

「鳥獣戯画」とアニミズム

——あるいはアナログイズムの裂け目についての考察——

伊 藤 大 輔

第一章 研究史について

「鳥獣戯画」¹⁾とアニミズムというタイトルはやや唐突の感を免れないが、両者を突き合わせることは決して奇異なことでも、単なる思いつきでもない。確かに、研究史を振り返ると、「鳥獣戯画」をアニミズムの観点から取り上げるケースは案外に少ない。中では、辻惟雄氏が日本美術史の特質を論じる過程で、簡略に両者の関係に触れる程度である²⁾。しかし、「鳥獣戯画」は漫画やアニメーションの源流とも言われている。そして、アニメーションがアニマに由来し、それがまたアニミズムの語源ともなっていることは周知の事である。動かない絵が魂を持ったかのように動いて見えること、ただの紙と墨という物質に過ぎないものが、生き生きとした運動を示すことは、いわばアニミズム的な現象とも言い得るはずである。「鳥獣戯画」の生動感ある表現の奥底にアニミズムの精神の胎動を感じとることは決して不自然ではない³⁾。

この作品は、私たちが忘れ去ったアニミズム的感性を呼び覚まし、決定論的で窮屈な近代科学の世界に生きる私たちをその軛から一時なりとも解放してくれるのではないだろうか。それゆえに、この作品はかくも私たちを惹き付けるのではないだろうか。だとすれば、「鳥獣戯画」とアニミズムの関係を考察することは、この作品の特質に向けて分け入っていく入り口となりえるはずである。

ところで以上の話は作品外にいる鑑賞者が外から作品を見る実践を通じて立ち上がるアニミズムであるが、それとは反対に作品内において構造的にアニミズムの存在を示唆するのが擬人化という表現であろう。動物にも人間と同じ靈魂の存在を見るのがアニミズムだとすれば、甲巻の擬人化された動物の姿は、動物に人間を重ね合わせて見ているように感じられるという点で、アニミズムの端的な現れと解釈することも可能である。

文芸的な観点からは、擬人化の効果は、登場人物の性格付けを分かりやすくするところにあるという⁴⁾。人間が登場人物の場合は、一人一人のキャラクターについて細かい説明を付けなければいけないが、動物に擬せばその性格は共有されたコードによって簡潔に定義される。ライオンは王のようなリーダーシップの持ち主であるとか、狐は賢い、兎は臆病、フクロウは知恵者など、動物には文化によって共有される特定のコードがある。擬人化された動物が登場

する物語は、それを巧みに利用しているのだとされる。

「鳥獣戯画」の研究においても、同様の観点から、主要な登場人物である蛙・兎・猿のキャラクター性のコードを確定しようという試みが積み重ねられてきた。一つは、説話や経典など作品外のテキストを参照し、そこから当時の社会に共有されていた個々の動物キャラクターのコード性を解明しようとするものである。例えば、「法華経」や関連説話から猿を神仏の使いとみたり、本生譚から兎を釈迦（あるいは悉達太子）の化身とみたりする方法である。これまで様々なテキストが参照され、主要キャラクターである蛙・兎・猿が発揮する意味作用について考察されてきたが、一定の理解に収斂する様子は見られない。少なくとも西洋の動物誌などに比べ、日本では動物キャラクターについての一般化したコードが確立していなかったように思われる。そのため動物のキャラクターについての解釈は論者によって異なってしまう、現在でも見解は多岐に分かれている。

これに対して、小峯和明氏は「安直に作品の外側の寓意に還元すべきではない」と強い言葉で主張され、説話や経典といった外部のテキストによって「鳥獣戯画」を意味づける方法を拒否される⁵⁾。氏の議論は、拙著『鳥獣戯画を読む』でも研究史の転換点として重視したところであるが⁶⁾、アニミズム論の観点からも重要なので、少し詳しく引用しておこう。

氏は、「鳥獣戯画」内部における擬人化された動物の差異の体系のあり方を検討し、そこに特定のコード性は見られないとして、動物たちは「蛙なり兎なりの実体を離れた、動物本来の意味を喪失した存在であった」（小峯262頁）と総括される。そして、説話と「鳥獣戯画」の違いに触れて、「説話の場合はほとんどその寓意性に焦点があり、一種の譬喩譚として機能する。これに対して『鳥獣戯画』は、何らかの教訓や意味づけを最初から放棄しているところがある。寓意に単純に還元しえない原因もそこにある。イソップのような寓話として完結しない、閉じられた構造を排除するところに『鳥獣戯画』の本意があるのではないか」（小峯265頁）と述べ、「鳥獣戯画」が説話からは意味づけられ得ない開かれた構造を持っていることを強調される。

「鳥獣戯画」は、説話のように、教訓を落としどころとする「閉じられた意味から開放し、……読者に意味をゆだねる開いた方法」によって貫かれた作品であり、「猿僧正が比叡山の僧を連想させるとかいった類の見立てを読みこんでいっても、かえってこの絵巻を矮小化させるだけであろう」（小峯266頁）と述べられる。あるいは、この作品に「寓意をもとめるのは困難であるし、かえって読みを歪めることになりかねない」（小峯266頁）と危惧される。

小峯氏は、説話論的な観点から擬人化された動物のコード性を否定し、コードの析出によって作品を意味づけるという方法を完全に否定される。しかし、個々の動物に意味はないとしたら、それに代わってどのような言説が可能となるのか。

この疑問に対し小峯氏は明確な回答を示されていないが、例えば擬人化について、「人間の行う儀礼や遊戯を動物たちに仮託することの意味は何か。おそらく人間以外の生き物にたと

えた方がより説得力をもつからであり、人形を使う場合も同じであろう。もどきの本質もそこにある。人間を離れ、動物に人間を演じさせることで、逆に人間がよく見えるからだ。硬直した人の行為や儀礼、あるいは何の意味もない遊びをあらためてとらえ返すには人から離れるほかない。相対化し、ひっくり返してみるほかない」（小峯264～265頁）という発言などをみると、氏は動物の個別的な意味は見ずに、動物たち全体を一括りにしつつ、擬人化の根元である「動物対人間」の図式で作品の基盤を捉えていることが推察される。あるいは、『鳥獸戯画』は、人が芸能を演じたり見物したり、遊びに興じたりといった理屈ぬきの行為にひかれていく、そのことの意味をさりげなく、同時にしたたかに、動物に託して問い返しているのである」（小峯268頁）という言葉も、「動物に託して」という言い回しからすると、同じ観点からの発言であろう。

既にご賢察のことと思うが、小峯氏が提出された「動物対人間」という構図は、そのままアニミズム的思考と繋がっている。なぜならアニミズムは、動物と人間を分けつつ、両者の繋がりを見出そうとする思考だからである。そしてそれはまた、後述するように、アニミズム的思考によって、人間中心主義的な観点を克服しようとする現代人類学の視線とも重なり合う。つまり小峯氏の論においては、説話研究の手法を誠実に突き詰めた結果、この作品に対して、動物と人間の関係を思考する人類学的な射程が浮かび上がってきていると評価できる。その端的な表象が擬人化された動物ということになる。

しかし一方で小峯氏は、「鳥獸戯画」の動物たちについて、以下のようにも述べている。「この絵巻を見ていて、一番欠落しているもの……は、動物たちの〈声〉である。さまざまな芸能や遊びに興ずる彼らはいったい何を話しているのか。見物衆たちはどう感嘆し、笑いさざめいているのか。」（小峯266頁）

