

「琳派 400 年！ 今、改めて“ものづくり”を考える」

長谷川和子（京都クオリア研究所）

来年、2015 年は、本阿弥光悦が京都の鷹峯に光悦村を作ってちょうど 400 年。ご存知のように、そこから「琳派」が生まれるわけですが、京都府、京都市、京都商工会議所等々が「琳派 400 年」ということで、来年度はさまざまな事業を計画してらっしゃいます。ところで、「琳派 400 年」って何なのでしょう。特に、デザインの話がクローズアップされがちなんですが、実は、琳派というのが、絵師、工芸といった境や枠を超えて、本格的なものづくりが生まれた原点ではないだろうか考えるわけです。ものづくりが、改めて問われている今、この 400 年前に思いをいたすことで、これからのものづくりを考えるきっかけになるのではないかと、ということで、標記のテーマを考えさせていただきました。きょうは、スピーカーに、京都工芸繊維大学教授の並木誠士さん、染色作家の森口邦彦さん、釜師の大西清右衛門さんをお迎えしました。では、並木さんからお願い致します。

☆スピーチ

「琳派—新しい造形とデザインへの展開」

京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科教授 美術工芸資料館長

並木 誠士さん



琳派 400 年ということを言い出すようになって、特に、俵屋宗達という人は、よくわからないことの多い人なので、何を持って 400 年と言っているのか、いぶかしく思っていたのです。そのうち、本阿弥光悦が、徳川家康から鷹峯の土地を拝領して光悦村を作って 400 年ということを知り、そういう考えもあるかと納得した次第です。きょう、お話しするのは、私は、美術史が専門なんですが、歴史的に細かいことを詮索するのではなくて、むしろ、大学でデザインの学生たちに教えている時に、造形とか形の面白さということで琳派について話をするところがあるので、そのあたりをコンパクトにして三題噺風にお話ししてみたいと思います。まず、当たり前といえば当たりの前提を少しお話すると、絵画というのは、ある時期までは、基本的には自然にあるものを、何とか二次元的な紙や布に再現しようという試みであったんです。もちろん、抽象絵画なんかが出てくると、これは、自然にあるものではなく抽象的なものを描くわけですが、それまでは、犬や鳥や花や、そういう自然にあるものを何とか二次元平面に置き換えようという努力であったわけです。つまり、そこには、立体をどう平面化するかという問題が出てくるわけですが、その辺りが、実は琳派の造形を考える時の一つのポイントになるのではないかと、ということで、こういう、大雑把な図式から話を始めて行くことにしました。まず、「鶴」の話からしていきたいと思います。（資料）

琳派の造形① 鶴図

この左側に映っている鶴は、牧谿という中国、南宋時代の画家が描いた鶴の絵です。これは、大徳寺にある有名な国宝の絵で、「観音猿鶴図」といい、観音と猿、鶴の三幅でセットになっているんです。そのうちの鶴だけを持ってきたわけです。この牧谿という人は、非常に繊細な筆使いをして、後ろの竹藪も含めて何とか、鶴の形を平面に立体的に表現しようとしたんですね。例えば、こういうところに微妙に線を入れることによ



って、鶴の体のまるさを何か表そうとしている。そういうふうなことを考えるわけです。このように、牧谿という人は、繊細な筆使いで立体感を出そうとしていた。で、この右側の方は、日本の16世紀の画家である狩野元信が描いた鶴です。これは、妙心寺の霊雲院にあります襖絵の一部分です。牧谿の絵は13世紀に描かれて、15世紀には日本に入ってきていて、日本の画家はこれをお手本に描くわけです。で、元信の絵も牧谿の絵を見て描いたことは明らかなんですけれども、だが、実際には、牧谿のような立体感を獲得するまでにはちょっと至っていない。でも、何とか立体感を意識して、非常に細かいタッチで鶴を表していくんです。だから、これは、鶴の実物を見て描くというより、牧谿の絵を写すというところがあったんですけども…。それが、例えば、狩野永徳、元信から見ると孫に当たる桃山時代の有名な画家ですけども、永徳が大徳寺の聚光院に描いた「花鳥図」になりますと、同じように鶴を描くんですけども、さらに形態が単純化するんです。例えば、こういうふうには、細い線を引ながら立体感を何とか出そうとしていたものが、もう、一本の線を引いて形をとらえようとしている。というように、かなり単純化したうえで鶴をとらえる。それでもやっぱり、立体を何とか平面化しようということをしていくわけです。永徳の絵というのは、他の絵でもそうですが、どちらかという単純な線で形をとらえてダイナミックに画面を作り上げていくというのが魅力ですから、最初の牧谿のような繊細な筆使いはもうなくなってきている。それでも、何とか、画面を立体化していこうという風に考えている意識はあります。



牧谿の絵が 13 世紀で、16 世紀の元信、その後半の永徳、というこういう鶴の描き方を見ていった時に、画面のこういうものが出てくるんです。(資料) これは、俵屋宗達の「鶴の下絵の和歌巻」というもので、先ほど紹介のあった本阿弥光悦が書を書いています。これ見ていただいてわかるように、金と銀だけで鶴を表しています。つまり、鶴を立体的に表現しようということは、端から考

えていないんですね。非常に平面的ではあるけれども、誰が見ても鶴にしか見えない、という造形をします。そうすると、牧谿が、一生懸命細かい筆使いで立体的に表そうとしていた鶴というのが、実は、ほんとに単純な「色面」でとらえられる。これが、琳派の造形の一つのポイントだと思うんです。で、一つは、ここに「料紙装飾」って書いてありますけども、要するに紙の装飾で、つまり、本来、鶴の絵がなくても、光悦の書いた和歌があればいいわけですけども、紙を装飾して一種こう、魅力あるものにする。これは、今のデザインに非常に近い。和歌自体の目的からすれば、和歌が読めれば、それでいいんだけど、でも、紙を装飾したいという発想の中で、こういう装飾が施された。それは、デザインにもちろん通じるんですけど、それ以上に、鶴に関して言いますと、非常に単純化された形態で、ほとんど同じ形で鶴が飛んでいる。それから、平面性、さらに、連続することでリズム感が生まれている。こういう要素で絵を作り上げていくというのは、宗達以前には全くなかったことです。何とか自然を再現し

ようとして、周りに木を描いたり、なるべく鶴を何とか立体的に描こうとしている。宗達は、そういうことは全く考えずに、非常に平面的に単純化している。それでいて、誰が見ても鶴にしか見えないというものを作る。ここに、宗達の造形の面白さがあると思うんですね。で、ちょっと切っていますが、そのパターンを見ていきましょう。(資料) 明らかに、鶴の姿を

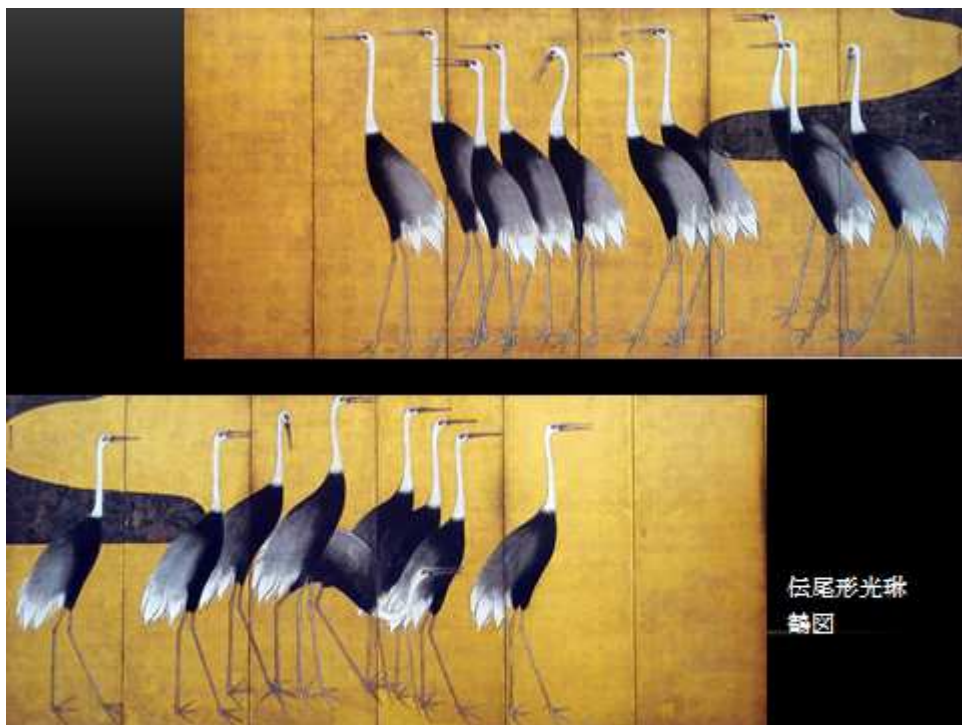


単純化して、しかも、それを繰り返して、ある種のリズム感を場面に出していく。しかも、舞い立つ鶴、降りていく鶴、水辺に佇む鶴—というような、さまざまな鶴の姿態をとらえるんですけども、それを、立体的に、かつ空間を再現しようとするのは全く思わない。そういう面白さを 1600 年ぐらいに始めたところが、宗達の非常に新しい造形。つまり、同時代の人、何とか空間を再現して、そのダイナミックな空間を襖に描いて、ある部屋を自然とつながるような空間にしようとするわけですけども、宗達の場合は、そういうふうな感覚で絵を描いてはいない。ここに新しい感覚がある。

これが、一つ目の話になってくるわけですけども、最初の牧谿と比べると、宗達の鶴の造形というのは非常に明らかになると思います。つまり、牧谿が一生懸命、細かい影をつけたり、毛描き、つまり鳥の羽の様子ができるように墨の調子を変えて描いている。これに対し、宗達は、こういうことを全くしないで、金と銀の非常に単純化した色面で表現している。しかも、これ、どちらも全く鶴にしか見えない、そういうものを作っている。こういう、牧谿の絵が室町の絵画に影響を与えて、これに追随して絵を描いていく時代の中で、突然、この宗達の絵が現れる。これは、非常に新しい展開だと思うんです

ね。そういう意味では、宗達の発想の面白さってのは、この鶴なんかに見ることができると思います。

宗達の後を継いだ尾形光琳、後を継ぐと言っても、血のつながりがあるわけじゃないんですけども、光琳にも鶴の絵があります。(資料) これもやはり、鶴をこう、黒から白にいくグラデーションで描いたりして、色面としては、決して宗達の鶴のような単純化ではないですけども、ただ、やはりこれも色のパターンとしては、単純ですし、鶴も単純化された形で繰り返してい



く。しかも背景は、決して自然景を再現しようとしなくて、ほとんど金の地の上に鶴がならんでいる。ちょうど、デパートの包装紙のような感じで、非常に平面的な、つまり奥行きがない空間、ていうか、むしろ空間を表そうとしない発想があります。それは、こういう背後の水を見てもそうなんですけれども、宗達から光琳につながっていく造形の流れに、そういう平面的な空間づくりというのがあって、一方で、琳派以外の画家たちが何とか空間を再現しようとしている中で、全くそうではない造形のあり方が琳派の中に認められる。この辺りが非常に面白いところだと思います。

