

# デジタル画像の利用の試み

## 伝承的な仕事と身体活動をめぐって

An Attempt at Utilizing Visual Materials

### 朝岡康二

はじめに

- ① 身体活動を表現する言葉・文字・画像
- ② 画像（静止画像・動画像）の利用
- ③ 映像のデジタル化とその利用
- ④ 仕事の姿勢の伝承性
- ⑤ 伝承的な仕事の姿勢はどのように変わったか
- ⑥ サーバーのなかの仕事の姿勢

まとめとして

#### 【論文要旨】

本稿は、身体に埋め込まれた文化的伝承の解明に画像・映像などの視覚的資料を用いる試みを紹介するものである。そのためには利用できる資源をデジタル化して活用可能な形でサーバーに蓄積する必要があり、また、これらの資源（静止画像におけるショット・動画像におけるシーン）の持つ基本的な性質、カメラの眼の特質、さらにはカメラの眼を通して人々はなにを見るかといったイメージの蓄積に関わる基本的な問題の検討が必要である。その上ではじめて画像・映像は身体に関わる文化的伝承の研究資料として利用可能になる。

日本は明治時代後期の産業革命を通して西欧の技術文明を急速に受容し、それを自己の範疇とすることによって今日の状態に至るが、このことは、伝承的な人の身体に依存したモノ作りの習俗を機械的・合理的システムに置き換える（人からシステムへ主役を置換する。人が従属的になる）ことであった。

一方、いわゆる職人の従事する伝承的な仕事場では、伝承的な身体活動に依存した仕事が保存・継承されており、それが「仕事の姿勢」に反映している。

そこで、今日の様々な「仕事の姿勢」の画像・映像を収集してひとつの画像・映像データベースに取りまとめるならば、近代における身体活動に関わる文化的伝承とその変容を跡づける上できわめて有効であると考え、国立歴史民俗博物館が製作した民俗研究映像『金物の町 三条民俗誌』や『裂織・裁縫・刺し子』から、個別シーンを取り出して「仕事の姿勢」のデジタル・コレクションの作成を試みたのである。

---

## はじめに

近年のデジタル情報技術の発達は大量の画像（静止画像・動画像）の迅速な処理を可能にするようになった。それは、数年前に静止画像がネットワーク上でようやく処理できるようになったばかりであったものが、今日ではリアルタイムの動画像が大衆的な規模で実用されているという驚くべき変化である。

社会におけるこのようなメディア環境の急激な変貌は、これまで主に文字を介した研究によって成り立ってきた人文学の諸分野にも影響を与え始めていると思われる。そして、将来を見通して言えば、人文学におけるどのような領域においても、いずれはこのメディア環境の変貌を深刻に受け止めざるをえなくなるはずであり、そこからまた学問的方法の再構築も必要となってくるものと考えられる。

しかしながら、現状では、あまりにも急激な情報技術の発展とメディア環境の変貌に対して、人文学の学問方法や体制はそれに見合う対応がおこなわれてはおらず、技術の発展がもたらす豊かな可能性が語られながらも、実際に具体的な成果が上がっているとはいえない状況である。

論理展開や方法、あるいは文字による表現形式といった制度的な側面からみても、伝統的な学問の仕組みをどのように新しいメディア環境に関連させるかというごく基本的な枠組みについてすら、十分な議論が進展しているとは思われない。新しいメディアの有効利用による学問領域の拡大といった視点からみても、積極的な取り組みがおこなわれて、その結果が高く評価されたという事例はいたって少ないように思われる。

本稿は、このような現実認識に立って、これまで口承の文字化を学問的な基盤にしてきた民俗学的な研究において、デジタル情報技術をどのように利用しうるかを問い掛け、その有効性と限界を検討することから、民俗学的領域の拡大を模索しようとするものである。

### ①……………身体活動を表現する言葉・文字・画像

人々の日常的な活動を表現し記録する手段に言葉や文字があるが、それと同様に画像（絵画・静止画像・動画像）を用いることもできる。というよりも、画像のほうが文字よりもはるかに古くから用いられていたといえる。

ここで言葉・文字と画像を対比すると、前者は後者に比べて抽象度の高いメディアであるといえてよいであろう。すなわち、メディアとしての言葉や文字は、あらかじめ当事者のあいだに共通の体験的な理解があることを前提にしており、ここから共通の体験を持たない他の言語への翻訳の困難が生じる。よく指摘されるように、異言語の間での一対一の対応は限られているからである。

また、言葉や文字は、日常的な人々の活動のすべてを網羅的に言語化しているわけではない。基本的には、必要から生じる限られた範囲について言語化されているといえてよく、言語化の対象とされる事柄は、言語に置き換えられると同時に抽象化される。簡単にいえば、言葉は常に事象の細部を省略することによって成り立っている。

---

例えば、人々の身体活動（ここでは「全体的な移動を伴わない仕事」を中心に上げる。「全体的な移動を伴う」とは例えば「運搬」などを指す）は、なんらかの姿勢をとり、手足が特定の運動をおこなうことによって実施される。その場合の「姿勢」について常識的な区分をおこなうなら、取り敢えずは以下のように考えればよいであろう（厳密には、以下のもの以外も考えられる。また、この区分はいわゆる日本文化を想定しており、異文化においては別の分類を考える必要があるだろう）。

- ①立った姿勢
- ②屈んだ姿勢
- ③腰掛けた姿勢
- ④しゃがんだ姿勢
- ⑤坐った姿勢
- ⑥寝ている姿勢

その上で実際の特徴をさらに詳しく示そうとするならば、もうひとつ下位の分類を付け加える必要が生じる。一口に「立った姿勢」といっても、誰もが体験的に知っているように、重心の置き方には色々ありうるからである。

例えば、体重をまっすぐに両足にかける場合、どちらか片足だけにかける場合、七対三に分けてかける場合、前のめりに両爪先にかける場合、などが考えられる。また、片足を前に出している場合や後ろに引いている場合もあり、膝が伸びている場合や曲がっている場合、あるいは腰を落としている場合、爪先を並行にする場合、ハの字に開く場合など、かぎりなく想定することができる。

だから、さらに言葉を加えてもっと詳しく表現することも可能であるが、たとえどんなに細かく言葉を追加していても、結局のところはその姿勢を完全に説明・表現することはできない。表示できる内容はいたって限定されるのである。

くどいかもしれないが、もうひとつ例を挙げてみる。

「仕事の姿勢」という観点から見ると、通常は「立った姿勢（立位）」と「坐った姿勢（座位）」が対比されるものである（英語では、立位は ON TIPTOES, ON HEELS, 座位は ON THE GROUND, ON THE BENCH, ON KNEES のように表現される）。「立位」は体重を足で受けて足裏で地面に接するが、「坐った姿勢」は尻で受けている（尻が地面に接している場合と、そうではない場合がある）。

「座位」をもう少し細かく区分して表現するには、「椅子に坐る」「畳に坐る」「地べたに坐る」のように「坐る」対象を加えるか、「片膝立てで坐る」「あぐらで坐る」「正座で坐る」のように、足の組み方を表して具体性を与える（英語では CROSS LEGGED, KNEE DROWN UP などになる）。

それでは、坐る対象と足の組み方を追加して「畳に<sup>あぐら</sup>胡座で坐る」と表現すれば、当該姿勢を充分に示すことができるかという、そうでもない。

「胡座」は膝を折って脛をX型に組んで坐る姿勢を指すが、さらに細かくみると、膝の折り方の程度や脛の組み方に色々あることがわかる。これらを区別して簡潔に表す言葉はないようである。仕方がないから「ゆるく組む」「しっかり組む」といった感覚的な表現でぼんやりと表すことになる。

なかには「べた坐り」「横坐り」のようにまったくの感覚的な表現しかできない坐り方もあり、一般に共通の理解が成り立っているかどうか定かでないものもある。筆者は、「べた坐り」は「両膝を合わせて、爪先を尻の外側に出して、尻を地面につけた坐り方」、「横坐り」は「両足先を左右どち

らか一方に出して体重が脛にかかるのを避け、尻を地面につける坐り方」を連想するが、人によって得るイメージはかなり異なるであろう。これらは説明すること自体なかなか面倒で、持って回った言い方しかできない。

こうした言葉や文字の限界は、一般的な日常会話や文学表現においては特に問題にならないかもしれない。日常会話・文学表現は、相互の想像力によって話し手（書き手）と聞き手（読み手）を繋ぐものであるから、両者の想像力が少なくともどこか一点で一致すれば疎通するからである。ということは、この場合の疎通は実は誤解にすぎない、ということも起こりうるであろう。

ところが、実生活において「仕事の姿勢」を伝えようとする時に（例えば特定の仕事を伝授しようとする場合など）、具体的な身体活動を正確に伝える必要があることも少なくない。そういう時には、前述のような曖昧な言語表現ではとても間に合わない。多くの場合に「ああやって、こうやって」と身体を使って「手取り足取り」、範を示しながら伝えることになる。言葉だけでは「畳上の水練」にすぎないからである。

「畳上の水練」が技術伝承にとって実践的でないことは当然であるが、同様の問題は、民俗学的な身体活動の研究においても生じる。

既述のように、仕事や芸能の姿勢を言葉で示すことは困難であるが、その一方でそれらは演技や作業内容に密接に関連しており、姿勢・動作と内容との特定の対応のなかに身体活動にまつわる伝承性が現れてくる。したがって、こうした「仕事のなかの伝承性」を研究しようとする場合には、どのような姿勢をとり、どのような動作をおこなうかがとりわけ重要であって、それをなんとか言葉で表現する必要が生まれてくる。

こうした理由によって、これまでの学問的な表現形式（メディアとして言語を用いる）においては、姿勢と動作についての困難な（あるいは不毛な）言語化が必要不可欠のものとして要求されてきた。言語化できないと学問的な表現が成り立たないことになるから、このことはこの分野の研究にとって致命的であるといえる。こうして、苦勞の割には分かりにくい表現が繰り返されて、その結果、読者の理解を超えるモノグラフが多々生まれることになる。それでは、こうした領域でどのような学問的な表現が可能であるか、以下に検討してみたい。

