

シェイクスピアズダイアログ

——杖道とアート（命がけの）幾何学

アーティスト／コミュニケーション学部・客員教授 中 村 理恵子

概 要

杖道（じょうどう）¹⁾には、対峙する当事者同士にしか見えない世界がある。外から見ている観客からは、二種類の道具（杖と真剣）と、道具を操る二人の人間しか見えない。しかしその間には、これ以上踏み込むと殺される可動域の境界や、相手を誘いこんで無力化する隙が生じては消え、対峙した者同士にしかとらえることができない「生きたかたち」が刻々と変化している。

一方、絵画やメディアアートの世界で表現を続けてきた私にとって、「生きたかたち」は作品として固定したい、固定されなくてはならない対象だ。当事者に秘匿された体験を見えるかたちとして残すことで、外部の観客だけでなく、当事者の体験も拡張するのではないか。

杖道の動きは芸術そのものだといわれるが、それを比喩ではなく、杖道と芸術を掛け合わせた領域として追求する試みを、私は2011年から主に大学の講座のなかで進めてきた。2011年から2012年の東京大学情報学環、2013年の早稲田大学文化構想学部での単発のワークショップを経て、2014年から2017年にかけて東京経済大学コミュニケーション学部において“杖道×アート”を主題とする通年のワークショップを担当した。²⁾ 延べおよそ200人の履修メンバーは、じっくり古武道を習得するとともに、デジタル技術を駆使した作品制作へと進む。関連する分野のゲスト講師たちとのコラボレーションも織り交ぜ、そのプロセスや成果をWeb上の「ワークショップ中村座」³⁾で公開してきた。

本稿は、杖道とアートの結びつきに、まったく新しい何か、新たなアートの地平を直感する私の、一連の試みを整理し、紹介する覚書である

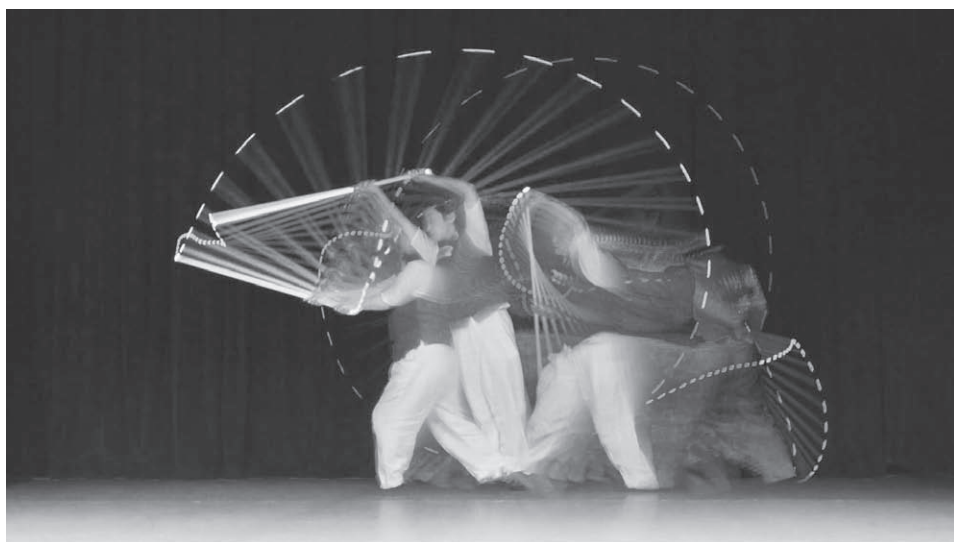


図1 杖道×ART (2014 年制作)

目次

1. 攻防のパズル 空間編 ま～るい杖をま～るく、滑らしながら使う
 - 杖道の基本空間
 - 学生 T さんと師範それぞれの本手打
 - 「仮想的な甲殻」をとらえた美しい作品例を二つ示す
2. 攻防のパズル 時間編 ゲーム、アルゴリズム、かけひき、対話
 - 着杖（つきづえ）
 - 攻防の時空間パズルを一枚の絵にしてみる
 - 光る杖の軌跡動画版
3. シェイクスピアズダイアログ
4. 今、そしてこれから

謝辞

付記 プロジェクトのこれまで

- 真っ向撮り
- 対戦者の網膜投影
- 光る杖の制作
- 光る杖による動画
- アートイベントへの出展
- 杖道の音とは

注

1. 攻防のパズル 空間編 ま～るい杖をま～るく、滑らしながら使う

杖道とは？

杖道は、杖（じょう）と呼ばれる直径 2.5 cm 程度の木の丸棒を用いる。杖の両端は手元も先端も決められていないので、掌のなかで滑らせながら左右どちらからでも繰り出すことができる。そのためこの素朴な道具には対称性が生まれ、杖を操る身体のマわりに素朴な幾何学的空間が作り出される。15 年前（2003 年 5 月）、ふとした偶然から杖道と出会った私は、杖の持つシンプルな美しさに心を奪われた。人間がはじめて獲得した原初の道具は、おそらくこのような素朴なものだったに違いないと想像した。野生の人間が身体の機能を拡張する基本形がそこにあるのではないか。

ある杖道師範は、杖の作り出す円をレオナルド・ダ・ヴィンチのウィトルウィウスの人体図になぞらえている。⁴⁾

杖の両端に光源を仕込み軌跡をライトペインティングの手法で残すことによって、杖の運動が描く基本的な曲線を可視化することができないだろうか。杖によって拡張された人体

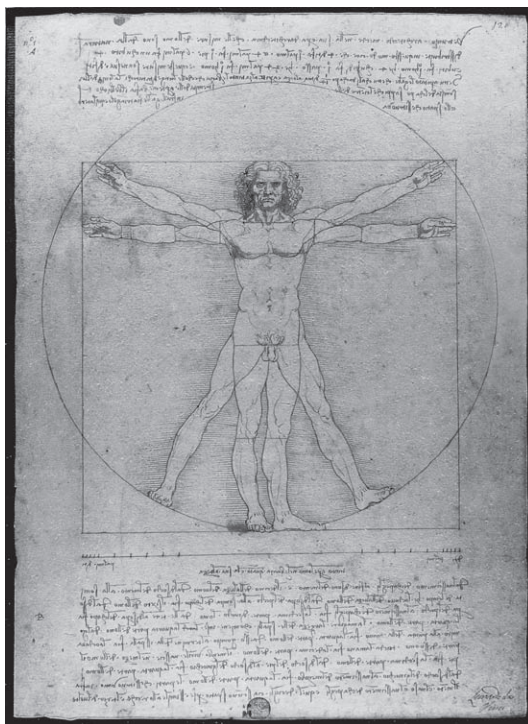


図2 レオナルド・ダ・ヴィンチのウィトルウィウスの人体図（Wikipedia より）

図を描くことができないか。杖道とアートを結び付ける私の一連のプロジェクトは、この思いつきを発端としている。

杖道の基本空間

ここで杖道の基本中の基本である「本手打（ほんてうち）」を例に、杖の運び方を解説してみよう。

1. 左手で杖尾を握り、右手は全長のほぼ4分の1のあたりを握る。杖先は、相手の目の高さを想定して構える。この構えから、左手を左後方に引きながら、杖をいっぱいにとる（両手で杖の両端を握ることをこう表現する）
2. 前方の右手杖先を軸にして、後方の左手を滑らせながら、前方へ大きく、回し打つ。
3. 右手で杖尾を握り、左手は全長のほぼ4分の1のあたりを握る。杖先は、相手の目の高さを想定して構える。この構えから、右手を右後方に引きながら、杖をいっぱいにとる。
4. 前方の左手杖先を軸にして、後方の右手を滑らせながら、前方へ大きく、回し打つ。

