



仮面の狂気と幻覚

大橋力・原島博・伊藤順二



大橋 力先生



原島 博先生



伊藤順二先生

伊東：今日は、「仮面の狂気と幻覚」と題しまして、大橋力先生、原島博先生にお話を伺いたと思います。この素晴らしい自然を持つ屋久島の中で、なぜか芸能や芸術が、まだ表面に出てきてないのが、ちょっと不思議です。それは実は仮面をかぶっているのかもしれない、また仮面をかぶっていることがいいことかもしれない、と先程3人で話していました。仮面をかぶるということ、また素顔でいるということの仮面性、そこにリアリティとバーチャルという話をからめながら、話をさせて頂きたいと思います。昨年のVR文化フォーラムに参加させて頂いて、その時にちょうどパリの日本文化会館のオープニングのために準備したデザイン展のことについてお話をしました。次回にそのご報告をさせて頂いたので、展覧会のご報告と自己紹介を兼ねて、スライドで説明させて頂きたいと思えます。

(パリ日本文化会館が出ているスライドを映しながら) これは、パリ日本文化会館でございまして、昨年パリにオープンしたものです。このオープニング展をコミッショナーとして企画させて頂きました。なぜデザインをテーマにしたかと言いますのも、20世紀の文化的問題、芸術的問題は、「デザイン」という言葉に集約されるのではないのでしょうか。なぜならば、20世紀が目指したものは、芸術と文化、そして文明の同調というところにあると思えます。

20世紀は芸術的な、文化的な目的として、美の普遍化と日常化を目指すようになりました。またそれが、デジタル技術の実用化を前提とした発達によって、最終的な完成を目指すと思っております。その前にもう一度、20世紀までのアナログ時代に培われた成果を最終的に検証することによって、デジタル時代に、どのようなことをしなければいけないか?ということを考えてみようと思いました。また、1867年、1900年にパリで行われた万国博を契機に日本は近代デザインの成立において非常に大きな働きをしました。そのことをもう一度、今、パリにおいて考えるということは、非常に重要だと思ひ、この展覧会を企画しました。

(展覧会場の入り口が出ているスライドを映しながら) 展覧会の会場は、日本文化会館の入り口から始まっております。これは柱の上にポスターが貼ってあるように見えますが、実はこの柱も会場の一つです。安藤忠雄さんが空間構成をなさったのですが、安藤さんと私が話をしまして、展覧会場より広い会場を作るデザインにしました。デザインというのは、もともと社会的、日常的なものですから、こうすることでどんだん街にせりだしていく、そういう展示の方法をとりました。

(展覧会場の入り口のタイトルロゴが出ているスライドを映しながら) これが会場の入り口です。このタイトルロ

ゴのような実用的なもの自体もすべて作品になっておりまして、展示会のキャプションなども作品の1つになっています。入った方は皆さん、まだ始まっていないじゃないかと言われたのですが、入り口から作品は何も見えないようになっていました。これは、安藤さんのコンセプトです。私は、「デザインというのは都市と離れては考えられない」、「その都市というものを持って行かなければ、日本のデザインというものも分かってもらえないだろう」と考えました。そこで「都市を作るということはどういうことだろうか？」ということを考えてもらうためにこういう空間構成を安藤さんが考えて下さいました。つまり都市の輪郭として柱と壁は見えるけれども、それだけで都市は成立しない。では何で成立するかというと、情報によって成立する、そういうことを考えてもらいたかったのです。デザインが造形しているのは情報それ自体です。

展示会には過去の戦後の代表的なポスターも展示されていますけど、この展示も窓ガラスを飛び越えて外まで、どんどん伸びて繁殖しています。どんどんはりだして、向こうのアパートにも貼りたいと言いましたら、向こうのアパートの人にやめてくれと言われましたが。

私は都市に進出し、そして都市の情報を一時的にジャックするという展示会を一度やってみたかった。しかもデザインの展示会で。都市というのは、視覚的な映像に彩られていて、その視覚的な映像の中にどのように新しい情報を入れていくか、情報によって情報をジャックしていく、いわゆる情報の上書き的なものをやりたかったということです。新しい情報を入れることが、都市の中での存在を高める理由だということで、パリの地下鉄の約600箇所に作品を貼り出しました。つまりこの展示会は、パリ日本文化会館でやっていると同時にパリ市内の様々なところで、都市情報をジャックするという形で行われたわけです。

このように都市というものは、建物ではなくて、情報によって成立している。都市は情報の伝達能力によって変わってくる。それは先程の東大との通信にも証明されたように、東京と屋久島が同じリニアな都市圏と考えることもできます。そこで情報というものが都市を成立させるならば、その都市を作っているある意味で一番小さなユニットである人間というものはどんな情報として捉えられているか、それが今日のテーマかな、と思います。つまり人間が人間である、あるいはその個人であるという情報、これが固定されているものなのか、されていないものなのか？あるいは、都市のように上書きされるものなのか、そうでないのか？多重的なものであるのか？その話が、今日の仮

