

床呂郁哉編

顔・身体学の構築

(第五回)

トランスカルチャー状況下における

科学研究費助成事業「新学術領域研究(研究領域提案型)」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築—多文化をつなぐ顔と身体表現』

2020年度 公開シンポジウム(2020年12月12日)

科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築―多文化をつなぐ顔と身体表現』

二〇二〇年度 公開シンポジウム

床呂郁哉編

トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築（第五回）

日 時：二〇二〇年十二月十二日（土）

会 場：オンラインZoomでの開催

科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築―多文化をつなぐ顔と身体表現』
二〇二〇年度 公開シンポジウム

I 趣旨説明

床呂 郁哉（A A研）

1

II ご挨拶

山口 真美（中央大学）

7

III 報告

「自己身体運動の視覚情報処理」

板口 典弘（静岡大学）

13

「身体的パフォーマンスの共同生成

―ケニアの牧畜民マサイの子どもと青年の日常経験に着目して―

田 暁潔（筑波大学）

29

「〈能を観る〉とはいかなることであるか

―可視なるものの越境、不可視なるものの可視化―

小谷 弥生（信州大学）

43

「風の身体を感じる」こと

—イタリアにおける演劇実験室の経験からの人類学的考察—

松嶋 健 (広島大学)

58

IV コメント

コメント一

金沢 創 (日本女子大学)

75

コメント二

佐藤 知久 (京都市立芸術大学)

80

V 総合討論

VI 質疑応答

顔・身体学とは

111

93

85

※本報告書は、当日のZoom上の録音・録画の文字起こしに基づいています。総合討論では、参加者からのテキストでの質問を司会者が代読し、登壇者が答えるという形をとりました。当日、司会者が取り上げられなかった質問やコメントを、本報告書では脚注に掲載しました。脚注で登壇者が回答している場合は、当日ではなく報告書の編集段階での回答ということになります。あらかじめご了承ください。（编者）

I 趣旨説明

床呂 郁哉 (A A 研)

お待たせいたしました。予定の開始時刻となりましたので、第五回公開シンポジウム「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」を開始させていただきたいと思えます。私は、本日の司会進行を務めさせていただきます、東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所 (A A 研) の床呂と申します、よろしくお願いいたします。まず私から簡単に、全体の趣旨説明を形式的な面も含めてさせていただきます。

(以下スライド併用)

#2

今回のシンポジウムは、まず一番大きっぱに申しますと、大型科研、新学術領域のプロジェクト「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」の成果公開、アウトリーチ活動の一環ということで、東京外国語大学 A A 研の基幹研究人類学班と共催で実施させていただくものです。実はこの枠のシンポジウムは二〇一六年以来、今回で五回目ということになります。今、左側に見ていたいただいているのは昨年度のポスターです。昨年度までは、このシンポジウムの内容を録音して文字起こしをして冊子化するというのをさせていただきましたけれども、今回の第五回のシンポジウムに関しても、やはり後日冊子化を予定しております。ですので、事務局で今回のシンポジウム内容を録画させていただいておりますことをあらかじめご了承ください。

それから、最初に事務的なお願いになりますけれども、一般の参加者の方におかれましては、恐縮ですがスクリーンショットもしくは録画、録音等のご遠慮をいただければ幸いです。よろしく願います。

本日、メインイベントといたしまして、四人の登壇者の方にそれぞれ三十分ずつプレゼンテーション、ご発表、ご報告をしていただくわけですけれども、それに対するご質問は、Zoomの下の真ん中の方にQ&Aの機能があるかと思しますので、そこに書き込んでいただく形式になります。ですので、差し支えなければ、皆さまのお名前、ご所属と共に質問内容をQ&Aに書き込んで、後で頂ければと思います。ただ、それに対するレスポンス、応答は、プログラムの一番最後に総合討論という時間帯を設けております。その時間帯に私の方で、全部紹介できるか分かりませんが、時間が許す限りご質問をピックアップして登壇者の方にお答えいただくという形式となりますので、よろしく願います。

それから、これも形式的なことが続いて恐縮ですが、ご発表者の方は一人三十分ですが、終了五分前に一回、それから終了三十分たった時点でもう一回ベルが鳴ります。一般の方も、これは何だと思われるかもしれませんが、そういう時間をお知らせするベルであるということをご了承いただければと思います。

今回、この科研を構成している心理学／認知科学、哲学、文化人類学の各分野の先生方からの報告と、最後に討議という構成となります。

#3

個別の内容に入る前に、この科研のプロジェクトは「トランスカルチャー状況下の顔・身体」ということで、そのキーワードにもなっている「トランスカルチャー状況」ということに関して、一言だけ私の方で補足させていただきます。これは何かといいますと、このトラ

ンスカルチャー状況に関しては、実は一昨年のシンポジウムで集中的に討議いたしました。話せば長い話になりますので、ごく簡単にいいますと、いわゆる文化に関するグローバル化、グローバルイゼーションといわれる現象とほぼ同義といいますが、非常に深く結びついている現象であるというように、取りあえずは雑ばくに考えていただいて構わないであろうと考えております。例えばインターネットをはじめとする電子メディアが非常に発達して、現在さまざまな文化や情報が地域や国を超えて流動し、場合によっては混交、混ざり合っていくというようなことがさまざま指摘されていると思いますけれども、そうした状況と非常に深く関わっています。この文化的なグローバル化に関しては、さまざまな研究者がいろいろなことをいっていますけれども、しばしば指摘されることの一つは、一方では世界的な規模で文化の標準化や同質化の圧力が高まっている。アメリカを中心とするような文化的な価値観が世界を覆いつつある。他方で、ローカルな文化的な差異やアイデンティティを強調するような、相反するような、矛盾するかのような動きもある。われわれは、顔や身体を巡っても標準化と差異化が同時進行しつつあるのではないかということです。

4

例えば、先ほどから私のフィールドである東南アジアのイスラーム圏の写真を出していますけれども、そこでも若者を中心にインターネット文化は非常に今、盛んになっています。元々アメリカ発のフェイス・ブックなどのSNSに自撮りの写真を撮ってセルフィーをアップするというような現象が見られます。しかしイスラーム圏ですので、顔をさまざまなヴェールやヒジャーブと呼ばれるスカーフ等で覆うということが同時進行してきます。

#5

あるいはヒジャーブコスプレといわれるような、ヴェールやスカーフをして日本発のアニメのキャラクターを演じるというような現象も見られます。こういう現象に関しては昨年私がこのシンポジウムで発表したとおりですけれども、今回はテーマとしては、顔や身体の中でも特に身体の諸相、特に身体運動やパフォーマンス（芸能や演劇を含む）ということを一つキーワードにしています。

#6

今日のプログラムですけれども、先ほども申しましたように、メインの内容としては四人の先生方、静岡大学の板口先生、筑波大学の田先生、信州大学の小谷先生、広島大学の松嶋先生の、それぞれ心理学、哲学、人類学の各分野からのご報告、ご発表ということになります。そして最後にディスカッションの時間帯を設けておりますけれども、コメンテーターとして日本女子大の金沢創先生、そして京都市芸大の佐藤知久先生のお二人のコメンテーターを招いてコメントを頂き、さらには一般の方からのQ&Aに書いていただいたご質問をピックアップしての総合討論という順序立てのプログラムを考えております。ということ、終了は五時半ですが、少し延びる可能性も十分あり、長丁場にはなってしまうけれども、どうか最後までぜひお付き合いいただければと思います。

#7

非常に雑ばくですけれども、私からの趣旨説明は以上とさせていただきます。

プログラムに沿って、引き続きまして、科研領域代表の中央大学の山口真美先生から、科研の趣旨に関する紹介も兼ねたごあいさつを頂ければと思います。山口先生、用意はよろし

いでしょうか。では、よろしくお願ひします。

Ⅱ 一し挨拶

山口 真美 (中央大学)

床呂先生、どうもありがとうございます。私は、顔・身体学の領域長を務めます、山口真美と申します。今回、第五回のシンポジウムはオンラインの開催となりました。今年はずべてがオンラインとなったところで対面に戻ったり、オンラインと対面が混ざったハイブリッドになったりと、特に大学にお勤めの方々はまさに大変な一年だったかと思います。今回このような形でオンラインの開催になったことにより、たくさんの方が参加していただいたということで大変ありがたいと思います。オンラインと対面を考えるに当たって、今年は考えさせられることが多くあります。マスクを付けた対面とマスクなしのオンラインと、どちらの方がいいのだろうかということを考えるに至り、それはまさしく顔身体の問題になるのではないかと思います。


オンラインの授業になって驚いたことに、私の授業には留年生がたくさん来るようになりました。恐らく今まで授業に出られなかった人たちが、オンラインの授業になると気軽に出席して発表までしている。それは驚くべきことでした。まさに今の発表のように、家に居ながらにして画面にきちんと出て発表できるというところが、オンラインの良さかもしれません。オンラインの話が続きますが、このオンライン画面では名前が下に表示されたままで人の顔が見えるというところが不思議な状態で、一部の人たちにとっては、そういう状態で対面することの方が居心地がいいととらえられていたりするわけなのです。

一方で、私は今年一年生の授業を持っているのですけれど、入学してからずっとオンライ

<http://kao-shintai.jp/>

(*) 顔と身体学
FACE & BODY

科学研究費補助金事業「新学術領域研究(研究領域創成型)」平成29-33年度
トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築
— 多文化をつなぐ顔と身体表現 —



顔・身体学
CONSTRUCTION OF THE FACE-BODY STUDIES
IN TRANSCULTURAL CONDITIONS

Construction of the Face-Body studies
in transcultural conditions

Masami K Yamaguchi

ンで授業をしていた一年生たちを、半年たって初めて対面で会わせてみたら、「あなたってこんなに大きかったんだ」と話していたりします。画面の中は小さいのは当たり前だけれど、リアルな人間は大きいのだということを実感するわけです。

そういう中で、対面できないことが嫌だという自分の気持ちを証明するために、実験を計画しようとした学生もいるのですが、その計画を立てるに当たって、実験の要因をなかなか確定することができなかったということもありました。一体、対面の良さとは何だったのでしょうか。対面の良さというものは、なかなか意識化して取り出せないところがある。それが顔・身体というものではないかというわけです。

顔・身体学も、今年は特に文化人類学の人たち、そして私たち心理系もそうですけれど、対面でデータを取れないという非常に苦しい状況にありました。ですが、こういうコロナ禍で対面とオンラインの違いを考えるに当たって、新しい観点を考えねばならない状況にあること、それこそがトランスカルチャーの状況かもしれません。今こそが、顔・身体について考える状況にあるのではないかと考えております。

(以下スライド併用)

#2

さて、この顔・身体学について、簡単に領域の方からご説明させていただきます。主な対象は、リアルに感じる私たちの実感がなかなか意識化できないところがあるということですね。例えば文化差です。顔・身体における、私たちが何となく感じる違和感はなかなか意識化できません。けれども実際は、すれ違ってしまっていることがたくさんあるぞということですね。例えば日本のあいさつでお辞儀はインプットされているが握手のあいさつができないロボットがいます。

#3

コロナ禍で、日本のこのあいさつはディスタンスングを取るための重要な身振りとなるのではないかということで、顔・身体学でも研究の対象となっています。

#4-5

このコロナ禍において、バーチャルリアリティを使った授業をしている大学もあるそうです。対面ではなく、アバターを使ってそれぞれ交流するという場です。

#6

これがまた次の顔・身体を考える上での一つの観点になるのではないか。このようなさまざまな技術的側面の研究もしております。

#7-8

それぞれの文化において、マスクや表情の受け取り方がどのように違うかということも、研究の対象とされ、メディアにもよく紹介させていただきました。

私たち日本人にとっては、元々マスクというものは割と親近性が高いものであり、このコロナ禍でもマスクを付けることには違和感はないのですが、欧米ではそういうことはありません。例えば若い女性がノーメイクのときに、何で隠すか。欧米の人はサングラスで隠す、日本人は昔からマスクで隠すということがありました。一方でこれまでの研究の中では、表情は文化を問わず共有できるものだという考えが、覆されました。現在の心理学の研究で表情を細かく解析していきますと、文化によって表情の見方に違いがあることがわかったのです。見ていただくと分かりますように、日本の絵文字は目で表情を伝えて、欧米の絵文字は

口元で伝えます。

9

何が違うかという点、表情を見るときに注目する部位が違うということです。古くはダーウィン、そしてポール・エクマンも含めて、表情は世界各国共通で、どの文化の人たちもそれぞれの表情を認識できると考えられてきました。認識できることには間違いのないのですが、ご覧いただくように、スライドには欧米と東アジアの人々の表情をそれぞれ平均化した顔画像があります。欧米の表情であれ、東アジア系の表情であれ、私たちはそれぞれの国の人たちの表情を正しく認識することができません。しかしアイトラッカーを使って詳しく解析していきますと、表情を強調する部分が実は違っているということが分かりました。日本人の表情は、例えていえば目で通じる、欧米の表情はどちらかという点と口元を強調するという違いがあります。

10
|
11

これをまたアイトラッカーを使って、いつからこのような文化的な学習が行われているのかということ調べる実験を私たちが行ったところ、生後七カ月からこのような違いがあるということが分かりました。

12

また別の研究から、*perceptual narrowing*（視覚的狭小化）といわれる現象が知られています。日本人だったらRとLの音声聞き取りにくかったり、他の国の人の顔が見分けにくかったりするのは、生まれてから十カ月までの学習によるものだということが分かっています。

ます。

#13

それぞれの文化に固有になるメカニズムが分かかってきたのですが、またマルチカルチャーになるとこうした発達経路は違っているのだということが直近で出てきました、まさしく私たちはマルチカルチャー、トランスカルチャーの状況の中の研究を行なわねばならない状況になります。

#14
#15

先ほど床呂先生にも説明していただきましたように、さまざまな国の人々の間で今まさに、人種という概念をどう扱うべきかということがとても大きな問題になっていますけれども、顔・身体学ではずっと議論してきた問題でもあります。コロナ禍にある本日も、また新しい議論を生み出せるシンポジウムになることを楽しみにしております。どうぞよろしくお願いたします。

(床呂) 山口先生、どうもありがとうございます。

それでは、引き続きプログラムに沿いまして、本日のシンポジウムの前半、最初のご発表者といたしました。静岡大学の板口典弘先生から、心理学のお立場からの身体、特に身体運動に関するアプローチということで研究内容のご発表をお願いしたいと思います。板口先生、ご準備はよろしいでしょうか。よろしければ、どうぞ始めていただいて構いません。よろしくお願いたします。

Ⅲ 報告

「自己身体運動の視覚情報処理」

板口 典弘（静岡大学）

ども、よろしくお願いいたします。静岡大学の板口と申します。まず、このような発表の機会を頂きまして、山口先生、床呂先生、吉田先生、ありがとうございます。

私の発表は心理学からということになります。私自体はカルチャー、文化比較自体は研究として直接扱っていないのですが、本日は自己身体運動の視覚情報処理という内容で、自己とは何か、身体とは何か、ということを考えるひとつのきっかけとして使っていただけだと思います。話題提供させていただきます。それでは、始めさせていただきます。

（以下スライド併用）

#2

私たちは、私たちが見ているものからとても影響を受けます。本日の話では、見ているものとして運動行為を想定します。ただし、私が運動行為と叫ぶときには、動かないもの、つまり姿勢制御も含めて運動行為と呼んでいますので、ご注意ください。

#3

心理学の分野では、このスライドに示すように、視覚的に呈示された運動の結果・意図・

予測誤差など、いろいろなものから影響を受けることが示されています。この影響については、先行研究から重要なものを二つ、簡単に紹介いたします。

まず、Kilner et al. (2003) の研究です。スライドの図にあるように、被験者さんは、手を上下にぶんぶん動かすという運動をします。その運動中に他者を観察するのですが、その他者というのがロボットである場合と人間である場合の二条件がありました。これに加えてもう一つ要因がありました。すなわち、ロボットや人が行っている運動が自分と一致している、congruent な状況と、違うことをしている incongruent な状況、つまり左右の運動をしているような状況です。

このとき注目していただきたいのが、右下の結果です。右下の図は人間の incongruent な運動を観察しているときの被験者の運動軌道です。縦の運動だけ注目していただきたいのですが、他の条件と比較して、運動軌道がぶれていることがわかります。つまりヒューマンで incongruent、「他の人の自分とは異なる運動」を見ているときだけ、自分の運動軌道に影響が出ました。一方で、ロボットの運動を見ている場合には incongruent であっても影響は出なかった。このような研究があります。

もう一つ、他者の運動の観察が自分の運動に影響を与える例として、Brass et al. (2001) の研究があります。この実験では、被験者さんは、スライドに示すように、指が動いているような画像が提示されたときに、自分も指を下方向にタップする（指を下げる）ということを求められました。このとき、画像がタップではなくてリフト（指を上げる動作）の場合には、私たち自身の動作を行う反応時間が遅くなるのです。Brassらは、この写真を上下逆さに提示したときにどうなるかを検討しました。すると、視覚的に逆転したとしても、身体運動としてタップである限りは、私たちの動作を邪魔することはなかったのです。私たちは他者の動作の意味や意図まで瞬時にくみ取っているため、視覚的には全く逆方向の運動が見え

ているのにもかかわらず、意味的に同じ動作はスムーズに遂行され、異なる動作は遅くなつてしまったのだと考えられます。今までお示しした実験のような、見たものが私たちの運動を自動的に、瞬時に影響するという効果を、私の研究でも検討してきました。

4

本日のお話は二点あります。一つ目は、今の自動的運動応答における視覚と運動の相互作用というもので、もう一つは、もう少しざっくりとした心理学実験になります。

先ほどの話のおさらいなのですけれども、今、スライドに示したこのキャラクターは左を向いています。左を向いているというのは、私たちの視覚座標で左ということです。一方で、このキャラクターは肩、肘それぞれの関節がある角度に曲がっています。これら関節角度は、身体座標と呼ばれます。私たちがこのポーズをまねしてくださいと言われたときには、各身体座標、厳密には関節座標で、このような角度を取らないと、この姿勢が取れません。重要なのは、この視覚座標というものと身体座標というものと、私たちは両方とも使っているという点です。さらに視覚座標と身体座標の関係は元々恣意的なもので、私たちは生まれてから徐々に学習して獲得してきたという点も大事です。この新たな対応関係の獲得と自動的な応答を検討したものが一つ目のお話となります。

5

図1の四角はディスプレイを示しています。ディスプレイ中央に固視点を呈示したのち、ボールが右側にこのように動きます(アニメーション)。この動きと同時に、数字が中央に現れます。被験者さんは、この数字が出たときに、ボールの動きは無視して右か左のボタンを押すことが求められます。例えば1が出たら左側、2が出たら右側というものです。ボ-

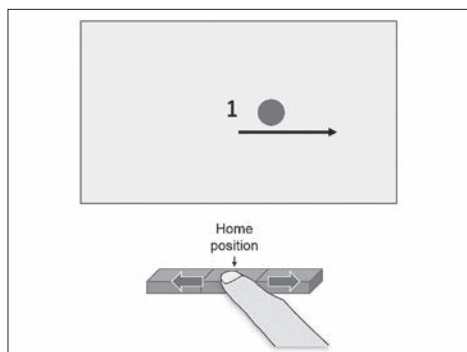


図 1

ルは、上に行ったり左に行ったり、いろいろな方向に動く可能性があります。先ほどからの話と一緒に、ここで見ているボールの運動と、自分の指が右に行くか左に行くかという運動の congruency（一緻性）を本研究でも検討しました。

ボールの運動方向と自分の指の運動方向が一致しているときの反応時間と、ボールが右に動いて自分が左に動かなければいけないような、不一致のときの反応時間の差分を congruency effect として計算します。これがプラスであったら、先ほどからお示している効果と同じような効果が得られたということの意味します。実際に実験をしてみると、予想通りポジティブな効果が得られました（図2、Base 時点の 150R 条件）。平均 20 ミリ秒弱なので小さな効果ですけれども、視覚的に運動方向が一致している場合に反応時間が短くなることがわかりました。

ここまでは先行研究とまったく一緒です。本研究ではさらに、視覚と運動の新しい対応関係を学習するとき、congruency effect はどうなっていくのかということ調べました。そのときに用いたのが、visuomotor adaptation 課題と呼ばれている、心理学ではよく使われている課題です。簡単に言うと、意地悪なマウスを使っていると悪くしてください。普通のマウスは右に動かしたらカーソルは右に動きますが、このマウスは右に動かすとそこから 150 度回転した方向にカーソルが動いてしまいます。

当然最初は、被験者さんはこのようなマウスを使うのがすごく下手で大変なのですが、学習が進むにつれて徐々に徐々にスムーズに動かせるようになります。その学習過程の中で、先ほどの課題をちょこちょこ行い、congruency effect がどのように変わっていったのかを検討しました。実験の結果、図のような congruency effect の推移が得られました（150R 条件）。これは一時間半から二時間ぐらいの実験ですが、学習が進むにつれ、congruency effect がゼロになって、ネガティブ方向にまで行ってしまったことがわかりました。つまり、

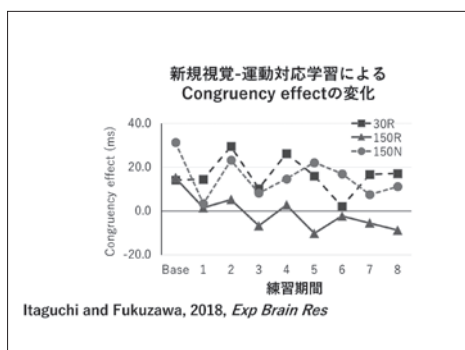


図 2

それまではボールが右に行くのを見たときには自身の指も右に動くのが動きやすかったのに対して、最後の段階では、右に動くものを見たらず左に動く方が動きやすくなってしまったのです。

本研究では他にも統制条件を幾つか行っていました、マウスの回転角度が150度ではなく30度方向、つまりほぼ回転がない状態であれば congruency effect の逆転は起こりませんし(30R条件)、150度を同じだけ学んだとしても、評価課題を行う前に通常なマウスを体験してもらった場合には congruency effect には全然影響が出ないということも確認しています(150N条件)。ここまでが一つ目の研究のご紹介です。

#6

二つ目も同様に運動実行に及ぼす影響ですが、少し課題が異なります。今回の視覚刺激は、棒がメトロノームのように左、右に往復している運動です。その際にランダムなタイミングで音が一回鳴るのですが、その音が聞こえたら、右手首をくいと左に曲げるという反応をします。この課題でもやはり、観察している運動と実行する運動の方向の一致と不一致により、congruency effect が出ることが予想されました。実際に実験をして反応時間を測ると、プラス(ポジティブ)方向の congruency effect が観察されました(Observation条件)。しかし今度の実験で私が見たかったのは、暇な左手です。この暇な左手を動かしたらどうなるのだろうかということを検討しました。

実験では、被験者は左右に動いている視覚刺激に合わせて左手を動かしながら、音が鳴るのを待ちました。反応は同様に右手首の屈曲だけです。被験者は左手も右手も見ずに、視覚刺激を見ていました。この場合、視覚刺激とだけでなく、右手と左手の運動間にも一致・不一致の問題が生じます。しかしながら私たちは、視覚座標だけでなく、身体座標も使ってい

