

『書応用表現』における情報文化技術編集システムについて

— 応用表現方法における情報的概念 —

宮 里 司

1. 序

人類の永い歴史は、「情報」の歴史ともいわれています。「情報」はつねに時代の中で脈々と生きながら、遺伝情報として歴史の時空間を跨いでいます。情報の種子から情報の母系が作られ、その母系はいくつにも刷りあわせ・重ねられながら、情報は多くのコードに転写され、新たな情報の生命としての「型」が誕生します。その型は鑄型の情報として組織化され、または複製され、相互作用を繰返していく循環システムを辿りながら、情報はひとつの生物体として構成されていきます。

このことは、書における「線のリズムの歴史」の一端を辿ってみても、容易に理解できます。亀の甲羅に刻された文字めいた図柄の線のリズムは、青銅器の模様や図像の線に息づきながら、戦国時代の文字戦争を経て統一された文字や、さまざまな書体の分化によって派生した線律など、線は多様で複雑な生命を宿してきました。線という情報の種子から発生した図像や文様・象形文字などに、文字情報の母系がつけられ、やがてそれらの文字コードがさまざまな型に転写され、新しい書体や書法などの様式に乗り換えて、時代のモードを模って生長し続けています。つまり、情報はどのような領域の世界においても、つねに他の情報と関係性を構築しながら、蠢きそして文字コードを模っているということです。

一般的な概念として芸術表現領域の書のジャンルに、現代の研究の先端にある「情報」という概念を導入することは、一見相容れないようにも感じられますが、世界の歴史文化をはじめ、書道史・文学・哲学・史学または、政治・経済から生活文化に至るすべての領域が、この「情報」という概念によって成立しているといっても過言ではないでしょう。

よって、本稿では「情報・編集」・「情報文化技術編集システム」の視点に立って、書文化史を構築している情報因子の組み合わせを、新たな情報編集技術の方法で紐解いてみたいと考えています。また併せて、日本文化システムに潜む様々な「型」や概念にも着目しながら、日本書文化の仕組みの多様性または多層性についても、情報文化技術編集システムとい

うプログラムで考察してみたいと思います。まずは、本稿の骨子になる「情報文化技術編集システム」の仕組みを見てみましょう。

2. 「情報文化技術編集システム」について

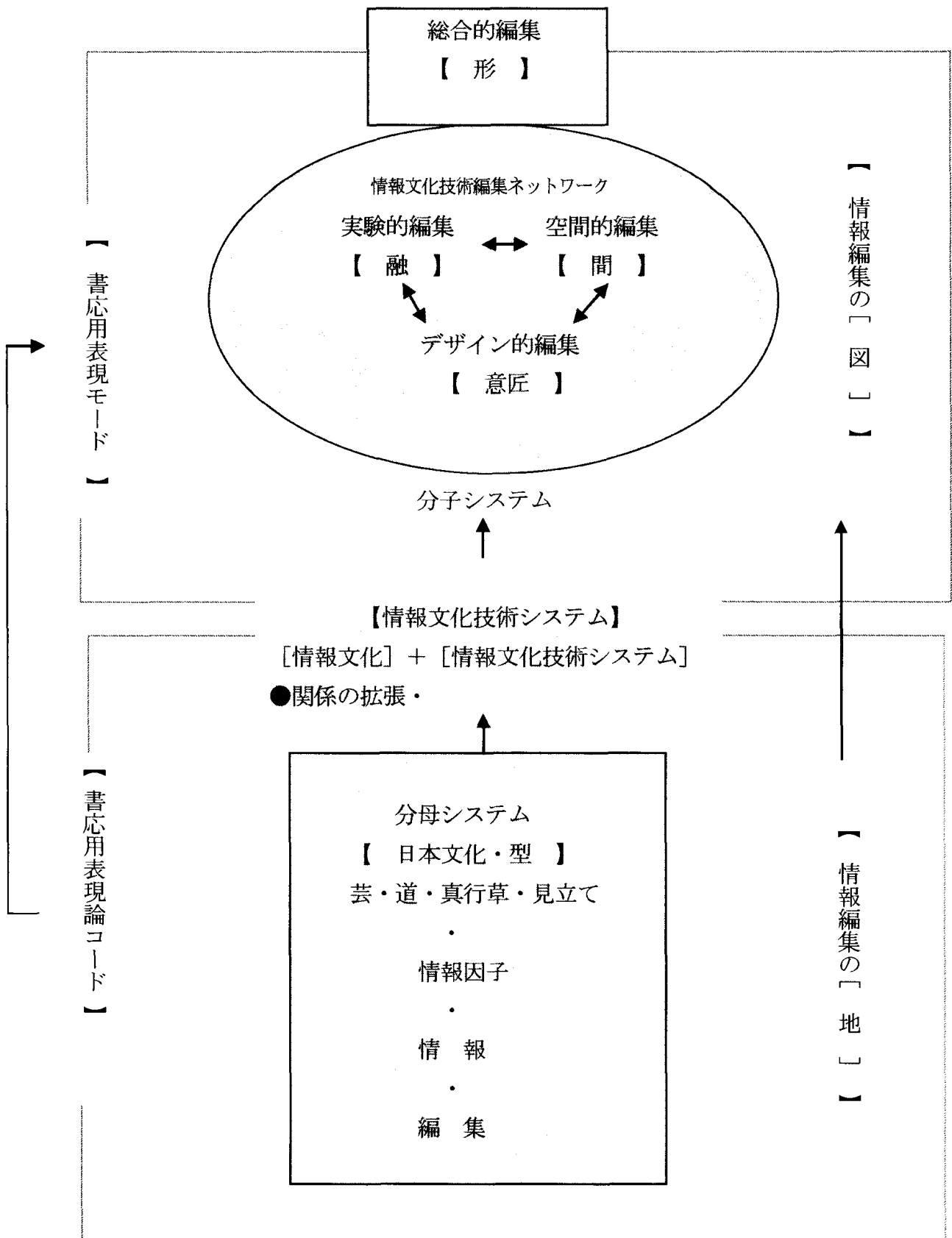
「書応用表現・情報文化技術編集システム」(図1)は、分母システム・コードと分子システム・モードに大別してあります。コードとモードは情報の〈地〉と〈図〉の関係にあつて、この間を繋ぐ領域には「情報文化技術システム」が設定され、分母システムから派生する情報因子の型が、分子システム・モードの【意匠】・【融】・【間】に連環しながら【形】に繋がっていく過程の情報編集を行う重要なシステムを担っております。また、分母システムと分子システムの関係性を拡張する領域でもあり、この領域を構成している情報因子は「情報文化編集技術」と「情報文化編集技術システム」の仕組みを設定しています。一方、分母システムは、「情報編集」と「情報文化」の【型】が情報の母系として重要な因子コードを生み出し、分子システムを構成している、いわゆる「情報文化技術編集ネットワーク」の仕組みは、デザインの編集(意匠)と空間的編集(間) 実験的編集(融)が相互連環を経て、総合的編集のモードとしてさまざまに編集された形に創出されていきます。

