

第4章 物質への意識(pp. 212-255)

【物質的意識】(p.212-p. 214 l. 7)

- 人間は自分で考えることができる事柄を思考する
 - このような思考は 3つの中心問題をめぐって展開される
- ① メタモルフォシス 変容:製作手順が変わる時のように直接的
 - ② プレゼンシス 存在=顕示:製作者のしるしを残すこと
 - ③ アンソロポモルフォシス 人間化:人間的物質を原材料に帰属させるときに発生=物質を人格化

【①変容—陶工の物語】(p. 214 l. 7-p. 230 l. 3)

➤ 製陶術の発展

- カットした瓢箪を平な円盤の下に敷いて巻き上げて回転しやすくなるようにした、小さな技術革命が、轆轤の使用という大きな前進のきっかけになった
- この発展には装飾的思考が関係している
- 全ての壺はスリップ(白色や有色の泥粘土状の化粧土)を使用して装飾可能である
→このスリップを用いる技術が変化することで、陶工たちに表現の自由が開かれるようになった
→貯蔵と調理のための壺から社会的な実態を論評するものとして利用されるように
- やがて陶器は地中海貿易においても重要な要素へととなった

➤ 意識的な製作者

- 古代の陶工たちが轆轤についてどう考えていたかはわからないが、彼らは自分たちがしている作業に意識的であったろう
↑この推論が、技術に関わる説明を毒している「なぜなぜ物語」¹への戒めになる
- Q.最初に瓢箪を石の円盤に変えた人がこの推論と同じ知見を得ることができたのは何故か?
A. 実際の現場に積極的に関与しているときの意識状態だから

➤ 変容—精神の覚醒

- ひとつの製法が定着することは手の活動が暗黙知になることであり、長い過程が必要になる
- どの世代の手作業労働者も自覚的なのではなく、ただ知っている通りに仕事しているだけで頭が鈍いと解釈する人もいた
↑しかし
- ジョン・ラスキンは、間違い・欠陥・変種という不確実性がもたらす知的挑発は、時が経っても摩擦することはない
- エーゲ海周辺の壺の品質に違いが出て、むしろその差異を大切にしようとした

¹ 変化は必ず定まった仕方できり、それぞれの段階は有無を言わず次の段階を導くもの(p. 217 l. 10-l. 11)

→つまり、変質=変形は精神を覚醒させる

- 変容は古代神話で執拗に繰り返されるもので、自然の過程は崩壊し単純化され、そこからまた結合するという循環だと考えられていた

➤ プラトン—物質の超越

- こうした自然界の変容の循環にいかに対抗するか—崩壊といかに闘うか—が文化の課題であった
- プラトン:有形なモノは崩壊するが、その形式=イデアは永続する
Ex) 数学的公式はそれを解くために使われるインクとは無関係のイデア
=数学的公式は残り続けるが、インクは無くなる(崩壊する)
- 物質より持続可能な何かを得たいという願望はクラフツマンより理論家の方が優れているとはならない
- ギリシア語の観想(真理(イデア)の探究):「見るための場所」
- 古代の劇場では観客と演者=見ることと行うことは区別されていない

↑しかし、

- 役者と演者、衣装と語りは所作において特別な役割を持つようになった

↓

- 行為から切り離されて理解すること、そして製作者ではなく観察者の「精神で見る」ことへ繋がっていく

➤ 物質と対話

- クラフツマンは材料=物質との絶え間ない対話に従事していて、分裂(物質と精神、行為と観察)に悩むことはない

↑クラフツマンの覚醒はより完全だから

- クラフツマンが「崩壊」を食い止めたのか、技術の変容をもたらしたかの方法は3つある

(1) 細部の変更がもたらす変容

- ^{タイプ・フォーム}類型=基本型の進化によってもたらされる
- 「類型」:対象の属(種のすぐ上位の区分)的範疇を示すための技術用語
- 変化:類型の下位にあたる ^{スピーシーズ}種 を丹念に作り込むことによって可能
- ヘンリー・ペトロスキーは類型=基本型が内部的に変容する際には「有益な失敗」が重要としている
- 技術的な修正を入れることで、類型全体は常に変更されるわけではなく、種に当たる諸部分が進化することで属にあたる部分はますます豊かに発展する可能性を持つ

=古代の壺は他の視覚的な技芸を入れても彫刻芸術に変容することはなかった

(2) 結合による変容

- 2つまたはそれ以上の要素が結合されたときに起こる
- 全体がその諸部分とは異なる合成的な組み合わせと、諸要素がそれぞれ自立したまま共存し続ける混合的な組み合わせでは、いずれが最適な効果をもたらすのか、クラフツマンは意識的に決定しなければならない

