行を分析しようとする

Cf. フィリップ・アリエス『〈子供〉の誕生』(1960)

4. フェミニズム：私／公の区別を家族とより大きな経済的・政治的秩序の区別として捉え、しばしば市場経済が範例的な「公的」領域とされる。

Cf. キャロル・ハニッシュ『個人的なことは政治的なこと(The personal is political)』

時代的な変遷で捉えると、1番目が19世紀的な価値観であり、初めて公共圏が問われた時期の考え方です。王侯貴族のような一部の限られた人々によって考えられていた「自由」が経済原理によって拡張していくことを示しています。国家行政と市場経済の区別という観点から考えるような、自由主義的・経済主義的なモデルというものがある。ブルジョワジーのような新しい市民層が生まれ、特権的な自由を享受する人が増えていく最初のタイミングが19世紀です。これに対して2番目の共和主義的なアプローチとは、市場と行政国家の双方から共同体を考える考え方です。これは、ユルゲン・ハーバーマスがいうところの「市民」であり、一般的な「公共圏」の概念の前提となる考え方です。これに対して3番目、4番目の概念は、比較的新しい公共圏の考え方で、時代の変化に伴い公共の意識が変わってきているということを想像する上で重要な視点です。特に3番目の公的な領域というのは、フィリップ・アリエスの『〈子供〉の誕生』が例に挙げられているように、産業革命期に子供が労働力とみなされていた時代に、子供というものが、小型の大人ではなく、特有の権利を持った存在だと考えられるようになっていくのは比較的新しい考え方だと言えるわけです。つまり、人権が公共圏の中で意識されるようになっていくのは20世紀に入ってからですけれども、同じような観点で、4番目に挙げたフェミニズムという問題、これは女性に限りませんが、私（わたくし）／公（おおやけ）の区別というものが、最初は国家レベルの話から始まって、より個人的とみなされてきたところに公的な領域が実は潜んでいるのではないかということが意識されるようになったのは、20世紀後半と言えます。このような延長上に、私達が使うインターネットによるネットワークということを考えた時に、私／公という領域は変化し続けているのではないかと思います。

#### デザイン運動と「公共圏」

今回のピエンナーレでは、現在の制作環境を考える手がかりとして、デザイン運動の延長上に「公共圏」を考えてみた

と思います。シンポジウムの3日目の議論となるウィリアム・モリスと柳宗悦の活動には、「新しい市民のためのデザインとは何か?」という問いが含まれていたと考えることができます。ここでは問題提起としての意味を込めて、私の視点からそれぞれのデザイン運動が示唆する内容を提示したいと思います。

19世紀半ばのイギリスでは、機械による大量生産への批判としてデザイン運動が始まりました。そこには、市民のためのデザインの定義と並行して、「伝統」と「モダン」をどのように関連づけるかという課題がありましたが、手工芸を見直して、機械による大量生産品によって失われた美学を再考することがその起点になっています。これはイギリスに限ったことではなくて、その後フランスやドイツ、アメリカでも、アール・ヌーヴォーやアール・デコといった運動がありますし、ドイツはドイツ工作連盟、バウハウスといった動きがあります。アメリカで産業デザイナーが台頭していくのは20世紀入ってからですが、イギリスに限らず、世界的にデザイン運動が各地で起こっていく流れがあります。この先に、私達が展示を通して考えているデジタルの環境を想定するとすれば、2010年前後から浸透し始めたデジタルファブリケーションによる個人によるものづくりの環境を、建築やデザインの分野にどのように接地させることができるのかという関心があります。

