

## 考古学的情報としての画像

小林 達雄(國學院大學文学部教授)

はじめに - 考古学とは -

今日は考古資料としての画像ということでお話させていただきます。まず、総論的に考古学というのはどういう学問なのか、その中で資料というのはどう位置づけていくのかということについて最初考えてみたいと思います。

結論からいいますと考古学というのは歴史する学問である、ということになるかと思いますが。歴史というと文献史学だとか民俗学だとか色々アプローチの仕方がある訳です。歴史するという意味でのアプローチの仕方が色々ありまして、そのアプローチというのは分析対象に何をを用いるのかということに根っこがある訳です。もっとも大きい顔しているのが、所謂1人で歴史学と名乗っている文献史学なんですけれども。別に文献史学だけが歴史学を名乗る必要はない訳ですが、一応、歴史する時の今まで主流を占めていたのは確かです。そういった意味での文献史学というのは実は、「文字資料から歴史を構築していく」ということになるかと思いますが。民俗学のことはさておきたいと思いますが、それと非常に対照的なのが考古学でして、その分析対象として「モノ」を扱うということでもあります。ここで、所謂文献史学と考古学との際だった相違がでてくる訳です。際だった違いというのは、とりもなおさず方法論の違いということになります。だから、文献史学やる人と考古学やる人、それから勿論民俗学とかです。そういうところと何が違うかといえますと、方法論が違ってくる訳です。

### 1. 考古学が対象とする資料

ところで、考古学が「モノ」を対象とするという場合、「モノ」がどういうのかといえますと、「カタチ」が1つあります。そして、「カタチ」には2つあります。平面的な「カタチ」、これはシルエットみたいなカタチですね。あるいは、投影図みたいなものをイメージして頂くと良いのですが、そういったカタチがあります。「モノ」はだいたい厚みをもっていて、具体的には3次元の立体的な「カタチ」を持つわけです。そういった「カタチ」というのは、目で見て確認することができるという特徴を持っています。それから、手で触る、時にはなめてみることもできる。先程倉石先生から、見る・聞く・感じるという様な分け方を示して頂きましたけれども、「カタチ」を観察する時にもそれはあてはまります。つまり、五感でその存在と言いましょ、対象とすべきものの存在を認知するというものになるかと思いますが。聞くというのは、「なんでも鑑定団」の時に中島誠之助が出てきて、焼き物がでてくとピンピンと指で弾くんですね。あれは考古学のほうでは絶対やりませんから。骨董屋の旦那さんだけです。それから、ピンピンとやるのは、ひびが入っていると音が違って来ます。だから、そうじゃなくて見れば良い訳で、ピンピンはじくのは値踏みしてるんですよ。少しでも傷が入っているのを隠しているかもしれない。そしたら、値をぐっと下げなくちゃいけないという様なそういうところでもあります。それを人前でピンピンやるもんじゃないんです。こっそりとやるというのなら別ですけども、あれはものすごい誤解を招くものです。しかし、中島誠之助は瞬く間に時代の寵児になって、最近は娘さんが焼き物をやっていて、これまた2人組で色々対談だのインタビューに出たり、2人で旅したりとか、なかなか素晴らしい生活をしています。閑話休題。

それから、「モノ」というのは、その「カタチ」をどうやって作るかという技術を伴います。これは、製作法とか築造法とかですね。そういうものの手作業を経て「カタチ」が実現するわけです。だから、「モノ」

を対象とする考古学はそこにも目をちゃんと光らせなければならない、目配せしなければならないということになります。

一方、文様というものがあります。文様はその「カタチ」自体がもつ機能と多くの場合、直接関係することは少ないんです。要するにほとんどないんです。ところが、中には文様も「そのカタチにとってこのカタチにはこの文様」としっかりと組み合わさったものもありますから、そう簡単に扱えないんですけれど。しかし、そういうのものであればカタチの中でしばしば論ずる、共にセットにして論ずることがあります。単なる装飾としての文様というのがあります。しかし、装飾的であればあるほど、「モノ」との関係が密接じゃないんです。密接ではないということは組み合わせが変化しやすいんです。だから、とんでもない文様がそこに飛び込んでくる場合もある。という様なことでこの時代性とか地域性とかいうのは、この文様を見るということで、相当我々はそのモノ自体について理解を深めることができます。

それから、材質です。何で作っているか。まず、第1が石・木・骨・角・貝、それから土です。こういった自然界にある第1次的なものを材料にして、物理的なカタチを表現します。第2は土を材料とした焼き物です。これは熱を加えることによって生ずる化学的变化を応用して、水に溶ける粘土を水に溶けない物質に変質させるわけです。そういった化学的变化の応用による性質を視野の中に入れたモノづくりです。先程からカタチとか技術とか文様とかいってききましたけれども、それぞれが独立してちゃんと存在するのではなくて、それらが絡みあっています。その次が金属。これは、冶金術なんかと錬金術ですね、これとまた結びついてきて。いろいろ単なる技術的な意味とは別に非常に呪術的な意味とか、そういったものがしばしば錬金術に重なってくるというのは、よく知られていることであります。こういう大きく分けると3つくらい。なんか突然出てきたものについては4つ目の座席を空けておくということが必要かもしれません。

