

[研究論文] 深澤直人-デザインの思考における《もの》の位相

師玉真理¹・土橋光²

1 基礎・教養教育センター（人文社会系列）

2 グローリー株式会社

The Topology of 'The Thing' in Naoto Fukasawa's Thoughts of Design

Shinri SHIDAMA¹, Hikaru TSUCHIHASHI²

Abstract

Naoto Fukasawa is one of the best-known Japanese product designers working today. He says, 'a design outline is exactly that: the outline of an actual object. This is also an outline of the surrounding space, the outline of a hole left in space by removing the object. Design consists in finding that outline.' His philosophy and methodology of design have been deeply influenced by the concept of 'affordance' proposed by James Jerome Gibson. 'Affordance' is a key concept in ecological psychology, which refers to properties of the real world that provide us with potential 'meanings' or 'value' of a macro-order.

This paper surveys the distinctive factors of Naoto Fukasawa's ideas on design, and the goal of this paper is to articulate the significance of his design ideas.

Since Fukasawa encountered the concept of 'Affordance' and introduced it into his design theory, his creations have reflected its principles. Additionally, he has also enhanced the concept of 'affordance' and extended its possibilities as the methodology and ideas of design.

This essay demonstrates that these methodological and ideological possibilities lie in Fukasawa's unique perspective of 'the thing' as 'the material'. We also show that the topology of 'the thing' (as 'the material') in his thoughts of design has the potentiality for thinking beyond modern paradigms.

Keywords: affordance, product design, material, representation

1. 序

“ものづくり”というとき、出来上がった作品は作り手にとって自己表現なのだろうか。“表現”を広く解すれば、確かにそうともいえる。そして、もしそうであるならば、表現する自己と表現された対象としての“もの”（作品）は、思想的文脈からは近代的「主観 - 客観」図式という思考フレームに知らず知らず囚われていることになる¹。

一見、それは作品を見る受容者側の問題にみえるけれども、この思考フレームは、ことプロダクト・デザインという領域に目を向けるなら、実は作り手自身の発想のうちにも潜んでいることがわかる。たとえば、あるデザイナーが自分らしいオリジナルの作品を志向するという発想は、一般的なものであろう。このとき、おそらく彼はこの自己 - 表現的デザイン観としての「主観 - 客観」図式に囚われる

ことになる。

然るに、本稿で扱っていく深澤直人（1956～）は、徹底してこの自己 - 表現的デザインという発想を拒絶したプロダクト・デザイナーのひとりである。それはかれの独特なデザイン観に根ざしている。そして本稿で扱いたいと考えるのは、この深澤のデザインの思考の特異性とその意義についてである。深澤直人のデザインの思考のうちに、近代的パラダイムを超える可能性としての側面を究明したいと考える。

ところで、その深澤がみずからのデザインの発想の根底に親近性を見出だした思考がある。それがアフォーダンスであった。

アフォーダンスとは、アメリカの知覚心理学者であるジェームス・ギブソン（James J. Gibson, 1904～1979）が提唱した理論であるが、詳しくは後述するとして、アフォー

ダンスがデカルト以降の近代的な知覚理論の構図を止揚しようとして登場したこと²は象徴的である。

近年、ユニバーサル・デザインや人工知能等をはじめとする様々な領域で、アフォーダンスが注目されつつある。深澤直人もアフォーダンスを方法論としてみずからの創作意匠に取り込んでいったとひとまずはいえる。しかし、注目すべきは、深澤がそれまでのみずからのデザイン思想との親近性からアフォーダンスに接近し、これを取り込むというより、むしろ己の創作意匠を意識化するかたちで継承・展開していったところにある。

本稿では、かれのアフォーダンス的方法が、単に作品として具体化されていることの指摘のみならず、デザインから一個の美的作品＝商品となる間を架橋するその営為のうちに、翻ってアフォーダンスという思考の新たな可能性を見出だすことができるのではないか、という視点から考究していく。

2. 深澤デザインの特徴

2-1 環境と人との境目

本章では、まず深澤直人のデザインの本質にあるところの発想についてみていきたいと思う。

深澤直人は、デザインを考えると、最初に「キーワード」を探す“という。そして、言葉がストレートであればあるほどデザインは強いものになるという。また、これに続けて深澤は自分が一番問題にしているのは「環境と人との境目」、その関係性である」とも言っている³。

この、人と環境との関係性（境目）が、デザインをする上でとても大切になってくるという。そして、その関係性をモデル化したものが下のAとBの図である⁴。深澤は、この図から「環境」の定義を見直すのだが、ここはかれのデザインを理解する上での端緒としてもっとも重要なところである。

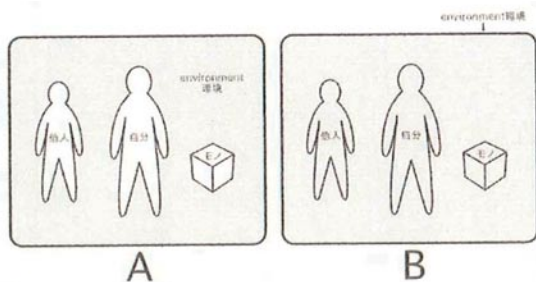


図1 環境と人との境目

一般的に環境の定義づけは、A図である。そこでは、自分の身体の外側の、自分をさておいた何かが「環境」と定義づけられる。これに対し、B図では、自分も他人もすべて入った入れ子状態のものとして「環境」が定義される。

深澤は、A図の環境の定義からB図の環境の定義へと見直すことで、「周りの環境を見るのではなく、自分に気づかない部分を見る」に到るという。そして、自分を「環境側（B図のように）におき、離脱して自分自身を見ている

状態のほうが「もの」がはっきりと見えてくるという。それが彼のデザインのソースである。

たとえば、深澤が親近感を寄せるアーティストにアントニー・ゴームリー（Antony Gormley）というイギリスの彫刻家がいる。

次の作品は、そのゴームリーの彫刻であるが、コンクリートのキューブのなかに、人間の抜けがらのような空洞が入っている。ゴームリーは、内側の身体を空間化して、身体を取り囲む外側を作る。まさに、先に述べた「自分の気付かない部分を見る」ということを作品にしている。つまり、自分自身も“環境”化させることにより、自分を外側から見ているのである。

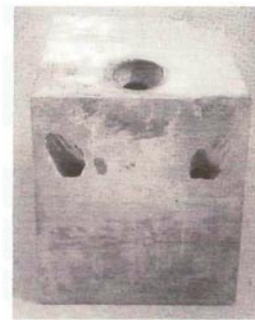


図2 アントニー・ゴームリー「FLESH」1991年
Concrete 74.5×62.5×60cm⁵

この作品の面白さは、人間の折り畳まれた空間が作品の中にあるところにあると深澤は見る。この空間が人間だとすぐには意識できないかもしれないが、やがてそれに気づくことは、CTスキャナーなどで撮影された人体を見て驚く感じに似ているかもしれない、という。

そして、この作品の本質は、「自分という物体としての主観を捨てた」と言えるところにあるという。つまり、自分自身を“環境”化しているところに、深澤は自分のデザインとの近さを読み取っているのである。

ここで注目したいのは、このゴームリーのデザイン感覚も含め、深澤の考える“環境”が、人（主観）と環境（客観）の図式上そのいずれかの極への荷重を単純に反転したものではないということである。むしろその、人（主観）—環境（客観）構図の境界線を無化することにより、リアル（現実）の諸相にある「もの」そのものの隠れた輪郭を見出だそうとするところに核心がある。深澤のいう“環境”は、人々の先入観によって固定化された人と環境との境目を無化することによって、はじめて見えてくる世界の在り方を指さしているのである。

