

Title	衣服とそのプレゼンテーション : 三宅一生のA-POCの意義
Author(s)	前田, 彩子
Citation	デザイン理論. 2005, 46, p. 115-129
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52777
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

衣服とそのプレゼンテーション — 三宅一生の A-POC の意義 —

前田 彩子

京都工芸繊維大学大学院

キーワード

衣服, プレゼンテーション, A-POC, プロセス, デザイン
clothing, presentation, A-POC, process, design

はじめに

- 1 A-POC の実際
 - 2 A-POC のプレゼンテーション
 - 2-1 A-POC のショー
 - 2-2 A-POC の展覧会
 - 2-3 A-POC のショップ
 - 3 A-POC とプレゼンテーション
- おわりに

はじめに

これまでの西欧の衣服の歴史において、衣服の生産システムが大きく変化したのは、20世紀半ばのことである。それまで受注生産、つまり、個人の注文によってのみつくられ、売買されていた衣服は、交通網の発達や機械の発展などにより大量生産、つまり、短時間内に多くの量が画一的につくられ、流通するようになったのである。そして、流通する前の新しい衣服は、何らかの媒体を通してわれわれに提示される。その媒体は、衣服生産の発達に伴ってさまざまに変化してきた。近年では、モデルが衣服を着て舞台を歩くショー、その姿を撮影したビデオ映像や写真、あるいは、新聞や雑誌、店舗の空間などと多種多様であり、とくに20世紀末から顕著な変化が見られはじめるようになった。本稿で取り上げる“A-POC”も、衣服のこういった新しい媒体による提示と深く関連している。

A-POC とは、「Epoch (エポック=新時代)」とかけて、「A Piece of Cloth (一枚の布)」の頭文字からつくられたことばであり、世界的なデザイナーである三宅一生 (1938~) とテキスタイルエンジニア兼デザイナーである藤原大 (1967~) のふたりによって新しく提案された衣服をいう。彼らを中心としたチームは、「一体成型」を当初のコンセプトとし、従来の衣服生産システムとは異なるコンピュータ・テクノロジーを駆使した工程で、A-POC シリーズを展開している。

A-POC は、雑誌の記事や対談で取り上げられる例は多かったものの、誕生から間もないこともあり、これまで研究の対象として深く論じられることはほとんどなかった。三宅は、従来の西洋の服作りとは違う「1枚の布」で体を包み込む服をコンセプトに1970年代から一貫した制作を続け、同時に著名な芸術家とコラボレーションを行っていた。このために着目されることは比較的多く、それに関する文献は何点かみられる。哲学者の鷲田清一は、その著書『最後のモード』のなかで現象学的観点から三宅の作品に取り組んだが、まだ誕生していなかった A-POC との関連には触れていない。

ここでは、プレゼンテーション、すなわち提示方法という視点から A-POC の特色と定義を明らかにしたい。はじめに、そもそも A-POC とはどのような衣服であるのかを検討する。その際、衣服自体とその生産工程とに注目する。次に A-POC が実際に試みている従来とは異なるプレゼンテーション、つまり、ショー、展覧会、店舗に焦点を当て、これまでの提示方法とどのような差異があるのか分析する。最後にそれらを総合して A-POC の特性とその意義を考察し、なぜ従来と異なるプレゼンテーションが必要であったのか、また、なぜ可能であったのかという点を解き明かしたい。

1 A-POC の実際

先にも述べたように A-POC は、三宅一生と藤原大のふたりを中心とする10人前後のチームによって作り出された新しい衣服のコンセプトのシリーズである。原形が誕生してからわずか8年の間に、2000年度グッドデザイン大賞の受賞や展覧会への参加、個展の開催など、数多くの注目を集めている。そのはじまりは、1997年「Issey Miyake」のコレクションで発表された〈Just Before〉である。このシリーズは、三宅のそれまでの衣服とは一線を画したものである。三宅は、以下のように述べている。

想像力を持ち、先入観を持たない彼ら〔チームの人々〕が、私がいつも探している「現代とライフスタイルを反映する衣服」の発見をもたらしてくれると確信している。——中略——私は、衣服をつくるシステムの根本的な変革の実験を試みている。最近のコンピュータ・テクノロジーを使って、機械を通り、通常は裁断と縫製のために必要であった無駄な生地を残さずに、完成した衣服の出現を思い描いているのである¹⁾。

三宅は、果てしなく変化する時代とその要求に応える衣服をつくり出す可能性を求め続けている。そして、その可能性を探するためにチームワークを基本とした A-POC プロジェクトに乗り出した。A-POC が正式デビューした翌年の1999年、三宅は自らの挑戦のために、28年に

渡ってつくり上げてきたブランドである「Issey Miyake」を滝沢直己ⁱⁱⁱ（1960～）に任せ、A-POC に専念することにしたのである。2000年には、東京とパリに機能、デザイン共に特徴的なショップがオープンした。A-POC シリーズには、それぞれの名称と共に、シーズン^{iv}ごとの通し番号がつけられている。1997年の〈A-POC 0〉〈Just Before〉と1998年の〈Tube Knit〉は、「Issey Miyake」ブランドからの提案であり、正式な「A-POC」ブランドとなるのは1998年の〈A-POC 1〉〈King and Queen〉からである。

では、その A-POC とは、具体的にはどのような衣服で、従来の衣服とはどのような差異があるのだろうか。A-POC は、根本的な生産段階から従来の衣服とは異なるため、その特性を把握しようとするときには生産の工程を知っておかなければならない。そのことを念頭にいく例かの A-POC をみていきたい。