琳派の造形② 燕子花図



尾形光琳
燕子花図

もう一つは、カキツバタの絵です。これは、みなさんもご存知のように有名な絵で、尾形光琳の「燕子花図屏風」。

(資料) これも国宝で、根津美術館にあります。カキツバタが群生して咲いている様子を描いたもので、金箔の地に、ちょっとくすんでいますが青と緑だけで描かれています。非常に単純化された色彩。それで、この絵を学生に説明す

る時に、いつも比較をする作品があるんですけども、これは、長谷川等伯という、狩野永徳と同時代に活躍した画家の「松林図屏風」です。これも国宝の絵です。「燕子花」とほぼ、同じ大きさの六曲一双の屏風で、これは、墨の濃淡だけで松林を描いている。こうして並べてみますと、ある共通点が、当然浮かび上がってまいります。それは何かというと単一のモチーフ、つまりカキツバタだけ、松だけを描く、それから、色彩を単純化している、そして、ある種のリズム感というものが連続の中で生まれている一です。

この三つは共通するんですけども、ところが、この二つの作品からわれわれを感じる空間の感覚というのは、全く違うんです。光琳の「燕子花」は、ある種の平面的な紙の上にカキツバタが並んでいるという感じを受けます。それに対して等伯のほうは、墨の濃淡を使いながら、松林の奥行き感と、松林のもやった様子を表そうと考えている。つまり、自然の情景をなんとか再現しようとしている。もちろん、光琳も、自然の状態を再現しようとしているのですけれども、その現れ方が全く違うわけですね。ここにも、琳派の造形の特徴を見ることができます。さっきの鶴の絵のように、色彩を単純化し、形態を単純化し、繰り返す事によってある種のリズム感を生み出していく。こういう連続性は、紋様のパターンに通じるものであって、いわゆる自然の再現とは、ちょっと違う方に行くわけですけども、そういう点で、「燕子花」の絵ってというのは、「松林図」と比べていくと、空間把握、空間を再現する手法というのが全く違うということがわかります。こういう描き方も、琳派の特徴の一つとして、しばしばわれわれは見る事ができる。

で、あの、さきほどの「鶴の下絵」と「燕子花」の絵ってというのは、巻物と屏風で大きさは全然違います。しかし、同じ単純化した形態を並べるというのは同じで、同時代の他の絵師たちには全く見られない独創的な空間づくり、作品作りをしているということが、どちらからもよくおわかりになるかと思えます。



まあ、「松林図」は、紙の上に墨だけで、5、6段階の墨を塗り分けて、もやに煙った松林を描こうとしているんですが、突出した絵で、同時代にこれだけ水墨表現をうまく使いこなした作品というのは数が少ないのですけれども、これと比べると、宗達、光琳の造形がいかに特徴的であるかということが見て取れるということです。

三つ目の話は、クジャ

クです。クジャクは、日本にいなかったわけではなくて、クジャクの絵は描かれたりするわけです。これは、光琳の「孔雀立葵図屏風」に描かれたひとつがいのクジャクです。(資料)背景が金箔に地になっているという点で、現実的な空間の表現とは大分違うのですけれども、それだけではなくて、右側の方にカーブしている黒いのは岩なんですけれども、これも決して岩を立体的に表現しようとしていないわけですね。その後ろに、形の面白い枝ぶりの梅が描かれている、ということで、これ、まあ、クジャクが庭に放たれているところだといえそうですけれども、具体的な、現実にもわれわれがその場にすることができるような空間を再現しようというふうな感覚ではない。

それは、次に映す、例えば、こういう絵を見ていくと、よく特徴わかってくると思います。これは円山応挙の「孔雀図」です。(資料)光琳のちょっと後に活躍した京都画壇の源になる画家ですけれども、応挙の特徴は何かというと、「写生」ということなんです。で、とにかくものを見て描く。ま、写実ともいえますけれども、応挙は写生といい、普通、「写生画派」といわれるんですけども、とにかく写生をする。この孔雀図にしても、実際にクジャクを見て克明に再現しようとしているんですね。で、やはり最前の牧谿ではありませんけれども、何とか立体感を表そうとする。で、岩がちょっとゴツゴツした感じに見えますが、応挙の有名な言葉に、「岩に三面ある」というのがあります。どういうことかという、岩というのは必ず上の面と前の面と横の面がある。つまり、岩というのは立体なんだと応挙はいうわけです。で、この絵がそう見えるかどうかというのは、技術の面もありますけれども、少なくとも「岩には三面あり」という風に言うぐらい立体感を意識したかたで、しかも、写生を重んじますから、当然、できる限り実物がそこにいるかのような絵を描きたいというのが、応挙の一つの考え方だったわけですね。それで、応挙以降、円山四条派という画家の集団が、京都画壇の中心になっていくわけです。近代で言うと、竹内栖鳳という人もその流れを汲むわけです。

では、この応挙の「孔雀」が、実際のクジャクをできる限り「再現」しようとしているとすると、光琳の「孔雀」は何なのか、っていうことを考えてみたいと思います。で、こうやって比較をすると、確かに感覚は違います。で、もちろん、明らかに両方ともクジャクには見えませんが、応挙のほうは、立体感を追求して、写生を突き詰めて描こうとしたのに対して、光琳のあり方は、ま、若干

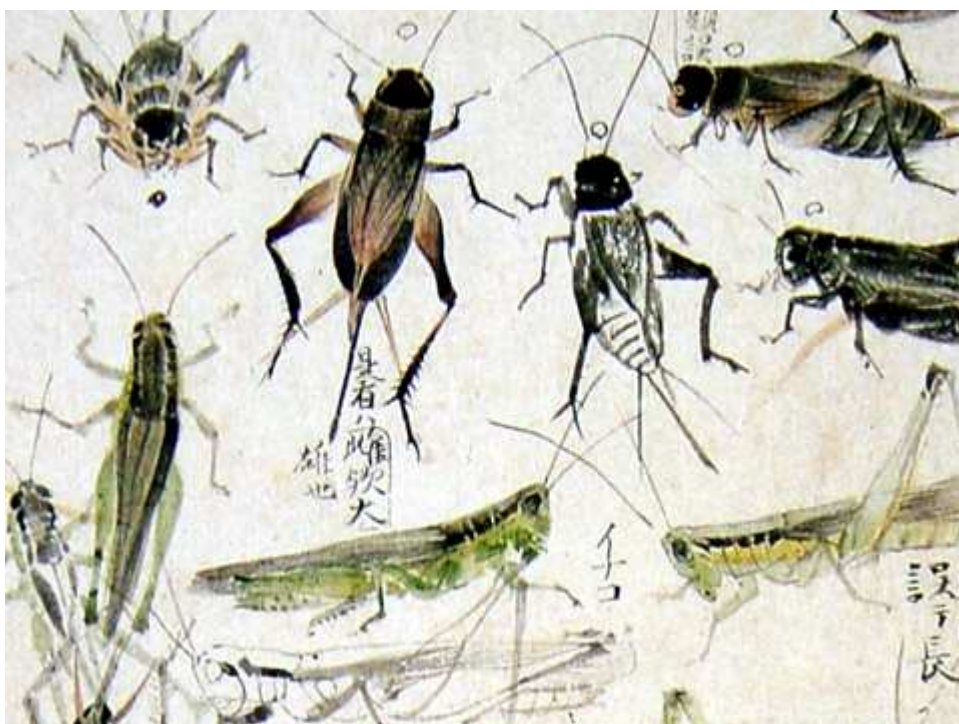


違うというふうに言うことができる。ただ、実は、ほんとにそうなのかというと、決して、必ずしもそうではないというのがぼくにはあるわけで、例えば、写生というのがベースにあります。実は、光琳も、すごく写生をしているんです。なかなか、さっきの「燕子花」のような平面的な絵を見ると、彼は、写生をしないでいきなりデザインをしているんじゃないかと、いう風に思うところがあるか

もしれないんですけども、実は、光琳も極めて細かい写生図を残している。二人とも、写生に基づくけども、絵にする時に、応挙はできる限り三次元的な絵を描こうとした。ところが、光琳は、いろんな表現なんかを見ても、そこを狙ったわけではないんです。ただ、そのベースには写生があるっていうことは知っておくべきですね。

これは、円山応挙の写生帳です。(資料)ま、セミとかコオロギとかいろいろ描かれています。例えば、セミを見ていただくとわかります。明らかに、セミも「3面ある」というふうに描いています。上、横、下から見たセミの絵です。つまり、一体感をもって表そうとすると、1面だけ見ていたのでは描けない。いろんな側面からセミを見られなければ描けない、という風に描いていて、これ、ハチなんか珍しいですけど、正面向きのものが描かれています。バッタやコオロギもそんなふうです。応挙は、

そういう形で、対象を見ながら、おそらく虫をひっくり返したり、いろいろしながら描いたんですね。これ、さっきのイナゴとかのアップですけど、これが雄だとか雌だとかまでも書いています。まあ、応挙が活躍した時期は、博物学的な知識が江戸で流行りますから、そういう背景はもちろんあるんですけども、対象を克明に描いて、それを描き分けるってことに腐心した画家であったわけです。



一方、尾形光琳も写生帳を残しています。(資料) これは、光琳のいわゆる本画、作品になったものではなく、手控えのようなものですが、克明に構想を非常に細かい筆使いで描いている。これだけ見ると応挙の絵の延長のような気がするが、光琳は、こういうことをしながら、作品を描く時には、あの燕子花のようなものを作っていく。ただ、その背後には、こういう写生があるということは、考えておかなければいけないことです。墨だけで描く場合、色を添える場合、実は、光琳も写生では、実物に則した巧みなものを描いています。実際に、こういう、種を描き分けて、さらに、部分的にはこれはどういう色だったという注釈までつけて、実際にものを見て描こうとしている。光琳もそういうことをしているんです。尾形光琳は、実際にクジャクも描いているわけですが、ただ、応挙のような表現は、最終的にはしない。ここに、光琳、あるいは、琳派の造形のひねりというか、造形化した時の、一つの工夫というものがあるのだらうと思います。

