

2014 年度第 11 回物学研究会レポート

「2015 年度テーマ「原点回帰」を語る。」

黒川雅之氏

(建築家、デザイナー、物学研究会代表)

2015 年 2 月 20 日

2月の物学研究会は、代表の黒川雅之さんによる来年度のテーマ「原点回帰」によるレクチャーです。

これまで何十年も前からパラダイムシフトなどのように、世の中が変わるといことが言われてきました。けれども、ここで言う「原点回帰」は、発想、価値軸、生き方、企業構造など、すべてをドラスティックに変えることが求められています。第四次産業革命の前に、ひとつの文化革命が起ころうとしているのです。そうした中で今、近代思想が否定してきた概念を改めて捉え直し、人間の生き方、企業組織のあり方、道具のあり方、情報のあり方などについて再考する必要があります。

黒川さんが今回、根源的な問いへの回答をどのように導き出すか、そのきっかけを提示することになるでしょう。ここからそれぞれの企業、デザイナーの原点回帰を1年間かけて、みなさんと一緒に考えていきたいと思えます。

以下、サマリーです。

「2015年度テーマ「原点回帰」を語る。」

黒川雅之氏

(建築家、デザイナー、物学研究会代表)



01: 黒川雅之氏

関 本日は2015年度のテーマの「原点回帰」について、黒川さんからお話いただきたいと思えます。黒川さん、どうぞよろしくお願ひいたします。

■原点とは何か

黒川 こんばんは。「原点回帰」というテーマは、考えれば考えるほど難しく、今回、お話しする内容を深めるために何十時間と費やしたと思えます。また、このテーマを考える上で、僕自身の知識もかなり増えたような気がしていますが、なかなか難しく、一筋縄にはいかないテーマです。

原点に回帰する、その原点とは何かということですが、デザインにおける原点、あるいは、われわれの社会活動、企業活動の原点を探することはひじょうに大切なことですが、とても難しいことでもあります。しかし今回、このテーマに果敢に挑戦してみました。もしかすると、間違いだらけかもしれませんが、ご指摘いただきたいと思います。

そもそもこの物学研究会が始まったのは、ウォークマンやその他数多くの製品を開発されたソニーの黒木靖夫さんという方の右腕だった、渡辺英夫さんがある時、私の事務所にいらっしゃったとき、「こういう会をやりたい」と私が提案にしたのがきっかけでした。ほとんど議論する必要などなく、その場でこの研究会の設立が決まったのです。

渡辺さんが遺言のようにおっしゃっていたのは、「黒川さんは、常に原点について、本当に大切なことだけを話してください。ビジネスのことや企業をどう運営するかということは話さないで結構です。それは私が話しますから」と。ですから、今日も本当に大切な、原理的なところだけをお話したいと思います。そして、この話を受けて、みなさんがそれぞれの企業でこれらの問題をどのようなテーマに発展させていけるのかということをお考えいただければと思います。

■大きな思い違いをしていた

今、「何をなすべきか」「原点とは何なのだろう」ということが問われています。その出発点として、思ったことを書き出してみました。「何か大きな思い違いをしていることにやっと気づいた」。これまで正しいと思っていたことが少し違って、その思い直しをしなければいけないという状況に今、あるように思います。それについて、10 ぐらい挙げます。

「未来が見えなくなった」。これは数年前から、物学でも問題にしています。未来というのはむしろ幻想で、それがさらに明確になってきたように思います。「完成はない」。私たちは完成したという概念で捉えています、実は完成というものなどありません。つまり、常に未完だということです。なおかつ、「すべてに全体などはない」のです。

「経験が生きなくなった」。経験ということが、むしろネガティブなことになってしまいました。足を引っ張る可能性も増えていて、負の要因のように思われています。「計画は臨機応変な変更が必要になった」。プランニングしてプログラミングするという、このプロセスもあまり価値がなくなっていました。

「調和は存在しない」。たとえば、中国と日本、韓国と日本。どのようになれば幸せで国際的な調和関係と言えるようになるのか。左手でケンカしながら、右手で握手する。そこにあるのは、動的均衡だけです。今はそういう関係を調和と言わなければならない時代になったと思います。

