

# 結論のない会議

第39回京都デザイン会議 テーマ「生きること」と「デザイン」

〜食におけるデザインの居場所〜

## 39th Kyoto Design Conference 第 39 回京都デザイン会議 報告書

- 日時 平成 31 年 2 月 22 日 (金) 13:00~20:00
- 場所 ハイアットリージェンシー京都  
ザ・ボールルーム

京都デザイン関連団体協議会  
公益社団法人 京都デザイン協会

## ご 挨 拶

京都デザイン会議は、京都デザイン関連団体協議会(略称:京デ協、／京都建築設計監理協会／京都国際工芸センター／京都伝統産業青年会／日本グラフィックデザイナー協会京都地区／日本建築家協会近畿支部京都地域会／日本図案家協会／日本デザイン文化協会京都／NPO 京都伝統工芸センター／京都デザイン協会の9団体)が主催し、過去38回に亘り開催してまいりました。

あらゆるデザインに関わる企業や、行政、団体、各ジャンルのデザイナーやクリエイターたち、学生、そしてデザインに関心を持つ多くの府民の方々に少しでもデザインを理解していただき、地域の活性化に貢献できることを主目的に、毎回その時代にふさわしいゲストの方々をお招きし開催して参りました。

直近の3回の会議ではグローバリゼーションを背景に、「グローバルワーキングを考える」を統一したテーマに掲げ、年度ごとにサブテーマを設け開催。第35回京都デザイン会議では「京都で活躍するデザイナーやクリエイターに何を聞きたい?」、第36回京都デザイン会議では「京都から世界に発信する各企業の方々に何を聞きたい?」、そして前年度の第37回デザイン会議では「マーケティング∞京都輝けるのか?いかに京都をプロデュースするか?」をサブテーマに開催して大きな成果をあげました。

そして昨年は京都府が強力に推進する「海の京都」の中心でもあり、日本国内はもとより海外から訪れる風光明媚な宝物の宝庫の宮津市に会場を移し、第38回京都デザイン会議 in 丹後を京都府丹後地域、中丹地域の活性化に尽力されている方々をパネリストに迎え、さらなる活性化に貢献できればと開催いたしました。

今回から3回にわたり「『生きること』と『デザイン』」というテーマで、生の根源である「衣食住」からデザインを見つめていきたいと思います。まずは、「食」。分野が変われば、デザインの意味も変わります。京料理に精通した料理人、出汁のサイエンティスト、モダンな感性で伝統工芸を革新する窯元。3人の異論正論。さらには会場の方からの声にも反応しながら。一緒にデザインを考える時間と空間を、それこそデザインしていければ、次に繋がる有意義な会議になると考え開催いたします。

平成31年 2月吉日

京都デザイン関連団体協議会議長  
公益社団法人京都デザイン協会理事長  
奈良 磐雄

## 第39回京都デザイン会議 結論のない会議「生きること」と「デザイン」 ～食におけるデザインの居場所～

デザインとは、図案や意匠だけを指すのでしょうか？

そう思われている方も、まだまだ多いと思います。

いやいや、紋様もあれば、環境設計や建築設計、都市計画もあるだろう。

そう反論してくれる方もいらっしゃるでしょう。

でも、それでも、まだまだ現代におけるデザインの定義や

役割を捉えているとはいいきれません。

デザインとは「なんらかの計画をカタチに表現する」作業と捉えられがちですが、

それは狭い意味でのデザインの解釈にすぎません。

「なんらかの計画」の前には「なんらかの問題」があるはずです。

「なんらかの問題」を解き明かすためには、ミッションを整理し、思考を繰り返し、

アイデアを構築していくプロセスがあります。じつは、それこそ「デザイン」なのです。

欧米では「デザイン」という言葉は「プランニング」や「思考の組み立て」などを意味します。

「デザインシンキング」のように、さまざまな場所で「デザイン」という言葉が使われています。

京都デザイン関連団体は進化していく「デザインの意味と役割」を、

出席者と共に考える『京都デザイン会議』を開催し続けています。今回は39回目を迎えます。

今回から3回にわたり『「生きること」と「デザイン」』というテーマで、

生の根源である「衣食住」からデザインを見つめていきたいと思っています。

まずは、「食」。分野が変われば、デザインの意味も変わります。

京料理に精通した料理人、出汁のサイエンティスト、モダンな感性で伝統工芸を革新する窯元。

3人の異論、正論。さらには会場の方からの声にも反応しながら。

一緒にデザインを考える時間と空間を、それぞれデザインしていきましょう。

結論ありきの会議は目ざしません。デザインを縛るな。さあ、デザインを解放しよう。

◆日・時 平成 31 年 2 月 22 日（金） 14 時～17 時

◆場所 ハイアットリージェンシー京都  
ザ・ボールルーム II

◆テーマ 「生きること」と「デザイン」  
～食におけるデザインの居場所～

◆パネリスト

竹中 徹男 京料理清和荘  
三代目 主人

川崎 寛也 味の素株式会社  
イノベーション研究所  
上席研究員 / 農学博士

松林 佑典 朝日焼十六世松林豊斎  
釜元（当主）

◆交流懇親会 18 時～20 時  
ザ・ボールルーム I

※「久谷政樹氏の平成 30 年度京都府産業功労者表彰  
をお祝いする会」と合同で開催。



ハイアットリージェンシー京都 ザ・ボールルーム II

◆主催 公益社団法人京都デザイン協会

◆共催 京都デザイン関連団体協議会

◆後援 / 京都府

◆協賛 / ご協賛各社

◆協力 / 京料理 清和荘  
味の素株式会社  
朝日焼

## 第 39 回京都デザイン会議 結論のない会議「生きること」と「デザイン」 ～ 食におけるデザインの居場所 ～

■日時 平成 31 年 2 月 22 日 (金) 14:00 ～

■場所 ハイアットリージェンシー京都 (ザ・ボールルームⅡ)

### ◆パネリストのプロフィール



竹中 徹男

(たけなか・てつお)

京料理 清和荘  
三代目 主人

昭和 31 年創業の「京料理 清和荘」三代目主人。昭和 38 年生まれ。同志社大学卒業後、大阪「つる家」で修業後、家業の「京料理 清和荘」に入る。現在は NPO 法人 日本料理アカデミーのメンバーとしてアメリカ、スペイン、フランス、イタリア、ベトナムなどでの「和食」紹介や、幼稚園から大学・社会人までに「うま味」を中心とした「和食」の魅力伝える活動に積極的に取り組んでいる。また、龍谷大学農学部修士課程に在学し、和食の科学的なアプローチを元に、和食の今後の可能性を探っている。



川崎 寛也

(かわさき・ひろや)

農学博士  
味の素株式会社 イノベーション研究所  
上席研究員

京都大学大学院博士後期課程修了後、味の素株式会社食品技術開発センターに入社。仁愛大学人間生活科学部(食品学、講師)を経て、現在、味の素株式会社イノベーション研究所所属。日本料理ラボラトリー研究会、日本料理アカデミー正会員。あまから手帖「料理理科」、月刊専門料理「フランス料理の科学」「おいしさをデザインする」を連載。関西食文化研究会、全日本・食学会ではプロのための調理科学を講演。主な著書として『料理のアイデアと考え方』、『料理のアイデアと考え方2』(柴田書店)、『日本料理大全 だしとうま味、調味料』(シュハリー・イニシアティブ) など。



松林 祐典

(まつばやし・ゆうすけ)

