

# 東京、 未来を照らすものたち



Ei Wada



Hideto Fuse

Kumiko Iijima



第九号

# TOKYO 009 PAPER

for Culture

トーキョーペーパー

フューチャーカルチャー

宇宙のリズムを携えた、この身体とともに

布施英利 (批評家)

飯嶋久美子 (スタイリスト)

和田永 (音楽家)

## アーツカウンシル東京、活動中！

研究テーマ⑨

### Open Mind, Open Culture

### アツカン通信：大友良英 (音楽家)

たとえそれが古いものでも、自分が知らないことは新しい。35億年前の記憶も、先人たちの知恵も、同時代を生きる表現者たちの作品も、そして新たなイノベーションも、それに触れ、自分事になったときこそ、いま（現実）になる。だから文化は面白い。自分の人生に、知らないことが無数にあることを、教えてくれるから。いまをもっと鮮やかに描くために、まだ見ぬ未来を楽しむために。東京文化発信プロジェクトからアーツカウンシル東京へ。装いも新たなTOKYO PAPER for Culture。どうぞよろしくお願いします！

Everything that you encounter for the first time is new to you — even if it's been around for years and years. Memories that stretch back 3.5 billion years, the wisdom of our ancestors, the works of artists in today's age, and brand-new innovations for the future all behave the same: as soon as they become part of your individual consciousness, they're alive in the present. That's what makes culture so thrilling — it opens your eyes to the infinite unknown that surrounds your life. Capture the “now” in more vivid colors. Enjoy the possibilities of the future yet to come. Join us in the transition from the Tokyo Culture Creation Project to Arts Council Tokyo. Meet the new TOKYO PAPER for Culture. Here's to the excitement that lies ahead!

