

PLAYERS' TALK NO.4

拡張していく身体感覚

The expanding scope of our physical sensations



デザイナー

宮前義之

×

デザインエンジニア

緒方寿人

Designer
YOSHIYUKI MIYAMAE

P.1

× Design Engineer
HISATO OGATA

TOKYO PAPER for Culture

トーキョーペーパー
フォーカルチャー第十六号 2017 Spring
SIXTEENTH ISSUE
平成 29 年 3 月 8 日発行

016

アーツカウンシル東京 P.6
ARTS COUNCIL TOKYO TRAINING

27,321,715

東京記録
TOKYO RECORDSRECORD NO.
004

映画 Movie

P.5

My Odd Plays
and Fine Plays
私のプレイ 好きプレイ
ひらのりょう Ryo Hirano P.8東京新陳代謝
Tokyo Transitions

絵・文

牧野伊三夫

Text and Illustration by Isao Makino

日の光に春の気配を感じる今日この頃。植物が新芽を出すように、私たちの身体もまた、冬から春へと移り変わる。内に溜め込んでいたエネルギーを解放しながら、新しい出会い、新しい景色。この身体でしっかりと受け止める。準備運動OKですか？まもなく本番ですよ。舞台はこの街――。

Lately, the sunlight has a hint of spring in it. Like plants putting out new buds, our bodies are shifting from winter to spring. Soon, we'll be letting out pent-up energy in new encounters and new landscapes, soaking them up with every inch of our bodies. Are you ready for it? The curtain is about to lift on Tokyo.



PLAYERS' TALK NO.4

拡張していく身体感覚

The expanding scope of our physical sensations



宮前義之

デザイナー

緒方寿人

デザインエンジニア

YOSHIYUKI MIYAMAE × HISATO OGATA
Designer Design Engineer

「イッセイ ミヤケ」のデザイナーに就任して6年目を迎えた宮前義之さん。デザインとエンジニアリング、その両方の視点を持ちながら様々なプロジェクトに携わる緒方寿人さん。プレイヤーとしての活動の場は違うふたりですが、そのマインドは、実は同じ場所で深く交差していました。

Yoshiyuki Miyamae is in his sixth year as a designer at ISSEY MIYAKE. Hisato Ogata brings together perspectives from design and engineering in a range of projects. Although they work in different fields, the two men intersect on a deep level in their way of thinking.

テクノロジーの発達によって、可能性が広がりつつあるデザインの世界。デザインエンジニアリングもまたそのひとつですが、一体デザインエンジニアリングとはどのような役割を果たすのか？ふたりの話題はそこからはじまりました。

宮前：僕は子供の頃からずっとファッションの世界に憧れを持っていました。服の持つ色や形、

人が纏ったときの華やかな気配が大好きで、将来はこの道に入ろうと文化服装学院で服のデザインの勉強をしました。当時はちょうど21世紀を迎える時代の転換期。これからの時代はどのような志を持ったファッションが世の中を変えていくのだろう？ということにもとても興味を持っていました。そんな僕に大きなショックを与えたのが、イッセイ ミヤケのプロジェクト



であったA-POCで、実はエンジニアリングという言葉や概念もこのときに知りました。

緒方：そうだったんですね。デザインというと、一般的には見た目の形状や色、質感や柄などを意匠すること、それはスタイリングに近いと思うんですが、本来デザインとはどのようにしてそれを作るのかという設計、いわばエンジニアリングまで含まれているはずなんです。そういった意味でイッセイ ミヤケの服は、人の身体と服の関係を設計することから緻密に考えて作られている印象を持っていました。デザインの本质を突いていると。

宮前：A-POCは「これからの時代は、色や形ということ以上にエンジニアリングの仕事がとて

も重要になってくる」という考えのもと、三宅一生と藤原大が1997年に始めたプロジェクトでした。当時、藤原は自身のことをデザイナーではなく、デザイン・エンジニアリング・ディレクターと名乗っていました。実際、A-POCはコンピュータ・テクノロジーを用いて一本の糸から一体成型で服を作り出す製法を開発していて、まさにエンジニアリングの視点から、身体と服の新しい関係を追求することを試みていたのです。この製法では出来上がった布を、切り取り線に沿ってハサミで切るだけでそのまま服として着ることができるのです。それは当時ファッションのデザイン＝スタイリングに偏っていた僕にとって、既存の価値観を覆すような、いい

