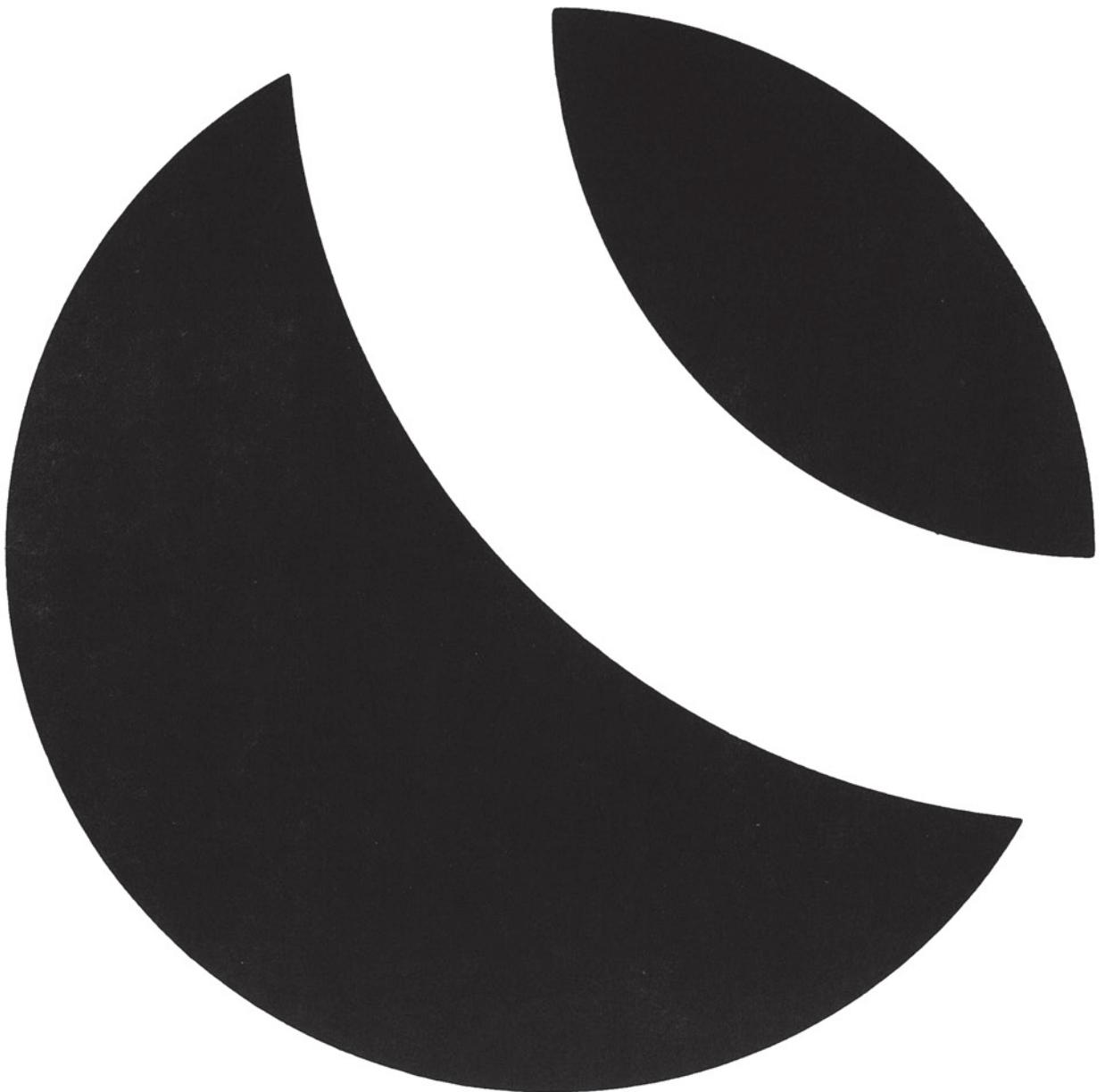




KYOTO
DESIGN
CONFERENCE
1981

みんなで考えよう

'81 京都デザイン会議
会議録 デザインムーブメント
昨日・今日・明日
京都バウハウス考



’81京都デザイン会議・会議録

● 目次

- 挨拶・’81京都デザイン会議実行委員会会長 林 大功
- 祝詞・京都府知事 林田悠紀夫
- 祝詞・京都市市長 今川正彦
- セミナー・1
- バウハウスから近代デザインまで 国立国際美術館学芸課主任研究官 宮島久雄

● セミナー・2

- 多様化への模索の百年(アーツ・アンド・クラフトからアールヌーボー・セセツションまで)

京都市立芸術大学教授 平田自一

● クロスオーバーシンポジウム

- 都市はイメージでつくられる

環境デザイン道家駿太郎 VS 久谷政樹 グラフィックデザイン
A室

- 機能からスタイルへ、プロダクト・デザインもファッショニングか

ファッショニングデザイン 清水忠 VS 山内陸平 インダストリアルデザイン
B室

- 本来、建築は偉大なる総合クラフトであった

クラフト福永重樹 VS 高松伸 アーキテクチュア
C室

● ティーチインディスカッション

- 京都デザイン衆・激突

イベント・グラフィックデザイナー

イベントプロデューサー

クラフトプロデザイナー

セラミックデザイナー

インダストリアルデザイナー

アーキテクト

ファイバーアート・プロダクトデザイナー

テキスタイルデザイナー

ファッショニングデザイナー

フォトグラファー

グラフィックデザイナー

81京都デザイン会議・出席者名簿

81京都デザイン会議実行委員会・主催・後援・協賛

河崎稔夫

藤城鉄也

平野徳太郎

藤木武久

岸和郎

八木マリヨ

畠地淳

辻喜代治

ベックマンタ

河崎大功

木村正輝

畠岡正樹

岸和郎

木村正輝

木村正輝

木村正輝

木村正輝

木村正輝

木村正輝

木村正輝

木村正輝

- ’81京都デザイン会議・出席者名簿
- ’81京都デザイン会議実行委員会・主催・後援・協賛

66 65

48

40

30

20

14

10

7

6

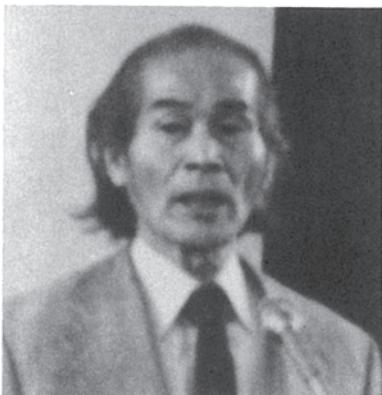
5

センターが参加しまして七団体会議ということになつておりましたが、今回から八つの団体が寄りまして、この催しを行うことになりました。

挨拶

81 京都デザイン会議実行委員会会长

林 大功



この催しを行う理由というのは、一つの大きな社会が今日存在している中で、特に機械文明というのが、二百年前に大きく人類の様式化を展開してしまった。大変革を起こしてしまったというところにあるのではないかと思います。この一つの大きな運動が機械文明と芸術を結ぶということ、これはもちろん皆さんもご承知のように、ファッショナ化する社会です。一人でも多くの同好者を得るというようなことに集結を見まして、これが即、現在の工業社会の、大きな一つの規範をなしていったわけです。

量産体制は洪水化する社会と、むしろ現在は公害を残していくという大きな問題になつていったわけです。ここで一つの大きな変革がこの三年内に来るんじやないか、われわれの様式をまったくえていくんじやないかといふのが、最近の各界のご意見でございます。私たちもそのように信じております。そこできょうの会議では、未来を語る、未来を見詰めていくということを、一つの大いなポイントにしていただきたいと思います。

昨日私は、今度発足する大阪の「関西春秋研究会」というのに出席してまいりましたが、その席である方々のお話を聞いておりますと、すでに我々は、京都の持つ一つの文化、こういう文化という言葉 자체が何か少しチグハグな感じを持つようになってまいりました。

文化は、繼承しながら明日に向かって大きく伝統を現していくことが、前提となつて出来上がっているもので、私もそういう考え方できょうまでまいりました。

本日は早朝から皆さんご苦労さまです。ご来賓の方には、この催しのためにお越しいただき、どうもありがとうございました。

この会議は第2回目を数えまして、京都国際クラフト

文化というのかという問題に取り組まれていくんではなか、というふうに昨日感じてまいりました。

研究会にはいろんな業種や分野から数十人の方が集まつておりましたが、デザイナーは私一人でした。そこでデザイン会として意見を言えといふことがございまして、私はきょうのこの“バウハウス”というのを思い出しまして、バウハウスの完結はコンピューターで終結するというお話をしました。

コンピューターというのは、これから産業であると理解している方々の中でその話をしたわけですから、大変な反論を呼んだわけです。そこで、バウハウスの一つの運動はコンピューターによって終結する。コンピューターは次の社会を作る一つの布石になるだろうと、次の意見を出したわけです。

三年のちには必ずロボット社会、これは奴隸を作る社会である。過去は奴隸を飼いながらこれを駆使した人間がいた。今後は一つのコンピューター自分が奴隸を作り、かつその奴隸が人間に益するだろう。そうなれば人間はどうなるんだろうという問題がそこに存在してくるわけです。ここで初めて、21世紀の文化は人間が作るのであるという方向に、一つの瞳が向いていくんじやないかというふうに考えます。

こういう意味で、皆さんと共にきょうの会議には私も提案したい。未来に向かった瞳ということを提案したいわけです。この未来を見る瞳というのは、即明日を語り未来を創造するという言葉を通じていくんではないかと思います。

私の会長としての一つの信念を皆さんにご披露して、開会の辞とさせていただきます。どうもありがとうございました。



祝詞

京都府知事 林田悠紀夫

本日ここに「'81京都デザイン会議」が開催されましたことを、心からお慶び申し上げます。

この京都デザイン会議は、京都の各デザイン関係団体がその分野を越えて相協力し、デザイン面から、産業や文化の新たな展開のため、創造的な提言の場として実施されるものであり、その開催のため努力された各団体関係各位に対し、深く敬意を表するものであります。

近年、経済環境や生活文化が変化する中で、国民の物に対する意識が変わり、本当に価値あるもの、質の高いものを主体的に選択し、購入するようになってきております。

京都では、古くから高度な意匠力と技術力により、質の高さを誇る物づくりがなされており、これから的生活にふさわしい要素を少なからず有しております。しかしながら、残念なことには、新しい生活文化を考慮した製品づくりは、必ずしも十分でない面があります。

こうした生活の変化に応じた物づくりを進めるには、デザインの力がきわめて重要であると存じます。京都府におきましても、デザインフォーラム事業を通して、デザインの重要性について認識を深めていただくよう努力しているところであります。

京都の産業と文化に携わる方が一堂に会され、デザインの役割とその重要性について、原点に帰って論議されようとするこのデザイン会議は、まことに時宜を得た取組みであると存じます。

どうかこの会議に参加された皆様が論議を尽くされ、新しい京都の産業と文化の展開に、創造的なインパクトを与える成果を得られるよう期待いたしまして、ご挨拶といたします。

昭和五十七年三月三十日

祝詞

京都市長 今川正彦



昭和56年度のフィナーレを飾るべく、本日ここに「'81
京都デザイン会議」が華やかに開催されることを、心
からお慶び申し上げます。

本事業は昨年、本市のデザイン関係七団体が結集して
開催されました。今回さらに京都国際工芸センターが
加わり、本市で活躍される創造的デザイナーが一丸とな
って、文化としてのデザインの影響力を増大する土壤作
りを推進されることは、各方面から高く評価されると
ころであります。

従来、デザインといえば専門家の分野にとどまり、狭
い範囲で考えられてきましたが、今日デザインは日常生活
のあらゆる場面で機能するようになり、市民生活の中
で必要不可欠な要素となっています。それゆえ本事業が
市民参加を求めて開催されることは、誠に有意義なもの
と申せましょう。

また、デザインは産業のけん引車ともいわれ、消費の
個性化や多様化が進んでいる現在、その担うべき役割は
非常に大きいものがあります。さらに、本事業において
異なる分野のデザイナーが互いに融合し、新しい何か
を創造されることを期待すると同時に、これが本市経
済の活性化に結びつくものと確信しております。
本市といたしましてもかねてからデザインの重要性に
鑑みて、京都デザイン展や京都市民ファンション大学を
はじめとして、種々の振興策を講じてまいりましたが、
今後とも一層施策の充実をはかつていく所存であります。
どうか本事業が実り多い成果を納められるとともに、
主催者の八団体が団結をさらに強固なものにされ、日本
だけでなく世界に飛躍されますよう心から念願いたしま
して、お祝いの言葉をいたします。

昭和五十七年三月三十日

'81京都デザイン会議・会議録

昭和57年3月30日(火) 京都会館会議場・京都伝統産業会館

Bauhausから近代デザインまで

国立国際美術館学芸課主任研究官

宮島久雄



バウハウスとはドイツの、世界で初めてデザインを教えた学校として有名でありますし、さらにそこで教えられ、作られた作品がモダン・デザインの典型的なものとして挙げられてきました。とくにバウハウスの先生であった建築家ワルター・グロピウス、マルセル・ブロイヤー、グラフィック・デザイナーのハーバート・バイヤー、デザイン教育家のモホリ・ナギ、ヨーゼフ・アルバースらの活動、業績は高く評価されてきましたので、それだけ有名でもあったわけです。しかし、よく考えてみますと、こうして有名になつたバウハウスとは、本当のバウハウスの一面にしかすぎないのです。というのは上の人々はすべてドイツのバウハウスが閉鎖後アメリカに渡つて、そこでバウハウスの成果のなかでモダン・デザインに関する部分を強調したために、いわばバウハウスの結果だけが殊更に際だつことになつたのです。もちろんそれが悪かったというのではありません。むしろこうしたバウハウスの成果が一九五〇年代から一九六〇年代にかけてのデザイン界の発展に寄与して來たことは今さらいうまでもなく、十分に評価できることなのですが、一九八〇年代に入つてモダン・デザインの成果が問われて久しいま、バウハウスに対する見方が変わるものも当然なのです。そうした目でいまバウハウスを改めて見ると、意外な面が明らかになって來ます。それは近代的な合理主義のバウハウスではなく、中世の宗教的雰囲気を漂わ

せた前近代的な精神主義的なバウハウスなのであって、今日はこのような面に焦点をあわせてみようと思います。

一、バウハウスの諸時期

話を分りやすくするためにバウハウスの校史（一九一九—一九三三）を次の四期に分けます。

1. 一九一九—一九二五

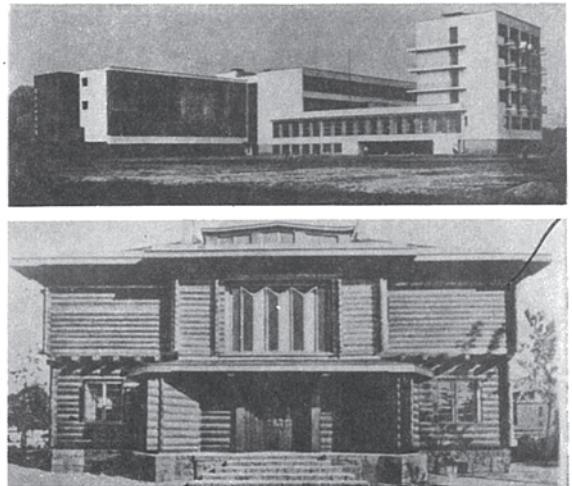
建築家グロピウスが古都ワイマールに、とのザクセン大公立美術学校と工芸学校とを合併して国立バウハウスを創設した一九一九年から、反対勢力に動かされて州議会が予算を半減したことによって自ら閉校を決議し、やがてデッサウ市に移転した一九二五年までの時期です。宣言文にみられるような中世への回帰気分があふれていたのは一九二一年までで、一九二二年になると建築を実際に建て、産業製品を現実に制作するようになつて精神的理念的な面は後退し、現実的実際的な面が徐々に前面に出てきました。

2. 一九二五—一九二八

飛行機会社ユンカースのあるデッサウ市がバウハウスを誘致した一九二五年から、学外からの攻撃を避けるためもあって学長グロピウス以下、モホリ・ナギ、バイヤー、ブロイヤーらが辞職した一九二八年までの時期です。一九二六年にはグロピウスの設計による、ガラス壁面のある鉄筋コンクリート造りの、近代的な校舎が落成し、

まさしく近代デザインのシンボルとなりました。ワーマー時代の学生が教員に採用され、彼らを中心に工房活動は活発になり、△芸術と技術の新しい統一のスローガンのもとで量産品の原型を次々につくり出して行きました。

3. 一九二八～一九三〇



④ デッサウ期の校舎。設計グロピウス。一九二六年完成。
⑤ ゾンマーフェルト邸。設計 グロピウス、内装 バウハウス工房。一九二一年。

一九二七年に建築科の担当として招聘されたハンネス・マイヤーがグロピウスに代って学長となつてからやめるまでの約二年間です。グロピウスの時代に個人活動が表面に出、芸術性が優先されたのに対して、デザイン活動の協同制作と無名性がとくに協調された時期です。ユーダーを労働者階級にしばったこともあって、目標は大変明確となり、それだけ成果も能率的になつた反面、右翼から攻撃されることになりました。

4. 一九三〇～一九三三

ハンネス・マイヤーは突然デッサウ市から解雇され、代って建築家ミース・ファン・デル・ローが学長にな

った時期です。一九三二年にはデッサウ市はバウハウスを閉鎖し、そのためミース・ファン・デル・ローは私財を投じてベルリンで続行しようとしましたが、一年たたない間にナチによって閉鎖されました。右からの攻撃が強いため、学校を継続するには開校以来のバウハウスの特徴をできるだけ押えてごく普通の実業学校として運営するようにしたため、とくにあげるような成果をあげずに終りました。

グロピウスが創設したバウハウスはこれまでまったく姿を消しましたが、その後アメリカと、戦後の西ドイツに二つのニュー・バウハウスが誕生しました。

5. アメリカのニュー・バウハウス

一九二八年バウハウスをやめたモホリ・ナギはその後



バウハウス設立宣言表紙。画家ファイニンガーの木版画。一九一九年。

日本ではあまり知られていませんが、ドイツにもニューハウスがありました。正式の名称はウルム造形大学といいます。造形大学という名称は一九二六年にバウハウスが採用したものでした。バウハウスの卒業生でショル財團の支持をうけて一九五五年に創設したのですが、二年のちには教師間の意見の対立から学校を去っています。この大学は一九六八年まで存続しましたが、

ビルが去つてからハンネス・マイヤーの第3期を高く評価し、芸術的なデザインに対する工学的な方法論を対置することとその特徴を際だたせました。

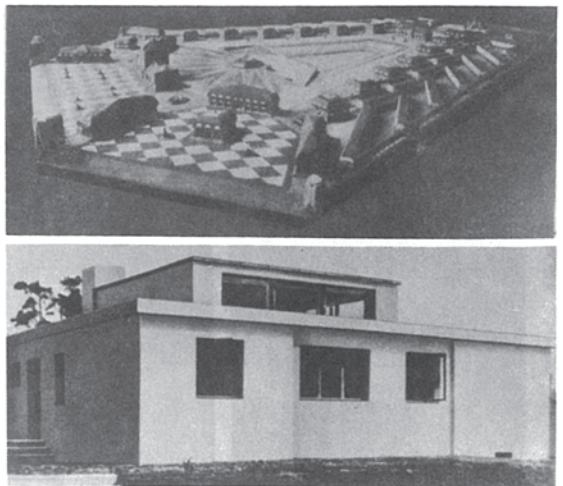
二、精神共同体としてのバウハウス

ベルリン、アムステルダム、ロンドンを経て一九三七年アメリカのシカゴに渡り、ニューヨーク・バウハウスを設立しました。私立でスポンサーが弱体だったため、一九三九年にはデザイン学校、一九四四年にはデザイン研究所と名を変えましたが、結局一九四九年にIIT（イリノイ工科大学）に併合され、そのデザイン学部となり今日にいたっています。その間モホリ・ナギは一九四六年に白血病で世を去りました。ニューヨーク・バウハウスという名前のとおり、モホリ・ナギの生存中はバウハウスの伝統をひきついでいましたが、死後IITに併合されてからは徐々にそれはうれていきました。しかし、一九六〇年代の初めまで、ハーバード大学のグロピウスやフリーで仕事をするプロイヤー・バイヤーらの活躍もあってバウハウスの思想や方法は高く評価され、日本にも大きな影響を与えました。ここでいうバウハウスは当然第2期の機能主義、合理主義の時期のものです。

6. ドイツのニュー・バウハウス

この大学は一九六八年まで存続しましたが、

⑤ バウハウス・ジードルング。設計 データーマン(学生)。
一九二〇年。
⑥ 実験住宅。設計 ムツベ、内装 バウハウス工房。一九二三年。
バウハウス・ジードルング(図版13P左上)の一軒。



図版右上の平面図。



最初に述べましたように、モダン・デザインを世界で
初めて教え、実際に制作した学校として名高いバウハウ
スは創設に際してはまったく逆の、中世の手芸社会を
はたしかに一見非常に時代錯誤的に見えますが、実はか
えってそこに存在している新しい分野にいどむための積
極な共同体精神は今日から見てもきわめて新鮮なもので
す。一応モダン・デザインが一段落し、ポスト・モダニ
ズムが云々され、新たな段階に入ろうとしている現在、
かつての新しいものの創作に取り組み、それを生み出し
た組織について目をむけることは決して無駄ではないと
思います。

バウハウスが普通の単なる工芸学校でもなく、デザイ
ン学校でもないということはその名前から分ります。普
通ならばワイマール工芸学校とかデザイン学校とするは
ずなのに、わざわざバウハウス＝建築の家という新語を
採用したのはたしかにわけがありそうです。グロビウ
ス自身が説明していませんので推測するほかないので
が、いくつかのヒントが考えられます。まず第一は宣言
文。その表紙はゴシックのカデドラル(大聖堂)ですし、
宣言文には「新しい工芸家の組合をつくるのだ」とか「
ハウスでは教師・学生というかわりに、親方・職人・
徒弟とよばれる」とありますし、学ぶことが課せられ
ている工芸教育が鍛冶、鍛前づくりといったまつたくの
職人技術であることを考えますと、グロビウスが考
えていたバウハウスのイメージが分かりかけてきます。
もともと中世の建築職人組合のことをドイツ語で「バウヒ
ュッテ」といふことが分れば、バウハウスという言葉の
由来はほとんど明らかになつてくるわけです。