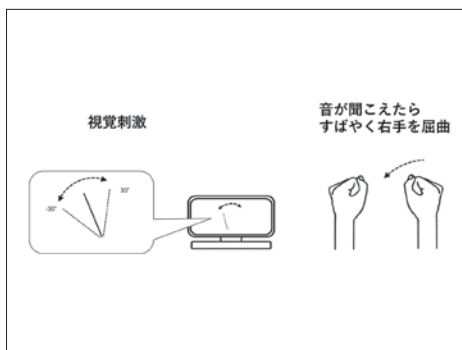


図3

ます。すなわち、congruencyを計算する異なる座標が同時に存在します。たとえば、左手首を右方向に動かしているとき、右手首を左方向に動かすと視覚座標では「不一致」なのですが、身体座標としては両方とも屈曲の動作なので「一致」になります。つまり、視覚座標の一致・不一致と身体座標の一致・不一致が矛盾するのです。

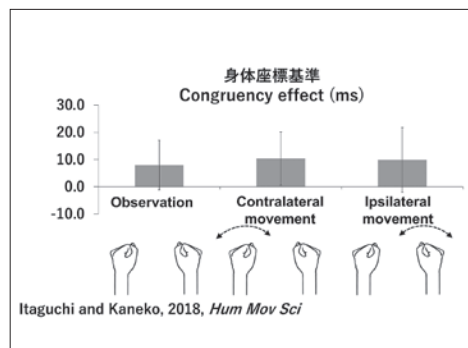
そこでこの実験では、両手が動く場面では、運動反応のcongruency effectがどちらの座標を基準にしたものが出るのかということを検討しました。実験の結果、身体座標を基準にしたcongruency effect、つまり左手首で屈曲していたら右手首の屈曲が早くなるという効果が得られました（Contralateral movement 条件）。左手首の代わりに右手首を刺激に合わせ動かし、さらに音が鳴ったら右手で屈曲反応をした際にも同じ効果が得られました（Ipsilateral movement 条件）。これらの結果はつまり、見ているものは全く同じものなのに、もかわらず、左手で運動をすることによって、視覚座標に基づいた一致・不一致の効果が消え、身体座標に基づいたcongruency effectが観察されたということになります。

また、こちらの論文には含まれていないのですが、今回の課題を「実際に動かさずにイメージしてください」というふうに変えた実験をしたところ、今度は左手首を動かすイメージをしたとしても、身体座標でのcongruency effectは生じずに、視覚座標のcongruency effectが観察されました。つまり、運動を想像しているだけでは身体座標基準のcongruency effectは出てこないということが分かっています。

#7

ここまで、視覚と身体の座標の対応関係に基づいた自動的な応答についての検討を紹介してきました。まず、短時間で獲得された対応関係に基づいて、「自動的な応答」が生じることがわかりました。つまり、自動的な応答はすごく長い時間をかけて獲得しなければいけな

図4



いものではなくて、たった一〜二時間の練習で簡単に獲得できてしまうものなのだということが分かりました。次に、私たちは視覚と身体の対応関係を複数持っていて、状況に応じてそれらを切り替えているということも分かりました。スライド(図5)の150N(黄色)の条件では、150R条件(赤)と同じだけ学習しているのに congruency effect の逆転は起きていないという結果は、この切り替え仮説を支持しています。これは私たちがいろいろな運動スキルを持っていて、その状況に応じてその運動スキルを發揮しているということに対応していると考えられます。二つ目の実験は、私たちの運動反応の最終出力においては、複数の自動的応答の総和が観察されているのであって、潜在的には視覚座標と身体座標の両方が常に処理されている可能性を示唆しました。

#8
 これらの結果から何が一般化できるでしょうか。それは、私たちの運動は常に一つしか出力されず、形としては一つしか観察されないけれども、複数の座標系の影響を考慮する必要があるということです。一つの座標、例えば視覚座標だけではなく、いろいろな観点から運動行為を考察する必要があるのではないのでしょうか。これが、前半で紹介した研究から示唆されることです。

#9
 では、二点目のお話に移りたいと思います。二点目はこれまでお話してきた研究よりも、もう少しざっくりとした心理学実験になります。

#9-10
 まず、皆さんにクイズをやっていたかと思いますが、図のような三つのパーツがあります。これらのパーツを組み合わせてできる、ある一つの漢字を思い浮かべて、あるいは答

図5

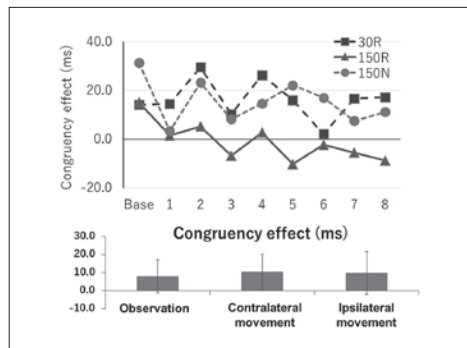


図6



えていただけるでしょうか。

この問題は結構簡単で、答えは「親」という漢字になります。さてここで、今この「親」という答えを考えると、指を動かして考えた方はどのくらいいらっしゃいますでしょうか。

#11

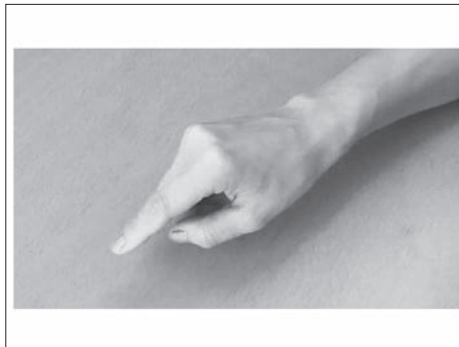
ウエビナーだと皆さんが指を動かしていたかどうかを実際に見られないので残念ですけれども、このように（アニメーション）私たちが指を動かして考える動作のことを心理学では空書と呼んでいます。空書は、空中や机の上において指を使い書字をする行為だと定義されておりまして、思い出せない漢字や英語のつづりを思い出そうとする際に、多くの場合無意識的に自発されます。ここで大事なのが、言語に関する認知課題、ここでは漢字を思い出すという課題の成績を促進するという実際的な効果があるということです。本研究で扱いたいのも、この空書の課題促進効果になります。

空書の課題促進効果および自発は、漢字文化圏にのみ顕著に見られるものです。スライドの図は佐々木・渡辺による一九八四年のデータですが、英単語を使った課題や漢字を使った課題において、日本人、中国人はかなり高い確率で空書を自発します。しかし非漢字圏の方々は、日本に滞在していてもあまり空書を自発しませんでした。また、無理やり非漢字圏の人々に「空書をして考えて」と教示したときには、むしろ空書をさせると成績が下がってしまうという結果も得られています。日本人は当然、空書をした方が成績が優れていました。

#12

この空書の課題促進効果について、まだまだ分からないことがたくさんあります。その原

図7



因の一つには、実験的に統制された研究が非常に少なかったということもあります。また、私は学生がおこなう実験演習において、空書の課題促進効果を扱おうと思ったのですが、自分で実験しても、なかなか報告されていた効果の再現ができませんでした。なので、もしかしたら現代の若者には空書の効果がないのかもしれないという可能性もありました。ということ、今の世代の人にもこの空書の課題促進効果があるのか、そして、あったとしたらどの要素が、何の処理を促進しているのかということを検討してきました。この一連の研究を今回ご紹介したいと思います。空書の課題促進効果の大きさに関わる要因の紹介については、今回の発表では時間の都合上、省かせていただきます。

13

空書のどの要素が認知課題処理を促進するのかということを考えたとき、空書というのは指を動かす運動ですので、身体運動の情報が重要だと思われがちです。しかし、前半の話でも見たように、私たちには目がありますので身体運動の視覚的な情報も使えます。では、それら二つのどちらが大事なのでしょうか。

14

この疑問を検討するために使用したのが先ほどのクイズです。私はこのクイズを漢字構成課題と呼んでいます。被験者さんにこの課題を行ってもらったときに、指運動に関して三種類の実験条件を設けました。その一つが、空書をして答えを考えてくださいという条件（空書条件）、二つ目が、何もしないでくださいという条件（静止条件）、三つめが、ぐるぐる指を回しながら考えてくださいという条件（円運動条件）です。

さらに視覚に関する二条件も設けました。一つ目の条件は Eye-On-Display 条件といっ

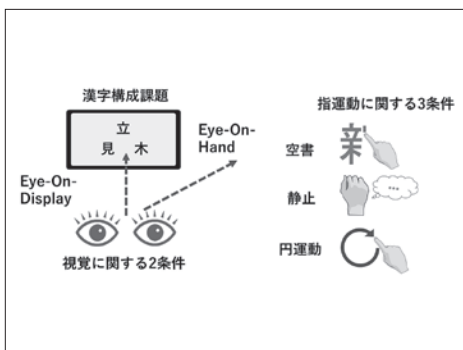


図 8

答えを考えている間、指を動かす・動かさざるにかかわらず、ディスプレイを見て指は見な
いでくださいという条件です。二つ目の条件、Eye-On-Hand 条件は、指を見ながら答えを考
えてくださいという条件です。実験条件は三掛ける二で、計六条件でした。

15

実際の実験場面の動画をスライドに示します。ディスプレイに、今回は一秒ですけれども、
刺激が出ます。今この条件は空書条件ですので、被験者さんは空書をしながら答えを考えて
います。また、Eye-On-Display 条件ですので、今回は指を見ては駄目だよという条件です。
実際の実験では手の上にカバーがされ、指は見えないようになっていました。そして、正答
が思い浮かんだ場合には、マイクに向かってその思い浮かんだ漢字の読みを答えてもらいま
した。

16

幾つか実験を行っているのですが、大学生を対象にした研究、高齢者を対象にした研究、
最後に、一例報告ですが、失語症の患者さんを対象にした研究を順に紹介します。実験的な
統制については、先行研究と比較していろいろと頑張って統制しているのですが、本発表で
は詳細は割愛させていただきます。

17

まず、最近の若者が空書を自発するかどうかということについてです。このときの被験
対象は早稲田大学の学生だったのですが、九〇%の学生が何も教示しなくても、漢字構成
課題を行うと空書を自発することが確認されました。ちなみに、健常高齢者の場合には、

一〇〇%の割合で自発が確認されました。

#18

次は、大学生における空書の課題促進効果についての結果です。スライドの図の縦軸は正答数で、横軸に空書条件、静止条件、円運動条件が示されています。まずは Eye-On-Display (指を見ない) 条件ですが、驚くことに条件間で正答数に有意な差はありませんでした。すなわち、空書しても全然成績が変わらなかった、空書の効果がなかったということが分かりました。

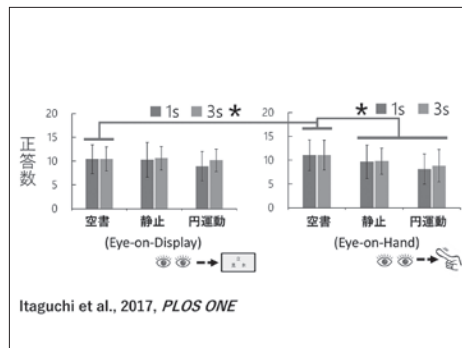
一方で、Eye-on-Hand (指を見る) 条件では、空書をするると他の二条件よりも、あまり大きな効果ではないものの、グループ平均値としては成績が向上することが分かりました。さらに Eye-On-Hand 条件と Eye-On-Display 条件の空書条件を比較したとしても、Eye-On-Hand 条件の方が有意に正答数が高いこともわかりました。

ということ、大学生を対象とした検討で分かったことは、空書を行ったとしても、指を見ないと効果がありません、ということなのです。

#19

先ほど、「身体運動そのものの情報と身体運動の視覚情報のどっちが大事？」という疑問を出しました。視覚情報だから課題促進効果が引き起こせるかどうかは未だ不明ですが、少なくとも空書効果を引き出すためには、運動情報そのものだけではなく、運動の視覚フィードバックが必要だということが、この研究から分かりました。

図9



#20

次に高齢者に対する検討です。こちらの図も正答数が縦軸となっています。大学生に対する検討と異なり、被験者数の確保の関係で、今回はEye-On-Hand条件しか用いられません。さつそく結果ですが、大学生の結果と同様に、空書条件の方が静止・円運動条件よりも有意に正答数が高くなりました。

ということ、今回用いた被験者さんに限っては、大学生でも高齢者でも、すなわち年齢や世代にかかわらず空書の課題促進効果が得られるということが明らかになりました。

#21

最後に、失語症患者さんにおける空書の課題促進効果についてです。この方は感覚性失語というタイプの失語（ウェルニッケ失語）を呈しています。この症状についても詳しく説明する時間がないのですが、今回重要なことは、この方は漢字の音読に困難があるという点です。つまり漢字は知っているんだけど読み方が分からない、どうしても思い出せないという症状を呈していました。

図を見てください。私たちが空書をおこなうと、視覚フィードバックや運動感覚フィードバックがもたらされます。これらの情報が「読み」の表象や文字の視覚形態を活性化させる処理には複数のルートが考えられます。しかし失語症状によって、こちら（「読み」の処理）はあまり期待できません。ただし視覚情報から直接に文字形態を思い出すルート（上の矢印）は生きていますので、読めなくても文字形態を思い出すことはできると予測されます。ですので、患者さんにもある種の空書の効果は見られるだろうと考えました。実験をおこなったところ、この考えに一致するような観察が得られました。ここで少しビデオを見ていただきます。

図10

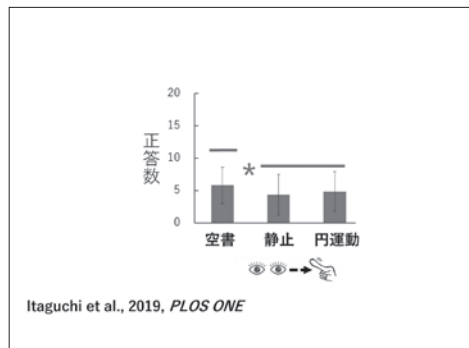
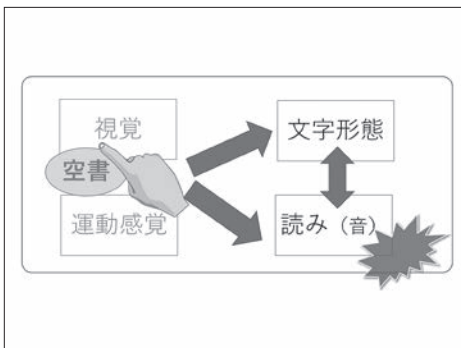


図11



〈映像上映開始〉

画面の左側に、考えている刺激、つまりクイズが出ています。

今、この方は、文字は思い出ししているのですが、読みが全然出てこないという状況です。健常者の場合にはおこないませんが、この患者さんの場合のみ、正答文字は思い出せているけれどその文字の読みが出てこない場合には紙に書字をしてもらいました。この患者さんは、そういった場合には、毎回とてもスラスラと正答の漢字を書くことができました。

〈映像上映終了〉

ということとで、この患者さんでは、正答文字は思い浮かぶのだけでも、読みを答えることはできない、そして書くことはできる、そんな状態が多く観察されました。

#22

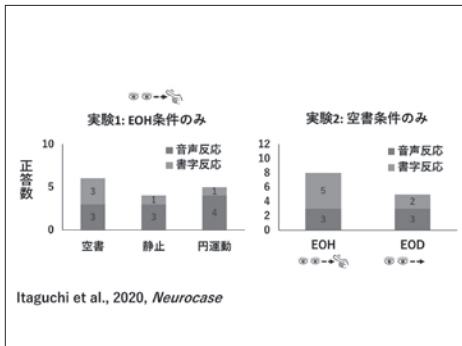
実験結果に移ります。こちら棒グラフにして成績を比較しています。縦軸が正答数です。Eye-On-Hand（指を見ている）条件のみにおいて、空書条件、静止条件、円運動条件を比べると、少しだけではありませんが、空書条件の方が成績が優れていることが分かります。これはもちろん一例による、しかも少数試行のテストですので、統計的な検定もできず、そこまで信頼できる結果とはいえないのですが、取りあえず予測と一致する結果が得られました。

今度は、空書条件のみをEye-On-Hand（指を見ている）条件とEye-on-Display（ディスプレイを見ている）条件で比較しますと、こちらも予測どおり、Eye-On-Hand条件の方が正答

図12



図13



数が多いことが分かりました。

ここで大事なのが反応の種類です。この患者さんは音声でも全ての漢字が答えられないわけではなく、音声でも答えられるものがあるのですが、音声反応は全てどの条件でも大体同じくらいの正答数でした。一方で、特に空書によって成績が向上しているように見えるのは書字反応（読めないけれども紙にはスラスラ書ける反応）でした。

ということ、空書の観察によって、読みは分からないのだけでも書ける漢字が増加したような結果が得られました。先ほどお示した図でいうと、視覚情報と運動感覚情報から直接漢字の文字形態処理に影響するルート、このルートを、空書による身体運動が促進可能なことが明らかとなりました。

#23

まとめになります。まず、空書の課題促進効果は若年者、高齢者、失語症患者さんのどれでも確認されました。したがって、少なくとも日本人では、世代あるいは教育的な背景に係なく、空書の自発および効果はいまだに生じているということが分かりました。

次に、この促進効果のトリガーとなるのは運動情報だけでは駄目で、運動の視覚情報が必要であるということが分かりました。さらに患者さんに対する検討から、空書は文字の視覚情報処理を直接的に促進している可能性も示されました。

このような心理学的な検討結果の何が大事なのか、ここから何を学ぶことができるのかといったことを考えみると、私たちは様々な運動、ここでは空書行動、を無意識的に自発するにもかかわらず、脳が使用するのは運動情報そのものではない可能性がある、という点ではないかと思えます。今回の場合に限っていえば、運動の視覚情報が重要であって、視覚情報を作り出すためにわざわざ運動を自発していたわけです。すなわち、運動をしたからといっ

て運動そのものが常に脳にとって重要であるとは限らないということが、テイク・ホーム・メッセージとしていえるのかなと考えております。

というのも、私たちは空書を見ないで使っていることが多いのです。つまり効果がなくても使っているということが意外に多く存在するはずで。このことは、行為の出現理由とその機能は分離して考えなければいけないということを示唆します。これは文化、特に行動や知覚における文化差を語る上で非常に注意すべき問題ではないかと考えています。

#24

最後に、これはおまけですが、空書というのは実はすごく変なことをやっています。当たり前かもしれませんが、私たちは文字を書くときには書くものを持った手の形で書いていて、指では文字を書きません。なのに、空書をするときは指で書いています。書くものを持った手の形では、空書はしないのです。このように身体を道具に見立てて使用することを、*Body-parts-as-object* 現象と呼びます。これは制御点が書くものから指の先に移った座標変換の問題として、つまり発表の前半にお示ししたような問題として捉えることができます。このように捉えることによって、自己や他者、この道具というものも他者ですが、身体と道具は全て座標変換の問題に落とし込めるのではないかと妄想しています。

他にも本発表と関連した研究を行っていますので、もし興味があればこちら（スライド中の書誌情報）もご覧ください。

#25

それでは、発表は以上になります。少しもたついてしまっただ変申し訳ございませんでした。ご清聴ありがとうございました。

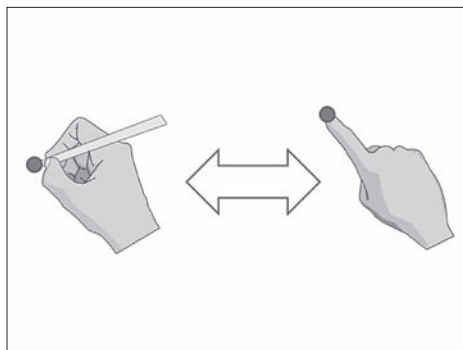


図14

(床田) 板口先生、非常に興味深いご発表をありがとうございました。後半の Body-parts-as-object 現象など非常に興味深く、私は「もの人類学」というテーマでも少し研究をしているのですが、身体自体のもの化というようなキーワードにも関わることになりまして、空書の話は、私は聞いていて映画評論家の蓮實重彦さんが、フランス人の仲間を日本に初めて連れてくると、日本の授業の風景で、よく語学の授業などで学生がやっているのを見て驚愕する先生が結構いるというような話を思い出しました。

それから前半の congruency の話も、後でまたこのシンポジウムでも芸能の話が出てきまされども、芸能あるいはスポーツでも、複数の人でやる共同的な身体実践の、特にトレーニングや学習などにも示唆があるご研究ではないかと思いつながら聞いていました。どうもありがとうございました。

一般の方で質問等あるかどうかとは思いますが、最初に申し上げましたとおり、Q & A の欄に書き込んでいただいて、後でまとめて総合討論のときにピックアップさせていただくという方式でさせていただければと思います。よろしいでしょうか。では板口先生、本当にありがとうございます。

それでは、引き続きプログラムに沿って本シンポジウムの二人目のご発表、ご報告に移らせていただければと思います。二人目は、プログラムどおり筑波大学の田暁潔さんにご報告をお願いできればと思います。板口先生は心理学・認知科学系のご発表ですけれども、田先生はどちらかというともう少し文化人類学寄り、もしくは人類学と心理学の境界領域ということになるかと思えます。田さん、ご発表の用意が大丈夫であれば、始めていただいて結構です。よろしく願います。

「身体的パフォーマンスの共同生成

―ケニアの牧畜民マサイの子どもと青年の日常経験に着目して―

田 暁潔（筑波大学）

よろしくお願いいたします。田と申します。今日は「身体パフォーマンスの共同生成―ケニアの牧畜民マサイの子どもと青年の日常経験に着目して―」というテーマで発表させていただきます。

（以下スライド併用）

#2

初めに、二十世紀後半から西欧社会の人々をモデルにして解明されてきた人間の普遍的なところと身体の議論においては、全世界の5%の人口しか占めない WEIRD (Western, educated, industrialized, rich, and democratic) 社会における独特な特徴を、残りの九十五%を占める地域に暮らす人々を代表するものとして捉えることに対する疑問と批判が多く寄せられているといった背景があります。そのような動きの中では、文化人類学のほかに、心理学や行動学などの分野において、近年、地域社会の文化と社会的文脈からこのところと身体を理解するための議論が盛んになっています。

身体活動、運動と関連する身体パフォーマンスを対象にした研究にも同じような動きが見られていて、文化・社会的文脈を持つ人間の運動能力については、多くの関心が集まっています。特に近年では WEIRD 社会と異なる、いわゆる Non-WEIRD 社会における研究が増加していて、例えば、タンザニアとケニアの牧畜民マサイを対象にした研究も、この五年の間

で増えてきました。

#3

その一例として Fink たちの研究が挙げられます。Fink たちは、イギリスとドイツで実施してきた、歩行アニメーションを用いた男性の体力と魅力に関する認知実験テストを、マサイを対象にして実施しました。イギリスとドイツでの実験結果では、被験者の男女とも体力を持つ歩行者 (strong walker) の判断率が高く、strong walker の方が魅力的だと判断が多くありました。それに対してマサイ社会においては、被験者の男女とも strong walker の正解率が低かったです。マサイの被験者らは、strong walker の方が魅力を持たないと判断する傾向があつて、それは、イギリスとドイツと異なる実験結果となっていました。

そのような結果になった原因として、Fink らは二点を推測しました。一つ目は、牧畜民が一日で六十キロメートルも歩くが、狩猟しないため、筋肉質な身体を持つことが重要ではないとの推測がありました。彼らはさらに、競争としての高跳びを日常的に行うマサイは、敏捷性が重視されているといった身体文化をもっていると主張し、そのことが実験結果を裏付けるもう一つの文化的要因としてあげました。

#4

しかし、以上の推測は、特にフィールド調査の結果に基づいたものでもなく、既存文献にも依拠していませんでした。そのような先入観とも言える推測に基づいた実験結果の解釈には、いくつかの問題点が潜んでいることに注意しなければなりません。まず、Non-WEIRD 社会の人々の身体に着目するこれまでの運動研究は、運動する身体を、「社会・文化的文脈」から影響を受けながらも「独立した客観的存在」として捉えて、西欧社会の人々を対象者に