2015 JULY  
NINTH ISSUE  
009  
---

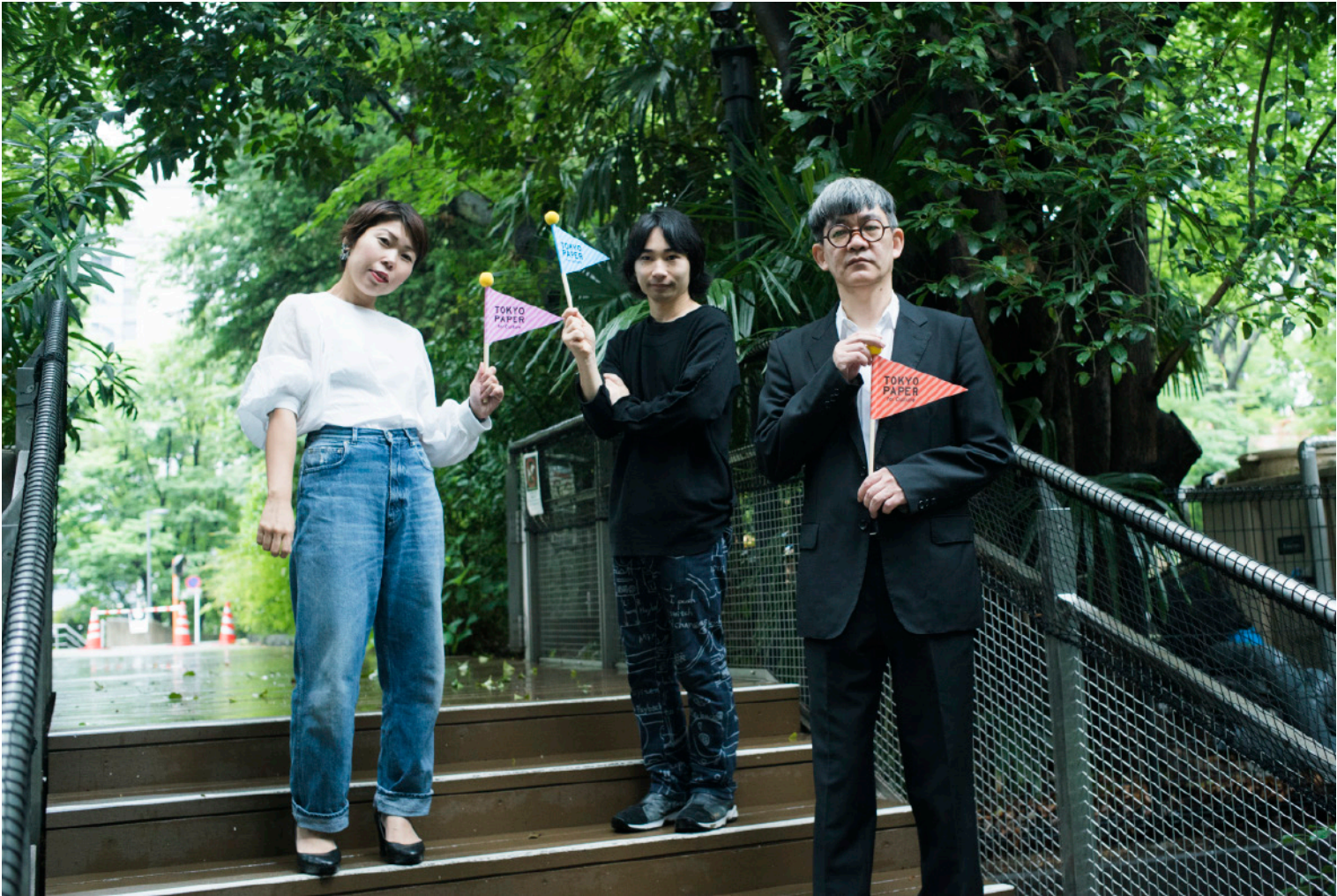
東京の文化を研究する  
フリーペーパー





# 宇宙のリズムを携えた、 この身体とともに

In a Body Attuned to the Rhythm of the Universe



標高25.7メートル。天然の山として、東京23区内で一番の高さを誇る愛宕山。  
その山頂に佇む愛宕神社を目指して、今号の客員研究員である布施英利さん（批評家）、  
飯嶋久美子さん（スタイリスト）、和田永さん（音楽家）は、  
86段40度の急階段、その名も「出世の石段」を登りました。

Reaching 25.7m above sea level, Atago Hill boasts the highest elevation of any such natural feature in Tokyo's 23 wards. Heading for Atago Shrine at its top, this issue's guest researchers — critic Hideto Fuse, stylist Kumiko Iijima, and musician Ei Wada — climb the 86 stone steps of the steep 40° “stairway to success.”

お馴染み、巻頭座談会も9回目に入ります。今号にお招きした客員研究員のお三方は、初対面の組み合わせに。まずは批評家である布施さんが、飯嶋さん、和田さんの作品を消化・吸収しながら、それぞれに問いかけることから始まりました。三者の活動、考えを知ることが、そのまま東京の可能性を探ることに繋がっていきます。

## 知力に勝るものは瞬発力

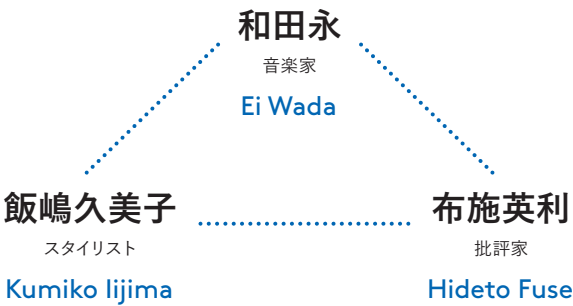
**布施英利（以下布施）**：僕は基本的にファインアートが好きなんですが、一方でデザインやポップカルチャー、エンターテインメントというものが社会に存在していて、両者の違いは何かを考えたときに、僕は見る人の心に届く「時間」で考えてみたんです。まず前者は、見た瞬間はなんだか分からない真空状態があって、半年、1年、場合によっては10年くらい経った後、心に浸透してくるもの、それが許されるものだとも思うんです。でも、後者は作品が世に出ている時間が短いからこそ、見た人の心を例えば3秒で掴まないとイケない。それですね、飯嶋さんはまさに3秒勝負に勝ち続けている方だと思うのですが、自身の仕事として、その辺りどうお考えですか？

**飯嶋久美子（以下飯嶋）**：私の場合、必ず依頼主がある自分の表現ですから、やっぱり純粋に自分が

やりたいことをしているという感覚はないです。お仕事はすごく商業的なものが多いので、時代の空気感やファッション性を取り入れる必要性がありますし、そういった意味では「今」という時間軸で表現していると思います。そこに加えて意識しているのは、ちょっと先をいくようなアバンギャルドなものの提案です。だからファインアートではないですが、ひとつのカルチャーとして、できることなら人々の心のなかに長く残ってほしい。そういう願いはいつも込めて作っていますけど、そのさじ加減は難しい部分ではあります。

