

2016 年度第 11 回物学研究会レポート

「超群体 Hyper Network ランダムな時代をどう生きるか」

黒川雅之氏

(建築家、物学研究会代表)

2017 年 2 月 9 日

世界が大きく揺れ動いています。20世紀の夢であったEUは危機に瀕し、アメリカでは事前の予想を覆してトランプ大統領が誕生し、世界中を驚愕させています。多様性が生み出した対立と破綻は、これからの世界をどのように変えていくのでしょうか。

先の見えない時代と言われる中、大きな視野からデザインを考えようと、物学研究会では次年度のテーマを「超群体 Hyper Network ランダムな時代をどう生きるか」と設定しました。代表の黒川雅之さんに話して頂きました。

以下、サマリーです。

「超群体 Hyper Network ランダムな時代をどう生きるか」

黒川雅之氏

(建築家、物学研究会代表)



01：黒川雅之氏

黒川 次年度のテーマに入る前に、物学研究会での年度ごとのテーマ設定についてまずご説明したいと思います。

物学研究会という名前にある「物学」とは、家具もプロダクトもITも建築も都市も、「物」であれば全てをひっくるめて一つの学門としてとらえようという概念で、そういう発想を持った研究会です。

研究会ではありますが、必ずしもこの場で研究するわけではなく、研究は個々に参加しておられる方々が、それぞれの企業が、それぞれの方法で研究するのです。研究といっても特別なことではなく、誰だって生涯を通じて研究しています。美とは何だろう、デザインとは何だろう、人生とは何だろう、愛とは何だろう……などと、いつも当たり前に考えていることでしょう。そのことにヒントになる内容を提示し、プラスになる体験をこの会で得ていただきたいと思っています。

講師の方に依頼する際に、一番望ましいのは「あなたが夢中になっていることを話して下さい」とお願いすることです。具体的な「何々について話して下さい」と頼んでも、「ちょっと、その話はできません」となりがちです。ですから、一番乗っている、一番面白い、一番話したいことを話して下さい、とお願いしています。その時に余り散漫にならないように僕たちは「こういうテーマを設けていますが……」、と提示するのです。それが次年度は「超群体」なのです。

次年度のテーマを聞いた上で「あなたの好きなように、あなたが一番興味を持っていることを話して下さい」と申し上げると、この概念によって刺激されて、講師の皆さんや聞く方々の受け止め方にある種の偏りが生じます。それを狙っているわけです。ですから直接的なテーマというよりも、皆さんを刺激するため、挑発するための間接的なテーマと理解していただければ幸いです。

■デザインは問題解決が目的ではない

僕は今「何か変だ」と、思っています。社会そのものが変だということもありますが、その前に、デザインのことで、デザインが何か違っているのではないかと感じています。今日の本題にも関係があることに思えてなりません。

一時期、ことにインダストリアルデザインにおいて「デザインとは問題解決することである」と形容されました。では、一体、デザインはどんな問題を解決してきたのでしょうか。見やすく美しいテレビをデザインしました、省エネの素晴らしい車を開発しました、等々あるでしょう。でもそれは、本当にデザイナーが問題解決したのでしょうか。エンジニアが技術で解決したことなのではないのでしょうか。実はデザインは何も解決していないのです。だから企業が言うならともかく、デザイナー側が言うてはいけないことだと僕は思います。

問題解決することが目的なのではないと、まず言いきろうと思います。

それから「売れるデザインをして下さい」と言われることがとても多くなっているようです。でもこの「売れるデザイン」ということは、むしろ企業側からの直接的な発想です。生活者の側から言えば、「買いたくなるデザイン」と言うことでしょう。消費者が買いたくなるデザインなら売れる筈です。ですから、デザイナーは「売れるデザインをしろ」と上司に言われたとしても、さっと頭を切り変えて、生活者の方から発した言葉としてとらえ直すことをしていればいいのです。生活者が欲しいというデザインをしていれば、必ず買ってもらえるわけですから、結果的に売れることに繋がるわけです。

僕が言いたいのは「売れるデザインをするな」ということではなく、結果的に売れるデザインをするのだけれど、そのためにはまず、「消費者・生活者が感動して欲しくなるデザインをしよう」と、理解し直すことが大事である、ということなのです。