バウハウスがバウヒュッテの現代版だとすれば、その

最終目標が建築となるはずです。そしてそれは宣言文に
唱われています。「バウハウスの遠大ではあるが窮屈の
目的はひとつである芸術(大いなる建築)である。」こ
のひとつである芸術つまり大いなる建築とはただの建物
のような建築をいうのではなく、絵画、彫刻、工芸のす
べてを内に包含し、ひとつの統一のとれた精神でつらぬ
かれた綜合芸術のことなのです。モデルは中世のゴシッ
クの大聖堂です。かつてそこでは音楽さえ含めた一大芸
術作品が実現していたのです。そのような精神的に統一
のある大芸術作品の現代版をつくるうといふのです。
別のところではこうあります。「広い視野の目的をも
つて大規模なユートピアのような建築設計を共同して計
画すること、この計画においては建物すべてに附属する
諸部分を調和させるためにすべての親方と学生が協力す
ること。」作品に精神的な統一があるためには作り手と
その組織に精神的統一がなくてはならないというのです。
宣言文には協働制作という言葉がよく出て来ます。親方
と学生とは工房において実際の、学外から注文を受けた
仕事を共同で制作するのです。その数少ない実現例は一
九二〇年から二一年にかけてのゾンマーフェルト邸です。
木彫レリーフ、ステンドグラス、家具などそれぞれ教師
と学生の協働制作となっています。

この教師と学生はそれですから、衣食住を共にすると
いうことになります。食はバウハウスの食堂で、ここに
材料は戦後のこともあり、煙で野菜をつくり、自給自
足をめざしました。住は「バウハウス・ジードルング
(団地)」という計画が前からあって、いくつかの計画案
がありました。一九二三年に完成した実験住宅は結局は
プレハブ住宅の実験ということになってしましましたが、
もともとはこのようなバウハウス人のための住宅だった

のです。（バウハウスの教師、学生は自分たちをバウハウス人＝バウホイスターと呼んでいました。）今までいえば芸術家村ということになるでしょうが、当時はもつと相互の精神的絆が強調されていました。それはドイツ人が好んでよく使う言葉、精神共同体＝ゲマインシャフトがだつたのです。



バウハウス祭。一九二四年。

ハウハウス・ジードルング。計画 グロピウス、フォルバウト。一九二二年。

ポット。デザイン アンネ・ブラント。一九二四年。

二期の近代工業のデザインを志向する原型制作の設計室へと移つていったのもこのような精神共同体が原動力としてあつたからだといえます。第二期の学科わりは現在のデザイン学校のそれに近いものですが、そういう組織は実はあとから出来たものであつて、最初はすべて教師と学生の自主的な実験から生まれたものだったので。そうしたなかではとりわけモホリ＝ナギの活動が際

げ大会とか、仮面舞踏会、夏のお祭、もっと抽象的に白の祭などなど、ポスターをつくり、衣裳を考え、招待状をくばる、そういう仕事を皆が一体になってやつたのです。そしてそこから生まれる精神的な一体感こそまさしく精神共同体を支える影の力となつたものでした。

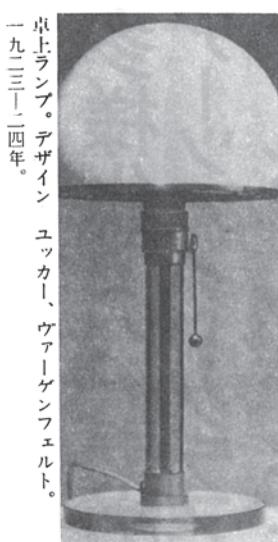
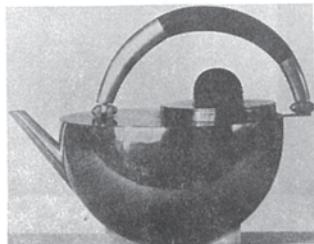
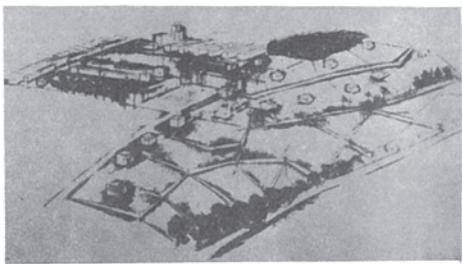
バウハウスが第一期の中世の工芸志向の工房から、第二期の近代工業のデザインを志向する原型制作の設計室へと移つていったのもこのような精神共同体が原動力としてあつたからだといえます。第二期の学科わりは現在のデザイン学校のそれに近いものですが、そういう組織は実はあとから出来たものであつて、最初はすべて教師と学生の自主的な実験から生まれたものだったので。そうしたなかではとりわけモホリ＝ナギの活動が際

だっています。彼はバウハウスの広報、宣伝関係、バウハウス叢書の編集、装訂、写真による表現方法の実験（例えばティポフォト）、照明器具など量産製品の原型制作、映画制作、働く構成作品制作など、その活動の範囲はきわめて広いもので、その開拓精神、実験精神はまさに第一期の精神共同体のそれから生まれたものでした。そういう意味で第二期のバウハウスの制作品は手工芸品から生まれたものだったのです。そのことは有名なヴァーベンフェルトの卓上ランプは一見形態は幾何学で工業デザインの典型のように見えますが、実はまったくの手工芸品だったことで分ります。それはマリアンヌ・ブラントの手によるポットに目をうつすと一目瞭然なのです。同じことはグロピウスのデッサウ校舎についても報告されています。細部にいたるまでの細かい造形的配慮は明らかに手工芸的な感覚をただよわせているのです。

このことは逆からみてバウハウスの工業デザインは生産技術の点からは失敗であったともいえます。当時の生産技術の低さ、消費者の感覚の保守性などからメーカーが苦心してつくっても高価になり、結局は売れなかつたといわれています。しかし、なお大きな理由はその手工芸的特徴にあるように思います。私は工業デザインとしてだめだったといつたのではなく、むしろ逆で工業デザインが排除したものをおなが、バウハウスの制作品はもつていたといいたいのです。それを一口でいえば人間性だといえましょう。

このようにモダン・デザインのメックといわれたバウハウスもいまから見れば、そうでなかつた面にこそ学ぶ点があるのです。

（当日のスライドを中心として説明しましたが、内容を



卓上ランプ。デザイン ユッカー、ガーゲンフェルト。一九二三年。

多様化への模索の百年 アーツ・アンド・クラフツから アルヌード・ヴォ・セセッションまで

京都市立芸術大学教授

平田自一



一八五一年といえば嘉永四年。中浜万次郎が米国から日本へ帰ってきた年である。嘉永六年にはペリーが黒船に乗って浦賀にやって来た。その頃の欧米、中でも英國はみずから、世界の工場と誇り、最新の工業国であった。植民地は世界全域にあまねく、まさに、日没する処のない大英帝国。一八五一年ロンドンのハイドパーク公園で開催された第一回万国博は、六ヶ月余の期間中、拡充されつづった鉄道の便もあって連日の盛況。前代未聞のパビリオン水晶宮（クリスタル・パレス）の造形とともに、ビクトリア女王治下の華麗なシンボルイヴェントとなつた。

全長五百米あまり、最高部三十二メートルのこの、ほとんど

が鉄骨と板ガラスで構築された巨大な温室を想わせるパビリオンは、いかに当時の識者たちの非難を浴びたにもせよ、建物それ自体が、膨大な博覧会の出品物を圧倒し、来るべき未来を暗示するものであったと言えよう。これにコンクリートが加われば、いわゆる「近代建築」は眼前にある。そしてこの建物のユニットはブレファブリケーション（フレハブ）であった。工事がほぼ半年間し

かかからなかつたのは、そのためである。

当時十七才のウィリアム・モ里斯が、この建築に対してどのような反応を示したか、それは直接には分らない。モ里斯の注意は、その内部に陳列されていた各種の展示物に注がれていた。「見るものすべてヘドが出そうで頭が痛くなる」と言ったのは、オックスフォードのカレッジに入学する直前の多感な青年モ里斯が、当時の新進評論家ラスキンの影響を受けはじめていた頃でもあり、また彼本来の資質でもある中世のロマンス志向ともないままになっての結果でもあろう。たぶんクリスタル・パレスそのものに対する、彼のコメントは前記の言葉に要約されるものと思われる。

モ里斯は本来、ユートピアを目指す詩人であった。彼のユートピア思想は、当時の社会主義思想と中世のロマンスにさせられていた。彼の美術工芸運動も、出版活動も、詩作も、すべてその基底の思想から具体化されてきたものである。彼の晩年の力作「どこにもないくにかのたより」（邦訳題名・ユートピアだより）を読めばそれが分る。



クラシック・スタイルーム壁画
マッキントッシュ作
一八九五年。



ケルムスコット版「ヨーザー物語」
ウィリアム・モリス作 1896年。



クリスタルパレス中央部バクストン作 一八五一年。

モリスは周知のごとく、中世の職人同業組合（ギルド）の生産手段にあこがれを抱いた。これは彼自身の資質であると共に、先輩ラスキンの示唆によるものである。中世ギルドを理想生産方式とするならば当然、ハンドワークが重要視されてくる。このところが彼をして機械生産否定の姿勢をとった者としてクローズアップされ、そのアナクロニズムが指摘される論拠となつた。とくに戦後の日本のデザイン興隆期に、モリスの時代錯誤を突いたデザイナー一般の考えはこれによるもの多かつたのである。

しかし十九世紀末期のモリスの機械工業生産制への否定的視座は、当時の英領植民地・たとえばインドなどにおいて見られたように、現地の手作りサラサを英本国において機械生産化し、それによって引き起こされた現地インド人たちの工房の壊滅、そして資本家の収奪などを眼のあたりにした結果ではなかつたか。モリス自身は言つている。「……手で行うのが退屈である仕事はいっさい、非常に改善された機械で行われるし、また手を使うのが楽しい仕事はすべて、機械を使わずに行われる」と。また、晩年彼が個人の出版工場（ケルムスコット・プレス）を開設して各種少部数の華麗な書物を印刷出版するにあたり、独自のタイプフェイスを製作したが、この文字のデザインはイタリアの古活字本を写真撮影してつくりあげたものであった。当時の「写真技術」といえば、たぶん現代のエレクトロニクスを用いたワードプロセッサーなどに匹敵する最新のテクニカルメソッドであったはずである。

モリスの工芸に関する主張は、アーティストとクラフトマンの有効な協力関係をつくることであった。むしろその境界を取りはらい、モノを制作する喜びを相互に分

ち合いながら、民衆にひろく堅実優美の日用品を提供する体制をつくり上げようとするものであった。そしてその基盤には個人個人の豊かな精神生活がなければならぬとした。この思想を根幹として起つたのが「アーツ・アンド・クラフト」の運動である。

それまで絵画や彫刻の展覧会はたびたび開催されていたが、工芸を中心としたものは見られなかつた。そこですでに活動していたいくつかのギルド形式のグループが団結し、ユニークな展覧会を開いたのが一八八八年、そのさいに冠した名称が「アーツ・アンド・クラフト・エキビジョン・ソサエティ」で、その母体となつたグループのひとつ「アート・ワーカーズ・ギルド」の主旨がすなわち、このソサエティの主旨となつた。

① 前向きの姿勢でアートを考え直すこと。
② 工芸の領域への積極的な援助、これには忘れ去られようとする手工艺を再度見直すことも含まれる。
③ 商人や民衆に啓蒙活動を行うこと。

これらはとりもなおさず、モリスが提唱した工芸（小芸術とモリスは表現した）振興の理念に沿うものであつた。そしてモリスの同輩や後輩たちは、このソサエティを中心に、自分たちのギルド制コミュニティを作つて、さまざまな工芸品を製造していくのである。また、彼らは学校の運営に力をそそいだ。たとえば、このソサエティ設立者のひとり、レサリーの「セントラル・スクール」は、十九世紀の末期から二十世紀初頭にかけて、ヨーロッパでは最も進歩的な教育機関であり、のちに「ドイツ工作連盟」をつくつたドイツのムテジウスなども強い刺激を受けたのであった。英國とくにイングランドでのこのような真摯な運動はヨーロッパ各国にさまざまの影響を与えて行くことになる。



アールヌーヴォー・スタイルの室内 19C 末

同時期、同じ英國のスコットランドでは獨特の「フィーリング」をもつたグループが注目され出していた。グラスゴーの四人組、マッキントッシュの一派である。彼等の作品は、アーツ・アンド・クラフトの展覧会に招かれて出品したが、あまりにも特異な表現であったことも災いして、ソサエティの反撥を買つた。彼等の作品を熱狂的にと笑つても良いほどに歓迎したのは、遠い東方の国オーストリアのセセッションループであった。これらの作品を世に知らしめる有力な媒体となつたのは美術工芸雑誌「ステュディオ」である。この「ステュディオ誌」に登場するヨーロッパ各国では同様の雑誌が続々と刊行されるようになる。ちょうどアミが凸版の写真印刷が、印刷適性の良いアート紙の開発と並行して技術的に安定したものとなり、大量印刷物が流通する時期を迎えていたのである。

この頃、一八九〇年代、ドーバー海峡をへだてた対岸のベルギー、フランスを中心とし、美術・工芸の新らしい息吹きがはじまつた。英國はこれをヨーロッパ大陸とともにフランスでのアーツ・アンド・クラフト運動だとして期待の眼を向けた。しかし、バロックやロココの伝統に強く支配されたフランスでは、これを極めて特異な流行現象としてとらえ、批判的であった。からみつかれそうな名で呼ばれていたが、画商ビングが一八九五年、パリに「新藝術・ビングの店舗」を開くことによつてほどこの名称「アール・ヌーヴォー」が一般化したのである。当初ある種の期待をもつてこれを見つめていた英國のアーティストやデザイナーはやがて、フランス人たちの新らしさがりやのエロティシズムなどとさえそれを皮肉るようになつた。

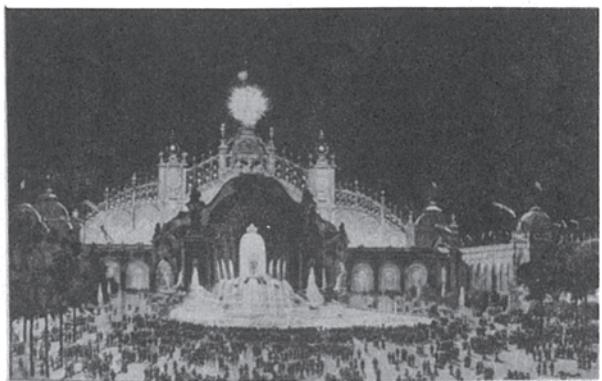
現代、アール・ヌーヴォーの名のもとに、フランス・ベルギー・オランダ・ドイツ・イタリア・オーストリア、そして英國のアーツ・アンド・クラフトの一部の作家たちまで包み込んでしまう傾向がある。たしかに英國のマクマードやビアズレーの仕事には、ときにアシュビーの仕事にも、同時代的にみてアール・ヌーヴォーの範囲にかかえ込まれてしまうような要素を見ることができる。しかし、アーツ・アンド・クラフトの運動は、たゞ重なる討議と実践の上に生まれたもので、当然その理論の基盤は強固なものであつた。アール・ヌーヴォーは単純に言うならば、当時のファッショニップの店頭から誕生して来たものであつた。もちろんヴェルデのように装飾の理論を打ち出したデザイナーもないではない。また深くとらえ直すと、当時の象徴主義の作家たちとの関係も見出される。しかし、アール・ヌーヴォーがひとつ「派」でもなければ「運動」でもなかつたのは、現代の眼から見て逆にそれが、情動的な流行現象であったからこそ、民衆の間に理屈抜きに、あたかも伝染病の蔓延にも似た状態で爆発的にひろがり得た強さだと言えよう。一方のアーツ・アンド・クラフトの運動は堅実な歩みを進めたものの、英本国においての近代工業との有効な関係を充分に果たせず、やがてその遺産はドイツに受け継がれ、また北欧諸国や東欧オーストリアなどにおいてのクラフト運動にバトンを渡すことになる。

ここで注目しておきたいのは、当時のヨーロッパ諸国へ東洋の美術・工芸が強く影響していることである。支那（中国）、中近東、ジャワそして日本。とくに日本の美術・工芸は英國、フランス、オーストリアその他にかなりのショックを与えた。当時のヨーロッパ各国の美術雑誌には、庭園、活花、根付にいたるまで写真入りで紹

ハリ地下鉄昇降口ギマール作 1900年。



1900年パリ万博電気館と噴水

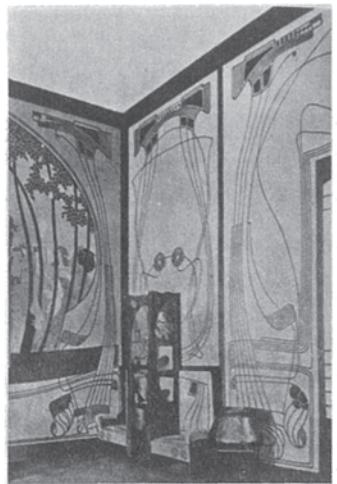


介されている。もちろん浮世絵は枕絵を含めて大量に購入され販売された。明治二年（一八六九）の記録によると、浅草あたりの露店では一尺（三十匁）あまりに積み上げた錦絵一枚一錢ほどで売っていたそうだし、明治十九年（一八八六）頃になると外国人がしきりに錦絵を欲しがるので値も上り、当時歌麿、春信あたりで二、三円。よい商売になると仲買人が田舎まで出かけて集めたという。多少横道にそれるが、明治四十五年（一九一二）の雑誌に内田魯庵いわく、「我々の眼からは十銭か十五銭の価しかない錦絵が、ヨーロッパでは何十円何百円もしている。……かくの如き浅薄野卑な江戸趣味の錦絵が日本文明を代表していると思つて有頂天になつてゐる日本国民は腑甲斐ない話だ」。かくのごとき浅薄野卑の錦絵を、マツキントッシュもピアズレイもいたく愛好していた。マツキントッシュのグルーブが、奇妙にデフォルメされた人物像をポスターや工芸品の装飾に展開したとき、ホクサイの影響だとさえ言われたほどであった。当然、フランスの印象派後期の画家たちに与えた影響も、この一環である。むしろこのような画家たちよりも、当時のデザイナーたちに与えたカルチュアショックの方が、はるかに大きかったのである。当時、文明の頂点にあつたヨーロッパは、科学技術と異国の造形とを、自己の伝統の中に貪欲にとり込み消化して行くだけの活力をもつていたのだ。

一九〇〇年、パリで開催された万国博は、いわばアール・ヌーヴォーの総決算といった状況を呈した。アール・ヌーヴォーのスタイルが、フランス伝統のバロック、ロココや異国趣味のスタイルと混合して、異様な装飾に満ちたパビリオン群が所せましと建てられた。それは過ぎ去った十九世紀への回顧と、扉を開けたばかりの二十

世紀への、かなり樂天的な希望とを同時に象徴していた。メーンパビリオンの電気館は、その後これを上まわる規模での装飾をもつたものが出来ないほどに飾り立てられ、前庭の大噴水と共に世人のどぎもを抜いた。一八五一年ロンドン万博の、クリスタル・パレスのあのキューピックな造形とは似ても似つかぬものである。当時の最も新しい、そして未来的エネルギーである「電気」を、このようなカタチで象徴することは、ヨーロッパのラテン民族の血というよりもむしろ人類全体に共通する「装飾」への限り無い憧憬のあらわれ、と見るべきであろうか。この万博にさいして開通した地下鉄の、ギマールによる铸造装飾についても同じことがいえよう。當時考えられていた「機能」とは、その未来へのイメージをも含めて、動物や植物の有する生命体としての有機的な機能であつて、その後にあらわれるイス人のコルビュジエや、ドイツ人のグロピウスたちが打ち出して来るメカニクールな無機質のものとは異なる。プロパガンダとして提唱された「機能主義」という言葉によつて、またその現実の仕事によつて、機能即ち計量的な数値の表現にもとづくものと考えられ勝ちである。しかし機能といふ言葉の基底には、抽象化された直線や曲線では表現できないもの、現代のわれわれにはそれが裝飾であるとさえ見あやまられ勝ちのものが存在することを考え直しておくる必要がある。アール・ヌーヴォーが現代再度見直されているということは、それが単にファッションであるとはいえないもの、むしろ近代科学技術の合理主義を突き抜けた未来において、高度のエレクトロニクスとの合体の結果誕生してくるものの可能性を、本能的に予感しているあらわれだとさえいえるのである。

アール・ヌーヴォーは、この万博あたりから急激に衰え



一九〇〇年 パリ万博オーストリア館
ヨゼフ・ホフマン作
インテリア

て行く。すでにこのパリ万博においても、オーストリア館の内部装飾のある部分は、アール・ヌーヴォーとは異質の表現、いわゆる「セセッション」のスタイルとして注目を集めていた。

セセッション、日本語で「分離」または「分離派」と訳されるものは、たしかにひとつ、「運動」であった。ミュンヘンやウィーン、またベルリンで起ったセセッション運動には、ほど共通した反アカデミズムの底流がある。旧式の造形思想に裏打ちされた様式の無秩序と混乱から、何はさておいても分離し独立し、新たな秩序を求めるそれを確立すること。セセッションニストたちはそれぞれの宣言文を発表して行動を開始した。ウィーン・セセッションの機関誌「ヴェル・サクルム（聖春祭）」初号にはこうある。「われらは高級なるアートと、俗なるアートとの間に、そして金持用のアートと、庶民用のアートとの間に、区別なきことを認める。アートは万人の所有物なり」。

