

トランスカルチャー状況下における

顔・身体学の構築(第六回)



写真提供：松本城管理課

共催

科研費新学術領域研究(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」

AA 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：人類学におけるマイクロ-マクロ系の連関2」

2021年度 公開シンポジウム(2021年12月11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』

二〇二一年度 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（第六回）

日 時：二〇二一年十二月十一日（土） 十四：〇〇～十七：三〇

会 場：オンラインZoomでの開催

序・謝辞

本冊子は、二〇二二年十二月十一日（土）に実施されたシンポジウム「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」の記録である。

同シンポジウムは、科研・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」

（研究課題／領域番号 1901）及び東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所（以下、「A A 研」）基幹研究人類学班との共催で実施された。

本冊子はその成果出版であり、刊行はA A 研からの予算措置によって可能となった。改めてA A 研並びに上記科研課題の関係者にこの場を借りて感謝する次第である。

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』
二〇二二年度 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）

5

III 報告

「変容する身体、呼応するところ」

―アバタが作り出す新しい社会―

鳴海 拓志（東京大学）

11

「束縛から遊びへ」

―茶道の稽古における『型』と論理階型の上昇―

木村 大治（フリー）

32

「〈能楽のトポロジ〉」

―コロナ禍における喪失、獲得、そして変貌―

小谷 弥生（中央大学）

50

「他者の映像の中に入る身体

—記録映像アーカイブの『仮構的再現』の試みから—

丹羽 朋子 (国際ファッション専門職大学)

68

IV コメント

コメント一

金沢 創 (日本女子大学)

87

コメント二

佐藤 知久 (京都市立芸術大学)

93

V 総合討論

顔・身体学とは

119

I 趣旨説明

床呂 郁哉 (AA研)

それでは、予定の開始時刻となりましたので、第六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ますと思います。私は、本日の司会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の床呂と申します、よろしくお願いいたします。

それでは、最初に事務局の方から少しテクニカルな、ご参加の皆さまにお願いのアナウンス事項があります。

——アナウンス映像上映——

(床呂) ありがとうございます。それでは、改めまして、第六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ますと思います。最初に、私、司会の床呂の方から簡単に趣旨説明させていただければと思います。

#2

まず、制度的な枠組みといたしましては、今回のシンポジウムは大型科研である新学術領域「トランスカルチャー状況下における顔・身体学の構築」のアウトリーチ活動の一環ということで、AA研基幹研究人類学班と共催で開催させていただいております。この科研全体



床呂 郁哉

の趣旨等につきましては、後ほど領域代表の中央大学の山口真美先生の方から詳しいご説明があるかと思しますので、私からは省略させていただきますと思います。

今回のこのシンポジウムは、実はご存じの方もいらっしゃるかと思いますが、二〇一六年以来、今回で第六回目ということになります。前年度までに引き続き冊子化を予定ということとで、先ほどアナウンスさせていただきましたように、後日冊子化を予定しております。過去のシンポジウムのポスターなどを映させていただきますが、先ほどアナウンスさせていただきましたように、くどいようで恐縮ですが、スクリーンショット、録画・録音、内容の無断転載等にご遠慮ください。ご質問等はご氏名・ご所属、共にチャット欄に書き込んでいただいで、最後の総合討論の時間にディスカッションという流れでさせていただきますければと思います。よろしくお願いいたします。

今回のシンポジウムも昨年度までに続きまして、心理学ないし認知科学、あるいは哲学、文化人類学といった各分野からの顔・身体表現に関する報告と討議という内容が中心になります。

#3

今回のテーマですけれども、われわれの科研のテーマとしては顔と身体という二つの大きなキーワードを掲げておりますが、今回はそのうち特に身体ということに焦点を絞っております。特に、さまざまな実践する身体、その中で変容する身体ということを今回のキーワードとして掲げております。

狭義の顔だけに限定せず、むしろ広義の身体、もしくは身体的な実践の諸相について扱うということ、われわれの科研のプロジェクトの中で、領域全体の成果である『顔身体学ハンドブック』という、今年三月ころに東京大学出版会から出版させていただいたハンドブッ

クの中にも身体もしくは身体的な実践に関する複数の項目が記載されており、今回のシンポジウムで関心を持たれた方は、ぜひご参照いただければと思います。

それから、領域の成果の宣伝ということで、手前味噌になってしまいますけれども、私、床呂が編集させていただいた『わざの人類学』という、やはり学際的な論文集を、つい先月、京都大学学術出版会から出版させていただきました。この『わざの人類学』は、身体性に基づいたさまざまな技術的実践もしくは芸術的実践としての「わざ」へ注目した学際的論集ということで、文化人類学を中心にいろいろな分野の先生にご寄稿いただいております。私も東南アジアにおけるコスプレ文化に関する研究、あるいは床呂班の分担者の吉田ゆか子さんのバリの芸能に関する研究のご寄稿、それから本日も登壇いただく丹羽朋子先生にもご寄稿を頂いておりますので、ぜひご参照いただきたいと思います。

そして、今回のシンポジウムは、この文脈に沿う形で身体的なさまざまなパフォーマンスや実践、芸能、能あるいは茶道なども含む身体的な実践を含みますけれども、もう一つ今回、鳴海先生をはじめ、あるいは丹羽先生のようにバーチャルリアリティもしくは映像メディアを通じたメディアの中の身体、もしくは身体的実践、そこにおける身体の変容、変貌といったテーマ、さらには今の点とも絡みますけれども、イマジナリーな、もしくは仮想的な、もしくは加工的な、ないしはフィクショナルな身体とリアルな身体といったテーマも恐らくキーワードとして言及されていくのではないかと考えております。

#4

プログラムは皆さまに事前に案内したとおりですけれども、今回は各分野から四人の登壇者の先生方にお話を頂きます。その後、休憩等を挟んで、お二人の先生からコメントを頂きまして、最後に総合討論、ディスカッションを行うという流れを予定しております。終了は

五時半ということです。休憩を挟みますけれども、かなり長丁場になるかとは思いますが、ぜひどうか最後までお付き合いいただければと思います。よろしくお願いいたします。

#5

たいへん雑駁で、駆け足ではありますがすけれども、以上で私からの今回のシンポジウム全体に関する趣旨説明は終了させていただきます。ここからは、顔・身体の構築の領域代表である中央大学の山口真美先生の方からご挨拶のお言葉を頂ければと思います。では、よろしく申し上げます。

Ⅱ 1) 挨拶

山口 真美（中央大学）

ご紹介いただき、ありがとうございます。毎年恒例のA A研の顔身体学のシンポジウム、今年も素敵な企画を床呂先生、どうもありがとうございます。顔・身体学領域から二〇二一年のご挨拶といいますが、顔・身体学領域のご説明をまずさせていただこうと思います。二〇二一年度のお話ですが、いろいろなシンポジウムでお話ししたものと重複しているかもしれません。既にお聞きになった方は、すみません。

（以下スライド併用）

#2

顔・身体学領域では、顔と身体の研究をしてまいりました。二〇二一年になりました、マスク生活も二年目になりました。

#3

二〇二一年に入りました、この顔・身体学領域では朝日新聞の『GLOBE』のマスクの特集で、領域内のさまざまな分野の研究者の話を発表させていただくことができました。

#4

また、ちょうど十月三十一日の『THE WALL STREET JOURNAL』で、日本だけがコロナ



の感染症が少なくなってもマスクを手放さないことが非常に不思議だという記事が出ています。コメントさせていただいているのですが、日本人にとって、感染症が落ち着いた後でいつマスクを取るかということが、一つの問題となると思うのです。最近では顔パンツともいわれるくらい、マスクを手放せない、特に若い女性の人がいるそうです。

#5

さて、二〇二一年の現在は今のような状況になっております。先ほど日本特有の現象についてお話しさせていただきましたけれども、もともと『顔・身体学領域』のはじまりは、東京オリンピック・パラリンピックの開催をきっかけに、さまざまな国の人々に触れる機会が格段に増えること、それと同時にメディアの変化で今まで触れることのなかった多様な地域の人々にインターネットを通じて目にする機会が増えたという中で、この日本人が持つ異文化に対する意識下の忌避感、抵抗感について、顔・身体という側面から洗ってみましょうということになりました。

#6

これまで別々に研究されてきた顔と身体の研究を融合し、多様性の受容と相互理解を、顔と身体の見点からしてみようということです。たとえば顔は、先にも示したように、日本人がマスクをつけたままでも大丈夫というのは、欧米文化の人たちの感覚と比べると特異なことでもあります。身体的な振る舞いも、それぞれの文化固有のものがさまざま見られるわけです。

#7

ところで、この顔・身体領域も、床呂先生がお話しされたように、このシンポジウムとともに回を重ねて六回となり、そろそろ前半の締め新时期に入っています。計画当初の、二〇二二年にこの領域の報告をするときの予想では、東京オリンピック・パラリンピックによりトランスカルチャー状況下に拍車がかかり、さまざまな人々が行き交う中で、私たちはどうあるのかについて考えようということでした。

#8

ところが、コロナはしつこく続き、トランスカルチャーという状況はどこにいつてしまったのだろうかというような、寂しい状況になっておりまして、それが二〇二二年の領域報告の現実であると思われまます。

#9

そこにあるのは、コロナによる分断と孤立です。あるいは閉鎖・孤立から対立という図式も見られるという、悲しい現実があるかと思えます。中でも見た目、少し距離を置いて観察する、見た目のルッキズムが強くなり、人種や性別といった見た目の違いによる多様性への不寛容の図式が目立つようになったのではないかと思うのです。

#10

また一方で、融合したはずの顔と身体の研究が、コロナ禍で再び分離する状況にあるのではと考えております。このコロナ禍で、今日も使っているこのZoomは、顔だけ切り取って見せるといふ、ある意味で、身体性を無視したコミュニケーションツールではないかと思

うのです。

#11

このコロナ禍で、孤立した感覚を抱いてきた人々はとても多かつたと思います。どうしたら私たちは、Zoomをはじめとしたオンラインのやりとりで、これまでのようにつながり合える実感を保てるのでしょうか。今は、顔と身体が分離され、現実の対面場面では半分マスクで隠した顔でつながっているような状態なのです。ただし、オンラインのやりとりでも、身体が隠され顔だけ見えるZoomと比べると、GatherTownでは、顔は二次元のアバターですが、ロールプレイングゲームのように若干の身体性を伴った三次元の感覚で触れ合うこともできます。さまざまな交流のあり方を楽しむこともできるかもしれませんが、主流のZoomには、顔と身体との分離と矛盾が色濃く反映しているのではないのでしょうか。

また、Zoomの中の顔は、ある種、看板のようにも見えます。「この顔の人、誰だろう?」とカーソルを顔に当てるように動かせば、顔と一緒に名前が提示されるのですから。Zoomが顔中心の二次元のツールである一方で、バーチャルリアリティチャットでは、顔はアバターで匿名的で、身体中心の交流となります。身体を使う交流ができるのです。このようにオンライン上でも、顔と身体が分離されている状況があります。

#12

コロナ下の中では、触れられない身体性、身体性の希薄化が、加速していると思うのです。これまで私たち日本人は、どのように失われた身体性に対処してきたのかということを考えるため、恐山に行っていました。恐山には、既にこの世にいない人、死者に会いに行くわけです。そこでは視覚的に不在となった人、目の前にいない人を、別の感覚器官で感じて

いるように思うのです。例えば石を（おそらく）一緒に置く、石を積み上げることによって死者の存在を感じるのでしょうか。また、恐山にはたくさん衣服が奉納されていました。亡くなった人々のおいが残されたような衣服に、山奥という日常と異なる環境で会うことによって、その人の身体性を強く感じるのではないか、山とはそのような場なのではないかと、思ったのです。

同じようなことを現代アートで表現しているのは、クリスチャン・ボルタンスキーだと思います。どことなくホロコーストを彷彿させるような作品で、大量の衣服の山からアノニマス不在の人を考える、あるいはアノニマスな人の顔写真を使うことによって、観察者はそれぞれ誰かとのつながりを感じるのです。顔は見るもので、身体は触覚的なつながりをベースにするもので、それぞれの感覚モダリティで不在を感じることはできるのではないか。そんなことを考える中で、今回は、顔や身体のままなパフォーマンスについてお話しをいただくことになりました。こうしたことに目を向けることによって、今の状況を考える糸口になればと思っております。

#13

床呂先生もおっしゃいましたように、今、非常に辛い状況にある私たち、その顔や身体はどのように今後あるべきか、どのような身体性のつながりを持っていくべきかを考えるに当たって、現実のリアルな世界とイマジナリーな世界を行ったり来たりしながら、往還しながら、今ここにある身体を考えるとというやり方について、一つの糸口として考える機会になるのではと思っております。

#14

よりリアルな身体性の追求、その先の顔身体学への試みを、本日させていただければと思いますので、どうぞよろしくお願いいたします。

(床呂) 山口先生、どうもありがとうございました。

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トップバッター、お一人目の登壇者ということで、東京大学の鳴海拓志先生にお話を頂きたいと思えます。一言だけ、私からごく簡単に鳴海先生をご紹介させていただければと思います。

この科研では計画班 B01-P01 代表の渡邊克巳先生の方から、今回のシンポジウムへ鳴海先生をご推薦いただきました。この東京大学の鳴海先生は、認知科学系と工学の学際的な融合が一番のご専門の領域ということで、先生ご自身も工学博士号をお持ちと伺っております。そして、今日のお話の中心のテーマである仮想現実（バーチャルリアリティ）に関する大変優れたご研究で、日本バーチャルリアリティ学会論文賞なども受賞されているということです。今回はそのバーチャルリアリティにおける身体性についてお話を頂ければということとで依頼させていただいております。「変容する身体、呼応するところ アバタが作り出す新しい社会」というタイトルでのお話と伺っております。それでは、鳴海先生、よろしくお願いたします。

Ⅲ 報告

「変容する身体、呼応するこころーアバタが作り出す新しい社会」

鳴海 拓志（東京大学）

ご紹介いただき、ありがとうございます。本日はお招きいただきありがとうございます。この領域はすごくわれわれも関心の深いところで、ずっと注目させていただいていましたので、今日こうやってお話してできる機会を頂けて非常にありがたいです。

（以下スライド併用）

#1

今日はこういうタイトルでお話をさせていただきたいのですが、VR（バーチャルリアリティ）を使うと、先ほども山口先生のお話にあったように、体を変えることができる、実際の自分を隠すことができるというところも、もしかしたら面白いところなのかもしれません。その体を変える体験がどのようにわれわれの内面を変えていくか、その内面がさらに波及することによってコミュニケーションが変わったり、社会のあり方が変わったりするということをお話しさせていただきたいと思います。

#2

専門としてはバーチャルリアリティをやっております、基本的には工学系なのですけれ



ども、工学で結構新しいツールを作ると、それを使って人間のことを調べることができるといふところで、いろいろ心理学や認知科学の方と一緒にやらせていただいたり、私自身もかなり認知科学に興味があるので、そういった方面の研究をさせていただいております。

##

今日はトピックとしては心理学に近いところから徐々に入ってみようと思います。われわれの体というのは結構、自在な存在です。ご存じの方も多いと思うのですが、ラバーハンドイリュージョンという実験がありまして、ゴムの手袋があつて、自分の手があります。ここには衝立があつて自分の手は見えず、ゴムの手を見えています。この状態で実験する人は同じところをなぞります。そうするとこの人は、触覚を感じながらゴムの手がなぞられるのを見ると、自分の手だと錯覚してしまいます。ここにいきなりナイフを刺しにくる人がいるのです。ブスツとなつた瞬間に「痛っ!」といつて本物の手を引いてしまうのですが、実際にはゴムの手が刺されただけだということに後で気付いて、このように笑ってしまうのです。実際にこのときに痛みを感じる人もいれば、発汗のようなものがあります。皮膚発汗が増えてストレスを感じているということが示されていて、本当にわれわれの脳は、バーチャルな手というものを自分の身体のように信じ込んでいるのだということが示されております。

#3

このようにわれわれは、身体というものを所与のように感じているかもしれないですけども、実は観察によつて身体を定めているのだということです。われわれが鏡で自分の表情を見て、「今日は疲れているな」など、自分の内面のこと、自分自身のことを知っていくよ

うに、体や自分の内面について、自分で観察することによって知っている。実は中から上がってくる情報よりも観察の方が強いのではないかということが推測されています。

4

実際にバーチャルな体のあり方が変わっていくと、それによってわれわれのものの感じ方も変わってしまうということが知られています。例えばこれは東大の横澤先生のところの研究ですが、ラバーハンドに対して、先ほどのような身体所有感の錯覚を生起させて自分の手だと思い込ませる。このときにラバーハンドには氷を押し当てて、生身の手にはプラスチックを押し当てます。それは全然冷たくないのですが「冷たいですか？」と聞くと、「かなりひんやりします」と答えてしまうということが知られています。つまりは、見たものを信じて、われわれは本当はありもしないというか、感覚の感じ方を補正してそういうような感覚を作り出してしまうということです。

もつと極端な研究もございまして、ラバーハンドと自分の手の両方に電気刺激を与えて、痛みを与えるわけです。その後「すみませんでした」といって薬を塗っているように見せて、実はラバーハンドには薬を塗っているのですが、生身の体には塗っていないということをする、それでも痛みが治まっていくということが分かっています。

そのように、実はバーチャルな体といったときに何の機能もなさそうにわれわれは思ってしまうのですが、そのバーチャルな体と思い込んでいるものを中心に、われわれの感覚というものは補正されていってしまうし、われわれの体験も変わっていくだということが分かっています。

#5

ここまではラバーハンドという現実の世界でのお話をしたのですが、バーチャルな世界ではもつと自由自在に身体を設定することができます。ということ、そろそろお題のバーチャルリアリティというところに入っていきます。

#6

バーチャルなアバタは、このパンデミックの状況下で非常に多く使われるようになってきました。VRSNSは、先ほど山口先生から紹介のあったVRChatのようなものであったり、カンファレンスも一部はVRカンファレンスと呼ばれるようなものが行われていて、仮想空間でみんな集まってカンファレンスを聞くというようなこともできてきています。例えば東大はバーチャル東大というものを作りまして、総長のアバタなどがあって、総長が講演しているのを出入りして聞くことができるようになったりしているのですが、こういうものはかなり普及してきています。

日本では特有の表象文化としてバーチャルユーチューバー（Vチューバー）というものがあります。これは今すぐく海外でも人気を博していて、ある種、日本が輸出している文化のようになってきていますが、アニメキャラクターのようなキャラクターを操ることによって新しいタレント性を獲得して世の中で活躍されている方がかなりの数、増えてきています。既に一万五千人くらいはこういう活動をされている方がいると伺っております。

それだけではなく、最近はソーシャルディスタンスという問題もありますので接客などでアバタを使うという事例も増えてきています。例えばJALが搭乗口の係員をアバタに置き換えていたり、これは結構面白い事例で、スーパーの販売員の方がいますが、結構、販売員のスキルで売上が変わるらしいのですけれども、バーチャルなアバタを使って売ると

生身の人より売れるときがあるということです。中に入っているのは、やはり普段接客をしている方です。例えば、秋田に凄腕の販売員がいたとしても、その人は普段は秋田のスーパーでしか働けないわけですが、こういうものを使うと、例えば九州でも、大阪でも、東京でも働けて、それぞれの店舗の売り上げがすごく上がるというようなことがあるそうです。このようなアバタを使った接客は、時間や空間の制約を超えて働く上ですごく有効になってきています。

#7

さらには最近では工学の分野では、ロボットアバタや身体拡張と呼ばれるような技術が取り沙汰されるようになってきています。例えば、上の例はアバタインという会社が提供しているテレプレゼンスのロボットですが、iPadのようなところの下に足が付いていてぐるぐると動き回ります。例えばデパートに行って買い物をする、美ら海水族館の中をこれ動き回って観光ができるなど、遠隔の体験を提供するプラットフォームがいろいろな会社から出ています。

それから、これは結構面白い事例なのですが、東京に分身ロボットカフェというものがござります。実は今、一緒に研究させていただいている吉藤オリイさんのオリイ研究所というところがやっているのですが、これは一見、ロボットが働いて自動で動いているのかなと思いがちなのですが、実はこのロボットは遠隔操縦のロボットで、しかも大部分は身体障害などのさまざまな事情で外出困難になってしまった方たちがアバタのロボットを動かして接客をしています。これによって彼らは、自分の身体は動かないけれども、社会に出てバーチャルな体を操って社会参加することができるといことで、自己肯定感が高まるということが少しずつ分かってきております。左下のロボットのアバタみたいなもの、右上の友達を背

負った二人羽織みたいな感じで何か指示を出しながらできるもの、例えばソフトロボットもロボットハンドみたいなものですごく柔らかいものも出てきています、人が身にまとって人に触れ合っても危険ではない、堅くなくて安全というようなものも出てきて、このように身体のある方を変える技術が幾つも出てきています。そういう時代に何が起こっていくのかということ少し考えてみたいと思います。

#8

今、いろいろなアバタを見ていただいております。現実で、例えば生身は男性の方だったとしても女性のアバタを使ったり、動物のアバタを使ったり、もしくは手が四本あるアバタを使ったり、極端な話でいうと一人で複数の身体を扱ったり、二人で一つの身体を扱うなど、全く新しい身体経験が得られるというわけです。そういう状況において人の認知や行動がどう変わっていくのかということに興味があります。

#9

いろいろVRを体験する人を観察しているだけですがかなり面白いのですけれども、例えばこれはバーチャルリアリティのゲームで、バットマンになるというゲームです。最初のシーンでバットマンになるのです。そのときはグローブを付けてお面を付けるのですが、お面を付けた瞬間にウィーンと鏡が下りてきてバットマンになっていると気付くわけです。多くの方は、このバットマンになったという瞬間に背筋が伸びて、ちょっと胸を張っていい感じのポーズになるところで、ヒーローになったという認識が実際の行動をヒーローらしくしています。よく、やくざ映画を見て映画館を出てくると肩で風を切って歩くみたいな話が昔からあると思いますが、そのような効果がかなりVRでは起こりやすいのではないかと考

えられています。

#10

まさしくそのような効果を検証した研究もあります。例えばこれはVRの中で太鼓のたたき方を習います。隣に先生が座っていて、前に大きな鏡があつて、先生の動きを見ながらそれと同じようにたたいてくださいというふうにしてアフリカの太鼓をたたきます。このときに、Aで示されているような手だけのアバターや、Cのようなスーツを着たアバター、カチツとしたフォーマルなアバターを使つてもなかなかうまくならないのですが、Bのような、ノリの良い黒人ミュージシャンを想像させるようなアバター、音楽的素養がありそうだというイメージを持たせるアバターを使つたときにだけ手の振りが大きくなつてうまくたたけるようになるということが報告されています。ここでは、「こう振る舞ってください」と指示したわけではありません。どういう体を使っているかと鏡で自分の姿を見るだけで、そのように行動が変わつてしまいます。ある意味では、自分が自分を世界の中でどう位置付けるか、自分は何者だと思ふかというところで、その人の行動、パフォーマンスが変わってくるということです。

#11

さらに衝撃的な研究もございます。VRの中で認知課題を解いてもらう、ひらめきが必要な課題を解いてもらうというときに、自分の生身に近いアバターを使つたときよりも、アインシュタインのアバターを使つたときの方が成績が上がることがいわれています。特に自尊心の低い人ほどこういう効果が強いといわれていて、多少、個人差はあるのですが、成績が上がるような結果が見られます。これは、特に自尊心の低い人などでは、自分はこれ以上

