

終章 工藝の将来あるいは「ものづくり」再考

稲賀繁美

Soul is the name of something which is lost when
we try to separate the mind from the body.

Kawai Hayao

Ars cum natura ad saltem conspirat.

quoted by Ōshima Seiji

一 「ものづくりの復権」を問い直す

NASAのスペースシャトルに搭載されたモニターカメラが三鷹のさる町工場で作られたことは、よく知られている。最先端の宇宙開発技術は、その底辺で、手作業による職人藝に支えられている。この会社は西暦二千年現在、百万分の一ミリを測定できる非接触測定器の開発に挑戦していた。またJR新幹線の先頭列車の頭部の形状が、空気抵抗をシミュレーションしたコンピューター・グラフィックによって設計されるのではなく、職人

による木型でその原型を塑型されていることも、周知の事実だろう。携帯電話用のリチウム電池ケースをプレスにより作る技術で世界の注目を集めたのも、向島のと或る町工場だった。一般的にいつて機械生産のためには、その工作機械を製造せねばならないが、そうした工作機械のための金型製作には、さらに一桁上の精密さが要求される。岡山にある旋盤加工会社では〇・〇一ミリまでは腕試し、そこから先が本番の真剣勝負になるといふ。こうした職場で働く熟練工が操る状況判断と技能の総和は、幾何級数的になる。季節や温度による金属の伸び縮みにも気を配り、材料の色や質感、潤滑油の滑りや臭い、研削の音に神経を研ぎ澄ませて、腕の力を調節する。五感に渡る多元的な情報制御は、今日なおコンピューターでは処理困難だといふ。たしかにロボット化の推進され

る分野も多い。けれどロボットの動きは熟練工の技をデジタル化したものであって、机上の計算だけで理想の作業プログラムが割り出されるものではない。IC（集積回路）用の金属融解炉など、加熱・冷却行程はすべてデータ管理されている。だがそれでも、実際の操作現場では、なお数値化できない要素が判断を左右する。何を数値化せねばならないかの選択がIT（情報工学）化の成否の鍵を握るが、そもそもこの選択には、熟練工の経験を生かすことが不可欠となる。

こうした逸話には、人生の教訓ともいえる観察が多々詰まっている。そして「ものづくりの復権」といえば、しばしばこうした日本人好みの逸話が取り上げられる。むろん最高水準の職人藝が、現在の情報処理テクノロジを凌駕する局面もあるだろう。そして原理的には機械による代替が可能でも、実際の投資金額や費用対効果（コストパフォーマンス）の上で、老熟練工に軍配のあがる場合も多いだろう。とはいえ、こうした手仕事礼賛には、いまだに機械と人間とを対比する図式が支配しがちだ。そして、機械と人間とを競わせる考え方は、機械工業化が専門職を放逐した、産業革命の時代の遺物、はや一世紀半近く時代遅れな「物の見方」に捕われた認識ではなかったか。

二 「情報化社会」と「ものづくり」と

二十一世紀は「情報化社会」と呼ばれ、そのかたわらで「手作りの復権」が叫ばれている。だが、この両者がどのように関係しているのか、はっきりとはしていない。それどころか、一見したところ、この両者には明白な矛盾が見えるはずだ。そもそも情報化社会とは、物流の焦点が「もの」から「情報」へと移る時代だといわれる。そうした時代に、昔ながらの「ものづくり」の復権を唱え、「もの」に拘る態度は、時代錯誤でしかないだろう。とすれば、「情報化社会」における「ものづくり」とは、従来とは異なった「もの」の見方を要請していることになるはずだ。今日が「工藝の危機」にあるならば、それは従来の「ものづくり」への撤退や回帰によって克服できるものではあるまい。むしろ反対に、あらたな「もの」観が要求されているはずだ。この点をきちんと掘り下げておかねば、「工藝」の将来に向けての議論は、無用な混乱に陥るだろう。現在の情報技術の革新にあって、いかなる「もの」観の刷新が課題となるのだろうか。

工藝という概念は、近代の産物である。もちろん工藝にひっくるめられる手工藝の各分野は古くから存在した。陶磁器、染め織り、漆器、金属加工、木工などの技術は

「工藝」という上位概念がなくとも、それぞれに発展を遂げてきた。ならばなぜ「工藝」という用語が生まれ、定着したのか。端的に言つて、「工藝」は自らに内在する原理で確立された分野・領域とは見做しがたい。北澤憲昭も指摘するように（そしてこれは、本書に収めた穂田豊郎による内在的見解と、合い補いあう関係にたつと見てよからうが）、「工藝」とは一方では明治時代以降、欧米近代の価値観に沿つて「美術」という範疇が確立されるとともに、そこから排除された残余であり、他方では同時代以降に急速な進展を見せた工業技術・機械生産に取り込まれなかつた残余である。この二重の否定が重なりあつた部分、二重の疎外を蒙つた領分に与えられた他律的な名称こそ、「工藝」にほかならない。

こうした歴史的・社会的条件が、いまだに「工藝」に纏わりついている。一方では「工藝」による一品生産の品々をも「美術」作品として認定させ、「藝術」の地位に就かせようとす、上昇志向の欲望がある。他方では手工藝による量産品に、工業技術による大量生産とは異なつた質が宿つてゐることを強調し、市場価値のある商品として製造・販売して利潤を収めようとする生産者志向がみえる。第三には、産業育成の立場から、商品価値や将来性のある新機軸に認定を与えようとする、クラフ