2-2 行為と相即するデザイン

“環境”とならんで、おさえておかねばならないのは、深澤の捉える人の“行為”についてである。それは、“行為と相即するデザイン”という深澤のキーワードとなって顕在化するのだが、つぎにその点についてみていきたい。

深澤は、デザインの過程において“多様性”を削らないことが大事であるという。それは、“環境”としての自然を“多様性”の集合体と捉えているからである。そして、

人もまた自然物の一部であるから、「機能するためには、道具か人間の一方にあるのではなく相互の力が助け合ってバランスが重要である」と考える。どちらかの力が強くなりすぎても調和は破綻してしまう。そして、便利が不便を生んで相互の折り合いのバランスを崩してしまうという。しかし、「人間は、元々その時々で有能な価値を見いだす機能を備えており、デザインという概念がなくても、人間は既に環境にあるすべてのものをその状況に応じて価値に変換できる」と深澤は考える。例えば、壁は空間を仕切るものであるが、体をよりかける価値も提供するということである（ここにアフォーダンス的は発想がはっきりと表れているが、この点については次節で考察する）。つまり、思考によって概念的に捉えられた「もの」と、体が実際に「もの」と関わっている事実とは異なる、ということである。「もの」と人間の関係は一樣でなく、新たな「環境」の出現によって新たな関係が築かれる。つまり、深澤は、「もの」に潜在的に秘められた、人間との関係性の多様なあり方をさして“多様性”を考えているのである⁶。

ところで、ここでの“多様性”を残すということが、多機能にするというのではないことに注意しなくてはならない。「身体が無意識にピックアップする環境の価値をそのまま残す」ということである。したがって、“多様性”を見いだすということは、無意識に起こる行動（自覚なき行為）を見出だすことでもある。

そして、上述の思考のもと、深澤がデザインのキーワードとして捉え創作上のモチーフとしたのが、“without thought”（ウィズアウト ソート）というテーマである。

これは、深澤直人におけるデザインの基本概念であり、“考えない”・“意識しない”で調和する、人との関係性を示す概念である。

人は、ものとインタラクトするとき、行為そのものやそのものについていちいち考えたり意識したりはしない。このことに着目して、その自覚なき行為の記憶からデザインのソースを導き出して「もの」化する、というコンセプトが“without thought”である。⁷

そして、この“without thought”が、“行為と相即するデザイン”としてさらに深められ、作品として結晶化することになる。具体的な作品を見てみよう。

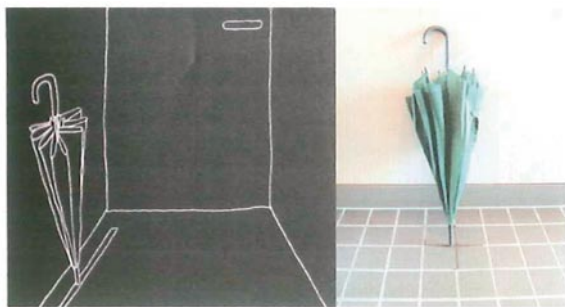


図3 「目地傘立て」イラスト／写真：深澤直人

この作品は、“行為と相即するデザイン”といコンセプトのもと、深澤直人じしんによって提示されたものである。この作品について深澤はあえて次のような文章をつけている。

…床に引かれたタイルの目地のような溝は「傘立て」であり、その傘立ては行為の流れの中に溶けてしまっているということである。その用意された配慮の機能の意味は、そのものを見たときにはわからない。むしろ、意識せずに流れている行為の中で急に立ち現れているというものである。たとえば、急な登山道を登っていくと気づかずにつかまった木の枝や岩の角が、つるつるに磨かれていることがある。ほとんどの人がつかまった点がそこである。その状況下において、その木や岩の部位は、環境が人に提供した共通の価値である。これは、無意識の中の意識の中心とも言うべき点で、行為の流れが収束して通過する点である。⁸

「環境が人に提供した共通の価値」と、ここにもアフォーダンス的な発想がみえるが、これについても次節で考えることにして、いまは“相即”の概念について注目したい。

“相即”は「万物が互いに他の全事象を含み込んで一体として存在していることを意味する仏教用語」で、深澤は1コンセプトとしてだけでなく、彼のデザイン全体のキーワードとしてこの言葉を好んで使う。「行為の流れの中に無理なくはまり込むデザインは物理的には存在しても意識に引っ掛からないから存在が心理から消えるという考え」をもとに、深澤直人が行なうデザインワークショップ、またレクチャーや出版物のタイトルにもなっている。⁹

ここで深澤は、“本体を消す”という倫理のもと、デザインを「自然」＝“環境”に溶け込ませることを志向している。そして、行為と機能が“環境”に合わせて溶け合うことにより、初めて“相即するデザイン”となり“はまる”デザインになるという。

深澤は、デザインや創作によくあるような、自分が「もの」を生み出すという考え方を拒絶する。これに対して「空間だかなんだかわからないところに何かあるという前提」でもものを見始めるとそこに欠落した何かがあって、そこに“はまる”ものが見えてくると考える。そして、それを見つける作業はデザイナー自身じゃなくていい、という。¹⁰

つまり、デザインは「自分から生み出す思考」ではないということである。デザインというのは、そこにあるべくしてあるもの…必然でありその必然を探すことである。そして深澤は自分のデザインを振り返って次のように言う。

そうなってくると、結局何かと何かの折り合いを付けるということである。それは、身体と空間もそうだし、デザインと何かの線もそうだし。何かと何かの「はまる」輪郭。すべての境目にある「線」これが深澤デザインのメタファーだと思ってしまう。¹¹

ここまできて、深澤のいう「線」の意味合いが何かははっきりする。「線」はかたちを描く単なるラインではない。いわば深澤は、“環境”と“自覚なき行為”の間の溶融す

る位相を、「線」によって表象しようとしているのである。

3. アフォーダンス的要素

ここでは、前章にすでに姿を見せていた、深澤直人のデザイン観のうちにある、アフォーダンス的要素についてみていきたいと思う。

3-1 アフォーダンスとの親近性

深澤直人は、佐々木正人・後藤武との著書『デザインの生態学』でアフォーダンスという理論と出会った時のことを次のように言っている。

アフォーダンスを知った時の感覚は、共感と同調であった。尊敬であった。そして強烈な嫉妬でもあった。それは、無知(未知)の中の既知の暴露であった。見えないものを可視化するすべを実証されてしまった感じがした。海に漕ぎ出せば向こう側に滝があるということが知覚者としてのリアルな感覚であるし、月は紙のように平たいという見え方がリアリティであるということに気づくことがアーティストにとって見えないものが見えるという価値であった。誰もが同じ形として認識している長方形のテーブルの「長方形」は実は誰も見たことがないという事実と、しかしそれは誰もが「同じ」長方形のテーブルであると認識できることの「あたり前さ」に着想した研究は、私からすればその着目点としてすでに十分にアートだった。知覚心理学者のジェームス・J・ギブソンはアーティストではない。しかし、アフォーダンスはアーティストの思考の暴露なのである。¹²

