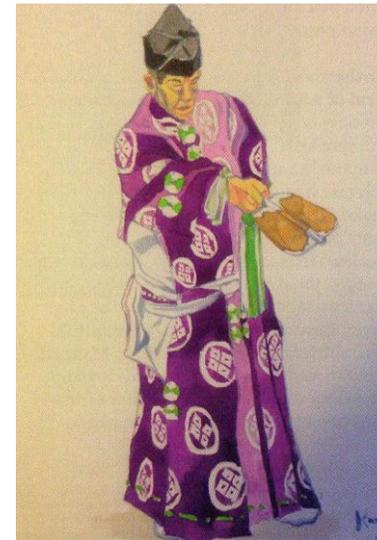
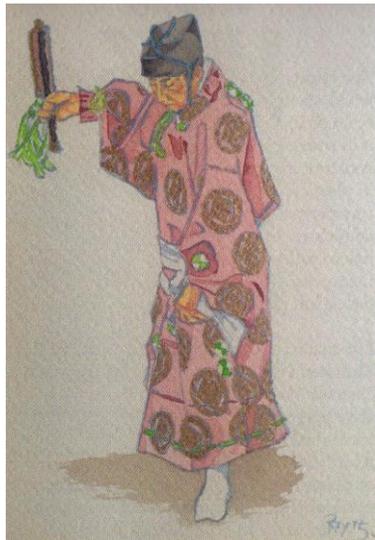


あたりまえを問い直す人類学に触発されて考えたこと

大野隆造



Sumo Judges,
Ray Lucas, 2015

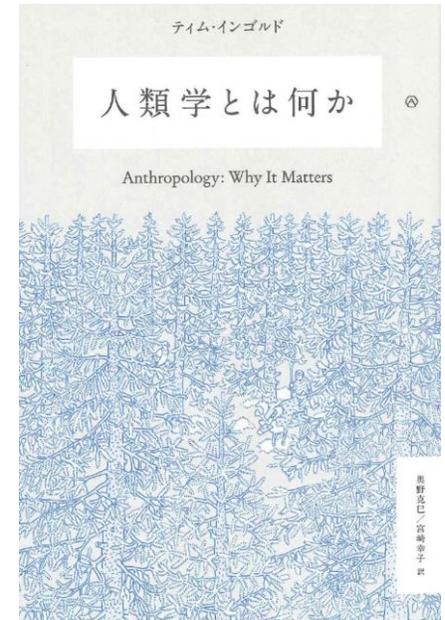
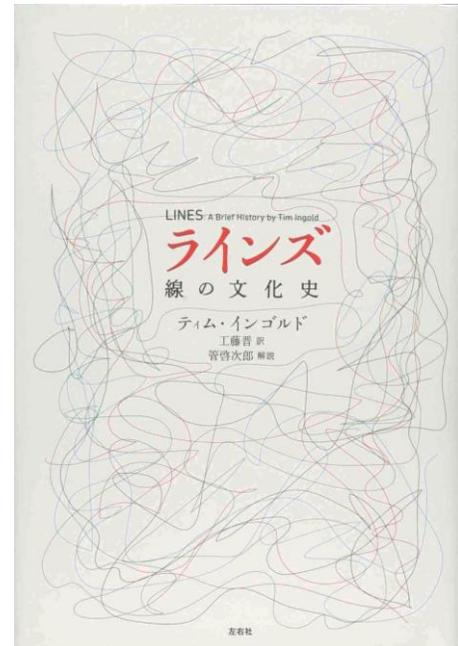
人類学との出会い

Raymond Lucas (Manchester School of Architecture)と2014年に広州で会う

2018年5月に第115回MERA研究会「建築人類学のノーテーション
(表記法)」と題して講演 (共催: 人類学的アプローチWG)

Tim Ingold (the University of Aberdeen)

「ラインズ」2014、「メイキング」2017、「ライフ・オブ・ラインズ」2018、「人類学とは何か」2020



「人類学」とは？

- 人類学は、異文化の奇妙な生活について報告して、その背後にある仕組みを考えるとといった民族誌的な研究ではもはやない。
- 人類学とは、人々についての研究ではなく、人々とともに研究することである。

*ティム・インゴルド『人類学とはなにか』奥野克巳ほか訳、亜紀書房、2020.