本稿では、とくに【型】についての概念を重視したいと思います。特にここで重要なのは、型はコードを構築する上で最も大事なソフトであり、コードにどの様なソフトを搭載するかによって、モードは如何ようにも変わっていきます。特にコードにおいては「型」を「素型・アーキタイプ」にするか、「類型・ステレオタイプ」や「典型・プロトタイプ」に据えるかによって、表現の方向性が大きく変わっていきます。そこでこのシステムでは、日本文化の底流をなしている型の構成にあえて注目して、そのデザインコンセプトを応用表現の母系コードとして設定しています。日本の型の選定理由については、後述いたします。

なお、「情報文化技術編集システム」をあえてフローチャート化したのは、分母システム・コード〈地〉と分子システム・モード〈図〉をビジュアル的に構成することによって、応用表現に関わる部分と全体・情報の「地」と「図」の関係性を立体的に俯瞰するためです。

2-2 「情報」と「編集」について

【型】の概念について述べるまえに、まずは分母システムにおける「情報」と「編集」の関係について整理しておくこ



〈図一〉 書応用表現・情報文化技術編集システム

とにします。

序文でも述べたように、人類の歴史には膨大かつ多様な情報が溢れています。それらの情報は、芸術や芸能、または文学・哲学史や書道史を形成し、政治や経済・産業にもなりながら、時々刻々と歴史的な文脈をつくってきました。これらのすべてが「情報文化」といわれ、情報文化には必ず「情報技術」といふコミュニケーションツールというものが、深く関わっています。つまり、情報は文字・絵画・音楽・建築・政治・経済・文化・芸術・小説・文学など、この世界の中で、「メッセージ」として発信され、読み取れるものは、すべてが「情報」という捉え方をします。

また情報は、常に「編集」されるといふ性格をもっています。人間が言葉や図形や動作をおぼえ、それらをつかって意味を組み立て、人々とコミュニケーションをすることにも、そのすべてに情報編集が蠢いています。

一般的に編集という概念は、雑誌や書物・新聞の編集という形で受け止められています。しかし、本稿での「編集」概念は、書を文化的視点で捉え、その該当対象となる「情報の構造」をよく読み取り、それに新たな【意匠】で再生することにあります。それは、情報を組み立て、構成したり、または新たなシステムを再構成するという知的行為としての情報編集です。

つまり編集とは、ある該当対象（例：日本中世における書道文化史）の情報領域を、その領域のもう一つ奥にあるレベルの詳細な歴史的情報ファイルを開けることによって、そこに隠れている新たな「情報因子」を発見して、再編集を行うことにあります。

このように、情報と編集は常に一対の関係にあります。「情報編集」を通して「情報文化編集」・「情報文化技術編集」という新たな視点が立ち、書文化史に内包する情報の多層性・多様性・多重性・多義性が抽出されます。また「編集」は、本来ノンリニアに進むものです。その編集プロセスの中で、どのような編集がなされているのか、情報因子の入れ替え・重ね合わせ・拡張の進行の按配を、積極的に取り出してみることも重要です。そして、編集的方法を一つまたは一つづつ切り出して、「型」に潜む情報編集を意図的に理解していくことが、応用表現に繋がる大切な要点になります。

後述する事例の、日本書文化史年表や和漢朗詠集に関わる情報編集システム、または中国書文化史における空間的編集方法には、ここに挙げた編集ツール手順（編集工学研究所編）の視点も大いに動いているので、併せて参照していただきたい。情報を一般的に定義すると、

①メッセージが読み取れるもの

②区別ができ、差異のあるもの

③事に柄が読めるもの

〔情報編集ツール手順〕

1. 大量・迅速に情報を集める
編集的情報収集術
2. 多様に情報を分類する
編集的情報分類術
3. 情報を関係付ける
編集思考素
4. 情報を構造化する
階層構造と系統樹的発想
5. モデルを活用する
略図の原型
6. 見立てて遊ぶ
メタファー編集術
7. 情報に句読点を打つ
情報の文節化
8. 情報を入れ替える
文脈編集
9. 情報のシンソーラスをつくる
同義的連想群
10. 情報にモダリティをつける
らしさのショーアップ
11. 情報を手順化する
手続編集術
12. ルールをつくる
情報の相互規定性

