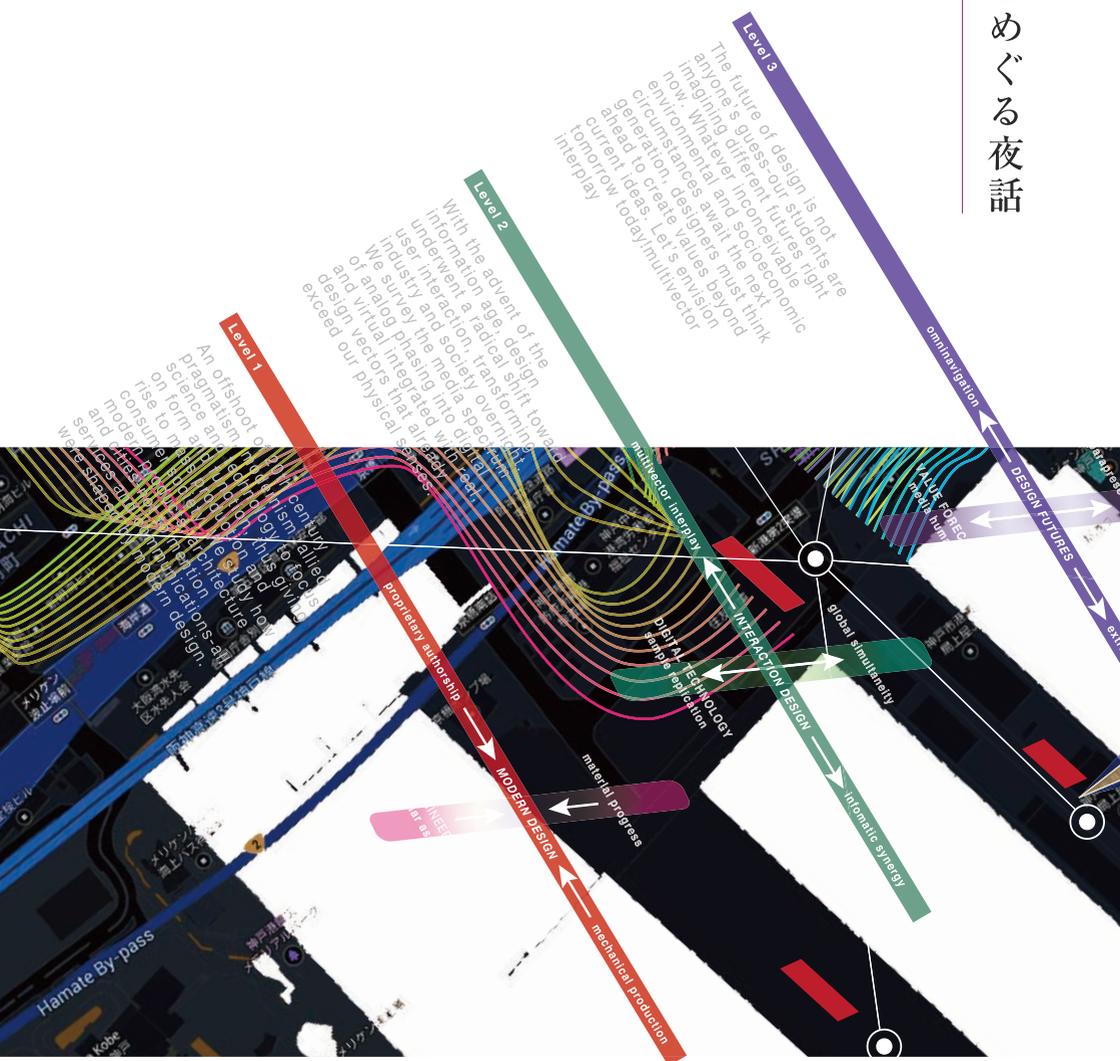


デザインをめぐる夜話

入江 経一



デザインをめぐる夜話

入江 経一

味ではコンピュータテクノロジーを生
活や文化の中へと有意義に結びつけ
た」人物であると述べている。

モグリッジは一九八〇年代の後半に
インタラクティブデザインという概念
を提唱し、自らが教鞭をとるスタン
フォード大学からこの新しい時代のデ
ザインを広めていった。ここでは機能
主義、効率主義、そして非常に固い美
学などに軸足を置くインダストリアル
デザインが一扫され、次のフェーズに
デザインの意味が移っているというこ
とが宣告されていた。最新のデザイン
思想がまとめられたウェブサイトは、
一九九〇年代を中心に多くの人々の耳
目を集めてきたのだが、それとて現在
のわたしたちの目から見ると古臭いも
のに映らざるを得ないという事実が、
一九九〇年代から二〇一〇年代までの
変化を物語っている。

