

デザインと欲望, あるいはデザインへの欲望
——キツチュ論ノート(6)——

浜 下 昌 宏

Summary

ORIGINAL DESIRE FOR DESIGN—BEYOND THE DESIGN FOR HAPPINESS

Masahiro Hamashita

There are many discourses on contemporary design, which we generally find boring and which will prove to be at last in vain because they lack the desires of their own to be creative and design-rich/design-ful. Most of them tend to consider design for happiness. Of course we can recognize the fact we are living in the pan-designed world, from the designs by politicians, economists, mass-media to commercial designs. In such a world, what counts is design in addition to money. In one sense designs have brought about the democracy of beauty and decoration. And designs for protecting human life are highly appreciated. On the other hand, however, designs sometimes play the role of ideology in order to control spontaneous desires of people. So it must be time to inquire again into the meaning of design.

The design for happiness confines the quality of life in terms of pleasure and comfort. We can regard design-consuming society as *divertissement*-oriented. How can we restore the original liveliness of design?

A) Estimation of local and vernacular design: we can enumerate some design-rich/design-ful projects in Osaka. For example, the Yoshimoto Kogyo Building amidst so-called fashion-buildings in the Minami quarter, the traffic signals indicating how many seconds we must wait at a pedestrian crossing, moving walks and the invention of pre-paid cards, etc. —such things must be products of the ethos of Osakans (people of Osaka). Local design naturally signifies the desires of people who live there. B) Criminal design: we can see some possibility of creativity in design against authority. For example, the case of the counterfeit notes which have violated the security system in money changer machines and Akasegawa Genpei's design of a thousand-yen note, of which he was accused and sentenced guilty —such designs resisting and revealing the frivolous system of current authority imply the actions to explore a field in which design passes beyond worldly happiness and goes on to creativity of original design.

[序. <デザイン>欠如の汎デザイン化社会]

J・サースク『消費社会の誕生——近世イギリスの新企業』（東京大学出版会）〔原著名、*Economic Policy and Projects : The Development of a Consumer Society in Early Modern England*,1978〕を読んで興味深いことは、消費社会の萌芽が奢侈品への需要・欲望によってというよりも、多様な種類と品質の商品が生まれることによってであった、という著者の視点である。大量生産・大量消費という、大衆社会論の延長に展開されているように思われる今日の消費社会論は、実際そこで使われる用語の不確定な意味によって我々を困惑させる。むしろ、サースクの研究が示唆するように、商品生産の発展とそれを受ける趣味・志向の展開こそが、消費の欲望を確実に育ててきたのであろう。だから、今日、欲望が、ちょうどバブルがしばむように、萎みだしているように見えるのも、実は実際にはありえないことであり、単に欲望を抑えているのか、欲望を刺激する商品に恵まれていないかのどちらかであろう。それはともかく、たしかにいわゆるバブル経済の崩壊とともに何やら堅実さが社会的精神に浮かびだしてきたような気配もあり、我々の<キッチュ論>のキーワードであるべき、大衆社会、高度消費社会、汎デザイン化現象、ハレ・ケの境界消滅、アメリカ文化・若者主導文化（および女性主導文化）と土着文化の二重構造、デザイン作用による欲望の増殖、等といったもののうち、いくつかは該当しなくなる可能性もでてきた。

ところで、「分衆論」や「差異化の記号消費」などによって、人はいくぶんかは「大衆」「消費者」の顔をはずしかけているかに見える。むろんさほど個性・個性を獲得しているようには見えない。とまれ、キーワードの揺らぎによって、<キッチュ>がいよいよ反省の時期に入ったとでも言えるのだろうか。堅実な消費と主体的・個性的な欲望の実現の時期に入ったとでも言うのだろうか？

「消費社会とデザイン」というテーマで考えると、不自然で不必要な欲望がいつのまにか人類に生じ、また時代と共に増大してきたのは、高度消費社会とそれを創りだした自由市場の企業の論理がその主たる原因であるが、具体的生活の場面では、デザインと広告とが人の欲望を喚起し管理している、といえる。そして、デザインも変容し、欲望も変容する。

日本の企業の商品開発の傾向は、従来の価格主導型、技術主導型と並んで、デザイン主導型も取り入れようとしている。それは、日本のデザインのあり方を根本的に考え直す時期に来ていることを意味するのであれば喜ばしいのだが、果たしてどうか。関西新国際空港のターミナルの設計をいまをときめくレンゾ・ピアノに委ねたのは、デザイン面での市場開放の一例と取ることもできるし、また、デザインに国境なしの一例と取ることもできるが、いまひとつ釈然としないのは、デザイン成立の土着性の視点を立ててみると、なぜ関西在住の建築家・デザイナー・プランナーの意向が反映されないのか、ということである。いまさら日本製商品のなかで評価を受けているデザインに外国人デザイナーの物が多いことに注目するまでもないだ

ろう。(キャノンのカメラと NEC の電話機のルイジ・コラーニ (ドイツ), ミノルタのハンス・ムート (ドイツ), オプトのめがねのケニス・グランジ (イギリス), イトーキのバイオテープのクリーノ・カステッリ (イタリア), カゴメのトマトケチャップのイサオ・ホソエ (イタリア), ニコンやカネボウのジウジアーロ (イタリア), など。)

むろんここで言いたいのはデザイン論的なナショナリズムではありえない。また、日本人のデザイナーだけの責任とはいわない。むしろ、数多のデザイン論の限界を痛感せざるをえないのである。つまり、率直なところ、優れたデザインはいつの世も刺激的でおもしろいのだが、要するに数多のデザイン論には食傷気味なのである。たしかに、所詮デザイン論は下衆の後知恵でしかないとしても、そのディスクールもまた〈デザイン〉を宣揚することがなぜできていないのか? (この点についてはいずれ本格的に取り上げるつもりでいるが、ちなみに、たまたま手元にあるいくつかのデザイン論の、目次の見出しの一部だけを紹介してみよう。次のようなものである。——「モノづくりのトータル・パワー＝デザイニング」、「僕の心をデザインする」、「感性が市場をひらく」、「生活文化のデザインとしてのマーケティング」、etc., etc.) ——「概念のないところで言葉、言葉が踊っている」(ゲーテ『ファウスト』)。

一方、欲望の種類や質の違いについては前稿の「キITCHU論ノート (5)」(「消費文化と欲望」『論集』第39巻, 第1号)で触れた。モノとデザインと購買をめぐる欲望が生産と販売のデザインを作っていく。欲望は、機能表示による喚起がある。便利ではないか、と思い、また、新しいモノへの好奇心もあろう。さらに、デザインや広告がそうした欲望を喚起する。ただし、デザインはモノのモノ性、つまり、使用や所有は別とした作品的憧憬を喚起する場合がある。そうした欲望喚起の契機は、産業の発展段階に相即的であろう。狩猟・農業時代の後に、次の3つの時代を考えてみよう。

工業化時代：機能性が競争原理

商業化時代：販売・サービス技術の競争

デザイン化時代：形態の美的特性の強調；仕掛けによる汎デザイン化

我々はすでに総体的な汎デザイン化時代にいる。モノに満たされ、多様性を享受し、美的意匠に圍繞されて、一見平和で幸福そうではある。まるでこの幸福が無限に続くような錯覚すら与えてくれるデザインの数々。(尤も、それもバブル経済ならではのものであったかもしれないが。)しかし、そうした幸福なデザインは、悪意はないにしても、それが喚起するのはせいぜい表層の欲望・消費の欲望であって、そのデザインを否定しかねないような欲望ではない。〈デザイン〉あるいは創造活動の本義が那辺にあったのかを改めて考えてみたい。

[I — 1. 問題の所在はデザインの所在 = 「ものを言うのはデザイン」]

