

くらしの良品研究所の活動

くりかえし原点、くりかえし未来。

くらしの良品研究所は6年目を迎えました。

「くらしの良品研究所」は、「感じ良いくらし」をさまざまな視点からとらえ直し、生活者のみなさまとともに進むことをめざして2009年11月に開設されました。それから5年。情報・コミュニケーションの環境は急速に変化し、ソーシャルネットワークの質の変化も見られます。その結果、初期には予想できなかったような多様なご意見ご投稿を受け、大きな示唆をいただきました。

お客さまとの交流の場「ご意見パーク」も、グローバルな交流を視野に入れた「IDEA PARK」に進化し、ご要望への検討結果をすべて公開する仕組みに。そこでは、いただいたご意見への共感や助言など、ユーザー同士の温かい交流も始まっています。また、昨年春からは、地方と都市の暮らしをつなげていくサイト「これからの田舎と都会」も開設。「感じ良いくらし」から「感じ良い社会」へという意識の下、これからも活動を続けていきます。

「地球の音楽展」を開催中です。

無印良品は2001年以降、世界の伝統音楽を現地でオリジナル収録し、「BGM」シリーズとしてご紹介してきました。その旅で出会った音楽家たちは、伝統音楽の継承者であると同時に、独自の作品を紡ぎ出すアーティストでもあります。そんな彼らの今を映した「BGM+」シリーズを加えて、新たに MUJI LABEL が誕生。それを記念して、トラッドとコンテンポラリーの両面で、「音楽の無印良品」をお楽しみいただきます。



会期：2015年3月1日(日)まで
時間：10:00-21:00 入場無料
会場：ATELIER MUJI
(無印良品 有楽町2階)

くらしの良品研究所とは

「くりかえし原点、くりかえし未来。」を合言葉に、これからの時代に求められる良品像を、みなさんと一緒に探っていく「ラボラトリー」です。店舗とインターネットを介して、生活者であるお客さまと対話しながら、既存商品を点検し、新しい商品を育て、世界のより多くの人々に「これでいい」と共感していただける、感じ良い暮らしのかたちを考えていきます。

◇この小冊子は、背表紙に付いた2つのリングをファイルの穴に通して、ストックすることができます。

くらしの良品研究所 編集発行 2015.01



no.14

あそびましょ

facebookを利用して、読者のみなさんからのコメントやご意見を公開。ユーザー同士のご意見交換も可能になり、たくさんのご意見を共有できるようになりました。

www.muji.net/lab

無印良品

鴨川棚田トラストに参加して田植えをする人々。自然の中で汗することが、都会人には、そのまま遊びになります。



第14回
研究テーマ

あそびましょ

「遊びをせんとや生まれけむ 戯れ(たはぶれ)せんとや生まれけむ」——
有名な今様(いまよう)の一節にあるように、人は昔から「遊び」を求めてきました。
人が生きていく上で欠かせない条件としてまず挙げられるのは「衣食住」ですが、
それだけでは充たされないのが人間というものなのでしょう。
人生を彩り、充たしてくれるのが「遊び」だとしたら、
「遊び」について考えてみることで、「なにか」が見えてくるかもしれません。



歴史家ホイジンガは、その著書『ホモ・ルーデンス』で、「遊びこそ人間の本質だ」といいました。では、「遊ぶ」とは、どのような行為をいうのでしょうか？

「あそぶ」という言葉を分解すると、「あそ」+「ぶ」。万葉学者・中西進さんの著書『ひらがなでよめばわかる日本語のふしぎ』によると、「あそ」とは「ぼんやりした状態」をあらわす言葉だそうです。

平安時代に「遊ぶ」といえば音楽の演奏を意味していましたが、古来、音楽を奏することは神事で、楽器は神降ろしの道具。「神様をよぶために音楽を奏でているうち、奏者も聴衆も恍惚となり」「意識が虚ろ(うつろ)になった人のところへ神からのお告げが降りてくる」と考えられていました。「この空っぽのぼんやりした状態を、古代の人々は“あそ”といい、“あそ”になるための行為として、楽器を演奏することを“あそぶ”といった」のだとか。

そもそも「遊ぶ」とは、自分を空っぽにして対象物を面白がることだったんですね。となれば、日常の中にも十分に遊びはあり、また「遊び」と定義することで些細な事柄も楽しめそうです。ある人にとってはつまらないことが、別の人にとっては遊びになることもあるでしょう。同じ行為でも、それをする人の心が対象物をどうとらえるか、意味づけるかによって、遊びにも苦行にもなり得る。「遊び」の基準は、それに向き合う人ひとりひとりの心の内にあるのかもしれません。どんなことであれ、それを楽しめたら、遊びの達人といえるのでしょうか。今号では、遊びの指南役として落語家の柳家花緑さんにご登場いただき、さまざまな角度から「遊び」の意味を探ってみることにしました。それでは、おあと、おつきあい願います。

日常のコトをあそぶ

料理や洗濯、繕いなどなど…細々とした家のコトを遊びのタネにしてしまう人がいます。それも、男性で、仕事をしながら。子育て中の奥さまを労わるつもりで始めた毎日の料理は、4年間で400メニューに。一般的には「家事」という名前で呼ばれる「日常遊び」のあれこれを、柳家花緑さんが興味津々で聞き出しました。

家事だと思えば、嫌になる。面白がってやれば、面白くなる。



花緑：趣味でたまに料理をする人はよくいますが、毎日の食事を作るのって…何かきっかけがあったんですか？

庵：恥ずかしながら、58歳になって子どもができて…丁寧な生活をしたいと思って。家内は息子の世話で忙しいし、おいしいものを食べたいし、それでちょっとやり始めたら面白くなって。

花緑：(写真を見ながら)これ、庵さんが全部作ったんですか？

庵：はい、4年間ずっと。毎日のことですから、家事だと思うと嫌になっちゃうんですが、面白がってやれば面白い。

花緑：でも、普通「面白がり」がこんなに続かないでしょう？

庵：もともと、フライフィッシングが趣味で、アウトドアでは自分で食べるものは自分で作る。それがベースなんですけどね。

自分で作れば完全無添加。やってみると、簡単ですよ。



花緑：なるほど。じゃあこういうことになったのは、庵さんのなかでは自然なことなんですね。

庵：まあ、結果的に。でも、子どもが生まれなかったら多分、やってませんけど…(写真を見せて)これが息子です。

花緑：あー、可愛らしい!これは、やり甲斐がありますね。

庵：子どもに変なものを食べさせたくないの、海苔なんか余ったら佃煮にしたり。あと、新生姜の味噌漬けとかも。

花緑：それも作ったんですか。

庵：市販のものって、添加物が多いんですよね。作ってしまえば、旨いし安いし添加物ないし。夜中に酒飲みたくなったとき、酒のつまみ、アテに、ちょうどいいんです。そんなことで、らっきょうも漬けてみたり。

花緑：これはまた、子どもと違うエピソードですね。酒を飲みたくてアテに…。そういうときはやっぱり至福の時間？
庵：というか…夢中になるとテンションが上がっていますから、段取り通りにうまくいかないと結構イライラすることもあったりして(笑)

花緑：話の途中ですが、この味噌漬け、いただいていいですか。

庵：どうぞ、どうぞ。

花緑：これは、おいしい…僕、お酒は飲まないけど、大人の中で育ったんで、酒の肴は好きなんです。

庵：もう本当に、味噌に味噌を入れてゆるくして、新生姜を漬け込むだけなんですけど。

花緑：つい手が伸びる…食べてばかりで、すみません。(写真を見ながら)しかし、どの料理も素敵ですね。

庵：ものづくりが仕事なんで、中途半端は嫌だというのもありまして…。器なんかも好きなので揃えてみたり。いろんなことを遊びながら、という感じです。

花緑：確かに、遊びの精神がないと、ここまでできない…。ものづくりってことで、音楽も料理も同じということですね。

庵：はい。下ごしらえを丁寧にやって、目的にちゃんと着地させればいいわけですね。

庵：セーターなんかも、手入れ次第でよみがえるというか、買ったとき以上になりますから、そんなことが楽しい。

花緑：新品よりも良くなる？

庵：このカシミアのセーター、買った当初はもうちょっと目が甘かったんです。そもそもカシミアって1g 幾らという世界だから、目が詰まっているほど、カシミアの量は多いし、値段も高くなる。