変化の過程に触れるために入江が紹
介するのは、京都大学が二〇一三年に
開設した「京都大学デザインスクー
争をくぐり抜けて学校に入ってそこで
勉強する意味って一体何だろうと疑わ
ざるを得ない状況がもう始まってい
る」。少子化により、今後大学の数が
大幅に減少するということが予測され
る中で、このように質の高い大規模な
オープンコースが一般化し、大学を卒
業する必要性が問われるようになるだ
ろう。このような相四つの議論の発生
は、現在の社会状況とこれまでの教育
の形態がもはや関連付けられなくなる
までに乖離しているということを物
語っている。

無料開放の流れはテクノロジーにも
及んでいる。テクノロジーを社会の構
築へと貢献するために共有していこ
う、こうしたものは社会の資本として
考え、実行しよう。そのような思想を、
例えばマイクロソフトは CityNext と
いう取り組みにおいて実践し始めてい
る。これはインフラや教育、エネル
ギー、医療など十の分野の中で研究す
る場合には、マイクロソフトの資産を
無償で提供する、というものだ。資本

ル」である。これから社会を変えてい
くときに起点となっていくのは産業で
はなく大学であるだろう。そしてそれ
ぞれの学部の中にある様々なクリエ
イティブの分野を一括りに「デザイン学」と
して扱おう。ここでは農業もデザイン
する。経営も、危機管理も、社会もデ
ザインする。そのように大きな視野か
ら色々なものを計画し、それを種別
し、実行していくということをすべて
「デザイン」という言葉で語ることに
しよう。こうした諸々の要請から、こ
の複合的な教程が構想されたと言っ
て可以的。

かつて「問題の解決」へと向けられ
ていたデザインの作業は、スタン
フォードにおいてテクノロジー、ビジ
ネス、そしてヒューマンヴァリュー、
それぞれの重なりを考えることによっ
て隠れた問題をあぶり出すこと、すな
わち「問題の発見」を企てるものとなっ
た。これまで美術大学が担ってきたデ
ザイン教育は、必然的に京都大学のよ
うな多くの学部を擁する舞台へと場を
の分配の前線におけるこうした取り組
みは、あたかも昨今の貧富の格差の議
論と共鳴するかのようである。

ニューヨーク公立図書館の例は、
無料の公開オンライン講座や資産の
無償提供とは異なり、元々人々に無
料で開放されている図書館に更なる
公的な資金を投入することによって、
従来の利用の仕方に限定せず、その
空間性を生かして様々な活動を仕掛
けていくというものだ。ニューヨー
ク市長によれば、失業者が自立する
ための支援をしたり、著名な作家の
トークイベントを開催したり、これ
までの図書館では考えられなかった
活動を始めるには莫大な資金がかか
るが、それを上回る効果が証明され
ているということである。

福祉の従事者がクライアントのここ
ろへ直接出向いて支援に取り組むこ
とや、美術館などが裾野を拡げる契
機として他施設を訪問することなど
を指して、それを「アウトリーチ」と

移し、様々な分野のインターセクショ
ンとなるデザインの現場をより豊かな
ものへと変えてゆく。

社会へと開かれゆくもの

デザインがそれまでの範疇を超えて
多方向への広がりを見せているよう
に、大学は講義をサービスとして提供
すべきそれまでの範囲を超えて、試験
が不要な、無料でアクセスのできる多
種多様なオンライン授業を開放する
という活動を拡げ始めている。アメリ
カでは MOOCs (Massive Open Online
Courses) が登場し、日本でも東京大
学が公開オンライン講座を試みてい
る。東京大学は他にも iSchool や
UTokyo OpenCourseWare など、
無料のオンラインプログラムを実施し
ている。

このような状況について入江は次の
ように指摘する。「これだけ無料で授
業が開放されるとなると、受験戦
呼ぶ。自発的に人々に働きかけるこ
と、人々の声を聴くことがアウトリー
チの理念的意義であるとするならば、
ここに挙げてきた例はいずれもアウ
トリーチ的な試みであると言えるだ
ろう。ある一つの構造が現時点の人々
の声を直接的に響かせようとすると
き、もともとそうだった場所は、例
えば図書館であれば、図書館ではな
くならざるを得ないような状況がわ
たしたちの目の前に出現しているの
かもしれない。そのフック I AMAS に
おいても、アウトリーチ的な活動は
自然発生的に盛んに行われていて、
大学は従来のあり方を大幅に変化さ
せようとしている。

デザインの現在

MIT メディアラボでは近年日本人の
活躍が目覚ましく、二〇〇七年から二
〇一四年までは石井裕が副所長を務
め、二〇一一年からは伊藤穰一が所長
を務めている。二〇〇〇年から二〇〇



