

2015 年度第 11 回物学研究会レポート

「paradox\_野生の美意識」

黒川雅之 氏

(建築家、物学研究会代表)

2016 年 2 月 9 日

東アジアの美意識を探りながら、それが我々の「普通思想」に対するパラドックスだったことに気付きました。どうやら東アジアの美意識とは近代思想へのアンチテーゼだったのです。

今年度のテーマは「原点回帰」でしたが、来年度はさらに深めて、「未来の思想は古典思想にある」という原点回帰をテーマにします。今回はそうしたテーマも意識しながら、「逆説的発想によって未来が見えてくる・・・」という私の考えについてお話ししました。

以下、サマリーです。

## 「paradox\_野生の美意識」

### 黒川雅之氏

(建築家、物学研究会代表)



01 : 黒川雅之 氏

こんばんは。毎年、年度の終わりにこのような時間をいただくことを楽しみにしています。今日のテーマは、「paradox\_野生の美意識」です。私は数年前から中国に本気で出入りするようになり、以前は旅人でしたが、今は生活者として仕事もオフィスも置き、心の半分は中国人といった感じです。中国社会の中で中国人と過ごしながら、僕自身の興味と彼らの求めに応じ、中国の文化とは何か、そんなことを探っています。

中国は数千年という巨大な歴史をもちますが、残念ながら 1949 年に共産党政権が成立したとき、新しい労働者の文化をつくるのだと、過去を徹底的に否定し、文化も継承しませんでした。その後の文化大革命でも多くの人材が殺戮され、文化遺産も破壊されました。

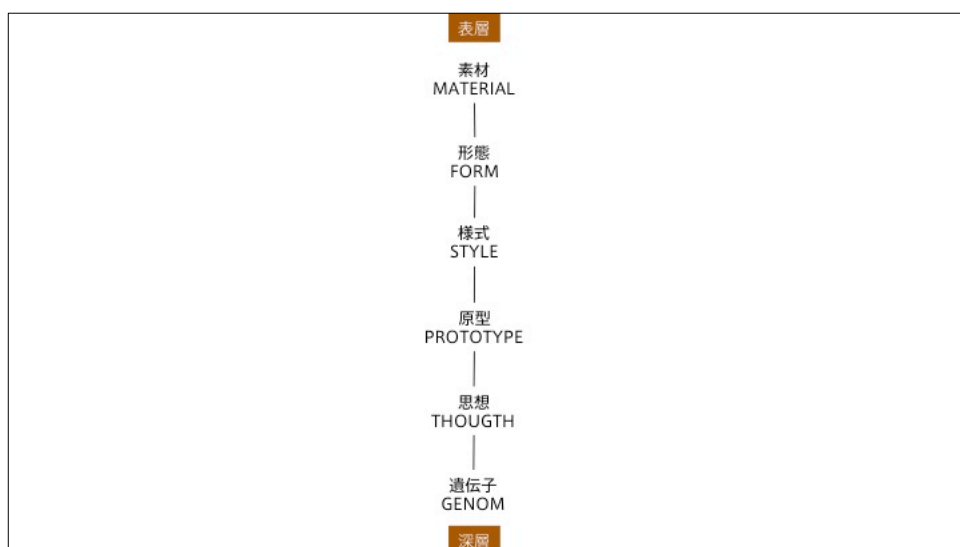
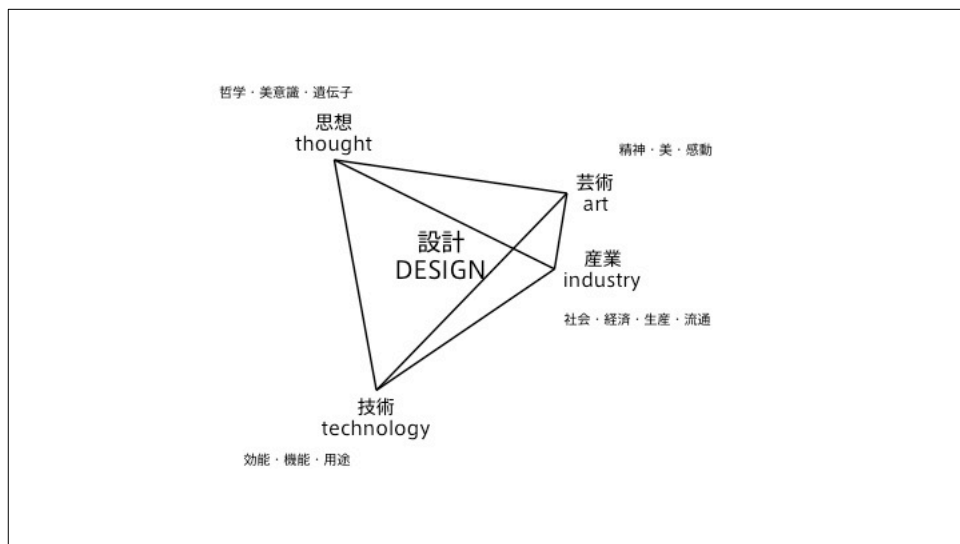
そのため現代の中国人は、自分たちの伝統や文化を他人事のように観る目ができてしまい、長い間、「コピーする中国人」というレッテルが貼られてしまいました。でも今、新たなオリジナリティを発見しようとし始めた。そして、それは自分たちの歴史の中で探すしか方法はないと気づき、大きな関心をもつようになったのです。そんな彼らに僕も応え、さまざま