面の話であり、そして情報というものの重層性とか構造を考える上で非常に重要であると思います。

今日は、大橋先生と原島先生に非常に貴重な資料をお持ち頂いております。その中で、顔を人間の体の一部ではなくて、情報として考えて頂ければと思います。人間の顔と仮面ということについて、また情報という不確かなものの構造に少しでも肉薄できればと思っています。

大橋：私は最近では聞こえない高周波が脳に及ぼす影響や、感性科学、人工生命等について研究しているのですが、80年代には仮面の研究や仮面のパフォーマンスの創作もしていました。世界各地の仮面の祭りを訪ね、アジア、アフリカを中心とする仮面のコレクションも百数十点になります。その一部を数十枚のスライドで紹介します。



図1 コートジボワールの仮面



図2 チベットの祭りにて

たとえば図1はコートジボワールの国際的な仮面フェスティバルでの1ショットですが、コートジボワールの仮面にはすごい顔をしたものが多い。原島先生にもぜひご研究いただきたいと思います。仮面の祭りの中で、ヘビメタも顔負けの仮面をかぶっていると思ったら実は地顔、という人もいました。

仮面というものは、情報をワープさせる装置として絶大な力を持っていると思います。私たちの中には「自分」というものがあるわけですが、その「自分」がよく分からなくなることもありますし、積極的に「自分」以外のものに

変わっていくこともあるわけです。現代の我々の生活では希ですが、アジアやアフリカの多くの民族では、自分でない自分になるというモードを持っていない方がむしろ例外ではないかと思えます。そうした仮面を見ている内に、文化・地域・民族を超えた仮面に共通性のある1つのパターンが見えてきたように思います。それを私は「威嚇の仮面 快感誘起仮説」と呼んでいます。ここでいう「威嚇」とは、動物行動学者コンラート・ローレンツが定義した、儀式的闘争の際の動物の表情です。

アジアの祭りのクライマックスでは、自分の体に刃をつきたてる、燃え盛る火の中に突入する、生け贄の動物を生きたままむさぼるなど、普段の生活ではとうてい考えられないようなことが起こります。これも脳のなせる業であって、脳内の神経回路が活性化し、普段とは違う生理状態がつけられていると考えられます。その有り様は、人間が快感を追求して行うパフォーマンスの究極で共通して実現するひとつの姿だと思えます。

それでは、どういう情報がこうした非日常状態、トランス状態の引き金になるか。実は大変興味深いことに、文化の交流の形跡がない独立した文化圏の間で、共通する視覚・聴覚情報パターンが見られるのです。聴覚情報としては、マイクロなゆらぎ構造、聞こえない高周波、低周波持続音、16ビートのリズムなど。視覚情報としては、原色や反射性素材の多用による強烈なコントラスト、そして仮面にみられる威嚇の表情です。たとえば「獅子」や「鬼」を代表格とする「恐ろしい」顔の仮面の類です。

バリ島の祭りに欠かせない獅子「バロン」と魔女「ランダ」の表情について、動物行動学で行われている表情筋パターンによる分析法を応用して分析してみました。その結果、これらの仮面のパターンは、動物行動学で定義された典型的な「威嚇」の表情と一致することが見だされました(図2)。眉をつりあげ、目を見開き歯をむき出すという、いまにもかみつきそうな顔面筋肉の動きがその特徴です。バリ島のバロンは、ライオンをかたどったものだといわれますが、その表情は、本物のライオンが足下にも及ばないおそろしいものになっています。バリ島の象や牛、鹿の仮面にもまったく同じ傾向がみられます。バリ島だけではなく、日本の祭りで活躍する動物仮面でも、平和的な動物がこれ以上はないといえるほどの威嚇の形相に変容して登場します。つまり、祭りの庭の最終兵器となっている仮面の表情筋パターンは、すべて威嚇に向かっているといえるかもしれません。こうした特徴が文化の違いをこえて世界各地でみられるということは、おそらく、私たちの脳内に準備されている快感のシグナルのモ

デルパターンが、この威嚇の表情に照準をあわせてあるのではないかと私は考えています。

究極な快感、トランス状態をつくり出すテクニックにおいても仮面は世界中で重要な役割を果たしています。先ほど、CABINでぐるぐる回すとすごい体験ができるんじゃないかと廣瀬先生から伺いましたが、仮面をつけてぐるぐる回るとするのはトランスを誘導する代表的なテクニックです。視野の制限、呼吸の制限、過呼吸、酸欠によって、一気にトランスできます。いわば仮面はトランス発生装置としても活躍するわけです。