動物たちの声が欠落しているということは、擬人化されているにもかかわらず動物と人間の間に断絶があるということでもあろう。少なくともコミュニケーションが成り立たない異質な他者として動物たちが立ち現れているということになる。だとすると、擬人化されているというだけで、これらの動物たちを単純にアニミズムと結びつけるわけにもいかなくなる。アニミズムにおいては、動物と人間はコミュニケーション可能な同一の地平にあり、動物たちの内面性は人間が押し量ることが可能なものとして理解されているはずだからである。小峯氏によれば、詞書や画中詞を排することによって動物たちの内面性はむしろ意図的に謎として残され、それゆえに作品は鑑賞者の自由な解釈に開かれているのだとされる。

小峯氏の議論で興味深いのは、一口に擬人化といっても、見た目に明白な身体性においては動物と人間が通じ合っているように見えるのに対し、内面性においては通じ合っているように感じられない、あるいは通じ合わないように意図的に仕込まれているという矛盾が指摘されている点である。身体性と内面性という二つの基準を立てるとき、この作品は単純にアニミズムとは同定できない複雑な様相を示す。

ところで人類学に詳しい人ならばすぐに気づくように、アニミズムについて、身体性と内面性の二つの基準を立てて考察する姿勢は、現代人類学の理論をリードしたフィリップ・デスコラによる分析手法と重なり合う。小峯氏の議論は、期せずして人類学の先端的な議論を先取りすることになったとも言えるのではないだろうか。

そこで次の手続きとして、まずはデスコラの理論が登場する背景とその理論の概要について、門外漢である筆者なりのまとめを行い議論の前提づくりをしておきたい。

第二章 自然の人類学とその理論

エドワード・サイードの『オリエンタリズム』(原著1978年)を挙げるまでもなく、ポストモダンの思潮が拡大する過程で、それまで諸科学の基盤を支えてきた西欧近代の思考が疑問に付され、その人間中心主義、自文化中心主義が批判に晒された。科学としての進歩を目指していた諸学問は再構築を余儀なくされたが、特に人類学においてはこの傾向が著しかったようだ。

人類学における反省点の一つは、動物と人間、自然と文化を分割し、人間の文化のみを研究対象としてきたことである。その背景は根深く、精神と肉体を分割するデカルト以来の二元論的思考があるとされる。人類学では、このような研究領域の人間中心主義を克服し、「文化表象をめぐる議論から、動植物やモノなどを含む自然と人間が絡まりあって生み出す世界をめぐる学問へと、その研究の方向を転換させてきている」⁷⁾と言われる。言い換えれば、「人類学はいま、人間だけからなる世界の中に閉じるのではなく、人間を超え出たところから人間について語る学問」⁸⁾、つまり文化の人類学から「自然の人類学」へと変貌を遂げたとされる。自然の人類学では、「人類に関係するのに周辺性の立場に長らく格下げされてきたあらゆる存在を対象に含むように」⁹⁾なったのである。フィリップ・デスコラの著書の『自然と文化を越えて』¹⁰⁾というタイトルは、こうした動向を端的に示すものであろう。

このような新しい人類学(現代人類学)は、方法論的には、「存在論的転回」を果たしたとされている。存在論的転回とは、それまでの人類学的方法的基盤が認識論にあったのに対し、存在論中心の思考に移行したということである。具体的には、西洋近代の合理性に合わない世界観を持つ文化に対し、これを「未開」の未熟な思考として認知の歪みのようにみなすのではなく、異なる認識をそれ自身として認めつつ、そのような考え方が抛ってきたる基盤を存在論的に問う姿勢を持つということである。西洋的合理性とは異なる世界がどのようにして「ある」のか、それ自身の論理に寄り添って辿ってゆくという立場をとることになる。

存在論的転回以後の現代人類学において、西洋近代の思考が相対化されてゆく中で、かつて未開の未熟な思考とされたアニミズムも、西洋近代を相対化する先鋭な思考として注目され、理論的に復活することになった。そうした動向を総括的に整理し、図式化したのがフィリップ・デスコラである。

デスコラは、『自然と文化を越えて』の中で、動物をはじめとする非人間と人間との関わり方を、肉体性と内面性の二軸で整理することによって、人類学史上発見された異なる四つの世界観の配置をモデル化して見せる。四つの世界観は、それぞれナチュラリズム・アニミズム・アナロジズム・トーテミズムと名付けられている。

デスコラは、西洋近代の世界観をナチュラリズムと呼ぶ。ナチュラリズムにおいては、動物と人間は、肉体的には限りある生命を持つ同じ存在同士として通じ合っているけれども、内面においては言葉の使用の有無によって截然と分けられている。デカルトが精神と肉体を分割し、精神を基準に動物と人間を分けたのと同じことである。デカルトは人間中心主義を生み出したが、デスコラはこのデカルトの二分法を、多様性を認める方向へ再構築し直したのである。

そのデスコラの議論によれば、西洋近代に支配的なナチュラリズムと最も先鋭な対称性を形成するのがアニミズムである。デスコラの基準によれば、アニミズムにおいては、動物と人間は内面性において通じ合い、肉体面では不連続である。

このアニミズムの定義は、旧来のアニミズムに馴染んだものには分かりにくい、ナチュラリズムとの対称性の下に考えられるべきものであることを踏まえる必要がある。例えば、ナチュラリズムとアニミズムの対称性について、清水高志氏は以下のようにまとめる。

「デスコラによればアニミズムは、近代西洋の人間の世界観をあらわすナチュラリズムと、とりわけ対照的な性格を持つものだという。ナチュラリズムが人間の精神や諸文化を多種多様なものと考え、いっぽうで自然界そのものを客観的な法則に貫かれた一つの存在と捉えるのに対し、アニミズムの世界観では人類だけでなく、あらゆる生物や非-人間がそれぞれに世界を価値づけるパースペクティブの中心とみなされ、その意味で《人間》と同じであるとされている。またその反面、そこでは世界そのものはさまざまなパースペクティブの数だけあり、複数的にあると考えられているのだ。ナチュラリズムが多文化主義で単自然主義であるのに対し、アニミズムは単文化主義（すべてのものが魂を持つ）で多自然主義なのである。」¹¹⁾

もう一つ注目すべきなのは、アナロジズムである。アナロジズムの世界観では、全ての存在は肉体性においても内面性においても通じ合っておらず、個物としてバラバラである。しかし、それら個物は、類似の観点から組織編成され体系性を形づくる。アナロジズムは、類似や照応による関係づけの論理ということになる。その関係づけによって「多様な不連続性によって粉々になった宇宙が、それらの連結性において理解可能なものとな」（デスコラ316頁）るのである。

あるいはデスコラは別の場所で次のようにも述べている。

「アナロジズム的存在論は、諸存在の特異性を繰り返し経験する中で、執拗に照応関係を用いることで、多様なものの増殖から来る無秩序の感覚を和らげようとする。それぞれの物は固有であっても、それを他の物に結びつけ、さらにそれを別のものに結びつけるよう

な特性を見出すことはできる。そうやって、世界の経験の諸側面が、アナロジーの連鎖によって再び織り合わされるのだ。」¹²⁾

このアナロジズムの考え方は目新しいものではなく、ミシェル・フーコーが『言葉と物』の中で、「十六世紀末までの西欧文化においては、類似というものが知を構築する役割を演じてきた」¹³⁾と指摘する西欧中世のエピステーメーと同様の考え方である。

フーコーは「世界はそれ自身のまわりに巻きついてた。大地は空を写し、人の顔が星に反映し、草はその茎のなかに人間に役立つ秘密を宿していた。絵画は空間の模倣であった。」¹⁴⁾と述べている。中国においても、地上の政治の乱れが天の怒りを買うといった天人相関説があることが知られ¹⁵⁾、中国絵画もまたある時期からは精密な空間の模倣であった。

