

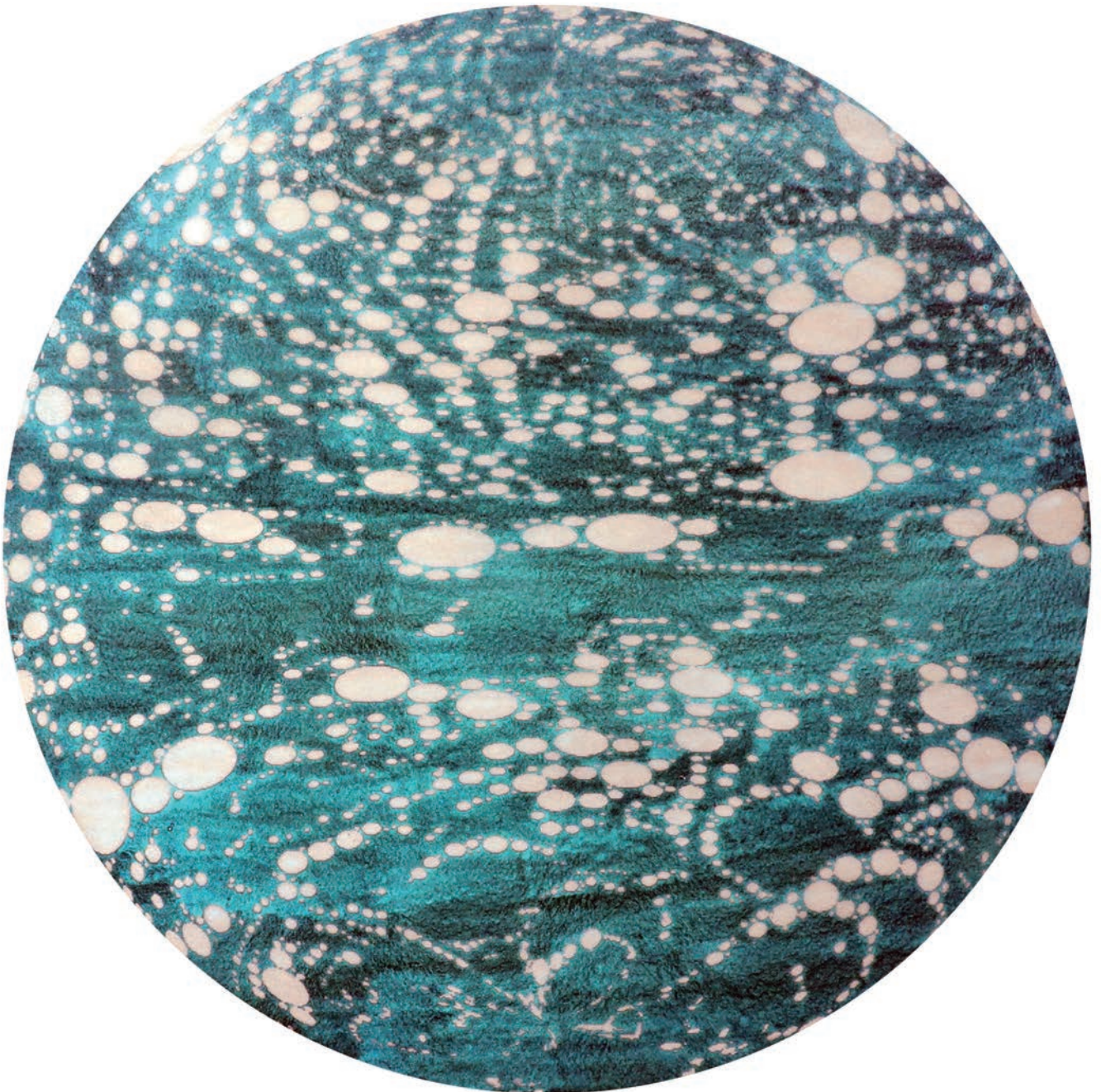
芸術工学 研究

九州大学大学院
芸術工学研究院 紀要

Geijutsu Kogaku:
the Journal of Design
Kyushu University

2020 | Vol.

33



芸術工学 研究

九州大学大学院
芸術工学研究院 紀要

Geijutsu Kogaku:
the Journal of Design
Kyushu University

2020 | Vol.

33

[目次]

-
- | | | |
|------|----|--|
| 研究論文 | 1 | イタリア・ルネサンスにおけるデザインの起源
アルベルティ、ヴァザーリ、ツッカリにおける有機論と機械論
The Origins of Design in the Italian Renaissance
Organic and Mechanistic Theory in Alberti, Vasari, and Tuccari
古賀 徹
KOGA Toru |
| | 21 | メディアの物質性をめぐる試論
写真とデザインが交差するところ
An Essay on the Materiality of Media
The Intersection of Photography and Design
増田展大
MASUDA Nobuhiro |
-
- | | | |
|----|----|---|
| 作品 | 31 | インタラクティブなアート作品を通じたコミュニケーション誘発システムの提案
A Proposal of a System That Induces Communication via Interactive Art Works
吉村理一 山崎康之介 石山航平 勝部泰成 濱崎協介
YOSHIMURA Riichi YAMASAKI Konosuke ISHIYAMA Kohei KATSUBE Taisei HAMASAKI Kyosuke |
|----|----|---|
-
- | | | |
|----|----|---|
| 評論 | 39 | 攻撃する行為としての拍手
チベット僧院の問答修行の拍手
Clapping as an Act of Aggression:
Clapping in the Practice of Monastic Debate in Tibetan Buddhist Monasteries
矢向正人
YAKO Masato |
|----|----|---|
-
- | | | |
|------|----|--|
| 研究報告 | 55 | 死者への献立
震災遺族証言変容の試論
Recipes for the Dead
A Transformative Scheme for Bearing Witness to Quake-disaster Survivors
吉田祐子
YOSHIDA Yuko |
|------|----|--|

イタリア・ルネサンスにおけるデザインの起源

アルベルティ、ヴァザーリ、ツッカリにおける有機論と機械論

The Origins of Design in the Italian Renaissance

Organic and Mechanistic Theory in Alberti, Vasari, and Tuccari

古賀 徹¹

KOGA Toru

Abstract

This paper explores the concepts of *disegno* and *disegno* in the Italian Renaissance and later periods from the perspective of organic and inorganic principles and evaluates how these concepts emerged as sources for modern design. Leon Battista Alberti, in the 15th century, used the word *disegno* to refer to the process of drawing lines in compliance with perspective. This process followed a mechanistic principle. However, he argued that a painting would only reach perfection when the mechanistic representation is fused with the organic principle to compose elements dramatically. The line drawing, namely the *disegno*, should, thus, be based on mechanistic and organic logic simultaneously. Conversely, Giorgio Vasari, in the 16th century, believed that the mechanistic principles shape the external world and the organic principles emanate from the inner world, comprising elements such as ideas and concepts, fused in the artist's physicality—*occhio* and *mano*. According to him, this principle of drawing is called *disegno*. Giovanni Tuccari, at the threshold of the 17th century, the age of Baroque, defined the contours of the outer world as a result of obscuring the light of inner reason and coalesced the mechanistic modeling principle, related to the outer surface, with the organic modeling principle of Idea and God. This organic principle was called *disegno interno*. These concepts, which stand for principles that enable a thing to exist originally, balanced organic and inorganic logic in their own ways. Contemporary design continues to employ tense and liquid balances to define its concepts, depending on the context of the design.

序

デザインの起源を工業化以前の時代を探ろうとすれば、15 世紀から 17 世紀初頭にかけてのルネサンスとそれ以降の時代において、ラテン語の「デジグナーレ *designare*」もしくはイタリア語の「ディセニャメント *disegno*」、「ディゼーニョ *disegno*」といった一連の概念群に出会うことになる。日本語の「芸術工学」もしくは「デザイン」という言葉が、英語の「デザイン *design*」に起源の一つを持つとすれば、その言葉はさらにフランス語の「デッサン *dessein / dessin*」に直接の語源的起源を持ち、それはイタリア語の「ディゼーニョ *disegno*」やラテン語の「デジグナーレ *designare*」に意味的な影響を受けたとされる。¹

たしかにこれらの概念群は、当時の彫刻や絵画、建築といった技術分野において、事物の輪郭をかたどるという意味で用いられている。そのかぎりそれは工芸や「芸術」の領域に限定された議論のようにも思われよう。だが近年のデザイン論のうちには、ポスト工業化の思想状況のなかで、19 世紀の工業化やその反省ではなく、はるかそれ以前の時代の中に近代デザインの歴史的起源を求める記述が存在する。²

これと並んで、典型的にはレオナルドやデューラーを通じて、16 世紀に定式化されたいわゆる芸術の造形原理が 17 世紀の科学革命以後の思考法に繋がると主張する近年の研究がある。これらの研究によれば、ものごとの輪郭をかたどる図像的思考が科学革命を準備するのに決定的な役割を果たしたというのである。

このような状況を鑑みれば、デザインの語源に当た

連絡先：古賀 徹, toru@design.kyushu-u.ac.jp

¹ 九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門
Department of Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University

る先の一連の概念群は、デザインの歴史的起源を探ろうとする試みにとって、語源的にも、技術史的にも、科学論的にも避けては通れない歴史的道標となっていることがわかる。

本論は、先行研究とルネサンスの時代背景を有機論と機械論の観点から概観（第一章）したのち、17世紀のバロック的思考へと至る三つの段階として、15世紀のアルベルティ（第二章）、16世紀のヴァザーリ（第三章）、17世紀のツッカリ（第四章）のディゼーニョ論をデザイン論の観点から解釈していく⁴。そのことを通じて本論は、現代のデザイン論がいかなる意味でそれらの概念群を先行形態としているのかを考察することになる（結論）。

一、有機論と機械論の定義

デザインについての現代の議論は、古代ギリシャ、中世、ルネサンス期の技術論に依拠し、それを無意識のうちに引用し反復している。たとえば「技術の人間化」、つまりは人間のために専門的な諸技術をコーディネートするという現代的なデザイン概念は、アリストテレスの『ニコマコス倫理学』のうちにすでにその明確な対応物を持っている⁵。また、機械による大量複製に先だって製品のプロトタイプを入念に「設計 planning」するという近代的なデザイン概念は、意識的にせよ無意識的にせよ、技術対象を実際に製造する以前にその輪郭や本質をまえもって素描するルネサンス期のかの諸概念に依拠している。

古典的なデザイン史の多くは、19世紀の工業化に前後する頃からデザインについての記述を始める。だがそうした記述だけでは、それ以前に準備されたデザイン概念との関連が見えにくくなるであろう。むしろ近代デザインに相当する思考は、それ以前の長い人類の思考によって準備されてきたのであり、その土壌のうえではじめて花開いたと見るのが自然である。現代の視点から過去を照射し、そこから現代を理解する。こうした往復運動は歴史記述そのものを成り立たせる認識論的枠組みであるはずだ。

本論は工業化以前の技術の歴史を論じる視点を有機論と機械論についての独自の定義によって定める。ここでいう有機論とは、運動の原因が個物のうちにその本質として潜在的に含まれており、それが自発的に発現する必然的過程として個物の運動をとらえるような

自然や人間の見方を指している。これに対して機械論とは、運動の原因が本質として個物のうちに含まれておらず、もっぱら外部原因によって強制的に運動させられるものとして自然や人間の運動をとらえる見方を指している。

本論におけるこうした有機論と機械論の定義は、アリストテレスにおける「自然 φύσις」と「技術 τέχνη」の概念にもとづいている。アリストテレスの『自然学』においては、潜在的な原因が現実化する内発的な運動をなすものが「自然」であり、その自然に対して人間が外から力を加えてそれを強制的に加工するあり方が「技術」と呼ばれる⁶。このかぎり自然は本論の定義によれば有機論的であり、技術は機械論的となるが、しかしながらアリストテレスにおいては、技術を行使する人間もまた「自然」の一部である以上、技術の機械論的性格もまた、全体としての自然の有機性の内部に回収されることになる。

これに対して近代デザインは、自然素材に対して外から人間の目的を押しつけそれを複製するマニュファクチュアや工場制機械工業とともに始まる。そのかぎり近代デザインは機械論的な構成原理を内面化しているといえる。だが同時にデザインは、その機械論的複製のひな形を、人間の全体的な統合性の観点から、すなわち人間の内発的な発展形態の一部として構想するかぎりでは有機論に依拠してもいる。このように機械論と有機論が交わる場所に近代デザインが存立しているとすれば、まさにその観点から、われわれはイタリア・ルネサンスとそれ以後の時代の制作原理を捉え直すことができそうである。

別の面から見ると、この観点は、14世紀からはじまるイタリア・ルネサンスの特異性をいかに捉えるかという問題と深く繋がっている。ルネサンス（文芸復興）とは、その文字通りの意味に従えば、ギリシャやローマの古典作家たちの文献読解に依拠して古代文化を再生することを意味する。中世においては、一方ではキリスト教の硬化した教条主義において神への従属が説かれ、他方では教会附属学校や修道院において機械的な弁証術が支配しがちであった。これに対して古代の文化は生き生きと内発的に活動する人間を価値の中心としており、それゆえに古典を読解する人文主義は同時に「人間」の有機性を再生しうるのであり、それこそがルネサンスの本質だというのである。人文主

義＝人間主義を標榜するこの有機論的解釈は、そうした意味での文芸復興運動がすでに8世紀のカロリング朝をはじめとして欧州の各地で繰り返し提起されていた事実によってつまづく。というのも、もしそうであるなら、この解釈はイタリア・ルネサンスの固有性を説明できないことになるからである。

この問題に対し、ブルクハルトはその古典的著作において当時のイタリアの特異性を「世界と人間の発見」と特徴付けている。これまで人々は、信仰と土地と伝統的人間関係のうちに埋没し、「小児の偏執と妄想」に囚われていたが、強固な封建社会のゆらぎとともにそこから次第に離脱し、武力や商才など、自己の才覚によってのみ世を渡っていく実力ある「個人」へとその姿を変えていったというのである⁷。このとき人々は、「世界」にこぎ出す遠洋航海の船長のように、己の前に広がる無限の空間を見据え、それに対する認識と行動の全責任を負う「人間」になるのである。ここに人文主義の有機論が出る幕はない。

また科学史・科学思想研究の権威である下村寅太郎は、その浩瀚な著作において、古典に依拠する人文主義者から工房職人への主役の転換のうちにかの特異性を見てとっている。ブルクハルトのいう「個人」を引き継いで、ラテン語を解する特権的聖職者や教養層ではなく、俗語としてのイタリア語を読み書きする職人階層のうちに新しい「個人」の誕生を下村は見るのである。人文主義者たちがギリシャ語・ラテン語による古典解釈をその地位の根拠とし、そのかぎりでは依然として過去に埋没していたのに対し、職人や町民は俗語や画像を通じて眼前の〈いま〉に向き合い、そのことで科学的態度を身につけ、合理的に思考する「市民」となると下村はいう。テキストから画像へのいわばメディア論的転換のうちに、反知性主義的な「自然性」、すなわち来たるべき市民革命や科学革命を支える新しい公共性の原理を下村は見えてとる。

先の古色蒼然たる人文主義的定義に比べて、こうしたいわば唯物論的な考察はいずれも正当である。だがこうした考察が、「人間」や「個人」、「市民」といったカテゴリーに依然として依拠するのみであるかぎり、それはイタリア・ルネサンス、とりわけ1400年代の特異性に十分に到達しているとはいいがたい。というのも、「個人」や「市民」、また科学的・合理的態度もまた、この時代の都市国家フィレンツェの専売特許で

はなかったからである。いうまでもなく古代アテナイの民主制のもとですでにして、哲学者や劇作家、科学者、そしておそらく彫刻家たちもまた十分な「人間」であり、事態と向き合う「個人」であり、ポリスの立派な「市民」であったといえるであろう⁹。加えてなお、古代から中世へと至る時代の全体をつうじて職人階級は、眼前の事物に対して開かれた実証的態度をつらぬき、技術革新への旺盛な意欲を維持し続けたのである。

アテナイとフィレンツェの決定的な相違は、時代の主要な言説を規定していた有機論と機械論の機能のしかたの差異にあると本論は主張する。アテナイの哲学者たちの生き方と思想は有機的な共同性によって全面的に規定されていた。有機論的自然（ピュシス）を生きる人間たちは、その延長線上に、各人各要素が自発的に結合しあう有機的共同体とその規範（ノモス）をその城壁の内部に形成する。自分の言論が全体に有意な影響を与え、全体のありかたが自己の意見を有効に修正する。ソクラテスの対話術はこうした個と全体の緊密な関係の証言者であり、こうした有機的な関係性こそが、広場における公共性、ひいてはアテナイの自治と自律を特徴付けていたのである。ルカーチは、こうした有機的な形態原理がその隅々にまで浸透する古代ギリシャの都市を「円く閉じられた世界 eine abgerundete Welt」と表現し、その有機的完結性の理念を「総体性 Totalität」¹⁰と名指す。

たしかにアテナイにおいても陶器の制作をはじめとした工房群は存在しており、機械論的な製作原理は十分に機能していたと思われる。しかしながらその機械論的原理は、古代ギリシャを特徴付ける主要な言説から排除されており、その正当な地位と表現を得ることがなかった。アリストテレスにおいて手段としての技術が目的としての自然に従属させられていたように、物に関わる職人と技術の領域はテキストを操る人文の領域から排除され蔑視されており、両者は対等に交わることがなかったのである。

とはいえ、マケドニアが台頭して各都市国家の自治権が形骸化していくと、この有機論的全体性の理念は次第に後景に退き、その代わりにエピクロス派やストア派、懐疑派が台頭する。帝国の圧倒的な力に対して個人の関与はもはや無力であり、城壁内部に閉じられていた有機的原理に対して、その外部に茫漠と広がる「宇宙空間 κόσμος」の法則的原理が取って代わ

る。そこに生きる人々の頭上を越えて貫くその法則性は、人々にとってもはやどうにもならないものであり、たんにその法則性を見だし、それに適切に対応することのみが関心事となる。ルカーチの言う「静観的態度」によって特徴付けられる存在が、宇宙空間に放り出された寄る辺なき個人なのである。

こうした状況において有機論的全体主義を継承したのがキリスト教であった。アウグスティヌスやトマス・アクィナスの名を挙げるまでもなく、キリスト教はプラトンやアリストテレスの古代哲学と融合することにより、ゴシック様式の大聖堂のごとき壮大な護教論を体系化した。機械論的もしくは宇宙論的砂漠の中に、信仰が休らう文明のオアシスとして、城壁に囲われた小都市とその周辺の農村社会が構築される。

その中世都市の内部では、活気ある職人たちがギルドを組織し、建築、製鉄、水車、紡績、織物、金属加工、装飾に従事し、試行錯誤の実証的態度と合理的思考を通じて都市の需要に応えていた。かれらは物質に手を汚すその作業のゆえに教会や人文主義者たちから依然として蔑視されてはいたが、しかしその社会的地位は決して低くばかりではなかった。¹¹ というのも彼らの「機械的技術 *artes mechanicae*」とその職業のエートスを必要としたのは民衆のみではなく、教会や貴族などの特権層でもあったからである。しかしながら職人層を特徴付ける機械論は、教会や人文主義者の有機論と言説の上で混じり合うことはなかった。両者はあくまで別の世界の住人であった。

このように考えてくれば、15世紀のフィレンツェの特異性も明らかになる。すなわちそれは個人と世界の発見でもなく、古代ギリシャを彷彿とさせる自治や市民的公共性の原理でもなく、事物に向き合い試行錯誤する科学的態度と合理的思考でもない。それを特徴付けるのは、有機論的全体性のうちに侵入する機械論的思考であり、より正確に言えば、有機論と機械論との独特の融合状態なのである。たしかに下村がいうとおり、機械論的思考は上層の人文主義者たちの文献解釈ではなく、下層の職人たちの造形活動のうちから登場してくる。というのも、いうまでもなく、ギルドに組織され工房を根城とする職人階級こそが、古代より蔑視されつづけてきた「機械的技術」の主要な担い手であったからである。¹² だがこの職人階級の地位上昇に伴って、その機械論的思考は、歴史に依拠する人文主

義者たちの「自由な技術 *artes liberalis*」の領域を次第に浸食し、かれらの有機論と融合していく。その均衡・融合状態に存立するのがイタリア・ルネサンスに発する一連のディゼーニョ論なのである。

二、15 世紀における「ディゼニャメント」

ーアルベルティの場合

15 世紀以来、フィレンツェやベネチアのような有力な自治都市は、海運や通商を通じて獲得したその莫大な富を職人たちの工房に注入するようになり、それにとまって職人の地位の急激な上昇が始まる。下村によると、すでに 15 世紀のフィレンツェには、毛織物や絹織物の工房が合わせて 350 近くあり、木工、石工、金属細工、画工の工房があわせて 220 ほども存在したという。¹³ それにともない、とりわけ優秀な技術の持ち主の社会的威信も高まっていく。15 世紀末からは職人と発注者の契約条件が変化し、名声ある職人たちは依頼主による個別の指示からもギルドの拘束からも次第に離脱して、一個の自由な個人として、自由な制作を委嘱されるようになる。職人から芸術家の分離はこうして始まった。16 世紀になると芸術家の社会的地位は決定的に変化して、その方法論を知的に主張して思想家や独創者として認められるようになる。職人階級のそうした自律化と知性化の端緒となったのが、線遠近法の発明とその理論化であった。

線遠近法においては、ギリシャから中世にかけて支配的であった有機的自然観は方法的に切断される。というのも遠近法空間に表象されるのは全体論的な有機性とは無縁にたまたまそこにある諸要素であり、しかも同時にその空間を構成するのはそれら諸要素の外面的な隣接関係だからである。中世の有機的な空間が物語の主題の内発的な展開形態としてそれぞれの形象を（場合によっては丸い天蓋の内部に）配置していたのに対して、線遠近法はその純粋な形態を取りだしてみれば、そうした主題とは無関係に存立する空間秩序を確固としたフレーム（窓）の内部に幾何学的に構築する。それは、神や理念、本質といった至高者の助けを借りることなく、事物と空間とが直接相互を支え合う独特の危うい関係性なのである。すなわち線遠近法をその純粋な姿において捉えるならば、それは、その意味本質において相互に無関係な存在者たちのうちに定められる秩序のことであり、同時にその並置秩序を可

能とするようなばらばらな存在者たちの配置のことである。

その線遠近法の構成原理について、1436年に書かれた『絵画について』というアルベルティの有名な書物を詳しく見てみよう。アルベルティは、線遠近法を構成する最小単位について次のように述べている。

まずもって述べよう。点とは、それ以上部分へと分割しえないような記号であることをわれらは知るべきである、と。Dico in principio dobbiamo sapere il punto essere segno¹⁴quale non si possa dividere in parte.

この一文は、遠近法空間を構成する最小要素、すなわち「記号 segno」が、その方法によって表象される内容から「まずもって in principio」、すなわち原理的に区別されると主張している。なぜならもし点が表象される内容物であるとすれば、それは一定の広がりを持っているはずであり、そうである以上はなお分割可能となるはずだからである。だとすれば点は空間内の表象物ではなく、その空間そのものを可能とする構成的・形式的原理でなければならない。点が一つの記号であるとすれば、その意味するところは純粋な位置、すなわち一つの空間座標である。アルベルティのこの一文は「まずもって」、そうした座標点の集積が空間を構成すると宣言する。だがその直後にアルベルティは急いで付け加える。

目がそれを見ることができるようなしかたで表面に留まっているものなら何でも、それを私は記号と呼ぼう。Segno qui appello qualunque cosa stia alla superficie per modo che l'occhio possa vederla. (ibid. 同)

これは矛盾しているようにも思われる。なぜなら、点が目に見えるものであるならば、それは一定の場所を占める可視物であり、「表面」に配置される内容物だろうからである。遠近法の最小の構成要素である点のうちに、その方法論的形式性と実体論的内容性という二重の存在性格が書き込まれている。

アルベルティによればこの点の連なりが線を作る。線遠近法にとって重要なのはむしろ線である。彼はい



図1 デューラー 《もう一つの測定法》

Dürer, *Unterweisung der Messung, mit dem Zirckel und Richtscheit, in Linien, Ebenen unnd gantzen corporen*, Hieronymus Andreae, Nürnberg, 1525.

う。「われわれはここで、諸光線が頭から発する極細の糸のようなものであり、ほとんど一枚の地図のように、何かを見ているという感覚が座す目の内部に、それらががっちりとして強く縛りつけられていると想像しよう。」(ibid pp. 207-208, 同、13頁)。

目の位置から各所に直線として展開する光線は、いわば目というプロジェクターから発する光線である。つまり遠近法の線はまさしく物をみえるようにする空間構成の原理であり、決してそれ自体目に見えるものではない。

だが光線のみであれば人間は何も見ることができない。その視線を可視的にするためには、その光線を遮断し反射するスクリーンが必要となる。デューラーのいくつかの版画にその直観的表現を見いだしうるように(図1)、固定された目を頂点として放射される光線上のある地点に「ヴェロ velo」(ibid. p. 261, 同、39頁)を置くとき、そこにはひとつの「ピラミッド」が生まれる。この視覚のピラミッドの内部には、その裁断面に描かれた事物と同じだけのピラミッドが内包されている。アルベルティによれば、その裁断面こそが「絵画」を形成する。

いずれにせよ絵画とは、与えられた距離にしたがって視覚のピラミッドを裁断したものにはかな

らないであろう。そこでは中心が定められ、光源が配置されて、ある表面において線と色彩を用いて技巧を凝らした再現がなされるのである。Sarà adunque pittura non altro che interseguazione della pirramide visiva sicondo data distanza, posto il centro e costituiti i lumi, in una certa superficie con linee e colori artificioso representata. (ibid. p.226, 同、20 頁)。

絵画において光線は対象となり、厚みのないはずの線はそこで面積を保持し、物をかたどる輪郭線となる。この輪郭線を結果する、目から発するかの光線をアルベルティはとくに「外郭光線 radii estremi」(ibid.p. 213, 同、13 頁)と呼ぶ。この外郭光線こそが裁断面において輪郭となるのであり、この「輪郭を描くこと」をアルベルティは「ディゼニャメント」と名指している。

輪郭を描くことが境界のディゼニャメントに他ならぬ以上、もしそれを非常に明瞭な線で描けば、そこに表面の縁ではなく裂け目があることをそれは示すことになろう。però che la circoscrizione è non altro che disegnamento de l'orlo, quale, ove sia fatto con linea troppo apparente, non dimostrerà ivi¹⁵ essere margine di superficie, ma fessura,

彼によれば、絵画を構成する最小の点は記号であり、したがって見えるものである。当然のことながら、点の連なりとしての線もまた見える記号でなければならない。だがしかし、線それ自身はあくまでも何かを見えるようにする機能(光線)であり、それ自体は見えるものであってはならない。事物の「境界」はしたがって可視的な経験的内容であると同時に、それ自体は不可視な超越論的形式である。

ちなみにアルベルティはこの「輪郭を描くこと circoscrizione」を「ディゼニョ disegno」とも呼んでいる(ibid. 同)。ディゼニャメントもしくはディゼニョが「裂け目」であるのは、それが、見える線として存在しなくてはならず、かつ同時に幅を持った線として存在してはならないという矛盾それ自体であるのだからである。

この矛盾を緩和するには、輪郭線の幅を不可視の限界までより細くしなければならない。

こうした輪郭を描くことにおいては、逃げ去ることがなお目に見える、ほとんどそれほどまでに細く描かれた線たちによってそれが成り立っていることが、なおいっそう観察されるべきであると私は主張する。Io così dico: in questa circoscrizione molto doversi osservare ch'ella sia di linee sottilissime fatta, quasi tali che fuggano essere vedute, (ibid. pp. 260-261, 同、38 頁)

画家はその輪郭線を自らの視線の末端として画面上に書き記す。その輪郭線を目でたどる鑑賞者は、そこに描かれた可視的な線から出発しつつ、それはあくまでも何かを見させるものであり、したがってそれ自体は見えてはならないものとしてその線をたどりゆく。そうすることで鑑賞者は、画家の視線の痕跡の上に、自らの視線、すなわちそれ自体は不可視のはずのかの外郭光線を獲得するのであり、こうして鑑賞者は画家の視線を生き直し、画家がそこに実際の事物を見たのと同じしかたで、まさにその事物を画面の上に実際に見るのである。このようにして「逃げ去る fuggire」線は、その矛盾したありかたにおいて、見えるものとしての単調な平面を切り裂き、そこに別の何かを生じさせる存在化の作用をなすのだといえる。

ものごとを見る自らの視線をスクリーン上に反射させ、見る外郭光線に見える輪郭へと転換すること、同時に見える輪郭から出発して見る光線を追体験すること、この両者の相互作用は、考えてみれば、画家と鑑賞者のあいだのみならず、画家それ自身の線描のプロセスのなかでも反復されているはずのものである。

画家は、自らの視線がヴェロの「表面」と交叉する場所にある点を打つ。だがそのことによって画家は、それを見る光線の内に住み込む。このわずかな時間的差異が、一つの運動の契機となって、画家の目に次なる点の位置を指示し、もって次なる点を打たせるのである。そのとき点はや見えるものではなく、その可視的なあり方を抹消して純粹に見せるものになっている。描くことで見る、このようにして「逃げ去る」線が引かれる。一方で鑑賞者は、打たれたその点の連なりをたどることで、画家のうちで織りなされたはずのこの一連の承継の連関を自分自身の体験としてもう一度生き直す。「逃げ去ることがなお目に見える」という一種の極限で描かれる輪郭線は、別の何かを指し示

す可視的な「記号 segno」であり、しかも同時に、見えているのにそれ自身の可視性をあえて否認するいわば非記号 di-segno でもある。だが考えてみれば、そもそも記号とは、それが意味するものとしては見えるものでなければならない、また意味されるものとしては見えるものであってはならないという矛盾によって引き裂かれた存在であった。線は記号に内在するこの矛盾それ自体を引き継ぐのであり、したがってそれ自身のシニフィエとしてのあり方を否認しつつなお純粋なシニフィアンでもありえないというしかたで、かの矛盾の相克運動を反復する。その反復運動とそれによる存在化の機能こそが、アルベルティにおいて、ディゼニャメントもしくはディゼーニョと呼ばれているのである。

アルベルティは次のように言う。「われわれは、ものが目に見える通りに配置されてあるのを望むので, noi, perché vogliamo le cose essere poste da vedere,」¹⁶、有機的な内的知性ではなく、機械的な外的感覚をまずは用いよう、と。ものの配置を可能にする視覚はむしろ、見えるもののすべてを「ピラミッド」へと還元する線遠近法である。この遠近法という方法それ自体は目に見えるものではない。それはものの背後にあって、ものとその配置を見えるものにしながらも、それ自体は目に見えない視覚の条件、カント的な意味での超越論的形式である。だが他方で、その条件の存在を知らしめるのは、まさにその条件によって見えるようになったもの、すなわち描かれた事物たちであり、それが身に帯びる幅を持った輪郭線なのである。

このような矛盾として、アルベルティの「ディゼニャメント」は徹頭徹尾機械論的である。事物の生成はアリストテレスのようにそれ自身に潜在するその本質形相の有機的展開、すなわちその内発的発生によるのではない。形象を存立させる存在化の原理は、その形象の内的本質からも観察者の魂の本質からも無縁である。むしろそうした本質的な意味とは無縁なかたちで、事物に向かう目の「光線」がスクリーンに遮断され折り返されたところに画像が存立するのである。その光線は、眼前に何が見えたか、すなわち自然対象の観察から論理的に逆算される。その観察対象が観察者にとって外的であるように、自らの目の光線もまた観察者にとって外的である。それゆえ観察に従う人間の運動はすべて偶然的・機械的である。外部対象それ自身の方から見ても、その対象は、観察者から自律して自

己生成するのではなく、あくまで外部から観察されることではじめてその姿形をあらわすにすぎず、そのかぎりでは存在の根拠＝原因を自己のうちに持たない。だとすれば、そうであるかぎり、遠近法空間内部に表象されるいかなる事物や人物もまた、相互に外的で偶然的となろう。線遠近法は相互に無縁な事物を外面的に並置し可視化する一つのテクノロジーであり、また逆に偶然的な事物たちによって自己の現実化を待っているような一つの文化的制度である。

既往研究は、1400年代のルネサンスの特異性をたんに自然への外的模倣によって特徴付ける。たとえば下村は、線遠近法のいわば画像的実証主義がレオナルドやデューラーを経て17世紀の科学革命を準備すると論じる。たとえばパノフスキーは、外部の自然を子細に研究し、それを目に見えたとおり再現することがルネサンスの画家たちの技術であったと主張する。

中世的思考とは対照的に、イタリア・ルネサンスにおける芸術についての理論的・歴史的著述者は、おそらくは先述のことからのみ理解しうのような断固とした粘り強さによって、次のことを強調した。芸術の任務とは現実を直接模倣することである。 daß die Aufgabe der Kunst die unmittelbare¹⁷ Nachahmung der Wirklichkeit sei.

