

2010年度第8回物学研究会レポート

特殊と普遍／特殊の中に普遍がある「粒と気配と群体」

黒川雅之 氏

(建築家、プロダクトデザイナー、物学研究会代表)

2010年11月8日



BUTSUJAKU
物学研究会
SOCIETY OF RESEARCH & DESIGN

これは西洋から始まった近代主義への疑義とそれを乗り越える思想についての提言です。どこか東洋のにはいを持った「微細なものこそ全体を包括する」という思想です。「特殊と普遍」という設問には部分と全体、個人と人類、瞬間と時間、場所と空間という人間にとって永劫のテーマが隠されています。与えられたこの機会に、僕の学位論文である「自己解剖／自己の作品と理論の解剖による普遍的美の探求」を下敷きにこの壮大なテーマを解き明かしてみたいと考えています。以下、サマリーです。

特殊と普遍／特殊の中に普遍がある

「粒と気配と群体」

黒川雅之 氏

建築家、プロダクトデザイナー、物学研究会代表



01 ; 黒川雅之 氏

こんばんは。今日は今年度の物学研究会のテーマである「特殊と普遍」について「人と物との関係」を通じて考えたいと思います。「物」は当研究会にとって根本に関わりますし、デザイナーは「物」をきちっととらえずしてデザインを語れませんから。そしてまた、現代日本のデザイン、特にインダストリアル・デザインやプロダクト・デザインという領域に対して、僕が最近感じている、ある種の危機感について申し上げる日にしたいと思います。

まず、結論から先に言いましょう。「特殊の中に普遍がある」と。ロジックの骨子の出発点は、僕が7年かけて執筆し、今年、金沢美術工芸大学から芸術博士の学位をいただいた論文『自己解剖／自己の作品と理論の解剖による普遍的美の探求』にあります。タイトルにあるように、自己の作品と理論の解剖によって普遍的美を探そうとした結果、普遍的美はあくまでも僕の中にあり、そこで、普遍という概念自体が実は特殊という概念の中に潜んでいるのだという結論に至ったのです。詳しい内容はこのあと説明します。でもその前に、デザインの仕事をなさっている皆さんにもぜひ考えていただきたい問題意識について思いつくままに挙げてみます。

I：現代のデザイナーの心を支配する神話

●「芸術」は個人的で、「デザイン」は社会的なものだという神話／芸術だって社会的存在

芸術はどちらかといえば、心のより深いところに関係するテーマであるというだけで、決して非社会的ではなく、社会的な存在です。アトリエの中だけでは完結せず、ちゃんと社会に発表し、値段がついて商品として流通もするし、多くの人が批判したり、人の心に強く訴えるものだからです。また、「デザインは芸術ではない」とも言われますが、僕はデザインだって芸術に限りなく近いものだと思っています。

●悪いことしないのがいいことという神話／いいことをする

「悪いことをしないから、あいつはいい奴だ」とはなりません。デザインも同様です。「地球を汚さない」、「排気ガスを出さない」などは「悪い事をしない」ことです。悪いことをしないだけでなく、いいことするデザインでなければならないと思います。「いいことをするデザインとは？とデザイナーは真剣に考えているのだろうか」と僕はいつも不安になります。

●匿名性の神話／企業の個性と同一化する

多くの企業では、デザイナーは自分の個性を出してはいけないということになっています。匿名性が個性を殺すことだと理解している人たちに警鐘を鳴らしたい。たとえば、デザイナーが企業に依頼されたら、その企業のアイデンティティに僕自身の個性を昇華させ、融合させながらデザインすることが大切です。自分自身は殺さずに、企業のアイデンティティをどのように強化しメッセージとして送るか考える事です。一つの企業のために見えて世界へのメッセージになっているように、自己の表現に見えて企業のものとなり、人類のものとなるデザインであるべきなのです。これは高度な著名性です。

