

＜彼岸工学＞ことはじめ：「この世ならぬもの」を
演じる・からくる・生きる

桑原, 知子
九州大学大学院

<https://doi.org/10.15017/2339024>

出版情報：九州人類学会報. 32, pp.11-22, 2005-07-16. Kyushu Anthropological Association
バージョン：
権利関係：

セッション A

<彼岸工学>ことはじめ

<彼岸工学>ことはじめ

—「この世ならぬもの」を演じる・からくる・生きる—

桑原知子(九州大学大学院)

1. はじめに —本セッションの主旨—

本セッションの基本姿勢は、人間による神々や靈魂など「この世ならぬもの」との関係の構築を「技術」としてとらえる<彼岸工学>の立場である。人間は偶像・儀礼的身振り・映像などによってこの世ならぬものをこの世に創造・現勢化し、それとの、またそれをめぐる人間同士の諸関係を演じる／からくる／生きる実践を行ってきた。こうした「彼岸化」のプロセス全体を技術としてとらえることによって見えてくるものはなにか。

本セッションの目標は、このような技術のさまざまなかたちを通して、人間がなにを実現しているのかを探求することである。

2. <彼岸工学>とはなにか¹⁾

(1) “technology” から<彼岸工学>へ

本セッションの発表者三名は、長崎原爆死没者慰霊、北部九州の修験道祭祀、南インドにおける映画館で映画を観る実践というまったく異なる対象を論じながら、その議論の根底には共通する関心が存在するという認識が、このセッションの出発点となっている。それは、この三者がともに、人間と「この世ならぬもの」との関係を、人間がモノや身体を介して行なう極めて「この世」的な諸実践から生み出されるものとみなし、その生み出される過程に注目する点である。この立場は、「この世ならぬもの」を出発点とし、さまざまな宗教的実践の意味を「この世ならぬもの」によって説明しようとする「彼岸／此岸二元論」、あるいは「彼岸神学」にもとづくものではない。この世に生きる人間は、さまざまな実践をとおして「こ

の世ならぬもの」との関係と、それを結節点に実践を共有する人間同士の関係とを創造する過程で、なにを実現しようとしているのか。こう問うという点で、私たちの立場は「此岸一元論」であるといえよう。そして私たちは、人間がこの世での諸実践を介して「この世ならぬもの」との関係を創造する過程を、技術(technology)の過程・体系とみなす。

ここで私たちが使っている「技術 technology」という概念は、GELLが芸術(art)²⁾について展開した議論に発想の端緒を負っている。GELLは社会関係の学としての人類学が芸術を論じるためには、宗教の人類学が神学との決別によってはじめて可能になると同様に、「芸術の神学」たる美学と決別し、美学的価値観からは「芸術作品」とみなされるものをいわば単なる「モノ」としてみる方法論的俗物主義をとらなければならないと主張する。方法論的俗物主義からみると、「芸術作品」を支えているのは、それが持つ美学的価値やメッセージなどではなく、社会という指向性のネットワークのなかに自ら進んで巻き込まれていくよう、人間を魅惑する技術(the technology of enchantment)である。そしてそれが可能なのは、人間による技術というものが人間を魅惑する力(the enchantment of technology)を持っているからである³⁾ [GELL 1992 41-43]。さらにGELLは、こうしたモノ(芸術作品)がどのように人々に働きかけ、逆に働きかけられるか、つまり、社会関係の一要素としてどのようにその関係を構成していくかへと議論を展開していく[GELL 1998]。

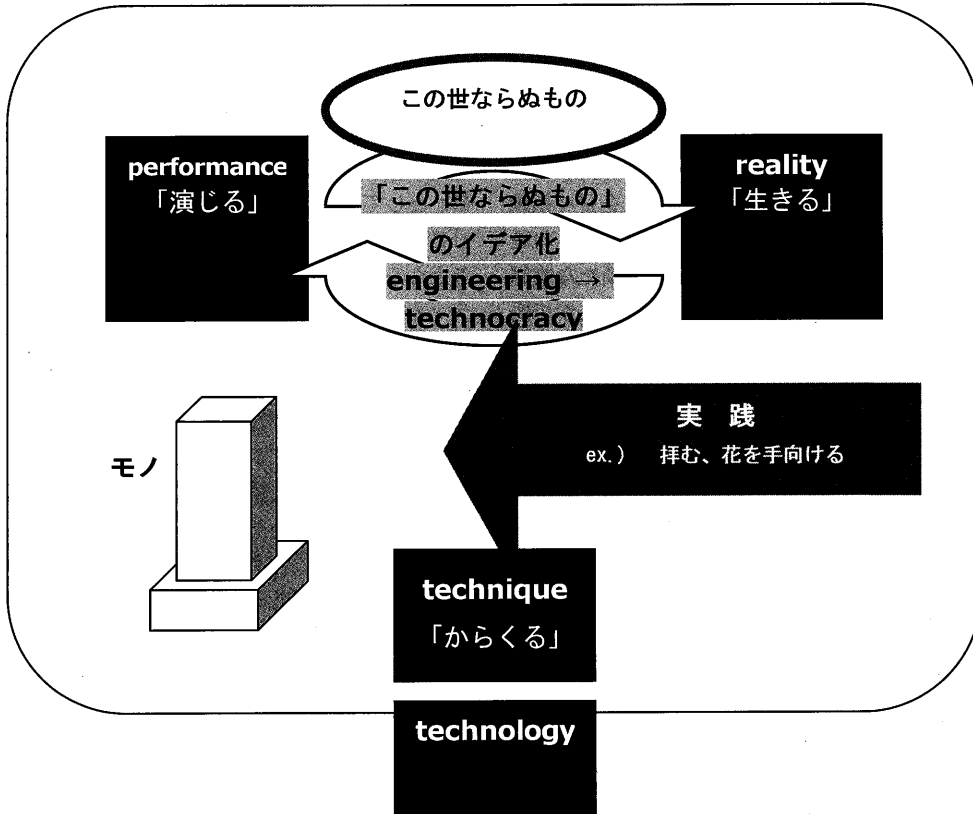
慰霊碑であれ神相撲の「お神様」であれスクリーン上のスター・イメージであれ、それが一定の