技術（芸術）とは自然の模倣であるというテーゼは、古代ギリシャにおいては、有機的な自然（ピュシス）の内発的な展開のあり方それ自体に従って対象を構成することを意味した。それはアリストテレスにおいて戯曲の構成の技術として記述され、「制作の技術 τέχνη ποιητική」¹⁸と名指された。そこで制作（詩作）は、有機的な「自然」^{ピュシス}もしくはその一部としての人間の行為^{ドラーン}を「ミメシス μίμησις」することと規定される。その流れは、アウグスティヌスやその影響を受けた中世のキリスト教美学においては、プロティノスに発する新プラトン主義の影響下で、神によって魂の内に与えられたアイデアへとミメシスするかたちをとった。外界に適応するためにいわばそれ自身機械としてふるまわざるをえない自我とその身体から離脱して、プロティノスの言葉を用いれば、本来の自分の「魂」、そのうちに宿る善美のアイデア、ひいては神自身へと立ち返るのである。¹⁹その脱自の道の途上でのみ善美は感受され、場

合によっては制作へともたらされる。古代と中世においてこの意味での「制作」は、みずからの本質、そのデュナミスへと立ち返り、そうすることでそれを現実化するのであり、本論の定義にしたがえばすべて有機的ということになる。

これに対してパノフスキーのいう「模倣 *Nachahmung*」は、その語源となる古代的な意味をもはや失い、外界の自然の形姿をそのままに写し取る機械論的な模写である。アルベルティの論考についての本論の考察に従えば、そこで模倣とは、外的な対象を見ているときのその「外郭光線」をスクリーンの上に投射し、かの「裂け目」を通じて、外部世界と同様の存在化の作用をスクリーン上で再演することを意味する。

パノフスキーによればこのような写生術を可能にする方法的装置が線遠近法であった。模倣において自我は溶解して対象に同化するのではなく、むしろ対象に向き合い、それを吟味し、それをスクリーン上に転成させる強固な支点となる。パノフスキーはこうした見方を次のように表現する。「ルネサンスの芸術観が中世のそれと根本的に異なるのは、いわば客体を主体の内的なイメージの世界から取り出し、確固とした基盤のある『外界』にその客体の位置を与えることによる。また、実践における『遠近法』がそうしたように、それは主体と客体との間に距離を置くことによる。それは同時に客体を対象化し、主体を人格化する距離であった」²⁰。

プロティノスやアウグスティヌスに代表される古代・中世の造形原理は、アイデア（意味）からの意味論的展開のうちに美を位置づけていた。そこでは内容的意味（主題）が形象化のいわば主体の位置を占めている。意味が充満したこの有機論的空間に線遠近法は機械論的方法を持ち込み、その有機論的空間に「裂け目」を生じさせ、描画の主体の地位をアイデアから奪った。意味論的魔術の森の中に機械的方法を導入することにより、古代のポリス、もしくは中世都市の有機的秩序－マクルーハンのいう「村」もしくは「部族」－は解体され、人間は世界を見通す普遍的な眼を獲得し、パノフスキーのいう「主体」となり「人格」となる。

たしかにアルベルティもまた、人文主義の有機論ではなく、幾何学の機械論に依拠して自然と向き合うように主張していた。「画家がすべての自由学芸 *l'arti liberali* に通じているのは好ましいことではあるのだが、

まず第一に幾何学を知ることが私は望む」²¹。

すなわち画家は、一方において、幾何学的形態において自然をその法則性のもとで十分に観察しなければならず、自然からただひたすらに摂取獲得し、輪郭とその動きを正しく把握することにまずは専心する必要があると。画家が心の動きを取り扱う場合も同様であり、身体の外面的動作を知ることがまず先決であり、それによって心の動きを把握し、表現することができるようになるという。「魂の様々な動きを模倣する *imitare* のは困難であるにせよ、自然からよく学び取った身体の様々な動きに通じておくことは画家の役に立つと思われる」²²。

しかしながら、こうした機械論によってのみ、アルベルティを、ひいてはイタリアルネサンスの特異性を規定するのは一面的である。というのもこうした見方は、その空間の内部に描き出される主題たちの内容的な有機性を閑却しているからである。

アルベルティによれば画家は、観察されたものをただその通りに描くのではなく、それらの諸要素を効果的に画面の中に配置して、それを彩色してそこに光を与え、一つの主題を画面全体として理想的に表現しなければならないという。アルベルティはこの理想化を実現する要素の配置を「構図 *composizione*」と呼ぶ。

構図とは、描かれた作品において、諸々の部分が互いに組み合わせるように描くその理由であるといえる。Dico *composizione* essere quella ragione di dipingere, per la quale le parti si compongono nella opera dipinta. (Ibid. p.264, 同、41 頁)

アルベルティは歴史画こそが最も偉大な絵画だと主張し、その歴史画に描かれるすべての要素は生き生きと相互に関係していなければならない、また、ひとりの人物を描くにあたっても、その四肢は互いの運動と感覚を伝達しているように、つまり「諸々の部分が組み合わせる」ように描かれるべきだという。各要素は、それ自体別個に観察されてそれら諸要素の総計に似た全体へと至るという機械的な集積の道だけではなく、まさに、各要素はそれ自身の内側から発出する展開の必然性に従って互いを求め合い全体へと至る有機的な道をも同時に歩む必要がある。機械性と有機性のこの両義性が融合し、均衡したとき、そこに「美」が宿る。²⁴

すべての部分から出発してそれに似たものを描くだけでなく、そこに美 *bellezza* を付け加えることが画家に喜びをもたらすのだと思われる。むしろ絵画におけるこの両義性は必要とされるのみならず喜ばしいものでもある。(ibid. pp. 307-308, 同、66-67 頁)。

たしかにアルベルティの「ディゼニャメント」は、線遠近法という超越論的＝経験的形式性のうちで定義されていた。しかしながら、それがものごとの輪郭を描き、画面全体を構成するものであるかぎり、構図という内容的構築の面でもその役割を同時に果たさざるをえない。そのときそれは機械的であると同時に有機的という相反的性格を保持することになる。だがこの両者は相反的であるだけでなく相補的でもある。線遠近法による立体構成を効果的に機能させるために「構図」が慎重に定めなければならない、かつ構図の意味論的統一性を効果的に演出するために線遠近法がその効果を発揮しなければならないのである。その両者が相補的に機能し、そこに分かちがたい統一が実現するときにはじめて、その画像は美を宿し、「絵画」となる。

したがって自然を単純に模写するだけでも、またそれを無視して自己の魂に頼るだけでも不十分だとアルベルティは言う。というのも、機械論的な幾何学的配置(統語論的原理)と有機論的な内容的構図(意味論的原理)の二つの原理が相補的に効果を高め合う極点において絵画が成立するのだからである。だからこそ画家は、自然を観察する幾何学者の目だけでなく、要素を組み合わせる理想的に表現する詩人や雄弁家の目の双方を備えていなくてはならない。画家は、幾何学を学ぶという条件が満たされれば、「できるだけすべての自由学芸に通じていることが好ましい」(ibid. p. 301, 同、63 頁)。工房職人と人文主義者、^{アルテス・メカニカエ}機械的技術と自由な技術の両者に代表される知見を緊密に融合するところにかれの「ディゼニャメント」が存立するのである。

このように考えれば、アルベルティの美学は、方法的機械性と内容的有機性、自然への客観的態度と構図への主体的態度の双方を併せ持ち、両者を希有なかたちでバランスさせていることがわかる。これは古代や中世の造形原理に対するルネサンスの特異性を明らかにする。すなわちイタリア・ルネサンスを特徴付けるの

は、神中心の世界観から人間中心のそれへの単純な転換ではなく、また有機論から機械論への単純な転換でもない。それは、有機論的世界の中に機械論的「裂け目」を持ち込み、しかも同時に、その両者を内容的連続性と形式的切断性という二つの層において共存させ、融合し、独特の均衡関係を作り出したという点にある。

こうした内容的有機性と形式的機械性との対立と融合が可能となったのは、すでに内容的構図の叙述が登場する以前に、すでにそれを可能とするように「ディゼニャメント」をアルベルティが定義していたことによる。輪郭線は、画家が描く記号－その最小のものは点である－が大きさを持たずしたがって見ることができないにもかかわらず、しかし他方、大きさを持ち、したがって見えるものであるというかの矛盾がそれである。何かに見えるものとする空間構成の原理として線は機械論的に機能する。だが他方、それ自身が見えるものになる内容的実体性という点で、線は有機的な構図を実現するのである。

三、身体の延長としてのディゼニョ

－ヴァザーリの場合

アルベルティとレオナルドの時代、すなわち 15 世紀には、自然の幾何学的模倣とその内容的な理想化の均衡が象徴的極点に到達していた。ところが 16 世紀のマニエリスムと呼ばれる時代になると、方法論的形式性に対してふたたび内容的な理想化、いうなれば有機的論な精神性がみずからの根源性を主張し始める。そしてそれは、機械性と有機性の新たな平衡状態、その融合形態をアルベルティとは異なったしかたで実現するのである。

だがそうした新たな平衡状態への移行は、主要な先行研究が主張するように、ルネサンスの市民的合理性に対するカトリック的反動(ペヴスナー)²⁵や、幾何学的外面性を打破する精神的意味の噴出(若桑みどり)²⁶というよりは、形式的機械性と内容的有機性の不可分離な統一という 1400 年代の理想をさらに先鋭化させることによって弁証法的に生起したと考えるのがより妥当である。それは一言でいえば〈遠近法の目的により忠実であるためには、幾何学的遠近法を歪めねばならない〉というかたちをとる。

こうした弁証法の転換点に位置しているのが、ジョルジョ・ヴァザーリである。彼はレオナルドやミケラ

ンジェロをはじめとする画家や彫刻家たちの伝記を記したこと、また、これまで絵画や彫刻、建築とそれぞれ別々に論じられてきた職能をはじめ「芸術 Arte」と呼んだことで知られる。ヴァザーリは、その主著である『芸術家列伝』の序文において、彫刻家、画家、建築家といった「かくもとりわけ褒め称えらるべき三つの芸術 *le tre piu lodeuoli arti*」²⁷が一人の人間のうちに実現している事例としてレオナルドやミケランジェロを挙げる。そしてそのうえで、先の三つの職能が立脚している共通の魂の働き、その能力を「ディゼーニョ *disegno*」と規定する。ヴァザーリは次のように言う。

ディゼーニョはわれわれの三つの芸術、すなわち建築・彫刻・絵画の父であり、知性によって進みながら、多くの事物から一つの普遍的判断を引き出す。その判断は、その様々な尺度という点で最上の主人たる自然のあらゆる事物の一つの型もしくは真のアイデアに近い。そうしたわけで、ここから次のことが帰結する。人間や動物の身体だけでなく、植物においても、さらには建築物や彫刻や絵画においても、全体が諸部分とのあいだに、諸部分がお互いに、また全体とのあいだにともに保持する均整的比率を知らねばならない、と。

Perché il Disegno, padre delle tre arti nostre, Architettura, Scultura, & pittura, procedendo dall'Intelletto, cava di molte cose un giudizio universale, simile a una forma, o vero Idea di tutte le cose della natura, la quale è singolarissima nelle sue misure, di qui è, che non solo nei corpi humani, & degli animali; ma nelle piante ancora, & nelle fabbriche, & sculture, & pitture cognosce la proporzione, che ha il tutto con le parti, & che hanno le parti fra loro, & col tutto insieme. (ibid. p.43, 同、117 頁)

この引用文ではラテン語の動詞「知る *cognoscere*」の命令法が用いられている。数多くの人間を見るという例を挙げて独自に考えてみよう。われわれは多くの人物を見るうちに、それらに共通するある輪郭のようなものが自然とわかるようになる。そこにおいては、頭と手と胴体などの大きさが、多少の差異はあるにせよ、あるべき一定の比率、すなわち均整を維持している。そのかたちは、その輪郭を全体として拡大・縮小

したとしても基本的には維持されるであろう。そうであるがゆえにひとは、子どももそして大人をも同様に「人間」として認識できるのだと思われる。均整を維持したこの伸縮自在の「型 *forma*」のようなものによってわれわれはある対象を〈人間〉として「判断 *guidizio*」へともたらずのであり、そうであるがゆえにその型はプラトンのいう「アイデアに似て」いると言われるのである。

ヴァザーリのいうこの伸縮自在の均整的比率は、18世紀のカントによって「図式 *Schema*」と呼ばれるものに相当する²⁸。カントにおいて図式とは、感性の領域に属するイメージと知性の領域に属する概念を接続する「判断力 *Urteilskraft*」が機能するための媒介者であった。それと同様、ここでのヴァザーリにおいても、多くの事物を見ることでそこからこの「図式」-すなわち「型 *forma*」-を抽出し、それを知性の領域に属する概念へと橋渡しすべきと説かれる。個別者からその普遍的な「型」を抽象する形象的統一化の能力、すなわち「普遍的判断」の能力こそ、ここでディゼーニョと呼ばれているのである²⁹。

だがこの均整的比率は、アルベルティのごとくに客観的、すなわち幾何学的に規定されるものではない。ヴァザーリは、15世紀におもに活躍した彫刻家ドナテッロを例に取り、線遠近法の幾何学をたしかに擁護している。だがその遠近法はもはやアルベルティのそれではない。

さらに考慮すべきは彫像が高所に置かれ、下にはこれを遠くから眺めるため身を離すことができるほどの引きがなく、見る人がほとんどその足元にいなければならぬ場合、この種の像は一頭身から二頭身余計に高く作る必要があるということである。(ibid. p.33, 同、96 頁)

絵画において線遠近法が導入される場合、遠くのは小さく近くのは大きく比例的に描かれる。そうしなければ二次元の絵画は三次元的、すなわち立体的に見えないであろう。これに対して彫刻はそもそも三次元空間で制作されてそのまま鑑賞されるから、事物はその本来の寸法通りに制作されれば遠くになるほど当然に圧縮されて鑑賞者に現れるであろう。

だがこの幾何学的遠近法の真理を超えて、遠くのも

のにより大きな寸法を割り当てるべきだとヴァザーリは言うのである。これによって鑑賞者には、遠方の事物はより小さい見え姿ではなく、まさに近くの事物と同等の寸法で現れることになる。つまり、脳内にありありと現れるヴァーチュアルな3D映像のように、映像が彫像から立ちあがって分離し、すべての部分が同等の大きさをもって眼前にありありと現象することになる。これがヴァザーリにとっての彫刻（もしくは建築）の遠近法であり、その天才的な使い手がミケランジェロであった。

彫刻におけるこうした遠近法は、ヴァザーリによれば「目による判断」に基づく。アルベルティにおける絵画の遠近法は幾何学的に徹頭徹尾規定されていて、対象をどのような大きさに描くかについては芸術家の判断力が働く余地はない。これに対してヴァザーリの彫刻の遠近法においては、その大きさの描き方は視点からの距離に応じて幾何学的に決められているわけではない。

とはいえ、かくのごとく、目による判断以上のよりすぐれた測定器を用いることはできない。たとえある事物がこのうえなく精密に測定され、目による判断がその点で侮辱されるとしても、そのことをもって目による判断に問題があるわけではなかろう。むしろ私は次のように主張したい。測定器が描像を拡大するために直線的な調整をなし、高さや幅が秩序を保って作品を均整のとれた優美なものにするとしても、にもかかわらずその後には、目が作品のうちに優美に欠けたところを見いだすかどうかにしたがって、目が判断によって高め、かつ付け加える必要がある。それは、あらゆるすぐれた判断が作品をそれだけで賞賛するように、目が、均整的比率や優美さ、ディゼーニョ、完全さを作品に適切に与えるというしかたでなされるのである。Ma non si debbe usare altra miglior Misura, che il Giudicio dello occhio; il quale sebbene una cosa sarà benissimo misurata, & egli ne rimanghi offeso, non resterà per questo di biasimarla. Però diciamo, che sebbene la Misura è una retta moderazione da ringrandire le figure talmente, che le altezze, & le larghezze, servato l'ordine, facciano l'opera proporzionata, & graziosa; l'occhio nondimeno

ha poi con il giudicio a levare, & ad aggiugnere, secondo, che vedrà la disgrazia dell'opera, talmente, che e' le dia giustamente proporzione, grazia, disegno, & perfezzione; acciò, che ella sia in sé tutta lodata da ogni ottimo giudicio. (ibid. p.33, 同、97 頁)

ここで言われているのは、「均整的比率」や「優美」を客観的に規定することの拒否である。ヴァザーリのいう「均整」は、あくまで見る人のそのつどの「目」によるのである。この「目」には、あるべき自然や作品の理想的なあり方、すなわちアイデアが浸透している。だからこそ、ある描像がたんに幾何学的に拡大されて適切な大きさに描かれるとしても、そこにはさらに「付け加え」をなす必要があるというのだ。認識や鑑賞の局面においてすでに、対象のイメージは、外界の事物の反映であると同時に内面のアイデアの影である。その二つの方向性が交差し均衡するメディウムとして「目」という身体性が位置づけられている。

ここまでディゼーニョを純粋に認識や鑑賞の局面において論じてきた。だがこの「目」と同一の論理が、今度は作品の制作の局面において反転して「導出」されることになる。

しかも、この認識にもとづいてある種の概念が生じるのであり、あとから手によって表現される何かが精神のうちに形成されるそうした判断がディゼーニョと呼ばれるがゆえに、そこから次のことが導出される。ディゼーニョとは、このようにして人が魂の内に保持している概念と、それとは違ったしかたで精神のうちで想像され、アイデアのうちでこしらえ出される概念を外部にはっきりと表出し宣告することにほかならないということである。E perché da questa cognizione nasce un certo concetto, & giudizio, che si forma nella mente quella tal cosa, che poi espressa con le mani si chiama Disegno; si può conchiudere, che esso disegno altro non sia, che una apparente espressione, & dichiarazione del concetto, che si ha nell'animo, & di quello, che altri si è nella mente imaginato, e fabricato nell'idea. (Ibid. p. 43, 同、117 頁)

かたちを表現するこの論理を詳細にたどってみよう。

まず先に見たように、個別的事例から普遍的形式を見て取る認識の局面があった。その局面においては、これは人間だと判断する場合のその〈人間〉のように、個物を見ることで魂の中に抱かれる精神的な何かが「概念 *concetto*」と呼ばれた。だが概念は、そのように外部の経験を基礎として得られるだけではない。概念は逆に内面の方から、すなわちアイデアの方から「こしらえ出される *è fabricato*」場合があるとヴァザーリはいうのである。こうしてみると、ヴァザーリにおいては、外部に発するものと内部に発するものが、アルベルティのように形式と内容という二つの層において峻別されず、両者がすでに「概念」の次元で混じり合っていることがわかる。外部に存在するものをただ受け取るのは機械的過程である。それとは逆に、内部に存在するアイデアが具体化し発現するのは有機的過程である。ヴァザーリにおいては、この機械的過程と有機的過程が〈心において抱かれるもの＝概念〉の次元において重なり合っているのである。

さらにはもう一つの融合の場所が存在する。つまり、そのようにして抱かれるに至った概念が外部に表出される過程である。概念はそれ自体ではかたちを持たないが、それがかたちを得る過程をヴァザーリは「構想 *invenzione*」と呼んでいる。なにかを構想するとき、そのかたちは一体どこからやってくるのか。ヴァザーリによればそれは「手」である。

とはいえお望みのように、判断によって何かの構想を引き出すとき、このディゼーニョが必要とするのは、自然が創造したものは何であれ、長

年の研究と訓練を媒介として、ペン、尖筆、木炭、鉛筆、その他を用いて自由自在に素描し表現できるということである。というのも、清らかな諸概念を、しかも判断を用いて外部へと知性が送り出すとき、長年にわたってディゼーニョを訓練してきたこの手は、芸術の完全さと卓越性、および創作者の知の双方をともに知らしめるのだから。Ma sia come si voglia, questo disegno ha bisogno, quando cava l'invenzione d'una qualche cosa dal giudizio, che la mano sia, mediante lo studio, & essercizio di molti anni, spedita, & atta a disegnare et esprimere bene qualunque cosa ha la natura creato con penna, con stile, con carbone, con matita, o con altra cosa; perché quando l'intelletto manda fuori i concetti purgati, & con giudizio; fanno quelle mani, che hanno molti anni essercitato il disegno conoscere la perfezione, e eccellenza dell'arti, & il sapere dell'Artefice insieme. (Ibid. p. 43, 同、117 頁)

手は概念を現実化するたんなる手段ではない。むしろ構想の過程それ自体が熟練した手の方から導かれて実質化されるのである。そこにおいて手は「研究と訓練」をつうじて道具や自然とすでに通じ合っており、それゆえに、外的自然に規定されて心（概念）を受動的に制約される機械的な身体のかたと、内的自然（心・概念）に発して外界へと向かう有機的な身体のかたとをともに通じ合わせる「媒介＝媒体として *mediante*」存在しうるのである（図2）。しかも手によって卓越した作品が生み出されるとき、まさにそこ

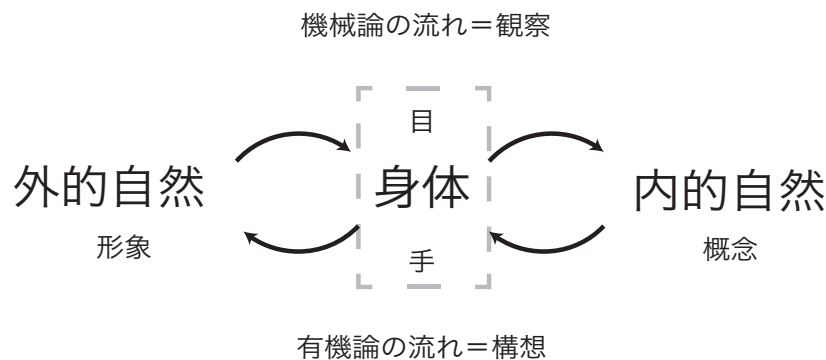


図2 ディゼーニョの図式

に「知 il sapere」が存在するとひとに知られる、とヴァザーリは言う。それはまさに、活動する「手」のうちに発現する知、身体知である。

このように見てくればディゼーニョは、一つには個別（素材）から普遍（形式）を把握する認識の局面における普遍的判断力と、二つには普遍から個別に至る制作の局面における構想的判断力の二つの局面を含んでいることがわかる。つまり「目」と「手」という〈有機的＝機械的〉身体性を通じて、その二つの局面を相補うしかたで同時に機能させる判断の過程こそがディゼーニョと呼ばれている。ヴァザーリは、絵画、彫刻、建築のすべての分野に共通する能力としてこれを位置づけた。したがってその能力に基づくかぎり、様々な造形活動は一括して「芸術」と呼ばれることになる。

だがヴァザーリのこうした思想は、1400年代のアルベルティの幾何学的方法論から決定的に断絶しているというほかない。アルベルティにおいて空間は、ピラミッドやスクリーンといった幾何学的方法の枠組として前もって客観的に定められており、事物はその枠（ヴォイド）を充填する量塊（ヴォリューム）としてのみ規定されていた。これに対してヴァザーリにおいては、空間は目と手という身体化された判断力による一種独特の均整的比率のうちで「認識」され「構想」される。アルベルティにおいて「構図」が空間の内部を占める内容的主題の領域に制限されているのに対し、ヴァザーリにおいては形式的な空間構成そのものにまで「認識」と「構想」の範囲が及んでいる。

かつてアルベルティにおいては、空間の形式性（統語論）とその主題内容（意味論）が峻別されていた。いまやヴァザーリにおいては、芸術家の身体性をつうじて、作品の主題内容といわば一体化するかたちで座標軸が構成されている。ヴァザーリにおいて概念（意味）は目と手という身体性を通じてそうした空間と密かに通じ合っている。逆に言えば、身の回りの空間と身体が通じ合い、身体がすでに空間のうちに住み込んでいるからこそ、芸術家はその空間のうちに自らの概念をごく自然なかたちで形象化できるのである。

その身体化された空間は、アルベルティの杓子定規な幾何学的空間を規準とするならば〈歪んで〉見えるであろう。だがそうした〈歪み〉こそが、幾何学的遠近法以上に、その遠近法が実現しようとした対象のリアリティを—あまりにも生々しく、あまりにもありあ

りと—構成することになる。そのようにして彫刻におけるかの遠近法が可能となる。いうなれば、アルベルティからヴァザーリへの転換は、レオナルドからミケランジェロへ、すなわち1400年代のルネサンスから1500年代のマニエリスムへの空間性の移行を正確に記述しているのである。

四、バロックへの敷居 ツツカリの場合

16世紀の後半におもに活躍した画家であるフェデリコ・ツツカリは、17世紀の入り口となる1604年に『ディゼーニョのアカデミアの生活における起源と進歩』という書物をロマーノ・アルベルティとともに出版した。そこでツツカリはディゼーニョの概念の多義性を分析することからはじめる。

かの大御所氏はかなり固くなって話していたが、そのあと次のように語ったことがあった。実体の外観におけるそれ自身の、かつ特定の質のことを指して、物体を欠いた形式 *forma* と私は申し上げます。また物体、すなわち質料のあらゆる実質を欠いた、単純に縁取られ線引きされた形式のことを指して図像 *figura* と呼んでおります。誤解を恐れずに申し上げれば、これらの諸形式、そして線を引くこの実践は、ディゼーニョの仕事であり、そうではないのです。それでもやはりそれがディゼーニョであるというのは、私どもが職業的な言い回しでそう語っているせいなのです。そのように私どもは考えておりまして、しかもそのようにお考えになって頂くよう私どもは望んでいるのであります。³⁰

この「大御所氏」の語るところによれば、「ディゼーニョ」は、一つには、物体のないところにその輪郭線を引き、その物体の形式、すなわちその種としての性質を図像として明らかにする精神の働きだという。だが他方でそれは、すでに線引きされた形象そのものを指す。これは物質的な意味でのディゼーニョである。だがそれだけではなく引き続いて次のように言われる。

もう一度申し上げれば、知性的なディゼーニョと実践的ディゼーニョという言い方を私がなしたのは、すでに私が先に申し上げた理由からだけでは

ないのでして、知的だというのは内的でイデア的な概念のゆえなのであり、また実践的だというのも、かの理由にとどまらず、外側から縁取られたこれら形象のゆえなのです。Diciamo ancora disegno intellectiuo e pratico, non pure per questo, e già v'ho detto il perche, l'intellettuo per il concetto interno ideale, el pratico non pure per questo, ma anco per queste forme circoscritte al di fuori, (ibid.)

ここで「知性的なディゼーニョ disegno intellectiuo」と「実践的なディゼーニョ disegno pratico」を区別するのは、前者は心の内での理念的な「概念 concetto」の形成を、後者は線描による外的形象を指しているからである。だが、知性的と実践的というこの二つの言葉は、概念と形象というディゼーニョの対象となるものの性質についての物言いであり、したがってそれらがどこに根拠を持ち、どのように生じてきたのかを示唆するものではない。それゆえツツカリは、それらの言葉を「ディゼーニョ・インテルノ disegno interno」および「ディゼーニョ・エステルノ disegno esterno」と言い換える。ここで本論の概念図式に従えば、前者の内的とは、人間の内面から派生する有機的な形象化のありかた、後者の外的とは感覚器官を通じた外界の観察に由来する機械的な形象化のあり方を示していると考えられる。

しかしながらここには二種類のディゼーニョがあるのではない。両者は同一のディゼーニョを構成する二つの側面であり、本論の言い方では、そこにおいて機械的過程と有機的過程がいわば同時並行的に生起する両義的過程だといえる。というのも、事物の性質に通じるにはその輪郭が目によって、すなわち感覚を通じて外から注入されなければならない（機械性）、しかも同時にその本質を知性でもって内面の自発的展開の先に捉えることができなければならない（有機性）からである。事物の本質的な観念を知的に把握したとしても、それを文字通り目で見ることができなければ眼前の当の事物を把握したことにはならないし、また逆に知的な理解なくして事物を隈取り、その輪郭を捉えることもできないであろう。その両者は相補的で不可分離な一体的関係にある。そこに職人と芸術家の区別はない。

いかなる学問にも、また実践つまりは作業そのものにも養分を与えている文字、図像、楽器、図鑑は、単純な線の配置によって素描され、かたち作られていると私は思います。さらには絵画、彫刻、建築といった特定の職業によるありとあらゆる制作物もまた同様にございます。くわえて素描や秩序、規則によらないあらゆるものが作り出されます。こうしたわけで、ディゼーニョは内的でありかつ外的であると私どもは規定し、宣言したのであります。ò siano caratteri di lettere, figure, instrumenti, almanacchi disegnati e formati con semplice lineameto, con li quali s'alimenta ogni scienza, e pratica: l'opera sua, sono poi tutte le altre fatture delle particolari professioni, come pittura, scultura, architettura, & ogn'altra cosa, che con disegno, ordine, e regola si faccia, cosi adunq: habbiamo designito, e dichiarato che sia disegno interno & esterno. (ibid.)

内的と外的という二つの方向性の緊密な統一を力説するという点で、これはまるで16世紀のヴァザーリ思想を引き継ぐかのようなのである。だがツツカリの記述は次第に内面の側へとその重心を移していく。つまり、外界の輪郭がかたどられるのは、感覚器官としての目による以前に、まずもって精神の内面においてである、というのである。いうなればすでに目において、すなわち精神の内奥に発する「自然の光 lume naturale」によって、輪郭がかたどられるのだ。

高貴なる皆様方はご自分の精神の方を高くなさいます。そのうえで、ディゼーニョがなにゆえに、かつ、いかにして我々のうちでかたちを取るのかを理解せんがために、自然の光と、よりはっきり言えば、比喩としての精神的なディゼーニョというその同じ光と心の中で議論なさるのです。le Signorie vostre alzare le menti loro, & discorrere interiormente col lume naturale anzi con l'istessa luce del disegno metaforico mentale, per comprendere perche, e come entro di noi si formi il disegno. (ibid. p.20)

プラトンにおいてそもそも「見ること ἰδεῖν」は、物質としての事物の輪郭を感覚器官によってとらえるこ

とはなかった。それは物質といういわばスクリーンの上に映し出された内的観念、すなわちアイデアを見て取ることであった。そこでひとが見て取ったのは、文字通り「見られたもの *idea*」だったのである。プラトンにとってアイデアなき素材のみの世界とは、一切の差異化以前のいわば暗い蠢きのようなものである。そこに観念という光が差ししてくることによってはじめて、ある事物が背景から切り離され、分離可能な何かとして同定され見えるようになる。それと同様、ツツカリにおいても、背景としての蠢く世界からある何かがかたどられて浮き上がってくるのは、いわばレーザーカッターのように、心の内奥から発する自然の光がスクリーンとしての物質界に投影され、事物をその輪郭において切り出してくるからなのである。

1607年に出版された彼の主著、『画家、彫刻家、建築家におけるアイデア』においては、ディゼーニョは大文字で記され、ディゼーニョ・エステルノの価値の切り下げがより明快な言葉で表現される。

それゆえに私は次のように言おう。ディゼーニョ・エステルノは実在性を欠いた物体の形式、つまりは何らかの想像上のもしくは実在的な事物の単純な線、輪郭、測定、形象にほかならない。このようにして線によってかたち作られ輪郭づけられたディゼーニョはアイデアによるイメージの作例であり形式である。それゆえに、それがいかなるしかたでかたち作られているにせよ、線はディゼーニョ・エステルノの固有の物体であり、目で見られた実体である。ここでは数学者たちが望むように、線とは何か、線は点からいかにして生じるのか、それは直線か曲線かをはっきりさせる必要はない。いずれにせよ私に言わせれば、かれらがディゼーニョや絵画をかれらの線やその並び方に従属させようと望むかぎり、かれらはこのうえもなく大きな誤りに陥ることになる。線とは概念や普遍的なディゼーニョに従属するものは何であれそれに形を与えるという単純な作業であり、言ってみれば、まさにそれは絵画に対する色彩、彫刻に対する堅い素材、等々のようなものである。それゆえに、かれらのいう線、死物のごときものはディゼーニョの知でも絵画のそれでもなく、その作業なのである。Dico dunque, che il Disegno

esterno altro non é, che quello, che appare circoscritto di forma senza sostanza di corpo: semplice lineamento, circoscrizione, misurazione, e figura di qualsivoglia cosa immaginata, e reale; il qual Disegno così formato, e circoscritto con linea, è esempio, e forma dell'immagine ideale. La linea dunque é proprio corpo, e sostanza visiva del Disegno esterno, in qualsivoglia maniera formato; nè qui mi occorre a dichiarare, che cosa sia linea, e come nasca dal punto, retta, o curva, come vogliono i matematici. Ma dico bene, mentre essi vogliono sottoporre ad essa linea, o lineamenti il Disegno, o la pittura, fanno un grandissimo errore; essendochè la linea è semplice operazione a formare qualsivoglia cosa sottoposta al concetto, e al Disegno universale, come appunto, diremo, i colori alla pittura, e la materia solida alla scultura, e simili. Però essa linea, come cosa morta, non è la scienza del Disegno, nè della pittura; ma operazione di esso.³¹

いまやこの著作では、先の1604年の書物においてみられた並行的記述よりもさらに踏み込んで、外的な輪郭線のありかたはそのままに、かつてそれが保持していた内面からの区別だけが抹消され、輪郭線は全体として「アイデア的な創造力の作例であり形式」へとその地位を貶められている。すなわち、幾何学の支配下に置かれる輪郭線は、その機械論的性質を維持したまま、まさにそのままの姿で、ものを現実化する心の働きとしてのディゼーニョ（「普遍的なディゼーニョ」）の効果、すなわちその物質化された帰結以外の何ものでもないと主張されているのである。

かつてアルベルティにおいて線は存在者を生み出す存在化の原理、すなわち単調な空間を切り裂き、何らかの意味作用をそこから開始する「裂開」として規定されていた。その後、ヴァザーリにおいて線は、芸術家の身体性を形成し、またその身体性を延長する空間化の原理それ自体であった。だがツツカリにおいて線は、アイデアに発する想像力の働きが物質に手を染める「作業 operazione」の対象であり、その残骸、「死物 cosa morta」、「従属させられたもの cosa sottoposta」となる。ここに回歸しているのは古代以来の階級的差別、すなわち精神労働者による「自由な技術」と肉体労働者による「機械的技術」の区別である。いまやふ

たたびディゼーニョ・エステルノはディゼーニョ・インテルノのたんなる影となる。

ここからツッカリはさらに先に進む。アリストテレス批判を匂わせつつ、その「自然の光」は、動物とは異なる人間の魂にもともと備わった固有の徳性ではないと彼は主張する。その光は人間ではなく、人間の魂の内奥に顔を覗かせる神性に最終的には由来するといふのである。ディゼーニョという「この能力が、魂と知性を覚醒させる神的なものの火花 una scintilla di quella divinità のごときものとしてかたちをなしているのは、我々の魂が像に、しかも神の似姿にしたがって作られているからである」³²、とツッカリはすでに 1604 年の著作で述べていた。

このようなツッカリのディゼーニョ概念は、外界に対して機械的に従属する身体のあり方を内面から発する自発的なあり方へと完全に読み替えて、それを全体として神のディゼーニョの一部へと回収していく方向性のうちにある。こうしたツッカリの記述は、いまだ芸術家の身体性が世界の要となっていた 16 世紀のマニエリスムを超えて、世界全体をイメージ、似姿、影と捉え、その本体としての単一的なシステムへと世界を全面的に還元し尽くす 17 世紀バロックの入り口にあるといえるだろう。

17 世紀のバロック絵画について 1915 年に古典的な解釈枠組みを与えたのは『美術史の基礎概念』を著したヴェルフリンであった。彼はルネサンスの代表者デューラーとバロックの代表者レンブラントを比較し、前者をはっきりとした輪郭線によって分け隔てられた個物を静的に見ること、後者を表層としての「イメージ Bild」の動的な運動として全体を見ることと特徴付け、前者を線画的表現、後者を絵画的表現と呼んだ。³³ ヴェルフリンのモチーフを引き継ぎ、17 世紀のオランダ絵画について論じたのがアルパースである。アルパースは距離と遠近法によって特徴付けられるイタリア・ルネサンスの絵画と対比して、「視覚イメージを集積する場としての精神」³⁴について語り、人間の視覚に現れるかぎりでの光学的イメージを第一次的なものと北方絵画は捉えたと主張する。新旧の両者いずれの論述においてもまた、17 世紀においては、観察者から独立した外界というアルベルティ的な想定が抹消され、まさに観察者の視覚こそ、そこに世界が投影され空間が構成される一つのスクリーンとされている。

パノフスキーによればミケランジェロは、素材に向き合う芸術家の内的観念をあらわすにあたって「概念 concetto」という言葉を用いたという。「創作者は、その美しい作品を良き概念にしたがって作り上げる」。だがそれを超えてミケランジェロはその概念を「神の概念」だと述べたといふのである。その言明は、³⁵ 芸術家の視覚がそれを超えたより高次の次元、すなわち神の構成物へと移行する敷居にすでに位置していた。そしてその感覚にツッカリは理論的基礎を与えた。一見すると外界と通じ合っているように見える機械論的な身体性はじつは仮象であり、バロック的な全体論的システム＝神が生み出した映像、その結果、その影なのである。

