

三宅の仕事は技術的な研究に基づいている。
そこから生み出されたアイデアは
何年にもわたり機能し、市場の論理に依存しない
プロセスとなる。

_文: ミケレ・デルルッキ
Michele De Lucchi
_写真: ジェイムズ・モリソン
James Mollison

Issey Miyake Session One

————— 三宅一生はその独創性あふれる最新の仕事の中で、高度なテクノロジーによって生み出された野性的かつ原始的な佇まいに溢れるファブリックをデザインした。それは身体を覆うためのものではなく、むしろ新しい創造的な言語を発見する為に着用されるアーティスティックなオブジェである。—————

三宅一生は落ち着きを湛えた聡明な人だ。彼はあなたをまっすぐに見つめる。けれども見ているのはあなたを超えたところにある。彼はあなたを少しだけ畏怖させる。それは尊敬の念を感じさせるからであるが、近寄りがたい感じではない。それはひとえに彼が相手に大いに敬意を払い、驚いた時や感心した時にその気持ちをすぐに表現するからだ。

彼は幅広い人々と交流しており、同僚、デザイナー、写真家、グラフィック・デザイナー、建築家など、自分の周りにいるあらゆるクリエイティブな人々と深く関わって仕事に取り組んでいる。彼は優れた想像力を持っており、単に予想外なものとそれまで見たこともない新しいものをたちどころに見分けてしまう。

三宅一生は明らかにファッションデザイナーではない、またクチュリエやテーラーでもないし衣服を作るだけにとどまらない存在だが、その名はファッションの世界で広く知れ渡っている。衣服のメーカーであれば消費者を失うのではないかと気にするあまり、季節、最新の色やファブリック、トレンド、その他もろもろの事柄に対し常に気を配るものだが、彼が行っている仕事はそれらとは一線を画している。

賢人が怒りにまかせてイライラすることなど想像しがたいものだが、高い教養あふれる日本人の彼にもいたずらに変化する人々の好みや生活スタイルのトレンドを分析し腐心している姿は想像しがたい。そこには、たった1つのシンプルな理由がある。彼はそれらを熟知し、彼自身がそれらを発見し私たちに示しているからだ。私は彼の服を今までずっと身に着けてきたのだが、三宅一生との出会いは私に人々の行動についてこのように考えさせるに至った。つまり生活するうえでトレンドや好みを選択をする際に、流行しているファッションの世界と関係なくいられる人がいかに少ないことか...ということである。そのような人間は、独自のリサーチを行い、情熱的に仕事をこなし、そして常に自らに語りかけ自分が満足するものとしなないものを感じることで自身の根源的な感性に基づいてものごとを捉えようとする。そして驚きを

感じたり退屈だと感じたりするものを見分ける能力を備えている。三宅一生はイタリア語で言うところの「progettista (プロジェティスタ:プランナー、立役者、デザイナー)」だ。手っ取り早く近道をしたり、他の世界に迷い込んだりしない。安易な結果に満足することなく、そのプロジェクトに人生を捧げる。この言葉の真の意味を体現するデザイナーなのだ。彼らが満足するのは、自分が模索し、熱望し、意図したものと作品が一致した時だけだ。自分に厳しい要求を課して情熱的に取り組み、自身の判断に基づいて承認できた時に、初めて満足するのである。

三宅一生はグラフィック・アーティストとしてのルーツを持つ。二つの次元、色、記号、二次元的な特性などを取り扱うのは慣れているのだが、彼は三次元に魅了されていて、その探求を仕事の枠組みにしてきた。ファブリックにグラフィックを施すことは、彼の探求心を表す一端に過ぎない。常にこの探求心が、ファブリックを変貌させて三次元化し、生きている身体と関わりを持つ時に特別な意味を獲得させる力になっている。彼の全ての作品は、ファブリックそのものとその三次元的な可能性の中で生まれる。それはあたかも、ファブリック自体が三次元に対する憧れを内包していたかのようだ。そしてもしもそのような憧れが存在していれば、彼は必ずそれを見つけるだろう。衣服やアクセサリをデザインする時も、インスタレーションや空間を構成する時も、彼は絶えず二次元と三次元の間を行き来している。

プリーツの手法による「Pleats Please」、三角形をベースにした構造の「Bao Bao」、グラフィックな構造を持つ衣服である「132 5.」、折り紙のような照明器具の「陰翳 IN-EI」、一枚の布に衣服がプログラムされた「A-POC (A Piece Of Cloth)」など、彼のプロジェクトやコレクションには服の特徴を表すタイトルが付いている。これらの言葉を通じて、私たちは三宅一生の世界と自分との関係を見出すことができる。最新のプロジェクトは未発表であり生産の計画にも含まれていない。「Session One」という仮称で呼ばれており、「A-POC」から生まれたものだ。三宅一生は、いまだかつて誰も体験したことがない、驚きに満ちた全く予想外で新たな服を披露してくれた。それは、一言で表せば「wild character (ワイルド・キャラクター)」だ。

まず特殊な処理を施してファブリックをつくり、制御をしながらスチームをかけることによって、厚みがあつて緻密な素材をつくることに成功している。ラフに見えるが、きわめてソフトな感触で、フリンジやほつれがある。このインスピレーションの源は、五千年前頃に繁栄した縄文文化という先史時代の人々の世界だ。結果的に機能的に身に着けるための衣服はつくられてはいないが、今回はそれが目的だったわけではない。

彼の思考の中心には、平面における空間性に対する神秘的な憧れが常に存在しており、それが全ての作品に表現されている。そこに垣間見えるのは、科学的な研究、量子物理学と素粒子の分析、平面的なパターンをしっかりとしたフォルムのオブジェに変貌させる三次元的な考えを加える必要がある。それは彫刻のような造形の考え方であり、純粋な芸術的オブジェに到達するまでの創造の道筋なのである。