今日の(特殊日本的)状況の問題は、きわめて逆説的でシニカルに響くであろうが、要するに「何が問題なのか」が一層曖昧になってきている、ということであろう。この問いは、換言すれば、「責任の所在」「原因の所在」(さらには「意味・価値の所在」)の不明を意味している。

そうした状況は、ひとつにはたしかに主導的な思想（グランド・セオリー）の不在にもよるが、ひとつには世界の複雑化に日本も否応なく巻き込まれているからであり、一個人の判断を越えて問題が錯綜しているためであり、また、個々人が思考停止を好んで判断を避けていることにもより、また、日本の近現代史の歪みが新たに露呈してきたからかもしれない。とはいえ、デザイン論ひとつとっても、種々のマス・メディアのなかで空ろに響くディスクールの数々。バブル経済がはじけても、その無責任なデザイン・演出者たちを告発する声はわずかであり、一方で不況とはいえ飢餓に迫られているわけでもない。かつて株、リゾート、ダイビング・ブーム、テーマパークの建設ラッシュ、土地と不動産を抵当にしてのマネーゲームに狂奔したことが嘘のように、たしかに突如、中高年管理職にまで及ぶ指名解雇や、新規採用内定の一方的破棄など、およそ常識では考えられないような企業の論理の暴力をみせつけられたりもするが〔＝経済の仕掛け〕、他の諸国と比べて失業率の低さは驚異的であり、テロ、暴動、内乱といった危機の兆候は一応微塵もない。うまし国に住む我々は、世はなべてこともなし、と天下太平を享受しているようである。このヌエ的状况、緊張感に欠け、みせかけの調和に満ちたクニ。そこに構造的に貫徹しているのは、もちろん成熟した民主主義などでは決してないが、単純かつ冷徹な弱肉強食的資本の論理とも言い切れず、また、教育立国に則り勤勉な中流層を主体とするうまく機能したアジア的儒教資本主義的精神とも思われず、あるいは、世界の流行りに敏感で乗り遅れまいとする極東人・島国根性による、日本株式会社と日本的経営とハイテク先端技術とで世界を制したことによる経済一元論だけでもなく、さらにまた、中央集権の徹底した優秀な官僚機構に依拠する権謀術数の利権政治屋集団のムラ政治だけでもなさそうだが〔＝政治の仕掛け〕、しかし、単一の原理で説明しきろうとするのは無謀かつ無理である。「責任の所在」「原因の所在」といったわかりやすい原理説明が我々の頭の中で霧に包まれてしまうのは当然であろう。そのため、この閉塞感は、平たく言えば、見聞きする周囲のすべての事象に関して、見るからに滑稽でありながら、その一方で我々は「それがどうした、どこがいけないとも言うのか」という、居直りではなく素直な感情として、肯定否定の見分けのつかない曖昧な態度しか表明できない。たとえば、いまさらテレビの俗悪性を非難するほどの偽善者でない我々としては、それは時代を記述するメディアの役割を十分に果たしていると（消極的に）評価したいものであるが、それにしても、ある日の時間帯に突如、ある時は宮沢りえ嬢、ある時は山崎浩子嬢の記者会見を、ほぼすべてのチャンネルが一斉に流し始めた異様な光景、何年か前の昭和天皇の（血圧・脈拍・・・）危篤報道、夜のラジオはほとんどすべてプロ野球の実況放送、テレビではもっぱら巨人戦を中継（3chの阪神戦とダイエー戦はご愛敬）、そうでなければクイズ番組と知恵足らずのタレントが司会するいわゆるバラエティ番組ばかりでは〔＝マスコミの仕掛け〕、デザイン・性能、共にハイテクの精髓たる申し分ない受像機がいまに拒絶反応を起こすのではないかという錯覚すら覚える。そうした番組がそこそこに視聴率をあげ、大衆に支持されているのだから、「脳天気」などという言葉が流行るのも無理はない。あるいはまた、たとえば、「よい墓の建て方」という広告がある。合理的に考えれば、滑稽である。しかし、だからといって法律で取り締まれとも、また、仮に自分の親族でそうしたことに入れあげてい

る者がいても、説得してやめさせようというほどのことでもない。新製品の食品広告と同じように眺めて楽しむだけであり [=コマースリズムの仕掛け]、それは、あるタレントが統一教会に入った、脱会する、といった‘午後3時’代のテレビや、週刊誌・夕刊紙・スポーツ芸能ゴシップ紙の話題と同じであって、好奇心はあっても、それがどうしたという（寛容で無批判な）目を我々は身につけてしまったようである。これはどうしてなのか。ただ退屈して「変化」「新規さ」「多様性」を求めているからなのか。基本的には「無関心的」な（Cf. <indifférence> = カミュ）「異邦人」的感覚で社会と接しているからなのか。難しい議論をする人間は‘思想持ち’と言われて嫌われる。まず、言い古されていることだが、いわゆる価値感情の喪失（Cf. <das Allomatische> = ホフマンスタール『アンドレアス』）、善悪の判断、善し悪しの区別がわからなくなっているという実態がある。また、自分の利害に関して明確な展望がない。つまり自分の方向性に確固としたものがないために、周りの動きには目を向けるものの、それに対して意思表示することで自分の方向を確認しようという志向が薄い。こうしたことを、日本人の平和ボケとか、最近の若者の主体性のなさ（「日本の若者にはまったくすごみがないのだ」=ビル・エモット『日はまた沈む』）といった、ぼんやりした議論に還元しないように心がけるとはいえ、比較的是っきりしていることは、政治の腐敗を見て痛感される、「ものを言うのは金」ということである。また、価値判断に欠けていても、「私の部屋」の趣味判断については明確に意思表示しているように見える。「好き、嫌い」アンケートや、「ベスト、ワースト」の統計などは、ヌエ的な大衆の関心が、個々人ではそれなりに方向性をもっていることを示している。そこで、仕掛け（=デザイン）にも目を向ける必要がある。すると「ものを言うのはデザイン」という、ひとつのテーゼが浮かび上がってくる。

[I—2. 幸福論としてのデザイン]

広義のデザインは「意匠・意図・装飾・造形・姦計」といってよいが、狭義のデザインは、日常生活において視覚的に触れることのできる道具類、広告、等に見られる人為的制作形態と理解しておこう。それは、企業から見れば消費者の感性に訴えて購買意欲を喚起する役割を為すものであり、消費者から見れば、そのデザインが生活の幸福感をなにごしか高めてくれることを期待するものであろう。だから、幸福のためのデザイン、と呼んでもよく、その点で文句を言うことはない。実際、仕事によるストレスを和らげるために、カーテンや壁紙の色、照明の明るさ、ソファの座り心地、等、精一杯のデザインが工夫される。しかし、その程度の幸福がデザインの力なのであろうか？ たしかに、「幸福」の概念を問わないまでも、常識的にみても幸福をもたらすデザインの意義は十分に認める必要がある。「生命を守るデザイン」は、本稿とは別のテーマになるが、常にデザイン論に際して念頭におくべきテーマである。たとえば、救命胴衣やささまざまな非常用装備、耐熱服、発煙筒、身近ではヘルメットや強化ガラス、避難はしご、さらには移動式トイレなども、サバイバルや生命保護に貢献していることは紛れもない事実である。[INAX ギャラリー「いのちを守るデザイン展」(1989)を参照せよ。] 広義のデ

