

子供の頃には

Pさん

子供の頃には、集中力を最大限に発揮して時間をなるべく長く感じられるようにすれば主観的一生の長さがあるいは変わるのではないかという幼稚な考えを抱いていた。学校のトイレのタイルを凝と眺めるのが癖になって、ここは正方形であるとか、ここは六方最密充填構造であるとか、しかし便器の右上のここだけは欠けているとか、周期の問題で壁際の最後が半端に切れてしまっているだとかいうのをいちいち発見していつて、思えばピタゴラスなどはそういう精神に沈潜する孤独な時間を持っていたのではないか。そのような瞬間にしか三平方の定理は思い浮かばなかったであろう。

ピタゴラス自身の生涯については幾説があるが、広く見るとそれはピタゴラスが興した教団全体としての活動が主であり、その前に個人の力は霞む。一生の長さを使った数学的設問としては「ディオファントスの墓碑銘」が有名である。ディオファントスは「6分の1が少年期、12分の1が青年期であり、その後人生の7分の1が経って結婚し、結婚して5年で子供に恵まれた。ところがその子はディオファントスの一生の半分しか生きずに世を去った。自分の子を失って4年後にディオファントスも亡くなった」と自身の墓に銘じた。その問題が書かれていた、小学館の『学習百科事典』『数学』の巻には、出典不明の幾何学の設問というかパズルが載っていた。ある三角形を方眼をもとに分解して、寄せ木細工のように再構成すると、それぞれの辺の長さは同一であるのに、一マス分だけ空白が生まれ、つまり面積が増えるというものだ。

以上二つを頭の中で組み合わせると、「パズルのように分解し再構成された人生には、あるいは余剰が生まれ、全体量が増えるかもしれない」となるではないか。これは今の自分が遡及的に考えたことで、そこまで頭の回らなかった子供の頃には、しかしカセットテープデッキを人力で遅回しにするという技術は持ち合わせていた。カセットを入れるのはフタにカセットを差し込んでからなので普通に考えるとカセットが読み込まれている時にフタを開けることは出来ない。そこをフタをほんの少し上に動かすことよってフタを開けながらにしてカセットを読み込むことに私は成功した。変形し白く変色したプラスチックのツメをよそに、あらゆる方向から歯車と細い棒が幾条も伸びてカセットを籠絡するさまを見た時の私の感懐は性欲そのものに近い。憎らしいことにフタを閉めていることを認識しなければ再生が始まらないのでフタの一番根元にあるフタが閉まっていることを確認するスイッチをつまようじでずっと刺しておく。再生している最中にテープを回す為の棒を指でおさえるとZARDの「揺れる想い」のスピードが変わっていく。少しおさえると声がかかっただけ低くなり、強くおさえると右手中指と人差し指の皮膚が白くなり回転させる力がかかって痛くなるが音は聞き取れないくらい低い声になっておもしろい、度を過ぎると

デッキの方が「停止している」と認識してしまつてカセットは歯車と細い棒から解放されてしまう。この磁気テープに封入されている時間は、私の指の力で如何様にも変化させられる。時間という概念をこのような体験をもとに物質的に理解したのだつたらうがそれでは一倍速以上のスピードは得られないので早送りしながらにして指をおさえてみるという暴挙に出たのが最後、その遊びはしなくなった。

子供の頃にはジブリ作品の中で唯一良さがわからなかった「紅の豚」も今はエンディングテーマの良さだけはわかった。詳しい歌詞は JASRAC が恐いので載せられないが、歌詞にしては長いモノログのあとに、最後の「そうだね」という語が置かれることによつて、対話者は聞き手もしくはそれに近い位置にいるのではなく歌詞の中に仮想的に置かれているということが一瞬で了解される。この一瞬は時間である。それでも、その良さといつてもたかだかノスタルジアの良さでしかない。そこでは日本の過去とヨーロッパの過去が同一視されている。以下はウィキペディア「ノスタルジア」の項の関連項目である。

レトロ

ベル・エポック…思潮としての「古き良き時代」

南洋幻想

昭和ノスタルジー…昭和全般における戦前、及び高度経済成長期の日本の社会・文化を懐かしむ感情

大正ロマン (大正浪漫)

オスタルギー (独:Ostalgie) …東西ドイツ統合後西側の市場経済に順応しきれない旧東ドイツ国民の間に広まった造語

ユーゴノスタルギヤ (セルビア・クロアチア語:Jugonostalija) …多民族が共存していた社会主義時代のユーゴスラビアに対する懐古感情を表す造語

サウダージ (ポ:Saudades)

エバーグリーン

失われた世代 (英:LostGeneration)

ラヂオノスタルジア (札幌ラヂオ放送) …北海道札幌市にあるコミュニティFM局。昔の懐かしい音楽を中心に番組が構成されている

フォークロア (Folklore)

四面楚歌

西部劇

(四面楚歌……?)

