

足で／にランディングすること

— 荒川＋ギンズの「イメージするランディング・サイト」 —

三村 尚彦

はじめに

現代美術家の荒川修作（一九三六―二〇一〇）と彼のパートナーで詩人のマドリン・ギンズ（一九四二―二〇一四）は、「天命反転 reversible destiny」という独自の概念を提唱し、「人間は死ぬ存在である」という常識を覆そうと試みた。彼らの考えは『建築する身体』*Architectural Body*, 2002のなかで詳論されているが、主に執筆を担当したギンズの詩人特有の難解な文体もあり、その理解と解釈にはかなりの困難が伴う。そのため、われわれは荒川＋ギンズの建築作品や荒川のインタビュー・講演などの資料を手がかりにして解釈を行おうとするが、それらは『建築する身体』の内容と必ずしも整合的で一貫したものではない¹。したがってわずか一〇〇頁にすぎないこのテキストを地道に解読する作業に取り組み必要がある。筆者はこれまで、「人間する有機体 organism

that persons]「知覚するランディング・サイト perceptual landing sites」⁽²⁾といったギンズ＋荒川⁽³⁾の独特な概念が何を意味しているのかを、徹底的なテキスト解釈にもとづいて考察してきた⁽⁴⁾。

本稿では、そうした一連の作業のなかで次に取り組むべきテーマとして予告されていた「イメージするランディング・サイト imaging landing sites」を取りあげていく。ギンズ＋荒川は、三つのランディング・サイト（知覚する、イメージする、次元化する）のなかで、難解なポリオミノパズルを解いた視覚障がいをもつ数学者カール・ダルケ Karl Dalke のインタビューを引きながら「イメージするランディング・サイト」に九頁の分量を当てて論じている⁽⁵⁾。そのテキストの読解を通して、ギンズ＋荒川にとって「イメージする」とはいかなる働きであるのか、それはまた「建築する身体」や身体作用とどのように関係するのか、これらの問いに答えることが本稿の目標である。

考察は、以下の手順で行われる。第一章では、ギンズ＋荒川『建築する身体』において「ランディング・サイト」がどのような概念として導入されていたのかを簡単に確認していく。次に第二章で、ダルケによるポリオミノパズルの解法を手がかりにした「イメージするランディング・サイト」の論述を概観する。第三章では、リハビリテーションの一人称的体験記述に定位しながら、ギンズ＋荒川にとって「イメージする働き」の意味を明らかにし、イメージ作用の可能性について考えていく。

一 ランディング・サイトについて

まずは、ギンズ＋荒川が用いている「ランディング・サイト（降り立つ場）」という概念について、簡単に概観していこう。^⑥「ランディング」は、言うまでもなく通常「上陸」や「着陸」を意味するが、ギンズ＋荒川にとっては、さまざまなものが特定の場所に配置されることであり、その配置によって世界が成立するとしている。

配置されるものがないもなければ、いかなる世界も生じることはできないだろう。何が配置されているのか、誰も答えることはできない。配置されている最中のものは、ランディングのプロセスのうちにある。^⑦

例えば、初めて行くレストランの店内に足を一歩踏み入れた途端、われわれはランディングを開始する。店内の広さはどれくらいか、そこにテーブルと椅子は何セット設けられ、何人が食事できるのか、内装の雰囲気はどうか、シェフが調理を行うキッチンがテーブルから眺められるのかなど、店内の様子を把握する。こうした「探索活動」は一緒に食事をする人との会話の最中も継続しているだろう。ほぼ無自覚的に遂行している空間の意味づけ作業を、ギンズ＋荒川はランディング・サイトと呼んだ。すなわち、ここには四人掛けのテーブルがあり、あそこにはワインラックがあり、そこに一二本のワインボトルが横たわっている……などのように、特定の場所に意味を設定していくことこそが、ランディング・サイトなのである。ある場所が意味づけられて、理解可能なスポットになる。このことは、知覚もしくは想像／イメージによって行われる。それがそれぞれ、「知覚するランディング・サイト」、「イメージするランディング・サイト」である。知覚するランディング・サイトは、その名の通り、知覚するという働きによって、世界を意味づけ、場所化していく。レストランの店内でわれわれが実際にテーブル、椅子、ワインラックなどを視覚的、触覚的に知覚することでランディングが行われているからである。一方、イメージするランディング・サイトはそれを想像作用、イメージする作用で行う。ウェイターが出入りするあのドアの向こう側に、厨房があり、複数の調理人が手際よく料理を作っているのだろう

と、われわれは想像することで意味づけている。

知覚するランディング・サイトによっては把握されない領域、いかなる意識の焦点もしくは着陸地点も与えられない領域は、単に空白でも、消えているのでもない。その代わりに、「途中省略」イメージするランディング・サイトによって、たえず供給され、下書きされ、似せられているのである⁸⁾。

物理的な条件から原理的に知覚できない場所がある。しかしそこは意味づけを欠いた空虚な地点ではなく、おそらく何々があるだろうとする想像作用、イメージ作用によって補完される。知覚とイメージの協働が、意味で充たされた世界を成立させているのである。そして、この二つのランディング・サイトの協働、相互補完が、「次元化するランディング・サイトdimensionalizing landing site」である。それによって、われわれは世界の奥行きを捉えることになる。あるいはむしろ奥行きが捉えられるからこそ、知覚とイメージが調和的に融合すると言った方が正確だろう。

人間は場所だけでなく、奥行きをも経験する。わたしたちはこの事実を認めるので、複合的なランディング・サイト（知覚するとイメージ化すると名づけていた二つのランディング・サイト「原子」からなるランディング・サイト「分子」）を設