デザインでは、避難訓練や非常口の設計、非常時の連絡体制、といったことも意義を持つ。

しかし、ここで注意を向けたいのは慰戯・気晴らし・慰安・娯楽的な幸福論の代替者としてのデザインである。そこで問題になる「幸福」の概念は、視点を変えて言えば「極限状況の慢性的欠落」を意味する。つまり、創造とは遠ざかる慰戯としての幸福、そのためのデザインでしかない。むしろ、創造の準備としてのしばしの幸福、という考え方もあろう。また、デザインの多様性を我々は否定するものではないが（キッチュ論成立の根拠）、しかし、一面〈キッチュ〉は文明の隘路を表現しているものであって、デザインが我々の精神を目覚めさせ、緊張を促し、その極限状況の想起によって自己の個性・文化の可能性を切り開くことを期待したい。むしろ、そうした極限状況が芸術を、デザインを作るものではなかったか。ある種の（ないしは本来的な）デザインとは、我々の幸福、とくに安穏とした微温湯的幸福感に楔を打ち込むものでなければならない。コマーシャルイズムの仕掛けとしてのデザインが狙うのは、言うまでもなく小市民的幸福の実感である。だから、そこに欲望とデザインとの歪んだ関係を認めざるをえない。

汎デザイン社会とは一般的な慰戯的状况においてデザイン（意図・装飾・意匠）に圍繞されて我々が生きている社会のことである。尤も、これだけのデザイン氾濫の状況は、その過剰な慰戯とデザインゆえに、むしろ逆説的に極限状況の緊張を想像力を介して予感させることもあるかも知れない。だから、ナンセンスや馬鹿馬鹿しさを軽視してはいけない。コマーシャルイズムの仕掛けに乗ってバーゲン・セールに群がる婦人たちによる先陣争いは、むしろ極限状況ではない。しかし、それを垣間見せてくれるところがある。「なぜ、このように、彼女たちは・・・」、という関心が生まれるであろう。とはいえ、無限の技術的進歩が、技術がもたらした公害をも克服する可能性を我々は信ずるしかないと同様に、無限のデザイン過剰が「何かの〈デザイン〉」をもたらしてくれると信じるべきなのか？ デザインはいわば美の民主主義を確立した。大衆化社会において、まさに「ものを言うのはデザイン」であろう。平成景気需要構造は次の三層構造に分析できるという（Cf. 武富将/日本興業銀行調査部編『大調整期：日本経済の試練』日本経済新聞社、1993）。1、通常的生活必需的な需要、2、メーカーやサービス業によって意識的に掘り起こされた前倒需要、3、美術品、宝飾品、高級外車などのバブル需要。こうした需要の背後にある、実に機会均等的でありながら仕掛け（＝デザイン）による需要＝欲望の開発の実態を推測できるであろう。

[I—3. イデオロギーとしてのデザインから芸術の本義としてのデザインへ]

デザイン（design）の原義をふりかえってみよう。ルネッサンスからマニエリスムに至るイタリア美術界において、重要な理論家として、また聖ルカ・アカデミーの創設者として美術の社会的地位向上に貢献したツッカロは、〈disegno〉について次のような理論を立てている。まず、〈disegno〉は、神の象徴である完全数の7の文字から成っている。さらに、それは〈disegn-o〉のように3音節に分節でき、各語はそれぞれ、D=dono（聖なる靈魂）、I=imago

(化身=神の子キリスト), O=omnipotentia (全能)を意味し, di+o=deus, また, <segn>=segno di Dio in noi (我らが内なる神の徴)を表わす。つまり, 芸術が神的な天上世界のサインであることを, この <disegno> は示唆しているとされる (Cf. ルネ・ホッケ『迷宮としての世界』)。こうした考え方に従えば, デザインは基本的な原理の表現であり, それがより視覚性に関わるゆえにツッカロは <disegno> と呼ぶが, ほぼ <idea> に等しいことを彼は認める (Cf. F. Zuccari, L'idea de' pittori, scultori, et architetti, Torino, 1607, I, 3, p.40)。この形而上学的意味合いにおいては, デザインは超歴史的な存在となる。そして, それが歴史においてデザインたり得るためには, 「新しさ」「独創」「革新」といった徴表を備えているからであろう。それは, 相対的・歴史的な新しさでもあろうが, 普遍的独創性によって, 万人のものとなる。我々には古代ギリシャの社会構造やそこに住んでいた人々を詳しくは知らない, にもかかわらず彼らが残したバルテノン神殿やクーロス像に感動するのである。「困難は, ギリシャの芸術と叙事詩とが, 一定の社会的発展形態に結びついていることを理解する点にあるのではない。困難は, それらがわれわれに対しても芸術的享楽をあたえ, またある点では規範として, 及びがたい模範として通用することである」(マルクス『経済学批判序説』, 川口浩訳)。だから, イデオロギーとして興ったデザインにあっても, それが普遍性を獲得する次元があるのであろう。しかし, 我々の同時代に関しては, デザインの, ないしはデザイン論のイデオロギー性に瞞着されぬよう警戒する必要がある。

幸福論としてのデザインは, 生活の質を快不快の次元で止めておこうとするイデオロギーである。それは, 極限状況とまでは言わないまでも, 緊張感を与えてはならないことを旨としている。デザインは「意図」でもあれば, 常に「何の為のデザイン」という問いがついて回る。実際, 「生命を守るためのデザイン」や「生活の便宜のためのデザイン」もあれば, 「慰戯・娯楽のためのデザイン」, 「欲望を喚起するためのデザイン」などもあろう。よく目にする幸福論的デザイン, ないしデザイン論は, そのキーワードとして「アメニティー」「コミュニティー」「コンビニエンス」そして「ビューティー」といった表現を使う (たとえば, 山口貴久男『アメニティー・ストリート』東洋経済新報社, など)。ここで挙げたものの共通点は, いずれも<幸福のためのデザイン>あるいは<消費のためのデザイン>ということであり, いずれ蕩尽を予想済みのデザインでしかない。いわゆる差異化によって付加価値を与え, たかだか「記号の消費」であったとしても, 裏返してみれば, やはり<デザインの消費>ということである。もとよりデザインとは <idea> (理念)の生産・創造ゆえに<デザイン>と呼ばれたのではなかったか。

またここで, だからといって再びウィリアム・モリスの民衆芸術論や宮沢賢治の農民芸術概論綱要の構想の再現を企てることはできないし, その必要もないであろう。なぜなら, バブル経済が落ち込んで平成不況が進行しているときに消費者が見せた賢さは, 健全な民衆の健在ぶりを示している。それにしても, 消費社会と欲望というテーマに関して, 多くの論者はきわめて素朴に, 企業のデザインが民衆の欲望と行動を管理していると捉える。たしかに, いまだ日本の戦時下の情報管理・操作のデザインや, ナチズムの宣伝工作によるマス・ヒステリー, ソ連流全体主義の大衆抑圧, アメリカの大量生産の画一的メンタリティーにたいする不信や悪夢

から抜けきれていないからであろう。今日の幸福論的デザイン論もまた、一種大衆の意識操作の趣がある。だが、欲望はデザインされながら、一方で欲望がデザインするのである。消費者・大衆は、デザインによる仕掛け・操作を浴びながら、他方自ら生産と創造のデザインを企てるであろう。

そこで、〈デザイン〉の可能性として、大衆的エートスによるローカル・デザインと、起爆剤の前衛となり得る犯罪的デザインとを追求してみたい。そのモデルとなり得るのは、「大阪のデザイン」と現今の「偽壱万円札」事件ではなからうか。

[II. 大阪のデザイン]

ここ数年‘大阪ブーム’なる言い方がされている。要するに東京で大阪的なものが流行っているということであり、いつのまにか東京近辺の鉄道沿線の駅前のタコ焼き屋はめずらしいものでなく（本場の味にはかなわないが）、吉本喜劇が下北沢本田劇場などで上演されて‘市民権’を得たような見方をされる。資本の力にものを言わせて右往左往する東京無国籍文化・デザインにエネルギー的に対抗できる数少ない地方的特性をもつ（つまり普遍性を拒否した）大阪的デザインは、ある意味でローカルな、あるいはヴァーナキュラー（vernacular）なデザインの有り様のモデルとなる。その特性は地霊（genius loci）とその地域の人々のエートスを反映しているはずであり、土俗的キッチュの典型例として、その点で主体喪失・放恣氾濫のキッチュの東京と対立する。