つまり今の私の信条からすると、時間は叙述する傍から変質してその時そのものではなくなる。かつてあった全方向的な情報が全てセピアという一次元情報に回収されそのセピアを見たいがためだけに過去を見るのであるとすれば、過去とは何と貧しいものになって

しまうことか、というのは基本姿勢であるがあまり排斥的であるのも良くないと思って例えば今録音したラジオを聞いていてしみつたれた加藤登紀子のライブ情報が流れて来ても飛ばさずに聞いたりするようにはなつた。

今ここにある空間全てが過去そのものであるという感じに急に包まれるのはデジャヴだ。過去とは現在であるか過去であるかを問わずその感情自体を指すものらしい。私は金色の和毛が生えたようなフワフワの上着のことを考えると様々な感情が噴出するがそれとその上着それ自体とは関係がない。時計のほとんどが電波時計になることによって、間違つた時間を指し示す権利が時計から失われた。活字が凸版印刷でなくなったことによって、指先で文字そのものの形を読み取っていた盲人が読む権利を失った。書肆山田という出版社のシリーズ「りぶるどるしおる」の新聞が長いこと凸版印刷だったのを止めてオフセット印刷になっていった。印刷の存在感は減じておらず、さすが限界まで凸版に拘つてきた出版社だなど思つた。

何が言いたいのかというと、感情である過去と堅固な過去があるということだ。だが感情を感情として見るのならそれ以下のものでもなかるうということだ。感情は疾く流れる。それは丁度「今」と指し示せるのと同じ時間だけ存在して、それ以上のスパンを持たない。「今」には幾何学的時間で見るといくつかの範囲がある。痛覚が消えるまでの数秒間、短期記憶が消える数十秒間、風が扉を軋ませ我に返る数十分間、夜が全てを押し流し人間の健全さを保つ二十四時間、季節の記憶に覽される数ヶ月間、流行語がその効力をなくす数年間、同時代として括ることが出来る数十年間、一つの技術史に生活様式を統括される百年間、人類の限界である数億年間とある中で、一つの感情が保つのはせいぜい数十分ほどのもので、それ以上持続していると見えるのはある源から断続的に湧出するからだ。問題はどのように時間に關する述語を弄しながら説くその対象も時間だということだ。時間時間時間。時間時間時間時間。アクセントを一拍としリズムカルに言えばこれは俳句として通用する。厳密に見れば違ふのかもしれないが、字余りなどの権限を根回しも使つて最大限活用すればあるいは承認されるのではないか。季語はどこにあるか？ 時間こそがそれ自体季節であるから季語だ。季語のみで構成された俳句などもあつて良いのではないかと思うが、本題に戻すと、子供の頃には迷路を描くのハマつていた。完全に二次元上の面に壁を描き足していくタイプではなく、路が立体交差をする2・5次元のものだ。無計画に描くので最後の方に足された路は全ての奥を潜りどこに行つたのか描いた人間にしかわからない。つまり他人に向けて描いたものではなくもっぱら自分のためだ。ゲーム機を使うことを禁じられていたので自分が無限に遊べる卓上のゲームを作り出すつもりだったが、少なくともスタートゴール間をなるべく長く、その他の分岐を少な目にするという配慮もなかったため膨大な面積と路の稠密さの割には解き始めるとすぐに終わってしまう。友達にバーチャボーイを買つたと騒ぐ人間がいた。正式名称は「バーチャルボーイ」であつたが我々の間ではバーチャボーイで通つていた。両眼の視差を利用してデカい眼鏡のような空間にごくわずかな立体を生じさせる。見た目からして両親に「目