花緑：なるほど…。

庵：目が詰まると、繊維の中に空気が入って逃げないから、あったかいんですね。じゃあ、自分で目を詰めちゃえと。手洗いすると、ある程度目が詰まってくる。そこにスチームアイロンをかけて、毛玉取りで毛玉をとって…この後ブラシをかけると、面白いんです。

花緑：凝りますねえ。

庵：これはカシミア専用のブラシで、普通のものと毛質が違うんです。こうやって押さえながらブラッシングすると、毛先が揃って艶が出る。ね、見る間に違いますでしょ？

手首のスナップで
繊維の目を揃える感じに。



花緑：本当だ。これは、面白い。

庵：これを丁寧にやると、見た目の良いセーターになっちゃうんですよ、不思議と。スーツもこれやると、そうでもないスーツがそれなりに見えますよ。

花緑：これ、高いですよね？このブラシ。

庵：これは高いですよ。1万7千円くらい。毛質の差で、

高いやつはもっと高い。高いですけど、普通のブラシじゃあ、こんなにきれいにならないんです。道具は、やっぱりいいものでなくては。

花緑：なるほど。

庵：ね、何となく良さそうなセーターに見えるでしょ？暗示もあるんですけど(笑)。アイロンをかけると、本当にもっと良くなる。こうして、いつもきれいな状態のセーターをクローゼットに、ひゅっと入れとくと、何となく得した気分になる(笑)。

こうしたことをチマチマとやって喜んでいるというのがあります。それが生活ってことなんですけど。

花緑：今は確かに、簡単に捨てて、買って…。

庵：そうなんです。そのくせ、経年変化したように見えるダメージジーンズとか、喜んではいてますよね。あれは作る過程でそういう加工をしたものですが、本来は自分がはきこんで、手入れして、そこまでいく方が絶対カッコいいと思うんですよね。

個性が光る当て布は、
慎重に選びましょう。



花緑：こっちのシャツは？

庵：これは、いまだき流行の洗いをかけたシャツなんですけど、アイロン掛けようと思って引っ張ったら、そんなに着てないのにバリッと破けたんです。おいおいちょっと、と思ひまして…。全部ほぐして、端切れを買いに行つて、それを縫い付けて、また元に戻したような感じです。

花緑：なんだか、おしゃれになりましたね。

庵：そんなことを生活の中で丁寧にやるというのが面白いかと。仕事も丁寧にやらないと結果がよくないですから。自分流の生活、それが遊びかなってところですね。

花緑：特集の「ど真ん中」ですね。核心がもう、出たみたいな(笑)。



庵 豊
プランニングディレクター
ワーナー・ミュージックジャパンで制作ディレクターを経験後、広告代理店で音響映像部門を担当。無印良品 BGM 初期からの制作スタッフ。現在 ATELIER MUJI プロデューサーを兼務。

遊びは大人のたしなみ

落語に登場する熊さんや八つぁんは、その日暮らしでも、なぜか笑って生きています。笑いと遊びが近いものだとすれば、笑いのタネも遊びのタネも、同じかもしれない。そんな思いから、落語家の柳家花緑さんを訪ねてお話を伺いました。人生を軽やかに遊ぶには、はてさて、どんなツボを押さえればいいのでしょうか？



遊べないって？それは、まだまだ、修業が足りません。

——日本の伝統芸能で、もっとも遊びに近いところにあるのが落語だろうということ……

「遊び」と「笑い」はつながっていますからね。実は、僕自身の人生のテーマも「遊び」なんです。いろんなことを遊びに変えていけるようになったらいいなと。（前ページで登場した）庵さんみたいな遊び方をしてる人が目標ですね。普通は、大金が舞い込んだりとか、どっかリゾート地に行くとか、もっと大きな刺激を楽しさしますけども、他の人には楽しみと思えないものが楽しいと。他人には絵空事に見えるかもしれないけど、でもそれは、その人が感じる「実感」ですから。セーターがいい感じに仕上がって「ほおっ…」って、しみじみそこを喜んでいれば、他の人と共有することではないわけですね。

そういうちょっとしたことで遊べるようになるには、キーワードがあって。「感謝」っていう思いを日常に持ち込める人でないと、そこんところに行きにくいんじゃないかと。

——人生を遊びとする感覚は、落語家になられた時から…？

いや、最初はわからないことだらけで…前座、二つ目、真打（しんうち）に成り立ての頃までは、その中のルールに慣れるために、必死で追いかけるだけでした。僕、人間にはまず「正しい判断」が必要だと思ってまして。正しい判断っていうのは、子どもが大人になるための通過点。大人になるってことは、言葉で表現すると「感謝を知る」っていうことですかね。大人になるまでの間、正しい判断ってものを、親や学校の先生や先輩なんかに仕込まれるわけですね。で、すっかりそれがわかったときに、そこがゴールではなく、その先があって…それが「楽しい判断」。正しい判断の上に楽しい判断がある。つまり、楽しい判断をするのは「大人の嗜み（たしなみ）」であるっていう風に思います。

「楽しい判断＝遊び」って言うてもいいかもしれませんが。

——「楽しい判断」をするためのヒケツ、のようなものはあるのでしょうか？

「中立」の視点で見るとことじゃないでしょうか。「これは良いこと、これは悪いこと」って決めつけない。地球上でのルールって、法律を含め、立ってる場所が変わりますよね。一夫多妻の国だってあるわけだし。いいも悪いも、みんな自分たちが決めているだけのことで。その伝でいけば、何をしても喜ぶかは「その人のこと」なんです。

——自分をニュートラルにしておくことが遊びにつながる…

その方が、新しい遊びに出会う可能性が多いですから。高座でもそうです。例えばお客さんが携帯電話を鳴らしちゃったら、その場面の登場人物の台詞にして「電話鳴ってるよ！」って。するとお客さんから笑いが起きて、鳴らした人も傷にならない。「笑う」ってことは「受け入れる」ってことでもあるんです。みんなで「その場」を受け入れると、その日にしかない笑いが生まれる。いろんなことを肯定的に受けとめるには、どうかで「遊び心」っていうか「ゆとり」がないとできませんよね。

ほら、モノとか道具にも、ゆとりの部分ってありますよね。

——ハンドルの遊びとかブレーキの遊びですね。遊べるだけのゆとりがもてたのは、真打になられた後ですか？

30前後からだと思います。20代の頃は結構、悩みが多かったんで、人生が遊びだなんてとても思えなかった。「小さんの孫」というのを全否定して、この境遇に生まれたことを不幸だと思っていましたから。最高の教材があるのに、

僕はプレッシャーを感じて、苦労だ、人生最悪だと思い込んでいた…さっき言ったような物事の見方で、「これは良くないこと」って、頭から決めてかかっていたから。そんなところから、本当のモノの見方を学びたいと思ったのが24～5歳。で、30歳くらいまでの5年間、強烈に本を読みあさって…そこを通り越してからですかね。物事の受け止め方がだんだん変わっていったのは。今になって言えるのは、その頃は「感謝が足りなかった」ってことです。

——キーワードは、「感謝」……

あまりにも感謝のない生活をしていたからこそ、感謝の大切さに気づいたってことです。だから、「ファンです」って言うてもらえることが、どれほど嬉しいか…。今、僕が「感謝」とか「有り難い」って言うのは、おべんちゃらではないです。体験を通して、カラッカラなスポンジに水を与えてもらったみたいなことです。だから僕は、小さな落語会とかとても多いんですよ。花緑さんが来てくれなかったら、およそ落語会なんて開けない、みたいなところへ行くんです。そこで、もう妥協もなく、本気で芸をやってくる。子どもにも見せましようって、小学生とか集めて。当然タダですよ。でも、みんな喜んでくれる。「うちの町の子どもたちに本物の芸を見せることができた」って。本物だって言うてくれることが嬉しいから、僕も本気でやりますよね。だから、全部が「遊び」になっていく。喜びが二倍になるんです。

——遊びの好循環ですね。

遊びは、日々24時間ライブですね。だから、これが一番っていう観念をもたないようにしてるんです。楽しみのフィールドを広くしておきたい。着物で落語をやるときもあれば、新作

現代落語では洋服を着てイスに腰掛けてやることもある。落語もね、ルールを決めない。別な言い方をすると、ルールは今でもつくられていると思ってます。だから、固めない。実験する、試していく、流動的に動いていくことを良しとする。「これはNOだな」って思うようなことも、グレーゾーンに置いておく。いつか、それを理解できる自分になるかもしれないですから。すべてそういう広い見方をすると、自分と意見の違う人とも仲良くできるってことですよ。

