

家
材
性
與

黑川雅之

天地

www.cosmosbooks.com.hk

書名 素材與身體性
作者 黑川雅之
監修 姚遠
翻譯 徐美琴
責任編輯 孫立川
美術設計 王弘堯
出版 天地圖書有限公司

香港皇后大道東109-115號
智群商業中心13字樓(總寫字樓)
電話：2528 3671 傳真：2865 2609

香港灣仔莊士敦道30號地庫/1樓(門市部)
電話：2565 0708 傳真：2861 1541

九龍尖沙咀彌敦道74-78號文遜大廈2樓2A(門市部)
電話：2367 8699 傳真：2367 1812

印刷 亨泰印刷有限公司
柴灣利眾街德景工業大廈10字樓
電話：2896 3687 傳真：2367 1902

發行 香港聯合書刊物流有限公司
香港新界大埔汀麗路36號中華商務印刷大廈3字樓
電話：2150 2100 傳真：2407 3062

出版日期 2010年11月/初版·香港

ISBN 978-988-219-342-0

(版權所有·翻印必究)

@COSMOS BOOKS LTD.2010

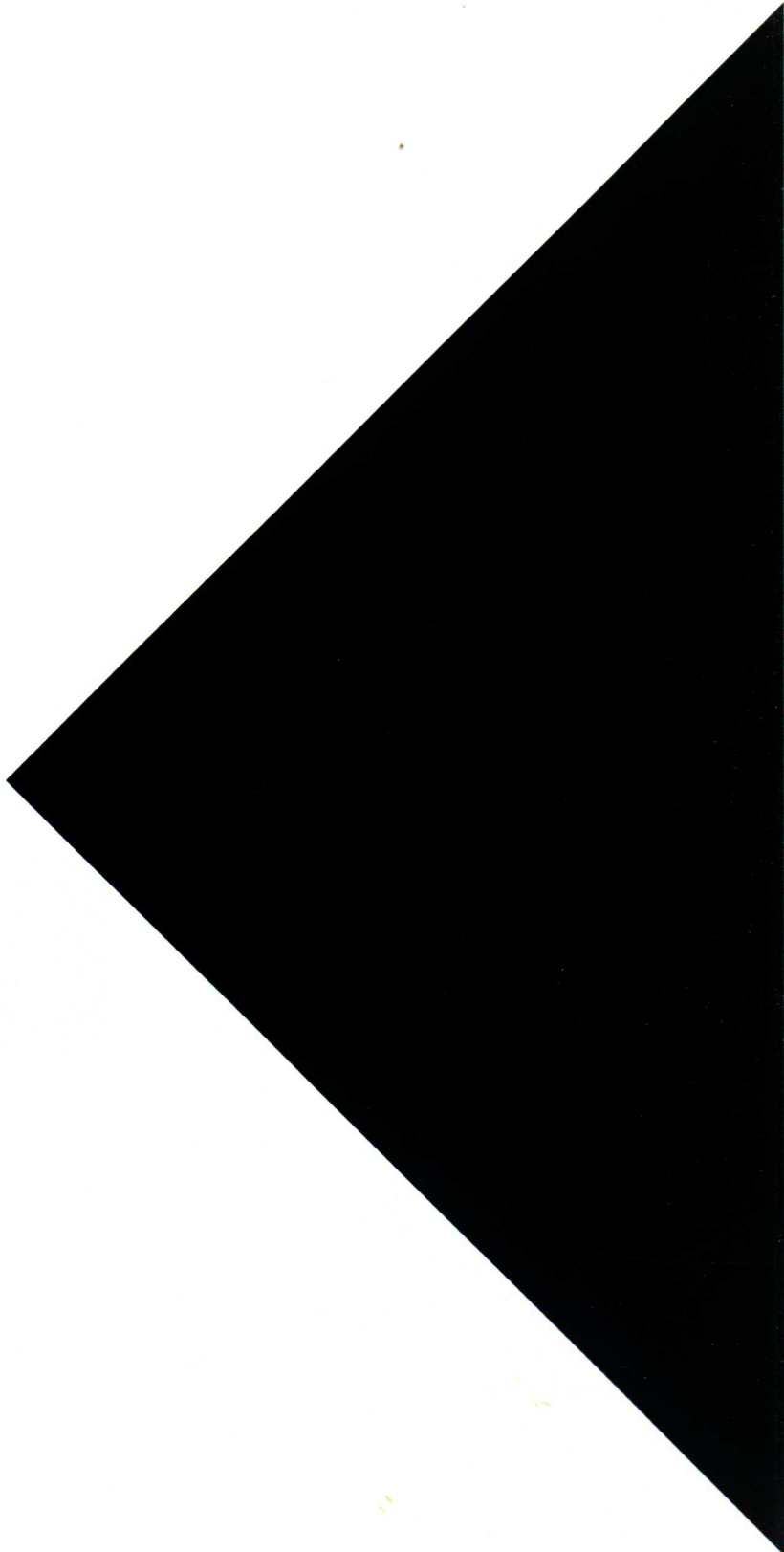
素材與身體性