考えても無駄だろう、これくらいの答えが出たらもう駄目かもしれないというように自分の心にふたをしているとか、ある種、自分でリミテーションを作り出しているわけです。それが、他者をまとうことによって他者の自己イメージを借りて自分に与えることができます。そうすると自己イメージをアップデートして、「いや、もう少しできるかもしれない」、最初は「アインシュタインならもつと考えるかもしれない、もつと解けるかもしれない」ということが次第に内面化していつて、実際に自分が問題を解ける状態になるということが議論されています。

#12

このように体が変わることによって心がどう変わるのかが、実はVRというツールを使って研究がされ始めています。例えばスーパーマンになって能動的に人を助けるというようなVR体験をした人は現実の世界でも人を助けるようになりますとか、白人の人が黒人の体でVRを体験した後に差別意識が減っているということが分かりました。そのように、VRでのある種の身体的な経験がわれわれの内面にどんどん影響してくるのだということが分かっています。

#13

少しここまでの話をまとめさせていただくと、VRでは自分とは異なる身体の特性を持つアバタを自分の身体かのように扱う、没入して身体化することができます。そもそも身体特性が違うアバタは、感覚の統合の仕方を変えてきたり、これ自身がどういうイメージを与えるかというところで自己イメージを更新させて、自分の思考、知覚、行動というレイヤーを変えていくというわけです。

それだけではなくてVRのさらに難しいところが、自分はアバタで例えば男性が女性になつたように見せかけることができ、他人もアバタでやってくる。このときに何が起るかという、女性だと思つて向こうは話しかけてくるので、普段、直接生身で話しかけられるのとはかなりコミュニケーションの様態が異なります。そのようにインタラクティブな経路で自分の内面にどんな影響が現れてくるということが調べられています。

結構これは複雑な系で、心理学や認知科学的に解き明かすのは、少しずつは進んでいます。がなかなか難しいところがあるのですが、ぶっちゃけていうと、エンジニアとしての立場からするとサイバネティクスという学問分野がありまして、ブラックボックスがあつてもどういう入力をするかという出力が返ってくるかということさえきちんと理解できれば制御できるといふ考え方がございます。ということは、われわれがどういう体を使うと、どういふふうに自分が変わっていくのかということを十分観察して、それがあつて程度モデル化できれば工学的には使いこなすことができるということです。

#14

つまり、なりたい自分になる、例えば、こういう状態ではこういう心を遣いたい、こういう心になりたい、こういう認知状態を導きたい、例えば、ものを考えるときにクリエイティブになりたいと思つたときに、ではそれに適した体を使う、つまりアバタの力を借りる。生身とは違うアバタを使う、身体を再デザインすることによって、われわれはなりたい自分になれるのではないかということをごーストエンジニアリングと名付けて研究を進めてきました。

いろいろな体のあり方があると思います。例えば、高齢者が若い方のようになってバリバ

り活動すると、もしかすると気持ちが若返って本当に若返るかもしれません。最近、実は心理的な自己認識の年齢の方が身体の老化に貢献しているのではないかみたいな研究も発表されていましたが、そのように、実は少し違う気持ちを作り出すことができるかもしれない、あるいは一人で二つの身体や二人で一つの身体を使った場合というような、いろいろな場合を考えたときに、それぞれで何が起こるのか、どういう使い方にどういう特性があるのかということをどんだん体系的に分かるようにして、特に日常生活に役立つようなインプリメンテーションをしていきたいと思います。

#15

今日はこの変身・分身・合体の幾つかの研究の事例を紹介させていただきます。

例えば、これは変身です。ダンベルを持ってもらいます。実際に持っているダンベルは同じなのですが、これはVRの世界の前に鏡があつて、自分はマッチョになっています。このときには同じダンベルがすごく軽く感じるのですが、自分がガリガリになっているというときにこれを持ち上げるとすごく重く感じるというようになります。体がどう見えるかというだけで、われわれは実は筋肉の使い方を調節していて、ものの感じ方が変わったり、どれくらい持久して働けるかというパフォーマンスが変わったりしてくるのだということを調べたりしています。

#16

これはかなり顔寄りの話で、アバタというよりも実世界の話ではあるのですが、これもある種のアバタかなとは思っております。扇情的な鏡という仕組みです。まるで鏡のように見えるのですが、実はこれはモニターになつていて、カメラで映した表情をここに出していま

す。ただ、素直には出しておらず、ビデオではかなり分かりにくいのですが、口角を上げたり、まなじりを下げたりしています。今、少し口角が上がりました。今、笑顔にしてフィードバックしているわけです。笑顔にしてフィードバックをするとだんだん楽しくなっていく、ポジティブになっていく、悲しい顔を見せるとだんだんネガティブになっていくというように、どのように自分を見せるかで心理的な情動の状態を誘導できるということを示しています。

#17

実際、どういうことに使うかという点、このような状況ですので、Zoomで例えば打ち合わせをします。そのときにブレインストーミングをしてもらうのですが、普通にやった状態と、お互いを笑顔に見せた状態を比べる実験をしました。そうすると、お互いが少し笑顔に見えているだけで意見が言いやすくなって、アイデアが出る数が一・五倍になるという結果を得ています。ここでは二人の関係性が変わったわけでもないですし、二人とも勉強したわけでもないのですが、ただ、見た目が、お互いが少し笑顔になっている。それだけで少し話しやすい雰囲気、われわれが能力を発揮しやすい雰囲気が作れて、われわれのトータル出るクリエイティブイティがすごく良くなるということです。ですので、場の雰囲気を決めるということにも、ある種、身体の役割がすごく大きいのかなと思っていて、そういう場の雰囲気を作り出すことでわれわれはもっと能力が出せるということを考えております。

#18

今日はおっと極端な研究もご紹介したいと思っています。例えば僕がアインシュタインになるといようなことは、ヒトがヒトになっているので、ある種、想像しやすいです。そう

ではなくて、例えばドローンレーザーはドローンをすごくうまく使えるわけですが、ドローンとヒトというのは全く身体性が異なるわけです。ドローンは三次元で、しかも高速に動きます。そういうものを何年もかけてドローンレーザーの方たちは体得していくわけですが、そういうそもそもヒトが持っていない身体能力をドローンレーザーみたいな方たちが獲得できるのであれば、例えばアバタの力を使うと誰もがこういう力を一瞬で獲得することができるといふことに最近興味があります。ヒトにない能力を使いこなすにはどうしたらいいかということを考えています。

#19

そこで、ヒトではないアバタを使うというわけです。まさにこれが後半のトピックに多少入ってくるかと思うのですが、ファンタジーや仮想の力を使えるかというところを研究しております。まず空を飛べる能力をイメージさせる体を使いましょうというところで、一緒に研究をしている方がドラゴンはどうでしょうということ、いきなりぶっ飛んだというか飛躍した話になるのですが、ドラゴンのアバタを作りました。ヒトと背丈はほとんど同じで、見た目がドラゴンっぽい。あなたはドラゴンですよということで見てもらって、パタパタと手をやるとVRの世界では飛べますよということを練習してもらいます。ヒトのアバタでも全く同じ体験ができます。パタパタとするとヒトだけど飛べますよということをやってもらいます。そういうものに慣れた後に、まずVRの世界ですごく高いところに登ってもらうことをやって、そのときに、どれくらい主観的に恐かったかということ、発汗の反応が増えて生理的に緊張しているかということを取ると、ドラゴンのアバタを使っている人たちはすごく発汗が抑えられて主観的にも恐くないと思っということが分かりました。つまり、「ドラゴンだったら飛べるから、こんなぐらいの高さだったら大丈夫だ」と多少、認識が変

化していると考えられます。

その状態で、下の動画にあるような輪くぐりのタスクをやってもらいます。今、上にドローンみたいなものが映っていると思うのですが、VRの世界でアバターが表示されていて、あなたの頭の上にドローンが乗っていると思っ、ドローンが輪っかを通るように通過してくださいということをお願いします。そうすると、この身体がある種しつくり来ていて、しかも自分は飛べる能力があるのだ、三次元的に動く能力があるのだというように認識していると、空間把握が良くなります。これは多分、身体近傍空間のあり方が変わっているのではないかと思うのですが、そういうことによつて空中での制動が良くなって飛行経路の制御がうまくなるということが分かってきています。

このようなヒトが持つていない力を、ある種ファンタジー、われわれがそういうものがしつくり来るといふ組み合わせを新たに作る、あるいは外から与えることによつて、人間に新しい能力を与えられるのではないかと、まだこれから追求の余地がある面白いテーマなのかなと感じています。

#20

時間も限られますので、さつと分身と合体の話もしてみたいのですが、分身で同調圧力を軽減するというような研究をしました。例えば、砂漠遭難課題というものがあります。砂漠でヘルメットかサングラスかマスクのどれかしか持つていけないときに何を持っていきますかといわれて、二人が「サングラス」と答えると、ヘルメットだと思つても言い出しにくいとか、「ヘルメット」と言うと、「いや、みんなサングラスと言つていてでしょ」といつてあまり聞き入れてもらえないという現象が起こります。でも、もう少し冷静に僕は議論してほしい。何がいけないのかというと、これが二対一なのがいけないので、見かけ上、これ

を二対二にする、彼が分身してくればいいと考えました。

#21

そして、このようなシステムを作りました。

——デモ動画開始——

(ナレーター) こちらは疑似同調効果生成システムのデモ動画です。発言と発言の間の無音に従って発聲音声を二つに分割します。それを二体のアバタに交互に話させることで、一人の話者を二人に見せかけます。こうすることで疑似同調効果の生成を図ります。

——デモ動画終了——

このように一人が話すのですが、その話の切れ目を検出して二体のアバタに交互に割り当てます。そしてオンラインのディスカッション空間、VRのディスカッション空間でみんなでディスカッションしてもらおうとやります。そうすると、ボイスチェンジャーも入っていますので、裏側に一人しかいないのに本当は二人いるように見えるという状況が作れます。

#22

それを少数派の人に使ってもらおうと、少数派は自分と違う意見の人が二人いるなと思うのですが、多数派の人は自分と同じ意見の人が一人、自分と違う意見の人が二人いて、二対二

かと思つてまじめに話を聞きます。そのときに実はこの裏側には一人しかいないというような状況でコンセンサスゲームをしてもらった後に、どれくらい同意しているかということを取ります。そうすると、分身を使って人数比を調整した条件では全体的な合意度、合意の納得度が上がるといことが分かっています。

最近、ネット上でもエコーチェンバーなどが問題になっていますが、われわれは実は人数比などからすぐ大きな影響を受けていて、もしかしたらバーチャルな身体を使いこなすことによつて、そのような影響をうまく減らすことができるかもしれません。使い方を誤るとさらに拡張してしまうわけですが、冷静な使い方をすると、われわれはもつと賢くなれる可能性があるということをやっています。

#23

これは最後の面白いトピックで、融合身体ということを最近考えています。ここでは、二人の人が真ん中のアバタに没入しています。どういうことかという、左の人と右の人の動きをある割合で混ぜているわけです。その割合が上に出ています。五〇%のときは斜めに手を振るのですが、だんだん右の割合が多くなると上下に手を振つて、だんだん左の割合が多くなつてくると左右に振ります。実際に二人ともこのアバタの視点で見ているので、自分の体がこのように動いていると感じているわけです。こんなことをしても、しつちやめつちやかにしか動かないでしょうというように皆さんは思われると思うのですが、実はそうでもないのです。

#24

だんだん、使ううちに二人の動きがそろつてくるということが実験で分かってきました。

特に「これ、触ってください」とか、例えば「空中に『あ』と書いてください」というような目標があると、だんだん相手に合わせて動くことができるようになってきて、相手の意図を先読みして何か二人で動きを同調していくことができるということが分かりました。しかもそのときに、例えば自分は二五%しか混ざっていないのだけれども、「どれくらい自分がやったと思いますか」と聞くと、「結構自分がやったかな」というように、行為主体感、自分がやったという感覚を過大推定するということも分かっています。

#25

そういう特性があるということが結構面白いと思っていて、最近はその身を身体スキル伝達に使う研究をやっています。先生と生徒が、例えば身体的スキルを練習するときに融合して同じ体を使ってみます。そうすると、先生の動きをあたかも自分の動きのように学生が自分の体で体験することができます。しかも自分がやったという行為主体感が高い状態です。しかも、先ほどの特性のように相手がどうしてそういう運動をしたのか、運動意図みたいなものが無意識にどんどん伝達されるようになってくるので、なぜ先生がそう動きたいのかというところが伝わってくるはずですよ。そうすると効率的な学習ができるでしょう、というようなことをやっています。

#26

これがダンスゲームで実験した例です。はつきり見えているのが融合したアバタで、薄く赤と緑で見えているのがそれぞれのアバタです。最初は結構、運動がバラバラなのが分かりますか。すみません、申し遅れましたが赤と青の玉を手で触って取りに行くというようなゲームになっているのです。うまい人と下手な人が融合していて、最初はバラバラな動きな

のですが、だんだん動きがそろってきていることが分かりますでしょうか。このように、だんだんうまい人と下手な人の運動が同期してタスクが達成できるようになってくるということが分かりつつあります。

#27

ここまで述べてきた自分のあり方というのはミニマルセルフといわれるようなものです。セルフは多層的にいろいろな性質の物があるということがいわれてきていますが、ミニマルセルフは少なくとも感覚経験の集合として今ここに自分はあるという感覚で成り立っている自己です。そして、身体所有感、体はまさに自分のものだという感覚と、行為主体感、自分がこの行為をやっているのだという感覚が柱であることがいわれています。

#28

ただ、やはりわれわれが気になるのは、こういうミニマルセルフを拡張してできることが増えていくということは、単発ではやはり面白いのですが、まだナラティブセルフというのもとの関わりをどう捉えていくのか、技術でナラティブセルフを拡張していけるのかというのは未知の問題です。つまり過去から未来まで一貫した自分があるというようなときに、テクノロジーを使うことでココロと能力が変わったり自分の性格が変わったり考え方が変わったりするということがどう受け入れられていたり、どう自分に統合されていったりするのか、あるいはそのときそのときの自分だけがそうなっていれば許されるのか、もしくは受け入れられないのかというところを、もう少し考えていかなければならないと思っ

ます。

29

よく顔身体学の領域でも顔を出されていたと思うのですが、朝日新聞の丹治さんという方が非常に面白いルポを書かれています。彼は六十歳近い方ですけれども、初音ミクを自分の体としてVRで使うことで、だんだん今まで自分になかった自分の内面の中の女性性に気付いていくというようなことを書かれています。このような、まさに継続して使っていくことによって内面がどう変わっていくのか、自分の中にどうやって新しい自分が生まれていくのかというところを調べようという研究を最近しています、かなりこの辺は人類学的なアプローチになってきていて、われわれも勉強しながら進めています。

30

まさに世の中、大メタバース時代に入っておりまして、FacebookがMetaに名前が変わったりしたように、すごく今、メタバースに対して投資的な注目が集まっていますし、多くの人が実際にVR空間で活動しています。しかもメタバースは会社ごとにカルチャーが全然違うのです。Facebookが提唱するメタバースはやはり現実路線であるし、VR Chatなどはかなりアニメ的なキャラクターが多いですし、V-Ketというメタバース版のコミケのようなイベントが開催されているサービスもあるのですが、やはり使われているメタバースというかオンラインのVRサービスごとに少しずつ性格が異なっています。そのようなところの違いや共通点をきちんと把握する仕事は必要だと思っっているのですが、この辺は私は専門ではないので、ぜひ人類学の方などのお知恵を借りたいと思っっています。

31

われわれとしては、では長期的にアバタを使ったら何が変わっていくのかというところか

もう少しずつ研究を始めています。例えば、男性の場合普通は男性のアバターを使うことが、高い身体所有感・没入感を与えるということが知られているのですが、VR Chatですっとかわいい女の子のアバターを使っている男性を集めてきて実験すると、実は生身に近いアバターよりもかわいい女の子のアバターを使ったときの方が、少なくともVR Chat上では身体所有感・没入感が高くなっていることが分かったりしています。

#32

では、それはいつくらいで起こるのだろうかというところで、われわれは一カ月トレースする研究をしました。初めてVR Chatをやりたいという人を集めて、では異性のアバターを使ってねというお願いをして、少なくとも一日一時間以上、一カ月ずつと毎日使ってもらいます。そのときに毎日身体所有感を測るタスクをトレースしてもらおうということをやって、変化をトレースしていきます。

#33

そうすると、最初はやはりすぐ身体所有感は低いのですが、それがもう十日目くらいにはかなり生身の体と変わらないくらいの感覚になっていて、十日から二十五日の間で頭打ちになっているということが分かってきました。しかも、途中で男性のアバターと比較する日を二週間ごとぐらいに2回設けたのですが、もう二週間目のときには男性のアバターよりも異性のアバターの方が自分の体にしっくりくるといような感覚が高まっているということが分かってきます。これは多分、逆さ眼鏡の研究などと共通しているのだと私は思うのですが、身体性は二週間くらいで結構定着してくるものです。もし、それが逆さ眼鏡のアナロジード語れるのだとすると、恐らくわれわれは脳内に幾つかの身体モデルを並行して持てる、だか

らVR Chatの世界に入ったらその身体性が出てくるし、現実の世界に帰ってくると少しはアダプテーションに時間がかかるかもしれないですけども、また元の体のアダプテーションに戻っていくのだというように、今、想像しているところです。

#34

このように自分の中の内面のいろいろな顔を、体を使い分けることによって出していける社会というものが来るだろうとわれわれは信じています。既にそういうことは起こっていて、例えばFacebookで見せる顔とTwitterで見せる顔は絶対、少し違うと思いますし、そもそも職場で見せる顔と家庭で見せる顔は皆さん違うのではないかと思っています。今までは、インテグレートされた一つの立派な人格をつくるのが自己実現だとされてきた世の中ではあったと思うのですが、そうではなくて、ダイバーシティのある自分があるとか、場所によって顔を変えられるということの方が格好良いというか、素晴らしい人だという時代ももしかしたら来るのかもしれないと思っております。そういう自己や人格に対する概念がどう変わっていくのかというところに非常に興味を持ちながら幾つか研究を展開しております。

お時間の都合もありますので、こちらで終わりたいと思います。ありがとうございます。

(床呂) 鳴海先生、非常に刺激的なお話をありがとうございました。のっけからラバーハンドの実験の動画で衝撃を受けつつ、途中の初めて聞くようなアバタを使った分身や、逆に融合の話など、どれも興味深いエピソードばかりでした。一言だけ補足というか、私は実は東南アジアの日本発のオタク文化などのフィールドワークみたいなことを最近やっているのですが、東南アジアでも、先生も冒頭に少しおっしゃったようにVチューバーなどが非常に今、

人気で、最後の方で出てきた初音ミクのコスプレをするだとか、あるいはインドネシアですと独自の Maya Putri など、いろいろVチューバー文化みたいなものが花開いているという状況かと思えます。ありがとうございます。先生のお話は、これから後半にいろいろお話が出てくる能や芸能におけるフィクショナルな身体、あるいは丹羽先生がお話しされる演劇や、加工的な身体という話ともつながっていくようなお話になろうかと思えます。どうもありがとうございます。参加されている方、いろいろご質問等あるうかと思いますが、最初に申し上げたとおりチャット欄の方に書いていただいて、後ほど質疑応答の時間にそういうご質問等はお受けしたいと思います。

というわけで、プログラムに従いましてお二人目の登壇者、木村大治先生のお話ということになります。一言だけ、ごく簡単に私から木村先生をご紹介させていただいてよろしいでしょうか。

この科研では計画班 A01-P02 代表の高橋康介先生の方からご推薦いただいて、シンポジウムで木村先生にお話を頂けたということになります。木村大治先生は長年、京都大学大学院アジア・アフリカ地域研究科の教授、さらにはアフリカ地域研究資料センター長などを歴任され、昨年二〇二〇年に早期退職されて現在フリーということになります。木村先生のご専門は人類学・アフリカ研究ですけれども、そういう狭いアフリカ地域研究といった文脈を離れて、人間と動物一般の関係に関する考察や、最近では宇宙人類学というまた大変斬新な研究領域に関しても非常に刺激的な考察を続けられ、大変幅の広い研究者として有名な人類学者です。今日はさらに茶道が対象ということで、「束縛から遊びへ―茶道の稽古における『型』と論理階型の上昇」というタイトルでお話しいただけると伺っております。それは、木村先生、進めていただいてよろしいでしょうか。

「束縛から遊びへ―茶道の稽古における『型』と論理階型の上昇」

木村 大治（フリー）

ただ今ご紹介いただきました、フリー研究者になりました木村と申します。今日はご紹介いただいた題で発表させていただきます。

（以下スライド併用）

#2

さて、茶道がテーマということなのですが、私自身が大学時代に茶道サークルに入って茶道を実践してましたので、その意味である程度、内的な記述というものができるとかと思えます。その後、私は人類学に進んでアフリカで研究しましたが、その中でも相互行為に関する研究を主に行ってきました。

近年になって、茶道の研究をやるうかなどということ、科研費を頂きまして「茶道の相互行為論―茶席における会話と所作の分析から」という研究費で今、研究を進めているところです。

方法としては、茶席や稽古の場面を録画してそれを分析するというところで、元々は茶道部の学生さんたちに協力してもらって、初心者からだんだん熟達していくまでの過程を分析しようと思っていたのですが、コロナ禍でサークル活動自体ができなくなってしまったというところで、全くそういうデータが取れていない状況です。仕方がないので、自分が稽古をする様子を録画して、それを細々と分析しているということなのですが、今日はその一部をお見せしたいと思います。



なお、この科研費の研究内容は昨年から、連続ウェブ・セミナー「茶道の行為論」という形でYouTubeで公開しております。現在まで八回公開しておりますので、興味のある方はぜひそれぞれご覧いただければと思います。

#3

茶道というのは実にさまざまな方向からの分析が可能で、あまりにも多様なものだから一つにまとめきれないということ、哲学者の谷川徹三（谷川俊太郎のお父さんですけれども）、この方が三角錐モデルというものを作っています。茶道には、芸術的なもの、社交的なもの、儀礼的なもの、修行的なものという要素があつて、これらの頂点で張られた四面体、三角錐でしか茶道は語りきれないのだということを言っております。

#4

一方で、茶道というものは日本文化の粹であるとか伝統芸能の代表であると思われがちなのですが、実はよく考えてみると、近代を超えたある種ウルトラモダンな側面があるのではないかと気がします。右に示したような『和樂』という雑誌がありますけれども、これで「茶の湯はROCKだ!!」という題で特集が組まれております。また、私が数年前に参加した京都市立芸大の「状況のアーキテクチャー」という茶道も扱ったプロジェクトは、今日コメントーターをされている佐藤さんに誘われたのですが、そこに参加しますと、リレーシヨナル・エステティクスとかアート・ドキュメンテーションというような用語が出てきます。しかし、よく考えてみると、ひよっとしてこれは茶道で四百〇五百年前からやられていることなのではないのかという感想も持ちまして、茶道の中には、やはり先端的なものがあるのではないかと思っております。

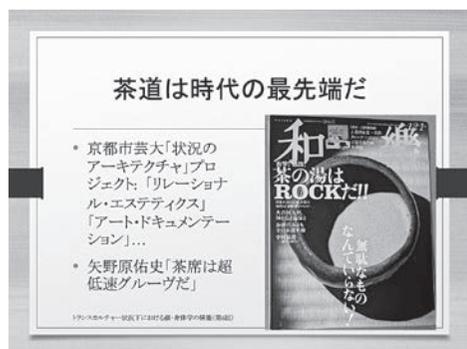


図4



図3

そのプロジェクトに参加した、実は私の教え子なのですが、矢野原佑史さんというカメラマンでヒップホップの研究をしている研究者は、茶席に入った感想を「茶席は超低速グルーヴだ」という言葉で語っていました。この言葉は今日の私の発表にも大きく関係してきます。

