

世界に触れることから始める

——研究プロジェクト『「作ること」と「知ること」：世界をつかまえる新しい方法』——

木田 歩・山崎 剛

キーワード

マテリアル・エンゲージメント、アクション・リサーチ、行為と知覚

0. はじめに

設立 60 年をむかえた南山大学人類学研究所では、モノとヒトとの関係やその動態を、様々な時間サイクルの中でとらえることによって、モノ研究の新たな地平を開拓することを目的に、共同研究「モノ、コト、時間の人類学：物質文化の動態的研究」（2010 年度-2012 年度）を実施した。この共同研究に、研究所非常勤研究員として参加した筆者らは、共同研究の目的や研究所の活動目標をふまえ、2011 年度に研究プロジェクト『「作ること」と「知ること」：世界をつかまえる新しい方法』を立ち上げ、2 年間にわたる研究活動に取り組んだ。

プロジェクトを進めるにあたり、研究の形式について 2 つのことを試みた。ひとつは、人類学者だけではなく、芸術家をはじめとする「作ること」の専門家をメンバーとしてむかえ、人類学というひとつの学問分野に閉じることなく、新たな営みとしての研究をするために、分業ではない共同での実践研究をおこなった。もうひとつは、研究活動を通じて見出した成果のあり方を探求することであった。研究者のための学術的コミュニケーションとは異なる、研究という営みが社会に開かれ、新たなコミュニケーションが生まれることを目指し、研究成果の形式そのものの研究もおこなった。

この研究プロジェクトは、人類学という学問の潜在的な可能性を探ることはもちろんのこと、本研究所の活動領域を広げることを目指した新たな試みとして位置づけることができる。

1. 「作ること」と「知ること」：世界をつかまえる新しい方法

人はどのように世界を把握し、生きている世界そのものを更新する活動をしているのか。「作ること」と「知ること」という、人の基本的な営みをテーマとしたこの研究プロジェクトでは、芸術家や造形作家といった研究所外の専門家を交えて研究を始めるにあたり、問題を共有するため、人類学をはじめとする学問と芸術という実践との関係性や現状に関心をむけた。

一般的に、人類学と芸術は異なる分野として体系づけられている。そして、人類学は、

対象を決めて調査観察し分析するが、その分析はすでに起こったこととして記述され、知識として組織されていく。一方、芸術は、今はまだない新たなものを生み出す実践のはずだが、その実践は完成した作品として解釈され意味づけられることで芸術と呼ばれる。ここにあるのは、分野は異なるものの、どちらも着地点が用意された目的論的な思考のあり方である。人類学者であれ、芸術家であれ、もともとは前に広がる世界を探るために、目を向けたり手を伸ばしたりすることから始めたにもかかわらず、知識になる時には、すでにあつたこととしてまとめられ、また、芸術になる時には、出来上がった作品の解釈として回収され、動かしていた目や手は、どこかに消えてしまう。こうした循環は、あまりにも当たり前なことと見なされるため、問題として気づくことすら非常に困難である。しかし、形式化された思考の枠組みに自覚的でない限り、私たちは人が世界に生きていることの本質や可能性を捉え損ねてしまうのである。

このような、対象を分析するときに陥る、心と物質、主体と客体、認知世界と物質世界を対比させる二元論的思考を超えようとするために、考古学者のレンフルー (2008) は、人が世界と関わる時の、認知的側面と身体的側面が同時に活用される点に着目し、人と物質世界との間で作用する「エンゲージメント」と呼ぶべきプロセスを通して見ようとする「マテリアル・エンゲージメント」理論から、人の成長と変化の起源の謎を読み解くことに挑戦している。

研究プロジェクトでは、この「マテリアル・エンゲージメント」理論の考え方を出発点に、学問に代表されるような「知ること」を客観的で静的な外的世界として対象化し記述するのではなく、芸術に代表されるような「作ること」を主観的な内面の表現とするのではなく、「作ること」も「知ること」もどちらも、世界との関わりの中で、世界を探り、世界を変え、世界を生み出すという、分断することのできない行為と位置づけた。そして、このように位置づけてみると、学問と芸術の違いは、その探求方法の違いだけではないかということにたどり着いた。そのため、発掘やフィールドワークという探求方法から、スケッチやモデリングといった探求方法まで、幅広く横断的に「探求方法を探求する」ことを目指した。その際、「マテリアル・エンゲージメント」を分析枠組みとして使用するのではなく、世界と「エンゲージメント」する方法として実践した。フィールドワークや、ワークショップ、ディスカッションへの参与という共同作業を通して、世界に触れながらアクション・リサーチを進めていったのである (図1)。