技法にもとづいて人為的に作り出され用いられる（というより、人々の実践のなかに組み入れられる）物理的基盤をもったモノであるかぎり、その過程を技術（technology）の過程とみなすことは可能である。さらに GELL の議論は、人々の実践を喚起し、その実践を共有する人々の間に社会関係を生み出す技術をも考察する可能性を開いてくれる。「この世ならぬもの」とは、たとえば墓石のようなモノに先立って、そのモノの存在を支える原理としてあるわけではなく、モノをめぐる人々の実践と社会関係の過程を通じてその結節点として生み出されるものである。「この世ならぬもの」創造のこの過程を、「彼岸化」の技術と考えたい。その場合、モノのみを、それが巻き込まれている社会関係から取り出して議論の対象とすることは不可能であり、なんの意義もないことになる。注目すべきは、モノがどのように人々の実践を喚起するか、どのように技術の過程・体系のなかで作用するか、である。モノの意味はモノ自体に求められるのではなく、（それを製作することも含めて）人々がモノをとおして行なっている諸実践の過程に、そしてそこから生み出される社会関係の過程に求められるべきである。そして、かれらはなぜその実践を行なうのか、ではなく、かれらのその実践がなにを実現し、どのようにかれらのこの世での生を生き得るものになっているのか、を問うことができる。

また、「この世ならぬもの」の創造を彼岸化の技術とみなすなら、あるひとつの技術を多様な諸要素から構成される体系とみる分析視点を、技術社会学・技術史の分野から借りることもできるだろう。HUGHES によれば、技術（technology）の体系は社会的に構築されたものであるとともに社会に形を与えるものでもあり、種々雑多な構成要素を含んでいる。たとえば、電力・電灯システムは、発電機や変圧器や電線などの人工物や、鉱物などの天然資源といった物理的に存在するモノだけでなく、そのシステムを運用する企業や公共事業体や投資銀行などの諸組織、その技術を支え持

続させ発展させるために不可欠な、文献や大学教育や研究プログラムといった専門的・科学的諸制度、システムを管理するための規制立法などの人工物、そして、そこにさまざまな形で関わる人々、といったさまざまな構成要素から成り立っている。そして、それら多様な諸要素が相互作用・協働することにより、電気・電力システムというひとつの技術の体系が支えられている [HUGHES 1987: 51-56]。

ここで、種々雑多な要素の相互作用から成り立つ体系としての技術という視点から「この世ならぬもの」の創造を考察するために、鉱物という天然資源から「墓石」が製造されそれが使用される一連の過程を例にとって考えてみよう。墓石が単なる直方体の鉱物塊ではなく「墓石」として正統なものであるためには、それにふさわしい鉱物を選んだり、多くは宗教的な決まりごとにもとづいてそれをデザインしたり、工場で製造・加工したり、それに儀礼の手続きを施したりする過程と、それを行なうさまざまな専門的技術者の存在が不可欠である。また、それを「墓石」と認識し、それにたいして手を合わせたり花を手向けたり話しかけたりする専門的技術者ではないふつうの人々が行なう反復的な諸実践も、さまざまな儀礼的決まりごとにもとづいた一連の身体技法であり、墓石をめぐる技術に正統性の承認を日々与え続け、その再生産を支える非常に重要な要素であるといえる。そして、墓石が「墓石」として作られ、人々がそれにたいする諸実践を反復し続け、「墓石」の正統性が保持されるためには、墓石というモノをとおして「死者」という「この世ならぬもの」の存在を現勢化し（actualなものにし）それとの関係を構築する技術の体系全体を、持続的に稼働・再生産させる engineering にあたるような技術もまた必要とされる。この世での生を死者の存在と関係づけ、その関係を儀礼的・宗教的手続きによって保証する制度（死者をめぐる宗教的、国家的制度など）全体の働きが、この engineering にあたるだろう。



私たちが<彼岸工学>という名のもとに探究の対象にしようとしているのは、こうした彼岸化の技術の体系全体である。つまり、モノを介した「この世ならぬもの」の創造・現勢化をめくって、(1) 専門的技術者 (technician, artist, engineer) が行う狭義の「技術」、(2) ふつうの人々が行う多くは日常的で反復的な諸実践・身体技法、(3) これら諸技術・技法 (technique⁴⁾) の体系を維持・再生産するための技術 (engineering) からなる過程・体系の全体である。私たちが目指すのは、このような技術の体系としての technology (よりギリシア語の語源に近い意味での⁵⁾) の学(「技術学」という意味での technology⁶⁾) としての<彼岸工学>、いわば meta-technology としての<彼岸工学>である。

(2) パフォーマンスとしての身体技法

<彼岸工学>が対象にする彼岸化の技術の体系全体のなかでも私たちがここで特に注目するのは、専門的技術者ではないふつうの人々が積み重ねて

いく実践・身体技法の過程である。ふつうの人々による微細な彼岸化の実践の不断の反復こそが、この技術の体系を日々再生産していく過程であり、またこの技術の体系に正統性の承認を与え続ける場であるからだ。