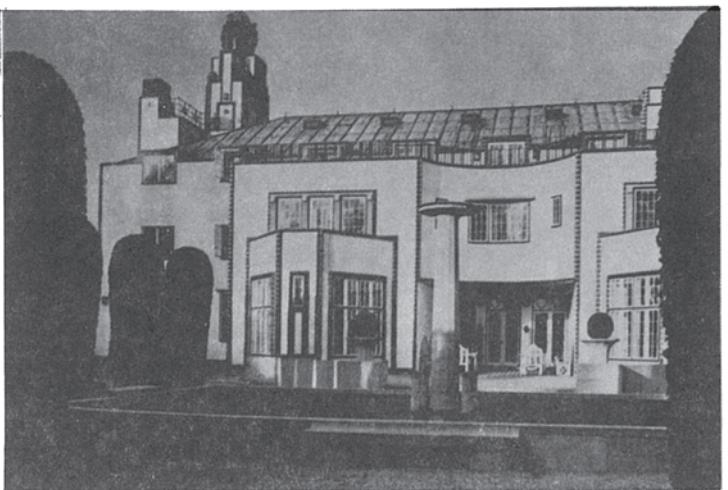
この思想は英國のアーツ・アンド・クラフトの思想と共通する。高級なるアートとは建築を含めて絵画、彫刻であり、俗なるアートとはモリスの表現を借りれば、小芸術即ち、大工仕事、塗り物、指し物、鍛冶、陶芸、染織、ガラス細工などクラフトのことで、さらに範囲を広げればビラ、ポスター、造本、イラストレーションなど仕事をも指す。そして芸術家を気どったへボ絵描きが、金持どもの慰みものを作っているよりもはるかに、民衆の実用品の製造のうちに美を見出そうとしている人々の仕事の方が、どれだけまともなものであるかを説く。この思想は、柳宗悦の民芸運動の思想とも共通する。

従つてセセッションの展覧会には、クリムトたちの反アカデミズム絵画も陳列されたが、さらに広くクラフト

分野の仕事も総合的に展示された。ということは、セセッション運動は一方で美術家のそれである以上に、現代でいうデザイナーやクラフトマンそして建築家をも含む幅広いものであった。これはアーツ・アンド・クラフト運動でも同じである。そして大小のアーツは建築に縦合される、としたモリスの思想もある。ただし、モリスが中世の大伽藍を念頭においていたのに対し、はるかに若い世代のセセッション運動は未来を目指し、當時流行のアールヌーヴォーをすら一方では乗り越えようとした。彼ら等の仕事は、建築から絵画、彫刻、大小の日用品、ポスター、雑誌、絵葉書、さらにはファッショニにいたるまでの広範囲にわたる。そして一人の表現が実に多岐にわたる。この時代に活躍した人々の多くが学生時代に建築を勉強していたということも見逃せないとであろう。

一九〇〇年パリ万博の終了直後、ウィーンで開かれた第八回セセッション展には、アーツ・アンド・クラフト運動の中心的存在の一人、アシュビーの仕事、それにスコットランドのマッキントッシュらの仕事などが陳列された。マッキントッシュ夫妻はウィーンを訪問し、ウィーンセセッションニストたちから熱狂的な歓迎を受けた。英本国ではやや異端視されていた彼の仕事は、ウィーンの若者たちによって支持される。その後一九〇三年、ウィーンにはアーツ・アンド・クラフトの思想と、マッキントッシュの心情的な励ましによって支えられた工房が誕生する。ウィーン工房である。

当時ヨーロッパ各国には、建築家やデザイナーによる工房が各所に設立されている。そして参加したメンバーたちは実際にさまざまな仕事をこなしている。ウィーン工房設立者の一人、ホフマンも、建築家としての仕事と共に、家具、日用品、ポスターなどを作り、かたわら教育



スックレ邸 ヨゼフ・ホフマンとウイーン工房
一九一一年

者として美術工芸学校の教授でもあった。またもう一人の設立者モーザーも、ファッションドザイナー、画家、グラフィックデザイナー、そしてクラフトデザイナーでもあった。彼もホフマンと同じ学校の教授でもある。このように一個人の創造性を可能の限り拡大して、そこに総合された世界を自己のうちに見出そうとする姿勢が、ホフマンやモーザーのみならず、多くのデザイナーに見ることができる。このあたりから、旧来のお抱え絵師や職人としてではなく、自立した思想を基にして行動する知識人としてのアーティストやデザイナーが誕生していくのだ。

一九〇五年、ウイーン工房のホフマンやモーザーらは、工房の設立理念と作業内容に関する文章を発表した。丁度日本が明治三十八年、日露戦争を戦っていた年である。

一面で粗悪なる大量生産が、他方では古くさい様式の浅はかな模倣が工芸分野に引きおこした害悪が、巨大な流れとなって全世界に浸透している“はじめまるウイーン工房の綱領は、ラスキンやモリスの遺志を尊重し、公衆＝デザイナー＝職人との間の緊密な関係をつくりだし、良質で簡素な家具や日用品を世に供給したい、とする。そしてそのような製品を正しく評価するのは市民階級なのだとする。

ウイーン工房には多くのデザイナーと、技術統領と、職人が居り、家具、製本、金工、刺繡、塗装、皮革などの工作室を持ち、後にはテキスタイル部門も設け、さらに工房外の協力部分として陶芸も絵画やモザイクの部分も参加していた。これによってホフマンの設計したベルギーのスックレ邸などはまさに、あらゆる創造領域を総合した実例として誕生してきたのである。工房で製造されるもののほとんどは直販式の注文品で多種少量生産

であり、いくら評判が良くてもせいぜい二年間で生産を打ち切った。ウイーン以外にもショールームを設け、とくに一九二九年ベルリンに開設したものなどは、現在みても古さを感じさせないようなスタイルであった。しかし第一次大戦前後、とくに直後のインフレなどの影響を受け、出資者である銀行家の没落もあって一九三二年、遂に解散の止むなきにいたった。第一次大戦直後、ワーマールに開設されたバウハウスが、デッサウ、ベルリンと転々と居を変えて一九三三年に解散したのと、後半ほど同時にあたる。バウハウス解散の直接の理由は、ナチズムによる政治的圧力であったが、ウイーン工房の場合は主として経済的理由であった。

二十世紀に入った人類は、二つの巨大規模の戦争を体験した。この間、科学と技術は相互に極度の発達を遂げさらに進行中である。社会は近代＝工業化の社会となつて市民・大衆化した。それに対応するデザインワークは「量」をいかにこなすかにかかった。そして量を効率よく処理するためのシステムが、さまざまの形で生れた。しかし二十世紀末の現在、この方式のある部分、または大部分は、その仕事にたずさわる個人のうちににおいても、いま見直しを迫られつつある。それはなにも、工業生産、機械生産の方式を否定するといったものではない。モリスたちの昔に較べるならば格段に優れたものとなつた機械力、さらにはその昔、予知すらできなかつたエレクトロニクスを活用する手段を、まず個人の作業領域において見出すことである。これによって、個を主体とみなす小数のコミュニティが新らしいギルドとして復活し、「量」の世界に対抗し得る力を有することになるであろう。創造の意味の多様化も、このようにして活性化する。いま、多様なる良質への時代を迎えてつあるのだ。

都市はイメージでつくられる

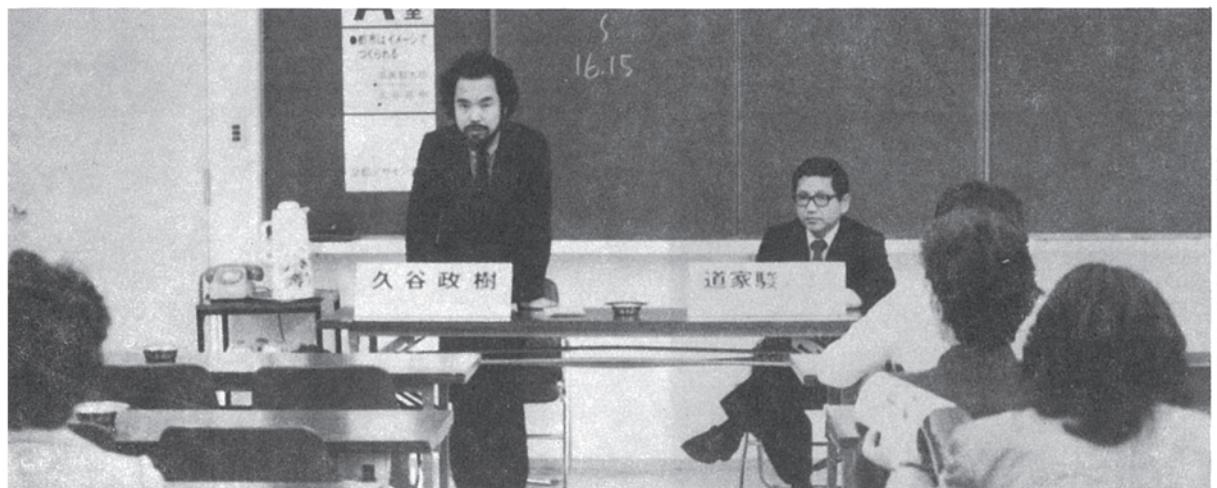
■クロスオーバーシンポジウムⅡ A室

都市計画・環境デザイナー・地域計画・建築研究所取締役計画部長

道家駿太郎

V S

グラフィックデザイナー・京都芸術短期大学助教授
久谷政樹



道家 初めまして、道家駿太郎と申します。私が仕事としてやっています都市計画といいますのは、民間の仕事は非常に少ない、ほとんどが官庁関係の分野でして、町を作る時に、道路とか公園とか街路樹とかをどうするか、それから建物をどう作つたらいいか、またそれを法律でどのように規制していったらいいか、あるいはどのように建築家やデザイナーが参加できるようにしたらいいかとか、そういうふうなことをする場合が多いわけです。それで、もとは建築の設計とか公園の設計だとかもやっておりましたが、最近はデザイナーの方と一緒にになって、方針を出したり基準づくりをしたり、そういうふうなことが多くなっています。

今、京都ではこれといった仕事をしておりませんが、新京極のアーケードがこの間新しくなりましたね、あれに途中から参加しまして、いろんなデザイナーの方とかそういった方と、まとめ上げる仕事をいたしました。それからもう一つ、ファッショントランク業団地というんですが、城南宮の南の方に、ムーンバットだとワコールだとか川島織物なども行つておりますが、もう三十年位前から新しい室町を作ろうというような考えがありまして、やつと最近少しづつ出来上りはじめているところですが、そこでも設計を全部するということではなくて、町づくりの基準を作つたりイメージを出したり、そういうことをしながら少しづつ町づくりをしていくというような仕事をしています。

久谷 グラフィックデザイナーの久谷です。私は現在はグラフィックデザイナーとして仕事をしておるんですけど、十三年前に万国博覧会の基礎調査委員会の方のグラフィック担当ということで、デザインポリシーがありますね。

普通の場合、建築家がタッチできるのは民の方であって、それは建物とか庭とかです。それから建築家がほとんど手をつけてなくて、しかも環境に大きな影響を与える他の、万国博覧会のデザインの基本になるよういろいろな資料づくりなどを2年ばかりやりまして、そこで建築家とか各分野の人たちと知り合いになつたために、その後建築家とか都市計画関係の人たちと一緒に仕事をしまして、たとえば滋賀県の希望が丘の公園の中のサイン計画とか、あるいは大阪市がやりました史跡連絡遊歩道についてのがありますが、そういったもののサイン計画とか、あるいは建築の中の色彩やサインといったものも手がけました。

また、イラストレーションもかなりやりましたが、それも都市についてのイラストレーションで、建築家の人がいっしょに仕事をして参りまして、都市についてのイメージとかそういうものをいろいろと議論し、そして絵に仕上げていくといったような仕事で、ほとんどが新聞でしたけれど、発表しております。

希望が丘っていうのは滋賀県の県庁の仕事なんですが、その中にサイン計画というものを導入したいという希望がありました、それで公園の中にサイン計画をしたんですけど。結果的にはそこそこ良いものが出来上ったんですけど、それでも、ぼくが一番苦労したのは、役所にデザイン料という項目がないために費用の捻出にものすごい苦労をしていただいたというような経験があります。

道家 環境にかかるることを大きく分けますと、官が主体になつてやることと民が主体になることがあるんですね。またその中で、非常に長続きする見えられないような環境の問題と、比較的簡単に変わってしまうものとがありますね。



ているのが、街を構成している看板類なんですね。それで官の方はというと、環境に関係しているのは、道路とか街路樹とか公園とか、あるいはそれに付帯するバスの停留所とか、そういうさまざまなものがあるわけですね。それでは、その道路を作る側にデザインというものがいるかというと、久谷さんがおっしゃったデザイン料の問題の前に、まずデザインという概念がなかったわけですね。道路というのは、ほとんどが運輸省なり建設省なりが決めていた仕組みの中で標準設計がなされ、それを京都であろうと東京であろうと、ほぼ全国一率に持つて行くんです。

ところが最近になって、やっと全国の先進的な地域で、道路を景観にしようということが考えられている。たとえば横浜の「馬車道計画」っていうようなことが、かなり大々的に取り上げられていますけれども、そこで初めて都市デザイナーが具体的に図面を引き、それによって官が町を作り出すということが進んでいる。

そういうふうに、徐々に動きが出ているように思いますが、そういった時に非常に残念なことは、今までデザイナーとしてそういう仕事をタップチした人が官にほとんどいなかつたので、そういう人材が育っていないことです。これは私どもにも言えることで、そういう意味ではまだ駆け出しの業界であり、人間であるといえるわけですが、とにかく全部を任されて、住んでいる人の反応なしで勝手にやりつ放しというのは、それこそ万博やなんかのお祭りでトレーニングは積んでいる。しかしそれは全部壊してしまって、そのあとの反動っていうのはあまりなくて済んでもしまうんですねけれど、これからは文句を言わながら改良したりですね、そういうことに都市デザインとか環境デザインが直面していく、そしてそ

のなかで人材が育っていくという、そういう時代になるとと思います。

久谷 最近、京都に地下鉄ができましてね、あれについてデザイン云々っていうことがよく言われますね。やっぱり個性のないものになってしまっているとか、もう少し京都らしい特徴があればいいのにとか、そういうような話があると思うんですけども、ぼくらのようなデザインをやる側にしてみると、結局何か密室の中で行われていて、いつのまにか出来上っているというような気がします。たとえばサインのコンペティションをやるとか、直角の形なんかも公開して市民の提案でやるとかっていふことはなかった。ところが、出来上ってそういうようなデザイン的貧困さみたいなところが出てくると、やっぱり京都にいるデザイナーの責任でもあるというような形でね、我々に返ってくるところもあるんですよ。ああいう公のデザインというものが、いったいどこで決められているのかね、その辺がぼくらにはとんとわからないんです。

たとえば、市バスの色が悪いというようなことを言い出して、市バスの色はこうしたらどうやろというようなことを仮に言うとしたら、やっぱり交通局へ行かんならんわけでしょう。ところが交通局へ行つてそんなこと言うてもね、どないしょうもないわけですね。

それで、そういう形で町が出来上つてくるとね、都市のイメージというのはそういう漠然とした形で決まっているということになる。京都の場合が他の都市と比べてきたいだといわれるのは、保存とか修景計画というような点がね、割合他の都市に比べていいと思うんです。しかし京都の場合は、サインとかそういうものが曖昧な点がありますね。看板なんかも規制しているんですね。

れども、あれは大きさで規制しているんでしょう。デザインについては全然規制はないですね。だからその辺も、ちょっとばくらおかしいと思うんですよ。

道家 そもそもデザインのようなものが、規制によって作れるかというところに根源的な問題があるわけですね。



ここに「都市はイメージでつくられる」というテーマが掲げられているんですけども、どうもその辺を潰すような話になるかもしれないですが、看板なんかにしても、京都が京都らしいというのは何でできているかと、いろんな質の高い産業がかなりあってですね、織維とか陶磁器だとかの伝統産業にしても、デザイン的に非常に質の高いものが生み出されている。それが都巿全体の中から生み出されているというように評価されるわけで、だから都市のイメージってのは外側から相当作り出されている。

そういう中で、京都っていうのは防御的な部分については相当経験を積んできているわけです。産寧坂とか祇園新橋のあたりとかですね、古い町並みをそのまま残している。これには役所の人たちも残す努力はしたわけでですが、むしろそこでコミュニティを作っている人が、変な形のものが出来た時には、それはやめてくれ、これら、ここだけは同じようにしてくれと、そういう力が非常に大きく出てきて、それを法律に変えていったとか、モデルの立面図を作ったり大工さんの図面をチェックしたりとか、そういう努力をしているということだと思います。

そうやって住んでいる人が、自分たちの環境を自分たちで守ることでコミュニティを作っている時に、そういう強い力が出てくるわけで、それを外から見ると、京都というのはそういう力を持っていて、それで質の高

い町作りができるんだと、そういう感じを受けるわけです。

ただ、新しく作るものに対して非常に下手だなと思うのは、洛西ニュータウンというのが出来ていますね、あの町を見ると、泉北ニュータウンもやはりそうなんですが、いろいろな建物ができていますけれど、デザイン的に一本筋の通ったものというのがほとんどないわけです。だから、人の住んでいないところにものを作り出すのが非常に下手な、そういうところが京都にはあると思うんです。

久谷 第三者的に見てどうもうまくないなというだけで、実はどうしようもないんですけども、その辺を仕事をやりながらいちばん感じているんです。

パリなんかではね、ああいう情緒的な街ですが、ちょっと郊外にニュータウンなんかを作ると変な作ってますね、ものすごくカラーフルなタイルを使ってストライプにした奴とか。あれやっぱり伝統に抑圧されてて、あんなところで発散したんかというふうに思うんですけど、ただ、全体がああいうふうにパーツとカラーフルになつてくるとね、一種独特のいやらしい環境が出来上つてくるんですけども。たとえばパリの街の中にあるポンピドーセンターみたいなんね、ああいうのは合つんですよ。というのは、周りがたいてい石造りの古い建物の中にカラーフルな積木みたいなのがあるわけで、あれはやっぱりあの中やつたら合うけどね、あれを東京へ持ってきたら埋没してしまいますね。

道家 京都でも、そういう基礎となる町づくりの場合、全部をデザイナーがやってしまうということじゃなくて、かなりいろいろな人間が町づくりに参加しているわけだと思いますし、その参加の仕方で町自体のトーンがしつ



かり出来るということがあるて、その中でならないいろんなバリエーションやアクセントなんかがですね、うまく収まつていうことがあるんですね。

たとえば、ポンピドーセンターの周囲もかなり古い地区で、環境の保全なんかをやってるようなところですね。だからその石造りの景観の中にああいう建物があるても、あまり全体の秩序を乱すことがないというようなことがある。そういう意味では京都でもああいうもののはあり得るわけですが、どうも京都の場合、そのようにして行くと全体の地色が何かわからなくなってくるようない傾向が、特に最近強くなってきてますね。

建築の方から言いますとね、建物の建て方が非常に安易になつてきているんです。どうも建築家というのは、環境という口では言いながら、体質的に環境に馴れていないというところがある。ですから図面を描くときには隣りの建物の立面図を描いて自分の建物を描くとか、色を決めるときに隣りの色を見ながら決めるということをしないんですね。パースペクティブなんかもよく描くわけですがれども、たいてい隣りはばかりして、自分の絵だけを描くことになっている。そういうことばかりやつてるので、自分の感覚が全部その建物だけになつて、全体のトーンをどう揃えようかという意識なんかはますます希薄になってくるわけです。その辺が町づくりや環境づくりの中で、非常に大きな問題になつてくると思うんですね。

それで、たとえば役所で建築の申請を受け付ける時に、隣りの図面まで描いてこいと言うとかすれば、もう少し環境という意識を高められるんじやないかと思うんですね。

久谷 建築の人というのは割にそういうことを考えて

いますね、周りのことを。ところが実際に図面を描いて建築が出来上ると、看板が付く前に全部写真を撮って、それで建築雑誌なんかに発表しはるわけですね。そのあとで看板が立つても知らん顔してるんですよ。あの辺にちょっとおかしなところあるんですねえ。

割合と周りの景観のことを言いながら、どうしても看板は付いてくる。それで看板ですが、これがグラフィックデザイナーの仕事かというとそうでないんですね。グラフィックデザインをやっている人が看板をやるということはあまりないわけです。

看板というのは都市景観の中の大きな要素であるにもかかわらず、みんなちょっと逃げてかかっているところがあるんですね。看板とデザインというのは大事なことやと思うんですけどね。

道家 建築に合うだけじゃなくて、町並みに合う看板ということを考える辯は、まだ今のところ建築家にはないんじゃないですか。

商店街の計画の中で、看板というものは必ずあるんですね。今、流行りといふかよく言われるのに統一看板というのがあるんですが、京都では河原町通だとか四条通がアーケードの下が全部統一看板ですね、ところが逆に統一看板なんてほとんど目に入らないわけです、あまりアッピール力がないので。

しかし看板というのは、今街の中で非常に大きな要素なんで、これを何とかコントロールしようとするね、いきなりギュッと同じ形で同じ色でデザインも一緒にしろということになる。ところが、こういうふうに行政的に規制なんかやり出すと、結局つまらんものになつてしまふんですね。

もつと創意工夫があつて楽しくて、それで全体の統一

がとれているという、そういうことをやるには自発力ですね。看板デザイナーの自発力を最大限に發揮してもらつては、統一の方針がないんじゃないかと、そんな議論をしたことがありましたね。

四条通などは広告規制の条例があるんですが、看板なんかは大きさだけなんですね。ところが縦横比まで決まつてあるわけじゃないですから、面積は同じでも縦横比が逆になつたりいろいろしているわけです。

それで形が違う質が違うということになるんですね。それに、自分は看板のデザインに一生をかけるというようなデザイナーがあまりいないと、そういうことから本当に野放しになっているんですね。

久谷 こんなにネオンや看板があるのは日本だけですね。ぼくがヨーロッパへ行った時に、夜、明るいところが繁華街だと思つたら違うんですね、店には電灯はついているけれど、ほんとに遊ぶところは薄暗いところなんです。

特にパリなんかは都市のベースの色がしっかりしてますね、モスグリーンみたいな色がベースで。だからカフェテラスの赤いテントとか標識なんかが、アクセントとして浮き出てくるんです。その代り徹底して他の色を抑えていますね。電柱の色から屑カゴ、柵、ベンチの色まで、すべてモスグリーンになっています。ベースの色を決めてそれを下敷きにしとるわけですね。だから自然といろんな色が生きるんです。

日本の都市ではそのベースの色がないですね。いろんな色を使いすぎるんです。だから最近は、シンプルな色というか、そういうものが目立つんですね。

道家 その中でも京都は、何となくコンセンサスとして、木の色とかレンガの色のようなくすんだ色が、かなり主調になっています。だからタイルなんかを貼つてもだい

たいそれに近い色を使つていて。その辺でこの十年程の間に、徐々にそういう基礎となるものについてのコンセンサスが出来てきたと思うんです。それをイメージと言えるかですが、みんながそういうことを意識することが大切じゃないでしょうか。