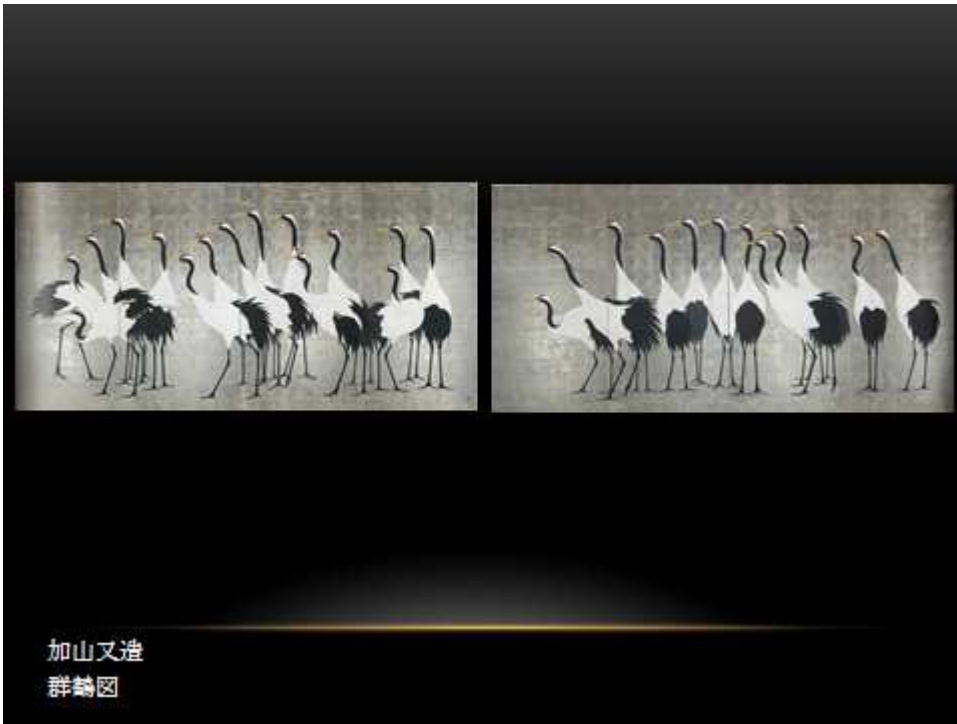
面白い言葉がありまして、神坂雪佳という京都の、近代の琳派といわれた明治の画家というか図案家、まあ今でいうデザイナーです。その神坂が「光琳の絵画と蒔絵」という文章を残しています。大正時代の文章ですが、「光琳の意匠図案について見るに、鶴、千鳥、紅葉とか梅、独特の造形で評判だ。その光琳は、昔のことを勉強し、その努力をしたばかりではなく、例えば邸内に草花を植え、その写生を一生懸命したためである。ただ、応挙の生き方と違って、写生を踏まえて新しい造形に向かった。そこに、光琳・琳派の面白さがある云々」というように、神坂雪佳は、光琳の自身の見方を持って写生に努めたと指摘しているわけです。応挙の3面から描く写生も新しかったのですが、二人の行く方向が違う。光琳の方は、どちらかという、平面的な絵にしていきながら、今の感覚でいうデザインに近いようなものになっていく、ということが言えます。あらためて二つ並べると、その違いというものが見え



てくるかもしれない。こうやって見ていきますと、「鶴」と「燕子花」と「孔雀」というものから、非常に単純化した話ですが、琳派の造形の特徴一つの方向性というのが見えてくると思います。

最後に、近代、現代の展開という形で作品を見ていきますと、これは、先ほど文書を引用しました神坂雪佳の図案で、それをもとにして作った蒔絵の箱です。(資料)

これは、光琳の鹿の絵に影響を受けている。光琳は、非常に写生をするんですけれども、もう一方で、非常に単純化した線で形をとらえていく絵を残しているんですね。これは「光琳百図」といって、後に、酒井抱一という人がまとめた本の中に入っているんです。(資料) これは、尾形光琳が、写生を踏まえて形をよく把握した上で、単純化した線で形を再現してみせる、ということをよく示しています。それに影響を受けた神坂が、ちょっと形は違いますけれども、同じように鹿を描いている。これは明治の後半



加山又造
群鶴図

の作品ですけれども、琳派的なものが明治にも息づいている事がわかります。それからこれは、加山又造という昭和の日本画家が描いた「群鶴図」です。(資料) これも、光琳の鶴の絵のイメージがなければできないものだということがわかります。光琳の金を銀に変え、鶴もタンチョウヅルに変えていますが、明らかに両者には通じるものがあるんですね。加山は、その作品の中に、琳派だけでなく日本の伝統的な料紙装飾なんかのイ

メージも再現していますけども、やはり、琳派が、近代から現代の作家たちに、ある、こう一種のインスピレーションを与えていることがこういうものからわかります。さらには、グラフィックデザイナーの田中一光の有名な「JAPAN」というポスターのデザインです。(資料) これは、平清盛が厳島神社に奉納した「平家納経」の鹿をモチーフにしています。この平家納経を、江戸時代に俵屋宗達が修復をしたんですね。非常にシンプルで、なおかつ鹿のポーズをよくとらえていて、宗達独特の形態感覚が見られるのですけれども、現代のポスター作家の田中が、これを日本を象徴するイメージとして「JAPAN」というポスターにしたわけです。

こうした直接的なものばかりでなく、もう少し間接的な影響とか、もっと琳派の影響を受けたものはいっぱいあると思いますが、きょうのお話で、単純化した形態、色彩、そして連続したリズム感の面白さ—そういった、言ってみれば突然、1600年前に宗達が始めた造形っていうものが、光琳に引き継がれ、さらの江戸の後期の酒井抱一、鈴木其一へとつながって行って、神坂雪佳、そして現代のポスターへと

脈々と続いてきているということがわかっていただけたかと思えます。非常に大雑把の話でしたが、琳派の造形の面白さの一つのポイントは、1600年前に突然現れた「鶴の下絵」から始まった、というふうに考えて、直接つながりはないけれども、私淑をして自ら制作していった光琳につながっていく—これが、琳派の流れだとい



田中一光
JAPAN

俵屋宗達
平家納経鹿文見返

うことです。で、それが、現代はどうなっているか、これから、お二人にお話を引き継いでいただきたいと思います

森口邦彦（染色作家）



今の並木先生のお話は、すごくユニークといいますか、琳派を説明するのにこういう説明の仕方があるのかと、とても、感激して聞いておりました。特に、ぼくは、田中一光さんっていうのは、現代の琳派ではないかなと思っていたんですが、この「JAPAN」の鹿のことは、実は知りませんでした。それを知らずに、平面性とか色の配置の仕方とか、世界に通じる独特の造形性について、この方をこそ琳派というべきであって、よくそのようにいわれる加山又造先生は、亜流にしか過ぎないと思うんです。その思いは、並木先生もわかってはると思いますが、今の「群鶴図」を見てもですね、光琳のものは、しっかりと二つの群れが対峙してですね、描かれてないものをちゃんと描こうとしているけれども、加山さんの一方通行なんです。視線が向こうに行ってしまうと、そこに目がとどまらない。画家ならば、そこに目を止めさせようとするべきであると思うので…。関係の方がいらっしゃったらお話し頂きたいんですけど、有能な開拓者であっただけに、いつのまにかああなられたのは、何かに取り込まれたんだと思っています。

それで、琳派のことを話すのに、これ私の父の作品なんですけども、（資料）実は、うちでは光琳さんと「さん」付けで呼んでましてですね、光琳と呼び捨てにするのが、どうもぼくには不自然なんですけども、父もやっぱり、琳派にすごく憧れていて、平面でしかありえない三次元性、琳派の特色である、紺碧の平面であるのに、そこにある立体感というのは、応挙のそれでもなく、また、牧谿のそれでもない。いわば、非現実的な現実といいますか、そういうものを求めていたんですね。そういう父の仕事を見ていまして、この人も琳派と呼んでいいのかなと思ってきました。

並木先生もお話になったように、琳派の、美術の歴史の中で、突然に生まれてくるクリエイティブに、ぼくはとても惹かれています。ぼくのやっている友禅染というのは、350年ぐらいの歴史ですが、その中で、父と私の仕事の世界を紹介した文化庁の記録映画がありますので、それを少し見てください。

「蒔糊」の技法とか見てもらいました。こうやって仕事をするんですけども、私の基本的な姿勢というのは、伝統の技を引き継ぎながらですが、自分がどこにあるのかというのを常に探したいという思いがあります。私は、実は、フランスに留学して、もう、日本には帰らず、あちらで生活する手立ても、学校を卒業してできていたんですね。でも、ある人物に、「どうしても帰りなさい」と言われて日本に帰り、父の跡を継ぐことになっ



たんです。その人物はフランスで出会ったバルテェスという画家で、「自国の文化の継承に、命をかけてほしい」と強烈にアドバイスしたのです。この7月に、京都市美術館で回顧展がありますが、もし、彼と出会っていなかったら、今のぼくはいなかった。

これは、最近作、一昨年の伝統工芸展に出したもので、(資料) 私も、こんな自然の作品もつく んですが、さっきの並木先生のお話にあったように、自然の写生は、必要欠くべからざる作業でありまして、禅宗のお坊さんが座禅を組んでいるみたいな感じで、自然とぼくが一体となって、目と手が自然を写すという、その時間が、自分をニュートラルにする、ぼくにとっては欠くべからざる時間なんですね。こういう素材や技法を駆使して

ものをつくる時は、思いきり自分自身でいよう、という対比の中で制作してきたつもりです。友禅染ってというのは、京友禅という言葉に代表されるように、大変オーソドックスな造形世界を持っているんですけども、私は、こういう、幾何学的な造形を提案しますが、何ていいますか、琳派を見ましてもそうだと思うんですけども、先人がやりあげたものをただ継ぐんじゃなくて、先人たちがやろうとしていたがでなかつたことを見出して継いでいかなきゃ、と思っているんです。

この作品は、文化庁がコレクションしたんですけども、(資料) 凄くスタイルのいい男勝りの実行力のある人に着て貰いたいと思って作りましたので、和紙造形作家の堀木エリ子さんに頼んで着ていただきました。私の直線的な紋様というのは、決して図形のための図形ではなくて、女性の体を覆った時に微妙な曲線をとって美しく表出させるための手段でありまして、模様そのものは、女の人がお召になったら、もうなくてもいいのかも知れません。例えば、「きのうどっかで、黄色と黒の着物を来たきれいな女の人に会うたわ」という印象だけが残れば、ぼくの仕事は終わりやというふうに思っています。つまり、二次元で、展覧会でみていただく作品世界では、ぼくが思いの丈を形と色に託している自分があるんですけども、同時に、ぼくの着物は、着てもらうことによって第二の生命を得てですね、その世界では、ぼくが、もうそこにあんまりいない方が、着ている人が生き生きと美しく見えることが、大切なことなんです。で、ぼくの着物は、多分、堀木さんを選んでるのはですね、あれぐらい強いキャラクターの人でないと着られないと思います。ぼくの思いが強いだけに、着られてしまうという現象が起きうらと思うんです。

まあ、私は、日本には二度と戻らないというつもりで留学をしたわけなんですけども、さっきもいったようにバルテェスという人に「もどって、自分らしさを自分の文化の中で探さない」と言われて日本に帰って来たわけなんです。とても尊敬する先生にそう言われ、ただただそれだけで帰ってきたわけなんです。それで、帰ってきて1週間目ぐらいでしたね、おやじの梅や菊、流水、鶴といった闊達な筆使いの作品を見るにつけ、しかも、発想がとてもユニークで、写実性を備えながら非常に面白い造形をする人でしたが、このことがわかって、とても、これを継ぐことはできないという結論をつけました。帰国したのは1966年の暮で、正月にかけて日本にまだ独特の雰囲気が残っている頃のことでしたが、その1週間で、帰ってきて良かったなあと思う反面、さっき言った仕事ぶりを見て、例え10年経って自分がこれができるようになったとしても、その時にはおやじはさらに先にいってしまっているだろうと空恐ろし





