

[特別寄稿]

「ターミナル・アート」

ー デッサンとデザインの現場を振り返って ー

Terminal Art : Some Recollections of Design and Drawing

横 川 善 正
YOKOGAWA Yoshimasa

1. 境界神「テルミヌス」との出会い

「ターミナル・アート」ということばを思いついたのは、今から15年ほど前に、イギリス、ロンドンの「チジック・ハウス」(Chiswick House) で見た古代ローマの境界神テルミヌスの立像からであったと記憶する。チジック・ハウスは、1729年に建築家ウィリアム・ケント(1685-1748)によって、西ロンドンのチジック、バーリントン通りに建てられたパルディオ様式の館である。灰色のロンドンの空を背にして立つテルミヌスは、手足を切断された立像でありながら、痛ましさというより、どこか日本の道祖神のような不思議な癒しの印象を受けたのを思い出す。

当時筆者は、「廃墟趣味」や「ピクチャレスク」といった、古典主義からロマン主義への過渡期、18世紀後半のいわば近代初期の文芸史に関心があり、そこで訪れたのがチジック・ハウスであった。過ぎ去った古代の歴史を「絵のように」再現し、「詩のように」謳うことによって、近代という禍々しい時代の行く末を見守るかのように、庭園の一角にテルミヌスの石像が佇んでいたのを思い出す(図1)。

キリスト教が広まる以前の古代ローマは多神教社会であり、そのなかで生まれた神話の中心にあったのは、いうまでもなくジュピターであり、その神殿はカピトリヌの丘にあった。一方、テルミヌスはピュテル、バッカス、ミネルヴァといった神々の最末席に位置する、しかも異教(当時のキリスト教)から辺境を守るマイナーな神にすぎなかった。

『ローマ建国史』を著した歴史家リヴィウス(BC.



図1 チジック・ハウスのテルミヌス像(素描)

59-17) によれば、すべての神々がジュピターの神殿に集められたとき、テルミヌスだけは自身の守備域であるタルペイアの岩山から動こうとはしなかったとある。冥界への案内者としての矜持がそうさせたらしいが、実際には、奪われた手足ゆえに動けなかったといったほうが適当なのであろう。

ルネッサンス期に入りテルミヌスの存在を有名にしたのは、その台座に刻まれた「誰にも譲らない」(コ

ンケドー・ヌーリ) というモットーであった。

境界神テルミヌスに見て取れる、こうしたマイノリティとハンディキャップといった瀬戸際での頑なまでの反骨と自立に、ルネッサンスを代表するヒューマニストであり、あの『痴愚神礼賛』で知られるエラスムス (1469-1536) が注目したのも偶然ではなかった。人間主義と懐疑主義の前衛を行くがゆえに苦悩するエラスムスに寄り添い、こころの支えとなったテルミヌスは、あえて痛ましい、不完全な神の姿をもって復活を遂げたのであった。

エラスムスが神話から想像したその姿を、同じ時代を生きた画家、ハンス・ホルバイン (息子) (1497-1543) が描いたテルミヌス像がある (図2)。その表情には、失われた肉体への同情を買うようなそぶりはみえない。むしろ、生きることの哀しみを自分に刻みつけ、限りあることの痛みを受けとめ、しかもそれを勁さに変えているような健気さを感じさせる。以来、このトルソのような痛々しい姿は「終



図2 エラスムスが考案し、ホルバイン(息子)が描いたテルミヌス像

り」を見届けるだけでなく、「始まり」を見守る神として語り継がれることになる。以後、既述のとおり、18世紀といういわゆる擬古典主義の時代において再度復活を遂げるテルミヌスであるが、チジック・ハウスで筆者にむかって次のように近代を振り返っているように聞こえてきた。

「近代は、社会のすべての価値の相対化とあらゆる境界の無効化を促しながら、同時に、個々人に思い思いの価値の境界線を引かせ続けました。だが、これは自身の納得のゆく人生の意義や生き甲斐を見つけるためであったにもかかわらず、結果として本当の自分からますます遠ざけていったのです。境界線とは、他者と自分を区別するものという先入観に縛られているかぎり、そこが他者と出会い、繋がり、そして協働するところという発想が育たないのです。

