

上杉 繁 (WESUGI Shigeru)

早稲田大学生命医療工学研究所助手／博士（工学）
先端科学・健康医療融合研究機構
医療ロボティクスドメイン コアメンバー

早稲田大学大学院理工学研究科修士課程修了後、大日本印刷株式会社、金沢工業大学場の研究所を経て、早稲田大学大学院理工学研究科博士後期課程へ。2002年から早稲田大学理工学部助手に着任し、2005年3月に博士（工学）取得。2005年4月より現職。

日本文化に深く関係した「場」の思想（清水博，東大名誉教授）に強く影響を受け、早大三輪教授のもとで「場」の工学の研究に携わってきた。現在、「場」や身体性に基づいた遠隔ケアや痛みの研究に取り組む。

「創造とは何だ」

創造について考える

「創造とは何だ。」

工学、科学に携わる者として創造的でありたいと思う。なぜ、そう思うのか。いい仕事をしたいから？いい論文を書きたいから？他人に認められたいから？いい職業につきたいから？お金を儲けたいから？全てそうであるとも言える。しかし、これらの応えは自身において本質を突いているようには感じない。

「創造するのは心地がよいからだ。」

これが直感としての応えである。なぜ、創造すると心地がよいのか、その原点はどこにあるのだろうか。

下記に書き記したことは、必ずしも論理的でも、実証的でもないが、まずは考えること、整理することから始めることにした状況そのものである。したがって、論理的に飛躍している点や、意味がよく分からない点についてはご容赦願いたい。

最近、偶然かもしれないが、創造に深く関係する講演会、展示会に連続的に出くわした。

荒川修作の大実験

荒川修作という人物をご存知だろうか。正確に言えば、荒川修作+マドリン・ギンズであるが、芸術家、思想家、建築家として紹介することもできよう (<http://www.architectural-body.com>)。本人たち曰く、コーディネロジスト（芸術、哲学、科学を横断し、総合へと向けて経験の可能性を拡大し続ける探求者）である。1960年代に「意味のメカニズム」を発表し、世界的に衝撃を与えたようである（残念なことに当時のこと

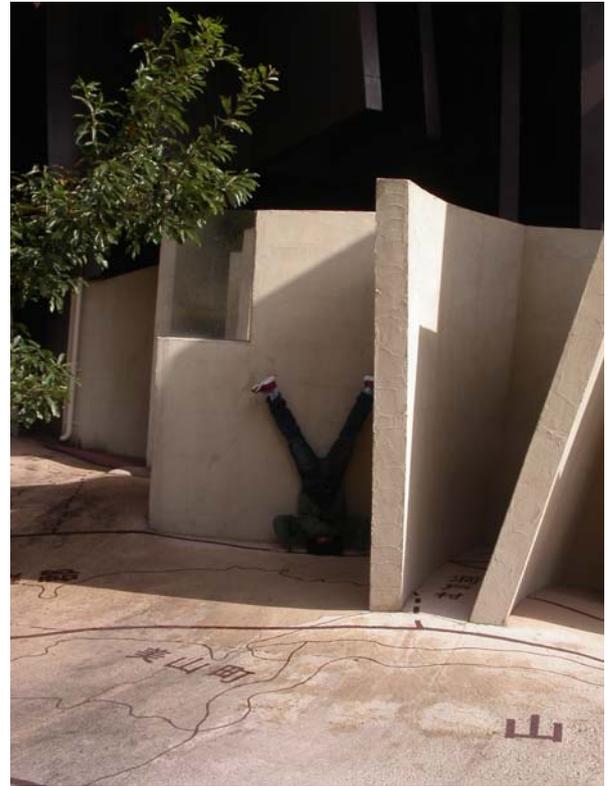
は全く知らない)。最近では、「建築する身体 (architectural body)」という思想を主張し、1995年には岐阜の養老公園に「養老天命反転地」なる希有壮大なテーマパークを造り、今年の10月には、東京都三鷹市に人が住むための分譲住宅を建設した。彼らは「天命を反転する」すなわち「死なない」ことを主張し、それを実現するための場所としてそれらの作品をつくりあげてきた。「死なない」、突然こんなことを主張されても面を食らってしまうだろう。3年前に初めて早稲田大学で開催された講演会に参加したときも正直驚いた。彼らの主張である「死なない」ことを、ここで翻訳するのは本意ではなく、彼らの作品、というよりはむしろ彼らの壮大な実験という言い方が適切かもしれない、彼らの方法に注目する。

