

デザインの
仮説と仮設
廣村正彰十

Prototyping and Proposition
Masaaki Hiromura +

廣村正彰の「+」

建築空間は、その祖型に対して、人の行動特性や環境の変化が「+」されることを予測して、デザインされる。廣村正彰は、デザインで空間に意味を与え、意識のカーソルを動かす。

廣村は云う。“デザインとは、日常と社会という連続する無意識な流れの中に新しい意識を発見すること。人々が、暮らしや働く環境で、デザインと関わる中から、共感や愛着を生み出すことである。またデザインは、脳の予測を加速させ、理解する手前の気配を感じるためにある”

廣村が立てたデザインの仮説による実験は多岐にわたり、空間に作用するサインにも及ぶ。廣村はデザインで、さもない「いつも」の日常や、忘れかけていた「あのこと」の記憶に、視覚的な彩りを与え、人の心や行動に働きかける。それは、幸福な時間の感覚を蘇らせ、人やモノへの愛着心を生み、日常の環境を深く見つめることにつながる。デザインという「かたち」になった共感、思いやりや新しい価値を……そして人とモノ、環境、風景との関係性を作り出す可能性となる。

五感は脳の認知と深くかわり、その 80 パーセントは視覚によるものだという。廣村は、70 パーセントの人の「納得」に狙いを定め、デザインの予測を立てる。次の時代、私たちは何に心を動かされ、「わくわく」するのだろうか。廣村のその先の視線は、どうやら、人だけでなく、生き物や風景にも拡張しそうだ。タイトルに添えられた「+」は、環境であり人であり、素材であり、未来でもある。

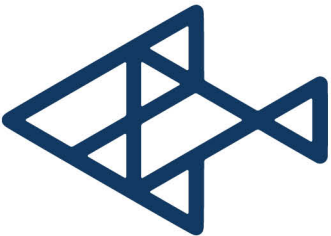
本展では、「廣村+」が立てた 5 つの仮説「記憶と痕跡」「字と美」「シルエット」「矢印」「仮設的」をキーワードに、検証された 32 のデザインの「仮設」をピックアップして総覧する。仮説の仮設空間と戯れているうちに、いつの間にか自分もその「+」になって、「いつも」見ている情報の風景が、変わってくるに違いない。

デザインはきっと……未来をもっと美しくするためにある。

岡部三知代
ギャラリー エー クワッド館長

あれもこれも、廣村デザイン

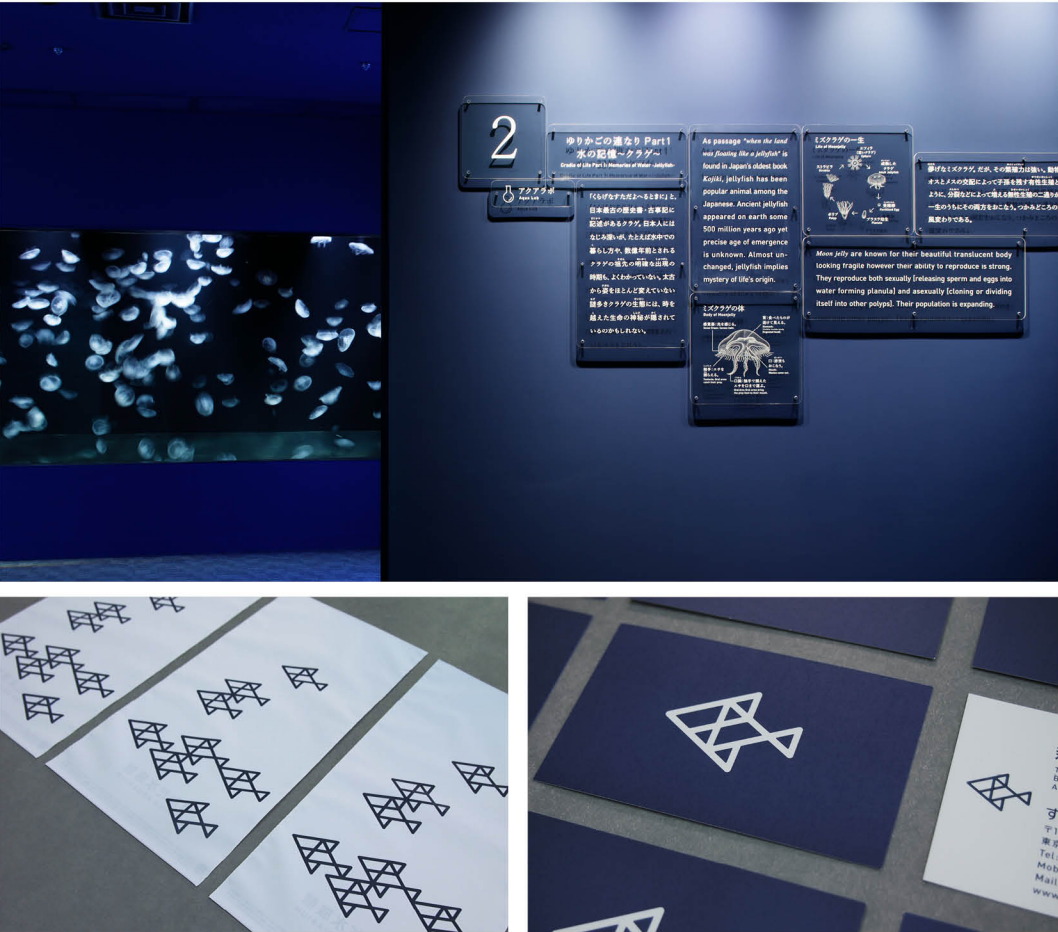
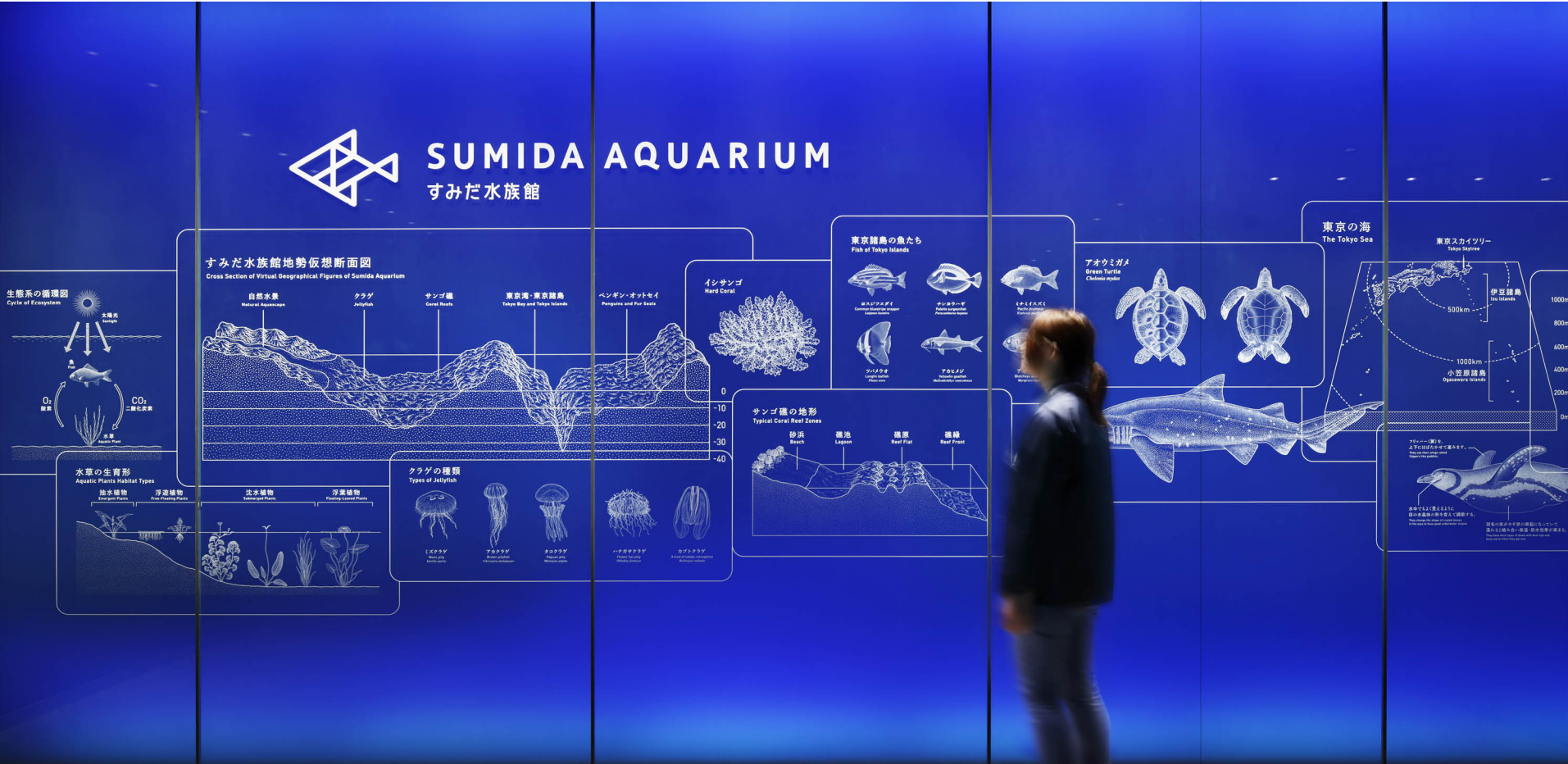
1988 年、32 歳のときに事務所を設立してから 37 年。
廣村正彰は、グラフィックデザインの仕事を軸に、
さまざまな分野のアートディレクションやサイン計画などを手掛けてきた。
あなたもきっと、どこかで目にしてきた、廣村デザイン。
まずは、そのごく一部をご紹介します。