■グッドデザインではなく、ドキドキするデザインを

デザインがなぜか産業側から語られるようになってきました。「売れるデザイン」という発想だけではなく、「事業化に成功するデザイン」がいつも話題になっています。その傾向を「Gマーク賞」が象徴しています。ビジネスが成功した場合のデザインをいいデザインとして評価し、都市計画から街づくり、生活環境など、あらゆるものをデザインとして領域を広げすぎたのです。

当時の通産省（現経済産業省）によって創設された賞ですから、当然、産業の方に目が向いているわけです。言い換えればビジネスのため、経済のため、お金のためにデザインをすることに繋がってしまっています。

そうではないと、僕は改めて言いたい。僕たちがデザインするのは何のためなのか。ドキドキするためです。「わー、うれしい」とか「おーっ、いいね」とか「欲しいよ、欲しいよ。高いけど何としても買いたいよ」という感動を生み出したいのです。だから売れなくても、いいデザインはいいデザインだと自信を持って言いましょう。たとえ一つも売れなくても、ニタッと笑って喜びましょう。

いい物であることを消費者が理解すれば、結果的にそれは売れるようになるかもしれない。売れなかったとしても、それはいいデザインだと誇らしげに言えるようなデザイナーの心を取り戻さない限り、グッドデザイン賞とともにデザインはだめになるでしょう。

日本のデザインがだめになったのは、グッドデザイン賞が制定されたせいだと僕は思っています。審査員の青木俊介さんにも言いました。「美」を切り口にした、美しいデザインのための賞をつくりましょうよ、と。僕はつくろうと思っています。青木さんに、一緒にやりましょうよ、とも言いました。

日本デザイン振興会だけではなく、文化庁とも手を組んで幅広い視点でデザインというものを一緒に考えていくようになればいいと思っています。

銀座のソニービルが建て替えられることになり、カウントダウンのイベント「It's a Sony」展をやっています。先日、僕も行ってきました。歴代のソニー製品が並んでいるのですが、うれしくなって、ドキドキしました。

それはソニーが真剣にデザインを美の切り口で、あるいは生活を変えよう、社会を変えよう、人間を変えようという目的で、真正面から見据えてやっていたことが伝わってきたからです。盛田昭夫さんが創業した頃から、企業が成長するためにどうやってアメリカに輸出するかを真剣に考え、アメリカの人々をドキドキさせるものなら売れるはずだと、デザインしてきたのが手に取るように分かりました。ソニーの感動的な長い歴史を一望することができました。

同じように、世の中を変えよう、新しい生活を拓こうとデザインに向き合えばいいのです。ですから物学研究会では、この時代に美の問題に向き合っていきたいと考えます。次年度は、

美について考えていこうとしています。

もちろんビジネスを否定しているわけではありません。デザインをビジネスから入るのではなく、美から入っていけば、結果的にビジネスがもっとうまくいくと言っているのです。「金と女は追いかけるな、追いかけると逃げるよ」ということです。感動的なデザインをし、感動的なまっすぐな人生を歩んでいけば、お金も女もあなたを追いかけてくるのです。

金に興味を持つなどとは言いません。むしろ、企業はお金儲けできるようにしなさい。その一番いい方法は、いいデザインをすることです。いいデザインをすればブランドができます。ブランドができれば、必死に営業努力しなくても売れるようになる。現代は、営業の時代ではなく広報の時代です。最高の広報は、いいデザインをすることなのです。

■デジタル社会がトランプ大統領を生み出した

世界が変わりつつあります。どうなるか、先が読めません。未来が見えないし、みんな様子見しています。アメリカでトランプという大統領が決まっただけで、世界中がフリーズしてしまいました。トランプ大統領に投票したのは一部の白人層のみで、ロシアがフェイクニュースを流して煽り立て、トランプが当選するように仕向けていたというのが実情です。世界の片隅でほんの一部の人たちによる画策がトランプ大統領を生み出し、そのことによって世界がどうなるかが分からなくなってしまった。これからも、同じようなことは起こるでしょう。そういう時代に突入したと思います。