アフォーダンスへの親近感が語られているが、それはアフォーダンスが「アーティストの思考の暴露」、すなわち自分のデザインに対する思考を切り開いてくれるからである。

ところで、このアフォーダンスとは、冒頭でも述べたように、アメリカの知覚心理学者であるジェームス・ギブソンが提唱した理論である。そしてこの“アフォーダンス”(affordance)という用語は、ギブソン自身が作り出した造語である。したがって、もともと英語の辞書には存在しない。けれども、語源としては、元々英語のアフォード(afford)からきている。そのアフォード(afford)は、「～できる・～を与える」などの意味を持つ動詞であり、これを名詞化することでギブソン自身のターミノロジーに組み込んだものと言える。

アフォーダンス研究者の佐々木正人は、アフォーダンスを以下のように定義している。

…アフォーダンスとは、環境が動物に提供する「価値」のことである。アフォーダンスとは良いものであれ、悪いものであれ、環境が動物に与えるために備えてい

るものである。…[中略]…。

アフォーダンスは事物の物理的な性質ではない。それは「動物にとっての環境の性質」である。アフォーダンスは知覚者の主観が構成するものでもない。それは、環境の中に実在する、知覚者にとって価値のある情報である。¹³

ここに「環境」や「情報」という言葉が登場するが、一般的な「情報」・「環境」とは本質的に意味合いが異なってくる。たとえば「情報」については、特定の刺激が情報として感覚器官に受容され知覚像を生むといった、ギブソン以前の心理学が有するような認識論的構図を退けるものとして想定されている。また「環境」についても、行為する知覚主体との関係性において、その都度、知覚主体の行為を支え提供する多様な情報を潜在する実在として捉えられている。それは環境情報というようなものではなく、行為に即応して見出だされる可能的な情報の総体的な所在が「環境」として位置づけられているのである。

深澤は、アフォーダンスの、この「情報」・「環境」の定義のずれに、そしてそこに内在する主観と客観という位置の定義(構図)が違うということのうちに、アートを越えたものを見る。たとえば、アーティスト、デザイナー、ミュージシャン、ダンサー…といった名は、その表現媒体によってカテゴリー化されて存在しているが、アフォーダンスは、その根本にある感受性を環境の中にある法則として定義することによって、アーティストたちの無意識的な営為を顕在化してみせたと捉える。「つまり、アフォーダンスは、人間が知っているのに気づいてない、あるいは知っていたはずのことを知らなかったという事実を暴露したのだ」¹⁴。この“知っているのに気づいてない、あるいは知っているのに知らなかった”その事実を、「環境」という客観的な観点からアフォーダンスは実証しているのだと深澤はいう。そして深澤は、そこにさらなるデザインの可能性を見たのである。

“知っているのに気づいてない”、それがそのまま先述した“without thought”(考えない・自覚なき行為)へとつながっていることはいうまでもない。それゆえに、深澤は、アフォーダンスに親近感を抱くのである。

3-2 「情報」の定義

このように、深澤直人のデザインの思考とアフォーダンス思考との間には近さがある。それは いまみたように、“考えない”(“without thought”)という概念とアフォーダンスとの親近性からきている。もちろんふたつの思考の近さはそのことにとどまらない。深澤が着目するその他の点を見て行こう。

先に「情報」の定義に違いがあると述べたが、深澤直人はアフォーダンスのこの定義の違いにこだわっている。深澤によれば「情報」は一般的な定義だけではない。一般的な定義の他にもう1つあるという。それを味覚についての例を出しながら具体的に説明していこう¹⁵。

例えば、一般的な味覚について考えてみる。もちろん人間は、何かを食べるときには舌を使う。そして、その舌という器官でその食べ物の味を感じている。しかし、これは「舌は味を感じているという」情報からえた「知識化された情報」からくるものである。しかし、もう一方で舐めなくても私の身体にこの味がわかるのはなぜなのか？この疑問から深澤は、ふたつの「情報」の定義が存在すると考えたのだ。

- 1) 「味は舌で感じている」という情報であり、知識化された情報。（一般的な定義）
- 2) その味がするものが発する匂いや動きや感触やテクスチャーや色の光り方、あるいはその状況や周りに存在する事象などを「情報」と定義するもの。

前節で、深澤の捉える“多様性を残す”ことについて説明した際、壁の例を出した。そこで指摘したことは、壁は空間を仕切るものであるが、体をよりかける価値も提供するということであった。そしてそこには、思考によって概念的に捉えられた「もの」と、からだが実際に「もの」と関わっている事実とは異なる、という深澤の認識があった。上の情報のふたつの定義の違いは、この「もの」の捉え方の違いと重なり合うことがわかるだろう。深澤の、アフォーダンスへの着目の仕方は、“ものづくり”としてのデザインにおける「もの」の認識と深く関わっているのである。

また、2) の定義は、アフォーダンスにおける重要なキーワードでもある“肌理（きめ）”ということにつながっている。“肌理（きめ）”とは、アフォーダンスにおける「環境」を構成するあらゆる“サーフェス（表面）”のことで、佐々木正人はその“サーフェス”に存在する固有の微少構造をさして“肌理”と呼んでいる。「その味がするものが発する匂いや動きや感触やテクスチャーや色の光り方」といった周りに存在する事象の総体を「情報」と見る視点は、視覚の対象物のみではなく、視覚全体の“肌理（きめ）”のレイアウトを情報として捉えるアフォーダンスに特徴的に現われていると私は考える。¹⁶

そして、さらにこの“肌理”という概念は、深澤デザインのコンセプトでもある“張り”という概念につながっていると考えられる。『デザインの生態学』では以下のように解説されている。

「張り」は物理用語として物体が引っ張られた状態やそのプロセス、あるいはその状態の力を表す言葉である。また、そこからの比喻として、人間の生きる姿勢とその状態を美的に捉えた時の表現としても用いられる。例えば、「あの人にも張りがある」というのは、行動が生き生きとしていて積極性に満ち、目的に向かう姿勢がなんらかの身体的な動きや発言、あるいは行動全体から読み取れた時に使われる表現である。動植物の表面が均質に弾力を持っていて生き生きと

その表面から伸びるあるいは広がるエネルギーを感じるような場合にも「張りがある」と表現する。単にものの表面のかたちや線などを「張りのある線」と言ったりもする。車やソリッドなものの表面の状態を「張りがある」と表現して評価する場合がある。そこで、深澤直人は「張り」の抽象的表現の意味を掘り下げ、人と環境とものとの関係性として定義しようとしている。「張り」をデザインやアートの造形上の美的表現のひとつ、あるいはそのものから見て取れる力や触れて感じる表面の力を美的な意味をこめて表現する時に使われる言葉として捉えている。深澤によれば、それは相互の物理的関係性、あるいは精神的関係性を表わす言葉のひとつであり、相対するものの力が交わるところに現れる正常な視覚的美、あるいは接触や感触の状況における適正で柔軟な関係性を表わしている。「張り合い」という表現から読み取れるように、向かってくる力を押し返す力によって、ものは自立あるいは調和していて、その力の交わり合いがかたちをなし、「張り」からその力と動きを認知することができる。¹⁷

“張り”はまた、深澤自身の言葉で「その肌理や艶が表現する内部組織の整然とした配列とその張力の集積としての内在を表すもの」と定義されている。¹⁸

一般的に“張り”というとき、ある事象の具合とかひっぱる力・ひきしまっていることなど様々な場合がある。それでは、その“張り”は人に対してどう使われるだろうか、と深澤は考える。