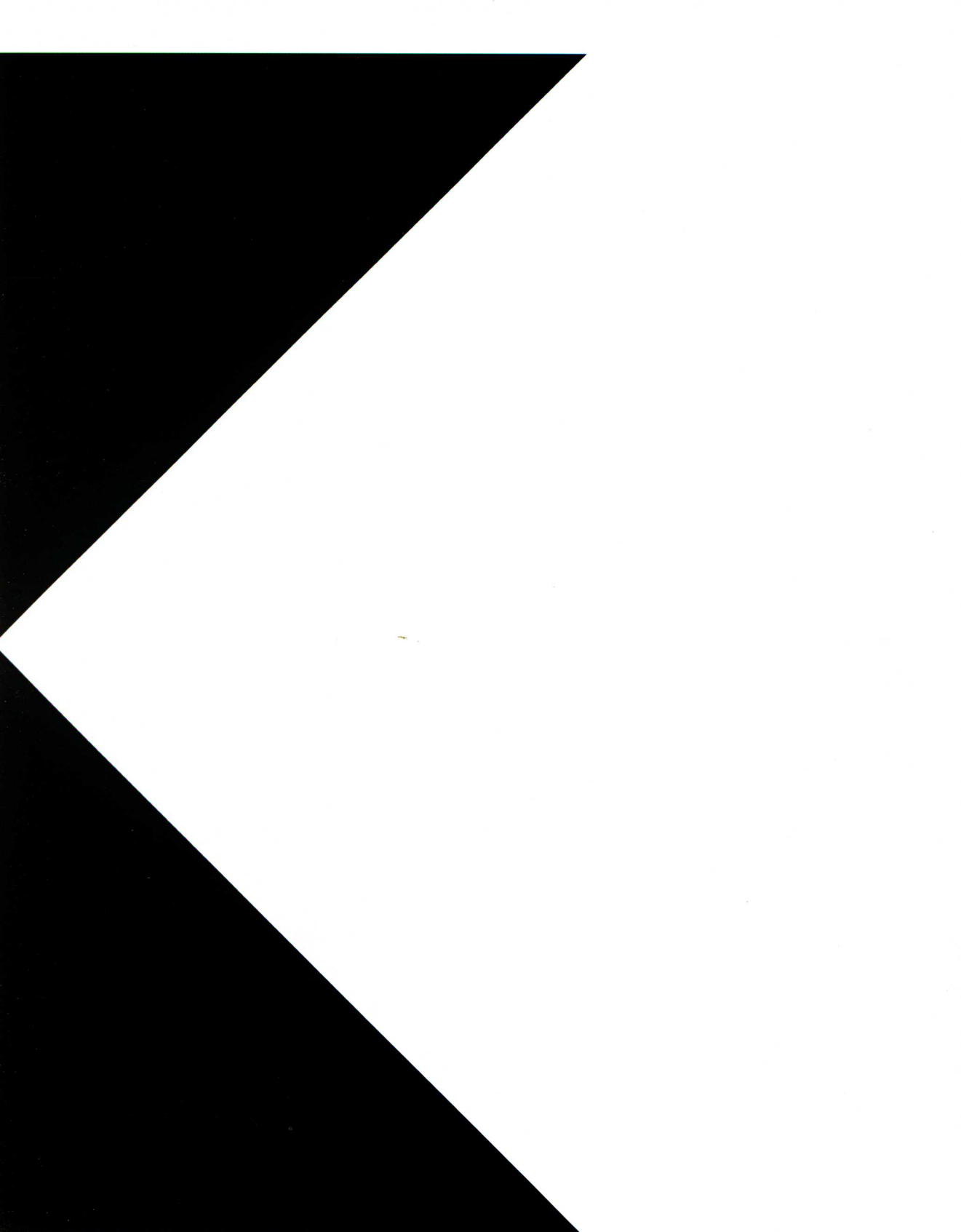
Material and Body



黑川雅之

Masayuki Kurokawa





目錄

	前言
	素材與身體性
	身體性的八個概念
	二十種素材和設計
	01 鑄鐵
	02 橡膠
	03 玻璃
	04 瓷器
	05 軟木
	06 鋁
	07 梲木
	08 皮革
09	矽膠
10	鈦
11	金
12	漆
13	鉛
14	塑膠
15	白金
16	和紙
17	不銹鋼
18	桐木
19	陶器
20	石

	08
	10
	12
	46
	58
	70
	84
	94
	102
	120
	136
	142
	150
	154
	158
	170
	174
	184
	190
	198
	204
	210
	216

K是一個
設計的理想家園

正與反

愛與被愛

多樣化和生命

呼吸

傢具類

金箔盤

美即是心情暢快

偶然、命運和祈禱

軀體雕塑

群體思想

設計靈感的捕捉方法

設計師要當產品的製作者

生與死都是呼吸

生之餘韻

署名設計

死和生命

新手工藝主義

椅子

製作

追求美的人

結語

附錄

鳴謝

攝影師

標誌設計

220

223

225

226

