

2001年度第4回物学研究会レポート

「表象文化論的視点で見る先端的イメージの変遷」

小林康夫氏（東京大学教授）

2001年7月16日



BUTSU GAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

2001年7月の物学研究会では、東京大学教授小林康夫氏を講師にお迎えしました。小林氏の専門は表象文化論、ジャンルを超えて文化・芸術活動を哲学的視点によって考察する新しい学問です。今回は小林氏に「表象文化論的視点で見る先端的イメージの変遷」というテーマで、20世紀～21世紀への文化論を語っていただきました。以下はそのサマリーです。

「表象文化論的視点で見る先端的イメージの変遷」

小林康夫氏（東京大学教授）



① 小林康夫氏

歴史がUターンする

本日は「表象文化論的視点で見る先端的イメージの変遷」という仮テーマをいただいております。私自身はもしも「先端的イメージ」、「先端的デザイン」というものがあつたならば、それはあまり先端的に見えないのではないかという感じをもっています。「先端的」なものはひょっとすると「非先端的」に見えるものの中にこそあるかもしれないと直感しています。

先端的というのは時代の最先端を示しています。ところが、「時代」そのものがUターンしてしまったら、どこを先端的といえましょう。現在だれもが「時代のUターン」を感じています。

振り返ってみれば、20世紀は極めて大きな文化的変化の時代でした。けれども人間の歴史は常に「変化」しています。但し、20世紀が過去の変化と大きく違っている点は、「このまま進み続けてはいけない」という赤信号が初めて点滅したことです。まともに歴史を考えている人の多くが、このまま進んでは人類にハッピーエンドは来ない、むしろ重大な事態が起こるだろうと不安を抱いています。けれども私たちは歩みを止めてUターンすれば良いとも考えていません。21世紀の政治や経済、哲学や文化もちろんデザインを考える上でも、今申し上げたことは重要かつ根本的な条件です。「前に進むだけではない、後退する中にも前進がある」というような、従来とは違った価値軸を設定しないと私には考えています。つまり、時間軸を横にとれば従来人類の歩みは右肩上がりでした。ところが現在は螺旋を描きながら別次元ワープするような「思考」が求められているのです。

「歴史がカーブしている」ということは、今後私たちが行動するときには「限界の存在」を

確認してから出発することを意味しています。例えば「道具」という観点から見ると、人間が便利なものを追求していくと、極端な場合には脇を開く必要もないという技術が登場するかもしれません。ところが究極の便利を手に入れたとき、人間は一体何のために生きるのかという根本的な問いが出てくるでしょう。こうなると「技術進歩」という前提条件が反転して、技術至上の未来は決して幸せではないという感覚が湧いてきました。この問いは30年ほど前にすでに、レイチェル・カーソンの『沈黙の春』やローマクラブがまとめた『成長の限界』などが投げかけていました。私にとってはベルリンの壁崩壊、天安門事件が重なった1989年が、20世紀の政治秩序や価値体系が大きく転換した年として位置付けられています。1989年はフランスで世界初の市民革命が起こった1789年から200年後でもありました。

転換期以前は、別の表現をすれば「力」や「量」が志向される時代でした。より強く、より大きく、より便利に、より自由に……といった調子で、領土や権力を拡大したいというメッセージが世界中から湧きあがっていました。それはある意味では線形的、リニアな思考であり、数学的に一定の方程式によって解がきちんと導き出せました。そしてこうした思考の先端にロケットやスペースシャトルが存在していました。

そういえば、80年代中頃にまさに最先端であったチャレンジャー号が、全世界にTV中継される中で爆発してしまった。あれは科学技術への絶対的な信頼を揺るがす象徴的な事件であったかもしれません。そして現在は「宇宙ステーション」です。ロケットやスペースシャトルが宇宙探索や実験を使命としていたのに対し、宇宙ステーションは地球をぐるぐる回りながら世界中の国々が部品をもちよって数年かけて完成していくというプロジェクトです。ロケットは一直線突き進む先端的な美を持っていたとしたら、宇宙ステーションは世界的協力体制による組み立て作業であり、私は後者に今を感じます。

「力」と「量」の時代は「工業」の時代でした。そんな中でデザインは、「機能」に対する二次的、従属的な要素でした。「機能＝デザイン」という構図は、時代の流れが転換したときに当然変わるでしょう。デザインの役割も、「機能＝デザイン」というリニアな解を求める時代とは異なり、これからはもっと複雑な困難な仕事を引き受けなければならない。「デザイン」以外で、現在という時代に対応できる広く深い思考や行動は見当たりません。つまり「限界」を念頭に、将来に向けた生活圏を構築するような哲学や思想性がデザインに問われているのです。デザインは「形」を決めるだけでなく、全体的なプロセスをオーガナイズするための具体的な提案をしていくことが期待されています。