一方、日本の民藝運動に関して、鞍田崇が編集した『〈民藝〉のレッスン つたなさの技法』(フィルムアート社、2012年)では、様々な角度からの民藝の問い直しが行われています。その中で、グローバリズムの中でデザインをどう考えるかという視点を提供していたのが、鈴木禎宏の「〈民藝〉の歴史」です<sup>14</sup>。柳宗悦が日本の外から日本文化のあり方を考え、かつ日本の「内地」「外地」から「欧米」「近代」を見つめるという視点をもっていたことが示されています。つまり、1910年代に日本が朝鮮に侵攻するわけですけれども、その中で朝鮮の価値観をどのように取り入れるかが1つのテーマになっていたということです。柳は東京帝国大学学生時代に雑誌『白樺』の創刊に携わり、ゴッホやセザンヌなどの後期印象派の美術を紹介しましたが、1910年代後半になると美術から工芸へ、ヨーロッパから東アジアへと関心が移ります。そのきっかけとなったのが、千葉県我孫子の柳邸内に窯を築き、作陶を始めたバーナード・リーチの存在であり、さらに浅川伯教、巧の導きにより朝鮮文化への理解を深めたことが挙げられます。柳は、近代化(植民地化)を経る前の文化がもつ豊かさに着目することにより、近代化がもたらす文化の画一化、貧しさを指摘し、諸地域の豊かな文化がモザイク状に共存する社会を理想としたのです。柳が民藝において差異や多様性を担保し、美学として打ち立てようとした点が、再評価されて



【図1】 フランク・ゲーリー 《グッゲンハイム・ミュージアム・ビルバオ》(1991-97年)

います。このような考え方は、グローバリズム以後の価値観の中で、他者としての異文化をどのように認識し、取り入れていくかという観点と相まって、最近の民藝の評価に結びついていると考えられます。

岐阜おおがきビエンナーレの展示との関連で考えるならば、「Archival Archotyping」では、AIを他者とみなし、他者との共創をテーマに作品を制作しています。「他者」「共創」をそれぞれどのような次元で考えていけるかということは、今後深めていく課題ではないかと思います。

### アートとデザインの接地面

もう一つの観点として、アートとデザインとテクノロジーの関係について整理するために、ヴィレム・フルッサーの考え方を導入したいと思います。ヴィレム・フルッサー、瀧本雅志訳『デザインの小さな哲学』(鹿島出版会、2009年、原典は1993年)の定義では、フルッサーは「design」「machine」「technology」「art」が元々密接に関係しているものと考えています<sup>[4]</sup>。ところが、19世紀半ばのブルジョワジーの文化によって、artとtechnologyが分けられたのではないかと提起しています。フルッサーの考えで私が注目しているのは、「designはartとtechnologyが文化の新しい形式を作るために出会う場を指し示し、同様にデザインが演じる役割は、美術の生命力にとっても重要である」という、相互作用に注目している点

です。

フルッサーの提示している人間像として、「ホモ・ファベル(工作人)」があります。フルッサーは人間の歴史を「手の時代」「道具の時代」「機械の時代」「装置の時代」に分類していますが、この分類の基盤として、人間を特徴づけているものは知恵ではなく「作ること」だという価値観を提示しているわけです。ここで言う「装置の時代」が「メディア技術がもたらす公共圏」に関わるところです。フルッサーによれば、「装置の時代」には「作ること」ではなく「機能すること」が新たな製作方法となったと言います。現代の人間はホモ・ファベルではなく、「ホモ・ルーデンス(遊戯人)」であり、物を所有することに関心を失い、情報を消費することに関心を抱く社会に変わっているのではないかという問題提起です。今回の岐阜おおがきビエンナーレでは、手や道具あるいは機械を横断しながらも、「装置の時代」の表現をどう考えるかということをも1つの論点にしてみたいと思います。この点について、シンポジウム最終日の「メディア技術がもたらす公共圏」で議論したいと考えています。

### デザインの社会的機能

アートとデザインの関係を批評的に提示している美術批評家として、ハル・フォスターが挙げられます。フォスターは、『デザインと犯罪』(平凡社、2011年、原典は2002年)において、



「文化に余地＝あそびの空間を供給する」というアドルフ・ロースの言葉を引きながらデザイン批評を行います<sup>【4】</sup>。アドルフ・ロースはモダニズム建築の先駆者ですが、そのロースが批判したのはアール・ヌーヴォー様式でした。「装飾は罪悪である」という主張ですが、アール・ヌーヴォーの装飾は「哀れな子金持」が「何からなにまですべてのものにアートを与えようとして、アール・ヌーヴォーのデザイナーに依頼した結果」、完成したものだとか酷評します。装飾がすべてのものを覆い尽くして、差異や多様性を排除する方向に働いていると批判したのです。これに対して、モダニズムの理知的な様式を提示していくという二項対立になっているわけです。