そのなかでも実に巧みにつくられているのがバリ島のバロン(図3右)です。外から見ても分かるのですが、口の中に鈴が見えます。この鈴はブロンズをくりぬいてつくったもので、その音はバロンの頭を振っている人にしか聞こえません。そしてバリ島の集団トランスの引き金を引くのが、常にこのバロンの頭を振っている人なのです。バロンを振ってみるとよく分かりますが、この鈴の音はものすごく、頭のモードがあつというまに変わってしまう感じです。あまりにすごいので仮面の中にマイクをいれて測ってみたところ、可聴域上限20kHzをはるかにこえ100kHz近くまでの強烈な高周波空気振動が発生していることがわかりました。これがバロンの頭を振っている人に至近距離でぶつかってくる。このような仕掛けで、化学物質(ドラッグ)ではなく情報でトランスする手法が合理的に組み込まれているのがバリ島の祭りなのです。

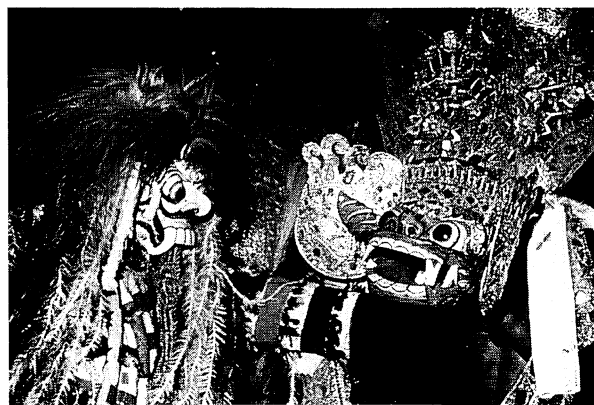


図3 バロン

トランスのための仕掛けにはいろいろありますが、仮面をつけることで別の生き物になる、という設定は決定的だと思います。一種の変身願望はだれにでもある。それをたくみに利用して発達していったのが、祭りのなかでの仮面ではないでしょうか。

原島：今見ていて気付いたのですが、バロンもそうだけれども、快感で目を大きく見開いて、且つ眉毛を上

ぐっと上げている。ところが、全体を広げるという面は、能面には極めて少ないですね。わずかに大飛出と小飛出に見られるぐらいです。よくある小面は目が細く作ってありますね。一方、般若は目がぎょろりとしているけれども、目の上はぐっと前に出して下げている。日本の能面には大橋先生のおっしゃる快感が少ない。むしろ、日本の面は自分の内側、内側に行こうとする。般若も基本的にそうですね。自分の内側に入ってしまった。一見外に向かっているけれども、自分の内側に向かっている。どうしてなのでしょう？

大橋：大変おもしろく、また難しい問題だと思います。ただ、能面をみると、古いものには素直な威嚇型のものが多いようです。それが江戸時代に入ってから、表情の差別化が意識的に行われたのかな、という気がしています。また、能はある意味でプロフェッショナル型のトランスといえるかもしれません。能で「成りいる」といいますが、シテ方が出演前に、面（おもて）を目の前においてじっとみつめ、同一化していきます。そしてその面をつけて、鏡の間から出ていく。そのプロセスは傍目には静かなものですが、内面的には猛烈なもので、普通の人には不可能な内容です。有名な実験例として、能の道成寺を舞っている能楽師の心拍を計測したデータがあります。道成寺の鐘入りの場面では、能楽師はあまり動きません。それでも緊張感が高まってくるのが観客にはひしひしと伝わってくる。そのとき、能楽師の心拍をテレメータで遠隔計測したところ、体は動かないのに心拍数はどんどん高まり、クライマックスでは短距離を全力疾走したときと同じくらいの心拍数まで上がったのです。つまり、自分の内部環境を自分の意思でコントロールして極限状態にもっていくための訓練によって、あのような表情の面が駆使できるようになる。

それに対して、バリ島の村人にはそのような訓練のチャンスはないのですが、それでも不特定多数がだれでもトランスできる。人間が基本的にもっている肉体・精神の機能を、仮面という道具を使って増幅することで、だれもが翔ぶことができるという解釈がなりたつかなと思っています。

伊東：私も能面で思い出したのですが、観世清和さんと話したときに、世阿弥がかぶった面をお持ちで、今でも使っているそうです。踊っているときに面を通じて、世阿弥と同化していくような気がすると言っていました。非常に肉体的な反応によってそれを感じる、と。大橋先生

の発表は、面と自分の肉体ということに対して非常に面白い発表だったと思います。酸欠とか、面をかぶることの影響によって、内にあるものに対しての意識が強くなるというのは非常に興味を持ちました。