1から2を右本手打、3から4を左本手打と呼び、4から1へ戻って連続して繰り返す。図3は相手のない単独動作だが、常に前方には太刀を持った相手がいると想定して進む。

左右から交互に大きく回しながら正確に相手（太刀を持つ人）の顔面を攻めると、杖の先端は滑らかな楕円を描く（太刀との打ちあい以外は、すべて寸止め、あるいは剣道着一枚を残して打つ）。

1～2と3～4は、完全に左右を反転した形になる。一般的に道具は、進化にともなって用途も形もしだいに特殊化していく。杖は分化する以前の原始的な道具なので、それを使う身体も、左右未分化な原始状態になることを要求される。

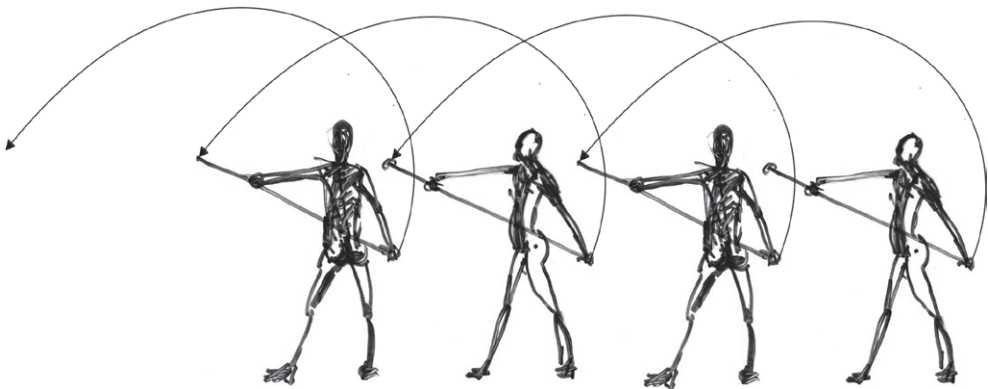


図3 本手打、側面からのスケッチ

学生 T さんと師範それぞれの本手打

杖道の初心者と熟達者には、あきらかに違いがある。熟達者の杖は、狙いの正確さや無駄のない的確な間と間合いによって、相手に効力を及ぼす技となる。技のいわゆる言い難い強さ美しさは、リアルタイムの攻防を目前にすれば肉眼と肌で感じ取ることができる。師匠から直接指導を受ける面綬が、技を伝授するもっとも有効な手段であるのはそのためだ。

たとえばビデオ教材などでは肝心な何かが、情報として抜け落ちてしまう。ここで抜け落ちてしまう情報は何か。リアルタイムで感じ取っていた気迫のようなものも、光る杖を長時間露光する技法で掬い取ることができるのではないか。

そこでこの道 30 年のベテランである杖道の師範と、杖道入門 3 か月の学生 T 君に、光る杖を用いて本手打をやってもらい、その軌跡を撮り比較する実験をしてみた。2016 年 7 月、東経大のスタジオを真っ暗にして、一眼デジタルカメラのバルブ機能（長時間露光）で 20 秒ほど撮影してみた。

東経大の授業「杖道入門」を熱心に履修する 20 歳代の T 君は、欧米への留学経験もあって、日本の古武道への興味が一段と深く、非常に熱心に取り組んでいた。彼は、動きの理屈と流れは理解している。しかし描かれた軌跡は、狙いが定まらず、弧も不連続になってしまふ。それに比較して、30 年の杖道経験を持ち傘寿を迎えた師範の動きは、滑らかで規則正しい。まるで計ったように正確な弧を描いて進む。