意味でとてもショックなものでした。

緒方：そういう体験を経て、その後、宮前さんは三宅デザイン事務所に入社されたわけですね。

宮前：はい。入社して三宅と藤原の下でA-POCを学びました。そこで改めてエンジニアリングの重要性を痛感させられました。もちろんエンジニアリングに偏ったがちがちのプロダクトではなく、最終的には時代の空気も取り入れながら、着る人の気持ちが高揚するようなデザインを届けるのが僕らの仕事です。だから結果として服にとってデザインとエンジニアリングは、絶対に切り離せないものになりました。

緒方：今の宮前さんのお話を聞いていたら、数年前にtakramのメンバーの間で、takramのアイデンティティとは何か？を議論したことを思い出しました。ちょうど当時 takram の本（『takram design engineering | デザイン・イノベーションの振り子』LIXIL 出版 2014 年）を出版する話があって、改めて考えてみたんで

す。それで僕らの出した答えは、デザイナーとして見る、エンジニアとして見る、この二つの視点を高速で行ったり来たりしていることが僕らの強みなのかもしれないね、ということだったんです。例えばデザイナー視点で見るとものすごく難しく感じる問題も、エンジニア視点で見ると意外と簡単に解決できてしまうことがあって、そういった大きく揺れ続ける振り子のようなイメージがtakramにはしっくりときたんです。

宮前：僕自身もそれができたらすごく理想的だなって思います。

緒方：ちなみにデザインとエンジニアリングは揺れているうちに融合もするのかなと思いがちなんですけど、両者の領域はそれぞれにあってその間を揺れている、という表現が正しい感覚があります。例えば頭で考えて行き詰まったら、とりあえず手や身体を動かしてみると急に道が切り開けることがあります、その感覚に近い。それは問いと答えの関係性にも似ているような

気がします。仕事では問いを立てて答えを探す毎日ですが、答えが見つからない場合もあるんです。そういうときはそもそもの問いを立て直すんです。すると答えが見つかる。こんな風に僕は日々、デザインとエンジニアリング、問いと答えの間を行ったり来たりしているような気がします。

宮前：それはすごく共感できます。デザインとはそもそも問いを立てることでありますよね。よく三宅も「問題意識を持たなくなったらデザイナーとしておしまいだ」と言っていますが、伊ッセイ ミヤケというチームの中での僕の一番の役割というのは、チーム全体に問題を投げ込むことなのです。緒方さんはどうですか？ takram に相談すればどんな問題も解決するのではないかという、世間的にはそんな雰囲気醸し出されてますけど。

緒方：僕らにも解決できない問題がきっとあると思いますが、でも確かに最近ますます抽象度

の高い案件が増えているように思います。「このユーザーインターフェースをもう少し改良したいんです」といった具体的な問題に対して答えを出していく案件がある一方で、問題そのものを立て直すところから始めるような案件も多いですし、または「こういうものが自社でできたんですが、何かに使えますか？」といった問題が発生する以前の相談もいただきますね。

宮前：かかりつけのお医者さんのような感じですね（笑）。

無意識な身体

宮前：21_21 DESIGN SIGHTで『アスリート展』がまもなく始まりますが（※1）、緒方さんはディレクターのひとりとして関わられていますね。

緒方：『アスリート展』のディレクターは、為末大さんと菅俊一さんと僕の3人なんですが、一流のアスリートだった為末さんとは対照的に、



デザインとはそもそも
問いを立てること。
伊ッセイ ミヤケという
チームの中での僕の
一番の役割というのは、
チーム全体に問題を
投げ込むことなのです。

——宮前義之

At its core design is about posing questions. My main role on the ISSEY MIYAKE team is to throw problems at everyone else.

——YOSHIYUKI MIYAMAE

As technology develops, possibilities in the world of design are expanding. Some of those possibilities lie in the field of design engineering. Miyamae and Ogata began their conversation by discussing just what role that field can play.

