「俯瞰しデザインの点を打つ」

廣村正彰氏インタビュー

2019年4月12日

ポーランド日本情報工科大学にて

聞き手：藤井カルポルク陽子

協力：ヤクブ・カルポルク、ヤン・ピエホタ

　2020年の東京オリンピックに向けてスポーツピクトグラムが発表され、これまで様々な分野で美しく対象の機能性を最大に引き出したデザインで注目を集めてきた廣村正彰氏が、再び脚光を浴びた。ポーランド日本情報工科大学のイベントFuture Textでは、廣村氏にインタビューを行い、デザインにおいて重要なこととは何なのか、未来のデザインはどのようになるのか、そのデザイン哲学を伺った。

藤井：2019年3月に東京オリンピックのスポーツピクトグラム公式発表があり、大変話題になりました。私も拝見させていただきましたが、本当に美しいお仕事だと思いました。まずはこのプロジェクトで心がけたことなどを教えていただけますか。

廣村：この仕事自体はコンペだったので、声をかけていただいて初めて出ることができました。デザイナーを目指して以来、1964年の東京オリンピックの記憶というのは、日本のデザイン界にとって大きいと思っていたんです。これは日本のデザイン界の近代化のトリガーになっていて、その後、経済的に成長していくにしたがって、日本がグラフィックデザインにおいて世界に名だたる国になっていく経緯があるんですが、そうした大きなきっかけになった出来事で、皆誇りに思っているんです。ですから、もし次にまた東京にオリンピックが来る時には、何らかの形で関わることができたらいいなと、若い頃から思っていました。そのチャンスが自分に訪れたこと、そしてその結果、私のチームがそれに関わることができたのは本当に幸せなことだったと思うんです。

藤井：デザインの案はどのように練られたのですか。

廣村：スポーツピクトグラムの公式のものは64年の東京オリンピックのものだという認識があるので、それを踏まえた上で次は何を作るべきか、というのが一番の議論の的になりました。それまでは、ロンドンであれ、リオであれ、北京であれ、それぞれのピクトグラムを作ってきたんですが、今度は何を「東京らしさ」あるいは「日本らしさ」として捉えるのか。それを議論しながら、今現代の日本を象徴するものは何かということで、いくつも提案を出した上で、可能性があるかどうか検証することから始まったんです。

藤井：デザインにおける日本らしさというのは何でしょうか。

廣村：それはすごく多様だと思うんです。一つは伝統からくる日本らしさがありますので、そういうところを掘り起こしてみるという方法があります。例えば北京では、漢字の原型とも言える古代の文字をそのままピクトグラムにした経緯があるんですけれども、日本はそういった点でタイポグラフィーになると何になるだろう。例えばひらがなはどうか。ひらがなでピクトグラムができるのか。あるいは古典でいうと、鳥獣戯画のようなものもあるから、そこからピクトグラムができないか、など。一方、現代でいうと例えばスーパーマリオのような、テレビゲームみたいなものも発達していますので、そういった動きとスポーツピクトグラムがもしかしたら同化できないかと考えたり。あるいは、現代のオリンピックでは各競技でスターが生まれますね。そういったスターのシルエットをそのまま生かしたらどうか。例えば陸上であればボルトですか。このように、50種類のスポーツピクトグラムに反映できるかというところを検証していきながら潰していく作業でしたね。

藤井：最終的に決まったデザインからは、64年の東京オリンピックのピクトグラムへの敬意がはっきりと感じられますが、同時に新鮮さもありますね。スポーツピクトグラムが持つデザインの魅力はもちろんなのですが、それだけでなく、オリンピックの開催に向けて東京の町並みにも変化が見られるようになっていると思います。デザインによって街という空間の雰囲気や機能、そして街のあり方そのものも変えられるのではないかと思いますが、この点に関して廣村さんはどうお考えですか。

廣村：デザインで街は変えられますし、むしろそれが一番重要なのではないかと思っています。グラフィックデザインにできることはそんなに多くはないとは思いつつも、デザインの重要な要素に「機能性」というのがあるので、例えば交通をスムーズに乗り換えて現地にたどり着くとか、東京にきた時にこういうものが美味しくてこういうものが食べられるということがスムーズに情報として得られて、そこにたどり着けて、良い思い出とともに帰ってもらえるなど。外国の方に来ていただいて、快適に過ごしていただくことが大事だと思っています。高速道路を作ったり地下鉄を作ったりといったハードの面もありますが、もっと我々にもできることがありますし、そういったことからオリンピックを成功させていきたいという気持ちがありますね。