#5

今日テーマにしたいのは茶道における定型性ということですが、ご存じのように、茶道には厳密に定められた規矩作法、あるいは「型」というものがあります。例えば、濃茶を点てて正客が一口飲んだときに、亭主は「お服加減はいかがでございますか」と聞きます。すると正客は「大変結構でございます」と答えます。このやり取りは、ほぼ常にこのとおりに行われるわけです。

#6

このような定型性を皮肉った有名な一節が、夏目漱石の『草枕』に出てきます。そこでは「あんな煩瑣な規則のうちに雅味があるなら、麻布の聯隊のなかは雅味で鼻がつかえるだろう。廻れ右、前への連中はことごとく大茶人でなくてはならぬ」と書かれています。

#7

さて、定型性に従うことが茶道の究極の目的なら、ロボットのようになにに常になんか同じ動作を行う点前が理想的ということになります。点前というのはお茶を点てる一連の所作のことなのですが、しかし、これはもちろんそうではないと直感的に感じることもできるかと思えます。私は学生時代の稽古で、ある人の点前が「ロボットみたいな点前だ」というふうに評

価されるのを聞いたことがあります。それはもちろんある種の批判的な言葉であったわけです。

それでは、定型性において感じられる何らかの満足感というのは一体何なのでしょう。さらにいうと、茶道などの芸道における「型」の持つ意味とは何なのか、ということを考えてみたいわけです。ただし、例えば空手のような競技系の芸道では、「型」を覚えなないとそもそも競技が成り立たないですし、危険でもあります。また、三味線のようなプレイ系の芸道では、「型」に従わないと曲が成り立ちません。しかし、茶道においてはまさにその「型」でやらないとお茶が点てられないといったことではないので、定型性の意味というのは真に謎だといえると思います。

#8

もう少し話を広げると、定型性というのは近代のコミュニケーション観においてはある意味で「良くないもの」とされています。つまり、オリジナルなもの、コピーでないものこそが良いものとされているわけです。例えば、多くの皆さんが読まれたことがあるかと思いますが、学振の冊子に『科学の健全な発展のために』というのがあります。この冊子の中には「独創的な」「創造」「オリジナリティ」といった言葉があふれかえっているわけです。

#9

さらに言いますと、現代の情報理論の根幹を成すシャノンの理論においては、「起こりにくいこと」や「意外なもの」こそが大きな情報量を持つており、繰り返しは冗長であって「アンチ情報」であると捉えられています。しかし、同じことを繰り返すことに果たして意味はないのか。大げさにいうと、われわれは定型性からの新しいコミュニケーションという

ものを考えていかななくてはいけないと思います。

#10

というように、少し大風呂敷を広げた後なのですが、具体的な研究の成果を述べていきたくと思います。茶道の稽古においては、通常、指導者である先生の下に何人かの生徒が集まるわけですが、そのうちの一人が亭主になり、他の生徒たちが客になって擬似的に茶席を作って茶を点でて飲むというプロセスが繰り返されます。その過程で先生から適切な指示や解説がなされるわけですが、まだ通して点前ができない初心者には、「帛紗捌き」や「茶筥通し」などの個々の動作を分割して習得する「割稽古」が行われ、それで動作を習得した後で一連の点前をするということになります。

#11

本研究のデータ収録は、先ほど申しましたように私自身が参加している稽古の場で行いました。月一回の割合で午後二時から四時間ほどの稽古が行われており、毎回六人前後の出席者がいます。先生は女性のベテランの茶道教授です。最初に述べましたように私自身は大学の茶道部で稽古をしていましたが、それ以来、数十年間点前をしたことがなく、最近点前の稽古を再開したばかりです。

#12

その場で生起する会話や身体動作を、360度ビデオカメラ (RICOH THETA) を使って記録、分析しました。

#13

では、稽古の場の録画を少し見ていただきしたいと思います。

——動画上映——

#15

今、見ていただいたのは水指みずさしの運び出しの場面なのですが、先生が「はい、腰からずうつと。はい、いいです。そう」というように、「腰からずうつと」というオノマトペを使って教授しているところです。これについてはまた後で少し解説したいと思います。

#16

次のシーンです。これは帛紗捌きのシーンです。

——動画上映——

ここでは木村の動作に対して先生が、「そのとき手の甲、水平にする。もつと、そう。はい。その脇が卵一個くらい」と指導されています。帛紗捌きは点前の中でも非常に儀礼的な所作なのですが、普通にやっているとどうしても右手の甲が垂れ下がってしまいます。これは幽霊がべろんと手を下げているようで「幽霊点前」といつて嫌われるわけですが、手の甲を水平にすることによってメリハリがつくわけです。それから、「脇の下に卵一個挟んだ気持ちで」というのは、脇を張って帛紗捌きをするということです。この卵一個というたとえは非常によく使われるインストラクションですけれども、こうすると動作が大きく、きれいに見



図 13

えるといわれているわけです。

では、三つ目の、最後の例を見ていただきます。

— 動画上映 —

#19

この動作は切り柄杓といって、お茶を点てるお湯を茶碗に入れた後に柄杓を釜に置く動作なのですけれども、この動作に対して先生は、「はい、そう。そのときね、残念なの、ちよつと指が開いているの。このね、ここで決めるとこなん。なんかやつぱりこう指がピツとくつついてると、もつときれいに見える」と指導しています。その後の先生と生徒の話にありましたように、切り柄杓というのは一説には武士が弓をパーンと放つときの動作を真似ており、ある種の決め動作であるといわれています。また、生徒の方が、外国からの留学生が点前の練習をしているときに、これが格好いいのでやりたいのだと言ったという話を披露しています。

#20

さて、ここまで見てきた教授の特徴を考えてみますと、それらは全て「楽な動作」から外れた動きを指示しているといえると思います。水指の運び出しで、水指は非常に重いのですけれども、それをいかにも重いように「どっこいしょ」というのではなく、軽く見えるように持つということが大事だと指示されますし、帛紗捌きにおいては、脇の下に卵を一個入れたつもりで肘を張ることを求められますが、普通にやっているかという動作には決してならないわけです。また柄杓の扱いでは、普通はばらばらになっているはずの指をきちんと揃

えるように求められます。つまり、ある意味で「不自然な」動作をすることによって、ある種の緊張感を醸し出すということが目指されているわけです。

#21

それから、私が稽古をしていて感じたことのもう一つは、いろいろな人が点前をやっているのを見ると、同じ動作であるはずの点前でも、自分が熟達し、また亭主役の相手も熟達していくと、「その人らしさ」、「〇〇さんらしい点前」というものが強く感じられるようになってくることです。これは恐らく定型性の中の微細な差異というものが感じられるようになってきているのだらうと思います。

#22

さて、このような緊張感にせよ、その人らしさにせよ、点前をする人が自由な、ある意味で無茶苦茶な動作をやっているも感じられるものではありません。つまり、決められた「型」があつて初めてそういう差違というものが感じられるようになるということです。

#23

別の言い方をしますと、このようになるかと思えます。茶道の初学者は型による膨大な束縛に対して、「いちいち何でこんなことをしなければならないのだらう」と思うわけですが、習熟が進んでくると、身体化されたその型をベースにした差異を楽しむことができるようになる、そしてそれを使って「遊ぶ」ことができるようになるのではないかと思われまます。これは標語的にいうと、「ルール」であつたものが「プレイ」に転換したものだといえると思います。最初に紹介した矢野原さんの「茶席は超低速のグルーヴだ」という感想も、

まさにこういう状況のことを指しているのではないかと思われれます。

#24

さて、以上、述べてきたことをグレゴリー・ペイトソンの学習の論理階型理論の枠組みで考えてみたいと思います。この話はペイトソンの主著である『精神の生態学』の中の「学習とコミュニケーションの階型論」という論文の中で展開されております。

#25

論理階型について説明するのは少し難しいのですけれども、元々は、数学者バートランド・ラッセルが数学基礎論の中で発見した、いわゆる「ラッセルのパラドックス」に端を発しています。ここでは詳しく述べられませんが、簡単にいうと、「集合」というものに対して「集合の集合」というものを考えると、非常に単純だけでも深刻なパラドックスが生じるということが発見されたわけです。これを避けるために、安易に「集合の集合」などというものを考えずに、「あるもの」と「そのものたちを集めて作ったクラス」というものは分けて考えなければいけないというのが階型理論 (Theory of Types) と呼ばれるものです。

ペイトソンはこの数学の理論を敷衍して、「何らかのメンバー」と、「そのメンバーたちの作るクラス」は違うものだと考えなくてはいけないと主張しました。すると、さらにクラスを集めた「クラスのクラス」というものは、クラスそのものとは区別しないといけない…というところで、何段階もの階型、階層が作られることになるわけです。ただ、ペイトソンの議論は数学的に厳密に組み立てられたものではなくて、多分に比喩的なものですので、私自身、今後彼の考え方を精緻化していく必要があるということを感じております。

#26

さて、バイトソンは学習という現象に関して階型というものを考えました。これについて茶道の学習と関連して考えてみたいと思います。

#27

まず、ゼロ学習です。これは、ある刺激に対して常に反応が一定している状態のことをいいます。自動販売機を考えてみたらいいと思いますが、百円を入れたら必ずジュースが一個出てきます。あるときには二個出てくるとか三個出てくるといふことになると思いますので、全く反応が一定している状態です。これは幾ら教えても学ばないということなので学習とはいえないわけですが、そういう意味でゼロ学習と言われています。

#28

何らかの刺激に対して反応が変化してくるといふのが学習Ⅰです。例えば、同じ刺激が繰り返されると反応がだんだん鈍くなってくるというのが「慣れ」ですけれども、これも一種の学習Ⅰだと考えられます。また、有名なものに「パブロフの犬」の条件反射があります。犬に餌をやるときにいつもベルの音を聞かしていると、やがて犬はベルの音を聞いただけで、食べ物なくても唾液を出すようになります。パブロフの犬と同一に扱うのはちよつとあれですが、茶道で練習を繰り返すことによつてだんだんと定型的な点前がきちんとできるよつになるというのも学習Ⅰに相当するだろうと思います。

#29

次に学習Ⅱです。バイトソンの説明では、「学習Ⅰの進行プロセス上の変化」「違った反

『応』の選択肢群そのものが修正される」「経験の連続体の区切り方の変化」などと書かれていてちよつとよく分らないのですが、私自身の解釈では、「学習の仕方そのものの学習」や「学習同士の差異の学習」も学習Ⅱに入るのではないかと思えます。

#30

ここで学習Ⅱの習得を印象的に示した実験について紹介してみたいと思います。ベイトソンは一時期イルカの学習の研究をしていたのですが、イルカの芸というのは、通常は「水面上に顔を出す」ということを教えて、それがうまくやれたらご褒美に魚をもらえる、あるいは「尾びれで水面をたたく」という動作がうまくできたらご褒美をもらえる、という形で行われるのですが、これは学習Ⅰだといえるわけです。ところがベイトソンは「前にやった動作と違う動作をした」ときにのみ餌が与えられるという条件を設定されたイルカを観察しました。

#31

ベイトソンは次のように書いています。「演技の初回から十四回目までは不毛な結果が続いたということ。その間中、イルカは前回強化された行動をやみくもに繰り返すだけだった。その間にとられた別の行動は『偶然』の産物と判断される。ところが十四回目が終わった中休みの間、イルカは明らかに興奮のようすを示した。そして十五回目の舞台上に現れるや、八種類の際だった行動を含む精妙な演技を披露したのである。そのうちの四つは全く新しいもので、この種のイルカにはそれまで観察されたことのないものだった」。こういう状況であったわけです。

32

つまり、イルカは十四回目までは「これ」「この動作」にこだわって演技をしていたわけですが、一五回目に、はっと気が付いたわけです。「これ」ではなくて、「これではないもの」、つまり他との関係性というものが大事なのだということがわかったのです。ここでイルカは学習Ⅰと学習Ⅱの段差を突破したのだと言えると思います。そして、そこにはある種の強い喜びが伴っていたようです。逆に、これがうまくいかなかったらイルカはノイローゼになってしまったのではないかとすることは少し心配なわけですが。

33

再びイルカと同列に扱うのも気が引けますけれども、茶道の稽古において、楽な動作から外れた動きによってメリハリを付けるといったことは、学習Ⅰを土台にした学習Ⅱといえるのではないかと思います。また、他者の点前との微細な差異によって「その人らしさを感じる」というのもやはり学習Ⅱのレベルにあるといえるのではないのでしょうか。つまり、学習Ⅰ的に単に「型」に従うのではなく、従うことを土台にしつつも、「型」における差異を「使って」遊ぶことができるようになる。そこに、「所作がきちんとできるようにする」とは階型を異にする、突破の喜びというものが生じるのではないかとというように考えています。

34

さて、それでは最後に学習Ⅲについて考えてみたいと思います。学習Ⅲは定義上、学習Ⅱの進行プロセス上の変化ということになりますが、そういわれても、それが何なのかを説明するのはかなり難しいのです。ペイトソン自身は次のように書いています。「人間といえどもなかなか到達できないレベルの現象」「サイコセラピーの場でも、信仰のめざめというよ

うな体験においても、何かこの種の、性格の根底的な再編ということが起こると考えられている。「東洋の禪僧も、西洋の神秘家も、一部の精神科医も、こうした事象を言葉ですくいとるのは不可能だと一様に主張する」「このレベル変化を強いられる人間とある種の哺乳動物は、時として病的な症状をきたす」。このように書かれているわけです。

#35

茶道の源流には禅があるということはよく知られていますけれども、茶道や禅においては、この学習Ⅲを彷彿とさせることはいろいろいわれています。それは端的にいうと「悟り」に関わることです。

#36

私たちは大学で「心茶会」というサークルで学んでいたのですが、その創立者の久松真一先生による「茶道箴」という、お茶における心構えを述べた文章があります。その一節に「山水 草木 草庵 主客 諸具 法則 規矩 共に只一箇に打擲し去り」というくだりがあるわけです。これはもともと「南方録」にある言葉なのですが、この「打擲し去り」の「打擲（たてき、ちようちやく）」とは、ぶつこと、殴ることを意味します。「山水 草木」以下のいろいろな言葉は茶道にとつて重要なことを書き並べたものなのですが、要するに、そういう重要なことをぶちのめして、捨て去らなければいけないのだという、一見して大変矛盾したことを書いているわけです。

#37

このことについて、私の心茶会の先輩である哲学者・宗教学者の倉澤行洋さんは次のよう

に書いています。時間がないので前半は省略しますが、「しかるに第二の段階においては、そのような意味での法則は尽く忘れられ、離れられ、打擲し去られてしまっている」と書かれているわけです。

38

また日本の芸道において「守破離」という言葉がよくいわれるわけですから、この「守破離」の、守ることから、それを破る、そしてそれから離れるという段階は、「守」が学習Ⅰ、「破」が学習Ⅱ、「離」は学習Ⅲと解釈できるかもしれません。

39

最後に、禅の悟りを十段階の図で表したといわれる「十牛図」というものを少し見てみたいと思います。ここでは牛が悟りで、それを求める人は牧人という姿で表されています。

40

最初の一が「尋牛」というものです。「牛は居ないかな」と、野山をさまよっているわけです。つまり悟りを見つけようとしているのです。二の「見跡」は、牛の足跡、つまり悟りの手掛かりが見つかった、でも牛の本体はまだ見つかっていないという状態です。

41

三の「見牛」でやっと牛が見つかって、四の「得牛」でそれを捕まえることができました。でも、牛はまだ暴れていて完全に悟りきったわけではない状態です。

図 40



図 41



#42

五の「牧牛」で牛を飼い慣らして、六の「騎牛帰家」で牛に乗って家に帰って、これめでたく悟りが開けました。そこで終わったらいと思うのですが、なぜかあと四つ残っております。

#43

七の「忘牛存人」では、家に戻ってくると牛を捕まえたことを忘れてしまって、牛がいなくなってしまうのです。八の「人牛俱忘」では、その私自身も消えてしまうという、何かすごく変なことが起こるわけです。

#44

ここまででも「何じゃこりゃ」と思うのですが。九の「返本還源」では、人も牛もいなくて、ありのままの自然の姿が描かれ、十の「入麴垂手」では、また世俗の中に私が帰ってきて人と話をしているという絵が描かれています。

#45

一から六までは、本当の自己を求めて野に出た人が、それを得て帰ってきてめでたしめでたしという形なのですが、七以降の展開が正直分らないわけなのです。この辺りで、捕まえた体験そのものをもう一回捨て去らなければいけないのだということがいわれており、これが学習Ⅱから学習Ⅲへの上昇に当たるのかとも思います。

図42



図43



#46

このように学習Ⅱから学習Ⅲへの転換は、人を食ったような、非常に理解が難しいところがあります。しかしペイトソンによると、「学習Ⅲは人間といえどもなかなか到達できないレベルの現象だ」ということなので、私のような凡人が理解できなくても悲観することはないのかなと思います。

ちなみにペイトソンは学習Ⅳまで語っているのですが、学習Ⅳは「地球上に生きる（成体の）有機体が、このレベルの変化に行きつくことはないと思われる」と書いていますので、ひよっとしたら進化したくないものをいつているのかもしれないかもしれませんが、これは学習Ⅲよりもさらによく分らないところです。

#47

最後は少しぶつ飛んだ話になってしまったのですが、取りあえず本発表では、茶道の稽古における定型性を基盤にして生じる「楽しさ」「面白さ」は、学習Ⅰから学習Ⅱへの上昇にあるということ、それから、こういった議論にはやはり論理階型論が有効であろうということを示唆しました。

しかし、ペイトソンの論理階型論というのも、直感的には分かるような気はしますけれども、やはりまだ直感的な段階にとどまっていて、いろいろ突かれるとほろが出る状態のような感じがします。私自身、今後、茶道の研究などを通じてこの議論をよりよく理解し、できればそれを超えていくような話を構築できればと思っております。

以上で私の発表を終わらせていただきます。どうもありがとうございました。

（床呂）

木村先生、どうもありがとうございました。やはり大変刺激的なご発表で、木村先

図44



十牛図(丸) 返本還源

国文学研究資料館
東京大学文学部
国文学研究資料館

生の発表や著作等を読ませていただくときに、題材プラス、スコープの広さといいますが、分析の道具立ての広さ等にもいつも感心させられるのですが、今日もそういう感じでした。最後のベイトソンの話は、コメンテーターのうちのお一人の佐藤先生は京都市芸大の茶道つながりということですが、もうお一人の金沢創先生はご自身も有名なベイトソニアンのといいますが、ベイトソンを巡っては非常に私も金沢先生といろいろディスカッションをさせていただいた記憶がありますので、また有益な議論ができるのではないかと期待しております。本当に身体性を考える上での非常に貴重なご報告をありがとうございます。

以上で木村先生のご報告は一旦終了ということで、冒頭に申し上げましたように質疑等は最後の質疑応答の時間にまとめてさせていただければと思います。

プログラムでは当初は二十分くらい休憩時間を予定していましたが、私の仕切りが悪くて若干時間が押し気味です。ただ、長丁場ですので、やはり休憩を取った方がいいということで、今、私の時計で三時二十七〜二十八分ですので、後半は三時四十分開始ということでしょうか。次の登壇者は小谷先生です。では、三時四十分にはまた同じZoomの前にお戻りいただければと思います。十分間のトイレ休憩、お茶休憩とさせていただきます。

——休憩——

(床呂) 予定の再開時刻となりましたので、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。次は中央大学、小谷弥生先生のご報告です。一言だけ小谷先生のご紹介をさせていただきますと思います。

この科研では、計画班 COI-P01、立教大学の河野哲也先生が代表の哲学班のご関係という

ことになりましたが、小谷先生も哲学、特に現象学がご専門です。特に研究対象とされているのが、今日のご発表のテーマでもある日本の伝統芸能の能楽です。実は昨年もご登壇いただきまして、連続登壇ということで大変お世話になっていますが、能に関して哲学、特に現象学の概念装置、分析手法を用いながら考察するという大変ユニークなご研究をされています。今回「能楽トポロジー」―コロナ禍における喪失、獲得、そして変貌―というタイトルでお話しいただきます。それでは小谷先生、よろしくお願いたします。

「能楽のトポロジー」ーコロナ禍における喪失、獲得、そして変貌」

小谷 弥生（中央大学）

ただ今ご紹介にあずかりました小谷です。よろしくお願いたします。本日は、今ご紹介くださりました床呂先生、それから最初に顔・身体学のご挨拶がありました領域長の山口先生、哲学班でお世話になっている河野先生、また本日コメントを頂く金沢先生、佐藤先生、そしてご一緒させていただきました三人の諸先生方と他の関係者の皆さま、全員のお名前を挙げることはできないのですが、この場をお借りいたしまして御礼を申し上げます。では、発表に移らせていただきます。

#1

〈能楽のトポロジー〉と題しまして、このトポロジーは、いささか特異的な、といいますが、限定的な用語としてここでは使わせていただく予定なのですが、今、私たちがまだ現在進行形で身を置いているコロナ禍の中で、能楽というひとつの伝統芸能であり舞台芸術が失いつつあるもの、また獲得しつつあるもの、どのような変貌が起きてきて、私たちはそれをどのように受け止め、思考していくべきなのか考えてまいりたいと思います。

#2

重複しますので割愛させていただきますが、著作関係について、ご理解、ご協力のほど、よろしくお願いたします。

図
1

2021年12月11日(土)
公開シンポジウム「第6回トランスカルチャー状況下における顔身体学の構築」
主催:東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所
共催:新学術領域研究「顔・身体学」

能楽のトポロジー:
コロナ禍における喪失、獲得、そして変貌

The topology of NOH
- loss, acquisition, and metamorphosis in COVID 19 pandemic -

小谷弥生(中央大学)
Yayoi KOTANI (CHUO UNIVERSITY)



小谷 弥生

#3

諸先生方が自己紹介をされておりましたので、急ごしらえで恐縮なのですが、本日初めてお目にかかる方も多いかと思えますので、簡単に自己紹介をさせていただきます。

#4-5

既にご存じの方もいらっしゃるかと思いますが、顔・身体学の哲学班の方に後期公募班として参画させていただいております。

#6

具体的には能を扱い、能における感情移入と共同性の哲学的探究、面（おもて）を顔として、また所作を身体として、これらを中心に分析、研究を進めてまいりました。顔・身体学が目指している顔と身体表現の無意識を意識化する、またそのことによる他者および異文化理解の試みを実現すべく、哲学的な探求による共有可能な言語化・理論化に取り組んでまいりました。

#7

では、顔・身体学における顔、身体、そして顔・身体総合というものについて、本日はとりわけ顔のみならず身体に少し力点を置いて、というお話でしたので、私の扱う身体はいささか概念的ではありますが、顔・身体を全て用いて舞われる能舞台、そしてその舞台空間が現在どのような状況にあるのかということの検討を中心に行っていきたいと思えます。

Ⅲ 報告

☒ 4

「顔・身体学」における

- 「顔」とは何か
- 「身体」とは何か
- 「顔・身体」とは何か



後期公募班 (01-4202) 研究代表者

「顔」における感情移入と共同性の哲学的探求
— 面（顔）と所作（身体）を中心に —

「顔・身体学」が目指す
（顔と身体表現の無意識を意識化することによる、
他者及び異文化理解の試み）
を実現すべく、哲学的探求による
共有可能な言語化・理論化に取り組む

☒ 6

「顔・身体学」における

- 「顔」とは何か
- 「身体」とは何か
- 「顔・身体」とは何か



後期公募班 (01-4202) 研究代表者

「顔」における感情移入と共同性の哲学的探求
— 面（顔）と所作（身体）を中心に —

「顔・身体学」が目指す
（顔と身体表現の無意識を意識化することによる、
他者及び異文化理解の試み）
を実現すべく、哲学的探求による
共有可能な言語化・理論化に取り組む