京都は本来織維関係の人が多いので、着物やなんか色は非常に意識しておられると思うんですが、なかなか町の色にまで活用するということがないですね。

ドイツのハノーバーという都市だったと思ふんですが、市役所のところに町のエレベーションが描いてありますね、その色の着け方のコンペがあるんです。現にある町の一角をどうペインキを塗り替えていくかというコンペティションです。それに市民が参加して、まあコンペに入賞したものをそのまま通り塗り替えるかどうかは知らないんですけども、少なくともそういう関心を行政の側も引き出していると、そういうことをやっていました。京都でもそういう色とかデザインとかが出来ていく仕組みについて、みんなの意見が出てくるチャンスをどんどん増やすことです。そういうことが仕組みとして必要だと思います。

久谷 京都の町の環境をこうしたらどうやということで、いろんな分野の人方が集まって話をしてもそれだけのことでしょう。やっぱりこれは行政とか国がやることで、そういう話の持つて行き場所がないというか、誰に言うてえかわからないというね、その辺に虚しさを感じるんですけどもね。かといって我々がどんなことができるかといふと、結局は大したことはできへんと思うんですね。都市のイメージなんてのは、こういうイメージにしようと言うてやるもんじゃないですね。なんか人間がわあわあやつていて、なんかしらんけど出来上つっていく。

それを歴史のある時点で誰かが見て、ああこういうイメージやなというだけで、都市のイメージなんて決めてかれへんもんですね。

道家 京都ではむしろ、そういうふうに一つ一つはしっかりやつしていくけれど、それが町全体としてつながっていらないというところに、実は問題があるんじゃないかと思うんですけど。これだけ密度高くデザイナーが集中し合って、その質の高さと人材の高さを考えれば、他の都市から比べたら相当なものだと思う。しかもそれが、京都というかなりローカルな地域を作り出しているという

のに、何故かそれが町づくりにはね返ってこない。なかなか外へ出てこない。そこんところを突き破るために戦略のようなものが必要じゃないかと思います。

最近、京都を着物で歩こうという呼びかけのようなものがあります。観光に来た女の子たちが着物を着て京都を見て回るうというわけですが、京都にそういう着物で歩いて似合う町というようなイメージが出来ているとしたら、そこのところをとことん広げて行こうと、そういうことをぼくは考えてています。これで町の背景がそれにふさわしくなってくると、もっと効果があるんじゃないかと思うわけです。

久谷 デザインの意識が非常に高いにもかかわらず、デザインを評価しないというところがありますね。そういう点でもっとデザインというのに金を出すようにしてもらわんとね。我々仕事をやつしても非常に面白くなっていますよね。ただサービスせいしんではね。

お役所っていう所はそういうところありますよ。提案してください、どんどん話は聞きましょういうてもね、なかなかそれをやつてくれないとありますよ。地下鉄なんかでもね、ぼくは学校で教えてますから学生にや

らして提案として出してるんですけどね、ぜんぜん反応なしですね。

洛西二 ニュータウンでね、ぼくはサイン計画を最初にやつたんです。ところが全然無視ですね。その辺はどうなつてんのかなと思うんですね、どんなふうに消えて行くのか。

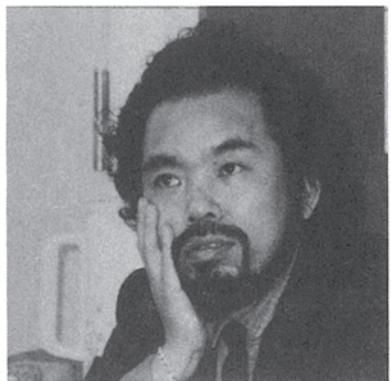
道家 まあ洛西ニュータウンでも、こういう条件が付いておりますという報告書が、設計する時に回ったと思うんです。ところがそれを具体的にどうするのかという仕組みがないんですね。

特に新しい町づくりの中で、行政が、カベとまで言うと少しきつい言い方になるんですが、一緒になっていいものを作ろうという仕組みがないわけです。先程受けとめてくれないという話がありました、内部の一人一人の人は受けとめようとしても、組織となると受けとめられないようなところがある。

久谷 そうですね。担当している方はものすごく意欲的なんですが、それがだんだん上へ行くとおかしくなるんですね。なんやこんな高いもん、なんていふ全然違うレベルで決定されていく。だからいいもん練ろうと思うてもなかなかそうはないかんのでね。

道家 京都というのは、町の人人が自発性をもつて変えたり作ったりしてきた町ですね。行政もそこんところに基礎を置いて進みますから、そういう力を組織していくないうことは、なかなか京都を変えることはできないだろうと思います。

むしろ京都には、デザインなんかに対し見識の高い人がいるわけですから、その人たちをどの位そういう方向に向けられるかということないと、役所が変わらん変わらんと言っているうちに、町がずんずん出来ていっ



てしまうということになると思うんです。そういう意味

では住民参加というよりも住民主で、そこにデザイナー
が加わると、そういうことも考える必要があるんじゃな
いかと思います。

実は今、烏丸通の景観の調査と三条通の調査をやつて

います。要するに、建て替える時にいろんな工夫をしながら町並みをきれいにしていくというわけです。そういう具合に、住んでいる人と接触しながらそれを行政の中にうまく取り込んで行こうという、そういう気運は少しづつは生まれつつあります。ただ、すべてのところで行政がそういうふうにお膳立てするということは、これはできないだろうと思う。むしろもと細かい単位でみんなが集まって、そこへその地域のデザイナーが参加して自分の町づくりをすると、そういうことが必要でしょうね。

（本文中略）

デザイン意識というのは、たとえば洋服をデザインする人は、それがどんな街の中でどのように映えるかということに大きな観点を置いていると、そういうようなことなんですね。ですからそういう時に、自分は町づくりの専門じゃないということではされるんじやなくて、むしろ街というのはみんなが日常的に感じていることですから、そういう時にどんどん発言することですね。ただ、いろいろな行政的知識とか法律的知識ですね、それはそういう専門家をつれてくると、そういう参加の仕方といふものを、もっと考える必要があると思いますね。

久谷 きょうのデザイン会議なんかも、そういう点で意味があると思いますね。正直言って、ほんまに聞きとうてここへ来ている人が何人いるかですね。そういう意味で京都というのは意識は割とあるんですが、なかなか参加して盛り上がりがないというところがあるんやな

ですか。

道家 いろいろと二人でまとまりのない話をしておりま

すが、ここにはデザインに関係していらっしゃる方も大勢おいでだと思いますので、町づくりについて考えておられることを聞かせていただけたありがたいんですが。

私は工業デザインの仕事をしているが、町づくりをはじめとする住関係の問題の中に、我々のこれからこの仕事があるんじゃないかと考えている。そこで町づくりの方法だが、一般論としては市民の意識向上と参加が必要ということになるが、はたしてそんなことでやれるのだろうか。

私も公共的な仕事をしているが、確かに行政の側に十分なデザイン意識がない。そのため機会をとらえて圧力をかけたり人間関係を作ったりしているが、それでもしないと道は遠いのではないか。

デザインの法規制については、自信をもって法で規制すべきで、そうでなければ秩序や統一はあり得ないと思えます。

道家 行政の中に専門家集団として喰い込んで行くということは非常に大切ですね。特にそれはある一部分ではなくて、いろんな人がいろんな場所に喰い込んで突破口を作らなければならないと思います。

法規制ということでは、町のデザインというものは大量にあるわけですね、特に民の方で。たとえばこれを建物について考えると非常に絶望的になるんですが、見識の無い、建物の作り手の方が法規制すればそれ、むしろ法規制を裏口でなんとかするという形で町並みを作っています。こういう関係の中で、時にはデザイナー不信、技術者不信という性悪説的な立場に立ったり、逆に性善説的な立場から、その人たちに教育や指導を与えて枠を決め

たらいんではないかと考えたり、その辺が今非常に揺れながら、いろいろトライしている時期ではないかと思うんです。そういう意味では決定版というのがまだない状態ですね。

久谷 建物の場合は設計段階で法規制とかあるわけですですが、デザインはね、ある一定のレベルを持った委員会なんか作ってね、そこで指導していくというようなことをやつたらどうなんですかね。そういうた機構をこのデザイン協会とか、そういったところが肩替りしてくれるとね、そういうことで役所と協力してやることができると思うんですけどね。

道家 ID関係なんかがこれだけ質を高くしてきたとい

うことは、別に規制をしたからじゃなくて、民間で売れるか売れないかということでやってきたんですがね。

—— IDといつても、インターナショナルなものは環境を考えないで突っ走れた。しかし最近になって国内需要に目が向きはじめてみると、周りとの関係が問題になる。そこでデザイナーにも、それなりの見識が必要とされるわけである。

—— 役所は、役所だけで全部のものを考えたり作ったりしているわけではない。建物を作る場合にも、基本構想や基本設計などを外部の設計事務所などに依頼している。したがって官の建物に問題があるとすれば、それは建築家にデザイン意識がないためだということになる。また、上に行くほどデザイン意識がなくなるという点については、それは官民を問わず組織というものがそういふものなのではないか。それに役所の仕事には予算の制約もある。

道家 確かにおっしゃる通りのこともあるんですけど、役所の仕組みは、上に行くほどマイナス側に働くようにな

なっているところがあるんですね。広い視野からだんだんチェックしていって、最後に残ったこれがいちばんいいエッセンスだというわけなんですが、それをみんながなかなか評価しないということは、やっぱりその仕組みの中に問題があると思う。

だからなんでもマイナス側にするんじゃなくて、自分のテリトリーをよくするのに意識なり頭悩なりをどうのせていくかと、そういうふうにしていかないと、現在はすべて削る方向に働いているんですね。そんところをデザイン委員会みたいなものがずんずん付け加えていくという、そういう働きがしなければいけないと思うんですね。

それと建築家の問題ですが、これはいつも問題になるんですね。本当に建築家というのはデザイナーと思っているのかどうかですね。そんな設計料ももらえないし設計期間もないというわけです。

久谷 ほくなんかグラフィックの方ですから、クラフトとの関係というのはあまりないんですけどね、それにだいたい民間の方が多いんです。しかし環境ということでは全部かかわり合ってますからね。かかわり合ってき是非常にみんなが关心を持っているんですけど、皆かかわり合おうとしないところがありますね。

ポスターなんかでも、民間では非常にいいポスターがあるんですけどね、官がやるポスターほど渋くまとまっているというかね、あまり新しさというのがない場合が多いですね。しかし、そもそも少しずつ変わってきてると思うんですよね。東京の地下鉄のポスターとかそういうですしね。それに最近消防署のポスターなんかも面白くなってきてるし、その辺では若干希望は持ってるんですけどね。

京都のデザインは悪いとは言つません。京都といふのはものすごくいい町ですしね、好きなんですか? ね、もつともつとようせんといかんと思うんですね。京都の町は他の都市と比べるとものすごくいいと思うんですね、それでもまだますいところがいっぱいあると思うんですね。

だからそういうところにぼくらがかわり合うていく場合に、そういう行政のあり方に不安があるんですね。つまり行政というのが力がなかつたらやれんと。特に公

の環境デザインというのは、やっぱり行政サインが指導権を握つてますからね、その時にデザイナーの個性をどうするかですね。その場合、どういう風に出していくかということとで我々力を貸すんだけれども、いつも個性を埋没する形で結果が出てくるんで、その辺が非常に痛いところですね。

道家 地下鉄問題にしても別に悪いということじゃなく

て、京都だったら他の都市の地下鉄よりもつといふのではないと、京都の地下鉄として根を張れないのではないかと、そういう意味でのデザイン化のしゃれのようなものがあつたといいんじゃないですか。一面それぐらいよその人は京都に期待しているわけですね。

地下鉄の車内広告についても、たとえばパリの地下鉄は同一広告を数枚まとめて掲示しているが、そのように内容と同時に掲出方法についても工夫する必要があるのではないか。

またパリでは、赤いテントといえはカキや魚を料理する店になっているが、そういう規制のようなものがあるといいのではないか。まして京都は旅行者の多い町である。

久谷 これでまとめようという気はないんですが、時間も来たようです。今後とも皆さんと協力してやっていきたいと思いますので、よろしくお願ひします。

■クロスオーバーシンポジウム＝B室

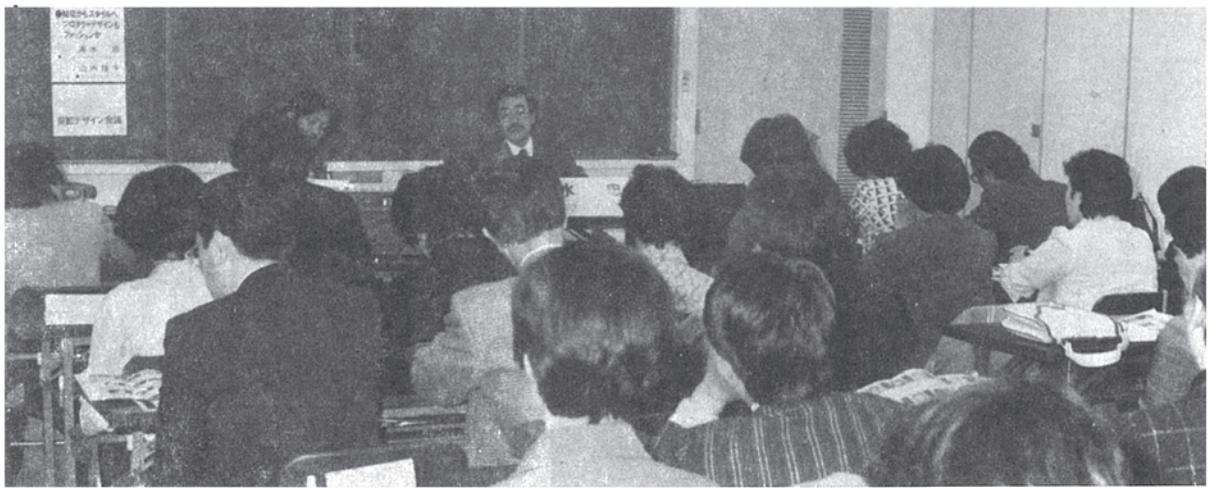
機能からスタイルへ プロダクト・デザインもファッショニ

フリーデザイナー・ファッショングレイクター・プロダクト・デザインコーディネーター

清水 忠

V.S

インダストリアル・デザイン・京都工芸繊維大学住環境学科助教授
山内陸平



清水 にぎにぎしくご参会ありがとうございます。皆様のお顔を拝見いたしますと、私の存じ上げない方が多いようですので、こういう場合の通例に従って自己紹介のようなことをいたしたいと思います。

私が卒業しましたのが、美大の工芸科染色图案専攻というところでして、ここではカリキュラムに沿ってやって行きますと、日展工芸の作家のような形になってしまふんですけれども、そういうクラフト的な仕事が私自身の性に合わないということに割り早く気付いたんですね。入学してすぐに「こら、あかんわ」という感じで、当時の私の担任であった助教授の稻垣稔次郎さんという方に、夏休みに、「学校やめますわ」というようなことを言いました。

その稻垣先生という方が非常に人格者として、「その気になりゃ結構楽しい学校だよ」というようなことを言われて、結局なだめたりすかしたりされて学校に居残つちゃったんです。

学校に在学中はもっぱら芝居をやっておりまして、今日その劇団は空中分解いたしましたけれど、非常に面白いグループだったと思います。

そんなことでお芝居ばかりやっていたのですから、四年たって卒業する時点では気がつくと、折角こういう箱の中に入っているながら、ちっとも箱の中に入ったにふさわしいことをやっていないことに気がつきまして、さらになつたんです。

ところが私自身の生活環境から申しますと、わがままを言って学校に残るにはそれだけのことを自分でしなければならなかつた。要するに自活しなけりやならなかつたわけです。それで、たまたま就職実習に行きました大阪のカネボウに先輩が居りまして、その方の勧めでテキ

スタイルデザインの仕事を見つけて学生生活を続けました。もつとも、それまでに芝居をやっていた間も、テキスタイルデザインの仕事を関与しておりまして、まあ、そういう学生生活であつたわけです。

きょうお越しの方々の中には日図の関係の方もいらっしゃると思いますけれども、実はテキスタイルデザインの業界というのは、今でもそう思っているんですが、当時の若い私の目から見て、まったくやりきれない世界でした。と言いますのは、たとえばそのカネボウで、「おい、学生アルバイトこれを描け」と、今でいう優れた営業の人が持つてきた切れはしを、そつくりそのままぞらなけりやならないような仕事がよくあつたんです。

創作性みたいなものはまったく知らないというか、売れ筋みたいなものが事前に決まっていて、それに向かって仕事をしなけりやいけないと、そんなふうなことをやつていますと、商売をしている人間と物を作っている人間とは、同じような顔をしているからお互いに理解できているように思うんだけれども、実はまったく違うんだなとか、私自身はどうもこの間に入つて通訳をする必要があるじゃないかとか思いましてね、二年の課程を、これは専攻科課程で現在は大学院になつてゐるんですが、それを卒業する時にそういう事情の中で自分の仕事をさがして、まあ、丸増に入ったというわけです。

丸増というのは、室町のプリント服地を中心とした織維問屋なんですが、今日でこそアパレル産業なんて言いますけれど、当時はそんな酒落た言葉はなくして、『ツブシ屋』なんて言葉が一般的だったんです。しかしありがたいことに、私が入社したのが六三年で、その後位にはミニスカートっていうのが世界的なムーブメントになりました、そういう業界の動きもあって、職場

に馴れてきた生意気盛りの私が、「こういうふうにせな、あかんのちやうか」と提案したことが何の抵抗もなく会社で採用され、どんどん好き勝手に動けたという、そういうありがたい時期だったんです。

実は、このチラシの中の私の紹介がデザイナーというふうになっているんですが、私自身は物を表現するとかデザイン活動をしているとかいうような、そんな仕事はしていません。先程も言いましたように、デザイナーと企業との間に入つて通訳のようなことをすると、私はいつもそういうふうに考えています。

今日、ファッショングという言葉が非常に幅広く使われておりますし、狭義にファッショングという婦人服飾のことであるというのは間違いないところですが、その婦人服飾からどんどん枠が広がつてしまつております。実はきょう午前中に、「現代用語の基礎知識」という素晴らしいベストセラーがありますけれども、そこでファッショングという言葉を調べてみましたら、さすがにファッショングなんていう言葉は当たり前すぎてもうないんですね。ただそこに二つだけ「ファッショング・ドリンク」と「ファッショング・フッド」という言葉がありました。そしてそのうしろにコメ印みたいなのが付いていまして、このコメ印は何だろうと思つて索引を見ましたら和製英語の印なんです。ファッショング・ドリンクは「香り高い炭酸飲料のこと」というふうに解釈がなされていました。それからファッショング・フッドは「外見のカッコよさやムードを内容よりも強調した食品で、若者にうけている」となっているんですが、この「現代用語の基礎知識」というのがなかなか大した本だなと思ったのは、和製英語であるとちゃんと断りを付けていることです。

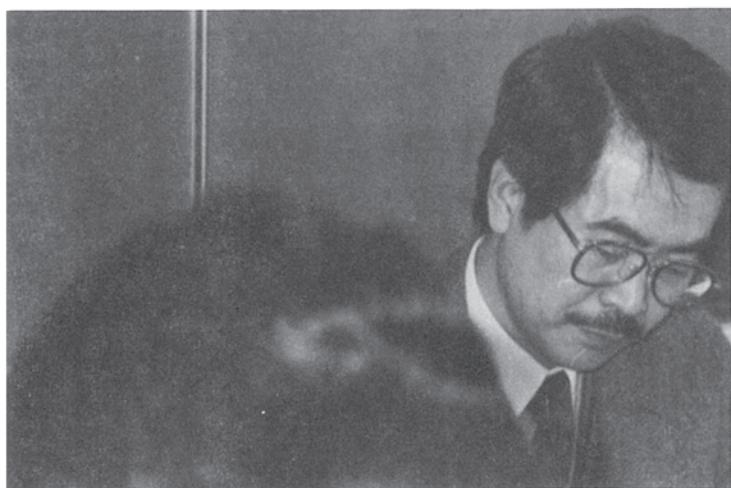
大体ファッショングというのを、日本で広義に解釈する

と、何にでもあてはまってしまうわけですね。きょうのこの一時間十五分程度の中では、そういうファッショングという言葉の意味とか、デザインという、一見よく似た言葉だけれどまったく違う言葉の概念とかを言い合つても、改めとてもそんな時間じゃ足らないわけですから、改めてもう一度言いますと、ファッショングというのは、外見のカッコよさやムードを内容よりも強調したものものである」という辺に、日本の「現代用語の基礎知識」の解釈があるわけです。

ところが、はたち前後の若い方がファッショングをこんなふうに思つているかというと、多分違うと思います。昨年でしたか話題になりました「なんとなくクリスタル」という、何というか非常に軽いタッチの読み物があるわけですけれども、ああいうところでてくる都市の大学生の生活の中でのファッショングというのは、必ずしもこんなとらえ方はされていない。だから、外見のカッコよさやムードを強調するというのは、どうも大人の解釈でしかないわけですね。

そういうところにファッショングという言葉が、こういうデザイン会議のような場所で話し合つて行く上で、一番の障壁になつていてるような気がするわけです。そのことは後程山内先生とお話ししたいと思うんですけど、まあそんなことで、ファッショングというのはあくまでも一箇の現象的な事柄であつて、デザインというのはもつと手前のものですね。その違ひみたいなものをはつきりさせないと、どうもきょうの話が皆さんもわかりづらいと思うし、私もしゃべりづらいと、まあこんなふうに思つてます。

それともう一つ、今から五、六年前の話になると思いますれば、資生堂という化粧品メーカーが、メルカ・





トレアントンさんといふもとフレンチ・ヴォーグ社の編集長をコーディネーターにして、日本の何か所かでファッショニングショーを行いました。

そのメルカ・トレアントンといふ人のやつたことが、私には大変面白かったので強く印象に残っているんです。どういうことをやつたかといいますと、まずステージの上に三人のモデルが出てきます。衣装のデザイナーの記憶はないんですけど、Aのモデルはたとえばケンゾーを着ていたと、Bのモデルはカール・ラガーフェルトを着てたと、Cのモデルは誰かまた違うデザインハウスのものを着ていたとします。

そこでトレアントンさんいわく、ここに登場した三人のモデルが着ているのは、今年のパリコレクションで、デザイナーがトータルコーディネートとして打ち出したものですが、賢明なあなた方はこういうものに惑わされてしまふかもしれません、と言いましてね。AのモデルとBのモデルは上着を取り替えなさい、BのモデルとCのモデルはスカートを取り替えなさい、帽子を取り替えなさい、楽屋へ行って一番気に入っているアクセサリーをつけてきなさい、ジーンズにはき替えてきなさいといふうに、デザイナーの提唱したオリジナリティを、着る側から全部否定してしまったわけです。

