

モノの気色（けしき）－物質性より立ち昇る精神の様相

稲賀繁美

1. 「掘り出す」彫刻

夏目漱石(1867-1916)は、日本近代を代表する作家だが、その短編『夢十夜』の第六夜は、鎌倉時代、13世紀の仏師運慶が、東京の護国寺の山門で現在只今、仁王を刻んでいるとの評判を聞きつけて、それを話し手が見に行く話だ。見物人には無頓着のまま、運慶は仕事に勤しんでいる。

運慶は今太い眉を一寸の高さに横へ彫り抜いて、鑿の歯を竪に返すや否や斜すに、上から槌を打ち下した。堅い木をひと刻みに削って、厚い木屑が槌の声に応じて飛んだと思ったら、小鼻のおっ開いた怒り鼻の側面がたちまち浮き上がって来た。その刀の入れ方がいかにも無遠慮であった。そうして少しも疑念を挟んでおらんように見えた。「よくああ無造作に鑿を使って、思うような眉や鼻ができるものだな」と自分はあんまり感心したから独言のように言った。するとさっきの若い男が、「なに、あれは眉や鼻を鑿で作るんじゃない。あの通りの眉や鼻が木の中に埋まっているのを、鑿と槌の力で掘り出すまでだ。まるで土の中から石を掘り出すようなものだからけっして間違うはずはない」と云った。／自分はこの時始めて彫刻とはそんなものかと思い出した。はたしてそうなら誰にでもできる事だと思い出した。それで急に自分も仁王が彫ってみたくなったから見物をやめてさっそく家へ帰った。／道具箱から鑿と金槌を持ち出して、裏へ出て見ると、せんだつての嵐風で倒れた檜を、薪にするつもりで、木挽に挽かせた手頃な奴が、たくさん積んであった。自分は一番大きいを選んで、勢いよく彫り始めて見たが、不幸にして、仁王は見当らなかった。その次のにも運悪く掘り当てる事ができなかった。三番目のにも仁王はいなかった。／自分は積んである薪を片ツ端から彫って見たが、どれもこれも仁王を蔵しているのはなかった。ついに明治の木にはとうてい仁王は埋っていないのだと悟った。それで運慶が今日まで生きている理由もほぼ解った。¹

1908年(明治41年)7月25日から8月5日まで朝日新聞に掲載された掌編の第6夜。すくなくとも日本では広く知られ、なんとなく納得されている物語だ。

Spirits (*Keshiki*) Emanating from Objecthood (*Mono*)—Or the Destiny of the In-formed Materiality

Shigemi Inaga

1. “Carving Out” a Statue

One of the major literary giants of modern Japan, Natsume Sōseki (1867–1916) wrote a story of the 13th-century sculptor Unkei in his short piece *Ten Nights of Dreams* (1908). In its sixth-night episode, the narrator rushed to Gokokuji, located in present-day Tokyo, upon learning that Unkei was carving an image of Two Guardians (J: Niō; S: Vajradhara) for the temple’s main gate. He found Unkei diligently at work, utterly indifferently to spectators.

Unkei had just carved out an inch-high eyebrow clean across the forehead. Then, without a movement’s hesitation, turning the blade straight down, he struck it slantwise from above. As he gouged the hard wood off and the thick wood-shavings flew away like echoes of the mallet-blow, the side of an angry nose with flaring nostrils sprang into view. His style of carving was indeed uncerecermonious but showed no least uncertainty.

“It’s amazing how he can at will create eyebrows and a nose when he wields his chisel in such a casual manner,” said I as though to myself; for I was most terribly impressed. The young man thereupon remarked “Ah, you just don’t understand. He isn’t making eyebrows and noses with his chisel. What he’s really doing is excavating with the help of mallet and chisel those nose and eyebrow shapes that lie buried in the wood. He can’t go wrong. It’s just like digging stones up from the soil.”

I had never before heard such an analysis of the sculptor’s art. It made me begin to think that, if it were true, then anyone might be a sculptor. And I suddenly felt that I myself would like to carve a guardian god; so I left off watching Unkei and hurried home at once.

Taking a hammer and chisel from my toolbox, I went out to the backyard where I found a whole pile of wood-logs just suited to my purpose, all bits of oakwood from a tree uprooted in a recent storm which I had had sawn up for firewood.

I chose the largest log and began to carve with great spirit. But unfortunately I found no god within it. From the next log also, by sheer ill-luck, I failed to dig a guardian free. Nor in the third log was a god concealed. I dug through every log in the woodpile, one after another; but nary a one contained a guardian god. And finally it dawned on me that guardian gods were not, after all, buried in trees of this present age; and thus I came to understand why Unkei is living to this day.¹

This sixth-night episode of Sōseki’s short story was serialized from July 25 to August 5 in 1908 in the daily

ところが不思議にもあまり注目されていないことだが、ここには、欧米近代で公認の彫刻藝術観とは際だって異なった物質観が示されていた。木材や大理石のなかに、最初から埋まっていた形、隠されていた像を掘り当てる、という理念は、欧米社会で、啓蒙の時代以降確立された、創作者としての藝術家の営みとは、極めて異質であるはずだ。彫塑というが、粘土を捏ね上げる塑像や青銅による鑄造であれば、造形すべき形はあくまでも創作者の理念であり、それにそって物質が補填される。これに対して彫刻は、あくまで素材を彫り刻む営みだが、木材、石材を問わず、その固有の癖や木目、石の理などは、古代ギリシア・ローマ以来、西欧では原則として無視される。むしろ石工の仕事は、均質一定な素材を彫刻家に提供するにあつただろう。彫刻家の仕事は、あくまでその均質立体素材に自分の意図した形態を投影して、その形像を三次元の物質から彫り残してみせるに存したはずだ。²

物質や素材の中に埋まり、その内に蔵された生命の息吹 *pneuma*、あるいは精神を蘇らす経路。その秘法は西欧近代では久しく禁じ手とされてきた。おまけに、この技法を復権することは、西欧語による思考では著しく困難だ。西洋哲学が練り上げてきた基本的語彙体系が、こうした思考をあらかじめ排除しているからである。だがそれだけに、この経路の智慧を蘇生させる努力は惜しまれてはなるまい。英語の *thing* にも *material* にも還元できない「モノ」という言葉を鍵にして、いかにこの経路を開くことができるか。以下はこの重大な課題へのささやかな挑戦である。

2. 南方曼荼羅

漱石は『夢十夜』を執筆する8年前に、イギリスに留学している。インド洋上で漱石一向がすれ違った一隻の船には、ちょうど入れ違いに日本へと帰国の途についていた、もうひとりの日本人学者があつた。南方熊楠(1867-1941)である。ロンドン滞在中の1893年12月に、真言宗の僧侶、土宜法龍に送った書簡には、有名な図が知られる(図.1)。そこには「物」*thing* の円と「心」*heart* の円とが描かれ、両者の集合が重なった部分に「事」*event* と書かれている。極めて単純な図式だが、ここには人間の心が物と触れることによつ

Asahi. Widely known in Japan, it has attracted almost no questions. Strangely enough, however, little has been noted about a view quite distinct from the conventional understanding of sculpture prevalent in modern Euro-America. The idea of carving out a form already embedded or hidden therein markedly differs from the artist's role as a creator as understood in Western society since the Enlightenment. Sculpture can be made through two basic methods: modeling and carving. In the former, when modeling with clay or casting in bronze, it is the artist's idea that is shaped and material is poured into this shape. In the latter, when carving such materials as stone and wood, the artist customarily disregards the material's inherent nature or grain, as has been always the case in the West since ancient Greece and Rome. Accordingly, while masons would provide sculptors with homogenous material, carvers would project their intended forms onto three-dimensional matter and chip off what is superfluous from it.²

A method of reviving *pneuma* (breaths of life) or spirits embedded and concealed in material has long been prohibited in the modern West. It would be strenuous to rehabilitate this technique using Western languages, because the basic linguistic system constructed and nurtured by Western philosophy precludes such thinking. All the more so, no effort must be spared in reviving the wisdom of this method. How can we open up a path to this method by using the Japanese word *mono*, which cannot be reduced to the English *thing* or *material*? What follows is my humble attempt to take on this momentous task.

2. Minakata's Mandala

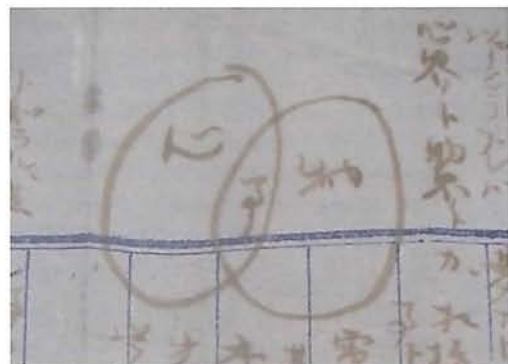


fig.1

て、そこに事柄を認識する、という基本的な理解が託されている。ここまでなら、西洋の用語に置き換えて、精神界と物質界との接触面に現象が出来ると理解しても、さして的外れではないだろう。またそのように解釈するならば、西洋で哲学的訓練を積んだ学生にも、この熊楠の図式はさして理解困難ではない、と期待したい。³

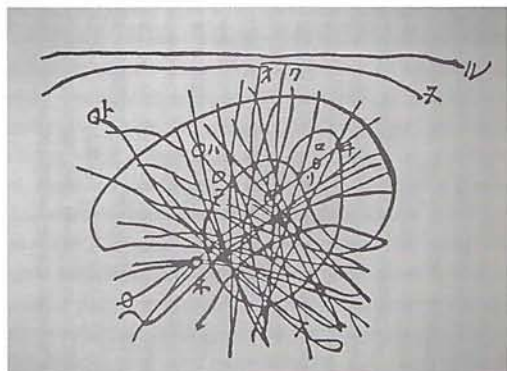


fig.2

帰国後の1903年7月18日付けの土宜宛書簡には、さらに複雑な図が知られる (fig.2)。ここには現象界の事柄幾つかと、その背後にあってそれらを結びつける因果の錯綜が描かれている。ひとつの事象のうらにも、無数の因果の網が張り巡らされており、そのうちあるものは直接的な関係が明確だが、あるものは、あまりに遠隔なため、通常には因果を認めがたい。西洋の近代科学では、とかくひとつの結果にはひとつの原因が特定され、単線的な連鎖の因果関係を想定することが多い。だが実際の現象界は、けっしてそうした線条的な玉突き現象では理解できないと、これを批判するのが、熊楠の意図だったらしい。筆者は、この図は華嚴經 Avtamsaka-sutra の説く「理事無碍法界」interpenetration of deeds and laws の図示とみることができると想定している。⁴

それによれば、ひとつの事柄は、無数の理の網の目のうえにあり、それらの相互関係の結節点として生じたもの、と認識される。およそ事柄の存在を司る理にあって、個々の事柄とは無縁のままの、無関係な理など存在しない、との教である。すでにこれだけでも、近代科学的な知からみれば魔術的な世界観との烙印を押されかねまい。だが逆にみれば、或る現象にはある法則のみが働いており、あとは無関係であると判断する科学的根拠は、どこに求めることができるのだろうか。特定の座標軸に乗る数値のみを有効と認め、それ

Eight years before penning *Ten Nights of Dreams*, Sōseki studied in England. On his way there, he passed a ship on the Indian Ocean which carried another Japanese scholar back home: Minakata Kumagusu (1867–1941). In December 1893, while in London, Kumagusu sent a letter to Doki Hōryū, a Shingon priest at Mount Kōya, the headquarters of Shingon Esoteric Buddhism. The letter included a now famous diagram (fig.1) consisting of two circles, one marked with a Chinese character 物 (J: *mono*; E: thing) and the other 心 (J: *kokoro*; E: heart), with their overlapping section inscribed 事 (J: *koto*; E: event). An extremely simplified vision, it alludes to a basic understanding: when a thing touches a human heart, the heart therein comprehends an event. This can safely be rephrased in a Western language as follows: a phenomenon arises at the contact plane of the spiritual and material worlds. I hope that thus understood, Kumagusu's diagram is not so hard to comprehend for students who have studied philosophy in the West.³

After he returned home, he sent another letter to Doki, dated July 18, 1903, with a more elaborate diagram (fig.2), in which several events in the phenomenal world were connected intricately with causalities behind them. Individual events were also covered by a net of numerous causalities, some having clear direct relationships and some others being too remote to show any connections. Generally speaking, modern Western science is predicated upon the mono-linear, chain-effect causal relationship in which a given effect results only from a single specific cause. However, Kumagusu intended to critique it, because the phenomenal world in actuality cannot be explained away by the linearly defined causality of A begetting B begetting C and so on so forth. This author has conjectured that Kumagusu's diagram illustrated 理事無碍法界, or "interpenetration of deeds and laws," as expounded in 華嚴經 or the Avtamsaka Sutra.⁴

According to this theory, situated on a net of numerous laws, an event arises as a node of interrelationships; no law that governs events can remain dissociated from individual events. This much can already be easily branded a dark magic by modern science. Still, what kind of scientific ground exists to justify the claim that a given event is associated merely with a certain law and unrelated to all others? Modern science has made extraordinary progress by accepting numerical values measured on specific coordinates and discarding all others. However, his experience at the British Museum compelled Kumagusu to recognize the limitation of such methodology of modern science.