な講演を行ううちに、僕は思想家的な扱いを受けるようになりました。

ところが、中国人にとって伝統はあまりに遠いところにあるので、ただその伝統をコピーしようとするだけなのです。そこで最近、僕は中国での講演で、「伝統は思想の中にある。ただ過去の文化の様式や形を真似るのでなく、中国の思想を理解し、現代をつくるべきだ」と話すようにしています。新しいものをつくるには過去の思想に学ぶことが大切なのです。

## ■デザインにも、「思想」が大切

デザインは多くの要素を含んだ壮大なもので、特に「芸術」「技術」「産業」「思想」の4つは重要な要素です。デザイナーには4要素すべてを頭に入れたうえでデザインすることを求められますが、今回は特に、「思想」に焦点を当ててお話しします。



まず、デザインには表層として「素材」と「形態」があります。いわゆる、カッコいいデザインなどですね。その奥に「様式」があり、もう少し深いところに行くと、「原型」という概念がある。もっと奥深くには、「思想」があり、「遺伝子」があります。

なぜ「遺伝子」か。僕は日本人であることや文化などを意識することなく、ただ要請に基づいてデザインしただけなのに、気づいたら日本的なものになっています。これは、僕の中に日本人の遺伝子があるからだと考えれば、一番クリアです。

日本人がデザインをするとき、日本の思想を強く考慮するのは危険です。“日本風のデザイン”が透けて見え、商業的な意識も見えてしまいます。いい例が経済産業省主導のクールジャパン。活動自体を否定するわけではありませんが、危険性が増すように思います。やはり、「様式」と「原型」を意識してデザインをしていくべきではないかと僕は思いますし、その背後にある「思想」と「遺伝子」が大きな働きをすることになります。

僕は学生に、「創作は非常に直感的で、理屈ではつかめないほど豊かなものだから、理論に基づいて創作するのではなく、直感的に創作しなさい。そして、なぜこんな形にしたのだろうと自問自答しながら、再解剖することで理論化をしなさい」と教えています。創作と理論の距離を保たねばならないと思うからです。皆さんにも、こうした考え方を念頭に、このあとの話を聞き、考えていただきたいと思います。

## ■ パラドックスとはなにか

僕はこれまで、「東方のデザインとは何か」とずっと考えてきました。そうして見えてきたのが、「東方のデザインは近代思想のパラドックスだ」ということです。東方のデザインのなかに近代思想の逆ばかりが出てくるので、パラドックスというキーワードで再解釈すべきであると思うようになりました。

パラドックスとは、「当たり前のことを否定して、思想の深層を気づかせること」です。例えば、「生命を際立たせるために、死を見つめる」というのはひとつのパラドックスです。