すみだ水族館

東京スカイツリータウンにオープンした水族館。
Sense & Knowledge (感性と知性) という考え
方を提案し、幅広い年齢層が知識を深められる
水族館を目指した。解説板や魚名板には、水生
生物の細密画を使うことで、事典や図鑑のよう
な普遍性のあるデザインにしている。

2012 年



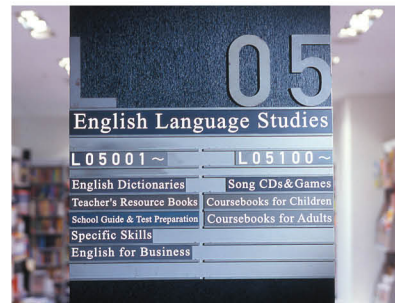


渋谷ロフト・銀座ロフト

「ギアロフト」(写真下)は、渋谷ロフトの入り口にあったオブジェをリニューアルデザインした。大小19個の歯車が回転してロゴが分解され、40秒で元に戻る仕掛けで、密度の高い趣味の世界を象徴している。銀座ロフト(写真右上)は、新しいフラッグシップストア。柱のペイントサインは機能的でありながら、生き生きとした空間を演出する。店内を回遊する楽しさを引き立たせるように、床面には道路標示をモチーフとしたサインを設置した。

渋谷店 2012 年 紙袋 2016 年 銀座店 2017 年





丸善

東京丸の内にある老舗書店。サイン計画とともに、マークとロゴタイプのリデザインを提案。約 100 年前から使い続けているマークとロゴタイプに若干の調整を行うことで、より強くシンプルなデザインとして甦った。書籍を分類するサインデザインは、アルミ鑄造のプレートを用いてデザインし、活字を想起させている。

2004 年 (写真は開業当時のもの)



西洋
Western

麦
wheat

饅頭
buns

団子
dumpling

飲料
drink

巻き
roll

乳
milk

蟹
crab

蓮
pear

桃
peach

豚
pork

藻
algae

りんご
apple

米
rice

蛸
octopus

根
root

卵
egg

竹
bamboo

鶏
chicken

鰻
eel

柑
orange

瓜
melon

魚
flatfish

老
shrimp

北千住マルイ 食遊館

レストラン街と食品フロア・食遊館の VI (ヴィジュアル・アイデンティティ) とサイン計画。子どもと年配層、外国人という客層を想定し、世代や国を超えてコミュニケーションが図れるヴィジュアル表現を目指した。

2004 年



廣村正彰をひらく、 5つの言葉

廣村正彰は、1954 年に愛知県安城市の農家に生まれた。
高校生の頃、「家具などのデザインになんとか憧れを抱いて」
デザインの道へ進もうと決めるが、一浪の末に進学したのはなぜか、
グラフィックデザインを学ぶ学校だった。
1977 年、22 歳のときに、田中一光デザイン室に入室。
「人の 3 倍働けば、食えるようになる」
そう語る師匠の下で膨大な仕事をこなす中で、
「デザインの概念を体で覚えていくような」経験を積み、
「それまでが軽自動車のエンジンだったとするなら、
あの十数年で乗用車くらいにはなったのかもしれない」と振り返っている。
1988 年、廣村デザイン事務所を設立し、
バブル経済の余韻が残る時代に、順風満帆なスタートを切る。
しかし 40 代を迎えると、仕事の依頼は途切れなくあるものの、
「何をやっても響かないような行き詰まり」を覚えたという。
そんなとき、新たな視座をもたらしたのが、サインデザインの仕事だった。
廣村のサインデザインは、あたかも、その建築を手掛けた建築家が
デザインしたかのよう、空間にしっくりとなじんでいる。
誰にでもわかりやすく、そして、ほのかな温かみや可愛らしさがある。
それはいったい、どこから生まれてくるのだろう。
インタビューより 5 つの言葉を抜き出し、その仕事と人物像をひらいてみた。

自身がグラフィックデザイナーの道に入った 80 年代を振り返り、
「日本のグラフィックデザインはガラパゴス化し、独自の表現力
で世界を席卷していった」と廣村は語る。その特徴を簡潔に言い
表すなら、「言葉がなくても視覚的に伝わり、大衆に受ける、格
好いいデザイン」。それに憧れて追随しようとする一方で、どこ
か自分とは距離があるように感じていたという。

やがてバブルが崩壊して経済が下向きになると、デザインの世界
にも余裕や遊びがなくなり、より実質的に売れるものを求められ
るようになる。「よく言われることとして、デザインはホームラ
ンを打たなくても、ヒットを打ち続けなきゃいけないんです」。
感覚として、その打率は 7 割。シビアな現実に向き合いながら、
自分の身の丈に合ったデザインを模索する中で、廣村はサインデ
ザインを手掛け始める。公共施設などでよく用いられるサインデ
ザインは、施設を使う不特定多数の人に「わかりやすい」ことが
前提だ。ただし、「わかる」というのは奥が深く、たとえば大きく

