

## 発刊の辞 モノ学への挑戦

モノ学・感覚価値研究会研究代表者

鎌田東二

「モノ学」とは聞き慣れない言葉である。同様にまた「感覚価値」も聞き慣れない言葉だ。こんな意味不明な言葉を連ねた研究会を二〇〇六年五月に発足させ、この一年足らずで五回の研究会と二回の研究会合宿を行った。二〇〇五年度に申請していた科研「モノ学の構築」AものあはれBおよびAもののけBからAものづくりBまでを貫流する日本文明のモノ的創造力と感覚価値を検証する」が採択されたからだ。

研究会は、面白いメンバーが結集している。ひとくせもふたくせもありそんな曲者ぞろいだ。研究代表者は真正正銘の「ほら吹き」だし。それぞれの曲者ぶりは本誌に収めた研究論文を読んでもらえば一目瞭然だ。その多彩で万華鏡的とも曼荼羅的ともいえる裕り多い内容に陶然とするだろう。つくづく、こんな研究会を立ち上げて本当によかったと思っている。

実は、「モノ学」については、二〇〇四年度にCOE研究の公募にほぼ同内容の研究テーマで申請していた。その原案作りをわたしが担当し、京都造形芸術大学の芳賀徹学長、高階秀爾大学院長、藤井秀雪教授、北村誠事務局長らが中心になって討議を重ね、自信満々で申請した。が、結果はなぜかまことに残念ながら不採択だった。

COE採択委員会は未来を読む洞察力がないなどガツカリしたが、しかしあきらめなかった。「モノ学・感覚価値」の問題は二一世紀的課題としてきわめて重要であると確信していたから。これに取り組まなくて、京都造形芸術大学が掲げる「京都文藝復興」や「藝術立国」など絵に描いた餅であり、夢のまた夢であると思っていたから。そこで再び練り直し、満を持して日本学術振興会の科研に応募し採択された。

「もの」とか「こころ」という言葉は日常言語の中でも特に頻繁に使われる基本語である。それらを使わずには会話や文章が成り立たない。しかし立ち止まって、この「もの」とは何かと問いかけてみると、これが実に多様・多義・多面

的な言葉なのだ。一筋縄ではいかない。簡潔に言えば、物質性としての「物」から人間性としての「者」を経て、霊性としての「霊」にまで至る多次元的なグラデーションを持っている。それは自然科学から人間科学、宗教学までを包摂する根本概念となるものだ。

その「モノ学」を探究してみよう。ものを知り、ものを使い、ものを食い、ものを語る人間の営みの総体を探究してみよう。それが「モノ学」の発端となる。この「もの」はしかし、ニュートラルな物質にとどまるものではない。そこには常に、ものにまつわる感情や価値観が波打っている。ものはわたしたちに「もののおはれ」を喚起せしめる。その「もののおはれ」を「感覚価値」と呼んでみる。

例えば最新のトヨタやホンダの自動車づくりから伝統的な京都の西陣織まで、どのようなものづくりにおいても、すぐれたものはそれ自体の「もの」の力によって「もののおはれ」を喚起せしめる。きれいな「すこい」、おもしろい「たまり」、まじで発動させるのだ。この「もの」「こころ」「たましい」の関係性は如何？

この研究会は、ある意味で、何でもありだ。すべて「もの」にかかわらないものはないといえるから。また「もののおはれ」や「感覚価値」に関わらないものもないといえるから。

そこで本年度すなわち二〇〇六年度の自由な研究発表や研究成果十七本をまずは収録し、次なる課題の発掘と探究の深化に立ち向かいたい。

最後に、この「モノ学・感覚価値研究会」は、知と技と想像力の限りを尽くして「もの」から世直しを構想するアヴァンギャルドでフリーラジカルな研究活動体である。詳しくは本誌とホームページ（<http://homepage2.nifty.com/mono-gaku/>）をどくとご覧いただきたい。

二〇〇七年二月



発刊の辞  
モノ学への挑戦 鎌田東二

鎌田東二  
モノ学の構築 003

梅原賢一郎

肉の森の中へ——野生の感性学(aesthetica)試論—— 014

河合俊雄

心とモノの魂について 028

藤井秀雪

モノと感覚価値——マネキン研究の立場から—— 033

近藤高弘

モノと感覚価値——工芸と美術へのアプローチ—— 047

渡邊淳司

知覚体験の拡大と感覚価値学 054

島菌 進

生きているモノの宗教学——アニミズムを開く愛—— 059

石井 匠

縄文人のモノ感覚 066

土居 浩

近代人のモノ感覚——墓をめぐる人々の場合—— 074

原田憲一  
モノから時間を読む 079

松生 歩

モノと気配 087

大西宏志

モノが導く物語——「箱庭」で心の内の神話に触れる—— 094

井上ウイマラ

移行対象——内と外をつなぐモノ—— 105

関本徹生

モノとの恋愛——アーティストの恋愛遍歴(素材との恋愛入門編)—— 115

井関大介

『兩月物語』の多声性について 119

投稿論文

上林壮一郎

モノと身体動作価値——作法をデザインすること—— 130

魚川祐司

慈悲と優しさ——モノと仏教①—— 134

モノ学・感覚価値研究会とは？／研究題目と研究概要／

研究計画と方法／モノ学・感覚研究会実施報告 140

研究会の構成メンバー 144

後記 144

研究会フィールドワークスナップ 073

研究調査合宿スナップ 086

新聞掲載記事 078 104 114

# モノ学の構築

鎌田東二  
京都造形芸術大学芸術学部教授

## 1 はじめに

はじめに「モノ」があった。その「モノ」から「物」が生まれ、また「者」が生まれ、「物・事」が生じた。その物の始まりを告げる「モノ」とは何か。日本語の「もの」は複雑な意味性を内包している。

「もの」は単なる「物」ではない。例えば、「もの狂い」とか「憑き物」といえば、憑霊現象を意味している。「ものけ」も通常目には見えない「妖怪・怪異」や霊的気配を指す。「ものいみ(物忌み)」は神事などに際して身を慎み、斎戒すること。「ものさね(物実)」とは、その「もの」の霊性・靈威を象徴する内実をいう。また「ものがたり」は、「モノ」が「者」を通して言葉という「物」を語ること(行為)であり、またその表現物である。

「ものあはれ」とは、そうした「モノ」＝「霊ノ者」心ノ物＝「体」という三つの位相がインターフェースするコンテキストの場の中で発生する感動・感

情・感覚価値を示す言葉である。「ものづくり」はまさに道具などの物を作る行為であるが、その物の中には魂とも言える「モノ」＝「霊」の位相が浸入している。

日本語が内包する、このような豊穡な「もの」感覚を、新しい身体論・感覚論・存在論・認識論として再構築し、想像力の幅を全開し、創造力を高め、「ものづくり」の現場を再度深く掘り起こし、未来に向かつて活性化することができないか。そしてそのような「モノ学」の構築を通して、世直し・心直し・物直しができないだろうか。

それが「モノ学」という呼び慣れない、新たな総合的な学問領域を構想する大目的である。

## 2 モノ学の構築の橋頭堡としてのモノ学・感覚価値研究会

この科学研究会の名称は「モノ学・感覚価値研究会」という。本研究会の根本課題は、日本人がモノ

をどのようにとらえ、そのモノと「こころ」とからたどのちや自然との関係をと「つ」見てきたか、形づくってきたかを追究することにある。また、「物」が「者」である我々と関係を持つに際して、「カワイイ」とか「カッコイイ」とか「キレイ」とか、あるいは「すこい」とか「こわい」とか、いろいろな感情を惹起させつつ関係が生じてくる。それを「感覚価値」と命名し、そうした感覚価値とはいったい何であり、どのようにして形成されてくるのかをモノとの関わりの中で探っていく。そして、モノの見方を問い直し、モノやいのちを深く総合的に探究し、自然と人間・文明との新しい関係性を構築していきたいのである。

したがって、必然的にこのモノ学では「ものけ」やさまざま「ものづくり」まですべてを扱つので、研究者ばかりではなく、宗教家や霊能者やアーティストや工芸家や技術者も入ってくる。こうして、モノ学の構築は、「ものあはれ」や「ものけ」から「ものづくり」「ものがたり」まですべてを貫流



する日本文明のモノ的創造力と感覚価値を検証する中で、人間の持つ創造性とはいったい何か、日本の文化・文明に創造性の特色はあるのか、その特色があるとしたらそれは民族性を越えた世界普遍性を持つるものなのか、そして未来の文明に対してどのような寄与がそこからできるのかを探っていききたいのである。

このモノ学の構築は、根源的に身体論や感覚論や人間認識の問題を発生させる。今回（第一回研究会）の発表では、梅原賢一郎氏が人間と肉とを通じた感覚基盤の問題を論じ、心に関わる部分を河合俊雄氏が論及する。

主として哲学・美学・民俗学から梅原賢一郎氏が、臨床心理学から河合俊雄氏らが、宗教学・日本思想史から島園進氏や黒住真氏らが、芸術実践や思想や制作・創作を関本徹生氏や松生歩氏や近藤A弘氏が、メディア問題や身体感覚や認知の問題を大西宏志氏や竹村真一氏や渡邊淳司氏が、地球科学や環境の問題を原田憲一氏が論及してゆく。多様で多彩な方々の自由な発想と意見をぶつけあいながら、モノ学・感覚価値研究会を実りあるものにしていきたい。そして、将来的には「モノ学・感覚価値学会」を組織し、モノ学・感覚価値研究を世界に向かって発信していきたいと思う。京都造形芸術大学はそうしたモノ学・感覚価値研究の世界拠点としてふさわしい大学であると思っている。

結局、こうした研究会の活動は、わたしにとって一つの世直し、モノ直し、心直しに通じるものである。なぜならわたしは、世直しとは人間の創造性のありようを問いかけ、問い直し、編成し直すこと

ぬいぐるみは持ったのである。

このような「物」がただの「物」ではなく、「霊力」を孕む「モノ」となる瞬間をわたしも体験している。拙著『霊的人間 魂のアルケオロジ』(作品社、二〇〇六年)の序章で次のような体験を記した。

一九九五年八月六日、アイルランドの西の果て、アラン諸島の中の小さな島、イニシュア島にいた。

戦後五十年の節目のこの年、広島に原子爆弾が落ちた場所で大地に祈りを捧げて地球の気孔を整脈したい、という音楽家の細野晴臣や三上敏視の呼びかけがあった。わたしもその催しに参加を要請されたが、ちょうどその年、わたしは国際交流基金から派遣されてアイルランドのダブリン大学ケルティック・スタディーズに籍を置き、「ケルトと神道」の比較研究に従事していたために帰国することはできなかった。

そこでその日、アイルランドからヒロシマに向かって祈りを捧げようと、ホームステイ先のダブリンからアラン島までやってきた。

島の東の海岸には難破船が座礁したまま放置されていた。数十年前に打ち上げられたという難破船がうら哀しく、戦後五十年の時を不思議な気孔でつないでくれるような気がして、その場から原爆が投下された時間に合わせてヒロシマに向かって祝詞や般若心経や真言を唱え、日本から持参した石笛や龍笛や法螺貝を吹いた。人気ない海岸にアイルランドになじみのない奇妙な音が反響した。

一人だけの祈りの儀式が終わって宿に帰ろうと海

であると確信しているからである。わたしが関心を持つのは、人間一人一人の創造性をどのようにして煥発、喚起していくことができるか、そしてそれをさまざまな表現や組織改革に実践的かつ具体的に結びつけて現実化していくことである。

小論においては、このようなモノが人間とどういう結び方、関係をしているのかを、モノと次元(超越・内在・包越)、モノと影(陰・翳)、モノと裏(ト・占)、モノと奥(隠れ)、モノと身(身体)、モノと場(場所)、モノと波動(響き)などの観点から探り、モノ学へのアプローチの一端を示してみたい。

### 3 モノの力と声をめぐる 三つのエピソード

さて、「モノ」をめぐって、三つのエピソードを語るところから「モノ学」への挑戦を始めたい。

一つは、友人が直接体験した話。友人は五十歳近くになって再婚した。共に離婚経験を持つ者同士で、互いに立場や性格などを理解しあった上での再婚だった。友人には子供がいなかったが、配偶者となる女性には小学五年生の一人娘がいた。複雑な年頃の少女との共同生活が始まることに友人は一抹の不安を抱えながら再婚を決意した。

結婚式の少し前、引き出物の下見と相談をするために、友人は新しく家族になる三人で大学の先輩を訪ねた。その先輩はぬいぐるみのおもちゃの製造業を営んでいた。都内の先輩の会社に向かう電車の中で、新しく娘になる少女は新しい父親の側に座ることはせず、離れて電車のシートに腰掛けた。友人は

岸線を歩き始めた時、突然、足元から「ボクを吹いて！」と叫ぶ声が聴こえた。ハツとして足元を見ると、孔の開いた石が見えた。

ドキドキしながらその石を手にとると、孔が三つ開いていた。貝が開けたのが、海流の侵蝕によるものか定かではなかったが、三つの孔が開いていた。それを見て、凛然とした。「これか！」という、象徴作用を感じたからだ。

その石の孔に口をつけて息を入れると、ピーッと甲高い空鳴りか鳥のような音が響いた。アラン島のストーン・ホイッスル。それは「石」なのか、「笛」なのか、はたまたそれ以外の「何か」なのか。わたしには、この時出会った「石」は、単なる「石」という「物」ではない。それは、「物」以上の「何モノか」なのである。そしてそれは大地から天空へと突き抜けてゆく鋭い響きを持つている。

三つ目のエピソードもこれに似た話である。わたしは毎朝、三種類の石笛、三種類の横笛、二種類の太鼓、三種類の法螺貝(日本とブータンとハワイのもの)、二種類の鈴、鉦、中国の縦笛、月山ホルンを神棚の前で奉奏する。その中の横笛に、「一本さんの横笛」がある。太くて、節の所が曲がっている大きな横笛で、とてもやわらかでまるやかな音がする。この音をわたしは大変気に入っている。

「一本さん」は福井に住んでいる人だが、笛を作る時、竹林に行つて、ほどよい竹に「笛にしてもいいですか？」と訊くという。竹が「いいよ！」と答えたら、「一本さん」はその竹を伐つて帰り、すべてを無駄にすることなく、いろいろな長さで形の笛を作る。その笛は一本たりとて同じ物はない。全部

それを見て、「慣れるまでにだいぶ時間がかかるな」と感じ、これから先の長い道のりを思いやってため息をついた。

先輩の会社での相談が終わわり、帰りがけに先輩が開発した、引き出物にするおもちゃのぬいぐるみを土産にもらった。そのぬいぐるみを少女が大変気に入りととても喜んだので、「好きなだけ持って行ってもいいよ」と先輩が声をかけると、少女はにっこりして両手いっぱい色とりどりのぬいぐるみを抱きかかえ、喜色満面の面持ちで帰路についた。

帰りの電車の中で、友人は奇跡のような光景を目の当たりにして幸福感に浸った。それまで一度も自分の側で座ったことのない少女が、電車の中で自分の隣に座ってニコニコ笑いながらぬいぐるみを撫でていたからである。自分のすぐ側に娘が座っている！ありえないと思えたことがこんなにも早く現実のものとなった。友人は先輩とそのぬいぐるみに心から感謝をしながら、幸福なひと時を存分に味わった。

この話を友人から聞いた時、言葉にならない感銘をおぼえた。それはいまだ気持ちの通じ合わない距離のある二人を、ぬいぐるみという「モノ」が結びつける力を持つていることに不思議な「霊力」のようなものを感じたからである。この時、そのぬいぐるみは単なるぬいぐるみではない。家族の「守護神」のような、あるいは「守護霊」のような、あるいは「おまもり」のような「何か」である。それは、ぬいぐるみという「物」だが、単なる「物」ではない。それ以上の「何か」を内在させている。まさしく「結びの神」のような媒介し結合する「力」をその

形・寸法・重さなど変わっている。そこで彼は「一本さん」と呼ばれるようになった。

わたしは、アラン島で石笛との不思議な出会いを持つているので、この「一本さん」の話がよくわかる。「そう、そんなこともあるよね」と思ってしまった。石と話をするとか、竹と話をするとかと言つて、人は気が触れているのかと思うに違いない。しかし、そうした体験事実があることを否定することはできない。が、それがどのようなメカニズムで、なぜ起こったかを明確に説明することも実証することもできない。

話は変わるが、近世日本には道具のお化けが出現した。作られて百年以上経つた道具には魂が宿り、人の心を惑わすと信じられた。「付喪神」信仰である。笛や琴や鼓などには、霊異を伴う現象と伝承が少なからずある。わたしの持つている石笛や竹笛もそうした類であるが、古来、名器や妖器にはそうした霊異譚がつきまとっているのである。

「物」は、「者」を介して、「霊」となる。というよりも、モノが「者」を介して、「物」と「霊」とを結びつける。そのようなモノのグラデーションを問題としながら「モノ学」を構想していきたい。

### 4 モノと次元と次元回路としての孔

モノには次元がある。一次元(点)、二次元(平面)、三次元(立体)、四次元あるいは高次元・異次元(スピリチュアル)などの各次元が。この次元間を繋ぐ回路が、「孔」である。

宮沢賢治の『銀河鉄道の夜』にはその「孔」が次

のように描かれている。

「あ、あすこ石炭袋だよ。その孔だよ。」カムパネルが少しそつちをさすやうにしながら天の川のひととこを指しました。ジョバンニはそつちを見てまるできくとしてしまひました。天の川の「とこに大きなまっくらな孔がどほんとあいてゐるのです。」

「どほんとあいてゐる」「この「まっくらな孔」(その孔)とは天文学的な概念としてはブラックホールか暗黒星雲のことであろうが、それにとどまるものではなく、死者の世界への出入り口としての「孔」でもある。それゆえ、その「孔」を見た後、同級生のザネリを助けようとして川で溺れ死んだカムパネルは銀河鉄道の中から忽然と消え去つたのだ。ともあれ、この「孔」はどれほど深いのか、その「奥」に何があるのか、よくわからない。それは、「その底がどれほど深いかその奥に何があるかいくら眼をこすつてのぞいてもなんにも見えずただ眼がしんしんと痛むのでした。」と表現されるばかりである。

この天の川の「ひととこ」の「孔」とはいったい何なのか。この「孔」の目撃のあとカムパネルは突然消え去り、どこへ行つたか分からない。そしてジョバンニは独りぼつちであることに気づき、解消できないほどの深い喪失感情と悲しみに襲われる。するといつしか、自分が銀河鉄道の中にいるのではなく、いつもよく行く野原の上で眠っていた自分に気づく。彼は夢を見ていたのである。が、それはは

たして夢だったのか。それとも、河合隼雄氏が指摘したように臨死体験だったのか、あるいはスピリチュアルな体験だったのか。その何れでもある。

問題は「孔」と「次元」だ。この「孔」が次元転換点ないし時空変換点となっているのだ。次元回路としての「孔」があり、銀河鉄道に乗って、その「孔」から霊界へ入つていたり、現実世界に戻つてきたりする。そのような次元トンネルがあることを『銀河鉄道の夜』の中で宮沢賢治は示しているのである。そして、その次元トンネルから別の次元世界へ至る。

ヘルマン・ヘッセは『荒野のおおかみ』の中で、そうした「孔」を目撃してしまうジョバンニのような人間を、「一次元よけいに持っている人間」と言っている。実に言い得て妙な表現である。この研究会にも、一次元も二次元もよけいに持っている人間が大勢いるようだが、次元を「よけいに持っている」ということは三次元的なこの世の中では苦勞する。なぜなら、その人たちは違う次元を行き来し、生きており、三次元的に見れば時々変なことを言い出したり、し出したりするからである。

宮沢賢治はそのような四次元的・高次元的な奇人・変人であつた。『先生はホホッと宙に舞つた』という、宮沢賢治の教え子をインタビュしたドキユメンタリー映画がそのことをよく物語っている。次元をよけいに持っているということは、三次元的な空間で生きるにはそのテンションもイマジネーションも過剰すぎるのである。

このジョバンニや宮沢賢治の眼はいったい何処を見つめていたのだろうか。宮沢賢治はしばしば幻視

諸君はこの颯爽たる

諸君の未来園から吹いて来る

透明な清潔な風を感じないのか

それは一つの送られた光線であり

決せられた南の風である

諸君はその時代に強ひられ率ゐられて

奴隷のやうに忍従することを欲するか

むしろ諸君よ更にあらたな正しい時代をつくれ

宇宙は絶えずわれらに依つて変化する

潮汐や風

あらゆる自然の力を用ひ尽すことから一足進んで

諸君は新たな自然を形成するのに努めねばならぬ

新らしい時代のコベルニクスよ

余りに重苦しい重力の法則から

この銀河系統を解き放て

新たな時代のマルクスよ

これらの盲目的衝動から動く世界を

素晴らしく美しい構成に変へよ

新らしい時代のダーウソンよ  
更に東洋風静観のキャレンチャーに載つて  
銀河系空間の外にも至つて

更に透明に深く正しい地史と  
増訂された生物学をわれらに示せ  
衝動のやうにさへ行はれる

すべての農業労働を  
冷く透明な解析によつて

状態に入ることがあり、それが彼の童話や詩や絵画に露出している。賢治は、例えば『注文の多い料理店』の挿絵に使つた「月夜の電信柱」とか、また「日輪と山」とか、絵画を五点ほど描いているが、それらは皆大変イマジネイティブかつヴィジュアルで、強烈なスピリチュアリティを感じさせるものである。水彩画「日輪と山」には三角形に尖つた山と天空の日輪が描かれているだけなのだが、その日輪の光が山頂の先端部分を真っ赤に染め上げている。この日輪が、『春と修羅』の二元対置で言えば、「春」すなわち法華経的な久遠実成の本仏で、永遠性や無限性や四次元性を示し、山は、修羅的三次元世界に生きる人間を象徴していると解釈できる。しかし、その修羅的三次元世界を生きる人間にも四次元的永遠的な仏「日輪の光が当たっている。魂(霊)の先端部分にその光が差し込んでいるのだ。それが如来蔵とか仏性とか霊性とか神性と言われる部分である。」

また宮沢賢治は『農民芸術概論綱要』の中で、「正しく強く生きるとは銀河系を自らの中に意識してこれに依つて行くことである」(「序」)とか「われらに要るものは銀河を包む透明な意志巨きな力と熱である」(「結論」)とかと銀河系の自覚を促し、「(農民芸術)は直観と情緒との内経験素材としたる無意識或は有意の創造である」(「農民芸術の本質」)とか、「無意識即ち溢れるものでなければ多く無力が詐為である」(「農民芸術の製作」)とかと無意識からの創造を力説し、「神秘主義は絶えず新たに起こるであらう」(「農民芸術の(諸)主義」)と「神秘主義」の再生を予言し、「職業芸術家は一度滅

その藍いるの影といつしよに

舞踊の範囲に高めよ

新らしい詩人よ

雲から光から嵐から

新たな透明なエネルギーを得て

人と地球にとるべき形を暗示せよ

実に高揚したメッセージである。「新らしい時代のコベルニクスよ 余りに重苦しい重力の法則からこの銀河系統を解き放て」と宣揚し、新たな天文学・生物学・社会組織を構想する。新たなコベルニクスやマルクスやダーウソンの魂の登場を呼び覚ますとす。新しい天文・宇宙論や生物・生命観に基づく社会変革を唱え、最後に「雲から光から嵐から」新たな透明なエネルギーを得て人と地球にとるべき形を暗示「せしめる」「新たな詩人」の誕生と活躍を寿ぐ。そして世直しを実現し、人間を、地球を銀河的な意識と宇宙感情に包み込んでいこうとする。

このような宮沢賢治の発想と活動は、わたしが考えるモノ学・感覚価値研究会の中心テーマを先取りして実践している。

その宮沢賢治に続いて「四次元との対話」を主張したのが岡本太郎である。岡本太郎は、縄文土器の「美観に秘められてあるもの」は「四次元との対話」であると述べている。この「四次元との対話」とは、「超自然的な世界とのほげしい、現実的な交渉」「運命に挑みかける呪術」である。こつした超自然

すなわち霊的世界や諸存在と人間と自然とのダイナミックな交渉＝対話が縄文土器の「美観」として現われ出ていると岡本太郎はいう。「自然と人間との生命のバランスは神秘であり、超自然的に動的であり、弁証法的です」と。

岡本太郎によれば、この縄文土器は実に四次元的でスピリチュアルな呪術的器である。そしてそこに現われ出た、はげしく強い神秘的美観の根底にある精神、そのドラマの本質」とは、「狩猟期の生きかたそのものの内にある悲劇的な複合精神、アンビヴァランス」であるというのである。

モノはこうして次元の「孔」から覗く時に姿・形を変える。モノは多次元性の中にあるのである。

## 5 モノと影

さて次に、モノと影について考察する。影は光源の位置と明るさによって大きさと明度を変える。光には影が伴うが、モノが物として見えてくるときに影が生まれてくる。その影に対して、日本人は特殊な感性を持っている。

それは何かと言つと、古語においては「影」が「光」をも意味する点である。とすれば、光と影とは二項対立する対極にあるものではなく、光が影となり、影が光となるような相互転換するダイナミズムを持っているということであろう。

影は同時に光でもあり、その光は同時に影となり、互いに互いを内包し孕み合っている。そのようなダイナミックな関係性の中に光と影があるのだ。

また、「影媛」という名を持つシャーマニスティ

モノには、表と裏がある。表は面(主)の手(側)、すなわち、光が当たる側で、裏は背面、光が当たらず、陰になっているところである。

神社・仏閣には裏戸・後戸があるが、それは背面の神の威力をデザインしたものである。また呪術を執り行う一族の「ト部」とは、「裏」を識る(統る)者たちであった。そのト部から吉田兼俱など吉田神道を大成した人物が出てくる。

さてこの世界はすべて、表と裏との二元対立的な相関関係で成り立っているように見える。しかしねじれによって、表が裏に転じることがある。このような表が裏となり、裏が表に転じていく両義的に対極融合的なパラドクシカルな構造ができる。自己言及的でありながらトートロジーに終わらず、転換、超越、突破を生み出す構造。

この表が裏になり、裏が表になる、色即是空のような構造体が、二次元モデルではメビウスの輪である。そしてその三次元モデルがクラインの壺だ。メビウスの輪は、平面上でねじりを入れるとできる。それはどこまでいっても同じ平面なのだが、裏表がくるくるとつながり、循環している。クラインの壺は、それを三次元的に立体的に構造化したものである。

このように、すべての物には通常、表と裏がある。普段は、表は表、裏は裏という二項対立的トートロジーでやりすごしている。が、ある時ある場所で、表が裏となり、裏が表となる位相転換が起こる。それは、自己言及的超越、パラドクシカルな包越(包摂しつつ超越する構造)が生起する瞬間と場面である。ここで唐突だが、ドイツロマン派の画家・カス

ツクな要素を持つ女性が『日本書紀』武烈天皇即位前紀に登場する。影媛は物部鹿鹿火の姫で、時の権力者平群の真鳥の子・鮎と恋仲であった。そのことを知らず横恋慕したのが即位前の武烈天皇、すなわち皇太子の小泊瀬稚鷯鷯であった。美しい影媛を見初めた皇子は海石櫛市の歌垣の夜に歌を贈り、影媛をものにしよつとすが叶わず、ついに恋敵の鮎を殺害してしまつた。

この時、皇子は影媛に次のような歌を贈っている。

琴頭に 来居る影媛 玉ならば 吾が欲る玉の  
鯉白珠

古代において琴は神霊を呼び出す神聖な祭具であり呪具であった。大意は、「その琴の響きに引き寄せられて、琴頭に神が影となつて寄り来るといふ影媛を玉に譬えらるとしたら、わたしがもつとも手に入りたいと願つている貴重なあわびの真珠のようなものである」という内容である。

ここには「影」とは神霊を暗示し、「影媛」はその神霊を呼び出す力を持ったシャーマンのな女性であることが含意されている。そんなシャーマンのな女性が祭祀と軍事を掌握する物部氏の姫だった。しかも美しいときている。皇子はそんな女性をほつておくことができず、どうしても手に入れたかった。

それは単に一人の女性を獲得するというだけにとどまらず、祭りと軍事を一手に掌握することをも意味したであろうから。

恋人の鮎を殺されて嘆き悲しみ、歌つたものが次

パー・ダフィット・フリードリッヒ Caspar David Friedrich(一七七四 一八四〇)の絵を取り上げながら考察したい。

フリードリッヒに、「リューゲン島の白亜の断崖」という作品がある。これは断崖で海を覗き込んでいる男女が描かれている(図1)。以前、酒鬼薔薇聖斗を名乗る連続児童殺傷事件の犯人の書いた「懲役13年」と題する文章の中に、「深淵をのぞき込むとき、その深淵もこちらを見つめているのである」という一文が引用されていたが、このインターフェースする関係性がこの絵から感じとれる。ここには見る見られる関係性のテンションと強度がある。覗いている者が、実はもつと深いところから覗き返されているようなパラドクシカルな構造。裏というのは、そういう視の相互関係性や意識の中に生じてくるスピリチュアルでアナザー・ワールド的な感覚でもある。

フリードリッヒは、一九世紀ドイツロマン派を代表する画家で、鮮烈な緊張感に満ちた悲劇的な風景画の世界を切り拓いた。その絵は単なる宗教画ではなく、自然の崇高と深遠に立ち向かう人間のおののきと畏怖をなまなく描いている。彼は特に、北ドイツやバルト海沿岸の荒涼とした風景やザクセンやハルツ地方の峻厳な山岳風景を好んで描いた。その風景画は魂の風景画とも言えるほど、人間の心の深みと自然の奥深さと幽玄を感じさせる。また、そこに登場する人間はすべからず孤独ではあるが、己の内面を深く見つめ、宮沢賢治の言うような、「四次元」的で「銀河系統」的な宇宙性を暗示する。フリードリッヒは自然画の中に畏怖の念、見えないモ

の哀傷歌だとされる。

石上 布留を過ぎて 薦枕 高橋過ぎ 物多に  
大宅過ぎ 春日の 春日を過ぎ 嬌こもる 小佐  
保を過ぎ 玉筈には 飯さえ盛り 玉盈に 水さ  
え盛り 泣きそぼち行くも 影媛あはれ

この道行きの哀切。影媛は、石上の布留から高橋を過ぎ、大宅を過ぎ、春日を過ぎ、小佐保を過ぎ、次々と沈鬱に歩を進める地名を呼び起こし、泣きながら葬列を追いかけていったのである。食器にお供えの飯や水を盛り、泣きそぼちゆく。この影媛の「あはれ」。まさしく、ものあはれ、である。この道行き歌は、単に地名を詠み上げているだけであるにもかかわらず、それ以上の言霊的な奥行きと死者と生者との魂に「影」の立ち現われとその交感を感じさせる。

影媛とは、このような神霊の光に影をキャッチする能力を持った女性に対する一般名詞的な名前でもあったのではないだろうか。モノにまつわる「影」の問題、あるいは陰影や奥行きの問題は、日本文化全体に貫流する大変スピリチュアルな問題なのである。

## 6 モノと裏

実は、この「影」は「裏」と関係する。光は表に面に射すが、その後ろ、すなわち裏は影となる。この裏は占いと通じる。占い・ト占とは「裏」を読むことである。

ノの感性を取り込んだ画家なのだ。彼はまた、「神はどこにでも存在している」との汎神論的な言説を残している。

話題は再び唐突に転じるが、磨赤兒という舞踏家は後ろ姿で踊る。もちろん、前でも横でも踊るのだが、彼が後ろ姿を見せ、背面で踊る時、そこに表面で踊る以上の「深淵」(深遠)がたち現れる。後ろ向きになった時の背面の踊りがもたらす圧倒的な蠢き、ざわざわつとくるモノ、これはいったい何だろうか？

フリードリッヒの絵リューゲン島の白亜の断崖」には、断崖を覗き込む男女三人の姿が描かれているが、その前面はまったく描かれておらず、どういふ面立ちをしている人がよく分からない。図2「海辺で月の出を見る二人の男」から図5「霧の海を見下ろす旅人」もみな背面(後ろ姿)しか描かれず、ただ一心に彼らが遠くを見つめている様子だけが描かれている。

この構図そのものが、わたしたち人間の意識の世界、意識と無意識、そしてそれを取り巻く次元の構造を表現していると考えられる。

図3「朝日の中の女」は、ここに挙げた一連の絵の中でもっともポジティブな印象を受ける作品である。ここには朝日を見つめる女の後ろ姿が描かれている。朝日が射ってきて、その清々しく筋のような放射光に包まれ、燦然と輝いている光景の中で、自分自身もその光に照らし出されて開放される。あたかも気功のポーズのようなその姿。光が自分を突き抜け、刺し貫き、包まれている一体感さえ感じさせる。後ろから描くことで、光が当たる表を描く以上

に、表の光の世界を感じさせるのである。

## 7 モノと奥と背面と隠れ

『古事記』における天地始まりの神は、「ヌシ」の神と「ムスビ」の神で、その三神（造化三神とも呼ばれる）はみな「隠身」で「独神」だった。ということとは、隠れた神から始まるのがこの世界だと考えられたということである。

初源は隠れている。隠されている。その隠れ「幽れが「幽り世」ともなり、奥宮や奥の院や沖ノ島（奥＝沖の島）という隠れ「幽り」との境界ないし入り口を生み出す。神聖・神秘は、そのような初発のオリジンの中におのずと生まれる。

「奥」とは、「こぢり」とあぢりとの境界、接続点である。それは存在間の神経回路でもあり、そこでトランスや超越というシナプスジャンプが起こる。そこに遠さの感覚が立ち現れる。

モノは「奥」という日本独特の神聖トポロジーを生んだ。それは一種の神話地理学であり、神聖位相学である。この「奥」とか「隠れ」「幽り」が日本文化を考える上でキーワードの一つである。

なぜならば、先に述べたように、『古事記』に最初に出てくる神は隠り身の神、「隠身」である、隠れる神であった。また、日本仏教の霊地・高野山でも空海が入定し今なお死してはたらいっている「奥の院」が一番大事な聖所とされる。神社でも一番重要な場所は「奥」にある。そこに洞があつたり、巨石や巨木があつたり、奥宮があつたりする。その石も奥の方から初発の純粹エネルギーが通り、発信・発

射されてくる。

松尾芭蕉の俳諧紀行文『奥の細道』は、日本列島の最も「奥」的な聖所の探究である。とりわけ、出羽三山、すなわち羽黒山・月山・湯殿山参拝は大事であった。湯殿山は東のお伊勢さんとも奥の院とも言われた。この「奥」こそが一番原初的な次元へつづいていく境界である。

したがって、「みちのく（道の奥）」とは、都から一番遠い夷狄・蛮夷の住むところとされたが、そこそが先住者の奥地であり、そこを支配しなければ日本を統一したことにはならないという考えがあつたのである。

次に、背面について考える。背面とは、ぐるりと世界を取り囲み、背面から支え、根拠づける空間である。この背面・背後は日本の神社建築や仏教建築において極めて重要で、表ばかりではなく、この裏の後ろ戸にも神仏が祀られていることが多い。例えば、富士吉田の浅間神社では正面社殿の神よりも後ろ戸の神が庶民信仰に彩られてパワフルである。古社の背面に廻り、背面から拝した時に、何か違うもの・次元・感覚がある。背後に違うものを隠しているたりするのである。

後ろ戸はまた仏堂の背後の入口を指し、後ろ戸を入った正面に本尊の護法神や根源的な神仏を安置している。例えば、東大寺法華堂の執金剛神や二月堂の小観音や常行堂の摩多羅神などは後ろ戸の神仏である。また猿蓑も後ろ戸と関係し、翁は後ろ戸の神（宿神・守宮神）とされる。また修正会には後ろ戸から鬼が出現する。

東大寺の修二会には本尊の中から小観音が生まれ

出る儀式が執り行われるが、このような秘仏や胎内仏の信仰も奥や背面・背後・後ろ戸、すなわち暗在系の神聖位相学と関係する。そこに世界の多次元性や奥行きがあり、次元グラデーションをつくっている。それがいわゆる霊力という神秘的なエネルギーの源になっている。

フリードリッヒの絵（図4「海辺の月の出」）には、岩の上に座って遙か沖の月の出を眺めている三人の女性が描かれている。沖の方では船が二艘、遠ざかつていこうとしている。この沖が「奥」である。

古来、ケルト人はこの沖の彼方に「ティル・ナ・ノグ」という常若の島があると信仰していた。そういう常若の島に通じていく境界が「奥」である。

図5の「霧の海を見下ろす旅人」も勇壮でダイナミックな光景である。沖の彼方に富士山のような秀麗な円錐形の山・島が見える。非常に荒々しい北の海の奥「沖の彼方に奥宮・奥の院のような山があり、さらに向こうには「ティル・ナ・ノグ」のような魂の世界である他界が控えている。そういう奥と背面と後ろ戸的な感覚をこの「霧の海を見下ろす旅人」は示していると解釈できる。

## 8 モノと身体

次に、モノと身体との関係を「物実」という点から考察する。古語に「物実」という語がある。『古事記』に、天照大神とスサノヲノミコトが互いの物実を交換して、それを口の中で噛み砕き、狭霧とともに吐き出して、そこから神々が化成するという話が記されている。この「物実」とは、生命を生み出



図2 「海辺で月の出を見る二人の男」



図3 「朝日の中の女」



図1 「リューゲン島の白亜の断崖」



図4 海辺の月の出



図5 「霧の海を見下ろす旅人」



図6 「夕暮れの散歩」



図7 「山上の十字架」



図8 「バルト海の十字架」



図9 「リーゼンゲビルゲの朝」

図1～9は、C.D.フリードリッヒの作品

す元「種」でもあり、根源的な力でもある。それは原型、原像であり、そのモノの霊力を象徴する物であり、またメモリー保存のような機能も持つ。

言うなれば、スピリチュアルなメモリー保存機能を持つものが「物実」で、そこにアクセスしてメモリーを埋め込んだり、ダウンロードしたりできるものでもある。そういう接続可能な身体性と物質性を「物実」は持っている。三種の神器もこのような「物実」の一種であるといえよう。それを持つ者は、その「物実」を継承して、そのエネルギーの通路なしいし代替者になるといふことである。

その「モノ」について、わたしが昔から一番こだわりのあるのが「大物主神」である。わたしは、神職資格を得るための一ヶ月間の神社実習を奈良県桜井市の大神神社で行った。三輪山を御神体とし、そこに鎮まる大物主神を祭神とする大神神社が神社というモノと場を考える基点となった。ここに祀られている「オオモノヌシ」の神とはいかなる神か。この「モノ」とは何か。

これがわたしにとつての「モノ学」の出発点であり、原点である。その三輪山の遙か東方に伊勢の神宮がある。つまりここでは、伊勢の方から朝日が差し込むという構造になり、この三輪山麓は元伊勢の地ともされている。

次に、モノと場・場所について触れておく。モノをモノたらしめている関係性の基盤、それが場・場所である。この問題は、モノ学と聖地のつながりの探究となる。

図6「夕暮れの散歩」は、古代のドルメンのような巨石をフリードリッヒが描いた絵だが、中央の巨

石とその下部や周りにストーンサークル状に小石群が置かれている。それだけでまったくその場の力が変わってくる。石という物を通して、場とモノとの関係を探っていくことができる。モノがどのように場所や空間の中に配置されるかの問題である。これは、ランドスケープや建築や空間デザインの根本問題であろう。風水学もその問題群につながる。

図7「山上の十字架」・図8「バルト海の十字架」と題されたフリードリッヒの絵は、巨石の上で天にも届くような十字架が突き刺さるという描き方をすることで、イエス・キリストの磔刑による死の悲劇性・悲愴と崇高と孤立、孤独を表現している。十字架が町の真ん中の教会の中に置かれているのと、こ

ういう孤絶した山頂にあるのとは受ける印象がまったく変わる。

図9の「リーゼンゲベルゲの朝」では、その山頂のさらにその向こうに広々とした空間が広がり、山々や海が連なる。そしてその上に遠景でキリストの磔刑が描かれる。それによって深遠と崇高を浮かび上がらせるのである。

問題は、このような場所が意識をどのようにに変化させるか、である。言い換えると、トランスしやす

い空間や場所があるということだ。洞窟、滝、磐座、ヒモロギ、御嶽などは、身心の変容、トランス、脱魂を生み出しやすい空間であり、場所である。

そこでモノ学では、聖地論が重要なテーマとなる。物深い、物々しい、物静かな、物凄い場所。そんな場所

で人間はどのような変身・変化・変容を見せるのか。こうして、モノは場所の函数となる。

手が樹木に変じているが、それもまた波動のグラ

デーションと変容・変身・変化体を表しているといえる。そして木のような、赤子を覆うねんご半纏のような、あるいは布団のようなものの中に

摩赤児が包まれている。摩赤児とは「赤子」である。

## 10 おわりに

モノ学で取り扱いたい問題が多様でありすぎて、最後の考察が駆け足になってしまった。が、もと

もと、研究代表者のわたしの話は問題提起であるので、今の段階で性急に結論づけようとは思わな

いし、またまだまだ問題の探究の入り口にあつて



図10 大駱駝艦「魂戯れ」チラシ(2006年)  
デザイナー: 東學 (Azuma Gaku)

## 9 モノと波動(響き)

場所にはおのずとそれぞれの波動がある。そこに流れる風や水、また土や火がそうした波動を生み出し、そこを訪れる人々によってその波動が固められる。そもそも、空海『声字実相義』の中で次のような波動哲学とも言えるモノ学を提唱している。

- 五大に皆響きあり 五大皆有響
- 十界に言語を具す 十界具言語
- 六塵悉く文字なり 六塵悉く文字
- 法身は是実相なり 法身是実相

万物には響きがあり、波動がある。すべてのモノは波動ないし響きを発している。法身大日如来は波動的な言語「真言を全宇宙に放射している。その波動放射の中に万物は包まれている」と空海の真言哲学は主張する。

神の到来は「おとつれ」であるが、その訪れは「音連れ」でもある。折口信夫によれば、マレヒトとは音連れる存在であり、それが祭りとなる。そして、神霊の到来を暗示する「カミナリ」もまた「神鳴り」神成り」の意味を内包する。

このような波動哲学の観点から見れば、「もの

あわれ」や「ものけ」や「ものいみ」「ものぐるい」は波動別の捉え方の表現であるといえる。

最後に再び、敬愛する摩赤児の舞踏に触れておく。摩赤児は舞踏する自分たちの集団・大駱駝艦を「震える魂の巢窟」と表現している。「まあ、震えるように

そのような結論づけはできない。この研究会を基地・基点にして、さまざまな関連問題を議論し、探究を深めていきたい。

ともあれ、本研究会において、二〇〇六年度に発表した論考十五論文をまとめ、二本の新規投稿論文を加えて、本年度の研究成果としたい。

これから先の長い探究と議論を楽しみにしている。これからは、二〇〇六年五月二〇日に行われた第一回モノ学・感覚価値研究会の冒頭発表のテープ起こしをもとに整理したものである)

### 参考文献

- 宮沢賢治、新編 銀河鉄道の夜、新潮文庫、一九八九年。
- 岡本太郎、呪術誕生、みすず書房、一九九八年。
- 中沢新一、「モノとの同盟」、緑の資本論、集英社、二〇〇二年。
- 梅原賢一郎、『カミの現象学』、角川叢書、二〇〇三年。
- 鎌田東二、『神界のフィールドワーク』、青弓社、一九八五年(現在、ちくま学芸文庫)。
- 鎌田東二、『宗教と霊性』、角川選書、一九九五年。
- 鎌田東二、『宮沢賢治、銀河鉄道の夜、精読』、岩波現代文庫、二〇〇二年。
- 鎌田東二、『平田篤胤の神界フィールドワーク』、作品社、二〇〇二年。
- 鎌田東二、『神道のスピリチュアリティ』、作品社、二〇〇三年。
- 鎌田東二、『霊性の文学誌』、作品社、二〇〇五年。
- 鎌田東二、『霊的人間 魂のアルケオロジー』、作品社、二〇〇六年。
- 鎌田東二、『思想の身体 霊の巻』、春秋社、二〇〇七年。
- 「モノ学」からの挑戦 「モノ学・感覚価値研究会」発足に向けて(モノ学・感覚価値研究会ホームページ: <http://homepage2.nifty.com/mono-gaku/>)、掲載。二〇〇六年五月一九日アップ)

# 肉の森の中へ

「野生の感性学 (aesthetica)」 試論

梅原賢一郎

滋賀県立大学人間文化学部教授

## 序

### 迂回

(わたし)は、三十代の前半まで、「西洋芸術愛好家」だった(いまでもそうだともいえる)。しかし、(わたし)には、長い迂回の経歴がある。

- ① 沖繩(ウタキ)訪問「社殿などをまたない、その意味でなにもない、トボスに鳥肌がたった」
- ② パリ島(タナ・ロット)での体験「祭り」に遭遇する。「ノスタルジア」の感情におそわれる。自然に涙が溢れでた。「人間」ではなく、「人類」という言

葉が口を突いて出た」。

以来、おもに日本の「祭り」を見て歩いた。それは、標準的に整理されていた(わたし)の身体の変容の旅でもあった。「肉の裁ち直し」の旅でもあった「やはり」「人類」という言葉が口を突いて出た」。

どんな「祭り」を見て歩いたのか。ほんの一端を列挙してみよう。

- ① 「遠山の霜月祭り」「湯殿」という聖なる空間。「神霊」「死霊」「動物霊」の面」。
- ② 「大元神楽・備中神楽」「天井からぶら下げられた糞蛇」「大元さま」「荒神さま」がそれによって形象化されている(を激しく揺さぶる。憑依へと方向づけられた舞い。託舞)。
- ③ 「西原の六月(二ガイ)宮古島」「豚を海の神にささげる。みなで たへる」。
- ④ 「銀鏡神楽・椎葉神楽」「神籬」としての「山」(葉や枝でおおわれたブッシュ状のもの)。宇宙論

ほかにもたくさん「祭り」を見て歩いた。興奮は忘れることができない。(わたし)の思考の源泉の一つになっていることはまちがいがいい。

### 祭りとは何だったのか

(わたし)が見て歩いた「祭り」とは何だったのか。中沢新一の「対称性」という概念を借用するとすれば「二つ二つ」となるであろう。

そのような「祭り」のおこなわれる社会には、霊(神霊・死霊・動物霊・精霊)と人という「対称性」がまだ生きている。すくなくとも、その残像を見ることが出来る。

霊(神霊・死霊・動物霊・精霊)は身近なところから察知されていて、「メービウスの帯」のように、表(人間)と裏(霊)とが、反転可能 になっている。そして、力(power)の源泉は、むしろ、霊(神霊・死霊・動物霊・精霊)のほうにあると観念されている。ちなみに、「そこ」における経済は、「交換(exchange)」の経済ではなく、「贈与(gift)」の経済である。

したがって、「祭り」とは、霊と人という「対称性」にあつて、「両者を交通させる 場」のことではないか。

場「に用いられる、さまざまな「音響物」「造形物」「身振り(舞い・踊り)」は、両者の間の交通を促す「媒体(medium)」ということができるのではないか。

祭り「の辞書的意味「神や祖先の霊をまつること」(大辞林)を字面だけではなく、実感したわけ

である。

そして、霊と人の両者の間の交通には、いくつかの類型的な「技法」があるのではないか。

実験した「祭り」のなかから、帰納的にいくつかの「技法」を抽出した「それをいくつかの和語の動詞でもって表した」『カミの現象学』(角川書店、二〇〇三年)。たとえば、このような具合である。  
・直会(なほひ)でおさがりをいただく＝神人共食。神ととも たへる。

- ・臨界的で痙攣的な身振り＝霊を よせる。
- ・籠・湯釜・湯の上飾り＝霊を まねく。
- ・柱や棚を設置する＝霊を まねく。
- ・熱い幾何学 の舞い＝超感覚的世界(霊的世界)を うつつす。

もっとも、いろいろな技法のより精緻で世界的な規模の分類はできるであろう。『カミの現象学』は、そのエスキス(素描)といえるかもしれない。

先に、「本道(西洋芸術)があつて、迂回(祭り)の世界(をした)といったが、それは、個人の経歴においてのことであつて、人類学的な履歴において「本道(祭り)の世界」があつて、迂回(西洋芸術)がある」といわなければならないであろう。あるいは、共同体における「祭り」が衰微した状態(depression)において、「対称性」の思考(「野生の思考」「神話的思考」中沢新一)をもった「芸術家」が、個人として、点的に、出没する(二つ二つ)とすることができるかもしれない。

的母胎 ともいえる「あま」。熱い幾何学 の舞い。「ししは祭り(銀鏡神楽)」で、猪の肉を たべる」。

- ⑤ 「いざなぎ流」の「祭り」「神霊や神格をあらわす抽象的・具象的「御幣」。「見えないもの」を可視化するさまざまな装置」。
- ⑥ 「諏訪御柱」「圧倒的な生命エネルギー」。

いまはもうおこなわれなくなった「祭り」についても、ウイデオで見た。あるいは「祭り」のあとをたずね歩いた。

- ⑦ 「ウヤガン(宮古島)」「神役のオバアたちが山に籠もつて「祖神(ウヤガン)」となつて顕現する」。
- ⑧ 「イザイホー(久高島)」「女たちが、七ツ橋渡り」をして、「七ツ屋」に籠もり、巫女(ナンチュ)となつて顕現する」。
- ⑨ 「イオマンテ(姫田忠義)」「熊(山の神)の肉や皮をいただき、魂をあのお世へ送る」。

### 非対称の世界

今日、目の前にひろがるのは、「非対称」となつてしまつた世界である。

どのようにして「非対称」がつくられたのか(中沢新一『カイエ・ソヴァージュ』参照)。  
・神と人/動物という「非対称」神は人を超越し、人は「神の似姿」として動物よりも上位に位置する」。  
・神の位置に資本(金)が代替される。  
・資本(金)と人/動物という「非対称」人は拝(金)主義におちいり、動物はたんなる商品でしかない」。

こうして「非対称」の思考は、いろいろな次元でさまざまな「非対称」貧富の格差などをうみだした。すつかり、「非対称」になつてしまつた世界において、「対称性」の思考に何が可能なのか「ちなみに、中沢新一は、現生人類誕生以来、脳の中の「野生の思考」「全体的思考」「流動的知性」(それらは「対称性」の論理に)したがう(は)変わらないといつ」。

### 「肉の対称性」といふこと

(わたし)は、「肉の対称性」ということを提案したい。それは、「非対称化された世界」にあつて、「われわれ(の身体から)われわれ(のいちはん身近なところから)「対称性」を(そして)「対称性」の思考を(とりもどして)いく。さなやかな、試みといふことができる。





あたえられることはない。

(わたし) はかりそめに点火された灯火にすぎない。

。なにが経験されるにしても、いつもそこに寄り添い、そこに佇まう。慎ましい明かりにすぎない…。

その意味で、(わたし) は「肉」である。「織物」のどこにでも住まう、ホムンクルス (hominulus = 小さな人) である。

(わたし) はそこにいる…。

独り寝の床で、(わたし) はしずかに目を閉じる。縦じ合わされた目蓋のあたりに、(わたし) をさぐる…。

ちりちりになった(わたし) をかきあげめかして、(わたし) は唇をきゅと結ぶ。結び合わされた唇のあたりに、たしかに(わたし) はいる…。

脇をしめ掌を合わせるときにはそれに小刻みな振動をさえくわえ、(わたし) は折る。密着したもやもやとした「肉」のその地帯に(わたし) は(わたし) をせいじいばい縫いこめる…。

## (わたしは手を取り合う)

「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」は(わたし) の「肉」にみまみる。

(わたし) は手を取り合う。(わたし) はだれかと手を取り合う。(わたし) の手はだれかの手を触れ、(わたし) の手はだれかの手になって触れる。(わたし) の手は「触るもの」になり、また「触られるもの」になる。(わたし) の手とだれかの手とが、

「肉」のこのように相称的な地帯において「触るもの」と「触られるもの」とが円滑に交替する…。「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」がそこにいてもすみやかに織りこまれていく…。

谷崎潤一郎の『春琴抄』に次のような描写がある。物語も終盤、春琴と佐助の一場面。二人はもとは薬問屋の娘と丁稚奉公人の関係であるが、いまは琴三絃の師弟にして夫婦の関係である。春琴五八歳、死の年。ともにいまは盲人である…。

盲人の師弟手を取り合って空を仰ぎ遙かに遠く雲雀の声が落ちて来るのを聞いていた。

静寂を湛えたこの描写のなかに、「手を取り合っ」とある。ときに盲人の春琴と佐助とが「手を取り合っ」といる。「手を取り合っ」、「空をあおぎ、雲雀の声をたよりに見えない空を聞いている…」。いったい、「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」がそこに織りこまれるのである(手を取り合う場面)で、これほどの明晰な描写がほかにあるのか。重ね合わされた二人の手のあいだで、合掌の図柄しながら、「触るもの」と「触られるもの」とがじつに微細なありさまで交替する…。「くつきり」と「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」が象徴していく…。

## (わたしは見しめ合う)

(わたし) の目は「見るもの」になり、また「見ら

れるもの」になる。(わたし) の目とだれかの目とが、「肉」の相称的なゾーン地帯において「見るもの」と「見られるもの」とが円滑に交替する…。「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」がそこにいても織りこまれていく…。

(わたし) はだれかの目が(わたし) の目を見ているのを見る。だれかの目が(わたし) の目に突き刺さる。(わたし) の目がだれかの目に突き刺さる。目と目が刺し合う。それは「目が合う」という常套句では表現しきれないほどに(わたしは)「肉」における事件である。「肉」のその地帯に、そのとき、呪力ともいえる異次元の強度がみられる。そこに「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」が象徴されていく…。

## 「目玉」のお守り

世界のいたるところに「目玉」のお守り(あるいは魔除け)がある。船の船首部分に「目玉」を描いたり、屋根根に「目玉」を塗ったりする。「目玉」が印されたペンタゴンのお守りもある。なぜ「目玉」なのか。

「目玉」は、ただ見ているのではない。「目玉」はただ「見張っている」とか「監視している」のではない。

「目玉」は、なによりも、そこにいて「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」という強度が生みだされるのである(魔術的な装置でなければならぬ)。それを見るまわりの「目玉」とのあいだに、「見るもの」と「見られるもの」とがめまぐるしく交

替し、おのずと「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」が象徴され、そこにおいてなにがしかの強い力(呪力)が帯電する。魔術的な装置でなければならぬ。

目玉が怖いとすれば、たんにそれによって見られるからではない。眺まれるからではない。めくめく「抱き合わせ (embrasement)」の「肉彩」の迷路への侵入の予感こそが、いじこめぬ恐怖をいだかせるのである。

## II 「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」

「肉」である「織物」は五枚の「生地」からなる。

「肉」は、織物、はすくなくとも五枚の「生地 (tissu)」「かちなぬ」(ちなみに、メルロ=ポンテ、は「肉」を「生地」(tissu)とよぶ)の五枚の「生地」は、触れ合う「生地」は、見れ合う「生地」は、聞かぬ「生地」は、嗅げぬ「生地」は、味わわぬ「生地」は、あ。

五枚の「生地」はそれぞれ肌理がちがう。たえまなく織りなされる五枚の「生地」は、それぞれ固有な速度や固有な運動性によって、賦活(ふかつ)されている。固有な塩梅に固有な具合に、仕立てられている。

## 跨ぎ越えられる(わたし)

(わたし) は「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」によって、ますます(わたし) になる。(わたし) は「触れられるもの」(わたし) の足を「見るもの」(わたし) の足とこし「見る」。(わたし) は「見るもの」(わたし) の足を「触れられるもの」(わたし) の足とこし「触る」。

(わたし) は「触れられるもの」(わたし) の手を「見るもの」(わたし) の手とこし「見る」。(わたし) は「見るもの」(わたし) の手を「触れられるもの」(わたし) の手とこし「触る」。

「触れられるもの」(見るもの) の交差配列法…。「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」は、「肉」である「織物」の「生地」は「肉」を咬み合わせ「食み合わせ」の「肉彩」は、

先に述べたように、「肉彩」のなかに「肉」(わたし) は、あ。

しかし、やはり(わたし) は、かりそめに点火された灯火にすぎない…。「触れられるもの」(わたし) の「肉」は、聞かぬ「肉」(わたし) の「肉」は、あ。

実体的に「同一」の(わたし) があるのではない。むしろ、異質な「生地」からなるそれぞれの(わたし) が、「同一」のものであるかのように現象するにすぎない…。(わたし) というより太い束がかりそめに縫り合わされるにすぎない…。(わたし) は、いじいかなる場合も、一時的な灯火でしかない…。太くならず細くならずあるにすぎない…。

## 「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」

(も) もまた跨ぎ越えぬ。あ(も) が、「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」によって、肌理も塩梅も異なる複数の「生地」にわたる「同一」の(も) であるかのやうに現象する…。(も) は、あ(も) が、「触れられるもの」(わたし) は「見るもの」(わたし) 、「同一」の(も) は、あ(も) のやうに現象する…。

先に述べたが、「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」は、「肉」である「織物」の「生地」は「肉」を咬み合わせ食み合わせの「肉彩」である。(も) は、「跨ぎ越え」(enjambement) の「肉彩」にわたる「同一」の(も) 。

〔玩具〕「跨ぎ越し」(enjambement)の「肉彩」

(メリーゴーラウンド)。幼児用の寝台にねる赤子の真上に天井から、円周に飾りがいっぱい垂れさがった傘状のものを吊りさげる。スイッチを入れるとそれは回転する。同時に子守歌などの音楽が流れる。円周に垂れさがった飾りは、遠心力で、下方にゆくほど、自身で回転してお巫山戯する少女のスカートのように、ふくれあがる。

(メリーゴーラウンド)は「聞きうるもの」「でも」見うるもの」でもある…。円周に垂れさがった飾りを赤子がいじるとすれば、それは「触りうるもの」でもある…。(メリーゴーラウンド)は「肉」である「織物」の三枚の「生地」の咬むところにある…。(メリーゴーラウンド)の力は、「跨ぎ越し(enjambement)」の「肉彩」の力である…。

(ぬいぐるみ)。(わたし)の長男が生まれたとき、姉が(ぬいぐるみ)を買って産院にかけつけてくれた。新生児の身丈の半分ほどの(クマさん)だった…。(クマさん)は服を着ていると見えて、胴体のところは青い布地で、目と鼻の標識となる黒い点の布地をのぞいて、あこの部分は茶色の布地で縫製されている。

数の子を歯の上に乗せてパチパチツツと噛む、あの音の響きがよい。もし数の子からこの音の響きを取り除いたら、とうていあの美味はなからず「傍線は梅原」。

数の子も口中に魚卵の弾丸のように炸裂する交響楽によって、数の子の真味を發揮しているのである。

(じゅんさい)(山椒魚)(豆腐)(こまやまいせ)。触るという「生地」と味わうという「生地」が絡み、(じゅんさい)(山椒魚)(豆腐)(こまやまいせ)が誕生する。

これを水中で見ると、そのかわい芽が水色の胞衣に包まれている。それは造化の神の教えによって分泌する粘液体である。このぬめぬめの粘液体が厚くじゅんさいの新芽に付着しているために、じゅんさいは美食としての価値がある。この粘液体がなかったら、じゅんさいは別段に美味いものではない。

山椒魚は肉も美味いが、セラチン質の分厚な皮がとびきり美味い。すっぱんでいえば、あのペラペラしたところに当たるわけであるが、それよりモチモチしていて品の高いものがある。

赤子のそばにねかされていた…。(クマさん)の背中の中から、紐がでていて、掴みやすいようにその先端にはちいさな木の玉が結わえつけられている。

その木の玉をもつて紐を引っ張ると音楽が流れた…。モーツァルトの子守歌だった…。(クマさん)の(ぬいぐるみ)は「聞きうるもの」「でも」見うるもの」でも「触りうるもの」でもあった…。(わたし)にとつても懐かしい、長男にとつての比類なき記念物…。「跨ぎ越し(enjambement)」の「肉彩」が、(ぬいぐるみ)の思い出に力を添える…。

(起き上がり子法師の人形)。デパートなんかで売られているのは、たいてい達磨のような形をしたセルロイド製で、人形の底部に重りがついている。手などで押しおしてもまたすぐにおきあがる。なんとたおしてもおきあがる。赤子は左右にスイングするその動性の虜になる。玩具の発案者はすでにちよっとした呪術師である…。(起き上がり子法師の人形)にさらに力を吹きこんだ…。

そう…。人形がスイングするたびに、「ロンロン」とチャイムのような音が鳴る。(起き上がり子法師の人形)も「見うるもの」でもあり「触りうるもの」でもあり「聞きうるもの」でもある…。無心に興する赤子にとつて、(起き上がり子法師の人形)の魅力は、「肉」である「織物」の三枚の「生地」の絶妙な咬み合いにこそある…。「跨ぎ越し(enjambement)」の「肉彩」が、(起き上がり子法師

総じて味のないもの、ぬるぬるしたものや、くまやまくましたものには美味いものが多い。豆腐、こんにゃく、やまいも(ときも)のみなそうだね。(うなぎ)。嗅ぐという「生地」が絡んで、(うなぎ)が誕生する。

うなぎは匂いを嗅いだだけでも飯が食べるといっくらだから、なるほど、特に美味しいものにはちがいない。

(鮎)。見るという「生地」と味わうという「生地」が絡み、(鮎)の姿焼が誕生する。

見るからに美味そうに、しかも、艶やかに、鮎の姿体を完全に焼き上げるとは、鮎を味わおうとする者が、見た目で感激し、美味さのほどを想像する第一印象の楽しみであるから、かなり重要な仕事と考えねばならぬ。だから、一流料理屋にたよるほかはない。いったい、なんによらず、味の感覚と形の美とは切っても切れない関係にあるもので、鮎において、ことさらに形態美を大事にすることが大切な。

(いわな)。見るという「生地」と触るという「生地」と味

の人形)に深みと厚みをあたえる…。

(ガラガラ)。手で振ると音がする玩具を(ガラガラ)と総称することができる。いろいろな形態がある。木製でもプラスチック製でも、どこかに空洞があって、そのなかに粒状や片状の物質がはいっている。木の実や石でもいい。それ自身音がする鈴でもいい。振るとそれらの物質が空洞のなかの壁面にあたって音をたす。デパートなどで売られているいちばん一般的な(ガラガラ)は、プラスチック製の円柱形のもので、円柱形の胴部の下端に柄がついている。柄をもって振ると内にもった高い音がぼおんとひびく。赤子は(ガラガラ)の柄を握って音を聞く…。握ることから、(おにぎり)と呼ばれているところもあるらしい…。

円柱形の胴部の側面には、なんらかの絵模様が入り込んでいる。たいていぐるぐる何回まわしてもはじめもおわりもないたわいない絵模様である。ただ、キラキラと光るものが絵模様になまざって点々と貼りつけてあることがある。星のよう…。(ガラガラ)も「触りうるもの」でもあり「聞きうるもの」でもあり「見うるもの」でもある…。「跨ぎ越し」の(玩具)…。

**美食における「跨ぎ越し」(enjambement)の「肉彩」(北大路魯山人の場合)**

(数の子)。聞くという「生地」と味わうという「生地」が絡むという「生地」が絡み、洗いの(いわな)が誕生する。山川のさかなでも、他に洗いにして美味いものにはいわながある。いわなという奴は、深い山から絞り出される雪解けの冷たい水に育つ。大きなのは一尺五、六寸もあるが、八、九寸ぐらいのものを洗いづくりにしたその味わいというたら、まことに一種容易ならぬものがある。