ここでもういちど墓石の事例に戻って考えてみよう。人々(筆者を含む)があるモノを「墓石」であることを疑わずそれに手を合わせ花を手向けるとしても、細工が加えられたその直方体の鉱物塊自体が何を意味しているのか、もし「死者」の存在と結びつくとしたらどのように結びついているのか、また、そこで行なうさまざまな所作・実践が(「墓参り」であるという以上に)何をしているものであり、どのように「死者」と結びついているのか、通常明確に言語化することはない。そのような意味への依拠、意味の言説化は通常遡及的に、問われて初めて行われるものである。この、実践とそれにまつわるモノの意味の言説化不可能性にもかかわらず、人々がそれを行なうことに多大なリアリティを認め、それを行なわずにはいら

れないのだとしたら、その実践を喚起しているものはいったい何だろうか。

前述したように、彼岸化の技術を支えている諸実践は反復的に行なわれるものである。過去の人々が行ってきたやり方に倣いながら見よう見真似で人々はこれを行ない始め、それを日々微細に積み重ねていき、未来を生きる人々にもこれを行うことを期待するだろう。まったく新たな文脈で彼岸化の実践を創始する場合も、なんらかの既存の実践を参照対象としながら、これを行なうだろう。また、彼岸化の実践をし損じるのは望ましくないことだという意識が多くの場合共有されており、もしし損じることがあれば、あるいはこの実践を行なうことについての異議を表明すれば、おそらく（前者の場合暗黙の、後者の場合明確な）制裁の対象になるだろう。

このように考えると、彼岸化の実践というものが、パフォーマンスという概念のもとで考察可能なものであることが見いだされる。たとえば、BUTLER はジェンダー・アイデンティティに関する議論のなかで、アイデンティティとは行為に先立って存在し、一人ひとりの行為がそこから生み出されてくるような本質的基盤などでは決してなく、むしろ逆に、時間を通じて行なわれる「様式化された行為の反復」としてのパフォーマンスによって作り上げられるものであると主張する。時間を通じてある行為を反復しつつ身体の上には様式化する過程を積み重ねることによって、行為者自身をも含む社会的オーディエンス全体が、その様式化された反復的行為のうらにそれが表現している本質としてのジェンダー・アイデンティティが確固として存在すると信じるようになる。その信仰のもとで、ジェンダーを「うまく perform する」者と「perform し損なう」者にそれぞれ与えられる正/負の社会的制裁をとおして、「正統な」パフォーマンスと、パフォーマンスの正統性が再生産されていく。ジェンダーのパフォーマンスに暗黙の合意のうえで巻き込まれている人々は、ジェンダーという被構築の様式を自らの身体を通じて物質化し続ける過程で、その合意による構築物であるはずのジェンダーを、あたかも必然的で自然な行為の源として生きることになる[BUTLER 1988, 1999 237-248]。BUTLER のアイデンティティ論は、ただジェンダーについて有

効性を持つだけでなく、歴史的・社会的可能態の物質化としての身体とアイデンティティという、より広汎な問題領域に有効な議論であると思われる。とすれば、私たちの文脈では、BUTLER の議論のうちの「ジェンダー」を「この世ならぬもの」として、「ジェンダー・アイデンティティ」を「この世ならぬもの」の存在と自らを関係づけることから人が持つ（と信じている）アイデンティティとして、読み替えることができるだろう。

また、パフォーマンス・スタディーズの先駆者であり、自ら演出家である SCHECHNER は、演劇や儀礼といった非日常的な道具立てのなかで行なわれるパフォーマンスに焦点をあてながらも、BUTLER の主張と重なる指摘を行なっている。SCHECHNER にとってパフォーマンスの最大の特徴は、それが「行動の再現」であるという点である。しかし、儀礼がたとえ神話という「最初のできごと」の再現であると主張されるとしても、実際に儀礼を行なう際に参照されているのは直前の先行するパフォーマンス（儀礼）であり、原型としての「最初のできごと」はむしろ、リハーサル、パフォーマンスを反復することを通じて作り出される、と SCHECHNER は主張する [シェクナー 1998: 15-23]。

さらに、自らパフォーマーでもある SCHECHNER がパフォーマーとオーディエンスの関係に着目している[ibid.: 73-113]のと同様に、パプア・ニューギニアの霊媒による治療儀礼をパフォーマンスとみなしつつ論じている SCHIEFFELIN も、パフォーマー/オーディエンス間の相互作用の重要性を論じている。SCHIEFFELIN によると、パフォーマンスが効力を持ち得るのは、パフォーマーとオーディエンスがその時空間とそこで行なわれる相互作用を共有すること、パフォーマンスの現場のリアリティを共有することによっている。また、そのようにパフォーマンスの現場で構築された社会的リアリティは、現場の外でも説得力をもち、人々が日々起こるできごとを解釈しそれに対処しながら生きていく過程を支えるものとなる[SCHIEFFELIN 1985]。