先に紹介したテーマパークや住宅の写真を見てもらえば分かるが、地面は至るところ波をうち、滑りやすく、常に足の裏、太腿の上げ方、胴体の重心位置を感じながら移動しなければ、たちどころに躓いて、転倒してしまう。上下が反転し、どこに目を合わせていいのかわからない楽しさと不安感が生じる。

彼らの主張と私がそこで感じたことを照らし合わせてみると、日常では気が付かなかった、自動化された、あるいは無意識化で行っている身体の動かし方を再構築しなければならない場を提供していることに気がつく。逆に言えば、これほどまでしないと自分の身体の動かし方を日常生活では忘れていた。これと似たような経験は、例えば怪我をした時などに体験する。寝違えた経験をしたことがあるだろう。少なくとも、首を動かさない、あるいは動かす範囲が少ない範囲においては、痛みを感じないため、その状態で行動することになる。このときに自転車に乗ることは極めて恐ろしい。狭い道で後ろからクラクションが鳴る。道のどちら側に寄ればいいのか、首を回して後ろを確認し、咄嗟の判断を下すことができない。階段を下りるのは手すりがないと非常に困難である。朝の通勤の混雑時に人の流れに沿うことは濁流に身を委ねる恐怖さえ感じる。ただ人の流れに任せて動いていると思っていた移動においても、実は微妙な頭の振り、前後の関係をとりつつ行為することで、その流れに乗ることができていたのである。

仮に日本国内で寝違えた人が常に100万人いたとしたら、道路や歩道、階段、家具、机、ありとあらゆるものの形が異なるだろう。それと同時に法律も教育も何かも変わっているかもしれない。

自身の身体と身体を取り巻く環境との関係の在り方が、ルーチン化され、固形化されたも



養老天命反転地で考える
「世界を創造するとは」



空で考える
「自由とは何だろう」

のが、我々が日常生きている「世界」であると言えよう。「常識」と呼ばれるものはそのように構築された、万人に共通に認識される“common sense”である総称なのだろう。そして、それに揺さぶりをかけ、新たな関係、言ってしまうと自身が存在している「世界」を再構築することを促すのが彼らの実験だと感じた。

“THE MATRIX”という SF アクション映画がある。某大学の哲学の授業で、これまでに学生から授業中に質問されたことはなかったが、学生から“THE MATRIX”についてどう思うかという質問を受けたことで、SF 映画とは無縁だった哲学者がその問題について考えたという逸話もあるように、様々な分野に影響を及ぼしている作品である。哲学的な考察に関して、3、4冊の本も出版されている。この映画の概略は、実は自分が住んでいた世界



輪の中で考える
「我々はリングの中で走り続けるモルモットか」

はコンピューターによって創られた世界であり、実際の肉体は、カプセルに入れられているという設定である。そして、ストーリーの中心は、囚われた世界 Matrix world からの脱出である。この映画に対する考察は、機会があれば公開しようと思うが、その中の1つだけ紹介する。

実は、そのような世界は SF 映画の中の話だけではない。社会システムとして成立し、その中で「私は自由である」と思い続けているこの現代の世界こそが Matrix world に違いない。主役のキアヌ・リーブスと荒川修作が一瞬頭の中で重なってみえた。

レオナルド・ダ・ヴィンチと最先端

偶然同じような時期に、レオナルド・ダ・ヴィンチの手稿の展示会が開催されていることを知った。レオナルド・ダ・ヴィンチはまさに創造の塊のような印象を受ける。なぜだろう？ヘリコプターやパラシュートを考案し、そのほかにも数え切れないほどの発明をすると同時に、モナリザや最後の晩餐などを描き、科学と芸術の幅広い分野において数多くの作品を残したからだろうか。模型のデッサン、絵画などは写真やその他の展覧会、記事などを通して目にすることがある。凄い人だなとただ驚嘆する。その凄さは何か？どこにあるのか？自分にはとてもできない圧倒的な迫力と存在感を感じる。それはどこに感じるのか？