**和田永（以下和田）**：今の飯嶋さんのお話は、僕も音楽を作るときにいつも考えるポイントになっています。ひとりっ子の僕は、小さい頃から友達が家に遊びに来るとあの手この手で友達を居座らせようと工夫をしていたんです。寂しさを紛らわすように、できるだけ長くワイワイできることを探すというか。これが原体験になって、大人になった今でもエンターテインメントの大事さをひしひしと感じていて。その一方で、いわゆるアート、それは発明であり何かを発見する行為ということもやっぱり捨てられない。そういう思いのなかで、日々活動しています。

**飯嶋**：今和田さんがおっしゃった「あの手この手」というその感覚わかります。それはさっき布施さんのおっしゃった3秒という例えにも繋がる気がするんですけど、私はどちらかというと自分自身が3秒



で作らないと間に合わないスピード感覚で仕事をしているんです。大体、依頼を受けてから形（衣装）になるまでどんなに長くても3週間。とても短い期間なので……、本当にあっと言う間にすべてが終わっていくんですよ。その例で今思い出したんですが、この間、女優の桃井かおりさんと奄美大島にロケに行ったんですね。それでいざ撮影というときに、美術さんが用意した襷の色がどうしても「違う」ということになって。でも東京から持参した素材には限りがある。だったら、と急遽私がホテルのベッドカバーで襷を作り直したんです。それが幸いにもぴったり合って。その時にかおりさんがおっしゃったんです。「知力に勝るものは瞬発力しかない」と。もうこの仕事は本当にその言葉が当てはまりますね。3秒であの手この手です（笑）。

アートとエンターテインメント、  
その違いとは？

Art and Entertainment — What's the difference?



**布施**：なるほど。やっぱり時間の感覚が違いますね。3秒はあくまで例えではあるけれど、でもとても潔くて強い。ところで和田さんは、例えばテレビの赤、白、黄の端子（RCA端子）の差し込み口に、音と映像、違うところに差し込んで鳴るノイズなどを使って音楽を作っているというのを伺って。

**和田**：はい、僕は古い家電、具体的にはテープレコーダーやブラウン管テレビを楽器に変身させて演奏やパフォーマンス活動をやっています。

**布施**：その活動の傍ら、最近ではISSEY MIYAKEのショー（2015 春夏コレクション）の音楽も担当されていると。僕はその二つの情報から感じたことは、和田さんの活動はISSEY MIYAKEと本質な部分ですごく似ているなと思ったんですよ。

**和田**：それはどういうことですか？

**布施**：僕はISSEY MIYAKEは服を作るということをゼロから捉え直したブランドだと思っているんです。要するにそもそも人間が服を着るということはどういうことなのか？という問いかけを表現し続けてきたと思っています。例えば1枚の布から考えるというコンセプトも、服の基礎であり本質を掘り起こす作業でもあったと感じていて。だからこそヨーロッパの人たちにもすごいインパクトを持って迎えられたと思うんです。と同じように、ある意味では和田さんもそこから始めた人ではないかと。美しい音が出るか分からないけど、差し込んでみたらノイズが出てきて、そこから音楽を作っていく。音楽の始まった瞬間に立ち降りていって、そこから新しい音楽を表現しているように感じまして。

**和田**：それは嬉しいです！まさに僕がものを作るときは、最初は好奇心から始まるんです。「もし換気扇を楽器にしている部族がいたらどんな音楽を奏でるだろう？」とか、そういう夢物語みたいなものと、自分の活動がつながる瞬間があって。そのときに僕の音楽のイメージが花開いていくんです。

**布施**：ちょっとこじつけかもしれないんですけど、東京って世界の辺境なわけですよね。世界の中心ではないからこそ、何か1から始めないと世界で勝負できない都市でもある。そういう意味で、既にあるものを洗練させていくのではなく、場合によっては和田さんのように1から作っていくことも、東京には必要なかもしれないと、今、話しながら思いました。



そこはかとない内臓感覚

**和田**：感性とは一体何だろうって思いますね。

**布施**：感性は心がベースですよ。であるなら心とは何か？それを問われたら、僕は究極、内臓ではないかと思っています。内臓が持っているそこはかとない感覚が作り上げる総称こそ、僕は“心”であるんじゃないかと。そもそも35億年前に人類の祖先である生命体が地球に誕生したときに、その生命としての身体が作られる過程でできた最初の器官というのが、内臓なんですよ。