## ②……………画像（静止画像・動画）の利用

印刷技術が発達してイメージの表現が容易になると、社会的な様々の領域において画像の利用が盛んになってきた。言語による長たらしい描写に替わって、一枚のスケッチ、一枚の絵、一枚の写真のほうがはるかに説得的かつ有効に感じられるからである。

今日では博物館の展示図録のような二次的な画像集成が進んでおり、さらにデジタル化の発展と共に、データベース化も積極的に取り組まれるようになってきている。

とはいっても、人文学の研究という観点からみると、それらはまだ補助的な利用の段階に止まっていることが多いといってよいであろう。現段階の画像利用は、一般にはテキストの理解を助けるために用いる場合が多く、画像の利用によって新しい研究視点を生み出したという例はさほど多くはないと思われる。

---

ところで、一言に画像の利用といっても実際にはいろいろなメディア形式が存在する。そのうちのもっとも簡単な（装置を伴わない）ものは鉛筆一本で描けるドローイングやスケッチなどの「描写」があるが、他人の眼に耐えるものを描ける人はそれほど多くはないであろう。また、描くという行為はなんらかの動機によって起きるものであるから、描きたいもの以外が描写されることはなく、その結果、描かれる対象は限られてくる。その上、描かれた結果は描き手の表現能力に依存し、それは訓練によって獲得されるものであるから、パターン化が生じやすいという特徴がある。

この点を歴史的な絵画に登場する「仕事の姿勢」についてみれば、多くの描写は繰り返し描き写されたものであり、その過程でなんらかの類型化が生じていると考えられる。類型化とは具体的（フォーマティブ）なものから記号的（シグナル）なものへ移行が進むということである。実際の事象から離れて、概念化したポーズとしての「姿勢」が成り立つからである。以上のようにみていくと、ドローイングやスケッチは、記録法としても記録されたものの利用法としても大変に有効であるが、同時に大きな限界も伴っていることが分かる。

画像が、記録手段あるいは研究素材としてひろく利用できるようになったことには、カメラの普及が大きく影響している。静止画像（すなわち写真）を作成・利用することでこれまでと比較にならない利便性が生まれたからである。

カメラの眼は一瞬にして対象を画像化でき、同時に対象の周辺を自動的に写し込む。

だから、「仕事の姿勢」を記録し、あるいは伝えようとする場合に、写真は確かに優れたメディアである。くどくどしい説明がなくても一目で具体的な姿勢が理解でき、場合によっては細部も把握することができる。

そこで、伝承的な「仕事の姿勢」について、自分が撮った写真ばかりでなく、他人の撮影したものも含めて集め、それを分類した上で細部の相違を比較検討していくならば、より詳しく身体活動の様相がわかるに違いなく、そのことを目的にして『「仕事の姿勢」画像データベース』を構築することが考えられる。そこには著作権や肖像権の問題など、複製技術の利用全般に関わる難関も待っているが、ここでは社会的な問題は取り上げない。

さて、このような『「仕事の姿勢」画像データベース』の可能性を念頭におき、静止画像（写真）の特徴をもう少し細かくみていくと、これにも充分ではないところがあるように思われる。なぜならば、身体活動をともなう「仕事」は常に動きをともなうものだからである。

撮影にあたって技術的な制約が大きかった初期の写真は、文字通り対象を「静止」させて撮影していた。その「静止」した姿勢は、伝統的な絵画・彫刻における「ポーズ（動きを表す静止状態）」と同様の性質を持つ。

絵画・彫刻における「ポーズ」は動的なものを視覚言語化して静止させたものであるから、「ポーズ」に類似の「静止」状態で撮影された「仕事の姿勢」は、「姿勢と作業内容の一対一の対応関係」を形式化・類型化したものである。絵画・彫刻の場合と同様に「ありそうな姿勢」が写されているのである。

今日では高速撮影が可能になり、技術的な制約による前述のような形式化は乗り越えられているが、それでも「ありそうな姿勢」の問題のすべてが解決したわけではない。

いずれにしても、写真は一瞬の場面を切り取ることで成り立つから、一枚の写真のなかに時間的

---

な前後関係を反映させることはできない。このために時間経過を示したい場合に、時間軸に則したいくつかの写真を並べて利用する方法が考え出された。いわゆる組み写真（予め設定したストーリーによって構成される）や連続写真（ショットの連続によってシーンが与えられる）である。こうして一枚の写真の表現範囲を越えることが可能になるのであるが、よく考えてみると、むしろこれらは擬似的な「映像」であるといったほうが理解しやすいと思われる。

以上のように画像の持つ特徴を検討すると、「仕事の姿勢」を研究するためには、必然的に映像を視野に入れなければならないことになる。そこで以下では、映像について検討を加えておくことにしたい（ここでは「劇映画」やいわゆる「アニメーション」などは除外する）。

よく知られる映像のスタイルとして「ニュース映画」「記録映画」などが考えられるが、これに類するものに「ドキュメンタリー映画」があり、以下ではそのうちの「民俗記録映像」を対象にして検討していきたい（ここでいう「民俗記録映像」とは、民俗事象に関する「映像民族誌」に対応した作品形式を持つものを指す）。これらは、実際に生起する事象を直接の対象にしているという意味で「実写映像」である。

「実写映像」は、ファインダーに入ったものをすべて自動的に映像化してしまうから（実際にはいわゆる「演出」がともなうこともあるが）、カメラが連続して回っている限りは、一個の限定された動的イメージである（これを「シーン」と称して、映像の基本単位と考える）。

そこで、事象を表す上で必要と思われるイメージ（シーン）を数多く撮影することでシーンの集合を作り、これを取捨選択した上で、基本的には時間軸にそって配置したものが「民俗記録映像」である。それは、①シーンを多数撮影してその集合を作る、②シーンの集合から任意のシーンを取り出して編集・配置して作品化する、というふたつの作業から成り立つ。

それでは「民俗記録映像」における構成はどのようにおこなわれているであろうか。

すべてがそうではないかもしれないが、筆者の理解ではTVの「コマーシャルメッセージ」「ニュース番組」「民俗記録映像」などに共通することは、いずれも「始まりがあって終わりがある」ということを意識したストーリー性を持っていることである。したがって、ここでの「作品化（構成化）」とは、各シーンを全体的な意味付けに従属させることによってストーリーを実現することである。各シーンは全体的な意味付けのための歯車と位置付けられるのである。

このような用法は、確かに「実写映像」の活用法のひとつであり、実際に広く実行されているものでもあるが、批判的にみるならば、ここでの映像（シーン）はストーリーを成り立たせるための素材に過ぎないことになる。

「民俗記録映像」の撮影時点の心得は、できるだけ主観を介入させないで記録することにある。

しかし、結果的には、あらかじめ撮影すべきシーンが選択されており、撮影した素材から制作者の意図に則して任意のシーンを選び出し、一定の流れにそって切り貼りするものであるから、ここでは、主観が二重の選択とその配置・構成を通して反映する仕組みになっている。以上のことを言い換えれば、ここでいう「民俗記録映像」は、主題となる事象の解釈を示すもの、制作者の考え（主観）の視覚化を意図した映像群であるということになる。

この場合、元になる個別の映像（シーン）は、記録された言葉と同様の素材であると見なすことができる。その点から「民俗記録映像」の作品化を考えると、記録・採集した言葉を素材にして、

それに論理的な解釈をほどこした一般的な研究論文と構造的に異ならないことになる。メディア形式を言語から映像に置き換えたものに過ぎないのである。

ここで重要であると思われることは、各シーンが主題の下に部分化・従属化されていることである。このために各シーンは必要に応じて長さが決められるから、元のシーンが表示しうる具体的内容が省略されることが多く、個別シーンの理解や分析には必ずしも適さない。

これまで述べてきたことを整理して結論的にいうと、一般に用いられる画像・映像の利用法は、言葉・文字では表現しがたい点に関して、その代替手段として画像を利用するものである。その場合、制作者は個別の画像（ショット）・映像（シーン）にあらかじめ定まった意味を与えており、その意味付けに基づいて画像・映像を組み込み、ストーリーの説得性を得ることになる。

このことは次の点からも知ることができる。

映像作品には、映像を見ただけではメッセージを理解することができず、言葉による解釈を補って初めて理解可能というものが少なくない。というよりも、多くの場合、意味は言葉や文字に依存しており、映像を見なくても言葉を聞き文字を見聞きするだけで十分に意図がわかることが多い。このことは、TVのニュースやワイドショウのほとんどの情報がアナウンスされる言葉によっており、映像は曖昧なイメージとして使われているにすぎないことからわかる。たとえ映像がなくても、印象の強弱はともかく、メッセージそのものは成り立つのである。

このことを別の側面からみると、ここにひとつの映像があるとして、それが意味するところは、言葉・文字による解説いかんによって、様々な理解を生みうるということである。したがって、多くの「民俗記録映像」は、基本的に文字に依存する記録に感情表現を加えたものとなんら変わらないのである。

しかし、本稿で試みようとするものは、この脈絡とは少し異なった観点に立っている。

### ③……………映像のデジタル化とその利用

初めにお断りしておくべきことは、ここで検討しようとするものが、実写映像（以下では「映像」とする）の撮影から利用までのすべての過程を問題にするものではないことである。

映像素材の撮影時点での問題（カメラの眼の限界等）は、これまでもたびたび議論されていることで、それに改めて付け加えるべきものはない。

ここでは、すでに存在している映像素材をいかに利用するか、あるいは利用できるかという観点から、映像素材の活用を試みるものである。

先にも触れたように、撮影されたものが静止画像である場合に、画像として提示されるイメージは切り取られた瞬間であるが、同様に映像においても、シーンとして切り取られたものが限定された時間であることに変わりはない。そして、映像作品は（組み写真と同様に）、切り取られたシーンを並べることによって成り立っている。

この場合に切り取られたシーンは、それぞれ一定の時間内の一個の内容を表示していると考えられる。映像の眼も（人間の眼と同様に）、異なるA・B・Cの内容をひとつのシーンに複合的に収めることはできないのである（ここではマルチ・ディスプレイは考えない）。したがって、撮影された