くなったんです。それと、4人いました内弟子の人たちが何でも教えてくれ、一から十まで助けてくれ、このままでは自分がダメになるのではないかと不安になりました。

それで、父に、「あなたの絵の真似はできません」と宣言しまして、それから、4カ月かけて拙い技術をデザインでカバーする作品に取り組みました。定規とコンパスで図案を考え、内弟子の人たちに助けてもらいながらフリーハンドで模様を描き、幾何学模様を染めて、1967年の第14回日本伝統工芸展に出品いたしました。すると、それが、見

事に入選しました。展覧会で多くの人に褒められ、おやじも喜んでくれ、特に、私の仕事を不思議がりながら手伝ってくれたお弟子さんたちが、自分のことのように、とても喜んでくれたんですね。その顔を見た時、こんなふうに、新鮮な感動を提供することが自分の仕事ではないかと感じたんです。これが、私がこんなに変わった友禅をし始めるきっかけでありました。まあ、とりあえずこんなところで、お話は、後の討論に続けたいと思います。

大西清右衛門（釜師 大西家一六代当主）



では、ビデオを見ていただきながら、お話をしてまいります。まだ、髪の毛があるころ、20代か30代のころのものですけれども、溶けた鉄を鋳型に流し込んで造形しています。鋳型の素材はドロですね、日本家屋の土壁のような。平面図を描いてから木型というものをつかって、土壁のように荒い物から順番にひいていって、これは最終のクリーム状の泥を巻いて、釜の逆さまのものを作らなきゃなりません。正確に出すには、荒い泥から始めてこのような細かい泥まで4度作業します。荒い泥から細かい泥まで、炭火で素焼きにする作業を4回繰り返して鋳型を作っていくわけです。

釜には、ぶつぶつの表現があるわけなんですけど、連続模様を作る場合は、「霰」というものがあるって、これを使います。私は、実は、この技術をおやじからは教わらなかったんで、これ、生まれて初めてやった時の映像なんです。上からやるのか下からやるのかわからない。まあ、釘のような筥で鋳型に押し付けると、くぼみができ、鉄を流し込むと浮き出た表現になるのです。よく見ていただくと、人間の押したものですから歪みがあります。こういうものを350年前に先祖が作っております。私はそれをあらためて復元しているわけです。

先ほど、並木先生が立体を平面に起こすというお話をなさっていましたが、私どもは、逆に平面を立体に起こすっていうようなことをします。前に彫刻のような釜を置いておりますが、まず、下絵を描かなきゃなりません。ある家元が描かれた絵を彫刻しているわけですが、こういう筥も全部自分で作ります。こうやって抑えた分だけが、レリーフとして浮き上がってきます。これは、「寶」という文字なんですけど、視覚的に俳画のようなもので、書き順とかいうものではなくて、できあがった時に、その文字がどう表現できるかを想像しながら作ります。だから一点一点変わります。私は、実は細かい彫刻を得意としております。右の部分は、こういう原型が伝わっておりまして、また、自分でもこういう型を作

ります。これの周りに土をかぶせていって、雌型をつくるわけですね。これを素焼きにして、鋳型の中に埋め込んで鉄を流すと一体となった釜ができ上がるわけです。

次は鶴の表現。「鶴丸」という意匠が江戸期にあります。こういう、鶴の意匠を立体的に表現したものも、釜としてございます。これは350年前の釜を、私が復元したものです。それで、なぜ、琳派のお話で私が出てくるかということなんですが、実は、江戸時代、同じ時期に先祖が琳派の人と仕事をしています。狩野探幽との交流があったんです。江戸での話です。表千家の四代江岑宗左からですね、「小田有楽が持っている釜を見せてほしい」と私どもの二代浄清が言われます。その時、浄清は「織田有楽でなく、今は、狩野探幽が持っている」と答えるんですね。浄清は狩野探幽と合作をしております。それで、釜、「口四方」と書くんですが、小さい釜を淡幽から借りてきて、その写しをつくるということをして、京都にいた江岑宗左のお父さんである宗旦に、京都で使っていたという話が、表千家の「逢源斎書」という文書に出てきています。

そして、私が、その後に、こういう仕事をするのですが、最初は、外に出ることなしに、ただただ、工房の中で作ることだという風に思い込んでおりました。父が、昭和62年頃に脳梗塞で倒れた時に、私が25、6歳。高校を卒業して、ずっと父の仕事を見て覚えるということをしていました。それだけで、何も教えてもらっていません。それで、倒れてしまっただけからは、見よう見まねで、まず父のもの、したことをなぞったりして、そうしますと、400年前の仕事っていうものが、教わったこととは、全然違うんですね。400年前というより、3代前ですね。3代前までは、私も森口さんと一緒に、職人さんから教えてもらったことなんですが…。

実は、うちの職人さんは、森口さんのところとは違って結構ひどくてですね、最初に工房に入った高校生の時、りんご箱をポーンと投げられて、それを潰して、自分で作業用のイスを作れと言われました。どうやら、職人さんは、私がどういうものの作り方考えているか見たかったようなんです。試されたんです。そういう中で、なかなか仕事をさせてもらえなかった。一日、金槌を叩くような作業とかを、ひたすら見ていたのです。

これが、20代で初めて作った彫刻のある釜です。全然、手が動かなかった。ていうのは、絵を彫刻にして、逆さまに放り込むということがわからなかった。私は、3年仕事をしてから、美術館を作るために大阪芸術大学の彫刻科に行きました。でも、こういう表現はなかなかわからなかった。思い出しますね。正月の1週間、夜中に、彫刻の釜がどうしてもできない。すると、張っておいた紙の下絵がとろけ、冬だというのに、かびてくるんです。もう途方に暮れました。そうやって結構苦労しながら、やっとできるようになったのでした。

では、ちょっと、釜を見ながら、400年の歴史をさかのぼります。父が東山魁夷と合作した釜、そして竹内栖鳳と祖父の合作で利休形の釜。他にも、橋本関雪とか、京都独特の人間関係というのがあります。そんな中で、新しいものを作っていくという時、古い型の中に絵師の力を借りて新しいものを盛り込んでいくんですね。これは「ふた口釜」。中に仕切りがありまして、日月を表すんですね。上から見るとアフリカの仮面かロボットの顔みたいです。こっちの口で徳利の燗をして、もう一方でお湯を沸かします。三日月の方で「落とし」がついている、ここでお菓子を蒸して、片方でお湯を沸かして、お茶を飲む。これは、出雲松江藩の松平不昧公好みで、江戸期にこういうものが流行ったんですね。

ここに「肌」があります。これは何なのかというと、時代が経っていくと、モノが朽ちていくということが鉄で表現されたものが釜の「肌」なんです。私どもは、千家十職といって、千家の職人として生業を立ててるわけなんですが、400年前に、千利休が辻与次郎という三条釜座にいた釜師に、肌を欠かせる指導をしてるんですね。モノが朽ちていくという表現、これもそうなんですが、割れたような破片

があります。わざと「羽」を金槌でうち欠いて、それを楽しんでるんです。現代美術のフォンタナとか、キャンパスを切り裂くような行為をしていますが、釜の世界では、400年も前に、そんなことはしているんです。

これは、二代浄清の作品。前においでいるのも350年前の釜です。この時には、大西では、武家の釜を多く作っているんですが、それにも羽の部分に肌がある。それが、朽ちた表現とこういう轂とでミニマムな表現を楽しんでいる。そして、口元に巴がある。二代浄清は、大西でも一番技術が高い作り手なんです。

それから、ナマズとつまみは瓢箪を逆さにした意匠です。大津絵にもあって、そういうものも釜の意匠として取り入れています。つまり、400年前から、徐々にいろんな価値観のものが作られているんですね。ただ、お湯を沸かすものなのに。それで、琳派の影響を受けているかどうかなんですが、確かに、流行のものを取り入れるというところがあります。そして、釜の中に、たくさん装飾を入れるのは難しいので、単純なデザインを入れるというのは、400年、500年前にやっておるんです。これは、500年前の九州の釜ですが、福祿寿釜。彫刻の技術が大変高いです。

私が使っている道具ですが、これは、天保6年に使われていた木型。この釜は、私が作ったものですが、400年前の鉄と現代とを合体させたものです。桃山城の門の八双金具をスライスし、叩いて肌をつけ、鋳型の中に埋め込んで、古い金属はくっつかないのでしめつけるようにしてくっつけたのです。これは、実は、「ゆるみ」という技法で、古くから日本の仏像の技術にあります。これを取り入れて新しい釜の技法を考えだしたのです。上の蓋も、甲冑を作る鋲止めの技法で八双金具をくっつけて作っています。この肌合いが一つの表現なんですね。本体はできるだけおとなしい肌にして、一方蓋は、雨風の当たった八双金具が400年経って朽ちた味わいを出しています。まあ、そういう面白さと、逆に瀟洒な絵柄を入れるものが、既に350年前に混在しているんですね。利休の「わび」、小堀遠州の「きれいさび」です。

これは、銀閣寺に伝わる釜で、特殊な形をしております。二代浄清の弟が、オランダの釜を模して「オランダ釜」というものを作っております。真似たせいかわローマ字が逆さに入っていますね。こういう造形的なものが、350年前に作られていますが、この浄清のものを私が復元したのがこれです。技法がわからなかったもので、20年もかかっています。また、500年前の技法を復元することで見つけたんですが、蠟で俵を彫刻し中型をつくるという技法を使って、俵屋さんの依頼の釜を作ったこともあります。

私の仕事の基本は、建築の仕事に似ています。ちょっとお願いして、どうしてもやりたかった漆の「葦手絵」の技術を使って遊ばせてもらったりしたこともあります。基本的には施主に喜んでいただくように作るんです。これまで、私の作品とは何なのかというよりも、私は、どちらかというと家に伝わっている技法を伝えるために仕事をしてまいりました。そうしていると、展覧会のたびに見に来る人が、もっと自由にしろ、もっと自由にしろといわはる。自分の中では、いろんなことしているつもりなんですけど、変化が見られない。だから、どんどんエスカレートして、先ほどの時代の違う金属を合体させたり…。一方で、美術館にあります釜を、全くそっくり昔の技術で復元しております。破れたところ、ヒビ割れまで作っています。すると、そこから、新しい発見が生まれてくるんですね。精度出すためには、ジュラルミンの木型を使ったり、卍のはんこをつくって模様をつけたりしてやっておりますが、これらは、技法も全く教わったものではありません。すべて、古いものを手本にすることで考えだしていくのです。350年前のもの、200年前のもの痕跡を見て修得し編み出していくんです。教わることでは、最初にもいいましたが、せいだい3代前までぐらいのことしか想像つかないと思います。

