

アート、デザイン、クラフト、そして創造性　じょせふきやり

テーマ

問い：アートとデザインとの間の違いは何か。またこれら二者において、創造性はいかなる鍵となっているか？

サブテーマ

このテーマはどのように日本庭園に適用されるのか？

大前提

アートには良いものも悪いものもある。デザインには良いもの悪いものもある。クラフトには良いものも悪いものもある。良いということあるいは「卓越している」ということは、何かがアートであるか否かの基準ではない。基準とは意図、または方式である。

デザインやクラフトの質がより良くより重要になったものがアートなのではない。デザインやクラフトの価値が高くなったものがアートであるというでもない。アートとは、作品を作り上げるというアーティスト自身の願望のみを目的として創造する衝動を表すニュートラルな言葉なのだ。

アートは純粹理論物理と類似している。というのも、概して理論物理は、社会全般における表象・認識・理解についての新しい方向・予測の趨勢を導き、探索し理論化する最たるものである。それはしばしば鑑賞者よりもクリエイターのためのものであり、そしてそれを認識するのは通常、クリエイターと少数の鑑賞者だけである。

アート、デザイン、クラフトを定義することは、比較的新しい現象である。これらの定義は、主に、技術や機械な製作システム、つまり印刷・写真・映像・コンピューターなどの影響を受けて生じてきた。

基本前提と定義

アートには目的がなく、方向性がなく、成功のための明確な基準もない。アートには、それを創造する人による限定以外に制限するものはない。

デザインには目的があり、方向性があり、多かれ少なかれ成功のための明確な基準がある。通常デザインには、デザイナー以外の誰かによって設定された条件がある。

クラフトには目的があり、方向性があり、多かれ少なかれ成功のための明確な基準がある。通常それには、デザインする者以外の誰かによって設定された条件がある。クラフトは、クラフツマン（職人）以外の誰かに依っているとどこが大いにあるといえるかもしれない。クラフトは、作品ないしは製品全体のほんの一部分でしかないかもしれない。クラフトという技術・技能は、オブジェ・音楽・劇・物語などを創造する物質的側面である。このような工芸技能は、「巧みな製作」ということばに言い換えてもよい。これらは表現されるオブジェの質と価値の側面である。クラフトという技術・技能は、そのオブジェがアートであるのかあるいはデザインであるのかに直接的に關係するものではない。

創造性とは、感情・記憶・知識・経験その他人間のあらゆる能力を獲得し、使用する能力であり、人間の精神的・感情的・身体的能力を、他人によって認識されうる形に表す能力である。通常創造性は、良いアートと良いデザインのどちらにも不可欠であり、それは独自性・オリジナリティ・創案のある度合いを示すものである。クラフトには、創造性よりも方法の完全性の方が重要である。方法の完全性は通常、絵の具や木などの素材を扱うことの繰り返しを通してできてくる。

良い・悪い・うまくできた・巧みな・有名などの価値判断はすべて、何かがアートであり何がデザインであるのかには關係がない。

絵画、彫刻、詩、ダンス等は表現の形式である。これら表現の形式は、アイデアや感情などを表わす具体的作品に向かって、それぞれに特定の素材を使い、それぞれに特定の段階を経てゆく。

アート、デザイン、クラフトの間の相違についての混乱があるのは、一つには、それらの役割が時代を経て変化してきたことに原因がある。一般的に言ってそれらは、各々の役割の元々の状況と相対して分岐し、特化してきた。例えば絵画や素描はかつて知識を表示し、普及させることにおいて重要な役割を果たしていた。その役割が、印刷・写真・映像・TV等によって取って代わられるにつれて、絵画（それはイラストレーションという形式で今も表現において重要な役割を果たし続けているが）は自己表現・抽象・自己言及・実験作業の方に向きを変じてきた。このことは、絵画がかつてそうであったよりも、多かれ少なかれ「アート」ではなくなってきたということの意味するのだろうか？　否。このことは、テクノロジーの出現が絵画から多くの機能面（デザインやクラフトという面）を取り去り、絵画をより理論的でより異端的なものへと自由にしたことを意味しているのだ。