---

出来事はシーンに分節化された映像群として収録される。撮影された静止画像がショットの集合体であるのに対して、素材映像はシーンの集合体なのである。

そこから、素材映像を個別にシーンに分解することによって、いわゆる作品化とは異なる利用法がありうるのではないかと考えた。集められたシーンの集合体から個別シーンを任意に引き出すことができれば、容易に各種シーンの比較をおこなうことができるからである。

例えば「仕事の姿勢」は、人間の基本的な行為・活動のひとつであるから、多様な目的で撮影された様々の映像群に収録されていると推測される。そこで、それらを個別のストーリーの作成に利用するだけに止めないで、撮影者や撮影の動機・時期・意図などに関わらないオープンな環境に置くことができるならば、そこから個人の見聞の範囲を超えた「仕事の姿勢」を集成することが可能になると考えたのである。

言い換えれば、画像のデータベース化の発想と同様に、もし単位シーンを基礎にする映像データベースを構築することができて、そこから関心のあるシーンを任意に検索できるならば、それを元に、当該シーンに固有の内容を読み解いていくことが可能になる、ということである。

日常の卑近な例であるが、茶の間のTVの場合にも、観る側が必ずしも制作者の観点に立って画面に接しているとは限らない。ある歯医者は、いつも芸能人の口の中に注目して、歯の治療跡や入れ歯の状態ばかりを観察しているという。なかにはもっぱらアナウンサーの頭髪や衣服に関心を払っている人もいる。研究的な映像においても、同様の利用方法があってよいと思われるのである。

このようなシーンの比較・分析による研究は、撮影の動機や趣旨とまったく無関係であるから、撮影の動機となった広範な出来事の全体に明らかにするとか、出来事の解釈やプレゼンテーションを目指すといった研究には向かないものである。しかし、出来事を構成する特定の分節(例えば「身体活動の伝承性」)を抽出しようとする研究や、出来事とは離れた別の問題意識から映像を利用することを可能にするであろう。ここでは、これを映像の微分的な利用法と称しておく。

このような利用法は、原理的には取り立てて新しいものではなく、いわば常識的な資料論に含まれるであろう。しかし、実際にはこのような映像利用はあまり試みられてこなかったのである。

なぜならば、ごく最近まで映像システムがアナログ方式であったから、その環境においては、このような試みには大きな障害が付随していた。アナログテープの場合、収録された素材映像をシーンごとに区別することが困難で、それを切り出してコピーを作成することも容易ではなく、映像データベースを構築することはできなかった。せいぜいのところ、フィルムライブラリーの目録を作ることができる、といった程度でしかなかったのである。

その点、近年のコンピューター技術の発展は、映像メディアのデジタル化を強力に推進して、これまで障害となっていた様々の問題を解決してきた。また、このような技術的な発展の結果、今日のデジタル映像の処理は、専門的な技術を必要とするものではなく、誰もが手を出せる日常的なメディア技術になった。

ここでは、撮影された映像の大量一括保存が可能になるとともに、複製制作も容易におこなえるようになり、さらに保存した映像のシーンの移動も自動的に検出できるようになった。これによって、アナログテープでは不可能であった、一連の映像を各シーンごとに分節化して一覧に表示することが可能になった。このシーン検出技術はすでに趣味的な映像処理ソフトに利用されるまでに一

---

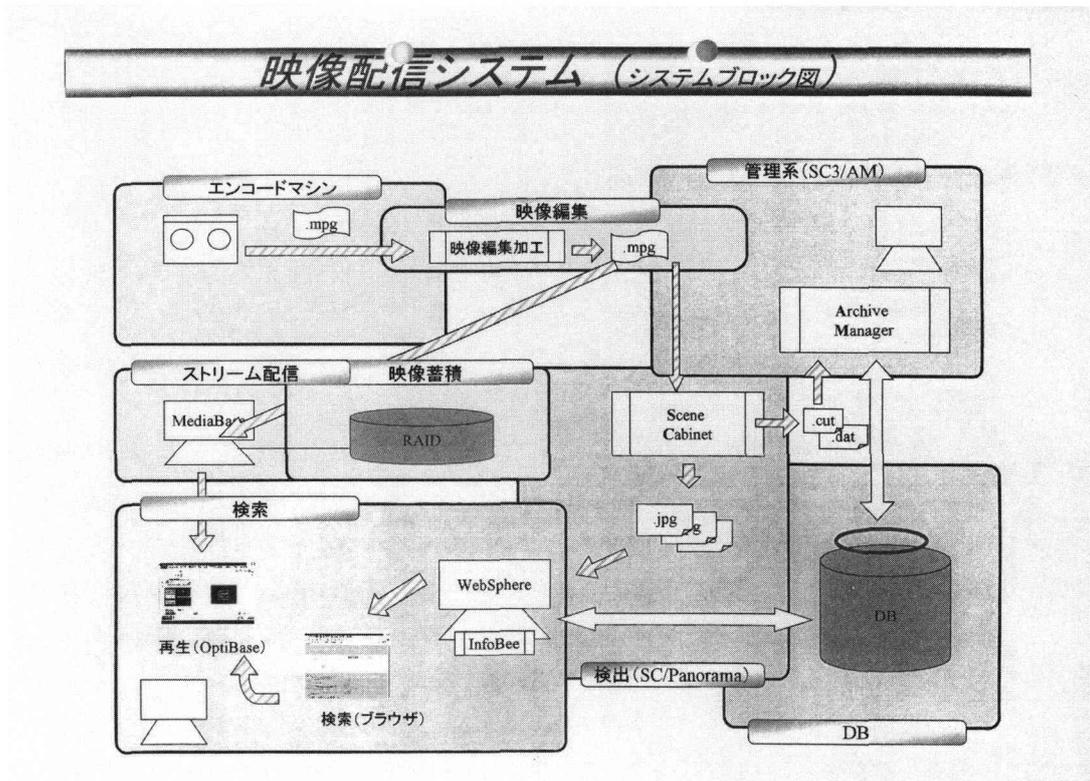


図 1-1 実験に用いたシステムのブロック図

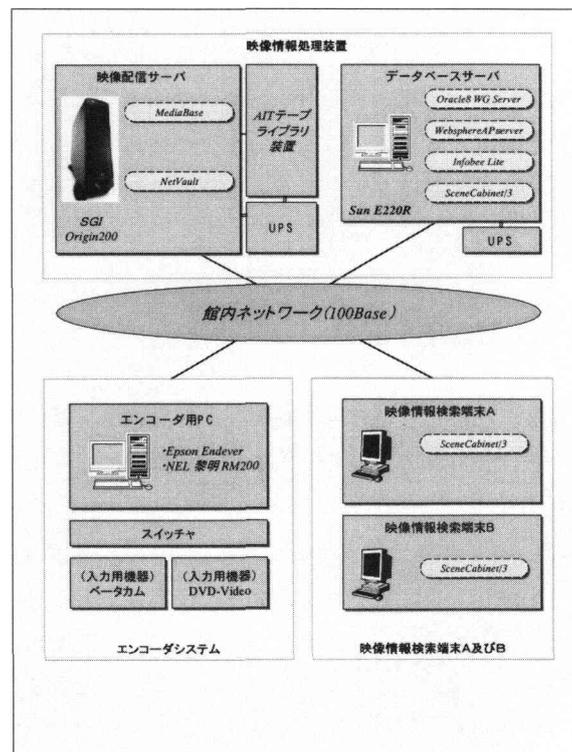


図 1-2 実験に用いたシステムの構成図

般化しており、民生用のパソコン上において使用可能になっている。

以上のことは、前述の映像の利用法（シーンの比較による人文学的な研究）を試みる上での、技術的な環境が急速に整いつつあることを意味する。

しかしながら、これには前提として、十分に大きな情報量を含むデジタル化された素材映像が必要である。そして、周知のとおり映像のデータ量は途方もなく大きいから、素材映像を一括して収納できる大容量の記憶装置を用意しなければならない。また、データそのものをパソコン上で処理すると、能力的にわずかのシーンしか取り込むことができないから、一般のパソコンでは編集補助機能としての利用に止まらざるをえない。

そこで、国立歴史民俗博物館では、将来の映像利用の可能性を視界に入れて、大量の映像を収納できる大規模のサーバーを用意するとともに、自動的にシーン移動を検出するソフトを導入して、デジタル化した映像のシーンを割り出した上で、それを保存するシステムを導入した。

保存されたシーンは、ネットワークを介してサムネール画面の一覧としてパソコン画面に表示されて、そこからシーン映像をモニターすることができる。こうしてシーンの自由な選択やグルーピングができることになった。以上のようにシーンの比較・検討が可能となると、映像を「編集された作品」として提供するのではなく、端末側から操作できるVOD（ビデオ・オン・デマンド）として提供できることになる。こうして、撮影した映像素材の編集や加工を利用者の自由にゆだねることになれば、映像提供者の役割は大きく変化するはずである。

現状はまだ映像を蓄積して、シーンの切り出しをおこなう段階に止まっているが、将来的には簡単な検索情報を付与して「映像シーンデータベース」にすることが想定されている。検索条件は「風景・建物・室内・人物（一人・数人・大勢）・仕事・芸能・行列・神事・寄り合い・その他」といったごく簡単なもので充分であると思われるが、それは今後の検討課題である。

このような将来の利用を想定して、以下では実験的な「映像素材の利用」という観点から「仕事の姿勢」の検討を試みる。出来事の基礎となる行為・行動のなかの伝承的な諸要素を様々な形で抽出してみたいと考えるからである。

#### ④……………仕事の姿勢の伝承性

これまでに述べてきた画像・映像の利用に対する関心から、本稿では「仕事の姿勢」にみられる身体化した文化伝承を取り上げようと考えたのであるが、それにはもうひとつ、別の側面からの過去の知見が関係している。

筆者は1980年代にたびたびインドネシアを訪れる機会があった。個人的な訪問に加えて、JICA（国際協力事業団）によって小規模工業振興プロジェクトの技術専門家として派遣されたからである。

当時のインドネシアはスハルト独裁体制下であって、70年代から推進されてきた国際的な規模での農業技術の変革（「緑の革命」と称した）のさなかにあり、一方では工業化が模索されており、これらから生じる生活環境の急激な変容のなかにあった。

そのなかで雇用問題に対応する小規模工業の育成支援も重視されて、各地ににわか工業団地が設けられて、それを支援する技術訓練センターが開設されたりした。こうしたなかで「人作り支援」