In less than a month, on August 8, Kumagusu sent to Doki yet another diagram with two images (fig.3), which

以外の要素をすべて捨象することによって異常なまでの発達を遂げたのが、いわゆる近代科学だった。だが熊楠はロンドン・大英博物館での体験から、こうした近代科学の方法論の根幹に根ざした限界を、するどく感じ取っていたようだ。

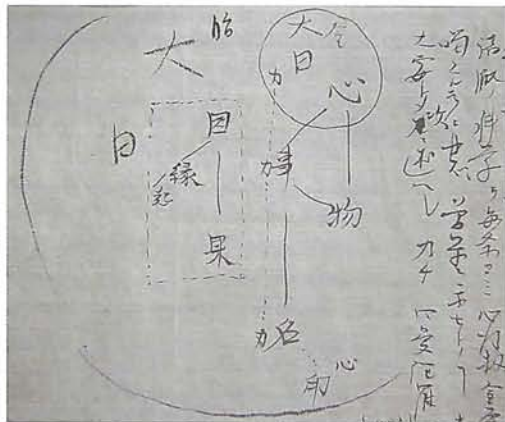


fig.3

それから一月と隔たない、8月8日に、熊楠はもう一枚の絵図を土宜に送りつける (fig.3)。熊楠自ら「曼荼羅」と呼ぶこの絵図には、右手に「心」spiritと「物」materialとの接触が「事」eventを生むという三角形が描かれ、その「事」には「名」nameが付され、それが「印」sign となるという脈絡が説かれる。こちらの力場には「金」と符号がなされているが、金剛界の曼荼羅、Vajradhatu Mandala; Diamond Realm Mandala... を意味するのであろう。これに対して、左手には、「胎」とあって、胎藏界曼荼羅 Garbhadhatu Mandala; Womb Realm Mandala を意味している。

金剛界が、いわば感官によって認識可能な現象界あるいは意識界であるとするれば、胎藏界は、現象へと生起すべき種子が、いわば発芽以前の状態で宿された蔵、無意識あるいは前意識の相とってよいだろう。右手の「顕」の世界に対して、左手が「密」の世界を現している。その胎藏界には「因」nidana - 「果」hetuの垂直軸とともに、その脇に「因」に結びつく「縁起」paticca-samuppadaが描かれ、「縁」とは「因果と因果の錯雑して生ずるもの」とする説明を付している。今日の科学では個別の「因」causalityは判るが、それらが錯綜して織りなされる「縁」が分からない。その「縁」を研究するのが自分たちの任務である、と熊楠は土宜に向かって説いている。ここに極めて大局的な意味で、ソシュールの構造主義言語学、フロイトに代表される精神分析、あるいはアインシュタインの相対

性理論 (relativity theory) を呼ぶ曼荼羅 (mandala)。In this diagram, the right image shows a triangle in which the contact between *kokoro* and *mono* engenders *koto*. The *koto* is labeled 名 (J: *na*; E: name), which will become 印 (J: *in*; E: sign). This force field is labeled 金 (J: *kin* or *kon*), likely signifying 金剛界曼荼羅 (J: *Kongōkai mandara*; S: Vajradhatu Mandala; E: Diamond World Mandala). The left image is marked with 胎 (J: *tai*), signifying 胎藏界曼荼羅 (J: *Taizōkai mandara*; S: Garbhadhatu Mandala; E: Womb World Mandala).

While the Diamond World represents the phenomenal world or the conscious world that can be cognized through the senses, the Womb World represents a unconscious or preconscious phase, in which the seeds of phenomena are stored in the pre-germination state. The right represents 顯 (J: *ken*), or a revealed world, whereas the left represents 密 (J: *mitsu*), or a concealed world. The Womb World is organized by two axes, 因 (J: *in*; S: *nindana*; E: cause) and 果 (J: *ka*; S: *hetu*; E: effect), along which is depicted 縁起 (J: *engi*; S: *paticca-samuppada*; E: origin or circumstance), which is related to 因. Kumagusu added an explanation to 縁 as “being engendered as 因果 (J: *inga*; E: causality) and 因果 intersect.” In his letter, Kumagusu acknowledged that in today’s science, 因 as causality could be readily understood, but 縁, engendered by the intersection of causalities, could not. Therefore, he exhorted Doki, it was their task to study 縁. It is not too absurd to see Kumagusu’s idea in line with those of his contemporaries, such as Saussure’s structural linguistics, Freud and others’ psychoanalysis, and Einstein’s relativity theory, in a broader intellectual context.⁵

Kumagusu’s mandala is useful in analyzing Sōseki’s dream about Unkei. If a modern sculptor picked up a chisel and mallet to carve a block of wood, no Two Guardians could be found therein. Sōseki’s observation, “[G]uardian gods were not, after all, buried in timbers of this present [Meiji] age,” made a biting and ironical critique of Meiji Japan, which was governed by the scientific law of causality, which defied superstitions that underscored the vision of guardian gods hidden in woodblocks. If a carver should see only impurity in grains, tree-ring patterns, and distorted knots of natural wood, he lacked an ability to see a sign of a Buddha in them and carve out the deity under their guidance. However, Unkei, who knew the “interpenetration of deeds and laws,” could see the sign of Buddha in the intricate undulation of organic structures concealed in woodblocks and successfully carve the image of Two Guardians from it.

The expression “Unkei is living to this day” is rather mysterious. Still, since the 13th century, when Unkei carved many of them, Buddhist images have undergone various changes over time, now bearing wrinkles, unevenness, or

性理論と通底する同時代思想を見て取ることは、荒唐無稽ではないだろう。⁵

この熊楠の曼荼羅を下敷きにして、冒頭の漱石の夢を分析してみよう。もとより近代彫刻家が鑿と槌で木材を彫ったところで、そこに仁王が隠れているはずもない。「明治の木には仁王は埋まっている」とは、科学思想が浸透した、明治の因果律的世界観に沿って彫刻しても、もはや迷信の産物である仁王など現れない、という痛烈な皮肉でもありえようか。自然木の木目や年輪の癖、節穴の歪みに、素材の不純さしか見えないような彫り手には、それを手がかりに仏の徴を掘り出す力量など望めまい。だが理事無碍の世界を見通す眼をもった運慶ならば、木材の内部に隠された微細な組織のうねりに、仏性を見抜き、そこから見事に仁王の姿を掘り起こすこともできる。

「運慶が今日まで生きている」という表現は、たしかにやや謎めいている。だが運慶が仏像を彫った13世紀からこのかた、木材は風雨に晒され、陽射しに灼かれ、当初はまだ帯びていなかった皺や凹凸をその表面に宿すことになった。仏師はあたかも千年後の木材の収縮や亀裂まで勘定に入れたかのように、巧みに仏像を彫りだしている。それゆれそこには経年劣化とは逆に、かえって年月を経た古木ならではの風格が備わっており、木造の仁王は、たしかに今も「生きている」。それは、制作完了の時点を経点として、その後は時の経過とともに摩滅し衰凋を遂げてゆく運命にあるとする、人間主義的な作品観を裏切る審美感覚、自然の作用を甘受する態度といつてよい。⁶

3. 頭脳の一次的着想と手による二次的出力

欧米近代がみずからの模範としたギリシア古典の世界では、いかなる制作観が重んじられていたのか。西洋哲学史の初歩の復習となるが、本稿の主旨からして、疎かにできない重点だけをおぼえておこう。質量と訳されるヒュレー *hyré* は語源的には木材を意味しており、そのラテン語訳が *materia* だが、それが元来木材だったことの名残は、スペイン語の木材 *madera* に生き残っている。プラトンの脳裏にあった木材とは、指物師の仕事場に机をつくる素材として置かれた木材だったろう。指物師 *tekton* は *techné* すなわち今日の「技術」と語源を共有する語彙であり、そのラテン語訳が *ars*、即ち今日まで「藝術」と呼び慣わされてきた語彙に他ならない。

cracks that did not exist when they were made, with some statues even having been exposed to elements and scorched under the sun. Unkei skillfully carved Buddhist statues as though he had taken account of the subsequent shrinkage and cracks of the wood. Despite all the changes over years, the old wood has come to assume a certain character and the wood Guardian is thus certainly “living” today. From a human-centered view, the sculpture began deteriorating the moment it was completed. Yet, the aesthetics expressed in Sōseki’s dream defies such a worldview, gladly submitting to nature’s action.⁶

3. Primary Conception by Brain and Secondary Output by Hand

How, then, was technicity understood in ancient Greece, which has since become the benchmark of modern Western civilization? It is worth reviewing certain basics of Western philosophy history that are crucial to our discussion. The Greek word translated into Japanese as 質量 (*J: shitsuryō*; E. material) is *hyré*, which etymologically derived from wood (timber) and was translated into Latin as *materia*. Its etymological origin can still be found in Spanish, in which *madera* means wood. When Plato discussed the wood, he had in mind that found at a carpenter’s workshop as material for desks. Carpenter in Greek is *tekton*, which shares its etymological origin with *techné*, or “technology” today. Its Latin translation is *ars*, which has since become *art* in English.