「境界とは、辺境であっても、たえず形を変えながら、中心とつながっている有機的な運動域です。〈バウンダリー〉(boundary) とは、したがって、静止線ではなく、〈弾む〉(bound) 動体であり、そこは何かと接し、重なり会い、波動し、新しい時間と空間の発信源となるところです。これは、部分と全体、現在と未来、自と他を〈つないでゆく〉(combine) という意味において、創作の原点であるデッサンあるいはデザインの本質と重なるはずです。」

さらにテルミヌスは続けた。

「すべてが煮詰まり、飽和から溶解に至った文明の窮境を生きのびるためには、あらゆるものに訪れる〈終わり〉(terminal) から目を離してはなりません。冷静にそして忍耐をもって、自ら引き受けた限りあることの痛みを最後まで忘れないことが絶望を希望に変えるちからとなるのです。私は境界線に立って、そのなかで起こる終りのなかの始まりのミステリーを見届けます。」

境界神テルミヌスは、たとえ手足を奪われていても、残されたちからでもって、何かをつくってゆこうとする。しかし、境界はつねに限界と隣り合わせにあり、絶望と自棄へと駆り立てる。皮肉なことに終りへの恐怖を忘れるための様々な仕掛けを行き渡らせることが「近代化」のもうひとつの顔であった

ともいえる。つまり、「譲れない境界線」を何度も引きなおしているうちに、先延ばしにしてきた「終り」が、いつのまにか急接近してくるというパラドックスに遭遇しているのが現代社会である。テルミヌスの「誰にも譲らない」は、痛みを忘れるために打たれ続けたモルヒネ社会の安易な安楽への遁走の戒でもあった。成長、発展、進歩のなかで次々消されていった超えてはならない境界線のなかから、あらためて境界のもつ意味について問いかけている。

長年、芸術教育の現場にいて、いつのまにかもたげてきた芸術教育にたいする素朴な疑問と自戒、そしてアートにたいする希望をこめて、これまでに何度か「ターミナル・アート」ということばを使ってきた。境界線のなかでの継起、生成する、より創造的な空間を見守るテルミヌスにあやかっただけの命名である。むしろ、単なる神頼みの話ではない。制約と限界を体現するテルミヌスは、創作や思索に関わる者にとって、いわば分身のような存在なのである。アーティストが背負ってゆく宿命ともいえる、徹底して自己を開きつつ追い込んでゆくがゆえに傷つき奪われることの痛み。限りある自然資源、飽和するモノと情報、価値の相対化とこれからのアートはどのように向き合っていくのか。創作と表現の自由な場を目指してきた「美大」が、ともすると先送り、もしくはネガティブなものとして切り捨ててきた「終り」のなかに、創造的な起点がなかったのだろうか。

そうした自問のなかにあって、もっとも決定的な出会いのひとつは、ホスピスや病院など医療機関における、いわゆる「良医」や看護師・介護士たちとのそれであった。とくに、終末医療や在宅介護の現場での彼等／彼女らの、アートの潜在的な可能性を直感する働きかけが、「ターミナル・ケア」を「ターミナル・アート」に読み替える後押しとなった。つまり、境界線を始動線とみなすアートの立場、つまり創造の原点に気付かせてくれたのであった。

彼ら医療者は、患者に余命を告げることが絶望につながないように言葉を選び、失われたところを突出させることのないようにところを碎き、弱ったところや不完全なところに寄り添う。現在の病院で

はそれが不可能であることに気付いた彼等は、限りあることや終わりあることがひとの命においては自然であり、その豊かさ見直そうとする。無力感と自棄による絶望的な瀬戸際にありながら、にもかかわらず最後まで有意義な人生を送ることに踏みとどまらせる。与えられた命を時間の長さではなくその密度として生き尽くす「アート」が不可欠となると明言する。彼等は、かつて「良医」と呼ばれたかもしれないが、これからは、ケアの時代の「アーティスト」であり、ホスピスは彼らが患者と協働してつくった前衛「作品」なのである。