ところで、「モノ」の存在を認識するというだけでは、資料とならないのです。従いまして資料化ということが必要となります。「資料化する」という作業を経て初めて「モノ」の存在がもっと、もう1つ別の次元での意味をもつのです。それは後でお話しします。

次に資料というものについてまた別の面から見てみたいと思います。資料というのはそれぞれ属性を持っております。機能とかそれも重要なんですけども、その機能をすぐに明らかにするというのは難しいことでして。まず、モノそのものの分析を通してさらに高次の次元といいますが、高次の認識の次元に進む訳でして、その挙句に機能を推定するということになります。その前に資料そのものの存在というものについてどう見るかという時は、その属性を我々は目につけていく訳です。その属性には、物理的属性と非物理的属性といいたし、仮にこういった2つに分けて考える必要があるだろうと思います。物理的属性というのは、先程申しました様なカタチ・技術・文様・材質等に関わるもので。それはいい方を替えますとそれプラスそれだけではなくて、そこに折るとか、割るとか、剥がすとか、研ぐとか、研ぎ減らすとかそういった物理的变化をそこに含むものです。こういった折る・割る・はがす・すり減らすという様なことの他に、継ぎ足す結合とか、さらに組み合わせるといふ様なことが入りこんできます。これはすべて物理的属性ということで括ることが出来るのではないかという風に考えます。そこで、実はこの物理的属性についても色々な見方が必要でして。この物理的属性というのは、しばしば身体的特性といいたし、身体の機能と結びついて1つの限定された範囲に収まるものです。例えば、割るとか折るといふのは、手だとか筋力の強さ程度とかです。それから、手の運動の仕方。斧で木を切り倒すなんていうと腕の弧を描く様なそういう運動とかそういう身体的特性とその運動の中の物理的属性から生み出されるという風にいえるかもしれません。これは人類の長い歴史の中では、指がいつ頃になって自由自在に使えるのか、あるいはどの程度の限界を超えることができないのかにも関わります。僕は足の指でものをつかんで

とることができます。遠いところに、足を伸ばして取ることができます。そういう人がだんだん少なくなってくると思うのです。僕は少し原始的な特性を残しているかもしれません。

ところが、それに対して非物理的属性というのがあります。これは一言でいうと、見た目の効果ということです。あるいは言葉を替えていうと、雰囲気です。「モノ」の持つ雰囲気。これは非常に大事なことです。これらが両輪になって「モノ」というものを性格づけるというべきであります。で、雰囲気というのはどういうことかという、五感に関わってくるものでして、手触りから始まって、見た目の心地よさから、それから量感とかそういうものです。なかなかこれは文字では表現できない部分をもってあります。あるいは色々細かく分析して物理的属性というのは、分析していけばちゃんとそれに答えてくれる部分が必ずあるんですけども、この雰囲気とか見た目の効果というのは、よほどこちらがきちんと対応しないと浮かびあがってきません。例えば、「力強い」なんていうのは何を以て力強いというのかという様なこと。これに対してなんかだらしがないとか弱々しいとか、確かにモノにはあるのです。それも非常に大事なことです。「モノ」の評価、例えばある時代は雄々しく力強い、その「カタチ」が次第にだらしがなくなっていくとか。そういうことが現にあります。

例えば大森貝塚を発掘したモースです。あの人はすごい観察をしております、縄文土器の文様を観察しながら「この文様は、乾き上って焼く直前になって彫り込む様に文様をつけた」といっています。これは実は非常に力強い効果を与えます。つまり、力を込めて文様を彫り込む訳ですから、いい加減なひよろひよろと描いた様なものとは違います。その両極にあるもう一方は、粘土が柔らかいうちに文様を描くということ。これは、本当に軽い力で、スーッと線が描ける。相当太いやつでも線が描ける。ところが相当程度に乾燥が進んだものに太い線を刻み込むということになると、本当に必死になって彫り込まなくては行けないんです。それをモースは指摘しております。そのあたりはその後の縄文の研究なんかでは、抜けていくところなんですけれども、大変重要なんです。

一方、そういうことの他に上手もあれば下手もあるという事実。上手も下手もあるというのは現実に我々の世界にはいつもあるのにも拘らず、「モノ」を資料として見て取り扱う時に、そこまで踏み込まない。例えば、未熟であるとか熟練しているとかです。そういうところまで私たちは踏み込みさえすれば、ちゃんと余地があるといひましようか、本体に迫る道はあるんだということをもう少し心得ておく必要があるのではないかと思います。ですから、この非物理的属性というのは、より人間の心性と関わる部分があるという意味において重要であり、無視することのできない点であります。

