シンポジウム「身体、表現、イメージ」

レスリング行為と「マリオネット問題」

入不二基義（青山学院大学）

私は、拙稿「レスリング行為／レスリングする身体」の註(14)において、次のように述べている[(1)]。

> ここには、「マリオネット問題」とでも称すべき問題が含まれている。「マリオネット問題」とは、ハインリヒ・フォン・クライストの「マリオネット芝居について」という短編小説に読み取ることのできる問題であり、それは自動性と完璧さ（神業）の問題である。

「ここには」とは、「レスリング行為から「自意識」や「観客」が入り込む余地がなくなって、むしろその行為の作動が「自動機械」であるかのごとく、取っ組み合いがオートマティックに（できれば永遠に）展開する中においては」を意味していた。しかし、「マリオネット問題」については、それ以上論じなかった。そこで本稿では、「マリオネット問題」を中心に、そこから派生する問題も含めて、考察を加えておきたい。この補遺的な考察の射程は、レスリング行為／レスリングする身体というメイン・フィールドから、（再び／当然ながら）プロレスというジャンルにも、及ぶことになるだろう[(2)]。

1　問題の始まり

まず、クライストの短編小説「マリオネット芝居について」から読み取れる「マリオネット問題」を、その小説の展開に寄り添う仕方で確認しておこう[(3)]。

この短編小説は、主人公「私」と C. 氏（絶大な人気を博する舞踏家）との対話を中心に構成されている。C. 氏は、マリオネット芝居小屋での人形の無言劇（パントマイム）を高く評価している。人形芝居への C. 氏の賛辞に対して、「私」が興味を示すことによって話は始まる。C. 氏が「人形の踊っているときの運動がいたって優美なこと」について述べ、「私」は人形のからくり・操り方を訊ねる。C. 氏は、「操り手

によって定位され引っぱられていると想像なさってはいけません」と注意を与え、次のように「重心」と「自動性（ひとりでに機械的に）」を強調する。

> どの運動にも、と彼は言った、一つの重心があるのです。これを、人形の内部であやつるだけでいいのです。肢部は振子にほかならず、それ以上なにもしなくてもひとりでに機械的についてきます。（p.220）

> この運動はいたって単純なものです。重心が直線で動かされる度ごとに肢部はどれもたちまち曲線（カーブ）を描きますし、またときにはほんの偶然のはずみでゆさぶられても、全体が一種の舞踏に似たリズミカルな運動に入ることさえあります。（pp.220-221）

人形の舞踏は、重心・直線・曲線・関節の組み合わせによって成立する自然の運動に基づいているので、操り手には（習熟は必要であるが）特殊な技術が必要なわけではない、と C. 氏は述べる。さらに、C. 氏は「たましい」「重心になり切ること」について、次のように語る。

> それでいてこの線は、ひるがえって別の面からすると、たいそう謎めいたものなのです。というのもそれは舞踏手のたましいの道にほかならないからです。こういう線は、操り手が身をもってマリオネットの重心になり切ることによって、言い換えるならつまりは舞踏することによってしか、露頭してこないのではないかと思われます。（pp.221-222）

人形の優美な舞踏の成立には、見方によっては両極端にも思える「二つの別の面」が重ねられている。一つは「完全に機械力の領分」であり、もう一つは「謎めいたもの」「たましい」である。しかし、「機械とたましい」という二面は矛盾するのではない。人形の舞踏を「完全に機械力の領分」として捉えることができるのは、（人形に外的な）「操り手」という観点からである。それに対して、人形の舞踏を「謎めいたもの」「たましい」が籠もったものとして捉えることができるのは、（人形に内的な）「舞踏手」あるいは「舞踏すること自体」という観点からである。「操り手」が「舞踏手」でもあることは、矛盾でもなんでもない。言い換えれ

ば、人形の操り手は、「完璧な機械」としても捉えうる外的なもの（人形）に対して、その内的な舞踏手になり切ることもできる。そのことによって初めて、優美な踊りが人形へと降りてくる。

ただし（矛盾ではないとしても）、「問題は先送りされるだけ」と言うことはできる。操り手と人形のあいだで問題になること―機械とたましい―は、舞踏手自身と舞踏手の身体のところでも問題になりうるからである。機械的な人形にたましいを吹き込めるのは、操り手が舞踏手でもあって、舞踏のたましいを「道（線）」を通じて人形に降ろせるからである。では、当の舞踏手のたましいは、どうやって舞踏手自身の身体に宿っているのか？

この「先送りされた問題」は、「身体を操る（使う）」ことと「身体になり切る」こと、「身体の操り手であること」と「身体自身であること」、「機械の領分」と「たましいの領分」、それらの関係性の問題である。「機械とたましい」の問題が、マリオネット人形のところから、人間（舞踏手）自身のところへと「先送り」されている。いや、逆なのかもしれない。元々、人間（舞踏手）自身の問題だった「機械とたましい」の関係性が、マリオネット人形のところへと移されることによって、可視化されるだけなのかもしれない。