●「物」より「環境」が大切だという神話／「物」のつくる気配と捉える

最近、環境問題が社会の悩みとなっていることから、どうも「物」の問題を横に置いてしまう風潮がありますが、実は「物」こそ環境をつくっているのだと気づいて欲しい。たとえば、「ゴミを減らす」「排気ガスの出ない車をつくる」というように、地球の環境問題を解決する方法はゴミや自動車という「物」の問題です。物がすべての環境をつくっているのだから、「物より環境が大切」という考え方はとんでもない間違いです。物を、もっと前向きにとらえましょう。

●なんでもデザインという神話／先ず「物」を考えるべき

庭を掃除するのもデザイン、料理するのもデザイン……。 「なんでもデザインだ」という考え方はやめましょう。「物」ってこんなに大事なんだ、重要な役割を持っているんだと、僕たちの専門である「物」をもっとしっかり見つめましょう。

●「ハード」は古く、「ソフト」は新しいという神話／「物」を意識したい

「物」はハードです。でも、ハードである照明器具は明るさというソフトなものを発します。また、マックのノートブックはハードですが、ドキドキするような時を僕たちにくれます。すべてのソフトはハードの属性なのですから、やはりハードについてもっとしっかり考えるべきだと思います。ハードがあってこそそのソフトです。

●「プロフェッショナル」という神話／世界を覗く入口としてのプロフェッショナル

プロフェッショナルとは社会的な役割や職能であり、クライアントという依頼者の抱える問題を解決し、対価をもらう人のことですが、それだけでは不十分です。たとえば、建築家は、施主が喜ぶ建築を造るだけでなく、なおかつ、その施主の向こう側にすべての人のための、人間、誰が見ても感動できる何かをなければなりません。プロフェッショナルというものは世界を覗く入口でしかなく、職能の深いところで、人間や社会について考察し、解き明かす力をもたねばならないと思います。

●「客観性」が大切という神話／主観の中に普遍性がある

「それは君の考えだよ」と批判したり、または「これは私の個人的な意見ですが」とわざわざいう人がいる。両方とも間違いです。個人的じゃない意見なんてあるはずがない。「私はこう思う」と一人ずつが意見を述べるのが実は真実であり、普遍的な考えなのです。

●同じ意見がいいという神話／異なる意見の共存こそ健全

「君とは意見が違うからもう付き合わない」なんて、とんでもない間違いです。反対意見は当然ある、そして議論が始まる。これが社会というものでしょう。僕は、「君の考えは僕の考えと全然違うね」といって握手をしたい。みな意見が違って議論が始まり、なかなか物事が決まらないほうが素晴らしいし、そうありたいと思います。

●グッドデザインとは「正しいデザイン」という神話／「美しい」デザインへ

「正しい」とはどういうことですか？ 誰が決めるのでしょうか？ グッドデザインのグッドは、Goodではなく、実はGodです。近代主義の「よい (Good)」とは「神がよいといったもの」というヨーロッパの考えが基盤になっています。でも、仏教や神道が主流の日本人である我々には一神教という「神」はいませんから、正しいではなく、美しいデザインだと考えたい。そして、美しいデザインとは50人いれば50様の美しいデザインがあっただけいいと思っています。

●「肉体の死」だけを重視する神話／「身体はコンテナ」、「心の死」を重視したい

エコロジー、サステナブル、ソリューション・・・、今、流行の言葉はどれも肉体に関わっています。でも、身体は健全に見えても、傷ついたり死んだ心を持っている人は大勢います。自殺者が増えているのは肉体でなく心の苦痛から始まっているのだと思います。肉体は心のコンテナ、入れ物でしかない。もう少し、心の死を意識しようではないかと言いたいです。

●「必然」という神話／すべては「偶然」と知るべし

たとえば、「僕と彼女がこうやって出会ったのは必然だ」という人がいますが、それは願望。ほとんどは偶然です。命だって偶然が生み出しているし、創造活動でさえ、偶然が支配しています。偶然については、あとでもう少し話します。

●「全体」という神話／全体は幻想

人類って見たことありますか？ 株式会社ってどれですか？ 僕は抱きしめたり、触れられるものしか存在を認めたくありません。全体とは幻想だと僕は思っています。その全体と見えるものは実はその細部、一人一人の人だけが存在するのです。

