

ホモ・フィンゲンス

1 表出への欲求—精神の勢い 創出者と受容者

芸術は人間の活動の一つである。それは片や主体から他者への働きかけであり、片や受容者の体験である。主体から他者への働きかけは直接的ではなく、何らかの媒体を通して行われる。受容者の体験もその媒体との出会いの体験である。芸術はその媒体を産み出す行為と、その媒体との出会いによる体験ということができる。

媒体の創造とは、主体と他者との間に横たわる空間を乗り越えるために、他者の有する感覚器官が刺激としてとらえることができる形にすることである。たとえば絵画、彫刻は視覚への、音楽は聴覚への、舞台芸術はその両方への刺激として実現される。その産み出された媒体は作品と呼ばれる。建築にあっては単に視覚への刺激のみならず、その場の外や中に身を置くこと、そこにおいて何らかの活動の時間を体験するという、身体全体への刺激という形をとる。

文学は言語活動の一形態であり、言語活動そのものが聴覚刺激（音声）、視覚刺激（文字）、触覚刺激（点字など）を産み出すことによる表出活動である。文学は言語活動という表出行為によって一つの世界（作品、媒体）を構築し表象するという二重の表象行為であり、受容者によるその世界との出会いの体験である。表出とは、内なるもの、表に出ていないものを、表に出すことである。表象とは、形（象）になっていないものを、形（象）にして表わすことである。

いずれにせよ芸術の存在要件として、主体と媒体（作品）と受容者があり、主体による媒体創出行為と、受容者による媒体との出会いの体験からなる。媒体（作品）は受容者の感覚器官でとらえることのできる刺激体としての形を成す。その刺激体は絵画や彫刻のように空間のなかに静止して存在するものと、音楽や言語のように時間の経過のなかに実現されるものがある。空間芸術と時間芸術である。演劇のようにその両方にまたがるものもある。また、演劇、舞踊、合唱などのように人間の身体の運動そのものによって産み出されるものもあれば、身体以外の素材を用いた媒体（作品）創出もある。

他者への働きかけを行う作品創出者は、その作品に出会う他者（受容者）のある種の反応、心の動揺、美的感動を期待してそのような創出活動を行う。しかし、受容者において、その作品との出会いによる体験から生じる心の動揺は、作品創出者の意図や期待に添うものとは限らない。それどころか、まったく別種のものであると言っても過言ではない。人によって非常に大きな感動を体験する者もいれば、まったく何らの心の動揺を体験しない者もあり、その体験は千差万別である。

一方、人間が大きな心の動揺、美的感動を体験するのは、右のような意図のもとに創出された媒体（作品）との出会いによる場合のみでなく、種々様々な出会いにおいて体験する。自然の雄大な景色や道の傍に咲いている小さな草花、宮殿や城などの壮大な建築物から素朴な庵までのさまざまな造営物、家具や茶碗などある利用目的のもとに作られた造作物などとの出会いによっても体験することがある。

媒体創造の局面で言えば、狭い意味での芸術は、絵画、彫刻、音楽、舞踊、演劇、文学などのように、もっぱら受容者の心の動揺、美的感動を引き起こすことを目的とした活動である。それに対し、建築、工芸、装飾、演芸などのように、他に本来の目的があり、その目的遂行のための創出活動と同時に、その利用者がそれを利用するときの心に訴えようとする活動もある。広い意味での芸術ととらえてよいであろう。

主体による媒体創出という表出行為には、内なるものを他者に向けて表わすという表出への欲求が前提される。感動共有願望であり、それは引き止めることのできない精神の勢いである。それは、生命維持と生殖という本能的活動のみで生を終えることに満足できず、生をより充実したものにしたという欲求に基づいている。

ホモ・フィンゲンス

ホモ・サピエンスという生物学上のヒト類を表わす学名は、「知的人間」という意味である。そこには知能こそがヒト類と他の動物とを区別する最大の特質であるという考え方が反映されている。ホモ・サピエンス以外にも、ホモ・ロクエンス〔話す人間〕、ホモ・ファベル〔物を作る人間〕、