さらに、C. 氏が持ち出す「（足を失った人が）義足で舞踏を優美に踊る」という話は、その両者（人間と人形）を繋ぐ〈あいだ〉も示唆している。人形も義肢も身体も、程度の差はあっても、どれも「完全に機械力の領分」でもあり、また「謎めいたもの」「たましいの領分」でもある。人形にも義肢にも身体にも、「たましい」が宿りもすれば、消え去りもする。そして、着脱（離脱）可能性は（そのようなものが成り立つとして）、人形において最も大きく、身体において最も小さい。そして、義肢はその〈あいだ〉に位置するだろう。あるいは、身体の方から出発して、その義肢化（サイボーグ化）の領域を拡大していくならば、身体は完璧な人形へと置き換わりうるだろう。そのようにして、義肢化（サイボーグ化）は、人間と人形の〈あいだ〉を繋いでいる。

もう一度、人間（舞踏手）から人形のほうへと話を戻そう。舞踏の「たましい（が宿る）」という観点からも、生身の人間よりも人形のほうが、より優れているところがあると、C. 氏は述べる。優れているところとは、人形には「認識」（という樹の木の実を味わったことによる失策）がないという点である。たとえば、C. 氏は「人形は絶対に気取らない」と述べて、次のように続ける。

> というのも気取りというのは、ご存知のように、たましい（vis mortrix）がどこか運動の重心以外の点にきたときに生じるものですからね。（……）それ【引用者註：気取りが生じず、肢部の振子運動が重力の法則に従うこと】は、私たち舞踏家のまず大部分にもとめて出来ない相談の、すばらしい特性なのです（p.224）

さらに加えて、人間よりも人形のほうが優れている点がもう一つあると、C. 氏は言う。人体機械は大地に縛り付けられていて、物質の慣性に従うのみであるのに対して、機械製の関節人形は空中に吊されていることによって、相対的に軽やかで自由であり、「反重力的（アンチグラーブ）であるという長所がある」。

私は前掲拙論の註(14)で、「マリオネット問題」とは「自動性と完璧さ（神業）の問題」だと述べた。その箇所で「神業」と言ったのは、C. 氏が、人間と人形（物質）に加えて、三幅対にする形で、神を持ち出しているからである。

神 —— 人間 —— 人形（物質）

このような系列が考えられていて、優美な舞踏という点では、人間は人形（物質）にまるで及ばず、その人形（物質）に匹敵できるのは神だけかもしれないと、C. 氏は言う。その点では、両端の「神と人形（物質）」が近しく、両者は円環的に出会うと、C. 氏は考えている。

短編小説の最後部では、意識することによって優美さ・魅力・軽やかさを失う少年の話と、フェンシングとは無縁の動物であるがゆえに「世界一のフェンシング剣士たる熊」の話が付け加えられている。前者の少年の話は、「神」と「人形（物質）」の〈あいだ〉である「人間」のポジションを反復している。後者の熊の話は、「人間」から離れた両端（神と動物）の円環的な一致を反復している(4)。そして、C. 氏は、最後にこう述べる(5)。

> （……）ですから優美は、意識がまるでないか、それとも無限の意識があるか、の人体の双方に、ということは関節人形か、神かに、同時にもっとも純粋に出現するのです（p.232）

2　レスリング行為との比較 (1)

さて、(マリオネットから操り手＝舞踏者へと)「先送りされた問題」、すなわち「身体を操る（使う)」ことと「身体になり切る」こと、「身体の操り手であること」と「身体自身であること」、「機械の領分」と「たましいの領分」の関係性の問題へと、再び戻ろう。そこでこそ、レスリング行為／レスリングする身体の「マリオネット問題」が顕わになる。いや、顕わになるどころか、レスリング行為は二つの身体が一体となる反発協働行為であるために、その関係性の問題は増幅する。

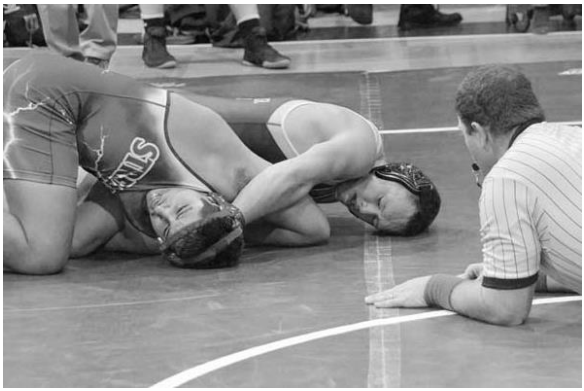
「身体を操る（使う)」ことと「身体になり切る」ことの関係性を、「技（技術)」という局面を通して見てみよう。前掲拙論では、ネルソンという基本技について、四つの「中間性（二重性)」を（1）～（4）のように考えたが(6)、「マリオネット問題」という観点を入れると、ここに五つ目を付け加えることができる。

（1）競技「内」と競技「外」の〈あいだ〉としてのネルソン
（2）ヒトと動物の〈あいだ〉としてのネルソン
（3）死の格闘技と生の格闘技の〈あいだ〉としてのネルソン
（4）人間的技術性と動物的原始性の〈あいだ〉としてのネルソン
（5）身体（部分）操作と身体（全体）運動の〈あいだ〉としてのネルソン