「芸術」と「デザイン」の境が変わる

さて、私は「表象文化論」を教える立場にありますが、現在、「表現」そのものも変わってしまったと認識しています。「芸術」を突き詰めると、それは「表現」に行きつきます。表現とは英語では「EXPRESSION」、つまり外に搾り出して表出するという意味ですから、個人の情念、集団の無意識や神話などが内側から湧き出てくるということです。そういう意味では近代は科学、産業、政治の時代だったといわれますが、一方で表現、特に芸術という個人の表現を大切にされた時代でもありました。個人の表現が普遍性をもつ芸術として大切にされたので

す。対照的にデザインは大衆に潜む無意識を客観的に組み立てるという類の表現でした。だから芸術の時代には世界各地に美術館が多く建設されてたくさんの芸術的表現が陳列されたのに対して、デザイン博物館の数は圧倒的に少ない。これは由々しき事態です。特に日本という工業国において、まさに20世紀表現の代表である自動車や電気製品などのプロダクト・デザインが軽んじられるということは、後に「時代の空白」を生むことを意味します。これから数十年が過ぎたとき、1960年代のプロダクトやデザイン思想が再評価される可能性を絶ってしまっているのです。

「デザイン」が「アート」を乗り越える

最近、ゲストキュレーターとして「絵画とは何か」という展覧会を組織しました。これはセゾン現代美術館が所蔵する20世紀作品を「絵画とは何か」という視点で構成したものです。同展を企画した大きなきっかけは、この秋に開催される「2001年横浜トリエンナーレ」です。これは横浜市と国際交流基金が主催するまさに時代の最先端アートを見せる一大イベントで、世界中から100人余りのアーティストが参加します。ところが同展には絵画作品が1点しかないという聞き、私は大変驚きました。作品の大半がビデオであり、インスタレーションやパフォーマンスアートなのだそうです。

時代がUターンして、「環境」という問題がクローズアップされていますが、芸術の分野でも同じ現象が起きました。環境や空間に対するイメージーションが大きなテーマとなったのです。もはやキャンパスという限られた二次元の世界に絵の具を載せるという絵画表現ではなく、人間が入りこむことのできる環境や空間が表現のテーマになったのです。ここでは、観客に対してアーティストの視点を強要することはほとんど不可能です。なぜなら、環境芸術を鑑賞することは、竜安寺の石庭や庭園に佇む行為と同じです。観客は最初から対象を現実世界として受け入れてしまうので、作者の意図を深く考えたりはしません。現時点の最先端芸術はこうしたものであって、キャンパス上の表現はもはや省みられません。私はこの風潮に対する反発から、「絵画とは何か」という展覧会を企画したのです。つまり最先端ではないものの可能性、すでに終わってしまったとみんなが思っているものの可能性をまだ信じているというべきか。そこには自分でも整理のつかない矛盾を感じています。次回は絵画の筆致やタッチに着目した展覧会を企画します。

さて今後、アートシーンではますますインスタレーションやパフォーマンスがクローズアップされるでしょう。これらは、「一つの世界」や「一つの環境」の構築するという行為であり、私は「アート」というよりもむしろ「デザイン」であると考えたい。なぜなら、それらは、ある空間に芸術的な感覚を味わせる何らかの仕掛けを作ることであり、客観的発想に基づいて環境・空間的に仕掛けを設定する「デザイン」作業なのです。そして同時に、芸術表現とコミュニケーションの関係性の変化を現しています。例えば、昔の人はゴッホの絵画を見て強烈な印象や感動をもった。これは絵画と観客の間にしっかりとコミュニケーションが成立していたことを意味しています。ところが、現代人は個人の表現をきちんと受け止める必要性がない。危険なことだけれども、他人がどんな感覚を持っているかを求めなくなってしまった。

私たちは他人との結びつきをメールや携帯電話などのコミュニケーションツールによって、より直接的に体感できてしまう。こうした時代背景を受けて、与えられた諸条件から出発して何かを構築していく「デザイン」の力が強まってきているように感じます。

「ブリコラージュ」的表現

私にとって「デザイン」はキーワードです。あるいは「デザイン＝編集」ということもできるかもしれません。先日、私たちの研究室で編集者の松岡正剛さんを招いて「世阿弥」をテーマとしたシンポジウムを開催し、この印象をさらに強めました。編集もデザインと同じように様々な要素を集めて組替えたり再構築することで、世界の変移を仕掛けていきます。こうした作業は小さい物語や感覚の組織化を起こし、部分的に世界を変容させるエンジンとなります。これはまさに現代アートの特長をいい当てており、アーティストの表現の性質が「仕掛」や「操作」に移行している点において「デザインの」であります。演劇などの舞台芸術も同じで、例えば京都を拠点とするユニット「ダムタイプ」は、複数のアーティストがコラボレーションし、異分野の表現を組織化する中で実にユニークな舞台を創造しています。

