

2017 年度第 10 回物学研究会レポート

2018 年度活動テーマ
「役立つことから美しいことへ」

黒川雅之 氏

(物学研究会代表)

2018 年 1 月 23 日

新年最初の物学研究会は、本会の代表である黒川雅之さんから、2018年度の活動テーマ「役立つことから美しいことへ」についてご講演いただきます。来年は物学研究会が活動を始めて20年目の節目でもあります。そこで、20世紀の近代思想、近代デザイン概念を振り返り、「近代デザインを超えて現代のデザインはどうあるべきか」を考えるために、黒川さんからさまざまな問題提起をいただきながら、来年の活動テーマを一緒に深めていきます。

以下、サマリーです。

2018年度活動テーマ「役立つことから美しいことへ」

黒川雅之 氏

(物学研究会代表)



01: 黒川雅之 氏

■ 「役立つ」より「美しい」が求められている

黒川 みなさん、こんばんは。今日は「役立つことから美しいことへ」の概要についてお話したいと思います。「美とは何か」ということは、僕にとって生きる目的と言っていいほど大事なテーマです。このテーマを取り上げた理由は、これまで「役立つこと＝道具の効用」ばかり考えてきたけれど、もう一度「美しいこと＝感動」について考えるべきではないかと思ったからです。役立つことの意味はわかりやすいのですが、美しいことという意味はかなり幅広く非常に曖昧で簡単ではありません。たとえば料理の場合、栄養を重視していた貧しい時代から、おいしさを重視する豊かな時代になりました。また結婚相手の女性も、家柄のよさやお金持ちかどうかではなく、好きな人を選びますよね。ここでいう「栄養がある」あるいは「家柄のよさ」に当たるのが「役に立つこと」であり、「おいしい」「好き」に当たるのが「美しい」ということだと思っています。

そして売れる製品も同じで「役立つもの」はもはや当たり前の時代です。冷蔵庫はちゃんと冷えるし、大変便利に使えるように設計されていますが、そのことに感動する人はいません。今は、美しい製品であることのほうが求められる時代になっているのです。

■美の概念の原点とは何か

では、人が美しいものを求めるようになったのは、いつからなのでしょう。人間は二足歩行になり、手が解放されたことによって「道具」というものが登場しました。これが役立つことの歴史の始まりだと考えると、美しいものの歴史は少し後、すなわち文化が進んで初めて出てくる概念だと言えそうです。このことについて考えていくことにしましょう。

僕は、役立つことというのは、道具の概念だと思っています。たとえば、ピストル。手で殴って殺すのは大変だけれども、より効率を考えるとピストルで撃つほうが簡単だし、さらに原子爆弾を落とすほうが一挙に殺せる。役立つことというのは、そんな概念だと思います。それに対して美しいこと、すなわち美の概念とは何か。僕はこのことを考えるにあたり、美というものを人間の最高価値と位置づけることから出発することにしました。また、美の背後には、自然思想というものが見え隠れしているということも念頭に置いてください。

わかりやすくするために、エピソードを二つお話します。一つは、つい最近話題になった白鵬と貴乃花の騒動です。この問題は、相撲を格闘技と考えている白鵬に対して、貴乃花は神事だと考えている、その違いから起きた問題だと僕は思っています。貴乃花は、ある印刷物の挨拶文に「相撲は“日本古来の格闘技”ではありません。相撲とは『神道』に基づき、男性が神前にその力を捧げる神事がその根源です」と書いているんですね。たしかに相撲は、豊作祈願の信仰から興ったもので、シコを踏むのは地力（じりき）を高める呪術だとされているように、古来、呪術や神道に関係するような概念でした。

僕は、もともと相撲の中には「生きるための格闘技」と「神事」という二つの要素があって、「危険な武道の野生を封じるため」に「作法・遊戯（スポーツ）・祈り」に変質させていったのではないかと思うんですね。生き延びるため、勝ち残るために格闘技をやっているにも関わらず、それが相撲道や空手道の作法だったり、スポーツのルールになったり、あるいは遊戯にしてしまう。もっと言うと「祈り」という概念でこれを封じ込めていく。つまり、役立つことという強い思いに対して、人間はそれをマイルドにして文化に置き換えるという要素を働かせるんですね。これが美というものの出発点になっているんじゃないかと考えています。