（1）～（4）は、ネルソンという技の「完成態」の内に（内にも・内にこそ)、共時的に見て取ることのできる〈あいだ〉である。たとえば、(1)(2)だけ振り返っておけば、こうなる。ネルソンという技は、ヒトと動物の骨格的な同型性（頸椎と両前肢の制限性）に基づく制圧法であるため、競技内のみならず、喧嘩・逮捕等の競技（ルール）外においても有効であるし、またヒト対ヒトを超えても（ヒト対動物、動物対動物でも）成立しうる技術である。ネルソンという技の中には、競技（ルール）内と競技（ルール）外が、またヒトの内とヒトの外（動物）が、反映同居している。

それに対して（5）は、通時的に移行を考えてみるのがよい。ネルソンという技を身に付け習熟していくという「過程態」(以下の過程１から過程２への移行）に注目してみよう。

ネルソンという技を、そもそも知らない段階から「知識」として知ったうえで、相手に受けてもらいながら、自分の腕の差し入れ方や相手の裏返し方等を、一つ一つ実際に反復して試してみるという段階がある（過程１）。この過程１では、自分の身体も相手の身体も、「操作可能な部分的な対象性」の度合いが大きい。ネルソンの場合で言えば、自分の差し入れる腕という「部分」、相手の頸椎と両前肢という「部分」に、操作感が集中する(7)。



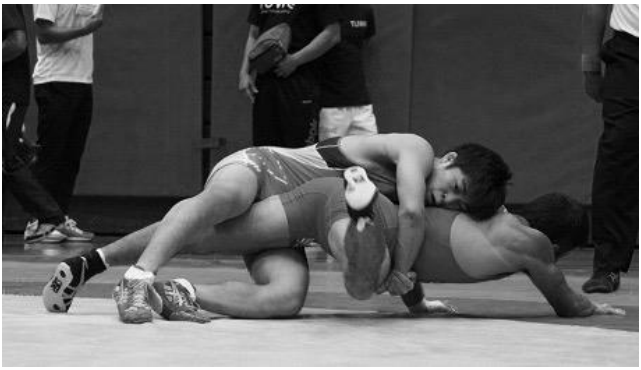
【画像１】

しかし、そのような「身体（部分）操作」という段階に留まっていては、実際には（スパーリングや試合では）ネルソンという技は極まりはしない。技のチャンスなど全局面の中では僥倖的に僅かであるし、その僅かな機会であっても、相手の本気の抵抗によって、操作性など容易に遮断され撥ね返されてしまうからである。

ネルソンが実際に極まる段階（過程２）では、部分的な対象操作性はむしろ後景へと退いて、全身運動のほうが前面化してくる。腕や上半身だけでなく、身体全体を使わないと、相手を返せない。しかも、その全身運動は、拡張する全体（拡張身体）へと接続する。その「全体」とは、差し入れる腕まわりの力だけでないのは当然として、自分の全身の力（体重移動など）を使うことだけでもない。相手の強力な抵抗までを含み込んで一体となった両身体の「塊」という全体――自分の全身もその一部分と化すような「塊」――が、力の流れの「肌理（きめ）」に沿って移動すること

で、ようやくネルソンは極まる。その一連の過程こそが、「拡張する全体」である。作用と反作用が一体化した「新たな合成運動体」が「一塊（ひとかたまり）」で動くこと、それが技が極まること（生きて働くこと）であると言ってもいい。

この点では、「上半身―上半身」どうしの接触になるネルソンよりも、ほぼ「全身－全身」どうしの接触に近いローリング（ガッツレンチ）という技のほうが、その「一塊」性の度合いがより大きい(8)。実際、ローリング（ガッツレンチ）のコーチングにおいて、「自分の力で相手を回して返すという意識ではなくて、密着して一本の樹木になって一緒に回れ」という言葉がかけられたりもする。つまり、「（他を）回す」という他動詞性から「（一体で）回る」という自動詞性へのシフトは、この技の成功のきっかけになりうる。もちろん、動くことに強く抵抗する相手を「抱えて締めて回して返そうとする」のではあるけれども、その困難事の実現のためには、他動詞性から自動詞性への感覚の転換が役に立つ。操作する側とそれを拒む側という境界線がなくなるほどに密着することによって、その「一塊」が強力な回転力の中へと巻き込まれることになり、回り難いものが回る。



【画像２】

「一身体の部分的な対象操作性」から「全身の力の連動性」を経由して、さらに「相手の身体も巻き込んだ拡張した全体性」へ向かう。この（全体拡大の）過程は、むろん片方向の移行ではない。「部分対象性⇄全身連動性⇄新たな拡張全体性」は、局面に応じて行きつ戻りつを繰り返す双方向のものである。また、レスリ

ングのレベルの高まりに応じて、スパイラルを描いて深度を増すものでもある。

いずれにしても、「身体を操る（使う）」ことと「身体になり切る」ことの関係性が、両極――「部分的な対象操作性」の極と「拡張全体性への巻き込まれ」の極――のあいだにおける振幅として現れている。レスリング行為／レスリングする身体に適用された「マリオネット問題」とは、「部分対象性と全体運動性」「操作性と自動性」「他動詞性と自動詞性」のあいだの振幅関係であることが、「技」（ネルソンやローリング）という局面を通して分かる 。