してきた研究と同様のアプローチで理解しようとする課題があります。もう一つは、社会・文化的文脈を「既存のフレーム」として捉えて、「客観的存在としての身体」と関係を持ちながらも、独立した存在として認識されることによって生じる問題がいくつかあります。

#5

本研究は、そのような「客観的・結果としての身体」と「社会・文化的文脈」の二分化に潜む課題を二点挙げます。

まず、異なる生活の場で他者と関わり合いながら存在する身体を、客観的個体として定量化することによって、身体パフォーマンスの結果として、つまり *being* の状態に留まるように見られてしまう問題が挙げられます。身体パフォーマンスは常に複雑なプロセスとして、つまり *becomings* の状態として存在しており、人々は身をもって、異なる生活の場の状況に合わせて、その場にいる他者と関わりながら、パフォーマンスをしなければなりません。そのため、結果としての *being* の状態に留まるべきではなく、それをよりもよく理解するために、プロセスとしての *becomings* に着目すべきであると Ingold と Palsson が指摘しています。

もう一つの問題は、「社会・文化的文脈」を先行して存在する、あるいは与えられたフレームとして捉えるといった、文化に対する本質主義的な考え方にあります。そのような考え方は、社会も文化も常に人間の生の営みによって生成し、変化し続けるといった特徴を否定し、それらが分析の枠組みから取り外されてしまう危険性があると考えられます。

#6

実際にそのような課題は文化人類学の分野で多く議論されてきて、プロセスとして身体を

考える研究は主に二つのアプローチによって議論を展開し続けてきました。

一つは、異なる地域社会に、文化的・生態的な特徴を持つ人々の身振りをコミュニケーション論の視点から理解するアプローチです。もう一つは、地域社会にスキルとして存在する身体技法、例えばわざとして身振りを捉えて、その学習のプロセスに着目するアプローチがあります。それらの研究は、身振りや行動を行う当事者と同じ場にいる人々による「相互行為」とその場における「相互行為の秩序」の全体を研究の対象、あるいは分析の枠組みとして捉え、関わりながらも変化し続ける身体文化の特徴を理解しようとしてきました。

それらの先行研究を参考にして、まず、個に属す、客観的身体パフォーマンスとして捉えられてきた人々の歩き、飛び、走りなどの身体運動も、実際の日常生活の中では常に誰かと同じ場にいる状況で行われている場合が多いことを認識する必要があります。そのため、身体を用いた相互行為をプロセスとして理解ことが重要であり、先ほど紹介した文化人類学的な視点からは、多くのヒントが得られます。

7

私の発表は、まずケニア南部に暮らす牧畜民マサイを事例にして、マサイが経験している多様な生活の場において、人々の高跳びという身体活動がどのような「相互行為」として存在するのか、そういった相互行為によって、どのような「相互行為の秩序」が生成されているのかについて検討していきたいです。今回の発表は主にマサイが高跳びをする三つの生活の場、すなわちマサイオリンピック、結婚式、遊びの場に着目して説明を進めていきます。

8

マサイは、タンザニア北部とケニア南部の乾燥・半乾燥地域に暮らす牧畜民であり、彼ら

はウシ、ヒツジ、ヤギを中心にした牧畜生活を送ってきました。二十世紀後半から、マサイ社会において、定住化が進み、それに伴って、マサイが牧畜のほか、農耕、出稼ぎ、観光業、自営業など、多様な活動にかかわるようになってきました。同時代から、学校教育に参加する若者も増えてきました。

#9

マサイ社会には、年齢と性別に基づいた生業分業が存在しています。男性の場合は牧童、青年（モラン）、長老の三つの年齢段階に伴った生業参加が見られます。牧童は主に日帰り放牧を担いますが、モランは遠距離放牧と村の安全を守る役割を持っています。女性の場合は少女と既婚女性の二つの年齢段階がありますが、日常生活の中では、少女は既婚女性と協力し合いながら搾乳と家事に関わっています。マサイオリンピックに選手として参加する人々は、青年（モラン）の年齢グループに属しています。

割礼を受けた牧童たちは三十歳前後になるまではモランと呼ばれる青年の年齢グループに属します。モランとなった青年たちは、十から十五年の間、髪を長く伸ばして派手なビーズ装身具で身を飾ります。モランたちは、まず集団として共に活動することが求められています。例えば一人である場合に、食事を取ること水を飲むこともできません。

#10

WEIRD 社会におけるマサイのイメージは、主にモランのグループを中心につくられてきました。そのような他者によってつくられたマサイのイメージは、十九世紀後半の植民地支配の時期まで遡ります。当時の行政官や冒険家の日記と記事に、モランたちの身体パフォーマンスに関する描写がたくさんありました。その多くはマサイを遺伝的に優れた身体能力を

持つものとして捉えていました。実際にそのような捉え方は現在も強い影響力を持っています。例えば、地理学者のジョセフ・トムソンによって描かれたマサイは、筋肉質の体型を持つているほか、常に武器を携帯し、単独で行動する戦士として表現されています。スポーツ歴史人類学者のジョン・ベールたちは、このような他者によって作られたマサイのイメージを、コロナアル的なイメージと呼んでいます。類似する例をさらに見てみると、ジョン・ボイズは自伝小説の中で、「マサイのランナーたちが、われわれの散歩と同じような気軽さで、一日六十マイルを歩く必要な伝言仕事を簡単にこなせる」とマサイの優れた運動力に関する描写を残しています。小説家のヘミングウェイも『Green Hills of Africa』の中で、優れた走り能力を持つマサイたちが、「簡単に車と歩調を合わせ、長い足で滑らかに、ゆったりと、そして誇りをもつて移動する」と表現しています。それらのイメージの延長線に、スポーツハンティングを行う冒険家たちが、マサイのモランによるライオン狩りと彼らの高跳びをマサイ文化として記述してきました。

#11

一方で、同時代から、イギリスで始まった筋肉的キリスト教の理念が、伝教師や植民地政府の行政官によってケニアに持ち込まれました。マサイランドでもミッシェンスクールが作られて、体操などの身体トレーニングのほか、試合としてのスポーツデーが定期的に開催されるようになっていました。

#12

二十一世紀から、以上のような他者によってつくられた身体イメージを利用した体験型観光プログラムの開発が相次いできました。例として、マサイ戦士同伴のウォーキングサファ

リ、マサイダンス体験、伝統薬づくりの見学、火起こし体験などの体験プログラムが挙げられます。ちなみに、このような高跳び体験観光は、マサイにとって、一回で三から五万円の儲けとなっています。

#13

以上の観光プログラムと類似するマサイ・オリンピックにおける高跳びを見ていきます。マサイ・オリンピックとは、野生動物保全団体が、モランの「悪しき文化」であるライオン狩りを変えるために作られた、野生動物保全教育の意味を持つスポーツイベントです。二〇一二年から隔年開催のマサイオリンピックは、これまでに合計四回開催されました。種目としては短・中距離走、杖投げ、槍投げ、高跳びがありました。主催者らは、特に、杖投げと槍投げをマサイの伝統スポーツとして宣伝しています。スライドの写真に映されているように、八百メートルの世界記録保持者であるデイビッド・ルディシヤもこのイベントに参加しています。彼はマサイ出身のスポーツエリートとしてこのイベントに関わっており、毎回会場に来ていました。それでは、現場での高跳びのビデオを、まず一緒に見ていきましょう。

〈映像上映〉

#14

そのビデオは、二〇一八年のマサイオリンピックに参加した際に撮ったものです。賑やかなマサイオリンピックに、国内外のメディアおよび野生動物保全の関係者が多く集まっています。ここからは、自分が現場で観察したもの、感じたものを含めて、その特徴をさらに

説明していきたいです。

まず、マサイは、外部からきた多様な背景を持つ他者との言語的交流は、インタビュー以外にはほとんど観察できませんでした。

また、写真を撮られる際には、普段ならば怒るはずのマサイたちは、相手が撮りたい身体的イメージに協力的な姿勢を見せていました。例えば、相手の片言と身振りを合わせた指示に応じて、モランたちはポーズしたりしました。

そして、全ての競技は近代スポーツのようにルールが定められており、それに基づいて判定が行われていました。先ほどのビデオに出ていた高跳びには、ひもを引いた高棒に目盛が付けられていました。

試合の際に、選手たちは順番でジャンプしていきますが、仲間の歌がないとうまく跳べない選手がしばしば出ていました。審判員がそれに気付いて、観客のモランたちに歌の開始と停止の指示を出す場面もしばしばありました。

#15

以上の現場の状況は、実際に、多様なメディアによって報道されていましたが、多くの報道に、選手となったモランたちが公開された写真の主体となって、彼らの仲間は観客と共に試合の背景となっていました。また、ほとんどの報道と記事に、同じ現場にいた白人の観客が映されておらず、彼らに関する報道もありませんでした。

次は、日常生活の中で行われる高跳びの例として、結婚式のモランたちの高跳びダンスのビデオを一緒に見てみましょう。

〈映像上映〉

16

このように、実際の結婚式の中で、モラングループによる高跳びは、まず、常に応答式の合唱を伴っているという特徴が見られます。また、ソリスト以外のメンバーたちは、歌に合わせてコーラスのメンバーとしてリズムを作りながら順番でジャンプをしていました。彼らによれば、良い跳びは、合唱をリードするソリストと彼の歌に応答する仲間たちのリズムハーモニーと調和して進行することが強く求められています。

17

そのような高跳びに関して、モランたちは、「歌に跳ばされた」「遊びなので、競争の意味を持たない」「歌があつてからのジャンプなので、歌がないとジャンプできない」「歌はモラシしか作れない、歌えない。長老になったら、私たちの歌とジャンプは歴史になる」「他の地域のモラングループとの交流には、歌とジャンプが欠かせない。今は、タンザニアのモラングループと携帯で歌を交換している」と語っていました。

18

このような高跳びが、マサイ社会において、子どもの時代からよく見られる遊びでもありません。二〇一四年から二〇一五年までのフィールド調査のデータから、マサイの遊びの事例を整理してみました。それらの事例から、身体運動と関連する遊びの事例をリストアップして、さらにその中から高跳びと関連するものを整理してみました。

そのデータからは、まず、マサイの人々は子ども時代に、豊富な身体遊びを経験していることがわかりました。また、子どもたちは性別によって異なる身体遊びを実践しており、性別によって遊び内容と傾向に差があることがわかりました。そのような遊びの事例に、高跳

びと関連する遊びは、主に障害物を跳び越える遊びと、マサイの歌とダンスの真似遊びの二種類があります。特に、モランたちの高跳びを真似する遊びは、子どもたちの間で人気を持つ遊びとして実践され続けています。

19

それらの遊びの詳細を見てみると、まず、障害物を跳び越える遊びとして、柵、ウシ、とげのある灌木を跳び越えるものが挙げられます。観察できた全ての事例が複数人の参加によるものでした。

20

一方で、モランたちをまねして歌いながら高跳びを遊ぶ子どもたちは、草と木の根で作った長髪を頭に付けて、モランになった気分です。複数の子どもと一緒に参加するこの遊びに、子どもたちは、交代で歌を歌いながら、リズムに合わせて跳びます。その際には、テンポ良くジャンプしながらもおどけた顔をする子どももいれば、真面目な顔をして、しっかり歌のリズムに合わせて跳ぶ子どももいました。また、モランの身振りをまねしながらも、首の動きをわざと大げさにして、一緒に遊ぶ仲間を笑わせる子どももいました。

21

今回の発表は、多様な生活の場において、マサイの人々の高跳びがどのような「相互行為」として存在しているのか、そして、そういった相互行為によって、どのような「相互行為の秩序」が生成されているのかを三つの場における高跳びの事例から検討するものです。ここからは、まず、結婚式と遊びの場において、そして、マサイオリンピックの場において、高

跳びの「相互行為」と「相互行為の秩序」について、それぞれ考察していきたいです。

#22

まず、結婚式と遊びの場における高跳びを見ていきます。結婚式におけるモランたちの高跳びは、同じ村にいる「モラン同士」、「モランと子ども」、「モランとその場に來られた長老」、「マサイと外部者としての研究者」といったさまざまな関わりの中で進行していました。

モランたちは、同じ空間に、共にいる同じ年齢グループの仲間と一緒に歌いながら跳び続けていました。その際に、歌とダンスによる応答式な展開には、仲間の身体（歌とリズム）との協調が重視されています。

同じ場においても、モランたちの年齢グループに属さない大人の男性と外部者の私は、「静かに見える、跳ばない」といった暗黙の社会的規範に従って行動しました。そして全ての人が、モラン同士の歌と高跳びと一緒にその場の相互行為の秩序を構成していました。

結婚式の場に登場した子どもたちも、モランの年齢グループに属さないため、モランたちの応答式の歌とダンスに直接関わったりしていませんが、子どもたちはモランたちを観察しながら、子ども同士で高跳びの遊びを実践していました。モランたちと同じ場にいながら、子ども同士だけで遊びとして進行した高跳びは、モランたちと異なる相互行為の秩序を形成していたと言えます。

#23

一方で、オリンピックにおける高跳びの身体パフォーマンスは、「異なる地方から集まったモラン同士」、「モランと長老からなる審判員」、「モランと記者や白人の観客からなる他者」といった多様な関わりの中で進行していました。

その場で行われた高跳びは競争の意味を持ちながらも、結婚式の場と同様に、同じ空間に共にいる同じ年齢グループの仲間との協調によって継続されていました。例えば（ビデオであったように）、リズムが崩れた途端に、跳び方さえ忘れて跳べなくなったしまったモランのように、その場における高跳びという行為は、マサイにとつて、跳ぶ当事者の身体にだけ属すものではないことがわかります。場が変わっても、モランたちは高跳びを進行させるために、日常的に経験してきた仲間との相互行為の秩序をつくり出そうとしていました。

一方で、彼らによつて進行させる高跳びのプロセスには、審判員による歌の中断と再開や、カメラマンによる撮影も含まれていました。マサイとそれらの他者は、お互いの行動に注意を払いながらも、合意したような無視と不干渉によつて、相手の行動を順調に進めさせていました。それらの相互行為も高跳びのプロセスの一部となり、マサイオリンピックにおける高跳びのイメージがつくり出されています。

#24

以上の考察を踏まえて、結論の代わりにこれからの研究展開について、少し述べます。

まず、マサイ社会における高跳びから分かるように、これまでに個人に属す、客観的とされてきた身体パフォーマンスは、実際の生活の場では、常に他者との関わりの中で進行し続けています。そのような身体パフォーマンスを、生活の場における「相互行為」として捉えることによつて、その社会的・文化的な特徴がよりよく見えるようになっていきます。

相互行為のアプローチから、これまで客観的・個人に帰属するとされてきた身体能力・運動を再考することは、マサイ社会だけではなく、WEIRD社会で行われてきた実験型研究にも適用できるのではないかと考えています。例えば、Finkらの実験で歩行アニメーションのモデルとなった人々の身体パフォーマンスは、実験の場で、一人で歩いたとしても、その

動きは常に実験者と被験者の相互行為として、例えば指示に対する反応のプロセスとして存在し、人と人の関わりの中で生成され続けています。

#25

先行文献で WEIRD 社会と無接触のように捉えられてきたマサイ社会の人々は、実際に常に身体を用いて外部の他者と関わり合ってきました。そのプロセスでは、常に新たな状況に対処するための相互行為と秩序が生成され続けています。マサイの身体パフォーマンスの文化的特徴を議論する際には、固定した WEIRD 対 Non-WEIRD の文脈から議論することは不適切であると批判すべきでしょう。今回の発表ではマサイの事例を用いて、Non-WEIRD とされている社会における身体パフォーマンスの文化的特徴を見ましたが、今後の研究はさらに、WEIRD 社会でつくられた「伝統」というイデオロギーから離れて、マサイ社会と外部社会の関わりから、身体パフォーマンスにおけるマサイと他者との継続的な関わりや、絶え間ない関係性の生成に注意を払いながら議論を深めていきたいです。

#26

以上、少し長くなってしまいましたが、ご清聴ありがとうございました。

(床呂) 田先生、どうもありがとうございました。マサイのオリンピックなど、事例も非常に面白かったですけれども、そういう身体的なパフォーマンスをどう理論的に分析し、捉えていくかという理論面、方法論の面への問題提起のご発表でもあったかと思えます。既にいろいろご質問等も、Q & Aなどで頂いております。ありがとうございました。

それでは、シンポジウムの前半は以上ということで、最初に申し上げましたように、前半

のお二人、今の田先生、それから板口先生へのご質問はQ&Aなどで頂いておりますので、最後の総合討論の時間にディスカッションさせていただければと思います。

ここでプログラムに沿って、いったんブレイクを取りたいと思います。少し時間が押しておりますので、一〇分休憩ということでしょうか。今、私の時計で三時二五分です。で、三時三五分再開でよろしいでしょうか。それでは、いったん休憩したいと思います。そのままでも結構です。三時三五分にまた再開いたしますので、お戻りください。それでは、ありがとうございました。また後半ということで、休憩にします。

——休憩——

(床呂) シンポジウム後半を開始させていただきたいと思います。プログラムに沿っています。後半はまたお二人のパネリストの方、登壇者の方からのご報告、ご発表を予定しております。

まず最初は信州大学の小谷弥生先生からのご発表となります。小谷先生は、この領域の中では哲学班に属して、哲学、特に現象学が一番ご専門ということになります。ただ、その中でも特に日本の伝統芸能である能をフィールドといたしますか対象として、それを特に現象学を含めた哲学的な視点から検討されるというユニークなご研究をされています。それでは、小谷先生、用意の方がよろしければ、ご発表を始めていただいて問題ありません。よろしくお願ひします。

「能を観る」とはいかなることであるか
―可視なるものの越境、不可視なるものの可視化―

小谷 弥生（信州大学）

宜しくお願い致します。ただ今ご紹介に預かりました信州大学の小谷と申します。本日は昨年続きまして、床呂先生、山口先生はじめ関係者の先生方、皆さま、ありがとうございます。貴重な機会を頂きました。私は哲学班の方から、能を対象に研究を進めておりまして、「能を観る」とはいかなることであるか…可視なるものの越境、そして、不可視なるものの可視化」というタイトルで本日説明させていただきたいと思致します。どうぞ宜しくお願い致します。

（以下スライド併用）

#2

まず、著作権関係が厳しくて、本日スクリーンショット等禁止されていると思致しますが、こちらもご協力のほど、宜しくお願い致します。

#3

次に、本日、音声と映像を流す予定になっておりますので、聴覚が敏感な方は、高音域が出ますので、一応事前に確認しているのですが、皆さまの方で逐次、音量等をご調整いただければと思います。宜しくお願い致します。

#4

では、〈能を観る〉とはいかなることであるか。

#5

初めに、「顔・身体学」の視点より「能」を探求するということについて、簡単にこれまでの経緯をご説明させていただきたいと思えます。

#6

顔・身体というトピックに対して哲学的なアプローチとして、概念定義的に、「顔」とは何か、「身体」とは何か、そして「顔・身体」とは何かということを考えながら研究を進めてまいりました。

#7

そこで手法としては、ある意味基礎的な研究と質的な研究という形で、理論的な分析と、もう一つは、今日いろいろな分野で注目を集めています。現象学的な質的研究というものが、つまり経験というものを記述する、その記述されたものをまた分析するという手法によって、量ではなくて質的なものから探求を進めるといいう手法がございいます。

#8

そういった中で、「顔」としての能面、それから「所作」としての身体、その総合ということで「能」の魅力と本質について研究を重ねてまいりました。

#9

例えば、野上豊一郎が「中間的表情」といったり、優れた能の演者でもある観世寿夫が「無人称的仮面」といったように、一つの能面で複数の演目を演じることができるという側面があります。つまり、一つの顔が別人になることができると言い換えることができると思いますが。対して、一つの演目に対して、今度は複数の能面で演じることでもできる、つまり、異なる顔が一人の人物になることができる、ともいえるかと思えます。

#10

もう一つ、これ（スライド）は「弱法師よみほし」という演目なのですが、この弱法師は専用面、つまり弱法師という同じ名前を持つ面おもてによって舞われるわけですが、この面というものも、人の数だけ顔があるように、面の数だけやはり顔というものがございまして、それぞれに異なった個性を持っています。しかしながら、この顔からは分からないこともあるわけです。

#11

それはつまり、弱法師というのは盲目なのです。そして、盲目であることや、彼の不遇な状況、生い立ちから、悲しみを湛えていたりするわけですが、こういった盲目や感情の表現は、やはり「面」のみならず「所作（身体）」との総合によって私たちに伝わるものでもあるといえるかと思えます。

#12

このような基礎的な研究を通して、まず、能舞台というものは仮面劇に属すると思えます

ので、その総合芸術が顔・身体学という観点においても豊かな研究対象であるということ提示するように努めてまいりました。

#13

ですが、今まで（の研究を経る中で）、ある意味「視覚的な分析」を経て、再認するに至った、とある事実がございました。

#14

端的に申しますと、能は思っている以上に「みえない」のです。これは薪能のようなもの、屋外で薪の灯りのみで観る能などをご覧になると分かるかと思うのですが、暗いし、遠いし、いろいろな条件がございまして、（舞台が）みえないことが多いのです。

#15

それでも何を観ているのかということ、そして、いかに観ているのか、それから、何を観ようとしているのか、ということを探求しております。

#16

そのような過程において、能というものはむしろ暗闇のさなかで、ある意味、目を凝らすけれども、耳を澄ませている、むしろ自分自身が「耳」で観ているのではないかという側面にも気づくに至りました。

17

こういった経緯を経て、分析の過程としてはもちろん現在進行形なわけですから、今は（私の着目は）聴覚に移行しているという段階です。そして、音というものの解釈を介して、能の表現の仕組みをより理解したいと考えております。

18

そこで、能における「可視なるもの」、つまり、その舞台上において視覚化されていて、既に与えられているもの、ある種の所与として与えられているものがあると思います。

19

しかしながら、その「可視なるもの」というものをよくよく考えてみますと、その中にさらに「不可視なるもの」も含まれているのではないかと。すなわち、本来であれば「みえない」はずのものが「みえている」。そのような状態で、能の舞台が進んでいることがあるのかと思います。

20

この本来であれば「みえない」はずのものというのが、時に「人物」、端的に言えばシテのような人物であったり、もつといえ、その「物語」そのものです。本来であれば舞台というものを介さなければ、私たちの目の前に表れることはないという意味において、物語というものも本来的に不可視である、それが可視なるものになっている。そして、始まりと終わりを持つている時間という側面、つまり、私たちの生きている時間というものは常に停止しないもので、「始まり」と「終わり」というものを持つことがなかなか難しいわけでは

れども、そういった時間を私たち人間が経験する上で、物語というものが非常に重要な機能を持っているのではないかと考えております。つまり、私たちは能という舞台によって、日常では「みることのできない」何がしか、すなわち「不可視なるもの」をみている、舞台というものがそもそも、そういうものであるともいえるかと思えます。こういった観点から、能舞台における物語の「人物」と、「時間」というものも探求しております。

#21

さて、不可視なるものの可視化ということ、その極みともいえるのが、本来であれば「みえない」はずのもの、とりわけ翁、つまり「神」です。御神火は薪能における焚火たきびのことで、すけれども、本来は神を表す火であるという意味において、(火は)非常に神的なものを持っているといえます。

#22

能楽の源流が神楽であるということはよくいわれると思いますが、この本質は、神を鎮めて慰めるということから、芸能というものが、本来生まれているということです。ですから、舞台はそもそも神のいるところとして、平地より少し高くなっているわけです。日本ではいまだに地鎮祭というものが日常的にも行われると思うのですが、これと神楽が結び付いて、「荒ぶる地の神を鎮めて慰める」という手続きが生まれました。具体的には柱を依り代として立てて、注連縄しめなわで囲う。面白いのは、囲った空間から、神に一時的に外に移動してもらおうという構造を持っていることです。そして、足踏みをすることが地鎮祭や相撲の起源にもなっているとされており、祝詞が読み上げられる、それから、その場所で今度は「鎮めた神を慰める」という意味で芸能(神楽)を演じるようになったといわれています。