ホモ・ルーデンス〔遊ぶ人間〕という言い方を主張する人もいる。それぞれ、言語活動こそ、道具を使うことこそ、遊びこそが人間の人間たるゆえんの根本をなすもの、人間を他の動物と区別する最も重要な特質だとするものである。それらにならって、ホモ・フィンゲンス〔表出する人間〕という言い方もできるのではなからうか。ホモ・イマジナンス〔イメージする人間〕、ホモ・レプラエセンタンス〔表象する人間、再表現する人間〕ということも考えられるが、ホモ・フィンゲンスという言い方のなかに、ホモ・イマジナンス、ホモ・レプラエセンタンスの考え方を含めて提案したい。

言わんとするところは、先にみた表出への欲求は人間に普遍的なものにとらえるものである。身体感覚器官にもとづいて「今・ここ」に縛られた人間が、想像力によって現実の時空間を乗り越え、豊かな空想世界を自由に羽ばたきまわり、それらを表象し、表出する、このような活動こそが人間固有のものとする。

芸術を以上のようにとらえた上で、本巻では社会の中の芸術という視点から、時間、空間を越えた普遍性を背後に意識しながら、ヨーロッパ中世における特徴を明らかにするために、第一部では主としてフランス文学を中心に、第二部では美術を中心にみてきた。その際、第一部では文学の場、第二部では、空間、時間、イメージ、祈りというキーワードのもとにヨーロッパの中世を俯瞰した。

2 宗教の場と芸術

池上俊一は各時代の心的世界を全体として捉えるに際し、五つの局面に分けて考察している。〈思考〉、〈感覚〉、〈感情〉、〈想像〉、〈霊性〉である。それに対し、思考と想像を一緒にして「知性」、感覚と感情を一緒にして「感性」、霊性とその他の心の動きを一緒にして「こころ性」として、三つの局面でとらえて考察することも可能であろう。この場合の「こころ性」は、「知性」、「感性」との表現上のバランスから言えば「心性」としたいところであるが、「心性」という語は心性史などの分野で、「社会の成員に共有されている、ものの感じ方や思考様式」という意味で用いられている。そこでは、ここで言う「知性」、「感性」、「こころ性」のすべてを含んだ「精神世界」としてとらえた広い意味での「心性」である。これとの混同を避けるために、狭い意味での「心性」を「こころ性」と呼ぶことにする。いずれも個人のレベルと集団のレベルでとらえることができよう。

「こころ性」は、知性と感性を通しての、善なるもの、美なるもの、聖なるものに対する心の動きである。能動の相でみれば、他者に対して他者の心を動かそうとする行為である。受動の相でみれば、何らかの原因で心が動かされることである。その何らかの原因は、そのような意図のもとに行われた人間（能動者）の行為やその行為の結果の場合もあるが、そればかりではなく、そのような意図とはまったく関係のない行為やその結果、あるいは人間の行為とは関係のない自然との出会いによっても生じるということはすでにみたとおりである。

能動の相でみれば、道徳家、芸術家、宗教家の行為である。彼らの行為は、知性と感性とどちらを重視するかについて程度の差はあるが、他者の心を動かそうとするかぎりにおいて共通する点が多い。宗教家は他者に対して、人間を超えた至高の存在、絶対的価値の追求へと導き、霊性を得させ、深めさせ、聖なるものに対して心を動かそうと働きかける。それは他者の人間性全体に対する働きかけであるので、他者の知性にも訴え、感性にも訴える。心を動かすのに最もふさわしい場所を設定し、雰囲気をつくり、手順を工夫する。

ヨーロッパの中世においてはキリスト教の布教である。集落や共同体の地域の中で最もふさわしい場所を選び、そこを聖なる場所と定め教会を建設する。そこは選ばれるべくして選ばれた聖なる場所なので、キリスト教布教の歴史のなかで、伝道者、殉教者、聖人に何らかのゆかりのあることが、虚実とりまぜて縁起として語られる。

教会堂の建物も、多くの場合、鐘楼や尖塔などを備え、その大きさ、高さ、形状において、他の居住用の家屋と異なるのはもちろん、城や行政用の世俗の建築物とも異なった聖なる空間として構想される。それにともない外部も内部も、入口も窓も、彫刻などさまざまな装飾が付加される。内部においても、祭壇を中心として、聖職者が儀式を行う空間と一般の信者が座る空間とを区別し、それにとみなう装飾類も異なる。祭壇を中心に、彫刻、工芸の技術の粋が集められる。それらは素朴なものから時代を経るにしたがって、その技術はよりいっそう高度なものへと磨かれていった。

