

2019 年度第 9 回

vol.261 物学研究会レポート

「マル秘展 めったに見られないデザイナーたちの原画」展の

見学とトークセッション

黒川雅之 氏

建築家、物学研究会代表

須藤玲子 氏

テキスタイルデザイナー

田川欣哉 氏

デザインエンジニア

2019 年 12 月 19 日

物学研究会
BUTSUGAKU Research Institute

第9回 物学研究会レポート

2019年12月19日

今回は、会場を 21_21 DESIGN SIGHT に移し、開催中の展覧会（3月8日まで）「マル秘展 めったに見られないデザイナーたちの原画」展を見学後、ディレクターを務めた田川欣哉さんを司会に、同展に参加された須藤玲子さんと黒川雅之さんの3者によるトークセッションを行いました。この展覧会は日本デザインコミッティーに所属する26名の幅広い世代のクリエイターが、ものづくりの秘められた部分として原画などを紹介するもので、昨年11月のオープンよりユニークな展示内容で話題となっています。セッションでは企画の背景などが語られました。

以下、サマリーです。

「マル秘展 めったに見られないデザイナーたちの原画」展の見学とトークセッション

講師

黒川雅之 氏

建築家、物学研究会代表

須藤玲子 氏

テキスタイルデザイナー

田川欣哉 氏

デザインエンジニア



田川欣哉 氏

須藤玲子 氏

黒川雅之 氏

日本デザインコミッティー全26名の仕事を一堂に

田川： こんばんは。今日は物学研究会の出張イベントですね。黒川先生と須藤さんと一緒にさせていただきます。皆さん、1時間ほど展示をご覧になったあとですね。初めての方は見ている途中で切り上げて、このセッションに参加されているかもしれません。いかがでしたでしょうか。参加されているの

はデザインのプロフェッショナルの方が多いのかな。最初に僕の方から少しだけ、デザインコミッティーの紹介とこの展覧会をどのようにつくってきたのかを説明させていただきます。お二人と準備していた当手を思い出しながら、会話できればいいかなと思います。この「マル秘展」のロゴマークは、佐藤卓さんにつくっていただきました。その真ん中に JAPAN DESIGN COMMITTEE と書いてあります。日本語では日本デザインコミッティーです。展

示会場では踊り場のあたりに、コミッティーの歴史ですとか活動の内容などが展示されていますが、どうしているグループなのか紹介したいと思います。

デザインコミッティーは銀座に拠点がある百貨店の松屋さんにずっとサポートしていただいで、65年ほどの長い歴史をもった有志のグループです。現在の活動としては、松屋の7階にあるグッドデザインを集めた「デザインコレクション」という売り場がありますが、そこで販売する品物を2カ月に1回の定例会でメンバーが集まって商品をセレクトしています。2つ目は、松屋の8階の催事エリアを使い、2年に1度、大きな展覧会をやっています。一番最近のものは原研哉さんがディレクションされた、「伝統の未来」という展覧会です。3つ目が、ギャラリーを併設し、その企画展示を結構な頻度でやっています。コミッティーのメンバーがコミッショナーという形で展覧会を企画します。

現メンバーは26名。皆さんが展示でご覧になった方々が在籍しておられます。創立のメンバーに評論家の勝見勝さんがいらっしゃいます。日本のデザインの草創期、丁度、前回の東京オリンピックがあった頃にリーダーシップをとっていた方ですが、このコミッティーの理念を書かれていました。大きなビジョンです。その最後の一文だけご紹介します。

「建築家とデザイナーと美術家は、反地球的な規模における人類文明のため協力を重ねなければならない必要性をあらためてここに確認する」。

専門家が陥りがちのことではなく、分野をまたいで協力していこうと書かれています。普通は、建築家のグループやプロダクトデザイナーのグループなど、仕事とグループが一致するのですが、このコミッティーは珍しい例で、これがあるおかげで、いろいろな分野の方が集まっているのが特徴になります。

現場のプロセスにドキドキする

展示の幹になっている部分は、メンバーの皆さんが日々の仕事でつくっているスケッチや模型などですが、一般的にはデザインのプロジェクトは守秘義務契約があるので、外に出したくても出せないものが多いのです。それをできるだけ集めて総覧するような展示にしたいと考えました。