こうしたリサーチを通じて、2つの重要な気づきをもたらされた。まず、料理することや並べることといった、私たちが日々あたりまえにやっている営みでさえも、最初からゴールに向かって作っているわけではなく、探ったり試したり、世界とのあいだにあるものを調整しながら、生きることを実践しているということである。映像デザインの研究者でありプロジェクトメンバーである池側 (2012) が示しているように、食べ物を食べるという、私たちにとって取るに足らない行為でさえも、例えばスプーンを使うなら、食べ物を掬うこと／口に運ぶこと／摂ること、というそれぞれの動きの間に、身体は、皿の上の食べ物／食べ物がのったスプーン／スプーンから離れる食べ物、との同期を試みている。生きることの実践とは、常に変位する動態である世界への同期を目指す調整的な作業なのである。

ヒトが自らの生を生産することの意味を問う Ingold (2011 : 5-6) も同様に、生産の本質を、「目の前に掲げられた達成すべき目標としてのイメージや表象よりも、むしろ行為の注

意深い質、つまり作業が進められる中での調整と感受と、それが生産者を成長させる効果にあるのかもしれない」ととらえている。このように、「作ること」と「知ること」とは、目標と結果が一直線で結ばれ閉じてしまうのではなく、絶え間なく調整を繰り返し、生きることの経験を更新していく運動なのである。

そして、プロジェクトを通じたもうひとつの成果は、残るという世界の性質の発見である。たとえば、絵を描くという営みは、ただ視覚的な像を生み出しているのではなく、壁であれ紙であれ、そこに顔料が付着しているという物理的な現象として成立している。こうして残るという性質に支えられて、顔料の具合やキャンパスの質感、線の流れといった世界との運動を作るとともに知る行為となっているのである。描くことだけでなく、写真を撮ることも、家を建てて住まうことも、世界に残る性質があるからこそできる活動なのである。そして、生きていることは、残ることによって成り立ち、また、生きていれば何かが残ってしまうのである。

二人の乳幼児の育ちを対象に、動画による3年という長期の発達記録の観察・分析から、西崎(2008:75)は、痕跡を「過去に物事が行われた跡、あるいは存在したことを示すし」と定義しながら、痕跡が残るということが、次の行為を促したり、続けたりするきっかけとなっていると述べている。特に興味深いのは、子どもたちが、描くことや塗ることといった跡をつける運動行為そのものよりも、その運動によって対象物が変化することを発見し、行為を繰り返すことで練習を重ね、身体を上手く動かせるようになっていくという点に注目していることである。つまり、私たちにとって残るという性質は、自分の行為を目で見て確認することができ、学習の機会を提供しているということである。さらに、痕跡は行為の後に残るため、他者と共有することができ、痕跡を介したコミュニケーションが生まれやすいという。

以上のような発見を手がかりとしながら、研究プロジェクトでは、次の「マテリアル・エンゲージメント」としてのアクション・リサーチへむかった。

2. 研究としての美術展：「のこりもの—世界の性質：残るということについての研究—」

人類学では、基本的に、研究の成果は論文としてまとめられ、知識として蓄積され、学術的コミュニケーションのなかで循環していく。しかし、人類学を知識の伝達のためだけでなく、社会に向けて、生きている世界に触れる経験を提供し、研究するという行為を開いていくために使うことも必要である。研究プロジェクトでは、研究成果を社会へ戻すために、学問と芸術のそれぞれの探求を結び合わせながら、新しい表現を目指して、展覧会の企画を進めていった。そして、名古屋市文化振興事業団が主催する「ファン・デ・ナゴヤ美術展¹2013」に、この企画が採択され、支援を得て開催することとなった。

「作ること」と「知ること」を表題とするこのプロジェクトでは、研究成果の内容をた

¹ ファイン・アートだけでなく、デザイン、建築などさまざまなジャンルを対象に、芸術文化の新たな発信源となる斬新な企画を募集している、若手の企画者・美術家による新しいアートの企画コンペティション。名古屋市市民文化振興事業基金を活用し、平成10年度から開催されている。