その振幅関係は、「技」という観点からは、習熟過程としてあるいは極めの実現過程として現れる。また、「身体」という観点からは、部分的身体⇄全身⇄拡張身体の間の移行として現れる。その中間に位置する全身性は、更にその先の拡張する全体性を先取りすることによって、十全なものになりうる。つまり、移行は、単純に線形的な順序で進むのではなくて、先取り的な折り返しを含んで進む。

「行きつ戻りつの繰り返し」や「先取り的な折り返し」まで含めてであるが、この三幅対（拡張身体――全身――部分身体）と、「マリオネット問題」における三幅対とのあいだには、対応関係がある。

神　――　人間　――　人形（物質）
拡張身体　――　全身　――　部分身体

操り手＝舞踏家が、（たましいを降ろそうとして）マリオネットを操るときには、舞踏家自身の「全身性」を、元々は「部分対象」であるはずの人形に吹き込もうとしている。この場面と対応するのは、レスリング行為の「技」が、部分身体性から（拡張身体をも先取りしつつ）全身性へと移行することによって、「生きた技」となる（極まる）ことである。あるいは、人間的な意識（気取りなど）を持たない「人形」や「動物」のほうに、人間的な意識を無限に超えた「神の業（わざ）」を見ることができるという点は、次のような事態に対応する。それは、レスリング行為の「部分」にすぎない一つの「技」の内にも、その「技」が生きたものである場合には、レスリング行為の「全体（拡張身体）」の本質が（１）～（５）のような仕方で反映されているという事態（神は細部に宿る）である(10)。そして、「マリオネット問題」においても、レスリング行為においても、人間（全身）は、それらの事態の〈あいだ〉で働いている。

3　レスリング行為との比較 (2)

しかし「マリオネット問題」には、洞察だけではなくて、ある種の「危うさ」も含まれている。その「危うさ」は、(小説の後半になって強まるように感じられる)「私」や C. 氏の発言のアイロニカルな感触にも影を落としているだろう(11)。

人形に即して舞踏が語られていたときには、人間から人形への、あるいは人間から神への「飛翔性」「上昇性」が主調低音であった。しかし、舞踏の話から離れて、少年の立ち振る舞いと熊とのフェンシングの挿話になると、今度は逆に、人間の「墜落性」「下降性」が主題化する。少年（＝人間）は、自意識によって軽やかさ・優美さを失い、無垢ではいられなくなる。フェンシングの名手でもある C. 氏（＝人間）であっても、熊との対戦ではすべての攻撃を読み取られてしまって、熊に一撃もできずに終わる。この「人間の墜落・下降」について話を交わし合ったあとに、「私」は拍手をしながら C. 氏への同意と信頼のことばを叫ぶし、C. 氏は「すばらしきわが友よ」などと応える。この挿話とやり取りは、どこか大げさで滑稽な感じさえする。

その白々しくも感じられる場面の直後なのである。「無限の彼方へ遠ざかったものが目前へと戻って来る」という理路によって、「墜落」「下降」をもう一度「飛翔」「上昇」へと転換するように、C. 氏が試みるのは。しかも C. 氏は、その転換の試みを、「認識の木の実をもう一度食べる」「世界史の最終章」という、大仰な表現で締め括っている（まるで原罪論・終末論に基づくかのように)。

小説のこの終わり方は、「人間の墜落・下降」という挫折が耐え難く、その痛みを回避するために仮構された「大仕掛け」「夢想」なのではあるまいか。先ほどの「大げさで滑稽な感じ」も、その疑い（解釈）と親和性を持つ。C. 氏は、「人間の墜落・下降」という現実を否認するために、宗教性を帯びた水準（原罪論・終末論）にまで誇大に「飛翔・上昇」することによって、挫折を抑圧して隠蔽しているのではないか(12)。この「抑圧」「隠蔽」の可能性を含んでしまうことが、「マリオネット問題」のある種の「危うさ」である。

この「危うさ」までを考慮に入れるならば、レスリング行為に対して、もう一つ付け加えておくべきことがある。レスリング行為の内には、その「危うさ」を封印して、「マリオネット問題」を抑制する力もまた、含まれているからである。レス

リング行為には、「マリオネット問題」を引き出す力だけでなく、同時にまた、その「危うさ」の可能性を封じ込める力も含まれている。この後者の点を、付け加えておきたい。

先述の「宗教性を帯びた水準」あるいは「大仕掛け」「夢想」に対応するものを、格闘の「技」の局面で見つけようとすれば、その対応物は、「最強の必殺技」「秘技」「神秘的な気の力」等への信奉や憧憬であろう。至高の技や力を希求する眼差し（ロマン）が、リアルな格闘や身体における敗北や諦めや劣等意識から、反動的に生じている可能性があるという点もまた、マリオネット問題の「危うさ」と同型である。さらに、至高の技や力を希求する眼差し（ロマン）が、「達人・仙人幻想」を呼び寄せるという点も、「マリオネット問題」が原罪論・終末論（という大きな物語）を呼び寄せることによく似ている。「秘技」を使える達人・仙人は、どんな格闘強者をも、超人的な技によって倒すことができる……。そういう「達人・仙人幻想」は、無限の意識を経て無意識に到達する「神」という、C. 氏の夢想とよく似ている。

