





1200

## ドラディカルなクリティカル・デザイン

**スプ**|私は数学部なんですが、大学のすぐ隣にあったRCAというアートの大学院で、テクノロジーと人間の関わり方を考えるデザインインタラクションというコースに通いました。今MoMAで展示されている作品は、RCA時代に製作したものです。

イギリスは理系の勉強ばかりをすると理系バカになるということて文系の科目を取らせる。そこで仕方なく音楽の授業を取り、そこでう曲を作るという課題が出た。音楽の授業の先生がイケメンでしたw
そこで、興味のあるテクノロジーと人の歌を作って、それが「グーグルのうた」と[Skypeのうた]でした。

そこで今日は「生理マシーン、タカシの場合。」(Menstruation Machine, Takashi's Take, http://www.youtube.com/watch?v=gnb-rdGbm6s&feature=share)を話します。生理を身にまとうてしまいたい男の娘(コ)の話です。この作品を作るときに生理の偉大な先生に話を伺った。そこで女性の精神状況、血液の量などを綿密に計算し生理マシーンをデザインとして作った。ギャラリーに映像を置くだけではもっ

## 1\_SPUTNIKO!



たいないと思って、YouTubeにアップしたら海外のネットメディアがこぞって取り上げた。「日本で生理を体験できるマシン開発!」って笑)。一週間て10万アクセスもあったんです。実は「日本人はハイテクだけちょっと変態」って世界では思われています。「なんだこいつ」「ワケが分からない日本人」みたいなコメントで埋まったんです。「急所を臆られた痛みに比べてどうでもいい」とか、女性が「スプツニ子!くんの試みは評価したい」とか一気に出てきた。ギャラリーにこの作品を出しても、ギャラリーに来るような人じゃないと見ない。でも、YouTubeだとそうじゃない人が見れる。おかげで世界中の人が見る。だからすぐうれしかった。生理って面白い現象で、1960年に避妊用ピルが開発されたが、生理が完全にストップする方法が完成して

## 日本人のgdgdなコミュニケーションには可能性があると思っています、世界でどれくらい可能性があるのかは興味がある。—— 濱野智史

いた。でもそれじゃ女性が「不安がってしまう。だから、その不安を和らげるために毎月ニセの生理を行うよう設定されたほです。テクノロジーの発達は平等に起こりません。60年代と比べると、私たちは宇宙にも行けるなどハイテクになったものの、未だに生理は月に一回起きています。先の例のように政治的背景によって左右される。バイアグラは日本では半年で承認。避妊用ピルは10年された。アメリカでは安全に生理が来なくなるピルができています。その問題をみんなに知ってほしいかった。

私は、テクノロジーと文化の関係をポップに分かりやすい切り口で、作品として発表しています。卒業して初めて展示したのが東京現代美術館で、次がMoMAでの展覧会です。私はWebベースのアーティストで、作品をYouTubeにアップしてコンセプトを広めていました。実は私は、ボロボロの生活をしていたが、でも、つくりたい作品のビジョンがあった。そこでTwitterで参加してくれる人、映像ディレクターを募集して、ほぼ初対面で作った作品が「生理マシーン」なんです。――

今日は、DEということで、クリティカルデザインについて話したいと思いますが、それは、「？」をつくるデザインです。直訳すれば、批評的デザイン。問題解決するとか、マーケットが求めるものを出すのではなく、問題を提案するデザインのことです。生理マシーンがYouTubeにアップされた時に、みんな「？」を持ったはず。私が作るものはなぜデザインなのか。デザインはそもそも問題を解決するためにされていると思われる。クリティカルデザインは問題を解決するのではなく問題を提案するデザイン。私は、アーキグラムなどの未裔である面がある。セドリック・プライス「移動式大学」(1969)は、今で言うところのWikipediaのようなモノ。クリティカルデザインは建築とは言わなくてもプロダクトなんです。水野さんに呼ばれて「ドラディカルデザイン=ラディカル+ドラえもん」をレクチャーした。ドラえもんはクリティカルなデザインで、たとえば「どこでもドア」=空間、時間、プライバシーに「？」をつける。ドラえもんは起承転結がしっかりしており、必ずオチがある。そのオチをなくして読者に最後のところを考えてもらうのがドラディカルデザイン。起・承・転までで終わりなんです。