——楽に生きていける……

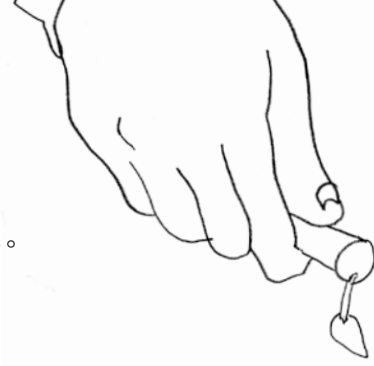
「ラク」って「楽しい」って字ですよ。楽になると楽しさにつながります。だから、なるべくストレスになる原因を排除していく。そうすると家の中でも笑えるようになっていきますよね。仕事も遊びに変えるし、家の中の家事、いわゆる作業も遊びに変える。いろんなものを、遊びにしていっちゃ。仕事も遊びだから、地方に行くのは「出張」ではなく「旅行」。発想がどんどん変わるんですよ。今日も弟子と一緒にここまで来ながら、駅で見た雲を「面白いね」って…。雲のカタチとか太陽の光線って、僕にとっての遊びの一つでもあります。なんか、滅多に見られないものを見た喜びっていうか。「有り難い」の語源は、「あり得ない」ですってね。あり得ないことが起きたのが、「ありがた、ありがとう」ってこと。滅多に見られないものを見たときって、ありがたくて、そこにまた感謝が生まれる。街の中にもいろんなサイン、遊べるサインが、ありますよね。僕は、夕陽とか写真に撮ることが多いですけど。要は、遊びのサインを見落とさないってことじゃないかな。



柳家 花緑
落語家
中学卒業後、祖父の五代目柳家小さんに入門。94年に戦後最年少の22歳で真打ちに昇進。新作落語にも積極的に取り組む。TV番組のナビゲーターや俳優などでも幅広く活躍中。

職人、こての遊び

左官とは、壁や床などを鏝（こて）を使って塗り、仕上げる職人のこと。その左官の鏝の遊びから生まれた「鏝絵（こてえ）」は江戸時代、入江長八という左官の匠によって芸術の域にまで高められました。鏝絵の魅力を探るため、静岡県西伊豆にある松崎を訪ねました。



中村さんの作業場には、これまでに創作した鏝絵がぎっしり。いずれ劣らぬ力作揃いです。

鏝絵は、高度に磨かれた職人技の上に咲いたアートだった。

「壁塗ってたらね、あんまり白いから、ひよいと思いついて、何かやりましようってことでやってみたんですよ」と語るの、西伊豆の松崎で左官をやっている中村一夫さん。お話をうかがったのは地元で人気の「蔵ら」というお店です。古民家のような設えの店内を見まわすと、きれいに塗られた壁の上にその絵がありました。まっ白な漆喰で描かれた観音様の鏝絵です。この店のオープン時に内装の壁塗りを頼まれたのが中村さん。開店祝いに何かひとつと思い、お店の人に内緒で描いたのが、この鏝絵でした。店の人に無断で描いたのは、「聞いたらさ、止めてって言われるかもしれない」と思ったからだとか。「気に入ってもらえたからよかつ

たけど、賭けみたいなものだったよ」と、職人さんらしい口調でとつとつと話してくれました。鏝絵とは、壁塗りの材料である漆喰を使って描く絵画のこと。左官職人がしゃれっ気で、仕事をくれた施主への感謝の思いを込めて描いたのが始まりだとか。白い漆喰を鏝で盛り、立体感を付けて描き、そこに筆で彩色していくので、フレスコ画のような陰影が生まれます。



松崎の町には黒白の立派な「なまこ壁」がいっぱい。目地に使う漆喰の厚みが、富を象徴しているそうです。

鏝絵の技法を芸術の域にまで高めたのは、松崎出身の左官職人、入江長八でした。長八は19歳で江戸に出て、狩野派の画家に師事します。ふつう鏝絵は建物の壁や扉などに装飾として描くものですが、日本画と左官の両方を学んだ長八は、一幅の絵画として鑑賞に耐える芸術としての鏝絵を確立しました。その作品の多くは火事などで消失しましたが、長八の功績を称えてできた松崎の「伊豆の長八美術館」には、今なお60余点もの秀作が所蔵されています。そもそも伊豆の松崎にはなぜ左官が多いのでしょうか。実は松崎は古くから養蚕で栄えた土地で、裕福な商家や農家が多数出現し、それらが競うように漆喰やなまこ壁を用いた屋敷や蔵を築いたそうです。なまこ壁とは、漆喰を目地にして瓦を格子状に貼りつけた壁のこと。耐火性に優れることから、冬場に強風が吹く松崎で多用されたとも言われています。いずれにせよ、ここ松崎には左官の仕事が多く、左官になれば食うに困らない環境があったようです。入江長八は、松崎の貧しい農家に生まれました。浄感寺という寺の住職に可愛がられ、寺子屋で学びますが、12歳の時に親方に弟子入りして左官職人になります。江戸に出て名を上げた長八ですが、ふるさと松崎にもいくつかの大作を残しています。その代表的なものが、世話になった浄感寺の再建に際して感謝の念を込めて描いたという鏝絵。本堂中央の天井には来館者をギョロリと睨む迫力の「雲龍図」が、また、東西に分かれた二間の壁にはそれぞれ優美な「天女図」が描かれています。朝夕の光の加減で微妙に表情を変える天女図の魅力は、漆喰を盛って描く鏝絵ならではのもの。30代前半の作と言われますが、まさに狩野派の技と職人技の双方を極めた、長八にしか描きえない不朽の名作と言えるでしょう。壁塗りに使う漆喰は、石灰に海藻と麻を交ぜ、水で練り上げ

左官職人による一流の遊び！
中村さんの描く立体的な鏝絵に
宇宙を感じます。



浄感寺の御内陣天井に描かれた「八方にらみの龍」は、松崎に現存する希少な長八の作品のひとつです。

て作ります。熟練した職人は難なく漆喰を鏝に乗せ、スーッと滑らかに伸ばしますが、こうなるまでには最低5年にかかるとか。職人の心得がなければ、とても漆喰で絵など描けるものではありません。鏝絵はあくまでも左官のもの。道を極めた職人が楽しみで行うアートなのです。松崎の左官職人、中村さんが鏝絵を始めたきっかけは、町が開いた「全国漆喰鏝絵コンクール」でした。以来15年間、余暇を使っでは鏝絵を描き続けています。作業場として使っている倉庫にお邪魔させていただきました。そこには中村さんがこれまでに描いた百点を超えるすばらしい鏝絵が保管されていました。「作品を人に見せたりはしないのですか？」と尋ねると、「いやいや、わざわざ見せるものでもないからさ」。「人にお譲りすることはないのですか？」という問いにも、「どうしてもと言われれば、無料であげることはあるけどね」と、入賞の常連者であるにもかかわらず、どこまでも控えめな答えが返ってきます。中村さんが描く絵のモチーフは、観音様や竜や松崎の街並などいろいろ。絵は人となりを表すのでしょうか、どの絵もやさしく、柔らかく、人を惹きつける魅力に満ちています。「鏝絵をやっていると、途中で難しくなって考え込んでしまうことがありますよ。家でテレビでも見てゴロゴロしている方がよっぽどましかになって思うこともある」と言いつつも、「でも、やっているとい日楽しいからさ」とおっしゃる中村さん。73才の左官職人の瞳は、子どものようにキラキラと輝いていました。



中村 一夫
左官職人
伊豆の松崎に生まれ育つ。若くして弟子入りし、以来、半世紀近く左官業一筋に生きる。趣味で始めた鏝絵は毎年松崎で開かれる「全国漆喰鏝絵コンクール」に常連で入賞する実力。

筆と墨で遊ばせていただきました

「道」とつくような習い事は根っから苦手という方はたくさんいるはず。書道、華道、茶道、それぞれ先生の教えて下さるとおりに修行を重ねなければ到達出来ない遠い道のりが思われます。何かをしようとせっかく思い立ったのにする喜びはどこへやらでは、と私たちは書家の華雪さんにご相談しました。



「一字書」という宇宙に導かれまして。

華雪さんの作品はギャラリー空間の発表が多く、クラスも独特の雰囲気があるとうかがったので早速ワークショップをお願いすることにしました。

ご自分でも楽しんで続けていらっしゃる主題として紹介されたのは「一字書」。漢字を一字書くという表現を筆でするのです。参加者は3人、小学校いらい習字に触れたこともないという内藤さん(デジタルビジネス 50代)永田さん(ギャラリー主宰 30代)。以前から華雪さんのワークショップに興味があったという野本さん(デザイン事務所勤務 30代)です。「一字書」というのは中国から伝わった漢字を“訓読み”や、禅僧による独自の書きぶりで日本独特の解釈のもとにつ