五、結論

ものごとのかたちを把握しそれをかたどるという、形象が生起する根源的な次元としてのディゼーニョに焦点を当てて、15 世紀のアルベルティから出発し、16 世紀のヴァザーリを経て、17 世紀の初頭のツッカリにまで至る経緯をみてきた。そこにおいては、アルベルティにおいて成立した機械論と有機論の独特の均衡関係がそのかたちを変えながらも 17 世紀まで一貫して維持されてきたことがわかる。その過程は、それまで職人階級を代表する「機械的技術」の機械的論理が、聖職者や人文主義者が代表する「自由な技術」の有機的な論理のうちへと侵入し、均衡し、融合し、しかもその融合のあり方がより緻密で全体論的な有機的体系へと変遷するというものであった。

しかしこの経過を見てくると、19 世紀の工業化以降の近現代デザインについて論じるときの議論の類型のかなりの部分がすでにそこで出尽くしていることに気づく。というのも、工業デザインにおける設計の原理、すなわち、概念（コンセプト）に基づいて製品のひな形を構想し、それを三次元のパース空間に投影し、立面図や平面図へと分解するという一連の手続きは、その原型を、観念に発する有機的＝意味論的原理と物体に発する機械的＝幾何学原理の象徴的統一を唱えたアルベルティの「ディセニャメント」ないしは「ディゼーニョ」の議論のうちにすでに見いだすことができるからである。アルベルティにおいて幾何学的な線遠近法空間を満たす内容的・意味論的配置は「構図」と呼ばれていた。その構図においては、それぞれの要素

が互いを支え合い、それぞれの意味作用をもっとも効果的に発揮するような緊密で有機的な構成が探求された。その一方ですべての諸要素は線遠近法のパース空間のうちに厳密に配置される必要があり、その配置秩序が同時に線遠近法の空間枠組みの存在を証し立てていたのである。個別的で意味的な個別要素と普遍的で形式的な空間秩序とが手を携えて両者が最高度とともに機能する極点が探求される。その探求は「形式は機能に従う」現代の機能主義の論理をすでにほぼ完全なかたちで先取りしているといえる。アルベルティにおいてその融合形態は絵画もしくは美と呼ばれ、機能主義においてそれはプロトタイプもしくは機能とよばれる。前者は15世紀の工房において一点のみ制作され、後者は20世紀の工場において大量に複製されるという点で異なるだけである。

またヴァザーリの身体性の論理からは、精神や身体を延長する有機的組成として空間を捉える人間中心主義を読み取ることができる。アルベルティの幾何学的比例の思想にしたがえば、たとえば原寸大の椅子も小さな模型としての椅子も、その比率が精密に同等であれば同様のものとして知覚されるはずである。だが実際に椅子は、それが椅子として機能するかぎり、人間の身体との関係で適切な大きさ、すなわち一定の均整的比率を要求するであろう。椅子を構成する各部が全体のうちに実現するであろう均整的比率は、椅子に座る人間の身体性から独立して「ヴェロ」の上に定められるわけではない。見て美しい椅子は、すでにして、そこに座ろうとする人に固有の身体感覚と響き合いながらその人にありありと現象する。また椅子のスケッチもまた同様である。プロダクトや建築物、その空間は、そこに位置する人間の身体性の延長形態として仮想的に投企されるのである。知覚心理学や人間科学に基づく科学的デザインや、かの「デザインを通じた研究 research through design」へと至る基本的論理を16世紀のヴァザーリがすでに先取りしている。

また、17世紀初頭のツッカリの空間論についてはどのように考えたらよいだろうか。ツッカリのディゼーニョ論の核心は、外部の幾何学的空間秩序の本質は内界の概念的思考の投影にほかならないと論ずるところにある。すなわち、三次元的空間秩序は一次元的な時間秩序によって、線描というかたちをとって、まさにいまここにおいて時々刻々と記述されている、という

のである。「火花」の比喻に見るとおり、ツッカリにおいてははまだ神に対する人間の相対的独立性が保たれていた。もはや遠くなりつつあるルネサンスの残照がいまだなおそこに光を差している。ツッカリにおいて人間は依然として、機械論的外界と有機論的内界の境界に位置し、その両者を相互に変換し合う仲介者である。

だが17世紀のバロックの思考は、ライプニッツにおいてその最高の表現に達するときには、機械論的な外界を代数的数式の投影、その一連の表象へと還元しゆく。世界を織りなすその数式の束の総体を即時的に演算するのが神の思考である。人間はただその認識能力の限界によって、そうした神の思考の一部の側面を論理や数理の機械論的演算として把握しうるにすぎない。神に対する人間の独立性はそのとき完全に抹消されている。神による必然的演算の効果として人間が、そして人間の目に映るモナド論的表象世界が成立している。

既往研究の多くは、ツッカリのディゼーニョ論を新プラトン主義への回帰であり、したがって歴史的反動の一形態だとみなしている。たしかに一見するところ、ツッカリの論理はプロティノスのそれに酷似している。しかしながら、ひとたびクワトロチェントを経験した歴史意識がそのまま単純にプロティノスの古代的意識に回帰するとは考えにくい。異なっているのは歴史的な文脈である。新プラトン主義において人間は、疎外された外界から離脱していわば故郷としての神的イデア界へといわば帰郷するのであり、その道筋の途上で善美が感受される。だがバロックにおいて人間は、機械論的法則が貫徹する外界から離脱せず、そこに留まり、それ自体を神の時々刻々の仕業として受け入れそこに住み込むのである。神の不可知の有機論は、いうなればガリレオやライプニッツを経てニュートンに至る合理的・実証主義的意識の文脈で新たな意味を獲得する。その道は今日のコンピュータを用いた記号学、情報デザインの論理へと続いている。

ツッカリと計算機工学の両者を区別するのは、ツッカリにおいて人間の魂はもっとも奥まった場所において神と接触し、それゆえ有機的な論理の領域を構成したのに対し、今日の計算機工学の内面は機械的な論理演算一色に塗り潰されているという点のみである。ツッカリのディゼーニョ論を説明するにあたって本論が用いたレーザーカッターの比喻は、このことをいみ

じくも示している。各種のセンサーが目の役割を果たし、コンピュータ装置が演算し、プロジェクターやプリンタや3Dプリンタが出力を担当する。計算機が記述するイメージに実体性はなく、すべては演算の効果なのである。

以上のような考察に従えば、「コンセプトにもとづく設計」としての近現代のデザインを論じるときの語彙と語法、思考の枠組みのかなりの部分がルネサンスとそれにつづく時代においてすでに準備されていたことがわかるであろう。それらは決して19世紀以降のものでないにもかかわらず、ともするとそれらを現代に固有なもののみならず錯覚に陥りがちである。しかしながら現代デザインは、自らを定義するにあたり、いわば無意識的な反復強迫として、その時代遺産からの引用を繰り返しているのである。そのことを知ることは、反復強迫への固着から自らを切り離す一つの契機となるのだと思われる。

注

1. *Oxford English Dictionary*, Third Edition, 2012. “design” の項目を参照。ただしこの記述によれば、イタリア語の *disegno* は、おもに文芸作品を制作するために前もって書かれる梗概としての意味をもっていたとされる。
2. Design als Begriff の節を参照。Bürdeck, *Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, Birkhäuser, 2005. S. 13.
3. 山本義隆による一連の浩瀚な技術史研究、もしくはそれに先行する下村寅太郎の研究がそれである。唯物論の系譜に属するこれら研究によれば、ルネサンスとその後の時代は新プラトン主義の有機論から離脱し、実験と観察に基づく近代科学の機械論へと脱皮する過程として把握される。山本義隆『十六世紀文化革命1, 2』（みすず書房、2007/2007）などを参照。
4. このようないわば視覚の制度の歴史的転換を論じるあり方は、1970年代以降のニュー・アート・ヒストリーの潮流に沿うものである。この潮流は従来の伝統的な美術史研究の領域とメディア論や思想史研究、批評理論といった新しい理論潮流のクロスオーバーによって特徴付けられる。たとえば批判理論の研究者であるマーティン・ジェイは「近代性における複数の『視の制度』」（ハル・フォスター編『視覚論』樽沼範久訳、平凡社ライブラリー、2007年所収）という論文において、視覚のありかたを「デカルト的遠近法主義」、「北方の描写術」、「パロック」に分類している。本論を含んでいずれにせよ単純化は避けられないが美術の思想史研究に新たな視座を提示するものではある。
5. アリストテレスによれば、「棟梁的な仕事の諸目的 τὰ τῶν ἀρχιτεκτονικῶν τέλη」は、それに従属する仕事の諸目的よりもより望ましいとされる。したがって棟梁とは、機械的に働く下々の職人たちとその成果を人間の最高善のために上位から有機的に再配置する「大工たちの大工」、いわば高次の技術者といえる。Aristotelis, *Ethica Nicomachea*, Oxford Classical Texts, Oxford University Press, 1894,

- 1094a19.『ニコマコス倫理学』（高田三郎訳、岩波文庫、1971年）を参照のこと。なお、棟梁の比喩は『形而上学』の冒頭（981a30）においても展開される。職人たちに代表される専門知は奴隷の学であり、棟梁に代表される全体知は「王者の学」だとアリストテレスは主張する。ちなみにここにおける棟梁は哲学者の比喩であり、その知は哲学知（ソフィア）の比喩である。
6. アリストテレス『自然学』第二巻第一章（192b8以下）を参照。
7. ブルクハルト『イタリア・ルネサンスの文化』（柴田治三郎訳、中公文庫、1974年）、第二章「個人の発展」、上巻141ページ以下。
8. 下村寅太郎『ルネサンス研究』（下村寅太郎著作集4、みすず書房、1989年）、63頁。
9. たしかにアテナイの市民は人口の一部に過ぎず、女性や奴隷たちはそこから排除されていただろう。しかしそれは15世紀においても基本的には同様であり、人文主義者は無論のこと工房主宰者たちもまた、それ以外の虐げられた人々から見れば十分に特権的であった。両者の差異はたんに量的なものであり、質的で構造的な違いをそこに見いだすことは難しい。（下村前掲書）
10. ルカーチは古代ギリシャの叙事詩の時代を有機的共同性に完全に埋め込まれたものとして描き、それに対して、近代小説を、いまや失われた総体性の探究の行為として位置づけている。Lukács, *Die Theorie des Romans*, Paul Cassirer in Berlin, 1920. ルカーチ『小説の理論』（原田義人・佐々木基一訳、ちくま学芸文庫、1994年）、17頁。
11. ジョゼフ・ギース、フランシス・ギース『大聖堂・製鉄・水車 中世ヨーロッパのテクノロジー』（栗原泉訳、講談社学術文庫、2012年）を参照。とりわけルネサンス期の職人の地位については、バクサンダー『ルネサンス絵画の社会史』（篠塚二三男、池上公平、石原宏、豊泉尚美訳、平凡社、1989年）第一章を参照。
12. 西洋の中世における、職人階層による技術革新の歴史については先のギースらの著作を参照。
13. 下村、同、139頁。
14. Alberti, *De Pictura*, a cura Lucia Bertolini, Editioni Polistampa, 2011, p. 206. アルベルティ『絵画論』（三輪福松訳、中央公論美術出版、1989年）、10頁。なおいずれの引用箇所も既訳を参照しつつ原文より改めて訳出し、既訳の該当箇所を頁数で示した。
15. Alberti, *Libro Secondo* p.261. 同、38頁。なおアルベルティはこの本を当初ラテン語で出版し、その翌年にこのイタリア語に翻訳し、それをブルネレスキに進呈している。イタリア語の *disegno* dell' orlo（境界の素描）に対応するラテン語は *fimbriarum notatio*（縁を印づけること）である。Alberti, *De pictura*; a cura di Cecil Grayson-Bari:Laterza, 1980 -XLII,1a,EDIZIONE ELETTRONICA DEL: 7 giugno, 1998, Liber Liber. Kindle, Libro Primo §2.
16. Ibid. p. 205, 同、9頁。
17. Panofsky, *Idea - Ein Beitrag zur Begriffsgeschichte der Älteren Kunsttheorie*, B.G. Teubner Leipzig Berlin, 1924, S. 23. パノフスキー『イデア』（中森義宗・野田保之・佐藤三郎訳、思索社、1982年）51頁。たしかにパノフスキーはアルベルティを例に挙げて、ルネサンスの芸術理論における選択と改良、理想化の契機を認めている。しかしながらそれはプロポーションやバランス、シンメトリーといったものであり、それらを新プラトン主義の有機的組織化の論理とは峻別されるべきものと論じている。上掲書第4章を参照。
18. Aristotle. ed. R. Kassel, *Aristotle's Ars Poetica*, Oxford, Clarendon Press, 1966, 1447a,『アリストテレス詩学 ホラーティウス詩論』（松本仁助・岡道男訳 岩波文庫、1997年）。『詩作について』の冒頭部分はギリシア語原文では *περί ποιητικῆς αὐτῆς* となっているが、*ποιητικῆς* は属格であり、訳者によるとこの前には *τέχνη* が省略されていることになる。

19. 「内部のものがわれわれを動かすのだということに気づかないで、外部のものを追求めるのである。それはあたかも、だれかが（美少年ナルキッソスのように、水面に映る）自分の姿に見とれて、それがどこから来たのかの知らないで、追求めるようなものである。」プロティノス「英知的な美について」、『プロティノス、ポルビュリオス、プロクロス』（水地宗明訳、世界の名著、1976年）所収、304頁。
20. Panofsky, S. 25-26, 同、54-55頁。
21. Alberti, p. 301, 同、63頁。
22. Ibid. p.280, 同、50頁。
23. 美しいものを集積してそれをさらに美しく再構成するような、観察と理想化の例として、アルベルティは画家ゼウクシスを挙げている。ゼウクシスは、その土地の妙齡の女性のすべての中から最も美しい五人の娘たちを選び出し、その五人のおのおのから美しいところを取り出して描いたという。（Alberti, ibid. p.309, 同、68頁）
24. 「いかなる細部にも神々が宿っているとと言われる。（略）画家は、もののうちに生命を息吹かせようと望むならば、あらゆるその部分が運動しているように、とはいえその動きのそれぞれに魅力と優雅が保たれるように描くことになろう。それらの運動は、大空に高く向かうようなときには、このうえなく優雅で生き生きとする。」（Alberti, ibid. p. 272, 同、46頁）
25. Pevsner, *Studies in Art, Architecture and Design – From Mannerism to Romanticism*, Walker, 1968. ペヴスナー『美術・建築・デザインの研究 I マニエリスムからロマン主義まで』（鈴木博之・鈴木杜幾子訳、鹿島出版会、1980年）第一部第一章「反動宗教改革とマニエリスム」参照。
26. 若桑みどり『マニエリスム芸術論』（ちくま学芸文庫、1994年）、序章「寓意の勝利」を参照。なおこの本において若桑は、アルベルティとツッカリのディゼーニョ論をとくに区別せずに論じているが、実際にはその両者には本質的な違いがある。
27. Vasari, *Le Vite De' Piu Eccellenti Pittori, Scultori, e Architettori*, in Firenze, appresso i Giunti 1567, p.8. ヴァザーリ『芸術家列伝』（ヴァザーリ研究会編『ヴァザーリの芸術論』所収、平凡社、1980年）、総序、32頁。この書にはロレンツォ・トレンティーノの手による1550年の初版があるが、通常流通している第二版を用いる。なお既訳を参照したが、引用文は必要に応じて原文より訳出し、既訳の該当箇所を頁数で示している。
28. カント『純粹理性批判』「図式論 Shematismus」（B.176）を参照。
29. この判断力は、断片から全体へといういわば反省的なかたちで行使されることもある。これについてヴァザーリは「爪でライオンを知る」というギリシャ人のことわざを引き合いに出して、岩に残された爪の跡からこの動物の各部と全体をまるでそれを目前にしているかのごとくにありありと見て取るという例を挙げている。
30. Zuccari, *Origine et progresso dell'Accademia del disegno; De Pittori, Scultori, & Architetti di Roma*, in Pavia, per Petro Bartoli, 1604, p.19. なお、ツッカリと新プラトン主義との関係については以下の論文を参考にした。John S. Hendrix, *Humanism and Disegno: Neoplatonism at the Accademia di San Luca in Rome*, School of Architecture, *Art and Historic Preservation Faculty Publications*, Paper 1, 2007.
31. Zuccari, *L'idea De Pittori Scultori Ed Architetti*, Marco Pagliarini, Rome, 1768, p. 69.
32. Zuccari (1604), p. 20.
33. Wölfflin, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe - Das Problem der Stilentwicklung in der Neueren Kunst*, F. Bruckmann A.G., München, 1915, S. 20-26. ヴェルフリン『美術史の基礎概念 近世美術における様式発展の問題』（梅津忠雄訳、慶応義塾大学出版会、2000年、29-30頁）。
34. Alpers, *The Art of describing : Dutch Art in the Seventeenth Century*, University of Chicago Press, 1983. アルパース『描写の芸術 一七世紀のオランダ絵画』（幸福輝訳、ありな書房、1993年）、90頁。このように考えれば、ジェイがアルベルティの空間論を「デカルト的遠近法主義」に帰属させたことにも疑問の余地が生じる。というのもデカルトはその時代背景をみればイタリア・ルネサンスではなく、むしろ北方バロックに属するからである。デカルトの屈折光学や空間論も、神の恩寵を背景とするコギトが織りなす構成体、いわば視線が描写するバロック的絵画として把握すべきであろう。
35. Panofsky, S. 66-67. 同、121頁。

メディアの物質性をめぐる試論 写真とデザインが交差するところ

An Essay on the Materiality of Media The Intersection of Photography and Design

増田展大¹

MASUDA Nobuhiro

Abstract

Exploring the intersection between the photography and design theory, this paper attempts to clarify that these media have unique materiality even in the digital society driven by information technology. For example, the study of vernacular photography, focusing on the history and use of mundane photographs, emphasizes their materiality, but their relations with digital photographs are still so obscured that eventually prompt to reinforce their opposition. For overcoming this problem, this paper will examine the essay proposed by Koji Taki and Vilém Flusser, who have developed the materialistic theory about photography and design. In particular, they have elaborated respectively the idea of “the fictive materialization” and “in-formation” as an effect of these media, and those implications would be explicated by the works in an exhibition, “Materializing” (2013-2015, Tokyo and Kyoto), featuring technologies of digital fabrication. In doing so, this paper will clarify that the materiality of photography and design as a medium, whether analog or digital, would be active as the thinking itself independent from the human actor.

はじめに——情報と物質のジレンマ

本論の目的は、写真論の立場からデザイン論と交差する地点を探りつつ、物質が情報へと還元されたように思われる現在のメディア環境について批判的な考察を試みることである。そのためにまずは、ある展覧会を巡って交わされた議論を紹介することから始めてみたい。

2013年から2015年まで「マテリアライジング」と題された展覧会が、東京と京都で合計三度にわたって開催された。これはキュレーターの砂山太一を中心とする自主企画として、昨今の3Dプリンタに代表されるデジタル・ファブリケーションの技術を中心に、アートやデザイン、建築の諸分野に関連する現在進行形の制作実践を呈示するものである。デザインをめぐる現状の紹介に収まらず、それに批判的な距離を取ろうとする同展の内容は、「ポストデジタルの時代と呼ばれる現在において、情報と物質の往還的思考がもたらす新たな表現と、その創作プロセスにあるテクノロジーと人間の批評的關係に焦点を当て」という、ステートメントの狙いを十分に実現するものであった¹。

その内容については最後に戻ってくることになるが、以下で注目しておきたいのは、同展にも出品したメディア・アーティストの谷口暁彦が、そのタイトルに向けた批判＝批評的なコメントである。谷口は、「マテリアライジング展／情報と物質とそのあいだ」という展覧会のタイトルに対して「大きな違和感」を表明するのであり、その理由を次のように述べる。

レーザーカッターや3Dプリンタといった、デジタルファブリケーション技術の普及を背景にして、「マテ

連絡先：増田展大、masuda@design.kyushu-u.ac.jp

¹ 九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門
Department of Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University

リアライジング展 / 情報と物質とそのあいだ」というタイトルの展覧会が開催された場合、多くの人はそれぞれの言葉をこのように理解するだろう。

「マテリアライジング」 = 3Dプリンタ等でデータを出力すること

「情報」 = コンピューターの中のデータ

「物質」 = 3Dプリンタ等で出力されたもの²

このようにまとめたうえで、谷口はこれが「一見自然な理解であるように見える。が、全くの間違いだ」と断言する。なぜなら、このような理解は「情報」が純粹な概念として立ち現れ、それ自体は「物質」を持たない存在であるような印象を強めてしまうからである。谷口の指摘に従えば、コンピュータのデータはHDDという金属板の磁気の痕跡に、モニターに写し出される映像も液晶パネルやピクセルに、つまりは情報も物質的な支持体に支えられてはじめて存在することができるはずだ。

谷口の辛辣な批判は、さらに次のように続く。

3Dプリンタ等で出力されたものは、人間がモニターを通じて想像したイメージを、あくまでも人間の身体のスケールや感覚器官で知覚可能な範囲内で表象したものでしかない。つまり、それは単に「人間向け」なだけであって、マテリアライジング（物質化）ではなく、人間向けの「翻訳」だ。その翻訳を「マテリアライジング（物質化）」と言って有り難がるのは、自分が人間であるという主体の確かさを疑わず、いたずらにその主体を強化するだけの極めてエゴイスティックな営みだ³

オンラインやコンピュータで処理されるデータは、確かに人間にとっては知覚不可能なものであることが多く、それを「非物質的なもの」とする理解も不自然ではないように思われるかもしれない。しかしながら、そうした理解のままでは、無意識のうちに人間にとって知覚可能なかたちで出力された結果のみを受け入れ、自身の知覚の範囲に対して疑いを向けることが不可能となってしまう。こうして「情報と物質とそのあいだ」を目指すはずの展覧会のタイトルが、実際には両者の対立を強化し、情報なるものの物質性を失わせてしまうのではないか。こうした谷口の懸念は、ともにデジタル技術に強い影響を受けている写真とデザインの領域にとって、極め

て示唆的なものとなるだろう。

たとえば、最近の写真をめぐる状況を考えてみるなら、スマートフォンやコンピュータの画面で確認した写真画像をプリントアウトするとき、そのことを「情報の物質化」と呼んだとしても不自然ではないのかもしれない。だが一昔前、撮影したカメラに収めていたフィルムロールを取り出してプリントショップに持ち込み、その現像を心待ちにしたり、受け取った写真の焼き増しを依頼するとき、それを情報の物質化と呼ぶことは少なかったはずである。ここからわかるように、ネガの潜像を現像するプロセスもまた一定の手続き = アルゴリズムを踏むものでもあるにもかかわらず、私たちはコンピュータに処理されるデータをプリントする手続きのみを指して「物質化」と呼んでいることになる。

言い換えると、デジタル技術の登場とともに、情報を物質化するという理解が前面化されるようになったのであり、その背景には、人間の知覚や理性には不可能な計算処理を進める「メタメディア」としてのコンピュータが控えている⁴。その得体のしれなさに蓋をするかのよう、に、私たちが人間向けの「翻訳」を喜んでいるとすれば、それはエゴイスティックであるばかりか、哀れな振る舞いであるとさえ言えるだろう。

このような見地に立つのであれば、情報の物質化が人間向けの「翻訳」でしかないことを理解するとしても、私たちに染み付いた習慣はそれでもなお、知覚不可能なデータがどうか「物質化」されることを待ち望んでいるかのようなのである。デジタル化によって写真は、他の音声やテキストのデータと等価なものへと変容させられた結果、その物質性は失われてしまったと考えるべきであろうか。そもそも、そのメディアとしての物質性とはいかなるものであるのだろうか。

こうした疑問に対して、本論はメディア固有の物質性がデジタル／アナログを問わずに存在していることを明らかにし、それを写真論とデザイン論とが交差するところから導き出してみたい。そのために以下では、両者を横断するかたちで思索を展開した批評家たちのテキストを検証していき、最終的には、そこから導き出されるメディア理解が冒頭で紹介した「マテリアライジング」展の作品に例証されていることを指摘する。そのような作業は、ここまで確認した物質と情報をめぐるジレンマ、つまりはデジタル化以降の写真とデザインが置かれている状況を批判的に再考することにもつながるはずである。

1. 写真に触れるということ

写真に特有の物質性とはいかなるものであるのか。このような問いに対しては、まずもって「写真に触れる」といった経験が想起されるかもしれない。実際にこの点に着目した議論として、写真史家のジェフリー・バッチェンが先導するヴァナキュラー写真論がある⁵。

バッチェンが注目を促すのは、19世紀以来、美術史や技術史からは漏れ出てきた諸々の実践として、身近な人物の写真をアルバムに収めたり、亡人や家族の写真を装飾品に組み込むなど、その土地や時代に固有の仕方を受容されてきた写真のあり方である。素人や職業写真家らによって撮影されたヴァナキュラー写真は、もっぱら鑑賞の対象となる高級な作品としての写真に比して価値が低いものとみなされかねない。しかしながら、バッチェンは、そうした写真が匿名の人々のあいだで欲望や情動を引き起こす様子を明らかにするのである。

たとえば、初の写真として知られるダゲレオタイプは、複製不可能な一点もののポジ画像であり、表面が傷つきやすい金属板を支持体としていたため、専用のケースに丁寧に保管されていた。その蓋を開けて写真を見ると、鏡のような表面上に自身の姿が写り込み、被写体と重なりあうことになる。こうした特徴とあわせて、そのケースを手にとって撮影された被写体がしばしば認められることから、写真に「触れること」が特別な意味を帯びていたのだろう(図1)。事実、ケースの蓋の裏側には遺髪など、被写体の身体の一部が貼り付けられ、それが当の写真と折り重なるようにして保管されることも少なくなかった。こうした実践は、その後のロケット型と呼ばれるペンダントやブローチなどの装身具に引き継がれるのであり、写真の内容以上に、その物質性を打ち出したデザインの実践としても興味深いものとなる⁶。

やや穿った見方をするなら、こうしたヴァナキュラー写真論が今世紀に入る頃から注目されるようになった理由を、急速に進むデジタル化により写真がデータへと還元されるなかで、その物質性を救い出そうとする試みとして理解することもできるのかもしれない。たしかにデジタル写真であっても私たちが画面を繰り返し「なぞる」ことに示されるように、触覚的な動作が重視されている⁷。しかしながら、スワイプやピンチと呼ばれる作業で画面を操作するとき、それは亡くなった人を偲んだり、愛する人を確かめたりするためではなく、インターフェイスとして設定された機能を実行に移すという目的のもとに要請されたものである。



図1 作者不詳、ダゲレオタイプとケースを見せるダゲレオタイプ写真家の肖像、1845年 (Digital image courtesy of the Getty's Open Content Program)

つまり、「手に触れることができる」という点をもってのみ写真の物質性を説明するだけでは、一定のリスクを抱え込むことになりかねない。デジタル写真の登場に対して反動的であるだけでは、結局のところ、アナログとの対立項を強化してしまうからである。では、触れることのできる写真の物質性は、デジタル技術の登場によって変質ないし消失してしまったのであろうか。私たちの欲望や情動を喚起する写真に特有の物質性は、どこに求められるべきであるのだろうか。

これらの問いに対して参考になるのが、写真とデザインの領域を横断しつつメディアの物質的な作用に注目した多木浩二の論考である。主として記号論の手法を採りつつ、その限界についても自覚的であった多木の議論は、いわゆる意味論ないし統語論的な対象の読解のみならず、そうした作用を可能にする物質性の条件とでもいうべき次元へと考察を深化させていたからである。

なかでも1972年初出の論考「思考としての模型」は、実際に写真とデザインを引き合いに出しつつ、模型という事物がもたらす力動的な作用を考察している⁸。ここでの模型とは、美術史や人類史の様々な局面に見出されるミニチュア・モデルのことを指す。たとえば、信仰の対象である山を小さな山へと作り替える民間信仰の実践や、人像や建築や家具のミニチュアを副葬品としていた

中国の明器など、多木は、それぞれに広がる「驚くべき想像力の世界」が太古の神話的な想像力であるように思えて、実際には現代にも受け継がれていると指摘する。

その事例として挙げられるように、現在の模型マニアたちもまた、列車の精巧な模型を小さなレール上で走らせるとき、大草原や海岸を疾走する姿を思いを巡らせることになるだろう。こうした趣味の領域に限らず、建築やデザインの実践であれば、実際に模型やマケット、プロトタイプなどを制作することで、製作者たちはこれから完成させようとする作品が実現したときの状況を見定めようとする。ただし重要なことに、こうした模型は、プロジェクトの完成形に向けた単なる手段としてあるばかりではない。多木の議論は、こうした模型それ自体が事物として、それを制作する人々に対して働きかける作用に焦点を当てるのである。

そのような模型のあり方を、多木は「現実を観念化し、観念を現実化する、中間的な存在⁹」として位置付ける。まず「現実を観念化する」、すなわち先に述べたような想像力を働かせるには、模型はあくまで現実在即した事物でなくてはならない。だからこそ模型マニアたちは、細部までこだわりを求めて現実を再現しようとするのであり、それを現実とは異なるスケールで手中に収め、眺めたり手近な場所に並び替えたりして快楽を感じる。これが快楽たり得るのは、「既存のさまざまな秩序をかえ、それによって自分のための新たな世界を構成する手がかりとなる可能性¹⁰」を手にすることができるからである。

では、「観念を現実化する」とはいったい何を指すのか。模型のコレクターたちが、他の人々にとっては些末な細部にこだわり、独自の想像の世界へと入り込むとしても、それは幼児への退行現象でしかないように思われるかもしれない。それでも先に触れたように、デザイナーが完成形とはスケールの異なる模型を前にして、そこから元々意図していなかったような思考が紡ぎ出されるとするなら、それを単なる児童とみなすことは難しい。実際、模型が観念を現実化するのは、「現実（世界）を測定する」という側面を備えてもいるからである。

模型はたしかに「立体的で、スケールを縮めて現物を再現する」ものである以上、現実を測定するという客観的な視線を要求する。ただし興味深いことに、多木がこの点を一般化するために参照するのは、航空写真という具体例である。たとえば、大きく聳り立つ高層建築や全体を見通すことのできない高速道路も、航空写真のうちでは、玩具のようなミニチュアの建造物や帯のような線

へと変貌する。こうして地上で見慣れていたはずの対象も、航空写真のうちでは「手の平に乗る「模型」に過ぎない。いや、「模型」になることによって、地上では想像できなかった意味をもちはじめている¹¹」。つまり、現実を測定するという模型の作用が、世界を上位から見下ろす航空写真のような俯瞰的な視線になぞらえられると、そのことがひるがえって、いま・ここにある現実を異化することにもつながるというのである。

この点を多木は、次のようにも説明している。

現実の事物を想像によって「模型」とみなす認識によって、この現実を包括し、その上位にあるように思える「世界」を、測定すべきものとして逆に想像することが可能なのではないか。そして、そのことによって現実の世界を自明のものと思わず、あらためて測定すべき対象として想像することが可能になるのである¹²

この指摘を噛み砕いてみるなら、現実の事物として目の前の模型を前にした私たちは、たしかにそれが実物であった場合を想像することになる。だが、そうした作業は、航空写真のように、それが置かれた世界を上位から観察する視点をもたらし、さらに私たちが実際に居る現実と模型が仮設的に用意する現実とを相対化することにもつながる。つまり、模型という事物それ自体の作用を介して、いま・ここという現実＝世界の外部へと想像力を働かせることが可能になるのである。

2. 現実の事物虚体化

以上のように、模型が現実には紐づけられたがゆえに想像力を引き起こすという逆説的な作用を、多木は「現実の事物の虚体化」と呼ぶ。この言葉が指すところをより明らかにするためにも、以下ではいったん彼の論考から離れて、視覚文化論の観点から絵はがきについて論じた細馬宏通の議論を参照してみたい。そこにも模型や航空写真と同じく、「事物の虚体化」に近い作用が浮かび上がるからである。

19世紀後半から膨大な数が発行されてきた絵はがきを収集し、緻密な分析を展開した細馬の著書のうちでは、「居ることと見ることを同時に呼び覚ます」という、このメディアに特有の奇妙な感覚が指摘されている¹³。それを具体化するのには、世界各地の絵はがきに頻繁に認められる「私はここにいます」といった趣旨の書き込みで

ある。たとえば、パリのエッフェル塔から差し出された19世紀の絵はがきには、塔の頂上に「ここにいます」や「あなたと一緒にならよかったのに」という手書きの書き込みが見つかる。また、上野不忍池をスケッチした大正時代の絵はがきには、画中の山門の部分指着して「コノ『トンネル』ヲ通ツテ毎日登校シテイマス」とまで記されている。名所の全体を捉えた風景画や保養地を俯瞰した写真や絵のうちに、大人たちはなぜ、わざわざ自分が居る（た）場所を書き込んできたのであろうか。

この点について細馬が参照するのは、発達心理学の分野で「スケールエラー」と呼ばれる幼児の興味深い行動である。これは生後18ヶ月から30ヶ月の幼児が時折、人形用の椅子に実際に座ろうとしたり、ミニチュアカーの中に入ろうとしたりする現象のことを指すのだが、こうした振る舞いは、幼児期に視覚と運動系の統合が未発達であることに帰されている¹⁴。しかしながら、細馬は大人たちがこれを「エラー」と呼ぶこと自体がおもしろい問題であり、それが「不公平」だとも述べる。というのも、ミニチュアカーのドアを開けて足を上げ下げする子どもたちの行動に「車に乗り込む」という誤った意図をみてとるのは、スケールの変換を前提とした大人たちの論理でしかない。もちろん子どもたちも、それが実物の車ではないことに気づいているのかもしれない、それでいて現実にいる自分と車を見る自分とのあいだをシームレスに行き来することは、彼らにとって「エラー」でもなんでもなく理にかなった行動であるはずだ。

こうしたエラーを拡張するかのようにして、大人たちもまた、くりかえし絵はがきのうちに「ここにいます」と書き込んできたのではなかったか。こうして細馬が明らかにするのは、スケールエラーを単に「エラー」として片付けるのではなく、私たちの日常的なメディア経験やその能力として捉え直すことの可能性であると言える。とするなら、私たちはこれを「現実の事物虚体化」がもたらす効果のひとつとして理解することができるだろう。つまり、絵はがきや航空写真を見るとき、私たちはたしかにその景色が存在し、自分たちがそこに居たという現実を観念化する。その一方で、そこに居る／たときにどのように振る舞うべきか、まるで子供たちのように観念を現実化しようとして、そこに手を伸ばすのである。

現実の事物虚体化をこのように理解するなら、それをさらに展開して、最近になって画面上で頻繁に目にするようになった地図写真やドローン映像、または拡張現実などの映像メディアを想起することもできるかもしれな

い。実際、地図写真やドローン映像は、上空からの視点という「ふだんは所有しない空間の一点」を提供するばかりか、多くの場合に広角レンズやパンフォーカスによって人間の視界とはかけ離れたものである。そのような映像に高揚感を感じ、画面を繰り返しスクロールしてしまうのは、地上から見る現実の事物を異なる視点やスケールへと変換することで、私たちがそこに居る場合の世界や未知の構造を否定なく想像させるからであるだろう。ここにもまた、模型とも似たかたちでスケール「エラー」としての想像力を喚起させる「事物の虚体化」を認めることができそうである。