アナロジズムの、バラバラの物事を繋ぎ合わせる思考は、次の段階として物を繋ぎ合わせてきたまとまり同士の類似性をも見出すようになり、類似の連鎖によって階層構造を作る特性を持つ。このように階層構造によって多様な存在は一つに統合されてゆく。このアナロジズムが持つ求心力は、そのまま王権や国家の形成につながる政治的な働きを持つことも指摘されている。デスコラは、アナロジズムが見られる地域（バラモン教のインド、西アフリカ、古代中国、アンデス山地一帯、前コロンビアのメキシコなど）に共通して供儀が見られることを指摘する。供儀が、階層的に上位にある神聖なものとの垂直的な接続を求める儀式であり、こうした祭儀を軸に、アナロジズムが王権による一元的支配を裏支える論理であることは、箭内匡氏も注目するところである¹⁶⁾。アナロジズムの世界観が国家や権力の生成と結びついているという指摘は注意すべきであろう。

権力構造の観点からは、垂直的な階層構造を形成するアナロジズムに対して、アニミズムは、同じ人間的存在が作る同一の文化的地平の上に、身体的には不連続な存在が散在している構造であり、平板な水平的構造を形づくる点でアナロジズムとは好対照を成すことになる。

デスコラが言うもう一つの世界観はトーテミズムである。デスコラの基準によれば、トーテミズムにおいては、諸存在は肉体的性においても内面的性においても動物（を含む非人間）と人間の間で共通性が見出される。

デスコラのトーテミズム概念は、レヴィ＝ストロースが『今日のトーテミズム』（原著1962年）において主張した数学的とも言えるトーテミズム概念を捉え返し、存在論的なトーテミズムへと鍛え直したものであった。レヴィ＝ストロースのトーテミズムは、「自然系列（名祖となる動植物種）と文化系列（社会的分節）」を截然と切り分け、二つの系列に属する「[諸項間の]差分的隔たりの相同性」（デスコラ206頁）を見出すというものであった。あるいはそれは「種の総体を差異化する関係性と、社会的ユニットの総体を差異化する関係性という二系列の関係性の中に相同性を見て」、「つねに前者の関係性がモデルを提供して、後者の関係性が編成されるのに使われていると考えるのである」（デスコラ179頁）。

レヴィ＝ストロースのトーテミズムは、自然と文化を分割する点でデスコラおよび現代人類

学の基本方針には適合しておらず、デスコラはオーストラリアのトーテミズムに関する民族誌を見直すことでこの概念を捉え直す。彼は「オーストラリア・トーテミズムの確かに最も独創的な特性は、それが、慣例的に英語で「ドリームタイム [夢の時代]」「ドリーミング [夢]」、フランス語で「レーヴ [夢]」と呼ばれてきた独特の宇宙論的・原因論的システムに根づいているということである」（デスコラ208頁）という。

世界は、〈夢〉存在という「原初の存在が、かつて大地の奥底から姿を現した」ことによって生まれ、「原初の存在が姿を消した後に」、「現在見られるような存在者が多数まとめて残された」（デスコラ208頁）のである。この原初の存在は、「人間と非人間の混成体として描かれることが非常に多」（デスコラ209頁）く、「社会的構成要素や物理的構成要素が解きほぐしがたいほど混ざり合って」（デスコラ210頁）いて、「自然と文化を分かち想像上の線の両端に分配することがほとんどできない」（デスコラ210頁）のである。

ここで存在論的に特異なのは、この原初の〈夢〉存在が、未分化の始原状態から、世界を差異化し分節するという神話的過程を示しているわけではないということである。トーテミズムの考えでは、世界は「すでに実体性を持った諸々の本質に分割され」（デスコラ230頁）ており、〈夢〉存在は分割されたトーテム集団に属する諸存在の同一性を保証する力として、いわば後付けで各トーテム集団に割り当てられた形になっていることである。これを言い換えれば、「トーテムの編成……は、すでに様々なクラスやタイプに分化している本質や生命形態を固定化する……プロセスに従属しているのである」（デスコラ210頁）ということになる。これによって、例えば北米大陸の事例になるが、「ピューマの人々は、水を嫌悪し、山地で暮らし、特に狩猟鳥獣を食べる」とか、「ヤマネコの人々は、日中に眠り、夜目を利かせて夜間に狩りをする」（デスコラ235頁）などと言われ、元々前提的に差異化されているトーテム集団内での同一性が述べられる。トーテミズムにおいては、各トーテム集団間は予め差異化され分節されているけれども、個々の集団に「トーテム的加入」（デスコラ208頁）を行った人間や動物や植物や「風景を構成する有機的要素や無機的要素」（デスコラ208頁）間においては、すべてが存在者として肉体性や内面性が同一視されている、少なくとも肉体性や内面性について差異を感じようとするような心の働きがないと言えるであろう。つまり、「トーテミズム的同定……が前提としているのは、同じ存在論的鋳型から作られているのだから、同じ発生モデルの物質化なのだから、あの存在者は私と同一的なのだということを、愚直に反省抜きで信奉する」（デスコラ334頁）という態度なのである。

以上がデスコラによる自然の人類学を構成する四つの図式である。門外漢なので間違いもあるだろうが、人間と非人間の関わりについて、内面性と肉体性の二軸を立て、それぞれに対して十の表徴と一の表徴を割り振って四分割の図式で把握しようとする構想のおおよそのところはご理解頂けたかと思う。デスコラは『自然と文化を越えて』において、西洋近代が依拠するナチュラルイズムを特権化することなく、これまでの人類学が異質で未開なものとして、自らから切り

離して対象化し、それによって観察し記述していた「未開」の社会の世界観・宇宙観と同一の地平にそれを配置しなおした。そして、それらを対等かつ公平な関係のもとで考察する地盤を作る作業を行ったのである。その中で、アニミズムの意味も自ずと変容したように思われる。

以上の理論的前提を踏まえて、「鳥獣戯画」とアニミズムの関係について、新しい人類学的展望の下に考察してみたい。

第三章 「鳥獣戯画」と自然の人類学におけるアニミズム

デスコラが提唱した自然の人類学は、肉体性と内面性の同一性と差異に基づき、世界観を四つのあり方に分割するものであった。このうち、アニミズムの定式は、人間と動植物等の非人間は、内面性において共通するが、肉体性においては分離しているというものであった。そこでこの定式を踏まえて、「鳥獣戯画」に表された身体の側面から考察を始めよう。

まず根本的な問題であるが、上記のアニミズムの身体の定式に照らせば、「鳥獣戯画」の擬人化された動物(図1)は、身体面ではアニミズムの思考とは合致しないということになる。一見、擬人化されているからこそアニミズム的であると考えてしまいがちであるが、「鳥獣戯画」の動物の身体は、むしろ非アニミズム的なのである。なぜならアニミズムにおいては諸存在の身体は、それぞれ分離し、自立しているべきなのであり、蛙と人間が融合するような混成した身体を持つことはないからである。

この点について現代人類学におけるアニミズムの身体がどのように考えられているかをもう少し具体的に見て行こう。デスコラは、アニミズムについて「人間が非人間との間に自分と同一の内面性を繰り入れているという特徴」(デスコラ185頁)を持つとする。この点については動植物にも人間にも共に靈魂の存在を見るという従来のアニミズムの見解と変わるところはない。デスコラの議論の新しい点は、同一性が成り立つ基盤の部分まで深掘りしたところにある。この点については、かつてジンメルが述べた以下のような言葉が参考になろう。

「私たちが結びついていると感じられるものは、まずは私たちが何らかの仕方だがいに分離したものだけだ。事物は、一緒になるためにはまず離れ離れにならなければならない。そもそもかつて別れていなかったようなもの、いや、何らかの意味でいまもお分かれた状態にないようなものを結びつけるなどということは、実際上も論理上も無意味だ