くりあげてきた表現で、中国で使われてきた定型とは別の、漢字がもたらす書の楽しみとも言えます。

一つの文字の意味には、書く人も見る人もさまざまな思いでアプローチできる、書く度に微妙なずれも生まれる、絵とも異なっていてしかも抽象的ともいえる。そういう表現世界を「一字書」がやっているとしたら、書に触れるきっかけとしても良さそう。なにかが生まれる予感がします。かつて仙崖という僧侶の書いた[まる さんかく しかく]、まるでイラストレーションのような書もありました。丸一つで宇宙を語ろうとしたとする解釈もあり、欧米では抽象表現



“どんな風にふれるか” 目から鱗です。
僕は嘸(はなし)という字を書きたいなあ。



として称えられています。

華雪さんは、「一字書は、そこに書かれたものが何を意味するかを良い意味で突き詰めない、いわば放り出され投げかけられているから、書く間、見る間、繰り返し自問自答が生まれるんです、それを体験していきましょう。」と話しワークショップの前提講義をしめくりました。では一字書の始まりです。

1) 書く字とイメージの選択

テーマに二つの言葉が用意されています。「今」そして「一二三三二一」。ここで参加者がどちらの言葉を選びたいか、フリー・トーキングの時間となります。華雪さんも加わりゆっくりした会話の中で「今」が選ばれました。ちなみに「一二三三二一」は禅語で“悟りの境地は言葉では言い表せないこと”の例えで、それ自体がイメージの遊びのようです。「今」というと、時代、コンテンポラリー、世界に今ある惨禍、自然災害、家族のいま、想定外の出来事などいろいろありますねえ。

「今」のお題から書きたい文字を選びましょう。選ぶに至るエピソードはありますか？

内藤さん「健康診断で体重が気になり、生活の中で変えていこうと思った。愛犬の爪が伸びて切ってやるのも大切。毛玉が問題でブラッシングで取れないのが悩み。字は『健』『歩』などありますがやはり『玉』にします。」

華雪さんは、「玉の元の象形は三つの玉を紐で結び通したかたち。横線が玉で縦線が紐。象形文字は石。国語では『たま』で意味が魂。」と語ります。

永田さん「昨日、仕事先の水槽で感電して怖かった！」機材が漏電していて腕の上部までぶるぶる震えて。「電」しか考えられないほどイメージが強いです。

電は稲妻にちなんだ形だそうです。

野本さんは「来月に京都旅行を控えていて」気になる服装。「装」の字を選びます。この字は比較的新しいそうです。

そして華雪さん自身の気になる字は「口」。器を表す形が口で、古代中国では祝詞としての言葉をしまう箱と考えられているそうです。四人の静寂な時間が始まりました。

2) 紙、筆にふれる

書は“書きぶり”と言うと華雪さん。書いている気分と言い換えても良いそう。書に良い悪いはなく、あるとしたら、書いた人のそのときの気分にある。書きぶりが表す、その人ならではの内実。それがどう物質にふれているのか。

華雪さんは参加者がそれぞれ紙、筆、墨汁に手を出したのを見つつ、話を進めます。筆の穂先で書きたい“こと”にふれるつもりで、たとえば紙の上が砂浜と思って、筆の沈み具合を想像しながら書いてみる。グイグイと力を持って書かれるもの、かすれた筆でゴシゴシと書かれたもの、書きぶりの違いは、どんなふうに分れたか。字の形よりも、どんな風にふれるか。学校の習字の時間で、こんなふうに分かれたらよかったのにと思いますねえ。

紙についても裏・表どちらでも自由、サイズにとらわれず紙を



ついででもいいし、自分の好きな大きさに切ってもいい。ただなんとなくで書かないこと。「線や大きさに“間違っている”こと貴賤はありません」と華雪さんの心強い言葉。

さあ、実録の時間も紙面もつきました。ほぼ4時間が経っての感想は「まるで旅をしたみたい」と3人異口同音、そして晴々とした表情です。書にふれた喜び、でしょうか。



華雪
書家

1975年、京都府生まれ。92年より個展を中心に活動を続ける。(文字を使った表現の可能性を探る)ことを主題に、国内外でワークショップを開催。舞踏家や華道家など、他分野との共同制作も多数。

その時その場の自然を遊ぶ

君がため春の野に出て若菜摘む……『百人一首』にもあるように、日本人は昔から野や山で季節ごとの遊びを楽しんできました。そんな場を失ってしまった私たち現代人にも、自然を遊ぶ方法はある。と教えてくれたのは、フラワーアーティストの塚田有一さん。「めぐり花」と名付けられた、そのワークショップに参加してみました。



花を探し、花を摘み、花を活ける。連歌のように、巡りながら。



「日本列島は4つのプレートの植相が合わさった緑の宝島、花綵列島という名も持っています」——日本の自然の豊かさを、塚田さんはそんな風に語りはじめました。多様な風土が人間の情緒を育て、文化となり、暮らしの全部につながっている。そんな恵まれた国土に生きながら、「自然を遊ぶ」楽しさを忘れてしまったのが、私たち現代人なのかもしれません。「遊びとはもともと神事に近いもので、大きな力に生かされていることを感じる場」と塚田さん。今の時代の中で、都会でもできる植物との遊びを取り戻したい、という想いで始めたのが、連歌の型と花の型を合わせた「めぐり花」でした。集った人々が手に手に花を取り、順番に巡って活けるそのインスタレーションは、句の花の連歌。連歌は連花と言っているかもしれません。その土地の句の植物を活けることで土地の息吹を感じ、自分の手で摘むことでいのちをいただく痛みを感じることも、この遊びの大切なポイントです。

5名の参加者が集まって、さあ、ワークショップのスタートです。会場は、廃校になった中学校をリノベーションした「世田谷ものづくり学校」。「学校園」と呼ばれる庭には、学校時代からの樹木も多く残っています。「めぐり花」では、その時々季節や場所、空間に沿った「お題」が定められます。テーマがあることで焦点が定まり、参加者で感覚を共有できるのだとか。塚田さんは「遊びには“自由さ”が大事」な一方で、「“型”があることも大事」と言います。型は想いをのせる器(うつわ)であり、何かを受け継いでいくための乗り物。本当にのせたいものは型からあふれてしまうものですが、型があるからこそ、あふれるものを表現できると言います。

その日の「お題」は7つ。月のかたちから来る「朔(さく)＝新月」「三日月」「半月」「十日夜(とおかんや)」「満月」と、季節にちなんだ「紅葉(もみじ)」「冬」です。「朔」は暗闇で、「三日月」は肉眼で見える月の始まり。十日目の月は、ちょっとふくらんだお米のかたち。旧暦10月10日には十日目の月を愛でる「十日夜」という月見の祭りがあり、春に山から田んぼにおりて来てくれた神様を山へお見送りする…塚田さんのトークで、参加者のイメージがふくらみます。言葉や風習、神話などに今も残っている事柄には、受け継がれてきた意味があり、そうした根っこに触れた上で花に向かうことを大切にしているのです。



大地とお喋りしたり、
大地とデュエットしたり！
めぐり花の楽しさを発見！



水を入れたバケツを手に、いざ、学校園へ。お題に沿って、自分がコレと思う7種の植物を摘み(切り)取ってきます。学校によくある桜やケヤキ、実のなる樹はビワ、梅、カリン、香りのある葉をつける月桂樹やセンダン。食用のニラやケール、ハーブでおなじみのラベンダーやオレガノ、バジル。そして雑草の名で呼ばれてしまうイノコヅチやイヌタデ…30分の散策で見つけた植物は約60種類。塚田さんに聞いて初めて知る名前も、たくさんあります。草むらの中を分け入って緑に触れるだけでも、身体の細胞が開いていくようです。「あ、これは、おままごとに使ってた」「この実はセーターにくっつくよね」と、子ども時代の記憶がよみがえってくる人も。植物が記憶の装置になっているのでしょうか。