この考えをコミッティーのメンバーとシェアしたのは、1年半ほど前になります。背景には、僕自身が20代の頃に、コミッティーのメンバーと関わりを持ったという経験がありました。僕の師匠にあたる山中俊治さんがコミッティーのメンバーで、山中さんを通じて、原研哉さんや佐藤卓さんらとのミーティングがあると、金魚の糞のようにくっついて行き、顔を出していたのです。そこで、デザイナー同士がミーティングしている途中に、A4用紙にサラサラとキーワードをしたためたり、ちょっとしたスケッチを描いて見せたりしているのを目の当たりにしました。それは、僕にとって宝物のような体験でした。ああ、こうやっているんだ、と感動したのです。完成品にいたる途中のものが、その人物によるアウトプットが現場で起こっているのを体験できたのです。そうした経験を重ねたことに勇気づけられて、デザインの仕事に取り組んでいったというのが原体験としてあります。僕はたまたまラッキーなことにそういう現場にいたのですが、学生をはじめ、若手のデザイナーさんなどは、そういうところに遭遇していない方もたくさんいます。コミッティーのメンバーの方々のものを展示することで、僕が感じたような、ドキドキするようなことが大規模に起こらないかな、というとてもナイーブな(笑)話なのですが、それが起点になりました。最初にコミッティーのメンバーの方に話したとき、「そんなもの、面白いのかな?」「見せるものじゃないよ」という意見もあったのですが、黒川先生が強力に背中を押してくださいました。

黒川：僕はこの21_21 DESIGN SIGHTを創立した(三宅)一生さんと親しくしていて、設計した安藤君とも友達だし、ここができた成り行きを知っています。彼らの中ではデザインギャラリーをつくりたいとして始まったけれども、一生さんにしても佐藤卓君にしてもいわゆるIDの皆さん、本当のデザ

インの形、産業としてデザインに接点のあったデザイナーの人たちがここに登場するチャンスがないんですよ。それは難しいことですが、産品というのどこかで見せるものではなく売るものという視点が強く、メッセージを伝えるアートのなものよりも、道具であり、作業性が強いので、こういう場では引込んでしまいがちでした。コミッティーの中にはそういう人たちもいるわけですから、そういう領域のものを積極的に、銀座だけでなく六本木にも進出できたら、こんないいことはないじゃないか、と思ったのです。ネガティブな消極的な人たちも何人かいました。銀座だけでいいじゃないかとかね。でも、ちょっと違う視点で、やろうやろうと彼の背中を押したのです。

須藤： これまで26人全員が集まる展覧会というのは、あったんですか？

黒川： 自分たちのギャラリーや松屋の8階を使った企画でやってきましたが、全員ではないですね。

須藤： 全員ではないですよ。今回のすごいのは、26人全員だということです。それはすごいな、と。

田川： はい。

黒川： ある意味、棺桶に見えますよね（笑）。僕の人生、そこに全部出している。みんな、それぞれの人生を、30年、50年と人によって違いますが、それを埋葬するように並べているじゃないですか。だから、あれ、抜けるわけにはいかない（笑）。

ポッドキャストインタビューで、観に行きたくさせる

須藤： でもね、田川さんが本当にお忙しいのに直接出向いて、お一人お一人に談判されたわけですよ。それはすごいことです。だいたい一人、二人は、その時期はだめとか、その内容では…とか難を示すものだけど、26人全員揃えたというのは本当に素晴らしいことです。

黒川： すごい情熱です。この展覧会は、過去のここでの入場者数の最高記録を出しそうですよね。

須藤： 私は先日行われたクロストークを少し拝見しましたが、ものすごく若い人がたくさん来ていて、しかもじっと見ていて動かないんです。若い人が多く来ているというのも何か秘密があるわけですか？ どうやって動員されたわけですか？

田川： 展覧会は少しずつ口コミで伝わって行って、会期の最後の方にバツと人が訪れることが多いのです。

須藤： 今回は、初日からワッと人が来ている感じでした。会場に人がいっぱい、私はびっくりしたんです。

田川： そうなんです。できるだけたくさんの方に来てもらいたいと思ったのです。これだけのメンバーが、人に見せたこともないものを出して下さるというせっかくの機会なので、「え、そんな展示があったんだ」と、会期後に思われる方が少なくなるようにしたかった。そこでメンバーの皆さんにご協力いただいて、ポッドキャストの収録にうかがったんです。黒川さん、須藤さんのところにもうかがいました。