「人類学」のフィールドワーク

- フィールドワークの当初、「この存在」「あの存在」を外側から客体的に捉えていたイメージは、時間とともに崩壊してゆき、人類学者はその中で、本当に信頼できる「データ」は、自らの身体がフィールドの人々や事物から影響・作用（アフェクト）される経験と直接響き合うものでなければならぬ事を深く理解してゆく。

*西井涼子ほか編「アフェクトゥスー生の外側に触れる」2020、P.3

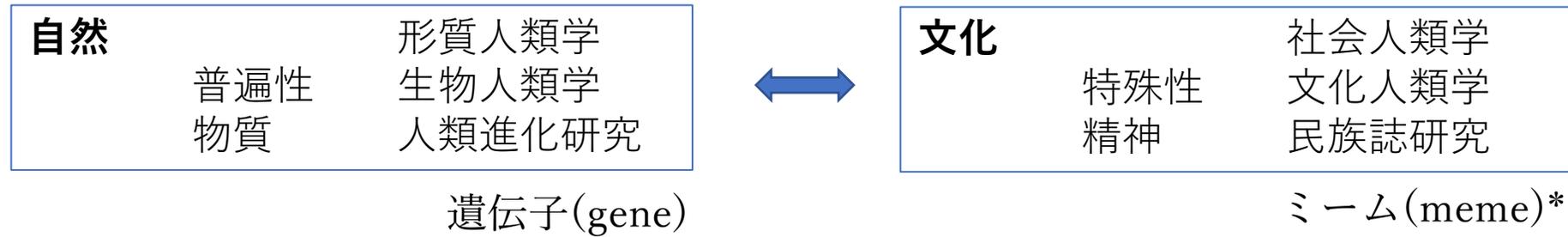
⇒ 研究者自身が没入して**自分のこととして感じることを通して学ぶ**

“Knowing from the Inside”……欧州研究会議（ERC）プロジェクトのタイトル

ティム・インゴルドの指摘

自然人類学と文化（社会）人類学二分法は誤り

- 人間は自然と文化が混じり合って、そのつど作られる生物社会的な存在（Bio-social beings）



- 「風土」という概念も同様に分離できない（オギュスタン・ベルク『風土の日本』）
- 「アフォーダンスは、主観的-客観的の二分法の範囲をこえており（略）物理的でも心理的でもある」（J.J.ギブソン『生態学的視覚論』P139.）

*ミーム(meme)：文化を形成するDNAのような情報。人類の文化が形成されるプロセスを説明するための概念。例えば、習慣や技能、物語といった文化的な情報（リチャード・ドーキンスによる造語）

ティム・インゴルドの**のが説く***

世代間の知識の伝達（教育）

- 情報の世代間の伝達は、家系図のように個人を**点**で表し関係を**直線**で結ぶような**系譜的モデル**ではなく、ある時間にわたって継続する世代が**撚り合わさった踏み跡**（trail）のなかで行われる
- 知識は「分類・分割・独立」した単位で祖先からの**手渡される**（transportされる）ものではない。
- 知識は「**物語を語ること** story-telling」で伝達される。「語ることは、世界を表象することではなく、他者が後で辿ることができるように**経路を描くこと**」。
- 物語られた知識は、それを聴いた者たちによって**実際に歩まれること**によってはじめて伝達される。物語の意味は、聞き手が自分自身の生の歴史のコンテキストの中にその物語を位置付けることを通して、**自ら発見**しなければならない。