**飯嶋**：心臓ではなく、内臓ですか。

**布施**：そうです。そして生命体は海辺に長い間生息していたわけですが、そこで光（昼）と闇（夜）、干潮と満潮、つまり太陽と月と地球が刻み続けてきた宇宙のリズムに、ずっとさらされてきました。つまり内臓は人の、もっとも原始的で根源的な部分、生命体の歴史に寄り添ってきたわけです。その上で、僕が内臓に何より驚いたのが色です。まるで飯嶋さんが作られた衣装と同じ色を持っているんですよ。

**飯嶋**：えっ、そうなんですか？

鮮やかな色に心が反応する、  
その仕組みとは？

How does the mind react to vibrant colors?

**布施**：せいぜい血の色、赤かなって想像しますよね。それが実は内臓にはすごく鮮やかな、あらゆる色が詰まっているんです。人体を解剖する場合はホルマリン漬けにするので、臓器の色は落ちてしまうんですが、例えば蛙の内臓。解剖してみると、赤、紫、黄、緑、青と、あらゆる色が存在している。

**和田**：きゅーぱみゅぱみゅは、内臓的世界観だった……。

**飯嶋**：（笑）。

**布施**：そう言えますよ（笑）。それで僕は解剖しながらずっと不思議に思っていたことがあるんです。内臓は顔や手足とは違って、一生他者に見られることがないでしょう？にも関わらず一体なんのためにこんなに鮮やかな色がついているのだろうと。

**飯嶋**：本当にそうですね。

**布施**：僕はこう見えて実はアウトドア派でダイビングもするんですけど、海のなかで見るサンゴ礁は、もう様々な原色が渦を巻く世界なんですよ。海の生き物が色彩を持ったのはきっとそれなりの理由があったと思うんですけども、でもそれを見ながら思ったんです。内臓も、そのサンゴ礁のように元は海の中の生き物だった。それが今、身体の中に入っているようなもの。だからこそ鮮やかな色彩は、内臓とすごく響き合うところがあるのだと。

**飯嶋**：なるほど！今、私のなかで合点がいました。私はいつも海や空のように、みんなが共通に美しいって感じられるものを作りたいっていう思いが根本にずっとあって……。よく自分の仕事を見た方に「すごくカラフルですね」って言われるんです。だから「自分は根源的に内臓を表現していた！」って。

**布施**：例えば飯嶋さんの衣装を見た人たちが内臓のこと思い出すことはないと思いますが（笑）、でもカ





ラフルな色が単に目を刺激したのではなくて、自分の身体の中に秘められた感覚、35億年もの歳月をかけて育まれ研ぎ澄まされた内臓感覚が刺激されて、その衣装に共感しているのだと僕は思います。

**飯嶋**：心は脳ではなく色彩に溢れた内臓にあるって、なんだかすごく嬉しい。今の社会、テクノロジーの発展に伴って人工知能などがすごく話題になっているじゃないですか。でも私自身はずっと人間のもっている底力に興味があって。自分の身体、それこそオリンピック選手じゃないですけど、スポーツをしている感覚で毎日生きている気がします。仕事で自分の精神と身体を鍛えているところがあるん

“美”とは一体、  
どういう状態を指すのか？

What is “Beautiful,” anyway?

です。だからこそ布施さんに「内臓」と聞いて、自分のなかでは「合点、合点!」と(笑)。もちろん、この先は間違いなくテクノロジーと共存していく社会になっていくと思うんです。それが内臓のような人の根源的な身体や感性とどう融合して、美しい文化がこの東京に生まれていくのか。それは私自身すごく楽しみでもあります。

**布施**：美しいもの、文化の話でいうと、これは僕の著書(『美の方程式』)でも触れていますが、千利休のエピソードのなかに、利休が息子に庭の掃除をさせるシーンがあるんですね。それで息子が落ち葉を掃いて石を洗って、「お父さん終わりました」って言ったら、利休は「まだできていない」と。それでもう1回息子が掃除してまた利休に声をかけても、また「できていない」。それを何回か繰り返した後、息子が「これ以上何をやったらいいんですか」って怒ったときに、利休が「馬鹿者!庭の掃除はこうしてやるんだ」と言いながら、庭の真ん中のモミジの木をバサッとゆすって葉っぱを落とすんです。そして息子に「これで完成した」と。

