月刊ワーQショップ

二〇一八年　十二月三一日　発行
第四号

第四号　テーマ

Ｙｅｓ

◆執筆者

［濃］
SONICMOVE
色鉛筆
Ａ
ゆか
ニンジャ青年
Ｈ
しい
ユウサク

［淡］
かなみ
トム
ゆき

［総括］
九折

第四号

～ごあいさつ～

今回のテーマは「Ｙｅｓ」です。

われわれは同朋たちと、しばしば同じようなことを、何度も繰り返して、確かめ合わねばなりません。なぜならわれわれは、正しい知識を保持するということに、自信を持ってよいほど知性が優れてはいないからです。われわれは、刺激物を「クセになる」といい、その中毒性と依存性はすぐに覚えるのですが、そのことに比べると、正しい知識を正しいまま、曲げずに保持し続けることには、ずいぶんと能力が低いものです。ですから正しい知識については、われわれはしつこく、それを相互に確認し合うということが必要です。まるで鋳鉄が、何度も叩かれるうちに鍛えられていくことのように、われわれの知識というのも、ただ知ったのみならず、その後何度も叩き合い、強く鍛えたという過程を経る必要があります。同じようなことを何度も確かめ合う。賢明なプロドライバーたちは、安全運転のために必要な事項を、終生まで繰り返して確かめ合うでしょう。

「Ｙｅｓ」というテーマは、当ワークショップにおける目玉のひとつです。この一事のみをもっても、大きく世に打ち出してよいほどの、崇高な価値を秘めています。われわれは一般に、ＹｅｓとＮｏを、ただ反対の概念だと捉えています。ＹｅｓとＮｏは、ただ自分の意識、自分の気持ちだけで切り替えて使えるものだと思っています。ですがそうではないということを、すでにわれわれは教え合い、すでに確かめ合ってきました。ＹｅｓはＮｏの反対ではありません。ＹｅｓはただＹｅｓであり、ＮｏはただＮｏです。

このおどろくべき知識の精髄は、まさに、「われわれの身の内にＹｅｓはない」という一点に集約されるでしょう。われわれが自分の意識や気持ちでＹｅｓを「使える」なんて、とんでもない嘘です。われわれの生身は「Ｎｏ」しか使えません。われわれの生身は、放置しておくならばただの生物の拠点であり、生存本能のために稼働する一種のアミノ酸構造体でしかありません。この構造体は利己的であり――なぜアミノ酸の配列が頑なに利己的になりえるのかはまったくわかりませんが――この構造体と、そこに流れている血液からは、決して「Ｙｅｓ」のはたらきは生じてこないのでした。われわれは、ただ生身を向け合う同士のみであると、互いに「Ｎｏ」を掛け合うことしかできないのです。どんなに気を遣い合ったとしても。あるいは、どんなに気を許しあったとしても。こんなにしんどいことがあるでしょうか？

「Ｙｅｓ」はどこにあるのか。Ｙｅｓは、まさかのまさか、われわれの身の内ではなく、「空間」にあります。「Ｙｅｓは空間にある」。ワークショップでは、毎回必ず言われることがあります。「空間を広く取って！」。空間を広く取るとはどういうことか。そもそも、われわれは「空間」をどのように捉えているのでしょう。われわれは、ときに空間を狭く「息苦しいなあ」と感じ、ときに空間を広く「生き返る心地がする」と感じます。晴れ渡る冬の空も、ときに広々と己につながって感じるときもあれば、それどころではない、余裕のないときには空の広さなど一度も感じないまま過ぎていく日がいくらでもあります。この差はどこから生じるのでしょう。

「横隔膜を、やわらか～く」と、ワークショップではいつも言います。常連のメンバーは、もう耳朶に染みこんでいるでしょう。それでもなお、このことは繰り返し言われねばなりません。「空間」を捉えている臓器は、メインとして横隔膜です。横隔膜で、空間を「聞く」ということ。空間を聞くと、そこに「余韻」「エコー」が響いていることに気づかされます。われわれはふだん、漠然と「音」を聞いているように思っていますが、除夜の鐘などを想起すれば明らかなように、われわれの「聞く」という能力は、物音そのものを聞いている場合と、それが「空間」に響くということの、余韻とエコーを聞いている場合があります。そして、物音ではなくエコーを聞いているのは横隔膜なのです。この「聞く」という能力は、横隔膜がやわらかく、その機能を解発していくほど、より上位で精密な聞き取りを発揮します。