こういう実験をご存じでしょうか。ネズミの集団では、およそ三分の一がいい集団をつくらうと働くいいネズミで、次の三分の一がまあまあ普通のネズミで、残る三分の一が集団を乱すだめなネズミに分かれるそうです。いいネズミが完璧ないい社会をつくらうとして、だめネズミを追いついたり殺したりし、いいネズミばかりになったらいい集団になるかと思いきや、気付いたら三分の一がまただめネズミになっていたというのです。

人間社会もこれと同じで、だめという烙印を押された人も役立っているのです。社会を混乱させるにもかかわらず、実は役だっているという不思議な世界です。人間の体の中に癌細胞があるのと同じ道理でしょう。生命が終わりを告げるような仕掛けとして、癌細胞は生体の中に最初から入っているといいます。その急激なバランスの入れ替えが今、世界的な規模で起こっているのです。

なぜそうなったのか。昔はもっと社会の変化はゆるやかで、おっとりしていました。その最大の理由は、デジタルだと思えます。

デジタルという技術と価値観、あるいはその手法が拡張することによって、大きく変わってしまいました。デジタルは0と1から成る相対論で構築されます。そもそも、人間は相対論の世界に生きています。「今日は寒い」「今日はちょっと気分が悪い」「今日は何かいいことありそうだ」等々、全て絶対値のない相対論です。そういう人間の感覚の世界が、科学の世界にやって来たわけです。

ですから一人の美を表現するのに、「この女性はデジタルで言うと冷たいか温かいかで分けると冷たい方だね」、「知的か野性的かでは野性的な方だね」、というふうに相対論で2つに分ける作業を何万回も繰り返していき、その人を表現するのがデジタルという概念です。

現在、世界の人口は 73 億人ですが、さらなる情報革命によって 100 億まで伸びるだろうといわれています。急成長しているのはアジアとアフリカで、やがてアジアが頭打ちになり、アフリカが次の巨大な山をつくるでしょう。

1970 年代にパーソナルコンピュータが出現したのが第一次情報革命です。インターネットが始まった 1990 年代から 20 年間で第二次情報革命といえるでしょう。そして 2010 年代から第三次情報革命が始まったと僕は見えています。

インターネットは「群体＝ネットワーク」です。世界を繋ぐ技術ができあがり、社会がネットワーク化したことにより、第三次情報革命が起こり、社会が劇的に変わっていく。これを僕は「HYPER NETWORK 超群体の時代」と名付けました。超群体の時代が来るだろうと僕は予測しています。

■全員がセンサーを持ち、思想を語る時代

孫正義さんは、「過去 20 年間で製造業の時価総額は約 20 倍に成長したが、インターネット産業は 720 倍になった」と語っています。情報産業がいかに巨大な産業になっているかを表した言葉です。

こういう時代において、大切なのは概念の発見です。いろいろなことが起きているのをどういう言葉で表現するか。その概念を発見するのが、思想を語る上ではとても大事なことです。

僕は、「非構造の時代」になったという概念を見つけました。世界の構造が崩壊しつつあるということです。構造とは、木があり、幹があり、太い枝があり、小さい枝になって葉っぱに至るという構図で、その図はそのまま会社の構造を表していました。会長がいて社長がいて事業部長がいて部長がいて、平社員が葉っぱです。家族も同じで、主がいて妻がいて子どもがいて孫がいて……みたいな構造を持った社会構造がこれまでは存在していました。

それが、現代はバラバラになったということです。鳥の群れみたいに、構造が壊れて群れになっています。

「群れ」という概念が重要です。今の社会は群れ社会です。群れとは群体です。構造の時代にはボスが威張っていたけれど、群れの時代では、全員がボスとなります。また、構造では整理され分類でき、明示できる「アドレス」を持っていましたが、群れ、ネットワークになると整理されておらず、分類できないしアドレスもない。誰も守ってくれません。これがネットワークの世界の状況です。

ネットワークの世界がこの先、どう変わるかは分かりません。一つ言えることは、全員がセンサーと頭脳を持つ個体の群れになるということです。全員がセンサー、感覚を駆使し、全員が思想を語るようになるわけです。

