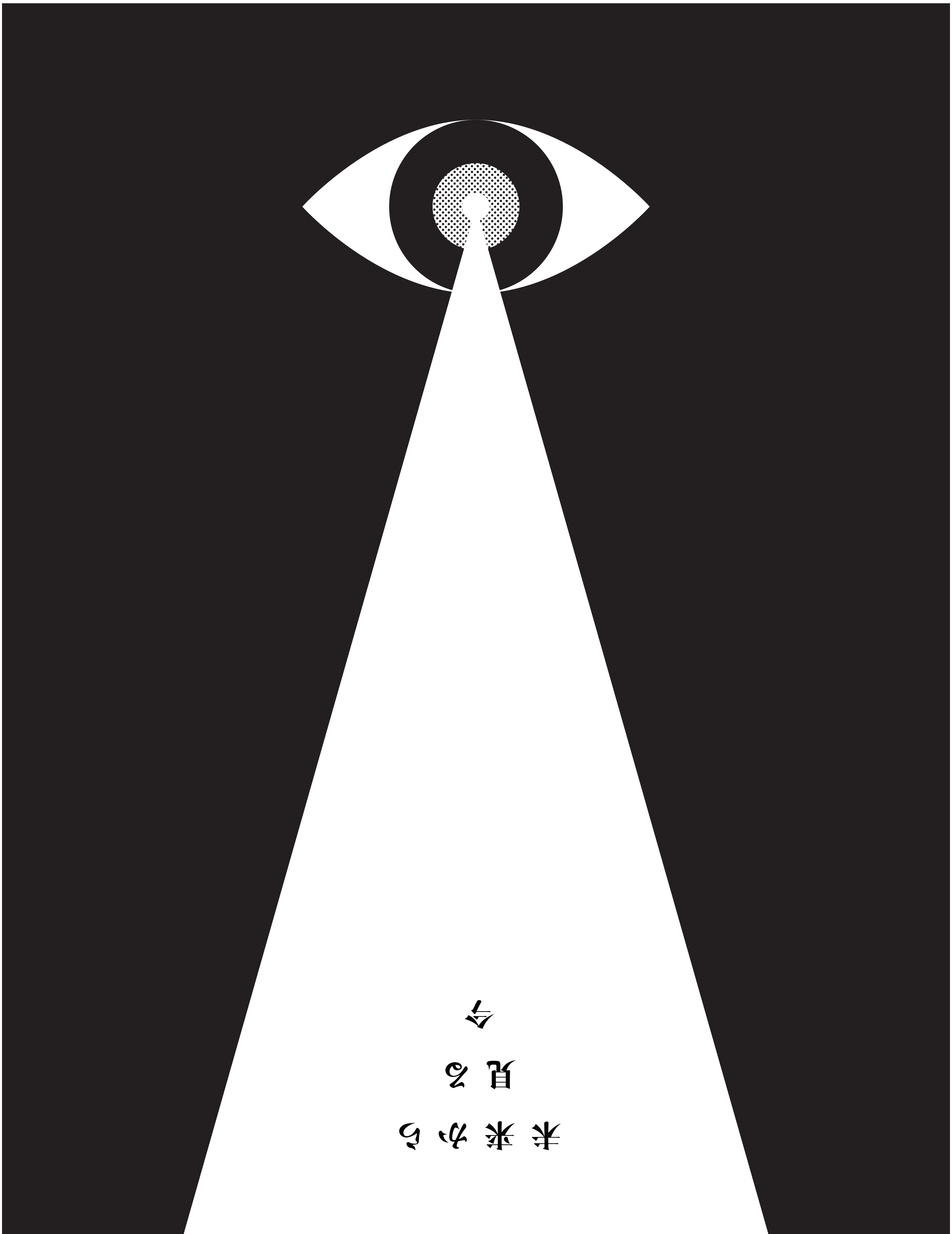
# TOKYO DESIGN FLOW


**www.tokyodesignflow.com** **¥100**

N17 DECEMBER 2009 Published by MEDIA SURF COMMUNICATIONS

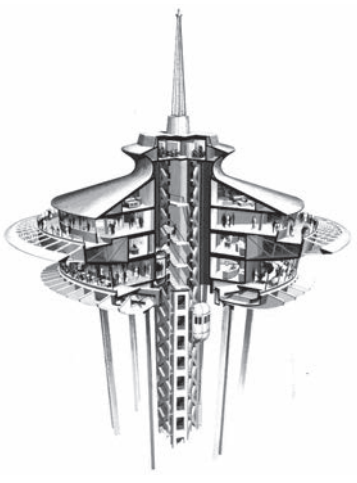



現在、世界では金融不況、地球温暖化、人口爆発、食料危機などが起き、
それに伴い経済の潮目も変わったと言われています。
これらは産業革命以降、経済を拡大し消費することが発展の原動力とされるなか、
エネルギーを無限に使ってきたことに対する当然の帰結です。消費エネルギーを抑え、
文化のエネルギーと創造の力で世界を変え、人々の生活を考える、本当の人類の英知が必要な時期が来たといえます。
TOKYO DESIGN FLOWはこのような問題意識のもと、
都市の状況や人々のライフスタイルそのものをデザインの対象としてとらえ、
それら全てのデザインを覆う傘となり、大きな流れを創り出す運動体となることを目指します。
TOKYO DESIGN FLOWは一つの事象を表すものではありません。
東京を中心にデザインを取り巻く状況を、マンスリーイベント「LAST THURSDAY」をはじめとするリアルイベント、
ウェブサイト、紙媒体などを通し情報を発信していきます。

Design & philosophy

# *Antique design in the future*

## 未来のクラシックデザイン



## *Science fiction of the past.*

## 過去のサイエンスフィクション

過去から見た未来
未来へ続く過去

未来から見た現在
過去から見た未来

都市はどう変貌し、未来はどこに行くのか?
大きな時代の節目を迎え人類始って以来の価値観の変化が起きている
未来は何処へ行き、過去から見た現在はその時見た夢に成っているのか。
過去のサイエンスフィクションは空想科学小説であり続け、科学の理想は実現したのだろうか?
歴史を通して普遍的なものはどこに行ったのか?
時代の流れを考え、未来の方向を探る。

ちょっと、今回はまじめな話なんだけどさ。今月号のTOKYO DESIGN FLOW paperのテーマは「未来」。昔ね、母ちゃんに言われたんですよ。「未来は自分の手でしっかり切り開くのよ。自分の意思とリスクでね」って。そんでこうも言ってた。のちに自分の人生を振返って、「俺の人生こんなはずじゃなかったのに、って思うことほど悲しいものはないから、そう思ったり一切しないような人生を送りなさい」って。いやー、ほんとそうだよね……。あと、最近twitterで見つけた名言は、「これがあなたの人生だ。リハーサルではない」ってやつ。ジム・ドノヴァンが言った言葉。よく考えると、母ちゃんもジム（友達気取り！）も同じこと言ってるねー。悔やむ人生送るな！ってね。うん。頑張って行こっと！

Mat.

**TOKYO DESIGN FLOW**
organized by Media Surf Communications Inc.
www.mediasurf.co.jp
info@tokyodesignflow.com

**TOKYO DESIGN FLOW paper**
Publisher: Teruo Kurosaki
Puroducer: Akihiro Matsui
(Media Surf Communications Inc.)
Editor in Chief: Daisuke Horie
(Media Surf Communications Inc.)
Editor: Kiyo, Yusuke, Moeko, Kouta
(Media Surf Communications Inc.)
Art Director: Kazuhisa Yamamoto
(Donny Grafiks)for Media Surf Communications Inc.
Designer: Donny Grafiks, Kazuyo Takaiwa
Photographer: Momoko Matsuki,
Supported by Ourselves.

MEDIA SURF COMMUNICATIONS
Copyright©2009 Media Surf Communications Inc. All rights Reserved.

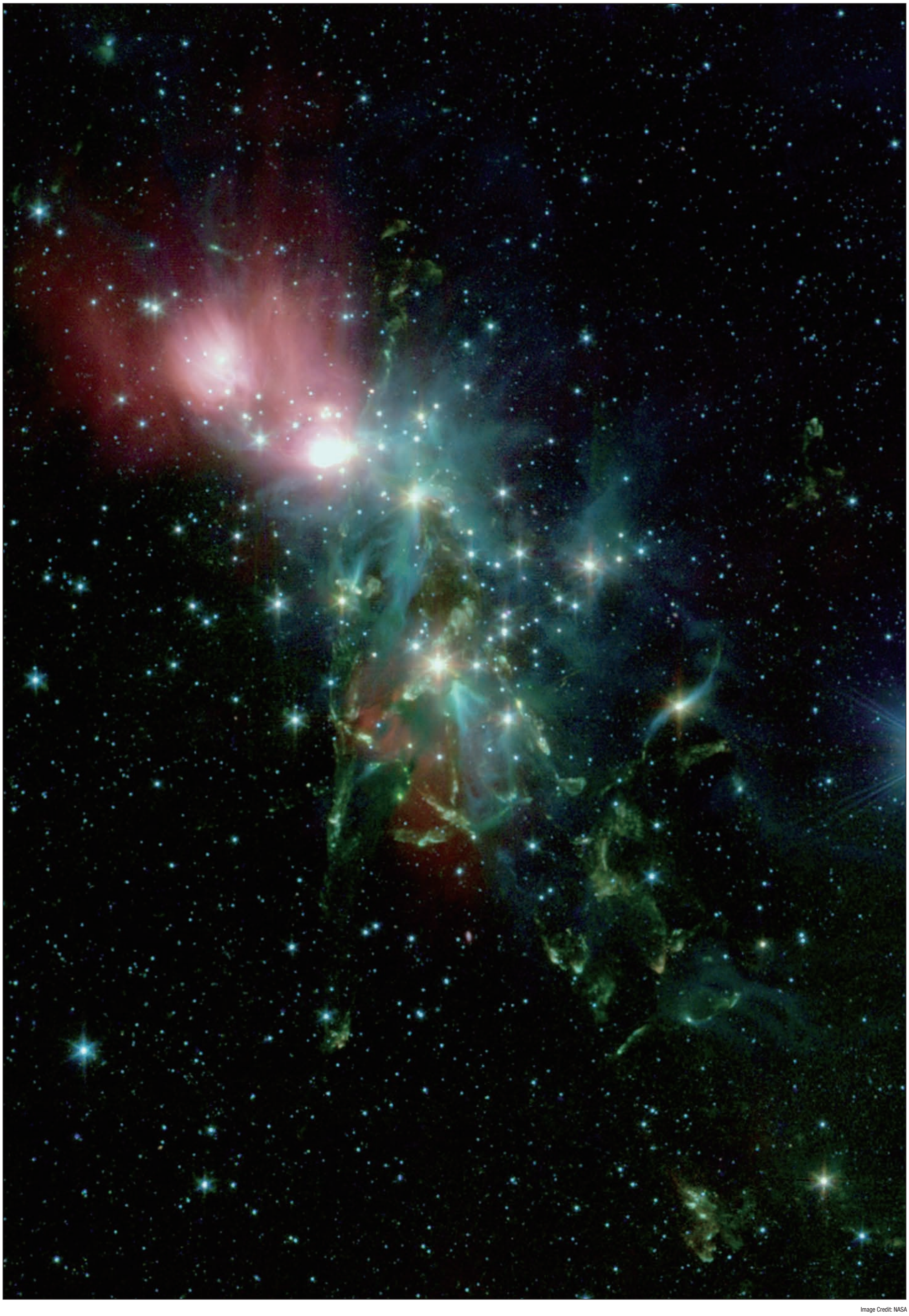
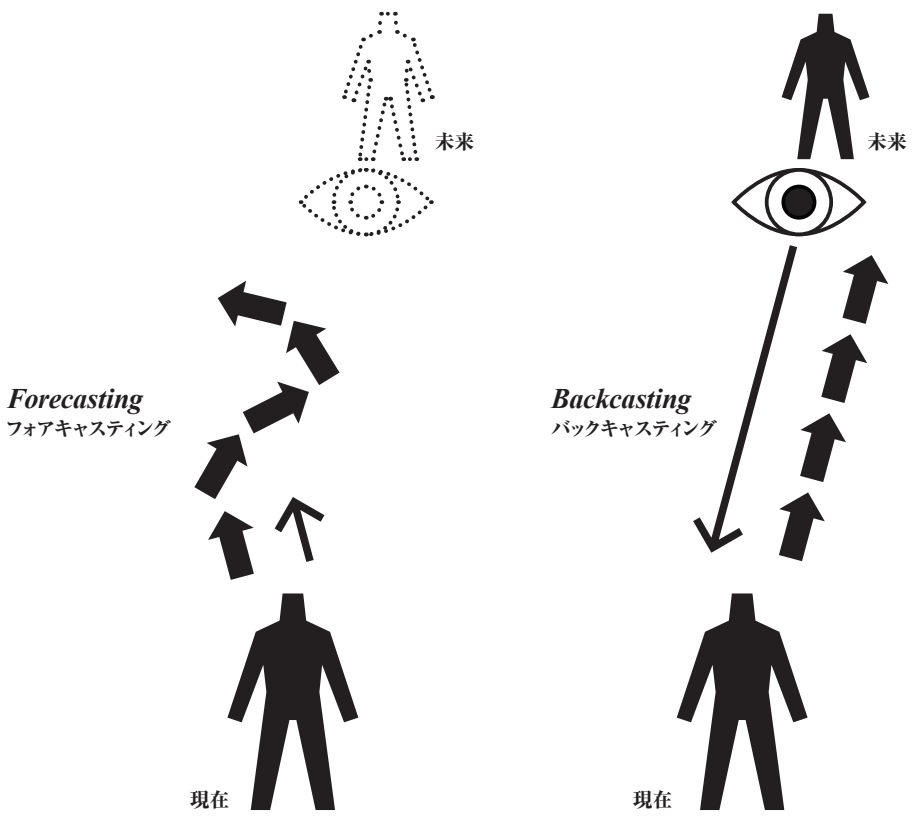