それから、材質を選ぶ時も例えば黒曜石にこだわるとか頁岩とかサヌカイトにこだわるとか。決して黒曜石でなければ、鏝が作れないわけじゃないんです。しかしある時は相当遠方まで黒曜石を手に入れるための作戦をとったりします。これには単なる好みという次元があります。それから、相手方とのいろいろな交渉の仕方です。「そっちの黒曜石を採り入れる」、そういった様に、社会的な人間関係の中でも決まってくる場合があります。それから、加工のし易さだけではなくて、その材料が持つ柔軟性とかです。例えば、同じ石器を作るにも黒曜石よりも頁岩というやつのほうが、粘性が強いのです。そうするとその粘性の強いものでもって彫刻刀を作っているという様なことが、旧石器時代の終末期になりますと、行なわれる様になります。そういった物理的性質をちゃんとくみとって人間の心がそれに対応していくという様なことも重要な点ではないかと思います。

## 2. 資料化（データの公開性）

次に、そういった資料を資料化することについて考えてみたいと思います。資料化するというのは、資料化するには資料化の作業が必要であるということです。そういうプロセスをちゃんと踏むことに

よって、資料化が果たされるということです。この資料化はまず1番目に「モノ」の持つ情報をきちんと抽出するという。ただ眺めて観察して、写真を撮ったりスケッチしたりするというのではない。資料化というのは「モノ」のもつ情報をきちんと認識して、まず抽出してそれを資料化する。これによって個人的な認識を超えて、他の人と共有する資料となりうる前提になります。個人的な認識ではない。資料化というのはそれを他人への公開性を持つものにするということです。それから、2番目は今度はその資料化によって保存といひましようか、資料を保存するということもあります。そういう要素も重要です。3番目が個人的認識の次元を超えて公開性・公共性といった様なことによって、これを今度は発信したり、あるいはそうなったものを今度は受信する、受け入れるという様な。そういう資料のいわば具体的な取り扱いが初めて可能になってくるということになります。

いよいよ今度は資料に近づいていきたいと思いますが、資料化という問題の具体的な方法です。1つは文字による記述です。先程の倉石先生のお話にもありましたけれども、文字による記述というのは非常に大事です。ところが、文字というのは非常に我々にとって便利な武器なんですけれども、一方、便利であればあるほどアキレス腱みたいな資料があって、その記述がうまくぴったりの記述が期待できるとは限らないんです。例えば、今私が話している時に実は僕はものすごく良いことを考えていて、それでみなさんに伝えようというか、それを表現しようと努力しようとしているんだけど、残念ながら体調によったりガソリンの入れ方が少なかったりすると、上手く表現できない時があるんです。その表現できない時というのは空回りして、「ああ全然手応えがないな」というのを自分で授業の時でも感じる時があるんです。

この言葉、文字というのはそういう意味では便利で、自由自在に操れ、口を開けば音が出るわけですが、だからこそ、いったん出してしまったものは、ずっと残像現象で次の言葉にもつながっていくということで、なかなか、コンピュータのスクリーン上で、先の全部を消して違うやつをいれるという様な、それとはまたちょっと違うんですね。口でいう、それから手書きもそう。例えそうやって十分じゃないから一生懸命変換したりします。そういった文字というのは、そういった意味ではなかなか言葉だけでは文字化だけでは資料化というのは難しいということです。

ところが、それを補完する意味で図化、図式化するということがあります。これは覚え書き程度のスケッチからちゃんとした建築家の設計図みたいなものまであります。それを見ると家が建つみたいな。最低限それはこういうものであるということを図の中に盛り込むことができる。この図化するという、模式化するというは実は文字による記述に匹敵するくらいに重要なものです。文字でどうしてもうまく言い表せないことが一目瞭然、図化することで可能となる場合があります。例えば、石槍があります。先がとがった石槍を作りあげている剥離面は沢山あるのですけれども、その剥離面は口で話できないんです。大きさから、どっちからどういう角度で剥ぎ取っているかなんてというのは到底いえない。1時間2時間かかっても剥離面の状態とか順序はいえない。ところが図を描く時は「この剥離面はこっちから打ってます。」というのは剥離に現われるリング、ちょうど池の中に石を投げた時に波紋が広がるみたいに剥離面にリングができるのです。それによって、「あ、こっちから力が入っているな」というのが分かります。さらにそのリングを次の新しい剥離面が切ったりする、とすると、こっちよりこっちの剥離面が新しいという切り合い関係が全部分かるわけです。そういった意味で、図化というのは非常に重要なことです。そしてこの時に、図化する図式化する模式化するという時にはしばしば、記号を適宜に加えることによって効果を上げることができます。

