

## REVIEW ESSAY

山田忠彰・小田部胤久編、2007  
『デザインのオントロジー』ナカニシヤ出版  
山崎正和、2007  
『装飾とデザイン』中央公論新社

山田忠彰・小田部胤久編  
ontologia  
del disegno  
sinfonia di etica con estetica  
デザインのオントロジー  
倫理学と美学の交響

ナカニシヤ出版



# デザインの文法

高橋 幸

## 1 はじめに

近年、あらゆるもののデザインがよく論じられるようになった。デザイナーによるデザイン論だけでなく「デザイン」概念の美学・芸術学的、思想史的考察も深められはじめている。そこでは、かつてデザインは美学・芸術学における基礎概念のひとつであったことが指摘され、近代以降のデザイン概念（モダン・デザイン）との差異が明示されるといった再考の試みによって、デザイン概念を鍛え直し、新たな美学的思考やデザイン学を打ち立てることが志向されている。

芸術との関係で言えば、デザインは「制作学（ポイエーシス）」における「模倣（ミメーシス）原理」であるという点で作用美学としての「芸術」と親和的であった。だが、近代以降の「芸術」が自身の目的以外の目的連関に組み込まれない自律的なものとして確立し、モダン・デザインは経済的条件や消費者の要求、将来の使用者と

の関係といった新たな「社会的連関」のなかに組み込まれたものとしてある。古典的デザインが芸術における造形行為の本質を意味したのに対し、モダン・デザインはこの非自律性のために近代以降のデザインは芸術ではない造形活動を指すものとして定立されている。このようにデザインと芸術をめぐる概念布置は大きく変化している。

本稿で取り上げる1冊目は山崎正和による『装飾とデザイン』である。山崎は劇作家としてデビューし、美学・思想界を担う一論者として活躍した人物で、社会学的関心に基づく著作（『柔らかな個人主義の誕生』、『社交する人間』など）も多い。本書では具体的なものに寄り添いながら独自の美学的・社会学的観点を生かした分析がなされている。2冊目の『デザインのオントロジー——倫理学と美学の交響——』（ナカニシヤ出版）は、山田忠彰・小田部胤久編のアンソロジーになっている。両氏は2000年に『スタイルの詩学——倫理学と美学の交叉——』

(ナカニシヤ出版)を編集しており、いずれも倫理学と美学との交わる場所にスタイルやデザインがあるという構図をとっている。

本稿はデザインとは何かという問いをめぐり、次のような構成によって考察を進めていく。第2節でデザイン概念を把握するためにスタイルとデザインとの概念的関係を整理する。第3節で山崎正和の議論の魅力とその理論的限界を明示するとともに、これは美学・芸術学において一般的に共有される限界であり、『デザインのオントロジー』に集録された安西信一論文、小田部胤久論文にもそれを見ることができるとを明らかにする。第4節で『デザインのオントロジー』の中でも遠藤知己論文で展開されているデザインの「文法」の議論を参考に、デザイン意図とデザインされた形態<sup>もの</sup>とが差異化されつつ同型的に語られることで意味の複数性が発生してくるというデザインの独自の「運動」を解明する。

## 2 スタイルとデザイン

では、山田忠彰・小田部胤久が編者をつとめた『デザインのオントロジー』(2007)とその前著『スタイルの詩学——倫理学と美学の交叉——』(2000)を参照して、スタイル概念と比較しながらデザイン概念についてまとめている。彼らは<スタイル/デザイン>の両概念が美学と倫理学の両領域の交点に発生するものと考えているが、両者の関係については明確には論じられていない。本論文が考察対象とするデザインとは何かということを明らかにするためにも、スタイルとの違いをそれぞれが特に美学、倫理学とどのように関わるのかという点からまとめておく必要があるだろう。

まず、美学領域における両概念の違いからはじめる。美術史・美学理論の成立と展開の経緯をみれば、美学理論において中心にあったのはスタイル(様式)研究であったことは明らかである<sup>1</sup>。一方、デザイン——とくにデザインが芸術(技芸)作品に適用されはじめた最初期であるルネサンス期のデザイン——はデッサン dessin と同じ disegno を語源とする、構想(デザイン)をデッサンによって描き出し<形><sup>2</sup>を作り出していく作業は、構想を明確にしていくことでもある。デッサンという手作業とデザインという頭での構想の相互作用は、モダン・デザイン概念の登場以来よく指摘されていることである。ここからスタイルとデザインの違いを述べると、デザインはいかに作るのかという制作の実践の場において用いられる概念であり、スタイルは出来上がった作品を分析する際に用いられる記述的(分析)概念であるとまとめておくことができるだろう<sup>3</sup>。