藤井：スポーツピクトグラムとも関連しますが、廣村さんは以前、田中一光さんのもとでデザインに携われていますね。その経験から得られたデザイナーとして最も大きな学び、収穫は何だったのでしょうか。

廣村：そうですね、私の専門はグラフィックデザインなんですけれども、最も大きな学びだったのは「もう少し広く俯瞰して社会を見る」ということでしょうか。田中先生は、言ってみれば多趣味な方でしたので、伝統芸能であるとか、映画や旅、建築、食事など、デザインに関わりながらも少し違う世界をよく見る、ということを私は先生から学びましたね。田中先生は特に食事には専門的と言ってもいいほど興味を持っていました。そういうことの中からデザインの本質を学べということをおっしゃっていましたね。

藤井：その学びは、今のお仕事にも生きていますか。

廣村：それが生きているかどうかは、僕では判断できなくて、人にそういう風に思ってもらえたら良いなと思いますけれども。田中先生のように色々なことはできないので、その一部でも興味のあることから始めてみようというところでしょうか。

藤井：独立をされた後、様々なお仕事を手がけられますが、初期の頃のデザインに対する姿勢やこだわりと、現在のそれとを比べた時に、何か変化があると感じられますか。もしそうであれば、なぜですか。どんなきっかけがあったのでしょうか。

廣村：独立をして、自分なりのデザインを見つけていこうと思っていたんですが、最初の頃は田中先生からいかに遠くに行くかということを考えていました。あまりにも大きな影響を受けてしまったので、その影響から離れたいとずっと思っていて。具体的に言えば、田中先生がやりそうなレイアウトだとか色彩をなるべくしないとか。最初の頃は、自分を見て欲しいと思っていた時期もありましたね。でもしばらく経って考えてみると、それはあまりにも馬鹿げていると思ったんです。離れることが自分のアイデンティティを作るのではなく、やはり今まで経験したことの中から自分をどう見つけ出すかということが大事だと気づいたんですね。ですから、幼少時代も含め、田中先生のもとで勉強したことも含めて、自分の体験として肉となり血となっているものを生かすべきだと思い始めました。

藤井：独立をされてから、建築家、アーティスト、写真家など様々な分野の方と共同でプロジェクトを進められますね 。分野の違う様々な方と関わる中で、それぞれのコンセプトやこだわりがぶつかり合ったり、対立をしたりすることもあると思いますが。

廣村：我々デザイナーの仕事は一人で完結することがなかなかないんですね。その中でも、グラフィックデザインというのは一人でコツコツとやる仕事ではあるんですけれども、私が今に至るまでには他人とのセッションをすることが多くて、どの方とするかによって自分も変わるんですね。自分が影響を受けることも、相手に影響することもあり、それが楽しいわけです。意見がぶつかることもありますが、意見が違うということは、どこかにズレがあるということです。相手の考えていることを十分に理解できていないかもしれない。その時はもう一度立ち止まってよく話を聞いてみる。あるいは自分の考えていることを素直に説明する。そこでさらに話が食い違うのであれば、もういっぺん広げてみて妥協点、一番重なる部分を大事に、またスタートしてみようということをしています。パワーゲームではなくて、どれだけそこから良いものが生まれるかと期待して一緒にやっているので、あまり相手を自分の方に持ち込もうとか勝とうといったことはないですね。違いや変化をなるべく受け入れようという気持ちでいつもやっています。ですから、最初思い描いていたものと全く違うものになる場合もあるんですけれども、それ自体は結果なので、それをある意味楽しんでいけば良いものになるであろうといつも思っています。