多木の模型論へと立ち返りつつ、ここまでの議論をまとめておこう。模型や航空写真のもたらす作用が単なる「虚構」ではなく、「虚体化」と呼ばれていたことは重要である。それは現実のスケールを変更した模型が、それまでに当然とされていた現実の論理や製作者の意図を括弧入れにし、それでいて単に主観的な想像の世界に耽溺するのでもなく、いま・こことは異なる現実を具体化してくれるからである。デザインの制作プロセスで利用される模型もまた、こうして製作者の思考や元来の意味や意図を離れて、媒介となる事物を介してはじめて読み取ることのできる現実の論理を指し示す。多木はこうした事態を指して、「模型」とはひとつの思考ではないか」と述べる。つまり、スケールを変更する模型のメディアとしての作用のうちに、それを制作ないし観察する人間のものとは独立した思考が立ち現れるというのである。

ところで、こうした模型を「立体的で、スケールを縮めて現物を再現する」ものと定義していた多木はなぜ、その定義から外れて、平面的であるはずの写真に度々言及することになったのであろうか。多木によると、「写真というまなざしは、結局、メディアの構造を「模型」化する思考にほかならない¹⁵」。というのも、写真が現実のスケールを変換するときには、そこに写し出された現実や世界からは本来の意味がいったん引き剥がされ、意味の変形が生じる、つまりは「偶発的なもの」へと変換されるのである。

写真や模型がこうして観念的な作用を引き起こし得るのは、それぞれが共通してメディアとしての物質性を備えているからではないか。これは単に物理的な支持体や手触りといった意味での物質性ではなく、模型や写真が事物の虚体化を介して、「意味の変形」という観念的な作用を引き起こす基盤として作用することを意味している。つまり、それらがメディアとして私たちに能動的に

働きかける事物としての特性こそを、メディアの物質性として理解することができるだろう。

以上のような観点から、前章で触れたヴァナキュラー写真論を再考することも可能となる。写真の物質性とは、金属板であれプリントであれ、単に支持体のそれとして理解されるべきではない。私たちが写真を手に取るのは、単に過去を再認したり回顧しようとするためではなく、むしろ写真を見るたびに、私たちにとっての懐かしい過去やその記憶が変容を被るというのが実情であるだろう¹⁶。こうして「現実の事物虚体化」が意味や観念の変化を引き起こすとき、私たちはそうしたメディアが独立した思考として作用するのを目の当たりにし、または、それが単なるモノでしかないはずだと否認するかのようにして、写真を思わず手に取ってしまう。このように見る者から独立して能動的に作用する行為体としての側面にこそ、写真というメディアの物質性を確認することができるはずである¹⁷。

ここまで模型や写真、絵はがきを事例としつつ、私たちはそれ自体を思考とみなしうるメディアとしての特性に、その物質性なるものを探り当てようとしてきた。それでもなお、これらの事例がデジタル化以前の事物である以上、画像やC A Dのデータにあたる情報を「非物質的なもの」とみなす誤解を補正することにはならないのかもしれない。では、ここまでの議論をいかにしてデジタル化以降の写真やデザインの実践に接続することができるのだろうか。

3. 形式 = 情報化としての写真／デザイン

そのために参考となるのが、ヴィレム・フルッサーによる論考である。一九九一年に不慮の事故により死を遂げたフルッサーは、多木浩二と同世代であるばかりか、おなじく写真とデザインの双方を射程に入れた先見的な議論により、近年あらためて注目を浴びている。なかでも没後に刊行された著作のうち、「形相と質料」と題されたデザイン論は、情報技術が前景化しつつある現在に「非物質的なもの」という曲解された概念を取り除くという、先に紹介した谷口の指摘とも似た狙いを掲げた論考である¹⁸。

具体的に見ていこう。古代ギリシャ以来の質料と形相の概念については、よく知られるように、人間が感覚的に知覚する現象が質料 = 物質にあたる一方で、その背後には永遠不変の理念や真理が形相 = 形式として想定されていた。このことを説明する有名な事例として、しばし

ば木材という質料 = 物質から、たとえば椅子や机などの理想としての形相 = 形式を掘り出すという作業が挙げられる。

しかしながら、フルッサーによれば、こうした理解のモデルにこそ、「非物質的」という誤った理解が生じる原因がある。むしろ質料 = 物質とは「形 = 形式なきもの」として理解されていたのであり、より具体的には「形を成さない粥」のようなものを想定すべきである。そして、その物質 = 形なきものを形式のうちにいかにして流し込むのか、フルッサーはこれを現在のデザインにも連なる問題として提起している。

このことは、次のような一節にまとめられている。

「形 = 形式」が「物質」の反対であるとするなら「物質的」と名づけることのできるデザインは存在しない。デザインは、常に形 = 形式を与える [= 情報化するin-forming] ことなのだ… [中略] …デザインは物質に形 = 形式を授けて、その姿で出現 [= 現象] させ、それ以外には見えなくする方法のひとつである¹⁹

このことを示す事例となるのは、木材や金属、ガラスやプラスチックなどの素材を、個別の鋳型でプレスにかけるプロセスである。ただし、これらの物質を不活性で静態的な素材として理解しては、(情報技術の進展とともに) それらが「非物質化する」という誤解を助長することになりかねない。実際、椅子に加工される前の素材も、角材や丸太として形式化されたものであるだろう。むしろ、デザインにおける物質とは「形式がどう出現するか[art]²⁰」のことを指している。つまり、物質とは単なる素材である以前に、ダイナミックな「形 = 形式なき」状態として理解されるのであり、「形式化in-form」なしには存在しえないものでさえある。

この点を具体化するためにも、「in-form」という動詞のうちに、「形式化」と「情報化」という二重の意味が含意されていることに注目しておこう²¹。実際にフルッサーはくりかえし、(素材から理想を掘り出すのではなく) 詰め物としての物質を形式に流し込むようなモデルが、近代から現代にかけて回帰していると指摘する²²。そして、興味深いことに、そのような「形式 = 情報化」を説明するうえで、彼のデザイン論もまた、写真にかかわる画像の歴史を参照するのである。

それによれば、まず、絵画における形式 = 情報化の重

要な一步は、遠近法の導入である。というのも、それこそが「あらかじめ決められた形式を中身に満たし、特定の形式のもとで現象を出現させること²³⁾」を前面化した試みであったからだ。事実、ルネサンス以降の絵画は、神学的な図像内容を遠近法という形式のうちに流し込むことを主眼としていた。このような形式＝情報化は近代にかけて、とりわけ同一の対象を複数の視点から提示したセザンヌやキュビズムの絵画の登場によって極点へと到達する。この時点では絵画の意味内容がもはや、形式を出現させるためだけに利用されているに過ぎないとまでフルッサーは主張する。

ただし、その遠近法も次なるステップへの準備段階に過ぎない。次なる段階とは合成画像、つまりは現在のデジタル技術によって形成される画像のことである。それは、「アルゴリズム（数学の式 formulae）を、カラーの（そして可能ならば動く）画像として画面上にディスプレイする装置²⁴⁾」と言い換えられる。つまり、アルゴリズムという特定の手続きが形式ないし鋳型となり、そこに意味や内容が何であれ、詰め物としての情報を流し込むことが問題になるというわけだ。こうして「形式＝情報化」の名のもとに、形式を埋め合わせる物質という理解が、現代に回帰していることが指摘されるのである。

このようなフルッサー独自の画像史観について理解を深めるためには、別の著作で展開された彼の著名な写真論が補助線となるだろう。そこにあっては、そもそもデジタル技術以前の19世紀における写真というテクノロジーの登場が、人類史的なスケールのうちで文字以前と文字以後に続く新たな段階として重視されていた²⁵⁾。というのも、フルッサーによると、写真という「装置」は、人間の身体による労働を置き換えようとした従来の道具や機械とは大きく異なり、数字という記号を組み合わせたプログラムによって人間の思考や感覚をシミュレートする玩具のように動作するからである。より具体的に言えば、人間が手や道具で制作する絵画とは異なり、個々の写真は、すでに装置のうちにプログラムされていた可能性のひとつを現出させたものにすぎない——これをフルッサーは「テクノ画像」と呼ぶ。撮影者は主体的に被写体を選び、シャッターを切るようであり、その実、あらかじめ用意されていた有限な可能性のひとつを取り出しているだけである。合成画像のことを、内容は何であれ「形式」を埋め合わせることだとみなす先の説明の背景には、こうして写真の登場以降、人間が装置のプログラムに従属するようになったとするテクノロジー論が控

えていたのである。

ここまでの理解は、図式的であると同時にシニカルなものではあるのだが、現在の状況に驚くほど当てはまることも事実である。たとえば、あらかじめプログラムされた装置のうちに人々が戯れる様子は、デジタル写真や専用のアプリケーションのうちに撮影を繰り返す人々の振る舞いに容易に確認することができる。スマートフォンを玩具のように弄ぶうちに、その内容や意味を問わず、ときに当の本人も忘れてしまった写真のデータが蓄積されていく。こうした「形式＝情報化」を無数に繰り返すようにプログラム化されているとすれば、それは撮影の日時や場所、ユーザーに関連するデータが、特定の企業にとって有用な資源となるからであろう。こうして情報技術が日常生活の一部となった現在は、撮影の被写体のみならず、私たちの身体や意思までもが写真という形式のうちに流し込まれていると考えることもできる。

こうした現状の診断のみならず、ここまでに本論で触れてきた問題に対してフルッサーの議論を応用することも難しくはない。たとえば、冒頭で述べたように、デジタル化以前の写真の撮影や現像の作業にもすでに特定の手続き（アルゴリズム）が要請されていたのは、すでに人間が機械を操作する主体から、装置に従属する機能従事者へと変貌していたことを示している。こうした理解は、単なる疎外論に収まるものではなく、谷口も批判していたように、3Dプリンタなどの出力結果を読解ないし操作可能な対象としてみなす人間中心主義的な理解に対するアンチテーゼになりうる。

デジタル写真を「非物質的」とみなす誤解も、物質と形式とのダイナミックな関係から捉え直すことが可能となる。そもそも写真とは、時代ごとに金属板からガラスや紙へと支持体を変えてきたはずであり、デジタル化によって、そうした支持体が失われたとする理解は表面的なものでしかない。むしろ実際に私たちが目にする写真は、アナログであれデジタルであれ、カメラやディスプレイという装置が「形式＝情報化」した結果である。それは一時的な詰め物へと変容した意味や内容以上に、その容れ物としてのアルゴリズムによる形式化がますます優先されるようになったことを意味していたのである。

では、以上のような議論が、先に確認した多木の模型論やメディアの物質性などどのように関連付けられるのだろうか。以下では、この点をまとめつつ具体化することによって、本論の結論に代えることにしたい。

結びにかえて——写真とデザインの物質性

前章に確認したフルッサーの議論は、現代のデジタル技術に先駆ける写真装置の登場を、物質に対して形式が優勢になる歴史的な段階への移行とみなすものであった。そのような彼の写真論のうちには、実際にアナログ写真と合成画像とを比較した箇所があり、現在では写真の手触りのような物性が無価値になる一方、情報こそが価値づけされていると指摘されている²⁶。こうした悲観的な見方は、本論の前半で見たように、模型や写真が喚起する想像力を擁護しようとする多木の議論とは離反するように思われるかもしれない。しかしながら、「形式」という側面に着目する仕方に注目するなら、二人の論考はメディア論として少なからず重なりあうことになる。

あらためて多木の議論を確認しておけば、模型や航空写真に確認した「現実の事物虚体化」とは、世界を計測する上位からの視点によって、それまでに目の前の現実として理解されていた意味内容に変形が生じる作用を指していた。これが可能となるのは、模型が元来の内容や意味をいったん差し置いて「形式」のみを問題にするからである。このように指摘する多木は、「形式」と「内容」の対立が、固定したカテゴリーではなく、ある事象をどのような水準で捉えているかを示す「相対的な概念（指標）にすぎない」と述べると、こうした意味の変形を生ぜしめる事物のことを「メディア」と呼ぶ²⁷。

こうしたメディア理解は、物質と形式の対立のことを時代ごとに優勢なものとなる「二つの異なる見方や考え方」として整理していたフルッサーの指摘と接近している。先に挙げた事例に関連していえば、遠近法や写真が、容器としての形式に詰め物としての物質を流し込む傾向を前面化する一方で、これらと対比される顕著な事例として、形式を犠牲にしてまで内容を押し出すことになった洞窟壁画やバロック絵画が引き合いに出されていた。

つまり、形式と内容の位相が互いに入れ替わるプロセスを、フルッサーが人類史的なスパンで確認しようとするのに対して、多木は模型による「事物虚体化」という、あくまで現象レベルにそれを見出していたことになる。このように整理するなら、悲観的にも思われる歴史理解を提出するフルッサーが、デザインのプロセスについて書き残した次の一説が注目すべきものとなる。

いまはむしろ、見通し不能な増殖を行っているさまざまな形＝形式の世界、すなわち現在優勢化しつつある数で暗号化された世界を、何かの外見を持った

ものにすることが問題なのである。つまり…（中略）…いまでは設計された形＝形式をオルタナティブな諸世界の創立へ向けて現実化することが問われているのだ。まさにこれこそが、「非物質的文化」と言われるものだが、しかし本当は、「物質化の文化」と呼ぶべきなのである²⁸

この引用の前半部分で指摘される現状の理解は、装置による画像のプログラム化と同様の事態であるのだが、そこからフルッサーは「オルタナティブな諸世界の創立へと向けて現実化する」ことへと舵を取ろうとする。これは、単にかつての物質性を回顧的に取り戻すことではなく、形式＝情報化というデザインのプロセスを物質化の文化と読み替えることで、既存のプログラムから抜け出す可能性を見出そうとする態度でもあるだろう。

そして、そのために重視される「物質化の文化」とは、私たちが探り当てたメディアの物質性とも無関係ではない。情報を「非物質的なもの」とする誤解への強い危機感を出発点として、ここまでに本論が展開してきたのは、アナログであれデジタルであれ、写真や模型を形式＝情報化というデザインの実践として捉え直そうとする試みであった。そのなかで観念や意味の変化が生じるとするのなら、メディアが「思考として」作用するための基盤となる部分にこそ、それ固有の物質性を見定めることが可能となるだろう²⁹。

デジタル・ファブリケーションの技術を基軸としたマテリアライジング展の内容も、こうした意味での「物質化の文化」として読み解くことが可能である。同展の狙いは、情報と物質の「あいだ」、つまりは形式＝情報化の往還を試みつつ、そこに靈感やユーモアさえをも見出そうとすることにあった。ここまでの議論を実践レベルで確認するためにも、最後にマテリアライジング展第三回の展示を簡単に振り返っておくことにしたい。

展示会の会場入り口で観客の目を惹きつけるのは、《Make It (Almost) Incomprehensible ——サイ・ババ的マテリアライジング——》(dot architects×水野大二郎×Fablab 北加賀屋)というタイトルのもと、砂状の素材をうず高く積み上げ、複数のそれらを幾何学模様のように並べた作品である。これが情報技術が浸透した世界のうちに「神がかったシステム」の存在を暗示しようとするれば、その近くでは3Dプリンタによって亀の甲羅を模造した色鮮やかな造形物《亀(テストピース)》(中原浩大)が、まるで制作途中のような荒削りな形状を呈示す

る。これらの試みは、単にオリジナルのデータを複製するのでも、非物質的な情報を物質化するのでもなく、むしろデザインという「形式＝情報化」のダイナミックなプロセスを剥き出しにするかのようなものである。それに続くのは、上空からの視点で会場が位置する京都をダイアグラム化した地図《Street View》(hclab)であるのだが、ここでは都市内部の物理的な距離ではなく、実際の移動にかかる時間をもとにした同心円状の図形がダイナミックに変形しつつ描き出されている。観客はそれを部分的に操作することで現実の世界を測定しつつも、現在に自身が居る都市が虚体化するのを体験する。

さらに会場二階には、デジタル工作機械によってカメラのレンズを涙滴状に変化させた撮影装置《Ap-LENS》(鈴木雄貴)や、レーザーカッターで金属板に彫み込んだ音の波形データを蓄音器で再生可能にした《月の光に：蓄音器のためにーエドワード・レオン・スコットとモホイ＝ナジ・ラースローヘー》(城一裕)が並ぶ。これらはともに、視聴覚をシミュレートした記録＝再生装置のプログラムを、記録された内容のレベルではなく、あくまで形式＝情報化のレベルで組み直そうとする試みであるといえる。その先では、谷口作品《取れた銀歯は、舌でその穴の深さを探り、食べた米で穴を埋める。》が、食べかけの食パンやギザギザに割れたコーヒークップを並置する。断片化した事物は、情報の記録と再生を、1と0という原理的な単位を想起させる物理的な凸凹のパターンへと還元しつつ、デジタル／アナログの対立を超えて「物が記憶する」という、人間とは独立した思考のあり方が浮かび上がらせることに成功している³⁰。

会場には他にも情報と物質の絡み合いを呈示する数々の「模型」が並び、それらは本論の考察を超え出る射程を持つものであるのかもしれない。それでもここまでの考察は、同展で開陳された数々の作品、それも完成した芸術作品というよりは模型のような事物の群れに誘発されたものであった。それはまた、私たちにとってますます身近なものとなっている3Dプリンタやレーザーカッターなど、デジタル・ファブリケーションの技術に対する批判的考察へと通じてみてもいい。たとえば、データとして保存されていた造形物が目の前で現実化されるときに感じる高揚感のようなものを、もはや単なる「手触り」や「情報の物質化」として片付けることはできない。3Dプリンタが流動的な素材を情報＝形式化していくプロセスを眺めつつ、私たちはまるで模型や航空写真を見るときのように、見慣れたはずの事物が異なる相貌を見

せ、想像力を喚起させるのを体感することになる。このようにデザインという「形式＝情報化」のプロセスから「現実の事物虚体化」を可能にするメディアの物質性を拾い上げること、その意義はデジタル技術がますます支配的になる現在にあって、決して小さくはないはずである。

注

1. 『マテリアライジング展Ⅲ 情報と物質とそのあいだ』カタログ、マテリアライジング展企画室、2015年、1頁。
2. 以下のウェブサイトに掲載された文章を参照のこと（頁表記なし）。谷口暁彦「マテリアライジングじゃないほう」、思い出横丁情報科学芸術アカデミー 谷口暁彦研究室 [http://okikata.org/physicalevidence/text.html]
3. 同上。
4. コンピュータを「メタメディア／メディウム」として位置付ける指摘は、Dynabookの構想を発表したアラン・ケイによる1977年の論考に見つかる。また、それをさらに展開したレフ・マノヴィッチによる以下の論考も参照のこと。Alan Kay, Adele Goldberg, "Personal Dynamic Media", *Computer* 10(3), 1977, pp. 31–41; Lev Manovich, "Understanding Meta-Media", *Ctheory.net*, 2005 [http://ctheory.net/ctheory_wp/understanding-meta-media/]
5. Geoffrey Batchen, "Vernacular Photographies," *Each Wild Idea*, pp. 56–80. Cambridge: The MIT Press, 2002; *Forget Me Not: Photography and Remembrance*, Princeton Architectural Press, 2004.
6. ヴァナキュラー概念の要約とあわせて、写真の物質性をめぐる議論については以下を参照のこと。前川修『イメージのヴァナキュラー 写真論講義実例編』東京大学出版会、2020年。
7. デジタル写真に引き継がれた触覚については、以下を参照のこと。金澤和「触覚の写真——モバイル・スクリーンの人類学」、『スクリーン・スタディーズ』光岡寿郎・大久保遼編、東京大学出版会、2019年、249–268頁。
8. 多木浩二「思考としての模型」、『視線とテキスト 多木浩二遺稿集』、青土社、2013、199–221頁。
9. 同上、207頁。
10. 同上、209頁。
11. 同上、211頁。
12. 同上、211頁。
13. 細馬宏通『絵はがきの時代』青土社、2006年、40–52頁。
14. 細馬が参照する論考として、以下を参照のこと。Judy S. DeLoache, David H. Uttal, Karl S. Rosengren, "Scale Errors Offer Evidence for a Perception-Action Dissociation Early in Life", *Science* 304(5673), pp. 1027–1029.
15. 多木、前掲書、220頁、強調は原文による。
16. 写真による記憶の変化を問題としていたバルトによる古典を参照のこと。罗兰・バルト『明るい部屋 写真についての覚書』花輪光訳、みすず書房、1997年。
17. ここで「行為体」と訳した"agent"については、人間と非人間とを同列かつ動的な原因として作用するものとして考察するアクターネットワーク理論が有名である。ただし本論では、メディア論の領域でそれ

を批判的に継承した以下の著作をもとに、人間と技術との関係における「物質的な諸力ないしオブジェクト」とする定義を採用している。
N. Katheline Hayles, *Unthought: The Power of The Cognitive Nonconscious*, The University of Chicago Press, 2017, p. 32.

18. Vilém Flusser, “Form and Material”, *Shape of Things: A Philosophy of Design*, trans. Anthony Mathews, Reaktion, 1999, pp. 22-29. (ヴィレム・フルッサー「形相と質料」『デザインの小さな哲学』瀧本雅志訳、鹿島出版会、2009年、152-166頁。) 以下、引用は邦訳をベースとしつつも上記の英訳も参照することで、訳語を文脈に合わせて変更している。邦訳にある原語のドイツ語表記は省略した。また、フルッサーの再評価に関する動向は、以下のサイトなどで確認することができる。
<https://www.flusser-archive.org/>
19. Flusser, *op. cit.*, p. 26. (同上、160-161頁)
20. *ibid.*, p. 26. (同上、161頁)
21. 「情報」を「形式」との関係から思考する理論には、フルッサー以外にも様々なヴァリエーションがある。なかでも本論の文脈では、サイバネティクスとの関連を中心に同種の思考を展開していたジルベール・シモンダンの技術哲学が興味深いものとなる。Gilbert Simondon, *Du Mode d'Existence des Objets Techniques*, Aubier, 2012(=1958).
22. この論考が発表された時代背景を踏まえるなら、こうしたフルッサーの指摘は、ポストモダンと呼ばれる思想的潮流のもとに、消費社会に氾濫するイメージが空虚な記号として「非物質化」したとみなす悲喜交々の議論に対する反論であったと考えることもできる。関連して1985年には、ポストモダニズムを先導したジャン＝フランソワ・リオタールのキュレーションにより、フランスのボンビドウ・センターで展覧会「非物質的なものたちLes Immatériaux」が開催されていた。フルッサーのテキストには明示されておらず、そのことを指摘した議論も管見の限り存在しないものの、人間と物質の関係が新たな段階に

入ったことを示すために、当時の情報技術やメディアアートをとりあげたこの展覧会が意識されていた可能性も小さくはないように思われる。

23. Flusser, *op. cit.* p. 27. (同上、162頁)
24. *Ibid.*, p. 27. (同上、163頁)
25. フルッサーは人類の意識のあり方を以下、三つの段階に分けて説明する。まず、アルファベットが登場する以前の洞窟壁画に代表されるような画像による呪術や想像力にもとづく魔術的な意識のあり方、次に、文字が登場したことで線形的かつ合理的な理解を中心とする概念的(=歴史的)な意識のあり方、そして最後に、19世紀以降の写真のような「テクノ画像」の登場により、既存の概念をベースとしつつも線形的な思考を脱する新たな魔術的(=脱・歴史的)な意識のあり方である。詳細は、以下を参照のこと。ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために』深川雅文訳、勁草書房、1998年；『テクノコードの誕生 コミュニケーション学序説』村上淳一訳、東京大学出版会、1997年。
26. ヴィレム・フルッサー『写真の哲学のために』同上、68頁。
27. 多木、前掲書、202頁。
28. Flusser, *op.cit.*, p. 28. (前掲書、164-165頁)
29. こうして物質それ自体を思考とみなす理解は、現在に「新しい唯物論」と呼ばれる思想的動向とも無関係ではないように思われる。また、方法や対象は異なるが、模型についての実証的な歴史研究を最近の思想的潮流とも結びつけた以下の著作も参照のこと。松井広志『模型のメディア論：時空間を媒介する「モノ」』青弓社、2017年。
30. 注1のカタログ、11頁。このほかにも、以下のカタログやウェブサイトも参照のこと。『マテリアライジング・デコーティング 情報と物質とそのあいだ』カタログ、砂山太一・大野友資企画、2014年；
<https://materializing.org/>

インタラクティブなアート作品を通したコミュニケーション誘発システムの提案

A Proposal of a System That Induces Communication via Interactive Art Works

吉村理一¹ 山崎康之介² 石山航平² 勝部泰成² 濱崎協介²
YOSHIMURA Riichi YAMASAKI Konosuke ISHIYAMA Kohei KATSUBE Taisei HAMASAKI Kyosuke

Abstract

This paper suggests a certain system that elicits face-to-face communication through interactive art works. The modern Japanese society faces various kinds of issues and it is safe to say that one of them should be a lack of mutual understanding or miscommunication derived from an insufficient of face-to-face communication. As a consequence, this could bring about disastrous effects not only to business flows but also to formation of social relationship between people. Even worse, it is reported that communication within the family tends to be more tenuous. For this issue, we have focused on a role of interactive art works that involve appreciators and organized an exhibition in which the arts could play a role of giving common topics and enhancing opportunities for people to talk to others naturally. In this report, we will introduce how human-related information can be converted into the arts and how they can promote communication in the process of seeking for various expressions at the exhibition site.

1. はじめに

コミュニケーションは、人間関係を築く上で重要な要素である。特に、日常生活における対人でのカジュアルなコミュニケーションを行う際には、誰かによって提供された話題からコミュニケーションを発展させていくことが一般的である。しかしながら、初対面の相手、あるいは慢性的な関係の相手である場合、積極的なコミュニケーションはあまり見受けられない。三宮(2004)によれば、スマートフォンなどのデジタル機器が日常のコミュニケーションツールとなっている日本の若者は、「自分の気持ちを上手く伝えることができない」、「気持ちを適切に表現できず、誤解を生みやすい」など、対面コミュニケーションが苦手であると言われている¹⁾。また、他者との対面コミュニケーションに比べて意思を伝達しやすいと想定される親子間、夫婦間、家族間においても、対面コミュニケーションの希薄化が進んでいるように思われる。話題が不足することによって意思疎通が図られにくい状態になると、絆をいかにして保つかという問題が生じ得る。ゴッドマン(2004)は、このような現代社会の課題をとりあげ、対面でのコミュニケーション不足が個々人のストレスを増大させ、関係の悪化に発展する事例を検証している²⁾。

このような課題は、先に述べたようなコミュニケーションの話題がうまく見出されず、共有されていないことに起因していると考えられる。水口・石澤・村岡・中尾(2013)によるコミュニケーション活性化技術に関する研究では、コミュニケーションを促進させるものとして、共通の話題に着目し、そのような話題を提供する技術を開発している³⁾。そこで、人種、年齢、性別など多様な

連絡先：吉村理一, yoshimur@design.kyushu-u.ac.jp

1 九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門
Department of Content and Creative Design, Faculty of Design, Kyushu University

2 九州大学芸術工学部芸術情報設計学科
Department of Art and Information Design, School of Design, Kyushu University

バックグラウンドを有する人々にとって共通の話題とは一体何であるかについて考える。さらに、この課題に対して、テクノロジーを活用したインタラクティブなアート作品が人と人の間に介在して、共通の話題を提供することで、対人コミュニケーションが積極的に誘発される可能性に着目した。

本稿は実際に作品を制作および展示し、鑑賞者にその作品の仕掛けを体験してもらい、その場で多様な表現を生み出してもらうまでのプロセスをまとめたものである。なお、本稿で用いるコミュニケーションの定義は「人と人で行われる知覚・感情・思考の伝達」とし、アート作品の体験を通じて多様な表現が生み出される過程において、鑑賞者同士のやりとり（試行錯誤）が言語化されたものと捉えている。さらに、インタラクティブな作品とは、間瀬(2002)が狭義のインタラクティブ・アートとして定義している、コンピュータを使った物理的な相互作用が可能な芸術作品⁴⁾を参考に、「鑑賞者に参加してもらうことによって多様な表現が生み出される、情報技術を活用した芸術作品」とみなしている。

2. コミュニケーションを誘発するアート

本稿と類似した先行研究として荒川・他(2010)がある⁵⁾。荒川らの研究では、主に触覚を利用して人の本心を理解しようとするシステム開発を行っている。大変興味深い研究ではあるものの、体験者によってはその効果に大きな差がみられた。さらに、すぐに飽きてしまい、ツールを利用しなくなる（受動的になる）という課題も見受けられる。そこで本稿では、誰もが参加しやすく、継続して興味をひくような仕組みをアート作品に導入している。

コミュニケーション分野においてアート作品の応用の有用性を明示したものとしてアレナス(1998)による対話型鑑賞の手法をとりあげる。アレナスが実践した、複数人で対話しながらアート作品の鑑賞を行う対話型鑑賞という手法が現在でも広く活用されていることから、アート作品はコミュニケーションを生み出すのに有効であると言える⁶⁾。この理由として、アート作品を鑑賞する際には、その作品の表現手法や背景を考察する過程において他者とのコミュニケーションが促進されやすいからだと考えられる。

本稿でとりあげる作品においては、アート作品の表現手法や背景を共通の話題とすることで、より話を膨らませやすく、さらに積極的なコミュニケーションが生み出

されることを目指した。

本作品制作において、人種、年齢、性別などのバックグラウンドに関係なく誰もが共有できる話題とは何か検討した結果、潜在的で普遍的な情報である、人が有している性質や形態に焦点を当てることとした。その中でも人の体温や（人が生み出すことができる）形態に注目した。なぜならば、これらの検出は特別な装置の装着を必要としたり、厳密な位置での動作を強要したりするなど、厳しい条件下でのみ成立するものではなく、比較容易で利用者にとって体験しやすいという利点があるからである。

以上より、人の体温や（人が生み出すことができる）形態を利用して、照明を用いて体温をコミュニケーションツールに発展させる作品《光を操る手》および、CGによって人の形をコミュニケーションツールに発展させる作品《あなたの形はどんな作品？》を制作した。以下、両作品についてその詳細を説明する。なお、作品の展示は福岡県久留米市にある石橋文化センターにおいて毎週末夕方から夜にかけて行われ、約1ヶ月間継続された。

3. 照明を用いて体温をコミュニケーションツールに発展させる作品《光を操る手》

本節では、人が有している性質の一つである体温を、いかに情報として機器に取り込み、アート作品として表出させるかについての検討の結果を記し、実際に採用した方法を紹介する。また、本作品は《光を操る手》と題して実際に展示を行った。

3.1. 体温を照明で表現することの効果

本作品では人の体温に注目した。万人が共通して持つ情報である体温は鑑賞者にとって理解が容易であるため、コミュニケーションを誘発する手段として有効であると考えた。田中・宮崎(2011)によると、体温は、生物らしさの特徴の1つでもあり「デジタルにおける有機的なインタラクション」を担う重要な要素であると提言されている⁷⁾。また、田口・三末・田中(2011)では、対人コミュニケーションの活性化に温度を採用している⁸⁾。

これらの先行研究より、人によって異なる不可視情報である体温をお互いが知覚することで、好奇心が刺激され、鑑賞者同士の対話の誘発を促すことが期待できると考えた。本作品では人の体温を検出する温度センサーの値の変化を照明の色の变化に置き換えることで、目に見えない体温を可視化させている。体温を照明の色として

可視化させることで、鑑賞者は自分と他者の色が違う理由を知ろうとする好奇心をもつため対話が促されると考えられる。また、夜の自然の中に広大な光のアートが出現することで、鑑賞者にその希少性や臨場感を楽しんでもらう狙いもある。

3.2. 鑑賞者が体験する内容

本作品は鑑賞者の体温・距離が照明の色光に置換され、視覚化されるものである。体温はボード(図1)に取り付けられた温度センサーに鑑賞者の手が触れることによって検知される(図2)。また、距離センサーによって鑑賞者の手とボードの間の距離が検出される。鑑賞者の体温がボードに設置されている温度センサーに伝わることによって、照明の色が変化する。さらに、手とボードの距離が変化することによって、照明の光量が変わる仕組みである。照明はボードから50メートル離れた位置である、池を挟んだ対岸に設置されている(図3)*1。



(図1)
照明を操作するボード

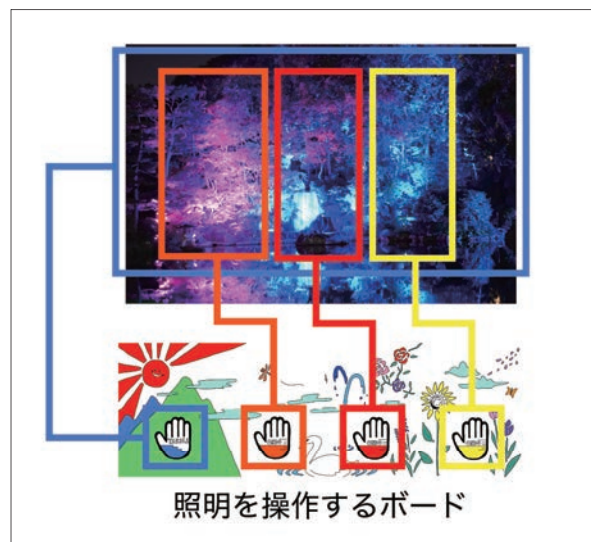


(図2)
鑑賞者がボードに手をおいて操作している様子



(図3)
ボードによって操作される対岸に設置された照明

鑑賞者の体温と距離の情報が取得され、照明に置換される際、ボードと照明がどのように対応するのかについて記述する。照明を操作するボードと対岸に設置された照明の対応図は以下の通りである(図4)。ボードに描かれている右3つの「手」は体温を検知する部分で、照明の色を変化させる。ボードに描かれている左の1つの「手」は鑑賞者の手とボードの距離を検知する部分で、照明の光量を変化させる。右3つの「手」はそれぞれが照明に対応しており、照明の色を変化させる。一番左にある「手」は全体の照明の光量を変化させる。



(図4)
照明を操作するボードと対岸の照明の対応図

3.3. 実装の手順とその手法

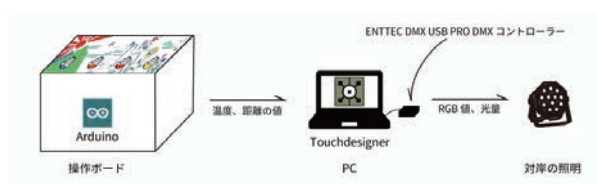
対岸に設置された照明にはRGBWのLEDパーライト（消費電力75W）を17機使用した。LEDパーライトの操作はDMXケーブルを繋げて行った。