朝日焼十六世松林豊斎  
薫元(当主)  
朝日焼 代表取締役

平成 28 年に朝日焼十六世松林豊斎を襲名。朝日焼の根底にある「綺麗寂び」という茶人小堀遠州の美意識を基に、茶道具としての茶盃や茶入、水指、花入などを中心に朝日焼伝統の鹿背、紅鹿背をはじめ、十六世豊斎としての作風であり、現在の雰囲気をもつ月白釉流しの作品制作をおこなっている。また、海外での作品発表や、茶会の開催、茶の文化を広めるワークショップの開催なども、積極的におこない、英国セントアイブスのリーチ窯での作品展示をはじめ、茶会を開催。平成 29 年京都高島屋、日本橋三越本店にて襲名記念展を開催。



## 第39回京都デザイン会議 結論のない会議「生きること」と「デザイン」

### ～ 食におけるデザインの居場所 ～

司会進行：吉川 弥志 公益社団法人 京都デザイン協会会員  
オブザーバー：才門 俊文 公益社団法人 京都デザイン協会会員



#### 進化していく「デザインの意味と役割」とは

**司会：**みなさん、こんにちは。本日は、京都デザイン関連団体協議会が主催する「第39回京都デザイン会議」によるこそお越しくださいました。ありがとうございます。本日、司会を務めさせていただきます京都デザイン協会の吉川弥志と申します。私の専門は建築です。どうか、よろしくお願いします。

今回から3回にわたり、“「生きること」と「デザイン」”をテーマに、生の根源である「衣食住」からデザインを見つめていきたいと思います。本題に入る前に、京都デザイン関連団体協議会議長ならびに公益社団法人京都デザイン協会理事長の奈良磐雄より、ご挨拶を申し上げます。

**奈良議長：**ウィークエンドにも関わらず、たくさんの方にお集まりいただき、ありがとうございます。ただいまご紹介いただきました私は、京都デザイン関連団体協議会の議長および京都デザイン協会理事長の奈良磐雄と申します。京都デザイン関連団体協議会、略して京デ協は、京都における9つのデザイン団体から構成されており、進化していく「デザインの意味と役割」を出席者のみなさんと共に考える『京都デザイン会議』を年1回、開催しています。本日の京都デザイン会議で、

第39回目を迎えました。お手元には、これまでの京都デザイン会議の報告書として、一部ではございますが時間ある時に目を通していただけたらと思い、お渡しさせていただきました。2年前から議長を担当させてもらっている私ですが、以前は三輪泰司さんに長年議長を担当していただきました。私が所属する京都デザイン協会が、京デ協の事務を兼ねている関係もあって、「京都デザイン会議実行委員会」を構成し、毎回、時代に対応したテーマに基づき、開催しております。私は京都デザイン協会の7代目の理事長をさせてもらっていますが、6代目の理事長がロビーにも作品が飾られている久谷政樹氏です。先生は平成30年度京都府産業功労者として表彰されました。夕方からの懇親会でみなさまと共にお祝いしたいと思っております。

さて、“「生きること」と「デザイン」”をテーマに、第1回目として「食におけるデザインの居場所」を取り上げます。分野が変われば、デザインの意味も変わります。



す。本日は、パネリストとして京料理に精通した料理人、出汁のサイエンティスト、モダンな感性で伝統工芸を革新する窯元の3人を迎え、一緒に「食におけるデザイン」を考える時間と空間をデザインしていきたいと思います。それぞれの分野におけるプロフェッショナルの考えるデザイン、とても楽しみです。それでは、よろしくお願いします。

## 京料理 清和荘は、お食事を提供する、非日常の空間を提供する、「和」の文化を伝承する

**司会：**それでは、本日のパネリストのみなさまに、自己紹介を兼ねてご挨拶をいただきたく思います。最初に「京料理 清和荘」三代目ご主人の竹中徹男さま、よろしくお願いします。

**竹中：**はい、ご紹介いただきました竹中徹男でございます。本日のテーマに繋がるようなビデオをつくってききましたので、まずはご覧ください。はじめに、私どもの清和荘を見てもらおうと思います。(清和荘を紹介するイメージビデオの映像(制作：アイボ・柏原孝史・柏原聡)が心地よいギター(演奏：田中彬博)と共に流れる。外観、庭、部屋、花、緑、設え、食材、調理、夜景、料理、もてなし…約5分)



いま見てもらった映像のテーマは水です。京料理と密接な関係ともいえる伏見の水、特に伏見は日本酒で有名ですね。伏見の水は京料理にも適しており、丸鍋にも出汁をとるのにいいですし、夏には冷たい水が流しそうめんにも相性がよく、いろんな献立を生み出す源となっています。ビデオで見てもらった館ですが、昭和11年(1936)の建物で80年ほど上手に使っています。もともと家は缶詰屋でして、缶詰工場の隣にあるお客様をおもてなしする館と家族が住む家を作ったのですが、戦前、戦時中は軍の食料を供給していたそうです。昔の国鉄桃山駅に貨物で沢山のマグロが届き、それを工場で缶詰にしていました。韓国の済州島にも缶詰工場があり、同じく軍に缶詰を供給しながら、

隣の館でお客様をもてなしていたと聞いています。終戦後、商売は規模縮小となり、私の父と叔父が缶詰工場を宮津に移しました。現在も、叔父が宮津で「はしだて印」の缶詰をオートメーションにせずに、シンプルに手づくりでおこなっています。我が家の生業だった缶詰工場が移ってしまい、残った館で祖父と祖母が昭和31年(1956)に料理屋を始めました。私は3番目の長男として生まれ、後継ぎとして現在に至る訳です。

京料理の世界に生きる私に、デザインというテーマをいただきましたので、広辞苑で「デザイン」を調べてみたところ、①下絵。素描。図案 ②意匠計画。製品の材質・機能および美術造形性などの諸要素と、技術・生産・消費面からの各種要求を検討、調整する総合的造形計画。Ex.「建築デザイン」「衣服をデザインする」などいろいろと載っていました。では、料理屋のデザインとは何かと考えてみると、料理屋の「仕事」(存在意識)として、①お食事を提供する、②非日常の空間を提供する、③「和」の文化を伝承する、この3つが挙げられます。

## 清和荘での「デザイン」の意義とは

では、清和荘という料理屋の「デザイン」とは何かと考えてみると、1.料理と器、2.建物と設え、3.経営と雇用、4.継承と継続、が挙げられます。デザインは、組み立てたり、分解したり、再構築したりといった広義な意味で捉えると私はこのように考えました。1と2は有形、3と4は無形。それぞれをデザインしていくことが、料理屋にとってのデザインと考えました。

平成28年(2016)に、私ども清和荘は創業60周年を迎えました。その時に、今回のオブザーバーの才門さんと出会い、部屋の改装等をおこなった訳ですが、料理屋として日常から離れた空間をもう一度見つめ直してやっていこうと考えました。その時に、先ほどのビデオを作った訳です。その中で、もっとも大事なことは何か