現在の衣服に用いられている素材には、主として二通り^vがある。ひとつは布帛と呼ばれる織物で、もうひとつはニットと呼ばれる編物である^{vi}。その構造上、一般に布帛は伸縮性に乏しく^{vii}、ニットは伸縮性に富むという性質を持っている。

初期の A-POC は、ニットのみの構成であった。上下にフリンジのついた一枚の細長い生地のように見える〈King and Queen〉（1998年）の一部をよくみてみると人を象ったようなラインが入っているのに気づく（fig. 1）。生地は筒状になっており、ラインに沿ってカットするとワンピースや帽子、スカートなどが現れる。カットしてもほつれないそのラインには何通りかあり、それを選択することによって袖や丈の長さや衿ぐりのかたちなどのデザインを決定することができる。ラインの選択とそれをカットすることは着用者^{viii}に任せられており、十分な伸縮性を有する解き放たれた衣服は、身体のかたちと動きに無理なく適合し、縫い合わせる必要なくそのまま纏えるのである。生地の子の部分にはあますところなく靴下やバッグなどになる（fig. 2）。この A-POC がつくりだされるには、素材となる糸を決定し、衣服のフォルムをプログラム化し、それらをコンピュータ・プログラミングされた工業用編み機に通すという段階が必要である。簡単に言うと、材料とデータを機械に入れるとそのまま衣服を含んだ筒状に編まれた生地が出てくる一体成型なのである。ニット生産に

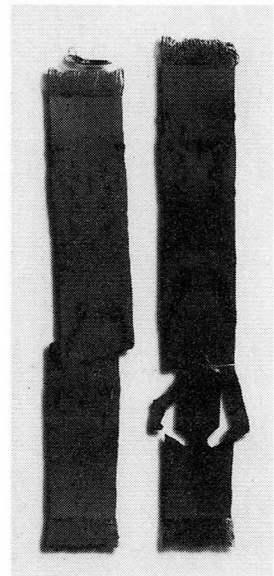


fig. 1 〈Queen〉1998

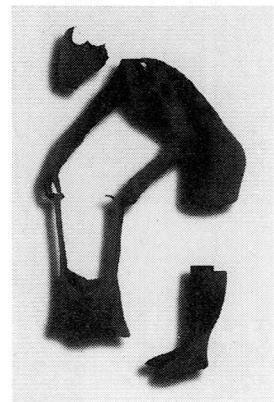


fig. 2 〈Queen〉1998

は1970年代からコンピュータが導入されており、縫製なしに衣服を成形すること自体はこれまでと異なる技術とはいえない。また、ストッキングはかなり以前から一体成型で生産されており、無縫製立体衣料用編機^xが開発された近年のニットの衣服生産においても、1着の衣服を1本の糸から編みだすことができる技術が実用化しはじめたところである。しかし、すでに形態が決定しているストッキングの場合には同一デザインの大量生産が前提にされているし、近年の無縫製立体衣料用編機にしても一着ずつが編みあがってくるのであって、生地カットするラインが編み込まれ、デザインの最終形態を着用者自身に委ねる A-POC とは異なる。縫製を必要とせず、カットすることで衣服の最終デザインを決定する新しい服づくりは、衣服生産のプロセスを変容させる革新的なものなのである。

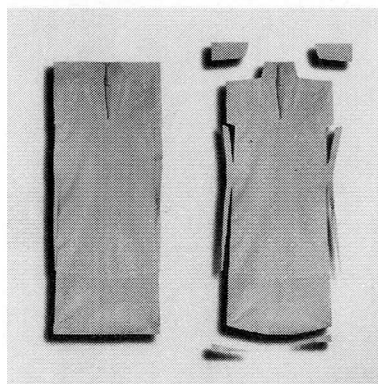


fig.3 〈Pain de mie〉 1999

その後、レイヤードやライン上ではないところでカットしてもほつれない技術、あるいは糸や編み方の変化を駆使したデザインの展開など幾通りにも進化した A-POC に、はじめて布帛が誕生したのは、1999年のことである。〈Pain de mie〉(fig. 3) と名付けられたその A-POC は、好みの厚さにカットして、耳まで残さないで食べられるフランスのトースト用食パンと同じ名前が示すとおり、好きなラインで切り取ることができ、生地の無駄が出ないようにされている。この点はそれまでのニットの A-POC と同様であるが、2本以上の糸の交錯から成る伸縮性に乏しい織物での一体成型はニットに比べて容易ではなかったはずである。部分によって織りの密度を変化させることなどで、縫製なしに立体的にすることを可能にしたもののニットほど身体にフィットしない。その問題点に対応するように、両脇から切り取られる生地がサイズ調整のベルトのように用いられる仕組みになっている。布帛における衣服生産は、多くの場合、すでに出来上がっている生地から必要なものを選び、型を決定し、その型紙通りに裁断し、それを縫い合わせるという手順で行われてきた。現在では規模や速度は変化しているものの、その工程は衣服が受注生産であった近代、さらに遡ってそれすらなかった古代からほとんど変わっていない。糸の段階からそのまま衣服になる生地をつくり出す A-POC の出現で、裁断、縫製が省かれるというそれまでとは全く異なる工程が実現したのである。さらに糸と織り方による生地自体の種類拡大や平面では最も困難なアイテムであるパンツへの完成など布帛の実験が重ねられている。

ここまでは「一体成型」という当初のコンセプトのもと、縫製なしでの立体性を追求してきた A-POC であるが、2000年の〈Caravan〉(fig. 4) のように、左右の身頃が別々に織り込