ボードの構造体は木材とアクリル板によって形成され（図5）、その上に光沢紙にプリントされた画像が貼り付けられている（図6）。ボードの設計に関しては、鑑賞者の操作が容易なインターフェイスにするため、鑑賞者の手が触れる面の角度を斜めにし、身長の高い子でも対岸の照明が見える高さにした。実際、鑑賞者の中には幼稚園から小学校低学年のこどもが多くいた。こどもたちが不自由なく体験して楽しんでいる様子が見受けられたため、ボードの設計は適切であったと考えられる。また、ユーザーの手の温度や距離の値をセンサーで取得するために、アクリル板は手が触れる部分を切り抜くように設計した。

ボードのイラストに関しては、体温と距離を検知していることを鑑賞者に伝えるため、鑑賞者が手を置く箇所にテキストで「ONDO」「TAKASA」を表記し、「手」の部分

に温度計の模様の装飾を施した。また、石橋文化センターに生息するバラやアヒルなどの動植物を手書き風に描くことで石橋文化センターとの親和性や、こどもでも楽しめるコンテンツになるよう工夫した。

照明を操作するための制御装置に関して記述する。操作ボードによって鑑賞者の手の温度、そして手とボードの距離の情報を取得し、PCで照明のRGB値と光量に変換し、対岸の照明に出力する仕組みを採用している（図7）。温度と距離の情報はArduinoで温度センサー（AideepenDS18B20）と距離センサー（HC-SR04）を制御することで取得した（図8）。



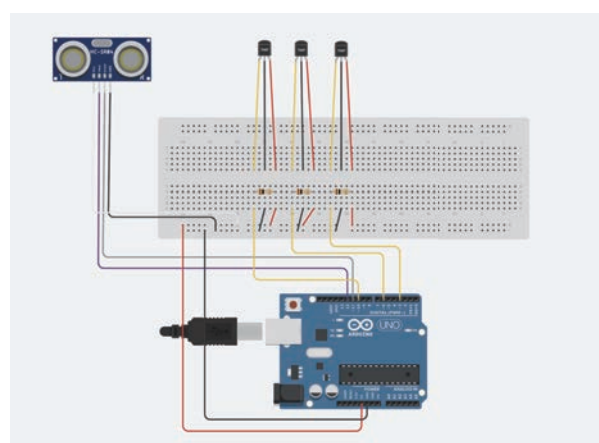
（図7）

照明を操作するための制御装置の仕組み



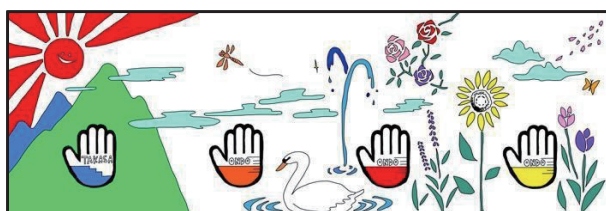
（図5）

照明を操作するボードの支持体



（図8）

Arduinoの回路図



（図6）

照明を操作するボードのインターフェイスデザイン

PCでの照明のRGB値・光量への変換についてはTouchDesigner099というソフトを用いた。取得した温度の値は0から255のRGB値に対応させた。また、取得した距離の値は0から255の値に置き換え、調光した。取得した値と体温センサー、距離センサーとの対応表は以下の通りである（図9）。対岸の照明への出力に関してはENTTEC DMX USB PRO DMX コントローラーを用いた。

左右の温度 センサーが 取得する温度(℃)	Rの値	Gの値	Bの値
9	255	0	255
10	255	0	127
11	255	0	0
12	255	127	0
13	255	255	0
14	127	255	0
15	0	255	0
16	0	255	127
17	0	255	255
18	0	255	255
19	0	127	255
20	255	0	127
21	255	0	0
22	255	0	0
23	255	127	0
24	255	255	0
25	127	255	0
26	0	255	0
27	0	255	127
28	0	255	255
29	0	255	255
30	0	127	255

左右の温度 センサーが 取得する温度(℃)	Rの値	Gの値	Bの値
9	0	255	255
10	0	127	255
11	0	0	255
12	127	0	255
13	255	0	255
14	255	0	127
15	255	0	0
16	255	0	0
17	255	127	0
18	255	255	0
19	127	255	0
20	0	255	255
21	0	127	255
22	0	0	255
23	127	0	255
24	255	0	255
25	255	0	127
26	255	0	0
27	255	0	0
28	255	127	0
29	255	255	0
30	127	255	0

距離センサーが 取得する手とボード の距離(cm)	光量
5	0
8	26
11	51
14	77
17	102
20	128
23	153
26	179
29	204
32	230
35以上	255

※左右の温度センサーとは操作ボードの橙色、黄色で描かれている手に取り付けられている温度センサーである。

※中央の温度センサーとは操作ボードの赤色で描かれている手に取り付けられている温度センサーである。

(図9)

温度とRGB値、距離と光量の対応関係

4. CGによって人の形をコミュニケーションツールに発展させる作品《あなたの形はどんな作品?》

本節では、(人が生み出すことができる)形態とその情報化、そして読み取った情報をいかにアート作品へ昇華させるかについて解説する。

4.1. CGによって人の形を表現することの効果とその体験内容

第3節でとりあげた人の体温に続いて、形態にも注目した。渡辺(2003)によると、「人は、単に言葉だけでなく、傾きや身振りなど身体によるリズムを共有して、互いに引き込むことで、コミュニケーションしている。この身体性の共有が、一体感を生み、人との関わりを実感させている」とある⁹⁾。従って、身体の形態や動きは対人コミュニケーションと密接に関係し、一体感を創出する役割を担っていると言える。さらに、間瀬(2002)を参照すると、自己像がモニター上に表出するインタラクティブな作品の先行事例はあるが⁴⁾、身体の特徴を活かし、多様な表現を生み出すような高次のコミュニケーションを促進する作品事例は見受けられない。

そこで、一体感や人との関わりを感じさせる身体に着目し、普通のカメラ映像ではなく、カメラの前に立った人のシルエットがCGによって強調されて映し出される仕組みを採用し、前節と同様に、鑑賞者間でより多様な表現が生み出されるコミュニケーションが誘発される手法を提案する。例えば、複数の体験者が協力し合って新たな形を作り上げるために、スクリーンに映る自身のCG映像を見ながらお互いに声を掛け合って姿勢や位置を調節の様子が見受けられた。他方で、監督役として傍観する人が少し離れたところから演者役に、欲しいポーズが生み出されるように指示を出して楽しむ姿も観察された。このように、人の形態に着目したCG演出技法によって、姿勢の表現に関するコミュニケーションが誘発できたと考えられる。

また、作品の展示場所が石橋文化センター内の日本庭園であったため、スクリーンを池の水面上に設置し、人の形態をCGによって「水滴」の集合体で表し、環境と調和させることで、投影された映像を見る人々とも話題を共有できるのではないかと考えられる。

さらに、体験者を水滴として表現し環境に溶け込ませることに、体験者が実際に自然と融合することによって自身と自然の関係について再考して欲しいという作者の意図も含んでいる。

4.2. 実装の手順とその手法

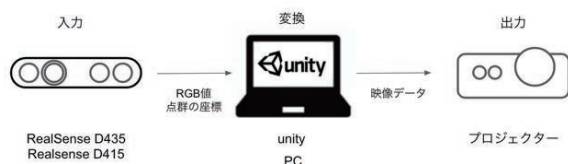
情報の入力に用いるカメラについては暗所でも動作するように可視光だけでなく、赤外線によって人の形態を点群の座標として検知できる深度センサーを搭載した赤外線カメラであるRealSenseTM D415、D435を使用した。RealSenseによって、体験者の形を表す3次元的な点群の座標を取得し、それらをRealSenseTM SDKを用いてunityへ信号を送り、unityのVisual Effect Graphを用いて水滴のテクスチャを加えた。水滴を表現するために各パーティクルに一定の重力を持たせ、水滴が日本庭園の池の水面に流れ落ちるような動きを付加した(図10)。



(図10)

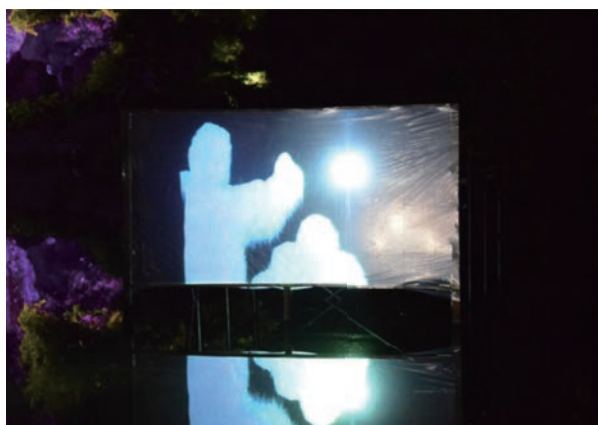
体験者の形の取得から出力までの変換処理の流れ

それらをCG空間内でシミュレーションし、リアルタイムレンダリングによって出力される映像をプロジェクターで投影するという仕組みを実装した。以下は実装した装置の概要図である(図11)。



(図11)
人の形態の情報取得からプロジェクターに
出力するまでの仕組み

実際に《あなたの形はどんな作品?》と題して作品の説明ボードとともに設置し、複数の鑑賞者が映ることができるようにカメラをひらけた場所に設置した。実際に投影された映像カットの一例を以下に示す(図12)。



(図12)
投影された映像

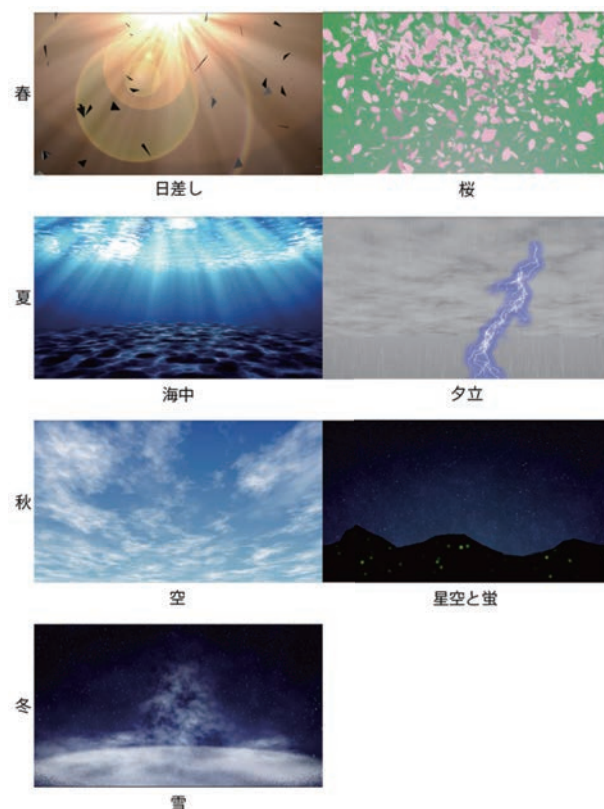
5. コンテンツを踏まえた空間演出

本節では、第3節で紹介した《光を操る手》に対して、多様化した情景を演出するための手法について述べる。

5.1. 空間演出としてのCG映像

《光を操る手》を通して得られるアート表現に関して、《光を操る手》で用いた対岸に設置された照明と《あなたの形はどんな作品?》で用いたスクリーンを合わせて利用し、さらにその空間演出の一因としてCG映像の投影展示を行った。作品展示を行ったサイトは日本庭園であり、その地形などの特性に調和させる工夫が必要であった。そのため、映像では、普遍的な題材である四季の移

り変わりが感じられる自然現象を表現した(図13)。CG映像をスクリーンへ投影することによって、四季の変化のイメージを鑑賞者に想起させることができるため、展覧会期の季節に影響されなくなったと考えられる。四季の変化を表現することによって、《光を操る手》によるアート表現を引き立てる効果が期待できる。



(図13)
四季が感じられる自然現象を表現した映像

5.2. 空間演出(CG映像)による共感覚コミュニケーションの誘発

金・北島・李(2014)の映像作品と感情や印象に関わる研究によって実証されているように、映像メディアは様々な感情を鑑賞者に喚起すると同時に、作者が鑑賞者に向けた共通のメッセージや感情も意図的に与えることができる¹⁰⁾。1つの作品に対して共通認識や共感を持たせ、それらを鑑賞者間で相互に表出し合うことで多様な視点を提供し、鑑賞者が、作者によって作品に込められたメッセージに近づくことを可能にする。福田(2008)により指摘されている通り、人と人との感情(共感覚)コミュニケーションを実現するには「共感」が必須な機能であり、これがなければ、一方向的で独りよがりな会話しかできないことになる¹¹⁾。

本映像においても、「春めいている」「冷たい空間」「暗いイメージ」など鑑賞者に共通の感覚に浸ってもらい鑑賞者間で様々な視点を言語化することを通じて、作品に対する共通の視点や共感覚を持ってもらうことを目指した。したがって、CG映像による空間演出を施し、誰もが理解しやすい「季節」「空」「海」に関するモチーフに限定することによって、共感覚コミュニケーションを容易に誘発させる効果が生み出されると考えられる。

5.3. 空間演出の内容と表現概念

CG映像はプロジェクトのロゴが割れてその破片が飛び散るシーンから始まる。冬の季節の演出の後、飛び散った破片が戻ってきて再びロゴが形成されて終わる。この映像では、四季や人の心情、生と死など循環や輪廻といった世界観を表現した。BGMについては、映像が醸し出す雰囲気だけではなく、展示される時間帯（夜）の会場に合わせて制作した。さまざまな共感が得られるよう、幻想的で心地良い懐かしさだけでなく、光があまり届かない薄暗い海中や夜から連想される幾許かの不気味さも表現できるように努めた。

映像制作にはAdobe After Effects CC 2019を、メディアのレンダリング・書き出しにはAdobe Media Encoder CC 2019を、BGM制作にはStudio One3を用いた。サウンドエフェクトは、効果音の著作権フリーサイトである、効果音ラボ^{*2}およびOn-Jin〜音人〜^{*3}の素材から我々が意図した演出に適したものを選定した。

また、さらなる空間演出として、CG映像の色彩・明度の変化に応じて照明を制御した。映像に同期された照明が加わることで、会場全体を非日常的な空間に変容させることができる。

6. 会場設計と実施

久留米市の石橋文化センター内にある日本庭園の一区画を展示会場とした(図14)。石橋文化センターの入り口から入場し、順路通り進んでいくと、大きな池が印象的な日本庭園が目の前に広がる。この日本庭園という特性や雰囲気と合致する展示構成を考える必要があった(図15)。

鑑賞者の導線が乱れないように工夫を凝らし、中央部にあたる部分には、池の中に木製スクリーンを立てた(図16*1)。またポリッドスクリーンを両サイドに設置した(図16*2)。対岸の滝や山には、体温を検知して色光として変換された照明が照らし出されるようにした(図16*3)。



<https://www.ishibashi-bunka.jp/shisetsu/>

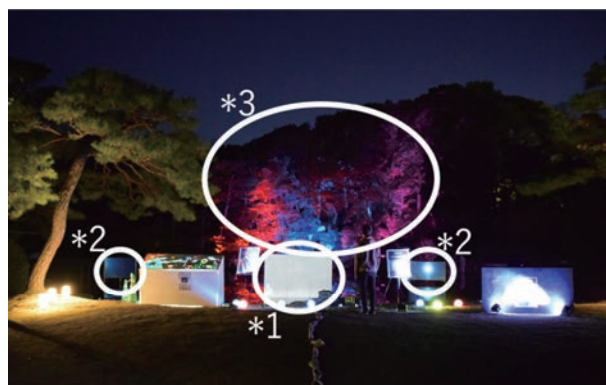
(図14)

石橋文化センターの図面と展示場所



(図15)

展示場所における各作品の設置場所の対応図



(図16)

スクリーンと照明の設置場所

7. おわりに

今回のアート作品は、鑑賞者が相互にコミュニケーションを図りながら多様な表現を生み出す仕組みを念頭において制作した。コミュニケーションをより促進するための共通項になり得るものとして、先行研究を参考にして、鑑賞者が興味関心をもちやすい人の体温や（人が生み出すことができる）形態に着目し、統合的なシステム開発を行った。鑑賞者に体験してもらえるようにガイドを務めるなど運営面でも工夫を凝らした結果、展示期間中に、多くの来場者に作品を体験してもらい、好評をいただいた。

お子様を連れのご家族、友人同士など多様な方々に体験をしていただき、以下のようなやりとりが実際に多くみられた。

・・・

A：「温度で色が変わる？」

B：「ほんと（本当）や」

A：「なんでBはそんなに温まるのはやいの？」

B：「Aが寒さに弱いからじゃないの？」

A：「同じ色にしてみよう」

B：「どうしたらいいかいな、冷たい指で触る？」

・・・

上記のやりとりは《光を操る手》におけるものであるが、多様な表現方法がある中で、同じ色に合わせようと鑑賞者同士で試行錯誤する過程が観察できた。同様に、《あなたの形はどんな作品？》においても読み取り用のカメラとの距離や体の向きに関して頻繁にコミュニケーションを図る鑑賞者を確認することができた。以上の通り、これらのアート作品を体験してもらうことにより、体温や形態という話題がうまく提供され、鑑賞者がお互いに持っている作品へのイメージや表現方法を伝達し合う様子が観察された。しかしながら、今回は会話分析などを通じた、定性・定量的な評価に十分なデータを確保することができなかったため、今後の課題としたい。さらに、雨天時の対応や視認性といった課題に対しても改善策を見出し、より精練されたデザインやコンテンツを実現させたいと考えている。

謝辞

本稿で取り上げた作品は、公益財団法人久留米文化振興会の「アーティストを志す大学生等への創作活動支援プロジェクト」の助成を受けて制作されたものである。作品制作の機会をくださった久留米文化振興財団および展示スペースをご提供くださった石橋文化センターに感謝申し上げる。また、今回のインタラクティブなアート作品の制作・展示について取材をしてくださったNHK福岡、そして、その放送をご覧になり展示期間中にご来場いただいた全ての方々にも御礼申し上げます。

さらに、本稿の査読者からも示唆に富むご指摘を多数いただいた。特記して御礼申し上げます。今回至らなかった点は今後の作品制作の際に活かしていく所存である。

注

- *1 体温が検出できるのであれば、手でなくても良い。
- *2 効果音ラボ
<https://soundeffect-lab.info/sound/environment/>
- *3 On-Jin～音人～
<https://on-jin.com>

参考文献

- 1) 三宮真智子「思考・感情を表現する力を育てるコミュニケーション教育の提案」『鳴門教育大学学校教育実践センター紀要 19』151-161, 2004.
- 2) ジョン M. ゴッドマン『感情シグナルから分かる心理学』ダイアモンド社, 2004.
- 3) 水口弘紀・石澤善雄・村岡優輔・中尾敏康「対話のきっかけとなる話題提供によるコミュニケーション活性化技術」『日本電気NEC 技報 Vol. 66 No. 1』86-90, 2013.
- 4) 間瀬健二「仮想と現実の融合：4. インタラクティブ・アートにおける仮想と実現」『情報処理43(3)』230-234, 2002.
- 5) 荒川みなみ・米山修史・越野大晴・高橋一磨・矢嶋洋介・水谷竜也・富坂壮・高橋未由希・細川泰佑・小谷梓・中川権一・山下清美「素直な気持ちを触覚を通して伝えるコミュニケーション支援」『インタラクション2010』SB01, 2010.
- 6) アメリア・アレナス『なぜ、これがアートなの?』, 淡交社, 1998.
- 7) 田中翔子・宮崎光弘『「体温」を感じる有機的なインタラクションデザイン『37.2℃』』日本デザイン学会研究発表大会概要集 日本デザイン学会第 58 回研究発表大会』158-158, 2011.
- 8) 田口聖久・三末和男・田中二郎「対人コミュニケーションの特性を支える温度情報をやり取りするモデルの研究」『マルチメディア 分散協調とモバイルシンポジウム 2011 論文集 2011』1498-1506, 2011.
- 9) 渡辺富夫「身体的コミュニケーションにおける引き込みと身体性一心が通う身体的コミュニケーションシステムE-COSMICの開発を通して」『ベビーサイエンスVol. 2』4-12, 2003.
- 10) 金多賢・北島宗雄・李昇姫「映像に対する嗜好と感情反応・印象評価の関係」『日本感性工学会論文誌 13(1)』181-189, 2014.
- 11) 福田正治「共感と感情コミュニケーション(II)」『富山大学杉谷キャンパス一般教育研究紀要第36号』59-71, 2008.

攻撃する行為としての拍手

チベット僧院の問答修行の拍手

Clapping as an Act of Aggression:

Clapping in the Practice of Monastic Debate in Tibetan Buddhist Monasteries

矢向正人¹

YAKO Masato

Abstract

In Tibetan Buddhist monasteries, distinctive hand clapping sounds not found anywhere else can be heard during the practice of monastic debate. When a question is raised, the questioning monk makes a strong sound by holding out his left hand and clapping his right hand vigorously against it. Then the answering monk sitting on the floor turns to the questioner to give an immediate response. The questioner strategically and menacingly makes clapping sounds in order to win the debate. To an outside observer, these handclaps appear to be offensive and express negative emotions, in contrast to applause which expresses joy or praise. This paper examines the reality and the meaning of the act of clapping in Tibetan monastic debate from the perspective of the negative expression mechanism of clapping. After introducing references to the act of clapping in monastic debate by practicing monks and Tibetan Buddhist scholars, a video analysis of clapping is used to examine the specific gestures and types of clapping that are used. Next, the aggression and negative emotional responses to monastic debate clapping are examined based on interviews. Finally, how monastic debate clapping should be understood and positioned in the context of the various other acts of clapping is discussed.

1 はじめに

手を拍つ行為は、古くから儀礼として、コミュニケーションの手段として行なわれてきた。今日では、人は手を拍って喜びを伝えたり賞賛したりする。他方、手を拍って発せられる音は騒音にもなるため、円滑なコミュニケーションにとって、それが妨げになる場合がある。手を拍って警告を発したり、怒りや嘲りのようなネガティブな感情を表現したりすることもある（楊・矢向 2020: 9-29）。手を拍つことが、騒音と認識されるのであれば、それは非言語コミュニケーションにおける通常のジェスチャのあり方とは意味づけを違えて、考察されなければならない。本稿は、チベット仏教の問答拍手を俎上に載せ、拍手のこのあり方を検討する。

チベット仏教の修行僧は、僧院における問答修行の最中に頻繁に手を拍つ。問いを発するときに、問い掛ける側（問者）が、前に出した左手に、右手を勢いよく拍ち付けて音を発し、その音に合わせて問いを発する。問いを発した後に、手を拍つときもある。答える側（答者）は、座ったまま問者に即答する。こうして僧院は、手を拍つ音と、問答の声で騒がしくなる。問者は手を拍って、答者に答えを促しているように見えるが、攻撃的なメッセージを与える効果もあると考えられている。

問答拍手は、今日、他では見ることができない特徴的な手拍ちであり、拍手行為のさまざまなあり方を検討するためには欠かせない¹⁾。本稿は、拍手が持つネガティブな表現メカニズムという観点から、問答拍手について考察する。まず、第2節と第3節で、修行僧と研究者による問答拍手への言及を紹介した後、第4節で、問答拍手の

連絡先：矢向正人, yako@design.kyushu-u.ac.jp

¹ 九州大学大学院芸術工学研究院コミュニケーションデザイン科学部門
Department of Communication Design Science, Faculty of Design,
Kyushu University

成り立ちや意味について概説する。続く第5節で、問答拍手の拍ち方を映像分析により検討し、第6節と第7節で、問答拍手の持つ攻撃性とネガティブな感情反応のあり方についてインタビュー調査と先行学説の検討を行う。第8節では、それらを踏まえ、問答拍手を拍手行為としてどう認識し位置づけるべきか考察を行う。

2 修行した僧侶による問答拍手の記述

問答拍手は、チベットを訪れた人々にどのように認識されてきたのだろうか。まずは、長期間チベットで修行を積んだ僧侶による言及をいくつか挙げてみよう。

2-1 河口慧海

黄檗宗の僧侶であった河口慧海(1866~1945)は、1900年にインドからチベット入国を果たし、1901年ラサに到着する。セラ寺院に入学した河口は、問答修行にも参加している。その経験が『西藏旅行記』に次のように記されている。

問答は我が国の禅宗のような遣り方とは全く違って居るです。それは余程面白い。また非常に活発である。甚だしきは他から見ますとほとんど彼は喧嘩をして居るのではなかろうかと見らる程一生懸命にやっています(河口 1978:40)。

河口には、問答拍手は争いごとをしているように見えていたようである。河口は、手が拍たれる具体的な状況についても記している。

その問答の遣り方の面白さ及び力の入れ方、声の発動、調子、様子というものがどうも実に面白い。まずどういう風になって居るかと言うに、^{こたえて}答者は図面にあるごとくに坐って居る。すると問者の方は立ち上って数珠を左の手に持ちしずしずと歩んで答者の前に立ちます。そうして手を上下向い合せに^{といて}拵げ大きな声でチー、チー、タワ、チョエ、チャンと言ってぽんと一つ手を拍ちます。そのチー、チー、タワ、チョエ、チャンというのは(〔はじめのチーは〕)文殊菩薩の心という〔種字〕真言なんです。すなわち文珠の本体である智慧の開けんことを祈るという意味で、始めにかような言葉を発して、それからチー、タワ、チョエ、チャンというのは、このごときの法においてという意味で、すなわち宇宙間如実の真法において論ずというので、それ

から問答を始めるです。＜中略＞今問答が言葉を発すると同時に左の足を高く揚げ、左右の手を上下向い合わせに拵げて、その手を拍つ拍子に足を厳しく地に打ちつける。その勢いは地獄の蓋も破れようかという勢いをもってやらなくてはならんというのであります。またその拍った手の響きは、三千大千世界の悪魔の胆をこの文殊の智慧の一声で驚破する程の勢いを示さなければならん、その問答の教師は常々弟子達に対して教えて居るです。そこでその問答の底意は、己れが煩惱の心を打ち破って己れが心の地獄を滅却するために勇氣凜然たる形をあらわし、その形を心の底にまで及ぼして解脱の方法とするのであります(河口 1978:40-43)。

20世紀初頭の問答拍手を記した文章であるが、今日、チベットで目撃することができる問答の手拍ちとほぼ同じ拍ち方であるため、後述する欧米の研究者にも引用されることがある。しかし、問答拍手は、問答修行において慣習として存在し、こう拍たなければならないとテキストで明文化されているわけではない。



図1 河口慧海『チベット旅行記(三)』講談社 p. 42

思い思いに教科書にない事やら世間門の事やら種々の問答をやります。その問答がまた余程人智開発に与って力がある。で戸外で問答をやっている時は、一つの級に五十人あろうが百人あろうが、まず問者一人に答者一人ではかの者はそれを見聞して居るというだけ、もちろん折には問者も変りまた答者も変るですが、それは一組きりです。ところがこの法林道場の中へ這入るとそれが一人一人みながやるんです。そうして上級下級に論なく老僧が小僧と問答するという有様です。ですからその手をたたく音は澗々と霰の降り乱れるごとく、戦場における鉄砲がばちばち響いて居るようなふうに聞えて居る（河口 1978:45-46）。

問答拍手は、見物人が大勢いる中でも拍たれている。河口は、問答は上の級でも下の級でも混雑になって励むもので、身分が高い僧侶に対して、低い僧侶が手拍ちを伴い挑みかかることもあると記している²⁾。

2-2 多田等観

1913 年にチベットに入りセラ寺で修行した多田等観（1890～1967）の『チベット』にも、問答拍手に言及している箇所がある³⁾。

法苑に學徒が集合すれば、そこに十三の圓陣ができる。13 學級の圓陣である。そしてその各々の圓陣の中央に、一人の學僧が立ちあがり、他の一人の學僧は下座している。立ちあがっているのは問者で、坐っているのは答者である。問者は同級生即ち同一圓陣内の者が順次に立つのである。彼は數珠を頸にかけ兩手を打ち、問の調子をとる。宛も日本に於ける商人の競り賣りの恰好に似てゐる。議論が酣になると、兩人が組打つやうなこともある（多田 1942:35）。

多田は問答の様子を、競り売りと表現しているが、激しい身振りとしての拍手については書かれていない。長年チベットで修行を重ねた多田は、あえて問答の実践における拍手の特殊性を記述しようとしなかったのではないかと考えられる⁴⁾。

2-3 ゲシェー・ラプテン

他方、1930 年生まれでセラ僧院で 10 年以上修行したゲシェー・ラプテンは『チベットの僧院生活』で、問答

拍手のあり方と意味を、詳細に描いている。

たぶん、もっとも明確な特徴は手の動きだろう。問答をこれから始めようとする時はまず文殊師利の種子である「ディー⁵⁾」という叫びをあげて右の手のひらを左の手のひらに叩き落とすのだ。そうしてこんどはその右手を後ろに引きもどしながら左手を前に突き出す。この時の左手の動きは三つの悪趣への再生を閉め出すことを象徴しており、後ろに引きもどす右手のほうはすべての衆生を解脱へ導き上げようとする意志を象徴するものなのだ。しかし、この意志をまっとうすることはたやすいことではなく、そのためには偉大な知識と智慧を持たなければならない。そこで「ディー」と唱えて文殊師利に智慧の雨を降らせてもらうようお願いするのだ。普段の会話でも、本当に他を感動させる言葉は、耳に快くもありまた耳の痛い言葉でもある。それと同じように、「ディー」の種子は文殊師利を特殊な効力で動かしその偉大な慈悲の力で私たちに智慧と理解力を授けてくれる。問答には二人の人間が必要である。答えをするものは座り、質問をするものは立って、後者が疑義を持ち答者に恭しく問答を挑むのだ（ラプテン 1984:69-70）。

ラプテンは、手を拍つことは問答修行の実践において意味をもつ行為であり、またその意味を現実化させる効果を持つが、手拍ちは必ずしも快い行為ではないと述べる（ラプテン 1984:70）。ラプテンはこの他にも問答拍手について記述しており、それらはどれも本稿の検討のために有益な情報を提供している。

2-4 ダライ・ラマ 14 世

問答の拍手が見られるのは、セラ寺のみではない。インド、モンゴル、台湾のチベット寺院でも問答が行われている。ダライ・ラマ 14 世は、自伝のなかで次のように言及している。

まず質問をするとき、質問者は右手を頭上に上げ、伸ばした左手をぴしゃりと打ち、左足でどすんと床を踏む。ついで右手を左手からずらすようにはずし、相手の頭に近づける。質問されたほうは冷静に集中して質問に答えようとするだけでなく、自分のまわりを絶えずぐるぐる歩きまわっている相手に対して質問を投げ

返すのだ。この討論で大切なのは機知^{ウィット}であり、相手の命題をユーモラスに自分に有利にもってゆく才気が高く評価される。このため、曲芸的なまでに知的なやりとりなどわからないと思われる、無教育な民衆の間ですら、この討論は人気のある娯楽の一つになっていた(ダライ・ラマ 2001:58-59)。

問答拍手の攻撃性や意味づけについては、修行した僧侶であっても意味づけは一つではない。ダライ・ラマ 14 世は、問答に伴う激しい身振りを、ネガティブな感情ではなく機知とし、その中の一つの所作として拍手について述べている。しかし、淡泊な記述であり、手を拍つという行為そのものについては、あまり重視していないように読める。

3 欧米の研究者による問答拍手への言及

問答拍手は、チベット寺院で修行したり訪れたりした人ならば誰でも見ることができるが、研究となると少ない。しかし、欧米の研究者によるチベット問答に関する研究書の中には、手拍ち動作の詳細とその意味について客観的な記述を意図した箇所がある。

ダニエル・パーデュー(Daniel Perdue)は『チベット仏教における問答』で、問答拍手の身体動作を、次のように記述している。

最初に問答を見たとき、もっとも印象的な特徴は、手の仕草である。問者が結果を述べるとき、両掌をパチンと拍つことで最高潮に達するような視覚的に目立つ一連の動作を行う。問者が座っている答者に最初の質問をするとき、右手は肩の上の頭の高さで保ち、左手は掌を上に向けて前に伸ばす。問者は陳述の最後に、両掌を拍ち合わせ大きな音を発すると同時に左足を踏み鳴らすことにより区切りを付ける。それから彼はすぐに右掌を上に向けて引き、同時に左掌を下に向けて伸ばす。この拍手と引きの動きは、2 つの鋭い動きではなく、舞踊家のそのような動きの流れで行われる(Perdue 1992 : 29)。

以上は問答拍手の標準と認識される身体動作であり、後述の論者により引用されることが多い。

ジョージズ・ドレイフス(Georges Dreyfus)は、問答修行の実践についての研究書『両掌の拍手の音：チベット

仏教僧の教育』で、問答の拍手を主題的に取り上げている(Dreyfus 2003)。チベット僧院で研鑽を積み自らを仏教僧と呼ぶドレイフスは、広範な資料を検討し、自伝的記述をはさみながら、拍手の実態とあり方に言及している。また、インタビューなどを試みながら、修行者の立場と研究者の立場の双方から、問答修行について客観的記述を試みようとする。

マイケル・レンバート(Michael Lempert)は、『訓練と問答：チベット僧院における暴力の言語』で、人類学の立場から、問答拍手のあり方について論じている(Lempert 2012)。レンバートは、拍手行為を含む問答が持っている攻撃性や暴力性にも目を向け、それらへの批判的言説を交えつつ、修行における意義と有効性を論じている。同書はあくまで問答の陳述内容とその実践に関する書であるが、長期間のフィールドワークにもとづく実証的な検討と、現地の人々が記述しにくい見解もあえて呈示する記述姿勢は、問答拍手の検討のために価値のある情報を提供している。

本稿では、ラプテンの書と以上の3 著とに加え、ホセ・イグナシオ・カベゾン(José Cabezon)、フォッケ・シールクスマ(Fokke Sierksma)、さらに中国の研究者の言説も参照して検討を進める。

4 問答拍手の概要

まずは、問答拍手を成り立たせている制度や拍つことの意味、問答中における手拍ちの展開や戦術などについて整理しておく。

4-1 問答拍手の制度と作法

チベット仏教の僧侶は、問答を繰り返すことにより修行を行う。ラプテンは、問答の必要性について、「誤った見解を退散させるための弁証法的な手段として存在する。＜中略＞間違った考えを持つ人が次々と主張せねばならなくなってしまう数々の矛盾点を明示するために使われる」(ラプテン 1984:67-68)と述べる。問答には、毎日午後に寺院のどこかで行う問答、法会での問答、学位を取得するための問答などがある。問者の僧侶は通常一人、答者の僧侶も通常一人であるが、複数の問者が問いを発するときもある。彼らは同時にもしくは代わる代わる問者の役割を果たす。法会や学位取得の問答では、審判員が臨席することもある。問答は同級クラスの僧侶間で行うのみならず、上下級のクラス間でも行われる。上級を目指す試験では、上下の級にかかわらず、候補者

に挑むことができる。

問答拍手は、問答による実践的な学びを効果的にするために拍たれる。問答拍手は、現在、チベット仏教における、ニンマ派、カギュ派、サキヤ派、ゲルク派のどの宗派でも拍たれている。ドレイフスによると、かつて、ゲルク派では、僧院と僧院、異なる宗派間で問答を行うこともあったが、現在では、ほとんどの問答は同一僧院内で実施される(Dreyfus 2003:212)。但し、同一僧院内において、他の学堂との対抗戦のような問答集会が行われることはある⁶⁾。