ある人を見る場合、その人に張っているところと弛んでいるところがわからないと、どういう人でどういう状態なのかわからない、と深澤は言う。けれども、人間はその微妙な“張り”を見分けることができる。例えば、目の動き・立ち上がる動作などをみてその人がどんな人なのかわかる。つまり、「動きの中に情報が存在している」と深澤は見るのである。そして彼は、究極的には、“動きがなくとも線が張っている”ということがわかるようなデザインをしたい、またそれがデザインの「美的な」ことにつながる、と考えている。

このことから私が言いたいのは、深澤にとって、“力が見えないのに力があるもの”ということが究極＝自然であり、それが“美的”なものにつながっているということである。そして第2の「情報」の定義は、これを含みこむものなのである。だからこそ、アフォーダンスは「その着目点として十分にアートだった」のであり、デザインにとっても重要な思考法になるのだと、私は考えている。

3-3 アフォーダンス的創造性

深澤が捉えるアフォーダンス的なデザインにおける創造性というのは、アフォーダンス理論と自分の思考や概念との距離の近さへの自覚から、新たに踏み出された創造性といえるのではないだろうか。それは、自分自身を“環境”

化することで、「ものそのもの」のうちに新たな要素を発見し生み出す。それらの要素は、あるいは「探しあてた」というのが、正しいのかもしれない。そして「探しあてた」要素が作品となるが、最初は形がない。このことをよく示しているのが次の深澤の作品「INFOBAR」である。



図4 深澤直人「INFOBAR」 2003年

深澤がデザインした携帯電話であるが、この携帯電話には企画段階での次のようなエピソードがある。通常、デザインが商品化される過程にある、社内上層部へのプレゼンの際には、企画書によりデザインのスケッチからサンプルをイメージさせるのだが、この「INFOBAR」については、そうではなく、素材（マテリアル）のみを用意し、それを組み合わせて商品をイメージするモックをプレゼンに用いたという。つまりマテリアルのみの企画書のない企画書により誕生した携帯電話ということになる。¹⁹



図5 「INFOBAR」の素材

具体的には、レゴのブロックを重ね合わせたもの・板の鏡を貼り付けたサンプル・半透明の石鹸。この3つを合わせた携帯電話がこの「INFOBAR」である。

ところで、この「INFOBAR」のマテリアルのみのモックによる企画書のない企画プレゼンは、「探しあてた」要素が作品となるが、最初は形がない、というところをよく示していると思う。そして、環境に応じ、人に応じて、その作品が環境に馴染み、埋め込まれていた機能が見出だされて進化していくのである。これは、深澤のデザインの特

徴的な創造観ではないかと考える。

また、深澤が考えるいいデザインは、「自覚なく」ピックアップされるアフォーダンスの中でも、その状況におけるとくに顕著なものが、行為に埋め込まれた無意識の身体の記憶として内包されているため、自覚のない行為の流れの中に溶けている、という²⁰。それは深澤のデザイン・コンセプトである“相即”という言葉にはっきりと表れている。そこには、印象としての主観的な引っ掛かりが少なく、知らず知らずに使われて機能を果たしているが、意識に訴える印象が強くない。これがアフォーダンス的な発想である。ただし、アフォーダンスはデザインの善し悪しを決めるものではない。あくまでも、発見のための方法なのだ。そして、深澤は実際にこういうことも言っている。

近代の工業デザインというのは、デザイナーが何かを表現してやろうという意思が強すぎるように思います。必要なもの、便利なものはすでに自然な形で存在しているのだからデザイナーは創造するというより、そのすでに存在しているものを発見し、具体化していくものではないでしょうか。木を四角く切っただけのまな板が最も多様性を含んでいるように、すでに日本人はそういうものを知っているのです。ところがまな板にハンドルをつけて、便利になったというのが現在の工業デザインです。ノートでも罫線が一本も引かれていない真っ白なノートを提案すると、あなたはデザイナーとして仕事をしていないではないかといわれる。そのときデザイナーは、罫線を引くべきかどうか考えなくてはなりません。²¹

デザイナーが自ら創造するのでない、という強い姿勢は、ゴムリーのところに見た「自分という物体としての主観を捨てた」作品への親近感にもつながっているように思う。このこだわりについては次章でまた考察したい。

さて、ここまできると、深澤の思考が、なによりアフォーダンスの思考を体現していると思えてくる。それは深澤が見出だしたアフォーダンスの思考であって、正しいアフォーダンスの解釈ではないかもしれない。しかし、アフォーダンスの思考をだれよりも己の方法論として受け取り、実践している姿を私たちは見るのできるのである。

4. “共有” “共感” / “もの” とのコミュニケーション

これまでの考察からわかるように、深澤デザインの創作意匠には、アフォーダンス的要素が本質的に絡み合うように組み込まれていた。それでは、深澤のデザインは、アフォーダンスの方法をたんに継承、実践したというにすぎないものなのだろうか。もしそれだけならばこれ以上論じる必要はなくなる。本稿の最たる関心は、むしろ、深澤がアフォーダンス的要素をかれなりに継承したところから、独自に展開し拡張していったと考えられるところにある。ここではその展開的な側面について見ていきたいと思う。

深澤のアフォーダンス的な方法論の特質を、いま、つぎのような2つのポイントからまとめてみる。²²

1つめは、“行為”が利用したものを周りに探す、あるいは、発見することである。まわりを見渡すことで、身近に潜んでいる「もの」のうちに、思わぬかたちのユニットが見えてくることがある。さきほどの「目地傘立て」イラスト／写真（図3）は、そんな偶発的・創発的なユニットをみつけ、背後にある「もの」とある行為との必然的な連動が見出だされたときの驚きをそのまま素材としているといえる。

2つめは、“痕跡”を探すということである。これは1つめの創発的なユニットを見つげ出すのとは違い、何人もの人がそうしたという意味で“行為”が集合的な場合である。「誰もが…」気づかずにある“行為”におよんだ“痕跡”、深澤はこの“痕跡”を探し続ける。それはまさしくアフォーダンス的な視線である。それゆえ、それは、「誰もが」身体の記憶としてもっている「行為をアフォードする」「もの」を探すことである、とも言える。

例えば、先述したような「デザイナーが自ら創造する」という考えを拒絶して、この「誰もが…」有する何かを探し続ける深澤の姿勢は、かれがデザイナーのなかでもとりわけプロダクト・デザイナーであるということにも起因しているかもしれない。というのも、プロダクト・デザイナーは、多くの人に売れる商品でなければならないという課題を負っているからである。しかし、この「誰もが…」のうちに入りこみ、表現すべき自己を拒絶する姿勢に、アーティストとしてのかれのデザインの思考と方法の本質があることはこれまで見てきた通りである。

ところで、この方法論により2つが揃ったからといって、作品＝商品とはならない。あくまでも、完成までの「素材」であり、作品＝商品にまでもっていくための要素にすぎない。もちろんそうしたアフォーダンス的要素を機能性として“ものづくり”に取り込んでいくことは可能である。たとえばユニバーサル・デザインへのアフォーダンス的発想の応用等はこのスタンスで捉えることができる。しかし、深澤直人のデザインにあっては、単なる有用性にとどまらない、いわばアートとしての美的作品にまで結晶化することが志向されているように見受けられる。しかも自己表現的な芸術的行為としてではないところで志向された特異な営為がこれらの素材を作品＝商品へと架橋している。

私は、そのファクターを、深澤の創作上の“キーワード”でもある“execution”に見ることができると考える。“execution”は、日本語訳だと芸術的達成度を示す言葉であり、深澤はこれに「出来映え」という言葉をあてている。