Image Credit: NASA

# 未来から見る今

「未来」を考える時、
あなたは何を思い浮かべるだろうか？ 宇宙旅行だろうか、
それともドラえもんだろうか。想像の中の
未来はいつも希望に満ちている。その希望が
人類を進化させ今日に至らせたとも言うことができるだ
ろう。科学技術の分野では、いくつかの世紀の大発見によっ
て、この約100年あまりで飛躍的に人類の生活を向上させた。現在
から見た過去の人々が、どれだけ今を想像できていたかは定かではない。
未来への希望を推進力として今があるわけだが、その反面このまま時間が過ぎる
と未来において地球に限界が訪れるということも、地球温暖化、人口爆発、エネルギー
枯渇、食料不足問題といったところで顕著に現れている。このまま欲望の赴くままに突き進むわけ
にはいかなくなっているのだ。ここからは人類が本当の知性を発揮するとき。未来において地球は、人
類はどうあるべきか。そこから考えることが必要になっている。環境問題における「バックキャスティング」という
考え方もそうした未来のあるべき姿を起点としている。未来から今を見る。そのとき私たちはどのように映るのだろうか。




## バックキャスティング？

スウェーデンの環境NGO「ナチュラル・ステップ」の創始者カール・ヘンリク・ロベール博士（Dr. Karl-Henrik Robert）が提唱した考え方で、将来のあるべきの社会の姿を想定し、そこから現在を振り返ることで、そこに辿り着くために今後必要となる行動を考え実施する手法、目標設定型の将来予測である。その反対にフォアキャスティングとは、過去の趨勢をベースとして過去の伸びを将来に適用して引き伸ばして将来を予測する方法であるが、最終的に到達すべき明確な目標を持たないまま、闇雲に前に進み、結果時間や労力を無駄にしてしまう可能性がある。

Backcasting

# 未来はどこまで予測できるか？

**これから訪れる未来に対しては、様々な予測がなされています。**
**遠い未来に思えて他人事のような気もしてしまうけど、**
**予測されたことが起こる可能性があるということは否定できません。**
**それにわからないからこそ、考えたくなるのが人間ですよね。**
**ということで気になる未来予測をピックアップ！ 予測だけじゃなく、予定もあわせてご覧ください。**

## 2012年
9.11テロの世界貿易センタービル跡地に、約540mの「1 WTC」が完成予定

## 2014年
パナマ運河拡張工事竣工予定

## 2015年
米航空宇宙局（NASA）の探査機「ニュー・ホライゾンズ」（2006年打ち上げ）が9年の歳月を経て冥王星に到着する

## 2018年
米国が恒久的な月面基地の建設に着手する

## 2020年
インドの人口が中国を超え世界一になる

3D放送が本格化する

## 2021年
宇宙旅行ビジネスの市場規模が年間10億ドルに成長する

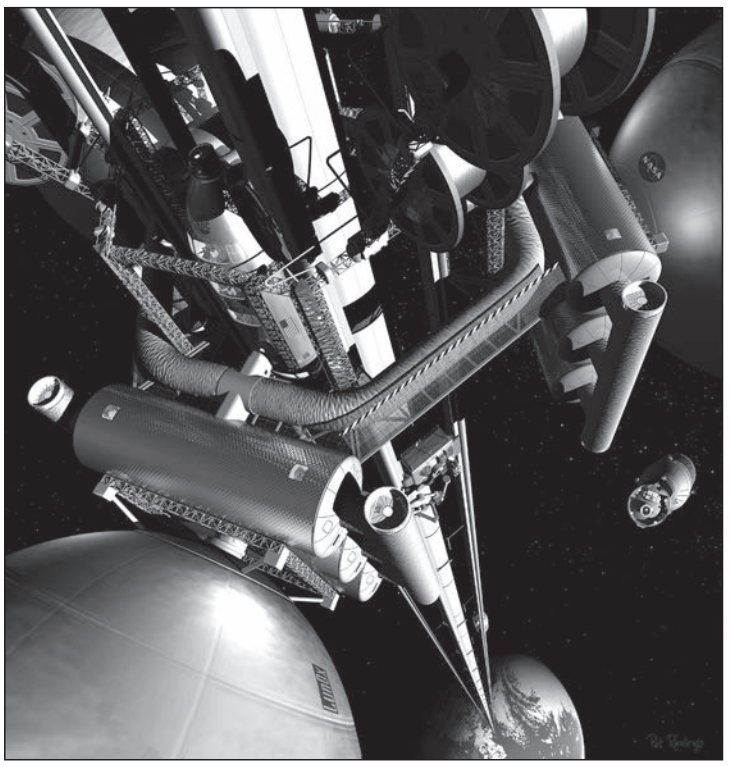
## 2023年
地震発生数分前の予知を可能にする地殻変動センサーが実用化される

## 2024年
中国が有人宇宙船による月面着陸を実現する

## 2031年
米国宇宙協会が軌道エレベーターの建設を計画している

## 2025年
高速リニアモーターカーの中央新幹線が東京都内～名古屋市内で部分開通予定。

アフリカと欧州を鉄路で結ぶ「ジブラルタル海峡トンネル」（タンジール―タリファ間38キロ）が開通する



## 2033年
このころ中国の総人口が約15億人でピークに達する

ジョン・F・ケネディ暗殺に関する全資料（いわゆる「ウォーレン委員会報告」）の機密指定を解除（予定）

## 2043年
米国社会から新聞が消える（オンライン報道などの台頭が原因）

## 2050年
地球の総人口が約90億人に達する

## 2050年
世界で10億人が水不足に直面する

## 2060年
ダニエル書（旧約聖書）の預言が実現し、このころ世界が終末を迎える（ニュートンの解釈）

この年までにスポーツ選手の肉体が能力の99.95%に到達し、すべての競技で世界記録の大幅な更新が期待できなくなる

## 2075年
世界で40億人以上の人が水不足に悩む

## 2100年
地球温暖化による海面上昇の影響で、三大湾奥部（東京、大阪、伊勢）、瀬戸内海などの浸水被害人口が137万人に増加する

アマゾンの大部分がサバンナに変わる

石油や天然ガスに依存しない省エネ社会が実現し、二酸化炭素の排出量がゼロになる

日本の人口が6400万人に半減する

出典：博報堂生活総合研究所

# 過去の未来

## 異能の大SF画家「小松崎茂」の世界

text: 清田直博（Media Surf）

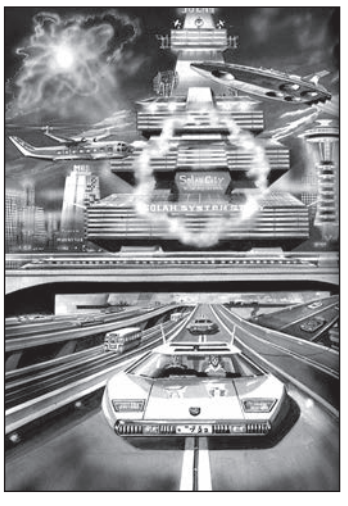
君は「小松崎茂」を知っているか？　もし君がテクノ好きの20代なら石野卓球のDJ-MIXアルバム『MIX-UP』シリーズのCDジャケットを、30代なら「仮面ライダー」や「ゴレンジャー」などヒーロー特撮モノのイラストを、もし40代ならサンダーバードやロボットヒーロープラモデルの箱絵を思い出してほしい。50代以上の方々は言うに及ばず、誰もがきっと一度は見たことがあるに違いないレトロフューチャー感満載のSFイラストを、戦前から21世紀最初の年に86歳で没するまでひたすら描きつづけたのが、異能の大SF画家「小松崎茂」なのだ。

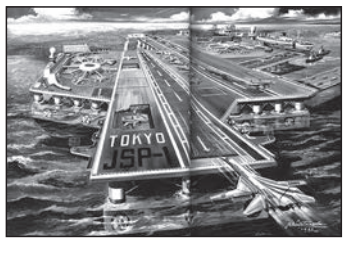
小松崎茂は大正4年に東京の下町に生まれ10代で日本画家の下に弟子入りし、23歳で挿絵画家としてデビュー。戦時中は国防科学雑誌向けに、当時はまだ斬新だった空想科学の要素を取り入れた戦車や戦闘機を描き一躍人気画家となった。しかし戦後、自分の挿絵を見て戦地に赴き命を散らしたかもしれない読者への責任を感じ、進駐軍にチョコをねだる貧しい子供たちの姿に心を痛め、彼らに夢を与えるために少年誌で「絵物語」作品を描くようになる。「絵物語」とは大きな挿絵のついた紙芝居風の読み物で子供たちの間で大ブームになり、小松崎も代表作『地球SOS』などいくつものSF作品を残した。

当時まさに小松崎茂が描く未来社会の姿に夢を膨らませていた少年たちが、その後の日本の工業技術の発展と高度成長を進めてくことになった。彼が描いた立体交差する都市高速や、道路の上を走るモノレール、太陽光パネルに覆われた高層ビルなど、いま僕らが当たり前のように暮らしている都市の生活世界が、50年以上前に彼によって未来のビジョンとして既に描かれている。そして子供たちの間で広く共有された未来の夢が、実際に社会を現在の方向へ動かした。

では、今の子供たちが見ている未来のビジョンとは一体どのようなものなのだろうか？ 不景気を言い訳にして家計のビジョンを考えるので精一杯、目の前の時間だけを汲々と生きる現代の大人たちが、子供たちにどんな絵を描いて見せられるのか？　その答えはまっすぐに我々の未来へとつながっているのだ！

小松崎茂先生の画集が復刻されます。
【2009年特別限定予約出版】限定2000部販売
新装改訂版
『メカニック・ファンタジー　小松崎茂の世界（仮）』
（12月末まで予約受付で、2010年1月末に刊行予定）
お問合せはラピュータまで
http://www.laputa.ne.jp/komatuzaki.html





Backcasting

# ドラえもんはいつ完成するの？

**地球環境や食や農業のことを考えると、現代の未来観は昔と比べるとだいぶ変わりつつあるが、
それでも多くの男子が連想する未来はやっぱりロボットになってしまうのではないか。
ドラえもんやガンダムはいつできるのか？もし現実がアニメ通りに進めば、
今年の1月にはマクロスがもう出現し、エヴァが現れる2015年まではあと6年。
22世紀までにちゃんとドラえもんはできているのか？
そんなギモンを検証すべく、現在日本で開発されている最先端のロボットの一部をここでチェックしてみよう。**

text: 清田直博(Media Surf)

### □ 自律二足歩行ロボット

ドラえもんやアトムは自分で考え行動する自律型二足歩行ロボット。いま日本で開発されているのはこんなロボットたちです。

**01. ASIMO (アシモ)**
身長130cm、体重54kg。 HONDAが2000年に発表し、CMでも人気になった二足型歩行ロボット。でもレンタルに数百万というウワサもあり、庶民にはまだ手がでない代物。

**02. QRIO (キュリオ)**
SONYが2003年に発表したロボット。身長58cm、体重約7kg。ウリはやはりSONYということで音楽に合わせてダンスできるところ。しかし会社の経営不振により2006年に犬型ロボットAIBOとともに生産中止となってしまった。うーん、残念。

**03. KHR (ケイエイチアール)**
近藤科学株式会社が開発し製造販売している、今僕たちが購入可能なロボット。身長約40cm、体重約1.5kg。最新型のKHR -3HVで価格は約12万円。ネットでも買えるお手軽さ。愛好者の間でロボットを対戦させる大会も開かれています。

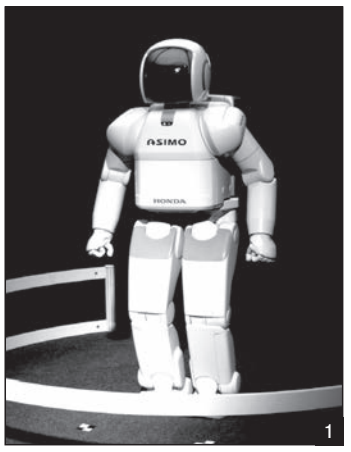
**04. HRP-4C (エイチアールピーヨンシー)**
産業技術総合研究所が今年の3月に発表し、世界中のロボット学会とネット界を震撼させた美少女ロボット(ヒューマノイド)。身長158cm、体重43kg、スリーサイズ不明。見た目のプロポーションはほぼ人間と同じで、感情に合わせた表情や身体の動きが出来る。今年のCEATEC JAPANでは初音ミクのコスプレで「津軽海峡・冬景色」を熱唱していた。いま最も草薙素子(『攻殻機動隊』)に近い存在。

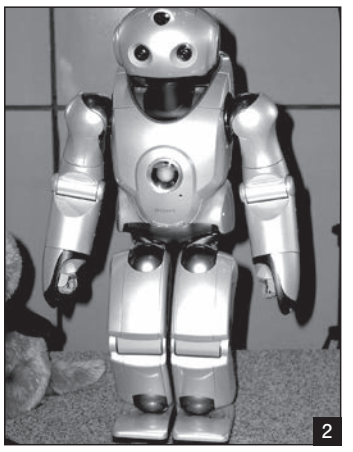
### □ パワードスーツ部門

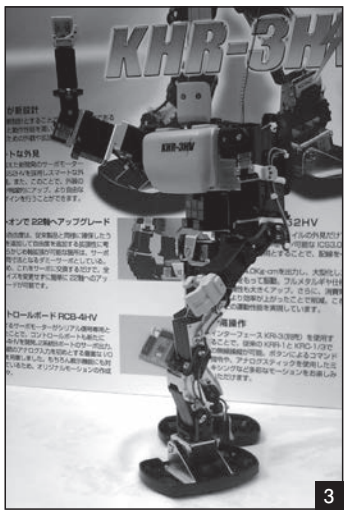
ガンダムの原作者も参考にしたという、1959年刊行のロバート・A・ハインラインのSF小説『宇宙の戦士』で初めて登場した「パワードスーツ」は、人間が装着または搭乗するロボットです。

**05. ロボットスーツHAL (ROBOT SUIT HAL®)**
筑波大学大学院の山海嘉之教授が開発、2004年にCYBERDYNE社を設立し商品化、現在は主に福祉介護分野で実用化されている「ロボットスーツHAL」。2006年にはGood Design Awardも受賞。人が筋肉を動かそうとするときに皮膚表面に漏れ出る微弱な生体電位信号をキャッチして、人体より一瞬早くスーツが反応することで、装着者の動きを支援する。またHAL™自体が重量を支えているため、重さを感じない。下肢に障害があったり筋力が弱くなった方々の歩行をHAL ™が支援したり、介護者がHAL™を装着して患者を背負って山登りに成功した例もある。重作業用スーツも開発中とのこと。いま最も宇宙刑事ギャバンに近い存在。(サイバーダイン株式会社　http://www.cyberdyne.jp/)

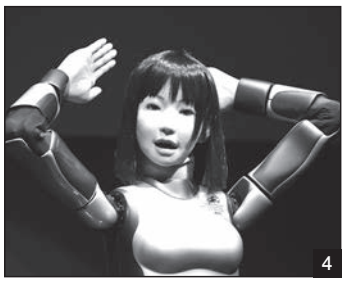
**06. LAND WALKER (ランドウォーカー)**
群馬の榊原機械が開発し2005年に公開された、戦闘用をイメージしたロボット。全高3.4m、重量約1t。250ccガソリンエンジンで動く。コクピットの両側にはバルカン砲とキャノン砲が装備され、クッションボールを発射することができる。いま一番ガンダムに近いロボット。イベントなどでレンタルできるらしい。


1


2



3


4

5

Prof. Sankai University of Tsukuba / CYBERDYNE Inc.