と称したJICAのプロジェクトは、日用品の生産に関わる在来技術を基盤にして、近代工業の人的な受け皿を作り出そうとする試みであった。

このプロジェクトが成功したかどうかは即断できないが、筆者にとって幸いであったのは、激しい社会環境の変化のなかでの伝承技術の様相を日常的に観察できたことである。なかでも特に関心を寄せたものに各種の金属加工業（なかでも鉄器加工業＝鍛冶屋）があり、インドネシア政府小規模工業省の協力によってジャワ・スマトラ・スラウェシ・バリなどの各地を訪れて、相当数の生産現場を見て回ることができた。

そこで得られた知見のいくつかはすでに発表したことであるから、ここでは繰り返さない。今から思うと、もう少し戦略的な調査もありえたともいえるが、当時の政治的な状況や筆者の能力には限界があった。

そして、現在では、歳月の経過とともに記憶のディテールは曖昧になり、手許に残る確かな手掛りは記録画像（写真）のみである。

そんな状態のなかで、あえて取り上げたいと考えたのが、この調査で観察した「仕事の姿勢」についてである。残された写真からよみがえる「鍛冶仕事の姿勢」を紹介して、筆者の問題意識を示しておきたいと考えたのである。そこでは仕事・姿勢・装置・製品が不可分の相互関連を持つことが分かっている。

この地域（広大なエリアに及ぶ多様な姿を持つ島嶼）には、様々な鍛冶仕事が存在し、技術・装置・製品との関連から色々な「鍛冶仕事の姿勢」を見ることができる。鍛冶仕事は「横座（親方）」と「先手（向こう鎚）」の組み合わせが基本になっているが、姿勢に大きな変化が見られるのは「横座」のほうである（「先手」にも細かな変化は観察できる）。

そこで「横座」の姿勢を整理すると、以下の①から⑤に分類することができる。

- ①立っている姿勢（立位）
- ②屈んだ姿勢
- ③腰掛けた姿勢
- ④しゃがんだ姿勢
- ⑤坐った姿勢（座位）

これらは一箇所の仕事場や一定の地域で同時に観察できるものではなく、姿勢の相違は地域的な特色として現れる。例えば、同じスラウェシでもタナ・トラジャ（トラジャの人々の居住地域）とマセペ（ブギスの人々の居住地域）では装置・製品・仕事場がまったく異なる。トラジャでは独立した鍛冶小屋を建てているが、ブギスは高床住居の床下を仕事場にしており、したがって両者の「仕事の姿勢」は異なってくる。煩雑になるのでディテールは省略して、インドネシア各地の横座と先手の姿勢と装置の代表的な例を図2によって示すに止める。

この図から理解できることは、炉に入れて加熱する作業と、金床の上で鍛造加工する作業とのふたつの異なる工程が、共通の高さに統一されており（これを「作業レベル」ということにしよう）、装置の構成によって、この作業レベルにいくつかの異なる高さがありうる、ということである。そして、横座と先手の姿勢は、異なる作業レベルにそれぞれ見合うものになっている。

したがって、中間形態を含めて①「立位」から⑤「座位」までの多様な横座の姿勢は、その地域で

用いている装置（金床・木台・鞴など）と、作り出す製品の性質とを反映している。もっとも、それらは固定的ではなく時に変容するものであり、様々な要因に基づく変化が地域的な相違となって観察できるのだといえる。

さて、以下はいわば常識であるかもしれないが、一言、触れておく必要がある。日本における日常的な「仕事の姿勢」は、近代化にともない座位から立位に移行する傾向があった。たとえば、鍛冶仕事の横座は伝承的には座位であったが、やがて地面に穴を掘って立位でおこなうものに変化した。これは直接には動力ハンマーの導入の影響であるが、近代工業の作業形式（ヨーロッパ的な「仕事の姿勢」）の取り込みでもあった。いずれにしても、近代における座位から立位への移行は、ごく日常的な一般生活のなかでも多方面でみかけることである。

しかし、インドネシアで観察された「仕事の姿勢」の多様さは、ヨーロッパ的な作業形式の影響によるものではなく、中国から伝来した技術の部分的な受容から引き起こされたものである。この点はすでに別に論じてきたことであるから詳しくは触れないが、その当時（多分は今日も）、一部地域で先行的に受容された中国式の装置と作業形式が、その効率のよさから普及がもくろまれてきたのである。

このことは「緑の革命」の進行に関連していた。当時は稲の改良品種の導入にともなう新しい農業技術に見合った新しい鉄製農具が要求されており、それを可能にする加工技術の高度化が求められていた。そこで、行政は新しい装置（無電力地域も可能な送風装置である中国式箱鞴や自転車のチェーンによる手動風車など）の普及に努めたのである（このことは一時期盛んであった「中間技術」や「適正技術」の論議に関わっていた）。

筆者はこの移行期にたびたび現場を見る機会があったのであるが、そのなかで印象深く思ったものに西ジャワ・スンダ海峡に近い小村へ視察にいった時のことがある。

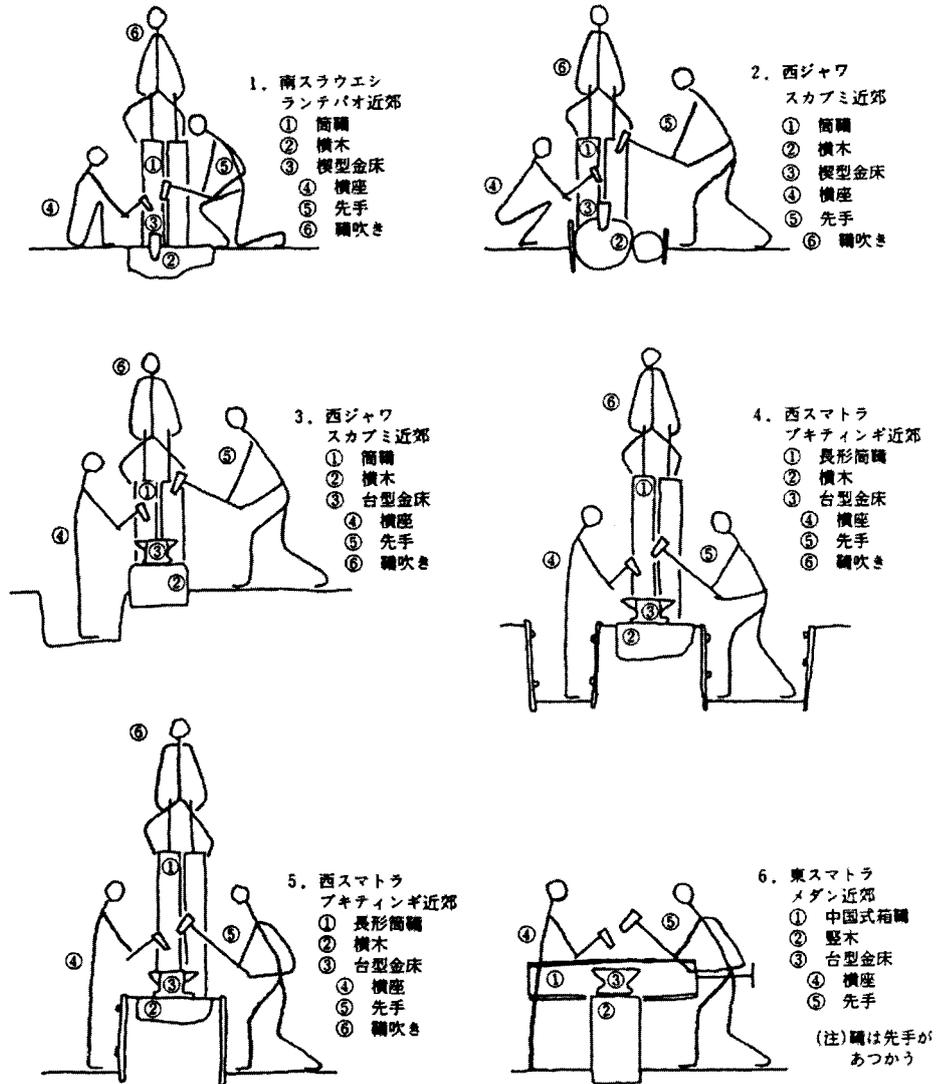
そこはスカブミ（西ジャワの代表的な鉄器加工地）から車で半日以上かかる僻地で、四方を山に囲まれた盆地に小さな水田を拓いた村落であった。ここは集落が二箇所に分かれており（片方が新開のようであった）、鍛冶屋もそれに合わせてふたつのグループが営業していた。

ふたつの集落は徒歩で4～5分くらい離れており、ふたつの鍛冶屋グループは同じ製品を作っているにもかかわらず、仕事・装置などにおいて異なる形式をとっていた。

はじめに訪れたところ（新開とみられる）は、日干し煉瓦造りの鍛冶小屋で、スカブミ周辺の先進地域で普及している函鞴と縦置き木台との組み合わせを使用し、それに合わせて火炉も高く築いて、横座・先手がともに立位で作業をするようになっていた。ここでは、数年前に鍛冶屋のための振興貸付金を得て大きな金床を買い入れ、その際に装置を一変させたのだという。在来の仕組みから効率のよい新式に切り替えたのである。

しかし、もう一箇所のほう（旧来の集落とみられる）は、筒鞴・横置き木台・地炉という在来型の装置を用いて、横座は座位で仕事をしていく。

その鍛冶小屋は吹きさらしの草葺、囲いはなく棟高が2メートルほど、軒先は1.2メートルにも満たないものであった。なかに入る時には身を屈めてなんとかもぐり込む、といったもので、不用意に小屋のなかで立ち上がると、頭が屋根に当たって埃や煤がどっさりと降りかかってくるという状態であった。



インドネシア諸島の鍛冶屋の作業形態略図

筆者が実見したインドネシア諸島の鍛冶屋の作業形態を略図にしたものであるが、実はこの他にも、バリ島ではこれと部分的に異なった方法が一般に見られ、ジャワ島においても地域によって多少の相異がある。さらに付け加えるならば、西ジャワ州スカブミ県周辺などでも、少しずつ特色を持った方法がとられている。しかし、基本的にはこの類型による解釈からはずれるものではない。ただし、スラウェシ島のマセベのように轆の自転車の動輪を使用しているところは大きな変化を示している。