〔編集工学研究所 編〕

2-3 分母システム・コードにおける【型】の概念について

本稿において、最も重要視していることは「型」という概念です。先例で示しています「書応用表現・情報文化技術編集システム」のフローチャートの分母システムの中核にすえられているキーワードが「型」です。それも、日本文化における型を骨子にして、書の応用表現に繋がる手法の一端を覗いてみることにします。

日本は、古く万葉の時代から培われてきた情報文化編集概念が幾つもあります。

まず日本文化システムを徹底している一つに、日本の歌があります。「寄物陳思」や「正述心諸」という、万葉前後からある見立ての手法です。『物に寄せて思いを陳べる、または正に心の端緒を述べる。』という、日本人が古来から培ってきたモノを捉える視点が、その言葉に大きく波打っているようです。モノは単なる物ではなく、スピリット（産霊・ムス

び、靈（モノ）をもった、心物対応でした。心とモノが対応していたということなのです。

自然を歌うこれらの観念は、活きた花を部屋の室礼の中に取り込むイケドリの思想や、歌合せ・貝合わせや花合わせなどの感覚に発展していきました。アワセ・ソロイ・キソイなどをはじめ、花鳥風月・雪月花に代表されるデザインコンセプトは、日本文化のあらゆる場に見立ての手法とともに、ウツロイの感覚を通して情報文化技術として、生活の中に浸透していきます。また、これらのデザインコンセプトとしての型は、日本文化の芸道などと連動・伝道・伝動しながら、情報文化技術システムとして多様で多彩、または多才なものとして、数多くの文化を編集してきました。

ここで、日本の型に係わる芸・道の語義に触れながら、創作理念として重要な型の概念の一つである〈見立て〉の手法や〈ウツロイ〉の感覚を辿ってみたいと思う。

なお、本稿における型についての概念の説明は、「日本芸道における創作理念の世界」（若藤正芳著・近代文藝社刊）に益すること多く、随所にその要諦を摘要させていただいき、構成いたしました。

【芸・道】の語義について

「芸」の本字は「藝」である。①うえる、まく ②わざ・才能。才智。学問。技術。③ きわまり（はて・かぎり）④ さだめ（きめ・のり）⑤まと ⑥おさめる ⑦礼楽射御書数の六芸 ⑧易詩書礼楽春秋の六経 ⑨しずか 等〈大漢和辞典・諸橋徹次著・大修館刊〉の意があげられ、中国での芸は、本来の字義①（草木について手を動かしている会意の字で、草木を植えている意を示し、手を忙しく動かすの義）から儒教では士の学ぶべき芸術としての六芸が考えられたが、時代の進歩と共にさらに馬遷から六経⑧の意に上げられ、学制的性質を帯びた意にも推移して「六芸四術」に展開した。四術とは、四道・四教ともいう。わが国でも、上代ではこの儒教的意味に用いられたことは「日本書紀」や「万葉集」の用例でも窺われ、奈良朝以来大学寮での教科目の四道はじめ、文章・書・音・陰陽・暦・漏刻・天文・地理・方術等あわせて「術芸・術道・術学・術業・芸術」などと称されていたもので、今日の科学・芸術・技術の諸分野をひつくるめたものであった。

すなわち、日本語では芸を〈わざ〉〈ざえ〉〈かど〉と称し、これらを知的学芸に限らず、広く身体を動かしてなすこととして捉えられていました。

一方、「道」は寺田徹氏の「道論」によると、道を〈みち〉と〈どう〉に分けある。歌のみち・能芸の道・茶の湯の道・兵法の道・入木の道・絵画の道、仏道など、広く博搜して、日本文化領域全般のすがたを明らかにしようとした。

「源氏物語」にも、「木のみちの匠」・「琴の道」・「琴・笛の道」・「絵をかく道・筆をとる道・碁をうつこと」・「香の道」な

ど、木工芸・音楽・書画・囲碁・香・工芸など好もまた道として意識されていたようです。

「道々の才」として大学教育も道として考えられていた。明経道・術道・術芸・芸術と称された。

貴族たちの教養の道から、専門領域を意味し、専門技術化し、後に専門の「家」として継承された。

中世から近世にかけて、日本の芸の道が芸道として「道々しき方」儒・仏・神の仲間入りをして、歌道・香道・華道・書道・茶道・武道等と称されるには、芸の根底に仏道を認めた結果とみられる。

【芸修得の手立てとしての型】

日本語の「型」という語は、手紙の書き方や、物の考え方・料理の作り方・着物の着方など、全ての行動のよりどころである規格として用いられながら、効率的な方法・手立て（手順）から道筋をさして、それは、行動の準拠であり、一定の規格を示し典型となり、ひとつの様式を形成する。またその様式は、僧侶の戒律や有職故実の典礼など社会的行動の様式を形成して、人間のタイプ（型）となり、芸術では様式になり、文明の型にまで拡張され、やがて類型学にまで発展していきました。

一方、「型」の字義は、土で作ったものの意で、鋳物を作るとき土で原型の型をつくり、物を作る場合の祖型・原（元）型になり、幾つかの複写（コピー）がつくられ、手本・基準・法則の意味をもち、拘束性・規範性が与えられた。