**和田**：あ〜……。

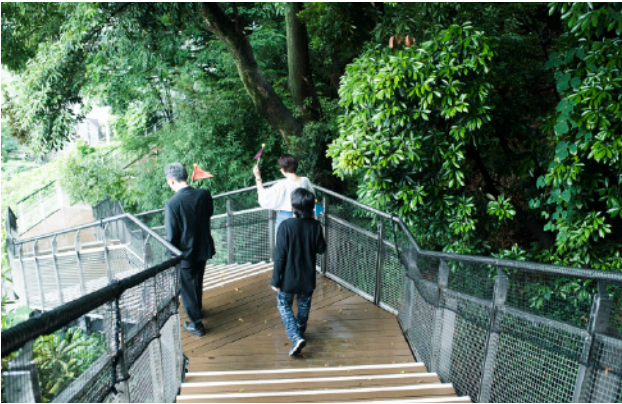
**布施**：確かに苔の上に紅葉した落ち葉が落ちれば綺麗です。でもここで大切なのは「10回掃除した」

ということ。要するに完璧な土台があった上に葉の乱れがあるから美しいわけです。初めから落ち葉が落ちていたら、それはただの混沌でしかない。つまり、やるべきことは「完璧」を目指して、いつか「破れ」が出てきたときに美が完成する。

**和田**：それは日々感じる瞬間があります。例えば東京という大都市は、つねに快適な暮らしの実現にベクトルを合わせて発展してきたと思いますけど、絶対にそこからこぼれ落ちるもの、それは人の感情であり自然災害であり……、それがノイズであり亀裂になり、そういうなかでどういうものを生み出せるか。混沌と秩序の狭間にあるもの、それが東京の可能性でもあると思うんです。

**飯嶋**：利休のお話にあるようにすごく努力をして頑張って、完璧なものを目指していくという試練が私にとっては人生そのもの。そこにノイズ、それはユーモアとも置き換えられると思うんですけど、そういうものをどれだけ自分自身が見つけられるか。そのユーモアとともに東京の街がより良く、それもオリンピックに向けていっそうインターナショナルな街になって欲しいと思います。

**布施**：これでよくまとまりましたね。僕は安心しました。  
**一同**：(笑)



Explosiveness Bests Intelligence

**Hidetō Fuse**: At heart I’m a fan of the fine arts but there’s also so much design and pop culture and entertainment out there in the world. When thinking about what distinguishes these two categories, it struck me that it may be a matter of the time they take to reach viewer’s hearts. At first glance, works in the former category can seem to exist in a kind of vacuum of impenetrability, and they can get away with sinking in only after six months or a year or even a decade. Works in the latter category, though, are only out in the world for a short time and have to grab people in, say, three seconds. Iijima, you seem to have had a string of successes in that three-second game. Could you talk a little bit about how you see your work in this regard?

**Kumiko Iijima**: In my case, there’s always a client involved in my creative work so I certainly don’t have the sense that I’m doing purely what I want. A lot of my work is very commercial so I need to incorporate the feel of the times and what’s fashionable, and in that sense I’m expressing something that’s very much “right now.” I’m conscious, though, of also trying to make proposals that are a step ahead — a bit avant-garde. So even though it isn’t fine art I would like to think that, as one form of culture, it might stick in people’s minds for a while. That’s something I want to do with everything I make, but finding the right balance isn’t easy.

**Ei Wada**: What Iijima talked about just now is something I always think about when I’m composing music, too. I’m an only child and whenever friends would come over to the

house to play when I was little I’d try every trick in the book to get them to stay. I guess I was trying to distract from my loneliness by keeping the fun going as long as possible. This was a formative experience for me and even now as an adult I’m acutely aware of the importance of entertainment. At the same time, it’s not so easy to give up this thing we call art, which is a kind of invention, the act of discovery. These are the kinds of thoughts that guide my everyday work.

**Iijima**: I know what Wada means when he talks about trying every trick in the book. I think this is related to Fuse’s three-second rule, too, but in my work I have to move at the kind of pace where if I don’t make the thing in three seconds it’s already too late. Generally, when I get an order from a client I only have three weeks at most until the costume needs to be done. It’s a very short period of time and really flies by. One recent example that comes to mind is when I went on location to the island of Amami Oshima with actress Kaori Momoi. When it came time to shoot it turned out the color of the *tasuki* kimono sash that the art department had prepared just would not do. The materials they’d brought from Tokyo were limited so I whipped up a new *tasuki* from the bed covers at the hotel. Fortunately, it was perfect. Momoi said, “The only thing that can top intelligence is explosiveness” and I think that just about sums up this kind of work.