これらの議論を私たちの文脈に援用すると、彼岸化の諸実践とは、時間的累積に支えられている「様式化された行為の反復」としてのパフォーマ

ンスによって、「この世ならぬもの」およびそれとの関係を創造・現勢化することである。そして、その行為の反復の過程それ自体が、それが向けられているとされる「この世ならぬもの」を生み出しているにもかかわらず、あたかもそれが行為を要請する原理・原型として存在しているかのように、人々は行為する。彼岸化の実践が、その意味の言説化不可能性、実践の目的の明示不可能性にもかかわらず、人々に行なわずにはいられないものとして、生きるに足るリアリティとして切迫性をもつのは、その実践の反復性・様式性が、過去の人々によってこの実践が行なわれてきた時間的蓄積を示すものとして暗黙の強制力をもつからだけではなく、その様式が身体・肉をとおして現勢化される<いま-ここ>という現場を共有する人々が存在するからでもある。つまり、実践の参照枠組としての様式(とそれに体现されている時間的蓄積)を共有し、それが「うまく perform されているか」という承認とそれにもとづく社会的制裁を相互に与え得る人々が、実践の時空間をパフォーマンス/オーディエンスとして共有していること。これが、人々に実践を「そのように」行なわせる喚起力の源となるのだ。この、彼岸化の技術の過程における諸実践の時間的累積性と現場性(<いま-ここ>性)の双方が、それら諸実践に生きるに足るものとしてのリアリティをもたらしているのである。

(3) 彼岸化の engineering から technocracy へ

先に私たちは、「この世ならぬもの」のモノを介した現勢化、つまり彼岸化の技術の過程には、儀礼執行者や墓石を作る石工などの専門的技術者が行う狭義の「技術」とふつうの人々が行なう微細な諸実践、身体技法だけではなく、これら諸技術の体系を維持・再生産するための技術、つまりエンジニアリングも含まれると述べた。技術をさまざまな構成要素からなる体系とみなした HUGHES は、当該技術を開発・創造し普及させる人々はその体系の一構成要素でありつつ、たんなる「発明家」以上の役割を担うものであることを指摘している。つまり、ある技術を発明するにとどまらず、それを人々に用いられるものとして普及させ持続させるためには、それを支えるさまざまな構成要素を含む体系と、その体系を稼働さ

せていく組織をも構築しなければならないのである[HUGHES 1987: 51-56]。たとえば、エディソンは単に電球の「発明家」だっただけでなく、それを必要とする電力・電灯システムと、そのシステムを稼働する企業を創始した「起業家」でもあった。また、リュミエール兄弟は単にシネマトグラフという一映像技術の「発明家」だっただけでなく、その権利を管理し、普及のための世界戦略を行ない、それが消費される場を作り出すことで、いま私たちが「映画」と呼んでいる芸術-メディア-技術形式の体系・制度の創始者となった。かれらは、技術の体系全体のエンジニアリングに成功したのである。

モノを介して「この世ならぬもの」をこの世に創造・現勢化する彼岸化の技術も同様に、その技術の体系を稼働させ、持続・再生産させていくための技術(エンジニアリング)とそれを担う人々・組織・制度を必要とする。電灯や映画の場合とは異なり、(たとえば墓石について)誰かを「発明者=体系構築者」と名指すことは多くの場合困難だが、そのことはむしろこの体系が、それを成立させている個々の技術・技法を名指し得ぬ人々が適正に行使する、適正に perform することをとおして支えられてきたこと、その過程でその体系の働き自体が自然化されてきたことを示している。

彼岸化の技術は、それを持続・再生産させていくための組織・制度をとおして、そしてそれら組織・制度とともに、engineer されて、つまり「からくられ」てきた。ここでいう「からくる」主体は、彼岸化の技術を支える個別の技術・知識を保持しそれを行使する人々、すなわち宗教的職能者・儀礼執行者などの専門的技術者たちであると、ひとまず考えることができるだろう。しかし、日々積み重ねられる微細な実践を介してこの技術の過程に参与し、承認を与えるふつうの人々の存在がなければ、この技術の体系は維持されない。したがって、彼岸化の技術体系のエンジニアリングは、専門的技術者だけでなく、どんなに微細なかたちでもその過程に参与しているすべての人々の共働で行なわれている、というべきであろう。また、この技術の体系にかかわる人々は、時間的蓄積のなかで自然化されてきたこの体系のさらなる持続・再生産のために適正なパフォーマンス⁷⁾を要請される、体系の一構成要素である。あるモノを

めぐって、その状況にふさわしいものとして様式化された行為を反復することをおして、それにより正の社会的制裁を受けることから（喜びとまではいかなくとも）満足を得ることをおして、人は自らも技術を持続的に稼働させる歯車として「からくられ」ていることになる。

私たちが「からくる」という動詞を用いるのは、「からくり」という名詞の一般的な用法が想起させる、「権力者側のみが行使する（暴かれるべき）からくり」といった静的・実体的含意を避けるためである。彼岸化の技術に関わる人々がすべて、その関わり方がどんなに微細で周辺的であったとしても、その技術の体系を持続・再生産させる、「からくる」主体であると同時に、自ら一構成要素として「からくられ」る存在であるような、その過程こそを、私たちは対象にしようとしているのである。

このような過程のなかで人々が「からくり、からくられ」る実践を行なうとき参照枠組とするのは、時間的蓄積をとおして作り上げられてきた行為の様式であり、それが具体的に実践された直前の過去である。SCHECHNER が指摘したように、パフォーマンスの原初的原型、パフォーマンスをもたらしている原理とされるものは、パフォーマンスに先立っては存在しない。しかし、彼岸化の技術の過程においてモノを介して生み出される「この世ならぬもの」が、実践の累積・反復をとおしてイデア化・本質化されてしまうことがある。「この世ならぬもの」は、この世での実践の産物であるにもかかわらず、逆にその実践自体やその解釈を行なううえでの参照枠組・原型、その実践の説明原理とされてしまうのである。彼岸化の技術の体系に再帰的視点が介入しその体系を自走的に持続・再生産させることが困難になったために、人々に動員のための同意を取り付ける必要があるような場合、あるいは、すでに稼働している体系を外部から支配の方式として流用するような場合など、彼岸化のエンジニアリングを確固としたものとするためにその原型・原理を言説化し本質化することが必要になるような状況のなかで、このような事態は生じると考えられる。つまり、「この世ならぬもの」の言説を通じたイデア化・本質化によって、それをめぐる諸実践を行なう人々への支配が確立・強化されるのである。それは、彼岸