1960年代から70年代にかけて、欧米の先進諸国において病院に代わる新たな医療のインフラとして「ホスピス」が誕生した。その時期が、モダンアートが終焉を迎える頃と重なるのは単なる偶然ではなかった。ポストモダンの始まりにあたるこの時代は、それまでの近代という、熱に浮かされたように進歩と発展を追い求めた、あの単独自走の「自己」が失速迷走し始める時期と重なる。時代の合わせ鏡ともいえるアートもまた、タブローといった単独の作品から、制作をとおしての出来事やそこからうまれるヒトとモノとの関係性、いわゆるコラボレーションと呼べる他者との協働制作、つまり「コト」のなかに「創造」の意味を見出してゆくことになる。

これはアートの世界にとどまらず、人間社会の目にみえない因果律や思うようには征服できない自然との協調を図るエコロジーや生命倫理について学ぶきっかけとなった。地球上の生物のひとつである人間の尊厳といえども、それ自体が絶対唯一なのではなく、他の存在とのつながりのなかで成り立つ価値とみなされる。生命あるのものへの無条件の慈愛、生き難く生まれついた「弱いもの」へのこころ配り、つまりケアの時代の幕開けを告げていたのである。「ターミナル・ケア」とは、相手の痛みを感じこれをシェアすることによって、「終り」という最強の「他者」といっしょに何かをつくってゆく協働のことである。ケアの時代を迎えて、境界神テルミヌスが創造神として何度目かの復活を遂げたのが「ホスピス」においてであった。

2. ドローイング：もうひとりの「私」と出会うために

道ばたで、イーゼルを立てて絵を描いている美大生に出会う機会が以前よりはるかに少なくなった。それでも、たまに人通りのなかで絵筆を動かしている姿を見つけると、そのまわりだけ特別な時間が流れているような気がして、ふと足を止める。絵の仕上がりを楽しむというより、薄汚れてゆく自分の心と、近くのものしか見えなくなった目を洗ってもらうためである。絵が出来てゆくのをそばで見ているだけで、自分が生まれ変わったような高揚感に浸される。まわりの景色までもが一変し、青空が一段と高くなったような気分になる。

あるいはまた、美大生がほぼ出来上がったとおもわれる絵を、惜しげもなくペインティングナイフで削り取ったり、雑巾でふき取ったりするのをしばしば目撃する。もったいないと思うのはそばにいた私の感想であるが、当の描き手にとっては避けて通れない創作の大団円なのである。これによって、はっとするように線が浮き出たり、隠れていた色やかたちが蘇ったりする。そのまま完成だ、これで終わりだといって放っておけば永遠に消えてしまったかもしれない何か生きのびる。本当の美しさとの出会いを求めて、ただ単に付け加えるのではなく、覆い隠していたものを取り除いてゆく作業が創作のクライマックスには欠かせないのだろう。

ところで、画家が絵を描いている途中、しばしばキャンバスからすこし離れて、目を細くし、筆をかざしたりなどして絵全体の構図を何度も確かめたりする。これは、対象の輪郭を絞り、本当に大切なところを残すためにおこなう、お馴染みの仕草である。傍からみると、なんとも優雅な芸術家のポーズといったところであるが、当人にとっては神妙な苦闘の時間なのだと想像する。

たとえば、全体と部分、自分と相手、ときには過去と未来といったふうに、手だけではなく心のなかでの行ったり来たりする様が顔に出たりする。そうした逡巡は、作品の誕生までの決して避けて通るこ