もう一つのエピソードは、江戸文化です。江戸は町人文化なんですね。芝居小屋、相撲、浮世絵版画、吉原遊郭、大衆小説や、踊りに三味線、華道、茶道、義太夫、小唄、長唄、川柳、狂歌などさまざまな遊びにふけていました。銭湯も社交場になっていて、男女が混浴でそこで解放された性さえも行われていたと言われています。このように市民が派手になっていくと、幕府が取り締まるのですが、市民は上手に対応して、たとえば浮世絵は派手な色から、非常に地味な色、いわゆる日本の色というものを発明していくんですね。それでこんな信じられないような絵画（葛飾北斎の「富嶽三十六景 神奈川沖浪裏」）が生まれてきます。

これは葛飾北斎の春画ですが、ここでは性器が誇張され、他の部分は全部隠されています。一方、こちらの春画は、猟師と海女との行為を魚の網で上手に隠しながら、しかし何をしているのかは誰が見ても明らかだという表現をしています。僕はこれを「誇張」と「削除」と言っています。そして、その中に潜んでいるものは「欲望」と「抑制」です。この2つの正反対の概念が、江戸文化の中には常に生きています。役立つことすなわち生殖という欲望ですね。それを遊戯化すること（＝美しいこと）によって、一つの文化が生まれたわけです。

このように、人間が本来もつ野生的な欲望、生き延びるための欲望を、遊戯化したり作法にしたり、神事あるいは占いにしたりするという不思議な行動・動機があります。これが遠い先で美につながる原点なのではないかと思っています。先ほどの春画のように、エロスを芸術に変換することも遊戯化の一つだと思いますし、美というものを手元に引き寄せる手口なのだと思います。

つまり「遊戯化＝美しいこと」は、抑制して遊びに変える、ということだと言えそうです。

■節度のない道具＝道具の裏切り

ところが明治になると、こうした「美しいこと」が消滅して「役立つこと」が日本人を支配していくようになります。そして現代は、役立つことばかり考えるようになってしまいました。なぜなのでしょうね。ここで少し、道具の概念とは何かという話をしましょう。「道具の概念」というのは、近代思想が追求してきたことですが、その対局に「美の概念」があるということをお頭に置きながら聞いてください。

僕は、すべての道具は人間によって支配される、あるいは道具は節度がない危険なものと考えべきだと思います。人間は、弓・矢・槍というものを発明し、ついにはピストルをつくりだしました。初めは獣から身を守るために発明されたピストルも、人に向ければ人を殺すことができますし、それを相手に奪われれば自分を殺すものになってしまいます。そして効率を考えた結果、より人を大量に殺すために、原子爆弾、原子力という道具まで手に入れることになる。つまりこの場合の道具とは、殺すという目的のためだけに成立していて、価値はもっていないということです。それが道具のもつ、本質的な邪悪な要素だと思います。

その道具がいま、信じられない勢いで発達しています。CPUの処理能力も加速度的に進み、さまざまな科学技術によって生み出されたものは、信じられないスピードで増えていきます。こういう状態が続いていくと、いわゆるシンギュラリティの脅威が心配されるようになりますね。AIや人工知能が人間の頭脳を超え、バーチャルリアリティのテクノロジーもさらに進歩して、現実世界と見分けがつかなくなる。そんな時代が2045年に訪れるだろうと予測がされています。そういう時代が訪れると、道具が人間を裏切る、道具が反撃するという状態が桁外れの状態になるということもあるかもしれない。じつはそう簡単ではないと僕は思っていますけれども。

とにかく、道具というものは非常に人を助けるんですけど、実に実に恐ろしいものであるということをお頭に置いたうえで、道具と正反対にある美の問題を考え始めるようにし

ましょう。

■人間の最高価値としての美

さて、人間の最高価値である美の概念について触れることにしましょう。刀鍛冶は最初に神様にお祈りをしてから刀を打ち始めるのは、どうしてでしょうね。また、なぜ日本刀にはたくさんの柄や模様がつけられているのでしょうか。これは、この剣がいい人まで斬らないように、邪剣にならないようにという祈り、つまり道具のもつ怖さに対する祈りなのではないのでしょうか。

たとえば、レイモンド・ローウィは、科学がどんどん進歩する未来への夢を流線型に託したのだと思うんですね。そしてその流線型を、さまざまな道具をパッキングするパッケージとして応用することにしたのだと思います。つまり、一つの未来を表現するため、あるいは技術の未来について恐ろしさを感じたことから、装飾を施して祀り、祈ったのだと言えるのではないのでしょうか。