図1 「鳥獣戯画甲巻・部分」(高山寺)

ろう。」¹⁷⁾

これに従えば、アニミズムにおいて内面を同一視する意識が生まれるには、前提としてそもそも同一の意識を持つ諸存在間で、何らかの差異が感じられていなければならないということである。その差異の感覚をもたらすのが肉体性であるというのがデスコラの指摘である。世界は多様な存在に分かたれているけれども、お互いに同じ「人格」を持つことによってコミュニケーションできると考えるわけである。

こうした思考の生じる背景には、狩猟採集的な文化があることはデスコラも指摘するところである。彼は「アニミズム的存在論が、おそらく食物連鎖のモデルから操作的図式の一部を借りている」（デスコラ191頁）と述べている。人間と動物、人間と植物、動物と動物、動物と植物等の間には捕食関係がある。人間は動物を捕食するが、動物も人間を捕食する。人間は植物を利用するがまた一方で棘や毒により植物から傷つけられる。人間と動植物は、捕食を通じて差異化された対立的関係を構成しており、「食物連鎖の中でそれぞれが占めている場所」（デスコラ192頁）において異なっている。しかし、相手に人間的な内面性を繰り入れることによって、狩猟という行為の不安定さは、紳士的な交換や取引、あるいは互惠的な経済活動としてより安定することになる。この点については、筋内匡氏による、以下のまとめが分かりやすいであろう。

「自然が多種多様な「人々」によって棲まわれている、という認識から出てくる一つの重要な帰結は、彼らの狩猟・漁労・採集・耕作などの活動は、単なる自然の搾取のようなものではないということである。それは、自然に棲まう「人々」との絶え間ない取引を基盤とするものなのだ。自然は受動的な対象ではなく、人間は自然に棲まう様々な存在と対話する中でその生活を営まなければならない—これがアニミズムの根本的な自然観である。」¹⁸⁾

アニミズムには、確かに自然の擬人的把握という側面があるにはあるが、しかしそれは内面の「人格」、あるいは間主観性においてであって、この擬人的把握を可能にしているのはそもそも身体における差異性であるというのが、デスコラのアニミズムの定式なのである。

ところで「鳥獣戯画」における擬人化は、視覚的に明白な身体のレベルにおいてなされており、この点で、新しいアニミズムの考え方とは合わないことになる。つまり、動物が直立二足歩行することにより、動物と人間の外観が混成されている。このような混成された身体は、アニミズムの定式とは合致しないのである。

アニミズムの身体に関しては、神話において、身体が「形態変化」する現象がしばしば語られてきた。そして、そのことに人類学者たちも注目してきた経緯がある。「形態変化」の語りとは、人間が動物の世界に招かれた際に動物の姿に早変わりしたり、逆に動物が人間の姿となって人間の村を訪れたりといった話である。筆者も前著『鳥獣戯画を読む』において、中沢新一氏の著書に依拠しながらトンプソン・インディアンのヤギ狩りの起源神話などを取り上げた¹⁹⁾。そこでは人間がヤギの姿になって、ヤギの生活を学び、人間と同じ文化を感じ取ること

によって、狩猟者としての倫理を学ぶという筋立てであった。

「鳥獣戯画」における混成された動物の身体も、これら神話が語るアニミズム的な「形態変化」と関係づけて理解したくなるが、実際にはそれは難しいことである。なぜなら、アニミズム的な身体観においては、「鳥獣戯画」におけるように動物と人間が混成したハイブリッドな中間状態というものは成立し得ないことになっているからである。

デスコラはアニミズムにおける「形態変化」を以下のように論じている。彼は、アメリカ大陸先住民の神話について、それらが語るのは「形態が変化するに至った諸事情であり、かつては潜在的状态に留まっていた動物ないし植物の非人間的身体が現働化するに至った諸事情」であって、そこでは「原初的な「文化的」連続体（人間と非人間がはっきりとは区別されていなかった状態）から、「自然的」不連続性が出現したこと」（デスコラ189頁）に語りの力点が置かれていることを指摘する。

デスコラは、アニミズムの神話における「形態変化」が文化の共通性よりは自然的な肉体の差異性に意識を向けていることを強調している。つまり、肉体の違い、不連続性というものが関心の的となっているのであるから、アニミズムにおいては、「鳥獣戯画」の動物のように人間と身体が連続し混成するような方向付けは生まれにくいということになる。アニミズムの「形態変化」とは、アニメの変身シーンのように肉体それ自体が連続的に徐々に変化してゆくものではなく、二つの身体の間を瞬間的に魂が移動するものであり、変化の始点と終点における身体の形態は予め自然が与えた形で固定されていると考える方が適切なのである。

このことについて、デスコラは、「形態変化」とは、「他者の「皮膚の中」に身を置」（デスコラ197頁）く行為であると端的に述べている。人間が動物になることが出来るとしても、動物はあくまで「他者」なのであり、その中に人間の魂が入ったとしても、当の動物が直立二足歩行するようなことはない。すなわち、アニミズム的思考においては、「鳥獣戯画」の擬人化さ

れた動物のように、動物の外観を持つ身体が直立二足歩行することによって人間と融合した中間状態を生み出すということは原理的にあり得ないのである。

この点について、箭内匡氏は、北アメリカ北西海岸のクワキウトル（クワキウトル）の儀礼用仮面（図2）を、アニミズム的形態変化の思考を具体的に示す事例として掲げられている²⁰⁾。そこでは、外側の魚の仮面の口を開くと

図2 「儀礼用仮面」（アメリカ自然史博物館）

鳥の顔が、その鳥の仮面の嘴を広げると人間の顔が中に見えるという三重の階層構造を作っている。これはまさに、人間が動物という「他者の「皮膚の中」に身を置」いている状態である。この仮面では、魚と人間、鳥と人間は同時に見えることはなく、仮面はあくまで一つの魚であり、鳥である。一つの階層においては、一貫した外観が保たれている。こうしたアニミズムの仮面の構造を見ても、「鳥獣戯画」の動物のような動物と人間という二要素を同時的に提示するハイブリッドな表現は、アニミズム的身体とは相当の懸隔があると言わざるを得ない。

アニミズムの身体が、ハイブリッドな中間状態を認めないことは、文化人類学者の廣田龍平氏も明言されている。氏は日本の妖異を扱う説話や絵巻を素材に以下のように述べられている。

「原則として動物は、化ける瞬間が捉えられないかぎり、単なる異類として現れるか、化けて人間として現れるかのどちらかである。

動物妖怪譚はその意味で、日本の諸社会にアニミズム的存在論が浸透していたことの明白な証拠であった。それに対して鳥獣戯画に変身の場面はなく、ヒトとの相互作用もなく、容姿も大部分が一貫して獣人型である。以上の点からすると、鳥獣戯画をアニミズム的と言うことはできない。」²¹⁾

廣田氏もまた、アニミズムの身体が、「単なる異類として現れるか、化けて人間として現れるかのどちらかである」として、動物もしくは人間の二者択一であると明言されている。

このように現代人類学が定義するところのアニミズムに従えば、「鳥獣戯画」の擬人化された動物の身体は、これまでの日本美術史研究の範疇における素朴なアニミズムの認識とは異なって、アニミズムではないと言わざるを得ないということになる。

ついてながら以上の考察を踏まえれば、アニミズム的世界観の表象の典型は、「明恵上人樹上坐禅像」（高山寺）（図3）のようなイメージであると筆者は考える。画面には、瞑想する明恵上人の姿が描かれるが、通常の肖像画とは異なりその体が画面に占める割合は大きくない。画面内に