According to Plato, the form of “desk” arises as a phenomenon in accordance with its *eidos* (ideal). Material is to fill the ideal yet empty form. The desk’s physical material presence inevitably diverges from its *eidos*, for it is understood as the degeneration of *eidos*. The *eidos* lying behind the phenomenon is ideal, with its phenomenon being a mere shadow or a lesser copy.⁷ Ancient carpenters were engineers who gave *hyré* the form—or *morphé* in Aristotelian terminology—of desk. Since the antinomy of *morphé* was *amorphé*, which means “that which has no form,” it can be inferred that material or *hyré* was regarded as formless as a physical entity by ancient Greek intellectuals who formed the leisure class liberated from manual labor.⁸

On the one hand, *eidos* in ancient Greek became *idea* (and its equivalents) in modern Western languages. On the other hand, the act of “creation” associated with Christianity was alien to ancient Greek philosophy. Creation was originally a power solely attributed to the God who had created the whole world from nothing (*ex-nihilo*). However, since the 18th-century Enlightenment, the talent for creation

プラトンの考えによれば、理念 *eidos* としての「机」にそって現象としての机の形が現れ、その理念的で空虚な容器あるいは型を物質的に満たす素材が「質量」となる。そしてプラトンのいかにも古代風の考えによれば、現実存在する物質の机は、*eidos* としての机の理念からは否応なく変質を来して、理念の墮落した状態として認識される。現象の背後にある理念こそが理想状態であり、現象界は、たかだかその影にして、劣化した写しに過ぎないのだから。⁷ 古代の技師であった指物師たちは、材料 *hyré* に「机」という形、すなわち（アリストテレスの用語ならば）*morphé* にそった形態を授ける仕事に従事した。形の逆は *amorphé* すなわち「形をなさぬもの」であるから、すくなくとも古代ギリシアの知識人、すなわち肉体労働に従事しない有閑階級にとって、材料あるいは質量とは、形をなさぬ物理的存在と認識されていたことが想定できる。⁸

一方で、古代ギリシア起源の「エイダス」*eidos* は、その後受け継がれて近代語の *idea* に変貌した。他方、キリスト教に由来する「創造」という行為は、古代ギリシア哲学には無縁の考えだったが。この「創造」は元来、無から世界を創造した全能の創造主のみに属する力能とされてきたが、18世紀の啓蒙の時代以降、「創造」の才覚は、卓越した人格にも拡大して認められるようになる。それと併行して、18世紀中葉以降、藝術創造は天才の所産と見なされるようになる。だがここでも、理念、靈感としての「形相」を現象界の材料を用いて実現することが、藝術創作の営みであるとする観念は揺るがなかった。言い換えれば、藝術家の脳裏に宿った想念に一義的な重要性があり、残るはその構想を現実化すればよい、という発想である。藝術家の脳裏に宿る着想をまず手早く素描するのが、イタリア語では *disegno* であり、これは17世紀にフランス語で *dessein(g)* となるが、18世紀にはこれが分岐して、構想を意味する *dessein* と、素描を意味する *dessin* とに区別される。英語でいう *design* がここから派生することは、言うまでもない。

いずれにせよ、ここでは一貫して、着想を得る頭脳のほうに、物理的な実現に対して、より優先する地位が与えられている。この裏には、元来、職人頭に相当する社会的地位を持つだけだった手仕事の職能集団の長が、ルネサンスこのかた、自らの労働は、文字を綴る頭脳労働に匹敵する知性を必要とする主張して、知識人階級への仲間入りを果たそうとした、という事情があった。知的構想のある絵画作品は、綿密な手仕

was extended to extraordinary individuals. In parallel to this development, in the mid-18th century and onward, artistic creation came to be considered the act of geniuses. Even so, artistic creation was consistently identified with the realization of *eidos* in the phenomenal world, that is, the material actualization of an ideal or inspiration. In other words, the primary importance lay in the idea that visited the artist's mind; the rest was a mere matter of its realization. In Italian, *disegno* signified the act of quickly sketching the idea in the artist's brain. In 17th-century France, it morphed into *dessein(g)*, which in the 18th century spawned *dessein*, meaning "design" (in the sense of "plan" and "intend"), and *dessin*, meaning "drawing." Needless to say, the English *design* derived from the French *dessein*.

Either way, priority was given to the brain that received an idea over the physical realization. Behind this development was the changing status of painterly crafts. Since the Renaissance, the heads of craftsmen's guilds, who occupied a social place similar to the heads of artisans' groups, increasingly demanded to join the intellectual classes on the claim that their labor required intelligence equivalent to that of brain workers who composed texts; painting, which requires intellectual planning, should be separated from artisanship that merely required meticulous handiwork. As a result, at the 19th-century French Art Academy, students were encouraged to draw their initial plans and conceptions through intentionally rough drawings called *ébauches*, then transfer them to detailed partial studies varying called *esquisses* or *études*. They were taught to apply the intellectual disciplines of perspectives and human anatomy during this latter stage, and to transfer these studies faithfully to the final *tableau*, which would be completed after colors were applied. This intricate process was instilled in the academy's students as *the* absolute prerequisite for works submitted to the Salon and other competitions. Thus, an artist was given a privilege to create intentionally rough plans and *ébauches* as the sign of their genius. In the 20th century, the Academy's dominance in art administration would decline in the advent of modernism. Yet, this conception of the genius has endured with a firmly held belief.⁹

What should not be overlooked is the relationship of the brain to the hand and fingers. Granted, painters needed proficient skills and accurate drawing techniques. Still, excessive proficiency and rigid correctness could signal artisanship. Of course we cannot really infer that the intellectual conception was always favored over the physical realization through handicrafts, and yet it cannot be denied that handicrafts remained secondary to the

事の職人芸とは区別される。その結果というべきだろう、19世紀の官立美術学校では、最初の着想や構想は、わざと乱雑で殴り描きの素描 *ébauche* に託すことが奨励され、次いでそれを綿密な部分下絵に描き直し、この段階で、知的な透視図法や人体解剖学を施し、それを本画 *tableau* へと忠実に転写して彩色を施すという、きわめて煩雑な工程が、懸賞作品の絶対の教条として教え込まれるようになる。藝術家には、その天才の証拠として、わざと乱雑な設計図や下絵を描く権利が与えられる。この価値観は、アカデミーによる美術行政支配が崩壊した20世紀のモダニズムの潮流のもとでも、強固に維持された信仰だった。⁹

ここで見落としてならないのは、頭脳と手や指との関係である。たしかに達者な腕捌きや正確な素描は、画家として必須の要件ではあった。とはいえ手仕事の過度の妙技や、融通の利かない正確一辺倒は、むしろ職人仕事との嫌疑を被りかねない危険を秘めていた。頭腦的な構想が、常に手仕事による物質的実現よりも尊重された、とまでは言えまい。しかし手仕事は、頭脳によって前もって構想された企画を実現する手段という、二次的器官の地位に甘んじたことは否定できまい。そこには古代ギリシアの有閑 *scholê* から学者 *scholar* が派生し、理論 *theory* が現実の経験や実践 *praxis* からは切り離された「観想」*theoria* に由来した背景が思い出される。民主主義の発祥の地として特筆される古代ギリシアが、奴隷制労働に立脚した社会だったことは、忘れてはなるまい（とはいえ「奴隷制」という言葉の内実は、時代と文化とで大きく異なるのだが）。¹⁰

4. 脱産業化時代とデザインの覇権

19世紀以来の産業革命は、手作業のほとんどを機械が代替してゆく過程だったと回顧できよう。その過程では、自分たちの労働を機械によって奪奪されることに危機感を抱いた労働者あるいは手工業者が、機械を敵視する時代もあり、抵抗は、熟練した特殊な手作業を必要とする一部の業種では20世紀末まで残存した。だが21世紀の現在、もはや熟練工と機械との対決という図式は時代遅れである。熟練工に依存する職種が衰退しているとすれば、それは熟練工による高価な限定品が、大量生産による安価な使い捨ての製品に、市場原理のうえで太刀打ちできないだけの話である。熟練工があらたな藝術家へと社会的に脱皮し、その希少価値を評価してくれる別の市場が成立しさえす

brain's conception, being relegated to the task of realizing the brain's design. This is because *scholars* emerged from *scholê* (leisure) in ancient Greece and *theory*, which derived from *theoria*, was dissociated from *praxis*, i.e., real-world experiences and practices. We must not forget that ancient Greece, where democracy originated, was sustained by slavery. (Still, we also have to remember that the meaning of "slavery" varies from culture to culture, from period to period.)¹⁰

4. Design's Hegemony in the Post-Industrial Era

It can be summarized that the Industrial Revolution, begun in the 19th century, prompted the replacement of most handiworks with the machine. In this process, laborers and handicraftsmen at times took a hostile attitude toward the machine for fear it would take away their jobs. In some sectors which required specialized skilled labor, this antagonism persisted to the late 20th century. However, today, in the 21st century, the conflict between the machine and skilled labor is an outdated paradigm. Instead, the conflict resides in the marketplace, where expensive products made by skilled laborers simply cannot beat far cheaper mass-produced disposable products. If skilled laborers socially transformed themselves into artists and created an alternative market wherein rarity is valued, their conflict with industrial products would have been resolved. As time passes, however, it is inevitable for a number of traditional handicrafts to be eliminated and vanish in the process. In any era, no matter how intricate and mature a given technology becomes, it is destined to be mercilessly discarded as an unnecessary relic and disappear from the industrial frontline if it does not suit the need of the time.

In addition to such a familiar course of history, a yet larger change is rapidly taking place, which may be characterized as the "end of art" and what I would dare to call the "hypertrophy of design." Generally speaking, modern design originated in industrialization. Functionalism encouraged the rationalism and mechanistic functions of industrial technology, disproving the affectation of decorative aesthetics from the previous era. Instead, function exemplified modernist beauty. If the art of architecture in the past laid in the concealment of unrefined cast-iron skeletons under aesthetic decorations, steel skeletons now shed the coat of decoration to reveal themselves. Eventually, exposed structures and their functionality triumphed as the canon of a new beauty. In ancient times, the Latin *ars* was translated from the Greek *technê*. In modern times, the scientific and industrial revolutions intensified the separation of *art* and *techniques* to a degree that they are incompatible to each other.

れば、工業製品との競合は解消する。無論その過程で、いわゆる伝統的な手工業の多くが淘汰され、消滅していくのは、時代の趨勢としては如何ともしがたいだろう。いつの時代にも、技術は、たとえいかに精緻で円熟したものとなろうとも、時代の要請に合わなくなれば、惜しげもなく見捨てられ、不要の遺物となって、産業の前線からは消滅する運命にあるのだから。

だがそうした趨勢と並んで、さらにおおきな変革が急速に進んでいる。それを「アートの終焉」および「デザインの異常肥大」と形容しても語弊はないだろう。普通一般には、近代デザインの起源は、産業化の途上に求められる。機能主義と呼ばれる趨勢は、工業技術の合理性、力学的な機能性に価値を認め、その前の時代の装飾の美学を虚飾として葬り去った。それに代わって、機能にこそモダニズムの美が発現する。かつては無骨な鋳鉄の骨組みを審美的な装飾で覆い隠すことが建築藝術であったなら、今や鋼鉄の骨組みが飾りの外套を切り裂いて内部から姿を見せ、ついには剥き出しの構造そのものの機能性が、新たな美の規範に成り代わった。古代にあっては、ギリシア語の *techné* をラテン語に翻訳した語彙が *ars* だったが、科学革命さらには産業革命を通じて、藝術 *art* と技術 *techniques* とは乖離を深め、もはや両立不可能なふたつの分野に分岐した。

従来、藝術と呼ばれた範疇は、科学技術の発展とともに、もはや人間の知性の先端を代表する営みではなくなる。いまでは藝術作品とは、もはや教養の拠り所といった象徴財としての特権すら剥奪されて、産業社会が余剰財を一次的に担保するための金融資産 *financial capital* 運用の手段に成り下がった。だがそれに平行するように、科学技術に相応しい形態を授ける営みが、デザインとしてあらたに価値付けを被る条件が整ってくる。素描デッサンが、美術学校の入試科目として、実用価値を持たない虚構の技法へと衰退してゆくのは裏腹に、工業製品に適切な機能的形態を授けるデザインが、産業界の要請ともあいまって、覇権を握る。20世紀前半、手工業が工業技術とまだ競合していた時代には、デザイン（日本では多く「図案」と呼ばれていた）もまた手仕事の痕跡を深く宿していた。だが戦前の Bauhaus に代表される工業製品の規格化、1960年代以降の電子機器の発達とともに、デザインは手仕事からも確実に訣別してゆき、とりわけ90年代からは、純粋な頭脳労働としての形態構想術という職種を特化する合言葉へと変貌していった。

21世紀を迎えた現時点で、産業界は頭脳が構た三

As science and technology progressed, the category conventionally called “art” has increasingly lost its vanguard status in human intellectual endeavors. Nowadays, the work of art is deprived of its privilege and symbolic place as the cornerstone of culture; it is turned into a superfluity of industrial society, serving as a temporary security of financial capital management. In reverse, design saw its day come with its ability to equip science and technology with appropriate forms. If plaster drawing becomes an empty technique devoid of utilitarian value other than a requirement for an art school’s entrance exam, design capable of giving suitable functional forms to industrial products is gaining hegemony largely upon the demand of the business world. In the first half of the 20th century, when handicrafts still competed with industrial technology, design (which was also called 図案 [*zuan*], which literally means “illustrated plans,” in Japan) retained the remnant of handicrafts. However, with the standardization of industrial products, as exemplified by the prewar Bauhaus, and the progress of electronic appliances from the 1960s onward, design steadily departed from handicrafts. Especially from the 1990s onward, design began to assume the status of a specialized occupation tantamount to a purely intellectual labor of form-planning.