須藤： 私、収録し直したいです（笑）。

田川： 仕事場にうかがって、途中のものを見せていただきました。須藤さんのところでは、縞帳という昔の布の見本帳を見せていただいたのですが、僕と鈴木康広君と二人で行き、「おおー」と感嘆の声を上げました。インタビューをしたあとに、展示の構成の内容を相談させていただくというのを全メンバーとやらせていただきました。それを3カ月ぐらい前から少しずつウェブサイトで一般に公開していったんです。展覧会の初日には18名分のインタビューを公開していました。多分、1回でも聞いたら、行きたくなるはず。オープン時でそういう人たちがあるボリュームで存在するという状況になっていました。それによるロケットスタートができ、初速でいうと、最初の1週の動員数はこの21_21の十数年の歴史で最も多かったようです。それはここ

に展示してあるものの熱量がすごいからです。大変なものですから。

デザインに見るアナログの熱量

黒川： デザインはデジタルでなくてアナログなんですよね。人間が基本的にアナログでしょ。汗をかきながら、夜中にお腹すいたと言いながら、やっているんですから。僕の場合は65年のものがあの棺桶中に詰まっている。それが26の棺桶があるわけで、そこから出てくるアナログな熱量は猛烈だと思うのです。黙っていても、ついつい留まってしまう。それが人を呼びつけているのではないのでしょうか。

田川： アナログ的な仕事をしてらっしゃる、最高齢の90歳の方から、デジタル世代まで、皆さんほとんどすべてのものを撮影することに「うん」と言っていただけ。手の内を明かすみたいなのところもあるし、著作物なので写真を撮られると二次利用される恐れもあるため困る、という反発も心配しましたが、OKいただいたのが良かったです。

黒川： それはプロデューサーの能力で、君のプロデュースの能力ですよ。

田川： いえいえ（笑）。

黒川： 本人を目の前に言うのもあれですが(笑)、謙虚だよ。すごい才能もっている。すごい活動を現実のものにしているでしょ。

田川： 会場の皆さんは、僕の感覚に近いと思います。コミッティーの方々の方々のラインナップのなかで、僕は本当に隅っこにいるんです。できるだけ目立たないようにしています。ものすごい「圧」のある方たちなので（笑）。謙虚なわけじゃないんです。

人間の手から生まれるパワーは失われていない

田川： 須藤さんから、ムービーを送っていただいているので、ここで流しましょう。

（「NUNOの布づくり 群馬編」の映像を見ながら）

黒川： 須藤さんは必ず現場へ行って、あちこちの工場に行って、一緒に仕事をしていますよね。

須藤： 私はもともと手織り作家だったので、素材から何から何まで自分でやっていましたが、デザインの仕事を始めてから、それができなくなったんです。つくづく思うのは、デザインの仕事は共に働くこと、時には合作ではないかと思うこともあります。道具も大事です。日本のテキスタイル産地は100年前の機械を丁寧にメンテナンスしながら、鉄工所で道具をつくりつつ、今も稼働しています。こんな国はほかにないんじゃないかと感じます。機械と手がいまだに親密なんです。ハイテクの工場もあります。それこそ中国だとかは、トヨタの最新鋭の織機が動いていますが、日本では職人の手と機械が自在に動いてできあがっていく。日本の産地は独特だと思います。

黒川： 僕も職人さんに嫌がられると困るから、お酒を届けたりしながらやったこともあります。

須藤： 黒川さんのプロトタイプはいろいろありますが、模型などはご自分でサンプルをつくってしまっているのですか。

黒川： 自分でつくることもありますが何種類かに及ぶので、模型の製作はお願いしています。今も中国でやっているのがあるのですが、工場で職人と一緒にやらないとデザインを進められない、と相談されます。中国ではつくる人はこっちに居なさい、みたいに分かれてしまうのです。そこが難しい。企業の中のデザイナーは工場との接点が近いのでやりやすい。さらに昔はつくる人がデザインしていました。つくることと描くことが同じだったんですが、それが分離されてしまった。デザイナーの熱が伝わりにくくなってしまった。

須藤： テキスタイルは細かく分かれています。それぞれの職能を持った人が信頼し合っています。そうでないと途中までやった人の手が次の人の手に渡るわけですから、不安になりますよね。そういう関係性、人間性や信頼みたいなものがつながって、ひとつのものになっていくというのがあります。

関： 現場は高齢の方が多くですが、若い方にも継承されているのでしょうか。

須藤： そういうところもあります。人も機械も高齢化しています。山形の製糸工場の機械は100年前の日産のものを使っています。製糸工場の機械は日産が開発していました。繭から糸を繰る機械が稼働しているのは、現在は2カ所だけです。