一方で、機能主義的な美というもの、パッケージではない裸の美というものもあるように思います。でも、これ（LEATHERMAN SKELETOOL）をよく見てください。ただ機能だけを追求しているように見えて、じつはそうではない。柄のところの穴のあけ方やディテールに、美に対する強い意識があります。この銃（ベレッタ 92）も、この飛行機（B-2 ステルス戦略爆撃機）も同様に、機能だけでなく美しいものをつくらうという意識がある。つまり、機能美もまた装飾であり、一つの「様式美」なんですね。

建築もしかり。ミース・ファン・デル・ローエが提唱した「LESS IS MORE」は、雑音を削除して見えない価値を誇張することだったんですね。フィリップ・ジョンソンのガラスの家も同じです。ザハ・ハディドはまた違う形で空間を表現していますけれど、これらの近代デザインは古い装飾をはぎとって新しい装飾をまとうようになった、と考えることができます。

そうなると、デザインとは装飾だと言ってもいいのではないのでしょうか。美というものは装飾というかたちで表れてくる。そしてその装飾は、恐ろしい道具が勝手に人を殺さないように、という祈りなのではないか。つまり「デザインは祈りであり、欲望の抑制だった」というふうに考えることができると思います。

■美とは主観的な概念である

僕は、美とはサブジェクティブな存在、すなわち主観的な概念だと思っています。美は一人ひとりの心の中に生まれるもので、同じものを見てなんとも思わない人もいるわけですね。また、秋に見ると美しかったのに、春には美しく見えないこともある。このように非常に曖昧で不安定で、揺れるようなもの。それが美なのではないかと思います。

ここで大事なのが「心象」というキーワードです。たとえば、ここにコンピュータが存在するのは、僕がこのコンピュータを認識したから、僕の心象としてコンピュータが存在するんですね。これが自然思想という東アジアの美意識に潜んでいる大きな力です。つまり、僕が見て、僕が触れたからこれは存在するのであって、見えないのに存在することはない。これが東洋の手法だとすると、西洋では神が存在を証明したからそれはある、という考え方は、

古代ギリシャでは、アリストテレスによって「知」の文化が生まれました。そしてキリスト教が生まれると、古代ギリシャの知の思想を利用して、神を絶対的なものにするために、さまざまな理論を構築していく。それが哲学です。そして近代に入って科学が発展すると、科学の真実と神の存在が繋がって近代思想ができあがります。それで、ニーチェは「神は死んだ」と言ったんですね。キリスト教が圧倒的多数を占めるヨーロッパにおいては、それほど神という存在は偉大で、神が客観性というものを存在せしめたのです。

こうした「知」から「神」「科学」「近代思想」という大きな流れがある西洋に対して、東洋の思想は「心象」ですからいつまでも主観的です。ですから美しいものがあるのではなく、美しいという感動が心にわき上がるとき、人の心の中に美が現れるのだと、僕は思っています。ですから、自分だけの美を探すことのほうが大事で、普遍性ということは考える必要さえない。これが美というものの本性だ、と開き直ったほうがいいだろうと思います。

■挑発するデザインの構造

僕は「デザインとは挑発だ」と考えています。僕が大学生の頃に読んだ、外山滋比古という文学者の本には「読者が小説家の思想を読み取っているかということ、100%誰も読み取っていない。じつは読者は小説家の本を刺激の出発として自分の思想で自分の小説を心の中で書いている」という内容が書かれていました。ですから、僕がしゃべっているこの思想も、一人ひとりの思想を通じて聞いているので、そのまま伝達することはできない。つまり、挑発して人の心に気付かせるしかないんです。これをもっと拡大すると、デザインとは本質的に伝達ではなく挑発だということになります。

では、お渡しした「挑発するデザインの構造」の図を見ながら説明していきます。まず左側の「役立つこと」から見ていきます。僕たちは、飢餓、煩悩、命の危険、生存競争、夢・願望、欲望、不安といった宿命的なものを感じ続けています。人間は、食べてもまたすぐに腹が減りますし、女性を見ると性欲が湧いてきて愛し合いたくなる。酒からも逃れられない。また、あらゆるところに命の危険が待っています。原始時代はもっと激しく命の危険がありましたから、勝って生き延びなければならない。だから武器をつくろうと思ったり、武道というものを発達させたりした。また、夢や願いというものも持っています。

こうしたたくさんの欲望があって、それが満たされぬ思いで不安になるわけです。人間は生まれながらに不安であると僕は思っています。時々不安になって落ち込むのではなく、落ち込みっぱなしなのが人間の本質で、意欲を駆り立てることで自分を持ち上げているだけなんですね。落ち込んで立ち上がり、また落ち込んで立ち上がる、お腹が空いてもものを食