まれ、後ろ中心1カ所に最低限の縫製が必要となるシリーズも発表された。より立体的な三次元の服へというこの方向性は2003年の〈Hand Stitch Jacket〉(fig. 5)に発展し、ここでは縫製が完全に必要となったのである。袖や身頃、見返しなどジャケット1着分のパーツが、幅60cm、長さ4mのひとつのフレームのなかに収まっている。型紙上の指示、つまり、出来上がり線や縫い代、ボタンつけ位置、ステッチのラインなど、縫製時に必要となる情報が織り込まれたその全てのパーツを切り取り、縫い合わせることでできあがる。いうまでもなく、丈や前あわせの種類などは選択できるが、これでは当初のコンセプトである一体成型への追究を諦め、これまでの工程とほとんど変わらなくなったようにも思える。しかし改めて見直してみると、衣服の一体成型という考えの進化であると捉えることができるかもしれない。一体成型で省かれるものは、工程だけでなく生産される過程においてどうしても発生してしまう余分な材料である。従来の衣服生産の方法では、多くの場合、生地が生産される単位が最低でも何十メートルと大きく、使用できずに余ってしまうことがしばしばある。それ以前に、注文通りの生地ができるかどうか確認するためのサンプルをつくるだけでも多くの分量を要している。ひとつのフレームのなかに1着分のパーツが無駄にならないように配置された生地は、必要な枚数だけの生産が可能であり、結局のところ「通常は裁断と縫製のために必要であった無駄な生地を残さず」という三宅のことに一致するのである。また、もう少し別の視点から眺めてみるとキットを意識したものとも理解できるだろう。近年、何かを完成させる一式のパーツがひとまとめにされて販売されていることがよくある。そこには完成品だけではなく、つくること自体をも楽しむ目的がある。その領域は、組み立て模型やぬいぐるみなどの玩具にはじまり、アクセサリや自転車、ビールや薫製などの飲食物までと多岐に渡っている。このようなキット化と呼べるような要素は、ひとつのフレームからパーツを取り外し組み立てる〈Hand Stitch Jacket〉にも当てはまるのではないだろうか。現在の衣服生産は、オート・クチュールやプレタポルテをはじめとして様々な方式がある。A-POCは、高度な職人の手仕事を誇るオート・クチュールへのアンチ・テーゼとは指摘されてきた⁶が、実はこのキット化されたA-POCはプレタポルテにも属さない。つまり、手仕事でも、工場生産でも、衣服というものをつくりだしていることには変



fig. 4 〈Caravan〉 2000

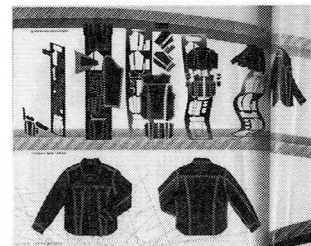


fig. 5 〈Hand Stitch Jacket〉 2003

わりないのである。A-POCは、衣服がプロダクト製品のひとつであることを改めて認識させるのである。

以上のように、さまざまな進化をとげてきたA-POCは、コンピュータ・テクノロジーを用いた従来とは異なるプロセスで生産され、無駄になる材料が極力削られているという点において一貫している^{xi}。ものをつくり出すには、素材とフォルムが必要である。もちろん、オート・クチュールでもプレタポルテでもその点は同様である。A-POCはどれも編機または織機のある工場で作られるのだが、いずれにしてもつくられた生地の中にはあらかじめ計画された最終的なフォルムが存在している。通常、衣服にとっての素材とは生地そのものであると思われがちであり、生地は材料メーカー、機械メーカーが提供するものの中から選択することが一般的であった。三宅は思い描いた素材を手に入れるために早い時期から生地づくりの現場と関わっていたが、その段階ではまだ衣服の素材は生地であるという前提から抜け出せていなかった。それは工程の変革を試みた「プリーツ・プリーズ^{xii}」の開発時においても同様である。はじめに生地があり、それを用いてあるフォルムをつくらなければならないという条件下では、どうしても裁断と縫製という工程を経なければならないという限られた状況になってしまう。だが、糸の段階にまで遡れば見えてくるものがある。A-POCは、生地は糸からつくられるという単純な事実気づくことでその制約から脱出し、工程の変革も含めた糸からの衣服生産を実現することができた。衣服をつくるときに、素材とフォルムという要素を必要とする基本は変わらないが、素材がフォルムになっていくために何をするか、というその間の変革は可能なのである。近年のデザインにおいて可視的な領域、つまり、色彩やフォルム、質感といった表面上の変化のみが重要視されてきた^{xiii}が、現実のデザインは、不可視の領域、つまり、工程やその過程において発生する余剰などを含むものである。

また、最終デザインの決定権が着用者に与えられている点にもA-POCの一貫性がみられる。もちろん、事前にカットするラインが見えていることからわかるように、着用者の選択は限られた範囲内に留まるものではある。しかし、着用者がデザインに参加することは、誰のデザインであるかという点に対する意識を薄める効果もある。衣服にはそのデザイナー名が注目されるが、本来プロダクト製品はアノニマスなものであった^{xiv}。A-POCは、ここでもプロダクトを志向しているかのようである。高度な技術を駆使しながらもハサミを入れることで完成するA-POCは、大量生産でありながら個人の意志に沿う特別仕様という矛盾する要素を両立させている。プロダクト的側面を全面に示しながらも、その特徴のひとつである画一化を出し抜いたともいえるだろう。