フランス語に「ブリコラージュ」という言葉があります。「器用仕事」とか「日曜大工」といった意味です。これは計画され尽くした作業ではなく、その場にあるものを適当に組み合わせながらある世界を構築していくような神話的で素朴な仕事の在り方を指しています。私がこの言葉を面白いと感じるのは、まっさらなところから始めるのではなく手当たり次第自分の身近にある素材を組み立てていく、つまり既存のものから出発するという点です。お父さんが日曜大工でそこの適当な材料で器用仕事をこなしてしまうという発想です。計算し尽くされていないからこそ、偶発的な面白さが生れる可能性もあるのです。

私は、現代人の生活の仕方がブリコラージュ的になっているのではないかと感じています。ある統一されたスタイルや様式が要求されているのではなく、いろんな価値や次元のものが寄せ集まって、個人の生活が組み立てられる。都築響一さんの『東京スタイル』という写真集などは、まさにこうした現代人の生活様式が現れています。そこにはライフスタイル誌に出てくるような統一されたインテリアやスペースはありません。けれども、住人が寄せ集めた雑多なものがそれなりに収まっている。その光景はまるで虚構の世界のようであります。でもそこには自由がある。既成のものをブリコラージュし、住人だけの生活や空間を作っているのです。

私はこれを「ブリコラージュ的実存」と命名したい。時代が螺旋のように別次元に突入してしまった今、私たちは生きていくための新たな価値を作り出さなければならなくなった。ここが一番大きな問題です。なぜなら従来は外側にきちんと用意された価値を信じて生きていくことができた。近代とはまさにそうした時代でした。だからこそ、サルトルがいった実存主義——本来の自分を取り戻すための価値を見出す、この点において人は自由である——という思想も有効だったのです。けれども現在ではこうした自分探しすらナンセンスになってしまいました。むしろ今起こりつつある最先端は、既成の価値を組み合わせながら、自分の生きる価値を見出すという「ブリコラージュ的実存」なのです。

三宅一生のクリエイション

さて、ここからは私が最も尊敬しているデザイナー三宅一生さんの仕事の変遷を振りかえりながら、20～21世紀にかけてデザインとアートの「境界」がどうなっていくのかを考えてみたいと思います。（ビデオ見学後）

三宅一生さんの仕事は大きく3つの時代に分かれると考えます。初期は1968年にパリで起こった5月革命に触発されて、一生さんがパリに行ってプレタポルテデザイナーとして活動を開始し、「1枚の布」をコンセプトにコレクションを作り続けていた時代。この時期の作品は『East Meets West』という本にまとまっています。私はこの時期の彼の服がもつ独特の皮膚感覚、素材感覚に強烈に惹かれました。また、西欧の立体的なパターンとは異なり、1枚の布が着る人の身体に合わせて自在に変化し、畳むと1枚の布に収まるという東洋的な発想に、彼の服を通じて西と東が出会うという思想性をも感じ取っていました。

そんな仕事ぶりは80年末から90年代初頭になるとガラッと変わりました。そう、「プリーツ・プリーズ」です。一生さんの服の良さは素材にあったのですが、ここに使われたのはカラフルなポリエステル素材です。けれどもこのポリエステルという科学素材にプリーツ加工を施すことによって、プリーツ状の襞が織り成す独特の肌触り、一生さんならではの優れた素材感覚はしっかりと保たれている。そして、平面に置くと限りなく「1枚の布」である。彼はプリーツ・プリーズによって高級で高価なブランドのイメージにカジュアルさをもち込んだ。さらに、彼の服の持ち味であった東洋的な大地に根ざした力強さが反転して、風が透過してくような無重力感覚を表現した。それはまとうことによって身体が解き放たれていくような、そんな仕掛けをもった服でした。一生さんは自らの表現に大きな転換を仕掛けたのです。

90年代後半に、またまた大きな変革を果たしました。「A-POC」です。この服は最終的なデザイン決定を着る側に任せてしまった。着る側が巨大な帯のような1枚の長い布に織り込まれた幾つかのパターンの中から、自分が好きなものを選択して裁断する。そうすると、1枚の布から様々な服のアイテムが現れる。まさにブリコラージュ的感觉を存分に楽しめます。そしてこの計算され尽くされた高度なパターンはコンピュータの力を借りて実現できた。この点でも先端的であります。「A-POC」は現在も進化を続けていて、今後どんな展開になるのかとても楽しみです。