4-2 問答拍手の意味

問答で手を拍つことの意味は何だろう。左右の手の動きには、それぞれ意味が与えられている。まず、拍手の後に、左手を前に突き出すときの左手の動きは、ラブテン等によれば、「三つの悪趣への再生を閉め出す智慧」の象徴であると認識される(Sierksma 1964:137, ラブテン 1984:70, Perdue 1992:29, Dreyfus 2003:217)。パーデューは、この智慧は左手を引き戻すのみならず、問答拍手における左手そのものの意味であるとする(Perdue 1992:29-30)。シールクスマは、この左手動作について、問者が左手で何かを押しのかたり締め出したりしているような印象を受けると述べる(Sierksma 1964:137)。他方、右手を胴方向に引きもどすときの動きにも、ラブテンの「衆生を解脱へ導き上げようとする意志」の象徴であるとの認識に、研究者間の合意がある⁸⁾。

では、これらの意味を持つ右手を左手に拍ちつける意味は何だろう。その解釈は、論者により多少異なる。まず、河口は、手を拍つことは、智慧の一声と同じように、左手のもつ智慧を現実化し、悪魔の胆を驚破する効果をもつと述べる⁹⁾。また、ラブテンは、手を拍つと同時に発する「ディー」という叫びの意味について述べたあと、拍つことはディーの現れであると述べる(ラブテン 1984:70)。河口やラブテンは、手を拍つことにより生じる効果について述べているが、あくまでも拍つことによる効果であり、手を拍つということの象徴的な意味ではない。また、パーデューとドレイフスは、手を拍つことは、左手の智慧と右手の意思との結合であると述べる(Perdue 1992:30, Dreyfus 2003:217)。パーデューは、ラティ・リンボチェの口頭解説を引用し、掌を合わせることによる智慧と実践の結合は、手首における微妙な智慧の風路と関係すると述べる(Perdue 1992:30)。レンパ

ートは、拍手と足踏みとは、慢心を崩壊させ悪い転生を閉鎖するものであり、左足を踏み鳴らし手を拍つときの波打つ音波(sgra)は、仏の教えが広がる共鳴音であると述べる(Lempert 2012:55)。しかし、いずれの見解においても、手を拍つという行為が、左手と右手が持つような象徴的な意味でなく、それらを現実化させる効果として認識されているといえることができる。なお、カベソンは、手を叩くことは、学問と宗教の修行の完成を象徴するとも述べている(Cabezón et al. 2019:257-258)。

4-3 問答における拍手の展開

問答する僧侶は、何も持たずに議論の中庭にやってくる。議論の場に本を持ち込むではない。問者は、問答の始めの段階では、うまく議論が運ぶように答者を尊重するように見せ、しばしば答者の前に屈んでお辞儀をするような仕草をする。そして、「ディー! 現実を見よう(ありのままの姿を見よ!)」と叫ぶと、陳述を始める(Dreyfus 2003:218)⁷⁾。ドレイフスによると、問者は、落ち着いたトーンで問答を開始し、はじめは手の内を見せず、答者に偽りの安心感を与える(Dreyfus 2003:218)。その後、答者が誤りや不適切な陳述をしたとき、激しく拍ちかかる。

そこから問答は急転回する。問者は、答者の陳述を、伝統的な教義内容に合致していないとして批判を開始する。着座した答者は、それに応じて、落ち着いた断固たる態度で説得しようとする(Lempert 2012:50)。しかし、問者の批判が激しくなると、答者の立場は危うくなる。問者は、攻撃的仕草、および突き刺すような鋭い言葉を用いて、批判をさらに強めていく(Dreyfus 2003:219)。答者をからかうような身体動作も見られるようになる。

この段階になると、問者は背をピンと伸ばし、派手な身振り動作を伴いながら、声をあげて力強く手を拍ち、判断力と論理の強靱さを見せつけようとする。謙虚な装いは、強い自信に置き換わる(Dreyfus 2003:218)。大きな音で手を拍つために、袈裟の一部を脱ぎ、腰に挟む(Sierksma 1964:138)。さらに、叫んだり、「プッ」と声を立てたり、軽蔑的な仕草、批判めいた仕種をする(Sierksma 1964:138)。言葉もうるさく、「聞いて、はい、聞いて、はい」などと言う。音は短く鋭い。答者がためらうと、問者は、強く手を拍ち、「さあ、さあ」と叫ぶ(Sierksma 1964:138)。

問者が答者を批判する身振り動作は、拍手だけではなく

い。まず、足を踏み鳴らす動作が、ほとんどの場合に拍手に伴う。この他、答者の肩を把んで、揺さぶることもある。また、ゲシュの試験などで、答者が間違った陳述をすると、その間違いを答者に知らしめるために、答者がかぶっている帽子をつかんで取りあげ、答者の頭上でそれをぐるぐると3回まわすことがある(Dreyfus 2003:218)。

4-4 法会における問者の戦略

問者は答者を手拍ちで批判するときに、答者にどれほどの距離をとるのだろうか。拍手による批判と攻撃の度合いは、問者と答者の位置関係にもかかわる。レンパートは、年次問答における自らの体験を、以下のように記述している(Lempert 2012:70)¹⁰⁾。問答が始まると、問者は、答者に向けて手を拍つための方向と距離を確保し、答者の数フィート前で足を止める。この優位性を持った位置から、問者は一旦後退を始める。2人目の問者が彼に加わっても、彼らはこの後退を続ける。そして彼らと答者との間に距離を保ちながら、答者に問いを発する。最初の攻撃的手拍ち(taunts)が鳴り響くと、この距離は狭まり、それ以後は、最初の手拍ちと同じ位置まで彼らが後退することはない。問答が勢いづき、攻撃的身振りが頻発するようになると、手を拍つ位置が答者に近づいていく。それは問答する空間の縮小であるのだが、そこに一連の前進と後退が見られる。レンパートは、前に出たり後ずさりする動きは、続けざまに攻撃的手拍ちを行うために必要な動作であり、向きを変えたり歩き回するなどしながら、周期的あるいは劇的に答者に接近を試みる振る舞いは、問者の戦術でもあると述べる(Lempert 2012:70-71)¹¹⁾。

問答の最後の10分間、攻撃的身振りの頻度が最も増加するとき、問者は答者から数フィートの距離を保つ。こうして、問者は答者にぐっと接近し、手拍ちの効果を高めるとともに、答者の不安をかきたてる(Lempert 2012:71)。以上は、年次問答における一例であるが、問答拍手が戦略的に拍たれていること、答者への接近が威嚇になることが読み取れる。

4-5 他の修行僧と見物人

問答は、他の僧侶や見物人たちが大勢いる中で拍たれる。問者と答者のやりとりが平穏なものである段階では、彼らの声は、観客にはほとんど聞きとれない(Dreyfus

2003:218)。しかし、問者が批判を始めると、すぐに拍手の音と身振り動作は、他の僧侶と見物人の注意を引きつける。問答では、迅速に答えることが求められるため、答者が押し黙っていたり、戸惑いをみせると、他の僧侶は大声で笑う(Sierksma 1964:140)。一斉に声をあげ、答者に答えを促すこともある。答者が答えないと、問者と聴衆は彼をからかい始める。それでも声がないと、他の僧侶が介入し、答者の代わりに答えることもある(Cabezón et al. 2019:258)。

5 手拍ちの実際

次に、問答拍手を、手を拍つ身振り動作という観点から見てみよう。手は具体的にどのように拍たれているのか、拍ち方にどんな種類があるのかについて検討する。そのため、筆者がこれまでに視聴した動画をもとに、さまざまな問答拍手の拍ち方を構成してみる¹²⁾。検討で対象とした手拍ちは、ラサ市の色拉(セラ)寺、ラサ市の哲蚌寺(デプン)寺、昌都市の強巴林(チャンパリン)寺、甘肅省夏河県の拉卜楞(ラブラン)寺、甘肅省碌曲県の郎木(ランムス)寺、青海省西寧市の塔爾(タール)寺、青海省貴南県の陀楽寺、四川省色達県の喇榮五明佛(ラルンガル)僧院、四川省巴塘県の措普寺、北京市の西黄寺、ブッダガヤの徳噶寺、高雄市の古嚴寺における問答場面の動画に現れるものである。

5-1 標準動作

問答拍手の標準的な動作単位を次のように認識する。

(予備動作) → 前動作 → 手拍ち → 後動作

予備動作：

問答が始まると、答者は座り、問者はその前に立つ。問者は、陳述とともに、歩き回ったり答者の顔を覗き込むなど、落ち着かない。問者は手を拍つことを決めると、一旦、答者の方を向き、背を伸ばして立ち、2歩ほど後退して構えを作る。問いを発するときには、左足を前に出し地面を踏みつけ、右足は後ろに伸ばす(Cabezón et al. 2019:257)。

前動作：

・**右手前動作**：右手を肩の上の頭の高さで保つ。シールスクマは、頭より少し上に保つとしている(Sierksma 1964:137)。この他、頭上後方に手を大きく振り上げる¹³⁾、

胴の後方に手を回してから振りかぶって頭上に手をあげる、頭の右横で肘を曲げて構え少し後方に引く、胸の高さに保つなどの例が見られる。右手前動作により、手拍ちに先立つ動きの大きさが作られる。

・**左手前動作**：左手を前方に伸ばす。掌は、上に向ける、右に向ける例が見られる。この他、片合掌から前方に伸ばす例¹⁴⁾、伸ばさない例も見られる。

・**付随動作**：振りかぶるときに、左足を最大で 50cm ほどあげる。左足をあげると、胴体は少し後退する。このときに振りかぶると、胴は少し右横を向くことになる。左足をあげない例も多く見られる。

手拍ち：

・**タイミング**：質問の言葉の切れ目、陳述の切れ目に拍つ (Perdue 1992:29)。

・**動作**：右手で左手を拍つ動作が標準であるが、実際には、強い音を発するために、左手を反対方向から少し動かす例も見られる。左手を動かさず、右手のみで拍つ例は、ゆっくりした動作で拍つ場合が多い。

・**方向**：斜め上から前方におろして拍つ。その角度は、垂直におろす例から、水平に伸ばす例まで、さまざまである。右側から水平左方向に拍つ例もあるが、標準動作ではなく、前動作や後動作が省略された拍ち方である場合が多い。

・**手の表裏**：右の掌で左の掌を拍つ拍ち方が標準であるが、右手の甲で左掌または甲を拍つ拍ち方がある。この拍ち方については後述するが、セラ寺弁経場における問答でも、右手甲で左掌を短い間隔で 2 回続けて拍つ例が確認された。また、後述の集団問答拍手には、右手甲で続けざまに拍つ例が数多く見られる。手の甲で拍つと強い音が出にくい。

・**付随動作**：手拍ちと同時に左足を踏み鳴らす。この動作の結果、上半身が少し答者に近づくことになる。

後動作：

・**右手後動作**：右掌を上に向けて引く (Perdue 1992:29)。拍った後に胴に引きつけるまでの動作がひとつの動作単位である。引きつけた状態は、構えができて安定である。拍った後にそのまま伸ばしていき、その後に手前に引きつける動作が自然であり例も多く見られる。拍った後にすぐに引きつける動作は、続けざまに拍つための予備動作である場合が多い。この他、右手を伸ばしたまま引か

ずに終わる例も多く見られる。拍った後に、掌を左に向けそのまま伸ばす、そのままゆっくり答者の顔に近づけていく、そのまま答者に近づけていき答者の頭上の空間を撫でるようにする、すくい (跳ね) あげるように答者に近づけていく、手の甲を答者に向け近づける、そのまま伸ばしグルリと右側 (左側) に旋回させる、掌を上に向けたまま保つ、掌を上に向けたまま右から左に動かす、頭上までもち上げる¹⁵⁾、そのままおろすなどの例が見られる¹⁶⁾。この他、引きつけざまに再度軽く拍つ例、勢い余って右手が左側に流れる例などが見られる。

・**左手後動作**：左掌を下に向けて伸ばす (Perdue 1992:29)。拍った後に右手と交差させる動作が自然な動作であり例も多く見られる。左右の手の交差に伴いさまざまな動きが作られる。交差の後に前方に伸ばしていく動作が、右手を引く動作と同時であると自然に見える。伸ばす動作に左横に払うような動作が加わる例がある。交差して終わる例もある。その他、左掌を、上に向ける、少し左に向ける、問者の胴に向ける、問者の胴で片合掌、答者に向けるなどの例が見られる。左腕については、問者の胴近くで回す、問者の胴に当てる、問者の胴の後に回す、問者の胴に向けたあと答者に向け伸ばす、垂直に持ち上げるなどの例が見られる。前動作からずっと動かさない例も見られる。

・**付随動作**：手を拍つ時点よりも 1~2 歩後退する例が多く見られる。

5-2 動作の強調と変形動作

この他、標準動作を強調する動作から変形動作まで数多くの動作が見られる。それらの一例を挙げておく。

・**不意打ち**：左右の掌を均等に拍つ通常の拍手は、不意打ちとして拍たれている例が多い。また、至近距離での不意打ちとして、左足をあげずに頭上から下方に垂直に大振りに拍つ例がある。

・**動作の大きさを印象づける後動作**：左足を踏み込み頭上から下方に垂直に大振りに拍った後に、右手を再び頭上まで持ち上げ、動作の大きさを視覚的に印象づける拍ち方が見られる。

・**攻撃性をやわらげる後動作**：例えば、拍った後に、右手を前方に伸ばしてからすぐに左手側に寄せ交差させ胸に当てる。左手は胴の後に回すが、このときに顔を少し下げ答者に近づける。こうすると攻撃性がやわらげられた問いかけに見える。

・手拍ちの変形動作：手拍ち後に両掌をあわせたまま保つ¹⁷⁾、左手から拍つなどの変形動作が見られる。

・予備動作と前動作における変形動作：右手を2回上下させ反動をつけ3回目に拍つ¹⁸⁾、振りかぶる動作を2回繰り返してから拍つ、ひとくさりの陳述を終えてから改めて振りかぶって拍つなど、予備動作から前動作に至る動作に、変形動作が見られる。前動作が長ければ、答者は後続する手拍ちに余裕を持って備えることができる。

・他の僧侶の介入：問答拍手は問者と答者のみに閉じない。座して観戦している大勢の僧侶のうちの数人が、掛け声とともに連続して手を拍っている例が見られる¹⁹⁾。

5-3 3回連続する手拍ち

ドレイフス等は、問者は「チー、チー、チー」という言葉で強調された3回連続する手拍ちで答者に答えを促す(Dreyfus 2003:213, Lempert 2012:69)と述べる²⁰⁾。この拍ち方については後述する。手拍ちを連続させる場合、3回で完結させる例が多く見られる。しかし、動画視聴によると、上例のように、同じ拍ち方を繰り返すのみならず、拍ち方を一回ごとに変える拍ち方が多数見られる。例えば、まず、前方に進み出て拍ち、すぐに後を向き頭上から叩きつけるように拍ち、再び前を向き振りかぶってゆっくりと拍ち拍ち方が見られる²¹⁾。すなわち、2回目で、1回目と対照的に拍ち、3回目で切れ目を作る拍ち方である。拍ち方は3回とも異なるが、それらを連続させることにより一つの型を作っている。振りかぶって勢いよく拍つと、後動作の段階でバランスを崩しがちであるが、この崩れを次の前動作の一部に取り込み、続けざまに拍ち拍ち方は、コンテンポラリーダンスの身体移動のような動作に見える。なお、4回以上連続する手拍ちはあまり見られない。

5-4 集団問答拍手

複数の修行僧を問者とする問答拍手は、その場の勢いに任せて拍つのではなく、あらかじめ規格化された一連の動作があり、拍つタイミングを問者間で計っているように見える²²⁾²³⁾。このために拍手の攻撃性がやわらげられているように見える。また、動画で見る限り、手拍ちは、答者に答えを要求するのみならず、リズムを作り、間を作る役割を果たしているように見える。複数の問者が同じ問いを発するときには、この手拍ちのはたらきが効果的になる。また、後動作が伴わない例、後動作があっても、

左手を伸ばさずに右手をそのまま前方に伸ばすのみの後動作である例が見られる²⁴⁾。

集団問答拍手では、問者全員が手を揃えて拍っているのではない。一人の問者の手拍ちに、他の僧侶が追随する場合がほとんどであり、従って、揃わずばらばらに拍たれる。但し、一人の問者が集団の中で中心となって問いを発するときには、集団拍手の攻撃性が倍増する。他方、中心となる問者に、側にいる問者が手拍ちを促している例もある。いずれの場合も、手拍ちの間隔が徐々に短くなり、音は強さと鋭さを増すことになる。

5-5 集団問答拍手にみられる特徴的手拍ち

・手の甲による手拍ち：集団問答拍手では、後述する手の甲による手拍ちの例が数多く見られる(Lempert 2012:69)。はじめに右掌で1回拍った後に「ツァー、ツァー」と声を立て右手甲で短い間隔で2回拍つ例²⁵⁾²⁶⁾が多く見られる。また、後述するように、短い間隔で、右手の甲→左手の甲→右手の甲の順に3回連続して拍つ例も見られる。この他、4回連続する手拍ちにおいて、2回目に右手甲、3回目に左手甲で拍ち、4回目を通常に戻す拍ち方²⁷⁾、また、1回目に右手甲、2回目に左手甲で拍ち、その後、両手を上から振り下ろす拍ち方²⁸⁾などが見られる。左手の甲を拍ち拍ち方では、音は響かない。そもそも甲を拍ち動作は、上から叩きつける動作であるため、それを連続させると、拍ちにくくならざるを得ない。「ツァー、ツァー、ツァー」と3回声を立て、右手甲を拍ち動作を3回真似る例も見られる²⁹⁾。

・連続する手拍ち：集団問答拍手では、手の表裏にかかわらず、続けざまに拍ち手拍ちが数多く見られる。複数の問者がウォーと声を掛けてから短い間隔で続けざまに拍ち動作の例が多く見られるため、標準的動作とする。拍ち方をそれぞれ違える例も多い³⁰⁾。ウォーと声を掛けてから左足をあげ、手を拍たずに右手を上から垂直に下ろす動作もある。この他、10人の問者が、拍たずに右手を振り下ろす動作を3回行った後に振りかぶって拍ち例³¹⁾などがある。連続する手拍ちは、問答全体の終了時にも見られる。問者全員が3回連続で拍った後、順番に一人ずつ弱めに手を拍っていく例である。手を拍っただけで振りかぶる動作がないため、儀礼的な身体動作と考えられる。

5-6 賞賛の拍手との区別

見物人としての他の僧侶により、問答拍手と通常の拍

手とは、明確に拍ち分けられている。問答全体の終了時における表彰の場面で、問答拍手とは別に、純粋な賞賛の拍手と掛声が生じている例³²⁾、問答の終了時に見物する僧侶により賞賛の拍手が拍たれている例³³⁾³⁴⁾が見られる。

6 攻撃性の認識

6-1 攻撃的手拍ちの3種

問答拍手は、強く鋭い音により拍たれるが、レンパートによると、とりわけ次の3種の手拍ちが、特に攻撃性が強い拍ち方として認識されている (Lempert 2012:69)。3種の拍ち方にはそれぞれ意味があり、多くの場合、声を発して拍たれる。

(a) 右手の甲で左掌を拍つ

問者は、答者の反論が間違っていると判断すると、「ツァー」と叫び右手の甲を左掌に拍ちつける。「ツァー」には複数の解釈がある。シールクスマは、「間違った!」の意味であると述べる (Sierksma 1964:139)。他方、パーデューは、「びっくりだ!」「終わった(=負けだ)!」の二つの解釈を示す (Perdue 1992:125)。「びっくりだ!」は、答者が前の言葉を打ち消す陳述をしたとの言い立て、「終わった!」は、答者の負けが決まったとの言い立てであり、ドレイフスも「終わった!」としている (Dreyfus 2003:381)。他方、レンパートは、「恥を知れ!」と解釈する。

(b) 右手の甲で左掌を拍ち左手の甲で右掌を拍つ

問者は、答者の反論が支離滅裂であることを言い立てるとき、手の甲でもう一方の掌を拍つ仕草を左右交互に行う。「仏典を滅茶苦茶にしてる」と言って拍つこともある (Lempert 2012:69)³⁵⁾。

(c) 続けざまに拍つ

問者は、答者が答えをためらうと、「チー」と叫び続けざまに手を拍ち答えを促す。

右手の甲で左掌または甲を叩く仕草は、動画でも見ることができ、シールクスマは、この動作を真似てみると、手の甲がかなり敏感になり、痛みを伴い熱をもってくと述べる。そのため(a)の手拍ちは意味が何であろうとも、明らかに攻撃的な行為であると述べている (Sierksma 1964:139)。ドレイフスは、高飛車な示威行為や侮辱的な皮肉がしばしば観察されるのは、(a)の手拍ちにおいてであると述べている (Dreyfus 2003: 218-219)。他方、レンパートは、(a) (b)を比較し、(a)の手拍

ちの後に(b)の手拍ちが生じやすい傾向を指摘し、(b)の支離滅裂の言い立ては(a)の矛盾の指摘よりも厳しい批判であると述べている (Lempert 2012:69)。

他方、(c)のためらいを咎める手拍ちは、陳述の内容を直接批判する手拍ちではないので、(a) (b)とは区別されるべきである。但し、レンパートは、問者はしばしば、答者の陳述の切れ目に、続けざまに手を拍つことにより、答者の記憶の乏しさや無能を言い立てることがあると述べている。

以上の(a) (b) (c)は、強い攻撃性を持つと認識される手拍ちであるが、通常の間答拍手にも、この3種の手拍ちの意味は内在する (Lempert 2012:69)。

6-2 僧侶へのインタビュー

問答拍手は、動画で視聴すると、攻撃的に拍たれているように聞こえるが、手を拍っている問者の内面を覗くことはできない。そこで、拍手が、現実の感情とどう対応しているのかについて、修行僧にインタビューを試みた。九州大学芸術工学府博士後期課程に在籍していた楊鵬は、本研究の一環として、2019年11月18日に四川省カンゼ・チベット族自治州のラルンガル僧院を訪れ、読経が行われているとき、僧侶にインタビューした。その模様を次に記す。

楊：僧侶たちの間では、拍手で怒り、嫌悪とかの否定感情を表していますか。

僧侶 1：もちろんありますね。教典を激しく検討する時に、拍手で大きな声を出したりして、反対の気持ちを表しています。

楊：僧侶たちは拍手のみで、反対の気持ちを表していますか？先に話したように、拍手以外に、胸を叩いたり、地団駄を踏んだりしていませんか？

僧侶 1：そうです。そんなこともしています。坊さん二人で経典を激しく言い争っている時、お互いに体がぶつかり合いますよ。

楊：そうですか。そんなことまでしていますか。

僧侶 1：そうですね、でも、このようなことは極めて少ないですね。そんな時は、寺院長は監督者に、寺内の規律を維持してもらいますよ。

楊：嬉しいときから不機嫌になったときに、拍手で表現したことがありますか。即ち、気持ちが変わったとき、拍手で表現していますか。

僧侶 1：これはよくわかりませんね。そんなことには気づきませんが、一般的には、怒りや喜びというような単純な気持ちを拍手で相手に伝えています。

11 月 20 日に楊は同寺院で、別の僧侶にインタビューを試みた。

楊：師匠は仏法を伝授する時、もしも弟子がなかなかわからないなら、焦って怒りますか。

僧侶 2：もちろん、怒りますよ。でも、それは仏法を説明する一つ的手段ですね。本当に怒っているとは思えません。

楊：もし、怒った時には、拍手をしますか？

僧侶 2：はい、拍手します。でも、普通は、仏法を伝授する場合、弟子に理解してもらいたいとき拍手します。

楊：語気を強めるためですか？

僧侶 2：そうかもしれません。

楊：要するに、日常的に弟子に仏法を解説する場合、たまに拍手することがありますね。それは、弟子に仏法を理解してもらえないとき、拍手でイライラしている気持ちを伝えているのでしょうか？

僧侶 2：怒った時に拍手をするのは個人の行為だと思います。

楊：でも、先に師匠のおっしゃった通り、その怒りは本当の意味の怒りではなく、仏法を伝授する一つの表現方式ですよね。

僧侶 2：そうです。これは仏の分身みたいですね。慈悲の菩薩相があって、目を怒らせる明王相もあります。でも、すべては仏法の表現で、皆さんは表情が違いますけど、心は同じように平和で、円満の境界に入っています。

6-3 ネガティブな感情の有無

問答のやりとりにおける、怒りや嘲りなどのネガティブな感情の生起について、僧侶や研究者間で見解が一致しているわけではない。シールクスマは、修行僧との会話を以下のように記述している (Sierksma 1964:141)。修行僧は、「怒っているように見えるが、怒ってはいない。それは習慣である。初心者のおときは、問者はとても怒っており、恥ずかしいと思った。しかし、自分で問答を実践すると、それがただの習慣であることがわかった」と答えた。そこで、怒っていないことをどのように知るの

かと尋ねると、彼は、「私は満足感を得たから」と答えた。この修行僧は、「もちろん悪い性格の持ち主がいる」「答者を嫌っているとき、特に大勢の見物人がいるとき、屈辱を与えようとする衝動に駆られ、罵詈雑言を浴びせることがよくある」と述べ、そうした態度を非難したことがあると述べた。しかし一方、「それも慣習と伝統にすぎない」と述べ、そうしたことを真剣に受け止めたくない素振りも見せた。

パーデューは、問答における問者の攻撃的身振りは、答者がその知識を確たるものにするための学習手段の一つであると述べる (Perdue 1992:30)。実際、答者が的確で一貫した陳述をしている場合でも、問者は彼のスキルと説得力を駆使して、答者を騙し混乱させる。こうした進め方は、一見悪意に満ちているように見えるかもしれない。しかし、知識や智慧というものが論理の連続性の中に生み出されるのならば、どんな状況であっても、その知識は揺るぎないものでなければならず、もし答者が巧妙な問者によって正しい認識から引き離されることがあれば、答者の理解は確固たるものではないことになる。

さらに、問答は、混乱した答者に、正しい認識が何であるかを彼自身で把握させるよう仕向けなければならない。問者は答者にその矛盾を呈示するが、問者は答えを呈示することはない。問者自身が答えを知らずに問題を呈示することもある (Perdue 1992:31)。パーデューによれば、問答とは、能動的な知的運動であり、規定の教義を学んでいるのでも、過去の論争の繰り返しでもない。拍手は、この能動的な学びの効果を強めるものと認識されるのである。

6-4 屈辱の生成

しかし、問答には暴力的な側面があることも認識しておかなければならない。ドレイフスは、問者の陳述は断言的であるゆえに、問答にはいくらかの攻撃的な敵意や悪意が含まれるはずだと述べる (Dreyfus 2003:218)。パーデューは、問答では、問者は答者とは明らかに立場が異なると述べる。問者は、答者の主張に疑問を呈し、拍ちかかるが、そのことに対して報復を受けない。また、問者は、事前にセリフを練習したり、問答が有利に運ぶように話題をすり替えたりすることが許されているが、答者はそれらができない。答者は立ちあがることはないし、歩きまわることもない。

他の僧侶の介入により、答者はさらに心理的に追い込

まれる。問者の陳述に対し、答者の代わりに他の僧侶が答えてしまうことがある。それは答者にとって不名誉なことである。シールクスマは、答者が口ごもると、傍観する僧侶が声をあげ答えることがあるが、声高で強く、深く喉にかかったその声の叫びは、脅かすように聞こえ、聴衆が大笑いする声も、身が縮む思いがするものだと述べている (Sierksma 1964:139)。数百人の僧侶や修行僧の前で嘲り笑われるなら、ボロボロになることもある (Dreyfus 2003:218) ³⁶⁾³⁷⁾。ラプテンは問答で追い詰められいく心境について、「私は少しの誤謬も問答で起こさないようにしようと懸命になって努めた。そこには多くの博学な僧侶がいて、誤りをおかすと彼らに嘲笑されるのだった」(ラプテン 1984:178) と述べている ³⁸⁾。

もちろん、問答は問者の敗北に終わるとは限らない。ドレイフスによると、展開によっては膠着状態に陥ることがある (Dreyfus 2003:216)。問者の陳述が破綻し、何も言えない状況になると、問答は突然終わることがある。こうした展開が、公式の問答で生じると、問者は屈辱を味わう。問者は、無言の状態、苦痛の数分を、多数の見物人のなかに放置される。問者は、屈辱を避けるために、脈絡なく言葉を並べ立てるが、うまくいかないこともある。シールクスマによると、他の僧侶が、その状況に拍車をかけることがある。問者の攻撃が失敗したときに、他の僧侶が、もっと巧妙な陳述ができると判断すると、問者に近づき、手と肩で彼を押しつける (Sierksma 1964:140)。そのような場合、問者は反撃するかもしれないし、喧嘩になることもある。問答が終わった後も、こうした熱狂が燦ることがある (Perdue 1992:32)。

6-5 ゲームとしての問答

レンパート、ドレイフスは、問答における攻撃的身振りを演技性とゲーム性の観点から検討している。レンパートは、問答における問者の攻撃的振る舞いは、擬態としての暴力であり、演技であると述べている (Lempert 2012:126)。レンパートによると、問者が問いを発するときに答者に向けられるエネルギーは、強烈ではあるが拡散的なものであり、答者を直接めがけるものではない。そこには特定個人を狙い撃ちする攻撃とは異なる、間接アドレス性が認められる。さらに、問者に限らず、怒りを演じる僧侶には、「内なる」状態を「外なる」兆候から切り離し、感情をコントロールする自制が求められる。とりわけ、修行僧の道徳的な規律を監督する高位の僧侶

には、問答において、怒りのような「苦しい感情」を抑制することが期待されていると述べる (Lempert 2012:126) ³⁹⁾。

ドレイフスは、問答の応接における強い攻撃性に言及したあと、そのゲーム性を論じ、次のように概括している (Dreyfus 2003:221)。まず、問答の性格は対話的である。二者間のこのやり取りの過程は、事前に決定されておらず、即時の判断と選択に依存する。第二に、問答は対抗者に勝つことに向けられたゲームである。問者の目標は、答者の矛盾を突くことである。同様に、答者は、問者の議論の射程から逃れようとする。第三に、問答は、他のゲームと同様に戦略的である。問答の参加者は、議論における力量、または合法的なトリックのいずれかを用いて、対抗者を巻き込んでいかねばならない。しかし、このゲーム性や戦略性にもかかわらず、二者間のやり取りはどれも想像力をかき立てるものであるため、参加者と聴衆はいつも問答から新しい何かを学ぶことになる。そして、新規で微妙な識別を呈し、他方を出し抜き絶望的にみえる状況から逃れる行動は、驚異であると述べる (Dreyfus 2003:221)。

問答における攻撃的身振りは、欧米の研究者からは、識別力、集中力、判断力が必要な、知的な振る舞いであり、明朗な心と強力な分析スキルを要求する知的なゲームとして認識されているのである。

7 考察：拍手の意味の反転

本稿は、問答拍手について、ネガティブな表現メカニズムという観点から検討することを目的とした。以下、筆者による考察を述べる。

7-1 問答拍手の空間

問答拍手は、修行経験者のみならず、研究者や旅行者にも馴染みがある。例えば、ラサのセラ寺弁経場は、木々に覆われ、地面には砂利などが敷かれた広場である。そこで拍たれている拍手の動作は、音を伴いはするが、舞踊家のような動作の流れであり、動きの柔軟性、見た目の美しさなどは、身体を使った芸能やスポーツの所作のようである。拍つことは一連の動作の流れの一区切りとなり、身体動作にテンポや間を作るようにも見える。そうした問答のやりとりを、在家の僧侶や一般の人たちが観客として見ており、法会では、審判員から僧侶でない人々まで、会場はぎっしり埋め尽くされる。観客の多くは、このスリリングなやりとりを、楽しんでいるようで

ある。問答の演出は、ドレイフスやレンパートが述べるように、演劇イベントのような劇場空間を生み出している。まず、拍手が拍たれる問答の場に人は魅了される。

しかし、問答には、そこに収まらない暴力的な内包がある。問者たちは、答者に向けて激しく音を発しながら鋭く問いかけ、答者を攻撃する。(a)と(b)の甲拍ちや(c)の連続拍ち、レンパートが述べる答者への蹴り寄りなどは、答者を罵倒し威嚇する行為であり、この空間のバランスを崩し、イベント全体を不自然に見せている。この段階では、問者も答者も、問答を楽しんでいるようには見えない。時には、僧侶たちは本当に怒りや敵意を持ち、周囲の雰囲気害することもある。平和を好み超然としているはずの僧侶は、問答において、なぜこのように振る舞うのだろうか。

7-2 ハッと気づかせる拍手

問答拍手におけるこれらの攻撃性については、これまでの筆者の拍手研究の枠組みを用いて、説明できる側面と説明できない側面がある。新しい枠組みも視野に入れながら検討していこう。

まず、手を拍つことの意味である。問答に伴う動作は象徴的な意味を具現したものとして説明されるが、左右の手に意味はあっても、拍つことには明確な意味が説明されていない。ラブテンは、手を拍ち合わせることの直接的な意味には言及せず、同時に発する「ディー」のみに意味を見出す。パーデュとドレイフスも、手を拍つことは、左手の智慧と右手の意思を結合させると述べ、その効果のみについて記している。手を拍つことが、強烈なインパクトを与える行為であり音であるとしても、あくまで、問答の実践を促進する効果として認識されていることを、まず頭にとめるべきであろう。

さて、手を拍つことには、そもそもどんな効果があるのだろうか。まず、拍手には、拍つことにより、ハッと気づかせるはたらきがある。このはたらきは、問答拍手においても存在する。問者は手を拍ち、正しい回答を与えるのではない。拍つことにより、正しい回答に至る気づきのきっかけを与えるのである。答者が、他のことを考えていたり、何も考えていないように見える時に、問者がバシッと拍って不意打ちを食らわせれば、ハッと目覚めさせ、あるいは、答者のそれまでの思考の連続性を断ち切ることができるだろう。この気づきを効果的にするために、拍つタイミングがさまざまに図られるのであ

る。緩やかに拍つこともあれば、素早く拍つこともある。腕や手首の角度もさまざまある。すべてが正面切ってではなく、回り込んで拍つなどある。振りかぶって拍つときもあるが、前動作がない手拍ちもある。それらを同じ僧侶が即興的な判断で拍ち分け、ハッと気づかせるのである。音を伝えるだけではない。速度や角度が、気づきを効果的にする。

ハッと気づかせる拍手は、派生的に、拍たれている空間とその広さを知らしめる効果がある。ポンポンと手を拍ち人を呼ぶときのような、拍手の、見えない空間を可視化させる効果について、筆者は『古事記』の「天の逆手」を例にとり論じた⁴⁰⁾。それらは手を叩くことの本来のあり方を検討するときに欠かすことができない。ハッと気づかせる効果、拍たれている空間を知らしめる効果は、問答拍手が持つ効果としても、確かに存在する。