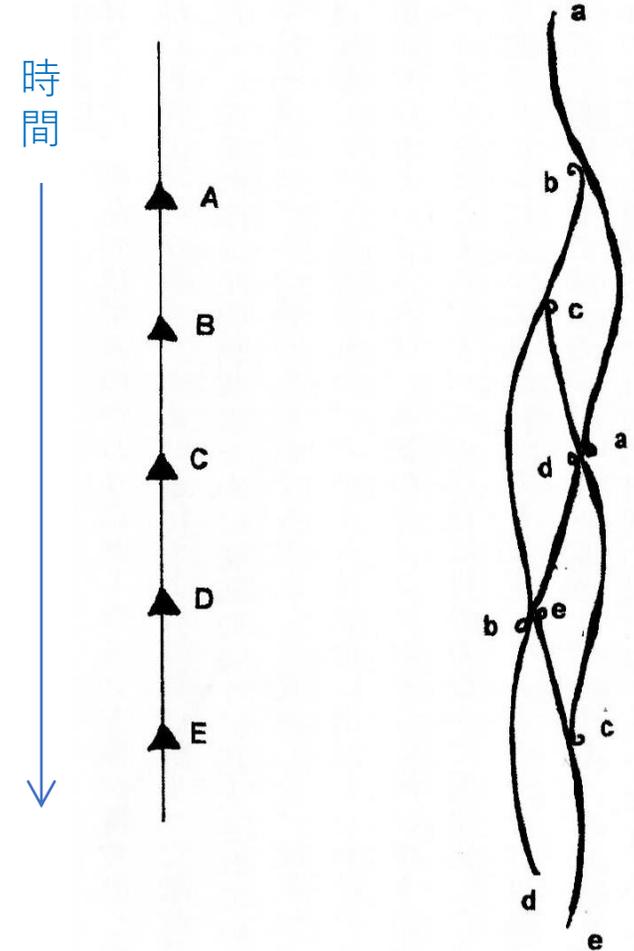
“Knowing from the Inside”

系譜的モデル

撚り合わさった
踏み跡

輸送

徒歩旅行



*柳澤田実「どのように線を描けばよいのかーティム・インゴルドの場合」現代思想、2017VOL.45-4.

人類学に触発されて

(1) 委員会のあり方を問い直す

<建築学会の一般的な委員会のあり方>

限られた専門分野の研究者が蓄積した研究的知見を持ち寄り、それについて議論した成果を発信する。

<人類学的アプローチ小委員会>

異なる分野の研究者が、探索的な思考や試行的な研究などについて報告し、活発な意見交換を通してそれぞれの委員の考えを深めることを主眼として、まとまった成果を必ずしも求めない。

【言い訳と宣伝】 一方で成果を求める委員活動も ⇒

都市・建築デザインのための人間環境学刊行小委員会
(2022年11月刊行)



人類学に触発されて

(2) コミュニケーションのあり方を問い直す

オンライン・コミュニケーションの経験から再認識した

●雑談や無駄話の効用（潜在的機能）

⇒ 人と人を結びつける大切な働き（共感、信頼感の醸成）*1*2

⇒ 意図的に「廊下」や「待合室」といった余白を作る工夫が必要？

- * 1 ロビン・ダンバー『言葉の起源：猿の毛づくろい、人のゴシップ』2016
- さまざまな場所で会話内容を調査し、全会話のほぼ2 / 3が社交的な話題であることを明らかにした上で「（言語は、）直接的な（情報交換による）有用性よりも、世間話、無駄話など一般的な社会的情報の交換に由来する」と述べている。

