

## 生活の芸術化、芸術の生活化

The Art-ification of Life, and the Life-ification of Art

登壇者：

藤田治彦(神戸芸術工科大学芸術工学部教授)

鞍田崇(明治大学理工学部准教授)

モデレーター:伊村靖子(IAMAS講師)

伊村 ここからはディスカッションとなります。今日は藤田さん、鞍田さんからそれぞれウィリアム・モリスと民藝を軸にお話いただき、その先に現在のデジタル・ファブリケーションを考えてみたいと、この場を持ちました。お二人にお話いただいた例は、ただ「新しい」ものをつくるのではなく、人間が本当に必要とするものとは何かを突き詰めるという、デザインにおいて最も本質的な課題への切り口だったと思います。お二人はそれぞれに異なるアプローチを示してくださいましたが、まず藤田さんに伺います。フランク・ロイド・ライトが、1901年の講演「The Art and Craft of the Machine」の中ではっきりと「マシン」を打ち出し、美学として提示したということですが、それはウィリアム・モリスたちが意図しなかった「アートとクラフトの未来は機械にある」という価値観をアメリカという土壌で積極的に受け入れることで、新しい時代の美学をつくらうとしたとも言えると思います。これを前提としながら、デジタル・ファブリケーションを踏まえての感想をいただけますでしょうか。

「新しさ」ではなく「良いデザイン」とは何か

藤田 フランク・ロイド・ライトの講演は1901年ですから、20世紀を象徴するような講演と言っているですね。少し遡ると、アーツ・アンド・クラフツ運動が始まったイギリスは、いち早く産業革命が起こり19世紀には世界の中心になっていました。そこでは絵画、彫刻だけでなくさまざまな工芸やデザイン、建築が展開していましたが、実際のところ、ロイヤル・アカデミーはアカデミックな絵画だけを認めるような体質だった。それに反して、アート・ワーカーズ・ギルド＝芸術労働者組合という組織がアーツ・アンド・クラフツ展覧会協会をつくり、1888年にその第一回展が開催されます。しかしそのような動きに参画した、ジョン・ラスキンやウィリアム・モリス——実はモリス商会では手工芸だけでなく織物の機械なども使っていた事実もあります——モリスに影響を受けた次の世代たちも、やはり機械に対して疑問を持っていたんです。工業化するイギリスでは、それまでの優れた職人たち

も価格的に対抗できなくなって、職人や工芸家を辞して工場の労働者になってしまうという状況だったのです。

一方、アメリカは状況が異なっていて、フランク・ロイド・ライトはアーツ・アンド・クラフツ運動の良さも認めながら、アートとクラフトの未来は機械にあると言いました。先ほどご紹介したような非常に味わいのある、暖かい赤レンガの建築を手がけますが、直線的で、機械が積極的に活用されている。両者の要素を組み合わせた建物と言ってもいいですね。フランク・ロイド・ライト最後の作品、ニューヨークの《ソロモン・R・グッゲンハイム美術館》と、現在のアメリカの代表的な建築家といえるフランク・ゲーリーが手がけた《ビルバオ・グッゲンハイム美術館》を比較してみると、脱構築主義的な要素が共通して見られるものの、前者が非常に合理的で無駄や装飾がほとんどないデザインなのに対して、後者は装飾的で、3次元曲線曲面の作品です。フランク・ゲーリーは、言うならばメディア・アートの能力に非常に優れた建築家で、早くからコンピュータを活用した驚くような曲線・曲面をつくり出してきました。3次元曲面というのは設計するのも難しければ、実現するにはコンピュータと製図を直接繋いだデザインと施工が必要とされるんですね。ただ、フランク・ゲーリーにしても、故ザハ・ハディドなどのその他の脱構築主義的な建築家たちにしても、そうした優れた技術を装飾的に用いるだけでなく、実用的・機能的なところにまで展開してほしいというのが、私が感じている疑問にあります。