レオナルド・ダ・ビンチを例にとってみよう。彼はアーティストだろうか？　疑いなくそうである。それでは、彼がしたことすべてがアートであったということになるのだろうか？　勿論否である。彼はデザイナー、建築家、技術者、天才であり、また偉大な創造力と高度な技術を持った人でもあった。この最後の点が、古代の作品が作者が誰であろうと作品が何であろうと　現代の作品と較べて、よりしばしばアートと見なされる原因となっている鍵である。というのも、オブジェが機械で作られる現在から見れば、手工芸技術のレベルが高度であった古代の作品は、その手工芸技能が高度であるからという理由で、容易にアートと見間違えられがちになるからだ。しかし作品が製作された古代においては、それがアートが否かは問題ではなく、それが美と徳を備えているか否かが大事な問題であったのだ。そしてより重要なのは、古代の作品には、それなしにはその作品が何ものであるかという周知の目的というものがあったということだ。しかし写真と印刷の出現以後、創作作品という広々とした大洋は、雨滴へと、つまり我々が今日いるところまで分岐し始めた。言い換えればその時点から、何が作られるのかということよりも、無数の形式の中で作ることの重要性よりも、何を定義すべきかという探究、どのように作品を定義すべきかという探究が優先されるようになってきた。

混乱のもう一つの原因は、現代の感覚のフィルターを通して歴史的な作品を見ているということにある。しばしば我々は、古代文明から存続してきたという理由でオブジェに「アート」のラベルを当てはめてしまう。比較のために以下に、異なる時代におけるアート、デザイン、クラフトについてまとめてみる。

原始から古代：　半意識的、霊の祈禱、豊穰の呪物、原始的表現、神話に関するクラフトのレベルにある夢の世界。方法と素材が限られ、営利性も限られている、実用的なもの。

古代から中世・近世：　より合理的に構成されてはいるが、動機においては高度にスピリチュアルな、神と肖像が満開の表象。建築や工学などの実用的な飛躍的な発展、音楽・ドラマ・詩などの発達などが、技術の秘儀を教授・伝達するギルドといった組織へと職人を発展させた。王、特権階級、戦士、宗教の指導者の営利的後援も発達した。

近世から現代：合理的・体系的・科学的・懐疑的で、スピリチュアルな目的や動機がなく、分裂と特化、科学とテクノロジーが隆盛し支配する。ギルドと特権階級の後援とが組織と政府の依頼・統制に置き換わり、営利的なものか非営利的なものかに分岐し、ギルドが学校と個々の作品における学問に置き換わった。

類似と相違を見るために、方式の内容を見るという視点もある：

アート：専ら、自己決定、作品のマニフェストとして「意味」の個人的追究、実験作業、「mindless」な活動による。概念化と作成されたものが、通常その有機的全体となっている。アートは模範として教えられるが、「良い」あるいは「成功する」アートのための明確な定式はない。

デザイン：専ら、自己あるいはグループの決定、置かれた問題への解決の探究、実験作業、いくぶん「mindless」だが殆ど「mindful」な活動である。実用的なものを作るための無数の条件を満足させる能力による。概念化することと作成されたものとは別々の側面であり、作成されたものは通常専ら他のものの技能とのコーディネーション、そして一層テクノロジーとのコーディネーションによる。デザインは、卓越したデザインというのでなければ、多かれ少なかれ成功するための明確な定式で学ぼうし教えられうる。

クラフト：専ら、概念的な側面よりも物質的な側面に注意が向けられ、優先される。実際、概念的な作品は、一部あるいは全体がクラフト以外のものによって遂行されるともいえる。厳格に設定されたプロセスにおける個人あるいは組織されたグループでの作業による。通常、高度な仕上げをするために、素材はよく知られていてよく扱われる特定のものに限定され、よく認識された規則に基づく。クラフトは長い時を経て学ばれ修得され、持続的で上首尾な成果を確かなものにするために他者に教えられ得る。

「良い」か「悪い」かの基準に基づいた、アート、デザイン、クラフトの定義を見るもう一つの方法は、「アート（デザイン、クラフト）がどのようにして良いと決定されるのか？」との問いに答えることである。

「アートはどのようにして良いと決定されるのか？」（重要度の順）

- 1．その分野の専門家による決定
- 2．非常に営利的な価値、特に時代を超えた価値
- 3．時代を超えてそれを認識させる哲学ないしは科学における変化
- 4．時代を超えた称賛の持続
- 5．（それを見、それを所有したいという）大衆の要求
- 6．仲間の称賛
- 7．作品の永続性