そして鎮めて慰める（一連の儀式）が終わると、柱を伝わってその場所に神がまた下りてきてくれるといわれています。こうした古来の「カミ」という考え方は、善霊、つまり和御霊にぎみたまと呼ばれるものと、荒ぶる神、荒御霊あらかみたまという側面があって、分かれているわけではなくて、状態によって和御霊になったり、荒御霊になったりする。そういったものを鎮めるといわれています。一応、「諸説あり」と書かせていただいております。

#23

このようなルーツを持つ能なのですけれども、通常では「みえない」ものというのは、やはり人がカミを演じているのだということを感じて立ってせずに、カミを演じているのだということを感じて具現化している（構造に起源がある）といえるかと思えます。「能の中の能」であるとか、「能にして能にあらず」と、『翁』という演目はいわれるのですけれども、シテは、面白いことにこの演目だけは舞台の上であえて面を掛けるところからみせるわけです。そして舞いを終えて、また会場で面を外す。この（面を）「掛ける」と「外す」という動作をみえるところで行うということが、舞っているのは人間であって、カミそれ自体ではないのだけれども、カミの面を掛けることによってカミの代わりに舞っているのだということを示しています。これは非常に興味深いと思っております。

そして、この（翁の面を）外した後にもさらに祈りを捧げるわけです。これが天下泰平と国土安穏と五穀豊穡といわれているのですが、この後、実は『三番叟』という演目が演じられる、舞われるのです。そのときにまず、揉ノ段という形で跳んで跳ねて、ある種、地鎮祭と同じように地面を踏みならすのですけれども、この跳びが修験道の鳥飛びと似ているという指摘もありまして、能は平常時の修験道だといわれることもあるようです。

#24

さて、また諸説ありなのですけれども、その中で使われる神降ろしの笛といわれるものがあります。石笛・磐笛いわぶえと呼ばれる、実際に石を笛のように見立てて吹くというのが、古来より神様に来てもらう、降ろす、降ろすからには上げるわけですけれども、神に来てもらうときに機能していたといわれています。その石というものの霊性も、例えば縄文における石の意味のようなものに結び付けられて考えられることなどもあり、現在でも実際、神社のそういう儀式で使われて、石笛・磐笛が吹かれることもあります。

この縄文の石笛は、もちろんそれが本当に楽器であったかどうかというのは、やはり昔のことですので諸説あるのですが、人間が空ける以前に、例えば日本ですと新潟県の糸魚川周辺など、いろいろなところで自然に穴の空いた天然の石笛・磐笛を拾うことができるそうなのです。これは、具体的には貝類が消化管から出す液で穴蔵をつくっていった、石が溶けて穴が空くそうなのですけれども、そもそもは自然にあったものがルートだといわれています。それから、風の音を模倣したり、洞窟に入ってくる音、あるいは動物の鳴き声を模倣したのではないかともいわれていますが、いずれにしても一応、諸説あるということになります。

#25

そして、この「神降ろしの笛」という位置付け（の笛）が、能の笛とも似ているということが指摘されています。人間の耳で聞くことができる領域は限られているわけですから、それに対して、先ほどのような石笛・磐笛は、かなりの倍率で、すごく高周波のものが出ているということが計測されています。

#26

実際に音声の流れますのでご注意くださいまして、まさにこの石笛・磐笛を吹いた音をお借りしましたので、お聞きいただければと思います。

〈音声再生〉

こんな感じで、ちょっと聞いたことのない音がすると思うのです。ただ、ここから出ているとは思えないくらい、非常に澄んだ、不思議な魅力のある音だと思います。

#27

これに対して、能の笛、とりわけ高音をピーツと強く鳴らす日吉ヒシギという音もまた、「神降ろしの笛」と形容されたりします。音を鳴らします。

〈音声再生〉

#28

こんな感じで、類似しているというのも理解できるかと思うのですが、神降ろしの笛としてのルートが、石笛・磐笛と、横笛である能管がどういう関係にあるかというのは、また別の機会にさせていただきたいと思います。ひとまず、今度は音というものにフォーカスして、能の中でも日頃なかなかそこだけを見ることができない「囃子方」が表現する「不可視なるもの」ということを少しみていきたいと思います。

#29

映像が流れます。まずはわれわれが普段みることができ、いわゆる能舞台というものを、まずご覧いただきたいと思います。

〈ビデオ上映〉

今のものが有名な『道成寺』の前場なのですけれども、『道成寺』は（舞台上に）人がたくさんいますので、いつも（の舞台）よりも多いのですけれども、私たちが「能舞台をみている」というときには、このような形でたくさんの方がいる上で成立している舞台というものをみているかと思えます。

#30

次に、音と時間というものにさらに注目いたします。能の舞台、とりわけ複式（夢幻能）といわれているものは、「中人」という間あいだが入ることによって前と後に分かれる、つまり時間まひらに前後が生じています。そこでシテが、例えば今の『道成寺』でしたら白拍子（女人）から般若の面を付けた者（鬼女おにめ⇨蛇体）に変身するわけです。このように私たちは「変身」ということも（能舞台の中で）みているわけですが、もう一つ、本日は囃子方に注目しまして、四種の「音」の時間の表現を、点と線の交錯という観点から少しみていきたいと思えます。

#31

笛と小鼓、大鼓、太鼓の四つがそろくと、よく「四拍子そろった」といいますけれども、そのルーツになる四拍子しびょうしと呼ばれています。

32

笛が横線（連続）を示しており、鼓、太鼓が点で入ってくるわけです。この違いが、この後、みていただくと分かりやすいかと思えますので、「音」による時間の表現、連続と瞬間の交錯によって表現されている部分をご覧くださいと思います。「小袖曾我」というものを想定した仕舞をみていただきますが、これは実在の人物ですので、太鼓は入らないのです。そういった見方で（登場人物がどのようなものであるか）区別ができたりもするのですが、（ここではまず）笛、小鼓、大鼓の三拍子でみていただきたいと思います。

33

これは宝生流の和久荘太郎先生からお借りいたしました、（笛方は）一噌流です。能の笛には（現在では）一噌流、藤田流、森田流と三流派あるのですけれども、一噌流の中から、今日は男舞の「達拝掛り」というものをみていただきます。簡単にいうと、「達拝（立拝）」は敬意の表示であり、「掛り」はひとまず舞の冒頭、導入に当たる部分の呼び方であるところご理解ください。

34

音が出ますのでご注意ください。

〈映像上映〉

このような形で、笛と小鼓、大鼓の違いや間合いなども分かったかと思えます。

#35

次に、「不可視なるもの」を「可視化する」という観点からもう一つ、今度は、この世のものではないものが表れるときに用いられる「音」をみていただきたいと思っています。演目は『石橋』です。これから新春になるとおめでたい場面で舞われることが多いわけですが、歌舞伎の連獅子は、紅白の獅子が出てきて頭をぐるぐる回すのが有名だと思っておりますけれども、それと同じルーツのお話を持っています。この獅子は文殊菩薩の使いであり、その獅子が現れて牡丹と戯れるという、すごくある意味愛らしい（内容であり）、（獅子は）たくましくもあるのですが、非常に魅力的な演目になります。

#36

こちらの映像は無音が多いです。なぜかといえますと、牡丹の花から谷底に落ちていく露というものの間合い、谷の深さを無音で表現しているといわれています。音は少ないですけども、ご覧ください。

〈映像上映〉

露が落ちてくるさまが浮かんだでしょうか。

#37

このすぐ直後に、今度は獅子が出てくるのですが、この登場の場面が、今度はまた少し違った趣で演奏がなされますので、ご覧いただきたいと思えます。

〈映像上映〉

最後の高音が日吉、神降ろしといわれる笛の音になります。

38

このような形で、音だけの世界においても、表現されている時間や物語のようなものがございます。そういった点で、音というものにフォーカスすることにも何がしか意味があるのではないかと考えております。

39

このように、能がなければ、そもそも能という形で上演がなされなければ、本来的に私たちがみることのできないものがたくさんあると思います。それは先ほどの翁のような「カミ」であったり、もちろん神事としての神楽もそうですが、能の中では憑依されて狂物として舞われるものもあり、ある意味では霊が降りてくるようなもの、それから、むしろ六条御息所、『源氏物語』の（一幕の）ように（怨霊を）成仏をさせるもの、それから、そもそもの物語というもの、それから登場人物、そして彼らの変身、もつといえ（変身の根底にある）感情というもの、それら全ての根底にあるのが一つの「時間」というものであり、その時間の中で、それを見ることができるようになっている、といえるかと思えます。

40

では、「能を観る」とはいかなることであるか、という結論に近づいてまいりましたが、通常ではみることのできない「時間」、それから、経験不可能な「時間」、そして、「始まり」

と「終わり」を持つ時間というもの。「みることのできない」というのは、先ほどの牡丹の花の露のようなものも、もちろんそうだと思うのです。こういったものは、私たちが自らの生きている物語においては経験不可能な「時間」であって、そのような「時間」を私たちは、能に限らずですけれども、舞台というものとともに「観て」みているのではないだろうか。そして、少し哲学的な話に踏み込みますと、この時間というものはそもそも現実化運動であるといわれておりまして、それと同時に、演劇、劇というものもまた現実化運動であるといわれたいと思います。

#41

時空間の「共有」ということが、ここで実現されていると思います。そして、演者と観客、皆が共にその場に存在することによって成立している芸能でもあるといえるかと思えます。例えば野上豊一郎によって「共同演出」というような言い方がされます。能というものはもちろん演じる側のものであるのですけれども、観客によってもつくられる、そして、観客の善し悪しはその日の舞台の出来栄えにすごく作用するのだということを世阿弥自身も言っていたりしました。そのような意味で、やはり舞台芸能というものは演じ手ありきですけれども、やはり観客も不可分である、必要であるということがいえるかと思えます。

では、「能を観る」とはいかなることであるかという問いに対して、ひとまず結論としましては、特定の時空間、しつらえられた場に一堂に会す、そして、視覚のみならず聴覚や全ての感覚をひらいて、私たちは不可視なるものを「観て」いる。そして、経験不可能な「時間」というものを、また「始まり」と「終わり」のある「物語」として、現実に召喚して、共に経験するということが実現されているのではないのでしょうか。

この意味において、少しミーハーな言い方をしますと、能もしくは劇というものは、そも

そも召喚術のような形で私たちに不可視なるものを可視なるものにしてくれる、あるいは、可視なるものをさらに超えて、越境して、その先をみせてくれるのではないかと思えます。

#42

ご清聴ありがとうございました。少々お時間が余ってしまったて申し訳ないですが、発表は以上になります。

(床呂) 小谷さん、非常に興味深いご発表をありがとうございました。前回に引き続いて、非常に貴重な能のパフォーマンスの動画資料もご紹介いただきましたし、まさに芸能を、より哲学的な視点から、非常に根源的なレベルで考えてみるという大変興味深い試みだったのではないかと感じました。ありがとうございます。また、例によってご質問等は皆さま、Q&Aのところにお名前と、よろしければご所属も一緒に書いていただければと思います。小谷さん、どうもありがとうございました。

それでは次に、いよいよ今回のシンポジウムの登壇者、パネリストとしては最後のご発表者となりますけれども、広島大学の松嶋健先生にご発表をお願いしたいと思います。松嶋先生、ご準備の方はよろしいでしょうか。

松嶋先生は、今度は文化人類学の立場からということですね。文化人類学と申ししても、フィールドとして、先ほどのケニア、アフリカではなくて、特にイタリアにおける精神医学の現場においてご研究をされてまして、最近、『『シコナウティカ』という非常に興味深いご著書を発表されています。まだ読まれていない方はぜひ手に取って読んでいただければと思いますけれども、それでは松嶋さん、ご発表のご準備がよろしければ始めていただいて結構です。よろしく願います。

「風の身体を感じる」こと

—イタリアにおける演劇実験室の経験からの人類学的考察—

松嶋 健 (広島大学)

床呂先生、ご紹介ありがとうございます。あらためまして、広島大学の松嶋と申します。よろしく願います。今日は「風の身体を感じる」こと…イタリアにおける演劇実験室の経験からの人類学的考察」というタイトルでお話をしたいと思います。

#2

まず私自身について少しお話ししますと、専門は文化人類学、医療人類学あたりです。フィールドはイタリアと日本を主にやっております。先ほど床呂先生からもご紹介いただきましたけれども、イタリアの精神医療実践についてフィールドワークを行って本にしたのが、『プシコ ナウティカ…イタリア精神医療の人類学』です。このタイトルはいろいろな人から、「なんでこんな変なタイトルを付けたんや」と言われましたが、それが今日の話につながってきます。

#3

「プシコ ナウティカ (Psico-nautica)」というのはイタリア語で「プシユケー (魂) の航海」という意味ですけれども、これは今日お話しする「演劇実験室」という試みの中の、あるトレーニングの名称から取ったものです。参照されているのは精神分析、イタリア語で Psico-analysis と言います。精神分析の場合、言語的無意識を対象にしているわけですが、言語的無

#2

発表者について

- 文化人類学、医療人類学あたり
- フィールドはイタリアと日本
- イタリアの精神医療実践についてフィールドワークを行い、本にした
- 『プシコ ナウティカ: イタリア精神医療の人類学』世界思想社



#3

プシコ ナウティカ (Psico-nautica)

- イタリア語で「プシユケー (魂) の航海」
- <演劇実験室>のなかのトレーニングの名称から
- 「精神分析 (Psicoanalisi)」ではなく
- 「言語的無意識」ならぬ「身体的無意識」の探索の過程があったかも知れない海での航海のようであるところから

意識ではなく身体的無意識を探索するもので、その過程があたかも未知の海での航海のようであるというところからきています。この「プシコ ナウティカ」の「プシケウ」を「精神」と考えるのか、「魂」と考えるのか、あるいはギリシヤ語の原義に戻って「息」と考えるのか。それについての解釈は多々あるのですが、そういう歴史も含めてイタリアの演劇実験室の中では「プシコ ナウティカ」と呼ばれていた、それをタイトルにしたわけです。

4

まず、イタリアの精神医療について概略を説明します。一九六〇年代から各地で始まった精神医療改革運動の末、一九七八年にバザール法という法律が成立し、それから約二十年かけて全土の公立精神病院を廃絶しました。その過程について、詳しくは本を見ていただければと思うのですが、改革の以前には、精神医療の中心は精神病院で、そこでは決定するのは医師や看護師なのですが、ただ患者だけでなくスタッフも施設化されていました。そういう精神医療から、地域における精神保健へと百八十度転換したわけです。そこでは決めるのは本人で、いつても本人が一人で自己決定するというのではなく、人々のあいだで一緒に決めていくのですが、主人公はあくまで本人で、スタッフは本人の生を支える舞台裏の存在です。精神医療ではなく精神保健と呼ぶのは、治療して社会復帰させる、元の社会の規範に復帰させるというのではなく、さまざまに異なった個々の生を医師やソーシャルワーカーなどを含むチームでサポートするからです。

その際重要なのは、利用者を地域精神保健サービ스에 囲い込むのではなく、サービスの外のいろいろな活動、すでに地域にある活動や、あるいは新たに作り出すものに接続していき、そこで相互浸透させていくプロセスです。これは、「精神障害者」という対象、カテゴリーを確定し、その上で社会的に包摂するというのではなくて、そもそも「精神障害者」

イタリアの精神医療について

- ・1960年代からイタリア各地の精神病院をやり精神医療改革運動・施設化運動
- ・1978年の法律(803 (バザール法))により、20年かりて全土の公立精神病院を廃絶
- ・どこにいる人(患者もスタッフも)を施設化する精神病院をやりとする精神医療(決めるのは医師や看護師)から、地域での精神保健(決めるのは本人)への転換
- ・「治療」して社会復帰させるのではなく、様々な異なる個々の生を医師やソーシャルワーカーを含むチームでサポート
- ・地域精神保健サービスのなかに囲い込むのではなく、その時のいろいろな活動(すでにあるものや新たに作り出すもの)に接続し、相互浸透させていく(「精神障害者」という対象を確定してそれを社会的に包摂するというのではなく)

4

とは誰のことなのか、そこが溶解し、「普通」の人とのあいだで相互浸透を起こしていくという実践です。

#5

そういった試みの一つとして、「非典型劇団に向けて」というプロジェクトが始まりました。これはイタリア中部のA州で二〇〇五年から始まった三カ年計画のプロジェクトの名称です。精神障害者から成るプロの劇団をつくらうというプロジェクト、より正確には、精神保健サービスの利用者から成る劇団をつくらうというプロジェクトです。地域保健事業体、つまり医療保健の側と、州の常設劇場、市の演劇大学センター、それからデンマークに本拠を置く劇団であるオーデン・テアトレットの四つがコラボレーションしたプロジェクトでした。

#6

このプロジェクトで重要だったのは、治療を目的としないということでした。治療を目的とする演劇療法やサイコドラマではなく、あくまでもプロフェッショナル劇団をつくらうというプロジェクトです。それゆえ、そこには医学の論理を極力介入させません。精神保健サービスのスタッフ、医師、看護師、ソーシャルワーカーなどは、この演劇実験室への立入りも見学も禁止されていました。

#7

こういうかたちの劇団の先駆として、イタリアには囚人の劇団があります。有名なのはトスカーナ州ヴォルテッラ刑務所の囚人たちによる「要塞の劇団」です。この「要塞の劇団」

#5

非典型劇団に向けて

- イタリア中部のA州で、2005年から始まった3カ年計画のプロジェクト
- 「精神障害者」(正確には「精神保健サービスの利用者」)からなるプロの劇団をつくらうというプロジェクト
- A州とB州の地域保健事業体とA州常設劇場、B州の演劇大学センター、それからデンマークに本拠を置く劇団オーデン・テアトレットのコラボレーション



#6

「治療」ではなく

- 「治療」を目的とする演劇療法やサイコドラマではなく、あくまで、プロフェッショナル劇団をつくらうというプロジェクト
- 医学の論理を一切介入させない
- 精神保健サービスのスタッフ(医師、看護師、PSWなど)は立入りも見学も禁止

ももともと、一九八八年に刑務所内で始まった演劇実験室から誕生したものでした。

8

演劇実験室を発明したのは、ポーランドの演出家イエジュイ・グロトフスキです。一九八六年にグロトフスキらは、トスカーナ州の、先ほどのヴォルテッラの近くにグロトフスキ・ワークセンターを創設しました。それで、刑務所内で演劇実験室を行うという試みが実現したわけです。

9

グロトフスキ自身はポーランドのクラクフ国立演劇学校で演劇を学び、そこでロシアのスタニスラフスキーのメソッドに出会いました。スタニスラフスキーというと、スタニスラフスキー・システムがよく知られており、アメリカでは、ハリウッドの演技術にも取り入れられています。本当の感情をつくり出すための心理的な操作の技術が中心で、「もしもその状況にあつたらどうするか」というところから出発して感情の記憶を呼び起こし、本物の感情で演技するわけです。しかし、最晩年のスタニスラフスキーは、そうした感情記憶から、身体行動の方に重心を移していきます。

グロトフスキの探究は、この最晩年のスタニスラフスキーの到達点から始まります。グロトフスキもまた感情記憶ではなく身体記憶を重視します。この記憶は個人的なものではなく、過去とそしてまだ現実化していない未来の記憶でもあるとされ、それが舞台上の（今ここ）で、他者への反応である身体行動として顕現するということです。

ただ、当時のポーランドの劇場上映のサイクルは三カ月が基本で、三カ月毎に新たな芝居をどんどん上演していくというサイクルは、俳優が自身の身体記憶を探究するには短すぎる

7

囚人による常設劇団



- トスカーナ州ヴォルテッラ刑務所の囚人による「奇祭の劇団 (Compagnia della Fortezza)」
- 1988年に刑務所内で始まった〈演劇実験室〉から誕生

8

グロトフスキと〈演劇実験室〉



イエジュイ・グロトフスキ
<https://www.theater.com.pl/>

- イエジュイ・グロトフスキ (1933-99) ポーランドの演出家
- 主要作品「アクロポリス」(1962)、「ファウスト博士」(1963)、「不屈の王子」(1965)など
- 1986年、トスカーナ州にグロトフスキ・ワークセンターを創設

とグロトフスキは感じます。そこで一九六二年、自身が演出を務めていたオポーレ劇場に、実験と研究の場としての「演劇実験室」を創設することになるのです。

10

この初期の演劇実験室でグロトフスキの助手を務めていたのが、南イタリア出身のエウジェニオ・バルバです。バルバはその後、演劇学校の入学試験に落ちた若者たちを集めて、オスロで自身の劇団「オーデイン・テアトレット」を旗揚げします。

一九六六年には本拠地をデンマークに移し、劇団の名を「北方演劇実験室／オーデイン・テアトレット」と改称します。ホルステプロという小さな町ですけれども、今もそこを本拠地として活動しています。

11

このオーデイン・テアトレットの俳優たちがやって来て一緒に演劇実験室をしたのです。トルゲール・ヴェタールやロベルタ・カレツリたちが来て、オーデインのやり方で演劇実験室が始まりました。その他に、イタリアの演劇大学センターの演出家だったジャンカルロ、これらの人たちが中心となって指導しました。ジャンカルロもポーランドの演劇実験室に何度も参加した人です。

この演劇実験室に参加したのは、精神保健センターの利用者が全部で三十一名、途中からの参加が五名です。それに、演劇大学センターの若手俳優が三名、そして私ということになりました。外部の人間にはオープンではなかったのですが、当時、私は地域精神保健のフィールドワークをしており、「おまえも利用者みたいなものだろう」ということで、参加が認められたのです。

9

〈演劇実験室〉の誕生

- ・クラクワの国立演劇学校でグロトフスキはスタニスラフスキーの師匠に出会う
- ・スタニスラフスキー後継の劇団は、「感情」の劇場を唱えそののではなく、「身体行動」を唱えることだつた一この地土からグロトフスキ独自の道が拓かれる
- ・グロトフスキは、「感情=劇場」ではなく「身体=劇場」を重視
- ・これは唱えのものではなく、過去とそしてまだ地獄化してない未来の劇場
- ・それが前回の「今ここ」で「死者への死生」である身体行動として顕現
- ・だが、俳優が「身体=劇場」を構築するには、ラウグという通常の劇場公演のサイクルでは短すぎる
- ・1962年、自身が演出を務めていたポーランドのオポーレの劇場に、実験と研究の場として〈演劇実験室 (Teatr Laboratorium)〉を創設

10

北方演劇実験室 / オーデイン・テアトレット

- ・初期の〈演劇実験室〉でグロトフスキの助手を務めたのが南イタリア出身のエウジェニオ・バルバ
- ・1964年、バルバは演劇学校の入学試験に落ちた若者たちを集めて、オスロで劇団「オーデイン・テアトレット」を旗揚げ
- ・1966年、本拠地をデンマークのホルステプロに移し、劇団の名前を「北方演劇実験室 / オーデイン・テアトレット (Nordisk Teaterlaboratorium/Odin Teatret)」と改称



エウジェニオ・バルバ
http://odin.teatret.dk

#12

演劇実験室で行われたトレーニングは、「〈精神⇌身体〉トレーニング」と呼ばれ、基本的に週二回、一回は四〜五時間ほど。集中的に行うこともあり、その場合は週五日ないし六日、それを二〜三週間連続という大変ハードなトレーニングでした。開始前には必ずトレーニング室を自分たちで掃除し、トレーニングが始まるとドアは閉められ、黒いカーテンが引かれて、外の世界からシャットアウトされます。遅れてくると入れず、外部の人は立入り禁止でした。