化の技術をとおしての言説にもとづく支配であり、彼岸化のエンジニアリングが、言説を担う専門的技術・知識保持者による支配、つまりテクノクラシー[フィーンバーク 2004: 6]へと転換する局面だといえる。

私たちが「からくり」という名詞を用いることを避けた理由はもう一つある。それは、その語の一般的な用法が想起させる、「権力者側が行使するからくりを、われわれ研究者は（あるいはわれわれ研究者のみが）暴くことができる」という含意を避けるためだ。私たち研究者はけっして、彼岸化の技術の過程、つまり「この世ならぬもの」をからくることを通じて自らもまたからくられる実践の過程を免れて、外から眺めるだけの存在ではない。実は私たちが、ある彼岸化の技術の体系の外側から語っているようにみえるときも（たとえば「墓石」を「直方体の鉱物塊」と呼ぶときも）、それは、ある彼岸化の技術の体系を前提に「その外側から」語ろうとしている語りにすぎず、「この世ならぬもの」との（おそらく社会学者に期待されているような）もう一つの関係のもち方、もう一つの彼岸化の技術に属する実践だといえるのだ。そして、彼岸化のエンジニアリングが言説による支配形態としてのテクノクラシーへと転化するものだとしたら、私たち研究者は（意識的にせよ無意識にせよ）このテクノクラシーにもっとも容易に荷担してしまい得る存在であることを自覚する必要があるのである。

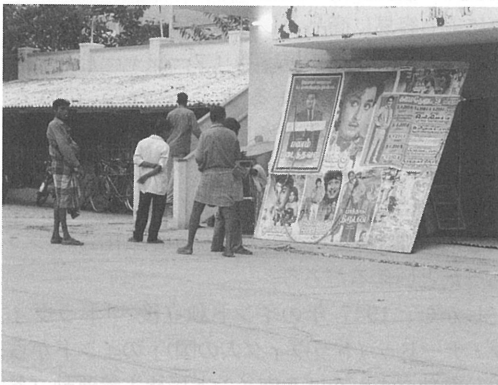
3. 映画館という名の神さま生成装置

—南インドにおける複製技術時代の礼拝実践—

(1) 礼拝所としての映画館

インド南部タミル・ナードゥ州の州都チェンナイ（マドラス）のとある映画館での、2004年4月の光景から話を始めよう。チェンナイでもっとも大きなヒンドゥ教寺院カバレーシュワラ寺院の近くに、築30年は優に超えていると思われる映画館がある。それだけで独立した映画「館」然とした建物の、1スクリーン（つまり、シネマ・コンプレックスではない）の映画館である。封切映画を上映することが少ないからか、チェンナイの映画館によくみられる手描きの大型看板はみられず、街頭に貼るための宣伝用印刷ポスターを板に貼っ

て看板代わりにしている。入口前には開場を待つ人々が座って時間をつぶすのに好都合な数段の階段があり、各回の上映開始時間の1時間前あたりから三々五々人がやってきては座り込み、これから観ようとする映画に主演しているタミル映画の往年のスター M.G. ラマチャンドラン (1917?-1987 以下、MGR) の葬送パレードがいかにすごかったか、などについて話している。そんななか、母・娘・孫娘2人の親子三代と思われる4人連れが映画館の門を歩いてくるが、入口ではなく、板に貼られた印刷ポスターを目指して歩いていったかと思うと、家に額縁に入れて飾ってある印刷の神像(プロマイド)にたいしてするように、用意してきたジャスミンの花輪を袋から取り出しポスター上のMGRの姿の周りに飾り始めた。それぞれ別にやってきたが互いに顔なじみである常連の中老年女性たちをはじめ、開場待ちの他の客はその様子を遠めにじっと目で追っている。



チケット・カウンターが開くと、ほとんどの人々が2階のバルコニー席(20ルピー)ではなく、1階席(最前の数列が10ルピー、他が12.5ルピー⁸⁾)のチケットを買っていく。1階客席のイスはベンチではなく1脚ずつ分かれてはいるが薄い合板製、2階バルコニー席はクロス張りイスだが利用する人がほとんどないためか、座面が破れたりはずれたりしたものも修理しないままである。現在のチェンナイのほとんどの映画館がエアコンつきであるのと違い、この映画館にはエアコンがない。天井あたりについているファン(扇風機)もすべてがうまく動いているわけではなく、観客は映画を観ているあいだも、風の来ぐあいを見なが