黒川： サマセット・モームは織物を人生に喩えていました。織るのは独特ですね、いい仕事をしていると感じます。

田川： 面白いことがコミッティーのメンバーの中でも起こっていると感じます。今の須藤さんと黒川さんの会話のように、コミッティー同士も、完成品は知っているけれどお互いの仕事のスタイルや途中のプロセスを見せ合うことはありません。数十年の付き合いなのに、お互いのブースを見て「へえー」って、声を上げているのが面白い光景でした。

この展示は、若手の学生、デザインを志す人、デザインを職業にしていなくてもデザインを見たいという方々がとても多く来場されています。デザインのパワーが、現代の人たちにも、これだけデジタル化していても人間の手からアウトプットされていることの価値、パワーは、全然は失われていないということを再確認できたい機会だと思いました。では何か、質問がありましたら挙手をお願いします。

Q&A

Q1： 田川さんは冒頭、きっかけとしてミーティングでドキドキしたとおっしゃいました。どうしたことなのか、もう少し具体的に教えていただけますか。

田川： 多分、自分がつくる人になりたいと思っていたからでしょう。自分がすごいなと思っていた人たちが、どういうステップでものを考えているのか、メモをしているのかということ自体が、つくり手とつくり手同士の間の視点になっていたからだと思うのです。基本はつくった人とつくられた人との関係ですが、つくり手同士となると、そこにある種の集中力というか、描いたものの解像度のようなのが、僕からすると異次元のここのように感じられたのです。それが紙の上で起こっていた。皆さん、実際にご覧になって「おお！」と感じられたかと思います。ぐっと意識が引き上げられるような体験であり、それは売り場でプロダクトを見てきれいだと感じるのとは別の感覚です。本を読んだり、美術館で見るのとも違う、別のドキドキがありました。

Q1： 生々しかった？

田川： 生々しいのがありますね。

黒川： 僕が岡本太郎さんと初めて会ったときのことを思い出しました。あの手の感じ、握手したときに感動しました。作品がどうだとか関係ないんです。人間の持つ力みたいなもの。あの眼力で、「誰だ」なんて言いながら僕の手をぐっと握った。それもアナログな力か。若い時分は、感じるのがありますね。

田川： 人生の前半に、今の黒川さんと岡本さんのようなもの、決定的な出会いがあるんじゃないかと思っています。須藤さんもそういう方もいらっしゃったし。

黒川： 六本木の森美術館で、2011年に開催された「メタボリズムの未来都市展」を見て大感動したのを覚えています。今日の展示も同じように熱っぽいです。太郎さんの手みたいなものを、須藤さん

さんならば須藤さんの箱から手が出て握手するみたいなの。26人の歴史を重ねた、排泄物のようなものが詰まっている（笑）。濃厚なエネルギーを発散しています。感受性を豊かにしていたら、めまいがするぐらいです。若い人がここに来て、3時間いても見切れないと言う。それは、よくわかりますね。

須藤： 私自身も、すでに4回来ています。毎回、こんなのがあったのかと発見するんです。

黒川： どんなにコンピュータが発達しても、われわれの世界は人間的な熱が仕事のすべてなんですよね。

須藤： 田川さんが盛んに「自分で描いたものが、どこかにあるでしょ」「そんな出せない」「でも、あるでしょ」と、徹底的になさったわけですよ。

田川： 松永真さんは「僕のグラフィックの段階にスケッチなんてないよ」と、おっしゃった（笑）。それが皆さんご覧になった通りで、一番、パワフルな展示となりました。

黒川： 本人が言っていました。「おれが一番真面目に、要求通りに応えたよ」（笑）。

田川： 21_21で数えた出品総数は、2800点ぐらい集まったらいいです。

黒川： 2800！ クレイジーだね。

須藤： 設置するとき私の前が原さんだったので。ご挨拶しようと思って様子をうかがっていましたが、1時間ぐらいいらしたんですが、その様子がものすごかった。一枚一枚並べていて。新見先生のところもすごかったですね。最高でした。

田川： 新見さんも面白くて、ただ段ボール箱を2箱だけ送ってこられた。当日は、「よいしょ」、って作業を始めて。釘を口にくわえて、カンカンカン、って打ち始めた。3時間ぐらいで仕上げ、「あとはよろしく」って帰られた。それでできたのが、これ。