ト志向の商工行政施策が現れる。第四には、プロダクト・デザインという選択も数えられようか。職人として手による制作に携わるのではなく、工業生産の雛形をあぐまで頭脳的に構想する、デザイナーへの脱皮、という方向である。京都を中心とする「工藝」とその周辺を实地検分してみても、これらの異なる志向が、個別の職人・作家・企業家や、工房・会社にあつて、あるいは共存し、あるいは反発しあいながら、定かならぬ方向を模索し、さらに場合によつてはハイテク産業へと脱皮・変身を遂げて、「工藝」から離脱している現状が確認できた。

こうした動きは、ひとつの目標にむかつて収斂するといふよりは、むしろ競合し、互いに反発して拡散しかねない傾向を示している。「工藝」は、様々な手仕事による「ものづくり」を束ねるような、統合理念とはいえず、昨今の社会条件のもとでは、工藝に属していた様々な職種は、かえつて互いに排斥しあい、ちりぢりに分岐し、解体し、自滅しようとしている。そしてこの斥力を中心に、空虚な場所が出現する。もはや今日の利潤追求の市場原理には馴染まないため、放置すれば存続不可能な技能が、進むべき道を見失つて路頭に迷つてゐる。かつての職業連関の鎖が断絶し、負の連鎖反応によつて崩壊しようとしている職種がある。これら喪失の危機にあ

る手工業や、絶滅に瀕した職能に関しては、文化行政による保護政策が不可欠と見る立場もあろう。逆に、棲息条件を失った技法など、滅びるに任せればよい、との突き放した価値観もあろう。市場競争力を失った技法は、失われた過去の遺物として博物館に収め、最後の技術保持者の技は、デジタル・アーカイヴズに保存するよりほかに手立てがない。否むしろ、スーパー・コンピュータにデジタル・データとして入力保存して将来に備えれば、それでよい。無形文化財や人間国宝は、ヴィデオ映像で商品化すれば、それで十分とする見解もある。

だが、こうした議論は、いずれも今日の「工藝」の危機への対処療法、あるいは施策の指南にとどまっただけ、より核心となる議論を却って回避しているのではなからうか。

三 技術と人間と

「手仕事の復権」が唱えられるさいに、頻繁に持ち出される図式として、技術対人間、という対比がある。技術は外から人間を包围し、抑圧し、我々をシステムの奴隷へと貶める。こうした巨大な技術連関に対抗して、人間は内なる自己本来の姿を擁護し、技術による束縛から解放されねばならない、というわけだ。自由な主体とし

ての人間の復権とは、実存主義の哲学者ハイデガーから、その論敵をもって任じたサイバネティクスの父、N・ウィーナーにまで共通する価値観だった。だがこの議論は、果たして有効なのだろうか。そこに根底的な疑問を投げかけたヴィレム・フルツサーに耳を傾けよう。

実存主義の教えるところによれば、本来「死すべき無意味な人間存在」は、無意味から逃れ、自らを意味ある存在として納得しようとする。そのため人間は自分の外側に、宗教なり、真理、正義、社会的義務などをくみ上げる。定義からして非一本来的なこうしたシステムが「文化」であり、その「文化」という外部への帰依あるいは信仰によつてはじめて、人間の「本来的な内部」なる虚構が、事後的に確保されるといつてもよい、とフルツサーは述べる。一神教の「神」なり、マルクス主義的な人類的「進歩」なりを、信仰するにせよ、しないにせよ、そうした信仰の基礎が、宗派・思想信条の違いを超えて、人間という観測者⇨受益者の必要に立脚していることは、否定しがたいだろう。

この前提にたつてアルヴィン・トフラーの『第三の波』を再読してみよう。トフラーは人間文明の第一の波としての精神革命につき、第二の波として産業革命をあげ、第三の波がコミュニケーション革命だと喝破した。

産業文明の段階では、人間の作り上げた文化環境という「外部」はまだ比較的安定していて固定的であり、人々はこれを参照して自己像を形成してきた。だが第三の波とともに、自己像に揺らぎが生ずる。かつて模範とされた理想的人間像は魅力も説得力も失い、いまや我々は高速で点滅する無数の情報の断片を、いわば次々と「試着」しては捨ててゆく動揺のうちには「自己」を見出せなくなっている。これは別の表現を借りれば、頭脳に働きかける思想宣伝（プロパガンダ）から感覚の見世物（スペクタクル）へ、現実の「使用価値」から情報の「交換価値」へ、そしてさらには「交換価値の幻想」へ、あるいは「消費の誘惑」から「誘惑の消費」へ、といった図式で描かれた、ポスト・モダン現象を予感させる文明移行の生態だった。

情報化社会とは、したがってもはやハードとしてのテクノロジ全盛の時代ではない。それはむしろテクノロジ（技術論）がセミオロジ（記号論）に首座を譲り、権力闘争の弁証法（ディアレクティク）がスクリーン上のビデオゲームの修辭学（レトリック）にすり替えられ、産業構造においても、「生産の欲望」が、「欲望の生産」へと位相を移した状況に対応する。実体概念から関数概念への移行（エルンスト・カッシーラー）「もの」

的世界から「こと」的世界への変貌（広松渉）。この物象論的重心移動の結果、意識が現実の閾を越えて溢れ出す状況が生まれてきた。平凡で陳腐、なにかと思うに任せず不自由な現実よりも、むしろ仮想現実の潜在性（ヴァーチャル・リアリティー）にこそ、超自然の錯覚、現実よりも魅力的な代償幻想を求めようとする性向が強まってくる。

