

評論：モノが人を介してモノを生み出す：縄文遺物から現代アートそして未来へ

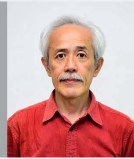
古谷，嘉章
九州大学：名誉教授

<https://hdl.handle.net/2324/7165061>

出版情報：第22回縄文コンテンポラリー展inふなばし：かえる～原始の創造とアートの想像～，pp.27-28，2023-07-16. 縄文コンテンポラリー展実行委員会
バージョン：
権利関係：

「モノが人を介してモノを生み出す ― 縄文遺物から現代アートそして未来へ」

古谷 嘉章 (文化人類学者・九州大学名誉教授)



■「場違い」なモノ作り

今から1万年以上前から3千年ほど前まで続いた縄文時代とよばれる時代、日本列島各地では、土器や土偶など多種多様の土製品が作られて使われていた。それらのモノは、いつでもどこでも同じで区別がたいものだったわけではなく、形や文様などが非常に違っていたが、一定の時期に一定の地方で作られたモノには、それとわかる類似性があった。そこで「〇△式」といった名称をつけられて、一定の地理的範囲が、土器の型式を共有する「文化圏」とみなされることになったのである。

ところが、ときにはその土地の型式から外れた、他の地方の土器と非常に類似した土器が出土することがある。そうした「場違い」なモノが存在するのは、どうしてなのか。さまざまな理由が考えられる。まず、そのモノ自体が他の土地から移動してきた可能性がある。もちろんモノは自発的には動かないから、誰かが何らかの意図の下に持ち込んだということになるが、それはそれで、何のために重い土器をわざわざ別の土地に運んだのか興味をそそられる。他方、土器の素材つまり胎土の分析によって、作られた土地から移動していないことが明らかになった事例もある。後者の場合、外から来た人がその土地の粘土を用いて土器作りをしたという可能性も考えられるが、その土地の人が別の土地の土器を真似て新しく作った可能性も否定できない。そして、いずれの場合においても、そうした言わば「場違いな土器作り」が行われた理由を解明するのは容易ではない。別の土地からの婚入者が慣れ親しんだ型式で土器を作り続けるという仕来りがあったのかもしれないし、異なる型式の土器を作っていた複数の集団が合併した後も従来の製法を守り続けたのかもしれない。あるいは、地理的に離れた集団同士が相手方の型式の土器を互いに作ることによって友好の証としたのかもしれないし、土器製作技法の研究のために他の土地の土器を実験的に試作したのかもしれない。いろいろな妄想が浮かぶが、そもそも、他の土地の型式の土器を作ることがルールに則ったものだったのか、あるいは、社会の規範を逸脱した個人の気まぐれの所産だったのか。

■「時代外れ」のモノ作り

見慣れないモノに触発されて新たに別のモノを作る。こうした営みは、遠く離れた土地のモノに触発されるという場合に限られない。遠い昔のモノに触発されて別のモノを作る、つまり、土の中から出てきた昔の土器に触発されて土器を作るといったこともあったかもしれない。例えば、縄文時代晩期の遺跡で、中期と後期の土器の「把手^{トッテ}」が「磨かれ装飾品として加工され、しかもまとまって出土した」(桜井肇^{トッテ} 歴史に語られた遺跡・遺物)といった事例もあるので、縄文時代の人々が前期の時代の土器を目にする機会は、意外に稀ではなかったのかもしれない。その際、出土した見慣れないモノを作ったのが以前の住人かどうか

認識はあっただろう。しかし自分たちの祖先だと思っていたのか、あるいは「異人」だと思っていたのか。それぞれの場合で、「昔のモノ」に見出していた価値は違っていただろう。