それから、鑄造の技術のことですが、昔から、「たたら」というすごい技術があります。私は、1600

度まで、温度を上げて鑄造していて、新しい素材でも作っています。たたら鉄より、耐熱性と耐腐食性を増すためにクロームとかチタンとか使うので、そうなる冶金の技術が必要になります。これまでの「勘一直感」の世界から、現代の科学的なものを取り入れてやっている部分もあるんです。

それで、余談ですが、自分の仕事でも、鉄を溶かしていると、その火を見て興奮するんですね。これをどう表したらいいかと、いろいろ考えて、写真を媒体として表現してみようと思ったんです。昨年春、京都で開かれた写真フェスティバルというのに出品した作品ですが、鉄を流した後に撮ったものです。これは炭を起こした時の炎です。それと、以前に、民博で「民博×十職」という展覧会が開かれたんですが、その時、収蔵庫にあったバヌアツ共和国のミイラの強さに魅せられて、それと一緒に、私は釜ではなく、鑄型の素材で造形物を作って出品しました。バヌアツは、溶けた鉄のような溶岩を最も近くで見ることができるんですね。まあ、見よう見まねで先祖の釜を研究し、復元しているうちに、釜だけでなく鉄の表現として、どういうものが伝えられるかと

「琳派400年！ 今、改めて“ものづくり”を考える」

☆ 討論

▽ディスカッサント

高田公理（佛教大学社会学部教授）

山口栄一（同志社大学大学院総合政策科学研究科教授）

並木 誠士（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科教授・
美術工芸資料館長）

森口邦彦（染色作家）

大西清右衛門（釜師 大西家十六代当主）

長谷川 和子（京都クオリア研究所）

お話をうかがっていると、京都というのは伝統と革新の連続だと、私たち、よく言うんですが、どうも琳派のキーワードって「自由」ってということなのかなあ、なんて思いに至りました。森口さんのデザインが採用されこの4月にデビューする三越のショッピングバッグであれ、大西さんの、たたらたたらの技術を使ったアートであれ、その自由さみたいなものを、もう一度、私たちの中にかみしめてみる必要があるんじゃないかと感じました。

この後、山口さんにファシリテーターになっていただき、討論をお願いしたい思います。



山口 栄一（同志社大学大学院総合政策科学研究科教授）



きょうのテーマの世界に関しましては、私が一番門外漢だと思いますので、まず私から質問させていただきます。

最初に、並木さんにおうかがいたします。お話を聞いて、あっ、なるほど、と思ったのは、琳派というのは、突然現れたある種のブレイクスルーだったということです。つまり、今まで「絵」だった世界が、突然「デザイン」になった。昔、南フランスに3年間住んでいた時に、私は1週間に1回ぐらいの割合で、娘や息子を連れてアンティープのグリマルディ城のピカソ美術館に行っていました。そこには晩年のピカソが飾ってありました。もう完全に、キュビズムのさらに先

に行ってしまったピカソの作品。ヴァロリス焼の陶器が並んでいて、それらは、圧倒的な「突き抜け」感を感じたものです。

実は、400年前に日本でも、絵から始まって、造形の世界にブレイクスルーがあったんだ、ということ今日を学ぶことができ、驚きでした。これは、何がきっかけで生まれたのでしょうか。徐々にこういうものが生まれたのか、突然生まれたのか。そして、こういうブレイクスルーが生まれたのは、何か時代背景があったのでしょうか。

並木 誠士（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科教授 美術工芸資料館長）



なかなか難しいんですけども、今、たまたまピカソの話が出たんで、また、先ほどからのみなさんのお話を加えていうと、琳派の人たちというのは絵だけではないんですね。着物の柄の制作を最初からやっている。ピカソも、陶器を作ったり色々してますけれども、実際に琳派の画家たち、っていうか、まあ、デザイナーと言ってもいいと思いますが、この人たちがデザインした蒔絵があり、何がありというところがあるので、宗達の下絵なんかもそうですけれども、いわゆる、狩野派のような、襖や掛け軸に絵を描くだけではなくて、そういう、いろんなことをやる下地があったということ事態が、ブレイクスルーの一つの大きな出発点になったと思うん

です。

ご存じの方も多いと思いますが、俵屋宗達っていうのは、江戸時代の小説に、「扇は都の俵屋」というのがあって、扇で有名な俵屋というのは宗達の屋号だと一般に言われてるんですけども、扇というの、閉じたり開いたりで形が変わるわけですよ。また、きょうは尾形光琳の「燕子花」の屏風なんかも、フラットな画像でしかお見せできませんでしたがけれども、屏風として置くと、それが既に立体になっているっていうことがあって、そのあたりのことを宗達、光琳はかなり意識的に考えている。なので、絵という概念が平面だという発想は、端からなかったんじゃないかと思うんですね。これが、きょうのテーマにも通じる、三次元性、つまり立体と平面の関係みたいなことに出ると来ると思うんですけども。そこが、他の画家たちと違って、他の画家はやっぱり襖の平面になんとか3次元を描くという事をしてたんですけども、宗達たちの作り方というのは、そもそも平面だけを意識していなかったというところがある。さっきの森口さんの着物の幾何学模様が、着られた時にどう見えるかというお話も含めて、やっぱり平面だけでは考えない発想っていうのが、一つの新しさを生み出す原因だったんじゃないかという気はしていますね。

山口

はあ、なるほど。しかし400年前の日本では、今流の芸術家ではなくて、あくまでクライアントがいて、その要求に応じて職人として作るわけですよ。そうすると、クライアントも相当自由でなくちゃ頼めないわけじゃないですか。その辺はどんな具合になっていたんでしょうか。

並木

そうですね、そのあたり、一つの大きなポイントを握るのが本阿弥光悦という人だったと思うんですけども…。光悦は、さっき「鶴の下絵」に和歌を書いていたように、もちろん古典的な教養がすごくある人なんですけれども、元々、本阿弥家は刀の研ぎをやっていた家ですし、それから、光悦の字というのは、やっぱり、それまでの藤原定家以来のきちっとした字の崩し方ではなく、非常に自由な字の崩し方をしているというところがありますし、光悦の周りに宗達とかもいたので、そこでやっぱり、今風にそれらしくいうと、かなり「自由なものづくり」ということを感じ取ることができたんじゃないかと思うんです。それでいうと、光悦が、1615年に屋敷をもらったというのは、一つの琳派のきっかけとしてもいいんじゃないかと思いますね

とにかく、光悦の存在はすごく大きかったし、明治時代なんかは、宗達よりも光悦が非常に評価され

ていて、「光悦 光琳派」なんていういわれ方をしたぐらいですから、それも含めて考えても、光悦の存在ってというのは、きょうはあまり話をしませんでしたけども、琳派にとって、ものづくりの一つの原点だったんじゃないかという感じがあります。

山口

有難うございました。では、森口さんにうかがいます。森口さんは、ほとんど毎回 AGORA に来てくださって、気軽に「森口さん」て呼びかけてしまうのですが、「人間国宝」でいらっしゃる。人間国宝だと思えば、喋るのは少し恐ろしいのですが、きょうは初めて、森口さんが、今日の染色作家となる最初のきっかけを教えてくださいまして、そこが心に刺さりました。フランスに行って、もうフランスから帰るまいと思っていってしまった。そこで、師匠に「お前は帰れ」と言われ、日本に帰ってくる。日本に帰ってきて弟子たちに教えられながら、何かブレイクスルーしなければならないと追い詰められた。そして、その中で作品を一つ作った。それがブレイクスルーにつながったわけですね。私は、きっとその中にはフランスで得たさまざまな回遊体験があったんだろうと思います。それがどんなことだったのか、なぜブレイクスルーできたかということをお聞きして語っていただけないでしょうか。

森口 邦彦（染色作家）



なぜ、ぼくがフランスに行ったかというのが、根源的な問題ですね。ぼくは、1959年に京都市立美術大学に入ったんですが、当時は、ジャクソン・ポロックとかラウシェンバーグとか、アメリカンポップスが主流で、日本では、山口長男、齊藤義重のような抽象美術が華やかなりし頃で、学校でもそういうものをものを真似したり、具体美術の作家が学校に講演に来られて、白髪さんなんか、天井からロープで体を吊って、床に置いたキャンバスに絵の具を散らしながら、足で絵を描かれたり、あるいは、イヴ・クラインみたいに、キャンバスを立てて、その前に女の人を立ててスプレーで人体を表現するなど、そういう描く行為そのものを、真似をしていたわけですね。ぼくたちの先生というのは、上村松篁先生とか、猪原大華先生や秋野不矩先生という錚々たる人たちで、そういう方が毎日教えに来られていたのですけれども、そうい

う先生たちに反抗するようにアメリカンポップスにのめり込むような風潮だったんです。でも、実はぼくは、友だちがのめりこめばのめりこむほど、なんかあんまり好きではないなと思うようになったんですね。

それでフランスだったんです。ちょうどそんなころ、「ルーブルを中心とするフランス美術展」というのがありまして、その中には、近代のものもあって、さっきのバルテュスの作品もあったようなんですが、とにかく、そこでヨーロッパ・フランスとの出会いがあった。あ、ぼくはアメリカじゃないなと思ったんです。それをきっかけに、関西日仏学館に通いフランス語を教わり、そこで、フランス政府からお金をもらって留学できるってことを知りまして、必死で勉強したんです。先程も申しましたが、うちの父は、非常に自由で闊達な作品を作っていたにもかかわらず、単なる職人さんで、なんでマチスやピカソのように、社会的に認められないんだろう、とぼくは、常々、日本というものに多いに不満を持っていたんです。それで、ぼくはこんな国は嫌やというふうに思ってたんですね、もっと、自分が認められる国に行きたいというのが、一つ。それから、美大では、歴史に名を残されるような先生方にご指導願ったんですけれども、ぼくの中に湧き出る、何っていうか、ふつふつとする「創りたい」という気持ち

ちには沿ってもらえず、なんか抑えつけられたまま抵抗できずの過ごしてしまい、今から思えば、もったいないことをしたなあと思いますが…。それで、フランスの学校に行くと、そうではなかった。普通の留学生という立場だったら、研修生—stagiaire ということなんですが、友達の進言で一般学生に登録しまして、その授業を受けました。その中で、スイス人のデザインの先生方が、私の感性とすごく合う人たちだったと思うんですね。彼らは、ぼくの創造性をものすごくくすぐってですね、「もっと遠慮しないで自分自身を見つめなさい」みたいなことを教えてくれた。こうしたことが、ブレイクスルーと言われるものにつながったんだと思いますね。

山口

友禅の世界で、「デザイン」によって友禅を染め付け、ある意味でパラダイムを壊したわけだと思うんですけども、いろんな反発とかあったのではないかと想像します。いかがだったでしょう。

森口

そうですね、ぼく自身は、もう、それでしかありえないものを求めただけだけど、結果として父とも違った、友禅の歴史の中ではかなり異質なものを提案してきたわけです。ですから、ぼく自身が人間国宝と呼ばれる立場であることのほうが逆におかしいかもしれませんね。でも海外からは評価してもらえてるようです。どうなってるのかなと思っています、今でも。