肌で感じ取ると表現した違いが、あきらかな形の違いとして表れている。誰もが予想した

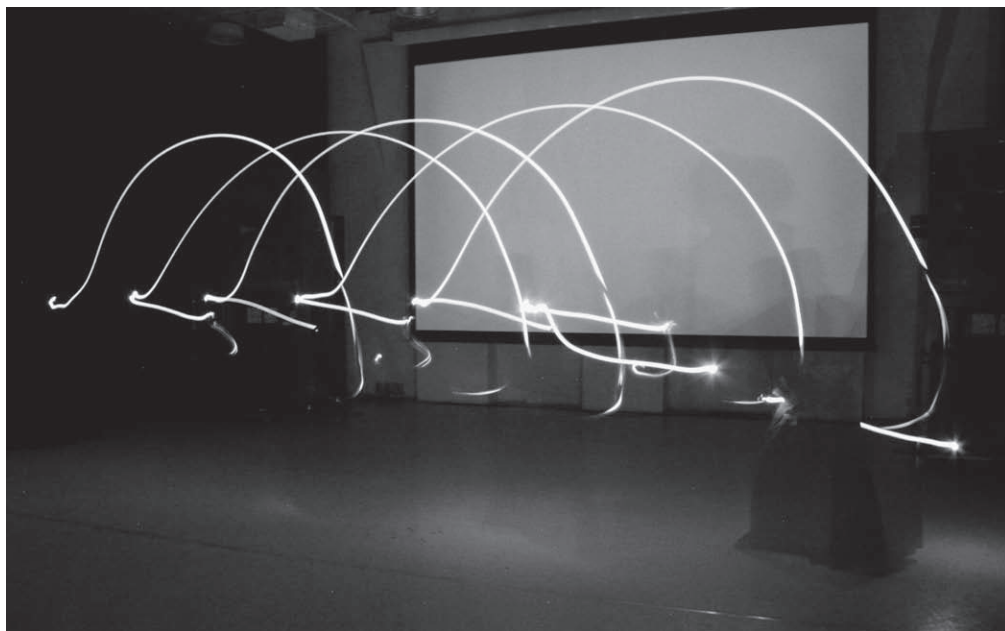


図 4 杖道師範による「本手打」の軌跡

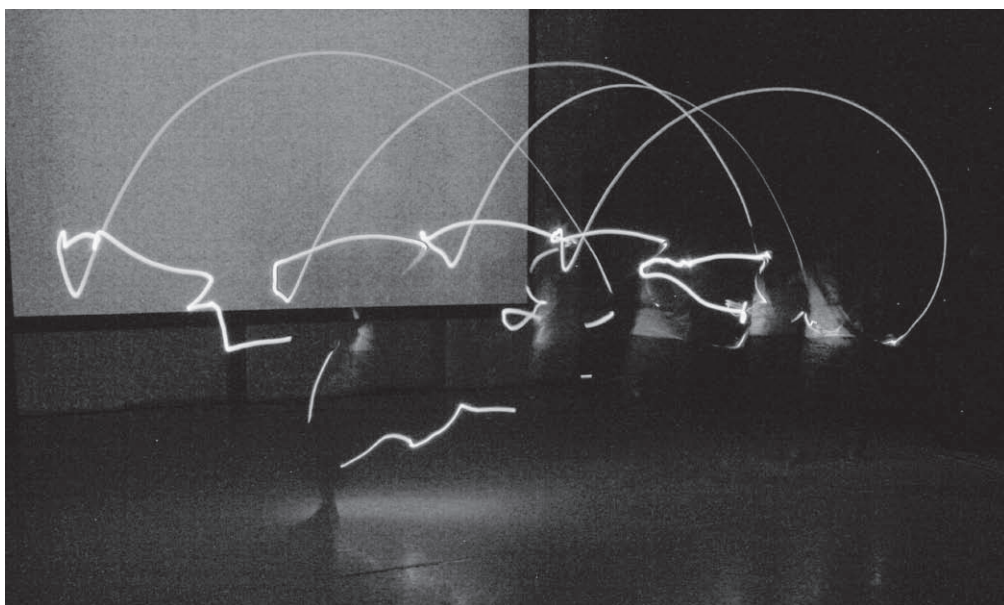


図5 初心者、学生T君の「本手打」の軌跡

ことだったが、師範の軌跡が、ここまで奇麗に描かれたのは想定外だ。「目的意識を持って何万回か稽古する、百錬自得ですね。これでも百点には届いていません。もっと稽古をしましょう」というコメントに加えて、控えめにうれしそうな師範の表情が印象的だった。

「本手打（ほんてうち）」の軌跡を、長時間露光で撮影した写真（図4）には、ダ・ヴィンチの人体図と同じ意味での身体の拡張が写し取られている。（撮影技法の詳細については付記で述べる）

光る杖を用いバルブ撮影された静止画像は、身体と杖の外に形作られる運動を可視化する。外側にできる形は、比喩的に言うなら皮膚の外へ拡張した身体、または「仮想的な甲殻」と言うことができる。

「仮想的な甲殻」をとらえた美しい作品例を二つ示す

●杖シェルター起動

杖道形12本目「乱合（らんあい）」の軌跡を撮影。複雑に幾重にも繰り返される杖道独特の軌跡。圧巻な杖・防御シェルターの実像だ。屋外、向かって右方向に連続した形が流れて攻めている、太刀を想定した単独動作。

●離見の見

杖道形6本目「太刀落（たちおとし）」を、背後からの目線で撮影した。杖の後方の低い

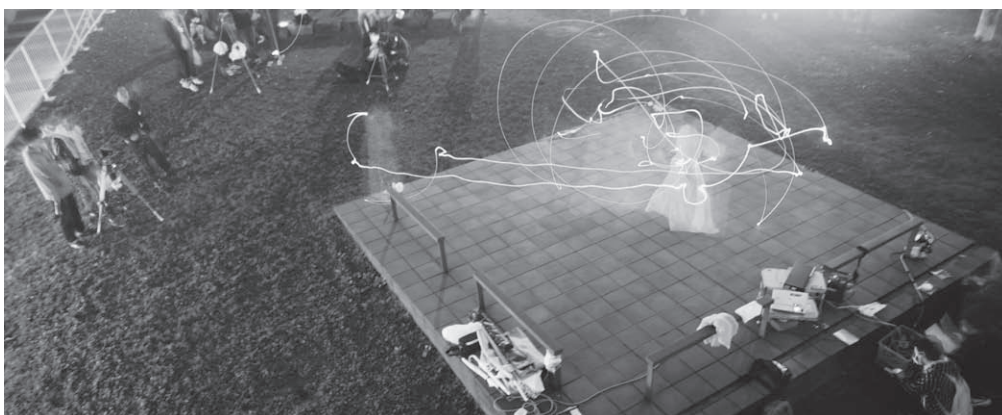


図6 「スマートイルミネーション・アワード2015」(学校部門入選) 横浜みなとみらい象の鼻テラスでのパフォーマンス。演武：筆者，撮影：山中雅大

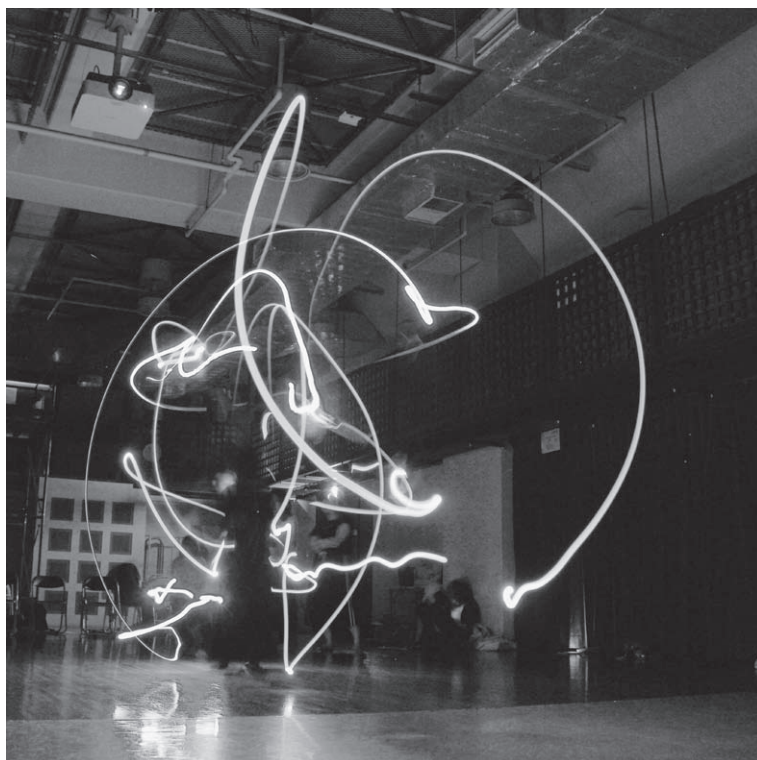


図7 身体表現ワークショップ「杖道×アート」於東京経済大学6号館スタジオ。杖道師範たちによる演武，撮影：米山チーム（2017年度メンバー）

位置にカメラを据えて、太刀の攻撃に応じて杖の攻防空間が開いては閉じていく様をとらえている。世阿弥の言う「離見の見」⁵⁾をテーマにしている。

2. 攻防のパズル 時間編 ゲーム、アルゴリズム、かけひき、対話

杖道の特徴づけるのは、武器である杖の物理的な弱さだ。白檜の丸棒に過ぎない。関ヶ原の戦いのころ創始された杖道は、実戦のなかで相手を倒す実用的な武術としてスタートした。ある武器に対してより強力な武器で立ち向かうのは、ごくありふれた戦略だが、強い武器を棒きれ一本、非力な武器で制するという逆説的なところに杖道の魅力がある。この戦略の美しさを純化するために、杖道は対峙した太刀を杖が制する定跡を63種の「杖道形」として網羅している。現代杖道は、この杖道形を「演武」として再現する形武道（かたぶどう）である。

杖道形には基本的な流れがある。まず、優位にある太刀（実戦では鋼鉄製の真剣）が杖にかかってくる。そして、杖は太刀が切ってくるのをかわす。最後に杖は太刀の動きを封じ込め諦めさせる。

この過程で、杖は太刀が切りこむスキを与えたり、防御シェルターを作って排除したり、相手の顔面を狙い牽制し動きを制約したりする。最終的に杖は太刀の戦意を完全に崩し、退路を開いて相手の命までは決して奪わない。太刀の動きを杖が防いで攻撃に転ずるという連続した流れが、ひとつの形（型）となって、立体的なパズルが構成される。