6

# アポロ計画、インターネット、オープンソースが証明したこと

**2020年までにRエネルギーのコモンズは可能だ！**

text: 兼松佳宏(greenz.jp/R水素ネットワーク)

— 地球という閉じられた環境で生きるすべての生き物がハッピーに共生できる世界。
— 独占と強欲が勝ち組と負け組を分ける世界ではなく、共有と分かち合う気持ちに満たされた世界。
— 誰もがエネルギーを自分で作り出せる世界。つまり、石油をめぐる戦争のない世界。
greenz.jp「VISION2020」[1]より抜粋

僕たちはいったいどんな世界を目指しているのだろう。バックキャスティングの現場は、際限ないビジョンを必死に形にする実にタフなプロセスだ。バックキャスターには、出る杭になる勇気、型破りのイマジネーション、そして「Dreamer!」と揶揄されても揺るがない精神が必要となる。その覚悟においてもバックキャストが今の気分というのなら、堂々と夢を語っても「よし!」とするジョン・レノンが願ったような空気が、やっとできてきたということだろう。

1961年. ケネディ大統領の有名な演説の様子

では、世界はどう変わってきたのだろう？未来の前に、ちょっと過去を紐解こう。

例えば1961年5月25日—ワシントン。ケネディ大統領が「10年以内に人間を月に着陸させ、安全に帰還させる」という(当時、誰しも無謀だと思った)ビジョンを掲げた。これはアメリカの威信をかけた、歴史に残るバックキャスティングだ。そして1969年7月20日、20時17分40秒。アポロ11号がその約束を果たす。

その「小さくとも偉大な一歩」は、もはやアメリカ人だけのものではなかった。同じ星で暮らす何億という人々が、同時に遙か上空の月を見上げ、「We the human race. We people did it!」と口々に叫んだのである。史上初めて、国境を超えて"ひとつの地球"という感覚を共有した瞬間、世界中の人々の見方がぐるりと変わった。ケネディがどこまで予見していたかはわからないが、それは霊長類に刻まれた不可逆的な意識の進化だった。

奇しくも月面到着と同じ1969年。グローバルなコミュニティを瞬時につなぐという、まるで夢のようなテクノロジーの原型が、ひっそりと産声を上げる。当時ARPANETと呼ばれたそれは、数十年後、インターネットとして当たり前のものとなった。インターネットは世界の距離感を一気に縮めただけでなく、今までの価値観を180度ひっくり返した。それは情報を独占するよりも共有する方が、予期せぬイノベーションを創発できるという価値観のシフトである。

1990年代、ソフトウェア分野から沸き上がった"オープンソース"的な文化は、2000年代に入って著作物にまで拡張された「クリエイティブ・コモンズ[2]」に発展し、科学におけるサイエンス・コモンズ、教育におけるccLearnなど、次々とコモンズの領域を広げている。

地球が一つである感覚。共有のメリットの享受。なんだ。振り返れば僕らは、自分自身をアップデートしながら、一歩ずつ理想の世界に近づいているじゃないか！残すところ、あと少し。

そして2010年—東京。greenz.jp及びR水素ネットワーク[3]は、「10年以内に中央集権的な化石燃料社会から分散型のR水素社会にシフトする」という(現在、誰しも無謀だと思っている)ビジョンを掲げる。あらゆる社会問題のボトルネックのひとつであるエネルギーをシフトしない限り、戦争や環境問題といった20世紀型の負の遺産を精算できないからだ。

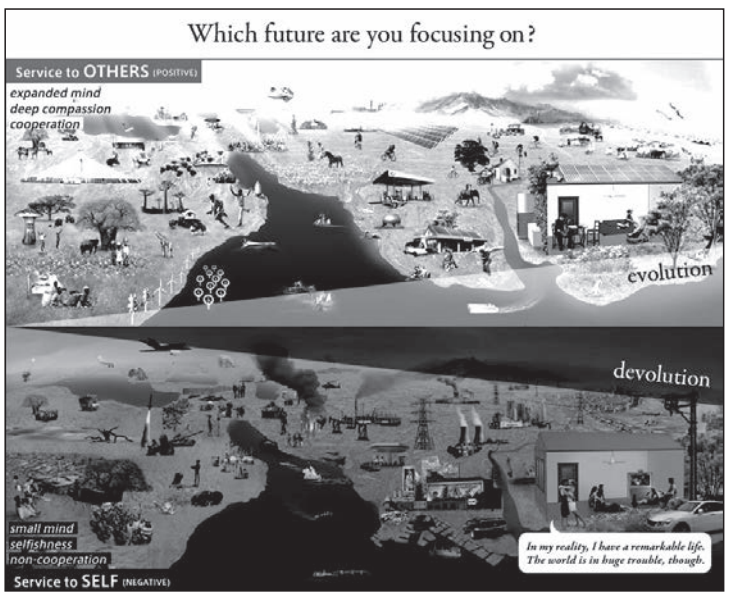
R水素社会とは、CO2を排出する化石燃料、決して効率のよくない原子力、そして希少資源のリチウムなど、争いの根源となるエネルギー源を必要としない社会のこと。身近にあって枯渇することがない太陽光、風力、地熱、バイオマスといったR(Renewable=再生可能)なエネルギーからつくられるR水素は、誰にも開かれたオープンなエネルギー源であり、21世紀の重要なブレイクスルーである。

誰もが再生可能なエネルギーを自分で作り出すことができる社会、すなわちRエネルギーコモンズを実現しよう。それが実現可能かどうかは、既に歴史が比喩的に証明してくれている。

Yoshihiro Kanematsu
79年秋田生まれ。クリエイティブディレクター／グリーンジャーナリスト。"ソーシャルクリエイティブ"をテーマに、アースデイマネー、Merry Projectなど NPOのウェブ制作に関わり、2006年にgreenz.jpの立ち上げにウェブデザイナーとして参画。現在はgreenz.jp共同代表、株式会社ビオピオ取締役として、ウェブディレクションやイベントプランニング、執筆活動などを行っている。

greenz.jp
クリエイティブで持続可能な未来を考えるウェブマガジン。グリーンビジネスや農業、Twitterから政治まで国内・海外の世界を変えるアイデアを日々アップしている。ニュースサイトの他に、再生可能な水素(R水素)を広めるキャンペーンや、気軽に集まれるエコ飲み会など、リアル方面でも活躍。
http://greenz.jp/

[註]
1— http://greenz.jp/vision2020/
2— http://www.creativecommons.jp/
3— http://rh2.org



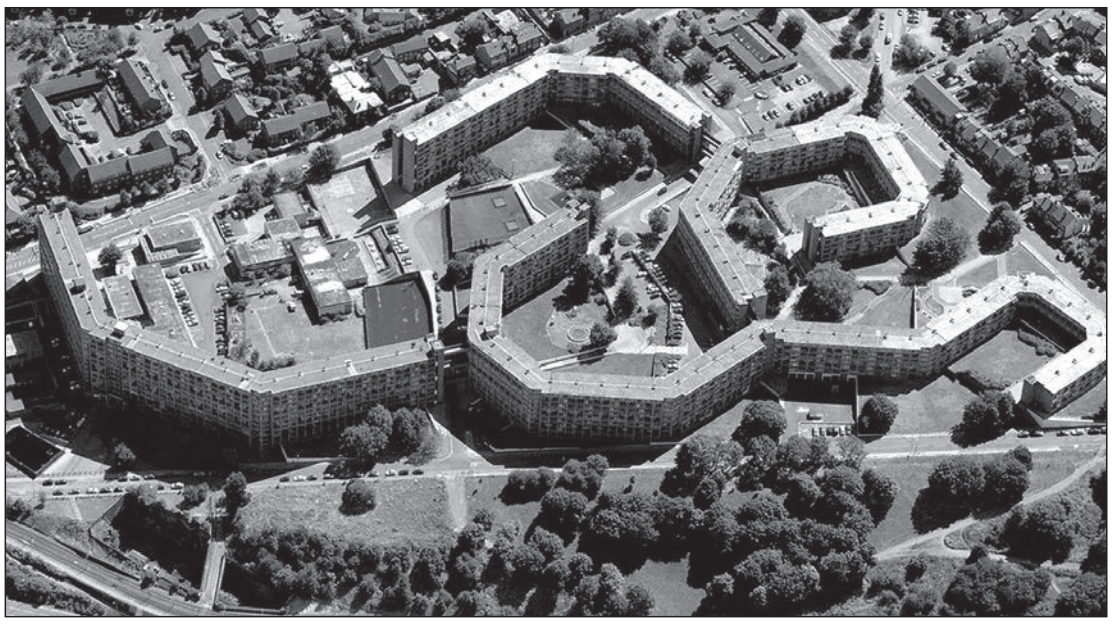
化石燃料社会とR水素社会

Backcasting

# What would future going to be?

## HeavenからHellとなってしまったPark Hill Flats

text:　大澤萌子(Media Surf)



イギリス中部に位置するSheffieldという街。今もなお工業都市として、そして文化的にも大きな街としてたくさんの人が訪れる。そこには駅のカフェから見える、錆びついた、とてつもなく大きくて暗くて、ただただ怖いとしか思えないアパート群がある。これがPark Hill Flatsと呼ばれ、ここに住むことがLiving Heavenとまで言われたこともある公共集合住宅として有名だった建物である。もはや今はだれも住んでいない大型住居。

戦後のイギリスの住宅は、大量供給の時代で、それまでの伝統的な住居様式にとって代わる革命的な住居様式が成立し、急速に拡大していった。技術の発達とともに高層化、巨大化し、広い範囲に浸透していった。革新的な近代様式の住宅は、「健康で緑豊かな生活」を保証するはずだったが、その「理想と現実」には著しい乖離が生じていた。このPark Hillも、スラム・クリアランス事業として実施され、もともとの市街地にあった通りごとのコミュニティを、そのまま新しい空中街路に移すように計画した。その時代、あまり治安が良くないことと、人口増加も伴って、未来のSheffield を想って行った事業であった。かつてのPark Hillの中には住居はもちろんのこと、学校、お店、病院、公園、パブ、なんでもあった。

1922年にル・コルビジェが、「300万人の現代都市」を発表し、革命的な理想都市像、現代都市の改革案を提案した。それは広大なオープンスペースと摩天楼からなる都市、垂直田園都市だった。理想都市の目標は「緑・空間・太陽」である。住宅にとって何よりも必要なものは、光、空気、眺望であり、それを得るために車の通る街路に沿った家並みは避けねばならない。そして、現代の技術を高度に応用し、大きなエリアを設け、広い緑地の中に高層アパートを建てるべきだ。それが主張だった。

Park Hill は、その空中街路というコンセプトを最も早く実現したアパート群 であった。空中街路を持ち、それによって高層住宅群を結びつけている。約1,000戸の住宅がすべてこの通りに連なっていて、空中を通って学校やショッピングセンター、パブやコミュニティ・センターに行けるように計画された。まさに一つの建築が「街」をつくっている。 Park Hillはその革新的な計画によって世界の注目を集め、イギリス各地の公営住宅に多大の影響をもたらし、多くの称賛を浴びた。今ではイギリスの近代建築を代表するものとして、国の保存建築に指定されている。しかしメディアなどでは、「英国で最も嫌われている建築物」の一つにあげられたりしている。そこらへんイギリス人らしいなぁ。

結局、このPark Hillはそのスケールが入居者に心理的な無力感や孤立感をもたらすこと、子供を育てる環境としても生理的、心理的に好ましくないこと、そして人々の孤立が暴力的環境破壊や犯罪を生むことなどが批判の的になり、居住者にも敬遠されるようになった。

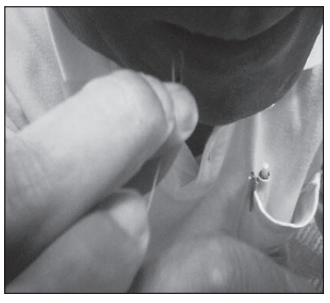
空中歩廊で結ばれ、延々と連続する廊下住棟も、居住者には全く不人気だった。見知らぬ人間が外部から簡単に侵入できるこの住宅は、居住者に常に緊張を強いるもので、犯罪に対しても無防備で、次第に危険な存在になっていった。かつてのHeavenがHellへと成り下がってしまったのだった。

大ロンドン議会は、70年代後半に、「高層化、工業化、総合開発事業は戦後住宅政策の最悪のミスジャッジ」だったと自己批判し、それまでの方向からの転換を図ることになった。 いつの時代も願うことは「未来が幸せでPeaceな世界」であること。ただそれが本当に、その頃願った将来の姿なのかは、結局時間が経って、未来がこなければわからないのかもしれない。現在、SheffieldではこのPark Hillを今後どう再利用して行くか考えられている。必ず来る未来を想って、どんなふうにPark Hill が姿を変えるのか、楽しみだ。

Park Hill Flats
Architect: Ivor Smith & Jack lynn (Britain)
Construction Date: 1961
Location : Sheffield、UK

## かつての貧乏な少年と今の貧乏な少年との格差について考えさせられる話

text: 草彅洋平(東京ピストル)



先日、僕が以前から私淑しているナイスなおじさんとコーヒーを飲んでいると、いつものようなたわいない雑談に混じって興味深い話をしてくれた。おじさんが布を京都の職人に手仕事で織ってもらったときことだ。おじさんはいつもは日本製の糸でお願いしていたが、今回は訳あって中国から糸を取り寄せたのだという。