☒ 7

「顔・身体学」における

- 「顔」とは何か
- 「身体」とは何か
- 「顔・身体」とは何か



後期公募班 (01-4202) 研究代表者

「顔」における感情移入と共同性の哲学的探求
— 面（顔）と所作（身体）を中心に —

「顔・身体学」が目指す
（顔と身体表現の無意識を意識化することによる、
他者及び異文化理解の試み）
を実現すべく、哲学的探求による
共有可能な言語化・理論化に取り組む

#8

能舞台はまさしく顔に面（おもて）をかけるということ、仮面劇といってよろしいかと思えます。また、身体は仕草、所作というものを用いて、扇を持つたり、道具を使ったり、作り物があつたり、さまざまなしつらえがあります。いずれにせよ一人の能楽師（シテ）が中心となつて、舞台上にはそれ以上に、皆、能楽師と呼ばれますが、地謡であつたり、笛や鼓などの楽器、また、後見といつて、分かりやすくいうと衣装替えのようなものになるでしょうか、舞台上でちよつとした変身や道具の片付けなどをお手伝いする能楽師がいることもあります。また、ワキツレと、人数が一名だけでなく複数いる演目もあります。いずれにしても、そのようなさまざまな要素、多様性は持ちつつも、根本としては舞台芸術といつてよろしいかと思えます。

この能舞台において、どのようなことが実際行われているのか、あるいは、仮に私たちが観客としてそれを見るときにどのような経験をしているのかといったことを、感情移入などをひとつのタームとしながら複合的な検討を行い、また哲学的な拡張を試みてきました。中でも、まだ全くの初学者なのですが、一応稽古の実践というところで、自分自身もその場に多少なりとも身を置くことによつて、それを現象学的に、とりわけ質的研究というような手法を使つて記述し、またそれを分析してフィードバックするということも行つてまいりました。

#11

では、本発表で用いる「トポロジー」という言葉についてです。とりわけ、〈能楽のトポロジー〉と限定的に使わせていただきたいと思えます。

図11



#12

既にご周知のことかと思いますが、本来、トポロジーという言葉は、現在は位相幾何学ともいわれており、位相的な性質や不変量を、能を考えるとより少し数学的・幾何学的に、何らかの形、空間を連続変形しても保たれる性質ということを一とつ念頭に置いているといつてよいのではないかと思います。

とはいえ、このトポロジーという言葉をはけていくと、トポスとロゴスという言葉になりますが、これは古代ギリシャでいえばアリストテレスの時代にまでさかのぼることができ、場所と言葉・学問、つまり位置の学問あるいは場所を示す言葉といわれたりしています。アリストテレスは、『トピカ』、修辞学や弁論のようなものに関わってくるものだと思います。いずれにしても何か議論の際に、相手が前提としているような場所というか、その場性というようなものについて知ることの重要性や、修辞学が関わる事柄、私はその中でも複数の人間が実際に出会って経験する事柄という側面や、事柄の真偽ではなく、実際にそこで生起している問題それ自体が目的になるのだというように少し重きを置いて、能という伝統芸能の性質、その場限りにおいてその場で生起され、共有されることそのものに着目したいと思い、本日はあえてこの言葉を使ってみました。とはいえ、本日は学際的な場ですので、トポロジーの深い話に踏み込みますと少々厄介かと思えますので、このぐらいにさせていただきますまして、本日よりにおいての〈能楽のトポロジー〉ということをご一緒に少し考えることができたらと思っています。

#13

そのトポロジーという言葉で示したものは、ひとまずこのように非常に変貌を連続して続けているものであるといえます。現在進行形で変化が起きていて、私たちは、例えば映画や

図12

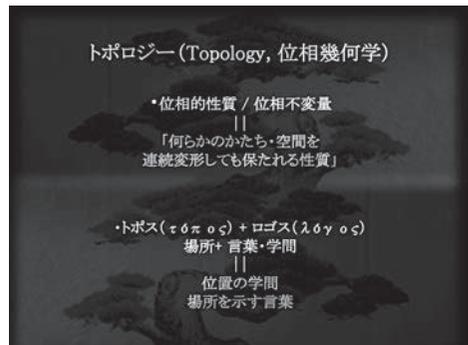
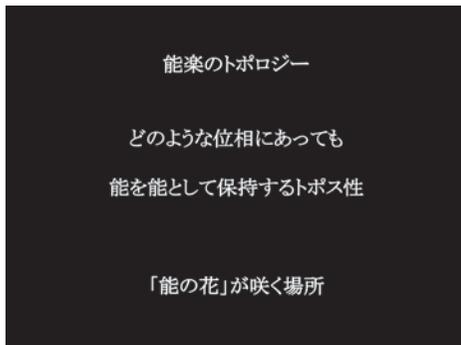


図13



映像を一時停止するような形で現在を俯瞰して見ることはできないという意味においては、まさしく渦中にあるといつてもよろしいのではないかと思います。そういった状況の中で、どのような位相にあっても能を能として保持しているもの、何かそういったトポス性のようなものを見出すことができるのではないかと。その結論を先取りするというと、能において重視される「花」というものが咲く場所としてひとつ位置付けながら、検討を進めてまいりたいと思います。

#14

「コロナ禍における能の実態とその変容」と題しまして、能舞台の現在形、それから、誤解を恐れずにいうのであれば、能楽の進化、退化も念頭に考えてみたいと思います。

#15

こうした変貌のいちばんは、能は劇であり舞台芸術で、いわば演劇に等しいのですが、演劇と映像がそもそも視聴覚芸術として二つ挙がってくるかと思えます。この片方の演劇であったはずの能が、コロナ禍において映像という形に変貌していく、その渦中で一体何が起きているのかを少し見てみたいと思います。

#16
#17

能舞台の現在形と無観客による「相互授受関係」の変容という形で、「相互授受関係」を見てみたいと思います。まず、全ての公演が中止になり、稽古も中止になり、そういったことから模索が行われて再動へ、ということがひとつの大まかな流れであると思えます。

その中で、非常に主体的に見出されたのが無観客上演です。無観客の公演をしてそれを配

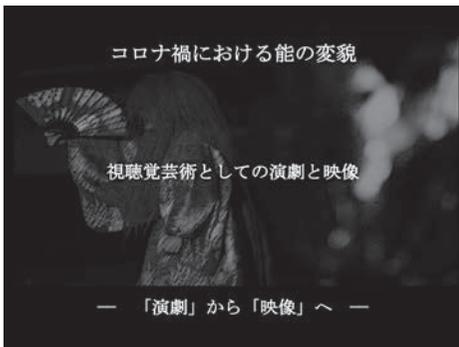


図15

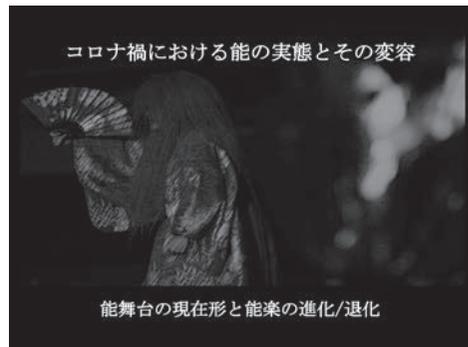


図14

信するというもの、あるいは、今までも行われてはいましたが、正規の方法として大々的に流派（例…宝生流）が動画配信をしたりポータルサイトを作ったりということはなかなかなかったことですので、非常に大きなメルクマールとして今、変貌を遂げていると信じていいのではないかと思います。

それらに伴い、私たちに何か起こっているのかを考えて見ますと、まずは舞台という場に集うという機会を失う。そうすると、能に関わる上で、能楽師であれ、観客であれ、そこで生身であるということが喪失され、仮想という場が獲得されるといいのではないのでしょうか。すると、私たちが今まで漠然とであれ知っていた舞台は一体どこへ行ったのだろうかということがひとつ問いとして浮かんできます。

#18

では、変化したものは一体何なのでしょう。

#20
#21

これ（図20）です。つまり、フレームと云ってよいかと思えます。能を見るとき、私たちの視界にフレームが改めて再登場した、誕生したと云ってよいかと思えます。

#22
#23

このフレームの誕生というのは、いわば境界線として、私たちがその場で生身で感じている世界、空間というものにある種の切り抜きが生じる、そしてそれは共同演出というものである意味失い、完全なる演出へと移行しているといつてよい側面があるかと思えます。

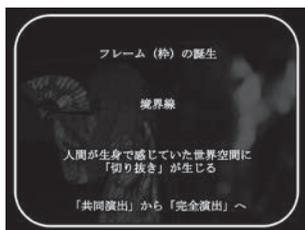


図 23



図 20

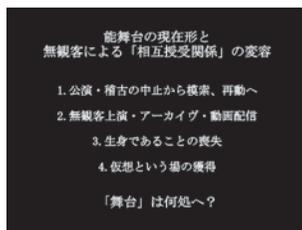


図 17

#24

ここで、野上豊一郎が『能の花』において考えていた共同演出という側面、これは何も野上がつくったものではなくて、既に世阿弥のころからこのような形で観客というものが非常に重要視され、位置付けられていたのですが、「能が演出される」ということは、表現されるべき能があつて、同時に、その表現を受け入れられるべき見物人があることである。与える者は、与えると共に取り返し、与えられる者は、与えられると共に与える。この相互授受の手続きが順調に運ぶ時、演出は『共同演出』と呼ばれ得る」。

#25

すなわち、演劇から映像へと移行するということは、鑑賞のみならず表現においても変化が生じている。それは必ずしも良し悪しで二分することはできないと思うのですが、非常に大局的な事柄が同時的に起こっているのではないのでしょうか。

つまり時空間という観点では、ある意味では解放される。つまり今までは能楽堂に行かなければ観ることのできなかつたものを、私たちはオンラインチケットを購入するなり何かしらの方法で、いわばどこでも、どのような状態でも観ることができる。能楽堂で見るときの、張り詰めた空気の中で姿勢を正して緊張感とともに観るといふのはまた違って、不謹慎ですけども、例えばそういったツールを持つていけば、私などでしたらお風呂に入りながらでも観ることができてしまうわけです。それは、ある意味では非常に自由でもあり、しかしながら与えられたものをそのままに観ることしかできないという意味では、もはや切り取られたものを観ているという意味で、ここに拘束と書いてみました。

視覚に関しては、実際に舞台を観ていると、やはり席の場所によって非常に限定されるわけです。それはもちろん良し悪しなのですが、座った席、買うことのできた席から見た角度、

図24

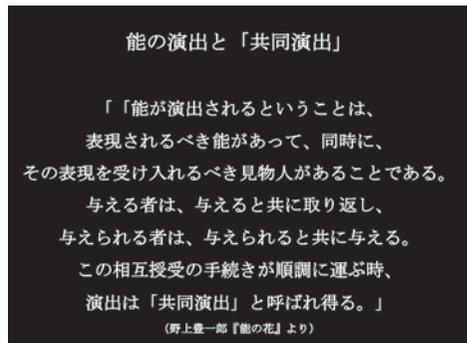
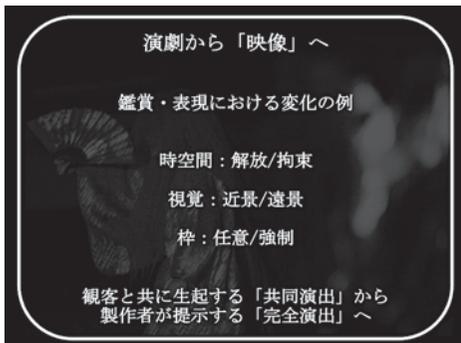


図25



距離、さまざまなものによって、ある意味、ひとつの固定というものがもちろん行われてしまっています。しかし、距離があればカメラアイのようにフォーカスはできないし、逆に近い席であれば遠ざかることもできないわけです。こういった視覚のある種の固定が、映像になると、映像として作られたものの中において発揮されている演出というものによって、自由も利かなくなるわけです。自在になった部分ももちろんあるわけですが、自らが望むような形で自在ではないということです。

もうひとつは枠（フレーム）です。どこを見るにも、今皆さんが、ご自身がいらっしやる場所で少し首を動かせばどこでも見えるわけです。しかし映像は、任意というよりは与えられた枠の中にある奥行きにももちろん没入する、入り込むことはできるわけですが、自分でその枠を作ることができない分、いわば強制的に作られたものをそのまま与えられて、それを享受するという関係にもなり得ます。

すると、先ほどの野上の言葉のとおり、共同演出というものをもう少し掘り下げてみると、その場で能楽師と観客とが、その時空間において与えられた全てのものによって共に生起しているものから、製作者が限定的に提示する完全なる演出というものへ、能の表現それ自体も移行することになるのではないかと思われれます。

#26

こうしたフレーム（枠）の誕生によって境界線が引かれ、人間が感じていたものに切り抜きが生じるということは、極端に言えば見所、すなわち観客からの共同演出が、その能演においては全く不在になってしまうということになるかと思えます。

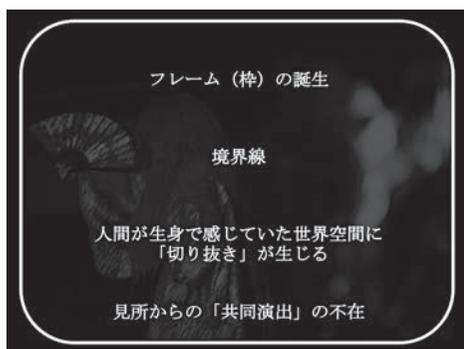


図 26

27

こういった能舞台における時空間と共同性の変容というものは、ある意味、不可避的に、否応なく観客を喪失したと同時に、共同演出をも喪失しました。

28

そうすると、共同演出なき能は果たして能であるのかということも考えなくてはならないのではないのでしょうか。

30

もうひとつ、こういった能の実態と変容という点で、今まさにどのような変化が生じているのかということも、もう少し見てみたいと思います。

31

能を能足らしめている「場」性と呼んでみたいのですが、限定的に用いる本発表におけるトポロジー、舞台という時空間を含んだ場、つまり場所が問題ではなく、私たちがそこで何かを経験すること、極端にいえばそこで生きるということは連続を可能にする時間の流れも必然的に含まれてきますので、ここで「場」というときには時空間的であるということになると思いますが、そこに共に居合わせることよってのみ経験可能なもの、それはまさしく、そこにある全てのものが要件となっているわけです。

具体的には、例えば薪能であれば、屋外ですので、そもそもその場所が地理的にもどこにあるのかということから始まります。巖島のような場所であったら、そしてそれがさらに薪能であれば、私たちは、夜揺れる水面に月が映っているような様子も見ながら、浮かぶ能楽

図 28

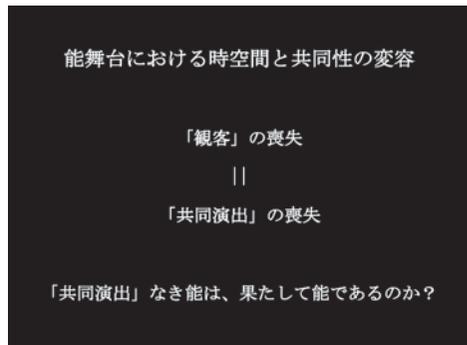
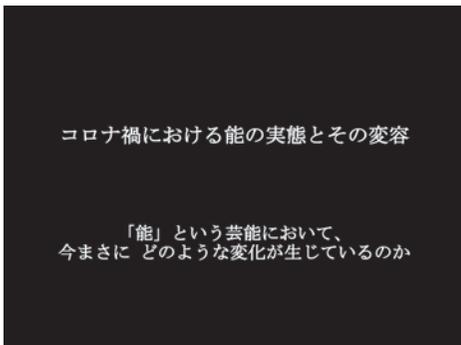


図 30



堂で舞われる能演を見ることができると思っています。

あるいは、靖国神社で行われる桜のころの屋外の能であれば、それこそ能楽師も観客も皆が桜にある種高揚しながら、また夜になると光に照らされた桜は昼間とは違う容貌で、怪しく白く、ふわっと光るといったものが浮かび上がっている空間の中で舞われる能もまた違うでしょう。あるいはそれが新緑のころなのか、秋で木々の葉が乾いていて、そこを通る風の音すら聞こえるのか、あるいは乾いて落ち葉を踏む音すら聞こえるのか、どんな鳥が鳴いているのかなど、言い出せば切りがなくて、この世界が無数の可能性に満ちているように、その時々にはしか感じることのできないものと相まって、本来、能舞台というものが構成されていたはずで、それらがひとつ、なくなるといふこと、それが「Real」、すなわち「実」というものから「Virtual」、ある種の「仮(け)」と呼びたいのですが、仮想的なものへと空間を移行することによって、そのような場を「Real」に共有せずとも共有可能なものとは一体何であるのかということも同時に考えてみなければならぬかと思っております。

32

こうして生身から仮想へと移行していくことによって、舞台の場に居合わせて同時に感じる主体というものから、フレームに切り抜かれて、ある意味、時空間的に宙吊りに、保存されるといえますか、保持された対象を鑑賞するものへと移行していく。鑑賞者としての自己をも包含した主観から、その場に居合わせない舞台を観劇する客観的な完全なる鑑賞者へと移行するといってもよいかもしれません。こうした、ある意味では「実(じつ)」を伴わないといふことは、かたや鑑賞の自由や身軽さにもつながり、しかしながら決定的にその場に居合わせることでできない不在でもあるといわなければならないのではないのでしょうか。

図 31

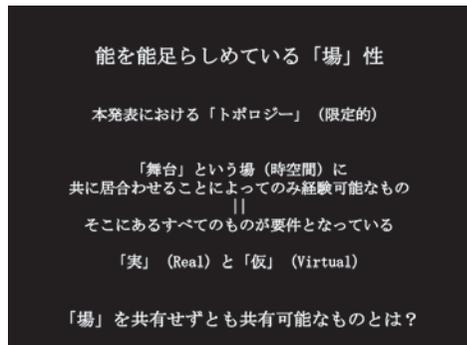
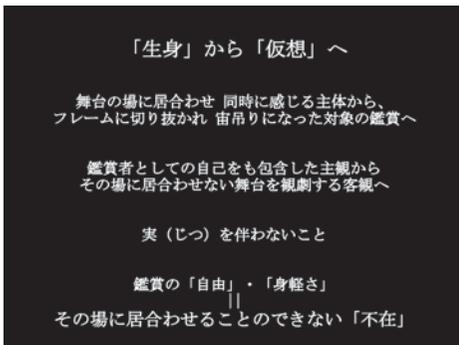


図 32



33

すなわち、この不在とは何であるのかということ、さらにもう一步踏み込んで考えてみますと、実を伴わないということ、身軽さということ、そして居合わせることのできない不在というもの、究極的にはその出来事に自己の存在はほぼ意味を成さないと切り切っているのではないかと思うのです。つまり、在りつつも無為や虚無であること、そういった自己を享受せねばならないという場面でもあるかと思われました。

34

では、この能舞台という芸術の変貌において、あえてコロナ以前と呼んでみますが、従来の能がまさしく舞台芸術であり、演劇であったといえるかと思えます。こういった舞台という時空間、場に居合わせることによってのみ経験可能なものというのはいままでと異なり、唯一性であり、もう少し踏み込んでみますと特異性といってよいかと思えます。そして再現が不可能であるということもいえるかと思えます。

35

すなわちそれは能舞台という芸術の崩壊といってよいかと思うのですが、惜しみなくその場限りで消えゆくものであり、またその場に居合わせた人の心、記憶にのみ残るものではないかと考えております。

36

すなわち、〈能楽のトポロジー〉という言葉で、ここで考えてみたかったのは、どのような位相にあっても、RealからVirtualへと、たとえ移行したとしても、能を能として保持す

能舞台という芸術の本懐

「舞台」という場（時空間）に共に居合わせることによるのみ経験可能なもの

惜しみなくその場限りで消えゆくもの
その場に居合わせた人の心に残るもの

図 35

「不在」とは何か？

実（じつ）を伴わないこと

仮想空間における鑑賞の「身軽さ」

||

その生起の現場に居合わせることのできない「不在」

究極的には、その出来事に自己の存在は意味を成さない

在りつつも「無為」や「虚無」である自己の享受

図 33

能楽のトポロジー

どのような位相にあっても

リアルからバーチャルへと移行したとしても

能を能として保持するトポクス

「能の花」が咲く場所

図 36

能舞台という芸術の変貌

従来の能（コロナ以前）

まさしく「舞台芸術」であり「演劇」であった

||

「舞台」という場（時空間）に共に居合わせることによるのみ経験可能なもの

||

一回性・唯一性 再現不可能

図 34

るトポス性のようなもの故に、それを「能の花」が咲く場所として、「花」という概念の中に見出してみたいと思っております。

37

では、この能の「花」が一体何であったのか、少し世阿弥にさかのぼって考えてみたいと思います。『花傳第七 別紙口伝』の中には「いづれの花か散らで残るべき」、すなわち花とあり、再現可能性でもあり、端的にいつてしまえば私たちの個性化した生命というものも、それ自体が全て花のように、いずれはひとまず個体を失うということになるかと思えます。故に、惜しみなくその場限りで消えゆくものであるともいえるでしょうし、能の「花」というのは、やはりその場に居合わせた人の心に残るともいえるかと思えます。

39

もうひとつ、実態と変容に継続しまして、観客なき能舞台とは果たして「能」足り得るのか、ということに、もう少し踏み込んでみたいと思います。

40

世阿弥はいろいろなことを書き残しています。しかしながら口伝でもありますので、なかなか外部の人間の下には出てこないものも多々あるわけですが、少なからず私たちが見ることのできるものの中に、同じく『花傳第六 花修云』があります。能の「相應」について、ここだけではなく複数で、全ての著作を通して世阿弥が言及しているといつてよいかと思います。「相應なくば成就あるべからず」。すなわち、釣り合わなければ成功はない、といつて

能の「相應（そうおう）」

「相應なくば成就あるべからず」
 (釣り合わなければ成功はない)
(世阿弥『花傳第六 花修云』より)

「善手」と「為手」と「見手」の三者が
 みごとに「相應」してこそ、能は「成就」(成功)する

(作家) (演者) (観客) の三者の相應

図 40

コロナ禍における能の実態とその変容

観客なき能舞台とは果たして「能」足り得るのか？

図 39

能の「花」

「いづれの花か散らで残るべき」
 (花というものは必ず散り失せる)
(世阿弥『花傳第七 別紙口伝』より)

一回性・唯一性 再現不可能

惜しみなくその場限りで消えゆくもの
 その場に居合わせた人の心に残るもの

図 37

いるのです。能における成就、成功の条件として、世阿弥はこの「相應」ということを常に考えているわけです。例えば、舞う方の「為手」、観客という意味の「見手」、そして「書手」はその能の演目を書いた作者と違っていいと思います。この三者がみごとに『相應』してこそ、能は『成就』する。現代風にいえば、作家と演者と観客の三者の相應が、能が成就するためには必要であるといっているわけです。もちろん優れた為手が優れた作品を残してもいけません。作家と演者が重複することもあるのですが、それでもやはり、書かれた者とそれを舞台上で舞う者は、ひとつ線引きができると思いますし、それらが均等に釣り合うことが重要である、それなくしては能は成就しないということです。そうすると、やはり観客の重要性がここからも見る事ができるかと思えます。

#41

能の「花」とその在処ということ、観客なき能舞台ということとは、誤解を恐れずにいうのであれば、これは本当に空前絶後の事態であるといっているのではないかと考えています。

#42

その在処については、同じく『花傳第七 別紙口伝』の中で世阿弥は、「ただ、花は、見る人の心にめづらしきが花なり」と書いています。この「めづらしき」はいろいろな解釈ができるのですが、ひとまずシンプルに「素晴らしい」と訳してみました。「ただ観客にとつて素晴らしいのが『花』である」。