べ、またお腹が空いてものを食べる。そうやって生命のエンジンのようなものが、僕らの存在を支えていると思うんです。こういう宿命的なもの、その欲望をなんとか満たそう、不安から逃れたい、という気持ちの延長に「道具」という概念が登場します。

次に、右側「美しいこと」に向けて線を引っ張って書いてあるのが「自然と道具への畏怖の念」。先ほども言いましたように、道具は裏切るという恐ろしさがあります。さらに、計り知れない自然への根源的な恐れや、限りない煩悩の恐ろしさ、理解しきれない社会への怒りと願望など、こうした「念」を表しています。この「念」は、非常にサブジェクティブな視点で、左側の道具の思想との間には大きな壁があります。そして、この右側の非常に主観的なものを小文字の「design」、もっと技術も含めたプロデューサーのようなデザイナーの領域を大文字の「DESIGN」としています。

では、こうした畏怖の念を抱えながら、われわれはどのように生きていくか。そこで登場するのが「脱出・飛躍・解脱」です。そして脱出・飛躍・解脱するために具体的なかたちとして表れてくるのが、先ほどからお話している「祈り」「祭り」「儀式」「作法」「遊戯」「装飾」「様式」なんですね。ですから祈りが美だと言うこともできるし、じつは美の根源とは脱出、飛躍、解脱だと言ってもいいのかもしれない。ちなみに、美を発生させる力をもつものとして、脱出、飛躍、解脱という言葉を使っていますが、まだ適切な言葉を探している最中なので、最終的なものではないということをつけ加えておきます。

■千利休、倉俣史朗、ゴータマ・シッダールタ

では、どうすればこの「脱出、飛躍、解脱」を実現できるのか。これを理解するために千利休、倉俣史朗、ゴータマ・シッダールタの3人の例を見ていきましょう。

まずは千利休から。彼の特徴は、反抗、新しがり屋、目立ちたがり屋です。この画像は「待庵（たいあん）」という木造の数奇屋で、現存しています。本来、日本の建築には窓も壁もないのですが、千利休は壁を土で埋めて、そしてそこに穴を開けて正反対の建築をつくったんですね。そして、棧をわざとずらしたり、入り口の横に刀掛けを設けて、武士の命である刀を取らせたり、にじり口を設けて頭を下げなければ入れないようにしました。これらすべてが、豊臣秀吉に対するアンチテーゼなんですね。こうした反抗を通じて、彼はある美というものを探していたんです。

二人目は倉俣史朗。彼は僕が大変親しくしていた友人で、二度と出ないであろう天才です。彼にぞっこん惚れ込んでいたエットレ・ソットサスは、「倉俣史朗はパンチングメタルやコココーラの破片や折れた枯れ枝で、フェイクフラワーで、プラスチックで、美しい詩を詠った」と語っています。つまり、汚いもの、もう捨てるもの、美しくないもの、ゴミのようなものを使って、美しい詩を書いたと言っているわけです。

彼もやはり、反抗をしていたのでしょ。籐の椅子に金属のワイヤーを巻いて、それを焚き火で燃やして金属だけを残した作品（ビギン・ザ・ビギン）や、照明器具（通称オバQ）など、いつも裏返して、美を俗悪なもので表現したり、テンションをコンプレッションで表

現したり、あるいは存在を非存在のように表現したり、ということをやりますね。これもまた先ほどの「解脱」であり、「アイロニー」であり、「遊戯」の一つだろうと思います。

3人目はゴータマ・シッダールタ。お釈迦様のことですが「35歳のシッダールタはガヤー地区のほとりを流れるナイランジャンナー川で沐浴したあと、村娘のスジャータから乳粥の布施を受け、体力を回復してピッパラの樹の下に坐して瞑想に入り、悟りに達して仏陀となった」と言うんですね。僕はスジャータから乳粥をもらったというのは、スジャータと愛し合ったという意味なんじゃないかという穿った見方をしていますけど。

じつは、シッダールタは6年間苦行をするんですが、食べないとか、立ちっぱなし、座りっぱなしといったあらゆる苦行をしても悟れなかった。それで、沐浴をしてもう苦行はやめた。きっと酒も飲んで、スジャータと愛し合って、欲望に溺れきって、その後で木の下に座ったことで悟りを開くことができたんじゃないかと思うんですね。

先ほど、デザインとは挑発することだと言いましたが、この3人が行ったことも挑発だったと思います。そのような挑発（気付かせること）が、一つの美を探し出すためのデザインの一つの重要な方法になるだろうと思っています。