さて、ざっと挙げただけでも、現在のデザイナーの心を支配している恐ろしい神話がこれだけあります。現代の日本では個人が委縮しています。でも、今日のテーマには、「自分はすごい」と自己への信頼を回復していただきたいという思いがあります。ここで人と物の関係と物を介しての人と人の関係について考えてみようと思います。先ずその前提として4つの考え方の基本に触れておきます。

1. 世界の構造

完成とは閉じた構造を言います。世界は開いていてその構成要素が一つ失われても世界は変わらない。このような世界を未完と言います。宇宙も世界も、そして組織も常に未完です。

2. 理論の構造

閉じた理論は死んでいます。理論とは常に変わっていくものです。永久に完成のない理論こそ本物です。完成を目指す哲学は一神教の思想が反映しています。

3. 物の構造

物は人と関係して開いています。物は絶対的な存在ではなく、人がいなければなんの意味も持たない。人がそのものの意味を決めるのです。

4. 多様性社会

多様性社会とは異なる意見の共存する社会ということであり、それが好ましいのです。さまざまな能力を持つ人が異なる意見を持っているからこそ創造的な社会ができる。同じ意見の人ばかりが集まった社会はつまらないものです。

本題である「特殊と普遍」について話を進めます。

II: 特殊と普遍:

1. プロフェッショナルの真理

プロフェッショナルのデザイナーはインハウスであれ、フリーランスであれ、クライアントから対価をもらって仕事をする人です。たとえば、弁護士が殺人犯から依頼されれば無罪を勝ち取るために全力で努力するように、「企業が抱える問題をどう解決するか？」がプロフェッショナルの最大のテーマです。

企業と消費者とデザイナーの関係を考えた場合、企業だけが喜んで消費者が喜ばない商品は売れないし、逆に消費者が喜ぶ商品なら企業も喜びます。つまり、デザイナーは企業を喜ばせるためにデザインしますが、結果的には消費者を喜ばせ、幸せにする商品をデザインしている。そんな役割を担っているわけです。

でも、それだけでは十分ではありません。たとえば、建築家の最大のテーマは施主の特殊な目的に合う家をつくることですが、同時に人間にとって重要な道具である住宅に物としての普遍的な価値を持たせるようにデザインしなければならない。プロフェッショナルの深部に普遍があると考えるべきです。企業のためのデザインは消費者のためのデザインであり、人類の歴史のためにその意義を持ち続ける事のできるデザインであるべきです。

2. インダストリアル・デザインの危険な背景。

【危険性 1】

デザインは危険性をはらんでいます。デザイナーという概念が生まれたのは近代以降で、それ以前は職人の世界でした。彼らは素材と語り、手や身体のすべてを考えながらデザインし、制作します。これはほとんど芸術に近いものです。一方、デザイナーは頭の中のデータと語り、考える。あくまでも知性が基本です。そのため、社会性を重視し芸術を否定しがちです。職能を突き抜けて、その奥に普遍を見ることを邪魔しがちであるという本質的な問題点をもっています。

【危険性 2】

現代はプロダクト・デザインとインダストリアル・デザインが曖昧に存在していますが、両者は区別されなければなりません。プロダクト・デザインはヨーロッパで生まれた概念で、たとえば、レオナルドダビンチのように、すべてのデザインはアーキテクト、つまり建築家が行ってきたという歴史を背景として生まれた職能です。そのため、プロダクト・デザインは産業でなく人間のほうに向かう概念であり、美しさや悲しさ、寂しさといった芸術性が前面に登場します。一方、インダストリアル・デザインはアメリカから入って来た概念です。工業デザインと翻訳されていますが、本当は産業デザインと訳すべきでした。ともかく、産業デザインは有用さや正しさという方向に向かうものです。どのように産業に貢献するかが主題で、そのためには生活者の喜びにつながるべきだと、間接的に人が登場します。

今僕が言いたいのは、「職人に戻る事」。もう一度、職人のように触れて（触れると同様な感覚を持って）物作りをしようではないかという事です。あるいは、「個人に戻る事」という言い方もできるでしょう。プロフェッショナルという職能を突き抜けて普遍に至ろうというのですから。もしくは、「自分の心の深部に潜入すること」と言うほうがいいかもしれない。その深部にこそ、人類がいるし、世界が見える。そして、普遍的なデザイン、普遍的な美というものが発見できるのだと思うのです。