日本の伝統芸能の世界での型は〈手だて〉であって、形木（かたぎ）や規矩（かね）であり、模（形木）は紙や布を染めるための文字や模様が彫られた版木を、芸習得の基準モデルの意に転用したものです。

型は基本的に形（フォルム）であり、形が型になって定着していくためには、幾度もその形が作られていかないと、型として承認されない。そして規範となって伝承されていくものです。ここで、源了円氏によって日本における型の伝承について、如実に語られている一例をここに紹介します。

「人間の意識的・無意識的な動作によってつくられる形のうち、ある形がとくに選択され、そして繰り返し繰り返して洗練し、その形の現実化を持続的なものにしようとする努力・精進の結果、成就し完成したいわば「形の形」ともいうべきもの」と規定され、

「訓練の過程においてさまざまの経験が蓄積され、試行錯誤を繰り返すうち無駄なものがすっかりなくなって、そこに機能性・合理性・安全性・審美性のあるような行為の形」

以上、型を構成していく修業の過程を示したものです。

このように、型は行動の基準となり、先述したように法則性・規範性・拘束性といったものも含まれて、ひとつの「文化の型」として、次のように5つに方向が認められているようである。

1. 形態〈form〉
2. 型とり・傾向〈patten〉
3. 仕方・風〈style〉
4. 類型〈type〉
5. 模型・雛型〈model〉

このような型の方向性は、自己表現の根底にある創作理念の要素として目標と手法が考えられ、あらゆる様式の美的世界へ大きく投影されています。

この手法を、また中世の芸能ネットワークにおいて形成されたジャンルとして、書や音楽の芸術・芸道芸能一般に多く引用転義(図―2)され、あらゆる芸道・芸能の骨子として用いられた重要な創作理念でした。

①真行草 ②序破急 ③皮肉骨の創作理念と、関連している流れをここにあげてみたいと思う。

①真行草(様式の形態の型・空間)

書道・茶湯・いけばな・能・狂言・連歌・俳諧・武道

②序破急(流れの型・時間)

能楽・浄瑠璃・歌舞伎・連歌・香道・生け花・茶の湯

③皮肉骨(修道の過程の型・内容)

以上、日本における型の経緯について通覧しましたが、これらの①真行草②序破急③皮肉骨の創作理念を息づかせる重要な概念は古代からありました。それは先述した【見立て】の手法です。

「見立て」の用語は、先述した芸術各分野で多彩に使用され、我々の物の見方・感じ方または仕立て方の典型として精

| | | | | |
|-------------|--------------|------------------|-------|-----|
| 草皮急 | 行肉破 | 真骨序 | | |
| 行成 (やさし) | 佐理 (愛ある) | 道風 (強し) | 書家・書風 | |
| 佐理 (和漢様) | 行成 (和様) | 道風 (唐様) | | |
| ③長高体・見体・幽玄体 | ③濃体・有一節体・面白体 | ④鬼拉体・有心体・事可燃体・麗体 | 和歌十体 | |
| 安美極の風姿 | 舞歌習力満風 | 下地生得・上手出生の瑞力見所 | 芸能 | 世阿弥 |
| 見 | 聞 | 心 | 演能 | |
| 声 | 曲 | 息 | 音曲 | |
| 姿 | 手 | 心 | 舞 | |
| 美しく見せる | 満風 | 心 | 禅竹 | |
| 節 | 文書 | 拍子 | 禅鳳 | |
| 劍 (手) | 体 | 心 | 兵法 | |
| 用 | 相 | 体 | 花道 | |
| 人 | 地 | 天 | | |
| 葉 | 花 | 枝 | | |

〈図-2〉日本芸道・芸能一覧

図版：[日本芸道にみる創作理念の世界] より

彩を放ちながら、面々とその意義と命脈を保ち、諸領域で使用されている概念ですが、古くは『古事記』などにもその用
例が窺え、日本の文芸はこの方法を持って発達してきたといわれています。

その中でも特筆すべきは「寄物陳思」（物に寄せて思いをのべる）という手法で、日本人的視点の基本ともいわれてい

る「くを見ればくが見えてくる」という見方で、単に見るといふ行為が次の見えてくる行為を呼び込んでいくという連想的視点であり、これが見立ての原理の基本的な概念です。次に「季寄世」という季節を呼び寄せるといふ、日本の四季に寄せ来る季節のウツロイの感覚です。この感覚が季節を見る見方を色濃くしている。

このような感覚は「見立て尽くし」として、日本文化の庭（神庭・斎庭・市庭）や枯山水などに水と石などが見立ての対象になつてゐる。また、紀貫之による古今集での真名序と仮名序に分けて、中国の六義（賦・比・興・風・雅・頌）に對して和風の六体（そえ歌・かぞえ歌・なずらえ歌・たとえ歌・ただこと歌・いわい歌）を対応させた感覚は、なずらえ歌・たとえ歌が見立てとなつて構成されてゐることから、容易にわかります。

また歌と連動して、連歌と茶の湯にも大きく見立てが動いてゐます。よく茶の湯は連歌を見立てた遊芸ということが言われてゐますが、利休の茶の師匠であつた武野紹「が連歌の様式を援用して茶の湯の仕組みをつくつたことは、日本文化の美意識の洗練に大いに影響を与えたといわれています。これらの様式は床飾りと連動して「君台観左右帳記」にみられるインテリアデザインマニュアルを作り上げました。つまり、床の間に飾るものも見立てです。墨跡や切れを床の間にかけ、客人に見立てを提供する、高度な感覚を要する趣向です。