関： これ自体、ひとつの作品ですよ。

田川： ノープランでいらっしゃったのです。

関： 展示物もレイアウトも、基本はデザイナー自身が選び、決めているのですか？

田川： そうです。ディレクターサイドで用意したのは、箱だけです。ボクサーのリングを作っただけで、あとはお任せしました。

黒川： だから参加しないのと、何もない、空っぽの白い箱ができちゃう。

Q2： 須藤さんの作品とプロトタイプに感銘を受けました。クルマのデザインをしております。クルマはシートにテキスタイルを用いますが、デザイナーの意図通りに採用されない場合もあります。意図したデザイン通りにならない場合に、チームとしてそのデザイナーのモチベーションを保つための言葉がありましたら、教えてください。

須藤： テキスタイルはクルマのためにもそうですが、カーテンとか衣服とか、ほとんどが空間や身体との関わりの素材として、目的を持ってつくられるのが通常ですが、私の場合は一切、それをしていないのです。それはどういうことかという、素材をデザインするというに徹しているのです。モチベーションという言葉がありました。使う人によって、一枚の布は、ああもなるし、こうもなる。良くもなるし、悪くもなる。それも含めてテキスタイル素材だと思っているのです。それを別のジャンルの方が自分だったらこうしてみたい、と活用する。その活用が自分の美意識と合致しないこともあるかもしれないですが、それは素材なので受け入れるというか、それが逆のモチベーションになっています。

黒川： このクルマのためのシートのように、合目的にやると見えてこないこともあります。一端それを止めて、美しいものは何だろうといった、想像の原野というか、クリエイティブな原点に戻って、ゼロから考えたものでもう一度、目的を眺めて見ると、いいものが見つかるのではないでしょう

か。人間は目的に向かっていくと、見えなくなるものもある。人生そのものもそう。目的なんてないんだもの。それを忘れて、感動だけに酔いしれるのがいいんじゃないかな。

須藤： 機能は、ありとあらゆるものに付きまといますが、それは必ず解決できます。でも何か気持ちが動くとか、美しいものって何だろうとか、人を動かすもの、自分を動かすものというのはとても重要であって、その部分だけはブレずに守ることが大事なのではと思います。

黒川： 創造の自由ということを獲得すること。目的や機能は当たり前のもので、重要じゃない。テーブルが倒れないのは当たり前のもので、むしろテーブルのもつ人間との関係を見つけたあとで機能を考えた方がいいと思うんです。

関： 最後に、田川さんがプロデュースしてどんなことを思ったか、語っていただけますでしょうか。

田川： 二ついいでしょうか。表向きのことと、裏側のところと。表向きには、ものの時代は終わってこの時代になるとずっと言われてきました。その絡みでインダストリアルデザインが力を失うとされてきましたが、それは一過性なことだと強く思います。Googleもプロダクトデザイナーを100人単位で雇っています。ものからことへは90年代から20年間に起こった一過性のもので、今はものが高レベルで成立し、いかに折合わさっていくのか

というフェーズにいます。デジタルのデザイナーは多く知っていますが、ここで展覧されているようなところに一切触れていませんでした。交わりませんでした。それに危機感を感じていました。今回嬉しかったのは、デジタル系の人たちも多く来てくれることです。デジタルの仕事もフィジカルなものに気づいた人たちが、次のデザインフィールドに行く期待のようなものが、企画の裏側にあった一つの課題でした。

裏側は、クリスマスを前にして開放感しかないですね。今回の「マル秘展」は、プレッシャーでしかありませんでした。これだけのメンバーがいらっしゃって、クオリティについての眼力も凄いものがあります。しかも皆さん、臆せずおっしゃる。断っておけば良かった…、みたいにずっと思っていました。ただ什器ができて、置かれ始めたときに、20代のドキドキした感じが甦ったので、たとえ人が入らなくても、26人分のドキドキが体験できたのだから、それだけでもよかったかなと感じるようになりました。今はとにかく開放感しかないですね。

須藤： ほかの方の作品を見ても、本当にドキドキしますね。

黒川： おつかれさま。

関： すばらしい展覧会、おつかれさまでした。本日はありがとうございました。

以上。

2019年度 第9回物学研究会レポート

黒川雅之 氏

建築家、物学研究会代表

須藤玲子 氏

テキスタイルデザイナー

田川欣哉 氏

デザインエンジニア

写真・図版提供

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 1998~2019 BUTSUGAKU Research Institute.