ら席を移動する。それでも、摂氏40度を越えるチェンナイの真夏(4~6月)には、汗まみれになりながら映画を観ることになる。

さきほどポスターに花輪を飾っていた親子三代4人連れは最前列に席を取った。そしてまたも用意してきた道具を袋から取り出して、ヒンドウの神にたいする礼拝(プージャー)の際に行なうのと同じように、火を焚き始めた。彼女たちは、上映開始後もこの火を絶やすことなく燃やし続け、MGRのイメージがスクリーン上に現れるたびに、神を仰ぎ見、火を捧げ、祈りを捧げるプージャーの動作を繰り返して行なう。特に、1970年代のカラー映画⁹⁾によくみられる、極彩色できらびやかな衣装を身にまとったヒーロー(この場合、MGR)とヒロインが、やはり極彩色で「この世ならぬ」世界を作り出したセットのなかで歌い踊るシーンでは、MGRのボカシのきいたアップが現れるたびに、彼女たちのプージャーの動作は激しくなり、(やはりこれも用意してきたものである)花吹雪がまき散らされた。

他の観客たちは、この一見映画館という場にはふさわしくないと私たちからは思える行為にたいし、積極的に参加もしなければ制止もしない。彼女たちが映画館前でポスターに花を飾っていたときと同様に、その存在を黙認しているだけである。むしろ他の人々自身、それぞれの「映画を観る」実践をするのに忙しい。MGRが登場すると拍手と口笛で迎え、アクション・シーンでは声援を送る(多くは男性の)観客たち。持参のスナックを食べながら、登場する往年の俳優たちについての話でもりあがる(多くは中老年女性の)観客たち。1階の最後列近くで1人静かにスクリーンに見入っている(多くは中老年男性の)観客たち。このように、さまざまな人々がひとつの対象(時間的持続をもったスクリーン上のイメージ)を共有しながら、それによって喚起されるさまざまな実践を繰り返す時空間として映画館は存在しているのである。

(2) 映画をめぐる社会関係における「神」

この映画の中でMGRは「神」の役を演じているわけではない。しかしながら、観客自身はスクリーンに映し出されるMGRのイメージにたいして、神にたいしてするのと同じような実践を行な

っている。物語やメッセージとは関わらないところで、観客自らがスクリーン上のイメージからある種の実践を喚起され、その実践を行なうことを通じて、今度は逆にイメージのほうに働きかけているのである。このように、観客自身が(さまざまなことを為しながら)「映画館で映画を観る」ことをとおしてなにを実現しているのかを考えるには、物語やメッセージに注目するのではない別の方法が必要になる。

GELL (1998) は、モノ(芸術作品)を、それが作り出す社会関係に注目しながら人類学的議論の対象にしようとする。モノとそれをめぐるさまざまな立場の人々との、またそれら人々同士の関係をエージェンシーの送り手と受け手の関係としてとらえるのだ。モノをめぐるそれらの関係は、GELLによると、(1) インデックス(指標記号)としてのモノ、(2)モノを作り出すアーティスト、(3)モノの受容者、(4)モノの表象対象と推量されるプロトタイプ(原型)、の4項のあいだで繰り返り広げられる。この関係のなかでは、各項が互いに潜在的にエージェンシーの送り手でもあり受け手でもあると考えられる。たとえば、アーティストはモノを作り出す行為者として単にエージェンシーの送り手だけであるわけではない。注文主や観客のような受容者によってその創作を方向づけられる存在であり、自分がすでに作ったモノから次なる創作へと方向づけられる存在であり、また作品の表象対象であるプロトタイプから創作を促される存在でもある。つまり、アーティストもエージェンシーの受け手であるのだ[GELL 1998]。ここでGELLが用いる「エージェンシー」という語は、「実践喚起力」と解すべきものだといえるだろう。この、モノをめぐるエージェンシーを介した社会関係の言葉でいうなら、私たちが考えようとしている事例は、<インデックス=スクリーンに映し出されるイメージ>と<受容者=観客たち>とのエージェンシーのやり取りであるといえる。この事例の場合、イメージが観客たちの側に喚起する実践は、通常は別の文脈のなかで「神」にたいしてなされることが期待されているような実践であるにもかかわらず、その実践を喚起しているはずのイメージ(特に、映画の物語上のその位置づけ)はそれが「神」であることを示していない。では、「神」はスクリーン上のイメージというモノ

をめぐって作り出される社会関係の、どこに位置づけられるのだろうか。

実は、タミル映画において「神」はその歴史のときどきでさまざまな扱いを受けてきた。トーキー初期(つまり、タミル語を話す「タミル映画」の初期)においては、ほとんどすべての映画が神の物語を描く神話もの映画だった。初期のタミル映画のほとんどは映画に先立って19世紀に誕生していた大衆演劇の映画バージョンであり、大衆演劇のほとんどはヒンドゥの神々の物語を描く宗教音楽劇であったので、必然的にほとんどの映画が神話ものであったのだ。このインド映画の特徴は、植民地政府が望んだイギリス「帝国映画」による独占に、インド映画界が対抗する際に非常に大きな力を発揮した[BASKARAN 1996]。初期タミル映画においては神が、プロトタイプとして観客に働きかける、つまりエージェンシーを行使するもつとも大きな力を持っていたのである。19世紀以降、複製技術の発展に伴い、印刷の神像がだれにでも容易に商品として手に入るようになり、それを対象とした礼拝行為(プージャー)が日々家庭内で行なわれるようになっていた[PINNEY 2001]。人々にとって、その経験がスクリーン上に映し出される神のイメージを受け入れ得る土台になっていたかもしれない。複製技術によって、神と人との新たな関係が作り出されつつあったといえるだろう。