足で／にランディングすること

定する。次元化するランディング・サイトは、身体に相対的な場所と位置を登録する⁹⁾。


奥行きを通じて、われわれは立体感を捉える。ランディング、つまり場所を定めることの典型例を挙げるならば、それは平面図の区画割りなどが当てはまるだろう。将棋の棋譜を思い浮かべるとわかりやすいかもしれない。将棋では、九×九のマス目に、二〇枚×二〇枚の駒が配置されている（盤上から消えて、相手の駒台で持ち駒として配置されることもある）。ある番手での棋譜に示されている駒の配置は、知覚するランディング・サイトであり、対戦する二人の棋士が手を読み合い、頭の中で展開される指し手が、イメージするランディング・サイトである。将棋は、知覚とイメージが相互作用することで展開されるゲームと言えるだろう。しかし、二つのランディング・サイトの協働には、これだけにとどまらず、われわれに立体感、遠近感をもたらす次元化の働きも含まれる。二次元の視点では、将棋盤に駒が配置されていることに世界は尽きるが、奥行きをもった三次元の世界では、将棋盤は青々とした畳の上に置かれているのであり、盤面に集中している棋士にも、対局を行っている和室に敷き詰められた畳は、将棋盤に遮られて知覚できないとしても、その当の同じ場所にランディングしている。世界は奥行きをもった三次元空間に拡張されるのであり、これを可能にする知覚とイメージの協働が、次元化する

ランディング・サイトによってもたらされる。

以上、ギンズ＋荒川が語る「ランディング・サイト」について、「知覚する」「イメージする」「次元化する」の三つをごく簡単に確認してきた。実際のところ『建築する身体』にあつて最も詳細かつ具体的に論じられているのは、「イメージするランディング・サイト」である。次章ではそれを、テキストに挙げられている数字者カール・ダルケの事例を手がかりにして、概観していこう。

二 ポリオミノパズルの解法

— イメージを超えたイメージ —

西洋哲学の歴史にあつて、イメージする働きは、頭の中でこれまで経験したものを思い浮かべるとか、記憶像を組み合わせて何かを想像するものとして考えられるのが主流であつた。すなわち観念を産出する心的な作用と受けとられてきた¹⁰。しかし、ギンズ＋荒川にとってイメージ作用はより身体的なものである。

たしかにイメージする能力は、第一に運動感覺的、觸覺的ランディング・サイトから構成されている場所の、動くことができ、それに応じて形をなす媒体、つまり人間の身体に由来する。「途中省略」そのとき、人間は、運動感覺的、觸覺的、視覺的、聽覺的、嗅覺的、味覺的に一挙に、自らの環境を配置する。それぞれ（の感覺）の様態に関しては、直接的もし

くは知覺的な成分と、間接的もしくはイメージ的な成分がある。例えば、知覺的配列のうちで、触れられていない対象は、直接的な觸覺的成分をもつてはいない。その代わりに、間接的な成分、つまり觸覺的なイメージする成分をもつていると言えるかもしれない。それは、対象に触れたときどのように感じそうであるかを描きだす¹¹。

「イメージ作用は身体的である」という主張が、二つの論点をもっていることに、われわれは注意しなければならない。一つ目は、「身体が動く」という運動感覺的、觸覺的ランディング・サイトとイメージ作用が結びつけられている点である。もう一つは、いわゆる五感（視覺、聽覺、觸覺、嗅覺、味覺）が統合してランディングが行われる際に、知覺的成分とイメージ的成分があるという論点である。

一つ目に関しては、特段目新しい主張ではないだろう。フッサールやメルロ＝ポンティが提唱した現象学で、定番的な議論だからである。知覺を模倣した、類似したイメージ像が、知覺に対して補完的に機能することで、現在遂行している知覺が現実的なものになる。それは、端的に言えば、現在とは異なる身体状態、身体的位置に対応する知覺像をあらかじめ描くことに他ならない。サイコロの一の目が見えているとき、わたしがそのサイコロをつまみ上げて裏側にひっくり返せば、六の目が見えるはずであ

ると考える（そのようなイメージするランディング・サイトが生じる）。「今はやっていないが、わたしが身体を動かせば、今とは異なる知覚が与えられる」という意識、フツサールはこれを「わたしは**いきる**Ich kann」という能力意識と呼び、地平的な志向性、キネステーズ（運動感覚）という考え方、概念を導入した。われわれの知覚は、現在与えられているもので完結し閉じているのではなく、その周辺部、地平部分はオープンになっており、体験の進行とともに調和的な仕方でも知覚もまた変転していく。こうした体験の連続的な構造を支えているのが、今はまだ知覚的に与えられていないが、今後の進行に応じて知覚されるものをあらかじめ描く地平的志向性である。もちろんその予描は外れる（フツサールの言い方では、「幻滅する」）場合もある。サイコロの一の目の裏側は六だろうという想定が裏切られて別の目になっていることもありうる。しかしそうした外れの場合でも、われわれの全体的な経験は崩壊せず、「これは変わったサイコロだ。いやサイコロみたいだが、サイコロではない立方体だ」など柔軟に意味を捉えなおして、知覚体験を保持する。われわれの体験はオープン（一部未規定的）であるがゆえに、柔軟（意味の変更を許容するもの）なのである。このしなやかさを保証するのが、現象学で言えば、身体的な地平的志向性、ギンズ＋荒川で言えば、イメージするランディング・サイトとなる。したがって、「イメージ作用は身体的だ」とされたのである。