鮎の肉とはちがって、これはもちもちとした鈍重な舌ざわりで、しかも、その中にいいようにもなく淡泊で、調子の高いものが含まれている。薄紅を誘って、ほのぼのとした白さをもち、大半透明なところで打ち止めている。その肉の色を見ただけでも、食味の機能はおのずから動き出まうとする。

(くちじ)。見るという「生地」と嗅ぐという「生地」と触るという「生地」と味わうという「生地」が絡み、(くちじ)が誕生する。

生は桜色と朱鷄色との中間べらの淡紅色で、この種のものの中で一番感じがよい。乾燥したものはいくぶん代結色に近い。生の香りは、妙にフランスの美人を連想するような、一種肉感的なところがあって、温かい香りが鼻をつく。

美食家魯山人は、「跨ぎ越し(enjambement)」の「肉彩」の卓越した調律師でもあった…。





# 心とモノの魂について

河合俊雄

京都大学大学院教育学研究科教授

第一回モノ学・感覚価値研究会について、鎌田東二さんからの案内文書では、今発表していただいた梅原賢一郎さんは「肉からの視座」という切口になっていて、私の方は「心からの視座」という切口になっていました。これについては、何の相談もしていないんですけども、ある意味で適切じゃないかなと思っています。

私は心理療法を専門にしています。特に立場的にはユング心理学です。そこで今日は、心理学・心理療法というところから「モノ」を、また「モノの魂」を考えてみたいと思います。

もちろん、心理学とか心理療法が実際のセラピーに限られるかという点、そうではないかもしれませんが、さっき鎌田さんが世直しとか言っていました。これも心理療法かもしれないし、実際のセラピーに限られていないと思うんですけども、今日の発表はかなり実際のフィールドというか、セラピーを意識して話してみたいと思っています。

心理療法というのは、モノの魂というか、モノの

でも、その竹が吹いてと言っているように私の心が思う、感じる。普通の心理学はそう考えるわけですよ。

我々がお会いしているクライエントの方々は、例えば電車が怖いとか、鉛筆が怖いとか、高いところが怖いとかと訴える。けれども、心理学のいうところによると、電車自体とか鉛筆自体は怖くない。つまり、客観的に存在する電車とか鉛筆自体は怖くない。つまり、怖いとか思うのはモノの魂のせいではないと考えるわけです。それは、あくまで人間の心のなすわざである。

クライエントの方で、そのことを表現してくれる人もいます。そんなのは怖くないはずなのに電車が怖いのはおかしいと思うのに私は怖いと思ってしまつとか、鉛筆が刺さるはずはないのに鉛筆が怖い。そういう表現の中に、はっきりと二つの世界が区別されていることが分かります。

最近、恐怖症といわれるものはかなり減っているとは思つんですけど、けっこうまだ多いと思つのは閉所恐怖症です。狭いところが怖い。ここにおられる梅原さんなんて狭いところが好き(笑)。狭いところが好きということ、さっきの発表を聞いたらよく分かると思つんですね。心理学はしかしまたこういうのにも名前をつけたがるんですね。こういうのは閉所恐怖症とか閉所倒錯。ま、そんな冗談はおいとくまして、狭いところが怖いというのも、狭いところが客観的に怖いはずがない。

だからどういふことかと言うと、モノとか聖なるモノそれ自体にパワーはないと考えるんですね。普通の心理学の考え方は、つまり、そのモノ自体にパ

霊性みたいなものに非常に近い、と同時に遠い、と思います。その両方がある。あるいはそれは、心理療法の立場によります。それで今日は、「心とモノの魂について」というタイトルで話してみたいと思います。

## 1 モノの魂と投影する心

そもそもモノの魂があるかないかというのも心理療法の立場によって全然違ってきます。普通の心理療法は、モノの魂はないという立場でやっています。

私なんかは、もうだいたい三人目になるとこのモノ学研究会はいかに変なメンバーがいるかが分かると思つんですけど、モノの魂はあるはずと思つているからここに呼ばれていると思つています。

そこでまず最初に、モノの魂と投影する心という問題を話してみます。心が投影するとみなのが普通の心理学というか心理療法と思つていただいたら

ワールはないけれども、それは我々の心が感じ方によつてそうなるんだという見方です。だから普通の心理学者からすると、鎌田さんのさっきの神社は裏のほうに回るともっとパワーがあるとかの言説は全然相手にしてもらえない(笑)。

鎌田：「相手にされてませんよ、まったく。」(笑)  
私もそういう心理学は嫌いなんだけど、一応心理学がどういふものなのかを知つてもらうために説明しておく。つまりモノ自体にパワーっていつのことはないんだ、あくまでそれは人間の主観が作り出したものなんだと考える。

そうすると、心理療法の歴史やパラダイムは一応押さえておいた方がいいと思つています。  
心理療法っていうのは、ジャック・ラカンも書いてるんだけど、圧倒的にデカルト的な考え方だと思つています。

どういふことかと言うと、デカルト自身は非常に狂った面白い人だと思つんだけど、デカルトは、この時計は存在しないかもしれない、この鉛筆は存在しないかもしれない、このパソコンは存在しないかもしれないと考えていく。これは何をしているかという点、それまでの存在論というのは、この時計はそれ自体魂を持つ、だから存在する、この鉛筆は鉛筆自体の魂を持つ、だから存在するとみなしてきた。つまり、デカルトの疑うということは、モノの魂を奪っていくすごく実動的な動きだ。モノの魂はないと疑う。

そして最後に残ったのが「我思う」。この抽象的な「我」、モノではない「我」。それは疑うと。私は疑つていると。

いいと思います。

先ほど鎌田さんが横笛を吹いて、もつと聞いているという気もしたんですけど、竹が「ぼくを吹いていいよ」と答えたと言われた。あるいはアラン島で、そこに転がっている石が「ぼくを吹いて」と呼びかけたと言われた。

例えば我々が森の中を歩いていると、木々が揺れていて自分の方を見ている。呼びかけている、迫ってくる、あるいはそこに何かいることに気づくことがあります。モノの魂からすると、それは木の魂が呼びかけてくるとか、こつちを見ているとかということになるんだけど、普通の心理学はそうは考えない。

普通の心理学がどう考えるかという点、私はここで魂と心をはっきり区別して使っているのですが、それは人間の心が投影されていると考えるわけです。つまり、人間の主観が投影されていると。

これは、単なる木である、でもそれが自分の方を見ている。それはただの何の変哲もない竹である。

ここでモノの魂を徹底的に奪い去り、破壊して、そのなかで我という主観、見る主観、考える主観が成立してくるわけです。

ここから分業という点、乖離という点、共犯関係ができるんですけども、片一方に、魂のないものについての自然科学ができるわけです。レース・エクステンサー、つまり、「延長するもの」を客観的に研究する自然科学があつて、それに入つてこないレース・コギターンス「我」の方は心理学がみましよう。客観的なものはずなのにこつち見えるというのは、それは主観の働きです、と分業する。

だから心理学っていうのは非常に自然科学のモデルに沿っている、加担している。これはフッサールが例えば、ヨーロッパ諸学の危機と超越論的現象学とかの中ではっきりと書いています。

ロールシャッハテストってみんなご存じですよね。インクの染みを見せて、これが何に見えますかと問う。それは自然科学で言うと、インクの染みです。まあ、インクの染みを写真にとつてコピーしたものですとか、だんだん難しくなっていくと思えますけど、あんまりそういうことは考えないで。だんだんと私もあんまり考えないと気が狂ってくるかもしれない。

で、こういうインクの染みという客観的なものがある。それに対して、これが狼の頭ですとか、鳥が羽を広げているところですよとか言つ、そういうのは全部主観のなすわざ、人間の心のなすわざです。これは、単なるインクの染みなんです。それを主観によって作っているだけなんだ。こつち分業ですね。そうすると、ここに作家が何人かおられますけど、

芸術というパラダイムは通じないんですよ。どうしてかかって言うと、芸術作品という作品自体には意味がないっていうことになってしまっただけです。作品って何かと言うと、作者の心の投影として分析されてしまっただけです。作品がどう見えるかというのは見る人の投影になっちゃう。

つまり、作品のモノ自体の魂というのが、何かそのものの自体のモノパワーみたいなものはまったく否定されてしまっただけです。

だからこういう心理学からすると、つまらないパトグラフィックが可能になるわけです。例えばフロイトが言った「心的現実」なんていうのもこのパラダイムに沿っているんです。客観的な現実があつて、それに対して心的現実が付け加わる。

これが一番当てはまるのが神経症。さっきから言っているような、怖いように感じてしまっただけで追われているように思つかう。

だから、主観性ができるか、神経症ができるか、それに対応する精神的な心理療法ができるか、というのは全部同時的なものです。だからリッパスというオーストリアの皮肉な人が、精神分析とは自分がその解決だと思つている病のことであると言つた。そこに、循環構造があるわけです。神経症と精神分析というのは循環構造を持つていえると言えらると思います。

こういう心理学ではモノの魂は存在しないわけです。でも近代人というのはこういう考え方をしている、あり方をしている。主体というか、人間主体を中心とした、それでその投影とした見方をしているんだと。

ていると思います。どういふことかと言つと、心理療法というのはその二人の間に生まれてくるモノなんです。このアルミの燭台。その人はヨーロッパの人なんだけど、アンティーク、銀の燭台とかじゃなくて、モダンなアルミを出してくる、そういうところにまたその人の特徴があるだろうし。

ラテン語では「焦点」を意味する「フォーカス」は、「火」という意味に由来しているんだけど、そこに火があるつてのはそこに焦点がある、そこにセラピーの焦点があるんだつてことでもある。

それから、さっきの梅原さんの話にも重なるんだけど、匂い、香りに包まれる。どういふことかという、それは三つめのモノなんじゃなくて、実は我々がそのモノ、その香りに包まれていて、その中に入つていてということが大事だと思つた。だから、ヴィジュアルにその香りが立ち込めるということ、実はこれも「肉彩」の一つだと思つたんですけど、その中に包まれていてということだと思つた。

今日は例を挙げるだけでとめておきましょう。一つだけ言いたいのは、ユングつていう人はある意味で古代人つていふか、みなさんもよくご存じだと思つただけで、ちっちゃいときにある石の上に座つて次のような想像をします。私はこの石の上に座つていて。そして、石は私の下にある。けれども、石もまた私だと言えて、次のように考えることができた。私はこの坂に横たわり、彼は私の上に座つていて。私はいつか石の上に座つていてる人なのか、あるいは、私が石でその上に彼が座つていてるのか。どっちがどっちか分からない。

だからモノの魂なんて考える人つていふのはおそらく近代人ではない人々だ。神経症にもなれない人だ、というふうに思われます。これが普通の心理学のパラダイムです。

そこで次に二番目のところに入りたいわけですが、二番目として、「ユングと第三のものとしての魂」ということを話したいと思つた。

## 2 ユングと第三のものとしての魂

ユングは確かにこれと全然違う。心理療法を考えると、クライアントがいてセラピストがいるんだけど、人間に魂があるんじゃない、魂とは第三のものであるつていふわけです。人ではないんだと。

何かと言つと、夢に出てくるイメージであつたり、描かれる絵であつたり、クライアントのつくる箱庭であつたり、あるいはその物語というのでもモノに入つてくると鎌田さんが言われていますけど、語りもそこで、二人の間で生まれてくる第三のものである。だから、魂というのはこの二人のどっちが生み出すというものじゃない、第三のものなんだ。

それで心理療法つて何かと言つと、その第三のものとしての魂によって変容される。クライアントもセラピストも変容される、それが心理療法だと言つた。だから、ユングの心理療法は、さっきから言つている、心が投影されるといふのと全然違うパラダイムの心理療法なわけなんです。

さっきの鎌田さんの例が見事だと思つただけで、バツイチの人同士の結婚式の話。心理療法の発想、普通の発想つていふのは、そのお嬢さんの気持ち

これはさっきの話とすごく接点があると思つたけれども、魂として見ると、その石と私の区別は存在しない。その触れ合いつていふか、そこに私が存在しているからと言えらると思つた。

それで、こういう存在のあり方、モノに対する感覚というのは、古代人モデルだと思つた。世界中どこにでもあつた感覚。こういうモノに対する感覚つて言つた。決してどっち側から始まらない、向こう側から、モノから始まる。

例えば、日本人の茶碗に対する感覚とか、お箸に対する感覚とか、そういうものにもまだ残つていてると思つたけれども、私つて何だろつたかという茶碗なんです、必ず向こう側から始まる、モノから始まる。

あんまりこういうことで割り切りたくないんだけど、さっきの近代人が非常に神経症的だとすると、こちらのあり方というのはある意味精神的なモデルになる。私が中心じゃない、向こうが中心なんだ。

だから、それが迫害しているんだんだなつてくると、順調に発病できるかもしれない(笑)。これくらいの年齢になると発病のしようもない(笑)。

それからもう一つ、ある意味で幼児モデルと言えらると思つたんですが、ウィニコットという人が、心理学でこういうことを言つたらしようがないかもしれないけれど、「移行対象」といふことを言っています。「移行対象」とは何かという、小さい子どもにつてのぬいぐるみとか。ウィニコットが言つたのは、これはtransitional object、母親の代わり、母親から移行していく、そしてそれがイマジネーションとか

何とかして変えようとする。

ところが違つたんです。ウサギが出てくる。これは第三のもんです。これによってなんか分からないけど変容されてしまつた。全然違うことが起こつてしまつた。そういうのが心理療法なんです。だから、まさにさっきの例は心理療法のことを言われていると思つた。

私は心理療法で夢を大事にしていますけれども、夢つていふのは、決してクライアントの世界とか、クライアントの主観的な心を映したものではありません。

それ自体が魂だ。むしろどうしても、クライアントさんのこういう家族から、クライアントさんのこういう症状からこういう夢が出てくると、普通は考えなくなるんです。

それは心から何かが出てくる読み方になるんだけど、そうではなくて、初めにあるのは夢である。それが魂だ。そのインパクトを受けよう、そのパワーを受けよう、それによって自分が変容されよう。あるいは、その夢の世界の中に入る。クライアントの世界から夢が出ていふんじゃない、逆だ。つまり、夢の世界に逆に入つていふこと、それに包まれようつていふ心理療法を目指すわけです。

ひとつだけ例を挙げると、私のだいぶ前に見たクライアントさんの最初に見られた夢ですけれども、その人は二十代の女性です。机をはさんで、ある男性と向き合つていた。二人の間にアルミの燭台がある。そのアルミの燭台からロウソクの非常にいい香りが立ち込めていふ初回夢を見られました。この夢は、私の心理療法のイメージに非常に合つ

内面とかいふのになつていく。その場合に完全な内面にならない、遊びとかモノが存在している、具体的なものが。そういうことがすごく大事になつたつた。

だからあえて言つと、子供と言えらると思つた。だから、見ていふと、いかに前にいる(発表者の)人々は狂つて古代人で子供であるか。本人は言われてもつれしいだけだと思つた。

## 3 否定性としての魂

一つ考えてみたいのは、魂つていふことを第三つていふ言い方をしたと思つたけれども、もう一つダイナミズムつていふのを考えてみたいんです、三つめに。否定性としての魂つていふことをちょっと考えてみたい。

人に魂があるんじゃない。そうすると、魂つて何だろつていふと、何でもないとつていふことも言えらると思つた。でも、この熊のぬいぐるみも魂だし、ウサギも魂だし、すべて何でも魂。つまり、魂は何にでも受肉する。この往復運動つて言つたかな、それがとても大事だと思つた。

だからさっきのウサギの例でも、どうしても心が通じないつていふ否定をくつてウサギが受肉してくる。プレイセラピーとかしていふと、子供によくあるんですけど、一回目に子供に会つて、小学校高学年くらいの子に、「学校に行つてないの?」つて聞く、うん、「お母さんは?」「んー、普通」とか何とか、取り付くしまもないんだけど、ふとボールを見つける、何かそういう瞬間が起こるとき、モノ

に乗り移るって言うか、モノに魂が受肉する瞬間っていつか、そういう反転が面白いです。

そうすると、魂が受肉しているかぎり何でも心理学になる。芸術作品もそうだし、それを心理学的に見ていくっていつかな、何でも心理学になるんじゃないかと私は思っています。

その中で心理療法家の仕事って何だろうと思うと、モノが生まれてくる器になるとか通路になるとか、あるいは受肉しているということを知るとか、それを見守るとか、そういうことが大事なんじゃないかなと思っています。

#### 4 文化と時代

で、四番目ですけれども、文化と時代ということ、もう今日は詳しくは話しません。私も鎌田さんと同じように問題提起として話してみたいと思います。西洋の心理療法と比べて、私も西洋で長年訓練を受けてきたので、日本はモノの魂が強いと思います。

例えば、日本ほど箱庭療法のさかんな国はない。それはどうしてかという、夢と違って箱庭、こういう砂の中にいろんなものを作っていくんですけど、目で見ることができる。梅原さんなんかさぞかしうれしいと思っただけで、触れることができる。砂を触る、この感覚っていつか、そのあたりが何か、日本人のあり方というか、モノとの関わり方にフィットする。ただ観念的にいくんじゃない、モノとして出てくる。

ユングの場合を考えてみると、ヨーロッパの伝統

の中で錬金術を大事にしたわけですね。錬金術もとんでもないものです。とんでもないんだけど、やっぱり金を作るということですからね、モノをつくるってことなんです。けれども錬金術ってやっぱりモノよりイマジネーションと概念が非常に大きいと思うんですよ。だから、我々のつくる金は普通の金ではないとか、石であるけど石でないとか、すごく弁証法的な概念が大きい。

じゃあ、錬金術師がどんなものを作っていたか、たぶんあんまり話にならないと思うんです。でも世阿弥がどういふ能を舞ったかとか、今現在まで残っている日本庭園はどういふものかというのは、モノそのもののインパクトがあると思うんです。錬金術にはそういうモノそのもののインパクトはない。イマジネーションとか概念の違いはすごくあると思う。

だから、モノの魂に対する日本人の感覚というのは、もっと考えなければいけない。そのうち、オーストラリアではとか、アフリカでは、あるいはもっと違うところかもしれない。ただ日本人の美的洗練というのもしつこいと思う。例えば味の洗練、さつきの梅原さんの発表を聞いているとだんだんつらくなるんですけども、食べ物なしてああいう話を聞かされるのはつらいなあって思ったんだけど（笑）、そういう美的洗練というのはすこいと思いますね。

#### 5 モノは変わってきている

最後に、モノというのは変わってきているんじゃないかということをつだけ加えます。

## モノと感覚価値 マネキン研究の立場から

「いきものをデザインする」というテーマで、研究プロジェクトをやっています。

いきもの これは何も自然に生きている生き物だけでなく、人間の生活空間のごく身の回りにあるモノ。現に皆さんが今日ここに来るのに、裸では来れなかった。靴も履かなければいけない。服も着なければいけない。それらのモノすべてを、「いきもの」と考えて、そのモノが生きているかどうかを見分ける、見極める。そういう力を身につけるために何が必要なのかを考えた時に、とにかく見抜くことであるということ、超観察という考え方をもって、モノを長時間見つめる、ちょっと尋常ではない観察の目を養いながら、モノの真理に近づこうというプロジェクトです。そのメンバーが今日、いきものデザインとモノ学は一体の関係であるということと呼びかけたところ、大勢来てくれました。ありがとうございます。

では早速、マネキン論、マネキンの身体を解剖す

る」というテーマで発表します。

#### マネキンの成立

マネキンというのは、日常街を歩けば出会える、ファッション関係の店頭で服を着て立っている人形のことです。見たことのない方はまずいと思います。非常にポピュラーなものです。パリの街に登場してただか一世紀半くらいのもんです。それが大正年間に日本に輸入されて、洋装文化と共に発展し、今日に至っているのです。歴史を紐解けばこれだけでも優に二丁三時間しゃべれますが、そのへんのところの背景を知っておかないと、マネキンというモノの持つ存在意味がなかなか見えてこないという状況もあります。

どういふきっかけでマネキンがパリに登場したかという、いくつかの要因があります。一つは、見世物としての蠟人形の登場です。実際の人間の身体を非常にリアルに再現し、偶像化する蠟人形制作技

一つは、八〇年代、九〇年代に多かつただけで、いわゆる境界例といわれる人々たちです。

統合失調症ではないんだけど、普通の神経症ではない人が途方もない要求をしてくるんです。「先生、ちょっと時間延長してください」と言うので、やっぱり苦しいんだらうと二十分延長すると、「いやー、それでは駄目なんで一時間」とかね。電話をかけてきて、受けてしまうと、結局ずーと電話をかけたままなしてとどまることを知らない。そして親に対する要求でも、何を買ってくれ、それで買っても満足しない。モノの要求がとどまることを知らない。こういうモノとの関わりって、どういうことなんだろう？

それから、もう一つモノってどういうことかというと、最近、心理療法をしている者からすると非常に開わりが増えているのは、ここでは関係ないんだけど、乖離ということと発達障害です。そこにおいては、非常にモノへのこだわりが強いですね。モノをきちんと並べるとか、モノを集めるとか。それは、モノは大事なんだけど、モノの魂的な関わりとはまた違うような気がする。大学の先生なんかにも、そういう発達障害とか、モノの関わりとかの例も見られるように思います。そういうことも今後考えていきたい。

ありがとうございます。  
(二〇〇六年五月二〇日、モノ学・感覚価値研究会での発表を整理した)

### 藤井秀雪

京都造形芸術大学芸術学部教授

術がヨーロッパで開発され、世界初の蠟人形館が一七七〇年パリに誕生した。現在でもマダム・タッソンの蠟人形館がパリにもロンドンにもあります。日本にも東京タワーに蠟人形館があります。お金を取って見せるものです。人間は、生きてはいないが生きているような、実際の人間が存在しているかのようなモノに対して非常に好奇心を抱きます。お金を出してでも一目見たい、それが蠟人形館です。

一方、日本でも、幕末の頃、熊本出身の人形師松本喜三郎、安本亀八等を中心に、生き人形なるものを開発します。そして蠟人形館同様、見世物興行として、明治期に成功を収めます。ヨーロッパの蠟人形と日本の生き人形、素材や製法は異なっても、人間のリアルな身体に好奇心を抱く、人間との関係性において共通項を持っています。このことは、リアルなマネキンの成立と大いに関係するのです。

もう一つの要因は都市化による商業空間の発達です。パリでは、都市化に伴って小売業が拡がりを見せました。例えば一九世紀の半ばに世界初のボンマ

ルシエといっ百貨店がパリに誕生するなど、大きな専門店が相次いで登場します。それ以前には、雨の日でも買物ができるパサージュという屋根付きの商店街が誕生し、道路整備が進められました。そうした都市化の流れの中で店舗が拡大していったのです。そして、大きな小売業の経営者は、いかに人を店に引き寄せるかということで、ショーウィンドウのディスプレイを考えました。そこで、「蠟人形はすごいぞ。人々はお金を出しても見に行く。その蠟人形をウィンドウに置けば、きっと注目されるに違いない」ということで、当初服を見せる道具は単に服を引っかけて展示するだけの人台でしたが、一九世紀後半に蠟人形がショーウィンドウに登場したことによって、姿かたちが一気に人間に近づいたのです。

日本でも映画産業が隆盛を極めるに伴って、生き人形興行が衰退してゆく。そこで生き人形師三代目安本龜八は、一九二五年の銀座松屋百貨店の開店に際して一〇〇体の生き人形を作ります。そしてディスプレイするわけです。大変な評判で、多くの人がその生き人形を見に来る。そうした歴史的経緯の中で、見世物人形が、服を見せて売るための、商業活動の道具としてのマネキン、主として和装マネキンに転化した、これがわが国におけるマネキン成立の一つの流れです。

## 洋装マネキン

もう一つは、京都に端を発する洋装マネキンの流れです。日本の洋装マネキンの発祥地は京都です。

したものであることでは、共通したイメージを持っています。実際生活している人間は、ダイエツトしたり、整形したりして、多少は理想化できますが、やはり劇的に変わることは不可能です。与えられた自分の身体を受け入れながら一生を終えます。ところがマネキンは、すべて人間が作り出すものですから、いきなり理想化できます。でも現実人間はそんな綺麗な人ばかりではない。太った人もいるし、小さい人もいる。不細工な人間だっているじゃないか。だからこそ人間の社会である。したがって太った人間のマネキンがあってもいいじゃないかと考えて作っても、長続きせず消えてしまうのです。太った人用の服売場のためのマネキンということで、七彩でも小太りのマネキンを作ったことがあります。その服が売れない。やっぱりすっきりしたスマートなマネキンに服を着せないと買わないという不思議な心理が人間の中にあることがわかったのです。

マネキンを見れば見るほど、考えれば考えるほど人間が見える。モノを通して人間が見えてくる面白さが、長い時間、マネキンと付き合えた理由でもあります。

## 時代と共に姿かたちを変えて

マネキンにもタイプがありまして、形状が極めて人間に近いリアルなもの、抽象化したものがあります。これは本当に人間の身体か、と言っても過言ではないくらい抽象化したものがあります。どのようなタイプのマネキンでも、作家だけでは作れません。しっ

なぜ京都なのか。これには大きな理由があります。島津製作所の存在です。

明治期以来、島津製作所には、人体解剖模型を初めとした医学標本を作る標本部がありました。大正年間に入り、洋装文化の拡がりに伴い、洋服を売る店が都市に登場し始めたのです。そこで服を着せて見せるための蠟製マネキンをパリから輸入しました。標本部で、壊れた蠟製マネキンを修復することを手がけていたことが、京都の島津製作所と洋装マネキンの結びつきを生み出したのです。

また、島津製作所二代目社長島津源蔵の長男島津良蔵が、上野の東京美術学校（現、東京芸大）で彫刻を学んでいました。標本部でマネキンの修復を手がけていることから卒業後、輸入物でなく、日本独自の洋装マネキンを作ろうということ、マネキン制作に着手しました。こうして一九二五年、日本の洋装マネキンのパイオニア企業として、京都に島津マネキンの誕生を見るわけです。

戦後は、島津マネキンでマネキン作りに関わっていた作家、職人を中心に、三つのマネキン会社が生まれました。その一つが島津良蔵の参加により一九四六年に創業した七彩工芸（現、七彩）です。私はここに所属していました。それから吉忠マネキン、ヤマトマネキンが相次いで京都に創業したのです。いずれも島津マネキン当時の作家たちが、マネキン作りに関わりました。彫刻や絵では飯が食えない、マネキンを作って生計を立てようということ、美術家が興した企業として非常に特異な歴史を持っている三企業なのです。

かりとした職人技術が必要でした。つまり、昔も今もマネキンを作るのは一〇〇パーセント手仕事で、機械が介入するのはせいぜい肌色の塗装やメークする時に使うガンとかピースです。実際メークを仕上げるのには面相筆を使うわけですから、全部職人芸です。京都の職人は、見えない部分の針の先ほどの傷も疎かにしない細やかな神経を大切にしています。

このように、人間の美意識とか造形技術がマネキンを生み出してきたのです。その意味で、マネキンは人間の美意識をそのまま投影させたモノと言えます。例えばマネキンが傾いたり、手首がとんでもない方向に曲がっていたり、まるで理想とはほど遠い姿で使っている。それはマネキンに責任はないわけですね。マネキン自身は何もできない。傷があっても痛いとも言えないし、ここに薬塗ってくれとも言えない。それは人間の美意識なり感覚が、そのままマネキンに投影した姿だと言えます。マネキンの役目は、あくまで服を見せるためであり、マネキンそのものが主役になることはありません。あくまでも服をよりよく見せる、そしてあわよくばその服を買いたい人が出てくる。そういう意味で、独特の能力というか、控えめな機能を持ったモノです。

しかし、それ自体は非常に美しく、存在感がなければならぬという、相矛盾した要素がマネキンに求められる。美しくなければいけないが、その美しさが服より美しく見えてはいけない。存在感はなければならぬが、存在感が服を凌駕する、超えてしまっただけなのではないのです。しかし近年、服は非常にシンプルで簡素なものが多い。豪華な服というのはなかなか売れない。服に対してマネキンが強くなっ

## マネキンを通して人間が見える

私は七彩に定年後も二年おりましたので、四三年間マネキンと関わりを持ったことになりました。ただ私はマネキン作家ではありません。マネキン作家はとにかく自ら制作したマネキンについて語るとうしない。ところが作る思いは人一倍強い。自分の手を離れた瞬間からマネキンは商業活動の道具として世の中のものになってしまっ。やがて不用となれば、どんどん捨てられてゆく。そして自分がいくら思いを懸けて作ったものでも、最後は姿かたちをなくしてしまっ。非常に儂くも哀れな運命を辿るのがマネキンです。愛玩用の人形は、いつまでも大事に身の回りに置かれ、愛されるわけですが、愛玩の対象でないマネキンは、産業廃棄物として木っ端微塵に粉末にされるしかない。最近、熱源として再利用できる素材に七彩は転換しましたが。

私は広報という仕事を長くやってきました。語るうとしない作家の言葉を代弁する意味で、マネキンの魅力について語るとともに、長く思考する時間を持ちました。そしてまた写真を撮る仕事を通じて、夥しい数のマネキンと対面しました。マネキンは、観察と思考を誘発させるモノであるとの思いが誰よりも強いのは、こうした仕事に就いたこと由来です。したがって、観察と思考にかけてきた時間の蓄積が並ではありません。

マネキンの身体からは、仏像や偶像にはない独特の空虚さを感じます。姿かたちは、ほぼ人間の等身大ですが、洋の東西を問わず、人間の身体を理想化てしまっうとダメですから、商品に眼が行くようにリアルなヘアメークをなくせ、首を切っしまえ、やれ腕や足を取れとかいう具合に、身体部位を消去させています。

昨今の状況は、一九世紀後半のバリ、生命感のない単なる衣裳掛けであった時代に逆戻りしたかのようです。肌にしてもリアルな色のない真っ白な肌色のマネキン等、ある意味では、身体の抽象化というものが起こっているのです。一つの美的な意味合いを加えれば、それ自身、非常にシンプルで美しいという見方もできるのですが、その理由は、単純に経済的な面であって、コストがかからないということなのです。

## アートとしてのマネキン

マネキンはそうした商業活動の道具であっても、人形であることに変わりはありません。社会的な存在としてのマネキンから、もう一方で、人形である故に非常に私的な関心を感じ。だからマネキン愛好家というのが現実存在しているのです。

服を着せ、服を販売するために使うマネキンを、密かに自分の私的な空間の中で、まるで市松人形や御所人形、あるいはバービー人形、リカちゃん人形と同じように愛するという人たちがいます。日本にもおられます。世界的にもそういう人がすごく多いです。そういうウェブサイトもあるくらいです。

こうしたマネキンは、人間が作ったモノですが、やはり生きてないといけない。生きてないと、人を惹きつけない。だから、生命感みたいなものが求め

られるわけです。プラスチックの厚さわずか二、三ミリで中空な身体造形物にいかにして生命感を与えるか。これこそ人間のなせる業なのです。

マネキンは、時代と共にその姿かたちを変え、人間と共に生きてきた歴史があります。しかし、その目的はあくまで商業活動の道具であって、アートとしての意味合いは薄かったのですが、一九八〇年代以降、マネキンは一つのアートだと位置づけられ、マネキンをモチーフにしたアートが登場しました。この研究メンバーの関本先生が取り組まれた「百八つの煩惱マネキン」。これはご覧いただく機会があると思いますが、廃棄されるマネキンを、アートの力でもう一回再生させようとした試みでした。アーティストも随分、いろいろマネキンと関わりをもっています。

比較的近例ですが、アート作品で、作者は小谷元彦という現代アートの作家がいます。マネキンを作る技術で作品を作りました。小谷氏は強烈なコンセプトを持っている作家で、自分で作れる造形力があるのに、あえて自分自身を手をつけずに、イメージを伝えながら、マネキン作家に作らせた。実はこれは「アルプスの少女ハイジ」のクララをイメージしたそうです。歩くことができないクララが凍傷にかかっている状態ですね。指の色が変わってきています。そういう微妙な皮膚感覚を表現に採り入れた作品です。

## マネキンの身体 ①顔

さて、マネキンの身体についてお話ししましょう。

ではなぜ美しいのか。それは贅肉がない、非常にシェイプされたバランスの良い体を持っているからです。しかも足が長い。非常に細くて美しいですね。腕は普通の長さです。これは標準サイズの服の袖丈に合っているためです。背の高さ、足の長さに比べて、日本のマネキンは腕が短いですね。だからバランスがちょっとおかしい。できるだけ手を大きくするという方法で全体のバランスを取っているわけです。首は細くて長い。



写真1 人間を生体のまま型どりしたスーパーリアルマネキン



写真2 和服を着る国産洋装マネキン

写真撮影：筆者 写真提供：株式会社七彩（本論文すべて）

マネキンには種類があります（写真1）。これはスーパーリアルマネキンといって、実際に生きている人間を型取りして作るマネキンです。一九七〇年代半ばから、約十年間活躍しました。今、このスーパーリアルマネキンは見たくても見られませんが、人間が目を開いたまま三〇〜四〇秒間息を止めて型取りするわけです。笑った表情も、歯も、瞳孔の膨らみも型取れます。もちろん皮膚の細かい穴もきれいに再現できます。一九八〇年代半ば以降は、マネキンに向くモデルに困り、すべてイメージで創作する、もともとの作り方に戻りました。

欧米のマネキンと日本のマネキンの基本的な違いは、欧米の場合は蠟人形づくりの影響のためか、モデルがいます。日本の場合には現実には存在しない人間のイメージを、造形作家が創作するわけです。日本人でもない、さりごとどこかの種類の顔でもない。現代の顔を創作するわけです。現実には存在しない顔を作ることがポイントです。これをリアルマネキンと呼び、瞳孔を含め全部相筆とエアブラシで描きます。そしてメイクもし、ヘアを被せます。肌色も、人間に近い肌色を施します。これは半抽象マネキンと言い、顔はリアルですが、頭の形がスカルプチャー、いわゆる彫刻風に作られています。これは抽象マネキン、のっぺらぼうな顔ですね。これはキヤクターマネキン、マンガっぽい顔です。

さらに年齢的には、三〇代、四〇代のマネキンというのは難しい。大人の雰囲気を感じさせる落ち着いたファッション感覚を持った女性のイメージを表したマネキンです。高齢者のマネキンはさらに難しい。年齢的には細かいくりがあって、ティーンズ、

体重は、大体一〇キロ程度です。昔の全身蠟製マネキンの場合は一〇倍で一〇〇キロくらいありました。ちょっと動かすといつても大変だった。だからできるだけ軽くすることが念願だったわけです。プラスチックの前は、ファイバー製、紙で作られました。紙製のマネキンというのは、非常に重いです。それが一九五〇年代の終わりに、プラスチックになって軽くなったのです。マネキンは服の着脱を容易にするために、身体の部位が分かれます。したがって、ジョイントが装着されているわけです。その重さが結構重い。それでも、一〇キロ程度です。

## マネキンの身体 ③頭髪、皮膚、ポーズ

これがリアルマネキンで、すべて創作された顔です。リアルマネキンでは、フランスの蠟製マネキンの場合は頭髪に人毛を植毛していた。現在では合成繊維の頭髪を使用してヘアスタイルを作り、カツラになっている。カツラを変えると、どんどんイメージが変わる面白さがあるわけです。

眼球は六〇年代にはプラスチック製の義眼を使用したこともありましたが、現代では全部絵の具で描いています。メイクは、ファッション雑誌を参考にしながら人間が描いています。睫毛もつけます。ラッカーで肌色を塗装します。大体十数色の既製の肌色があります。さらに塗装技術で金属、木、紙、大理石、セラミック、鉄錆等、自由に塗装で素材感が表現できるのです。そしてマネキンはいったん皮膚を塗装すると、一切洗い流しません。その上からど

高校生くらいのマネキンから中学生、小学生、五歳、三歳、ベイビーというように、いろいろな種類があることを知って欲しいと思います。

## マネキンの身体 ②プロポーション

次はマネキンの身長です。日本のマネキンは、日本人のその時代の平均身長より一〇センチくらい高く作られています。現在の二〇代日本女性の平均身長は一メートル五九センチくらいです。それより約一〇センチくらい高くし、さらに六センチ程度のヒール高の靴を履かせると、ほぼ一メートル七五センチくらいの高さになります。ただし最近では欧米のブランドが大変幅を利かせていまして、スーパーモデルと言われるような、見上げるほど背の高い女性をイメージしたマネキンの場合、ハイヒールを履いた高さが一八〇センチを超えます。

そして、身長が高くなるほど大人っぽく、低くなるほど子どもっぽく見えます。胴体の長さはほとんど皆さんと変わらないですね。足が長く首が長い。時代と共にこのように変化してきました。最初の頃、六〇年代は、ウエストがキュートで、シェイプされていて、五〇センチ前後しかなかった。それが現代に近づくに従って、実際の人間の身体形状をリアルに投影するようになりました。

プロポーションは、まず顔が小さい。九等身くらいです。頭の大きさも小さくて、五三センチくらいです。足は普通サイズに近くて、女性の場合は二三・五センチ。バスト・ウエスト・ヒップサイズは、九号と言われる標準のサイズに対応している。

ほとんど被せていきます。過去の皮膚が積層されている。皮膚がはがれるとその前の皮膚が顔を出します。それが独特の雰囲気や気配を感じさせるマネキンならではの皮膚感なのです。

マネキンの身体機能と言っても自分じゃ何もできず、すべて人間の手に委ねます。パーツ化された手先、腕、片脚、胴体を外したり装着したり、服を着脱するための作業が伴います。それと、自立できず、スタンドと言われる支えで立っている。

ポーズも時代と共に変わっていきます。一九五〇年代、六〇年代は、見せポーズと言われる独特のモデルポーズがあったわけですが、現在はナチュラルなポーズが中心です。

素材は、鳥津マネキンが開発した楮製紙の時代が三〇年間続き、一九五八年以降はガラス繊維強化プラスチック（FRP）になり、現在ではエゴ繊維を使って補強しています。

一九八〇年代以降、アーティストやクリエイターがマネキンに関わるようになり、多様な素材で身体表現したいという発想の下で、シリコンゴム、半透明プラスチック、発砲ウレタン、金属、針金、紙等、いろんなことをやってきました。

先ほど欧米のマネキンと日本のマネキンの違いをお話しました。これはヨーロッパの場合ですね。これにはモデルがいるわけです。

こちらは洋服を着せるために作られた日本のマネキンですが（写真2）、なぜか日本のマネキンは和服も似合う。それはどうしてなのか。非常に可愛いんです。その可愛さこそが、日本人が好むマネキンのキーワードです。しかもエレガントさ、優美さ、

品性と融合した可愛さが大切です。

## マネキンと空間

マネキンはいろんな空間と出会います。一つは、ウインドウをはじめとした、見せる空間、人々を惹きつけるという装置、そういったハレの空間です。これは一九二〇年代の、パリのウインドウディスプレイです。もちろんこの時の顧客はいわゆる紳士・淑女で、社交会のための注文服を見せるためのウインドウです。これはすべて蠟製のマネキン。これは現在の日本のウインドウ。東京の伊勢丹で、非常にモダンですね。一九八〇年代になると、舞台にマネキンが登場して、現代人の新しいライフスタイルを演出する要素として使った。

これは八〇年代半ば以降の傾向を表す自然体ポーズのマネキンです。しかも日本女性なんです。日本女性が普通に自然に立っている。ヨーガン・レールというファッションデザイナーのショップのために作ったマネキンで、中国の兵馬俑のイメージから作ったものです。舞台とかウインドウ等の非日常の空間ではなくて、人間と同じ床の上に自然なポーズのマネキンを解放するイメージで扱ったのでした。これは三宅一生のもので、一九八四年のショーの空間で使ったものです。ここに立っているマネキンは、全部おがくずを付着させています。

## マネキンの身体イメージ

最後にマネキンの身体イメージについて触れます。

## マネキンの感性

さていよいよ終わりなのですが、これは一九五〇年代のマネキンの工房、つまり製造工場。職人が小刀でマネキンを削っているところです。

これはフランスの写真家のベルナル・フォコンが、自らの写真作品のモデルとして愛した八三体のマネキンで、一九二〇年代から三〇年代に作られたこれらのマネキンを、一九九〇年に七彩がコレクション

マネキンは、現実を理想化したものと先ほど述べました。ファッションモデルは現実中存在している人間ですが、理想形とされています。学生たちは、マネキンが自分の身体イメージの理想の姿だと言います。しかし理想的な身体イメージは、時代とともに変わります。日本の歴史を辿るとぼつちやりした幸福感のある女性が美しいとされた時代があったし、戦後でも一九五〇年代〜六〇年代は、どちらかというとセクシーでキュートな感じが、その時代の理想の美しさと考えました。ところが七〇年代になると、女性でありながら肉感的でない、どちらかというと骨格を感じるような、非常に平板な体が美しいとされる時代があった。かと思えばボディ・コンシャスというところでまた立体的な女性の体が見直されたり。そして現代においては、ダイエットということ、痩せるほど美しいとされる現象にある。こうした時代の身体美をマネキンは非常に敏感に写し取ります。そして着せる服で、人格が変わる。同じ服でもマネキンが着た場合と、人間が着た場合ではまったく違う服に見える。

## マネキンへの愛

こうして、光の空間を彩ったマネキンの末路は、冒頭で申しましたように、哀れです。最後は闇に葬られるのです。

マネキン工場には身体のパーツが散乱しており、倉庫には裸体のマネキンが林立しております。そしてマネキンの墓場には、捨てられるマネキンが山積みになっています。やがて、産業廃棄物の業者が来

ヨンしました。現在、これらのマネキンは、京都に保管されています。

そして最後、マネキンの感性に関して、問題提起して終わりたいと思います。マネキンは自ら動くこととはないが、動きを感じるのなぜか。マネキンは言葉を持たないが、話しかけてくるように思えるのはなぜか。マネキンに気配を感じるのなぜか。マネキンはなぜ美しくなければならぬのか。この八イテクの現代においてマネキンの存在意味というのはあるのか。動かない、何もできない、自分から何

対象である他の人形と異なり、ファッション産業における商業空間の道具としての役割により、古くなったとされるものは、近代産業遺産と化す。ところが、保存する対象にされていなかった時代（一九八〇年代後半に、株式会社七彩がその段階で残っていた歴史的資料マネキンの保存を決定するまで）は、基本的に廃棄され、遺産として存在し続ける条件そのものがなかったのである。

ただ、廃棄対象となっていたマネキンを再生し、新たなマネキンの創造に結びつけた事例として、一九八三年に東京飯倉のラフォーレミュージアムで開催された「イッセイ・ミヤケ・ライプインス

てそれを持ち帰る。そして粉末にして、捨てる。最近では熱源に利用する。そういう、ものあわれという、あれだけ思いをかけて作ったものが、どうして捨てられてしまうのか。捨てられることを、悲しんだり、苦しんだり、悩んだりしないのかと。それは商業活動の、社会的な存在としてのマネキンの、運命であります。

しかし私は、ひとがたをした近代産業遺産として、古いマネキンを大事に扱いたいと考えています。今も私の出身の七彩では古いマネキンを保存し、マネキン供養をやっています。

しかし人間というのは不思議なもので、理想化して美しいばかりでなく、何とも不気味になった状態のマネキンにも、店主は愛を注いで捨てない。頭が割れて、そこにガムテープが貼られて、顔は真っ黒で、世にも恐ろしいマネキンが、今でも京都のとある洋品店の店頭を飾っているのです。

私は涙ながらに、その店主に「なんと素晴らしいことか」と言ったところ、「あなたのような人は初めてだ。ありがとうございます」と言われました。

あと、「コピーマネキン。これはマネキンをコピーする会社が海外にあつて、どんどんマネキンをコピーします。日本のマネキンもものすごくコピーされています。私はロンドンのあるお店で、七彩のピットマネキンのコピーを見ました。しかしおもしろいもので、作家が与えたDNAは消えないですね。何度コピーされても、必死になって自分のアイデンティティを表そうとしている。私は日本で生まれたんだ」ってことを、必死に私に語りかけてくる。そういう不思議な存在です。

もしない。こちらから話しかけても何も言いません。しかし何かを語りかけてくるような気がするのです。この独特の気配というか、感覚によって人間が察知できる価値は何か。

マネキンを作る人間、マネキンを使う人間、そして今日現在、この瞬間においても、京都市内におそらく何千体というマネキンが立ち、マネキンと関係しあっているのです。それはなぜなのか。議論の中で明らかにできればと思います。

(二〇〇六年七月二〇日発表)

タレーション」の事例が特筆される。これは廃棄マネキンにおが屑を付着させたしたマネキンに、最新の三宅一生のコレクションを着せ、空間演出要素に使用するという画期的な試みであった。こうした試みを契機に、マネキンはアートと出会い、新たな境地を開いたのであった。

さらに二〇〇〇年、近代産業遺産アート再生計画の提唱者である関本徹生による一〇八体の廃棄マネキンによる「百八煩惱」がある。これこそ近代産業遺産のアート再生と言って過言でない。

本稿は、マネキンが造形作家により生み出され、美しい衣裳を身に付け輝く、光の空間のマネキン、

# 光と闇に漂うマネキン美

## はじめに

マネキンはファッション空間において、服を見せ、服に人目を惹きつけるための理想の身体イメージを持った等身大の人形である。その歴史はヨーロッパで一世紀半、日本で独自の洋装マネキンが登場して八〇年に過ぎない。マネキンはいつの時代も、光の空間で、最新の衣裳を身に付け、眩しい照明の下で輝ける存在であり続けてきたが、使

い古され、役割を終えた後は、無惨にも廃棄される儚くも悲しい運命が待っている。それは、愛玩

つまり人の思いによって輝く時と、暗い空間に裸体で林立し、いつ訪れるか知れない次なる出番を待つ倉庫のマネキン群。再び新しい衣装を着ることがなくなった歴史的資料マネキン。そして粉末にされ廃棄されるその瞬間を待つマネキン等、光と闇の空間を彷徨う主として婦人マネキンのイメージをひも解きながら、ものあはれを感じつつ、ものに対する畏敬の念を込めて、アートの力で近代産業遺産の再生を図る意義を明らかにするものである。

## 1 光の空間のマネキン美

### ① 形づくられる身体

人間がマネキンに最初の光を与えるのは、ほかでもないその姿かたちが生まれる時である。マネキンの原型は、美術彫刻の人体像の制作プロセスと基本的に変わりはない。マネキン作家に求められる能力は、ただ単に人物像を立体的に制作できるだけではなく十分である。

日本人の女性をイメージしたマネキンの場合、まず機能的な側面として、標準的なサイズ（JIS規格の九A）の服にフィットし、なおかつ服のデザインやシルエットを美しく表現できる（着こなせる）体型、ポーズを造形化しなければならぬ。そのためには、人体解剖の知識と服の構造を熟知しなければならぬ。骨格や筋肉、身体の微妙な膨らみを絶妙なバランスで美化することが基本と言えよう。

しかも、粘土で原型を制作する過程では、実際の服を試着することが不可能であるため、普通の服を直立した姿勢できちんと着る人体を作るだけでも容

易でない。まして、動いている瞬間のストップモーションや時代の先端を行く理想体型等、マネキンの完璧な身体造形に到達するまでには長い道程を要する。

さらに重要なことは、リアルマネキンの顔の制作である。顔がないヘッドレスマネキンや抽象マネキンの類いもあるが、リアルマネキンは、マネキンの真髄と言って過言でない。それは、服に人目を惹きつける最大の要素が、顔にあるからである。服にインパクトがなければ、顔の方が目立ってしまう。服のイメージを膨らませ、人目を惹きつける顔とはどのようなものか。使用する人は、好みの顔、イメージに合う顔を選択すれば事足りるが、作家はどのような服にも合わせられるような普遍的な顔を作ろうとする。それは現実には存在しないイメージ上の顔なのである。

欧米のマネキンは、リアリティを指向する国民性を反映し、実際の人間により近い、骨格がしっかりと立体的でインパクトの強い顔を好む。しかし、日本人は、京人形の美を反映し、どこにも存在しない創作的な顔、しかも優美で可愛い顔を好む。マネキン作家は、顔作りに余念がない。そのために街を歩いていても人間の顔に始終関心を払っている。見ているのは顔の部分、例えば唇であったり、眼であったり、あるいはバランス美であったりする。こうして、作家の思いは、粘土に投影し形状化される。そのプロセスは、まるで新しい生命体が誕生する時に似て感動的である（写真3）。

### ② 装った身体、彩られる身体

マネキンは、服を美しく魅力的に着こなす身体でクで作られている。FRPは強くても軽く、成型と着色が容易なマネキンに好都合な素材であり、一九五〇年代後半に、紙を主素材とした楕製紙製マネキンから転換し、今日も引き継がれている。身体は、服の着脱と製造上の制約から、上腕、下腕、右腕、左手先、左腕、左手先、それに片方の脚が大腿部で分割されている。これはジーンズ等パンツをはかせるためである。これらを製造する工程はすべてハンドメイドであり、熟達した職人の手に委ねられている。

以上が装ったために形作られる身体についての考察である。次に、ファッションの変化に対応するための、表現の領域である、彩られる身体について述べたい。マネキンの表面は、肌色と称してラッカー塗料を使ってガンで塗装する。リアルマネキンの肌色は、白に近いモノから褐色の肌色まで、自由に施すことができる。最も人間の皮膚の色にこだわる必要はなく、マネキン固有の肌の色があつて当然だ。例えば、金、銀、赤、黒、青等の単色、さらには金属、木、紙、石のような質感を塗装で表現することも可能で、これらをオブジェマネキンと呼んでいる。人間では不可能だがマネキンであるが故に可能な身体表現は数限りなく存在する。

顔のメイクやヘアスタイルになれば、表現領域は飛躍的に拡大し、服のイメージと密接に運動する。特にメイクは、人間の場合はメイクアップと言つ。メイクアップとは、そのモデルの顔の個性（あるいは欠点）を生かしつつ、より魅力的にクリエイトすることを意味するのだが、マネキンの顔はもともと造形的に美しく欠点が見当たらない。へたにメイク



写真3 1950年代のファイバー製マネキンの顔

あつてこそ存在意味がある。そのためには、すでに述べたように、標準的な既製服をより理想的に着こなす身体が求められる。つまり、現実をいかに理想の方向に近づけるかが問われるのである。したがって、現実の日本女性とは多少かけ離れたプロポーションを有している。欧米のマネキンはファッションモデルの身体バランスで作られているため、ある意味で理想の現実化だが、日本のマネキンは、現実と理想の融合体と言つてよいだろう。

次に装いの効果を高めるための理想化される身体部位について触れたい。まず身長が二〇代の日本女性の平均身長より一〇センチ程度高く作られていることだ。ただし、平均的寸法より長く作られているのは脚（それも膝から下）と首である。顔は小さく、身長とのバランスで見れば九頭身になる。ところが身長に比べて腕が短い。これは標準的な既製服の袖丈に合わせるためである。身長が高いのに腕が短いのはアンバランスだが、これを調整するために手を大きくしている。

もう一つアンバランスなのが足の大きさだ。これも標準的な靴のサイズに合わせるためで、二三・五センチ程度大きく作られている。これは身長に比べて明らかに小さい。さらに、体全体が、やや細めに作られていることもマネキンの特徴だ。このわけは、人間のように弾力ある体表面とは異なり、硬質プラスチック製のマネキンの場合、細身のパンツを容易にはかせることが困難なためである。

まだまだ美しく見せるための仕掛けは奥が深い。バストの大きさである。日本女性がバストを大きく見せたい願望を抱いても、マネキンは安易に迎合することはしない。それは、バストの大きなマネキンは、服を美しく見せないとの理由からである。さらにマネキンの体型は、バストアップ、ヒップアップした形状に作られている。

次に美しいポーズについて述べたい。一九八〇年代以前は、いわゆるモデルのきめポーズがマネキンポーズに影響を与えた。しかし、一九八〇年代半ば以降は、ファッションデザイナーの自然指向が影響を与え、きめポーズ型のポーズは不自然で媚びているとの理由で自然体になり今に至っている。

マネキンのポーズは、静止した美にその真価が発揮される。一九六〇年代初頭にバリ在住のマネキン作家ジャン・ピエール・ダルナが七彩のアトリエで制作したマネキンポーズの身体造形（ダンスの動きのストップモーションを思わせる）はマネキン史に残る美しいポーズであった。考えてみれば、マネキンは美しいポーズのまま永遠に停止することが可能なのだ。ある時、優美な座りポーズのマネキンを見たディレクターが、プロのモデルならこのポーズは可能だが、一五分が限界だろうと言ったことがあつた。

### ③ 空虚な身体、不変の身体

マネキンの身体は空虚さは、厚さ三ミリ程度の冷たいプラスチックで覆われた皮膚と空洞化された体内、少し強い風に晒されると転倒する一〇キロそこそこの重量、塗装で覆われた薄っぺらい皮膚感、固定された身体、服を着せる目的のために分割された

身体、自ら自立することが不可能な不安定な身体、といった、見た目の印象も無関係ではない。しかしマネキンは、自らの意思や能力を持ち合わせない空虚な存在であるが故に、人は思いをかけ、輝きを与えようとする。マネキンはそれらを盲目的に受け入れる。それが美しかろうが、醜くかろうが、一切マネキンの意思を反映したものではない。人間から見ればなすがまま、マネキンから見ればなされるがままである。その姿がどのように美しかろうが、美しさへの賛辞はマネキンではなく、ファッションに向けられる。

その一方で、マネキンの美しさにそぐわない、野暮ったい服を着せられることもある。ヘアメイクも思いが感じられない粗末でござりのものであったりする。しかし、マネキンは、そうしたことに一喜一憂したり、喜怒哀楽を表すことはない。それは、マネキンが人形である以上、当然のことなのだ。しかし、人間にはモノを単なるモノと片付けず、そのモノの姿かたちから、モノに宿る「心理」を感じ取るうとする感性がある。空虚さは、意思や感情を表そうとしないマネキンそのものから感じとろうとする、人間の感性の産物に他ならない。

マネキンの身体は不変だ。塗装が劣化したり、紫外線で退色することはあるが、原型作家が与えた身体形状は、物理的な衝撃で変形することはあっても、自ら変わることはない。何よりもマネキンには、人間のように、肉体的な衰えがない。

このことで思い起こすのは、フランスの写真家ベルナル・フォコンであろう。彼は、ソルボンヌ大学で哲学を学び、二七歳の頃、マネキンとの出会い

と感じてしまう。

服を着せ終わるとウィンドウの所定の位置に配置する。マネキンとマネキンの間合い、微妙な向きの変化に対して表情を変える。その変化に人は驚き、感動する。さらに入念に照明を当てると、見る見る空間に生気が蘇る。マネキンは呼吸を始め、輝きを増す。さらに服の色やイメージに合ったヘアメイクを施し、美しさを増幅させる。ネットワーク、イヤリング、時として帽子、手袋をつける。こうして、徹頭徹尾、人はマネキンに手をかける。かければかけるほどマネキンは光輝く。

作業が終了し、人は小さな扉の鍵をかけて外に出る。ショーウィンドウの前に立ち、美しいままに凝固した空間にしばし見とれるのだ。次に人が入り、服を着せ替えたり、模様替えをしない間は、ウィンドウの中の時間は停止したままだ。真夏の昼間のウィンドウの内部温度は、五〇度をはるかに超える。その居心地の悪さ、閉塞感は想像を絶するものがあるが、マネキンは一切苦痛の表情を表そうとはしない。その平然とした姿に、人形と知りつつも、品性を感じるのである。そして魅せることに徹する、そ



写真4 ショーウィンドウのリアルマネキン

がきっかけで写真家を志した。彼の写真には、少年のマネキンと人間の少年、それに自分が少年期に過ごした南仏のプロヴァンスの田園や家々や秘密の場所が登場する。写真を通して彼が描こうとしたイメージは、少年の心に潜む夢や憧れ、時として狂気とも感じられる心象風景であった。一九八九年には、写真家としてフランス国家大賞を授与されたが、その時すでに少年のマネキンたちと決別して久しかった。その年、彼が残した八三体のマネキンを撮影した「最後の肖像」が、マネキンが登場する最後の写真となる。

これらのマネキンは縁あって、京都のマネキン企業の七彩がコレクションするのだが、その時彼は、マネキンはいつまでも少年のままだが、自分は歳老いてゆく、マネキンたちは自分のもとから遠ざかって行くと述べている。まさに不変の身体を意味する言葉だ。そして家族や兄弟のように愛され続けたマネキンたちは、廃棄されることなく、人の思い、つまり光を享受し続けることとなった。しかし、再びプロヴァンスの眩い光の下で、天真爛漫な時を過ごすことはなくなった。マネキンたちがフランスから京都に来て、早一五年余の歳月が流れたが、今も、暗い土蔵の中で、瞬きすることのない瞳で闇を見つめている。

#### ④閉塞空間のマネキン ショーウィンドウ

パリの高級店のショーウィンドウに、蠟製のリアルマネキンが登場したのは一九世紀後半であった。密閉された空間では、社交界の紳士、淑女のマネキンが、華美な衣裳を身に付け、宴の時を演じた。それ

の悲しくも美しい姿に、人々は無意識のうち心を奪われているのである(写真4)。

#### ⑤開放空間のマネキン 展覧会/インスタレーション

一九八〇年代前半、マネキンを閉塞空間から開放した立役者は、冒頭に述べた通り、ファッションデザイナーの三宅一生であり、マネキンのデザインと空間演出を担当した毛利臣男である。彼らは、映像や照明がシンクロナイズする新しいインスタレーション空間の演出素材としてマネキンを位置づけた。そしてその後相次いで、おが肩、シリコンゴム、半透明プラスチック、金属製線材等、従来使用されなかつた素材で人体の造形化を試みた。

中でも一九八三年東京を皮切りに欧米を巡回した「スペクタクルポデウィークス」の「人体モデル」と、一九八八年パリの装飾美術館で開催された「ア・ウン」展の「フォルム」は、マネキンと新たな空間の出会いにおいて、展覧会によるファッションの発表形式において歴史的と言って過言でない。この影響は、他のファッションデザイナーやクリエイターにも波及し、マネキンと空間の出会いには、一九九〇年代初頭まで続いた。

その代表的な事例として、倉俣史朗による「イッセイ・ミヤケハート」展のメッシュマネキン、「ジャウ更紗」展の木製マネキン、「トキオ・クマガイ」の青銅マネキン、「コムデ・ギャルソン」の紙製マネキン、「コムデ・ギャルソン」と「コムデ・ギャルソントリコ」の半透明マネキン、「ケンゾー展」のワイヤーマネキン、「ツモリ・チサト」の線材マネキン、「イッセイ・ミヤケ ツイスト」

は市民にとっては、憧れの空間であり、光の空間であった。同時に叶わぬ夢の世界でもあった。

こうしたショーウィンドウのイメージは万国共通で、わが国でも、モダンな洋装文化が市民の間に浸透を見せた一九二〇年代においては、百貨店のショーウィンドウで繰り広げられる世界は夢のまた夢であった。この状況は、モノが不足していた戦後も引き継がれたが、モノが溢れている現代においては、ウィンドウ内部の世界と現実世界の差異が次第に薄れつつあることは確かだ。しかし、昔も今も変わらないことは、ショーウィンドウという空間が、密閉されていることにある。

ショーウィンドウは、大きな板ガラスの前面部分以外は、三面が壁面で囲われていることが一般的だ。人の出入りとモノを出し入れする扉以外は、天井が抜けていて照明機材が取り付けられている。ディスプレイ担当者はウィンドウに入り作業をする。密閉された内部空間は、外を走る車の音も、人の話し声も届かない。外の光景はまるでサイレント映画を見ているようだ。

あらかじめメイク、マニキュアを施した、突っ立ったままの裸のマネキンに服を着せる。もちろんマネキンは人のなすがまま身を任せている。着せ方が悪くてもマネキンには何の責任もない。それは着せた人間の着せ方の技術や神経の粗さの投影に過ぎない。服の中でもジーンズやタイトなパンツを着せるのは、片脚を外しての作業が伴うためかたがたである。靴も細身のブーツともなれば女性の力では過酷だ。その間マネキンは一切表情を変えない。その平然とした姿に、人形と知りつつも、たいしたもの

展の透明マネキン等が挙げられる。こうした一連のマネキンの制作を担ったのは、大野木啓人を中心とした七彩京都造形室の制作スタッフである。

開放空間とは、ショーウィンドウやステージ等の見える場ではなく、人々が存在する同レベルの空間、つまり人々が立っている同じフロアにマネキンを立たせることを意味している。その場合のマネキンのイメージは、身体造形のリアリティは重視しつつ、人間の生々しさを排除することになった。つまり、ヘアメイク付きのリアルマネキンは対象外とし、多様な素材を駆使して、身体をオート化したのである。さらに、それまで決めポーズ中心であったマネキンの身体造形を、あくまでも自然体としたこともまた、重要な変化であった。

自然体マネキンの最初の提唱者は、ファッションデザイナーのヨージ・レールであり、一九八四年に自然な立ち姿の日本人体型の婦人マネキンを、プティックのフロアにシンボリックに配置した。以来二〇余年が経過したが、現在もなおマネキンは健在である。基本を変えようとはしないこの一貫性は、変化の激しいファッション業界にあっては異色の存在と言える。

同じ一貫性という意味では、毛利臣男は現在も開放空間でマネキンを使用し続けている。前述したイッセイ・ミヤケ以外に、一九八六年に開催した自らの展覧会「毛利の服」のためにデザインした、透明プラスチック製水槽の頭部を持つマネキンと空間演出。さらには一九九七年から一〇年間、東京青山のスパイラルガーデンで開催してきた「モーリの色彩空間」では、一貫して空間演出に欠かせない要素と

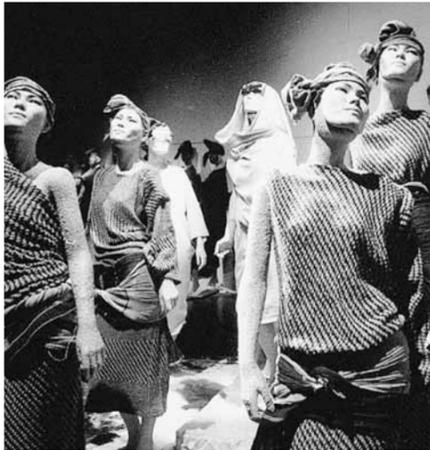


写真5 イッセイ・ミヤケライブインスタレーションのおが肩付着マネキン

してマネキンを位置付けた。中でも二〇〇一年開催の「小夜子」展では、人形的な可動機構を内蔵した山口小夜子のマネキンをデザインし、ファッション空間演出におけるマネキンの新たな可能性を強く印象付けたことは記憶に新しい(写真5)。

## 2 闇の空間のマネキン美

### ①裸体で佇む時

これまで述べてきたように、都市で見かけるマネキンは、華やかな「光の空間」に存在している。それが、どのような状態であるかとハレの場に相違ない。しかし、マネキンが古くなり、汚れ破損し、見苦しい姿となり、どう見ても服を引き立たせているとは思えない状態におかれても、それはハレの場と呼ぶに値するだろうか。この問いに対する答えは、服を着て、店頭に置かれている以上、それはハレの



写真6 ボディワークスの「人体モデル」の粘土原型制作風景

と無関係ではない(写真6)。

### ③「体内」は暗い闇

すべて人間によって創造され、人の思いのままに存在し続け、人の思いが途絶えた時、役割を終えるのがマネキンである。しかし、数あるモノの中で、人間に近い姿かたちを表していることから、「生」と「死」に対するイメージは際立っている。マネキンが、煌びやかな衣裳を身にまとい、眩いばかりの照明を浴びながら光輝いて見える時、厚さ三ミリの強化プラスチック製の「皮膚」で被われた「体内」は、人の想いが及ぶことのない暗くて空虚な闇の空間だ。その闇が「皮膚」の表面に浮き出てくる瞬間、即ち人の想いがマネキンに投影されなくなった時、それはマネキンにとって「死」の到来を意味している。