228

230

232

234

235

237

239

241

242

244

246

249

250

253

255

256

258

259

262

265

268

269

動物憑身體感覺感知紛繁複雜的各種信息，然後做出相應的反應，從而得以生存下去。剛出生的嬰兒把東西放入嘴裏，通過身體接觸物品來了解世界。總之生物是靠調動身體的一切感覺器官來感知世界的。

所謂身體感覺，是指嗅覺、味覺、視覺、聽覺、觸覺以及超越這些五官感覺的直覺。

設計是傾聽這些身體感覺，也是協調「物與人的關係」。物體的存在首先作用於人，「意識到那兒有物體存在」是設計的出發點，然後再接收其各種各樣協調的感覺，譬如：美、感動及該物的用途等等。

讓我們來想像一下石像。人類最初察覺到的應該是石頭，石頭賦予人們一種偉大的存在感，就像永恆的時間和地球一樣承載着我們。其實那時人們早已感知到存在於石頭中的佛和神。於是人們開始在石頭上雕刻人的臉和身姿，人的身姿呈現在石頭上便有了石像。

形式在存在之後發揮其作用。所謂存在即素材，有了素材，人們才加工之，以寄託自己的所思所想。設計就是捕捉存在，換言之，「素材」是設計的出發點。之後「形態」才能發揮其重要意義。

