

素材与身体

MATERIAL & BODY  
MASAYUKI KUROKAWA

黑川雅之

# 素材 与 身体

黑川雅之

**MATERIAL & BODY**

**MASAYUKI KUROKAWA**

图书在版编目 ( CIP ) 数据

素材与身体 / (日) 黑川雅之著 ; 吴俊伸译 . 一石  
家庄 : 河北美术出版社 , 2013.9

ISBN 978-7-5310-5635-5

I. ①素… II. ①黑… ②吴… III. ①工业设计 IV.  
①TB47

中国版本图书馆 CIP 数据核字 ( 2013 ) 第 226235 号

素材与身体  
(日) 黑川雅之 著

翻译 | 吴俊伸

出品人 | 高大鹏

责任编辑 | 赵小明 李菁华  
技术编辑 | 毛秋实

中文版设计 | 什锦花园设计事务所

中文版项目策划及完成 | 创意生活 CREATIFE  
[www.creatife.com.cn](http://www.creatife.com.cn)

策划监督 | 成春燕  
宣传管理 | 丁媛  
发行管理 | 张浩  
宣传设计 | 陈弈博  
市场专员 | 郭婷

出版发行 | 河北美术出版社

地址 | 石家庄市和平西路新文里 8 号 邮编 : 050071

印刷 | 北京奇良海德印刷有限公司  
地址 | 顺义天竺空港工业区 B 区裕民大街 28 号  
电话 | 010-80485599

版次 | 2013 年 9 月第 1 版  
印次 | 2014 年 11 月第 2 次印刷  
开本 | 787mm × 1092mm 1/16  
印张 | 20 字数 | 20 千字

定价 | 120 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

本书内容由黑川雅之先生授权, 在中国大陆地区编辑出版中文简体版  
未经书面同意, 不得以任何形式复制或转载。

版权所有, 翻印必究。





这本书的标题是〈素材与身体〉,从内容上说,应该讲的是材料和存在感,与它们的身体性。

信息革命让我们的世界越来越小,这个世界中产生的成果也不断推进着这个世界向前发展。无论在哪里发生的经济危机都会瞬间蔓延全球。欧洲或是美国的设计通过网络和杂志也能迅速传遍世界的每个角落。

和我们这个时代没有关系的是,人如果不用自己的身体去触摸去感觉,就不会去爱,就不能创造后代。身体如果只是被放置在那里,而不是全身心地去感受的话,就不是身体了。

反过来,现代人开始感觉到身体的实感有多么重要。光发邮件是不能加深彼此的关系的。即使网络给了我们认识很多人的机会,人们也重新认识到相互见面这件事情的重要性。

大量生产的社会条件下,塑料成为全世界有着压倒性数量的最主要的制品。同时,由于信息革命,创造了对于形态和色彩重视的倾向。但不要忘了,触觉和嗅觉是无法通过网络和印刷传达的。

就这样,全世界的生活环境里都充斥着有着奇怪形状奇异色彩的商品。本来应该追求质感的人们,在这个时代,开心地消费着各种奇奇怪怪的商品。为消费而生的创意 / 色彩和材料让人的精神层面越来越薄弱。

我希望能再次思考存在的意义,再次思考材料的意义,同时认真考虑身体性的重要性。我希望通过这样的思考,好好想想我们下一个时代的世界观。

我认为设计说到底还是算人类学,它研究的是人类和社会的发展,它为人的生活提供各种各样的解决方式。

最后,虽然书中只有这些照片和文字,希望大家看到这些作品的素材,也能感受到同样的爱。

I 前言 - 材料和身体

6 设计的身体性

有关身体

10 材料

12 群体

14 破绽

16 氛围

18 偶然

20 沉默

22 暧昧

24 原型

- |                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| 27 铸铁 / Iron          | 203 塑料 / Plastic          |
| 43 橡胶 / Rubber        | 217 铂金 / Platinum         |
| 63 玻璃 / Glass         | 227 和纸 / Paper            |
| 83 瓷器 / Porcelain     | 239 不锈钢 / Stainless Steel |
| 95 软木 / Cork          | 253 桐木 / Paulownia        |
| 103 铝合金 / Aluminum    | 259 陶器 / Earthenware      |
| 121 栎木 / Japanese Oak | 265 石 / Stone             |
| 139 皮革 / Leather      | 271 黄铜 / Brass            |
| 147 硅胶 / Silicone     | 277 聚氨酯涂料 / Urethane      |
| 159 钛 / Titanium      | 287 钢铁 / Steel            |
| 169 黄金 / Gold         | 295 杉木 / Cedar            |
| 179 漆 / Lacquer       | 303 丝 / Silk              |
| 195 铅 / Lead          |                           |