藤井：そうした共同作業の中で、特に印象に残っているエピソードがありますか。

廣村：そうですね、他人と一緒にやると、想像しなかったものができて楽しいですが、特にサインデザインの仕事というのは、グラフィックデザインと違っていろんな人が関わってきますし、大きなお金もかかり、長い時間そこにあり続けるものでもあります。ですから、建築家の方やその場所に関わる方々と話をして、意見を交換しなければならないことが多いんですけれども、例えば横須賀美術館のサインデザインの仕事をやっているときのことですが、美術館のビジュアルアイデンティティを作ったあと、サインデザインに取り掛かかり、アイデアをいくつか出したんですけれども、キュレーターの方から気に入らないというご意見を聞いて、何度かやり取りしても、なかなか着地点が見つからないということがありました。お話を聞いてみると、なるほどなと思うこともあるんです。キュレーターの方は、自分達の美術館がどうあるべきかということを考えていらっしゃるんですが、僕は仕事は常に新しく、以前とは違うことを提案したいと思っていました。具体的に言うと、美術館のアイデンティティは「海」だったんですね。ですから、海のビジュアルをサインデザインに持ち込もうと思って、四季折々、また時間帯の違うところで撮った写真をうまくサインのなかに生かしたいと思ったんです。そういうデザインがなかったので、面白いかなと思って。そうしたら、キュレーターの方達は、「私たちは美術を扱う館なので、写真が使われるとそれがアートの一環として見えてしまう。展示品とバッティングするのではないか」ということを強く言われました。「それはサインだから大丈夫ですよ」と言ったんですけれども、なかなか納得してもらえなかったんです。言われることも分かるなと。その後、数案考えて、今度は建築家の山本理顕さんにも相談しました。今、美術館には外国の方も多くいらっしゃるので、言語がいくつか用意されなくてはいけません。多いときは四言語くらい。しかしそうすると文字だらけのサインになってしまうので、煩雑な感じがしてしまいます。そこでピクトグラムを生かして、しかも少しキャラクター的なピクトグラムを作ることによって、そのキャラクターが案内してくれるというのはどうだろうと相談したところ、それはすごく面白いかもしれないということで、キュレーターの方にも一緒に説明をして、うまくいったんですね。ですから、刻々と状況が変わっていくこと自体が、色々な方と仕事をするのに良い効果をもたらすんですね。それが今となっては自分の代表作にもなりました。

藤井：現在の廣村さんにとって「納得のいくデザイン」というものがありますか。具体的にそれはどんなデザインですか。

廣村：難しい質問ですね。まずデザインができるタイミングがありますね。仕事なので時間制限もあれば費用的な制限もあるので、ある時を見計らって、これでできたと思うわけですね。その時は、そこにオリジナリティがあるのかとか、そこに美しさがあるのかということを検証していきますけれども、良さのベクトルというのは若干遅れてやってくるように思うんです。しばらく経って見てみると、すごく良かったと思うこともあります。ですから僕の場合は、出来上がった時にこれは完璧に後世に残る素晴らしいものであるという風にあまり思えなくて、少し時間が経ってから、発酵するような感じで良いものができるんじゃないかなと思うんです。ちょうどお酒のように。

藤井：デザインはお酒のように発酵するんですね。ところで、先ほど少し文字のお話が出ましたけれども、廣村さんのお仕事の中で、文字の役割というのも実はとても大きいと思います。文字の扱いに対する独自のお考えもお持ちだと思いますが、ポーランド日本情報工科大学ではタイポグラフィーを学んでいる学生が多いので、その学生たちのために、文字をデザインする際の重要なポイントについてお話いただけますか。

廣村：文字は人間が考えて発明したものの中でも最大のものではないかと思います。紀元前四千年くらいに同時多発的に、アジアではアジアの、ヨーロッパではヨーロッパの文字的なものが発明されてきて、それは単なる話し言葉の代替品ではない価値を持っていたと思うんですね。また、日本やアジアの国、ヨーロッパでもそうかもしれませんが、書それ自体が美であると言われ、特に文字を美として扱う文化があるので、美しいということと、気持ちを伝達するという二面性を持っているものだと思うんです。そうした時に、伝達の部分で最大にその役割を果たした上で、なおかつそれを見た人、読んだ人が美しいと思うこと、それが大事なことだと思います。ただ伝わるだけでも、美しいだけでもだめ。グラフィックデザイナーは文字を使いながらいろんなデザインを作っていくので、あるときは文字が主役になることもある。あるときはサブ的な扱いになる。どの場面においても最適な文字を作る、選ぶということがものすごく重要だと思います。グラフィックデザインには三つの大きな要素があります。一つは文字ですね。もう一つは色彩、そして構成。この三大要素自体は学んで得られるものなんですね。学ぶことによってどんどん良いものになっていくので、学生は十分勉強して、適切な判断ができるようになればと思います。