文字による記述の時にも適宜この記号を用いるということが必要です。つまり一つあだなを用いるということはきわめて有効です。例えば、僕のような体格で顔も良いし、なんといいますか中肉中背で、そして非の打ち所がない、というのを「小林型」といえば、あとで誰かと話す時、「小林型」といえば、「ああ、

そうかああいう人ね」と分かるわけです。そのあたりが、記号化の効用です。それから記号化の時には例えば、縄なんかでもその右廻りと左廻りを廻り合わせたとか、太い右廻りの縄に細い左廻りの縄を巻き付けるとか。そういうものが記号化することによって一目瞭然となります(図1)。記号化することによって他のものとの区別もよくできるのです。比較検討ができるということもあります。

図式にもそういう意味において記号をその中に取り込むことによって、リングだけで、そしてリングの切り合いだけで剥離面の新古の順序、どっちが古い新しいというのをそこで表現する、あるいは読みとってもらうのが大変な時は、両面にまたがる短い線を加えて、切る側に丸をつけ、切られた側にバツ印をつける。そうすると剥離作業の段取りがはっきりと見えてくる。これだけのことをリングの表現のみで伝えることはむずかしい。それで矢印をずっとやっていけば剥離の進み方がわかります(図2)。

図化する時に一定の基準といいたし、方式、約束事を用いる場合があります。この約束事とは平面図、側面図とかいうものです。その約束事をきちんとやっておくとその資料が持つ情報を共有する時に、それを読みとる鍵をお互いに共有できる。私が読みとるのも、他の誰が読みとるのも、その図から読みとることのできる内容は同じになります。ところがスケッチとか、先程面白い画像がいっぱい出てきましたけれども(倉石発表)、これは今度、その人の思い込みとか「こういうことを伝えたい」というひとりよがりとかいうものが結構働いているのです。そこで - 実は図化もそうなんですけれども - これは画像にも関わってきますが、約束事だけでやっている面白味がないんです。例えば、民俗資料もそうですけれども、それを民俗資料とするためには、ある程度の約束事が必要かもしれないけれども、それをやっているみんなが同じ情報しかその写真から受け取るしかない。先程倉石先生が示された、手をずっと並べた写真だと、黙っててもなんか、どきっとします。そうすると働いている人とか、どういう職業の人とか、今度は手をいっぱい撮って、今度は年令にもよりますよ。例えば、我々の歯でもそうです。私の歯はここにいる若い人の歯よりもすり減っています。そういう風にして全部違ってくるのです。手なんかもそうです。あのしわの入り方なんか、たしかに伝わってくるものがある。自分の思い入れを入れた図とかも場合によると効果を発揮する。つまり画一化するとどうしても固定化していくんです。そこから新しい情報が生まれ出る余地がだんだん少なくなっていく。そして、それは今度職人技になってきて、「図は図を取る作業員さんにお任せしよう」とか、そういうことになるともう動かなくなります。だから、実は図を発注する方も作業員さんにこの図をどう描いてくれと注文する方も、1度2度ならず図を描くという訓練をしたり苦勞をしたりという経験というものがあって頼む時と、ただ「私は学芸員になりまして予算がこういう風にとれたので私は研究します。机の上で図なんかとっていただけません。図のほうはどうか作業員さんお願いします」といってるともう、だんだん固定化したものしか取れませんから。そして資料から図化した段階でそこに先程約束事という時には、大勢で渡れば恐くないぞみたいなですね、大勢がそれで合意してるんだから、他のいくつかの要素を切り捨ててもこれだけを盛り込めばそれで良いのだということになりかねない。なんか切り捨ててしまっている要素から「モノ」を改めて見いだそうということが困難になります。そういった意味では図化というのにも個人的表現というのがやはり、これからお話する画像にも必要だということなんです。

実は民俗学のうち民具の研究なんかは考古学の方から相当影響を与えているんです。民具の資料化・図化にあたっては考古学の見方、視点が入っているはずなんです。それによって客観化された資料というものを共有することができるということにきています。実は考古学が民俗学に影響を与えるほど図化についての一つの方法をきちんと身につけることができたというのは、昭和の初年からなんです。つまり、弥生土器の研究をしていた故小林行雄氏からです。それまではついこの間まで民俗学がやっていた様なスケッチだったんです。ところが小林行雄氏は別の分野を経験して考古学に入ってきたんです。別の分野とは建築

学です。建築学から考古学に入ってきたものですから、建築学の約束事で図を作る様になったのです。建築、こういう家が作りたいんだといってスケッチではその家は成り立ちません。小林行雄のスケッチから客観的な約束事を持った一定の基準を満たした図が完成して、そして考古学の中に定着していくのです(その成果が『弥生式土器聚成図録』昭和13(1938))。今はもう相当それは行き渡っています。だから、それなりに図からだけでも今まで読みとれない様なものを性格に具体的に読みとる様なことができるようになっていきます。しかし、その一方で、模式化すると、そこから読みとることができる情報の種類と量が決まってしまう。