伊村 おそらくそこには、20世紀を通じて都市の中での建築の機能というものが大きく変わっていったことも関係していると思います。ニューヨークの《グッゲンハイム》には、今も変わらず体験としての新しさがあると思いますが、それは建築のプログラムをつくるという部分だと思うんです。フランク・ロイド・ライトのあの《グッゲンハイム》の特徴は、おっしゃるように外から見てもその合理的な機能がわかるということですね。作品を上から回遊しながら体験していく導線が、そのまま建築の外見にも表れているわけです。今回改めてお話を伺いながら、作品を鑑賞する体験がどうすれば

豊かなものでありうるかが考えられているのが、あの建築の特徴ではないかと思いました。

このプログラムというお話から次に繋げてみたいと思います。建築でいうとその空間をどのように体験させるか、という機能を考えた時に、先ほどの鞍田さんのお話にも繋がるころの、「気配」のようなものにまで気を配らなければ良いデザインは生まれないんじゃないかと思います。そのあたりに今日のお話のポイントがありそうですが、鞍田さんはいかがでしょう？

鞍田 今お話に挙げた機能性について申し上げると、民藝には、アートと違っていわゆる実用性や機能性を伴った美しさの世界、用の美と言われるようなものがあります。ただ柳宗悦の議論や、おそらくそれに触発された濱田庄司や河井寛次郎にも同じような口ぶりが見受けられるんですが、決して機能性だけを見ているわけではないんです。柳の代表作のひとつに、『民藝とは何か』があります。今日お話しした『工藝の道』と同年の論文「何を『下手もの』から学び得るか」をベースに書籍化されたものです。そのなかで柳は「物への用」と「心への用」という言い方をしていますが、物への用＝実用性や機能性が満たされたら十分かというところではない。例えば食べ物ならば、栄養が摂れたらいいのではなく、器のかたちや色、盛り付けの仕方などが美味しそうと思う気持ちを増進させて、それによって食欲も増すというふうに、心への用や美しさは余剰なものではなく、機能性や物への用と有機的に絡み合っていて、そこに生活道具の世界はあるんだと。おそらく、デジタル・ファブリケーションになろうと、技術が進歩しようと、物への用と心への用の二つは常に不可欠だと思うんです。心への用は時代時代に応じたかたちや姿があり、それぞれで美しさが問われているわけですが、僕が民藝を面白いと思うのは、その一つ先を見ているところなんです。柳は物への用と心への用という話をした後に、実はそれら二つの用に細分化されるに先立つ、用そのものの世界があるというようなことを言うんです。それがこの二つの用、特にその美しさを育てていると。先ほどの講演でなぜ僕が気配ということをお話したかというところ、実用性や美しさだけには尽きない、僕らの日々の体験や日常性へのアクセシビリティみたいなものが、実はものづくりにとって不可欠なんじゃないかと思うからです。結果として表れてくるものは美しさや機能だったりしますが、それは帰結であって、その前の根っこの部分に目を向けたいんです。それは表立って主題化されていないかもしれませんが、民藝や、民藝に限らず近代化によって駆逐されていくもの。アーツ・アンド・クラフトから始まる一つの視点でもあると思いますが、彼らを取り戻そうとしたものです。先ほど藤田先生のお話に「良いデザイン」とい

うことが挙がりましたが、その良さは、機能や美しさだけには尽きないものだと思うんです。気配や雰囲気と言うとモヤっとした話のように聞こえたかもしれませんが、技術が進歩するほど、僕らはそこに自覚的になっていかなければならないんじゃないかと思ったんです。フランク・ロイド・ライトの『The Art and Craft of the Machine』が鮮烈なイメージを残したのは、それが単に新しいものに飛びつこうというお話ではなく、根っこがあるなかでやっているんだ、ということが伝わってきたからではないかと。その赤レンガの温もりだとか、そういったプラスアルファの要素があるからなんじゃないかと思いました。