形武道は、敵味方があらかじめ筋書を共有しているので、実戦のような多様な変化はない。しかし振付の決まった踊りのように演じて、杖道の演武は成り立たない。かけひきに込められた感情をマジ（本気）でいだかないと、空間の意味を読み取ることができないからだ。

罠を仕かけるように作られたスキがぼっかり開き、そこにまんまと斬りこんでくる太刀をぎりぎり見きって、一瞬速くスキを突き急所を攻める。こちらが先に杖を繰り出してしまっただけでは、動きを読んだ太刀が杖のシェルターに斬りにくる。先に動けば負ける。自分の頭上に太刀が振り下ろされる寸でのところで、これ以上ないタイミングで相槌を打つがごとく、杖の攻防シェルターを張り、間髪あけず杖を回して相手の急所を押さえる。

このような切羽詰まった一挙一動の生む緊張感は、太刀と杖がそれぞれ前節で示した「仮想的な甲殻」を変化させ操ることによって生じる。対する相手は、体格や息遣い、思考や言語もさまざまだ。生身の人間が、どう動くかわからないという未決定のテンションを潜ませているから、形武道は生きている。杖道の師範は「杖道形は死物にあらず、生きている」と言う。

杖道は上達するにしたがって、命をかけた独特なコミュニケーションを、全身を使って対話する境地に至る。形の一挙一動には「なにくそ」「そうはさせるか」のような台詞を割り

振ることができる。

着杖（つきづえ）

全日本剣道連盟制定形 12 本のなかの一本目「着杖（つきづえ）」⁶⁾を例に、内なる対話的な声を再現してみた。（表 1）

攻防の時空間パズルを一枚の絵にしてみる

「着杖」の演武を、光る杖の長時間露光で撮影し表 1 の番号を重ねたのが図 8 だ。杖を身

表 1 「着杖」の流れ一覧（スケッチと、気合+心の声+動作解説）

	スケッチ	太刀	杖
①		「エイ」（左→切れる間合いに進む、杖の顔面、頭上がガラ空きに見えるし、武器は、ただの棒切れにしか見えない。）	…（さあ、かかってきなさい！ という気持ちで杖を体の正面に立てて構える）
②		…（切り下すが寸でのところかわされる、左後方にかわされて、正面にいたはずの敵の姿を見失う）	…（そんな簡単に斬られるものかという気持ちで、太刀より一瞬早く、右斜め後方に体を捌く、かわす）
③		…（再び切り返したい。その小手を押さえこまれる）	（振り下ろしてしまった太刀の頭上から小手までの空間がガラ空き。） 「エイ」（すかさず大きく半円を描き、太刀の小手を打ち押さえる）
④		…（何を小癪な！ という気持ちで、上段に構えなおし切りつけようとする）	…（太刀が上段に構えた一瞬を逃さない。切られる前に、杖をいっぱいにとって、杖先で相手の顔面を狙い牽制、「切らせない」という気持ち）
⑤		…（切ろうとするも…）	「エイ」（太刀の切っ先が切り下してくる直前、左小手を、本手打して征圧する）
⑥		…（参った、太刀を右わきに下して構えを解く）	…（未だ相手は戦意を失っていないかも、と用心しつつ、いつでも応じるわよという気持ちで、残心 ⁷⁾ を示しつつ、静かにおさめる）

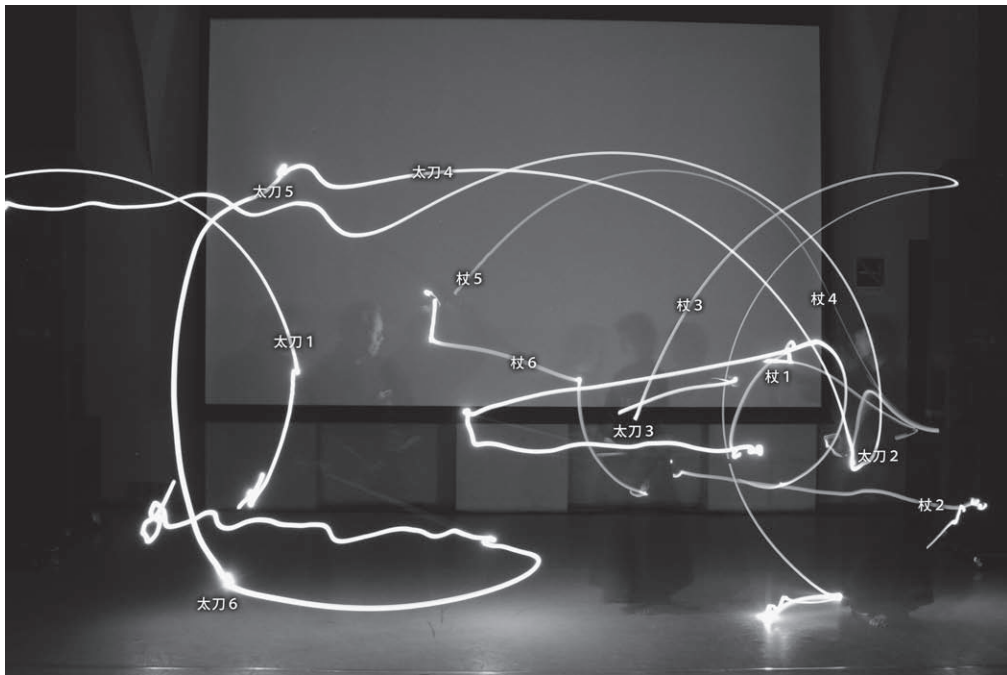


図8 「着杖」杖道師範たちによる演武，撮影：岡本チーム@2017年度身体表現履修メンバー 於東経大メディアスタジオ

体の前に真っ直ぐ立てた構えから、最後太刀の小手を押さえこむまでの約10秒～20秒，向かって左からの太刀の軌跡と，向かって右からの杖の軌跡が呼応する流れを一枚に収まるように撮影した。

これを撮影し，小さな液晶に画像が写し出された瞬間，撮影メンバーから歓声が上がった「ステキ，アートじゃん」。同時に（なぜか）小さい液晶を一斉にスマートフォンで記念撮影しはじめた。演武をした師範たちも駆け寄って，興味深げに覗き込んでいる。一枚に収まった絵のなかの軌跡をじっと見て，杖と身体の動きを空でなぞっている。優れた師匠たちが，技を空でなぞる行動を時々見かける。言葉を発する前に，自分のなかで起こるプロセスをリフレクションしているようだ。

優れたデッサンは，見るものにそれが描かれる線の運動を喚起する。書家が書を見るとき，静止した全体の形をとらえるだけでなく，まるで楽譜を読むように書く手順を再生するのだという話を聞いたことがある。光る杖の描く線もまた，静止した空間のなかの図形であるだけでなく，杖道コミュニケーションの時間譜でもある。絵画に描かれる線も，書の筆跡も，杖の軌跡も，分類としては芸術であったり武道であったりするものの，私にとってはまったくおなじもので，それを主張するために杖の軌跡を紙に刷り，落款を押して作品化したのが図9である。