私が初めて大阪を訪れた1960年代の後半、まず驚き圧倒されたのは（いわゆるカルチャー・ショック）、人を平気で押しつけて街を歩く大阪人のたくましさ・せわしさであり、また、盛装した妙齡の女性がデパートの地下の立ち食い中心のファースト・フードの食堂でタコ焼きを何の恥じらいもなく頬張っているたくましさ・気取りのなさであった。たしかにそうしたたくましさ（図々しさ）に辟易しないでもないが、別の視点から見ると、積極的に自分の〈デザイン〉を主張している姿であると認めることもできる。それが大阪のエートスであろう。

1987年秋頃から大阪ミナミ界隈に、東京の青山・原宿ふうのファッション・ビルが建ち始めたが（ビブレ21, キリンプラザ大阪, 等）、しかしだからといって一方で「食いだおれ」のタイコ叩き人形は依然健在であり、そして、ファッション・ビルを嘲笑うかのような吉本興業の本社、吉本会館がそびえたっている。大阪は決してリトル・トーキョーにはならないのである。

さて、大阪弁に「いらち」という言葉がある。たとえば電車のドアが開いても降りる人が降り終わるのが待ちきれずに車内に入り込んでいく、大阪人的なせっかちな性格を指す表現である。プロ野球の阪神タイガースが得点をリードしながらの試合終了間近、スタンドの応援席から起る「あとひとり!」「あと一球!」コールなども、まさに「いらち」ゆえであろう。だから、という因果説明はあまりに短絡的だが、どうやら「いらち」的エートスに因ると推測可能な、全国で初めて導入されている大阪発祥の、あるいは大阪特有のデザインの知恵が街のなかにある。たとえば、阪急デパートから阪急梅田駅に通じるムーヴィング・ウォーク、どの鉄道路線

にも普及している自動改札、阪急線のラガール・カードに代表されるプリペイド・カード、列車の接近案内表示、信号待ち秒数表示、硬貨を3枚まで入れられる券売機、等。こうした例は、じっとしていること・待たされることが不得手な、日常のまさに具体的な苛立ちから構想されたデザインと言ってよいだろう。現代風俗研究会が関西にあって東京にないのはなぜか。東京に路上観察学会があって関西にないのはなぜか。関西では人の有り様に興味をもち、東京は街のキッチュ的不調和がおもしろいのだろう。

かつて発砲事件で世間を騒がせた山口組の跋扈、迷宮入りに限りなく近いグリコ・森永事件、常識では考えられない狂喜乱舞の阪神ファンの生態、暴力団との親密ぶり・癒着ぶりが盛んに伝えられた大阪府警、特別手当を乱発して市民の輿論を買った大阪市役所、政治的主張においてまだヌエ的な得体の知れない公明党の本拠地、そして新しくはニセ札事件の発生など、どうも大阪の〈デザイン〉は権力の中核・東京のリズムに挑戦するのを常とするかのようである。ここでは偽善としてのデザインも、阿諛追従的デザインも影を潜める。たしかにどれも一過性・徒花のようで、鋭くアナーキーを志向する。タコ焼き、お好焼きのたぐいは、普通祭りの屋台で目にするものであろうが、それが大阪では日常的であるように、いわばハレとケとの境界をとっ払ってしまうところが、大阪的デザインのひとつの特徴であろう。また、商売の趣向にも知恵を凝らす浪華気質は、デザインの華を思わせる。たとえば、意外な盛況の或る銭湯などは、公定料金の280円（むろん別料金で特別の風呂に入ることもあるが）を原則として（ここが大阪では大事）、その工夫たるや、塩をすりこんで肌の艶を出すという塩サウナ（科学的根拠はあるのだろうか？）や効能豊かな炭酸混じりという温泉（これも信じがたいが）もついて、さらに当然ながら湯上がりの軽食コーナーやカラオケボックスなども付設するという念の入れよう。またタクシーの中で栄養ドリンクを販売したり、坊さんとやりとりをするバーがあったりする（Cf.『DIME』1993・4・15）。おおよそ常識とか権威とは無縁な発想を支える精神は、「こだわってるのは金儲けだけ（笑い）」（『DIME』同上、p.81）という無邪気さである。今日大阪が受けるのは、率直さ、欲望の露骨さ、また、その出たとこ勝負・無防備のアナーキズムの精神ゆえかもしれない「だから何だというのか」という、大阪的にはロゴス否定の現実主義が（それは東京的にはやりきれなさ＝ニヒリズムの表現だが）、時代的に受け入れられている状況だからであろう。（世紀末は大阪の時代？）

こうしてみると、大阪を中心に再び起こったニセ札事件は、若干愉快犯の様相を呈して、我々の時代の貧血症的デザイン状況に問題提起しているように思われる。デザインが人間の自然性（＝パースの〈Firstness〉）を侵食して文化的混乱を引き起こしているように見えるとき、たしかにポスト・モダニズム的過剰装飾のデザインは罪であるという、デザイン犯罪論が出てきてもおかしくないのであるが（アドルフ・ロース『装飾と罪』を見よ）、ここではその方向は別の課題として、「ニセ老万円札」事件を手がかりに、犯罪デザイン論を再確認することにしたい。

〔Ⅲ. 偽札づくりのデザイン——マスクとサファリ帽のキッシュ——〕

平成5年の春、突如世間を騒がせ始めた「ニセ壹万円札」事件は、今更ジイド（『贋金づくり』）や武田泰淳（『ニセ札つかいの手記』）のように犯人の個性的な心理に興味を向けるよりも、その〈デザイン〉の複合性に感心したくなる。紙幣はその時代と国の印刷技術の最高度なものを示している。つまり、ハイテクの成果である。ところが今回の事件は権力・警察の威信のみならず、まず何よりも技術者のプライドをつぶしてしまった。〈デザイン〉が技術に挑戦したのである。むろん、この〈デザイン〉に対抗してさらなる技術の向上が見られるであろう。今日では、技術（テクノロジー）至上の神話と幻想への挑戦、それが〈デザイン〉の役割のひとつであろう。

今回の偽札事件の特徴を捉えるために、1993年4月12日の第1報以後の、主要な新聞記事の見出しに注目してみよう。（以下すべて朝日新聞より）

4月13日（火）、朝刊：（第1面）

「ニセ1万円札280枚」

「京都・大阪など 銀行両替機やJR券売機に」

「10カ所 機械、識別できず」

「三和銀支店行員目撃 マスクの中年男」

同、朝刊：（社会面）

「識別システム見直しへ メーカー プログラム変更など」

「信頼の機械だまされた」

「手にとればすぐ判別 銀行・JR 対応に苦慮」

同、夕刊：（第1面）

「ニセ1万円札 さらに百数十枚見つかる 大阪・滋賀などで」

「銀行や郵便局 短期間で使う？」

「ビデオの写真公開」

「都銀が両替機停止」

同、夕刊：（社会面）

「厳戒「万札」ストップ」

「センサー感度高める」

「監視役も 防衛策とるJR」

「磁気帯びインク使用？」

「駅沿いに移動し両替」

4月14日（水）、朝刊：（第1面）

「製版、印刷は低レベル」

「主導者は両替機に熟知？」

同、朝刊：（社会面）

「3ブロックに分け両替 大阪・北区銀行支店 複数犯3時間で」

同、夕刊：(社会面)

「大津に土地カン? ニセ一万円札使用の男」

4月15日(木)、朝刊：(社会面)

「記番号別に換金テスト 「使える」と両替」

同、夕刊：(社会面)