「死」を宣告されたマネキンは、化粧されたまま傷つき汚れ疲れ果て、無念の表情を浮かべ始める。そして、着脱可能な腕は外され、時には片脚を外された哀れな姿をさらけ出し、マネキンの「墓場」に積み上げられる。思いを込め完成した瞬間と、「光の空間」を彩った幸福な時が、まるで嘘のようにその

場と考えたい。

地方の町の商店街で見かける古色蒼然とした店舗の洋装店に存在しがちな古いマネキンの例を上げるまでもなく、京都の中心街にも、一九五〇年に創業したという古い洋品店がある。ショーウィンドウで使用されている四体のマネキンの顔は黒ずみ、頭部の皮膚(塗料)は剥がれ痛々しい。照明のない薄暗い場所に、ひっそりと潜んでいるかのような風情だが、真新しい服を着せてもらっていることに幸福感が漂う。しかも、店主は、店の歴史と労苦ともにしてきたマネキンたちに特別な思いと愛情を注いでおられた。「古いモノを大切にされている。素晴らしい」の一言に対する、喜びを隠し切れない表情にその証を表したのである。マネキンに与えられる最高の光はこうした人の思いに他ならない。

マネキンの闇は、裸体で佇む時である。マネキンと関わってきた人々は、裸体のままのマネキンを、赤裸々に見せることを好まなかった。例えば、マネキンの原型が制作されるアトリエ、製品が作られる生産工場、おびただしい数のマネキンが佇む倉庫等は、「闇の空間」に他ならない。マネキンの頭部や胴体がバラバラにされて、半ば無造作に放置されている光景、平然と鋸で首や胴体を切断している様子に遭遇した人は、それが人工物と知りつつも、繊細な感性の持ち主であれば、「光の空間」におけるそれがまるで嘘のように、異様な光景に映るだろう。

### ②「生」と「死」

マネキン作家が創造力の限りを尽くして完成させた粘土原型の身体は美しい。手の温もりとタッチが

末路は無残だ。そして廃棄される瞬間を待つだけの日々を過ごす。その光景に遭遇した人は、そのものが、ひとがたであるが故に衝撃を受けるだろう。

物言わぬマネキンは、人の感性や思いをそのまま写し出す鏡のような存在である。マネキンが輝いて見えるのも、哀れに見えるのも、すべて人間がもたらした結果に過ぎない。顔が汚れていようが、付け睫毛が剥がれていようが、カツラが歪んでいようが、マネキン自体は、不快感を露わにすることなく平然としている。そして、いかなる状態に置かれようと、マネキン自体は品格を問われることはない。問われるのは、そのような状態に無神経でいる人間の方なのだ。倉庫という「闇の空間」に置かれたマネキンの表情は実に多彩である。

### ④波乱万丈の「人生」

日本のマネキンの多くは貸し物であるために、商業空間とマネキン倉庫の間をトラックに乗せられて常に行き来している。意思をすべて人に委ねているマネキンは、波乱万丈の「人生」を余儀なくされるのが常だ。注文主の思いのままに、肌色、化粧、ヘアスタイルを変えながら流転の日々をおくる。いつも美しい化粧とヘアスタイルが与えられるわけではなく、時には全身黒く塗装されたり、また白塗りされたり、真っ赤にされることも珍しくはない。化粧もなすがままだ。

洗い流すことのないマネキンの肌色や化粧は、次々と新しい塗料や絵の具が積層される。売れっ子のマネキンは、幾重にも重なった過去から現在に至る肌色と、幾通りもの化粧された顔を内に秘めている

醸し出す粗野な美しさが魅力的だ。ただし、粘土原型の状態では、服を着せてみる事が不可能だ。作家は、ボロ布を纏わりつかせて着装感を確かめる。その状態がまた美しい。粘土原型の身体のみが受け入れられる衣服だ。粘土原型の「命」は儂い。石膏で型取りされるまでのわずかな時間、アトリエで見るこ

とができる束の間の女神である。マネキンは、型から量産される。そのための型取り作業は冷酷なまでに淡々と執り行なわれる。粘土原型は石膏で被われ、すっかり姿を隠してしまう。やがて石膏が硬化し離型すると、粘土が姿を現す。しかし、「命」の継承を担うのは石膏雌型であって粘土のそれではない。石膏からとり外された、まだ造形の痕跡が残る、役割を終えた粘土の塊は、無造作に粘土槽に投げ込まれ、次なる女神を生むその時までの間、狭く暗く冷たい空間で過ごすのである。

マネキンの美を目のあたりにする時、その美しさが生まれる過程で生じる粘土原型の消滅は、それがマネキンを生むための必然の結果であっても、丹精こめて創られた「ひとがた」であるが故にせつない。こうしてマネキンの「生」は、粘土原型のあつけない「死」によってもたらされる。

その後、作家の手を離れ、仕上げ工程に移され、マスター型が完成する。その段階になると、作家の手の痕跡はほぼ失われている。そして、生産型が作られ量産工程に移行する。こうして一つの型から多くの分身が生み出されるのである。倉庫に裸体のまま立ち並ぶおびただしい数のマネキンが醸し出す美しさは、生まれた瞬間から歳をとらずに生き続け、美しい姿のまま消滅してゆく、こうした存在の儚さ

る。皮膚が何かの弾みで剥がれると、過去の肌色が現われるのだ。また、強化プラスチック製のマネキンは、堅牢性に優れているとは言え、転倒の状態如何でかなりの重傷を負うことになる。大抵の傷は補修により再生されるが、マネキンにとっては不幸なできごとに変わりはない。

さらに悲劇的なことは、顔が必要ないとされた場合、首から切断され、ヘッドレスマネキンにされることだ。首のない人間が服を着て立っていること自体、絶対にありえないことだが、気味が悪いので取り下げたいとの話は聞いたことがない。

さらに、特殊な例だが、少女のマネキンを中性的な少年のマネキンに作り変えるため、胸を削りつけたことがあった。その他、脚や腕、顔半分の切断等の人体改造や各種整形手術は日常茶飯事である。こうして見ると、同じ型から作られた同じ姿かたちのマネキンでも、その「人生」は波乱万丈なのだ。

## 3 歴史的資料としてのマネキン

廃棄することを善しとするマネキンを、歴史的資料として七彩が保存することになった経緯は次の通りである。

それは、ひとがたをしたモノに恩恵をこうむりながら、不用となれば何の躊躇いもなく、捨ててしまふことへの素朴な疑問にはじまった。かつて行っていたマネキン供養祭も中断して久しく、モノに対する感謝の薄れに、何人かのクリエーターが気付いたのは一九八〇年代後半のことであった。しかし、不用を有用に転化するには、それなりの

意思の結集がなければならぬ。そのための最も有効な手段と考えたのは、古いマネキンを大切にしようとする企業姿勢を、社会に知らしめることであった。そこで、新商品発表展示会の会場に、辛うじて保管されていた一九五〇年代の楕製紙製マネキン数体を展覧することにした。来場者に見てもらおう以上、綺麗にお色直しする必要がある、技術継承の意味を込めて、以前と同じ素材と製法で修復した。メーカーも当時の経験者によって行われた。古いマネキンは新品同様に蘇り、輝きを放った。来場者の多くは異口同音に、古いものを大切に作る企業姿勢に賞賛の言葉を発した。

次の年には、本格的な「マネキンの歴史展」を同じく新商品発表展示会会場で開催する運びとなり、資料マネキンを保存する七彩の姿勢は、広く業界に知れわたり、社内での認知度も高まった。この流れは、前述した写真家ベルナル・フォコンが所蔵していたアンティークなフランス製マネキンのコレクションへと繋がり、一九九一年の「ベルナル・フォコンマネキン展」、さらには一九九三年スバイラルガーデンで開催した大規模な「マネキンの歴史展」に結実したのである。

現在七彩では、一九八〇年代までの資料マネキンを三〇〇体近く保管している。この間、これらのマネキンは、マスコミで紹介されることもとより、様々な展覧会で活用されている。しかし、最初に歴史的資料マネキン保存の必要を語り合ってから、すでに二〇年近い歳月が流れた。当時提唱したメンバーはほとんど在籍していない。それらのマネキンたちは、倉庫空間の箱に収納さ

れ、時の過ぎるのを見つめるだけの日々を過ごしている。捨てられることはないだろう。さりとして美しい衣裳を身に付け、光の空間で、多くの人々から憧れの視線を投げかけられることもない。行く末にどのような運命が待ち構えているのか、マネキンたちは何も知らない。その運命の鍵を握っているのは、他でもない人間なのだ。

#### 4 アート再生・アートマネキン

これまで、役割を終えたマネキン、つまり廃棄対象となったマネキンが近代産業遺産との認識はなかった。なぜならば、遺産という以上、不用なままでしばらく放置される状態をイメージさせるからである。しかし、マネキンの場合、まるで人間の死にも似て、死が宣告されると、なるべく早く廃棄される。しかし、廃棄されずに、保存されている資料マネキンを見ると、産業遺産との認識が鮮明になる。

考えてみれば、ファッション産業の小売の場面で活用されるマネキンは、建造物のスケール感はないが、ひとがたという特別な存在感を有する産業遺産なのである。パブル崩壊以降、コストダウンのために人間がリストラされる前にマネキンがリストラされた。リアルな顔がリストラされ、やがて頭部も腕も脚までも切断された。マネキンのリストラは、パーツの切断により進行するという残酷さだ。

近代産業遺産アート再生計画の発想は、アートの力によってその遺産の再生を試みようとするものだ。冒頭で述べた一九八〇年代初頭における三宅一



写真7 関本徹生作「百八煩惱」マネキン

生の試みは、明らかに廃棄マネキンのアートによる再生であった。

さらに二〇年後の二〇〇〇年、一〇八体の廃棄マネキンにより、「百八煩惱」を表現した関本徹生のアートマネキンの事例はあまりにも鮮烈である（写真7）。これを見ると、一九三八年にパリで開催された「シュリーアリスト展」のマネキンアートは、情緒的でファッショニックで、インパクトに欠ける印象を抱いてしまう。

この作品のシニールさは、マネキンアート史に類例を見ないものだ。マネキンを完全にアートに消化している。奇形的に増殖した身体造形と、痕跡として残る理想化された身体造形の合体、極彩色に輝く皮膚は、大らかさ、痛快さ、人間に衝撃をもたらす「アート再生」の名に値する代物だ。捨てられてしまった同じ型のマネキンの運命とのあまりの違いに格別な感慨を抱かざるを得ない。

2①④は同じテーマの、林雅之写真集に寄稿した文章の一部を加筆、修正した。  
(二〇〇六年一月二〇日発表)

## モノと感覚価値 工芸と美術へのアプローチ

陶芸と美術について、まず自身の陶芸というA奈理Bとの関わりの中で話をさせていただきませう。次に、日本の美術とは何なのか、ということや、このモノ学・感覚価値研究会との関係性の中で問題定義し、また、私の専門分野でない部分も当然ながら入っている、後ほど皆さんのご意見やコメントも聞きたいと思っています。よろしくお願いたします。

### 工芸とファインアート

今ここに作品が二点あります。深見陶治氏は現在国際的に活躍されている京都在住の陶芸家です。もう一方はブランクーシー、二〇世紀の前半に活躍した有名な彫刻家です。

一方は工芸・陶芸と言われているエリアで、もう一方は彫刻・ファインアートと呼ばれる領域です。どちらも、すばらしく緊張感のある造形作品です。しかしながら、近・現代の美術の中で、また特に欧

米の美術界では、工芸は一段低い美術とみられてきました。そうした序列が現在も存在し、クラフトとファインアートは区別され、陶芸と彫刻の差別があります。しかし、ここ最近、アメリカ・ニューヨークを中心に日本の現代陶芸が彫刻と遜色のない造形作品ではないかという評価がなされつつあります。深見さんは、このころセラミック・スクラプチャーとよばれるようになってきた。つまり、陶芸の彫刻という、いわばクラフトを超越した自立した造形という認識が生まれてきたと言えるのではないかと思います。

さて、最近、自分の肩書きに時折悩みます。英語ならアーティストですが、ここに書きましたけれども、今一応、「工芸・美術家」としています。「陶芸家」という表記を自分の中でたまにはずしています。その理由は、近年ガラスや金属などを素材として使い始めたこともあり、自分の造形表現が土だけに限定しなくなってきたということがあります。またもう一つは、ここ数年、使うことを前提と

### 近藤C弘 工芸・美術家

した日常の器などをほとんど自分が作っておりません。陶器の伝統的環境に育った私にとって、やはり陶磁器の基本は、使う「用」の部分と「美」の部分が調和して成り立っていると思っています。その部分で、私自身はほとんど使うことを考慮に入れずに作品を作っています。私の陶芸家のイメージは父であり祖父ですから、やはり器を中心に構築されたものが陶器だという感覚が染み付いています。すると、土を使い、窯で焼いた作品とはいえ、本質的に「用」の部分を見捨てた私の制作方向は陶芸家なのかと疑問を抱えてきました。だからといって、私は自分が彫刻家や現代美術家であると思っただけではありません。ただ、今まで真剣にどうすればオリジナルな仕事ができるか、どうコンセプトを表現するか、もっと単純にいえば創作する好奇心に突き動かされながらどんどん自分の求める造形を追求する結果、「用」がはずれてきた。用途性を考えないほうが展開しやすかったというが、そういう現状で、現在作品制作をしております。

二〇世紀の美術界……今現在でもそうですけれど、やはりどうしても西欧美術というのが世界のアートシーンの中で大きなウエイトを占めていて、権威というか、そこがやはり中心になっています。そのときに、どうしても陶芸が一段低く見られるという経験を、私は今まで何度もしてきました。日本の中では我々の工芸美術というのが現代美術やファインアートと遜色なく語られるケースもあるわけですが、世界のアートシーンの中では今のところそうではありません。

第一回目の研究会で、鎌田先生が「霊性」という立場での「モノ」、梅原先生が「身体性・五感性」ということでの「モノ」、河合先生が「心理・精神」についての「モノ」感覚について発表をされました。特に河合先生の、西欧の哲学・心理学・自然科学の一つの前提の中では、人間中心主義、つまりモノは単なるものであって、モノの持つパワーは否定されてしまう、これは西欧の基本的な考え方であるとおっしゃいました。で、なるほどと納得できたのは、これが二〇世紀の西欧美術の中心的な考え方に通じている。偶然を排除し、技術や、素材よりも人間の思考する概念を重視することこそが、ファインアートであるということです。

一方で、日本の工芸の立場で言えば、モノに何か宿っている。つまり私は土を普段から使っているわけで、火や土の中に何かある、土の持っているパワーや性質みたいなものと、自分の制作・表現とを常に擦り合わせながら作品が生まれてくる。そういう意味では、モノに何かパワーがあるのかなのかという立場を取るとすれば、あるという方の立場で

制作をしてきているわけです。私の陶芸作品の制作プロセスで言いますと、一つは自分の表現したいもの、これは個人作家ですから、どの作家もあるわけですが、ものを作る上で、自分のテーマやコンセプトというものは必ずあります。しかし一方で、それを表現するための素材、陶芸で言えば土がメインになつてきますが、この素材と、自分が表現したいものとの関係性の中で、テクニクが磨かれてゆく。作品は修練された技術によって出来てくるという関係性は、切っても切れないものです。時には、表現したいという思い以上に素材が暴走するというか、素材が表現を超えてしまうこともあるわけです。また、技こそが表現というケースもあるわけです。その部分で、やはり西欧的な考え方と、技よりも概念、偶発的に出来てくるものに対しては、否定せざるを得ない、みたいな部分があるのではないのでしょうか。

実はちょうど三年前に、文化庁の派遣でEdinburgh College of Artという美術大学の大学院に、一年間在籍しました。その時に決定的に感じたことがありました。私が陶芸の勉強を始めたとき、「土を知る」ということをよく言われました。この素材はどういう性質なのか。何度で焼いてやればいいのか。この土はどういう特徴を持っているのか。ということと、私たちは素材の方に歩み寄っていかうとするのです。そしてその中で自分のテクニクを磨いていくプロセスで、陶芸を勉強してきました。ところがEdinburgh College of Artに行ったときに、学生たちは、土は単なる土でしかないといった感じでした。この土が赤い土か白い土か、荒いか細

いかからいのところ、この土は何度で焼いてやればいいのか、どういう収縮をするのか、土の特質を生かしていくというような部分をあまり考えず、ただ自分の表現したいコンセプトをカタチに置き換えてゆく。そうした制作態度であったように感じ、勉強していくアプローチが全然違つのだという実体験をしました。

それから、その大学でよく教授に言われたのは、intentionalかどうかということ。intentionalというのは、「故意に」とか、自分が「意図」しているかどうかということ。すくなく聞くんでは、でも陶芸の世界というのは、もちろん作家ですから自分の表現したい方向性はあるけれども、乾燥であったり焼きであったりということ、どうしても意図できない部分、偶然性が関与してくる。それはある意味でノイズですね。ノイズとか味とかつていうものが入ってしまうわけです。それをどう引き寄せるか、どうまとめるか、生かすが、陶芸の面白みというように思っているところでもあります。むしろ、向こうはそのところをintentional、故意かどうかということをはっきり言ってくれ、みたい話になつたことがあります。僕はintentionalかどうかをはっきりと答えることができませんでした。そうした陶芸に対するモノの感覚価値の違いがあったように思います。

日本の陶芸の発達は土にあると思っています。皆さんもご存じのように、岡山県に備前焼という陶器があります。この備前焼は硫化鉄という鉄分が非常に多くふくまれている土なので、高い温度で焼くと火膨れができてしまいます。そこで一週間とか十日



古備前

間とかかけて、低い温度で長く焼いて土をしつかり焼き締めます。これは土の特性がそうだから、そう焼かざるを得なかった。しかしその結果、長く焼くことで、灰がかぶったり、緋色が出たりと豊かな土の表情が生まれ、世界にない焼き締め陶器ができた。

日本の工芸の歴史や伝統には、素材から生まれてくる表現が、備前焼だけではなくて美にたくさんあります。そういうモノの持つ力と、私たち現代作家の、現代の自律した表現というのでしょうか、芸術表現との擦り合わせが常にあり、それが葛藤であったり、いつも現代の美術の状況で渦巻いている一つの問題点でもあります。

## 日本の現代陶芸

日本の陶芸は皆さんもよくご存じのように、縄文時代から約一万年の歴史を持っています。また、その間、中国や朝鮮の大陸の焼物の技術と国焼き（備

前などの日本の古窯地）とが融合しながら発達しました。そして、その後の近・現代の個人作家（陶芸家）の台頭で世界でも類例のない独自の陶芸世界を作り上げました。陶芸専門のギャラリーの数やコレクターの多いことなど特異です。今、日本の陶芸人口というものが、アマチュアとプロを入れて約百万人いると言われてます。そのうちの二割をプロの陶芸家として考えると、なんと十万人ぐらいの陶芸作家がいることになりました。こんな国は世界中どこにもありません。そして、器からオブジェまで多種多様な作品が展開されています。

日本の現代陶芸は伝統と革新の中で出来上がってきました。日本で最初に、オブジェとしての陶器、概念的な焼物を作ったのは八木一夫です。以後、日本の陶芸界は制約から解放され、造形の広がりを持つたと思います。こうして、伝統を踏まえて新たな独自の表現を展開している多くの陶芸家・アーティストがいますが、その中で、京都を中心として制作している作家の一部をご紹介します。

深見陶治氏ははじめにプランクシーの作品と対比させた作家です。青磁の技法を、現代的・シャープな造形に発展させ、新たな地平を開きました。青磁、青白磁は中国の宋の時代に生まれた焼物です。深見さんの作品は背の高いものは二メートル以上です。陶器と呼ぶのか、彫刻と言つのか、世界の評論も意見が分かれています。今後、世界のアートシーンの中でどう位置づけられていくか興味深いところ

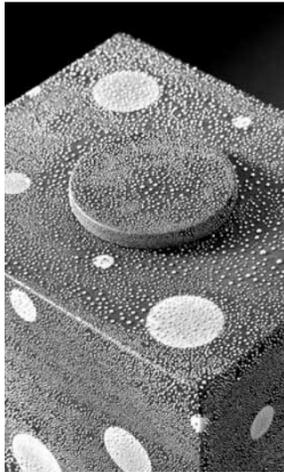
です。次は京都造形芸術大学教授の清水征博（現在は八代清水六兵衛）氏の作品。京焼の伝統の名家ですが、

いくつかのパーツを構成し建築的かつ土を焼くことで起こるたわみを利用して動きのある造形作品を展開しています。また、丹波の市野雅彦氏。古丹波として日本の六古窯の、備前と同じ、非常に古い焼物の産地です。その丹波焼から新たな造形・器型オブジェ的な作品を制作しています。もう昔の丹波焼じゃない状況が進んでいます。現代作家の作品になつてくると伝統のある丹波が変化してくるのは必然だと思います。

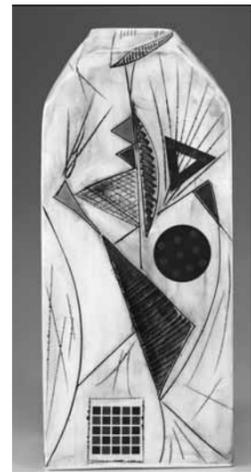
では、私の仕事をご紹介します。私の陶芸のベースになっているのが、磁器・染付の技法です。祖父、父も染付の仕事を中心に作品を作ってきました。染付は中国の元の時代に生まれた技法です。中国では「青花」と呼ばれています。宋の時代にはすでに磁器で白磁や青磁が完成していました。そこに、ペルシャからコバルトの顔料が伝わり、白磁の上にコバルトで絵付けされた染付が生まれ、以後、元・明・清と中国陶磁器は青花磁器が中心となります。その技法は、江戸時代に日本に伝わり、日本で染付が焼かれるようになります。明治以後、それまで分業制で作られていた陶磁器を、轆轤から絵付けや焼成まで、一人の一貫作業で行う個人作家（陶芸家）が登場するようになります。

私の祖父（悠三）もそういった時代の流れの中で陶磁器の世界に入り、独自の雄大な染付を完成させました。父（潤）も、その伝統を受け継ぎながら作品を制作しています。

私が陶芸を始めたのは二十五歳からです。当初、近藤家の染付の技法から学んだこともあって、同じ



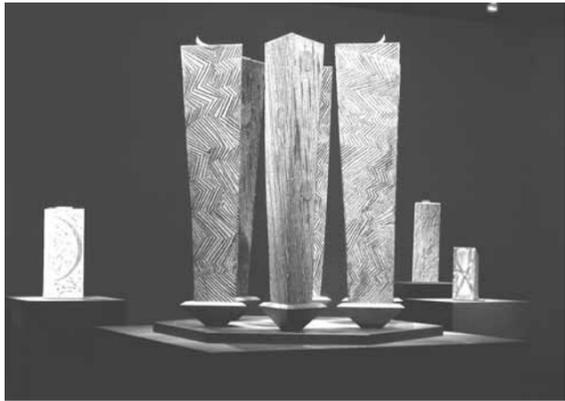
銀河01



時空壺 (1994年)



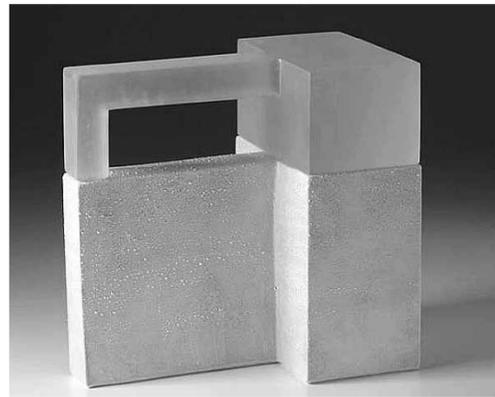
染付方壺と泥ing (1992年)



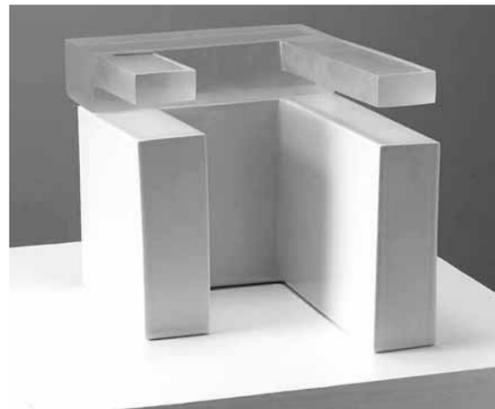
アクエアラス (2002年)



ミスト'06



ミスト'04



零度 (2004年)



写真 近藤悠三作品



写真 元・青花

スタイルの壺や皿、茶碗などの器類を轆轤で作り、そこに野草や花・木などをモチーフに絵付けをしていました。ですからはじめはアート方向に向けた考え方や制作志向ではありませんでした。一九九〇年にブラジルで伝統的スタイルの作品で展覧会を行う機会があり、そのとき、サンパウロのさまざまなアーティストと出会い触発され、作家である以上はもっと自己の個性あるオリジナルな作品を目指すならばならないという自我が生まれました。帰国後、自分のテーマやコンセプトと作品のカタチを思考し、今までの轆轤中心のフォルムから、抽象的な絵付けを方形のフォルムに描くようになりす。と同時に、キャンバスやパネルに土で描くドローイングならぬ、「泥ing」と名づけた、もちろん焼成しない平面作品も制作し始めました。

その後、相反するものを統合するというテーマで制作した「時空壺」シリーズや「次元陶管」を発表し、また、土を媒介に火(窯)の中から水を表出させるというコンセプトで、「銀滴彩」という技法(特許取得)を完成させ、銀河シリーズなどの造形的な作品へと展開してきました。

また、同時に火土水の根源を体的に感得する行為として一九九六年からアース・ワークとしての野焼きをおこなっています。これは後ほど説明します。

その後、二〇〇二年にエジンバラのアート・カレッジの大学院に在籍し、土以外の素材で造形を試行する機会が得られました。そこでガラスと出会い、キャスト・ガラスの技法を習得して、以後、磁器とガラスを組み合わせた作品を発表してきました。今年、「森羅万象」というタイトルで、山陽地方

を巡回する展覧会を開催しましたが、私は、火・土・水を作品の中に統合していくというのがコンセプトであり理想です。

**モノ感覚価値としての日本美術**

アメリカ・ボストン美術館で「新世紀の日本の陶芸」と題した展覧会(二〇〇五年一月〜二〇〇六年七月)が行われ、人気を博したため、ニューヨークのジャパン・ソサエティーにも巡回(二〇〇六年九月〜二〇〇七年一月)することになりました。これまで、日本の陶芸の海外での認識は民芸の浜田庄司までの紹介が大半だったようです。特にここ数年、造形表現の強い日本の陶芸が海外で多く紹介されるようになって、冒頭にもお話ししたように、クラフトを超えてアートとしての認知がなされつつあります。

私は、日本のものづくりの良さは、素材に対する感性の深さだと思っています。陶芸がその歴史や伝統の技と現代性を融合させながら新たな表現を獲得するためには、概念や思想は当然必要であったが、同時に、土や火にたいするモノの感覚価値の感性が造形に反映していることが重要な要素であったと思っています。

陶芸に限らず、日本の美術はこうした感覚価値を持ちあわせているのではないのでしょうか。

そこで、問題提起として、ここで皆さんとこのモノ学の研究会を通して議論したいと思っています。世界の中の日本の美術とは一体何なのか。

か。私がこの研究会に参加した理由は、日本人の持つモノに対する感覚価値を明らかにすることによって日本の美術の価値を見極められるのではないかと考えたからです。つまり、先ほど言った現代の西欧美術の中での序列、絵画・彫刻、工芸という、暗黙の序列が存在する中、日本の美術はどこにあるのか。もともと日本には、工芸とか美術というジャンル分けは、江戸時代までなかったと言われています。ですから美術という言葉自体が明治の造語であり、そこで明治政府の西欧化政策の移植の中で、絵画・彫刻・工芸というように分類されてきた歴史があります。そうした中でできた近代の西欧的芸術観と、日本的な工芸的芸術観みたいなものが混ざりながら日本の美術界は成立してきたという背景があります。そこで、日本の美術とは何かを探る手立てとして、いくつかの事象と作家をあげてみたいと思います。まず、日本の近代的西欧化・近代的芸術に対して、柳宗悦の民芸運動があります。健康の美、匿名性、無名性、生活の中に生まれる美、西欧の考え方は異なる芸術観を提唱した思想があります。その中で特に棟方志功の作品ですが、棟方は柳の民芸思想をもっともよく表象することのできる作家の一人です。彼は版画のことを「板画」と呼んでいます。「板」というものは、板が生まれた性質を大事に扱わなければならない。木の魂というものを、直に見出さなければならない。他の人たちと版画とは別な性質から生まれていかなければならない。板の声を聞く」というようなことを棟方は述べています。これは陶芸にも近い部分であり、土の声を聞く、そして自分の方へどう引き寄せるか。棟方の制作ビデオ

## 火・土・水アークワーク

では、最後に野焼きについてご紹介します。野焼きとは、縄文土器を焼くようにダイレクトな火で土を焼く行為のことです。

私は、一九九六年、伊豆大島・三原山噴火復興十年の記念事業として、三原山の噴火口で野焼きイベントに参加しました。そのとき、「火山のコスモロジー」というテーマでシンポジウムをコーディネートしていたのが鎌田先生でした（パネラーは、原田憲一先生、竹村真一先生）。

それ以後、一九九七年から奈良・天河神社で、鎌田先生の天河多々神楽講として二月の節分祭に行われる護摩の神事の中で野焼きを十年間行ってきました。私はその護摩野焼きの先達を務め、か



天河護摩野焼き

を見たことがあります。何かが乗りつづつたように響を振るっていたのが印象的で、「自分が造るのではなく、創られる」という他力の思想を持っていた作家です。

次に一九六〇年代に、「もの派」といわれる美術の流れがあります。これもまた日本の近代主義に対して日本の美術は何かという問いから出てきた大阪の具体美術や、反芸術運動、それから「もの派」の美術、特に「もの派とモノ学」についての研究はモノ学にとっても、日本美術の評論にも深くリンクしてくるテーマのように思います。

もの派の代表的作家李禹煥は韓国人で、長く日本にも住んでいます。李禹煥のものの考え方、思想の一端を紹介いたします。「余白とは、空白のことではなく、行為と物と空間が鮮やかに響き渡る、開かれた力の場だ。それは作ることで作らざることをせめぎ合いだ。この「作ること」と「作らざる」というところが、非常に重要な、東洋的な造形の思考ではないかと思えます。李禹煥の作品は空白の部分が非常に重要な意味を持っています。

イサム・ノグチの石の作品にも、石の切り取った部分、造形したフォルムと、逆に全く手を加えない自然なままに残された肌、つまりここでも作らざることで作ることをせめぎあいの中で彫刻が造られています。ノグチは、フランク・シーなど西欧彫刻の世界に影響を受けた芸術家です。もちろん彼がもの派的思想を持っていたかどうかは私にはわかりません。しかし、日本美術の中でのもの派的芸術志向はある意味で西欧美術と対をなすものではないでしょうか。

つ「行者シリーズ」の作品を土と鉄とで制作し、現地に設置・奉納してきました。またその間、ハワイ・ Maui島のハレヤカラ山、山形・羽黒造の森、鎌倉・安国論寺や伊勢・猿田彦神社でも野焼きを行い、音楽や舞踏、儀式や一般の人々向けの陶器のワークショップなどとコラボレーションしながらパフォーマンスとして、またアース・ワークとして取り組んできました。そしてそこに参加した人々ともに、その場の持つ力や風や空気や火と共鳴しながら、祈りの気持ちやその瞬間に立ち現れる現象を体感しながら、今ここに生きている実感と過去とそして未来へとつながりあう祭りの祭りと実践してきました。この、野焼きの行方もさらに、生と死をテーマに「解器ワーク」(いずれ訪れる死に対して自らを解いていくワークとしての土器制作)に発展させられないかと思案中です。

以前、具体美術の展覧会と作品制作風景の写真を見たことがあります。例えば紙破りと称された作品は、作家が大きく張られた紙を走りながら破ることそのものが作品でした。あるいは、ただ土を掘るとか、網に捕まって足で絵を描くなど、非常に身体的な要素の強いものが多くありました。私はそのとき、直感的に「これは祭りだ」と思ったことがあります。また、もの派の作品で、ものそのものを提示する、あるいはあるがままを少し配置し、場との関係性や人との出会う関係をコンセプトにしている作品を見るとき、私は神社が、石や木などを御神体として奉っていること、非常に近いのではないかと思ったことがあります。日本の前衛美術運動には、日本の古層にある祭りや祈りがその裏側に隠れているのではないかと。もちろんあくまでも私の主観、直感であります。しかし、日本の祭りはパフォーマンス・アートにも見えてくる。また、鳥居やしめ縄や護符なども装飾美であり、見方によっては造形アートと思えてきます。

日本で最初に縄文土器の美に目を開いたのは岡本太郎です。私は、実のところ岡本太郎の作品はまだよく理解できないのですが、彼の思想を文章から知って非常に共鳴をしています。彼は「芸術は、呪術だ」と言っています。日本の近代・現代日本の美術とは何か？ 私は、モノ学・感覚価値研究の中で、評論の立場、歴史の立場、また作家の立場で、少しでも読み解ければと思っています。

モノの持つそれぞれの価値を感得するためには、五感を越えたさまざまな感覚感性や感情が必要だと思えます。私にとって新たな創造に向かうイメージや制作、また野焼きのような行為は、モノを深く洞察したり直感したりするためのいわば修行のようなものかもしれません。

二十一世紀に入った今、旧来の枠組みや新たな価値観の再編が必要ではないでしょうか。このモノ学・感覚価値研究によって今後展開される、新たな価値論の構築は非常に重要であり、それを踏まえた芸術論・文化論が発表され、一石を投じることを期待し、かつ私自身ももっと根源的なものに迫っていくきっかけを与えてくれる研究会になることを願って発表を終わらせていただきます。

# 知覚体験の拡大と感覚価値学

渡邊淳司  
科学技術振興機構さきがけ/  
NTTコミュニケーション科学基礎研究所

二一世紀文明の創造には新しい人間認識と身体論と感覚論が必要であり、感覚基盤の深化と再編集なしに創造力の賦活と拡充はないでしょう。それゆえ、「モノ」の再布置化と人間の感覚能力の可能性と再編成を探ることは極めて重要な二一世紀的課題となるはず。『モノ学・感覚価値研究会』ウェブサイ

## 1 はじめに

これまで筆者は、人間が世界をどのように知覚し、行動しているか、その原理を調べる研究、そして、それを利用した新たなインタフェース技術の開発・芸術表現への応用を行ってきた。そして、自分の研究を通して、社会に対して、利便性や効率性を向上させるような物理的価値だけでなく、エンタテインメントや芸術などの精神的価値をも提供できたらと考えている。特に「感覚基盤の深化と再編集」といえるような、他者の心情や自然の豊かさに対する

鋭敏さを拡大すること、そして、それを他者と交換し、共有していくことに興味を持って取り組んでいる。本稿では、自分の研究をいくつか紹介しながら、自分の研究領域である認知科学から感覚価値学へのアプローチを考えていきたい。

本稿のタイトルでは「知覚体験の拡大」という耳慣れない語を使用しているが、この語は英単語「Perceptiveness (パーセプティブネス)」から着想を得て使用した。

Perceptiveness【名】知覚力、洞察力、直感的な鋭敏さ。その場の状況や他人の気持ちに対する「洞察力」をいう。この点で sensibility (センシビリティ) の類義語といえるが、センシビリティが直感に焦点を合わせるのに対し、パーセプティブネスは視覚や触覚など身体的な知覚力を指すことが多い(英辞郎オン・ザ・ウェブより)。

このパーセプティブネスという語は、目の前の現象だけでなく、その向こうにある「何か」まで感じる知覚的洞察力を指している。そして、私たちがよ

り豊かに生きていくためには、日常生活の奥の「何か」まで深く体感し、日常の知覚体験を拡大していく必要がある。以降、このパーセプティブネスを深化させるような、感覚・知覚システムの理解、知覚体験のデザインについて、認知科学的視点から述べていく。

## 2 感覚・知覚システムの理解

私たち人間は、計測機械のように環境を観測しているのではなく、興味の対象に対して眼球を動かして、耳を澄まし、手を伸ばすことで、視聴触覚から能動的に情報を収集、取捨選択し、頭の中にひとつの世界像を構築している。普段、自分たちがありのままの世界として感じているものは、環境を写し取ったものというより、自身の感覚・知覚システムの情報処理によって作り上げられたものである。また一方で、このことは世界像が構築される過程で、実は多くの情報が捨てられているということも意味してい

る。例えば、鏡の前に立って自分の眼を見たとき、眼が動いている最中の視覚像は見る事ができず、眼球運動中の情報が切り捨てられることで、安定した視覚世界像が知覚されている。そして、このような現象は、聴覚や触覚でも同じように起きている。日常生活において私たちは、自分の脳が環境の情報の何を切り取り、何を切り捨て、どのように世界像を構築しているのか、その原理や過程に気付くことはほとんどない。しかし、それらについて知ることとは、人間の感覚・知覚システムを理解し、環境との関係をしなやかに作り変えていくうえで、の基盤となるはずである。

筆者は、視聴触覚の能動的探索運動を利用したインタフェース・芸術表現の研究を行ってきたが、それらを発表・展示することを通じて、聴衆・体験者に対して、自身の感覚・知覚に対する気付きを与えることができるかと考えている。以降、視覚、聴覚、触覚の三つの主要な感覚に関する自分の試みを紹介する。

## 3 視覚における知覚体験の拡大

人間の網膜は中心部のみ感度が高く、周辺視野の物体を見るためには、そこに向けて眼球運動を行う必要がある。普段、人間は、一秒に数回、興味の対象に向けて眼球運動を行っているが、その眼球運動に際して、網膜像が大きく変化しているにもかかわらず、そのことに気付くことはほとんどない。私たちは、何こともなかったように、安定した視覚世界像を知覚している。本章では、普段知覚されること

のない、眼球運動中、特にサッカードと呼ばれる高速眼球運動中の知覚を利用した、二次元視覚情報提示手法について述べる。

一般に、二次元の視覚情報を提示するためには二次元の光源が必要となる。しかし、一列の光源がなんらかの運動を行う、もしくは一列の光源が静止していても、眼球運動と結びつくことによって、一次元光源で二次元情報を提示することが可能となる。例えば、図1のように、一次元光源があるパターンで点滅しながら高速移動すると、各瞬間に光っている一次元パターンが、あたかも同時に提示されたように知覚され、二次元パターンとして認識される。このような視覚情報提示手法は既に実用化、販売されている。一方で、上記の手法とは逆に、一列の光点列を固定し、サッカードと呼ばれる高速眼球運動中に、光点列の点滅パターンを高速で時間変化させると、点滅パターンが眼球運動により空間パターンに展開され、二次元イメージが知覚される。そこで筆者らは、サッカードという眼球運動を情報提示のリソースとして利用することの可能性に着目し、情報提示手法としての有効性を探ってきた。

サッカードを利用した情報提示手法の大きなメリットは、少ない空間的リソース(投影面なし)、少ないエネルギー(光源の少なさ)で情報提示が可能であるという点である。例えば、空中はもろろんのこと、窓ガラスなど現実空間に重ねて情報提示を行うことが可能である。また、本手法は、眼球運動を起した人のみ視覚情報を知覚可能であり、すべての人に同じ情報を伝達することは不可能であるが、その情報提示の選択性から、提示する場所、情報の性

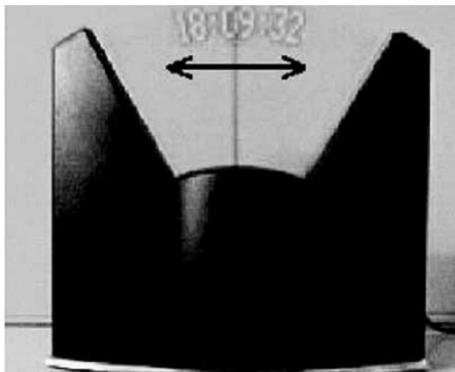


図1 光源運動を利用した視覚情報提示手法 (ISM Inc. Fantazein)



図2 眼球運動を利用した視覚情報提示手法

質を選べば、これまでにない情報提示のあり方を表現するものである。そして、このような情報提示の個人性は新しい芸術表現の可能性を開くものである。<sup>11)</sup>

この提示手法の大きな特徴として、眼を動かした観察者は、二次元情報を見ることができ、眼を動かしていない観察者は一次元光源の点滅しか知覚されない、ということが挙げられる。つまり、本提示手法は、眼球運動という自らの働きかけによって、普段は知覚されない眼球運動中の視覚情報を目の前に顕在化させるものである。これは、自らが環境に働きかけることで、自分が無意識に捨てている情報を、もう一度、拾い上げる行為とも言える。

#### 4 聴覚における知覚体験の拡大

次に、本章では聴覚における試みについて述べる。聴覚は視覚と異なり、**図3**のように、全方向三六〇度からの音を聞くことができる。本研究では、その均一性をあえて崩すようなインタフェースを実現し、私たちが聴覚世界像を構築する上で、何を前提にしているのか、それを問いかけるような試みを行った。具体的には、**図4**にあるように、聴覚情報の得られる範囲を視覚と同じように制限することで、自分の向いている方向の音だけがよく聞こえ、その方向の人とだけ会話ができるインタフェースを実現した。<sup>12)</sup>

インタフェースはヘッドフォン・マイク・赤外線送信部・赤外線受信部によって構成される。本インタフェースにおける聴覚情報の伝達は、指向性・直進性の強い赤外線通信を利用して行った。インタフ

エースの赤外線受信部に音源からの信号が受信されると、その信号は音に変換され、ヘッドフォンを通じて装着者に提示される。ただし、本インタフェースの大きな特徴として、赤外線受信部は方向選択性を持っており、インタフェースの装着者は、自分の向いている方向の聴覚情報のみを聞くことができる。例えば、応用として、美術館などで、自分の興味対象の方向を向いたときだけ、その説明が聞こえてくるという、頭部方向指向性の展示支援が考えられる。音源は赤外線信号を発する装置が設置できれば形状を選ばず、絵画などにも赤外線発信装置を設置することが可能である。

本インタフェースのもう一つの特徴として、装着者の発話情報はマイクを通して取得され、赤外線信号として発信される。そのため、本インタフェースは自分の方向を向いている人だけ会話が可能になる。さらに、見られる対象に信号送受信機を付加することで、一人の装着者の発話情報が向いている対象に受信され、それがさらに対象から他の装着者に送信され、あたかも見ている対象に信号がリレーされるように、同じ対象を見ている別の装着者に伝達される。つまり、本インタフェースの装着同士は、同じ対象の方向を向き、同じものに興味を向けているときのみ会話が可能となる。また、会話は空気の振動によって媒介される声ではなく、赤外線信号によってなされるので、物理的には声の届かない人同士でも、同じ対象を見れば会話を行うことが可能である。

本インタフェースは、空気という音情報の媒質は均一に広がっているにもかかわらず、人間が対象に

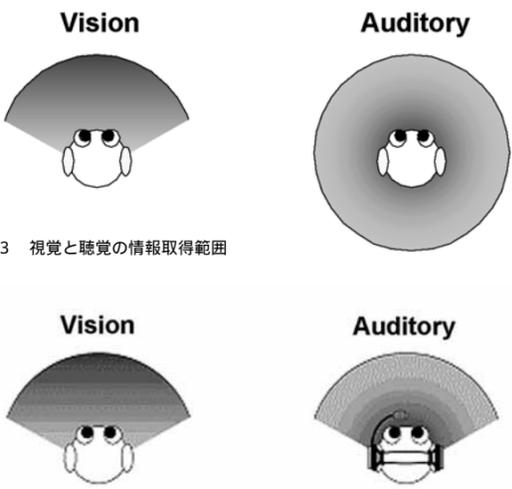


図3 視覚と聴覚の情報取得範囲

図4 本インタフェースの情報取得範囲

構成するにあたって、なぞり動作は重要な役割を果たしている。そして、日常生活において意識することはほとんどないが、なぞり動作時には、環境の物体は動かす静止して存在しているということを前提としている。では、この前提が崩れたときに、私たちの触覚はどのように変化するのであろうか。

人間がなぞり動作を行っているときに、触っている対象が指と同じ方向に移動すると、**図5a**のように、指がもつ一方のエッジに到達するまでの指の移動距離は増加し、知覚される物体幅は実際よりも広くなる。反対に、**図5b**のように、対象が指と逆方向に移動すると、エッジに到達するまでの指の移動距離は減少し、接触対象の物体幅は狭く知覚される。そこで、指の動きに合わせて位置を制御可能なリアステージを用い、なぞり動作中に接触対象の相対速度を変化させることで、任意の物体幅を提示することが可能な触覚情報提示装置を実現した。<sup>13)</sup><sup>14)</sup>

この原理において重要な点は、指の運動中に、指

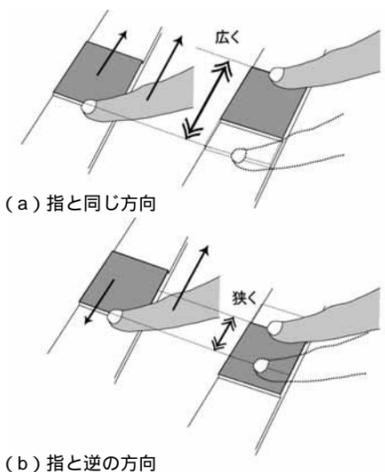


図5 なぞり動作時の錯触を利用した幅提示手法

腹では対象が動いているという情報が得られているにもかかわらず、幅知覚の錯触が生じることである。もし、指腹の情報が利用されていれば、指腹から知覚される移動距離分だけ、幅の補充が行われるはずである。つまり、なぞり動作時には、指腹の情報は無視され、あたかも環境は静止していると仮定して、触覚世界像は構築されている。私たち人間は、視覚・聴覚だけでなく、触覚においても、安定し、均一な環境を仮定し、そのうえに世界像を構築している。そして、この触覚情報提示手法は、指先という小さなセンサによって、どのように触覚世界像が構築されているか、その原理を理解する上での端緒となるものである。

### 6 感覚価値学への認知科学的アプローチ

ここまで、視覚・聴覚・触覚について、私たちは何を前提に、どのように世界像を構築しているのか、その原理の一部を体験として理解できるような情報提示手法・インタフェースについて述べた。

筆者が行っている認知科学の研究は、人間という生物が自己を取り巻く環境をどのように知覚しているのかを調べるものである。そして、それは外部の物理環境と自身の知覚世界像を相対化することでもある。人間は環境の中に存在しているが、その中で環境を「観察」しているのではなく、環境を「解釈」している。解釈によって生じた知覚世界像は環境の物理世界とは異なるものであるし、むしろ、物理環境は知覚世界像を生じさせるきっかけでしかない<sup>15)</sup><sup>16)</sup><sup>17)</sup><sup>18)</sup>

対して耳を澄まし、耳を傾けることで、偏りを持つて聴覚世界像が構築されていることを示すものである。そして、このことは、一見受動的なイメージがある聴覚という感覚も、不均一で、能動的要素の強い感覚であることを示唆する。

#### 5 触覚における知覚体験の拡大

次に本章では、触覚に関する試みについて述べる。私たちは、日常生活において、手を静止させて物体に触ることは少なく、物体表面に沿って指を動かして、なぞり動作を行うことで、物体形状やテクスチャを知覚している。このように、私たちが触覚世界像を

(夢のように物理環境からの刺激がなくても知覚世界像は生じる)。このように、人間は自己を取り巻く環境、社会を自分なりのフレームワークで解釈し、そのなかで関係性のあり方を発見している。認知科学によって明らかになるのは、人間には何が感じられて、何が感じられないのか、そのフレームワークの最もハードウェアに近い制約である。錯覚と呼ばれる知覚現象は、物理環境と知覚世界像の違いを表した端的な例である。例えば、と の中心部分の の長さは、物理的には同じでも、知覚的には異なっている。このように、認知科学は、物理環境と知覚世界像の相異を体験として示すことができる。

感覚価値学、つまりは自らの感覚を深化させることで、自身の生を活性化させ、豊かなものにする方法を認知科学的視点から構築するには、まず、自分が環境を「解釈」しているという、自身のフレームワークの存在を意識し、その性質を知ること。そして、状況に合わせて、そのフレームワークを自分に新しく発明し、組み替えていくことが重要である。

筆者は、そのための実践手法は、大きく分けて二つあると考えている。一つめは、美術館や舞台芸術等、非日常的な体験の中で、「世界は実はこういうふうにも感じられるのか」と気付きを与えるようなアプローチである。本稿前述の三つの研究はこのアプローチに近い。もう一つは、日常生活の中で、環境や他者との新たな関係性を自然に生み出せるような仕組み・道具を提案するデザイン的なアプローチである。今後は、個人的な気付きを促すだけでなく、それらを交換できるようにデザイン的仕組み作りを

考えている。

筆者が考えるところの感覚価値学においては、非常に潜む、人の心を揺さぶる何かを敏感に感じる。ところがその実践の基盤となる。より豊かで深い生きるためには、一見何気ない日常の所作のなかでよく感じ、行動し、人との交感・つながりを体感することが重要である。そして、それを実現するために、人間の感覚・知覚に対する本質的な理解が必須である。

一般的に、研究者の仕事は、研究成果として形あるものを生み出し、物理的に社会貢献をするだけでなく、自分なりの人間や社会に対する視点を周囲に伝え、生きるうえで精神的な肥やしを提供することである。研究、特に工学や科学の研究は論理によって組み立てられているが、研究者のメッセージは合理的なものだけでなく、その人間性、価値観と深く結びついている。個々の研究は合理的なものとして完結しているかもしれないが、それら合理的要素をうまく連ね、物語ることによって、工学や科学の立場からでも、感情や生命観等、論理によつては説明できない、非合理的部分を含んだメッセージを伝えることができるのではないだろうか。<sup>22</sup>

研究を社会との関係の中で、物語り、連ねることは、その分野を深め、統一的な基本原理を追求するような研究の王道ではないかもしれない。しかし、物語り、連ねる研究は、分野の広がり、社会との繋がり、可能性を広げるものであり、王道の研究に対してオルタナティブの提案となる。適切なやり方でオルタナティブを示すことができれば、閉じた価値観のフレームを超えた新たな可能性を拓き、これまでとは異なるやり方で、人々の精神的な生活、社会の

クオリティ・オブ・ライフへ貢献ができるものと考えている。

#### 参考文献

- 1 <http://homepage2.nifty.com/mono-gaku/> (二〇〇七年一月三十一日)
- 2 <http://www.alco.jp/> (二〇〇七年一月三十一日)
- 3 渡邊淳司、前田太郎、館本、"サッケードを利用した新しい情報提示手法の提案、日本バーチャルリアリティ学会論文誌 二〇〇一年、六号、七九、八七頁。
- 4 <http://www.fantazen.com/> (二〇〇七年一月三十一日)。
- 5 W.A. Hershberger, "Saccadic eye movements and the perception of visual direction", Perception & Psychophys. 41, 35-44, 1987.
- 6 J. Watanabe, A. Noritake, T. Maeda, S. Tachi, S. Nishida, "Perisaccadic perception of continuous flickers", Vision Research, 45, 4, 413-430, 2005.
- 7 J. Watanabe, H. Ando, T. Maeda, S. Tachi, "Gaze-contingent visual presentation based on remote saccade detection", Presence, (16, 2, 2007).
- 8 安藤英由樹、渡邊淳司、前田太郎、"ウェアラブル・サッケード検出を利用した選択的視覚情報提示の研究、日本バーチャルリアリティ学会論文誌 二〇〇五年、一〇号、五〇五、五一一頁。
- 9 <http://www.exploratorium.edu/index.html> (二〇〇七年一月三十一日) Light stick by BillBell
- 10 渡邊淳司、M. A. Verdasdonk、田畑哲稔、安藤英由樹、前田太郎、館本、"Multimedia Performanceにおけるインタラクティブ性で美、日本バーチャルリアリティ学会論文誌 二〇〇五年、一〇号、三九、九頁。
- 11 J. Watanabe, T. Tavata, M.A. Verdasdonk, H. Ando, T. Maeda, S. Tachi, "Illusory interactive performance by self eye movement", Siggraph 2004, Sketch, Conference Abstracts and Applications.
- 12 J. Watanabe, H. Nii, Y. Hashimoto, M. Inami, "Visual Resonator: Interface for interactive cocktail party phenomenon", CHI2006 Extended Abstract.
- 13 安藤英由樹、仲谷正史、渡邊淳司、前田太郎、館本

「なぞり動作を利用した触形状提示手法の検討、日本バーチャルリアリティ学会論文誌、二〇〇六年、二一号、九一、九四頁。

- 14 H. Ando, T. Amemiya, T. Maeda, M. Nakatani, J. Watanabe, "Embossed Touch Display: Illusory Elongation and Shrinking of Tactile Objects", Siggraph 2006 Emerging technologies, 2006.
- 15 J. ユクスキエル、G・クリサート著、日高敏隆、羽田節子訳、『生物から見た世界』新思索社、一九七三年。
- 16 H・R・マトウラーナ、F・J・ヴァレラ著、河本英夫訳、『オートポイエーシス 生命システムとはなにか』国文社、一九九一年。
- 17 河本英夫、『オートポイエーシス』青土社、一九九五年。
- 18 西垣通、『基礎情報学 生命から社会へ』N T T出版、二〇〇一年。
- 19 J・J・ギンソン、『生態学的視覚論 ヒトの知覚世界を探る』サイエンス社、一九八五年。
- 20 佐々木正人、『アフォーダンス 新しい認知の理論』岩波書店、一九九五年。
- 21 三嶋博之、『エゴロジカル・マインド 知性と環境をつなぐ心理学』日本放送出版協会、二〇〇〇年。
- 22 後藤繁雄、『僕たちは編集しながら生きている』中央公論新社、二〇〇四年。

筆者Ea <http://www.junjior.org/>

# 生きているモノの宗教学 アニミズムを開く愛

## 1 生きているモノの力

人が亡くなったとき、例えば形見を棺の中に入れますね。その時に皆、名残を惜しみます。これは「生きているモノ」と言えるのではないか。人が発した言葉、人が手作りで作ったものに対しても、そんな感じをもつことがある。

先ほどのお墓の話でいうと、昭和の頃は、やや画一化してくる頃なのかとも思われます。そうすると、その人のモノと言っても、「生き方」が薄れてくるような感じがする。そうしたことが、気になるところです。

我々は、身のまわりに生きているモノ、心あるモノがあつてこそ生きているわけですが、例えば「愛車」、またパソコンは「愛機」などと言ったりしますが、使っていると自分に近づいてきて、クセが出てきたりする。あるいは家具なども、住んでいる人のいろいろな性質が染み付いてきたりしますね。そ

うしたことをどこまで広げていけるんだろうとか。そういうことを、もつ少し考えていきたいわけです。これは宗教の基になるもの的一部分ではないか。

いま挙げたのは「生きているモノ」なのですが、その中でさらに「尊ばれる命をもつモノ」、「生きているモノ」の中でも重いモノがあるのではないのか。エリアーデという人が「俗なるものが聖に変わる」ことを「エトロフナー」と言っています。例えば、神田明神には「眼鏡供養」という碑があつたように思います。あるいは「包丁の供養」であるとか、そうしたものがあるあたりの神社にはある。こうした「モノを供養する」ということは日本にはありますけれども、西洋にはあまりないように思います。例えば、お墓や位牌でも、それはモノなんだけれども、「聖なるもの」になつている。また、お墓や位牌でなくても、針や眼鏡でもそうしてしまつ、というのが日本人の感覚なのではないかと思えます。それを広げていくと、祭壇・聖地・故郷ともなる。「母校」というのも、故郷の一部がもしれませぬ。

## 島園進

東京大学大学院人文社会系研究科教授

また、レジュメに「大切な時。乗り越えるべき恐れの時。待望する喜びの時」とありますが、空間がそのように色分けされて、自分と繋がっている命の世界、聖なる世界に近づいていくとすると、時間についても同じことが言えるかもしれない。ただ、これはちょっと膨らまし過ぎかもしれません。エリアーデのことを思い出したので、付け加えてみました。さて、そうすると「宗教心」や「スピリチュアリティ」というのは、「モノを大事にする」ということとつながっているのではないか。「私は宗教なんてまるで関係ないんです」という学生に、「書物を床に置いて大丈夫ですか?」と訊いてみる。私の部屋は床に本が無茶苦茶に置いてありますが(笑)、しかし、それを「踏む」となると具合が悪いので、跨ぎますね。跨ぐのもあまりよくないのですが(笑)。そんな話をしたら学生が、「そういえば、私は長く使った靴は捨てる時に手を合わせます」と言つた。なかなかいい例だな、と改めて、レジュメに挙げました。また、この眼鏡は九九円で買った眼鏡な

んですが、それでも捨てる時には、手を合わせるくらいは気持ちがあったほうがいいんじゃないかと思えます。

そんなふうに考えると、私たちは自分のまわりに「生きているモノ」の世界を作り、それを尊んでいると言える。私たちの文化はアニミスティックなものなので、そうしたことは特に不思議ではないと思います。ですが、こういう話を西洋のキリスト教徒や、あるいはイスラム教徒に話すと、「あれ？」ということになるかもしれない。そんな気がしています。そんなことを、モノ学の一部として考えてもいいのではないか。

それで、この後をどう発展させるかということですが、一つの方向として、「アニミズムとは何か」ということを考える場合、「人間の心理には、そもそもアニミスティックなものがあるのだ」という議論があります。一九二六年のことですが、ピアジェというフランス人の心理学者が（それに先立って、フロイトも似たようなことを言っておりまして）、「面白い実験をしています」『児童の世界観』同文書院、一九五五年）。

どういつ実験かというところ、子供にいろいろなことを言わせてみるのですが、子供というのはだんだんとアニミスティックな考え方を克服して合理的になってくる。何歳くらいまでそうしたアニミスティックなことを言うのか、ということの子供に質問して調べたわけです。

例えば、「プープー」は命があるかどうか、といったように。まあ「プープー」というのは既に生きているものとして見ているわけですが、だんだんこれ

は「作ったもの」であり、「生きていない」とするようになる。それは何歳であるかという実験です。

例えば、レジュメにあるように、ある女の子がよく道で石や花をとって家へ持って帰るが、その時、いつも二つ三つ持って行く。理由を聞くと、「友達がいらないと寂しいから」と答える。一つだけでは石が寂しいだろうから二つとってくる、そういった可愛い話が出てくる。しかし、こうした感覚は、大人になっても何がしか残っているはずで、日本の宗教、いや宗教に限らず、この中にもいろいろあるかもしれないが、庭の植物に話しかけて、綺麗な花が咲くようにする。そうした感覚と近いかもしれません。

また次の例。くろみの木に穴があいているのを見て、「穴があいた時、泣かなかった？」と子供が言った。こうした「モノが生きていて心がある、その心人間に近い」という感覚、もちろんいくつかの段階があるのでしようが、子供にはそのあたりの区別が少ないということでしょう。

ところで、ウォルター・J・オングという人が、『声の文化と文字の文化』（藤原書店、一九九一年）という本を書いています。oral traditionの文化と文字を利用したり印刷術が発達していったという文化。つまり、ことは声を声で理解する文化と文字で理解する文化の違いを論じています。言葉を視覚的に理解するか、聴覚的に理解するか、ということですね。言葉というのを、今の我々は圧倒的に視覚を通して理解しています。しかし、その前の文化のこと。これは鎌田さんの得意領域ですが、我々はいかに声の感覚の重要性を忘れてきているか。オングは

いろいろな形で、声中心の文化、あるいは言葉を声で理解するということを思い出そうとしています。

オングが言っていることの一つは、「声」というのは内部がわかる」ということです。つまり、視覚は表に出ているものしかわからないけれども、音は動かしたりしてみることで中が想像できる。聴覚には「内部性」があるということです。それから、「音を聞くときには中心になる」ということ。聞くときには、いろいろな音が外から聞こえてきて、自分があるところにいる。見るときには、自分が動きながら向こうを調べるといったような形で、客観化しているわけです。文字というのは距離をもって、言葉を物にしているわけですね。「フツ」にしている。声のほう

が、言葉は「モノ」である。

言葉というの、ある意味では人間が使っている道具ですね。身体の延長のような感じで考えることができると思います。言葉は音として理解されている場合は、文字として理解するよりも「モノ」的であると思うのです。ですから、「言葉」という感覚がある。しかし、視覚的に理解すると、これはもつと、「物質」的、あるいは「記号」といった感じになります。このあたりについては、後でまた皆さんの意見を伺いたいところです。

それで、オングが本書で少しだけふれていることですが、やはり「声」というのは宗教的なものではないか。そもそも「音声」というのが宗教的な「調和した世界」を感じさせるものなんだと言っています。そして、「声の言葉は人間同士のやり取りから離せない」。しかしそれに対して、「文字は人間同士のやり取りから離れて存在できる」。そういう違い

るわけです。これは一つの面白い例なのですけれども、こうした文化が「声の文化」である。

## 2 「死物化」と「モノへの閉塞」

さて、少し話題が転換しまして、いま私が関わっているのは現代医療の問題なのですが、「臓器は物なのか」という問題がある。例えば、「臓器売買」をする根拠は「臓器は所有物である」ということです。それでは、身体というのは「所有物」なのか。そうした物と身体と心の関係について、これまでの感覚では処理できないような問題がたくさん出てきている。それで、いろいろと考えなければならぬことがあると思います。

この間、あるフランス人の話を聞いたのですが、人類学者で医師免許も持っている人で、解剖実習の比較研究をやっているのです。医学教育では、死体をいかに「物」として扱うか、ということを徹底的に教えます。そのために、死者の身体に対する敬意を無視するような教え方もする。ただ、フランスとイタリヤとアメリカで観察したそうなのですが、イタリヤでは解剖室に神様が祀ってある。ですから、それほど「冒」的なことは言わない。アメリカやフランスではいろいろなジョークを言ったり、性器を弄んだり、そうしたことをするらしい。

これまでの医学では、人の身体を物として扱うようなメンタリティーを育てることに力を注いできた。私にもそうしたところがあるのですが、「解剖をやるのが嫌だから医学をやめる」という人は、かなりいるのです。いずれにせよ、そうした特徴は、

おそらく近代科学の作法と関わっている。「生きているモノ」が「閉塞的」になっている、ということがあるようです。例えば、引きこもりの人たちは、自分の部屋にプラモデルを大量に置いていたり、女性でも、機関車の模型を自分の部屋に置いている人もいるそうです。これらは、その人たちにとっては、まさに「生きているモノ」なのです。それに囲まれていると安心できない。そういう世界がある。ブランド商品にもそういうところがあるのではない

か。「生きているモノ」にものすごく執着して、心の交流をしているのですが、それがどこか歪んでいる世界です。『豊かさの精神病理』（岩波新書、一九九〇年）という本を書いた精神科医の大平健さんが、そうした議論をしていたと思います。

また、「ペット愛好」というのも、非常にいいことのように思うのですが、どこかちよつと心配な感じがすることもある。「たまごっち」の世界なども関連しているかもしれない。「たまごっち」もベツトなのですが、すぐにリセットできる。つまり、「生きているモノ」ではあるのだけれど、それが非常に軽くなっている。モノの排除が進んでいると同時に、病的なモノへの執着という現象もある。そういうことが、いま起こっているわけです。