と考えたところ、ブランディングというキーワードが浮かびあがりました。

### 【ブランディングの重要性】

1. ブランドに対する共感や信頼などを通じて顧客にとっての価値を高めていく、企業と組織のマーケティング戦略のひとつ。

2. ブランドとしては認知されていないものをブランドに育て上げる、あるいはブランド構成要素を強化し、活性、維持管理していくこと。また、その手法。

そこで、清和荘のブランディングを考えてみました。

### ◎料理と器

・奇をてらわない 旬を先取りしたお料理 ・「美味しい」よりも「食べやすい」 ・「高級」でなくても「小奇麗な」器 ・「完全無欠」を実現する

### ◎建物と設え

・飾りすぎない ・料理とお客様で完成する空間 ・季節感をさりげなく ・「香り」も大切に

### ◎経営と雇用

・お客様のご希望を具現化する ・「わがまま」を実現するのが料理屋 ・私自身が訪れたくなる料理屋 ・働いて良かった 働いてもらって良かった

### ◎継承と継続

・いまの時代合にわせた雇用体系 ・料理を科学しながら労働環境を整える ・ともに学びながら技術の継承 ・次世代が経営したくなる料理屋に

### 【清和荘での「デザイン」の意義】

・料理屋（料亭）文化を継承する ・お客様の喜びに繋がる ・従業員のやりがいと喜びに繋がる ・次世代の希望に繋がる

このように、私は、料理屋（料亭）におけるデザインと考えました。

**司会：**竹中様、美しい映像から始まり、料理屋におけるデザインの分析と課題、ありがとうございます。続きまして、農学博士で、味の素株式会社イノベーション研究所上席研究員の川崎寛也さま、よろしくお願いします。

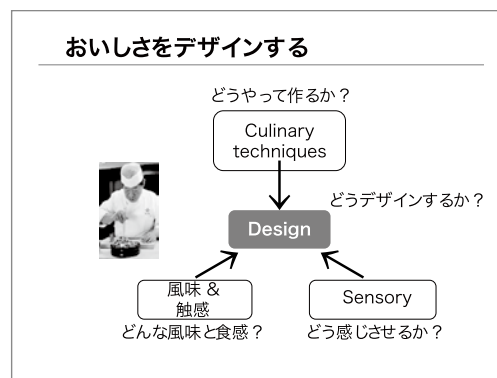
### 僕の考えている「おいしさ(料理)とデザイン」

**川崎：**こんにちは、川崎です。よろしくお願いします。今回、竹中さんからこのお話をいただいて、デザインの世界と料理の世界、おいしさを考えるのにはちょうどいいなあと思いお受けしました。本日、僕の方は、2つの目論みがあります。1つは、普段、デザインを生業にされている皆さんに、僕の考えている「おいしさ(料理)とデザイン」は本当に合っているのか、大丈夫なのか。



といいますのは、おいしさの科学的なことを知りたいという要望もあり、ここ10年以上はプロの料理人さんと相手に話をしていますが、僕自身の中でもまだまだ疑問を持っていますので、ぜひアドバイスがいただきたいと思っています。もう一つは、僕は大学が京都でした。いまは神奈川県川崎市に研究所があるのですが、もともと実家は兵庫県加古川市です。京都は大学院も含めて9年いました。それだけに、京都のことが大好きでして、普段、月2回以上は京都に來ています。そして、最後は京都に住みたいと考えています。そこで、建築家の先生に出会えればと思っています。どなたか、僕の家を町家で作ってくださる建築家の先生はいらっしゃいませんか。そんな目論みもあつたりします。

僕がいきなり料理の話をして、竹中さんのように意識の高い料理人さんなら科学的なこともすつと入ることができそうですが、そうでない方は科学者の話は聞きたくない「どうせ味の素を使わせようと思っているんやろ」といわれるので、まずは僕にも料理人の血が流れているという話をします。この写真は北海道の根室なんですけど、僕の高祖父がヨーロッパ航路で西洋料理を学びまして、根室で「西洋亭」という料理屋を立ち上げ、曾祖父が継いでいました。明治が終わり大正になる頃、兵庫県加古川に來て西洋料理の店をやっていました。戦後、世の中が不景気になり、5代続いたが店を閉めてしまいます。小学生の時までそこで暮らしていました。そんな背景も



あり、幼少の頃より、料理にぐっと興味を抱くようになり、その後、料理とサイエンスを追究することになりました。

## 「おいしさをデザインする」「料理を科学する」

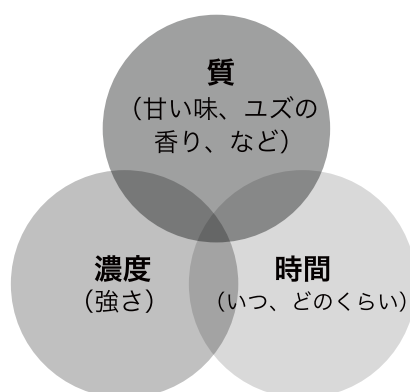
次は、プロの料理人向けの月刊専門料理誌の連載記事の写真です。このタイトルが、ずばり『『おいしさ』をデザインする』なんです。2013年からやっていたのですが、その前は『あまから手帖』でサイエンスのことをやっていました。2015年からは『アイデア』をデザインする』となり、おいしさや料理という言葉は消えてしまいましたが、料理人の視点、科学者の視点を通して「料理を科学する」の掲載は続きました。

では、僕の考えるデザインとは一体何なのか。デザイン＝本質を見出して意図的にコントロールすることである。サイエンス＝本質を見える化するための考え方・方法と捉えた時に、ここで初めて料理とサイエンスとデザインが繋がって、本質を見える化するためにデザインする。例えば、イスをデザインする時、従来のデザイナーは通常のイスを連想して考えるが、できるデザイナーは座る行為そのものに着眼します。座るとは何なのか。座るというのにはどのような価値があるのか。座るという行為は一体どのような行動なのか。原点に基づいて発想します。その時に、人間工学に基づく科学的なアプローチが必要になってきて、効率を見出してそれを元にデザインすることができます。この話を聞いた時に、料理も一緒だなと思いました。つまり、料理人さんがサイエンスを学ぶというところで、料理を科学的に見るというのは、「おいしさをデザインする」ためなのです。

その中で、いつもお世話になっている菊乃井の料理長・村田吉弘さんのことばに「素材のどこにスポットを当て、何を組み合わせ、どう切るか…。まずは頭で考えて筋道を立てて、それから調理せんとあかんよ」という話があります。料理人は食材を目の前にして調理しなければなりませんから、①どうやって作るか？（Culinary techniques）だけでなく、②どう感じさせるか？（Sensory）といった感覚の部分を考える。それに必要なのは、③どんな風味と食感？（風味&触感）なのか。これらを全部コーディネートするのがデザインだという概念で捉えています。

今日はその一部、どう感じさせるかについてお話しします。味覚と嗅覚のしくみについて、みなさんの口の中はこの絵のようになっています。味覚とは、甘味、うま味、塩味は生得的に好まれる味。酸味、苦味は生得的に嫌わ

### 味細胞、嗅細胞が伝える情報



れる味。つまり栄養情報で、たんぱく質やミネラルなど身体に必要なものは最初からおいしいと思っていて、いらないものは嫌いだと判断するのが味覚です。一方、嗅覚に関しては好き嫌いは決まっていなくて、味との連合学習で好き嫌いが決まっている。これが記憶情報です。こういった味覚と嗅覚は食文化に繋がっていきます。味覚受容体の種類は、塩味2種類、酸味2種類、甘味1種類、うま味3種類、苦味35種類あるといわれています。味覚受容体の種類は、400種類。香り物質は数十万種類。ヒトが認識できるのは1万種類といわれています。味細胞、嗅細胞が伝える情報としては、質（甘い味、柚子の香りなど）、時間（いつ、どのくらいの長さ）、濃度（強さ）。細胞レベルでは、この3つしか脳に行かないというのがわかっているから、料理人はこの3つをコントロールすることになります。となると、意外と時間、いつからいつまでコントロールすればいいのかがポイントになります。