Miyamae: Ever since I was a child I wanted to be part of the fashion world. I loved the color and shape of clothes, and the brilliant presence they took on when people wore them. I wanted to go down that path in the future, so I studied fashion design at Bunka Fashion College. That was

just at the turning point when we were about to enter the 21st century. I was very interested in the question of what kind of fashion would change the world in the coming era. For me at that stage, the concept of ISSEY MIYAKE's A-POC (A Piece Of Cloth) project came as a total shock. That was actually when I became familiar with the term and concept of engineering.

Ogata: I know what you mean. People typically think of design as dealing with visible form and color, or texture and pattern, which I'd say is close to styling. However properly speaking, design

ought to include plans for how to achieve those things, which is to say, it should include engineering. In that sense, ISSEY MIYAKE's clothes gave the impression of having been very carefully thought out and constructed, starting with a design for how people's bodies would relate to the clothing. They probe the essence of design.

Miyamae: Issey Miyake and Dai Fujiwara launched the A-POC project in 1997 based on an idea that in the coming era engineering would become even more important than color or form. At the time, Fujiwara was calling himself a design

engineering director rather than a designer. The A-POC project developed a method for using computer technology to create clothing from a single thread using one-piece patterns. It was truly an attempt to pursue new relationships between the body and clothing from an engineering perspective. The cloth produced using this method could simply be cut out along pre-marked lines with scissors and it would be ready to wear. At the time, I had been leaning towards seeing fashion design as equivalent to styling, and so this concept turned my existing values upside down. It was a shock in the best sense of the word.

Ogata: And after you had that experience, you got a job at MIYAKE DESIGN STUDIO?

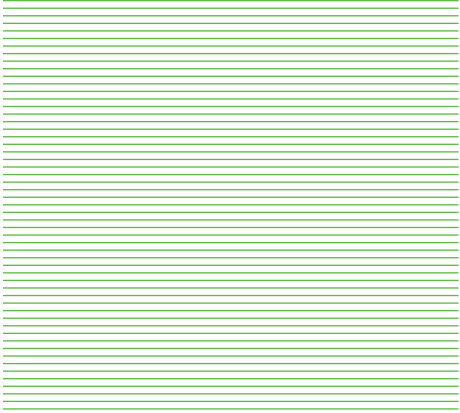
Miyamae: Right. After I was hired, I studied A-POC under Miyake and Fujiwara. That was when I fully realized the importance of design engineering. Of course our job wasn't to make these stiff products dominated by the engineering side of things. It was ultimately to deliver designs that incorporated the zeitgeist of the day and lifted the spirits of the people who wore them. In the end, with clothing, design and engineering became two elements that could never be separated from one another.

僕と菅さんはオリンピックをテレビ越しで応援したり、好きなスポーツの観戦に出かけたりする側の人間です。そんな中でこの『アスリート展』のディレクションのお話をいただいて、最初はアスリートと言えば自分とはかけ離れた超人的な世界が広がっているんだろうと想像していました。その世界に対して自分に何ができるんだろうと。ところが為末さんを始めとするアスリートのみなさんにお話を聞いていくと、接点はどうやらあるようだ、と。僕たち一般人の中にもアスリート性があるし、逆にアスリートにも僕たちと同じ日常がある。そういういろんな要素が絡み合っているんだなということが見えてきたときに、アスリートはもちろん、アスリー

トではない人たちが訪れても新しい視点で見ることができる展覧会にできると思いました。
宮前：どんな展覧会になるのか楽しみです。
緒方：アスリートの人たちは、どれだけ意識して意図した通りに正しく身体を動かせるか、一回、自分の中で分解して意識化したものを、今度は無意識にそれができるようになるまでトレーニングを繰り返していくんです。私たちも歩いたり、走ったり、何かを無意識に掴んだりできますが、ただ歩く、走る、掴むという行為の中にある高度な身体性を、『アスリート展』では気づいてもらえるのではないかと思います。
宮前：身体の意識と無意識の関係性については、僕自身、金森穰さん率いるダンスカンパ

ニー Noismの舞台衣裳の仕事（※2）をしたときにすごく考えました。ダンサーの方たちもまた、アスリートのように日々厳しいトレーニングをしています。振り付けを反復練習していくことで、美しい身体の躍動が生まれていくわけですが、ではその中での衣裳の役割とは何か。もちろん舞台上の物語を説明するための一つの手段ではありますが、このとき僕が金森さんに渡したものは、制約でした。
緒方：衣裳に制約を、ですか？
宮前：本来ダンサーが踊りやすい服を作るのが大前提のところを、僕はあえて袖の部分に1メートルほどの布をつけて動きに制約をかけました。そうすることで手を動かしたときに、1歩、