それでは、このように特徴的なA-POCは、ショーや展覧会、ショップにおいてどのような方法で提示されているのだろうか。

2 A-POCのプレゼンテーション

2-1 A-POCのショー

まず、1998年10月14日にパリの国立美術学校[※]で行われた1999年春夏コレクションの様子をみてみたい。

ショーのはじまりは、ステージに白く長い生地が置かれた状態であった。この生地には、縦方向に人間が両手を挙げているかのようなラインが見える。次に黒いTシャツと黒いパンツの二人の人物が登場し、このラインに沿ってハサミを入れていく (fig. 6)。すると、カットしたラインがフリンジのようになった帽子、シャツ、スカート、バッグ、靴下などが現れ、それらがモデルに装着される (fig. 7) と頭から爪先まで一連の装いとなった。〈Queen〉と題されるその A-POC は、実は筒状になっており、ただカットするだけで、生地から衣服に変身したのである。続いてそのヴァリエーションがつぎつぎに披露された後、最後には赤く長い二枚の生地からつくられた〈Le Feu〉が登場した (fig. 8)。それらは、最初にあった白い生地と同じくまだカットされていない状態ではあるが、一枚の生地にはシャツのラインが、もう一枚の生地にはスカートのラインが水平方向に連続して並んでいる。二枚の長い生地は、シャツが上、スカートが下に垂直に伸ばされた。二十数人もモデルは、おのおのシャツとスカート一組のラインに入り、生地の中に列をなしてステージを歩いた。縫製することなく、生地がそのまま衣服となる A-POC をアピールしたのである。

次に1999年4月に開催された1999-2000年秋冬コレクションに注目してみたい。そのなかの〈Alien〉は、赤地に黒のラインが配された生地で全身を覆われたモデルの登場からはじめられた (fig. 9)。モデルを覆っていた生地は、頭や顔、手首や脚首までをくるむ、ややタイトなジャンプスーツのようにも思える奇妙な衣服である。その頭の周囲にはフリンジがあり、首や胴体部分にはドレープが寄っている。顔と胸の部分は、メッシュになっている。ぴったりしている脚の両脇



fig. 6 ショーの様子 1988

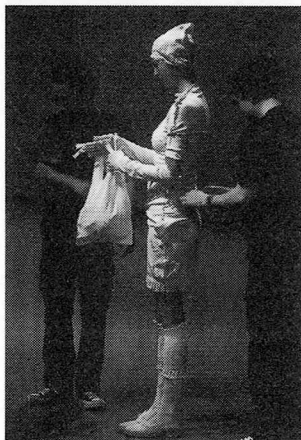


fig. 7 ショーの様子 1988

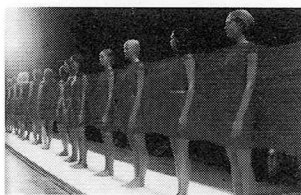


fig. 8 ショーの様子 1988

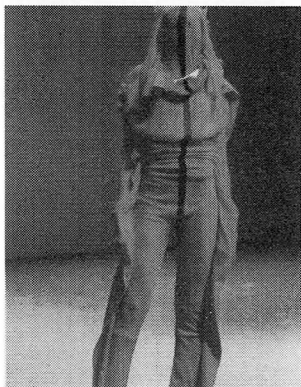


fig. 9 ショーの様子 1989

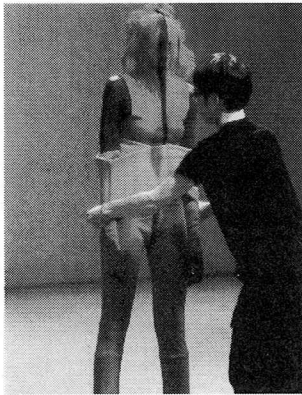


fig. 10 ショーの様子 1989

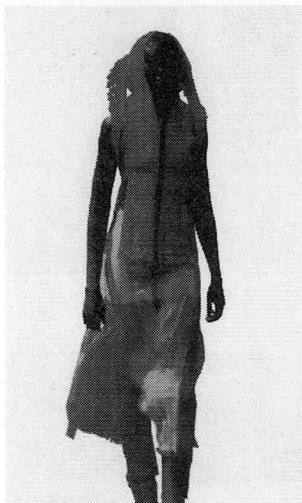


fig. 11 ショーの様子 1989

には襷があり、ポケットのように手を入れることができる。ここでもまた、黒い出で立ちの人物二人が登場し、足首からパンツの両脇にある襷を切りとっていく。上半身を覆う生地を、バナナの皮のように剥いていくと (fig. 10)、ノースリーブシャツとマスクが繋がったトップスが現れ、剥かれたほうの生地は、裏返ったままちょうどスカートのようにパンツの上に被せられた。裏になったメッシュとメッシュでない部分は色の濃淡で区別できるようになり、遠目にはボーダー柄のようである。最後に、マスクの中央に切り込みを入れるとモデルの顔が現れ、フリンジのあるフード付きトップスになった。また、胴体と腿から下のサイドにも切り込みを入れることで、パンツとスカート、トップスの重なりが効果的なレイヤードスタイルが完成したのである (fig. 11)。〈Queen〉の進化型として複雑化した A-POC を効果的にみせる結果となった。

19世紀中頃までの衣服は、つくり手である仕立屋が顧客である上流階級の女性たちのもとへ出向き、その要望に応じたかたちに仕立てるという受動的な方法でつくられていたため、衣服を見せる機会は必要とされていなかった。1858年頃に今日のようにつくり手自らが創作した衣服をつくるという能動的な方法が取り入れられたときに、はじめてモデルが創作した衣服を身につけ招待客に披露する形式が採用された。