それと先程、バリ島を初め、舞踏、舞踊と面の関係をお話いただきましたけど、今の能でも面を使うだけではなく、動きを縛りますよね、例えば、すり足という舞踊形態。それ自体、肉体に仮面を付けるというのと同じことでもあるわけですか？

大橋：そうですね。能のようなやり方は世界にも例がないものだと思います。完全にプロフェッショナルな洗練をきわめたものでありながら、ある意味で土俗的な要素をも色濃くもちこんでいる。しかもそれらが体系化されている。とても不思議です。その結果として出てきている道具である面は、VRにとっても究極のテーマのひとつだと思います。

伊東：今のお話を前提として、原島先生の話にもつながることが多いと思うのですが、原島先生のお話をよろしくお願いします。

原島：今回、私の肩書は、なぜか顔情報学となっています。顔情報学という肩書で講演するのは初めてです。始めはどうしてVRのシンポジウムで仮面をやるのかと思ったのですが、仮面の仮をバーチャルと訳してバーチャルフェイスという言葉に、館先生の解釈を持ってくと、仮面は事実上の顔、実際上の顔、場合によっては本当の顔ということになる。結局我々の持っている本当の顔とは何だろう、ということに仮面の話は、関連があるのではないかと、強引に自分の領域に入れて話しをさせていただきます。まず、屋久島にISDN回線がきているということなので、私のホームページ (<http://www.hc.t.u-tokyo.ac.jp/>) にアクセスしながら私がどんなことをやっているかをお話したいと思います。

私の研究室のホームページには、日本顔学会ホームページ、サイバーミラージュ、顔ギャラリーとかがリンクされています。顔ギャラリーには私の研究室では合成された顔が並んでいます。10年以上前になりますが、私の研究室では一枚の顔写真に色々な表情をつけるという研究をしていました。モナリザの顔に色々な表情をつけることができました。また、年齢とともにどのように顔が変わっていくかというようなことも調べています。屋久島は縄文杉で有名ですが、縄文人の顔はどんなのだっただろうと、

それに対して弥生人はどうなったかという、日本人の過去、現在、未来。それから、チンパンジーから人にどのように変わってきたのかという研究もやっています。

最近比較的力量を入れていて、面白くなってきたのは平均顔です。これはマスコミなどにも出てますからご存知の方も多と思います。技術的には非常に簡単なモーフィングと呼ばれる技術です。コマーシャルなどに比較的多く使われていますが、例えば子供の顔がいつの間にかサッカーのラモスになるというCGの手法があります。その子供とラモスの中間の顔は二人の平均顔ということになります。それと同じやり方を使って、二人ではなく何人でもできる。最初にやったのは東大生の平均顔です。結構美男子です。東大生の平均がこんなに美男子なら東大の50%がこれ以上に美男子なのかと思われるかもしれませんが、実際の東大生を見るとこんなに美男子はほとんどいない。

この平均顔というのは言葉の問題も若干ありまして、基本的に右の方に歪んだ顔と左に歪んだ顔の平均をとると真ん中にいきます。ですから平均をとればとるほど顔はバランスがとれます。しかし一方でつまらない顔になる。個性の無い顔。バランスはとれているけどつまらないという顔になります。

問題は、たまたま東大生だったからこうなったのか？ 別の集団だったら、一体どうなるのか？ 別の顔になるのか？ ということです。そこでやってみたのが、職業が変わったらどうなるのかというので、銀行員やプロレスラー、政治家、プロゴルファー、さらにある美容研究所の女性研究員の平均顔を作ってみました。

すると銀行員、プロレスラー、何となく私達が頭の中に抱いているこの職業のイメージが見えてきます。たぶん銀行員といったら、何かイメージがあって、そのイメージの顔はだいたいこんな感じだろう。一方、プロレスラーは、だいたいこんな顔になる。この二つの顔を見比べたときに、眉毛に相当違いがあります。銀行員は基本的に眉毛を上にあげている。目もどちらかというとはっきりさせている。これはどういうことかという、「いらっしゃい、いらっしゃい」という、言わばあなたに対してなんら攻撃的な意志をもっていませんよという表情なのです。これに対して、プロレスラーは眉毛を基本的に下にさげます。表情の基本である眉のところにその職業が表れています。

平均顔というのは、結果的にそれなりの顔がでます。平均をとる前のそれぞれのもとの顔は千差万別です。個性があります。ところが、平均を取るとその個性が打ち消されて、全体としてその集団に共通の特徴が浮き彫りになる。平均を取るとというのはその集団の特徴を浮き彫りにすると