足で／にランディングすること

二つ目も、ギンズ＋荒川にそれほど独自の視点があるようには思われない。われわれの感覚は融合的であり、すべての知覚は、マルチモーダル、すなわち感覚横断的であるからだ。例えば、シヨウインドウ越しにモヘアセーターを見るならば、われわれはそれに触れていなくともフワフワした肌触りを同時に感じる。また太い毛糸によって編まれたローゲージセーターを見ると、「これは素肌に着るとチクチクするだろう」と思い浮かべる。これらの触覚的感覚は、先の一つ目の論点にあった予描にあたるが、予想されているのではない。それらは思考によって捉えられているのではなく、視覚的な質感とともに身体的に体験されている。われわれは触覚的な柔らかさを見たり、食材の美味しさを聞き取ったりできる（例えば、鉄板の上で焼ける肉が出す音を聞くときなど）。感覚は、同時に複数の状態で与えられているのである。ギンズ＋荒川はこうした面を、イメージするランディング・サイトは知覚するランディング・サイトと協働することで世界を成立させている、と説明したと思われる。

以上のような解釈に不満はまったくない。しかし、ギンズ＋荒川の語る身体的なイメージ作用の主張は、これだけにとどまらな

いと考えられる。その点を明らかにするために、ポリオミノパズルを解いた数学者ダルケのイメージ作用に関するギンズ＋荒川の論述を追っていくことにしよう。

ポリオミノパズルは、正方形を組み合わせて凸凹、T字、十字

型になったピース一種類を並べて、四角形（ほとんどは長方形）を作る数学パズルである。多くの数学者やアマチュア数学パズルファンが挑み、そのつど跳ね返されてきた難解なパズルを解いたのが、視覚障がいをもつ数学者カール・ダルケである。雑誌『サイエンティフィック・アメリカン *Scientific American*』一九八七年十一月号に掲載されたマーティン・ガードナーのコラムによれば、当時ソフトウェア・エンジニアだったダルケは、仕事の合間に、パズルには答えがない（そのポリオミノピースでは四角形を作ることはできない）ことを証明しようと数ヶ月間にわたって悪戦苦闘していた。しかしうまく行かないので、逆にダルケは解答を探し始める。試行錯誤を繰り返しながら、パズルに体系的に取り組むためのコンピュータプログラムを作成した。出力を音声に変換するシンセサイザーを装えたコンピュータによるプログラミングを駆使して、彼は長方形となる二つのパズル解を発見したのであった。『建築する身体』では、一九八九年四月二一日に収録されたダルケのインタビューを引きながら、ギンズ＋荒川は、彼によるパズル解法への取り組みに、イメージ作用のポテンシャルを見いだしている。インタビューでダルケが語っていたのは、コンピュータプログラムを完成させる前の試行錯誤の体験だと思われる。まずダルケが行ったのは、一枚の段ボール紙を二〇個のポリオミノピースに切り分け、それらを再びびったりと元通りになるように配置する作業であった。その次は、段ボールピースで行う

作業をやめて、頭の中で大きな茶色のボードと白いポリオミノピースをイメージし、それを配置する作業を、記憶のつづく限り行った。この作業は、散歩しているとき、入浴時、寝入ろうとベッドに横になったときなど、何時間にも渡ってつづけられた。ボードにパズルピースを一枚一枚、パズルの解法が見つかるように、お互いをどのように置くと一番よいのかを探しながら、貼っていた。ボードに貼られたピースの数が、彼の記憶容量を超えるまでこの作業をつづけ、記憶容量を超えた地点で、今度はレゴブロックを使って、ダルケは思い浮かべていたものの模型を組み立てた、とのことである。ダルケの回想に対して、ギンズ＋荒川はどのような解釈を与えたのだろうか。

ダルケがポリオミノパズルを思い浮かべるとき、彼らの概念で言うところの「視覚的な知覚するランディング・サイト」はまったく含まれていない。しかしダルケは、パズルピースの向きを正確に定め、それを適切に配置して解答を発見した。これは、通常、知覚するランディング・サイトにもとづく所作と思われるので、ダルケにとってイメージするランディング・サイトは、視覚的な知覚するランディング・サイトの代役を務めているはずである。ギンズ＋荒川は、知覚とイメージの決定的な差異を、確かな存在への直接的な応答による記憶の解放にあるとしている。知覚するランディング・サイトは、各所に確かな存在としての事物や意味を配置していく。机の上には、パソコン、ノート、ペンがあると

いうように。ノートには「ミーティング、一〇時開始」という文章がメモされていた(すなわち、知覚的にランディングしている)としよう。「ミーティングの時間が記載されている場所」という意味をもったノート紙面が、そこに確かに存在している。われわれは、ミーティング時間の記憶があやふやになっても、そのノートを見れば、一〇時開始ということが即座にわかる。見ればわかるものについて、記憶する必要はない(せいぜい記憶しておいた方が、その知識にアクセスする時間の短縮になる程度である)。一方、イメージの場合、記憶が欠如してしまえば、もはやそれを正確に思い描くことは不可能である。例えば、将棋の初心者はいせいで十手先ぐらいまで展開を読むことはできるが、それ以上は記憶容量を超えてしまい、三〇手先の盤面を正確に思い浮かべることができない(そもそも将棋では手ごとに異なる指し手が枝分かれしていくので、三〇手先に想定される棋譜は膨大な数になる)と思われる。しかし実際に将棋盤に駒を並べる(知覚している)場合ならば、その記憶容量に関係なく、手を進めることができるだろう。では、知覚するランディング・サイトをもたないダルケは、驚異的な記憶容量をもっていたということなのだろうか。ちょうど、プロ棋士が頭の中でほとんど無限に指し手を進めることができるように。