「それは白い糸だった。よくある、日本でも有名な企業が使っているような普通の糸を中国から取り寄せたんだ。ところが作業を進めると職人が倒れてしまった。高熱が出て、吐き気がする。病院に行っても原因は分からない。数日経ち、治って、また作業を進めると同じように身体を壊してしまう。その繰り返し。ある日、職人から電話がかかってきて、自分の体調不良の理由が分かったと話してくれた。『白い糸』が原因なんだ、と。職人は糸を織るときに口に糸を含むんだね。つばをつけるために。つまり、白い糸に使われている染色剤が毒薬で、知らず知らずに職人は毒薬をなめていたということに彼は気付いたんだ。これはとても恐ろしいことだね。布に長年従事していた彼ですら恐ろしくて仕方がないといっていたよ。糸に本来白という色はないから、白い糸といっても染色されている。白い染料に漬けられていた糸。その染料が毒だったというのはたまらない」。

毎日ネットをいじっている僕でも初耳の話なので、「その話、本当ですか？」と話しの間に軽口を入れてみるものの、おじさんは「本当だよ」と僕の目をまっすぐに見て話し続ける。

「いま我々が身につけている衣類のほとんどが中国で作られているからね。子どもの多くが皮膚病やアトピーになるのも、そうした糸で作られたタオルを口にくわえたり、敏感な時期に身につけていたからかもしれない。毒ギョーザもそうだけど、衣食住すべてに渡って僕らは手痛いしっぺ返しを受けはじめたのだろうね。なぜなら僕らが搾取する側として一方的に中国にさまざまな重荷を押しつけてきたからね。その代償として、中国は目に見えない形でお返しをしてきたんだろう」。

僕の頭の中にはかつてニュースサイトで見かけた工業汚染で赤や青や緑になった不気味な中国の河川の写真が何枚か浮かんでは消えた。中国の環境汚染は深刻だ。僕はそのとき、中国の汚染は国民の環境意識の低さの問題だとばかり思っていた。しかしそれが日本をはじめとする企業の責任もあるのだと思うと……、途端に何ともいえなくなる日本人の僕がいる。

「手作業だから職人は気付いた。機械で作っている会社だったら気付くことはなかった、というのも怖い話だよ。知らないうちに問題のある商品が何食わぬ顔してばらまかれているのだから。何よりももっと怖いのは、機械で作っている会社がそれを知っていて、売っているかもしれないという可能性だよ。もしそうだったら最低だろうね。日本のお金持ちや国が結託して、情報を出していないんだよ。とてもいけないことをしているということだ」

僕は自分のはいているパンツとTシャツが気になって仕方がなくなってしまった。というのはどちらもメイドインチャイナで、オーガニックコットンなどじゃないチープな衣類だったから。おじさんの話を聞いていると身体がムズムズして仕方がなくなってくる。

帰り際、おじさんが僕にむかしを思い出したのか、懐かしそうにポツリとつぶやいた。

「むかしの貧乏人と金持ちの差というのは、汚いかキレイか、本物か偽物かぐらいだった。金持ちはキレイな洋服を着て、貧乏人は破けた服を着たり、偽物ブランドを着ているくらいの…。ところがこれからは貧乏人が安物衣料や食料を買うことによって、病気や死と直結するんだろうね。これはとてもむごたらしい。時代が変化すると、なんだか予想もしない話が出てくるよ……」。

中国が悪か、日本が悪か、企業が悪か、資本主義が悪か、なんて話はナンセンスだろう。おじさんの話の真意ももはや。とはいえ、おじさんが話してくれた未来予想図はありえると思ってしまった僕は、居心地の悪い洋服を身にまとい、神妙な顔つきで明け方の町を歩いて家路につくしかなかったよ。

Yohei Kusanagi
デザイン、web、エディトリアル全般に関わり、数多くの作品を世に出している株式会社東京ピストルの代表取締役。ふろく付き趣味の科学ムックとして、大人気の『大人の科学マガジン』(学研パブリッシング)に「大人のオタク工作」を好評連載中。

TOKYO PISTOL CO., LTD.
http://www.tokyopistol.com/

NEETNIKはtumblerを活用した情報サイト。愉快なニートの人たちがどうでもいい情報を毎日更新しているよ。http://neetnik.tumblr.com/

絵：長場 雄
Design Tshirts store graniphのグラフィック制作を中心に、アーティストPV、テレビ、雑誌等の媒体でイラスト／デザインを制作。またオリジナルキャラクター「かえる 先生」の生みの親。
http://kaerusensei.com

脚本：MAGNAROID／マグナロイド
音楽活動（OROTI/M.A.G.M.A）では作曲、ステージ演出、MCを担当。ソロ活動ではナレーターやイベント、結婚式の司会も務める。'07年より、アーティスト長場雄の4コマ漫画作品の脚本も手がけるなど、その活動は幅広い。
http://www.myspace.com/orotidub

## Backcasting

# ケータイが行き着いた現在 拡張現実が行き着いてしまう未来

**技術的にできることを収益という観点のみで実現していくというのは、非常に危険なことである。**

text: akio0911

拡張現実という技術が話題になっている。狭義には、人間の視界に新たな情報を付加する、というような技術だ。ゲームのキャラクターを表示しよう！おすすめの飲食店を表示しよう！目の前にいる友人や知人に関する情報を表示しよう！などなど、様々なアイディアや案などが出てきている。上記で挙げたような仕組みはもはやSFの世界の話ではなく大体実現可能となってきている。ゲームのキャラクターをリアル世界に溶け込ませるような性能を持った携帯ゲーム機は開発可能であろうし、ケータイ　を用いた飲食店クーポンの利用履歴によって個人の味に関する好みはシステムで把握可能だろうし、それを元に視界内に存在する飲食店の看板を強調したり消去したりすることも可能であろうし、SNSやTwitterなどでのコミュニケーション履歴やプロフィール情報を元に、目の前の知人と付き合うか否か？などを表示することも、十分可能であろう。SF映画や漫画の世界の出来事は、確実に実現可能となってきている。

だがしかし、「技術であれができる」「これができるから便利だ」などという短期的な判断で、これらを具現化していって良いのだろうか？とも思う。確かに、これらは今すぐにでも実現できそうなことばかりだ。しかし、これらを実現して推進していった未来は、一体どうなってしまうのだろうか？

以前に、こんな内容のSFストーリーを読んだことがある。全人類がテレパシー能力を獲得する話だ。言葉を使わなくても、携帯を使わなくても、思うだけで、相手に内容を伝えることができる。まさに夢のような世界である。この話の中で人類がどうなってしまったかというと、なんと大半が滅亡してしまうのである。何故絶滅してしまったのか？テレパシーというのは、言葉を発しなくても考えていることや、思っていることなどを伝えることのできる能力である。全人類がテレパシー能力を得たことにより、何十億人もの全人類の思考や感情が、何十億人もの個々の人間に伝わる。目を閉じても、耳を塞いでも、人の憎悪や殺意などが伝わってくるのである。それもオブラートで包んだ言葉などではなく、思考そのものがダイレクトに流れ込んでくる。そして、多くの人が発狂し、争いを始め、そして世界大戦が勃発してしまうのである。

暗くて残酷な話となってしまったが、コミュニケーション革命というのは、世界を革命する力なのである。携帯電話でインターネットができるようになったら便利だよね？という10年前のiモード登場時点で、世界の外観が大きく変わるとは誰も思わなかった。しかし、ふたを開けてみれば、公衆電話はなくなった。携帯で電話をするようになったからではない。もう、誰も電話なんてしたくないのだ。突然の電話は迷惑になってしまう世の中だ。皆、非同期コミュニケーションであるメールの方を好む。そして、携帯サイトで出会った男女が恋愛し、それが犯罪につながることも多くなってきた。携帯サイト各社は書き込み内容の監視体制を整えるのに必死である。電車に乗るのに自販機で切符を買うことも少なくなった。もう改札なんていらないかもしれない。電車のホームにのぼる階段に改札をつけた方が、空間的に有効活用できるかもしれない。携帯電話がネットにつながることによって、電話が迷惑になり、切符がなくなり、買い物で小銭を使う必要がなくなり、そして今まで接点の無かった男女が突然出会い、それが殺人事件へと発展している。だから拡張現実も、技術的にできることを収益という観点のみで実現していくというのは、非常に危険なことである。だからといって、拡張現実は危険だから使うな、ということではない。将来はこうなるべきだというゴールを見据えて、では今何をすべきか？という見方こそが求められているのである。

akio0911
iPhone、拡張現実、デジタルサイネージなどに興味があります。最近はCool Japan TVというコンテンツ制作に夢中。
twitter: http://twitter.com/akio0911
blog: http://d.hatena.ne.jp/akio0911/
Cool Japan TV: http://twitter.com/cool_japan_tv

# 少しのきっかけで、未来は変わる。

**働くことは、生きること。だとしたら、充実した働き方がしたい。**

text: MAT.(Media Surf)

人生で、大きな割合を占める「働く」時間。充実した人生のために、その時間をより充実させたい、と誰もが願うのではないでしょうか？好きなことを仕事にしたい、なるべく、好きなことを好きな人たちとやっていきたい、と切に願うのです。でも、ほら、そこに立ちはだかる、いわゆる「大人の事情」。他にも「経済的事情」や「環境」など、様々な障壁が人生にはあるもんです。僕なんか、なるべくそれらをうまく見ないように薄目で歩き、「わー!」って言いながら耳を手でおさえつつ、なんてやりながら生きているわけですが、やはりそればっかりでも人生立ち行かない。うーん、まいった……。

そこで、ふと思うわけです。「あれ？こんな時に自分が目標にしているような人たちやリスペクトしているような人たちはどうやって様々な障壁／障害を乗り越えてきたんだろう」って。だって、その人たちも壁にぶち当たってきたはずだし、いろいろな「大人の事情」なんかもクリアしてきているはずですもんね。「すきをしごとにする」っていうのは口で言うのは簡単でも行なうのは難しい。でも実際にそういったことを成し遂げている人たちは少なからずいて、そういった人たちの人生／考え／コツなどを聞くことで、何かしら自分の人生におけるヒントにもなるのではないか！と思うわけです。

だったら、いろんな分野でリスペクトされながら、沢山の人たちに目標とされながら、しっかりと稼いでいる人たちに話を聞けばいい！と気づいたのです。もちろん、彼らと同じやり方で、同じような思考論で動けば成功する、といった話ではなく、それらを聞いて、刺激を受けて、自分なりに噛み砕き、応用させていくことは僕らにだってできる！はず。

そんな意図で、始めます。自由大学での講義「STYLICON ―すきをしごとにする―」。第一弾の今回、講師陣は音楽を中心にジャンルレスに活躍するVERBAL氏、東京のアーバンアートの牽引者のひとりsense氏、プロスケーターでありながらファッションデザイナーとしても活躍しているAlexander Lee Chang氏、この間BMX FLATLANDの世界タイトルを手中におさめた内野洋平氏の4名を招きます。キュレータは松井明洋（MEDIA SURF COMMUNICATIONS, Inc.）と石渡道和（CHRONOMEDIA.INC 代表）でお送りします！2010年1月開講予定です。奮ってご応募を！自分の未来を今、変えるために。

**自由大学**
**「STYLICON ―すきをしごとにする―」**
**2010年1月開講**
**2009年12月より募集開始！**

**参加予定講師**
VERBAL氏
(m-flo / TERIYAKI BOYZ®)
sense氏
（美術家 / 有限会社senseseeds代表）
Alexander Lee Chang氏
（Chang co., Ltd代表 / プロスケーター）
内野洋平氏（プロBMXライダー）

**キュレーション**
松井明洋(MAT.) /
Media Surf Communications Inc.
石渡道和(MIT.) /
CHRONOMEDIA.INC 代表

**詳細、応募は以下へ！**
www.freedom-univ.com

# 未来は俺らの手の中

text: Alexander Lee Chang

僕は未来というのはこれから起こることだと思うし、現実化することだと思う。好きな小説家の一人、リチャード・バックの「ワン」ではある世界が描かれている。その世界とは戦争がなくなり、代わりに戦闘機やミサイルを使っての「バーチャル戦争エンターテイメント」とでもいうような、オリンピック的な国家事業スポーツになっている。ミサイル会社や戦闘機のメーカーは、今で言うスポーツメーカーのように、各選手のスポンサーなどになっていたりする。もちろん未来だけに、頑丈なる装備によって、血を流すことはない。これが大流行している。これがバックさんの考えた未来像か？と思った。

ドラえもんのいる22世紀は藤子不二雄が、『マトリックス』の仮想現実はウォシャウスキーが、『サンクチュアリ』の浅見が首相になる世界は史村翔が。といろいろな人が都合の良い未来を書き、発表している。そしてその物語に僕たちは考えさせられる。

ということで、未来がどうなることか知らないが、僕も自分が思う都合の良い、好きな未来の予測を書かせてもらいます。

これを読んだ人が何か思ってくれたら僕はそれで幸せです。

未来予測1、テレビのニュースがポジティブなニュースのみの放送になる／未来予測2、良いことをするとポイントをもらえる制度（ICHIZEN）が導入される。ポイントは全て還元でき、10000ポイントでハワイ旅行など、豪華商品が沢山ある。ただし、チョンボは減点となります／未来予測3、所有物のリサイクル制度が実施される。消費期限のような物で、所有物を期限が来たら、誰かとそのものを物々交換をしなくてはならなくなる／未来予測4、アパレルブランド「AlexanderLeeChang」の服を身につけているとその着用者はポジティブな脳波が出ることが医学会で証明され、健康に良い服として認可される／未来予測5、ICHIZENポイントが沢山ある人々にはブラックリストならぬ、ゴールドリストに名前が載り、どこに行っても優遇されるようになる／未来予測6、生物翻訳機が完成し、全ての生物との会話が可能になる／未来予測7、一ヶ月のうち、好きな職種と嫌いな職種を交互に働きにいかなければならない。好きなことも嫌いなことも両方あるから幸せがあるという感性を養うために。などなど、都合がいい未来予測を立てさせてもらいました。