「一体感ではなく、大切なのは関係だった」。日本語の使い方が少し難しいですが、デザインの世界では、道具と人間の一体感ということをひじょうに大事にしています。けれども、たとえば、クルマではハンドルに遊びがありますよね。人と道具には遊びが大事で、

実は違和感というものが大切だということがわかってきたように思います。

■ランダム (RANDOM)

「情報は伝えることではない」。情報とは物を伝えることではなく、むしろ挑発することだと言ったほうがいい時代になってきています。「明確な概念規定は初めから嘘だった」。物の意味や概念の意味というのは、曖昧模糊としています。これもしっかりと捉え直さなければいけない時代になりました。

「強固な構造や信念は嘘だった」。建築工学の世界では、揺れたり、ずれたりすることによって、あるいは一部壊れることによって全体構造を助けるという、柔軟さに対する評価が高まっています。組織も同じだと思います。どんな状態になっても壊れない強固な組織は、おそらく死滅するでしょう。

「普遍的な価値など存在しない」。価値というのは自分の中にあって、決して普遍的なものではありません。「安定は存在しない」。安定というのは、ダイナミックな均衡の中にだけ見ることができるといふふうに理解し直したほうがいいと思います。最終的に今、どのように変わったのかということで、新しい価値だけを書き出してみました。

未完、非計画、未熟、混沌、動的調和、違和感、非連続、挑発、曖昧、柔軟、特殊解、不安定体。ここに出てくるのは、いわゆる近代思想が否定してきたことばかりです。これらの言葉をひと言で置き換えてみようとして、一生懸命考えてみました。そして、ようやく見つけたのが、「ランダム (RANDOM)」です。すべてを含んでいるかわかりませんが、このランダムという言葉をもとに、これからの状況や美意識、世界観を考えてみたいと思います。

■人間の持つ能力

まず、私は直感的に「人間 (Human)」を選びました。人間という、とてつもない存在から何かヒントが見つかるのではないかと思ったのです。ひとつは構造です。人間の骨の数は200を超えた細片の集合ですが、これが筋肉でつながれた不安定構造体です。骨が圧縮材になって強大なる筋肉がテンション材として関わっています。ばらばらな骨は筋肉が絶妙にテンションを与えることによって、バランスをとっています。

そして、人間というのは筋肉を緩めたり、強めたりしながら、常に動いています。あるパーティで名刺を交換している人たちの人影を見ていたのですが、それは常に揺れ動いていました。つまり、人間は揺れながら調和を保つというふうにはできているのです。また、人間は優れた「感覚器官 (Sensor)」も持っています。その中で最も特異なのが、皮膚です。

昨年、資生堂リサーチセンターの傳田光洋先生にもお話を伺いましたが、私は皮膚感覚というものにとっても興味を持っています。そのきっかけは、空間を見た時に「すごい」「素晴らしい」と思うのは、目で見て思っているのではなく、皮膚で感じているのではない

かと思ったことからでした。

皮膚は人間に聞こえない波長の音も聞いていると言われていています。圧力や振動や光も感じるそうです。考えて判断する力もあり、第三の脳とも言われています。手の脳という話も職人さんから聞きます。それから、人間には見事な情報システムの回路が内部にあり、瞬時にさまざまな情報がいく「神経 (Nerve)」もあります。

■人間とロボット

人間はそのような骨や筋肉、頭脳、神経、感覚など、さまざまな優れた能力のある器官をたくさん持っています。それらはランダムな状況に対応することができる、ランダムな組織とも言えるでしょう。これはともすると、人間ではなく、ロボットの話をしているようにも聞こえてきます。

ヒューマノイド（人型ロボット）の開発では、人間の能力にどこまで近づけることができるかということが芯の部分にあります。けれども、人間は外皮すべてがセンサーですが、今はまだロボットは何カ所かに取り付けられたセンサーでしか、センシングできません。圧倒的に人間より劣っています。

人間とロボット。この2つの要素の中に、ランダムな状況に対応する仕組みが見えてくるのではないかと考えました。ランダムなテクノロジーとしては、ロボットの原理というものがあり、ランダムなアートやデザインとしては、生命や野生の原理というものがあるのではないかと思うのです。

