

犬てつ 編

『こどもと大人の
てつがくじかんてつがくすとは
どういうことか？』

Landschaft、2020 年

268 頁、2,300 円（税別）

本を開く。白紙を一枚めくると、段ボールの上をフロッタージュしたような模様が現われ、右下に「はてなくん」と「はてなちゃん」のイラストと「分からないって楽しい。」と記した小さなカクカクした文字。もう一枚めくる。タイトルと手書きのような「犬てつ」の文字に、王冠を被った犬(?)らしきイラストが見える。さらに一枚めくる。右ページに撒かれたばらばらの文字が目飛び込んでくる。「人」や「大」といった漢字を真っ先に読んでしまう自分の目に待ったをかけながら、一文字一文字ゆっくりと辿って、「こどもと大人のてつがくじかん」という言葉を探し当てる。まるで、ページの下辺から頭と手を出して、何かをつかもうとしている後ろ姿の写真のこどもになって、「こどもと大人のてつがくじかん」という未知のものを探り当てようとしているみたいだ、と自分で思う。

ここからどんな世界が開かれるのかとわくわくした気持ちになり、先を急いでまたページをめくる。目次。はじめに。見開きいっぱい伸びる満開の桜の枝と、ゆったりと広がる水面の向こうに

聳える犬山城の天守閣。思いが、祖父母の家の近くにあり、こどもの頃から何度か訪れたことのある犬山に飛ぶ……。

*

本書は、愛知県犬山市に拠点を置く「犬てつ＝犬山×こども×大人×てつがく×対話」の立ち上がりから三年間を記録したドキュメントである。主宰のミナタニアキ氏が、毎回の対話のあとに録音を聞き直してまとめたレポートが元になり、それにミナタニ氏と進行役の安本志帆氏の書き下ろしテキスト、および松川えり、高橋綾、三浦隆宏、河野哲也の四氏の寄稿が付け加えられている。

哲学プラクティスをテーマにした書籍を評するのに、デザインから話を始めたのは少し異例のことだったかもしれない。けれども私は、私が評するのであれば、どうしてもそこから始めなければならないような気がした。実は、私と犬てつのミナタニ氏は、バックグラウンドに少しだけ似たところがある。ともに美術館の学芸員から仕事を始め、それぞれの経緯を経て、哲学プラクティスに辿り着いた。

そんな私がこの本のページをめくる時、文字に起こされた記録が語るものと同時に、写真やフォント、その配置とそれら同士および言葉との相互作用に目を向けずにはいられない。時に小さく挿図として、時に見開きを使ってインパクト強く、あるところでは引いた視点からの全体像を、別のところでは対象に迫ったクローズアップを、読者に提示するモノクロームの写真たち。大きくなったり小さくなったりしながら、時に斜めに連なり、時にばらばらに踊って、紙面を彩るさまざまなフ

ォントたち。

年度ごとに何回目の対話を示す数字には、それぞれ異なるフォントが割り振られ、まるで一回ごとの対話が決して繰り返してではなく、それぞれに異なるもの、唯一無二のものであることを表わしているようだ。そう思って読み進めていくと、実際、毎回のよう異なる試みが為されていることがわかる。

そうした試みは大きく二つに分けられる。一つには、大人と子どもで対話のグループを分けたり、一緒にしたり、テーマの決め方から話し合ったり、参加者から進行役を募ったり、てつがく対話や犬てつ自体をテーマに取り上げたりといった、対話とその方法やルールの絶えざる見直しがある。対話をしながら、対話について考え、対話し、試行錯誤を続けているのだ。

もう一つには、絵を描く、粘土でかたちをつくる、博物館の展示品を触る、複製画を見る、即興演奏をする／聴く、散歩する、屋外でカレーが煮えているあいだに対話する、といった五感を使って思考を広げ、深めようという試みがある。しかも、造形するものが宇宙人だったり、ウンコだったり、触る際には目隠して、それが何だったかあとで当てたり、遊びやゲームの要素がふんだんに取り入れられている。さらには、椅子席にしたり、畳の上に座ったり、車座を出入りすることや寝転ぶこと、押し入れにこもること等を許容したり、思考し対話する際の身体や空間のありようにも細やかな注意が向けられていることが伝わってくる。