ボスの命令だけを聞いていれば済む社会じゃないのです。一白人の何でもない労働者が、突然、社会を動かしてしまうことにもなりかねない社会になっているのです。

このような複雑系における自己組織化現象をアニメーターのクレイグ・レイノルズは、トリの群れに見るアルゴリズムであるとし「Boids」という理論で発表しました。そこに3つの要素があると語っています。

1つは、衝突回避です。ものともものがぶつからないように、近づき過ぎないように限界を与えます。2つ目は整列です。協力して進む方向をだいたい揃えています。3つ目は接近です。群れから離れないで集まろうとします。この3つの要素をプログラミングしてインプットすると、トリは群れを構成します。

■フラクタルな超群体

視点を変えると、衝突回避はそれぞれが孤立する生命体であり、非連続に連続している、パラレルワールドといえるでしょう。整列には、刺激や挑発があり、共振、共鳴が関わっています。接近は、宿命的な関係性、情とか絆とか縁みたいなもの、本質的に人間は人間を大事にする、みたいなものを見てとれます。

つまり群れとは、「宿命的な繋がりを持つ、個体が非連続な関係のまま共振し合う連続体」と僕は解釈しています。

福岡伸一郎さん曰く、人間は DNA を持った1つの幹細胞から出発し、2つに分裂し、次いで4つに細胞が分かれ増えていきます。その途中で、ある幹細胞が「俺、心臓の細胞になるね」と心臓の方へ行く。別の幹細胞は「じゃあ俺は、血液の細胞になるね」と血液になる。その間にある種の相談をしながら、皆が心臓になって心臓だけの人間になったりはしないのです。同じ種類の幹細胞だったのに、お互いに群れを形成しているのです。

「Boids」理論と共通するお話で、共振しながらそれぞれがオリジナリティを持っています。人間の体の中の細胞も、人間社会と同じように、群れなのです。これがとても重要で、フラクタルになっている。フラクタルとは適宜な一部をとっても、それは全体と成り立ちが似ていることを言います。細胞という小さな一つをとっても群れであり、人間と社会という大きな視点で見ても群れなのです。

超群体は、フラクタルのように、その生体もどきになる。生き物というのは論理的ではありません。気分次第で行動し、悪い気持ちになると悪いこともするし、いいこともします。そのように不安定で生や死、善や悪、あらゆる逆のものを持っている得体の知れない存在が人間なのです。その人間と同じような巨大な超群体が、挙動するのが社会なのです。

もう少し具体的に説明しましょう。SNS がつくる関係は巨大な社会になっていますが、その中にあるのは一人ずつのパーソナルな人間です。今、日本中で 34%が家族を持たないシングルファミリーといわれています。東京では 50%を超えているでしょう。建築家も、今は一人で住む住宅の設計を議論する時代です。ファミリーという構造が壊れて、パーソナルになっているのです。

Amazon の物流センターでは、膨大な商品があるので整理不能なため、未整理のまま検索して出荷するというシステムで対応しています。僕もメールを以前は友達関係、仕事関係、大学関係など分類・整理していましたが、今は何もしません。検索すれば済むのですから。

もはや、整理が不要なのです。混沌のまま放置しておき、検索すれば欲しいものが出てくる、そういう時代になりました。GPS は、これに貢献する大きな革命の一つでした。

バーチャルとリアルを融合した「ポケモン GO」はアドレスが不要でした。ウサーマ・ビン・ラーディンは GPS で発見され殺害されました。戦争自体も戦車隊を率いて国家と国家が戦争するのではなく、個人が個人を殺すことができる、不思議な時代が変わったのです。また、縦割りではなく、横割りの時代になったということです。

■グローバル化とパーソナル化は同時進行する

物学会の活動を取りまとめている組織はデザイントープという会社なのですが、この会社が出版の事業を始めました。IT の発達で煽りをくらい、出版業界は低迷していますが、反対に Amazon が本を売ってくれるので僕らでも出版ができるようになりました。これは大革命で、新しい時代の表れだと思います。

あるいは、ホンダは Google と完全自動運転の研究で提携し、低速でも自立するバイク「Honda Riding Assist」をつくりました。センシング機能でバイクが判断しバランスをとるのですが、感覚機能と頭脳機能をバイクが持ち始めました。デジタル技術のおかげで自立性を皆が持つようになったのです。