レスリング行為もまた格闘であり、レスリング技にも「飛翔・上昇」のベクトル（力の場←拡張身体←全身←部分身体）が含まれている。ならば、レスリング行為にも同様の「危うさ」が含まれているのではないか？レスリング行為やレスリング技もまた、「達人・仙人幻想」を呼び寄せて、現実の行為や技の「至らなさ」「卑小さ」が抑圧・隠蔽されるということが、ありうるのではないか？これは、生じて当然の疑問である。

しかし、レスリング行為やレスリング技の内には、その「危うさ」――達人・仙人幻想や現実の抑圧・隠蔽――を、むしろ生じにくくさせるエレメント（抑制要因）が含まれている。そのエレメントとは、レスリング行為固有の身体性（密着的な「二」）であり、そこに働く「力」の動物的な原始性である。

無垢な少年による優美な立ち居振る舞いという挿話を、もう一度想起しよう。その行為の優美さ軽やかさは、その身体が単独的であり、「一つ」であることと無縁ではない。少年の行為が神的な孤高性を備えるためには、その身体は無垢なまでに「一つ」でなければならない。「鏡の像（分身）」を経由した反省意識が生じると、その「一つ」には亀裂が走る（「二」が刻印される）ので、行為の神々しさは失われてしまう。神秘的な技を担う達人・仙人の身体像（イメージ）もまた、無垢な少年と同様に、孤高的な「一つ」の身体（分裂や齟齬とは無縁の特異的な身体）として表象され

る。そのような〈孤高の一身体〉という身体像（イメージ）は、「危うさ」を招く通路にもなりうる。

しかし、レスリングする身体は、そもそもの始めから、〈孤高の一身体〉ではあり得ない。レスリング行為は、同型の対的な身体の絡み合い・拮抗によってしか実現しないので、〈孤高の一身体〉という身体像（イメージ）（少年・達人・仙人）からはほど遠い。むしろ、〈二身一体に生じる伸縮・反転・変容〉こそが、レスリングする身体の身体像（イメージ）である。「孤高」ではなく「混交」を喚起する身体像（イメージ）である。それゆえ、レスリングする身体からは「達人・仙人幻想」は生じ難く、「危うさ」は予め抑制されている(13)。

もう一つの挿話に移ろう。C. 氏の攻撃をすべて見切っている熊の「達人」性が際立つためには、この競技が「フェンシング」であることが、大きな役割を果たしている。重要なのは、C. 氏と熊に適度な距離（間隔）が設けられていて、しかも熊は反射的に防御しているだけ（熊の側がフェンシングをして攻撃するわけではない）という点である。熊の動物性・原始的な暴力性は、その距離（間隔）と道具（剣）の設定によって、予め封じられている。そうしないと、「達人」性を熊に読み込むことは難しくなるからである。この設定を外して、距離（間隔）を無くし、道具も無くして、剥き出しの対決になってしまえば、「達人」性は消えて無くなる。剥き出しの対決によって熊から顕わになるのは、「達人」性ではなくて、「圧倒的な動物性」あるいは「即物的な暴力性」である。

（フェンシングとは逆に）レスリング行為は、距離（間隔）を無くし、道具も無くして、剥き出しの対決へと漸近する行為である。もし仮に、熊と争うのが（フェンシングではなくて）「レスリング行為」であるならば、そこには「達人」幻想は生じない。なぜならば、熊とのあいだで、素手による密着的な取っ組み合いを試みるならば、顕わになるのは「圧倒的な動物性」あるいは「即物的な暴力性」であって、「達人」性ではないからである。「達人・仙人」幻想など生じる余地もなく、原始的な暴力と強大な動物的身体によって、人間の側は端的に圧殺されて終わるだけである。

その圧倒のされ方は、技（技術性）や精神性が端的に無効になる「身体（の力）」の次元があることを教えてくれる。「達人・仙人」幻想は、前者の肥大化によって生じるが、その幻想を打ち砕き、即物的でリアルな力に直面させるのが、後者

の次元である。「熊 VS 人間のレスリング」を想定することは、その点（即物性への直面）を拡大して見えやすくしているだけであって、たとえ人間どうしのレスリング行為であっても、その本質は変わらない。すなわち、人間どうしであっても、「熊的な人間 VS 達人的な人間」「即物的でリアルな力 VS 高度な技術性・精神性」において、同様のことが縮小的に再生産される。「熊 VS 人間」ほど分かりやすくはないとしても、前者（熊的な人間・即物的なリアルな力）のほうが、後者（達人的な人間・高度な技術性・精神性）に対して、原理的に圧倒的にまさる。この「動物性 ＞ 人間性」という優劣関係は、レスリング行為の本質を構成するような非対称性である。

技は力の内にこそ宿るのであって、その逆ではない。もちろん、この「力」は、「腕力」や「剛力」と表現されるときの、いわゆる「力」で表象されるものとは異なっている。「腕」という部分の力ではなくて、「全身」「拡張身体」を貫く全体の力である。また、「剛」や「柔」などの質的区分以前のところで働く力、あるいは「剛」でも「柔」でもありうる根底的な力である。どんなに技を高度化し、精神を研ぎ澄ましても、それ自体を突き動かしている駆動力・制御力までを、駆動・制御することはできない。言い換えれば、達人的な技の洗練や仙人的な精神の研ぎ澄ましを経てもなお、その洗練・研ぎ澄まし自体が撥ね返されてしまう「岩盤」としての力の働きが存在する(14)。その「岩盤」は、レスリング行為の些細な局面でも、「動物的な原始性」としてそのつど潜在的に働いている。その「岩盤」の働きを体感し味わい尽くすことが、レスリング行為の醍醐味（の一つ）であると言うこともできる。