#13

〈精神⇌身体〉トレーニングの具体的な内容について、ごく一部を紹介したいと思います。まず、「**肚が歩く**」。これが最初の一月にやったことで、もうひたすら歩くだけです。歩くといっても単に歩くのではなくて、自分がゆっくりだと思ふよりもさらにもっともつとゆつくり歩くのです。そのことによって、歩くという動きをしているときに身体のどの部分をもどくように使って歩いているのかを微分化していくわけです。そのときに重要なのが、「**中心**」で歩くことだとされます。「**中心**」というのは、別の言い方では「**生命の中心**」とか、「**中心性**」とも呼ばれました。また、能舞台での能役者の動き方が参照されていて、そのまま「**肚**」とも呼ばれていました。

膝を曲げ重心を落として、少し前傾姿勢で歩きます。「**動くな、動かされよ**」と言われましたが、自分で動こうと思つて動くのではなくて、肚から出ている見えない糸で引っ張られて動くという感じです。そうすると、生態心理学者のジェームズ・ギブソンが「**重力と身体**の基礎定位システム」と呼んだものと筋肉と関節システムの関数として、われわれが普段「**歩く**」と呼んでいる出来事が生起する。そのときの感覚としては、「**私が歩く**」というより

#11

オーディンの〈演劇実験室〉の導入

- *オーディンの俳優のトルゲールやロベルタらと、演劇大学センターの演出家ジャンカルロが中心となつて指導
- *参加者は精神保健センターの利用者が3名(途中からの参加が5名)に、演劇大学センターの若手俳優3名と衣装係

#12

〈精神⇌身体〉トレーニング(Training psico-fisico)

- *基本的に週2回、(回は4〜5時間)
- *集中的に週5日ないしは6日を2〜3週間連続で行うこともあった
- *開始前に必ずトレーニング室を掃除
- *トレーニングが始まるとドアは閉められ、黒いカーテンが引かれて、外界がシャットアウトされる

も、「身体が歩く」「肚が歩く」という感じになるわけです。これをひたすらやって、この中心感覚みたいなのを体に染み込ませていくのです。

#14

次は「雲」。中心からのインパルスによって動かされ、それが「歩き」となる、それがさらに、身体の他の部位にも及んで、そこが動かされる。その際、動きの途中で意思を介入させて別の動きを開始するのではなくて、あくまでもある動きがその過程を展開し終えるまで待つ。そうすると、ある動きの終着点が同時に次の動きを発動させるインパルスとなる。動きはとどまることなく、ただ一定の区切りを示しながら、その形を連続的に変換させていく。それが「雲」と呼ばれる所以です。それで、姿勢と運動は別のものではなく、姿勢が入れ子状に連続的に変化していく、そういうものとして動きが生み出されていることが分かってきます。

まさに自分の意思とは関係なく、勝手に体が動くわけです。これは参加者で若手俳優のマルチェッロの言葉ですが、「(雲)をやり始めてから三十分もたつと、他の人の身体に官能的に、でも性的なものなしに、魅惑されるようになる、特に近くにいるときにね。それで他の身体に随伴するというか、動かされる。でもそれは、感情的な感動なのではなくて、肉体的感動なんだ」という言い方をしています。

もう一人の俳優のエンリコは、「自分は他の人のテリトリーを侵害するようなことはしなくなかった。でも、誰かの近くにいると、そこには何かエネルギーの交換のようなものがあって、その人のかすめたくなる。でも、触れたらだめだと思う。もし触れてしまったら、自分は夢から落っこってしまって、物質の世界に戻ってしまうから」と言っています。

#13

肚が歩く

- 最初の1ヶ月はひたすら歩くだけ
- 自分が歩つくりだと思ふよりさらにもつと歩つくり歩く
- 〈中心〉で歩く
- 〈生命の中心 (centro vitale)〉、〈中心性 (centratura)〉、〈肚 (hara)〉
- 「動くな、動かされよ」
- 「重力と身体の基本覚醒システム (ギブソン) と脳調節システムの関数として「歩く」が生起する→「私」が歩く、というより、身体が歩く、肚が歩く

#14

雲 (nuvola)

- 〈中心〉からのインパルスによって動かされ、それが〈歩み〉となる。それがさらに、身体の他の部位にも過れが及んでそこが動かされる
- その際、動きの途中で、意志を介入させて別の動きを開始するのではなく、あくまでもある動きがその過程を展開し終えるまで待つ
- ある動きの終着点が、同時に次の動きを発動させるインパルスとなる
- 動きはとどまることなく、ただ一定の区切りを示しながら、その形を連続的に変化させていく (姿勢の入れ子状変化としての動き)

#15

この「雲」のトレーニングをしばらく続けていると、「私の」身体とか「あなたの」身体という具合に、所有格をつけて呼ぶような身体に代わり、さまざまな流れや、渦でできた流動身体が、場においても、自分の身体においても立ち現れてくる。そのとき、私の「意識」というのは、一つの大きな流動身体、これが渦になって流れているわけですが、その所々に突き出た突端ないしは島のように感じられる。ところが、誰かの身体に触れると、そこに境界が知覚されるので、この流動身体といういわば不可視の身体は、感じなくなるわけではなく、感じにくくなります。このとき直観されるのは、流動身体が想像されたイメージの身体で、それに対して物理的な身体こそが実在する身体であるというのではなく、その両方が、ある種のイメージだということです。つまり、一方が現実で、他方は想像されたものというのではなく、双方ともがレベルの異なるイメージだということです。

#16

次のトレーニング「棒」は、二〜三メートルほどの細いしなる棒を用いて二人組で行います。しなりを通じて伝わってくる相手の動きに体が反応し、その反応がまた向こうに戻って、相手の体が反応する。この行ったり来たりをある程度までやったところで、今度は棒なしで同じことをする。そのうちそこに、フッサルとメルロポントイの言う「対の形成」のようなものが生まれてきます。そして、今度はこれを稽古場の一番向こうの端、遠くにいる人で行う。そのあいだには他の人もいるわけですが、感覚としては、見えない長い縄跳びの向こう側の縄の先端をこちらで感じている、あるいは、風揚げをしているときに風の先端を手元で感じる、そういう感覚、今こことあそこの先端に同時にいると感ぜられるようになります。

#15

流動身体

- 〈雲〉をしばらく続けていると、「私の」身体とか「あなたの」身体という具合に、所有格をつけて呼ぶような身体に代わって、様々な流れや渦でできた流動身体のようなものが立ち現れてくる
- そのとき、「意識」というのは、この一つの大きな流動身体のところどころに突き出た突端ないしは島のように感じられてくる
- 誰かの身体に触れると、そこに境界が知覚されるため、流動身体は感じにくくなる
- 流動身体といわゆる物理的な身体の間が、ある種のイメージだということが直観される

#16

棒

- 2〜3mほどの細いしなる棒を用いて二人組で行う
- しなりを通じて伝わってくる相手の動きにからだは反応し、その反応がまた相手のからだに反応する
- この行ったり来たりをある程度までやったところで今度は棒を取り外して同じことを行う
- そこに生まれる「対の形成」(フッサル、メルロポントイ)を稽古場の遠くにいる人とも行う
- 見えない長い縄跳びの向こう側の縄の先端を感じているような感覚
- 風揚げをしているときに風の先端を感じる感覚
- 「今こことあそこの先端に同時にいると感ぜられるよう」

17

次のトレーニングは「クモの巣」です。多数の人が稽古場全体に広がって、それぞれが「雲」を行いながら相互にインタラククションしていくものです。「対の形成」が二者間にとどまらず、複数化し、増殖していきます。クモが自ら糸を出しながら動いているうちに、その運動の軌跡がそのまま巣として編まれていくようなイメージを与えるところから「クモの巣」と呼ばれていました。自らの身体が場全体に拡張され、あたかも場全体が自分の身体になったような感覚になります。しかも、それがまさに自分の「巣」でもあるという感じでした。

この感覚については、哲学者のジル・ドゥルーズが絶妙な表現をしています。「クモもまた、何も見ず、何も知覚せず、何も記憶していない。クモはただその巣のはしのところにいて、強度を持った波動のかたちで彼の身体に伝わって来る最も小さな振動をも受けとめ、その振動を感じて必要な場所へと飛ぶように急ぐ。眼も鼻も口もないクモは、ただシーニユに對してだけ反応し、その身体を波動のように横切つて、えものに襲いかからせる最小のシーニユがその内部に到達する。(…)巣とクモ、巣と身体は、ただひとつの同じ機械である」。ドゥルーズは「機械」という表現をしています。場全体に広がった巣が自分の身体、延長身体であるという様態をよく示していると思います。

18

次が「プシコナウティカ」です。精神分析のように寝椅子に横たわって言葉で行う代わりに、いわば身体を用いて行う自由連想のようなものです。グロトフスキは「精神＝身体的加速」とも呼んでいます。面白いのは、これをずっとやっていると、時々、繰り返し現れる同じ動きの環が出てくることがあります。グロトフスキに言わせるとこれが「身体＝記憶」です。言葉でいちいち説明してくれるわけではないので、これはあくまで私の解釈ですが、

17

クモの巣

- * 多数の人が稽古場全体に広がって、それぞれが(雲)を行いながら相互にインタラククションしていくもの
- * 「対の形成」が二者間にとどまらず複数化し増殖する
- * クモが自ら糸を出しながら動いているうちに、その運動の軌跡がそのまま巣として編まれていくようなイメージを与えるところから(クモの巣)と呼ばれる
- * 自らの身体が場全体に拡張され、あたかも場全体が自分の身体になったような感覚。それがまさに自分の「巣」でもあるという感じ

18

プシコナウティカ

- * 寝椅子に横たわって言葉で行うのではなく、身体を用いた自由連想のようなもの
- * 〈精神＝身体的加速 (accelerazione psico-fisica)〉とも呼ばれる
- * そのとき、繰り返し現れるゆがみの動きの環が出てくることがある
- * これがグロトフスキの(身体＝記憶)
- * 一種のトラウマのようなものだと考えられるが、個人のトラウマであるとは必ずしも言えない(歴史・神話上の「人型」のようなものが現れることがある)

こうした「身体Ⅱ記憶」は一種のトラウマのようなものだとも考えられるけれども、個人のトラウマであるとは必ずしも言えない。そこに何らかの歴史上・神話上の人物のようなものが現れることもあるからです。

#19

こうした反復されるまとまりを持った動きの環を一つのメロデーイのようにして、楽譜ならぬ肉體譜をつくって、それを単位にしてパフォーマンスをつくっていくのです。パフォーマンスをつくる上で、こうしたトラウマとしての「身体Ⅱ記憶」は重要ですが、同時にこの動きの環が解けるといことが、本人にとっては解放の、あるいは治療の過程でもあると言えるでしょう。これが相反するのではなく、まさにパフォーマンスを通して行われるのだと思われませんが、結局、われわれは最後のパフォーマンスを作り上げて作品として上演するというところまではたどり着けませんでした。この「非典型劇団に向けて」のプロジェクトは、二年目が終わった時点で、選挙で州政府が別の党に変わり、予算が打ち切られてしまったのです。それで文字どおり「非典型劇団に向けて」という途上のまま終了したので、この後パフォーマンスを通してどうなっていくのかということまでは残念ながら経験できませんでした。

#20

さて、ここで私が問いたいのは、なぜ演劇実験室のような場が必要なのかということ。つまり、社会から隔離し、閉鎖的な全制的施設 (Total Institution) としての精神病院を廃絶し、地域に開いておきながら、なぜそこにまた閉ざされた「演劇実験室」のような場が必要なのだろうか。

#19

環を解く

- * 反復されるまとまりをもつ大動きの環を、ひとつのメロデーイのようにして、楽譜ならぬ肉體譜 (partitura fisica) をつくり、パフォーマンスをつくっていく
- * パフォーマンスを作る上でこうしたトラウマとしての〈身体=記憶〉は重要だが、同時にこの動きの環が解けることが本人にとっては解放の過程でもある
- * それも、まさにパフォーマンスを通して行われる (のがおもう)
- * しかし、「非典型劇団に向けて」は、2年目が終わったところで、予算が打ち切れ、「向け」の途上で終了

#20

問い：なぜ〈演劇実験室〉が必要なのか

- * 社会から隔離し閉鎖的な全制的施設 (Total Institution) としての精神病院を廃絶して、地域に開いておきながら、なぜそこにまた隔離された全制的な〈演劇実験室〉のような場が必要なのだろうか

#21

この問題を考える上でまず言っておきたいのは、トラウマ的な「身体」記憶が表れ出てくるには、何事が起こること自体を排除するような「安心安全」な場ではなく、何事が起こっても大丈夫であるような「安心安全」の場が必要だろうということです。参加者のマルゲリータは、「ここでは鎧を脱ぐことができるからね」と言い、ヴィオラは「繭」という言い方をしていました。社会的な鎧と仮面を外し、限定解除しても大丈夫なのだという場がないと「それ」はやってこない。ここで重要なのは、「演劇実験室」は二重に守られているということです。まず一つ目は「場」による防護、つまり精神保健サービスの関係者の立ち入りを禁止し、医学の論理を排除するというかたちで演劇実験室という芸術表現の手前にある実験的な場を守っています。もう一つは「技法」による防護です。つまり中心性、肚からアクションを行うことよって、サイコドラマなどではしばしば起こるような、感情の爆発に身を任せるといったことから守られているわけです。

#22

どうしてこういう「演劇実験室」のような場が必要かということについて考えたいのですが、それは世界自体が「実験室」化されているということと関係があります。言うならば、精神病院から外に出てみたら、そこは新たな精神病院だったのではないかということ。そこに壁はないけれども、個人化し、全体的かつ個別的に統治が行われている、そうした世界に私たちは生きています。このような世界はそのもとをたどると、そこには近代に誕生した「実験室」があり、その閉鎖空間から生み出された科学的な知によって、外の世界すべてとは言わないまでも、かなりの部分が空間化、制度化されている。この点について、ステイヴン・シェイピンとサイモン・シャツファーの『リヴァイアサンと空気ポンプ』や

#21

考察

- トラウマ的な(身体=記憶)が現れなくてはならないのは、何事が起こることを排除するような「安心安全」な場ではなく、何事が起こっても大丈夫であるような「安心安全」な場が必要
- 「ここでは鎧を脱ぐことができるからね」マルゲリータ、「繭」ヴィオラ
- 社会的な鎧と仮面を外し、限定解除しても大丈夫という場がないと「それ」はやってこない
- 二重の防護
 - 「場」による防護
 - 精神保健サービスの関係者の立ち入りを禁止し、医学の論理を排除
 - 「技法」による防護
 - アクション(肚)でやる(感情の爆発に陥つながらない)

#22

「実験室」化された世界

- 精神病院を聞いて外に出てみたら、そこは、いわば新たな精神病院だった
- 壁はないが、個人化し、全体的かつ個別的に統治がなされる
- そうした世界は、近代に誕生した「実験室」から生み出された科学的な知によって制度化されている [Latour+Woolgar 1986, ラトウール 2008, シェイピン+シャツファー 2016]
- その基盤になっているのが、皮膚の境界を個人の実在の根拠とし、個人をその顔と一対一の対応関係で結ぶ「顔顔システム」

ブルーノ・ラトゥールの議論はとても興味深い。そして、こうした世界を成り立たせている基盤になっているのが、皮膚の境界を個人の根拠とし、個人をその顔と一对一の対応関係で結ぶ、いわば「顔貌中心システム」だと言えるのではないのでしょうか。

#23

「顔貌性」、これはジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリのタームです。「リーダーの顔、旗、アイコン、写真を通じて作用する政治的権力、スターの顔やクローズ・アップを通じて作用する映画の権力、テレビの権力……。顔はここで個的なものとして作用するのではない。個体化は、まさに顔がなくてはならぬという要請の結果として現われるのだ。ここで肝心なのは顔の個性ではなく、顔が可能にする数的操作の有効性である」。つまり、統計データのようなものを成り立たせるためには、そもそも数的操作が可能でなければならず、「数えられる」という前提にあるのが、顔として個体化しながら、個体を顔との一対一対応で捕捉するシステムです。それは、顔認証システムよりもっと手前のところで働いている顔貌中心システムだと言えます。

#24

「精神⇄身体トレーニング」は、俳優に一連の技能を授けることを目指す、いわば「足し算」のトレーニングではなくて、「私」という意識に由来する体の抵抗を取り除いていく「引き算」の過程です。グロトフスキはそれを「否定の道 (Via Negativa)」と呼んでいました。「われわれの演劇において、俳優を養成するとは、何かを教えることではない。そうではなく、心的過程における肉体の抵抗を取り除こうとしているのである。その結果は、内的衝動が即、外的リアクションである」というわけです。

#23

顔貌性 (visagéité)

* 「リーダーの顔、旗、アイコン、写真を通じて作用する政治的権力、スターの顔やクローズ・アップを通じて作用する映画の権力、テレビの権力……。顔はここで個的なものとして作用するのではない。個体化は、まさに顔がなくてはならぬという要請の結果として現われるのだ。ここで肝心なのは顔の個性ではなく、顔が可能にする数的操作の有効性であり、それがどんな場合に可能かということである」 [ドゥルーズ+ガタリ 2010: 28-29]

* そもそも統計データというものを成り立たせるためには数的操作が可能でなければならず、その前提にあるのはこうした個体を顔として一対一対応で捉えようとするシステム

#24

否定の道 (Via Negativa)

* 〈精神-身体トレーニング〉は、俳優に一連の技能を授けることを目指すいわば「足し算」のトレーニングではなく、「私」という意識に由来するからだの抵抗（それが動き、呼吸、緊張力などを醸成する）を取り除いていく「引き算」の過程

* グロトフスキはそれを、「否定の道」と呼んでいて

「われわれの演劇において、俳優を養成するとは、何かを教えることではない。そうではなく、心的過程における肉体の抵抗を取り除こうとしているのである。その結果は、内的衝動が即、外的リアクションであるように、内的衝動と外的リアクションとのあいだの時間間隔がゼロになることである」 [Erotasiki 1970: 22]

#25

外の世界では、個人が実在しているというイメージを、日常生活のさまざまな場面において、いわば日々エクササイズすることでリアリティをつくつていけると言えます。それは、「個人であれ」という呪いがかかった世界で生きていけるようなものです。ですので、そこには一種の対抗呪術のようなものが必要で、「演劇実験室」はそれを可能にするような場であると言えるのではないのでしょうか。興味深いことに、グロトフスキが演劇実験室を創設するにあたりモデルにしたのは、コペンハーゲンのニールス・ボーアの研究所の実験室だったといえます。人間の身体レベルにおいても、そういういわば量子論的な実験室が必要なのではないのでしょうか。

#26

皮膚を境界とし、顔に従属する身体のイメージの実践から、少しずつ引き算していくことで、身体をできるだけニュートラルな状態にしておく、待機状態に置いておく。するとそこに余白が生まれ、「それ」を呼び込み、「それ」に反応することが可能になる。エウジエニオ・バルバはこれを、俳優における「前表現性」と呼びます。踊り出す直前の踊り手のように、一見不動の状態で、何かが起こる手前で待機している、身体をそういう待機状態にしておくことが重要なのだと思います。

#27

演劇実験室への参加者ステファノの語りを紹介します。「ずっとグループをつくりたいって思ってたんだ、ラボラトリーの外でね。共通の興味をもつてさ。本当は共通のものはないさんあるんだ。まず演劇。それに社会との関係。われわれはみんな、精神保健センターに

#25

対抗的な別の実験室

- * 外の世界では、個人が実在しているというイメージを、制度的に、かつ日常生活のなかでの様々な場でも、いわば日々エクササイズすることでリアリティを作っている
- * いわば「個人である」という呪いがかかった世界で生きていけるようなもの
- * なので、一種の対抗呪術のようなものが必要
- * 〈演劇実験室〉はそれを可能にするような場
- * グロトフスキが〈演劇実験室〉を創設するにあたってモデルにしたのは、物理学者のニールス・ボーアがコペンハーゲンに開設したボーア研究所の実験室であった

#26

待機状態の身体

- * 皮膚を境界とし、顔に従属する身体のイメージの実験から引き算して、ニュートラルにしておくこと
- * するとそこに余白と遊びが生まれ、「それ」を呼び込み、反応することが可能になる
- * エウジエニオ・バルバはこれを、俳優における「前表現性 (Pre-espressività)」と呼ぶ

通った口さ、共通の困難は接点でもある」。「そこで私は自問した。文化アソシエーションをつくってみてはどうか？（中略）行動することは、具体的な結果をもたらす。中に、外ではなく、中にいると感じること。流れとメカニズムの受け手ではなく、流れとメカニズムの一部になること。これが「到来」の意味だ」。

ステファノはこの「到来 (Arrivo)」という名の文化アソシエーションを立ち上げ、今も仲間たちと詩の朗読やストリート演劇を続けています。この「到来」という名称から私は、郡司ベギオ幸夫さんの『やってくる』を想起します。

さらにステファノの言葉。「詩は、狂気に対する解決である。見捨てられたというあのひどい感情が、心のうちで育ち、内破する（それゆえ精神病をつくり出す）のではなく、演劇のなかで、舞台の上で消尽される、そしてここに、その時が到来し、作者のドラマトゥルギーが入ってくる、痛み的人物化が役となる、俳優に未完の身ぶりと、遠く、遠く、遠くをさがす眼差しの気配を与えながら、そして俳優は待つのだ。窓から入ってくる一陣の風が時を区切る、待ち、そしてしるしが到来する、風は人生が続いていくことを示し、さえぎるものは乗りこえられる、そう望みさえすれば」。

#28

ようやく、「風の身体」が到来しました。人類学者のティム・インゴルドは、風についてこう論じています。「触れる (touch)」と「感じる (feeling)」は違う。個人と事物が存在して、人「が」事物「に」触れることはできるけれども、風に触れることはできない。風は「感じる」ことができるだけだ。しかも、それは流れの中に身を置いて、その流れと相互浸透するなかではじめて「感じる」ことができる。図のように、風と大地と相互浸透する流動身体。そのとき、「風が身体として受肉化するというよりは、身体が呼吸の内で受風化 (enwinded)

#27

到来するもの

- 考案者の一人ステファノは「到来 (Arrivo)」という名の文化アソシエーションを立ち上げ、今も仲間たちと詩の朗読やストリート演劇などを続けています。
- 「やってくる」(印田2020)!
- 「詩は、狂気に対する解決である。見捨てられたというあのひどい感情が、心のうちで育ち、内破する（それゆえ精神病をつくり出す）のではなく、演劇のなかで、舞台の上で消尽される、そしてここに、その時が到来し、作者のドラマトゥルギーが入ってくる、痛み的人物化が役となる。俳優に未完の身ぶりと、遠く、遠く、遠くをさがす眼差しの気配を与えながら、そして俳優は待つのだ。窓から入ってくる一陣の風が時を区切る、待ちそしてしるしが到来する、風は人生が続いていくことを示し、さえぎるものは乗りこえられる、そう望みさえすれば」ステファノ

#28

風の身体を感じる

- 「触れる (touch)」と「感じる (feeling)」は違う
- 個人と事物が存在して、人「が」事物「に」触れる
- しかし風に触れることはできない
- 流れの中に身を置いて、その流れと相互浸透するなかで「感じる」
- そのとき、「風が身体として受肉化するというよりは、身体が呼吸の内で受風化 (enwinded) する」[インゴルド2017:184]



風と大地と相互浸透する流動身体 (ステファノ2017)