VR は AI の延長線上にあります。ますます野生化が進んでいると言っていいでしょう。野性的な感性や触覚、嗅覚などをキャッチし、視覚だけでなく五感に領域を広げることで、リアリティを出そうとしています。

こうした事例から見えるのはパーソナル化です。世界が広くなり、膨大な専門領域が集まり、整理整頓ができなくなったというのがその背景にあるのです。情報で繋がったネットワークによるグローバル化と、パーソナル化が同時進行しているのです。それゆえ、構造が崩壊しているのです。

グローバル化とパーソナル化は、二律背反です。分断と融合、科学と野生でもいいでしょう。二律背反だからこそ、超群体となる。極端に対立したものが共存しているわけです。

政治でも同様のことが進行しています。中国と 100%理解し合うことは今後も期待できないでしょう。常に対立しながら共存していくのです。左手で喧嘩し、右手で握手する状況です。喧嘩しているから仲良くなれないのではなく、世界が全てこの状況になっている時代なのだと言えるでしょう。

でもよく考えれば、僕と女房も喧嘩しながら仲良くやっています。相手のことを全て理解することなんて、できないのですから。彼女はもっとぼやいているでしょう。そういうことが現実の世界観だと思った方がいい。

実は美意識も同じです。美意識も対立したものが共存する時代になりました。それが顕著に見えるようになってきています。文学者の外山滋比古さんは、「いくら小説に思想を表現しても、誰一人としてそれを理解してはくれない。一人ずつの読者は、自分の思想で勝手に本を読む」と言っています。それでは何のために書くのかというと、読者を刺激し、挑発するためでしょう。読者はその小説を読むことによって、自分の小説を書いているのだと彼は表現しています。まさに断絶と共振です。

これは人間と人間がクリエイティブであるから生じることなのです。デザインも同じこと。僕がデザインに込めた意図など、誰も分かってくれません。それぞれが勝手に理解して「いいね、このデザイン」と言う。

本日のレクチャーだってそうです。僕と同じ思いで聞いている人は、誰もいないと思います。それで構わないのです。僕の話が皆さんを刺激して、皆さんの中にある思想が成長すればいい。皆さんの中にある思想が成長し、自分の思想をつくりあげていけばいい。

本を読まなきゃいけないなどと、言う必要はありません。まず、考えなさい。考えると分からないことが出てくる。分からないことが出てくるから、本を探す。気がついたら、本を読んでいるのです。自分が何を知りたいか分からない時は、本を読みようがないのです。

■センサーと頭脳でぶれていけるか

超群体は、気がついたら群れが一人の人間のように見えてくる社会です。そこに一人悪いやつがいると、混乱が起こります。不安定で、常に揺れている社会なのです。

政治家の思想がぶれていると批判する人がいます。当たり前なこと、2~3日経つだけで社会はどんどん変わってしまうのだから、当然、考えも変わらなきゃなりません。なぜか日本人は、「あの政治家はぶれていない」と評価する。むしろ揺れないと危ないと言うべきです。

人間は、この世界のように不安で不安定なものです。人間は、バラバラな骨を筋肉で支え、一生懸命立っているわけです。心も同じです。皆、不安を抱えながら、一生懸命心を奮い立たせて生きているのです。その二律背反が人間にそもそも備わっています。

しかし、そのように安定していないからこそ、美しいのです。企業も安定構造だったら、

一見良さそうに見えても、変化する社会に機敏に対応できずに崩壊するでしょう。機敏にダンスができるような企業でないと、これからは生き残れません。

中沢新一さんは『野生の科学』で、科学自体が猛烈な勢いで野生化しつつあることを指摘しています。

未来が見えない、全体が見えない、多様性の社会となり、人間全員がセンサーと頭脳を要求されるようになる。計画を立てるのはいいけれど、必ず変更する力が求められる、アドリブの時代になるのです。