たいていの人は知覚するランディング・サイトにもとづいて

足で／にランディングすること

しか獲得できない結果を、イメージ化するランディング・サイトが、彼に提供できるようにしたのである。わたしたちが思うに、こうしたことをなしたものは、彼の取り巻く環境の全体を、薄い茶色のボードへと、すなわち彼が関心を向けている焦点を合わせられた世界へと還元することを厭わなかったからである。ダルケは、周囲の明かりと空気、確かな存在の全体領域を、最小限の広がりや場所をもった一つの対象へ還元するのである。¹³⁾

世界が八一マスの将棋盤に還元されたとき、プロ棋士はその領域で二〇枚×二の駒によって展開される無限の指し手を際限なく思い浮かべることができる。それと同じように、ダルケは世界を、ポリオミノピースが貼り付けられるボードへと限定したのであった。この領域限定に加えて、もう一つギンズ＋荒川が注目した点がある。「何度繰り返しても足りませんが、開始する角を注意深く選ぶことが、決定的に重要なのです」¹⁴⁾。イメージの中でパズルピースを貼り付けていくとき、ダルケが最も重要だと主張したのは、パズルを置いていく作業をどこから開始するか、その始点を定めることであった。われわれの行為は、どこから、あるいは何かから開始され、一定の目的をもって終了する。もちろん行為自体は連続的に他の行為へと移行し、その全体がまた一つの行為になる。ビールをグラスに注ぐという行為は、ビール瓶もしくは

コップを手にもつということから開始され、グラスがビールで満たされたとき、終了とみなされる。そしてその次に、乾杯やビールを飲み干すといった行為へと移行していく。これはごく当たり前のことだが、われわれが行為を遂行する際はこうした始点や終点のみを意識し、その中間的な経過はほとんど自動化されたように無意識的に遂行している（ビール瓶をコップに対してどのぐらいの角度で傾けるかなどはあまり意識せず、注がれるビール量に注目されるなど）。行為の記述では、始点や終点（何から始め、何によって終わりとされるか）がポイントとなる。なぜならそれが、行為を分節し、意味のユニットを成立させるからである。「ビールを注ぐ」「乾杯する」「ビールを飲み干す」、これらは連続した行為の連鎖であるが、同時にそれぞれ一つの個別的な行為なのである。このことを受けて、行為という単位を区切るもの、それは、存在を明確なものとして意味づける知覚するランディング・サイトである、とギンズ＋荒川は主張している。

さらに質問をつづけていくと、始点に関心を集中するようになった原因は、ポリオミノ（「を解くこと」）に対する全体的手順ではなく、パズルそれ自身だった（「パズルをするには、単にどこかからはじめなければならぬから」と仮にダルケが打ち明けたとしても、わたしたちは始点が重要ということはいかならずも真理であると考えている。なんのためらいもなく、

わたしたちはそう主張する。なぜなら、知覚するランディング・サイトをきわめて精巧に模倣するには、模倣する場所を分散させるためには、何よりもまず、そこへと降り立つ確かな存在を模倣する必要があると、わたしたちは理解したからである。¹⁵

イメージの中での始点や終点は、明確な目標点となるがゆえに、知覚するランディング・サイトと同様の機能を果たしている。それは、われわれがたえず立ち戻る起点である。視覚的な知覚像を利用できないダルケが難解なポリオミノパズルを解くことができたのは、イメージ作用を駆使しつつ、世界をパズルボードに還元し、そのなかで知覚のように記憶を解放しわれわれがたえず立ち戻ることができる始点や終点を設定できたからである。

ダルケによって精密に位置づけられたパズルはすべて、イメージ化するランディング・サイトからできているように思われるだろう。だが、知覚するランディング・サイトのうちにもその確固とした基盤がある。ただイメージすることよりもずっと多くのものが、イメージすることには含まれている。このことを見落としてはならない。¹⁶

ダルケ自身のイメージ作用は、知覚の働きをも担っている。それ

は世界を限定した領域に還元することで記憶を解放し、始点と終点が設定されることで何度も立ち戻り可能な確かな存在が存立するからである。したがってギンズ＋荒川が強調しているのは、イメージすることには、イメージすることよりもずっと多くのが含まれているという事態である。

「知覚のうちにイメージが含まれている」というのであれば、理解しやすい。しかし彼らは、イメージの内に、イメージ以上のものがあるとして、上記のように、知覚するランディング・サイトに確固とした基盤があると述べている。すなわち、イメージの中に知覚があるということである。これはどのように理解すべきなのだろうか。イメージのうちに知覚成素として含まれるもの、それは身体ないし身体感覚である。

ダルケが語っているものなかで、もっとも確かと思われる存在、ランディング・サイトがあるとすれば、それはダルケ自身でなければならないだろう。いずれにしても、ダルケの驚くほどに増強され、性能アップしているイメージ、ポリオミノパズルの彼による精密な描写、「パズルの」移動と変化を奇跡的なまでに可能にする、特別詠えの精密さをもったイメージは、イメージ化によって行われている。したがって、それらはイメージ化の領域のうちに存在すると言われるべきだろう。しかしながら、彼のイメージが、知覚するランディン

足で／にランディングすること

グ・サイトをまったく必要とせずに生じている、とはもちろん言えない。身体のあらゆる部分に位置を定め、注目すること（運動感覚的な知覚するランディング・サイト）に加え、さらにあらゆる方向からやってくる音と匂い（聴覚的、嗅覚的な知覚するランディング・サイト）をもつだけでなく、ダルケは、靴のなかに自分の足を、地面の上に靴を、肌に触れているところには服を、感じとっている。椅子に座りながら、彼は背中と腕を通して、またお尻全体に椅子を感じている。ベッドに横たわり、ふっくらした枕に頭を乗せているときには、クッションの効いたその表面を背中、首、頭に感じているし、時には身体の前面、時には身体の側面で感じている（これらはすべて、触覚的な知覚するランディング・サイトである）¹⁷。