図2 インドネシアの鍛冶の座位と立位 (拙著『日本の鉄器文化』慶友社より)

横座は坐っているからよいが、先手は身を屈めて低い姿勢で鎚を振るわなければならない、これでは大きな打力を得ることはできない。

親方の一人に、なぜ新しい方式に変えないのかと聞くと、あんな方法では自分は作れない、このままで充分によいものができる、値段だって同じである、なぜ変える必要があるのか、と反論する。あのグループ（新聞とみられる方）は元々ここの鍛冶屋ではないから、あんな方法を平気でやれる、決してよいものができるわけがないともいう。

この話の背景には、外来者にはなかなか理解できない経済問題や新来の技術を身につけた職人の移入など、いろいろな問題がありそうであるが、このなかなか頑固な主張にはそれだけではない伝承的なものへの執着（愛着？）が強く感じられた。新しい方法に踏み切らないのは、身に付いた身体活動に見合わないからなのである。

同様のことは、比較的近代化した産地であるスカブミ近郊の村々でも観察することができた。スカブミでおこなっている方法は熟知しているけれど、なかなか採用する気持ちにはならないのである。

中国沿岸地域の人々がインドネシアの島々に渡ってきてから、すでにかかなりの年月が経っている。そして、東スマトラのメダン付近などは比較的早く華僑鍛冶職人の技術的影響を受け入れた地域であり、そこではすでに在地の鍛冶技術も大きく変容しているが（類似の変容はインド洋側のパダン・ブキティンギなどにも見られる）、ジャワでは筆者が調査していた時代に、ようやくその影響が出始めている段階であった。あれから15年近く経っているが、その後の経過はどうなっているであろうか。できれば機会を作って再訪してみたいと思っているところである。

さて、このような体験を基にして、改めて日本の「仕事の姿勢」について、もう少し広い範囲から検討を加えてみたいと考えたのである。

日本の伝承的な「仕事の姿勢」も、ほとんどの場合は座位であった。このことは絵巻などから容易に知ることのできる常識的な事柄である。しかし、それがどのような変容を受けつつ近代を潜り抜けて、今日、どのような姿で伝承しているかということになると（すべてが立位に変わったわけでないことまでは分かるが）、それほど明らかではないと思われる。

時には、伝承的な仕事であることを示すために、極端に形式化した姿勢をわざと用いる場合もあるが、以下では日常的な仕事の中から観察してみたいと思う。

## ⑤……………伝承的な仕事の姿勢はどのように変わったか

確かに日本の一般的な仕事の姿勢は、近代（特に戦後）に座位から立位への移行が進んでいるように見える。例えば村のなかで農具を作り、その補修にあたってきたいわゆる農鍛冶の場合、本来、横座の姿勢は座位であるが、今日ではほとんど坐って仕事をしているのみかけることはない。

電動ハンマー（ベルトハンマー・スプリングハンマー）の普及によって先手が不用になって一人仕事をするようになり（先手が居なくなると、鎚打ち以外のこまごました先手の役割は横座が自分でおこなう必要が生まれ、横座は坐って居られなくなった）、そこで地面に穴を掘ってグランドレベルを下げて（したがって、相対的に作業レベルが上がる）、すべての作業を立位でできるように改良

する場合が多かったからである。このような立位への移行は広範に見られる一般的な傾向でもあった。

確かに、近代の会社や工場のシステムは、ほとんどの仕事を立位ないしは作業椅子を用いておこなうものに変えた。その結果、今では一般の工場や事務所で坐り込んで仕事をしている人をみかけることはないであろう。商店の店番なども同じであるから、今日では、仕事は立っておこなうか腰掛けておこなうもの、とイメージされるといい。

このように職場での仕事の姿勢は、工場・事務所・商店が近代化する過程で変化してきたが、それでも仕事のなかには、新しい姿勢では対応しにくいものがあり、それは主として伝承的なモノ作りの現場で観察できるように思われる。例えば、地場産業のなかには、近世以来の職人仕事を受け継いで今日の日用品を製造しているところがあり、そうした職場では、座位や座位に近い（あるいは座位の利点を持つ）姿勢が残っている場合がある。今日では地場の工場も外見的には清潔で明るくデザインされたものになっており、その意味ではすっかり近代化している。そして、そういう工場の一隅に残る座位に近い作業姿勢はあまり人目に触れることはない。しかし、なかなか重要な役割を受け持っていることが多いのである。

ということは、伝承的なものが気兼ねなく残りやすい家庭の日常的な仕事にも、同じような姿勢を見ることができると思われる。すなわち、「仕事の姿勢」を生産活動に限定しないで、もう少し広く日常的な色々の場面を思い浮かべながら、そこでの動きを考えると、日本人の仕事の姿勢の座位から立位への移行は、パブリックな場においては十分に達成されているが、プライベートな家庭の中では限定的であることが納得できる。なにからなにまで西洋風に立位や腰掛けを用いて暮らすのではなく、畳敷きの部屋が残っている。洗濯物を畳むのもアイロンを掛けるのも、座位でおこなうことが習慣になっており、このことはホームセンターで売っている脚の短いアイロン台が証明している。風呂場で使う低い腰掛けなども類似の例であると思われる。

それでは、これらの伝承的に見える今日の「仕事の姿勢」が、昔のままで何も変わらなかったのかということ、必ずしもそうではなさそうである。

例えば、もっとも身近な食事の姿勢を見ても、近代的な方法とされる食卓と椅子を用いるものに対して、座卓を囲む風景は伝承的なものであろう。今日では、多くの家でこのふたつの方法が並存しており、使い分けられているようである。うどんや寿司は座卓が見合うが、スパゲッティは食卓と椅子の方がよい、ということであろうか。

畳敷きに座卓のある飲食店は、なんとなく和風である。そして、ゆっくり落ち着いて飲み食いするには椅子よりもこのほうがよい、と考える人が多いであろう。しかし、もう少し厳密に検討してみると、今日のような座卓の利用方法が一般化するのそれはほど前のことではなかった。そして、それ以前の膳を用いていた時代とはかなり姿勢が変わっていると考えられる。

だから、今日の座位は、必ずしも一様の変化・変容の結果ではなく、それぞれ個別の仕事との関わりの中で変化が進行して、現在に至ったといえるのである。

そこで、個別の変容を具体的に知る上で画像や映像を利用できるのではないかと考えて、それを試験的に検討してみたのである。

すでに繰り返し指摘してきたことであるが、姿勢の変容を知ろうとすると、言葉だけでは間に合

わないし、絵画は絵画の、写真は写真の、それぞれがメディアとしての限界を持っているから、そのことをまず考慮に入れなければならない。そして、変容を問う以上はまず初めに過去の具体的な様子が分からなければならない。したがって、ここでは過去の「仕事の姿勢」をできるだけ詳しく知る必要があるが、それでは映像や写真が溯って昔からあるかという、当然ながら、そのようなものは存在しない。

古い時代の資料になりうるメディアとして、とりあえず思いつくものは絵巻、錦絵、その他のいわゆる絵画資料（画像）である。そこに登場する職人などから、およその姿勢を知ることが可能だからである。それはたとえば、①多くの仕事が座位でおこなわれている、②作業レベルはほとんどが地面ないしは床面である、③低い台（正座の膝高程度の）や座卓を用いる場合もある、④仕事の内容によって、足の組み方や重心の位置が多様である、などといったかなり大雑把なものである。そして、画像であるから象徴的な姿がひとつだけ選択されており、作業全体にわたる姿勢をイメージすることは難しい。

それでも類似の画像をたくさん集めると、なにがしか理解が進むと思われる点も出てくる。

例えば日本では、相当の長い時間にわたって、ここで取り上げるような仕事の姿勢には、それほど大きな変化が生じなかったということがある。

比較のために中国（漢族的な文明）について概観すると、そこでは唐代に卓・椅子・寝台などの生活装置が導入されるにともない、「生活活動の中心面」が高く設定されるようになり（基準は卓の高さになる）、仕事（生活活動）の多くが立位や腰掛けておこなうものへと移行した。もちろん、これによって座位でおこなう仕事がなくなったというわけではなく、細かくは活動面が卓の上でおこなう仕事（立位が多い）、腰掛けておこなう仕事（膝上のレベル）、座位でおこなう仕事（地面に近いレベル）、の三層くらいに分離したといえる。

しかし、中国周辺諸文化（日本や朝鮮などを含む）は多方面にわたり中国から強い影響を受けてきたにも関わらず、この点では近代に至るまであまり変化を生じることがなかった。そして、仕事の多くが低いレベルでおこなわれて、その姿勢は座位を中心にしたものであった。それが、近代において激変したのである。

だから、日本における伝承的な「仕事の姿勢」は、前述の①～④の範囲をそれほど大きく越えることはないのであるが、それでも、もう少し詳しく仕事の内実に立ち入って「仕事の姿勢」の絵画資料（画像）を観察していくと、道具の進歩や対象の変化などを通して、それなりの（限定された）変化を観察できる場合もある。もちろん、絵画資料は、見えるものを忠実に描いているとは限らず、むしろ、一種の約束事になって、用いる画像が記号化していく傾向があるから、「それなりの（限定された）変化」を見出すことも容易ではない。

そして、もしも大量の画像を集成することができて『歴史的「仕事の姿勢」画像データベース』とでもいったものを構築できるならば、そこから多様な姿勢を示す画像を拾い集めて検討できるかもしれないが、ここでの関心は現代とのつながりにおいてであるから、この点は今後の課題のひとつとしておこう。

さて、歴史的な「仕事の姿勢」と現代を結び付けるものに、幕末から明治時代前半の事象を撮影した乾板写真（「横浜写真」など）がある。

西洋人の眼からすると、当時の日本人の仕事ぶりとその姿勢はまことに珍しいもので、異国風俗を表現する被写体として格好の対象であったらしい。いろいろな仕事の場面が写し残されているのである。