山口

有難うございます。最後に大西さんにおうかがしたいのですが、先ほど 1600 度で溶かしているとおっしゃってましたから、炭素含有量が殆どないですね。鋼に近いですか。

大西 清右衛門（釜師 大西家十六代当主）

鑄鉄は、炭素量が 4.3%から現在の鑄鉄は 2.5%。ただし、私どもの 400~500 年前のものは、ほとんど結晶状態が違ってですね、4.3%ぐらいの鑄鉄ですね。鉄には 5 元素がありまして、マンガン、燐、硫黄そして炭素、シリコン。それで、流してやるということをしなきゃいけないので、炭素量が必要になる、もしくは、現在ではケイ素を足して流れやすくしています。そういうものが、昔はアンバランスだったんです。



山口

ヨーロッパで、鑄鉄—キャストイングの技術がきちんと成立したのは 1540 年ころだと思うんですね。中国、日本には「たたら」の技術があり、相当古いと思います。ヨーロッパでは、450 年ぐらい前にやっと生まれた。しかも、炭素含有量が無茶苦茶多いですから、いいものはあまりできなかったと思うんです。ということは、鉄でもって造形をするという世界が生まれたのは東アジアで、とりわけ日本だと思うんです。ですから、これって、ぼくたちすごく誇るべきもので、釜のような鉄による造形というのは、日本のオリジナルと言えらると思うんですが、どうでしょう。

大西

フランスでは、chaudron (ショドゥロン) というのがあるんですね。caldron (コールドゥロン) というのがイギリスにあります。鉄というのは、中世の時期、同時にいろんなところで栄えるんです。とこ

ろが、火事に弱いとか、特に、やはり、錆に弱いわけなんですよね。ところが面白いのは、日本の鉄ってというのは、300年ほど前のものですが、金槌で割ったら、銀色の鉄が出てきます。まだ生きています。これは表面からじわじわと錆びていって、まあ、形がなくなっていくわけなんですけれども、実は、この素材でエンジンを作ったらいっぺんエンジンをかけるだけで割れてしまいます。大変さくい。

そして、炭素分が金属炭素として析出されます。だから、これ、ドリルで穴をあけられないですね。今の鉄は、なんでドリルで穴があけられるかという、黒鉛が入っている。このため柔らかい部分になって、穴もあけられ、振動も吸収するとか油を染み込ませて錆びないようにするなど、現代の鉄はいろいろな用途に使えるようになっている。一方、この昔の鉄は、水が染み込まないです。だから500年も使えるんです。これで、私ら、ちょっと困るんですけどもね。まあ、底の部分は熱疲労を起こしますが、その部分は割って、新しく底を作って、漆と鉄具の接着剤でくっつけ、使いつづけることができるわけです。

山口

ということは、工業用に作られた鉄とは違うんだ、と。

大西

と言うよりも、アフリカで作った鉄も、中国で作った鉄も、アジアの端で作られた鉄も、最初は、燃料が木炭から始まり、そして鉄鉱石、もしくは砂鉄っていうもの、もしくは鉄がリサイクルされると、ほとんど同様の鉄になってしまいます。

高田 公理（佛教大学社会学部教授）



鉄もさることながら、ヨーロッパに比べると磁器も、日本は早くに手がけていますね。ヨーロッパで磁器が焼けるようになるのは18世紀。むしろ日本だけではなくて、中国はじめ、ヨーロッパに比べて東アジアの方が進んでいたわけです。

ところで、琳派のことを考えるために年表を作ってみたのですが、光悦村ができるのが1615年。で、千利休が没する時に、本阿弥光悦は30歳前後なんです。今日の話し手のおひとりである大西さんは、茶の湯の世界からいらしているわけですが、並木さん、茶の湯と琳派の間には相互に、どんな関係があったのか。教えていただけますか。

並木

あのう、時期的には、まあ、そうなんですけれども、意外と、と言うか、あまり直接関係ない。むしろ、意外なくらいない。もちろん、当時の教養としてあったわけだし、光悦を中心とする人たちは、当然、お茶も〇〇もやったっていいですし、そういう点では関わりはあるんでしょうけれども、造形面で、どういう形でお茶と琳派が関わっているかといわれると、意外と少ないんですね、そういう考え方はね。もっとあって、私たちが知らないだけかも知れないですが、琳派の造形とお茶が直接結びつくかっていうとそうではないと思います。

高田

なるほど、そうですか。

ところで、茶の湯は、一種の室内芸能なのですが、それは当時の富裕な階層を中心にして、生活スタイルそのものを変えていくような大きな力を発揮したわけでしょ？　そこで琳派に目を向けると、彼らが創出した造形も、単なる造形にとどまらなかったのではないかという気がします。実際、光悦村は、ある種「Life Museum」みたいなものだったという印象を受けるのですが……。

というのも昔、梅棹忠夫さんが「国立民族学博物館」を作ろうとしておられたときに、

「これはねえ、現代の光悦村なんや。ぼくはそういうものを目指しているんや」

とおっしゃっていたのが、とても強い印象と共に記憶に残っているんです。光悦村そのものについて、ぼくは余り何も知らなかったのですが、そんな梅棹さんの話を耳にして、琳派というのは、単なる造形の問題なのではなくて、いわば人間の生き方というか、暮らし方のスタイルそのものを追求したのかなあ、などと思わされたものです。

そこで琳派と同時代のヨーロッパの造形を見てみると、ちょうど当時は、遠近法を用いた写実的な絵画が本格的に成立する時代だといっているのではないのでしょうか。

つまり、それよりは少し前ですが、ルネサンス以前のヨーロッパ絵画は、キリスト教というか、聖書の物語を視覚化した、まるでリアリティのない絵を描いていたわけでしょ？　それがボッティチェルリの「プリマベラ（春）」あたりを画期に、着実に写実的な絵画に近づいてくる。

やがて 16 世紀になると、それ以前にダ・ヴィンチが発明したということになっているカメラ・オブスキュラ——外界の投影図を見ることのできる、いわば巨大なピンホールカメラの中に入って遠近法を身につけ、それに基づいた外界の写実的な絵を描く絵描きが輩出するんですね。

このあたりを境に、ヨーロッパでは、まるで写真であるかのような写実的な絵画が描かれるようになります。ところが 19 世紀後半、印象派の登場で、そうした写実性が相対化され、さらに 20 世紀に入ると、キュービズム（立体派）のピカソをはじめ、逆に非常に抽象度の高い絵画表現が発達するわけです。

そこで琳派に目をやると、ちょうどヨーロッパの絵画が、写実性を高めた時代に彼らは、ある種の抽象絵画というか……立体感に満ちた空間性のようなものを全部そぎ落とした造形世界を構築していったような気がするのですが……。あ、これ「抽象」というよりは、写実的な空間性の「捨象」だと考えるほうがいいのかもかもしれませんね。

しかし、抽象なのか捨象なのかは別に、ヨーロッパで抽象絵画が登場する 300 年ぐらい前に、写実性からの離脱を試みたというのは、非常に面白いなあと思われました。

そういう風に考えて森口さんの作品を見せてもらいながら、お話をうかがうと、

「なるほど、琳派との接続性がありそうや」

という気がしてくるわけです。

ついでに申し上げておきますと、森口さんは、

「その境地に至るには、徹底した写実の訓練が必要なんだ」

とおっしゃっていましたが、キュービズムの創始者といっているピカソの写実的描写力もすごいですよね。そんなことを考えると、400 年前と現在のヨーロッパと日本が、ときにまるで異なった方向を目指しつつ、相互に共鳴する要素を育ててきたことが、よくわかるような気がするのですが、並木さん、いかがでしょうか。

並木

なかなかダイナミックで、あのう、私の観点とは違うので、ちょっと、私の考えを述べて、より話を

進めていきたいと思うんですけども…。琳派って、私がすごく面白いと思うのは、抽象との結びつきっていうよりも、やっぱり今のデザイン的なものに対する近さだとおもうんですけども…。大袈裟ですけども、世界中の絵画を見ると、いくつかの大きな転換がある。一つは、抽象絵画の登場ですね。「アヴィニヨンの娘たち」をピカソが描いて、1907年なんですけども、キュビズム、抽象画が出てくる。それまで、りんごを描くとか、犬を描くとかってというのが絵だったものが、何かそういう具象ではないというものを描くようになってくるというのが大きな変化だった。ただ、年代的にいうと、もっと大きな変化が昔起こったのが何かというと、水墨画なんですね。水墨画というのは、本来、赤いリンゴとか黄色い花とかあるものを、全部、墨の濃淡だけで表そうという風に考えるわけですね。これはもう、絵画が本来、目の前のものをできるかぎり忠実に再現したいという欲求から生まれてきたにもかかわらず、突然、7世紀、8世紀の中国で、墨の濃淡ですべてを表現しようということが起こって来る。これは、もしかしたら、抽象絵画の登場より衝撃的な話かもしれない。

では、日本では、何が一番衝撃的な絵画の転換点かというのと、それは、宗達のさっきの作品とかだと思いうんです。で、それは抽象とかそういう問題とは、ちょっと違う問題ですけども、絵画が大きく変わったということを考える時に、やはり、抽象絵画のピカソの代表的な作品による転換点ということと、水墨画の成立ということを考える時、若干スケールの差はあるにしても、やっぱり、宗達が登場して、ああいう、それこそ300年ぐらい後のデザインに通じるようなものを創ったというのは、絵画の歴史の中では非常に大きな飛躍であったと思うので、それは、琳派で一番評価できる点じゃないかと思うんですけどもね。

高田

多分、そのことと関連するのですが、家の紋章ですね。ヨーロッパでは、やたらゴテゴテしたデザインが多い。それに対して、近世の日本で成立した紋章は、きわめてシンプルで訴求力が強い。そういう意味で、早期近代のヨーロッパと日本とは、造形性に関して非常に対照的だったよう気がするのですが……。

並木

日本の文様は、最初、中国からいろんなものが入ってくるんですが、例えば、中国には、饕餮とうてつもん文のようにやたらに埋め尽くす、銅器の周りを埋め尽くすような文様がある。そういうものが入ってきて、正倉院の宝物なんかはやはり、もの全体を何か模様で埋め尽くさない気がすまないみたいなどころがあるんですけども、だんだんそれが、シンプルになってくるし、あ、う、「片身替わり」のように、半分に分けて、図柄を替えてしまうみたいな感じで、埋め尽くさないで、そこに、陳腐な言葉ですが、間とか、わびとかが出て来る。大きな流れでいえば、日本の特徴、つまり文様が日本化して行くという特異な流れがあったと思うんですね。これが、平安時代の後半ぐらいから出てきて、蒔絵なんかでも全体を埋め尽くすようなものから、少し間があたりなどするということが見られるわけです。日本の中で、何か、ある種のシンプル化に向かう方向というのがあったと思うので、そういう意味では、文様自体も中国的なデコラティブで空間充填性の高いものから間のあるものに向かうという流れの中で、先ほどおっしゃった、非常にシンプルな紋章も生まれてくるということがあったのかもしれない。漢字からひらがなを作っていくという方向も、一つのシンプル化の流れだと思いうんですけども、紋章もそういう流れの中にあっただんじゃないでしょうか。