自分自身の身体は、もっとも確かな存在、知覚するランディング・サイトの中心点だということである。われわれはいつも知覚するという仕方ですらに身体にランディングしているのであり、このランディングはイメージするときにも、イメージ作用の拡張を可能にする形で機能している。それゆえに、すべてのイメージ作用、ギンズ＋荒川の言い方ならばイメージするランディング・サイトは、どこまでも身体的なのである。場所を意味づけることが、ランディング・サイトとされているのだから、それは「ここには机、その手前には椅子がある」というように、一定の意味理解を「配

置する」ことである。実際、『建築する身体』では、distribution（配置）、field（部隊を戦場に配置する）、apportion（配分する）、disperse（分散させる）といった語が多用されている。その一方で、これらを統括する形で、ギンズ+荒川は、「ランディング（降り立つ）」と表現する。「降り立つ」「着陸する」「上陸する」と訳される「ランディング」という語には、「足で地面に立つ」「地面を踏みしめる」ことが含意されている。さらに、配置が二次元的に理解できるのに対して、降り立つは必然的に二次元的である。以下のダルケ自身の証言が、示唆的であろう。

考えてみると、パズルピースは三次元的なものでした。あるいは、何らかの三次元性をもっていました。わたしは実際、二次元空間のパズルを解こうとしていたにもかかわらず、それは三次元だったのです。それが二次元だと考えるのは、わたしが思うに、人為的な間違いです。というのは、パズルピースを置くときにわたしの感触が大いに役立つという事情と関わりがあるからです。そのとき記憶も、重要な役割を果たしています。三次元性についてのわたしの初期の記憶、わたしがまだ視力をもっていた頃の記憶¹⁸。

例えばジグソーパズルを楽しむ場合、われわれは指でパズルピースをつまみ、それをボード上の意図した場所にはめこんでみる。

それを繰り返して、図柄の完成を目指す。指と手を使ってパズルに取り組んでいるが、最終的な目標は二次元の図柄を実現することである。しかしダルケが指摘しているように、パズルピースは厚みもち、それをボードにはめていくときには、さまざまな感触が伴っている。周りのピースとの接触、音、指への反発などをわれわれは感覚する。これは徹底的に二次元的な運動行為である。ダルケは、身体全体を使い、確かな直接的感觉、知覚をイメージ作用に織り込んでいった。イメージ作用を超えたイメージするランディング・サイトが、パズルの解答を可能にしたのである。

議論をまとめよう。ギンズ+荒川は、イメージするランディング・サイト、イメージする能力は身体に由来すると主張する。イメージ作用と身体性の結びつきは、運動感覚（キネステーズ）や地平的志向性を強調する現象学でも語られてきたし、また感覚のマルチモダリティーの観点からも、妥当な指摘である。しかし、彼らはポリオミノパズルを解いたダルケの回想を通して、イメージ作用の中に含まれる知覚的要素としての身体を強調したのであった。この主張は、「イメージ」を「心のなかに浮かべた視覚に似たようなもの」とする一般的な理解を覆し、身体性に裏打ちされたイメージが二次元的なものであることも含意しているのである。

以上、ギンズ+荒川のテキストにしたがい、彼らの独自の概念「イメージするランディング・サイト」とは何であるのかを明らかにしてきた。次章では、こうしたイメージ作用の理解が、どのよ

うな可能性をもつものなのか、この議論の現実について、リハビリテーションにおける一人称記述を引きながら、考察していこう。

三 イメージによる身体の再編、新しい世界の創造

われわれが「三鷹天命反転住宅」と呼んでいる荒川+ギンズの建築の正式な名称は、「三鷹天命反転住宅 インメモリーオブヘレン・ケラー」であり、荒川+ギンズ東京事務所のホームページには、「荒川修作+マドリノ・ギンズは『天命反転』の実践を成し遂げた人物として、ヘレン・ケラーを作品を制作する上でのモデルとしています¹⁹⁾と記されている。またギンズ+荒川には「ヘレン・ケラーあるいは荒川修作』というタイトルの著書もある。このことから、二人が提唱した「天命反転」という思想にとつて、ヘレン・ケラーがどれほど重要な存在であったかは明らかだろう。視覚と聴覚に障がいをもつヘレンが、さまざまな困難を克服し、豊かに世界を経験する。ヘレンは、身体感覚の利用の仕方、世界への働きかけ方を通じて、自らの生のあり方を徹底的に変化させることに成功した、と荒川+ギンズは捉えている²⁰⁾。というのも、『建築する身体』の前書きで、彼らの目標は「生命を徹底的に構築することではなく、むしろそれを練り直し、変更すること」と述べられているからである。障がいの克服とは、失われたもの、機能しなくなったものを代替する能力を獲得し、元の状態に戻ることであり、われわれは考えがちである。しかし、実際

には元どおりになるのではなく、感覚能力の使用を変え、世界と新しい関係を取り結び、生を再編することなのである。だからこそ、荒川+ギンズはダルケに言及し、ヘレン・ケラーについて語ったのである。このことをリハビリテーションの体験に照らして確認していこう。

われわれはそれぞれ自分自身の来歴をもっており、いわゆるエピソード記憶の集積によって「物語的自己[narrative self]」が確立される。心的内容には固有性が認められるが、それと同様に、身体にも各自の固有性があり、各人はそれぞれ自分の身体を生きている。身体の固有性もつりアリティとその迫力を露わにしようとする論考が、伊藤亜紗『記憶する体』である。伊藤は、障がいをもつ二人の方の体の記憶、一一のエピソードを取りあげている²¹⁾。まずは、伊藤の記述にしたがいながら、交通事故により左足膝下を失ったプロダンサー大前光市さんの例を取りあげていこう。