3・11ではトーク中に地震がおこり、Twitter上でいろいろな議論が起こりました。スーパースタジオは、「フレンチェ大洪水」(1966)と関係があるんじゃないか。彼らの代表作は、その衝撃から生まれたことではないかと思います。ドラディカルデザインは想像を促し、未来を描くことでもある。原発事故で明るみになったネガティブな要素は、もともと議論する要素がこれまでもあった。本当は、デザイナーはもっと前に考えて議論すべきだったのかもしれない。そういうことが明るみに出てきた。未来を描くことを考えることはとても大切であると思えます。

#### ドラディカルデザインは想像を促し、未来を描くことでもある。

**濱野**|「生理マシーン」は日本のオタクがやりかねないストレスなところが出てきているのが面白いし、ジェンダーの超えられない差を身体にいじり、マシーンで補填しようとするところが面白い。日本では、フィクションと現実を混ぜて、コミュニケーションがあるように見えればいいようになってきている。SNSで

## 2\_SATOSHI HAMANO



民主主義を可能にするにはどういうアプローチがあるのか。  
**藤村**|身体的な介入をテーマになぜしたのか？

**スプ**|日本ではニコニコ

1200

orihihs0y\_グーグルのうた的建築家像をめざして。とかかな。  
ikasamaya\_いい線ついてるが、やや違う。RT @orihihs0y: グーグルのうた的建築家像をめざして。とかかな。moritakazuya\_パルセロナから応援しています! @fujiidata 400km先から応援していますw RT @orihihs0y 前線はお任せくださいw RT @fujiidata: TEAM ROUNDABOUT 奥沢支部、スタンバイ完了です。fujiwalabo\_男の娘について、生理マシーンタカシの場合についての説明。星のファッションデザイナー山縣さんの妄想力につながる素晴らしい個人の発想。

fujiwalabo\_妄想の物語を科学的根拠付けるのでは物足りなくなり→ミュージッククリップ。そのジャンプがすごい。fujiidata\_ちよっと話題が違うかもしれないけど、確かに男の娘の破壊力はすごい。げんしけん2期でも男の娘が投入され、話が劇的に盛り上がった。性別のボーダーを意図的に超えられる魅力がある。

fujiwalabo\_You tubeが作品の回路を開いた。sho\_murakami\_テクノロジーと文化の関係tomy\_to\_me\_サイエンスは文化と政治の下位のモノ…。fujiwalabo\_生理マシーンタカシの場合が、ディレクションもへアメイクもカメラマンも全員ツイッターで募集して撮影当日に初対面…本当に衝撃的!yousukekinoko\_なんとなくタブー感

――

のあるところを軽やかにフランクにそしてクリティカルに筆を抜いてくるトーク。

fujiwalabo\_デザインは問題を解決するのではなく、クエスションマークをつくるデザイン。かつて西沢立衛に、問題を解決するのではなく新しい問題を生み出すデザインと言われたことを思い出した。ryuji\_fujimura\_ラディカー+ドラえもん=ドラディカル・デザインnagasodenagapan\_どこでもいっちゃいけないんだ。。okalemon12\_ドラえもんの批評性。

orihihs0y\_盛り上がってまいりましたsho\_murakami\_ドラエモンはたしかに批評的。ドラエモン好きとしては、たまーに起承転、でおわる話もあるんだよね。その会ってすごい深い終わり方をする。ポータブル国会とかバイバインとか。

ryuji\_fujimura\_ドラディカルデザイン=未来を描くこと。somatic Daisuke\_ふと周りを見渡すと、iPhoneない携帯なりでTwitter呟き姿勢で臨んでる来場者の多いこと。スプツニ子さんの活動の原点にもなった色んな人の活発に議論しあうweb上の風景が、DEの会場でリアルに展開されている。ような気がする。fujiwalabo\_FOAのアレハンドロは横国のスタジオで起を仮説で変形させ、(起)転転でデザインを考えさせた。ロンドンの思考方法なのだろうか。yasu\_umi\_ドラディカル・デザインは未来を描くコト。批評精神を手に入、lifeをデザインしていくこと。gacchimumcchi\_スプ子さんの描く震災後の情景=TRAJの取組む姿勢shoopom\_議論を提案するデザインって、どこまでその後をフォローしなきゃいけないんだろ？Yasu\_umi\_デバイスの性能なんかをサクッと越えるのは面白い