する」、そうインゴルドは記しています。

#29

「私は流れのなかにあり、流れそのものである」。これは、演劇実験室でのジャンカルロの言葉です。山口先生から最初に対面とオンラインについてのお話がありました。ただ、対面かオンラインかというのは、実は偽の対立ではないかという気がします。というのは、どちらも「顔」と「顔」という意味では「対面」だからです。

そこに真に欠けているのは、「媒質」ではないでしょうか。私たちはあまりにも、プライベートな空間で座って考えることに慣れてしまったのではないか。媒質を忘れ、流れのなかに身を置くことを忘れて思考するのに慣れてしまったのではないのでしょうか。だから今日はこうやって、非常に寒いですが、ずっと外で話しているわけです。「窓を開けよう！ 換気のためではなく、媒質に浸るために」。

#30

最後に、「仮面」について一言言っておこうと思います。演劇実験室のような場で感じられる次元を、外の世界でも感じ続けながら生きるためにはどうすればいいのか。そのときにこそ、仮面が意味を持つてくる。すなわち外の世界でも顔貌中心システムから外れながら風の身体を感じ続けるための、いわば携帯用の「演劇実験室」として仮面はあるのではないのでしょうか。

仮面について、ドゥルーズ+ガタリが先ほどの顔貌性についての箇所、二つの機能があると書いています。一つはもちろん、身体と頭部の全てを顔貌化し、顔貌中心システムに組み込んでいく機能です。もう一つは、そうした顔貌化から逃れて、彼らの用語だと「動物に

#29

欠けているのは…

- 「水が流れるように、私は水とともに流れる、私は流れのなかにあり、流れそのものである」ジャンカルロ
- 対面かオンラインかというのは偽の対立ではないだろうか
- どちらもある意味では「対面」である
- しかし、そこに真に欠けているのは「媒質」ではないか
- 私たちはあまりにも、プライベートな空間で座って考えることに慣れてしまったのではないか。媒質を忘れ、流れのなかに身を置くことを忘れて思考するのに慣れてしまったのではないか
- 窓を開けよう！ 換気のためではなく、媒質に浸るために

#30

最後に「仮面」について

- 〈演劇実験室〉のような場で感じられた次元を、外の世界でも感じながら生き続けるには
- 「仮面」とは、外の世界でも顔貌中心システムを外しながら、風の身体を感じ続けていられるための、いわば携帯用の〈演劇実験室〉ではないだろうか
- 仮面の二つの機能 [ドゥルーズ+ガタリ 2010]
- 身体と頭部を顔貌化する、顔の加象、顔そのものとしての仮面
- 顔貌化から逃れ、〈動物になること〉を可能にするものとしての仮面

なること」を可能にし、あるいは演劇実験室では「クモ」になることを可能にするものとしての仮面です。

オーディン・テアトレットは、仮面をきわめて重視する劇団です。私たちの「演劇実験室」では、この仮面を使ったトレーニングまでは残念ながらたどり着かなかったのですが、ただ、一度だけやる機会がありました。それは何らかの人物の仮面ではなく、「顔なし」の仮面でした。それを付けて動いたとき、まさに風の身体というか、不可視の身体というものがあふれ出てくるという経験を多くの人たちがしたのです。そのようなわけで、仮面と風の身体をつなげて考察した次第です。

長くなりました。ご清聴ありがとうございました（背景に『鬼滅の刃』の鱗滝左近次の天狗の面）。

（床呂） 松嶋先生、非常にイメージ喚起的、かつスリリングな、刺激的なご発表をありがとうございました。歩き方の話で、先ほどの小谷さんの発表の能の話も出てきたり、最後に今おっしゃった仮面やドウルズの話なども小谷さんのご発表と結構コレスポンドするポイントもあつたり、それから、いろいろな演劇的な実践での動作のインタラクションみたいな話も、ひよつとしたら田さんなど、前半のお二方のお話ともどこかで照応するような、共鳴するような部分もあつた、非常に興味深いご発表だったと思います。どうもありがとうございました。

（松嶋） ありがとうございます。

（床呂） それでは、一応プログラムではここで一〇分ほどブレイクを予定しております。少

し時間が押しているということもあるのですが、五時再開でも大丈夫ですか。それで最後にコメントーターのお二方からコメントを頂いて総合討論ということにさせていただければと思います。中身の濃い、非常に面白い刺激的なご発表が続いたので、やはり一〇分ちよつと休憩をいったん取りたいと思います。

それでは、五時再開ということでもよろしいでしょうか。この段階で残念ながら帰られてしまうという方が例年多いのですけれども、まだまだスリリングなディスカッションが続き、ある意味ではこれから本番だというような感じですよ。ぜひ最後までお付き合いいただければと思います。それでは五時に再開しますのでお戻りください。休憩に入ります。

—— 休憩 ——

(床呂) それでは予定の時間になりましたので、いよいよ本日のシンポジウムの最後のパートということになりますけれども、ディスカッションの時間に入らせていただきたいと思えます。最初にプログラムで申しましたように、今回のシンポジウムでは、お二人のディスカッサント、コメントーターの方をお呼びしておりますので、そのお二人の先生方からコメントを頂いてレスポンス、その次に一般の参加者に聞くという順番で行きたいと思えます。最初のコメントーターは日本女子大学の金沢創先生にお願いしております。金沢さん、では、どうぞ始めてください。一〇分以内ということで、よろしく願います。

IV コメント

コメント一

金沢 創（日本女子大学）

それでは、短い時間ですが少しコメントをさせていただきたいと思います。
（以下スライド併用）

#

四人の先生方の話はどれも大変面白くて、それぞれの先生ともじっくりディスカッションしたいと思った時間でした。特に最後の松嶋先生の話は、考察の部分が非常に刺激的だったので、この辺りのディスカッションを皆さんとできればと思っておりますが、皆さんの発表を簡単に振り返りたいと思います。

板口さんの話は、私も実験心理学の分野にありますので、非常に馴染みのある話で、ずれたマウスで身体座標と空間座標、視覚座標というものを交換していくということなのですけれども、それと空書のお話をされていたと思います。特に一つ不思議といえますか、いつも思うのですが、われわれのこの身体感覚というものが、逆さ眼鏡みたいなものでもそうですが、非常に短い時間で変化していくわけです。非常に可塑的というのでしょうか。これはなぜなのだろうといつも不思議に思っています、そんなあやふやなもので大丈夫なのかということがあります。一方で、今日話を聞いていますとやはり、われわれがむしろ一生懸

命、自分の感覚というものを自分の身体に閉じ込めようとする努力をひたすら続けることによって、こういう身体というものが成り立っているのかなということを考えさせられました。

空書の話は、文字を書く動作が人さし指で書くというのと、なぜ漢字文化圏なのだろうということはやはり非常に不思議です。視覚的なもの、あるいは書くことと見るということが非常に一体となっている文字の文化圏と、そうではなくて、もっと文字というものが純粹に独立している文化圏の違いなのかなということを思った次第です。

#2

田さんの話は、幾つかの話が混じっていて非常に面白かったですけれども、高跳びというものを田さんが歴史的なプロセスとしてまとめていて、一九世紀にはコロナアルな身体イメージ、それから管理されたイメージがあつた後に、マサイの高跳びに観光としての視線が入り込んだということです。

ある意味でいうと、この高跳びはみんなが周りにいて、歌がないと跳べない、そして観光ということはそれを見ている人たちがいるわけです。そういう意味では、この高跳びということが、ある種の相互行為だという話を田さんもされていたと思いますけれども、こういうものをわざわざ見に来る、そして普通だったらそれを写真に撮られるのも嫌がる人たちが積極的に見せようとするという意味で、身体を動作する者と、それを見ている人たちの関係性、これは一体何なのだろうか。それはある種、時代というものなのかもしれないし、複数の文化が混じり合うという状況が生み出したものなのかもしれないということです。この辺りの「動作する者」と「それを見る者」というものの関係を少し考えさせられました。ちらつと、他のグループに携帯で歌を送るといふことも話されていたようにも思うのですけれども、こ

の辺りもみんな携帯を持っているのだということも、非常に興味深いと思った次第です。

#3

小谷さんの話も本当に面白かったですけれども、「見えない」という、ある種の逆説的なもの言いがずっと興味深く、見えないものを見ているもので呼び出すといいますが、それが能なのだとということですね。そのためには笛のような音も使うということです。これを行き来するところが能の特徴で、ここでも、これも僕の中では勝手につながったのですが、やはり観客という存在です。そこに、能を動作している人、そして周りで太鼓をたたいている人、音を出している人、それから笛を吹いている人、そしてそれを見ている観客、こういう三者によって、見えないものが召喚されるプロセスはどういうことなのだろうということが非常に印象に残った次第です。

#4

松嶋さんの話は刺激的でした。私も『psico ナウティカ』は何度も読ませていただいて、ここ数年で読んだ本で本当に一番面白かった本です。勉強もさせていただきました。前半部分はベーシックなイタリアの状況の話、精神病院の歴史の話をされていて、いろいろな話をされていたと思うのですが、やはり後半の考察の部分は、少し短い時間でガッツと進んでいったので、「つまりそれはどういうこと？」という感じで、はつきり言ってもう一度ゆっくり聞きたいです。私の手では全体的話は手に余るので、この後、佐藤知久先生にお任せしたいと思いますけれども、一つだけ僕は松嶋さんにお伺いしたいと思います。

実験演劇という形で、つまり精神身体 (psico-fisico) トレーニングと呼んでおられました。これも非常にハードなもので、そのプロセスの中でいろいろなことが起こって、段階

的に非常に面白い状態に変化していきます。最終的には「プシコナウティカ」、つまり身体を用いた自由連想のような状態になっていくわけですが、これを行うことの先にあつたものは何だったのだろうかということが、すごく気になるわけです。演劇というからには、やはりそれを誰かに見せる、あるいはパフォーマンスする、あるいは外の世界に出ていく必要がある。松嶋さんはいみじくも、中も精神病院だが、外に出てみてもそれは同じだったというような話をされていたと思うのですけれども、そうであつたとしても、閉じ込められた、ある種実験室の中での作業を、外でどのように展開することを目指したのか。あるいは、この劇団において観客というものはどういう存在なのか。観客もその身体に応じて、この対を超えてどんどんと雲が、あるいは風が流れてきて、全体として「プシコナウティカ」の状態になっていくことを目指すのか。観客という存在、パフォーマンスをするということを見ている者の存在というのがすごく気になったわけです。それは小谷さんの話ともつながりますし、あるいは田さんの話ともつながると思つたのです。この辺りは、もし時間があればディスカッションできればと思っております。

#5

あとは「媒質」というキーワードが、一番引つ掛かっています。これは「風」というタイトルにも入っているキーワードのことなのだと思います。それは外で行われることと関係あるのでしょうか。松嶋さんが今おそらくおられるのであろう広島はまだ明るいのでしょうか、こちら東京はもう暗いですけれども、その二つをつなげるものもしかしたらあるのかもしれない。この媒質とは何だろうかということが一番気になりました。

一〇分ほどになりましたので、この辺りでおしまいにしたいと思います。ありがとうございました。

(床呂) 金沢さん、ありがとうございます。後でパネリストの方にレスポンスをお願いしませうけれども、その前に、コメントをまずお二人の方にかけてお願いしたいので、次は京都市芸大の佐藤知久先生にコメントを頂ければと思います。では、準備でき次第コメントをお願いします。

コメント二

佐藤 知久 (京都市立芸術大学)

全体的な感想として、想像していたよりも、四つの研究が全て有機的につながっていることが印象的でした。

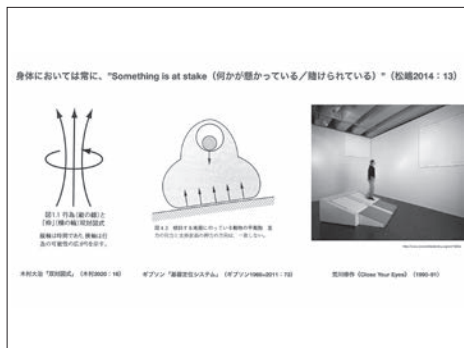
(以下スライド併用)

#1

発表を聞く前に考えていたこととして、これは松嶋さんの『プシコノウテイカ』にも書いてあったことなのですけれども、身体やパフォーマンス、あるいは行為というものを考えるときに押さえておくべきポイントとしては、「something is at stake」、つまり何か危険にさらされている、あるいは賭けられているというべき不安定な状況が、身体や動作においてはあるのではないだろうか。

そのことを象徴的に表すのが、ギブソンの言う基礎定位システムです。とりわけ不安定な直立二足歩行をしている人間の身体は、常に微妙なバランスを重力との間に取っている。人類学者の木村大治さんは、人間のインタラクティブなものを考えるときに、そのインタラクティブの根拠をどこかがつちりとした土台みたいなところに置くのでは駄目だとも言っています。何らかの、行為を成立させているフィジカルな基盤、あるいは文化的なはつきりとしたコードみたいなものがあるのではなくて、常に不安定な、ある行為をしながらその場を同時につくっていくような、その場でやっていることの意味が行為の中でできてくるというようなことが起きている。それを木村さんは「双対図式」ということばでおっしゃっている

#1



ます。芸術の分野でいえば、荒川修作さんの「養老天命反転地」。これは、世界そのものに不安定さを増大させることによつてこそ、われわれは死なないのだというメッセージだったと僕は思うのですが、いくつもの領域で指摘されてきたこのようなことを考えておくことが必要だと思います。ある身体動作、あるいは生きていくということ全体についてもいいと思うのですけれども、それは常にこうした賭けのような状態の中で生起しているということです。

#2

それぞれ皆さんの発表は非常に面白いものでした。板口さんの発表は、視覚的な情報と身体運動が交差するものとしてあるという点を指摘されていて、後の話に続いていくポイントを多く指摘されていました。

何かが見えているということは、ほぼ常に身体感覚と運動している。その二つをそもそも分けられないようなものが、われわれの身体運動の中にはある。哲学者の大森莊蔵が言うように、視覚風景というものは常に自分が感じている体感的な身体を包み込むものとしてある。触覚的なものと自分の体性感覚的なもの、それらと視覚的なものは常に連動してあるという指摘です。板口さんの御発表では、視覚と運動感覚の連動性が詳細に報告されましたが、それは木村大治的にいえば、視覚と運動感覚のどちらかが基盤ではないようなものとして身体運動が進んでいくということではないか、と思いました。

#3

そのことは、その後が続いた田先生と小谷先生のパフォーマンスの話にもつながってきます。そこでのポイントは、人間が身体を使って行っている動作は常に、他の人たちの身体や

#2

板口典弘「自己身体運動の視覚情報処理」

- そもそも何が「見えている」ということは、証証常に身体感覚と運動して起きているのでは？
- 「視覚風景は体感的身体（図式）を包んで見えている」（大森1982: 20）
- 「視覚風景の中では視覚的右手を触覚的右手だとして見る」（同：24）→cf. ラマチャンドランの幻肢治療
- 視覚と身体感覚（体性感覚 Somatosensory system）が連動しながら「運動」は生起していく

他の人たちがやっていること、そして自然環境などがつくっている状況・文脈・環境——松嶋さん的には「風」ということになると思いますけれども——、そういう自分を包み込んであるものの中にある。身体運動とはそうした「風」のなかに「賭けられた」ものとして、一種の手として打ち出されていくようなものであり、自分の周囲にある媒質的なもの、あるいは他者の身体というものがなければ、ある意味、引き出されてこないものなのかもしれない。そういうことを、マサイのパフォーマンスと、能におけるシテと囃子方の関係を例に語っておられたのではないかと思います。

そのことを別の観点から言うなら、パフォーマンスにおける観客の重要性ということになります。これは、フルクサスの元メンバーだった塩見允枝子さんの演奏を見て感じたことなのですが、現代音楽のパフォーマンスなどで、即興でガガガとミュージシャンが楽譜もないような曲を弾くことがある。そのようなときにも、観客が待つということ、すなわち演者がパフォーマンスをする場の中に、観客もすごく集中して入っており、次にどんな音が出るのかと待っている状態にあるということが、いいパフォーマンスを引き出すのです。そして、演者が出てきた音に対して、また観客がすごく集中して次の音を待つ。こうした目に見えるにくい相互行為を通じて、まったくのインプロヴィゼーションであるにもかかわらず、何か集中したい体験が両者のあいだに生成することがあるということです。

4

そして松嶋さんのお話は、こうしたことが演劇とか音楽とか高跳びをするということだけではなくて、生活全般、生きていくこと全般に拡張していくというお話だったと思います。そこでの話のポイントは、私たちが現在生きている、それも正常とされる身体の行為、あるいは動作というものは、むしろ周囲の環境や他者の運動から切り離されて、ある意味でが

3

田嶋潔「身体的パフォーマンスの共同生成」 小谷弥生「<能を観る>とはいかなることであるか」

- 身体は常に、他者の身体や行為、自然環境等がつくる状況・文脈・環境のなかにあり、行為はそうした「文脈」のなかで生成されていく...中動態的
- パフォーマンスにおける「集中心」：「緊張感」→演者だけでなく観客も集中→良いパフォーマンスが「生成」される
- cf. 塩見允枝子さん（フルクサス）の現代音楽のパフォーマンス...観客は次に何が（どのような音が）現れるかを集中して待つ→音が生まれる→能におけるシテと囃子方の関係にも類似
- 観客はその「生成しつつあるプロセス」に「参加」する（「共同演出」）
- 視覚・聴覚・身体感覚（体性感覚）は不可分？

4

松嶋健「風の身体を感じること」

- 身体感覚の「修正」（解放）を通じた精神障害の「治療」
- そのとき、個人の身体ではなく他の身体といっしょに「練習」を行うことがポイント
- われわれが生きている「正常なリアリティの世界」で、私たちは何をパフォーマンスしているのか？
- 群れのなもの（社会性動物）→個人化された身体に埋め込まれてembodiedいる
- そこでの演劇/パフォーマンスの役割：現代の演劇を見る「視線」はあまりに視覚的→観客自身が「解放」されるような「演劇=文化活動=生」の方向
- 身体は個別にとりだされるものではない 常に煤質に浸っている...

がちに制度化されている、ということ。したがって、それをいったん解きほぐす必要がある。完全に入れ替えることはできないので、「引き算」とおっしゃっていましたけれども、解きほぐすことがたいせつなのだ、と。精神障害を持った人の場合は、われわれが持っている正常でリアルな身体のしんどさが、逆に障害という形で現れているともいえると思います。

そしてこうした生活全般のしんどさを解きほぐす手法として、「演劇」を使うというのがすごく面白かった。そこで目指されるのは、「私たち」の、いわゆる正常な人たちの正常な身体に同一化することとしての治療ではない。私たちみなが今、がちがちに制度化されている、この個人化された身体を少し変化させることこそが、精神障害を持った人も住める、生活できる空間をつくることであり、同時に、いわゆる健常者が生きているがちがちな身体を解きほぐすことにもなるのであろうというお話だったと思うのです。

このような一種の社会変革運動を、感情論や理論でやるのではなくて、身体動作を通じて行っていくというところに、すごく可能性を感じます。私たち人類にとっては、常に——根源的になどと言いたいのですけれども——群れのな、社会的な動物として他者とその身体と共に生きていくということがベースだったはずなのに、今私たちは、非常に個人化された身体の中に閉じ込められている。そのような状態、生きているという状態そのものを、ある意味で治癒していくということの具体的な、あるいは芸術的な可能性がそこには示されている。そこから見えてくる次の問題は、ここは少し議論したいところなのですけれども、最後に金沢さんもおっしゃっていましたが、観客の問題です。その演劇を「見る」立場になったとき、この画期的な演劇を見るときに、観客の身体がちがちに個人化された状態にあつたら、その変化みたいなものはおそらく生まれません。そういう意味で観客自体を変化させる演劇というか、文化活動というか、そのような生が必要なものとしてあるのではないかという

IV コメント

ふうに思ったのですけれども、その辺りについてみなさんがどんなふうに感じているのかをお聞きしたいと思いました。

V 総合討論

(床呂) どうもありがとうございました。それでは今、金沢さんと佐藤さん、お二人の先生から非常にまたこれも示唆的なコメントを頂きましたので、恐らく登壇者の方からレスポンスをされたいということがあろうかと思えます。申し訳ないのですけれども、あまり長くやっていたく時間が、あまりないのですけれども、しかももちろん投げ掛けられた問い、論点に対して、ここだけは応じておきたい、レスポンスをしておきたいという点がございましたら、ぜひ応答をお願いしたいのですが、いかがでしょうか。オンラインですので、少し顔が見えにくいということもそれこそありますので、野暮なやり方ですけれども、順番に指名するような感じでやらせていただきます。

板口先生は、今のお二人の先生方の投げ掛けられたコメントについて、いかがでしょうか。もちろん全部でなくて結構ですけれども、何かここだけは少しレスポンスしたいというポイントがありましたら。

(板口) ありがとうございます。金沢先生のご質問にあった中で、一番は多分、体のイメージがそんな不安定でいいのかみたいところが面白いポイントだと思うのですけれども、私は、ものすごく不安定なものとして捉えていいのではないのかと思っています。例えば、脳損傷の患者さんを私は結構扱うことがあるのですけれども、そのような患者さんで、例えば身体感覚がなくなってしまう患者さんというのは、視覚的に手が見えると、それは自分の手だと分かる。けれども、いったんその手が視界から外れてしまうと、その手がどこにあるか分からないし、そもそも手がなくなるといったことまで訴える人たちがいっぱいいます。私たちの体がいかに固定されているように思っているのは、常に何かしらの意識下で



のフィードバックが返ってきているから、ラッキーなことよこのような体を維持している感覚を私たちは持っているのかなというのが、まず一つの回答になります。

そうしたら、幾つか他に質問があったのですが、時間もないので佐藤先生の方に移りたいと思います。見えているものと感覚、視覚と体性感覚はそもそも不可分なものではないかという話だったのですけれども、先ほど申し上げたように、私たちが普通に生きている限りは、全くそうだと思っています。私たちの身体感覚というものを通さなくても、あるいは身体というものを見なくても、私たちが歩いているときの視覚の変わり方は私たちの体に依存しているものだと考えられます。そういう意味では全くおっしゃっていたように、普通の状態では視覚と体性感覚は重なり合っているものだと思います。ただし私はそれが壊れたとき、そういう特殊な環境（における感覚の重なり合い）に興味をもって研究に取り組んでいます。ありがとうございます。

(床呂) よろしいでしょうか。それでは次に田さん、いかがでしょうか。それから、すみません。最後です、せっかくですので、それこそ登壇者の方は顔出しをお願いしてよろしいでしょうか。田さん、いかがでしょうか。お二人のコメントで、このポイントだけは少しレスポンスしたいという点がございましたら、ぜひ。

(田) 金沢先生、佐藤先生、コメントありがとうございます。頂いたコメントの中で特に気になるのは、相互行為として共同的に生成する身体という考え方で、確かに「観光」を相互行為として考えなければならぬと思いました。特にマサイの場合は、「観光」と強く関わる植民地政府や国家の政策と対処、そしてマサイと観光者との付き合いなど多様なレベルの相互行為が含まれています。そういう視点から見る「観光」自体が、トランスカルチャールな状況を生み出させるツールともなっているのではないかと思えます。そのような「観光」の一部となったマサイの高跳びを見る際に、今後は、マサイと他者の関わりから考えなければ

ならないと思います。

その際に、まず、「観客」の視点から「観光」の相互行為を捉えることが一つの重要なポイントとなっているのではないかと思います。私はこれまでに、マサイが自分の高跳びが観客によってどのように捉えられてきたのかについて、考察していなかったのですが、フィールドでの観察では、マサイ同士が普段一緒にいるときに、誰でも高跳びに自由に出入りできたのに、マサイオリンピックの場では、そうではなく、違う雰囲気インタラクティブになっていました。その差がどのように生み出されたのかについては、今後、「観客」も含めた相互行為の研究課題として、もつと見つけていけたらいいなと思いました。貴重なコメントを頂き、本当にありがとうございます。私からは以上です。ありがとうございますか。