前述のように、われわれは行為の始点や終点には注意を向けるが、その途中過程はほとんど無意識である。すなわち自分の身体の動きにはそれほど自覚的ではない。立つこと、歩くこと、椅子に腰掛けること、こうした動作は一般的には無造作に行われている。

ところが障害があると、義足の装着や車椅子への移動といったタスクが増えるだけでなく、体を動かすときの姿勢や重心の位置、その場所に至るまでの動線など、適切な順番に従っ

て、ひとつひとつ意識しなければならぬ。「行く」という大目標をたくさんの小目標に分割して、一段一段クリアしなければならぬ。

これはギンズ＋荒川が語っていたどこから行為を始めるか、確かな始点を設定する必要があるということとつながっているだろう。大前さんは、リハビリテーションとして自覚的な身体操作に取り組んでいく。初めに取り組んだのは、できるだけ義足に負担をかけないように、足がなくても支障が出ないように、上半身を鍛えることであつた。しかしこれは上半身と下半身のバランスが悪くなり、かつ義足である左足をほとんど使わなかつたため、右足を痛める結果となる。「興味深いのは、大前さんがここで足を再発見していることです²³」。左足は、切断しているので存在しない。フィジカルな事実はそうだろう。しかし、大前さんはない左足があるものとして扱いはじめたのであつた。その際、重要な役割を果たしたのが、幻肢 phantom limb である。立つには、足の裏の感覚が重要である。存在しない左足の裏を意識するために、大前さんは幻肢を意識的に動かしたのである。その幻肢は「にぎりこぶしぐらいのちっちゃい足が、断端のところにくっついている感じ」のようなものだという。幻肢の足の裏を、お腕を返したように丸めた形に力を入れるとバランスがとりやすいので、実際にはそうならないが（幻肢は物理的には存在しないので）、そのように意識

して「キュッと丸める」ような使い方をした。こうしたリハビリテーション的訓練を経て、大前さんは左足が器用になり、義足を上手に使いこなせるようになったのである。幻肢に対するいわばイメージトレーニングを行うことで、なぜ義足の扱いが向上するのか。「興味深いのは、こうした『幻の指を動かす』経験を積み重ねた結果、物理的にも、大前さんの体が鍛えられることです。幻の指であっても、力を入れれば、つられて近くの筋肉が動きます²⁴」。断端部分の筋肉が鍛えられ、より強くかつ繊細に力を義足に伝えられ、義足を操作することができるようになるというのが、理由として考えられている。

もう一つ別の事例を紹介しよう。一九九八年長野パラリンピックにて、アイススレッジ（スケートの刃がついたそり）・スピードレースで金メダル三つ、銀メダル一つを獲得したマセソン美季（旧姓：松江美季）さんの経験である²⁵。マセソンさんは、大学生のとき、体育教員を目指しながら柔道競技に打ち込んでいたが、交通事故による脊髄損傷によって、下半身不随となつた。リハビリテーションの一貫として障がい者スポーツ、車椅子陸上競技をはじめ、後に出会つたアイススレッジ・スピードレースは、競技スポーツとして取り組んだ。マセソンさんは、リハビリテーションでも、アスリートとしての競技力向上のトレーニングでも、自己の身体状況を分析する力とそれを言語化、自覚化することの重要性を指摘している。例えば、ティッシュケースから一枚ティッシュを

取り出す動作は、一般的には「テッシュを指でつまんで上に引つ張る」と記述されるだろう。マセソンさんは受傷当初は上肢の麻痺の影響で、この「指でつまんで持ち上げる」動きをすることができなくなっていた。しかし自分の身体感覚を分析し、「手の甲を上にする」というイメージで動作すると自然に指も窄まり、ティッシュを取り出すことができるようになったと言う。またアスリートとしての日々のトレーニングでブレークスルーとなった経験も挙げられた。マセソンさんはそれまで、動かないところを無視して動く部位のみを考えていたが、トレーナーから昔の身体感覚、全身の感覚を思い出すようにアドバイスを受けた。それ以降、動かないところにも意識を向けてイメージすることで、競技に対する感覚、技術が一気に向上したとのことである。これは、前述の大前さんのケース、すなわち幻肢を動かすイメージと共通している。マセソンさんは動かなくなった身体部位に意識を向け、身体感覚、運動感覚をイメージすることが、結果的に車椅子マラソンやアイススレッジの競技力向上につながっていったようだと言った。

リハビリテーションにおいては、物理的な身体に働きかけ、世界や環境に対する新しい関係を構築することが重要なのは当然であるが、それと同等に、あるいはそれ以上に必要と思われるのは、イメージすることである。²⁶⁾ 身体を動かし、何か行為を遂行していることを思い浮かべ、そのときの感覚に触れることが、生の再編にきわめて有効である²⁷⁾ことが、上記の二例からうかがえるだろう。

足で／にランディングすること

身体は現実の世界の存在に対して、物理的な働きを行使する。重力がたえず作用しているこの世界で、身体は重力に逆らい、筋力を増強させていく。世界の中で動くこと、関節を可動させることで、身体は柔軟性を獲得していく。しかしそれだけでなく、身体をイメージすることで、存在しない足を動かし、動かない腰を伸ばすなどすることでも、筋力や柔軟性が高まり、世界や環境との新しい関係が創出されるのである。存在しない足をイメージして動かすことが、なぜ断端部分の筋肉を鍛えることになるのだろうか。麻痺した下半身のバランスや感覚を思い浮かべることが、なぜ車椅子やそりの操作やそれを扱う体力を向上させるのだろうか。これらの事象とギンズ＋荒川のイメージするランディング・サイトという概念の可能性が密接につながっていると考えられる。