図3 「明恵上人樹上坐禅像」

は、それぞれ自然な大きさの比率に従って、小禽やリスや松や岩が描かれており、諸存在はそれぞれに固有の差異化された身体性を維持している。しかも明恵は目を閉じており、他者を認識する主体としての地位は放棄している。特権的な中心を作らず諸存在の多様性を意識するアニミズム的な水平性が現れていると言えよう。

さらに注目されるのは、樹林や岩石がゆらゆらと蠢く力動的な筆致で描かれていて、これら植物や無機物にも動物的な生命を感じさせる点である。そこには、諸存在に靈魂や人格を見出すアニミズム的感覚が込められているようである。画中の諸モチーフは、身体面において自立した別個の存在として描かれているが、しかし静謐な時間の中で相互に調和し通じ合っている感覚を示している。このような画風こそがアニミズムのイメージと言うべきであろう²²⁾。

第四章「鳥獣戯画」の着ぐるみ身体とアナロジズム

以上のように、「鳥獣戯画」の身体性が、アニミズム的とは言えないとすれば、ハイブリッドな中間状態の身体性を可能とする世界観とはどのようなものであろうか。デスコラの四つの図式の中に当てはまるものは存在するのだろうか。

この点を考えるにあたって、少しばかり目先を変えてみたい。「鳥獣戯画」については、漫画やアニメなど現代のサブカルチャーと関連づけた解釈がしばしば行われていることはよく知られているであろう。しかし、今問題としている身体性に着目した場合、この絵巻の動物たちは、現代のサブカルチャーの中では、着ぐるみ文化と親密な関係にあるように筆者には感じられる。「鳥獣戯画」の蛙や兎は、ちょうど人間が蛙や兎の着ぐるみをすっぽりかぶったような状態と極めて似ている。外観は兎や蛙でありながら、背の高さはほぼ同じに調整され、直立二足歩行している。その姿は、動物の着ぐるみを着た人間が動いているのと変わるところはない²³⁾。

ミッキーマウスやガチャピン、ふなっしーなど、身近な着ぐるみの事例を用いて「着ぐるみ身体」の特性について考察した菊地浩平氏は、日本における着ぐるみ文化の原点を1954年公開の特撮映画「ゴジラ」におけるゴジラの着ぐるみに見出している²⁴⁾。初代の映画「ゴジラ」においては、技術的な制約から、ゴジラの着ぐるみは非常に重く、中に入るスーツアクターの動きを強く制限したとされる。しかしそれによって、外皮としての怪獣ゴジラと中にいるスーツアクターに不調和が生じ、人間と非人間が二重写しになる独特の身体が誕生したという。その身体は、人間だけでなく非人間だけでもない「両者の組み合わせによってしか生まれ得ぬ特異なものであり」（菊地127頁）、それがゴジラ独特の存在感を生み出し、後のハリウッド版『GODZILLA』（2014年）や『シン・ゴジラ』（2016年）においても、CG技術を駆使して、人間と非人間が分裂しつつ融合するハイブリッドな着ぐるみ身体の再現に各監督は苦心したとされる。

菊地氏は、こうした二重化した身体を、着ぐるみから《中の人》が「透けて見える」と表現し、この「透け感」を楽しむのが、着ぐるみ身体に対する基本的な作法となっているとされる²⁵⁾。もっともその「透け度合い」の設定は、キャラクターによって様々で、ディズニーパークにおけるミッキーマウスは、《中の人》がないことになっており、透け度合いはゼロに近いところに設定されているが、ふなっしーなどは、透け度合いが高いとされる。

こうした《中の人》の透け度合いを調整するのは、身体的外観のみならず、行動様式においてもであり、菊地氏が指摘するところでは、ゴジラも後年の作では、『おそ松くん』に出てくるイヤミの真似でシェーのポーズをしたり、加山雄三の真似をして鼻をこすったりなど、当時の流行りを取り入れつつ、中の人間の存在を行動によってほのめかしたという²⁶⁾。

デスコラは、アニミズムの身体における差異は、「形態」においてのみならず、「形態」が誘導する生活様式において（デスコラ186頁）も同様に示されると指摘したが、ゴジラにおいては、イヤミや加山雄三のマネという行動が違和感を引き起こし、アニミズムのように形態と生活様式が連携していない。逆にゴジラの行動によって、「人間」という要素の他者性が外在化され、人間と非人間の対立関係が、より明確に可視化されてしまっているのである。怪獣という非人間的な外観と人間的な行動が対立と融合の運動をし続ける不安定な身体が、ゴジラという着ぐるみ身体の特徴なわけであるが、「鳥獣戯画」の動物も、動物的外観と人間的行動の分離と融合の関係によって身体が構築されていることは、前著『鳥獣戯画を読む』においても指摘したところである²⁷⁾。動物たちの、「遊び」風の行動は、《中の人》を透かしてみせるためのものであり、身体の二重性を強調して可視化するためのものであったのである。

ゴジラがイヤミや加山雄三の真似をするように、絵巻の動物たちは武士や貴族の真似をしている。もの真似は、それ自体が一種の遊びであるが、身体性の観点からいえば、遊びの表現というよりは、身体的外部にあるものを内部に取り込むための操作である。自分ではないものを真似ることによって、自分以外のものが身体に乗り移る。その結果、私固有のものとして一貫性が保たれていた身体に内部と外部の裂け目が生じることになるのである。

ここで「鳥獣戯画」の動物たちが《中の人》を透かしてみせる着ぐるみ身体だったとして、それでは、デスコラの四つの図式の内のどれに当てはまるのか、という本章冒頭の問題にもどろう。菊地浩平氏は、《中の人》が透けるとは、究極的には一つの身体に「《外》＝人形と《中》＝人間の《緊張関係》」を見ることであり、「人形と人間のあいだに生じるこの《緊張関係》に目を向けることこそが、《着ぐるみ身体》を本格的に論じていくにあたってまずは必要だ」（菊地126頁）と提言される。

これに倣えば、「鳥獣戯画」の動物の身体は、動物と人間の間に生じる《緊張関係》を見せているのであり、読み解くにはその《緊張関係》に目を向けるべきであるということになる。

言い換えれば、ゴジラも「鳥獣戯画」の身体も、本来別々に存在すべきものが一つの身体に融合された結果、身体の中に裂け目が生じているということでもある²⁸⁾。

裂け目のある身体に対しては、デスコラの四つの図式の中では、アナロジズムの論理が最も適合性が高いと言えよう。そこでは異なる存在が関係づけられ、一つに統合されるからである。第二章で見たとおり、アナロジズムでは、全ての存在は、肉体性においても内面性においても通じ合っておらず、個物としてバラバラであると考えられている。しかし、それら個物は、類似や照応を通じて相互に関係づけられ、一つの体系へと編成されてゆく。

とはいえ、「鳥獣戯画」における人間と動物たちの間は、アナロジズムの根幹をなす「類似」の概念によって結ばれているのか、一見曖昧である。主要な動物だけを見ても、猿と人間の関係は、確かに見た目や行動様式において類似の関係が結ばれているかもしれないが、蛙や兎と人間の間にはどのようなアナロジーがあるのかはすぐには分かりづらい。

古生物学者の荻野慎諧氏は、蛙と兎は、後肢が発達し、兎は時に前肢を地面から離して一時的に立つ場合もあること、また、両種とも尻尾が短く、狐や猫などと比べても尻尾のない人間と近似していることなどから、「鳥獣戯画」では、猿の他に、蛙・兎が主要な登場人物に選ばれたのではないかと推理されている²⁹⁾。この論に基づけば、制作者によって、人間と蛙・兎の間に身体の形態に関するアナロジーが見出されていたということになる。