この流れでいくと、そのままロボットの話にいつてしまいそうになりますが、この生命や野生の原理のことを見落とすと、恐ろしいことになります。エンジニアはロボットを発明し、詩人は人間の原風景をイメージします。しかし、デザイナーはその2つを同時に描くことができます。つまり、科学の眼と芸術の眼という両方を持っているので、その2つの眼で見なければいけません。

■ロボットのテクノロジー

今、自動運転車のような Robot Car が、さまざま開発されています。ドローンのような Robot Flight、救護用の Robot Rescue。それから、製造に関わってくる Robot Machine、これは気づいたら、Robot Factory になっていると思いますし、そうなると、次に Robot Society という時代がやってくるでしょう。

今、ロボットのテクノロジーは、GPS や掃除機などに搭載されている SLAM など、私たちの生活の中にどんどん入ってきています。Flying Robot は、米国でも日本でもその産業が期待されていて、一般化しつつあります。けれども、この無人機を使って遠隔操作で攻撃することもできるということですから、恐ろしい時代が始まったなと思います。

このようなロボットは、従来のようにプログラムされたことを記憶して動くということだけでなく、ランダムな状況が起こった時にも対応して、次の行動をとれるものへと進化しています。従って、これからのロボット開発に重要な要素として必要なのは、私は人間の皮膚のようなセンサーだと思うのです。そして、人や物の動きのほかにも、空気や温度の変化などもキャッチし、さらに機敏に対応することも求められていくと思います。

Factory を **Robot** と考えた場合のことを書き始めたのですが、なかなか上手く書けているとは思いません。**Factory** が **Robot** になる。これはもちろん、人間の格好をしたロボットが物をつくるというのではなく、工場そのものがロボット化されるということです。それは人間のような能力を持ち、人間のようなやわらかさを持っています。そして、この工場の皮膚は、市場の動向をもセンサーで感じとることができるのです。

おそらく、こういうものをドイツの政府は「**Industry 4.0**」と言っているのではないかと思うのです。私はロボットの専門家ではありませんので、もし間違っていたらご指摘いただきたいと思います。それ以外にも、このことに関係しているさまざまな状況についてお話ししたいと思います。

■キーワードは「物」

これまでソフトウェアが重要な時代がありました。そして、現在はハードウェアの時代ではなくなったと言われています。そうした中で **Google** は昨今、さまざまなハードウェアの会社を次々に買収しています。それは単なるコンピュータのハードウェアという話などではありません。

彼らは人類のすべての情報をマネジメントして、都市全体を、生活環境すべてをロボット化しようとしているのではないかというふうにも見えます。今、世界の情報を握っているのは、米国だと言われています。中でも、それは **Google** ではないかと思うのです。日本は今さら追いつこうにも追いつけないほどの情報を一社が掌握しているというのが現状だろうと思います。

また、**GE** は「**Industrial Internet of Things**」。IOT、あるいは IIOT とも言いますけれど、物をインターネットでつなぐということを提案しているそうです。社会は今、大きな音を立てて、ある方向に向かっていきます。その方向は漠然と見えているだけですが、もしその方向から脱線していると、会社はだめになり、デザイナーは能力を失ってしまうだろうと思います。

物学会の物学というのは、なぜ物かという、環境も情報も、最終的には物という存在がひじょうに大きなキーワードになるという思いがあったからです。みなさんの企業はすべて物をつくっている会社です。これからの時代、人間の内的な風景をつくっていくのは、みなさんの会社です。それを言うために、物学会という名前をつけました。

■人間はスーパーロボット

もう一度、人間について考えてみたいと思います。人間に、ハサミや針を渡せば、服をつくってしまいます。大工道具を与えると、建築物をつくります。また、コンピュータを与えると計算し、医療器具を与えると治療し、絵の具や筆を与えると芸術作品をつくり、銃を与えると人を殺すこともできます。

このように人間という生き物は、まるでスーパーロボットのようにさまざまな能力を持っています。ですから、人間のような形をした工場やロボットが生まれたら、計り知れないものになると思うのです。どうやら私が探そうとしていた原点について、最初に直感的に人間を置いたことは間違いではなかったかもしれません。ロボットから、何か大事なことが引き出せるかもしれません。

