

六本木未来会議

デザインとアートと人をつなぐ街に

藤原 大 デザイナー/クリエイティブディレクター
Dai Fujiwara / Designer / Creative Director



CREATOR^{No} INTERVIEW 67

藤原大 Dai Fujiwara

神奈川県出身。中央美術学院国画系山水画科(北京)留学。多摩美術大学デザイン学科卒業。株式会社三宅デザイン事務所入社後、1998年より三宅一生と「A-POC」プロジェクトにおいて服作りの画期的な仕事を行う。2011年までに、ISSEY MIYAKE パリコレクション・クリエイティブ・ディレクター、株式会社三宅デザイン事務所副社長などを歴任。2009年より藤原大デザイン事務所を主宰し、サイエンスとものづくりをデザインでつなぐ活動を国内外で続けている。日本の布のデザインで、ISSEY MIYAKE パリコレクション時代に宮古島苧麻、琉球芭蕉、伊勢崎銘仙、黄八丈の保存と発展を考えた企画、販売を行う。

2016年現在、良品計画MUJI to GOディレクター、資生堂 LINK OF LIFE プロジェクト展覧会ディレクター、桐生産地地域貢献デザイン/桐生クッションデザイン・ディレクター、多摩美術大学教授、金沢美術工芸大学大学院客員教授、東京大学生産技術研究所研究員。

2013年「カラーハンティング展 色からはじめるデザイン」(21_21 DESIGN SIGHT、東京ミッドタウン)企画ディレクション、2015年「LINK OF LIFE さわる。ふれる。美の大実験室」展(主催:資生堂、銀座花椿ホール)展覧会ディレクター、MoMA(ニューヨーク近代美術館)パーマネント・コレクション、2003年毎日デザイン賞、2000年グッドデザイン大賞最高賞など。アクシスギャラリーにて「なんなのA-POC」展など、海外・国内での講演会多数。

2016年秋、フランスにてカラーハンティングの展覧会、デザインウィークで「LINK OF LIFE」展が資生堂で開催予定。



No
67 **藤原 大** クリエイティブディレクター
Dai Fujiwara / Creative Director

クリエイターインタビュー

『街の色、ものづくりの未来』

色とりどりの市松柄に街が染まる
「六本木チェッカーデイ」。

photo_tsukao / text_kentaro inoue

「MUJI to GO」や資生堂の「LINK OF LIFE」のディレクターを務めるかたわら、大学でも教鞭をとる藤原大さん。六本木未来会議には、2014年に行われた「カラーハンティング展 色からはじめるデザイン」特別ギャラリーツアー以来の登場となります。ファッション、色を通して語られる六本木、そして未来のものづくりとは？

コーポレート、アカデミック&リージョナル。

僕は日頃、コーポレート、アカデミック、リージョナルという3つを軸に活動をしています。コーポレートというのは法人に関わる仕事で、たとえば「MUJI to GO」のディレクターなど。多魔美で教えるとか教育に関わるのがアカデミックで、六本木未来会議と同じように街や地域にまつわるあれこれがリージョナル。

中でも、ここ5年くらいは、アカデミックとリージョナルを丁寧にやってきたつもりです。たとえば、自分の事務所を設立した2012年からは、湘南地区で「国際観光デザインフォーラム」というプロジェクトを立ち上げました。そこでは、地産地消を目指して「かまくらやさい」をテーマにした発表会をしたり、JR鎌倉駅の地下道で学生と共に街につながるための展示をしたり。江ノ電さんと商店街をつなげる企画も進んでいます。

この間、鎌倉の鶴岡八幡宮の参道「段葛(だんかずら)」のお祝い行事があり、竹と和紙を使っ

た旗を奉納させていただきました。鎌倉時代のものづくりみたいなこともやりたくて、みなさんと一緒に取り組める企画をコツコツと進めています。

他にも、資生堂さんと一緒に「LINK OF LIFE」というプロジェクトに取り組んでいて、2015年には展覧会も開催しました。名前のとおり、つながることがテーマなので、科学者や研究者、デザイナーにアーティストから、商店街の人まで。もちろん今年もやりますよ。時期はちょうどデザインウィークが開催されている10月、銀座は六本木からもすぐですし、未来会議とも何か一緒にできたらいいですね。