展示している彼の手稿を見る。字は読めないし、図は小さくよく分からない。しかし、日本語の注釈と照らし合わせて見ていた時に、ふと彼の壮大な試みに気がついた。

「彼は世界を記述しようとしているのだ。」

彼は、自身が存在する場所の個物や現象を、例えば、地球、月、水、光、影、などを徹底的に見つめ、自身の言葉とデッサン、絵画によって正確に記述しようとして試みているのだ。この行為によって、いつ、どんなときに水は渦を巻くのか、そしてその渦は水以外に存在していることを見出していく。言葉と描画という、歴史性を持った身体による表現行為において、世界をただひたすらに紡ぎ出しているのだ。世界を身体を通して構築しているのだ。

だから彼は圧倒的に創造的あるのだ。なぜならば、世界を構築しているのだから。

彼の行為は、芸術家としての世界への感受性にに基づき、科学的な姿勢で記述していると



砂漠で考える
「空間、時間とは」

いうこともできよう。そうしたときに、彼はどこにいるのだろうか？

彼はまさに最先端に立っている。先端ではなく、最先端である。

私が所属するこの研究機構の名称に「先端」という言葉が含まれているのは、非常に興味深い。「先端」と「最先端」の違いは何か？質的に異なるのだろうか？

「最先端」は「世界を構築する現場」である。

「先端」は「構築された世界を反省的に検証する場所」である。

真っ暗闇を歩く時の身体の使い方を思い出してもらいたい。完全に把握している自宅の状況であれば普段通りに、足を上げて前進することが可能であるかもしれない。しかし、そうでない場合においては、足の指先が床から離れるか離れないかの程度で浮かし、少しずつ前へ進める。同時に、腕を大きく前方へ広げ、手を伸ばし、壁に触れながら、あるいはその他の触れるもの確かめながら、進んでいく。最先端は、指先と環境との接触点であり、何がどこにあるかわからず、ぶつかった瞬間にはそれが何であるか把握することはできない。少し戻ってまた触りの繰り返しによって、そのものが何であるかを把握することができる。最先端とは、暗闇で指先を伸ばしている状況であり、世界を創るべく格闘している場なのである。

曖昧模糊で茫漠とした暗黒の中で、自身の身体の先に注意を払い、同時に前進を制御しながら、精密かつ大胆に進んでいる場なのである。

最先端にい続けるのは並大抵の身体力、精神力ではないだろう。そこに居続けたレオナルド・ダ・ヴィンチは、だからこそ偉大で、創造の塊なのである。

リアリティとアクチュアリティ

最先端に居るという行為は、彼のような偉大な人間しかできないのだろうか？普通の人間には無縁な行為なのであるだろうか？

こうした最先端における身体と暗闇の対峙は誰もが経験し、誰もが日常行っている行為であろう。ただ、それに気がつかないだけである。既に、固定されたルールのもとに身体を



ブランコに乗って考える
「創造の果てはあるのだろうか」

動かしているだけであり、身体が暗闇と向かい合うその生々しい感覚に鈍感になっているだけなのではないか？それが先に述べた、世界がMatrix world化しているということである。ここで、Matrix の話題に少し戻る。主人公が自身の世界に対して疑問に思うところが鍵である。

“You ever have the feeling that you’re not sure if you’re awake or still dreaming?”

この生きている世界において、何か違和感がある。周りの環境と自身の身体との関係がうまく接合しない。自信の身体が世界につながって

いない。このような症例は、離人症に見られる。そして、このことについて著名な精神医学者の木村敏は、リアリティ（実在性）とアクチュアリティ（現実性）の点から言及している。彼は、リアリティとは「公共的な認識によって客観的に対象化され、ある共同体の共有規範としてその構成員の行動や判断に一定の拘束を与えるもの」、アクチュアリティとは、「生の各自的で直接的な営みである「生きる」ための実践的行為 actio に全面的に属している」と説明している（リアリティとアクチュアリティ、1997）。

このことに基づくと、Matrix の主人公は、自身のリアルな感覚はまさに Matrix の世界に対してであり、その世界に対する違和感、すなわちアクチュアルの感覚の欠如が、世界の再構築へと向かわせたのであろう。