(床呂) ありがとうございます。それでは次に小谷さん、いかがでしょうか。

(小谷) ありがとうございます。金沢先生、佐藤先生、コメントを頂きまして、貴重なご意見ありがとうございます。

まず金沢先生から頂いた能の動作、シテと囃子、そして、今回触れることができなかつたのですが、能舞台の上では地謡という謡をする方たちもいます。彼らは主に台詞、いわば言葉があるものとして物語を補足したり、あるいはシテの謡と掛け合いをしたりするような形で内容的な部分、言語的な部分を担った音というものをを用いているかと思えます。今回は囃子だけに注目したのですが、そういった音声の要素の中にも非言語的なものと言語的なものがまたあり、そういったものが相まって、そしてまた観客の存在があつて、みえないものが召喚される。それはご指摘いただいたとおり、やはりどれが欠けても成立しないものもあります。また本日、一部見ていただいた「仕舞」という形で、囃子とシテが仮面装束を付けずに紋付袴だけで舞うものがあります。宝生流の先生のを少しみていただいたのですが、あれは実は観客の前でやることもございまして、私自身も、能舞台とは別にあれをみせるこ

との意味はどういうことなのかと常々考えていまして、また次の機会にでもご報告できればと思います。貴重なご意見をありがとうございます。

それから、佐藤先生からコメントいただきました「生成しつつあるプロセス」というお話なのですが、やはりおっしゃるとおり、視覚も聴覚も身体感覚も究極的には不可分だと思っております。ただ、その分析の過程でやはりどうしてもそれぞれについてまず踏まえるという手順を取っておりますので、フォーカスしながらという形にはなるのですが、その中で、図を幾つかご覧いただいたと思うのですが、世阿弥および金春禅竹らの理論で残されたものの中には図が付いてくる場面がございます。

その前に、待っている観客が期待しているという状態に言及されていたと思うのですが、やはり期待や到来、来るべきものを待つという、その場が人と共に成立していて、その場の中で、まさに到来を期待されているもの、待たれているものを生成していくという、その場の持っている力みみたいなものも、きつと舞台のようなライブ感のある芸能ではあると思うのです。ですので、その期待や到来、来るべきものを待つということも、見えないもの也不例外、その場を動かしていく、あるいはつくっていく、導いていくものとしては、すごく重要だと思っております。

「却来華」や「六輪一露」など、いろいろな概念があるにはありまして、今スライドがないのですが、下から上に上昇する直線と円的なものが相まって上昇の円を描いていって、個人的には永遠回帰のプロセスと結びつくのではないかと思っております。うまく見えるといいのですが、直線がこんな感じで、刀のような何ともいえない縦のものがあるのですけれども、こういったものと、空輪と書かれるのですけれども、こういう円がありました、この円（空輪）と先ほどの下から上に向いている縦のものが相まって図式をつくるという考えもありますので、また機会があればご紹介できればと思います。

また後ほど、頂いたご質問にもしお答えするお時間がありましたら、宮坂先生と菅原先生からご質問を頂いていたかと思えますので、また宜しくお願い致します。一旦、私からは以上になります。

(床呂) ありがとうございます。それでは、松嶋さん、いかがでしょうか。幾つか結構サブスタンシヤルな論点もあつたかと思えますけれど、お答えできる範囲で手短に。

(松嶋) はい、金沢さん、佐藤さん、ありがとうございます。あまり時間もないようですので、一番のご質問、観客とは誰か、観客の役割はということについてお答えしたいと思います。先ほども申しましたように、われわれは最後のパフォーマンスを完成させるところまでたどり着かなかつたので、観客なしの演劇実験室で終わりました。ただ、オーデイン・テアトレットやグロトフスキの演劇から、ある程度推測することはできます。

端的にいうと、観客の役割は、「待つ」ことと「出来事の証人になる」ということの二つです。グロトフスキでもバルバでも、演劇はスペクタクルではありません。そういう要素も全くないとは言えないのですが、めざすところは、グロトフスキなどはつきりと「儀礼演劇」という言い方で表わしています。それは人類学者が研究してきたような、さまざまな社会における儀礼と基本的に同じだということです。そこでは、先ほど能の話で小谷さんもおっしゃっていましたように、神のような、人間ではないものが現れる。この出現をまずは待つこと、そして、その現れに立ち会い、目撃したら、そのことについて語らざるを得ないということ。「待つ」と「証人になる」、儀礼演劇における観客の役割は何よりもここにあります。そして証人として語るためには、まずはその場で刮目して見なくてはならない。すごく重い責任があるのです。

そのときの観客の構えが、媒質の話に関係してくると思います。私も能が好きで見に行くのですが、室内の能楽堂で見ると、ほぼ百パーセント寝てしまいます。寝てしまうけれども

面白い。面白いけれど、やつぱり寝てしまうのです。ところが、広島では毎年春に桃花祭神能という、海の上にある厳島神社の能楽堂で朝から夕暮れまで行われる演能があるのですが、これだと不思議に眠くならないのです。そこは野外で海風が吹いていて、波が能楽堂の下にまで流れ込み、鳥たちが舞台と観客のあいだを飛び交っている。

そういえば、作家の橋本治が、日本の伝統芸能がなぜ退屈なのかということを書き、どこかで書いていました。彼の答えはシンプルで、あれはもともと野外でするもので、観る人も野外で一緒に見るものだったのに、室内で見るから退屈なのだと。ここに、媒質ということのしぼしぼ忘れられてしまう深い意味があると思います。もちろん室内の能楽堂でも、そこに空気があるし、囃子もあるし、能役者と観客の身体もあるのだけれど、何かが違うのです。

先ほどの小谷さんのお話にあったような、無音での谷の深さの表現、それを感得するためには、沈黙において待つこと、未だ何も起こっていないけれども何かがやってくるということに対して待機状態にいるという構えが、観客においてとても重要なのだと思います。それに対して、やはり室内で椅子に座って観ると、向こうとこちらが分かれてしまい、文字通り「観客」になってしまう。部外者としての「客」というポジションでは、スペクタルの観客にはなりえても、決して儀礼演劇の証人にはなりえないという、そういう違いが媒質の問題とともに存在するのではないかと思います。

この点に関してグロトフスキが面白い言い方をしています。演出家や監督の役割は、何かを作ったり指導したりすることではなくて、端的に一人目の観客になること、プロの観客になることだと言っています。もちろんここでの「観客」は「証人」としての「観客」という意味です。これにまつわるエピソードについては本に詳しく書きましたが、グロトフスキの演劇制作のことを調べにきたフランス人の研究者がグロトフスキに質問します。「あなたは一体いつこの芝居を作ったんですか?」「稽古のあいだじゅう君もずっといたじゃないか」

「でもあなたは何もしていませんでしたよ」「前にも言ったじゃないか、芝居ができるのを待つんだって」。

この「待つ」ということ、何かが到来することに対して、開かれた状態で待機しているという「構え」が、今の社会において難しいというか、奪われているのだと思います。そのかわり、外から見物する観客の位置にとめ置かれている。だからこそ、大学でもどこでも、そうした観客に対して、外から見てわかりやすく「見える」ことをするよう求められる。しかし、グロトフスキのように、何もしていないように見えるけれども何かをしているという次元は、そういう構えや外からの評価には立ち現れてこない。これは演劇だけの問題ではなくて、今の社会をつくっている外部評価や数値化ということとつながっている。観客の問題と媒質の問題は、そういう射程で考えるべきことではないかと思えます。

もうだいぶ暗くなって、外にいるとめちやくちや寒いですけど、媒質のことを伝えたくて今日はずっと外で話をしています。ただこの媒質、私を包んでいる空気や風は、たとえオンラインであったとしても、皆さんがご自身のおられる場所の窓を開けさえすれば感じられ、離れていてもつながっていると感じられるのではないかと思えます。皆さん、寒くても窓を開けて参加していただけると嬉しいです。

(床呂) 松嶋さん、ありがとうございます。今、私は急いで窓を開けました。ありがとうございます。

VI 質疑応答

(床呂) それでは、すみません、私の仕切りが悪くて予定していた終了時間を既に一〇分回っているのですけれども、一般のフロアの方にも非常に皆さん関心を持って見ていただいているのがよく分かって、非常に多くのご質問を頂いております。実はオーガナイザーサイドからもいろいろチャットでご質問を頂いているのですが、まずは一般の参加者優先ということで、よろしいでしょうか。一般の参加者からのご質問と、それに対する登壇者の方からのリプライ、お答えを頂ければと思います。時間の関係で、全部を取り上げられるか微妙ですけれども、それぞれの先生に少なくとも一つ、二つ以上は来ております。これもプログラムの登壇順にお答えいただくという形で、ご質問に関して、全部を読み上げている時間がなにかもありませんが、私からかいつまんで紹介させていただきます。

まず板口先生へのご質問ということで、宮坂敬造先生からでしょうか、来ております。「板口先生のご発表で、文化的比較はしていないということでしたが、ご発表の実験計画にfMRI (functional MRI) を組み合わせて行うと、critical cultural neuroscienceの枠組みとつながり得るように思われました。例えば、そろばんを用いて習熟した人の暗算時の脳の神経ネットワークを使う部分が、そろばんができない人の暗算のそれと違うということが分かっています。それには空書の仕方に習熟した程度の要因をもう一つ入れて、fMRIを使う研究が可能となるかと思えます」とあって、少し後半を略しますが、ご質問というかコメントを一つ頂いています。

その次に、板口先生宛のものでは、この「顔」科研の計画班代表の田中章浩先生から頂いております。「板口先生のご発表は手堅い実験心理学的研究ですが、トランスカルチャーや

身体実践という観点でも、いろいろ考えるきっかけになるご発表だと感じました。発表内容について、以下二点、質問です。(一)文化によって異なる視覚運動対応を求められる場面は多くあると思います。このようなときに、人は状況に応じて適切な視覚運動対応を選択できることは、バイカルチュラルあるいはトランスカルチュラルな脳の働きともいえそうです。このことは、バイリンガルが適切な言語の選択、切り替えをできることと状況的には似ていますが、神経メカニズムにも類似性はあるのでしょうか。それから二番目です。(二)現在の若者は、普段は空書を実践しないのに、空書をするときちゃんと効果があること、そして、われわれが空書するときは大抵手元を見ないので、今回の研究結果を踏まえれば効果はないはずなのに、つい空書してしまうこと、この二つの事実は興味深いです。ところで、なぜ空書は漢字文化圏に固有なのでしょう。形態的複雑性が原因なのでしょう、あるいは表意文字であることが原因なのでしょうか」というふうにあります。

取りあえず一般の方からは、板口先生には以上でしょうか^{注一・二}。では、一応これはシーケンシャルにといいますか、順を追って一人ずつお答えいただく形でよろしいでしょうか。板口先生、最初の宮坂先生からはご質問というよりはコメントという感じかと思いますが、全部で三つぐらいのご質問ないしはコメントがありました。お答えできる部分だけでも結構ですけども、レスポンスが可能でしたら。本当に申し訳ないのですが、若干短めに、かいつまんでやっていただけると。

(板口) fMRIの研究は、そうですね、そういうものもあるかと思えます。空書の習熟という観点はなかなかないのですけれども、漢字の習熟、漢字を書いて覚えていく、特に外国人の方で日本に来た方が漢字を覚えていくのに従ってどのようなものが出てくるかというのは、一つ研究としてあり得るかと思えます。ありがとうございます。

田中先生のご質問に関しては、バイリンガルが言語を切り替えるときにという話ですけれ

注一 板口先生、田中先生に。漢字圏に固有の空

書行動ということですが、中国の漢字の発音は、一文字に(四声によって区別されて)一つの音声が割り当てられているので音声言語において、漢字と一対一に対応して認識されるのに対し、日本語は、同音異義語が多数あって、音声が発するとき常に漢字を裏でイメージしながらしゃべっていると思います。そのイメージが、空書に現れているので、そういう漢字イメージの対応の必要のない中国語圏と日本人の違いがどこかにあるはずだと思われませんが、そのような研究がないのか教えていただけるとありがたいです。また、しゃべりと文字がほとんど対応している非漢字圏では空書の必要がないので、させると、正答率が下がるのはよくわかりますが、発音が同じで、文字が違うときに、ジェスチャーとして文字を描こうとする動作(空書)が起きてないかを調べるべきかと思うのですが(愛知みずほ大学・安全保昌)。

注二 板口先生への質問です。「空書」に関して、運動そのものより視覚フィードバックが重要だというお話だったと思います(誤解したらごめんなさい)。例えば、手の動きをカメラを通してdelayを加えたらどうなるんでしょう？

(早稲田大学・渡邊克己)

ども、これはすごく面白い観点だと思います。これについては、短い答えは、分からないです、ということになります。言語の学習にも運動の学習にも小脳という場所が関わっていることが知られています。運動の切り替えだと頭頂葉という場所が、どういう動作をするかという切り替えに関わっているといわれているので、もしかしたらバイリンガルの方、トリリンガルの方が言語を切り替えるときに、頭頂葉が他の人よりも機能的に働いているということがあるかもしれません。

二点目の質問ですけれども、効果がある・なしという話はまたいろいろあるのですが、一つfMRIの先行研究で、空書をするとき私たちの成績が上がるというのではなく、まず視覚領域の活性を下げる、つまり他の頑張っているところを、空書することによって、そちらの負担をもう少し下げたあげるといって効果がありますので、実は効果がビヘイビアルにはなくても、空書をおこなう一定の効果はあるとも考えられます。

また、形態複雑性が原因なのでしようかという話ですが、これに起因する私たち漢字文化圏の人たちは、繰り返し文字を書いて覚えるという文化で育っております。少なくとも英語圏の方々は、つづりを覚えるときに文字を書かずにa、b、c、dとアルファベットを順に言って覚えています。このような違いによって、漢字文化圏の人たちは空書を指で出すようになるかと考えられます。ですので、調べ方を変えれば、もしかしたら空書に相当するような口の動きみたいなものは、英語の文化圏の人たちには見られるかもしれませんが、私は詳しくないので分からないのですけれど、もしかしたら、もっと複雑なアラビア文字などが、書いて覚える文化なのであればその方たちにも空書は出ることかと考えております。ありがとうございます。注三。

(床呂) ありがとうございます。取りあえずはよろしいでしょうか。

次に田先生へのご質問ということで、まず、先ほどと同じ宮坂敬造先生でしょうか、「モ

注三 板口先生、ご返答ありがとうございます。勉強になりました(愛知みずほ大学・安念保昌)。

ラン期間中に観察される伝統的な高跳びの相互場面では、高跳びの出だしを一種の引用として使い、一種の転調 (keying) / フレームの frame analysis として、他の相互行為場面への誘導として使われるようなことがないでしょうか (例えばふざけて争うような相互行為場面への誘導)。グレゴリー・ベイトソンの『ナヴェン』では、オジ「ワウ (wau)」がオイ「ラウア (laua)」を脅かすような意味で『ナヴェン』儀礼でオイに示す象徴的な動作の最初のさわりにあたる部分をオイに向かって誇示・引用するようなことが報告されている」ということです。

それから、先ほど実は既にQ & A上ではお答えになっているかもしれませんが、もう一回、口頭でも繰り返していただければと思います。愛知みずほ大学の安全さんからです。「田先生へ。マサイの歌とジャンプが関連しているという現象は、ねぶた祭のハネトと似ているように思えます。ハネトは狂乱的な熱狂や歌の中で起きていて驚異的なジャンプをする人がいるようですが、そういう辺りで比較されている研究などがあつたら教えていただければと思います」ということで、テキスト的には既にご回答いただいているのですが、後ほど少しまたオーラルでご回答をお願いします。

それから宮坂先生から、多分、田さんへ質問の続きです。長いので少し端折りますけれども、「十数年〜七年おきぐらいに大規模に行うことがあるモランの enoto 通過儀礼場面において、別グループモランのため、長らく会えなかつた友人に会ったときに双方のモラン青年が大変興奮した様子であたかも猛獣のように暴れる動作をしているところがありました。これが儀礼的な場面の前段階における文化的標準化された行動という面があるにしろ、秩序をかく乱して別の次元に持つて行くような転調行動であつたような印象を覚えました。高跳びは主に遊びモランの場面や、何もすることがないときの習慣的動作の側面があると思われませんが」、少し飛ばしまして、「これは儀礼的場面での行動との対照的關係の中で捉え得る行

動なのかどうか。儀礼的場面では現れないのか。また、観光化によってモランの高跳びは見かけ上は同じでも別の枠組みの中で変質し、伝統的な高跳びの回復、区分が生まれつつあるのでは」ということで、東京通信大学の宮坂敬造先生から頂いております。これにも既にQ & A上ではお答えいただいておりますけれども、一応かいつまんでポイントだけ、田さん、またリピートしていただいて、回答の要点だけ頂いてよろしいでしょうか。

(田) ありがとうございます。まず宮坂先生から頂いたコメントとご質問について回答いたします。転調 (keying) という場面は、子どもがモランの歌を歌うたびに、高跳びのまねをしてモランのごっこ遊びをスタートすることがよくあります。それは、ゴフマンの keying という概念を用いて理解することができるかと思うのですが、モランたちの高跳びとライオン狩りの関連性はそうではないと思います。少なくとも自分の観察では、モランたちの歌と高跳びの相互行為が、競争の場面あるいは行動、例えばライオン狩りを誘導しうるものになってはいませんでした。先生の質問に続いて、メリッサという研究者が制作していたビデオについてですが、彼女は二十年の間マサイを対象にした文化人類学的な調査を行い、一九七〇年代にそのビデオを作りました。記録された通過儀礼について、実際にその場で行動をとったマサイの青年にとって、それらの行動の意味や、それらの活動はほかの何かの活動と関連しているのかについて、説明も分析もしていませんでした。高跳びは、マサイの儀礼として理解することができるとしても、それは、必ずライオン狩りと関連すると言いきれないところがあるかとは思いますが。

ただ、メリッサと同じ時代に、マサイを含めてサンプルなど東アフリカの牧畜民のダンスを研究していたスペンサーは、高跳びダンスは年齢階梯と強く関連する集団活動として捉えました。確かに、観光化によって、年齢体系と強く関連する集団活動がさらに、異なる意味を生み出して、その活動に関わっている人々にとって、高跳びはほかの活動へ変身して異な

るものとなつていくかもしれません。それについては、さらに、観光の場における相互行為を丁寧分析していく必要があると思います。貴重なコメントをいただき、ありがとうございます。

安念先生のご質問については、私が知っている限り、これまでにそのような比較研究はまだないです。歌とジャンプが一緒になつて、リズムに合わせて行動するのが祭りなどの場面でよく出ていますので、そういうもの自体をこれから比較するのもかなり面白い結果が出るかとは思いますが、コメントをありがとうございました。^{注四}

(床呂) よろしいでしょうか。実は他にも少しオーガナイザーサイドから来ているのですが、一般の方を優先したいと思います。どうもありがとうございました。

次に、小谷さんへのご質問とコメントということで、先ほどのまた宮坂先生と京大の菅原さんからも来ています。菅原さんからのものをまず取り上げたいと思います。小谷さんに質問です。途中は少し省略させていただきましたが、「美しく戦慄的なご発表に感銘を受けました。ところで、最後にドゥルーズが出てきたことに驚きました。現象学を土台になさっていると床呂さんから紹介がありました。ドゥルーズは現象学に対して、むしろ嘲笑的と感じてきました。彼の基本モチーフは反時間論ではないでしょうか。思考の上限ともいべき永遠回帰についてお考えの一端をご教示くだされば道を照らされると期待し、厚かましくもお願いする次第です」というのが一つです。

それから宮坂先生から小谷先生への質問ということで、オペラ歌手のボニー・ホーク(Bonnie Hoke)さんというのでしょうか、私は知らない方ですが、「彼女に聞いたことがあるのですが、彼女の二十年のキャリアの中で、本当に自分が最高の演技ができるのは十回ぐらいしかないということでした。能の舞に限ってもそのようなことがいえるのかどうか。つまり、幻の演技の伝承や過去の記憶があつて、それが重要な規範として参与してい

注四 田先生、ご返答ありがとうございます。
(愛知みずほ大学・安念保昌)。

初めて能の現象学的鑑賞経験が成立している側面がないか。哲学的検討はできるものの、実際に非常に満足すべき舞台現実空間をいつも味わえるとは限らないのでは」という質問です。それから、追加の質問がありました。「先の質問に加え、舞台現実の構成には、例えば演者が意外に別のことを考えていたりするような時間も入ってくる。木曾福島の御嶽講の行者は、先輩行者がなかなか教えてくれないので神降ろし儀礼の最中に先輩行者の技を盗もうと注視していたこと、また、バリのトペンの舞い手からも同様の話がありました。周辺のさまざまな雑多な現実が少し混じり合って舞台儀礼空間が進行する側面があるかと思われました。能の場合にはどうでしょうか」という、お二人からのご質問がありました。この点について、小谷さん、いかがでしょうか。

(小谷) ご回答させていただきます。まず菅原先生、貴重なご意見、それから身に余るお言葉を頂きましてありがとうございます。私見でございますけれども、ドゥルーズと現象学はなかなか相容れない、というのはいもう定石かと存じますが、私自身、そもそもドゥルーズが理解していた現象学というものが真に現象学と言いつけるものであったかという点について、若干の疑問を抱いているということを先に述べさせていただきます。それは私自身の課題として今も考え続けていることですが、少なからず現象学の教育も受けており、その中でとりわけフッサールを読んでいる中で、彼の学問的な誠実さというものに感銘を受けた一人なわけですけれども、そういったものとしては、現象学の方法は決していわば欺瞞や自己過信というものではなくて、常にそれが信頼に足り得るかということ、あるいは厳密であること、自己批判的に推し進めているという側面があると思っています。

一方で（ご質問につきまして）同感なのですが、例えばフランスに行きますと、いわゆるドゥルーズアンと呼ばれるような人たちは、現象学と聞いただけで顔をしかめたり笑ったりして、一蹴されてしまいます。その理由を考えていたのですけれども、やはりそこにはある

種の独我論的なもの、つまり自分が経験して記述した現象というものに対する、ある種の盲信とか過信のようなものがあるのではないか、自己欺瞞なのではないかという点で批判を受けているのではないか。あるいは、ある部分では誤解を受けているのではないかとも思っております。そういった意味では、現象学の教育を受けつつ、ドゥルーズも学んでいるという特殊な立場にありますので、自分は隠れドゥルージアンなのか隠れ現象学者なのかよく分からないところもあるのですけれども、できればその両方の架橋をしたいと思っております。

一点、永遠回帰に関してですけれども、私の見立てでは、いわゆる未来、つまり真に未来を招来し得るものとしての永遠回帰、その未来というのは、全くの新しさ、全き新しさとしての未来というものを可能にするのがどんなものであるかということについて、ドゥルーズ自身も立ち向かっていたのではないかと考えております。ドゥルーズの永遠回帰は、恐らくフロイト的なもの、つまり循環的な単なる円環というものを、まず打ち破る、超克する。それからもう一つ、ある意味においては、ニーチェが構想していたのですが、到達しきることのできなかつた、あるいは全うすることのできなかつた永遠回帰というものを、引き継ぎつつ乗り越えていくという形で構想していたのではないかと考えております。それが時間論と結びついていて、やはり未来を志向しているというところで（永遠回帰と）つながっているのかなと考えております。貴重なご指摘をありがとうございます。引き続き、考えを推し進めていけたらと思っております。^{注五。}