図 41

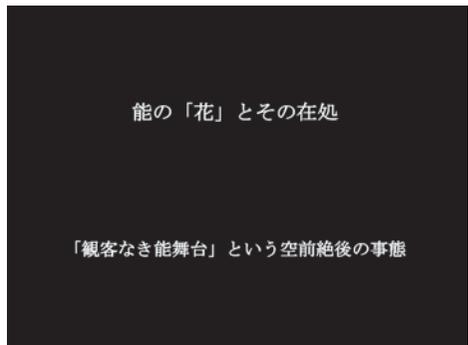
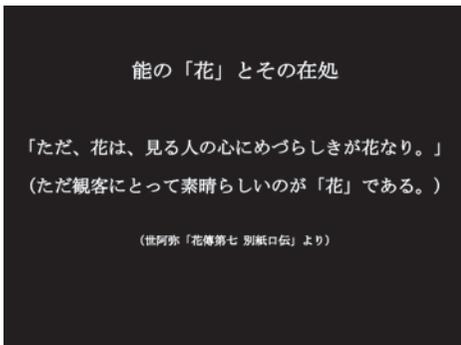


図 42



#43

すなわち、この「花」の在処というものを観客の中に見出すことで、世阿弥の能楽論や稽古哲学は一貫して、その「花」をいかにして咲かせるか、いかなる「花」を理想とすべきか、また「花」を体得する、会得する稽古・修業はどうあるべきかを考え抜いてきたといつても過言ではないと思います。

#44

「見る人の心にめづらしきが花なり（ただ観客にとって素晴らしいのが「花」である）。「花」というものは、（能のみならず）観客のもとに咲くものもひとつ重要な「花」であると考ええると、やはり「観客なき能」は、従来の能から考えると極めて非本来的な事態であり、今まさに非常事態といつてよいのではないかと思っています。

#45

ですので、繰り返しますと、「観客なき能舞台」とは、空前絶後の事態だといつても過言ではないのではないのでしょうか。

#46

そして、コロナ禍における「能」が「花」の在処を喪失したと考えると、

#47

この「花」の在処を喪失するということはすなわちある意味では「能」のひとつの解体でもある。

図43

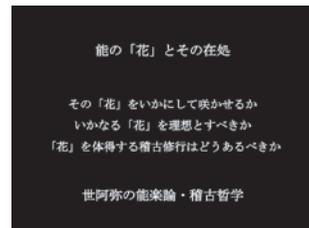


図45

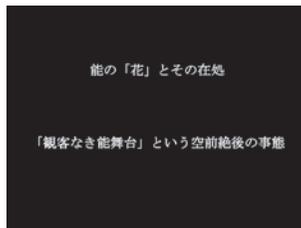


図47



図44

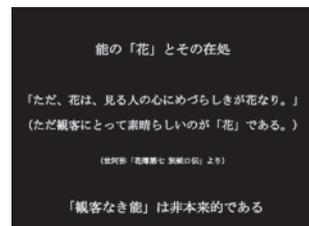


図46



48

それはまさしく「能」の危機といわなければならないのではないかと思っております。

49

もつといつてしまえば、能の真髓を喪失しかけている。これをどうにか考えなければならぬと思っております。

51-52

では、能という「花」のトポロジーということ、最後に、能の「花」というものを、いささか異端かもしれませんが再考してまいりました。

53

まことの「花」は、「ただ、時に用（もち）ゆるを以て、花と知るべし」と、また『花傳第七 別紙口伝』で世阿弥がっております。これは「ただその時々に応じて最も適切なものを用いることが『花』である」と知るべきであろう」というように書かれております。

54

つまり、「時によりて用足る物をばよき物」とするということ、それは、「その時々必要を満たす役に立つものを善いとする」という考え方であるともいえると思います。

55

つまり、「花」の在処を喪失しましたが、まことの「花」、また、時に用いる「花」とい

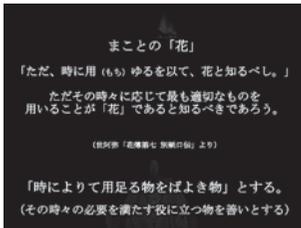


図 54



図 51



図 48



図 55



図 52



図 49

うことを援用して考えてみると、もう一度ここから能を再構築することが可能なのではないか。

#56

そして、能舞台の現在形と無観客による「相互授受関係」の変容については、先ほど見たとおり、このような変化があったわけですが、こういった出来事の中でも「能の花」はいずれにいったのかを考えなければならないのではないのでしょうか。

#57

すると（能楽のトポロジー）は、どのような位相にあっても能として保持するトポス性のように、ひとまずここで道具立ててみますと、「能の花」が咲く場所ということを重視して、もう一度ここから何か思考することができないのではないか。

#58

「ただ、時に用（もち）ゆるを以て、花と知るべし」。その時々というのが、今まさに起きているこのコロナ禍の前代未聞の事態であり、その中で最も適切なものを用いることが「花」であると言い得るのであれば、例えばアーカイブのようなもの、仮想空間のようなものを生かしつつも、共同演出が失われない方法を模索することもひとつの道であるかもしれない。

また、「見る人の心にめづらしきが花なり」ということは、仮想であってもリアルであっても、ある意味では維持し得る「花」ではないかと思っています。故に、現代的、現時代な能の「花」の所在というものも、ここからまた考えることができるのではないか。

図 57

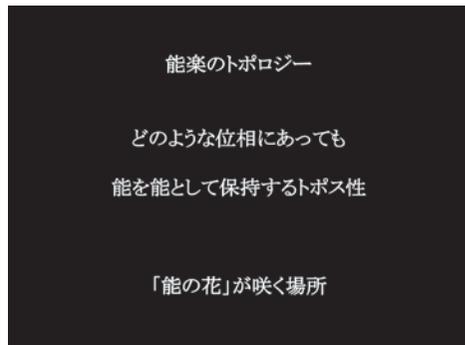
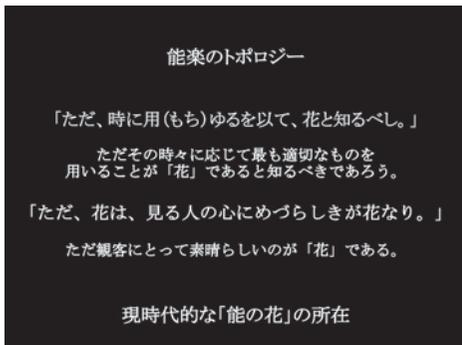


図 58



59

このような意味において本日は〈能楽のトポロジー〉と題しまして、この喪失や獲得や変貌というものを「能の花」を再考することによって試みてみました。

61

ご清聴ありがとうございました。私の発表は以上になります。

(床呂) 小谷先生、非常に興味深いご報告をありがとうございました。コロナはいうまでもなくわれわれの社会のさまざまな領域に影響しているわけですが、この伝統芸能である能にも非常に大きな、小谷先生の言葉ですとまさに非常事態というか、空前絶後というか、非常に危機的な影響と変容を強いている、及ぼしている状況を巡る指摘と、それをどう考えていくかということで、能のトポロジー、「花」というような幾つかのキー概念から考察を頂くと非常に興味深いご報告だったと思います。

奇しくも、ひとつ前の木村先生のお話が茶道ということで、やはり日本の伝統的な実践のお話でした。それから、次にお話したただく丹羽先生が今度は広い意味での演劇、そしてフレームの問題や、演劇から映像という話があったと思いますが、それに関わってくるようなご発表を次の丹羽先生から頂きます。さらに、まさに仮想を巡っては最初の鳴海先生のお話ともある意味でシンクロしつつ、違いと共通点の両方を考えさせるようなご報告だったかと思えます。どうもありがとうございました。

では、小谷先生のご報告は以上ということで、例によってご質問等は後でまとめて質疑応答の時間にさせていただきますので、よろしくお願いたします。

プログラムに従いまして、いよいよシンポジウムの早くも最後のご登壇者になります。国

図 59

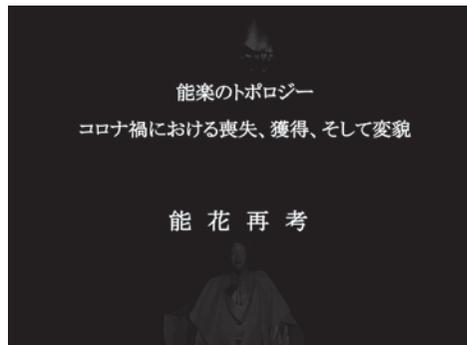


図 61



際ファッション専門職大学の丹羽朋子先生にお話しただければと思います。ごく簡単に、一言だけ私から丹羽先生を紹介させていただきます。

丹羽先生はご専門は文化人類学ということで、実はこの顔科研の次の後継課題を巡っての申請に対してもご協力をいろいろと頂いております。冒頭に紹介させていただきました私が編著の『わざの人類学』という京都大学出版会から先月出版された論集にもご寄稿いただいています。丹羽先生は、元々は中国、東アジアの物質文化の人類学的なご研究、日本の東日本大震災に関係した地元の人々による表現実践に関する協働的な調査など、幅広いご研究をされていらっしゃいます。今回は先ほど述べました『わざの人類学』の論文集でも執筆された日本における映像アーカイブのユニークな試みにおける身体実践に関する報告という内容と伺っております。「他者の映像の中に入る身体…記録映像アーカイブの『仮構的再現』の試みから」というタイトルでお話しただけるといふことです。

それでは、ここからは丹羽先生、よろしく願います。

「他者の映像の中に入る身体

—記録映像アーカイブの『仮構的再現』の試みから—

丹羽 朋子 (国際ファッション専門職大学)

ご紹介にあずかりました丹羽と申します。

(以下スライド併用)

#2

私の専門は文化人類学で、一つ目に日本と中国をフィールドに、「芸術」の手前にある暮らしに根差したものづくり文化、二つ目に記憶と記録、その表現メディアに関する問題系と、主に二つを対象に研究を進めています。大きな関心は、民間芸術（フォークアート）や過去の記録作品、フィールドワークの経験的なイメージがどのような記録・表現のメディアを通じて「再現」され、人々のイメージや経験が再創造されるのかといった、「表現の人類学」にあります。

#3

本日の発表では、他者の経験や記憶を写し取った記録を、自らの身体をもって肉迫し、複数の身体経験を重ねることでも組み換えながら継承していく方法の探索の事例として、私に関わっている学術映像アーカイブ「ECフィルム」の活用実践を紹介します。

とりわけ、現代に生きる私たちの知のあり方を支える映像的知覚、「カメラの眼」と、コロナ禍で以前に増しておざなりにされがちになっている身体的経験、いわば「肉体を持った



眼」をいかに往還させて、「見ること」と「作ること」をつなぐかという問題について、「仮構的再現」という手法に焦点を当てながら考えたいと思います。

4

発表の流れは、まず「アーカイブ」概念の拡張と他者の記録の「再現」の取り組みについて、これまで行われてきた特筆すべき実践等に触れた上で、ECフィルムとその活用プロジェクトについて具体的に紹介し、最後にまとめと課題を述べます。

5

さて、この写真は、皆さんが日々ネットやテレビなどで目にしておられる、新型コロナウイルスの顕微鏡写真です。本来は肉眼で見ることができないばかりか、科学的な見地から実際とは異なる色に彩色されています。実はこの写真は、私が住んでいる東京都大田区の観光情報を伝えるウェブサイトで引用したのですが、ある種の「美しいイメージ」であるからか、観光ページのトップにひととき大きくレイアウトされていたのに驚かされました。

他方、先月末に江戸時代に作られた自然布の衣の展示会を見に行った際、企画者のお一人が、「コロナ禍でモノや人を簡単には触れられなくなったからこそ、私たちは手で触る感覚に飢えていて、視覚で捉えながらも想像力を駆使して、必死に脳内で触り心地を再構成しているのではないか。むしろ触覚に敏感になっているのではないか」と話されていたのが印象的でした。その方は、「だからこそ、コロナ禍で手で触ってもらうことはできないけれど、まるで触っているかのように想像ができるような展示を心掛けた」ともおっしゃっていて、コロナ禍を経た身体性の変化がもたらす表現や展示のあり方を深く考えさせられました。

#6

マクルーハンは著書『メディアはマッサージである』の中で、音声言語から書記言語、印刷言語になり、さらに視聴覚イメージを携えた電子媒体へと変化したメディアテクノロジーの進展は、それに伴い人々のコミュニケーションや知る行為、記憶までもが間接化し、脱身体化へと向かう過程だと論じました。本日の鳴海先生のアバターのお話などは、その最たるものだと思います。

また、先ほど発表概要のところ、「カメラの眼」と「肉体を持った眼」と述べましたが、これは広告メディア等が発達し出した一九八〇年代に、批評家のジョン・バージャーが発した警告めいた言葉からとっています。バージャーは、「見ることを巡る近代のテクノロジーは、人々を「つくる人間」から「見る人間」へと移行させる。すると、本来は世界とのインタラクションを含む行為であった「見ること」が閉じられて、共感覚が失効すると指摘し、テクノロジーが進展するに従って私たちは、むしろ『「見ること」の背後にあるものを見ようとする意思』を養って、「身体感覚に直接的に働く思考」、いわば「肉体を持った眼」を取り戻すことが必要だと説きました。

これは現代社会を支配する、いわば外観的で解釈主義的な知る行為、それは多分に「カメラの眼」で創り出されたといえますが、そのような状況を自覚的に見直そうという警鐘だったのだと思います。

#7

以上を踏まえて、次に、「アーカイブ」概念の拡張や他者の記録を「再現／再演」する試みについて考えます。

#8

従来の「アーカイブ」が、記憶文化論を先導するアライダ・アスマンいわく「集合的知識の外部的・固定的な蓄積メディアとして機能する、記録を伝達するための権力的な装置」であったのに対して、近年は「アーカイブ」の概念が拡張され、多様な出来事の生成を通じて受け継ぎ残すための媒体へと変化を遂げつつあります。

具体的には、新たなコミュニケーションや表現を創出させるデバイスとしての活用や、ドミニク・チェン氏のいうような、鑑賞者が介入できる「改変と継承」を前提とした「生きている」アーカイブが注目を集めています。また、今日のコメントーターをしてくださる佐藤先生も関連著書を出されている、せんだいメディアテークが運営する三・一一の震災アーカイブ「3がつ11にちをわすれないためにセンター」の活動について、学芸員として関わられた清水チナツさんは、「外部装置に全てを預けられないと知った私たちは、集団での作業を通して経験されることこそ、身体に蓄えようとしているのかもしれない」と述べ、「アクションとしてのアーカイブ」を提起されており、これは私自身の活動の一つの参照点になります。

#9

「アクションとしてのアーカイブ」を体現するような試みとして、メディアテークは二〇一四年、「想起と記録―イメージの家を歩く」という展覧会を開催しました。これは、東北の津波や原発事故の被災地で撮られた記録映像を、台所や寝室などの生活空間を模した仮構的な空間に展示する実験的な展示で、観る人は各部屋のドアを開けて歩を進めるうちに、安全な場所から被災地を眺めることの居心地の悪さを感じたり、震災当時の自身の記憶を想起したりします。美術史家の香川檀さんは同展に関する論考の中で、災厄をめぐる

「アーカイブ・アート」は被写体の語りの一義的な意味を超えた感性的レベルの認識を通じて、鑑賞者を巻き添えにすると述べられていますが、この展覧会はまさに、三・一一という出来事を「カメラの眼」で「外観的で解釈主義的」に見て知った気になっていたことに再考を促すような、観る者に身体から揺さぶりをかけるような展示だと感じました。

#10

また、私が非常に感銘を受けた活動の一つに、東日本大震災の直後から岩手県の陸前高田に移住し、土地の人々の被災経験やかつてのまちの記憶を記録する表現実践を続ける、小森はるかさんと瀬尾夏美さんというアート・ユニットの活動があります。彼女たちは陸前高田の人々と協働し、その経験や記憶を匿名の物語として書き起こしたり、一連のプロジェクトを映像記録したりしながら、複数のメディアを組み合わせ、入れ子状の記録と表現が交錯したり連鎖したりするような、独自のインスタレーション作品を手がけてきました。

二〇一八年には、陸前高田から時間的・空間的により遠い受け手に被災地の経験を手渡す方法を探求するべく、『二重のまち／交代地のうたを編む』という作品を制作しています。これは、瀬尾さんが創作した、震災から二十年後の陸前高田が舞台の物語「二重のまち」を、震災に関わりの薄い四人の若者が現地の人々の前で朗読するプロジェクトです。四人は陸前高田に初めて赴き、現地の人々と対話を重ねた経験を身に引き受けた上で、何度もその物語の朗読の練習を重ねて、最終的に自分なりの想像力をもって自らの立ち位置の表明と共に、自らの声で物語を表現します。そのプロセス全体を小森さんが映像記録して、ドキュメンタリー映画作品としても公開されました。

瀬尾さんはこの「交代地」のプロジェクトについての著書の中で、自分たちの活動について、語り手が、聞き手や自分の解釈をもとに変化させつつ、複数の人々の協働の中で物語が

成長していくという点で、「民話の語り継ぎ」に似ていると書かれていて、興味を惹かれました。若者たちは見ず知らずの陸前高田の風景の中を自分の足で歩いたり、声を出して物語を朗読したりと、身体の中を通して他者の経験をなぞり、新たな表現を作り上げていく。その試行錯誤の過程そのものが、お二人が「継承」と呼ぶ営みに連なっていくというのが、このプロジェクトの肝だと思います。

#11

「交代地」のプロジェクトは、近年さまざまな領域で試みられている歴史や民族誌の「再演／再現 (re-enactment)」の試みの一つとみることができます。これは、調査対象者自身が自らの生の営みを再現したり、または「交代地」のように、その出来事や歴史と時空間的に遠い受け手が自らの身体をもって、他者の生を映した映像を仮構的パフォーマンスとして再演したりするものです。

A A 研でも以前レクチャーをされた現代美術家の藤井光さんは、旧日本軍の教育訓練の記録映像を現代の韓国人大学生が見て再演する映像作品などで知られますが、彼は re-enactment のワークショップと歴史的な資料映像を組み合わせて過去と現在をオーバーラップさせるような自身の作品について、「専門家たちの事実確認的 (コンスタティブ) な言語を、行為逐次的 (パフォーマンスティブ) な言語に書き換える」と語っています。

人類学においてもかつて、儀礼研究で知られるヴィクター・ターナーが、自らのザンビアの民族誌をニューヨークの学生や俳優たちと再演する取り組みをしています。この演劇についてターナーは、「ンデンプの村落社会を彷彿とさせる仮構的世界の創造」であり、単なる「模倣」(ミメシス)を超えた「ポイエシス」だと論じました。

日本国内でも近年、人類学者の飯塚宜子さんと山口未花子さんがファシリテーターとな

り、小学校の教室をカナダの狩猟民を調査する「フィールド」に見立て、先住民カスカになつてみるワークショップを行うなど、演劇的手法による教育と人類学のコラボレーションが実現し始めています。

#12

こういったアートや人類学での試みに共通して見出されるのは、当事者と非当事者の境界を揺さぶり、他者の経験を引き受ける人々が、自らの「継承」経験をさらに重ね合わせるような仕組みが考案されていることです。そして、そこから生み出される経験が、ある種の仮構性（フィクション）を基盤としているという点が注目されます。

この「フィクション」とは、一般に言われるような作者が創作する虚構世界とは異なりまです。思想家のジャック・ランシエールは、「フィクション」を、記号とイメージを配列し直して「見えるもの、言い得るもの、成し得るものが結び合わされる」感性的関係の構築作業だと述べました。この論によれば、「フィクション」と「現実」は対立するものではなく、「現実」とは常に「フィクション」の対象として再構築し得るものであり、政治や芸術、そして知もまたそれぞれの仕方で「現実」を「フィクション」化する様式とみなされます。ランシエールの言葉を借りれば、これまで見てきた「カメラの眼」で得られた知のあり方は、いわば現代社会に生きる私たちが「現実」だと思わされている「支配的なフィクション」である。これに対して映像を身体をもって「再演／再現」する re-enactment の実践は、そのような私たちの知や思考に与えられているものの布置に、感性的な様々な様態の衝突、「デイセンサス」（不和）を生じさせ、別様に「フィクション」化することで「現実」を複数化する働きをもつ試みだと言えるのではないのでしょうか。

#13

前振りが長くなりましたが、ここから本題のECフィルムの活用実践の紹介に入ります。はじめに、「映像のフィールドワーク」という手法についてお話しします。私の人類学的な調査研究の特徴としては、映像作品や展覧会といった、文字によらない感性的なイメージを用いた民族的な表現物を、現地の協力者や日本のアーティストやキュレーターなどと協働しながら制作し、美術館やギャラリーなどで公開し、そこで得られたフィールドバックを研究に反映させていくという方法をとっています。

#14

その一環で、「EC活用プロジェクト」の中心人物でもある、造形作家の下中菜穂さんと一緒に、私がフィールドで撮影した編集前の調査記録映像を、過度な「解説」抜きに一般の参加者が自ら観察して被写体の営みを「做う」「なぞる」ことで、どんな気づきがあるかを共有するワークショップを考案し、東京と福岡で二〇一三―一四年に開催した「窓花・中国の切り紙」展のイベントとして試行しました。私たちはこれを「映像のフィールドワーク」と呼んでいるのですが、これが、今日お話しする映像アーカイブの活用実践の土台になっています。

人類学のフィールドワークでは、調査者は身体をもってフィールドに入り、全知覚と知識を総動員して何が起きているのかを観察し、現地の人々に営みに参入して「做う」ことを通じて、その土地の人々の生や思考を知るべく奮闘します。「映像のフィールドワーク」は、このような人類学者の身体を介したフィールドワークを、ワークショップ空間に移設できないかと模索する中で徐々に形が見えてきた方法です。

#15

それでは、ECフィルム ウェブサイトにある、1分ほどのティザー映像をご覧ください。

— 映像上映 —

この映像はダイジェスト的にECフィルムを切り貼りしたのですが、実際には短いフィルムは三分程度、儀礼など長めのもは二十分強のフィルムが集積した学術映像アーカイブになります。

#16

「ECフィルム」、正式名称「エンサイクロペディア・シネマトグラフィカ」は、一九五二年、西ドイツ・ゲッティンゲンの国立科学映画研究所で、「映像による百科事典」を作るという壮大な構想の下に設立されました。以後、一九九〇年代に活動休止になるまでの約四十年間に、民族学・生物学・技術科学の三分野を合わせて三千タイトル以上の記録映像が制作されました。

主に生物学の映像では顕微鏡映像やスローモーションなどが多用され、民族学の映像では当時既に失われつつあった文化のサルベージのための記録が目指されて、ヨーロッパ、アフリカ、アジア、オセアニアなどにカメラマンや研究者が派遣されました。

#17

ECフィルムの特徴は、私見では大きく二つあると考えられます。第一に、「比較」を可

能にする体系的なアーカイブの構築が挙げられます。一九五〇年代当時に隆盛しつつあった動物行動学の見地から、生物学、民族学フィルムともに、一つの映像は行動様式別の短編映像として制作され、相同する行動をする異なる地域間、人や動物などを相似するアングル・編集で記録することで、比較研究に寄与することが目指されました。

二つ目は、徹底した客観主義の追求があります。芸術的な表現や演出、被写体への干渉は極力避けられ、時系列の改変や過度な解説、BGMも規制されました。映像人類学者の川瀬慈さんは、このようなECの映像形式について、同時代に「ジャン・ルーシュが探求した、民族誌映画の演出や表現の次元の探求とは対極に位置する一種のストイシズムが、ECの民族学フィルムを貫いている」と評しています。