その形式は徐々に一般的になり、現在では報道記者、バイヤー、顧客などを招待し、新しい衣服を纏ったモデルが舞台を歩くという形式^{xvi}が大部分を占めるようになっている。近年では、モデルではなく人形に着せたり、路上にいるモデルを追いかけて写真を撮らせたり、といったように趣向を凝らしたショーも多く見られるようになってきている^{xvii}。だが、このように工夫された演出があっても、それらは、「すでに出来上がっている衣服」を見せているにすぎない。つくり手が創りあげた新しい衣服をそのまま提示するという基本的な部分は変化しないままであった。しかし、先に示したような A-POC のショーはその基本的な部分に変化をもたらした。ショーのはじめに登場するのは、まだ衣服になっていない生地であり、完成品とはいえないものである。A-POC にとっては、ショーのなかでカットするという行為^{xviii}と新しい衣服そのものとは切り離せない関係にある。つまり、A-POC が提示したい対象は、新しい衣服だ

けではなく、カットするという行為自体も含むものなのである。それは、直接にカットすることだけでなく、A-POC がどのように生地から成立しているのかということにも理解を促すものでもある。

2-2 A-POC の展覧会

1997年10月のイッセイミヤケ1998年春夏パリコレクションにおいてA-POCの原型である〈Just Before〉がはじめて姿を現した。この〈Just Before〉は、1998年にパリのカルティエ現代美術財団、翌1999年にニューヨークのエース・ギャラリー、そして2000年に東京都現代美術館で開催された「ISSEY MIYAKE MAKING THINGS」展の会場で展示された。

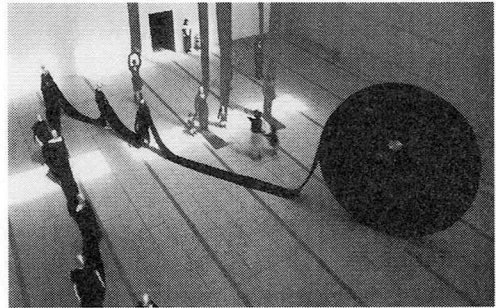


fig. 12 展覧会の様子 2000

東京都現代美術館の展示では、広い吹き抜けのフロアーに黒い生地が直径約6メートル^{six}の巨大なロールとなって設置されていた (fig. 12)。そのロールから続いて伸びている生地はV字型に配置され、その途中には何体かのマネキンが立っている。遠くから眺めると巻かれたテープが引き出されているかのようなのである。テープのように平面状に見える生地は、実は筒状になっており、筒の中に入ったマネキンの位置で膨らみ、また平面に戻り、次のマネキンでまた膨らむという繰り返しである。それぞれのマネキンで膨らんだ生地は、フードつきの長袖のワンピースであったり、背中が大きくあいた、あるいは、右がノースリーブ、左が長袖のアシンメトリーのドレスであったりと、カットする部分によって異なるデザインになっている。まだ互いにつながり合っているそれらは、JUST BEFORE という名前の通り衣服になる直前を示したのである。

そして、2001年にはA-POCのみで構成された最初の展覧会である「A-POC MAKING: Issey Miyake & Dai Fujiwara」展^{xx}が行われた。その会場は、絵画や彫刻といったいわゆる芸術作品ではなく、椅子を主としたデザイン製品が展示される美術館のヴィトラ・デザイン・ミュージアム・ベルリンである。幅7メートル、

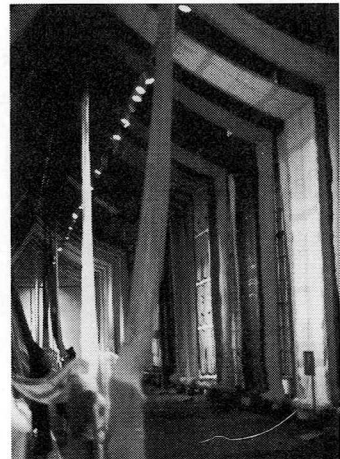


fig. 13 展覧会の様子 2001

奥行き100メートル、高さ13メートルの細長い会場には、それまでに開発された各種の A-POC とこの展覧会のためにつくられた A-POC が並べられた。各々の A-POC は、右に置かれた反物から生地が垂直に引き出され、天井を伝って左へと垂らされている (fig. 13)。垂らされた先に配置されたトルソーは、袖の長さが変わっていたり、首周りのかたちが違ったりといったように、異なる部分でカットされた A-POC を纏っており、実際に身体が入った場合どのようなかたちになるのかということが一目瞭然であった。そのうえ、カットする場面を撮影したビデオも流され、構造への理解を促していた。

また2003年には日本での初めての個展「なんなの？ A-POC」展が東京のアクシスギャラリーで開催された。藤原によると、この展覧会は A-POC の軌跡の検証とこれから進むべき方向の模索との双方が念頭におかれたものであるという^{xxi}。ひとつの展示室の天井には、まだ生地の状態の A-POC が縦方向に長く伸ばされ、床には設計図とも言うべき型紙が、こちらもまた縦方向に敷かれた。横方向には、吊された白いネットにカット済みの A-POC が留められ、その前方に実際に着用した状態が人台の上にあらわされた。柄や糸の種類といった素材生産の指示が書き込まれた企画段階に用いられるトワルまでが陳列され、段階を経た A-POC

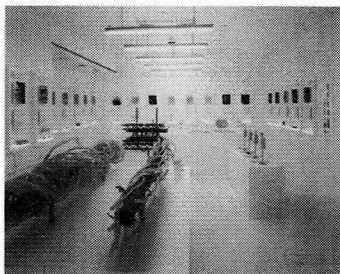


fig. 14 展覧会の様子 2002

の進化の過程とその特徴的な構造が、ネットの網目を通して一望できる。また別室の「A-POC 〈bagette〉の解剖」^{xxii}では、素材を構成している1本の糸の巨大模型 (fig. 14) が用意されるなど、その製造過程からロゴデザイン、パッケージまで A-POC に対するあらゆる視点からの分析が視覚化されていた。実際の A-POC の進化の過程と並列して、通常は隠される部分である制作の技術やプロセスが詳細にわたって披露されたのである。