が悪くなりそう」という印象を与えることに配慮して、目に一番負荷がすくない赤色の光のみを使用している。友達が何ヶ月分のお小遣いを親から前借りしたかは知らない。きつとお年玉も返上してのことだろう。ずいぶんもったいぶられた末にやっとその人間の家に上がりやらせてもらったゲームは外枠となる背景とブロックの間にわずかに凹凸の差があるテトリスだった。機体を起動させるときに、立体感をどの程度付けるか、両眼の視差をどの程度にするか調整する作業がある。数時間続けると痩せ我慢も通用しなくなるほどゲーム酔いをする。バーチャボーイを買ったのはその家だけだった。そのバーチャボーイが今どのハードオフに並べられているか知らないが、それから遙かに時間が下って私は「立体の本」と呼び習わしていたステレオグラムの本を親に買ってもらった。現在では類似する本が多数あるが、先駆は小学館の「CGステレオグラム」のシリーズだ。うちには二巻まであったが、アマゾンで詳細を見てみると写真家として赤瀬川原平が参加していたとは。三巻では横尾忠則まで参加している。たしかに思い出してみるとぱっと見なんだかわからないような写真がたくさんあった。当時は今のようステレオグラム＝眼が良くなる、イラストを当てる、などというわかりやすいキャッチはなくいつたい何に使える技術なのかはつきりしないところがあった。ところでそのキャッチの目が良くなるなんていうのはウソもいいところだ。眼のピント調整機能のことを言いたいのだろうがステレオグラムを見る際必要なのは眼位の自力での調整であって、ピントは常に本の位置にある。かといってそのとき飛びついた美術家達にステレオグラムが何らかの足しになったのか、ならないのか、わからない。否定的な意味を含めたのではなく純粹にわからないのでわからない。その「立体の本」を後生大事というのがびったりなくらいどこにでも持ち歩いていた。そこには空間があり、空間がそのまま自分に従って移動するというのは時間だ。ある日家族で博物館に行つてそのときも持ち歩いていたらそこでなくした。泣き明かした。

子供の頃にはスポーツはしなかった。

子供の頃には文学に全く興味がなかった。空想癖はあったが子供の想像力は文学によっては刺激されない。それよりも子供の頃は宮崎駿だ。リコーダーは好きでクラスでは二番目に上手だとされていた。得意技は「コンドルは飛んでいく」だが何でも吹くことが出来た。こないだの高尾山のオフ会でも道中おみやげで買ったおもちやの笛をずっと吹いていて仲間から白い目で見られた。中指の第二関節くらいの長さもない竹の筒に表に四つ、裏に二つの穴が開いているだけなのに1オクターブきっかりの音程を取ることが出来た。正確な演奏法を書いた紙は買うときに名前を彫つてそのままお渡しするといつてほかされた。今は笛を吹きながら坂道を歩いていけば1フレーズもしないうちに息が上がってしまうが子供の頃にはそうではなかった、というわけではなくそんなことはしなかったがあるいは可能であったかもしれない。というより何をすると苦しいとか、苦しいと止めなければならぬとかいったことを子供は顧慮しない。苦痛など閑却してひたすらやるだけだ。マラソンは得意だった。好きなだけで早いわけではなかった。だからスポーツはするとは言えない。

子供の頃には……

子供の頃には

子供の頃には鼠径ヘルニアやら結膜炎やら蕁麻疹やらいろんな病気をやった。入院中のある日病院の地下に行くとき暗い廊下があるだけで遠くに非常灯の緑の光がリノリウムに反射して建物の地下というものを初めて直観した。今なら死の気配とか何とか普遍的な名前を付けてもいいところだがあれは自分にとつては地下でありエレベータに記された「B2」の「B」の意味だった。しかしすぐ側に迫る土の気配であった。地上へ帰るとそこは明るい世界でオセロを買って遊んだがオセロは全く巧くならなかった。そのときの自分の指よりも小さいプラスチックの粒がどう見ても安っぽく製造時のバリが指に痛く刺さった。そればかりではないにしてもオセロは苦手だったがボードゲーム自体が苦手だった。人生ゲームは楽しい場の象徴であったが楽しい場でなければ楽しいゲームにはならないと一人で人生ゲームをやったときに思った。このミニ人生ゲームにおいても車にのせる爪楊枝ほどの人頭は天辺にプラスチックのバリがあった。

少年期とはつまるどころプラスチックのバリなのである。

(おわり)