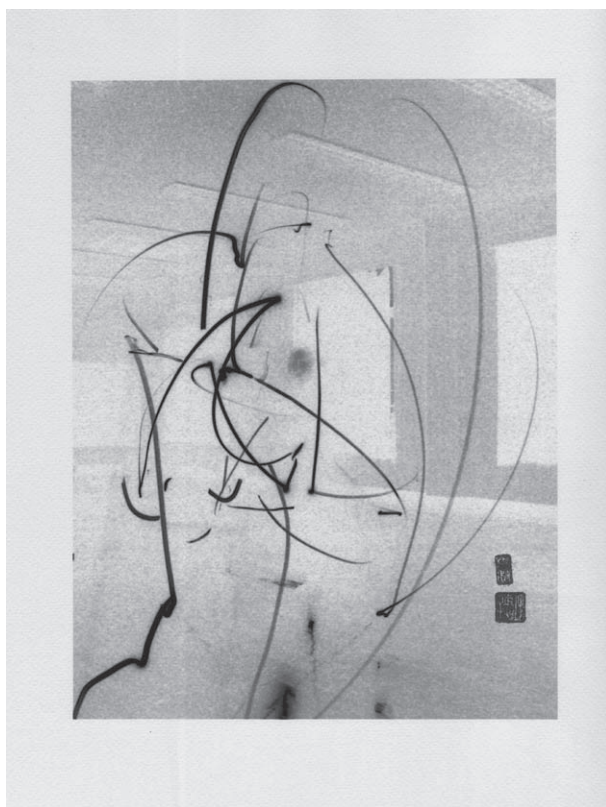
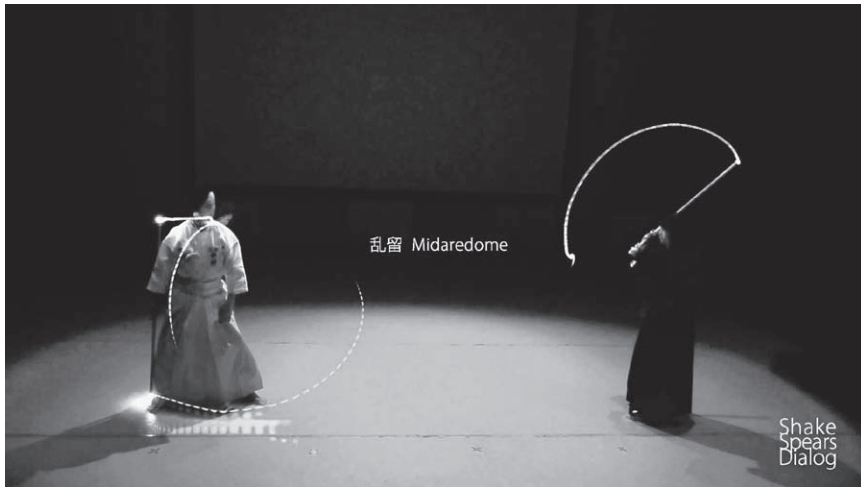


図9 「乱留演武—光る杖の軌跡—本気は美しい」(2013年制作)

光る杖の軌跡動画版

杖が空間に作る形と、形が組み立てられる時間的な変化を見るために、動画のなかに光る杖の軌跡が残る表現を試みた(技術的な説明は付記参照)。この技法を用いると、演武の流れのなかで人体の周囲に軌跡が成長する形になり、空間の変化を直観することができる。「乱留(みだれどめ)」⁸⁾を例に、動画から抜き出したコマを用いて、気合+心の声+動作で解説してみる(図10～図15)。

1. 構え (図 10)



太刀 (右) 相手の得物 (武器) が見えないが、こちらから仕かけてやると、強気で切れる間合いにすすむ。

杖 (左) 半身になって構える。体の背後に杖を持つ。相手から、こちらの武器は見えない。

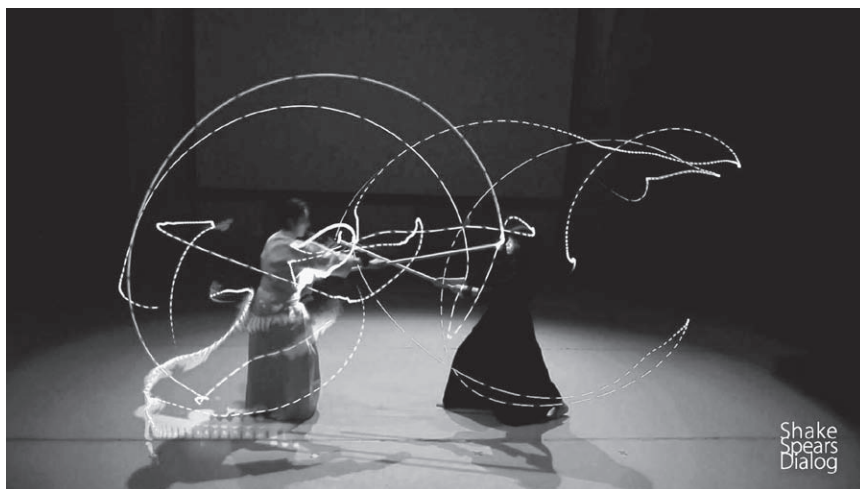
2. 杖と太刀が会おう、合わせる (図 11)



杖 (左) それ以上くるな！ こっちの間合いに入ってるな、止めれば、こっちは何もしないという気持ちで、太刀の顔面を制するように杖を繰りだす。

太刀 (右) そんな棒っきれで何ができる？ という気持ちで、牽制してきた杖に切っ先をむける、中段9) に構える。

3. 逆手打から相打 (図 12)

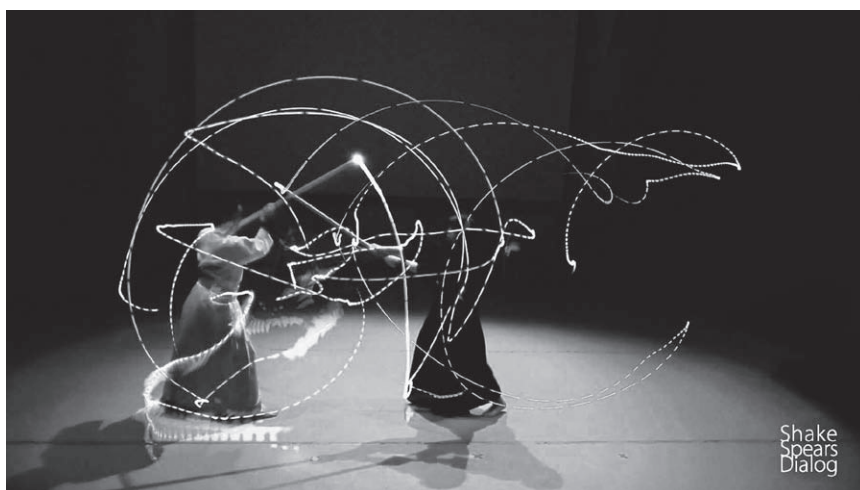


杖 (左) 目の前の太刀を、「エイ!」、左後方から大きく回して逆手打する。

太刀 (右) 打落とされてもすかさず構えなおして、杖の首を切っていこうとする。

杖 (左) 切り返してくる太刀の切っ先が届く寸前に、それ以上来るなと太刀の顔面を制し、止める、相打。

4. 巻落 (まきおとし) (図 13)