鮮やかに記したサインが人の目の網
膜に映ったとしても、それが必ずし
も「認知」につながるとは限らない。
人が「わかった」と思う、その入り
口を、いったいどうしたらつくれる
のだろう？ 十数年を経て、ある手
応えをつかんだのが、横須賀美術館
のサインデザイン「よこすかくん」
(2007 年・33 頁) だった。人をかた
どった「よこすかくん」は、どこかほのぼのとして可愛らしいサ
インである。押し付けがましくないのにふと目を惹かれ、思わず
自分を重ねて、気づけば導かれている。そんな「共感性」を入り
口にしたサインデザイン——優しく、温かく、気持ちの休まるよ
うなデザインこそ、自分が深めていきたいものなのではないか。
「単なる誘導や紹介などではなく、そこに感情が生まれること。
認知には、それが大事なのかもしれません」

入り口が「共感性」というのは
悪くないんじゃないか、と思ったんです。

もう少し、

世の中には「一生もの」といった言葉があり、長く持つことが美德とされがちだが、廣村はそれについて懐疑的だ。例えば、数日で終わるイベントに多くの資材や資金を注ぎ込むよりも、あえて「仮設らしく」デザインしてみるのはどうだろう。「みんなが『まあ仮設なんだからこのくらいでいいんじゃない』

「仮のもの」で日々が過ごせたらいいんじゃないかな。

と思ってくれたら、もっと気が楽になるのではないか」。「コープさっぽろ」のパッケージデザインの仕事では、予算のかかる写真などは使わずに、その商品の特長を「言葉」で立てるものとした。「北海道の牛乳で練りあげた まろやか牛乳かりんとう白」「シンプルまっしろ コープのティッシュ」。質実なデザインはコープの理念にも通じるが、これもまた「仮設」的な考えと言えるだろう。「デザインのできることを考えるのはもちろん、それ以前に、「デザインのすべきこと」を考えてみる。もっと言えば、「そこに本当にデザインは必要か」と疑い、自分に問いかけてみる。廣村のデザインは、いつもそこから始まる。

それはそれとして。

人と接するのは得意ではなく、仕事のプレゼンテーションは若い頃はかなり不得手だった。独立したての頃、クライアントに向かって一生懸命説明していたら、「何を言っているのかわからない」と言われてしまったこともある。総じて器用なほうではないものの、「デザインがすべきこととは何なのか」という問いを胸に置き、つねに自分の実感を積み上げながら仕事をしてきた。金沢の鈴木大拙館で「それはそれとして」という言葉に出会ったとき、廣村は衝撃を受け、以来、座右の銘にしてきたという。「鈴木大拙が意味したこととは違うかもしれないけれど、『とりあえず、いま抱えている問題をちょっと横に置いておいたほうがいいんじゃないの』というように捉えています」。いくら考えても身動きの取れないような問題にぶつかったら、いったん休ませておいて、違う仕事に着手してみる。そうする間に視野がひらけて、新しい道筋が見えてくることもあるのだ。

デザインの仕事はクライアントがあって始まるものだが、最終的には消費者に受け入れられることが大切だ。「自分の提案したものが、はたして人々の期待に合っているのか。それはデザインが世に出てみなければわからないんです」と廣村は話す。

日常の中の期待、
「欲望の発露」みたいなものを、
観察しているのかもしれない。

ことに仕事を意識してではないけれど、電車内やカフェなどで、廣村はさまざまな人々の挙動をよく観察しているという。そこに「欲望の発露」みたいなものが、くっきりと見えることがあるからだ。ところで、田中一光デザイン室に3年ほど勤めた所員は、海外研修に一人で行かされるのがならいだった。廣村の行き先はパリとロンドン。そして帰国後、旅先での体験や発見を師匠に報告すると、「なってない」「何を見てきたんだ」と叱られたという。「世の中を、人間を、文化を観察すること。観察で得たことをいかに感動的に他者に伝えるか。それがデザインの原点だと、僕は田中先生から学んだような気がしています」

「グラフィックデザインのよい点は、二次元であるゆえに、表現に制約のないところ」と廣村は言う。ところがそれが三次元のサインデザインになると、設置場所や素材など、さまざまな制約が生じる。最大の制約はもちろん予算だ。しかし廣村はサインデザインを手掛けるうちに、制約があるほうが、むしろ自分はやりやすいと気づいたのだという。デザインのプロセスを登山にたとえるなら、制約があるほどルートは自然に絞れられていくからだ。「僕らデザイナーは、新たにできる空間について、いったいこれは何者なのか、説明するような役割だと思うんですよ」。まずは設計者からじっくりと話を聞き、その空間がなぜそのようにつくられたのか、理解する。そうして空間の意図に寄り添いながら、

そこを訪れる不特定多数の人にとってよりわかりやすく、より親しみがわくように、少しの補足をする心持ちでサインを考えてみる——押し付けがましくなく、空間にしっかりとなじむ廣村のサインデザインは、そのような考えとプロセスをもとにして生まれるのだ。

サインデザインは、その空間をより理解するためのツールだと思う。

対談 廣村正彰×森田真生 すべてのデザインは予測から始まる



今回の展覧会のテーマを「デザインの仮説と仮設」にしようと考えたとき、
廣村正彰には、思い浮かべる人物がいた。気鋭の独立研究者である、森田真生。
森田の著作に登場する「予測」と、自分の「仮説」は、よく似ているのではないかと。
予測とデザインの関係について語り合おうと、廣村は森田を訪ねることにした。

デザインは人を制度から自由にできるか。

森田 予測とデザインの関係と言われたときに、真っ先に頭に浮かんだのは「制度 (institution)」の概念です。例えば車の「左側通行」のように、人間の社会的な行動にはしばしば顕著な規則性が生じます。制度研究の大家である経済学者の青木昌彦先生は、こうした社会的行動の規則性の背景にあるのは、「共有された予想」であると指摘しています。誰もが道路に出れば、「他の車も左側を走るはずだ」と予想していて、その予想が共有されているからこそ、「左側通行」という制度が成立している。

廣村 「予想が共有されている」というのは、デザインにおけるアフォーダンスとも関係がありそうですね。

森田 僕は学生の頃に1年だけ、荒川修作とマドリン・ギンズが設計した、三鷹天命反転住宅に住んでいたことがあります。ここでは逆に、それまで当たり前にならされていたはずの予想が裏切られていく面白さがありました。物理学者の池上高志さんは、この建築について「アフォーダンスをひっくり返す」と表現してい

ましたが、例えば床が凸凹だったり、トイレを囲む壁がなかったり……。普通はトイレのドアを開け、鍵をかけて座って、という一連の行動が規則化していて、それによって便意を催すという流れがありますが、その規則が解体されると、排泄行為をいわば自分で一から組み立て直していく必要がある。

廣村 その話を聞くと、認知と人の行動において排泄行為は重要な部分かもしれないと思います。ある方が、お父さまが亡くなる前にしばらく付き添ったそうです。お父さまはトイレに行けなくなっておむつをつけていたのだけれど、抵抗感があって、なかなか排泄できない。そこでね、お父さまは戦争経験者だったから、耳元で「発射オーライ、ゴー」と呼びかけると、ジャーッと出たそうです。おそらくその言葉が、記憶の深い部分に到達して反応したんじゃないか。それを見つけてあげることで、本人はたぶん楽になったんでしょうね。

森田 制度をつくることで社会の不確実性が減り、それによって生きやすくなる一方で、制度に合わせて生きていくことに、生きづらさを感じている人たちも必ずいます。自分でトイレに行くこ

とが難しいような状況においてはまさに、排泄に至るまで、通常想定されている規則的な流れを押し付けられること自体が辛さを生みます。固着した日常の予想を解体し、一から行為を組み立て直していくことへと誘う荒川さんの建築は、どんな制度も変容する可能性があることを思い出させてくれます。