別の角度からの議論としては、箭内匡氏が紹介するデスコラの議論がある。箭内氏が述べるところでは、デスコラによればアナロジズム的世界における身体は「キマイラ」(怪物)であるとされる。アナロジズムの身体においては、「怪物の身体のかなかに異種の存在者の身体が同時的に組み合わせられるの」³⁰⁾である。デスコラは以下のように述べているという。

「アナロジー的存在論の古典的イメージは……キマイラであり、つまり、異なった種の属性の組み合わせでありながら、解剖学的にはある首尾一貫性を持っている存在である。

……キマイラは、要素の異質性と連結の首尾一貫性という、アナロジズムを定義する二重の特徴を、一つの図像の中に最も効率的な形で埋め込むのである。」³¹⁾

そしてデスコラは実例として、フォン(ベナン)の「人間とサメのキマイラ」の彫像(図4)を挙げていることが箭内氏によって紹介されている³²⁾。

このサメの頭体に人間の手足がついたような形式は、身体の表面において動物と人間の裂け目が生じていることを明示するという意味では、まさにアナロジズム的である。そのいかにもとってつけたような人間の手足は、サメとしての頭体と強い不協和音を生んでおり、一見すると「鳥獣戯画」における動物たちの一貫性のある身体とはかけ離れているようにも思われ

図4 「人間とサメのキマイラ像」

る。しかしこの姿は「不完全な着ぐるみ」と見ることも可能なのではないだろうか。つまり、頭と胴体だけにサメの着ぐるみをつけている状態とみることも出来るはずである。あるいは、着ぐるみ身体の《中の人》が半分透けている状態といってもよいかもしれない。

デスコラのいうキマイラ身体と「鳥獣戯画」における着ぐるみ身体が、着ぐるみを装着する箇所の量的差異に過ぎず、質的には変わるところが無いとすると、「鳥獣戯画」の動物たちの身体もまたデスコラ概念におけるアナロジズムの身体性を具備しているとみることが許されるであろう。

この点に関しては、再び廣田龍平氏の議論が参考になる。廣田氏は、「動物がほとんど衣服もつけないまま、ヒトのような体勢でヒトのような行為をする」タイプの擬人化表現を「獣人型」と名付け、「ラムセス二世時代エジプト（前一三世紀）の「風刺パピルス」や中世後期ヨーロッパの彩色写本周縁部」などの例を挙げながら、「鳥獣戯画」と同様の擬人的身体が、「院政期日本と同じアナロジズム的環境」で生み出されていることを指摘される³³⁾。氏の言うところの「獣人型」の身体は、本論考で述べてきた着ぐるみ身体とおよそ同等のものと見てよいだろうが、もし氏の説が妥当だとすれば、アナロジズム的環境が生み出す身体表現は、デスコラが示す「キマイラ」だけに限られないということになろう。廣田氏の論は、全身をおおう完全なる着ぐるみ身体もまた、アナロジズム的身体と理解する余地があるということを示唆している。

箭内氏も述べるように、アナロジズムにおいては、多様な個物が関係づけられ統合へと向かう運動が重要なのであり³⁴⁾、差異と同一性の現れ方が、キマイラのようにパーツによって身体表面に明示されなくとも、着ぐるみ身体のように、外と内の関係、あるいは身体と行為の関係によって構造的に示されても構わなかったのではないだろうか。

アナロジズムにおいては、肉体性と内面性の双方において、諸存在は分離していることが大前提であった。そして、上述してきたように、一つの存在の中に、二つの領域を形成する境界や裂け目が存在することが、アナロジズムの表象の特徴であった。この基準に基づけば、肉体性においては、「鳥獣戯画」の動物たちは、別個の存在の（ある種弁証法的な）統合というアナロジズムの論理を体現していることが確認できた。それでは内面性の方はどうであろうか。

デスコラはアナロジズムの内面性の仕組みを示すのは憑依という現象であると述べる。

「憑依は、アナロジズム的存在論をはっきりと指し示しているのである。実際のところ、異なる由来を持つ内面性を存在者の中に注入することや、このような内面性が土着の内面性に対して一時的あるいは決定的に支配力を持つこと——これが憑依の最小限の定義である——は、アニミズムのシステムにはおいては知られていないように思われる。」（デスコラ 297頁）

こうした憑依は、幻覚誘発物質の摂取が「外生的内面性（これが、すでに現前している内面性に対する支配を確立することになる）を持ち込むという働き」（デスコラ 298頁）に擬えられる

ものであり、外からもたらされた「個人の同一性を変える力……によって個人を完全に疎外する」(デスコラ297頁)。

これらのデスコラの説明はやや難解だが、単純化してしまえば、前章で述べたように、もの真似芸などが一種の憑依の状態をトレースしていると言えよう。「鳥獣戯画」の動物たちは、本来の動物としての個性を捨てて、人間の行動様式を身体上に乗り移らせる、つまり憑依させる。

デスコラ風に言い換えれば、「鳥獣戯画」の擬人化された動物たちは、本来の動物としての内面性を完全に疎外され、人間という別人格(外生的内面性)が支配的に移入しているという意味で、アナロジズムの定式と合致することになる³⁵⁾。さらに、これまで注目してきた、「鳥獣戯画」の動物たちには声が欠けているという小峯和明氏の指摘は、画中の動物たちと鑑賞者としての人間の間の内面性の断絶をも示しており、「鳥獣戯画」においては動物と人間は内面性において二重に断絶していると言えよう。

このように、「鳥獣戯画」の擬人化された動物たちは、身体性、内面性の両軸において、アニミズムではなく、アナロジズムの表象として立ち現れていると考えることが出来るであろう。

ところでここまで見たところで、さらに検討すべき議論がある。廣田龍平氏は、先の論文の中で、「鳥獣戯画」の動物が、アニミズム的である可能性を否定し、かつアナロジズムとして解し得る余地を認めつつも、新たに第三の解釈もあり得るとして次のように述べている³⁶⁾。

「鳥獣戯画の動物に関して言えそうなのは、アニミズム的ではない以上に、そもそもヒトと動物の関係性を伝えるものではないということである。……動物の身体にヒトの体勢を組み合わせる獣人型をアナロジズム的とするのも可能だが、むしろ、いかなる現実的な動物との関係性も表象しないことを示すコードだったのではないか。これは昔話や寓話のなかで動物がヒトのように行動したところで、語り手も聞き手もそれが現実ではないという理解があるのと近い。」

この第三の解釈は、デスコラの四つの図式の中には居場所を持たないわけであるが、廣田氏はデスコラの図式を歴史的段階の変遷として再構成したマーシャル・サーリンズの議論を援用しながら、サーリンズがアナロジズムの後段階、かつナチュラルリズムの前段階として位置づけた「デフォルト擬人化」という概念に相当するものと位置づける。廣田氏は、「デフォルト擬人化は、アニミズムやトーテミズムと違い、造形の外側では、ヒトと動物の関係性にはほとんど関わりがないのである」³⁷⁾とされる。

廣田氏の議論の前提には、伊藤慎吾氏による擬人化の定義があるようである。伊藤氏は、近世、江戸時代の草双紙等を主たる検討材料に取り上げながら、擬人化キャラクターと妖怪の相違を論じて、擬人化キャラクターが物語上の修辞技術の産物であり、「あくまで空想の世界の住人であって、間違っても我々の眼前に現れるかもしれない妖怪ではない」として、両者の存在論上の位相の違いを強調される³⁸⁾。妖怪の世界が現実世界の見えない延長上にあるのに対