## 空格的思想 / 非连续性事物的动态均衡—

世界是动态的均衡；

世界是非连续性的要素组成的连续的整体；

社会是个体自发组成的群体，之中蕴含着集群的原理，

这个原理包含 12 项内容

## 存在 / 材料与形态

物也好，光也好，空气的流动也好，人能实际感受到的「存在感」是设计的出发点。

## 野性和知性

最开始的时候人类是野性的存在，而为了能继续生存下去习得了知性。其实知性也是诞生于野性中的一种野性罢了。这个新的野性让人们得以创造出各种各样的工具。新的野性渐渐代替了旧的野性，让其沉睡在人们体内。

## 「情」这种感觉

每个人的体内都潜藏着对于别人的感觉。即使是对于不认识的人 / 没见过的人的感觉，也会以「情」的形式存在于身体之中。

## 多样性的统一

为了维持强健的生命力，防止被威胁，生物具有多样性。而生物之间并不存在支配与被支配的关系，而是相互之间保持一种动态的平衡，维持真正的多样性。

## 此时此刻此生 / 微小的细节囊括了整体

即使一个概念被所有人理解，感受起来却需要每个人自己体会。人们创造的社会就是这样一个由每个人的想法联系起来组成的整体。

## 中心概念 / 迹象和周边

每一个物体都是以其最显著的特征而命名。而每个概念的周边确实是暧昧不清的。

### 身体感觉这个暧昧的信息

没有比身体感觉更暧昧不明的信息了。香味 / 触感 / 重量 / 温度等等皮肤感觉, 以及映像等等至关的感受, 都是超越了语言表现范围的感觉。

### 秘则是花 / 负的表现性

越少的表现越能刺激接受者的想象力。表现并不只是向别人传达一种信息, 还能引导他人以主观的角度读取信息。

### 阴翳和暧昧性

阴翳并不是光所造成的影子, 而是在发光的背景下, 人或物体的剪影形成的阴影。物体周围的光晕有一种非常华丽的美。又暧昧又华丽的阴翳, 或者说剪影, 是日本美学中的重要组成要素。

### 哲学还是美学

哲学是以基督教的世界观为背景的。基督教的价值体系是一种拥有绝对性的思想体系, 其构造完美, 不容动摇。而像日本这样的东亚国家的美学思想中, 不以神明为中心, 而是以自然作为价值体系的中心。这里的世界观并不是哲学, 而是以美学的形态而存在。

### 相对论

在热的时候, 人们互相之间不会说今天有几度几度, 只会说“今天好热啊!” 这种“热”并不是指的温度, 而是一种对比普通温度较高气温的暧昧表达。这种相对的暧昧感觉比起绝对的直观感觉让人更好接受。

### 偶然的支配

我认为并不存在必然, 所有的一切都是偶然, 连生命在地球上的出现应该都是偶然。对于人类来说, 各种各样的创造活动都是在这种偶然支配之下的结果。

## 设计的身体性

人应该都是与生俱来没有安全感的动物。胎儿在母亲肚子里一直处于无重力的漂浮状态。那里是一个不需要呼吸,不需要饮食,不需要衣服的空间。所以对于胎儿来说,「出生」这件事可能算是一种突如其来的恐惧吧。而在出生后所要面对的环境里,需要承受重力,需要穿衣服来保持体温,需要呼吸,需要饮食,不然就无法活下去。我想,这种不安应该早在我们出生之前就已经被记载在我们的基因当中了。