**Fuse**: Now, Wada, I’ve heard that you’re making music using sounds like the static generated when you put the audio and video plugs in the wrong jacks using those red, white, and yellow RCA connectors.

**Wada**: That’s right. A lot of my performances involve playing

instruments made from old home appliances such as tape recorders and cathode-ray television sets.

**Fuse**: And in addition to that work, I also understand you produced the music for the show introducing ISSEY MIYAKE’s 2015 spring and summer collection. These two pieces of information left me with the impression that your work is really very much like ISSEY MIYAKE’s in an essential way.

**Wada**: What do you mean?

**Fuse**: In my opinion, ISSEY MIYAKE is a brand that completely rethought, from the ground up, the notion of making clothing. Essentially, it’s a brand that has constantly questioned what it means for people to wear clothes. In a sense, I think you’re someone who’s started out in the same kind of place. Unsure whether beautiful music would come out, you plugged in anyway and when you got static, you made music from that. It feels like you’re dropping in at the point when the music begins and creating a new musical expression beginning right there.

**Wada**: When I set out to create something, I start from curiosity. There are these moments when my work connects with some kind of fantasy — like, if there were a tribe somewhere that used exhaust fans to make music, what kind of music would they play? — and an image for my music blossoms.

**Fuse**: This may seem a bit of a stretch at first, but Tokyo is really on the global periphery. Since it isn’t at the center of the world, it’s also city where you just can’t compete globally unless you start from scratch. In this sense, as we’ve been talking just now it strikes me that what Tokyo may really need isn’t so much further refining of what already exists but the sort of thing that you do in creating things from the ground up.



A Vaguely Visceral Sensation

**Wada:** I often wonder what sensibility really is.  
**Fuse:** The basis for sensibility is the mind. But what, then, is the mind? If you ask me, ultimately I think it boils down to the viscera. When we talk about mind, aren't we really talking about some vague sensation created in our guts? As the higher life forms from which we descended emerged on this earth some 3,5 billion years ago, and their bodies took shape, some of the first organs that developed were the viscera. Early life forms lived by the sea for a long time, subject to the forces of light (day) and dark (night), of low tide and high tide, to a cosmic rhythm in which the earth kept time to the sun and the moon. The viscera, then, are the most primitive and fundamental parts of us, parts that have stuck close to the history of living things. But what surprised me more than anything about the viscera are its colors. Indeed, they're every bit as colorful as the costumes you make, Iijima.  
**Iijima:** Um, really?  
**Fuse:** The internal organs are actually really vibrant and have all sorts of colors. With human dissections, the bodies have been soaked in formalin so the organs lose their color, but dissect a frog, for example, and you'll find red, purple, yellow, green, blue and all sorts of other colors.  
**Wada:** So Kyary Pamyu Pamyu has a visceral worldview, then....  
**Fuse:** You could say so (laughs). But there's something else that always struck me as strange when I was doing dissection. Unlike the face or the hands, the internal organs are never seen by anyone else, and yet they come in the most vibrant colors. Why is that? I may not look it, but I'm very outdoorsy and even go scuba diving. Seeing coral reefs in the ocean reveals a world full of all sorts of swirling, garish colors. I'm sure there are good reasons marine life became so colorful, but when I saw this it struck me that the internal organs originally lived in the ocean, just like the coral reefs, and now they live inside our bodies. That's why brilliant colors resonate so strongly with the viscera.  
**Iijima:** Oh, okay. Now I see what you're getting at. Fundamentally, I've always tried to create things that everyone can see as something beautiful, like the sea or the sky. So you mean to say that what I've really always been trying to express is