2歩ずれたスピードで布が手の動きについてまわるので、手の動きが遅ければ布はたるんでしまっって美しく見えなくなります。それはダンサーにとってもすごい違和感となるので、必然的にダンサーの意識は手の動きにむかっていき、布が美しく舞うように手を動かそうとします。
緒方：布に身体が引っ張られている。そのフィードバックこそが新しい身体感覚になっていく。面白いですね。
宮前：従来の自分の身体と違うものがそこで生まれます。つまり衣裳は身体の拡張の役割を担っている。そうなれたときに僕たちの作る衣裳とNoismの身体が初めて一体化するのではないだろうかと思いました。もちろん制約という



PLAYERS' TALK NO.4

拡張していく身体感覚

The expanding scope of our physical sensations

Ogata: Listening to you say that reminds me of a debate several years ago among the members of takram about what our identity was. Right around that time, we were talking about publishing a book on takram (*takram design engineering | design innovation no furiko* [Takram Design Engineering: The Pendulum of Design Innovation], LIXIL Publishing, 2014) and so we were rethinking these questions. The answer we arrived at was that our strength lay in moving back and forth very quickly between seeing things as designers and seeing them as engineers. For instance, some problems that seemed very hard to overcome if we approached them as designers were surprisingly simple to overcome from an engineering perspective. The image of a pendulum swinging dramatically back and forth fit takram nicely.

Miyamae: I would love to be able to do that myself.
Ogata: Incidentally, people tend to think that as you swing back and forth between design and engineering they meld together, but my sense is it's more accurate to say that each has clear boundaries and you're swinging between them. It feels similar to running into a dead end when you're trying to solve a problem using your brain

and deciding to try using your hands or body, and suddenly a path opens up in front of you. I feel like it's also similar to the relationship between questions and problems. Every day at work I'm asking questions and searching for answers, but sometimes I can't find an answer. At those times I go back and change the original question. And when I do, I find an answer. I feel like I'm constantly moving back and forth between design and engineering, and between questions and answers.

Miyamae: I completely get what you're saying. At its core design is also a process of posing questions. Miyake often says that once you lose your awareness of problems you're finished as a designer. My main role on the ISSEY MIYAKE team is to throw problems at everyone else. What about you? The public perception of takram is that people can bring just about any problem to you guys and you'll solve it.

Ogata: I think there are definitely problems we can't solve, but it's true that recently we seem to be getting an increasing number of abstract requests. We do resolve practical problems such as how to improve a certain user interface, but we also do a lot of jobs that start by revising the

very problems the client is trying to address. And then we also get inquiries like, "We've developed this thing, can you find a use for it?" which come before the problem has even been established.
Miyamae: You sound like a family doctor. (Laughs)

The unconscious body

Miyamae: The *Athlete* exhibit is about to open at 21_21 Design Sight (*1). You're one of the directors, right?

Ogata: Dai Tamesue, Syun'ichi Suge, and I are directing it together. In total contrast to Tamesue, who was a top athlete, Suge and I are the type of people who cheer on the Olympics via our TVs and go watch our favorite team play now and then. So when I was first approached about directing *Athlete*, I imagined athletes as inhabiting this superhuman world completely separate from me. What could I contribute in relation to that world? But when I started talking with Tamesue and other athletes, I realized we did have some connections after all. Ordinary people like me have a bit of the athlete's spirit in us, and for their part athletes inhabit the same everyday world as us. When I saw how all these elements

were entwined, I felt like we'd be able to create an exhibit that would give athletes and non-athletes alike new perspectives.

Miyamae: I'm looking forward to seeing how it turns out.

Ogata: To what extent are athletes able to move their bodies in the ways that they consciously planned to move in? By training extensively, they are able to turn movements that they have consciously deconstructed into unconscious movement. We, too, are able to walk or run or grasp something without consciously directing our actions. I think what visitors to the *Athlete* exhibit will be able to understand is the sophisticated physicality involved in those simple acts of walking, running, or grasping.