ですから、私が今危惧しているのは、考古学上の報告書では、実は写真を抜きにして、画像を抜きにしてみんな約束通りの図化をしようとしている傾向が強くなってきていることです。全てが同一基準による模式図に取って替わろうとしているのです。どうも私はそれは困ると思っているんです。両方、どうしてもなくてはいけぬのがあります。それから、図なんかはいいと。そんな細かいところまで描いてもらわなくたって、僕には先程の荒井くんの写真みたいにピンぼけでも何を伝えようとしているかが分かる、という写真をやはりもう一度見直さなくてははいけぬ。

### 3. 資料化としての画像

3番目にいよいよ資料化の中での画像です。画像、所謂写真です。静止画像と動く動画とがあります。さらに最近ではCGがあります。これらを全て画像ということにしたいと思います。それからまた、別の観点からすると、モノクロームがあり、カラーがあり、赤外線写真がある。そしてその他にフォルスカラーというのがありまして、これは赤外線写真のカラー版です。だから、赤外線写真というのはモノクロだけではなく、ちゃんと所謂カラー写真でもその赤外線のフィルムのカラー写真でやると見えぬものが見えたり、区別できぬものが一目瞭然。例えば、水分をあげないで枯れる寸前になっている緑の森を撮っても、見た目には隣の元気のいい葉っぱをつけている森と変わらない。区別できぬ様なものでも、フォルスカラーでやると違いが写るんです。例えば、ベトナム戦争の時にフォルスカラーはものすごく活躍するんです。ベトコンが自分たちで木を切ってカモフラージュするんです。このカモフラージュは葉っぱがなければカモフラージュできませんけれども、切った木は葉緑素や光合成を停止していますから飛行機でフォルスカラーで撮っていくと全部分かるんです。「あ、ここに枯れ葉を身にまとった集団が隠れているぞ」と。それからババババっと攻撃していくのです。そういうフォルスカラーや赤外線写真や普通のモノクロを応用すると、遺跡の遺構だとか、そういうものがクロップマークだとソイルマークだとか土地の地表にその色々な地下の遺構の存在を知らせるカタチが現れてきます。5年ほど前イギリスで、相当な干ばつがあったんです。そして、その時の航空写真で、今までは分からなかったローマ時代の遺跡がほぼ地表に痕跡を現して分かってきた。さらに今度はフィルターを使うんです。工夫によって、そして技術を駆使することによってどんどん情報をとり入れることができます。それから、見た目では分からぬ様な地層の断面で、phの違いが、そういった赤外線写真に反映されるんです。そういうことで肉眼で見て、いくら大和魂でがんばろうと思っても、区別がつかぬ。ところがそれなりの写真を撮るとちゃんとくっきり浮かんでくる。そういうことなんか画像による資料化の非常に重要な成果をもたらすわけです。資料化というのはそういうものなんです。

もう一つ、別の観点から画像について。どんなに私が目が良いからといって、じーっと睨んでいたら次から次へと沸く様に情報が入ってくるかというところじゃない。そこで、虫眼鏡を使ったり、そして顕微鏡写真で拡大したりして、肉眼では見えぬものを拡大して見る。そしてそれを資料化するためには顕微鏡写真が必要となる。その次元をさらに超えたものは、電子顕微鏡のレベルまでいきます。そうすると顕

微鏡レベルのレンズで解析できなかったものが、電子顕微鏡でこれはエゴマでこれは粟だとか、石器の使用痕の場合でも区別をするということが可能になります。そういったことも、現在考古学の方では相当活用されているということを知ることができます。

ところで、大まかなものなのですが、今日はちょっと遊び心ですね、文字による記述の資料化も図化も画像もひとつひとつ独立してはできないのですが、これを組み合わせることによってより効果をあげます。資料化について。そしてその資料化の時に大事なものは、一定の決まり - 約束事 - を持って資料化すると万人に対して文句なしに公開性を持つという特徴があります。けれども、困ったことに、それがずっと固定化するとどんどん狭い「closed(閉鎖的)の資料化」になります。だから、これをやはり打破しないと、資料化がただのルーチンワークとしての資料化の作業に終わってしまいかねない。そういう意味で、画像についてもう一度考え直してみたいと思います。画像には、非常につまらない決まり事からあるんです。正面を撮って俯瞰図を撮るとかね。ところが土器なんかだと、口縁の向こうの線がほんのちょっと見えるくらい。そうするとカタチがより正確に見えるというわけです。正確に見える様にするためには、口縁部を直線にしたらいじゃないかという、歪みが出てきます。これは遠くから望遠レンズで撮ればそれほどの歪みも出ないのですが、やはりこれも問題がある。ところが、カタチをよく表すために自分勝手な角度から写真を撮る人がいる。「これはだめだ」と怒られる。しかし、これは相当相対的な問題であって、どの程度でよしとするかというようなことには決まりがないのですけれども。だから、「いつまでたっても君、こんな写真を撮ってきちゃダメじゃないか。こういう写真にしなさいよ」となる。土器としての全体のカタチの雰囲気なんてものもあるし、ということでもい加減な程度を奨励された訳です。という様なことで、結構考古学も大雑把なんです。そうすると、万人に共有されやすいのはその厳密な約束に則った写真だとする、しかし、これだと新しい可能性とか対話が出てこないのです。だから、時には、ものによっては、これでも良いじゃないかという思い切った挑戦を試みる必要があると思います。