Today, in the 21st century, the industrial world has invented machines that use some physical media to output the three-dimensional forms that the brain conceives by directly transforming them into numeric information. It is now possible to enlarge a scale model to actual size by entering appropriate parameters, undertaking a simulation, and factoring structural mechanical calculations. The resulting three-dimensional model can encompass all the necessary coefficients. We can easily conduct the feasibility test of a plan constructed solely by the brain to see what kind of material and structure is necessary to withstand gravity. Some thirty years ago, such a test required a great deal of time and labor provided by students at a university’s architecture department. However, today, manual drafting is obsolete, regarded as a waste of time; instead, computer-generated graphics, which can be deduced from purely cerebral operations, replace blueprints made on sensitized paper. Liberated from an array of physical limitations, the brain now has acquired sheer freedom. However, I think this is nothing but the hypertrophy of design. But why hypertrophy?

5. In-Formation Processing: Filling Material in Form

Let us now examine the word *information*. Above all, it should be noted that a great gap exists between the translations made in the Chinese ideographic cultural

次元図形をそのまま数値情報に変換し、それを物理的媒体に託して出力する機器を実現している。電算機に適当な媒介変数を代入し、模擬実験を行えば、縮小模型を実物大に拡大した場合の力学的構造計算まで上乘せし、その係数を内在させた立体模型を出力することさえ、すでに現実に可能となっている。純粹に頭脳が構築した雛形が、いかなる材質と構造を備えれば、地球の重力下で物理的に実物の建築として実現可能であるかも、簡単に実験できる。ほんの30年前であれば、大学の建築学教室では、手作業での製図に、学生たちは膨大な労苦と時間とを費やしていた。だがいまではそうした手仕事の図面引きは時間の浪費として退けられ、ひたすら頭脳の演算から演繹されたCG画像が、感光紙の青写真に置き換えられた。かくして頭脳は、さまざまな物理的制約から解放され、大きな自由を獲得した。しかし論者は、そこに「デザインの異常肥大」を見る。それはなぜ「異常肥大」なのか。

5. 情報加工：素材を形へと充填する

ここで「情報」という言葉を吟味する必要があるだろう。まず注意しなければならないのが、漢字文化圏で表意文字を組み合わせて作られた訳語と、元来の欧米語とのあいだには、おおきな落差が残っていることだ。「情報」とは実情あるいは状況の報告、報知という意味を短縮した造語だろう。漢字文化圏の生活者は、ともすればこれがinformationの「意味」だと想定する。また日常生活にあつてはinformationを「情報」と訳して不都合を来すことは、ほぼありえない。しかしながら、ここで「情報」は、情報伝達あるいは意思疎通communicationの素材という意味に切り詰められており、なぜ情報がコードに沿った加工encodingとコードからの解凍decodingなくしては成立しない「成型物」なのか、という側面が、漢語の「情報」からでは理解できない。

informationとは語源的に説明すれば、formへと導きin、形を作りなす行為の名詞化である。だがこの事実は、漢字文化圏の住人にはほぼ意識されていない。この「形式化」という点に拘って思索を展開した著者にヴィレム・フルッサーの名をあげることができよう。かれは情報とは素材に形を押し当てるaufdruckenこと、形という鋳型に素材を流し込んで成型することだ、と強調する。ここからは、先に素描したデザインの現時点が、欧米語の「情報」観を具現した営みであることもみえてくる。人間の頭脳が得た理論的着想が描く

sphere by combining ideograms and the original European languages. For example, 情報(J: jōhō) signifies the report (報) of the state of affairs (情). In the Chinese ideographic cultural sphere, this is the meaning of *information*. In fact, in our everyday life, this translation causes little inconvenience. However, this translation reduced *information* to communicational material, losing the aspect of *information* as being “molded form” which requires “encoding” and “decoding.”

Etymologically, *information* is a noun derived from *in-form*, the act of guiding something *in(to)* a *form*—the fact which is barely registered in the Chinese ideographic cultural sphere. Vilém Flusser is a philosopher who focused on this “forming” aspect of *information*. He emphasizes that information means to press (*aufdrucken*) material into the mold, that is, to make a form by pouring material into a mold. If so, the present task of design as outlined above can seamlessly linked to the Western definition of information: to design is to materialize a form depicted by the brain's theoretical conception by filling an appropriate substance in it. Here an obvious Platonist residue is undeniable. The value system underscored by this view became the object of a slightly cynical philosophical critique of Flusser, who surely understood the development of electronic apparatuses pushed the principle of filling material in an immaterial form beyond a certain critical point. What matters for him is not the electromagnetic working of a CD's display, but the immateriality of this display as an empty form that accommodates any content. Design as a technique of materialization has its foundation in its immateriality.¹¹

Flusser also made a few important observations. First, the proliferation of electronic information allowed un-thing-like things (*undingliche Ding*) to run wild. It has weakened people's attachment to things and strengthened their orientation toward that which is literally physically ungraspable (*unbegreiflich*), ghosts of things, so to speak. The recent trend of young people losing the desire to buy automobiles, unwilling to acquire books, and preferring the virtual experience of games to actual international travel saliently underscores the orientation toward un-thing-like things. Borrowing from postmodern conceit, we may say that the desire for possession has been inverted to the possession of desire. The basic assumption of consumer life is completely inverted, from information gathering for the sake of consumption to consumption for the sake of information gathering, from the possession and accumulation of wealth to the exchange and passing of wealth.¹²

With regard to this inversion, Flusser makes a second

形を、適当な中身で満たして物質化すること。この発想には、あきらかにプラトン主義の残滓が濃く匂う。この思考が前提とする価値観にややシニカルな哲学的再吟味を加えるところにフルッサーの真骨頂がある。たしかにフルッサーは、非物質的な形が物質で充填されるという原理が、電子情報機器の発達とともに、ある臨界点を越えたとの認識をもっている。かれにとって重要なのは、CDのディズプレイが電磁的な場でなされるのではなく、それが中身を問わない空虚な形として提示されている、という非物質性なのである。物質化する技法としてのデザインは、非物質性にその根拠を据えている。¹¹

別の場所でフルッサーはさらに敷衍して、いくつか重要な指摘をしている。まず電子情報の氾濫は、「物ならぬモノ」Undingliche Dingの跳梁をもたらした。それは人々の物に対する執着を弱め、文字通り、物理的に「把握不可能」unbegreiflichなモノ、亡霊的・幽霊的な存在への志向を強めることとなった。若者たちが自動車を購入しようとする意欲を喪失し、書物を購入することを厭い、実際の外国旅行よりもゲームソフトでの疑似体験をより好むようになっていく近年の風潮は、こうした志向の変貌を見事に裏書きしている。ポスト・モダン流行の頃の地口を使うなら、所有の欲望が欲望の所有へと転換された、といってもよい。消費のための情報獲得から、情報獲得のための消費へ、財の蓄積・所有から、財の交換・通過へと、消費生活の基軸が転倒した。¹²

これに伴って二つめにフルッサーが指摘するのは、手による把握が意味を失う反面、指先の感覚が研ぎ澄まされる傾向だ。ドイツ語では把握すること *begreifen* から概念 *Begriff* が派生するが、対象や事態を掴むことこそ理解であるとする伝統的な世界観が後退し、キーボード操作によって世界を容客させることができる、というあらたな操作主義的世界観が前面に現れる。その頂点には、超大国の大統領が核兵器のボタンを押すという構図があろう。日常的にも為替投機市場では、キーボード操作ひとつで世界相場が左右され、誤入力が高騰や暴落のパニックを発生させる。図画工作の時間を削って、コンピュータ・リテラシーの授業に当てる小学校の時間割にも、こうした価値観を是認する教育現場、そしてその背後の行政・経済界の需要が見て取れる。ここで留意すべきは、指による接触を介して世界の容客を体験できる、あるいは少なくとも無限の世界に接触する自由が開かれているとの感覚が、実は幻想に過ぎないことだ。指で或るキーを叩くことは、

observation: while the hands lose the meaning of grasping, the fingers gain its sensitivities. In German, *Begriff* (E: concept) derives from *begreifen* (E: to grasp), but the traditional view that to “understand” is to “grasp” the object or the state of affairs recedes to the background, while a new worldview of operationalization—we can change the world by manipulating the keyboard—comes to the fore. At its most extreme is the end of the world that might be brought about when the presidents of the superpowers press the button of nuclear weapons. In our everyday life, the keyboard is a tool to manage and manipulate the world financial markets, while misplaced touches on the keyboard can cause panicky jumps and falls of stock prices. Such a worldview is unquestionably imposed even on elementary schools, where classes of arts and crafts are replaced by computer literacy classes, the change being willingly manipulated by the demand of the political and economic spheres. It should be noted, however, that an expectation that we can experience the change of the world or open up the freedom to encounter the limitless world is no more than an illusion. Pressing certain keys with fingers may guarantee the freedom of selection and decision. Still, it is a freedom to trigger a predetermined program. If we don't think we are bound by the programs, that is because the individual's life expectancy is not long enough to test all the possibilities in them.¹³

6. Blueprint and “Projection” into the World

Thus the prosperity of design can be understood as the reverse side of the same coin with the brain's uncontrollable desire to control the whole world. Both of them owe their overwhelming hegemony to the rapidly expanding space of virtual reality, which served as their ideal seedbed. In relation to this state of hypertrophy, the third observation by Flusser to be noted here refers to two terms, *project* and *Entwurf*. *Entwurf* usually means design and planning and, by extension, design studies, blueprints, and sketches in a more concrete manner. Etymologically, it combines *ent* (outward) and *werfen* (throw), which together means the act of throwing the mental idea—which has visited the brain—in front of the eye. Latin-derived, *project* combines *pro* (forward) and *ject* (throw). *Entwurf* and *project* are interchangeable depending on the context, with the German *Entwurf* often used to translate the English *project*. As a term of philosophy, *Entwurf* can be translated into Japanese as *tōki* 投企, in reference to Heidegger's terminology. We, who exist in this world having thrown in without knowing why (which is called *Dasein*), must make a decision (*Entscheidung*) to *werfen* our existence. In doing so, the philosopher claims, we can change our existence.