さて、このあたりから井上ウイマラさんの世界に近づいてくるのですが（笑）、これは現代人の孤独な在り方、母的なものの喪失・乖離などどうつなが

も指摘しています。

また、メディア論については、ゲーテンベルク以来、文字・活字中心の文化が広まったけれども、しかし現在は電子メディアの時代になって、もう一度「音の文化」に還りつつあるのではないか。そうしたことも議論されています。例えば、携帯メールのやり取りなどは、会話調ですね。しかし、文字で見ている。あるいは、漫画の世界などは視覚を使ってみているのだけれど、小説などよりも演劇的であり、聴覚的な部分が高い。こうした点が注目されます。

また、そういったことは「モノ」の感覚にも大きく影響している。活字を使う人たちは、物を生きているモノとして考える感じ方を抑圧する傾向がある。それに対して声の文化の人はずっと、生きているモノを生きているモノとして受け取るうとする傾向があるのではないか。また、それに関連する話ですが、オングは旧ソビエト連邦の心理学者、ルリアが行った面白い実験を紹介しています。

当時のソビエトの田舎、ウスベキスタンのあたりで、文字教育を受けていない人々に対して質問をする。例えば、「まさかり・斧・鎌」と「鋸・小麦の穂・丸太」という二つの言葉の群れがあったとして、前者と関連するものを後者から一つ取り出せ、という問題を出します。幼稚園の入試問題のようなものですが、現代の子供であれば「鋸」と答えるところですが、同じ道具ですからね。しかし、ウスベキの人たちは「丸太」と答えたり、「小麦」と答えたりする。なぜかというところ、それで何をしようかと考えるからです。客観化して分類整理する、というのではなくて、その物を使って何をしようかと考え

ていることではないか。

私は以前、「故郷喪失」ということと宗教運動の関係ということを少し議論したことがあるのですが（『時代のなかの新宗教』弘文堂、一九九九年）、天理教において、天理市というのは「人類のふるさと」なのです。あちこちに「ようこそ、おかえり」と書いてあります。あれはつまり、ある意味では、失われていくふるさとを復興する運動であろうと思えます。「親なる神」、母性的な、大地の要素を持った神の下へ「還ってくる」ということ。江藤淳に『成熟と喪失』という非常に有名な評論がありますが、いわゆる「第三の新人」たちの文学を「故郷喪失」ということと結びつけて論じている。江藤淳自身は子供のときに母親を失って、非常に喪失感に悩んだ人です。最後に妻を追うように自ら命を絶ったのも、そういうことに関わりがあるのだらうと思います。あの評論が出たのは一九六〇年代の頃でしたけれども、今の子供というのは、本当にそういう喪失感が切実になっているのではないかという気がするがあります。

例えば、神戸の連続殺人事件（一九九七年）の犯人であった少年A。彼については芹沢俊介さんの本が非常に面白くて、かなり今回の発表の参考にしました。『家族という暴力』春秋社、二〇〇四年。酒鬼薔薇聖斗は、寢床のまわりにぬいぐるみをたくさん置いていたそうです。彼はモノノ学にとっては大事な人も、もしもねえ。動物を殺すことで性的に興奮したり、最後には人間を殺すようになった。

人間を感じることができない、しかし頭で考えることはできる、という障害のことを「アスペルガー」で、やがては独立して存在感を持つこともできる。しかし、それがうまくできないと、いつまでもモノノに頼ってしまうということもなる。このあたりのことを、芹沢さんがわかりやすく説明してくれています。今日は、井上さんに聞けば、もっとよくわかるかもしれません……。

### 3 操作される生命とかわいた心 『ヴァーミリオン』

さて、ちょっと話が変わりまして、こうした現代の子供や若者の心象風景というが、何か「見捨てられた」と感じている、そういう気持ちをよく表した小説だと思うのですが、桜井亜美という人がいる。この人は宮台真司と深い関係、というか実際はパートナーだった人だと思うのですが、一七、八歳の、援助交際をやっている子供が自分で書いた物語という体裁で、最初に『イノセントワールド』という作品を出して、それが大ヒットしまして、今でも幻冬舎文庫で新しい本がたくさん出ています。毎年、何冊もそういう本を出している。要するに、「少女の目から見ている物語」ということですね。

今紹介するのはその中の『ヴァーミリオン』（二〇〇〇年）という小説です。セラピスト鮎美、少年スバル、それから鮎美と心中を図ったかつての高校教師、宗像という登場人物が出てきます。

このスバルという少年は悲しい家族で育ち、親の愛がないと感じている。だから、自分が誰かに必要とされている存在だと感じるができない。そんな状況で、同性愛者に性を売る生活を続けている。

症候群」といいます。例えば、母親にタリウムを飲ませて、克明に記録をつけていた少女がいました。理屈では世界を非常に正確に理解しようとしている。しかし、いちばん大事な感情的交流のところがズレてしまっているわけです。そういう感覚とモノへの執着ということが関わっている。

少年Aですが、彼は「バモイドオキ神」という自分だけの神様をつくり、その神様のために殺人をした。「透明な存在としてのぼく」という犯行声明文がありました。これは芹沢俊介さん経由で知ったのですが、犯行後の供述で、彼は「自分という存在がまったく無価値であるとずっと思っていた」、「生まれてこなければよかった」と言っているのです。ところで、私が前に見て素晴らしいと思った映画に、ステイブン・スピルバーグの『A・I・I』があります。芹沢さんが取り上げてまとめてくれているので、それを使ってもう一度思い出してみたいと思います。Artificial Intelligence、ロボットの子供が主人公です。

ある両親の子供が難病なので、それが治る技術ができるまで息子を凍結した。それで、その代わりにロボット（デイビッド）を持つてくるわけです。ロボットといつても、ほとんど人間と同じです。七つのキーワードをその前で言うと、言った人を母親として認識し、愛着を示す。そんな設計がしてある。そうすると、母親（モニカ）にも愛情が出てきて、躊躇った末に、デイビッドの母になる決心をします。ここは芹沢さんが非常に重視している部分で、「子供が母親に愛着をもつことが、母親を母親たらしめる」、これは発達心理学でも非常に大事であること

小説の舞台は、だいたい渋谷なんです。まあ援助交際の場面を描いていると考えていいと思います。セラピストは何とかこの少年の心を開こうとするのですが、それができない。しかし、だんだん親密にはなってくる。

ところで、このスバルという少年は、「魂を送る儀式」というのをやっています。ある工事現場に遊園地の天使の像が捨ててある。そこで、「骨」を見つけた。それが「胎児の骨」、中絶胎児の骨じゃないかと。これも、現代人が邪険に扱っている人の命というものを、深刻に感じているという話です。この「魂を送る儀式」というのは、「キンセンカの花をたくさん摘み、古い新聞に包んで火をつけた」というふうな、非常にシンプルな儀式なんです。そういう花を燃やす儀式で死者を送る。見捨てられて誰も葬る者がいないものを自分が葬るということが、この少年の心を落ち着かせるわけです。何か、日本の無縁仏の祭祀と似た話ですが、それを非常に孤独な、現代の少年がやっている。

どうしてこういうことを彼がするようになったのかというと、そもそもスバルのお母さんが、彼が八歳の頃からがんになりまして、十五歳くらいで亡くなるのです。その間ずっと、自分を殺してくれと言っていた。ですからこれは、「尊厳死」問題とつながっている話なんです。その母に父は高い保険金を掛けていた。そういうことがあったわけです。それで彼は、人は皆「死にたい」んじゃないか、という感じを持っている。しかし実は、自分が死にたいわけです。それで、そのための薬を手に入れる。製薬会社が安楽死の薬を開発したのだけど、それがなぜ

れていることです。

さて、映画の続きですが、その後、冷凍されていた子供が治ってしまいます。それでロボットと本物の子供が揉めてしまうものだから、父親はロボットを捨てるように言った。しかし、モニカは既にデイビッドに愛情を感じていますから、物として廃棄することはできない。だから道端に彼を放り出して逃げるわけです。まさに「母に捨てられた子供」です。捨てられたデイビッドは、デイ・ベアを抱いています。これは「モノ」です。「生きているモノ」で最も大事なモノですね。おっぱいの代わりです。そういうモノを持って、デイビッドはさまようわけです。非常に哀しい映画です。

たかさんの捨てられたロボットが廃品状態になって出てくるのですが、それは現代の、いろいろな形で子供を選別し、振り分けている、そうした社会を思わせます。病気になるれば、皆の邪魔だと思われてしまう。老人になっても、「もう死んだほうがいいのではないか」と思う。そんな社会を、隠喩的に示している映画です。

ところで、芹沢さんの言うところでは、このぬいぐるみ、デイ・ベアは、心理学でいう「対象維持機能」の役割を果たしている。つまり、本来は母親の居るところで感じられる絶対的な安心感というものを、母親から離れたところでも感じられる、そのため何かモノが必要になってくるわけです。ぬいぐるみを持っていると、そういう安心感を持てる。そもそも「おもちゃ」であるとか「遊び」というのはそういうものであるということです。

そういうふうな母親から離れて自分で遊ぶことだけが流れてしまっていて、彼は持っているわけですね。これも、今の医学のあり方から考えるとあながち荒唐無稽とも言えない話なので、面白いのですが。さて、ところが、製薬会社のほうがそのことに気づきまして、スバルを追いかけます。彼は殺し屋に狙われている。そして、鮎美はそのスバルを何とか救おうとする。セラピストであれば、そういうことをしてはいけないのだけど、性的関係も結んでしまう。……この桜井さんという作家の一つの特徴ですが、彼女の物語では、本当にお互いが心を通わすことができるのは、セックス、濃密な性的関係を通じてのことなですね。そこにしか関係がない。「家族」というものがない世界です。そういう男女関係にしか、本当に心の通う親しさがない。そして、最後の場面は、刺客に襲われてほとんど植物状態になったスバルが、鮎美に「死なせてほしい」と訴える。それで彼女は、隠してあった安楽死の薬（ヘブン）を使って、スバルを殺します。

「ヴァーミリオン」というのは、その最後の死んでいく場面、夜明けなのですが、その朱色の光を示している題なのです。ここでは「送ること」、殺してあげることが希望なのです。そのことを通して、お互いの、悲惨な状態からの脱出が可能になる。一種の「心中もの」のような話だと思います。鮎美は死なないのですが……。

とにかく、圧倒的にみんな利己主義者で、そうした人々だけが生きているような世界。その中で、イノセントな自分たちの愛を保とうとすれば、死ぬしかない。そのような形で、この小説は終わります。

#### 4 モノが心を通わせる 『どんぐりの家』

次の話は、私の大好きな、山本おさむさんの『どんぐりの家』（小学館、一九九五年）についてです。山本さんは、聾啞者の話をたくさん描いています。元々この人は精神世界系統のことが好きだった方で、だんだん作品の中に障害者のことが出てくるようになった。あるとき、重複障害者、聾啞だけではなく、他の障害が加わっている、そういう子供たちの親が、その子たちが自宅にいながら通えるような施設をつくる運動をはじめた。そのことを漫画にしているのですが、

後に映画にもなりました。その収益で、『どんぐりの家』が実際にできた。「どんぐりの家」というのは、耳が聞こえない上に、そのほかの障害で苦しんでいる、そうした子供たちのための施設です。山本さんは、そのお母さんたちが書いた手記『生きようね、未来みつめて』を読んで、そこに現代の大事な問



図1



図2

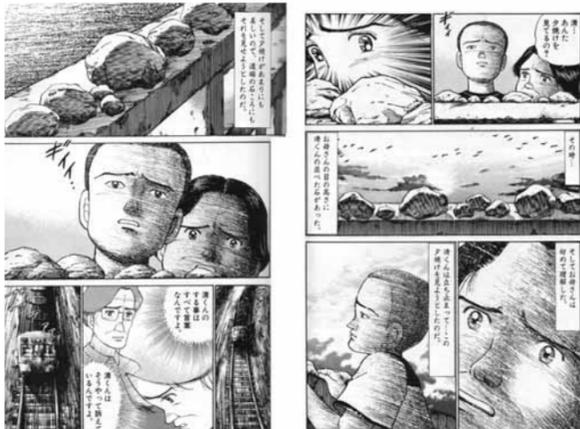


図3 c 山本おさむ『どんぐりの家』小学館文庫、1995年（3点とも）

題があるのではないかと考え、作品を描いたわけです。また、その作品が非常にヒットしたので、その体験を書いた自伝的な話も書いています。

この子は清君です（図1）。耳が聞こえない。それにちよつと知恵遅れです。だから時々暴れてしまふ。清君の家はパン屋さんなんです。お父さんは時々清君を叱る（図2）。お母さんはそれを何とか守ろうとする。で、清君のお姉さんは、お父さんの味方をする。「清はトイレができない。ヨダレもたらず。オシッコもウンコもどこでもたれ流す」。あそここのパンは汚い感じがするって。そんなことを言っていますね。非常に哀しい話です。実際、近所の人たちは「困ったなあ」という目で

見ている。また、この清君は傷ついた虫や石が好きで、それは彼にとって大事なモノであるわけですが、同じ年頃の子供は、それにおしっこをかけたります。それでお母さんは困って、もうこの子をどこかに預けてしまおうかと思ったり、陸橋から電車に飛び込んで、死んでしまおうかとも思う。

その陸橋の上のことなのですが、清君が夕焼けを見ている様子です（図3）。ところが、石を欄干に載せている。それを見て、「このまま身を投げてしまおうか」と思っていたお母さんは、子供の目の高さになって、彼が何を見ているのか確かめようとする。すると、お母さんは気がつくわけです。彼は夕焼けがあまりにも美しかったので、道端の石ころ

にもそれを見せようとしたのだ。と。その時に、お母さんは、息子と一緒にやっていたこと、という気持ちになった。厳しい中でも何とかやっていたことという元気を、彼女は取り戻す。おそろく清君のほうも、お母さんたちと一緒にやっていたことという確信を持つようになる。そういう場面です。

精神分析学者のウィニコットに基づいた芹沢さん独自の用語によれば、「愛着・愛情・母」という三つの欲求をはじめて満たすことのできたディビッドは、モニカとともに平安のうちに眠りにつきます。これは、現代人の、モノに執着しているけれどもモノの向こうへ行けない、そんな世界をよく表しているのではないかと思います。ちよつと似た話ですが、佐野洋子さんの『一〇〇万回生きたねこ』（講談社、一九七七年）。終末期医療の方がよく読んでいます。死んでも生き返る、立派なトラ猫が主人公です。だからあらゆることをやっている。しかし、皆がする「泣く」ということは、この猫は威張っていて、一回もしない。そういう話なんです。

ねこは もう、けっして 生きかえりませんでした。 こういう話です。これは、先ほどの『A・I・I』の話と非常に似ているように思います。あれは親子で、こちらは恋人関係という違いはありますが、現代人が忘れていた大切なことを伝えている。つまり、「愛」というのが、人間として互いを受け容れあっていることから来る根本的な安心感であって、それさえあれば、死も克服していける。そうしたことは、ないかと思えます。

#### 5 モノから愛へ、愛からモノへ

さて、それでは先ほどのスビルバーグの『A・I・I』ですが、あの後どうなるかといえます。二千年後の話になります。その間ずっと、ディビッドはさまよっており、二千年後は既に、超高度の人工知能が支配する社会になっている。もちろん、モニカは死んでいます。ディビッドは二千年間、母がいないために死ねずにいる。それで、二千年前の人工知能であるディビッドが生き続けてきたことに驚いた超高度の人工知能たちは、彼に一つだけ願いを叶えてあげようと言つたのです。ディビッドは、ならばモニカに会いたいと言つた。何かモニカの身体の一部があれば、彼女を甦らせることができる。ディビッドは彼女の髪を持っていました。それによって、モニカはほんの僅かな時間だけ生き返る。そして、生き返ったモニカは、ディビッドを今度は本当のわが子として抱きかかえる。二人は初めて母子として、安心して一体になるわけです。

彼にはたくさん綺麗な猫がすり寄ってきます。いろいろなモノ、ブランド商品のようなモノを持ってきて、気を惹こうとするのです。しかし、彼は知らん顔をしている。そんなトラ猫の彼ですが、ある時、白い猫を好きになってしまいます。ところがその猫が病気になるって、だんだん死んでいってしまふ。

ある日、白いねこは、ねこの となりで、しずかに うごかなく なっていました。ねこは、はじめて なきました。夜になって、朝になって、また 夜になって、朝になって、ねこは 一〇〇万回も なきました。朝になって、夜になって、ある日の お昼に、ねこは なきやみしました。ねこは、白いねこの となりで、しずかに うごかなく なりました。

私の中でもまとまっていけないことなので、話がうまく通じていないかもしれませんが、こんな感じで「生きているモノ」ということを考えていくと、自分の非常に身近な感覚から宗教 私にとって非常によくわかる宗教 のある側面が見えてくるのではないか。同時に、「モノ」というのが、とくにアニミスティックなものを重んじる日本文化の中に生きる我々に対して持つ感覚を、もう一度反省することができないのではないか。そんなことを思っているわけです。

（第三回モノ学・感覚価値研究会 二〇〇六年十一月一九日発表）

# 縄文人のモノ感覚

## 石井 匠

國學院大學大学院文学研究科博士課程

### はじめに

私たちが日常的に使う道具を、自分の手で一からつくり出すことは稀である。道具を入手するには店に足を運び、店頭に並んでいる商品を手に取って、品定めをして、それぞれの価値判断で購入することになる。そうして手に入れた道具に対して、色や形や機能を気に入ることはあっても、それ以上の何か特別な思い 例えば、子供がぬいぐるみと会話をしたり、毎晩抱いて眠ったりする時に抱いているであろう感情や感覚 を心に抱きながら毎日使うことは少ないだろう。

例えば料理にしても、材料を切る包丁、まな板、鍋やフライパンなどは機能が第一に考えられて作られている。毎日の料理で使うのに、柄に奇妙な突起が付いていてもどうにも切りにくい包丁を望んで買う人などいるだろうか。ましてや、購入した包丁が何か物足りないという、グロテスクな装飾でわざ

わざ飾りたてる人など皆無だろう。

その一方で、道具に特別な思い入れを持っている人はいる。職人がそうであるが、職人の使う道具は使い手と一体化することがある。例えば料理人であれば、精神統一も含めて毎日包丁の手入れはかささない。熟練すれば包丁が料理人の手と一体化し、見事に材料を切り裁いていく。料理人だけでなく、職人にとって道具は命である。とすると、道具に魂が宿るような感覚を覚えている人もいるかもしれない。けれども、職人にしたって道具を素材から吟味し、自らの手で道具を全て作り出す人は少ない。分業化と専門化によってシステム化された現代社会では、身の回りの物からして、作る人、売る人、買う人、使う人が事細かに分化されているのだ。

ところが、縄文時代に生きた人々は、鍋ひとつとっても自らの手で作り出さなければ、煮込み料理をつくることはできない。一つの集落の中で男女間や成人、未成人の間で作業分担をしていたとしても、まったく見ず知らずの人が土器や石器を作って、店

語っている。

い。苦労を重ねて焼き上げた土器を目の前にして縄文人が抱く気持ちは、ひよっとすると、出産後にわが子を両腕に抱きかかえる母親の感情と似ているかもしれない。とすると、土器の完成はひとつの命が誕生するよつなものだ。

想像してみたい。手作りの物に温もりを私たちが感じるように、自分でつくった湯のみでお茶を飲むとき、何か暖かい感情があなたの心を満たすだろう。縄文人は自ら産み出した土器を使って、ぐつぐつと煮込み料理をつくり、出来上がった鍋料理を食べるのである。

思い出してみたい。これを読んでいるあなたも、小学校の美術工作の時間に粘土をこねまわして作って焼いた鉛筆立てや灰皿やマグカップ、林間学校や修学旅行の時に自分の手で給付けをした湯飲みを、なんとなく捨てられずにまだ部屋のどこかに大事にしまっているだろう。

手塩にかけてつくり上げた道具には、なんともしゃべりたい愛着が湧くものだ。捨てよつとして、いろいろな思い出が詰まっている物を、そう簡単に捨てられるものではない。そうすると、その湯飲みはもはや単なる物ではない。使い捨ての割り箸とはまったく別の感情を、その物に抱いているのだから。

縄文人のモノ感覚は、まさにそこにあるように思う。手のひらに全神経を集中させ、粘土と対話しながら、ひとつの命を産み出す。そこに生まれる感情は愛情であり、愛しみであり、愛おしさだ。そんな土器作りの妙味に関して、アメリカ先住民のプエブロ族の土器作り名手であるデキストラは次のように

このデキストラの思考は、私たちに物に対する根本的な認識の変革を迫るものだ。彼女は、土器の命はつくり手が産み出すと同時に、つくり手自身であり、私たち自身でもある。という。そうなる土器

地球をつくっているすべてのマテリアル(素材)というのは、生命をつくりだす何か特別なものです。私がA自然から何かをとるときは、必ずそれとコンタクトをとらなければいけないBと言ふときの意味はそこにあります。(中略)粘土もその一部。生命をつくりだす特別なものの一部です。粘土は、ある意味では、聖なるものです。(中略)

粘土と私は、同じ素材。AひとつBです。あなたは粘土を触りながら自分を触っている。粘土がしてほしいと望むことを、あなたはする。A創造Bといわれていることは、すべて、この作業です。

そのいのちのかたちを変えていく。たとえば、人というかたちに。スピリットはそうやって変わり続ける。

を開いて売ってくれるわけではない。自分たちで使う道具は基本的に自給自足である。

縄文人は土器として使える粘土を探し求め、吟味し採取し、混和材を入れて造型に適した粘土に練り上げ、形を作って文様を描き、乾燥させ、薪を集めて火を起こし、熟達した経験と勘と技術をもって焼き上げてはじめて、道具としての鍋を手にする事ができた。

ひとつの落ち度があれば、乾燥の段階でひび割れが起こるし、焼成段階で爆発音を立てて割れてしまうこともある。焼きあがった土器でも、成形・乾燥の段階で土器の内面を丁寧に磨くことを怠れば、水の漏れる鍋になってしまう。

そうした様々な困難を経て出来上がった土器を目の前にして、縄文人は何を思ったのだろうか。「ああ、やつとこれで鍋料理が食える！」とても思ったのだろうか。そうかもしれない。しかし、粘土を大地の深部からえぐり出す瞬間から、鍋料理が食べたいという一念のみで作業をしているとは考えにく

のつくり手は、自らをつくり出しているという不思議な循環のただなかにいることになる。しかも、それは土器だけではなく、私たちが触れたり、目にしたりするすべてのモノが私たちが自身である。この考え方からすれば、ひとつらなりの輪のなかに、土器も私も砂もベンも割り箸も、埃や排気ガスすらも、同じ命の輪をぐるぐる循環しているのである。

縄文人が土器をつくる際、デキストラのような感覚をもっていたかどうかは定かではないが、彼女の語る言葉には現代に生きる多くの人が共感するだろう。人間の思考は一万年の時を経て、それほど大きく変わるものではないと私は思う。私たちが手作りの物に愛着を感じるように、自分にとって大切なモノを思い入れをもって大事に扱うように、縄文人も同じ感覚を持っていただろう。

そうであるならば、火炎土器のように、鍋という機能性とはまったく相反するような過剰極まりないグロテスクな装飾を、土器のデザインに取り入れる心理はとても気になる。鍋という機能性のみを重視すれば、つかんで持ち上げれば壊れてしまう把手を土器の口縁部に取り付けたり、うねるような粘土紐を器面に貼り付けたり、無地の空間をびっしりと文様で埋め尽くしたりする必要はまったくない。つるんとした、のっぺらぼうの土器でよいわけだ。

けれども、彼らは多くの土器を過剰な文様で飾り立てる。その過度な装飾の裏には、彼らの土器に対する何らかの想いや価値観が隠されているはずだ。私たちが縄文人に「どんな想いで土器をつくりたいのですか?」と直接問うことはできないが、彼らが産み出した土器と対話を繰り返すことで、そこに

秘められた彼らの思考を追うことはできる。

本論では、縄文人が鍋や容器として使っていた土器の形と、文様として多用される縄に共通する「螺旋」に着目し、彼らのモノ感覚の一端を探ってみることにしたい。

## 一 縄文土器の文様構造

### 螺旋構造

縄文土器の制作過程を順に追っていくと、単純化すれば「粘土の採集 練り(混和材混入)・ねかし 成形 文様施文 乾燥 焼成」となる。アメリカ先住民の一部の土器作りでは、粘土を採集する際にさまざまな儀礼を執り行い、デキストラのように粘土を練りながら土と対話し、出来上がる形や文様を決めていく。縄文人もそうであったかもしれない。

大きめの縄文土器の形をつくり出すには、まず粘土を蛇のように紐状にし、輪にして積み上げていく手法と、長めの粘土紐を螺旋状に巻き上げていく手法、それから細切れの粘土紐を、やはり輪状に繋ぎ合わせながら積み上げていく手法とがある。いずれにしても、輪が重なり、結果的に、まるでとぐろを巻く蛇のように螺旋状に上へと粘土紐が積み上げられていく。上下の粘土紐を接着させるために指で内外面の粘土を押し伸ばし、粘土紐同士を繋ぎ目を消してしまつたため、視覚的には積み上げられた粘土紐は見えなくなるが、割れた土器の断面を観察すると、

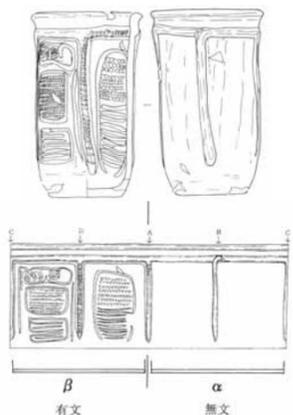


図1 非対称構造の土器  
(上図)富元久美子『飯能の遺跡 加能里遺跡16・20・21次調査』飯能市教育委員会、1998年より。(下図)模式展開図 筆者作成

一定の太さの粘土が積み上げられて器の形がつくられていることがよく分かる。合理的に考えれば、轆轤が用いず、そのように器を成形するのは効率が良い。しかし、螺旋構造が潜在的に土器に組み込まれていることに注意を払う必要がある。

### 非対称構造

そうして形づくられた無地の器面に文様が付けられていくのだが、縄文土器の文様は、現代美術のようにつくり手が自由気ままに各々の図柄を創作し、個性的なものを追求しているのではない。文様のモチーフは一定の様式を保ちながら限定的な時間空間で広まり、流行り廃りを繰り返しているのだ。

さて、その文様の構造を細かく分析していくと、ある特異な傾向が見えてくる。それは、土器全体を真二つに切り裂くような非対称な構造である。

図1の土器は非対称構造の極端な例だが、大げさに言えばこの図の土器のように、左右でまったく文様構成を変えることが多々みられる。個体によって

否定することはできないが、土器制作の第一義的な目的は、現代風に言うならば基本的に料理に用いる鍋釜やポウルといった日常雑器をつくることである。

しかし、鍋の発明には大きな意義がある。鍋を発明し、使うことによつて食材を煮込むことが可能となり、土器を使わずにいた旧石器時代よりも、食材の幅は飛躍的に広がった。調理方法のバリエーションも増えるし、レシビも増える。私たち人間は食へることなしには生きられないだけに、食材や料理の多様化はそれだけに重大な意味を持つ。

そのような土器は、制作段階で様々な危機的状況をくぐり抜けてこの世界に現出し、料理に用いられるときには、食材を変容させる触媒としての役割をもつ。レヴィ・ストロースに倣つて言えば、土器は「水/火、生のもの/火を通したもの」の両極の境界に立つ存在だ。

常に水と火にさらされている土器は、この二つの境界で産声をあげ、鍋としての役目を果たし、一生を終える。まず、土器の素材である粘土は、大地から取り出されるときに多くの水を含んでいる。その粘土をしかるべき形に練り上げ、焼成前にいったん乾燥させることで水が抜かれる。その後、火にかけて焼くことで、鍋としての機能を持つ土器になる。

つまり、水を含んだ生の土が火を通すことで化学変化を起し、水の漏れない土器に変身するのだ。この時点で土器は水と火の両方に大きな関わりを持つことになるが、鍋に変身した土の器は、今度はその内部に受け入れる生の食材を、火を通したものと変容させ、食へることが可能なものに変える。

そのうえ、土器は生の食材を煮込んだり、木の実の灰汁抜きをしたりするときは内部に大量の水を満たし、外からは火に炙あぶられるという、水と火に挟まれたサンドイッチ状態になる。水を炙土が、火に焼かれて土器になることで、火に包まれながら水を腹に抱え込むのである。この土器の制作と料理の一連のプロセスに見られる境界性と両義性はとても重要だ。

水と火がせめぎ合つアンビバランスな境界に立ち、食の豊穡をもたらす土器の存在は神秘的である。そして、その神秘の器は縄文人の生命線であった。彼らは境界的存在の土器の腹から産み出される食べ物をエネルギーとし、命を繋ぎ生き抜いたのである。現代に生きる私たちとは違って、彼らは自らの手で土器を生み出すことで、土が土の器に変身し、温かい食べ物を産み出す過程を日常的に目の当たりにしていたのだから、縄文人が土器に対して特別な感情や価値観を抱いたとしても不思議ではない。彼らにとつて土器は単なる「物」を超え、ひとつの命を持つ「モノ」であつたに違いない。

彼らは、単なる道具にしては過剰なほどの装飾文様を土器に付与した。それだけでなく、土器に顔や背を用意して、非対称な螺旋という奇妙な要素まで盛り込んでいる。この非対称な螺旋は、縄文土器のモノ性を解くひとつの鍵となる。

### 螺旋のつながり

縄文土器には制作段階に螺旋構造が潜在化されることは前述したが、この螺旋はときに文様として

非対称構造の構築手法はさまざまであるが、複雑な文様構成の土器の場合でも、器面の各位置に配置されるそれぞれの単位文様や、正背面・両側面の中心を軸にした可視範囲においても執拗なまでに非対称化する。また、対角線上に位置する単位文様は類似している場合が多いが、少し変化させることで対立させたり、横位に並ぶ文様のリズムに変化をつけたりする文様の破調を設けることで左右の文様構成を変えるなど、さまざまである。

ともかく基本的には土器に正背面が用意され、正背面の中心を結ぶ線で土器を分断する非対称構造が創出される。この非対称構造は縄文時代早期から晩期に至るまで、一貫して存在する。このことから、部分も全体も左右対称にせず、非対称化するという志向性を、縄文人が土器の文様に意識的に取り入れていることは間違いない。縄文土器の文様を分析してみると、その裏に「非対称な螺旋」の姿が浮かび上がってくるのだ。

## 二 縄文土器と蛇

### 縄文土器の境界性

縄文土器は、その文様の特異性から、彼らの社会生活において特別な祭儀や呪術に際して使われていた、と一般的には思われがちだが、それは大きな誤解である。確かに、何らかの特別な目的で作られた、あるいは特別な時に使用されたという可能性を全面

断片的に、あるいは器面全体に螺旋文として表出することがしばしば見受けられる。螺旋状の粘土紐が、まるでヘビがトグロを巻くかのように口縁部まで這い上がっているものや、土器の口縁部や頸部で横位に巡る一条の線(形状は波状や直線で、隆帯 粘土紐のことや沈線で描かれる)が段違いにずらされたり、切断されたりして螺旋状になるもの、器面を斜めに走る細切れの沈線が、全体を見渡すと断続的ながら螺旋状に描かれているものなど、その種類は多様だが、螺旋を意図的につくり出していることは明らかだ。

螺旋文の系譜をたどれば、縄文時代草創期にまで遡る可能性があるが、明確な初現は早期北海道平底土器様式に一例を見いだすことができる。その数は前期になると一気に増大し、中期には頻繁にみられるようになる。その後、縄文時代を通じて踏襲され、弥生時代の土器にまでも根強く受け継がれる文様らしい。

ところで、螺旋と聞いて私たちが連想するものはなんだろうか。すぐさま思いつくのはDNAの二重螺旋構造や、金属性のバネや竜巻かもしれない。あるいはとぐろを巻く蛇であったり、縄や蔓植物であったりするかもしれない。縄文人に馴染み深いものは後者だろう。縄は縄文土器のその名の通り、地の文様として器面に転がされるし、蛇は具象的な表現が縄文時代中期の土器の表面で這いずり回る。蔓植物も森に入ればたくさん木に巻きついていて、縄文人は瓢箪などを利用していたから、身近な存在だったはずである。

## 縄と螺旋

螺旋の連関性をたどる手始めとして、縄文土器に最も密接な関係にある縄について考えてみよう。

縄文土器の地の文様として最も頻繁に使われるのが、いろいろな縄を転がしてできる痕跡の縄目文様だが、この縄目文様の種類は実に多様だ。撚り合わせる縄の太さや、撚り方、組み合わせ、転がす方向などで縄目はいかようにも変化する。一本の植物の繊維束を何度もしごく撚ったり、芯棒に巻きつけたり、ある縄に違う撚り方の縄を巻きつけたり、と

ころどころに結び目を作ったりするものまである。考古学者はこの縄目の痕跡から、もともとの縄の太さはどんなものだったのか、縄をどのように撚ったのか、右に撚ったのか、左に撚ったのか、撚る力の強弱はどうだったか、あるいはどのような方向に転がしたのか、横か縦か斜めかなどを逐一観察し、縄の種類や方向をほぼ全て特定している。また、縄目文様はすべての土器につけられているのではなく、縄文を一切排除した土器も多数存在するから、縄文土器といっても一様ではない。

最も単純な縄は、適当な植物繊維の束を撚り合わせ、半分折ってもう一度撚ったものである。これを転がした縄目文様を考古学者は無節縄文と呼んでいる。節がない、つまり縄目文様に節目がないということだ。この縄を芯棒に螺旋状に巻きつけて転がすと、燃糸文と呼ばれる節のある縄目が糸を成して器面に現れる。この文様をつくりだす縄の本体は一本の繊維束が絡み合った状態、身近な例で言えば神

社の注連縄と同じ形態をしている。注連縄は巨大だが、縄文の縄は手の指程度の長さがあればこと足りる。ついでに言えば、この縄の形態は蛇の交尾と瓜二つでもある。蛇は雌雄が注連縄のように絡み合って長時間にわたって交尾をするらしい。

ようするに、単純な縄は螺旋が螺旋状に巻きついて絡み合った構造になっている。螺旋をどのように絡め合わせるのかによって文様は変化し、さまざまな文様効果を生み出す。縄文人はとことん縄にこだわり、執拗に縄目文様の開発にいそしんでいた。

また、縄へのこだわりは目に見えないところにも及んでいる。縄文時代前期には土器の胎土のなかに植物繊維を混ぜ込む時期がある。植物繊維を混ぜ込むと土器はもろくなり、機能的にはマイナスにしか作用しないように思えるが、なかにはただ繊維を混ぜ込むのではなく、撚った縄をわざわざ入れる例もある。縄文人がいかに縄にこだわっていたかをうかがい知ることができよう。

## 螺旋の螺旋

燃糸文に着目すると、この文様の元の縄（原体と呼ぶ）は前述したように二本の絡み合った螺旋（原体と呼ぶ）は前述したように二本の絡み合った螺旋を芯棒に螺旋状に巻きつけることで出来上がる。螺旋の螺旋である。この原体による縄目文様に固執したのが、関東地方を中心に周辺一帯に分布する縄文時代早期の燃糸文系土器様式と呼ばれる古い一群の土器である。この様式の文様の特徴は、燃糸文にこだわるところにある。時期や地域によって文様に差異はあるが、最もシンプルなのは、この縄の絡みついた棒を

三角押し文は、伸びきった蛇の鱗と相同である。

この列状の三角押し文は勝坂式に多く見られるが、勝坂式に先行する猪沢式では、明瞭な蛇体文が口縁部に貼り付けられ、列状の三角押し文が器面をおびただしく這いずり回すのだ。おまけに勝坂式では、波状文や波状の蛇体文が螺旋文を形成することが多々あり、直後の加曾利E1式という型式では、土器の頸部で螺旋文がしばしば明確に用意される。このように、縄文時代中期の土器文様は、蛇をシンボライズした文様に彩られ、蛇と螺旋も密接な連関性をもっていることがわかる。

## 螺旋の蛇

さて、螺旋の螺旋、つまり雌雄の蛇が交尾しているかのような螺旋状の縄を、軸棒に螺旋に巻きつけてころころと転がす文様の燃糸文（この原体を絡状態とも呼ぶ。図3）にとりわけこだわったのは、縄文時代早期前半の燃糸文系土器様式である。これに先行する押型文系土器様式は、ま

たく異質な文様で、さまざまな線を彫刻した棒を、器面に押し付けながら転がすことによって得られる帯状の文様にこだわっている。その文様は山形文とい

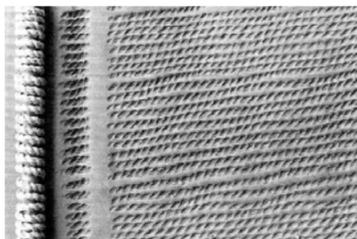


図3 燃糸文の原体と縄目文様  
戸沢充則編『縄文時代研究事典』東京堂出版、1994年より

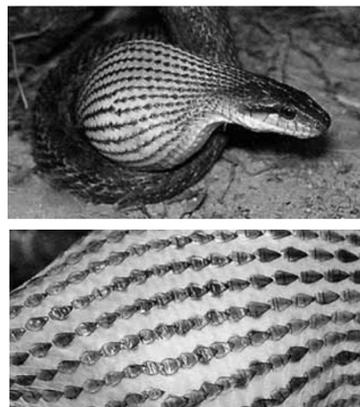


図2 捕食時の蛇の伸びた鱗（上）、伸びた鱗の拡大（下）  
撮影：内山りゅう（内山りゅう他『決定版日本の両生爬虫類』平井社、2002年より）

土器全面に縦に転がしたものである。土器の口縁部から底部まで縦方向に糸を成した縄目文様がずらりと横に並び、芯棒に巻きつける縄の間隔を調節すれば（あるいは転がしている時にすれていく）、糸の間隔も広がったり狭まったりする。

さて、問題は縄文時代の古い時期に、なぜ螺旋の縄を螺旋状に巻きつける施文道具にこだわったのか、しかも一様に縦位に転がすことにしたのである。この問題を探るには、蛇にご登場を願う必要がある。

## 蛇の文様

縄文土器の文様を考える上で、重要な動物のひとつが蛇である。中部・関東地方に分布する縄文時代中期の勝坂式土器様式では、具象的な蛇が土器に貼り付けられたり、蛇が土偶の頭でとぐるを巻いたりするようになる。また、蛇を連想させるような渦巻文などが器面にリズムカルに描かれたりする。この時期の土器は縄文時代の中でも最も造形性に富み、裝飾が華美になり、観る者を圧倒する迫力をもっているが、この時期の縄文人が蛇に対して特別な畏敬の念を抱いていたことは確かだろう。

蛇は威嚇時にとぐるを巻き、交尾をする際には雌雄が絡み合う。形状は螺旋そのものだ。また、蛇は世界中の神話に登場し、多くの民族でシンボルとしても使われるが、その表現形態は具象的なものから抽象的なものまで幅広い。民族事例を参考にすると、蛇をシンボライズした文様としては菱形文、（連続）三角文、格子目文、波状文などが主体をなす。実際に蛇を観察してみても、威嚇時の頭部の形状である

れる波状の文様、格子目文、市松文、菱形文と呼ばれる文様であるが、どれも、菱形・三角・波状・格子目」という蛇の皮膚の文様と一致する。なかでも楕円押し文は、伸びきらない通常の蛇の皮膚とそっくりである。

この楕円押し文は広範囲に分布するが、これらの蛇皮文様に替わって登場するのが、燃糸文系土器様式である。前述したが、この文様の特徴は、絡状態を縦位に転がすことで、糸を成す節をもった燃糸文が口縁部から底部まで施文される点にある。器形は砲弾形と呼ばれ（砲弾の形にそっくりで、早期の土器の形の主流である）、底部が丸形であったり尖っていたりするため、普通に地面に置くことはできない。草創期の土器の始まりは編み籠に形を模したという説があるが、器の形は主として方形平底であり、それが早期では円形丸底が主流となる。円形ということは輪積み方式で成形がなされるため、円形そのものが潜在化された螺旋と密接に繋がりをもつ。

押型文の登場で、蛇皮文様に擬せられた文様が盛行すると見られる。押型文が磨れると、今度は燃糸文である。節をもった縄目文様の燃糸文は前述の列状の三角押し文と同じで、獲物を丸呑みにした列状に連結する蛇の鱗とそっくりである。とすると、その文様によって土器の口から底まで飾られる早期の土器が、あるいは、蛇文様を纏う中期の土器群が、いったい何を象徴しているのだろうか。私には、とぐるを巻いた螺旋の蛇を思わせる。

### 三 丸呑みする器

縄文時代中期の猪沢式、勝坂式土器様式において蛇文様が盛行するが、器の形は口縁部が大きく広がり胴部がすばまるという、いわゆるキャリパー形を呈している。また、多くの土器では、口縁部が大型の三角形に天空にむかって突出している。縄文時代早期から四単位の波状口縁は登場するが、蛇と比較すると、大きく口をあげて獲物を丸呑みしようとする蛇の頭部のようである。中期の土器に特徴的な口縁部が大きく膨らみをもつキャリパー形は、今まさに獲物を口に含んだ蛇のようである。

土器に潜在化される螺旋構造、それが文様として表れる螺旋文、螺旋文と波状文の一体化、縄目文様と蛇の鱗との相同性、土器の器形と蛇の捕食時の状態との類似。これらのことから推察すると、土器が大口をひらいて獲物を丸呑みする蛇を模しているのではないかと思えてくる。勝坂式では蛇とは別に、蛙のモチーフが多くみられるが、蛙は蛇に捕食される存在であるから、蛇に丸呑みにされた「蛙」が器面に貼り付いているのかもしれない。

このように縄文土器と蛇の連関性を考えると、境界的存在の土器の腹の中で、ぐつぐつと煮込まれる鍋料理が神秘的な食べ物に思えてくる。土器が蛇をシンボライズしたものであるとすれば、縄文人は料理の際、いったん食材を「蛇」に呑み込ませ、その胎内に「食材」を入れることになる。蛇に丸呑みに

された「食材」を、火によって煮炊きすることで産み出された食べ物を、彼らは食べるのだ。

とすると、縄文人は古い時期から土器を「丸呑みする蛇」に見立てて、「食」に関わる重要なモノとして特別視していたと考えられる。

では、なぜ縄文人は土器を「丸呑みする蛇」に見立てたのであろうか。それは土器が食べ物を煮炊きするものであることと密接に関わりあっている。人類にとって土器は革命的な発明である。それまでの「焼く」という調理の手法に、「煮る」という全く新しい要素が加わったことで、食材の幅が一気に広がる。つまり、土器は縄文人にとって食の豊穡をもたらした存在であるのだ。

抽象具象にかかわらず、土器におびただしく表現される蛇。そして、その土器は「食」と密接に関わっている。これらの謎を解く鍵は環太平洋に分布する蛇にまつわる神話に隠されているが、それは別の機会に論じることしよう。

重要なのは、縄文土器は蛇や蛙のシンボルを単に纏っている器ではなく、器形も文様も一貫して蛇を表象しており、とくろを巻いた「丸呑みする器」であるということだ。

ところで、私たちは日々使っている道具を捨てるとき、どんな理由で捨てるのだろうか。どこかが壊れたとか、汚れたとかという理由だろう。よほど大事な物でない限り、修理して使い続けることはない。縄文人はどうであったのだろうか。土器は永遠に使い続けられるわけではない。土を焼いたものだから、落とせば割れるし、毎日火にかけていけば割れるこ

ともある。

しかし、縄文人は割れたからといって、すぐさま捨てるということはなかったようだ。割れ目に小さな穴をあけ、細い紐が何かで割れ目を繋ぎ合わせたりして使い続けていた。ところが、ある時期が来ると、惜しげもなくそれまで使っていた土器をまとめて捨てるのだ。そして、また新しい土器を再びつくることになる。どうもそれを定期的に繰り返していたらしい<sup>15</sup>。そこにも何か特別な想いがあったのだろう。

丸呑みする器は、まるで蛇が脱皮を繰り返すように、新たな命として再生され、命を繋いでいくのだ。

#### 終わりに

縄文人のモノ感覚とは、いったい、どのようなものであったのだろうか。

私たちは残されたものからそれを推測するしかないのだが、縄文人が残した遺物はたまたま残っていたものであり、土に還ってしまった物に比べればほんの僅かなものでしかない。それ以外にも確かに存在し、振動を放っていた歌や音楽や舞や儀礼や祭りといった無形の文化は忘却の彼方に霧消し、私たちの五感に触れることはない。残された僅かな痕跡から、私たちは彼らの生活や文化や社会を復元することになる。となると、縄文人のモノ感覚などを論じるのは荒唐無稽なことなのかもしれない。

しかし、彼らの物に対する態度や思考を読みとることは、物に取り囲まれ、ひたすら消費を繰り返す

ている私たちの物に対する価値観を再度見直す機会を与えてくれる。

はじめに引用したプエプロ土器のつくり手であるデキストラの言葉を、信じる、信じないは別として、物がただの物ではないということ、本論を通して私は伝えたいのである。

また、私たちの祖先が物に何を見ていたのかを考えると、読者が日々触れている物に対して、何かを思い、少しでも考えるきっかけとなってくれば幸いである。

本論は論証面で脆弱さが目立ち、論証しきれていない部分は多くあり、課題も多く残されている。仮に、縄文土器が「呑み込む蛇」であったとして、その土器はなぜに正背面が設定され、非対称構造になるのか、非対称な螺旋が意味するものは何か、あるいはなぜ蛇なのかという根本的な問いは大きな課題である。今後、芸術活動と考古学研究のなかで、これとあることに追究していきたい問題である。

(本論は第三回モノ学・感覚価値研究会での発表内容に大幅に加筆・修正を加えた。)

#### 参考文献

- 1 A 井いつこ『スピリットの器 プエプロ・インディアンの大地から』地湧社、一九九二年。
- 2 A 井、前掲書。
- 3 例えば有名な火炎土器は、ほぼ現在の新潟県域のみに分布し、縄文時代中期の特定の期間にしか見られない独特な気風を持つ土器群であるが、まるで模倣したかのようなモチーフや形式が類似した土器が一定の範囲に広がっている。

- 4 すべての縄文土器が非対称構造であることはないが、大多数の土器に様々な手法で非対称構造は創出されているため、ここでは非対称構造に限定して論を進めていく。詳しくは拙著論文を参照のこと。石井匠「縄文土器の文様構造」、『國學院雑誌』二〇〇六年、第一〇七巻第七号。
- 5 クロード・レヴィ・ストロース、早水洋太郎訳『神話論理―生のものと火を通したもの』みすず書房、二〇〇六年。
- 6 底が打ちぬかれた土器や、土器の一部が住居の炉に転用されることは多い。
- 7 縄文土器における螺旋文は、小林達雄編『縄文土器大観』全四巻(小学館)に掲載されている展開写真から筆者が確認したが、弥生土器に関しては小林達雄教授(國學院大学)の示唆による。
- 8 吉野裕子「蛇 日本の蛇信仰」講談社学術文庫、一九九九年。
- 9 小林達雄『縄文土器の研究』小学館、一九九四年。
- 10 吉野、前掲書。
- 11 内山りゅう他『決定版 日本の両生爬虫類』平凡社、二〇〇二年。
- 12 内山、前掲書。
- 13 小林、前掲書。
- 14 勝坂式の器形で、他にも底部付近が膨らみをもつ屈折底という形がある。この特徴も蛇との関連を指摘できるのだが、別の機会にゆずる。
- 15 小林、前掲書。



第2回研究会フィールドワーク 伏見稲荷大社、右は滝行をする参加者(2006年7月22日)



# 近代人のモノ感覚

## 墓をめぐる人々の場合

土居 浩  
ものつくり大学専任講師

今回の発表は、お配りした拙稿「墓地の無縁化をめぐる構想力 掃苔道・霊園行政・柳田民俗学の場合」、『比較日本文化研究』十号（二〇〇六年九月）に基づいたものです。細かな論証などは拙稿をご覧ください。

### 掃苔趣味へよじこず

拙稿で注目した無縁墓地が問題とされるのはいつごろなのかと言えば、昭和七年頃、無縁墳墓の法律的規制成立がひとつの指標です。えらい最近の話です。そのときに同時代的な現象として面白いことが確認できる。今日紹介するのは三人（団体）＋です。そのうちの一人・柳田国男が、墓地の歴史についていろいろ言い出すのが、ちょうど昭和六年あたりなんです。一九三〇年代に入るところです。

少し遡って二〇年代に多磨霊園、当時の言い方ですと「多磨墓地」が造られ、十年ほど経過してボチボチ問題が露呈してくる時期になります。また関東

大震災が起こりましたので、それを契機に墓地整理の議論が浮上します。たとえば明治の後半に問題とされた青山霊園の移転構想などは、このときに再燃するわけです。その際に大問題とされるのが無縁の墳墓になるわけです。それに対して人々がどう対処したのか、特に墓地行政を担当した人物に焦点を合わせてご紹介します。

そしてもう一人といつか一団体として忘れてならないのが、掃苔道・掃苔趣味の方々です。「掃苔」は、俳句を嗜む方はご承知のとおり、お盆つまり秋の季語でして、苔むしたお墓を掃除するとの意味合いがそのまま「掃苔」という表記となります。この言葉自体は小学館の『日本国語大辞典』でも近代の用例しか確認できず、管見の限り近世に遡れませんが、近代の語彙ではないかと、俳句研究者にも訊ねたのですが、季語として有名だけどその用例の初出が今のところ分らないようです。私としては俳句研究者の成果待ちです（笑）。「存じの方があればご教示いただきたいと存じます。

### 昭和初期の同時代性

昭和初期へ話を戻します。掃苔の同人によるその名も『掃苔』という雑誌がありました。これは昭和七年の十一月から昭和十八年十二月まで延々十一年の間、毎月刊行され続けた、じつに息の長い雑誌でありました。その雑誌の中で、掃苔関係の情報がやり取りされていますので、その見解・意見の一部を今回資料として皆さんにお配りしました。

たとえば、武蔵野研究では大変な有名人である高橋源一郎による文章「古墓保存に就いての二注文」があります。そこに書かれているのは、お墓をめぐる我々に対して、お寺もちゃんと応対してよ、ということ。掃苔趣味の人たちは、やはり当ても珍しいというか奇特な人とお寺から思われていたことが推測できます。たしかに、その墓に葬られている人の子孫じゃないのだけれど、あまり邪険にしないでね、とお寺へお願いしている文章とも読めますね。

文章後半では、「御陵巡拝の美風は皇室尊崇の表現であり一般名墓の巡拝及び保存は忠孝道德根本といふべき」であるから、「できるならば我らつまり『掃苔』同人はこの美風ますます助長し名墓巡拝を太子参りや観音参りのように、一種の年中行事としたい……。私はこの雑誌を読み続けているんですが、こういう願いが達成したという報告を確認できていません（苦笑）。つまり、彼らは非常にマイナーなサークルながらも一生懸命に、こういうことは大事だよと発言し続けているんですが、基本的に周囲からは無反応の状況下で実践していたわけです。

この『掃苔』同人は、経済的に支えていた藤波剛一さん（慶応大学医学部教授）が昭和十七年に亡くなられ、それがとても大きな原因だと思われませんが、翌年休刊（実質的に廃刊）となります。

藤波さんの伴侶である和子さんは、戦後も長生きされ、掃苔趣味の方々と小さな会を続けていたようです。この和子さん、昭和十五年に『東京掃苔録』という本を出版されました。これは当時のどこの寺に誰がお祀りされているかを『掃苔』にずっと連載したものがもとになっています。東京中を記録していますので、今、国立国会図書館に行きますと索引の欄に並んでおります。掃苔趣味に関わった人たちの成果とは、じつは人物録の方面へ多大なる影響を与えているのです。

一方、柳田国男さんです。民俗学を立ち上げ、現在もお影響を与え続けている人です。この人の提示したお墓についての歴史観は、端的に言いますと、日本のお墓とは形を残さないモノだったのだ、永続的な石など建ててなかったのだ、との前提があります。ですから、考古学的発掘がいくらなされようとも、そもそも何らかの形跡を残さないという前提で葬られていたのだから、考古学的手法も文献的手法も限界があるよ、ということを指摘した人です。これは資料論的にも大問題を提起しています。

この柳田さん、「〜と言われてはいるものの」などとけつこう同時代の誰かの発言を意識して書いているものが非常に多いです。これを押さえずに柳田さんは読めないのではないかと、博士課程になってようやく私は気付きました。それで、柳田さんがいつころからお墓のことをいろいろ言い出したのか

この掃苔趣味、最近ですとブログでお墓への探訪記を画像入りで紹介し、情報交換している方がおられます。この世界は奥が深く、私なぞ全然足元に及ばないのですが、なにはともあれ現地へ行ってみるといふ姿勢は、今のブログでも、また今回紹介する昭和初期でも、まったく同じです。掃苔関係の本、たとえばどこそこのお寺にこの有名人のお墓があります、と紹介する名墓案内が今でも出版されていますけれども、ただ購読して済ませるのではなく、あくまで自分で現地へ赴くことがポイントです。そして写真に収めるなりしないと気が済まないような感覚が、どうもお墓にはあるらしい（笑）。確かにそこにあつたとか、確認へ行つたけれど位置が微妙に移動していたとか、最近では誰もお参りに来ないよつだとか、そういうことを確認するのが、どうも楽しいらしいですね。正直なところ、私もその「楽しい」感覚は、分かります（笑）。

ということを調べると、それこそ一九三〇年前後にあれこれ言い出すんですね。『人類学雑誌』に掲載された「葬制の沿革について」とか、あるいは「明治大正史世相篇」などで言い出す。

冒頭で述べたように、この頃に無縁墳墓の法律的規制が問題となり、さらには先ほど述べた『掃苔』同人つまり東京名墓顕彰会もこの時期に発足します。同時代的に昭和初頭、一九三〇年前後が、都市のお墓をめぐるいろいろな立場の人たちが、ああでもないこうでもないと言い出した時期、特に東京を舞台に発言し出すわけです。それに気づいて、それをずっと追いかけているのが、今の私の研究です。

### 近代の墓地感覚

いま私がとくに重要視しているのが、都市工学的発想によるお墓への発言です。配布資料の井下清「墓地の整理と保存」は、雑誌『掃苔』に掲載されたものです。この井下さんは東京市の公園課長として、長く行政に携わった人です。造園方面ではとても有名人で、さまざまな公園の整備をして来られました。もちろん私の興味関心は、井下さんが墓地行政に深く関わったことにあります。

「公園墓地」という用語がありますが、井下さんは、従来のじめじめした墓地への印象を一掃するため、ヨーロッパ風の公園の中に墓地があるようなものを造ろうと、多磨墓地を造成します。「霊園」という語彙もおそらくこの人が考え出したものだと思います。東京の公共墓地は、昭和十年に名前を一斉に「霊園」へ変えるんです。多磨墓地が多磨霊園、

青山墓地が青山霊園になりました。

また、文化財保存・郷土文化にも非常に関心を持っており、『武蔵野』という雑誌を出した武蔵野会を鳥居龍蔵さんたちと一緒に推進されました。鳥居龍蔵さんの記念碑が多磨霊園にあります。これは井下さんが発起人となったものです。

この井下さんによる「墓地の整理と保存」には、今回「近代人のモノ感覚」として私が特記したいこと、端的にはエンジニア的発想が窺えます。対比するために、前提として掃苔趣味の人たちによる発想ですと、当然ながら墓地は保存すべきだ、となりません。その場合の「墓地」とは当時の常識的な見解、つまり近代人の常識的な墓地の見解というのには明治民法にかなり規定されています。「三位一体」という言い方をしますが、遺骸(あるいは遺骨)・墓地空間としてある程度面積がある区画・そして地上にある石碑などの建造物、この遺骸と墓地空間と地上建造物が一緒のものを当時は「墓地」だと捉えていたわけです。少なくとも明治民法はそのような前提で墳墓をとらえておりますし、それに一般市民、とくに東京の住民はかなり影響を受けていたであろうと考えています。

この三位一体が崩れたモノ、つまり遺骸と墓地空間と地上建造物というものがバラバラなモノだとして存在するし、それだとして墓地だよね、ということを一生涯命事例を挙げて調べたのが、じつは民俗学の人たちです。両墓制を代表として、お墓は作らないで全部本山に納骨する事例など、三位一体が崩れたモノとしての墓地は全国各地にあります。その意味では、当時の明治民法の常識的な見解とは、柳

から。もうひとつの資料として、歴史学者の三上参次さんによる寸評をご覧ください。有名人のお墓の移転について、掃苔のメンバーがどう考えていたかを示す絶好の資料として紹介します。

三上さんは、有名人の墳墓が史跡名勝天然記念物として史跡指定されても、法律に照らして移転可能である事態を憂い、対策を提案します。お宮に奉納された名刺には、すり替えたら天罰を被るぞ、などと彫ってある。なので名家の墳墓にも、後世の人が手を入れたら罰を被るぞ、などと碑文に書いてたらどうか、と言つのですね。つまり、お墓を移転させないための案として迷信も利用していいんじゃないかと発言している。リップサービスであることを差し引いても、こういうことを三上さんですら言わなきゃいけないということは、逆に言えば移転というのがかなり頻繁に行われたことが窺われます。場合によっては都市行政が計画的に行うということもあるわけですが、そういうことを嘆いている記事もあります。墓相がちょっと流行りだした頃です。

墓相とはここで「現代において初めて考慮せらるるに到ったことはすこぶる興味が多い問題である」と指摘されていることに端的に示されます。よつに、やはり昭和初頭にブームが起ります。宗教社会学者が何名か指摘しておられますが、昭和五年あたりに雑誌、とくに婦人雑誌『主婦之友』などで墓相を主張する人たちが執筆します。これは掃苔の人たちにとっては大問題です。外から見たら似たようなことと思われるからですね。なので、あくまで自分たち掃苔は、墓相とは違つのだと主張することになり

田民俗学的な立場からすると非常に偏つた見方だと言えるわけです。逆にその常識的な見方を前提として、その同時代にどう「墓地」を扱うかと一生懸命試行錯誤していた代表的なグループの一つは、霊園行政つまり井下清さんに代表されるようなエンジニアの発想と、もう一つは掃苔道のような墓巡りの人々だろう、と今の私は見取図を描いています。

## 墓地整理のエンジニアリング

井下さんによる「墓地の整理と保存」では、掃苔の価値について述べた段落の次の段落で意見を切り替えています。

井下さんの懸念は無縁墳墓の増加です。大都市というのには人々が集住するので、そうそう墓地に場所を割くことはできない。けれど集住するので死者は当然増え、墓地は増大する。さらに人が入れ替わりますから墳墓は増大するけれど、その後の永代供養・祭祀保全には力及ばず放任になってしまつて無縁墳墓が増加する。そこで示されるのが、都市面積に対する墓地面積の比です。東京では、パリではベルリンでは、ロンドンでは、と、データに基づいて井下さんは説明します。都市工学的発想に基づいて、墓地は都市の実際の生活空間を圧迫してまう、と主張するわけです。

では解決策ですが、例えば納骨堂に一括して入れましようかと主張する。徳川時代でも墓地の整理は度々行われたことだと。確かに考古学的発掘を待つまでもなく、江戸時代から続くお寺へ行けばいい境内墓地の脇に無縁墳墓が積み上げられていまます。私どもは墓相といつものがごときに心を惑わしてはならぬ。名墓の保存顕彰は現位置に現状のまま保存しこれを顕彰することを第一義とする。墓相が悪いからといってやたらに名墓を移転されては名墓の史的価値がすこぶる殺滅せらる」云々とありますが、墓相が悪いのでこれを移転するということは決してやってはいかんと言っています。学者からすれば掃苔趣味とか掃苔道とかはどうしても宗教っぽいと見られますが、その掃苔道からしてもまずまず宗教っぽい墓相に対してはあくまで一定の距離をとる、われわれ掃苔道は歴史的価値を前提にしているんだとここで主張しているわけです。

他にも移転云々に関して、忘れ去られている武家とか学者のお墓が多く存在することを嘆くわけですが、このような江戸文化の創造者たちをきちんとお祀りしなければいけない。にもかかわらず、「墳墓の保存については極めて冷淡であり無関心であるばかりでなく心得違いをしている一部の都市計画者のときは都市の美観を損するから、すべからず郊外に移転改葬せよと豪語したことさえある。狂気の沙汰と称しなければならぬ」とも言うわけです。

また「掃苔道にも新体制がなくてはならぬ」ということで、世の新体制(つまり戦時体制)に沿つて掃苔道を進めなきゃいけないと、時代に迎合するよな単語・用語でもって自分たちのことを鼓舞しています。ところが雑誌を通読してみますと、自分たちがお墓巡りをしたいということを公的にある程度認めてもらうために、いろんな当時の語彙を用いているのではないかと読めてしまつ、逆に言いますと、

て、モノによつては何年に集めましたと記されている。僕が確認した京都の寺町のあるお寺では、江戸時代の後期に一度、明治時代に一度、大正時代に一度、それぞれ集められた無縁さんがあり、ようやく境内墓地空間のバランスが取れている。そんな墓地は頻繁に見かけますので、その意味では無縁墳墓は江戸時代以来問題なのですが、あくまで江戸時代はお寺が勝手にしていたことです。特に徳川幕府が墓地問題について積極的に取り組んだということではありません。もちろん回向院という大量死者供養のお墓がありますが、あれはまさに明暦の大火という突発的事態への対応なのです。

ここで紹介した井下さんのように、都市へ人が集住してくるから墓地をどうにかしなきゃ的発想でもって行政が動いたことは、私はどうも近代になってようやく成立したのではないかと考えています。この、都市住民の死後の居場所として墓地問題をとり上げる必要があると、公共の問題として東京公園課長が応対したことが重要です。これこそ「近代人」としての特徴だと考えています。その前提があつて、行政担当に限らず様々な立場の人たちが、墓地を巡つて、ああでもないこうでもないという発言ができるようになります。

## 墓地顕彰と掃苔道

さて井下さんはこの文章では遠慮がちに、墓地の整理の必要性を説いています。これは理由は簡単で『掃苔』に書いているからです。『掃苔』の読者は基本的に、墓地は移転しちゃいかん!との立場です

『掃苔』を通読することで、当時流行の用語がよく分かるわけです。

## 『不滅の墳墓』の構想力

最後に紹介するのが、『不滅の墳墓』という本です。昭和七年に発行されています。執筆者の細野雲外という人は、残念ながらどういつ人かということは今のところ不明です。でも当時の、ひいては近代人の墓地への感覚を考えるには、無視できない興味深い本なのです。

この書名はそのままの内容で、一切の死者を一つの墓に埋めようという計画なのです。構想されているのは巨大な土饅頭のような墓(図1)ですが、ここにその都市での死者を一切合切埋葬するわけです。様々な宗派の人たちがお墓の周りをグルグル回る絵(図2)で、皆で供養することも想像力を働かして描いています。あるいは「大都市の墳墓は航空機の昼夜間離着陸たること」として、空港を兼ねる巨大な平坦面の墓地も、構想されています(図3)。これは時代が航空機による戦争の時代になったことを鑑みた提言ですので、基本的には軍用用の空港です。

このような死者に対する工学的な想像力、都市の大量の死者に対してどういつ扱いをすべきかとの、やはりエンジニアリングの発想は無視することはできないだろうと思います。設計図や試算、さらに空港というアイテムも含めて考えますと、近代でなければありえないような構想力の発露です。先ほどのご発表にある縄文とはベクトルがまったく逆の話になっていますが、「近代におけるモノ感覚」として