そこで私の言いたいことは、我々は何らかの形で職能にたずさわっているんですから、その中で物を作つてい

るということはあるんですけど、一生生活者のレベルに戻つて物を使う側から行きますと、今の世の中というのは、物を作るよりも選ぶことの方がむずかしいんじやないかなあと、よく思うわけです。

それよりもむしろ、時には自分の発想であつたり企業の要求であつたりはしますが、物をどんどん作つてある

ことの方がずっと気が楽ですね。選ぶことの方がうんとむずかしいと私は思うんです。

そして、たとえば今日の時代は、美術でも、文学でも、あるいはファッションでも同じですけれど、十数年前を見るとその時その時のテーマはポップアートだと、次は何だ、次は何だというふうにね。そういう状況があつて、ひとりの作家が自発的に自分のテーマを追い求めてる中で、時代の流れの中に、自律的なものにしろ他からの強制にしろ、自分のスタイルを変えていくうちに自分のテーマが見つかったという時代なんですね。

今はまつたくそぞりじゃなくて、同時に幾筋も多元的な情報なりスタイルなりがあるわけですから、それが私たち生活する側からはすべてが等距離にあって、それを選ぶ手つき、実はさっき山内さんと話していてそんな言葉を使つたんですけど、マージャンを例に出しましてね、同じ手を持つていてですね、今日的なマージャンルールで行きますと、リーチをかけるタイミングで、あがり手が全然変わっちゃうというようなことがありますね。つまり今日的なオリジナリティっていうのは、自分から等距離にあるものを自由にアレンジするその手つきみたいなものが、オリジナリティに結びついている。何かそういう状況があるよう思つています。

そういうことで、私自身は物を作る立場じゃなくて、思ふ立場で仕事をしてきた。そういう立場に変わらないと思いますし、そういうところでデザインを考えてみたいというのが、私のきょうの立場です。

少し長くなりましたが、山内さんお願いします。中止の立場上、デザイン教育は当然のことですが、「物づくり」

いろいろな方面に手を染めております。

次に、本日の会議のテーマがもう少し具体的なもので、多少勉強もし、準備もして来るのですが、「昨日、今日、明日、京都バウハウス」ですか、全体会議のテーマがこのように漠然としたものですから、本当に困っております。そこで、何かそういうテーマに多少関係があるて、またそんなに大袈裟なものじゃないのですが、最初に、近頃考えていることの中で、三つばかりをお話したいと思います。

今回のテーマの中に「ムーブメント」とあります、また「ムーブメント」の意味もさまざまであるうと思いまして、午前中には二つの世紀末のデザイン運動の話がありました。それで、主催者側では「京都バウハウス」というテーマの中味から、何かそういった一連のものを狙っておられるのではないかと想像しておるのですが、第一番目に今日私が申し上げたいことは、世紀末に行なわれたようなデザインムーブメントは、今日ではとても不可能であり、もうそのような状況ではない、ということです。十九世紀末と二十世紀末とでは社会的状況が異なることは勿論ですが、我々が今、問題にしようとしている「デザイン」の意味も、全く異っております。もつと端的に言えば、戦後の貧しかった日本に、デザインなるものが入って来た頃と、今日との差異からも明らかであると思います。

もちろんこれには、前提としてデザインというものの概念を話さなければならないと思いますし、きょうお見えになっている皆さん方とひとりずつお話ししますと、多分デザインという言葉の概念が少しずつ違うんじゃないかと思います。

また話が逸れますが、この種のデザイン会議というの

は、デザインの概念の差を論じあうことに終始することが多く、あまり面白くないと普段から考えておりますので、そういうことはやめますが、とにかく戰後三十年ですか、その経済成長をとげた日本ですね、三度の飯がそこそこ喰えて、着るもののが着れて、周辺には遊ぶことが多い、今の清水さんの話によると、「ものを選択する時代」になった今日。「デザインの時代」であるとは思いますが、別の意味であって、とても世紀末のようなエネルギーや相当の部分を犠牲にするだけの情熱が我々デザイナーの中にあるのでしょうか。というのが第一番目です。

第二番目に私が少し考へていることは、そして一番目の概念に触れなくてはならぬことになって申しわけありませんが、デザインというものが、本日京都でデザイン会議と称して、このような形で開かれなければならないものだろうか、ということです。

これはどういうことかと言うと、先日も東京の会議で話したのですが、デザインという行為が、すでに経済活動の中で一つの道具として定着したのではないかと思うんです。これは私がインダストリアルデザインだとか、プロダクトデザインだとか、インテリアだとか、建築だとかいうような多少ハードなものに関わっているせいかかもしれません。特に物を作つて売るプロダクトデザインだとか、インダストリアルデザインの世界では、まったく経済活動の道具、ツールということになつてゐるんじやないか。だからそんな経済活動の道具みたいなものを対象にする会議は、もっと形式と内容が変わねばならないと思つています。

あるいは、デザインというものをまだまだ文化的な次元でとらえて、ノスタルジックに話をしようじゃないか

ということなのかどうかはわからないんですが。デザイン

が経済活動のツールになっているという事例は沢山ござります。特にインターナショナルの場ではそうですし、

大体経済界の人と話をしますと、確實にデザインとい

ものをそういうふうに見てています。

このような意見には多くの異論があると思いますが、

あえて、この辺の認識から出発しなおしてみることの必

要性。これが私の二番目の提案です。

三番目に、少し視点を変えて、我々現代の日本人の

“もの”に対する接し方、なかでも先程宮島さんの話に
あつたバウハウス以後のモダンデザインに対する扱い方、
使い方、作り方などを含めたデザインに対する見方。こ
れを私はこの頃「デザイン民度」という言葉を使ってお

りますが、そのような表現でお解りいただけるでしょ
うか。そして現在の日本人のデザイン民度が大変高くなっ
て来ている。極論すれば、民度としては、高くなく、む
しろ低くなつて来ているのではないか、ということです。
たとえば、物の世界でバウハウスの時代から機能だと

か、デザインというものをストイックに追求してきた。

ところが最近はそういうことがなくなつて、ファッショ
ンという言葉をこんなところに使つたら、また清水さん

から反論があるかもしれません、ある物が非常に成熟
した段階になつた時に、例えばここにあるテーブレコー
ダーレコードとして要求される機能や、生産手段など
で、もう相当成熟した段階に到つてゐる。その場合のデ
ザインとは、テキスタイルのパターンみたいなものにな
つているのです。

たとえばオーディオのアンプとかプレーヤーだとか、

特殊な例は除いて大体似たりよつたりですよ、全部メタ

リックですね。

あのほとんど差のないものの中から、Gマークとして
毎年選択されているのですから、審査員の顔が見たい。

そこで、皆さん日常の身の回りの中でも、そういう
成熟した段階に来ているものが、どういう種類のものか
考えていただきたいのです。

それは、正に日本人の価値感そのものであつて、産業
として成熟し、デザインレベルでも成熟したもの。また、
先程の経済活動のツールと申し上げましたが、ものが商
品として成立するために、デザインが必要である分野に
限られるといつてもいいかもしません。更に言えば、
商品にインターナショナリティがある分野で、その勝負

のためにデザインが要求されたもの。ファッションの世
界のことはちょっと私にはわかりませんので、きょうは
清水さんに教えていただきたいと思つてゐるんですけれ
ど、たとえば自動車しかり、弱電器しかりですね。時計
しかりカメラしかりですね。

一方、ドメスティックな商品、ローカルと言つてもい

いんですけど、日本国内だけの需給関係にあるものの
世界はですね、どちらが良いか悪いかということを私は
議論しているわけじゃないんですけど、どうもインターナ
ショナルに通用するような、モダンデザインの世界から
は少し離れて、特に家具なんかですね、こういう徹底的
なドメスティックな商品、輸出しても空気を送つてゐる
ようなものだし、とても国際舞台で勝負できないような
商品についてのレベルはまだまだ低い。私がデザインの
民度というのは、何も表面上、表層上のデザインじゃな
しに、材質の持つ本質的な問題から、形の問題、コスト
パフォーマンスの問題など、物の作り方も含めてのこと



なんですが、そういうトータルな意味でまだ低いんです。そしてそれが低いのは、要求がないからなんですね。

先日、東京でのインダストリアルデザインの会議で、鉄道“のデザインについて、いろいろな方面からディスカッションがありました。その中で、日本の国鉄車輌をはじめ、関連各分野のデザインがヨーロッパなどに比べて、これだけデザイン・デザインという国にしては、遅れているのではないかという話になったのです。そうすると国鉄の人が言うには、たとえば新幹線の窓の横についている大きな帽子掛けか洋服掛け、どうしてあんな不細工なゴツゴツしたものをするんだという声があるんだが、あそこにひもをかけて、ハンモックのようにして上に乗る人がいまだにいるんだということなんですね。

デザインの民度というのは、先程も清水さんが言われた物を選択する眼というものと、それからデザインといふのは生活全体にかかわることですから、そういう公共物に対する考え方というものなんかも含めて、どうも日本では民度が低いのではないか、特にインターナショナリティのないものについては、まだまだ遅れているのではないかと考えます。

以上、これだけ満たされた時代に、ムーブメントによるエネルギーをデザイナーが持つえるのか？ 次にデザインが経済活動のツールであるという認識からの出発、そして何かとりとめもない第三番目、と簡単に一回目の話のきつかけとしてはこの程度にして、また清水さんからファッショントの世界の違いとかいうものがありましたら……。

ありますので、そのあたりを整理したいと思います。このチラシは京都デザイン会議のアナウンスメントですから、用語もかなり吟味されていると思うんですけど、このB室ですね、「機能からスタイルへ、プロダクトデザインもファッショントか」という字句に、私は非常にこだわりを感じているわけです。

実は山内さんとどんな話をしたらいいのかということでも今回実行委員長である中村隆一さんと電話で何度も話し合ったわけです。そしたら中村さんは、「昨日IDでも、たとえば魔法ビンの花柄のように、機能よりもファッショントいうような流れがある。産業デザインのすべてがファッショント化している。そのあたりを山内さんと話し合ってもらってはどうだろうか」というふうに言われたんです。

魔法ビンというのは、色柄とかマテリアル、そういうものの全体で一つの機能が出来上っていると思うんですけども、その上に、もうひと昔になると思うんですけども、何とはなしに絵が描かれているわけです。その絵も、何というか素人眼に見るとうまそうだけれども、専門的な眼で見ると非常に稚拙な花の絵か何かが描かれているわけです。だけでもそれで商品プロモートとして、やっぱりそれが売れたわけですね。だからそういう部分をIDの眼から見れば、何かファッショントだというふうに見ていらっしゃるわけです。

ところが私に言わせれば、そんなものはファッショントでもなんでもないんで、単なる装飾、オーナメントなんですね。そういう意味で、物が売れたら何でもファッショントだという、そういう見方は問題があると思うんです。今の山内さんのお話の中で、デザインが経済活動の一つのツールになってしまったという見方は、確かにその

清水 山内さんのお考えと私の言わんとしていることが、微妙に輻輳しながら非常に反響しあっている部分も



通りなんですか。問題はそんなことでいいのかと
いうところにね、ぼくはやっぱりデザイン会議の本質が
あるのではないかと、何か山内さんのお話を裏からねじ
込むようですけれども、そんなんふうに思うんです。

ファッションというものは、先程も申し上げましたよ
うに、とにかく対象が女子供でありまして、まあ男が身
につけておりましても、そんな場合の男はやはり女子供
と同じ格で扱われるわけです。しかし、そんな女子供の
眼というのは非常に正直で、正直な眼というのがやはり
今日的なレベルにちゃんと到達していると思うんです。
そのあたりのことをうまく言い表わす言葉がないです
が、マニエールっていうふうに言っていいんじゃないで
しょうか。

先程山内さんが、インターナショナルなレベルではグ
ッドデザインは沢山受けられるけれども、ドメスティ^{ック}な面では非常にデザイン民度が低いというふうにお
っしゃいましたが、そういうことに我々自身何か気がつ
いているんじゃないかなと、私自身はそう思っています。
少なくとも、今日的な生活を営んで行く上での美的な感
覚、審美眼というか美的法則っていうか、そういうマニ
エールが今の日本の中で出来上ってきたんではないかと
いうふうに思います。

今日では、何か自分の生き方というものにこだわりを
感じはじめますとね。たとえばどうしても自分が手に入
れたいものであれば、どんなに高いものでもいの一番に
買って身につけるいきぎよさ、私はそういうことが今の
生活のレベルの中にあるんじゃないと思います。そし
て、そういうことが本当のカッコよさであって、先程の
ファッション・フードの中のカッコよさというのは、誰
かわけのわからむい大人のジャーナリストが勝手に思つ
ているだけであって、実際に今の若い日本人の感覚とい
うのは、年を取っても若い感覚というのはあると思うん
ですが、そういう感覚ではおよそ思っていないというふ
うに思うんです。

ところで、ファッション化現象というか、いろんな商
品がファッション化しますよね。たとえば同じテープレ
コーダーでも、ソニーのウォークマンのようなものだと、
新しい機構を組み込まれることによって完全にファッシ
ョン化しましたし、今では日本で見かけるよりも、国外
に行つた時の方が見かけることが多いような気がします。
しかしこれは一つの現象面を言うわ
けですから、まったく意図しなくてそうなってしまう部
分というのもあるわけです。そういう現象と、デザイン
とかスタイルとかいうことが、なんとなく同じようなジ
ャンルで区切られているけれども、実はお互いに関係の
ないものじゃないかというように思つたりもします。

ですから、山内さんの言われるようデザイン民度が
非常に低いというのも、私は低かったとは思いますけれ
ど、これから流れの中で、世界でも珍しく民度の高い
国になる可能性を持っていると思います。ちょっと抽象
的すぎますか?

山内 いやいや。デザイン民度はそんなに低くないと思
うんですよ。私が言っているのは、多少言葉を補足しな
けりやならんと思いますが、価値観なんですよ。だから
価値観のないところには徹底的に低いわけで、これは當
り前だと思うんです。

私はそれよりも、デザインという行為が何も特別なも
のではなく、ものの世界で一つの「道具」になり得た、
ということなんです。私は清水さんのやっておられる仕
事の内容はわからないんですけども、そのあたりを演

出上で一番重視されているんじゃないかと思うんですが、デザイントいうものをそういう前提に立って考えてみる、仕事してみる、そこで自分の立場を発見してみる、

というところがあつていいんじゃないかと思うんですね。ごちよごちよやってみたり考えてみたりしているよりも、もう少しそういう観点に立って考えてみたらどうかと、そこで自分の立場というものが考えられると思うんです。

それからですね。なんでもかんでもデザインだと言つてしまつていいと思うんですよ。これはスタイルだ、ファッショングなんて言わないで、みんなデザイナーと言いたければデザイナーと言つていいし、デザインをしてるというなら、ゼロックスでコピーしたってデザインと言えばいい。この頃の会社では、売れてる商品を外国から持ってきてスバリそのまま作れと、いうことが商品化計画というふうな言葉で表現されているところがあります。それはけつして○○会社コピー部ではなくて、○○会社デザイン部なんですよ。それがデザインだというならそれでいいじゃないかと思います。

こういう経済成長をとげて成熟してきた世の中で、そういうふうなデザインも、あるいは非常にオリジナリティに富むものや、グラフト的なもの、何もかも含めてやればいいと私は思っているんです。全てがデザインでいいのではないか、言葉は関係ないので。

しかし、これから時代はそういうものだけではないので、まあ誰でも言う当たり前のことになりますが、それにかかる人間の姿勢みたいなものが問題になつてくる。たとえば外国から売れているものを持ってきて、これをコピーするという方針が出てもね、その中にも、平たい言葉で言えば良心があるでしょう、人間の質みたいなものが。これからデザイナーは、そういうふうなものが

問われてくるんじゃないかと思います。やつとデザイナーモ世間並みの職能人になったということです。

だから、デザインというのは経済活動の道具なんだから、銀行が金を扱い、人事部が人を扱うように、デザイナーは物を作ることができるだけで何も特殊じゃないとい

う辺からスタートして、その物の作り方のプロセスや姿勢みたいなもので、これからデザイナーのあり方が問われるんじゃないかと思います。だから、デザインが経済活動のツールというだけいいのかなというんじゃないんです。ファインアートなり、クラフトなりに。

私は、まずそれ位の前提に立つて、その中で自分のデザインに対する取り組みをやつた方がいいんじゃないかなと思います。

それでもですね、たとえばサラリーマンになって魔法ビンの会社におると、それでみんな平和にやって、やっぱり十万円の給料より十五万円の方がいいんだと。私は、この姿勢に立つている間はダメだと思うんです。今はフainアートの人も含めて、全部お金に執着しきていいんじゃないかと思うんですね。私の本当に言いたいところはそこなんです。やはり今、日本の文化も教育も行政も、それからもちろん物づくりもファインアートも、どうもお金の価値観で左右されているところが多すぎる。もしそれもやむを得ないとするならば、魔法ビンの花の絵も仕方がないんじゃないかということです。

どうも時間がないので、多少居直つたような言い方になつて申し訳ありませんが、全てがお金という物尺しでやつている間はダメですね！

この間、何故清水さんと三時間余りもしゃべり続けることができたのかといえば、こういう仕事に関わりを持

つたひとりの人間としての意地ですね、これが一人とも相当強いということがあつて話が尽きなかつたわけです。きょうは私がズッコケたような話をしましたが、やっぱりこういう世界に関わった人間が、こういう時代に何をなすべきかということは考えてみなきゃならんことだと思ひます。自分はお金に執着して、お金儲けのためにデザイン事務所をやろうと、それはそれで結構です。みんなそれぞれ価値観が違うんですから。ただし、自分の物づくりの世界に関わった、その意地だけは通していただきたい。その通し方の如何とその集まり方によって、何か京都らしさのようなムードメントへの期待が、そこに生まれると私は思うんですね。

ですから、何度も言いますが、これからは物との関わり合い方をね、もっと突っ込むというか、ますます要求されることになる。だからそういう意味で、まだまだデザインの時代だというふうな気もするんですよ。

清水 山内さんは意地と言われましたが、私は同じことを、生きざまという言葉でこの間話していたんです。先程私は、こんなものはデザインじゃないと言い切りま

いました。自分はお金に執着して、お金儲けのためにデザイン事務所をやろうと、それはそれで結構です。みんなそれぞれ価値観が違うんですから。ただし、自分の物づくりの世界に関わった、その意地だけは通していただきたい。その通し方の如何とその集まり方によって、何か京都らしさのようなムードメントへの期待が、そこに生まれると私は思うんですね。

まあ、山内さんも私もまったく同じことを言つてるんですが、表の見方と裏の見方との違いというか、私はどちらかと非常に楽観論に立っていますし、山内さんはちょっと屈折したところで最後に開き直つておられるんですね。山内さんは山内さんを演じ、私は私を演じたような部分があるんすけれども、最終的には同じことを言つているわけです。

ただ、そういう結論に至るまでの手順が時間がないためにいささか乱暴になつたのは申しわけないと思います。どうも失礼しました。

したけれども、つまり生きざまというのは、結局その人の品性というかクオリティの問題だから、その人のデザイナーとしての姿勢で、これがデザインだという人がいるのも世の中だし、デザインじゃないと言い切る人がいても、それも世の中だと思うんです。

■クロスオーバーシンボジウム＝C室

本来建築は 偉大なる総合クラフトであつた

文部技官・国立近代美術館学芸課主任研究官

福永重樹

V S

建築家・高松伸建築設計事務所主宰 大阪芸術大学・京都工芸繊維大学講師
高松 伸



「本来、建築は偉大なる総合クラフトであった」

福永 京都近代美術館の福永です。こちらが高松さんでございます。

きょうはだいたい高松さんのお話を中心に、彼の作品のスライドを映しながら、彼のお考えを最初三十分程やついていただいて、そのあとご質問なりご意見なりをうかがって、また一人でそれに答える形でお話を進めさせていただきたく思います。

最初に高松さんからスライドをやっていただきます。

このあと、高松氏の作品である「修学院の家(住宅)」「西陣の帶屋(ビル)」「下鴨の家(住宅)」について、全景や各部ディテールなど約三十枚のスライドが映写され、それについて高松氏が簡単な解説を加える。

福永 今は高松さんの最近の作品と、それから基本的な考え方をうかがったわけですけれども、何かご質問なりご意見なりあれば承りたいと思います。いかがでしょうか。

きょう兄たスライドでは、高松さんの作品は非常に光が豊富である。ペンシルワークをされる場合、実物との間に何か感覚をさぐりながらやっておられるのか。

高松 ほくはペンシルワークをかなりやるわけです。基本的に古いかもしれないですけれど、たとえば建築の、一つの限定された部分を透かした視線で書き込んでいくというスタイルをとっているわけです。建築をトータルなものとして考える方もおられるし、ぼくみたいにかなりバラバラな考え方をする者もあると思うんですが、建築において分節があると思うんですが、ある意味で視覚的に可能な部分がある。その視覚的に可能な分節された形態はどれぐら

いの形式を形成する力を持ちうるかという、それを確認する作業が、一つとしてああいう部分の絵ができるだけ描き込むという作業になつていてる訳です。しがしそれが一つの空間とかそういうものと直接的につながるという意識は、ぼくにはまったくないです。

福永 ほかにないでどうか。

スライドの解説にオブジェという言葉が出てきた。建築を構成する一要素として言われたようだが、そこをもう少し詳しく話してほしい。

高松 そうですね、オブジェっていうのは、ぼく自身はかなりコンセプショナルに使つててるつもりなんですが、いわば物自身という形で使いたいなと思います。馴化された意味というか、通常の読み取りをそれとなく容認するようないう意味を作り出す事物はできるだけオブジェとは呼ばない、呼びたくない。むしろ逆に、そういうものを容易に許さないものというか、そういうフォルムを持ったものを、ぼくはオブジェと呼びたいと思う。建築家はいろんな用語を使うわけですが、それはまあ、用語の問題にすぎないと思います。基本的には自律的な力というか、もっと「どう機能力みたいなものですけれど、そういうものを携えようとしている形、そういうものがオブジェだ」と思います。