いま挙げた事例では、昔のモノ自体に加工を施して新たなモノに仕上げ^{フィニッシュ}されていた。では、「時代外れ」の土器、つまり別の時代の型式の土器を新たに製作したという事例はあるのだろうか。あれは面白いのだが、寡聞にして私は知らない。実は、縄文土器の編年つまり各地方の長期的な型式(様式)の変遷については、非常に精緻な体系が考古学者によって構築されている。その結果、編年体系から逸脱するような土器はきわめて僅かで、ほとんど全ての出土品が、周期表の元素のように、どこかにびったりと納まるべきものだという印象がある。しかししょつとすると、説明が厄介なので報告書では過小評価されているだけで、実は「仲間外れ」の土器はけっこう出土しているのかもしれない。

とは言ってもやはり、「場違い」あるいは「時代外れ」の土器が作られるのは、実際にはきわめて例外的だったのだろうと思う。なぜならば、縄文時代の土器作りにおいては、奔放な創造力の発露といった岡本太郎的な縄文土器イメージとは裏腹に、想像以上に規範の縛りが強く、時期や地域ごとに許容された型式の範囲内で土器を作るのが一般的だったとみられるからである。現代のアーティストのように、各自が好き勝手に風変わりなモノを作れたわけではなかったのである。

さて、この辺りまでの話は、縄文時代の土器作りをめぐる考古学の守備範囲内にはほぼ納まっている。それに対して、ここから先は、考古学では通常あまり取り上げられることのないような論点を提起してみたい。

■生き残ってしまった縄文のモノ

まず手始めに、ふつうの考古学者なら(たぶん)思いつかないだろう突拍子もない問いを立ててみよう。縄文時代の人々は、自分が作って使っていたモノが、自分の死後、どうなると考えていたのだろうか。そもそも自分が作ったモノの将来について思いを馳せたりしたのだろうか。植物の繊維や動物の皮革など有機物を素材として作ったモノの場合は、それが壊れ切れたり朽ち果てたりして、もう役立たずになるのを日常的に目にしていただろう。それに引き換え、石器や土器・土偶や、動物の骨や歯牙で作った道具や装身具などについてはどうだろうか。こうした類のモノは、割れたり欠けたりすることはあっても、物質自体は非常に耐久性があり、生身の人間などよりはるかに長い年月「生き延びる」ことができる、と言うより「生き残って」しまう。ひとたび作り出された石器や土製品や骨製品は、用済みになって廃棄されたものであれ、意図的に壊されて土に埋納されたモノであれ、持ち主の遺体に添えて副葬されたモノであれ、速やかに消滅してしまうわけではない。もちろんやがて砕けて跡形もなくなってしまうものもあるが、土の中で原形を保って長期間「生き延びる」ことになるモノも少なく

ない。そして信じられないくらい長い年月を経て、農作業や土木作業で見つかったり、考古学者の手で発掘されたりして、娑婆に再び姿を現すものも多い。

では縄文時代の人々は、自分が作ったモノが自分の死後も非常に長い年月「生き残る」かもしれないと知っていたのだろうか。そもそも彼らがどのような長期的時間観念をもっていたのか、「未来」についてどう考えていたのかという難問は、ここでは棚上げにせざるをえないが、おそらく彼らは、子から孫へ孫から曾孫へと、何十世代何百世代も世代交代した後に、自分たちが作ったモノがまだ存在しつづけ、それを後世の人々が掘り出して「研究」したり、きれいに修復して「展示」したりするなどは考えてもみなかっただろう。ましてや、自分たちが作ったモノをお手本にして精巧な複製品が作られたり、元のモノとは似ても似つかない「アート作品」が制作されたりするとは、何千年も前の原作者は、夢にも思わなかったにちがいない。

要するに、人間が作り出してしまったモノというのは、材質や環境などの条件さえ許せば、それを作り出した人々(の社会)よりずっと長命で、信じられないくらい長い年月存在しつづけることになり、それが後世、元々の作り手は想定もしなかったような関係を、別の人々との間に育むことになったりもする。縄文時代に作られたモノもその例にもれず、旅の途中なのである。