■デザインの深層をつくる四つの要素

先ほどの図に戻ります。先ほどもお話したように、右側を主観的な概念として見てください。これを「様式」「原像」「反抗」「願望」という四つのテーマによって、具体的な解脱の方法をお話しします。つまり、これが一つのきっかけになって、人々の中に美を生み出す力になるに違いないというものです。

まずは「様式」。これは桂離宮の建築です。数寄屋風寝殿造りという言い方をされていて、構成的には寝殿造りですがディテールは完全に数奇屋的なものをもっています。これもある一つの様式と言っているんじゃないでしょうか。どうしてこんな美しいものがずっとずっと昔にできたのだろうか、写真を見るだけでも毎回感動します。

また、SANAAや安藤忠雄も一つの様式を生み出したと思います。そして僕も、僕の様式を生み出したつもりです。この建築（家具住居）のアイデアが出たのが27歳のときで、具体的に実現したのが32~33歳の頃でしょうか。最近またこの考え方を元に、中国でいくつつくり始めています。僕は好奇心旺盛なので、様式を決めることは潔くないと思って、いつでも次の新しいものを探していろいろなこと手がけてきました。けれども、僕の原点はこの27歳のときにあったなと気付いて、今頃になってひとつの様式に向かおうとしています。

2つ目は「原像」。たとえばこれは、ヨーゼフ・ホフマンの椅子を原型として中国で生産している椅子で、椅子の原像というものを探そうとして生まれたものです。こちらの椅子類は、nextmaruniのときの提案です。日本は床の上にあぐらをかいたり正座をしたり、椅子とベッドを兼ねたような畳というものがあって、椅子の歴史がないんですね。そんななかでどのように原像を探したかということ、建築なんです。日本人にとって椅子とは建築なんだと。

それで左側の椅子は建築をイメージしました。でも建築の中に建築をつくる必要はないので、アームだけ残して周りを切ったのが真ん中。さらにアームもいらぬということ切ったのが右側の椅子です。このように原像をイメージして、それから小さく小さくしていくなかで見つけた椅子です。そこからさまざま椅子が生まれてきました。

こちらは箸です。昔はきつと木の枝を箸にしたに違いないと考え、木の枝のような箸をつくりました。本当は一つの材料でやりたいんですが、上のほうは金属になってしまいました。

これはソニーのデザイン (One Slate) ですが、これも原像から出発したものだと思います。デザインには中心となる解脱のようなものが必要ですが、そうした深層だけでなく表層的な部分も必要です。その表層部分も見事にできているところが、やはりソニーさんの仕事だと思います。

ダイソンの掃除機は、風というものの流れをどう捉えてゴミを処理するかを考え、フィルタでゴミをとるといふ掃除機の流れを変えました。小さな遠心分離機がたくさんあるようなこのかたちは、彼が発明した原型であり原像だと思います。

こちらは建築の原像。建築には二つの原像があるんですね。一つは穴という空間、もう一つは鳥の巣のようにモノでできているものです。空間というの、じつは穴なんですね。僕は青島で、穴をつくった建築をぐっと持ち上げる、すなわち大地そのものを建築するという提案をしています。できあがるとこのように、空を反射して空みたいになるだろうと。

これらは穴の建築空間の原型ですね。これは日本ではたくさんある当たり前の建築ですが、それを見た西洋の近代建築家たちが感動して、近代建築の主な方向になっていきました。千利休が西洋から壁を取り寄せたように、近代建築家たちは東洋からこの柱梁という方法を取り寄せていくんですね。

三つ目は「反抗」。すでにお話した中にいくつか出てきましたが、バスキアもその一人ですね。ニューヨークの街で壁に落書きをするところから始めて、大変評価されながら 27 歳で亡くなってしまいます。街そのものに絵を描く、すなわち街に対する反抗だったとも考えられますね。

そして、残念ながら最近亡くなったヨーガン・ルールというファッションデザイナー。彼は沖縄で拾ったプラスチックのゴミを使ってこんなすばらしい照明器具などをつくりました。また、マルセル・デュシャンのように、レディメイドと称して既製品の小便器にただサインだけしたものをギャラリーに置くという、とにかくありえないことをやる。これも一つ重要な要素です。