「デザインはどのようにして良いと決定されるのか？」（重要度の順）

- 1．（それを見たい、それを所有したいという）大衆の要求
- 2．非常に営利的な価値、特に即時の価値
- 3．その分野の専門家による決定
- 4．作品の永続性
- 5．時代を超えた称賛の持続
- 6．仲間の称賛
- 7．時代を超えてそれを認識させる哲学ないしは科学における変化

「クラフトはどのようにして良いと決定されるのか？」（重要度の順）

- 1．（それを見たい、それを所有したいという）大衆の要求
- 2．非常に営利的な価値、即時の且つ時代を超えた価値
- 3．作品の永続性
- 4．時代を超えた称賛の持続
- 5．時代を超えてそれを認識させる哲学あるいは科学における変化
- 6．その分野の専門家による決定
- 7．仲間の称賛

このテーマと日本庭園との関係

これらの関係は、「日本庭園はアートか？」という問いの中にある。この光の下で見れば、その答えは以下のとおりである：その庭が予め決定された範囲で、コストやタイムスケジュールも顧客の要求と必要も予め決まっていなければならないならば、答えは否である。つまりこの場合、それはデザインであるといえる。一方目的がなく、範囲や予算や顧客の願いなどの制限もなく作られ、日本庭園に関連しているようがいまいが素材の使用を通じた表現の可能性の探究の目的のためのもののものであるならば、それはアートである。以上のことは、ある庭が良いか悪いかという問いに答えているのではなく、それがアートか否かという問いへの答えである。

このことはまた　デザインとして　アートよりも無価値であるとか、技術が低いとか、重要ではないなどを意味するものではない。

この定義を考えてみれば、日本庭園の殆どすべてがアートではなくてデザインであることが明らかである。更に、デザインの実現は、音楽や建築のような創作と同様、クラフト（職人技能）によること大である。

換言すれば、良いアートと良いデザインの両方とも常に創造性による。そしてその一方で、良いデザインであるということの指標は、良いアート　全くあるいは殆ど全くクラフトとはいえないかもしれない　であるということよりもずっと、良いクラフトであるということによる。

日本庭園は概して、基本的に生物と無生物の素材を使い、特定の鑑賞者を意中に置いた特定の場に用いられる、デザイン原則と技能とのコンビネーションである。

日本庭園は概して、明らかにデザインとクラフトの間の領域にある。

デザインとして、それは設定された問題の解決を見つけようとする。この問題は通常「ある特定の土地区画を、一定の状況・条件の下で、その土地の所有者やクリエイターや歴史上の支配者によって意味深く心地よい環境であると見なされるものを作るために、いかに展開しうるか」というようなところにある。

クラフトのように、それは非常に、ある特定の素材によっていて、特定の規則や歴史的慣例に従って、デザイナーやその代理人の下で、特定の技能を訓練された人々によって為される。その結果できたものは、持続性があり機能的であり、美と質の規格に合うものでなくてはならない。

日本庭園は一体アートと見なされ得るのか？

これは困難で未解決の問いである。私は枯山水の庭は、本論で述べたアートの定義に極めて近いと考えている。確かにそれは、そのような庭によって示される「心地よい効果」の欠如が一般大衆の見解　デザインとクラフトの必然的な基準　を省みしていないように見える。またそのような庭は、デザインやクラフトよりもアートであるという指標をより多く示している。困難さは、クリエイターの意図を顧慮しないということにある。言い換えれば、そのような庭は実用的な使用　庭の設置における宗教的指示あるいは水墨画の形式の表現　のために意図されるとい点では、それはデザインであるが、しかし、その制作においていかなる条件も制限もないという点では、実用的な面が感情的あるいはスピリチュアルな応答を是認しないという点では、それはアートである。そして、日本庭園の殆どが、竜安寺のような枯山水庭のクラフト（技能・技術）で作られているものでもあって、もう一つ、日本庭園の殆どが、竜安寺のような類似な木ちつものクラフト（技能・技術）で作られているものでもあって、部分的なものであると私は考える。もう一度言うが、このことは日本庭園が「良い」あるいは「悪い」に関する価値判断ではない。