しょうもない未来像かもしれないが、こんな頭の悪そうな未来があっても良いじゃないか⁉と僕は思う。未来というのは、必ず来る現実で、それをどう受け止めるかによって、自分にとって都合の良い未来になったりもするものなんだと思う。都合の良い未来は絶対に本人にとって望んだ結果であり、幸せ不幸せというのも望んだ結果だと思う。しかも沢山の人びとが望んだ未来は現実化する可能性が高い。選挙のように。それが民主主義だしね。

だから僕は思う。未来は俺らの手の中だってことを。

アレクサンダー・リー・チャン
1975年サンフランシスコ生まれ。アパレルデザイナー／プロスケーター／アーティスト。幼少期のカリフォルニアにてスケボーと出会う。10代の頃からプロスケーターとして活躍。96年より 7年の間、アパレルブランドのディレクターを経て、03年独立し[Chang Co., Ltd. ]を設立。04年S/Sよりスタートした [AlexanderLeeChang]ではアーティストとしても活動する彼の DIY精神で凝ったディテールと構築的なフォルムのプロダクトを生み出している。立体作品、コンピューターグラフィックなどが得意。

# *Design Week Archive 2009*

## EVENT REPORT

**今年もデザインウィークが行われ、多くの人がデザインに触れることとなりました。様々なメディアでのポストや実際に見に行った人たちの感想を聞いていると、やはり何を感じたかは十人十色。ここでは、今年は特に情報ツールとして活用されていたtwitter、そしてブログなどなどウェブへの投稿や実際に聞いた感想をランダムに集めました。**

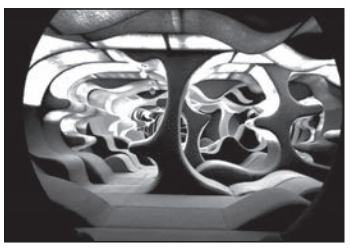
### DESIGNTIDE TOKYO 2009

谷尻誠による会場構成は去年よりすごく進化している。なんかタイドは場として完成しちゃってる気がするな／動物の置物の形の隠しUSBメモリー、Hidden! すっごく、かわいいです！会場でなら買えるみたいです／デザインタイドメイン会場なう。丸若屋とteam labのコラボがとてもよかった／ Design tideの空間の綿は嫌だったなぁー。綿がジャケットにつくし、頭につけたまま歩いてる人もいるいる／ Design tide なう。人多過ぎ。入場料1000円だけどあきらかに1000円ぐらいするブックレットがもらえる／最先端のデザインも良かったが、僕は韓国のブースが非常に面白かった。アイデアと現在ある技術がマッチして、成長期のデザインをすごく熱いものにしてる！

### Tokyo Designers Week

圧巻です。楽しいのなんの。当初はここを見た後に六本木まで移動してDESIGNTIDE TOKYO 2009も見るつもりだったのだけれど、甘かった…。結局閉館の20時まで居てしまった…。時間忘れます、ホント／とにかくエコな気分満載のデザインイベントでしたが、そのイベント自体エコじゃなかったりする側面もある訳で、複雑な気分にもさせられるのですけどね／時間が無くあまり回れませんでしたが、東京デザイナーズウィークへ行ってきました。授賞式を見てきましたが、ノミネート作品には疑問が残るものが多く、テーマであるエコにも疑問が残りました。／鈴木米の1合パックに胸躍りました。プレゼント配布用でしたが、予てよりいろんなブランド米を1合～3合単位で数百円の気軽な値段で買えたら、お米の消費が伸びたり、有機米などが買いやすくなるのでは？と思っていたからです。

### ヴェルナー・パントン展



カラフルな洞窟空間「ファンタジー・ランドスケープ」では参加者が老若男女問わず座るということに対して能動的に向き合う姿が印象的だった。社会への影響力という視点から物事を見たとき、ミッドセンチュリーの巨匠が描いた未来へのモチベーション。未だそれは非常に刺激的なものだった。

### AOYAMA JACK!! pixivフェスタ @C on C.C

建築家・河田将吾とイラストコミュニケーションサイト「pixiv(ピクシブ)」による展示会。これがタイドにもウィークにも出ていないのが、オサレ業界の凋落ぶりを示しているんじゃないかなあ。頭良くないと決してできない現代の展示のほうがかっこいい。デザインなんてどうでもいいのさ。
http://www.pixiv.net/

### Swedish Love Stories @表参道ヒルズ スペースオー

会場もスウェーデンらしく、イエローが基調のカワイイ感じ！展示された作品もカラフルで優しくて。スウェーデンのデザインを体で感じたれた気がします。 個人的なことですが、子供もいないのに、あまりにもかわいかったので、おしゃぶり買っちゃいました。将来のために。たぶん。

### Swedish Style in Tokyo

今年のデザインウィークは去年のものとは少し違った気がする。そして私たちは終わりの始まりにいる……。私たちが何年間も見てきたように、今ひどい不況の混乱が渦まいている。ほとんどの人はこのことがデザイン業界に悪い影響を及ぼしていると思っているでしょう。しかし、この不況は余分なものを取り除くいい機会であったり、新しいことの兆しだったりします。そして次に出てくるものは、たくさんのフレッシュな新しいデザインです。これはSwedish Style in Tokyoに参加していたAnders Johansson, Marcus Abrahamsson, Petter Thörne たちの作品の中で明白でした。彼らの作品はとても強く、シンプルで、それはむしろデザインされていない、ユーザーとコラボレーションをするようなものでした。
Mark Dytham
（Klein Dytham architecture）

---

# デザインウィークの伝え方

**今年のデザインウィーク期間中、広範囲を網羅、且つ即日のレポートで、よりいっそう雰囲気を盛り上げ、デザインを知る楽しさを後押ししてくれたウェブマガジン「moonlinx」。
その編集長である上月大輔さんに今年のデザインウィークを振り返っていただきました。**

interview & text: 堀江大祐(Media Surf)

**今年のデザインウィークを振り返って、去年までとの違いを感じたのはどんなところでしょう？**

月並みかもしれませんが、Tokyo Designers Week（以下、TDW）の規模が縮小したことなど不況のあおりは感じました。しかし規模を縮小しながらも続けることは重要だと思います。かたや、DESIGNTIDE TOKYO（以下、DTT）のほうは去年よりもだいぶ勢いを感じました。その他にも青山spiralでの「ULTRA」や「青参道」などのアートフェアは派手さはまだありませんが、これからが楽しみな動きに思えましたね。

**それぞれイベント毎の印象は？**

DTTはプロダクトだけではなく、多ジャンルで日本のクリエーションを見せようと解釈を広げた展示でした。プロダクトだけだと、出展者がある程度同じになってしまいがちなのですが、今回は、新しい発見がある展示でした。それとDTTの良さのひとつにはデザイナーが展示ブースにいて、情熱的にプレゼンテーションをしてくれることだと思います。そのほうがデザインも一般の人にも伝わりやすいですし、それも勢いにもつながっているのではないでしょうか。

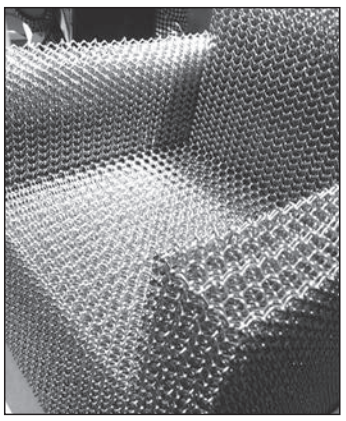
一方TDWはスケール感と露出度が高いことがウリで、デザインにそんなに興味がないようなマスにまで届くことが期待できるものだと思うのですが、だからこそもっとデザインの良さや何が変わっていくのかを伝えるということをやってほしかったなと。作品を置くだけじゃなく、もっとガイドしてほしいというか。moonlinxの若手のエディターでも、やっぱり話を聞いてみないとわからないと言っていましたし、デザイナーに直接話を聞くことができた作品のほうが当然印象にも残ったのは事実ですね。

**アートフェアのほうはいかがでしたか？**

人の多さもそこそこでしたが、デザインだけじゃなくカルチャー全体に興味がある人を惹き付けることができると思うので、もっと盛り上がっていくと思います。アートフェアが盛り上がることでデザインイベントも刺激を受けて、相乗効果的に良くなっていくといいですね。

**上月さん個人として気になったものは？**

全体の傾向として、特にDTTのほうですが、出展者にアイデアの発表だけで終わらずに作品を“売る”という意識が出てきたように感じました。日本ではそういった場所でモノを買うという意識はあまりないのですが、今回は価格をはっきり提示した上で、高いものでもコレクターが購入している場面を見ることができました。だからこそコレクターなど買う人のための時間がもっとあるといいなとも思いました。TDWのほうでも物販のブースが盛り上がっていて、そんなに高いものじゃなくても、デザイナーの意志に触れて、日常とちょっと違うものを買おうという意志が垣間見ることができたのは良かったと思います。



個別に見ると共栄デザインさんの硬質アルミニウム線を使って手作業で作られた椅子は良かったです。わりあい「いかに他とは違う視点で、核心をつくものを作るか」みたいなデザイナーが多い中で、デザイナーの岡本さんは自然体で「こういうの面白いと思って作ってみたんです」と肩肘が張っていない感が逆に新鮮でした。コレクターも注目していましたよ。他に、丸若屋さんの作品は、日本の伝統工芸をモダンにアレンジしようとするのではなく、もともとの良さをを生かしながら無理なく現代に融合させていて、そうした動きはいいなと思いました。

この2つはDTTのほうですが、TDWのほうだと大阪のプロダクトデザイナー、林篤弘さんの白クマやペンギンの形ができる製氷皿が印象に残りました。これは、その形の氷が溶ける姿が、温暖化によって北極海の氷が溶けて、白クマやペンギンが住めなくなるというメタファーになっているんです。

**今回、デザインウィークを通して、“伝える”ということで気をつけたことはありますか？**

即日でレポートをアップしていたのですが、自分に何が響いたか、そして伝えたいと思った欲求を大事に、とスタッフには言っていました。編集的な意図よりも正直であることを大切にしていたので、moonlinx的な視点はもしかするとほとんどなく王道的だったかもしれませんが、そこはあえてレポートと言うことで編集のなさを強く押し出して伝えていきました。

**伝える方法にも工夫がありましたね。**

今回はtwitterを多用しましたが、こちらで発信する情報に、一般の人が自分の意見を載せて投稿していたりして、手応えはありました。イベントの98%くらいを網羅したgoogle mapも多くの人に活用していただけたようです。ちなみにそのgoogle mapはmoonlinxの副編集長が一人作ったのですが、100%にできなかったことをすごく悔やんでいて、来年は100%を目指すと意気込んでいました。

**来年はどのようになりますか？**

来年もレポートは続ける予定ですが、twitterはもちろん、これからは映像にも力を入れようと思っています。ウェブマガジンでは個人との差異化は気になるところですが、個人のブログなどではできないインタビューなどを積極的に仕掛けていきたいと思っています。

Daisuke Ark Kozuki
1977年兵庫県生まれ。音楽プロデューサーとして様々なミュージシャンの発掘を行うかたわら、雑誌のコラムや文化批評などの執筆も行っている。2007年moonlinxの編集長に抜擢。独自のアンテナと審美眼で、魅力的な記事を配信するため日々奮闘中。
http://moonlinx.jp/

*Design Week Archive 2009*

# 今デザインを見つめる

## D&DEPARTMENT PROJECT 代表ナガオカケンメイ氏から学ぶ デザインの在り方とデザインの今後

interview & text: 若菜公太(Media Surf)　photo: Momoko Matsuki

**ナガオカさんを一言で表現する時に、なんと表現すればよろしいですか?**

僕もそれはすごく関心があるんですよ。3、4年前から何になりたいか考えていて、今はビジョナーになりたいなと思っています。でも、結局のところやっぱりデザインなんですよ。なので聞かれた場合、今は祈りも込めてデザイナーと答えています。僕という人間がちゃんとしていると仮定して、その僕がデザイナーと名乗る事には意味があると思っています。これは原研哉さんから教わったことなんですが「自分がデザイナーと名乗りたかったら、デザイナーという肩書きを育てろ」と。

**今のデザイン業界に感じている事は?**

今、僕たちで60VISIONというプロジェクトを進めています。60年代に活躍したデザイナーは、生活者にこうあってほしいという想いだけで、ちゃんとものづくりをしてたんです。そこから20年経ち、また20年経ち、だんだんとデザイナーがスターになってきたと思います。それに合わせるかのように、デザイナーが生活を豊かにするということを変えてきてしまったように思います。今後この状況に対して、ものすごい反省が生まれて、そしてもう一度、60年代の精神に立ち返るように思います。だから、この60VISIONはその時代の製品を扱って、その時代の精神を再確認しようというものなんですよ。今後はデザインという言葉の使い方も含めて、デザインがどうあるべきかを見直すべきだと思っています。

**デザインを見直す必要性については最近よく話のネタになりますよね?**

でも、僕個人的にはそういう考えを語ること、そういうことをやること自体がトレンドになっているように思います。それすらも日本は消費しようとしていて、トレンドでしか物事が動かない状況に日本はなってしまっているなと感じています。

**現状をふまえた上で今必要なこととは?**

僕はすごくシンプルに売り場や売り方だと思います。デザイナーが作ったものと生活者の接点になる売り場なり売り方が、正しくなる必要があると思います。僕の好きな言葉のひとつに「メーカー希望価格」というものがあって、昔はメーカーに商品の値段の決定権があったんですよ。今はその逆で、オープンプライスと言われて、メーカーではなく売り場が商品の値段を決めますよね。売り場に主導権があるんです。本来はフェアな両者にそういう力関係が生じると、適切な価格で取引されるべきものが、取引されなくなります。そうすると、ものを作る側のメーカーは当然、ものを作るという気持ちそのものが低下してきてしまいますよね。だから今、デザインを正しく伝えて、生活者を中心に生活用品を考えられるちゃんとした売り場がないといけないと思っています。

**ということは、言葉は一つ重要な意味を持ちますね?**

今、僕たちが作っているVISION'D VOICEというインタビューを収めたCDもそういう意味があります。これからのデザインの在り方を考えると、60年代に活躍したデザイナーのことばに、今の時代の人はもっと向き合うべきだと思いますよ。これ僕が一番言いたかった事なんですけど、今はすごく重要な時期なんですよ。60年代に活躍されていたデザイナーさんがいて、それを継承したデザイナーさんがいて、さらにその下の世代に僕らがいる。この3世代がこの世の中に存在している最後の状況だと思うんです。だから、若い人はここからもっともっと吸収すべきだと思いますね。