身の内にはＮｏしかなく、Ｙｅｓは空間にしかない。「空間のＹｅｓを使ってください」。このことを、われわれはしつこく追求してきました。人はＮｏが掛かると動きにくくなり、そのまま動かそうとすると、たいへんなストレスと不快が発生します。ときには「呪縛」と呼んでよいほど動けなくなる。では人が「動く」ということはどういうことなのか、あるいは人を「動かす」ということはどういうことなのか。命令法と呼ぶやり方で、このことはこれまでに何度も明らかにされてきました。正しく訓練を受けた人にとって、横隔膜と空間を使わずに人に「命令」を出すなどということは、跳び上がっておどろくほどありえない馬鹿げたことです。「Ｎｏを掛けたまま動けと命令するなんて！」。

「Ｙｅｓ」というテーマを示されると、ただちに、書き切れないほどの知識が、一気に脳裏に湧き出てくるでしょう。それだけの訓練をわれわれは積んできました。「Ｙｅｓ」が空間にしかなく、この「Ｙｅｓ」を使えるようになるべき

だということ。これは、当ワークショップの目玉の一つであり、これだけで崇高な価値のあることです。われわれはこれからも、全身に「Ｙｅｓ」が満ちた「Ｙｅｓの人」になろうと、求めて研鑽を積んでゆきます。

平成三〇年　十二月三十一日

九折空也

Yes World
～本年度ワーク総括～

SONICMOVE

なぜわたしは「世界のボトムを見せたりまっせ教室」（Qua Ii's 身体表現＆コミュニケートと存在のワークショップ）に参加するのか。

それは、コミュニケーション下手な自分を変えたい、人との関わり合いをうまくやりたい、恋あいを上手くやりたい、その上で幸せになりたい。そして大事なこと、まともな人間になりたい、からです。

まともである。このことすら現代では非常にむつかしいのです。

普通に生活していて、「愛」とか「青春」とか、そういったまともな事というのは、実はそう簡単に手に入るものではなく、まともにジョークやユーモアも使えず、まともに夢や情熱を持てず、まともに理知的になれない。どうしても自分、「我」という枠に縛り付けられてしまいがちです。

これまで体験してきたワーク群は、自分自身の身体操作へのアプローチから始まり、そこから空間へのアプローチと展開されていくのですが、「空間そのもの」に今回のテーマである、「Yes」があるのです。

それでは参りましょう　Are you ready?

――――――Yes!

今回寄稿のテーマとなっている「Yes」が、「Do you have a pencil ?」「Yes.」などの単なる一般会話の肯定表現「はい、そうです」の「Yes」の範疇を越えたものであることは、もはやいうまでも無いでしょう。

あえて一般的な表現で代用をするとしたら、「すべて肯定」「世界肯定」「0.03秒肯定」「そもそも肯定」なんて感じかもしれませんね。もっと言い換えると、/すべて「Yes」/すべてオーケーだよ/なんでもオーケーだよ/なんでもアリだよ/なんでも許されているよ/といった感触があります。

何でもアリで、すべてのものが許されてるとか、これって「愛」じゃない？いや、「愛」そのものじゃん！という感じがあります。

「愛」で「Yes」「イエス」というと「イエス・キリスト」をなんとなく想起しますが、（語源としての関連性は無いそうです。）

個人的には「聖母マリア」を想起します。そこには何か「優しさ」などもあるように思えます。

すべてが「Yes」というのは、「フィクション世界」についてもそうです。

フィクションとは、現実「ノンフィクション」とは違い、現実には無いことです。いわば夢みたいな、嘘みたいなこと。「あんなこといいな、できたらいいな♪」みたいなことです。「観測不能」であり、「なんでもアリ」な世界、それが「フィクション」です。

