

## 作家についてのノート

清水久和 ーメイド・イン・ピープル

清水の《アイスクリームカップ》(2001年、cat. no.4)は、昭和30年頃より普及したアイスクリームの紙カップを高級ステンレスでリデザインしたものである。親しみはあるが、あまり「デザインされたもの」として認識されたことのないものを祖形としている。その形態は、アイスクリームを工場で効率よく充填することに主眼が置かれたものであろうし、その「メンコ蓋」と称される蓋についても、充填したアイスクリームカップの上に落としこむだけで密閉できる効率性などを十分に検討し考案されたのであろう。[註1\)](#)

わたしたちは、清水の高級ステンレスによる、この作品を前にした時、なぜかそれがアイスクリームのカップであることを瞬時に見て取り、おのずと子どもの頃食べていた時と同じ動作で反射的にその蓋をめくり上げてしまう。そして当時のパッケージの色や、その蓋の裏側に付着したアイスクリームについて考えをめぐらしていたこと、それを食べていた食卓、夏休みも終盤に差しかかってきた夕暮れの日差しなど、カップアイスとそれを取り巻くさまざまな記憶がハラハラと吹き上がってくるのを感じる。と同時に、つい摘んでしまった、今まで意識したことのない蓋の端に付属する小さな「つまみ」の存在に気づくのである。そして、わたしたちは蓋の縁にこのつまみがついているからこそ、この作品がアイスクリームカップであると認識できたのである。このつまみ、よく見ればよく出来ている。食べる人のことと紙を効率よく使用することをあわせ考えて形作られたものであろうし、その小さな半円という形状が、やわらかなアイスクリームのイメージと、100円で得られる身近な幸せを象徴しているようにも感じられる。清水は、この作品で、そのつまみに携わってきた人々、接してきたわたしたちの「想い」を見出し提示してくれているのである。

また清水は同じ視点で、意識せずに触れたり目の端に映っていたであろう「もの」たちを紹介

介する『愛のバッドデザイン』を出版し、雑誌の連載コラムにおいても、「メイド・イン・ピープル」と題し、その普及につとめている。**註2)**「パンの袋を閉じるプレート」、「バックスクリーンのSBO」など、生産効率と利用者の立場とを追及したデザインの名作の数々。清水曰く「デザインの視点で見れば、機能と造形の究極のモダンデザインであるのに、グッドデザインに選ばれることもなく、改めて取り上げられることも話題になることもなく、己の役割に従い、忘れ去られ、静かに生涯を終えようとしている」**註3)**愛すべきデザインの発掘作業である。

そうした個人的な活動の一方、清水はキヤノンのデザイン室に勤務し、デジタルスチルカメラ《Canon IXY DIGITAL 600》(2005年)などの優れた工業デザインを発表。そして実はそのグッドデザイン賞を多数受賞してきているのである。**註4)**この大きく分けたふたつのデザイン活動に関連性はあるのか、一般的にみて対極にあるこれらの活動は、同じデザイナーによるものと理解するのは困難にも思われるが、清水は、キヤノンにおけるデザイン活動と個人的に行っている活動との違いはなく、ただ「数」が違うだけであるという。確かに、キヤノンのデジタルスチルカメラは、世界に向け発売され、老若男女様々な地域の人々が使用することを前提としている。そうした巨大なマーケットを意識したものと、個人的「一点もの」との違いだという。

キヤノンのデジタルスチルカメラは、他社も含めた激戦市場を舞台とするデザインである。メカニック部門との協議やデザイン室での推敲を重ねながら、小型化と手のフィット感を得るため、例えば、一本の円柱から連続曲面で滑らかなフォルムをつくり出すという新たな造形方法を編み出し、清水自身の手の感覚を頼りにしたフォルムの追求がなされている。そしてそのフォルムと質感が最大限に生きるよう、数百回にもおよぶ試作を繰り返した最先端技術での塗装がなされている。こうした造形方法、そして塗装から操作ボタン一つまでの細部へのこだわりは、そのものの機能性と「佇まい」に主眼をおいたものであり、決して装飾ではない、技術力への誇りに満ちているのである。**註5)**

そうしたことを踏まえ、清水の個人的作品の位置づけについて考えてみたい。まず注目されるのが材質の表記である。例えば、先の《アイスクリームカップ》には「18-8 ステンレス 鏡面仕上げ」とある様に、その表面加工までが記されていることが多い。清水は、このカップをみて他人事のように「美しい」という。またリデザインした作品の説明に「フォーマルに使用するため」という言葉をしばしば用いる。こうした顧みられることのないものと、過剰な材質と加工方法の組み合わせは、そうしたものたちのハレの姿としてつくることを意図したこと因るのではないだろうか。言わば、清水の生産者側（日本の工業デザイン）の技術力とそれについての誇りの表明なのである。ノスタルジックな想いで形態だけを捉え、リデザインするのではなく、愛すべきバッド・デザインたちの発掘作業を通して、そしてキヤノン勤務中におけるさまざまな部署とのやり取りを通じて、工業デザインの歴史を自身の視点で捉えなおし、工業技術の伝統、その製品に対する愛情と誇り、そうしたものまでも感受した上でのリデザインの作業なのである。