廣村 そうすると、人はかなり自由になるかもしれないですね。だけど、デザインは7割ぐらいの人が「やっぱりそう思う」ということを予測して行うものです。もし扉に突起があったら、それを取っ手だと思い、こう回すだろう、という予測に導くことが、やっぱりデザインの入り口、理解の入り口だったりする。それといまの話は真逆で。じゃあデザインって、どこを向いていけばいいのだろうと思うんです。

森田 とても難しい問題ですね。制度に関しては、エリートや専門家がトップダウンでデザインするだけでは成立しない場合が多くて、お互いの心や行動を予想しながら動く、一人ひとりの行動の選択や相互作用が重要です。

僕は教育制度に関して特に大きな関心を持っていますが、教育の場合もやはり、理想的な教育のあり方のようなものをトップダウンでデザインしていくだけではうまくいかない場合が多い。どれほどリベラルな学校教育を受けることができたとしても、その先に待っている社会がまったくそうではなかったとしたら、むしろ子どもたちは学校を出てから苦勞することになるでしょう。

青木先生が指摘していることですが、異なる制度の間には相互依存性があって、このことが制度の変容を難しくしています。社会のさまざまな慣習や制度との関係を見無視して教育に関する制度だけを動かすということではできない。それでも、社会の大きなレベ

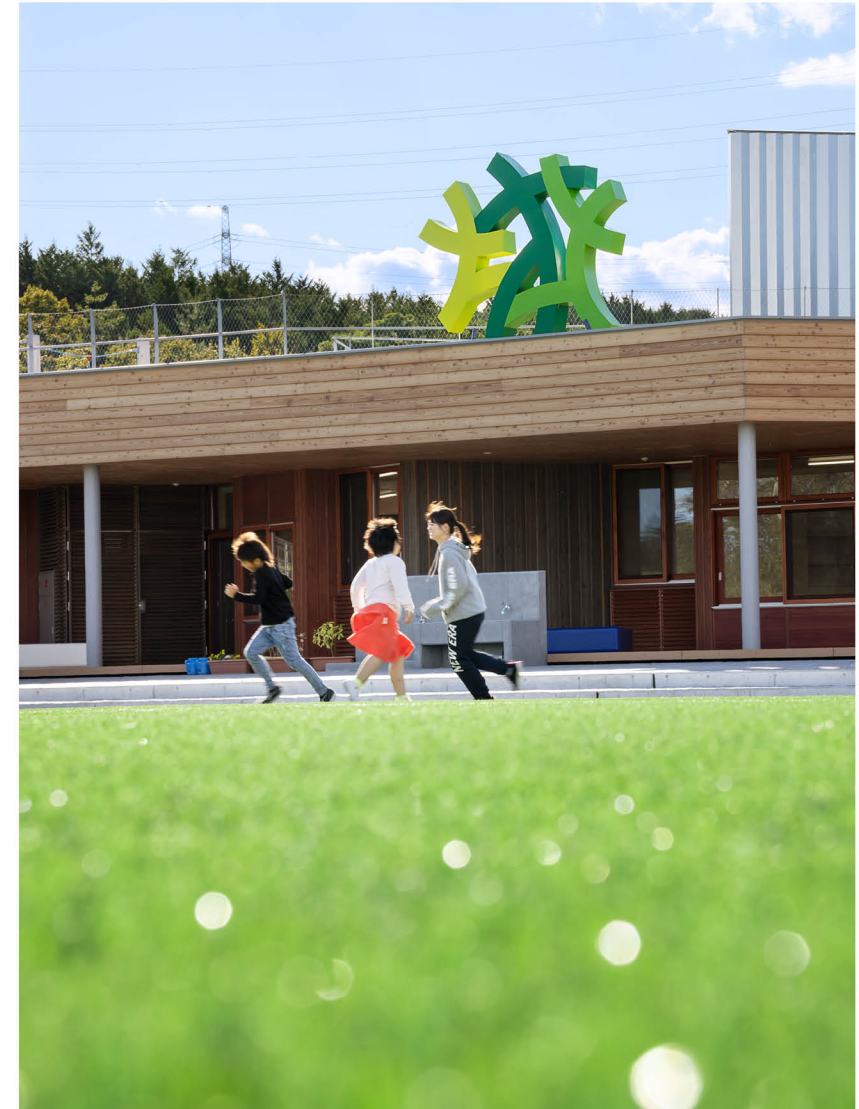
ルで、それまで共有されていた予想が崩れていくようなときには、制度が一つの均衡から別の均衡へと動き出していくことがある。どちらに向かえばいいのかわからない、そのような混沌とした局面でこそ、大きな方向性を示すという意味でのデザインの力が必要になってくるのかもしれない。

廣村 確かにそうですね。この夏に出す新刊でも紹介したのですが、福島第一原発に近い大熊町が、事故後10年たち、土も入れ替えて新しく街づくりをする中で、学校をつくるというプロジェクトに参加したんです（2023年・右頁）。

避難した人たちの多くは戻ってこないけれど、会津若松に避難した人たちの間に生まれた子どもが9人ほどいて、戻ってくることになった。僕はその子たちに会いに行ったんですが、外国にルーツがある子もいれば、障がいを持つ子もいる。人数が少ない分だけ、みんなが助け合っている。子どもたちの結束が強くて、それがとてもいいなと思いました。

その子たちに、「これからみんな、新しい学校に行くんだよね。どんな学校がいい？」と聞いても、なかなかピンとこない。子どもたちといろんな話をしながら考えていったのですが、最終的には、従来の「教室制」をやめようという結論に至ったんです。決まった教室はなく、みんなが今日集まりたいところに集まって、そこに先生が来て授業をする。併設の図書館で勉強することもある。場と状況が教育をつくり出していくのが面白くて、それも一つのデザインの方向性のように思いました。

教育を変えようとするとき、学科のような制度はなかなか崩せないですけど、まずは教育の場から崩していくことによって意識が変わっていくのかもしれない。



↑ 福島県双葉郡大熊町に新たにつくられた学校「学び舎 ゆめの森」。マークは、町名の「大」の文字をモチーフに、交流する人々が重なり合って森を成すデザイン。

← 学校の中心にある「わくわく本の広場」。



世界を予測し、わかろうとするのは、生命の宿命。

森田 カール・ Friston という神経科学者が提唱している「自由エネルギー原理」という理論があって、知覚や運動、思考、意識など、脳のさまざまな機能を統一的に説明する理論として注目されています。その核にあるのは、「生命とは予測する存在である」というヴィジョンです。

「生命」を直感的に描写する比喻として、Friston はあるインタビューの中で、「水に垂らしたインク」の話をしています。1 杯の水の中に、1 滴のインクを垂らす。するとインクはすぐさま拡散し、水全体の中に広がっていく。ところが、もしこのインクが、水の中に広がり始めたと思ったら、また一つの滴にまとまり、まるで呼吸するように、広がってはまとまるという運動を始めたかどうか。僕たちは「このインクは生きている！」と思うに違いない。生きているというのは、この不思議なインクのように、周りと区別されるような形で、小さな自分を維持していくことです。

どんな生命も、水の中のインクのように、環境の中の局所的な存在だとしたら、生命は自分の外に、自分の手持ちの資源だけでは説明できない世界を発見することになります。そしてその世界を何とかわかろうとして、推論を始める。限られた手元の資源で、外界について推論すること。これを「予測」と言うのです。

