

旅・いろいろ地球人

「驚異と怪異の迷宮へ」 山中由里子（国立民族学博物館教授）

(1) 想像界の生物多様性 2019年10月5日刊行

人類は、この世のキワにいるかもしれない不思議な生きものを、自然界の観察にもとづきながらも、部位を増減・拡大縮小したり、あり得ないかたちで組み合わせたりして思い描いてきた。その表象には文化人類学者レヴィ＝ストロースがいう「ブリコラージュ」（寄せ集め）の思考が見てとれる。

大阪府吹田市の国立民族学博物館で11月26日まで開催中の特別展「驚異と怪異——想像界の生きものたち」では、地球上の動物界、植物界、鉱物界に見いだされる要素をブリコラージュした、人魚、竜、天馬、巨人、人間植物など、想像界の合成生物たちが一堂に会している。

ここでは、水・天・地のセクションに分けてこれらを展示しているが、例えば「水」に展示している人魚は、魚やアザラシなど、水に生きるヒレ動物と地上に生きる人間が融合したものだ。つまり、想像界の生きものたちの多くは、水域と陸域の狭間といった境界に属する。環境学では、異なる環境が接する場所をエコトーンと呼ぶらしいが、推移帯とも訳されるこの境界域では生物の種も多様で、個体数も多いという。

人間は説明できない力の存在を目に見えるかたちにする際に、「線引き」できない、分類不能なクリーチャーとして表してきた。ぜひ、驚異と怪異のラビリンスで想像界の生物多様性を探訪していただきたい。



特別展「驚異と怪異——想像界の生きものたち」の展示風景＝大阪府吹田市の国立民族学博物館で大道雪代さん撮影

(2) 里帰りした「人魚」 2019年10月12日刊行

一五世紀以降の「大航海時代」にヨーロッパ人は、世界中の民族や生物に関する知識だけでなく、各地の珍しいモノを収集した。こうした珍品のコレクションは、所有者の権力や財力を表すものとして、城や館の一室に並べられた。人々をあっと驚かすためのこうした空間は、「驚異の部屋」(ヴンダーカンマー)と呼ばれた。

発掘された遺物、異民族の衣装や道具、精巧なからくりなどと並び、動植物・鉱物の標本も集められたが、中には、頭が七つの竜のような怪物の剥製やミイラも交ざっていた。

一八世紀前半までは、人魚やユニコーンなどは実在するかもしれない動物とされ、珍獣の存在の証拠となる標本は、驚異の部屋の自慢のアイテムであった。一八世紀半ばごろからそれらは、実は別の動物の部位である、あるいは作り物であると、正体があばかれてゆく。

それでも、怪物を見てみたい、集めたいという人々の好奇心は消えるものではなく、一九世紀半ばにはヨーロッパとアメリカで、人魚のミイラが一世を風靡する。それは幕末に出島にいたオランダ商人が見世物として流行っていた「人魚の干物」に目をつけ、作り物と承知の上で輸出したものだだった。

当時、オランダ王の驚異の部屋に納められ、今はライデン国立民族学博物館が所蔵する人魚は、民博の特別展のために一時帰国中である。



11月26日まで開催中の「驚異と怪異——想像界の生きものたち」での展示のために
里帰りした「人魚の干物」=大阪府吹田市の国立民族学博物館で、筆者撮影

(3) キワの気配を展示する 2019年10月19日刊行

人間がこの世のキワ・・にいるかもしれない存在の気配をまず感じ取るのは、目はなく、耳である。正体の分からないものから、聞こえるはずのない異常な音がする。後に「小豆洗い」、「天狗倒し」などといった名づけがされ、特定の姿で描かれるようになる妖怪も、もとは耳で感じとられた異音である。こうした、この世ならざるものとの出会いの原体験の不気味さは、それが目に見える姿かたちを持ってしまうと、どうも薄れてしまう。

しかし、博物館で、実体のないものを、形のないまま展示するにはどうしたらよいか？ この課題に挑戦した実験が、特別展「驚異と怪異——想像界の生きものたち」第二部にある「聞く」の部屋である。

一階の第一部で、世界中の霊獣・幻獣・怪獣のさまざまな姿かたちを見た後、階段を上がると黒いカーテンから、怪しげな音が漏れ聞こえてくる。その奥の薄暗闇に入ってゆくと、常ならざる音や声が多方向から響く音空間に包まれ、その音に合わせて、幾重もの白い文字が目の前に揺らぐ。

ここで流しているのは、カミ／神、霊といった見えない力に人間が接する場で、音が重要な役割を果たす祭りや神事で収録した音である。そこに、動くオノマトペ（擬音語・擬態語）を加えただけの比較的シンプルな仕掛けなのだが、あの世とこの世のキワに浮遊するような不思議な空間となっている。



特別展「驚異と怪異——想像界の生きものたち」の「聞く」の部屋=大道雪代さん撮影

(4) 電気羊の夢 2019年10月26日刊行

近代合理主義は、科学的に証明できないものの存在は否定してきた。しかしその科学技術自体が「あり得ない」としてきたものを、「あり得る」ものにしつつある。想像界の産物とされていた合成獣は仮想世界の現実となり、生命操作でクローンやキメラを生み出すことも可能となっている。人工知能（AI）が新種のモンスターを次々と自動生成するようなゲームの実現も近いであろう。

「アンドロイドは電気羊の夢を見るか?」。人間は科学の力によって、自らのアイデンティティーを脅かす「怪物」を生み出しているのではないか。すでに半世紀ちょっと前にフィリップ・ディックが SF 小説の主題とした問いかけが、より現実味を帯びた不安や脅威として感じられつつある。機械が「想像力」を学習し、人間の想像を絶するような創造物を生み出したとしたら……。

特別展「驚異と怪異——想像界の生きものたち」の最後のセクション「創る」には、現代のクリエイターたちの作品が並び、人類の想像力と創造力の行方について考えさせる。

心の像は、視覚だけでなく、音、匂い、味、皮膚感覚、記憶などが複雑に作用しあって浮かび上がる。可視化されたイメージの合成パターンを AI が学習することは可能でも、感性の総合的な営みはそう簡単には再現できない。

人の脳こそが、驚異と怪異の迷宮（ラビリンス）なのかもしれない。



2019©五十嵐大介

漫画家の五十嵐大介氏が描く半人半戦闘機は、機械と人間の境界のゆらぎを暗示する
= 「異類の行進（マーチ）」部分