それから東京通信大学の宮坂先生からもご質問とコメントを頂きまして、ありがとうございます。まさにおっしゃるとおり、能舞台の出来栄が観客次第というのは、まさしくその点にも触れているのではないかと思っております。私自身も、全くレベルは異なりますが、やはり人前に立つたことがありますので、そういったときを考えますと、最高のパフォーマンス

注五 小谷さんのフッサールのように誠実なお答えに感謝します。そうですね、フッサールの知的誠実さはつねにわれわれを勇気づけます。松嶋さんのご発表からも勇気を頂きました。全制的施設から出たと思ったら、絶望的な閉世界にいる。支配者さえ幸せそうな顔をしていない。今回のシンポは聴衆に風を感じさせる優れたものだったと感じます。「風が吹くというが吹かぬ風があるわけではない」という大森の至言があらためて吹きわたるような数時間でした。一連の家庭内儀礼に参与するので、退室いたしません。疫神鎮まつたあかつきに身体的に現前しあうことを祈っております（京都大学・菅原和孝）。

ンスだと思えるというのは、やはりパフォーマーの中では経験値に依じて、常に今日のでき、この間のできという優劣があるとは思いますが、能の演者の話でいいますと、観客をまず誰と定義するのかというところで、位相（ディメンション）が複数出てくるかと思っております。その観客に委ねられている部分の中で、「観客」というものも、ある意味「総体としての観客」と、その中のまた「個々の観客」の受け止め方、つまり個々人が受け止めているものと、その場の空気総体となつて現れてくるものとは、また若干受け止め方も違うでしょうし、個々人が受けたものがそのまま同質な形で「総体としての観客」（の反応）に出てくるかなというのも、また（今後）私自身も考える必要があるポイントかと思っております。

伝統芸能が伝承、とりわけ口伝という側面を持っており、能はやはり口伝というものを今でも重視しておりますので、過去の名演のようなもの、ぱつと浮かぶようなものがあり、ある種の芸術活動が、模倣（ミメーシス）が原点にあるという点からも、やはり過去の出来や過去の芸というものを少なからず受け継ぐということからは不可避だとは思っています。ですが、例えば観世流の関根祥六先生がおっしゃっていたのですが、雑ばくな意識がどう入るのかみたいなことで、今ぱつと思ひ浮かぶのは、関根先生が『野宮』のお稽古のときに、角（すみ）取りといひまして、舞台の角まで行って止まるのです。止まったときに、先生はそのまますつと行きたかったですけれども、なぜか動けなかつたとおっしゃったのです。そのときに、事後的にですけれども先生の頭に浮かんだのが、昔の古いゲームで魚雷を落とすゲームがあるらしいのです。私もそれ自体は存じないのですが、端からボタンを押すとポッポッポッポと光が届いていって、それが魚雷と合致すると魚雷がガチャンと落ちるといふ、そういう間合いの感覚で、そのときの先生には何かそういう魚雷の光のようなものが見えたとおっしゃっていました。それが自分のところに到達したときに、ようやく回ることでできた。それは観客が自分を見ているときに止まったかどうかは、やはりパツと動いたの

では（止まったかどうかは）分からないのではないかと、というお話をしていたのです。

今の話は必ずしもそんなに「雑ばくな意識」ではないと思うのですが、しかしながら、世阿弥はじめ「離見の見」といわれるように、演者が演じているときの意識と、演じている自分を観客あるいは俯瞰の状態から見ているという、ある種の二重性の意識が、そういった雑ばくな感覚や、あるいはもつと、例えば今日の観客の人は少しざわざわしているとか、今日はすごく集中してくれているとか、そういうすごく日常的な意識もあると思うのですけれども、そういったこと（を感じていること）が必ずしも（その場その場で）芸を左右するかどうか。また、演じているときの、ある種無意識的なものにはなかなか作用せずに、すごく集中しているときは、何か違うことをポーツと考えていたりしても、やはり身に入ったものが自然と出てきて演じることができると、あるいはパフォーマンスできるという、少し楽な意識状態みたいなものがきつとあると思います。ですので、能の観客の善し悪しが出来栄えを左右するとか、そのときの雑ばくな意識が芸をどう左右するのかというのは、恐らく極論をいえばその時々一回性のものなので、その全てを取り出すのは難しいのかもしれないですけれども、（仮に）あつたとしても必ずしも悪いものでもないのかなと、勝手ながら思ったりしています。

それから、早稲田大学の渡邊克巳先生からもコメントを頂いておりましたので^{注六}、ありがとうございます。私もちょうど今パツと思つたところ、面、仮面をあえて舞台上で付け外しする芸能というものが意外と浮かばなくて、重要なお指摘を頂きましたので、少し探してみたいと思っております。私からは以上になります。お時間を頂きましてありがとうございます。

（床呂） はい、ありがとうございました。

それでは次に松嶋さんに対してなのですけれども、先ほどと同じ宮坂先生から大変長いコ

注六 「面を（あえて）舞台上でつけて外す」というのは、結構他の文化でもあるんでしょうか？あとこれは感想になつてしましますが、「体験する時間には始まりも終わりもないから（常に生成されているから）観ることができない」というのは慧眼ですね（早稲田大学・渡邊克巳）。

メントとご質問を頂いています。時間の関係で全てを取り上げるのは難しいかなということがあるのですが、後半の方で、先ほどやり取りの中でも少し触れた点ですけれども、鑑賞者の次元に関する質問、コメントが来ていますので、そのところだけ少し紹介させていただきます。「もう一つ、グロトフスキがそれまでの演劇にアンチテーゼとしてでもある厳しい身体訓練をしたわけだが、彼はやはり演劇の質について、鑑賞者の次元を拭い去ることは難しいのでは。つまり演劇の質が個々のものとして現実化するためには、美的達成という基準で振り分けを行わざるを得ないのではないか」ということです。すみません、少しポイントだけ要約しました^{注七}。

それから松嶋さんに関しては、他にオーガナイザーサイドあるいは代表の山口先生からも来ているので、そちらもせつかくですので二、三、取り上げたいと思います。まずは山口先生からです。「大変興味深いお話です。感情ではなく身体という方向がヴィパッサナー瞑想、呼吸や身体感覚をひたすら感じる瞑想にとても近いと感じました。瞑想と違うのは、他者の存在でしょうか。(一)このような試みの中では、ときに感情の爆発が生じたりする事象はないのでしょうか。(二)また瞑想では身体ではなく感覚をベースと考えていますが、ここでお話しされた身体は身体感覚とも思うのですが、その違いについてお話しただければ」ということです。

それからオーガナイザー・サイドですけれども、吉田優貴さんから、これは質問というか感想になりますということですが、「ご発表にありました『動くな、動かされる』や、ある動きの終着点が同時に次の動きを発動させるインパルスとなるという雲、そしてクモの巣と身体というのが面白かったです。クモの巣と雲の関係といえば、記憶違いかもしれませんが、レヴィ・ストロースが「言葉と音楽」(『みる きく よむ』、みすず書房所収)の中で十八世紀のヴァイオリン奏者で作曲家、思想家でもあったシャバノンを引きつつ、『蜘蛛は、

注七 松嶋先生への質問ですが、グロトフスキやバルバの演劇的境界空間がイタリアに例示される風の身体雲つながりのつながりの空間と結びつく、また、各種現代思想家が構想する身体論とも密接に呼応する、というご講演内容は、イタリア特有の転回との関連でイメージがわき、もつと知りたくなります。他方、土方巽などの日本の舞踏における身体思想や身体訓練集団過程とも、かなり共通点があるかとも感じました(土方もドイツの実験舞踊運動からも影響も受けています)。以上をふまえて、あえての質問ですが、トナールの世界にあって、ナワールを志向する運動は歴史的にさまざまに転回するといふ経過がたどれるものの、トナール自体の克服からはたえずそれしていくために、いわばそれとのいたちごっこという経過が跡づけられる、ということにならないかどうかです。また、文化はトナールのな様相が一面埋め込まれているので、それをうちやぶる文化の刷新という運動に文化人類学が焦点を当てる場合、先住民の現代的運動以外に、精神病とされる人々の解放可能性に焦点をあてつつ、結局、芸術的革新運動に焦点をあてつつける、というかたちになつていくのではないかと思います(今後の文化人類学が)。もうひとつは、グロトフスキがそれまでの演劇にアンチテーゼとして、ある厳しい身体訓練をしたわけですが、彼はやはり、演劇の質について、鑑賞者の次元をぬぐいさることとはむずかしいのではと。つまり、演劇の質が高度なものとして現実化するためには、美的達成という基準でふりわけがおこなわれざるをえ

自分が張った網の中心に陣取って、すべての糸と交感し、それぞれの糸のうちに生きているので、ほかの糸すべてが彼に与える知覚を、ある特定の一本に伝達することができる』と述べたことも想起しました。これらが演劇の稽古の場で行われている、考えられている点が非常に面白かったです。すみません、まだ少しありますが時間の関係で端折らせていただきます。

それからもう一人、これもオーガナイザーサイドのA A 研、吉田ゆか子さんから松嶋さんに質問ということです。「仮面が風の身体を生じるといふ辺りを、もう少し聞きたいです。詳細は忘れましたが、仮面を付けると外から切り離されて自分が一人になって神との一对一の関係を感じると言ったヨーロッパのダンサーもいたので、仮面によって引き起こされる感覚はなかなか一様には語れないような気がします」というようなご質問を頂いています。網羅的でなくても、お答えしやすいものだけでも結構ですけれども、松嶋さんの方でこの場でレスポンスしておきたいというポイントがありましたら、お願いしてよろしいでしょうか。注八。

(松嶋) はい、ありがとうございます。まず、最後の吉田ゆか子さんからご指摘いただいた、仮面を付けることによって引き起こされる感覚というのは、もちろん人によって様々なものがあると思います。ただ、私が言いたかったポイントは、われわれの素顔がまさに社会的なペルソナとして、身体の振る舞いもすべて含めて、ある種仮面を付けた状態にあるので、逆に仮面を付けることで、社会的な仮面から逃れる可能性が開かれるという点です。神との一对一の関係を感じるといふのもそうした可能性の一つだと思えます。社会的な仮面から逸脱することによって、別の役割になるといふよりも、普段の振る舞い方や動き方とは違う潜在性のレベルを解放するという点が大事なのだらうと思うわけです。

これは宮坂さんのご質問とも関係してくる点ですが、したがって芸術革新運動だけが重要

ないので、まずい舞台上演は、たとえ、風に乗る身体次元にふれている俳優は精神を病むことに格闘する人々であつても、まずい表現では二流に評価されてしまう、という側面がどうしてもでてくるのではないのでしょうか(東京通信大学・宮坂敬造)。

注八 松嶋先生への質問です。感情は記憶ではなく、身体は記憶ということですが、感情と身体はここでは対立するものとされていますでしょうか。演劇実験室では感情のコントロールができるようになることが目的とされますか。逆に感情にまかせて、或る意味感情と身体を一体化して解放するといったようなことは考えられないでしょうか(A A 研・西井涼子)。

(後日回答)「感情は記憶」と「身体は記憶」は、前期スタニスラフスキーのメソッド、ある状況を想像して感情を生み出すという一種の心理的操作に対し、グロトフスキーが身体行動レベルで出てくる記憶を対置したもので、対立しているというわけではありません。演劇実験室はそうした「身体は記憶」によりダイレクトに関わるとうとしますので、感情にまかせて感情と身体を一体化して解放するという(サイコドラマ的な)やり方はしません。感情と身体は決して対立するものではないといえ、身体の中の「心」から生まれるような情動(「アフエクトゥス」と、そこから遠いところという周縁にある部分とのあいだには、連続性はあるかもしれないですが、質的な差異があると思います。後者については、「心理的に」あるいは「技術的に」増幅させることはかなりの程度可能で、前

なのではなくて、それを日常の生の中で行うこと、もちろんそれは再び統治のもとに置かれ、再領土化されたりもするわけですが、にもかかわらず、そこに開けがあるので思いもよらぬ出逢いが生じたりすることもあると思います。

ちなみになぜ『鬼滅の刃』の鱗滝左近次の天狗の面を最後に出したかという点と、『鬼滅の刃』のようなポップカルチャーにおいても、そうした仮面の意味が脈々と生きていると感じるからです。『鬼滅の刃』はまた、水の呼吸や炎の呼吸や風の呼吸など、多様な媒質と息（ブシユケー）の関係という観点からもとても興味深いと思います。そういえば先日、「情熱大陸」という番組で竈門炭治郎役の声優の花江夏樹さんが出ているのを観たのですが、自宅にテレビクルーがインタビュールールに行くと、花江さんが頭部をすっぽり覆う毒ガス用マスクをかぶって出てきて、「こっちの方が安心してしゃべれるので」とマスク姿のまま話していました。声優という、アニメのキャラクターという一種の仮面に声をあてることで、自らの様々な潜在性が開かれる、そういう仕事をしている人らしい素顔との関係性だと思いました。

ただ逆に、仮面を付けることで顔貌中心システムに回収されるという側面もあって、それはまさに「キャラ化」というかたちで見られます。例えば今の日本の学校では、コミユ力とキャラとしての承認がないと生きづらいというなかなか苛酷な状況があるようですが、そういったキャラ化の方に回収する仮面という側面と、そうではなくて、仮面を付けることによって顔貌中心システムから外れる方に開かれる、そういう側面の両方があると思います。後者の契機として仮面を使うこと、携帯用演劇実験室としての仮面というのは、そういう意味で、日常生活の中で風の身体を感じるためのコンパクトに閉じ込めた場のようなものだと言えます。

それから、もう一つ宮坂さんからの鑑賞者についてのご質問、これは小谷さんの回答とも重なってくると思いますが、何らかの美的な基準からするとまずい表現、出来ない表現とい

期スタニスラフスキーの技法はこちらに関わるものだったのが、晩年のスタニスラフスキーとそれを受け継いだグロトフスキーは、より身体の「中心」に近いところにつながる情動の方にシフトしていったという風に言えるかもしれません（広島大学・松嶋健）。

うのはもちろんあります。ただ、下手な表現なのだけれども、そこに何かが起こっているということを感じずる場合というのもあると思います。逆に言うと、美的には非常に高い水準だけれどさして何も起こらないというパフォーマンスもあるでしょう。プロの美的に高い水準のパフォーマンスにおいても、何か訳の分からないものが出現してくるといのは、結構稀なことではないでしょうか。そういう意味で、美的な基準というのは無視できないにしても、それとは異なる事態が問題になっているのだと思います。

あとは山口さんご質問について、これは先ほども少し触れましたが、感情の暴発が起こらないようにするために、まず肚で、中心で歩くことを徹底するわけです。そうしておく、何か非常にドラマチックな動きが出てきても、あるいは強烈な感情が出てきたとしても、世阿弥の「離見の見」のごとく、自分に起こっていることだけれども、それを自分で同時にモニターしているという状態なので、サイコドラマ的に感情の爆発に引きずられることなく身体記憶の探索に沈潜するということだと思います。

瞑想については、あまり分らないです。坐禅はやったことがありますが、曹洞禅だったので、「これは瞑想ではなくて単に座るだけなのだ」と何度も言われました。いちど坐禅をしているときに、ふと目を開くと禅堂の外の草が揺れているのが見え、その草と一緒に自分も知らず知らず揺れていて、その揺れている草が自分だという感じが訪れたことはあります。それは身体感覚というよりも、内的と外的というふうに分けることができない、そういう次元の感覚であつたように思います。ですので、身体ではなく感覚をベースというのは、通常の個体的な身体に基づく身体感覚とは異なる身体感覚と言えるかもしれません。

(床呂) はい、ありがとうございます。非常にどの論点というかやり取りも興味深くて、まだまだ幾らでもお代わりができそうな、そしていつまでも少し聞いていたい気もあるのですけれども、私の仕切りが悪くて既に予定時間を一時間近くオーバーしているということも

ありますので、そろそろまとめの方向に入っていきたいと思います。最初に、時間の関係で、私の不手際もあり、全員の方の全てのご質問を取り上げることができなかったということは本当に申し訳ありませんでした。

今回、非常にどのご発表も刺激的で面白くて、かつ先ほど佐藤さんも言われていましたけれども、今までのシンポジウムに比べても、さらに個別の発表が面白いというのほもちろんですけれども、非常に有機的に響き合うようなご発表が、それぞれ前半と後半も含めて多かつたのではないかとということで大変勉強になりました。

私も最近コスプレの研究というか、アニメキャラを演じるみたいな、先ほどキャラクターという話もありましたけれども、海外におけるコスプレ文化みたいなことをフィールドワークして、今はフィールドワークができないのですけれども研究していたのですが、そういうことに関しても非常に示唆のある発表ばかりで本当に勉強になりました。ありがとうございます。

金沢先生、佐藤先生、何か今の時点で、これだけは言っておきたいことは、よろしいですか。

(金沢) 特にないですがけれども、松嶋さんの説明で分かりました。すごく良かったです。

(床呂) ありがとうございます。

(金沢) 窓は開けておくんだよ、というか。

(床呂) 窓を開けよう。そうですね。それから、本当にやはりコロナのこともあり、なかなか対面は難しいかもしれないですが、少し窓を開けたり、それからコロナが一段落したら、単に対面でやりましょうということとはよくいろいろな場で皆さんおっしゃっていると思うのですが、屋外でこういうものを一回やってみるといいうのもいいかもしれないですね。

(佐藤) 床呂先生、よろしいですか。

(床呂) はい、佐藤先生、もちろんです。どうぞ。

(佐藤) 顔・身体学というテーマから見て、今日のシンポジウムには二つ、とても重要な論点があったと思います。今日の話の通奏低音は、身体は共振するというか、共鳴するということです。身体と身体の間にある媒質を通じて、あるいは視覚情報を通じて、聴覚を通じて、身体はメデイウムのような機能を果たし、群れの状態になっていく。そしてその身体によって自分が動かされる、他者とつながっていく。しかしその一方で、顔というものは、そうした群れのものを恐ろしく個体化する顔貌中心システムの中核にある。顔というものがまさに個性の基盤になっている。顔・身体学は、顔学と身体研究を統合するというのがテーマだと思えますけれども、顔と身体が果たしている機能の中に、相反するというか、両方に切り裂かれるようなモーメントがあることがあらためて明らかになったということが、今日のシンポジウムの第一の重要な成果だったのではないかと思います。

もう一つは、実際、現実的に僕らが行為している文脈の問題です。身体や顔は常に文脈の中にあつて、その中で、今もまさにそうですけれどもパフォーマンスしている。そしてその文脈、生の文脈がトランスカルチャー状況になっている。文脈の問題の重要性を改めて感じさせられたのは、田さんの発表でいえば白人の観客の存在がむしろ重要だという話、そして松嶋さんの話における、演劇の観客の役割です。そしてその観客の役割は、身体の動作、身振りなりが生起している実験室的な環境の中にもある。今日の議論のなかには、「これは実験室でやっています」という状況そのものを私たちがどのように見ているのかということ自体が問われてくるような切り口があつたということ、それがとても刺激的でした。もちろん、常にそれを考えなさいというのでは何も研究として進まなくなってしまうので、ある種の文脈の切り分けは必要だと思ふのですけれども、観客としての研究者の視点を考えることの意義

が、対象化された議論の内容とシームレスにつながっていく方向性が見えてきたような気がしたことに、大きな可能性を感じました。

(床呂) ありがとうございます。本当に共振の問題、顔貌性の問題、さまざまな論点があり、場合によっては、希望としてはパート2というか、この続編みたいな分科会なりのイベントでまた討議できればいいと個人的にも思ったりしました。本当に皆さん、刺激的なご報告とお二人のコメンテーターの方、ありがとうございます。

それから、幾つかまたご質問も新たに出ているようなのですが、大変申し訳ないですけれども、一応これでおしまいということにさせていただければと思います。取り上げられなかったご質問をされた方には大変申し訳ありません。

最後に、これも顔シンポでは恒例ですけれども、領域代表の山口先生に締めのお言葉をお願いしてよろしいでしょうか。

(山口) ありがとうございます、床呂先生。今回の発表者の皆さん、今まで残っていたいただいた皆さま、参加された皆さま、どうもありがとうございます。運営の方々もありがとうございます。本日はたいへん素晴らしく興味深いシンポジウムとなり、これは聞きたいなという質問もあったのですが、時間が足りないことだけが残念です。そして対面のシンポジウムだったらこの後にみんなで懇親会会場に集って、賑やかに楽しくお話しできたのにな、というところがありますね。佐藤先生、最後にまとめていただいてありがとうございます。顔・身体学も、このコロナ禍でも時間が経過していきまして、次のことも考えなくてはいけない状況にもなっています。

冒頭に私はオンライン、オフラインという話をしたのですけれども、それをきれいにパサッと切ってくださいった松嶋先生、ありがとうございます。でも、パサッと投げたところで残るものは何かと考えると、オンラインでもオフラインでも「私」はいるわけなのです。

私が入て、その私というのは結局のところ、顔・身体である。顔・身体がその人を表すのはなぜなのだろう、何が表すのだろうか…。

今日は身体化、そして観客という切り口のお話がとても興味深かったと思います。その人を表す場合、その人だけではなくて観客がいなくては表しようがないわけですね。そんなことを考える中で、リアルな顔・身体についての研究とともに、このコロナ禍を踏まえて、表象的な顔・身体についても扱ってみたいとも思いました。憑依するということもありますし、変身するということもありますし、私たちはいろいろ変わっていく。変幻する顔・身体。そこにいない人、例えばもう亡くなった人についても顔・身体で考えるということがあるかと思うのです。これからは、そんなことについても考えていきたいと思つていた矢先、絶好のタイミングで先生方のご講演とコメントを頂きまして、またひたすらこの領域も歩んでいきたいと思つました。どうぞよろしくお願いいたします。

今日は皆さん、長い時間、どうもありがとうございました。AA研の皆さま、ありがとうございました。床呂先生、ありがとうございました。

(床呂) ありがとうございます。一応ここで公式なプログラムとしてはおしまいとさせていただきます。

顔・身体学とは

「顔・身体学」領域では、顔と身体表現の意識化されない点を意識化することにより、文化の中で閉じたコミュニケーションを理解し、異文化が相互に行き交うトランスカルチャー状況下における他者の受容を導くことを目標とする。

顔や身体は目前に物理的に存在する対象であるため、多様な分野の共通の研究対象となりうる。現実の顔や身体表現とその認識様式を実証的に検討し、文化的多様性とその背景要因を調査する。そこからメカニズムの解明や社会組織上の再考が可能となり、顔と身体表現から時代や社会を考察することもできる。

人文社会を中心としたアプローチにより、トランスカルチャー状況下における顔身体学を考えていきたい。

トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築（第五回）
科学研究費助成事業「新学術領域研究（研究領域提案型）」

『トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築―多文化をつなぐ顔と身体表現』

二〇二〇年度 公開シンポジウム

共催 A A 研基幹研究「アジア・アフリカにおけるハザードに対処する『在来知』の可能性の探究
―人類学におけるミクロマクロ系の連関2―」

編 集：床呂郁哉

編集補佐：吉田優貴

発 行：東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所

〒一八三―八五三四 東京都府中市朝日町三―一―一

TEL 〇四二―三三〇―五六〇〇

FAX 〇四二―三三〇―五六一〇

ホームページ <http://kao-shintai.jp/index.html>

発 行：二〇二一年七月二〇日

印刷・製本：株式会社ワードオン

〒三三五―〇〇〇四 埼玉県蕨市中央七―五六―三

ISBN 978-4-86337-348-8

表紙写真：ケニア南部、マサイの結婚式での高跳びダンス（田暁潔）

裏表紙写真：マサイオリンピック（田暁潔）