「4色以外に別刷版 特定部に磁気」

4月16日(金)、朝刊：(第1面)

「「ニセ1万円」別のビデオの男公開」

同、朝刊：(社会面)

「両替機改善 見えない敵 証拠は警察 メーカー苦戦」[註：証拠のニセ1万円札は警察にあるためメーカーは現物の分析ができず、両替機の改善がままならぬことを報道]

「おろしてきたらニセ札・・・あほな 大津の商店街 動揺広がる」

「券売機の改良始める 五千・千円札で近鉄」

同、夕刊：(社会面)

「市販機材で印刷可能 最低1500万円、格安中古も」

同、夕刊：(科学面)

「ニセ札識別 思わぬ死角」

「「許容範囲」ですり抜け」

4月17日(土)、朝刊：(社会面)

「裁断技術も未熟 大阪府警調べ 外周がギザギザ」

4月18日(日)、朝刊：(社会面)

「ビデオの男 追及に全力 3府県警、260人投入」

「3時間に427枚」[ニセ1万円札を両替]

「センサー突破」

「手口に大胆さ」

4月19日(月)、朝刊：(社会面)

「全銀行に“帽子”男 ニセ1万円札大阪府警調べ 3時間半で換金」

同、夕刊：(社会面)

「線画原版で多色刷り 手書き修正の跡」

「一獲千金狙う職人型 両替機「神話」あっさり崩す」

——約1週間の報道の以上の限りでも、この事件の特徴は明らかである。次のように整理してみよう。

1、犯人の使った技術そのものはきわめて低いものであったが、両替機の識別センサーを突破するという点において、ハイテクの成果たる両替機を無効なものとしたこと。つまり、犯人は、その技術全体において両替機に集約されている技術水準に対抗したのではなく、センサーから

免れる技術という1点においてのみ、自分の意図を実現してしまったのである。

2、犯人の使った技術の幼稚さは、彼、または彼の仲間たちのいでたちに象徴される。すなわち、野球帽またはハンチング帽またはサファリ帽、ジャンパー、白マスク、サングラスまたはメガネ、という実に不細工な格好である。この格好は、江戸時代でいうとほとんどほうかむりして白昼歩いているようなものではあるまいか。いかにも「犯人」という様子が、おもしろい。この格好で新世界も梅田も歩けるところが大阪のよさか。

3、ニセ札そのものは作品として不出来なものであるが、重要なことはその全体的デザインの精巧さ、模倣の緊密さではなく、両替機と対決した場合の本質的のウィークポイントを押さえているということ。

4、大津から大阪にかけて土地の様子に熟知しており、それは犯人（たち）にとって巧みかつ順調に行動できる範囲である。とくに大津に関しては商店街から住宅街の仮局舎の郵便局までよくその位置を知っている。また、大阪梅田近辺の銀行を数時間のうちに回りきるためには、相当に下見をし、実際に歩き、両替機の使い方なども試していたに違いないと思われる。

さて、ニセ札事件が提起しているこうした特異性が、我々の〈デザイン〉論の範疇に入ってくる理由を挙げておこう。第1に、地域性がある。犯人が関西の一定の地域に行動を限定していることは、事件の現場としての「地霊」を示唆している。犯人の〈デザイン〉には明らかな現場・ローカル性がある。

第2に、発想・着眼点の巧みさがある。今回の事件の特徴は、従来のニセ札犯が、職人的に札そのものの模造に集中したのに対し、「和D—53号」では、かなりシロウト的ではあるがその発想は技術者的に、両替機というハイテクの盲点をきわめて単純な原理から推論して工作したことにある。この〈デザイン〉は、けっしてハイテク機器を苦手とする文化人の喝采を促すだけでなく、物事を構想する際の基本に忠実である点で〈デザイン〉的である。機械の複雑さ・処理能力の超人性に驚かず、恐れず、唯物的に自分の思考能力を信頼してこそ、素朴で確実な〈デザイン〉が生まれる。

第3に、銀行券が持っている、権威によってのみ支えられているという、その価値の名目論的性質を喝破している点に、〈デザイン〉への意志を読み取ることができる。ただし、こうした点は今回に限らず、ニセ札事件の犯人に共通であるが。いずれにしても、終身刑も含む厳しい罰則がありながら、体制の権威や権力への挑戦の姿勢は〈デザイン〉の回復のためにも学びたいものである。（もっとも、実際の犯人がどの程度の意識を持っているかは当然別であるが。）

第4に、模造のデザインから、両替機からの詐取というパフォーマンスまでの、構想・準備・制作・行動という、さながらクリストの芸術を想起させる、観念から身体をも含む全体性は、空論的な世のデザイン論への警鐘となろう。どのようにデザインがその力を回復し実践的に生かされるかは、何よりも現場への思考と実践性をふまえたデザイン論が前提となる。（ただし、実際の犯人が複数であれば、この全体性はすでに分割されて分業的作業であったであろうが。）

第5に、自分たちの行為についての、声明・弁明・合理化や、官憲その他への挑戦状を含むメッセージなど、ディスカールによる一切の表現を企てていないこと。これは、確信犯であれ

ばこそ当然であるが、デザイン「論」者には、大いなる反省を促すであろう。創るとは、〈デザイン〉とは、大杉栄による「政治はアクション」の直感のように、黙して動かすものでなければならぬのである。

こうしてみると、犯罪者は擬似芸術家の様相を持っていることがわかる。しかし、残念ながら、犯罪は即芸術ではない。我々が模索するのは犯罪ではなく、芸術であり、〈デザイン〉の可能性である。そこで次に、芸術が犯罪と裁決された好例として、赤瀬川原平による「模造千円札事件」についてみてみよう。

[IV, 擬似犯罪としての芸術——赤瀬川原平の〈デザイン〉]

海の向こうではヨーゼフ・ボイス、ナム・ジュン・パイク等の活躍が知られ始め、一方ではイヴ・クライン、ジョン・ケージの紹介が日本でされ始め、Rauschenbergが「ローシェンバーグ」と表記・発音され、土方巽、大野一雄らの暗黒舞踏派が登場し、オノ・ヨーコがまだ小野洋子の名でできたばかりの草月会館ホールでハプニング公演をしていた頃、今から30年ほど前の1960年代のはじめ、1963年2月に、のちの芥川賞作家尾辻克彦の別名赤瀬川原平は、個展「あいまいな海について」の案内状の裏に千円札のコピー印刷をした。60年安保闘争の余韻がまだくすぶっていて、芸術は政治との境界を意識せずに権力への挑発を繰り返していた時代であり、東京都美術館での「読売アンデパンダン展」では都美館と主催者側が少しずつ官憲の意向をくみつつ、出品される作品の管理、芸術と芸術家の規制をしようとしていた頃であった。赤瀬川による千円札コピーのモチーフがつづき、同年には、早稲田大学の平岡正明らの犯罪者同盟が出した『赤い風船あるいは牝狼の夜』が同書所収の吉岡康弘の写真をワイセツとして当局に押収され、平岡らが逮捕され、同じく同書中の赤瀬川の「模型千円札」と同じ印刷の千円札図版が警察の注目するところとなる。赤瀬川も同人とするハイレッドセンター（1963年5月結成、ハイ＝高松次郎、レッド＝赤瀬川、センター＝中西夏之）が次々とハプニングを試み、「もしあなたが、不可解な出来事や、奇怪な事件に出会ったら、あなたにとってハイレッド・センターは無関係ではありません。少なくとも、あなたの認知や計算を越えた因果関係について何も判断できないのなら、そのような事件が、当センターの隙間風的な事業の一環として播いたある種のタネが、あなたの前で成長したのでないことも否定できないでしょう」（『美術手帖』1963年10月号増刊号）、という挑発的なメッセージを、経済成長しか眼中にない単視眼・近視眼の日本の（インテリ）大衆に向かって投げ掛けていた。顔を白く塗って山手線にオブジェと共に乗り込んだり、銀座でマスク、白衣姿で「首都圏清掃整理促進運動」と称して掃除を始めたりする、明らかに不可解でナンセンスなイベントを繰り返した。今でこそ、代々木公園や大阪城の広場、新宿駅前や心斎橋アメリカ村周辺の、大道芸人まがいのパフォーマンスに慣れた我々であるが、当時の日本の東京においてすら、彼らの行動は大衆にどれほど異様に映ったか、想像に難くない。また、単に政治的反体制行動としてのみならず、了解しがたい現象としての彼らの活動に、権力は民心動揺の起爆剤的可能性を感じていたのであろう。（まさにこの「了解