そこで見立ての手法について要約したものを事例として列挙しましたので、ご参照ください。

『見立て』手法の要約一覧

- ・「真似」・「もじり」借用・援用―芸能・遊芸・文芸
- ・連想機能・仮想機能・関係連鎖を發揮する。
- ・比喩や連想の表現方法。
- ・見立てる人が「対象：古典」に「別な文脈を持った古典」を重ねてイメージすることによって、新たなモノがそこに創られていく。見立付・見定める・見込む・思い定める
- ・古典の形・表情などに潜む複数の意味や多様な可能性を抽出し、新たなイメージの「場」に意味を映しく反映・交錯・照応。
- ・伝統の美意識に照らして、古典を見直し、二重の視点（現代的視点と伝統的美意識の視点）を織り込んだ、独自の表現世界を形成する。

二・見立て・的手法・二

「見立て」の用語は、芸術各分野などで多彩に使用され、我々の物の見方・感じ方または仕立て方の典型として精彩を放ち、面々とその意義と命脈を保ち、諸領域で使用されている。

多義的な表現を作り出す装置、多用なイメージを発揚させる技術

両義性 || 多義的 || 異化

・類似情報に注目し、共通するイメージ情報を一括する隠喩的な認識・創造
・類似情報の認識方法は、「映発：なぞらえ」という、一種の直感的な主題化「知的・直感的に把握された型」

【古典素材】



イメージのカサネ・アワセ



【別な文脈を持った古典】

形・表情などに潜む複数の意味

多様な可能性の抽出

イメージの中にあるものをはつきりさせる

△境界の撤廃▽

新たなモノが創られていく

(見立付一見定める・見込む・思い定める)

◇主題化された型を別な場に移(写)して、
型を具現化し形象を顕現させる

【なすらえ・準え】



【すりかえ・うつしかえ】

◇素材の形を全て変成させ、原型との距離感を創る

新しいイメージの「場」に意味を映し出す「反映・交錯・照応」

3. 関係の拡張における「情報文化技術システム」について

書を「情報編集」するという視点から一歩進めて、図―3に示されている書家・書風・時代構想図（アートジャパネス・日本の美と文化⑧（講談社））に發揮されている書文化史における「情報文化技術」について、概観していきたいと思えます。

示した図版は、平安から鎌倉時代における日本書流史の様相の（地）を中心に、様々な領域と文化情報遺伝子というべき時代の因子が、網の目のように書流史の地空間を横断し、または交差しながら展開している様相が、はっきりと窺える「書情報文化編集史」ともいうべき、壮大な情報ネットワーク構想図に仕上がっております。これらを詳細に眺めてみますと、さまざまに記号化された情報文化因子がモードを着て、連綿と文脈を構築している様相に気づかれたと思います。

天皇・皇族・貴族・僧侶・武士・文人から、美術・芸能系人名または、学者・思想家人名に及ぶ壮大な人物模様史が画かれ、かつ美術作品・建築名や文芸事項一般・文化宗教ステージなどの情報が、多様で多重、そして多層的に情報編集が行われながら、時代の情報文化ネットワーク模様が鮮やかに形成されています。