六本木はある意味で、自分を育ててくれた。

というのも、僕にとって六本木は知らない街じゃない いや、ある意味で育ててくれた街といってもいいくらい。地元は湘南ですが、高校から大学時代にかけてはバイトをしていて、毎日終電で通っていた思い出の場所なんです。かわいがってくれるお店がいくつかあったし、お金をもらって人に会って話が聞けるのが面白くて、いろんな場所に出入りしていました。

正直なぜ六本木だったのかはよくわからないんですが、バイトをしながら、とにかくその場の空気を吸いに行くのが楽しかった。この街にはたぶん動物的に惹かれる磁場があって、そういうところに寄っていったらタイプだったのかもしれません（笑）。

仕事をするようになってからも、21_21 DESIGN SIGHT で「カラーハンティング展 色からはじめるデザイン」をやらせてもらったし、この間は国立新美術館の「MIYAKE ISSEY 展：三宅一生の仕事」展にも、もちろん足を運びました。余談ですが、あの展覧会は MIYAKE ISSEY のチームクリエイションの魅力が随所に出ているし、一生さんのこれまでの仕事をまとめて見られる。本当にかっこよかったですよ。



MIYAKE ISSEY 展：三宅一生の仕事

三宅一生氏が活動を開始した 1970 年から現在まで約 45 年間の仕事を紹介する、過去最大規模の展覧会。会場デザインは佐藤卓氏、空間デザインとトルソーのデザインは吉岡徳仁氏が手がけた。国立新美術館で 2016 年 3 月 16 日 (水) から 6 月 13 日 (月) まで開催。

新しいものを噛み砕いて発信することを理解してくれる街。

かつて六本木には、ハイテクノロジーで空間も魅力的な、面白い人が集まる場所がたくさんありました。先端のものを見たり聞いたり語ったり、街の中でコミュニケーションを育て、みんながつながっていく街だったんでしょう。

もともと外国人が多くてインターナショナルな要素が強くて、そういう人がフリーで集まる場所は当時は夜型がほとんど。中でも夜の六本木は、カルチャーに強く関係していました。いわゆるお酒とか飲みだけじゃない、食べたり飲んだり話したりダンスしたりフィジカルってところから派生した文化がつくられていった。そういう意味では、後押しをしてくれるし吸収力もあるというか、読解力があるというか、新しいものを噛み砕いて発信する必要性を理解してくれる街なのかなと思います。今は美術館が多くある。美術館は夜型ではないけれども同じ機能性がありますね。ようやく昼夜つながってきたんでしょうね。

ロンドンにしてもパリにしても、大人がわがままに楽しく過ごせるのは、やっぱり外の文化を受け入れて、それを柔軟に落とし込んでいくことができる街。今、多様性を受け入れようとして問題になって複雑な動きもあるね。



藤原 大 クリエイティブディレクター
Dai Fujiwara / Creative Director

photo_tsukao / text_kentaro inoue

街に求められているのは、ぼんやり話し、誰かにつながる場所。

少し残念なのは、そこでつくられたコンテンツは結局、スペースや機能的な問題もあって、渋谷とか新宿へと移ってしまったこと。六本木の夜に「なるほど、へえーっ」といって蓄積されたものは、違う地域で発展していったんです。また当時、街が生み出していたコミュニケーションやつながりといったものは、ネットにその機能を奪われていきました。でも今の時代また、ぼんやりみんなと話す、誰かにつながる場所が街や空間にハマりはじめているとも感じて。

東京を見ていると、人間の体みたいだなと思うことがあります。あそこの街は心臓、あそこの街は肝臓、あそこの街はすい臓、臓器が集まって体が成り立っているように、銀座には銀座の、六本木には六本木の機能がある。だから、心臓も肝臓もすい臓も、全部ひとつの街でやろうなんて考えないほうがいい。そうやって整理していくことで、六本木が外からどう見られているのかもわかるし、立ち位置も明確になっていくはず。餅は餅屋というふうに割り切って考えられるのってカッコいいと思います。