#18-19

こうして作られたECフィルムは、ドイツや日本を含む五カ国にフルセットが置かれ、日本では出版社の平凡社の創業者を記念する公益財団法人下中記念財団の中に、「EC日本アーカイブズ」が設置されて保管・運用されてきました。しかし、二十一世紀に入って十六ミリ・フィルムの形式が古くなり、上映機会が減っていたところ、二〇一二年に下中菜穂さんと、映画館「ポレポレ東中野」の中植きさらさんと私を中心メンバーとなり、半ば部活動的に映像のデジタル化とその上映会を企画したのを機に、下中記念財団のサポートのもと「EC活用プロジェクト」が始動しました。

当初から続けているのは、ポレポレ東中野のイベントスペースでの連続上映会で、ここに列記した「屠畜」「台所」「子どもからの世界」「音楽の生まれるとき」「口をめぐる物語」といった多様なテーマで、複数のECフィルムを見て語り合う機会を作ることです。

#20

ECフィルムを活用する上でまず問題になったのは、完結した「物語」のない断片的な映像に見える上、サイレントやモノクロの映像で、字幕やナレーションなどの解説がないということでした。付属の解説テキストはあってもほとんどドイツ語で、内容も必ずしも映像自体の解説とは限らず、やむを得ず「わからなさ」も含めた「ECらしさ」を生かすべく工夫することになりました。

そこで上映会ではこの「わからなさ」を逆手にとつて、各回の設定テーマに合わせてセレクトした複数のECフィルムと、現代の映像作品、ものづくりやダンスの実演などを組み合わせるプログラムとし、関連領域の実践者や研究者などのゲストと来場者がこれを観ながらざつくばらんに気付きや疑問を語り合う座談会の形式をとっています。また、さまざまなものづくりの場所などでも上映会を続けています。

#21

ここに載せた、「残像効果が心地良い」「本来、無関係の映像がめくるめく繋がり、見る私たちの対話も根源的な問いに向かっていたのに驚いた」といったコメントは、EC上映会のアンケートに書かれた感想です。これらが意味するところは、例えば左の写真のような人間の割礼の映像と、右の動物の屠畜の映像は、単体で観ると単に前者はどこかの成人儀礼、後者は食文化の一部を写した映像と見られがちなのに対して、両者が合わせて上映され、イメージが重ね合わされることで、観た人の身体の中で、皮膚を切り裂かれるようなイメージが増幅し、ひりひりとした痛みが画面からうつってくるような感覚が引き起こされたりする。さらに、上映後に他の参加者たちと「こういう感覚があった」などと語り合う中で、「動物と人間」という自明視されていた関係的な枠組が揺らぎ、動物の視点から、傷付けられ解



図 21

体される身体についての思考が始まるような、反転したイメージ思考が誘発されたりする。このようにして、フィルムや想起された複数のイメージを見た人たちが、自分なりの仕方ですべて「モニタージュ」することにより、次々と個人的、集団的な思考の跳躍が生まれていく。そんな刺激的な経験が参加者の間で共有される中で、徐々にEC上映会の常連さんも現れ始めました。

#22

このような上映会を積み重ねていく過程で、一つの映像について、多様な見方が開かれる場面に遭遇することにもなりました。例えば「バリの音楽のリズム型」という、女性達が大きな木臼を楽器のようにリズムカルに杵で打ちつけ米づきをするフィルムについては、「木」という素材に随う形や音の生成にフォーカスしたり、「音楽」未満の歌やリズムが生まれるような瞬間に議論が及ぶ上映会があったり、他方、後ほどお話しする実作のワークショップでは、食を支える「脱穀」という重労働と道具の関係に話題が向いたり、同じ一つの映像であっても、異なる場所、異なる人、異なる映像と共に観ることによって、複数の視点から捉え得ることがわかってきました。

#23

また、だんだんとECフィルムの「わからなさ」自体にも焦点が当てられるようになり、分からないなら作ってみれば分かるのではないかということ、映像の中の儀礼で使われている「仮面」の実作を美術大学の授業でやってみるなど、活用実践の幅も広がっていきました。



図 22



図 23

#24

そうした試行錯誤が、次にお話しするECフィルムを「見よう見真似」する上映+制作ワークショップ、「映像のフィールドワーク・ラボ」へと繋がっていきました。

#25

これは世田谷区の生活工房が主催し、二〇一七年に三回実施された上映・制作ワークショップで、参加者自らがECフィルムを「観察」して、身体を介して画面に映された人や生き物の営みを「なぞる」ことを通じ、映像のより深い理解や新たな気づきを共有することを目指した企画です。主たる企画は、下中菜穂さんと同館の学芸員の竹田由美さんによるもので、第一回のテーマは「ひもをうむ」。第二回は「こな、ねる、たべる」と題し、穀物を脱穀して調理するまでのプロセスに挑戦しました。第三回の「みみをすます／なかに入る」は、民族学と生物学の映像を横断的に見て、ECの中の生き物になりきって演劇的なパフォーマンスをつくってみる「実験」を試みました。

#26

「映像のフィールドワーク・ラボ」の「ひもをうむ」の回では、コロンビアの先住民がリュウゼツランの葉から繊維を取りだし、糸を作り紐をなうまでを写したECフィルムを観察して、実際に真似て作ってみる実作を行いました。専門家の先生はいないので、映像を繰り返し観ながら、日本国内で取り寄せた同種の植物素材とありあわせの道具を使い、「見よう見真似」に悪戦苦闘しました。



図 26

#27

また、「みみをすます／なかに入る」というワークショップでは、まず観る私たち自身の身体を異化することから始めました。私たちの身体は、日常的にスマホやテレビを観る、あるいは映画館できちんと着席して映像を観るといった視聴態度に慣れきっています。そこで、ワークショップでは例えば参加者たちが床と地続きの巨大な画面と対峙し、大勢の人と一緒に、寝転んだり歩き回ったりという「自由な」姿勢でECフィルムを観てみたり、一方で観ている自分たちが被写体としてカメラに撮られる緊張感を味わったりと、ある種違和感ある映像経験に晒される時間を設けました。ここでは、生物の行動記録や各地の儀礼を映した民族学映像を並べてマルチスクリーンで映写しました。

観賞後、参加者たちは床に広げた巻物状の長い用紙の上に、それぞれの気付きやそれを「再現」する方法のアイデアをメモしていきます。すると「残像効果」によって、複数地域や多種の生き物の間の身振りやリズムの類似といったことが語られたり記されて、パフォーマンス制作のアイデアの種になっていきました。

#28
30

実際に制作されたものには、海の生物の記録映像を、観る人が身体を映像の「中に入って」鑑賞できる上映装置（#28）や、おとぎ話を語るスーダンの老女とそれを聞く子どもたちの無声映像になりきる演劇のパフォーマンス（#29）などがありました。また、サイレントのECフィルムから想像した会話や音をアテレコしてみたり、映像の中に出てきた音を真似ようと、同じような仕組みを持つ楽器をダンボールで試作して音を「実作」してみたりと、さまざまなアイデアが試されました。

なかでも面白かったのは、アメーバ状の変形体である粘菌の生から死に至る動きを、人間

図 27



図 28



である参加者たちが身体模倣するパフォーマンスです（#30）。参加者たちは半透明のゴミ袋を被つてもぞもぞと動きながら、次々と隣の粘菌¹参加者とくつつき、一体化していきま
す。身体や身につけたモノの動きに加えて、「増幅」をイメージさせるような他のECフィ
ルムからとった音声イメージ、南方熊楠のテキストなど、多様なメディアを組み合わせて、
参加者たちが考えるECフィルムの粘菌のイメージを「再現／再演」する、その実験的な表
現手法に驚かされました。

#31

「映像のフィールドワーク・ラボ」の各回の参加者は、さまざまな素材や道具と格闘して、
誤読やアレンジも交えつつ、ものづくりや調理、音やパフォーマンス表現などに取り組みま
した。終わった後の「反芻会」では、「見た映像と真似した身体とのギャップを痛感」²「体験
しながら映像を観ることで次々と新たな視点が加わり、映像を観る解像度が上がった」と
いった感想が述べられました。

また、「みみをすます／なかに入る」の回では、「身体的な知覚と、（科学的な知識として
は誤読も交えた）創造的なイメージが入り交じり、多元化していくような経験」が生み出さ
れた一方で、「『なりきれない』という経験から対象との距離が逆に鮮明になった」³「脳内で
起きているECのスクリーニングと、目の前でビジュアルに起きていることのスクリーニン
グが同時に起きていた」といったコメントも聞かれ、言い得て妙だと感じました。

#32

まとめに入ります。「EC活用プロジェクト」は、科学的な学術映像アーカイブが目指し
た体系的かつ客観的な知のあり方を、一つの特徴ある映像イメージとして捉え直し、現代に



図 30



図 29

生きる私たちの眼と身体で解体して、異なるイメージ間の類比や衝突による思考の跳躍をもたらすような上映方法を模索してきました。

なかでも特徴的なのが「仮構的再現」のワークショップ的な手法です。参加者たちは映像の「見よう見真似」を通じ、自らの身体をもって、映像に写された対象の生のリズムや質感、力の縫り合いなどを感得します。このような「見る」と「やること」の間のギャップや、「なりきれなさ」のような経験の中から、映像に映された他者と自己の距離を探って映像の中に入ることを試みます。これは、「カメラの眼」と「肉体を持った眼」を往還させて、「内側から知る」技法を探索するプロセスであったとも言えます。

#33

「映像のフィールドワーク・ラボ」を含む「仮構的再現」の試みにおいては、総じて記録と身体経験、記憶などの複数のイメージが折り重なる経験を通じ、一つの事象をめぐる主客や自他の境界線が攪乱・再編されるとともに、複数の時間、複数の身体、複数の視点、複数の思考の混淆がもたらされ、私たちを取り巻く「現実」を別様に「フィクション」化するような新たなイメージ経験が引き起こされます。ワークショップの参加者の感想の中に、「対象を捉える解像度を上げていく」という言葉がありました。一連の「EC活用プロジェクト」はまさに、自他が相互変成するような多層的、混成的なイメージを身に引き受けながら、「届かなさ」や「わからなさ」をも含めて映像を観る解像度を上げていく、その過程で「肉体を持った眼」を取り戻していくような活動であったと、今回振り返りながら考えました。

この最後のスライドには現行の課題として、「複数の『現実』の多層化、不足している『身体』を足していくこと」と挙げましたが、人類学者としては、やはり日本から遠い地域の異なる文化を、その地域の文脈に丁寧に寄り添うプロセスを重視せずに、素材や受け手の身体

経験に倣う形で再現してみるという手法に問題がないとは言いきれないという葛藤があります。これは、ECフィルムを共に経験する「身体」が不足している、と言い換えられるかもしれません。

この反省を踏まえて、「EC活用プロジェクト」の次なる試みとして、ECフィルムを対象地域の現代に生きる人たちと見て対話する「映像の里帰り」プロジェクトを始めています。すでに行われたものに、南スーダン難民の調査をされている人類学者の村橋勲さんをお願いして、現在は難民として土地から離れて暮らすヌバの人たちに、かつてのヌバの暮らしを写したECフィルムを観てもらい、感じたことを語ってもらおうという取り組みがあります。国立民族学博物館のオンラインジャーナル『TRAJECTORIA』の第一号に、村橋さんがこの活動を記録された映像とテキストが掲載されており、村橋さん自身がこの「映像の里帰り」から得たフィードバックを研究に生かしていくような展望も垣間見られる論考となっています。このようにして、映像を観る身体を複数化し、「現実」を多層化していくということとを続けながら、今後もいろいろな活用の可能性を探っていきたいと考えています。

(床呂) 丹羽さん、どうもありがとうございます。また興味深いご報告で、最後のECアーカイブの話などは、映像ドキュメンテーションやアーカイブというと、まさにおっしゃったように、できるだけ正確、客観的、オブジェクティブに何か起こったことを記録して撮影して、それを見る側もまさに映画を見るようにお行儀良く客観的にそれを受け取っていくことが想定されがちなわけですが、そうではなくて、むしろ映像にいわば触発されるような形で、さまざまな身体的な実践、パフォーマンスと組み合わせ、アートのな実践も含めてやっていく、ご自身の実践的な試みを含めたご報告ということで、非常に興味深く伺いました。

その中で、いろいろポイントはあろうかと思いますが、フィクションと現実が必ずしも単純に対立しない、最後におっしゃった現実を別様にフィクション化するというお話は、今回のシンポジウムの最初の鳴海先生のおっしゃっていたバーチャルでありつつリアルという話とも通底していくような部分がありました。それから先ほどの小谷さんのご報告においては、まさにコロナ禍で映像をテレビで見ないように能を見てしまうというのは「花」の喪失というような本質的な変容があったわけですが、丹羽さんの場合には、今度は逆に映像を通じて、ある種の身体性といえますか、その場性といえますか、パフォーマンスな一回性みたいなものも再び見出していく。そういう異なる方向性の示唆というようにも受け止めながら、興味深く伺いました。どうもありがとうございます。

というわけで、四人の登壇者の先生方からのご報告は以上になります。この後、総合討論の時間ですが、プログラムでは休憩を挟むということになっています。時間が少し予定をオーバーしているのですが、私の時計で五十三分ですので、切りが良いところで五時再開でディスカッションに入ることでもよろしいでしょうか。それでは、休憩を挟んで五時から再開、ディスカッションを開始ということにしたいと思います。ありがとうございます。

——休憩——

(床呂) それでは五時になりましたので、いよいよシンポジウムの一番最後のパートになります。ですが、総合討論、ディスカッションの時間とさせていただきますだけだと思います。

四人の大変密度の濃い、それぞれ非常に興味深いご報告が続いたわけですが、個別の方へのご質問等が一般参加者の方からあろうかと思いますが、最初にアナウンスで申し上げますように、チャット欄にお名前、ご所属を含めてご記入いただければと思います。よろしく

お願いいたします。申し訳ありませんが二〜三行程程度でなるべく簡潔にお願いできればと思います。

その一般のフロアの方に開く前に、今回プログラムどおり、二人のコメントターの先生をお招きしております。昨年が続いて、日本女子大学の金沢創先生、そして京都市立芸術大学の佐藤知久先生のお二方にコメントターをお願いしております。まずは、どういたしましょう。日本女子大学の金沢先生からでよろしいですか。十分以内程度でよろしくお願いいたします。

IV コメント

コメント一

金沢 創（日本女子大学）

それではコメントさせていただきます。ご紹介いただきました日本女子大学の金沢です。今日、聞かせていただきまして、もちろん本当に各先生、面白くて非常に刺激的でした。何よりも、この四人の先生のテーマがやはり関係し合っているわけです。この人選をどなたがどう行ったのか、床呂先生なのか、センスがあるなと思いました。各先生方のセンスもあるのですが、人選にも非常に繋がりを見出したというところでは、先生方のお話を振り返りながら、私なりに質問を投げ掛けてみたいと思います。

#1

最初の鳴海先生のお話は、アバターの話から入って、身体ということで、例えばいろいろお話がありました。ドラゴンのアバターにするといういろいろな正確さも向上し、恐怖も減るということ。非常に面白かったのですが、これはどういうことなのでしょう。私たちは自分の中にドラゴンというもののイメージを持っているのでしょうか。そこが一番気になりました。私たちの心の中にあるイメージは一体何なのか、アバターというものをもしかすると無意識のうちに持っているのかというところが非常に気になりました。

それから融合身体ということで、これは自他が合わさっていくようなプロセスだと思っ

IV コメント



図1

鳴海拓志（東京大学）「変容する身体、呼応するこころ - アバタが作り出す新しい社会」

- 自在な身体 ・バーチャルアバタ ロボットアバタ ・性 種 年齢 制約を越える
- 「イメージどおりのアバタ」⇒能力up
- その人が獲得した「イメージ」(像) を取り出すことで現実の身体/行動を変えていく
⇒どのようなイメージを形成するのか？ イメージをどうやって「取り出す」のか？
⇒これがゴーストエンジニアリング？（なぜ「ゴースト」というのか？）
- ドラゴンのアバタ 正確さ向上 恐怖も減る
「ドラゴン」というイメージを私たちはどうやって獲得するのか？
ステレオタイプなイメージではなく、その人の無意識がもつ理想的な「イメージ」
をうまく作る/取り出すことはできないだろうか？
- 分身 多数派を形成
- 融合身体 動きがそろうってくる 教師と学習者
相補的な動きに収束するようなタスクはないのか？
- 自他が1つに融合するような感覚は生まれえないのか？ キモティイ？ 読者大二部の「生物都市」？

のですが、ご存じかもしれませんが諸星大二郎の『生物都市』という漫画がありまして、身体が一つにまとまっていくみたいな漫画ですが、このプロセスにはどういう感情的変化があるのかということも少し気になりました。

#2

書き殴ったメモなのですが、アバターというのはドラゴンやアインシュタインなど、ある種、所与の、みんなが持っているイメージみたいなものを使うわけですが、これはその人の心の中にある無意識のアバターのイメージみたいなものを取り出すことで、さらにその自身を変えていくというようなものを作ったりできるのかということがすごく気になりました。丹治さんの話で、異性のアバターを使うことで性の境界を越えていくという話がありました。ただ、これは危険なことでもあるのかなという気がしまして、危なくないのかということが聞きたいところでありました。

そして、どうすれば新しいイメージ、どうすればクリエイティブなアバターみたいなものを作り出すことができるのかというところを少しお聞きしたいと思っております。

#3

木村先生のお話は、実は本当はこればかり話したいぐらいで、私もグレゴリー・ペイトソンの忠実な読者ですので、先生のお話も一つ一つ、「ああ、ペイトソンのあの本のあそこから引用されているな」と、すごく響くところがありまして、これを伝統的な茶道という文脈の中で当てはめていくというのは非常に納得ができました。

図2

メタバース

Q:
むしろ、アバターを所与とするのではなく、
その人の心の中にある無意識を取り出す／あるいは自分を発見するツールと考えることは
できるだろうか？
→丹治さんの事例：異性のアバターを使うことで性を越える

- ・自分で自分が飲み込まれる／飲み込む危険はないだろうか？
クロボロスのように？
- ・どうすれば新しいイメージ、クリエイティブなイメージ、開かれたイメージを作り出す
ことができるだろうか？ あるいは何か注意すべき点などはないだろうか？ 倫理？

図3

木村大治（フリー）「束縛から遊びへ：茶道の稽古における『型』と論理階型の上昇」

茶道の相互行為
茶道 ウルトラモダン 超低速グループ

茶道 定型性 決まり切っている？ but「ロボットのような」は悪い例
近代：新奇なものが好まれる 創造性 オリジナリティ
⇒定型性はどのように復権しうる

「素な動作から外れた動作」定型性
「その人らしい点前」（小さな差異） ルールであったものがブレイン

ペイトソンの論理階型 クラスとメンバーの区別
ゼロ学習：無条件反射 学習I：条件反射 馴化 学習II：学習のやり方をかえる

#4

納得は行ったのですが、やはりベイトソンを読んでいつも思うことは、学習Ⅲや学習Ⅳというのは一体何なのか。少し怪しいというか、本当かなと思っっているのです。学習Ⅱまでは非常にクリアだと思っっています。特に遊びで、型を明確に作ってそこから外れるというプロセス、哺乳類のけんかか遊びというプロセスで議論するときにもベイトソンはこの論法を使っっており、そこはクリアなのですが、学習ⅢとⅣは一体何なのかというのはやはり非常に不思議なので、その辺りの境地というものを茶道の中で先生がどのように見出しておられるのか、もう一度確認はしたいと思っのです。

もう一つは、遊びは笑いとすごく関係があるということもベイトソンもいっっているところですが、茶道のプロセスの中で、例えば笑いの感覚のようなものが生じたりするのかがということが少し気になりました。冒頭で皮肉っぽく引用されていたところは、逆に僕はクスツと笑えたのですが、学振の「オリジナルティ」とか、研究は創造性をと書いてあるところが、逆に近代の科学が型というものを非常に重視してっいて、そのプロセスの中で、あえて遊べとか、あえて型を外せという命令が、ある種のダブルバインドのようなメッセージとして受け止められて、そのアイロニーとして遊を引用されていたのかなということがすごく面白かったです。あの辺のニュアンスをまたお聞きできたらと思っいました。

#5

小谷先生のお話は、昨年に続っいて、観客というものの存在をもう一度考えるといっことですね。そして、能というものの一回性と再現不可能性を確認しつっつ、それが観客が失われたときにどうなるのかといっことで、小谷先生なりの新しい可能性を見出そうとしてっいる。

Ⅳ コメント

図4

イルカの事例
前にやっった動作を違う動作をしたときに強化 15回目に学習2
型を使って遊ぶことができること 型の階型を超える
茶道における学習3? 共に只一コ打テキ
守破離 学習1、2、3 型 遊び 悟り
十年回 学習3は「人を買っような世界」 学習4? 進化?

Q:
遊び 学習2と笑いの関係 茶道で「笑い」は生まれるか 学習1と2の行き来
学習3 型を無視することが受け入れられることはあるのか?