次に、倫理的な用法における<スタイル/デザイン>の違いの方は、美学領域におけるほど明確な差異は出てこない。スタイルから見ていくと、先に見たように美学者はスタイルの基本単位をある時代、集団、主義、学派の作品レベルにおくものに対して、倫理学者はスタイルを「人間一価値存在論的な含意」(2000: ii)において捉え、スタイルの単位を個人に還元していく傾向がある。個人と歴史的(集団的)な意識(佐藤泰邦 2000:25)との交点においてスタイルが発生するという構図がとられ、多くの場合、これは歴史的・社会的な意識や法則性に対する個人の生という問題として論じられる<sup>4</sup>。倫理的にデザインが用いられるときもやはりこのような個人への焦点化が起きている(→①)。

また『スタイルの詩学』(2000)において、

美学者久保光志（2000:137）がスタイルの「倫理性」ではないが「規範性」に言及しているのでもちらもあわせて確認しておこう。久保は「スタイル」を「規範的な意味と記述的な意味とが対比されるのが常である」というように2つに区別して整理している。ここでいわれているスタイルの規範性とはすでに内容の定まった形式としてのスタイルが制作の際に〈形〉として先行する場合に、規範的に働くということであると解釈してよい。スタイルが創作の現場（実践的場）において適用される際にはすでに内容の決まった、ある〈形〉として想定される。これに比して、デザインは内容の定まっていない形式の付与、すなわち、内容それ自体の創造・制作という営為を指し示す意味合いが強い（→②）。以上からデザインとスタイルの違いをまとめると次の2点に要約できる。

- ①デザインは制作という実践の場において用いられる概念であり、スタイルは制作された作品・形態を分析する際に用いられる記述的（分析）概念である。
- ②スタイルが創作の実践的場において適用される際には、すでに内容の決まったある〈形〉として想定され規範的に働く。一方、デザインは内容の定まっていない形式の付与、内容それ自体の創作を指し、創造・制作という営為それぞれ自体を指す。

スタイルやデザインは一般的に美学的な文脈で論じられてきたが、これを倫理学との関係で扱うことは、編者である山田をはじめとした論者たちが打ち出した新たな問題設定である。たしかに、彼らによってスタイルとデザインの違いや関係性が明らかにされたとは言いきれない

い。これは世界<sup>5</sup>における人間、自然、文化といった問題系を考える際にデザイン概念を用いることの必然性や、デザイン概念によって見いだされる問題の新しい位相がまだ見通しきれていないということでもある。美学と倫理学との交点という観点からデザイン概念についての考察を深めるとい問題設定そのものは重要なものであると考えられるため、本稿ではさらにデザイン概念の考察を深めることでこの問題設定に寄与していきたい。この目的に沿うものとして次に挙げるのが山崎正和による『デザインと装飾』である。

ここで本稿の議論の方向性を先取りしておく、スタイルとの比較で描出されたデザインの特徴①はデザインという概念が二重の意味（構想・意図としてのデザインとデザインされた形態<sup>もの</sup>）で使われているという議論につながる。特徴②はデザインの議論が、これまでの美学的議論で考察対象とされてきた造形という営為そのものの本質に触れる議論であることを明らかにしていくことにつながっていく。

### 3 デザインと装飾

『デザインと装飾』（山崎正和）の魅力は著者独自の社会学的・美学的視点に基づいて具体的なものに寄り添った洞察を展開している点にある。たとえばギザのピラミッドと古代中国の青銅器を比較し、前者の三角形の反復が規則性を生み、それが普遍性と無限の世界への親和性を作り出していることによって軽快さを持っているのに対し、後者は表面を覆い隠す高浮き彫りと暗鬱な文様によってそれ自体で内に閉じて全世界から背を向けている感覚を与えており、それが重量感をもたらしているとして描写する。造形