以下では、これらの写真をざっと見渡して、気がついた点に触れておくことにする。

まず初めに、屋内では「坐った姿勢（座位）」が多く撮られているが、屋外で類似の仕事をしている場合には「しゃがんだ姿勢」が多いことに気がつく。当たり前であるが、屋外では尻をついて坐れる場所が限られるからである。

しかし、屋外では「しゃがんだ姿勢」が多いといっても、敷物や板切れを敷いて、あるいはごく低い台の上に坐り、屋内の「坐った姿勢」とほとんど同じように見える場合も少なくない。「しゃがんだ姿勢」と「坐った姿勢」とは近い関係にあるらしいのである。

そこで両者を比較すると、「坐った姿勢」をとるのは、屋内での長い時間にわたる連続的な仕事の場合が多いようで、「しゃがんだ姿勢」は、戸外で時間的に短い（あるいは臨時的な）仕事をおこなう場合が多いようにみえる。また、移動をとまなう場合や体重をかけて力を使う場合は、「しゃがんだ姿勢」のほうが重心を移しやすいから適している。

さて、ここでいう「しゃがむ」であるが、辞書を引いてみると、これに宛てる適当な漢字がないようである。また、「<sup>かが</sup>屈む」や「<sup>うずくま</sup>蹲る」と同義であるかのように扱われているが、「屈む」は膝を伸ばしたまま腰を折った姿勢で、「しゃがむ」とは異なると思われる。それと比較すると「蹲る」のほうがもう少しは「しゃがむ」に近いように思われる。「蹲る」は膝を折って「しゃがみ」、背中を丸めた姿であろう。だから、「しゃがんだ姿勢」のひとつに数えることができそうであるが、同じ意味を持つとはいえない。

筆者なりに考える「しゃがんだ姿勢」とは、次のようなものになる。

膝を折り畳んだ脚に体重を乗せて足裏で地面に接する。これが「しゃがんだ姿勢」の基本である。この姿勢は馴れが必要で、苦手な人々もいるようである（ヨーロッパ圏には爪先立ちにしないとしゃがめない人々がいるらしい）。

これをさらに区分すると、体重の支持方法によって、①体重を両足の足裏全体で支持する、②両足の爪先立ちで支持する、③両足の爪先立ちと両膝を地面につけた4点で支持する、④片足に重心を乗せて爪先立ち（時には片膝を地面につける）、もう一方は片膝を立てる、などの色々の場合がありうる。これらは、体重をどこで受け止めて地面に伝えるか、重心をどこに置くか、重心をどの方向に移動する必要があるか、などによって選択されるようである。

例えば、足裏全体で体重を支えるのは重心を移す必要が少ない場合であって、沖縄の拝みの姿勢がこれに当たる。爪先立ちで支える場合は、重心を片足に移しやすく、膝をつけば立ち上がるのが楽である。頻繁に立ったり坐ったりする場合には、爪先立ちでしゃがむのがよい。野球のキャッチャーの座位である。

ところで、「横浜写真」には、たびたび前のめりの姿勢（「高下駄」や「のめり下駄」）を用いて爪先立ちで体重を支える）が出てくるが、これらは爪先立ちでしゃがむ姿勢を安定させる下駄ならではの方法である。この他にも若干の補助的なものを用いて「しゃがんだ姿勢」を安定させる方法が考えられるであろう。

図3 中世の「仕事の姿勢」座位（『鶴岡放生会職人歌合絵巻』『新修日本絵巻物全集』28，角川書店）



1 両足の爪先立ちと両膝を地面につく4点支持の座位



2 胡座（尻をついて坐り，両脚をX型に組む）か？



3 机に向かって胡座に頬杖



4 両脚を完全なX型に組まず，<sup>すね</sup>脛を平行にたもった胡座（左足先が右足の下に入らない）

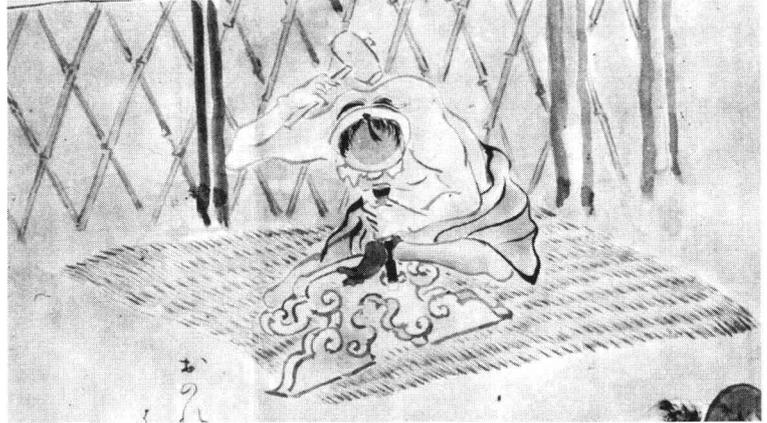
図4 近世の「仕事の姿勢」（その1）  
（歙形蕙斎『江戸職人づくし』岩崎美術社）



1 両足を立てて股を開き，尻を地面についた座位



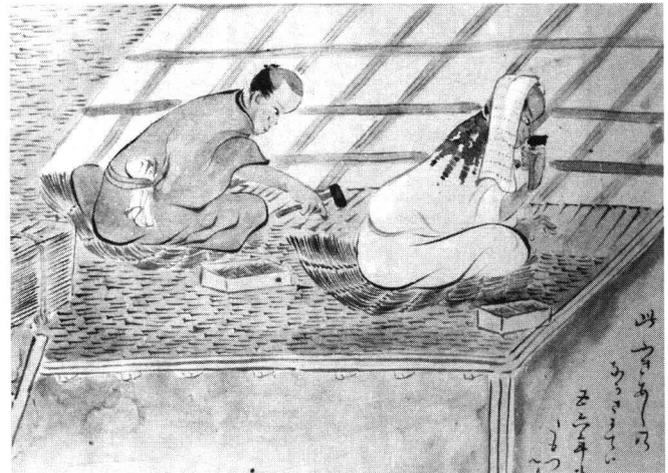
2 尻をついて左脚だけを折り曲げた座位（右半身は馬乗りの状態）



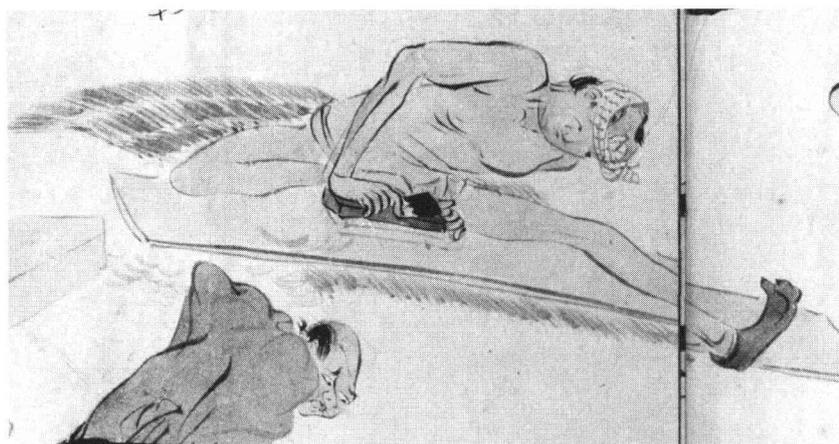
3 折り畳んだ右脚の上に体重を乗せて左脚は自由。その左脚で加工物をおさえて固定



4 右脚は立て膝。左脚は折り畳んでその上に体重を乗せている（あるいは爪先き立ちか？）



5 胡座か？



6 左脚を折り畳んでその上に体重を乗せて、右脚で加工物をおさえて固定

図5 近世の「仕事の姿勢」(その2) (『彩画職人部類』国立歴史民俗博物館蔵)



1 右足を折り畳んでその上に体重を乗せて、左足は立て膝



2 右側の人物は胡坐のようであるが、左側は地面に尻をつけて、両膝を立てて、股を開いた座位(図4-1に類似か?)



3 両膝を大きく開いた正座(両膝を折り畳んで両足首に体重を乗せる)? あるいは胡座?



4 両膝を大きく開いた正座(図5-3に同じか?)



5 低い腰掛けの利用



6 両脚を完全なX型に組まず、臍を平行にたもった胡座(図3-4に類似。ただし、こちらは右足が上になっている)

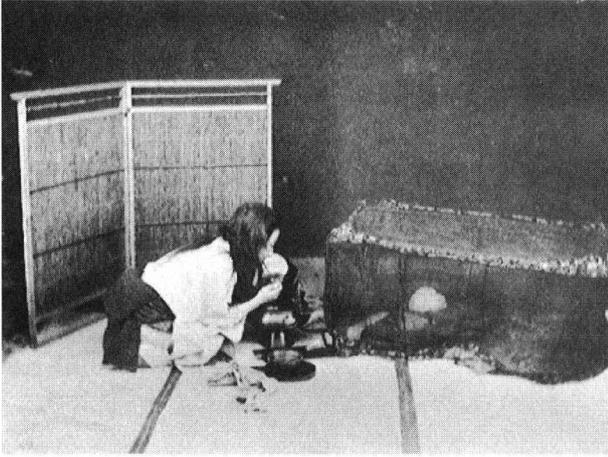
図6 近代の「仕事の姿勢」(『百年前の日本』モースコレクション・写真編, 小学館)



7 両膝を大きく開いた正座(図5-3に類似。ただし、木台の違いを反映して開き方が小さいか?)