1970年頃から増加してきた衣服の展覧会は、そのほとんどが民族衣装や過去の衣服の陳列であった。陳列される衣服は、形状や色、時代など何らかのテーマに沿っていてもその展示方法の多くは、マネキンか人台に着せられて並べられるだけであった。1990年頃からは現役デザイナーの作品が取り上げられはじめ、さらに20世紀末頃からはデザイナー本人も企画に参加する例もみられるようになってきたが、その展示方法は主流のままである。展覧会の一環としてモデルが衣服を纏って歩くショーを行ったり、映像を取り入れたりした試みも目立っているが、これらが見せているものは、従来のショーと同じく相変わらず「すでに完成している衣服」である。それに対して、A-POC が提示しているのはこれから完成する衣服であり、そして、その生産のプロセスの手がかりとなるものなのである。

2-3 A-POC のショップ

初めての A-POC のショップは、2000年2月17日にオープンした青山店である。A-POC の企画デザインを行う本部でもあるこのショップの設計は「イッセイミヤケ」のための空間デザ

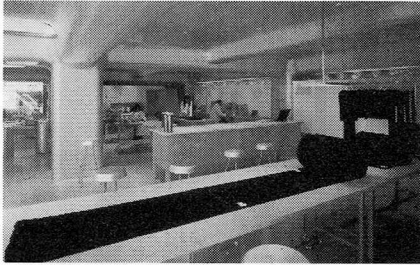


fig. 15 A-POC 青山店

インや家具の開発で活躍している吉岡徳仁（1967～）が担当した^{xxiii}。青山通りに面したショップの正面はほとんどガラス張りで、不特定多数の道行く人々はショップの空間全体を見渡せるようになっている。その外側のガラスには、通常アニメーションによって A-POC のロゴが投影されているが、A-POC がラックにかけられていたり、台に乗せられたりしている販売のスペース

そして、その奥にある何やら作業をしている人々のいるアトリエのスペースまで見通すことができるのである。打ちっ放しコンクリートの床の販売スペースに足を踏み入れると、天井や柱の凹凸に合わせてカーブしているシルバーのパネルが目に入る（fig. 15）。これは A-POC のコンセプトそのものの「一体成型」でつくられているエキゾーストパネル^{xxiv}で、その製造方法を強調しているかのようなのである。そして、中央に設置された作業台には、まだ衣服になっていない A-POC が丸められ、壁面のラックにはハンガーに吊された A-POC が並べられた。さらに、ここから奥を眺めると白衣^{xxv}を纏った人々が実験室といった雰囲気で作業をしている様子が見える。ガラスを隔てて、ミシン、プレス機、プログラミング用のコンピュータ、作業台などが置かれたアトリエのスペースが確認できるのである。ここでは、A-POC の企画、試作が行われているのだが、柱の陰にある入り口には扉もなく、販売のスペースからそのまま入れるようになっている。この、ひとつの場にある販売のスペースと人々が眺められるアトリエの組み合わせは、生地をカットすることで衣服のデザインを決定するその最終プロセスに着用者が参加できるという A-POC の特性を目に見えるかたちで実現する試みでもある。

続いて、2000年9月7日にオープンした A-POC パリ店に目を移してみよう（fig. 16）。

白い空間に緑、オレンジ、黄色がアクセントとして用いられているこのショップは、若いフランスの建築家であるブルレック兄弟^{xxvi}（RONAN（1971～）& ERWAN（1976～）BOUROULLEC）によってデザインされた。その壁には横方向に三本、縦方向には壁から天

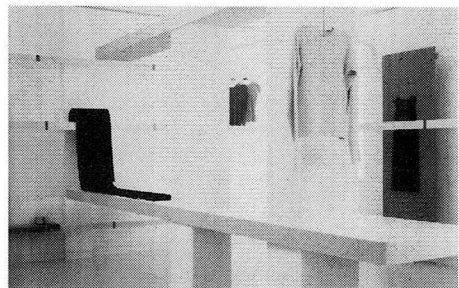


fig. 16 A-POC パリ店

井を伝ってまた壁へと、白い金属製のレールが網目状に張られている。このレールは、表からは見えない細いロッドで壁に固定されているため、壁や天井から浮いているように見える。このレールの任意の位置にパネルを取り付けたり、A-POCの生地を垂らしたりすることで、空間を自由に分割し構成することが出来る。カットする部分でデザインが変わるA-POCと同様である。パネルにはマグネットでA-POCを留められるようになっており、一見何もなく平面上に張り付いているかのようである。天井から吊り下げられたハンガーは、衿ぐりからは何も見えない構造になっており、ハンガーに掛けられているA-POCは、たった1本のワイヤーで空中に浮かされているかのようである。また、デュボンコーリアン^{®xxvii}製のカットするための作業台には継ぎ目がみられない。カットするだけで衣服になる、すなわち、縫い目のないA-POCと同様である。ここでもまた、A-POC自身の実際の特徴とコンセプトが、その空間に機能的に取り入れられている。