3. 粒の中に全体がある

全体の中に粒があるのでなく、粒の中に全体がある。つまり、僕の中に普遍があるということです。たとえば、「時間とは何か」と考えたとき、ガストン・バシュラール（Gaston Bachelard, 1884-1962）は時間を瞬間の点の連続としてとらえました。彼の理論を僕なりに解釈してみます。今この瞬間、僕の中には過去の記憶がたくさんあり、身体の中のDNAは少なくとも何千年という歴史を記憶しているし、さらに未来への夢や欲望もある。つまり、今の瞬間には過去から未来まで含まれ、次の瞬間にもやはり過去から未来がある。そんな瞬間が、ただ無限につながっているのが時間だということです。瞬間という「粒」が膨大なる時間をつくっているのです。「一期一会」も同じ意味をもっています。

また、「東京ってどれ？ 見たことある？」と聞かれたら、みなさんはなんと答えますか？ 僕だったら、この部屋を指差して「これです」と答えます。僕という個人の中には、東京について見たものや感じたものの記憶がたくさんあるからです。そんな個人が集まることで東京のイメージがつくられているのではないのでしょうか。人にしても時間にしても、粒とは偉大なものだと思います。では、全体とはなんでしょう。この疑問について考える前に、まずは東洋と西洋の間に存在する価値観の違いについて確認します。

WEST (GOD)	EAST (NATURE)
Alphabet/表音文字 (Phonogram)	Kanji/表意文字 (Ideograph)
Monotheism/一教	POLYTHEISM/多神教 (Animism)
SOLAR CALENDAR/太陽暦 (Direct)	LUNAR CALENDAR/陰暦 (Indirect)
BIG TREE/大樹 (Philosophy)	FOREST/森 (Sense of beauty)
FORM/形態 (Visual)	Material/素材 (Touch)
=全体は存在する	=全体は幻想である

表からも分かるように、東西には大きな違いがありますが、中でも宗教が大きな影響を及ぼしています。Westは神がすべての価値を決める、神に支配された社会であり、一方、Eastを支配するのはNatureだと言えると思います。宗教に注目して、さらに詳しく比較してみます。

WEST		EAST	
ユダヤ教、イスラム教、キリスト教		仏教、神道、道教、儒教	
信仰： 神（超絶的な存在）に対する 従順と信頼をいう。 →神が世界をつくった	絶対論、 絶対神	相対論、 魂	帰依： 仏教用語で拠り所にする という意味。 「信仰」とは区別される。 →自然の一部としての人間
	正しさ	調和	
	GOD	NATURE	

信仰と帰依は大きく異なります。たとえばイスラム教徒の信仰心は神のためなら自爆だってできるほど。対して、帰依とは、いかに生きるかの指針を得るとか、南無阿彌陀仏と唱えれば救済されるといった軽い感覚です。さらに、世界と自分との関係を理解する仕方が大きく違っていて、Eastでは人間は自然の一部だととらえますが、Westでは神が世界をつくったと考え、宗教が精神風土や文化の形成に大きな影響を与えています。特に大きな影響を受けたドイツで発展した近代建築やデザインは白く禁欲的で四角いという特徴をもっていました。近代デザインとはキリスト教的ゲルマン主義だと思ふのです。こんな風に比べてみると、一神教的な近代的思想から脱出しなければいけないとつくづく思えます。

4. 全体はあるのか

全体とは幻想でしかない。力学的な関係をもつ粒の群体なのだ、と僕は思っています。芸術作品を例にしましょう。画家が「世界のすべてをここに顕した」と一枚の絵を描いたとする。3日後にはまた、「これが世界だ」と描く。そして、何百枚と描いたあとで展覧会をし、「このすべての作品を合わせて、一つの作品になる」と気づく。また、生態学者で、森林をつくる活動家の宮脇昭教授は以前、「森の中には辛い思いをしている木もいれば、堂々といばっている木もいる。まるで社会と同じ。いろいろな木がいて、森ができていくんだ」と聞きました。