こうして、レスリング行為は、「密着的で対的な「二」」という固有の身体性と、「岩盤」として働く即物的なリアルによって、「マリオネット問題の危うさ」からは免れている。あらかじめ免疫力を備えているのである(15)。

4　人形とプロレス

最後に、「マリオネット問題」がレスリング行為以外へも波及していく点について、一瞥しておこう。

第 3 節では、「達人・仙人幻想」のようにロマンが肥大化する方向と、「岩盤として働く力」のリアルによって、その肥大化が抑制される方向（レスリング行為）を

対比した。しかし、ここには第三の道もある（ロマンでもリアルでもないファンタジーと呼んでおこう）。

ロマン（とその肥大化）という方向性は、「孤高的な一性」を志向する。無垢な少年の身体は他によって乱されることのない「一つ」として表象され、達人や仙人の身体像（イメージ）は、脱俗的で脱群的な「一身体」である。それに対して、リアルという方向性は、その「孤高的な一性」を、二身体の「混交性」や力の「即物性」によって挫く。その具体的な一例としては、夢想されるだけの超人的な秘技など、現実の格闘では極まらないという場面を挙げておくことができる。

第三の道（ファンタジー）は、どちらとも異なる。「孤高的な一性」「脱俗」へは向かわずに、身体の「混交性」「世俗性」は温存され、むしろ生かされる。けれども、その温存ゆえに働かざるを得ない「岩盤」の力（即物性）から、ある程度距離を取ることによって（付かず離れずによって）、ロマンが入り込んで来る余地も開いておく。とはいえ、ロマンだけが一人歩きしないように、「力」による抑制や揺れ戻しも働く。要するに、ファンタジーは、ロマンとリアルの中間に分け入るようにして働く。

この第三の道（ファンタジー）は、プロレスというジャンルの固有性（の一部）を表現している。「技」に焦点を絞って繰り返すならば、単なる夢想にすぎない（力を超越した）達人技でもなければ、単なるリアルな競技技術や力でもない、「プロレス技」という固有の領域を、ファンタジーは生み出しうる。その生成のためには、「岩盤」のリアルな力を、適切に飼い慣らし、コーティングする工夫が必要となる。その方策としては、時間設定やルール規定を、リアルな競技スポーツとは別様にするだけでは足りない。さらに、明文化されない二身体による暗黙のコミュニケーションや、その場限りの取り決め等も含めて、多岐多重の安全弁等が必要となる。第三の道は、それらの条件が十分に整備されて、ようやく可能になる。とはいえ、そのような「多岐多重の安全弁等」は、（プロレスではない）競技としてのレスリングやその他の格闘競技においても、技術練習やスパーリングの中で、普通に活用されている糊代的な部分だとも言える。その点では、プロレス行為と格闘競技とは地続きである(16)。

第三の道によって、プロレスは種々のファンタジーを生成しうるが、その一つの極北を「飯伏幸太とヨシヒコのプロレス」の内に見出すことができる。「ヨシヒコ」は、プロレス行為に巻き込まれる人形プロレスラーの名前である(17)。

ヨシヒコは人形であるから、もちろん自ら動くことはない。あくまで、対戦相手である飯伏幸太が「操っている」（人形浄瑠璃のように黒衣が助力することもある）。しかし、単に「人形を操る」のではない。飯伏のほうがヨシヒコに操られているように、また二体の絡み合いがプロレスの展開になるように「操る」のである。たとえば、画像 3 のように、（人形との密着を保ったまま）頭からマットに自ら垂直落下することによって、ヨシヒコのほうが技（パイルドライバー）をかけているように見えるシーンが、創り出される。いわば、操られるように操って受動を能動し、その能動的な操りもまた、プロレスの展開の渦に巻き込まれて、能動が受動される(18)。これは、飯伏幸太の類い希な身体能力やプロレスの才能があってこそ成立しうる、希有なパフォーマンスである(19)。

【画像３】

ここでヨシヒコ（ＶＳ飯伏幸太）に言及したのは、プロレスのファンタジー性の極北（の一形態）をかいま見ることができるからであるが、それ以外にも理由がある。それは、そもそも本稿のテーマである「マリオネット問題」が、ヨシヒコのところにも拡張して回帰してくるからである。すなわち、人形の自動性（オートマティズム）の問題は、マリオネット人形だけでなく、ヨシヒコにも出現する。

クライストの短編小説におけるマリオネット人形の「自動性」とは、重心移動や振子運動などに基づく「自然運動性＝機械性」であった。その「自然運動＝機械」

には、反省意識や気取りによる「重心のズレ・乱れ」がないからこそ、舞踏のたましい＝力（vis mortrix）が十全に宿る。それは、操り手（＝舞踏家）自身の身体の力（自然運動性＝機械性）が、糸を通してマリオネット人形へと憑依することによって可能になっている。