「白鳥の湖」を舞台で演じているダンサーはもちろん人間です、白鳥ではありません。しかし「フィクション」の世界であれば、それが成立します。白鳥は現実に見えないけれど、観客はそのダンサーを通して、「白鳥が湖に佇んでいる」ようなフィクション世界と出会うことが可能になるわけです。

この「なんでもアリ」のフィクションを成立させるには、Yes/なんでもアリ/が届いているかということになりますが、ここでは、ダンサーに白鳥が重なって見える時、ダンサーが音楽やフィクション世界の魂（ソウル）にYesで呼応しているということになります。

音楽やフィクション世界に、ソウルで応えられたらそりゃあナイス、ということなのですが、これが勘違いしやすく、非常に難しい部分です。

人に流れている「気魄」は空間のYesに対して、Noの機能です。Noというと聞こえは悪いですが、我々を構成する重要な要素でもあります。空間と切り離し、我が我として存在し、思考し、スタンドアローンで存在するために必要なことでもあります。

ただ問題は、それが偏ってしまうケースや、スタンドアローンしかない、というケースです。

Noで偏っている。ということは気魄が偏っているということであり、身体であれば力みが生じているということでもあります。実際、気魄は些細なことでも偏ります。膝に地面を蹴ることもそうですし、緊張して肩に力が入ることなどもそうです。

気魄の機能がNoなのはもうしゃーないので、これを偏らせず「ビターっとまんべんなく」つなげることが大事です。もはや詳しいやり方は割愛しますが、これは初歩のワークの導入として素晴らしく、とはいえ、これが成立しないならば、その後Yesを感じることは難しくなります。（熟練者にエコーを直接ブっこまれる場合は別）

とはいえ、「まんべんなく」は意外と難しいのかもしれません。そんなこと知らなくても生きていけるとは思うのですが、「あたし偏らせた状態のみしか知りません」ってのは結構人生において酷なことだなあ。とワークを一通り体験した今、感じるところです。

単純に「押す」などの物理的な力の偏りだけでなく、内面にグッと入る、なども偏っている状態です。大抵、頭や顔、目などに意識が集まりすぎて、不穏な顔つきになってしまいますし、シリアスな感じになり、解放感、ソウルとは無縁の状態となります。

人から発する気魄がNoならば、それを勢いのまんまブっこんだとき、人同士の関わり合いもNoとNoがぶつかり合うことになってしまいますし、知らず知らずのうちに圧力をかけてしまったり、押しつけあったりしてしまいます。

気魄も目には見えないものではありますが、もし見えたのならば、さぞかし「北斗の拳」のようなバトル漫画よろしく世紀末世界になっているのではないでしょうか。You は Shock!

せめて我々は相手にNoを突き付けるバトルではなく、NoはNoでも、気魄を偏らせない、「何もしないよ」という平和的なNoがよいと思うのです。「何もしない」平和的な気魄の感覚を得られたとして、その状態からYesを感じるためには、空間へのアプローチが必要となります。冒頭で申し上げたように、空間には「Yes」があります。

「観測不能」ではありますが、見えないからこそ、「何でもアリ」で、何でも存在できる、ということです。先程の白鳥の湖であれば、空間に流れている音楽や、ダンサー自身が舞台の空間から白鳥の魂と呼応するようなイメージです。

「観測不能」だから「何でもアリ」というのは少々強引と思われるでしょうが、「重力」とか「慣性」とか「遠心力」も別に見えていないけど、作用は確かにあるものなので、「なんかそんな感触がある」ってだけでいいというか、「これはなにかあるぞ、世界スゲエ！」でよいのではないでしょうか。

空間にYesがあり、ソウルもある、そう仮定したほうが「あれ、もしかしたら俺にもそれ感じられるかも」とか色々可能性が見えてくるし、「そんなのねえよアホらし」と思うよりは遥かに明るいし、発想としてオモロイと思うので、ボクとしてはYesやソウル、霊魂が存在する世界を全力で所望する姿勢でございます。