### 「てっばえ」の風味をデザイン

そこで、一子相伝京の味・なかむらの中村元計氏と一緒に考えた「てっばえ」という料理をもとにお話しします。材料は、イカ、わけぎ、辛子酢味噌、赤貝。これら



をおいしくしたい、新しくしたいということで、口の中に入れた時、時間軸を横に、濃度（強さ）軸を縦に「てっぱえ」の風味をデザインしてみました。左の図が伝統的なもので、素材の風味が、辛味や酸味、味噌の風味に隠されているのがわかります。それではということで、上の図へ。それぞれの素材の風味をわかるようにしたいということで、風味継続時間を計ってみました。調べるという感覚で、中村さんに和え衣や赤貝を口に入れてもらって時間をストップウォッチで計ただけですが、デッサンにとっては重要な情報になります。和え衣は最初に、味噌の甘味がして、酸味、辛子の辛味、最後に辛子の酸味がする。赤貝に関しては、最初は赤貝の良い香りがして、次に赤貝の磯臭さがきて、最後に赤貝のうま味がするということがわかりました。この時間帯をどのように調整するかということで、様々な濃度の凝固剤を使って調味料をコントロールしてみることにしました。調味料と食材の存在ということで、時間帯を早く：白味噌の泡、短く：ゼラチン＋酢、長く：寒天＋和芥子、それぞれを凝固剤で固めて、感じる順序と場所をコントロール、切った酢ゼリーを和え衣と合わせて、伝統的な和え衣を新しい和え衣に変え、新しい「てっぱえ」を作りました。これが伝統的なものに比べておいしいか、まづいかという話ではなく、それぞれの素材と調味料がよくわかる料理になったということです。

## 日本料理とフランス料理の違いはどこに？

最後に、もう一つ、真ん中の、おいしさをどうデザインするか？ということで、研究としてやっているものを紹介します。日本料理とフランス料理の違いはどこにあるのかと考えた時に、フランス料理の方も日本の食材を使って、日本料理の人も西洋の食材を使い、調味料も使って作る料理は、フランス料理なのか日本料理なのか。その国境線がどこにあるのか、わからない料理人が増えてきた。その境目はどこにあるのかということを考えた時に、僕は料理人の考え方こそがデザインマインドで、そういうことが大事なことだと思います。

これは月刊専門料理「京料理のこころみ」の連載があります。京都の料理人が、毎月、1つの食材で新しい料理を作って、激しいディスカッションをおこないます。これがとても面白く、10食材分（20ヵ月分：2011.01～2012.10）を解析してみると、日本料理における重要要因が10項目見つかりました。1. 主素材の触感が活かされていること 2. 主素材の風味が活かされていること 3. 主素材の旨みが引き出されていること 4. 主

素材の主役感 5. 主素材と副素材の相性 6. しつこくないこと 7. バランスの良さ 8. 日本料理・京料理らしさ 9. 品の良さ 10. 驚き・インパクト これらを元に、彼らは料理を批判していたことがわかったのです。それに対して、今度は日本料理人12名、フランス料理人7名に参加してもらい、あるアンケートをおこないました。

先ほどの日本料理における重要要因が10項目をベースに、3点満点で応えてもらいました。フランス料理人に対しては「日本料理・京料理らしさ」の代わりに「フランス料理らしさ」を使用。その結果、新しい料理を考える時の日本料理人の考え方として、日本料理らしさ、旨み、風味が重要であり、影響度が強いと考えているのがわかります。これに対して、フランス料理人の考え方は、フランス料理らしさ、バランス、相性、主役感が目立ち、面白いことに、風味はフランス料理人も日本料理人も重要視していることがわかります。まだまだお話ししたいのですが、時間となりましたのでこれで終わります。

**司会：**川崎さま、「おいしさをデザインする」お話、ありがとうございました。それではパネラー3人目、株式会社朝日焼代表取締役、朝日焼十六世松林豊斎 窯元（当主）の松林佑典さま、どうぞよろしくお願いいたします。



## 茶どころ宇治の窯元として 400 年前から茶器を作り続けています

**松林：**みなさん、こんにちは。私は、京都宇治の方で朝日焼という窯をやっております。宇治川のほとり、世界遺産の平等院の近くに窯があり、茶どころ宇治ということで、お茶の器というものを作っております。本日は、私自身で朝日焼とは何なのだろうと考えると、朝日焼の使命、ミッションを意識してみようと思います。私ども

は「お茶の器を通して、使い手の豊かな人生の一助になる」ことを使命としており、何がしら器を通して貢献したいと思っています。

朝日焼の歴史は今から約400年前、桃山時代から江戸時代が変わろうとする慶長年間という時代に、朝日焼初代陶作が器を作り始めたと聞いております。当時、千利休が茶の湯を大成し、同じく茶人であり、造園家であり、建築家でもあったアートディレクターともいえる小堀遠州が活躍した時代です。小堀遠州は、当時お茶の産地として力をつけてきた宇治とも関わりが深く、宇治茶の地位向上に大きく貢献しました。初代は遠州より窯名の「朝日」の二字を与えられ、それが「遠州七窯」のひとつとされる所以です。そのように遠州と初代が一緒に仕事をしたのが朝日焼の始まりと聞いております。その窯の16代目が私で、3年前に朝日焼十六世松林豊斎を襲名させていただきました。

スライドの写真は400年前の初代の茶碗がこのように現存している訳で、小堀遠州の美意識、遠州好み、別のことばでは「綺麗寂び」。侘び寂びの寂び「綺麗寂び」。ま、なんとなくわかったような、わからないところがありますが、利休さんの侘びというクリエイティブなものに少し綺麗、京風というか、洗練されたものが入っていると思います。

3年前に、平等院の浄土院において、朝日焼十六世松林豊斎襲名の儀式をさせていただきました。ご先祖に自分が名前を継いでいくという儀式、36歳の時でした。突然に、父が亡くなって代々続いた名前を継ぐというのは、とても意義深いもので、継承することによって窯に対する情熱と責任を力強く持たすように思います。

スライドに映ったこの作品は、私の茶碗で、鹿の背中のようなもの、朝日焼伝統の鹿背といえます。宇治川によって運ばれてきた宇治の土をもって茶碗を作っていく。初代からの始まりの如く、宇治の土の持ち味をいかに引き出ししていくかが、私ども朝日焼の根源にあります。伝統的な風合いと、表面的には非常に可愛い、その根底には綺麗寂びで器を作っています。いわゆる茶の湯の茶碗、抹茶茶碗です。

## 生活の中でひと時、おいしいお茶を愉しむ

私ども朝日焼は非日常の茶の湯の茶碗だけを作っているのではなく、日常に使う急須（宝瓶）をはじめ、宇治の窯元として誇りを持って茶器を制作しております。茶器の特徴は、繊細で丁寧な作りとロクロ成形による優美な形にあります。「生活の中でひと時、おいしいお茶を



愉しむ時間」をコンセプトに、朝日焼伝統の技術を詰め込んで制作しています。近年は、ルイ・ヴィトン社とコラボレーションして、煎茶のスペシャルケースを作りました。今回、デザインということで、いろんな企業やデザイナーの方とコラボレーションした仕事が沢山ありますので紹介したいと思います。