### 「良いデザイン」へのアクセシビリティ

伊村 フランク・ロイド・ライトの建築には、機械の使い方に対してのライトのセンシティブな感覚が表れていると思います。ですから、機械そのものの新しさではなく、その使い方に対しての感性が肝になると思うわけです。先ほどお話しした Action Design Research Project において、私自身が興味を持っていることのひとつにデジタル・ファブリケーションの使われ方・使い方というのがあって、おそらく2010年前後とは少しずつ変わってきているんじゃないかという気がしています。今回インタビューしたなかにも、岐阜市のGALLERY CAPTION というギャラリーに所属する大村大悟さんというアーティストがいるんですが、彼はデジタル・ファブリケーションを使いたいところだけに使い、手仕事と両立させている。デジタル・ファブリケーションは一つの道具に過ぎないわけです。また、GALLERY CAPTIONを訪ねて興味深かったのは、観客や使い手のような価値判断をする人たちの感覚がいちばん変わってきているんじゃないか、ということだったんです。一つ例を挙げると、ギャラリーを訪ねた高校生がある作品を見て、それが何の素材でできているのかを尋ねたそうなんです。それはガラスでできた作品でしたが、彼らは「アクリルだと思った」と言ったと。ここで考えたいのは、アクリルはある時期までガラスの代用品という感覚があったと思うのですが、今の高校生ぐらいの世代にとってアクリルはとても身近な素材で、その精度もガラスと見分けがつかないほどに上がっている。そうした時に、私たちの素材への感性や価値判断も、実は無意識のうちに少しずつ変わってきているんじゃないか、ということです。これはデジタル・ファブリケーションに限りませんが、こうした発見はフィールドワークをしながら「良いデザイン」を支える感性を探していく醍醐味かなと思います。鞍田さんは様々なプロジェクトを通してそうしたことを実感されていると思いますが、先ほどの苧麻のように伝統的で、なおかつ古典的な技法や、それが根ざしている

コミュニティが、これをまったく知らなかった人々を惹きつけている様子をご覧になって、その理由をどうお考えですか？

鞍田 まったく知らなかった人たちにとっては、それが彼らにとって新しい感覚だったからということかもしれませんね。すぐ身近にあるものに対して、これを使いこなす能力みたいなものでもあると思うんです。例えば裏の畑といった、身近にあるものを通して自分たちの生活というものをかたちづくっていく、いわば身近にある資源へのアクセシビリティが、気がつくと僕らはどんどん萎えていて、ワンクリックしてわざわざ遠くから運んで届けてもらう、というふうになっている。ものを買いに行っても、遠くの産地のものだったりしますよね。自分たちの生活を構成しているパーツが、身体感覚の許容範囲内でこうも生かせるのかという感動みたいなものがあったと思うんですよね。伊村さんのおっしゃった高校生たちの反応もそういうことかもしれません。素材の身近さが素直に表れているんだとしたらとても頼もしいことだなと思ったんです。貴重なものを貴重なものとして扱う術や心構えも大事ではありますが、身近にあるものに対しての近しみみたいな感覚って意外と失われていたりして、リサーチを通して地域の中の人や技術なんかに気づき、新しい何かに繋がっていく時の感動と同じなんだろうという気がするんですけどね。

伊村 またそういった感覚や感動を、鞍田さんが紹介されたような写真や書籍といった他のメディアを通じてどう解釈し、プレゼンテーションしていくかというところに、新しいチャレンジがありますよね。直観的な美的価値判断を伝えていくためのメディアのあり方とは何なのかということです。

そういう意味で、私はウィリアム・モリスのケルムスコット・プレスもある種のメディアだと思います。当時の知識人たちが持つ世界観のようなものを厳選して、書籍というかたちで今に伝えているという感じがするんです。オリエンタリズムを反映した模様のモチーフが扱われていたり、そこに使われている染料、もっと言えばその当時の人々がその染料に対して持っていた感性が丸ごとパッケージされていて、それを私家版として出版して表明している。このあたりを、一つのメディアという視点で藤田先生に補足していただきたいです。