というわけで、空間そのものにYesがあるので「空間」を感じる必要があります。

金魚法では相手の勢いを「聞く」、余韻法では手をたたく音を「聞く」、呼応法では相手のエコーを「聞く」ということがありました。

「聞く」というのは、空間のアプローチ法としてバツグンに有用なものがあります。

その際ポイントとなったのは「やわらかーく」、そして「横隔膜」。

内面にグッとなることを最大限手放す。我に返るとOUTなので、全面的に周りの空間に「集中」すること、これすなわち「聞く」ということになります。

これができると、耳という外付け機関で聞いているというよりは「横隔膜」という身体の内臓機関、身体の深部で聞いて

いるという感覚になります。これがベストです。身体と空間がつながっている状態、これが体験できるようになります。

集中法では、「空間をひろーく」感じたうえで、自分自身は風向きを相手から受ける方向にとり、空間は広いまま、コップだったりハンドサインに空間を集中させる。ということになります。ワークで風向きと呼んでいるものは、要は空間を感じる時の方向性です。重力も目には見えないけれど←向きにあることは確かです、空間も「観測不能」ですが、方向性や流れがあって、それが四方八方に流れていて、その流れを拝借させてもらうということです。

風向きを相手方向にとって「オーイ」とやると、相手向きのフレンドリーな流れになる。

相手と一緒に「ハイ！ハイ！」と一緒に盛り上がるときのようなイメージです。

風向きを相手から受ける方向にとり、「オーイ」とやると、相手から注目を集めるような流れになります。バスガイドさんが「はいこちらですよー」と注目を集める時のようなイメージです。

普段の生活では、物理的に「近づきながら」「遠ざかりながら」やるのが通常ですが、実は自然にやっているようで、空間の働きがあるのです。その場でそれらを使い分ける場合どうなるか。それが「空間へのアプローチ」となります。

「空間を広く」とり、「やわらかーく」、これがYesを感じるための近道です。

それはつまり「我」から抜け、「力」を手放す道でもあります。

「力」とは九折先生の記事にて度々語られているように、「悪霊」の管轄であり、我々にとっては非常に振り回されやすいものです。そして「力」とは「重さ」であり、バトルを生み出す原因でもあります。

力を行使すればするほど、物事はバラバラに分かれていき、バトルの原理に支配され、やさしさやYesからは遠ざかっていってしまいます。「分かつ」「掴む」などは完全に現実的、「ノンフィクション」の領域です。

あくまで「やわらかーく」そして「軽く」なって、「力」と「重さ」を手放し、かつ吾我から抜け出し、「空間」に集中する。

空間に相手の声があるならば、それに集中する。空間にある音楽があるならば、それに集中する。「聞く」ことで我から抜けるというのはつまりそういうことで、前の寄稿テーマの「夢中」ということも原理は同じです。「夢」というのはそもそもフィクション世界の概念なので、「夢」とつながり、そこに身もこころも委ねる。「夢中」になるということは、現実から抜け、フィクション世界とつながるということでもあります。

身体をつなげ、何もせず、やわらかーく、空間をひろくとる。これが自身の身体によって真に体験できたなら、世界が違って見えてくると思います。

単純に何か心地よいというか、内面から解き放たれ、世界の中に自分がいることを感じて、解放感が得られます。

そんなの「気」の持ちようじゃないか。という意見があったとして、まあ確かに「気」の使い方が違うので、そうと言えばそうなのですが、「気持ち」とか「テンション」とか前向きにとかそういうことじゃないですぜ～、ということです。

自分の内面の「気持ち」を使わずにラクになろうぜ、ということです。

空間をひろく、やわらかーく、Yesにして、その上で音楽など、フィクション世界とつながる感触を得られたなら、もうサイコーです。

自分の感情や気持ちで高まるのとは違う。音楽のソウル（魂）によって高まる。という感じになりますし、そこに自分の感情などはカンケーなく「なんか上昇する」「吸い上げられていく」感じがします。さらに自分の体に集中をかけたり、指など心臓から離れた最先端の部分を音楽のソウルとつなげられたら、もう何か明らかに違うというか、「なんかわからんけど音楽の世界がある、それに動かされるわあ」ということが体感できると思います。もはやそう表現するしかないことが身に起こってしまいます。