これは、コラボレーションした初期の作品で、ヨーロッパの人々に朝日焼をどのように感じてもらえるかをテーマに作ったものです。次は、スケラーというデザインスタジオがあるんですが、「自分たちで作りができない、あるいは思考と違うものをいかにデザイナーと作っていくか」をテーマにしたもので、自分にとっては世界を広げるのにとっても大事だと思います。先ほど見てもらった急須のカタチだけで約150年前から存在するのですが、宇治のお茶をおいしく入れるのに、もうこれ以上いじりようがないと自分の中で思うようになって、新しい急須を作ろうと考えた時、何をしていけばいいのか全くわからない。そこで、既成概念を棄てて作ってみよう、そこから得られるものがあるんじゃないかと考え、京都のデザイナーの方と一緒に作ったものです。もちろん、朝日焼の茶器であるからには、お茶をおいしく入れられるという機能性を最低限確保しながら、急須で出されるシーンをいろいろ想定しながら作ったものです。こういったコラボレーションの話を少ししましたが、私自身、伝統的に継承してきたもの、その部分をいかに踏み出していくか。新しい視点をどのように自分たちの窯に入れていくか。そういった意味でのテストケースで、他のデザイナーと一緒に仕事をする事によって自分の中に新しいものが生まれてきたり、気づいたり、気づかされたりして、それが血となり肉となっていくと考えます。

## 京都の伝統工芸に携わるメンバー6人によるプロジェクト「GOON」

ただ、一方でデザインというのは意匠ですね。私はそれを委ねることに抵抗感があり、それも技術のうちかもしれないんですが、他人に作ってもらっているなという感覚があります。そこから抜け出すきっかけをもらったのが、GOON（ゴーオン）という活動です。京都の伝統工芸に携わる6人で、先人から受け継いだものを真に理解し、リスペクトしているメンバーによるプロジェクトです。



メンバーは、帯ときものの老舗の細尾さん、竹という素材を知り尽くした技の公長齋小菅さん、卓越した木桶の技法と精神を受け継ぐ中川木工芸の比良工房さん、日本最古の手づくり茶筒の老舗の開化堂さん、見た目の美しさだけでなく、使うことで心地よさを感じる京金網つじさん、そして朝日焼きの私です。異素材の方たちと一緒に、まったく違う新しいものを作るということをやっています。そこでは全然違う考え方があることに気づかされます。それぞれ性格の違いもありますが、発想の違いに影響を受けたりします。この写真は6つの素材のコラボレーションから生まれた作品です。

これは家電メーカーのパナソニックさんとコラボレーションしたもので、日常のなかでお湯を沸かす器を新しく面白くできないかというところから考案したのがこの器です。IHが伝わるように器の下にあるものを塗っておき、さりげない処からお湯が沸き、お茶が愉しめるというものです。そのユニークさやデザインも評価され、ミラノのサロンでデザイン賞をいただいた器でもあります。こういった面白い作品が生まれることによって、デザインという考え方もどんどん広がり、変わっていくんだろうなと考えます。最近特に思うのは、スマートフォンで映らないものの大切さ。そこにある質感であったり、用途であったり。そういったものをいかにデザインするかということが、とても大事だと考えます。

これは、我々にとって大切な登り窯です。あるいは、土を掘って来て50年100年寝かせたりします。土そのものが器の命でもあります。このようにお辞儀をしてから窯に火を入れます。こういった大切な儀式は、父から受け継いだ朝日焼の原点にあるといえます。

次に、2016年にギャラリーをオープンしました。茶器を通して、今の時代に欠けているものは何なのかを探るところでもあり、ここでお茶を愉しんでもらったりすることによって、今まで継承してきたものを育んでいき、さらに次へ繋いでいく。そして、新しい文化が生まれていくことを願ったギャラリーです。大切なアウトプット



の前に、何をもってくるか、どうあるべきかを考えながら、今後もデザインしていきたいと思います。

**司会：**朝日焼の松林佑典さま、どうもありがとうございました。パネルディスカッションに入る前に、10分間の休憩に入ります。

(休憩)

## 料理が映える、より食欲をそそるといった微妙なバランスを考えた器

**司会：**それでは、これからパネルディスカッションに入ります。まず最初に、竹中さんのお話の中に「料理は盛りつけることが大切なことであり、デザインとして肝心なこと」とありましたが、器の立場から松林さんに、料理と器に関してお聞きしたいと思います。

**松林：**料理人が料理に合う器を選んで、料理を盛りというのが通常でして、料理が盛りられるシーンを見ることもなく、日本料理に合ってくる大きさとかカタチといった定型があるのでそれをベースに作っています。その逆に、オートクチュールというか、ある一定の料理に合う器というものも生まれてはきています。いずれにせよ、料理が映える、より食欲をそそるといった微妙なバランスを考えた器が喜ばれるのではないのでしょうか。

## 器に対して料理を盛りたいという衝動、盛った時の美しさと食べやすさの共存

**竹中：**食べるということは、人間にとっていちばん大事なことだといえます。最近では、大学生が日本料理を食べるマナー講座が開かれています。私たちの時なら、ホテルでフォークやスプーンがいっぱい並んだ西洋料理でしたが、彼らにとってお茶碗を持って食べるという習慣があまりないみたいですね。普段テーブルの上に置かれた料理なら持たずに食べることはできても、懐石料理のように畳の上にお膳が置かれると、どうしても器を持ち上

げなければなりません。犬や猫のように食べものに顔を近づけて食べる訳にはいきません。そのためには器を持つ、その時に持ちやすいサイズの器が問われますね。大き過ぎたり、重過ぎたりすると疲れますし、片手で持つて口に運ぶこともできません。器にとって寸法はとても大切ですし、私たち料理人はその寸法に慣らされているので、寸法に合わない器には逆に盛りたくありません。

私ども料理人が器を求めに行ったとき、その器を見て、これにはあの料理が映えるな、おいしそうだな、盛りたいな、と思った器はずっと使い続けています。とりあえず、買っておこうかの器は出番がなく忘れていきますね。それはやはり、器に対して自分が料理を盛りたいという衝動として、盛った時の美しさと食べやすさが共存



しているからだと思います。今までに、あまり特殊な器を作ってもらったことはありません。器を作る職人さんが器いっぱい、表も裏にも紅葉の絵を描きたいとおっしゃっても、料理を盛り付けたらこの部分しか見えませんよと窯元へ出掛けたり、こちらへ来てもらってうちの料理を盛って食べてもらいます。実際、自分が作った器に料理が盛られたところを見てもらうのです。特に若い職人さんには、教育を兼ねてですがね。

**司会：**器には寸法が何より大事で、器を見てある料理を思い浮かべ、おいしそうだな盛りたいなと衝動に駆られる器がいいというお話でしたね。では器によって、味覚に影響するというのはあるのでしょうか。

## 今も昔も、調理方法は変わっていない!?

**川崎：**器に関して、最近、問題になっている研究の一つに食べ過ぎというものがあります。大きい器に料理を小さく盛りつけると少なく見え、逆に小さな器に料理を大きく盛ると多くに見えるという錯覚があります。それを利用して、同じ量なのに、料理が大きく見えるメガネをかけて食べれば、食べることがコントロールできるというような研究があります。また、先ほど出ていました器の

寸法ですが、人間の口の大きさや、手の大きさはあまり変わらない。大人と子供の差はあっても、ワニの口や熊の手の大きさと比べれば全然違う。人間の口や手の大きさはあまり変わっていない。だから、今から400年前の器が使い続けられるということに結びつく訳で、たぶん500年後も同じようにならざるを得ないと思います。