四 ヴァーチャル・リアリティーの陥穽

だがヴァーチャル・リアリティーの拡大とは、ほんとうに人間の可能性の拡大なのだろうか。新左翼系の論者には、電子情報の自由な授受を許す空間に、従来の支配権力の干渉のおよばない解放区を夢想する面々もあった。だが、近年のネット犯罪とそれへの対抗措置としての法規制をめぐる議論は、利用者保護か、それとも自由の確保かをめぐって、かえって体制側と反体制勢力との、時代遅れな対立構図の強化に貢献しているようだ。さらに一見爽快なネットサーフィンの実態は、無際限に分散・拡大する情報の海をあてどなく漂流するだけ。その寄る辺なさの代償として、「権威」あるマス・メディアへの回帰、影響力ある情報源への依存症候が、かえって顕著になる。個人的には、遍在する情報への接触が増強され

たような幻想（何時でも、どこでも、誰でも）が供給されているが、全体として統計的に積算してみれば、情報の平準化、均質化、刹那化が亢進するばかりだ。

とりわけ、市場の情報爆発は、かえって個人消費者の不充足感を亢進させる。たしかに外部との接触は、あたかも大きな書店や図書館の壮大な書棚に直面したときのような高揚感を約束する。だがそれはしよせん、巨大なシステムに融合したという幻想にすぎず、個人の経験は、なんら増量したわけではない。幻想としての一体感は、孤独感を一時凌ぎには解消してくれない。だが自己を外部に溶け込ませることは、自己抹消による盲目化の危険とも裏腹であり、既存のシステムの強化に、我知らず加担する結果ともなる。すべてを体験できる可能性は手しながら、現実には、死に至るまでの、多くても三万日弱という時間的制約、そして脳のメモリーの限界に阻まれる。なんでも経験できると煽てられながら、実際にはなにひとつ実現できない、という無力感。上滑りな空転という感覚。この落差から生まれるのが、室井尚のいう「世界がうまく体験できない危機」だろう。インターネットの発達は、慢性的な消化不良を抜け、生存に対する不充足感をいや増しに昂進する。

さらに、テクノロジーの発達にともなって、我々の生

理的な居心地の悪さもまた、解消されるどころか、むしろ反対に増幅する。それを端的に表現しているのが、アトピー性皮膚炎の蔓延ではないか。自己と世界とのあいだの境界をなす皮膚と界面の痒みや湿疹は、免疫学的な環境不適合の症候だが、その原因は、多田富雄や藤田絢一郎らが主張するように、衛生学の発達によって準備された人工的な滅菌環境が引き起こしたものだ。

そして自己免疫症候の頻発に並行するかのよう、かつて頭脳に主体を据えて構想された人間意識も、皮膚感覚の違和感へと、焦点を移しつつある。その端的な症例も、この二十年ほどの藝術家や舞踊家の身体表現に見られよう。かつて規範とされた古典的な「美」に則った運動形態の追究は放棄され、その替りに自らの身体を材料として、皮膚を毀傷し、表皮に塗装し生体に変形を加える実演が注目を集め始めた。そして身体に人工的加工を施す「代償的変身願望」は、この十年ほど、一般人の化粧文化にも急速に広がりつつある。

化粧 cosmetics は宇宙 cosmos と語源を共有する。鶴岡真弓も説くように、古来、化粧とは、身体を装う変身によって、宇宙の運行の神秘を我が物にしようとする、人間の狂おしいまでの欲望が託された行為だった。化粧により宇宙の律動と同調しようとする試みが、祭礼を通し

て営まれ、古代の為政者はその占有を目論んだ。化粧が人間の表皮に描く文様とは、宇宙と人体との接触面に、両者の相互作用が刻む痕跡、星座の運行と生理の循環との交感が織り成す航跡といつてもよい。それはあたかも大気圧の高低が海面に特有の波の起伏を発生させるのにも似て、自然と文化とが接する面に結ばれ、浮かびあがる綾といつてもよからう。その軌跡を写し取ろうとする人間の営みが装飾の起源であり、それは手仕事による運筆や彫刻刀捌きによって、あるいは皮膚に塗装を施し、粘土を捏ね上げ、金属を鍛える匠の技をとおして、可視の生命を授けられてきた。そうした起源を無意識的にせよ含んでいる手の営み。自らの身体に装飾を施し、生活に装いを凝らす習慣は、今日の情報化社会にあつて、いかなる変貌を遂げ、いかなる徴候を指し示しているのだろうか。

五 皮膚加工とインプラント

こう問い直したところで、再度人間の「文化」に立ち返りたい。そもそも「文化」とは、人間の情報処理が生物としての限界を突破した過剰部分であり、その過剰が身体の外部に蓄積された記憶の総体を指す言葉だ。ドーキンスはそれを生物学に於ける遺伝子 gene との比喩で

mele と名づけ、松岡正剛はそれを「意伝子」と訳した。丸山圭三郎は人間を「錯乱した動物」と定義したが、「言語」さらに一般には「文化」こそ、その錯乱の証拠にはかならない。そしてトフラーのいう第三の波は、コンピュータ、ナノ、バイオの三分野において、臨界に達する。それはなおテクノロジーの名で開発されているが、神学的にはもはやテクネーの限界を破っている。というのもこの三種のテクノロジーによって、人間は、情報、物質そして遺伝子の編集に直接関与するようになるからだ。室井尚はそれを、世界構造、物質組成そして生命現象を加工するプロセッシングと呼び、それが臨界に達したこの意味を、かつてテオドル・アドルノが語ったミュンヒハウゼンのパラドックスに求める。つまりこれから三種の複製技術という技^{II}業は、いわば穴のなから自分の身体を自分の腕でひっぱりだす、という手品を演じることであり、これは創造主たる「神の領域」を侵犯する営みとなるからだ。こうした議論に立脚して室井は、昨今の文化現象を「自己サイボーグ化」、電子人格の形成による多重人格化と把握する。