いう効果があるのです。

この銀行員の顔というのは、なぜこういう顔になったのでしょうか。たまたま人事担当者が面接の時に銀行員の顔に近い人を集めて、顔を判断し、「おまえの顔はだめだ、おまえの顔は怖そうだからだめだ、おまえの顔は金をつかいこみそうだからやめろ」ということをやって、その結果、比較的柔らかい感じの真面目そうな人ばかりが集まったのかもしれませんが、もちろんそういう部分もあると思いますが、もしかしたら最初は普通の学生の顔だった。ところが銀行にいと、本人はあまり意識していないと思いますが、自然とだんだんこういう顔に変わってきた。上司がおまえは銀行員として一人前になったというとき、それは能力もあるけれども、同時におまえの顔が銀行員的になってきたということなのではないか。新入社員は銀行員としての面を知らず知らずのうちに付けてしまっていると言えるでしょう。その面を平均顔の技術で浮き彫りにしているのです。



図4 アムラーの平均顔

私が傑作だと思ったのは、街でアムラーとよばれる人の平均顔(図4)です。アムラー10人の平均の顔を取ったら、その平均は本物の安室にはならなかった。安室さんをご存知の通り非常にかわいい顔をしている、しかしアムラーはかわいらしさがほとんどなくて、つっぱっているという感じです。

女性の時代ごとの顔の変化というのもやりました。これは明治時代の芸子さんの平均顔。芸子さんの写真集をお借りして、平均の顔をとったら、なんとなく浮世絵のイ

メージが残っている顔になりました。それが大正になると、なんとなく平均顔も大正っぽい。どうしてかなと思っただら、あるとき竹下夢二の絵を見て、特に眉毛が似ているということに気がきました。

最近はどうなのかということ調べるため、美容研究所研究員の方の平均を出しました。これには色々な年齢の方が入っています。年代も20代から50代までかなりばらついています。別の集団になると現在でも、ずいぶん顔が違います。92年のミス日本の上から10人の平均顔をつくって普通の人の平均と重ねてみると、目が同じでも大きく違うのが顔の下半分、特に顎です。要するに、顎が非常に小さいのです。ところが、若い人に聞くとどいたいミス日本の方がいいという。なぜかという小顔だからです。

どうしてこういう顔、なぜ顎の小さい顔がもてはやされているかということを考えました。国立科学博物館の人類学者の馬場先生にスケッチを描いてもらいました。縄文人、現代人、そして未来人の骨の形のスケッチです。未来人は顔の下半分が極端に小さいという特徴があります。人類学者の話では、人間は柔らかいものしか食べていないので、顎が発達しない、そこで顎が細くなっていくということです。この未来顔はマスコミでも紹介されましたが、本当にこうなるのか多少気になったので、また別の観点から未来の日本人というのを調べてみました。

高校の卒業アルバムの写真、顔学の立場からは卒業アルバムというのはすごくいい材料が並んでいる。なにしろ同じ地域、同じ年代の写真がずらっと並んでいる。みんな大体正面を向いている。50年前の卒業アルバムと最近の卒業アルバムを貸して頂いて、それぞれの平均顔を求めたわけです。

これが50年前の顔で、それが最近ではこういう顔に変わりました。どちらが50年前かはすぐに分かります。この50年間で確かに顔が変わっているように見える。どこが変わったのだろう。それを調べるために、この50年間の顔の変化があと100年続いたらどうなるか。計算機では簡単に求められます。その結果出てきたのがこれです。ちょっとこれにはびっくりしました。人類学者の仮説で作ったものと比べてみると非常によく似た顔（顎が細い顔）です。二つのまったく違ったアプローチで似た結果が出たということはそれなりに信憑性があるのではないのでしょうか。

考えてみると、最近小顔小顔というふうになっています。小顔というのは全体的に小さい顔というよりも、顔の下半分が小さい顔ということです。顔の下半分が小さいとは一体どういうことになるかということ、顔が発達していない、子

供の顔になる。考えてみたら、小さいという意味は日本では単に小さいという意味でなく、かわいいという意味に使われることが多い。能面ですと小面というのはかわいらしい面という意味なのですが、小顔というはある意味でかわいらしい顔を表しています。女性の顔は昔からこういう顔にあこがれてきた。最近のもてはやされている顔は結構この系統なのです。これを見ますと顎が小さい。今、日本人とはこういう顔に変わりつつあるのかなと思っておりません。

伊東：原島先生の発表は、先程の大橋先生の発表と近いところもあったのですが、大橋先生のお話しは特に仮面が自分の中に埋もれているものを露出させるような役目を果たすということで、今の原島先生の話は逆に仮面というものが本当に変えてしまうというか、そういう話だったと思います。

原島：実はですね、私の本当の顔はこれだったのではないかと、というのがありますので、それをお見せします。私のホームページにアクセスするとまずこの顔（歌舞伎の化粧をした先生の顔）が出てくる。最初単にこの顔だけ出していたので、これどうやって合成したのですかと言われてました。実はこれ、私の本当の顔なんです。