選択と決定の自由を保障する。だがその自由は事前に出来あがったプログラムを始動させる切っ掛けでしかない。そのプログラムに縛られているという閉塞感を嘗めずにすむのは、ただ個人の実存が、すべての可能性を試し尽すに足るだけの生存時間を許さないからに過ぎない。¹³

6. 青写真と世界への投企

こうして、デザインの隆盛は、頭脳による世界支配の欲望が、仮装現実 *virtual reality* という格好の舞台を得て、急速に発展を遂げた情況と表裏一体であることがみえてくる。この「異常肥大」と関連して3つめに指摘したいのが、フルッサーが拘ったふたつの用語、*project* と *Entwurf* である。*Entwurf* は普通、設計、構想などを意味し、そこから具体的には構想下絵や青写真、スケッチを指す場合がある。設計図としてのデザインという意味を孕むことも理解できよう。語源としては外に *ent* 投げる *werfen* という意味から派生するが、ここには脳裡に宿った着想を目前に投げ出す、という操作が想定されている。ラテン語起源の *project* も、前へ *pro* 投げる *ject* という組み合わせであって、両者には文脈によっては互換性があり、*project* のドイツ語の置き換えとして *Entwurf* を用いる場合もある。さらに哲学用語としての *Entwurf* には「投企」という訳語を充てる場合もある。ハイデガーに由来する言葉遣いであり、この世界に理由も分からず投げ出された存在である我々（これを「現存在」*Dasein* と呼ぶ）が、逆に自らの実存を「投企」するべく決意（*Entscheidung*）することが肝心だ、という実存の転換が、そこには込められている。

だが、これらの単語は、日本社会に根付いた語彙とはなっていない。*Project* はそのままプロジェクトと音読されるが、そこに自らの頭脳が描いた設計図を世界に投射 *project* して、脳裡の形を現実へと実現してゆく、という含みのあることは、日本社会では容易に理解されない。プロジェクトといえば、どこか自分たちとは無関係なところで立案された結構な、あるいは高邁にして壮大なる計画であり、目標がそうと掲げられたからには、家庭を犠牲にしても、忠誠を尽くし、粉骨砕身、ひたすらその実現のために邁進する、という構図が60年代以降、エコノミック・アニマルと陰口を利かれた時期の日本人勤労者たちの意識ではなかったか。「投企」という哲学用語に至っては、膨大な翻訳の蓄積や哲学教師たちの努力にもかかわらず、

However, these words are not part of its vocabulary in Japanese society. In the Japanese language, *project* is an import word pronounced *purojekuto*. However, its core meaning of “projecting a plan that one’s brain conceived into the world, realizing the brain image in reality” is not easily understood. *Purojekuto*, in the Japanese mind, means a great, or lofty and vast plan put together outside the reach of their concern. Once the *purojekuto* sets a goal, we have to devote ourselves, even sacrifice our family, and do our best to realize it by any means possible—this is how Japanese workers have understood since the 1960s, when the Japanese were ridiculed as “economic animals.” As for the philosophical term *tōki*, society at large doesn’t understand it even as part of basic cultural knowledge, despite the vast accumulation of translated philosophical treatises and all the efforts made by philosophy instructors. In fact, because its homonym is 投機, a financial term meaning “speculation,” people tend to mistake it for money-making adventures. This is a sad fact of Japanese life.

Entwurf contains a conception of “how to design the world.” In Japan, it is almost impossible to teach the distinction between *conception* (*kōsō* 構想) from *concept* (*gainen* 概念) to university students, let alone ordinary people. *Conception* originally means “pregnancy.” The sense of “impregnation of a womb with a seed(s) of descendent generation” is extended to “impregnation of the brain with an idea.” The etymological end-product of this impregnation is *concept*. The Japanese inability to distinguish the two points to its unfamiliarity of “nurturing an idea in the brain.” Furthermore, the will to realize it as a concrete *project* has not been actively encouraged in old as well as modern Japan. It is not an overstatement to say that in importing the latest science and technology, Japanese society since ancient times almost uncritically adopted the preceding projects of Western invention (China locating also “west” to Japan). In the process, Japan made every effort to catch up with and eventually overtake the West. As a result, what it manages to achieve is often haunted by gross hypertrophy with anachronistic delay. Examples abound, ranging from *kofun* mausoleum (burial mounds) and bronze *dōtaku* of the Tumulus period to the construction of the battleship *Yamato* in modern times. The “shrink-orientation” (termed by Lee O-Young) in postwar Japan, as exemplified by Sony’s transistor radios, merely compensates the hypertrophic tendency.

7. Crafting Hands and Thinking Fingers

In *Eine kleine Philosophie des Design* (1993), Flusser discusses Japanese pocket radios to compare design culture

一般社会には教養としても浸透していないのが現実だろう。むしろ金融市場における「投機」speculationと同音異義語であるために、ああ金儲けのための冒険のことね、と混同されている、というのが偽らざる真相だ。

Entwurfには、いかに世界を設計するか、という構想が託されるが、そもそも構想 conception と概念 concept との区別を日本の大学生や一般人に納得させることそのものが、不可能に近い。Conceptionとは元来、妊娠を意味し、子孫の胤を胎内に宿すことから転じて、頭脳に着想を得る様態を指す。その結果として得られた語彙上の最終産物 end-product が、concept。だが、両者の区別が事実上不可能という事実は、逆に頭脳で着想を温めるという発想が乏しいことを裏書きするだろう。ましてやそれを具体的な project として世界に貫徹するという意思も、近代以降の日本社会に限ってみれば、決して積極的に推奨されてはこなかった。海外で先行する project の価値観を受け売りして、追い着け追い越せを目指す結果、時代錯誤な遅延を伴って、あらぬ肥大化を結果するのが、日本列島の科学技術移入史の一面の実相だった、といってさして語弊はあるまい。古墳時代の墳墓や銅鐸から、近代における戦艦「大和」型の建造に至るまで。戦後のソニーのトランジスタ・ラジオに代表される「縮み志向」(李御寧)も、その裏返しに補償作用だろう。¹⁴

7. 作る手と考える指

フルッサーは『デザインの小さな哲学』で、日本のポケット・ラジオに言及し、デザイン観の東西、といった比較文化論をひとくさり述べている。西欧社会でのデザインとは、何らかの形を、形をなさない塊に押し当てるという発想だ。西洋ではデザインとは世界へと介入する人間の証である。対するに東洋でのデザインとは、非自己への自己の審美的な投企である。なぜならその背景には西側キリスト教世界が死の克服を使命とするのに対し、東洋の仏教的世界では生の輪廻という苦痛をいかに克服するかが解脱の理想となるのだから。¹⁵ そう東西対比を展開するフルッサーは、漱石の『夢十夜』の運慶の話を知っていたなら、どのように反応したことだろうか。

こうした対比論は、現在では文化本質論、文化決定論としてきわめて評判が悪い。だがむしろ、同じデザインを目指しているつもりなのに、どうしても馴染め

ない東と西。In the West, to design is to press some sort of form onto a formless mass of material. In contrast, in the East, to design is to make an aesthetic project (Heideggerian *Entwurf*) of one's self onto the non-self. Whereas Western design is informed by the Christian mission of overcoming death, Eastern design is underscored by the Buddhist challenge of overcoming the pain of the life cycle of metempsychosis.¹⁵ I am curious how Flusser, who posited such an East-West comparison, would have reacted to Sōseki's episode of Unkei, reincarnated in the Meiji era through *Ten Nights of Dreams*.

This kind of comparison is now criticized for being cultural essentialism and cultural determinism. However, it is important to acknowledge the diverging outcomes resulting from the same aspirations for design. Unease felt by Sōseki and Kumagusu is evident. Or, at the least, it is useful to observe how the matter-of-course assumption for design in the West may be somehow lost in Japan and not transplantable, so far as it will afford an occasion to explore detailed evidence or counterevidence.

Following Flusser's discussion with this in mind, I cannot but notice that a few crucial elements are missing from his provocative thought. First, the kind of material to be used to fill the form offered by design. Second, the difference between the linguistic media and the tactile media (hands and fingers) in the form-making of information. Third, the relationship between the brain and the hands or fingers.

Let us begin with the third point. A characteristic of design sensitivity in the Far East that Flusser singled out is a "distinct aesthetic quality expressed in the melding with the surrounding world and the self-obliteration." This observation must be informed not only by how Flusser actually saw them but also by the aesthetics of *Verschmelzung* (fusion) of fin-de-siècle Vienna *Japonismus*, while invoking a hint of the stereotyped Zen aesthetics.¹⁶ Having said that, what can we see if we apply this observation to Sōseki's dream? An act of finding the image of Two Guardians in woodblock makes a marked contrast with the view of design that an artist should project his subjectivity onto an object. With Unkei, it is not the brain that casts the form onto material, but it is the sense of arms, hands, and fingers that hold a chisel and strike a mallet on it that respond to and probe a thing buried in the material. A sharpened sense permeates the studio of woodcarving. Unless the sculptor melds (*verschmelzen*) with the world and accepts the self-obliteration, the image will not appear from the woodblock.

Nakai Hisao is a psychoanalyst known for his

ない違和感に直面した、という経験は大切だろう。漱石や熊楠には、その感触がありありと見える。あるいは「デザイン」を志すなら当然の前提のはずなのに、日本ではいつのまにか脱落してしまうような、移植不可能な思想に着目する、といった観察方法は、具体的な検証や反証を許すという点からみても、有効だろう。

そうして意識でフルッサーの議論を辿ると、きわめて挑発的な論点に富むその思索からは、いくつか決定的な要素が抜け落ちていることに気づかざるを得ない。まず、デザインが提供する形を補填すべき素材の性質に関する議論。つぎに、情報という塑形行為における、言語媒体と手や指という接触媒体との違いに関する議論。第3には、頭脳と手あるいは指との関係に関する議論。

3点目から検討しよう。フルッサーは極東のデザイン感覚の特異性として、「周囲の世界との融解や表現の自己滅却という独特の感官的質 *ästhetische Qualität*」を指摘する。この背景にはフルッサーの実感だけでなく、世紀末ドイツ語圏の「融溶の美学」や、お定まりの禅美学の残響が聞き取れるだろう。¹⁶ そのうえでこの観察を手掛かりに漱石の夢に戻ってみると、どうだろう。木材の中に仁王の像を見いだす営みは、藝術家の主観を対象に投射して、それにそって形態を出現させるというデザイン観とは、まっこうから対立する。頭脳が素材に形象を当て嵌めるのではなく、いわば鑿を手に鎚を打ち込む腕と手、そして指の感覚が、素材のなかに埋もれたモノと感応し、それを探り当てる。研ぎ澄まされた感覚が、彫刻作製の現場には横溢している。世界との融解を遂げ、自己滅却を受け入れないかぎり、像が木材のなかから現れてくることはないだろう。

精神医療における接触の大切さと危険さについて、卓抜な実践感覚を発揮している医師に、中井久夫が知られる。中井は治療者が積極的介入をよしとするのは、余裕のない緊急時の視野狭窄か、あるいは治療とは無縁な、術者としての功名心からと見て、これを戒める。「耳を澄ます」と同様に「身体を澄ます」感覚が重要であり、「うまく進行している治療においては、自己の実感がなく、しかも不安がほとんどない。手術が円滑に進行している時の外科医も同じであろう」と記す。漱石描く運慶の無心の心境が、この外科医に近いものだったことは、疑いあるまい。¹⁷

その中井久夫は、急性の危機にあり自傷あるいは他害を起こしかねない患者には、粘土の塊を渡すと効果がある、という。何かを握っていると、希薄だった実

extraordinary insight into the importance and danger of touch in psychiatry. Nakai admonishes against the doctor's active intervention because it is motivated either by his inability under pressing circumstances or by his ambition outside medical treatment. It is important to "listen carefully" with one's body, as much as listen carefully with one's ears. If a therapy is going well, a doctor has very little sense of his own self or anxiety, just like a surgeon whose operation is going well. No doubt, the state of mindlessness that Sōseki observed with Unkei is similar to the surgeon's state of mind.¹⁷

According to Nakai, with patients in an acute crisis of persecution delusion with the high risk of harming themselves or others, it is an effective treatment to give them a lump of clay. By holding something in their hands, they can recover a sense of reality. By pressing the clay with their hands and fingers, they can find a form emergent in their hands. The slightest sense of achievement can be very important to them.¹⁸ The tactility felt in their hands and fingers and their engagement with a plastic material can help them recover the sense of their being. When the physical contact with the world and the haptic sense of touching are secured, one's mind and body gain a sense of unity. Furthermore, one's sense of collaborating with the world may arise. Importantly, the form made by hands and fingers here completely circumvents the route of projecting an *Entwurf* (plan) that the brain has conceived onto a thing in the material world. If we borrow Kumagusu's diagram, when *mono* (material thing) and *kokoro* (mind and heart) make a contact, *koto* (matter) is conceived as an accidental encounter between them; and by nurturing this *koto*, *kokoro* will also be cultivated. In other words, rather than the spirit which makes *mono* by hands (i.e., hand-made object), it is the spirit and mind (*kokoro*) that is cultivated through the hands that handle *mono* (raw material).