このような創造行為は、見方を変えれば芸術活動そのものであり、産み出されたものはすべて芸

術作品と呼ぶことができる。建築物、ステンドグラス、彫刻、絵画、調度、聖遺物函、祭式用道具類などである。そのような物理的事物のみでなく、その空間で繰り広げられる祭式やそれに伴う音楽などについても言える。

このように、宗教活動における場所や雰囲気づくりに対する努力と芸術活動とは密接な関係があり、視点を変えれば芸術活動と一体をなしているとも言える。一方、芸樹の視点からみれば、そのような宗教に密接した活動は一分野にすぎず、宗教とは関係のない世俗の芸術の分野もいろいろある。しかしヨーロッパの中世においては、芸術活動のなかでキリスト教の活動と密接した分野の占める割合は大きい。文学の分野においても同様で、第一部において一章が割かれているゆえんである。

3 遊びと芸術

祝祭

ヒト類を含む生き物は、誕生し成長し子孫を残して、一生を終える。個は消滅するが類は存続する。その際、すべての個体が生殖し子孫を残すことに関わる必要はなく、類全体でみた場合の話である。ほ乳類を中心にその一生の生命維持活動をみると、活動を四六時中継続することは不可能のようである。かならず活動の時期と休眠の時期があり、それを交互に繰り返すことで一生を全うしている。したがってそこにはリズムが生じている。そのリズムは地球の環境、宇宙のリズムに呼応している。すなわち太陽の運行による昼と夜の一日であり、季節の移り変わり、特に夏と冬による一年である。一日じゅう活動することには耐えられず、昼間活動し、夜休眠する。そのような日々の繰り返しの連続には耐えられず、人間は七日に一日休息の日を設けた。週というリズムである。これも月の満ち欠け(四週間)と関係がある。そのような週が一年間連続することには耐えられず、一年に何回か大きな休息をすることを考えた。大祭である。その大祭の時期は多くの場合、冬から夏への、あるいは夏から冬への移行の時期である。夏至、冬至、あるいは春分、秋分の時期である。キリスト教の暦のなかにおける聖誕祭〔クリスマス〕や復活祭も、キリスト教以前の時代の大きな祭の時期を踏襲したものである。

昼間の活動の期間においても、リズムを必要とする。労働と遊びである。生命維持活動としての衣食住の確保活動と、子孫生産のための生殖活動以外を遊びと考えると、生物のなかでも高等動物になるほど遊びの時間が長く、それに費やされるエネルギーも大きくなる。人間における遊びの重要性は強調してもしすぎることはなく、ホモ・ルーデンスの考え方もそこに根拠がある。

ヨーロッパ中世における宮廷を例にとると、宴会がそれにあたる。地域の中心として、軍事、政治、財政、司法の諸問題に対する決定、執行の場としての宮廷にあって、宴会は労働の時間に対する遊び、祭の時間である。和議の成立、結婚などの機会のほか、騎士叙任の儀式に際しても催される。それは、復活祭や聖霊降臨祭のような教会の暦のなかの大祭の日に合わせて計画されることが多いことから、その祝祭性は明らかである。宴会は「並み」に対する「特別」、「盛り」、「ハレ」の日である。

宴会には主催者と客人があり、主催者側が宮廷内外から多くの人を客人として招待し、客人に快適な時間と空間を共有してもらうべく配慮する。社交の始まりである。双方とも身につける衣服や装飾品は日常のものではなく、ハレの日用の特別のものである。主催者側の用意する飲食も豪華なものであり、その場の雰囲気を祝祭にふさわしいものにするために、壁掛けなどの室内装飾にも気を配り、家具、調度、食器類も豪華なものが用いられる。その際、豪華、壮麗、華麗、優雅、優美、洗練、繊細が目ざされる。

そのような物理的な形をなすものばかりでなく、会話をはじめとする種々の演出も重要な要素である。その最大のもは余興である。楽器演奏、歌、ジョングルールによる種々の業の披露、吟唱、朗唱、語りなどである。

これらすべてに共通することは、主催者側の客人に対する心配りである。客人に快適な、喜びの、幸福感に満ちた体験をしてもらうことを目的とし、視覚、聴覚、味覚、嗅覚、触覚を通して身体に快感を味わってもらうだけでなく、心に満足感を得てもらうための、身体と精神に対する総合的な配慮であり、他者に対する働きかけである。そこには芸術活動と共通する部分が多分にある。