とのできない試練のトンネルなのであろう。はたして、絵描きたち創作者はこうした格闘を苦痛とみなしているのだろうか。むろん、そのときの折り合いが付かない場合は、頭をかきむしって作品を破り捨てたりするのかもしれない。しかし、こうした格闘の長い闇を抜け、明るい場所になんとか辿り着いたときは、天にも昇るような法悦に浸るにちがいない。なぜならば、そのとき作品が生まれるだけではなく、そこにもうひとつの生命あるいは時間の発生を感じるからである。制作をとおして、もうひとりの「私」と出会うときを、ここでは創造神テルミヌスの誕生とみなすことにする。

何か面白いことを考えたり、創ったりしているとき、なぜその人間にとって、苦勞がいわゆる痛みに終わることがないのであろうか。普通の単調な仕事ならば途中でくたびれてしまうが、作者の頭と手が、途中の葛藤をよそに不思議な快感の余熱に浸されるのはなぜだろうか。本人の努力もさることながら、おそらく、気にしないで自由にやってみてごらん、大丈夫あとはすべて引き受けるから、といって励ましてくれる寄り添いの声が聞こえるからにちがいない。一人だけの格闘は孤独ではあるが、無我夢中の創作の途中、けっして淋しくさせない何かが起こるからであらう。「淋しさ」は英語で「ローンリネス」だが、おなじ独ぼっちでも「ソリテュード」は内と外、自と他をつないでくれるエネルギーをもたらすのである。

なにが言いたいのかといえば、作品を完成へと導くのは、作者一人の力技ではなく、実は、自分のなかの「もう一人の自分」との共同作業による、ということなのだ。いわゆる酩酊とか自己陶醉とちがった、無我夢中のなかにおいて目的を同じくするもうひとりの私という醒めた伴走者をもてるかどうかは創作の生命線のように思われる。何人かのアーティストとの協働作業とも違う、これはあくまでも一人だけの孤独な闘いでありながら、独り相撲にはならず、自分らしさを最後まで貫くための技である。

「もう一人の私」といっても、ジーキル博士とハイド氏のような、ぱっくりと分けられた二重人格の

片一方のことなどではない。あくまでも、ありのままの自分の一部である。だが、画家の感動であれ、不幸にして襲われた病気によるパニックの状況であれ、自分らしさを保つことも、ましてそうした状況のもとでは自分をうまく伝えたり表現したりすることは容易ではない。ぎりぎりの綱渡りや修羅場に際して、少しだけ距離をおくことで自分を取りもどし、本当に伝えたいことが相手に伝わるようなかたちやことばをもたらし存在のことを「もう一人の自分」という。

絵描きが制作にあたって出会うこうした地獄から天国は、病気になってその重さを告げられた患者が味わう絶望から寛解までの修羅場にどこか似ているのではなかろうか。真っ暗な闇のなかで彼らが求めるのは、行き詰まった局面に寄り添い、光の射す出口をいっしょに探してくれるカウンセラーである。一人では耐えられない痛みやそのときの孤独な重圧を和らげるのが、医師だけでなく美大の教師の役目ではなかっただろうか。医師からの一方的な処方や患者からの依存ばかりでは、患者と医療者との良好な関係はうまれないし、たとえ病気は治っても患者にとって実感する治癒には至らない。「恵まれた患者」である美大生が自立するのは、いかにして信頼に足るもう一人の「先生」を、自分のなかにつくるかどうにかかっている。

絵を描いたり、粘土をいじったり、箱庭を組み立てることが精神療法に応用されてきたのも、ばらばらになってゆく自分を、なんとか自分なりに取り戻すことからアートに見出すからである。こうした、窮地を客観的に見つめる、自分を取り戻してゆくための、もう一人の自分という伴走者をつくるというのは、医療の現場に限らずこれからの時代の日々のくらしのなかでもますます必要な生き方としての、「アート」となるはずである。良い作品に仕上がることや、病気が寛解するまでのプロセスのなかで、おそらくもう一人の私による自助と共助による創造的なケアがあるにちがいない。