ヨシヒコにおいてもまた、同様の自動性が「より拡張した形で」立ち上がる。「線（糸）」という媒介がない分だけ、操り手（飯伏幸太）と人形（ヨシヒコ）の密着度は大きい。その密着を通して、操り・操られるの交換が双方向的に展開するかのように感じられて、二体が創り出す一体性は（マリオネット人形の場合よりも）拡大する。さらに、その一体性の高まりを通じて、レスラーとしての二体の自立感・独立感も大きくなる。操り手（＝舞踏家）自身は黒衣として背景に退いて、マリオネット人形のみが前景化するのとは違って、操り手（飯伏幸太）と人形（ヨシヒコ）の双方が前面に出て、対等的な攻防の繰り返しによって、プロレス行為は進行する。プロレス行為としての一体性と、プロレスラーとしての自立感が両立的に作動していることが、ヨシヒコの「自動性」である。その自動性の内に、プロレスのたましい＝力（vis mortrix）が宿る。「マリオネット人形は理想の舞踏家である」とC．氏のように言えるならば、それ以上に「ヨシヒコは理想的なプロレスラーである」と言うこともできる。

しかし、「自動性（オートマティズム）」は、「両刃の剣」でもある[20]。自動性は、大きくなり過ぎると、「たましい」の抜けた単なる機械的な動きに堕してしまう。逆に、自動性は、小さくなり過ぎると、動きはぎこちなくなり「たましい」もいっしょに抜けてしまう。さらに、動かしすぎたり動かなくしすぎたり限度を超えてしまうと、自動性そのものが壊れて「たましい」どころではなくなる。自動性の暴走と停止の危うい狭間でのみ、すなわち「適度に自動的である」ことによってのみ、「たましい」は宿る。

マリオネット人形の場合には、糸が切れたり人形が壊れてしまえば、当然のことながら、その舞踏は成立しなくなる。マリオネット芝居は、物理的な破損・破壊に対して、免疫力を持たない。しかし、ヨシヒコの場合はどうだろうか。ヨシヒコの破損・破壊によって、ただちにプロレス行為は成立しなくなるだろうか。答えは、否である。実際に、ヨシヒコは激しいプロレス行為の中で、壊れることがある（潰れたり千切れたりする）。しかし、その破損・破壊もまた、拡大された「プロレス行為」の一部として組み込まれることによって（たとえば、治療後に別のレスラー

になって復活する等によって)、プロレス行為自体は壊れないどころか、むしろプロレス性の度合いを上げて継続できる。プロレス行為は、その行為の継続に関して固有の免疫力を備えている。この点もまた、ロマンともリアルとも異なった、第三の道（ファンタジー）に特有のあり方である。

最後にまとめておこう。

第1節でクライストの小説から「マリオネット問題」を抽出し、第2節と第3節でその問題をレスリング行為に適用した。第2節では、「マリオネット問題」の核心部分に対して、レスリング行為が親和的であることを確認した。鍵は、レスリング行為における「全体性と部分性」「自動性と操作性」であった。第3節では、「マリオネット問題」の危うさに対して、レスリング行為が抑制的に働くことを確認した。鍵は、レスリング行為固有の身体性と、そこに働く「力」の動物的な原始性、あるいは「岩盤」として働く即物的なリアルにあった。さらに第4節では、「危うさ」と「抑制」の〈あいだ〉＝第三の道を、プロレス行為に見出そうとした。「ヨシヒコ」という極めてプロレス的な現象に焦点を絞って、「マリオネット問題」の拡張を考察した。小説とレスリングとプロレスが、家族的類似（ウィトゲンシュタイン）を描き出したことになる。

註

(1)『現代思想』2019年1月号、現代思想の総展望２０１９、青土社、pp.140-156.

(2) 以下の考察は、名古屋哲学会講演会・中部哲学会共催公開シンポジウム「身体、表現、イメージ」(2019年2月22日、南山大学）での、青山太郎・北村明子・松井貴英（司会）との質疑応答・議論も踏まえたうえで、註(1)の拙論の続編を意図している。

(3) H・v・クライスト『チリの地震　クライスト短編集』(河出文庫、種村季弘訳、2011年）pp.217-231に所収の「マリオネット芝居について」を参照。本稿では、この短編小説の解釈問題自体には踏み込まないが、「少年」問題の錯綜やアイロニカルな解釈の可能性等を教えてくれる論考として、松波烈「少年はなぜ立たされたか ――H・v・クライストの戦争――」(京都大学『文芸表象論集 = Literary Arts and Representation 』６、2018年、pp.1-24）は参考になった。

松波論文との対照で言えば、本稿の読み方は、ダンス（舞踏）と格闘（戦闘）、人形と熊の話の連続性（同一性）のほうを強調し、さらに人間を上に超えるものと下に超えるものの円環的な（あるいはクザーヌス的な）一致を重視していることになる。

(4) 「神 —— 人間 —— 人形（物質）」と同様に、「動物 —— 人間 —— 人形（物質）」あるいは「神 —— 人間 —— 動物」という図式が考えられている。註(3)も参照。