この街の色は、いろんな色のチェッカー柄。

六本木を色にたとえてみると、ブロック調にいろんな色が混ざっているイメージ。そういうと、人は先入観で12色がバーンとあるような状態を思い浮かべるかもしれないけど、原色じゃないですね。それぞれトーンが違って、いろんな色でつくられたモザイクのイメージ。もちろん昔に比べれば、だいぶごちゃごちゃした感じは少なくなりましたが、まだまだいろんな色があって面白い。

そこで、ファッションで街を変えるアイデアとして、街の人みんなが、いろんな色のチェックを身につける日をつくるってというのはどうでしょう？ 緑の服を着て、緑のものを食べるキリス

ト教のお祭り「セントパトリックデー」のように、六本木の人はもちろん、外から来る人にもチェックを身につけてもらったり、あるいは買ってもらったり。ストールとか帽子とかハンカチとか手軽なものでもいいし、缶バッジとかワンポイントでもいいですね。街で配られているポケットティッシュの紙をチェック柄にするとか、ウインドウにもシートを貼ってあげるとか。

市松模様が一番きれいだと思いますが、テキスタイルにすると格子はコストが高くなりすぎてしまうので、ボーダーとかストライプ柄のほうがやりやすいかもしれません。そういうことをあまり気にしないんだったらプリントでもいいし、むしろ布にしないで紙にしちゃうとか。紙はいいですよ、かばんとか服とか全部つくれる時代になってきましたから。素材や模様はともかく、大事なのはストーリー。そこに「なるほど、じゃあ行ってみるか!」と思わせるようなものを、みんなで考えるのはどうかな。

モノではなくサービスを買う時代のものづくりとは？

素材をつくって、それが最後使われるところまでのプロセスに関わっていくというのが、僕のもともとのスタンス。デジタルテクノロジーを使って服をつくる「A-POC」もそうですが、これからもサイエンスとデザインが含まれたアプローチというのは変わりません。IoT（モノのインターネット）もだいぶ進化してきているので、現在は、繊維を使って素早くプロダクトをつくる、消費のことまで考えたものづくりに取り組んでいます。

これからはだんだんモノを消費しない社会になるなんていわれていますが、僕はけっしてそんなことはないと思うんです。ちょうど今は、直接モノを買って消費する人としらない人が分かれる過渡期にあって、もちろん徐々に前者が増えてはいくでしょう。だって、モノがないほうが気楽だし、管理しやすくて便利だし。たとえば、パーティをするにしてもケータリングを頼めばいいし、部屋は何もないほうがかっこいいですよ。

むしろ、経済的に自立している人のほうがモノを買わなくなる。その代わりに、何らかのサービスを買います。最終的にサービスにつながらないとモノが売れない時代ですが、「ものづくりはサービスづくり」と考えていけば、デザインを通じてものづくりをしている僕も寂しい思いをしなくていい（笑）。



A-POC

三宅一生氏が藤原氏とともに 1998 年に開発をスタートした、コンピュータ制御で一体成型の服を生み出すプロジェクト。1999 年の春夏 ISSEY MIYAKE パリコレクションにおいて最初の作品を発表。2000 年度グッドデザイン大賞、2003 年度毎日デザイン賞を受賞。



藤原 大 クリエイティブディレクター
Dai Fujiwara / Creative Director

photo_tsukao / text_kentaro inoue

未来を考えるなら、まず今を考えてあげればいい。

ものづくりの未来はどうか、ですか？ それはむしろ僕のほうが教えてほしい(笑)。ただ、「掃除やゴミ集めから新たな価値をつくる」ことを考えていくべきだとは思いますが。僕自身、ゴミ出の分別は上手にできないけれど、消費がモノからサービスに変わって、「コト」を消費するのが中心になると、モノを捨てる意識が薄くなってしまいうような気がするから。

ちょっと脱線しちゃうんだけど、最近、ぬか漬けなんてしないでしょう？ キュウリを買ってきて、きれいに洗って、毎日ぬか床を混ぜる、あれ手が臭くなるんだよね。でも、実際にやっていない人は価値の捉え方が一定になってしまって、それがわからない。当たり前の話なんですけど、これがモノではなくサービスを消費しているという状態。