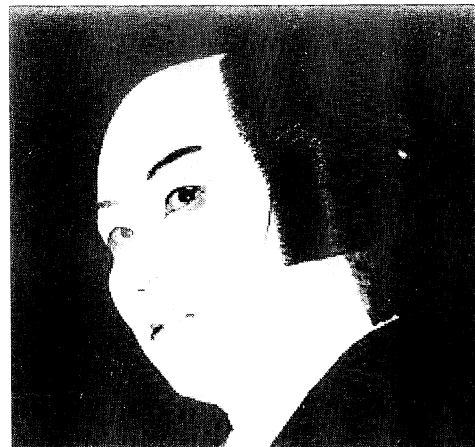


図5 歌舞伎の化粧をした原島先生の顔

歌舞伎で顔師という職業がある。いわば顔塗りですね。顔のシンポジウムで私がモデルになって、舞台の上で最初から最後までやってもらいました。そのとき私はとても面白い経験をしました。この時300人くらいいて、そのすべての人がはーっという目をするのですね。すぐそばに寄ってきて、じーっと間近なところで私の顔をじろじろ見る。しかし私は全く恥ずかしくなかった。私は写楽の浮世絵を思い浮かべていましたから、もう自分がそのつもりになっ

て、目玉も真正面ではなくて必ず片側に寄せていました。

これは正直言ってはまりますね。考えてみたら、特に女性の方は毎日化粧をされている。他の人の前に出るとき、街に出るときはいつも化粧をしている。家に帰って化粧を落とす。どちらがあなたの本当の顔ですかと聞かれたら、どっちと答えるか。ほとんどの時間を過ごしている化粧の顔の方が、本当の顔かもしれない。そうすると、自分の本当の顔というのは一体何だろうか、という疑問がここで出てくる。先程、銀行員の顔をお見せしましたけれども、銀行員の方から見れば、そうなった自分の顔は本当の顔なのだろうか。もしかしたら本当の顔は別のところにあって、自分はそれに気付いてないだけなのかも知れません。

人はなぜ化粧をするのでしょうか？ この疑問を投げかけられたとき、皆さんはどうお答えになるのでしょうか。建前上はファンデーション等も含めて、顔の健康のためということになるのでしょうか。エチケットだからという言い方もあるかも知れません。本音でいうと、異性を引くため。ところが女性に聞いてみると、最近の化粧を男の人は気にしていないわよ、怖いのはむしろ同性よ、と言います。それから社会的には、自分の演出という言い方もできるかも知れない。顔によって自分はこういう職業であると演出するということです。もう一つは、流行を追いたいという、女子高生はみんな自分がその集団の一員であるということで、安心するためにみんな同じメイクをしているかも知れない。銀行員も同じかも知れない。あるいはコンプレックスをなくすため。基本的には自分を隠すためかも知れない。

もう一つは自分を元気付ける、ということ。その日一日楽しくなる、あるいは勇気が出る。自分の顔をそのまま見せているとなかなか勇気が出ない。けれども、さっきの仮面もそうですが、仮面を付けると勇気が出る。考えてみたら、昔からスーパーヒーロー、鞍馬天狗もバットマンも月光仮面も、仮面を付けていたからできた。勇気が出た。また、老人病院で老人にメイクをしてあげると、いろんな意味で人生に積極性が出る、という面白い話もあります。

先程の大橋先生の話にも関連してきますが、仮面を付けると別の自分になることもできる。複数の自分の使い分け、あるいはもう一人の自分を発見することができる。自分はこういう顔である、従って自分はこういう人間だろうと思いついてたのが、仮面を付けることによって、自分にはこういう面があったのだ、という発見ができる。それによって、自分の束縛から解放される、あるいは社会の束縛から解放されるのです。

そういう意味では今の子供達は仮面を付けていると言えるかも知れません。それは何かというと、子供達はこうあるべき、優等生はこうあるべきだという社会から要請された仮面を付けて、それが自分の顔だと思いついてる。しかし、実際には、それぞれが別の本当の顔を持っているのかもしれないのです。

せつかくの機会なので最後のまとめに一言。時々自分の顔を持つ。仮面と言うと、何だかマイナスのイメージがあるけれども、そうではない、むしろ積極的に別の顔を持つ。それによって自分を発見できるでしょう。あるいは他人の顔にバーチャルになることによって他人の気持ちがわかるかも知れない。あるいは自分はこうあるべきだと思いついてた束縛から解放されるかも知れない。仮面を付けることによって、本当の自分へ、そして本当の自分は実は一つではない、多様だということが発見できます。