19世紀の既製服の発展までのショップは、ただ単に仕立てた衣服の受け渡しを行う場であった。それ以前にはブティック (boutique)^{xxviii}はあったが、衣服を販売したり見せたりするための空間は存在していなかったのである。19世紀半ばになると、すこしずつ店頭で衣服を並べる動きが現れはじめ、さらにパサージュ^{xxix}の出現と万国博覧会を契機に、陳列するという行為が試みられるようになった。次第にパサージュとショーウインドウの機能が重なり、現在のショップが誕生したのである。20世紀半ばになると一層華美な装飾を備え、1980年代ごろからのショップは衣服を見せる機能が重視されるようになってきた。内側のショップ空間と外側のパブリック空間の狭間にあったショーウインドウは徐々に拡大し、ついには全体がショーウインドウと化したショップが相次いで生まれたのである。衣服を提示する場としてのショップは、そこにある衣服をより高い価値があるように見せるために趣向を凝らし、その裏にある生産の実態を感じさせないようにしてきた。もちろん、A-POCのショップも見せる場ではあるが、これらの傾向とは異なる。エキゾーストパネルやデュボンコーリアン[®]のように空間を構成する素材ひとつからコンセプトである一体成型との共通性を打ち出している。また、アトリエまでの見通しや生地をカットする作業台からは、A-POCの最終形態を決定できるという顧客と衣服とのコミュニケーションを想起させ、目前にあるA-POCの生産プロセスにも関連付けられているのである。

3 A-POCとプレゼンテーション

A-POCには以上のような提示方法が用いられていた。これらに共通しているのは、すでに完成している衣服のみを提示する従来の手法とは異なり、未完成の状態から完成へ至る過程を提示する方法であるという点である。三宅がベルリンでのA-POC展開催にあたり、

この服は、モデルが着てランウェイを歩いたら、普通の服に見えてしまう。服のコンセプトとプロセスを見せる“デモ・エキスポ”にはタフで飾らず、本質を見抜く人のいるところがいい^{xxx}

と述べたことは、展覧会だけでなくショーやショップにもあてはまる。たしかに、そのプロセスを隠して生地のみ、もしくは切りとられた衣服だけを提示するなら A-POC の特質は曖昧になりがちである。A-POC はプロセスや仕組みがあきらかにされることではじめて理解される衣服である。したがって、そのもののみの提示では不十分であり、変化の過程を示すことが必要なのである。要するに A-POC には、そのコンセプトとプロセスの開示を目的とした提示方法、すなわち、三宅の言葉をかりるのならば「デモ・エキスポ」を採用することが不可欠であった。からくりを見せてもいいことと見せないとわからないという必要十分条件が備わった結果である。

おわりに

以上、ここでは A-POC を例に、衣服と提示方法について考察を行った。従来とは異なる衣服であった A-POC にとって、さまざまな媒体を通して示すプレゼンテーションがなくてはならない存在であった。そして、その提示方法は、実際の衣服がその工程やコンセプトなど全てが含まれてはじめて生成するものであることを示すものであった。衣服の「不可視のデザイン」を可視化し、認識させた功績は大きい。それは、可視の部分への比重が大きかったプロダクトデザイン全体への問題提起といえるかもしれない。

A-POC は、衣服の領域にはとどまらず、プロダクトとしての衣服へ、さらにプロダクト領域全体への将来性も見据えている^{xxxi}。A-POC は、まさしく現代文化におけるパラダイムシフトの一端を担う存在といえるであろう。

図版出典

- fig. 1 Mateo Kries, Alexander von Vegesack, ed. *A-POC making: Issey Miyake & Dai Fujiwara*, Vitra Design Museum; Berlin, 2001 © Yasuaki Yoshinaga
- fig. 2 前掲書 © Yasuaki Yoshinaga
- fig. 3 前掲書 © Pascal Roulin
- fig. 4 前掲書 © Pascal Roulin
- fig. 5 『ソトコト』 vol. 52 木楽社 2003 pp. 74-79.
- fig. 6 『AXIS』 vol. 81 アクシスパブリッシャーズ 1999
- fig. 7 前掲書
- fig. 8 Mateo Kries, Alexander von Vegesack, ed. *A-POC making: Issey Miyake & Dai Fujiwara*,

Vitra Design Museum; Berlin, 2001 © Françoise Huguier

- fig. 9 前掲書 © Mitumasa Fujitsuka
fig. 10 前掲書 © Mitumasa Fujitsuka
fig. 11 前掲書 © Mitumasa Fujitsuka
fig. 12 前掲書 © S. Anzai
fig. 13 『装苑』vol. 56-9 文化出版局 2001
fig. 14 『コンフォルト』71号 (建築資料研究社) より転載 ©北村光隆
fig. 15 Mateo Kries, Alexander von Vegesack, ed. *A-POC making: Issey Miyake & Dai Fujiwara*, Vitra Design Museum; Berlin, 2001 © Nacasa & Paterns, Inc.
fig. 16 前掲書 © Morgane Le Calli.