だが、「自己サイボーグ化」は、決して予定調和の心地よい体験を約束するものではない。大友克洋の『アキラ』（一九八四―一九三）や庵野秀明の『エヴァンゲリオン』

（一九九五—六）といった、近未来の黙示録とも言うべき作品が、すでにその極端を雄弁に描いている。室井によれば、もとより生物としての「分」を弁えぬ過剰としての「呪われた部分」（ジョルジュ・パタイユ）たる人間は、自分の分泌物よろしく生み出した文化環境に我慢できず、心身にアトピーを起こす。個体の免疫機構が、異物ではなく個体自身を攻撃する自己免疫症である。だがこうした免疫系の暴走は、人類の進化というプログラムに事前に組み込まれていた、必然の成り行きだったはずだ。人類の製造した「文化」という人造環境は、正常な抗原抗体反応を阻害し、人類は、自業自得の帰結として、免疫不全症候を経験し始めた。

こうした自己免疫症候群は、身体と異物との接触や、身体への異物の取り込み方の変化と無縁ではない。事実、情報化社会の進展とテクノロジーの発達は、コンピューター、ナノ、バイオ三分野を跨ぎ、情報の身体への密着を促進させるに至っている。ほんの十年ほどのうちに、携帯電話に始まり、ICカードの発達さらには携帯型PCの普及が、家庭や日常の外出に際しての情報処理を変えた。そこに着目したのが、韓国の初代文化大臣にして、韓国の国策としてのIT化を推進した、李御寧だった。その李が見事に描写したように、特定の情報発

信源に大勢の人々が集う従来の文化慣習は時代遅れとなり、個々人の身体が移動可能な情報発信源へと変貌し、地球は無数の双方向受信回線の点滅に包み込まれた。

そして、携帯電話は、所有の観念を刷新した。誰が携帯電話を所有しているかよりも、誰と誰の「あいだ」に回路を繋ぐかが大切だからだ。所有はもはや「富」を象徴する自己目的ではない。それに替って、接続という臨界面の網の目に、携帯機能が縦横に繁殖する。

だが携帯可能な情報機器は、さらに身体内蔵の埋め込み型へと進化する。すでに欧米諸国では、飼い犬の皮膚に認識チップを埋め込むことを義務化する法制措置も広がっている。ここ二十年ほど顕著になった藝術家たちの身体毀損は、近い将来には、予防接種と同じように、一般市民にID認識チップの埋設を義務付ける制度へと変容しかねぬ趨勢だ。人類によって、いったんは身体の外へと外部化された文化は、近い将来「再身体化」されるだろう。身体が装着すべき外部インターフェイスが、内蔵インターフェイスへと変質して身体に組み込まれる。この移植手術は人類をどこに連れてゆくのだろうか。

六 インターフェイスとしての手

迂遠な議論との印象を与えたかも知れないが、ここで

話はようやく「手仕事」へと戻ってくる。現代人が身体に装着するインターフェイスのありさまを考えてみよう。視覚、聴覚という、一般には知性に深くかわるとされる感覚器には、すでに多くの補助機材が開発され、日常生活を助けている。また身体障害を軽減する介護器具も或る程度の発達を見せている。とりわけ外部記憶・通信装置では、携帯可能な軽量化・縮小化が著しく進んでいる。さらに感覚器を媒介せず、感覚刺激を直接脳に伝えて音声や映像を認識させようとする実験すら、進められている。

これとは反対に人間が環境に働きかける場合、直接的な手段としては、音声言語と手仕事による出力とが、とりわけ知的労働の分野では、代替不可能な最初のきつかけとなる。音声言語を代替する発声装置や、音声言語に直接反応する機械の開発も進展している。さらに産業社会の発展を司った機械は、人力や馬力を代替し、あるいは水力や火力、電力さらには原子力を借りて、人類の意思と暴力とに具体的な表現と形態とを授けてきた。

だがそれでもなお、ゾウリムシの鞭毛運動と同一寸法の極小モーターは実用化していない。また、腕と手先のもつ能力を総合的に「肩代わり」するだけの義手は、人体に装着するにはなお多くの技術的課題を抱える水準に

とどまっている。否むしろ、目的に応じて特化された義手や操作手段の開発が進み、家事の真似事をこなすロボットが登場するにつれ、かえって生身の腕や手に秘められた潜在的可能性の広がりや複雑さ、多彩な可塑性の幅と運動機構の精妙さが、いやましにはつきりと認識されるようになってきた、といっても間違いではあるまい。

産業化にともなって人間は身体技法を外在化し、機械に託すことでアウトソーシングに努めてきた。それに続く情報化は逆に、インターフェイスの再身体化を目指す傾向を強めている。そのはざまにあつて、身体とその外部との臨界面の再開発が、今あらたな課題として再浮上しつつある。身体技法としての武術への関心の高まりも、こうした趨勢と無関係ではないだろう。情報処理の主要な中枢が大脳皮質ならば、能動的な情報出力の主要な担い手は、その名のとおり「手」にほかならない。手は第二の脳であり、手の訓練が大脳皮質の神経系の成長に不可欠なことはよく知られる。大脳皮質にあつて、手と腕の随意運動を司る部位は、顔の表情筋や舌の運動を司る部位、および咽喉などの発声および咀嚼・嚥下を司る部位と隣接して分布し、それぞれほぼ同様の広がりをもち、三者あわせて、第四野のほぼ八割を占める。さらに精神