しかし、1947年のインド独立後、「ドラヴィダ・ナードゥ(ドラヴィダ人の国)」のインドからの分離独立をかかげる南インド民族主義運動(ドラヴィダ・ナショナリズム)が台頭し、そのリーダーであったDMK(ドラヴィダ進歩同盟)が運動の推進に映画というメディアを利用し始めると、映画と神との関係はまた違った展開をみせ始める。反北インド(アーリア民族)、反バラモンをかかげる南インド民族主義運動にとって、ヒンドゥ教とその神は否定すべきものであった。したがって映画においても、プロトタイプとしての神は否定されることになった。たとえば、初期DMK映画の代表作といわれる“Parasakthi”(1951)において、ヒンドゥ教聖職者は人々をだますだけの狡猾な存在として描かれ、崇拝の対象となっている女神の像も単なる「石の彫刻」にすぎないことが、主人公によって語られる。

プロパガンダのメディアとしての映画の力を巧みに利用した DMK の戦略は大いに功を奏し、映画とそのスターの人気の高まるとともに DMK への大衆の支持も大きくなっていった。やがて DMK は、民族独立を謳う過激なナショナリズム運動から国家の政治制度のもと議会選挙を戦う地域政党へとその性格を変えていくにつれ、神を否定する態度を軟化させ、むしろ逆に、反ヒンドゥ教の運動のもとでも絶えることのなかった大衆の宗教生活を積極的に取り込んでいこうとする。ただし、単に映画の作り手にとってプロトタイプとしての神が復活したというよりも、映画スター自身が「神」としての語りと「神」にたいする実践を喚起する力が、大衆を動員する力として流用されていくのである。その映画スターが、本章冒頭で紹介した事例においてプージャーの対象となっていた MGR である。MGR にたいするプージャーという行為は、彼がリアルタイムで活躍する映画スター+政治家であった時代から、彼の死後 20 年を経ようという今日まで反復されてきたわけである[HARDGRAVE 1979]。

観客の側の実践を喚起するために、映画の作り手たちはさまざまな技術を用いて実践喚起力をもつイメージを作り出していった。たとえば、タミル映画の現在のスタイルを生むのに重要であったと考えられる技術的要因のひとつに、カラー化が考えられる。カラー化以降、映画は色のシンボリズムを用いて画面の端々に政党イメージを散りばめていっただけでなく、映画が語る物語そのものから大きく遊離した世界をも作り出すようになっていった。たとえば、それまでは物語の時空間のなかで展開されることが多かったタミル映画には欠かせない歌のシーンが、カラー化による映像的効果を最大限に生かしつつ、物語の時空間から分離した「この世ならぬ」世界を作り始めたのである。

(3) 「神」化のパフォーマンス

MGR のイメージにたいして人々が行なう実践は、既存の行為の様式、つまりヒンドゥの神々にたいして人々が日々行なっている礼拝実践を参照枠組とし、その様式に則って行なわれているものである。そして、私たちの<彼岸工学>的視点からいうなら、そこで参照枠組となっているヒンド

ゥの神にたいする礼拝実践も、「ヒンドゥ教」と呼ばれる彼岸化の技術の体系においてさまざまなモノ（複製の神像や礼拝の小道具類から、寺院という建築物にいたるまで）をめぐって日々反復・蓄積されていく「様式化された行為の反復」としてのパフォーマンスであり、彼岸創造の身体技法であるといえる。その反復のなかから生み出された参照枠組・様式を用いて、それが行なわれることが通常期待されているのはまったく別の映画館という空間のなかでそれを行なうことにより、観客たちはスター（のイメージ）にたいし「神」という位置づけを新たに付与し、自らのこの世における生のなかに、自らが日々の実践をとおして参与しているヒンドゥ教という技術の体系のなかに取り込んでいく。さまざまな技術を通じて作り出されたスター・イメージにたいして、映画館という物理的・技術的環境のなかで行なわれる礼拝実践は、スター（のイメージ）を「神」化するパフォーマンスであるといえるだろう。

映画館の空間構造そのものも、「神」化のパフォーマンスを支えている。インドの映画館の座席は前から後ろに向かって等級が上がるような配置（料金設定）になっているが、これはインドにおける階級・階層を空間的に配置しているだけではなく、（映画そのものへの距離というよりも）映画を観るという実践への距離のとり方を空間的に配置した形になっている。本章冒頭の事例にかぎらず、映画館で映画を観ながらなんらかの（より一般的な意味に近い意味でも）パフォーマンスを行なう者たちの多くは、客席最前列あたりに陣取る。上映中のプージャー、かけ声、口笛、応援動作等々を、それに積極的に参加しない他の観客たちは後ろから見たり聞いたりしていることになる。前方のパフォーマンスにたいし、後方の他の観客たちがとる反応は同調、承認、呆れ等々とさまざまであり得るが、いずれの場合にもそこでは、スクリーン上のイメージが喚起するパフォーマンスとオーディエンス（他の観客）との相互作用が行なわれているといえる。さまざまな背景をもつ不特定多数の人々がひとつのイメージに向かって同時に向き合う時空間を共有させる映画館は、このような彼岸化のパフォーマンスが展開される格好の場である。

DMK および MGR は、そのように観衆自らに

よって作り出される宗教的実践空間を政治的アリーナとへひきよせ、映画館の内と外の世界をつなげるリアリティを創造することに成功したといえるだろう。つまり、人々自らが映画館という空間でこっそりと大っぴらに「からくって」いた（「ヒンドゥ教+」的な）彼岸化の技術の体系を、人々の動員・支配のために流用したのである。それは、「神」化のパフォーマンスを先取りするかたちで映画そのもののなかで、また「神」化のパフォーマンスの原理を後づけするかたちで映画館の外で、MGR 自身のうちにある「神」性を本質化し言説化することをとおしてだった。今日のチェンナイの映画館で出会われるパフォーマンスの数々は、このようなテクノクラシー的な介入によって動員された身体技法の残余・残骸であるといえるかもしれない。しかし、その原理として本質化されたものがその効力を弱めたり形骸化したとしても、実践は反復され再生産され続けているのである。