7-3 陳述を締める手拍ち

しかし、気づきの拍手だけでは、問答拍手に伴う攻撃性を説明することはできない。問者が答者に対して攻撃を仕掛けていくときに、拍手はどんな役割を果たしているのだろうか。それを知るためには、問者が答者に向けて手を拍つときの方向やタイミングについて検討しなければならない。レンパートは、攻撃的身振り(taunts)が増加するにつれて、問者が答者に対してとる距離に変化が現れるとし、打撃の瞬間に答者にもっとも接近すると述べる。拍手音が接近して拍たれるとき、座っている答者に否応なく伝えられるのは、空間の広さの感覚ではない。そこで知らしめられるのは、拍手音と問者が向かってくる方向と接近の感覚である。問者はそのルートをとどり答者に近づき痛烈な拍手をするのである。両者に空間の広がり認知されていても、それは決して安定してはいない。

手拍ちに伴うこの接近の感覚の生成は、手拍ちとともに発せられている言葉とも関連する。ラブテンも述べるように、問者が手を拍ち大きな音を発するのは、陳述の最後の言葉が発せられたときである。すなわち、問者は、手拍ちにより、陳述によって突きつけた批判的内容を、再度答者に思い知らせるのであり、手拍ちによってこの批判のとどめを刺すのである。実際、多くの手拍ちでは、一連の言葉と身振り動作が、手拍ちの瞬間を目掛けてなされているように見える。こう考えると、問者が答者に向ける手拍ちは、それに先立つ陳述に対して、それらを

締め括る役割を持つということができる。

さて、拍手には、拍つことにより、物事の締め括りを確認する拍手がある。日本でよく拍たれる「手締め」や「手打ち」は、イベントや話し合いが無事に終わったことを参会者全員で承認する締め括りの拍手であるが、筆者は、この種の拍手が、洋の東西を問わず古代から存在することを確認している(矢向 2016:38)。問答拍手において、この締め括りの拍手が、問者の陳述が終わったことの宣言、あるいは終わったことの確認として拍たれると考えることができる。

7-4 罵倒拍手の成り立ち

別の側面から検討してみよう。問答拍手でも特に攻撃性の強い3種の拍ち方には、それぞれ意味が与えられていた、(a)右手の甲で左の掌を拍つ(=間違っている)、(b)右手の甲で左の掌を拍つ・左手の甲で右の掌を拍つ(=支離滅裂)、(c)続けざまに拍つ(=ためらいへの咎め)である。

まず、(c)のためらいの拍手は、上に述べたハッとさせ気づかせる手拍ちの延長線上で考えることができる。ここで、ハッとさせるのは、正しい回答に気づかせるのではなく、回答しない答者自身に気づかせる、あるいは、時間が無為に経過することに気づかせるのである。問答は、議論の運びについてのこうした咎め立てを挟みながら展開するのである。

次に、(a)の「ツァー」、すなわち間違えの言い立てを考えてみる。間違えを指摘するとともに答者の負けを言い立てるこの手拍ちのはたらきは、気づきを促すことではない。それは、間違えの言い立てにより、問者の勝ちと答者の負けという結果を断言する拍手である。(a)の拍手のこのはたらきは、むしろ上に述べた締め括りの手拍ちの延長線上で考えることができる。陳述のやりとりが問者の勝ちに帰着したことが、締め括りの拍手により、答者のみならず、周りの観客にも主張される。それは拍手が果たす基本的な役割でもある。

しかし、(a)の間違えの言い立てについては、締めくくりの拍手だけで説明することはできない。手締めや手打など締め括りを確認する拍手は、あくまで、当事者間の合意形成の標として拍たれる手拍ちであり、当事者双方の有利化を確かめ合う拍手として拍たれている。ところが、(a)の間違えの言い立ては、問者の有利化、答者の不利化を宣言するために拍たれている。矛盾や敗北を認め

させるのであれば、合意形成にはなりえない。

さらに、(b)の支離滅裂の言い立てにおいては、陳述そのものの破綻・発散が主張されている。それは気づきを促すのでも、結果を断言するのでもない。言うならば、論理やアイデンティティに還元できない否定性を呈示する拍手の振る舞いであり音である。問答拍手は、これらの強烈にネガティブな反応を表現する拍手を、頻繁に介在させることにより、熱を帯びていく。問答におけるこれらの拍手のあり方は、他の地域の拍手にも類似例が見出されておらず、筆者がこれまでに研究してきた拍手機能の適用のみによっては十分に説明できないものである。

7-5 否定性の表現としての手拍ち

では、ネガティブなはたらきを持つ(a)の間違えの言い立て、(b)の支離滅裂の言い立てを、どう考えれば良いのだろうか。筆者の考えを述べておこう。

まず、(a)の間違えの言い立ては、答者の間違えと敗北を断言し、恥を認識させる。しかし、間違えや断言といっても、それらは言い立てられた状況においてのみの間違えであり断言である。拍手に求められるのは、間違えを効果的に思い知らせるはたらきである。

そこで、(a)の拍手を次のように考えたらどうだろう。すなわち、(a)の断言の拍手は、いわば、意味を持たない「空(から)」の記号である。しかし、この空の記号が、鋭利な言葉と強い音とともに発せられるときに、拡張しようとする言葉を取りむすび勢いづける「決め」としてはたらくのだと。そして、この決めに効果的にするために、問者は、振りかぶって強烈な打撃として手を拍つのである。このようにして、答者にも観客にも、断言された間違えが知らしめられる。問答においては、手拍ちに、形式的言語に収束しない空の記号として、陳述を示威する役割が与えられると考えることはできないだろうか。

(b)の支離滅裂の言い立てに伴う手拍ちについても述べておこう。支離滅裂という状態をわかりやすく言うなら、「それはaでない。bでない。cでない。これらのどこにも回収されない」という状態である。それは、現実的には、対象となる事象が排除されており、言葉や論理によってそれが修復不能になった状態のことである。

しかし、この修復不可能になった支離滅裂な言い立てを取り持つ(取り持たれている)音や音声があるのではないだろうか。それは、記号としての不定性に加えて、否定のための音表現、すなわち、支離滅裂の感覚を直接

呼び起こすような音や音声でなければならない。シールクスマは、右手の甲で左掌を拍つ手拍ちを真似てみると、痛みを伴う熱を持ってくと述べたうえ、手を拍つことの意味よりも、その身体的な変容のゆえに、この拍手に攻撃性を認めるのだと述べる⁴¹⁾。矛盾や支離滅裂という否定性を表現する手拍ちが根拠を得るとすれば、空の記号であることに加えて、問者にも答者にも、身体的変容として訴えてくる手拍ちではないだろうか。否定性の表現としての手拍ちのあり方は、音であるとともに、痛覚、触覚、温度感覚などに訴えてくる表現であるのかもしれない。今後の課題として指摘しておこう。

7-6 ブーイングからブラヴォーへ

最後に、問答拍手に代表されるようなネガティブな感情を表現する拍手についての、筆者の現在の考えを述べておこう。筆者は、客席から舞台に向けて発せられる拍手と掛け声を調べているが、瞬間的に掛かる短い声においては、その強度が、ポジティブにもネガティブにも振れる場合があると考えている。すなわち、客席から舞台に向けて、ブラヴォーかブーイングのどちらかとして発せられるのではなく、強烈なブラヴォーでありかつ強烈なブーイングとして発せられる掛け声が、存在するのである。このあり方については、稿を改めるつもりであるが、問答における問者の拍手が、本稿で検討したように、多くの場合、答者を罵倒し嘲笑するネガティブな拍手として拍たれているとしても、その強烈な打撃は、ポジティブな反応にも転換しうる振れ幅を持っていると考えてはどうだろう。そう考えるなら、答者や他の僧侶は、暴力的にも受け取られる攻撃的な拍手音を、智慧の獲得を促すポジティブな反応の振る舞いとして認識するとことのできるのではないか。まだ、確証の段階ではないが、論者達が最終的にそれを知的ゲームであると述べている事実が、何よりこの仮説を支持していると考えている。

8 おわりに

本稿は、チベット仏教の問答で拍たれる拍手について、映像分析やインタビュー調査も踏まえ、拍手行為のあり方としてどう認識し評価するべきかを検討した。問答をしている僧侶たちは、熱狂的に手を拍ちながら、相手を叱ったり嘲ったりする。そのあり方は、賞賛や喜びを伝える拍手とは、明らかに異なるものである。もちろん、怒りとはいっても、内面を覗くことはできない。しかし、

たとえ装われた怒りであり、擬態であるとしても、そこに伴われる強烈な身体的および感情的な関与こそが、修行者に加えて、研究者の強い関心を惹きつける理由であると思わせる。

筆者は、古今及び東西の拍手に関する文献を調べており、これまでの研究で、古代世界においてネガティブな表現の拍手が拍たれていたことを明らかにしてきた。もちろん、本稿の問答拍手ほどに強力なネガティブ性を持つ拍手を、筆者はまだ他に見出していない。しかし、このような拍手がもっと拍たれていた時代が、過去にあっても不思議はないと考えている。いずれにせよ、問答拍手における攻撃的な身振りは、手を拍つことが持っているネガティブな感情反応の根源にあるものを知り手がかりになる。本稿の検討は、装いを新たにしたこの拍手研究の出発点になるものであると考える。

謝辞

九州大学芸術工学府博士後期課程に在籍していた楊鵬、及び同学府研究生の劉丹萍には本研究に協力いただいた。

註

- 1) 問答拍手ではないが、村上大輔が報告する、チベット自治区ラサの呪詛祓いで観察される、ブーイングとして手を拍つ行為にも一言触れておこう（村上 2013:91）。この呪詛祓いは、僧侶や在家行者たちが、数人の組となり、リズムよく手を叩きながら、誦経して執り行われる。「興味深いのは、祈祷者たちが手を叩くその仕草である。このパチパチと鳴らす音でミカを脅し退散させるらしいのだが、彼らによると、両手は互いにびたと合わせるよう平行に叩くのではなく、やや交叉させないといけない。平行にして叩くと我々にも馴染みの「称揚」や「歓迎」の意味になり、「追い返す」（zlogpa）ためには、厳密には、両掌が合わさる瞬間、やや十字になるよう交叉させて叩かなければ呪力がないという」（村上 2013:94）。村上によると、チベット文化圏で広範かつ身近に存在するこれらの呪詛祓いは、仏教がチベットに導入される以前の民間信仰に遡る。
- 2) 河口に遅れて、アルベルト・ターフェルは1905年から1908年までのチベット調査旅行の記録である『私のチベット旅行』で、クンブ僧院における問答拍手について述べている。ターフェルの次の記述から、ダライ・ラマ13世(1876-1933)自身が、攻撃的な手拍ちを伴う問答に、試験官として関わっていたことを知ることができる。「僧侶の姿が、活発に行ったり来たりしながら、朗々と経典や釈義を引用し、恥ずかしそうに座っている候補者に質問を投げかけていた。標題を変えるたびに、彼は自分の伸ばした左手に、堂内に広く響き渡るように、右手を大きく拍ち合わせ、また、場内に轟くように足を踏み鳴らした。というも、手を叩くことで三界の悪霊を追い払い、足を踏みしめることで討論者のために地獄の門が開かれるということが、古いラマ教の教理だからだ。受験生の一人が間違った答えをすると、その僧侶はす

ぐに怒った口調になり、無能な男を黙らせあざ笑った。一度は不幸な人の頭上の輪を足で叩いて嘲笑したこともあり、すべての観客が真剣さを忘れて大声で笑っていた。居並ぶ高僧の真ん中に湾曲した口髭を生やした元気な試験官は、他ならぬダライ・ラマであった」(Tafel 1904:89)。

- 3) しかし、多田等観の『チベット滞在記』には問答拍手についての言及がない。
- 4) ラサで問答拍手が拍たれるのはセラ寺のみではない。時代は下るが、戦時中にチベットに潜入した西川一三の『秘境西域八年の潜行』には、1946年にラサのデブン(レボン)寺の修行にみられる手拍ちが詳細に描かれている。「「チョイル」あるいは「サニット」と呼ばれる教学部は、全ラマが入学しなければならぬことになっている。ラマ廟を参観するとき、ひとりのラマが数人のラマ達の前に立ち、数珠を振り、あるいはそれを首や腕に掛け、袈裟は腰のまわりに巻き、双手を拍ち、威嚇、喧嘩する如き形相で、「答えよ！答えよ！」「早く！早く！」とチベット語をもって法苑で喚いているのを見るのは、この学科である」(西川 1991:79)。西川は一年生の集まっている円陣に加わった。「各学級はひとりのラマを上座にして、その両側に円陣をつくって坐り、ひとりがダゴム、帽子を脱いで、数珠を手に立ち上がり、静々と上座の前に進む。数珠を腕にかけ、両手を上下向かい合わせて拵げ、そり身になって左足を少しあげ、「チーチ、ダワ、チョエ、ジュン(宇宙間如来の真法において)」と論じて、ボンと手を打ち、左足を踏みつける。その勢いの激しさは驚くほどである。そしてかけている袈裟を腰に巻きつけ、また両手を打ち左足を踏み込んで「仏は人なりや否や」と問を発する。上座に坐っているのが答者で、立っているのが問者である。答者はその間に、「人ではない」と答える。問者はその答に対し、また手を打ち足を踏み込み、「しからば、釈迦は人ではなかったのか」と発する。「人である」「しからば、釈迦は仏ではないのか」と問答は繰り返されてゆく。議論がたけなわになると問者は、食いつかんばかりの身振りで、質問を連発する。答者は手を振り「そんなことがあるものか」と言ったように反発する。その光景はさながら、口喧嘩、とっくみあいでも始まろうとするような勢いである。この両者の物凄い勢いは煩悩の心を打ち破って、それが心の地獄を滅却するために、勇気凜然たる形を表わし、その形を心の底まで及ぼして解脱の方法とするためである」(西川 1991:82-83)。
- 5) 本稿では原綴の併記は省略した。
- 6) ラブテンは異なる学堂間での問答の経験を、「私が座って答論をしていると、同じ学堂からやって来る他の僧侶たちが見学に來た」(ラブテン 1984:178)と記している。
- 7) 問答は高く大きい声での文殊師利の儀式的呼び出しから始まるが、問者はその後、低い声で問いを発する。
- 8) レンバートは、頭上に振り上げた右手は、無知を切り裂く文殊師利の剣であると述べる。但し、右手の振り上げが、拍手の事前であるか事後であるかについては書かれていない(Lempert 2012:55)。
- 9) ターフエルとシールクスマも河口とほぼ同様の見解を示す。ターフェルは、「手を拍つことは三界の悪霊を追い払う」(Tafel 1904:115)、シールクスマは、「鋭い拍手は次の再生への地獄の扉を閉める」(Sierksma 1964:137)と述べている。
- 10) 毎日2回の中庭の問答とは異なる僧院の大きな年中行事である。毎晩の問答は2つに分かれ、2回の45分間の問答には、それぞれ2人の地元の僧侶が問者となる。ラマの転生者としての地位を持つ参加者に、答者の役割が与えられ、答者の立場は、問者の立場よりも地位が高い。一人は皆の前で1対1で討論を始め、もう一人は経文を唱えた後に加わる。その後は誰にでも開かれた場となる(Lempert 2012:57)。
- 11) 他方、答者の応答は、問答を通して減速する傾向がある。問答の後半になると、答者は問者に挑戦もするが、このやり取りの別の瞬間に、

答者は視線を逸らしてから、座席で体を揺する。こうして前のターンでの行動とバランスをとろうとする。レンバートは、答者で印象的なのは、問者への反論よりも、落ち着いた態度であると述べる(Lempert 2012:74)。

- 12) 拍手研究のためにチベットの問答拍手の検討がはずせないと筆者が認識したのは2016年に遡るが、2020年8月現在に至るまで、現地調査の機会を得られていない。但し、問答拍手は、多数の動画共有サイトで視聴することができる。特に、ラサのセラ寺弁経場における問答拍手については、関係者や旅行者等による多数の動画が公開されている。本稿の検討ではそれらに現れた手拍ちを検討した。以下の註には、検討した多数の動画の中で、寺院等による公式サイト URL のみを記す。
- 13) <https://www.youtube.com/watch?v=-qmFwMxQH1Q> (格魯派-辯経展示-四諦 2020年8月17日取得)。
- 14) <https://www.youtube.com/watch?v=I6xMy7AQWJ8> (覺囊派-辯経展示-中觀他空見 2020年8月17日取得)。
- 15) <https://www.youtube.com/watch?v=UJCOWs2KcrM> (笨波派辯経-題目《大乘菩薩心》 2020年8月17日取得)。
- 16) 前掲13)
- 17) 前掲14)
- 18) 前掲14)
- 19) <https://www.youtube.com/watch?v=9cyFjpk2z4c> (第十六屆噶舉冬季辯経法會 2-1: 礪學篇 2020年8月17日取得)。
- 20) 「チー、チー、チー」の意味について、ドレイフスは「なぜ? = why」であると述べるが、レンバートは意味ははっきりしないと述べている。
- 21) <https://v.qq.com/x/page/j0175p0sh05.html> (陀樂寺“般若”學位博士試験 2020年8月17日取得)。
- 22) <https://www.youtube.com/watch?v=rcZmtMt04r8> (第十六屆噶舉冬季辯経法會 2-2: 決賽篇 2020年8月17日取得)。
- 23) <https://www.youtube.com/watch?v=B4lmtSIoA6M> (寧瑪派辯経-題目《四諦》 2020年8月17日取得)。
- 24) 前掲13)
- 25) 前掲13)
- 26) 前掲23)
- 27) 前掲19)
- 28) 前掲22)
- 29) 前掲15)
- 30) 前掲23)
- 31) 前掲22)
- 32) 前掲22)
- 33) 前掲14)
- 34) 拉科等は、塔爾(タール)寺の問答について、「もし問者が經典に精通し弁論が巧みで、答者に言葉を窮せしめるならば、觀衆は問者の勝利に拍手する。もし問者が立論点に精通せず、沈黙が生じると、答者は拍手して歓呼する」と述べ、問答拍手と通常の拍手とを区別している(拉科・益西多傑 2014:74)。
- 35) レンバートは、問者が右手を、座している答者の頭上で、時計回りに動かす動作(掌は下向)は、(b)と同様に支離滅裂を表すと述べている。
- 36) ドレイフスは、問答の動機を純粹と呼ぶことをためらう人がいることを認めている。修行僧たちは、一般の人々と同じように、複雑な理由で行動する。真面目な知的および宗教的利益は、個人的な嫌悪や野心を排除するものではない。教師もそれがわかっているので、嫌悪や野心が修行僧の主な関心事にならない限り、答めたりしない(Dreyfus 2003:381)。ドレイフスはまた、自らの12年間の問答経験のなかで、時々虐待が行われたり、敵を傷つけたり屈辱を与えようとしたり、本

気で激怒する人々を見てきたとも述べている (Dreyfus 2003:220)。

- 37) スタンの『チベットの文化』には、「討論の勝利者は同僚の肩の上へのせられ勝ちほこり、往往にして—その様子から察すると—敗者をはずかしめる (シッキムでは敗者は四つ足になってはいまわり、勝者がそれにまたがり、足でわき腹をけて走らせるのがみられた)」(スタン 1971:167) とある。
- 38) ラブテンはまた、次のように述べている。「私の師匠はまたもはや偉大な智慧を働かせた。きわめて難解ないくつかの概念を私に詳しく教授した後に、上級の課題を勉強しているけれどもそれほどびぬけてはできない年長の僧侶を選んで、私にその僧侶たちと問答させたのだった。私の質問に答えられないでいる彼らを見た時、それまでの気の落ち込みはきれいに吹き飛んでいたのだ」(ラブテン 1984:69)。
- 39) レンバートによると、経験豊かな僧侶が、答者と問答を望むとき、猛烈に手を拍つ代わりに、座って指を鳴らす傾向がある。拍手が発生してもそれは弱い。上級僧侶に求められるのは、1) 座位姿勢の保持、2) 問者に期待される動作を弱め抑制することである。地位の高い僧侶は、そうでない問者のようには振る舞わないのである (Lempert 2012:60)。
- 40) 伴信友の「避手」の解釈として同論文の註 36 (矢向 2019:39) で示唆的に述べておいた。
- 41) ラブテンも手拍ちの痛みについて「これらの徹夜の間答は実につらいもので、特に、冬には風や雪が膚を突き刺す寒さだった。私の両手は問答で手を打つごとに痛くなってきて、ついには両側が裂けて血がにじんできていた。この問答道場には屋根がなく、明かりも数個のバターランプだけで、それも夜中ごろには絶えてしまうのだった」(ラブテン 1984:88) と述べている。

引用文献

- 1) Cabezón, José and Dorjee, Penpa, Sera Monastery, Wisdom Publications, 2019.
- 2) ダライ・ラマ『ダライ・ラマ自伝』山際素男訳、文春文庫、2001.
- 3) Dreyfus, Georges B.J., The Sound of Two Hands Clapping: The Education of a Tibetan Buddhist Monk, University of California Press, 2003.
- 4) 河口慧海『チベット旅行記(三)』講談社学術文庫、1978.
- 5) Lempert, Michael, Discipline & Debate: The Language of Violence in a Tibetan Buddhist Monastery, University of California Press, 2012.
- 6) 村上大輔「悪霊ミカ祓いの祈祷書 Mi kha'i bzlog 'gyur 校注」『国立民族学博物館研究報告』38(1)、2013:91-118.
- 7) 西川一三『秘境西域八年の潜行(下)』中央公論社、1968(1991).
- 8) Perdue, Daniel E., Debate in Tibetan Buddhism, Snow Lion Publications, 1992.
- 9) ラブテン, G., ウォレス, A. 『チベットの僧院生活：ゲシェー・ラブテンの半生』小野田俊蔵訳、平河出版社、1984.
- 10) Sierksma, Fokke, “Rtsod-pa: The Monachal Disputations in Tibet.” Indo-Iranian Journal, 1964, 8(2). 130-152.
- 11) スタン, R. A. 『チベットの文化』山口瑞鳳・定方晟訳、岩波書店、1971.
- 12) 多田等観『チベット』岩波新書、1942.
- 13) 多田等観『チベット滞在記』講談社学術文庫、1984(2009).
- 14) Tafel, Albert, Meine Tibetreise, Union Deutsche Verlagsgesellschaft, 1914.
- 15) 矢向正人「拍手の起源を探る」『芸術工学研究 24』2016:21-41.
- 16) 矢向正人「天の逆手：古事記の国譲りに現われた手拍ちの検討」『芸術工学研究 31』2019:19-31.
- 17) 楊鵬・矢向正人「中国の拍手に見られるネガティブな感情反応」『芸術工学研究 32』2020:9-29.
- 18) 拉科・益西多傑『蓮花聖地：塔爾寺』青海人民出版社、2014:72-74.

死者への献立

震災遺族証言変容の試論

Recipes for the Dead

A Transformative Scheme for Bearing Witness to Quake-disaster Survivors

吉田祐子¹

YOSHIDA Yuko

Abstract

In order to address the question whether resilience design can enable “recovery” after suffering psychological trauma in the wake of earthquake disasters in Japan, this paper presents an argument of why recovery of losses cannot be possible in terms of narratological structure discussed in trauma studies. An alternative is explored which aims to transform the structure of traumatic narrative by means of an artistic workshop where a survivor and the author dedicate a meal for her late daughter who was killed in the Hanshin-Awaji earthquake. This new cooperative workshop with joint responsibility is named “Recipes for the Dead”. This enchanting approach of creating a recipe embodies new temporality and spatiality of loss, which promises to amend the traumatic narrative into a share-able interactive experience of bearing witness for a survivor and her empathetic counterpart.

緒言

近代以降日本で発生した地震災害後にとられる諸措置は一般に「災害復興」を目的としている。しかし、この言葉には明確な定義が存在しておらず¹（金子 273）、地震により引き起こされる様々な損失に対し個別具体的に処置を施すことが、全体として復興への過程と捉えられている。復興の種類を大別すると、国土や都市再建を目的とする「モノの復興」²と被災住民の生活再建、コミュニティ再生を目的とする「人間の復興」³がある。これに加えて、被災者の精神的・心理的回復を目的とした「こころの復興」⁴も唱えられている。

どの指標に照合させて復興の達成とするのかは、地震災害により直接的・間接的に損害を被った人々自身の心情を軽視して判断することはできないだろう。この災害復興の指標をめぐる問いは、損失や喪失からの復旧・回復とは何か、また、そのあり方とは何か、を我々に突きつけている。本論では、地震災害により親族を喪失した個人を震災遺族として定義し、その証言行為を生み出す試みを通じて、「証言行為主体者」と「他者である受け手（目撃者）」がどのようにして喪失に対峙するのかを考察する。

国土保全や防災都市再建を目標とする復興事業は、被った物的損害を原状回復することを目標としている⁵。例えば、福島県飯館村の行政と協力して、自然と農業の融合した再生可能エネルギーを利用したエコ村（までいライフ）の構築に 20 年以上邁進していた糸長浩司は、2011 年の福島第一原子力発電所事故後、放射性物質の放出により汚染された飯館村の村民避難後の経過を調査する。

連絡先：吉田祐子, yuko.yoshida2013@gmail.com

¹ 九州大学大学院芸術工学研究院学術研究員
Research Fellow, Faculty of Design, Kyushu University

糸長は、「回復 (recovery)」(2014: 256, 257), 「帰還 (return)」(2014: 256, 257, 258, 259), 「再生 (revival)」(2014: 259) という表現を使い、村民の生活を事故以前の状態へと戻すことを、避難生活を強いられる人々の権利であると説き、それを可能にするのがレジリエンス⁶という力であり、その力を効果的に発揮させる施策をデザインと形容している⁷。糸長によれば、「回復までの長期の支援システム (a long-term support system for recovery)」(2014: 257) の提案がレジリエンスデザインなのである。またこれは、「復興再生のシナリオ」(2012: 563) を描くこと、すなわち、「復興デザイン」(2012: 564) でもあると換言される⁸。ここでの回復とは、村民が「いつか元の村に戻る権利 (the right of return to original village in the future)」(2014: 258) を保持することを意味しており、それまでに構築した村づくりを復興再生させる想定は、放射性物質の汚染によって生活を剥奪された村民の権利であると強調される。

しかし、糸長の言うレジリエンスとは、剥奪されたモノを取り戻すための異議申し立て (dissent) に近い響きを持っている⁹。すなわち、一度喪失されたものや場所、それに付随する記憶や感情などの事象に対して、損害を放置しないことへの抗う姿がこの支援システムの構成要素に垣間見える。糸長の復興再生デザインは言わばディセントメント・デザインであり、主に行政システムの組み直しによるコミュニティ再構築を目的としている点で、被災住民の心理的損失をどのように取り扱うのかについては、議論の対象に設定されていない。この意味で糸長のデザインはモノの復興のために、損害の原状回復を諦めないことを謳った抗うデザインであると言える。

これとは対照的に、建築学的見地からの地震災害後の被災地への関わり方の事例として、槻橋修らによって行われた「失われた街復元模型プロジェクト」が挙げられる¹⁰。この事業では、東日本大震災後の津波被害により壊滅的に破壊された都市や集落を縮尺 1/500 の模型によって復元し、失われた都市の生存住民にワークショップ参加を促し、復元模型への着色と旗を立てる作業を通して、住民の記憶を空間的に再構築するという試みを行った。

ここでは、地域のコミュニティおよび家屋の崩壊が喪失対象と設定され、「その苦痛から回復するために「グリーフワーク」(grief work=喪の作業)が必要」であり、この復元模型を使用したワークショップが「郷里の記憶

を喪失することを食い止め、失われゆく郷里の空間の記憶をとりもどし」(13)、結果として、グリーフワークの役割を果たすと論じられている¹¹。槻橋らの議論では、建築学的な空間復元と、それを利用した被災住民とのワークショップの活動が、街を喪失したことに起因する苦痛から回復するための喪の作業となると位置づけられている。だが、そもそも地域社会の喪失と家屋の喪失とを縮尺 1/500 の復元模型を制作することで回復できると仮定することには、建築家からの願いにはなっても、回復を論理的に説明するには無理があるように思える。槻橋らのプロジェクトは、人間の復興の観点に立脚しながら、被災住民のこころの復興までも射程に入れた試みであったと言える。肝心なことは、両事例がどちらも、回復や復元には、失われたものを取り返すという意味が付与されており、従って、喪失の回復または復元は可能であるという暗黙の想定に基づいて事業が展開されていることである。

このように、災害復興の想定枠内には、まずはモノ(国土や都市)と人間(コミュニティや生活)が被った被害を震災前の状態に取り戻すことが措定されており、被災した人の傷ついたこころへの対処は二次的取組み、もしくは、モノと人間の復興に付随する余剰として捉えられていることは否めない。本論では、モノと人間生活の復興が前提に置く再生や取り戻しという回復観に疑問を提示し、「こころの復興」として表象される活動がどのような差異を持ち得るのかを考察する。さらに、震災遺族と他者である研究者(筆者)が共同して証言行為を創り出す実践を紹介し、既存の復興枠組では捉えきれない震災後の喪失の変容について考察を展開する。

1. 心的外傷と語り

地震災害により引き起こされる震災生存者の心の傷つきは、前述した原状回復や復元という回復観では解明することができないという不可能性を呈する。トラウマ学は、心の傷、すなわち、心的外傷からの回復をどのように捉えているのだろうか。トラウマ学では、トラウマ(trama)¹²と呼ばれる心的外傷からの回復の過程やアプローチなどが精神分析学、精神病理学の視点を踏襲しながら論じられる。とりわけ、心的外傷後ストレス障害の治療法については議論が多岐にわたる。いまだ、心的外傷後ストレス障害の統一した治療法が確立していない理由として、回復の意図するところが論者によって異なる

こと、また、原状回復という意味においての回復不可能性に依拠していることが挙げられる。

この回復不可能性は、心的外傷の表象不可能性に起因している。キャシー・カルースは、心的外傷が表象不可能である理由に、時空間性の欠落と経験の遅延性を指摘する。心的外傷は時間と空間を有しないが故に、その所在の場所に到達することが事実上不可能であり、その結果として、経験そのものが経験されないままに遅延が生じるのである (7-9)¹³。したがって、未経験のままに付されている事象を思い出すことは不可能であり、また、それについて語ることも不可能となる。究極的には、トラウマとは、心的外傷者の時空間を持つ意識の流れの中に統合されてはいないのである (Caruth, 152)。

エルネスト・ファン・アルフェンは、心的外傷が表象不可能性を孕むのには、歴史的出来事の特異性や異常性という道義的理由にあるのではなく、むしろ、記号論的に見て技術上不可能となる問題を内包しているからであると論じる (41-42)¹⁴。象徴界が与える言語が用意されなければ、ある出来事を生きたとしても、その体験の客体としての遭遇は出来事の経験として変容されることはないとして次のように指摘する。

ある出来事もしくは歴史の経験というのは、(中略) 象徴界が提示する規定に従属している。経験とは、もし、ある出来事を「生きていること」をその出来事の「ある経験」へと変容させるならば、このような規定を必要とするのである。なぜなら、その起きている事の客体として出来事や歴史の一部であることと、主体としてそれを経験することとは同義ではないからである。

The experience of an event or history is (...), dependent on the terms the symbolic order offers. It needs these terms if *living through* the event is to be transformed into *an experience of* the event. For to be part of an event or of a history as an object of its happening is not the same as experiencing it as a subject. (44)

この言語表象を媒介して経験され得ない事態が外傷的なものであり、その構造上不可能な語りが心的外傷後ストレス障害の様々な症状として露見する。このように心的外傷そのものが孕む表象不可能性を理解するとき、喪失からの回復を目指すあらゆる活動は根本的に不可能に終始することが示唆される。であるからこそ、表象不可能な

心的外傷的語りを時間と空間に着地させることが重要なものであり、それを可能にするためには、語りの構造そのものを変容させる必要があるのである。この変容が成されるとき、その語りは断片的ではない、首尾一貫性を帯びた異なる響きを持つ語りに聞こえ、それまで遅延し続けていた未経験の出来事が初めて経験へと変わり、それ以外の経験群と繋がりを持てるようになるのである。

精神科医のベッセル A. ファン・デル・コルクは、カルースやファン・アルフェンと同様に、心的外傷者が抱え続けている意識に統合されていないトラウマ的記憶 (traumatic memory) (van der Kolk et al. 162)¹⁵を首尾一貫した語りに変容させるためには、トラウマ的記憶の言語化が必要であると述べた上で、さらに、自らの感情と行動を制御する力を再び獲得するためにトラウマ的記憶を言語化するだけでは不十分であることを強調し、言語化の後に当事者によるさらなる積極的行動の必要性を次のように説いている。

トラウマに関する感情や認知を言語化することでは十分であるとは言えないだろう。被害者は自らの感情や行いを制御できる力を再び獲得するための積極的方法を探究する必要がある。(中略) トラウマ生存者は、絶望感や無力感に打ち勝つことを象徴するような行動を取る必要があるのである。

[P]utting the feelings and cognitions related to the trauma into words is likely not to be enough: Victims need to find active ways of regaining control over their feelings and actions. (...) [T]rauma survivors need to take some action that symbolizes triumph over helplessness and despair. (436)^{16,17}

トラウマ的記憶に言葉を与えることに加え、心的外傷による絶望感と無力感を自ら制御できていることを象徴するような肯定的な行為を創り出してゆくことが、心的外傷者の心の傷を癒す歩みとなるのである。

この主張を踏襲するならば、たとえ言語化することそのものが表象不可能性を内包しているとしても、常に経験への遅延性を追いかけて続けるような、心的外傷的語りを変えてゆく想像力に満ちた行為、また、自分で自分の感情や認知を制御できている感覚を得るような積極的な行為を生み出してゆくことに、心的外傷とその語りのアポリアから脱する変容の可能性が見出せるのではないだろうか。

2. 目撃と証言行為

人が亡くなる時、喪失が生まれる。近親者との死別は、死者の生前の記憶を持つ遺された人々の心に、言わば、取り返すことの出来ない大きく深い喪失の穴をあける。その穴を通して死者の記憶との対話が様々に繰り広げられるのである。そして、死者に対する遺された者の応答の形態には、文化的に構築された死生観が前景化する場合がある。例えば、東日本大震災後に、宮城県を対象に行われた被災者による震災犠牲者への応答と見られる行為を調査した大村哲夫の論考によれば、一般的な通常死ではなく、災害を原因とする異常死の場合、その死者は死後も加齢し、その結果として、死後に死亡した時点で在籍していた学校を卒業し、卒業証書が授与されるという事例が複数報告されている¹⁸（大村 51）。また、東北学院大学の行った聞き取り調査は、東日本大震災後に幽霊を目視、または知覚した人々の存在を明らかにしている¹⁹。