ほかにも、今、起こっているさまざまなことを見てみましょう。エネルギーの現地調達も進んでいます。3Dプリンターの登場によって、インターネットで図面だけ送れば何でもつくれるようになったことで、専門的で多様な商品の生産が可能なオート型の工場が生まれたり、小さな多機能工場ロボットがネットワークを組んだりするようになっていくだろうと考えます。

生産、流通、商品の流れは見えにくくなり、市場情報が生産に逆流するような時代になってきました。気づいたら、市場から情報がきすぎているという状況にもなっていると思います。そして、今や競争社会ではなくなり、自社のノウハウを開放してネットワークをつくっていく時代にもなってきています。

生産環境の再編成も進んでいます。これは言うてみれば、生産環境のロボット化に向かっていると言ってもいいでしょう。今日、今までお話ししてきたロボットという話をもう一度、振り返ってみると、すでにロボットの原理の時代が訪れていると言えるのではないかと考えます。ここでロボットの出発点である人間の生命、野生の原理という、もうひとつの切り口をお話しようと思います。

■生命、野生の原理

この図形は、ここで静止しています。でも実はこの図形はさまざまなたくさんの力が働いていることで、バランスがとれて静止しているのです。この働く力というのが、現代ではひじょうに増えました。人間に対しても、企業に対しても、国家に対しても、さまざまな力が働く時代になりました。

その力を受けていると、ついついずると動いてしまいそうになります。さまざまな力を計画的に、動的均衡に上手く保っていないとどこかへ流されて、破綻してしまいかねません。こういう状態は、宇宙では当たり前であったことです。生命、野生の原理と言いましたけれども、宇宙の原理と言っていいもいと思います。これはひじょうに大事なことです。

今まで調和、安定、バランス、完成していると見えたことはすべて偽物で、中身を見ると、たくさんの力が拮抗していてみな微妙に動いています。それから、概念についても、概念には、境界概念と中心概念がありますが、概念は、本当は中心で規定された中心概念だけなのです。境界概念があるように思われていますがそのようなものはないのです。

人間の体には、腹や胸などにさまざま名前が付いています。では、手というのは、どこからどこまでが手でしょうか。地球はどこまでが地球で、どこからが宇宙でしょうか。その境界などありませんよね。概念の領域が明解でないことは、当たり前のことなのです。概念とは顕著な特徴に付けられたものだから、中心概念だけがあって、その周りは常に曖昧であるということをしつかり頭の中に入れておかないと、これから起こるさまざまな事件に対応できなくなると思います。

■群れ

もうひとつ重要なのは、群れという概念です。右は幹があって、枝葉があるというようなツリー型で、左はネットワーク型です。会社の組織も次第にネットワーク型に移行しつつあると言われていています。ですから、たとえば、分社化した会社がそれぞれバラバラにやっていたのでは、成功しないでしょう。ネットワークをつくり、助け合いながらやっていくことが大事です。

群れというのは、言ってみれば、人間が集まってできた大きな人間のようなもの。群れとしての人間をつくることで、もうひとつの人格のようなものが見えてきます。これが本当の理想的な分社化であると思いますし、これからの企業のあり方や社会のあり方だと思います。これは国家についても、小さな組織に対しても言えることです。

群れにリーダーはいるのでしょうか？ 鳥や魚の群れには、リーダーはいないと思います。コミュニケーションはしていると思います。鳥は大きな群れになって敵を撃退したり、小さな魚も群れになって大きな魚に見せたりして恐れさせるといいます。互いの距離感を保ったりしているのは、おそらく皮膚感覚でコミュニケーションしているのではないかと思うのです。

日本にも海外にも、この群れという概念はひじょうに多いです。しかし、西洋の社会は、中心と周辺というツリー型です。これは中心にキリストがいるので、やむを得ないと思います。けれども、われわれのような野生の原理に基づく美意識をもつ国では、鳥の群れのように社会をつくっていくことが自然なことだと思います。そして、群れには全体はありません。どこまでいっても、常に未完成です。