註および引用文献

- i 森村泰昌 (1951~) や蔡國強 (1957~) など。
- ii Mateo Kries, Alexander von Vegesack, ed. *A-POC making: Issey Miyake & Dai Fujiwara*, Vitra Design Museum; Berlin, 2001, p. 68.
- iii 1982年桑沢デザイン研究所卒業後、三宅デザイン事務所入社。93年より「Issey Miyake Men by Naoki Takizawa」としてパリでコレクションを発表し、1999年春夏より「Issey Miyake by Naoki Takizawa」のチーフデザイナーに就任した。
- iv 現在の衣服は、通常、春夏と秋冬の年二回のコレクションで発表されている。パリのオート・クチュールのコレクションと、ニューヨーク・ロンドン・ミラノ・パリ・東京などの大都市で行われるプレタポルテのコレクションがある。それぞれ開催年、季節、場所にもととはパリのオート・クチュールの新作発表会がコレクションと呼ばれていたことに由来する「コレクション」をつけて「2000年春夏パリ・コレクション」などと呼ぶことが多い。これにより、量産する衣服の型、素材、数量、納期などが決定されるため、衣服産業サイクルの中心となるものでもある。
- v 生産量は少ないが、この他に繊維を採み込んでつなげていくフェルトのようなものもある。
- vi 織物は、たて糸とよこ糸の二本の糸を交錯することでつくられており、糸の種類と交錯する方法との組み合わせによって厚みや風合いの異なる様々な織物になる。交錯には一定の法則があり、平織り、綾織り、縞織りがその三原組織である。その歴史は古く、紀元前3000年~2000年頃にはすでにつくられていたといわれている。織物の構成原理はほとんど変わっていないが、技術が進歩した今日では、織物の種類と生産する速度は増加している。一方、編物は一本の糸がつくったループの連続によってつくられる。上下方向に進むたて編みと左右方向に進むよこ編みがあるが、ニット業界では、そのふた通りに手編みと丸編みを足した四つに分類されている。編み物の歴史も古く、原始時代から始まったといわれている。ニット産業が大きく進展してきたのは1960年代からであり、1970年代からはいち早くコンピュータが導入されている。
- vii 近年では、ポリウレタンを含有することで、糸自体に伸縮性を持たせたものがあるため、その糸を使用した布帛にも伸縮性があるものがみられる。
- viii 購入した人は誰でもA-POCをカットできるが、プレゼントされて着る人や切るだけの人なども考えられ、特定できないため、ここでは便宜的に着用者とする。
- ix サンディー・ブラック著、古賀令子監訳『ニットウェア in ファッション』グラフィック社 2003に詳しい。
- x 平芳裕子「身体の裁縫術——ファッションと性」(『現代芸術論』武蔵野美術大学出版 2002所収) など。また三宅自身にも、A-POCに限ったことではないが、オート・クチュールを志向しない発言がたびたびある。
- xi これらの点は2000年のグッドデザイン賞の受賞等でも高く評価されている。A-POCに関連して、三宅は2000年ジョージ・ジェンセン賞を、藤原は2003年度毎日デザイン賞を受賞している。

- xii プリーツの衣服をつくる場合、先に生地加工を施し、それを裁断し、縫製するという順序が一般的であったが、三宅のプリーツ・ブリーズは、のちにプリーツ加工で縮まることを計算した大きめのパターンで先に衣服を縫い上げ、出来上がった後にプリーツ加工を施して縮める。A-POCのように従来の衣服制作の工程を省くのではなく、順序を入れ替えた例である。
- xiii 近年ではデザイン方法についての研究が盛んになってきている。
- xiv 近年ではプロダクトデザイナーが表に出る場合が増加しつつある。
- xv L'école nationale supérieure des beaux-arts
- xvi その起源は、チャールズ＝フレデリック・ワース (Worth, Charles-Frederick 1825-95) の試みであるという説が有力である。1868年にワースを中心に、通称サンディカ [Syndicat (Chambre Syndicale de la Couture Parisienne)] と呼ばれるクチュール組合が設立され、1884年には同業者組合として認定され、1911年にパリの高級衣装店組合として再発足し、幾度もの規約改正ののち、現在のように季節ごとに一齐にコレクションを開催することになった。現在では、パリのオート・クチュールのコレクションとパリのプレタポルテのコレクションを取り仕切るほか、服飾関係の専門学校も開設している。
- xvii 拙稿「服飾表現の変容とその行方 II」『女子美術大学研究紀要 第31号』2001 pp.39-45. 参照
- xviii ショーのなかでカットする方法は、それ以前、1996年に佐賀町エキジビットスペースにて開催された「PLANTATION」ブランドの1996-97年秋冬東京コレクションで採用されている。デザイナーの津村耕佑が行っていたのはA-POCと同様に切り取るとたちまち衣服になるというものである。ここでは、カットするところまでが販売されるまでにはいたっていなかった。しかしながら、このショーの会場に三宅や藤原がおり、これをヒントにA-POCを発展させた可能性がないとはいえない。
- xix 朝日新聞夕刊 2000.8.4
- xx 会場構成は吉岡徳仁。
- xxi 『AXIS』vol. 105 アクシスパブリッシャーズ 2002 p.98.
- xxii 会場構成は佐藤卓。
- xxiii 吉岡は、新材料にも興味を持ち、型にはまらない活動を行っている現在期待されている若手デザイナーの一人である。
- xxiv ドイツのBMW社が開発した車のマフラーなどを覆う「一体成型」でつくられる再生アルミニウム。車のエンジンやマフラーなどの機能は、空間で言えば天井ダクトや配管などの設備機能に似ている。この素材の製造方法や機能をそのまま衣服のコンセプトとして置き換え、空間をエキゾーストパネルで覆うことによりA-POCのコンセプトをより強調させることを考えたい。
- xxv 季節によって色が変わる。
- xxvi 1998年から“ロナン&エルワン・ブルレック”として活動を始めた、フランス人の兄弟デュオ。プロダクトと家具を中心としながら、パリの「A-POC」ショップで初めてスペースデザインを手がけた。
- xxvii 1965年にアメリカのデュボン社が開発した素材の製品名。MMA (メチルメタアクリレート) 樹脂含有強化無機材。
- xxviii オート・クチュールの店に付随して設置された香水、装身具等のアクセサリ類を並べ、即売している比較的小規模な小売店。
- xxix ガラス屋根でおおわれ、両側に商店が立ち並ぶアーケード街のこと。パリでは、19世紀半ばからガラスの生産が活発になり、ショーウィンドウが発展しはじめ、産業の振興によってパサージュの整備が始まった。
- xxx 『装苑』vol.56-9 文化出版局 2001 p.31.
- xxxi 文中では触れなかったが、A-POCは現実には家具や建築などに対しても用いられるように試行錯誤を繰り返してきている。