われわれは、知覚されるものは現実的で、イメージされるものは非現実的なもの（ここには、まだ現実になっていない可能性も含まれる）とを区別する傾向が強い。本稿が提示したように、イメージするランディング・サイトに強く身体性を読み込むとき、知覚とイメージあるいは現実と非現実とは連続していることに気づかされる。頭のなかでパズルをイメージしているときにも現実的な身体が機能し、二次元のパズルが実は三次元的であることを明らかにする。存在しない幻肢をお椀のように丸めるとイメージすることが、筋肉を鍛え、義足の扱いを格段に向上させる。現実の世界とイメージの世界は、身体性によって不可分に接続されている。

る。身体は、現象学の言い回しを借りれば、両義的なものである。身体は、物体であると同時に心であるという曖昧さをもっている。この曖昧な身体が、ギンズ＋荒川が行ったように、ランディング・サイトという語をふまえてみると、身体のもつ一層のポテンシャルが露わになる。われわれは身体で、足で、大地に降り立つ。大地が、世界が成立し、そこで一切のことが繰り広げられる。その時、われわれは同時に、足に、身体に、降り立っている。世界に関わる私が身体とともに成立しているのである。⁽²⁸⁾ イメージは現実に拘束されないもの、知覚できないものを創出するが、そこには身体という最も確かなものが内在しており、それによって根源的、原初的な次元で知覚的な現実と接続する。また身体は、ランディングする存在として世界に働きかけ、現実を創出するが、それと同時に身体的自己が生み出されているのである。「イメージするランディング・サイト」について、荒川＋ギンズは「イメージすることよりもずっと多くのものが、イメージすることには含まれている。このことを見落としてはならない」と述べた。このフレーズによって、身体をイメージすることと、イメージすることのうちに身体性が含まれていることが同一であると示されたのである。

結び

本稿は、『建築する身体』のなかで主張されている「イメージするランディング・サイト」という概念が、リハビリテーションに

おける身体イメージの議論をふまえてみることで、知覚とイメージの連続性、現実と非現実の接続を示しているという解釈を提出した。障がいのゆえに、知覚よりもイメージする力を駆使したヘレン・ケラー、ダルケ、そして事例としてあげたりハビリテーションの経験者、この方たちはいずれも、イメージによって世界、環境を作りかえ、同時に自らの身体を作りかえていった。身体の使用方を変えることは、世界を作りかえることであり、身体と世界との新しい関わり方を作り出すことである。ギンズ＋荒川が目標は「生命を徹底的に構築することではなく、むしろそれを練り直し、変更すること」だった。しかもそれを、建築、環境を作り出すことを通して、行おうとした。「人は必ず死ぬ」、これこそが現実だという認識と「人は死ななくなる」という非現実的な考えを思い描くこと、イメージすること、ギンズ＋荒川はこの二つを接続しなければならなかったのである。そして、それを担う概念が「イメージするランディング・サイト」だったのである。

テキストに徹底的に寄り添おうとした解釈の試みは、テキストと同じように難解な言い回しの連続になってしまったかもしれない。それを地に足の着いた理解にするために、本稿はその始点となり得ただろうか。すくなくとも、荒川＋ギンズの語りを追究する道はここから始まるとは言えるだろう。

注

- (1) それについては拙論「仮説としての荒川+ギンズ——『建築する身体』の切り閉じ」『22世紀の荒川修作とマドリン・ギンズ』フィルムアート社、二〇一九年、一二二—一二三八頁を参照されたい。
- (2) perceptual landing site は「知覚のランディング・サイト」ないし「知覚の降り立つ場」という訳がこれまで一般的であったように思われるが、荒川+ギンズが、知覚の作用面を強調している点を考慮し、筆者は一貫して「知覚するランディング・サイト」と訳している。
- (3) 荒川+ギンズという表記が一般的だが、*Architectural Body* の著者は Madeline Gins and Arakawa となっているので、(1) では「建築する身体」の著者を強調する場合には「ギンズ+荒川」と記す。
- (4) 特に以下の拙論「建築する身体」と「ランディング・サイト」『関西大学東西学術研究所紀要』第五〇輯、二〇一七年、六九—八九頁、「コウモリになり、人間になる有機体——荒川修作、マドリン・ギンズ「天命反転」について——」『関西大学文学論集』第六四卷第三号、二〇一四年、一一—八頁。
- (5) ちなみに、「知覚するランディング・サイト」の論述は二頁、「次元化するランディング・サイト」は一頁強にすぎない。
- (6) 前述しているとおり、「知覚するランディング・サイト」の詳細については、拙論「建築する身体とランディング・サイト」を参照されたい。
- (7) *Architectural Body*, p.5
- (8) *Ibid.*, p.12
- (9) *Ibid.*, p.21
- (10) 「観念は心のなかにある何らかのものだと見なされている。それをもっとハッキリさせようとするとき、私たちが最初に考えつくのは、心的なイメージである」、クワイン (吉田・野崎訳) 『哲学事典 A から Z の定義集』ちくま学芸文庫、二〇〇七年、一五—二頁。
- (11) *Architectural Body*, p.13
- (12) コラムは、以下の web ページで紹介されており、読むことができる。

足で／にランディングすること

“Pieces of a polyomino puzzle”, <http://catherine.github.io/programming/2020/06/08/polyomino/> 二〇二一年一月五日確認。