近代(その代表としての学振?): 「オリジナルであれ」「遊べ」との命令は病的で脅迫的な命令? ダブルバインド 近代科学は型の集合体ともいえる

図5

小谷弥生(中央大学)「能楽のトポロジー: コロナ禍における喪失、獲得、そして変貌」

- ・能舞台 面: 顔 所作: 身体 舞: 顔身体
- ・かたち 空間を变形しても保たれる性質は何か?
- ・能として保持してっいるトガス性 「能の花」が咲く場所
- ・能のアレーム 境界線で囲われた 共同演出なき能といえるか
- ・オンライン状況 能楽室での緊張感がない

その時々には感じることができないものがない 可能性が限定されてっいる

- ・その場にいあわせない: 不在 笑をともなわない

コロナ以前
一回性 再現不可能性 花というものは必ず散り失せる

#6

つまり、「能の花」が咲く場所として「時」や「心」というキーワード、「見る人の心になめづらしきが花なり」という言葉、「時に用ゆるを以て、花と知るべし」。さっとメモしたもので間違っていたら申し訳ありませんが、ここにある種、新しいものを見出そうとされているわけです。このニュアンスをもう一度、確認したいと思うわけです。

これも昨年もお聞きしたような気もするのですが、観客というものの、見ている者がいるということ何が一番大きな違いなのかということです。昨年、松嶋先生が、能を観るといつも寝てしまうのだけでも、本来、能は外で行われたと言っておられて、そこがすごく思いつけました。つまり、あらゆる可能性が開かれていることが、逆に緊張感をもたらす。そうすると、観客がいらないことで、その可能性がどうやって創り出されるのかという辺りが少し気になったので、確認させていただければと思います。

#7

最後の丹羽先生のお話ですが、ある意味で今までのお話を全部まとめたようなものでした。具体的な映像というものを使ってお話をされていて、しかも身体を使ってそれを再現するというお話なので、非常に具体的なのですが、それでいて、今までのお話の仮構の世界と現実というものの往還がまとまったようなお話だったのでとても印象的でした。

#8

ECフィルムというのは私はよく知らなかったのですが、すごく面白いですね。というのは、ある種、意味がないといえますか、撮影した人間のメッセージだと感じないわけですか、そこに起こっていることの出来事性みたいなものを強く感じるということ、「カ

図6

観客なき能は能として成立する？

「相應なくば成就あるべからず」(世阿弥) 作家 演者 観客、3者の相應
観客がない：能の危機 喪失

「見る人の心になめづらしきが花なり」

「時に用ゆるを以て、花と知るべし」⇒能の花が咲く場所

Q

可能性を「時」「心」に可能性を見出そうとしている
このニュアンスをもう一度説明してほしい

観客がいることで何が最も重要な要因なのか？

ヒント「能はかつて外で行われていた」(昨年 松嶋先生の言葉)

図7

丹羽朋子(国際ファッション専門職大学)「他者の映像の中に入る身体：記録映像アーカイブの「仮構的再現」の試みから」

・日本と中国 生活に根差したものづくり 民間芸術
・他者の記録の再現/再現
マクラーハン 脱身体化へ向かう過程 見ることの喪失

アクションとしてのアーカイブ 生活空間に仮構的に映像を展示

交代地のうた廻む 離れた場所はどうやって伝えるか 民話の語り継ぎと類似

歴史の再演 再現 パフォーマティブな言語に書き換える
⇒心理学におけるロールプレイですね

当事者と非当事者の境界を超える 仮構

現実とはフィクションの対象として再構築されるもの
⇒ 仮構と現実を往還することで？

メラの眼」と「肉体を持った眼」を往還する、これによって現実を多層化していくという話がすごく印象的でした。

つまり、われわれは映像といいつつも、型を持って、「これはこういう映像だね」というものを見過ぎているので、その型をどうやったら超えていけるか。もっといえ、これは映像から撮影者の意図を超えて新しいイメージを創り出すという作業をどうやったら行っていくのか。創ってみる、なってみるということ、それを行おうとしている試みなのかと理解しました。

お聞きしたいのは、それがうまくいくときと、うまくいかないときというのはあるのでしょうかということなのです。作ってみる、なってみることで、それは解像度が上がるとありましたが、それが上がるときと上がらないときというのはあるのでしょうか。

#9

ざっくりまとめてしまうと、イメージはいつ、どうやって生み出されて、論理階型はどのように上がるのかということ、あわせて気になるのは、そこに危険性はないのか、ということになります。創り出されたものが現実や自己を破壊するような力を持つということはないのか。そこに安全性と倫理を考えなくてもいいのかということのは少し気になりました。少し時間をオーバーしましたが、以上が私のまとめです。

(床呂) 金沢先生、ありがとうございます。個別の方へのコメントや質問と共に、全体に共通するような本質的な指摘も含めて、大変ありがとうございます。個別の登壇者からのリプライはまた後でお伺いいたしますので、次のコメントーター、佐藤先生のコメントを先にお願いでよろしいでしょうか。佐藤知久先生、ご準備がよろしければコメントを頂

図8

- ・ 做う なるぞる 試み
人類学者のフィールドワークをワークショップにする
 - ・ ECフィルム 1952年にドイツ 映像による百科事典
何を「表現」する映像ではない！
「異なる眼をもつ複数のゲスト」語り含む
 - ・ 「トナカイの狩り」「割孔」 動物映像 人の映像 モンタージュ 飛躍
わからなければ作ってみる 動物になってみる 自由な姿勢で見る 結局にもなる
 - ・ 「カメラの眼」と「肉体をもった眼」を往還する！ ・ 現実の多層化
- Q:
- ・ 映像を見ること 私たちは「型」で見すぎている
 - ・ 映像からイメージを作り出す作業を行っているということでしょうか？
- ・ 「作ってみる」「なってみる」ことと、うまくいったときと、そうでもなかったときとどのような区別があるのでしょうか？ 「解像度が上がる時」はいつ？

図9

- ・ イメージはいつ生み出されるのか
どうやって生み出されるのか
論理階型はいつどのように上がるのか
- ・ イメージに危険はないのか
現実に破壊的な力をもつとき
自己を破壊する力をもつとき
安全性と倫理？

IV コメント

いてもよろしいでしょうか。

コメント二

佐藤 知久（京都市立芸術大学）

金沢さんもおっしゃっていた通り、全体的に関連する発表が多く、よく練られたプログラムで、私も聞いていて非常に興奮する内容でした。順にコメントや質問をさせていただいてから、全体のテーマに関連するところが示せればいいと思っています。

（以下スライド併用）

#1

まず鳴海さんのご発表は、アバターを通じた自己変容、自己だけではなくて他者に対する見方も変わっていくという内容で、非常にわくわくするものでした。私もVRをやってみるころがあります、その可能性が研究に見事に現実化していて、とてもスリリングでした。お話を聞きながら、アバターと服あるいは皮膚の関連について、たとえば鷺田清一さんの議論などを思い起こしました。transgenderやdrag queen、服というたとえばコムデギャルソンの服——すごく自分を強くする服——、そういう問題とも関係する内容で、非常に面白かったです。

最後のまとめで「自分の中のいろいろな顔を、体を使い分けることによって出していける時代」という表現がありました、そこで活用される自分のいろいろな顔、これは言い換えれば多面的な人格ということだと思いますが、それが何なのかということが気になりました。アバターによって自分変容し、他者と混じる。とすればメタバースの中には、多面的な自己——metaversal selfとでもいうのでしょうか——、そのようなものが出現するのではし

IV コメント

鳴海さん：変容する身体、呼応するこころ

- アバターを通じた自己変容、他者との関係も変容→「衣服」みたい
- 「自己」とは何か？
 - minimal self, narrative self, metaversal self?
 - VR上のアバター知覚→自己が「相懸」（小谷さん）して変容
- 「自分の中の多面的な人格を活用していける時代」
- アバターに対応して変化する「自己」、複数の身体を所有している「自己」⇔あらためて「自己」とは何か？
- transgender, drag queen, comme des garçons

図1



うか。アバタに対応して自分が切り替わっていくとき、複数の自己、複数のアバタ、複数の身体を感覚している・所有しているようなその大元には、メタレベルの自己があるのでしょ
うか。そうした自己のあり方が改めて問われている気がするのですが、そこでの自己感の
変化について、こういった実験や研究の中で何か見出されていることがあればお聞きしたい
と思います。

#2

木村さんのご発表は、非常に深い問題を提起されている。そしてここでいう「型」、ある
定型性は、学習の問題に通じていますが、この「学習」というのが、実は変容する身体の中
にあって、発表者の皆さん全ての発表の中に通底する問題でもあると思いました。

何かを意識しなくてもできるようになるという経験、それはアバタによって自分が変容し
たり、ワークシヨップによって自分の考えが変わるということでもありますが、それは、意
識しなくても何かができるようになる、身体化されるということ、つまりは身体の動かし方
と思考や感覚の関係が変化することだと思います。

それは、言語行為論の議論の中にある「パフォーマンス（行為遂行性）」という、
何かを遂行した後はその効果として自分が生じるという考え方にも通じると思います。行為
を繰り返していったその効果として、自分ができることが増えたり、意識しなくても「型」
的な動作ができるようになり、その中にちよつとした差異を感じ取って楽しむことができる
ような、できることの選択肢が増えていくような自分。言い換えればデータベース的でメタ
ベース的、ある意味で人類学者みたいな、そういう自己の先にあるイメージです。ですが、
それこそが茶人なのか。あるいはベイトソンのいうところの学習Ⅲなのか。こうした学習の
その先に何が、たとえば茶道では目指されているのか。これはさきほど鳴海先生にした質問

図
2

木村さん：束縛から遊びへ

- ・ 不自然な「型」の「学習」→「おもしろさ」「遊び」
- ・ 学習...意識しなくてもできるようになる⇔身体化される
- ・ 所作と思考の関係が変化（理解したことを忘れるが、それが自分のなかに潜在的にある）
- ・ 「パフォーマンス（行為遂行性）」...他者とともにある身体的な行為の結果/効果として、主体性（自己）が生じる
- ・ できることの選択肢が増える（データベース/メタベース的/人類学的自己？）→そのプロセス自体が変化する→学習Ⅱの先にある（学習Ⅲ？）自己（あるいは茶人？）のイメージとは？（全発表者に通底する質問）

にも通じるものですが、そこについて木村先生のご意見があればお聞きしたいと思います。

#3

小谷さんの発表からは、今回のコロナ禍で奪われたものとは、顔と身体、見るものと見られるものが同時にそこにいるところの場所であると、まずは教えられました。では、その顔と身体が同時にそこにいる場所とは何なのか。それは共有されているものだと小谷さんは考えていらつしやる。つまり、演じる者、舞台を成立させている者たちと、見る者、観客が、空間、環境、そしてその環境から生じる感覚を共有している、あるいは同時に身体的に感じていることがあつて初めて、顔と身体を介した行為の意味が生じる。それを「花」と呼んでいらつしやると思うのです。

そして共同演出について話されたときに「相應」という言葉が使われていたと思うのですが、この「相應」が今日のもう一つのテーマではないかとも思いました。つまりアバタと自分、先生と生徒などのあいだの「相應」です。

そこでお聞きしたいのは、コロナ禍にある現在の状況に応じた「花」の生成方法があるのではないかとおっしゃっていましたが、そこについて演劇あるいは能の視点からの、何か具体的な提案やアイデアはお持ちでしょうか。それをお聞きしたいと思います。

というのもそれは、この次の丹羽さんの話にも通じると思いますし、あるいは鳴海さんがおっしゃったVR空間における、アバタを通じて自分の身体性を仮構的にであれ設定した状態で鑑賞するということの可能性などにも関連してくると思うからです。演者と観者の相應を軸とする能を、本来に別のトポスの中で上演しうる可能性があるのだろうか。その問いは、現在のコロナ禍やネットを通じたコミュニケーションを考えると、能という一ジャンルを超えた普遍的な問いでもあると思うのです。

図3

小谷さん：能楽のトポロジー

- ・ 顔と身体がそこにいる「場所 topos」への注目
- ・ 「場所」（空間・環境・感覚）の共有が前提
- ・ 映像・音声配信と演劇
- ・ 共同演出（作家・演者・観客の「相應 correspondence」）
- ・ 何が保持されるべき？⇒能の「花」散るもの、失われるもの、惜しみなく消えるもの：観客において咲くもの…Q. 観客においてだけ？
- ・ 現在の状況に応じた「花」の生成方法がある→Q. 具体的には？ たとえばVR鑑賞についてどう思うか？

4

最後の丹羽さんのご発表は、私自身の経験や研究にも非常に関連があるもので、それこそ他者の発表の中に私の身体を感じるような共感を持つてお聞きしました。一つ具体的な問いとしてお聞きしたいのは、これまた小谷さんや鳴海さん、木村さんのすべてにも通じる問題なのですが、映像や他者の語りを「継承」するということを、例えばアーティストやワークショップの参観者がしていくとき、私はほんやりとですが、そこには継承しようとする人以外の他者の身体が同時にあることが多いという感じがしているのです。一般にワークショップというものはそういうものだと言ってしまうかもしれませんが、小森はるかさんや瀬尾夏実さんにしても、丹羽さんがやられているワークショップにしても、複数の人たちが参加する場で一つの映像、同じ映像を観る。例えば濱口竜介という「3がつ11にちをわすれないためにセンター」にも参加していた映画作家がいますが、彼も映画あるいは映画館というメディアにこだわっています。それは映画あるいは映画館が、対象と自己だけでない、それ以外の他者と共に見るメディアだからということに関係すると思うのです。他者の肉体と共にある自分が映像を見る。そのことが重要なかなと思うのですが、こうした問題について丹羽さんはどう思われているでしょうか。言い換えれば、全く一人で映像を見るところということでも、このワークショップが目指していた課題は達成されるとお思いでしょうか？

5

全体として、VRや型、演劇、映像などのメディアウム上における、身体のある方を通した精神の変化が論じられていると思うのですが、そのことは、最初に山口さんがおっしゃったトランスカルチャー状況はこれからどうなっていくのかという話にも通じると思います。つまり、コロナ以前であれば、複数の他者たちと共存する中で、どう他者との関係をつくる

図 4

丹羽さん：他者の映像の中に入る身体

- 記録を継承する方法：映像的知識に、身体的にどう内挿・身体経験を重ねて「継承」できるか
- マクルーハン：脱身体化、バージャー：つくる人間→見る人間
 - 「肉体をもった脳」をどう取り戻せるか？
- アーカイブ：書籍メディアから継承するためのメディアへ
 - 「想起と記録」展 (2014) 瀬尾+小森：異なる複数の主体による物語化 当事者の前で閱讀する～継承
- re-enactmentの試みのひとつ：当事者と非当事者の境界を「フィクション」を基盤に揺さぶる 現実性と可能性 現実をフィクション化させて変化
- 丹羽：映像のフィールドワーク（人際学者の身体経験をWS化）
 - ECフィルムの活用：客観主義 演出・解読なし
 - 痛みを感じる 作ってみる 真似する→見真似するWS
 - 見る人の「身体」のあり方を変化させる・物体に気づきを置く・パフォーマンスや装置をつくる
 - なりきれない経験から、他者が理解できる 複数の時間・身体・思考が混濁する→現実が実在
- Q. 映像を通じて他者理解していくとき、身近な他者が必要？→他者の肉体とともにあるか？
- Q. 他者理解したその先に「私たち」はどこへ向かう？

図 5

コメント

- 身体→精神を変化させる、他者の身体に入る：VR（アバター）、型、演劇、映像
- トランスカルチャー状況...複数の他者たち・多文化というトポスに生きる他者との関係⇨技術/社会規範や制度/文化/自己などの諸レベルで、どこに向かう？

かということがこのプロジェクト全体の大きな問いの一つとしてあったと思うのですが、それが不可能な状況において、これらの技術的な、あるいはメデイウムのものを間に挟んで、もう一回その問題を問う必要が生まれている。技術を使うことの危険性ということを金沢さんも言っていましたけれども、社会規範や制度、文化、自己などのあり方を、これらの道具や技術がどんな方向に持っていくのかということが、改めて問われ直しているように思います。すでに、映像やVR技術が新しく介入することによって、私たちの顔や身体や自己を巡る環境自体が変化していつています。この状態の中で何が起きているのかということを考えると同時に、その先にもう一回、こうした技術をつかってわたしたちがどこに向かうのかが問われている。そうしたことも議論したいと思いました。

(床呂) どうもありがとうございました。やはり個別の方へのご質問と同時に、さらに全体に共通するような問題提起等、重要な指摘などを頂いて大変ありがたいと思います。どうもありがとうございました。

V 総合討論

(床呂) それでは、まずは登壇者の皆さまに、今のお二人のコメントーターの方からあったコメントへのリプライを頂きたいと思います。もちろん、全体に関する点でもいいですし、特に個別のご質問やコメントもあつたと思うのですが、ただ、お二人の先生から非常に丁寧に多くの論点に関して頂いているかと思えます。時間的な制約もありますので、全てにお答えいただくのは難しいかもしれませんが、特に重要な論点、これに関してはやはりリプライしなくてはというような点に絞って、それぞれリプライ等を頂ければと思うのですが、いかがでしょうか。

まずは鳴海先生からよろしいでしょうか。お二人のコメントーターの方のご質問やコメントで、特にここはリプライしておきたいという点など、リプライしていただければと思います。いかがでしょうか。

(鳴海) ありがとうございます。非常に深いコメントを頂きましたありがとうございます。お二人に共通して、やはり自己のあり方がどうなっていくのかというところが気になっているのだろうかと思つています。私もそこをずっと最近はや考えていて、どのようにわれわれの存在自体が変わっていくのかというところが気になっています。

最初に金沢先生にご質問いただいた中で、アバターが所与という話があつたのですが、実は実験室でやっている実験はほとんどアバターを与えてやっているので、VRチャットや、実際にオンラインのVR空間、メタバースで起こっていることは、みんなが思い思いの身体をつくつて、それを使っている、しかもだんだんとそれを変えながら、自分も変えなが



ら生きていって、だんだん自分に合った身体を見つけていく過程みたいなものが生まれています。そういう意味では、かなり自己探索的な側面が身体に侵食してきている過程なのかと思っっています。そういうときに、まさに自分はどうか変わっていくのかということを考えているのですが、これは恐らく哲学や社会学の文脈ではすごく古い問いだと思っっていて、われわれも最近そういうものを少しずつリファアーして研究をしています。

例えば一九六〇年代には、それこそフリーターみたいな問題が出てきたときに、ちょうどわれわれもVRの文脈でプロテウス効果とっって、何にでもなれる神様がプロテウスとっるので、そのように体を変えると心自体が変わるのをプロテウス効果だという呼び方があるのですが、プロテウスの人間とっことを、リフトンとっ精神科医の方がいっっています。それまでの時代は、例えば鍛冶屋に生まれたら鍛冶屋とっして一生を過ごしっっていくのが、だんだん大人になっって学んで違っ役割を得っいく、不断に変化しっ新しい価値のある自分を見出しっいくとっようなところが新しい時代の人間像だけども、それはアイデンティティが拡散しっいっって、精神科医が病氣とっして扱っってきたことではないかというような論考を残しっいて、それがまさにそのまま解決されずとっ続けているものと僕は思っっています。

でも、自己感とっするのは、そういう哲学の分野ではすごく研究されっいます。われわれがよくリファアーしっているのは平野啓一郎さんという小説家です。分人主義とっことをいっわっいて、自分の中に内面が複数あるとっいっお話や、溝上先生が対話的の自己論とっいっので、自己の分権化とっいっお話をされっいたりしっます。役割を調整しって、どう自分の中で折り合っいを付けるか。そういうポストモダンのアイデンティティの形成の問題は、われわれもきちんとして議論を理解しながら、次の人間観を示っいっかないといっけないと思っっています。

具体的な研究として最近やっていることがあっって、みんなアバターを何だと思って使っ

いるのかというのは結構まちまちだということが分かってきました。例えば、まさに自分自身だと思っている人もいるし、ツールというか、人とコミュニケーションするための道具だとしか見ていない人もいるし、ある種の人は理想的な自分だと思っている。そして、ある種の人はスーパーマンというか、何か日常的な体験と違うから良いのだというような見方をしている。でも、こういう人たちがごちゃ混ぜになってコミュニケーションをしていると結構問題が起こっていて、つまり相手が理想的な自分だと思っているものを、道具だと思っている人は簡単に傷つけてしまうのであるとか、逆に、道具のように使っている人を理想的な自分だと思って使っている人を見ると、なぜこんなものを使っているのだろうと驚いてしまう。そういうコミュニケーションのミスがたくさん起こってきているということが分かってきています。その辺りの、今VRチャットで起こっていることをいろいろ探りながら、新しい自己像というものを調べていこうと思つているところです。そういう質的な研究を頑張つてやっているのですが、われわれも半分素人なので、また先生方にいろいろ伺えればと思っています。簡単ですが、ありがとうございます。

(床呂) 鳴海先生、どうもありがとうございます。また後ほど、ひよつとしたらやり取りがあるかもしれませんが、いったんこれでということ、次は木村先生、リプライの方をよろしいでしょうか。

(木村) はい。まず金沢さんの方からのコメントに対してです。ペイトソンの理論で学習Ⅰ、学習Ⅱ、学習Ⅲ、学習Ⅳというのが出てくるのですが、学習Ⅱまでは確かになるほどと思うのです。学習Ⅲ、学習Ⅳが本当にあるのかなという話で、理論的にいうと、クラスがそれぞれの個物になって、そのまたクラスというので幾らでもそれを作つていけるということは分かるのですが、ここところはみんな付いていきにくいと感じるところだと思つています。私の感じでは、学習Ⅲまではいえるのではないかということなのですが、ただ、学習Ⅲは、

ペイトソンも書いてるように、普通の人はなかなか到達できないのだ、悟りを開いた人しか到達できないのだというようなことです。悟りというのは記述することができない不立文字ふりゅうもんじみたいな話がありますので、なかなか難しいのですが、これは多分、あることとはあるのではないかと思っています。学習Ⅳはペイトソンがただ言ってみただけみたいな感じがします。

それから、笑いや遊びとの関連については今日はあまり触れませんでした、確かにペイトソンの別の論文ではそういうものが取り上げられています。お茶をやっている、点前をやっているお客さんが笑い出すなどということはいいのですけれども、やはりものすごく面白さを感じることはありますし、遊びということに関しては、確か裏千家の十五代家元の、今の大宗匠が、「お茶というのは高い境地の遊びである」みたいなことをどこかに書いていたと思いますし、遊びというものはよくつながっているのではないかと思っています。

オリジナルであることを強要されるという、これも確かにダブルバインドで面白いと思います。この中に関係者の方がいたら少し失礼かもしれませんが、最近、「京大変人講座」というものがあるのです。京大には変人が多いというのはそうかもしれないですが、私はこれを聞いていて、「変人であれ」とか、そのように言うのは同じようにダブルバインドのかなと、少し違和感を感じているところがありまして、その辺も関連したことになるのではないかと思います。恐らく本当の変人というのは、自分が変人だとは思っていないのではないかと思うということを付け加えておきたいと思います。

それから、佐藤さんのご質問ですが、身体というものがキーになるとするのは、私の発表の中でも強調したところです。ただ、結局、学習ⅡからⅢというところで何を目指しているのかというのは、これも難しいところです。私たちが稽古した心茶会というのは、究極的には悟りを目指すのだという非常に先鋭的な集団でありまして、でも、普通の人はそんなに悟

れませんよね。ですから、それは目標ではあるのですが、ただいえるのは、最初にガチガチの形式を学ぶことによつて、その先にふつと自由なものが何か出てくる。その楽しさ、うれしさみたいなものを、悟るというのか、分かるというのか、そういうところまで行くことはできるのではないか。それは恐らくイルカを感じた喜びと同じものだと思います。その先にもっと大きな悟りがあると思うのですが、少なくとも、ある種の自由さを獲得した喜びみたいなものを感じるというのは、一生懸命練習したら、それはみんな分かっているのではないかと思つてるところです。

(床呂) ありがとうございます。それでは小谷先生、いかがでしょうか。

(小谷) 金沢先生、佐藤先生、ご質問、ご意見を頂きましてありがとうございます。

まずひとつ、双方の先生方への応答にもなるかもしれないのですが、哲学という学問に立脚しつつ、自己のあり方といえますか、自己というものが、では何なのか、一体どのようにして自己というものが自己足るのかということを考えてみますと、究極的にはやはり他者の問題は切り離せなくて、逆説的に問うてみると、他者なき自己は果たして自己なのかということにもつながってくるかと思うのです。

もちろん「私」とは、皆さんもそうであるように、この私というのは私でしかあり得ないのですけれども、しかしながら「この私がこの私なのだ」と認識するといえますか、それに思い至る場面においては、やはり他者というものが不可欠でもあり、自分が要請したか否かにかかわらず、既にして他者がいる世界に私たちは投げ込まれている。少しハイデガー的ではありますが、私たちが生まれたときに既にして、ある意味、世界というものが既にあり、そして他者というものがいる場に生まれ出づるということにおいて、自己を考える上で他者というものが不可分であるところが、かなりの大前提にあるかと思つています。

その上で、例えば金沢先生の方から、可能性というものを「時」や「心」に見出そうとし

ているというところを説明してほしいということ、観客がいることによって何が最も重要なのかというご指摘がありました。

「時」というものについて私が今回考えていたのは、コロナ禍といわれる特殊、特異な、私たちが今まで経験したことのない時、かつ現在進行形でありながら常に刻一刻と少しずつ変化変貌していて、その場その場で捉えることのかなかなか難しい、捉えがたい渦中において、さらにその渦中を生きているという意味において、その「時」の変貌というものを、現在の的であるということという形で捉えなおしつつ、重視する、注視するべきではないかと考えておりました。

もうひとつ、「心」という言葉で取り出していたことは、恐らく「めづらしさ」ということと係っていた部分かと思うのですが、この「めづらしさ」は古語ですので、いろいろな訳語、解釈があります、貴重である、賞賛、賛美するに値する、清新であるなど、いろいろな解釈を含んでいるのですが、ひとまず本日は、ある意味においての素晴らしさという形で大きくまとめさせていただきましたが、それは端的に言えば感動であると思うのです。この感動というものが重要である。つまり、少し飛躍しますが、この後、佐藤先生にお答えする際にバーチャルの空間で何が実現されて、どうなのかというところにも結びつくと思うのですが、仮にバーチャルであったとしても、この感動というものを、心にめづらしき、素晴らしさというものが能において体現され得るのであれば、それはそれで非常に重要なのではないかと思っております。