それでは、この“execution”がどういうものか、これまでの概念や考え方ほど内実が明らかではない。ともすると、それはアーティストの才能や天才的な直感といった神秘主義的な概念に回収されてしまうかもしれない。しかし、それでは自己＝表現的な表現者（自己）に創作のエッセンスをもっていくことになってしまう。そしてなにより、それこそが深澤直人自身、意識的に拒絶してきたものであっ

たはずである。そこで、本稿では、この“execution”を、深澤のデザインに対する思考や営為のうちに見出だし考察していきたいと思う。私見では、それはおおきく2つのファクターとして見出しうると考える。それが、

① “共有” “共感”

② “もの” とのコミュニケーション

である。

以下、それぞれについてみていこう。

4-1 “共有” “共感”

先にみた、深澤デザインの2つの方法の“痕跡”について、深澤自身は、デザインの素材となりうる可能性を次のようなものだと言っている。

それはジョークみたいなものです。共有できて笑えるか、笑えないかということと同じです。相手がすでにそのことを経験しているということが前提ですね。知っているから冗談を言えるのです。それが一度しか知らなかったものであったらテーマに上げられませんが、もっとおもしろいのはそのジョークをおもしろがる人の数は少ないほうが良いということ。そうしたものを人はより喜ぶのです。たくさんの人がみな知っているということはあまりうれしくない。たくさんの中での、わずかに一部でシェア（共有）しているということにその人たちの快感があるのでしょうか。…[中略]…。だから、「非常にわかりにくいものであるのにわかっている」という相矛盾するところに「プロダクト・アート」の価値があるのではないかなと思うのですよね。そういう意味では経験していなくていいのです。²³

くわえて深澤は、自分にとってデザインは、“痕跡”として「見つけたものとデザインをイコールで結ぶ線」²⁴を探しだすことだとも言っている。このデザインとしての“線”が“execution”へと連なる契機と捉えるなら、その手がかりはここでの“共有”にもあることになる。

「それはジョークみたいなもの」と深澤は言う。“共有”できて笑えるか笑えないか、その微妙なラインを見出だすことは、「見つけたものとデザインをイコールで結ぶ線」を見つけることと同じ種類の作業なのである。また、この微妙なラインは「非常にわかりにくいものであるのにわかっている」という相矛盾するものである。この矛盾の間（境目）に“線”があるのだ。

ところでこの矛盾は、デザインの世界においては、「経験していることが前提」なのに「そういう意味では経験していなくてもいい」という矛盾としてもある。このことについて深澤は、さらに次のように言っている。

…経験していないことのほうがおもしろいのです。経験を予知できるもの。そして、それは身体機能に正直であることであることですね。²⁵

行為の経験があるからわかるのではなく、経験がなくてもわかる。「やったことないけど絶対そうだ」ということ。それは「身体機能に正直であることである」ことによって獲得される。身体機能に正直になれる要素が、誰もが“共有”・“共感”できる楽しさ・面白さにつながり、“痕跡”と「デザインをイコールで結ぶ線」、つまり出来映え(“execution”)につながる“線”となっていくのである。

もちろん“線”はそれだけではないだろう。だが、“execution”につながる重要なポイントであることは確かだと考える。

4-2 “もの”とのコミュニケーション

これは、“execution”(「出来映え」)についてだけでなく、先にみた2つの方法論も含めた深澤のデザインに対することすべてに言えるように思うが、深澤には、常に“もの”と対話しているような印象がある。“痕跡”を探す過程にしても、たえず“環境”のうちにある“もの”に身を置き、そこから翻って無意識に埋まる己(人)の行為の記憶を辿ろうとする。深澤のデザインに対する特異な姿勢は、この“もの”の独特な位相とこれと向き合う深澤の姿勢にあると私は見る。つまり深澤のデザインの核心に、この“もの”との対話、“もの”とのコミュニケーションが重要な位置を占めていると見る。そして、それがやはり「痕跡」を“execution”(「出来映え」)につなげる役割も果たしているのではないかと。そこで、ここでは深澤の“もの”とのコミュニケーションについて考えてみたい。

この“もの”とのコミュニケーションというファクターは4つの側面から捉えていくことができる。

- A. 主観と客観の位置の違い(私と“もの”との距離)
- B. 「“もの”そのもの」としてのマテリアル
- C. 「アクティブ・メモリー」
- D. “もの”の存在としての「張り」

である。

いま、それぞれについて見てみよう。

A. 主観と客観の位置の違い(私と“もの”との距離)

これは、これまでに見てきた深澤のアフォーダンス的な要素すべてにあてはまることである。

先の2-1節で見たように、深澤は下の図を用いて「環境」について定義していた。

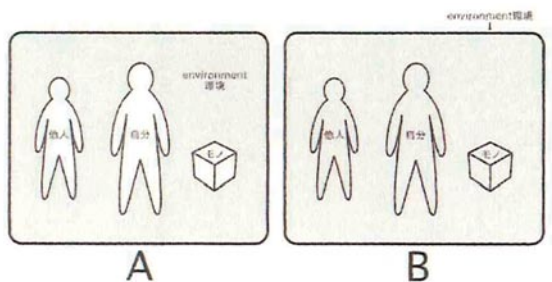


図1 環境と人との境目

一般的な捉え方である“環境”は、A図のように、自分の身体の外側の、自分をさておいた何かとしてと定義づけていた。これに対して深澤なりに捉えた“環境”を、自分も他人もすべて入った入れ子状態のものと定義して、自分を環境側(B図のように)におき、離脱して自分自身を見ている状態のほうが“もの”がはっきりと見えてくるというていた。

この“環境”の理解は、「知覚者の主観が構成するのではなく、環境の中に実在し、知覚者にとって価値ある情報」をアフォーダンスとして定義づけたアフォーダンス理論の理解と重なるところでもある。そこでは、知覚における主観(“私”)と客観(“もの”)の位置が逆転して客観(“もの”)の側から捉えられている。しかも、単なる反転というにとどまらず、“もの”からの視線が、それまでの固定化された主観(“私”)／客観(“もの”)の境界を無化し、環境と人との隠れた関係性を見出させしめることになる。“環境”としての“もの”の側に立つ深澤は、アフォーダンス的である。

そして、ここで強調したいのは、この“環境”として“もの”の側に立って、絶えず“もの”を見ようとする深澤の姿勢である。私はこれを、深澤の、“もの”とのコミュニケーションとして捉えたい。行為の記憶の探索も、「痕跡」の探索も、この“もの”とのコミュニケーションの中で行われるのである。

B. 「“もの”そのもの」としてのマテリアル

「“もの”そのもの」としてのマテリアルというのはどういうことか？つまり、素材への意識である。

ここでデザイン上の「制約」という言葉について見てみよう。「制約」というのは、制作における条件であり、プロダクト・デザインにおいては、環境や素材、また制作に携わる会社の人間や能力など…さまざまな「制約」がある。それらの条件を、深澤は嫌うのではなく、あえてデザインの要素に積極的に捉えて、デザインに取り込む。²⁶

また、プロダクト・デザインは、素材や伝統的なもの、伝承されたものの中にある美、文化的なアイデア、あるいは「用の美」というもので語られると深澤は指摘する。それゆえに、「デザインを考える様々なパラメータがいろいろなレベルにあって、それぞれがすべて徹底的に「動き」というものに関わって」²⁷くるのである。したがって、行為の記憶に深くかかわる深澤のデザインは、「制約」がないとデザインは生み出せない、ともいえる。