しがたさ」こそが、〈デザイン〉の本義なのだが。)翌1964年1月に、赤瀬川は模型千円札事件で警視庁刑事第3課に出頭要請を受け取り調べられ、作品が押収される。この「模型千円札」は、1月27日付の朝日新聞において「ニセ札」として報道される(ハイレッド・センターの面々は抗議)。1965年1月のマツオ・キヨシの個展では、赤瀬川の千円札模型やそれによって梱包されたハンガー、壺、食器などが検察側証拠品として押収される。同年11月、東京地検より赤瀬川は「通貨及証券模造取締法」違反被疑者として東京地裁に起訴される。たしかに、以上の経過を見ても、赤瀬川が千円札のモチーフで作品を発表しだしてから約3年後にやっと任意出頭が命ぜられ、さらにその2年後に起訴されるという反応の遅さには、まさに当局側の深刻な戸惑いと方針の紆余曲折が推測される。検察側の意図は不明であるが、一方では当時偽造千円札事件(「チ37号」)が迷宮入りになりかけていた。とまれ、以降5年近くにわたる「千円札裁判」の開始である。こうして、赤瀬川の〈デザイン〉は法との対決となり、そして、このあたりから彼の周囲の芸術家や、特に美術批評家は、態度の表明や論述に混迷を見せ始める。彼らにも「了解しがたい」ものをみせつけられたのであった。支援者の側では、ただちに滝口修造、中原佑介などが、「千円札事件懇談会」を発足させる。1966年7月には、千円札裁判支援の「現代美術小品即売展」が開かれ、出品者には、池田龍雄、篠原有司男、鶴岡政男、福沢一郎その他がいた。また、同じく支援のための映画興業も同じ夏に開かれた。1審判決までの公判等は次の通りである。

1966/8/10：第1回公判(滝口、中原が特別弁護人に)

1966/9/14：第2回公判(証人に中原佑介、中西夏之)

1966/9/21：第3回公判(証人に中西夏之、高松次郎)

1966/9/28：第4回公判(証人に針生一郎、刀根康尚、篠原有司男)

1966/10/8：第5回公判(証人に山本孝、愛甲健児、鈴木慶則、大島辰雄、福沢一郎)

1966/10/12：第6回公判(証人に粟津潔、澁澤龍彦、池田龍雄、中村宏)

1966/11/12：第7回公判(証人に秋山邦晴、山田宗睦、川仁宏)

1966/11/21：論告、求刑(赤瀬川原平に懲役6ヵ月)

1967/5/16：第1審最終弁論

1967/6/24：第1審判決(赤瀬川原平懲役3ヵ月、執行猶予1年)

この判決に対して、赤瀬川は1967年7月7日、1審判決を不服として東京高裁へ控訴。そして8月には「芸術の不自由展」と銘打つ支援の企画が立てられ、作品の展示即売が行なわれたが、出品者には岡本太郎、堀内正和、木村恒久、その他がいた。控訴審の日程は次の通りであった。

1968/2/14：第1回公判

1968/5/15：第2回公判(証人に斉藤義重)

1968/5/20：第3回公判(証人に奥平康弘)

1968/7/10：第4回公判(証人に滝口修造)

1968/7/22：第5回公判

1968/11/13：控訴審判決(「原判決を支持する」)

さらに、赤瀬川は同年11月25日、控訴審判決を不服として最高裁へ上告。しかし、1970年の4月に、最高裁で有罪が決定する（結局、懲役3ヵ月、執行猶予1年）。検察側の主張する、印刷行為の違法性を法的に認めたわけである。

当時の千円札の図柄は今日流通している千円札の「夏目漱石」ではなく、「聖徳太子」の肖像であった。まだ神話に近い雰囲気紙幣に漂っていたのである。たしかに、恣意的に作られる紙幣の権威性を幻想的に実体化するには、単に「大蔵省印刷局製造」の「日本銀行券」という文字を刷り込むだけでなく、最高品質の用紙に最高の印刷技術を駆使した芸術性をも実現しなければならない。それ自体、‘体制’の極付けの〈デザイン〉であろう。

赤瀬川の主張によれば、「通貨があっても芸術があっても別に差支えはない。ただそれを手に取って裏がえししたりして眺めて見たい。だから私の作った千円札の模型は通貨を否定しようとしたのではなく、千円札があって偽千円札があるというような調和した通貨の状態、或は芸術があって反芸術があるという均衡をもった芸術の状態を眺める手段なのです。だから私のこの行為と作品をことさら芸術だと主張する必要は、少なくとも「私の中」にはない」（『眼』No.14, 1966・7・15）。こうした赤瀬川の立場は、芸術の有り様（その品位？）を公式的にしか捉えることのできない、彼の制作行為に冷笑を浴びせた評論家に対決している。たとえば、彼らの言葉とは、「どんな作品についても言える事ですが、制作する前に、類似のものがあるかどうか調べるのは当然でしょうし、このように通貨を手段にするなら通貨に関して経済学を学ぶのが当然でしょう」（『眼』No.13, 1966・6・15）、といった世間並の常識論である。また、「わたしは、模造行為が芸術であると立証できれば模造行為が無罪になるとは考えておりません。そのような論理は裁判所だけでなく、考える社会には通用しません」（『眼』No.16, 1966・9・15）、といった立論もある。あるいは、次のような赤瀬川批判もある。「赤瀬川原平は自分の行為が現在の法律では十分に裁決できないのをさかしらにも熟知している。低劣な知能犯と呼ぶべきであろう」（『SD』1967・10）。それに対する赤瀬川の反批判は激烈である。「彼ら〔批判者〕は、彼らが後生大事にしている芸術の歴史、その芸術の形骸だけをなでまわすことができても、歴史を発見することは決してできないであろう。歴史を創造的に発見するもの、それはもちろん、現在の卑近な私たちの創造に立合うことのできるものだけである。芸術というザルの中に残された歴史の陰に、ザルからこぼれ落ちた名づけようのないなものかを、それを発見するみずからが創造的に名づけることのできるものだけが、たとえその状況の複雑化した現在の中にも、そこに同じ連繋を発見することが可能なのである」（『SD』1967・11）。この文章で、赤瀬川の〈デザイン〉の真義が尽くされていると思われる。創造の側にいることのきわどきは、創造の代償行為にもならない、せいぜい〈口実〉（行為能力の欠如、己れの無能さへの）ないしは〈小児的表現行為〉でしかないディスクールの空しさを自覚できない者には無縁であろう。「芸術というザル」という至言は、庇護者・理解者ヅラしながら要するに創造者の苦しみ（＝ニーチェ「血で書かれた書物」）を己れの利ザヤに取り込む、まさに批判者自らに自覚されていない「低劣な知能」が持つ芸術観への痛烈なイロニー表現である。我々はモーツァルトを好きであると言い、趣味を論じるのは許されるであろうが、評価し論うことで自分が彼の近くに行け