他にも、「大切なことを伝えるために、沈黙する」。語らずに沈黙することで、逆に強く伝わることもあります。「自然を克服するために、自然に身を任す」もそうです。例えば、昔、小型ヨットの「マーメイド号」で太平洋を一人で渡って成功させた海洋冒険家の堀江謙一さんがいますが、そのマーメイド号の設計者と話す機会があり、なぜ船が壊れなかったのか尋ねたら、彼は「波に身を任せていたから」と答えました。自然に対抗しようとしたら、すぐに壊れます。

今年度の物学研究会は、「原点回帰」がテーマでしたが、まさに原点回帰、温故創新です。「過去にこそ、未来が見える」ものです。今日も過去の話がたくさん出てきますが、人間の野生の感覚の中に近代を超えるパラドキシカルな回答を見つけることができるはずです。

## ■ 当たり前の思想と野生の思想の対比

では、「当たり前の思想」とそれに対する「野生の思想」をいくつか見てみましょう。例えば、「秩序があるのはいいことだ」が当たり前の思想。つまり、一般的な近代の考え方であり、「秩序なんてない」というのが野生の思想です。

「全体をちゃんと見て、その上で現状や現実を判断するべきだ」に対して、「全体なんて見えない。今を大切にすべきだ」とか、「未来を予測して今の方針を立てるべきだ」に対して、「未来は見えない」などもそうです。例えば、中国がこんなに強大になるなど誰も予測しなかったように、未来など予測できない。だから、未来を見ようとするのではなく、今を大切にしようということですね。

また、「計画性がないのはもってのほか。計画性がなければ必ず失敗する」という当たり前の考えに対して、「計画なんてすぐに変更しなきゃならない時代だ」というのが野生の思想。これまでの事業計画などはナンセンスという時代に突入している事実をちゃんと見なければいけないのです。

こんな風に、僕が「野生の思想」だと思って発見してきたことは、「当たり前の考え方」と逆であることに気づき、「東方の美意識は近代思想に対するパラドックスだった」と思い至ったというわけです。今日はそうして発見したパラドックスを一つずつ、許された時間の中でコンパクトに解剖したいと思います。

まず、当たり前の考え方や近代思想の成り立ちから探ってみます。これは地中海周辺の地図ですが、近代思想は地中海の周りで起こったギリシャ文明やユダヤ教、イスラム教、キリスト教などの「地中海文化」を背景にして育ちました。

一方、我々、東方の文化を考えてみます。これはユーラシア大陸の地図です。約1万年前、アフリカやオーストラリアなどの大陸が移動してユーラシア大陸のインドの辺りに衝突し、エベレスト山脈やチベット高原などの「巨大なこぶ」をつくり、これがアジア文化をつくる重要な要素になりました。このこぶ、つまり、高い山々から積雪や氷河の雪解け水が四方八方に流れて河川となり、その周辺に文明が生れ、国が生れたからです。インドのインダス川や中国の黄河などですね。そうした地域で、ヒンズーイズムやブッディズム、シントーイムズなどの宗教文化も生まれています。

## ■ 西方と東方の文化の違い

こうしてみると、地中海沿岸で生まれた西方文化に対して、東方文化はその性質が少し違うぞというのが分かると思います。例えば、西方文化は海上交通に支えられ、つくりあげられた地中海文化で、人と人との交流によるコミュニケーションがつくりだした文化です。したがって、社会性が強く言語や哲学が発達し、形而上学的文化と言えます。