■物と人間の関係

物と人間との関係について考えてみたいと思います。洋服は体に合わせてつくるので、着こなす必要がありません。洋服の場合、人間との関係は一体感です。一方、着物には遊びがあります。その遊びがあることで、着こなしに下手な人も上手な人も出てきます。洋服はだ

れが着ても同じですが、着物では超上手な人が生まれる可能性があります。そこから究極の美を追求する、日本の意識というのが見えてくると思います。

木工道具のカンナにも同じことが言えます。ヨーロッパのカンナは、「削る」という目的に明確です。そして、人間の手との一体感を求めて、その手を真似た形につくられます。一方、日本のカンナは、「使いこなす」ことを目的にしています。その形は、違和感があるようにデザインされています。道具は人間と一体感のあるものであってはならないのです。遺物として手と関係し操作される対象なのです。

違和感というのは、ひとつではありません。別の物という感覚です。これが実はとても大事なことです。これからのクルマは、違和感のあるクルマでないとだめだと言っていいと私は思っています。あるいは、あらゆる道具類は、違和感のある存在でなければならないと言っているのではないかと思っています。

iPhone 5 は好きでした。でも、iPhone 6 は実に持ちにくいです。R が付いたことで、操作性を妨害します。手になじませるという発想ではなく、単に R を付けるという、単純なことだったかもしれませんけれども。人間と物との関係というのは、ぴったりと一体感を感じるものではなく、時には違和感や反発や挑発、さまざまな事件が起こるようにし向けることの方が大事ではないかと思うのです。

■ 相対論

相対論についてお話したいと思います。人間は「今日は何度だね」とは言いません。今日は「暑い」とか、「寒い」と言いますよね。「高い、低い」「嫌い、好き」「大きい、小さい」など。これらは人間の皮膚感覚の言語だと思うのです。実はデザインにおいても、質（クオリティ）について相対的に考えることはひじょうに大事なことです。

中国の思想には、相対論が数多く出てきます。たとえば、「天と地」。天は陽であり、地は陰。「天円地方」。地は方形、円は丸です。それらの考えのせいか、曼荼羅にも四角や丸の形がよく出てきます。ほかにもフィボナッチ数列、レオナルド・ダ・ヴィンチの黄金比、パンテオンの建築に含まれた見えない球形、コルビジエのモデュロールなど。そうした幾何学的な形は、背景に何か自然の持つ原理、幾何学の持つ絶対性につながっているのではないかと思うのです。

光より影、加算より減算、饒舌より寡黙、多彩より単彩、実像より虚像、肉体より心、虚無こそ豊穡であるなど、仏教の思想も相対論と言えるかもしれません。これは原始的な思想です。そもそも世界には何もなかった、無であった。しかし、無であった中に何かひとつの刺激が加わると、無の中に隠れていた多様な豊穡さが突然、放出されるのです。

ですから、先ほどの静止しているように見えて、たくさんの力が働いていた図形と同じように、無と見えるものの中にも実はたくさんの美しさや豊かさが入っているのです。今まで誰にも見えていなかったけれど、それを開放するものが登場することによって、そこからさ

まざまなものが生まれ出てくるだろうと思います。

最後に「内なる世界観」についてです。キリスト教信者に「神はどこにいますか?」と聞くと、天を指差すと思います。私は中国で何人かの仏教徒に「仏はどこにいますか?」と聞いてみました。みな自分の胸を指差しました。東洋の世界では、聖なるものは体の中にあります。「自然はどこにあるか?」と聞くと、やはり胸を差すでしょう。つまり、自己の中に他者がいて、自己の中に自然があるのです。

■プロジェクトから

今日、これまでお話してきた理念については、今回だけでなく、以前から自然思想としてお話してきたことです。残りの時間で、私のプロジェクトでそれがどのように解決され、語られてきたかということについてお見せしたいと思います。「夢蝶庵」では、すでにある建物の中に群れとしての家具を点在させました。中国へのオマージュ、あるいは中国文化へのラブレターのようなものをつくらうとした建築です。