そして、デザインを生み出すために、多種多様の「制約」を扱い、それを“もの”に合わせてテトリスのように消していくことが深澤のデザインにつながっている。つまり「制約」ですらマテリアル(素材)となるのである。そして、図1のAでみた“環境”としての“もの”への視線も、マテリアル(素材)としての“もの”そのものへの意識からやってくる。だからこそ、“環境”に溶ける“もの”をデザインできる(行為と相即するデザイン)のだと私は考える。また、それが“はまる”ということにつながる。

こうしたマテリアルとしての「もの」そのもの」への意識を、「もの」とのコミュニケーションのもう一つの側面として捉えたい。

C. アクティブ・メモリー

“アクティブ・メモリー”とは「誰もが共通に知っている日常の行為や事象からの、身体になじんだ記憶」²⁸のことで、「身体的記憶」や「自覚なき行為の記憶」または、「無意識の記憶」と訳される。この“自覚ない”ということは、意識がない状態である。深澤デザインのキータームである“without thought”（考えない・自覚のない）は、まさにこの“アクティブ・メモリー”にかかわってくる。

この「自覚のなき行為の記憶」という点から、深澤が注目したデザインの世界のムーブメントに“ファウンド・オブジェクト”がある。『デザインの生態学』では、次のように説明されている。

ファウンド・オブジェクトは「見出だされた形」とでも訳されるだろう。日常で使われるすでにアイコン化したものには人間の共通の行為やさまざまな事象が付着している。そのアイコン化された形のものを、あるいはその付着した事象を別のもののデザインに使うことで、その新たなものの機能や意味を使い手に暗示させるようにデザインされたものがファウンド・オブジェクトである。²⁹

すでに知られたものを使って、新たに別のものを作る編集的な手法だが、すでに知られたものは日常化されていて、付着している「人間の共通の行為」は意識されていない。その機能的な要素が切り取られて本体が姿を消し、別のものに転用されることで、その機能に付着した「自覚のなき行為の記憶」が喚起されることになる。

ファウンド・オブジェクトで注目したいのはつぎの2点である。1つは、「作家の個性や概念的な意味づけを否定して客観的なオブジェクトを生み出そうと試みた」³⁰ものである点。もうひとつは「見えない繋がりをオブジェクトとの関係の中で見出だしたデザイン」³¹である点である。

それはまさに“もの”とのコミュニケーションである。だからこそ深澤は注目するのである。

D. “もの”の存在感としての《張り》

“張り”については前章でもすでに見た。“張り”は、物理的な用語であるが、深澤にとってそれは「美的な」ものを表すアナロジーであり、人間の美的な生きざまの徴表でもあった。けれども、ここで注目したいのは、そこで、「肌理や艶が表現する内部組織の整然とした配列とその張力の集積としての内在を表すもの」と定義されていたことである。“肌理”は“もの”の“サーフェス（表面）”である。ここで深澤の次の言葉を見てみたい。

…内在は主観であり外圧は客観であると言える。パラ

ンスを取ることで、輪郭を保つこと、自己の身体を環境の一部として認識すること、自己を客観化すること、そのすべてが表面の力を規定する張りを生むことである。³²

“もの”の存在感は、すべてその“サーフェス（表面）”の“張り”にかかわってくる。逆に、深澤のデザインにおける“張り”へのこだわりは、“もの”の存在感に関わるからだと言えないだろうか。いずれにしても、“張り”は、深澤の“もの”とコミュニケーションする姿勢から来ていることは確かだと考える。

以上、AからDまで“もの”とコミュニケーションの側面について見てきたが、この深澤の姿勢と“共有”・“共感”の要素が触媒となり、あるいは漆喰となって、“痕跡”を作品＝商品へとつなげていくのだと私は考える。

5. 深澤デザインにおける《もの》の位相

前章まで、深澤デザインのアフォーダンス的特徴からその展開にいたるところまでを考察してきた。本章では、これまでの考察をふまえて、深澤直人のデザインにおける思考の意味と可能性について、“ものづくり”思考というところにまで広げて考えてみたい。

5-1 《もの》の位相

深澤直人が自分のデザインとの思想的な近さを感じているデザイナーに、イタリアのアッキレ・カスティリオーニという人がいる。カスティリオーニは、「日常の物」のデザインに一生をかけた人である。そして、まさしく先の“ファウンド・オブジェクト”を実践した人と深澤は捉えている。ここで再度“ファウンド・オブジェクト”とはなにかと問うなら、“ファウンド・オブジェクト”とは、アフォーダンスで言うところの「環境の中にある価値を人が無意識に見出したものそのもの」³³のことである。この「ものそのもの」が、“もの”とのコミュニケーションにおける“もの”そのもの」への深澤の意識に重なってくることはいうまでもない。実際にかれの作品を見てみよう。



図6 アッキレ・カスティリオーニ
「Sleek」
(マヨネーズ・スプーン)³⁴

スプーンの片側が割れたみたいな形になっており、その

おかげでマヨネーズの瓶の底の角にびたつとはまって、きれいに掬い出すことができるようになっていく。普通のスプーンでは、もどかしく思いながら残り少ないマヨネーズをかき集めたといった「誰もが…」経験したような行為が、まさに“アクティブ・メモリー”として反映され作品になっているといえる。

おそらく、深澤のこのカスティリオーニへの“共感”は、「自分の匂いを付けたくない」³⁵という深澤のデザインに対する姿勢からも来ている。「デザインは道具だからあえて道具に徹するが、そこに共感の素を埋め込むことがしたいのです。気づかれないように。……だから私の痕跡を残すことが目的ではないのです」³⁶と深澤は言う。ここに、自分を表現するためにデザインをし、自分から生み出すという考え方への拒絶があることはすでに述べた。けれどもそれはたんなる深澤の恣意的な個人的な姿勢ではなくて、“execution”（「出来映え」）を生み出すべくして“もの”とのコミュニケーションを続ける、深澤のデザイナーとしての方法論的核心からくる必然なのである。

深澤はじぶんのデザインについて「個性がないのにもかかわらず、見れば深澤のデザインだとわかってしまう」と評されたことがあるという³⁷。それは、いままでみてきた深澤のデザインに対する姿勢によっている。深澤にあって「個性がない」というのは、「自分の匂いをつけない」デザインということである。普通デザイナーというのは自分の匂い（個性）を付加価値としてデザインするが、深澤はしないのである。

ところで、いわば“個性のない個性”ともいえるこの背理的な位相は、“共有”“共感”のところでもみた「非常にわかりにくいものであるのにわかっている」という矛盾した位相と重なり合う。そしてそれらはともに主観を排する“もの”そのものの特異さからきている。

ここで、この“もの”そのものの位相を考えるにあたって、郡司ペギオ - 幸夫が提唱する“マテリアル”という概念を参照したい。

…モノ対こころ図式では、モノは、がんばれば認識できるもの、論理的な言葉に表されるものと想定されていますが、マテリアルはそのようなモノではない。むしろマテリアルは、認識という行為を通して、絶えず認識の外部に追いやられ、決して理念的概念として一般化されないモノそれ自体、と言っていいでしょう。

38

この“マテリアル”は、郡司が生命という現象を捉えるにあたって、機械論 - 生命論といった近代的なパラダイムに陥らぬ新たな思考フレームを志向して提出した概念チームである。引用文中にある、モノ対こころ図式というのは、本稿でも指摘してきた近代的「主観 - 客観」図式をさしている。通常私たちが「もの」というとき、すでにこの構図に囚われている。郡司はこの構図を無化し、そこに還元できない剰余として“マテリアル”を提出するのである。