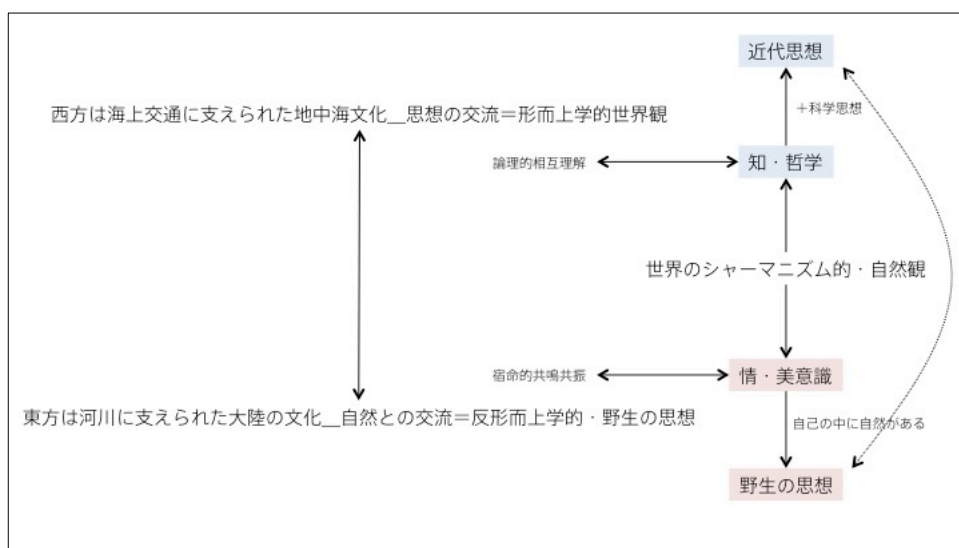
一方、東方文化は河川に支えられた大陸の文化です。人と自然との交流によって育まれた

ので、野生の思想をもち、美意識が発達した反形而上学的文化と言えます。

西洋文化はまた、科学的思想などと合体しながら論理的相互理解を促す独特の思想がつくられ、人々は信念のもとで生きるようになっていきます。東方文化は日本人に代表されますが、情や絆や恥などといった文化で支配され、他人指向型の共鳴共振の文化であるという違いがあります。

天と地の考え方も違います。西洋では古代ギリシャ以降、聖なる天上としての神の世界と人間のいる地上の世界が完全に分離された二分化の思想です。一方、東洋は身体感覚からの天地人としてあり、聖なる天空は陽であり男であり、混沌とした大地は陰であり女である。つまり、天も地も人間社会であり、野性的で相対論的な世界観の中にあるのです。

また、絵画における、「図」と「地」のとらえ方も違います。絵が描かれた部分が「図」、それ以外が「地」になりますが、西洋画では白い壺を描くと、地は黒になります。「地と図の逆転」も起こりうる対立的世界観で、木を書いても背景を描くか、塗りつぶすかしないか未完成の絵になります。これに対して東洋画はすべてを描く必要はなく、「陽と陰」あるいは「図と余白」という、融和的な世界観です。特に「余白」は、東洋人が発見した偉大な概念だと僕は思います。



## ■ 東アジアの文化とは

次に、東アジアの文化とは具体的にどんなものかについてです。僕は3年ほどかけて、東アジア文化の概念を表す24個の言葉をリストアップしました。そして、それぞれに対比する一般的な考え方の言葉を並べたのが下の表です。東方思想は西方の地中海文化の価値観とそこから生まれた近代思想に対しての逆説であることが分かります。

	東アジア文化の概念	一般的な考え方		東アジア文化の概念	一般的な考え方
1	渾沌 chaos	秩序・全体	13	乱 random	計画性
2	分節 segment	部分	14	共振 resonance	連続・一体
3	寓話 allegory	理論	15	不安定 instability	安定
4	陰陽 yin & yang	実在	16	偶然 accident	必然
5	気 energy	物・存在	17	抑制 restraints	主張
6	無 nothingness	有・存在	18	誘惑 temptation	口説・説得
7	余白・間 blank	地と図	19	挑発 provocation	情報・伝達・コミュニケーション
8	不安 anxiety	安心	20	曖昧 ambiguity	明確
9	皮膚感覚 skin sensation	視覚	21	差異化 catabolism	一体化・融合化
10	今・此处 now & here	全体(時間・空間)	22	反転 reverse	正常
11	願望 desire	未来	23	逆光 backlight	順光
12	群 network	構造	24	間接 indirect	直接

今日はこのうち 12 個の言葉について解説します。まず、「混沌」です。混沌とは何か。ギリシャ神話でも、世界は混沌から始まると言っています。混沌のなかからたくさんの神が生まれました。ゼウスは娘との間にも子どもをつくるなどハチャメチャですが、神の世界で起きたできごとなので、悪ではないのです。

