The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	羽生清 デザインと文化そして物語
Author(s)	並木, 誠士
Citation	デザイン理論. 1997, 36, p. 82-85
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53144
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

羽生　清　デザインと文化そして物語

並木誠士／京都工芸繊維大学

インターネットで図書の検索をしてみる。「デザイン」と「文化」をキーワードに検索をしてみても，あまり多くの図書に出会うことはないだろう。「物語」というキーワードを加えて，「and」でつなげてみると，さらにヒットする数は少なくなるはずである（もしかすると，ないかもしれない）。このことは，この『デザインと文化そして物語』という本の視点が，いかにユニークかということをものがたっている。

「デザインを文化として語ることは，（略）生命の誕生や生活の質について考えることにつながる」（P 6）「物語が媒介されずに，デザインは成立しない。デザインとは，いわば，どんな物語を生きようとするかの手作りの選択であり，機械で大量に物を作り出すこととは違う」（P72）「デザインを文化として捉えるなら，（略）言葉のデザイン，心のデザインこそ大切だ」（P130）という著者のことばをひろってみると明らかであるが，著者が「デザイン」というものを考えるときの視点は，一貫して「生活」とのかかわりのなかにあると考えていいだろう。そして，この場合の「生活」とは，著者の身辺の日常的な生活だけではなく（最終的にはここに行きつくのだが，本書のなかでは，この側面はむしろ控えめにしか扱われていない），ヴィクトリア朝の，あるいは平安朝の，そして，江戸時代のそれである。そこに「物語」が登場する契機も潜んでいる。つまり，デザインという，きわめて「物作り」に即した主題を論じる材料として，「物語り」という叙情的な世界を用いる，という手法こそが，著者が本書でとっている姿勢である。

このような態度は，従来のデザインを論じるときの視点が，全般的に，物と物をつくる発想（機能性とかコストダウンとか）に集中していたことを考えれば，新鮮である。しかし，この新鮮さは，見方をかえれば，われわれは，この本の方法論にたいして，一端身構えてみるべきであることをも示している。つまり，「物語」で「物語る」ことのできるデザインとは何なのかと。

その印象を強くするのは，著者がキーワードとしている「物語」という語の多義的な用いられ方である。『アーサー王物語』や『源氏物語』といういわゆる文学作品を指すことはいうまでもないが，むしろそういった文学作品からさまざまなイメージを紡ぎだすことが，著者にとっての「物語」であり，それを日常の生活のなかで，それぞれなりにいかしてゆくことが「デザイン」ということになるのである。したがって，読者には，本書における「物語」の多義性をそれぞれの文脈で理解しながら読んでゆくことが求められることになるのである。

本書は，二部に分かれる。前半は「英国の近代」，後半は「日本の古層」である。ただし，イギリスの場合と日本の場合とでは，アプローチの仕方がことなる。イギリスの場合は，産業革命以降の近代化した状況をあつかい，日本の場合は，平安時代と江戸時代という近代化以前の状況をあつかっている，という点で当然のことであり，また，デザインという考え方が早くから自覚されていたイギリ

スと，そのような視点の蓄積のない日本との相違を考えれば，容易に想定できることでもある。そして，デザイン研究においてことなる位相を示す両者をあえて併置し，相互に一貫性を求めるのではなく，両者を，別の視点からとらえている点に，本書の独自性を認めることができるのである。

しかし，視点はことなるものの，著者も「あとがき」でいうように，イギリスの話題と日本の話題のあいだには，あきらかに「緩やかなまとまり」がある。そのまとまりこそが，「物語」でデザインを語っていこうとする姿勢であり，それだからこそ，「英国の近代」と「日本の古層」といった，一見ことなったジャンルにある両者の結びつきは，著者にとっては，けっして偶然でも強引でもないのである。つまり，一貫しているのは，デザインを生活文化のなかで捉える視点であり，その生活文化にたいして「物語」がどのようにかかわっているかによって，複数のアプローチの仕方が生まれてくることになるのである。