一筋縄ではゆかない痛みとのあいだに奇跡的にうまれる小康、つまり親和状態のことについて、「患者

たち」はあまり話そうとしない。絵描きもまた同様に、制作の苦労話は他言したがない。他者からの抵抗を感じつつ、これと向き合ったときのもっとも信頼に足る「もう一人の私」を含めた、すべての他者とのあいだの仲立ちがあったことは、なかなか言葉にできないのである。病気からの快復も、いつのまにか病気を忘れてしまったときに訪れるので、その正確な日時はすぐ消えてゆく。作家にとっても、完成作品を前にして、死にもの狂いの苦労よりも、あくまでも自分が創ったのだという思いに浸りたい。病院での患者の治癒やその後の自立と、絵描きにとっての「作品」の独り立ちは、どこかで相通じるところがあるように思う。制作のヤマ場でも、もう一人の私との会話が、「作品」の最終的な独り立ちを決めるといっても大袈裟ではない。

人生という「作品」もまた、最終的には自分が「生き上げ」なければならないのだが、ひとりでは完成できない。病気になればむろん、誰かの手助けを必要とするのはいうまでもない。だがそのまえに、回復に向けての自立した心構えをもつもう一人の自分がなくてはならない。いかに多くの介護者や施設が整っていても、そうした環境をうまく活かすのは、創造的な孤独である「ソリテュード」をたのしむ自分なのである。もう一人の自分をもつことが、じゅうぶんクリエイティブな生き方と呼ばれる時代がやってきている。美術教育の基礎となる「ドローイング」が注目される理由がここにある。

すべてが煮詰まり、溶け出し、身動きができなくなったとき、手を添えてもらい一枚の紙に一本の線を引いてみるだけでもいい。そうすることで、思うようにならない自分と同時に、もうこれ以上ゆずることのできない「もう一人の自分」に気付くのかもしれない。その瞬間から、ひとは創造の世界に一步脚を踏み入れる。

冒頭に紹介した美大生のように、いつのまにか付け足してきた余分な絵の具をキャンバスから取り除くことで、本当の自分の輪郭をつかむことができるのかもしれない。新しい時間が、自分のなかで育った境界神テルミヌスによって引き継がれるのである。

3. 「手で考え、こころでつくる」本当のカタチ

医療と芸術との結びつきについて考えるようになったきっかけは、折りにふれて耳にしていた美大でのモットー、「手で考え、こころでつくる」である。本来ならば、ものをつくるときは、「よく頭で考え、手もしっかり使いなさい」と言うところであるが、ものづくりに携わる者への、ちよっとひねりを加えた心得となってきた。ある種の謎掛けのように、これは教員や学生のあいだに膾炙してきたが、一説によれば、先年亡くなられた工業デザイナーの柳宗理さんの美大生のための講義ノートの締めくくりの一節であるらしい。おそらく、この意味をその場で理解できた学生は少なかったのではなかろうか。若い頃のものづくりでは、とにかく「よく考えること」より「つくること」が優先され、これら両者は別の次元のこととして過ぎてゆきがちとなる。たとえどんな良い考えでも、いち早く結果を出すこと、つまりカタチにしなければ意味はないという彼らの脅迫観念はすざましい。考えすぎると、それまで動いていた手まで止まってしまうように感じるからだ。

この格言で一番わかり辛いところは、考える場所が頭ではなく手に移り、しかもこころでつくるという点であろう。そもそも目に見えない「こころ」が扱う素材とは何であろうか。手で考えることを突詰めて行くと、手を合わせて祈ることに至ることになるのだといえ、お坊さんになりたくて美大に来たのではないと反発するに違いない。しかし、医療も美術も、さいごは祈るしかない局面と隣り合わせの連続なのである。今となっては、この箴言は、ケアの分野ではたらく「アーティスト」へのオマージュであったような気がする。

あるいはまた「手で考える」とは、手を頭脳とみたてて、やがて深刻に対峙することとなる人工頭脳万能の時代に備えた、これは生命の感触を最優先する立場とみなされる。手は、感覚的、心理的、精神的な中枢となって外界や他者と触れながら、さまざまな抗力をとおして自分の在り処を探りあて