むしろ、ぶれなきやいけないのです。求められる人材は、オールラウンダーだと思います。僕は50年前からこれを目指してきました。建築家であり、家具を設計し、プロダクトデザインをし、コンセプトを考え、思想と本の出版をして、研究会をやり、教育にも携わっています。さまざまなことをオールラウンドにやってきました。そしてオールラウンダーを企業の中にたくさん持つことが期待されています。

僕は今後、生命体としてだめ人間がいることについて考えたいと思っています。ミステークや癌細胞など、さまざまなだめな要素が超群体の中に必ず居続けるでしょう。それがどのように作用しても、原爆のボタンをトランプが押して世界が減びることなどないようにする仕組みを考えなければなりません。その考察は、政治家は政治家として、事業家は事業家として、建築家もデザイナーもそれぞれの領分でその仕組みを考えていく必要があると考えます。

■パラドックスというエンジン

最後にお話したいのが逆説、パラドックスという概念です。スティーブ・ジョブスは「Stay hungry, stay foolish」と言いました。彼は「腹をすかしなさい、そうすれば食欲が出てくる」「ものを知らないと、勉強がしたくなるだろう」ということが言いたかったわけで、二律背反とは生命のエンジンのようなものです。そしてそのエンジンを起動するのが逆説、すなわちパラドックスなのです。

人間は自然の一部です。その命は、自然に依存した関係で成立しています。一方で人間は、自然に依存したままではなく、自然を超えたい、跳躍して自分の創造性を獲得したいとも願っています。創作や創造は、自然からの自立なのです。自然に流される状態では、自己実現は叶いません。

生命のエンジンを起動させるためには、パラドックスという概念が不可欠です。生と死は二律背反です。その二律背反である状態が生命のエンジンとなり、生命が燃えているのだと僕は考えます。

ジョブスの言葉のように、本当に食べさせたい人には、食べさせなきやいい。そうすれば飢えて食べるようになる。組織ではなく個人の力を重視すれば組織が強化できる。一人一人

の人間を教育すれば、社会は良くなる。伝統を守りたければ革新的に行動すればいい。そうすると、どんどん新しい伝統が根付いていく。利益を上げたければ、売れそうなものではなく美しいものをつくる。これらは全て逆説です。

現在、デザインパラドックスについて執筆しています。また先頃『野生の衝動』という本を上梓しました。『野生の衝動』では、美の創作論として8つの方法論を書きました。それは「抑制」「誘惑」「挑発」「差異」「反転」「逆説」「曖昧」「原型」です。今日のところは時間切れで語りきれませんが、例えば、ミース・ファン・デル・ローエの **Less is more** 「より少ないことは、より豊かなことだ」は、抑制にあたります。

一つずつ教えていくことが教育なのではなく、デザインを勉強したくなるように仕向けられればいい。学生たちが勉強したいと思ったら、何も教えなくていい。あとは勉強の手助けをすればいいのです。教育とは挑発することであり、教えることではないと僕は思います。

深い創作の方法にも繋がる「超群体」というテーマを来年度のテーマとしていきますので、皆さんも自分の中でそれぞれの思想を育てていただきたいと思います。

Q&A

関 黒川さん、本当にどうもありがとうございました。昨年より話題がさらに進化し、黒川さんがさまざまなことを考えていらっしゃることに改めて気づかされました。まず、ディレクターの植松豊行さんからお話をいただきたいと思います。

植松 黒川さんとは長いお付き合いがありますが、もの凄く進化されていて驚かされます。こんなにメモしたことがない、というほどメモしました。それにしても黒川さんが80歳とは、いい意味での化け物というか、まさに驚きです。

さて、超群体の始まりは、アルビン・トフラーの『第三の波』ではないかと思います。僕らは1970年代に勉強しました。その頃からの流れが現在へと続いている。何か刺激を受けることによって、個はどう共鳴するか、どう反応するか。これからの社会における価値や自分の生き様みたいなものも、超群体では見えてくる、そんな大きなテーマと推察します。個と組織、企業と独立した個人が超群体というコンセプトで繋がって見えてきました。