**最後にお聞きします。良いデザインとは?**

おそらく、40年も50年も売られ続けているもの、長い間生きながらえてるものは良いデザインだと思います。あと、デザインって団体戦だと思うんです。僕の中ではその選考基準が10項目くらいあって、その団体戦をクリアしたものがいいデザインだと考えています。

それは「修理が出来る」「作り手に愛情がある」などいろいろあって、最後の最後に「形が美しい」があるんですよ。そうやって、いろいろな角度から見つめ直して、10項目全てをクリアしたものが、良いデザインだと僕は思います。

Kenmei Nagaoka
1961年北海道生まれ。日本デザインセンター原デザイン研究室（現研究所）を経て、drawing and manualを設立。2000年、これまでのデザインワークの集大成としてデザイナーが考える消費の場を追求すべく、東京・世田谷にデザインとリサイクルを融合した新事業「D&DEPARTMENT PROJECT」を開始する。http://www.d-department.jp

# 建築の未来

## 建築家Mark Dytham氏にインタビュー。未来のデザインのキーワードは“小さく”、“コンパクト”。

interview & text: 大澤萌子(Media Surf)

**あなたを今のキャリアに導いたのは何ですか?**

きっとロンドンのロイヤル・カレッジ・オブ・アートに通っていたときに出会った人たちだと思います。大学はとてもクリエイティビティに溢れた刺激的な場所でした。建築は32の学部の中の1つで、その他の学部はファッション、プロダクト、ファニチャー、セラミックス、コンピューター、ペインティングやファインアートでした。毎日さまざまなギャラリーに行って、違ったものを見て、そこには建築とファインアートや、インテリアとプロダクトとかになんの境界もなくて、デザインはとっても大きな領域だから、その経験がたくさんのアイディアをくれました。ただ大学に行って、建築だけを勉強するよりよっぽど役にたちましたよ。

**あなたにとってデザインすることとはなんですか?**

**自分自身**が楽しむこと。新鮮でいることや新しいアプローチをするときに何をしているのか良く見ること。すべてのステップを踏んだとき、必ず最初に戻ること。そして他のデザインをしない人たちに興味を持ってもらうこと。それが私の仕事だと思っています。

**デザインが今の世界や地球を救うことができると思いますか?**

できるはずです。きっとデザインをするときにもっと少ない材料を使ったり。それが地球温暖化にも効果があるはずだと思います。少ない材料を使い、そして、最後までそれを使えるようにすること、それが大切です。それが良いデザインだとも思います。たとえば、このiPhoneだってそう。発売されてから、もう3、4年経つけどまったく形を変えていない。みんな2年くらい使うでしょ? もちろん契約の関係もあるけれど。中さえアップグレードしていけばずっと使えるという考えは、将来にとってもすごくいいと思います。イームズの椅子にしたって、今でもとってもクラシックでこの先もずっと使われ続けていくでしょう。このオフィスチェアだって、買ったときはとても高かったけれど、何十年も使えます。そしてこのようなデザインが新しくて、ファッショナブルだと思います。今までのファッショナブルとは感じ方が違うと思うけど、そういう新しい価値観が大切だと思います。そしてそれが少ない材料にもつながってくるし、重要な事です。クラッシックに、古いクラッシックというのではなく。

**未来のデザインはどうなると思いますか?**

きっともっとサステナブルなものになると思います。建築だけじゃないけれど、車や住宅にしても、たくさんのものを使いすぎている気がしています。ただただ今までのように壊して、新しいものを作るのではなくて、どうやってあるものをうまく使えるか。なぜなら建築はたくさんの材料をつかって、そしてたくさんのカーボンを発生さているからです。例えば日本なら再利用ということを考えなくてはいけないと思います。いろいろなものが大きくなりすぎて、すこし気持ちが悪い気もします。車も家も。 未来のデザインのキーワードは“小さく”、“コンパクト”だと思います。

Wilson house（ウィルソン・ハウス）
photo: 阿野太一／ Daici Ano

**Your work seems very boarderless - why is that?**

I met many students when I was a postgraduate student at the RCA. The architecture department was one of thirty and others were like fashion design, product design, ceramics, furniture, glass, painting fine art... so everyday I went through the galleries and saw so much other work which was inspiring, this is where the boundaries were broken down for me! No boundaries between architecture, interior architecture, product, painting or ceramics. Art is the unifying inspiration.

**What is design for you?**

Firstly I guess it's about enjoying yourself.  Why else get up each day? Trying to be fresh and looking at things in a new way every time when you design. Making design 'readable' to people who are not designers, making people question what they think, making people smile. People remember good times!

Leaf Chapel（リーフ・チャペル）photo: 木田勝久／ Katsuhisa Kida

**Do you think design has the possibility to save the world?**

Not really - we all just have to use less stuff. We need to make less stuff, not more of it. Design can help - take the iphone for example the basic look and feel hasn't changed for 3 years, pretty amazing when you look at other phones that get a new look every 9 months. Do we really need yet another design for a lamp or a chair? Slow down, upgrade. Look at the life cycle of a product not just it's look!

**What is the future design?**

We have to set new values about what is good design, we talked about re-use, how are we going to re-use architecture. Building uses lots of material, resources and produces a lots of carbon - the building industry is one of the biggest carbon emitters. I think small and compact could be the future's key words. Compact design, longer life.

マーク・ダイサム
1964年イギリス、ノーサンプトンシャーに生まれる。1985年ニューキャッスル大学卒業（イギリス、ニューキャッスル）建築において芸術学士号取得。1986年SOM（アメリカ、シカゴ）。1988年ロイヤル・カレッジ・オブ・アート首席修了（イギリス、ロンドン）建築において芸術学修士号取得。1988年SOM（イギリス、ロンドン）。1988年ミルトン・ケインズ・ディベロップメント・コーポレーション奨学金。1988年伊東豊雄建築設計事務所（東京）。1991年クライン ダイサム アーキテクツ設立。1999-2003年東京理科大学講師。2000年MBE（Member of the BritishEmpire）名誉大英勲章叙勲。2001-2003年法政大学講師。2003年「ぺちゃくちゃないと」 設立（東京）。2006年米国カリフォルニア大学バークレー校講師。2009年「ぺちゃくちゃないと」開催都市世界255都市に拡大。

# Mail Interview with Foreign Designers

**世界中で活躍する外国人デザイナーにもメールを使ってインタビューしてみました！**

interview & text & translate: 大澤萌子(Media Surf)

## Benjamin Warner

The President of Creative Designers International (CDI) in TOKYO

**デザインをすることは、あなたにとってどんなことですか？**

デザイン（建築の）をすることは何かを街や環境にお返しすること。スケッチブックを持って、面白いアイデアを座って考えています。ペンと紙の感触が大好きです。そしてもちろん描いたものが実際に建てられることも。

**デザインは世界を救えますか？**

たくさんの難しい問題を、少ないエネルギーや環境との付き合い方で救えると信じています。建物は世界の半分近いエネルギーを使い尽くしています。考えてください。もし私たちがもっと50%効率的に建物を作ったら、理論的には私たちは25%の世界の資源を守れるのです。とってもたくさんのエネルギーです！デザイナーは（もしかしてもっと重要なのは政治にかかわる人かもしれないが）魅力的で人々に満足してもらって幸せと感じてもらう環境を整えるべきだと私は思っています。良くデザインされた環境は人を動かして刺激することができます。

**日本のデザインに対する印象を教えてください。**

私はいつも日本の伝統的デザインを楽しんでいて、だから最初に日本に来ました。私はそのシンプルでしなやかなところが好きなんです。日本のデザインはヨーロッパの最初のモダン建築に影響したし、ある意味、日本の建築に私たちは感謝する部分もあるんです。ですが今、日本の伝統的でシンプル（且つ複雑でもある）なデザインと日本人の生活には不一致がある気がしています。日本の住居は少し散らかってしまった気がしているんです。

**What is "Designing" for you?**

Designing (architectural design) is definitely about giving something back to the city or to the environment. Its about sitting down with my sketch book and thinking through all the interesting choices which we can make and choosing one. I love the feel of pen and paper, but I also love to see the drawing being built in its true form.

**Do you think design have possibility to save the world?**

Yes I do believe that as architects we can make a huge difference by using sustainable design which uses less energy and passively interacts with the environment. Buildings use up half the worlds energy. Imagine that if we made buildings 50% more efficient, in theory, we would save 25% of the worlds resources. That's a lot of energy! I think designers (but more importantly government bodies) need to provide environments which are attractive and which make people content and happy. A well designed environment motivates and stimulates.

**What do you think of Japanese design?**

I have always enjoyed Japanese traditional design and that is why I came to Japan at the first place. I like the simplicity and the flexibility. Japanese design influences the beginning of the architectural modern movement in Europe. In a sense, we all have a debt to Japanese architecture. There is definitely a conflict between traditional simple (but complex) design and the way most Japanese people live. I do find most homes in Japan to be quite cluttered

ベンジャミン・ワーナー
イギリス、日本、フランス、韓国そして台湾にて建築、インテリアデザインのさまざまな経験をもっている。1981年に建築家、黒川雅之氏のアシスタントとして来日。1987年に東京工業大学院を卒業。その後、1988年にロンドンのRichard Rogers Partnership(RRP)に入社する。日本に戻り、RRP を日本に創る。岐阜や京都に様々なプロジェクトを行ってきた。1993年に、Creative Designers International を創立し、50以上のプロジェクトを日本、韓国、台湾そしてイギリスで提供してきている。最近のプロジェクトとして、the Iceberg, Zara, Fujinomiya Medical Center, Seoul National University Sports Complex, The British School in Tokyo などがある。

## Koen Olthuis

Waterstudio.NL

**今のあなたの仕事を志したキッカケがあれば教えてください。**

私が水の上での建築を始めることになったのは、水の上ではDESIGNをすることと、INNOVATEすることが同時にできるからです。6年前には、水の上、もしくは水と住むということに全くといっていいほどなんの概念もありませんでした。それこそが若い建築家にとって開拓の余地のあるパーフェクトな部分でした。

**デザインをすることは、あなたにとってどんなことですか？**

デザインをするということは需要とクリエイティビティ、レギュレーションとイノベーションのバランスを見つけることです。デザインはいつでもクライアントの見識の変化についていくよう努めなければなりません。

**良いデザインとはどんなデザインですか？**

ある位置から自立したものでありながら、その間にその位置を上のレベルにもっていくことです。たとえば浮遊したクルージングターミナルは、間違いなくそれをしています。スケールのないその物体は、それ自身とても美しくて、製品として、そして完璧な機能性を持って岸から離れた港に浮いています。ザーバーに向かって変化するゾーンのようなものだと思います。

**デザインは世界を救えますか？**

水の上に浮遊するデザインはなにか違った切り口を都市を超えて与えています。エレベーターは街に垂直のひろがりを、地下鉄はアンダーグラウンドのネットワークを与え、そして今、浮遊する建物は新しい90%の世界でもっとも大きな街の密度のためのスペースになります。この新しい可能性のあるスペースは気候変動や都市化現象の結果の問題から救うことができるスペースになりえます。エキストラの水上のスペースはガザやイスラエルの人種紛争への答えになったり、浮遊する農業を広めることで食料問題の解決になったりするかもしれない。これはクリエイティビティやデザインがもたらすもので、より良い未来のために新しいドアを開けます。

**What made you choose this career?**

I chose for architecture on water because it gave me the opportunity to design and innovate at the same time. Six years ago there were almost no concepts for living with or on water, so this was a perfect niche-market for a young architect to explore.

**What is "Designing" for you?**

Designing is about finding a balance between demands and creativity, regulations and innovations. Designs should always attempt to change perception of the client.
What is a good design you think?
A good design is independent of its location yet in the meantime should bring that location to a higher level. The floating cruise terminal, for example, is doing exactly that. It is beautiful as a scale-less object in itself, a product, and at the same time it is a perfectly functioning floating offshore harbor.

**Do you think designs have the possibility to save the world?**

Floating designs on water add another dimension to cities worldwide. The elevator brought the vertical city, the metro brought an underground network and now floating building ground brings new space for new density on water in 90 % of the world's largest cities. This newly available space can be used to solve problems that are the result of urbanization and climate change. Extra space on water can also be an answer to racial disputes ( GAZA – Israel) or a solution for food-problems in the form of floating agriculture. It takes some creativity and design, but it opens new doors towards a better future.