実際、成分や物質のことまでわかっていないとモノってつくれないんですよ。デザインは物性を必要とするから、やっぱりモノに近いほうが新しい価値を生み出せるし、クリエイティブなことにチャレンジできる。飛躍しているようですけど、ゴミって、みんなとつながれる最終成果物でもあるから、生活の中でゴミに携わらなくなると、だんだんものづくりに対する奥行きがなくなってくるんじゃないかと感じます。

日本人には、もともと"つくるDNA"があるでしょう？ 何百年前から受け継がれている「ミーム」といってもいいかもしれない。ちょうど 300~400 年前の江戸時代には、綿とか染め物とかいるんなものの生産性が高くなって、人口も増えたので循環型のものづくりをしなくちゃいけなくなった。今の我々にはその頃のミームが残っているから、仮に日本がなくなったとしても、必ずまた何かをつくりはじめる。つまり、結局のところ未来のことを考えるには、まず今を考えてあげればいいんじゃないかな。

六本木のリサイクルペーパーをつくらう。

もう少しゴミについて話をすると、東京ミッドタウンにある街路樹の落ち葉にしても、管理を担当している方がきれいにしてくれますよね。でも、不動産屋的視点でいえばあれ、すごくコストがかかるんです。

「カラーハンティング展」で、街路樹などの木に名前と色を与える「ネーム・ザ・ツリー プロジェクト」という企画をやりましたが、それをするだけでも木が少し身近な存在になる。木は動かないから土地や家と同じように不動産ですよね。それなら街路樹にもちゃんと価値を与えて、まわりを掃除したら遺産相続のデータがもらえるとか（笑）。

こんな感じで、掃除に対する意識が自然に変わるような循環型のシステムがあるといいんでしょうね。誰かから言われたって、みんなやりませんから、そのつながりを設計してあげるのが大事。街の中で日常的につながれるのもいいし、旅行先でつながれるのもいい、六本木の場合なら、さっきのアイデアとくっつけてチェック柄を着て掃除をするストーリーをつくる、街の中から集めたゴミをリサイクルして「六本木ペーパー」として売り出してみるのもいいかもしれません。



カラーハンティング展 色からはじめるデザイン
自然や都市に実際に存在する色を紙片に写し取る「カラーハンティング」を通して、色が持つ可能性に迫るとともに、研究者や企業などと協働して得た色とデザインの成果を展示。2013年6月～10月、21_21 DESIGN SIGHTで開催され、藤原氏がディレクターを務めた。

21_21 DESIGN SIGHT 企画展 藤原 大輔のカラーハンティング展
色からはじめるデザイン
カラーハンティング展
2013年6月21日(金)～10月6日(日)
会場 21_21 DESIGN SIGHT 東京都港区新橋2-1-1
www.2121designsight.jp

銀座には銀座の、六本木には六本木の色がある。

未来の街の姿を考えると、そうですね また色の話に戻ってしまうんですが、やっぱりタイルひとつでも黒い色じゃなくて明るい色を使ってほしい。高いんだけどね（笑）。照明を使わなくても街が明るく見えるし、明るいと犯罪も減るだろうし。中でも人の肌の色に近いようなベージュ、肌色って品があるから、街をきれいに見せてくれるんです。

ちなみに、街の色が最後に「落ちる」ところってどこかわかります？ それは道路とか歩道、つまり道なんですね。前にパリの道をカラーハンティングしたことがあるんだけど、明るい色の建物が多いんだよね。まわりの風景や空の大きさ、壁から反射した色が道に落ちて、アスファルトでも石畳でも街の色が出ていてとてもきれい。もちろん日本を見ても、銀座は間違いなく

銀座の色をしているし、六本木は六本木の色をしている。せっかくだから、今日の撮影は道路にしましょうか。

取材を終えて

「もうひとつくらい気づいたことを言えないかなあ

」と話しながら、アイデアを次々と出してくれた藤原さん。この日は、インタビュー前に六本木の街をロケハン。撮影は「あそこはきれいでしたね」とおすすめしてくれた、東京ミッドタウン西交差点前でカラーハンティングをしながら。

(edit_kentaro inoue)