Miyamae: When I was working on the costumes for Jo Kanamori's dance company Noism (*2), I really thought a lot about this question of how consciousness and unconsciousness are related in our bodies. Like athletes, dancers train rigorously on a daily basis. By practicing the choreography repeatedly, these gorgeous, energetic physical movements emerge. So within that context, what is the role of clothing? Of course they serve as one way of telling a story on the stage, but what

テーマに向き合えたのは、Noismの身体性があってこそでした。

振り子のように揺れながら

緒方：『アスリート展』のためのリサーチで、世界記録が上がると選手全体の記録が上がるという現象があることを知りました。要は100メートルを10秒切れなかった時代は、人間には10秒は絶対に切れないと思い込まれていたと。ところが1人がその壁を越えた途端にみんなが越え出していくんです。

宮前：そうやって人間はこれからも進化していくのでしょうか。3年後の東京オリンピックでも壁を越えていくアスリートが出ることを期待したいですね。東京と言えば、TOKYO PAPER for Cultureということで、東京がこの対談のひとつのテーマでもあります。渋谷と下北沢では行き交う人もお店も全く印象が違うように、

東京は多様性に溢れた街で、イメージとしては色々なものがパッチワークされている印象があります。

緒方：中央線と東急東横線では全然印象が違うように、東京は沿線ごとのカラーもありますよね。その上で東京は山手線が円環になっているというのが、一つ面白い都市を作っているような気がします。スタートも終わりもないという点が、この都市の文化を形成している。

宮前：その一方で経済優先の都市開発が進む東京は、どこを切り取っても同じ景観というようなことが少しずつ広がってきている印象があって、そこには寂しさを感じています。

緒方：それでもなお東京の独自性はやはりダイバーシティーであるとしたら、もっといろんな見方で東京を楽しむことができるガイドがあるといいなと思います。例えば2012年のロンドンオリンピックのときに『Time Out』がロンドンのオフィシャルトラベルガイドを担当して、「オーブ

ン・ロンドン・ガイド」を作っていましたが、空港から街まで、完全なバリアフリー情報が載っていました。障害者や高齢者を含めてあらゆる人の目線を取り入れたガイドは、相互に気づきがあります。東京でも2020に向けて作ろうという動きがありますが、そういう視点でもっと東京を捉えていけたらと思います。

宮前：モノと人を繋いだり、古い技術と新しい時代を繋いだり。デザインやエンジニアリング

とは物事の間を繋ぐことでもありますよね。僕自身、この東京で繋いでいくことを続けたいと思います。

緒方：はい、僕自身も繋いでいきたいです。振り子のように揺れながら。

※1…本対談は1月に行われました。

※2…Noism『ASU- 不可視への献身』（2014年）、劇的舞踊『ラ・バヤデール - 幻の国』（2016年）の衣裳を担当。対談の中で触れているのは後者の衣裳。

デザインとエンジニアリング。
振り子のようにふたつの間で
揺れることは、頭で考えて
行き詰まったら、手や身体を
動かしてみる感覚に近いです。

——緒方 壽人

Design and engineering.
Swinging between those two things
feels similar to using your hands
or body when you've run into a dead end
trying to solve a problem in your head.

——HISATO OGATA



I handed over to Kanamori were constraints.
Ogata: Constraints in the clothing?
Miyamae: I took the essential premise that said the clothes should be easy to dance in and purposely added a meter of cloth to the sleeves in order to put a constraint on movement. As a result, whenever the dancers moved their arms, the cloth would follow with a delay of a step or two, and if their arm movements lagged, the cloth would droop there not looking beautiful anymore. That made the dancers extremely uncomfortable, and they would inevitably direct their attention to their arms and move them so that the cloth swirled around beautifully.
Ogata: Their bodies were being pulled by the cloth. The feedback itself became a new physical sensation. That's really interesting.
Miyamae: Something different from their original physical self is created. In other words, the clothing served to expand their bodies. When that happened, I felt for the first time that our clothes and the bodies in Noism could become unified. Of course I was only able to turn toward this theme of constraints thanks to Noism's physicality.