1 左は地面に敷物を敷いて正座。右は両膝をそろえて前につき、差菌下駄は前のめりである



2 正座で強く腰を曲げて、上半身を耳盥の上に乗出している



3 洗濯している女性は下駄をはいてしゃがんだ姿勢。膝頭を強く合わせて裾の乱れをふせいでいる



4 図6-3に類似する洗濯の姿勢。ただしこちらは下駄を前のめりに爪先立ちにして、体重を洗い物に乗せやすくしている



5 写真からは分かりにくいですが、4人共に正座で、少し前屈みである



6 薪の束に腰掛けて風呂焚き



7 尻をついて坐り、両膝を大きく開いて両方の足先で加工物を固定している



8 図6-7などと同じように、尻をついて坐り、両膝を自由にして、足先で加工物を固定している



9 基本は図6-7・8と同じ。脚を前方に伸ばして上半身を安定させる。尻の下には俵が敷いてある

そして、仲介物を利用するとなると、「坐った姿勢」と「しゃがんだ姿勢」とのあいだに、もうひとつ中間的な姿勢が成り立つと考えられる。

薄縁・円座・座布団に「坐った姿勢」は、厚い敷物、厚い板、脚の付いた低い台、高い台、箱、腰掛け、椅子などと、坐る対象によって作業レベルが上昇して、仕事の姿勢も少しずつ変化していく。それがある高さ以上（腰掛け・椅子の利用）になると、卓や机を用いる場合が生じて、これはもう別の姿勢とみなされるであろう。こうして仲介物を介する姿勢は、卓と椅子を用いるものと、座位の延長の範囲と考えられるものに区分することができる。

この場合の薄縁、円座、座布団、厚い敷物、薄い板は「坐った姿勢」を長く保つためのクッションといってよく、そこから直ちに作業面や姿勢の変化が生じるものではない。しかし、ここからわ

ずかに作業面の上がった厚い板、脚の付いた低い台、箱などになると、重心の置き方が変わって身体活動にも変化が表れる。それがさらに高い台、椅子になると、もはや座位の延長とはいえないから、そこまでいかない範囲で、座位とそれに類似する姿勢の作業面の高さが成り立つ。

そこで、座位とそれに類似する姿勢について検討していくことにしたい。

初めに薄縁、円座、座布団、厚い敷物、薄い板を敷いたものを、中・近世の歴史的な画像や明治時代の写真から探してみると、実に様々な分野に登場することがわかる。生活面の水準という面から見ると土間と畳・板敷のふたつに分かれるが、「仕事の姿勢」という点からいえば、その間にほとんど相違がなく、また、土間であれ畳・板敷であれ、作業面のレベルがすこし上がる厚い板、脚の付いた低い台、箱などの利用例もほとんど見かけることがない（強いて探すと機織りなどがあるか?）。

この点が今日との大きな差異といえるかと思われる。というのも、今日の伝承的な仕事には「坐った姿勢」に連続する低い台、低い椅子などを用いる例が少なくないと思われるからである。

そこで、今日も生きている伝承的な「仕事の姿勢」がどのようなものかを知りたいと考えて、すでに撮影された映像の中からいろいろな姿勢を取り出して比較してみようと考えた。そこで、前述の映像システムのサーバーに納められた映像素材から、これに関するシーンを引き出して見ていくことにしたのである。

## ⑥……………サーバーのなかの仕事の姿勢

現在とりあえず試験的にサーバーに納めてある映像は、企画展示の補助的な利用のために5年ほど前に撮影した布の加工に関する『裁縫・刺し子・裂織』と、2000年度に撮影した新潟県三条市の金属加工に関する民俗研究映像『金物の町 三条民俗誌』のためのものである。これらをデジタル化してMPEG形式でサーバーに収納した映像は、実時間で70～80時間程度であろうと思われる（その後にはサーバーを増強して、現在はもう少し蓄積が進んでいる）。

理想的には、もっと多様な場面が納められているとよいのであるが、著作権問題など権利関係との関わりから、過去にアナログで撮影した映像のデジタル化はそう簡単におこなうことができない。たとえ研究目的ではあっても、自由に映像を切り出せることに製作会社等は差し障りを感じるからである。

したがって、これからは、撮影する前の契約段階で、各種の権利について合意を得てデジタル化できる映像を制作して、それをサーバーへ追加していく必要がある。こうした処理を済ませて毎年100時間ほどの映像を入力していくならば、数年でかなりの規模の映像資料が集積できると思われる。

いずれにしても1000時間規模の資料を収納する状態になれば、これまで気づかなかった点が明らかになるであろう。本稿で対象としている「仕事の姿勢」についても、推測の域を超えた確かな手掛かりが得られるものと期待できる。

ここで用いる映像には、1アナログテープ=1ファイルという対応関係があって、ファイルごと

に検索画面を表示することができる。現在はファイル名からおよその内容を判断して検索画面を表示するという使い勝手の悪いものであるが、各ファイルにキーワードなどを付与して、それをデータベース化しておくならば、もう少し簡便で正確なファイル選択が可能になると考えられる。現在のところはまだファイル数が限られており、なんとかファイル名の検索で動かしているが、今後、蓄積資料が増加することを考えると、ファイルのデータベース化とファイル表示までの作業を連動しておこなえるようにする必要がある。

以上のように、このシステムは、1ファイルごとに検索画面が表示されて、その検索画面は、切り分けられた各シーンごとに自動作成されたサムネール（当該シーンの代表的ショットを選択して貼り付けることができる）を集合したものと表現されている。

そこで、表示された検索画面からサムネールを選択して内容を確認し、必要なシーンを特定のフォルダーに登録・記憶させてシーンのリスト化をおこなう。今回は「仕事の姿勢シーンリスト」として登録・記憶されることになる。数十時間～数百時間の蓄積映像からシーンをピックアップするのは大変であるが、一度リスト化しておけば、今回はこのリストを用いて必要なシーンだけを再生することができる。簡単なビデオ編集と同様の作業である。さらに細かく整理・分類して保存しておけば、容易に必要なビジュアル・プレゼンテーションをおこなうことができる。そして、リスト化した「仕事の姿勢シーンリスト」にテキストデータを追記していけば、「仕事の姿勢映像シーンデータベース」とでもいうものが作成できることになる。

図7-1・2に示すものは、検索画面とサムネールを開いて内容をモニターしている状態である。このソフトではこれらは仮想的に動いており、実際の映像を複写・編集しているわけではない。そこで、メディアにコピーする場合には、これと同じ状態にした実映像を引き出して複写することになる。こうして抽出された「仕事の姿勢」の映像の一部を例示している（図10-1・2・3・4）。

さて、以上の手順を踏んで映像を切り集めて、そこから何が分かったか（あるいは分かりうるか）ということになる。もちろん、現段階では決定的に量が不足しており、もう少しデータを集めなければ本格的な分析はおこなえないし、有効な結論を得ることはできない。ここではせいぜいのところが若干の可能性を指摘できるにすぎないのである。

その上に本稿は「論文」の形式を用いているから、文字と画像しか取り扱うことができない（画像の掲載数にも厳しい制限がある）。当然ながら、映像の記録内容を明確に示すことは基本的に困難なのである。

そこで、本稿を映像資料に対応したものにするには、必要な映像をDVDにでも納めて添付し、映像・画像・文字を組み合わせた総合的な表現を目指す、といったものにしなければならないが、その準備はまだできていない。もっとも、それができたとしても、映像・画像・文字を有効に組み合わせた結果は、もはや「論文」とはいえないものになることも考えられる。

そして、そこまでいくなれば、ビジュアル・プレゼンテーションの手段として、口頭発表に組み込むほうが有効な利用方法であるかとも思われる。といった限定を踏まえた上で、以下では、取りあえずの中間的なまとめをおこなっておく。

今回の映像には、室内でおこなう仕事として布の加工（和服仕立て・刺し子・裂織）が含まれており、女性の仕事の姿勢を見ることができる。そして、ここには座布団の上にきちんと正座をして

おこなう仕事が登場するが、詳しく見ると、一言に正座といっても仕事によって坐り方に相違があることが分かる。

ここでは間尺、裁ち仕事、縫物、裂草作り、刺し子などのシーンがあるが、間尺・布裁ちは、真正面の裁ち台に向いて作業をする。刺し子は姿勢が少し斜めになり、仕事をする手先が左に寄っている（刺し子と類似するものに刺繍があるが、中国の女性は屋外で立ち話をしながら〈立位で〉、ヨーロッパでは窓明かりに向かって椅子に坐り、ということが多いようであるが、同様に姿勢には傾きがみられる）。

そして、これらの映像を見ると、正座でおこなう仕事は正確さ・緻密さ・入念さを必要として、それを持続させなければならないものであることが分かる。途切れのない緊張を維持させるために、姿勢を崩すことは認められないのである。ここから正座は、緊張した仕事に取り組む身の構えを示すものであるともいえる。この映像の撮影に際して、自分の座布団を持参した女性がいたが（他のものでは落ち着かないのであろう）、ここに身の構えが表れている。

そして、現在もこのような仕事には、椅子・腰掛けがまったく登場しないことに注目しておきたい。同じ縫物でも、ミシンを使う洋服の場合は腰掛けを使用するが（最近ではミシン掛けも坐っている人が多い）、手縫いの場合には腰掛けを用いることはほとんどない。

さて、今回使用した室内の仕事の映像は、専門的で熟練を要するものに限られる。だから、家の中の仕事一般の場合にはこれとは異なる姿勢もありうるであろう。そこで、できるならば、台所仕事、洗濯、繕い、その他の日常的な映像を集めてみたいと考えている。もちろん、映像による日常生活の記録化がどの程度まで可能かは少し検討する必要があるが、機会があれば取り組んでみたいもののひとつである。

次に、民俗研究映像『金物の町 三条民俗誌』の制作のために撮影したものがあがるが、これには様々の金属加工、木工、市の物売り、問屋の出荷業務などのシーンが含まれる。

ここから「仕事の姿勢シーン」を選び出してみると、初めに分かることは、工場らしく整った工場では低い姿勢はほとんど見受けられず、ここでは基本は「立位」であって時に「高い椅子に坐る」ものであることが分かる。

逆説めいた言い方になるが、「工場らしい」といえる理由のひとつに、「座位」「しゃがんだ姿勢」「低い腰掛け」がなく、「立位」や「高い椅子に坐る」姿勢に作業のレベルが統一されていることがあると思われる。言い換えれば、近代工場とは立って仕事をするところと考えられているのである。

この映像に含まれる仕事には、大きなものは4名1組で8トンハンマー（大型鍛造機）を操作して巨大な建設機械の部品を鍛造するものから、小さなものは爪切りの刃を熟練した職人芸で一丁ずつ丁寧に仕上げるものまでである。