因为不安,人们争吵,人们相爱。为了逃离不安,产生了宗教。同样的不安还让艺术诞生了。世间万物都是在这种无法逃离的不安中开始的。

设计和艺术一样,都是因为想要排解这样的不安而诞生的。不同的是,设计消除不安的方法是通过万物。人们伏身去感受大地,或是藏身在山林之中,伸手触摸石岩,在万物中试图寻找能让我们摆脱这种不安的方法。于是人们开始对找寻到的物进行加工,开始了创造。刻凿岩石,挖掘土地,加工木头,从而获得内心的安全感。

在一个什么都没有的空间当中,人的心其实是静不下来的。即使只是多了一棵树或者一块石头,也会让人觉得稍微安心一些。所以人们雕琢石头,制造佛像;或是用树木制成各式各样形态的工具。这样的加工让人们又更加安心,于是人造物就这样产生了。在它们之中,没什么用处的被人归为艺术,有实际用处的就成了建筑或是工具。

这就是设计的出发点。

不安也好，想从不安中逃脱也好，说到底都是一个人内心的问题。人们渴望获得内心的安全感，渴望能够由衷地感到快乐，设计就是因此而生。

而让人伤心的是，快乐实际上是一件很困难的事情。特别是对于这样一个人来说，他对待身边的人饱含热情，他也非常了解自己内心深处想要的东西，如果想要获得由衷的快乐，其实并不简单。人与人之间的感情是什么？美是什么？和谐是什么？而快乐又是什么？… 长久以来人们一直都在追寻这些事物的意义。若是能够做到跳出来看这一切，其实会发现，设计所追求的东西和人们所追求的所谓的快乐，难道不是紧紧相连的吗？

武士切腹是因为对美有所追求。作家三岛由纪夫的自杀是为了试图追寻美。茶道宗师千利休也说过美是一种可怕的东西。即使说我们所有的人都是为了试图在生活中寻找美而活着也不为过。因为美就是我们追求的和谐，我们渴望的快乐。所以为了美而搭上性命的人也没什么令人值得惊奇的吧。为了爱情而牺牲 / 冒险 / 赌博等等，这之中给人的感动我想也是一样的吧。

无论是我们追求的安全感，或者是设计，都来源于万物的存在。设计是让你由内而外全身心感受得到的安心和快乐。而安全感也并不是一种概念，它是一种贯穿于我们所在的世界和万事万物中的一种存在，在道具 / 建筑甚至是快乐之前，身体就能实实在在感受到的一种存在。设计就是从此开始的。

设计就是给予材料一个形态的过程。



## 设计的身體性

### 有关身体性的 8 个概念

1. 身体性是指设计过程中对身体的感知和体验。它关注的是设计如何影响人的身体感受，以及身体如何与设计产生互动。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

2. 身体性设计关注的是设计如何影响人的身体感受。它强调设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

3. 身体性设计强调人的身体是设计的核心。设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

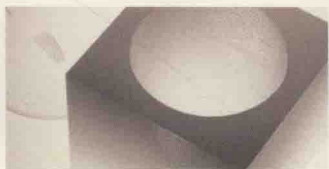
4. 身体性设计关注的是设计如何影响人的身体感受。它强调设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

5. 身体性设计强调人的身体是设计的核心。设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

6. 身体性设计关注的是设计如何影响人的身体感受。它强调设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

7. 身体性设计强调人的身体是设计的核心。设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。

8. 身体性设计关注的是设计如何影响人的身体感受。它强调设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。身体性设计强调人的身体是设计的核心，设计应该以人为本，关注人的身体需求和感受。



- / 材料 唤醒心中对材料的记忆让人快乐和兴奋
- / 群体 即使看不见整体，也能通过观察周围而保持动态的平衡
- / 破绽 悲伤总在欢乐的背后，破绽让生命与众不同
- / 氛围 是气氛，神情还是风度？是一种超越五感高度的感觉
- / 偶然 放弃周密计划而产生的创造性
- / 沉默 表现者的创作因为接受者的创造而完整
- / 暧昧 世界开始的时候是暧昧的，想象力让一切都有了意义
- / 原型 回到出发点探寻物品的内涵和形式