藤田 モリスが私家版印刷工房をつくった背景をお話します。当時のイギリスの出版物のレベルは落ちていて、魅力が本当に小さくなっていました。それは先ほどお話したように産業革命が非常に早く発展して、どの工場も価格競争になり、小さな活字を詰め込んだ小さい本ばかりがつくれるよ

うになるんです。そのような状況下であって、モリスは造形芸術家であると同時に詩人であり、文学者でもありましたから、本当に美しく魅力的で、読む楽しみが感じられる本をつくりたいと考え、それで私家版印刷工房を始めたわけです。モリスは活字を3種類デザインし、ケント州の製紙業者にルネサンスくらいの時代のイタリアの本を見せて優れた紙をつくってもらい、インクもドイツのメーカーに交渉して適したものをつくってもらなうとしました。ただ、彼がデザインした活字は完全なオリジナルではなく、ルネサンスより以前から使われているものを改良して使っていました。また、本は普通見開きで読みますから文字は真ん中に寄ってレイアウトされるんですが、ケルムスコット・プレスの本の文字は、ページの真ん中で、少し上に上がっている。これは印刷が始まる以前の、聖書や福音書のレイアウトを踏まえているんです。つまり、モリスは近代デザインのパイオニアとは言われますが、新しいものをつくるということを考えていたのではなく、良いものをつくらうとしたわけです。そして一点ものではなくて、壁紙やコットン・プリント、本といった量産物で本当に良いものをつくらうとし、本気になって生涯をこれに費やした、それが、モリスが近代デザインの先駆者と言われる理由だと思います。

## 協働的デザイン環境

鞍田 少し話が逸れるようなんですが、そのデザイン運動というものに一つの現代的意義があるんじゃないかと思うんです。柳や、同時代の同じような問題意識を持つ人たちにとっては、近代化のなかで身近だったはずの手仕事や生活道具が駆逐されていく、その様に対する危機意識というものがあったと思うんです。それを「民藝の危機」と言っていえば、絶えずその危機意識のなかで、後継者の問題なり素材へのアクセスの問題を、民藝をどう守ろうという視点から考えていた。でも、100年経った今は逆かなと思えてきたんです。つまり「民藝の危機」ではなく、「危機の民藝」。民藝や建築、デザインのような一分野の話ではなくて、社会自体が危機的で、そういう時代にデザインや民藝には何が期待されているのか、という視点の変換が起こっている気がして、その時に運動が起こる気がするんですよね。単にデザインの文脈で新しいかたちをつくるためのデザイン運動ではなく、時代の危機的な状況に対して、これを聞き届けたスキルを持った人たちが自分たちのスキルで応答していくのがデザイン運動なんじゃないかなと。それが、今なぜ民藝なのか、ということでもあると思うんです。

伊村 今回のプロジェクトの中でも協働的なデザインという



言い方をしていますが、ある種の専門性がある人同士のコラボレーションを考えておまして、その協働によって初めて名指されていなかった専門性が見えてくるようなところがあって、今おっしゃった繋がり方は後者に近い。そういうところに可能性があるのではないかと、改めて感じました。ウィリアム・モリスにしても、ダンテ・ガブリエル・ロセッティをはじめ同時代のアーティストたちとの、コミュニティを構成するための必要なコラボレーションというのがあって、初めてデザイン運動が生まれていった。藤田さんからご覧になって、モリスが考えていた協働とはどういうものだったと考えられますか。

