The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	<書評>元井能，鍵和田勉，中西徹「生活空間の造形」京都大学美学美術史学研究会編
Author(s)	渡辺，眞
Citation	デザイン理論. 1972, 11, p. 97-98
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/53632
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

書評

元井 能，鍵和田 勉，中西 徹

「生活空間の造形」

——京都大学美学美術史学研究会編
「芸術的世界の論理」創文社，1972年——

この書評は「芸術的世界の論理」(京都大学美学美術史学研究会編)の第十三章「生活空間の造形」と題された章に含まれた3点の論文についてのものであるが，これらの論文はそれぞれの観点から，デザインの本質的でしかも現代的な問題であるところの生活空間とデザインについて論じられたものである。3点の論文とは，元井能氏の「生活空間における美の成立」，鍵和田勉氏の「生活空間における家具の役割」，そして中西徹氏の「現代デザイン思潮への反省」である。

第一の「生活空間における美の成立」においては，デザインの抽象的理念に対し，あらゆる造形がそこから発生してくる基盤としての生活空間の解明が試みられている。建築史や美術史で扱われる記念碑的建造物に対し，一般民衆の建物に注目するならば，日本の柱構造と西洋の壁構造という相違は，明らかに生活空間すなわち風土の相違によるものである。風土とは，単なる自然的条件のことではなく，「人間とのかかわりあいの意味をもち，人間の行動の場としての生活空間」なのである。そしてそれは又人間の感情を表出する場所でもある。根源的に人間は風土すなわち生活空間の中に生きつつ，それを感情的に了解し，表現してゆくのであり，ここにこそ生活空間における美の成立の基盤があるのである。このように人間と風土との関係を論じ，筆者は，現代生活空間が技術化され一様化されていくことに対して，生活空間への感情的了解仕方の根源性からの注意をうながしている。デザインも他の諸領域と同様に，普遍的なものを目ざすものでなければならないが，この普遍性へ到る過程において，このような人間の具体的特殊的な生活環境や生活姿勢を無視するならば，この到達さえ成功しないであろう。

第二の「生活空間における家具の役割」においては，家具を研究する場合単にその形や様式さらにその実用的機能からだけでは，家具そのものを十分に解明することはできないのであり，時代の生活様式との関係から研究することの必要性が説かれている。家具をその発生において考えれば，たとえば椅子は単に座るための道具として現われたというより

も，むしろ権力の誇示や権威の象徴のためという意味が強いのである。それ故椅子の機能というものも，単に生理学的解剖学的諸条件の問題でなく，社会的文化的政治的な問題なのである。つまりその時代の生活姿勢こそ問題とされるべきなのである。メソポタミアやエジプトでは椅子の形態はその支配階級の生活様式を反映しており，ギリシャではその市民階級の生活姿勢を反映している。そして椅子の真に実用的機能が注目されたのは，産業革命にともなう近代社会成立以後のことである。ここから，家具についてのカテゴリーつまり美における象徴的装飾美と実用的機能美，機能における象徴的機能と実用的機能が分類されるようになるのである。現代の家具デザインの3つの流れ，すなわち機能主義的な家具の量産化，家具を室内空間の装備要素とみなすシステム化，そして工業化や規格化に対する家具の個性的形態化なども，それぞれ現代の生活空間ないしは生活姿勢を反映したものと考えられよう。

第三の「現代デザイン思潮への反省」においては，現代デザインの工学技術との密接な結びつきにあって，デザインとは何かということが論じられている。現代デザインは，かっての物を物として作るという純機能主義的思想に対し，物の表現性を重視した社会学的意味論的なアプローチをその主流にしていると思われる。当然このことは，デザイン存在が環境の一要素であること，ひいてはデザインが「物が如何に空間にあるか，また物が如何に社会にあるか，という存在の仕方を見つめる」環境デザインへと展開していく。環境デザインというものをそのプロセスからながめれば，ここに工学技術におけるシステム・デザインと結びつく。しかしシステム・デザインにおいて，デザインは単に機能をスタイル・アップするだけであるというのであれば，それはかっての応用美術，装飾美術と異なるところがない。そこで著者は，アレクサンダーの考えを取り上げ，表面的な形ではなく，形を操作するところに現われる秩序そのものを問題とし，彼の言う形操作の一つのタイプである相似法すなわちシミュレーション・リサーチ（模型操作による探究）に注目し，このモデル形成におけるイメージの重要性を説くのである。そして結論として，「デザインとは物を作るということだけではなく，社会的な意味連関を作ることであり，環境そのものを作るものでなければならぬ」と主張されている。

以上3者の論文とも生活空間に焦点を置き，それを成立せしめる社会的，文化的，歴史的な背景の中でデザインを考えようとしている。現代の探究の多くの分野において，物を孤立した実体として見ることは，否定ないし修正され，力動的関係において捉えようとされており，デザインにおいても当然このような思潮を積極的に取り入れなければならないであろう。

京都工芸繊維大学 大学院　渡辺　眞