(3) 領域変更による変容

- 「領域変更」が製作者に対して意識的に形式を維持することを最も強く求める

→領域変更:当初はある目的に利用されていた道具がどのようにして別な作業に応用されるのか、あるいはある実践を導いている原理がどのようにして全く別の活動に応用されるのか

- 類型がひとつの国の内部から発展するのに対し、領域変更は国境をまたぐ
- 織機の緯糸と経糸の結合→造船のほぞとほぞの穴の接合→道路設計の仕方

➤ ゆっくりした実践による変容の洗練

- 他の領域での実践は、実践によって洗練されながらゆっくり進行した
- 技術的労働を一つひとつこなすことで、直感的にわかりづらいような事柄の繋がりを発見する
→時間をかけて仕事を行うことが、理論の強化や形式維持につながる

➤ 物質的条件の認識

- 領域変更は人類学者レヴィ=ストロースが料理の三角形として提示
→生のもの、調理されたもの、腐ったもの
- 生のもの:自然の、人類がそれを発見した時のままの領域
- 調理:文化の、すなわち変容された自然の領域
- 腐ったもの:調理されたものの共有(?)

例) 食べ物を調理することで、別の目的のために加熱するという考えがもたらされる。また、調理されたものを分け合う人々は温められた家を共有できる。次いで、「この人は温かい人間(社会的)である」という抽象概念を考えられるようになる。

- 製作者は対象の物質的条件に対する認識と、象徴的価値を一緒に考えていた

↓ここまでのことをまとめると…

- ^{メタモルフォシス}変容は物質認識を3つのやり方で覚醒させた
→(1)類型の内的な進化を介して(2)混合と合成に関わる判断において(3)領域変更に絡む思想において
- このことによって未知の領域であってもそれに対してしっかりと注意を払い、そこから学ぶということが可能になる

【②存在—煉瓦工の物語】(pp. 230 後ろから 7-239 l. 9)

➤ 「私は存在する」

- 金属、木、粘土に残される製作者の刻印は、物質意識の第2の範疇^{カテゴリー}を明らかにする
- 製作者が製品に個人的な印を残すことで「私は存在する」と示した
↑ここには政治的メッセージを持つことはなかった
- 古代の煉瓦に残された刻印もこのようなメッセージを有していたが、それを理解するために煉瓦それ自体をいくらか詳細に理解することが必要

➤ 煉瓦の改良

- 泥煉瓦は約一万年前から建築に使われていた
- 当初は安上がりで早く仕上がる反面天候の影響を受けやすかった
- 焼成煉瓦の開発であらゆる季節や気候でも利用できるようになった
↑焼成煉瓦の発明には炉の発明が深く関わっている

- 最初は調理も建築も同じ囲いが用いられていたが、囲いがあることによって摂氏 1000 度を超えるような温度にすることができた
- 焼成煉瓦では石は高温の窯の中で破裂するため、混合粘土から取り除かれるか粉碎されてその中に混入されなければいけなかった
 - そのため、小さい煉瓦だった
- この小さい煉瓦は大きな建物の形と外観に影響を与えた
 - エジプト: 焼成煉瓦でアーチや丸天井を考案し、それによって構造システムに曲線を加えた
 - メソポタミア: 煉瓦に着色する技術に長けるようになり、いつまでも褪色しない色彩が壁の特徴になった
- ローマの発展と煉瓦
 - ギリシア: タイルを水平に並べる技術に特徴があった
 - テラコッタの屋根タイルが作られ、タイルをオーバーラップさせる方式
 - ローマ: 煉瓦を焼成する技術を高め、それによって迫石(せりいし)式アーチが生まれた
 - ローマ人は楔形の煉瓦を作る方法を編み出し、排水管から居住まであらゆるローマ式建築物に広まった
 - ↑この煉瓦積みはコンクリートの改良と不可分
 - 初期のコンクリート: 石炭と水で作られた弱いモルタル
 - これに火山灰を加えることでモルタルをコンクリートに変えた
 - 紀元前 3 世紀までに現場打ちコンクリートが使用され新たな建築方法の導入に影響を与えた
 - 建物の表面を大理石や班岩で覆うことで物質性を偽装した
 - ローマ軍が領土を占領すると、都市を築き建物や道路橋までも煉瓦で作った
 - 世俗的な建築物でもローマの起源や神々を示す意味の外皮をまとっていた
 - テクノロジーは宗教と不可分であり、テクノロジーは国家とも不可分であったため、建物は全て政治的意味を帯びていた
 - ↓それにより
 - ローマの建築技師は図面や模型作成技術を発達させたが、その後の問題は取り壊し業者から煉瓦工、大工などまでに至るクラフツマンのギルトに委ねられることになった
 - これらのギルドは労働規範においては誰が何をいつ行うのかを細かく指令した
 - つまり、煉瓦造りの職人や石工などの専門技術者は自分自身の権利を持たない奴隷となった
 - ローマ人はこの支配を正当化するため、ギリシア人による理論と実践の区別を活用し、教育のあるゼネラリストが職人的スペシャリストを支配するようになった
 - ↑材料=物質をまったく無視していた
- 現場と即興的修正
 - このように支配されたクラフツマンはそれでも、自分のしるしを残す方法を見出していた
 - ↑命令と遂行の間にギャップがあったため可能であった
 - 多くの奴隷はローマの規範が入っていない異国の人々であり、それだけの理由で即興的修正が必要になる場合があった
- 製作者のしるし
 - 固有の記号で、陶工が巧妙な場面を描くことができる場合