し、擬人化はあくまでフィクションとして享受されるというわけである。

ただし、伊藤氏においては、「擬人化表現の根本にはアニミズムの思想（モノの内に靈魂が宿っているという）があるのだろう」（伊藤30頁）として、デスコラ的な図式との関連を切り捨ててはいない。伊藤氏は、中世において「物の精や神仏に連なる動物を人間として描く文芸が定着していったのではないだろうか」とし、「それがさらに進んでいって、靈魂観が形骸化し、単に生物・非生物を人間として描く設定の物語が作られるようになったように思われる」（伊藤32頁）と述べられ、「デフォルト擬人化」が一種の歴史的現象であることを指摘される。

また、「古く、擬人化は万物に靈魂が宿するという観念に由来するものだったと想像される。特に精霊という曖昧な存在はキャラクターとして認識されることでさまざまな姿に造形されることになった。近世においてはまた靈魂観とは無関係に〈見立て〉の発想が浸透し、その一環として人間に擬えるものが増えた」（伊藤32頁）とも述べ、「デフォルト擬人化」が近世的な現象であることも指摘されている。たしかに、伊藤若冲の「果蔬涅槃図」（京都国立博物館）のような作品を見れば、描かれた野菜たちに靈魂の存在が見出されているわけではなく、知的な見立ての操作が楽しまれていることは容易に感じ取れる。

以上のような伊藤氏の議論の構成を踏まえれば、日本では江戸期に顕著になる「デフォルト擬人化」という現象を、その歴史的固有性から切り離して十二世紀末の「鳥獸戯画」制作時点にまで溯らせて適用することには少々無理があるのではないだろうか。

もちろん廣田氏が想定されるように、「鳥獸戯画」の制作者や当初の鑑賞者たちが、蛙人間や兎人間が（少なくとも妖怪のようなものとして）現実にいるとは考えていなかった可能性は高いだろう。アナロジズムの世界観の下にある人々にも、表象の虚構性は十分意識されていたはずである³⁹⁾。実際、「鳥獸戯画」においても、巻末に蛇が出現することで、擬人化された動物たちの楽園が崩壊するという枠構造により、虚構と現実の裂け目が意識的に明示されている。

しかし一方で、表象と現実を類似の観点から織り上げるのがアナロジズムである。「鳥獸戯画」でも、猿僧正の法会に立ち会う梟が正面を向いて鑑賞者と相対することで、画中空間と現実空間がつながり合われている。そこでは、画中の梟と鑑賞者がお互いに見合うという行為の類似性により、虚構と現実が織り合わされる。

アナロジズムにおいては、表象の虚構性は、現実との裂け目を生み出す遠心力としても、あるいは現実と織り合わされることで求心力としても働いているのであり、アナロジズムの構造を支える重要な柱となっているのである。従って、アナロジズムにおける表象の虚構性を指摘しても、彼らの存在論のあり方に即した批判にはなりがたいように思われる。

おわりに

以上によって、「鳥獣戯画」が現代人類学の観点からは、アニミズムではなく、アナロジズムの表象として理解できるという結論に到達した。しかしこれだけでは、現代人類学の図式に、「鳥獣戯画」という作品を当てはめただけとなってしまう、美術史的な論点はあまり引き出せていないことになる。

これまででは、西欧近代を批判的にとらえるための思考モデルはアニミズム一択であり、「鳥獣戯画」をはじめとした日本美術にアニミズム的特質を見出した辻惟雄氏や、辻氏の発想の元となった梅原猛氏の議論なども、アニミズムが持つ近代批判の力を活用していた⁴⁰⁾。もちろん、現代人類学においても、アニミズムが近代の思考モデルであるナチュラリズムに最も先鋭に対立する世界観であることは既に述べたとおりであり、その意味では、日本の美術や文化に、西洋とは異なる独自の特性を把握しようとした辻氏や梅原氏が、思考のフレームとしてアニミズムに着目することは、当然のことと思われる。

そして「明恵上人樹上坐禅像」のような作品が存在することからすれば、アニミズム的な表象が日本美術に存在しないとも思わない。しかしその一方で、あらゆる日本美術をアニミズムの観点から一元的に解釈してしまうことも危険であると思われる。

少なくとも「鳥獣戯画」が制作された当時の日本の社会は、北米先住民の社会のようなアニミズムを基幹に構成されていたわけではない。美術が社会の動向と結びつきながら登場するのだとすれば、平安末期の美術にアニミズムを見出すことには飛躍が生じる可能性があるし、王権を裏支えるアナロジズムとの関係を考察する方が素直であるとも言える。個別の作品の志向するところを丁寧に検分しながら考える必要があろう。「明恵上人樹上坐禅像」も、日本の肖像画としてはかなり特異な個性を持っており、こうしたアニミズム的表象は、明恵上人が宮廷の世俗社会からは大きく逸脱した場所に生きていたからこそ可能であったとも言えよう。

アニミズムには、アナロジズムの求心的統合の力を突き崩してゆくような遠心的分解力があるのは確かだが、上述したように、アナロジズムの仕組み自体に、身体の裂け目という形で遠心的な力が要請され組み込まれてもおり、一見アニミズムと思えるような現象も、アナロジズムの範囲で解釈出来る可能性は高い⁴¹⁾。そもそも分かれていなければ、結合する力は生まれないというジンメルという言葉は、アニミズムだけでなくアナロジズムにも当てはまるだろう。

このように、当時の社会がアナロジズムを基軸に構成されているとすれば、「鳥獣戯画」を一足飛びにアニミズムと関連づけることはかえって作品を歴史的状況から遊離させることになってしまう。アナロジズムの表象であると読み替えることによって、より歴史的に固有な状況と作品を結びつけやすくなる利点は生じるであろう。

「鳥獣戯画」では、擬人化された動物たちは人間を模倣することによって、身体性と内面性において同時に裂け目が生じさせられている。また、動物たちの声が欠落していることによ

て、鑑賞者との関係においても裂け目がある。さらに一貫したストーリーではとらえられない場面の配列の間にも裂け目があるように思われる。こうした遠心的な力の一方で、動物と人間の要素が一体化した着ぐるみ身体や、存在の差異や多様性を示唆するはずの色彩すら排除し、高度に統制された線描のみが支配する禁欲的な白描の様式などからは、一元的な方向へ向かう求心的な力の存在が感じ取れる。一つの作品の中に求心力と遠心力がせめぎ合っているのが「鳥獣戯画」の特色であり、それはまさにアナログイズムの構造そのものなのである。

専制的で制法に拘らず、穢れもおそれずに行動する院は、院政という形で顕現したアナログイズムにおける遠心分離的な力を体現しているように思われる。平安末期、活力のない平衡状態に達してしまった社会に裂け目を生むことによって、院は、分かれる力が転位して生み出される求心的な力を再起動させようとしたのではないか。その力学を「鳥獣戯画」は体現しているように思う。