山口

こちらで、会場からどなたか質問はありませんか。

村瀬 雅俊（京都大学基礎物理学研究所准教授）

大西さんにおうかがいしたいのですが、400年前のものを復元するのに20年もかかったとおっしゃったんですが、できあがったものから、でき上がるプロセスを考察するというのは、具体的にはどんな試行錯誤があったのかおうかがいしたいと思います。



大西

ぼくここはまあ、400年続いているわけですけども、先祖がしているののできないわけなんですね。そこに、ものすごく、心理的にそれでいいのか、と思いがあつた。それで、復元をやってみようとするが、教えてくれる人はいないわけです。そんならということで、彫刻一つできない20代の頃に、ものから痕跡をみいだすということをやりはじめたんです。先祖のかなり複雑な技法の解明を、一つずつ実験をやって試していきました。それで18年かかり、その後にチャレンジして20年で、やっとうまくいった、ということなんです。その時、昔の作品と私の復元作品の痕跡が同じように合体できたので、350年前の技法が復元できたと考えたわけです。

とにかく、すべてにおいてわからないことばかりです。技法はいっぱいあるんですね。デザインに関しても、最初は、お湯を沸かすのに何がデザインで変わるの、と、分からなかった。例えば、つぶつぶでも、それを揃えるの何が面白いのか。不思議やったですね。父親は、工房に、私を全然入れてくれなかったの、高校時代から勝手に工房に入りだしてそういうことを見て行って、装飾というものが持つ面白さもわかってきました。一つは、〇〇〇おろし金というのがあるんですよ。山芋なんかをおろすのに、木の板に鉄の固まりないし石を詰め込んでおろし金にしている。ただ、おろし金の機能だったら均一に並べるだけでできるのに、文様にしているようなことなんですね。ていうところで、デザインというものは、日常に使うものにも含めていったら面白いと感じるようになったんです。

それで、琳派のことなんです、野々村仁清は仁和寺で仕事をさしてもらっていたんですね。だから、「仁清」が名乗れた。作家の始まりといわれますが、壺に絵柄を入れていくことで、仁和寺の許可がなかったらできないし、外にも自由には出ていけないんですね。この時代に、琳派の人もそんなに自由な発想が持てたのかな、と思うんですよ。英一蝶は、お妾さんの絵を描いて島流しに会うわけです。そんな時代ですから、実は、施主の要望に応えるという制限の中で、自由な発想をし認められているというようなことで、今のような何もかも自由というのとは違うと思うんです。ですから、琳派の時代というのが一般に言われているような芸術の自由というのがあったかどうか、疑問に思うんです。

山口

他にいかがでしょうか。では、お題に近づいていきたいと思います。今、実はですね、デザインスクールというか、デザインというのが一つの世界的潮流になっていまして、ここASTEMにも、「京都デザインスクール」っていうのがありますが、多分モデルにしたのはスタンフォードだと思います。スタンフォードの中にデザインスクールがあって、これ、要するにみんなが寄り集まる仕組みなんですね。特に、メディカルスクールの中にバイオデザインというのがあって、今、それがすごくもてはやされています。その中には、医者がいたり、技術者がいたり、マーケティングの人がいたりして、で、医者がこ

んなもの作れないだろうかという、みんながワイワイガヤガヤやって、新しい製品を作る。薬は作りません。造形だけするんです。そういうのが流行っていて、今、日本でも日本版バイオデザインを作ろうなんて言っているわけです。

それで、今日のお話を聞いて、私、目からうろこでしたけども、私は、スタンフォードのデザインスクールやバイオデザインに何度も行って、大したもんだと思っていたんです。しかし、なんのことはなくて、日本には、そんなデザインスクールはとくに京都で光悦村としてあったわけなんですね。しかも、京都の地には、こんなにも濃密な、いわば中心性を持った人々がいて、森口さんのような人間国宝がいたり、大西さんのような釜師がいたりして、いわば完全なオリジナルな形でそういうものが京都にあるわけです。だから、何もアメリカ、スタンフォードから借りてこなくても、私たちの知恵でもってデザインスクールってのはできる。デザインスクールで基本的に何をやっているかという、未来のビジネスを考えようとしているわけです。

それで、少し話を飛んで、もちろん、この芸術あるいは工芸の世界、造形の世界というのはものすごくあるんですけども、それに基づいて、私たちの世界でこのデザインスクールをつくってみようか、というのは一つの話題としてあると思います。高田さんのコメントをうかがいながら少しずつ形にしていきたいと思います。

高田

「デザイン design」という言葉の「de-」の部分は「外に向けて出す」、そして「sign」は「しるし」ということですね。ですから「デザイン」は「単に形を造る」こととは全然違う。だからこそ、単なる「造形」とは異なる「意匠」という日本語があるわけです。

そこで、同じヨーロッパでも、イタリアとデザインを比べると、かなり考え方に違いがあります。たとえばフランス人は、非常に外連味の強い造形が得意です。それに対してイタリア人が何かを作るときには、まず素材研究から始める。つまり、家具の場合なら、素材が金属であるか木であるか、それともプラスチックであるかによって、造形に大きな違いが出てくるはずだと考えるのです。結果、イタリアの家具などは暮らしにしっかりと馴染みやすい。その点でフランスの外連味に満ちた造形物は、必ずしも暮らしに馴染みやすいかどうか、むつかしい問題が残るようです。

こう考えてみると、何かをデザインするとき、造形だけを考えるのでは、うまく行かない場合が出てくる可能性がある。だから、住宅でも家具でも衣服でも、造形の専門家は不可欠ですが、その周辺に、それ以外の多様な能力を持った人がいて、協力してもらえらる条件が不可欠なのだという気がします。

こういう話になると、つい、いつも同じことを言ってしまうのですが、そうした多様な資質を身につけた人々が自由に出会える、本格的なユニバーシティが、京都には皆無、なですね。かりにも「ユニバーシティ」を名乗るには、理科系と文化系だけではなくて、芸術・芸能系、スポーツ系などがワンセット、揃っている必要があります。

そこで、たとえば京都大学の英語名を見ると、これが「Kyoto University」なんです。本来、というか、本格的なユニバーシティなら「The University Of Kyoto」を名乗るべきところを、なにを遠慮したのか、「Kyoto University」を自称している。

これに比べると東京大学の英語名は「The University Of Tokyo」なんですね。でも、東大にも体育系、芸術系などはありませんから、ユニバーシティを名乗るのは、おこがましい。そこで京都という街を見直してみる。すると、その街全体は、あらゆる専門性をはらんだ知的・芸術的・技術的ストックを体現しているといつていい。ならば、京都の街全体を「The University of Kyoto」なのだと考えれば

いいのではないのでしょうか。

そうすると、山口さんがおっしゃっていた、包括的な意味でのデザインのできる都市、というか巨大な大学ができるのではないですか。まあ京都は、オックスフォードやケンブリッジよりはかなり大きいかもしれませんが、規模としても適切だと思います。その際、既存の大学だけでなく、企業をはじめ、創造的な仕事をしている人の集まりは皆、一種のインスティテュートだと考えるべきでしょうね。

すでに京都では、いわゆる「コンソーシアム・京都」が始動していますが、まだまだ全体としての統合性には弱さがある。それを基礎に、きちんとした「ユニバーシティ構想」を打ち出したいものだと思います。

山口

私、今度の京大のリーディング大学院はデザイン系の大学院って聞いたんですが、多分、きょう出ていたような発想はないですよ。多分、やっぱりスタンフォードの受け売り、コピーという感じだと思います。立命館も確かデザインセンターというものを作りました。これも、スタンフォードのデザインスクールの流れを組んでるんですね。そうじゃないんです。ここにはせつかく人間国宝がいますから、京都から作る全くオリジナルなデザインスクールってどんなものになるだろうというのを、きょうのワールドカフェのお題にしたいと思います。まあ、そんな難しいことより、並木さん、森口さん、大西さんが一堂に会してくれた希有の機会ですから、ワイガヤで会話をみんなで楽しみ、最後に、デザインスクールのいいアイデアが出ればというぐらいの気持ちでやったらどうかと思います。では、最後に、並木さんみなさんのお話を聞かれて、感想を一言聞かせていただけますか。

並木

琳派の話は、きっかけだと思うんですね。妙な幻想を抱くことはないと思うんです。「琳派 400 年」とかって言いますと、何か、琳派をすごい目標値のように考えるきらいがないでもないと思うんですけども、むしろ、まさに、今のお話でもあったように、日常の中で何を見つけるかということであって、面白さとか、使いやすさとかいろんなことを考えるのがデザインだと思うので、そこに琳派もあったというふうなことであり、あまり祭り上げないほうがいいんじゃないかと思うんです。

(編集 辻 恒人)

「琳派400年！ 今、改めて“ものづくり”を考える」

☆ワールドカフェ

▽第1テーブル報告 山本 勝晴（浄土宗西山深草派 僧侶）

うちのテーブルでは、まず、京都からつくる新しいデザインスクールを考えるということ、どうやって作るかということで話を始めました。デザインスクールって、まず、何やという話になって、結局、人生を面白くするってことや。面白いというのは何か。学術、技術、芸術、スポーツ、ファッション etc…妄想。妄想イコール文化だということです。これを担っていくデザインスクールを「The University Of Kyoto」と言うのと定義付けて、次に進みました。それで、こういうものを作るには、箱と人材と財源が必要です。

まず、箱なんですけど、最初に出たのは、京都には廃校になった小学校がいっぱいある。これを活用するのがいいだろう、と。そして、もう一つは寺です。ただ、自分のことを考えてみると、お寺は個人の家になっているので難しい。カレッジのように住み込みはちょっとね、ということで…。あとは、公団。新しいのではなく、昔ながらにあるものをうまく使うとカレッジのようなものになるのではないかという案が出てました。（会場から、「仕事館を使えば」の声で）、あ、それいいですね。京都府から借りてね。

次に、人材を考えました。まず、大学の先生、これには話題を提供できる人という条件が付きまします。後、商売人。売れるデザインをクリエートできる人。また、デザイナー、なんですけど、モノのデザインだけでなくコンセプトのデザインまでできる人。そして、その人たちをつなぎ合わせる、トランスレートできる人。こういう人たちが必要だねという事になり、これで、ここに金を落としたり、儲かるぞという企業が必ず出てくる。そして、うまく絵を描けば、京都に、外国からも企業を引っ張ってこれるんじゃないかという話がありました。で、まあ、これで財源も確保できるだろうし、こういうちっちゃいものをいろいろの場所にたくさん作って、ネットワークでつなげる。これが、「The University Of Kyoto」と銘打ちたいと思うんですが、これが現代の「光悦村」ではないか。この先は、高田先生に。