太刀 (右) 体制を立て直して、正面から「エイ!」

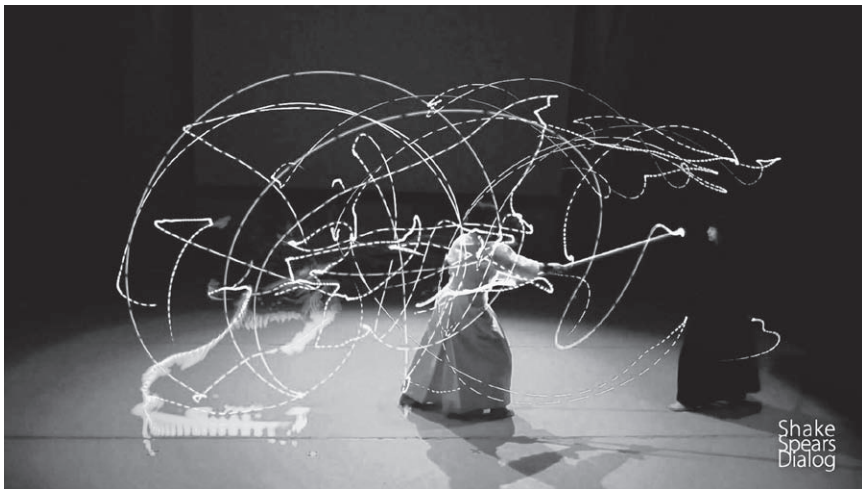
杖 (左) 切られるものかと、後方に少し下がりがつつ、左肩から斜めに構えた杖で切っ先を受止め、すかさず杖の丸みを使って太刀の右後方に巻落す、退ける。

5. 体当（たいあたり）（図 14）



太刀（右） 懲りずに「エイ！」切り返すが、体を躲され、直後、小手をすくいあげられてしまい、バンザイ状態になる。そのまま体当たりされて押し戻される。
杖（左） 切りこんでくる太刀の小手を一瞬早くすり上げて、杖を楯に体当たり「エイ！」、太刀を後方に退ける。

6. 最後、引落打で制する（図 15）



太刀（右） またも「エイ！」正面を斬ってくる。
杖（左） 切ってきた太刀を、打ち砕くような気持で「エイ！」、右側面上から大きく回し滑らしながら、打落とす。
太刀（右） 切っ先から鰐元まで滑るように強打される。下手すれば、刀を折られたかという感触に、戦意を失う。参りましたという気持ちで、構えを解く。
杖（左） 相手の戦意は本当に失われているのか？ 用心にしながら、残心 7) を

示す。杖をおさめる。

図 10～図 15 2017 年 3 月公開の動画作品「シェイクスピアズダイアログー古武道の（命がけの）幾何学 2」より

3. シェイクスピアズダイアログ

杖道を始める前の私にとって、型は破るものだった。型から逸脱することだけに価値があった。アーティストとはそのような仕事だ、という思いこみもあった。形武道に深くかかわるにしたがって、型はたんに自由に対する不自由ではなく、自由と不自由の関係は単純な二項対立ではないことがわかってきた。

杖道の形（型）は、ひとつの到達点として私たちが生まれる前に成立しているが、形は制約として固定化する前に、かつて混沌の中から生まれてくる現場があったはずだ。

そこで、杖道の原点である棒切れによる対戦（対話）を野生段階まで引き戻す試みであるワークショップを行い「シェイクスピアズダイアログ」と名付けた。シェイクスピア劇中の対話を意味するようなタイトルだが、実は Shake（振る）Spears（槍）Dialog（対話）という造語である。

身体表現とアートをテーマにした大学の講義²⁾のなかで、「杖道入門」を何時間かこなしただけの学生たちは、格好の野生と、熟練されていない素地を提供してくれた。彼らが棒切れを用いて、相手にちょっかいを出したり威嚇したり融和したり伝えたりする対話的な過程を、光る杖を用いたテクニックで静止画や動画に記録する。

何を目指し、何が得られるかわからない手探りのワークショップで（ワークショップとは本来そういうものだ）、棒を渡した二人にともかく何かしてもらうことから始めた。しかし棒は無邪気な遊具として弄ばれるものの、なかなかその先には行けない。自由というのは不自由なもので、30 秒～1 分程度動いただけで息も切れるし、やる事がなくなってくる。

そこで、自分は相手に何がしたいのか、という役割をそれぞれがあらかじめ持つことにした。役割は自発的に選ぶのではなく、ランダムに割り振られる。たとえば「猫をじゃらす」「相手を攻める」といった役割指令カード（図 16）を多数用意し、二人がそれぞれ別のカードをひき、対面する（図 17）。「追う」vs「逃げる」のように噛み合う場合もあるし、「贈り物をする」vs「相手を模倣する」のようにカテゴリーがすれ違う場合もある。引いたカードは、対戦前に声に出して宣言するルールと、それぞれ内緒にするルールがある。内緒にした場合は、相手の意図を推理しながら行動する難しさと楽しさがともなう。

役割指令カードは、プレーヤーから「光る杖を使って絵を描く」という意識を消し去る作用がある。ゲームに興じることで、半端な創意や憎むべき妙な作意といった作品を意識する

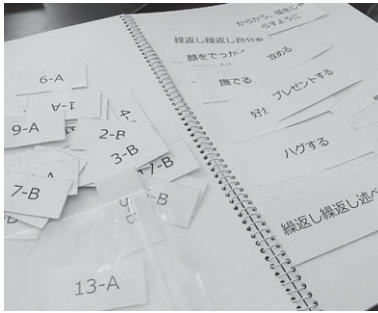


図 16 役割指令カード



図 17 指令を胸に秘め、光る杖を持って対面する



図 18 「恋人時間・ST」

と陥りやすい罠への失墜を防ぐ。

シェイクスピアズダイアログのこの素朴な作用を、私は「マジ（本気）が起動する」と表現している。武道は、それが形武道であっても、美しい踊りではないマジの起動であることは前述したとおりだ。生き物としての深い野生の興奮がともなわないと、杖道は上手くなれない。シェイクスピアズダイアログも、行為の軌跡ではなく、行為そのものに意識が向くように仕かけられた方法だ。

カードの組み合わせ、対戦する人の組み合わせによって、セッションは上手いかなかったり、ときには奇跡的に上手いいたりする。上手いいくと、セッションのなかですばしっこい動きが巧妙に進化したり、定型的な身体的プロトコルが編みだされたりすることが観察された。ここには、コミュニケーションや言語の視点からも研究の余地があるだろう。しかし、なんにしてもこのワークショップからは、美しい光の軌跡（図 18～図 21）が生み出される。