これは僕が 35 歳ぐらいのときにつくった時計です。時計だから正確でなければいけないものを不正確にする。偶然に支配させる。こちらは、強度があつて強くなければいけないテーブルを和紙でつくったもの。そして、白いモダニズムに対するアンチテーゼとして黒いモダニズムをつくらうとしたのが GOM シリーズです。こういう僕の中の小さな反抗は、常にデザインの方向になっています。

最後は「願望」というテーマです。これ（レイモンド・ローウィーの蒸気機関車）は、まさに願望ですね。夢がいっぱい込められていましたね。それからスティーブ・ジョブズも夢に生き、それを禅の思想で裏付けをしながら人生を送りました。彼らはデザインというよりもモノを生み出しています。従来はデザインしてからモノをつくるまで、一つの出来事だったんですよ。それがデザインだけ切り取られて、あなたは図面書くだけでいいよ、絵を書くだけでいいよ、というとんでもないことをさせられるようになった。でも、本当のデザイナーというのは、スティーブ・ジョブズのように最後までつくって販売することまでやるのがデザイナー本来の仕事なんですね。僕はスティーブまでにはなれませんが、僕自身も自分の会社のブランドとして製造したり、本も自分の出版社をつくって自分の会社で出版しようとしていたりするのは、昔のカタチを取り戻そうという思いがあったと言ってもいいと思います。

欲望を実現する「道具」にあるのは、技術的な問題がほとんどです。それを前提としたうえで、情緒やスリル、触覚、気配、神秘性、可愛い・かっこいい、といった非常にデリケートなものを考えることがとても重要で、それがデザインのすべてだと言ってもいいくらい大事なことなのです。

またパフォーマンスをよくしようとか、プロダクティビリティをなんとかしようとか、ユニバーサルティ、エコロジー、サステナビリティといった社会性の概念を付け加えれば、すばらしいデザインになったと思込む風潮がありますが、僕はそうではないよと。それもちろん大事だけれども、その前に美というものが抱えている巨大な意味を読みとっていただきたい。

デザインの深層には様式・原像・反抗・願望というものがある。そして、情緒やスリル、サスペンスというデザインの表層があり、デザインの社会性がある。表層と社会性だけではなく、深層のデザインまで入れることによって、美というものに近づけていけるんじゃないか。そして、美しいデザインをつくるのではなく、美を心に感じられる刺激をつくるのがデザインなのだと思うのです。

最後に、これはユーラシア大陸の地図ですが、ローマのあたりで神という概念が生まれ、それをベースにして今度は科学と出会うことで近代思想ができました。アジアには「混沌」という中国の思想があって、その影響を大きく受けながら日本は「情と美」という文化をつくりあげました。

東アジアには自然思想がころうじて残りましたが、キリスト教思想＝近代思想はわれわれの観念の中にたくさん入ってしまっているんですね。けれども、近代思想が終わりになりそうな今、自然思想を元にした美というものを、もっともっと学んで追求していきたいと思っています。今日は、ありがとうございました。

Q&A

関 ありがとうございます。では次に質疑応答に入りたいと思います。

Q1 美があるのではなく、美を感じる心が美を生み出すというお話ですが、美を楽しめる、美をたくさん発見できるというのは、美をたくさん感知できる資質をたくさんもっているかということが重要になってくるのでしょうか。

黒川 美というのは、心の中でしか生まれませんから、最終的な美というものはないと考えたほうが正しいのではないかと、思うことです。すごいデザインができるんですよ。もしも最終的な美というものがあると考えると、美がすごく簡単になってしまってもっと深い問題にならない。美のためなら死ねると、命を燃え上がらせること。

Q2 黒川さんの中で芸術とデザインを線引きされているのか、あるいは裏表の存在と捉えているのか、何かしら定義があるのではないかと推察したのですが、その辺を聞かせていただけますか。

黒川 線引きはしていません。人工物をアーティフィシャルというように、元来アートは「つくる」という非常にピュアな意味だったのに、次第にどこかに寄せられてしまって、芸術という領域ができただけのように思うんですね。だからアートというものをよそ者扱いしないで、レオナルド・ダ・ヴィンチの時代に戻って、建築もアートもデザインも全部溶かして「つくる」というくらいの概念に戻したいんですよ。ですから、直接的な答えを出すのであれば、デザインはアートだと思います。じつは、この表をつくる時芸術という言葉も入れてあったのですが、こうした理由から最後になって一切省くことにしました。とても重要な質問をしてくださって、ありがとうございます。

以上

2017年度 第10回物学研究会レポート

2018年度活動テーマ

「役立つことから美しいことへ」

黒川雅之 氏

(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 1998~2018 BUTSUGAKU Research Institute.