さて、いまあらためて、深澤の表現する自己（主観）を拒絶する姿勢を思い起こしてみる。“環境”としての“もの”の側に立とうとする深澤のそれは、一見すると、単純に唯物論的と見えるかもしれない。しかし、これまで見てきたように、そもそも深澤にとっての“もの”は、主観（“私”）／客観（“もの”）の境界を無化し、“環境”と人との隠れた関係性を見ようとする志向性としてあった。つまり深澤のも“もの”と一般的な「もの」とは位相を違えているのである。そしてそれは、驚くほど郡司のいう“マテリアル”の位相に重なってくる。

郡司はまた、“マテリアル”について、つぎのように言っている。

モノそれ自体のモデルを立ち上げようと言うとき、モノとこころ、表現と現実といった二項対立は、モノとその外部、表現とその外部、といった区別と理解されることになる。外部は決して、内実として理解することができない。にもかかわらず、感得される外部として外部を構成しよう。それがここでの論点となります。それは、認識とその外部を区別する操作が、勝手に区別を開始しながら、同時に自らを解体するという両義性を有することで構成されていきます。一方で認識とその外部の分離を可能とし、他方その区別を無効にするがゆえに両者を媒介できる。この二つが、マテリアルにおいてつながっている。わたしが示すマテリアルとは、そういった概念であり、そのような逆説を通して、マテリアルが構成されることとなります。[強調：引用者]³⁹

“マテリアル”という概念が構成されるのは、この「逆説」を通してである。そして、深澤デザインの“個性のない個性”ともいえる背理的な位相、また“共有”“共感”の「非常にわかりにくいものであるのにわかっている」という矛盾した位相が、この逆説のロジックとおなじものであることは言うをまたない。というのも、主観（“私”）／客観（“もの”）の境界を無化し、「環境」と人との隠れた関係性を見出しえられる“もの”じたいが、“マテリアル”とおなじく「逆説」を通して構成される他なかったからである。提唱された状況は違え、概念チームとしての“マテリアル”と深澤にとっての“もの”とは同一の位相を有するといえる。

そして、いま、この“マテリアル”としての“もの”を《もの》と記すことにする。

“マテリアル”としての《もの》の視点から見るとき、たとえばつぎの深澤の文章はまた違って見えてくるはずである。

…身体は固まりで環境は空気でもある。波動は人やものから送られる見えない力である。また、見えない力の環境を成している。デザインはその環境下の人同士やものとの関係を作ることであるから力をコント

ロールすることでもある。かたちは輪郭とサーフェスである。張りを生み出すのはその関係し対向する力を見ることである。デザインはかたちの力を作り出すことである。輪郭とサーフェスをつくり出すことがデザインである。⁴⁰

「見えない力の環境」、「デザインはかたちの力を作り出すこと」、いずれも一見すると隠喩的な表現に見える。しかし、それは“マテリアル”としての《もの》の位相が要請してくる必然的な表現のロジックなのであり、この不可視な何ものかを可視化しようとする意志が、《もの》とのコミュニケーションを通して作品を生み出していくのである。

5-2 新しい《リアル》

近代的パラダイムを超えようとする志向性は、深澤が参照点にしてきたアフォーダンスの理論についてもいえる。ギブソン以前の心理学が前提としてきた認識論的構図への批判的文脈がこれにあたる。しかし深澤はさらに、それを、“マテリアル”としての《もの》が有する位相にまで高め、《もの》とのコミュニケーションのうちに幅奏し、表現のロジックの極限にまで思想的に拡張してみせたのである。深澤デザインに内在する思考の特異性、そして思想的意義がここにある。

さて、本稿の考察を終えるにあたって、最後に深澤の志向する先がどこに向けられていたのかについて見ておきたい。いま、あらためて深澤のアフォーダンスの理解への欲求について確認してみよう。深澤は次のように述べている。

…アフォーダンスの理解への欲求には時代性と文化、社会構造と環境が関わっている。デザインという運動もまったくそれに同調している。「用の美」としての美学は環境のリアリティにほかならなかった。調和という目的に収束する極みは環境の事象への理解であった。誇張された情報による心理のリアリティと身体が知る環境のリアリティの相対化を論理化し、実証しているアフォーダンスは射抜かれた現代社会の真理であるともいえるだろう。⁴¹

「用の美」については、“もの”とのコミュニケーションについての考察でも触れたが、ここで着目したいのは、“リアリティ”についてである。現代のプロダクト・デザインが、マーケティングによって誇張された情報による心理のリアリティを追求する傾向にある中で、深澤は、身体が知る環境の“リアリティ”にこだわる。これまでもしばしば「気づかれなくてもいい」という表現が出てきたし、先の「自分の匂いをつけたくない」という姿勢にしても、実は顕在化しないこの身体が知る環境の“リアリティ”の追求ということが関わっている。

このことはまた、深澤の日本型ミニマリズムの評価とな

って現われてくる。ここで深澤のいうミニマリズムとは、美術史的な意味で使われるシンプルなかたちの静かなデザインの表現のことでなく、主たる機能を持ちつつ“多様性を残す”ことを指している。そして日本型のミニマリズムとは次のようなものである。

…たとえば、日本の金槌は西洋のハンマーのように柄にゴムの滑り止めを巻いたりしない。滑らないゴムで覆われた柄はたしかに力強くハンマーを振り下ろすことができるし、釘を強く叩くこともできる。しかし叩く面を持ち替える時はグリップにある程度の滑りも必要になる。最初に釘を軽く叩いて材木に差し込む時は、柄の先端に近いほうを軽く握ったほうがいい。柄の握る位置の状況によって何度も握り替える。持ち替える時にはゴムの滑り止めが邪魔になる。多様性を持たせつつ、特定の機能を満足させることがミニマリズムの原理である。結果としてハンマーの柄は木になり、使い込むうちにその使用者の手のかたちに馴染んでわずかに変形して握りやすさを増していくのである。

⁴²

そして、近代のデザインは、特定の機能を特化しすぎていて、機能も制限され逆にリアリティを失っているのではないかと、深澤は考える。これに対し深澤は、日本型ミニマリズムのうちに、“多様性を残す”ものとしての、新たな“リアリティ”の可能性を見るのである。

ただし“without thought”の考察でも触れたように、“多様性”を残すというのは、多機能にすることではない。「身体が無意識にピックアップする環境の価値をそのまま残す」ということである。そして、それがまさしく“without thought”の核心だった。

また、“多様性を残す”ことが、機能 - 目的の単純な否定ではなく、機能 - 目的が強い固定化された道具(もの)への認識の否定であることに也要注意したい。それは一般的な「もの」としての道具から、《もの》としての道具への視線の変更に対応している。《もの》の近代的「主観 - 客観」図式への批判的意義を考えると、ここでの日本型ミニマリズム評価は、近代批判という意味合いをもつ。とはいえ、過去への回帰するようなノスタルジックな意味ではない。なによりそれは現在をそのものとして捉えることに主眼があるのであり、アフォーダンス的な“リアリティ”の追求も、いわば《もの》そのものとしての世界(リアル)に到達したいという深澤の意志の表れとして見なければならない。目されているのはあらたな“リアリティ”なのである。