宇宙はどうでしょう。最初の星が生まれるまでの約 38 万年の間、いったい何が起こっていたのか。近代思想ではまだ誰も説明していませんが、東洋ではこれを混沌と説明しています。

神秘哲学の大御所、井筒俊彦さんは、混沌について、「大地の底に今なおごめいているこの不気味な『混沌』は一切の存在者の存在の源であり、全てがそこから生まれてきた太古の故郷である。人類も自然も、およそ生あるものはそこにこそ真の源をもつ。それは形而上学的意味において、一切の存在者の『存在以前』だ」と解説しています。

僕は大自然も混沌だと思います。自然は恐ろしい風景と美しい風景の両方をつくり出すからです。我々自身の中にも美しいものとジェラスなど恐ろしい感覚を持っていますし、生誕の喜びと死を蓄えているので、やはり混沌と言えるのではないのでしょうか。

次に、「分節」とは概念化することです。言語学では世界は連続的で混沌とした一連のつながりで、その中の特徴ある部分、例えば、大地の高い部分を「山」という名前前で概念化しました。この概念化することを「分節」と言います。

混沌という何の名前もない状態から、分節化することで言語が生れ、哲学を生み、今の我々の世界観をつくってきました。概念や意味、物や存在は意識や知が生み出したものというわけです。

でも、その概念は顕著な部分を中心に名付けられているため、その周辺は曖昧だったりします。人間の体を例にすると、腕はどこまでなのか曖昧です。あとから、腕と乳房の間に脇という名前が生まれますが、では脇と腕の間は何でしょう。そんな風に、どこまで分割しても曖昧なものが残ってしまう。曖昧なものを持ち続けて、この世界は出来上がっています。

東方の文化は、この曖昧なものを余白や陰として取り込みました。すべてのものの周りには何らかの曖昧なものが存在するととらえると世界は分かりやすくなります。大切なのは概念化することです。世界をどんどん概念化して、そうして出来上がった粒それぞれが物であり、人であり、言葉であり、意味であったりするのだと思います。

少しデザインに目を向けてみます。アイデアを考えるときには、すべてを混沌に還し、全く新しい商品の概念を混沌から抽出したり、または分節したりすると考えるべきです。そうすると、例えば、コンピュータをデザインするとき、コンピュータというものにとらわれずに済みます。コンピュータを捨て、携帯電話を捨てられる。すでに在るものの存在や概念、名称をすべて捨てて混沌に還し、そこから新たに違うものを引き出す。難しいけれど、訓練することによって新しいものを生み出せると思います。

スマートフォンはそうして生まれたのだと思います。携帯電話という通信機器がある日突然、誰かのアイデアで情報端末に変わりました。また、携帯電話にカメラが付いたり、通信機能をもったカメラが変わったりしています。これまでのカメラを混沌に還し、新たに抽出しなおすことが大事なのです。

つづいて、「皮膚感覚」と「今・此処」です。一般の考え方では、「全体を大きく見回して、その中で自分の置かれた問題を理解し判断するべき」と言われます。でも、東洋の文化では、「そんなことをするな、皮膚感覚で物を考え、今のことだけを考えろ」と言います。これがパラドックスです。

皮膚は2平方メートルほどあり、全身に広がる感覚器官です。同時に防御システムでもあり、表皮は体内にある40リットルの水を保っています。また、人間の体内には60兆個の細菌が体に住んでいて、機能を助けています。こんな皮膚で、今という瞬間を感じればいいのかと、東洋文化では言っています。

紀元前1世紀の古代ローマの詩人、ホラティウスの詩の一節にも、“*Carpe diem* (カルペ・ディエム)”という言葉があります。これは、「今この瞬間を楽しめ」「今という時を大切に使い」という意味です。また、「自分が(いつか)必ず死ぬことを忘れるな」=「死を記憶せよ」という意味の“*Memento mori* (メメント・モリ)”という警句もあります。このように、「今」や「時間」は世界中で語られています。

「今」の中には過去も未来も両方含まれています。記憶という形で過去があり、願望という形で未来があります。組織づくりもモノづくりも「触覚」で考え、野生の感覚で発想すればいい。大切なのは過去や伝統でも未来でもなく、「今」と「此処」なのです。