つまり、時にはスナップショットみたいなもの。あるいは角度を正面から撮影するのではなく、斜め右上からレンズをのぞいて写真を撮るとかという様なことで。実は私たちが見逃しがちな - ここで大事なものは情報ですから - 情報を得るために、資料化のために、写真、画像を扱う訳ですから。目的達成のための工夫が求められる。写真をとりあえず撮れば良いというのではない。

例えば、考古学者が「こういう風に撮ろう」「模様は全部写らなきゃいけない」という時に岡本太郎は抵抗するわけです(図3)。考古学者が撮っていたり、あるいはそれまでの美術史家が撮った写真の常識から飛び出て、太郎は写真を撮る。土器のたった一部しか撮らなかったり、それから陰影を殊更に強調する。だから影の部分の文様は見えなくなる。これだとみんなで共有しうる情報はごく限られている。どう違うかということ、部分だとかデフォルメだとかということです。ここに実は重要な情報があって、全体を見せられても、ああ、そうかということになるんですけれども、部分で迫られると、「おっと」と気を魅かれるんです。太郎の写真は、真正面から撮っているものはないんです。逆に裏面の真正面から撮ったりしている。ところが、考古学者が絶対撮るといような土偶の顔を見ながら、その顔の正面から撮っている写真がないんです。で、後ろはある。この太郎によって、初めて例えば考古学の世界だけじゃない世界に関心を抱いている人、何かないかなと狙いすましている人。そういう人にも縄文土器ここにありというのを太郎が写真の撮り方で、画像で訴えていきます。その時彼は文章でも表現します。「縄文土器論」というのを書きます。そうすると勝手なことを書いてるんです。「器面をのたうちまわる」なんてね。私たちは「のたうちまわる」なんてことはいわないんです。ちゃんとS字状の渦巻きが、こっち側が大きく、それが横位に、横の位置に展開するとか、あるいは斜めに来るとかそんなこと一生懸命やるんですけど。太郎は「のたうちまわって今にも口の縁から飛び出さんばかりの勢いがあり、俺を圧倒する」なんて、自由に表現する。

それでみんなが離子たてたわけですよ。

考古学者じゃないから、そういうことができた。じゃあ、考古学者はそういうことができないのということ、そうでもない。私なんか段々年をとって来ると、若い人と同じ様にこういう真正面からだけでは見なくなる。同じ見方で見ると僕の方が目が悪いし、根気が続かないから。そして観察力も落ちて来ると負けちゃう。そこで一捻りきかすという時にはちょっと角度を変えたりとかということになります。そういう工夫によって逆に岡本太郎こそが、縄文土器の面白さ - 例えば縄文土器だけの面白さじゃなくて弥生土器とどこが違うのかというようなこと - をどんどんそこから発展させていくことができるのです。太郎はそういうことをいってないですけども、僕なんかは今度はいえるのです。今日は隠しておきますけど。

そこで、もう1度ちょっと整理しますと、約束事を守ること。これは画像だけに留まらないのですけれども、画像に焦点を移して考えていくことにしましょう。そうするとそれは画一化するということになります。画一化するというのは、その枠からはみ出すことができない、脱出できない。だから、みんなが同じ様に見ると同じ様にしか見えないし、他の人もそこから読みとる情報は同じになってしまっ、個性的な情報をそこから読みとることができなくなる。難しい。全く出来ないわけではないのです。不可能ではないけれど、難しくなる。ところが、その約束事を守らない、もっと積極的な言葉で型破りというものを画像にも取り入れる必要がある。画像だからこそできる型破り方がある。その1つは陰影のつけ方です。それから、部分ショットです。全体ではなくて部分だけで、全体を表現しようとする。それによってその人が何をしようとしているかということが出てくるのです。本来ならば文様は、満遍なく見えるように撮らなくてははいけないんです。そういう風に我々は訓練されてきたのです。だから、誰の写真でも、上手下手は別として全部満遍なく撮れてます。しかし、この部分の表情になんか自分は惹かれる、こいつに物いわせたい。時代性だとか地域性というものがこの顔に表れているんだということを強調しようとする時、それをもっとやるためには光と影で演出する。