存在或者說素材的身體感覺，既不能拍攝下來，也不能打印出來，當然更不能上傳到互聯網上。但如今是信息時代，人們過於重視「形態」，因為形態就是映像。

這樣一來，世上的設計就變成了「映像時代」。但映像會被厭棄、會過時，於是就出現了一個急劇變化的喜新厭舊的世界。設計不斷過時，人們的感覺也不斷鈍化。

這本著作是舉向映像時代的一面叛旗，旨在喚醒人們的身體感覺。當然光靠出版書籍來宣傳物體的存在與素材的感覺是一件困難的事，但我還是要努力傳遞我的這種理念。



素材與身體性

人類是常常會感到不安的生物。

不安恐怕是在出生的瞬間就產生了。胎兒浮游在母親胎內的羊水中，處於無重力狀態，不需要呼吸、不需要吃喝、也不需要穿衣服，對於生長在這種環境中的胎兒來說，出生無疑是突襲而來的恐懼。因為他突然被拋到去一個需要承受重力、還要倚靠衣服來保持體溫、並且需要自主呼吸和自主吃喝才能得以生存的環境。

歷代的人反覆經歷了這種出生時的不安，又不斷地將其刻劃於遺傳基因上，而這種對不安的記憶將不安牢牢地根植於人類的內心深處。

由於這種不安，人類既相互爭鬥又相互愛護。爲了擺脫不安，人類發明了宗教。這種不安還創造了藝術。人類社會的種種事情都是源於這種不安。

設計也和藝術一樣，是爲消除不安而產生的。但在有設計之前，人們是靠自然物消除不安的。在這裏我想關注一下這些自然物。我猜想，從前人們一定是趴在地上感受大地，或將身體靠在樹上，或用手觸摸岩石，希望從這些實際存在的自然物中尋求可以擺脫不安的物體。

然後人們對這些物體進行加工、製作。雕刻石頭、挖掘土地、加工樹木，從而獲得內心的安寧。

在空蕩蕩的空間內，人們會覺得心神不寧。這時，樹也好岩石也好，就成了依靠。於是，人們就把石頭雕刻成佛像，把樹木加工成用具。石頭和樹木使人安心，對它們進行雕刻加工後又可以成爲時刻安放在人們身邊的物品。加工品由此產生了。沒有實用價值的就成了藝術，有使用價值的就成了建築物和生活用具。

首先，有自然物實際存在着，這就是設計的原點。

是承受不安還是擺脫不安，這都是心情的問題。在這個世上真正地受到保護是不可能的，所以「心情」是最重要的。設計是爲求安心而產生的，是爲求心情愉快而產生的。

爲求心情愉快是一件很辛苦的事。對於那些愛慕着一個人、或者了解自己慾望的人來說，做到「心情愉快」絕非易事。人們花很長時間，一直在尋找愛情是甚麼？美是甚麼？和諧是甚麼？……還有舒適愉悅是甚麼？這個看似簡單的「舒適愉悅」，其深奧的內涵與設計的內涵有着緊密的關係。

武士切腹是爲了美。作家三島由紀夫以死來詮釋美。精通茶道的千利休則說美是可怕的。所以，即使說所有人活着都是爲了尋求美也不爲過。因爲美是和諧，美是愉悅，所以有人爲美賭上生命也是理所當然的。殉情、冒着生命危險去探險、賭博時的激動、興奮都是爲了美。

物體實實在在存在着，這是安心的原點，也是設計的原點。設計是全身感受到的這種安心感和舒適感。

這種安心不是一種概念，而是由地球及地球上的自然物帶給人們的一種感覺。生活用具也好，建築物也好，在它們具有實用價值之前，首先是給予人們身體上的安心舒適的感覺。設計就從這時開始的。時代要求我們需要從人類的深層次來思考設計。

設計就是賦予材料及其存在以形式。

身體性的八個概念

材料

群體

缺陷

感覺

偶然

沉默

曖昧

原型

主題

自然物的存在和對材料的最初認識，喚醒了人們內心的安寧和感動

樂極生悲，物極必反。讓生命過於張揚就會失敗

情緒、情色、品格，像這種超出五官感覺的高等的感覺

不關注整體，只留意旁邊，從而形成不完全的集團

在做出周密的計劃之前，意識到要創造性地放棄計劃和回歸自然

讓款式這種無聲的語言沉默，讓材料說話

世界一開始就是曖昧的，是想像力賦予了它意義

回到出發點，挖掘物品的核心意義和形式