外でたっぷり遊んだら、さあ教室に戻ってインスタレーションの開始です。7つのお題の花器は、すべて同じシンプルなガラスの円筒形。「朔」「三日月」「半月」「十日夜」「満月」「紅葉」「冬」の花器が、教室のあちこちに配置されています。7つの花器をめぐり、真剣な表情で順番に花を挿していく参加者たち。学校園で摘まれたばかりの植物が、摘んだ人の手によって、新しい何かに立ち上がっていくようです。めぐり花は、花と人の間に生まれるもの。自分のイメージと異なることを誰かがしても、その偶然を楽しむことで、美しい世界を引き寄せていきます。その時、その空間で、そこに集まった人々とでしかできないことがかたちになる面白さ。一瞬のユートピックな場所を生み出せるのが「めぐり花」なのです。

左の写真のお題は「満月」。アカメガシワの大きな黄色い葉っぱが、満月の明るさを思わせます。同じく丸い黄色のイメージで、スダチの実がついた枝を挿した人、フウセンカズラを挿した人。お月見に供えるススキを挿した人、満月のボリューム感を出したくてナンテンを挿した人…それぞれの想いを生かしてつなぎながら、月明かりに照らされた庭のような美しい作品になりました。参加者の感想は、いわゆる「活け花」をしたというより、植物と、そして一緒に活けた人たちと、「ともに遊んだ」という実感。「ちょっと意識を向けるだけで、小さな草花も、風で落とされた枝も、全部が美しく見えた」という参加者の言葉が印象的でした。「植物は“大地の声”であり、中でも花は“大地の歌”と言える。その歌を聴けるか、声を聴けるかが、ポイント」と塚田さん。そうした声に耳を傾けようとする心こそが、自然を遊ぶことに繋がっていくのかもしれません。



塚田 有一
フラワーアーティスト／ガーデンデザイナー
(有)温室 onshitsu.com 世田谷ものづくり学校では、石田紀佳さんとともに「学校園」を企画。グリーンディレクターとして、ボランティアのみなさんと構内の緑を手入れをしながら活用。

伝統の食に、あそびを添えて

床の間を背に、畳の部屋でかしこまっていたく—— そんな日本料理のイメージを見事にくつがえし、オープンキッチンですべてを見せながら、和の食を供する店があります。ひと呼んで、スーパー割烹「六雁（むつかり）」。伝統に「今」の時代感覚を盛り込み、遊び心たっぷりに食べる人を楽しませる総料理長、秋山さんにその心を聞きました。



オープンキッチンという空間で演じる「食の祭り」。

東京、銀座の真ん中。暖簾をくぐると、そこは、いわゆる「割烹」のイメージを見事にくつがえす空間でした。広く開放的なオープンキッチンは、場の雰囲気盛り上げ、五感をフルに開いて楽しんでもらおう、とつくられたもの。カウンター席からは、料理人の動きの一部始終が手に取るようにわかり、テーブル席からもそれらが見渡せます。「オープンキッチンの中での僕らの立居振舞を見てもらうことも、ご馳走の一つです」と秋山さん。もちろん、ショー的に派手なパフォーマンスをするわけではありません。食材の力が失われないよう、熱いもの・冷たいものをそのまま味わってもらえるよう、オープンキッチンという舞台上で

懸命に料理し、盛り付け、運ぶ。その一連の動きを、秋山さんは「料理人とサービスマンが一体となって演じる祭り」と表現します。そして、それが食べる人のワクワク感につながっていく。スーパー歌舞伎ならぬ「スーパー割烹」と言われるゆえんは、こんなところにあるのでしょうか。「六雁の料理は、素材のおいしさを引き出した、いたってシンプルなものです。しかし、店のしつらえ、器の選び方、盛り付け方といったプレゼンテーションの仕方が違います」と秋山さん。六雁では、「一皿の料理の盛り付けは、相手へのプレゼントであり、プレゼンテーションである」ととらえているのです。

食べる人にワクワクしてもらうため、舞台装置にはこだわります。六雁の什器や器は、誰もがイメージする日本料理店のそれとは異なり、従来の伝統意匠に「今」の感覚を加えてアレンジしたもの。若い作家たちと知恵を出し合い、オリジナルで製作した磁器や陶器、漆器、木製品、鉄製品などがモダンな形で存在します。「伝統を型通りにやると、どうしても堅苦しくなる。そこに遊び心が少し入ると、明るさ、軽やかさ、楽しさが出てきて、なんとなく未来につながるような気がする」からです。アイデアのソースは、マンホールの蓋であったり、切り拓かれた山の断面であったり、秋山さんが目にするさまざまなもの。常に遊び心をもっていれば、見るもの・聞くものからさまざまなヒントを得られると言います。そうして創ったものを盛り付けに活かすのが楽しさであり、六雁の遊びだとか。「遊び心というのは、物事を違う観点から見るとのこと。お客様にそれを伝えて遊んでもらうためには、提供する僕らが勉強しなければ」と語る秋山さん。そこには、食べる人を遊ばせるために、真剣勝負で遊ぶプロフェッショナルの姿がありました。秋山さんはまた、郷土料理の再創造にも取り組んでいます。日本の各地には、土地の恵みと人の知恵が詰まった郷土料理が息づいていますが、その素晴らしさは忘れられがち。そんな郷土料理に新しい息吹を吹き込み、地方に眠る郷土料理の未来を切り拓くことができれば、と考えたのです。例えば山形の「いも煮」は、特産の庄内麴を加えてダシ汁を余すことなく食べられるようにし、名産の菊花を散らして彩りとはのかな香りを楽しむ一品に。秋田の「ジュンサイの酢の物」は、炭酸を加えてシャンパングラスで供し、飲むように食べるドリンク感覚の一品に。



食べたい! 食べたい! 食べたーい!
美味しいものとの出逢いは人生の宝物!
秋山さんの遊び心でお腹いっぱいになりたい。



伝統をリスペクトしながら、現代のエッセンスを加え、ものの価値を進化させていこうとするこのアプローチを、秋山さんは「六雁の精神そのものであり、料理人としての私の使命でもある」と語ります。そしてそれは、遊び心なしでは成り立たないものかもしれません。秋山さんが自分にもスタッフにも常に言い聞かせているのは、「仕事を“作業”にしてはいけない」ということ。「自分たちがプロ意識をもって仕事を楽しんでこそ、お客様にも楽しんでいただける」と言います。では、プロの料理人ではない普通の人が、日々の食事のために作る料理を少しでも楽しむには、どうしたらいいのでしょうか。秋山さんにそのコツを聞きました。まず、包丁を研ぐ、台所をきれいにするといった「環境を整える」ことから始め、「素材の身になって、素材が一番喜ぶように料理してあげる」こと。「僕って、きれいでしょ?」と素材が言えるように、仕上げてあげる。ピカピカに炊き上がったご飯を見たら「お米が喜んでいるなあ」と嬉しくなるし、ごぼうのアク抜きや大根の千六本などを水に晒すと「喜んでダンスをしているみたいで、見ていて楽しいですよ」と笑います。そして、「食べ手のことを思いながら」味見をすること。「意識を向けてやるかやらないかで、楽しみも仕上がりが違います」という言葉に、遊びの本質を教えられたような気がしました。



秋山 能久
料理人

1974年生まれ。割烹「すずき」、精進料理「月心居」を経て現在、六雁総料理長。現代的な感性によるプレゼンテーションは、新機軸の日本料理として国内外で高い評価を得ている。

お三時のなぞなぞ

「美しい」という形容詞が付くのがあたりまえの和菓子の世界で、「面白い」和菓子をつくる人がいます。思わずクスッと笑ってしまうその和菓子は、アート作品でありながら、もちろん、食べてもおいしい和菓子。本気で、真面目に、いたずらを仕掛けているような「日菓」のお二人に話を聞きました。



写真提供：新津保建秀

まずはその名前から、ゆっくりとご賞味ください。

のっけから質問ですが……上の写真の羊羹(ようかん)には何という名前が付けられているか、おわかりでしょうか？

和菓子には、最中(もなか)や羊羹といった種類名の他に「菓銘(かめい)」という雅(みやび)な名前が付けられています。その多くは和歌や花鳥風月などに由来するもので、よく知られているのは、紅葉を表現した「竜田」という生菓子。

「ちはやぶる神代もきかず竜田川…」と和歌にも詠われ、昔から紅葉の名所として名高い竜田川(たつたがわ)に因んだ菓銘です。菓銘のもたらす情景を心に描きながら、目の前の和菓子を味わう。それは和菓子の楽しみをさらにふくらませるものであり、かつては、菓銘を聞いてその意味を即座に理解するのが教養の証とされた時代もあったとか。雅で奥深い世界ですが、その一方、現代人にとっては「敷居が高い」という感じがしないでもありませんね。「私たちが生きているいまの時代、いま見ている風景の和菓子があってもいいんじゃないか」そんな想いから、活動を始めたのが、創作和菓子ユニット「日菓(にっか)」でした。