七年までは日系アメリカ人のジョン・マエタが副所長を務めていた。「この三人の言動を見ると、時代がどう変わっているかということがはっきり現れている」と入江は言う。ここでジョン・マエタの二〇一二年の発言が参照され、二一世紀に入って以来物事の概念が、そしてデザインを巡る状況がいかに大きく変化してきたかということが浮き彫りにされてゆく。

「デザインはもはや決定的な差別化要因ではない。(中略)人々はテクノロジーやデザインを超えたものを欲するようになっていく。(中略)イノヴェイションはデザイン以外のところで生じる必要がある。それを簡単にいうと、アートの世界ということになる。」(※2)

マエタはこのようにデザインの限界を画定する。新たな問いを生み出す作業はデザインの外にあるのだと言わんばかりのこうした考え方に会うためには、一九八〇年前後までわたしたち

は後退しなければならぬ。モグリッジとスタンフォードの試みによってデザインの世界が注目したインタラクティブやエクスペリエンスは、マエタにおいては自らが手放すことなく所持し続けているモダニズム的な価値観を反映する材料に過ぎない。マエタの発言を受けて、デザイナーのフィリップ・ヴァン・アレンは次のように反応している。

「よいデザインとは新たな問いを生じさせるものだ。もしデザイナーが単に問題を解決するだけなら、最もありきたりのレベルで機能する物ばかりが作られ、我々はデザインと文化の力を弱めてしまうだろう。(中略)最高のデザインとはその周囲のコンテキストを変化させ、そして人々が世界を新たな方法で見たり感じたりできるようにする。」(※3)

世界はもはやかつての世界ではなく、デザインはもはやかつてのデザインではない。入江はダン・アンド・レ

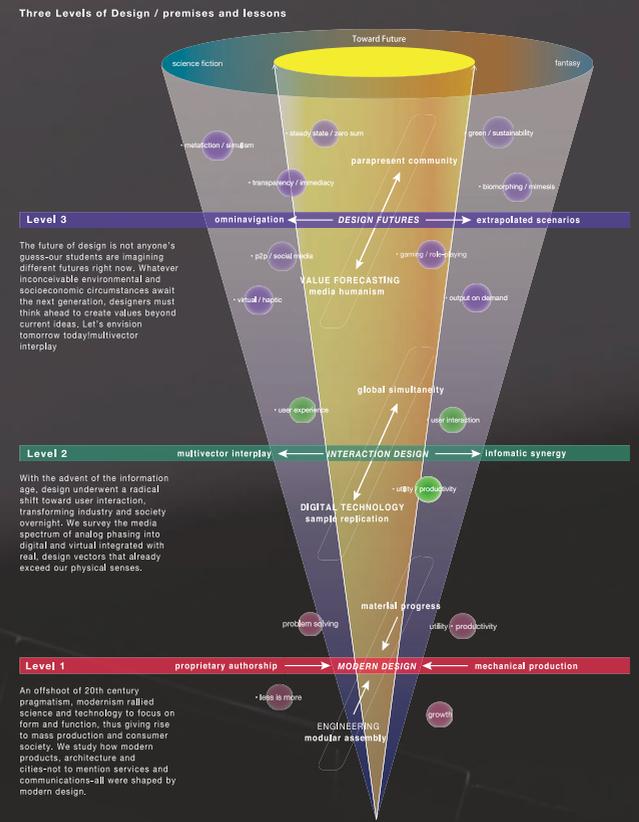
イビーのテキスト「D」を紹介し、新しい世界がどのように語られ得るかについての一つの例を示す。世界をわたしたちに適応させていく時代から、わたしたちを世界に適応させていく時代へ。消費者から市民へ。ユーザーから人へ。わたしたちの活動はもはや自らが従属することへと向けられているのではない。悲壯感を片手に困難へと立ち向かうようなロマンティズムは常に最新の故事である。

デザインの三つの地層

ここまで、未来がみられるとその容積を膨らませ現在へと迫り出していくと同時に、時間的にも空間的にも限定されたところから様々なものが次々と開かれながら未来へと歩みを進めてゆく世界の様子を、デザインの近傍から眺めてきた。入江はここからデザインの歴史的な経緯を三つの地層になぞらえ、それぞれの時代の構造を語り始める。

材の開発およびエンジニアリングの発展に負うところが大きい。それらを基盤として諸々の物の機械的な生産が可能となり、レディメイドの大量生産が実現する。そのためある一つの製品は誰によって、どの企業によって生み出されたのかということ、すなわち著作権や所有権といったものがデザインと不可分に開わり、ある意味ではそうしたメタデザインと大きく干渉しながら第一の地層は形成されていった。