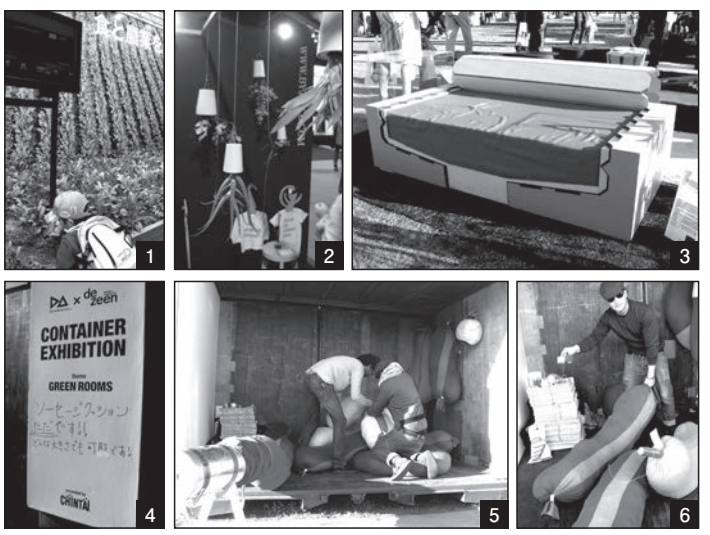
コーエン・オルトゥイス
Delft University of Technology にてArchitecture and Industrial Designを学ぶ。ローカルへ対する関心（オランダの1/3が埋め立て地である）と気候変動によるグローバルな影響どちらにも関わる洪水への懸念に対抗するために浮体構造物を専門に扱うオランダの建築事務所Waterstudio.NLを創設する。2007年に、Time Magazine Listにて水上での開発に関して世界で最も影響力のある人の一人に選ばれる。彼のビジョンは地上に建物を建てるように水を使って、世界中の街を変えることである。静的な都市は気候変動の影響を受ける洪水や変動に順応する為にダイナミックな都市に変化するべきである。今まさに開発中である最初の都市、オランダのハーグの近くのウェストランドは、浮遊する家、島、そしてアパートを収容するプロジェクトが進んでいる。
http://www.waterstudio.nl/

## チャリのフロウ ～デザイン編～

ride & text: 清田直博(Media Surf)

先月のNight Pedal Cruisingで、設営作業中の「Tokyo Designers Week 2009（TDW）」神宮外苑絵画館前に立ち寄りましたが、TDW展示最終日にちゃんと中も見てきたので、ご報告させていただきます。今年の展示テーマは「GREEN」ということで、エコ（死語？）や農業、植物、リサイクルなどを切り口にした作品がたくさんありましたよ。

**01.** 遠隔ホウレンソウ畑: 農業ブームに乗って、なんとあの富士通がホウレンソウ畑を作りました。最先端の通信技術を駆使して、タイのチェンマイで育てられているホウレンソウの栽培状況を東京でチェックするという、食のトレーサビリティーに対するぶっ飛んだ回答。富士通と東京大学の共同研究です。都会の子供も興味深そうに展示された畑に見入ってました。他にも、店舗内にレタス工場を作るプロジェクトを進めているサンドイッチ屋「Subway」のブースなど、いまが旬の「農業」をなんとか取り入れようとする企業努力を垣間みた気が致します。**02.** 逆さ植木鉢: インテリアショップ「トリコ」のブースに出展されていた「スカイプランター」という植木鉢。部屋の中で逆さに吊り下げて、水は月に2回、植木鉢の底に上から注ぐという逆転の発想。見ているこっちがちょっと頭に血が上りそうな気がしますが、省スペース&お手軽メンテで人間にとってはとても便利な植木鉢です。**03.** ペリペリソファー: 学生展示ブースで私の心をわしづかみにしたのが、首都大学東京の学生さんが制作した「ペリペリソファー」。お菓子の箱（ふたをペリペリめくるやつ）をそのままソファーにしてしまった作品。フタを開けると中からクッションが出てきて、巻き上げたフタはそのまま背もたれに。実用性や普遍性を超越した、ある種 90年代のポストモダンデザインを彷彿させる遊び心と個人的なデザインは、もう少し見直されるべきだと個人的に思います。**04,05,06.** ソーセージクッション: 今回の TDWで私のイチオシだったのが、ニュージーランドの Jordi Canudasさんがデザインした「Bon Apperito」という作品。古新聞を伸縮素材の袋に詰め込んで、好きな長さで縛ってカット。「GREEN」というテーマにも合っているし、モノをつくるプロセスにユーザーを参加させる仕組み、しかもその原料は古新聞のリサイクル。こんな流れが今後のトレンドになっていくのではないでしょうか。最終日ということもあり、タダでくれる太っ腹。自分の身長ほどのソーセージクッションをウエストポーチで体に巻き付け、自転車をこいで帰りました。表参道のオシャレピーポーに二度見されながら……。



TOKYO DESIGN FLOW

# NEW WORK, NEW LIFE.

## Cooperated by 東京仕事百貨

TOKYO DESIGN FLOWと東京仕事百貨が、読者のみなさんによりよく生きることと働くことが一致するような、意義ある仕事への入口をご紹介します。

東京仕事百貨

東京仕事百貨は「生き方を探す人の仕事探し」をサポートするプロジェクト。そこにある生き方・働き方を見つめて、自分の言葉にしています。給与やネームバリューで選ぶのではない、オルタナティブな仕事ととの出会いを提案しています。
http://shigoto100.com/

### 2足のワラジと特命係長

**株式会社エレファント・コミュニケーションズ**

Web制作会社エレファント・コミュニケーションズでは、スキルは持っているけれどWeb業界に疲れてしまった人。革新的なアイディアがあるけれど、自力で形にするのは難しい人を応援します。募集しているのは、Webデザイナー、Webプランニングディレクター、プログラマー、コーダー、いずれかの実務経験があり、新しい働き方を模索している人。働き方は次の2モデルから選択。まずは何か別の仕事をしながら同社で働く「2足のワラジ」モデル。別の仕事は今話題の農業でも良いし、半労半休で好きなことをしても良い。年単位で季節労働も可。もう1つは、ミッション（プロジェクト）を社内外から自分で見出し、設定した期間内にクリアする「特命係長」モデル。ヴィジョンの共有さえすれば、どちらも自由度は無限大。

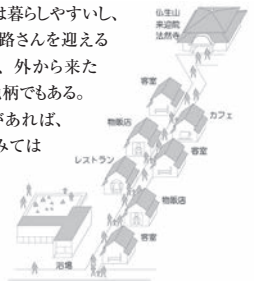
ELEPHANT COMMUNICATIONS

[募集職種]
Webデザイナー、Webプランニングディレクター、プログラマー、コーダー
[雇用形態]
①2足のワラジ／契約社員（各種保険完備）
②特命係長／業務委託
[給与]
当社規定により応相談
[勤務地]
代官山
[勤務時間]
応相談
[応募資格]
実務経験2年以上
[選考基準]
スキル＋自分がやりたいことが見えている人

### まちの女将さん

**仏生山温泉**

高松の郊外にある仏生山。ここは町全体が旅館になっている。温泉があり、古い町家が離れのような客室として点在する。他にもフランス料理店やカフェ、それに雑貨屋などが50軒ほど。どこも人が絶えることなく市外からも町の人も訪れている……というのはまだこれからの話。でもこの「まちぐるみ旅館」というプロジェクト、本当に実現していくのです。そのためにも「まちの女将さん」を募集します。女将さんの役割はこのプロジェクトの企画・運営。高松は暮らしやすいし、四国自体にお遍路さんを迎える文化があるので、外から来た人にやさしい土地柄でもある。何か思うところがあれば、まずは応募してみてはどうだろう？




[業務内容]
「まちぐるみ旅館」の企画・運営
[募集職種]
正社員（試用期間あり）
[給与　　]
経験・スキルに応じて決定
[勤務地]
香川県高松市仏生山町
[勤務時間]
応相談。宿直有。
[応募資格]
とくになし。女将さんとありますが、もちろん男性も可能です。
[選考基準]
一緒に働きたいと思える方。
[その他]
温泉入り放題。温泉内食事半額補助。社保完備。

### 島宿ノススメ

**島宿真里**

小豆島は牛の形をした島。そんな牛の後ろ足の付け根、しょうゆ蔵が並ぶ場所に「島宿真里」がある。よく知られた宿で調理と接客のスタッフをそれぞれ募集中だ。四国一の都市である高松から高速艇で45分ほど。気がついたら小豆島の草壁港に到着。湖のよう穏やかな海に綺麗な砂浜。見上げれば瀬戸内一の高さ、寒霞渓の紅葉が美しい。香ばしいしょうゆの香りもする。こんな自然も産業も豊かな島にあるたった七室の宿、それが島宿真里さん。旅行をするというのは非日常を求めているのかもしれない。でもここで感じたのは理想的な日常というものだった。家族があり、島の人々がいて、仕事がある。理想的な日常とは、そこで働いている人の日常ということに気がついた。

[業務内容]
調理、接客
[募集職種]
調理師見習い、接客担当※いずれも正社員（試用期間あり）
[給与]
社内規定に基づく
[勤務地]
香川県小豆島醤油蔵通り
[勤務時間]
応相談
[応募資格]
調理師見習 は18～25歳位、接客担当は19～30歳位。高卒以上で普通自動車免許を取得している方。料理を考えつくったり、人と接するのが好きな方であれば、調理・接客など未経験でも大丈夫です。
[選考基準]
一緒に働きたいと思える方。
[その他]
海の横に社員寮あり。女性が多い職場で島外出身のスタッフも多いです。

### 地球を考える

**株式会社スペースポート**

株式会社スペースポートはクリエイティブの力で持続可能な社会の実現を目指すソーシャル・クリエイティブ・カンパニー。Think the Earthプロジェクトなど、オリジナル・コンテンツの企画・制作やソーシャル・プロジェクトのプロデュース／マネジメント、オンラインショップの運営をしている。詳細は東京仕事百貨に掲載予定です。

SPACEPORT INC.

[勤務地]
東京都渋谷区猿楽町

その他、詳細は東京仕事百貨（http://shigoto100.com/）をご確認ください。

### 仕事をたずねて三千里

**株式会社シゴトヒト**

東京仕事百貨は「生き方を探す人の仕事探し」をサポートするプロジェクト。仕事を探して取材し、そこにある生き方・働き方を見つめて、自分の言葉にするのが主な仕事。給与やネームバリューで選ぶのではない、オルタナティブな仕事との出会いを提案している。詳細は東京仕事百貨ホームページ（shigoto100.com）をご覧ください。

東京仕事百貨

[業務内容]
営業、取材、編集
[募集職種]
業務委託スタッフ
[給与]
応相談
[勤務地]
東京都港区南青山3丁目8-5 DeLCCS 2F　表参道駅徒歩4分
[勤務時間]
応相談
その他、詳細は東京仕事百貨（http://shigoto100.com/）をご確認ください。

### 都市に農的生活のタネをまく。

**メディアサーフコミュニケーションズ株式会社**

**Farmer's Market @ GYRE /**
**Farmer's Market @ UNU**

『culutre（文化）』の語源は『cultivate（耕作する）』にあります。耕すこと、すなわち“農”という自然との関わりを忘れては、文化も不毛なものになるばかりです。僕らは、「都市にクリエイティブでサステナブルな新しい生活文化をつくる」べく、昨年11月から毎月、表参道GYREにてFarmer's Marketを行ってきました。Farmer's Market とは、生産者と消費者がつながる場所、人と素敵なモノと新しいアイデアが出会う場所です。今年の9月頭からは、青山の一等地にある“国連大学”という場所を使って毎週末Farmer's Marketを開催できることになりましたので、新しい仲間を募集中です。一緒に新しい仕事をつくりましょう！

Farmer's Market

[業務内容]
Farmer's Market の企画／運営にかかわるすべて。
[契約]
ボランティアスタッフからスタート
[勤務地]
世田谷ものづくり学校 ／ GYRE ／ 国連大学
[給与]
相談のうえ決定
[選考基準]
農や食に関心があり、「新しい仕事（事業）をつくる」という困難な仕事を楽しめる姿勢とクリエイティビティを持っている人を求めています。
[その他]
Farmer's Market の企画／運営が全てではなく、Marketを通じて、どんどん新しい仕事や企画を生み出していきたいと考えています。なので、自分なりのアイデアがある人は大歓迎です。当初はボランティアから始めていただきますが、やる気と能力と状況に応じて、アルバイトや契約社員などの働き方へと発展させていきます。

掲載のお問い合わせはinfo@tokyodesignflow.comまで。

# TOKYO DESIGN FLOW SUPPORTER'S LIST

**下記店舗にてTOKYO DESIGN FLOW paperを入手できます。**

**■表参道・原宿エリア**
HIDEAWAY/
SMOKE BAR&GRILL/
Sunshine Studio/
HIDEAWAY/Café Studio/
MiLK café/LoiteR/
Ucess the lounge/
WIRED CAFE 360°/
Burton/GRAVIS/55DSL
TOKYO/DEPT/K-SWISS/
inhabitant/UNDFTD/
STUSSY Harajuku
Chapt/ The North Face /
EASTPAK/Lafuma/
TOKYO HIPSTERS
CLUB/MIZUNO/
QUIKSILVER Flagship
Store 原宿/element/
kinetics/atmos/X-LARGE/
VA/ BLISTER/Rocker &
Hooker/
GALLERY SOCIAL/
FREAKS STORE /
CARNIVAL/FIG BIKE/
W-BASE

**■外苑前エリア**
GORO'S DINER/ストア
cafe
Sign gaienmae/OFFICE/
PROTECh

**■青山エリア**
briftH
Chambres D'hotes HANA

**■渋谷エリア**
SPBS/SLOW JAM/
SEXON SUPER PEACE/
HMV渋谷/RESPEKT
CAFE

**■代官山／中目黒エリア**
Sign daikanyama/
STITCH TOKYO/
styles代官山/FRAMES/
UNIT/ FIG BIKE/ぬかや/
combine books & foods/
PEdAL.ED / GAZEBO

**■六本木エリア**
SuperDeluxe

**■三宿エリア**
ナリワイ 下馬土間の家
H TOKYO
IID世田谷ものづくり学校
三宿Web

**■代田橋エリア**
Chubby

**■五反田エリア**
GOTANDA SONIC

**■浜田山エリア**
狸サイクル

**■下北沢エリア**
気流舎

## SUPPORTER'S NEWS

### Viva La Fruits TOKYO FRUITS STYLE @ 表参道 SMOKE Bar & Grill

Viva La Fruits は2008 年よりフタバフルーツ三代目成瀬大輔がスタートしたフルーツを中心にカルチャーをつむぐイベントです。音楽、アート、花、野菜など様々な表現者とのコラボレーションを行ってきました。そしてこの1 年で、フルーツという誰にも愛されるアイテムをメディアとして「愛・笑顔・感謝、そして勇気」というメッセージを発信し続け、お陰さまでたくさんの得がたい出会いに恵まれ、たくさんの刺激的なイベントに携わる機会もいただいてきました。そして来る12 月3 日、少し早いかもしれませんが、皆さんが忙しくなる前に、感謝の気持ちもこめて今一度Viva La Fruits 吊義でフルーツパーティーを開催いたします。テーマを “TOKYO FRUITS STYLE”とし、東京での洗練されたフルーツの楽しみ方を提案します。色とりどりのカットフルーツはもちろん、クリスマスの雰囲気をを演出するフルーツのディスプレイ、イチゴをふんだんに使ったサングリアやフルーツカクテルなど、クールで美味しくフルーツの無限大の可能性に挑戦します!