廣村 「生命とは予測する存在」。とても面白いですね。

森田 生命は絶えず予測しながら、予測と、外界からやってくるデータとの誤差を減らそうとしている——自由エネルギー原理ではこのように考えます。例えば、自分の背後にリモコンがあるはずと予測し、手を伸ばす。ところがリモコンの感触がしない。このとき、リモコンの感触がするまで手を動かしてみるというもの、予測誤差を減らす方法です。このように、行動によって予測誤差を減らす方法を、Friston らは「能動的推論」と呼んでいます。あるがままの世界をわかろうとするだけでなく、わかるような世界になるまで、世界のほうを変えていく。そういう方法もあるということです。その意味では、アリが巣をつくるのも、人間が都市をつくるのも、能動的な推論の賜物と言っていいでしょう。この惑星にはたくさんの生物がいて、皆がそれぞれに推論をしている。結果として、地球上の風景は、40 億年前とはまるで違うものに変容してきました。人間の能動的推論は、いまや宇宙空間にまで広がりつつありますね。

廣村 生物の予測と行動によって、この世界の風景が変わってくる。とりわけ人間は生物の中の一つの種でしかないのに、地球を変えつつある。そのことにデザインがどのように関わっていくのか、責任を感じますね。

森田 この仕事場にうちの子どもたちが遊びに来ると、本を使っ

森田真生

もりた・まさお 1985 年生まれ。独立研究者。京都を拠点に研究・執筆活動をする傍ら、国内外でさまざまなトークライブを行っている。著書『数学する身体』（新潮文庫）で第 15 回小林秀雄賞受賞、『計算する生命』（新潮文庫）で第 10 回河合隼雄学芸賞受賞。最新刊は『かずをはぐくむ』（福音館書店）。



て「ピタゴラスイッチ」みたいなものをつくり始めて、本があちこちに散らばるんです。彼らなりに新しい装置を創造しようとしていて、その試行錯誤の結果、環境に無秩序が広がっていく。散らかっていくことは悪いことばかりではなくて、遊び終わったあと、僕が本を元の場所に戻していくときに、「あ、そういえばこんな本があった」と気づいたり、本の並べ方を少し変えてみるきっかけになったりする。

その意味では、デザインの働きは秩序がなるべく乱れないようにするだけではなくて、むしろ秩序が乱れたときに、そこからどのように立て直していくかという場面に寄り添ってくれる、そんなデザインも重要なかもしれません。

地球の環境も、人間の活動によって大きく攪乱されていますが、ここからどう立て直していくのか、そしてその立て直しの中で何を学び発見していけるかは、大きな課題ですね。

新しい予測を手に入れるのは、生きる喜びの一つ。

森田 「予測」を軸として見たときに、運動神経の働きについても、とても面白い事実が浮かび上がってきます。Friston の理論を解説する『脳の大統一理論』（乾敏郎・阪口豊著、岩波書店）

にわかりやすい解説がありますが、人はからだを動かすとき、脳の運動野から脊髄のニューロンを通して、からだの筋に信号を送っている。このとき運動野から送られる信号は従来、筋にどういう力を発揮させるかを決める「運動指令」だと考えられてきました。ところがFriston らは、これが「筋感覚の予測信号」と提案しました。

例えばコップをつかむときに運動野から送られる信号は、「指をこう動かしなさい」という指令ではなく、コップをつかんだときの「感じ」の予測だということです。コップをつかんだときの筋感覚をまず予測し、予測と現在の状態との誤差を縮めるようにして運動が生成していく。弓の達人の「当たってから放つ」という境地は、脳のメカニズムから考えても正しい順序なのかもしれません。当たった感じがするからこそ、放つことができる。

廣村 それで思い出すのは、自動販売機は新商品が出ると、必ず左上に置くそうです。一説には、人間は狩猟時代に矢を放つときに右目で見ていたから、最初に左上を無意識に見ているのだと。それから、美術館のキャプションは作品の右下にあります。これも目と脳の関係性によるものだと聞いたことがあります。右目で文字を見ると、言語をつかさどる左脳に伝達されるので、一番読みやすいと。そう言われるとそうかもなど、つい思ってしまうんですが（笑）。

そうして理由を知りたがるところがデザインの入り口になるような気がしています。僕らデザインする人間は、予測をして、みんなにわかってもらう、理解してもらおうということを、仕事としてやっているのですね。

森田 自由エネルギー原理では、「予測誤差の最小化」という観点から脳のさまざまな機能を説明します。一方で、僕たちには好奇心や驚きたいという気持ちもあります。小さな驚きを通じて、世界について学んでいく。小さな驚きを経験することは、より大きな驚きを回避するために有効です。生命が絶対に回避しなければならない最大の驚きは、「自分が生きている」という予測を裏切る驚きです。

廣村 いずれやってくる「死」ですね。

森田 はい。脳は常に、外界だけでなく自分の内臓の状態も観察しています。生きるためには、体温や血圧、血糖値などが、生きていることを可能にする範囲に収まっている必要があります。脳は、次の瞬間にも自分が「生きている」であろうと、ある意味ではとても楽観的な予測をいつもしています。そしてその予測と、内臓から来るデータの誤差を最小化するようにして、身体の恒常性を維持しています。

次の瞬間も自分が生きているであろうという予測を裏切るような一番やばい驚き、つまり「死」に直面しないためには、僕たちはこの世界について学び続けて、よりよい予測のためのモデルを構築していく必要がある。

廣村 なるほど。

森田 人間だけでなく多くの動物が遊びをしますが、若い動物が遊んでいる間に死んでしまうことも珍しくないそうです。つまり、命をかけるくらい、遊ぶことは大切だということで、それは遊び

を通していろいろなことを試し、驚きを経験し、生物としての予測能力が磨かれていくからではないでしょうか。

よいデザインにも、遊びのように、驚きを生み、新しい予測の可能性を開くという面がありそうですね。

廣村 人や脳には、驚くことが一種の活性化にならないのでしょうか。僕は年齢に関係なく、活性化につながるような気がしているんですよね。人にとってよい刺激になるようなものを、できれば感動として、デザインで提供できたらいいなと思っています。

身体に誘いかけてくるようなサインデザイン。

森田 つい先日、石川県立図書館（2022年・31頁）に行ってきたんです。円形の建物の中で、いろんな人たちが自分の場所を見つけて、本を読んだり勉強したり、思索を展開していたのが印象的でした。誰もが本の世界に入って行ける、入り口が見つけれられるデザインのように感じました。

廣村 僕があ図書館で手掛けたのはサインデザインで、例えば「好奇心を抱く」といった大きな言葉が、日本語とアラビア語で書架の上に立ち上がっていたでしょう。あれは、従来の分類法とは異なる12のテーマを司書さんたちが考えて、それを厚みのある金属でつくって立てたんです。

でも、あのサインを目指して本を見つけに来る人は、そんなにはいないのではないかと僕は思っているんですよ。むしろ、文字が上に立っていることが重要なだろうと。図書館って文字がいっぱいあるところでしょう。だから単純な話ですが、文字が立ち上がっているサインが、本を読むことを誘発するヴィジュアルとし

て捉えられている気がしています。

森田 サインデザインが意味を伝える媒体というよりも、誘いになっているというのは面白いですね。

廣村 サインは本来、ないほうが景観的にはよいと思うんです。老舗旅館に行くと女将がずっと出てきて、部屋に案内する間に、「露天風呂はこちらです」「非常口はこちら」と、もうサインが果たすべきことは終わってしまう。

ないほうが景観的にはよいものを、あえて付けなくてはいけないのは、その建物を不特定多数の人が使うからです。しかし、せっかく予算をかけて設けるものだからこそ、サインが「ただの案内」ではなく、建物全体の意味性を表したり、存在感みたいなのものの一つになったりするといい。近年は、そんなことを考えながらサインデザインに取り組んでいるんです。