る。触覚である。デザイナーの能力は今もデッサン力、とりわけ手によって生きた表情を描き取るちからのことを指す。同時に手で触れて考える力が、痛みや死というもっとも手強い「他者」を前にして、究極のコミュニケーションツールとなることは、病院での患者との診断の様子をみればあきらかである。

ものづくりにおいて、手で考えさせられる最大の教訓は、かたちは「うまれる」ものであり、命と同様に授かるものであり、決して自分が「つくった」などと言わせない謙虚と畏怖である。ものが宿すのちは、つくった本人でさえ手も足も出ない「他者」なのだ、ということである。そこでうまれた製品あるいは作品とは、自分の手と頭で考え、こころで創るがゆえに、最後はおおなる「誰か」に委ねることになる。これは、大事なものをあなた任せに放り出すという自己放棄でも、自然の造化にたいする妬みでもなく、ひたすら「在る」ことにたいする畏れと祈りの結果である。医療と同様に美術においても、「いのちのやりとり」の局面への対応を求められる。どちらも、刻々変化する現実のなかで継起するいのちのバトンタッチに立ち会うというケアが待っている。

「こころでつくる」とは、これは芸術教育だけでなく、コミュニケーションや表現にかかわるすべての生業にもあてはまるように思えてくる。とくに、医療やケアの現場において必要な、相手の痛みにたいして、過不足のない距離感を保つことでうまれる「共鳴力」や「共創力」と呼ばれるものとかかわってくる。すでに一般化した「人工知能」は、地球を小さくし、遙か遠くの他者との距離を縮めてくれるように見えながら、すぐ傍にいる相手の肝心の部分に触れないまま自分をどこかへ遠ざけてしまう。

このままでは、ものづくりから歓びが消えてゆくだけでなく、独創とは名ばかりの器用貧乏のワンパターンと物まねが横行し、やがてかけがえのないものを平気で盗むようになるのであろう。生命の尊厳といった数値で表されない価値の理解は、創造活動をとうして、相手の立場を思いやり、ひたすらこころを重ねることからうまれる。最終的に、自分がつ

くったものが本物であるか偽物であるかは、ここに手をあててみればわかるはずである。

人間の次元をうっかりと飛び越えてはならないという謙虚さは、制作というもうひとつのいのちのやりとりにおいて不可欠な心の構えである。技術だけでは届かないもの、知識だけでは勝てないものには正直に限界を告白する。それが、作家の手をはなれた作品が独り立ちするための神聖な創作の「奥義」(アルカナ)でもある。先の「ここで作る」には、そのときの祈りも含まれるのはこのためである。

作品や製品が「人格」を宿すのは、すべての「他者」のことを我がことのように感じる、作り手と使い手の協働作業の成果である。いかに取るに足りないとおもわれたひらめきも、お互いにそれをひとつの生命の誕生として受け止めるところがなければ、どのような優れた発想も思いつきで終わってしまう。目に見えないアイデアは、たとえそれが自分の頭が考え出したものであっても、勝手に処分できない存在として意識された時点で、それはひとりの人格として、対等な他者として生を獲得しているにちがいない。芸術が倫理と交わる接点がここにある。

「ものを作る喜びとは、ものを通してその喜びが使う人に伝わることである」と言ったのは、英国の工芸家あり思想家そして詩人であった、ウィリアム・モリス(1834~96)である。彼は今日の若者に広がる、あの働くことに喜びが見出せない社会を予言していた。「手で考える」も、じつはモリスのことば(『藝術の目的』)からの引用である。競争心でつんのめった、強欲で頭でっかちの思考に歯止めをかけるだけでなく、労働のなかに本来あるべき幸福、つまり本当の自由、創造、生命の喜びの快復を期している。彼の唱える手の思考は、同時に「あまりにも微妙を極めるような、免許皆伝の達人の手技」についても戒めとなる。つまりそれは、分業による効率的な作業がゆきつく、ある意味での「隷属」に等しい状態であり、それは機械のパーツになるのと何らかわりなく、自分だけでなく社会全体のロボット化、つまりAI化への警鐘であった。