ロースの言葉を引用しながらフォスターが主張するのは、この古い議論が今日において新しい響きを持って聞こえてくるのではないかということです。フォスターは、「美的なもの」と実用的なものは融合しているだけでなく、商業的なものへとほとんど包摂され、すべてのものが——建築プロジェクトや美術展覧会だけでなく、ジーンズから遺伝子（ジーン）まであらゆるものが——およそデザインとみなされているようだ」と指摘します。すべてのものが商業的なものに包摂されてしまっている、それが現在のデザインの姿だと言います。このような立場に立った時に、かつては批判対象であったアール・ヌーヴォーが、現在ではむしろ評価できるのではないかというのがフォスターの立場であり、アール・ヌーヴォーのデザイナーは工業的なものや業の効果に抵抗するために、装飾的な様式を生み出したのではないかと解釈します。「近代のコンクリートや鋳鉄のようなもの——を、建築とアートに「奪還」しようとした」、そのために装飾があったのではないか。だから、装飾は全てを覆い尽くすのではなく、ある種の異化作用、つまりそれ自身異質なものだということを意識させるような効果として、意味を持っていたのではないかと主張します。このようにアートの役割を捉え直すことによってデザインの社会的機能を考えるのがフォスターの立場です。私は、基本的にフォスターの立場に賛同した上で、その先にあるデジタルファブリケーションの可能性を考えてみたいと思います。

### デザインの社会的機能を支える制作環境

フォスターは、現代のアーティスト・アーキテクトとして、フランク・ゲーリーを推していますが、私がここで注目したのは、ゲーリーが生み出したシステムについてです。CATIAという三次元インタラクティブ・アプリケーションを使いながら造形をしていくのですが、そのソフトウェアそのものをデザインすることによって、フランク・ゲーリーは他の建築家とは違う造形を生み出したという部分です。制作環境がデザインを生み出すというところに対してアプローチを



【図2】リチャード・セラ 《The Matter of Time》（1997年）

した建築家としてフランク・ゲーリーという建築家を考えたと思うわけです。

ゲーリーがCATIAで設計したのは、《フィッシュ・スカルプチュア》（バルセロナ、1992年）での試みが最初であり、その後、《グッゲンハイム・ミュージアム・ビルバオ》（1991-97年）【図1】で用いられたことで広く知られました。ゲーリーは突然このような建築を生み出したのではなく、例えば最初に発表された自宅では、商業建築に結びついた安価な素材（むき出しの合板、コルゲート・メタル、アスファルトなど）がもつ記号性を引用し脱構築したことにより、ポストモダン建築として評価されています。つまり、さきほどの「装飾」を踏まえて解釈すれば、日常にある素材を違う意味に読みかえていく手法から、建築のデザインを始めたのがゲーリーだったわけです。ゲーリーの異化作用への関心は、ポップアートで知られるクレス・オルデンバーグや、ミニマルな彫刻で知られるリチャード・セラから影響を受けたこととも関係していると思



【図3】「共創のかたち～デジタルファブリケーション時代の創造力」展（2011年10月1日～11月3日、京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA）

います。ゲーリーの手がけた《グッゲンハイム・ミュージアム・ビルバオ》には、リチャード・セラの作品《The Matter of Time》(1997年)【図2】が設置されていますが、ゲーリーの設計は、アートとデザインの区分を無効にしていくような挑戦として受け取ることができます。ゲーリーのソフトウェアは、都市に異化作用をもたらす造形のために開発されたと言ってもよいと思います。異質な要素を都市に挿入することによって、「市民」に思考を促すという意味では、フォスターの言うところのアル・ヌーヴォーの装飾の効果と重なります。

このようなアプローチは、建築家、デザイナーが都市に対してデザインの機能を意識させる1つのやり方だと思いますが、真逆のアプローチとして提示したいのが、制作環境の使い方から考える「ボトム・アップのデザイン批評」という切り口です。岐阜おおがきビエンナーレの展示との関連では、Action Design Researchの「協働的デザイン環境のプロトタイプング」に接続していく議論として、「ボトム・アップのデザイン批評」を考えてみたいと思います。

#### 「公共圏」からデジタルファブリケーションを考える

私がデジタルの制作環境を意識するきっかけになったのは、渡邊淳司（編著）、田中浩也、藤木淳、丸谷和史、坂倉杏介、ドミニク・チェン（著）『いきるためのメディア 知覚・環境・社会の改編に向けて』（春秋社、2010年）です。個人が