そこで型破り例として私が若い頃、インパクトを受けた写真があります。甲野勇先生が紹介された縄文中期の顔面付土器です(図4)。『多摩考古』に出てるのですけれども、勝坂式土器でちゃんと空んな目玉を持つ顔が、土器の縁に付いている。それが角度によって目が動くんです。撮る角度によって。そして一番良い、迫力のある角度があるんです。それを示しているんです。この写真に出会うまでの若い頃は「あ、なるほど。土器のここに顔面把手があって、付いていて、顔面の形がどういうものか」という型式だけを追求していました。ところが、甲野的なそういう目で見ると顔面が生きてくるのです。迫ってくるのです。そうなった時、縄文人がどういうつもりで作ったかみたいなのに、少しだけでも近づけたかもしれない。一歩でも二歩でも。そういうことを思うわけです。

例えば、この土器、これなんか面白い顔に見えるんです。こうやって見てみて下さい(図5)。全然違うんです。こっちの方が、何と申しますか、彼らはこういう表現をしようと思って作っていたかもしれない、というものをよりはっきり見せてくれます。これと全然違います。顔が。こっちは目が生き生きしているでしょ。そうやってこれを見てから、ここをあと目がちゃんと見えてですね、「あ、こっちを見ている」。ここが何か耳の穴みたいになっていて、ここはミミズクみたいになってる。ところが、時にはこの膨らみがちょうど我々がイメージしている所謂狸に見えるんです。私はだから狸、狸といってたんです。果たして狸かどうかは分からないのですけれども。しかし、これよりはこっちのほうが狸みたいです。

それから、これなんかはコウモリみたいなんです(図6)。コウモリみたいなんです、コウモリみたいに見える様に、ライティングして光と影でやってるんです。演出してるんです。するとようやく、こういう風に見えるのです。実は黙って見ていたら、そういう風には見えないのです。「なるほど」という風には。しかも、もうちょっと面白おかしくやると、こういうのが出てくるんです。この影を、わざと。影なんて



というのは実はいらぬのです、土器の写真を資料化する時には、ところがその影を強調する時、この土器という存在をこの特殊性を強調したい時に、影をつけるとすぐ分かる。それから、これは釣手土器というものなんです(図7)。縄文時代中期。で、黙って撮っていたら何も出て来ない。しかし、影でこれの形がですね、この形が潜在的に持っている可能性が影となって表れるんです。だから、先程の倉石先生のお話は、相当違う分野のところを扱っているのだけれども、重なる部分がいっぱい出てきて面白かったというのはそういうことなんです。面白いというのは理解できるということであるし。先程は倉石先生が発表したんですが、僕が面白いと感じている様に私の発表も同じことということ、お叱りをうけるかもしれませんが、まあ似たようなことを考えているということにさせてもらえるわけです。だから、本は読まなくちゃいけない、読み始めて面白くなかったらすぐ止めなさい。面白かったら、その本に書いてあることは自分が考えていることなのだから。ということで少し思い切って踏み込んで一緒になって考えを発展させたら、ということをお話することがあるんですけども。理解できるということは同じことを実は考えているということなんです。

ということで、釣手土器のさっきの写真というのは実はこの間お亡くなりになった、浅川利一先生が撮った写真なんです。考古学にほとんどプロに近い程のめり込んだ方なんですけれども、所謂考古学者としてそれを肩書きにしていた人じゃないんです。そういう人が例えば影によって、あの釣手土器の存在というものといひましようか、影を取り込むことによって、写し出すことによって、そういうものを我々に訴えてきます。

話は横道にそれました。これは普通の拡大写真です(図8)。表面に小さな傷があります。磨製石器を一生懸命使っていた時の傷がある。こういう傷が見えるように撮るためにちゃんとライティングしているんです。この傷がさらにどういう性質のものか、皮をなめす時の傷なのか、木のようなものを切ろうとしているのかという様なことは、今度は電子顕微鏡レベルで分かるんです。