残念ながら、モリスの描いた「ユーピア」は、反近

代性や後ろ向きなところだけが浮かび上がり、とすると時代遅れの社会主義や中世主義とみなされがちであった。しかし、モリスの遺志は、ケアの時代のあたらしいアートにおいて受け継がれてゆく。そのなかでのケアとは、彼の言う、「為すに値する人間らしい労働」であり、そのなかに求められている労働の喜びとは「手で考える」、「ここで作る」ことに託されているにちがいない。これは、病院やホスピスで余命と残存能力が限られた人が最後に求めるテルミヌスの世界のなかで芸術が果たす役割と重なるように思われる。

4. カラシニコフ銃とデザインの倫理

担当するデザインのクラスが、一瞬、騒然としたことがあった。迷彩服を着て、頭にターバンのような布を巻き、手に銃をもってその日の特別講師、F先生が教壇に立った。本物そっくりの銃(発砲しないように処理されている)を東京で仕入れたものの、途中電車のなかで職務質問されないかとひやひやしながらやって来たそうだ。こうした物騒な小道具を使って話そうとしたねらいは、デザイナーがどこまで自分のつくった製品に責任を負うのか、ということであった。

ところで、彼が持ち込んだのはAK47。そのレプリカとはいえ、ずしりと重く、銃身と引き金以外のところが木製で出来ており、なんとなく手作りの工芸品といった趣がある。別名カラシニコフ銃と呼ばれるこの自動小銃の産みの親は、ロシア人、ミハイル・カラシニコフである。すでに亡くなって数年経ったが、世界の紛争地域のみならず、アメリカの一般の家庭の護身用にまで広く流布するこの銃器は、その優れた殺生能力ゆえに「悪魔銃」とも呼ばれ、現在その数はゆうに一億丁を超えているといわれている。ナチスドイツから祖国を守るために、性能、耐久性そして外観と感触において優れた工業製品として、さらには人殺しの武器であることを忘れるほどの「芸術品」にまで押し上げたものは何であったのだろうか。

最初にF先生は、生前のカラシニコフの言葉を紹介した。「悪いのは銃ではない、紛争を解決できない政治なのだ」というのが、武器デザイナーとしての彼の主張である。これは、近年よく聞かされる科学者の「科学は中立であり、それを用いる権力、国家がすべての責任を負う」を思い込ませる。国家権力を批判的に意識したと思われるこの言葉によって、カラシニコフは亡くなるまで母国にとどまらざるを得なくなった。社会主義経済の国では、いかに売れる名品を考案しても、パテントによる個人の税収はなく、一般の年金暮らしに甘んじたようだ。

ところで、学生たちは一人一人、この銃をもたされ、あらためて先の発言についての意見を求められた。これにたいする反応は、大まかに二つのグループに分かれた。三分の二の多数を占めたのは、デザイナーはそのときの需要に応えようとベストを尽くせばいいのであり、その使われ方は使い手の責任であり、たとえそれが殺人に使われても関係ないとする立場。他方、残りの学生は、結果的に惨劇の主演となった時点で、この銃はいかに自分を守るためとはいえ、人のいのちを奪うための製品であり、できればこうしたデザインプロジェクトにかかわりたくない。ただし、国や会社からやれといわれれば、断れないかもしれないと述べた。

カラシニコフの立場に賛同した学生も、どうやら全面的に納得しているのではなさそうだ。自分の手がける製品にたいして、やはり何らかの責任を感じるのである。ところが、誰かの手に渡り、どれだけの人間が殺されるかといった最終的な局面まであれこれ考えているうちに訳が解らなくなり、頭も手も動かなくなるというのだ。また、後者の立場に近い学生の本音は、自分の意図と相容れないところでのものづくりや、いかなる理屈をもってしても正当化できないデザインに、自分の創造力を関わらせたくないのである。それではプロのデザイナーになれないといわれそうだが、平和の大切さを思うとそうしたデザインプロジェクトには参加したくないという。

