

デザイン美学のための序論

山田佑樹（指導教員 堀茂樹）

慶應義塾大学総合政策学部2016年9月卒業

yuki_yamada@me.com

キーワード：日常性の美学、デザイン美学、Gernot Böhme、イサム・ノグチ

1. 研究概要

現代ではどのような行為や概念も「デザイン」となりうる。それに対する問題意識が、デザインという活動に携わる・携わらないに関わらず、広く共有されていることは昨今では自明なことである。デザインとはいったい何か。この問いは闇雲に制作者や受容者に、観念的な回答を要求するものではあってはならない。この問いはデザインの弁別的条件を問うものだ。具体的に言えば、デザインの現在までの在りよう、「デザインとはこうである」ということを示す、史実の観察に基づく事実と、「デザインとはこうあるべき」というデザインについての哲学的な議論、その両極端に向けられている問いである。

このような状況下で、本研究は、デザインという行為・概念と、美学という哲学の分科的学問との接点を探求した試論である。デザインが美学を、美学がデザインについての議論を、それぞれに必要なものとして要求していることを、論じ明らかにすることが目的である。美学とは、感性的認識や美、あるいは芸術を主題とする哲学的学科である。未だ、「デザイン」と「美学」を関連させた議論は、幾つかの議論によって簡単に触れられるのみであり、議論が開始されていないと言っても過言ではない。それ故に「デザイン美学」という名称に対して、学問領域としての確固たるステータスはない。とりわけ、日本国内の研究としては、

哲学としての美学の学問領域のうちに、デザインについての議論が専門的になされることは、これまでなかった。諸外国においては、美学の射程を「わたしたちの生や身近な現象」に向ける「日常性の美学¹」というものが現代美学として論じられ、ドイツではゲルノート・ベーメによって、日常性の美学の範疇において議論すべきテーマとして「デザイン」という概念は示されている²。しかし、ゲルノート・ベーメ（Gernot Böhme 1937-）の議論は、デザイン美学を論ずるのに必要な概念を舞台装置として準備までしたが、デザイン美学そのものを論ずることにまでは至っていない。

デザインという概念は、広義での美学（美術史学や実験的な手法を用いた芸術研究〔science of art〕）においても、「工業についての問題」として扱われてきた。このような背景もあって、美学領域のなかで出現することはこれまで少なかった。筆者個人の研究意欲で言っても、デザインの制作の研究から、真理を求めるとなると、美学の研究に至ったし、美学的議論とデザインについての問題は、必然的な通底がみられる。しかし、美学においてデザインを論ずることが可能になるのは「感性的認識の学³」として17世紀中庸に名付けられた「美学」が「芸術や美的体験を本位とする美学」から開かれ、「日常性の美学」によって、人間のありように深く影響することが強調されるようになってからである。デザイン美学についての研究

¹ Yuriko Saito, *Everyday Aesthetics*, Oxford, New York, 2007

² Gernot Böhmeの著作のうち『感覚学としての美学』（井村彰ほか 訳）、2005。（原著名：Asthetik, Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2001.）によって、主に示される。

³ Alexander Gottlieb Baumgarten『美学』（松尾大訳）、2016。（原著名：Aesthetica, Frankfurt, 1750/58.）によって、明らかに主張されることである。

は、現代において「デザイン」概念そのものについての学問的探求の基盤を構築すること、美学において「日常性の美学」の議論を「自然美学」などに次いで展開させる役割を担っており、今後の美学研究において必要とされるものである。

本研究は、まず「デザインとはこうである」というデザインの状況を正確に確認するために、一般的に「バウハウスからデザインは始まった」とされる明らかな史実的誤解を解くために、デザインについての史実を最小限に示した。そのうち、言語学的な理解においては、イタリア語の“disegno”以前、ラテン語の“designare”まで遡ることができる概念であることを意味を中心に論じた。

他方では、美学において、日常性の美学についての議論の展開が要求されることは、17世紀中庸に起こった美学の初期構想を所以とすることを確認した。そして、日常性の美学の中において、デザイン美学を論ずることがどのように可能であるかを、ペーメの研究を中心に読み解く。そして、筆者自身が美学する、という意味において、デザイン美学のなかで、物をどのように認識するのか、そしてそのような認識によって、物が私たちにとってどのような存在となるのか、ということ、物と「道具」という概念を分別し論じることからはじめた。「人間の物化」などの表現としても用いられる「物」概念であるが、ここでいう「物」とは、正確には「道具」のことを指すべきだろう。道具とは、概念史のなかにおいて「目的の表れ」として在るものである。機能美なる概念は、美学の範疇で論じられてきたような美的範疇のものではない。機能美という概念は、感性的認識による快ではなく、理性的認識による納得を由来とするある種の満足であるからである。機能美によって作られる理想的なものとは、つまり完全な道具として在るものとなる。デザイン美学の議論においては、そのようなデザインによって作られる物のあり方が、私たち人間にどのような認識を「反転(inversion)」させてくるのかが論じられる⁴。私たちが物がある認識によって眺めると、私たちが

物からそのような認識によって眼差されるという、一見すると摩訶不思議な議論である。ペーメはそのことを「語りかけてくるフォルム」という概念であったり「夜がわたしを見つめている」といった経験で人は既に知っていることであるとする。このような、人間の物認識が、どのようにして人間の認識へと反転するのかという感性的認識論的問題を、デザイン美学の範疇で明らかにすることに取り組んだ。