**司会：**400年前の器の話が出ましたが、時代と共に調理方法は変わってきたのでしょうか。

**川崎：**僕は、調理方法は基本的に変わっていないと思います。効率のため、機械を使うというのにはありますが。先ほど申しました口の大きさに対し、日本料理は食べやすいように隠れ包丁を入れたり、箸で切れるように柔らかく炊くといった調理がされています。逆に、西洋料理の場合、皿の上で切っているだけで、口の大きさに合わせて切って口に運んでいます。フランス料理の調理法として研究されているのは食感の部分です。我々がものを砕く顎のチカラは多少の差はあっても、人間という概念の中ではそんなに変わりません。食材を口の中に入れて砕くチカラ、咀嚼する時間というのはあまり変わらないし、変えられない。

**竹中：**私も基本的には調理方法は変わっていないと思いますが、歴史をずっと遡れば、調理方法は随分変わってきているといえます。特に、京都の料理人は。平安時代、塩漬けしたものを卓上で醤油の原型になるものや塩などで調理して食べていたものが、鎌倉時代になると、大根だけを湯がくだけではおいしくないから、お揚げを炊いた後の油と調味料と一緒に大根を炊くとおいしくなるということに気づきました。当時から京都には料理人が多くいて、本来の水で戻して食べていた保存食を、湯がいた湯で炊くという、つまり出汁をしく調理法が生まれています。そういった意味では変わってきたといえますが、今はどうかといえば、本質的に人間の欲求が同じものばかりでは面白くないから、違うものを食べたいという





欲求から料理人が考えたり、また、消化を良くするために胡麻を搗ってそのエキスを溶かして飲まそうとするなど、いろんな技術は変わってきているんだと思います。

## 日本料理にとって四季という季節感は欠かせない大切な要素

**司会：**和食の食材に肉というのはどうなのでしょう。

**竹中：**私どもは長い間、肉は使わなかったのですが、海外からの方には、わかりやすい食材を出さないと食べないということがあり、肉を献立に入れるようにしました。だが、問題は調理方法です。その時、思うのは、ただ普通に焼いたとしても、デミグラスソースをかけてしまうと日本料理でなくなります。そのためには、やはり、わさび、醤油というところが大事なところ。日本料理と西洋料理、中華料理、あるいはイタリア料理にはそれぞれ境界線があると思います。それは、香りなのですね。うちの店ではオリーブオイルは一切使いませんし、香りをつけるのなら、日本の柚子や生姜の香りだったり、山葵の香りがしたり。例えば、柚子味噌を作ってその中に漬込んだ肉を焼くと、食べた時に柚子の香りがする。また味噌の香りがすると、これは和食だと感じてもらえる。この頃は海外の方でも、柚子の香りは日本の香りと認識されているので喜ばれます。このように海外の食材を使う場合、日本の香りが大事だと思います。

また、すっぽん鍋の時に、フカヒレを出すのですが、フカヒレは中華料理とおっしゃる方もいらっしゃいますが、うちのは宮城県気仙沼産のフカヒレ、日本産ですから、これをすっぽんのスープで炊くとこれは立派な日本料理だと思って出しています。それぞれ元になるような香り、エッセンスを入れることで、海外の食材も日本料理になると考えます。

**司会：**日本料理には特に香りが大事というお話でしたが、香りを伝えるための器があれば教えてください。

**松林：**香りを感じる時に、器にできることはそんなに多くはないのですが、それを閉じ込めていくのか、拡散していくのか、料理が運ばれてきたときに香るのか、卓上で香るのか、そういったところから器の形状を生み出したりします。

**司会：**抹茶茶碗の香りなどはどうなのでしょう。

**松林：**茶碗の場合は香りということよりも、見た目に涼やかに感じることから夏は平茶碗となります。平たい方がお湯が先に冷めていくので、器の形状で季節感を表わしているというのが大きな特徴といえます。

**司会：**料理を盛る時、思い起こさせるような風景といったものはあるのでしょうか。



**竹中：**私どもは茶懐石ではなく、会席料理ですので、最初に前菜八寸をお出しします。その中に、歳事や季節を表現してお出しすることが多いです。例えば、秋だったら紅葉した落ち葉を添えたり、夏場ですと器に季節の葉を敷いたり、もしくは野菜を飾りにして季節感を表わします。食べる方が、そこから思い浮かぶ風景があれば何よりですね。料理もそうですが、季節を表わす器も大きな役目を果たしています。

**司会：**日本料理にとって四季という季節感は欠かせない大切な要素というのはよくわかりました。調理する上で、季節感をコントロールするようなことは可能なのでしょうか。

**川崎：**日本料理において四季を表現するのに、視覚の部分だけでなく、先ほど話に出ていました香りを感じさせることが大事だといえます。一言に香りといっても、香りの原理原則というものがあるって、香りの出し方にもいろいろあります。季節を感じさせる香りがより一層料理をおいしくしてくれます。

**司会：**たとえば欧米の料理において、香りの役目はどうなのでしょう。

**川崎：**香りについては使い方が違うと思います。たとえば、夏の京料理といえば鮎ばかり、柚子を入れておけばいいとよくいわれます。これは重要なことで、食文化の一つを表わしています。料理において、新規性と親近性のバランスが大事といわれます。新しい食材を使う場合、盛り付けは親しみのあるように。普段の料理に近い場合は、盛り付けは斬新にする。このようにバランスをとらないと、別に食べたくない料理になってしまいます。日本料理において、香りを引きずらないとよくいわれます。一品の料理の香りが次の料理に残らないように調理されています。フランス料理は、次の料理を意識するといわれます。リエゾンさせる料理という概念があります。



## 日本料理における、はかなさとは

**竹中：**日本人って、はかないものに美を感じるといわれますが、お酒もそうだと思います。日本料理の場合、お酒を飲む料理でもあるわけですが、お酒を飲むことによって料理の味を切り替えてくれるお酒が僕はいいなと思います。例えば、おいしい純米大吟醸酒なんかは何もあてなどいらず、塩だけで飲めるというのがありますが、料理人とあまり合わない気がします。ひとつの料理をおいしかったなと感じて忘れ去る頃に次の料理が運ばれてきて、蓋を開けたら今度は生姜のいい香りがするわというのが、日本人が持つ味覚というか、美意識だと思います。器もそうですね、お茶事の場合、次々と違う器が出てきますよね。

**松林：**お茶事の決まりごとはあっても、いろんな楽しみがあり、美に対する違いがありますからね。

**竹中：**お茶事で、今日は家元から茶杓をいただいたのでお茶会を開くというのがあります。そんな文化はよその国にはありません。そのために、3日も4日もかけて準備。お茶事の場合、茶碗が主になったらあかん。そういった意味の中で、茶道具を使い分けされるわけですよね。お茶事に詳しい才門さん、その点どうですか。

**才門：**本日の実行委員会での才門俊文と申します。専門は建築です。お茶事では、本来、茶を掬う道具である茶杓はお客様をもてなすために、亭主自身が竹を削って作り、それを使って茶を点てる場所にあるといわれます。わずか5寸（約15センチ）あまりの一本の細い竹の中に、櫛先あり、節あり、切り留めありと見どころが沢山あります。しかし、素材は竹です。竹というのは永久的なものではない。もったとしても20年、30年。虫が入れば壊れてしまう。そんな茶杓ですが、茶人は私のために亭主自ら削って作ってもらったという喜びがあります。竹にはどこかはかなさがあります。皆さんもお話を聞いていて、料理にもはかなさがあると思います。