日常に潜んでいる笑いを〔和菓子〕+〔笑い〕で表現する粋な作品。
味覚に収まらない味わいにワクワクします！



京都を拠点に活動していますが、内田さんも杉山さんも、「京都人」ではありません。大学で写真を専攻した内田さんは東京の出版社に就職しましたが、一冊の和菓子の本に魅せられて京都へ。大学で英語を専攻していた杉山さんも、なんと内田さんと同じ本に影響を受けて、京都の老舗の和菓子店に就職。そして、その和菓子店で内田さんがアルバイトを始めて…。「伝統の意匠や技術を守りつつも、新しい感性で楽しめる和菓子をつくりたい」—— 同じようなことを考えていた二人が出会ったのは、偶然だけれど必然だったのかもしれない。2006年に結成した「日菓」という名前には、「毎日食べたい和菓子」「日本の菓子」など、いろいろな意味が込められています。



工房に飾られた「饅頭食い人形」。日菓のロゴマーク(左ページ)は、これを真上から見て内田さんが描いたもの。

日菓の和菓子の魅力は、なんといってもそこに漂う上質のユーモア。では、「作品」をご紹介しながら、そのエッセンスを味わっていただきましょう。上の写真の①は、「うめぼしのキス」。おにぎりやお弁当のご飯の上にのっている梅干しを取ると、くぼみに赤い跡を

見つけますね。「よく見ると唇の形になっていて、梅干しのご飯にキスをしたんだと気づく」と日菓さん。薯蕷(じょうよう)まんじゅうを真っ白いご飯に見立て、ふっくら三角おにぎりにしています。②は、花が網にとらえられてしまった様子を表現した「花泥棒」。③は「ない世界」という展覧会に出品した「透明人間」。④はハロウィンの「カボチャの目」をくり抜いた時に切り出された一片。他にも、そっくり同じ瓜形の干菓子を二つ並べた「瓜二つ」、人類の月面着陸第一歩の瞬間をとらえて黄色い球体に足跡をつけた「アポロ」、公園の片隅で茂っていた草からヒントを得た「草かんむり」、直角にくり抜いた羊羹でおやつの時間の時計の針を示した「3時(左ページの写真)」などなど…何気ない日常から、和菓子のテーマをすくいあげるワザはタダ者ではありません。「だから、テーマは無限大にあります」と笑うお二人ですが、お菓子をつくる上で守っていることがあります。それは、材料や生地、色のつけ方などが和菓子の範疇を超えないこと。脈々と受け継がれてきた和菓子の手法は、そのまま現代にも通じる芸術表現であることをもって広く伝えたいと思うからです。

日菓の和菓子は紛れもなくアート作品です。とはいえ、和菓子である以上、食べられれば消えてしまう運命にあります。ジレンマはないのでしょうか？それに対して返ってきたのは、「鑑賞した後、それを体の中に摂り入れてエネルギーに変え、食べた人に元気になってもらえたら嬉しい」という言葉でした。そして、「お客さんにクスッと笑ってもらったら、こっちもにんまりする」とも。「菓銘」という伝統からもわかるように、つくり手が込めた想いを読み解くのも、和菓子の楽しみの一つ。いただく側の遊び心も、問われそうですね。



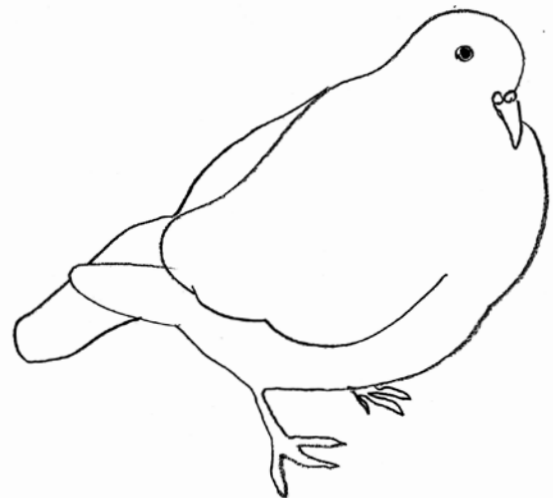
日菓(にっか)
和菓子作家／杉山 早陽子、内田 美奈子
2006年より京都を中心に活動する。北区紫野の工房にて受注販売や「月一日菓店」を行う傍ら、和菓子作りのワークショップも行う。著書に、「日菓のしごと京の和菓子帖」(青幻舎刊)

科学で笑おう

科学といえば世のため人のためになるもの、と多くの人が思っています。ところが、世の中には「何の役に立つの?」と思わず首を傾げてしまう研究に大まじめに取り組んでいる学者がいます。「イグノーベル賞」。風変わりな天才たちに与えられる最高の栄誉についてご紹介します。

思わず笑みがこぼれる、すぐれた研究の数々。

科学か、遊びか。なんとも判別のつかない領域の研究をしている人々に与えられる最高の栄誉、それが「イグノーベル賞」です。1991年に始まったこの賞の対象となるのは「人々を笑わせ、そして考えさせてくれる研究」。ちなみに1991年、栄えある初代の医学賞を受賞したのは、消化補助剤とガス除去剤の考案者であるアラン・クリガーマン氏でした。受賞の理由は「膨張感・おなら・不快感ならびに気恥ずかしさを防ぐための『対ガス液』を用いた彼の先駆的な仕事に対して」というものです。翌1992年には、資生堂横浜研究所の研究者たちが日本人として初めて医学賞を受賞。その理由は「足の悪臭の原因となる化学物質の解明に対して。特に自分の足が臭いと思っている人の足は臭く、思っていない人の足は臭くないという結論に対して」というものです。以後、日本人の快進撃は続き、1995年には慶應義塾大学の渡辺茂氏らが「ピカソとモネの絵画を見分けられるようにハトを訓練し、成功した」ことにより心理学賞を受賞。2005年には発明家ドクター中松氏が「34年間、自分の食事を撮影し、食べた物が脳の働きや体調に与える影響を過去にまで遡って分析し続けていること」で受賞。また、記憶の新しいところでは昨年、2014年に「バナナの皮はなぜ滑るか」という研究で、北里大学教授の馬淵清資氏らが物理学賞を受賞しています。



英国のコメディアンが発するジョークのようなこの賞を企画運営しているのは、サイエンス・ユーモア雑誌「風変わりな研究の年報 (Annals of Improbable Research)」とその編集者であるマーク・エイブラハムズ氏。授賞式は毎年10月にハーバード大学で行われ、受賞者の出席にかかる費用はすべて自己負担、しかもスピーチでは必ず聴衆を笑わせなければならないという条件付きです。賞金は原則としてゼロですが、2013年度の受賞者には10兆ドルが授与されました。といっても渡されたのはジンバブエドルで、未曾有のハイパーインフレに見舞われた同国の10兆ドルは日本円に換算してわずか400円ほど。どこまでも人を食べたユーモラスな賞なのです。

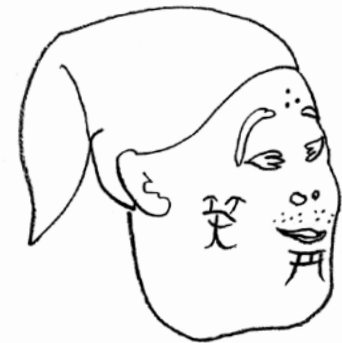
一方、非常に風刺的な側面を持っているのもこの賞の特徴で、1991年の平和賞は水爆の父と呼ばれる研究者、エドワード・テイラー氏に与えられました。その理由は「我々が知る『平和』の意味を変えることに、生涯にわたって努力したことに対して」と皮肉たっぷり。また、1995年には、世界の反対を押し切って水爆実験を強行したフランスのジャック・シラク大統領も「ヒロシマの50周年を記念し、太平洋上で核実験を行った」ために平和賞を受賞しています。人の暮らしに役立つ科学は、ときとして核兵器やミサイルなど、人類に脅威をもたらす怪物を生み出します。権威あるノーベル賞を笑い飛ばす、遊び心たっぷりのイグノーベル賞。風変わりな研究にまじめに取り組む科学者を称賛するとともに、科学が持ちうる危うい側面に警鐘を鳴らす役割を、この賞は果たしているのかもしれない。

