

2014 年度第 3 回物学研究会レポート

「ファッションの活用方法」

津村耕佑氏

(ファッションデザイナー 武蔵野美術大学 空間演出デザイン学科教授)

2014 年 6 月 18 日

ファッションデザイナーの津村耕佑さんは、日常と非日常に対応する衣服として考案した都市型サバイバルウェア「FINAL HOME」など、新しい視点からの服づくりを实践されているほか、アーティストや建築家とのコラボレーション展を行うなど、造形作家としても活動されています。従来のファッションから逸脱する津村さんの活動は、着ること、感じること、考えること、生きることの意味を突き付けてきます。それはまさに、ファッションという概念に対するマインド・イノベーションそのものと言えます。

今回は「ファッションの活用方法」と題し、「FINAL HOME」を例に生活に「活性と安心」を取り入れる方法として、芸術とデザインを比較しながら、新たなファッションの役割について考察します。

以下、サマリーです。

## 「ファッションの活用方法」

### 津村耕佑氏

(ファッションデザイナー 武蔵野美術大学 空間演出デザイン学科教授)



01：津村耕佑氏

関 津村さんは、三宅デザイン事務所の三宅一生さんのもとで勉強されて、現在は「FINAL HOME」というブランドに代表されるような、独自性の高い衣服の創作や造形作家としても活動されています。最近では、ファッションとモバイルを融合させたプロダクトもたくさん出てきているので、津村さんの取り組みやアプローチは、みなさんの領域ともひじょうに近いと思いますし、いろいろな刺激を受けられるのではないかと思います。それでは、津村さん、どうぞよろしくお願ひいたします。

#### ■三宅一生氏との出会い

津村 津村です。よろしくお願ひいたします。ご紹介いただいたように、私はもともと三宅デザイン事務所におりまして、現在はそのグループ会社 A-net Inc. (エイ・ネット) で「FINAL HOME」のブランドを展開しています。武蔵野美術大学の空間演出デザイン学科でも教授として教えていて、今年で5年目になります。

私は子どもの頃からものすごくおしゃれに興味があつて、おしゃれで負けることが何よりも悔しくて、いつも最先端のものを身に付けていないと気がすまないという子どもでした。けれども、私が一生懸命、いろいろな雑誌から得た知識で最先端のものを買って着ても、お金持ちの子にすぐを買われて追いつかれてしまうのです。だったら、自分自身でオリジナルのものをつくれれば、トップに立てるのではないかと思ったのが、自分で服をつくり出すようになったきっかけです。

そのときはまだ、世の中にファッションデザイナーという職業があることを知りませんでした。その後、『anan (アンアン)』の記事で三宅一生さんのことを知って、初めてファッションデザイナーという格好いい職業があることを知りました。それから私はファッションデザイナーを目指して、「装苑賞」というファッションクリエイターの登竜門的なコンテストに応募しました。何度も落選しながら、ついに22歳のときに受賞することができました。そのときに一生さんから事務所にお誘いいただき、展覧会やパリコレのスタッフとして働くことになりました。

けれども、当時の80年代半ば、パリコレでのお金持ちの人たちが買いそうな高価できれいな服というものに対して、私は違和感を感じ始めていました。同じ頃、ロンドンでは失業者が増え、髪の毛をモヒカンにしたり、パンクの格好をした若者たちがホームレスのように道端で金乞いをしていました。ロンドンのファッションの状況はというと、ハイファッションではない、ストリートから生まれていました。

映画では『ブレードランナー』『AKIRA』『スター・ウォーズ』など、都市文明が極限までいってしまつて、だんだん都市が壊れて傷ついた状態になり、その中で生きていく人々というようなストーリーのものが増えていきました。そうしたロンドンの社会的状況やファッションや映画を見ていて感じたのは、傷ついた中にもある美学、美しさやリアリティがあつて、そういうことをテーマにした、ファッションとは思っていませんでしたが、何かをつくれなにかと考えていました。