8. Linguistic Information and Tactile Information

The second issue, the relationship between language and fingers, now enters our discussion. Notably, the Latin root, *calcul*, which means "calculation," derived from *calculi* or stones, alluding to the act of picking up stones and arranging them by fingers, from which act the brain devised arithmetic. When bipedal walking liberated the hands from walking, the mouth was in turn liberated from predation. When the hands learned to sense width, weight, density, and numbers, then calculation became possible. It is inferred that the discovery of the decimal system was intimately related to the ten fingers of anthropoids. Furthermore, "articulation" in spoken language originally meant finger joints (*athron*). Yet the role played by the hand

在感が戻ってくる。指や掌で圧迫することによって、手のうちに形が生まれてくる。ささやかでもこの達成感は大事だという。¹⁸ 手指の感触と可塑的な材質への働きかけとを通じて、実存の手応えが蘇ってくる。世界との質的な接点や肌触りの感覚が確保されると、自己の心身に統一感が得られる。そればかりでなく、世界と協働している感覚も芽生えてくる。ここで大切なのは、手や指から生まれる形態は、なにも頭脳であらかじめ構想した設計図 Entwurf を物質界の素材へと投射 project する、といった回路を経るものではないことだ。熊楠の図式を借りるなら、モノとココロの接点に、両者の関わりからコトが偶然の出会いのように胚胎され、それを慈しむことによってココロが涵養されてゆく。精神が手によってモノを作るというよりも、むしろモノを扱う手を通して精神が練られてゆく。

8. 言語情報と触覚情報

このあたりから、言語と指との関係、というふたつ目の問題がかかわってくる。思えば算術を意味する calcul は小石 calculi から来ているが、これも指で小石を拾って並べる行為から、頭脳が算術を編み出した、という経緯を示唆するものだろう。直立二足歩行によって手が歩行から解放され、それによって口が捕食行為から解放される。そして手が広がり、重さ、密度、数を学べばこそ、計算が可能となる。類人猿の指が10本であることと、十進法の発明とは相関があると推定されている。また音声言語の音韻分節 articulation は元来、指の関節を意味するが、指の集合としての手の機能がものごとの把握＝理解の基礎に果たした役割は、現在寡少評価されている。¹⁹

母音と子音とを複雑に組み合わせる音韻体系を確立し、これによって音声言語を操る能力はヒトの系統発生の過程、とりわけ声帯の降下という進化と密接に関わっているという。近年の化石の分析などからは、直立歩行によって声帯の降下が発生してはじめて、ヒトは音声言語を操りうる声帯を獲得した、と推定されている。現在ではキーボードを叩くのに習熟した手は、音声言語の音韻体系に沿って、分別的にキーを選択し、それを10本の指に割り振って入力作業を行う。だが指の選択によって異なる音域や音色の発生を統御できる楽器の発明が、音声言語における分節体系の確立になんらかの貢献をなした可能性も、仮説としては考慮してよいのではないだろうか。

that comprises fingers in “grasping = understanding” is today underappreciated.¹⁹

The ability to establish a phonetics consisting of complex combinations of vowels and consonants and to organize spoken languages from it is said to have intimately depended on the evolutionary process of humankind, especially the descent of the vocal cords. The recent fossil analyses demonstrate that only when the vocal code descended following the shift to bipedal walking did humankind gain a kind of vocal code that allowed them to deploy spoken language. Today, the skilled hand to type on the keyboard can selectively press keys in accordance to the phonetic system of a given spoken language by using ten fingers, each of which is assigned specific keys. However, we might also take into account, as a hypothesis, the invention of the musical instruments whose different tones and registers of sound could be controlled through manual command by ten fingers. The establishment of the musical scale and its manipulability by the assigned fingers should have played a certain role in the development of the articulation system in spoken language, as well as in the higher command of vocal code.

We now have to examine the word *design*. As has been pointed out above, *design* derived from the Italian *disegno*, which includes *sign* in it. *Description* means *scribing* on paper or a clay pad with (*de*) a writing utensil. It may be etymologically questionable to extend this analogy too freely, but so far as we understand it today, it is permissible to see in *design* an act of arranging and manipulating *signs*. It may depend on individuals but in phonogramic languages, in order to write a text by string together characters (e.g., alphabets), we catch the sounds resonating in the brain and transcribe them as phonograms, or we spin together a chain of phonograms syntactically. In contrast, arrangement of signs requires more pictorial editing, governed by a paradigmatic sense of creating a constellation of signs in space. In Minakata Kumagusu's mandala, *koto* (matter) emergent on the contact of *kokoro* (mind) and *mono* (material) becomes a seed when it makes a unique sign and receives a particular name. In the mystical linguistics of Esoteric Buddhism, each Sanskrit character (“seed”) is said to correspond to a particular Buddha-nature, revealing its “essence” (J: *shinnyo*; S: *tathātā*). In Saussurian linguistics, as we know, the link between the phonetic and semantic aspects of a sign is supposed to be artificial, and thus sign is regarded as arbitrary. Unlike this structuralist construction, in Esoteric Buddhism, the pronunciation of a Sanskrit sound constitutes a mantra to invoke the corresponding Buddha body. It is easy to call it a magic, perhaps. However, Buddhist mandalas, in which

ここでデザインという言葉の吟味する必要がある。Design がイタリア語の disegno に由来することは既に述べたが、そこには sign すなわち記号が含まれている。記述 description は筆記道具を紙面なり粘土板面なりに降ろして de 文字を刻む scribe ことを意味している。同様の類推を遅くすることは、語源的にはいささか問題であろう。だが現代の認識から遡るかぎり、デザインに、記号を案配し操作する営み、という含みを見ることは許されよう。文字を連ねて文章を書く作業には、個人差はあろうが、少なくとも表音文字言語の場合、脳内に聞こえる音声文字へと転写する、あるいは音の連なりを鎖のように連辞 syntagm として紡ぎ出す営みという側面がおおきい。これに対して印 sign を配置する営みは、より絵図的な編集技術に近く、空間的に記号の星座を構成してゆく範例 paradigm 的感覚が支配的となる。南方熊楠の曼荼羅でいえば、ココロとモノとの接点に生まれたコトは、独自の印を帯び、固有の名辞を受け取って種子となる。密教の言語神秘学によれば、梵字ひとつひとつが特有の仏性に対応しており、その真如を開示する。ソシュール言語学では、記号の音声的側面と意味論的側面との接合は人為的とされ、そこに記号の恣意性が指摘される。だがこれとは違って、密教音声学では、梵字の発音そのものがマントラとなって、呼ばれる仏身そのものを喚起する。これを魔術的思考と呼ぶのは容易いが、そこには、水準を異にした情報が重ね合わせとなり、曼荼羅には濃密な肉體性を温存した記号が蠟集する。

ここで参考となるのが脳に損傷を受けて後天的に発症する失読症 dyslexia の事例だろう。アルファベット使用者の場合には、純粋に文字の判読が不可能となる。より正確には、文字の形状知が不能となる中枢破壊と、文字と音声との結合が損なわれる連絡障害とは、区別されるべきだろう。ところが日本語を母語とする患者の場合には、漢字部分のみ読めなくなる症例と、かな部分だけが読めなくなる症例が発現するという。ここからは逆に、表意文字と表音文字とが、脳内の違う部位で処理されている、という機構が見えてくる。内田樹はこの現象を解釈して、文字情報を視覚として入力しながら、漢字は図像対応部位、カナは音声対応部位で並行処理がなされている、と指摘する。²⁰ これはやや乱暴で、むしろ漢字もカナも、音声情報と図形情報とに分岐して処理のうえ再統合されているはずだが、その経路や中枢が異なっている、と見たほうが正確だろう。さらに内田は、こうした図像と文字情報の並列処理に、日本で発展を遂げたマンガ文化の独自性を指

different levels of information are layered, are teeming with signs which intensely preserve physicality. But why is this mystical tie particularly well preserved and kept relevant in Japan?

We may here refer to the case of acquired dyslexia that ensues from brain damage. In the case of alphabet users, they literally lose the ability to read characters. To be more precise, however, we should separate the destruction of the nerve system that administers formal recognition of characters and the difficulty in linking characters and sounds. However, in the case of patients whose mother tongue is Japanese, two different symptoms arise: in one group, they lose the ability to read Chinese characters and the other, Japanese *kana* syllabary. This indicates that ideograms and phonograms are processed at two different parts of the brain. In interpreting this phenomenon, Uchida Tatsuru points out that while character information is visually input, Chinese characters and Japanese *kana* syllabary are processed parallel but separately at the image- and sound-processing parts of the brain.²⁰ This interpretation is rather rough, and needs further elaboration. Indeed, it would be more reasonable to consider that both Chinese characters and *kana* syllabary are separately processed as sound information and image information, which are then integrated; merely the routes and centers where they are processed are different. Furthermore, Uchida points out the parallel processing of image and sound information informs the uniqueness of the *manga* culture developed in Japan.²¹ Although I believe his argument is thinly stretched, he makes a striking point here. Within the Chinese ideographic cultural sphere, the two-tier processing of Chinese characters—the *on*-sound-reading (音読) derived from Chinese pronunciation and the Japanese *kun*-translated-reading (訓読)—is unique to Japan, not found in China or Korea. As Uchida argues, this suggests the marginality of the Japanese language in the periphery as it is manifested in the “double-entry,” so to speak, in the transcription system of linguistic signs, wherein the foreign signs which are read as forms are heavily imbued with an indigenous physicality by way of superposition.