「それってリアルじゃねえー」「リアルに面白いよねー」「リアルって感じ」、大学で、あるいは街中で 10 代から 20 代の若者の会話が耳に入るとき、最近「リアル」という言葉が以前よりもまして多い気がする。リアルという言葉が、雑誌や漫画、ドラマなどで流行っているのだろうか？少なくとも私は知らないのだが、リアルという言葉を使うことが気になる。仮に真に彼らがリアルという視点で世界との関係を捉え、アクチュアルという関係を失っているとしたら、そしてそれがリアルという言葉で連発する状況であるとしたら、世の中に何が起きているのだろうか？

詳しい内容は既に忘れてしまったが、中学校の教科書に、1960 年代に評論家の大宅壮一が指摘した、テレビの普及によって一億総白痴化が進むとの主張が記載されていたことを思い出した。これほどまでに普及した、テレビ、携帯電話、電子メールなどはリアルなものを追及し、アクチュアルであることをほとんど考慮していないように思える。このような環境は、一億総離人症化を促しているのではないだろうか。こうした原因を全てメディアテクノロジーに押し付けるのは根拠に欠いているが、携帯電話にメールを打ち込んでいるその 30cm 前に、電車が轟音を響かせて通り過ぎても物怖じしないその姿勢は、超越した存在であるのか、完全に麻痺した状態であるのか。少なくとも電子メディアに没入している人々は、自身の身体を介して世界を創る行為へのかかわりが極めて低いだろう。

創造へ

これまでにおいて、創造とは、自身の身体を介して世界を常に構築していく行為そのものにあるのではないかと考えてきた。それを踏まえ、最初に述べた、創造が心地がよいのはなぜかというところへ向かっていきたい。



衛兵と考える
「生きるとは歩き続けることか」



ジャコモッティと考える
「人間はどこまで人間なのか」

姪が最近ちょうど1歳になった。月並みな表現ではあるが子どもはすごい。ただその行動に驚くばかりである。

身の回りのありとあらゆるものに手を伸ばす。一時もじっと留まっていようとしない。竹の簾の先端の輪に指を入れようと手や腕、全身を動かしながら試みている。電話機のボタンを左端から順に押していき、ある特定のボタンを押したときに音が出るや、歓喜の声を上げて、人差し指や中指や、同じ指、指を変えてひたすら押している。偶然にハンズフリーモードで電話が掛かったために、姪を電話から引き離すと、歓喜のモードからほんの瞬間に大泣きモードに突入する。しかしながら、次のターゲットのテレビのリモコンを見つけるや否や、これまたあつと言う間に歓喜のモードに切り替わる。

何でも口に入れてしまうため、テレビのリモコンや時計、携帯電話を取り上げて別の場所に移動させる。気づかないようにと思って移動させているのだが、とにかくよく気がつく。背中にも目が付いているのではないかと思うほど、こちらが隠した物までひょこひょこ歩いて探すのである。

このような高速なモードの切り替わり、背中にも目が付いているのではないかという観察力は何なのだろう？歓喜のモードと泣きのモードは何を意味しているのだろうか？

自分が電話機にはたらきかけて、自身の世界に電話という存在が（彼女にとっては電話ではなく、押すと音になる装置でしかないかもしれないが）まじまじと立ち上がっているその行為そのものが歓喜なのだ。そして、その行為を邪魔されることで大いに怒る。

彼女にとって、「世界」を構築する喜びと阻害される怒り、そしてその世界と自身が一体であるがゆえの瞬間性、同場所性が、驚くほどの反応に関与しているのではないか。

「わー」と発声し、対象物を指し示すことにおいて、その対象物と自身の関係を身体の中で感じ取り、外へ紡ぎ出す行為によって、言葉＝世界として産み出している。

この「世界」を紡ぎだしていくことこそが創造であり、その喜びこそが創造の心地よさの原点ではないだろうか。

荒川修作が主張する、身体を使って世界を創り出すこと、レオナルド・ダ・ヴィンチが、言葉と描画で世界を記述すること、それらは、子どもにおいて、身体を介して世界を紡ぎ出すことに原型があるのではないだろうか。

「真の創造者たるものは、子どもである。」
何せ「世界」を初めて創っているのだから。
創造的であるためには、子どもになればいい。
どうするか？自動化され、無意識化された、自身の世界そのものを再構築する心掛けと、身体を介した環境への新たな関係生成から始めてみよう。

今日から、後ろ向きに歩いてみよう。



大隈重信と考える
「久遠の理想、進取の精神、学の独立」