伊東：最後にまとめていただきましたけど、今の原島先生のお話を聞きまして、大橋先生、一言ありますか？

大橋：生命は進化の歴史の中で、従来と違った遺伝子と、それにもとづく脳の構造をもつようになって現在にいたっています。ですから、生命は、かなりのゆとりをもって多様な環境に適応するようになってきているわけです。そのなかで、人類以外の目のある動物は、ほとんどすべて、「自分自身の顔は見ない」という前提で設計されています。では人類はというと、鏡を開発するなど、今や自分の顔を常にどこかで見て意識するようになってきている。人類は、自分の顔だけはほとんど気にしないという生き物なのか、それとも鏡というものに対するソフトウェアが本来的なものとしてプリセットされているのか？ そのどちらであるかによって、顔や仮面との関わりはずいぶん違うところが出てくると思います。

伊東：私は大橋先生のお話をお聞きして、バウハウスのことを思い出しました。バウハウスは、みんなで記念写真を取るときに、目をつぶって取った。バウハウスは現代の写真理論の基礎を作ったわけですが、写真ができるまで自分が目をつぶった顔というのを見たことがなかったことに着目したんです。今の大橋先生の話にありましたが、先生のいう通り、顔についてはまだまだ知り得ていない部分があるのかもしれない。これから新しいツールも加えて自分の顔をもっと知るとすれば、どういう可能性がありますか？

原島：自分の顔だけ見えないという話は面白い話ですね。しかし一方で、やはり自分の顔を見えています。鏡に向かって見ているという意味ではなく、鏡の前に向かって見ている顔は、鏡の中の顔でしかなく自分の顔ではありません。自分の顔をいつもイメージの中で見ている。自分は今こういう顔をしているのではないか、というイメージの中で存在しているのが自分の顔だと思います。それが一体どういう顔であるかによって、その人の気持ちが全然違うのではないか。暗い顔を思い浮かべていたら、気持ちもどんどん暗くなってしまふ。逆にちょっと明るい顔を思い浮かべた方がいいのではないか。実はこういう実験をしたことがあります。

ある女性に自分の好きな女優さんを挙げて下さいといったら若い時の岸恵子が好きだということで、岸恵子の顔と自分の顔の間をモーフィングで10%、20%、30%混ぜたものと、それとは別に岸恵子との違いを強調する反対の-10%、-20%、-30%を作って、ばらばらにして並べました。自分の顔と思える範囲の顔を選んでもらうことによって、イメージとして持っている顔がどの範囲までかを探れます。

全部終わったあとに、この中にある自分の顔を選んで下さい、と言ったら10%岸恵子が混ざったのを選んで、「これが私です」といった。そのときこの人は非常に健康的だと思いました。逆を考えればいいわけで、10%悪い方を選んだとすると、どうせ私はこうでしょうよ、と暗い気持ちになる。暗い気持ちになると、顔もどんどん暗くなっていく。いい顔をしてると思ってるから気持ちが明るくなる。気持ちが明るくなればいい顔になる。

この意味では、自分の顔はいいと思うことが一番。自分で自分の顔を可愛がる。自分の顔が嫌いだったら、たぶん顔の方もすねてしまうでしょう。自分の顔を可愛がるというのが一番重要だというのが、とりあえずの僕の結論です。

伊東：今日はバーチャルリアリティ学会で、私も「仮面の狂気と幻覚」という題名を、どのようにバーチャルリアリティと結び付けて話せばいいのかと思っていました。しかし、話されたことは、まさにバーチャルリアリティで、表層の多重性と内面の多重性が分離しながら、また重なり合いながら、いくつかのリアリティと共存をしているということが話の骨格であったのではないかと思います。

質問：今日はせっかく屋久島で開催されたので質問します。この屋久島という原生林の中で今後10年、20年、

30年後に、バリ島に負けない文化を発生させる要因は何かあるでしょうか？

大橋：インドネシアは工業化がまだ軌道に乗らず、経済的に破綻しています。そのなかで唯一、外貨を稼いでいるのがバリ島の観光なのです。それが今や驚くべきレベルになっています。その仕組みは偶然ではなく戦略的に構築されたこともほぼ確実です。その仕組みを簡単にいうと、まずメディアを活用する。CDである美しいガムラン音楽を世界中の若者に発信し、ニューエイジミュージックのなかにサンプリングされて新しい音楽になっていったりする流れをつくっていく。音楽が際だっているもので、どうしても人々はそれを自分の目で確かめたくなる。そこでポイントになるのは「通信性の情報」ではなく「体験性の情報」、つまりバリ島に行かなければ味わえない情報です。そこからバリ島への旅が始まる。その地域を訪れ、固有の奥の深い芸能やそれを生み出した環境を堪能すると同時に、絵画や彫刻といった芸術性の高い工芸品を記念に買ってくる。これで村に直接外貨がおちます。しかも日本の旅行業とはちがって、いかにリピーターを増やすかという工夫が重ねられているのがバリ島の戦略の優れているところです。