だまとめて展覧会を開催するのではなく、研究成果を資源としながら、研究として展覧会を開催するために、やはり「マテリアル・エンゲージメント」をしながら、アクション・リサーチを行った。

人はどのように展覧会を経験するのだろうか。このような視点で見ると、展覧会とはアプローチからすでに始まっていることに気づく。そのため、まずは歩くことからリサーチを始めていった。歩いてみることで、日常的にどのような情報を読み取っているのかわることができる。また、置くことは、次の行為を促すことにつながり、並べることで新たな関係性を立ち上げることができる。高さや大きさや明るさは、目や手を緩やかに動かしながら、調整的な作業を続けることで、その確かさを感じていくことができる。こうしたリサーチの成果を、展覧会場全体へ展開させていった。

また、残るといふ世界の性質のリサーチを繰り返し、それを資源として活用しながら、その不思議さに気づけるしかけや装置を生み出していくために、試作や議論を積み重ねていった。

以上のようなリサーチ内容を反映させて、研究としての美術展「のこりもの—世界の性質：残るといふことについての研究—」を開催したのである（図2、3、4）。

3. おわりに

Tilley (2006) らの『物質文化ハンドブック』によると、近年、物質文化研究は、人文科学において最も動的で学際的な広がりのある研究領域にあるという。そうした物質文化研究の特徴として、物質と文化を二元論的な枠組みから捉えるのではなく、物質と文化を相互作用的な関係や、生産・交換・消費という時間の中で捉えようとしている。こうした新たな視点による物質文化研究を、10の項目に整理しながら体系化を図っている。このような整理は確かに必要であり、おそらく物質文化研究を進めていく上で、全体を把握するための重要な地図となるだろう。また、それにともなって、それぞれの項目に沿った物質文化研究の精度もさらに上がっていくだろう。

しかし、研究することとは、必ずしも、すでにある項目を出発点に、テーマを位置づけ、議論を洗練させる営みだけではない。研究という営みには、これまで問題にされることなく、未だに地図にも位置づけられていない新たな領域を探り、開拓することも含まれている。問題であるにもかかわらず、なぜか問題にされてこなかったこと。それは、私たちもまた物質文化を生きているという事実である。研究者にとってみれば、物質文化とは、まず考察すべき対象としてあるのかもしれないが、その手前で生きていることとしてあるものでもある。釘と金槌について誰よりも詳しく知っていることと、釘と金槌を使って必要に応じて環境を整えることができることは、どちらが優れた物質文化研究なのだろうか？

この研究プロジェクトは、世界とエンゲージメントすることで、それまでなかった新しいものを生み出す知性に触れ、生きている世界を更新することを目指して実施した。ある展示物を適切に見るためには、どのくらいの高さが良いのか。展覧会という催しを通して、そこで扱われるテーマのより良い理解が促されるためには、どのような配布物が必要なのか。こうした最適を探り当てモノ、コト、時間を作り上げていくことの実践は、物質文化研究以外の何なのだろうか。

マテリアル・エンゲージメントを、理論としてはもちろん、実践としても取り入れて研究を行うことで、まさにこのように分けられない生の可能性を探求できることこそ、物質文化研究の魅力なのである。

付記

本稿への写真提供は、長尾訓寿・山崎剛・山田亘による。

参考文献

池側 隆之

- 2012 「感覚と論理を調整する [つくること]」、山崎剛・木田歩（編）『研究プロジェクト「作ること」と「知ること」：世界をつかまえる新しい方法 2011年度 活動報告書』、pp.10-11、南山大学人類学研究所。

Ingold, Tim

- 2011 *Being Alive: essays on movement, knowledge and description*. London: Routledge.

西崎 実穂

- 2008 「乳幼児の行為が残す「痕跡」～表現以前の“表現”～」、佐々木正人（編）『アフォーダンスの視点から乳幼児の育ちを考察』、pp.72-83、小学館。

レンフルー, コリン

- 2008 『先史時代と心の進化』、小林朋則訳、ランダムハウス講談社。

Tilley, Christopher et al.

- 2006 “Introduction,” In Tilley (ed.), *Handbook of Material Culture*, pp.1-5, Los Angeles: Sage Publication.