Yasu\_umi\_日本人のポット好きについてYasu\_umi\_日本人の未成熟についてfujiwalabo\_botと戯れる日本人についての濱野さん。乱暴に訳すと、欧州文脈でみると合理的でなく成熟しない日本人に民主主義は可能なのか。yousukekinoko\_日本人って身体的感覚をすぐ、ものや情報に延長できちゃうような気がする。古くは大工道具とかいてまは架空のアカウントの情報なりに。gacchimumcchi\_テクノロジーと理性は併走する→無駄産まれてリアリティが増すYasu\_umi\_日本人は大人になってきている？fujiwalabo\_多様性ファニーなところは残しておきたいな。というスプ子感覚が面白い。

1200

「スプツニ子!さんのクチャー」|スプ\_大衆の授業、卒業制作と、課題に対する作品がそのままフーティストへのうけ合いになる。建築学生にそんな通筋があり得るんだろうか |AM\_フュニニスの最新形かと思っていますが良いでしょよめ。|スプ\_フュニニスはいつだってクローバルなテーマなのか |スプ\_日本人が変態だ、というウローバル問題を興味も地図 |スプ\_ハイテクノロジー+変態=日本人のイメージそのもの |スプ\_個人的な興味と創造的な実現

どこが誰もクローバルへのダイレクトな道筋なのか。というか誰も社会性を持ってしまいう時代なのか。|スプ\_youtube+そのメソッドの拡散が加速しやない。|観客動員数<<<<<再生視聴数の関係 |AM\_「個人的な興味」がめつまったかもしれないけど、性別や身体の話はクローバルに属でも共有できる話だったのかもしれない |スプ\_この前メジロタジオの「カラオケから世界へ」という話にしますね。|AM\_テクノロジーの発展というものは誰にでも平等に超えるものではない

byスプツニ子! |スプ\_だが、生理は「女の子だけ」平等に起きるわけですね。|スプ\_その片手落ちの状況が、世界に共通とミスリッの共有する。と。フュニニスの道はいつまでも読めないですね。|AM\_我々はテクノロジーをあたりまえのように享受して、ニューラルなネーブル身体を腫れ上がっている人だけ、身近にあさるらった身体が提示されてなんかテクノロジーが上がる勢で感じ。|スプ\_学生時代の興味の対象だった「テクノロジーと生活のあり方」で「生理」というジス

テムに着目したのは圧倒的にジェンダー、必然と言ってもいい合致点ですね。|スプ\_どうしようもないもの(人間のしくみ)をコントロールするためにテクノロジーがあるわけで |スプ\_アートとしてのアナリティックだ、やっていることはcritical design)、デザインという言葉、クエスションナーを作るデザイン、つまり「面商のデザイン=アート」という示唆。|AM\_授業の問逆を追求することで、テクノロジー一様性をあが出しているわけですね |スプ\_スプツニ子!さんからバク

リッパ\_フライングが参照されるのは感謝 |スプ\_#RAUINDEのスピンで尋ねないですすね |スプ\_ピンビンきてますね。|AM\_ムムムスしてる |スプ\_ドスモんの秘道道知るかテクノロジの倫理を問う。変態の本人だけが出現する変態的思想考案ね。|スプ\_明らかにオナリカルチャーの転機と手法が突然フライングカルチャーに裏返る瞬間を考えたい。|スプ\_災害という「どしようもないもの」に、応答する人間的な行為としての「テクノロジーと人間のあり方」=critical design

→未来への想像力 |AM\_問題提起こそが未来を作っていく。震災によって計画が召還された。|AM\_スプツニ子!さんの作品は批評活動とも言えると思うけど、ここからどのように派生していくべきだろうか――|濱野さんのコメントへん |スプ\_他人の痛みという文法的なものを、デバイスやマシンで共有するという即物的な手法が斬新さ。この「即物性」こそ