注

- 1) 本論文の前半部分を構成するセッション全体の主旨説明は、発表者、コメンテータ間の議論にもとづいて行っている。したがって当該部分は、筆者のみならず発表者およびコメンテータ全員から提出された数多くの論点を、セッションを代表して筆者がまとめたものである。ただし、その整理の仕方はセッション終了後の筆者の理解にもとづいており、他の発表者、コメンテータから異論がある可能性もあることを注記しておく。
- 2) GELL がここで議論の対象としているのは、通常「芸術」と呼ばれているものだけではなく、より広く、人間による「技術」「技」、つまり art という語がもともとは表していたものをも含んでいる。art の語源であるラテン語 *ars* と、technology の語幹の源であるギリシア語 *tekhne* はともに、「技 skill」を表わす語としてそれぞれ使われていたが、「精神」と「身体」、

「創造性」と「反復」という二項対立の前項に価値をおく考え方のなかで、art は「精神」と「創造性」の側に、technology は「身体」と「反復」の側に位置づけられるようになった [INGOLD 2001: 17-19]。

- 3) ここでは、*enchantment* という語について、「呪術化」「魔法」など、彼岸化の言葉遣いに属するものを訳語として使うことをあえて避けている。
- 4) ギリシア語 *tekhnikos* (*tekhne* の形容詞形) を語源とするフランス語 *technique* から、19 世紀に英語へ転用された語だとされる。
- 5) *technologia*=技 (*tekhne*) の体系的処理
- 6) 「技術学」としての *Technologie* は 18 世紀にドイツで提唱された。
- 7) 技術の体系のエンジニアリングという観点からみると、その体系の他の物理的構成要素（たとえば電力システムにおける発電機）と同様に、そこにさまざまな形で関与する人々も「適正なパフォーマンス」を要請されているといえる。また、各々の構成要素がもつ「パフォーマンス特性」は、体系自体の変化や、他の構成要素との関係の変化に応じて変化する。「適正に(うまく)行なわれるか否か」に重点が置かれるパフォーマンスという概念を用いる利点は、ここにも存在する。
- 8) 2004 年 4 月時点で 1 ルピー=約 2.5 円。新聞（英語、タミル語とも）が 1 部 3 ルピー前後、CATV 視聴料が 1 ヶ月 150 ルピー、伝統舞踊バラタナティヤム公演のチケットが最高で 500 ルピーほど。この映画館の料金はチェンナイではもっとも安いレベルであり、ハリウッド映画などを上映することの多いより設備の整った映画館の最高クラスの料金は 80 ルピーであった。
- 9) 南インドで初のカラー映画が制作されたのは 1955 年だが、制作・配給されるすべてがカラー映画で出揃うのは 1980 年代に入ってからである。1970 年代には、スター俳優が主演する高予算映画がカラー映画の大半を占めていた。

参考文献

BASKARAN, S. Theodore 1996 *The Eye of the Serpent: An Introduction to Tamil Cinema*, East West Books.

- ベンヤミン、ヴァルター 1995 「複製技術時代の芸術作品」『ベンヤミン・コレクションI』浅井健二郎編訳・久保哲司訳、筑摩書房、583-640。
- BUTLER, Judith 1988 'Performative acts and gender constitution: an essay in phenomenology of feminist theory', *Theatre Journal* 40: 4, 519-31.
- バトラー、ジュディス 1999 『ジェンダー・トラブル: フェミニズムとアイデンティティの攪乱』竹村和子訳、青土社。(BUTLER, Judith 1990 *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Routledge.)
- フィーンバーグ、アンドリュウ 2004 『技術への問い』、直江清隆訳、岩波書店。(FEENBERG, Andrew 1999 *Questioning Technology*, Routledge.)
- GELL, Alfred 1992 'The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology', in *Anthropology, art, and aesthetics*, eds. Jeremy Coote and Anthony Shelton, Clarendon Press, 40-63.
- 1998 *Art and agency: an anthropological theory*, Clarendon Press.
- HARDGRAVE, Robert L. Jr. 1979 'When Stars Displace the Gods: The Folk Culture of cinema in Tamil Nadu' in *Essays in the Political Sociology of South India*, Usha Publications.
- HUGHES, Thomas P. 'The Evolution of Large Technological Systems' in *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*, eds. Wiebe E. Bijker, Thomas P. Hughes, and Trevor J. Pinch, MIT Press, 71-82.
- INGOLD, Tim 2001 'Beyond Art and Technology: The Anthropology of Skill' in *Anthropological Perspectives on Technology*, ed. Michael Brian Schiffer, Amerind Foundation, 17-31.
- PFAFFENBERGER, Brian 1992 'Social Anthropology of Technology' *Annual Review of Anthropology*, 21, 491-516.
- PINNEY, Christopher 2001 'Piercing the Skin of the Idol' in *Beyond Aesthetics: art and the technologies of enchantment*, eds. Christopher Pinney and Nicholas Thomas, Berg.
- シェクナー、リチャード 1998 『パフォーマンス研究: 演劇と人類学が出会うところ』高橋雄一郎訳、人文書院。
- SCHIEFFELIN, Edward L. 1985 'Performance and the cultural construction of reality', *American Ethnologist*, 12(4), 707-724.
-