- (13) *Architectural Body*, pp.16-17
- (14) *Ibid.*, p.15
- (15) *Ibid.*, p.19 () 内は引用者による補足。以下、同様。
- (16) *Ibid.*, p.20
- (17) *Ibid.*, p.20
- (18) *Ibid.*, p.15
- (19) 「三鷹天命反転住宅について」<http://www.rdfotsumitaka.com/about/> 二〇二一年一月五日確認
- (20) ヘレンに関するウィリアム・ジェームズの論考を手がかりに、染谷昌義は、荒川+ギンズにとってヘレン・ケラー経験が何を意味するのかについて、秀逸な論考を発表している。染谷に拠れば、ヘレンは視覚と聴覚に制限のある世界経験を想像力と類推によって拡張したのであり、それは、三鷹天命反転住宅の経験が世界の変容と新しい世界を立ち現す契機となるのである。染谷昌義「ヘレン・ケラー経験はアラカワ作品をどう見せるか ウィリアム・ジェームズから示唆を得る」『22世紀の荒川修作とマドリン・ギンズ』二〇一九年、フィルムアート社、一五四—一七二頁。なお染谷の論考でも、イメージ作用の解釈が重要な論点となっており、それは本稿の主張と一部重なっていると思われるが、身体性をより強調する点で違いがあるだろう。
- (21) 伊藤亜紗『記憶する体』春秋社、二〇一九年。なお、伊藤は著書のなかで一貫して「体」という表現を用いている。本稿で使用している「身体」との意味の違いは、(2) では問わない。
- (22) 伊藤「記憶する体」、七五頁
- (23) 同書、七九頁
- (24) 同書、八七頁
- (25) 以下のエピソードは、日本学術振興会科学研究費新学術領域研究「トランスカルチャー状況下における顔身体学」構築」公開シンポジウ

ム「障害と身体運動、間身体的交流…パラスポーツトリハビリテーション」(二〇二〇年十二月二十八日オンライン開催)におけるマセソンさんの口頭発表「パラスポーツの経験から」による。マセソンさんから、エピソード引用についての許可および記載内容の確認をいただいた。ここに記して感謝の意を表したい。

(26) ここでは二例しか挙げていないので、すべてのリハビリテーションにこのことが普遍的に当てはまるとは言えないだろう。いわゆる運動療法で十分に効果が出るケースも当然ある。障がいや麻痺は患者ごとにすべて固有なものであり、安易な一般化を許さないものである。

(27) イタリアの神経内科医カルロ・ペルフェッティが提唱した認知神経リハビリテーションは、まさにこのような考え方にもとづき、メタファーを用いた患者の一人称的な身体記述とイメージトレーニングを活用するセラピーである。カルロ・ペルフェッティ(小池、宮本、沖田訳)『身体と精神 ロマンティック・サイエンスとしての認知神経リハビリテーション』協同医書出版社、二〇一二年、宮本省三「脳のなかの身体 認知運動療法の挑戦」、講談社、二〇〇八年を参照。

(28) 特に荒川は、ランディングによって、意識が各所に分散されることを「私の複数化」と呼び、私が遍在するとしている。これについては、拙論「仮説としての荒川+ギンズ」『建築する身体』の切り閉じ」の一三〇-一三三頁を参照された。

引用および参考文献

- 伊藤亜紗『記憶する体』春秋社、二〇一九年
 ウィラード・クワイン(吉田・野崎訳)『哲学事典 AからZの定義集』ちくま学芸文庫、二〇〇七年
 カロロ・ペルフェッティ(小池、宮本、沖田訳)『身体と精神 ロマンティック・サイエンスとしての認知神経リハビリテーション』協同医書出版社、二〇一二年

Madeline Gins and Arakawa. *Architectural Body*. Tuscaloosa: University

of Alabama Press, 2002.

邦訳:『建築する身体 人間を超えていくために』河本英夫訳、春秋社、二〇〇七年。

マドリン・ギンズ+荒川修作『ヘレン・ケラーまたは荒川修作』渡部桃子監訳、新書館、二〇一〇年。

三村尚彦「コウモリになり、人間になる有機体—荒川修作、マドリン・ギンズ「天命反転」について—」『関西大学文学論集』第六四卷第三号、二〇一四年、一—二八頁。

三村尚彦「建築する身体」と「ランディング・サイト」『関西大学東西学術研究所紀要』第五〇輯、二〇一七年、六九—八九頁

三村尚彦、門林岳史編『22世紀の荒川修作とマドリン・ギンズ』フィルムアート社、二〇一九年

宮本省三『脳のなかの身体 認知運動療法の挑戦』、講談社、二〇〇八年

【付記】 本稿は、科学研究費補助金・基盤研究(B) 荒川修作+マドリン・ギンズ遺稿データベース構築にもとづく天命反転思想の研究(研究代表者 三村尚彦、課題番号17H02289) の研究成果の一部である。

Landing With/On the Foot: “Imaging Landing Sites” in Arakawa and Gins

MIMURA Naohiko

The purpose of this article is to clarify the important concept “landing site”, “the imaging landing site” used in the books of Shusaku Arakawa and Madeline Gins. According to them, the imaging is not a mental act, but a completely bodily one. How should we understand it? Arakawa and Gins argued that the process of imaging is inseparable from body image, bodily feeling, and that it interacts with our body and the world. By introducing some cases of rehabilitation using the image, this paper justifies their claim about imaging and presents an interpretation of the imaging landing site.

キーワード：荒川修作 (Shusaku ARAKAWA)、マドリン・ギンズ (Madeline Gins)、建築する身体 (Architectural Body)、天命反転 (Reversible Destiny)