がアートの宝刀だよね。|スプ\_さらに映像としてもオナリテイが面白いがすばらしい |スプ\_アートはモノを扱う以上、テクノロジーを介さないわけがない、という当たり前の中に気づける。|AM\_ツインッダーでメンバを束めて、その日初対面このオナリテイというのの影響力がある。|スプ\_確信的にキヤラクタで人を引っ張っているなら、いつの間にかにビジョンで人を引っ張っている状態にしているところは重要。それがサヴァンカルチャーからフライングカルチャーへの

1200

動画など、フィクションとテクノロジーが近い。だからEUは直線だとしたら日本人は蛇行している。そこからいいものが出てくるかもしれない。女の子になりたいために生理をつけるという合理的じゃない方向に進む。そこに日本人的なリアリティがある。

**濱野**|公共心に芽生えた人が生まれてきたということですね。でも”大好

――

## 足立区で育った人は足立区の文化があるが、ロンドンにきた移民は、ロンドンの文化とも母国の文化とも断絶されてしまっている。——スプツニ子!

――

き国家」に近づいてきているのではないかとも思えますよね。そこを悲観的に思っていないですね。

**藤村**|日本的な特殊性に軸足を置かれて片方ではアメリカ的なSNSの使い方がある。

**スプ**|イギリスではフィクション、日本ではクリティカルなものとして作品を紹介しています。SNSで作品をつくれますが、匿名ではなく、私という先導者がいる。ニコニコ動画は面白いが自分とは違う。Twitterでは、ビジョンをもって私が引っ張っている。「Open Sailing」という作品では、インターネットを使って、ユートピアをオープンソース化しました。

**スプ**|Facebookやフリッカーを使って、一般の人々に都市を考えてもらうプロジェクトをやった。海で住もうというテーマだけを与えてどういう農業をするか、料理をするか、それぞれの分野で議論していた。

**藤村**|今、東京でメタボリズム展が行われている。1960年代までは日本でも未来都市のビジョンを描いて人々をリードしていた。1970年代からビジョンを描かない流れになってきている。空気みたいなものが支配している。現在はゴースト、ビジョン的なものの人が人々をリードしていると言える。3・11以後はスプさんとゴースト、どちらを選択されるのでしょうか

**濱野**|自分でつくる感じではない、理念ではなく、ビジョンがなくてもビジョンがあるように見えることに関心がある。今年、中東あたりでSNSを通じて暴動・革命が起こりました。それが飛び火してロンドンでは暴動が起こった。EUでは“大人”しか政治に参加していないのに対してbor好きな日本人は本当に“大人”といえるのかどうか、しかし革命とイギリス暴動はちょっと意味合いが違う。革命は全世界共通、一方暴動はソーシャルゲーム的に行われてきた。

**スプ**|両者ともSNSを使っていたがビジョンとは違うように感じる。ロンドンの暴動はビジョンレスで、暇つぶしなんです。仕事をしないでなくても手厚い生活保護で生活できる人たちがいる。そういうクラスタがイギ

## 3\_RYUJI FUJIMURA



**濱野**|この国はビジョンではうまくいかない。批評家の村上裕一さんが、今、ビジョンはないが「ゴースト」があり、初音ミクを身体化したいという妄想が人々をドライブしていく。存在しないものを存在させるという創造性をドライブするものに興味ある。

**スプ**|日本のラッパーが俺にはわかる(キツシという人がいたが、日本のそれとはまったく違う。そこを共有するのが難しい。日本でアートが育たないのはアートが売れないから、つまりお金持ちが少ないから。それは格差が少ないということの現れですね。例えば、2,000円くらいのオタマトーン(明和電機)は日本ですごく売れる。

**藤村**|EUの脱政治的、日本の局所的な政治的なことが行われている中で格差社会が顕在化していくことは明らかですね。『東京から考える』では、足立区から格差社会を考えるとところがある。ヨーロッパの現代の状況からなにを学ぶか。

**濱野**|放っておいてイギリスのようになるかは分からないですが、日本では世代格差に集約される。それは再分配機能がある程度は機能していると思う。

**スプ**|今回の暴動には移民問題がある。足立区で育った人は足立区の文化があるが、ロンドンにきた移民は、ロンドンの文化とも母国の文化とも断絶されてしまっている。英語がうまくしゃべれない、元から来た国から分断されて宗教も元の文化もないしロンドンに馴染めないしという、何のアイデンティティもない人間になってしまう。動物に近くなる。