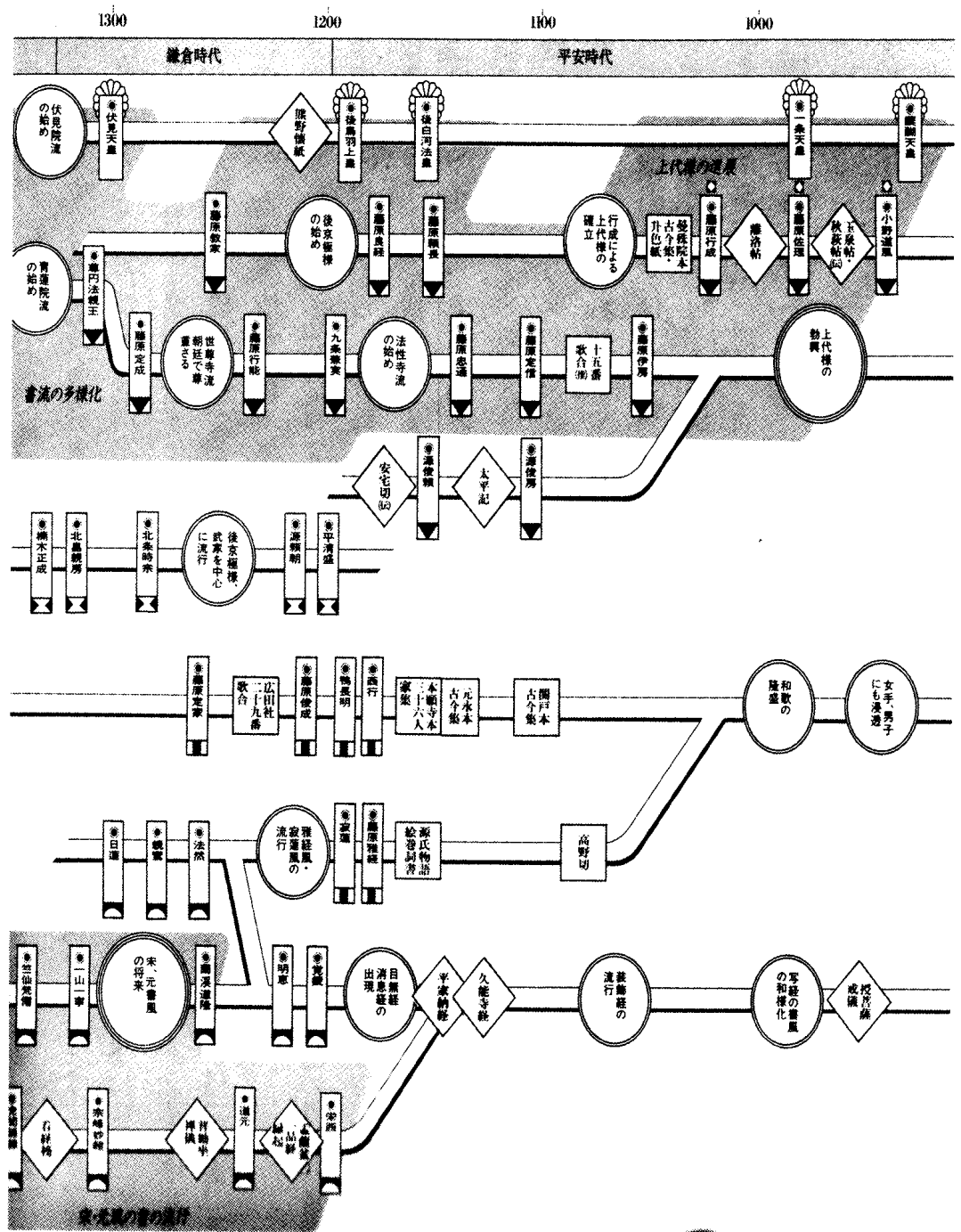
さらに、これらの立体的な情報ファイルを開いてみると、和歌の隆盛には上代様の勃興が併走して、仏教文化における写経の書風の和様化から、装飾経の流行を起こして華麗な久能経や平家納経・本願寺三十六人家集と、平安王朝文化の美文化ネットワークを形成しています。またさらに、そのネットワークを紐解くと、真名と仮名つまり漢字の象徴性と仮名の抽象性との並存や、上代様の勃興から始まる日本書流史における各流派の派生など、その延長線上にある書流の多様化領域の様相までがよく俯瞰できます。これらの蠢いている状況を「情報文化」といいます。そこには情報ネットワークを意識した多くのプロジェクトが試みられ、書情報文化史が他の領域と密接に関わりながら、多様な文化芸術空間が編集されているといふことを、あわせて読み解くこともできます。情報文化は常に関係性を重視します。

つまり〈情報文化〉は、〈情報文化技術システム〉という大きな文脈を形成している、重要な因子でもあるのです。

一方、この構想図には本来中国書文化史も連動しています。しかしながら、レイアウトの関係上、同時に掲載することはできませんでしたが、別途、同時代の中国文化史における情報文化空間の端的な事例を、併せて挙げてみます。

（図―4）の情報文化ネットワーク空間は、中国宋代の士大夫がつくりあげた情報文化空間を立体的な構図で示したものです。

究理・経世・済民を一貫とする宋学を根底にした士大夫の情報文化空間には、知識活動を主とする空間と、探究活動を主とする情報空間が構成されています。空間的な「間」を構成する家屋は、講学、書院、宇宙的な庭園を備えた共通の構

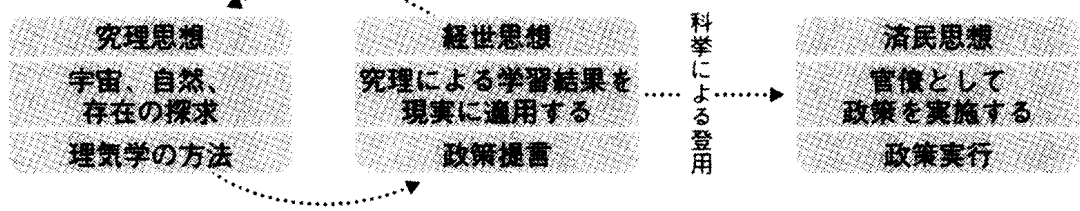


〈図-3〉書家・書風時代構想図

[図版：アートジャパネスク・日本の美と文化⑧（講談社）]

成になり、琴棋書画をツールに知のネットワークが形成されました。また〈場〉としての知識活動空間からは、学問サロンを中心に出版情報文化や教育や祭祀など、一方の探究活動空間からは、書院や書籍・文物を中心に庭園や書斎または文房四宝・博物など、さまざまな意味単位の情報因子が「情報文化技術」として発生しました。ここで、図-3と図-4における日本の書文化史と中国宋代の情報文化空間は、大いに交差して重なり合っています。