祭りじゃ、祭りじゃ

「祭り」の語源は「祀る」という言葉が名詞になったもの。本来は五穀豊穡や厄除けを祈るために神に捧げる神聖な儀式のはずですが、世の中には「え? 何コレ」と目が点になってしまうようなお祭りがあります。ここでは「奇祭」と呼ばれる型破りなお祭りに目を向けてみました。

毎度おもしろいお祭りを一つ、いや三つほど。

世界にはいろんなお祭りがあります。トマトをひたすらぶつけ合い、街中がトマトだらけになるスペインの「トマト祭り」や、二つの教会同士で六万発ものロケット花火を撃ち合うギリシャの「ロケット祭り」。イタリアには剣道の面のような防具を付けてオレンジをぶつけ合う「オレンジ祭り」があります。さすが世界は広いなあと思っていたら、日本にもありました、奇妙なお祭り。そのいくつかをご紹介します。和歌山県日高町にある丹生(にう)神社では、毎年10月に「笑い祭」が催されます。江戸時代から続くといわれるこの伝統的な祭りでは、顔にお白い粉を塗った「笑い翁」が鈴を振り、「笑え、笑え、アッハハハハ」と言って辺りを練り歩くのです。志村けんさん演じるバカ殿さながらの奇顔をもって笑うこの祭り、由来を聞いてさらに笑ってしまいました。その昔、出雲の神様の集まりに寝過ごしてふさぎ込んでしまった丹生都姫(にうつひめ)を心配した村人が、姫を慰めるために始めたものとか。なんとも不思議なお祭りに、神様も苦笑しているのではないのでしょうか。



次にご紹介するのは、茨城県笠間市の愛宕神社の境内にある「飯綱神社」で行われる「悪態まつり」。字面からも想像がつくように、この祭りでは白装束をまとって祠(はこら)にお供え物をして回る13天狗に向かって群衆が悪態を浴びせかけます。天狗にはどんな悪口を言っても許されるので、「バカヤロー!」とみんなが笑顔で叫びます。天狗に悪態をつくことで、体にある罪やけがれを追い出すのだとか。確かに胸に溜まった鬱憤を吐き出して、すっきりできそうなお祭りです。



最後は東京から。大森の厳正寺(ごんしょうじ)で毎年7月14日に行われる「水止舞(みずどめのまい)」です。藁の筒にぐるぐる巻きにされた男性二人が、ゴロゴロと地面を転がされながら獅子舞行列の先頭を歩き、お寺まで進んでいくという奇妙なもの。男の手には法螺貝。沿道の人からは容赦なく水が浴びせかけられ、その度に「ブオー、ブオー」と法螺貝が吹かれます。なんでも元亨(げんこう)元年(1321年)に遡る古い祭りで、大雨を止めるために行われたものとか。藁に巻かれた男性は水を治める龍神で、法螺貝を吹くのは「雨よ止んでくれ」と哀願する声を表しているのだそうです。これまた奇妙なお祭りですが、一応、東京都無形民族文化財に指定されています。「ハレとケ」とは、民俗学者の柳田國男によって見出された日本人の伝統的な世界観のひとつ。「ハレ」とは儀礼や祭、行事のことで、「ケ」はふだんの生活を表します。祭りは変化の乏しい「ケ」から「ハレ」へと移行する手段で、日常の束縛から解き放たれた人々のエネルギーが一気に噴出する場なのでしょう。人々が神仏の力を信じていた頃、祭りは有意な目的を持つ儀式でした。しかし、日常が神事から切り離された今、祭りの本質はより遊びに近いものに変わってきたように思います。大いに笑い、大いに叫び、全身を使って喜びを表現する、祭りは庶民の「ハレ」の舞台なのです。

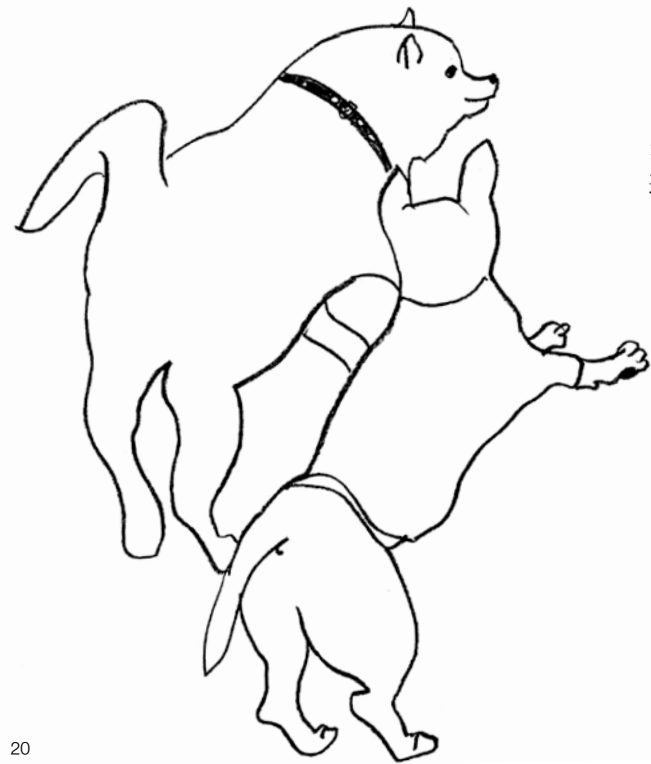
動物にとっての遊び

人は遊びます。人の子どもも遊びます。では、動物は遊ぶのでしょうか。動物の子どもも遊ぶのでしょうか。人類よりも先に地上に現れた先輩、動物たちのことを知れば「遊びの本質」が見えてくるかもしれない。そう思って山梨県の上野原にある大学の研究室を訪ねました。

楽しい、好き、と思えたら、トレーニングは遊びになる。

取材にうかがったのは、山梨県上野原にある帝京科学大学のアニマルサイエンス学科。ここでは人間と動物のよりよい共生を目指して、さまざまな研究を行っています。お話をうかがったのは准教授の藪田慎司さん。動物のコミュニケーションが専門で、遊びやあいさつなどを幅広く研究されています。藪田さんに遊びの定義を尋ねると「うーん、難しいですね」という言葉が返ってきました。「定義が難しいというのが遊びの本質。定義を広げすぎると、人間のやっていることはみんな遊びみたいな話になってしまいますから」藪田さんが注目しているのは犬の遊びです。犬で面白いのは、物を介在して人と遊べること。たとえば犬は人と引っ張りっこをしたり、投げた物を取って戻ってきたりします。犬同士でも、枝をくわえて追いかけてっこしたり。相手が追ってこないと逆に近づいていたり、速すぎて追いつけないときには、わざとゆっくり走ったり。枝を遊びのシンボルと

して駆け引きを楽しんでいるかのようです。このように物を使って人と遊べるのは、知られている限りでは、動物の中でも犬と霊長類とイルカなどぐらいのものだそうです。犬に遊びを教える場合は子犬から始めることが肝要で、1才ぐらいまでに教えないと人と遊ぶことが上手になりません。トレーニングをする場合にも遊びが大切で、小さい頃に人と遊んだ犬は、大人になってよくトレーニングをやるそうです。理由は、遊びに親しんだことで、人との共同作業が好きになっているから。犬も人と同じで、好きなことはやるけど嫌なことはやりません。人との共同作業が好きになった犬は、長時間のトレーニングに耐える忍耐力を身に付けるのです。実は、この「好き」ということがポイントで、トレーニングが楽しいから、犬も積極的にトレーニングに参加し、経験を積み、いろんなことに習熟できるようになります。つまり、何かをするとき、それ自体が楽しければ、できないことができるようになり、それが楽しいから、もっとやる。もっとやるからまた上達する、という良循環が生まれます。「そこに進化の淘汰圧がかかってきたのではないかと藪田さん。「練習を楽しめるようになった動物の方が、いろんな物事をうまくやれるようになり、その結果、他の個体より生き残りやすかったのではないかと」遊び自体は直接何に役立つかわかりません。でも、遊びの中にある「楽しい」「好き」といった感覚には、やはり価値があるのかもしれない。何事も楽しんでやった方がうまくなるという話は、そのまま人間にも当てはまるような気がしました。