森田 立体の文字によるサインは、身体に働きかけてくる感覚がありました。あの大きさと立体感を持って文字が浮かんできると、「あの文字にしがみついてみたい」とか「あの文字を投げてみたい」とか、そういう不思議な身体感覚をかき立てられます。

本をいつもたくさん読んでいる人は、文字が身体に働きかけてくる経験を、ある意味では当たり前のようにいつも経験しているのではないかと思います。しかしそうでなくても、廣村さんのデザインしたサインの力で、文字に働きかけられ、文字に揺さぶられる感覚を、あの図書館では体験することができます。それが、読書に普段なじみのない人にも、読書の喜びやワクワクへと誘う入り口になっているような気がしました。

廣村 それは嬉しいですね。サインデザインの歴史はまだ浅くて、30年ほど。本来のグラフィックデザインは二次元で、それが三次元のサインになれば厚みも出るので、必要以上の厚みも素材感

もいらないと考えていました。もちろん予算の問題は大きくて、シートを貼るだけなら予算を抑えられるということもある。

でも、そもそも人間が文字を書き始めたときは、亀の甲羅や石などを引っ掻いていて、窪んだところの影を見ていたんですね。ということは、凹になっている文字に、人は反応するんじゃないかという気がしてきた。僕らが活版の文字にドキドキするのは、手間やお金がかかるからではなくて（笑）、押されてできた影に対しての反応じゃないか。そんなことから、サインに厚みや素材感を持たせることを考えるようになったんです。

森田 理論神経科学者のマーク・チャンギージーは、文字は自然を模倣してつくられたという説を唱えています。自然環境を認識する目の本来の機能に合わせるようにして、文字の形が進化してきたのではないかということです。もしそうだとすると、文字の起源には、自然界に実在する事物があるわけですから、文字を目にすると、立体的で素材感のある形が立ち上がってきたとしても、決して不思議なことではないのかもしれない。

廣村 文字には長い時間、それを使ってきた人間の感覚が埋め込まれているような気もするんですよね。そういったことを知ることが、デザインをするうえでとても重要なのではないかなと思うようになりました。歴史にちりばめられた、人間の記憶と痕跡みたいなものを一つひとつ探し出すのも、自分の役割なのかもしれないと思っているんですよね。

デザインの 仮説と仮設 廣村正彰+

展覧会「デザインの仮説と仮設 廣村正彰+」の作品は、
5つのテーマで章立てされ、さらに、テーマをひらく実験的な作品「Study」と、
それに紐づいた仕事の実例「Project」に分かれる。
ここからは、その一部を紹介する。StudyとProjectを照らし合わせながら、
廣村デザインの思考の流れを読み解いてみてほしい。

不確実なものをめぐって——仮説と仮設 廣村正彰

私たちの日常で確実なものは何もない。一瞬先がどうなるか、誰もわからない。しかし人は「信じる」ことで各々の「バイアス」をつくり、安定した生活を続けたいと願う。デザインとは、その「バイアス」を丁寧に読み解き、経験や知識をよすがにしながら「仮説」を立てて、社会に提案すること。それが人々の共感や愛着を呼び、生きる喜びや新しい感動につながるならば、理想だと思う。デザインは、「仮説」に基づいていると同時に、「仮設」的なものであると思考した。現代社会では新しいモノを生み続ける

ことへの問いもある。固定的で永続的なデザインも時には必要だろうが、簡易的で「仮設」的なデザインでも十分役割を果たす。むしろそのほうが魅力的な時もある。デザインでの「仮説」は、どのような効果と感情を生み出すのか？ そして、「仮設」という柔軟な考え方は、新しい価値観として受け入れられるのではないか。ここでは、いくつかのスタディを試み、私自身の過去の仕事を振り返ることで、それらの問いとあらためて向き合い、デザインのもつ可能性を模索してみたい。



1. 記憶と痕跡

共感を呼ぶデザインは、人と人を結びつける



Study 1-1

舞台は昭和 19 年から山形にある三菱鉛筆の工場。「記憶と痕跡」をテーマに実験的な作品を制作した。門扉に取り付けた鉛筆の看板は、工場が街になじんできた記憶を物語るかのような。小学校で集めた、チビた鉛筆を生かし、社内の行事を一覧にしたコーナーやサインを設けたりもした（次頁）。



子どもの頃のことは鮮明に覚えている。焚き火の匂い、通学路の踏切、履き古した運動靴、そして筆箱のチビた鉛筆。些細なことをよく覚えていると自分でも感心する。それもそのはずで、人間の脳の発達には3歳までに約9割、成人する頃にはおおそ完了しているという。若い脳は日々の出来事を深く刻みやすく、人生の骨格づくりに影響を与えるようだ。そして、ちょっとしたことから幼い頃の記憶の風景が蘇る。公園のブランコに初夏の夕方を、机に差す光を見れば学校の教室を、吐く息の白さに正月の参拝を、私は思い出す。人々の体験の記憶には共通点がある。育った環境は違えど思い出を語ると、「そうそう」とか「あるある」なんて盛り上がる。多くの人が共有し良い思い出として喚起される記憶は、デザインを生み出す強力なエネルギーになる。共感するデザインは、人と人をつなぐ接着剤のようだ。



← Project 1-1

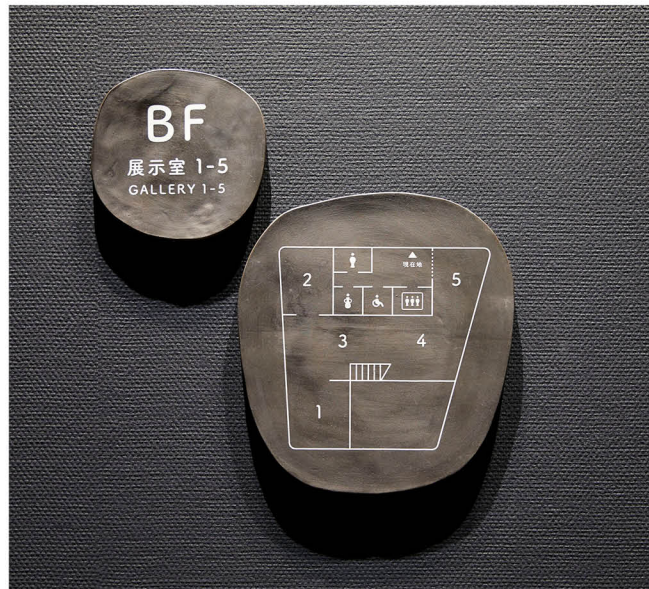
水戸市民会館のサイン。木の存在感を大きく打ち出した空間と親和性が生まれるように、サイン計画全体を、木材を象徴的に用いたものとした。木目や節も経年変化で落ちていて、より空間になじんでくるはずだ。

↙ Project 1-2

バブロ・ピカソが残したセラミック作品を収蔵する、ヨックモックミュージアム。陶芸作家に依頼して完成させた陶製のサインは、機械では出しようのない、土の質感や手わざの跡が特徴的。美術館のコレクションと響き合う。

↓ Project 1-3

全国に展開する生活雑貨の専門店ロフト。九州1号店として15年余り愛された天神ロフトが移転し、リニューアルオープンするのを機に、地域の持ち味を表現した「ロフトラ」を制作。博多張子から着想を得た造形で、絵柄は福岡のデザイン書道家が仕上げた。