## ■「FINAL HOME」の誕生

今日のテーマは「ファッションの活用方法」ですけれども、私はファッションというのはインターフェイスの役割があるのではないかと考えています。それはどういうことかという、まずは私がパリコレのファッションに違和感を感じたことから考えた、1994年に行ったファッションショーの写真をお見せしたいと思います。

タイトルは、「INCOMER 1994」です。「INCOMER」というのは、新来者という意味です。あるとき核戦争などが起こつて、ほとんどの人が死に絶えた中でかろうじて生き延びた人がいたとしたら、地球上に残った何を使って、自分たちの生活を再構築していくのだろうという仮説を立てて、それを衣服としてつくりました。

土に還らないプラスチック、ナイロン、ラバーという石油製品は、現代ではエコではなく

悪と見なされていますが、そういう状況の中では、土に還らずに地上に残ったそれらが生活を支える材料になるのではないかと思いました。そういうもので人間は何かをつくるだろうという想定でつくったのが、プラスチック素材の漁網用のジッパーを使ったボンテージ風のビスチェです。私にはそのジッパーが人間の骨格のように見えました。

「FINAL HOME」の原型になるものも、このときのショーの中で発表しましたが、まだ「FINAL HOME」という名前は付けていませんでした。これは全身がポケットになっていて、そこに新聞紙を詰め込んで暖をとることができる、都市型サバイバルウェアです。実際に自分でこれを着て、新宿の歌舞伎町でホームレスの人たちと一緒に一晩過ごしてみました。

最初は「ホームレスウェア」というネーミングにしようかとも思ったのですが、もし地球を大きな家だと考えれば、天は屋根で地面は床ですから、ホームレスと言っても家がないわけではないと思ったのです。ホームという言葉からは、家だけでなく、故郷、安心感、安らぎなども想起されるので、そこで究極の家を着るという意味で、「FINAL HOME」というブランド名にしました。

## ■ 着物との共通点

「FINAL HOME」というブランドとして商品化したのは、1994年です。基本的なカラーは、オレンジとブラックとカーキの3色です。オレンジは、非常事態のときに最も視認性の高い色で、発見されやすいということから。ブラックは、都会生活の中で人混みに紛れたときに、それほど目立たないということから。カーキは、軍服などにも使用される色ですけれど、森の中に紛れることができ、安心感を得られるということから選びました。

男女や年齢層のターゲットというものはなく、赤ちゃんから高齢者まで、亡くなった後も着ていただいていると思っています。服づくりの構造で言うと、洋服というのは襟、前身ごろ、前袖、後ろ袖など、たくさんのピースから成り立っていて、パターンには運動性能を上げるために身体にフィットする形をつくる曲線が多用されます。ですから、型紙にそれらをきっちり合わせて描いたとしても、どうしても余分になる、捨てる部分が出てしまいます。

一方、和服の着物はピースも少なく、パターンもほとんどが長方形なので、ほぼ余り生地が出ません。着物は身体に沿わない、空気をまとう部分にも美しさを感じられるように構成されているのです。「FINAL HOME」は、洋服のようにつくられていると思われるかもしれませんが、ほぼ直線のパターンでつくられていて、余り生地もほとんど出ません。洋服ではなく、着物のようなシンプルな概念でつくられているのです。

「FINAL HOME」の最大の特徴は、ポケットだと思います。ポケットと呼んでいますが、実は裏地と表地のすき間を有効活用しているということなのです。ジッパーで開閉することによって、ポケットが出現したり、フラットな状態に戻ったりします。着物にもポケットはなく、ものを入れるときは帯と身体のすき間や袂などを利用してものを入れて携帯しますが、「FINAL HOME」はその着物の考え方に近いと思います。

## ■癒しや元気を与える

初めはそのポケットの中に新聞紙を詰めると温かくなるという、防寒着としての機能しか思い付かなかったのですが、次第にほかにもさまざまなところで役立てられることに気が付き始めました。分析をしてからデザインをおこなうのが一般的だと思いますが、私はまずつくってしまって、それから機能を分析していくという、逆の道筋をたどっていくんです。