科医のデイヴィエ・アンジューは「我」と「皮膚」とを等号で結び付けた。そう言われてみれば、対人関係において、「我」は随意筋をくるむ皮膚において表出するところが納得される。その皮膚にあつて、感覚器が最も密接に能動的動作と連携している部位が手にほかならない。ここに受動と能動を媒介する手の特異な複合性がある。

手は、しかし身体の深部を意識化するための最初の部位に過ぎまい。運搬以外の機能はほぼ未開発のまま退化した足（輾轡を蹴る足、パイプオルガンを演奏する足を持つヒトは稀だ）、身体の要の位置を占めながら、生物としてのヒトにあつて、直立歩行の付けを払わされ、体重を支える骨格組成のうえでもっとも不安定な腰（それゆえ腰痛が頻発する）、そのほとんどが不随意のまま沈黙している内臓器官、随意筋なのに随意に操れる個体は稀な背筋や大臀筋（操れるのは一部の武術家に限られよう）、さらには随意操作がある程度可能だが、一部のヨガ実践者などを除けば、その意味が日常にはほとんど問われていない呼吸・循環の心肺機能など。こうした無意識の身体への探索は、手の再発見のかなたに残る、将来の課題だろう。そうした身体の深部に埋もれたままの無言のメッセージへと触覚を伸ばすうえでも、手は、まず初心者にとつても「手始め」となる器官だろう。

だが、その「手」に秘められた可能性すら、なお十分には開発されていない。未知の—あるいはすでに忘れられた—潜在性（*virtuality*）を宿したまま、身体に生来的に埋め込まれたインターフェイスとして、手を再認識し、その潜在性を顕在化し、生かすこと。こうした課題が、産業化社会から放置された盲点、あるいは情報化社会の新たな任務として、いま文明的に問い直されているだろう。

中村錦平は、多摩美術大学での教育の経験を通じて、陶土の可塑性に働きかける身体訓練が、触覚、視覚を通じて思考に形を与える機会として、おおきな教育的効果をもたらすと語っている。中村は、可塑性をもってなす造形を自己目的とはしない、それをまずは手段と考える、という。さらにそこでの教師の役割とは、陶芸の専門家を養成するための技能の教え込みではない、各自の可能性を「引き出す」伴走者として役割が相応しいと観察する。「引き出す」とは、ラテン語本来の意味での *educare* に忠実な姿勢であり、可塑性の思考もまた、*information* の本来の意味—すなわち形を設える—に沿った道筋を提起している。手と素材との触覚的体験を吟味しつつ、両者の可能性を練り上げてゆく営み。それは出来合いの型に造形を嵌めるのではなく、また造形を自己目的として、

素材をその手段に切り詰める発想とも一線を画する。その営みには、視覚、聴覚はもちろんとして、土を口に含んだ味覚や、工房での四季おりおりに立ち上る香りへの配慮も、おのずと込められることだろう。ここに模索されるのは、甲野善紀などが説く、武術における身体の修練、すなわちスポーツ化した競技武道や運動競技一般が、一定の規則に従った競争原理という自己規制ゆえに見落としてきた、別の次元の心身開発にも通じる世界といつてよい。

七 技の外在化と再身体化のスパイラル

情報処理であれ、経済効率であれ、量産技能であれ、機械による代替が可能であり、市場原理にとつてその方がより相応しい要素は、とりあえず手仕事から放逐して構うまい。現在の世界経済における市場原理に、惑星・地球がいつまでも耐えうるものではないだろう。その遠からぬ破綻を見越しての提言だが、外部に移転できる要素は出来る限り切り離し、人間の手が最初の形を授けなければ存在しえない世界を見つめ直し、手なくしては実現できない可能性を育てることに、まずは徹してみてもうだろうか。そこに、目指すべき「手仕事」の復権が、具体的な姿を取って現れてくるだろう。世界と自己との

接触面としての手の感触、世界の手触りを大切にする経験。それはけつして手だけの特権化することではなく、第二の脳としての手の開発を通して、大脳皮質の暴走を制御し、モノとしての世界との、等身大での触れ合いを豊かにする方法を探ることだ。

こうした経験の訓育は、情報化社会と矛盾するものではないだろう。むしろ情報技術の進展は、従来の手仕事技法の習熟のありさまを、目にみえる姿に照らしだし、その暗黙の機構を捉えなおすきっかけを与えてくれたのではなからうか。IT化の趨勢は、身体の内蔵に蓄積された経験を、手を通じて出力するという操作の意識化を促進する。熟練工の身体のうちは無意識の勘として溶け込まれていた技能を、ひとたびは身体の外に取り出し、文章化し、記号化し、意識化し、大脳皮質が理解できるデータとして操作可能な形態に加工する。だがこうしてノウハウを外在化することは、決してそれだけで自己目的とはなるまい。取り出されたデータを新たなIT工作器具に入力する作業は、いわば先人の勘を次の世代の職人の身体へと注入し、身につかせる稽古に類比できる。さらに、この二十年ほどの急速なIT化の進行の陰で、マニュアル操作が得意な人種は育ったが、それと裏腹に、職人が育たなくなる、という悩みを業界は経験した。一