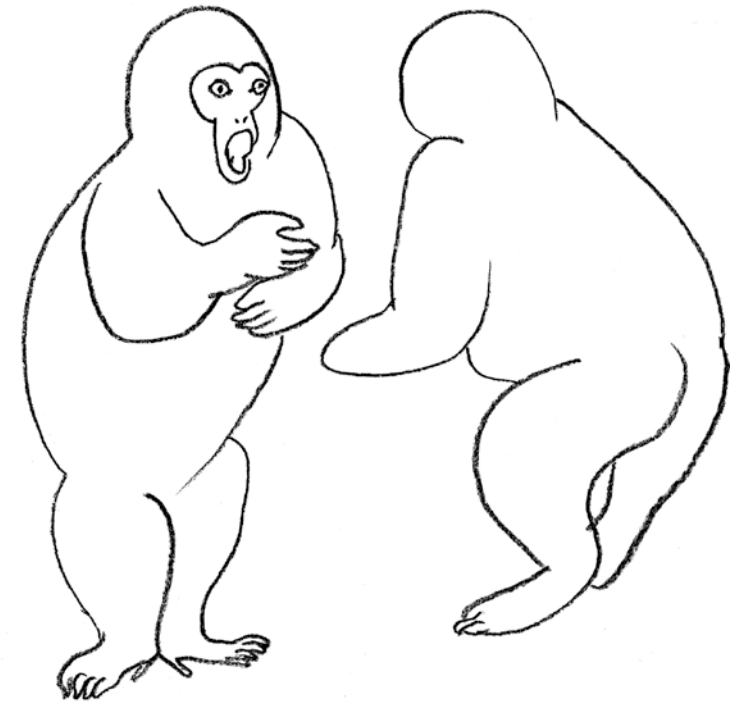


藪田 慎司
帝京科学大学生命環境学部 准教授 理学博士
専門は動物行動学。動物のコミュニケーションに関心を持ち、特にイヌの行動研究に力を注いでいる。最近、この分野の初めての本格的教科書「イヌの動物行動学」(東海大学出版会)を翻訳した。

遊びとは何か？
答えのないところに無限の可能性を感じますね。
あえて広く捉えれば“人生が遊び場”かな？



平和で豊かな社会があればこそその遊びなのかもしれない。



島田 将喜
帝京科学大学生命環境学部 講師 理学博士
京都大学理学部卒業。野生ニホンザル・チンパンジー・ヒトを対象とした長期フィールドワークにもとづき、遊びや遊びから見た人類の進化といった人類学上の難問に挑んでいる。

続いてお話をうかがったのは、講師の島田将喜さん。人類進化の歴史に興味があり、ニホンザルやチンパンジーの遊びを研究されているそうです。島田さんの研究フィールドは、宮城県石巻市の金華山という島。ここには人に餌付けされていない野生のニホンザルが息しています。金華山の山中に分け入り、サルとともに暮らしながら辛抱強く生態を観察するのが島田さんの研究スタイル。調べているのは子ザルの遊びです。何のために子どものサルは遊ぶのだろう。この問いに生物学者たちは、成長や発達という観点から、遊んだ方が遊ばないよりも将来有益だからと答えてきました。でも、島田さんの見解は少し違います。「遊びの場で構築した仲間関係が、明日、あさって、仲よくご飯を食べたりするのに生きてくる。もっと短期的な利益のために子どもたちは遊んでいるのではないかと。子どもには子どもだけの社会がある。その社会の中でバランスの取れた関係性を築くために、遊びがうまく機能しているということでしょう。ところで、金華山のような野生のサルと動物園のサルには大きな違いがあるといえます。それは遊びのバリエーション。動物園の子ザルたちはよく遊び、遊び方も多彩です。それに比して金華山のサルは遊ぶには遊びますが、遊びの種類は

さほど多くない。そして、食べ物の乏しい夏や冬になると、ほとんど遊ばなくなります。生活に窮するような条件下では、子ザルも遊ぶ余裕がなくなるのです。一般的に動物の世界では、子どもはよく遊びますが、大人になるとさほど遊ばなくなります。でも、人だけは違う。「人間の特徴は、子どもの期間を無限に延長している生き物だということです」と島田さん。「いつまでも大人が子どもでいられるのは人間だけ。それだけ生存の危機が少ないということでしょう」。なるほど、平和で豊かな社会があればこそその遊びだということでしょう。

「遊びとは何か」「なぜ人や動物は遊ぶのか」というテーマを掲げ、勇んで出かけていった取材先。先生方からは誌面で紹介しきれないほどたくさんの貴重なお話をうかがいました。でも、結局遊びとは何か、いまひとつ上手くまとめきることができません。掘れば掘るほど謎が深まっていく、それが遊びというものの本質なののでしょうか。取材中、何度も首を傾げる私たちに、藪田先生が助け船を出してくれました。「まとまらないのが遊びなんですよ。遊びはこうだと決まってしまうたら、もう遊びにならないじゃないですか」。なるほど、そうですね。おかげさまで肩の荷が降りました。

無印良品で楽しい活動

楽しんで作れば、なんだか面白いモノが生まれます。

楽しいところには、なぜか人が集まります。



1

POOLしてLOOPする、楽しいものづくり。

左から読むと POOL（ためる）、右から読むと LOOP（つなげる）——プロジェクト名には、そんな思いを込めました。ものづくりの過程で発生するハギレや端材、流通過程のキズや汚れで販売できなくなった商品。そんなモノをプールしておき、さまざまな企業やクリエイターとつながりながら、新たな価値のある商品に再生させる取り組みです。活動を始めるにあたって、オリジナルデザインの生地による服づくりで知られるファッションデザイナー、皆川 明さんに監修をお願いしました。第1弾は、こだわりの布で知られるテキスタイルブランド、NUNOにもご協力いただき、ハギレを再生。布づくりの生産過程から出てくるハギレとハ

ギレを楽しく組み合わせて、新しいスツールカバーに生まれ変わらせました。第2弾では、家具づくりの工場から出る端材でチャームをつくったり、色ムラや黒点などで商品化できなかった歯ブラシスタンドに金銀の星印を付けて焼き直したりして、クリスマスを彩る商品に。無印良品は商品のサービスだけでなく、社会のしくみをデザインすることも心がけています。ここで大切にしているのは、余ったモノをもう一度「楽しく」眺め、人と、企業と、つながりながら、ひと手間加えることで再生するものづくり。これからも、さまざまな余り品を楽しく再生させていきますので、暮らしの中で楽しみながら使いこなしてください。



2



3

1：木の端材のチャーム。ツリー、バードなどの5柄をウォールナットとオークの2素材で展開。※Found MUJI 青山店で販売中（2015年1月現在）
2：ランダムに星の印を付けて焼き直した歯ブラシスタンド。※販売終了
3：2014年9月に販売したブナ材のスツールカバー。ハギレの楽しいパッチワークが好評でした。※販売終了

PROJECT 鴨川棚田トラスト



1

“農の魔法”が、田んぼを大きな遊び場に変える。

千葉県鴨川市にある、雨水だけで耕作する天水棚田。高齢化にともない維持管理が困難になっていたこの棚田を、都市に住む人たちと共に保全することで、自然環境・伝統的なくらしの文化・人と自然が調和した里山空間を、未来の世代へ手渡したい。そんな想いから、「くらしの良品研究所」と「NPO 法人うず」は、2014年5月から田植え・田の草取り・稲刈りなどの農作業体験イベントを共同で行ってきました。田んぼに足を踏み入れた時のやわらかいドロの感触、水の

中で出会うおたまじゃくし、里山に吹き抜ける風…そのひとつひとつに、参加者から歓声があがります。自然の中で行う「農作業」は、忙しい現代人にとってはそのまま「遊び」となり、心身のリフレッシュになるのです。「里山に囲まれた円形劇場のようによく響く棚田で、虫や鳥の歌声を聞きながら黙々と身体を動かしていると、心がカラッポになる時があります。解放されている状態というか、つながっている一体感というか、とにかく自由に気持ちがいいのです。心身にエネルギーが満ち、感性が研ぎ澄まされ、心が落ち着きます。これは、“農の持つ魔法”。ある意味、究極の快樂です」と語るのは、NPO 法人うず理事長の林良樹さん。農作業という「労働」の中に「遊び＝快樂」を見出した人ならではの言葉です。今までとは全く違う発想で物事を観ることで、現代社会の壁も案外、楽しく乗り越えられるのかもしれない。



2

1：秋晴れの青空の下、黄金に染まった棚田で行われた稲刈り。「お米づくりは、一人でやると瞑想であり、みんなでワイワイやると楽しいお祭りです」と林さん。
2：刈り取った稲を干す「はざかけ」のための竹を、お神輿のように運ぶ子どもたち。ワッショイワッショイという掛け声が、棚田に響きわたります。