その中でデザインは消費社会を作り出してゆく中枢として機能し、大衆のニーズに応え、ファンクショナルリズムを推し進めていった。つまりルイス・サリヴァンの有名な言葉、「form follows function(形式は機能に従う)」ということがモダンデザインの信条であり、ミース・ファン・デル・ローエの「less is more(より少ないことは、より豊かなこと)」という言葉もまたこの時代の似姿であった。



第一の地層 モダンデザイン

モダンデザインは一九二〇年代に始まった。それからポストモダンが一九七〇年代に登場し、一九九〇年代まで続いて崩壊してしまった。ここでデザインは

第二の地層 インタラクティブデザイン

その後情報社会が到来し、今までのモダンという概念は瞬く間に通用するものではなくなかった。そこで現れたのが第二の地層で、デザインは物の価値を対象とするのではなく経験の価値を対象とするようになり、デザインは新たな経験を生み出すために問題の発見をその核とすることとなった。このようなデザイン概念はインタラクティブデザインと呼ばれ、プログラミング、プロトタイプング、そしてインターフェースが重要な柱となっており、一九九〇年代からのこの新しいデザインを作り出していった。その際に指導的な役割を果たしたのが、先に紹介したモグリッジおよびスタンフォード大学である。

ここでは当然ながらデジタルテクノロジーが基盤となり、グローバルな同時性がわたしたちの目の前に姿を現した。これらは第一の地層には全く存在しなかったもので、あつという間に世

問題解決の方法を意味するものであり、未来を予測するものだった。具体的にはグラフィックデザイン、プロダクトデザイン、建築デザイン・都市といったものがモダンデザインを代表している。

近代社会の爆発的な経済発展は、素

界を第二の地層で覆い尽くしてしまつた。これまで互いに独立していた領域が徐々に重なり始め、多重ベクトルの相互作用が同時多発的に見られるようになるのは、このような状況では必然であった。そこに情報科学的な相乗作用が一斉に起こることによってこれまでとは全く異なる状況が生み出され、この新たな状況が可能とするものとして、ユーザーインターフェースやユーザーエクスペリエンスが具体的に与えられていく。

第三の地層 デザインフューチャーズ

「ところがこの時代もう終わっている」。今われわれが面しているのは別のデザインの状態であり、それが第三の地層であると入江は述べる。現在のデザインは、現在を反映するものであると同時に未来を反映するものでもある。未来を予測し、これからの価値を予測する。そのために、外挿的なシナリオ、すなわち既知の事柄を応用的

に未来へと投影させるようなシナリオを描くことが求められている。その中でもっとも重要な役割を果たすのがバイオテクノロジーであり、それが生物学的な要素の制御や諸々の擬態的なものについての実験を絶え間なく進行させている。

社会は擬似的なものと現実のものとのあいだを行き来するようになり、そこで様々な創発が起こっている。第二の地層ではまだここまでは覆っていないが、既にこのように社会はその構造を新たにしている。こうした疑似現実社会では、フィクションはわたしたちに対してこれまで通りに働きかけるものではなくなるだろう。それに代わるものとしてメタフィクションの重要性が日に日に高まりを見せている。

一方で、監視システムは目に見えて大規模化、高精度化を進めている。社会はますます透明性を高め、わたしたちに対してより直接的に、様々なナビゲーションが全体的に行われようとしている。グリーンおよびサ

ステナビリティは世界の共通言語であり、それらはゼロサム社会の到来と響き合いながら活性化している。ゼロサム社会とは、経済成長が停止し、富や資源の総量が一定となり、ある者が利益を得ると誰かがその分だけ不利益を被るような社会を指すが、そのような社会に対してデザインがどのように介入していくことができるかが問題となる。

デザイン論的転回から 次なる地層へ

デザインの三つの地層を比較すると、第一の地層では物をどのように作るかということに終始していた。つまり、進歩という大前提の下、産業あるいは消費者の様々な要求を満たすべく次々と物を生産し、喫緊の問題を解決するためにデザインは機能していた。しかし第二の地層に入って、デザインは要求を満たすようなものであるよりは、むしろ要求を集めるように機能す

るものとなった。そして第三の地層では社会に対して、人々に対して、デザインは問題を突きつけるようなものとなったのだ。要求を満たすものから要求するものへ。デザインの歴史は現段階に至り、方向性を完全に転回させたのだと言えよう。

第一の地層では問題の解決だったデザインが、第二の地層では問題の発見となり、第三の地層では問題の提起となる。第一の地層において価値付けられ生産されていたのは物だったが、第二の地層では経験および情報となり、第三の地層では価値体系そのものが問い直されることとなる。そうした生産の傾向は、第一の地層では消費社会へと向けられ、第二の地層では情報化社会へ、第三の地層ではデザインの社会学と共に考えられなければならないものとなった。それぞれの社会を後押しするのは、第一の地層ではエンジニアリングであり、第二の地層ではデジタルテクノロジーであり、第三の地層ではテクノロジーの詩学が重要な役割を果たしている。