福永 高松さんとぼくと、二人で中村さん(京都デザイン会議実行委員長)にお尋ねしたいんですけどね、ここにある「本来、建築は偉大なる総合クラフトであった」という、そもそもその発想はどういうことだったんですか。

中村 それは適当に解釈してほしい。

高松 建築の話ばかりでは、個人的な領域でもあるし面白味もないのに、とりあえずクラフトの話をしましょ



う。

極論すると、ぼく自身は建築の中にクラフトというが、ある意味で手仕事の匂いが残るようなものを持ち込みたいといふんです。それはできるだけ排除したい。

スライドで見た西陣の帯屋の建物は、後方に西陣の古い町並があった。その中にこういうとつびな感じのものを建てられて、周囲とのバランスをどうお考えか。

高松 ぼく自身はあんまり違和感はないんですけどね。建築は専門ではないが、西陣の町屋というものに対しても色も形も違和感が強いように思う。

高松 違和感がきついことにに関して、何か功罪はありますか。

功罪というものではないが、たとえばピラミッドはエジプトの風土の中にはあって違和感はない。建築はそういうところから出てきたのではないかと思う。西陣の伝統的な風景の中に新しいものが出来れば、最初は当然違和感があるのではないか。それがおかしくないというなら、その理由を聞かせてほしい。

高松 ぼくはピラミッドの方がはるかに異物に見えるんですけどね。

いわゆる周辺の環境とかそういうものからの一種の道徳律を、ぼくはカットして引き出すしかないと思うんですね。カットして引き出して、それに準拠して一つの手法を組み立てるという作業をぼくはやっています。その過程は我々にはわからないが、西陣には西陣の歴史とか住む人の考え方とか、いろいろ結びついたものがある。それが一つの新しいものを生み出していくというのが建築だと思っていた。

高松 それも建築じゃないですか。
そうならば、見馴れてしまえばともかく、違うものが出て来るのにはかなり抵抗があると思う。

高松 それはもう、かなり倫理に近い問題ですから。

いわゆる一般性みたいな話をどこまで突き詰められるかという話をしていた方が、ぼくは話がわかりやすいと思います。たとえば西陣の人びとの生活というふうに語った場合、その人びとは誰と誰であるかということをはっきりさせるそいつた作業がなされないかぎり、ぼくはそういう言葉を吐いてはならないという倫理観は持っています。

だから、言葉でくくってしまう時に、割とカットしてしまう部分が必ずあると思うんです。建築の作業でもそれはあると思います。何かをカットして作り出していく時に、排除する部分というのは必ずあると思います。その排除していく部分は、できるだけ排除したということを見詰め続けたいとは思っています。それが建築家の一種の免罪符というか、倫理の最低のぎりぎりの線ではないかという気はしてるんですがね。完璧に全部のものを拾い上げるという作業に関しては、ぼくは完全に絶望しています。

まあ、いろんなレベルで建築が語れてぼくはいいと思うんですけどね。たとえば施主の個人的な好みというレベルで語れてもいいし、施主がたとえばその建築を使つてお金を儲けたい、それにはこんな建築がいいのだという話で、建築が語れてもいいと思います。それはもう価値観の問題ですから。

福永 橋本さん(橋本奈良一・橋本合金株式会社社長)ところの祇園の建物(ABレビル)はどうですか。いまの質問のような理由で、あの建物は祇園の中にマッチしているんですかね。まあ橋本さんはお施主さんではなくて使用者の側ですが。

橋本 カメラを持った若者が多数来て、ディテールに興味を示していくようだ。あの人臭い場所にあの建物があることは、我々の狙う工芸とマッチしていると思って使っている。

近くにある一番館の建物と比べて、古い地元の人にも違和感はないようだ。横に現代美術館があるが、あのあたりにそういう性格のものが並ぶことには、私は異和感を持っていない。ただ私はフロンティア・アプローチに何か置きたいのだが、設計した槇さん（槇文彦・東大教授）が許さない。

高松 その何かというのは彫刻とかそういうものですか。

そうだ。またそのほかにも、少し凝ったキャビン（電話ボックス）などを置いて、一般の人に対する印象づけをしたいのだが。

福永 あの建物自体は、一階とか二階にあるクラフト商品でいうんですかクラフト創作品ですか、それとは完全に遊離してますよね。まあそのようにぼくは思うんですけど、だからいいとか悪いとかいうんじゃないくて、こだわるわけじゃないんですけど「本来、建築は偉大なる総合クラフトであった」とするならば、現代の建築もうあれというふうな願いをこめて、主催者側がこの題名を我々の対談にくつつけたんだとするならばね、橋本さんなんかもそっちの方の偉い人やから、実際にあそこに住んでいて、つまりクラフト的なものをずーっと一階二階に並べ、さらに三階に国際工芸センターがあつてね、あれはやはり偉大なる総合クラフトとして住んでいらっしゃるわけです。

皆喜んで住んでいるようだ。

福永 そうすると、今の高松さんの建物と槇さんのと

は全然違うけれども、同じような意味で、あれはあれでそのまま行っちゃうんじゃないですかね。

早速現場を見て、またその時に申しあげたい。

福永 それから、ぼくはそういう意味で、さつきの方に反論するわけじゃないんですねけれど、京都タワーが建った時は非難ごうごうだったんですよ、古都京都の駅前にあんなのが建っちゃってと言つて。そう言っておきながら、この頃の京都の観光スターなんかを見ると、良くも悪くもあれが入らなきや京都じゃないみたいになっちゃっている。それから考えると、案外塔屋のビルもですね、あれがないと西陣じゃなくなるという、あの建物がないと西陣じゃないなんてことになるかもしれないという、そういう逆な気は起きませんか。

あれは西陣の遠景とバランスがとれているかどうかを尋ねたまでだ。確かに建物というものは見なれると抵抗がなくなり、それはそれでバランスのとれた遠景が生まれる場合がある。そうなるとそれが一つだけあるのとは違つてくるような気がする。

しかし、あの京都タワーはない方がいい。あれがある必要はまったくない。少なくとも同じ塔が残るとしたら、東寺の塔の方が意義がある。京都タワーが残つたとしても、あのタワーの中のエネルギーは、そう人に感動を与えるようなエネルギーではなかつたような気がする。どちらかと言えば生き物的な建物だ。

高松 建築自身というのは、さつき話したのもそうなんですが、いろんなレベルで機能するところは思うんですね。たとえばそれは一種の今日の京都の象徴であるという機能の仕方もありますし、それが美的にはまつたくおかしいという、それも一つの機能だと思います。だから一つの建物がいろんな読み方をして、それはどう

しても避けることができないという事実は、ぼくは絶対あると思うんですね。

一つのかなり目立った圧倒的な効果を狙って一つのフォルムが形成されるという、そういう等式が成り立つとぼくは思っていないんです。イタリアのテラーニという人は、ムッソリーニの「ファシストの家」というのを作ったんですが、戦争が終ってファシズムが去ったあとで、同じ建物が「人民の家」になっていたという、そういうアイロニーに満ちた話があるんですが、建物というのは、そういう意味ではかなり微力ではないかと思います。一つの環境を統轄するような機能をはたして持つらうかとか、環境に対して一つの効用を果たすような機能を持ちうるかとかいうことは関しては、絶大な信頼を置くわけにはいかないよう思います。

ABLビルを見て、福永さんはどう感じるか。

クラフトとの違和感があるとすればどういうところか。

福永 あの建物は何に使つてもね、まあこういうホールみたいな使い方をするんだつたらいいかも知れないけれど、少なくともあそこは伝産会館的な意味もあるだろうし、国際工芸センターも入っているわけだし、そういう建物としてはちょっとね。さっきそちらの方がおつしゃった意味と同じでね、何か中の機能とか中の活動とか、そういうものに対して権先生の方で、全然妥協していいないというか思いやりがないというか、ただただ、いわゆる権システムの建物を作つちゃったという感じがするわけで、だから権先生の建物としてはいいのかどうか知りませんけど、ああいう店が一階に入つて二階があなつているっていうことは、外観から考えていつても中へ入つていった感じから言っても、相当ぼくは違和感を感じるけどね。

ただ、建物というのは最初作られても、人が住んで逆行するようになつていくんです。今はあの建物が出来て一、二年しかたつていないから権さんも相当神経質になつてゐるけど、あれが五年も六年もたつたら権さんだけそう監督しなくなるし、その辺に何を置こうがあるはタコ洗屋が店を開こうが、もう何ということもないということになつてしまふんじやないでしょうか。

建物自体は、恐らくそういう意味でどんどん風化していくんじゃないかと思います。だから高松さんの帯屋の建物だって、正面のところに使われている赤御影と黒御影の対象なんてことを全絶無視してね、十年たち二十年たちしてぼろぼろ何か落ちてきた時に、別の異質なもので覆つてしまふということはありますね。

ただ、そういう建築の話ばかりしていても、ちつとも

クラフトとつながらないんで困つてしまふんだけれども

高松さんの話で手仕事を拒否するとは言いながらも、

いみじくもあそこの赤御影のカーブを出すのに、墓石屋

さんの手仕事で丹念に刻まれたんだというスライド解説

は、高松さんの話の中ではいちばん端的に矛盾しているところだなと思ったんですけどね。

高松 クラフトというのは、ぼく自身がこの前話したんですけど、いわゆる無記名であるのか、もしくは作家というのが記名してそれを出していくのかということですね。もちろんその両方をひつくるめてということもあるんですけど、ぼくの場合に通常クラフトと言つていいのはいわゆる作家が作るもので、その人の匂いがつきまとつて離れない器物のようなものが、クラフトというふうに呼ばれているんだと。そういう意味で、そういう



クラフトというのは使いたくない。さっき言いましたオブジェみたいなもので、一つのイメージみたいなものを構築しようとする場合に、とりあえずそれが邪魔になるというようなところはありますね。

ぼく自身は、クラフトというのは今どういう意味で使われているのか、そのあたりを先におきたいなとう気がしているんです。

アートアンドクラフトということを言うが、クラフトというの、今の話のように無名性という立場をとつているものだろう。

高松 ああいうタイトルは順当な意味でとらえるのか、もしくは皮肉としてとらえるのがわかるんですね。

福永 そういう話をしようとする、本来かどうかしらないけれど、昔はそうだったことは高松さんもぼくもある程度は同意できるわけですね。というのは、建築も無名性だった頃ね、たとえば江戸時代の初期とか室町時代に建物を建てるといつたら、大きいとか小さいとか、それから瓦などいろいろある素材が高いとか安いとか、京の杉を使うとか檜を使うとか、そういう違いはあるても、大名屋敷を作れば、あるいは公家屋敷を作れば、一つの規格とか様式とかがあって誰がやつても建ってしまう。だからその中で使う硯箱やさまざまな調度がですね、クラフトというのか工芸品というのか、そういうものがびた、と取まっていくわけで、そういう意味から言っても、「本来、建築は偉大な総合クラフトであった」と言えるだろうし、また建築自体がそういう意味でさまざまな人の集合体だったわけですね。

それで建築の過程でも、そういうクラフト的なものがどんどん集まるし、その中に収まる調度や日用品も、いちいち設計家が、こんな茶碗作ってくれとか、こんな瓶

子でなければいかんなんて言わなくても、公家様式とか武家様式ってのがあるから、それで収まっちゃうんですね。

しかし現在ってのはそうじゃなくて、高松さんが建てれば高松さんスタイルの建物ができるから、前川さんが建てれば前川さん式、磯崎さんが建てれば磯崎さん式に出来てしまつて、そこに収めるための調度っていうのは、いちいちそのために特注しなければ、そしてまたそれにふさわしい職人対策を指定しなければ、恐らく収まりがつかなくなつてくるでしょう。

逆に言うと、建築家が個性を出して設計するところに京都のクラフトマンの出番があるのではないか。

私たちはアルチザンだと思っているから、アーチストには冒險をしてほしい。そのアーチストの望むものを作るところに一種のやりがいを感じている。

その意味で、帯屋のビルの石を石工が削ったのは、高松さんのイメージを表現するのに必要なクラフトだったのだろう。それは著名な作家がやる必要はなく、その辺が本当のクラフトではないかと思う。

福永 そうすると下請け制ですか。一重下請けというようだ。

下請けというより分業、京都的分業だと思う。建築家にそれをやれといつても無理であろう。

福永 その説でいくと、クラフトマンていうのは上にデザイナーがいて、建築デザイナーなり意匠デザイナーナリがいて、それが作図したものを無名性でこつこつやることになるわけですか。

その辺は複雑だが、たとえば油絵は絵具をつけて描けばすぐ作品になるが、彫刻は石膏取りをしてブロンズに仕上げるわけで、そこにアルチザンが必要になると思う。

福永 しかし、今のアンフォルメルの絵描きさんの描

くような絵の描き方というのは、全然アルチザン的な描き方がないで、勝手にやたら描いているわけだから、十一年もたつと絵具がポロポロ落ちてきます。ご意見に反対するつもりはないけれども、素人が粘土をこねて何か妙な形を造り、それをそのまま乾かして、これはオブジェだ現代彫刻だと言つても、絵がそれで成り立つなら彫刻もそれで成り立つんじゃないでしょうか。

建築と彫刻について、建築側からの考え方や感じ方を聞かせてほしい。

高松 基本的に建築は虚構だとぼくは思うんです。そこの虚構性に抵触する位のパワーを持ったものであればいいと思います。基本的に単なる飾りというあたりまで堕してしまっている気がするんで、むしろ抵抗する位の世界を持つたものが出てきたら、ぼくは嬉しいです。

虚構というのは簡単な話で、ほんなんかは基本的に、あらかじめ想像力で描いた建築の姿を、紙の上に鉛筆で描くという非常に平板な仕事をするしかないわけですが、そういう意味で、見えるべき世界をあらかじめ見ようとする作業なんです。それと、出来上った事物にしても、虚構として出来上ってくればぼくは最高だと思うんですけれども。

西陣の帯屋の前に、アクリルに漆を塗ったと思われる門柱のようなものがあつたが、その後真鍮のものに替わった。最初に持つたイメージに対しして材料が物を言いすぎるというような、そういう材料とイメージの喰い違いのようなことがあるのか。

高松 あれは照明ボックスですね。基本的には耐候性の問題があつたんです。それと取り付けられた照明の器具が非常にはかない器具だったんで、かわいそうだとい

う気もあったんですけどね。

あい、いわば建築の最前線に置くものとしては、もっと凄い力が出てもいいんじゃないかという期待があつたんですが、非常に残念でした。

日本の家屋というのは、早く安く作るという要求と材料などの供給の方の問題もあって、一種のプレハブ的な規準が作られ、その意味で無名性ということになったと思う。そういう観点からすると、バウハウスの場合の無名性というのも機械時代の無名性というか、そういう技術のもたらす無名性があり、その中で建築のあり方が模索されたと思う。

グロピウスがクラフトと言つているのは、何でも手仕事で作れというのではなく、クラフト的なセンスで機械時代をどう生きるかという問い合わせが、それがバウハウスみたいなものになつたと思う。そういう点で、大量生産物を使いながら設計をしている高松さんの場合、機械や技術が問題になるか。

高松 技術というのが、理論的な目標というか、自動的にそちらの方に向かわざるを得ないというものは、誰がやっても同じものが作れるということだと思う。どうしてもそういう所に進んでしまう加速度のようなものを持つていてると思うんです。そういう意味で、たとえばぼく自身のした仕事がいかなる形で潰え去っていくかといふことに關しては、かなり悲観的です。もちろん、ぼく自身のできる仕事の範囲でそれに抗つていこうという気はあります。

技術というのは、そういう加速力を必ず持つていてるような気がぼくはするんですけど、グロピウスなどの矛盾というのもその辺に起因しているんでしょう。片方で意識は持ちながら、片方で技術自体のひとり歩きする加

速力をどうしても喰い止めることができない。そういう矛盾はもう終わつたと思うんですけどね。

バウハウスの建物自体が、いま高松さんの言ったことを表現しているんじやないかという気がしますね。

たとえばガラスを多用してああいう建物を作つたということが、すでにガラス技術とかそいつたものの進展を前提としているわけだし、あれがそのまま高層ビルにながり現代の建物につながっていくというのは、まあ必然的な成行きじゃないだろうか。要するに技術が進んでいく機械が進んでいく、それに対してつねにロマンチックな、あるいはセンチメンタルな反省とか懐古趣味とか国家主義的なものが起つてくる。そういうことを批判

しても仕方ないし、矛盾だと言つても仕方がない。もう現在見ていると、なつていくようにならへんという気が起りますけどね。ほくなんか。

それをどう喰い止めるかという問題じゃなくて、どう進めしていくか、どういう方向に行くのかを見究めるといふことも大切かもしないし、見究めてそれが何になるということもある。だから現在も建築が偉大な総合クラフトでありうるっていうのは、やはりユートピア的な発想じゃないかなと思うんです。
どうもまとまりがなくて申しわけないんですが、時間ですでのでこの辺で終わりたいと思います。

■ ティーチングディスカッション

京都デザイン衆・激突

木村 正輝	イベント・グラフィックデザイナー
畠岡 正樹	イベントプロデューサー
辻 喜代治	クラフトプロデザイナー
ベッキー・ソルタ	セラミックデザイナー
恩地 淳	インダストリアルデザイナー
岸 和郎	アーキテクト
八木マリヨ	ファイバーアート・プロダクトデザイナー
藤木武久	テキスタイルデザイナー
平野徳太郎	ファッショントレーナー
藤城鉄也	フォトグラファー
河崎 稔夫	グラフィックデザイナー



司会 きょうのデザイン会議の趣旨を読ませていただきますと、一点あります。一つは「デザイン運動の歴史的スタディ」とあります。これは一応私なりに、歴史的観点からデザイン運動を考えるというふうに理解させてもらいます。

それから一番目に、「京都を中心とした地域産業への生ま生ましい問題提起」となっています。この「生ま生ましい」というのが私は充分に汲み取れないんですけれども、まあ、パネラーの方々にご自由に「生ま生ましい」という意味を理解していただいて、ご発言願つたらいいかと思います。

それから、このディスカッションに「激突」という、ある意味では過激な言葉が使われているわけですが、これはこのディスカッション後半での、各パネラーによるプロレスで言うところのバトルロイヤル風の討論を、そのように考えたらよいかと思います。

次に、きょうの講師の方々に実行委員長からお配りいただいたメモには、三つの点が記載されてあります。「あなたのデザイン・コンセプトは何か?」「伝統産業とデザイン——その昨日・今日・明日」、それから三番目に「京都の産業文化を大いに育て振興することを念頭に置いて、この世界的な文化芸術都市におけるデザイン・ワークはどうあるべきか」というのが、講師の方々に要請されている発言のポイントであるわけです。

一応そういうことをご紹介した上で、私の独断と偏見で、ディスカッションの柱を作つてみたいと思います。

といいますのは、これだけのパネラーの方々ですから論旨が多方面にわたることが考えられ、話をできるだけ絞つた方がよいと思うわけです。

そこでその柱ですが、私はとりあえず三角形を考えて

みました。三角形の一つの頂点に△京都▽を置き、別の頂点に△伝統産業▽を置き、三つめの頂点に△デザイン▽を置きます。非常に抽象的ですけれども、こういうふうなものをきょうのディスカッションの柱にしていただきたいと思います。

と言いましても、それだけでは少しわかりにくいと思いますので、手短かに私なりの考え方を申しますと、まず京都と伝統産業という二つの頂点を結ぶ辺だけが、今まで非常に強調されてきているように思います。

私は、デザインについては無知といいますかほとんどわからないんですが、一応私のやつておりますマス・コミュニケーションなりコミュニケーションの観点からすると、△メディア▽という問題が出てくるわけですから、私もメディア史というものを、大きっぽく三段階に考えております。

第一段階は口頭手書き時代、すなわちオーラルの時代。第二段階が活字の時代。第三段階がテレビの時代、または映像の時代と言つてもいいかと思いますが、一応この三つの段階があるんじゃないかと思います。そこで、これもごく大ざっぱですけれども、日本では大体江戸末期から明治維新にかけてが、そのオーラルな時代から活字時代に移る所にあるんではないか、そして活字時代からテレビ時代というのは何時頃かというと、大変考えにくいんですけれども、私は一応一九七〇年代後半という所に一つのポイントを置いております。

そういうごく大ざっぱなメディア史を通して京都というものを考えた時に、どうも京都では、今言いました第一段階つまり活字段階を経過していないのではないか、というふうに考えるわけです。

たとえば、日本ではなく三つの都市の比較ということ



で、東京・大阪・京都ということが言われますけれど、東京とか大阪は一応活字時代というものを経過した。その活字時代というのは、近代国家とか近代化とかいうものが前面に出て発展し、その最後が高度経済成長ということになるかと思うんですけれども、そういったものを、どうも京都は充分に消化しきれていないのではないか。

そのため、伝統産業というものが京都では非常に大きくなり上げられている。私は、文化というものは本来、ある時代に現れたものが次の時代では底に沈み、つまり深層部分に入り、それが文化の基底部で積み重なっていくと伝統というものになるのではないか、というふうに思っているんですけども、京都では何時までたっても伝統というものが深層部分に入らずに、いつも表層部分にある。したがって伝統産業というのが、ちょっと前に出てきている。まあこういうようなことが、三角形の中の△京都△と△伝統産業△という辺の所で、特に言えるんじゃないかな。

それから△京都△と△デザイン△というもう一方の辺は、京都においてデザイン・ワークをするそのターゲットというのは一体何だろうか、というふうなこと。まあ、京都を根城にすることの意味というふうなものが、この辺で問われるのではないかな。

それから三番目には△デザイン△と△伝統産業△という辺になるわけですが、これはデザイン・ワークとして伝統産業にどうかかわっていくか。もう少し極端に言えば伝統産業を意識するのかしないのか、というふうなことにも関係があるのでないかと思います。

以上を総合しますと、京都での文化活動なり芸術活動はどうあるべきかというようなことが、この三角形の中あたりで出てくるのではないか。

少し長くなりましたが、そういった意味での△京都△△デザイン△△伝統産業△という三角形を柱として、皆さん方にディスカッションを進めていただきたい。

そこでまず前半は、自己紹介も兼ねて、京都でデザインをされる意味とか皆さん姿勢つまりどういう観点から京都でデザインの仕事をなさっているのか、また先生も言いました京都を根城にしている意義あるいは意味というふうなところを、非常に申しわけないんですけども、手短かにお話しいただきたいと思います。