藤田 モリスは植物を描くのは非常に上手な人でしたが、人物画は得意ではなかったんですね。それもあって、彼の親友で、人物画、特に女性を描くのが好きだったエドワード・バーン＝ジョーンズと協働して、出版物やステンドグラスなどで、人物はバーン＝ジョーンズに描かせて植物は自分で描くなどしたんです。例えば聖人をバーン＝ジョーンズに描かせても、その人物の衣服のパターンなどはモリスが描いています。先ほどお話したような、良い製品をつくるということに加えて、協働してつくるというのもモリスの特徴で、これも彼を近代デザインのパイオニアと呼ぶ理由の一つと考えてもいいと思うんです。それと、鞍田さんがお話しくださった図と地のお話にも関係があるんですが、例えばステンドグラスを考えた時に、通例なら人物や聖人が図で、背景の植物などは地ということになります。しかしモリスたちは、その図と地を区別せず、共に重要なものとして扱った。モリス商会の壁紙やコットン・プリント、ステンドグラスなどは、本当にそれを感じさせます。図と地のお話は興味深いところで、モリスの影響を受けて次の世代が展開したアーツ・アンド・クラフツ運動においても図だけでなく地も共に重要なものと認められた。これがアーツ・アンド・クラフツ運動と、これに影響を受けながらも独自の展開をした日本の民藝運動の共通するところですね。また、民藝運動は1926年に始まっているわけですから、西洋ならバウハウスの時代にあたり、そうするともう近代ではなく、現代の造形運動なのだと、そう感じています。

鞍田 その点は僕も強く意識したいなと思うところで、民藝運動が展開したのはインターナショナル・スタイルが台頭しつつある時代でもあって、様式としてはまるで違うものであっても、次の時代の生活やものづくりのあり方を求めるという点で共通する、並走していた時代の動きでもあった。民藝運動が実は極めて同時代的に、近代的な動きと並走していたということは、改めて注目しなければいけないなと思いました。

## 柳にとってのアート、モリスにとってのデザイン

伊村 ここで会場からも質問をお受けできればと思います。

松井茂（IAMAS准教授） ウィリアム・モリスからフランク・ロイド・ライト、そしてフランク・ゲーリーまでお話が繋がると思っていなかったので大変驚きました。また民藝運動が民藝のことだけでなく、現代の生活の中にあるというお話にも繋がっていて、興味深く聞かせていただきました。私からは、このビエンナーレのタイトル「生活の芸術化、芸術の生活化」に立ち返って、モリスの場合、柳宗悦の場合、それぞれ「芸術」や「アート」が具体的に何を指していたかということとを、「生活化」に繋げてお伺いできたらと思います。

藤田 モリスに関して言うと、近代デザインのパイオニアなどと言われながら、実はデザインという言葉はほとんど使っていないんですね。一方、アートやクラフトという言葉は使っています。また、レッサー・アーツ（小芸術）ということについても書いていて、アカデミックな絵画や古典的な彫刻だけでなく、様々な工芸や造形芸術、ものづくりまでもが同じように重要だということを、モリスは頻繁に論じていました。レッサー・アーツというと控え目過ぎますが、彼はそれを大事にしている、そのことを知った日本人にも受け入れられ、日本では大正から昭和の初めくらいに小芸術という言葉が使われ始めたりしました。

鞍田 柳の定義ではないんですが、少なくとも民藝の最初の英訳は「folk art」だったんですね。日本民藝館も今では「The Japan Folk Crafts Museum」になっていますが、柳にとっては、芸術か工芸かという対立概念として芸術をとらえたのではなく、工芸を含む、生活に根ざした造形文化という位置付けがあったと思うんです。例えば、今日もお話くださった、民藝という概念を生み出す背景として朝鮮を初め様々な生活文化や生活道具に目を開いていく時も、柳は基本的に芸術という言葉を使いますが、それは鑑賞対象としての芸術ではなく、日常の生活に寄り添うような、人間の手によって生み出されてきたものという認識だったと思うんです。

今回のシンポジウム全体のタイトルにある「公共圏」に引きつけると、社会学ではこの対立用語として親密圏という言葉があり、公共圏は社会的な側面で、親密圏はプライベートな部分と分けられます。ただ今問われているのは、公共の中に親密さをどう回復するのかという話だと思うんです。芸術の生活化、あるいは生活の芸術化という話は、僕らは単なる公共性を求めているのではなく、放っておいてもそこにある公共があまりによそよそしくって、それをどのようにもう一