果たしている。

第三の地層では、デザインはその専門性が完全に開かれ、もはや「単にデザイナー」という職種は成り立たない」。入江は次のように話している。「いろんな専門家たちが集まって議論しないとどうしようもないような問題の広がり方になっている。ある意味ではすごく面白い時代になったということですね」。テクノロジーの進歩の加速度を考えてみると、これから五年もすれば時代は次の地層へと推移しているだろう。入江は現在、第三の地層とその次の地層のあいだで思考している。

質疑応答

最後に質疑応答の時間が設けられ、会場から様々な質問が寄せられた。地方で何かに取り組むことについての質問に対して、入江は、すごく狭いところでも小さなことをすることにによって意図せず世界が大きく変わると





参考文献

- ※1. レイ・カーツワイル、徳田英幸『レイ・カーツワイル—加速するテクノロジー』
日本放送出版協会、2007年、64頁
- ※2. Condé Nast Japan：ジョン・マエダの考える「デザインを超えるもの」(2015/2/19)
<http://wired.jp/2012/09/26/so-if-designs-no-longer-the-killer-differentiator-what-is/>
- ※3. 上野学：「ジョン・マエダはデザインについて間違っている」Philip van Alen (2015/2/19)
<http://manabuueno.tumblr.com/post/58197875313/philip-van-alen>

抄録・文 佐原浩一郎



いう例はいくらでもあるという事実を伝える。困難を抱えている人々に対して求めることのできないシチズンシップについてどのように考えればよいかという質問には、「こちらの意識を持つていってぶつけても困難を抱えている人々にはリーチできない」ということを踏まえ、そうした人たちとは何でつながれるのかということを探すしかない、「その可能性に挑むのがプロフェッショナルの仕事」だと答える。



別の質問者は、企業は今生き残っていくのに精一杯で、未来の社会を考えながら活動していくということは多くの場合難しいということについて意見を求める。入江は次のように答える。企業というものは、その時代を反映させるために働くベクトルとしての非常に強い意志が働いている場所で、そのようなものと一緒に仕事をすると必ず衝突する。しかしどのような企業にもこのままではいけないと思っている人



や面白い人が必ず存在し、そういう人を探して一緒に仕事をすると、企業の九九%が無理だと思っていることが実現できるということがある。さらに入江は次の内容を付け加える。そういう企業を離れてフリーで何か発表したりすることは、かつてはほとんど意味のないことだったが、情報社会である今となつては、そこには可能性があるのではないかと感じている。こうして「デザインをめぐる夜話」は終わる。

すべてのちいさなもの、 ちよっとした仕草のなかにあるときめき

鈴木明
武蔵野美術大学 教授

「(a) 皇帝に属するもの、(b) 香の匂いを放つもの、(c) 飼いならされたもの、(d) 乳呑み豚、(e) 人魚、(f) お話に出てくるもの、(g) 放し飼いの犬、(h) この分類自体に含まれているもの、(i) 気違いのように騒ぐもの、(j) 算えきれぬもの、(k) 駱駝の毛のごとく細の毛筆で描かれたもの、(l) その他、(m) いましがた壺をこわしたものの、(n) とおくから蠅のように見えるもの」

ボルヘスの『シナの百科事典』のなかにミッシェル・フーコーが見いだそうとしたものは、それがびっくりするような想像上の生物であれそこにいる実在の動物であれ、その存在の不可能性なんかではなくこれらを書きうつすページのうえ以外のどこでもあいまみえることの不可能

な「物を隣り合わせることをゆるす座そのもの」(※1)である。

もちろん入江経一は、身のまわりのこまごましたもの、つまりキラキラしたものの、小さなもの、音のでももの、埃っぽいクルマや金時計、かぜやみずのながれや作業靴で踏みつけると応える発電床板、空間をもつ終末的な洞穴のなかの傾いた床やこれでもかと張り出した部屋についてた枠の大きすぎる窓、さらにはそこを歩いたことがあるのかどうか怪しい町、すなわち新宿歌舞伎町の飲屋街、よるになると寂しい宿場町、神戸のひとけのない湾岸の近未来に起こるかもしれない犯罪行為、東ロンドンの異国風レストランの厩通りと肉屋倉庫に挟まれた工房での策略にいたるまで、それをあつめたり、も