このような生産者側の視点に加え、「私自身は、工業デザインを仕事としながらも、グッドデザインと呼ばれるものより、思い出を支えてきた取るに足らないものたちに愛着を感じてまいります」**註6)**と、清水がいうように、清水自身が消費者として感じてきた、ものに対する愛情と「思い出」。つまり、ものをめぐる人々（生産者と消費者）との記憶の共有、共感ということに重点がおかれている。コラム・タイトル「メイド・イン・ピープル」のピープルとは、単に、名もないデザイナーを指すのではなく、そのものたちを取り巻く人々が共同で漠然と作り上げてきたイメージも大きく取り込んだものとして解釈することが出来るのだ。キヤノンでのデザインが正攻法で工業技術の精美なつくりを以って、人々の共感を得ることを目的としているのに対し、個人での活動は、より清水の個人史的なものを背景として強く打ち出し、「もの」への誇りと共感をテーマに作品を制作しているのである。もちろんこのふたつの活動の基盤となっているのは、プロダクト（インダストリアル）デザイナーの重要な資質である、「もの」に

対する視覚的・触覚的な細やかな観察力と記憶力であることはいうまでもない。

近年、清水は、リデザイン的な手法から新たな展開をみせ、一見、用途不明と思われる作品を発表している。「巷に溢れているグッドデザインには、〈デザインする勇気〉を感じることは少なく、〈デザインしたこそばゆさ〉を感じることがあります」<sup>註 7)</sup>と述べ、また「『勇気をもってデザインする』。すなわち、新しい提案ができれば、何かが変わる、というのがポリシー」とも述べるように<sup>註 8)</sup>、その個人的に発表している作品群については、「攻めあるのみ。誰がどう思おうとかまわない」とも言う。実際、椅子という題材のもとで制作された《リーゼント》(2001年、cat.no.5)以降の清水の作品は、「攻め」の姿勢で、ある方向へ向って強烈に突き進んでいる。しかし、その清水の言葉をそのまま受け取り、清水による清水のための作品として受け取ることは短絡的過ぎるであろう。それは「愛のバッドデザイン」たちの観察そして考察から導き出された清水の「もの」をデザインすることについての現時点での答えなのではないだろうか。「愛のバッドデザイン」たちの、造形的な潔さと、話題にならなくとも佇んでいる姿。ふと、その「もの」としての健気な姿に気づいた人のみが得られる、小さな感動と胸の奥に灯されるあたたかみ。そうした「もの」と、それに対する「想い」を抽象化し制作しようとしているのである。文鎮として制作された《金塊》(2005年、cat.no.9)の好ましい使用方法として、「冷蔵庫に入れること」という。家に金塊があることの悦びと、それが思いもよらぬところで発見される喜び。つまり、清水が「愛のバッドデザイン」を発見したときの状況の再現を試みているのであり、金塊をめぐる人々の記憶の掘り起こしと、イメージの共有を求めているのである。

最新作《山脈テーブルー希望峰》(2006年、cat.no.10)は、さらなる展開をみせている。繊維強化プラスチックでつくられた山脈の上に市販のビニール人形の動物たちを組み合わせさせたこの作品は、清水によると、「緊張感のない平和な家庭に喝を入れるための作品。厳しい山脈、しかし、その山頂を目指すかわいらしい動物たちに将来への希望を託している」というもので、

テーブルという形態をとっているが、ものを置くというテーブル本来の機能を「勇気」をもって捨て去っている。しかし考えてみれば、その奇怪なテーブルの周りに家族が集い、人生について、将来についての語らいの場とすることは可能であり、ものを介しての人との接し方、ものに対する「想い」を共感する方法の提案であるといえる。そして、その厳しい山脈を、にこやかに駆け上がる「かわいらしい動物たち」には、清水が発見してきた「愛のバッドデザイン」たちと「勇気」をもってデザイン活動を行っている清水自身の姿が投影されているようにも感じられる。

伊藤晴子（長崎県美術館学芸員）

註

- 1) アイスクリームカップの歴史については、日本アイスクリーム協会ならびにロッテスノー株式会社よりご教授いただいた。
- 2) 清水久和著『愛のバッドデザイン』（産業考現学編、1997年）。ならびに、「愛のバッドデザイン」『ラピタ』（小学館）1997年6月号～1998年3月号連載。「MADE IN PEOPLE—日常の佇まい」および「メイド・イン・ピープル—愛のバッドデザイン」『AXIS』（株式会社アクシス）、vol.89～118 連載、2001～2005年。例えば、仕事から帰ってきたお父さんが、家でビールを片手に観戦する野球中継。その画面一杯に一瞬映し出される球場の電光掲示板である《バックスクリーンのSBO》。清水はこれを紹介するにあたり、球場ではなく、わたしたちが通常目にしていた状況である、そのテレビ画面に映る一瞬を狙い撮影している（SABO STUDIO ホームページより）。
- 3) 清水の個人事務所 SABO STUDIO ホームページより。
- 4) 清水のグッドデザイン賞受賞歴については\*\*\*（※HPのリンクとか付けていただきたくお願いいたします。）参照のこと。
- 5) キヤノン公式ホームページ、デザイン館より。
- 6・7) SABO STUDIO ホームページより。
- 8) キヤノン公式ホームページ、デザイン館より。