地震などの災害時や非常時には、ポケットの中にさまざまなものを入れておけば役立つと思いますし、スポーツ観戦で固いベンチシートに座るときには、お尻の部分にクッションに代わるようなものを入れたり、山では新聞紙の代わりに落ち葉や木くずなどを入れても暖をとれると思います。

「FINAL HOME BEAR」という、クマの形をしたクッションもつくりました。何かで読んだ逸話に、兵士が母親につくってもらったテディベアを戦場に持って行って、心の癒しにつながったとあったんですね。クマでもネコでも何でもよかったのですが、動物のキャラクターにすれば、そういうふうに非常時のときに心を癒したり、子どもにはおもちゃ代わりにしてあやすことができるのではないかと思ったのです。非常時こそ、ユーモアや美が必要になってくると思うのです。

東日本大震災のときには、「FINAL HOME」を持って被災地を訪れました。この機能面を生かして使ってもらいたいと思って、「FINAL HOME」をお渡ししたんですけど、このオレンジ色を見て「元気になるね」とおっしゃってくださったのです。それを聞いたときに、ファッションの持っている機能の中には、人を元気にさせるということも含まれているのだなど。もともとわかっていたはずなんですけれど、しばらく忘れていて、改めてそのひと言で気付かされたということがありました。

## ■展覧会でのプレゼンテーション

この「FINAL HOME」は商品として販売されているものですが、いろいろなところから、アートや建築関係の人たちからオファーをいただいて、さまざまな展覧会に参加しています。「東京デザイナーズブロック」では、「FINAL HOME」の考え方でテントのようなものをつくりました。これは家の中に置いておいて、地震などがあつたときに家は壊れてもこのパイプの構造によって身体を守れるのではないかと考えて提案したものです。軽井沢のセゾン美術館での展覧会では、ミュージアムショップの中に展示して、ポケットにカードを入れてその販売用スタンドとしても利用できるという、使い方の一例として展示しました。

東日本大震災からちょうど1年が経ったときに、銀座にある三宅一生さんのショップ「ELTTOB TEP ISSEY MIYAKE GINZA (エルトブテップ イッセイ ミヤケ ギンザ)」で、透明な「FINAL HOME」を使って展示しました。造花の花びらを分解して、綿でくるんでポケットの中に入れて展示したのですが、期せずして雪が積もった中から芽吹く草花のような効果を表現することができました。

透明なウェアは以前にもつくったことがあって、しばらくつくっていなかったのですが、ポケットの中に何かを入れているということがひと目でわかるので、「FINAL HOME」のプレゼンテーションを行うときにはとても効果的で、さまざまな可能性も生まれてくることになりました。これも後から気付いたことです。

昨年開催された森美術館の「LOVE」展では、その透明な「FINAL HOME」のポケットの中にさまざまなものを入れたインスタレーションを行いました。プチプチ、おもちゃ、落ち葉のほかにも、最先端の情報を身にまとい、その人自身が最先端の人と言えるのではないかと、ファッション雑誌の記事を入れたり、ぬいぐるみを入れて豪華な毛皮を着ているような気分になるファーウェアにしたり。

砂利も入れてみました。ものすごく重い服になります。衣服は軽くなるとういう方向に進むものですが、重いという機能もあってもいいのではないかと考えたのです。私はファッションとは何かということの日々、自問自答しています。こういう展示などでも、「FINAL HOME」をさまざまなスタディとして使いながら、ファッションや日常のデザインや機能について考察しています。

## ■アート活動

アート作品をいくつかご紹介したいと思います。2000年の第7回ヴェネツィア・ビエンナーレの建築展では、赤ちゃん用コート「mother」をつくりました。ジッパーを開けると、外界と接触することができて、ジッパーを閉めれば、お母さんと赤ちゃんがカプセルのような中に入って2人の世界に閉じこもることができるというものです。