8トンハンマーの操作は、真っ赤に加熱した大きな鉄塊を一瞬にして変形するという高熱・大音量のなかの危険をとまなう作業で、作業を進める4人は巨大なハンマーの根元に取り付いて、その周りを動き回る独楽鼠のような存在、といった印象である。かれらは衝撃音を避けるために耳栓をしているから、意思伝達は身振り・仕草でおこなわなければならない。4名それぞれに一連の操作で異なる役割が与えられており、連携が少しでも崩れると成り立たない。

このような仕事は、特別な訓練と習熟を必要とするが、伝承的な身体活動の延長上に位置付けら

れるものではなく、これこそ近代工場的な身体活動そのもの、といえるものである。

このことを逆にいうと、「工場らしくない工場（「工房」的なもの）」においては、「座位」やそれに類似する低い姿勢が多くなるということである。そこでは使用するエネルギー量も加工の速度も作り出し製品の規模も日常的なスケールであるから、そういう場合に伝承的な要素が残りやすいということなのであろうか。

類似のことを別の場面で表わすと、次のようにいえる。

たとえば物売りを想定する。この場合、デパートの店員が売り場で坐り込んで商っていることはまずないであろう。しかし、町の定期市（三条では今日も継承されている）で商うおばさんたちは、敷物に尻をつき、低い腰掛け（石油缶、プラスチックの箱）に掛けて、「座売り」をしている。お客さんはしゃがみこんで品選びをおこなっている。この対比がふたつの工場のあり方に類似するのである。

話が少し飛躍するが、もうひとつ市場のおばさんの姿勢について付け足しておきたい。

沖縄の市場（公設市場とその周辺）の物売りの姿勢には「しゃがんだ姿勢」と「坐った姿勢」がある。

このうちの「しゃがんだ姿勢」は、例えば公設市場の周囲で鹽のなかの魚一匹を売っていたり、少しばかり野菜を並べている場合などである。

「坐った姿勢」は立て膝・横坐りなど色々混じって一様ではないが、それはたとえば、牛蒡をたくさん並べた縁台のまんなか坐り込んで、一日中削り牛蒡を作りながら（おしゃべりも尽きず）、商っているおばさんたちにみられる。

新天地市場の衣服売り（「沖縄既製服」を扱っている）にも、縁台の上に坐り込んで、周囲に並べた衣服に埋もれながら商っているおばさんたちがおり、その様子は一時代前の「ナファヌマチ」「フルチマチ」の地べたに坐り込んだ姿をそのまま受け継いでいる。

ここで再び三条の小さな工場の「仕事の姿勢」に戻る。

ここでは「立位」の仕事もあるけれども、むしろ低い位置でおこなうもののほうが多いのである。そして、低い位置での作業シーンを集めてみると、必ずしも「座位」ではないことに気がつく。本来の伝承的な姿勢が守られているならば「座位」であるはずで、まったくの個人的な工房では「座位」のものが、工場の形式になって機械が用いられている場合には、低い台、腰掛などを使用しているのである。すなわち、今日の伝承的なモノ作りの姿勢には、

- ①坐った姿勢
- ②しゃがんだ姿勢
- ③低い腰掛などを用いた姿勢

があるということになり、工場などでは「③低い腰掛などを用いた姿勢」が多いということになる。

そして、一言に「低い腰掛などを用いた姿勢」といっても具体的には色々の姿勢があつて、それは仕事の種類（鍛造・グラインダー・バフ・研ぎ・磨き・その他）によるばかりではなく、人によっても異なるものである。

それをどのように類型できるかは、もう少しシーンを集めて検討する必要がある、ここではいくつかの具体的なシーンを示しておくに止めたい。



図 7-1 サムネールの一覧表示

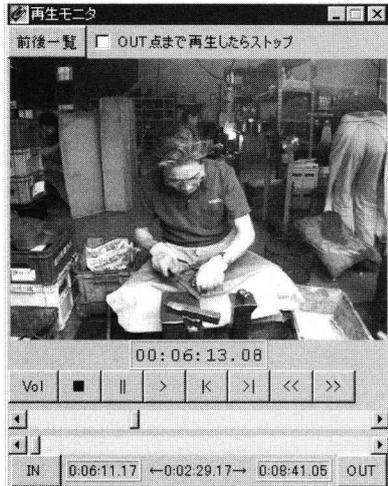
カット・テロップ・音楽・音声等の切り出しが可能である。



図 7-2 サムネール一覧表示と個別シーンのモニター画面

サムネールの画像をクリックすると、当該シーンの再生モニターを動かすことができる。

図8 選択されたシーンのモニター画面



1 爪切りの仕上げ



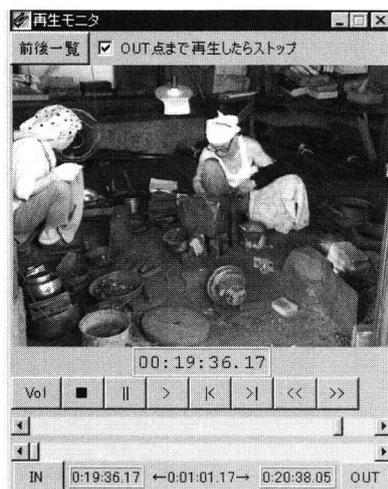
2 爪切りの仕上げ。刃の合いをみる



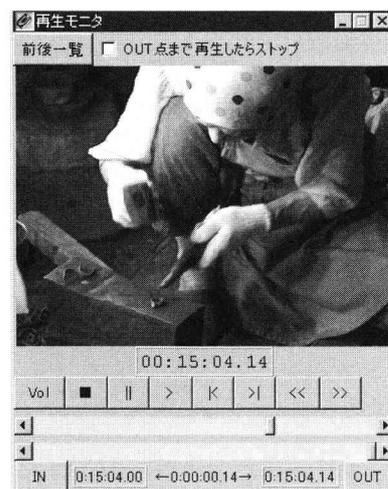
3 カンナ台に刃を仕込む



4 カンナ台に口をあける



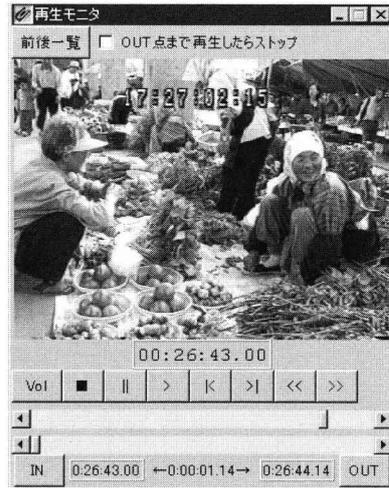
5 ノミの頭にまくカツラをつくる



6 カツラ作り。右脚は立て膝



7 色々の姿勢



8 両膝立て



9 シャ gand お客さん



10 花売りの立て膝

図9 那覇・新天地市場の衣服売り



1 縁台の上に坐り(正座), 周囲に品物を並べる。店仕舞いする時には商品は後ろのブリキ箱に収納しておく



2 収納箱を開いて売る。両立て膝で尻をつけている

図10 選択された映像



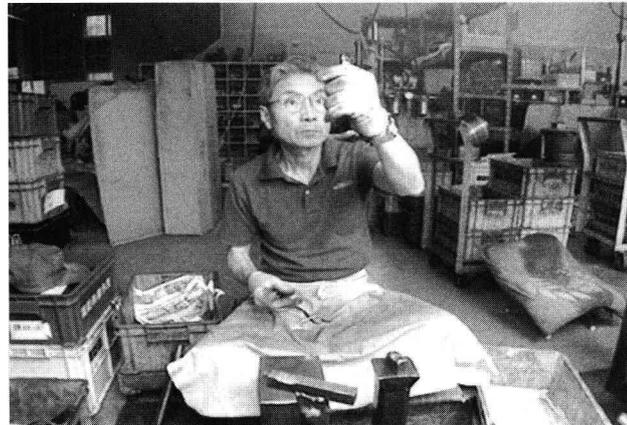
1 刺し子を刺す



2 運針をする



3 セン掛けをする



4 爪切りの刃合いをみる

## まとめとして

本来ならば、集めた「仕事の姿勢」のシーン分析を十分におこなってはじめて研究が終了したことになるが、本稿はあくまでも試みの段階を示すにすぎない。

また、システムそのものにもいくつか不備な点が残っており、現在、改良を加えているところである。デジタル映像技術の進歩は恐るべき速度であるから、数年のうちに技術的な問題のあらかたは解決されるであろうし、その間にこのサーバーへの映像の蓄積も進行するであろう。また、映像にかかわる諸権利についても、もう少し明快な基準が示されるようになると思われる。それらを通して、いずれはこの試みの可能性と限界が明らかになってくると思われるが、その段階で『「仕事の姿勢」画像データベース』がある程度実用的なものとなり、今日の「仕事の姿勢」の多様な姿が示

---

されると共に、そこにどのような伝承的な身体活動がうかがわれるか、期待をしたいと思う。

(沖縄県立芸術大学，国立歴史民俗博物館共同研究員)

(2003年5月16日受理，2003年7月18日審査終了)

---

## **An Attempt at Utilizing Visual Materials: Traditional Tasks and Physical Activities**

ASAOKA Koji

This report aims to introduce one of attempts to use visual documents including pictures and movies for studying cultural factors printed in human bodies.

For making the attempt useful, the resource should be set properly into the servers to use freely, and examined the general characters, including the definition of the eye of the mechanical camera and what the people could see through it. After that, the resource can be studied as cultural documents.

During Meiji period, Japan hastily took the industrial revolution and replaced their traditional methods of producing daily things to modern ways, and simultaneously the working postures in the modernized factories were chosen Western style. After this, almost all workers can be seen standing in modern factories in Japan.

This change was fundamental and the influence was great, but, nevertheless, the various works which the traditional artisan engaged in until now, take not standing postures but others like squatting, sitting on one's knees, on the ground, cross legged or a knee down up, so on.

And, if you carefully watch some present working postures of artisan, you can see not only traditional ways but also partly transfigured. Therefore, it is valuable to collect those documents for studying the relation of cultural tradition in human bodies and the change in the modern age.

This is an attempt to make the specific posture collection today in order to show that distinction, choosing from digital scenes of an ethnographical movie named Blacksmiths in Sanjyo-city (Kanamono-no-machi-Sanjyo) and other working scenes (weaving, needle-work, quilting-work) produced by Rekihaku (National Museum of Japanese History).