内モンゴルの博物館「走西口」は、内部空間をパンテオンと同じ球が入るように設計しました。「Cyber Studio」は、3000平米くらいの大きなオフィスです。壁にはいっさい手をかけず、床を設計して天井に照明を設置し、ガラスの箱をインテリアの中に点在させただけという空間です。

「曼荼羅」は、中国のイスからのメッセージを受けながら、現代のイスを設計してほしいというテーマをいただいて制作したものです。曼荼羅のように、正方形と丸で構成されています。「TWIG」というイスはまだ試作です。中国の伝統的な木工技術を使ってつくった現代的なデザインです。200年くらい前の建物で使われていた木を使用しています。

「PLPL」と「PARTY」。ひとつは「載せる」、もうひとつは「容れる」という発想から考えた器です。いずれも原風景を見つめながら、デザインの原点を探してつくったものです。「STICK」は、ビンやアクリルの中に差すことで、LEDの照明器具ができあがるというものです。

■最後に

ロボットの原理は、どちらかというとも米国的発想の企業思想だと思います。それに対して、生命、野生の原理は内側から発想していく方法で、フィロソフィーや建築にも絡んでくる、あるいはプロダクトデザインなどにも関係してくるものだと思います。ヨーロッパ的な発想で、個人思想です。

このインダストリアルデザインの発想と、プロダクトデザインの発想は今、対極にあります。この2つをどのように融合するかは、われわれに課せられた大きなテーマだと思います。もしデザインの原点回帰があるとすれば、それはアジア的な発想の自然思想、すなわち2つ

を融合した新たなる人間の視座になるのではないかと考えています。

「原点回帰とは、人間への回帰だった」という結論で、とりあえず終わらせていただきたいと思います。

関 黒川さん、ありがとうございました。ディレクターの坂井さんと植松さんにもひと言ずついただきたいと思います。

植松 黒川さんの渾身のプレゼンテーションに感銘を覚えております。今回の内容が完成するまでに2、3ヶ月くらいかかられたと思います。でも基本のテーマは、最初からこの「原点回帰」でした。その補足になるかもしれませんが、われわれは常に次なる価値を考えることが大事だというのが、私の視点です。結論的に申し上げますと、もの創りの原点回帰を突き詰めるとやはり「個の力」に帰結すると考えています。

デジタルコンバージェンス時代の到来が叫ばれだした頃、トップと話をしている時に、「これからドッグイヤーからマウスイヤーになる。その際のディシジョンはどうするのか？ アイアンスなどで躊躇していたら、他に取りられてしまう。分析している時間的猶予等取れない事態になる」と。その解は「前後を判断して飛び込むしかない！」でした。その際の頼りは、結局「個の力」しかないということです。けれども、そういうディシジョンを多くの日本企業ができないところが今日の課題だと思います。これらの解もテーマに考えていきたいと考えています。

『日経ビジネス』の Web 記事で、ジョナサン・アイブから、「日本企業のデザインが上手くないのはトップがデザインを理解する力がないからだ」と、このように指摘していました。私はデザインがわかる社長がいいるのではなく、デザインがわかる人が社長になっていないことが問題だと思うのです。我が国でインハウスデザイン部門が生まれて本年で64年になるにも関わらず、旧態前のプリミティブな指摘をいただくこと自体、戦略的な対処が適わない我々デザイナーサイドに要因があると思っています。看過できない課題と考えています。

現存の価値のレイヤーから次代のレイヤーを探ることは、異なる位相を見出すことで極めて見えにくいものです。黒川さんがおっしゃったように、ある時、突然、認識されるものかもしれません。これからさまざまな素晴らしい論者も予定いたしておりますので、次代の価値のレイヤーが感じ取れるような場の提供ができればと考えています。そして、みなさん自身の個が高まり、組織のパワーが高まるような支援ができたらと考えております。よろしく願いいたします。

坂井 原点回帰のお話でしたけれど、私にはある種、未来のことも感じられました。また、人間とロボット、哲学とテクノロジーという対比についてもひじょうに興味深く思いました。特に工場の皮膚がマーケットになるという比喩的な表現は、実にイマジネイティブで面白いと思います。

