

「桐生テキスタイルプロモーションショウ'94」における「和」と「洋」の空間デザイン

"Wa (Japanese)" and "Yo (European)" spatial design in "Kiryu Textile Promotion Show '94"

山崎 稔 MINORI YAMAZAKI

Department of Design

桐生地区の伝統産業である織物産業の振興と、全国へ向けてのPRを兼ねて、毎年東京で開催され今年で7年目を迎える、地場産業振興センター主催の地域興しイベントの一つである。展示計画と空間デザインを1992年から3年間連続して山崎稔が担当した。その間に大きな景気動向の変化と、それを受けたファッショントレンドの大転換があって意義深い体験となった。

写真は今年の会場風景であるが、和装が表参道のハナエモリ・ザ・スペース、洋装が原宿クエストホールで、それぞれ約300平方メートルの展示面積を持ちエキジビションスペースとして評価の高い空間である。

桐生TPS参加企業数は、和装24社、洋装21社で、それぞれ展示アイテム数は約80点と120点となっている。布開発のコンセプトテーマ「東方・再生」は、総合プロデューサーの坂口昌章氏がプランニングした。展示及び空間デザインでは、コンセプトテーマ及び開発された布の色彩や風合いを受けて、展示什器設計と空間の在りようをきめていった。

94年は2会場だったため、空間に関してはデザイナー2人体制で設計を分担した。「和装」は、デザイン宮田稔でアートディレクションを山崎稔が担当。柔らかい質感の和紙のパーティションを多用し、カジュアルな雰囲気を開発された着物をリズムカルに縦と横を強調したレイアウトにまとめている。「洋装」は、デザイン山崎稔でアートディレクションを宮田稔が担当。やはりナチュラルな風合いと色彩で開発された広幅の原反をシナベニヤの人肌のような温もりのあるパネルにラフに流しつつ、パネル全体は和装と対比的にストーンヘンジ遺跡のようにサークル状にレイアウトする事で「再生」のテーマを象徴的に表現し、全体の空間を彫刻的な一つの印象にまとめあげたつもりである。

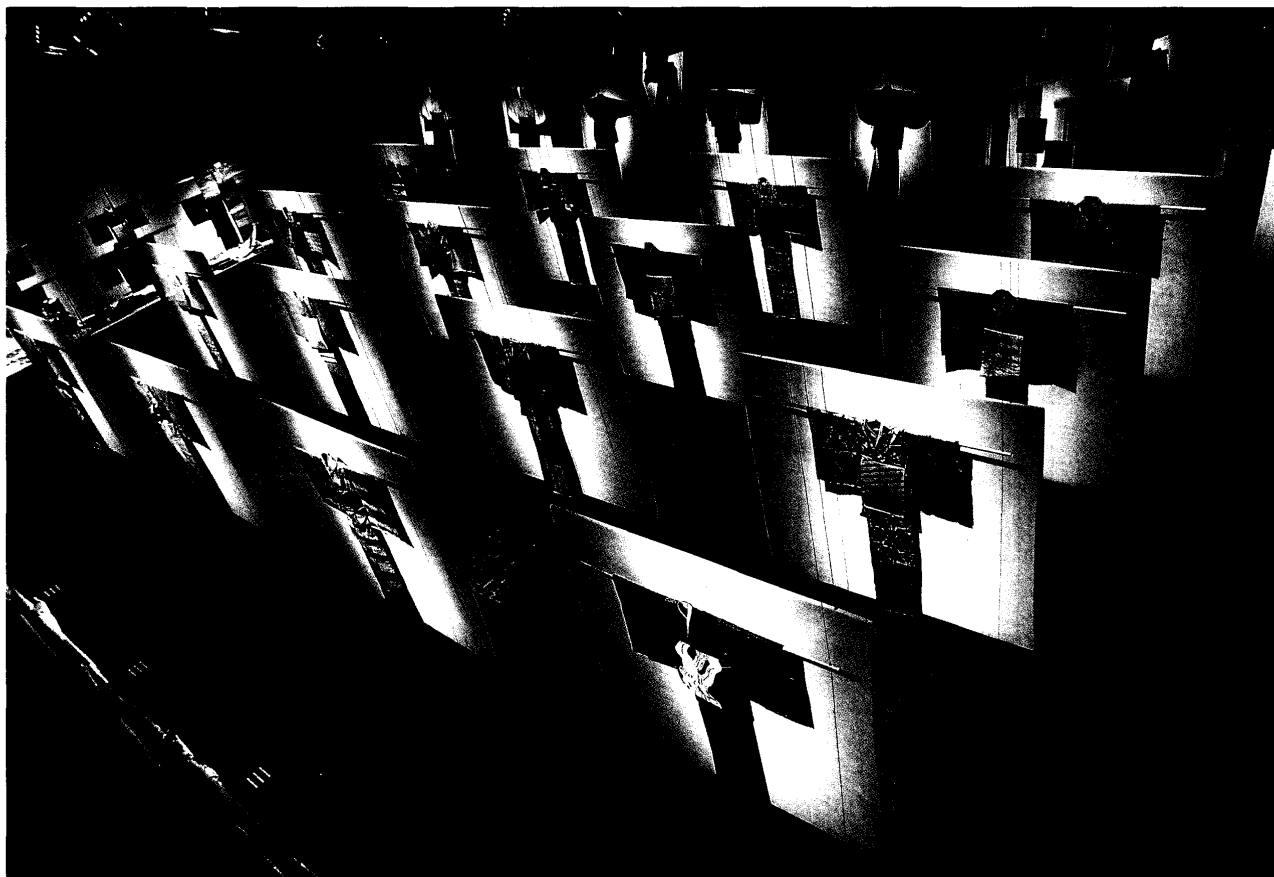
パネルやパーティションの設計は、規格をモジュール化することでコストをおさえ、組み合わせたの使用や繰り返しの使用に耐えるようデザインをしている。照明は、極力1点1点のアイテムを丁寧に照らし出すスポットを中心に設計レイアウトをしている。