そこで改めて気づかされるのは、すべてモノクロームでありながら多彩な写真やフォントを駆使した編集とデザインは、言葉だけでなく五感と身

体を使い、遊びやゲームを取り入れ、色、かたち、手触り、音、匂い、環境を感じながら行なわれた対話を、二次元の紙面上に再提示するのに必要な形式だったのではないか、ということである。この本もまた音楽を奏でているようだ。三年目の第五回「音で即興『聴く』てつがく対話」の記録を読みながら思った。そう。この本を読むことは、声だけでなく楽器や動きも加わった即興演奏のモノラル録音を聞きながら、音色に耳を澄まし、音と音の相互作用を聞き取り、そこにあったであろう色やかたち、動きの躍動を見ようとすることに似ている。

しかし、この本の奏でる音楽を聴くことは、必ずしも心地よばかりではない。軋んで全体を揺るがす不協和音や、息を呑む突然の休符、予想もしなかった鋭い転回が随所に差し挟まれているからだ。聴き手としての私は、そのたびに身体に痛みが走るのを感じる。その場にいた者たちがその都度、予期を超えた他者という壁にぶつかり、目を瞠らされ、戸惑い、自らがこうだと思い込んできたことの再考を迫られているさまが伝わってくるからだ。誰かを置き去りにしていないか？ 他者の声が聴けているか？ そうした問いを突きつけられ、「みんなで対話する」ことの困難を目の当たりにして、対話者たちは懸命に考え、言葉を探す。聴き手／読み手にまで伝わる痛みは、その困難が疼く傷となって残るのか、新たな思考や言葉を手に入れる醍醐味に反転するのかのクリティカルポイントにある徴だ。

犬てつ三年間の最大のクリティカルポイントは、三年目の最終回にやってくる。「犬てつするってどういうこと？」というテーマのもと、ルールと自由、そして平和の関係について対話が重ねられ、

「みんな」とは誰かという問いに立ち戻った時のことだ。発言者が次の発言者を選ぶという犬てつのルールのもと、二度、手を挙げていたのに発言の順番を得られなかったこどもが、泣き出したのだ。ルールと自由をめぐる対話が、目の前の状況に応答しようとしていっそう切実なものになり、平等と多様性の両立の難しさ、暗黙のルールの存在、表現する／しない自由と場の安全性などに話が及んでいく。やりとりを読んで感じるのは、目の前にいる対話で傷ついたこどもを思いやりながら、同時に問い、考え続けることをやめない参加者たちの誠実さと粘り強さだ。これは、犬てつの三年間で培われたものではないだろうか。

泣き出したこどもがその後、どうなったのか、読者にはわからない。けれど、参加者たちは一緒にちらし寿司を食べ（一升のお米を平らげる！）、「犬てつを漢字で表すと？」を考えて、たくさんのアイデアのなかから「考案？」の三文字を選び出す。

むろん、一緒にご飯を食べることが互いのあいだに生じた傷つきや葛藤を癒すといった、安直過ぎる想像は慎むべきだろう。しかし、コロナ禍によってオンラインの関係の可能性と難しさをさまざまに味わったあとでは、こんなことを考えなくなる。ご飯を食べたり（ということは当然、ウンコもする）、昼寝をしたり、泣いたり、笑ったりする生身の身体がともにあるということが、苦しくても場に踏みとどまって（指先の動き一つで相手の存在を消すことなどできない）、互いに聴き合い、ケアし合い、対話し続けるコミュニティを可能にするのではないか。その意味で、犬てつが言葉だけでなく五感や身体を大切にしてきたことは、対話の土壌を豊かに耕すことに寄与してきたのでは

ないか。

最後にまたデザインに話を戻したい。ページをめくりながら、編集やデザインという観点から見たら、この本はまるでアート系のNPOがつくったアートプロジェクトのドキュメントのようだと思った。そして最後まで読んだ時、その連想があなたがち的外れでなかったことを確信した。近年（と言ってももうかなり前からになるが）、アートの分野では、ソーシャリー・エンゲイジド・アートなどと呼ばれる、市民との対話と協働をベースにした活動がますます盛んになっている。犬てつの活動は、そうしたアートの動向とてつがく対話をはじめとするさまざまな対話実践、地域に根差した市民活動が重なり合うような場所で営まれている。それらは、先が見通せず、不公正と抑圧に満ちたこの社会で、すでにともに生きている多様な私たちが、思考と想像の自由を拡張、よりよくともに生きていく術を開拓していくという点で、向かう先を同じくしており、犬てつの実践はまさにその共通性のうえに、アートや哲学といった分野の壁を越境していこうとするのである。

水谷みつる（こまば当事者研究会、
トラウマリカバリーカレッジあさがや）