のみごとなかたちをあたえたり、その経験をおもしろく語ったりするのは、「デザイン」を未来永劫不変な知的な座とかがえたり期待しているからではない。

そうではなく、好きになってしまった「彼女のちよっとした仕草すべてがもうマジック」(※2)という驚きときめきをわけのわからなくなりつつある世界と未来に対して学生と共にとりもどそうとしているにちがいないのである。

※1 ミッシェル・フーコー、渡辺一民・佐々木明訳

『言葉と物 人文科学の考古学』、新潮社、(一九七四)

※2 Sing, "Every Little Thing She Does is Magic"

(一九七六) 鈴木明訳

夢

三輪眞弘

情報科学芸術大学院大学 教授

入江さんについて何かを書くとするれば、ぼくは入江さんと共にした(悪)夢のような体験を是非記しておきたい。つまり、こうして「IAMAS」の「叢書に文章を寄せる、そのIAMASが」今もある「こと」についてである。創設当時のIAMAS(アカデミー)はすでに無くなってしまったが、それ以前に岐阜県のような事情からIAMASそのものが無くなりかけた瞬間があった。IAMASの存続を揺るがす状況が県庁とIAMAS学内で同時進行しながら時々刻々と変化していく中で、入江さんはまさに分刻みで双方と連絡を取り合い、学内の状況を確認しながらIAMASの将来ビジョンを

県に示し、関係する人々を説得していった。

ぼくにとつて重要だったのは、その際「政治的な駆け引き」ではなく、そこで入江さんがひたすらドイツのパウハウスなどの例と共に、社会における知的な活動体としての「IAMASの未来」を忍耐強く語り続けたことだった。夢想ならぼくも負けないつもりだが、それと違うのは、関係者の多くが事実、その入江さんの「夢」に説得されていったことである。そんなことができる人は他にいないと彼の傍らにいたぼくは思った。思弁ばかりの作曲家と現実世界を実際に変えていく建築家との違いなのかと羨む

ほど、長期間に渡ったその交渉は鮮やかだった。

IAMASが新校舎に移転したのは、言うまでもなく岐阜県がIAMASの未来に期待した結果である。五年前、その「期待」を取り付けたのは入江さんの描いた「夢」とそれを伝える彼の強靱な意思だった。過ぎ去れば、これもまた夢のような、また苦くもある思い出だが、入江さんデザインによる新校舎の開放的なロフトで活発に活動し続ける学生や教員達の姿を見るにつけ、ぼくにとつてのIAMASはさのちうに「今」もある「のだ」思う。

入江経一について書くためのノート（抜粋）

佐原浩一郎

情報科学芸術大学院大学 第一〇期生

「新しい」あるものが、現代の人間にとつてどのような意義を持つかということを知ろうとするとき、その行為の主体、測る主体は自ずと現代の人間となるだろう。このことに滑稽さが付きまとうのは、これから意義付けられようとしているものが新しいものであるにも関わらず、それが「新しくない」これまでの枠組みの内部に位置づけられようとしていることに依る。

人間と呼ばれている一つの間概念は、新しいことをその本性としている。それが新しいものであるならば、それは未だ人間の次元において見出されていないものであるだろう。つまり「人間」と「新しいもの」とは、原理的に次元を異にしていると言わなければならない。新しいあるものが現代の人間によってその意義を測られるということは、ある次元に属するものが、それと

は別の次元に座標付けられるということの意味している。人間は、人間の次元において「あつて然るべき方法」を用いる。

その意味では、すべてにおいて人間はあつてを自らの次元に位置づけると同時に、位置づけられない面を人間の外の次元へと打ち棄てていると言えよう。それが皮肉であるかどうかに関わらず、人間はあらゆるものにおいて、その未来、すなわち人間にとって「新しい」ものを現出させるような次元を確保している。

ここに一つの間が立ち上がる。人間において自明であるこの人間概念を、いかにして別の次元へと送り出すことが可能であるのか。ここで思い出されるのは、「作品分析や解釈をベケットは絶えず用心深く排除していた」ということ。ベケットはまるで

人間的な了解を拒否するように、目の前の現象をその速さにおいてそこから逃れさせ、その速さにおいて解釈する主体を圏外に放り出した。人間を基礎付けている恒常的な時間とは異なる時間を選ぶこと、すなわち「あつてはならない方法」がここに息衝いている。

「図面」と「現実の建築物」、あるいは「現実の建築物」と「図面」のあいだにある反映関係は、反映の圧倒的な速さと目の回るような遅さによって、一つの建築が表現される次元を更新し、その時間性を非人間的なものへと転換させるだろう。そしてそうした非人間的な時間性とは何かを問うようなところに、「図面」や「現実の建築物」といった抽象的なものではない、具体的な建築が立ち現れる。

余裕の笑みに感服

私が入江先生と初めてお会いしたのは、入学前に研究の相談に伺ったときでした。短時間ではありましたが、当時私が行っていた研究と入学後に行いたい研究の繋がりを即座に読み取り、アドバイスを下さいました。