* 2 木村大治『共在感覚－アフリカの二つの社会における言語的総合行為から』
京都大学学術出版会 2003

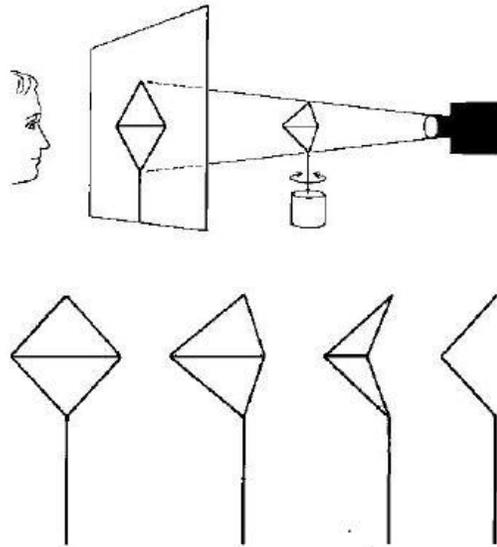
- 投擲的発話：相手を特定しない大声の発話⇒何かの情報を伝えるというよりも社会的関係をつくり出す（声の届く範囲の共在感覚）

人類学に触発されて

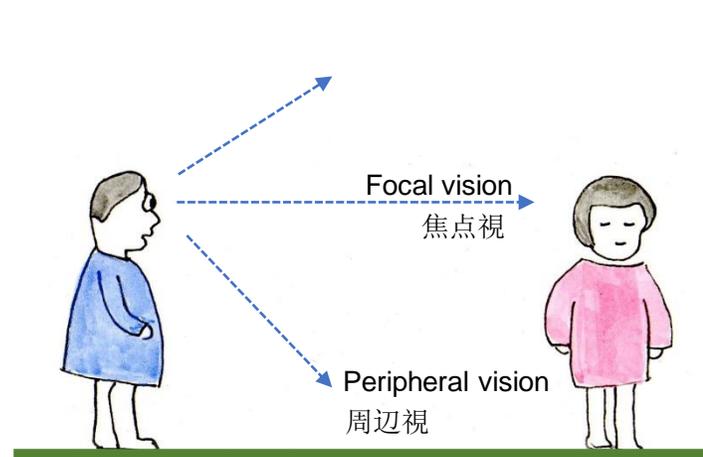
(3) 「現在」という時間を問い直す

環境を知覚する「現在」は一瞬ではなく、見回したり、移動したりすることのできる一定の幅を有している。

- 「視環境は、現時点で現地点から見えている環境だけでできてはいない」 *P.210
- 環境は単に眼だけで見られているのではなく、**地面に立つ身体の上の頭部にある眼**によって見られる。 *P.220
- 断片視(snapshot vision)や開口視(aperture vision)ではなく、環境視(ambient vision)や移動視(ambulatory vision)が視覚の方式(form)である。 * P.1