藤井：デザインや美術教育というのは、現在はより専門性を増してそれぞれの分野に分かれてしまっているように感じられることがあります。これは他の職業に関してもそうです。このような、いわば分業体制が進むことによるデザインへの支障はあるでしょうか。

廣村：聞くところによるとイタリアでは、デザインを学ぶためにはまず建築を学びなさいと言われるそうです。まず建築を学んだ後で絵画やデザイン、グラフィックなどに分かれていくそうですが、おっしゃるように今の日本は大学に入ってからすぐに専門分野に分かれて勉強していくんですけれども、もう少し総合的にデザインを俯瞰で見ることが必要になってきた時代なんじゃないかと思うんですね。デザインがすごく復興している20世紀の終わり頃というのは 、専門的な人材が求められ、育てられていたんですけれども、これからはある意味、テクノロジーでできることはテクノロジーでするので、我々デザイナーがすべきことというのは、もう少し俯瞰で、総合的に判断するということが重要なんじゃないかと思うんです。文化全体を知った上で、デザインの「点」を打っていくということが大事になってくると思います。

藤井：先ほどおっしゃっていた、社会を俯瞰してみるということが非常に重要だということですね。

廣村：そうですね。先程の話にもなりますが、いくつかのプロジェクトを進めると、そのプロジェクトごとに色々な人と一緒に仕事をすることになります。そうした時に、自分の立場というものがあるんですね。あるときはディレクターである。あるときはグラフィックデザイナーである。あるときはサインデザイナーである。このように求められていることが違うんです。それが違ってもその違う立場を楽しんで仕事ができなければならない。そうすると、いつものグラフィックデザイナーとしてやっている時とは違う視点を持たなくてはならない。また、それぞれのジャンルの人も自分の分野ではない人に対して意見を言えるというのはすごく大事なことだと思います。建築に関しても、あるいは経営に関しても意見が言える。そういうことができて初めて役割を果たせるのではないかと思っています。ですから、デザイン教育というのは、もう少し総合的に色々学ぶ、その中から自分に適したところを深掘りしていくというのが大事かなと。そこをちゃんと勉強した方が、後々有望な人材として社会に役立てるのではないかと思っています。

藤井：社会を俯瞰してみるということで言いますと、例えば現代の大量生産・大量消費の傾向など、社会的な文脈といったこともデザインの中に組み込んでいくべきだと思いますか。

廣村：そうですね、もしかしたらそれは一番重要なことかもしれないと思います。僕がデザイナーになった頃というのは高度経済成長の真っ盛りだったんですね。新しく何かを作り出していくことが善とされた時代でした。今ももちろんそういうことが望まれていますが、同時に「どのように持続していくのか」ということもとても重要なんです。また、地域ごとに抱えている色々な問題を解決できるのもデザインだとも思います。例えば、生活の格差をどう埋めていけるのか、というのもデザインの問題であるんです。テクノロジーを借りたり、医学や農業などいろんな問題を共有しながらいくと、デザインもすごく役立つことが多いと思っているんですね。デザインで社会を持続させていく力を持つことができたら最高に良いと思います。何年か前に、BOP（Base of the Economic Pyramid）つまり、1日1ドルで暮らしている人が全世界の80パーセントくらいいるという話をうけて、それをデザインの力でなんとか底上げする、もっと安全に豊かに暮らすことができるのではないかという提案に基づく展覧会があったんですね。それにはすごく感動しました。例えば１日何時間もかけて水を汲みにいく子供たちがいる。重い水を汲んでくるだけでヘトヘトになってしまう。そこで、水を汲んで動かせる台車のようなものをデザインして簡単に水を運べるようにする。あるいは、水を入れるだけで電気が生まれるものであるとか、いくつかデザインとテクノロジーを組み合わせて生活に役立てることができるものがあり、すごく感動したんですね。私も関わっている企業があって、体温計のデザインなんですけれども、紙を使って簡単に数十円で作ることができるよう開発して皆に使ってもらうなど、企業が持っている力の何パーセントかはそのように使うべきだと思っているんです。そういうものもただ企業の方だけではなく、テクノロジーとデザインの力があって初めてできることですから、これからはそういったことが課題になってくると思うんですね。そうした要素と「美しい」ということがものすごく近くなっていくという気がするんです。そういうことを我々は考えて、ただ生活が苦しくなければいいということではなくて、「生活が楽しい」ということが本当は一番大事かなと思います。