高田 公理（佛教大学社会学部教授）

ぼくは女子大の教師として、彼女ら女子大生と長い間、つきあってきました。で、彼女たちが何か「がんばる」には、3つの条件が必要だと気づかされました。まずは「おもしろい」、これが第一条件です。二つめは「ちょっとええ格好ができる」、そして最後は「ちょっとお金が儲かる」——大儲けはできなくていいのですが、これら三つの条件が揃ったら、彼女らは動きます。そういう舞台を京都が提供できないものですかねえ。実現すると、たくさん若者が集まってきて、賑わいもできるのと違うかなあ。そうした仕組みを以前、「ザ・ユニバーシティ・オブ京都」と名づけて提案したことがあるのですが…

▽第2テーブル報告 井ノ上哲史（堀場製作所経営戦略本部）

うちのチームは、最初、日本人は、どうして、自分のアイデンティティーをしっかりとてないのかということから話を始めました。人と同じことってというのが正しい。人と同じことってというのが安心できるんだなあ、というところがある。これってというのは、どこからきているのかなあ、という、うちの

会社でもそうなんです、先輩たちから手取り足取り教えてもらうんですね。そのために、結局、自分のアイデアというものをクリエートできない。じゃあ、どうすればいいかということで、出てきたのが、きょうの大西さんの話でありました、先人たちがやったことを再現してみる。過去のデザインを真似てみる。20年もかかって、ああ、こうやっていたのかということがわかってきて、そのプロセスの中で、アイデンティティーが確立し、自分の好きなことがクリエートできてくるのではないか。

で、そんな中で、デザインって何なの？機能だけ考えるのなら、デザインしているのかなあ。いやいや、デザインってすごく必要。デザインって人を幸せにしてくれるよ、とか、あるいは、自分が実現したいことをイメージ出来ているのがデザインじゃないか等々議論が飛びまして。そういう経過を経て、ビジョンというものはしっかり持っている人、最終目的を持てている人は強いよね、ということになりました。それで、ビジョンというのは何かということにも広がり、自分の領域を持つ事が大事で、その時々流行なんか関係ない。自分のビジョンをしっかり持ち、自分の方向性を持っていたら、自分のやりたいこと、好きなことがはっきりしてくるんじゃないのかなあ等々。

それで、最終的に、デザインというのは、姿かたちを持ったアイデアっていうものを介してするコミュニケーションだろうと。で、ぼくたちが何をしなければならないかという、100年後に、「ああ、あの人がいたよね」といわれるようなものを創りたい、それがわれわれの目指すもんだなということで、最後には、「教育って大事だよ」ということで落ち着きました。

▽第3 テーブル報告

私たちのテーブルでは、「京都の未来のデザインスクールを考える」というテーマで話し合いました。最初は、京都の美術館とか、京都の街全体の話をしていただきまして、特に、美術館の運営について話し、その中で、京都の街全体を常設展示場にするということになり、人脈だとか歴史を理解していけるような説明、案内をもっと増やす必要があるという話がでておりました。で、そういったことの整理をした時に、それを楽しめる人だとか、理解、共感できる人を育てることが必要不可欠になるので、こういった人を育てる場所としてあるのがデザインスクールではないかという話になりました。

そういう文脈で、未来のデザインスクールということをお話したわけですが、どういうものにするべきか、ということでは、例えば、何かをしようと思った人を後押しするようなネットワークだとか、構想を提供できるような場であったりだとか…。一つのキーワード、何かをするだとか、何かをテーマにとかいう時に、他分野とか、分野横断的な場にしていくことが大事ではないか。コンセプトとしては、高田さんチームでもでていましたが、大切なのは、毎日を楽しくってというのを根本に、ライフデザイン、ま、デザインを考えていかなきゃいけないかな、と。この時に、現行の美術大学の問題点も出ましたけど、それはちょっと、芸大卒としては割愛しまして…。

それから、そもそも、デザインは、という概念的な問題も話しました。何かと何かを掛け合わせた時のきっかけとかになりうるのがデザインであるとか、ものを作る核もそうですし、ここでも光悦村、高田チームのテーブルと同じような話が出ておりました。

その後、デザインの「本質」という話になりまして、つまり、デザインの意味をみんなわかって使っているのかということになり、お互いわからないままデザインという言葉を使っている、結局、何もデザインされないまま、何かがあった時、デザインという言葉で責任転嫁がおこる、都合のいい言葉になっているのではないか。そういった、デザインに関しての問題提起が起こりまして、逃げ場となっている都合のいい言葉としてのデザインであってはいけないということで、その後、デザインは、意識と無意識を統合するようなものであり、まあ、ちょっと、何と説明したらいいのわからないんですけど、

生命の本質といった、健康的な美とつながっていけるようなものを生み出せるデザインスクールを作ろう、というような感じで終わりました。

▽第4テーブル報告 川角 育代（若王子倶楽部左右）

このテーブルでは、デザインスクールについて、京都ならではのユニバーシティーとは何か、工芸とか、意匠だけではないデザインって何か、ということのコアに話しました。

日本は、近代化のために西欧から文化を移入してきたわけですけど、それって、日本ならではの受け入れる文化があるということなんです。受け入れてかつ自分のものにできる力が私たちにはあるっていうこと。それで、伝統文化なんですけれども、文化財として残すっていうことの他に、材料とか技術とか素材とかを、どんどん変えながら保っていくという話を最初にしました。他の国では、絶対に変えたらアカンという感じで文化を残していくようなエリアもあるんだが、日本では変化してもいい、違ってもいい、違うからいいということを受け入れるということで文化が発展してきたという歴史があります。つまり、伝統的にしてきたことを続けるっていうことと新しいことを受け入れて変わることは両立するというのが日本の技術と文化である。それと、例えば着物でいうと、きょう、森口先生がおっしゃっていたように、使う人のことを考えて作る。どのように使われるか、他者への慮りっていうことを考えて作るっていうのが、工芸の美質であると考えられる。

つまり、ものづくりのベースは人の幸せのための技術であるべきで、工芸は、誰かのためにつくることであり、それと変化をしてもいいという二つの側面がある。その時、じゃあ、変わってもいいのだったら、伝統という言葉を使う必要はないのではないかという指摘がありました。それに対して、材料とか素材が変わっても、例えば、芯や油を変えても、その日の明るさ火の質は変わらない。その火が品質であり、その品質が伝統である、という説明がされました。

それで、その「品質」と、「人のためにつくる」という二つを考えていきました。この人のためにつくるという人については、日本語には便利な言葉があり、それは「匠」という言葉です。最近、テレビの「ピフォア・アフター」でも有名ですね。誰かのために、だれかの幸せを考えてものをつくる工芸職人が匠。これ、フランス語にもあって、「Métier d' Art」というらしいですが…。使う人、使うシーンのことを慮ってものを作っていき、その技術は品位と美質を保ったもので、そういうスキルを持った人、つまり匠やそれを評価出来る人を育てることを目指すのが「デザインスクール」ではないか、と。そういう結論になりました。

クオリアAGORA事務局

それぞれのテーブルから特徴のあるコメントが出ました。有難うございました。では、きょうスピーカーとしてきていただいたお三方から、感想を一言お願いします。

大西清右衛門（釜師 大西家一六台当主）

初めて来ましたが、こんな格好で毎月されているとは知りませんでした。大きな刺激を受けました。私たちものづくりしているものが、どう、この世の中に生かされていくのかな、というのは自己存在の問題になるんですけれども、勝手に、私は私の考えなりに、きょうも好き放題話をさせていただきました。それで、異業種の方の中でいろいろ体験させていただき、刺激も受け、京都という中、異業種の存在の中で、自己存在をどうしていけるのかなというのが、これからの課題になってきたなあと感じました。

並木 誠士（京都工芸繊維大学大学院工芸科学研究科教授 美術工芸資料館長）

初めて参りまして、とても、刺激的な時間を過ごすことができました。最近の学生は、あまり自分の意見を出さないのが多いので、こういう形で、学生ともやってみようかと思いました。お酒を飲むことはしませんけどね。いいヒントになりました。いろんな話題も出て、刺激的な話もできてとても充実した時間でした。

森口 邦彦（染色作家）

ここに来て、先生たちの話を聞いていればいいと思っておりましたが、自分がお話をするハメになるとは思ってもいませんでした。とてもいい加減な話だったと思いますけども、とりあえず、伝統工芸技術というのが、ぼくが始めたころは、まだ世の中の真ん中を歩いていたらよかったですけども、今はマージンの端っこも端っこ、側溝の縁を歩いている有り様です。で、やっぱり、日本が日本であり続けるために、もう1回ぼくらが、道のまん中歩かんでもええけれど、溝に落ちこちそうにならんでもいいようにしたいと思います。

50年前にフランスに行ったという話をしましたけれど、昨年、ロンドンで友だちと小さい展覧会を開いて、そのついでに、パリに寄って、フランスへ行くのもこれでしまいかないかなあと思っていました。ところが、とあるフランス財団からお客さんが来まして、その財団は、フランスの Métier d' Art といいますか、有形文化財とか技術を一生懸命保護しようとしている所で、そこが出している賞の審査員をしてくれということでした。最後かなあと思っていたパリにまた行こうとしています。

その財団の目的は、それぞれの国が育ててきた技術、文化財はその育んだ環境のみで活かそうとするのではなくて、国を超えて、それを育んだところ以外の所で見なおしたら、また新しい価値を生み出すのではないかということでした。私、かくいう友禅染も今や、風前の灯ですけど、本来自由を求めて、自由に描き出すことのできる染め物の場としてできあがった友禅が、こんな形で命を終えるのは誠に残念ですし、フランスを通じ、また、日本人が自分たちが育て上げたものを大切に思うような機会を何か作れへんかなあと思って、もう少しがんばって見たいと思います。また助けてください。

クオリア AGORA 事務局

どうもありがとうございました。京都はサロン文化がとっても華やかな時があったと思うんですが、今、それもちょっと元気がなくなってきました。ASTEMのご協力もありまして、五山がみえるここで、いろんな方々が集まって、こういう形でクオリア AGORA をやってきております。また、今年度も5月から、同様に展開してまいります。

それから、経産省から京大に出向されておりました横田さんが本省にお帰りになることになりました。一言ご挨拶をしていただきます。

横田 真（京都大学学際融合教育研究センター特任教授）

クオリア AGORA に参加させていただき、いろんな人とお知り合いになれよかったなあと思っております。私は、経産省の技術系の技官という立場なんですけど、自分で実験するわけではなく、行政官としていろんなテクノロジーを使ったプロジェクトをやったりするのは、ある意味じゃあ、芸術家、プロデューサーに近い仕事だなという感じを持っていて、そういう思いでやっていると案外うまく行くことも多いなと思っています。それで、京大に来てですね、京大は、もっとプロデューサーが増えるべきだ、と、

そう思って洛西センターで2年間働いてきました。それで、離れるわけですけど、先日は、URA—学術研究司令室の人達がいるんですけども、その人たちに、「先生方の知恵を使うだけではなく、先生たちを活用して京大が何をできるかを見せることをやってくれ」という話をしました。そういう思いの人たちもまた、教員ではないかもしれないけれども、京大とか、新しい京都を支える人たちではないかなと思っています。そういう人たちが増えることを願って…、また京都に来たいと思います。