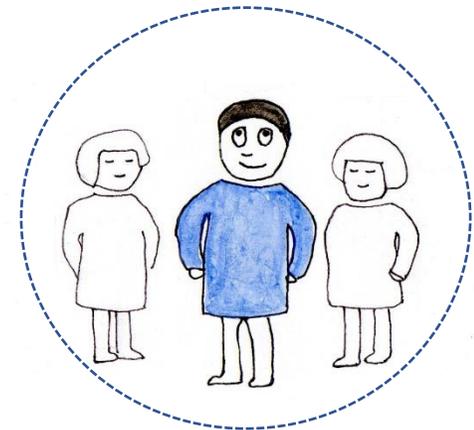


回転する立体のシルエットによる不変項の抽出



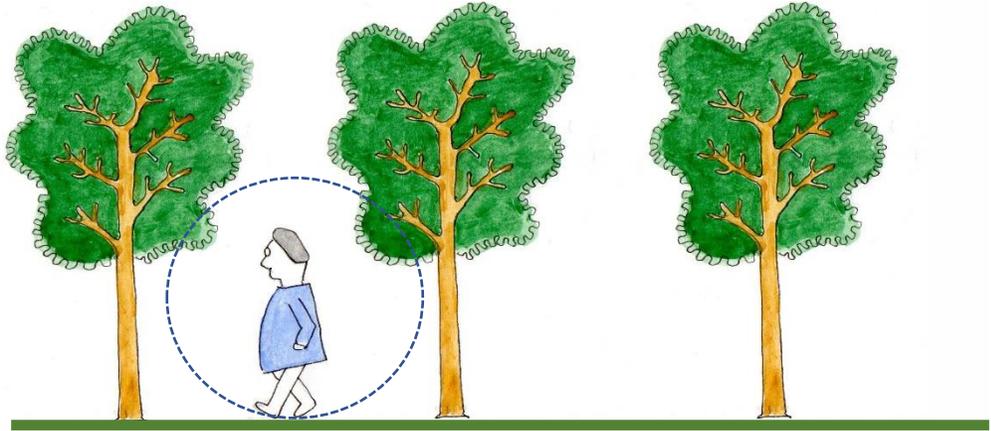
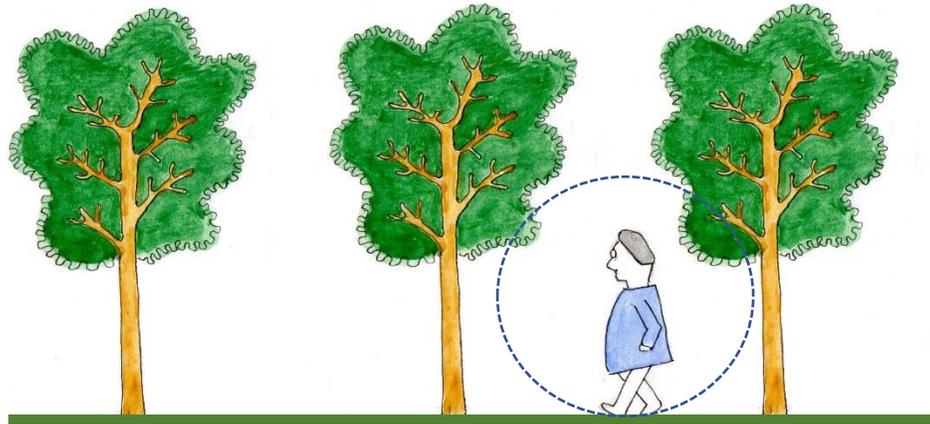
焦点視・周辺視・環境視の違い