的装飾によって与えられる重さをこのように語り、さらにそれは普遍性と個別性という軸上の両極への誇張という運動としてであると読み解いていく手つき。造形とは個別性と普遍性をそれぞれの方向に誇張しようとするものであると形式化し、同じ形式を用いてニューヨークの街が規則的で普遍的なのに対して、ラスヴェガスの街は基本形に過剰装飾が付け加えられたものであり、隔離と孤立を自認する街の特殊性を顕現していると描写している。ここで注目したいのは、ピラミッドや壺や街を歴史的・実証的に研究する立場がもつ視点とは全く異なった分析視点である。このような特異な分析の背後には、造形とは秩序と逸脱、簡素と過剰といった二項対立の両極のいずれかへ誇張するものである(山崎 2007:25)という考え方がある。たしかに、われわれがなにかを目の前にしたときそれを造形物であると認識するのは、それが何らかの過剰さ、あるいは、簡素さ、秩序化や逸脱があるときではないだろうか。簡素さか過剰さが造形であることの必要十分条件をなしていると言えまいが、十分条件であるとは言えるだろう。したがって、秩序的なものと逸脱的なもの、簡素か過剰かといった二項で捉えることはわたしたちが造形物に持っているリアリティの一部を構成するものである。

造形とは二極いずれかへの誇張であるという見方から、造形とは対立する意志の産物であると山崎は定義する。そのなかでもより統一的意志によって造られたものを「デザイン」、対立的な意志に引き裂かれているものを「装飾」(または装飾品)とする。また、この統一的意図から作られるものを「基本形」、複数の意図から作られるものを「異質な形」とも呼んでいる。「形がひとつの見方により強く支配され、

いいかえれば基本形がより単一に保たれていればいるほど、その形はより純粋なデザインの産物だといえる。反対に物が二重のものの見方に支配されて、基本形に異質な形が付与されたという印象が強いほど、そこには装飾的な形があるという言い方が可能になる」(山崎 2007:114)。ここから、山崎が考えたデザインと装飾を次のようにまとめることができる。

- (a) 造形意志の二様態：デザインとはより統一的な意志のこと、装飾とは対立的な意志のことである。
- (b) 造形意志に基づく産物(形態)の二様態：ひとつの造形物の中に、デザイン=統一的意志による形態と、装飾=対立的意志による形態がある。ひとつの造形物の一部はデザインという原理によるもので、他の一部は装飾原理によるものであるという考え方である。このとき、デザインは基本形をつくり装飾は基本形に異質な形を付け足す原理であるとされる。

山崎は「別の形を付け足すとき、私たちはそれを『飾る』と呼んでいないだろうか」とし、装飾は「何か余分なもの、非本質的なもの、過剰になりがちなもの」であるという。〈基本形／異質な形〉=〈飾られる形／飾る形〉だ。

しかし、本当に「ボタン」と「飾りボタン」とは区別できるだろうか。「飾りボタン」それ自体でひとつのボタンなのであってどこまでが基本的な部分でどこからが装飾的な部分であるのかということは区別しがたいことのように思われる。たとえば〈胸／飾りボタン〉という区別であれば、〈飾られるもの／飾るもの(装飾品)〉という境界線と一致するため、両者は経

験的に区別することができる。山崎自身はこの点を曖昧にしているが、彼の概念設定を忠実に敷衍していくならば、装飾品の中で基本形と異質な形は区別されなければならない。これを経験的に区別することはかなり困難なのだが、いかにして可能なのか。そう問うてみると、山崎はボタンの基本形を観念的・アイデア的なものとして想定していることに気づく（山崎 2007：52）。ではこのような概念設定によって何が見えて、どのような問いに答えることができるだろうか。それは、基本形をつくる原理をデザインと指し示すことによって、人間の「基本形を形造る」という営為そのもの、つまり、造形の本質を問うような問いの対象を指し示すことができる、ということである。

さらに補足してここで対象化されたものをもう1つ指摘しておかねばならない。造形という行為そのもの、つまり、造形という構想の力の作用のカウンターパートをなすものは、構想の力の作用に抵抗するとともに、その抵抗を痕跡として自らの上に残し、そこに造形の作用があったことを示す（出来事化する）「もの」そのものである。山崎において、この「もの」もまたヒュレーに近い観念的・アイデア的なものとして考えられている<sup>6</sup>。デザインという統一的意志によって有形にされた無形の「もの」は、さらにその統一的意志を分裂させる原理である装飾によって、そこにあった無形のもの存在を感知させられる。〈デザイン／装飾〉という山崎の独創的な概念設定に基づく思考展開によって、造形作用そのものとその造形に抵抗する「もの」そのものという、双方ともに経験的には同定しにくい、いずれもこれまでの美学において主題化されてきた主要概念＝対象物が論じ直されている。