入学後も様々な形で研究のアドバイスや建築のご指導下さいましたが、中でも一番印象に残っていることは、某建築雑誌に掲載された先生の作品についてお伺いした時のことです。その雑誌の作品説明文には建築のことが何も語られていませんでした。通常建築雑誌に載せる作品の説明文は、内部空間がどのようなものか、空間をつくる方法論はどのようなものか、環境への配慮

はどうしているかなど誰もが共感できる内容となつていきます。しかし、先生の作品説明分はベケットの劇のことが書かれているのみで建築との繋がりが理解できないものでした。私はこれに驚き、内容が理解できず、その真意をお伺いしました。すると、

「講演でも作品の説明をするときみんなチンブンカンブンなんだよ」と笑顔で語っておられました。私は建築のあり方を共有できない作品を作っている意味は何なのだろうかかと不思議でたまりませんでした。しかしその真意を理解し、はっとしました。それは建築の現れ方の構造を読み取り、従来の機能主義的な価値観ではなく、別のものから建築を立ち上げる新しい建築の現れ方を提示するものでした。それを理解した上で、

改めて作品を拝見すると胸がわくわくする思いがしたのを覚えています。

さらに先生は、この建築のあり方は間違っていると笑いながら言っていたことも思い出します。そこには今の価値観では確かに間違っているけれども、もつと先の未来、芸術のあり方に目を向け、建築の可能性を広げる一步を踏んだ余裕の笑いを感ぜられました。

建築の可能性のより広い視野をご指導頂きましたこと、この場を借りて改めてお礼申し上げますとともに、今後ともご指導・ご鞭撻、何卒よろしくお願い致します。

岡本空己

情報科学芸術大学院大学 第二期生 /
Noiz Architects 勤務

入江 経一

建築家

情報科学芸術大学院大学教授
神戸芸術工科大学客員教授
東京芸術大学非常勤講師

一九五〇年、東京都生まれ。東京芸術大学建築科を卒業、同大学院建築科を修了。大学院の時に多木浩二に出会い、MOMAでの都市展（一九七五）の制作と発表にかかわりながら、アート、建築、歴史、思想上の幅広い影響を受ける。その後、東京工業大学篠原研究室で篠原一男に師事。一九八〇年に入江一級建築士事務所を設立。

八〇年代はデジタルテクノロジー時代の可能性を模索する建築作品を発表、九〇年代にはヨーロッパやアメリカの国際会議や展覧会でデジタル時代のアーティストやデザイナーと交流。二〇〇〇年以降はあらためて建築というメディアの可能性や都市への関心を強める。建築作品は海外でもウェブ、書籍、テレビなどで紹介されている。

展覧会・出版その他

- 2015 'Japanese houses: M house' Phaidon press(英)出版
- 2014 'Extrime houses', BBC(英)TV放送
- 2013 放送大学「デザイン論」, 授業
- 2013 「日本の建築家22人に聞く」, GA出版
- 2013 'VLADIMIR & ESTRGON', GA Project 展覧会
- 2012 'Studio Talk', GA HOUSES 127
- 2011 'Ghost Trio', GA Project 展覧会
- 2011 「シミュレーションデザイン」, 日本建築学会誌(建築雑誌) 2011.6
- 2011 「岐阜国際競技場炬火台」設計, GA Japan 117
- 2011 'Point Perry', GA HOUSES Project 2011 115
- 2010 'Company', GA Project 展覧会
- 2008 'Come & Go', GA Project 展覧会
- 2008 'House Of Tommorrow', メルボルン展覧会

主な作品

- Curating the City (2015)
- Ghost Trio (2011 熊本)
- Point Perry (2010 神奈川)
- Come & Go (2008)
- M House (2007 長野)
- K house (2007 長野)
- O house (2005 東京)
- Y house (2003 愛知)
- C house (2004 東京)

デザインをめぐる夜話 入江 経一

企画・編集

デザイン

撮影

発行

印刷

金山智子 八嶋有司

近藤崇司 (GOCCO)

八嶋有司

情報科学芸術大学院大学

産業文化研究センター

株式会社 まんだら舎

二〇一五年三月発行



IAMAS



2015年1月に開かれた入江経一教授の公開講義「デザインをめぐる夜話」をまとめた冊子です。IAMAS へのメッセージとして語られた、いま考えられるデザインや建築、都市についての抄録と、入江教授とゆかりのある先生方、卒業生から寄せられた文章を一つの冊子としてまとめました。冊子のサイズは B5 で、表紙は入江教授によるデザインとなっています。

This is a booklet that summarizes Professor Keiichi Irie's public lecture "Concerning 'design' today" (January 2015). As a message to IAMAS, Professor Irie talked about the design, architecture, and community futures that he is currently concerned with. In regards to the content of the lecture, IAMAS graduate Kouichiro Sahara has summarized it into a new composition, and we had professors and students connected to Professor Irie contribute essays. The front and back covers of the booklet are designed by Professor Irie.