まず，前半からみてゆこう。前半のイギリスについての記述は，「家政の出現」「ラファエル前派」「モリスのユートピア」「アーツ・アンド・クラフツ運動」「デイの仕事」といった章立てでわかるように，基本的にはデザイン史的な視点，つまり，産業革命以降のイギリス近代のデザイン運動の歴史的展開に沿って論じられている。しかし，個々の章の記述には，デザインを生活との結びつきにみようとする著者の立場が明確に認められる。また，それらデザイン史的な記述の前に「文明と文化」「小説にみる生活」といった章を加えることによって，著者の立場は，より鮮明になっている。

章を追って内容をみてゆこう。

「文明と文化」では，「作り手の文明の視点から使い手をも含んだ文化の視点でデザインを捉え直して，私たちの生活のなかでほんとうに大切なものが何であるかを再発見することが必要」（P９）という立場から，先鋭化した学問体系のなかで取り残されてきたラスキンの再評価を提起する。もちろん，ここで引用した部分が本書を通して著者が主張したいことの根幹にあたるものであることからもわかるように，この章は，本書全体の導入にあたると考えるべきであろう。その点で，著者は，ラスキンを過去形ではなく現在形で語ろうとしているのである。

「小説にみる生活」では，ディケンズの小説が題材となる。ここでは，ともにヴィクトリア朝にあって，実践的なデザインを目指したコールと前近代的な志向性を示したラスキンというふたりの人物が，一種「狂言回し」の役割を果たして，ディケンズを主役に持ちあげる。その理由は，ヴィクトリア朝のひとびとに愛読されたディケンズの小説が，その絵画的な表現と挿絵とにより，読者に「ヴィクトリア趣味」の視覚的イメージを提供したからである。著者は，この章で，ディケンズの小説を克明に読み解きながら，当時のひとびとの生活のなかでのデザインの問題を考える。そして，つぎの「家政の出現」では，前章をうけて，イーストレイクとウォルター・クレインの主張を参考にしつつ，家政という日常的な場における趣味の問題を考える。

「ラファエル前派」では，ロセッティのイラストレーションを題材に，小説のなかの女性像から絵画のなかの女性像へと視点をかえる。しかし，そこにある発想は，絵画と詩作そしてデザインを，物語という観点によってつなげるというものであった。「モリスのユートピア」においても，モリスのパターンはつねにその背景にロマンス（物語）を包んでいる，という視点から，物語という文脈でモリ

スを読み解こうとする。「工芸と建築がそれ自体，物語を持っていた中世」（P73）に魅了されたモリスが，『アーサー王物語』に取材をしつつ，ラファエル前派の画家たちとちがって，みずからのデザインした衣裳や室内装飾を描いた「王妃グヴィネヴィア」（テイト・ギャラリー蔵）をとりあげ，歴史的な（＝過去の）題材を現代風に表現するいわゆる「見立絵」のようなこの作品が，モリスの特徴的な位置を示していると指摘される。

「アーツ・アンド・クラフツ運動」では，この運動の展開を時間的にとらえながら，「近代化」という社会全体の方向性のなかで，結果的に閉塞していったこの運動のもつ人間的な部分に光をあてようとする。「デイの仕事」では，日本の文様にも関心を示したデイを論じて，彼の仕事が，機能追求のデザインにたいして装飾文様に着目した点を評価する。著者によれば，装飾文様には文字とはちがうかたちで生活の哲学が隠れており，それこそが，自然と人間をつなぐ物語ということになるのである。

以上のように，本書の前半部分は，イギリスの近代のデザイン史を，生活という視点で捉え直したもので，ここでは，同時代資料としてのディケンズの小説とさまざまな意匠の源泉としての『アーサー王物語』が，その材料となっている。

続いて後半の各章をみてゆこう。後半は，「日本の古層」と題され，「伊勢物語」「源氏物語」「『源氏ひながた』」「『友禅ひいながた』」「近松」「京伝」「東と西の出会い」といった各章からなる。

『伊勢物語』や『源氏物語』といった物語，あるいは，宮崎友禅斎や山東京伝といった人たちの仕事を通して，デザインの問題を考えるという方法論は，日本美術，というか日本の文化のなかでデザインを語る試みとして，たしかに新鮮であり，かつ有効な手段となっている。このような方法論は，『伊勢物語』『源氏物語』が古典として，平安時代以降，絵画や工芸などさまざまなジャンルで主題となっている，という日本美術の特性が根底にあってはじめて可能になったということはいうまでもない。そして，平安朝の物語と江戸時代の意匠とを結ぶ役割を果たすのが，物語を題材にした小袖である。