赤ちゃんがお母さんのお腹の中にいるときというのは、そういうカプセルの中にいるときのような感じで守られていて、2つの個体が羊水を通してコミュニケーションしているような状態にあります。それをウェアで疑似体験できないだろうかというのが、この服のコンセプトです。

それからオフィスでもビルでも一枚床や壁をはがしてスケルトンにすれば、木の根のようにコードが一面に入り組んで這っている社会が現代だと思うんですね。そういうPCコードや配線コードなどを編み込んで、ブランケットやネックレスやブレスレットをつくってみました。もし、大昔の人間がタイムスリップして現代に来たら、おそらく身の回りにあるものを使って、こういうような自分たちの部族のアクセサリをつくるのではないかと思うのです。これらはそういう未来と過去を融合させることをテーマにしてつくりました。

グラフィックデザイナーの原研哉さんディレクションの、21\_21 DESIGN SIGHTで開催された「TOKYO FIBER '09 SENSEWARE」という展覧会では、クラレのフレクスターというフェルト状の素材を使って、赤ちゃん用のベッドをつくりました。赤ちゃんが寝ている部分はベッドのような固さがあって、そのほかの部分は布のような柔らかさを持っているので、寒ければそれをかけてくるんであげることができます。簡単につくられて低価格で販売できれば、何枚も重なっているものをすぐに取り替えられる、赤ちゃんのおくるみ兼ベッドに

なるのではないかと考えて提案しました。

これはデザイナーが最終形態までを決定して、消費者に投げてしまうという考え方ではなく、消費者もクリエイターとして自分でカスタマイズできるというものです。そこで初めて、クリエイションのリレーができる。みんながデザイナーになればいいという考えのもとに提案しています。「FINAL HOME」も同じく、使い方は各自で自由に考えてくださいというものです。

## ■東西の考えを融合した服

最近の活動をご紹介したいと思います。私は数年前からプチプチの素材で何かつくれないかと実験を行っています。プチプチというのは、ものを保護する緩衝材としての機能が主で、すぐにゴミとして捨てられてしまいますよね。それはもったいないなと思って、もう少し生活の中で楽しめるものにならないかと思ったのです。

そこで、そのプチプチを「Puzzle Ware™」という、パズルピースにしてみました。取り外し可能なので、どんな形にもできて、何回でも使用できます。組み合わせれば積み木のような遊び道具になったり、ワンピースのようなファッションにもなります。現在、このパズルピースを使って、いろいろな場所で展示や子どものワークショップなどを行っています。

森美術館の「LOVE」展では、人体の骨格模型や不要になったイスなどを使って、一度死んでしまったもの、停滞してしまっものを「Puzzle Ware™」でカバーすることによって、再び生き生きと蘇らせるというインスタレーションも行いました。衣服は人間をカバーするものですが、その何かをカバーするというファッションの考えをさまざまなものに活用していけるのではないかと考えているところです。研究の余地はたくさんあると思いますし、新しいファッションのヒントになるのではないかと考えています。

この6月には「FINAL HOME」ブランドの新シリーズ「on air (オン エアー)」をパリの展示会で発表します。和服と洋服という、東西の2つのファッションの考え方を融合して、できるだけ少ないピースのシンプルな構造で、なおかつ身体に沿う形という課題を自分に出してつくったものです。

これは3つのピースで構成されていて、それらをジッパーで閉めてつなぎ合わせると、身体に沿うシルエットの服になるというものです。部分的にジッパーを開閉することができるので、どこまで服の形になるのかは、そのときどきで決めればよくて、完成形というものはありません。素材は、スポーツウェアやスポーツシューズなどに使われる三軸織物で、張りがあって、軽くて、空気を通します。素材やパーツ、色を変えることもできると思うので、今後、多彩に発展させることができると考えています。

## ■ インターフェイスの役割

最初にファッションはインターフェイスとしての役割があると言いましたが、私はファッションをさまざまなデザインの分野で活用したり、応用したりできるのではないかと考えています。ファッションのような芸術というのは、人間の計り知れない可能性のようなものを掘り下げていくものだと思うんですね。