方には腕の勘は確かで素材の癖も飲み込んでいるが、それを数値にも記号にも翻訳できない老熟練職人。他方には人工言語は操れるが、作業現場から遊離した若者たち。両者を橋渡しのできる翻訳能力が必要となった、と小関智弘は語る。そこから得られる教訓は、明らかだ。IT化に並行して、職人養成は不要となるどころか、かえって質的な転化を求められている。身体と不可分に鍛錬され、なかば無意識にとどまっている技能は、ひとたび意識化され、分節言語へと解凍されねばならない。だがこうして覚醒された技能を、再び身体に植え付け、無意識の次元にあらためて根付かせ、解け込まず訓練が必要となる。時間軸上に一次元展開された情報は、再度立体的に圧縮されてはじめて、成果を実現する。

それは二重螺旋の遺伝子の振る舞いにも比べられるだろう。遺伝子は螺旋の糸状に展開して自己設計図を複製するが、その設計図を受け取った次世代は、それを物質に置換し、三次元空間のうちに立体的に組み立てる。ヒト・ゲノムの配列解析だけではヒトの特性は解明できない。ゲノムの立体構造とその作用の解説が、次の課題となってきた。同様に、客観化され、外部データへと文章化された技能も、再身体化されないかぎり、実際の現場では使い物にはならない。こうした技能刷新あるいは伝

播の機構は、自分自身の身体であれ、他人の身体であれ、はたまた機械であれ、変わらない。従来、ともすれば日本では意識化されなかった要素だが、技能をいかにして次の世代に伝えるか、という伝達能力の有無が、職人としての才能、資格を測る目安となってきた。意識化と無意識化との循環を介して、世代から世代への授受を図る。ここにみえるスパイラルの運動模型からもまた、手を伸立ちとした全人格的な情報インターフェイスの開発が、却って今日的な課題となっている状況が浮かび上がる。

工藝はこの先もはや二十世紀に「工藝」として括られていた範疇としては存続しえないだろう。しかしながら、そのことは、人間の物理的世界との触れ合いが劣化し、鈍感さが昂じて無感覚へと墮落してゆくことを赦すものではあるまい。コンピュータ管理された最新鋭の温室で、トマトが腐っていた、という笑えない実話がある。「コト」に支配された知的情報の世界を「モノ」に接続させる臨界面として、あるいは大脳皮質と身体とを、さらに身体とその外部とを媒介させるインターフェイスとしての、手仕事の代替不可能な価値を再認識すること。それは、けっして単なる懐古趣味や時代錯誤な過去志向の「手仕事礼賛」には収まらない。むしろ内的宇宙の「暗黙知の次元」（マイケル・ポランニー）を外へと開き、両

者の交通を確保するきっかけを約束するものだろう。手の表面に、そして手仕事の描く軌跡に、ポスト工業化時代の臨界状況が露呈しているのだから。西欧の伝統では、言語は聴覚に、映像は視覚にゆだねられてきた。だが実は、言語文化でも視覚文化でもない、第三の領域が、味覚や嗅覚の傍らで、「手の内」に隠されていた。

八 喪失と創生——伝統について

そのなかで、あらためて伝統とは何なのだろう。時代の趨勢に反りの合わない技能は滅びゆく。滅んでゆくからこそ、それを墨守せねばならないとする価値観もある。同時に、勢いを失った技能をさらに存続させるためには、失われつつある内的な推進力を補うだけの力動性を、上乘せし、付加せねばなるまい。だがこの上乘せは、必然的に、かつての伝統に新たな外皮や内容を付け加えることを意味している。同一の伝統が回帰するためには、かつての伝統にはなかった余剰を加算することが要請される。だが加算された余剰がそれとして眼に見える限りで、そこに結果するのは、異物の出現であり、変質の兆しでしかない。それはすでに、同一の伝統の回帰とは呼べない逸脱を含んだ現象だろう。これは、ニーチェが永劫回帰を論じて気づいた問題だった。同一なる伝統の回

帰を可能にする条件を整えると、そこに回帰したものは必然的に同一ならざるものとなる。回帰したという事実が意識されるかぎり、その意識が純粋な回帰に対する余剰として働く。その反対に、同一物の回帰は、回帰として意識されえない宿命を負う。伝統とは伝統として意識される限りで、伝統を裏切っている。だが伝統として記憶されない伝統は、もはや、あるいはもとより伝統とは見なされないために、これまた伝統の名に値しない。

こうして、伝統がなぜ滅び行くものの痕跡として意識に昇るのが理解されるようになってくる。失なわれゆく手仕事の技能を惜しみ、その変質に抗う姿勢は、定義からして反時代的な選択となる。変質を拒み、保存を目指す価値観は、自らの選んだ不動の意思ゆえに、回帰に失敗し、取り残される。なぜなら、歳月を重ねまいとする意思は、歳月を重ねることで堆積し、否応なく高上げられ、移ろってゆく時代の座標軸から、おのずと剝離し、同時代の地層から置き去られ、深みへと沈殿してゆくのだから。だがそうして置き去りにされ、過去の遺物と化し、忘却の淵に沈んだものは、再帰する。過去の記憶が、喪失感という名の符牒を帯び、亡霊と化して蘇ってくる。時代遅れという烙印を押されて捨て去られたはずの遺物が、遺失物という不在の姿で、現在の意識に自らの欠如

を訴える。失われた技術、後継者を喪失した匠の技は、復元不可能性として、現在の職人に、無言のまま取り憑き、喪失を恨み、現在の技能の墮落ぶりを、背後から呪う。こうして伝統は、幽体と化し、亡霊として現在に回歸し、怨霊のように憑依する。