そして最後に、これまで作られてきた作品や物のうち、このような議論の例証となる作家、作品として、イサム・ノグチの《ブラック・スライド・マントラ》(1988年)を取り上げた。アメリカと日本の間に生き、自らの両義的な自己同一性に苦しみ生きたノグチは、晩年、「滑り台」とも「抽象的彫刻」ともいえる、ブラックスライドマントラという作品を完成させる。この作品は、人々の受容にして、芸術的作品でありながら、道具である。《ブラック・スライド・マントラ》は傷つく芸術作品である。毎日子どもたちのお尻によって磨かれて「傷つけられて」いる。その一方で、鑑賞をはじめとする代替不可能な芸術作品として子どもたちに、市民に、眺められている。このようにして開かれた芸術作品は明らかに、完璧な道具ではない。街の中心部のパブリック・アートとして行政にリクエストされた《ブラック・スライド・マントラ》は、物が「道具性」から脱しうる可能性を示している。そして、この物の両義性についての問題はデザインの議論である。《ブラック・スライド・マントラ》にみられる認識のありかたは、デザイン美学の議論において、私たちの物の認識の議論に留まることなく、私たちが人間をどのように認識し、存在を規定するか、という認識の展開の例証たり得る。それについて、具体的には「傷」概念が、物の脱道具化、人間化の例証たり得る。本論文は、デザイン美学が論ずることは、古典美学が論じてきた、芸術・美・感性のうちに終着するものではなく、人間の日常性、ひいては人間のありかた、私たちが人間をどのように眺め、認識するのか、という議論に繋がると結論付け

⁴ Gernot Böhm 『感覚学としての美学』(井村彰ほか 訳), 2005. (原著名: *Asthetik, Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Paderborn: Wilhelm Fink Verlag, 2001.)

る。その議論の価値は、デザインが自明性を喪失した現状と、美学が現代の人間の在りようを射程に入れようとする現在において、互いにその役割を求められるものである。

2. 研究における引用部について—本原稿で取り上げるゲルノート・ベーメの議論を中心に—

「〔感覚学としての〕美学が関係する三つの領域、すなわち自然、デザイン領域、芸術を一つづつ見ていきたい。〔…〕『自然』の美学においては、ある特殊の『美的』な自然認識というものがあるのかどうか、あるとすればそれは自然に関して何を認識するのか、それを明らかにすることが課題となる。デザインの美学について言えば、『デザイン』という語を広く一般的に捉えて、生活世界の審美化に関わる美的労働として考えるならば、実在的なものの審美化を成し遂げる可能性を用意することが今日では期待できるはずである。」（『感覚学としての美学』, p.12）

「実在的なものの審美化とは、最もあからさまな言い方をすれば、美的な粉飾、加工であり、私が採用したい術語で言えば、あらゆるものの『演出＝場面化』である。われわれは、演出されたものとともに生き、演出されたものの中で生きている。このような、さしあたりそれ自体は月並みで他愛もない事柄が問題となってくるのは、われわれが関わらざるをえない環境の演出、物の演出、人間の演出が本来的で決定的なことになっていくときである。ここに至る傾向は、後期資本主義の段階にあることを示しているように思われるが、かつて私はこのことを美的経済と名づけたことがある。〔…〕新しい美学は、実在的なものの審美化の克服のうちにその解決を求めなければならない。」（『感覚学としての美学』, pp.15-16）

「美的経済の段階では、演出価値が作り出されるような、社会全体から見てある特殊な分野が形成されるようになる。あるいはそれは、演出によって費やされる労働であって、社会全体の労働の中でも伸張している部門である。ここには、デザイン、化粧、広告、そして建築、都市計画、景観設計などの職種だけでなく、テレビをはじめとする多くのマス・コミュニケーション・メディアも当然含まれる。このような分野を見てみると、美的労働という言葉のもとに理解されるべきことは、物や人間や観念の『現出』に関わる労働だということである。したがって、美的労働という概念は、演出の仕事というよりも広く、芸術的生産活動の領域全体を包括する概念である。進展しつつある実在的なものの審美化は、美学への挑戦を表明している。美学はもはや芸術という庇護された領域にのみ関わることはできず、美的労働の所産に全般的に取り組んでいく必要がある。」（『感覚学としての美学』, p.18）

「物の知覚とは何であるか、われわれはここで次のようにまとめることができよう。それは、身体を備え、何らかの属性を有し、ある場所に存在している何か、そしてそれが現前していることによって、何らかの方法で気づくようになる、何らかの雰囲気や算出している何か、その何かを確認することである。物は、そのようなものとしてはもちろん間接的にしか知覚されない。物の知覚とはある特殊な知覚であって、基本的知覚である雰囲気や感知から始まって、抵抗、差異化、さらには狭めのプロセスを経て成立するものである。物の知覚とは、何らかの属性を備えた、ある身体的な『このこれ』を確認して位置確定することである。」（『感覚学としての美学』, p.243）

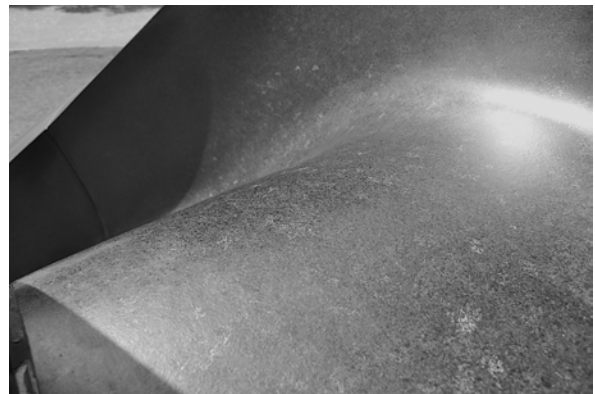
3. 図版



図版1 《ブラック・スライド・マントラ》
(1988年)



図版2 《ブラック・スライド・マントラ》
裏面の滑り台のための階段。



図版3 《ブラック・スライド・マントラ》
滑り台のための斜面〔黒御影石〕は削られている。