とりあえず、ワークの寄稿としてはここまでが学んだこととなります。

まとめると

1. 全身をつなげて何もしなーい
2. 力を手放してやわらかーく
3. 空間をひろーく
4. 相手の勢いを聞いてみたり、音の余韻を聞いてみる。
5. 音楽のソウルを感じてみたり、人のエコーをソウルで呼応して、励ましてみる。

ということになりますかね。

自分の話になりますが、最近はいろんなところでワークの成果を実用しています。

駅や道では、前から来る人の流れをYesで聞き、それを愛する。

人の話を聞くときは、やわらかく、横隔膜で聞き、集中する。
歩くときは力を手放し、膝で地面を蹴らない。
音楽を聴くときも、空間をひろくとり、音楽のソウルを感じる。
力が必要な場面では、「まんべんなく」に気をつける。
緊張する場面では特にやわらかーく、先端の動きも利用して、内面に入らないようにする。

こんな感じで、だいぶ実生活にも馴染んできました。
まだまだ百発百中というわけではなく、その日その日のコンディションによってかなり左右されてしまいます。特に余裕がないときは、身体をつなげる感覚に入るのさえ難しいこともあります。
しかし、この感覚を知ることにより、コミュニケーションにおいて、自分から相手に圧をかけることをかなり軽減でき、かけられることもまた軽減することが出来ていると思います。
また、無駄に力が入らないことの素晴らしさというか、空間そのものを身体で感じ、自分の周りの空間ごと愛することで、なんかこのままいっそ消えてしまってもよいくらいだわ～。
というくらいのなんともいえない解放感もあります。

「軽薄さ」や「夢中」などの概念や、今まで体験したワークはどれも結果的にこの「空間のYes」が必要不可欠なものが多いです。ですが、これはあくまでその結果として「Yes」が得られていた。というような感じで、「Yes」を感じようとして感じていたようなものでは無かったように思います。

今書いていて思ったのですが、「Yes」という今回頂いたテーマとともに、これまで自分が体験したワークを振り返りつつの、総括的な寄稿となった感じがしております。
なんて、そろそろ締めに入りたいところですので

今年及び寄稿の締めくくりに、俺サマのCoolなライミングにてオサラバするとしましょう。
それでは～Bring the Beat！　テケテケ（スクラッチ音）

ワーク1年　おつかれさま
はじまりは騒然　いつかあのsummer

ワークの内容　つねに感服
先生は寛容　ひとまず一服

舞台に立っとく　まずは早速
随時やわらかく　空間はひろく

力を手放し　即、脱NO
世界は元よりYes　Did you know?

いいね風向き　こっちにきてる
姿勢は前向き　Yesが It tell

とりまYes、あれまYes
あれももうこれ　ぜんぶYes?

日進月歩　1歩、2歩、3歩
前のめりでいこうぜ high(ハーーーイ)～!!

文責　SONICMOVE

＜九折評＞

不思議だなこの半年間　ふと思い出される万感
ワークが君の役に立ち　笑ってる奇妙な仲間達
Ｙｅｓが最強のテーマ　いつもスタジオが手狭
君は風向きのマスター　基本舞台向き大スター
ついに視た音楽の世界　月に一度は謂々の夜会
始まりは桜吹雪の帝国　恥なんて不文律の桎梏
鼠の王国の次は武道館　眠れよ十分だろと楽観
使えるネタは全部吸収　伝えるのはラブの応酬
とりま前のめりが前提　トリニティ全ての根底
来年も益々のご愛好を　ライミング益々呼応を

世界の前ではお静かに

色鉛筆

例えば、容れ物を静かに、なみなみに、満たす。そこへ、一滴の振動を与える。力を加えなくとも、内容物は溢れ出す。

Ｙｅｓで動く（動かされる）時の体感です。命令法で、Ｙｅｓをギリギリまで空間からいっぱい集めて、最後に本当にごく軽く、「トン」と指先で背中を触れられた時の体感。スッと、身体がつっかえずに前に出ます。これをやると、どことなく自分が流動的な何かになった感があり（？）、Ｙｅｓで「満たされる」という表現がとてもしっくりきます。「動いてね！」とパワーで指示を出され（これは実は、むしろＮｏをかけていることになる）、自分も空気を読んでヨッコラセと動くのとは原理が違います。