ここでも章を追って内容を把握してゆこう。

「伊勢物語」では，『伊勢物語』を題材にした絵画や工芸品を論じるが，とくに「衣」に注目する。著者の衣裳への関心は，後章では，江戸時代の雛形集を題材にするという方向へ進んでゆくが，それも，衣裳が「心の最も近くにあって着る人のイメージを形成する」（P124）からである。「源氏物語」では，『源氏物語』のなかの女性たち，空蝉・夕顔・若紫に浮舟，あるいは末摘花までもとりあげて，彼女たちが光源氏を中心に織りなす王朝絵巻のなかから，のちの源氏物語絵文様につながるイメージの連鎖を読みとる。「歌物語が語らなかった空白を埋めて長編小説が生まれる」（P159）という立場にたつ著者は，「衣裳」についての記述が，「空白を埋め」るための重要な位置を占めていると考えているのである。『伊勢物語』『源氏物語』を語るこのふたつの章は，デザイン論というよりは，むしろ物語論として読むことができるものである。

「『源氏ひながた』」では，「物語と衣裳の幸福な融合」（P182）である『源氏ひながた』を題材にして，そこに見られるパターンの背景にある『源氏物語』のヒロインたちのドラマ（物語）を読みとってゆく。その点で前章とのつながりが非常に強い章である。「『友禅ひいながた』」では，パターンブックとしての性格がある『友禅ひいながた』が，小袖に

限らず生活の全般にわたって絵柄を提供していることを指摘し，その理由を，『源氏ひながた』と違って『友禅ひいながた』の絵柄が，不要な線をそぎ落として明確な視覚性を優先させたことにあるとする。そして，この『友禅ひいながた』において，意匠と文芸とが絡み合って生活の場をまとめるわが国の美意識が確立したとする。

「近松」では，近松門左衛門の浄瑠璃のなかから染織品に言及している部分を引用しつつ，江戸時代前期の友禅的なものから元禄時代の尾形光琳の意匠への変化を論じる。そして，「京伝」では，江戸時代の後期に，あらたな流行の発信地としての地位を確立した江戸に目を転じ，そのデザインが，生活するものの批判的思考を反映している，と指摘する。そこでは，絵と文章，イメージと言葉を駆使して江戸時代後期の出版界にあたらしい風を吹き込んだ京伝の近代性が語られる。

最終章「東と西の出会い」は，まず，19世紀末に，日本の浮世絵やそれを通じての着物がイギリスに伝わり，ビアズリーの作品に与えた影響を紹介する。そして，ビアズリーの様式が，夏目漱石の本の装幀などを通して，日本に伝わり，その影響をうけた竹久夢二が，あらたな感覚で『伊勢物語』を絵画化する，というように話題は日本に戻ってくる。このようにして，イギリスの近代と日本の近代が出会うことになるのである。この章は，したがって，本書全体のエピローグとして読むべきであろう。

本書を通読して容易に想定されるように，著者が最終的に求めているのは，デザインという語のもとに，日常的なさまざまな場面で生命や生活のことを考えることなのである。そして，これはまた，大学で講義をする立場の著者が，日常の講義のなかで示している態度にも通じるものだろう。著者は本書の最後に，現代において，「手作りの「わたし」をデザインする可能性」(P257) を目指すことを提唱する。これなども，デザインを考える際の基本的な視点として，著者がいかに「生活」や「日常」という視点を重要視しているかということを示しているが，同時に，大学という教育の場にあって，著者が次の世代へと語りかけている言葉として聞くべきである。「デザインは物作りを指す企業の言葉から，生活をまとめる生活者自身の言葉へとその重心を移す必要があるのではないか」(P 4) という，一時は先端的な企業に身を置いた著者の提言からも，そのことは明らかである。そしてそれは，先鋭化し，その結果として閉塞的な状況にある学問体系にたいして批判的立場をとる著者のスタンスをよく示してもいるのである。