司会 まず畠岡さんからお願いします。

畠岡 きょう突然にこういうことになってしまって、ものすごく仰々しい感じで……。我々のようなイベントをやっている人間にとて、こういうふうな講義というか、そういう立場で話をするのは苦手なもので、何をしゃべつたらいいかちょっとわからないんですけど……。

私の場合は、デザインというよりもイベントを中心やっているものですから、物づくりというよりもどちらかというと精神的なものだけを売っているみたいなところがあって、自分のキャラクターそのものが商品という感じです。そういうふうな商売をしているのですから、デザインとはちょっと違うような気がするんですけども、何故ぼくが京都でしつこくイベントやショウの演出をやっているかというと、日本といえば東京という名前がすぐ出てくるけれど、京都というのは常に東京の次に出て来るような気がする。だけど何となく京都というと世界に通用するような京都という感じがするので、ゆえに京都でぼくは仕事をしているというわけです。

たとえば、東京の何々ビルが大きいといったところで、ニューヨークに行けばもっと大きいビルがある。その点

たとえば京都の西本願寺なんかといえれば世界で勝てるものはない、そういう感覚でしつこく頑張っているわけなんです。

司会 それでは、辻さんお願いします。

辻 ほくの肩書きはクラフト・プロデザイナーということになっていますが、具体的に言えば、ギャラリーの企画やイベント、展示の企画、それからクラフトのプロデュースを含んで若干。そういう仕事をしております。つまり、直接的にクラフトを触ってデザインをしているというわけでなしに、クラフトを作る背景その他をプロデュースし、そうした場を設定していくというふうに考えていただいたらいいと思います。

それで京都でのデザインというわけですが、ほくはもともと京都人ではなく、大学まですっと大阪で生活していましたので、その地点から京都をずっと見てきたんですが、やはり歴史がある代りに、逆にその歴史に潰されている部分があるのではないか、それと風通しの悪い部分があるんではないかと考えるわけです。そういういた意味で、ほくのやっている仕事というのは、京都をもう少し風通しよくしたい、それから情報その他を起こせるよう、そういうことを急頭に置いてるわけです。

京都というのは、どうしても閉鎖的な形になりやすく、先程も畠岡さんからお話をありましたけれど、対東京とい

いうような感謝があるわけなんですが、ほくは対東京という観点ではなくて、もっと広い意味で京都をとらえたいと思っています。ですから、たとえばほくが展覧会を企画する場合でも、一時は東京を意識してましたが、この頃は対東京ではなく、むしろ京都から発してサンフランシスコとかロサンゼルスとかで絵の展覧会を演出するとか、そういう形で考えているわけですね。

ですから、これからはもっとインターナショナルに京都をとらえるべきではないかと、つまりいつも対東京という形で物をプロデュースしてきたわけなんですが、そ

うじやなくて、京都独自のオリジナルなものを作り出せるそういう場を作つていきたいという、それが今やってる仕事の基本です。

司会 もう少し突っ込んで具体的に話していただいて結構なんですかね……。それでは3人め、ベッキー・ソルタさん。

ソルタ 一応セラミック・デザイナーとなっていますけれど、今ではどちらかというと作家的な動きをしています、陶器を作ったりとか、版画を描いたりとか……。今もセラミック・デザインやってます。デザインの戦略的な目作的な立場からやつてます。デザインの戦略的な目的意識を持つててるやり方じゃなくて、もうちょっとフリーなやり方です。

わたしにとって京都の一番興味深い部分は、京都とイギリスが似ているところです。イギリスと京都と両方、どちらかというと保守的な所だと思います。わたしは、日本の文化に完全に入るより、日本の文化とわたしが持っているイギリスの文化の間にあるズレの方が面白いと思います。そのズレはずっと守りたいと思います。

司会 それでは恩地さん。

恩地 専門は一応工業デザインの分野ということになります。私の場合は九年位前に東京からこちらに越してまいりまして、仕事をこちらに得ました。まあ、その時点ではかなり目的はあつたんです。

我々の仕事というのは、企業とのパートナーシップで製品開発をしていくというフリーランスのデザイナーとして、いわゆるプランニング・デザインというようなこ



とですが、特に最近そういう開発の仕事が多くなってきました。それから、今まででは工業生産ということが輸出の需要っていうのがある程度いっぱいになつて、再び国内需要っていうのをどういうふうにとらえるかっていうところで、要するに地続きの世界を我々としても深く見直す時期にきたというわけです。

そうやってみますと、今まであだこうだいろいろやつてきただですが、ちっとも街とかですね、我々の暮らしとか、そういうものが美意識のかけらもないと……。

これは誰が悪いのかというと、多分悪いのが百人位いるんでしょ、うけれども、その中のひとりつてのが自分達ではないかと思うんです。ということで、少しその辺をテーマに、これからデザイン活動をしていこうというふうに考えたわけです。

その時に、東京の人間てのは非常に短絡して考えまして、一体それじゃその街とかいう環境をですね、いい環境にするというのはどういう方向だらうかといいますと、

ある一つの秩序というのが最終的に上がつてくるわけで、その個々の存在が面白いとかいいとかいうのは、むしろ阻害要因になるんじゃないかなというわけです。それじゃその秩序の一番奥つてのは何だらうかというふうに考えますと、街の姿というのはみんなのものであるわけですから、普遍的に何か許されるっていうか、理解できる美意識というのをもう一度確認することではないかということになって、ここでやや飛躍しますが、伝統価値といふようなことが非常に浮かび上がつてくるわけですね。

伝統の解釈っていうのは非常に広域にわたりますけれど、一応私の場合は、伝承と伝統というのは違うんだといふふうに考えていて、伝統っていうのは、常に時代とともにアレンジメントがなされていく、蘇生するとい

うことが伝承との違いだと規定しました。

で、そういうふうに考えますとどうも西の方が多いのではないかということで、この辺はヤマカムもいいところなんですが……。それまで私は京都というのは二度しか来たことがありませんでした。一度は高等学校の修学旅行と、二度めは美術学校の古美術研究とこれだけですで知識皆無。やってみなければわからんでしょうということでやつてまいりましたんですが、まあ九年めに入りました。

出来たこと出来なかつたこといろいろあると思うんですけど、今の状では、非常にひそやかな形で一つのモデルというか、私の場合は一つのたたずまいという方ですね。人間の方ではなくて、まあ人間も含んではいるんですけど、街のありさまの中のある部分が、これからやろうとしていることと非常に深くつながりを持つているという認識はあります。

それからもう一つ。初めはあまり予想していなかつたんですけど、京都で仕事をしていると、私はある工業デザインを主体業務とするオフィスに属しているわけですけれども、そうしますと京都以外のクライアントがですね、たとえば東京であるとか大阪であるとか、あるいは浜松あたりに非常に仕事を持つておりますが、そうしたクライアントが、私のように東京から行つた人間であつても、京都に存在しているということで美しい誤解あるいは幻想を抱いてくれる。まあ、これはビジネスの上ではいいことか悪いことかわかりませんけど、プラスの要因にはなつていてると思います。

今後も、非常にやりたいと思ってることに関してはやはりこの地が一番適しているんではないかというふうに考えていて、



司会 それでは、次に岸さん。

岸 私は建築の設計をすることにかかわっているわけですけれど、建築の世界ではここ数年来話題になつていることがあります。それはどういうことかというと、ポスト・モダニズムというのがいろんな所で聞かれる言葉なんです。ポスト・モダニズムといいますと、近代主義以降をどういうふうにしていくかということですね。これは民家の実測とかそういういろんな形で五十年代位からずっと現れていて、それが七十年代になると、どうも近代主義っていうのはこのまま行くともうダメなんじゃないか、というようなところでポスト・モダニズムっていうのが出てきたんですけれども、ぼく個人に関しても、簡単に近代主義はもう終わりだと言つていいのかどうかということが、一番問題にしているところです。ですから現在のぼくにとっての問題は良きにつけ悪しきにつけ、その近代主義を意識することではないかと思っています。

それで、その近代主義というのはどういうものかといふと、たとえば屋上庭園なんていうのは屋根の上を庭園化するっていうことですけれども、それは屋上庭園という形式で世の中に広がったわけではなくて、屋上を庭園にすれば狭い都市の中でもよい環境が得られるというふうな、どちらかといえば倫理であったわけです。近代主義というのは、最初はそういう倫理という形で世界中に流布したわけですが、実はそれは一つの様式でありスタイルであったということが、現在認識されているのではないかと思います。

実はぼくも去年の四月までは東京で仕事をしていたわけですけれども、都市環境ということで私が住んでおりました横浜と京都とを考えてみますと、それぞれの都市

が持つ過去、それを伝統ですね。それをどう扱うかということが都市にとって大きな問題となつてているわけです。たとえば横浜ですと馬車道ですか生垣が多いとかそういうふうに再開発されてきちっとしたもののが出来上がりつつあります。京都においても町並み保存という形で過去をどのような形で取り扱うかということが問題になつてきています。それがどういうふうに違うのかと考えてみると、横浜の場合はイメージとしての過去を作り上げようとしているのに対し、京都の場合は実在する過去をどうするかというのが問題になつてきています。ただ、そういうふうに違つてはいてもですね、新しい建物を建てるために今までの古い建物を潰す、古いものを潰して新しいものを建てるスクラップ・アンド・ビルドという考え方を否定しよう、そういうところは横浜も京都も共通しているわけですね。

そのスクラップ・アンド・ビルドを否定しようということはいいんですが、そのスクラップ・アンド・ビルド自体が、これは近代なんですね。近代主義のかかえてきた流通の問題であるとか、そういうものの発露としてスクランブル・アンド・ビルド、壊してから建てるというシステムが出てきたわけで、そういう意味で、今現在私が京都において問題にすべきは、何故そういう形でスクラップ・アンド・ビルドを、要するに近代を否定するのか、それなら次に何が出てくるのか、近代をどうとらえるのかというようなことが、京都において大きな問題となつてくるのではないかと思います。

たとえば東京とか大阪とかいった町ですと、スクラップ・アンド・ビルドってことは当然のことですね。当然のことだから、もう近代ってことを意識しなくていいような段階に来ているんじゃないかな。京都だからこそ、近



代が問題になつてくるんじゃないかというわけです。これは先程も北村先生がおっしゃいましたけれど、メディアの歴史の中でオーラルから活字に行つてテレビに行くと、そしてその活字文化こそ近代文化ではないかと、で京都はこのステップを持たなかつたんじゃないかと、これはぼく流に考えましたので北村先生のお考えと違うかもしれません、基本的に京都に欠落しているんではないかと思われるこの近代を考えることが、現在のぼくの重要課題となつてゐるわけです。

司会 それでは、次に八木さん。

八木 私は環境デザインを専攻しましたけれども、大学を出てから建築と美術の接点といいますか、モニュメントだと照明デザインだとか、建築デザインとかわりのある空間のデザインをやつてきておりました。暫くその仕事を続いているうちに、いわゆる発注者があつてそれから私がそれをすると、そういう繰り返しに疑問を持ちはじめまして、作る必要のないものまで発注されると、それはおかしいんではないかということを考えはじめ、私はまずそれを拒否することからスタートしました。

そうすると初めはデザイナーと呼ばれていたのにデザイナーとは呼ばれなくなりまして、そのうちにファイン・アート的な世界ではないかということで、ファイン・アートの分野からお誘いを受けたんですけれどそれにもそぐわないということになつて、結局デザイナーでもアーティストでもないような立場で、要するに物を作るというよりも、オリジナルというか原点に戻つて何かをしたい、私が生きてこの体を持って、この体で考えたことを表現したいということでやつて参りました。

その中で、以前、ヤマギワの照明コンペというのがありました時に招待されまして、私の作品は空間というも

のを考えた照明だつたんですけども、その時の審査委員長は丹下建三先生で、「京都的だからいやだ」という批評だつたんです。それで私は、シラー社という所だったんですけども、イタリアへデザインを持つて行きましたと、日本的だからとかそういうもののじゃなくて、照明の原点というものを感じとつてくれまして、とても大事に心をこめて、三年以上かけてやつと製品化されていったわけですね。

それからイタリアの文化庁か何かの方が、イタリアのグッドデザインの日本巡回展を企画なさつて、それにたまたま私が選ばれて回つてきました。その結果東京の近代美術館がコレクションとして買上げて、それで日本に逆輸入という形になつたわけです。

私はその当時から京都で制作活動をしていましたが、京都から東京に持つて行つてダメだつたものを、すぐにイタリアだとかアメリカだとかに持つて行くということとで、京都発ニューヨークであるとかローマであるとか、そういうことで世界が同レベルであるというふうに感じて活動してまいりました。

それで京都について考えてみると、大文字の送り火の演出といいますか、都市景観としての演出といふ、そういうスケールの大きな演出が昔からなされてきたということがあります。歴史的にも京都といふものは、そういう宗教的な問題、都市的な問題、民衆が京都を守るっていう根強いもの、そういういろいろな問題が複雑にからみ合つてゐるところに、物を作つたり考え方出したりする最初のものがあるんではないかと、そういう自分で京都を見てまいりました。

そしてまた京都には、伝統産業の物を作る技術といふますが、物づくりのマニアのような職人さんが沢山いら

っしゃることに出会いまして、今まで大阪などに発注して金属の仕事などをできましたけれども、大阪へ発注すると、経済性だとかいろいろ考えてスープと流されるわけです。京都の場合には、経済性を横目でにらみながらでも、打ち込みはじめると止まらないという、そういう職人さんがいらして、私はそんな人達のところになつてお付合いを続け、そういうところに京都のよさを感じて、ずっと京都で仕事を続けております。

司会 それでは藤木さん。

藤木 テキスタイル・デザイナーの藤木です。現在ではハイカラなテキスタイル・デザイナーという名前がついておりますけれど、ほとんど大体は、図案という名前でご存知やと思います。図案といつても、ぼくの場合は洋服のプリント図案でいうんですけれども、京都は伝統的な友禅とかがあって、京都といえば染めという位の所ですので、それからの伝統で戦後まだ三十年位のものですが。

洋服というのは終戦後にやっと出発したもので、ほんどのその土台というのが、今まで室町界隈の着物をやっていたところが、副業としてプリントをやったところから出発しています。京都では一番ポピュラーなデザインで、デザイナーの中で一番、何ていうんですかね、一番ポピュラーな分野やと思います。

で、京都でやる必然性ていうのはほかの人と違つて、みんな特に必然性はないと思うんですけども、プリントのデザインに比べても一番めぐるしくて、三ヵ月単位ぐらいですぐ変わっていくんです。そういう場合に、ファッションの方は次の平野さんがおっしゃるかもしませんが、京都でしかあり得ないものだと思います。

特にこのめぐるしい現代のファッション業界で、他のデザイナーに比べても一番めぐるしくて、三ヵ月単位

せんが、ぼく達もプリントをやっていく上において、これからはただ図案家が絵をかいだらいいという時代ではなくなりつつあるんです。総合的に、平面デザイナーピーとしての役割を果たしていくことになります。

特にプリントの場合は、絶対に伝統産業とか、染めとか織りとかから離れないのですから、ぼくらはものすごく伝統ということに興味を持っています。

司会 それでは平野さん。

平野 京都の祇園で育ちまして、ほとんど京都と、それからパリで三年ほど勉強と仕事をしてきました。この場合、話をするよりも作って表現していく方が、本当は仕事を見せるのにはいちばんいいんですが、パリの町というものは古いものと新しいものが調和しているという中で、環境というのがよい町でして、そこで環境とファッショントリックというもののや、生活空間と自然、文化とファッションなどというものに興味を持ちまして、そういうものに取り組んでいきたいといつも思っています。

そして、日本の洋服を作る歴史がとても浅いので、あちらでそういう洋服を作るシステムとか、それからプレタポルテっていうのは日本でもいいところまで来ていましたが、オートクチュールの技術的なものとかができるだけ向こうで吸収したいということでやってきました。ところが日本へ帰ってきたら、道がないということで悲しい思いをしましたし、それでできるだけそういう空間とか京都の未来とかいうものと、洋服との関係ということに取り組んでいきたいと思います。

そして仕事のことになりますと、京都っていうのは洋服に関してはまだまだ地方になつてますね、雑誌とかそういうものもないし。私自身は京都っていうのは





食べ物がおいしいのと、着物のきれいな人を見てたら十分それで満足できるんですが、そしてたまたま必要な時は東京で仕事をし、また必要な時には外国へ行って仕事をすればいいという形で思っているわけです。

それが私にとってはとても嬉しいです。

司会 では次に藤城さん。

藤城 写真をやっております藤城と申します。

ぼくはデザイン衆と言われるところよつと困るんで、写真の中でデザインというのは、いわば敵対関係といいますか、あい対するものであって、私自身がデザイン志向で物を作つてはいけないと思っています。

それで今回のこういうテーマに合うかどうかわからないんですけど、私の場合は、被写体として美術品とか物が比較的多いんです。それで私にとって写真を撮るということは、被写体のデザインを分解して信号を取り出す作業だというふうに考えています。

それから何故京都で仕事をしているかという点については、京都というのは、比較的そういう被写体に恵まれているのではないかと考えていますね。

司会 それでは最後になりましたが河崎さん。

河崎 私の仕事は広告宣伝というようなことじゃなくて、社内でのコミュニケーションをどう作っていくかと

いうような仕事が中心なんです。たとえばトヨタ自動車の例を出しますと、会社が考えてやつていくことを各ディーラーの一人一人にまで意識徹底させるのに、どういふふうにコミュニケーションづくりをすればいいかというような、そういう組織づくりとそれにかかるツールづくりですね。

最近企業の顔づくりというようなことがよく言われて

いますが、大方がマークを決めてロゴタイプを決めてと今までのお話を聞いていても、一つずつ違つたとらえ方をしていて、全部違つた伝統産業を言つてゐるような気がするんですね。ですからそういう意味では、我々がかつて持つていたのかどうかよくわからないわけですけれども、何かそういうコンセンサスみたいなものが、たとえば企業の中にも都市の中にも、もっと大きく言えば國の中にもないんじやないかというふうに考えます。何かそういう仕事がぼくはいちばんやりたいことですね。

ぼくは京都に事務所があって、東京や名古屋が仕事の中心になつてゐるわけですが、京都に何故いるのかということになると、いろんな話合いの機会が比較的多くあるんですね。関西の人間にはまだ、割合眞面目に物を考える余裕があるんじやないかと思います。割と仕事の場は少ないけれども、その辺が京都にいる理由なんじやないかと、そんなふうに思います。

司会 ひと通り十人の方にお話していただいたわけですまとめるのが非常にむずかしいんですが、次の展開のために、少しだけ私なりに確認させていただきたいと思う点があるわけです。

実は去年あたり、文化という面での京都の活性化といふことが言られてきて、いくつかのシンポジウムが試みられてきたわけですが、その中で、情報が圧倒的に東京に集中して入つてくる、また出て行く場合も東京発というもののが多い、だから京都の活性化のためには、京都発というものを外国に向かつて作つてゆかねばならない、というようなことが言われてきたわけです。



たまたま、八木さんが京都発ニューヨーク行きというふうな表現をされ、それから畠岡さんや辻さんも、京都からサンフランシスコなりロサンゼルスなりへのジョイントを考えていく、ということをおっしゃったので、去年のいくつかのシンposiumのことを思い出したわけです。そういう点で文化なり芸術なりの京都発という問題を、これからどういうふうに考えていいだらうか。あるいはご自身のお仕事の中で具体的にどのような構想をお持ちなのか。その辺を、もう一度畠岡さん辻さん順でお話しいただけませんでしょうか。

畠岡 先程、メディアが活字からテレビになつてきましたというお話をありましたけれども、テレビの次に来るメディアはいったい何だらうかということで、スペースそのものがメディアになるんじやなからうかというふうな考え方から、まずスペースを確保したわけです。その中でファッションが行われ、風俗が行われ、アートが出てくる、ミュージックが出てくる。その辺を何か別の形でメディアにできないかというのがぼくの考え方です。

これからは感性そのものが情報であるようにできたらいいし、また感性が発せられるのは京都しかないんじやないかと思います。

司会 それじゃ辻さん。

辻 具体的に考えるとすれば、京都に国際展というのがないわけですね。これだけ伝統産業がある、陶器とかファイバーとかそういうものとの関連が多い中

にあって、それはたいへん片手落ちではないかと考えるわけですね。それでまあ、ほくらのレベルで考えられることをやつていこうではないか。それには具体的な情報たとえばギャラリーの情報やアートの情報を京都に集め。それがまず考へているポイントです。

それでそういう国際展を民間の手でまず動かしてみると、まあ今考へているのはそういうことです。それと情報のセンターですね。これは京都がいちばん集めやすいのではないかと考えています。

司会 八木さんは、京都発というのをかなり詳しくおっしゃったわけですねども、さらに付け加えていただくなとありますからどうぞ。

八木 京都の伝統産業の方たちと十年来仕事をさせていただいているんですが、非常にひっこみ思案で、地場産業的な意識つていうことを卑下して、非常に謙虚に思つていらっしゃる方が多くて、私はどうしてこう謙遜されるんだろうと思つてしまふんです。

外国へ行つて帰つてくると、京都つていうものが都市的なスケールで演出されていることがよくわかるので、その演出つていうのを生み出した人はいったいどういう人なんだろうと、非常に興味を持つて見るわけです。そういう人たちが、私たちの目には映らないんですけど、工場の端で一生懸命何か作つていて。もっと自負しているのではないかと思うんです。

司会 それではばつばつ後半の方に入つて行きたいんですけど、皆さんの方でそれぞれ他の方がおっしゃつたことについて、いや考へが違うとか、あるいはこういつた点をきいてみたいとか、その辺で何かパネラーの皆さん方ございませんでしようか。

それでは平野さん。

平野 建築の人に尋ねしたいんですけど、日本の生活のきものと洋服が半々に混つた中で、洋服と建物を見た時にどうもおかしいと思っているわけなんですが、たとえば天井の高さが低くてバランス的にとってもおかしいというようなことについて、どういう取り組み方をされて

いるのか書きたいと思うんですが。

司会 それでは岸さん。



岸 高さや広さの問題、材質の問題なんかは、ぼくらも努力しているつもりなんですが、たとえば都市の建物は高さが限られているから、その中でできるだけ有効なものを作ろうとすればどうしても天井が低くなる。そういう具体的な規制の上に、なおかつ誰がデザインしたかわからないようなものがあるという、そういう悲しい現実があると思うんです。