たとえば、ファッションというのは、衣服だけではなくて、さまざまな物事に新鮮味や刺激を与えることができます。日常で使用する製品には、過剰に刺激があってもいけないですし、デザインとして日常で安定して存在しなければなりません。けれども、停滞して死んでしまったようなものがあつたとしたら、その安定感をちょっと壊してみる、バランスを崩してみる。すると、そこに動きが出てドキドキ感が生まれます。停滞していたものに刺激を与えて再び活性化させる、それがまさにファッションの持つ役割です。

また、すでにみなが知っているもの、世の中で今、流行っているものなどは、ファッションの世界から見ればすぐに死んでしまうものです。ファッションでは、その手前にある状況のもの、まだみなが認識していないもの、まだ宙に浮いている不安定な状況にあるものを見つけることが求められています。

けれども、それをジャッジして取り入れるというのは、ひじょうに難しいことですし、とても勇気がいることです。下手をすれば、あの人の趣味は最悪と思われてしまいかねません。それを見極められるようになるには、日常的にトレーニングしたり、学ぶことが必要なのかもしれません。学生にもそれがどうやったらできるのか、それによってデザインが面白くなるかということを日々、言いながら、まずは自由につくらせているところです。

## Q&A

**Q1:** 「FINAL HOME」とは別に、Tシャツなどのような、いわゆる普通のファッションに対するものづくりに対しては、ご自身の中でどのようなバランスで考えていらっしゃいますか？

**A:** もちろん、私はTシャツなどの普通の服もつくりますし、それらの販売も行っています。でも、そういう誰でもできることをやっても、今は価値がない時代になってきているような気がしています。ですから、私もそういう普通の服づくりの部分で主張していこうとはあまり考えていません。



**Q2:** 最初に「FINAL HOME」のショップを原宿という場所につくられたときの意図があれば教えていただけますか？

**A:** パリやロンドンなどのヨーロッパに比べて日本は保守的だと思うのですが、その中で原宿は、いろいろなファッションのスタイルが混在していて、先入観や既成概念なく評価される場所で、世界にも通じているような特別な街だと思います。そういうことから、私だけではなく、多くの人がショップを出して試してみようと思うのでしょうし、現在もやはり日本の中では原宿が最先端にいると思います。

坂井 ありがとうございます。お話の中でいくつか例を通してご説明されていらっしゃいましたが、ファッションがインターフェイスとしての役割があるということの定義について、津村さんのご意見をもう一度伺えればと思います。

津村 プロダクトや建築などは、人間にあまり過剰に刺激を与えたり、感動させすぎتهはいけないものですね。いちいち感動していたら、日常が送れなくなってしまうし、そこは社会としての落ち着きどころに落とさなければならない。けれども、下手をすると、つまらないものになってしまうかもしれない。

そうしたときに何らかのアクションを加えると、不安に思ったり、ドキドキしたり、美しいと感じたり、ある感情が呼び覚まされて、それが人間の心理に響いてきて、もう一度それに注目してしまうということが起こると思います。そういう停滞しているものや安定しているものを崩して、刺激を与えて活性化させるのがファッションの持つ役割で、そういうファッションの要素は服を超えて、いろいろな物事に活用したり、応用させたりすることができるのではないかと考えているんです。それにはちょっとした技と見極める目が必要です。それについてはそれぞれが考えるべきことではないかと思うのですが、極端に言えば破壊してしまえばいいのかなと考えています。

関 今日は示唆に富んだ素晴らしいお話をありがとうございました。

津村 ありがとうございます。

以上

2014 年度第 3 回物学研究会レポート

「ファッションの活用方法」

津村耕佑氏

(ファッションデザイナー 武蔵野美術大学 空間演出デザイン学科教授)

---

写真・図版提供

01 ; 物学研究会

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの無断転載を禁じます。

(C)Copyright 1998~2014 BUTSUGAKU Research Institute.