図1



図2

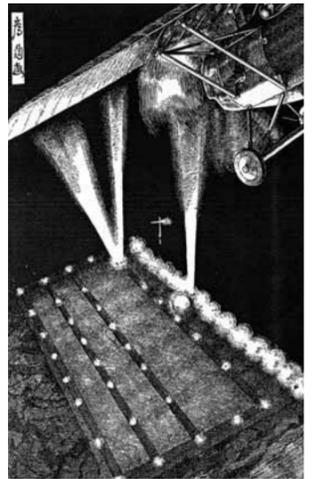


図3

(細野雲外『不滅の墳墓』巖松堂書店、1932年より)

未来をどう描くかということも含めて工学的な発想・着想を押さえておく必要があることを再度強調し、以上で発表を終わりたいと思います。

ありがとうございました。

(二〇〇六年十一月十九日実施した報告に加筆修正しました。なお、『不滅の墳墓』閲覧に際して、山田愼也氏にご配慮いただきました。記して感謝いたします。)

**考現学 2006**

5

「物」越えた靈性に着目  
文明創造への根っこ探る

モノ学・感覚価値研究会

徳島新聞 平成18年(2006)5月26日掲載

# モノから時間を読む

原田憲一  
京都造形芸術大学芸術学部教授

## 科学と宗教

「科学」と言くと、多くの人はガリレオの宗教裁判における「それでも地球は動いている」という言葉を思い浮かべて、地動説が頑迷なキリスト教のドグマ(天動説)を打ち破ったという歴史的事実は、人間の理性の成果である科学の宗教に対する勝利の象徴である、と信じている方が多いのではないだろうか。しかし、一般的な意味での科学とは、身の周りの自然を合理的・体系的に理解しようとする精神的な営みです。そして、その起源は、世界四大文明地域において文字と数字が発明された五五〇〇年前に遡ります。

私たちが一般に「音楽」と言う場合、当然そこには世界各地にある個別的な音楽を包括しています。「料理」と言う場合も同様です。しかし、私たちが日常的に「科学」と呼んでいるものの実体は、「十七世紀の西欧で誕生した「西科学」です。それは、

当時の西欧人による西欧における自然の理解に他ならず、その根底にある思想は、以下に説明するように、決してキリスト教の教義と対立するものではありません。

西科学を代表する物理学は、自然界には統一的な法則性がある、言い換えれば、自然界の動きはすべて必然である、という仮定を大前提にしています。そして、それは決してキリスト教のドグマに抵触する考え方ではありません。万能の唯一神が世界を作ったのだとすれば、そこには神の統一的な意志が貫徹しているはずで、自然界には神の意志から外れた偶然が入り込む余地はなく、すべてが必然性(自然の法)に貫かれていくわけです。だから、自分は無神論者だと称していたアインシュタインですら、ハイゼンベルグが不確定性原理を提唱したとき、思わず「ユダヤ・キリスト教の(神はサイコロをふるわけではない)と言って、その確率論的な自然観に反対したわけです。

西科学が、それまでのエジプト科学やギリシャ

科学あるいは中国科学などの科学と本質的に違う点は、いわゆる科学的方法を完成させたことです。すなわち、人工的に温度や圧力を調節した環境下で実験を繰り返して、物質がもつ定量的な法則性を見出し、それを数式や化学式で記述するといふアプローチを定式化したことです。たとえば、物理学は、目の前にある物体の長さや重さと位置(速度)を体系的な尺度(MKS単位)で正確に測り、その物体の性質と運動を数学的に記述します。同様に、化学も物質を薬品で溶かしたり、気体と反応させたりして、どのような元素から成り立っているかを、NaCl(食塩)やH<sub>2</sub>S(硫化水素)というように、元素記号を用いて記述します。しかし、両者ともになぜ物質がそのような性質や組成を持っているのかについては問わないし、答えようともしません。なぜならば「それはなぜか」、「それはなぜか」という問を重ねていけば、必ず論理的に説明できなくなる問題に突き当たり、最終的には「創造主の意志」という答えを持ち出さざるを得なくなるからです。

とは言え、物理学は、月食や日食が何年後に起きるのかを精確に予測しますし、それらが何年前に起きたのかも精確に算出します。また、化学において、元素の周期律表によって未知な元素の化学的性質を予測し、予測どおりの元素が発見されました。だから、物理学と化学の法則は時間を超えて成り立っている点で、それまでのエジプト科学やギリシャ科学などとは本質的な違いがあると、よく主張されます。

しかし、なぜ物理学が予言能力を持っているのかは簡単に説明できません。惑星の動きを例にとれば、惑星は太陽による重力と公転による遠心力によって軌道を安定的に保っています。その重力(万有引力)は、一三七億年前に宇宙が誕生した直後に確立した力であって、その後一三七億年間、性質を変えていません。引力常数は時代とともに変化しているという説もありますが、一万年の時間スケールでは不変と見なせます。したがって、千年先の日食や金星の位置などは、数式に従って簡単に計算できるわけです。また、物質を構成する各種の原子も宇宙誕生直後から性質を変えていません。だから、未知な元素の化学的性質が予測できたわけです。

にもかかわらず、天体が簡単な法則に基づいて運行しているという事実、あるいは元素が一定の周期性をもつという事実は、一種の「神の存在証明」として利用されています。なぜならば、自然界に普遍的な法則が存在するという事実は、創造主の意志が貫徹していることの証拠だと言えるからです。実際一六八七年に「万有引力の法則」を発見したニュートンは、神を否定するどころか、神がいかに万能で

初から机の上には何もなかったという解釈であり、もう一つは、昔は何か置いてあったが途中で消えてなくなってしまったというものです。

こうした歴史観を考えた場合、キリスト教に本質的な脅威を与えているのは地質学と進化論です。キリスト教会は、一八世紀末まで、聖書に書かれたイエスの系図を遡って算出された年数を根拠にして、天地創造は約六千年前(紀元前四〇〇年頃)の出来事であると見なしていました。そのため、地球の歴史の研究は非常に危ういものとなりました。たとえば、一六六九年に「地層累重の法則」をイタリアで発見したステノは、このまま研究を続ければ地球の歴史は六千年よりも古いことに言及せざるを得なくなり、そうなれば異端として処刑されるにちがいないという危惧を抱き、プロテストアントからカトリックに改宗した上で、地層の研究を完全に放棄しました。

一九世紀に入って、イギリスにおける鉱山開発や運河の開削などよって地質調査が盛んになり、ノアの洪水の証拠とされていた貝化石を含む層が何枚も発見されたり、現在の生き物とは似ても似つかない化石が出てきたり、あるいは数世紀前に描かれた滝や岩山の様子が現在と変わらないことが発見されたりして、地球の年齢は聖書が記すところよりもはるかに古いことが、少なくとも地質学者には明白な事実となってきました。そうした知識を総合して、一八三〇年に『地質学原理』を出版して近代地質学の父となったライエルは、キリスト教会からの指弾を避けるために、あえて年代論を避けました。そして、『地質学原理』に触発されたダーウィンが一八五九

あるかを実証したと言っているわけです。現代の天才物理学者といわれるホーキングも、神の存在を当然視する発言をしています。これに対して、日本の宇宙物理学者が、欧米の科学者は最後には「神の意志」というものを持ち出し始めるが、それは科学者としておかしい、と批判しています。

このように、西欧科学がキリスト教のドグマと戦って、宗教的なクビキから人々を解放したという説は全くの誤解ですが、日本では、学校教育の影響で、いまだに幅広く信じられています。なぜならば、科学的方法で見出された物性は技術的に利用しやすく、一九世紀以降は、西欧科学と技術は密接にむすびついて、科学技術と呼ばれる段階に至り、自動車や飛行機、テレビやコンピュータなど、さまざまな工業製品を次々に生み出していったからです。そして、そうした製品から西欧科学の思考原理を読み取ることはほとんど不可能だからです。そのため、西欧科学はキリスト教の影響下にあった近代西欧人に固有な自然観に過ぎないにもかかわらず、その知識体系は宗教的なドグマを越えた絶対的な真理だと受け止められているわけです。そして、「非科学的だ」とか、「因果関係は科学的に証明されていない」などと言うように、その権威を悪用する輩が絶えないわけです。しかし、西欧科学を「科学」という一般名詞で語るのおかしさは、たとえば日本人が、西洋料理だけを「料理」と言い、西洋音楽だけを「音楽」と言って、料理とは何か、音楽とは何かを議論している場面を想像すれば、容易に分かるはず

年に『種の起源』を出版するに際して、ライエルに献辞しようとしたところ、彼は固辞しました。地球の年齢は三億年よりも古いと主張したダーウィンと連座して、キリスト教会から弾圧されることを恐れたからと言われています。

現在では、地球の年齢は約四六億年とされていますが、いまだにアメリカには、地球は六千年前の天地創造によって誕生したという創造説を主張する「科学者」がいます。

現在でもアメリカ国民のほぼ四割が進化論を否定しているそうです。公教育では進化論と創造説の両方を教えなければいけないと定めている州もかなりあります。唯一神が万物を一週間で創造したという創造説にとって、地球自体が四六億年という長い時間をかけて進化してきたと説く地質学と、人間は最初から人間として出現したのではなく、サルと共通の祖先から進化してきたと説く進化論は、共に決して受け入れられない主張だからです。特に、なぜ創造神は最初から完全な人間を作らなかったのか、という進化論者の疑問には答えることができないからです。

とは言え、ダーウィンははじめ欧米の進化論者は、進化にも当然神の意思は働いていると暗黙裡に認めています。だから、自然選択という作用が働いて、生き物は必然的に進化したと主張するわけです。

それに対して、生き物の進化は認めるものの、ダーウィン流の自然選択という考え方に反対する今西錦司は生き物のなかで運がよいものは生き残り、運が悪いものが死に絶えるという、偶然が進化に関わっていると主張しています。「自然とは移ろつも

## 近代科学と時間

現在、自然界にあるものはすべて創造主が天地創造の時に作り出したものであり、近未来に生じるであろう最後の審判に至るまで神の意志に従って存在し続ける、という直線的な歴史観をもつキリスト教にとって、物理学の体系は矛盾するものではありません。その証拠に、ガリレオの宗教裁判以降、物理学や化学の考え方がキリスト教会と鋭く対立したことは皆無です。

物理学や化学は、時間を常に等価なものとして扱うからです。すなわち、千年前の一年も、千年後の一年も、現在の一年間という時間と同じであると思なしているのです。確かに、物質の基本的な性質は、宇宙開闢以来変わっていないので、一億年前の食塩も一億年後の食塩もまったく同じ性質をもつという前提で、物質と時間の関係を数学的に表現することは可能です。しかし、過去も未来も、向きこそ違え、現在の延長でしかないという前提は、たとえば生物の誕生から死に至るまでの過程(時間)には当てはめることはできません。誕生後の一年と死亡直前の一年を比べれば明らかのように、生物は时时刻刻と質的に変化していくからです。

また、両者が扱える研究材料は、人間が観察し操作できる事柄に限られています。実験室の机の上にも何もないければ、科学的方法は端から適用できないからです。しかし、あらゆるものの背後に時間経過(歴史)があることを認めれば、何も無いという状態に対しても二通りの解釈が下せます。一つは、最

のと確信している日本人として、生き物の一生は、必然に貫かれていると考えるよりは、むしろ偶然に左右されることのほうが多いと考えるほうが、より「自然」だと受け止めているからでしょう。

## 過去の時間の扱い方

もしも、時計のない場所でこれから十分後と言われれば、私たちは心の中で数を数えたり、手首の脈を数えたりすることで時間経過を計り、もうそろそろ十分になるはずだ、と予測することができます。数時間後と言われれば、たとえば地面に映った木の影の動きや、ローソクが短くなつていく様子を観察することで、予測することができます。しかし、今から三十分前あるいは三時間前に何があったかと言われると、全く別の手段で時間経過を推測しなくてはなりません。過去に関しては、物事の周期性を利用して時間を計ることはできないからです。そこで、自分の行動や身の回りの出来事を順に遡り、それぞれにどの程度の時間を費やしたかを考えて、積算していくわけです。

百万年を時間の基本単位とする地質現象を扱う場合、その時間経過を追うには、地表(崖)に露出した地層を詳細に肉眼観察して、地質学的な出来事の順番を復元することが基本作業となります。地層は大きな湖沼の湖底や海底に溜まった堆積物(いわゆる土砂)が固まって石化したものです。もしも堆積の場(堆積盆)の環境が変わらなければ、基本的には、砂層なら砂層というように同じような堆積層が分厚く溜まっていきます。しかし、長い時間が経過

して周辺の環境が大きく変化すれば、堆積盆に運び込まれてくる堆積物の種類は変わってきます。

一般的に言えば、堆積盆の水深が深くなるにつれて、いわゆる砂利から砂へ、砂から泥へと堆積物のサイズは細かくなっていきます。そして、一枚の堆積層（単層）も、粗い堆積物からなるものは厚く、細かい堆積物からなるものは薄くなります。逆に水深が浅くなる場合は、堆積物のサイズは粗くなり、単層の厚さも厚くなっていきます。

また、水深が変わらなくても、気候が大きく変わると、有機物に富んだ土砂が流入してきたり、石灰質の泥が溜まつたりします。あるいは、近くで火山活動が活発になれば、火砕流が流れてきたり、火山灰や軽石が静かに積もつたりします。

ある崖に露出した地層を観察する場合、一連の地層の積み重なりは、常に連続しているとは限らないことに注意しなくてはなりません。ある海底を見れば、常に堆積物が次々と溜まつていくわけではなく、何も溜まらないという時期もありえます。たとえば、石灰質の粒子が沈降途中で海水に溶けてしまつて海底にまで届かない場合です。あるいは一度溜まつていたものが削られてなくなつてしまつという事件も起こります。海底面の直上を流れる底層流の勢いが一時的に強くなると、未固結な堆積物が削り取られてしまつからです。さらには、海底が隆起して陸化して地表に晒された地層が何百メートルも、時には数千メートルも削り取られた後に再び沈降して、浸食された面上に新たな堆積層が形成されていくという事件も頻繁に起こってきたからです。このように、地層の重なりとして残されていない時間的空白



グランドキャニオン（写真提供：コロラド写真館）

（間隙）も大きな意味を持つているわけです。（この件については後に詳しく説明します。）

こうした観点から見れば、 $t = t_1 + t_2 + t_3$  という数式で、 $t = 0$  は現在の状態を示し、 $t = t_1$  と置けば五時間後の状態が、 $t = t_2$  と置けば五時間前の状態が示せるという物理学の時間の扱いは単純すぎるといえるでしょう。物理学は、目にも見えない素粒子の世界も一三七億光年の広がりを持つ宇宙の仕組みもうまく説明するので、その間に含まれる事象は全部物理学で説明できるはずだと思ひ込んでいる人は多いのですが、生態系の変遷や地球の歴史などのように、非常に複雑な時間的要素が絡んでいる現象では、物理学と化学は限定された力しか持ちえないのです。

### 地質学の研究法

地球の歴史を研究する基本材料は、地上に露出した地層ですが、この地層の形成に関して、「ステノの三大法則」と呼ばれる法則が知られています。一番目は「当初水平堆積の法則」です。これは、一部の特殊な例を除けば、地層は湖底や海底といった堆積で水平に溜まるという法則です。これにより、地層が褶曲している場合、堆積層が石化して固い地層となった後に、外力が働いて水平な地層が皺状に変形したといえます。断層についても、同じことが言えます。つまり、断層とは、地層が固まつた後に圧縮や引張りの力が働いて、地層全体が破断して変位したものだからです。

二番目は「側方連続の法則」です。堆積盆はある程度の広がりをもっているのです。そこに溜まる地層ではなく、地下数キロメートルのところでマグマが冷え固まつてきた花崗岩（御影石）や、あるいはヒマラヤ山脈のような巨大山脈の中軸部で発生する熱や圧力によって生じた変成岩（片麻岩や片岩、大理石など）が地表に露出することもあります。その地表が再び沈降して海面下に沈んで海底面となると、新たな堆積が始まります。この場合、たとえ新たな地層とその直下にある地層があたかも連続して堆積したかのように見えても、実際には、一枚の地層の間には数百万年から数千万年、さらには数億年という時間が欠けているわけです。すなわち海底面の隆起、陸化、浸食、地形の平坦化、沈降、新たな海底面の形成と堆積という事件が隠されているのです。

本学の裏にある瓜生山から大文字山に抜ける山道で白亜紀の花崗岩を実際に見ることができ、それは七千万年以上前に地下数キロメートルのところで花崗岩質マグマがゆっくり冷え固まつてきたものです。その花崗岩が瓜生山や大文字山などで地表に出ているということは、かつて花崗岩を覆っていた五千メートルくらいの地層が全部削られたということを示しています。

ちなみに、不整合の提唱者はスコットランドの地質学者ハトンです。彼はスコットランドの海岸で傾斜した砂岩層を水平に赤色砂岩が覆っている様子を観察し、こうした地層の積み重なりができるまでには膨大な時間が必要であると気付きました。なぜならば、先に述べたように、下位の傾斜した砂岩層は褶曲の産物であり、それが陸上の浸食作用で平坦化された後に海面下に沈降し、その上に新たに堆積し

も一定の広がりをもつという法則です。これにより、大峡谷の両側に露出している地層や尾根をはさんだ二つの河川沿いに露出している地層でも、元来は一枚の地層であったと判定でき、その広がりを地図（地質図）上に図示できるわけです。

三番目はよく知られている「地層累重の法則」です。机の上に溜まつた書類の山から日付の古いものを探す場合は下の方を、新しいものなら上の方を探るように、一つの崖に露出している一連の地層は、地層が逆転していない限り、上位の地層は常に下位の地層よりも新しいという法則です。これにより、地層に保存された地質学的な記録を順序だてて並べることができるわけです。

地層に関してはもう一つ重要な法則があります。一八一六年に「地層のスミス」と呼ばれたイングリンドの土木技師スミスが、ステノの法則と化石の遷移から発見した「化石による地層同定の法則」です。これは似たような化石群を産出する地層は、遠く離れた場所のものであつても、同時代の地層であるという法則です。これにより、たとえば、日本と北米の石灰岩から同じフズリナ化石が出てくれば、二つの石灰岩は、堆積盆は違つていても、共に古生代後期のものだとして判定できるわけです。

地層を観察する上で重要な作業の一つは不整合の認定です。不整合とは、あい接する地層の境界面に存在する大きな時間間隙（時には数千万年）です。先に述べたように、海底が隆起して陸化すると、現在のグランドキャニオンのように、水平な地層が直ちに河川によって浸食され始めます。そして何千万年が浸食に晒された地表は平坦化します。それだけ

た赤色砂岩が再び隆起して海岸に露出したという過程を考えなければならぬからです。その後、彼は広範な野外調査を行い、四種類の不整合を認定しました（一七九五年）。

上で述べたグランドキャニオンには水平層の見事な積み重なりが広がっています。一般の観光客は、紅白の地層がコロラド川によって大きく削り取られた雄大な景観に歓声を上げるだけですが、注意して峡谷に露出した地層を観察すると、三つのユニットに分かれることがわかります。一番下位のユニットは、コロラド川の河床を作っている水平岩体で、模様のない片岩や片麻岩といわれる変成岩です。その変成岩の上に、赤っぽい地層が水平に重なっていますが、その縞模様は、上の水平層と比べると明らかに傾いています。そして、その傾いた地層の上に、最上位のユニットである紅白の縞模様が水平に積み重なっています。

この三つのユニットの境界は不整合を含んでいて、境界面の性質と残されている地層を詳しく観察すると、それぞれの不整合を作つた地質学的事件、たとえば巨大山脈の形成と長期間の浸食、浅い海の広がりや細長い島の直線的な連なりと沿岸部における活発な火山活動などを復元することができます。

このように、物理学的測定や化学的分析ではなく、まずは野外に出て等身大の自然をよく観察し、その後にある時間（歴史）を読み取り、最終的に地球の歴史と生命の歴史を復元するのが地質学の役割なのです。無論、観察によって作り上げたシナリオを検証するために、岩石の物性や化学組成を室内で分

析することは今や不可欠な手順ですが、あくまでもそれは野外調査に続く二次的作業でしかないのです。

## 惑星研究への応用

地質学の研究手法を「現在は過去の鍵である」と言い表したのは先述のハトンですが、この言葉が最もよく当てはまるのは惑星の研究でしょう。たとえば、月の歴史を考える場合、研究手法は現在の月面を詳細に観察することだけです。確かにアポロ計画で採取された月の岩石は存在しますが、基本的に物理学的な測定や化学的分析はできません。

まず月面の映像画像を大きく観ると、地形的には、起伏が複雑で明るく見える部分と平坦で黒っぽく見える部分とに二分されています。そして、明るく見える部分（高地）を拡大してみると円形のクレーターが無数に集まっているのが見て取れます。これにより、月の表面地形を作っているものは火山活動や浸食作用ではなく、隕石衝突によるクレーター形成であることがわかります。一方、黒っぽい平坦面（海）に点在するクレーターは海の形成後にできたものであることは明らかです。そして、大きなクレーターが見当たらないことから、大きな隕石は衝突しなかったことがわかります。それから、クレーターから何本もの光条を飛ばしている、いかにも新しくうに見える比較的大きなクレーター（たとえばコペルニクス・クレーター）がいくつかありますが、光条が海と海の中のクレーターを覆っていることから、一番新しいものであると判定できます。そして、

内部地形がそのまま残っていることから、衝突の衝撃によっても地下からマグマは噴出してこなかったことがわかります。

そこで、画像から海の形成後にできた新しいクレーターを全部取り除いてやると、月面は高地と海から成り立っていることが明確になります。そして、海の縁が弧をなしていることから、海は巨大クレーターの産物であることがわかります。他のクレーターの内部には複雑な地形が存在しているため、海の平坦面は流動性のある物質で満たされたことによつてできたことは明らかです。月には水が存在しないので、海を構成する岩石は、堆積岩ではあり得ません。地球でもっとも流動性の高い溶岩はハワイ島を作っている黒色の玄武岩なので、巨大隕石が衝突したとき、月内部に存在した玄武岩質のマグマが大量に噴出してクレーター内部を水平に覆ったからだと判断できます。さらに、当時の月の内部から大量のマグマが噴出してきたことから、月はまだ熱かったことがわかります。しかし、コペルニクスの内部地形がそのまま残っている事実は、海形成後は内部が冷え固まり、大きな隕石が衝突しても、もはや内部からマグマが噴出することはなかったことを示しています。つまり、月は一方的に冷え固まってきたわけでは

次に、画像から海を作っている玄武岩を取り除いてやると、高地と巨大クレーターが姿を現します。そして、巨大クレーターの縁が高地にある小クレーターを覆っている（切っている）ことから、先にあった高地に後から数個の巨大隕石が衝突して巨大クレーターができたかと判断できます。また、高地がで

きる段階では、月の表面は固い地殻で覆われていたことがわかります。もしも、月が液体のマグマからできていけば、池に石を投げたときのように、後には水平面だけが残るはずだからです。また、巨大クレーターの存在は、当時の地殻はかなり厚かったものの、内部にはまだ、巨大クレーターの凹みを埋め尽くすほどの玄武岩質マグマが存在していたことを示しています。

この段階よりも先の様子を示す画像を復元することはできませんが、月の形成には隕石の衝突が関与していることは明らかです。そして、月は形成後、一貫して冷え固まってきたことから考えると、その形成史は以下のように復元できます。

最初は無数の隕石が集積する時代が続いて、月のサイズがある程度大きくなった段階で、隕石は衝突熱で溶けてマグマとなって月面を覆い、最終的には月全体がマグマの塊となりました。それにより、月の内部に成層構造ができたわけです。すなわち、軽い物質はマグマ表面に浮かび上がり、重い物質が中心に沈んでいったのです。隕石の衝突頻度が下がると、衝突による熱の供給が低下したために、月は徐々に冷え固まり、表面は白っぽい岩石からなる地殻で薄く覆われました。その地殻に無数の小隕石が衝突して、クレーターが密集した高地ができました。最初は薄かった地殻がかなり厚くなった段階で巨大隕石が数回衝突しましたが、地殻そのものが破壊されることなく、クレーター直下にできた無数の割れ目を通して玄武岩質マグマが噴出し、巨大クレーターの内部に平坦面を作りました。しかし、巨大隕石が衝突した時期は限られていて、その後は小さな



月

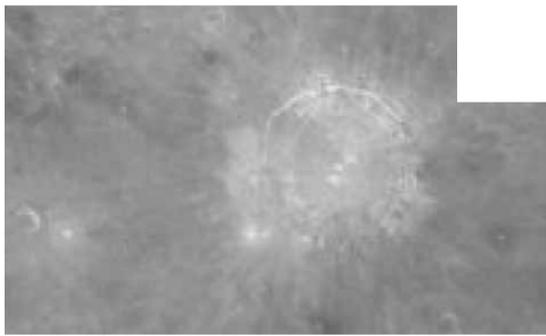


明るく見える部分が高地、無数のクレーターがある。黒っぽく見える部分が海



上のほうに見えるのがコペルニクス・クレーター

コペルニクス・クレーターを上から見たところ。放射状に出ているのが光条



(写真はいずれもNASA 提供)

隕石が時々衝突して、海に小さなクレーターを作るだけになったので、月の冷却は促進されました。そして、コペルニクスができた時には、すでに内部のマグマは冷え固まってしまい、もはや溶岩の噴出は起こりませんでした。

日本では地球物理学とか惑星物理学という言葉が幅を利かせていますが、上で述べた月形成のシナリオを描く際に、月の岩石の物理的な測定や化学的分析は全く用いていません。ただ単に層序学の基本的法則と地上の岩石に関する知識を利用しただけです。すなわち、日本で惑星物理学と呼ばれている営みの本質は地質学（惑星地質学）なのです。そのため、シナリオには時間軸は入っていません。また、本当に海は玄武岩でできていて、高地は玄武岩よりも軽い岩石でできているという証拠もありません。そうした情報を得るためには、実際に月面に行って岩石を採集して持ち帰り、物理的手法や化学的手法を用いて分析しなくてはなりません。とは言え、基本的にこの形成史の枠組みが大きく覆される可能性はほとんどありません。だからこそ、最初に月面に降り立ったアポロ11号は、海と高地の境界に着陸して両方の岩石を採取したわけです。そして、予想通り、海の石は玄武岩の一種であり、高地の岩石は斑レイ岩質斜長岩であることが確認されました。

## おわりに

地質学者は、景色や岩石や化石などを見ながら、実は、常にその背後に潜んでいる時間（歴史）を見ています。そして、まずは野外調査によって対象地

域の地史を復元し、それを日本列島の地史や地球史の一部に組み込んで、より整合性の高い物語を作り上げようとしています。しかし、観察に際しては、できるだけ感情を排して対象を無機的に見るように訓練されています。また、結果の解釈にしても、事実に事実を積み重ねていくことで、できるだけ個人的願望や思い込みを挟み込まないように訓練されています。そうしたアプローチで自然史の真実に迫ろうとする点で、地質学は、物理学や化学と同様に、自然科学の一分野を構成しているのです。そのために、小説のような波乱万丈の面白い物語は語れないわけです。

一方、巨大な山脈を作ったり大陸を分裂させたりする作用や原動力などを、プレート運動や地球内部エネルギーであると言わずに、たとえば山の神や海の神の働きだと見れば、地球の歴史をいろいろな神話として語る事ができるはずですよ。そして、そうした物語が、人々の地球に対する考え方や想いを大きく変えていって、地球環境の保全に対する大きなうねりを巻き起こす可能性は十分に予想できます。

こう考えると、科学は事実に事実を重ねて真実に肉薄するという方法論を主体にした営みであるのに対して、芸術はフィクション（虚構）にフィクションを重ねて真実をあぶり出そうとする営みだと言えるのではないのでしょうか。絵画では、ありえない色やありえない線を用いますが、結果的に風景や人物がもつ本質を鮮やかに描き出しています。文学でも、ありそうにもない人格を持った人物に、ありそうにもない状況で、常人には考えもつかない言葉を語らせていますが、結果的に人間とは何かを読者に鋭く

# モノと気配

モノ学・感覚価値研究会の研究対象の一つである「気配」について思うことを、普段「気配」に引きずられながら制作している画家の立場から発言してみたい。

## 一、「モノ」の「気配」はどこから来るか

- ① 「物」……生命がないもの。動かないもの。意識活動がないもの。表の形としてしか存在しない物。
  - ② 「モノ」……魂あるいは霊的な何かを併せ持つ存在（生物・ある条件下における物質・イメージなど不可視なものも含む）。
- そこで、「気配」というものがどこから来るのか考えてみると、「気配」は「モノ」からしか来ないことがわかる。しかし「モノ」でありさえすれば常に「気配」が感じられるわけではない。「モノ」から「気配」が生じるためには、そこに、ある条

件・要素が必要となる。

## 二、「モノ」から「気配」が生じるための条件・要素

- ① 当事者が対象から何かを感じ取るという意思を持つこと。あるいは普段から周囲のものに対して感覚を開いていること。
  - ② 持ち主の愛着が「モノ」の上に重なっていること。（例：道具・愛玩物・衣類・楽器……）
- 人の手で作ったものでもなく、使用もしたくないものには「気配」がない。機械でなく作家が作った茶碗には、初めから何らかの「気配」があるし、機械で作られた茶碗でも長く一人の人が使い続けたものには、その人の「気配」が感じられる。また、昔から、人が身につけていたものを誰かに贈ることは深い意味がともなう。さらに、楽人が使いこなしした楽器や職人が大事にしている道具などには、魂が宿っている

問いかけています。

### 参考文献

- 天野一男・秋山雅彦『フィールドジオロジー入門』共立出版、二〇〇四年、一五四頁。
- 原田憲一『地球について』国際書院、一九九〇年、三七三頁。
- 原田憲一「第5章 崩壊する近代科学の神話」、梅原猛編『新たな文明の創造』。
- （朝倉講座「文明と環境」第十五巻）、朝倉書店、一九九六年、七六―九三頁。
- SHELTON, John N. Geology Illustrated, Freeman, 1966, 434p.



第1回研究調査合宿 月山登山（2006年8月22日）

## 松生歩

京都造形芸術大学芸術学部教授

- ③ 時を経て、多くの人の思念を記憶し重ね持つ場所であること。（例：古道・校舎・神社仏閣……）これもやはり、作りたてのものには「気配」が感じられない。
  - ④ 目に見えぬ崇高なものの働きを彷彿とさせ、圧倒されるような場所であること。（例：山・空・海・その他自然の造形物・気象による突発的な変化など……）
  - ⑤ 研究会の夏合宿で訪れた湯殿山のご神体もそうである。他にも磐座、滝、雷、虹、プロッセン現象など様々なものがあげられる。
- 対象と合一しようと希求する精神があること。
- 他にも、「モノ」から「気配」が生じるための条件・要素はたくさん考えられると思うが、今回は発表者に縁の深い、この⑤の問題について次項で述べてみたい。

### 三、「芸術と」「気配」

私は絵を描くにあたって、あらゆるモチーフを扱いながら、実際には対象物そのものよりも、対象物と自己との間に生じる見えないものの方を表現しようとしてきた。その過程において、私が探そうとしてきたものも、ある「気配」であり、画面に残ったものも、何らかの「気配」であったらう。

「気配」とは何か。画家は対象の内に見るのか。

以下に、近現代の日本画家の中でも特に精神性の高い作品を遺した三人の画家の言葉を引いて、画家が何を思って制作に臨んでいたのかを紹介する。

#### ① 村上華岳 製作は密室の祈り

「人間が生きている目的は何にあるか私は未だはっきり言う事は出来ませんが一番大切なことは世界の本体をDみ宇宙の真諦に達する事にあると信じます。ですから私が絵を描くのもその本体をDむ道の修行に過ぎません。画室で製作するのはちょうど密教で密室に於いて秘法を修し加持護念するのと同じ事だと思っています。」

もし世界の本体をDむ事さえ出来れば、それが一番大切なことです。それがしつかり自分のものとなったなら絵が描けなくても詩が作れなくてもいい、その人はそれで生命の目的を果たし、生活の意味を実現し、そして大きな宇宙の

意思と一つに融合することが出来たのですから。

物質欲、名誉欲その他あらゆる欲望に没入して心の調和を欠き、その生活の掻き乱されている人にはとても星の美しさは解らないだろうと思います。否、星ばかりではない。あらゆる自然の物象、山川草木の相、山のたたずまい、河の流れあるいは天を指さす立木の壮麗や人知れず咲く野の草花の優しさに、それらの人達はまるで無関心でいるでしょう。

けれどもそれは本当の生き方ではない。私達はあの空に輝く星を見る時はその星と全く一つになるような気持ちになります。そしてそれは実に深い喜びです。喜びとは合致することです。幸福はこの喜びを感じることで。それならば自然の美しさを見てこれと一つに抱き合つ忘我の心境、自他融合の心持を体験する事こそ誠の人生の喜びであり幸福であると考えられます。」

#### ② 徳岡神泉 宇宙の秩序

「物を客観的にみるといつてはごく当然のことであるが、物がもつ色や形の奥には確とした宇宙の秩序のようなものがある。わたくしが終始表現したいと思ってきたものは、言ってしまうばそれだけのことなのである。しかしそれは知識としてはわかっているようなものだが、何か見なければ、というか、感得しなければその核心はとらえられないものだ。」

ひとりひとりの経験の中で直感的に捉えられるものだけに、たしかに見たと思っても、やがてはもっと先に核心があるように考えられるの

この三人に共通するのは、その絵画作品の中に深い精神性や霊性があるということである。私はこの精神性や霊性といったものが、「気配」と強く結びついていると感じているが、実際にこの三人の作品はそれぞれ違った気配を漂わせている。

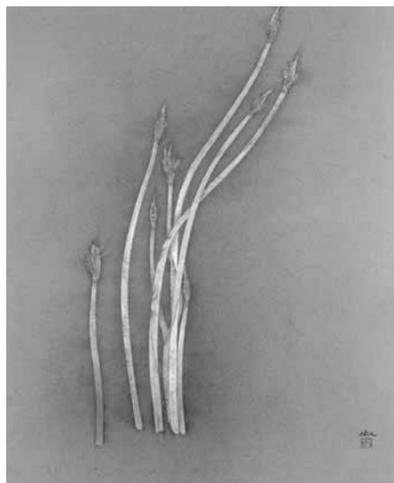
大野倣高の作品に関して、かつて京都国立近代美術館や大原美術館の館長をしていた小倉忠夫氏が解説している文章があるので以下に抜粋する。

「大野は芸術に人間救済の使命感を抱いているようだ。人間は常識的に言って、霊、心、体の三つから成っている。あるいは霊の存在が常識でないなら、それは仮説のままでもよい。しかし、美術をふくめて芸術は心に働きかけるのが常識だが、大野の絵画はさらに人間の奥にひそむ霊性にまで語りかけるのである。いうまでもなく、平安期の密教絵画は同様の機能を果たしており、それらは今でいう芸術ではなく、宗教に属していた。」

大野倣高の画業の特性は、この中世の密教精神を現代の絵画の核としていることだ。モチーフからいえば、大野の絵はいわゆる花鳥画であり、不動や仏が描かれているわけではない。中世とちがって、現代の一般の人々にとって不動や仏は必ずしも生きてはいない。大野は日常誰もが目にする花々や蕾を描いているのだが、その表現の質的内容からみれば、きわめて宗教



「華嚴」大野倣高、1987年



「彼岸花蕾」大野倣高、1980年

ではないか。細い一条の道を歩きながら、暗闇の中に星を発見する、星はすぐ近くにありながら、求めれば、いつか星は消えてゆくようなものだ。

身震いするような事物の核心を探求しながら、結局は無意識に捉えられるところまで到達したいというのが偽らざるところであろうか。時どき写生をしてみても、色や形をおおして、その物体は大宇宙に蔽として存在することになった。その宇宙の真に触れるには、その物と自己とを一体の世界に高めてこそ可能になるのではないかと思つた。

対象と自己との間には、自己意識や俗塵などの雑念妄想が雲のように去来している。それらの俗念を払いのけたとき、はじめて対象即自己となり、遂には自己もなく対象そのものもない世界に到達しうる。その境地が真に自分の求める世界だと信じた。」

#### ③ 大野倣高 花に祈る

「私は、今日まで強く宗教とかかわりながら未だに仏画を描いたことがない。宇宙は光に満ちた輝ける世界であり、生成、盡滅、調和、を輪廻する創造の母体である。かかる意味から、創造的な宗教画は単に、仏画や縁起説話に限るものではないといえる。」

私は好んで花を描くが花はまさしく小宇宙である。花芯は小宇宙の中心の姿であり花弁は中心へと流入する星雲の姿そのものでもある。霊的に見ても、その構造は宇宙の営みそのもので

性が濃厚であり、その意味において、大野の絵画は明らかに現代的宗教画の一種といつてよい。絵の制作そのものが、そのまま宗教的行為だからである。

大野の制作の重点が多分に絵のバックに置かれているのは興味ぶかい。そして驚くべきことは、このバックは木綿カンバスに胡粉を塗り、そのうえに細かい点描で丹念に埋めつくしてつくられたものだ。塗ったバックではない。だからそこには、興行きのある、粒子波動的な空間が出現せしめられている。

そして、この空間ができると、それに伴って中身の方もすぐ完成するという。彼が凝視するのは単なる対象ではなく、万物を現象せしめている宇宙的バックグラウンドから、いわば背景から対象をとらえている、と言つてよい。また別の角度からみれば、大野にとって、もはや物質と精神の対立はなく、両者を同次元化する、第三の根源的な霊覚者の立場にあると言つてもできよう。」

また、哲学者の梅原猛氏が大野の作品について解説を書いた文にこのようなくだりがある。

「東洋画の精神は気韻生動にありといわれるが、その背後に一つの哲学が存在していることはいうまでもない。」

それは、世界には、霊がみちていて、われわれ人間の生命はもちろん、動植物の生命も、自然の動きも、すべてこの霊の力によらざるものはないという哲学である。そして、もし世界が

このように霊で出来ているとすれば、この世界を写す画家は何よりも、この霊の動きをとらえなければならぬことになる。」

「モノ学・感覚価値研究会」の第一回の研究会において、発表者の鎌田東二氏の言葉の中に、「物に霊が宿りつく」というものがあつた。「霊＝モノ」というのを、梅原氏の文章で置き換えて読んでみると、「世界には、モノがみちていて、われわれ人間の生命はもちろん、動植物の生命も、自然の動きも、すべてこのモノの力によらざるものはないという哲学である。そして、もし世界がこのようにモノで出来ているとすれば、この世界を写す画家は何よりも、このモノの動きをとらえなければならぬことになる」となる。

この「モノ」からは、いろんなニュアンスが感知されないだろうか。  
物体、エネルギー、スピリット、意思、光、愛、気、生命、分子、粒子……。

私たちは「物」の中に「霊＝モノ」を見て、「もの」を創り出す仕事をしている。できあがつた「もの」は「物」であるが、それをまた「者」が見ることににより、「者」の心の中に「霊＝モノ」が再生してくる。

私たちは「もの」の翻訳者である。見えない「モノ」を見える「モノ」にするのが仕事である。

その他に、私が個人的に強く惹かれる「気配」をいえるのか。それはどんなに問いかけても答えのない疑問なのかもしれない。しかし、生命を得た以上、どんなに忘れようとしても、目を閉じ耳をふさいでも、この疑問は止むことがない。たとえ答えがなくとも、死ぬまでにほんの片鱗でも、そのことの正体を垣間見たい。その探索の道具として、絵を描くという行為がある。

## ② オルタード・ステイツ

生き物は必ずいつか死ななければならぬのだと知って、恐れと疑問とで頭がいっぱいになっていた六歳の頃に自分が出した答えを覚えていて、それが今でも人生の選択を左右する。「どうせいつか死ぬのなら、私は一番の幸せと一番の不幸を両方ともに体験してから死にたい。それは真ん中を知り、還ってくるため。だから幸せなだけでは駄目。どんなに辛くても怖くても、両方の世界が見たい。その中で自分がどう感じ、何をするのかを見たい。」

宮沢賢治が好きだった。彼のように生きたいと憧れた。それから、C・S・ルイス、ヘッセ、トルストイ、ドストエフスキー、サリンジャー、ゲーテ、ノヴァーリス、タゴール、メーテルリンク……。

「読書」そのものが好きだったわけではない。人間が好きで、興味があつた。誰かの作品が好きになると、その人のものを可能な限り多く読み、その人の内面と生き方を知りたくなつた。六歳の自分が考えたことは、どういう生き方をすれば叶えられるのだろうか、モデルを探していたのかも

もつ画家として、レオナルド・ダ・ビンチとウィリアム・ブレイクをあげておきたい。特に前者は、「気配」という点で言えば、右に出る画家はいないのではないかと思われるが、その作品は、とても長時間は正気で見てはいられない、おそろしい靈氣をまとっている。

私はダ・ビンチが描いたのは宇宙の「気配」だと思ふ。華岳は見えざるものの「気配」に憧れを託した。大野は霊の波動の視覚化を行ったと考える。それぞれに、風景、人物、仏、花、と、思い思いのモチーフを追求しているのだが、彼らの見ていたものは、その対象の姿形をはるかに通り越した高次元の本質である。並の画家が自作の中に「気配」を表現しようとしても、それは単なる「雰囲気」に留まるが、彼らのまなざしは眼前の「物」を通過点として、そのむこうの深く遠い神秘的な宇宙の真実に向けられ、結果として、作品の中には形容しがたい不可思議な「気配」が定着したのである。

## 四、本来、生き物はすべて何をせずとも「気配」を持つている

① なぜ、感じ取る感性が鈍化しているのか  
昔、見えない世界がもつと身近に感じられ、常に命を維持することの危機にさらされていた時代には、人間の感性はもつと鋭く、一木一草の音が聞き取れた。静かに自然と接する環境や、日が暮れたら薄暗い部屋に灯りをともして人が対話をする習慣の中で、モノガタリは生まれ、伝えられていった。自然に反した便利な生活は、「物」にも「者」に

しれない。

しかしそれぞれの作家の本をいくら多く読んでみても、必ず「この先は理解不可」という壁に来てしまふことに気付く。それがその作家の持つ思想や宗教によるものだと感じるに至って、高校時代の半ばから、宗派を問わずいろいろな宗教書や哲学書を読むようになっていった。

「知りたい」という気持ちは、それだけでは完結しない。とても大切なことに触れそうになったら、必ず誰かに伝えたくなる。「伝えたい」「表現したい」「共有したい」、その結果、また自分に戻ってくるものから「学びたい」「感じたい」「知りたい」「伝えたい」と、螺旋状に連なってゆく。いつしか、絵を描くことを表現手段として、その螺旋をもつと能動的に辿りたいと願うようになっていた。しかし、そんな十代の頃は、感覚ではなくもつぱら概念で絵を描いていたと思ふ。

絵に関しても、また抱えていたあらゆる問題に関しても、才能と実力の絶望的な欠乏に悩み、失意の底に沈んでいた二十歳のある冬の日、鴨川を見下ろす駅のホームに一人ぼつんと立っていた。もう駄目かもしれない、何をやっても私には無理だ、私は一人きりで、持っているものも、出来ることも、何にもない……。そういう想いで頭がいっぱいになっていた時のことである。そんな気持ちとは無関係に風は私を浄めるかのように身を撫でて通り過ぎ、鴨川の流れば規則正しい水音を耳に届け、ふと気付くと、経験したことのない、日常とは全く異なつた感覚の中に自分はいた。いつの間にか、心の中からマイナスの感情がきれいさ

も「霊＝モノ」にも目を向ける時間を奪い、無意味な多忙さに追われ、感性が働かなくなつていく。緩い、刺激のない環境、あるいは愛情と想像力に欠ける生活が続くと、人は内面の欲求を処理しきれずに、その反動でスリルや暴力を求めるようにはならぬだろうか。

人間は自然の一部で、自己も他者も同じように多くの要素を持つ存在なのだということを知るために、小さな頃から仮想ではなく現実の生老病死に身近に向き合う機会を持ち、大人も一緒にそのことの意味を受け止めることが必要ではないかと思ふ。

## ② 見えているところと見えていないところ(表と裏・内と外)

生き物は動き、反応し、息をしている。それは目に見える。それだけでも既に通常の「気配」がある。しかし、見えていない、内側からの「気配」もある。光が当たって見えるのと反対側の、影の方から語りかける「気配」もある。それは生命力だったり、別の次元の意識のようなものだったり。風景であれば、エネルギーや磁場や波動などといったものもある。東洋人はかつて、そういうものを敏感に感じて生活してきたと思ふ。

## 五、私の作品は、何の「気配」を感じ取るうとしてしているのか

① なぜ、絵を描くのか  
なぜ、生きているのか。生命とは何か。宇宙とは何か。私は何をするためにここにこうして存在して

つぱり消滅していて、ぼつかり空いたその空洞にただ純粹な感謝の気持ちだけが満ち溢れていた。そして、その時、自分がずつと探し求めていた存在がそこにいることに気付いた。人ではなく、ものでもなく、幻でもない、形容のできない、けれどこの世界の何よりも確かな存在……。

何かが実際に見えたわけではない。むしろ、風景も含め、私の目は何も見ていなかったと思ふ。しかし、何かが、あまりにも確かにそこにいた。それは私を包んでいた。見えない羽で、全存在で、私の全存在を包んでいた。そして同時に、この世界の全存在をも包んでいた。忘我の状態の中で、私は現象界のどのような存在も全く同じように価値を持ち、全く同じようにこの存在に愛され、一つに繋がっている、繋がっているというより既に一つのものなのだということを理解した。それは名前のない、そしてこの宇宙全体より大きな、愛の塊だった。どのように目を背けても陰に隠れようとしても、降伏せざるを得ない、圧倒的な輝くような愛の塊だった。私の時間の感覚は全く機能しなくなっていて、涙が止まらなかった……。

いまだに、それが何だったのかは分からない。だが、一番突きとめたいことではある。実際、その後今に至るまで、その意味を探し続けている。人に質問しても辞書を引いても解るわけもなく、インドの古代哲学ウパニシャッドやシャンカラを読むと一番その時の自分に近く、気持ちしが安らいだ。ほんの数カ月前、同じような状態をオルタード・ステイツ、意識の変容状態と呼ぶことがあるのだと知つた。

そのことは、今に至るまでの人生経験の中でも、何よりもリアルな体験である。目に見えないのにリアル。「世界は一つ」というのは綺麗事ではなく、現実として感じられるのだから、この感覚があれば戦争も起こしよつがない。

ともあれそれからの私にとって、絵を描くことは、「その存在」への恋文という意味を持ち続けている。そして何を描こうとしているのかといえば、「その存在」の「気配」なのである。どんなにモチーフが替わろうが、画風が変わろうが、その「気配」を追いかけることは変わりよつがないだろう。

### ③ 写生について

写生はしなくても絵は描ける。しかし、対象に踏み込んでいくにはやはり礼儀があると思う。神社の鳥居で礼をするように、写生からはいつて対象と一致する時を持てば、秘密は開示される。

「写生」とは、「生」を「写す」ことなのだと思う。形ではなく、対象の本質を探り当て、その核と自分が一つになる、瞑想的な体験である。とりかかってしばらくは、座禅の初めのように、思うよつに行かず落ち着かないし楽しくもない。じつと対峙し続けていると、そのうち心が静まってくる。自ずから画面に形が現れ出すと、心地よい充実感が生まれ、対象からエネルギーが流入してくる。その時、画面には「気配」が写し取られる。

同じ対象を見ていても、写生する人によつて出来上がったものはまちまちである。見ているところが違つたよつともあるよつし、何をもちつて、対象の何を感じているのかというよつとの違いもあるだろう。

その人の意識のあり方の違いもあるかもしれない。いずれにせよ、その違いに、良し悪しや高低の差は関係ない。あくまでも、自己と対象の個人的な対話であり、融合の手段、作法と言えるのかもかもしれない。

写生ではエネルギーをもらえるが、それを制作する時にはエネルギーを取られるよつに感じることがある。だから写生なしで絵を描くばかりでは、枯渇してくる。受け取つて、還す。それが自然な循環である。

以上が「モノと気配」に関する現時点での考察であるが、この発表の全体と、特に「五」、私の作品は何の気配を感じ取るよつとしているのか」に関連するものとして、二〇〇六年秋の個展の際に絵と共に発表した詩を以下に付す。

#### ある画家の話

画家がいました。

彼は、

「確かに神を見た」と思いました。

風景に向かって一心に写生をしていた時の事です。

風景を見つめる彼の目に、

風景と重なつて

神がそこにいるのが見えました。

彼は描きました。

意識を集中して。

気が付いたら、克明な写生が出来上がつていました。木の一本一本までまるで本物のよつに描けています。

でも、彼はとても落胆しました。そこには神はいませんでした。霧が流れ去つてゆくよつに、何かが画面の外に抜け出してしまつて

もうそこに神はいなかったのです。ある日、彼は花を描いていました。そうすると、又、思いがけなくそこに神がいたのです。

彼は今度はとても大きな焦りと衝動にかられて花をもぎ取り、描きかけの絵と共に慌てて家を持って帰つてしまいました。

「とにかく自分の部屋へ！とにかくあの部屋に持ち帰つて、そして今度こそじっくりと……！」

そして部屋に着いて再び見てみると、

花は萎えて見る影も無く、

中途半端な絵には、何も描き出せてはいませんでした。

「ああ！私は帰り道にあなたを落としてきてしまった！」

彼は、声を上げて嘆きました。

それからというもの、彼は寝ても醒めても

神の事を考えるよつになりました。

しかし遂に一度たりとも、

神が彼の周囲に現れる事はありませんでした。

彼は神に見放されてしまったと失望し、今度はあらゆる経典を繙きました。

更には聖者と呼ばれる人の門を隈無く叩き、

そつして数年が過ぎたのですが、

神から彼への語りかけは一切ありませんでした。

彼はとても惨めでした。

いくら努力しても、答えはどんどん遠くなつてゆくよつでした。

彼はあまり絵を描かなくなり、

彼の名は人々から忘れ去られてゆきました。

今や画家はひどく貧しく孤独で、

自信を失くしたちつぽけな存在でした。

ある日、堂々巡りの思考に疲れて、夜明けを迎え、

うたた寝から目覚めた彼は

窓から差し込む穏やかな光に誘われて

小春日の野原へと赴きました。

野原を横切つて小川が流れていました。煌く小川は限り無く清らかで

吹く風は頬に冷たく

肩に懸かる髪が、ざん、ざん、と

気持ちの良い音をたてました。

頭上から光が差していました。

空はとても広く、大きく、深く

しかも彼にとつても近く

光は彼を包んでいました。

神が　そこにいました。

彼の頭上に、宇宙の彼方から彼の内部にまで

一直線に降る光の中に、

神は存在していました。

そしてその光の糸はひとつではありません。

無数の光の糸が、どんなちつぽけな存在にでも等しく手を差し伸べていたのです。

彼はとても謙虚な気持ちになりました。

存在を許されて

この空間を与えられて

ここにいる自分を感じました。

彼は体の芯から爪の先まで

温かな気持ちに溢れ、

まるで見えない存在に恋をしているよつな気分

胸が一杯になり、涙が溢れてきました。

しかもその恋は嫉妬もなにもない、

この世で一番清らかなものでした。

すべてのものが同じよつに

それはそれは温かな波動に包まれて

生き生きと脈打つのを感しました。



第3回研究会フィールドワーク 神田神社  
(2006年11月19日)

# モノが導く物語

## 「箱庭」で心の内の神話に触れる

大西宏志  
京都造形芸術大学通信教育部  
アニメーションコース助教

### 一、はじめに

アニメーションにはいくつかの魔物が棲んでいます。それらは、とても魅力的でハマリやすいものです。また、観ている時は自然に良し悪しや好き嫌いが分かるのに、いざ自分で作るになると、その力に振り回されてなかなかうまくゆかないものです。テクニクやノウハウだけでは越えることができない壁があるものです。それらは感覚的な部分、心の底の深いところとも関係があります。心の内のモヤモヤとした感覚をつかんで意識できるところまですくい上げてくる必要があります。なんだか金魚すくいのようです。言っは易し行っは難し。そんな魔物のひとつに「物語」があります。

現在、私は、京都造形芸術大学通信教育部アニメーションコースで教員をしています。ここは少し変わったところです。入学試験なし。下は一八歳から上は七三歳。北は北海道の札幌から南は九州の熊

本まで。通信教育というスタイルでおよそ一三〇人の老若男女がアニメーションを学んでいます。仕事も境遇も様々でアニメーションに向かう姿勢も十人十色です。これまで芸術やデザインの勉強を全くしたことのない方から既にプロとしてバリバリやっておられる方まで、スキルや目的も様々です。よくぞこれだけバラエティに富んだ人たちが集まってきたという顔ぶれです。いろいろな個性がゴチャッと集まっている様子は、「これぞ生きてるってことだ！」と感じさせてくれるエネルギーに満ちています。

私はここで、物語作りを教えています。「シナリオ設計」という名前の授業です。このような大学で教えるだけでは成立しません。もっと根源的なところで物語に触れてもらわないと、一癖も二癖もある皆さんにはスッと入ってゆきません。どうしたらそれができるか。ずっと試行錯誤を続けてきました。が、今回、おもいきって心理療法でも使われている「箱庭」を試してみることにしました。今日は、そ

の時の授業の様子と授業の成果から考えたことを報告いたします。

### 二、一般的なシナリオ作法

箱庭を使った授業の話に入る前に、少し寄り道になりますが、一般的な教授方法を紹介します。

アニメーションを教える学校ではどこでもシナリオの授業があり、大抵は体系化された先人のノウハウを教えています。その代表が「起承転結」や「序破急」など物語の構成方法に関するものです(図1)。

「起」は物語の導入部分で登場人物や時代背景、場所などを示す部分です。「承」は山あり谷ありで物語をつなぐところ。「転」はいわゆるヤマ場で、物語のテーマを表現するところ。そして「結」は物語の結末です。例えば、バツイチの中年男とITで成功した若い女社長が京都で出会い(起)、互いの本心を計りかねて分かれたりくっついたりを繰り返す

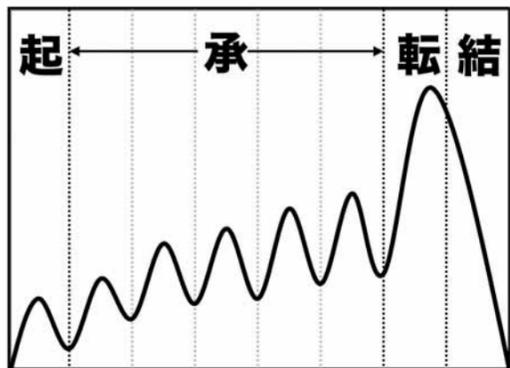


図1 起承転結のグラフ

物語のつじつまが合わなくなって、こんなはずじゃなかったとなる場合も少なくありません。

そこで物語に一貫性を持たせるものを設定します。それが主人公です。物語の中で主人公が担う役割は、観客が物語を追いかけるためのカーソルのようなものです。ですから、ハコ書きを考えるときのコツは、主人公の行動に自然な流れが生まれるように注意すれば良いわけです。また、行動にはその裏付けとなる心の動きがあることも重要です。主人公は何らかの問題や使命(時には欲望)を抱えていて、それを解決あるいは成就しようと腐心して行動しているものとしなければなりません。

そして、主人公の使命や欲望がどうなったかを見せるのが物語の結末です。ここで物語が持っているテーマが表現されます。主人公の行動が物語のテーマを示すこととなります。作者は主人公の行動を通してメッセージや気分を表現できるわけです。

### 三、一般的な方法に加えて

一般的な方法を使えば、ある程度の物語が作れるようになりませんが、この方法にも欠けているものがあります。それは、主人公の心の動きと行動を結びつけてテーマを表現するための方法論です。これまでも別の所でシナリオの授業を行いました。皆ここで苦労しています。学生は心の内にモヤモヤとした感じを持っていて、それを物語として表現したいと思っています。意識するしないにかかわらず、作った物語にモヤモヤがにじみ出ています。しかし、それをつまみつかんで主人公の行動に置き換えるの

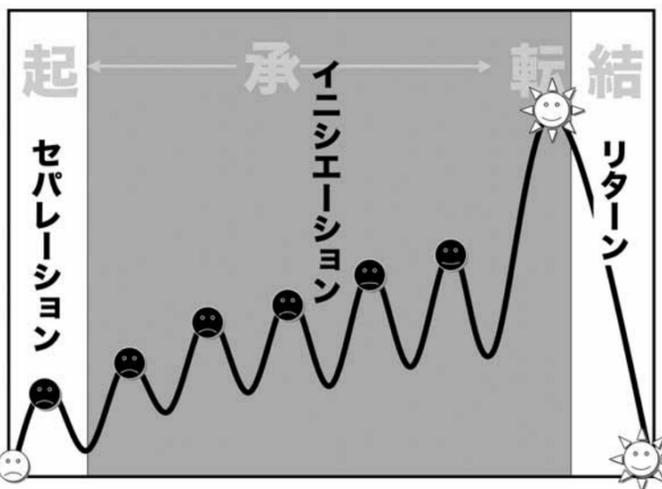


図2 起承転結とキャンベルの三つの段階

ながら(承)、最後には結婚して(転)、幸せな家庭を築く(結)、といった具合です。前衛的な表現を選ぶのであれば、ほとんどの物語がこの型に当てはまります。

次に、この起承転結をさらに細かく割ってゆき、具体的な出来事(エピソード)をはめてゆきます。これを「ハコ書き」と呼びます。ワープロのアウトラインプロセッサを使ったり、エピソードをカードにして並べ替えたり、付箋紙を大きな模造紙の上にペタペタ貼って考える人もいます。亡くなった映画監督の伊丹十三さんは、アイデアを書いた紙を部屋中にはらまき、部屋のまん中に立てた脚立に登って眺めながら考えたそうです。このハコ書きを考えるのは以外に難しく、エピソードを考えているうちに

### モヤモヤの型はこんな感じ？

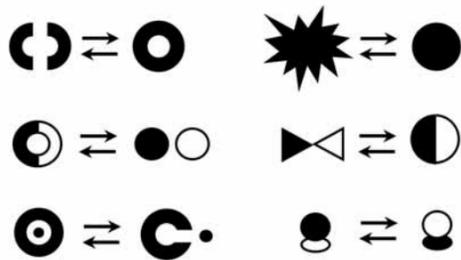


図3 モヤモヤの型はこんな感じかもしれない

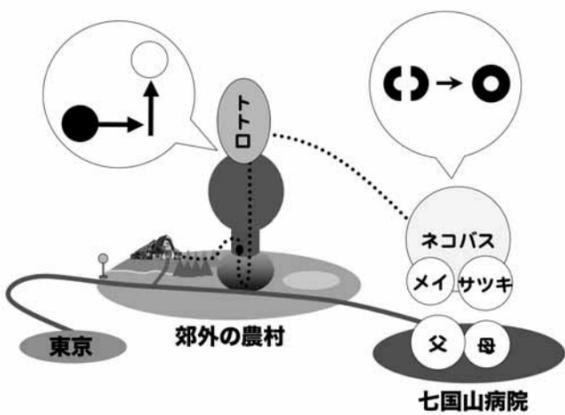


図4 とりのトトロを絵にすると

いる人間の気が枯れてくると、大楠のフィルターを使って空に舞い上げ晴らしてくれませす。この物語は、離れたものを近づけたいという気分と、それを水平方向の混沌としたエネルギーを垂直方向の元気なエネルギーに転換することで成し遂げようとする気分から生まれています。あえて言うところ「水平から垂直へ転換して浄化」。これが宮崎駿監督のモヤモヤ感覚の型です(図4)。学生作品についても同じことが行えます。

### 四、箱庭に至る理由

#### 1 野生の思考

モヤモヤ感覚に触れるために絵を描いてもらい、指導する側はモヤモヤの型をみつめることに留意する。この方法は、以前のものに比べてかなりの効果を発揮しましたが、まだ課題が残されています。

絵を使う方法は、先ほどの『となりのトトロ』のように既にある作品を分析するのには効果的です。また、作ろうとしている物語のイメージがある程度固まっについて、推敲するために絵にするのも有効です。しかし、これから物語を作ろうとする場合は、まとめようとする意識が働きすぎてモヤモヤから遠ざかってしまったり、うまく描こうとして固くなってしまうたり、具合の悪いことも起こります。なかなか子供のように自由に絵を描くことはできません。また、いきなり何もないと

英雄は日常生活から危険を冒してまでも、人為の遠くおよび超自然的な領域に赴く。その赴いた領域で超人的な力に遭遇し、決定的な勝利を収める。英雄はかれにしたがう者に恩恵を授ける力を与えて、この不思議な冒険から帰還する。  
ジョセフ・キャンベル『千の顔をもつ英雄』  
(人文書院)より

さらに、作ろうとする物語を絵にしてみようともあります。アニメーションや映画など直線的に進む特性を持つメディアでは、物語を最後に一本の線にしなければなりません。始まりがあつて終わりがある。リニアな時間軸の上にエピソードを並べる必要があります。しかし実際の物語には、空間の広がりや身体的な感覚、あちこちと行ったり来たりする時間、そしてこれらに絡みつく感情も含まれています。線ではなくボリュームのある(あるいは多層な)世界です。まずは、このボリュームを持った状態、物語の元の状態に触れてもらう必要があります。絵にすることでそれが可能になり、そこから糸を紡ぐように物語を引きだせるようになります。

また、絵から物語の元となるモヤモヤ感覚の型をみつめることができるのも良いところです(図3)。「となりのトトロ」の物語は、東京と郊外の農村と七国山病院の三つの場所を使って語られます。主人公のサツキは、トトロやネコバスの力を借りながら家族をひとつにしようとして頑張ります。トトロは村の大楠に棲み、激んだエネルギーをろ過する働きを担っています。地面に張り付いて動いて

ころから描き始めるのはけっこう骨の折れることです。

そこで、真っ白な状態から始めるのではなく、モヤモヤ感覚の依代になるような物を使って絵を描く代わりにならないかと考えるようになりまし。これは子供のころにやっていた人形遊びがヒントになっています。ウルトラマンや怪獣の人形、動物のミニチュアやミニカーを使って遊んでいると、自然にたくさん物語が出てきたものです。

そんなおり、中沢新一さんの『人類最古の哲学』という本を見つめました。ここで遅ればせながら、レヴィ・ストロースの神話理論や野生の思考、感覚の論理、具体性の科学、プリコラージュといった考え方を考えることになりました。

しかも神話は「感覚の論理」をもちいるために、いっそう非合理的な印象を与えます。感覚の論理とは見たり、聞いたり、匂いを嗅いだり、味覚で味わったり、皮膚で触ってサラサラやベタベタといった触覚をもったりといった具体的な感覚を素材にして展開される論理です。こういう具体的な感覚素材を象徴的な「頂」にして、それらを論理的に組み合わせることで、世界の意味や人間の実存について考え抜こうとしています。

中沢新一『人類最古の哲学』

(「カイエ・ソバージュ」講談社メチエ)より

身のまわりにある物を使って感覚で考えるというのは、まさにこれからやろうとしていたことです。

それが神話という物語を作るときにも働いていると聞けば放っておけません。また、物語を作ろうとするとき、多くの学生がその物語を通して何かを考えようとしていることも感じていました。そこで、学生の「野生の思考」が働くのを促すような授業を作りたいと思つようになります。