また、一般的には、「自分の願望で計画するな。さまざまなデータを検討して未来はどんな



るか客観的に判断すべきだ」と言われますが、「願望」に従えばいいと僕は思います。

つまり、「未来の車はどうあるべきか」「未来の家電は」などと考えるのはやめて、「今、自分が欲しいものは何か」を考える。こんな生々しく、熱い話はありません。なぜなら、ビッグデータをスーパーコンピュータで解析して結果が出たときにはもう新たな「今」に変わっています。人間のもつ直感力や、自分が欲しいものを描き、つくることが大事なのです。

車のデザイナーはちゃんと知っています。未来カーなどは決して設計せず、今、欲しい車を設計しています。未来の市場を予測するのではなく、「こうありたい！」という強い願望を描き、表現すること。願望こそが唯一の未来です。

また、「社会や人類のためという視点を大切に、エゴイズムではなく社会全体の調和と安全のために、時には自己を犠牲にしよう」と言われますが、野生的思想からは、「自己」を大切にします。

組織には2つの型があります。一つはリーダーを頂点に上から下に広がるような形のツリー型で、中国が一例です。彼らは驚くほど上からの意見を待っていて、とんでもない発注や政策がきても、ちゃんと対応する能力があります。本当に、恐ろしいほどツリー型の構造です。

もう1つは、非連続なまま共振共鳴するネットワーク型で、日本はこちらです。これを「群れ」といいます。鳥の群れと同じで、リーダーはいないけれど、なんとなく同じ方向を向き、動的均衡を保っています。森もいい例で、それぞれの木は無関係に立っていますが、植生としては互いにコミュニケーションをとっています。東洋の絵画にも「群れ」を描いたものがたくさんあります。

西洋の古い絵画はたいてい、偉い人が真ん中にいます。女神だったり、キリストだったり、ツリー型の構図です。キリスト教世界ではそういうしっかりした構造があり、ここから生まれた近代思想は本当のデモクラシーでなく、“擬似的デモクラシー”だったといえるのではないかと。デモクラシーはむしろ、東方にこそある、と僕は主張したいです。

「乱」や「不安定」も東方思想の言葉です。一般的には「調和や安定、平等は我々人類が求めるものであり、安定した世界や調和した社会を求めて活動することが大切」と言われます。でも、世界は「ランダム」であり、変化のスピードはどんどん速くなっています。今はむしろ、機敏な対応のできる社会や組織が必要になっていると思います。

昨年もここでお話したことを少しだけ振り返りますが、人間の体はランダムで不安定なものです。頭蓋骨や背骨など骨は全部で206個あり、それぞれバラバラで非連続な群です。バラバラの骨が崩れないのは600を超える筋肉がつないでいるからです。

ここでのキーワードは「揺れる」です。人間はピタッと静止して立っていることはできず、微妙に揺れていて、さまざまな筋肉を使って均衡を保とうとしています。だから、人間はこんな風に微妙な動きができるんですね。人間は2足歩行になったことで手を解放したのでは

なく、不安定になった。でも、これが人間を発達させたのだと僕は思います。

このように、不安定をメリットと考えるべきであり、会社もランダムで不安定な組織にしないといけない。不安定だからこそ、機敏に対応できる「組織」と「商品」になります。なぜベンチャーの時代になったのか、なぜ小さい組織の時代になったのかは、そういう理由からです。いかにこれまでの近代思想が間違っていたかを、このことは語っていると思います。

次に、「現代は競争社会である。勝ち抜くためには主張し、目立つようにしなくてはならず、積極的な行動を求めている」と言われますが、複雑な時代だからこそ不要なものを排除し単純化し、機能も表現もシンプルにして、「抑制する」ことが大事です。

中国の人からは、なぜ単純化なのか、とよく聞かれますが、しなければいけないことが巨大で重要だからこそ過剰な表現をしないようにする。そのほうが大事なことをきちんと表現できるのだと思います。