金沢先生にご指摘いただいたとおり、能は本来、神事であって、奉納であって、屋外で行われていて、いわば地鎮祭でしたので、舞台というよりは、柱を四つ立てて、そこに神様にひとまず降りてきていただいて、またいなくなっていたという手続きを取りながら奉納していました。そういう意味において、根源は神との対峙、もつといえは大いなる世界と

の対峙、自然との対峙であったと思うのです。つまりは自己を超越したものの、個としてのささやかな自己というものから、それらを超越した大いなるものと向き合うという意味において重要だったと思うのですが、これが芸能というものに変貌していくに当たって、今度は芸の本質として、ある意味では観客のためにということ、あえて突飛な言い方をするのであれば、究極的にはそれは愛なのかなと思っております。その互いに与えあって受けとめあうということにおいて、先ほどの他者のいる世界における自己という点において、存在することの肯定といえますか、ニーチェみたいなのを言い出すとあれなので差し控えたいと思うのですけれども、そのような意味において、観客の存在というのが、芸として能が成ってゆく中で重視されたといつてよいのではないかと思います。

もうひとつ佐藤先生から頂いた、観客においてだけ何かが失われているわけではないであろうというのは、まさしくそのとおりかと思えます。失われるもの、例えば「花」としては、もちろん能楽師の側にもあるわけです。芸論の中で、例えば「年々去来の花」といわれるように、能楽師が、若いときがあつて、ピークがあつて、徐々に体力も年も取って落ちていく。私の年でも既に能楽の中ではピークを越えている、落ちているといわれたりするのですが、そういったものの中で体现する「花」も、もちろんその場に観客がいない中で、無観客で演じるということ、やはり観客の反応がなくて、それが成功なのか、その表現がどうなのかが手探りで分からなくて、非常に舞つていておぼつかないとおっしゃる能楽師の先生もいらつしやいます。ですので、やはり相互的に、お互いが「いる」ということは、現代の能においては非常に重要なのではないかと思います。

そしてまた可能性というお話があつて、具体的には、例えば現代の状況に応じた「花」の生成方法というのはいかがでしょうかというお話でしたが、今は配信という形がまだ発展途上だと思えますので、これが相互的、双方向的であることが確保されて、かつ同時に何かが成立す

る、つまり能楽師も観客も同じ場に居合わせていると感ずることができるような場がつけられたら、すごく面白いのではないかと、可能性と勝手な思いつきですけれども、思っております。いつそのこと、今、嗅覚や触覚など、いろいろな感覚が研究されていると思うのですが、そういったありとあらゆるものが再現されるようになったら面白いかなとも思います。

また、思いつきですけれども、ひとまず能舞台というものをいつそバーチャルな公演として、先ほどの鳴海先生がおっしゃっていたバーチャル東大のような感じで、能楽堂というものがあつて、そこに入っていくところから身体的な経験というものをしつつ、待っている時間、私たちは、能舞台に松が描かれているのですが、それを見ながら待っている時間というのが、実は自分もどこか松の木になったような気持ちになって、舞台を裏から俯瞰で、どこか離見の体現のような形で見ているような気持ちになることもあります。そういったものが全て再現されたバーチャルな能というものが成立したときに、またそこから考えることができるものがあるかと思っております。

少し長くなってしまつて申し訳ありません。私からの応答は以上です。

(床呂) ありがとうございます。最後に丹羽さん、お願いしてよろしいでしょうか。

(丹羽) いろいろなコメントをありがとうございます。金沢先生のご質問の中で、映像の解像度が上がる、うまくいくときといかないときはありますかという質問を頂いたのですが、「映像のフィールドワーク・ラボ」の中で、「こな、ねる、たべる」という穀物から料理をするという企画があつて、実はそれを今回の発表で紹介を省いたのは、上手くいかなかったからなのです。映像を見る型を壊すと同時に、学習の型を壊さないと、映像のフィールドワークの活動はなかなか難しくして、私も含めてですが、何かものづくりを学びにいたりする場において、手順を含めて先生に習つてそのとおりに作ることに慣れている参加者が、このワークショップでは、分からない映像を観察して、試作してみる、失敗してもいいので試

作してみるという状況をつくる必要があるわけです。普段は買うものであるひもを、植物から繊維をとって作ったり、粘菌を身体模倣したり、無音の映像にアテレコしてみたりという経験はほとんどの人にはないので、さほど既存の学習の型が現れにくいのですが、料理となると、料理番組やクックパッドなどで型が出来上がってしまっていて、さらに味覚でおいしくかまずいか判断する評価軸ができるので、EC映像をなぞるといふ本来の目的から離れて、どんどんおいしい料理をつくって食べるという、アレンジしまくり状態になって、最終的に参加者の満足度はすごく高かったものの、企画者からすると、うーん、という状況が起きてしまいました。

でも、そのある種の失敗経験を基に、次の「なかに入る」という身体模倣のパフォーマンスを作るワークショップでは、映像を寝転んで見たり、鑑賞している参加者たちが同時にカメラに写されて被写体にもなるなど、通常の映像経験の型になじんだ身体をときほぐすところから始めないとまたクックパッドになってしまうという学びから、そういう身体を異化する助走を最初にやってみた上で、思考を跳躍させる企画に練り上げていったという過程があります。

また、佐藤先生から頂いた、映像を通じて他者理解をするときに身近な他者が必要かというご質問ですが、特にECフィルムのワークショップは、複数の身体と一緒に映像を見てなぞるといふことがすごく重要で、バックグラウンドが異なる、これまでの身体経験、例えば世代や出自が異なる人々、あえて外国人留学生や小学生に参加してもらったりするので、そうやって、それぞれの故郷で地域固有の葬送儀礼をやったことがある大人や、農業経験がある人、あるいは全くないからこそ、全く異なる読みで、ある意味、創造的誤読をしてしまうような若者など、複数の異なる身体を持っている人たちと一緒に見ることによって、集合的かつ多層的な理解を深めて映像や記録の継承、経験をするということが重要ではない

かと思っています。

先ほど申し上げた、自分のほまり込んでいる身体やものの見方の型を抜け出すことをしやすくするために、身近な他者の身体を借りるというか、相互変成しながら身体を換えていくみたいな感覚も含めて、こういう経験を通じて、日常生活にその人たちが戻ったときに、さらに自分たちの現実を複数化してみるような眼ができてきます。参加者の中には、「日常生活を見る解像度が上がった」というような感想を話した方もおられて、そういう意味で、映像を解説なしに做ってみるのと同時に、それを複数の身体と一緒に見てやってみるといのはすごく重要なのではないかと考えています。

(床呂) ありがとうございます。それでは、仕切りが悪くて既に予定時間はオーバーしているのですが、登壇者の先生方さえよろしければ、せっかくチャットにもご質問を頂いているようですので、もう少し延長させていただいてもよろしいでしょうか。それでは、せっかくですので、もう少し議論を続行できればと思います。

チャット欄の方で頂いたご質問で、これは北山晴一先生、領域関係の先生からです。「四人の方のお話を聞いて、二つの感想を持ちました。①命のある生身の身体性、有限性の中にある一回限りの生といった概念は今や終焉しつつあるのか。②もしそうであれば、ある人、ある社会の『経験』の継承は可能なのか、意味があるのかということ。継承と再現は異なるという前提です。継承とは何を指すのかも大事な問いです」ということで、再び大変本質的な重要な問題提起を頂いているかと思えます。

いかがでしょうか、登壇者の先生方。これはどなたか個別の方へのご質問やコメントということではないので、どなたでも結構ですけれども、北山先生の今のコメントに対して何かリプライなり、あるいはコメントーターのお二方の先生でもいいですけれども、いかがでしょうか。

私も、特に①は、どういう言い方が良いのか。北山先生の言い方ですと「命のある生身の身体性」で、今回のシンポジウムではリアルな身体とフィクショナル（仮構的）な身体という話が何度も、複数の方の報告の中で出てきたかと思えますけれども、それが終焉しつつあるのか。もしそうだとするならば、そこにおける経験を継承していくというようなことについて、例えば①に関して、鳴海先生のバーチャルリアリティを巡る問題は、そういう生身の身体性の感覚みたいなものがかなり不可逆的に変化しつつあるような気配というか、予兆のようなものを、聞いていて感じられた方もいらつしやるかとも思うのです。例えば鳴海先生に振らせていただいてよろしいでしょうか。すみません、少し無茶振りかもしれませんが、いかがでしょうか。

（鳴海） すごく難しい問題だと思っておりますが、僕にとつてはバーチャルリアリティの経験も命のある生身の身体であると思っております。それが表象がデジタルな形であろうと、われわれが身体的な経験としていっているということは変わらない。そういうことを踏まえると、例えば同時に十体の体を操ることができる世界になっても、人生の経験が同じ時間で十倍はできるようになるかもしれないけれども、それで死なないとか、全くの無限の命を生きたられるということとは今はつながらないかと思えます。ですので、人生の経験が十倍豊かなことになる、そのことが社会をどう変えるかという問いかけは考えられるかもしれませんが、今の僕たちのやっている研究からは、命のある身体性が消えていくことまではまだ想像できないのかなとは思っているところです。それがもしかすると、例えばアーカイブのような形で人間の思考などが残せるようになったときにはまた少し違うかもしれませんが、まだ多分そこにはかなり時間がかかるので、少し難しいかしらと思えました。

（床呂） ありがとうございます。

もう一つ、後半の継承というキーワードに関して、今回はいわゆる伝統的な芸能なり実践

である能の話や茶道の話がありました。そこでまさに木村先生の「型」のお話や、反復して伝えていく、継承していく、そして今度は逆に逆手に取っていくみたいな話もありました。木村先生、あるいは小谷先生、そういう継承の点も踏まえて、北山先生の問題提起に何かかりブライなどもありましたら、いかがでしょうか。

(木村) 私も十分に答えられるかどうか分からないのですが、確かに「型」をずっと継承していくというのが継承ですが、そもそもやはり一人の個人、生身の人間がいて、それが有限でという考え方が割合、近代的な考え方のような気もするのです。やはり経験や「型」といったものは、一番簡単な例は、年中行事などもそうですし、そうやって何回も何回も繰り返して続いていくもの、だから *dividual*、分人という言葉が今日出てきましたけれども、人間というのは個人として死んだら終わりという考え方が、むしろたまさか近代になってふっと出てきたもので、それこそが相対化されるものではないか。少し大げさな言い方ですが、そういう感じを受けました。

(床呂) ありがとうございます。小谷先生、何か今の議論を巡って、いかがでしょうか。

(小谷) ありがとうございます。北山先生、貴重なご指摘、ご意見をありがとうございます。非常にベタな回答になってしまいかもしれないのですが、まず①です。「有限性のなかにある一回限りの生」という考え方は、例えば大文字と小文字の生命みたいな話を援用してもいいのかもしれないと思います。つまり、大いなる生命というものは恐らくひとまずは死ぬこととは違うという前提の下に、私たちを小文字の生といえますか、個体化した個別の生ということと考えると、仕組み的にも一応有限ではある。そして、もう少し生命というものを、先ほどの、死ぬか死なないかで考えてみますと、恐らく今のところは、オリジナルというものは死ぬ運命にあるのかもしれない。しかし、複製が可能でコピーという考え方をすると、コピーされていく、複製されていくものももしかすると永久にコピーされ続けて、死なない

かもしれない。しかし、そこに例えばミスが生じて、遺伝子であれば遺伝子が変異するなど、変化もして、変異もしていくでしょうし、全く同じものがずっとただ続いていくということも恐らく難しいのではないかと感じております。雑駁な感想ではございますが、私はそのように考えております。

伝統芸能という観点から、能における継承ということを考えてみますと、少なからずはこの六百年以上、されてきたといっているのではないかと思います。ただ、継承において恐らく重要なものは、そこに継承すべきと考えられるものがまずあって、それを受け継いでいくのだという人間の意志ではないかと思えます。ただし、そこでも受け継ぎつつ変貌もしていくでしょう。元の型を忠実に忠実に引き継いでいくことを試みても、やはり私たち個別化した個体というものが、同じでありながら差異を有しているという点においては何かしら変化するものもあるでしょう。そういった意味では、この文脈で使うのが正しいのかは分からないのですが、例えば哲学において生成変化という言葉を使うときのニュアンスが、すごく私にとってはしっくり来ると思っております。

ですので、再現とは異なるという意味における継承は、人がそのように望んで、そのように継承したいと願うのであれば、ひとまずは可能なのではないかと思っております。

(床呂) ありがとうございます。丹羽さんも何か、今の点を巡っていかがでしょうか。自身の身体性、あるいは継承の問題等で何かございましたら。

(丹羽) 今ご指摘いただいた継承と再現は異なることを前提でというのはすごく重要なことだと思っております。

私がお話した活動においては、再現してみることによって、継承するというのが継ぐことであつたら、何を自分の身に継ぐのが複数化する。先ほど他の人たちの身体と一緒に再現してみることで、それを見る見方が複数化するというように申し上げたのですが、とりわ

け身体性のずれ、それは一緒に継ごうとして映像を見て再現する人たちとのずれもあるし、実際に映像に映されている人たちの身体とはかなり違うということを、現代の都市の生活に慣れてしまっているというか、それしか知らない私たちは身体性のずれを感じるわけなのですが、そのずれを通じて、継ぐ元との距離がすごく強く認識されるといえるものがあるかと思っています。

瀬尾夏美さんというアーティストの災害の経験を記録して再現することで継承していくという活動を、瀬尾さんが「民話の語り継ぎに似ている」と言ったというお話でしたが、それも先ほど佐藤先生が指摘くださったように、継ぐのは一人で継ぐのではなくて、みんなで継ぐとか、複数のその時代に生きる人々と継ぐということにすごく意味があるかと思っています。さらに自分が継いで、それを誰かに伝える。それは後世の人であったり、同時代の人であったりすると思うのですが、そうしたときに、その人とたちがどう関心を持っているか、どういう身体を持っているかによって、伝え方や一緒にどう継いでいくかという継ぎ方も変わっていく。それで民話が変化したり、ある意味、そぎ落とされていくって、その時代時代でコアな部分が残っていくように、継承されるもの、部分が変わっていく、あるいは選ばれていくみたいなことがポイントなのかなというように、継承と再現は異なるという話から少し考えました。

(床呂) どうもありがとうございます。チャット欄に出ているものは以上です。どうもありがとうございます。

既にある程度お答えいただいた部分もありますが、コメントーターのお二人ともですが、特に佐藤先生の方から全体へのご質問、投げ掛けとして、例えば木村先生の「型」の問題にしても、あるいは最初の鳴海先生のアバターの問題にしても、あるいは最後の丹羽さんのE Cワークショップの実践にしても、全ての人に通底するものとして、意識せずに身体を動か

すようになっていく、そして他者への変容や他者を理解していくというようなパターンがあつて、さらにその先はどこに向かうのかというような問題提起があつたかと思うのです。それは今の北山先生のコメントとも通じる部分もあるのではないか。つまり一つは他者へのイマジナリーな身体や、他者への変容、変化、アバターや演劇、全てそうかもしれませんけれども、あるいは「型」の習得と逸脱、さらにそれを超えてどこに行くのかという非常に大きな問題提起もあつたかと思ひます。

それから、高橋康介先生からです。「コメントです（議論をし出したら終わらないと思ひますので）。北山先生のコメント、そして一連の議論を聞いて、『宗教』というものを扱わなければいけないような気もしますし、しかし宗教論とは少し距離を保つたまま身体性を扱つた方がいいような気もしました。どのように扱つていけばいいのか、今後、メタに考えていく必要があるかと思ひました」という、これも大事なご指摘かと思ひます。先ほどの小谷先生の能のお話にしても、元々神事としてあつたということですし、茶道も禅、仏教のお話だということもあります。ありがとうございます。

今のところ、チャットは、他はよろしいでしょうか。

(佐藤) 床呂さん。一言よろしいでしょうか。

(床呂) もちろんです。

(佐藤) 最近面白い話を読みました。根本彰さんという図書館情報学の方が書いた『アーカイブの思想』という本の中に、ギリシャ演劇の脚本について面白いことが書いてありました。ギリシャ演劇にも脚本があるわけですが、その脚本は図書館ではなくてアーカイブ（正確に言えばメトロオン）に入っていたというのです。それはなぜかという点、図書館に入っているものはどんどん複製して、コピーして知識として増やしていくものである。しかし演劇は、ある作品をその場に一回限りのものとして再現させるものであつて、唯一性を持っている。

だから、脚本は複製されるべき本として図書館に入るのではなく、唯一性を持った文書が収まるべきアーカイブに入るのだという話があったのです。そういう一回性を持つものとして継承されるべきものと、学習され複製される知識として持つておくべきものが古代においては区別されていた、というのです。

演劇というのは身体的に再現するものですから、いつてみれば脚本がオリジンであるというよりは、舞台上で身体的に出現したものがオリジンなわけです。ある人が一回限りの身体の中で選択し、その選択を自分の生として生きるということです。そして他方に、選択できるオプションとして、ポストモダンの言えは文脈も文化の境界も歴史も超えて選択できる知識や情報がある。

演劇という一回的で身体的な知と、選択できる言語的な知とを区別していたというところは、今の北山先生のご質問にも関係するような気がします。そしてこの古代からつづく問題が、私たちが今、多様な顔や身体、文化と接することにおいてもあらためて問われているように思います。

(床呂) なるほど。ありがとうございます。そうですね、まさに知のスタイル自体の変容ということも、もちろんコロナ禍での変容やテクノロジーにおける変容という、段階論的な、状況論的な変容もありますが、佐藤さんのご指摘のような、実はギリシャの昔からといえますか、ギリシャ時代の古典的なころから浮上というか潜在的には存在してきた、古くて新しい、新しく古い問題系と重なっているということでしょうか。

(佐藤) そうですね。身体に入れることによって、自分の身体を場として再現することでは継承できないことがやはりあるように思います。

(床呂) ありがとうございます。どういたしましょうか。何だか議論は全く尽きないという感じもあるのですけれども、既に予定時間を三十分以上オーバーしているということもあり

ますが、ただ、締めてしまう前に、今、幾つか佐藤先生のコメントも含めて大事な論点が幾つか出ていますので、登壇者の先生方で、締める前に、このことは少し言っておかないと終われないというポイントがありましたら、一言ぐらい言っていただく時間はまだ大丈夫かと思えます。いかがでしょうか。鳴海先生、これだけはシンポジウムの終わるまでに言い残しておきたいというポイント、ここだけは強調しておきたいなことがもしございましたら。

(鳴海) いや、特に私からはないのですけれども、皆さんのお話を聞いてすごく刺激を受けたというところと、もしわれわれのようなツールを使うことで皆さんのご研究が進むようなことがあれば、ぜひご一緒させていただければと思いますので、何かあればぜひお声掛けください。今日はありがとうございます。

(床呂) ありがとうございます。能のバーチャルリアリティ化みたいな具体的なアイデアなども出てきて面白かったですね。ありがとうございます。

それでは一言、木村先生、何かもしあれば。

(木村) 話し出すといろいろありますが、今、佐藤さんが言われたことに関連して、よく知られているように、お茶には一期一会という、茶席は一回限りののだという、これは井伊直弼が言ったことだったでしょうか、有名な言葉があります。同じことを繰り返すのだけれども、やはり一回一回はその場での創造であって一回限りのなだみみたいな考え方もある。だから、なかなか考えていくと、当然ですが深い世界だなという、そういうことにもつながっているかなと少し思いました。

(床呂) ありがとうございます。小谷先生、いかがでしょうか。

(小谷) ありがとうございます。今、木村先生がおっしゃっていたように、今日のこの場もまさしく一期一会だと思います。非常に貴重な機会を頂いて、ありがとうございます。

ひとつだけ、私がうっかりして言い忘れたと思っておりますのは、能は基本的には口伝なのです。つまり、世阿弥の能論などは文章としてかなり残されていて、その後、禪竹などもありますが、それ以外の大半は恐らく口伝として師から弟子へ、あとはおうちの中で、必ずしも血縁とは限りませんが、その流派の中で、ある意味では密室で伝承されてきたというものがかなり多いとも思いますので、その辺りのこともまた考えてみなくてはいけないとは思っております。以上になります。ありがとうございます。

(床呂) ありがとうございます。それでは最後に丹羽さん、いかがでしょうか。

(丹羽) 私も今回、バーチャルリアリティ的な身体や、伝統芸能の身体、まさに「型」の問題など、私が今まで思っていた身体、ワークショップをするときの身体や映像を見る身体というものをさらに複数化するような論点を頂いて、すごくありがたかったです。

あと、ご紹介したECフィルムは、公式サイトで検索できるようになっておりまして、三千あるタイトルのうち、大体、五百点ぐらいのデジタル化が済んでいて貸し出しをしており、大学などで研究にも活用いただいております。また内容的にはすごく濃かった「こな、ねる、たべる」というワークショップの報告冊子が、絵本みたいに視覚的にも面白い形で、ちょうど昨日出来上がりました。下中記念財団の事業として、EC活用プロジェクトが制作したもので、ECフィルムのサイトから購入できます。ぜひご覧になってください。

(床呂) ありがとうございます。丹羽さんのお話のさらに詳細なものとしては、また宣伝に戻りますが、床呂郁哉編『わざの人類学』（京都大学学術出版会）の巻頭論文として載っておりますので、ぜひご参照いただければと思います。チャット欄の方にも書誌情報を頂きました。ありがとうございます。

というわけで、例によって私の仕切りがあまり良くなくて大幅に時間をオーバーしましたけれども、議論が本当に尽くせない、まだまだあと何時間でも語ってしまえそうな感じなの

ですが、一応この辺でそろそろ締めにさせていただきたいと思います。その前に、領域代表の山口先生の方から、締めの言葉を一言頂ければと思います。山口先生、よろしくお願いいたします。

(山口) お天氣の良い土曜の午後に、貴重なご講演をありがとうございました。私自身もとても勉強になりました。最後に佐藤先生から頂いた、唯一性とコピーの話は、特に貴重なお話であったと思っています。改めて顔身体学とは、私たちがそれぞれ持つ、実存する身体に立脚しているという点において、例えばアバターであっても、自身が持つ身体でもってアバターとのあり方を習得していくわけです。そうなると、それはまた、もう一つの身体になっていくのですね。そしてそれは唯一性になっていくのでしょうか。リアルな身体とイメージナリーな身体を行き来することによって、より新しい広がりのある世界になっていくのだろうかと考えさせられました。改めて、私たち自身が持つ、このリアルな身体の可能性を知りました。

今日は床呂先生セレクトといたしますか、領域の皆さんのセレクトで、素晴らしい、とても全体的に統一感のあるお話を頂くことが出来たと思います。先生方、どうもありがとうございます。コメンテーターの方、そして最後まで残ってくくださった方々、どうもありがとうございます。

(床呂) どうもありがとうございました。ということで、以上をもちまして本日の公開シンポジウムは終了とさせていただきますと思います。登壇者の先生方、コメンテーターの先生、領域代表の山口先生をはじめ、ご参加の皆さま、本当にありがとうございます。これで終了とさせていただきますと思います。

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（第六回）
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』
二〇二一年度 公開シンポジウム

共催 AA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
―人類学におけるマイクロマクロ系の連関2―

編 集…床呂郁哉

編集補佐…吉田優貴・宮崎雪子

発行…東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所

〒一八三一八五三四 東京都府中市朝日町三―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AAA研 <http://www.aatufs.ac.jp/>

顔・身体学 <http://kao-shintai.jp/>

発行…二〇二三年九月一五日

表紙デザイン…本田直美

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 978-4-86337-404-1

表紙写真提供…松本城管理課

ISBN 978-4-86337-404-1



東京外国語大学アジア・アフリカ言語文化研究所