#### 2 箱庭療法

野生の思考を働かせて感覚の理論で考えるためには、言葉ではなく身体を使って物語を作る必要があります。そこで、今回導入したのが心理療法でも使われている「箱庭」です。

箱庭のことは以前から興味がありました。心のバランスを崩した人が箱庭を触っているうちに自然に快方に向かうこと。治療の過程で作られた複数の箱庭を通して見ると、そこに物語のようなものが表現されていること。ひとつの箱庭の中にもモヤモヤの型が表現されていることなど、大変興味深いものでした。さらに、砂に触ることで適度な退行が起きて意識の力がゆるむこと。しかし、まったく感覚だけの世界に入るかというところではなく、感覚と意識との適度なバランス(双方のキャッチボール)の中から作品が生まれてくること。白紙の状態から作るのではなく、箱や砂やミニチュアなどモヤモヤ感覚の依代となるものを持つていること。以上のように、箱庭にはこれまでの方法に不足しているものが含まれています。

心理療法においては、クライエントの自我に

のみ注目せず、治療者の受容的な態度に支えられて、クライエントの心の中に新たに生じてくるものを大切に、その発展の可能性を生かそうとする。この際、その可能性として生じて来つつあるものを言語化して表現することはなかなか困難である場合が多いが、それを箱庭という一つの視覚に訴える表現方法によって引き出すとするのである。このようにして生じてくる心像は(箱庭のみならず絵画や夢などにおいても)具象性、直接性、集約性といった特徴を持っている。具象的で直接的な表現であることは、(中略)嬉しいとか悲しいとか言語によって表現される代わりに、それは箱庭の中に具象的に示され、われわれの胸に直接働きかけて来るのである。

河合隼雄編『箱庭療法入門』(誠信書房)より

これは、河合隼雄さんが箱庭療法の特徴について書かれたものです。心理療法という場所を物語作りの授業に移すと、私が求めていた方法と重なります。野生の思考を働かせて、ミニチュアをプリコラージュすることで私たちの胸に直接働きかけてくる物語が生まれてきてつづです。

### 五、箱庭を用いた授業

少しの寄り道はありますが、ぜひ遠回りになつてしまいました。ここからは、これまでの経緯をふまえて実施した、箱庭を使った「シナリオ設計」の授業を紹介します。

## 1 授業の方法

授業名 「アニメーションIII-1(シナリオ設計)」  
形式 スクーリング(面接授業)  
対象 京都造形芸術大学・通信教育部アニメーションコース 二年次生  
参加人数 一四人

期間 二〇〇六年十一月二十五日(土)～二十七日(月)

場所 京都造形芸術大学 京都瓜生山キャンパス 望天館B31b教室

道具 海洋堂の動物フィギュア(魚類、両生類、は虫類、鳥類、ほ乳類など)

園芸用のプラスチックトレイ(中深皿10号。内径二四〇ミリ、深さ五五ミリ。青、白、みかげ)  
砂(京都府京丹後市久美浜町の海岸の砂、黄褐色)  
拾ったもの(キャンパス内で各自が拾ってきたもの)

### 授業進行

一日目 午前…箱庭作り一回目(何も考えずに作ってみる)

午後…シナリオ作成の一般的方法を説明の後、作った箱庭をもとに物語を考えてみる。

二日目 午前…箱庭作り二回目(一回目で使ったフィギュアを変えずにもう一回作る)

午後…シナリオの形式(原稿用紙の使い

方など)を説明。  
三日目 二つの箱庭を元に物語を考え、その物語の中のひとつのシーンをシナリオ形式で書く。

一日目は、箱庭を使う意図などくわしい説明は行わずにいきなり箱庭を作ってもらいました。これは、意識しすぎて元になるモヤモヤ感覚が引っ込んでしまうのを避けたからです。道具は個別に配らず、バイキング形式のレストランのように一カ所にまとめて置いた物を各自が必要に応じて必要な量だけ取ってゆく方法にしています。また、こちらから提供した道具以外にも、自分で拾ってきた物を使って良いことにしました。

午後は、起承転結の構成法や主人公の役割、そしてキャンベルの三段階など、これまでこの授業で行ってきた物語作りの講義を行いました。その後、自分が作った箱庭をもとにして物語を考えしてもらいます。配置したフィギュアの中から気になる物一つ選んでそれを主人公にして、キャンベルの三段階を作ります。最後に全員の箱庭を並べて、作った物語を話してもらいました。必要に応じて、質疑応答も行いました。

二日目の午前は、二回目の箱庭作りです。一回目と二回目に関連性を持たせるために、一回目の箱庭で使ったフィギュアをそのまま使うことが課されています。完成した後は、一回目の箱庭の写真と並べて置いて、二つの箱庭から作った物語を発表します(図5)。その後、シナリオ形式で物語を記述する方法を説明して終わりです。

## 2 作品の紹介

今回の授業に参加した学生の作品から四つの作品を紹介します。それぞれ二回の制作を行っています。写真は左側が一回目、右側が二回目の箱庭です。中にはその時に学生が作った物語を要約したものです。

### 箱庭A(図6)

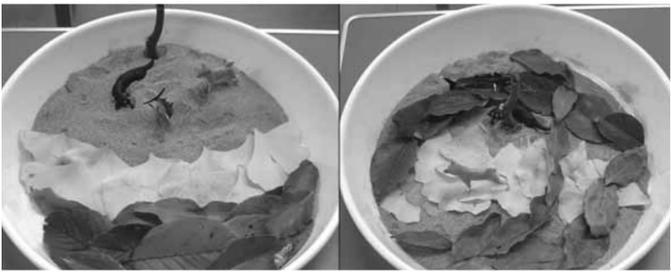


図6 学生作品「箱庭A」 1回目(左) 2回目(右)

一回目…落ち葉を水に見立てて海辺の風景を制作。  
登場人物は黒イヌの「ごん太」と柴犬の「太郎」、そして海から陸へダイブして砂に頭を突き刺しているサメ。ある朝、「ごん太」と太郎が海辺を散歩していると砂に刺さったサメを見つける。助けようと提案する太郎を、助けた後に自分たちが食われるかもしれないと制止する「ごん太」。二匹は

相談してサメを食べることにする。サメは二匹の豪華な朝食となる。

私は、砂浜の奥に一本の枯れ枝が立っているのが気になり、作者にその意味について質問しました。作者は、他の人が枯れ枝を砂に立てているのを見て真似をしたと答えました。さらに、トレイの端に立てたことについて尋ねると、端っこを示す標識のような物としてなんとなく置いたと答えています。

二回目…写真では砂の上に落ち葉が置かれているが、作者の意図は二階建ての構造になっていて、一階が砂地で二階が落ち葉のフロア。それらを繋ぐ物として枯れ枝が立っている。

黒イヌの「ごん太」と柴犬の「太郎」は仲良く暮らしていた。ある日、「ごん太」が死の世界に落ちこちる。「ごん太」は太郎がいる地上の世界(生者の世界)に戻りたいと思うが、それはかなわない。疲れて枯れ木にもたれて寝ていると、枯れ木の精が話しかけてくる。枯れ木の精は生の世界と死の世界の両方を見ることができ、そろそろ寿命が尽きる。自分の後を継いで木になってくれれば地上の太郎と再会することもできると持ちかける。木になれば自由に動き回ることとはできないし言葉も失うが、「ごん太」は精の提案を受け入れる決心をし、木になる。地上には「ごん太」が姿を変えた若木が茂っている。太郎は若木を見て「ごん太」だと気づく。

この作品では、拾ってきた枯れ枝が依代になってうまく働いています。一回目はトレイの「端」を示すために置かれていたものが、二回目では死者の世



図5 2回目の箱庭と1回目の写真

三日目は、二つの箱庭から作った物語の中からひとつのシーンを選んで、前日に説明したシナリオ形式で記述してもらいました。最後に物語を朗読してもらい、講評を行いました。

界と地上の世界を繋ぐ「橋」になり、物語そのものを支える「柱」にもなっています。物語は分かれたものを再び一つにしたいと願う気持ちが原動力となって進んでいきます。この感じが作者のモヤモヤ感覚なのでしょう。主人公の「ごん太」が行動の自由を捨てて二つの世界を繋ぐ役割を引き受けるのが印象的です。作者は二回目の箱庭を作る際、「自分が作るべきストーリー」になるように強く意識して作ったと語っていますが、一回目の箱庭で触れた非言語的な感覚を二回目の制作で意識的につかもつとしたことがうかがえます。感覚と意識のキャッチボールがうまくいった例ではないでしょうか。

### 箱庭B(図7)

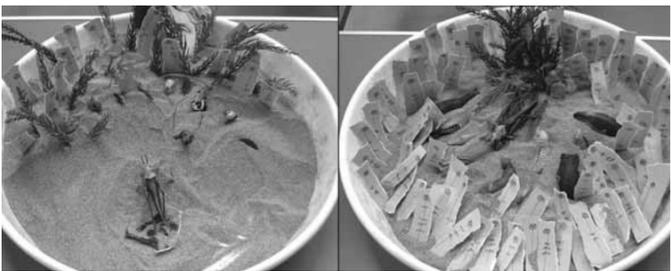


図7 学生作品「箱庭B」 1回目(左) 2回目(右)

一回目…鳥や小動物が顔だけ出して砂に埋まっている。その後にはチラシを細長く破ったもの(ペン画の花が印刷されている)と、杉の葉、ギリシャ彫刻の写真が埋められている。これらに

紙切れの上に乗ったバツタが置かれている。

都市に住むバツタは高速で動く椅子に乗って森に出かけた。そこは気味悪いが懐かしい感じがする場所。色とりどりの花が咲いていた。よく見るとその花は昔襲われそうになった鳥や小動物の顔になった。鳥はバツタに向かって、「死ぬとみんな土に帰って植物の養分になる。おまえも死んで植物の養分になれ」と言っ。バツタは怖くなって逃げようとするが、足が砂にのみこまれてゆく。

二回目…バツタが中央に置かれ、それを取り囲むように小動物や破ったチラシが置かれている。破ったチラシの量が著しく増え、すべてを覆い尽くさなければかり。ギリシャ彫刻の写真は使われなかったが、それがあつた場所に植物がまとめられた。

バツタは丘の上に住んでいる。丘の上からみる街の灯をキレイな虫と思ひこみ、会いに行こうとバイクに乗って街に行く。街の灯は女の子ではなかったが、バイクの魅力で彼女ができる。彼女とバイクに乗って遊び回っているうちに足腰が弱ってくる。バイクが壊れると彼女は去ってゆくが、もう自分の足で歩くこともできない。車にはねられて傷を負い近くの森で死のうとする。そこに咲いていた花が、丘にすんでいたころの知人たちの顔に見える。バイクの力を借りなければなにもできない自分と悟る。自然の偉大さを感じながら死ぬ。土に返る。皆で一つの木になる。

一回目の箱庭ではバツタと死の世界は対峙していましたが、二回目ではすべてが一つになり中心にバツタと植物が置かれています。先に紹介した箱庭Aでは、一回目から二回目ではイメージの上で大きなジャンプが見られましたが、この例では二つの箱庭に連続性が感じられます。一回目の物語の結末が「終わった感じ」に乏しかったのを、物語作法の講義を受けた後で作った二回目で解決しようとしたのかもしれません。ただ、二回目のものは、まとめようとする意識が感覚で捉えていることをうまく表現しきれないように感じられます。物語では「死後の世界」が恐怖の対象(一回目)から安らぎを得る場所(二回目)に変わっていますが、箱庭自体のイメージを見てみると、一回目よりも二回目のほうがプレッシャーが強くなっているように感じます。一回目で砂に立てられていたチラシ(墓標にも見える)が、二回目で箱庭全体を覆い尽くしているのが圧巻です。もう少し回数を重ねて箱庭を制作すると、作者が「ひとつになること」をどのように感じているかが見えてくるかもしれません。そこに作者のモヤモヤ感覚があるようです。これを捕まえることができれば作りたいたい物語になるものと思います。

一回目…中心に川が流れている。笹舟に乗ってカツムリとイモリが川を下っている。後方にはコイが置かれている。陸には、それらを見守るように小鳥やトカゲなどの小動物が置かれている。ひときわ高いところに緑色の小鳥が置かれている。その横にはカメ。

季節は秋。きびしい冬を向かえる前の一時、森の小川で小動物たちが舟遊びをしている。川の王者のコイも舟に乗ったカツムリにはかなわない。イモリもがんばっているがしつぽがバタバタしすぎてかえって遅くなっているよう。そんな様子をあなたか

ツタと植物が置かれています。先に紹介した箱庭Aでは、一回目から二回目ではイメージの上で大きなジャンプが見られましたが、この例では二つの箱庭に連続性が感じられます。一回目の物語の結末が「終わった感じ」に乏しかったのを、物語作法の講義を受けた後で作った二回目で解決しようとしたのかもしれません。ただ、二回目のものは、まとめようとする意識が感覚で捉えていることをうまく表現しきれないように感じられます。物語では「死後の世界」が恐怖の対象(一回目)から安らぎを得る場所(二回目)に変わっていますが、箱庭自体のイメージを見てみると、一回目よりも二回目のほうがプレッシャーが強くなっているように感じます。一回目で砂に立てられていたチラシ(墓標にも見える)が、二回目で箱庭全体を覆い尽くしているのが圧巻です。もう少し回数を重ねて箱庭を制作すると、作者が「ひとつになること」をどのように感じているかが見えてくるかもしれません。そこに作者のモヤモヤ感覚があるようです。これを捕まえることができれば作りたいたい物語になるものと思います。

一回目…海辺の風景。鳥と小動物が海の中に配置され、魚や両生類が陸に配置されている。両者は波打ち際で対峙している。陸には拾ってきた落ち葉や小石も置かれている。小石や葉っぱで隠すように陸に置かれた生き物が配置されている。

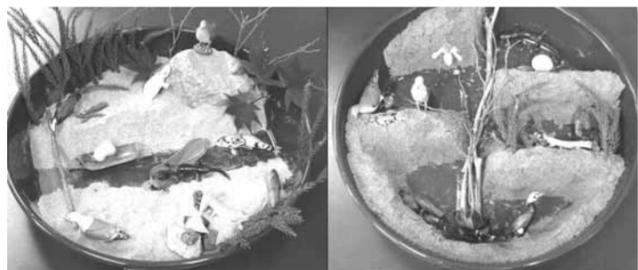


図9 学生作品「箱庭D」 1回目(左) 2回目(右)

く見守る鳥の姫。カメの従者もきげんだ。二回目…集合住宅をタテにスパッと切つて横からみた様子とのこと。一番下には大型の鳥、各階に小鳥やカツムリやイモリが置かれている。コイとカメは砂で作った壁に埋もれている。中央に木の枝。あるレトロなアパート。管理人のクロ(大型の黒い鳥)は住人のコイの姿が見えなくなっているのに気づく。他の住人にたずねてみるが知る者はいない。コイ失踪から十日目の夜、カメのカメ助がクロの所にきて言う。「二階の新婚さんがコイさんの死骸を壁に埋めているところを見た」と。クロは警察に届けるか隠蔽するか悩む。

作者は、二回目の箱庭を作るとき一回目とは全然違うものを作ろうとしたと語っています。しかし、二つを並べて見てみると、中央に大きな流れ(一回目は川、二回目は木)を感じさせる物が配置されているのと、この世界全体を見る視線(一回目は緑の

のため水辺は狩り場になり、海に住んでいた生き物は陸に上がり身を隠すようになった。

二回目…一回目との変化は少ない。カジキと二トトリが波打ち際に接近して置かれている。陸の生き物と海の生き物が逆転した後でも、カジキは海が恋しくなっていてしばしば海に遊びに行っていた。そんなある日、カジキは海で二トトリに出くわす。二トトリに食べられそうになるが、自分は鳥の一種だと言って二トトリを欺き難を逃れる。が、嘘がバレて鳥や動物たちが魚たちを襲いに来る。魚たちは海の方に逃げる。海辺で待ちかまえていた白と茶二匹のイタチ



図8 学生作品「箱庭C」 1回目(左) 2回目(右)

からも逃げ延び、深い海へと入ってゆく。追ってきた鳥と動物は深い海では息が続かず、追跡をあきらめる。鳥と動物は、自分たちの住む場所が陸地だと悟り、もどつてゆく。それぞれが元の場所へ暮らすようになる。

一回目と二回目の変化が少ない作品です。箱庭Aの

小鳥、二回目は大型の黒い鳥)が置かれているのが分かります。二つの箱庭には共通する気分がみてとれ、そのことを本人にたずねると、自分でもピンと来た様子でした。モヤモヤ感覚の型に触れることができたのだと思われま。

### 3 授業アンケートの考察

授業後に採ったアンケートの一部を紹介します。

・頭で考えるとシナリオは難しく、感覚的にできる箱庭はとても良かったと思います。それと三日間続けて使ったことも良かったと思います。前日との違いをよく見比べてみて、何とか最終日に話のある程度形にすることができました。今後も使った方がよいと思います。

・箱庭の威力はすごかったと思います。シナリオは絶対作れないと思っていたのでびっくりしました。ただやはり精神的に危険な領域に行きそつなのを感じました。インスタラクターがいないとダイビングはしてはいけないのと同じだと思いません。

・箱庭を二つ作ることで自分のモヤモヤが形になってきた。物作りをする上で今度どうやって「まん中の木」や「川」を形にしてゆかか目標ができた。

・心理療法でもある箱庭、ちょっと怖くて興味深いものでした。

・箱庭と聞いて今の自分が出るのが怖かった。初日は他の人の作品と比べてしまい、へこみました。

二日目と進むうちに気が付くことが多かった。砂が楽しかった。

・箱庭を使った授業は大変苦しかった。最後まで考えがまとまらず消化不良のまま終了した感じがする。どうしても箱庭からイメージが湧かずに苦しんだ。箱庭の世界が自分の中でうまく消化できず今もモヤモヤしたままです。

・箱庭を作ったり後かたづけをするのは楽しかったが、ストーリーをつくるのは難しかった。

ここから分かるのは、箱庭を使って物語を作る過程にはいくつかの段階があること、そしてその段階ごとにうまくゆく場合とそうでない場合があるということ。それらの段階を整理してみると以下のようになりす。

一、意識の働きを弱めて非言語的な感覚の領域に降りてゆく。砂やおもちゃを触ることで促される。

二、触覚や視覚を働かせてひとつのまとまりをもったイメージを作る。物が感覚の依代になる。

三、感覚の領域から再び意識が働くところへと戻り、自分が作ったイメージから物語を導き出す。

四、一から三の過程をくり返し、感覚的な領域と意識的な領域を行ったり来たりしながらモヤモヤした感覚を物語に変えてゆく。

意識的であれ無意識的であれ、これらの段階をうまく行き来できた学生にとっては、箱庭は有効な方法となりました。その一方で、何らかの理由でうまく行かなかった学生にとっては、従来の方法よりも辛いものになったように思われます。そのような学

生がつまづいた箇所を、アンケートと授業中の学生とのやりとりから拾い上げてみると、以下のような理由があるように思われます。

一、感覚的な領域へ入ることへのとまどい。内面を見られてしまうのではないかと、自分を保てなくなるのではないかと構えてしまう。

二、(自分の)感覚で思考することの訓練不足。言葉に頼ってつじつま合わせをやりたくなくなり、どこかに模範回答があるのではないかと探してしまったり。

三、感覚的なものと意識的なものとのキャッチボールがうまくゆかない。自分の感覚的なものの背後にあるロジック(自分のモヤモヤ感覚が求めていること)にピンと来ない。ピンと来ないと意識に上らないので物語として取り出すこともできない。

#### 4 総括と今後の課題

最後に今回の授業の総括と今後の課題についてまとめます。

##### ①心理療法との関係

先に紹介したアンケートから、箱庭に対して先入観を持っていたり警戒心を抱いている学生もいることが分かりました。今回の授業では心理療法から多くのヒントをもらいましたが、ここでの箱庭は治療ではなく創作の補助が目的だということを理解してもらうことが必要でしょう。制作過程の作者の内面では心理療法と同じことが進んでいるものと思われ

ますが、それが「病んでいる」とか「内面の暴露」といった創作を萎縮させるネガティブなイメージにつながらないように指導してゆくことが大切です。それには、砂場での人形遊びやジオラマ作りなど類似するモデルを提供するのをもひとつの方法でしょう。

安易に心理分析のまねことをして作者や作品の解釈を行わないようにすることにも留意せねばなりません。そのことで、作品の可能性を狭めることにもなりますし、複雑な人の心の動きを専門外の者が解釈するのは敵に愾むべきです。しかし、心理療法の箱庭も研究して人の心の働きや非言語的な表現についての理解を深めてゆくことや、心理臨床の専門家がどのようにクライアントに接しているかを知ること、この授業をグレードアップするためにも大切なことだと感じています。

##### ②道具

箱庭療法で使う箱庭のサイズは、五七〇ミリ×七二〇ミリ×七〇ミリで、今回の授業で使ったものよりもかなり大きなものです。授業という形態の中で多数の学生に一度に取り組んでもらうためには今回のサイズが適していますが、感覚的な領域への入りやすさを考えると、視野のすべてが箱庭で満たされるサイズの方が良いかもしれません。箱庭が大きくなることで手先だけではなく身体全体を使うようになって、より感覚的な思考を促すことも期待できます。機会を作ってみてみたいところです。

また、箱の形態や質感についても今後いろいろと試してみる価値がありそうです。今回は円形のプラ

スチックのトレイ(色は三色)を用いていますが、

世界を支えるベースとなるものが円形の場合と四角形の場合とは、感覚的には大きな違いがあります。出来上がってくる作品にも違いが現れることでしょう。余談ですが、ホームセンターに行つて授業で使うための皿を探していたとき、私がおつとも惹かれたのは直径三〇〇ミリ程度のこげ茶色の浅い陶器の皿でした。箱庭療法で使う箱が大きいのは物として認識させずにあくまで媒体としての透明性を持たせる効果があるからかもしれません。

配置するフィギュアについては、リアルな形態の動物フィギュアのみを使用しました。箱庭療法では、怪獣やウルトラマン、城や教会、ガソリンスタンドなど強い意味を帯びた物も使いますが、今回はシンプルに動物のみで行っています。これは、食玩のおまけをまとまった量で手に入れることができたこと、生き物の性質(住んでいる場所や力の強弱など)が学生の「野生の思考」を刺激するのではないかと考えたからです。この点については、ある程度成功したと思います。一方、箱庭をうまく作れなかった学生については、乗り物や建築物やヒーローなどももう少し強い意味を帯びている物を試すことが有効かもしれません。

もうひとつの特徴に、自分で拾ってきた物を使う点があります。これは、箱庭作りの中に創作を持ち込みたかったからです。与えられたものの中だけで組み立てるのではなく、各自の感覚に訴えてくる物を取り込んで箱庭を作ってもらったのがねらいです。これもある程度成功していると思います。

#### ③授業進行

今回、一回目の箱庭作りでは、物語作りとの関連について説明を行わず、「まずは心のおもむくままに自由を作ってください」と促しました。その後、起承転結や主人公の行動、キャンベルの三段階など物語作りの講義を行った後でこの授業のねらいを話し、二回目の箱庭を作ってもらっています。この進め方は、「一、感覚の領域に降りる」

「二、感覚を働かせてひとつのイメージをつくる」「三、再び意識を働かせて物語を導く」「四、一から三を行き来する」というサイクルと合っています。これは授業後の考察から見えてきたことで、実際に授業を行っている最中には気づいていなかったことです。授業では感覚的なことに重点を置いていたため、各段階のメリハリの付け方が不十分だったように思います。また、原稿用紙の使い方など脇道にそれるような内容は実施するタイミングを再検討する必要があるでしょう。

ある学生から、フィギュアを一つも変えずに二回目の箱庭を作ることに不自由さを感じた、という感想が返ってきました。制約は創造を生み出すきっかけにもなるので、この不自由さが単に足かせになっているだけなのか否か、今後も観察する必要があります。

また、箱庭の制作回数も検討の余地があります。特に、うまく物語を作ることができなかった学生は、一回目と二回目の変化が乏しかったり、極端に変わりすぎていて関連性を導き出せなかったり、箱庭作りで引っかかっている場合が多いように思

も実施する方が良いかもしれません。

#### 六、さいごに

授業で物語作りをやっていると、しばしば不思議な光景に出くわすことがあります。それまでモヤモヤしていた学生が、作りたい物語をバツとつかんだ瞬間に元気になるのです。これは何かがうまく行つて嬉しくなるのとは少し違います。どうやら誰もが「作るべき物語」を心の内に持つていて、普段はモヤモヤとして輪郭がはっきりせず触れることさえ難しいのですが、うまく取り出して表現することができると心の中で何かが解決してスッキリするようです。レヴィ・ストロースは、神話を「人類最古の哲学」と表現しましたが、個人のレベルでもそれぞれ神話を持っていて、その物語を使って自分が生きている意味や世界との繋がりを考えようとしているように思います。

研究発表後の討議で、箱庭を怖がる学生がいることについて問題提起がなされました。「表現を学びに来ている者が自分を出すことを恐れるのはなぜ?」「芸術家を目指す者がそんなので良いのか?」「そうした学生を教師がフォローする必要があるのか?」。その時は良い答えが思いつかず、「皆が物語を作れるようになる楽しさから」と答えましたが、今あらためて考えてみても、やっぱり「楽しいから」という答えになりそうです。作るべき物語をキャッチして表現できた学生は本当に元気になって輝いています。そこから私も周囲の人間も元気をもらいます。私はここに芸術の力を感じ



うつ態勢を形成する。乳児が母親を見分けられるようになる背景には、このような心理的過程が隠されている。

抑うつ態勢は、よい体験とわるい体験からなる現実のアンビバレンス（両義性）を受容する自我の強さが形成される重要な時期である。クラインは、こうした自我形成に連れて乳房やそれに関連した万能的幻想を手放し、あきらめて放棄する喪の過程を経てはじめて象徴形成の力が生まれると考えている。すなわち、対象喪失に伴う悲嘆の痛みを体験してはじめて自我は象徴形成という創造的な仕事ができるようになるというのである。

このようにクラインが抑うつ態勢における葛藤や不安や防衛に関する精神分析的な解釈に重きを置いたのに対して、ウイニコットは乳幼児の情緒的発達と健全な側面に光を当て、その発達を促進する環境としての母親的存在の重要性を説明していた。そこには、当たり前の育児行動の中に秘められた人間の心のからくりを平易に解き明かす優しいまなざしがある。

#### 1.2 移行対象とは何か

移行対象とは、一般的に幼児のお気に入りのティディ・ベアや、シュルツの漫画に登場する少年ライナスがいつも持ち歩いている安心毛布のようなモノである。それらは、感触によって安心やぬくもりを与えてくれるモノであり、かつての母親の乳房の代わりに安心やぬくもりや落ち着きを与えてくれるモノである。移行対象は愛されたり攻撃されたりすることにサバイバルして常にそこに存在してくれるモノ

であり、どのような物語を投影されても絶対的に受容してくれるモノであり、それ自体がいのちや実在性を持っているように思わせるモノである。

人が人生で最初に自分ではないモノを使う様式は、乳児が自分の手を口に入れながらシーツや毛布をつかみ指と一緒に口に入れる行動に始まり、喃語を発し、おならを楽しみ、人形やティディ・ベアと遊び、寝付くまでに歌を歌うようなものが含まれる。こうした行動は乳幼児が眠りにつくための大切な儀式的行為であったり、不安に対する防衛的手段であったりする。このような体験には、乳児の空想や考えることが結びついていると思われる。ウイニコットは、このような現象を移行現象と呼んだ。ここでの移行とは、覚醒状態から眠りへ、不安から安心へ、外界から内界へなどの精神状態の移行を意味する。移行対象とは、このような移行現象に際して乳児が関わり使用するモノなのである。

移行現象や移行対象は、外的対象（実際の母親の乳房）とも内的対象（内面に取り入れられたよい乳房のイメージ）とも関連しているが、それらの中間領域にある。この体験の中間領域は乳幼児の体験の大きな部分を占める。乳幼児は中間領域における遊びを通して対象を使いこなすことを学び、自らを癒す術を学ぶ。移行現象は、成長して健全な発達が達成されると、芸術、宗教、科学的研究等の創造性や集中体験の中に保持されてゆく。そして移行対象は、成長と共に内的心的現実と外的共通世界との間にある文化的分野全体に拡散してゆくのである。ウイニコットはこれらの領域における移行対象の具体的な現れ方として、芸術的創造やその鑑賞、宗教的感覚、

愛情を感じることもあるし憎しみを感じることもあるものとして、乳幼児が現実を受容し現実検討を養ってゆく自我の基盤を芽生えさせる支援である。ウイニコットは、このようにしてまずは乳児に錯覚させ、さらに脱錯覚の過程を経て情緒的な発達を促進するために必要な要因を「ほどよい母親的環境（good enough mothering environment）」と呼んでいる。

#### 1.4 一人でいられる能力

ほどよい母親的存在による見守りの中で乳幼児が安心して対象との遊びに熱中することができたとき、その没頭状態の中で乳児は人生で最初のA一人でいる体験Bをする。ここで「一人でいる」とは、心理的な意味であり、身体的に一人であっても心の中で誰かと会話していれば、それは一人ではない。一人でいる体験について考察するために、例えば、十カ月の乳児がスプーンと遊ぶ様子を観察するならば、そこには以下のような位相があることに気がつくのである。

つかみの部分 スプーンがあることに気がつくが、それを取ってよいかどうか戸惑っているようで、母親の方をチラリと見たりする。母親が微笑んで促してあげたり、取ってあげると、乳児はスプーンを取って遊び始める。

熱中の部分 スプーンを手に取り、やがて口に入れてしゃぶることに熱中してゆく。

交流の部分 乳児はスプーンを母親にあげようとする。母親がスプーンを受け取り遊ぶまねをして返すと、乳児はまたスプーンでの遊びを楽しむ。

終了の部分 スプーンとの遊びに満足すると、乳

児はスプーンを落とす。拾ってあげてもまた落とし、ほかの対象に注意が移っている。

このような対象との遊びの起転軸結全体を体験できることは良いことである。遊びを全体的に体験する満足感の中で乳児は時間感覚を獲得し、あることをはじめればそこに終わりが来ることを知り納得する。そして、この熱中の部分において、乳児は見守られてくれる母親の存在を忘れてA一人でいる体験Bをする。人は、誰かと共にいる体験の中でしか最初の一人でいる体験を持つことができない。これは、個人の自我が間主観的な関係性の中から解化的に発達してくることによる逆説である。このような体験が、後に成長してから一人でいられる能力や自立の基盤となる。

このとき母親的存在は、目の前の乳児が遊びに熱中して自分の存在を忘れてしまふことによる寂しさを自覚して過度に介入してしまふことを控えて、見守り、適切に交流することが重要である。

#### 1.5 思いやりの起源

乳児は、時として大切な母親の乳房を噛んだり蹴ったりすることがある。乳児は乳房を噛んだときの母親の生理的な反応を感じ取って、「大切なものを破壊してしまつた!」、「もうもとに戻らないかもしれない!!」という不安を抱く。この不安が罪悪感の原初的形態となる。このような状況における母親の役割は、乳児の攻撃性に生き残り、世話を継続することである。この時、母親が子どもに報復したり拒絶することなく世話を継続するならば、しばらくするうちにふたりの間に再び笑顔がやりとりされる

夢を見ること、フェティシズム、嘘をつくことや盗むこと、やさしい感情の発生と喪失、薬物などへの嗜癖、脅迫的儀式のお守りなどを挙げている。

#### 1.3 ほどよい母親的環境

乳児は、空腹になると泣く。それは乳児が欲求を表現する手段でありサインである。このサインを読み取った母親がタイミングよく乳房を差し出すと、乳児はそれを吸って満足して安心する。観察者からは乳児が乳房を知覚しているように見えるが、ウイニコットはこの状況を次のように考察する。乳児の欲求に母親が適切に対応をした場合、乳児は自分の創造能力に対応する外的現実があるのだという幻想あるいは錯覚（illusion）を持つことができる。このような幻想は乳児の魔術的統制化にある。すなわち、乳児は自分が乳房を創り出したかのごとき万能的幻想を抱くことができるのである。大人から見れば、乳児が乳房を創り出すとするとその瞬間その場所に、母親が実際の乳房を提供するのである。ウイニコットはこのような状況について、「乳児は自分自身が乳房をその時その場所に創り出せるときにのみ乳房を知覚する」と分析する。

乳児はこのような万能的幻想を抱くことで安心と信頼を培ってゆくのであり、その安心と信頼とが健全な自我の芽生えの基盤となる。

ところが、人見知りが始まってから離乳に至る時期における母親は、乳児をこのような幻想から脱幻想（幻滅あるいは脱錯覚）に導く準備をすることになる。あるときには良く、あるときには悪く、近くにいってくれることもあるしいなくなることもあり、

時間が訪れる。この体験は、乳児に母親を幸福にしてあげられたという貢献の喜びと自信を与える。この喜びと自信に支えられて、乳児の不安は保持され、やがて保持された原初的罪悪感と思いやりへと変容する。ところが、母親が乳児の攻撃に報復したり世話を中断して修復の機会が奪われてしまつと、保持されなかった罪悪感はやがて悲しみや抑うつとなり、さらには反社会的な突発的行動を生む可能性となる。

ウイニコットは、このような状況において、乳児の愛情や攻撃性のエネルギーが向かうA対象としての母親Bと、継続的な育児全体の中で気を使ったり構ったりしてやるA環境としての母親Bという二つの側面があることを示唆している。思いやりを持つ能力の発達は、対象としての母親と環境としての母親とが統合される体験である。

すなわち、環境としての母親が世話を継続してくれることによって、乳児は対象としての母親に向けた自身の攻撃性に気づく機会を得る。乳児が自らの攻撃性を知るためには、その攻撃性を受け止め、報復せずに生き残り、関係を継続してくれる対象が必要なのである。対象が攻撃性に生き残れず体験の途中で消えてしまつと、乳児は攻撃性を自覚してコントロールする能力を獲得する機会を失う。愛情を向けた場合にも、笑顔を映し返してくれる存在がいてはじめて、乳児は愛情を体験することができ、笑顔を知るのである。

これを宗教的な視点から見ると、乳児は愛情を向けた母親が笑顔を映し返してくれることによって愛情や笑顔を知り、攻撃性を向けた母親に許され

ることによってはじめて攻撃性の何であるかを知り、思いやりを育むことができるのである。

## 第2章 宗教的アイコンを介した祈りの構造について

第2章では、筆者自身の仏像に関わる体験を中心に、宗教的な移行対象としての仏像や神像などのアイコンを介した祈りの構造について考察する。

### 2-1 仏像が嫌いになつたわけ

私は少年時代科学者になりたいという夢を持っていた。その原体験となつたのは、六歳くらい頃の次のような体験であつた。私は農家の長男として生まれた。ある朝、納屋に入つてみると、板壁の間から朝日が幾筋か差し込んでいた。その光の中でチリがキラキラと輝いていた。私はその朝日に輝くチリのダンスを見つめながら、夜空の星空を思い浮かべた。それから、寒い朝だったのでポケットに突っ込んでいた手を出して見ると、指先に小さな塵がついていた。私は指先の塵と、朝日の中で踊っているチリを見比べ、夜空の星空を思い浮かべながら、「もしかしらあのチリやこの塵の中にも夜空と同じくらい広い世界があるのかもしれない。夜空と、朝日に輝いて踊るチリと、目の前の塵の中にあるかもしれない広い世界と、この三つの世界に通じる真実を見つけたら僕は自由になれるかもしれない」と思った。

高校までは理系で学び、大学は文系の哲学科に進んだが、より実践的な智の体系を求めて中退して日

本の曹洞宗で出家して仏道修行の道に入った。さらにビルマに渡り、テラワダ仏教で瞑想修行と経典の研究に没頭した。ヴィパッサナー瞑想とパーリ経典との出会いは、私にとって人生の転換となる貴重な体験であつた。現在は還俗しているのだが、ビルマでの修行期間中には、「自分はこうして仏教で出家修行をするために生まれたのだ。一生出家修行者として過ごすだろう」と思うほどであつた。

瞑想修行と経典研究に明け暮れる毎日の中で、私にとつて心が進まないことがひとつあつた。それは、仏像の前で動行をすることであつた。経典の暗唱は好きであつたが、読経のときに目の前に見える仏像が好きになれなかつた。日本にいたときには、仏像に対する格別の嫌悪感は無かつた。ただ、ある仏像展で仏師の手柄が仏像に出てしまふのを嫌に思つたくらいである。ところが、ビルマの仏像は、ビルマ文化による装飾の色合いが強く、私の心にはグロテスクに見えたのである。この嫌悪感に決定的な根拠を与えたのは、経典の中で次のような逸話に出会つたことであつた。

裕福な商家の家長であつたブクサーティは、ブツダの噂を聞いて心を打たれ、自分勝手に出家して修行の旅に出た。ある日、焼き物師の工房の土間に一夜の宿を借りていると、そこにブツダその人が同宿することになつた。ブツダが「あなたは誰を師として出家したのですか?」と訊ねると、彼はブツダの噂を聞いてブツダを師として出家したことを語つた。ブツダが「あなたはブツダに会つたことがありますか?」と問うと、彼は「ブツダに会つたことはないし、会つても見分けられないかもしれませんが」

だ。私は、それから十年以上経つた今でも、それをお守りの本尊のように大切に所持している。彼らは何も言わなかつたが、今思い返してみると、彼女はカソリックのビジョンを見分ける能力を持った人であつたのかもしれない。

現在の私は還俗して、一人の息子を授かり、大学で瞑想をベースにして自他を知り自他を共に大切にするメタスキル<sup>1)</sup>としてスピリチュアルケアを教えている。ビジョンや夢には、時空を越えて語りかけてくる側面があるようだ。

### 2-3 移行現象としてみた宗教的祈りの構造

こうした体験から、私は祈りの構造について移行現象という視点から考察を試みるようになった。それは、日常生活の中でさまざまな浮世の波風を体験した私が、仏像や神像などの宗教的アイコンの前で手を合わせて祈りながら、自分と超越的存在との中間領域に没入して、愛憎のエネルギーが紡ぎだす喜怒哀楽の物語に耳を傾けて手放しながら、人生の意味と安らぎを見出してゆくスピリチュアルな営みであるように思える。

移行対象が、乳幼児の愛情的働きかけや攻撃性にサバイバルするように、宗教的アイコンは私のどのような祈りをも願いを感謝をも賞賛をも批判をも黙って受けとめてくれる。そして、そのようなナラティブのエネルギーが消え去つた後に、今ここに生かされている自分自身の息づかいに気づくスペースが開かれる。こうして私の祈りは、宗教的アイコンを介して、私でもなく私でないのでもない何かしら神聖なモノに触れて、やがて自分自身に回帰してく

と答えた。そこでブツダは思いやりの心で教えを説いた。それを聞いたブクサーティは、目の前の人ブツダであることを感知して、ブツダに出会えたことを喜んだ。

私は、この仏典の逸話から、ブツダは外見的には一般の修行僧とは見分けがつかないような姿で遍歴しながら人々と接して教化していたのであり、決して仏像にあるような特別な人相をしていたのではないという確信を持った。こうした私のブツダ観が、仏像嫌いの根底にあつた。

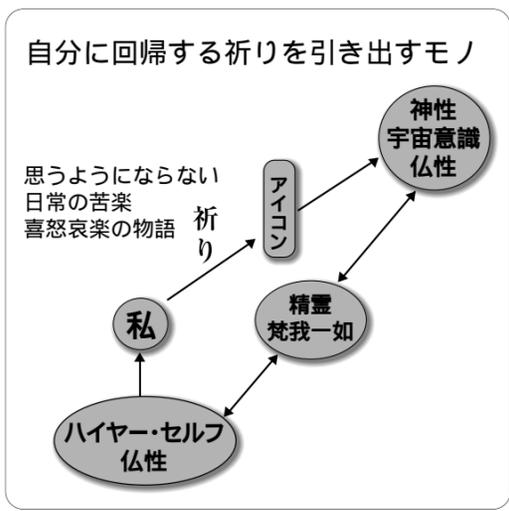
### 2-2 移行対象としての仏像理解

こうした私の仏像嫌いに変化が訪れたのは、北米における布教活動でマサチューセッツ州のパーリ仏教研究所の客員研究員をしていたとき、ウィニコットの移行対象という概念に出会つたのが契機となつた。“transitional object”という言葉聞いた瞬間、私は「仏像は大人のティ・ペアであり、宗教的な生活における移行対象だつたのだ」と閃いた。それと同時に、私の心には、それまで仏像の前で礼拝したり祈つたりしている人々を偶像崇拜だと内心で批判的に見ていたことへの後悔の念が生じた。

それからは、仏像に向かって祈つている人や教会で祈っている人々を尊重して見つめるようになり、自分自身でも仏像やキリスト教のアイコンの前でひざまずいて祈ることを試みるようになった。親友の神父に紹介されてモントリオール<sup>2)</sup>のテラピスト修道院で瞑想をしたときのことである。ある朝、マリア像の前でひざまずいて祈っていると、次のような言葉が浮かんで来た。

宗教的アイコンはそのような移行現象を媒介するモノなのである。

右の図に示したように、私たちはその神聖なモノに神、仏、あるいは宇宙意識などの名称を付与する。そして、祈りがその神聖なモノに触れて自らに回帰してくるときの自分自身の中の窓口<sup>3)</sup>にハイヤー・セ



ルフとか仏性とかいう呼び名をつける。こうして神聖なモノと自分自身とのつながりができることを梵我一如と呼ぶのである。その媒介をする存在を精霊と呼ぶことも可能であろう。右図のサイクルで示した祈りは、私たちが思い通りにならない現実を受容しながら生き抜いてゆくために必要な大人の宗教的移行現象なのだ。

ウィニコットは、移行対象について次のように述

この体験を親友の神父に話すと、彼は私をある神学校のシスターに紹介してくれた。彼女は、私の体験に静かに耳を傾け、そのビジョンを受け取つたときの私自身の心の状態について訊ねた。そのときの私の心が静かに澄み切つて落ちていたことを確認すると、彼女は自分の机の上においてあるものの中から好きなものを選んでお土産に持っていくようにと勧めてくれた。私は、幼子を抱いたマリアを背後から神の二本の手が守っているタブレットを選ん

べている。<sup>12</sup>

移行対象は私たちと幼児の間の同意事項である。だから、私たちは決して、次のような質問はしない。「それはお前が想像したものなの、それとも、外部からお前に差し出されたものなの」。ここで重要なことは、移行対象が幼児の内部に属するのか、外部に属するのかの決定を期待してはいけないということである。このような質問自体考え出されるべきではない。

私が仏像を嫌いだと思ったのは、仏像という移行対象を私の外部に属するものであると決め付けて、心の中に抱いていたブツダ観と比べてしまったからであった。乳幼児が何を移行対象として選ぶかには一定の法則はない。身近にあるモノから、第1章で述べたような条件を満たす移行現象を媒介するモノが選ばれる。私が移行対象という概念を知る前に日本やビルマで出会った仏像が宗教的な移行対象とならなかつたのに対して、移行対象を理解してからキリスト教のマリア像が移行対象として機能したのは、私が目の前のマリア像を外部の実在物とも内面的な存在物とも決め付けず、日常生活と聖なるモノとの中間領域に心を向けるための媒介物として使用する術を学んだからであった。

そして、宗教的アイコンを移行対象として使用することができるようになつた背景には、瞑想的な自覚を充分に養つたことで自分の中に安心できる見守りの器ができていたことがある。さらには、異文化の中で瞑想を教えながら心理療法を学ぶという交流環境も中間的な領域として重要な要因であつたように思われる。

なるスペースを開いてくれる。それは、人生の意味を見つけ出す過程であり、いのちへの畏敬と思いやりの念が生まれる回路が開けるプロセスである。

またこの歌による祈りのプロセスは、次のように述べることもできるであろう。人は、日常生活に起こつた体験を受容するために、それを何回か思い出し語りなおすことを必要とする。乳児の移行対象は、乳児の語りかけや働きかけに内在するどのような愛憎をも絶対的に受容して、そのエネルギーに生き残り、柔らかく暖かな感触を与えながらそこに存在し続けることによつて、乳児が外界と外界の中間領域に没頭し渡つてゆくことを助ける。それと同様に、歌は、吐く息にあわせて声帯を振動させ、意味のある言葉をリズムとメロディーに載せて吐き出す作業を通して、次のような要素を満足させる。

- 1 自分と外界との中間領域に意識を漂わせる。
- 2 感情的なエネルギーを解放する。
- 3 身体的な振動を感じることによつて感情を自覚し受容する。
- 4 言葉に意識を向け、その意味に思いを寄せながらナラティブを創造する。
- 5 自分の発した言葉の意味を自分で聞くことによつて納得してゆく。

このプロセスは、宗教的アイコンを介して祈りが自分自身に回帰してゆく過程と同じ構造を持つ。歌が宗教的な儀礼などにおいて使用されるのは、このような移行対象としての機能を持つからではないかと思われる。

## 2.4 移行対象としての歌

ウイニコットは、移行対象は健全な成長と共に文化や芸術という中間領域の中での創造的な集中体験の中に拡散して消えてゆくと述べている。ここでは、私自身のある作曲体験を移行現象という視点から考察する。

梅雨のある朝、私は庭先の紫陽花が雨に打たれてゆれているのを見ていた。するとあるメロディーが浮かんできた。私はすぐにギターを取つてそのメロディーに和音をつけて弾いてみた。その音に心が吸い込まれるような感じがして、涙がこぼれた。何回か繰り返して弾いているうちに、メロディーに合わせて、「雨に打たれてうなづく君の青は雲に隠れた空の色」という言葉が浮かんだ。歌ってみると、とたんに深い感情があふれ出してきた。二十分ほどの間、私はただ繰り返しそのメロディーを弾きながら、声を出せるときにはその言葉を歌つた。

その感情は、別居していた息子との離別による悲嘆であつた。言葉の歌詞が浮かぶまではメロディーの美しさだけで、それが悲しみから生まれてきたものだとは気がつかなかつた。感情が落ち着いてきて泣かずに歌えるようになると、次のフレーズが浮かんできた。「会いたくて、会いたくて」と歌つたとたん、こんなにも会いたい気持ちが強かつたのだと思えてきて、またしばらく号泣しながらギターを弾き、時に歌い続けた。

こうして一通りの歌の形ができて、一番の歌詞が浮かび、全部で五番までの歌が完成したのは半年ほど経つた年の暮れであつた。人前で泣かずに歌えるようになったのは、歌が三番までできた四力月くら

## 第3章 移行対象としての呼吸について

第3章では、ブツダが気づきの瞑想の基本的対象として取り上げた呼吸について、移行現象という視点から考察する。

### 3.1 瞑想の位置づけ

ブツダは、人生の実存的な苦しみから解脱して真の安らぎと幸福を実現させる実践としてヴィパッサナー瞑想を説いた。それは、布施、持戒、修行という三つのステップに分類される実践体系における総合的な意識の技法であつた。

布施(Dāna)とは、分け与えることを意味する。一般的に、人は何かを獲得することで幸せになれると思われているが、ブツダは実践を始めるにあつて、分け与えること、分かち合うこと、手放すことによつて幸せになる道があることを自覚させようとした。分け与えるモノは、物質的な物や金銭、安心や安全な環境、情報や技術や智慧の三つの領域に分類される。そして、与える人、受け取る人、やりとりされるモノの三つの要素がそれぞれにこだわりなく循環することが理想とされた。これは世間的幸福観の転換でもある。

持戒(Sīla)とは、生活習慣をふりかえることである。一般的には、次の五つの視点から日常の行動習慣を自覚的に見つめなおすことが求められる。

- 1 生き物の命を傷つけていないか？
- 2 人のモノを盗んだり搾取していないか？
- 3 嘘をついていないか？

い経つてからのことであつた。それまでは、歌っているうちに思はず気持ちがこみ上げて歌えなくなることが少なくなかつた。完成した歌の歌詞は以下のとおりである。

### 紫陽花

- 1 雨に打たれてうなづく君の 青は雲に隠れた空の色 会いたくて 会いたくて 私の心はあなたのところに飛んでゆく
- 2 思い出を寄せ集めたような花びらを しとしと濡らすは私の涙 切なくて 切なくて 寝てもさめてもあなたのことを思い出す
- 3 雨が上がつて日差しがさして 揺れる花びらに 坐る雫が 七色に 輝いて あなたの心と私の心が響き合う
- 4 ふと気づけば私の中に 微笑んでいるあなたが いる 息づかいや 仕草の中に 思い出になつたあなたが確かに息づいている
- 5 いのちはこつやつてつながつてゆくんだね 人から人へとつながり 一番最初の いのちの泉で みんながひとつに解け合つて輝いている

私は、歌を移行対象として、喪の仕事をしたのだと思う。最初に浮かび上がったメロディーの奥に隠れていた悲嘆の感情が、何度も歌つことによつて涙と共に発散され、浄化されて歌詞へと昇華されていった。歌ができる過程で、四十年以上に死別した祖父への思いもあらためて浮かび上がってきていることが確認された。

出来上がった歌詞全体を読んでみると、そこには私の祈りが浮かび上がってきていることに気がついた。喪失体験を悲しむ力は、亡くした人が思い出に

- 4 性的関係において思いやりと責任ある行動を取っているか？
- 5 依存や嗜癖の対象となり心を酔わせる酒などに浸っていないか？

これらの視点から生活習慣を見直すことは、後悔の少ない人生を送るために役立つ。後悔を少なくすることは、瞑想しやすい環境を整えることにつながる。

修行(Bhavana)とは、養つことを意味する。具体的には、心を落ち着ける集中力と物事の本質を洞察する智慧を養つことである。これらの両者を合わせて止観(Samatha-vipassana)と呼ぶ。瞑想とは、この止観の総合的なトレーニングである。五世紀頃にブツダゴースの著した『清浄道論』(Vissuddhi-magga)<sup>13</sup>には、止観の瞑想対象が四十に分類して説明されている。本章で扱つ呼吸もそのひとつである。

瞑想が目指すところは、自分自身を知ることが自分を大切にするこつにつながり、他者を知ることが他者を尊重し思いやるこつにつながるような智慧と慈悲の統合であり、それによつて安らぎと幸福が実現される。

修行によつて養われた智慧と慈悲は、再び布施や持戒の実践に回帰して螺旋的に発展しながら深められ広げられてゆく。それは、人間存在が関係性や社会的なつながりに根ざしているからである。呼吸は、三つのステップのいずれの実践においても、いつもそこにあつていのちを吹き込み続けている。

- 3.2 瞑想における気づきの役割

ブツダは、人生の実存的な苦しみから解脱するた

めに自ら編み出した瞑想技法を「ありのままに知り見る」(如実知見: Yathahutāññāsana)、呼吸後の解釈文献では観(vipassāna)という呼び方で統一的に解説されるようになった。今日の、気づきの瞑想、マインドフルネス、アウェアネスという言葉は、このヴィパッサナーの範疇に入る。ブッダは、この如実知見の実践法としてA気づきの確立(sati-paṭṭhana)Bを奨励しているが、『四つの気づきの確立についての教え』、『呼吸による気づきの教え』という二つの經典の中でその具体的な実践法を包括的に述べている。

「気づき」は、經典言語であるパーリ語(インドの古代口語)では“sati”であり、伝統的な漢訳では「念」と訳されている。Satiは動詞sati(思ひ出す)の名詞形であり、思ひ出すこと、忘れずにいることなどを意味する。気づきは、今ここで自分が行っていることを忘れずに自覚していることであり、自分と外界(あるいは他者)の中で起こっていることに繰り返し注意を向け続けてゆく作業である。思ひ出す作業は、思ひ出す心と思ひ出される対象との時間的な距離が近づいてゆくに連れて、一秒前を思ひ出す、〇・一秒前を思ひ出すという状況に至ると、その知覚的性質が激変する。すなわち、思ひ出す主体である「私」という知覚が成立するためには数秒前後の時間が必要であり、それより短い時間内のことを思ひ出そうとすると、それは「A私Bが」を思ひ出す」という概念的物語の成立を許さず、五感を通して今起こっていることを感じているだけの感覚体験の流れになる。それは、ただ見えている、ただ聞こえているという純粹体験の自覚である。こ

心の状態と身体の状態と呼吸の状態との関連に深い注意を払っていたからこそ生まれた言葉遣いである。内呼吸は、肺から摂取した酸素を体内に運んで細胞内でエネルギーや熱に変える働きであり、これが生命を支える呼吸の本質である。ヨーガにブラーナ、氣功法に氣の概念があるのは、内呼吸という代謝に伴ったさまざまな物質や情報の伝達経路が体内に発達しているからである。ヨーガや氣功の呼吸法は、こうした内呼吸と外呼吸のつながりから、呼吸をコントロールすることで身体や心の状態をリラックスさせたり安定させたり高めたりすることを目的にしている。現代の自律訓練法もその発展系とみてよい。

言葉を発し、名を呼ぶときには息を吐いている。呼吸の「呼」という漢字には、息を吐くという意味がある。「息づかい」という言葉は、呼吸が言葉を発している人の内面的なあり方を映し出すことを教えている。コミュニケーションにおいて、息づかいは非言語的コミュニケーションを構成する重要な要素である。すなわち、呼吸は人と人をつなぐモノでもあるのだ。

コミュニケーションにおいて呼吸が人と人をつなぐ働きは、すでに母親と乳児との間の喃語によるやりの音楽性(Communicative Musicality)として現れてくる。お互いの声や身振りに調子を合わせてゆく情動調律の喜びが交流することへの意思を活性化させる。こうした現象は、母子の発声のやりとりをコンピューターで音響解析し、パルス(発声する順番の規則的律動性)、クオリティー(メロディーと音

れは「意識体験の微分」とでも呼べる現象である。

### 3.3 気づきの三つの視点

ブッダが気づきの確立を通して教えたことは、自我意識の微分体験を生活のあらゆる現場に応用することによって、自我意識による束縛が発生するプロセスを自覚し、その苦悩から解放されると道が開けるといつことであった。ブッダは、『気づきの確立に関する教え』の中で、あらゆる対象を如実知見するための三つの視点を提供している。

自分の内にある対象(ajjatta)

自分の外(他者)にある対象(bahiddha)

自他(を交互にその)間や場にある対象(ajjatta-bahiddha)

気づきの確立では、これら三つの視点から、呼吸をベースにして、身体、姿勢、行動、感覚、想念、思考、感情などのあらゆるモノを対象として、それが生起してくるプロセス、変化する様子、心が魅了される様子あるいは心が反発する様子、消滅してゆく様子、消滅した後に展開するプロセスをありのままに知り見つめる。

一連の体験の流れを見つめるためには、私という観察自我が必要となる。一方、ある瞬間に集中してゆくと自我意識による「私の物語」は微分されて純粹体験の流れとなる。「私の物語」レベルでは内と外とは別なものであるが、純粹体験においては主客や内外の区別はない。気づきの確立では、これらの中間領域で純粹体験から自我意識への移行、自我意識から純粹体験への移行を自覚的に繰り返すことによって、自我意識の束縛と限界を見極めながら超越

色(、ナラティブ(発声と身振りによって共に時間を過こし創造すること)という指標を用いて二人の間がどのように時間を分かち合う感覚を共同体験するかという視点から分析されている。こうして呼吸を介して伝えられたコミュニケーションパターンは、言語的自我が発達した後にも自我意識の奥底でその人の無意識的な基底文化として働き続けるのである。

## まとめ

人が自分でないモノを外界にあるモノであると知り、関わり、使い、創造するようになるためには、母子関係をはじめとするさまざまな関係性の中で心理的達成を必要とする。移行対象は、人生の最初期においては乳幼児のさまざまな感情を受けとめて共にそこに存在し続けることによって安心を与え、内・外をはじめとする二極の世界を移行する不安を和らげてくれる。そして成長とともに移行対象は文化や芸術あるいは科学的な領域における創造的な没頭体験の中に拡散してゆく。

愛憎の両義性を受容できる自我が形成される過程で、万能的な幻想を手放す悲嘆を経て象徴形成が進む。内外や真偽を問われない中間領域においてモノと遊ぶ体験は、人が自らを癒し、ほんとうの自分に出会い、創造性に触れる没頭体験である。乳幼児は、この時期に自らの攻撃性を親に受け止めてもらい許される体験によって思いやりを持つ能力を養う。やがてこれは、宗教的なアイコンという移行対象を介した祈りの体験の基盤となる。芸術における

的自覚が育まれる。

人間の自我意識が成立してくる発達過程では、他者としての親からの養育が必要とされる。そこには絶対的な依存関係がある。母子一体的共生関係においては、自他未分の合一的感覚の中で万能的な幻想が抱かれ、乳児はその体験によって安心と信頼を得る。これが精神的健康の土台となる。自我意識はそのような関係性の中から分離・個体化を経て現れてくる。

ブッダが気づきの三つの視点を提供したのは、自我意識の根底にこのような間主観性の問題が潜んでいることを洞察していたからであろうと思われる。

気づきの確立においては、内界と外界、自己と他者、私の物語体験と純粹体験などの異なる二つの世界を移行しながら多層的な自己の本質を自覚的に体験してゆく。呼吸は、そのための意識の乗り物となるモノなのである。これが移行対象としての呼吸である。

### 3.4 呼吸がつなぐモノ

呼吸には、外呼吸と内呼吸がある。外呼吸は、外界から酸素を体内に取り入れて体内から二酸化炭素を放出するものであり、横隔膜の収縮と弛緩の繰り返しによって担われ、その運動は脳の呼吸中枢によってコントロールされている。この呼吸中枢が、感情や思考に関わる脳の領域ともつながりあっているために、呼吸はそのときの意識状態に応じて変化してゆく。「一息つく」「息詰まる」「息を潜める」などの息という言葉を含む言い回しは、そのときの心身の状態を描写するものである。太古の人々が、

創作活動は、このような宗教的祈りにも似た人間の移行現象を媒介する移行対象の創造として解釈することができるであろう。生命現象にとって個体と環境をつなぐ移行現象が呼吸である。ブッダは、呼吸を移行対象として人生のあらゆる場面で自我意識を微分する気づきの技法を創造することによって、実存的な苦悩を癒す道を開いた。

### 参考文献ならびに注

- 1 松本那裕、椋田容世、「精神分析家クライン」、『オーラル・アバウト』メラニー・クライン、『至文堂』二〇〇四年、二二頁。
- 2 H・スイーガル、岩崎徹也訳、『メラニー・クライン入門』岩崎学術出版社、一九七七年、一〇四―一〇五頁。
- 3 D・W・ウイニコット、橋本雅雄訳、『遊ぶことと現実』岩崎学術出版社、一九七九年、五頁。
- 4 前掲書、七八頁。
- 5 前掲書、一五―一八頁。
- 6 D・W・ウイニコット、牛島定信訳、『情緒発達と精神分析理論』岩崎学術出版社、一九七七年、一七七―一七八頁。
- 7 D・W・ウイニコット、猪俣文一訳、『赤ちゃんはなぜなくの』聖和書店、一九八五年、二二八―二三三頁。
- 8 D・W・ウイニコット、牛島定信訳、『情緒発達と精神分析理論』岩崎学術出版社、一九七七年、八四―八五頁。
- 9 前掲書。
- 10 『南伝大蔵経第一一巻下』大蔵出版、二〇一三、三四八頁。
- 11 エイミー・ミントル、『メタスキル』コスモスライブラリー。
- 12 D・W・ウイニコット、橋本雅雄訳、『遊ぶことと現実』岩崎学術出版社、一九七九年、一七頁。
- 13 『南伝大蔵経第六二巻』一七一頁、南伝大蔵経第六三巻、大蔵出版、二九九頁。
- 14 『南伝大蔵経第九巻』大蔵出版、九〇―一〇一頁。
- 15 『南伝大蔵経第一一巻下』大蔵出版、八三―九五頁。

16 D・W・ウィニコット、牛島定信訳「個人の情緒発達にみられる依存から独立への過程」、情緒発達論の精神分析理論、岩崎学術出版社、一九七七年、九五頁。  
 17 J・ホウルバー、母子関係の理論1 愛着行動、岩崎学術出版社、一九七六年、viii、ix頁。  
 18 M・S・マラー、乳幼児の心理的誕生 母子共生と個体化、黎明書房、二〇〇一年。  
 ここで、マラーは、1 正常自閉期(〇〜二カ月)、2 共生期(三〜五カ月)、3 分離練習期と分離発達期(六〜一五カ月)、4 再接近期(一六〜二四カ月)、5 対象恒常期(二五〜三六月)に発達段階を分けているが、クラインの抑うつ態勢は分離期から再接近期の前半にあたる(筆者注)。

19 S.N Malloch, "Mothers and infants and communicative musicality" Rhythm, Musical Narrative and Origins of Human Communication. Special Issue of Musicae Scientiae p.29-57, 1999.