ところで、このような山崎の議論に対していくつか問題点を指摘しておかねばならない。その1つは、一般的にデザインはかならずしも装飾と対立するわけではないということである。アイデアを直観する理性的能力は「デザイン」と相性が良く、アイデア主義者の中にはキケロの時代から装飾嫌悪があったことは事実であるが、「装飾品をデザインする」という言い方もまた通用してきたことを考えると、山崎のように完全な対概念として立てることに対しては疑問が残る。

また、山崎は古典的なデザイン概念とモダン・デザイン概念との差異を大きく取り上げず、連続的なものとして捉えているように見受けられる。特に現代における、建築・インテリア・インダストリアルデザイン領域を中心に発展してきたモダン・デザイン概念は、いわゆる「装飾」と対立するものとして考えられてきた。この語感を採用すれば山崎のような概念設定が導き出されるのだが、これは古典的なデザイン概念とモダン・デザイン概念との断絶を指摘している現在の学術的考察には基づかない概念設定であり、この点は批判されてしかるべきである。

だが、このような概念設定を用いて山崎がしようとしていたことが何であったのかを考えてみるならば、それは造形とは何かという「造形の本質」を問うことであった。これは美学的・芸術学的思考が一般的に対象としている問題でもある。そのことを検証するため、美学的議論を担う論者の議論として『デザインのオントロジー』における小田部胤久論文（第6章）を見てみよう。小田部は「内的デザイン」と「外的デザイン」を、「内なる知性な形」と「この内なるかたちがそれ自体としては形を持たない質料に置き入れられるとき」に生じる作品として区別し、古典的デザインにおいては内的デザイ

ンの外的デザインに対する優位性が言われてきたことに疑問を付している。内的デザインと外的デザインは相互作用であること、また内的デザイン自体が「断片」としてあるためにその確固たる優位性は疑わしいということを主張している。外的デザイン（デザインの産物としての形態）と内的デザイン（意図・構想）の相互作用であると捉えたときにはじめて前面化されるものが、創作における構想を事前に制約する質料であり、創る身体の習慣・態勢といった物質的なものであるとしている。

また、庭園におけるデザインを論じている安西信一論文（第5章）では、自然を必須の要素とする庭園において劇的に前景化されるのは、自然がデザイン＝意図の障害や競合者になるということであるとし、自然がいかにデザイン＝意図を超えるのかということ論じている。

以上から、小田部の〈形への企て／形作られたもの〉、安西の〈デザイン＝意図／自然〉における区別の軸は共通しており、両者とも両項の相互関係性と前項の優越性の疑わしさを論じているといえる。この概念的な区別は山崎が〈デザイン／装飾〉概念に基づいて展開した結果導き出した〈造形という行為そのもの／造形に抵抗する「もの」そのもの〉に相当していることから、山崎の議論が現在の美学的思考がもっている一般的な形式と同型的であることが確認できる。

造形物を目の前にしたときに、造形物の本質としての基本的な形を構想すること、また異質な形によって、引き裂かれた造形物がその裂け目に「もの」そのものを見せるとするような見方は、われわれの美学的視線を作っている一般的な構図に近いものとしてある。だが、経験的に区別できない差異を用いた理論的構成はある

閉塞感を伴っているのではないか。すなわち、古典的デザインにおける「構想」の「形態（素材、もの）」に対する優位性を、構想の優越性の揺らぎを論証したり、両項の相互作用性を指摘したりすることで覆そうとしたとしても、やはりまだ古典的デザイン概念が敷いている〈構想／形態〉という二項対立の枠内のなかにとどまり続けている。この閉塞性を打開する方途がないだろうか、そう問うたときに重要な示唆をもたらすのが『デザインのオントロジー』の遠藤知巳論文である。