形態 中綴じ製本
 サイズ 148mm x 210mm
 コンテンツ 抄録、寄稿

Form Saddle stitch
 Size 148mm x 210mm
 Contents Concerning 'design' today (extract),
 Contributed article,

これまでIAMASで発行されたカタログ類をIAMASBOOKSとして再編成し、電子書籍化しました。
Catalogues previously published at IAMAS have been reorganized into IAMASBOOKS and turned into digital books.

使用方法 | How to use

PCで閲覧 | Via PC

①目次の使い方

- ・ Adobe Readerの場合
「しおり」機能を使って目次としてご利用いただけます。
- ・ Apple プレビューの場合
「サイドバー」を目次としてご利用いただけます。

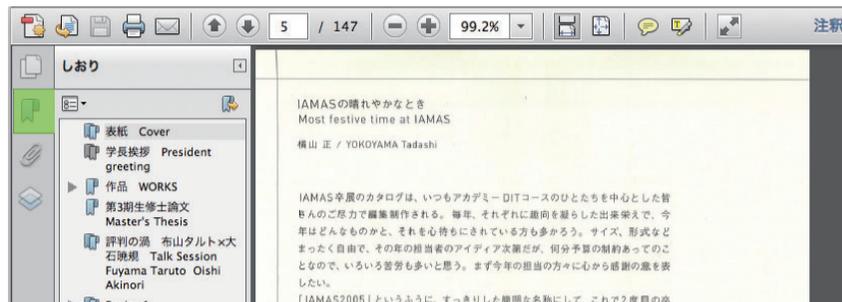
How to use table of contents

- For Adobe Reader

Access as table of contents using the “guidebook” function.

- For Apple Preview

Access the “sidebar” as the table of contents.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ Adobe Readerの場合
「編集>簡易検索」もしくはコマンド+F
- ・ Apple プレビューの場合
検索窓に入力してください。

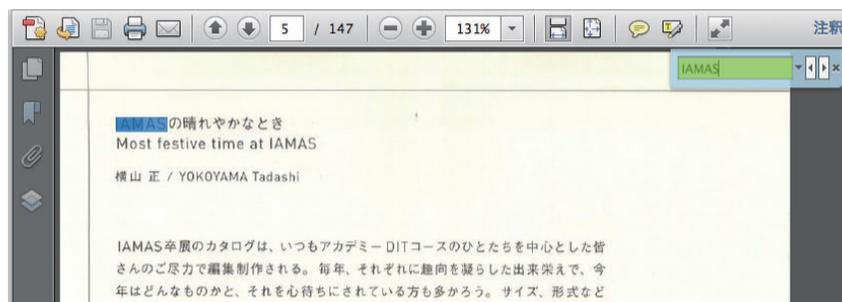
Keywords or names can be found using the search function.

- For Adobe Reader

Edit → Simple Search OR Command + F

- For Apple Preview

Type into the search window.



iPadで閲覧 | Via iPad

※iBooksでのご利用を推奨しています。

※Use via iBooks is recommended.

①目次の使い方

- ・ メニューのリスト表示から目次をご利用いただけます。

How to use table of contents

- Access from the list display in the menu.



②検索機能で該当するキーワードや名前などを見つけることができます。

- ・ メニューの検索アイコンから検索いただけます。

Keywords or names can be found using the search function.

- Search from the search icon in the menu.



Android端末で閲覧 | For Android

※閲覧する端末、アプリケーションによっては目次機能が正しく動作しない場合がありますのでご了承ください。

※Please be aware that depending upon the terminal/application used, there are times when the table of contents function will not work correctly.

IAMAS BOOKS

Concerning 'design' today

発行日 Issue	2015年9月再編 Sept. 2015
編集 Editor	八嶋有司 YASHIMA Yushi
撮影 Photography	八嶋有司 YASHIMA Yushi
翻訳 Translator	マシュー・ドリュー Matthew Drew
監修 Supervisor	前田真二郎 瀬川晃 MAEDA Shinjiro SEGAWA Akira
発行 Publisher	IAMAS 情報科学芸術大学院大学 IAMAS Institute of Advanced Media Arts and Sciences

IAMAS
503-0006
岐阜県大垣市加賀野4丁目1-7

4-1-7 Kagano, Ogaki-shi
Gifu 503-0006, Japan

www.iamas.ac.jp
Copyright IAMAS