9. Toward Recognition of *Mono's Ke* as *Iro* (= Phenomenon)

We finally reach the stage to consider the kind of material with which to fill the form offered by design. Designing a concept drawing or rough sketch cannot be reduced to a mere process wherein an *eidos*-like image originating in the cerebral cortex is projected onto the external screen. Rather, it also includes the initial trace of the interrelationship between *mono* and *kokoro*, which reveals itself through

摘する。この議論はやや飛躍してはいる。²¹ とはいえ、同一の漢字に、音と訓との異なる読みを重ねて二股に処理するという方式は、同じ漢字文化圏でも、中国や韓国には見られない。それは内田も説くように、日本語の言語記号表記体系特有の「辺境性」だろう。そこには、外来の記号＝形に、土着的物質感の内実を濃密に溶け込ませる、二重言語運用の姿が見えてくる。

9. イロ（＝現象）としてのモノの気の認知にむけて

ここでようやく、デザインが提供する形を、いかなる内実によって補填すべきか、との問いに辿り着く。構想のスケッチ、荒描きデッサンとしてのデザインは、決して大脳皮質のアイデア的映像をスクリーン上に投射するだけの営みではない。それはむしろ反対に、可塑的なモノとの接触、協働のなかで、素材の質感もろともに描きあげられる、相互作用の原初の痕跡であり、ココロがモノと対話するなかで出現した事件としてのコトの軌跡である。文字情報は所与の記号の一次元的連鎖へと整序されるが、出来事としてのデザインは、3次元の嵩と質量と密度と手触りとを重層的に畳み込んで圧縮した青写真 Entwurf である。それは、作り手の欲望や意図を世界にむけて投げつける企てとしての投企 Entwurf ではない。むしろ世界へと投げ入れられた実存のなかで、個と全体との永遠の揺らぎのなかに漂いつつ、紡ぎ、織り上げられてゆく網の目の結節点 nexus といったほうがよい。ココロとモノとの交わるところに手を仲立ちとして育まれるカタチ。それを見極め、そこに魂を込める営み。²² そこに物質性より立ち昇る息吹 *pneuma*、精神 *spiritus* の生動を感じ取るとき、モノのケに感応し、その景色に現象としてのイロを察する観想が可能となる。五色とは視聴触味臭の五感の謂だが、「身体を澄ます」と、質量に宿ったその「色」が現前する。ここで我々は、ようやく「モノケイロ」構想の前哨となるべき地点に辿り着いたこととなる。

京都、2010年5月29日

稲賀繁美（いながしげみ）

国際日本文化研究センター教授・比較文化史・文化交渉史

<http://www.nichibun.ac.jp/~aurora/>

the locus of *koto* (event that matters) impregnated during the dialogue between materiality of objecthood (*mono* as *noema*) and the mind spreading its tentacles (*kokoro* as *noesis*). De-sign or *Entwurf* appears here as the locus drawn together with the texture of the material, in contact with—that is, in collaboration with—a plastic stuff (*Stoff*) in the process of in-forming itself. While phonetically transmitted information will be composed into a one-dimensional streaming chain of given signs in the designation of chain-effect causality, design as *dekigoto* (“event,” literally “emerging [*deki*] matter [*koto*]”), that is, *disegno* in the process of its emergency, leaves its traces on a blueprint (*Entwurf*) into which layers of three-dimensional volumes, masses, densities, and touches are compressed in synchronicity and folded in. It is not a usual projection (*Entwurf*) of the maker’s desire and will into the world. Instead, it comprises nexuses of a net woven together within the existence thrown into the world (*Entwurf*), as it eternally goes to and fro between the parts (individuals) and the whole (universe).

Let us gaze at the form emergent as *koto* 事 (matter) at the intersection of *kokoro* 心 (mind) and *mono* 物 (material) mediated by the hand. Let us keep it in view and pour our soul into it.²² When we sense the living movement of *pneuma* or *spiritus* arising from its physicality, we can respond to *mon-no-ke* 物の怪 / 気 (J: *ke/ki*; Ch: *guail/qi*; E: ghosts/spirits; G: *Geist*), that is, empathize ourselves with the spirit of the in-formed materiality and visualize its *iro* 色 (S: *rūpam*, Ch: *se*; E: color or sensory phenomenon) in its emergency. “Five colors” refer to five senses—sight, hearing, touch, taste, and smell. And if we carefully “listen” with our body, the “color” 色 that fills the material manifests itself from its inner objecthood. Therein, we finally arrive at the point where we can now prepare our mind within *kokoro* 心 to meaningfully examine *mono-ke-iro* 物・気・色, the topic of this present volume.

—Kyoto, May 29, 2010

Shigemi Inaga

Professor, International Research Center for Japanese Studies

International Cultural Relations, History of Cultural Exchange

<http://www.nichibun.ac.jp/~aurora/>

Translated by Reiko Tomii

¹ 夏目漱石『漱石全集』岩波書店、第8巻、1966年。

Sōseki Natsume, *Ten nights of dream; Hearing things; The heredity of taste*; translated by Aiko Itō and Graeme Wilson. C.E. Tuttle, c1974, PP.45-48.

² 実際には漱石はミケランジェロが大理石から像を彫りだした逸話に着想を得たものと想定できる。これについては、稲賀による別稿「物質の裡に精神は宿るか」『あいだ』175号(2010年8月)、21-25頁参照のこと。さらに外科的解剖は何なのか、という反論がありうるだろう。解剖学は、皮膚のうちは見えない内臓の真実を、表面を切り開くことによって究めようとする。覆われて隠されたものを白日の下に曝くこと(アーレーティア=忘却から呼び戻すこと)、それが真理の定義であるとするギリシア以来の真理観が、ここには投影されているといってよい。たしかに真理は現象世界の背後に隠れてもよい。とはいえ屠殺による解体処理には、自然素材を自由自在に人間の役に立てることをもって善となす思想が濃厚に現れる。それがいわば死を志向するのに対し、木材から何かを掘り出す思想には、素材を生かす、という考えが支配的だろう。ここには自然利用に関する対極的な価値観が見える。

³ だが実際には、「物」とは thing か matter か、「心」heart か mind か spirit か、「事」は deed か fact か matter か object か event か、などと詮索を始めると、すでに取捨不可能となる。Deed は動詞の do から派生する以上、ナサレタコトという含みをもち、fact がラテン語の facere から派生したのと平行する。Matter は material に由来するが、とりわけ英語では、純粋に物理的材質(宇宙物理学の dark matter)なのか、それとも認識主体にとっての関心の対象なのか(what is the matter here?)といった例文の場合、その両者を跨ぐ曖昧さ、あるいは健全なる両義性が見えてくる。

⁴ この解釈は以下に負う。Toshihiko Izutsu, "The Nexus of Ontological Events: A Buddhist View of Reality," (1980), *The Structure of Oriental Philosophy: Collected Papers of the Eranos Conference*, Vol. II, Keio University Press, 2009, pp.151-188 ただし事を deed、理を law と訳すことの哲学的な妥当性そのものへの疑念も、井筒論文を参照のこと。

⁵ Cf. Kazuko Tsurumi, "Minakata Mandala: A Paradigm Change for the Future," *IIR, Institute of International Relations*, Sophia University, Research paper, A-65, 1995, pp.1-14. ただし、筆者は鶴見の南方曼荼羅解釈の細部には同意しない。また金子務「暗黙知 tacit knowledge と無意識の大海—科学と仏教の交錯から」『科学時代における人間と宗教』(武田龍精博士退職記念論集)法蔵館、2010年、pp.83-98も参照のこと。

⁶ 無論、ギリシア・ローマの古典世界でも、大理石の彫像は、元来は彩色がなされていた。また極東の仏教彫刻も、完成時には極彩色に塗られていた。だがタイや中国とは違って、何故か日本では、中世以降、古の木彫仏が色褪せても、そこに改めて金箔や代赭を塗り直す仕来りは途絶えてしまった。そこには、金銭的な理由だけでは説明のつかない、審美的判断があっただろう。一方、欧州では、発掘された古典彫刻やその模刻に元来の彩色を施すことが19世紀に一時復活した。とりわけバロック期には石膏に彩色を施し、あるいは色大理石の組み合わせで派手な服装や髪の色まで模倣する彫刻もあった。だがそれらは美術学校での石膏模造による教育が盛んになる19世紀後半までには廃れ、ルネサンス期のイタリアに範を取って、自然石の白亜の表面を愛好する趣味が支配的となって現在に至っている。そこには、彫刻にはもっぱら立体的造形性の追求を捉え、色彩は副

¹ Natsume Sōseki, *Ten Nights of Dream, Hearing Things, The Heredity of Taste*, trans. Aiko Itō and Graeme Wilson (Rutland, Vt. and Tokyo: C.E. Tuttle, 1974), 47-48.

² It can be inferred that Sōseki was inspired by an episode of Michelangelo carving a statue out of marble. For this, see Inaga, "Busshitsu no uchi ni seishin wa yadoruka" [Can the spirit reside in matter?], *Aida No.175* (August 2010), 21-25. One may certainly ask how Unkei's work differs from surgical anatomy. By opening the surface, anatomy reveals the truth of internal organs made invisible by the skin. The concept of "truth" since ancient Greece defines these ideas. Which is to say, knowing truth is to expose that which has been covered and concealed under the sun (ālēteia = summon back from oblivion). Truth can certainly be concealed behind the phenomenal world. Still, dissection after butchering an animal intimates a philosophy that assumes it good to freely make use of natural materials for humankind. This attitude is ultimately oriented toward death. In contrast, the philosophy of carving out living form from woodblock is predicated on the attitude of "utilizing while re-animating" original material. These two attitudes of using nature are diametrically opposed.

³ Still, we can be easily bogged down when we start thinking about how to translate *mono* ("thing," "material" or "matter"?), *kokoro* ("heart" or "spirit" or "mind"?), *koto* ("deed," "fact," "matter," "object," or "event"?). Since *deed* derives from the verb "to do," it connotes "what has been done," paralleling *fact*, which derives from the Latin *facere*. *Matter* relates to *material*, but especially in English it contains ambiguity or healthy ambivalence, straddling over something purely physical (as in "dark matter" of astrophysics) and something more cognitive, that is, the object of attention for the cognizing subject (as in "What is the matter?").

⁴ My interpretation is indebted to Izutsu Toshihiko, "The Nexus of Ontological Events: A Buddhist View of Reality" (1980), in *The Structure of Oriental Philosophy: Collected Papers of the Eranos Conference*, vol. 2 (Tokyo: Keio University Press, 2009), 151-88. See also this article for the question about the philosophical appropriateness of translating 事 (*koto/ji*) and 理 (*kotowari/ri*) as deed and law.

⁵ See Tsurumi Kazuko, "Minakata Mandala: A Paradigm Change for the Future," *Institute of International Relations, Sophia University, Research paper*, A-65 (1995), 1-14. This author, however, does not agree with specific details of her interpretation of Minamikata's mandala. See also Kaneko Tsutomu, "Anmokuuchi (tacit knowledge) and muishiki no taikai: Kagaku to bukyō no kōsaku kara" [An ocean of "tacit knowledge" and the unconscious: On the intersection of science and Buddhism], in *Kagaku jidai ni okeru ningen to shūkyō (Takeda Ryūsei hakushi taishoku kinen ronshū)* [Humankind and religion in the age of science (Festschrift to commemorate the retirement of Dr. Takeda Ryūsei)] (Kyoto: Hōzōkan, 2010), 83-98.

⁶ Needless to say, in the ancient world of Greece and Rome, marble statues were colored. In the Far East, Buddhist statues were also brightly painted and gilded. However, unlike Thailand, Vietnam, China, and Korea, Japan after medieval times saw the decline of the tradition of renewing old faded statues by replacing gold leaf and repainting with other. Economic reasons alone do not explain the termination; certain aesthetic reasons must have been involved. In contrast, 19th-century Europe temporarily revived the practice of restoring ancient sculptures and copies to their original colors. In the Baroque period especially, some plaster sculptures were colored and colored marbles were used in combination to make realistic renderings of clothing and hair. These practices ceased by the late 19th century, when drawing from plaster casts became central to academic training. Since then, the taste of Renaissance Italy has been dominant and the white natural surface of marble has been favored. It is not mistaken to say that sculpture is understood as the study of three-dimensional form and this purism

次のあるいは雑音的な要素として排除しようとする純粹造形志向が働いたもの、と見て誤りではあるまい。漱石は、そうした欧州の伝統にイギリスで接したうえで、あらためて文化財修復事業を横目に、夢十夜の運慶の物語を紡いだ筈である。

⁷ Étienne Gilson, *Peinture et la réalité*, Paris, J. Vrin, 1972, p.257.