このような戦略を明らかにした上で、しかしこうした作戦で地域と社会を最適化するということは、地域によってできるところとできないところがあります。最大の要因は、要するに有限の閉鎖系生態系であるかどうかだと私は考えています。その点、屋久島は風土的な条件としては恵まれている。ただ残念ながらシーズが非常に少ないですね。ですから感性直撃型のよいシーズを、鹿児島から沖縄まで視野にいれて、あらためてピックアップすることが大事です。そのうえでしっかりした旅行のデザインをし、パフォーマンスアーツ、工芸、グルメがいいプロポジションでちりばめられ、全体が有機的に一体化するような旅の設計を考えるといいと思います。

とくに強調したいのは、ここにモノがある、あそこにはそういうモノがない、といった国際的な通商動機が現在あるとすれば、その地域間の格差はせばまる一方です。情報についてみると、通信可能な情報については、すでに地域差は完全に克服されたといっているところが多いでしょう。ところが、運べない情報、つまり体験性の情報はそうではない。体験性の情報の価値は、これから爆発的に高騰します。体験性の情報によって、地上の楽園、まさにバーチャル天国、つまり天国ではないけれど天国に等しい情報天国を屋久島につくれる可能性は私は大きいと見ている。鹿児

鳥島、屋久島に関心をもたれる皆さんが馬力あをかけて徹底的に知恵と力と資金を投入したら、ものすごいことができるかもしれません。

原島：この屋久島の縄文杉を含めて、非常にいい自然があるのに、芸能が見えないというのが私の第一印象でした。自然はあるのに、どうして自然の中から芸能が出てこなかったのだろう。あるいはもしかしたらあるのだけれども隠されているのではないか。バリ島の場合にもすぐそばにジャワ島というのがあって、そこからの影響を非常にうまい仕組みで守っていき、バリ島としての芸能を育てたと思います。もしかしたら、屋久島はもっと厳しい状況にあって、わざと芸能を隠したのじゃないか。新たに作っていくことも重要だけれども、こういう自然の中から、芸能は自然に産まれるものだろうと思うんですね。無理にこれから作るよりも、もう一度自然の中から隠されているかもしれないものを引き出すことが大事かもしれない。そのために、縄文杉の前で1カ月座禅を組む、縄文杉とお話をするところからやってもいいのかなと思いました。

伊東：仮面は信仰からきた面と芸能から来た面があります。しかしまた芸能も信仰から生まれたものです。そしてまた日本だけでなく土着信仰の多くのものは山から生まれたわけで、屋久島がこれだけの山とそして木というものを持たれるなら、それにどのような反応をして、芸能や信仰が起きてきたのかがもっと知りたくなりました。今は見えなくなったものもあるかもしれません。そして自然もまた仮面を持つものなのかもしれません。

本日は、ありがとうございました。

■略歴



大橋 力 (OOHASHI Tsutomu)
1933年、栃木県生まれ。東北大学農学部農芸化学科卒業。文部省放送教育開発センター教授などをへて、現在、ATR人間情報通信研究所感性脳機能特別研究室長、千葉工業大学情報ネットワーク学科教授。農

学博士。聞こえない高周波の感性効果（ハイパーソニックエフェクト）を発見。バリ島をはじめ非西欧文化圏のフィールドワークも重ねる。山城祥二の名で、作曲、演出、芸能山城組主宰。映画「アキラ」の音楽で日本アニメ大賞最優秀音楽賞受賞。



原島 博 (HARASHIMA Hiroshi)

1945年、東京生まれ。東京大学大学院工学系研究科電子情報工学専攻教授。専門はコミュニケーション工学であるが、文理の区

別のない自分なりの新しい学問体系を構築することを夢見ている。この立場から、電子情報通信学会ヒューマンコミュニケーショングループの設立にかかわり、また、日本顔学会の設立発起人代表・理事として、「顔学」の構築と体系化に尽力している。主要共著書に「情報と符号の理論」、「画像情報圧縮」、「仮想現実学への序曲」、「人の顔を変えたのは何か」などがある。



伊東順二 (ITO Junji)

1953年、長崎県生まれ、美術評論家。早稲田大学仏文科大学院修士課程修了、仏政府給費留学生としてパリ大学、エコール・ブルーにて学ぶ。83年日本帰

国まで、仏政府給費研究員として、フィレンツェ市庁美術展部門嘱託委員、「フランス現代芸術祭」副コミッショナーなどを歴任。帰国後、「ニューペインティング」を日本に紹介。美術展や文化イベントのプロデュースも幅広く手がける。95年、第46回ベネチア・ビエンナーレ日本政府館コミッショナー、日本文化デザイン会議'95群馬議長。96年、通産省「21世紀地球EXPO基本問題ワーキンググループ」委員。97年、国土庁「東京圏における文化都心づくり研究会」委員、パリ日本文化会館オープニング企画「デザインの世紀」展コミッショナーなど。