単純化は他とのつながりや共鳴のためでもあると言ってもいいでしょう。シンプルな表現なら、第3者がイメージーションによって再解釈でき、その人らしい表現をつくることもできますから。また、形だけでなく、機能の抑制も大事です。組織も抑制して小さい組織にする。さまざまな分野で抑制したり遠慮したりすることが大事で、主張とは正反対のことが現在は重要な概念になっていると言えるでしょう。

次のキーワードは、「誘惑」です。一般には、「好かれるまで待つというのは消極的である。男も女もこれからは積極性が大切。待っていては何も起こらない」と言われます。では、「誘惑」とは何でしょう。それは、広報やブランディングにあたります。営業活動のように売り込むのではなく、求められるように仕向ける。「誘惑」というのは古くからあるけれど、新しい考え方であると言ってもいいでしょう。

また、「仕事の協同者に対しても、人と人の関係でも、夫婦でも相互理解が大切で、企業と消費者の関係でも理解こそ最大の価値だ」と言われます。正しい考えだけれど、いくら説得したり、イメージを見せたりしても、「本当の意味で理解されるのは難しい。理解なんてしてもらえない」と僕は言いたいです。

ではどうしたらいいか。「挑発」しか方法がありません。自分の思想をどんなに伝えようとしても、みな違う生まれだし、背景とする文化も異なっています。だから、挑発する。破綻も一つの挑発であり、起爆剤。破綻の瞬間は飛躍的に生成する瞬間なのだと言いたいです。

また、商品の製造販売とはサービスではなく、生活者や市場を刺激し、生命力を喚起、挑発することです。「これはすごい」と、今まで考えも及ばなかったものを提供してあげることだと思います。

今の政治家や事業家はよく、「多様性の時代だからこそ、融和を図り、相違を克服して共通の理念を持つことが大切だ。世界の平和は融和しかない」と言います。でも実際は、「差異」が重要です。

例えば、ヨーロッパの鉈（カンナ）は手の形に合っていて力強く削れます。刃がよくないのでしょう。日本の鉈は手の形とは不調和ですが、刃がしっかりしているので、力を入れなくても絶妙に操作できます。これは手の形と違和感があるからできるのであって、ピタッと一致してしまうと、微妙な調整などできません。手に馴染む道具とは手に違和感のある道具のことであり、道具と手の間に微妙な交流ができる「信号」がなければいけない。そんな風に思います。

着物も同じです。西洋の洋服は人間の体に合わせてつくるので、これは誰が着ても普通にきれいに見えます。でも、着物は反物を切って縫い合わせただけで、人間の体には合わせていない。だから、着こなすという文化を生むのです。同じ着物でも着る人によっては見苦しく見えるし、色っぽくもなる。このデリケートな風雅の違いを、これからも追及しないといけないでしょう。

さて、今日は24個のキーワードのうち、一部しか話せませんでした。いずれ一冊の本にしようと思いついて準備しているところです。今日のところは、それぞれのキーワードについて皆さんがそれぞれ検証し、考えてくださると、ご自分の目指す仕事のテーマや疑問の回答が得られていくのではないかと思います。

- |  |                               |
|--|-------------------------------|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. 渾沌_chaos</li><li>2. 分節_segment</li><li>3. 寓話_allegory</li><li>4. 陰陽_yin &amp; yang</li><li>5. 気_energy</li><li>6. 無_nothingness</li><li>7. 余白・間_blank</li><li>8. 不安_anxiety</li><li>9. 皮膚感覚_skin sensation</li><li>10. 今・此处_now &amp; here</li><li>11. 願望_desire</li><li>12. 群_network</li><li>13. 乱_random</li><li>14. 共振_resonance</li><li>15. 不安定_instability</li><li>16. 偶然_accident</li><li>17. 抑制_restraints</li><li>18. 誘惑_temptation</li><li>19. 挑発_provocation</li><li>20. 曖昧_ambiguity</li><li>21. 差異化_catabolism</li><li>22. 反転_reverse</li><li>23. 逆光_backlight</li><li>24. 間接_indirect</li></ol> | <p>それぞれの立場でこのキーワードを考えて欲しい</p> |
|--|-------------------------------|