群体の中では戦いもあり、個性の違いもありますが、全体として調和している。そこに美意識を感じるのが東洋の思想なのでしょう。たとえば、長谷川等伯は松の木が点々と群をなしている『松林図屏風』を描いています。一神教の影響を強く受け、統一的な世界観を持つ西洋の思想とは全く異なるのが東洋の思想です。だからこそ、Good Designは正しいデザインではなく、美しいデザイン、調和するべきなのです。デザインは一つひとつが異なった美しさをもつものであり、それぞれに普遍的な思想や美意識が濃縮されている。人間も同じで、濃縮された個人が大勢集まって企業や社会、地球をつくりあげている。そんな風に考えると、企業の思想やイメージは個人の思想がつくっていると言えるかもしれません。

5. 創造的コミュニケーション

マチスの絵、『生の歓び』を見てください。彼がどう思って描いたかは別として、あなたにはどう見えますか。僕には「女性器の絵」に見えます。もう1枚はアルノルト・ベックリンの『死の島』という作品。1800年の終わりごろのドイツでは各家庭に必ず飾ってあったそうですが、僕からみると、陰湿な、神秘的な空間が広がっていて、やはり性的なものを感じます。このように一つの絵はその人によって異なった解釈がされるのです。文学者の外山滋比古さんは、「読者は勝手に自分の思いで本を読む。小説家はそれを悲しまず、むしろ、すばらしいと思いなさい。なぜなら、読者は小説を読み解くことを通じて小説の創作に参加しているんだ」と書いています。僕は学生時代にこれを読んで感動しました。100人が読んだら、全く別の100編の小説が生まれることを、創作者は喜ぶべきだということですからね。

これは、デザインにもあてはめられるでしょう。作りだされた「物」がきっかけとなって消費者を刺激し、創造的な意欲を高まらせ、非連続のコミュニケーションをさせる。「物」は単に人と人とのインターフェイスでなく、さまざまなことを行う不思議な接触面だと考えられるでしょう。物ってこんなにすごいんだ、もっと大事にしようじゃないかと、ここで強く言いたいですね。

6. 人はすべて「底知れぬ不安に苛まれている」

僕が到達した人間論の基本は「不安」です。これは子宮に浮かぶ胎児をイメージしてください。彼が今、感じていることを想像してみましょう。暑くも寒くもなく、水の中で無重力に近い状態、へその緒によって空気も栄養も巡ってくる。まさに理想郷であり、究極の幸せの中に生きています。とこ

ろが、ある日突然、この理想郷から追い出され、急にドスンと重力を感じ、空気の冷たさを感じるのです。僕は、赤ちゃんが泣きながら生まれるのは不安の絶叫ではないかと思います。あの瞬間の不安は人間なら誰もが必ず味わっているし、DNAには先祖代々の不安さえ記憶されています。だから、人間はみな底知れぬ不安の中に生きていて、不安だから戦争がなくなる、不安だから人は人と愛し合う。不安だから情報交換をしたくて情報機器が生まれ、あちこちに行きたくて交通機関が発達した。建築物や都市、そして宗教や芸術が生まれたのは、「不安から逃れ、ほっとするためだった」と僕は思うのです。

7. 創作も芸術もすべて偶然が生み出す

完璧な偶然の結果としてある環境が生まれ、偶然が偶然を呼び、今、この地球がある。「生命体は偶然の産物」です。生命もその環境も宇宙の偶然が生み出したものです。僕の父はこんな話をしてくれました。最初の見合いで結婚を決意したものの、帰り路にたまたま靴紐が切れたので思いとどまり、次の見合いで母と結婚したのだと言うのです。僕の存在は靴紐1本が決めているのです。また、優れた科学的発見や優れた陶芸も偶然の結果です。一瞬のタイミングで美しい写真の撮影に成功するのも、偶然の産物と言えるのでしょうか。でも、ただ偶然に恵まれたのではなく、その科学者や写真家が、偶然を誘いこむ能力をもっていたのだと考えると、いろいろと理解できるように思います。偶然と言う神秘を支配する能力が優れた人には備わっているのです。