藤井：現在は新しい技術の発展も目覚ましいですね。そうした新技術とデザインは影響を与えあってそれぞれ伸びていくようですね。

廣村：デザインとテクノロジーはものすごく仲が良いんですね。アートと科学もそうです。今までもそうやって進化をしてきたし、その中から発見できること、作り出せることはたくさんあると思います。しかし、作ったものが素晴らしいものであっても、何らかの問題があって有効に社会に反映できないということがあるでしょう。もっと言えば、そのデザインが本当に必要なのかということもあります。新しいものを求めて行きすぎた社会を目指すことはないんです。人間はすごく吸収力が高いので、新しいテクノロジーとか新しいデザインって瞬時に飲み込める力を持っています。だからむしろ今は、人間固有の可能性、例えばオリンピックもそうなんですけれども、「体を動かす」とかそういう原始的なことにすごく興味が向いているんです。テクノロジーにはデザインと共にどんどん新しいものを作り出してもらって、それが、人間の持つ可能性を引き出してくれるといいなと思っているんですね。現にスポーツの世界でも、テクノロジーがものすごく発達したおかげで、タイムが縮んでいます。エゴイズムかもしれないけれども、人間の可能性をデザインが引き出す、そして最終的には我々が生活するのにデザインが役立つこと、例えば住環境や地球環境が良くなること、そうした社会のためにデザインがあるということが、小さな個人ながらいつも思っていることなんですね。

藤井：今のお話を伺っていると、廣村さんは未来のデザインの可能性を、人間に近い方に、つまり原始的な人間の力を引き出し、格差のある生活の中で厳しい生活をしている人たちがより豊かに美しく楽しく生活できるように、デザインがどう貢献できるのかというところに、お感じになっているということですね。

廣村：はい、ただそれが全てではないんですけどね。例えば単純に一本の線が美しいということも本当に幸せに感じるし、新技術がもたらす素晴らしさにも感動しますので、多角的に、多様にそういうものは享受していきたいなと思います。ただ、自分がデザイナーである以上は、デザイン自体が世の中のためになってほしいというのは変わらず思いますね。

藤井：最後に、世界各国で学ぶ学生たち、デザイナーの卵たちに、廣村さんからメッセージをいただけますか。

廣村：人間というのは認められるのがすごく嬉しい生き物です。努力するとき、人は努力そのものだけでは満足できなくて、ある意味認めてもらいたいという欲望もあって、その相対関係の中にいます。しかし、ものを作る喜びというのは根源的な喜びなので、努力してたとえ認められなくても、子供達が無心に絵を描いたり、泥をこねたりする喜びは、大人になっても続くんですね。そうした意味で、デザインに限らず創作というのは、必ず報われるものだと思うんです。ですから、そういうことを起点に、ものを作る喜びを忘れないようにすると、社会に出てどんな状況にあっても、ものを作る職業へのプライドをいつも感じられると思います。今の時間を大切にしながら、それを忘れないでいてほしいと期待しています。

廣村正彰 プロフィール

1954年、愛知県生まれ。田中一光デザイン室を経て、88年に廣村デザイン事務所を設立。立岩出山中学校や埼玉県立大学のサイン計画、日本科学未来館のCI、サイン計画、横須賀美術館やすみだ水族館のVI、ロフト総合AD、2020年東京オリンピックのスポーツピクトグラムなど、様々な分野で優れたデザインを発表する、現代日本を代表するデザイナーの一人。日常からデザインを発見する展覧会『ジュングリン』シリーズや、著書『デザインからデザインまで』などにも独自のデザイン哲学が光る。