**濱野**|移民はまず受け入れるけれど、同化承認しないので放置状態。ヨーロッパのほうが動物化に問題が激しい。そこをボランティアなどで自己承認が満たされているから日本はまだ満たされている。たとえばAKB48の面白いことは、推しメンを決めると会話が成り立ってしまうこと。AKBが好きになることで留学生が「包摂されていく」日本的な仕組み。なんとなく知り合いになり、コンテクストが共有できる。人間/動物の融合型のコミュニケーションとして可能性があるか気になる。日本人のgdgdなコミュニケーションには可能性があると思っています、世界でどれくらい可能性があるのかは興味がある。チームラボの猪子さんが移住するときにまずは日本のコンテンツ(ジャンプ、AVなど)をwinnyなどで輸入した上で、移民ができればそこにコミュニケーションが生まれるっていったがあながち間違っていないと思う。

**スプ**|AKBはいいコンテンツかわからないけど、システムは優秀。

**濱野**|前田敦子はどこがいいの?みたいなw AKBのシステムをデザイン学生は学ぶべき。

**スプ**|アジア全体で、AKBのシステムで総選挙をやればいい。

**濱野**|たとえば田中角栄の面白さは日本改造計画というビジョンを描いたところなく、握手をすれば選挙に勝るといったところなんですよな。

**家成**|AKBのなんでもないシステムが包摂していく感じなど面白かった。今年のテーマは周縁と中心。さまざまな活動が周縁で起こっている。濱野さんからみた大阪の印象や都市の関係を教えてください。

**濱野**|梅田で降りたら東京みたいなで綺麗じゃんとおもったけど、梅田ダンジョンを歩いて、インターネットハイパーリンクのようなものは、アレクサンダーのセミラティスのようなものは都市そのものだと思った。地下街に大阪の本質がある。近いからつないでしまうのが都市の活力ではないか。

1200

tomy\_to\_me\_パロディの本意は批評性、パロディキシカルなモチーフをポップに包みながらテクノロジーと戯れるスプツニ子のスタイルは理想的にアートそのもの。擬似ポップアートとは本質を異にする。

――

## 足立区で育った人は足立区の文化があるが、ロンドンにきた移民は、ロンドンの文化とも母国の文化とも断絶されてしまっている。——スプツニ子!

――

fujiwalabo\_ニコニコ動画の倒錯性からスプ子さんは距離を取る。ビジョンの提示と接続の手段がSNSYasu\_umi\_ビジョンがなくてもビジョンのように機能してしまうもの、初音ミク、やる夫などについてkaname1108\_ビジョンがない。メタボリズムの反動的fujiwalabo\_上手いくならどつでもいい派。濱野さん。tanakamamiya\_うまくいくならどつでもいい。つてのはすごく現代的。youshimada\_濱野さん、ドライブさせるな?。ynbr\_超巨大な暇つぶし

tksmrst\_pingpong projectに繋がるんですね。わかりますyousukekinoko\_暇つぶしが満ちてるからロンドンみたいな暇つぶし暴動がない。でも暇つぶしに潰れる日本もみえる。gacchimumcchi\_スプ子さんはある意味ボカロみたいなもんかなーと。上手く言えないけれど、ミクは実在しないけど存在がある。スプ子さんはビジョンレスにビジョンがある。両者には共通に「歌」がある、みたいな?yousukekinoko\_snsが出来る悪いシナプスがわりにスタンドアローンなハズの個人の暇と鬱憤をつなげて集団暴動が起きた。とか考えると、攻撃機動隊思い出すよね。