#### 4 デザインの文法

遠藤は18世紀全般にわたって強い影響力を持った思想家シャフツベリのキャラクターリスティクス「諸特徴」（『人間、習俗、意見、時代の諸特徴』、Shaftesbury, 3rd Earl of 1714 → 1968, :Characteristicks of Man, Manners, Opinions, Times(2nd ed.), 3vols., Gregg.) の分析を通して、当時の技芸＝技術 ars、公共性と美をめぐる十八世紀的な意味空間（語ること／考えることを深く規定している条件）を描き出すことを目指している。ここで言われている「諸特徴」とは端的にいえば思考の複数性の表象のことであるが、20世紀以降の意味論の空間ではなく18世紀的な意味空間だからこそ発生した固有の現象であるという点で重要であるとされる。この論文の全体枠組はキャラクターリスティクス「諸特徴」を説明変数とすることで、捉えにくい「意味空間」なるものをそのメルクマールとなる「複数性」から描出するものとなっている。とくに美や公共性概念のまわりで発生している複数性を主題とすることでデザインの様態が捕捉されている。遠藤はこれまでも〇〇世紀的な意味空間

という言い方で、現在から見た（つまり現在の意味空間の中から見た）現在とは異なる意味空間——それは言語平面上での概念布置の違いだけでなく、その平面の構成のされ方それ自体も含むものである。また意味空間・言説空間とは「本当は言説空間なるものが、それ自体として自律しているわけではなく、「物質にも似た固有性と硬さを持って反復される一定の言説群の配列というほかない何か」であるのだが（遠藤 2006:56-57）——を捕捉することを試みてきた。遠藤は 19 世紀的な意味空間においては一般性・普遍的に定立されている「美」や「公共性」概念が機能しているのに対し、18 世紀的な意味空間においては現在言うところの「美」や「公共性」が、互いに反射し微調整しあうことをともなう「対話」によって確立され共有されるかたちで成立していると指摘する。「美」や「公共性」の観念は対話し続けられるその言説の連鎖の中で微妙な差異をもって分散しているものとしてある。

そのような意味空間のなかで、「公共性という語彙の出現を許容した瞬間に『芸術』は公共性の従属関数になる<sup>7</sup>」（遠藤 2006：210）ということはハーバマスをはじめとしてこれまでの社会思想研究の中で広く言われてきたことであるが、遠藤は「そのうえで（美による）経験の特異性を確保しようとする運動が発生」（遠藤 2006：210）していると指摘する。それを美と公共性の連関が「再び分散へと送り返され続ける」運動であるとも述べ、「この送り返しの様態こそが、『デザイン』に近い何か」だという。さて、このことを評者なりに解釈してみようと思う。遠藤が同じ論文の中で取り上げている自己反省の形式を例にとると分かりやすい。シャフツベリは自己反省を自己への発声を伴った語りとして考えている。つまり、自己反

省する内面は常に具体的な発声される言葉の次元に送り返される。この発話は対話というかたちをとって言説の連鎖を形成し、その連鎖の空間に自己反省が投げ返されながら、徳の出来事化と徳概念の連鎖的な形成が発生し、また複数の美言説の連関が発生する。このような徳の一般化（公共性概念の確立）とともに美も公共性の従属概念として一般化されるのだが、しかし美は独自に経験の特異性を確保しようとする運動をしているという。これはおそらく美に関する言説が具体的な経験性の平面に送り返され出来事化することで複数の美概念が発生していることを指していると考えられる。公的言説と連続していく私的言説として、発話・対話のかたちで美が語られ続けていくこと、それが「経験の特異性を確保しようとする運動」である。

以上のように理解することでデザインの特徴の一つを遠藤論文から引き出すことができる。すなわち、デザインとは美に関する言説の連鎖による美の複数の発生という運動に似たものであるということである。

遠藤論文からはもう一つ特徴を引き出せる。これは、具体的にデザインの概念的変遷をまとめているところから明らかにしていこう。遠藤は次のようにまとめている。ルネサンス期には神によってデザインされた世界（＝自然）ということ为前提としていたため、デザインとは人間が神のデザインを把握し模倣する技術の一領域としあった。そのとき「デザインは自然から直接引き出せないのだが、にもかかわらず同時に自然のあらゆる場所に遍在する」ことになる。このときデザインであるものとそうでないものとは存在論的に区別されていない。つまり、神のデザイン意図とデザインされたものとしての自然の区別が曖昧にされているため、あらゆる