# 材料

唤醒心中对材料的记忆让人快乐和兴奋

万物存在的本身是设计的出发点。在最初的时候，人们首先认识自然原来的样子，然后再对其进行加工，开始创造。

人类在每一种材料中都有多种多样的记忆。在竖穴式的住宅里，用来建造地面的土是自然中的大地；建造屋顶的木材和茅草是自然中的草木。所有的材料都是自然的一部分。一间房子是如何守护着主人，它所创造的空间是怎么治愈人们的心灵，材料在潜移默化中占据了人们的记忆。

土壤 / 树木 / 花草 / 空气 / 水等等，作为地球的一部分，与我们的生活紧密相关。而人们将它们从自然中取出，作为材料进行各种各样的调配，建造房屋，制造工具。土壤变成了墙壁，树木变成柱和梁。而土通过不同的构成又变成可以制造别的物品的工具。各种各样的材料承载了各式各样的意义。

材料作为自然的一部分，深深烙印在人们的心中。而由材料产生的墙壁 / 梁柱 / 工具或是家具，它们在加工后使材料有了新的形态。不同的形态被赋予了不同的功能，于是又给材料添加了另一层新的意义。但是，在建筑和工具本身的功能和形态之下，永远都隐藏着材料原始的意义，其本身就具有各种感觉。

在高科技下诞生的新材料，让人们对于材料的看法有所改变。塑料或者是钛金属这样的材料不是原始地在自然中诞生的材料，对于人们的记忆来说是一种全新的东西。由于没有触摸过，也没有办法容易地理解它们和自然的关系，这样的新材料无法做到和传统的材料一样，深深烙印在人们心中，而只会存在于人们记忆中比较浅薄的一层。

如今我们生活的世界被这样层出不穷的新材料所充斥着。由于大量的信息，人们开始有些忘记了原始的在内心深处对于材料的感受。新的材料企图通过全新的表现给予人们全新的感受。通过造型能方便快捷地传播信息，所以当今的设计越来越重视形态的表现。而我们所说的「材料感觉」在传播信息方面是有些难度的，即使作为设计重要的原点，它也渐渐不再受到重视。这种永存于人们内心深处的感觉，永远都不应该消失的感觉，却被外在表现的追求打败了。

为什么我要在这里谈材料呢？我想让大家找回包括新材料在内，所有材料都所拥有的最初的感觉。是触摸也好，嗅闻也好，总有那种只有此时此刻此地才有的感觉，永存于我们内心深处。就像我们在婴儿时期用舌头舔东西去理解这个世界一样，让全身心的感觉来主导我们。我希望我们能通过找到这样的感觉来唤醒失去的野性。



## 群体

即使看不见整体，也能通过观察周围而保持动态的平衡

你了解人类吗？你爱着全人类吗？你了解社会吗？你爱着这个社会吗？

我想还是好好斟酌一下吧。即使你有爱着的人也不代表你爱着全人类和这个社会。人们爱的是他人的温暖，因为这种温暖让人心里感到安定。人类和社会看起来好像永远都存在于你我之中，实际上都是看不见摸不着的东西。这样的东西，你要怎样去爱？

我们总是谈着对全人类的大爱，但就对象而言，人类也好社会也好，都是只有概念的虚像而已。人都是通过实际的感受去爱别人的。所以即使见不到的人，也能通过想象感受到来自对方的温暖，而去爱这个人。有时候我希望要是能够像这样去拯救那些我们没有见过正在受苦受难的小孩就好了。

人们通过感受到实实在在的人去爱他人，又适度地和他人保持距离。我们每天并不是时刻胸怀全人类 / 全社会地活着，而是以人为单位，考虑着一个一个实际的人。对于人来说，一个美好的社会就是能够让你有这样真切感受的集合体。这就是群体。比起人类来说个人更重要，比起社会来说旁边的人更重要。

构成身体最基本的单位是细胞。在最开始的时候只有一个细胞。在经过无数次分裂之后，每一个细胞考虑着别的细胞，然后变化出各自的功能。最开始的那一个细胞并不拥有运行全身器官的所有功能，它在整个过程中观察着旁边的细胞，渐渐决定自己的功能。

连细胞都是这样，所以人更是在无意识中观察着他人，决定自己的位置。