Yasu\_umi\_ヨーロッパ:人と動物がはっきり別れている階級社会。日本はその境界が曖昧mgrks\_日本が移民を受け入れるんだろうか。現実し難民も受け入れていないのになあ。でも人口は減少してくし、受け入れていく他ないと思うんだけど。fujiwalabo\_漫画的フィクションを共有することの平和と実現。somar10329\_もし、今の日本に移民がいっぱい来たら、移民に負けない!って思えるのかな、日本人。

orihihs0y\_これは海市の模型+漫画に繋がるのでは。ynbr\_AKB 絆ー(“v”)ー!Yasu\_umi\_AKBは「何故こんなものがいいの?か」という問題を提起しているという意味でいいデザインNARU202006\_AKBが盛り上がりすぎてファシリテートできず。somatic\_AKB話から、俄然盛り上がる濱野さん。応酬するスプ子さん。冷静さを増す家成さんw koyuri810\_格差社会とかのテーマがAKBで繋がっている不思議。fujiwalabo\_田中角栄を藤村さんはビジョンのシステム、濱野さんは情熱のシステムと定義。まあ多分両方が重要。somari10329\_民主主義も、格差社会も、AKBでOK!ってw。AKBアジア版で投票ランキング出すとアジアの格国の経済が見えるんじゃないかと、発想のシナプスがハンパないなあw。

fujiidata\_総選挙によってキャラが進化する。そしてそのキャラを生かす/転換するというイベントがあるのがシステム自体の有用性を示している気がする。『マジすか学園』はマトリックスというエージェンツミミック的な存在。fujiida\_周縁が世界とつながるという話題。[新世界=NEW WORLD]という地名も面白い!



――

1200

転換点かも。|スプ\_濱野さん、「ビジョンではなく、ビジョンがあるから」という変容を感じさせることが重要!か、なるほど、まだめいり上がっため。|AM\_「ビジョンを示すパノラマ・フュニ」か |スプ\_民主主義における政治的振る舞いだね。|スプ\_SNSの合理とは関係のない日本的な倒錯性と民主主義の関係。アートの内容とともに創作、公開の振る舞い方が重要。|AM\_つまるところ、生理体験装置というのは、インターネットはしめテクノロジーの正しい使い方、正しい哲学

のようなものを教えてくれる装置ではないのか |AM\_匿名性で「無知」などの重要性とかニコ動では無い |スプ\_「ゴースト」変態との付き合いか、振る舞い方 |スプ\_「誰かにこれこそが民主主義的だ」という身体感覚がある。日本人特有かもしれないが。|スプ\_格差社会がアートを育てる。格差がない社会は倒錯的 |スプ\_倒錯をアートに仕立て上げるためのフュッジョニ |スプ\_壊ませた手法が必要。|AM\_「JPはアートとテクノロジーを繋げるべきだよ」 |スプ\_アートは「ラフな」と言う

ではないか。|スプ\_へんにそうは思いません |スプ\_現代美術は「俺が強烈に上手い俺が強い」というコンセプトにオナリジツがある強烈なフライングアートに思っているが、その動機はいつこの間にしか描き書きしなかったのか。|AM\_フュッジョニというのは、倒錯があたかもラフであるかのように描画していることか |スプ\_現代美術に代表されるメタ精神は人間に現実を乗り越える思考だからフュッジョニと結びつきたい。と思っている。|スプ\_それをもはや大衆の語が

現代はフュニなメタ性溢れた時代? |スプ\_AKBの話: 濱野さん:「ビジョンではなくスプ子さんを媒体にして誰かが可能な時代」 |AM\_AKBはリアルSNS |スプ\_なんてことなものがいいんだ=面商のデザインcritical design |AM\_ちよとどれますけど、AKBは身体と同じくらい老若男女で読めるテーマだね |スプ\_「フラスコの連鎖はビジョン無しで獲得できるが、ビジョンが無い以上、見ている方向はバラバラだから連鎖した先の振れなくて、ただ連鎖受だけが生産

されていくという変なパノラマス開大化していくだけだね。そこに民主主義的な可能性があるんだろうか。|スプ\_多様な巨大な数があると、というフュニ-な状態にはなるものの。|AM\_メタフュー-と考えると、AKBはビジョンを提示するシステムではなくて、ビジョンを作るためのコミニニ-や意思決定のシステムとして考えられるということではないのだろうか |スプ\_新・港村のどの議論にもつながるけど、シチュエーション主义的なフュニティブジュアル型

食をテクノロジーで実現する話としては楽観的過ぎるのではないか。|スプ\_元気で言えば国家のポトメアフュニ形成だけとか、規律、安全、管理をポトメアフュニで作り切れるのだろうか。そこは究極のフュッジョニ概念。フューチャチャに任せると、人間の振る舞いはオナリフュニアに徹するべきなのか。