[附記] この論文は、2021～2025年度科学研究費補助金「鎌倉時代絵画における武士表象の研究」（基盤研究(C) 研究代表者：伊藤大輔）の成果の一部である。

註

- 1) 本稿では特別な註記をしない限り、「鳥獣戯画」という作品名は甲巻を意味している。
- 2) 辻惟雄「日本美術に流れるアニミズム」（『辻惟雄集 2』、岩波書店、2013年8月）。
- 3) 高山宏「保元平治にアデュナタの狂熱——「鳥獣戯画」考」（『ユリイカ』53-4、2021年4月）の221～222頁。
- 4) 伊藤慎吾「擬人化の文芸史」（同氏『擬人化と異類合戦の文芸史』、三弥井書店、2017年8月）、8～9頁。
- 5) 小峯和明「動物たちの声——鳥獣戯画と芸能」（同氏『説話の森 中世の天狗からイソップまで』、岩波現代文庫、2001年9月）、253頁。
なお、本文の以下においては、煩雑さを避けるため、本論考からの引用は著者の姓と頁数のみを引用末尾に摘記し、都度ごとに文献註はつけないこととする。
- 6) 拙著『鳥獣戯画を読む』（名古屋大学出版会、2021年2月）。特に第二章第三節の「研究史的反省」を参照。
- 7) 奥野克己「12. マルチスピーシーズ民族誌」（奥野克己・石倉敏明編『Lexicon 現代人類学』、以文社、2018年2月）、54頁。
- 8) 前掲註7、奥野氏論考、54頁。
- 9) 近藤宏「11. 自然の人類学」（前掲註7『Lexicon』所収）、50頁。
- 10) フィリップ・デスコラ（小林徹訳）『自然と文化を越えて』（水声社、2019年12月）。
なお、本文の以下においては、煩雑さを避けるため、本書からの引用は著者の姓と頁数のみを引用末尾に摘記し、都度ごとに文献註はつけない。
- 11) 清水高志「24. 岩田慶治のアニミズム論」（前掲註7『Lexicon』所収）、104頁。
- 12) この部分は、箭内匡『イメージの人類学』（せりか書房、2018年4月）166頁掲載のフィリップ・デスコラ『イメージの創生場（La Fabrique des image）』（原著2010年）の訳文を引用している。
- 13) ミシェル・フーコー（渡辺一民・佐々木明訳）『言葉と物——人文科学の考古学』（新潮社、1974年6月）、42頁。
- 14) 前掲註13、フーコー著書、42頁。

- 15) 小島毅「宋代天譴論の政治理念」(『東洋文化研究所紀要』107、1988年10月)。
- 16) 箭内匡「イメージと力の人類学——または、人類学はなぜ思想的企てであり続けるべきなのか?」(『現代思想 3月臨時増刊号』44-5、2016年2月)。
- 17) ゲオルグ・ジンメル「橋と扉」(北川東子編訳・鈴木直訳『ジンメル・コレクション』、ちくま学芸文庫、1999年1月)、91頁。
- 18) 前掲註12、箭内氏著書、148~149頁。
- 19) 前掲註6、拙著『鳥獣戯画を読む』、95頁。また、中沢新一『熊から王へ——カイエ・ソバージュII』(講談社選書メチエ、2002年6月)、37~42頁。
- 20) 前掲註12、箭内氏著書、150~151頁。
- 21) 廣田龍平「鳥獣戯画はアニミズム的とは言えない——動物妖怪との比較から」(前掲註3、『ユリイカ』53-4)、268頁。
- 22) 明恵との関連で言えば、アニミズムの思考は、諸存在が分割されながら相互に陥入し合うという意味で、華嚴の因陀羅網の喩えのイメージとも類似し、明恵がアニミズムの思考と親和的なのは、教学的な側面の影響もあると思われる。
- 23) 甲巻の動物を着ぐるみとする見方は以下の書でも簡単に触れられている。
『別冊太陽288 鳥獣戯画決定版——「絵の原点」にふれる』(平凡社、2021年5月)、42頁。
- 24) 菊地浩平「着ぐるみ身体論序説」(同氏『人形メディア学講義』、河出書房新社、2018年9月)。なお、本文の以下においては、煩雑さを避けるため、本論考からの引用は、一部を除いて著者の姓と頁数のみを引用末尾に摘記し、都度ごとに文献註はつけない。
- 25) 前掲註24、菊地氏論考、94頁。
- 26) 前掲註24、菊地氏論考、104頁および128頁。
- 27) 前掲註6、拙著の第二章第三節「研究史的反省」。
- 28) 拙稿「『鳥獣戯画を読む』ということ」(前掲註3、『ユリイカ』53-4)、86頁も参照。
- 29) 荻野慎譜「『鳥獣戯画』の骨格」(前掲註3、『ユリイカ』53-4)。
- 30) 前掲註12、箭内氏著書、167頁。
- 31) 前掲註12、箭内氏著書、167~168頁掲載のデスコラ『イメージの創生場』の訳文。
- 32) 前掲註12、箭内氏著書、168頁。
- 33) 前掲註21、廣田氏論考、268~269頁。
- 34) 前掲註16、箭内氏論考、184頁。
- 35) 例えば、泳ぎの得意な蛙が水浴の場面に登場しないのは、蛙の動物として本性を疎外するために行われたと考えることも出来るのではないだろうか。
- 36) 前掲註21、廣田氏論考、269頁。
- 37) 前掲註21、廣田氏論考、270頁。
- 38) 前掲註4、伊藤氏論考、25頁。
なお、本文の以下においては、煩雑さを避けるため、本論考からの引用は著者の姓と頁数のみを引用末尾に摘記し、都度ごとに文献註はつけないこととする。
- 39) 『古今著聞集』に載る著名な「おそくづの絵」や絵難房のエピソードでも、絵画の虚構性が議論されていたことが想起される。
- 40) 前掲註2、辻氏論考。また梅原猛「アニミズム再考」(『日本研究』1、1989年5月)。
- 41) この点について箭内匡氏は、「力のベクトルを束ねるアナロジズム的な体系の下には、ある意味でアニミズム的な、多方向に発散する力のベクトルが顔を出す可能性が潜んでいるのである」と指摘される。筆者はアナロジズムとアニミズムが可逆的かつ相補的に通じ合っているというよりは、本文でジンメルの言葉を引いて述べたように、アナロジズムにおいては、その前提として分離分散を導く遠心力が構造上必然的に要請されていると考えている。箭内氏の分析によれば、王の超越性、外来性がアナロジズム成立の要件とされる。日本でも天孫降臨神話があるように、王は超越性と外来性に裏付けられており、アナロジズムを基盤に社会が成立していると見られる。従って、一見アニミズム的に見える現象も、基本的にはアナロジズムの遠心力の範囲で理解可能であると考えられる。拙著『鳥獣戯画を読む』で検討した院政の構造の

両義性や「鳥獣戯画」の両義性も、アナロジズムを支える二つの力の関係と見るべきだろう。
前掲註12、箭内氏著書、172頁。また同書第七章「アナロジーと自然の政治」を参照。

図版出典

- 図1 『特別展 京都高山寺と明恵上人——特別公開 鳥獣戯画』（九州国立博物館、2016年10月）。
- 図2 箭内匡『イメージの人類学』（せりか書房、2018年4月）、150頁。
- 図3 『日本美術全集 8 中世絵巻と肖像画』（小学館、2015年6月）。
- 図4 箭内匡『イメージの人類学』、168頁。

キーワード：鳥獣戯画、アニミズム、アナロジズム、日本美術

Abstract

“Chojū-giga” and Animism: or, A Study of its Relationship to Analogism

Daisuke Ito

In the study of Japanese art history, animism has been vaguely understood to mean “familiarity with nature”. In modern anthropology, however, the definition of animism is relatively clear. It was the French anthropologist Philippe Descola who set the standard.

In his book *Par-delà la nature et la culture*, he classified the worldviews into four categories: totemism, animism, analogism, and naturalism. According to this definition of animism, the anthropomorphic animals in “Chojū-giga” are not animistic. This is because the animals in this work are a fusion of animals and humans in their bodies, which does not fit the definition of animism that each being has a unique body.

So, going back to Descola’s four schemes, it turns out that it is the worldview of analogism that has the possibility of forming a body in which different beings are fused together, as in the case of the animals in “Chojū-giga”.

For this reason, this essay is revised to say that the idea behind the “Chojū-giga” is not animism as previously thought, but analogism.

Keyword: Chojū-giga, animism, analogism, Japanese Art