the internal organs!  
**Fuse:** Well, I doubt anyone thinks of viscera when they see your costumes (laughs), but it isn't simply that their eyes are excited by the vibrant colors. I think your costumes resonate with people because they stimulate a sensibility hidden away inside the body, a visceral sensation that's been nurtured and honed over the course of 3,5 billion years.  
**Iijima:** Well, I guess I'm happy to know that the mind is not in the brain but in the vibrantly colored internal organs. These days, with the advance of technology, everyone seems to be talking about artificial intelligence, but I'm much more interested in the true powers of real people. I'm sharpening my body and my spirit through my work. So when you started talking about the viscera it clicked right away! (laughs) The society to come is surely one in which we will need to co-exist with technology, but I'm looking forward to seeing how this integrates with people's fundamental, visceral, bodily sensibilities and develops into a beautiful culture here in Tokyo.  
**Fuse:** Speaking of culture and what's beautiful, in my book *Bi no hoteishiki* [The Beauty Equation] I touched on a story about Sen no Rikyu in which he has his son clean up the garden. The son sweeps the leaves and washes the stones and tells his father he's finished, but Rikyu says, "It's not done yet." The son tidies things up again and checks with his father, but still the answer is, "Not yet." After a few rounds of this, the son gets angry and demands to know what else there is that he could possibly do. Rikyu says, "You idiot! *This* is how you clean the garden," and gives the maple tree in the middle of the garden

a shake. As the leaves flutter down he tells his son, "Now it's done."  
**Wada:** Ahh....  
**Fuse:** Red maple leaves that have fallen on a bed of moss really are beautiful, but the important thing here is that the garden was cleaned ten times. What's beautiful, you see, is a bit of confusion resting on a perfect foundation. Fallen leaves there from the outset would be merely chaos. So the key is to strive for perfection knowing that the aesthetics will be complete when it is inevitably broken.  
**Wada:** There are moments when I feel something like that every day. For example, this enormous metropolis Tokyo has surely developed as a result of people all moving in the direction of trying to create better lives for themselves, and yet things definitely fall by the wayside — because of people's emotions, or natural disasters, or whatever — and this turns into static, and leads to cracks, and I wonder what I can create from it all. Somewhere in the space between order and chaos, I think, that's where Tokyo's potential really lies.  
**Iijima:** My whole life is about working really hard, like in your story about Rikyu, struggling in the hope of creating something perfect. The key is how much static, and I think maybe we could call it humor instead, I can find myself. I hope Tokyo continues to incorporate that kind of humor to become an even better, and with the Olympics coming up, an even more international city.  
**Fuse:** Well, that wraps things up nicely. What a relief! (Everyone laughs)



／  
**布施英利 Hideto Fuse**  
1960年群馬生まれ。批評家。東京大学医学部助手（解剖学）として養老孟司教授のもとで研究生生活を送り、1995年より批評家として独立。科学と芸術の交差する「美術解剖学」をベースに、絵画、マンガ、文学など幅広いテーマに取り組んでいる。著書多数。近著に『「進撃の巨人」と解剖学』。

Born in 1960 in Gunma. After working as an assistant researcher in anatomy under Professor Takeshi Yoro at the University of Tokyo Faculty of Medicine, Fuse went independent as a critic in 1995. Grounded in artistic anatomy — a field at the crossroads of science and the arts — Fuse addresses a wide range of fields including movies, manga, and literature. Of his many publications, the most recent is “*Shingeki no kyojin*” to *kaibogaku* [Anatomy and Attack on Titan].

／  
**飯嶋久美子 Kumiko Iijima**  
1974年東京生まれ。スタイリスト・コスチュームデザイナー。文化服装学院卒業後、スタイリスト、『VOGUE JAPAN』でアシスタントを経て、2000年に独立。現在は広告、エディトリアル、PV、コレクション、舞台、コンサート、展示会などを中心に、国内外にて活躍中。

Born in 1974 in Tokyo, Iijima is a stylist and costume designer. After graduating from Bunka Fashion College, she worked as a stylist and as an assistant at VOGUE JAPAN before going independent in 2000. Her current activities in Japan and abroad center primarily on advertising, editorial, promotional videos, collections, theater, concerts, and exhibitions.

／  
**和田永 Ei Wada**  
1987年東京生まれ。音楽家・アーティスト。2009年にオープンリール式テープレコーダーを操り演奏するグループ「Open Reel Ensemble」を結成、コンサートを始め、CD/DVDや書籍の出版、映画やファッションショーへの楽曲提供など多岐にわたる活動を行っている。

Born in 1987 in Tokyo, Wada is a musician and artist. Since founding the Open Reel Ensemble, a group that performs using open reel tape recorders, in 2009, he has engaged in a diverse range of activities including holding concerts, issuing CDs, DVDs, and books, and composing music for movies and fashion shows.