ると思ったら間違いなのだ。

さらに性懲りない批判である、次の文章も見てください。「たかがダダの文献を少しばかりかじったり、とるにたらぬ千円札を作ったぐらいで〈創造に立ちあう〉とはどういう事ですか。私が〈芸術〉とか〈創造〉なる言葉を大切にするのは、〈ザルの中に残ったものだけ〉を重視するからではなく、これまでの芸術家が営々として築き上げてきたもの、そして今後も創られていくものを、あなたのような頭でかちの未熟児に汚されたくないからなのです。・・・大切なのは芸術家も他人に迷惑をかけることがあってはならぬとの一事であって、製作以前におのれを律する勇気が望ましいということです。・・・オブジェもいろいろな変革を遂げていますが、こんなにひとりよがりの強迫観念的妄想で作品が制作され、裁判が開かれねばならぬとしたら、いったい人間の理想とは何なのでしょう」(『SD』1967・12)。しかしながら、ここで言われる「強迫観念的妄想」こそが、逆説的と言うべきか反語的と言うべきか、創造への入口なのである。残念ながら芸術の歴史は、「他人に迷惑をかける」芸術家の歴史でもあった。それに耐えられなければ、あるいは、それが理解できなければ、芸術について語ることで禄を食むことを避けるべきであろう。たしかに、市民的常識を持つ芸術家もあらまほしきものであり、それゆえに西洋では近世以降アカデミーの設立をみたわけであるが、しかし、芸術は「人類の理想」と関わる前に、〈人類のパラドックス〉というべきなのだ。ましてや、この一節にある、「これまでの芸術家が営々として築き上げてきたもの」云々は、いかにも浅薄な啓蒙的評論家・美術史学者のセンチメンタリズム以外のなにものでもない。「これまでの芸術家が営々として築き上げてきたもの」に挑戦し、壊していくことが〈創造〉の原義なのであるが、赤瀬川は、警視庁の地下取り調べ室において、刑事に向かって、アルタミラの洞窟画から自分の千円札までどのように連続しているかを説明しようとする。ただしその連続というのも、当然その間複雑に屈折しながら、絶えず先人たちの芸術というカプセルの解体作業を伴うものであった。芸術家の社会的位置について赤瀬川は巧みに言っている。「人だかりが丸くなるのは、その中心に好奇心をそそる引力があるからである。その引力を受けて、他人をも顧みぬ自意識の集まりが、その全体の形を丸くしている。この場合、俺が俺がという自意識があるからこそ全体が丸くなる。それぞれに自意識がなければ、中心からの引力を受けることもなく、丸い人だかりは出来なだらう。人の意識を考えると、私はいつもこの関係が頭に浮かぶ。私人個体の自意識の力はさまざまな文学や絵画や思想を生み出しているが、それは意識の下のところ全体に呼応し、全体の形に奉仕している。」(『芸術原論』)

さて、この「千円札模型」事件といわれる偽札事件とが決定的に異なるのは、次のような点であろう。まず第1に、法律的には、紙幣偽造罪ではなく模造罪ということである。容疑とされた「通貨及有価証券模造取締法」というのは、1895(明治28)年施行され、「貨幣、政府発行紙幣、銀行紙幣、国債証券及地方債証券ニ紛ハシキ外観ヲ有スルモノヲ製造シ又ハ販売スルコトヲ得ス」という趣旨の法律であるが、赤瀬川の作品は、この「紛ハシキ外観ヲ有スルモノ」という嫌疑を受けたわけである。むろん模造一般に関する罪ではなく、(実際には経済上の混乱を防ぐためでもあるが)体制の権威を落とすための模倣への警告である。模倣について、我々は

世阿弥の「学（まね）び」の説や〈imitatio Christi〉という祈りの書を知っているが、そこでは模倣が自己向上の原理であり、価値あるもの・崇高なものへの模倣が推奨されている。しかるに、世俗の原理である恣意的権力者は、自らの模倣を風刺・冷笑・諧謔・反抗と捉えるのであろう。模倣は、権力に関わらぬかぎりで許容されるのであり、逆から見れば、模倣して騒ぎが起きたときに権力の所在が見えてくるということである。赤瀬川は、千円札の模造によってそのモノ（千円札）の虚構性を暴いたのである。

第2に、赤瀬川の場合、制作者＝デザイナー（偽札の場合は犯人）が完全に明示され、デモンストレーションとしてその作品を提示したことである。言うまでもなくそこが芸術と犯罪の違いである。芸術が法律と対決したのである。しかし、結局この場合は芸術＝犯罪とされて彼の行為が犯罪とみなされたのは、狭い法的意味では「通貨及有価証券模造取締法」違反ということであるが、芸術と法律との関係において芸術家たるものも公共の福祉や良俗秩序に寄与する善き市民たれ、という趣旨ではなからう。また、特別弁護人の多くの無罪主張のように、芸術行為の法からの自由、という論点も説得力が不十分である。芸術だから犯罪でない、という定理が仮にあれば、逆に芸術はなんと非破壊的な営為にすぎぬのか、と嘆かざるをえない。日常のデザインは犯罪であっては困るだろう。しかし、絶えず市民生活と社会の仮面と偽善を暴くのも〈デザイン〉の任務であったはずであろう。また、無罪の主張として、模造札は紛らわしくない、という論点もあるが、これも「紛らわし」くて初めて模造の意味をなすのではないか。要するに、仮に赤瀬川被告の有罪判決が正しいとすれば、それは、まさに彼の〈デザイナー〉性を認めたことにあり、すなわち、前衛的先鋒としてのデザインに大衆が汚染・洗脳されることを抑止した点であろう。大衆が〈デザイナー〉を模倣しては、社会の混乱はともかく、〈デザイン〉の本義が崩れるのである。宮川淳が言うように、「芸術の名において表現の自由を主張するのでは充分ではない。さらに表現の自由への、より深く自由への根源的な欲望、我々がついに消去することができないこの観念というものにさかのぼって、芸術の存在そのものが、そのたびごとに、確認されなければならないのである」（『眼』No.28, 1967・12・15）。以下、長い引用になるが、赤瀬川の言葉に再度注目したい。

私は裁判をはじめつもりで模型千円札を作ったわけでは勿論ない。それは法廷という光の光源が開始するものである。私は私に認識の解放を要求するオブジェを作り、法廷の光の先端は、たまたまそれを踏んずけてしまった。そして第1審の判決では、皮肉にもオブジェは原銅版を除いて作者に返却されることになり、そして作者は懲役刑を受けた。それとまったく対照的に、私が放棄したくないのは必ずしもオブジェそのものではなく、そのオブジェを手がかりとして不明の暗黒を探知しようとする作者の自由である。オブジェはむしろその自由に付随して返却されるべきものである。行為とそれを受けとめる物体、その接触地点を象徴するのが原銅版であり、それをまず第一に奪還しなければならない。私から派遣された光の先端部分は独自に暗黒に紛れてゆき、その暗黒とは実は法廷の明るい光のまったただ中だったのだ。千円札の模型は、切断された尻尾の断片として、双方の光の中に照らしだされた。一方からはオブジェとして、もう一方からはブツとして。このよ

うにくい違う二つの電球を束ねるのは至難の業である。電球は二つあり、被視体は一つである。そこにある二つのことば、ただブツということばは「オブジェ」ということばよりも短くて、簡潔な気もする。

(『デザイン批評』4号, 1967・9・30)

芸術は非芸術との境界に心を砕くことがあってはならず、むしろ、制作行為の中でいつのまにか他の領域と衝突しながら、芸術の自由な本質と有り様を主張することになるのである。その衝突が先鋭になるのは、当然社会通念、権力および権威との衝突であるが、それによって文明の犯罪性や、平和と安寧の依って立つ基盤の脆さ・恣意性と暴力性を暴露していくことになる。そうすることのない幸福なデザインは、それ自体は決して否定されるべきでないとしても、あまりに大衆社会に阿諛するために、〈デザイン〉の墮落ないし死を含んでいる。石子順造による次の総括は正鵠を射ている。