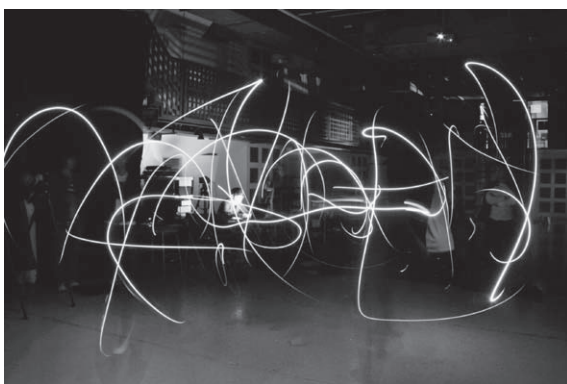


図 19 「恋人時間・野鳥」

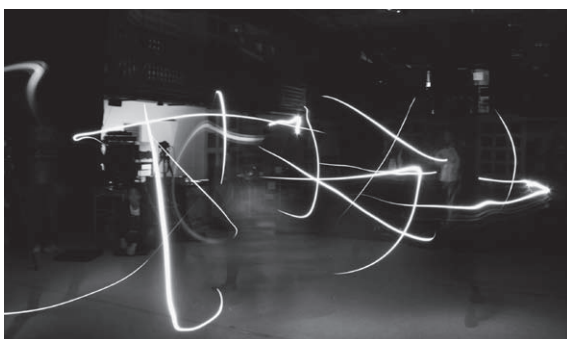


図 20 「恋人時間・殺伐」

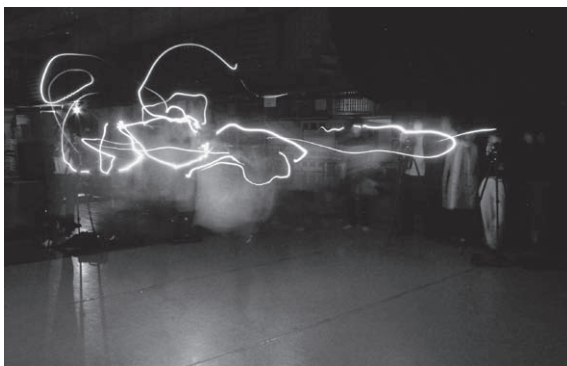


図 21 「恋人時間・ファクトリー」

図 18～図 21 「恋人時間」シリーズ

「わたしをメディアするーワークショップ中村座 2016 作品展ー」出品作品（2017 年 1 月 13 日-18 日）於「634 展示室」,「国分寺くるみギャラリー」。役割指令カード「相手をなぞる（あるいは、模倣する）×相手の後ろに回る」を引いた二人一組, 4 チームの対話的なフリー演武から生まれた。

4. 今、そしてこれから

「上手くなることそれ自体をアートにしたい」という素朴なコンセプトから、杖道とアートの掛け算である私の追求が始まったのだが、ここから生まれた成果は単に杖道の上達メソッドでもないし、芸術作品でもない。学術研究のためのサンプルでもない。精緻な杖道形演武の動画は、スキのない幾何学的な描線そのものだし、ゲームから生まれるフリー演武は、炸裂する魅力的な痕跡が、視覚や心にうったえかけてくる。しかし、いまのところ既存のどのジャンルにも収まらない。

妙な作意のない、そこに安易な意味や解釈を拒絶する見たことのない描線は、非常にプレイフルで、有り体なペインティングを軽々超える。

深い野生の興奮とマジ（本気）、それをいつでも起動して適切にコントロールする方法を鍛えることは、身体に新しい感覚や、未開だった身体の拡張と賢さを実感させて、（たとえ実感できずにもどかしいときでさえも）熱く強い喜びとなってこみ上げてくる。いつのまにか、今の私に一番馴染む創作の絵筆になっている。このプロジェクトにどのような立ち位置を与えていくのが、当面の私の課題であろう。

謝 辞

4年間にわたって履修された延べ200名の東経大の学生のみなさん（顔が浮かびます）、多才な「ワークショップ中村座」ゲスト講師のみなさん、杖道のご指導、本文中の演武にご協力いただいた山口満先生、矢口真知子先生そして私を呼んでくださったコミュニケーション学部のみなさんにお礼申し上げます。

付記 プロジェクトのこれまで

本文中で記せなかった試行錯誤や発表の経緯をここにまとめた。

●真っ向撮り

光る杖の前段階として、主観的なビデオ撮影を2008年から試みている。教本やビデオ映像を見てもわからない体験そのものを、対戦者それぞれの目の位置からの映像で記録する。ラグビー用のヘッドギアに穴あけてコンパクトデジタルカメラをセットしたものや(図22)、喉元に装着できる「真っ向撮りポシェット」(図23)などの自作から始まり、その後発売された手軽なウェアラブルカメラを利用した(図24)。講師の主観映像を見て、入門者はどこを斬っていくか、どこを狙って杖で応じるかを疑似体験として学び取ることができる。

●対戦者の網膜投影

2014年、東京経済大学のメディアスタジオに次のような実験的な対戦環境を作った(図25)。対戦者である太刀がウェアラブルカメラを装着する(図26)。無線を介して映像をプロジェクターに送り、太刀の背後にある大きなスクリーンにリアルタイム投影する。この太刀に向かう杖は、対戦相手の網膜に映る像を、相手の背後のスクリーンに見ることになる(図27～図29)。自分の姿も、相手の眉間に繰り出される自分の杖先も、巨大な網膜像とし



図22 ラグビー用のヘッドギアに穴あけてコンパクトデジタルカメラをセットしたもの
(「東京大学情報学環 文化・人間情報学特別講義I「アート of the 作り方」於福武ホール
<https://sites.google.com/site/metaart2010/tsue-dou-kara-wakusei-kidou-he-1/makkou-tori-wo-kangaeru> より)



図 23 「真っ向撮りポシエット」など



図 24 太刀×杖，ウェアラブルカメラ装着の講師たち

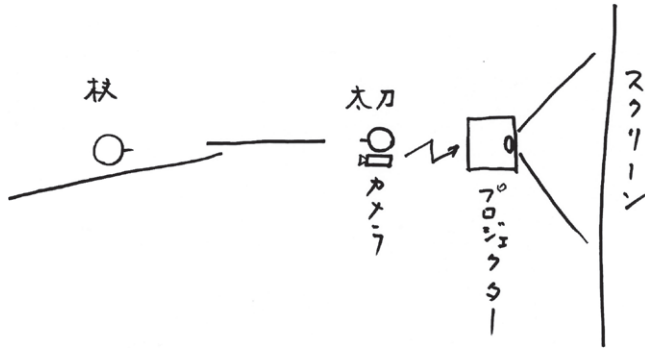


図 25 対戦者の網膜投影概念図



図 26 矢口真知子（杖道錬士七段）と筆者がウェアラブルカメラ装着，太刀を持つ



図 27



図 28



図 29

て確認することになる。

相手の主観映像から自分の動きにフィードバックするこのシステムは、異次元の対戦空間を生み出す。光る杖の次のステップとして、また光る杖との組み合わせによって、新しいプロジェクトの種がここにありそうである。

図 27～図 29 2014 年ウェアラブルカメラを使った稽古風景（東京経済大学，於スタジオ）

●光る杖の制作

杖そのものの感触を損なわず、杖の両端に光源を仕込むことに多くの時間と工夫を注ぎこんだ。光源となる電池で駆動するライトを、杖の木口に穴を掘り装着した（図30～図31）。杖道で使う長さ128cm×直径2.5cm程度の白檜の杖は、反りにくく滑らかで固い。木口に正確に穴を彫るのは、専門業者に発注しても満足のいくものがなかなか上がってこない。異常に器用で工作好きのアーティスト仲間が、ボール盤のモータを焼ききりながら手作りした。杖の側面には、スイッチをオンオフするための小穴があいている。白色LEDの光に色をつけるために、照明用フィルターを用い、散光のために乳白プラスチックのキャップをかぶせている（図32）。試作した2011年からの数年間にLEDが格段に進歩し、十分な光量のある光る杖へとバージョンアップが続いている。

