

デザイナーのための経済コラム(26)

地と図、または相対性

地と図の関係は馴染みのものと思います。

右の図:1はよく知られた図です。白い部分が地なのか、図なのか。人間の認知が見方によって変わることを説明するのに使われます。白を図と考え、向き合った人の顔と認識されます。黒を図と認識すると高盃に見えます。どちらか一方に意味があるのではなく、相互に意味を為している相対性があると言えます。

スケッチ、デッサンをする場合にも同じことが言えます。そのことを意識することでより正確なデッサンが出来ます。石膏像のデッサンで石膏像ばかりを見ていては、像が歪んでしまいます。その歪みを補正するのに必要なことは、石膏像の地の部分、石膏像のまわりの空間の形を見ることです。

右の図:2で説明すると、石膏像が黒の部分、高盃とすれば、高盃ばかり見るのではなく、白の部分を見るという事です。双方を見ることで、歪みを補正することが出来ます。正確なスケッチ、デッサンには必須の事です。

図:2の様に白い部分が大きくなると、人の顔は図:1程ははっきりと意識されず、黒い部分を図として認識してしまいます。また、図:3のように黒い部分が大きくなると、高盃の半分と認識されるよりも人の顔として認識しやすくなります。認識する視覚の範囲、切り取り方によって意味、認識が変わってきます。

話し言葉、文章で切り取り方によって文脈がねじれて、意味が変わって来ることがよく問題になります。それは、話や文章を図:1のように切り取るか、図:2や図:3の様に切り取るかの違いです。意図的に切り取るか、無意識に切り取ったかが問題です。

2次元では地と図という対をなす概念が視覚認識を支配しているように思えますが、3次元では、内と外、表と裏という概念が空間認識を支配しているように思えます。

3次元の建築空間では、床壁天井は地なのでしょう、図なのでしょう。相互に存在するから建築空間が成立すると言えます。日本建築では物とまわりの空間、建物と庭の関係が地と図の関係かと思えます。伝統的にはそれを「間」と認識しました。濡れ縁、つぼ庭、軒先がそのような感覚と思えます。建築家原広司設計のJR京都駅の大階段(図:5)はメビウスの輪を思わせる空間だと思っています。どこまでが内なのか、外なのか。

対をなす二つの要素、二元論は人間が言葉で思考するとき便利な思考法です。そのため偏見やバイアスが起きるのだと思います。

2次元の空間では地と図の関係があり、3次元になると内と外、表と裏の関係があります。では4次元の空間、時間要素がはいるとどうなるのでしょうか。偶然と必然の関係があるように思います。ますます、思考にねじれの要素が増えてきます。

世の中、白黒、表裏がはっきりしない物があります。表裏という概念に囚われすぎてしまうと、思考が硬直してきます。

同じような地と図の2次元の関係は、生産者と消費者、雇用主と雇用者、収入と支出、建設と破壊、加害者と被害者、販売者と購買者などなど。これらを2次元で考えるのではなく、3次元、4次元で考えることができるはずです。そうすると、新しい思考、価値観、行動が生まれると思います。

行動経済学ではこのようなねじれた関係を「情報の非対象」と言っています。対等な関係でなく片方が情報を多く持っていて、不公平、不平等、不公正が生まれるといます。人間関係では、自分が図とすれば、相手は地です。敵と味方の関係は相対的なものです。「勝てば官軍、負ければ賊軍」



図:1



図:2



図:3

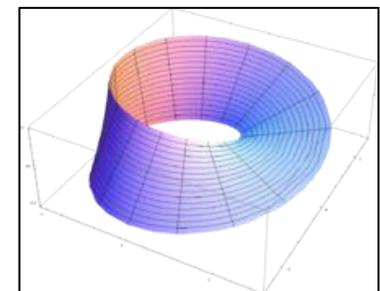


図:4・メビウスの輪



図:5・JR京都駅大階段

(T.K.)