ちなみに、いつぞや、ゆかさんに初めて成功例を体験させてもらった時は、机の下に収納できるキャスターになった気分でした。脚のロックを外されて自由にスルスルスル、みたいな。キャスターになったことはないけど、いつかキャスターに生まれ変わったらこんなんだと思う。

今ではおなじみのキーワードになっている「Ｙｅｓ」ですが、（他のもの同様）ワークショップで初めて聞いた時は、それがいったい何者なのかが全く見えてこず、完全に「？？？」状態でした。今でも多分本質的には全く見えていないものが大半なのでしょうが、「空間から引っ張ってくるしかない」「自分の身のうちにはない」「横隔膜を柔らかくして聞く」ということを夏からひとまずそのまま必死に頭に叩き込んで、最近どことなく「おや？」と思うことが出てきた次第です。今現在、いちばん心当たりがあるのは、とにもかくにも、「聞かないといけない」ということです。

このＹｅｓは力ずくで押し通そうとしてもだめで、あと自分が直接何かを「やろう」とあれこれヒートアップするとうまくいかないです。あくまでも、空間を広くとり、その中にあるものを聞かないといけないのです。そして、仮に他の人に命令するときは、自分からの命令ではなく、世界からの命で相手を動かさないといけないのです。

鶏と卵みたいなところはありますが、空間を広くとる時に、自分は静かにしないといけないし、逆にそうすることによって、自分が静かになってもいるような気がします。「言う」のではなく、「聞く」状態になるということです。今までもはや自分で自分がうるさかったのでしょう、最近気付いたのですが、私はいつも、ワークショップに来ると、内部的な騒がしさがすーっと落ち着いて帰っています。（とか言いながらいちばん笑い声がうるさいのは、おそらく私なんですがね、すみません。最近あるスタジオの回で「外から色鉛筆ちゃんの笑い声が聞こえた」とゆかさんに報告を受けました。）

「聞く」というと、やはり真っ先に余韻法を思い浮かべます。まだ夜中も暑い頃から、余韻法の導入として、手を叩いたときに「余韻を聞く」というやりかたもあると何回も教わってきましたが、最近改めて、毎日漠然と生きているけど、日頃から何を見ている?何を聞いている?とちょっと不思議になり、これを書くにあたって「ネガティブスペース」というものを思い出しました。「何を見ているのか」というのは、自分がはっきりと観測できる範囲内でも本当に面白いもので、例えば、目の前にある「コップ」を、紙に正確に描き写したつもりだったとしても、その後に「コップの周りの空間」を見ると、さっきまで見えなかったコップの歪みが紙上で見えるのです。空間の余韻…（？）ではなくても、同じ対象の、別のものを見ていることがあるんだな、って。

目では「心の形」（何かポーズをとったときに、きちんと流れが身体の中でできると、他の人には明らかにくっきりと見える）や「表示」（記号的なものではなく、なにが本質的に「表示」されているのか?）、耳では「言葉」などと、自分が思っていた以上に遥かにたくさん、（見たり、）聞くべきものがあります。どれくらい精密に聞けるかによって、例えば、おそらく「呼応法」も変わってくるのでしょう。この呼応法、見かけは本当に単純で、マスターが言った単語をもう一人はリピートしているだけですが、「応える」という部分で、単純な単語以上のやりとりが行われています。うまくできた場合、マスターは励まされて、なんなら見ている人も楽しいです。しかし、これも「言う」と失敗します。激しくバラバラです。（現場に居合わせた人は知っているとは思いますが、九折さんの露骨な「失敗バージョン」で死ぬほど笑いました。頑張ってこらえたけど、3往復ぐらいが限界のようでした…。と書いてみたものの、よく考えると、失敗すると「往復」って感じにはなりません。）