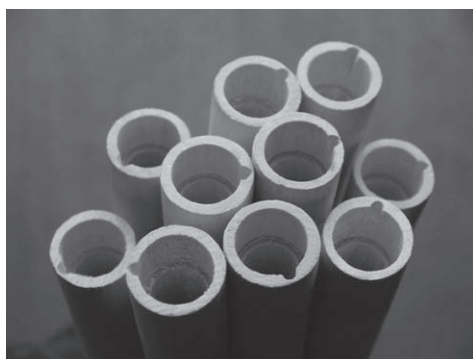


図 30



図 31



図 32 スイッチや散光の工夫



図 33 2011年11月にはじめての「光る杖」試作品による書初め1



図 34 2011 年 11 月にはじめての「光る杖」試作品による書初め 2



図 35 正式な杖道衣姿に「光る杖」を持ってわくわくなメンバー（2016 年，東京経済大学於スタジオ <http://rieko.jp/lab/?p=11743>）

●光る杖による動画

光る杖は，カメラの露光時間を任意の長さにするバルブ撮影によって軌跡になるが，これを動画へ展開するためにさまざまな処理が必要になる。動画は露光時間が一コマぶん（30fps なら 30 分の 1 秒）に限られるので，長時間露光はできない。そのため，軌跡を次のコマへ先送りし蓄積する必要がある。これは残像の動画処理によって実現できる。杖先の光源だけ残像にするために，動画中の人物と光源を分離する処理が必要になる。そのほか滲む光源を細線化する処理などを加えている。最終的に Adobe After Effects のうえで統合している。

2017 年 3 月に Facebook で公開した光る杖の動画作品「シェイクスピアズダイアローグー

シェイクスピアズダイアログ

古武道の（命がけの）幾何学」は、世界各国から 200 件以上のシェアがあった。

「シェイクスピアズダイアログー古武道の（命がけの）幾何学-Shake Spears Dialog-Geometry of (a do-or-die) Kobudo-」

演武：打太刀 矢口真知子（全日本剣道連盟杖道 錬士七段）×仕杖 中村理恵子（全日本剣道連盟 杖道五段）

映像：安斎利洋，音響：野口桃江，デバイス：川端渉，協力：東京経済大学コミュニケーション学部，企画・制作：中村理恵子 <https://youtu.be/XE4EbcHVR04>



図 36 シェイクスピアズダイア
ログ 2015 in 横浜 作品展ポスター



図 37 図 37 イベント告知動画→フリー演武「指令書：攻める×からかう」
<https://youtu.be/deS5VyX2TrY>

●アートイベントへの出展

光をテーマにした「スマートイルミネーション・アワード2015」に入選（学校部門）し、横浜みなとみらい地区で開催された同名のアートイベントに出展した（2015年10月30日～11月3日）

横浜港の「象の鼻テラス」6m×6mのステージにて、海風のなか杖道有段者による演武と、光る杖の軌跡を描くパフォーマンス「杖×ART」、役割を振られた学生同士の対話・対戦ワークショップ「Shake Spears Dialog Workshop」を実施。この成果から生まれた作品群を、2016年1月8日から1月13日、国分寺くるみギャラリーにて企画展として発表した。

●杖道の音とは

「杖道には、独特な音がありますね。袴の擦れるとき、踏みこむときや、杖を使うとき、呼吸や間や間合いにも」と、あるとき音楽家の野口桃江さんがこぼした言葉に衝撃を受け、それまであえて杖道パフォーマンスにも映像にもつけない音への追求が、野口さんとのコラボレーションとして始まっている。しかし音は、武道の間合いに影響を与える。脇役にはなりえないので、何かしら異質なものを持ち込んでくる。それを杖道の拡張につなげられるか、模索が続いている¹⁰⁾。

注—————

- 1) 『「杖道（じょうどう）」とは棒術の一種で、杖を使用する武道です。これは、古武道である神道夢想流杖術の一部を基に作成された現代武道です。

杖道は、長さ四尺二寸一分（約128cm）、直径八分（約2.4cm）の白檜の丸い杖を用います。武器としては何の変哲も無いただの杖に過ぎませんが「突かば槍 払えば薙刀 持たば太刀 杖はかくにも 外れざりけり」という古歌があり、槍、薙刀、太刀の要素を兼ね備えた千変万化する多種多様な技を持った武道です。その理念は殺傷を目的とはせず「傷つけず 人を懲らして 戒しむる」と平和的であり、現代に相応しい武道といえます。杖道は形武道ですので、防具は一切使用せず、老若男女、身長、体重の区別無く一緒に稽古できるのも大きな特長です』（「東京都剣道連盟杖道部会」<http://tokyo-jodo.jp/applicant/what-is-jodo> より）

- 2) ワークショップ型講義「杖道（じょうどう）とアート—作動する賢い身体—」2014年4月～2018年3月、東京経済大学・コミュニケーション学部の身体表現ワークショップは、“杖道”を冠した稀少な正規講義枠として始まった。6号館地階スタジオでは、「杖道入門」、「光る杖撮影術」、新たな作品を生むための「ワークショップデザイン」までを実施した。
- 3) 「ワークショップ中村座 HP」 <http://rieiko.jp/lab/>
- 4) 「レオナルドのこの絵にすべてがある。杖の運用なんですよ、円のなかに杖があるんですよ。杖を運用するとき丸いんですよ。これを見たとき、「まさしく杖だ。」と思ったんです。（中略）形がきちっとしていればしているほど自由なんです。ある意味、逆説？ だからきちっとやらなきゃ。形をおろそかすると自由がなくなる。形であるからこそ、形でない。形をやりぬいてやりぬいて本当に自由になる。」2009年9月5日林映子杖道教士八段へのインタビュー（東大

講義録『杖道には没入感と構造化のバランスみたいなものがある』<http://rieko.jp/lecture/jo-art2009/> より)

- 5) 離見の見：演者が自らの身体を離れた客観的な目線を持ち、あらゆる方向から自身の演技を見る意識のこと。
- 6) 「正面から切り下す太刀を、体を右斜め後ろにかわして相手の左小手を打ち、さらに、退きながら上段に構えるその左小手を本手打する形である」(『杖道解説』全日本剣道連盟)
- 7) 武道における残心とは、技を決めた後も心身ともに油断をしないことである。たとえ相手が完全に戦闘力を失ったかのように見えてもそれは擬態である可能性もあり、油断した隙を突いて反撃が来ることが有り得る。それを防ぎ、完全なる勝利へと導くのが残心である。(Wikipedia より)
- 8) 乱留は、「中段に構えた太刀を逆手打し、正面に切り付けた太刀を巻き落とし、さらに体当たりをした後、引落打する形である。」(『杖道解説』全日本剣道連盟)
- 9) 中段の構え：右足を前に、左拳は、へその前より約ひとにぎり前にして、左親指の付け根の関節をへその高さにする。剣先の延長は、兩岸の中央または、左目とする。(『杖道解説』全日本剣道連盟)
- 10) ワークショップ中村座 HP コラム <http://rieko.jp/lab/?p=10979> より

参 考 文 献

『杖道解説』(全日本剣道連盟, 2017 年 4 月 1 日)

清水隆次 (監修), 中嶋浅吉, 神之本常盛『神道夢想流杖道教範』(日貿出版社, 1976 年)

神之本常盛『神道夢想流杖道入門』(日本杖道会出版部, 1992 年 4 月 20 日)