2. 字と美

視覚に訴えかける、文字の造形美

日本の書文化には、視覚的な美しさを伴う表現が息づいている。美しい色に染めた紙を重ね、さまざまな意匠をこらした雅な紙をつくり、その上に和歌などの文字を記した平安時代の巻物や冊子は、息を呑むような造形美だ。また明治以降、活版印刷が普及してからは、活字が紙に押された姿を「文字の原風景」として愛でる人も多いと思う。文字のような言語情報は、絵のような視覚的要素とは異なるものと認識されている。視覚情報としての「絵」と、意味を伝える「字」は、人間の脳の異なる領域で処理されるからだ。だが、文字と絵が一体となる文化に目を向けると、そう単純なものではないことがよくわかる。文字そのものを美的要素と捉え、絵という造形の中に調和させることで、日本人は古くから文字と美を一体化させる試みを続けてきたのである。

Study 2-1

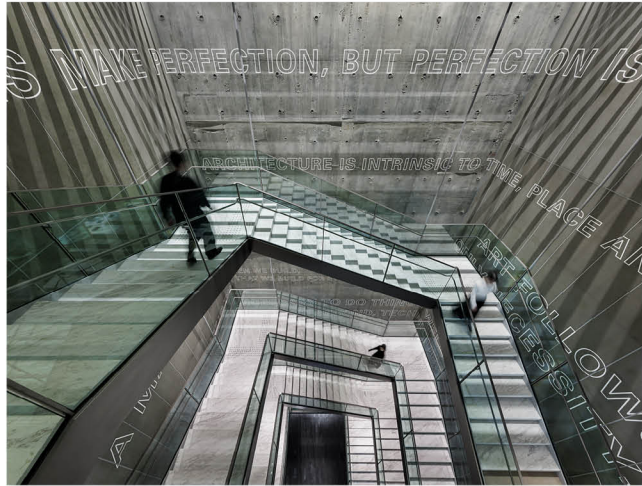
アクリル板をカットした文字を竹にくくり付け、竹林の風景に文字が浮遊する様子を写真に収めた。右の写真の俳句は早野巴人（はじん）が詠んだもの。絵（風景）と文字を同時に脳が取り込むと、日本人の古くからの感性に響き、「脳の発火」を促すのではないか——そんな仮説を試した実験である。





Study 2-2

本が集積した場所、図書館のサインを本として制作してみた。はじめに「図書館」という本が迎えてくれる。書架の分類も本の頁をめくりながら探す。マナーや注意喚起も、トイレの案内も本に記す。「サインは目立たなければならない」という既成概念から解かれた、自然でありつつ存在感のある佇まい。「ものごとのおおもと」を知ることができた気がした。



Project 2-1

円形の空間で知られる石川県立図書館。「本と出会う 12 のテーマ」という、独自の分類で本が並ぶ。サイン計画では、このテーマを多言語で記した文字を厚みのある金属でつくり、書架の上に浮遊するかのよう配置した。サインと表紙の装丁を見ながら歩くうちに、読書の楽しみに誘われる。

Project 2-2

東京・京橋の TODA BUILDING には戸田建設の本社が入る。その大階段や吹き抜け空間などに、建築や創造にまつわる 60 の名言をちりばめた。「建築は時間、場所、人のすべてに内在する」(フランク・ロイド・ライト)など。働く人たちが思考を深めるきっかけとなったら嬉しい。

Project 2-3

ホーバークラフトは飛ぶように進む独特の船。大分にある発着ターミナルにサインを設けた。林立する細い柱から少し張り出すかたちとし、見え隠れする様子に、波間をたゆたうホーバークラフトの姿を重ねた。



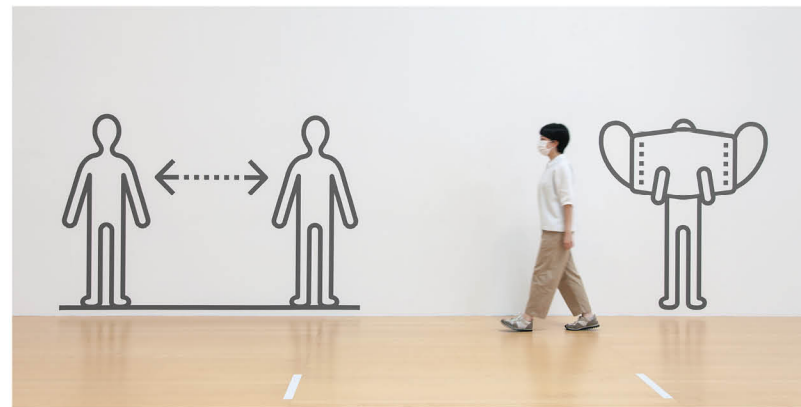


3. シルエット

人は、人の姿に思わず反応する

人は人影に怯える。街角から飛び出る影法師に一瞬体がすくむことがある。日常で何気なく「人」を意識しているのである。雲のかたちが動物に見えたり、壁のシミがお化けに見えたりするのをパレイドリア現象というそうだ。その一種、シミュラクラ現象は3つの点があると顔だと認識してしまう脳の反応。コンセントを眺めていると顔にしか見えなくなる。マンホールや非常ベル、果

てはバンジーの花まで顔に見えてくる——このように人は他者の存在、とくに人の「顔」には敏感だ。これらの反応は、人間が進化する過程で周囲の危険を素早く察知し、回避するために得た能力だという仮説がある。集団内で顔の表情を読み取って対立を避け、協調することで生存率を上げたというのだ。この反応の効果をうまく利用して親しみやすさを感じさせるデザインもある。



← Study 3-1

運転中に「飛び出し坊や」の看板が視界に入ってくると、ハッとする。それは派手な色使いよりも、「子どものシルエット」が鍵であるようだ。それなら色に頼らず、かたちだけでも注意喚起になるのではないか——そんな仮説のもと、白一色で「飛び出す子どものシルエット」のサインを設けてみた。

↑ Project 3-1

横須賀美術館のサインは人型のシルエット。国籍や年代を問わず、直感的に伝わるサインを考えたとき、「人が案内してくれたら優しくて感じがよさそうだ」と発想した。顔に表情はないが、少しとぼけたシルエットが気持ちを和ませてくれる。しばらくたってから「よこすかくん」という愛称がつけられた。



4. 矢印

エネルギーと意志を放つ記号

矢印の起源には諸説ある。古代では男性や神を表すシンボルとして使われ、指し示すという意味はなかった。一説によると、13世紀頃に羅針盤の針が矢に似たかたちになったことから、方向を示す意味のアイコンへ変化した。それが地図にも記されるようになり、大航海時代をきっかけに、方向を指し示す記号として広まったとも言われる。矢印は多様な変遷を経て、現在の概念が広く定着したことがわかった。矢印は生活の中だけでなく、アートやデザインにもしばしば登場する。私が矢印のデザインで衝撃を受けたのは、学生時代、アルバイトで通っていた田中一光デザイン室で見たポスターだ。それは「世界商業デザイン展」と題された、1959年に制作されたもの。ポスターは黒地で、大量の矢印が白く抜かれている。大小80個以上の矢印はデザインがすべて違う。ひとつひとつの矢印は上下左右勝手な方向を向いているが、全体がひとつのエネルギーの塊に見えた。それぞれが個性的で、かつ集まると強い大きな意志を放っていると感じた。単なる記号に、これほど圧倒されるとは。デザインの力を知った瞬間だった。