三宅一生さんの仕事に触れて、私はデザインにアートを見ました。彼のすごさは、時代の変化の中で自由に発想や表現を変革すること。但し、その根底には1枚の布、あるいは大地などの自然や生命に対する根源的な視野が存在している。おそらく「デザイン」にも一生さんのような時代を超越した視野が必要でしょう。

時代がUターンしている今、一見古いとを感じるような根源的なもの、私たちの記憶が及ばないところまで導いてくれる原始的な力をこそ、デザインはもち得ると思います。そして、「最先端的デザインは？」と問われれば、私は、忘れ去っている太古を呼び起こしてくれる何か探る「仕掛け」であると答えます。

最後に、現代の表現では「バーチャル・リアリティ」を無視することができません。この4月、新宿のICC（インター・コミュニケーション・センター）で、イタリアのパフォーミンググループ「スタジオ・アズロ」の展覧会が開催されました。コンピュータを駆使したインタ

ラクティブアート作品でした。作品の中央に大きな太鼓があって、それを手で触れると様々な光のイメージに変換されて空間を飛び交い、その光の玉がある一点にあたると世界のどこかにメールを発信するという仕掛けになっていました。アートの現場においても、太鼓を叩くという古代的な行為と世界中に張り巡らされたデジタルネットワークが一体となったような作品が多く登場しています。

これらの中にも、先端的技术が実は触覚的、身体的な古代感覚を取り戻すために使われている姿が見て取れます。これは、別ないい方をすると、「今という時間」を「今ではない時間」にどのように結んでいくのか、その途方もない時間の組み立てや組替えにこそ、デザインの先端的形象が潜んでいるということでもあります。

以下質問

——「表象文化論」というのはどういう学問ですか？

小林 「表象」とは世界と人間の間にあるものです。世界は人間と物だけで成立しているのではない。人はかならずイメージや言葉、情報などを通して物と付き合っている。物学的にいえば、「物」と「人間」という対立思考では世界が見えてこないということです。最近では人間の存在も「遺伝子」という情報が支配していると言われているくらいです。つまり、人間の文化は表象によって創られている、ならば人間の文化がどうやって表象として作られているのかを考えてみましょうというのが始まりです。

——時代がUターンしている今、デザイナーとして何か新しい物を仕掛ける、創造する、ブリコラージュしていく上で、過去のものを破壊したり、きちんと葬ってやることも必要なのかなと考えるのですが……。

小林 直感的に言えば、やはり葬るとか供養するという感覚は重要だと思います。これはほとんどアニミズムですが、物にも魂は宿っているという見方もあります。また、供養というのはひとつの儀式です。これは循環させるという現代の時代精神にも重なりますし、要は「創造的循環システム」の一過程として重要だと思います。

——我々デザイナーにとって、三宅一生さんはファッションデザイナーというよりもプロダクトデザイナーであると思います。その証拠に、「A-POC」がグッドデザイン大賞を受賞しています。「1枚の布」というコンセプト、「プリーツ・プリーズ」、「A-POC」など、一生さんの作品は、造形性や素材感はもちろんのこと、つねにプロダクティビティ（生産工程）への視点がある。彼は新しい服を作るために、まったく新しい製造方法をも構築する。まさにプロダクトデザイナーの発想です。これを「表象の物質化」とはいえませんか？

小林 「表象の物質化」とはいえないように思いますが、一生さんの服をプロダクトという視点で見たことはなかったので、「目からうろこ」といいますか、新しい視点をお話いただき大変感動しました。

以上

小林 康夫（コバヤシ・ヤスオ）

1950年東京生まれ。東京大学教授。研究分野は表象文化論（芸術のエピステモロジー/テクストの存在論）、現代哲学、現代仏文学。

主な著書、

『起源と根源』（未来社、91）、『身体と空間』（筑摩書房、95）、

『創造者たち』（編著、講談社、97）、『知の技法』（共編著、東京大学出版会、94）、

『知の論理』（同、95）、『知のモラル』（同、96）など多数。

2001年度第4回物学研究会レポート
「表象文化論的視点で見る先端的イメージの変遷」
小林康夫氏（東京大学教授）

写真・図版提供

①；物学研究会事務局

編集=物学研究会事務局

文責=関 康子

- [物学研究会レポート] に記載の全てのブランド名および
商品名、会社名は、各社・各所有者の登録商標または商標です。
- [物学研究会レポート] に収録されている全てのコンテンツの
無断転載を禁じます。