⁸ Morphe と質量とは分かちがたいとするアリストテレス『形而上学』(第7巻第3章)の立場は、この常識への問い直しだろう。以下参照。Vilem Flusser, *Vom Stand der Dinge: Eine kleine Philosophie des Design*, Ed. Fabian Wurm, Seidl Verlag, 1993. ヴィレム・フルッサー『デザインの小さな哲学』瀧本雅志訳、鹿島出版会、2009。

⁹ 19世紀以来の学術におけるデッサンの抑圧を精神分析と結びつけて解析し、デジタル化時代のデッサンの復権を説く画期的だが、あまりに時代に先駆けた業績として、赤間啓之『デッサンする身体』春秋社、2003を参照。

¹⁰ ジェラルド・ド・ネルヴァル Gérard de Nerval 『の東方旅行』*Voyage en Orient* が西欧社会のイスラーム圏奴隷制に対する先入観や偏見を転倒させる記述に満ちていることについては、野崎敏『異邦の香り』*Parfum exotique; Le Voyage en Orient de Nerval*、講談社、2010年参照。

¹¹ フルッサー前掲書。日本語訳、164～166頁。またより体系的には、ヴィレム・フルッサー『テクノコードの誕生』村上淳一訳、東京大学出版会、1997年。および自我的な行為主体像の崩壊から、投企された存在による世界デザインの構想を描いた著として『サブジェクトからプロジェクトへ』村上淳一訳、東京大学出版会、1996年。

¹² こうしたパラダイムの変貌を窺ううえで興味深いのが、アインシュタインの有名な言葉だろう。Das ewig Unbegreiflichkeit an der Welt ist ihre Begreiflichkeit (“Physik und Realität,” (1936) *Aus meinen Späten Jahren*, Ullstein Buch, 1984, S.65). すなわち、世界についてどうしても理解できないこととはといえば、世界がなぜか理解できてしまうことだ、という訳である。これは冒頭で検討した南方熊楠の観察と表裏をなす発言といってよいが、ここで「理解できる」に Begreiflichkeit という用語があることが、機械論的な把握観のなかで相対性理論を模索したアインシュタインの「理解」観の歴史的拘束性 historische Abhängigkeit を示唆している。

¹³ フルッサー『デザインの小さな哲学』日本語訳、167頁以降。これは Vilem Flusser, *Dinge und Undinge, Phänomenologische Skizzen*, München: Hanzer Verlag, 1993より。

¹⁴ 李御寧 Lee O-Young, 『「縮み」志向の日本人』学生社、1982年。

¹⁵ フルッサー前掲書、28～31頁。次の引用も、同書33頁より。

¹⁶ ヴィーン世紀末の「融済の美学」と日本との関係は、稲賀繁美(編)『伝統工芸再考・京のうちそと』思文閣出版、2007年、20～22頁。および本書最終章も。禅と日本文化についてのステレオタイプの形成については、Shoji Yamada, *Shots in the Dark: Japan, Zen, and the West*, translated by Earl Hartman, The University of Chicago Press, 2009。

helped eliminate colors as secondary or superfluous. Sōseki, who had come in contact with such European traditions in England, must have written the story of Unkei in *Ten Nights of Dreams* while witnessing the restoration project of cultural properties in Japan.

⁷ Étienne Gilson, *Peinture et la réalité* (Paris: L. J. Vrin, 1972), 257.

⁸ In Aristotle's *Metaphysics* (vol. 7, chap. 3), *morphé* and *eidos* are inseparable, challenging this common sense. See Vilem Flusser, *Vom Stand der Dinge: Eine kleine Philosophie des Design*, ed. Fabian Wurm (Göttingen: Seidl Verlag, 1993).

⁹ See Akama Hiroyuki, *Dessan surushintai* [The body that draws] (Tokyo: Shunjūsha, 2003), for his prescient study encompassing an analysis of the suppression of drawing in academic scholarship since the 19th century in relation to psychoanalysis and his proposal for the revival of drawing in a digital age.

¹⁰ See Nozaki Kan, *Ihō no kaori: Neruvaru “Tōhō kikō”* [Parfum exotique: *Le voyage en Orient de Nerval*] (Tokyo: Kodansha, 2010) for numerous descriptions that inversed the preconceptions and prejudices of the West against Islamic slavery in Gérard de Nerval's *Voyage en Orient*.

¹¹ Flusser, *Vom Stand der Dinge*; 164–66 in Japanese translation. For a broader argument, see Flusser, *Tekunokōdo no tanjō*, trans. of *Kommunikologie* by Murakami Jun'ichi (Tokyo: Tokyo Daigaku Shuppankai, 1997); for world design by a projected subject, see Flusser, *Sabujekuto kara purojekuto e* [From subject to project], trans. of *Vom Subjekt zum Projekt* by Murakami Jun'ichi (Tokyo: Tokyo Daigaku Shuppankai, 1996).

¹² In understanding such a paradigm shift, it is interesting to refer to Albert Einstein's famous words, “Das ewig Unbegreiflichkeit an der Welt ist ihre Begreiflichkeit” [The eternal mystery of the world is its comprehensibility], in *Physik und Realität* (1936); reprinted in *Aus meinen späten Jahren* (Frankfurt am Main, Berlin, and Vienna: Ullstein, 1984), 65. This observation makes the other side of the same coin with Minakata Kumagusu's observation examined above. The use of the word *Begreiflichkeit* to signify “understanding” points to the historical limitation of his exploration of relativity theory within the mechanistic worldview.

¹³ Flusser, *Dinge und Undinge: Phänomenologische Skizzen* (Munich: Hanzer Verlag, 1993); trans. as *Dezain no chiisana tetsugaku* [A little philosophy of design] by Takimoto Masashi (Tokyo: Kashima Shuppankai, 2009), 167ff.

¹⁴ Lee O-Young, “*Chijimi*” *shikō no Nihonjin* [“Shrink”-oriented Japanese] (Tokyo: Gakuseisha, 1982).

¹⁵ Flusser, 28–31; 33.

¹⁶ For fin-de-siècle Vienna's aesthetics of *Verschmelzung* (fusion) centered around Ernst Schur, “Der Geist der japanischen Kunst,” *Ver Sacrum*, 2 (1898); and Hermann Bar, “Japanische Ausstellung,” *Sezession* (1900), 216–24. For its relationship with Japan, see Inaga Shigemitsu, ed., *Dentō Kōgei Saikō: Kyō no Uchisoto* [Rethinking Reexamination of Traditional Crafts: In and out of Kyoto] (Tokyo: Shibunkaku Shuppan, 2007), 20–22; and the final chapter of the present publication. The formation of stereotypes about Zen and Japanese culture, see Yamada Shōji, *Shots in the Dark: Japan, Zen, and the West*, trans. Earl Hartman (Chicago: University of Chicago Press, 2009).

¹⁷ Nakai Hisao, *Bunretsushō no kaifuku to yōjō* [Recovery and recuperation from schizophrenia] (Tokyo: Seiwā Shoten, 2000), 210, 229.

¹⁷ 中井久夫『分裂症の回復と養生』星和書店、2000年、210、229頁。

¹⁸ 中井久夫『兆候・記憶・外傷』みすず書房、2004年、216-217頁。

¹⁹ André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la parole*, Paris : Albain Michel, 1965. 荒木亨訳『身ぶりと言葉』新潮社、1973。

²⁰ 内田樹(うちだたつ)『日本辺境論』新潮社新書、2009年、221—236頁。その発想は養老孟司よりの受け売り、と明記されている。これは受け売りという技法そのものが文化的辺境性の一指標であることを自覚した論法である。

²¹ なぜなら内田の議論では、読み取る側の脳内の情報処理と、作画上の文法構造とが渾然一体となっているからである。ハングルと漢字を併用する人々にも似たような二重性があるのか。また中国語を母語とする患者で漢字は読めないがabcは発音できる、乃至その逆という失読症が発生するのか、などの検証が必要とされることだろう。

²² 詳しくは、稲賀繁美「『日本の美学』：その陥穽と可能性と一触覚的造形の思想(史)的反省にむけて」『思想』2008年、5月号、No.1009、29—62頁。および「知性の再定義にむけて」『視覚の現場』Vol.2、2009年、35-37頁。さらに Shigemi Inaga, « La naissance de la médiance à l'état embryonnaire ou l'origine de l'écoumène entre utérus et fœtus : à la marge d'un ouvrage de Miki Shigeo », *Ebisu, études japonaises*, Maison franco-Japonaise, 2008, No.40-41, pp. 189-204.

¹⁸ Nakai, *Chōkō, kioku, gaishō* [Symptom, memory, trauma] (Tokyo: Misuzu Shobō, 2004), 216-17.

¹⁹ André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole* (Paris: Albain Michel, 1965).

²⁰ Uchida Tazuru, *Nihon henkyōron* [Japan as margin] (Tokyo: Shinchō Shinsho, 2009), 221-36. It clearly states that it was appropriated as secondhand information (*ukeuri*) from Yōrō Takeshi, although Uchida is conscious that the act of using secondhand information is indexical to cultural marginality.

²¹ Because, according to Uchida's discussion, information processing in the brain of the reader and the grammatical structure of drawing melt together. It will be necessary to examine whether similar duality exists for those who use both Hangeul and Chinese characters, and whether there are any cases of dyslexics whose mother tongue is Chinese yet who are unable to read Chinese characters but able to pronounce alphabets, or vice versa.

²² For more detail, see Inaga Shigemi, "Nihon no bigaku: Sono kansei to kanōsei to—Shokkakuteki zōkei no shisō(shi)teki hansei ni mukete" [Japanese aesthetics: Its pitfalls and possibilities—Toward intellectual (historical) reflection on tactile plasticity], *Shisō*, No. 1009 (May 2008): 29-62; "Chisei no saiteigi ni mukete" [Toward redefinition of intelligence], *Shikaku no genba* 2 (2009): 35-37; and "La naissance de la médiance à l'état embryonnaire ou l'origine de l'écoumène entre utérus et fœtus: À la marge d'un ouvrage de Miki Shigeo," *Ebisu, études japonaises*, nos. 40-41 (2008: Maison franco-Japonaise), 189-204.

モノケイロ
物気色

2010年12月1日初版第1刷発行

編著者 モノ学・感覚価値研究会アート分科会

編集 近藤高弘 大西宏志

編集アドバイザー 武田好史 稲賀繁美 瀧本雅志

監修 鎌田東二

アートディレクション 近藤高弘

デザイン 大西宏志 河野 綾

写真 高嶋清俊 他

翻訳 富井玲子 ジョン・ブリーン ティム・カーン
トゥーラ・モイラネン クレア・クッチオ

発行 美学出版
〒185-0012 東京都国分寺市本町 4-13-12
第五荒田ビル 407
電話 042-326-8755
ファックス 050-3552-2081

印刷・製本 スイッチ・ティフ

MONOKEIRO

First Edition 2010/12/1

Writing & Editing
Art Section of Mono-logy/Sense-Value Study Group

Editing Takahiro KONDŌ, Hiroshi ŌNISHI

Editing Adviser
Yoshifumi TAKEDA, Shigemi INAGA, Masashi TAKIMOTO

Supervision Tōji KAMATA

Art Direction Takahiro KONDŌ

Design Hiroshi ŌNISHI, Aya KŌNO

Photo Kiyotoshi TAKASHIMA, Others

Translation
Reiko TOMII, John BREEN,
Tim KERN, Tuula MOILANEN, Claire CUCCIO

Published by
Bigaku Shuppan
407 Daigo-Arata-Building 4-13-12 Honcho Kokubunji-shi
Tokyo, 185-0012, Japan

Printing Switch.tiff