Study 4-1

前章で述べたパレイドリア現象。矢印のような記号にも、人は同じように反応するものか、試してみた。公園で枝を拾い、矢印だと認識した部分を白く塗ってから、もとに戻して写真に収めてみる。少し曖昧で、自然の中に溶け込む矢印。気分を解放させる場所にふさわしい、仮設のサインになった。

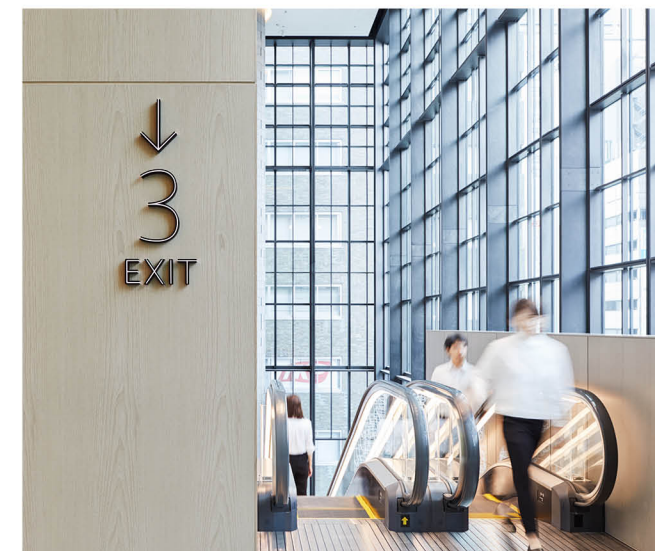


← Study 4-2

東京造形大学の宇津貫（うつぬき）キャンパスを舞台にした実験。矢印の付いたヘルメットを約 40 人の学生がかぶった。全員が同じ方向に歩くと、川の流れに似た大きな動きが生まれ、半分ずつ逆方向に進むと、対立するような印象になる。休憩中に各々が自由に動くと、活気に満ちた混沌が発生した。矢印は、「動く意志」を表現する記号そのものだ。

↑ Project 4-1

東京・京橋のアーティゾン美術館は 6 フロアで構成されている。落ち着いた照度の館内で、来館者が迷いなく上下階を行き来して鑑賞できるように、極細の LED で発光するサイン「スリットライト」を提案した。サインメーカーのダイカンとともに開発したこのサインは、発光部がわずか 1.5 ミリ。エッジまで光を放つ、軽やかな光の矢印が生まれた。



5. 仮設的

その柔軟さが新たな価値を生み出す

仮設住宅は永住の場にはなり得ないし、仮囲いだって何かが建つまでの一時的な存在で、森の風景がプリントでも、蔦がビニールでも、いずれ撤去されるもの、つまり仮設は仮設なのだからと等閑視していた。ただ最近では、「恒久性」という概念そのものが揺らいでいる。これまで永続すると考えられてきた価値観や社会の仕組みさえも、当たり前ではなくなってきた。そうした時代においては、変化に適応する柔軟な思考が不可欠だ。これからの持続可能で多様な社会を生き抜くなら、一時的・流動的な状態を前提とする「仮設的な発想」を、より肯定的に捉える必要があるだろう。従来のように「恒久性」を至上とするのではなく、更新や変化を前提にした柔軟なデザインが新たな価値を生み出すかもしれない。「テキトー」ではなく「適切」。「カンタン」ではなく「簡潔」。そんな思考をさらに発展させ、社会の変化とともにしなやかに呼応するデザインが必要になってくるのだ。

Study 5-1

新卒で事務所に採用予定の学生に、「仮設」をテーマに宿題を出すと、羽織のような衣服を仕上げてきた。分割された袖や身ごろが面ファスナーでつなぎ合わされ、簡単に着脱・変形できる構成。PVC 加工の布は、軽量で独特の艶感がある。このような、前向きで合理的な「仮設」こそが、自分に課せられた次なる宿題なのかも知れない。





↑ Project 5-1

34年ぶりに日本で開催された、「WDO 世界デザイン会議 東京 2023」。カンファレンスは3日間のみと短いため、会場案内やタイムスケジュールの掲示はなるべく簡易にしようと考えた。着目したのが、リサイクルもできる強化段ボール素材。壁にただ立てかけるなど、設置自体も簡易にした。サブテーマの一つ、「地球環境保全」を仮設的なデザインに落とし込んだ。

→ Project 5-2

2003年に開催された「世界グラフィックデザイン会議・名古屋」の頃から、イベントにおける仮設的なサインデザインを考え始めた。ここで用いたのは巨大な風船。役目を終えれば手のひらサイズになり、ゴミの量も抑えられる。唯一の難点は、毎朝ヘリウムを充填しなければならないことだった。





廣村正彰

グラフィックデザイナー。愛知県生まれ。1988 年廣村デザイン事務所設立。グラフィックデザインを軸に、さまざまな領域のアートディレクション、サイン計画、ブランディングを手掛け、企業のデザイン監修、講演、国際イベントのデザイン審査なども行っている。

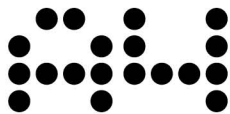
著作に『字本 JI BORN』『デザインからデザインまで』（ともにADP）などがある。最新刊は『デザインの仮説と仮設』（国書刊行会）。

東京工芸大学教授（2008–2018）、多摩美術大学客員教授（2016–）、名古屋造形大学客員教授（2019–）を務める。

デザインの仮説と仮設 廣村正彰+

2025年7月11日（金）－10月16日（木）		写真	
主催	公益財団法人ギャラリー エー クワッド	ナカサアンドパートナーズ	4頁、5頁上段、7頁右上・右下、9頁 17頁、27頁左上・右下、31頁、37頁
	岡部三知代 徳平 京 深澤悠里亜 西田千秋	高山幸三	8頁
	山口朋徹 真鍋頼子 風堂嘉津美 北原英雄	エレファント・タカ	14頁、18～19頁
	石井康友	大井川茂兵衛（Hi-Bush）	24～26頁、28～30頁 32～33頁、38～40頁
	協力	三菱鉛筆株式会社 金沢美術工芸大学 株式会社ダイカン	藤本伸吾 近藤泰夫 廣村デザイン事務所
後援	江東区	光齋昇馬	42頁
発行	公益財団法人ギャラリー エー クワッド	写真提供	日本グラフィックデザイン協会 41頁右下
編集	北川史織		
デザイン	廣村デザイン事務所		
会場制作	株式会社エヌテック		
アドバイザー	酒井忠康（元世田谷美術館館長） 木下直之（静岡県立美術館館長） 和氣雅子（株式会社 AWP 代表）		

関連イベント		©2025 GALLERY A ⁴ 本書の一部または全部を複製、転載することを禁じます。	
対談 1 日時 講師	2025 年 7 月 30 日（水）16：30 ～ 18：00 廣村正彰（グラフィックデザイナー） 葛西 薫（アートディレクター）	公益財団法人ギャラリー エー クワッド 136-0075 東京都江東区新砂 1-1-1 竹中工務店東京本店 1F Tel: 03-6660-6011 Fax: 03-6660-6097 Email: gallery@a-quad.jp	
対談 2 日時 講師	2025 年 8 月 28 日（木）18：30 ～ 20：00 廣村正彰（グラフィックデザイナー） 山本理顕（建築家）	※場所はいずれも東陽町ぐりんたす 2 階ホール （東京都江東区南砂 2-5-14）	
対談 3 日時 講師	2025 年 9 月 19 日（金）16：30 ～ 18：00 廣村正彰（グラフィックデザイナー） 小池一子（クリエイティブ・ディレクター）		



GALLERY A⁴