超群体の中で、どう発信源を皆で持つか。どうセンサーとしての受動態になるかが、今後、ますます重要になると感じます。

黒川 ありがとうございます。超群体でより明確になるのは、人間と人間は本来バラバラで、融合しないものということです。「物」と人との関係においても、融合させようとするのは間違っています。携帯電話も最近手のひらに沿うようにアールを付けがちですが、それによって滑って操作しにくくなっています。とんがっていれば、操作できたのに。違和感をつくり、あえて問題を起こさせるのは大事なことです。iPhone と僕が一体になるなんて、そんな思い違いをするなど言いたいですね。物を奴隷だと考えるのが間違いです。物にはもっと尊厳があるのです。人間が尊敬したり愛したりする、すごいアイデンティティを持っているから、人間なんかと仲良しにならないと思う方がいい。そんな尊厳あるものをどのようにデザインしたらいいかと考え、構築していくべきだと思います。

Q1: デザインの領域が広がりすぎたと話されましたが、一方でデザイナーは日本の美を世界に発信するなどの役割も担うべきだと思いますが、いかがでしょうか。

A: 気持は理解できますが、それは危険なのです。どんどん拡大してグッドデザインと同じ道を歩んでしまいます。創作はパラレルワールドです。どんなに哲学を深めても、創作には繋がりません。でもどんどん広げていくと、キーワードが見えてくる。例えば美は何かと自問する。ドキドキすることや感動。それだけでなく、破壊や死にもある種の美があることに気づきます。ドキドキにもポジティブとネガティブの要素の両方に美があるな、などと考えていく中で、僕が発見した言葉は「美は命である」でした。そこには死というものも入った命です。

僕はデザインからできるだけ離れたところで命とは何かを考え、デザインしていくのです。デザインと哲学があまりに近いとグジュグジュになる。いくら思考してもデザインと繋がらないほどに離れながら、ふっといくつかの具体的な概念を発見していくのです。

こういう思考で次に書く本のテーマも決めました。「余白」です。三島由紀夫は外国人記者に「あなたの小説の欠点を教えて下さい」と聞かれ、「私は小説を華麗に書きすぎてしまうので余白がない、余白がつかれない」と答えていました。また、川端康成については「川端康成さんはすごい飛躍をする。この飛躍が僕は怖くてできない」と言っています。たぶんその飛躍が余白をつくるのでしょう。

余白は西洋のフレーミングと関係しています。建築においてもデザインにおいても興味深いテーマです。

Q2: 関 黒川さんは東アジアの文化を研究されていて、その中でも日本は奇跡的な存在だとおっしゃっています。どういう部分が奇跡的なのでしょうか。

A: 太古のインドはマダガスカルの方にあったのですが、移動してユーラシア大陸にぶつかり、地面が盛り上がりヒマラヤ山脈ができました。

南から来る風は、そこで雨を降らし、北から来る風はヒマラヤ山脈にぶつかり、それ以上は行かない。その立地がタクラマカン砂漠やゴビ砂漠、永久凍土とその周りに豊富な水源を

もたらしました。人間が生息できる豊かな自然を作りあげたのです。同時に、キリスト教もイスラム教も東アジアに入って来られず、昔からその地域にある自然思想がそのまま奇跡的に温存されてきました。一言で言うと、一神教の影響を受けていないということです。ヨーロッパ中が全て一神教に塗り固められましたが、影響されなかった奇跡が東アジアにあるのです。

中国は大陸ゆえ、民族との闘争が繰り返され、周囲を塙で囲む建築を造りました。壁で仕切られた建築は、ヨーロッパのものと似ています。しかし、海沿いの地域は壁ではなく柱の建築です。それは、自然と人間の関係が作りあげた文化です。アジアの特に日本の辺りは厳しい自然と豊かな自然という、相反したものを持っています。それが日本の建築のスタイルを生み出しました。江戸の大火でも何度延焼しても、何度も木造建築を造り直してきました。そういう文化は極めて特殊です。日本は他に類のない個性を持った場所なのです。日本を中心の視座に据える文化をわれわれが語り始めれば、日本が極東なのではなく、欧州が極西だとする見方も生じると思っています。

関 興味深いお話でした。素晴らしいレクチャーをありがとうございました。

以上

2016 年度第 11 回物学研究会レポート

「超群体 Hyper Network ランダムな時代をどう生きるか」

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 1998~2017 BUTSUGAKU Research Institute.