- 製作者が住んでいる場所の名前、自身の名前を製品に入れるようになった
- 煉瓦造りの建造物では、絵柄タイルのような表現に富む装飾や細やかな装飾曲線で(製作者のしるしが)表されていた
 - ↑このような古代の煉瓦物語は技術仕事と政治の繋がりを明らかにする
- 「存在=現前」は「私」を強調しているように見えるが、古代の煉瓦積み仕事は「それ」を印す細部を紹介して実現した
 - =つまり、存在とは細部それ自体のこと
- 身分の低いローマのクラフツマンの流儀では匿名性と現前性が結びつくことが可能であった
 - ↑というのも、仕事の不規則性がクラフツマンの自由な活動を象徴していた

➤ 煉瓦の物質性

- 古代の煉瓦職人たちは古代ギリシア・ローマ的帝国の壮大極まりないプロジェクトで働きながらも、それとは異なる物理的意味合いを有する物質=材料を自らの手の内に保有していた
- そして、匿名の奴隷的煉瓦工や石膏が彼の存在を知らしめたのは、まさに「物質」を用いてだった
- 「私は存在する」は、奴隷が発することのできる、最も切迫したシグナル

【③人間化—物質の中に見出される美德】(p. 239 後ろから4行目-p. 252 後ろから4行目)

➤ 擬人化される煉瓦

- 第3タイプの物質的意識:生命を持たないモノに人間的性質を与える
 - 例)「彼女の走りは素晴らしくなりますよ」
- 煉瓦造りの職人たちは、焼成した粘土の塊に「正直」「親しみやすい」などの倫理的な人間的性質を授け始めた
- 人間化する言葉は近代の物質意識における重大な二元論のひとつを生み出した
 - =自然と人工の対比
- 煉瓦に自分たちの刻印をしていたローマ人が去ると煉瓦を作る代わりに森を切り開いたりしたが、1400年代によく煉瓦製造技術に近いものが生まれた
- 煉瓦製造は地方の生活では当たり前だったため、煉瓦に新しい美的特徴制、すなわち色彩をもたらした
- 色彩に誘われて初めて煉瓦が人間的特質を有していると考えられるようになった
- 正直、謙虚など倫理的な人間の性質を材料に帰するのは、物質それ自体に対する私たちの意識を高め、価値について考えること

➤ 技術的な書物の普及

- この種の比較的豊かさは印刷された書物がクラフツマンの生活圏に普及するにつれ英国の煉瓦製造の言語に浸透していった
- 19世紀にはロンドンのギルドによって、集団で知識を抽出した専門の研究書が出されており、中にはクラフツマンの著者が名乗りを上げているものもあった
 - ↑これはチェンバーズの『百科事典』よりもはるかに多くの技術的ノウハウを含んでいて、同程度に専門的なところもあった

➤ 煉瓦—自然らしい物質

- 倫理的な種類の比較が入ってきたのは、良質の煉瓦積みの性質を評価しようとしたとき
- 「正直」な煉瓦:粘土に一切の人工的色彩が加えられていないもの
 - ↑中世の金細工師が意味する、化学的屬性、すなわち物質の完全な純粋性と言う意味の「正直」とは異なる
- 「正直」な煉瓦が示すのは、組成であり、建築物において煉瓦が使用される仕方のこと
- さらに言えば、煉瓦が露出している建物の表面を想起させる
- このような変化は、石工たちが技巧に対立するものとしての、自然らしさの意味を問う議論を意識し、それに関わっていると感じ始めていたから

例) 自然食品

粗野で不揃いな外観の野菜を好むことで、私たちは自分自身について何ごとかを語っていると信じる

➤ スタッコー人工的な物質

- スタッコ:石炭と細かな土の混合物で、煉瓦とは対照的な材料
- 円柱の模造品も、彫像、壺、木彫品など、いかなる建造物も生み出せる
 - ↑アイザック・ウェアはスタッコを「インチキな材料」と批判