場所に存在する自然に対して、デザイナーである神が読み込まれていく。シャフツベリの時代になると、デザイン能力の主体としての神が消去され「自然がデザインされてあることを自然自身のデザイン形成能力の中に読み込」むようになる（遠藤 2007：203）。自然が自然をデザインすることになり、自然はデザインされたものでありかつデザインするものであることになる。このとき「自然が形成したデザインと、デザインを産出する自然の能力との関係」（遠藤 2007：203）は未決定になっている。そして、現代でもデザインという言葉でデザイン意図・構想とデザインされた形態という二つのものを表わしているが、その区別は経験的に明確に同定できるものではないという意味で曖昧である。「たぶん現代では、制作者の意図と図案＝非自然化された形態との区別が未決定になる」（遠藤 2007：203）。ここから、遠藤が述べるデザインの特徴の二つめとして、デザイン意図とデザインされたものとしての形態の区別は曖昧になっているということが導かれる。たしかにデザインされた造形物において、どこがデザイナーの意図によるもので、どこが意図的ではなくたまたま偶然・自然にそうなってしまっただけなのかということは分からない。われわれはデザインにおいてデザインされた形態にデザイナーの意図を読み込むという形でそれを見ていることに気づく。

これら二つを特徴とするデザインは、遠藤論文において次のように定義されている。デザインとは「意図の伝達と、伝達の終点にある（と同時に伝達自体を出来事化する）形態<sup>パターン</sup>とを、差異化しつつ同型的に語る」ことである（遠藤 2007:221）。遠藤はこれをデザインの文法と呼ぶ。デザインとはデザイン意図とデザインされ

たものとしての形態の双方を指し示す言葉であり、両者の間の区別は実は曖昧であり、曖昧であるにもかかわらず、デザインの形態に即してデザイン意図を語りたくなるもの、それがデザインである。何かを目の前にし、それをデザインの産物だと認識するとき（それは山崎が述べていた過剰な秩序化や逸脱、簡素さを認識したときだと言ってもよいだろう）、そこにデザイン意図を読みこむ。どこまでがデザイナーの意図でどこまでが自然な形態なのかは区別できないのだが、その区別が未決定にとどまるからこそ何度も意図は形態という出来事の平面に送り返され続ける。最終的な形態と意図とはこの意味で差異化されるのである。端的にいえば、何が意図で何が自然による結果なのかということが決められないからこそ過剰な意味づけ（複数性）が発生してくるということだ。

遠藤の議論は、一般的な美学的思考の理論的限界を打開しはじめている。デザイン概念における意図と形態という二重性については他の論者も言及している。佐藤康邦（第2章）が明かすように「本書『デザインのオントロジー』の編集意図として、デザインという概念には、装飾美術に係わる一概念という側面と、美術を離れた世界観的水準で、世界に対していわばイデアの観点から示す模範という側面との二重の側面が与えられている」（佐藤 2007：37、下線は引用者による）。この二側面は美学的、あるいは倫理的ともいえるものであるが、前者はデザインされたものの形態に、後者はデザイン意図に焦点化したものということもできる。安西の〈デザイン＝意図／自然〉、小田部<sup>8</sup>の〈形への企て／形作られたもの〉という区別の軸も遠藤の〈意図／形態〉と共通している。だが、

彼らが後者と前者の相互関係や有意性の転換を主題化しているのに対し、遠藤はそもそも前者と後者の区別自体がじつは未決定にとどまるということを描いている点で異なる。そして、その区別が曖昧だからこそデザイン意図は常に出来事性の平面に送り返され、送り返しという運動が一つの形態<sup>もの</sup>に対して微妙な差異をはらむ複数的な意味（意図）づけをもたらしているという、デザインの独特な運動を明らかにしている。

## 5 おわりに

最後に、以上のようなデザインのもつ運動と社会学の文体との関係について言及しておこう。遠藤知巳は『言説分析の可能性』（2006、佐藤俊樹・友枝敏雄（編）、東信堂）の中で、われわれは「どれほどの実質の意味があるのかよくわからないが、かつその空虚さをどこかで知っているのに、にもかかわらずコトバを迂回することなしには『現実』に辿りつけない」という回路の中に生きているとし、そこでは「コトバと『現実』とがどこかで不可分に」なり、「コトバ／解釈の回路を経巡ることで、私たちは社会と出会う。というか、このような『社会』が『ある』ということと、かかる解釈の回路があるということがほとんど区別がつかなくなる」（遠藤 2006：31）というようにコトバと社会の関係を述べている。具体的な出来事としてのコトバの平面にしか社会を見いだすことができないということは、デザインされたものとしての形態にしかデザイン意図を見ることができないという事態と似ている。デザインはデザイン意図とデザインされたものとしての形態との差異が曖昧だからこそ、意図が形態に送り返され、形