第4回研究会フィールドワーク 瓜生山山頂 (2006年12月17日)

「モノ学・感覚価値研究会」を立ち上げた  
 京都造形芸術大教授 鎌田 東二さん

モノ学とは、モノを「モノ」として捉え、その存在意義、価値、そして人間との関係性を問い、モノの「モノ性」を追求する学問である。モノの「モノ性」は、モノの存在意義、価値、そして人間との関係性を問い、モノの「モノ性」を追求する学問である。

モノ学とは、モノを「モノ」として捉え、その存在意義、価値、そして人間との関係性を問い、モノの「モノ性」を追求する学問である。モノの「モノ性」は、モノの存在意義、価値、そして人間との関係性を問い、モノの「モノ性」を追求する学問である。

モノ学とは、モノを「モノ」として捉え、その存在意義、価値、そして人間との関係性を問い、モノの「モノ性」を追求する学問である。モノの「モノ性」は、モノの存在意義、価値、そして人間との関係性を問い、モノの「モノ性」を追求する学問である。

朝日新聞(第2京都版)平成19年(2007)1月6日掲載

# モノとの恋愛

## アーティストの恋愛遍歴(素材との恋愛入門編)

### タイプを見極める

モノとの恋愛はモノ創り(アーティスト)にとって、素材との関係(恋愛)でもある。

素材との恋愛を記述する前に、どのタイプを選ぶかは我々人間世界でも同じで、恋愛対象はさまざまであり、OL系、サラリーマン系、制服系(看護師・スッチャー、警官等)、ホステス(おネエちゃん)・ホスト系、学生系、セレブ系、自由業系、肉体派系、おたく系等、そのつどの状況、感情、好みによっても変化するが、恋愛を成就するためにはタイプを見極めることは重要である。

素材との関係においては、平面系、立体系、身体系、映像系などのカテゴリーがあり、そのカテゴリーの中でまた、平面系であれば洋画、日本画、版画(銅板・木版・石版)、デザインなどのジャンルに分かれ、立体系ではスチール系、木、石、FRPなどに分かれる。

人間世界でもサラリーマン系、OL系に限っても外資系、広告系、商社系などによって、アプローチの方法が違ってくる。

素材との関係に戻れば、スチール系を扱う場合でも鉄、ステンレス、アルミニウム等によって、タイプが全然違うのである。

例えば、鉄の場合でもガス・アーク溶接等を扱ひたす鉄をたたき出す(金工)ものもある。いずれにせよ、同じ素材でも制作方法によって、道具も違ってくる。

どちらの世界(人間・素材)でも、恋愛を成就しようと思ふのなら、やはりどのタイプが好みなのかを決め、付き合ひ、その中で相性が良いのかなどを考慮(勉強)する。

一生添い遂げる(結婚)こともよし、離縁するもよし、浮気するもよし、再び付き合うもよしであるが、様々な素材・異性とどのような関係を持つかは、資質の問題であり、その関係性(恋愛)が本

人にとって有効であるか否かは定かではない。

### アースアート

ところで、タイプではなく、異性そのものが好きであつて、タイプにはこだわらないという輩が居る。人間世界においては男に、特に若い世代に多いパターンである。面倒な駆け引きは省力して、セックスさえできればいいという関係である。

言い換えれば、アートそのものに興味があつて、カテゴリー、ジャンルにはこだわらないと、一見、恰好い態度であるが、裏をかえせば、異性(素材)から逃げているのである。異性(素材)と付き合うには異性(素材)そのものを知ることが大切であり、忍耐を必要とする。そういう過程を嫌って、知ること(勉強)を省いて、初対面でも、お互いフィードバックが合えばセックスできる環境に身を置くのである。

つまり十代から二十代の私である。断っておく

### 関本徹生

京都造形芸術大学芸術学部  
 プロジェクトセンター教授

が、あくまでも素材との関係である。すぐ、親しくなり、肉体関係に陥り、何をしても文句を言わない、やりたい放題、身勝手なセックス(恋愛)、このようなステキな、度量の深い人(素材)は地球そのものである。アートの世界ではアースアートと呼ばれている。

十六歳の時に、地球との恋愛に目覚め、ヤップ島においてアースワークを開始。魚にペンキを塗って、また海に返し、その魚と海で出会うかという、まことにもって、バカらしい行為を続け、この後も、沖縄八重山諸島でも続けた。小さい恋愛は、この後も続いたが、次の大きな恋愛はアフリカで赤道に赤い線をペンキで描く行為。これは地球儀に赤道は赤い線で描かれているからそうしたのである。ついでに湖に浮かぶ島をロープで手繰り寄せることを試みる。当然、島は動かないが、でもやってみる。

このような愚行を所かまわず、若い精をバラまいたが、相手はいつも「あなたの好きなようにしたらいいのよ」……と、まったく素晴らしい恋人であった。ただ、地球との恋愛は相当な体力が必要であり、残念ながら病気(結核・マラリア)で、関係を断念。遊び上手の綺麗なお姉さんに遊ばれたが、もう一度、関係を持ちたい相手でもある。残念ながら、この時代の記録は残っていない。過去を一切消すことにより、ヒロイックな過去を振りかざすことができるという若者特有の傲慢さが、そうさせたのである。



1985年 第1次南方熊楠計画(和歌山県白浜番所崎公園)  
田中派&舞塾とのコラボレート  
『よみがえる・・サカナ』(撮影:大西鉄雄)



1984年『海・そのその愛』(撮影:大西鉄雄)



2003年 京都学Ⅲ 歌舞伎発祥400周年記念授業(京都造形芸術大学)  
坂田明とのコラボレート(撮影:吉川謙)

## 堅物との恋愛

結核療養中に選んだ次の恋愛相手は、鉄・木・石という堅物である。遊び呆けたのを反省し、少しはまじめに取り組もうとしたことは想像できる。

二、三年は関係を保ち、それなりの人柄(素材)も理解できるようになった。鉄は、昼間は淑女、夜は娼婦のたどえのように、超堅物であるが、ガスバーナー、コークス等で溶かしていくと、自由自在に通りの人となるのである。やはり熱を加えていくことが人生すべてにおいて大事であることが鉄によって教えられた。

石は機嫌さえ損なわなければ少しずつ馴染んでくることが、機嫌を損ねると(石の目を間違えると)半分は割れてしまったりする。一度関係がこじれると修復が困難で、気難しい、少し疲れるやっかいな相手である。

その点木は鉄と石の間といったところであり、すぐ思い通りにはならないが、機嫌を損ねることは少ないし、損ねても修復できる(接木・寄木)相手でもある。

## 「海・そのその愛」

同じ堅物系でありながら、タイプの違う人(素材)と浮気を繰り返してきたが、今となっては理由がわからないが、ある日、他人(素材)と恋愛するのが面倒になり、自己愛(パフォーマンズ)へと移行。平面から立体、立体から身体へとある意味、妥当な

意識の変遷である。

ほとんどが自慰(オナニー)の世界であるが、お気に入り、十年以上続いた。

自分が一番大好きというナルシストの極みは、まるつきり異性(素材)を受けつけなかったが、唯一、気になる存在が魚(海)であった。

恋愛感情というより、男と女がセックス抜きと同棲生活をしているようなもので、魚への愛憎表現として、自己愛(パフォーマンズ)の中でも突出したプレゼントを繰り返した。「海・そのその愛」というタイトルで、六回(シリーズ)で同棲生活は終わったが、諦めきれず、「完結編」「番外編」と未練たらしく、続いたのである。

ここで、少し長くなるが、魚の愛憎パフォーマンズについて、気の研究者である井村宏次氏が書いてくれた文章を抜粋する。

大切なことは、関本は生命を識っている人である、という一言に尽きると思える。

事実、彼は当時、「魚のパフォーマンズ」を演じている。ト口箱から取り出した魚をひきちぎりバラ撒く、観客に投げつける、というその無謀なパフォーマンズは、時に示される彼の表現の直截性を露わにしている。彼が伝えたかったのは生命のはかなさと重大さという表裏関係であったと思われるのだ。一昔前には子供の殺生は常識であった。虫や小魚、ザリガニなどは子供にとって格好のおもちゃであった。虫の足をムシる。捕ってきたメダカを小さな水槽に押し込めて死なしてしまふ。こんなことは朝飯前だった。

何と生命のはかないことである。しかし、殺生という行為を通して生命のはかなさを真に自覚した時にこそ、生命の大切さを心から感じるのだ。はじめから小生物に触ることなく、ましてや殺すことなどまったくなく、生命の尊さを《教えこまれたからといって》その重さが実感できるだろうか？

わかるということは存在どうしが共鳴しあうことであり、互いに真に理解しあうことに他ならない。生命の問題はキレイごとではないのだ。パフォーマンズを終え、《祭司》の役目を終えた関本に私はこういった「関本さんって、潮の香りがするよ」……(中略)……

その時は私はこういいたかったのだ。漁師は生命の瀬戸際に生きている。と。黒潮の恵みを受けながらも、漁には出来、不出来がある。大漁の時、魚たちは狭い甲板上を飛び跳ね躍る。しかし、その踊りは喜びのダンスではないのだ。魚たちの銀鱗は次第に輝きを失っていき、やがて

死ぬ。だが、漁師たちは大漁を喜び、それが殺生であることを知っていないながらも、生きることの何と切実なことよ。漁師は魚を通して生命の輝きとその終りを見届けなくてはならない、一つの職業として。もちろん、同じ事情は他の多くの職業にも見られる。とてもじゃないが、生物の生命を大切に、とか薄っぺらく、「生命の響き合い」などといえる世界ではないのだ。

しかし、切り身にされラップに包まれた魚を買っ取られ、同じことを実感せよといっても無理である。大切なことは、そんなわれわれが生命の本質を自覚しようとしまいと、生きることが生命と生命のせめぎ合いだという《現実》は変わらないということなのだ。関本の魚をひきちぎり喰らいつくというパフォーマンズの本質は、パフォーマーである彼とは、つまり観客一人一人の現実であり、その時、関本は真実を告げるトリックスターに変身していたのだ。

生命の瀬戸際を見た者は、生命を濃厚に識るこ

## 自己愛と遠距離恋愛の両立

自己愛生活も中盤をさしかかった時、フリーセックスとは違うタイプで、いわばネットワークセックスあるいはバーチャルな遠距離恋愛の関係を持つことになる。

自己愛と遠距離恋愛(メールアドレス)の両立となり、また徐々に他人(素材)の存在が気になりだした頃でもある。メールアドレスは世界中のメールアドレスとネットワークを築き、自分の作品、他人

井村宏次「南方元氣・楽説 南海の元氣怪人」より抜粋

の作品をも抱合し、構築していくシステムアートでもある。

遠距離恋愛（メールアート）を続けることによって、他人（素材）が再び介入し始め、もうひとつの自己愛（パフォーマンズ）の関係性を再考し始める。本能と感覚だけで押し進めてき、理屈は他人まかせであった自己愛（パフォーマンズ）は自分にとって何だったのか……自分が美しいと想っていたのは、他者・観客との関係が成立してこそ、無駄なことを一生懸命にやっている自分が美しいのであって、自分の存在そのものは決して美しくはないのである……という事実を十年以上もかけて理解したのである。

そのことを理解した途端に、自己愛も疎ましくなってくる。当然、世間の常識でもある遠距離恋愛もそう長続きはしなくなる。

### 最適なまがいもの

自己の恋愛関係（アート活動）がここに至って総崩れになり、次の恋愛対象が見えなくなるのが通常であるが、残念ながら違っていた。実は前から、それこそ綺麗な年上のお姉さん（アースアート）と遊んでいた頃から、目立たず、陰日なたで見守ってくれていた人（FRP）が側に存在していたのである。

表面だけの表現形態（もどき）であるが、堅物系の人、ステイル系・木・石のようにも見せることができるし、エロい女系（フィギュア）にもなるし、自己愛とのコラボレートも可能であり、それはもう、

コスプレのオンパレード状態表現でもある。素材によって表現形態が変わるうし、表現形態によつて、また素材も違ってくるが、この両方を可能にしたのがFRPである。

当然、本物の素材との恋愛を続けているアーティストにとつて、まがいものであるが、ニセモノを創



2004年『ファンファン』(LAD'Sギャラリー)



2004年『グリグリ』(LAD'Sギャラリー)

り出すには、彼女が最適でもある。最良の人に出会いながらまた、浮気の虫が出てきた昨今、アーティストの業と言ってしまうればそれまでだが、次はどんな恋愛になるのか、恋愛、これほど楽しいものはなし!!



2004年『クルクル』(LAD'Sギャラリー)(撮影：3枚とも吉川譲)

## 『雨月物語』の多声性について

### 一、本論の目的

上田秋成（一七三四～一八〇九年）の著した『雨月物語』（一七七六年刊）は、「怪異小説」の傑作であるといわれる。あるいは「怪談集」の傑作、「ホラー小説」の傑作といわれるかもしれない。しかし、秋成研究の大家である高田衛は、現代人の目線でそれを「怪談」の類いに見、他と一緒にたにしてしまいがちなことに抗し、次のように断っている。

『雨月物語』の成立は、たしかに宝暦から明和・安永にかけての、近世における怪談流行が高潮化した渦中に位置しているが、そこから、いわゆる怪談物流行の延長線のひとつの開花、怪談物そのものうちで、もっともよく出来た作品というふうに見る見方には、わたしは反対である。

つまり、「怪談綺譚を素材とすること」、作品そ

のものが、はなしの素材としての怪談であることとは区別した方がいい」ということである。高田によれば、『雨月物語』は一七世紀後半以降多く書かれていた怪談集の類いとは明確に一線を画し、共同体によつて共有される「怪談」（あるいは「説話」「一般」の段階から、個人によつて自覚的に書かれる「文学」という転換点に位置する作品なのである。ここで高田の論を詳しく紹介する余裕はないが、とにかく

『雨月物語』には「怪談」一般とは異なる何かがあり、その何かは近代「文学」につながるような要素を持つという、精神的的事件性があることを指摘している。

本論もまた、その『雨月物語』の事件性の一面を明らかにすることを目的とする。結論からいえば、宗教的世界観が有効性を失い、見えているままの世界が世界であるという脱神秘的主張が台頭しつつあった当時の傾向に抗って、秋成は『雨月物語』を書くことで世界の神秘性を確保し、「文学」という形式によつて怪異譚を近代へと生き延びさせた。そ

した秋成の神秘思想は、『雨月物語』の怪異描写における「多声性」という特徴に表れている。そのことを、当時の宗教史的状况をふまえ、秋成やその周辺の文人たちの世界観との関わりという観点から、「吉備津の釜」における怪異描写を分析したい。

### 二、『雨月物語』の時代背景

江戸時代（＝近世）には、ごく大雑把にまとめれば、儒教・仏教・神道という三つの宗教的伝統が混在し、世界観の主導権争いをしていたといえる。問題は、古典的文献に記された怪異譚や、当代の民衆において語られている怪異譚に対し、その三つの世界観がそれぞれに異なった態度を取っていたということである。

まず、民衆的な仏教僧は中世末以来、寺院や高僧の靈験譚としてさかんに怪異譚を語っていた。近世前期の怪談集の多くは、そうした仏教唱導のための怪異譚を典拠として書かれている。一方、仏教を現

世的秩序に反するものとして退けよとする儒教は、「怪力乱神を語らず」というのがその基本的な姿勢であり、秩序を乱す妄説として怪異譚を否定しようとする。つまり、巷にあふれている怪異譚を間にはさんで、仏教と儒教が対峙するという構造があった。とはいえ、やはり全体としては現世主義的・合理主義的傾向が強く、儒教的見地から怪異譚を否定するのが近世知識人の主な態度である。

ところが、『雨月物語』が書かれた一八世紀後半の、秋成が属していたような知識人層において、そのような構造に大きな変化があった。職業的学者でもない者が学問を身につけ、職業的宗教者でもない者が経典・神典を手にして解釈し、自由に議論する時代となったため、合理主義を支えていた天人合一的な儒教の形而上学が相対化されてしまったのである。すでに儒仏論争を通して仏教的世界観はある程度相対化されていたが、さらに儒教的世界観も普遍性を失い、いわば世界観不在の時代が到来する。自由に興味として学問や技芸を修める、秋成のような都会的文人たちにおいては、聖典の権威にもとづく既存の宗教的世界観はすべて有効性を失い、経験主義的・実証主義的に論じられる知識だけが信用に足るものとされつつあった。

とはいえ、世間にはまだ、儒教的世界観によって怪異の存在を否定する合理主義者もいれば、仏教的世界観によって怪異譚を語る唱導僧もいて、さらにその両者を否定して新たに復古的な神道的世界観を立ち上げ、積極的に怪異譚を肯定する本居宣長（一七三〇—一八〇一年）のような人物も登場してくる。蘭学を利用するなどして、経験主義的な新知識を語

の世界観を語る声として重要であり、また、登場人物の台詞とは別のレベルにおいても声は発せられるため、この梗概のような直線的な要約は不可能なのである。それを詳細に見ていくためには、『雨月物語』の語りへの構造に意識的であればならない。

『雨月物語』は「語り」を多用する伝聞形式で書かれ、通常の怪談集と同じく巷説を集めたかのような体裁をとっている。その巷説を伝承している人々を物語共同体、各編を語る話者のことを語り手と呼んでおくが、あたかも語り手が物語共同体から聞き知った話を、語り手自身の評言をまじえながら再話するかのようになっているのである。つまり、外見上では、①実際に起きたできごと ②それを語りつぐ物語共同体 ③語り手 という順序で物語が伝えられ、最後に④作者 秋成がそれら別々の物語を一冊の書物にまとめたという体裁をとっている。しかし、序文において作者は本書が全くのフィクションであることを示唆しており、そのできごと 物語共同体 語り手 という構造自体を、じつは作者が意図的に虚構したということになる。この語りの重層性によって、できごとを直接に語るかのよ

うな通常の怪談とは異なり、①できごと に対して②物語共同体 ③語り手 ④作者 という四つのレベルで別々の解釈が入り込むことになって、おのずと複数の声が入り乱れるのである。ただし、作者の声はフィクションという責任逃れの形式によって完全に隠されており、登場人物の声と①②③の声の交錯、つまり全体の多

る者もいる。つまり、包括的な世界観が不在の時代とは、裏を返せば、「この世界はどのようなものがあるか?」「怪異は存在するか否か?」といった問いに答えようとする、様々な世界観にもとづく多数の声が入り乱れていた時代でもあったのである。そのような中、秋成はどの声にも完全には与することなく、世界の不可測性に一人で向き合って、自らの世界観を宙吊りにさせていた。

儒教や仏教といった既存の宗教的世界観にもとづく単一の声に埋没することを妄信として毛嫌いに、断片的な多数の声が響き合う不確かな世界の中に、秋成のような相対主義者は好んで身を置いている。そのことが『雨月物語』の表現にどう影響しているのかを、以下に論じていくこととする。

### 三、分析の方法

本論で明らかにしたいのは、『雨月物語』の多声性である。さきに述べたような宗教史的状况を反映し、作品内においても単一の声ではなく、複数の声 交錯して、どの声も世界についての最終的な結論を語るには至っていない。

この問題についても、「私憤にたいする条理」「異端にたいする正統」という二者の「対話」構造として、やはり高田衛が早くから指摘していた。もっとも分かりやすい「対話」の構造は、崇徳院怨霊と西行法師の対話が物語の大部分を占める「白峯」にあり、怨霊が私的な情念を絶対化して秩序破壊的な「私憤」を語るのに対して、西行は儒教的な道義論にもとづく「条理」を語る。両者の意見はす

声性としてのみ表れる。例えば、「吉備津の釜」冒頭では、女人の嫉妬心の害について、語り手が儒教的見地から説教臭い前置きを語っている（これは語り手の声であり、作者の声ではない。もし、『雨月物語』が儒教的世界観で貫かれていたら、嫉妬心をかけらも見せず、儒教的女人道徳を完全に体现する磯良は、幸福をもって報いられたはずである。まさに当時の小説の常識として、そのように勧善懲悪的であることが期待されていた。しかし、「吉備津の釜」のできごとは、磯良が裏切られ、悲惨な死へと追いやられるように展開する。非情なできごとが語り手の声を裏切ることで、自身が道徳的でさえあれば報われるという儒教的世界観は相対化されるのである。そして、この多声的プロセスの全体を、作者が統御している。

以下、そのような分析視点から、「吉備津の釜」の怪異描写をめぐるいくつかの問題を論じていく。ややこしくなるが、さきの梗概から落とされている内容については、そのつど補いながら論じる。『雨月物語』がいかに直線的な読みを拒絶する不透明な小説であるかを示せば、本論の目的はひとまず達成されたといえる。

## 四、論点① 「古代的心性」と

### 「近世的心性」

井沢正太郎と磯良の婚姻から、この物語は始まる。梗概にあるとおり、この婚姻は早々に破局を迎え、悲劇的な結末へと至ることになるが、じつはその始

れ違い、決して合意や結論には至らない。そして、高田によれば、『雨月物語』の全編においてこつとした構造が見られ、必ず登場人物や「作者」が「対話者」として現れて、互いに相対化し合っている。この背後には人間のあり方をめぐる儒教と国学の論争があり、そのために『雨月物語』は高い思想性を持つというのである。本論ではそのような高田の論を敷衍し、怪異描写の妙において評価の高い「吉備津の釜」をとりあげ、その怪異描写の背後に宗教的世界観をめぐる争いがあること、秋成が意図的に複数の世界観にもとづく声を響かせていることを見ていく。「吉備津の釜」の梗概は、岩波書店『日本古典文学大辞典』の「雨月物語」の項によれば、以下のよう

なものである。吉備国庭妹の里の豪家井沢家の嫡子正太郎は、吉備津神社の社家の生れである妻の磯良の純粋な愛情を裏切つて、遊女の袖と播州に駆落ちする。磯良はそれを怨んで死病の床につく。やがてその怨念は袖をとり殺し、ついで死霊となって正太郎を襲う。陰陽師の指図どおり四十二日の嚴重な物忌に服した正太郎が、何心なく外へ出て、一声の悲鳴を残して消え失せる。残るのは夥しい血と、軒にかかった男の鬘だけであった。

『雨月物語』がただ怪しいできごとを語るだけの怪談集であれば、この梗概だけで充分であろうが、これでは本論で問題にしたい多声性がすっかり抜け落ちてしまう。「白峯」がそうであるように、「吉備津の釜」においても登場人物たちの台詞はそれぞれ

まりにおいて、すでにそれを予想させるできごとが語られている。磯良は岡山県にある古社、吉備津神社の神官の娘であり、「御釜被」という神事（現在でいう「釜鳴神事」）によって婚姻の吉凶を占ったのであるが、釜は少しも鳴らず、つまり「凶」と出たのである。しかし、磯良の母はさして気にすることもなく、「すでに結納をとりかわした以上、いまさら断ることなどできない。磯良も婚礼の日を楽しみに待ち望んでいる」といって、凶兆にためらう夫を説得し、予定通り正太郎と磯良の婚礼をすませってしまった。

高田衛はこのエピソードについて、「禁止の神託への抗命は、すでに神託や易占が信じられなくなっていた、近世的な合理思想の状況を反映している」という。物語中において生じた神託というできごとに対し、神の祟りを恐れてそれにおとなく従うという「古代的心性」と、人間側の都合のために平気でそれに違反してしまふ「近世的心性」との対立構造があるというのである。もしこれが「近世的心性」一色によって語られる単声的な物語であれば、結婚生活は幸せなものとなって、神の祟りなどという迷信に惑わされない賢明な母が称賛されたであろう。しかし、「吉備津の釜」においてはそうはならず、磯良は怨霊と化し、正太郎は大量の血と髻を残して行方知れずとなる。そして、末尾において語り手は「御釜被で凶兆と出たが、そのとおりになったのは尊いことだ」と語り伝えたそうだと、物語共同体の評言を示して結んでいる。確かにできごとはそのようであるし、この物語を語り伝えた物語共同体の人々は「古代的心性」の勝

利を見ているのである。作者 秋成の真意、語り手 の真意は語られていないが、「古代的心性」と「近世的心性」との対話の上で、前者の側に立つ声が優勢である。そのような物語を 語り手は語り、その語りを短編集の一編として 作者 秋成が書く。

もう少し詳しく、「この構造の背景について説明しておきたい。当時において怪異譚を語る際、「古代的心性」を重ねてくることには大きな意味があった。ここで、当時の国学者にとって、「古代」がどのようなものであったかということを考えねばならない。

日本の古典を日本の古語にもとづいて実証的に研究する学問である国学は、賀茂真淵（一六九七―一七六九年）を経て一つのイデオロギー性を帯びるようになる。諸学の学として君臨していた儒教を不自然で人為的な小智として相対化するとともに、儒教や仏教といった外国の学問・宗教が渡来する以前の古代日本を、素朴で善良な人々が自然のまま平和に暮らしていた社会として理想化するのである。野蛮な人間を文明化し、平和な社会を築くとされていた儒教は、かえって人間の自然なありかたを失わせ、人々の間に対立を生み、欺瞞と抑圧を強めるものとされる。

真淵の孫弟子である秋成もやはり、そのような「古代」への強い憧れを持っていた。窮屈な儒教の理屈や規範に縛られることなく、人情が十全に発揮されつつ平和に治まっていた時代として、そして、その「古代」の人々の心性として重要なのが、神々への素朴な信仰であった。広大な世界を狭小な人間の理屈で覆い尽くそうとする儒教的合理主義

目してみたい。

袖と駆け落ちした正太郎は、袖のいとこである彦六を訪ね、その隣の空き家を借りて二人で住むことになった。ところが間もなく、袖が病気で苦しむはじめ、その様子は「鬼化のやうに狂はしげ」であった。これは「具合の悪い時には耐えがたい様子で泣くばかりあるが、熱さえ冷めれば普段と変わらない」といった描写がされているように、当時の教養ある読者には『源氏物語』における、「六条御息所」を彷彿させ、つまり妬婦の生霊によるしわざを思わせる病状なのである。まず、物語文学の模範とされていた『源氏物語』という古典からの引用が、やはりこの怪異を権威づける方向に働いていることを指摘しておく。

そのようなできごとに対し、正太郎はまさしく「窮鬼といふものによ、故郷に捨し人のもしや」と、磯良の生霊がとり憑いて袖を苦しめているのだろつかと恐れている。「この 声 がそのまま結末まで続くなら、怨霊化した女性の復讐譚という、ありきたりな単声的怪談となる」ところである。しかし、秋成はそのように書かない。すかさず彦六がこれを諷めて、「いかにさる事のあらん。疫といふものの悩ましきはあまた見来りぬ。熱き心少しさめたらんには、夢わすれたるやうなるべし」と能天気な解釈を示し、正太郎も半信半疑ながらそれを「たのみ」とする。彦六は「生霊の祟りである」という正太郎の解釈を退け、往々にして奇怪な病状を呈するものである「疫」、つまり「ただの病気である」という解釈を主張し、正太郎もその 声 の側になびくのである。「この袖の罹った熱病をめぐる二人のやりとりも、

よりも、世界の不可測性を神々のしわざと考えると畏怖する素朴な心性の側に、秋成ら国学者たちの心は共感する。女人の執念による怨霊化という題材自体はすでに使い古され、子供騙しとされていた怪談の一つであるが、それは「古代」の神々の物語と重ねられることである種の権威を帯び、むしろ小賢しい「近世的心性」を批判するものとして、読者に真面目な読み方を強いるのである。

秋成晩年の随筆『胆大小心録』には、「神」がどのようなものであるかについて、いくつかの事例を挙げながら語っている箇所があり、その一つは神託の問題と関わっている。

摂津の国、北方の村に、菅原道真を祀る社がある。そこからわずか一丁を隔てたところの寺院の境内に、その社のお旅所があつて、毎年七月十五日の祭祀には神輿を担いでお渡りする慣わしであった。お旅所までの渡御の道のりが短くてつまらないため、里人達は十丁を隔てたところにある恵比寿社にお旅所を変更しようと考え、神託を乞うていたが、三度試みても神の許しは得られなかった。ところがある年、お旅所のある寺院が宗派の問題で閉門となり、いつも通り祭祀を行なうことができないう事態になる。これを幸いとして神輿を恵比寿社に担ぎこんだところ、たちまち喧嘩が起きて数人が流血する惨事となった。

神託に従わず、人間の理屈で勝手なふるまいをしたことよって、こうした惨事が出来る。「神」

すぐれて近世的な問題を背負っている。近世の民衆において、高熱による譫妄をとまなうような流行病は特殊な病気であり、「疫鬼」などと呼ばれる悪神がとり憑くことで罹るものとされ、その悪神を祀って退散を願うという儀礼が行なわれていた。そのような民衆の解釈に対し、儒教的合理主義に立つ知識人は、ちよつとこの彦六のように、それをただの病気として脱神秘的に解釈し、在りもしない「疫鬼」を祀ることの非合理と蒙昧を主張していくという構造があった。

ところが、その儒教的世界観が相対化されるようになると、理屈ばかりが先行して世界の実態に合っていない儒教的解釈よりも、むしろ悪神の所為とする民衆的な解釈を弁護する知識人も現れてくる。その一例として、空虚で思弁的な「条理」の形而上学に拘泥する儒者を批判した国学者、多田南嶺（一六九八―一七五〇年）の場合を見てみよう。

南嶺は古典の研究者であり、神道家でもあるが、書物や口伝の一言一句を尊んで信じるといった、旧来の学問のあり方を否定し始めていた時代に生き、書物に記された知識よりも目の事実を尊重する経験主義的な態度を見せている。随筆『南嶺子』の「痘瘡の鬼妖」と題された一章では、「疱瘡」「痘瘡」と呼ばれる伝染病が「痘鬼」のしわざであるか否かについて、「諸説まちまちだが、患者の父母が夢に痘鬼を見たり、文字を書けないはずの子供が書くなど、不思議なことがないわけでもない」といい、信用に足る医者である隣人の語った、次のような実例を挙げて論じている。

人間の賢しい「理」とは無関係な存在であり、その意志には素直に従うほかないというのである。そのような 声 からすれば、正太郎と磯良の婚姻も、やはり最初から破綻すべきものと運命づけられていたといえる。

「古代的心性」と「近世的心性」との対立という問題についてはもう一点、その和漢混交、雅俗折衷の文体による効果のことを指摘しておかねばならない。ごく素朴な近世的文体で書かれた通常の怪談集とは異なつて、『雨月物語』の文体は意識的に練られた美文であり、登場人物の姓・家系や舞台の地名、その他表現の端々には、好んで古代的な固有名詞や文辞が使われている。例えば「秀麗」を「みやびやか」、「家系」を「すぢめ」、「親族氏族」を「うからやから」と訓ませるなど、あえて漢文脈と和文脈を交差させ、当時流行の中国小説の雰囲気、日本古代の物語の雰囲気を重ねるのである。ここはと心性の一致は、まさに国学者のテーゼであった。この文体があるために、「古代的心性」、つまり神々に畏怖する古代日本の世界観の 声 は、神託という できごと や登場人物の主観を通して表れるだけでなく、いわば物語の通奏低音として終始鳴り響いている。

## 五、論点② 「疫」は悪霊の憑依か、ただの病気が

梗概には、磯良の怨念が袖をとり殺す、とある。

どのようにとり殺すのか、それに対して登場人物たちがどのように語るのか、その場面の描写に注

父の伯父の村に住む小田垣伝右衛門という者に三人の子がいたが、一人目の子が痘瘡にかかつて、「はやく大熊へゆかん」としきりにせがむ。「大熊」とは遠く離れたところにある墓原で、子供が知るはずもない地名であった。不吉だと親族が忌むうちに、その子は死んでしまう。二人目の子も同様に「大熊へゆかん」を口にして死んでしまい、また、三人目の子はまた言葉も不自由な幼児であったが、やはり痘瘡にかかつてからは、「大熊へゆかん」とだけは大人のようにはっきりと喋るのである。伝右衛門はとても助からぬと覚悟し、「のりうつりたる邪物」があるならば、我が子もとも斬つてしまおうと考える。すると、まさに引き据えて斬ろうというその時に、「のうゆるし給へ。われ立さりて此子は安穩ならしめん。たすけ給へや」と懇願するので、確と約した後、許してやった。結果、熱も下がり、全快したという。

この体験談は隣人の父が「まのあたり」に見たことだという言で結ばれ、南嶺は「怪力乱神は、かたるまじき事ながら、医人理学にくゝられては、天地の妙はつくしがたがるべし」と主張する。そして、痘瘡を「胎毒」によつて生じる病気と説明して、「痘鬼」の存在を否定する儒者に対しては、「熊野路をはじめ、痘をつげざる地処々にあり。その地のみ胎毒すべたき理もあるべからず」と、やはり事実を照らし合わせて否定している。彼にとつては、根拠の不確かな儒者の理屈よりも、「まのあたり」の事実（についての確かな体験談）のほつが信用に足るものなのである。

秋成と同年代の医者によっても、何らかの神靈に憑依されることで患うという現象の実在が主張されている。楠南谿（一七五二—一八〇五年）が医学修行で全国をめぐった際、各地の奇事異聞を書き記した『西遊記』（一七九五年刊）の「邪祟」という章には、次のようにある。

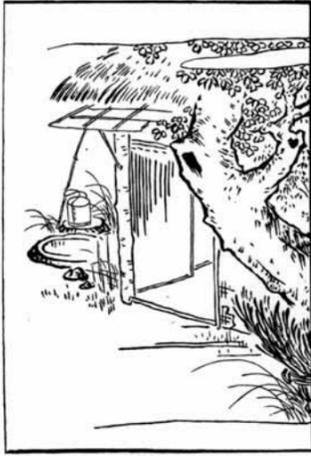
深山幽谷僻遠の地には山精、木客、魍魅、魍魎などいへる種々の邪物有りて、人に付てわざわひをなす事多し。九州の地には水神による者多し。シン持といふ。河太郎などいふもの又よく害をなす。其外、犬神、蛇神など有り、民の害をなす事なり。予が遊歴の時も種々の奇異なる邪祟を見たり。（続けて、ある樵が神木を切つたために、その妻が何者かに憑かれ、ついに命を失う話が語られている。）

南谿は「都会の地にはたへて無き事なれば上方の医は信ぜざるも多し。田舎、辺国にはまゝ有るものなり。唐土にも多く有るものにこそ、書にのせたり」と付言している。それらの存在を否定する人々がいることを踏まえた上で、実証的な根拠を挙げることで否定の「声」を退け、再び肯定的な「声」を発するのである。これは共同体的な信仰世界に埋没した民衆的な認識とは異なり、合理主義を経た上で、経験主義的かつ帰納的に新たな世界観を組み上げよとする態度であるといえる。

秋成もまた、『胆大小心録』において同様の態度を示しているが、『雨月物語』という虚構の物語作品においては、その自らの「声」をそのままに主張してはいないことが重要である。秋成はあえて正太

いう。

すべてむくひといひ、あやしきことといふは、狐狸のなすこと也。凡天が下のものに、おのがじゝ得たることあれど、皆みえたること成を、たゞ狐狸のみ、人をしもたぶらかすわざをえたるなり。もし今往昔、人多く殺したれば、うまこに報やせんと、おもふ人あれば、狸やがて知て、むくひの色をあらはして、なぐさみとすべし。たゞ人多く殺せしは、ほまれぞかし。もし



「吉備津の釜」挿し絵 正太郎は墓地で出会った美しい女主人を訪ねる（『上田秋成全集7 小説編1』所収『雨月物語』中央公論新社、1990年より）

郎と彦六にそれぞれの解釈を語らせ、どちらを正しいとせしめず両方の「声」を対立させたまま、次のできごとへと筆を進めていく。病の原因はともかくとして、袖は回復することなく死んでしまうのであり、それは確かな「できごと」として語られる。

## 六、論点③ 磯良の死と怨霊化

梗概には、磯良が失意のあまり死病の床につき、「やがてその怨念は袖をとり殺し、ついで死霊となつて正太郎を襲う」とある。しかし、これは客観的な「できごと」とは言いがたく、あえて曖昧に語られている。

「死霊」となるためには既に死んでいなければならぬが、じつは磯良が本当に死んだかどうかは明確に示されていない。秋成が語り手に語らせているのは、騙された磯良が恨み嘆いて重い病で寝込み、食事さえも摂らなくなつて、「よろづにたのみなくぞ見えにけり」、つまり、「もはや助かる見込みがないようになりさまであった」というだけである。そして、ここから語り手は里に残された磯良側について語ることをやめてしまい、あとはもっぱら駆け落ちした正太郎側の描写へと集中するため、磯良側でその後実際に生じた「できごと」について、正太郎も読者も知ることができない。

磯良がどうなったか知るよしもないまま、袖を葬つた正太郎は悲しみに沈み、毎日々暮れになると袖の墓に参つていた。その墓地で一人の女性に出会い、夫を亡くしたばかりだということ、ある美しい女主人の

此後もさる世にあはゞ、我なほ多くころして、富をまし、名を拳むとおもふには、狸もえよりがたし。』(『国意者』)

真淵においては、狐や狸は人をばかすという特性を持った動物であつて、それ自体はさほど不思議なこととは考えられていない。ここでの論の中心は、「人を多く殺したために、子孫がその報いを受ける」という通俗的な仏教の因果応報的世界観を否定し、「そんなありもしないことを怖れているから、狸がそこにつけこんでばかすのだ」という解釈を提示することにある。そのような考えは当時ある程度一般的であつたらしく、『怪談見聞実記』（一七八〇年刊）という弁惑的怪談集では、序文で次のように論じられている。

古人も妖は徳に勝ずといふは、これ化物の事にあらずや。然といへども、その性質の強実なるは、邪魅も妖をなす事能はず。適怪異に逢ふといへども、亦曾而害なきのみ。柔弱虚臆に生し人は、邪魅の為に侵るゝ事亦鮮からざるなり。至若く不怪をして実怪とし、神魂忽悩乱して精神殆傷損す。豈これを慎ざらむや。是所謂妖は人によつて発る物なり。予熟惟に、深山幽谷の間に在て山魅魍魎の諸妖はしらす、大抵村里の間に在るもの、狐狸の所業に過ぎざるのみ。是みな人の虚に乗じて妖怪をなす物にして、譬は門戸を叩く盗賊を導が如き也。

「ここには、「妖」や「怪」の多くが、「狐狸の所業」

もとへと案内される。ところが、下心をもつて対面してみれば、その女主人とは怖ろしい姿となつて恨みを述べる磯良であり、正太郎は驚き怖れて気絶してしまふ。ここでは一見、「できごと」として本当に磯良の死霊が現れたかのように語られている。

しかし、しばらくして息を吹き返した正太郎が周囲を見ると、自分が案内されたはずの女主人の屋敷は跡形もなく、そこは墓地近くの三昧堂であつた。正太郎は家に走り帰つて彦六にその体験を話すが、能天気な彦六はやはり磯良の怨霊の所為であることと肯んじない。「狐にでもばかされたのだらう。気が弱つているときは迷わし神がとりつくものだ。あなたのような心の弱い人は、神仏に祈つて心をしずめると良い。陰陽師の所へ行つて御符でも戴いてきなさい」と、正太郎の「心」に原因を求めようとする。彦六の「声」は、磯良の怨霊の存在を否定し、心の弱さから見た幻覚として解消するのである。こつして客観的「できごと」であるかと思えた磯良の登場は、すぐさま正太郎の主観に閉じこめられた。

この彦六の態度については、高田衛が「そのまま当代人の常識と重なるであらう」と解説している。狐を「迷わし神」と呼ぶ修辞はむしろ古代的であり、あるいは民俗的であるが、狐が人をばかすということ自体については、現実において得ることと考える知識人は多かつた。秋成もその一人である。ただし、怨霊や化物の存在を否定し、それらをすべて狐の所為に過ぎないとするのは、やはり合理主義的な近世人に特有の言説であるといえる。賀茂真淵は仏教者の語る因果応報譚などの怪異について、次のように

であること、それらに害されるのは「柔弱虚臆」な人であることという、彦六の「声」と同じ世界観が述べられている。そして、「この序文に違わず、『怪談見聞実記』に載せられた怪談の多くは「狐狸の所業」として解釈される。

そのような見解をさらに人間中心主義的に合理化すると、儒者である中井履軒（一七三二—一八一七年）の「狐つきといふは皆かん症やみじや」という主張、つまり狐の怪異を「癩症」という精神の病に還元する「声」になる。その履軒に対して激しく反駁した秋成は、真淵と同じく狐の怪異の存在を肯定するが、より狐の側に重きをおいた意見になつていく。すなわち、『胆大小心録』では、知人（細合半齋）と自分自身の「狐つき」体験をそれが確かに存在する証拠として語り、「半齋も我も性神たがわずして、一日をわする事、狐が術の人にごへたる所也」という。狐の「術」は人間の精神力を凌駕し、半齋や自分のようなしつかりした精神の持ち主をもばかすことができるというらしい。

さて、そのように確かな「できごと」としては語られない磯良の死と怨霊化は、しかし、正太郎が占いを依頼した陰陽師という一登場人物を通して、その占いの結果としてみ語られる。それによれば、磯良は七日前に死んでおり、袖の命を奪つてもまだその恨みは尽きず、次はいよいよ正太郎が殺される番である、自分の教えるいましめを守つて四十二日間の物忌みをすれば、どうにか命は助かるだらう、とのことである。磯良の怨霊を怖れる正太郎の「声」を補助する「声」が、よう

やくここで発せられた。

正太郎はそのことを疑わず、恐れおののいてさっそく嚴重な物忌みに入るが、どうやら彦六はまだ半信半疑でいらしい。その日の深夜、正太郎は「あなにくや。ここにとぶとき符文を設するよ」と戸外でつぶやく「おそろしきこゑ」を聞くのであるが、それを彦六に語ったところ、「彦六もはじめに陰陽師が詞を奇なりとして」とある。つまり、それまで彦六は陰陽師の占いを信じきってはあらず、気休め程度に考えていた。磯良の怨霊の祟りであるという正太郎の声をここで初めて彦六も認め、ここから四十二日の間、二人ともに磯良の怨霊に怯えながら長い夜を過ごすことになる。ただし、それでも磯良はあからさまに姿を見せてはあらず、語り手も「磯良があらわれた」とは語らないため、ここで「できごと」は「怨霊化した磯良が正太郎を襲う」ではなく、「戸外で怪しい声が夜毎に聞こえる」といつだけにとどまることを、しつこいようであるが付言しておく。

物語の結びには、彦六が正太郎の最期を井沢家に伝え、井沢家が「涙ながらに」磯良の両親へも伝えたとあつて、占いどおり磯良が死んでいたのであつたと推測される。が、やはり確証はない。「されば陰陽師の占のいちじるき、御釜の凶祥もはたがはざりけるぞ、いとまたふとかりけるとかたり伝へけり」と、末尾で占いの的中したことが称えられるが、称えるのはこの物語を伝えてきた架空の物語共同体の声であり、語り手でも作者でもない。磯良が本当に怨霊化したのかどうかについて、語り手や作者の真意は最後まで語られず、ただ

ら、それが効果を示すことも多いとされることについては、「世俗、仏を尊び僧を信ず。このゆへに、何れの仏影、何れの経文などいへば、我精神をあつめて誠にするによつて、彼霊ならずといへども、自然に験あるに似たり」と解釈されている。あくまでも「精神」の為すわざであり、まじない自体の効果については、「信するにたらざることを明らかなのである。」陰陽師の「こゝろへ行つて御符でももたらえ」という彦六の軽い口調も、「このよつな心性を思わせる。」そつした近世的な合理主義に対し、人智の有限性と世界の不可測性を強調して、再び「自らの実体性をもち、己の権能によつて応報する存在」としての「神」概念を復権せしめんとした人々もいなかっただけではない。賀茂真淵や本居宣長ら、神道的宗教伝統への傾斜をもつ国学者たちもそつである。宣長は中国渡来の「陰陽二気としての鬼神」や近世的合理主義の「心の神」を退け、日本の古文献における語の用例を調べあげることによって日本古代の「かみ」概念を再構成し、次のように定義した。

凡て迦微かみとは古御典等に見えたる天地の諸の神たちを始めて、其を祀れる社に坐御まゐ霊をも申し、又ははさらにも云ず、鳥獸木草のたぐひ海山など、其余何にまれ、尋常よつらならずすべれたる徳とくのありて、可畏おそき物を迦微とは云なり。(『古事記伝』)

これは、「アニミズム」的とされる古代日本人の「神」の定義であると同時に、古代日本の世界観という強力な権威とつなげるることによって、合理主義者たちが抑圧する民俗的な神々をも祀るべき「神

伝聞された内容のみがそのまま提示される形となっている。

## 七、論点④「心の神」と「古代・民俗の神」

墓地でのできごとを聞いた彦六の、「狐にでもばかされたのだらう。気が弱っている時は迷わし神がとりつくものだ。あなたのような心の弱い人は、神仏に祈つて心をしずめると良い。陰陽師の所へ行つて御符でも戴いてきなさい」といった内容の声については、もう一つの問題を論じておきたい。

「神仏の力で助けてもらえ」とはいわず、「神仏に祈つて己の心をしずめよ」という彦六の声は、これも「心」の外部に超越者を認めない近世の合理主義的心性によるものである。近世に入ってまだ間もない、一七世紀前半に広く読まれた仮名草子『清水物語』では、「巡礼」と「おきな」の問答として、次のような内容が語られている。

巡礼「一たび観世音と唱えれば、あらゆる災難を免れ、どんな願いもかなつと」観音経にあるが、我々は色々な災難にあつたし、願いもかなっていない。仏も偽りをいうのだからか」

おきな「観世音は嘘などつかない。人々の心に嘘があるのだ。菩薩は鏡のようなもので、誠をもつて向かえば誠をもつて与え、偽りをもつて向かえば偽りをもつて示す」

巡礼「誠とはどんなことをいうのか」  
おきな「道理にかなつていゝことを誠といふのだ。」

として肯定するものであつた。

断片的にはあるが、秋成もまた「神」がいかなるものであるかを論じており、やはり宣長のそれに近い古代的・民俗的な性格の「神」概念である。とくに「胆大小心録」の論では、「狐つき」をめぐる論争との関連で語られたこともあつて、宣長のそれよりも民俗的性格を強調するものとなつている。

狐も狸も人につく事、見るく多し。又きつねでも何でも、人にまさるは渠みちが天稟也。さて、善悪邪正なきが性也。我によきは守り、我にあしきは祟る也。狼さへよく報ひせし事、日本紀欽明の巻の始にしろされたり。神といふも同じやうに思はるゝ也。よく信する者には幸ひをあたへ、怠ればたゞる所を思へ。仏と聖人は同じからず。人体なれば、人情あつて、あしき者も罪は問ざる也。(『胆大小心録』)

「仏」は人間が修行によつてなるものであるが、「神」は人間の道理には関らない獣のような性質をもつ独自の存在であり、祈願という行為においても人間の「心」ではなく他者である「神」の側に主導権が置かれている。

このような「神」との関係の背景には、秋成の幼時体験も影響しているはずである。秋成は五歳の時に重い痘瘡を患い、医者からも見離されるほどに悪化して、生死の境を彷徨つた。しかし、養父母が加島神社（大阪市東淀川区加島町の香具波志神社）に深夜参拝し、秋成の快復を禱つたところ、「汝が子の病篤し、汝の愛情の切なるに感じ、当に死を免れし

道理にさえかなくなつていれば、祈らなくても神が守ってくれるだらう。道理を知るためには、陰陽五行という天の道を学び、君臣親子男女の分を守ればよい」

つまり、近世期の啓蒙家たちによつて語られる神仏は、もはや「自らの実体性をもち、己の権能によつて応報する存在ではない」のであり、このことを黒住眞は「神・仏たちの近世的変容」として論じている<sup>11)</sup>。極端な場合、中世まで自由に跳梁してきた「神」は独立した超越者であることを否定されて、一方では陰陽二気のはたらきとして自然哲学的に解消され、一方では世界や人間の本質である「理」として各人の「心」に内在させられる。

そのような合理主義的世界観によつて古今の「神」の物語を解釈し尽くし、「俗説」になずむ人々を啓蒙しようとしたのが井沢蟠龍（一六六八―一七三〇年）の『広益俗説弁』（一七二五年刊）である。その「ある人、仏を信じて殺害をまぬがる説」という一章では、「仏を祈りて感応ある事は偽にあらざる」としながらも、「土木の像を設け、敬ふて之に事ふれば、顯に靈感に應ず。此れ土木の靈に非ず。乃ち人心の靈のみ」と、外部に存在する神仏ではなく「人心」の為すわざであるという論理になる。「我心をあつめて誠にするときは、其しるしなきにあらざる」というのであり、これは当時さかんに語られた「心さえ誠の道にかないなば、祈らずとも神や守らん」という歌と同様の態度である。

さらに『広益俗説弁』「禁呪の説」では、当代のまじないの多くは仏教者の手によるものだとしながら、  
め、且つ寿六十八を与ふべし」(『献神和歌帖』序)と夢告があつて、それに違わず、間もなく病は癒えたという。以後の秋成は加島神社を深く信仰し、参拝を怠らなかつた。

神仏への祈願という行為をめぐる彦六の声は、以上のような神学的論争の文脈でとらえることができる。「吉備津の釜」で語られている「できごと」は、おおむね彦六の樂觀的な声を裏切るように展開していく。秋成の「神」へのこだわりを考慮して読むかぎり、あえて彦六の声をそのように配置したこの意味は小さくないと思われる。

## 八、論点⑤ 姿を見せない怨霊

梗概の結末部分には、「陰陽師の指図どおり四十二日の嚴重な物忌に服した正太郎が、何心なく外へ出て、一声の悲鳴を残して消え失せる。残るのは夥しい血と、軒にかかった男の髪だけであつた」とある。これは秋成の表現上の工夫を、かなりの程度に反映した要約であるといえよう。正太郎が墓地で磯良に出会つたのは、ただの幻覚である可能性を残していたから例外として、結局最後まで磯良の怨霊は姿を見せていないという点が、「吉備津の釜」における怪異描写の特徴である。

高田衛はこれについて、「秋成はその姿を書かない。姿を書かないことによつて、その怪異は想像を絶する、得体のしれないものとして位置づけられる」と評している。確かにそのような効果も大きかつたであらう。秋成が『雨月物語』を書く頃までには、すでに大量の怪談集が出版され、さらに怪談

集のパロディや化物をキャラクターとして登場させる化物づくしの草双紙、あるいは怪異を合理主義的に種明かしする書物さえ現れていた。幽霊や化物は手垢にまみれて神秘性を失い、もはや恐れどころか笑いを誘いかねないものと化していたのである。そのような状況にあって一種真面目な怪談を書くという場合、あからさまに怖ろしい姿の怨霊を登場させることは逆効果であったに違いない。それはB級ホラー映画の特殊メイクのモンスターのような子供騙しの化物であって、秋成が想定していたような読者(和漢の古典に通じた教養人)の鑑賞に堪え得るものとはならない。うかつに怨霊の「姿を書かない」ことは、ただ効果的であるという以前に、怨霊の恐ろしさや神秘性を確保するために必要なことでもあった。

しかし、ここではさらに問題を拡げ、秋成は「怪異の姿を書かなかった」のではなく、「特定の登場人物の主観を通してのみ、怪異を描いた」というふうに考えてみたい。『雨月物語』の各編を見返すと、じつはすべてそのように描写されている。「白峰」における西行、「菊花の約」における丈部左門、「浅茅が宿」における勝四郎、その他「夢心の鯉魚」、「仏法僧」、「蛇性の煙」、「青頭巾」、「貧福論」、どれもこれもごく僅かな登場人物のみによって、いわばそれを目撃するべき必然性を持った人々だけによって怪異が目撃されているのであり、衆人の無遠慮な脱神秘化視線にさらされることを徹底して避けている。誰にでも見ることができたら、それは見世物小屋の作りものの化物や珍獣と同じであって、物語はコミカルなB級ホラーかパニックものとなってし

まう。また、作者 秋成自身や 語り手 が「怪異が現れた」と明言しようものなら、その 声 は虚構という枠をはみ出して現実世界についての 声 と見なされ、すぐさま「そんな馬鹿な」という一部の知識人の間で常識化していた 声 との論争に巻き込まれてしまう。秋成は誰によって怪異が目撃されるか、誰の主観によって怪異が語られるかを微妙に操作することで、綱渡りのようにしてかろうじて物語の神秘性を保ち得た。

それを「吉備津の釜」についていえば、最後に怪異を目撃したはずの正太郎が行方不明となったため、その唯一の確かな目撃証言を語る事ができず、怪異を目撃する資格を持たない彦六にも見る事のできた血や髻という客観的存在物だけを通して、惨劇が起きたであろうことが間接的ににおわされているわけである。少し穿った見方をすれば、磯良は死んでなどおらず、すべて正太郎の妄想であるか、あるいは手のこんだトリックや嘘であったという解釈さえ可能ではないだろうか。最後の場面については、『伊勢物語』六段も典拠の一つとして指摘されている。それは「男が屋外で番をしている間に、屋内では鬼が一口に女を食べてしまっていた」という物語であるが、「鬼の一件は嘘であり、じつはかどわかそうとした女が追っ手によって取り戻されてしまったことを、事実を隠して寓話的に表現しただけである」と解釈するのが一般的であった。また、秋成自身、二作目の小説である『世間妄形氣』(一七六七年刊)「息子の心は照降りぬ狐の嫁入」において、狐の怪異譚を装った詐欺の物語を書いており、怪異が偽造され得ることについて意識的であったのは間

相対化する近世文人であり、特定の 声 になすむことを嫌って逃げ続けている。

儒教の合理主義や宣長の皇国中心主義を相手どった論争に顕著であるが、秋成にとつて、世界は狭小な人智では知り尽くすことのできない不思議なものであり、また不思議なものでなければならぬ。だからこそ、秋成は特定の世界観になすむ精神を揶揄するかのような多声的な物語を書き、すべての解釈から逃れ去る世界の不可測性に遊ぶのであろう。『雨月物語』がかくも幻想的であるのは、一つにはこのためであり、その登場は宗教史・精神史において大きな意味を持っている。怪異をめぐる複数の 声 を対峙させ、互いに相対化させる『雨月物語』は、肯定や否定を超えた第三の 声 なのである。

注

- 1 高田衛、上田秋成研究序説、寧楽書房、一九六八年、一三八頁。
- 2 もっとも、三教を三教として区別できるのは知識人レベルでの話であり、民俗レベルではそこにおさまりきらない土着的な信仰が三教と交渉しつつ続けられていた。さらに詳しく見れば、近世前期にはもっぱら儒教と仏教の間で世界観が争われ、中後期からは仏教的・儒教的要素を排する復古的な神道も浮上してくるようになる。古代や中世と比較するなら、近世の宗教的世界観は全体として現世主義的・合理主義的傾向が強く、近世前期の言説は多かれ少なかれ儒教的世界観の影響をうけている。
- 3 ここでは詳述しないが、小説のことはにおける、「多声性」についてはM・パフチンのドストエフスキー論、幻想の表現の分析方法についてはT・トドロフの幻想文学論を参考にしている。
- 4 高田衛、前掲書、一九六八年、二二一頁。
- 5 高田衛、稲田篤信校注『雨月物語』ちくま学芸文庫、一九九七年、二四七頁。

6 秋成もまた、賀茂真淵の弟子を通して国学を学んでいた。

7 主に「蛇性の煙」におけるこのような世界の重なりについては、田中優子「説話の変容」で論じられている。「白娘子永鎮雷峰塔」も、「道成寺」説話も、この複数性はもちあわせておらず、仏教説話という単線の物語であった。近世に生きた秋成の書くものの大きな特徴は、説話であることを失わずに、こうして物語に複数性と並列をもちこんでしまふことだ(田中優子「江戸の想像力」ちくま学芸文庫、一九九二年、一六七頁)。

8 もちろん、現代人の世界観を基準にして、このような儒者の態度を「科学的に正しい」と評価することは無意味である。儒者の主張は儒教経典への信頼を前提として、「(儒教的)道理に外れた物事など、この世界には存在しない」という信念に基づくものであり、たとえ彼らの 声 が我々の持つ科学的知識と合致していたとしても、それは必ずしも近代科学を近代科学たらしめている経験主義や実証主義によるものではない。民衆のそれも、儒者のそれも(近代科学から見ても無根拠な)特定の世界観に基づいた解釈であるという点では対等であるといえる。

9 南嶺は「天地のことは限なし。人の智には限りあり、水は流れ、土は止る物とのみ見れば、何ぞ益なき事に力を用んや。理を論ずる事をやめて、たゞ博(く)学(べ)し」と主張しており、秋成の態度とも共通している。

10 高田、前掲書、一九九七年、二七一頁。高田は「半ば怪異を怖れつつ、怪異を信じないのが近世人の心性」であり、「それと対照することによって、怪異に迫真性を与えてゆくのが秋成の筆法」であるとしている。本論もまた、その「筆法」の一面を明らかにせんとする。

11 黒住眞、倫理化の過程 近世の倫理 宗教空間、岩波講座 近代日本の文化史2「コスモロジーの「近世」、岩波書店、二〇〇一年、一一一頁。

12 朱子学者である新井白石(一六五七―一七二五年)の『鬼神論』には、「先づ天にしては神といひ、地にしては祇といひ、人にしては鬼といふよし、周礼に見えたり。かく其名異なれど、誠は陰陽の気霊なれば、通じて是を鬼神ともいふ也。但陰陽を鬼神といふべからず。其屈ると伸るとの自ら妙なるを鬼神とは云なり」とある。

違いない。加えて、先行する怪談集や怪異否定の啓蒙的言説も、常にその念頭にあった。つまり、怪異をあからさまに語らない、あるいは特定の人物の主観を通してしか語らない、という文体的工夫によって、「怪異は存在する」という 声 と、「怪異は存在しない」という 声 が、暗に二つながら鳴り響いていることになる。そして、繰り返しになるが、怪異が登場人物の主観を通してしか語られない以上、伝聞をそのまま伝えるだけの語り手 やそれを書き記すだけの秋成は、怪異の有無についてまったく責任を負わないという構造がある。そのため、怪異を肯定し、あるいは否定する複数の 声 は、語り手 の世界観にも秋成の世界観にも還元されることなく、独立したままでそれぞれに鳴り響いている。物語の展開上、怪異肯定の側に重心があるのは確かであるが、絶対ではない。この多声性、このアイロニーによって、『雨月物語』は先行する無数の怪談集とは一線を画している。

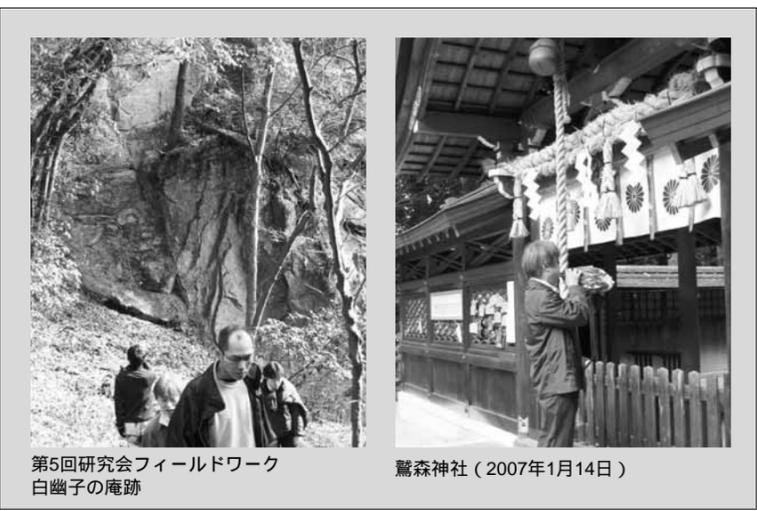
九、おわりに

本論では以上のように、『雨月物語』が単一の世界観による怪異解釈をいかに拒絶しとおしているか、という問題について論じてきた。『雨月物語』では、何か怪異が現れる(かのように見える)たびに、二つ以上の 声 が交錯する。物語はある時点で閉じられるが、怪異をどのように解釈すべきか、この世界はどのようなものであるかについての最終結論は語られないままである。はじめに述べたとおり、秋成はすべての宗教的世界観やイデオロギーを

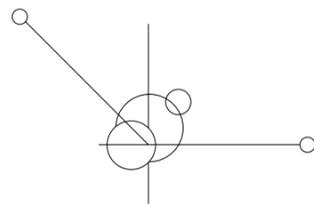
13 朱子学者である林羅山(一五八三―一六五七年)の『神道伝授』には、「心は神明之言也」、「心の外に別の神なく別の理なし」とある。

14 宣長はこの定義に続けて、「神代の神たちも、多くは其代の人にして、其代の人皆神なりし故に、神代とは云なり、又人ならぬ物には、雷は常にも鳴る神神鳴りなど云ば、さらにもいはず、龍樹靈狐などのたくひも、すぐれてあやしき物にて、可畏ければ神なり、木霊とは、俗にいはゆる天狗にて、漢籍に魍魎など云たくひの物ぞ」と、詳しく解説している(『古事記伝』)。

15 高田、前掲書、一九九七年、二七五頁。



## モノと身体動作価値 作法をデザインすること



上林壮一郎

スタジオ アルキメデス代表・  
東京工芸大学デザイン学科非常勤講師

### 均質化する動作

現代社会では、車、電気製品、機械の発達により、身体の活躍の場がますます減っている。このような指摘は生活習慣病予防の立場などから運動不足という言葉で強調されているが、単に運動の量が不足しているだけでなく、コンピュータを使う生活が一般化した現在、運動の種類が均質化しているという問題もあるのではないだろうか。人間は、胴体から腕、脚、頭を突き出した五体をもって生きている。その構造から様々な所作が生まれ、その所作が意識に作用する。ならば身体を十分に豊かに使うことは精神を豊かにすることにもつながるのではないだろうか。

ている自分もいる。確かにある意味で実気が利く世の中になったものである。

### 身体を使わなくなる二つの方向性

ではこうしたあり方がさらに進むとどうなるだろうか。

ひとつは、転ばぬ先の杖のような、もてなしの心の行き届いた旅館のように快適な世の中になるといふ仮説が立てられる。つまり、外部からのアシストによってあまり自分の身体を使う必要がなくなるといふ方向性である。このスムーズさは、人のアクティビティに対してタイミングを合わせてアシストするように設計されたモノによって成立しており、身体とモノはまだ直結していない間接的な関係であり、受動的な関係である。

もうひとつは、モノと意識が直結している直接的な関係であり、能動的な関係である。できるだけモノに接触せずに、指による指示、目くばせ、音声指示、さらには考えるだけでモノを操作できるので、限りなく意識だけで生きていける世の中になるといふ仮説が考えられる。

前者は、利用者の満足度を価値基準とするサービス精神を背景とした社会的インフラや設備・装置が目指している方向性であると考えられる。もちろん機械がどこまで人をもてなすことができるのかという問題は、その機械にもてなしの心の表現がどこまで反映されているかによるだろう。パソコンを立ち上げたときに「welcome」と笑顔で迎えたMACは、一定の熱烈な支持者を獲得したことを考えれば、限

か。そんな視点で、十数年前、「作法のデザイン」という小論文を書いたことがあった。

当時、私はある電機メーカーで携帯電話などの電子機器のデザインを担当していた。そこであることに疑問を感じていた。あることというのは、ますます多機能化する様々な機能も、そのほとんどが「ボタンを押す」というまったく単純で画一的な行為に集約されていく状況のことである。たとえば送信ボタンと消去ボタンの違いは、せいぜいボタンや文字の色形や質感を変える程度しか許されない。それどころか、ひとつのボタンで様々な機能を兼用するのが当たり前にすらなっている。

どんなに新しい機能が付加されようとも、どんなに複雑な操作になっても、携帯電話の外観デザインは、回路基板が入る必要最小限の大きさに縛られ、実はあまり変化していない。結局、与えられた寸法やレシオにどんなフォルムを与えるかという範囲でしかデザインができない。もちろん、その範囲内での革新的な試みも、ささやかな挑戦もあるが、通常は様々な制約から基本的な構成を変えることは不可能に近い。携帯電話が一度大きく変わった点といえば、二つ折の携帯電話が出てきたことくらいだろうか。

### 身体を使わない生活へ

ところが、こうした構図はなにも携帯電話だけではなく様々な場面で起きてきている。一九八三年にアップルコンピュータから発売されたパソコン「Mac」が登場して以来、パソコン操作の主流は目覚ましい勢

定的ではあるがもてなしの心（フレンドリーな心）がうまく表現された例かもしれない。だがそのMACでさえ現在ではまたクリックという指先動作が主な方法である。

一方、後者に関しては、最新のハイテク機器のように、指先のわずかな動き、触るだけ、こするだけ、カチッとクリックするだけといったような実に微細な動きで操作できるようになってきた。そして究極的には動作を必要としない、脳とコンピュータを直接接続した脳コンピュータ・インターフェースである。もはや指さえ使わず、考えるだけでパソコンのポインタやテレビのリモコンなどいろいろなものを作ることができるようになるサイボーグ技術。あるいは、自分の分身としてのロボットに、身代わりには操作してもらえない技術である。

### 脳コンピュータ・インターフェース における身体

これは、障害者にとってはたいへん有益であるという側面を持っている。しかし、手足が自由に使える人にとっては、頭と道具が直結しているということとは、自分の身体能力を拡張するという発展的側面もあるが、裏を返せば自分の身体を放棄してしまっているという側面もある。外から見る限り、テレパシーや念力を使っているような状況である。

サイボーグ技術によって、脳以外の身体がすべて代替物に置き換わってしまったら、その人にとって手でコーヒーマグを持ってコーヒーを飲むという行為はどのように立ち現れてくるのだろうか。知人

いで、マウス、キーボード、ディスプレイという三点セットのインターフェースに塗り替えられたが、そのスタイルはいまだに固持されている。

以前は、オフィスの中でもっと動き回る人もいたし、様々な動作が見られたが、今ではオフィス内の人の動作はキーボードやマウスを操作する時のわずかな腕の動きや指先の動きにますます集約されてきている。大きな動きとしてはせいぜい、パソコンに疲れて時折背伸びをする動きが見られる程度になっ

てしまった。  
オフィスだけではない。買い物や映画鑑賞、銀行振込みやアルパムの整理、電話や年賀状など、日常生活のアクティビティさえもほとんどパソコン世界に移行してゆく。そしてそのときの身体の動きはほとんど指先の運動に集中している。象徴的にいうならば、世界は指先が動かしているといっても過言ではない有様になってきた。

身体をあまり使わなくなってきた傾向は携帯電話やパソコン世界だけではない。街中に目を向ければ、自動ドアはそこに立つだけ、鍵は見るだけ（虹彩認識）、改札や支払いはタッチするだけ、トイレでは水や風も手を出せば自動的に出てくる、便器の前に立てば勝手に蓋が開く、カーナビは「いつもこのころへ」といえば指定した目的地へ案内してくれる。レストランでは人を呼ぶのもボタンを押すだけ。魔法のランプのようである。