コンピューターと制作機械をつないで制作するだけでなく、インターネットを介して図面や制作プロセスを公開することによって共有し、世界各地で制作が可能になることが期待を持って考えられていたのが、今から約10年前でした。

私自身もこの頃、「共創」をテーマにして、デジタルファブリケーションの環境が今後どのような可能性を持つのかを考えていました。今ではクラウドコンピューティングは当たり前になりましたけれども、それが普及し始めたタイミングの中で、新しいビジネスモデルが生まれるのではないかという関心が一般に高まりました。当時、二次創作の文化が、文字や画像、映像、音楽などのコンテンツ産業に普及し始めていましたが、データの世界だけではなく実際にものをつくるというところに及ぶ時、どのような認識の変化が起こるのかが私の関心でした。デジタル技術そのものに注目するというよりは、複数の領域が横断する可能性や、一緒に作ることによって広がる可能性を考えようとしたのが、「共創のかたち～デジタルファブリケーション時代の創造力」展（2011年10月1日～11月3日、京都市立芸術大学ギャラリー@KCUA）でした【図3】。

一例を挙げると、土岐謙次+東京藝術大学建築科金田充弘研究室のFRUツール（乾漆椅子制作）プロジェクトに可能性を見出していました。漆作家の土岐謙次と構造家の金田充弘の研究室との協働により、乾漆のツールの制作プロセス

のオープン化を考えたプロジェクトでした。漆という工芸の専門家が扱う素材や技法を建築学科の学生たちが扱うことによって、制作プロセス自体をオープンにできないかという関心がありました。乾漆は、麻布と漆を塗り重ねることによって、軽くて堅牢な構造を作ることができる技法で、このツールは7層でできています。ツールの設計には、2つのキャスト(型)が使われますが、その部分をソフトウェアで設計し、漆を塗り重ねる工程を、初めて漆を扱う建築の研究室の学生達が交替で、分業で制作していきました。制作プロセスを全て公開することによって、今までは限られた人のみを知る工芸のプロセスをオープンなものにしようということも含めた、プロジェクトでした。デジタルファブリケーションには、作るという側面だけでなく、プロダクトができるまでの過程を開いていく批評的な側面があるのではないかと考えたわけです。DIYからDIWO(Do it with others)という価値観への変化、あるいはパーソナルなものづくりからソーシャルファブリケーションに開いていく可能性に興味を持っていました。

約10年を経て変化したのは、デジタルファブリケーションに親しむ層が拡大してきた点です。一方で、その活用に関しては個人的な制作にとどまっているのではないかという問題意識があります。赤羽亨と協働で行っているAction Design Researchの展示は、3つの切り口で構成しています。「協働的デザイン環境」とは、専門的な人々の協働を想定し、設計手法を再考するという新たな関心で関わっています。今回、主に紹介しているのは藤工芸株式会社という木工の会社とIAMASがそれぞれの方法でプロダクトを制作しながら知見を共有し、そしてそれを設計に反映させていくプロセスです。この「作りながら」という部分がプロトタイピングに当たりますが、それを經由して、メタデザインの考察、つまりデザイン自体の可能性を拡張していくというところにプロジェクトの目的があります。繰り返し勃興してきたデザイン運動の1つとして、個人で手を下すことのできる制作環境を起点に、現在のアート、デザイン、建築の中にある作家概念・作品概念を再考したいと考えています。

注記：本稿は、12月7日のシンポジウム「生活の芸術化、芸術の生活化」の基調講演として発表した内容をもとに構成したため、本シンポジウムと関連付けた総論となっています。

【1】齋藤純一『公共性』(岩波書店、2000) pp. viii-ix

【2】田中紀行、吉田純(編)『モダニティの変容と公共圏』(京都大学学術出版会、2014年) p. 4

【3】鈴木慎宏「〈民藝〉の歴史」鞍田崇+編集部『〈民藝〉のレッスン つたなさの技法』(フィルムアート社、2012年) pp. 182-196

【4】ヴィレム・フルッサー、瀧本雅志(訳)『デザインの小さな哲学』(鹿島出版会、2009年) 原典：1993年、p.10

【5】ハル・フォスター、五十嵐光二(訳)『デザインと犯罪』(平凡社、2011年) 原典：2002年、pp. 29-45