態に意図が読み込まれるという運動が繰り返し起こるのであった。これがものに過剰な意味づけを与える。社会もまたこのような運動による言葉の言説の厚みによって物質に近いかたちで「ある」とされるものである。

本稿は遠藤知巳のデザインに関する洞察に基づいて、デザインがもたらしている独自の運動、解釈の回路＝文法を考察した。これは古典的デザイン概念が敷いていたデザインされる物質に対するデザイン意図の支配という二項関係を、意図と形態との区別しがたさという観点から崩していくものである。デザインという概念は具体的な形態<sup>もの</sup>に造形意志・構想を見たくなるときに呼び出される概念である。美学・芸術学的なデザインの考察はそれが具体的なものとしての作品を対象としてとりあえず措定できる点で、ものから言葉（意味）の回路が立ち現れてくるさまを考えるモデルとして適合的なものである。また、このようなデザイン概念の考察をさらに深めることは、美学の復興やあらたなデザイン学の構想における鍵であることも間違いないだろう。

## 注

<sup>1</sup> 美術史・美学理論は当初哲学の一分野をしめる感性の学として成立した。バウムガルテンの『美学 Äthetics』（1750）にはじまり、シラー、カント、ヘーゲルらによって哲学の一領域として美学が体系的に論じられた。その後、美学の学的確立のため体系化が推し進められるが、そのとき研究対象となったのが「スタイル（様式）」（とくに装飾の様式）であった。ゴットフリード・ゼンパー Gottfried Semper（1803-1879）の『様式』（Der Stil in den technischen und tektonischen Künsten, oder praktische Aethetik（1860-1863））や、オーウ

イン・ジョーンズ Owen Jones(1809-1874)の『装飾の文法』(The Grammar of the Ornament 1856)をはじめとし、ドルメツチュ H.Dolmetsch の『装飾の宝典』において装飾や様式の類型的整理がなされ、アイロス・リーグル (1858 - 1905) の『様式の問題』(1893)において装飾や様式の心理学的研究が進められゴンブリッジらに受け継がれる。ヴェルフリン(1864-1945)は『美術史の基礎概念』(1915)においてルネサンス様式とバロック様式とを比較検討し5つの基礎的な対概念提示し、カント、シェリング系譜の芸術論を引き継いだ新カント学派(マルブルク学派)の影響を受けたカッシーラーの『象徴形式の哲学』、パノフスキー(1892-1968)のイコノロジー研究、フォション(1881-1943)の『形の生命』などもある。このような概略をみただけでも、美術史研究が「スタイル(様式)」を対象とすることによって独自の類型、形式を整えていったということが分かるだろう。

<sup>2</sup> 河合大介による『デザインのオントロジー』書評論文(『美学 233』(2008))では、安西信一の<デザインを超えるもの>、小田部胤久の<将来からの断片>、山田忠彰の<デ・サイン構造>の議論から、本書の主旋律を「デザインとはある完結した<形>ではなく、将来における可変性へと開かれた<形>を作り出すことである」(河合 2008:128)とし、現在における美学とデザイン概念の間の亀裂をスプリング・ボードとして新たなデザイン概念(デザイン学)を模索することが目指されているとまとめられている。ここからは、デザインとはたんに造形行為をさすのではなく、可変的な<形>を作り出すような造形行為のことであるとしていることが確認できる。

<sup>3</sup> もう少し美学成立期におけるスタイルについて確認しておく、美学はその学的対象を「自然美」から人の手によって作られたものの美(芸術美)へと

移し、また芸術のうちの「技術」と区別される「観照的な美」を中心的対象とすることで精緻化されてきた。ロマン主義初期にはすでに<美学/技術の学>という区別が見られ(『初期ドイツ観念論・初期ロマン主義』)、普遍化可能な一般的「美」の概念を観照的に考察する美学は実践的な技術や知識の学としての芸術(技芸)学から区別されることで成立したといえる。この軸に重ね合わせて、スタイル(様式)は作品を分析するという視点を中心とする美学において展開される記述的(分析)概念であり、デザインは製作という営為を指すような実践において用いられる概念であると整理することができると考えられる。