Ambient vision 環境視



* J.J.ギブソン 『生態学的視覚論』

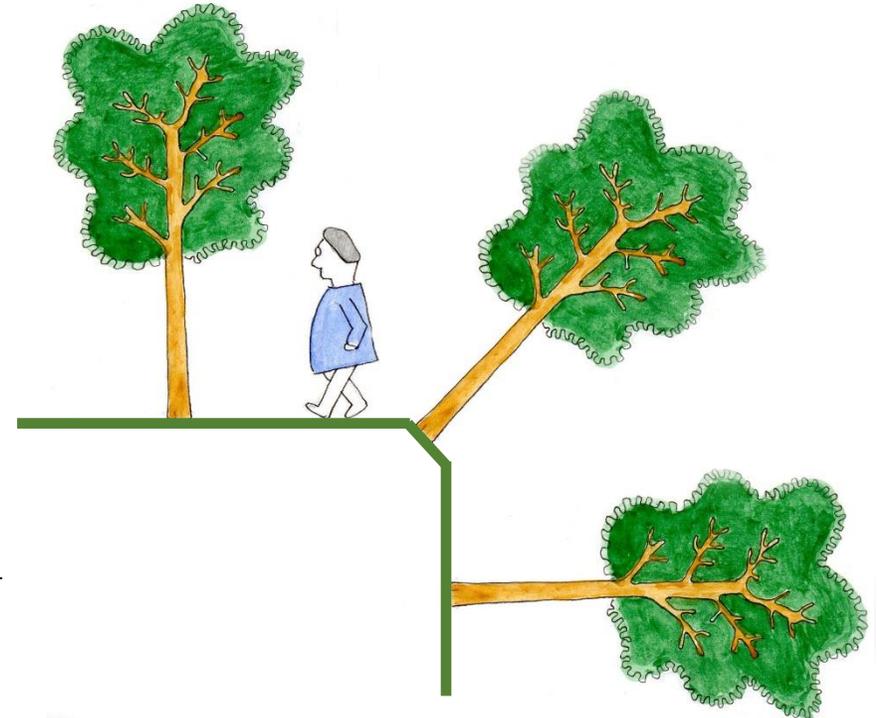
環境視による林の中を歩いている人の場所の知覚



環境視による場所の知覚は、ある瞬間に見える視野だけでなく、これまでに通過して現在では見えない場所での経験も反映している。

後ろが見えないからと言って、こんな風に地面が崩れるとは思わない。

※この幅を持った現在の直接経験について、現象学の創始者フッサールも「過去把持」「原印象」「未来予持」の3つの位相出現があるとしている。谷徹『これが現象学だ』2002.



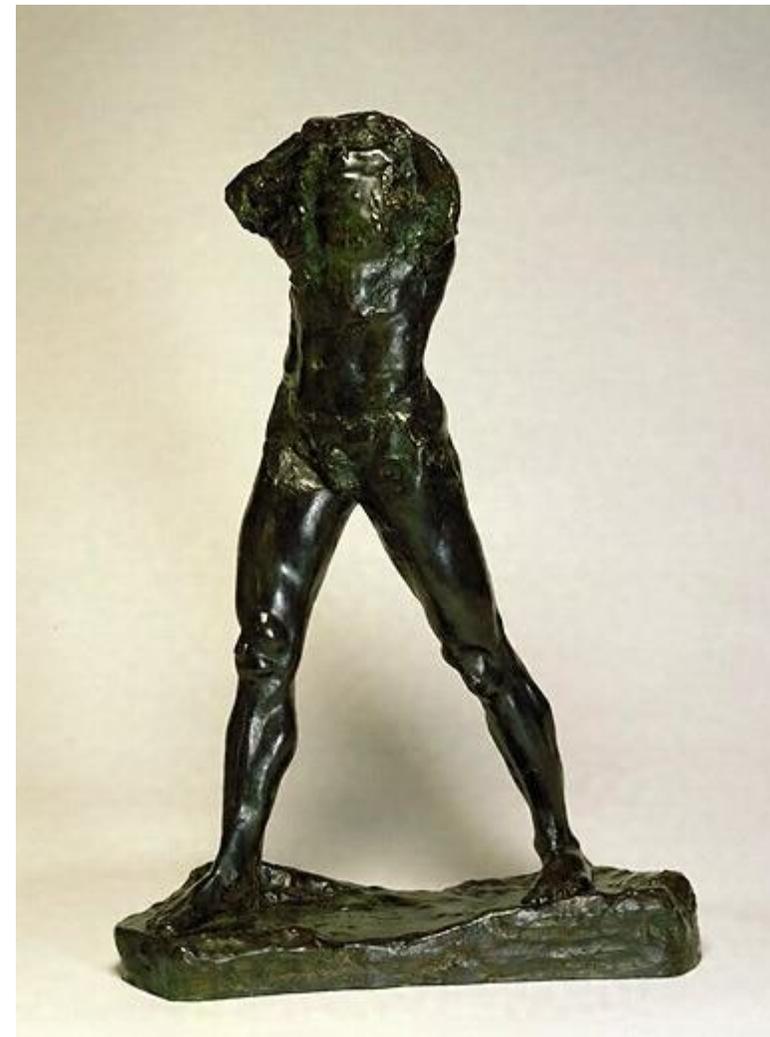
(3) 「現在」という時間を問い直す その2

- Gibsonは、「画像は、その創作者が注目し注目するに値するとみなしたものを保存している。(略) 不変項を用いてそれを行っている。*1 P.290
- ロダン曰く「運動を見せてくれるもの、それは腕、脚、胴、頭をそれぞれ別の瞬間に捉えた像であり、したがって身体をそれがどんな瞬間にもとったことのない姿勢で描き、(略) 身体の諸部分を虚構的に継ぎ合わせたような像なのだ。」*2
- ロダン曰く「芸術家こそ真実を告げているのであって、嘘をついているのは写真の方なのだ。というのは、現実において時間は止まることはないのだから」*2