8. すべての創作も理論も仮説でしかない

人間は常に成長しています。作品の創作も理論の構築もその完成時にはもう次の作品や理論が始まっています。人間の創意とはそんなものですし、実は自然そのものもそのような「常に変化する」ものです。これを昔の日本人はちゃんと理解していました。すべてが仮の姿だということです。

永遠の理論を探し、究極の作品をつくらうとしている理論家や創作者にはどこか寂しいことなのですが、それが真実なのです。

住まいも仮、人生も仮、自然も仮。すべて仮の中に生きているので人は不安になります。でも、日本人は不安を美と感ずることができ、大自然の中で植物と同じように生まれ死んでいくことを美しい生き方と考える。それが日本人の美意識なのです。

9. 身体感覚の記憶が人の深部を支配する

巨大な岩を見ると人は神々しさを感じる人が多いものですが、この岩に人の顔を彫ると親しみが出てきます。つまり、原始的な記憶である素材感が人の深層に心理的な効果をもたらす、知的な記憶である形態が象徴的な効果をもたらす。それが、デザインのひとつの見え方だと言えるのではないかと思います。

また、人は不安から逃れ、ほっとするために山や谷などの概念をつくりましたが、裾野に近い部分は山と言えるのかなど、概念には往々にして曖昧な部分があります。人は曖昧な部分にはさらなる不安を感じるものですが、僕はこの曖昧な部分を「間」と定義します。間の手法によって、人々は不安から逃れながら、不安という感動を生み出したのだと思います。たとえば、尾形光琳の『風神雷神図』はよい例で、真ん中にはなにも描かれていません。空間が、間が描かれているのです。中心に何かを描く西洋画とは対照的でしょう。

10. 気配と言う空間こそ目指すもの

「間」もそうですが、このぼやっとした曖昧な部分こそ目指すものだと僕は思います。それは気配です。たとえば、広い原野に柱を1本立てるだけでその周囲にはそこはかとなく、人をほっとさせる空間が広がります。それが気配です。建築には2つの空間があって、一つは主にヨーロッパの建築で見られる、壁で囲まれ「境界が規定された空間」。もう一つは日本の建築で、4本の柱だけでつくられた「開いた空間」です。屋内と屋外が連続しているのも、どこからが内部とはいいいにくく不安を感じます。内と外を調整するために縁側や庇、簾や明り障子などが現れましたが、とにかく、気配という空間が広がっているのが日本の建築です。このように、不安の中に生きている人間は不安から逃れ、ほっとするために建築や物をつくりましたが、ほっとさせながらも、同時に絶妙の気配を表現することで、再び不安をつくり出しました。おかげで、人は感動し、命の躍動を感じることができるのだと思います。

物が発する気配にはデザインでよくいわれる「かっこいい」「かわいい」とか「売れる」から、「気品がある」「優しい」、または「威圧的」などさまざまあります。デザイナーはこうしたな感覚を意識してデザインし、必要があれば修正します。消費者はそういう感覚を受け止め、自分なりに解釈を加えます。物の気配には創作者の意図と読者の想像力や創造性が関わっていて、両者の非連続に振動する共感によって生み出される。つまり、世界と人間の長い関係の記憶と、人間相互の挑発的な関係が不安定につながり、生命的な美を浮かびあがらせる。そこにあるのは濃縮された粒としての人と時間と空間である……。

とまあ、こういう関係なんだろうと思います。でも、こういう関係について語るには、僕自身、やっと整理ができなかった段階で、明日になったらまた別のことをいいかねない。だからこそ、こうして「美とは何か」「デザインとは何か」と常に考えながら、みなさんと一緒に物学研究会をやりたいと思っています。ありがとうございました。

以上

2010年度第8回物学研究会レポート
特殊と普遍／特殊の中に普遍がある「粒と気配と群体」

黒川雅之 氏

(建築家、プロダクトデザイナー、物学研究会代表)

写真・図版提供

01；物学研究会

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。

(C)Copyright 1998~2010 BUTSUGAKU Research Institute.