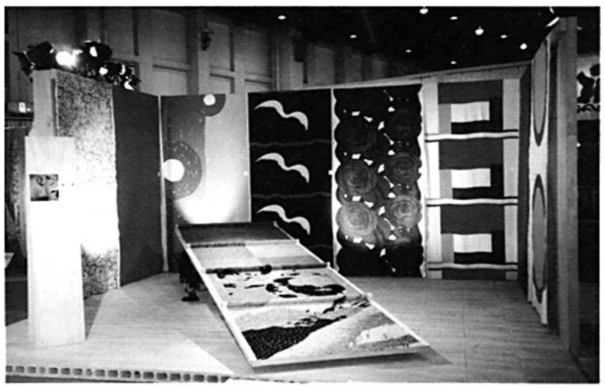

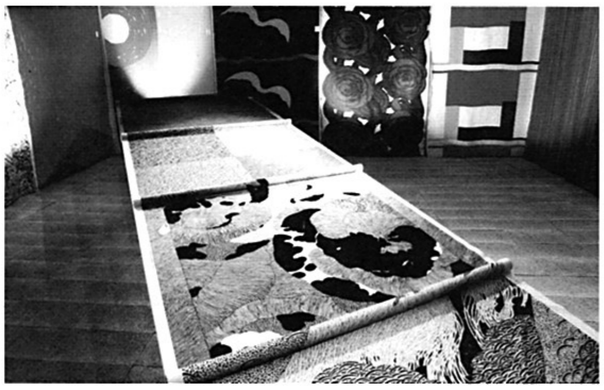

3.テキスタイルデザインの変遷

テキスタイルデザインの変遷については、今日テキスタイルデザイン協会のブースを見て戴いたいと思うんですが、少し私なりに端折って説明いたしますと、1950年代は戦後復興の中にあってデザインに対する目覚めの時。この頃は国民はすべて国防色一色。10人一色。60年代になるとナイロン、テトロン、ビニロンといった化合織が出回り、化学合繊の時代と言われ、コンビナートマーケティングというファッションを中心にした商品企画が成功を収め日本国中がシャーベット・トーンで溢れました。70年代になると情報化の時代になり、日本のテキスタイルデザイン業界は大きく変化しました。伊藤忠、東洋紡、カネボウ三社の意匠室が独立して、ファッションをビジネスという形で取り上げて新しい波を起こし、テキスタイルに携わるデザイナーの仕事や役割も大きく変化していったんです。80年代は本物志向を求めて合繊よりウール、シルクが重宝され、天然繊維の時代を迎えたのです。そして90年代にきてやっと今日お話しをするコンピューターの時代を迎えることになる。

4.いま、なぜコンピューターなのか

テキスタイルデザインとの関わりでコンピューターとは何か、と考えると、まず言えることは、(1)新しい発想を生む拡散志向としてのツールなんです。

これまでのテキスタイルデザインは色、柄、素材の三つだけを考えてやってきた。しかしこれからはそのデザインのデリバリー、あるいは副資材も売る方法も考えなくてはならない。デザインのみを見つめて企画するのではなく、それらを取り巻く環境の設定、機能と用途なども合わせて考慮し企画しなくてはならない。言い換えるならば、企画されたデザインを工業デザイン、あるいはインテリアデザインなど建物や環境といった異なる分野との関わりを考えてデザイン提案しなければならない時代。この新しいツールによって、新しい形の提案が可能になり、また高度なシュミレーションを生かすことによってこれまで以上に幅広く自分のイメージを表現することが容易になったのです。

また、(2)鳥瞰図的視野からのデザインツールとして二次元だけでなく、三次元的効果も求められるようになってきた。最近では(3)「情報」がモノやエネルギー以上に価値を認められ「情報」を資源とした生産社会になってきたために、さまざまな情報をインプットしてマップづくりからファイリングまで簡単にできるコンピューターのシステムが必要不可欠となった。(4)生産、デザインの処理能力の早さが求められてきたことも見逃せない。最近ブティックファクトリーと言う言葉がある。自分の店がブティックであり、ファクトリー(工場)である。消費者にとって買いたいのだがサイズの合わないものが沢山ある。私は普通の人より背は低いが足は長い、手が長いとか、靴でも左右サイズが少し違うとか。個々の需要に対する的確な商品提供には、やはりその場でのファクトリー機能での対処が最適である。

これまで日本の市場は新しい「モノ」に対して普及的需要であったが、近年ではあらゆるものが溢れて、沢山あるものの中から選択的需要に打ち勝たなくてはならない時代である。そのためには、いろいろな(5)知識、情報のファイリングシステムが必要になる。また時代は(6)大量生産から個人的対応の時代と移行している。ショップファクトリーもそうである。さきほど、50年代は10人1色と言いましたが、いまは10人10色でなく、1人10色の時代ですよね。

コンピューターでのデザインで最近なにが面白いかと言いますと、(7)従来のプラス、マイナスのデザイン構成から、掛け算、割り算のデザイン制作ができることなんです。また一方では作ったデザインを壊すことが出来る。

これらの事は後ほどスライドで見ていただきますが、紙に書いたデザインを壊したらパーですよね。出来上がったデザインにもう一度上から書くと元のものがなくなってしまう。しかしコンピューターでは壊したものを再生することができる。この頃はリサイクルの時代です。リサイクルにもさまざまな方法があって「再利用」「再生産」「再使用」など、コンピューターもやり方、考え方で独自のリサイクルが可能なんです。コンピューターも出来ないことが沢山あります。筆のタッチ、ハケで書いたようなことはできません。ロココ的なデザインを描こうと思って、立体感をだすためにハケでパッーと描くこと、これは無理です。しかしできないからといってコンピューターを拒否してはだめです。最近、コンピューターはテキスタイルデザインを劣化させるものだという意見の方もおられますが、私は賛成しかねます。何故かと言いますと、コンピューターにもさまざまな機種があってテキスタイルの中でも、感性系のコンピューターと技術系とがある。感性系のコンピューターに技術的な機能を求めることは無理なんです。ここのところをはっきりと理解しとかないと大きな過ちを侵します。"コンピューターに何ができるのか"という発想よりも、このコンピューターで何をしたいのかという発想がないとだめです。さきほども申し上げましたが、コンピューターもオールマイティーではないですから、できないことだって沢山ありますよ。しかし出来ないのならできないなりに前に座ったデザイナーがどうすれば可能か、と工夫することが大切なんです。それが人間に与えられた特権です。この工夫を先取りしたらその人の勝ちです。

コンピューターを友達にしてみてください。コンピューター側から友達になってくれません。私達からコンピューターに語りかけて友達にするのです。コンピューターは正直です。可愛がれば可愛がるほど、やる気をだせばだすほど、その要求に応えてくれます。同じA社のコンピューターだからみな同じものができるなんて考えは捨ててください。コンピューターはその前に座ったデザイナーの感性やその人の実力以上のことは決してしてくれません。

コンピューターでなにができるか、できないかってことより"いかにすればできるか"という発想で取り組み、自分なりに工夫をし他人と違った新しいものをどう生みだすか、ぜひこれから挑戦してみてください。最後に一言コンピューターを友達にするといいですよ。強い味方になってくれます。そして時には思ってもみなかった大きなプレゼントがあります。