余韻法に話をもどし、その変形版として、「観測不能」のやり方があります。両手で中身が自分でも見えないようにし、中に何が入っているのかを「サイコロ」などと言いながら、手を開きます。これは、やっている人も、自分も強制的に観

測できない状態になっているので、初めからフィクションだと知っている「冬の風」などを成立させるよりも成功しやすいという仕組みです。「フィクションという現象は、観測不能のブツではあるわけだ、観測したらフィクションはただの『ウソ』にしかならないからな」ということです。そして、体験は観測不能です。と思うと、やっぱり言いまくってかき消していると、自分はもはや、何も聞こえない。

さらに、Ｙｅｓというのは、とてつもなく早いです。すなわち、ワーク中に自分の失敗を通して思ったのですが、これは、評価をいちいちしていると確実に成り立ちません。「イメージでも何でもいい、エジプトを完全に愛した０・６秒後に、ニューヨークを完全に愛せるか？」と聞かれた時、エジプトは暑そうだな、とかニューヨークはちょっと遠いな、とかゴニョゴニョ事情を詰め込み始めた瞬間、間に合っていないことに気づきます。「評価」するのをやめよう、と結構前からしばらく思ってはいたのですが、それがやっぱりできていないことがここで分かりやすく判明します。

ちなみに、観測不能の余韻法で、九折さんが「ネズミ」を両手の中に持った瞬間、気付いたら「やだーー！」と叫びながら逃げていました。無条件に何かを愛するのは難しいけど、苦手なものは、例えフィクション上でも０・１秒もあれば拒絶するみたいです…。

＊

話が変わるようですが、最近、ワークショップから離れている時間にも、いくつか気付いたことがあるのでそれらをシェアします。これら、多分「自分が静かにするシリーズ」のような気がするんです。

その一。最近、旅行で何をしたらいいのか、突然気づきました。

そもそも、旅行って、何をしたらいいのかさっぱり分からなかったんです。「遺産を見に行く」とか「韓国コスメを買う」とかではなくて、根本的に何をしたらいいのかが分かっていませんでした。それこそ私にとっては、朝から晩まで予定を詰め込む型の旅行なんて、根本的に何もしていないのに物理的に体を振り回しているだけなので、ただただお金と体力と気力を使う耐えゲー的な何かでした。一応形として卒業旅行とかは行ったけど。みんな旅行行くけど、何がいいんだろう？と本気で疑問に思っていました。本屋さんでは無数の旅行本がならんでるし、緑の窓口ではパンフレットがぎっしり並んでる…けど、と。今でも本当には分かっていないと言われたらそれまでですが、少なくとも前は本当にガチでなんにも分かっていませんでした。

みんな旅行の仕方ってどこで学んだんでしょうか？すごく素朴な疑問です。親が旅行好きなので、子ども時代に色々と連れて行ってはもらったのですが…。そういえば昔、ケーブルカーから下一面に広がる紅葉しはじめた木々を見て「腐ったブロッコリーみたい」と妹と感想を言っていたら、乗り合わせた大人が遠慮なく笑っていました。

その二。最近、風景画をどう見たら良いのか、突然気づきました。

ちょっと旅行の気づきと似ているかもしれません。絵は好きなのですが、なぜか、風景画を今まで一度も良いと思ったことがありませんでした。極端に言えば、そこら辺の壁と同化している感じですらあったかもしれません（暴言ですね）。これも、「しらけてんな、自分…」という自覚はあったのですが。

それが、突然何かが変わったのですが、「感性を磨く」的なことをしてもこの変化は起こらなかったような気がします。以前教わったように、重くなる方向じゃなくて、リデュース方向を向いていなければだめだったような感じはします。あと、自分と空間の関係をとること（？）を練習したことも関係あるような気もします。動く動物とか人間とかは、物体自体にもっと単純な次元で見るものはあるけど（もちろん、それでは見えていないものが大半でしょうけど）、風景などは物体自体をガン見してもよく分からなくなってくるというか。という具合で、突然そこらへんの路地をスケッチしてみようとか考え始めたのですが、こうやって、一見唐突に、「ある日を境に」、新しいことをいきなり始めるのですね、人は。