(5) 短編小説の最後は、「私」と C. 氏が共に、「私たちは無垢の状態に立ち返るためには、もう一度認識の樹の実を食べなければならない」という点に同意する、という形で終わっている。ここにも、円環的な（あるいはクザーヌス的な）両極端の一致の発想が読み取れる。

(6) 『現代思想』2019 年 1 月号、現代思想の総展望２０１９、青土社、pp.150-151 を参照。

(7) 【画像１】では、ネルソンによってニアフォールの状態になっている。<https://mountainmessenger.com/wp-content/uploads/2015/12/Spartans-finish-second-at-wrestling-tourney.jpg>からの引用。

(8) 【画像２】では、ローリング（ガッツレンチ）で相手を回そうとしていて、相手はそれに抵抗している。<http://aoyama.univ.nikkansports.com/wp-content/uploads/2016/08/6f2eb0ae07331a7655331a37d92a55a0.jpg>からの引用。

(9) 「技」という一局面に限定しないならば、すなわちレスリング行為・競技という全域にまで目を向けるならば、「拡張する全体」はさらに拡がる。前掲拙論では、その「全体」の働き方を、「ゴム膜（力の場）」の伸び縮みに喩えた。前掲拙論の p.150 を参照。

(10) 前掲拙論の p.150 も参照。

(11) 註(3)で言及した松波論文も参照。

(12) フェンシングの名手である C．氏のどんな一撃をも、熊がかわすことができたのは、C．氏のフェイントや準備動作などの内に、わずかな重心の移動を読み取ったからであろう。これは、熊の本能的で自然な能力の発動である。それを、神の無限意識を経た技と重ねるのは、かなり無理があるだろう。その「無理」には、楽園から墜落した人間（C．氏）による「夢想」「幻想」（＝強い楽

園希求）の関与が感じられる。

(13) 次のような疑問が生じるかもしれない。レスリング行為にも、「飛翔・上昇」のベクトル（力の場←拡張身体←全身←部分身体）が含まれているのだから、力の場の「一つ」性が、「達人・仙人幻想」と同様の「孤高性」を生むのではないか？しかし、そうではない。ここで注意すべきなのは、両者の「一つ」性には、違いがある（二種類の「一つ」性がある）という点である。「達人・仙人幻想」における「孤高性」は、他（俗）からの分離的に働く「一」であるのに対して、レスリング行為における力の場の「一つ」性は、むしろ分離ということが無効になる粘着的収縮性のある「一」である。

(14) 「岩盤」という表現を使ったのは、ウィトゲンシュタイン『哲学探究』217 節の次の文が念頭にあるからである。「根拠づけが尽きてしまうと、岩盤に突き当たって、私の鍬は跳ね返されてしまう。そこで私は、「ただこうするのだ」と言いたくなる。」 cf. L.Wittgenstein, *Philosophical Investigation*, Basil Blackwell.

(15) 「達人・仙人幻想」を呼び寄せやすいタイプの格闘技（武術）と、そうでないタイプの格闘技（レスリング）との差異は、前掲拙論との関連で言えば、「死の格闘技」と「生の格闘技」の違いとも相関しているだろう（前掲拙論 p.149 を参照)。

(16) もちろん、その「地続き」を断ち切る「楔」という観点も重要である。この点については、前掲拙論の「自意識」「観客」をめぐる考察も参照。

(17) ヨシヒコについては、<https://www.ddtpro.com/wrestlers/210>を参照。【画像３】は<http://i1.wp.com/kaigai-matome.net/wp-content/uploads/2015/07/img1438066263.png>より引用。飯伏幸太ＶＳヨシヒコの動画については、<https://youtu.be/_LApVz53Spw?t=216>を参照。

(18) 「能動と受動が相互包摂的に反転する」という運動性が重要である。註(2)のシンポジウムにおいて、青山太郎は、中動態という概念を援用して、撮影者と被写体の関係性を考察した。青山は、中動態を自動詞的な過程、あるいは主客未分的な状態と見なした【e.g.「(私に）山が見える」】。しかし、中動態は、始源的で中立的な純粋経験のあり方なのではなく、むしろ能動の再帰的な折り返しや態の重層化を含む、高度な構築物ではないか、という疑問を私は述べた。その疑問もまた、能動と受動のあいだの包摂し反転する運動性を重視する視座

から発せられた。

(19) かつて「アントニオ猪木ならばホウキと闘っても観客を沸かせるプロレスができる」と言われたことがあるが、それを実現したのが「飯伏幸太ＶＳヨシヒコ」である（とも言える）。

(20)「自動性（オートマティズム）は、そもそも両価的である。たとえば、初期シュルレアリスム（アンドレ・ブルトン）の「自動性（オートマティスム）」「自動書記」は、理性・合理性からの無意識の解放という側面＝〈開〉と、無意識の奴隷という側面＝〈閉〉の二面を持つ。また、Café Müller（Pina Bausch）に見られる「行為の自動的な反復」は、北村明子が述べたように「日常的な意味や既成の動きに縛られない新たな身体の獲得」とも言えるし、逆に「意味の脱落した機械的な身体への遡行」とも言える。自動性・反復は、意味と無意味の両側に跨がっている。さらに、「自動性（オートマティズム）」は、必然性と偶然性の両側にも跨がっているだろう。

シンポジウム「身体、表現、イメージ」