それから、色々私のところに入りにしているプロ写真家がいます。「これは僕がこういう風に見えるんだけど、それが見えるように撮ってくれ」と注文したりするのです。特にまだ発展途上の写真家だったら、僕のいう通りにやってくれる。そうじゃない大御所の写真家だと「俺がこの土器と対峙して、それとの関係から何かを作り出そうというんだ。そして、それを表現しようとするんだ、映像で。」という様な、無駄なことを主張する。そうではない人と僕はやってます。そしてそれがこういう写真になるわけですね(図9)。これは評判の写真なんです。120周年記念の展覧会の時にこれを貼り出したんです。北海道の今金町で6月にオープンした博物館でこのポスターを使ったんです。町長以下、これは小林が推薦した写真だっていうので喜んでるんです。これは旧石器。そしてちょうど発掘実習の打ち上げの日。飲んでたらですね、満月が上がってきたんです。飲んで勢いで、普通は思いやりがあって、「暗い夜道を遺跡に行つて石器と月と一緒に撮って来い」なんていう筈ないんです、心の優しい私は。ところが、酔っ払っていたから、口だけが動いてしまったんです。「行って来い」といったら、ちゃんとこれだけの写真撮ってくるわけです。そして、この石器が生き生きとしてくるじゃないですか。中天に浮かぶ満月と、相呼応して、まるで狼が月に向つて吼えているみたいじゃないですか。こんなことをいうとちょっと馬鹿にされるから、これで止めておきましょう。つまり、私は伝えたいことがある、個人的に。そうじゃない時は画一的なことでやっても良いけれども、もう一つそれを型破りでやろうとする時には、文章でもできない、そして映像でしかできないことがありますよ、と。「モノ」自体が物いわないから、「モノ」に物いわせる時には画像が非常に有力な媒体になる。ということを改めて私は強調したいという風に思うのです。

(土偶の出土状況と写真による情報化については、省略)

それから、大形建物が富山県の不動堂遺跡というところで昭和48(1973)年に見つかりました。これが見

つかった時、僕が見に行ってもすぐこういう写真を撮れと注文して、撮ってもらったんです(図 10)。実はこれが初めてなんです。遺跡で、写真を撮るといって人をみんな排除するんです。せめてポールくらい入れる。それで大きさの目安にした。それを僕は人を入れて撮れということをやった最初の写真です。その後、ここに寝転んだり色々やる人います。あれは、ここから始まったということをつけ加えておきましょう。どうも、時間になりました。すいませんでした。

図版出典・写真提供

- 図 1 山内清男 1979 『日本先史土器の縄紋』先史考古学会
- 図 2 松沢亜生 1959 「石器研究におけるテクノロジーの方向」『考古学手帖』37
- 図 3 川崎市岡本太郎美術館提供
- 図 4 甲野 勇 1961 「顔面土器について」『多摩考古』2 口絵
- 図 5 國學院大學考古学資料館提供
- 図 6 堀越知道氏提供
- 図 7 浅川利一氏提供
- 図 8 小林達雄氏提供
- 図 9 堀越知道氏提供
- 図 10 富山県埋蔵文化財センター提供

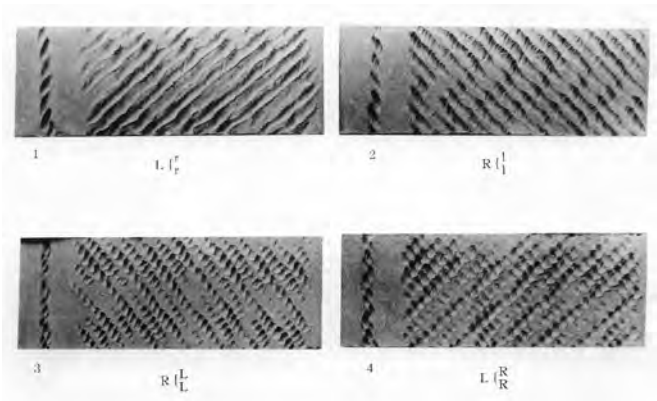


図1 山内清男氏による縄文施文方法の表記例

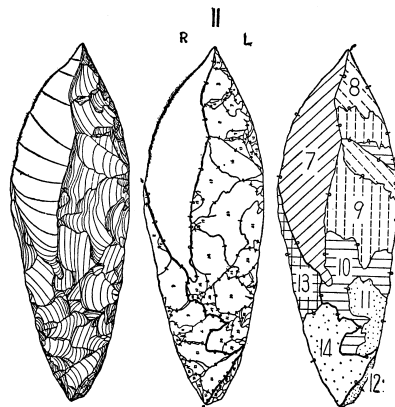


図2 松沢亜生氏による石器の剥離順序の表記例



図3 岡本太郎の撮影した縄文土器（1956年）



図4 顔面付き土器  
（東京都保谷遺跡出土 甲野勇氏撮影）



図5 「タヌキ形土器」



図6 釣手土器  
（東京都武蔵台東遺跡 堀越知道氏撮影）



図7-1 釣手石器  
(東京都清水上遺跡 浅川利一氏撮影)



図7-2 釣手石器  
(東京都清水上遺跡 浅川利一氏撮影)



図8 石器の使用痕跡  
(新潟県小瀬ヶ沢洞窟)



図9 満月と旧石器  
(北海道ピリカ遺跡 堀越知道氏撮影)



図10 大形住居  
(富山県不動堂遺跡)