The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	「かた」と「かたち」について
Author(s)	増山, 和夫
Citation	デザイン理論. 1994, 33, p. 80-81
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/52993
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

「かた」と「かたち」について

増山和夫／京都工芸繊維大学

はじめに

一般に，デザイナーはその専門性（職能）の証として，「かたち」を追究しているとされる。しかしながら，通常彼らは「かたち」そのものについては寡黙である。それは，「かたち」が，言葉で説明したり，知識によって理解できるものではなく，直観的に感じるしかないからである。「かたち」について説明しようとする時，人は「かたち」そのものよりも，その依ってきたるところ，あるいは，その意味，解釈，すなわち「かた」について語ろうとする。ところが，何事も全体として総合化されたものは，それを構成する部分，要素によっては説明しきれない創発性をもっている。したがって，全体を総合的に捉えようとしなければ，その本質を把握することが困難である。「かたち」はまさにそのような全体であって，部分的要素が各々もっている特質以上のものを，総合的に感じとるしかない。特に，デザイン活動の成果としての新しい「かたち」は，既存の経験や知識では説明できないのが普通であるから，なおさらのことである。

「かた」について

「かた」は通常，抽象的で，具体的な「かたち」を持たず，目にも見えず，手に触れられないもので，「かたち」の作り方あるいはそのでき方を制御するものである。ものごとのしつらえ方，行為・行動の仕方，すなわち「しかた」である。「鋳型」「型紙」のように「かたち」のある「かた」を作るときに働くのもこの「かた」である。また，われわれが自然の「かたち」について科学的に得た知識，美しいと感じる形態，プロポーションの原理・原則，法則性なども，その自然の「かたち」を導く「かた」として理解されている。さらに，合理的な組み合わせ，秩序だった比例のシステムを実現するために用いられるグリッドやモデュールなどの寸法体系なども，美しい「かたち」を構造的に律していくための技術であり，「かた」となるものである。このように，すべての「かたち」を規定し，導くのは「かた（「方」「仕方」，あるいは姿勢，態度としての「気質（かたぎ）」など）である。そして，「かたちある物事」は，その「かた」を伝える媒体あるいは手段である。何事においても「基本」となるものが「原型（「かた」）」となって，現象としての「かたち」が具体的かつ多様に展開される。またそのような多様な具体的展開（現象としての「かたち」）から，やがては新たな「かた」が抽象され，それが再び新しい「かたち」として具現されるということが繰り返される。

「かたち」について

デザイナーが働きかける対象は，作られる製品そのものよりも，それを取り巻く人々である。道具・機器，設備，装置などを計画するにあたって重要なのは，それらの使い方を通して，生活様式を体系づけ，方向づけ，作法（作業方法）を導くことである。したがって，道具にはさまざまな生活の型，行動の仕方，ものごとのしつらえ方などが社会的に共有されるものとして封じ込められていなければならない。それは，あるべき「行為のかた

ち」が達成されるような「場」をモノの内に系列化することである。デザイナーが注目すべきはモノに関わる人々の「行為のかたち」である。言うまでもなくモノそのものも「かたち」を与えるべき対象であるが，その「かたち」は，あるべき「行為のかたち」，すなわち「パフォーマンスの達成の仕方」を「かた」として成立すべきものである。

デザイン問題の構想

社会的な問題状況は，さまざまな反省すべき「行為のかたち」の集合である。デザイナーは，そのような状況を前にして，現象としての「かたち」を感じとり，そこに潜む「かた」を反省的に捉え，「問題」を構想し，新たにあるべき「かた」を創ろうとする。モノの「かたち」は，そのような「かた」によって導かれ，具現される。そして，モノの「かたち」を介して「行為の仕方（作法）」を伝え，「生活の仕方（暮らし方）」「人間らしい生き方（文化）」に働きかけようとする。このように，「かた」と「かたち」の関係は，階層的かつ循環的である。

われわれを取り巻く問題状況の構造を明らかにし，そこから何を問題として提起するかということは，人間の基本的な行為遂行の出発点である。解決すべきコトを探り，実現すべき望ましいコトを明確に構想した後に，作るべきモノの性能が浮かび上がってくる。達成すべき性能は，作るべきモノを構成する諸要素の属性（機能）を人間の目的に沿って制御することによって実現される。

デザインは，既に習慣となってしまった「行為のかたち」を反省的に取り上げ，未だ習慣的になっていない行為をその対象とする。われわれが未来の「かたち」として取り上げるべき「行為のかたち」は，混沌とした問題状況の論理的な分析から直接的に導き出されるものではない。それは現状の把握と認識を踏まえた上での直観と構想力の飛躍によってはじめて可能になる。この構想力こそ，現実の世界を対象として，問題状況をただ受動的に受けとめるだけでなく，そこから新たに「あるべきコト」の概念を生成することの根底にあるものである。何事につけても，新たに始めようとするときには，まずは新しい「かた」を探らなければならない。デザイン問題の構想は，現実の問題状況を構成している説明し難い「かたち」の集合から，あらたな「かた」を構想することである。「かた」は，社会的な約束，価値の体系，あるいは，知識，経験を踏まえながら，これから作ろうとする新しいモノの使い方，行為・行動の仕方についての新たな構想として導かれる。

おわりに

デザイナーがモノの「かたち」のありようを決めようとする時には，状況としての「歴史・文化」，「生活空間」や「場」において，そのモノにまつわるさまざまな「行為の仕方」すなわち「かた」に注目しなければならない。そのような「かた」は，「作り方」や「使い方」だけでなく，広くは企業体や行政組織のあり方にまでおよぶ。このような事情から，いまやデザインの概念は，生産されるモノの造形に対してのみならず，事業領域の設定や新規事業の開発，そして業務プロセスの変革，組織そのものの存在価値とその存在理由の再構築，企業体や行政組織の再編，革新にまで適用されている。通常，デザイン領域の拡大を標榜して話題にされるこれらの事柄は，それぞれがデザインの対象になり得ると言うよりも，それらが形成する「かた」と「かたち」の階層構造を踏まえて，デザイン問題が構想され，それに相応した奥行きと深さを持ったモノに収斂させられることが重要である。