「芸術」を表わすギリシア語「テクネー」には「人工のもの、技術、技芸、業」という意味があ

る。宮廷生活に関わるさまざまな分野の職業にたずさわる者が、専門職人としての自覚のもとに、自分の業を磨いていく。そこにはその業によって産み出された物の使用者、体験者への配慮も加わる。利用のしやすさへの工夫、技術の向上のみでなく、美しさ、使用者、体験者の心の動揺、すなわちその業に対する感動、賞讃も目ざされる。技芸を磨こうとする行為と芸術活動とが重なる面がある。

遊び

労働と遊びという対立は、活動と休眠という対立のなかで言えば、ともに活動の期間のなかにおける対立である。活動と休眠を緊張と弛緩ととらえれば、労働と遊びはその緊張のなかにおけるさらなる緊張と弛緩の対立である。遊びのなかには労働との対立を意識したものがある。すなわち労働を、本性を抑制した活動ととらえ、遊びをその抑制からの解放とするものである。娯楽はそういう意味での遊びである。別の見方をすれば、労働の後には楽しみをもつことができるという意識が、労働に耐える力となっているとも言えよう。労働に耐える力を得るための装置としての遊びの設定である。先にみた一年のリズムのなかに祝祭の日が設定されているのも、労働と遊びの対比として理解される。

祝祭のなかにも霊性に関わるものと、カーニヴァルのように娯楽的な遊びに関わるものがある。芸術活動においても、精神において娯楽的な遊びに通じる分野もある。滑稽、諷刺、価値の逆転などである。「ハレ」に対する「ケ」に光を当てることにも通じる。

4 異化—ミメシスとイマジネール

他者の心を動かそうとする者は、他者の知覚、感覚にある刺激、一種のショックを与え、他者を驚かすことを考える。その刺激は眠っている知覚、感覚を目覚めさせるようなものでなくてはならない。生き物としての人間の知覚、感覚は、初めて体験する刺激に対しては敏感に反応する。そうしてその刺激が自分の生命維持に有利なものか不利なものかを判断し、その刺激を整序する。その際、快適な刺激か不快なそれかも同時に判断される。同じ刺激を二度目に体験したときには、それへの反応のプロセスは初回のときよりも短縮され、整序はより早く、よりスムーズに行われる。それは回を増すごとに加速され、ついには反応のプロセスは省略され、刺激を体験すると同時に整序される。学習であり、習慣化である。こうすることによって、刺激に反応し整序する能力を、つねに新たな刺激に対応し反応できる状態に保つことができる。

習慣化は生物としての人間が有する本能である。したがって、他者の心を動かすことは右の習慣化に逆らうことである。整序のプロセスを難しくし長引かせるような刺激を創出することである。異化とも呼ばれる。

表出を行う者は何をどのように表出するかを考える。まずは表出者の周りを観察し、それを写す。写実であり現実模写〔ミメシス〕である。しかしその姿（形象）は表出者の目を通じた観察、模倣、写実の結果である。表出者の目は、表出者の体験と知識の総和である。その知識のなかには過去の創出、すなわち先人が創造したものについてのそれも含まれる。表出者はそこから新たな創意工夫を考える。

人間は体験を整序し、認識し、思考するホモ・サピエンスであるだけでなく、想像するホモ・イマジナンスでもある。その想像世界〔イマジネール〕は身体の置かれている「今、ここ」の世界を乗り越えた世界である。そこには空想も含まれる。表出者による表出活動とは、表出者の体験と知識の総和にこのイマジネールを付加して創出する行為である。

表出者の表出活動はある社会のなかで実現される。それによって創出されたものとの出会いという受容者の体験も同様である。したがって、表出活動においても受容体験においても、ある時代、ある地域が特定された社会のなかにおける特徴を指摘できるであろう。たとえばヨーロッパ中世という特定の社会における特徴である。写実された社会、想像された世界、写実し、想像する主体の体験と知識と心性のすべてにおいて、また受容者によるそれらとの出会いの体験において、ヨーロッパ中世社会における創出と受容の特徴という個別性、特殊性が指摘できよう。

しかし、ヨーロッパ中世社会における表出活動とその受容体験の特徴を抽出しようとすることは、ヨーロッパを越えた日本を含む地球上のあらゆる地域、中世を越えた現代を含むあらゆる時代の社

会に共通する表出活動とその受容体験の一般性、普遍性を意識した上で初めて可能になる。