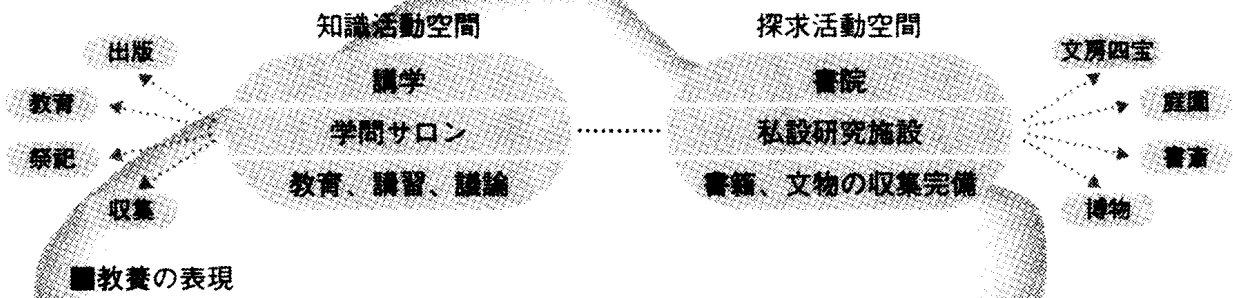
■宋学を構成する思想



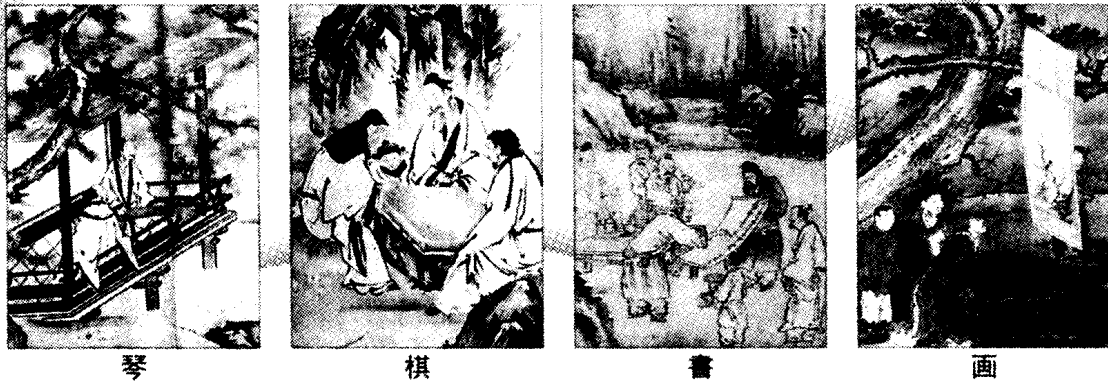
道教的な「気」を仏教の意識論にも応用して、自然、人間をとらえ、儒教的な「理」を明らかにする。

「經世濟民」は、「經濟」の原語のひとつ。孟子が唱えた。宋代の儒教ルネッサンスは孟子の再発見による。

■士大夫の文化空間=情報文化空間の構成



■教養の表現



〈図-4〉士大夫の情報空間

[図版：情報の歴史を読む (NTT 出版)]

また、このような中国宋代の士大夫の情報文化技術は、日本の中世における茶掛けと書院造、床の間や茶室の関係、またはその書院や茶室で行われた墨蹟の鑑賞など、中世ネットワーク文化圏の世界に遊ぶ文人たちの出現に大きな影響をもたらしました、その精神は日本の近世の儒教文化にもつながっていきました。

以上の事例からも分かるように、情報編集された文化とは、その時代のさまざまな情報モードに反応しながら、情報の「柄」としての文字や言語、発音や色彩の柄模様のモードをきて、文化技術の方法を携えながら、芸術や文学、音楽や書といったいろいろなジャンルが、時代の空間に構成されている文化のことです。そして、いくつものメディアを選択し、それを組み合わせて「形のスタイル」をつくっていく。これが情報文化技術編集というものです。

このように、情報文化を形成する上で大きな関わりを持っている「情報文化技術システム」は、情報文化コミュニケーションに関わるすべてのしくみのことをさします。

4. 和漢朗詠集にみる「情報文化技術編集ネットワーク」について

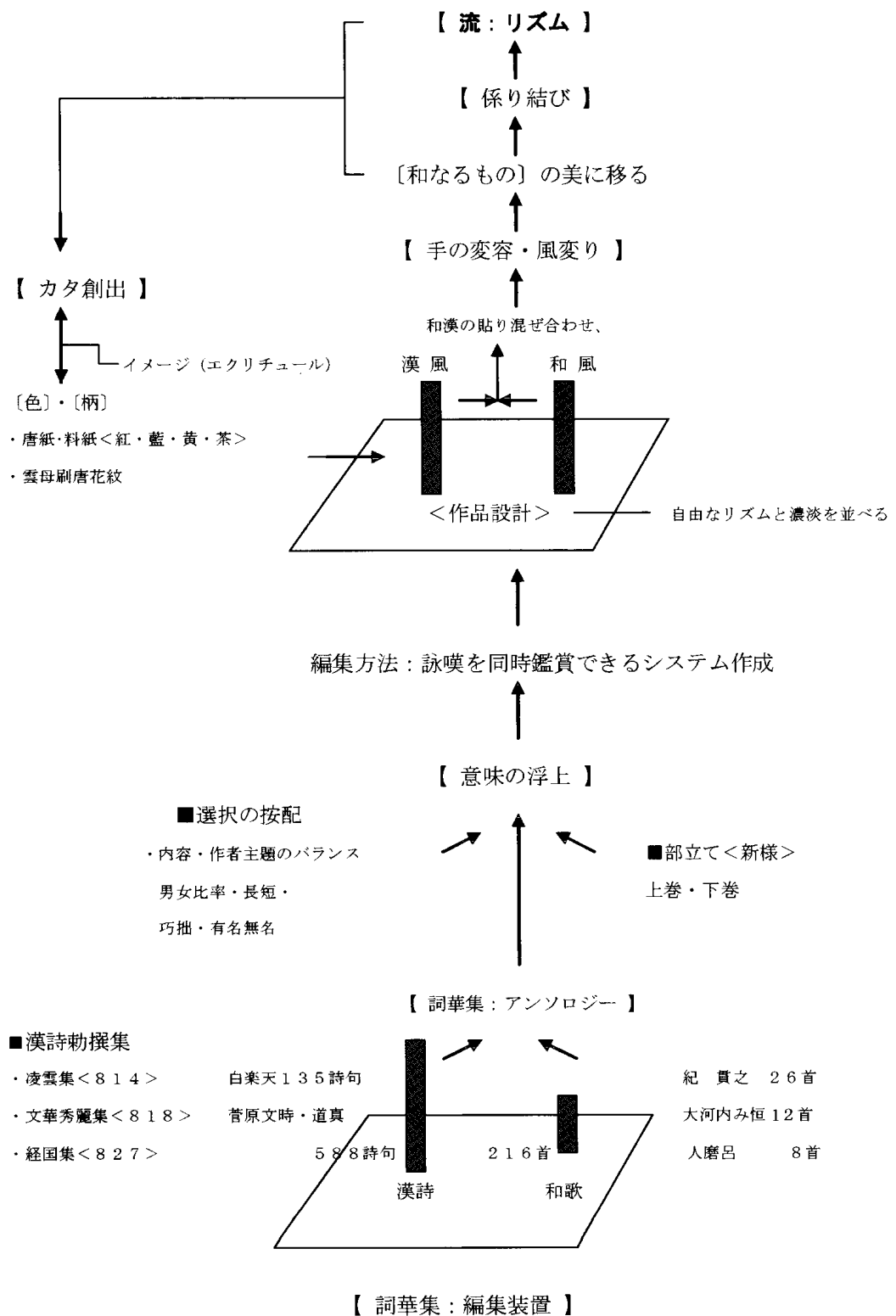
歴史の情報文化空間には、つねに情報技術というものが並存しています、そこで、日本文化の多様な美の仕掛けが仕組まれていている事例を、ここに挙げてみたいと思います。