本当に今のご意見は、ぼくらが頑張らなければいけないとしか言えないようなところがあるわけで……。

司会 その点で藤木さん、伝統産業とプリント图案は密接に結びついているんだとおっしゃいましたが、その

伝統産業の場というのをやつぱり保守的な空間ですね。それと新しいプリント图案をどのように組み合わせるかということは、平野さんの問題とながってくるんじゃないかと思うんですが。

藤木 日本の婦人服の消費量はすごいんでしょう、世界で一位か二位なんです。そういう今までの消費国が急に創造国になるとも思えないしね。で京都のプリントも世界についていうふうに言われてますけど、やっぱし京都は洋服のプリントを世界に輸出するというよりもね、京都のそういう伝統的な染色をより日本らしく、といってもジャポニカになってしまったらおかしいんですけど、創造していくものだと思います。

これからだんだん着物を着る人が少なくなってきて、生活そのものが洋風化されてきて、そういうことがこれからどういうふうに解決されていくのか、伝統産業の上から見てもいちばん大事なことやと思います。

司会 その点恩地さんが、東京の人間は短絡的に考え

るので、そういうふうな点では関西の方がいいのではないかということを言われたんですが、京都そのものとらえ方といいますか、これから伝統産業ということだけではなくて、それを一つのバネにした新しいデザインというものを、どういう形で生み出していくことができるのかというところで、恩地さん、何か付け加えていただくなことはありませんか。

恩地 生活用具や家具などの製品開発の場合には、我々が伝統産業の世界にそれなりに接近するケースもあるわけですが、そういうものが明らかにソースとなるとすれば、それは我々の仕事にとっての死ということになると思うんです。

それともう一つ、京都の町並みは、京都のものとして歴史の中で眺めて行くと、やや悪しき状況も生まれてきているという話もあるんですけど、たとえば東京あたりと比べると、それなりの秩序とが自己規制というようなものが、明らかになされている要素があるわけです。で完全であるとは思えませんがそれらを一つのモデルにして、日本の全体の環境をレベルアップし、あるいは我々の生活がどういう形になろうとしているのかを見詰めなおしたい。そのためにはここから発信するのがよろしいのではないかと思っています。

それから、先程京都発で世界行きだという話があったんですけど、もちろん世界行きということが京都に悪い影響を及ぼすものではないと思いますが、いちばん必要なことは、京都発日本行きというのは誰が考えるんでしょかということで、それがいちばん欠けていると思うんですね。

それにこれまでの話を聞いていますと、京都と東京しかないんですね。日本には京都と東京以外にも町はある

んですが、その辺がこういう話をする時にいつも出でこないんですね。そういう意味からも、京都発の日本行きを考えて行きたいと思います。

司会 その点をどなたか……どうぞ、八木さん。

八木 先程ジャポニカの話もありましたけれど、今の

世の中ではジャポニカ的だと、京都的だと、世界に通用するとか、日本に通用するとかのレベルではいさく、今や本質をついているものかどうかが問題になる段階に来ていると思うんです。

伝統ということについても、改革というか新しいものに挑戦するということがないかぎり、伝統というものは生まれなかつたのではないかと考へています。だからどこの場でも内に向かって行く外に向かって行くという、フリーな立場で考へて行くべきだと思います。

司会 河崎さん、先程京都は余裕があるというふうにおっしゃったんですけど、私は大きっぽに言つて、文化というのは遊びと余裕から出てくるもんだと考へているんですが、そういうことを含めながら何か付け加えていただくことはないでしょうか。

河崎 一つには京都の人の人間性にあると思うんですね、コセコセはしてゐるかも知れないが経済的なベースでの判断は割にうといというよくな。

だからこういう会議をやったり、喫茶店で話したりしているのを聞くと、割と人間が生きて行く上での本質的なところでの話をしているのが京都の特長ですね。名古屋や東京なんかだと、割と仕事の話の延長がずっとあるような気がするわけで、そういう状況が京都にあるんじゃないかというようなことで、安心しているんですけどね。

司会 明治までは京都っていうのは大産業都市だった

筈なんですね、もちろん近代的なものではなかつたと思うんですけど、それが明治以降他の都市がどんどん近代化されて行く中でどんどん取り残されて、その余裕だけが残つてゐるというね、そういう点に関しては何かご批判はないですか。

河崎 たとえば何かを開発するために開発された技術が、今度はその技術によって何か新しいものを生み出すというような問題がね、かなり一生涯に言われたんだろうけれどもそれが全然つながらないわけですね。たとえば京都には素晴らしい伝統的な技術があるので、これが洋服には全然生かされないというようなことでね。そういう部分で、我々の技術が展開していかないみたいな、そういう歯がいいところがありますね。

司会 ベッキー・ソルタさん、今までのお話をお聞きになつて、京都あるいは京都での問題といふことで何かご意見があれば……。

ソルタ 京都が国際的な役割を持つとするならば、日本的なものを作るのが本当に必要かどうかを考えなければならぬと思います。その日本的なものと言つても日本人が考へる日本的ということと、外国人が考へる日本的ということが違うと思ひます。

それで私は、そういう日本的なものを皆さん作つていただきたいのかどうかお聞きしたいのですが。

司会 日本的なものは何かというの、たいへん難しい問題で、まして京都的なものについては、そつとう難しいんだろうと思うんですけど、そういう点から藤城さんは、京都には被写体が多いから住んでいるというようなことをおっしゃつたんですが、その京都の被写体が何であるのか、それから今ソルタさんがおっしゃつた日本のものというの、京都での被写体なのかどうか。その



辺のお考え。

藤城 何が京都的なのかということは、私のカメラワークの中でそれを求めるためにやっているので、まだ具体的な結論としては何も持っていないんです。

司会 たとえば、多くの場合狙われるカメラの向こう

にあるのは何であるのか……。

藤城 やっぱり、作った人間のあたりまさかのぼって行きたいという気持ちはいぢばん強いんですけどね。その中で私にとっての被写体とのかかわりに何か意味があるのかという辺は、私の中でもまだ残される問題なん

で、今ひと口に何が何だからってことは言葉では言えないとおもふ。

司会 そうすると、これを撮ろうと思われる時、そこに働くものは何なんでしょう。

藤城 わかりませんね。でも何かがあるっていうことは感じますけどね。ただ、それが言葉で言えればぼくは作家になつていただろうっていう問題はありますけれどあるいはこういう点をききたい、言っておきたいということじざいしませんでしょうか。

司会 今までのところで、どなたか言い残したこと、

恩地さんのがいちばんそういうことにかかわっておられると思うので……。

要するに伝統産業というのが具体的に使えるのかどう

かということ、それから現代デザインというものが京都

から創り出せるのか、またデザイン全般を、手段として伝統産業と具体的に結びつけて行けるかどうか、そういうところをもう少し突っ込んで……。

辺 伝統産業というのをいつも追つてゐるわけですが、

恩地さんがいちばんそういうことにかかわっておられると思うので……。

藤城 私は製品としての伝統産業については、今のノウハウは必ず生かすべきだと思いますし、それをどういうふうに生かすかというのは、我々自身の一つの研究課題でもあると思うんです。

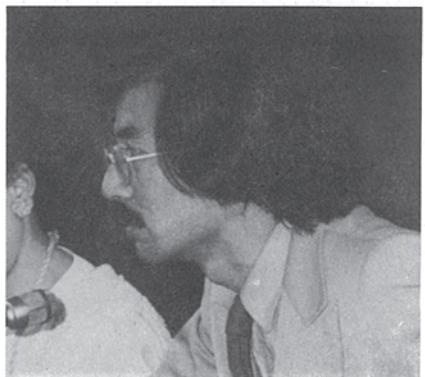
それから体制としての伝統産業については、今の京都の伝統産業にはあまり深い問題があるとは思えないんです。明治以前に大生産地であったこともあり、その後もそういうチャンネルがそんなに切れているわけではないですね。ということで、消費の場との距離が遠くなってしまうとか、音があり聞こえなくなってくるというようなことは、それはどないのではないかと考えています。

ただ問題は受け手の方ですね。要するに私どもの言い方をしますと、ユーチャーやマーケットの開発ということ、あるいはどちら考え方のこと、つまりプロモーションとリサーチということの二つが今の我々の方の問題であって、この方が問題も大きく関心も深いわけです。

そういう意味で、先程の京都がどうだという考え方をやめるという、そういう考え方もたしかにおありだと思いますけれど、私の方の立場から言えば、京都は幻想でもいいから、アイデンティティをうんと上げる必要があるのではないかと思います。

司会 その点で平野さん、伝統産業とデザインの結びつきからの問題を。

平野 洋服の方では染色という形になりますが、プレタポルテは不景気は不景気なんですけれど、かなり進んだ部分を持つてゐるんじゃないかと思います。そして布地の方では、高級品を志向しているものはシルエット的に平面的なものが多くて、問題がまだまだ残されているんじゃないかと思います。平面の時はとてもきれいですが、洋服にした場合のシルエットについて、洋服を作る方か



ら見て問題が残されているんじゃないかと思います。

司会 その洋服と京都の伝統産業のかかわりっていうのは、どういうふうにお考えになりますか。

平野 ほくの場合は、そんなにいいシルエットが出ないものが多いので、京都の素材っていうのを使っていないんでわからないんですけど、アパレルの方はとても大きく展開していくことができるんじゃないかと思います。

司会 そういうことから岸さんにおたずねしたいんですけれど、伝統産業と建築っていうのは関係あるんですか。

岸 建築っていうのは非常にプリミティブなシステムで作られていくのですから、伝統産業というのを何か作るシステムというふうに考えると、建築と伝統産業はまったく関係ないと思います。

司会 先程、横浜にはイメージとしての過去があり京都には実在としての過去があるとおっしゃった。その実在っていうのは伝統的な文化様式というか、そういうものと理解していいんじょうか。

岸 ほくもそのように思っています。

司会 そうすると、京都としてはそれをどのような形で持つたらいいのかというあたり、岸さんはどうお考えですか。

岸 基本的にほくが考えていますのは、現在の技術でもって古いものを再生して、同じようなものを作るのは間違いないかということです。

現在の町並みに都意を払いながらも、しかし現れてくるデザインエレメントとしては違うものを構築していくというのが、現在残っている古い町並みに対する最大の大のことじやないかというふうに考えます。

司会 河崎さんは最初のお話で、伝統産業のとらえ方が一人一人違うとおっしゃったんですが、それはコンセプトを作りたいと考へておられるということだと思います。それで、それにはどういうアプローチがあり、どういう問題があるのかといった辺を、道を媒体として……。

河崎 京都の場合は、道が道としての機能だけではなくて、表に七輪を出してサンマを焼いたり、床几を出して将棋を指したりといふように、道そのものが庭とか公園のような役割を果たしていたのが、今はそういうふうにはならないというところがあるんです。

たとえば物流だけを考えるなら、きれいに整備された道がいいわけだが、生活の基盤として考えると必ずしもそうではない。そういうことを一つずつね、身近な問題として考えていくことはたしてどんな道がいいんだかわからない。しかし今までそういうことを考える場所もなかつたし、誰も考へさせてくれなかつたんです。それで、そういうことをどんどん言っていく、あるいはこういう場をどんどん作っていくみたいですね。そういうことだと思うんですね。

だからそういう意味でのコンセンサスがそこから出てくるかどうか、それはわからないんですけども、自分持つていてる曖昧なものを見つけていくみたいなことがね、何か非常に大切なではないかと思うわけですね。

司会 そういう点から八木さんが、原点に戻って何かを作りたいということをおっしゃったんですけども、京都の伝統産業なり文化なりが、はたして原点になり得るのかどうかという点はいかがでしょう。

八木 今の河崎さんのお話で考へたんですけども、





京都は町のまん中にビルや駄菓子屋さんなどが混在して

いて、入り込める空間が綾織りされている感じがします。

そしてその中で、売る側もそれなりの意識を持っている。

そういう人とのかかわり方、町とのかかわり方が、京都

の特色だと思います。

それからさっきの建築の話に関連してですが、以前に

奈良の元興寺周辺の町なみ保存の調査をしたことがある

んですが、その時に道から建物を見た時の光の当たり方

などに、ビルなどでは現れない光の構成があって、そ

う伝統的なものの中にエッセンスが多々感じられて、

そういうものから私のデザインコンセプトや生きざまが

影響を受けているように思います。

司会 京都の言葉で好きな言葉に、「おきばりやす」

というのがあります。柔かい中に皮肉もあり激励もある

というふうに感じるんですが、そういう意味で、それぞ

れ京都できばつておられる十人の方たちに最後にひと言

ず、デザインコンセプトなりデザインのターゲットな

りを、どこに置いておられるのかお話しいただきたいと

思います。

ます、畠岡さんから。

畠岡 伝統産業だとかなんだとかこだわっていること

が、我々の世代にはイヤミに感じられるし、どうでもい

いと言えばどうでもいいなという感じがするんですね。

特に我々のようにイベントをやっている人間にすれば、

伝統だとかデザインだとかにこだわる必要はまったくな

いわけです。

ただ、ぼくが京都で仕事をやっているのは、東京へ行けば仕事はあるかもしれないけれど、ひょっとして失敗したらいやだな、まあ京都にいれば何となくいいだろうという、一つのカクレミノみたいな感覚があるわけです。

司会 それでは辻さん。

辻 ぱくも伝統とかデザインとかいうものが、あま

りにも京都で言われるるように思います。もう少しそ

ういうもののふつきれた状態でデザイン活動ができるば、

京都は非常に面白いのではないかと思います。そしてそ

のための情報拠点を京都に作るべきだと考えています。

司会 ベックキー・ソルタさん。

ソルタ さっきの京都とイギリスの比較ですが、イギ

リスは歴史の長い国、伝統の深い国です。非常に残念だ

と思うのは、ことに戦後イギリスは過去の遺産に頼って

いると思うんです。京都も同じ状態だと思います。

イギリスの場合、どちらかというと若者の文化であ

るパンクとかニューウェーブとかファッショனの方が、

イギリスの伝統産業より面白いと思いません。京都の場合

も畠岡さんがおっしゃったように、伝統産業より多分若

者の方から出てくると思います。

司会 恩地さん。

恩地 ただ今のご意見にやや逆行しまして、私の場合

は、京都はということは言いませんが、過去の遺産にも

う少し寄りかかった方がいいのではないかと思います。

今の時代としてはね。

たとえば東京をサンプルにしますと、はたしてそこに

文化なんであるのか、つまり非常に多くの価値が存在し

はじめたために、何が価値なのかわからなくなってるの

が一つの実態なんですね。その時にどうするかというと、

もちろん先に進むというのは文化の常であって、伝統と

いうのもそういうことで継承されていくべきですが、し

かし道を見失った羊というのは少し後戻りしてもいいん

じゃないか。戻ることでインパクトが上がるのではない

かと思います。

司会 岸さん。

岸 最初に言いましたように、近代主義っていうのは倫理だったわけです。ところがそれがスタイルにすぎないっていうことがわかつて、そこでタイポロジーが導入される状況になっているわけですね。しかし近代の呪縛というか、ヒューマニズムに代表されるような近代の制約があまりにも強くて、その中でどうやっていくのかというのが、これからテーマになっていくと思います。

それから町並みの話が出ましたが、その場合非常に気をつけなければならぬのは、都市や町並みをどういう目で見ているのか。通過者としてか、観察者としてか、生活者としてか、あるいは作る側として見ているのかと、いう立場設定をはっきりとしておかなければ、都市とか町並みとかいうものはつかみきれないのではないかと思っています。

司会 それでは、次に八木さん。

八木 私が物を作つております。形そのものにはまったく興味がなくて、何を考えて何を創り出そうとするのかということに興味があるわけです。デザインそのものも物を作るということ自体も、私にとってはただ物を作る過程をそういう状況に置いてやるだけで、あとは物が勝手に動き出すというふうに感じています。

司会 藤木さん。

藤木 ぼくらの仕事としては美しい布地を作つて、それがインテリやコスチュームにばららしい使われ方をしたら、それがいちばんやと思います。それで先程から八木さんたちが、京都の伝統とか京都人の癖とかいろいろ言われましたけれど、ぼくらは京都生まれの京都育ちで、そういうもんを小ちやい時から見えてきているから、そういうふうに改めて言わると不思議な気がするんです。

司会 藤城さん。

藤城 デザインという非常に難しい話だつたんですけども、今まで聞いていた中で、京都で物を作るつていふことでいちばん欠けているのは、臭さっていうかイヤ味っていうか、そういう部分だと思うんです。あまりにも「きれいごと」すぎるんじゃないかなっていう感じがするんですけどね。京都を「カンヌミリ」として意識しそぎている部分が、少し多すぎるのではないかという感じがしたんですが……。

司会 河崎さん。

河崎 今まで我々は作り手の側というか、資本の側で貫して仕事をしてきたわけですけれど、これからはそういう作り手側の位置ばかりにいるとなれば、自分のやっていることがどんどんエスカレートして、非常に悪いこと

それきょうの話でも、ぼくらにはとても難しいような建築の話なんかがあって、料理の話なんかは出ませんでしたけれども、もっと料理とか芸能とか、そういう方面にも伝統ということを考えていきたい。ぼくらの周囲には、意識しなくても伝統産業はなんばでもあると思うんです。ですから伝統産業についてはすごくやさしい目で見られるし、これからも大事にしたいと思います。

司会 平野さんお願いします。

平野 ほくの場合は自然との調和、ハーモニーという形で、いつも仕事と取り組んでいます。

そして、それとはまったく違いますが、京都は素晴らしい環境を持つてゐるんですから、それと現代の力をもって新しい空間、ほくの場合だったらオペラハウスを作りたい。そこでなら「京の着物」も再生できるわけでそこへ東京発でなく、直接京都から世界のオペラを呼んでみたいという、そんなことを考えております。



をやりかねないというような気がするわけです。

ですからもう作り手の側はもうやめてですね。ユーリ

る方がいいなと思っています。
司会 どうもありがとうございました。

ーとして受け手の側に立って、自分の生活の中から生きていくために大切なもののだけをチョイスできるような、何かそういう発言をどんどん繰り返していくるようなね、そういうふうになりたいと思うんです。

だから本当は仕事はやめたいと思つてゐるんですけども、やめちゃうと食えないもんですからまだしばらくは続けていくと思いますけれど、でも本当は、ぼくみたいにコマーシャルベースに乗つかった仕事は、早くなくなくな

以上で皆さんのお話が終わつたわけですが、それでも、特に今までのディスカッションをまとめて申しあげることもないと思いますので、これでティーチイン・ディスカッションを、”激突”というところまでいかないで、これから始まるんだどうと思うんですけれども、”激突”直前のところで終わらせていただきたいと思います。

'81京都デザイン会議出席者(順不同)

松井竹藤志佐佐岡町平平五吉鈴古水三福花奈川平田磯千下木吉北懸宮伊阿部
岡上林本村藤藤本田野野嵐崎木賀口木川松季村岡中村賀出下田川谷崎藤
忠良邦ひ道敬匡 紀徳參 英みあ永康君臣和隆清静伸せ賀津知婦 隆英コオイチ
正郎子雄み子二史昭子郎子明子こ恵子子 子代一子子一子子代子実氏子

松都川三管井西木亀吉小畠小小服河大水上中石横池梅片渡伊石小梅中伊玉
尾築村好星口尾下田田林岸山山部合橋谷田橋田井垣沢桐辺藤 島野根部腰
不_二明厚義一 三治郁義洋道頼 千須年貞恂多文弘嘉大之庸奈昌京芳
子均子子滋人平猛郎英央夫子子依玲子子子美子子正輔久行子宏子子夫

森佐藤渡上平笛吉上小金北千野榊中小桂松山井大橋林亀浅今中宮柴西黒山柴奥
岡木井辺田野谷岡田倉井川秋崎 鳴堀 本口上村本 田田西村川田脇竹本田田
哲浩義一弘淳俊盛忠啓雅英賢憲陽圭 俊奈大知久 博万富友節竜献広
誠稔修史史和博郎一史峰雄彦史美明一之子子清雄二功子美慧三夫子一人一一幸

清藤岡久嶋須岡川和山赤辻西森井西氏木麻松尾山奈中若川稻柴岩藤稻河平南川
水原本谷 田沢上仁本井 垣本尻村家田谷下崎中良村林人葉辻田川盛野岡沢島
百政高照雄力秋重良勘 安隆正斎 喜 誠磐隆温一勝政治延和卓尚 春
忠彰合樹宏子郎三男行三之博助一雄志豊宏晴要一雄一子郎己彦郎子夫男史弘雄

藤宇木木田西本中今平重北岡青高山村角藤岸波八藤木畑ベツ恩北高福道河山森
田野下村積野田西木田成川市山田下田井城 多木木村岡キ地村松永家崎内岡
頼文和紀司恭義正光自 良広正 麻洋成鉄和 マ武英正ソル日 重駿稳隆茂
伯夫子雄朗司信彦男一徹子行夫聰子子也郎進ヨ久輝樹タ淳夫伸樹郎夫平勝

’81京都デザイン会議実行委員会(アイウエオ順)

実行委員会会長

中林 伸一
大 功

実行委員長

安村 隆子
中村 隆一

阿部 コウイチ
安藤 藤枝子

井上 忠一郎
今西 智慧

上田 喜年
桂田 勝之子

河合 雅

川島 春玲

大島村 俊雄

柳原 勝也

柳原 勝也

柴田 浩
西脇 積田 友
橋本 純
奈良 宏一
若林 隆
宮崎 隆
川喜多
松下 喜晴

西脇 積田 友
橋本 純
奈良 宏一
若林 隆
宮崎 隆
川喜多
松下 喜晴

藤原 彰
事務局
若林 澤子
宮崎 隆
川喜多
松下 喜晴

●主催

’81京都デザイン会議実行委員会

京都デザイン協会

京都服飾デザイン協会

京都インテリア産業協会

京都クラフトセンター

京都伝統産業青年会

日本図案家協会
日本デザイン文化協会京都支部

京都国際工芸センター

京都廣告青年会

京都府

京都市

京都商工会議所

京都経済同友会

京都廣告協会

京都銀行

京都信用金庫

●後援

京都府

京都市

京都商工会議所

京都経済同友会

京都廣告協会

京都銀行

京都信用金庫

'81京都デザイン会議・会議録

昭和五十七年十一月二十五日発行

編集・京都デザイン会議実行委員会編集委員 藤田頼伯

発行者・社団法人京都デザイン協会

事務局 (〒六〇五) 京都市東山区祇園町北側二七五 ABLビル二階

電話(075) 五四一―〇二三九

印刷所・アド・アート印刷所