毎年変わるテーマへの適合や、会場面積に対して作品点数が多いこと、様々な材質とデザインの生地と縫製品について、それぞれの持ち味が生きるように展示計画をしなければならない点などをクリアしつつ、展示会としての一般的な機能面を設計する部分は、デザイナーに課せられた当然の課題である。

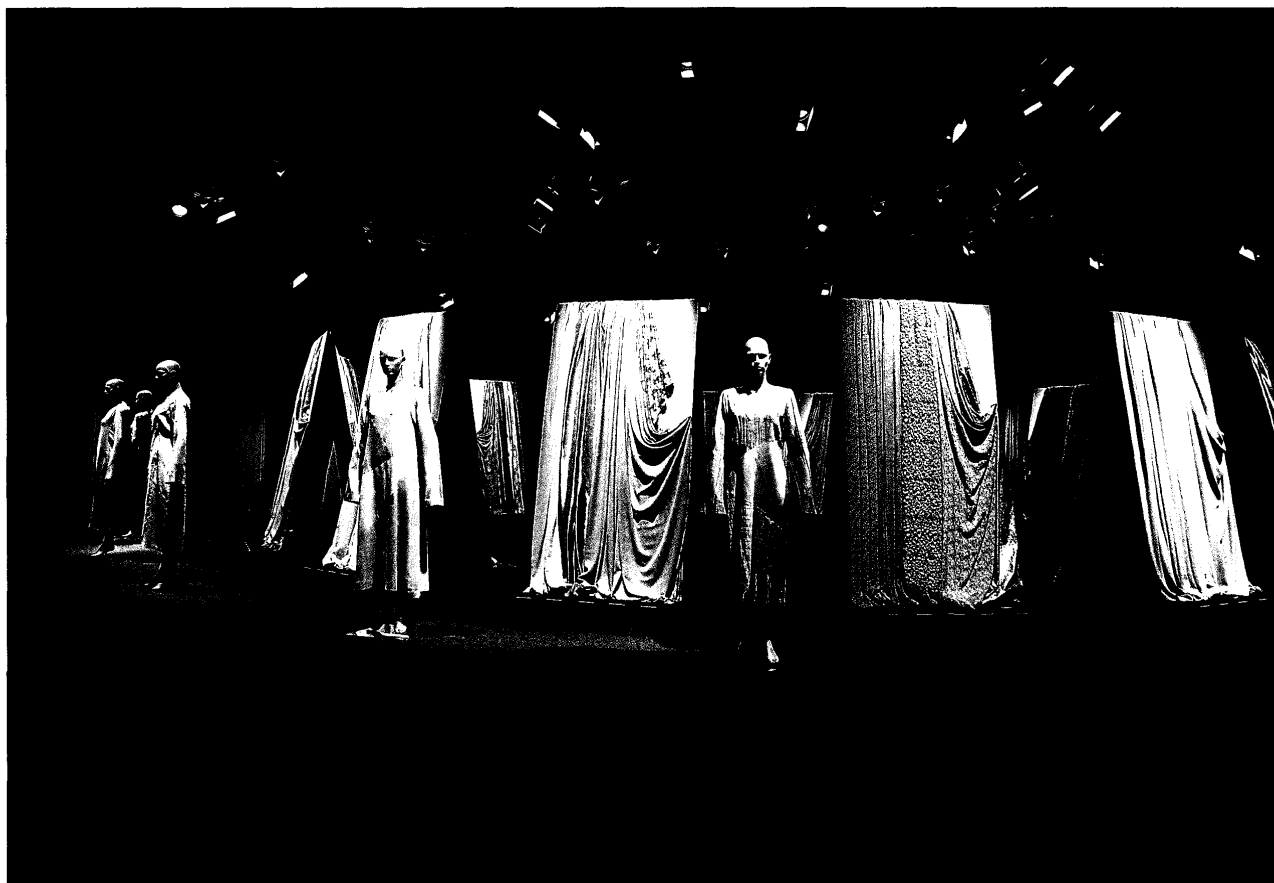
問題はそこから更に踏み込んだ会場空間全体の在りようをデザインすることにある。いかに会場全体と展示テキスタイルがダイナミックに融合し、全体としてアーティスティックな、インパクトのある空間に昇華させるかについての工夫は、デザイナーというよりむしろアーティストとしての関わりである。単に展示アイテムが見やすく並んでいさえすれば良い、というような一般的な展示会場としての機能を満たすのみならず、決まり切った次元からジャンプし、空間の全体的な雰囲気を彫刻性を持った別の様相へと、昇華させるアイデアが求められる難しい局面なのである。

空間を表現媒体として、文字どおり空間軸と時間軸を取り込みながら「場」の空気に何を語らせるのかをデザインしていくことが、関わっていて一番やりがいのある領域であり興奮する部分なのである。

鑑賞者を包み込む空間表現は、人々の全身全霊へ直接コミュニケーションするメディアとしての可能性に満ちている。
(年鑑「日本の空間デザイン'95」入選作品)



桐生TPS '94「和装」会場：ハナエモリ・ザ・スペース 1994年3月



桐生TPS '94「洋装」会場：原宿クエストホール 1994年3月

(撮影：山崎 稔)