■現代アート作品というモノの行く末

ここで、さらにもうひとつ突拍子もない問いを提起してみたい。今度の舞台は縄文時代ではなく、私たちの生きる現代である。現代のアーティストたちは、自分が作ったアート作品が自分の死後どうなるか考えてみたりするのだろうか。彼らは、自分が作ったモノにどのような未来を予想あるいは期待しているのだろうか。「壊れたり火事で焼けたりしなければ、何十年かはもつのかなあ、でも自分が死んだ後は、どうなるかわからないなあ」と思う一方で、「どこかの美術館で買い取って常設展示してくれればいいなあ」といった密かな願望もあるのかもしれない。しかし数十年ではなく、数百年あるいは数千年といったオーダーの未来になると、回答を用意しているようなアーティストは、いたとしても非常に稀だろうと思う。

そもそも現代のアーティストは、「悠久」とか「不朽」といった耐久性を自分の作品に求めているのかもしれない。現代アート作品は必ずしも耐久性のある素材で作られてはいないし、非常に短時間だけ存在して消えてしまうような儚い作品も多い。それどころか、すぐに消滅することを狙って、容易に風化・腐敗するような材料を選んで制作される作品も稀ではない。しかし、そうした敢えて「短命」であることを意図した作品は別にして、それなりに物質的に安定した素材で作られた作品に関しては、アーティストがひとたび作品を作っしま

ると、作者本人の意図はどうあれ、モノとしての作品は残ってしまうことになる。作品としての形を与えられたモノを再び素材の輪廻へと戻すのは、実は思いのほか手間がかかる。その辺りのことは、例えば山中のゴミ捨て場にうず高く積まれた産業廃棄物を思い浮かべてみればよい。そして、そう簡単に素材に戻ってくれず、しばしばそれを作った人の寿命を超えて、老化しつつも生き残ってしまうという点では、縄文時代の人々が作り出したモノも現代アーティストの作品も同じなのである。

■モノが人を介してモノを生み出す

さて、縄文時代から現代を経て未来まで時間のスパンを引き延ばして俯瞰してみると、非常に興味深い風景が見えてくる。数千年以上も前の縄文時代に、ある目的のために作られたモノが、作者が意図したわけではないのに、途方もなく長い年月を地中で「生き延び」てしまう。その長い眠りの後、(運が良ければ、あるいは悪ければ)偶然あるいは発掘という不可解な行為によって、再び人間の前に姿を現す。そして「縄文土器」や「土偶」といった(原作者には理解不能な)名前を考古学者と称する人々によって与えられ、ときには、アーティストとよばれる不思議な人たちの目に留まって、縄文時代に作られたモノとの関係が一目瞭然というわけではないアート作品とよばれる不可解なモノを新たに生み出すことに加担させられ、さらにそのアート作品は、(運が良ければ、あるいは悪ければ)作者自身の死後も長い年月存在し続け、何のために誰が作ったモノであるかさえ不明になってしまった挙句の果てに、誰かの目にとまって、その人の「モノ作りの心」を刺激して、さらに新たなモノが作り出される企てに巻き込まれることにならないとも限らないのである。

そうした悠久の旅の中で繰り返される「あるモノに触発されて人間が別のモノを新たに作り出す」という営みにおいて、モノの作り手としての人間の介在が不可欠であることは言うまでもない。しかしそこで、モノに価値を見出すのも人間であり、新たなモノを作り出すのも人間のだから、人間だけが主体の位置を占めるのだと考えるならば、その見方は偏っていると思ふ。本稿で私は「～に触発されて」という表現を何度も使ってきた。しかしそれを「～が触発して」と言い換えることによって視点を変えてみれば、主体としてのモノが人間を動かすことによって別のモノを生み出す関係が前景化されてきて、「モノが人を介して別のモノを生み出す」という、もうひとつの物語が浮かび上がってくる。

行き過ぎた人間中心主義は、実にさまざまな問題を引き起こしてきた。縄文土器や現代アート作品といったモノ作りについて考える際にも、人間の意識的・意図的な行為だけに光を当てるのではなく、人間とモノを共に主体と考える視点を取り入れてみることを提案したい。そうすることで、いろいろな新しい風景が見えてくるのではないだろうか。