今、私は IBM のワトソンという人工知能 (AI) の用途開発に関わっています。これは、

右脳と左脳の両方を持ったコンピュータです。先ほどの黒川さんのお話の中で、工場の皮膚がマーケットを感じるということが生産と市場の関係につながっていると思いながら、まだ答えが出ずに考えているところです。

簡単に言うと、私はマーケティングの世界にも関わっているので、世界の無数にある POS がもし連結したら市場全体が俯瞰できると考えているんです。そうすると、リアルタイムでマーケットの変化がまるで天気予報のように見ることができます。そういうイメージを持っている中で、今日また黒川さんのお話から触発されました。その答えを見つけるためにもまた 1 年間、みなさんと一緒に勉強したいと思います。よろしく願いいたします。

Q&A

Q1: 「これからのクルマは、違和感のあるクルマでないとだめだ」ということについて、もう少しお聞かせいただけますか？

A: 言葉に角があるかもしれませんが、たとえば、大好きな奥さんがいたとします。すべてにおいて一体感を感じる相手だとしたら、何も考えず、感動もなく、ずっとそのまま幸せに暮らしておしまいでしょう。けれども、違う考えを持っていて、意見を主張してぶつかると、そこからさまざま学んだり、刺激を受けたり、自分自身の思想も変化していきます。ですから、私は人間の喜びというのは、一体感ではなく、すべて違和感から得られるのではないかと思うのです。

そうやって考えていくと、デザインというのは挑発し、何か困った状況に大事なお客を持ち込むことだと思うのです。そこにデザイナーが少しでも手を貸すことができれば、素晴らしい関係が生まれると思います。また、道具に遊びがあること。それが人間と道具の関係における重要な原点ではないかと考えます。

Q2: iPhone 6 は iPhone 5 に比べて持ちにくいとおっしゃっていましたが、なぜ購入されたのでしょうか？ そのことと先ほどのお話とどういう関連性があるのかということをお聞きしたいと思います。

A: 必ずしもいい物を買うというのではなくて、私は iPhone や Mac を溺愛しています。人間と物との一番優れたスーパーな関係は、愛情関係だと思います。たとえば、あの社長が好きだからというような、何か理屈にもならないような理由で、その物を好きになったりすることもあると思います。

Q3: そうすると、いいデザインと好きなデザインは違うように、日本のメーカーはその好きなデザインをつくっていくことが重要ではないかと思うのですが。

A: ひじょうに重要なポイントをついていると思います。キリスト教の世界では、神と悪魔というのが明確にあり、神の意志に沿って正しいことと正しくないことを判断します。科学の世界でも正しさと間違いが明確です。

東アジアのわれわれは、一神教ではありません。みな群れを構築して、仏は自分の心の中にあります。すべてを自分中心に問い直しながら、行いを探していきます。ですから、そこに出てくるのは、正しいという概念がゼロです。自分が心地いいか、人を心地よくさせたかどうかです。ひとと言で言うと、それは美の概念だと思うのです。

美という概念は、人によって違います。絶対的にいいものと悪いものというのは、ありません。けれども、深いところでその個別で特殊なものは普遍につながっています。そこまで自分を研ぎすましていくことで初めて、美を語れるようになると思います。

三島由紀夫は、究極のところで、死こそ美だということに気づいたのだと思います。私も究極の美は、死だと思っています。しかも、その死というのは、死を思えば思うほど、生が見えてくるというような死でなければならないと思っています。

Q4: 住宅設備機器の開発では、できる限り違和感をなくし、いかに空間に馴染ませるかということが課題です。建築家ならではの視点などがあれば、お聞かせいただけますでしょうか。

A: テーブルやイス、テレビなどについては、違和感のあるデザインが作れる可能性もあるでしょう。けれども、残念ながら、エアコンのようなものは難しいと思います。むしろ建築家が違和感のある、劇的な驚きの空間をつくるための部品として、違和感のないものをつくるということは十分にあると思います。ただ、もし空間の中でエアコンが目立たなければいけない存在感の時は、ぜひ違和感のあるデザインを考えてみてください。

以上

2014 年度第 11 回物学研究会レポート
「2015 年度テーマ「原点回帰」を語る。」

黒川雅之氏

(建築家、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 1998~2015 BUTSUGAKU Research Institute.