本日のテーマ「食におけるデザインの居場所」と考えれば、やはり、春夏秋冬といった季節感、旬の素材、朝昼夜といった時間帯…。人間は料理を口に入れた途端、一瞬にしておいしさを判断する。その感じ取ったおいしさは永遠に続かない。料理におけるはかなさがそこにあると思います。竹中さんおっしゃる料理とお酒の



関係、400年も続く朝日焼の松林さんがいわれる器の世界。いずれも、主役の邪魔をしないということだと思います。受け継がれてきた伝統を守りながら、現在に適した料理や器を作る難しさがあると思いますが、おいしさを科学するというのはどうなのでしょう。

**川崎：**科学はサイエンスですが、もうひとつの化学の化けるというのが、僕は科学の最初だと考えます。サイエンスの意は知る、物事を識ることにあります。サイエンスというのは、もともとギリシャの哲学で、世の中が人と水と土からなっているはずという仮説を立てて、それを検証していくというのがサイエンスの最初です。まず化けるから始まって、とことん分類をおこなう。意味がわからなくてもとにかく分けること。この化けると分けるが科学の最初だといえます。そこで思うは、分けるにも限界があります。わからない部分も出てきます。釉薬と器の素材、温度の関係も科学的にある程度は計算でき、わかっても、そこに何の意味があるかということになります。そこには必ずといってもいいほど、未知の部分が存在します。これからの科学は、融合したもの。何かと何かが繋がったらどうなるか。人間には説明できない部分があり、科学にも限界があると僕は考えます。

**松林：**器の場合、使われる方の思いがそこに盛り込める余地が必要だと思います。

**竹中：**朝日焼の器は、ほっこりしますね。宇治で茶器一筋にやって来られたというのは、宇治のお茶人さんに認められているからです。私どもは、最初に申しましたように、おいしい料理より食べやすい料理を作りたいと思っています。というのは、奇をてらった食材より、ベースになるのは生産農家が丹精込めて作られた野菜、たとえば蕪を細かいおろし金でおろして、いちばん出汁で作ったあんが熱々を手にとってぬくもりを感じる器で食べていただくというのが大事だと思います。お茶道具に関しても同じで、飽きのこないというのが大事で、その中にパッと目を引くもの、魅力を感じるものがデザインの大切な要素だと思います。

**才門：**飽きのこないというのは大事ですね。料理と器と



しての用の美。

**司会：**料理人にとってピタッときた器というのはあるのでしょうか。

**竹中：**器としてピタッとこないものは使いませんね（笑）結構、インスピレーション。恋愛と一緒にです。器を作られる方も、用途、使いやすさ、飽きのこないといった点を必ず考えられると思います。

**松林：**もちろん、そういったことは考えますね。ただ、そこに何が来るのが難しいところで、ずっと作り続けている器と、新しい試みのものでは個々に答えが違います。共通していえることは、最終、手にとってもらった時や、料理が盛られた時に、喜びを感じてもらえるものでなければと考えています。

**司会：**器の話から少し離れて、気候、風土、水、環境といった食べる場所によって味覚、おいしさは変わるのでしょ

**川崎：**いちばんわかりやすいのが、飛行機の機内食ですね。5、6年まえから研究を始めているのですが、飛行機の中で食べるメシは不味く感じるのはなぜかといえ

**司会：**日本料理やコース料理の順番において、味の濃度をコントロールするというのはあるのでしょうか。

**竹中：**うちの場合は、味を濃くしていくというのはないですね。もちろん、全体を考えますが、メインとなる食材、ご馳走感のあるものをポンと出し、その後の流れを考えて調理します。基本的、あまり濃い味のものはなく、

甘い物は甘く、酸っぱいものは酸っぱく。その切り替えに、うまく苦味を使ったりします。最初は、味覚としてやさしいものから出して、メインとなるところでカツと来るご馳走を出し、そして箸休めと続き、最終、甘い物を出すといったところでしょうか。

**司会：**映画の世界では最後に感動させるというのが多いのですが、日本料理や西洋料理ではおいしさのシナリオというか、演出方法は違うのでしょうか。

**川崎：**日本文化や西洋文化では、感応のさせ方が違うといわれています。例えば、フランス人にとって、日本料理はすべて前菜のように感じているみたいで、ワインと同じようにだんだん強い目の味になれているフランス料理とはまったく違います。彼らにとっては、メインはお肉だけに、その前に次々と出してもあまり喜ばない。日本料理は、おいしい食べ方に乗っかって食べた方がおいしいと思いませんか。

**竹中：**イタリア料理の場合、パスタが最初に出てメインがあるのですが、日本人の場合、最後にご飯を食べるのですから、その代りパスタを最後にもってくるといった、国民性に合わせた献立の出し方が大事です。日本料理にお肉を出すというのは、海外の人の文化に合わせて日本料理のおいしさをデザインしていると考えます。

## お酒が、料理をさらにおいしくする

**司会：**ワインの話がでしたが、京料理と共に育まれてきた伏見の日本酒もいいですね。ところで、ワインやお酒といったアルコールを摂取することで、食欲が増進するということはあるのですか。

**川崎：**非常にあると思います。お酒を飲むと体がエネルギーを摂っていないという錯覚に陥ってしまい、最後にエネルギー摂りたくなります。ご飯とかラーメンを食べたくなるというのは脳に騙されているのですよ、みなさん気を付けてください。

**司会：**適量なお酒が、料理をさらにおいしくさせるということですね。

**竹中：**かつて、日本料理といえば日本酒でしたが、お客様の要望でワインをお出しするようになりました。しかし、最初はワインに日本料理を合わせようと考えましたが、それは不可能でした。いろいろ試行錯誤した結果、ワインに合わないテイストを和食から外したらいいなと考えました。例えば、ワイン会席の場合、かつお出汁を使わないとか、向付を召し上がっていただく時も、一つの皿に5品を盛るのですが、そこには粘りつけのあるお醤油で食べてもらうものや、い

ろんな和の香りや味付けのものを出すと、それぞれ勝手に好みに合ったワインで楽しんでももらっています。

**司会：**ワインによるマジックみたいですね。料理をおいしく楽しんでもらうヒントは脳を錯覚させるところにあるのでしょうか。

**松林：**錯覚はちょっと置いといて、器に関していえば、当然料理となるのですが、それ以外の使われ方もするでしょうし、器の存在自体もそれぞれあるので、まだまだ器に秘められた可能性というか、未知の部分があるので器の魅力をさらに探っていきたいと思います。

## 日本人が当たり前やってきたこと、昔の良さをずっと残すことが大事

**司会：**最後の質問として、料理のおいしさをデザインする喜びについて、お考えをお聞かせください。

**竹中：**うちの場合は、空間の中で料理を楽しんでもらうのが大事なことで、茶人さんの考えのように、お客様がお越しになる前に打ち水をして、手掛りを開けて、寒い時は部屋を十分に温めて、雨が降りそうな場合は傘の用意といったことが、もてなしの基本と考えています。

日本人が当たり前やってきたことが当たり前でなくなってきているので、昔の良さをずっと残すことが大事だと考えています。そうすることによって、お越しになられた方が、新しいと感じてくださるのではないのでしょうか。以前、履物をそとに並べて置いていましたが冬は特に冷たくなるので、下足室を設け、ファンヒーターで温めておくと、帰り際、ブーツの中まで温かくて喜んでいただきました。この人はお酒が飲めない方には、さっとさりげなくお水をもっていくとか、ちょっとしたことで喜んでもらえる。そんな、本来、日本人が持っていたものを続けることが新しいデザインに繋がり、喜びだと考えます。