「千円札模型」は、本物の紙幣による購買行為でも、偽造紙幣による詐取行為でも、あるいは玩具の紙幣による娯楽ないし教育行為でもなく、まさにそれらの関係を一括して模型化し、匿名の行為を触発するオブジェである。そうすることで制度の仮構性に照明をあて、現実の幻想性を視覚的に対象化する。それは日常的な知覚構造の暗部にしのびより、すべての禁制に——芸術的禁制、法律的禁制、娯楽的禁制などなどに——すれすれに接触しようとした。

(「芸術と犯罪」著作集第2巻所収)

[結 論]

欲望のうち、あるものは物質によって刺激される。物質的欲望といってもよいが、商品化社会においては「商品」が欲望喚起を果たすのであるから、商品的欲望とでも言うべきか。それは「消費者」の主体的充足感のためだけでなく、まさに商品化社会を成り立たせている資本の論理を円滑に展開させていくためでもある。そこに資本主義特有の「悪しき意図(デザイン)」を嗅ぎ付けるのもよいが、しかし、責任は論理や体制に帰することのできるものではない。関係し投機し行為する人間が良心の葛藤を経験し懊悩すべきことであろう。そして、商品を見て欲求する人間の衝動を強制的に抑えることもできまい。さらに、「商品化」の一部と捉えられるが、デザインが欲望を喚起することが汎デザイン社会の特徴でもある。商品の用途・機能とは別に、デザインが優先的に欲求対象となる。そこで、欲望と商品との照応だけでなく、欲望とデザインとの照応が生じる。

しかし、改めてそうした場合の欲望を考えてみるならば、あくまでも対象(商品、デザイン)を先行した形での欲望でしかない。だから、人はまるで「消費者」という役割のみ演じる受容器のようなものにすぎない。その場合の「欲しい」という気持ちも小児的欲求と大差あるまい。さながら目の前に人参をぶらさげられている馬のようなものか、動物園の檻に入れられ見物人(=仕掛人たるビジネス)からからかう(tease)ように餌を適当にあてがわれている猿(=消費

者) のようなものか。

自然の中においては、人は神の創った世界を能うかぎり忠実・精妙に反映すべき「鏡」のようなものと理解してもよいであろうが、しかし、自らも関与して作っている社会において、それが大衆社会であれ消費社会であれなと呼ばれようと、決して「鏡」のような受動性ではありえない。欲望は喚起されるだけでなく、しかも物質を介して生まれるだけでなく、むしろ大切なのは、精神的な飢餓・欠落感・疎外意識といった、自らと社会との亀裂を鋭く意識する高度な知性の営みとして欲望が胚胎し、それこそが新たなデザインを作り出していく、という構造である。欲望自身が消費社会・消費文化によって変容を遂げ、能動的に自らに合ったデザインを構想していかななくてはならないであろう。それは「燈」「ランプ」としての人間の有り様である。そのような人間とデザインとの関係を考えるとき、まず、主体的・土着的エートスの中から生まれたデザインに注目する必要がある、また、先駆的・前衛的なデザインの試み(場合によっては犯罪も)に目を向けなくてはならないであろう。

現代もまた時代閉塞の状況を慷慨すべき時なのか。モノ・商品とデザインの氾濫がその範囲での欲望を蔓延させていながら、肝心な「健康で神聖な我欲 (Selbstsucht) 」(ニーチェ『ツァラツストラ』) が萎えているように見える。そのためにいまひとつの我欲、つまり「あまりに貧しく飢えて、つねに盗まんと思ふ」、「病める者の我欲であり、病める我欲」(竹山道夫訳) が、この汎デザイン社会の卑しき活力を養っている。活力なき欲望のアナーキズムと言うべきか。

商品の評価が限界効用説のように消費者の側の欲望の量や強さでなされることは、原則的には当然であるとしても、そこでの視点は消費者の主体性を必ずしも正当に位置付けてはいない。大衆社会論は、(当の立論者も含めて) 大衆蔑視論の別名なのかもしれない。労働価値説は、少なくとも労働という能動的活動の視点を失わない点において、人間疎外の論理ではない。デザインにおいても、その評価は、それによってどれだけ売上げを上げ評判をとったかという経済性・話題性によるのではなく、そのデザインに込められている社会的問題提起の価値によって測られるべきであろう。それゆえ、デザインそのものが欲望の、つまりその土地に住む民衆の、あるいは、孤独なデザイナーの欲望の表現である。創造の現場にデザインが立ち合っていること、これが重要なのである。そのあたりの事情を、石子順造はその「赤瀬川原平論」(著作集第2巻所収) において次のように巧みに言い表わしている。「つまり赤瀬川は、素朴二元論的には物事を捉えない。本物と偽物といいかえても同じように、イメージとオブジェ、メディアとメッセージ、論理力と想像力、芸術と生活などを、相互にあいわたる関係の構造として、知覚として、表現として対象化しようとするのである。それらすべてが有機的に運動しつつ、ある場合には絵画、ほかの場合にはマンガ、あるいはイラスト、さらにはオブジェと呼ばれる表現を、結果として生み落とすだけであって、赤瀬川本人にとっては、生活の在りようとは不可分な、ふたしかでたしかな表現欲とその実践があるだけだろう。その表現欲は、生の欲望を限りなく開放していきたいとする旺盛な自我意識と、自我意識を誘発する不条理な飢餓感である」。デザインが結果として反社会的と見なされ、芸術家が擬似的犯罪者のようであるのは、

必当然的に芸術・デザインの宿命とは断定できないが、そうした場合がデザインの本質と関わることもある。

[本稿は神戸女学院大学研究所1992年度研究助成による研究成果である。]

[参考文献]

- 『美術手帖』274号（1966・11）[模型千円札事件公判記録]
『美術手帖』347号（1971・10）[<千円札裁判>における中西夏之証言録（1）]
『美術手帖』348号（1971・11）[<千円札裁判>における中西夏之証言録（2）]
『美術手帖』355号（1972・5）[年表：現代美術の50年（下）]
赤瀬川原平『オブジェを持った無産者』現代思潮社，1970
赤瀬川原平『芸術原論』岩波書店，1988
刀根康尚「何故赤瀬川原平か」『SD』1970・8
上野昂志『沈黙の弾機』青林堂，1971
石子順造『俗悪の思想』太平出版社，1971
石子順造著作集1～3，北冬書房，1987
東京国立近代美術館『1960年代——現代美術の転換期』図録（1981）
東京都美術館『現代美術の動向Ⅱ 1960年代——多様化への出発』図録（1983）

（原稿受理 1993年4月26日）

《デザイン例①～④》



←梅田駅前の横断歩道の待ち時間表示。80秒から始めて75, 70, 65, …と5秒毎に表示され、最後の表示は10秒前、そのとき、待ちかねた人はすでに歩き出す。渡り終った頃に「通りゃんせ、通りゃんせ」のメロディーが背中に響きわたっている。



↑阪急梅田駅の自動改札。
キップを斜めに入れるところは人間工学の成果を生かしている。(東京のJR, ヨーロッパの多くの地下鉄ではキップは〔地面と平行に〕横向きに入れられる。)



赤瀬川原平「千円札拡大図(復讐の形態学)」
1968年 90×180cm
「千円札」によって現象されたものは、私の前に権力として定着されて、その権力は私と、権力の時間によって引留めてくれた。」
(『オブジェを持った無産者』)

赤瀬川原平「押収品(カバン)」
1963年 30×40×20cm
過剰包装はエコロジーの敵である。お札の過剰はエコノミーの敵である。権力に媚びず權威に追従しない<デザイン>は「真理」と同様我等を自由にする。