他方、1995年に発生した阪神・淡路大震災の遺族証言集には、個人が亡くなった近親者に対して行う儀礼についての言及が散見される。例えば、神戸大学工学部建築学科が行っている「震災犠牲者遺族聞き語り調査会」の収集したデータ²⁰のなかには、当時22歳で亡くなった沖津信一さんの母沖津弘子さんの証言があり（調査時期：2000年）、そのなかで、弘子さんの夢に生きている信一さんが現れて、「水が飲みたい」と言うので、遺影と花だけを飾っていたことに気がついて水をお供えしたという証言記録が残されている。また、「阪神大震災を記録しつづける会」が発行した被災者の手記集のうち、2015年に出版された『阪神・淡路大震災 わたしたちの20年目』には、震災当時5歳の長女希さんを亡くした神戸市灘区の小西眞希子さんの手記が掲載されている²¹。彼女はこの版の中で震災後20年が経過して初めて、これまでに亡き娘に蔭膳²²をしていたことや、現在も尚、成長している娘に好物をお供えしていることを公表している²³。

このように、阪神・淡路大震災と東日本大震災の両事例において、個人的レベルとプライベートな範囲内で、生き残った被災者から死者に対して直接的な働きかけや交渉が継続して行われていることが浮かび上がってくる。では、このような死者の記憶との交渉が、喪失による悲嘆反応、または、心的外傷後ストレス反応や障害となるのではなく、遺された者の中で、喪失が肯定的な変容として捉えられるためには何が必要なのか。それには、自

らの語りに聞き手を見出すことが重要となるであろう。なぜなら、発話は聞き手によって聴かれて初めて証言となり、また、自分を含めた他者の存在によって発話が目撃されることによってそれは行為となるからである。精神科医のドーリ・ラブは、この証言行為の生成過程が生存者と聞き手の共同責任（joint responsibility）において可能となると述べる。

「明確に発話することができなかった」この語りは、「語られ」、「伝達され」、「聴かれる」ことが最も重要なのである。（中略）質問者/聞き手は、それまでは話し手が自分一人だけで行なったと感じたが故に叶わなかった証言を実行することにある程度の責任を負っている。それは生存者と聞き手が出会い、共同することであり、証言行為をもう一度自らの手中に収めるような何かを可能にする。この共同責任が、真実が再び立ち上がる源なのである。（中略）証言とは、故に、発話者（生存者）が自らの立ち位置を目撃者として再び要求する過程であり、それは、内なる「あなた」を再び創り出して、自らの内部に聞き手や目撃者を創る可能性のことを指している。

[I]t is essential for this narrative that *could not be articulated*, to be *told*, to be *transmitted*, to be *heard*. (...) To a certain extent, the interviewer-listener takes on the responsibility for bearing witness that previously the narrator felt he bore alone, and therefore could not carry out. It is the encounter and the coming together between the survivor and the listener, which makes possible something like a repossession of the act of witnessing. This joint responsibility is the source of the reemerging truth. (...) The testimony is, therefore, the process by which the narrator (the survivor) reclaims his position as a witness: reconstitutes the internal “thou,” and thus the possibility of a witness or a listener inside himself. (85)²⁴

ラブはまた、証言とは破壊されたものの再生や取り消し、再構築でもなく、また、喪失への追憶、郷愁、幻想への逃避でもないと述べ、本来的には、心的外傷を負った時点とは異なる喪失に直面する2つの異なる世界の間の対話的過程であるとして、次のように論ずる。

証言は、死者を蘇らせることはできないし、恐怖を取り消すこともできないし、まして、かつての家庭がそなえていた安全性、真正生、調和を再構築することもできな

い。しかし、証言はまた、死、郷愁、追憶、断続して繰り返される過去との葛藤、または、表面的に繕った振る舞いや代用の幻想への魅惑的な衝動に逃避することでもない。証言とは、二つの世界——ひとつは残酷に破壊された世界、もうひとつは、それとは異なる、常に異なり続ける世界——の間で展開される探究と和解の対話的過程である。証言とは本来的に喪失に直面する過程である——それは証言行為をする苦痛を経ることの喪失の過程、また、証言行為を終わらせることの喪失の過程である——それはしかし、また異なる別離と喪失を経験する繰り返しを伴うのである。証言とは、そのようにして差異を通して過程を再演することになるけれども、それはおそらく喪失を再び自分のものへと確かに獲得することを可能にするのである。

It [the testimony] cannot bring back the dead, undo the horror or reestablish the safety, the authenticity and the harmony of what was home. But neither does it succumb to death, nostalgia, memorializing, ongoing repetitious embattlements with the past, or flight to superficiality or to the seductive temptation of the illusion of substitutions. It is a dialogical process of exploration and reconciliation of two worlds---the one that was brutally destroyed and the one that is---that are different and will always remain so. The testimony is inherently a process of facing loss---of going through the pain of the act of witnessing, and of the ending of the act of witnessing---which entails yet another repetition of the experience of separation and loss. It reenacts the passage through difference in such a way, however, that allows perhaps a certain repossession of it. (91)²⁵

ここで述べられている破壊された世界とそれとは異なる世界という二つの世界の間に対話的に展開される過程が証言なのであり、その過程が異なる喪失の認知を生み出すのである。証言行為は、喪失を解消するためにあるのではなく、喪失が自らの人生に起こったという事象を、自分で目撃する苦痛を初めて生きる過程であり、その喪失を別の意味において自らの人生に再び引き受けることなのである。そしてその過程が対話的に遂行されるためには、証言は一人では成立せず、常に聞き手/目撃者の存在が求められるのである。

3. 死者への献立

死者への肯定的な交渉は、死者の存在を、遺族と共存する存在として捉え直すことを下敷きにする。阪神・淡路大震災により近親者を亡くす別離体験を持つ人には、トラウマ的記憶が日常生活を圧迫するであろうことは想像に難くない。どのようにすれば、トラウマ的記憶を言語化する苦痛を伴う過程を、肯定的な行為へと転換させることができるのだろうか。ファン・デル・コルクの論じる絶望や無力に勝る自己制御感を得られる行動が、トラウマ的記憶を、自分の意識内に一貫性を持たせて統合し、それにより、自らの感情や認知を自分で操縦できるようにするために必要であることは既に述べた。前述した震災遺族の手記や証言記録の中で叙述されている遺族から死者に対する直接的な働きかけや交渉は、あくまでプライベートな時空間で行われる個人的な活動である。そこに、第三者が活動の受け手、すなわち、聞き手/目撃者として居合わせ、且つ、その活動を記録するならば、この試みは、遺族証言の肯定的変容を表現することを示唆する。これは、心的外傷に支配されることなく自己の力で感情と認知を制御できる積極的な行為を証言として遺族と目撃者の双方が認識することを導き出すことを意味する。

そこで筆者は、震災別離を経験した人の心中に亡き人が現在と未来に生き続けているという想定に立ち、「亡き人のための献立」と称するプロジェクトを発案した²⁶。これは、阪神・淡路大震災の別離体験者は、亡き人の記憶に結びついた献立を創作することができる証言に着眼し、その死者へ捧げる献立内容を写真イメージと文字起こしによって記録することで、震災遺族と筆者が協働で亡き人のための調理実演を行うものである²⁷。

例えば、人が調理する時間と空間に着目すると、料理を創作するためには、特定の時間と空間を限定する必要がある。それは、調理された料理を最終的に食する人を念頭に置いて調理者によって献立が組まれるからである。調理行動とは、特定の人のために、特定の日時に、あらかじめ準備しておいた食材を使用して、想定された調理手順に従って過程を間違いなくこなし、仕上がりの料理の完成まで到達することを指す。

今回の調理実演に際し、阪神・淡路大震災遺族の中北富代さんの協力を得て、震災で亡くなられた長女中北百合さんの記憶と結びついた、「あなたのために（あなたと共に）今作りたいと思う献立」を事前に考えてもらい、

筆者の前で実演をして頂いた。調理後は、料理の盛り付けをして、中北さんと筆者とで共に食事をした。

献立名：百合のゆりかご

行為主体者：中北富代

受け手（目撃者）：筆者

対象者：中北百合



図 1 ゆりかごの中の中北百合さん



図 2 百合のゆりかごと題した稲荷寿司

作り方の手順

1. 事前に 3 合の白米に黒米を大さじ 2-3 杯加えたものを炊飯しておく。
2. 炊き上がった米を飯台に移し、寿司酢を加える。うちわで米をあおぎ粗熱をとりながらしゃもじで混ぜる（黒米を混ぜたご飯に酢を加えると淡いピンク色に発色する）。

3. しょうがとみょうがをそれぞれ薄切りにし、酢飯と混ぜ合わせ、白ごまを加える。
4. 絞った濡れさらしを飯台にかけて、寿司米の水分蒸発を防ぐ。
5. 深鍋を用意し、油揚げを砂糖、みりん、酒、醤油で煮汁がなくなるまで煮る。（いなり 16 個分：水 150cc/ 砂糖 50g/ みりん 10cc/ 酒 10cc/ 醤油 50cc）
6. 舞茸を鍋で蒸す。
7. 蒸しあがった舞茸に、だし醤油をかけて下味をつける。
8. 小エビの背ワタを取り除き、茹でておく。
9. 下ゆでし、薄く下味を付けた黒豆の薄皮をむく。
10. ご飯を手にとまる分量をとり、小判形に丸める。
11. 油揚げの袋のなかに優しく丸めた寿司飯を入れる。
12. えび、舞茸、黒豆を稲荷寿司の上に飾る。

上述した「百合のゆりかご」と題した稲荷寿司の献立から伺えるのは、死者への献立そのものは、亡き人、遺族、他者を並列に結びつけることを可能とすることである。食材を調理し食するという行為によって三者は連関されている。この行為は、他者にとって知覚が容易である調理方法という形態をとることから、相互的証言関係²⁸の構築を可能とする。相互的証言関係とは、行為主体者と受け手（目撃者）とが相互に存在を認知しながら言語化をし、そして、行為を実践することである。このインタラクティブな表現形態は、新しい証言様式として心的外傷的語りを変容させることを可能にする。

この調理実演は、冒頭で紹介した被害の復旧や再生事業に代表されるレジリエンス・デザインやグリーフ・ワークの目的とは一線を画している。それは、亡き人への献立が、地震災害により亡くなった近親者に喚起された内容ではあるが、その行為は追憶や追悼することを意図してはいないからである。親しい人を失うという喪失の出来事と異なる時間と空間を、調理手順と仕上がりの料理によって具現化する行動に意義を創り出している。調理手順に沿った実際の調理の時間は、意識が過去に遡ることを決して許さない。調理活動は回顧する機会を与えるのではなく、常に自己を目の前の食材の調理によってもたらされる変化に心身の集中を向かわせ、意識を次の瞬間、またその次の空間に移行する躍動感で包み込む。この時間と空間の変化を経験することとは何を意味する

のだろうか。

トラウマ的記憶を言語化し証言したからといっても直ちに、自己が外傷以前の状態に戻ることは決してない。自己制御感を得られるような肯定的活動を行ったとしても、それは喪失したものを回復したと呼ぶことはできない。それは、言語化や肯定的活動が心的外傷を帳消しするものではないからである。本事例の震災遺族と行う調理体験が、調理を通じて亡き人の不在を再び強調する作用が生じることは事実である。それは、調理した料理を一番食して欲しいと切望する本人がここにはいないという事実を行為主体者と受け手（目撃者）の双方に再確認させるのである。その意味において、地震災害によって大切に思う人を亡くした喪失とは異なる喪失に直面することになるが、しかし、これは喪失の絶望感や無力感を繰り返すことを意味してもいない。なぜなら、この調理体験が第三者によって初めて目撃されている活動であり、この実践によって喪失は異化されているからである。そして、異化された喪失の語りは既に変容していると言えるのである。

4. 結言

本論では、地震災害によって近親者を亡くす震災遺族の心の傷が、モノと人間の復興の言説の範疇では論じることができないことに視座を得て、トラウマ学が指摘するトラウマ的記憶の表象不可能性と喪失を差異化させることによる原状回復・復元観の破綻を踏襲しつつ、どのような行動によってこの不可能性を孕む語りを変容させることが出来るのかを模索した。証言行為として調理実演を行なったことは、トラウマ的記憶の言語化の過程がもたらす苦痛を上手く回避、軽減させながら、想像力を発揮して献立内容を創作する肯定感と至福感を生み出している。

また、本考察で試みた震災遺族と協働の亡き人への調理実演は、目撃する行為の特質を帯びている。すなわち、調理行為の成立には、「行為主体者---受け手（目撃者）---対象者」の三者が確実に結びついていることを絶対条件としており、行為主体者は自身の調理行為が目撃される（また自己によっても行為を目撃する）ことを自覚し、受け手（目撃者）も調理を目撃することを自覚する。そして対象者（ここでは亡き人）もまた調理を目撃していることを想定して実演がなされる（なぜなら、調理する料理を捧げる対象が亡き人であるからである）。この三者

の対話的、目撃的な関係性こそが、調理を証言行為として生成させる上で不可欠の要素として示唆される。これにより最終的に、心的外傷的語りに埋没しない想像力に富む行動の実践を記録することが可能となる。これは、喪失を回復するためのデザインではなく、時空間を持たない寄る辺の無い心的外傷的語りの構造を、時間の流れと空間的成果を作り出す「いま、ここ」にあるという現在性へと変容させる相互作用となると言える。それは、モノや人間の復興の言説では叙述しきれない、もう二度と取り戻すことが叶わない死者の生命と、現在と未来を共に生きてゆく一つの証言の行いである。

*本論は、2020 世界災害語り継ぎフォーラムでのポスターセッション発表の内容に加筆修正したものである。

- ¹ 金子は、災害復興の目標が複数乱立したまま体系化されていないことを指摘する。また、「災害復興において国土保全・防災まちづくりが優位に立ち、被災者の生活再建が劣後する傾向は、近代化以降の日本の災害法制史が引きずる構造的課題」と述べている（274）。金子由芳「災害復興基本法への提言---2つの大震災の教訓から---」神戸大学震災復興支援プラットフォーム編『震災復興学---阪神・淡路20年の歩みと東日本大震災の教訓---』ミネルヴァ書房、2015年：273-288頁。
- ² 同上、273頁。
- ³ 同上、273頁。
- ⁴ こころの復興とは、一般に「こころのケア」と称される様々な活動や取組みによる災害被災者の被った心的苦痛の軽減、心的外傷後ストレス反応や心的外傷後ストレス障害などからの回復を目指して使われる。富田博秋は、こころの復興のことを、災害被災地域における精神保健支援（メンタルヘルスケア）の比喩として使用している（4, 5, 10）。富田博秋「東日本大震災から5年---こころの復興、こころの防災の現在と未来---」『トラウマティック・ストレス』第15巻 第1号 2017年：3-16頁。
- ⁵ 2015年に開催された第3回国連防災世界会議において採択された仙台減災枠組では、インフラの復旧、復元に加え、防災と防衛を促進する「build back better 型の復興」が推奨されている（金子前掲書、273）。
- ⁶ 糸長はレジリエンスの意味を、生態学の回復力、弾性力、また、心理学のショックに対する耐久力、回復力と捉えることに依拠しながら、「ショックを当られた時に、そのショックで全体が崩壊される前にそのショックを和らげ、しなやかに対応しようとする力」であると説明している（563）。糸長浩司「移住・環住による農村コミュニティのレジリエンス」『村計画学会誌』30巻 4号 2012年：563-566頁。
- ⁷ Itonaga, Koji. "Resilience design and community support in Iitate Village in the aftermath of the Fukushima Daiichi nuclear disaster". In *Planning Theory & Practice*, Vol.15 (2) 2014: 255-260.
- ⁸ 糸長前掲書。
- ⁹ 糸長らの飯館村支援活動内容の一つに、放射能と健康リスクに関する勉強会の開催とその記録集 NPO「負けねど飯館！」発行支援が含まれている。「負けねど」という表現には、活動に抵抗の意思が内包されていることを示す（同上、257頁）。

- ¹⁰ 槻橋修, 友渕貴之, 秋田遼介「浪江町請戸地区における場所の記憶の保存と活用に関する試論---被災地域におけるグリーンワークとしての1/500 復元模型を用いた着彩・対話型ワークショップの提案」『神戸大学大学院工学研究科・システム情報学研究科紀要』第5号2013年: 13-24頁。
- ¹¹ 槻橋らのプロジェクトでは, 浪江町の人的喪失, つまり, 東日本大震災によって直接死した182名の町民(うち, 溺死者150名, 行方不明者31名, 圧迫死者1名)に対する喪の作業については考察の対象外とされていることは注視されるべき点である。『浪江町震災記録誌~あの日からの記憶~』福島県双葉郡浪江町
<https://www.town.namie.fukushima.jp/soshiki/1/18101.html>
- ¹² ここではトラウマの範疇を, 身体的外傷は含まず, 心的外傷のみを指すこととする。また, 喪失とトラウマは類似する概念であるものの, 厳密には異なる概念であるが, その差異については本論では取り扱わない。少なくとも, 喪失は心的外傷の一因となり得ると言える。
- ¹³ Caruth, Cathy, ed. *Trauma: Explorations in Memory*. Baltimore: John Hopkins UP, 1995.
- ¹⁴ van Alphen, Ernest. "Testimonies and the Limit of Representation" In *Caught by History: Holocaust Effects in Contemporary Art, Literature, and Theory*. California: Stanford UP, 1997: 41-64.
- ¹⁵ van der Kolk, Bessel A. and Onno van der Hart. "The Intrusive Past: The Flexibility of Memory and the Engraving of Trauma." Caruth: 158-82.
- ¹⁶ Van der Kolk, Bessel A., McFarlane, Alexander C., and Weisaeth, Lars. Eds. *Traumatic Stress---The Effects of Overwhelming Experience on Mind, Body, and Society*. New York: The Guilford Press, 1996.
- ¹⁷ ファン・デル・コルクは, 自己制御感や達成感を得るための行動として, 具体例を次のように挙げている。"Patients need to expose themselves actively to experiences that provide them with feelings of mastery and pleasure. Physical activities (such as sports or wilderness ventures), other enjoyable physical experiences (e.g., massages), or artistic accomplishments may be experiences for patients that are not contaminated by the trauma, and that serve as a source of new gratification" (*Traumatic Stress*, 433-434) .
- ¹⁸ 大村哲夫「死者が卒業するということ---東日本大震災における慰霊と癒し」『文化』第77巻1・2号2013年: 55-75頁。京都大学の事例では, 東日本大震災により死亡した学部生3名に対し, 「本来, 本人死亡の場合, 卒業証書は渡されない」にもかかわらず, 「特例」として遺族に卒業証書が授与されている。<http://www.kyoto-up.org/archives/1286>
- ¹⁹ 聞き取りの詳細については以下を参照のこと。金菱清編『呼び覚まされる霊性の震災学---3.11 生と死のはざままで』新曜社, 2016年。阪神・淡路大震災の場合, 遺族証言の中に震災後の「幽霊」という発言はほとんどみられていない。東日本大震災に関して, 柳田国男が1910年に著した岩手県遠野地方の逸話集『遠野物語』に描かれる生者と死者との接近の土着的背景を下敷きに, NHKは2013年に「NHKスペシャル---東日本大震災 "亡き人"との再会~被災地 三年目の夏に~」と題するテレビ・ドキュメンタリーを放送している。東日本大震災後の幽霊にまつわる発言は, 地域特殊性を背景に説明されているが, 阪神・淡路大震災との違いは, 東北地方と関西地方という違いではなく, 災害犠牲者の遺体の有無が大きく影響していると思われる。濱口竜介と酒井耕のドキュメンタリー作品『東北記録映画三部作』『なみのおと』

『なみのこえ 新地町』『なみのこえ 気仙沼』『うたうひと』では, 東日本大震災を経験した人々が両映画監督に対峙する形式によって語りが記録されている。この中で, 第3部の『うたうひと』では, 記録対象者が, 「宮城民話の会」で民話の収集活動が続けている小野和子氏を聞き手として選び, ドキュメンタリーが構成されている。ここでもまた, 東日本大震災後の語りの下敷きには, 東北地方特有の民話伝承の語り方があることが示唆されている。

²⁰ 人と防災未来センター所蔵。

²¹ <https://www.dropbox.com/s/tmtu1ya84ylwmn/no11.pdf?dl=0>

²² 蔭膳とは, 「家族のなかの不在者」に供する食事のことを指す(103)。石毛直道『石毛直道自選集 第2巻 食文化研究の視野』ドメス社, 2011年。現代日本社会において蔭膳という行為が現存していることを調査証明したものに佐々木の事例があげられる。佐々木陽子「「お供え」と「蔭膳」---不在者との共食」『現代民俗学研究』第4号2012年: 25-38頁。

²³ 小西眞希子氏の手記が表しているのは, 蔭膳とお供えの概念の混同である。本来, 家族の不在者に対して用意された蔭膳は, 対象となる者の安寧を願うものであり, 生存していることが前提である。この行為が示すのは, 亡くなっている対象の成長と安寧を継続して願っていることである。

²⁴ Felman, Shoshana and Dori Laub. *Testimony: Crisis of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History*. New York: Routledge, 1992.

²⁵ 前掲書。

²⁶ この亡き人のための献立の文化人類学的背景として, 波平恵美子の論じる日本人の死者の観念(主体性を持ち, 生きている人間に要求したりする, お腹を空かせている, 喉が渇いている, また, 死者や先祖の霊に対するお供え物の伝統が存在する, など。)を関係付けることができる。波平によれば, 「死者」の存在を前提とした死者儀礼が存在し, その儀礼は, 「死者」が我々をみていることを想定するという(46-47)。日本人の死には, 死者儀礼を経て徐々に「死」が到来するように考えられているが, その理由として, 「死者の主体性」という概念が指摘されている(69)。波平は, 「亡くなった人は無に帰したのではなく, あたかも「死者」として存在するかのようにかんがえることによってのみ, 突然の死によって断ち切られた自分と亡くなった人との関係の喪失に耐えることができるからだろう」と述べる(74)。このことから, 「死者」の存在や主体性を認める背景には, 残された者が「関係の喪失」に耐えていく, 対処するための捉え方であると言ったことができる。波平恵美子『日本人の死のかたち---伝統儀礼から靖国まで』朝日選書, 2004年。

²⁷ 本研究を行うにあたり, 中北富代さんに多大なるご協力を頂いたことに深く感謝申し上げます。

²⁸ Kerry Oliver は, 相互的証言関係のことを間主体的(intersubjectively)だと呼んでいる(4)。この間主体的関係では, 「証言行為」の過程(the process of witnessing)は, 主体性と他者性との証言の責任(address-ability)と応答の責任(response-ability)によって結ばれることで対話が構成される(7)。Oliver, Kerry. *Witnessing: Beyond Recognition*. London: University of Minnesota Press, 2001.

芸術工学研究

投稿要領／論文ひな形

投稿要領

平成15年10月1日制定、平成20年7月10日一部改正、平成21年5月29日一部改正、
平成23年9月20日一部改正、平成25年1月11日一部改正、平成26年12月17日一部改正、
平成28年10月26日一部改正、平成29年4月1日一部改正、平成30年4月1日一部改正

1. 投稿者

- 1-1. 投稿者（共著の場合少なくとも1名）は、本研究院の教職員（学術研究員、教務・技術・事務職員を含む）、訪問研究員ⁱ、本学府学生、本学の客員教員、非常勤講師および紀要編集ワーキンググループ（以下「ワーキンググループ」という。）が依頼した者とする。ただし、本学府学生の場合、博士後期課程の学生は投稿に際し指導教員の同意を必要とする。また、修士課程の学生は、教職員との連名の場合のみ、投稿を許可される。
- 1-2. 原則として、一人の投稿者に許可される投稿数は、単名もしくは連名第一著者としての投稿数は1編以内とする。ただし連名の場合であっても第1著者でない場合の投稿数は制限しない。

2. 掲載記事および記事の区分

掲載記事は、英文あるいは和文で書かれた未発表のもの（口頭発表を除く）とし、性質により、以下のよう
に区分する。投稿原稿が以下のいずれであるかについては、投稿者の意思を確認の上、ワーキンググループ
が決定する。

2-1. 研究論文

研究論文は、独創的な結果、考察あるいは結論等を含むもので、学術的・社会的発展に寄与するもの
とする。

2-2. 作品（または、「作品解説」）

作品（演奏・上演等も含む）に関する紹介と解説とする。解説の中には、制作の背景と目的、独創性、
意義などに関する説明が求められる。

2-3. 評論

評論等は、学説、著作および作品・演奏その他に関する論評および科学的技術的あるいは社会的文化的
的事柄に関する論評とする。

2-4. 研究報告

研究報告は、研究論文に準じる研究成果を含むが、論文と同等の完結を要求されない自由度を有する
形態のものとする。

2-5. 資料

資料は、公開することが学術的・社会的に意味のある実験記録、調査記録、教育記録、その他研究・
教育資料とする。

2-6. その他

上記のひとつに明確に区分されない事項とする。

3. 掲載記事1編の長さ

図表、英文アブストラクト、その他を含めて、原則として、刷り上り20ページ以内とする。超過ページお
よびカラーページの出版経費は、原則として、投稿者の負担とする。

4. 原稿の書式等

作成にあたっては、別紙の「原稿作成・投稿要領」を参照し、所定の書式に従うこととする。

5. 投稿原稿の受付日および受理日について

- 5-1. ワーキンググループが投稿者から原稿を受け付けた日を当該原稿の受付日とする。
- 5-2. 投稿原稿の採否は、査読の結果に基づいてワーキンググループが決定する。ワーキンググループは原稿の訂正を求めることができる。またワーキンググループは、必要に応じて、投稿者に原稿内容の修正を求めることができる。
- 5-3. 査読は、査読規定によって行われ、その結果についてはワーキンググループが責任を持つ。
- 5-4. 本誌に掲載された記事についての責任は著者が負う。
- 5-5. ワーキンググループにおいて論文の採択を決定した日を当該原稿の受理日とする。

6. 紀要の掲載順序は以下の順とする

- 6-1. 研究論文、作品、評論、研究報告、資料、その他の順で配列する。
- 6-2. 英文記事から和文記事の順に配列する。
- 6-3. デザイン人間科学、コミュニケーションデザイン科学、環境・遺産デザイン、コンテンツ・クリエイティブデザイン、デザインストラテジーの各部門順とする。
- 6-4. 原稿受け年月日の順に配列する。
- 6-5. ワーキンググループによる企画記事等は、ワーキンググループが掲載場所を決定する。

7. 別刷り

投稿記事の別刷りは、1編につき10部までを無償とし、これを超えるものについては投稿者の負担とする。

8. 原稿の取り下げ

原稿を取り下げたい場合は、著者全員が署名・捺印をした理由書を、速やかにワーキンググループ長に提出する。ただし、採択後の取り下げは認めない。一度取り下げた論文の再投稿は、すべて新原稿としての投稿となる。

9. 著作権

- 9-1. 2条で挙げた研究論文等の著作権は、その投稿者が保持する。
- 9-2. 研究論文等の投稿者は、芸術工学研究院に対して、あらゆる利用行為を許諾する。ただし、この許諾は、投稿者の著作者人格権に影響を及ぼすものではない。
- 9-3. 前項の許諾は、投稿が受理された時点で行なわれたものとし、不採択とされた場合は、その決定の時点で撤回されたものとする。
- 9-4. 研究論文等における既存の著作物の利用（引用・転載等）に関し権利者との間に生じた紛争については、投稿者がその任に当たる。

10. 九州大学学術情報リポジトリへの登録

紀要に掲載された研究論文等は、投稿者の承諾を経て、九州大学学術情報リポジトリに登録する。

i 一訪問期間が少なくとも一年であり、本研究院での研究期間が半年以上経過している方

「芸術工学研究」原稿作成・投稿要領

（平成21年11月19日制定、平成22年11月30日一部改正、
平成29年4月1日一部改正）

本文書式

- ・投稿原稿、著者版下はテンプレートファイルを使用して作成する。

図版

- ・画像、表などの線画等、全ての図版データを、著者が各自で版下原稿本文内にレイアウトする。

投稿時の提出形式・方法

下記①②を管理棟1Fの紀要編集ワーキンググループのメールボックス（下記住所へ郵送も可）に提出すると同時に、①③の電子データを編集ワーキンググループのメールアドレス宛（kiyou-ed@design.kyushu-u.ac.jp）に送信すること。

- ① 投稿添付用紙
- ② A4 サイズ用紙に出力した版下原稿ハードコピー 3部
 - ・カラー印刷希望の場合にのみカラーで出力すること。
 - ・1部にのみ著者の名前を入れ、他の2部には著者の名前を入れないこと。
- ③ 版下原稿 PDF ファイル
 - ・著者の名前と所属が入ったファイルとそれらを抜いたファイル（2種類）

問い合わせ

九州大学大学院 芸術工学研究院 紀要編集ワーキンググループ
〒815-8540 福岡県福岡市南区塩原 4-9-1
kiyou-ed@design.kyushu-u.ac.jp

研究論文

(※掲載決定後に編集WGで記載)
受付日：20**年**月**日、受理日：20**年**月**日

和文タイトル

和文サブタイトル

Title

Sub-Title

(単語の頭文字は大文字で統一すること。 例：The Study of Art and Design....)

九大花子¹

KYUDAI Hanako

芸工二郎²

GEIKO Jiro

大橋三郎³

OHASHI Saburo

著者名：【フォント】和文：明朝体，英文：Times

【サイズ】 10 ポイント

Abstract

著者抄録

【フォント】ローマン体 (Times 等)

【サイズ】10 ポイント 【行送り】12 ポイント

150～200 語を目安に、改行無し (1 パラグラフ) で記述する。上記の目安を超える場合にも、「著者情報および連絡先」と併せて必ず左の段に納めること。また、一人称代名詞は極力使用しないこと。本文が英文の場合は和文 (明朝体，9 ポイント) の抄録とする。

著者情報および連絡先の記載方法について

- 1 著者情報および連絡先は、1 ページ目、左段の Abstract の下に表記するものとし、左右の段の最下行が、ほぼ同じ位置となるように割り付けること。
- 2 1 行目の行頭は本文が和文の場合は、「連絡先：」(英文の場合は「Corresponding Author:」) とし、連絡先となる著者の氏名 (本文が和文の場合は和文、英文の場合は英文)、その後に電子メールのアドレスを記載する。
- 3 次行以降は、著者番号順に著者の所属を、本文が和文の場合は和文・英文の順 (英文の場合は英文・和文の順) に記載する。ただし、所属が同じ場合は同じ番号とし、非常勤講師の場合は、九州大学非常勤講師の後にセミコロン (;) を置き、本務の所属を併記すること。
- 4 芸術工学研究院、芸術工学府、芸術工学部に所属する者は別紙著者情報一覧を参考とすること。
- 5 【フォント】和文：明朝体，英文：Times 【サイズ】7 ポイント 【行送り】12 ポイント 【字下げ】2 行目以降は、半角 2 文字分の字下げをする。

連絡先：九大花子，hanako@design.kyushu-u.ac.jp

1 九州大学大学院芸術工学研究院デザイン人間科学部門

Department of Human Science, Faculty of Design, Kyushu University

2 九州大学大学院芸術工学府芸術工学専攻コミュニケーションデザイン科学コース

Communication Design Science Course, Department of Design, Graduate School of Design, Kyushu University

3 九州大学非常勤講師; ○○会社 × × 研究所

Part-time Lecturer, Kyushu University; ***** Institute, ***** Corporation

1. 大見出し：【フォント】ゴシック【サイズ】9 ポイント 【行送り】16 ポイント

本文は、

【フォント】明朝体□□□□□□□□□□□□□□□□

【サイズ】9 ポイント□□□□□□□□□□□□□□□□

【行送り】16 ポイント□□□□□□□□□□□□□□□□

【1 行文字数】25 文字詰め□□□□□□□□□□□□□□□□

【一段落の行数】43 行□□□□□□□□□□□□□□□□

【スタイル】標準

を用いる。

新しい段落は、このように 1 コマ空けてから書く。文章の区切りには、読点としてカンマ“,” を、句点として丸“。”を用いる (括弧を付して補足説明する場合は、この例のように本文の句読点の前に括弧を挿入し、括弧内の文章の最後には句読点を付けない)。

注、文献番号は、1), 2) または 3)~8) のように上付文字で書く。

1.1. 小見出し：ゴシック，9 ポイント

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

ページの余白は以下のとおりとする。

【1 ページ目上部】本文上端から用紙上部まで 105mm

【2 ページ目以降上部】25mm

【左右のマージン】それぞれ 20mm

【段組の間隔】10mm

【段組左右の行幅】それぞれ約 80mm

【下端マージン】30mm

本文と図表の間は、1 行以上空ける。また、次ページの見本のように、図番・図名は図の真下中央に、表番・表名は表の真上中央に配置する。

図名、表名は、日本語で記述し、図番および表番はそれぞれ、図 1、表 1 のように通し番号としてゴシック体で書く。本文で引用するときは、図 1、表 1、・・・とする。

図表はキャプションと一緒にテキストボックス内に挿入すると、割付けが容易である。

図、表または式が 1 段に収まらない場合は、2 段にまたがってよいが、この場合は当該ページの最下段あるいは最上段に配置し、本文が図表等によって中断されないようにする。

図1 キャプションは邦文：ゴシック，英文：Timesの8ポイント，行送り12ポイント，2行目以降下げ

最後のページの左右の段の最下行は、ほぼ同じ位置となるように割り付けること。

- 1) 【フォント】 邦文：明朝体，英文：Times
- 2) 【サイズ】 7 ポイント
- 3) 【行送り】 12 ポイント
- 4) 【字下げ】 複数行にわたる場合は，2 行目以降，半角三文字分の字下げをする。

- 1) 【フォント】 邦文：明朝体，英文：Times
- 2) 【サイズ】 7 ポイント
- 3) 【行送り】 12 ポイント
- 4) 著者，表題，出版社（雑誌名），発行年，発行巻号数，ページの順に表記する。
- 5) 【字下げ】 複数行にわたる場合は，2 行目以降，半角三文字分の字下げをする。

※「注」と「参考文献」の両方が混在する場合は、注ではアスタリスク(*1,*2…)を用い、本文中で参考文献との違いを明確にすること。

執筆者紹介

石山 航平（九州大学芸術工学部芸術情報設計学科）

勝部 泰成（九州大学芸術工学部芸術情報設計学科）

古賀 徹（九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門）

濱崎 協介（九州大学芸術工学部芸術情報設計学科）

増田 展大（九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門）

矢向 正人（九州大学大学院芸術工学研究院コミュニケーションデザイン科学部門）

山崎康之介（九州大学芸術工学部芸術情報設計学科）

吉田 祐子（九州大学大学院芸術工学研究院学術研究員）

吉村 理一（九州大学大学院芸術工学研究院コンテンツ・クリエイティブデザイン部門）

芸術工学研究

九州大学大学院芸術工学研究院 紀要

Geijutsu Kogaku: the Journal of Design, Kyushu University

2020, Vol. 33

発行日：2020年11月1日

編集発行：九州大学大学院芸術工学研究院紀要〔芸術工学研究〕編集ワーキンググループ◎

編集ワーキンググループ：鯨島俊哉〔ワーキンググループ長〕

井上朝雄、徳久 悟、齋藤俊文

福岡市南区塩原4-9-1 〒815-8540 tel：092-553-4400

印刷：株式会社ミドリ印刷