このように、気づけば私たちの生活環境はますます身体を使わないで済むように仕向けられている。「何かあかしい」と思いながらも、一方で実際にそれらを利用すれば、便利でスムーズになったと感じ

とすれ違って会釈するときはどうなのだろうか。事故で足を失った人が、かかとかかゆいなどという感覚を感じることがあるというが、実際のかかとかかなくても脳や中枢神経の中にかかると相当する部分が残っていればそれもうなずける。おそらく視覚も眼球を通してではなく、脳内のイメージを知覚するだけのものに置き換わるのだろう。すれ違った相手が脳だけの人間であった場合、相手の身体イメージを相手の脳がこちらの脳に送るわけで、両者の体験とも脳内で起こる感覚体験になり、お互いにバーチャルな感覚体験だけで会釈したように知覚しあうのではないだろうか。

しかし脳内で体験しているすれ違った人の身体や、その人に会釈している自分の身体はどういう姿をしているのだろうか。もしそれが従来どおりの自然な身体の像ならば、結局、肩の両側から長い腕が出て、真ん中から首が出ていて、胴体の下についている二本の長い脚で歩いているという人間の姿は今までと変わらず、それが脳内のイメージ体験に置き換わったに過ぎないことになり、体験している当人には少なくともイメージとしては身体を持った状態と何ら違いがないということになる。

しかし、筋肉はどうなるのだろうか。いくら脳内体験として見えていても脳内で筋トシをすればその脳内身体はたくましくなるのだろうか。その脳内世界には重力はあるのだろうか。コントロール自在なコンピュータと脳がつながってしまつ以上、自然な意味での重力というのはやはり絶対のものではなく、現在の3DCG世界のように重力のない世界を作ることとも可能ではある。

道具の歴史は、身体能力の延長の歴史であるという見方があるが、その先にはサイボーグのように身体をまるごと道具に置き換えてしまうという状況がありうる。つまり技術に身をゆだねてゆくと、人間はいつか自然な身体を失うことになるのではないだろうか。このように身体能力を延長、拡張することを目的とする道具は、どこかに人間の自然身体能力を否定するという働きがあるように思われる。

### 身体能力増強を目的としない道具群

さて、ここで別の角度から道具について考えてみたい。

道具には、これまでに述べてきたような道具と異なり、身体能力を延長・増強することを必ずしも目的としない道具もある。たとえば、茶の湯におけるにじり口や飛び石、柄杓などである。より現代的な例で言えば無印良品の壁掛け式CDプレーヤーである。



にじり口は、あえて低く小さく作り、入りにくくデザインされている。飛び石は、あえて歩きにくく不安定にし、目的地までの最短距離を結んでいない。無印良品の壁掛けCDプレーヤーは、あえてひも式スイッチを採用した。また、CDの音質を落としても小さくし、CDにはカバーがつけられていない。

それらは、通常の同じ機能の道具を改変したものであることが多く、通常より動作にひと手間余計にかかるものであり、改変する前の道具の能力のある部分を低減させているという傾向も見られる。

茶の湯においてはそこにあるものすべてに、演出されたありのままの現象を味わいつつ意識を変容させるという動機が働いている。

蹲つまたに用意された水を柄杓ですくい、柄杓に余った水は柄杓を立てて、その繊細な細長い柄の部分で伝うように流すという作法が決められている。茶室へ至る不定形でいびつな石を歩道とする飛び石は、一つ一つ異なる石のひだを、足の裏と体のバランスでなぞらせる。また飛び石の間隔は、作庭した主人の歩幅に合わせて作られたものだといふ。それゆえ、客はそこを歩くことで主人の歩行時の呼吸に自然と同化することになるという。

そして、小さな日本人の背丈さえも割るような小さな小屋（草庵茶室）にたどり着くと、そこにはまた通常の身体寸法を割った極限的に小さな入り口が取り付けられている。この小さな入り口は、茶室内部の独立性を高めている。そしてその口は床ぎりぎりにつけられているため、室内に入った瞬間、視点は極めて床に近い箇所に位置することになる。こ

業ロボットのような形にも置き換え可能であり、極めて相対的なものとなり、従来の身体の意味合いは大きく変化を迫られる。そうなったとき身体や意識はどう変容していくのだろうか。そしてどう対処していけばいいのだろうか。まだ始まったばかりの世界ゆえに容易に予想しにくい。

しかし、身体の相対化という問題に対して、先にあげた身体を増強することを目的としない道具のデザインがそのヒントを与えてくれるように思う。

歩きにくい飛び石を歩くとか、低く狭いところをにじるとか、ひもを引っ張るといった、身体に刻まれた記憶や、現象や環境に対する身体の習性を利用して経験を演出するという方向性は、脳コンピュータ・インターフェースの目指す効率化からみれば、一見無駄なことに見えるかもしれない。しかしモノを扱う動作にひと手間かけることによって身体的経験の画一化・矮小化・無化を食い止め、動作を価値化・多様化する可能性が開かれるのではないだろうか。ボタンではなくひもにすることによって多様化した動作は、換気扇というメタファーによって重層化される。身体を増強しないモノは、何をするかではなく、いかにしてするかという手段にフォーカスすることによって、身体経験とその意識を進化・深化させる道を開くのではないだろうか。

こうした一連の使い方の提案は、「入り口から入る」<sup>1</sup>とか「音楽を再生する」<sup>2</sup>といった機能性に対し、単に実用的な使いやすさを指針とするのではなく、どのように身体を関わらせ、経験の質を変容させるかという意図で提案されたものである。ここでは単なる動作のデザインという範疇を超え、一連の動作のプロトコルが何をもたらすかという関心でデザインされており、こうしたデザインに対して、道具を扱うための作法のデザインという言い方ができるのではないだろうか。

### 詩的な道具の扱い方の意義を 探ることの重要性

自らの手を使わず意識だけで操作するというサイボーグ技術が登場したことで、様々な道具や機械は言葉どおり身体の一部となった。となれば、身体は形は手足だけでなく、車のようなボディにも、産

して身体的に狭い産道を通過させるように強制された直後には、低い視点から天井を見上げさせることになり、その視点の低さの効果と日常の身体スケールを崩した茶室内部の空間モジュールによって、狭い空間はスケール感を持ちにくい幻惑するような空間としてたち現れる。その清潔で簡素な空間には、花と絵とただ茶釜から立ち上る一条の湯気、そしてその音が静かに、しかしはっきりと出現する。

こうした一連の体験を演出するモノ・道具は、決して身体機能の延長や拡張を目指したものではない。あえて使いにくく、ゆっくりじっくりと注意深く使用することによって身体がもっている潜在的な感受性や働きに耳を傾ける場を提供する。自分の身体を使い慣れていない乳幼児が必要以上に動き回ったり、体を動かしてみたりするが、当然使い慣れたと思っている大人にとってもまだまだ未体験、未開発の身体の使用方、環境とのかかり方があるのだと気づかされる。

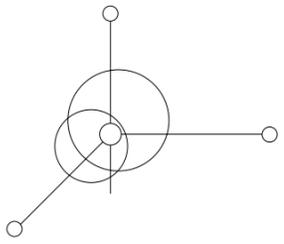
### 道具を扱う身体作法をデザインする

無印良品の壁掛け式CDプレーヤーは、より卑近な例である。ひもがスイッチになっていないシンプルで換気扇があるが、このCDプレーヤーの外観はそんな形をしている。このデザインの最大の特徴は四角いプレーヤー本体から垂れ下がったひもである。

現在発売されているほとんどのCDプレーヤーの再生方法は、再生ボタンを押すことであるが、このCDプレーヤーではその再生ボタンを押す代わりにひもを引くという行為になっている。ひもを引くと

性」の質が身体的経験の豊かさを決めるのではないだろうか。人間がこの世と関わる手段である身体の動きとその経験のもつ価値が人間の精神にどのように影響を与えるかということを探求し、創作してゆくことは、モノと精神との関係を探る上で重要なことであり、ひいてはサイボーグ時代の身体性の芸術的側面に対しても寄与するものではないかと思われる。

## 慈悲と優しさ モノと仏教①



魚川祐司

東京大学大学院人文社会系研究科博士課程

### 「モノと仏教」？

これはモノ学研究会の雑誌であり、私の専門は仏教であるのだが、期待される本稿のテーマは当然「モノと仏教」ということにならざるを得ない。しかしながら、すると私は困ってしまう。そもそも仏教徒に「モノへの関心」などというものが存在しているのかどうか、そこからして大いに疑問だからである。

もちろん、一口に「仏教」と言っても、その定義は様々である。仏教徒たちには「公会議」を開いて教義を「正統」なものへと一本化するなどといった習慣はなかったから、歴史時代から現代に至るまで

方はどうであれ、少なくとも現象としての彼の死は明らかかなことなのだから、こと歴史上の釈尊に関して言えば、解脱とは「煩惱の滅尽により、死んで二度と生まれてこなくなる」ということである、と書いてよいことになるだろう。そして、このことを上に示した「仏教徒にとっての究極目標は、一切衆生の解脱である」という命題と重ね合わせて考えると、当然のことながら以下の結論が導かれる。即ち、「仏教徒にとっての究極の目標とは、全ての生きとし生けるものが、死んで二度と生まれてこなくなる」ことである。「私の考える「仏教の根本原則」とは、これである。釈尊の教えに従って一切衆生が解脱したならば結果として、世界は必ずこの状態へと、収束しなければならぬ筈だからだ。そしてまた、釈尊の主張を文字通りに受け入れて、この迷いの生存は一切皆苦であり、そうした生死輪廻の現象世界は解脱すべき場所であると捉えるならば、そこに存在する「モノ」に対して仏教徒が関心を持つ必要は、基本的にはない筈だ。冒頭の文章に、そもそも仏教徒に「モノへの関心」などというものが存在しているのかどうか疑問であると、述べておいた所以である。

ただし、仏教に対する上述したような私の見方はどちらかと言えば初期仏教、所謂「小乗」寄りのものであって、大乘における「解脱」や「涅槃」の捉え方は、必ずしも上の「原則」には当てはまらない。例えば、龍樹(Nāgārjuna)は『中論』観涅槃品において、「涅槃は世間と少しの分別も有ること無し。世間は涅槃と亦た少しの分別も無し」と述べて、概念的分別を離れた「空」の立場からすれば、生死と涅槃の間には些かの差別も存在しないとしている

様々に存在してきた仏教における各々の部派や宗派の間には、教・行・信・証の全てにおいて、「仏教」という一つの名前の下に理解することがためらわれるくらい多様な性が看取される。それゆえ、その中で幾つか都合のいいものだけを取り出せば、「仏教におけるモノ」について、それなりに筋の通った論考をものすることもできるだろう。

だが、そうした文章を書くことに私がためらいをおぼえるのは、そもそも仏教という宗教の根本には、「モノへの関心」ということは真逆の原則。もちろん、上述したような事情からして、「仏教」と名のつく全ての思想に例外なく普遍的、と言いつける性質のものではないが、ただ、現実的にはどうであれ、紀元前の印度に実在した釈尊の教えをその根本に置くのであれば、少なくとも理念的には、「仏教」において基本的でなければならぬ筈の原則があるのではないかと、私が考えているからである。ならばその原則とは何か。

### 仏教の根本原則

周知のとおり、仏教徒の目標とは解脱である。何から「解脱」するのかといえば、生死輪廻の世界からだ。所謂「大乘」の仏教においては、衆生の「済度」ということが大きく問題化されるけれども、衆生を「済めて」、「どこに」「度す」のかといえば、此岸の生死輪廻の世界から、彼岸の涅槃へと渡らせるのである。つまり、「大乘」の教理においては、彼らの言う「小乗」と比べれば、救わなければならない衆生の数が桁違いに増えているわけで、ゆえに

し、無著(Asaṅga)の『撰大乘論』には、あまりにも有名な「生死即涅槃」という言葉も見出される。こうした涅槃と生死輪廻とを別に考えない立場からすれば、先に示した「仏教徒の究極目標は一切衆生の解脱であり、解脱とはこの生死輪廻の世界に二度と生まれてこないことである」のだから、それゆえ仏教徒の究極目標は、一切衆生が死んで二度と生まれこえないことである」という私の「仏教の原則」論は、「空」の立場を知らない人間によって為されている、言葉の表層のみに囚われた戯論である、ということになるのかも知れない。それはそれで、一つの見識であると思う。

### 教説の前提

ただ、他方で私の上述してきた「原則」が、仏教という宗教の或る本質的に重要な側面を記述しており、とりわけ初期仏教に関しては、このことを押さえた上でなければ、正当な評価ができないことも事実である、と私は思う。だが、この基礎的な教理の知識があれば殆ど自明である(筈の)仏教の原則は、その本質的な重要性にもかかわらず、一般に語られることがあまりにも少ないように思われる。「誰にとっても常識である内容だから、いちいち主張されないのだ」というだけのことなかも知れないが、そうだとすれば、しばしば「慈悲と平和と非暴力」をキャッチフレーズとして語られる、仏教に関するありがちなナラティブに、危機感が欠けているのは変だ。「慈悲」も、「非暴力」も確かに仏教の本質的な内容だが、仏教徒が何故それを重視するのかとい

大乘仏教徒が無上正等覚(阿耨多羅三藐三菩提 anuttara samyaksaṃbodhi)を達成するには、「小乗」の人々よりも遙かに長い、殆ど無限といってもよいほどの時間が必要とされることになる。とはいえずれの場合においても、彼ら仏教徒の目標が、自分を含めた衆生の解脱であるということは変わっていない。ならば、少なくとも可能的には、「仏教徒にとっての究極目標は、一切衆生(sarva-sattva)全ての生きとし生けるもの」の解脱である」と言えるであろう。かなり単純化した議論ではあるが、これまでの話であれば、多くの方は容認してくれるのではないかと思う。

だが、重要なのはこの先だ。つまり、「一切衆生の解脱」というのが、具体的にどのような状態を指しているのかということである。先に私の考えから述べさせてもらえば、「解脱」というのは、上述したように生死輪廻の世界からの解脱であり、そのためには煩惱の滅尽が必要である。煩惱の滅尽は輪廻の原因の消失であり、それ故、修行者は生死の世界から解放されて(解脱して)、その生を死ねば、再び生存世界に立ち戻ることがなくなる。例えば、釈尊は三十五歳で成道して、解脱を達成したとされている。ただ、彼はその後、八十歳まで生きて説法を続けたため、その間は肉体など生存の制約に縛られていた。これを身体の穢れを残しているという意味で、「有余依涅槃」といつている。そして、この肉体という依りどころすら余すことのない無余依(完全なる涅槃、即ち般涅槃(parinirvāṇa)を、釈尊はその死によって得たとされているのだ。ならば、この釈尊の入滅ということに関する宗教的解釈の仕

う動機まで含めて知らせた場合、現代人がそれを受けられるものかどうか。非常に危うい話ではなからうかと、私は思っています。

仏教とくに歴史上の「ブタマ・ブッタ」のそれは、一般にそう考えられているほどには、現代人の耳に優しい教えではない。「慈悲」や「非暴力」の教説は、それだけを取り出してみれば確かに、現代人である私たちでも無条件に賛同したくなるような、実に魅力的な教えである。しかしながら釈尊は、ただ「人に優しくしたい」とか、或いは「倫理的に振舞いたい」とか、そういった単純な動機からして、こうした教えを説いたわけではもちろんない。彼には彼の、当時においてすら既に「伝統」であったインダ的思想風土の影響を色濃く受けた、独特の真理観と世界観があり、そこから帰結する必然的要請の結果として、「慈悲深く、非暴力的に振舞うべきだ」と語ったのである。それゆえ当然のことながら、前提としての釈尊の世界観を受け容れた上で聴くのであれば、「慈悲」の思想など交通標語の張り紙程度の意味しかないことになるわけだが、これはおそらく現代の日本人からしてみれば、かなり厳しいハードルになるのではないかと思う。

以下、この「仏教の教説とその前提」という問題について、仏教における「慈悲」と現代人の考える「優しさ」との違い等を例にとりつつ、簡単に議論を試みておきたい。基本的であるにもかかわらず、必ずしも一般には意識されていないこの問題の考察をしておかなければ、「モノと仏教」という、より大きな問題の議論には、入ることができないと思うからである。

## 当然の説法躊躇

仏典に、「梵天勸請」という有名な話がある。悟りを完成した直後の釈尊が、自分の悟り知った教えを一般の人々に理解してもらおうのは無理だから、説法するのは止めておこうと考えていたところ、それを察知した梵天が大慌てでやってきて、彼に教えを説くよう懇請するという話だ。この筋書き自体はよく知られているものだから、とくに詳述の必要もないだろうが、面白いのは釈尊が説法を躊躇したその理由である。玉城康四郎の訳に従って紹介しよう。

わたしによって体得されたこのダンマは、甚だ深く、理解しがたく、悟りがたく、寂靜であり、分別を超えて微妙であり、賢者によって知らるべきものである。しかし、この世の人々は、アーラヤ(अराय)を好み、アーラヤを楽しむ、アーラヤを喜んでい。そのような人々にとっては、この道理(Dhamma)はとても理解できない。……たといわたしはダンマを説いても、人々は理解できないから、わたしはただ疲労して悩むだけであらう。

この一文を目にするたびに、私は釈尊の仏教を現代において評価することの難しさを感じてしまつた。ここで釈尊の言いたいことは、実は非常に単純なことだ。彼の教えの内容(説法するとすれば)は、全ての執着を捨て去り、貪欲を離れて煩惱を滅尽し、その結果として、迷いの生存を離れて涅槃に入ることとなるのだが、これは一般に人が人生に求めることと

は、まるで逆方向の要請である。そんなことを他人に説いても、誰にも理解されずに疲れて悩むだけだろうから、説法するのは止めておこうと釈尊は考えた。実に正しい分析だ、と私も思う。現代においても、状況はまるで変わっていないからである。

例えば、眼に麗しい色を見て、耳に美しい音曲を聴く、口に美味しい食物を摂り、素敵な異性とセックスする……、私たちの殆どにとって、これらは実に楽しい経験であり、多くの場合、人生の目的の一つに数えいられることでもある。要するに、こうした感官を喜ばせる経験を好むことは、イキモノである私たちにとっては「自然なこと」だ。この、イキモノであれば踊るのが当然の舞踏を止めよと言いたい、そうすれば迷いの生存を離れて涅槃に入ることができるとするのが、釈尊の教えなのである。もし現代の映画やテレビドラマにこんなことを言う人間が出てきたとすれば、それは間違いなく悪役であろう。「お前は現実から逃避しているだけなんだ。オレはそんな安易な道は選ばない！」などと主人公が絶叫し、この場合、安易で凡庸な決まり文句を言っているのは、明らかに主人公のほうなのだが、言われてしまったものは仕方ないので、「悪役」は改心するか、そうでなければ不幸になる。オチはそんなところであらう。「アーラヤを楽しむ、それに執着して生きることは苦(dukkha)である」というのが釈尊の基本認識で、だからそのことを止めれば生死輪廻の世界から抜け出せますよ、というのが教えの内容なのだけれども、たいていの人にとって、「アーラヤ」は苦の源泉であるどころか、むしろそれが生きる目的であることが殆どなので、そもそも説得

のしようがないのである。上で私が、「仏教の前提になつている釈尊の世界観を受け容れるのは、現代人には厳しいだろう」と述べた所以だ。

ただし、「梵天勸請」の話においては、梵天の繰り返される懇請により、釈尊は衆生を觀察して、世の中には自分の教えを全くわからない人間も沢山いるが、語れば何とか理解してくれるだろう人も多少はいる、ということに気づき、最終的には説法への道を踏み出す。以後、入滅まで四十五年の間、彼は人々への精力的な説法を行い、多くの帰依者を獲得し、結果、その教えは遠く二千年後の現代日本まで伝わって、私たちにも知られている。その意味において、釈尊が偉大な人物であることは疑いない。だが、そのように「偉人」である釈尊の教説が、現代の私たちにとって effective であり得る余地、つまり、「交通標語の張り紙」以上の意味を持つ可能性が、どの程度あるかといえは、これは大変おぼつかないのではないかと私は思う。上述したように、現代人にとって釈尊の有する根本的な世界観と真理観を受け容れることは困難だし、そつたとすれば、その世界観からの必然的な帰結として語られる、仏教の個々の実践的な徳目は、結局「張り紙」以上のものにはならないからだ。

## 「非暴力」の背景

例えば、「非暴力」や「慈悲」の思想。仏教における最も基本的な戒律といえは五戒であるが、その筆頭に來るのが「非暴力(ahimsa)」である。一般的には「不殺生」という漢訳語で知られているが、こ

訳したほうが現代的だし、原意にも近い。要するに、いかなる生き物も決して殺さず傷つけないこと。異の唱えようもなく素晴らしい主張だから、仏教の中心思想であるということ、現代人にも称揚される。しかし、周知のことだが、この思想はむしろん仏教の専売特許物ではない。インドにおいて輪廻転生の思想は現代に至るまで(少数の例外を除けば)普遍的なものだけれども、この輪廻思想を唱える人々において、「非暴力」は共通して常に強調された徳目であった。例えば、ジャイナ教徒は仏教徒よりよほど厳格にこれを守るし、また「アヒンサー」がガンディーのインド独立運動における基本的な理念であったことは常識である。釈尊もまた、こうしたインドの思想的文脈の中で、マハーヴィーラやガンディーと同様に、「非暴力」を唱えたものに過ぎない。

ならば何故、輪廻思想を有する彼らは「非暴力」を唱えるのか。もちろん、他の生物を傷害することによって悪業を積み重ね、輪廻の世界から解脱できなくなることを恐れるからである。仏教徒にとつてアヒンサーが重要なのは、「人に優しくできる」からではない。それは単なる結果である。生死輪廻の世界を解脱し、二度と生まれてこないことが彼らの目標なのであって、その目標達成の手段として必然的に要請されてくるからこそ、「非暴力」は修行者にとつての強制力を持つことになる。逆に言えば、釈尊の世界観を省いて「非暴力」だけを強調してもそれは「交通標語の張り紙」以上の効果を持たない。「暴力は止めましょう」というポスターによって行動を変えるのは、そつする意図と環境を、あらかじめ有している人だけなのである。

このように言うことで、私は仏教の非暴力思想の強調自体を、批判したいわけではもちろんない。ただ、「非暴力」の主張を述べる際には、その基盤となつている業と輪廻と解脱の思想も共に語らなければ、それは effective なものにはなり得ないだろうと思つたのである。実際、或る程度の境地に進んだヨーガ行者や仏教徒にとつて、「業」が己を束縛する感覚は、単なる観念以上の、殆ど実体を有するモノに近いリアリティを持つようになる。鎌田東二は『呪殺・魔境論』において、「わたしは三十歳の時にオナーするのを止めた」と言い、その理由は、「その頃、淹行を始めたのだが、オナーに用いる意念・イメージの残滓が他者と自己への冒<sup>F</sup>になり、人格の尊厳を貶め、修行の妨げになるとはつきりと自覚するようになったから」であると述べている。厳格に戒律を守る仏教徒やヨーガ行者の感覚は、これに近いものであらう。修行を始めたばかりの人間にとつて、戒律は単なる伝統的なルールだが、行が進むにつれて、破戒は自分自身を傷つける行為であるということが明確に感じ取れるようになってゆき、かつて「ルール」であったものは彼の「自然」となつて、破ることのほうに苦痛な行動原則になつていく。そつなつた彼にとつて、例えば「暴力」は既に他人によって禁じられるものではない。刃物を肌当てることを避けるように、彼は暴力的な行為を避ける。そつした行為は、他者といつよりも先ず自分自身をひどく傷つけるものであることを、彼はよく知つているからである。

このように、「非暴力」という態度、或いは行為(karman)が、単なる観念を超えた、或る種のモノ

として感じ取られるようになってはじめて、仏教的・インド的「アヒンサー」は、「張り紙」以上の実効性を持つようになる。私が、釈尊の説く個々の実践の徳目は、彼の根本的な世界観および真理観とセットで語られなければ effective になり得ない、と考えるのもそれゆえである。釈尊の示す目標に到達するための、必然的、要請として捉えられて、初めてその徳目は人を実践へと向かわせる駆動力を備えるに至る。その世界観から切り離された釈尊の「倫理的教え」というのは、繰り返して述べたように、単なる「ポスターの標語」以上のものにはなり得ないのだ。とはいえ、これも既に述べたように、釈尊の世界観や真理観に納得し賛同するということが、現代人の多くにとっては、最大の困難となることなのだ。

## 慈悲に「他者」なし

そしてまた、「慈悲」の思想に関しても、同様の問題は存在する。仏教の素晴らしい思想の一つとして珍重されるこの「慈悲」だが、現代日本で語られるそれについての言説を見ると、多くの場合、仏教の「慈悲」は、これも現代人に好まれる「優しさ」と、あまり区別されていないように思われる。もちろん、慈悲(maitri, karuna)というのは、衆生に対する「拔苦与楽」の行いであると説明されるのが一般だから。「思いやりがあつて親切だ」(大辞林)というのが「優しい」ことの意味であるとするならば、行為の表面だけを見た場合、両者には大して違いがないように見えるかも知れない。だが、仏教の

世界観を前提として語られる「慈悲」と、現代人の徳目である「優しさ」との間には、大きな違いが、少なくとも二つはある。

違いの一つは、既にこれまで述べてきたように、仏教徒の究極的な目標は、自分を含めた衆生を解脱させることであるのだから、それゆえ当然、慈悲行における「抜苦」というのも、生死輪廻の苦に陥っている衆生を憐れみ、そこから解脱させてやることである。その基本的な意義となることである。一般に言う「優しさ」には、もちろんそんな側面はない。ただし、仏教には四摂事<sup>10</sup>という教えもあるから、目標が相手の解脱だからといって、「慈悲深い」仏教徒が現代人に向かっていきなり、「アーラヤを楽しむのを止めなさい」などと、言ったりするわけではないのだけれども。

そしてもう一つの違いは、より重要なことだが、「慈悲」は仏教の教えである以上、そこには「無我」の態度が必要とされるということである。一般に「優しさ」とは「自己」の「他者」に対する思いやり深い態度だが、原則的かつ形式的に厳密な考え方をした場合、仏教には「他者」がない。「自我」というものが存在するから、それに対立する「他者」が在るので、「無我」という仏教の最も基本的な教説を前提として、「自我」などというものは無いと考えれば、定義により、「他者」など存在し得ないのだ。仏教の中でも大乘では、修行者に慈悲行へのより強い要請が為されるけれども、「無我」の教説自体は原則として維持されているから、そこでも「慈悲」に「他者」のないことは変わらない。というよりもむしろ、「他者」が不在であるからこそ

「慈悲」の行いは仏教の枠組の中で特別な意味を持つのである。例えば、シャーンティデーヴァの『入菩提行論』(Bodhicaryavatara)における、以下の文章に見られるように<sup>11</sup>。

身の部分として手などを慈しむように、なぜ生ある物を、世界(=衆生界)の部分として、慈しまないか。  
この自我でない自己の身に、反復(修習)によって、我意識が生ずるように、他人に対しても、反復によってそれを自我と見ることが、なぜ生じないか。

かようにして、他人の利益を作しても、りも誇りもあらわれない。まして、報酬の期待は生じない。自分自身を楽しませているにすぎないから。そこで、困しみ憂い等から、己を護ろうと汝が願うように、そのように、保護心と慈悲心とを、世界(人類)に向けて反復すべきである<sup>12</sup>。

一見してわかるように、ここでは伝統的な無我説に従って、「我意識」は、「自我でない自己の身に、反復(修習)によって」生じたものであるとされている。そして、そうであれば「自己の身」のみを己であると考えて、「他人」を「他者」にする必要はない。「身の部分として手などを慈しむように」、一切衆生を慈しむことができる筈である。無我説に基づいて「他者」を消し去ってしまうことで、「慈悲」は広い意味での「自利行」になる。「慈悲」を行ずる仏教者は、別に誰か他人のためにそれを為しているわけではない。己を疎外しつつ「他者」のために

教の中でも最も「いい教え」だとされている説でさえ、それを effective にするための条件・枠組まで含めて考えた場合、現代人が喜んで従いたくなるような性質のものでは必ずしもない。「仏教は科学的な教えである」といった言説を目にすることが時おりあるが、全体としてそれを考えた場合、やはり仏教はどこまでいっても「宗教」である。つまり、学的な認識の場合とは異なって、対象に侵食されることのない「自分」という主体を保持しつつ、客体としての「思想」なり「悟り」なりを、取捨選択して「利用」ということが、仏教という宗教思想の場合には、不可能であるということだ。

宗教を専門としてみると、「宗教における有益な思想」から、宗教臭を抜き去ることはできないのか<sup>13</sup>などと問われることが時々あるが、そうした質問をする人に対して、私はいつも、どこか胡散臭い感じを抱えています。何故なら、そういうことを言う人たちは、宗教思想を、己自身を巻き込む「行」の要素なしに「利用」できる、メタファーの類であると捉えているのであって、彼らの望むように宗教思想を現代風に改装すれば、ある種の「文化人」は喜ぶかもしれないけれども、そのようにして換骨奪胎された思想からは、本来の宗教的生命は失われてしまうからだ。例えば「慈悲」や「非暴力」の思想にしても、それをメタファーとしてわかりやすく聞く人の主体を決して傷つけないような形で語ることは可能だが、そんな言説は、人々に一瞬の快楽を与えるだけで、なんら実質的な効果を伴わない。ワイドショーを見て、人類愛に目覚めたはずの視聴者が、半時間後にはスーパード、人を押しつけて貰い

物をする。己自身を否応なしに巻き込ませる、「行」の要素を伴わない宗教「思想」などというものは、このワイドショーと変わらない。主体を決して傷つけないことなく保持したままで、取捨選択して「利用」可能である学的な認識と、主体を巻き込んだ経験的レヴェルまで深まって、はじめて意義を持つ宗教的な感得を、同じに考えるべきではないのだ。

「モノと仏教」という問題についても、実は同じことが当てはまる。冒頭、「そもそも仏教徒に『モノへの関心』などというものが存在しているのかどうか、そこからして大いに疑問」であると私は述べた。引き続き記したように、釈尊の説いた仏教の原則から考えれば、仏教徒が「モノへの関心」を持つ必要など、まるで存在しないからである。とはいえ、否定的な契機としての見方まで含めて、「関心」であると捉えるならば、生死輪廻の世界には当たり前のように、「モノ」が溢れている以上、そこからの解脱を志向する仏教徒であれば、「モノ」に対する関心は大いに有している筈であるとも言える。そうした観点からすれば、「モノと仏教」という問題を論ずる余地も十分にあることになるのだが、ただし、その際にはこの議論が、「慈悲」や「非暴力」に関するその場合に往々見られたような陥穽、即ち、宗教である仏教の世界観や真理観から切り離して、その教説のうち現代人にとって心地よい部分だけを切り出して、「利用」しようとする傾向、へと滑落せぬよう、よくよく注意する必要がある。そして、そのような配慮をしつつ、「モノと仏教」に関する議論を進めた場合、その結論は、これも「慈悲」や「非暴力」の場合と同様に、現代人にとって、必

立ち働く「優しさ」と、「慈悲」は異なると思える所以である。「優しさ」においては、世界の苦にも動かされない強固な自我が要求されるが、「慈悲」においては、衆生の苦しみと共に自我というは流れてしまう。苦の流れの外に己を措いて、柄杓で流れを掬い取るように試みるのが「優しさ」だとするならば、「慈悲」というのはむしろ流れの一部となつて、微力ながらもその向かう先を、変化させようとするのである。

もちろん、このような「慈悲」の捉え方も、口で「そついうものだ」と言うだけでは、単なる「ボスターの標語」以上のものにはならない。仏教の世界観を前提として行を進め、衆生の痛みが「自分の痛み」であることを文字通り「実感」できるように初めて、「慈悲」は現実に作用する effective な思想となる。この辺りの事情は、既に「非暴力」について論じたとおりだ。そして、自立した個人の集合として捉えられる近代社会において、他者を消去した「自利」的な行いとして為される「慈悲」の概念は、必ずしも受け容れやすいものではないと思われることもまた、業と輪廻と解脱の思想を前提とした「非暴力」の概念が、そうであるのと同様である。

### 宗教、仏教、そして「モノ」

ここまでの叙述で私が示したかったことは、仏教の教説というのが、しばしばそう思われているほどには、現代日本人の耳に優しいものではない、ということである。「非暴力」や「慈悲」といった、仏

ずしも容易には受け容れられない種類のものになるかも知れない。(以下次号)

注

- 1 もろろんこの呼称は所謂「大乘」の側からする脱称であつて、本来であれば、「初期仏教」、「南伝仏教」、あるいはテラヴァーダなどと呼称すべきなのであるが、これらの呼び名は現代日本において必ずしも一般的でなく、それゆえ読者にとってイメージを持ちにくいものと思われるため、本稿では括弧等を付して上記の事情への留意を示しつつ、敢えてこの用語を用いることにする。
- 2 これは重要なところだが、議論は後に譲る。
- 3 「涅槃與世間、無有少分別。世間與涅槃、亦無少分別。」(大正新脩大藏經、三卷、三五頁下)。この偈における「世間」の原語はsamisraであり、即ち「生死輪廻の世界」のことである。
- 4 「大正新脩大藏經、三卷、一四九頁上。
- 5 「かも知れない」というのは、大乘仏教が上記の「原則」から全く自由であるというわけではない、と私が考えているからなのだが、ここでは詳論しない。玉城康四郎「仏教の根底にあるもの」講談社学術文庫一九八六年、一八—一九頁。原文は、Aryaparivessana-sutta, MN(Majjhima-nikaya), vol. 1, pp.167-168 訳文中、「ダンマ」はサンスクリットにおける「dharma」に当たる語で、真理・理法といった意味。また、アラーヤは「執著」と註されているけれども、「執著する」というよりは、むしろ「執著の対象」である。
- 6 「不殺生・不偷盗・不邪淫・不妄語・不飲酒」の五戒。鎌田東二「呪殺・魔境論」集英社、二〇〇四年、一六四頁。例えば、『大智度論』二七下、「大慈與一切衆生樂、大悲拔一切衆生苦」とある。(大正新脩大藏經、二五卷、二五六頁中)。
- 7 布施・愛語・利行・同事。
- 8 金倉圓照訳「悟りへの道」平楽寺書店、一九六五年、一四八—一四九頁。
- 9 もろろん、ここでいう「自」は、無我説によって否定された「我」ではない。

## 「モノ学・感覚価値研究会」とは？

「モノ学・感覚価値研究会」は、二〇〇六年四月二十一日付けで、日本学術振興会科学研究費補助金交付に採択された「モノ学の構築」もののおはれから貫流する日本文明のモノの創造力と感覚価値を検証する」を研究し、「モノ」と「感覚価値」をあらゆる角度と発想から考察し、表現してゆく△アヴァンギャルドな研究会Bです。

この研究会では、

- 1 日本人が「モノ」をどのように捉え、「モノ」と心と体と命及び自然との関係をどう見てきたかを検証すると同時に、「カワイイ・カッコイイ・ワクワク・ドキドキ・こわい・すてき・おもしろい・たのしい」などの快美を表わす感覚価値形成のメカニズムを分析します。
  - 2 「モノ」が単なる「物」ではなく、ある靈性を帯びた「いのち」を持った存在であるという「モノ」の見方の中に、「モノ」と人間、自然と人間、道具や文明と人間との新しい関係の構築可能性があると考えます。
  - 3 二一世紀文明の創造には新しい人間認識と身体論と感覚論が必要であり、感覚基盤の深化と再編成なしに創造力の賦活と拡充はなしでしよう。それゆえ、「モノ」の再布置化と人間の感覚能力の可能性と再編成を探索することは極めて重要な二一世紀的課題となるはずだ。
  - 4 人間の幸福と平和と結びつく「モノ」認識と「感覚価値」のありようを探りながら、認識における「世直し」と「心直し」をしていくのが本研究の大きな目的となります。
  - 5 また、「モノ」と「感覚価値」を新しい表現に結びつけ、大胆な表現に取り組んでいきます。
- 「モノ学・感覚価値研究会」ホームページ  
<http://homepage2.nifty.com/mono-gaku/>

形に典型的に組み込まれている。「気配」という独自の「感覚情報」が、場や空間を磁場として生成し、フローし、読み取られ、やり取りされる。「気配」という「感覚価値」は、空間演出デザインや情報デザインや建築・都市デザインにとって重要な指標となり、評価軸ともなりうるものである。

・本研究の学術的な特色・独創的な点及び予想される結果と意義  
二一世紀の新しい文明の創造には、新しい人間認識と身体論と感覚論が求められる。新しい生活世界を構築するためには、人間の感覚基盤の深化と再編成なしに創造力の賦活と拡充はないからである。それゆえ、人間の感覚能力の可能性と再編成を探索することは極めて重要な二一世紀的課題となる。ヴァーチャル・リアリティや人工知能や遺伝子操作の問題を含め、人間の感覚器官や身体そのものごとどのようにするか、人体改造技術が目覚しく進展する中で、人間の幸福と結びつく「モノ」認識と「感覚価値」のありようを探る本研究は、二一世紀を生きる人類のQOLを考えていく上でも大きな示唆を与えるものとなることを確信する。最終年度を目標として、モノ認識と感覚価値の問題を広く探求していく学会「モノ学・感覚価値学会」を立ち上げたい。

## 国内外の関連する研究における本研究の位置づけ

従来、「モノ」や「感覚価値」について、「モノ学」という総合的な解明を目指した研究はない。従来的美に関わる「質感」の研究については、九鬼周造の『いき』の構造』(一九三〇年初版、岩波文庫所収、一九七九年)や谷崎潤一郎の『陰翳礼讃』(一九三三年)や中村雄二郎の『感性的覚醒』(岩波書店、一九九七年)などの先駆的研究や洞察があるとはいえ、それは未だ美学的・哲学的考察や文学的洞察であり、本研究のような脳科学や

## 研究題目と研究概要

研究題目…「モノ学」の構築 もののおはれから貫流する日本文明のモノの創造力と感覚価値を検証する

研究概要…「モノ」とは何か。それは物質なのか、物体なのか、人格的存在なのか。はたまた靈性的存在にも及ぶのか。

本研究は、日本文明を作り上げてきた想像力、創造力の基底をなすと考えられる「モノ」認識と、その「モノ」認識に基づく価値観と表現のありようを、宗教学・美学・芸術学・比較文化論・比較文明論・脳科学の観点と研究成果を取り入れながら、原理的かつ事例的に研究し、創造力研究とその表現・制作に寄与しようとすることを目的とする。

本研究においては、まず第一に、日本人が「モノ」をどのように捉え、「モノ」と「ころ」や「からだ」や「いのち」や「自然」との関係はどう見てきたかを検証する。例えば針供養の習俗に典型的に見られるような「モノ」が単なる「物」ではなく、ある靈性を帯びた「いのち」を持った存在であるという「モノ」の見方の中に、「モノ」と人間、自然と人間、道具や文明と人間との関係のある独自の視点と感性がうかがえる。

このような、器物にも人格性や靈性を認める「モノ」の見方は、大仏の開眼供養から現代の自動車製作やコンピュータ開発やロボット製作にまで影響を与えていると思われる。日本文化において、物は者を介して霊(モノ)となる。つまり、人格としての者が介在することによって、そこに精神性や靈性が付加されてくる。そこには、日本独自の美学・美意識や異界意識として、もののおはれ「や・ものけ」などに表わされるが「モノ」観が関与していると考えられるのである。かつて、トナルド・キーン氏は「もののおはれ」を「a sensitivity to things」と記した。

身体性認知科学やコミュニケーション科学などの最新の研究成果を導入しつつ考察していくものではない。従来の人間研究においては、人間を形態、動態、生理、心理の観点から研究してきたが、そこにおいてもっとも立ち遅れてきたのが生理と心理をつなぐ「感覚」の研究である。とりわけ、人間がなぜある色や形や音や動きに「美」や「快」を感じるかという「感覚価値」の問題は、これまでの感性工学の研究からでは解明できなかった。そこに「美」や「快」という「質感」(クオリティ)が関与し、それを定性的に特定してゆく視座が見い出せなかったからである。

本研究においては、脳科学、生命科学、認知科学、人間工学、宗教学、人体科学、臨床心理学、精神医学などの最新の科学の学問的知見を踏まえ、モノ認識の諸相と感覚能力のメカニズムと可能性を歴史的かつ原理的に探つてゆく。この分野の先端的な研究者ととも、革新的な視点や研究成果を大胆に取り込みながら、幅広い総合的な視野を持った研究を進めてゆく本研究は、従来取り組まれてこなかった課題に果敢に挑戦する研究と位置づけられる。

## 研究計画と方法

### 二〇〇六年度

初年度には、年六回の研究会の開催と二回の研究調査合宿を行なう。その際、まず第一に、「モノ」認識の原理的研究と歴史的事例研究を進める。それは、「もののおはれ」や「ものけ」から「ものづくり」に至る、「モノ」に関わる日本文化の諸相を、宗教、芸術、身体技法、思想などから分析し考察を加えるものである。例えば、大仏の開眼供養や針供養、また「林檎の気持ちはよく分かる」と歌謡曲に歌われる「モノ」認識なども分析対象として、幅広く研究会で議論する。

氏の「ものへの敏感さ」という捉え方は的を射ているとも言えるが、しかし「もの」を単純に「things」と訳すことは適切であるとは思えない。むしろ、その「もの」は「spirituality」という訳さず可能である。

こうした「モノ」の気配認識のデリケートさを日本人の「モノ」がたり「や・モノづくり」の神髄ととらえなければ、日本発の技術水準の高さやそのクオリティを説明できない。そこには、物を単なる物として見るものない「モノ」の見方の精神性がうかがえるのである。このような、日本文明における「モノ認識」の研究が本研究の第一課題となる。

### 本研究課題の具体的な目的

まず第一に、「モノ」とは何かを検証する。「大物主神」という時の「モノ」は「もののおはれ」や「ものけ」や「ものがたり」の「モノ」、また大仏の開眼供養や針供養や「林檎の気持ちはよく分かる」という歌に表わられたモノ認識を分析する。また、モノと心の統合点としての身体性の研究、モノ認識の比較文化史的・比較文明史研究を進め、総合的な「モノ学」の構築を目指す。「モノ」を単に「物」としてのみ見るのではない、「モノ学」的視点を文明史・文明論にまで広げながら二一世紀の新たな「モノ学」を構築していく。

第二に、それに関連して、感覚価値を分析する。花を見てEきれいFと感じ、動物を見てEかわいいFと抱きしめたくなり、人気がない夜道でE気味悪いFとふるえたりする。こうした「質感」を伴う「感覚価値」の研究は、従来定量的な感性研究では解明しえない人間研究における未知の学問分野である。そこで例えば、「もののおはれ」という日本文化の理念を、具体的に、「カワイイ・カッコイイ・ワクワク・ドキドキ・はんなり・こわい・すてき・おもしろい・たのしい」などの快美を表わす「感覚価値」形成の問題として分析する(特に近年「カワイイNEWAWA」は世界共通語となつてゐる)。これらの言葉

研究代表者が総論的に問題の枠組みと事例を発表し、続いて分担研究者がそれぞれの研究分野と研究方法から「モノ」認識と「モノ学」の事例研究と原理研究を発表していく。

- ・哲学・美学・民俗学からのアプローチを梅原眞一郎(滋賀県立大学教授)、鎌田東二(京都造形芸術大学教授・比較芸術学センター研究員)らが、
- ・臨床心理学からのアプローチを河合俊雄(京都市立大学大学院教育研究科教授)、井上ウイマラ(高野山大学助教授)らが、
- ・宗教学・日本思想史からのアプローチを島園進(東京大学大学院人文社会科学科教授)、黒住真(東京大学大学院総合文化科学研究科教授)、土居浩(ものづくり大学専任講師)、鎌田東二(前掲)らが、
- ・芸術思想・芸術史・芸術創作からのアプローチを中村利則(京都造形芸術大学教授)、関本徹生(京都造形芸術大学教授)、松生歩(京都造形芸術大学教授)、近藤D弘(工芸・美術家)らが、
- ・現代社会論・現代文化論・メディア論からのアプローチを船曳建夫(東京大学大学院総合文化科学研究科教授)、藤井秀雪(京都造形芸術大学研究科教授・比較芸術学センター研究員)、竹村真一(京都造形芸術大学教授)、大西宏志(京都造形芸術大学助教授)らが、
- ・地球科学・認知科学・文明論からのアプローチを原田憲一(京都造形芸術大学教授)、渡邊淳司(科学技術振興機構さきがけ研究員・NTTコミュニケーション科学基礎研究所)、茂木健一郎(二一研究所主任研究員、京都造形芸術大学客員教授)らが分担する。

これらの研究によって、日本人の「モノ」認識や「モノ」観の諸相及び事例研究と、「モノ」と「ころ」との関係の原理的考察、臨床的考察を進める。ここで、それぞれの研究者が蓄積してきた研究成果と研究方法を「モノ」という一点に集約していく。

で表現される「感覚価値」形成過程とその意味を、最新の脳認知科学や身体性認知科学やコミュニケーション科学の観点と、美学・芸術学・宗教学・民俗学の観点とを立体交差させながら、「感覚価値」形成の全体像を解明していく。これは、「もののおはれ」を知ることを日本文学と日本の美意識の神髄と捉えた江戸時代の国学者・本居宣長の着眼をさらに厳密に科学し、哲学する試みである。

想像力、創造力の発現は、まずイメージを構想するところから始まる。世界を感じずる身体の中で新しいイメージの世界や発想がどのように生まれてくるか。そして環境との相互作用の中でイメージやインスピレーションがどのように感覚や身体に作用を及ぼし、行動を促し、現実世界の改変を生み出す創造性を発揮するのか。そのメカニズムとその意味するところを検証していく。

例えば、このイメージと脳と快美の質感との関係を、美学・芸術学専攻の梅原眞一郎が分担研究者の提唱してきた「身質学」(身体的質感、肉体的フィギュールの研究)や、認知科学専攻の茂木健一郎研究協力者の「クオリア論」の視点からアプローチしていく。こうして、本研究では、定量的研究と定性的研究の狭間を新領域の研究分野として、人間の「感覚価値」を脳や身体やイマジネーションとの関係から解明していくための基礎研究を開始する。

また、このような「質感」クオリアは「気配」という「感覚価値」とも結びつく。そこで、聖地、霊場、庭園、茶室など、人間の身体性に基づく「感覚価値」形成場所や空間の側から検証していく。特に、聖なる空間形成・空間条件という観点から考察を加える。「気配」という言葉で表されてきた空間感覚は、空間が単なる無機的な物理空間ではなく、ある生きた、精神性や靈性を含み、流動する場の感覚情報を内包している。それは、神社の森や寺の境内や庭園の借景や茶室の造

さらには、モノと心の統合点としての身体性の研究に踏み込む。これに連動して、「もののおはれ」の再検討と、「きれい・カワイイ・カッコイイ・ワクワク・ドキドキ・はんなり・こわい・すてき・おもしろい・たのしい」などの「感覚価値」形成とその表現を分析し考察する。

ここで茂木健一郎のクオリア論(質感論)が重要な研究課題となる。事物があるリアルな質感を持つて感受されることの脳内メカニズムや意識との相互作用についての最新の科学理論を検討し、文理融合的・学際的な研究知の集約と拡大を試みる。

この茂木理論に梅原眞一郎の「身質学」や「肉彩論」の論理をぶつけていく。これは主に現象学的人間論から出発し、美学的な感性理論を踏まえて、豊富な祭りの場での神楽演舞者の身体表象や身体技法などの民俗事例を検分してきた研究成果を併せていく。

これらの研究成果を報告し、議論する。鎌田は聖地に霊場の空間を、中村は茶室や庭園の空間を、また原田は神社仏閣がどのような地質的条件の下に立地しているかを地球科学的なフィールドワーク研究から問題提起する。この「感覚価値」空間の事例研究の現地踏査として、初年度は出羽三山と天川を対象として合同フィールドワークをし、研究合宿を行なう。

初年度(二〇〇六年度)の予算は、研究の集積と記録の蓄積を図るために重点的に使用する。記録作成のためのデジタル・カメラ、デジタル・ビデオ、レコーダーの購入、パソコン機器、スライド・プロジェクター、関

連日書などの設備用品の整備と、研究・調査旅費に当て、研究会の記録をまとめた報告書を兼ねた研究誌「モノ学・感覚価値研究」を作成する。なお、同研究誌は毎年発行する。そのためのアシスタントや作業協力者を募り、研究者の事務的な負担をできるだけ軽減しながら研究活動を推進する。

また、最終年度に国際シンポジウムを開催するための海外の研究者との連絡・提携を図る。海外の研究協力者として、ロンドン大学日本学研究所センターのジョン・ブリン・John Breen氏(教授・日本研究)らとコンタクトを取る。またフランス高等教育科学院研究部長のジャン・ピエール・ベルトン Jean Pierre Berthon(教授・日本研究)らとコンタクトを取る。

二年目以降は、その研究成果を一部公開シンポジウム・公開研究会などによって広く開放し、社会還元していく。

### 二〇〇七年度

二年目も引き続き、初年度とほぼ同様に、年五回の研究会の開催と年一回の研究調査合宿と、新たに年一回の公開研究会を行う。また、議論と研究を深めるために、当該テーマに先端的に取り組んでいる研究者を研究協力者として招き、研究発表してもらう。

研究テーマは、

- ・「モノ」認識の原理的研究 「もののはれ」「ものけ」から「ものづくり」まで
- ・モノと心の統合点としての身体性の研究
- ・「感覚価値」形成の研究を進展させながらこれに関連して、加えて、

- ・モノ認識の比較文化的・比較文明史研究
- ・感覚拡張の研究
- ・「気配」の研究

を進め、研究誌(報告書)を作成する。

また、最終年度に向けて、国際シンポジウムの準備の交流を継続する(欧米および中国の研究者を訪ね、情報交換と研究成果の共有を図るために渡航する)。

### 二〇〇八年度

三年目も引き続き、初年度・二年目とほぼ同様に、年五回の研究会の開催と年一回の研究調査合宿と、年一回の公開シンポジウムを行う。また、前年同様、議論と研究を深めるために、当該テーマに先端的に取り組んでいる研究者を研究協力者として招き、研究発表してもらう。

研究テーマは、

- ・「モノ」認識の原理的研究 「もののはれ」「ものけ」から「ものづくり」まで
- ・モノと心の統合点としての身体性の研究
- ・「感覚価値」形成の研究
- ・モノ認識の比較文化的・比較文明史研究
- ・感覚拡張の研究
- ・「気配」の研究

を進め、研究誌(報告書)を作成する。

また、最終年度に向けて、国際シンポジウムの準備を進める(欧米および日韓の研究者を訪ね、情報交換と研究成果の共有を図るために渡航する)。

### 二〇〇九年度

四年目の最終年度は年四回の研究会の開催と年一回の研究調査合宿と、新たに国際シンポジウムを行う。

研究テーマは、

- ・「モノ」認識の原理的研究 「もののはれ」「ものけ」から「ものづくり」まで
- ・モノと心の統合点としての身体性の研究
- ・「感覚価値」形成の研究
- ・モノ認識の比較文化的・比較文明史研究
- ・感覚拡張の研究
- ・「気配」の研究

を総括し、研究成果を総合し、書籍・研究誌を刊行する。

国際シンポジウムの開催は、イギリスからジョン・ブリン、フランスからジャン・ピエール・ベルトンなどの日本の宗教文化の研究者や京都造形芸術大学と関係の深い韓国・中国からの芸術研究者も招く予定。

五分山道を歩いて、京都造形芸術大学に下る。

### 第五回研究会

日時 二〇〇七年一月十四日(日) 十四時～十八時三十分

場所 京都造形芸術大学人間館四階四〇一教室

内容 研究発表の時間は各四十分以内。各発表の後、それぞれ四十分ずつくらいディスカッションする。

発表者

- 1 井上ウイマラ(高野山大学スピリチュアルケア学助教授)「移行対象について」
- 2 関本徹生(京都造形芸術大学教授・妖怪アーティスト)「モノとの恋愛アーティストの恋愛遍歴(素材との恋愛入門編)」
- 3 井関大介(東京大学大学院博士課程一年)「幻想文学としての『雨月物語』」

フィールドワーク

一月十四日午前十時半～十三時に行つ。京都造形芸術大学から鷲森神社・曼殊院・弁天堂まで歩き、参拝後、「東山修験道」実践。曼殊院の脇から東山尾根道を歩き、東山修験道を辿って京都造形芸術大学に下り、その後、研究会。

### 研究調査合宿

#### 第一回研究調査合宿

日時 二〇〇六年八月二十一日(月)～二十三日(水)

場所 山形県鶴岡市出羽三山(羽黒山・月山・湯殿山など)

テーマ 聖なる場所、モノ、出羽三山の中で、特に湯殿山神社の御神体の巨大なイワクラと即身に焦点を当てる。

地質・地形・自然については、地球科学者の京都造形芸術大学教授・原田憲一氏に講義を

こうして、四年間の研究成果を総括し、記録するとともに、社会に公開し還元する。最終年度を目標として、「モノ」認識と「感覚価値」の問題を広く探究していく学会「モノ学・感覚価値学会」を立ち上げた。

## モノ学・感覚価値研究会実施報告

### 研究会

#### 第一回研究会

日時 二〇〇六年五月二十日(土) 十四時三十分～十八時三十分

場所 京都造形芸術大学人間館四階四〇二教室

内容 簡単な自己紹介の後、研究会。発表時間は各三十分から四十分。それを三人が続けて行い、そのあと、十分の休憩の後、二時間ほどディスカッションを行う。

発表者

- 1 鎌田東二(京都造形芸術大学芸術学部教授・宗教学)「モノ学の構築」
- 2 梅原賢一郎(滋賀県立大学人間文化学部教授・美学)「感覚価値論への視座」
- 3 河合俊雄(京都大学大学院教育学研究科教授・臨床心理学)「モノ学・感覚価値への視座」

フィールドワーク

五月二十一日(日)は、賀茂川沿い聖地のフィールドワークを実施。現地を歩きながら「モノ学」や「感覚価値論」を体感しつつ語り合う。歩きながら考える(足で考えるワークショップ)。午前十時から午後五時を予定。京都御所、賀茂御祖神社(下鴨神社)、上賀茂神社、貴船神社、鞍馬寺と賀茂川を北上していき、京都御所や平安京がいかに賀茂川および

お願いし、山伏修験者の星野文紘氏を交えて体験報告・交流をする。

スケジュール

八月二十一日(月) 午後一時に、羽黒山頂に鎮座する出羽三山神社本殿前に集合し、正式参拝の後、山内を下りながら出羽三山歴史博物館、蜂子神社、五重塔など見学。いでは文化会館の資料見学。山伏先達星野文紘さんの出羽三山の歴史と文化についての話と、原田憲一教授の出羽三山の地質と地形と自然の話聞く。同神社内の齋館泊。

八月二十二日(火)

早朝齋館を出発して、月山登山口七合目から登拝。お昼前に山頂の月山神社に到着。参拝。山小屋で昼食。山頂周辺を少し歩いた後、湯殿山方面に下山。夕方に湯殿山神社参拝。御神体のイワクラの上に立つ! その後、湯殿山ホテルで汗を流し、夜は交流会。

八月二十三日(水)

午前中、即身仏で知られる蓮運寺や大日坊を参拝・見学。昼食後解散。

#### 第二回研究調査合宿

日時 二〇〇七年二月二日(金)～四日(日)

場所 奈良県吉野郡天川村坪ノ内 天河大弁財天社(周辺寺社見学・参拝を含む)

テーマ 聖なる場所・モノ・鬼(特に「鬼の宿」という特殊神事に注目)

天河大弁財天社柿坂神酒之祐宮司を交えて体験報告・交流をする。

スケジュール

二月二日(金) 大神社、山の辺の道、檜原神社、大和神社、石上神宮、橿原神宮、丹生川上神社下社参拝。

午後七時から天河大弁財天社で、「鬼の宿」奉告祭。八時から、宮司宅において、「鬼の宿」(神迎えの神事)参列・見学・交流。

二月三日(土)

早朝、天河神社境内清掃。「節分祭齋行」参列。「探燈護摩」厳修、参列。近隣調査。午

び下鴨神社・上賀茂神社の水の文化と深い結びつきがあるかを探る。

#### 第二回研究会

日時 二〇〇六年七月二十三日(日) 十四時～十八時三十分

場所 京都造形芸術大学人間館三階三〇二教室

内容 研究発表の時間は各四十分以内。各発表の後、それぞれ四十分ずつくらいディスカッションする。

テーマ ものづくりの現場から、理論的かつ実践的に、「モノと感覚価値」にアプローチする。

発表者

- 1 藤井秀雪(京都造形芸術大学教授)「モノと感覚価値」
- 2 近藤D弘(アーティスト・陶芸家)「モノと感覚価値」
- 3 渡邊淳司(科学技術振興機構さきがけ/NICT/ユニバーシティ)「科学基礎研究所」

#### 第三回研究会

日時 二〇〇六年十一月十九日(日) 十四時～十八時三十分

場所 NPO法人東京自由大学

内容 研究発表の時間は各四十分以内。各発表の後、それぞれ四十分ずつディスカッションする。

テーマ 縄文モノ感覚と生きているモノの宗

後七時から研究会と交流。

二月四日(日)

午前九時から立春祭・奉告祭。その後、総括解散後、パラミタ・ミューゼウムで開催されている近藤D弘氏の個展「変容の刻」見学。

1 原田憲一(京都造形芸術大学教授・地球科学者)「モノから時間を見る」

2 松生 歩(京都造形芸術大学教授・日本文学)「モノと気配」

3 大西宏志(京都造形芸術大学助教授・アニメーション学)「モノが導く物語」

フィールドワーク

十一月十九日午前十時に、山手線JR秋葉原駅電気街口改札口に集合し、午前中は、EITの中心地アキバと神田神社をフィールドワーク。神田神社には平将門が祀られている。

### 第四回研究会

日時 二〇〇六年十二月十七日(日) 十四時～十八時三十分

場所 京都造形芸術大学人間館四階四〇八教室

内容 研究発表の時間は各四十分以内。各発表の後、それぞれ四十分ずつくらいディスカッションする。

発表者

- 1 原田憲一(京都造形芸術大学教授・地球科学者)「モノから時間を見る」
- 2 松生 歩(京都造形芸術大学教授・日本文学)「モノと気配」
- 3 大西宏志(京都造形芸術大学助教授・アニメーション学)「モノが導く物語」

フィールドワーク

十二月十七日午前十時半～十二時半にフィールドワークを行う。京都造形芸術大学から北へ徒歩で十五分ほど行ったところにある詩仙堂前で十時半に集合して庭園などを見学後、その裏手にある宮本武蔵が、我、神仏を尊び、神仏を待まず」という悟りを得たという八大神社を参拝し、裏山の東山尾根道を歩き、A東山修験道Bを辿り、四十

研究会の構成メンバー

【研究代表者】 鎌田東一 京都造形芸術大学芸術学部教授・比較芸術学 研究センター研究員（宗教哲学）	岡田美智男 （脳科学） 豊橋技術科学大学大学院工学研究科知識情報工 学専攻教授（生態心理学・認知科学）
【研究副代表者】 梅原賢一郎 滋賀県立大学人間文化学部教授（美学）	近藤D弘 アートイスト・陶芸美術家・エディンバラ国立 芸術大学大学院修士課程修了・芸術学修士（造 形芸術）
【研究分担者】 河合俊雄 京都大学大学院教育学研究科教授（臨床心理学）	辺見葉子 田中貴子 西山 克
島園 進 東京大学大学院人文社会系研究科教授・日本宗 教学会前会長（宗教学）	鏡リュウジ 占星術研究者・平安女学院大学客員教授（心理 占星術、魔術研究）
黒住 真 東京大学大学院総合文化研究科教授（倫理学・ 日本思想史）	上野 誠 奈良大学教授・万葉古代学研究所副所長 （万葉学）
原田憲一 京都造形芸術大学芸術学部教授・比較文明学会 副会長（地球科学）	渡邊淳司 科学技術振興機構さきがけ研究員・NTTコミ ュニケーション科学基礎研究所（認知科学）
中村利則 京都造形芸術大学芸術学部教授・比較芸術学研 究センター研究員（茶道文化・茶室研究）	棚次正和 京都府立医科大学教授（宗教哲学）
中路正恒 京都造形芸術大学芸術学部教授（宗教哲学）	井上ツイマ 高野山大学スピリチュアルケア学科助教授（瞑 想、スピリチュアルケア論）
藤井秀雪 京都造形芸術大学芸術学部教授・比較芸術学 研究センター研究員（マネキン研究・空間デ ザイン）	土居 浩 切通理作 上林社一郎
小林昌廣 早稲田大学講師（芸術生理学・医療人類学）	東京工芸大学デザイン学科講師（インターフ ースデザイン論）
尾関 幸 東京学芸大学助教授・京都造形芸術大学比較藝 術学研究センター研究員（美術史・ドイツロマ ン主義美術）	【研究会助手】 井関大介 東京大学大学院人文社会系研究科博士課程一年 （宗教学・上田秋成研究）
【研究協力者】 竹村真一 京都造形芸術大学芸術学部教授（文化人類学・ 情報メディア論）	石井 匠 國學院大学大学院文学研究科博士課程一年（考 古学・縄文画像学）
関本徹生 京都造形芸術大学芸術学部教授・近代産業遺産 アート再生学会副会長・アーティスト（彫刻）	大石高典 京都大学大学院理学研究科博士課程四年（人類 進化論研究室、人類学専攻）
松生 歩 京都造形芸術大学芸術学部教授・アーティスト （日本画）	魚川祐司 東京大学大学院人文社会系研究科博士課程一年 （印度哲学仏教学専攻）
大西宏志 京都造形芸術大学芸術学部助教授（メディアア ート・アニメーション）	菅原一真 龍谷大学大学院文学研究科進学予定（イスラム 画像学専攻）
茂木健一郎 ソニーコンピュータサイエンス研究所シニア リサーチチャー、京都造形芸術大学客員教授	鎌田論紀 京都大学総合人間学部三回生

編集後記

いよいよ、モノ学・感覚価値研究会の雑誌が創刊される。おもしろい、たのしい、わらえる、アハハハ！  
編集者の原さんやデザイナーの尾崎さんにはたいへん、大変お世話になった。ほんま、ありがとございます。謝謝！  
そして研究会のみんな、発表者のみなさんありがとうございます！  
こんなおもしろい雑誌ができたよ。ほくはこのころ「東山修験道」の開発に熱中しているので、来年度はその方向で興と聖地と気配と波動のようなテーマでいずれ発表します。来年度、さらにモノノシク、やりましょー！（釜爺）

鎌田先生が暗闇のなかで東山修験道を踏査しているところ、デザイナーの尾崎さんと私は本誌の編集・制作という暗闇を彷徨っていた。その闇をようやく突き抜け、本誌が日の目を見るようになったことを素直に喜びたい。文字通り百花繚乱の論文の数々、まずはご堪能あれ。（音十）

モノ学・感覚価値研究「第1号」

発行日 平成十九年三月二〇日  
発行 京都造形芸術大学  
モノ学・感覚価値研究会  
〒606-8271  
京都市左京区北白川瓜生2-116  
電話 075-791-8905  
http://homepage2.nifty.com/mono-gaku/  
表紙装画 松生歩「初夏の朝本郷の村で」  
編集 編集工房レイヴン 原章  
デザイン 鶴草デザイン事務所 尾関閑也  
印刷 株式会社 大洋社