**川崎：**僕はやはり温故知新だと思います。長い間、作り上げられてきた考え方が人間の本質ですので、それらをちゃんと理解して現在の技術で考え実践していく。もしかしたら、新しいおいしさはないのかもしれませんが、でも、今までのおいしさを新しい技術で実現していく。そうでないと、料理業界は人材不足で、働き方改革もあって、早朝から夜遅くまで働く職場となると若い方が入って来ない。あくまでも調理することが楽しいと感じてもらえる職場にしていかなければ駄目だと思います。日本人として守り続け、大切にしていきたい日本の味こそ、いつの世も新しいと思います。

**松林：**新しいおいしさということは、なかなか考えにく

いことですが、宇治という場所だからこそ、朝日焼であり、その地で暮らし、育まれてきたのがオリジナリティであり、常に新しいデザインだと考えます。

**司会：**パネラーのみなさん、ありがとうございます。ここで、質疑応答に入りたいと思います。何かご質問のある方はいらっしゃいますか。

## 自然の光から生まれる陰影、おいしさに大きく影響する明るさ

**会場A：**料理の世界で、照明の明るさによって味が変わるといわれますが、室内の雰囲気、環境についての影響も含め、お聞かせください。

**竹中：**この頃の照明は明る過ぎますね。滋賀県にある料亭は、壁についた灯かりと床の間の光りくらいの中で、なんともいえない気持ちになってお食事をいただくことができます。ま、そこまでいくと極端かもしれませんが、日本人は陰影をすごく大事にしたいと思います。出された料理が見えないと困りますが、夜はあえて、ほの暗い中でお食事をしてもらった方が、雰囲気があっていいと思います。

**才門：**夜噺を体験したことがあるのですが、昼の表情とは違う新しい発見があります。和蝋燭だけの灯かりですので、まさに漆黒の世界です。料理に対する適度な明るさについてもう少しお聞かせください。

**竹中：**真っ暗闇の中で、何を食べているのかわからないのは怖いですね。とはいえ、明るすぎると日本料理の場合、旬の食材を使った料理や器は映えず、季節感や風情も台無しです。料理をいただく部屋の明るさは、おいしさに大きく影響します。

**川崎：**部屋の明るさをサイエンスすると、海外ですがこんな実験があります。とにかく、真っ暗にするとどうなるかといえば、研ぎ澄まされた状態になります。人間は、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚で反応するのですが、真っ暗だと、料理よりも誰と食べているかといった嗅覚の目が強く働き、体臭が気になって食べられない状態になるといわれています。それは海外での極端な話ですが、日



本の文化というのは蝋燭の灯かりや月夜の明かりといった、ほの暗い中から生まれてきました。それを前提に、料理にしろ、お菓子にしろ、暗い中でも映えるように作られています。人間の視覚は、大別すると、暗い明るいを判別して陰影を捉える、光りの三原色として色彩を捉えるといった2つの働きがあります。暗くなっていくと、色はわかりづらくなり、よりはっきりしたものでないとわからなくなります。ですから、伝統的なものはカタチと色によって、季節感などを表現せざるをえなかったといえます。

**松林：**お茶事の世界では、まさに自然の光から生まれる陰影によって流れる時間がそこにあります。茶器をはじめ、茶道具、軸、花など本来のもつ美しさが映える自然の明かり。一方、暮らしの上で生まれる照明の明かり。その空間で使われる器は、360度の角度から照らされても心地よさを伝える。そんなことを考えて作陶しています。

**司会：**ありがとうございました。『第39回 京都デザイン会議』はそろそろ終わりの時間となりました。本日は「食におけるデザイン」と題して、それぞれの立場からご意見、お考えをいただきました。時代と共に進化していく「デザインの意味と役割」を結論づけるのではなく、デザインを解放することで、さらなる広がりができればと考えています。最後に、京都デザイン協会の副理事長の川口凱正より、閉会の挨拶を申し上げます。

**川口：**みなさん、長い間ご清聴ありがとうございました。私も食べることにとても興味が深くお話を聞かせていただきました。私の父の出は彦根でして、彦根に帰りますと昔の御膳や器があり、それでいただくのがとても楽しみでした。幼少の頃、父がいちばん良い器で琵琶湖で獲れるもろこ料理や、鯉料理でお酒を飲む姿を見て、自分もいつかはきっとという希望を持っていたのを覚えています。本日のパネラーのみなさんから、料理の話をいっぱいさせていただき、ありがとうございました。

竹中さんとこは、先代や豪快なおばあさまにもよくしてもらいました。それから近くにある瓢亭も昔は、散歩がてらに寄って茶代をもらうのが楽しみでした。それに、川崎さんの話。私が小学生の頃、教科書に池田菊苗博士がうま味を発見し、うま味の調味料「味の素」が生まれたと書いてありました。なんといっても、これから期待される企業だけに頑張ってください。陶芸家の松林さん

は朝日焼の16代目、ずっと茶器の世界を継がれているという素晴らしい人、ご三方のパネラーのみなさん、難しいタイトルにも関わらず非常に楽しいお話を聞かせていただき、ありがとうございました。

次回は、『第40回 京都デザイン会議』です。ぜひともみなさん、ご参加いただけることを願って、本日の御礼のことばとさせていただきます。（終了）



●第 39 回京都デザイン会議 ご協賛各社

株式会社 JED  
株式会社フクナガ  
株式会社古畑園  
アーキテクト・スタジオ・ジャパン株式会社  
株式会社アルクファニチャーポイント  
アイオーシー株式会社  
双林株式会社  
株式会社 TAKAYASU  
大進工務店  
刀剣 開陽堂  
医療法人 奈良会 なら皮フ科クリニック  
都鶴酒造株式会社  
京料理 清和荘  
株式会社おのみやす本舗  
菜館 wong  
株式会社 NATS 環境デザインネットワーク  
ヒロデザイン事務所  
ARIA コーポレーション

板屋左官店  
静好堂 中島  
三浦照明株式会社  
山口硝子店  
栗田行政書士事務所  
株式会社ナカタニ工務店  
イワモトエンジニアリング株式会社  
佐倉電設

●京都デザイン関連団体協議会（京デ協）

一般社団法人 京都建築設計監理協会  
一般社団法人 京都国際工芸センター  
京都伝統産業青年会  
公益社団法人 日本グラフィックデザイナー協会  
京都地区  
公益社団法人 日本建築家協会近畿支部 京都地域会  
公益社団法人 日本図案家協会  
一般社団法人 日本デザイン文化協会京都  
NPO 京都伝統工芸情報センター  
公益社団法人 京都デザイン協会

●第 39 回京都デザイン会議実行委員会

京都デザイン関連団体協議会 議長  
公益社団法人京都デザイン協会 理事長  
奈良 磐雄

第 39 回京都デザイン会議

実行委員会 委員長 吉川 弥志  
(広報担当) 委員 藤原 義明  
委員 才門 俊文  
委員 山岡 敏和  
委員 鈴木 秀信  
委員 澤田 未来  
委員 木原 三郎

報告書編集・デザイン 橋本 繁美 小林千枝子  
撮影 永田 義博 山岡 敏和

●事務局

〒604-8247 京都市中京区塩屋町 39  
公益社団法人 京都デザイン協会内  
TEL050-3385-8008/FAX050-3385-8009  
Mail:info@design.kyoto URL:http://desiign.kyoto





39th Kyoto Design Conference