和漢朗詠集です。この和漢朗詠集のシステムには、「見立て」としての「アワセ」・「カサネ」・「ウツシ」など、日本の文化・芸術・芸能などのデザインコンセプトの底流をなす概念が遺憾なく散りばめられていて、かつその仕組みの多様性・多重性・多層性を含んだ文芸美術装置としての情報文化技術編集システムの世界は、分子システムを構成している【間・空間】・【意匠・デザイン】・【融・コラボレーション】のモード空間に生き生きと開花しています。例えば、朗詠文様として、服飾・小袖・振袖・蒔絵意匠・硯箱・文箱・盆栽・立花・插花・造園にまで変遷拡張されているデザインコンセプトは、その好例であり、今日にまで伝わっています。

和漢朗詠集は三蹟と同様に、和様書を創発させた文芸美術装置であり、和様書の出現にとって大きな役割を果たしたといえます。時代は1013年ごろで、藤原道長編・藤原公任撰・藤原行成筆。その設計計画を要約すると、漢詩と和歌を並列しつつ、漢意（からごころ）から和意（やまごころ）の和なるものへの美に移していこうという意図もみえて、かつ、その編集思想の浮上は、和様書の美意識を王朝社会に定着させたといわれている。そのシステムに仕掛けられている（つなぎ）のしくみは言葉や文字や意味が重ねられ、形や色や柄のそれぞれを係り結んで、流れを作っている。実に見事なコラボレーション感覚が息づいています。

本来なら、アワセ・カサネ・ウツシの概念まで取り込むのが常套かと思いますが、本稿の与えられた紙面の関係上、扱うことができませんでしたが、次回の宿題にしたいと思います。

そこで、実験的に和漢朗詠集の情報文化技術編集システムをビジュアルな図式で構成し、いくらかでもアワセやソロイ・ウツシの感覚やがこの図式に見立ててみました。和漢朗詠集に詳しい研究者にとっては、不十分な解釈で欠落した箇所も



〈図一5〉和漢朗詠集情報技術文化編集装置

多いかと思いますが、その立体的なシステムの仕組みをご覧になって、さらにその図式を修正・加筆提案していただければ幸甚でございます。

3. 結び

書と情報編集という関係は、あまり聞き慣れないこととおもいます。しかし、本稿でも幾度となく記述いたしましたでしたが、情報という因子は、生命体が存在した時点から常に何かと関係しながら、母系コードを作り、刷版しながら時代時代のモードをつくっていきました。当然のことながら、書の歴史は文字の歴史でもあります。そこには、人間が線を発見したことから文字の歴史は始まり、そして脈々と世界のあらゆる文明の中で文字は意匠を変えながら発達していきました。それらは、まさに情報の歴史の世界の一部分にしか過ぎません。私たちは情報文化がどのような歴史的な概観をもっているかは、断片的には捉えているかもしれませんが、大きな視点で俯瞰することは窮めて難しいことだと思えます。しかしながら、その情報を編集し、その関係性を繋げる方法を発見していくことによって、書の情報文化の世界に新たな発見が喚起されるのではないかと思われれます。狭義な視点から、広義的に新しい視野を持ちながら書の世界を覗くことができたら、という観点から、書の応用表現の可能性を願ってやみません。特にその可能性の拡張を、若い学生諸君に託したいと思えます。

〈参考文献〉

1. アートジャパネスク・日本の美と文化⑧（講談社）
2. 情報と文化〈情報研究フォーラム編〉（NTT出版）
3. 情報の歴史を読む〈松岡正剛著〉（NTT出版）
4. 日本芸道に見る創作理念の世界〈若藤正芳著〉（近代文藝社）
5. 日本の美学（二四）〈見立ての美学・青木孝夫〉（ペリカン社）
6. 日本流〈松岡正剛著〉（朝日新聞社）
7. 知の編集術〈松岡正剛著〉（講談社現代新書）