➡ 画家や彫刻家は、動く対象の瞬間の姿ではなく、ある幅をもった現在の動きの中の不変項を表現している。

*1 J.J.ギブソン『生態学的視覚論』

*2メルロ＝ポンティ『眼と精神』滝浦静雄ほか訳、1966.



『歩く人』オーギュスト・ロダン1900年

人類学に触発されて

(4) 環境の知覚過程を問い直す

- 環境から刺激を受容するという考え方
- 「感覚⇒知覚⇒認知」という段階的な一方向の過程



- 環境から情報（アフォーダンス＝価値・意味）を直接ピックアップするという考え方
- 対象を確かめようとするとき、はじめて個々の刺激特性に注目する。

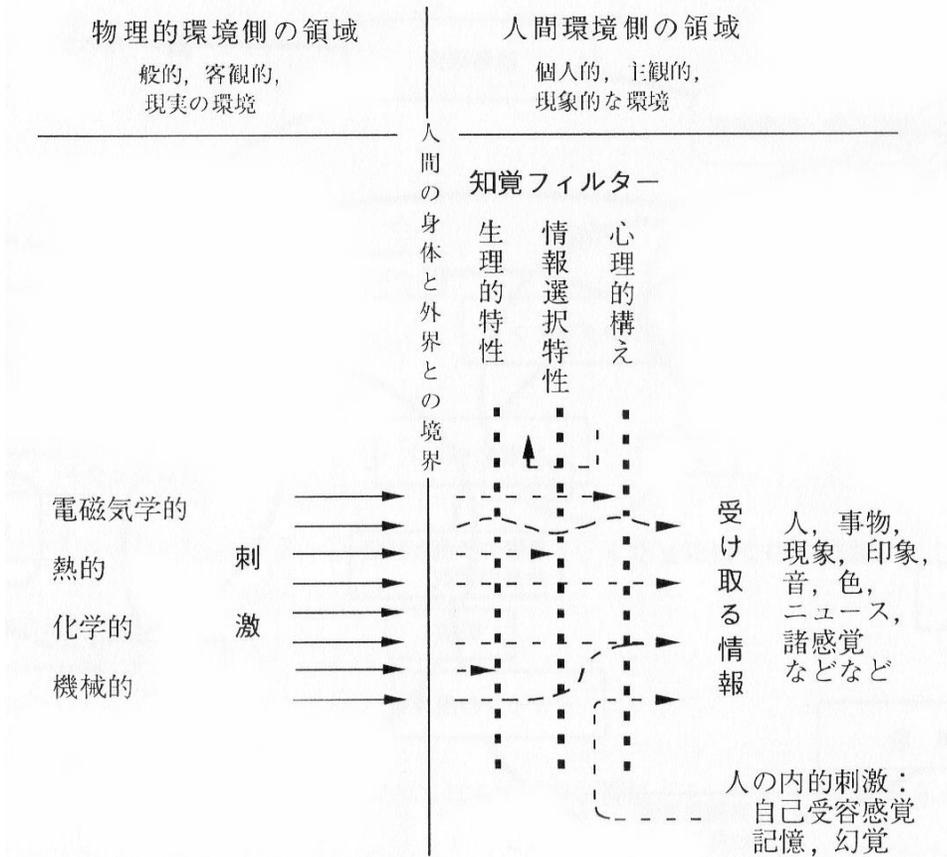
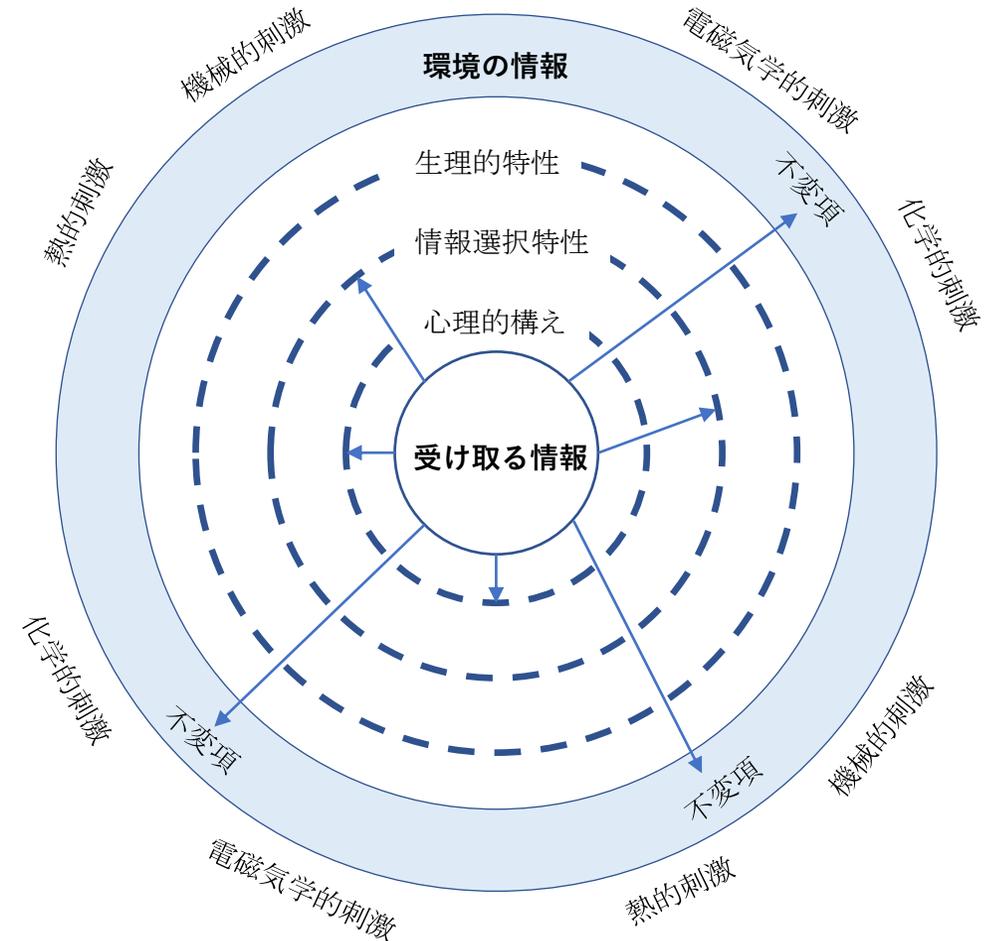


図 2.4 知覚の個人差に関するフィルターモデル（シール⁴⁾をもとに作成）



人類学に触発されて

(5) 建築環境工学と建築計画学のアプローチを問い直す

(環境心理学) (環境行動研究)

人類学的アプローチ小委員会

自然・生態WG

人類の進化、生態など生物学的な側面
で人類共通の特性を扱う研究

文化・社会WG

世界の民族の異なる言語、習慣など文化・社会的な側面
で人類の多様な特性を扱う研究

建築環境工学系研究者

建築計画系研究者

注目する環境の空間的・時間的レベルの違い

個人周辺の限定された空間での短時間の影響

人間集団の広域空間での長時間にわたる影響

研究の方向性の違い

環境要素の影響の普遍性を重視
(部分の法則性から全体を捉える)

総体的環境の意味・価値を重視
(全体把握から部分の影響を解明する)

ボトムアップ的

トップダウン的

自らの研究スタンスの自覚