手仕事の復権とは、過去の亡霊を封じ込めた痕跡器官としての手を再発見することではないか。先人の手技を既に継承してはいない退化の跡が、現在人の手に透けて見える。だがその喪失感と裏腹に、人は自らの成熟を模索し、自らの軌跡を次の世代への失われた範例として遺贈し、舞台を去ってゆく。たしかに外在化された記憶書庫としての文化は、世代を超えて継承されてゆく。だがその継承は喪失と表裏一体であり、遺されたものは、在ったものの残骸、遺物に過ぎないことを、人は否応なく悟らされる。ここでもまた、残された型は、生きた形の抜け殻でしかない。手仕事の継承は、知識や技能の伝授では継承できないもの、継承に馴染まない欠落を見出す契機となる。継承の営みとは、文化によってはその形骸しか伝授できない秘訣の存在を、ひとつひとつの世代が、喪失感とともに納得してゆくための、先祖供養なのだろう。顕彰とは喪失を糊塗する後知恵でしかない。だが、喪の儀式よりほかには、失われるもの（それを敢え

て「魂」と呼ぼうか）を記憶に留める術はない。

この「継承できない魂」の継承を、手仕事の現場は、情報工学と身体生理学との隔たりのうちに語りかける。はたして我々の世代は何を喪失したのか。そして、後の世代にその喪失の様をいかなる遺蹟として残せるのか。工藝の将来をめぐる思索は、こうした問いを、現代において、もっとも痛切に突きつけている。

むろん、その問いへの模範的な対処法などない。ただ工藝の未曾有の危機という時代状況が、我々の手に、喪失の相を呈して、くつきりと刻まれていることは確かだろう。脳によって外在化された知識の先端的集約としての情報科学技術と、そこから脱落して過去の身体のうち置き去りにされた手わざの記憶の痕跡と。その接点をいかに「手の内」に確保し、掌に廻らして練り上げてゆくか。工（テクネー）と藝（アルス）という、古代の遺産を、伝統という亡霊状態から解凍し、その魂を心身の往還のうちに蘇生させるための「手掛り」そして「手ほどき」はどこにあるのか。

九 手の記憶を宿した器

正倉院には、もはや今日では造り方のわからない器物が多数安らっている。かつての身体の記憶を宿した沈黙

の器、技法の歴史記録が織り込まれた布、あるいは手業を塗り込めた漆。暮沢剛巳はそこに、アンドレ・ルロワ「グーランが『身振りと言葉』で語る、技術の記憶収蔵庫を見る。直立歩行が手を体の運搬から解放し、自由を獲得した手が口を労働から解放し、かくして口は言語を獲得する。だが手が道具を操る技術を獲得することがなければ、分節言語が発達することもなかっただろう。逆に、手先の労働が単純化され、キーボードを叩くだけで十本の指で考える必要がなくなりつつある現代は、正常の系統発生の意味で、人間的な思考が一部欠落することを意味する。それは種としてではないにせよ、個体の水準での退化の始まりであり、ひいては言語活動の空転に結びつく危険がある。そのようにルロワ「グーランは「手の運命」と題した一節で警鐘を鳴らしている。

手が伝えてきた技能は、手によって形作られた形象のなかに封じ込められている。今日まで我々の手元に伝えられた器物・作品は、作られた結果 *opus operatum* であると同時に、そこに注ぎ込まれた技量すなわち操作術 *modus operandi* を封印した母胎でもある。それが言語化されていない記憶を宿したマトリックス、失われたテクネーとアルスの収蔵庫であることは、正倉院の宝物が如実に語りかけるとおりだろう。だが我々の側に「聴く

耳」、「見る眼」（そしてお望みなら「嗅ぐ鼻」、「味わう舌」そして「触れる手」）がなければ、作品は語らず、その秘密を見せてもくれまい。過去の遺品が沈黙の墓標へと埋没するか、それとも遺産として将来の生命を育むか——それは我々が準備する将来に委ねられる。

「墓不要。残された作品をわが墓と思われたし。」これは、陶藝に一生を捧げた富本憲吉の遺言だった。人生は短く、藝術は長い。作品は、条件さえ整えば、作家の死後も、ながい生命を宿し続ける。だが生ける作品は、同時に作り手の墓でもある。かつて吉田光邦もまた、陶磁器に触れ、工藝作品とは人間が自然を殺すことで成る墓碑であり、であればこそ、立派な墓碑銘を刻むことに、人間の責務がある、と説いていた。

だが、それならば、果たしてその「墓」をいかに扱うべきなのか。富本憲吉は自分の墓を、後の世の人々がどのように扱ってくれるようにと欲していたのだろうか。我々はその「墓」を、内部に秘密を隠した棺として、蓋を閉じて安置すべきなのか。それともあえて墓の封印を解いて、その謎を人前に晒すべきなのか。埋葬か、それとも墓場暴きか。そのどちらを後世は選べというのか。そして我々には封印を解くだけの力量が保障されているのだろうか。伝統を蘇生させるつもりで、あるいは現状

奨励する抜本的なプログラムであることだけは、否定しがたいだろう。「もの」に命を吹き込む営みは、教育の現場において、ますます排斥されている。それが、情報化社会にとって必須のはずの身心観を見落とした短絡であり、やがて目指したはずの情報化社会そのものの根幹を揺るがし、あるいは根元から劣化させる危険を宿した選択であることは、以上の記述によって、ほぼ確認できたのではないだろうか。