Swinging like a pendulum

Ogata: In the course of doing research for *Athlete*, I learned that there's this phenomenon where if a world record improves, the records of athletes overall also improve. The point is that in

the era when people couldn't break 10 seconds in the 100-meter dash, they were assuming that a human being absolutely could not run it in less. But the instant someone broke through that wall everyone else started breaking through, too.
Miyamae: Human beings will just keep evolving, right? I hope we see more athletes breaking through walls at the Tokyo Olympics three years from now. Speaking of Tokyo, and since Tokyo is one of our themes in this conversation for the *Tokyo Paper for Culture*, I have to say that this is such a diverse city, where for instance the people and the shops are totally different in Shibuya versus Shimokitazawa. My image of it is this diverse patchwork of all different things.
Ogata: The Chuo Line has a totally different atmosphere from the Tokyu Toyoko Line, and that's true for the districts alongside each railroad line. On top of that you have the Yamanote Line, which is a ring, and the result is this really interesting city. I feel like the urban culture is shaped by this sense of there being no beginning or end.
Miyamae: At the same time, I have the sense that as urban development continues on the principle of prioritizing the economy before all else, we're moving more and more toward a Tokyo where you can cut out any one piece and it will look the same as any other. That makes me sad.
Ogata: Even so, if Tokyo's character still lies in its diversity, I think it would be great to have tourism materials that show people how to enjoy the

city from different perspectives. For instance, during the 2012 London Olympics, Time Out was in charge of creating an official travel guide for the city, and they produced *Open London*, which included comprehensive accessibility information on everything from the airport to the city neighborhoods. Guidebooks that incorporate multiple perspectives, including those of the disabled and the elderly, enhance mutual understanding. There's a movement to create something similar for Tokyo in 2020, and I think we should be trying to gain a deeper understanding Tokyo from those perspectives.

宮前義之 Yoshiyuki Miyamae

1976年東京生まれ。1998年文化服装学院アパレルデザイン科を卒業。2001年三宅デザイン事務所に入社し、A-POCの企画チームに参加。2006年、イッセイミヤケの企画チームに加わり、2011年よりイッセイミヤケのデザイナーに就任し、パリ・コレクションにデビュー。ブランドのアイデンティティといえる素材開発や伝統の手仕事に光を当てた服作りを行う。
www.isseymiyake.com

Yoshiyuki Miyamae was born in 1976 in Tokyo. He graduated from the Creative Apparel Design program at Bunka Fashion College in 1998. In 2001 he joined MIYAKE DESIGN STUDIO and became part of the A-POC project team. In 2006 he joined the ISSEY MIYAKE design team, and in 2011 he was named a designer of the brand and debuted in its Paris collection. He designs clothes that illuminate both the traditional craftsmanship and the innovative product development that define the ISSEY MIYAKE brand. www.isseymiyake.com/en

Miyamae: Design and engineering are also about creating connections – connecting people and things, connecting old skills to a new era. Personally, I am hoping to continue this work of connecting here in Tokyo.
Ogata: So am I. And to keep on swinging like a pendulum.

*1... This conversation took place in January.

*2... Miyamae designed the costumes for Noism's *ASU: fukashi he no kenshin* [ASU: A Dedication to the Invisible] (2014) and Dramatic Dance *Ra bayaderu – maboroshi no kuni* [La Bayadère: Nation of Illusion] (2016). His comments in this conversation refer to the latter piece.

緒方 壽人 Hisato Ogata

1977年熊本生まれ。岐阜県立国際情報科学芸術アカデミー(IAMAS)、LEADING EDGE DESIGNを経て、2012年よりtakramに参加。ハードウェア、ソフトウェア問わず、デザイン、エンジニアリング、アート、サイエンスなど、領域横断的な活動を行う。現在、21_21 DESIGN SIGHTで行われている企画展『アスリート展』（2017年6月4日まで開催）のディレクターを務める。ja.takram.com

Hisato Ogata was born in 1977 in Kumamoto. After attending the Institute of Advanced Media Arts and Sciences in Gifu Prefecture and working with Leading Edge Design, he joined takram in 2012. His work on both hard and soft projects crosses the boundaries of design, engineering, art, and science. He is currently serving as director of the *Athlete* exhibit at 21_21 Design Sight (through June 4, 2017). www.takram.com