先のカラシニコフの発言は、まさしく、デザインが人間社会の倫理を抜きに成り立たないことを証明

している。しかし、今日の大方のデザインが、売れるモノのかたちをいじくり回すことにかまけているあいだに、デザイン本来の意味であった、「モノと社会の行く末を推し量る」ことが、どこかにふっ飛んでいってしまうのだ。武器などといった特殊な製品はいつの時代にもつくられてきたが、決して自分たちのデザインの対象にはならないとおもわせるほど平和なものづくりが続いてきたのかもしれない。だがいつのまにか、あくまでも便利な生活と、個人の快樂への貢献という名目のもと、売れるためのものづくりのなかでいつのまにかデザインの「倫理」は漂白されてしまったのだ。

しかし、この銃は、優れた武器を通り越して、皮肉にも「グッドデザイン」の仲間入りをしたのである。さらにこの「名品」は、アメリカでは、彼をアーティストにしてしまったのだ。カラシニコフ銃が世界に広まったことで、もはや平和なアイテムと戦争グッズの境界がますます曖昧になってしまった感さえある。これによって、デザインの自己証明でもあった、あるべき社会への合目的性が、便利で役に立つことの裏側に回り込んでしまったのである。

近代化とは、つねに高邁な目的とそれを達成する手段が、際限のない個の欲望によってしばしば逆転する歴史であった。工業化の達成手段であった精巧な道具は、当初の目標が達成されるやいなや、道具自体が次々と新しい理想を掲げて一人歩きを始める。役に立つ道具の陶醉から目覚めたとき、慌ててその本来の目的へと軌道修正を試みるが、出来上がった完成品への賞賛と市場価格を聞くにつけ、すべては弁解のロジックに終始する。

美大生の現在のデザインにたいする違和感は、おそらくこのあたりにあるに違いない。たしかに、自由にアイデアを追いまわし、思い通りのカタチと戯れるのは愉悅である。だが、そこで掲げられる社会あるいは国家の未来への貢献が、いつも後だしジャンケンのようにになってしまうジレンマから逃れられない。最終的に、発明や発見がどのように社会に還元されてゆくのかという簡単な筋道を描くとき、いかなるメリットが提示されても、その多くが

「人殺し」に加担する可能性を完全に否定できないでいる。その究極のサンプルが、核兵器と表裏をなす原子力開発であったことはいうまでもない。

デザインとは、究極の引き算によるものづくりであって、偶発性が面白い結果を導くことがあっても、それはデザインではないと言い切れるのがデザイナーである。行き当たりばったりのものづくりや、結果よしの発想から遠いところから生まれた創造活動に携わる人たちであった。ところが、こうした制約を放棄したデザイナーは、どこかに違和感と矛盾をかかえながらもそれを曖昧にしているうちに、面白いカタチと売れる商品という「モルヒネ」から逃れられなくなる。

問題は、自分と「他者」（社会、自然、そしてもうひとりの自分）との境界線のなかでのぎりぎりの選択に、どこまで辛抱強く付き合えるかどうかなのだ。製品の便利さや効率の追求がどこに至るものか、たとえ納期と発売日が決まっても徹底的に考えるしかない。これを最後まで支えるのは理屈抜きに他者の痛みを自分のように感じるちからである。言い換えると、それはあのテルミヌス像の台座に刻された「誰れにも譲らない」、いわば究極の想像力のことにちがいない。

カラシニコフ銃が文字の読めない兵士に人気があったらしい。それだけ、使い手にとって理屈抜きの合理的快感があったにちがいない。ならば、その一方で人を撃つことの悲しさもまた理屈抜きに伝わるデザインが仕込まれていたと思いたい。カラシニコフ氏がこの銃にひそかに託していた殺傷能力以外のもうひとつの機能性があったとすれば、銃を手にしたとき、その重さは目の前にいるひとのいのちの重さであることを無言で教える「デザイン」（仕掛け）であったはずだ。

（よこがわ・よしまさ

本学名誉教授／英語・英国文芸史）

（2016年10月31日 受理）