<sup>4</sup> 例えば次のように。個人の生に焦点化していくと、「<私>という物語—テキストは、語りのスタイルをもつものである。このスタイルは、しかし、意味内容と区別された外的な形式といったものではなく、<私>の創造の様式ないし形成の様式 modo di formare[Pareyson.1954:28]、このテクスチュアの織り方にほかならない。そして、この様式・織り方を離れて<私>の内容はありえないのであり、これは内容としての<私>そのものだといってよい」(山田 2000:239)。ここでは「個人の生」の内容がスタイルであると考えられている。

<sup>5</sup> 山田の近著『エスト・エティカ——<デザイン・ワールド>と<存在の美学>——』(2009)によれば、デザインとは人間の創造力すなわち自然を対象化し変形を加えながら「新たなもの」——所謂精神的な(理論的・実践的な)形式・内容をも含めて——を創造する力のことであるとし、それによって形成された世界を artificial world=designed world としている(2009:4)。山田は「制作」という営為は制作者の持っている「世界観」の表象であるという前提を置き、デザイン概念によって「世界」を形作ること、世界の中で存在を考えることを考察しよ

うとしていることがわかる（＝『デザインのオントロジー』）。一方「スタイル」概念の規定は次のようなものである。「<スタイル>の形成・創造こそ、人間の生の営みそのものであり、その意味の証である」（山田 2000: iii）「人間が自らの生きる世界をまさしく<世界化する>ということはどのようなことなのかを、<スタイル>という概念によって明らかにする」（山田 2000: iii）としている。このようにスタイルとデザインの明確な差異や関係性は確認できない。

<sup>6</sup>「装飾の目的はものの見方というときのあの『もの』という存在、すなわちデザインが形造って目に見える対象にするが、それ自体としては見えない無形の『もの』そのものを垣間見させる仕掛けだと考えられるのである」（山崎 2007: 52）。

<sup>7</sup>美的対象が私的所有から公共のものになるという所有的性格の吊りによって、人間の一般的能力としての美は公共性の従属概念として成立したというもの。これまでのシャフツベリの「無関心性＝脱自己利害的態度（Disinterestedness）」もカント美学の美的判断形式との連続において注目されてきた。だが、遠藤はそのような公共性に回収仕切ることのできない美の運動を 18 世紀の意味空間の固有性に目を向けることで明確にしている。

## 文献

河合大介, 2008, 「書評『デザインのオントロジー』」, 『美学 233』美学会: 128-130.

遠藤知己, 1989, 「西洋近代における<幸福>の言説——知識社会学的研究——」東京大学大学院社会学研究科提出 修士論文.

——, 2006, 「言説分析とその困難（改訂版）——全体性／全域性の現在的位相をめぐって——」『言説分析の可能性』（佐藤俊樹・友枝敏雄（編）、東信堂, 27 - 58.

山田忠彰・小田部胤久編, 2000, 『スタイルの詩学——倫理学と美学の交叉』ナカニシヤ出版.

——, 2007, 『デザインのオントロジー——倫理学と美学の交響』ナカニシヤ出版.

<sup>8</sup>小田部論文の後半では主観としてのデザイン構想は世界の事物（客体・客観）との相互作用からなっているということを指摘し、デザインとは「断片——「偶然と必然の織り成す伝承の過程によって<形作られたもの>」——であり、その断片がデザイン構想を誘発しているとされる。このようなデザインは将来への「企て」として全体性を暗示・示唆する力であるとされている。このあとに展開される「形作られるべきものを<見出す>というデザインの営みはなお現在において関係してはならず、<形作る>という将来の行為によってはじめて実現される」（小田部 2006:187）という議論、すなわち「形作られるべきものを<見出す>というデザインの営みはなお現在において完結してはならず、<形づくる>という将来の行為によって初めて実現される」という議論は興味深いものである。しかしなぜ「完結して」いないのかという理由が、「デザインする生は『いまだ将来のものである作品に支えられ』なくてはその『均衡』を保ちえないものだからである」に置かれており、「『均衡』を保ちえない」という事態がどういったものなのか曖昧で具体的・経験的にどういったことであるかが想像しにくいために、説得力を欠いているように思われる。

山田忠彰, 2009, 『エスローエティカ——<デザイン・ワールド>と<存在の美学>』ナカニシヤ出版.

山崎正和, 2007, 『装飾とデザイン』中央公論新社.

(たかはし ゆき、東京大学大学院、tyuki\_5@hotmail.com)

(査読者 池田和弘、南後由和)