6. 結語

深澤の作品群には「もの」が溶け合うような、まるでスライムのような印象がある。形が丸みを帯びてそう見えるデザインもあるが、それだけではない。もっと漠然としたイメージで、素材と機能が分離しないで溶解してしまっ

ているような感覚である。

もちろんそれは私的な印象にすぎないとしても、“環境”と人との境目に内在し、あるいは《もの》にうちに内在し溶融するところで“かたち”を見出だそうと姿勢は、深澤が意図的に追い求めたものである。

四角が溶けていくかたちを人間が好きなのは、自然に近づいていく感じがするからだろうか。あるいは、目で触れた感じが心地よいからだろうか。

ものの進化は必然的に壁側と身体側に分かれていく。どちらにも属せずにその間に遊離するものが道具である。

身体に近い道具が、あるいは道具の部位でも身体に近い部分が有機的なかたちになっていくのは必然である。

四角はからだで解かされる。⁴³

“かたち”すらも溶解していくこのイメージは、あるいは深澤の潜在的な想像力の性向みたいなものなのかもしれない。しかし、本論が辿ってきたように、それを意識化し方法論としつつ、私たちが囚われている思考の磁場を超えていこうとする姿勢は、深澤自身の意志によるものであった。“マテリアル”としての《もの》の位相は、そのことをよく示している。そして、そこからデザインを作りなしていく深澤直人の営為は、あらたな世界（現実）の追究なのであり、デザインや“ものづくり”のみならず、思想的な可能性もを示しているのである。

注

¹ 廣末渉によれば、“近代的”世界観の地平が諸科学・諸思想の桎梏となり破綻に瀕する要因となっており、その認識論的水準に近代的「主観 - 客観」図式があると解する。そして諸思想の閉塞状況の打開のためには、近代的「主観 - 客観」図式の超克が必要であると説く（廣松渉『世界の共同主観的存在構造』（講談社、1991[勁草書房、1972]）、14頁～39頁）。本稿では、この問題意識を共有するとともに、近代的「主観 - 客観」図式を超克する可能性を、深澤直人のデザイン思想にみていきたいと考える。

² ギブソンのアフォーダンスの知覚理論が有する哲学史上の革命的な意義については、T. J. ロンバート『ギブソンの生態学的心理学—その哲学的・科学史的背景』（古崎敬監訳、勁草書房、2000）を参照されたい。

³ 引用及び説明については、後藤武・佐々木正人・深澤直人『デザインの生態学』（東京書籍、2004）、81～82頁を参照。

⁴ 同書、82頁。

⁵ 同書、84頁。

⁶ 引用及び説明については、同上書、160～161頁を参照。

⁷ 引用及び説明については、同上書、95頁を参照。

⁸ 深澤直人『NAOTO FUKAZAWA』（ファイドン株式会社、2008）、7頁。

⁹ 引用および参照は『デザインの生態学』、85～86頁。

¹⁰ 同書、86頁。

¹¹ 同書、86頁。

¹² 同書、139頁。

¹³ 佐々木正人『アフォーダンス—新しい認知の理論』（岩波書店、1994）、60～61頁。

¹⁴ 『デザインの生態学』、140頁。

¹⁵ 深澤のアフォーダンス的「情報」観についての説明および引用は、同上書、141～143頁より。

¹⁶ 同書、39頁から引用および参照。

¹⁷ 同書、89頁。

¹⁸ 同書、138頁。以下“張り”については、同書、87～89頁、138～139頁より引用・参照しながら説明していく。

¹⁹ 戸田寛『あのヒット商品のナマ企画書がみたい』（ダイヤモンド社、2005）10～17頁を参照。

²⁰ 『デザインの生態学』、155頁。

²¹ 深澤直人『GA.Info. 印刷表現を追求するクリエイターのために』

（<http://biz.toppan.co.jp/gainfo/cf/fukasawa/p2.html>）を参照。

²² この方法論上のポイントは、アフォーダンス研究者の佐々木正人氏が対談の席で指摘したものである。『デザインの生態学』、113～114頁を参照。

²³ 同上書、115頁。

²⁴ 同書、114頁。

²⁵ 同書、116頁。

²⁶ デザイン上の「制約」については、以下、同上書、120～125頁を参照。

²⁷ 同書、120頁。

²⁸ 同書、90頁。

²⁹ 同書、96頁。

³⁰ 同書、96頁。

³¹ 同書、98頁。

³² 同書、138頁。

³³ 同書、127頁。

³⁴ 同書、130頁。

³⁵ 同書、124頁。

³⁶ 同書、131頁。

³⁷ 同書、125頁。

³⁸ 郡司ペギオー幸夫『生きていることの科学』（講談社、2006）、4頁。

³⁹ 『デザインの生態学』、6頁。

⁴⁰ 同書、139頁。

⁴¹ 同書、143頁。

⁴² 同書、160～161頁。

⁴³ 深澤直人『NAOTO FUKAZAWA』（ファイドン株式会社、2008）、223頁。

参考文献

- [1] 梶本久夫『ユニバーサルデザインの考え方 - 建築・都市・プロダクトデザイン』（丸善株式会社、2002）。
- [2] 郡司ペギオー幸夫『生命理論—第1部 生成する生命／第2部 私の意識とは何か』（哲学書房、2006）。
- [3] 郡司ペギオー幸夫『生きていることの科学』（講談社、2006）。
- [4] 佐々木正人『アフォーダンス—新しい認知の理論』（岩波書店、1994）。
- [5] 佐々木正人『レイアウトの法則 - アートとアフォーダンス』（春秋社、2003）。
- [6] 佐々木正人・三嶋博之 編訳『アフォーダンスの構想

-
- 知覚研究の生態心理学的デザイン』（東京大学出版会、2001）。
- [7] 高橋鷹志＋チーム EBC 編著『環境行動のデータファイル—空間デザインのための道具箱』（彰国社、2003）。
- [8] 高橋場一『デザインと記号の魔力』（勁草書房、2004）。
- [9] 田中直人『ユニバーサルデザイン—デザインの手法と実践—』（学芸出版社、2009）。
- [10] 戸田覚『あのヒット商品のナマ企画書がみたい！』（ダイヤモンド社、2005）。
- [11] T. J. ロンバート『ギブソンの生態学的心理学—その哲学的・科学史的背景』（古崎敬 監訳、勁草書房、2000）。
- [12] D. A. ノーマン『誰のためのデザイン？—認知科学者のデザイン原論』（野島久雄訳、新曜社、1990）。
- [13] D. A. ノーマン『未来のモノのデザイン—ロボット時代のデザイン原論』（安村通晃・岡本明・伊賀聡一郎・上野晶子 訳、新曜社、2008）。
- [14] 廣松 渉『世界の共同主観的存在構造』（講談社、1991[勁草書房、1972]）。
- [15] 廣松 渉『哲学入門—歩前—モノからコトへ』（講談社、1988）。
- [16] 深澤直人・佐々木正人・後藤武『デザインの生態学—新しいデザインの教科書』（東京書房、2004）。
- [17] 深澤直人『NAOTO FUKAZAWA』（ファイドン株式会社、2008）。
- [18] 深澤直人『デザインの輪郭』（TOTO 出版、2005）。
- [19] 深澤直人・藤井保『THE OUTLINE』（株式会社アセット婦人画報社、2009）。
- [20] 村田純一『共生のための技術哲学—「ユニバーサルデザイン」という思想』（未来社、2006）。
- [21] ユニバーサルデザイン研究会編『人間工学とユニバーサルデザイン』（日本興業出版、2008）。