今、時代は大きく変わりつつあります。3Dプリンターなども生まれ、モノの作り方も変わってきていますし、流通も変わっていくでしょう。このような状況だからこそ、むしろ過去の思想の中に未来の思想があると、新しい視点で再発見していく方法が重要だろうと思っています。今日はそんなお話しをさせていただきました。ありがとうございました。4月以降も皆さんとお目にかかれることを楽しみにしています。

## Q&A

**Q1:** 企業経営者はデザイナーとどう付き合うべきか。黒川さんのお考えはいかがでしょうか？

**A:** ひところはデザインがなければ会社はダメになると言われました。でも、ここ2、30年は、デザイナーの社会的役割や価値が低くなり、社会の中で重要なポジションから追いやられているように感じています。これはデザイナー自身だけでなく、デザイン教育や社会の問題でしょう。例えば、かつて「デザインのソニー」と言われたソニーも今は銀行やエンターテインメントにも事業を広げているように、デザイン力が企業を発展させる力になりにくい時代だと思います。

だからといって、デザイナーにとって悲劇的なだけの時代ではないと僕は思っています。物事とは面白いもので、ある方向に流れていると、逆の方向も見えてくるということがあります。そういう意味では、今はデザインが目立つ時代でもあると思います。デザインを徹底的に学び、デザイン力の高いベンチャーや小さな企業には、何らかのビジネスを組み立て、世界に向かって個性的なデザインを発表していくようなビジネスモデルが潜んでいるのではないかと考えています。答えになったでしょうか？

**Q2:** お話を聞いて、これからは東方思想でいきたいという気持ちが高まったのですが、考え方としては、西洋を中心とした近代思想が東方思想に変わっていくととらえればいいのか、それとも私たち日本企業がグローバル化するときに東方思想を強みにすべきとか、市場として近代思想をもつ人よりも東方思想をもつ人のほうが大きいから重視すべきなのか。どういう背景でとらえたらいいのでしょうか？

**A:** とても重要なポイントですね。僕はたまたま、東方思想を構築しよう、勉強しようと思って始めたところ、「これは近代思想のパラドックスだ」と発見したんですね。つまり、僕が今日お話ししたのは、東洋の思想だからでなく、そういう思想をたまたま東洋の思想の中に発見し、「これだよ、これだよ」と思ったことについてです。皆さんは、そのプロセスを踏むことはありません。そこを間違えると、とんでもないことになります。

ただ、社会でいちばん大事なことは何か。僕は人間の生命だと思っています。人間が最もいい状態で生きるとはどういうことか。人間が本来もつ意欲や好奇心、そして飛躍しようとする力を培うのがこれからの社会では大切であり、それが教育なのだと思います。とてもいいポイントを質問していただきました。ありがとうございます。

**Q3:** アップルのコンピュータなど精度の高い製品が生れていますが、デザインはどれも似ている。一方、精度は高くなくても美しいほうが安心できるといった考え方もある。これもパラドックスに通じると感じました。今はモノづくりに精度が求められていますが、それに対してどんな揺り戻しがあるのか、お考えがあったらお聞きしたいです。

**A：** 中国で今、流行っているのは手づくりです。職人が何を考えてデザインしたのか、背景まで含めてつくり手の顔の見えるビジネスです。一方、大量生産は同じ表現を繰り返さないとダメ、というビジネスです。好みによってバラバラだとクレームが多くなる可能性がありますから。

でも、手づくりで一つずつ深まりのあるモノづくりと、同じものが繰り返しでてくるモノづくりというように、社会は必ず二つの方向に進むものです。アップルがすごいと思うのは、板をプレスするのではなく、アルミニウムの塊から削りだしてつくっている点です。これが、彼らが成功した最大の理由だと思います。つまり、大量生産なのに手づくりのような製品です。そんな風に、手づくりと大量生産のどちらか一方に進むのではなく、大変だけど二つの方向を同時にやっていくべきだと僕も思っています。

以上

2015 年度第 11 回物学研究会レポート

「paradox\_野生の美意識」

黒川雅之 氏

(建築家、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 1998~2016 BUTSUGAKU Research Institute.