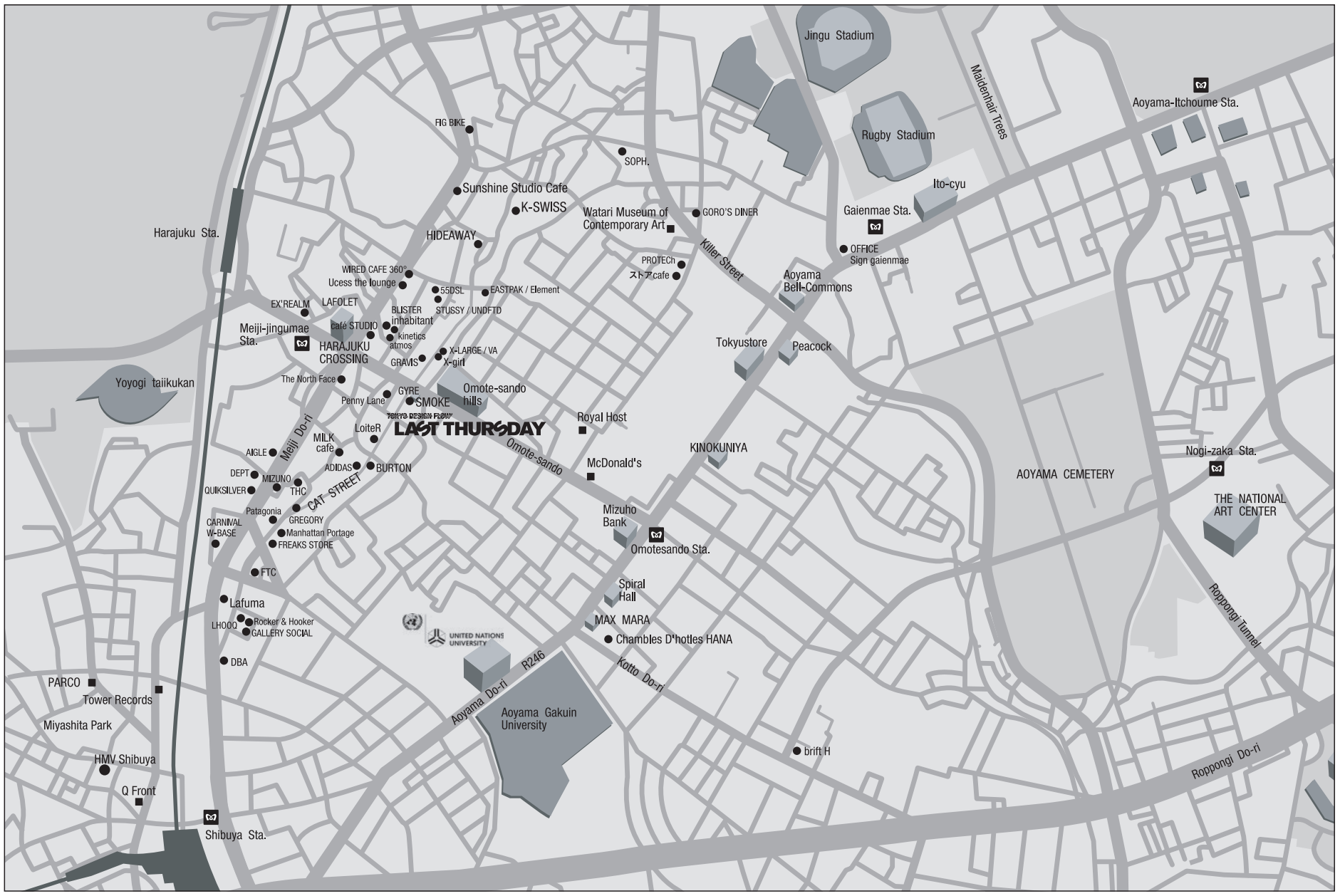
日時:2009年12月3日(木)19:00〜23:00
会場:表参道　SMOKE Bar & Grill
住所:東京都渋谷区神宮前 5-10-1 GYRE 4F
料金:¥2000 with 1Drink & FREE FRUITS!!(fruits time19:00〜22:00)
問い合わせ:info@futaba-fruits.jp

### 「I HAVE LOVE」

TOKYO DESIGN FLOW paper N13 のアートワークを描いてくれた大西真平さんの作品がチャオパニック原宿店で展示中です。4 人のアーティストが考えるLOVEのかたちが、ハートのモチーフや、愛するものや人へのメッセージとして描かれ、パーカー、ロンT などの商品で展開されます。同時に原宿店では作品展示も行います。レディース、メンズともにかわいい商品をデザインしました。展示作品もございますので、どうぞ皆様お誘い合わせの上ご来場頂ければと思います。

Ciaopanic × GASBOOK「I HAVE LOVE 」
日時: 11月 21日(土) 〜 12月 25日(水)
場所:「チャオパニック原宿店」 渋谷区神宮前 6-12-22 秋田ビル　http://ciaopanic.com/shop/
参加アーティスト: Stefan Marx、SHOHEI TAKASAKI、yoshiro nishi a.k.aYOSHIROTTEN!、大西真平

大西真平　shinpei ONISHI
78 年生まれ。アーティスト、グラフィックデザイナー、イラストレーター。2004 年穴薪ペインティングを共同設立、ディレクターとして幅広く活動している。「穴薪可南子」のペインティング作品も手がけている。 www.shinpeionishi.com




●：TOKYO DESIGN FLOW paper 設置店舗

**配布店舗募集** 我々の考え方に共感し、『TOKYO DESIGN FLOW paper』を応援してくださる店舗様を募集中です。 興味のある方はinfo@tokyodesignflow.comまでお問い合わせください。

**ネット販売** 雑誌のオンライン書店「Fujisan.co.jp」にて『TOKYO DESIGN FLOW paper』をお買い求め頂けます。 http://www.fujisan.co.jp/magazine/1281683108

**定期購読のお申し込み** 定期購読をお申し込みいただけます。 info@tokyodesignflow.comに「定期購読」と件名に記入し、お名前、住所、電話番号、部数をご記入の上、お申し込みください。

Schooling-Pad

デザインを知り、
クリエイティブリーダーシップを育む

Not just knowledge.
Access to wisdom.

www.schooling-pad.jp

## AFTER WORDS

僕は「未来」というとかなり先のことを想像する。 先のことを表す言葉には「将来」もある。 人がよく考えるのはどちらかというと「将来」のことで、「将来の夢」とは言うが「未来の夢」とは言わない。「将来」は「これからやってくる、時。これから先。普通、未来より現在に近い時をいう」（大辞林）そうだ。「将」という字は「はた」とも読み「ある物事、特に並列または対立する物事をとりあげて、推理・判断する気持ちを表す」（同）。想像した未来には自分はもう生きていないかもしれないし、自分がどうこうしたって未来に何か影響があるとは思えない……そう思うと、やっぱり自分の将来のほうが重要になるのはしょうがない。今にしか興味がない人もいる。けれど、おそらく常識を覆し、歴史を変えてきた人たちは、未来を見ていた。それもけっこう明確に自分が考える未来を。それも、このまま行くと行き着いてしまう未来と、自分がそうなってほしい未来を両方とも。後者は多くの人に不可能だと思われていた。けれど、人になんと言われようが自分の描いた未来が明確だからこそ達成することができた。「未来を掴む」とは言うが、「将来を掴む」とは言わない。やっぱり未来を見ているからこそ、何か成し遂げることができるのだ思う。「バックキャスティング」というと、難しく聞こえるかもしれないが、何においても「未来を描く」ことの大切さを考えた今号だった。

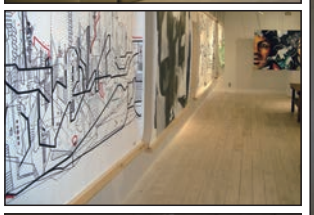
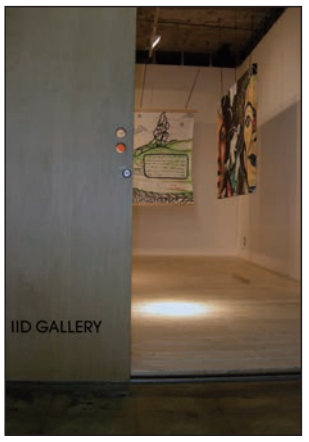
編集長　堀江大祐

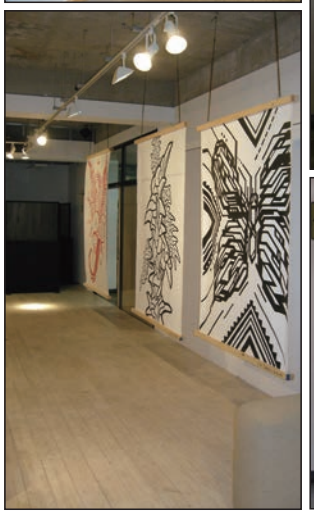
## Special Report

# ONE NITE ONLY

TOKYO DESIGN FLOWが毎月最終木曜日に行うマンスリーイベント「LAST THURSDAY」。そこで描かれたライブペインティングが一同に介した「ONE NITE ONLY」が10月23日（金）から25日（日）にかけてIID世田谷ものづくり学校のギャラリーにて行われた。一夜限りの空間で、その空気感を閉じ込めたアートピースが展示され、東京のURBAN ARTシーンの「今」を「ライブペイント」という側面から切り取った。参加アーティストはsense・kaz・mako・vix・esow・Lu・渋谷忠臣・BAKIBAKI・NOVOLの9氏。初日にはギャラリーでのオープニングパーティ、Ucess the loungeでのアフターパーティも行われ、URBAN ARTの新たな可能性を祝った。

text: TOKYO DESIGN FLOW



**NEXT LAST THURSDAY >>> 12.24 2009 X' mas Night!**

---

『S-F Magazine』50th Anniversary Special

# 『Sync Future』 2009.12.10 Release!

『S-Fマガジン』は、1959年12月の創刊以来、50年にわたって、日本における唯一のSFの専門誌として時代とともに歩んできました。では次なる50年はどういう未来を迎えるのか？そんな50周年の節目に生まれた『Sync Future』は日本を代表する25人のクリエイターが、25作のSF小説に着想を得て、さまざまな未来を想像して描いたイラストブックです。ページをめくれば、そこにはあらゆる世界の扉があなたを待っているでしょう。身近な世界から果てしない外宇宙へ、あるいはサイバースペースの彼方までつかの間の未来旅行を楽しんでもらえると思います。幾多の文化、社会、時代を映す鏡であるSFの世界。想像からさらなる想像へ、みなさまの無限の好奇心とともに、SFの思索は止むことはありません。

### ■渋谷パルコ特別展『SF50展』

**第1弾 早川書房**
**『S-Fマガジン』50年の歩み**

期間： 2009年11月25日（水）
～ 12月9日（水）

内容：創刊号までの50年を振り返る、本誌表紙のデジタルサイネージ展示※1／特大高精細プリントにて再現する、世界的SF画家・加藤直之のイラスト展示／360度カメラで撮影したアヤカ・ウィルソンのAR（拡張現実）デモ展示／『S-Fマガジン』50周年記念にちなんだ限定グッズの販売

※1. デジタルサイネージ展示とは、ポスターやパネルなどの宣材物に代わってフラット・パネルディスプレイ等に情報表示・配信するシステムの名称です。

**第2弾 50周年記念アートブック**
**『Sync Future』展**

期間:2009年12月10日（木）～12月27日（日）
内容：アートブック『Sync Future』掲載イラストのデジタルサイネージ展示／『Sync Future』掲載イラストのリトグラフ展示／360度カメラで撮影したアヤカ・ウィルソンのAR（拡張現実）デモ展示／渋谷パルコ限定仕様『Sync Future』特装本の販売／『Sync Future』発売にちなんだ限定グッズの販売
場所：渋谷パルコ PART1・6F 特設会場およびB1展示スペース
時間：10時～ 21時（※12月9日、12月27日のみ17時で終了）
料金：無料
協賛：デル株式会社、株式会社エヌジーシー、SCARA株式会社

### ■ナイトペダルクルージング “Sync Future Ride”

日時：2009年11月26日（木）20時～
集合場所：表参道キャットストリート入口
内容：『SF50展』会場の渋谷PARCOを経由して東京のレトロフューチャースポットを巡るイベント。参加者には『SF50展』グッズの配布あり（数量限定）
主催：TOKYO DESIGN FLOW

料金：無料
参加方法：当日、集合場所にて受付
ウェブサイト：
http://www.tokyodesignflow.com/project/npc.html

### ■Sync Future掲載イラスト立体変換バージョン特別展示※2

日時:2009年12月8日（火） 17:30 ～（開場・開始）
場所：VUENOS TOKYO
内容：BURGER KING official support PARTY『BUGGER vol.4』内タイアップイベント。 LiquidFunk「FuturePlayer」に乗せて送る『Sync Future』収録イラストの立体変換バージョンの特別展示会
料金：前売り…2,500円/1WHOPPER
当日…3,000/1WHOPPER（1WHOPPER＝入場者全員にハンバーガーを一つプレゼント）
ウェブサイト：http://vuenos.com/venue/

※2. 立体変換イラスト展示とは、予め立体視用として加工したイラストを立体ディスプレイに表示し、鑑賞する展示です

### ■シブヤ大学 ワークショップ

Spoken Words Projectによるワークショップ“未来のファッションデザインを考える”

日時：2009年12月19日（土）17時～
場所：美竹の丘
内容：東京コレクション参加アーティストを講師に招き、ワークショップを通じながらファッションデザインの未来を渋谷で学ぶ

アニメーション美術監督・山本二三によるワークショップ
“アニメーション美術の現在と未来”
日時：2009年12月19日（土）19時～
場所：青山ブックセンター本店
内容：『天空の城 ラピュタ』『時をかける少女』の背景美術を担当した美術監督を講師に招き、ワークショップを通じながらアニメーション美術の現在と未来を学ぶ
主催：シブヤ大学
ウェブサイト：
http://www.shibuya-univ.net/

**『Sync Future』**
**価格：3,950円＋税**

**発行：早川書房、ルーセント・ピクチャーズエンタテインメント**
**発売日：2009年12月10日**
**ウェブサイト：http://www.lpei.co.jp/sync_future/**

illustration: 形部一平（冲方丁『マルドゥック・スクランブル』より）

© 小松崎茂

過去から見た未来

MONTHLY EVENT TOKYO DESIGN FLOW
LAST THURSDAY
ART, FASHION, FOOD, TRAVEL, SPORTS, MUSIC and DESIGN.
www.tokyodesignflow.com