Ars cum natura ad saltem conspirat. 藝術は自然と密かに結託して、人の健全のために貢献する。これは世田谷美術館の理念として、長年館長を務めた大島清次がたびたび掲げた標語である。はたしてそれは、実現すべき未来への指標となるのか。それとも失われた過去の世界の美しい墓碑銘となる運命なのだろうか。本書が、伝統工藝という *ars* を手がかりに、人類の分岐点ともいえるべきこの時代へのひとつの切り口を提供しつつ、現代社会から失われようとしている「もの」の触りの価値を証言し、二十世紀の遺産とその継承に何らかの示唆を与えようものであることを希求する。

二〇〇六年八月十九日—二二日

*本稿は、本書に収録された中村錦平氏による重要な問題提起、「情報化社会におけるものづくりの意味」あるいは「工藝の将来」に対する、編者なりの応答を文章化したものである。いまだ不十分な思弁にとどまっているが、識者のご批判を待ちたい。なお本稿には、以下の文献表にある、室井尚の著書への拙評(『コレクション』の記号学—東海大学出版会、二〇〇一年、二二—二四頁掲載)に基づき、加筆した箇所のあることをお断りする。また言葉と身体技法との関係に関しては「ソシユール・精神分析そしてニーチェ的転換」『状況』(丸山圭三郎追悼特集号)一九九四年一月号、三八—五七頁もご参照戴けると幸いである。なお「終章」に鑑み、論文形式の出典註は付さず、参照あるいは言及した文献を五十音順に列記するにとどめる。本文でどの文献に言及したかは、著者名から容易に同定できるよう配慮した。言及した文献を出発点に読者各位がさらに独自の視野を拓いて下さることを期待する。

〔参照あるいは言及した文献〕

- ・アドルノ、テオドール『ミニマ・モラリア』三光長治訳、法政大学出版局、一九七九年
- ・アンジュー、デイディエ『我々皮膚』福田素子訳、言叢社、一九九三年
- ・ウィーナー、ノーバート『サイバネティクス』第二版、池原止戈夫ほか訳、岩波書店、一九六六年
- ・大島清次『私の問題—美意識について』手書き原稿、国際日本文化研究センター図書室に複写を寄贈(二〇〇六年。冒頭に引き、最後に言及した *Ars cum natura ad saltem conspirat* については、本稿参照)。
- ・小川善太郎『越境と抵抗 海のフィールドワーク再考』新評論、二〇〇六年
- ・岡野雅行・橋本久義『町工場こそ日本の宝』PHP 研究所、二〇〇五年
- ・小関智弘『仕事が人をつくる』岩波新書、二〇〇五年
- ・カッシーラー、エルンスト『実体概念と関数概念』山本義隆訳、みす

- ・ ず書房、一九七九年
- ・ 河合隼雄『日本人の心のゆくえ』岩波書店、一九九八年
- ・ 北澤憲昭『アヴァンギャルド以降の工芸』美学出版、二〇〇三年
- ・ 京都国立近代美術館（編）『富本憲吉展』図録、京都国立近代美術館、二〇〇六年
- ・ 暮沢剛巳「現代美術としての工芸」『美術手帳』vol.58, No.882, 1100
六年六月号、六〇―七一頁
- ・ 甲野善紀『表の体育・裏の体育』壮神社、一九八七年。『武術を語る』
壮神社、一九八七年
- ・ 吉田光邦追想文集刊行会（編）『吉田光邦 両洋の人 八十八人の追
想集』思文閣出版、一九九三年
- ・ 多田富雄『免疫の意味論』青土社、一九九三年
- ・ 鶴岡真弓『装飾の美術文明史』NHK出版、二〇〇四年
- ・ デイディユベルマン『残存するイメージ』竹内孝宏・水野千依訳、
平凡社、二〇〇五年
- ・ トフラール、アルヴァイン『第三の波』徳岡孝夫監訳、中公文庫、一九八
二年
- ・ ドーキンス、リチャード『利己的な遺伝子』日高敏隆他訳、紀伊国屋
書店、一九九一年
- ・ 中村錦平「かく育めり、かく話せり」中村錦平プロデュース『クレイ
コネクション』フリーター展『カタログ』（二〇〇六年五月三〇日―六
月四日、スパイラルガーデン）より。
- ・ ニーチェ、フリードリッヒ『ツアラツストラはこう語った』蘭田宗人
訳、白水社、一九八二年
- ・ ハイデガー、マルティン『技術論』小島威彦・アルムブルスター訳、
理想社、一九六六年
- ・ 蓮實重彦『魂の唯物論的擁護のために』日本文芸社、一九九四年
- ・ バタイユ、ジョルジュ『呪われた部分』中山元訳、ちくま学芸文庫、
二〇〇三年
- ・ 廣松渉『事の世界観への前哨』勁草書房、一九八〇年
- ・ 藤田紘一郎『笑うカイチュウ』講談社、一九九四年、『空飛ぶカイチュ
ウ』講談社、一九九六年
- ・ フルツァー、ヴィレム『テクノコードの誕生』村上淳一訳、東京大学
出版会、一九九七
- ・ ポランニー、マイケル『暗黙知の次元』高橋勇夫訳、ちくま学芸文庫、
二〇〇三年
- ・ 松岡正剛『知の編集工学』朝日新聞社、一九九六年
- ・ 丸山圭三郎『カオスモスの運動』講談社現代新書、一九九一年
- ・ 室井尚『哲学問題としてのテクノロジ』講談社、二〇〇〇年
- ・ 李御寧『ジャンケン文明論』新潮社、二〇〇五年
- ・ ルロワ・ギーラン、アンドレ『身ぶりと言葉』荒木亨訳、新潮社、一
九七三年