度我がものにしていくのか、そしてそこに芸術やデザインが必要とされる、ということだと思えます。決して村社会的な親密さの中に立ち返ろうという話ではなく、それぞれに異なる小さなアクセスを持ちながら、もう一度どう接続していくのかと。その意味で、モリスの話もそうですが、民藝が芸術というものに、生活に根ざした何か寄り添うものの世界を見ていたということに、ヒントが潜んでいるのではないかと僕は思えます。そんな思いもあっての今回のテーマ設定だったのではないのでしょうか。

伊村 ありがとうございます。公共圏という言葉はもちろん親密圏との対比で持ち出しているんですが、あえて「公共圏」を選んだというのも正直なところですよ。このとっつきにくいテーマに対してどのようなアプローチができるのかが重要で、そこにアートの可能性を見ているわけで、ご指摘いただいたのはありがたかったです。

## 危機の時代のアートとデザイン

金山智子（IAMAS教授）「良いデザイン」や民藝が求められているというこの時代を背景に、今日は地という話もありましたが、これからの21世紀、22世紀の社会をどうとらえ、定義づけていくのかも重要だと思いました。鞍田先生が危機の社会というお話をされていましたが、大きな近代化の物語が壊れて、大きな物語がないような時代になってきているわけですが、このリスク社会の中でなぜ民藝や芸術が求められているかについて、お考えをお聞かせください。

鞍田 一つは、先ほど公共圏に対してよそよそしいという言葉を使いましたが、よそよそしくなっているのは、もしかしたら自分たちの生活そのものかもしれないですよ。そんな、どこで誰がつくったかわからないようなもので、自分で生きているというより顔の見えない何者かに生かされているような消費文化の中で、先ほどのポートランドのリビルディング・センターではないですが、自分たちのある種の生活とか社会への当事者性や主体性みたいなものの回復が、無自覚的にも求められている。おそらくそういうものへのアクセスを渡してくれるものとして、身近にあるもののあり方を問い直した民藝みたいなものにヒントがあったり、あるいは思想的な話

は抜きに、民藝に通常のデザインされたものとは異なる愛着みたいなものを感じるということが渴望されているという実感はあります。

藤田 アートとデザイン、特にデザインには、新しさや新奇性が何か中心のように考えられがちなところがあるんですね。しかし、先ほどから強調していますように、ウィリアム・モリスだけでなく柳宗悦にしても、古いものにも良いものというのはたくさんあったと言っているわけですよ。その良いものを自覚するというのが大事なんだと思います。そうして良いデザイン、良いものが見つかる社会になる方がいいだろうと感じますね。

鞍田 その良さというものについて言うと、単なる信条とかだけではなく、そういった良さに否応なく、それこそイノベーター的な要素を見出して行くべき時なんじゃないかなと思えます。そのいちばんの理由として、これからは圧倒的に人口が減っていきますよね。それは量的な豊かさを追求しようと思ってももう叶わないという社会環境だと思うんです。それだけ見るとネガティブな考えになりますが、そのぶん僕らが質的な豊かさを追求しやすい、すべき環境が整いつつあるのかなと思うんです。だって20世紀の100年で、日本の人口が4千万人から1億2千万人にまでなったわけでしょう。人口の激増に対しては量的な解決という、そうした方向性へひた走るインセンティブは強かったと思うんですよ。ところが反対に、これから今後同じ100年をかけて、もう一度4千万人台にまで激減しようという社会的環境の変化の中に僕たちはいるわけです。その時に僕らは、20世紀的な量的豊かさとは明らかに違う質的な豊かさを求めざるを得ないし、求めることができるし、実際もう求められている動きがある。特に若い人たちにはそれを試みてほしいですし、未開拓の領域として希望をもって意気込んでほしいところなんです。

伊村 そういうところに、個人での「ものづくり」が接続し、文字通り「つくる」ということだけではなく、つくるということへの考え方や想像力が育っていくことが期待するところではないかと思っています。お話はつきませんが、今日はそれぞれのお立場からお話をいただきまして、ありがとうございました。