➤ 手の戯れ

- スタッコの物質としての原動力は戯れと気紛れで、その倫理は自由倫理
- スタッコの技巧のおかげでクラフツマンが自分の仕事をする上で多くの自由を得られる
 - 一旦型から外されれば手作業で自由に変更できる
 - この作業に長けた職人は職人技能を表す言葉として「手の戯れ(悪ふざけ)」を使用
- クラフツマンの手にかかれれば、自然らしさは技巧を隠した、技巧的な建築物のように人を欺く経験になりうる

➤ 技巧的な自然らしさ

- 例えば 18 世紀のイギリスの庭園では、牛や羊たちが見物人の側で気ままに歩き回っているという錯覚を与える
 - =つまり、それはスタッコのように形成されたものであった
- ウェアの時代には、煉瓦の分野は、①自由な事物と調和していきたい願望②自分自身をありのままに現したい願望の二つを体現していた
- 画家もお針子も自分たちの存在を隠そうとした
 - ↑この点をもっとも明らかにするのは衣服による身拵え
- 人前では鬘をかぶり、私生活ではシンプルな服を好む
 - このシンプルな服は着ている人の身体的特徴をよく引き出すもので、技巧に富んでいた

➤ 自然と文化

- 古くから自然と文化の分離は偽りの区分と言われてきた
 - ↓しかし
- 自然と文化を区別することは可能で、重要なのはその区分の仕方
- 自然なものとならぶものがあるとして設定されるとき、人間的美徳は前者に、自由は後者に振り分けることができる
- このような振り分けを行い、オブジェクトの意識的な価値を高めるには、職人的技術が必要

- 自然らしさの模型
 - 機械で作られる製品が伝統的な手作りに見えるようにプログラムされる
 - 機械が「正直な煉瓦」の特性の一部を安価に、大量に模造する
 - ↓これにより
 - この材料=物質の清廉さに関わる議論は私たち自身の時代まで続くことに
 - 機械煉瓦の圧倒的な量は、自然らしい特質に基づく倫理的議論を終えると思われていたが、複製=模造品の技術も進歩しており、本物と模造品の差異を見抜くことは困難
- 美德の象徴としての不完全な煉瓦
 - アイザック・ウェアの「物語の真実」を強調する現代の煉瓦造りの建築物は、フィンランドのベイカーハウス²
 - 波打つ壁は煉瓦性であり、自意識的に「原始的」なやり方で作られている
 - 壁の表面に残されたしるしで煉瓦造りの「正直さ」を強調している
 - 例) 焼成しすぎた煉瓦や曲がった煉瓦がある→正常な煉瓦との対照が、古い煉瓦と新しい煉瓦どちらの特性も際立たせる
 - クラフツマンの世界では模造は今なお挑発的
 - =つまり、「ほんもの」の陽画を引き立たせるために必要な陰画
 - 私たちが考えている自然と美德は私たち自身に関わるもの

【第一部の梗概】(p. 253 後ろから 4-p. 255)

- 第1章 {
 - クラフツマンは、私たちの心に何かをそれ自体のために、立派に具体的に行いたいという願望を想起させる
 - 具体的なモノとの遭遇=格闘よりも、精神的な期待が特権化されることで、物質と精神を分離させた
- 第2章 {
 - 親方と徒弟という身分的に不平等な者たちが結束して技術の継承とテクノロジーの移転が可能であった
 - ↑しかし
 - ルネサンスが起こり、作業場で個人の技術が自立し、社会への更なる依存を生み出した
 - こうして作業場という社会的空間が分裂し、「権威」の意味するところが疑わしくなった
- 第3章 {
 - 進歩的精神はこの亀裂を修復したいと考えた
 - 機械を人間的に理解しようとし、自分自身を啓蒙された存在として理解しようとした
 - 機械の「支配」から逃れるために近代性に背を背けることで、職人を壊滅に至らしめる
 - クラフツマンたちに人間的振る舞いをさせ続けてきたものは①自分の仕事に対する信念②材料=物質との関わり
- 第4章 {
 - 物質的自覚は時間の経過に応じて3つの形態をたどってきた
 - この3つの形態が労働を持続させる意識であった
 - 過去においてクラフツマンの信条であり続けた「昼間に手で触ることのできるモノ」のうちに留まり続ける方が良いという考え
 - ↑第二部では、この身体的技術をどのようにして身につけ、発展させるのかを考察する

² 1946-49 にかけてマサチューセッツ工科大学に建造された学生寮