その三。最近、勉強をどうやってやったらいいのか、突然気づきました。

色々な経緯があり、一般的に日本の学生が通ってくるような受験勉強をしなくてもいい人生だったので、特に勉強したこともありませんでした。親にやらされる系のやつは自分の中でノーカンです。ここで「勉強」というのは「物理的に紙に文字を書く」とか、「テストのために○ページから△ページまで覚える」みたいな感じではなく、もっと根本的な意味での「勉強」です。例にたとえると、ワークショップでやっていることの一つに「スポンジの棒をよける」ということがありますが、根本的には「殺そうと襲いかかってきたものから身をかわす」ことでなければなりません。この後者みたいな意味としての勉強です。これこそ、言い換えると「学門」と

なるのでしょうか?大学院まで行っておいて何言ってるんだ、と自分でも思うのですが…。

というわけで、まあ今までのように普通に過ごしていれば、家にやってくることのなかったであろう本たちが、家に続々とやってきました。多分知り合いが見たらびっくりするでしょう。「一日１０分コツコツとやる」みたいなのは面倒なので、とりあえず「一日１０冊の難解な書物を読む」ぐらいで取り組んでいます。と、かっこよく言いたいところではありますが、いかんせん読書スピードが遅すぎて、なかなかそんなうまいことは行きません。九折さんのブログでも、「カルマを＜償却＞する」の漢字部分を、＜ばいきゃく＞と長らく読んでいたのは内緒です。でもしかし、勉強、なんかすごく面白いです。

＊

「で、結局何が分かったんだ?」みたいな部分は明示的に書けていないことは自分でも分かっていますが、何が言いたいかというと、多分騒々しさが減ったから色々と起こったことであるような気がしています。今まで素通りしていたものが、よくそんな素通りできてたな、という具合で（多分）存在していました。これは観測不能なものというか、時間とは別に存在しているものというか、自分はそろーっとそばを通るぐらいでないと足音で聴こえなくなる存在というか。それに、初めて（多分）気付いた気がします。Ｙｅｓを聞くということを学ばなければ、これらのものは騒音の中、素通りされ続けていたでしょう。

今まで日常的にいろんなものを取って捨てて消費してきたので、なかなかの評価ボンバー体質を作り上げてきてしまいましたが、とりあえず「お前じゃない」ことを念頭に、今後は様々な存在に対し、少し違う態度で接するということに、どことなく気付いたような気がします。エジプトを完全に愛した０・６秒後に、ニューヨークを完全に愛せるまでの道のりは長いですが…。多分、Ｙｅｓには「古くならないもの」とか、いろんなものの本体がつながっていて、どれも騒々しく評価してたら、なんにも見えないのでしょう。

でもって、「Ｎｏの逆」をしようと、「頑張る私」になっていてもしょうがない。というか、自分がしゃしゃりでる幕は特にない。そして、Ｙｅｓで動けたら（物理的な意味以外でも）どんなに素敵なことか…。「何かをする」のもＹｅｓに突き動かされると、きっと疲れることがないのでしょう。動くもとを供給しているのは自分じゃないから。そして、このＹｅｓは、さらに、「自由」につながっている。そういえば、初刊号に「キャラをはずす」ことについて書きましたが、ここまでつながってきました。つい先日のワークショップで、九折さんに顔面を破壊してもらったので（！）、表示法ではもっと「本来の自分」に近いものを表示することを、わずかなりな時間でも体験できました。あと、カミサマは、私たちが思っている以上に身近でかっこいいのだというお話を、以前九折さんに聞きましたが、「呪い」も、なにもそんなに儀式めいたものでもなくて、普通にあるんだなと最近感じている次第です。

世田谷公園の夜は静かで、何も分からないなりにも、どことなく初学者にとって「Ｙｅｓ」が聴きやすかったような気がします。あと、「Ｙｅｓで満たされる」と書いていると、なんとなくＨさんのダウンコートが夜の景色とともにすごく印象に残っています。

たまに騒がしいヤツですが、九折さん、ワークショップの皆さま、寄稿文を読んでくださっている皆さま、来年もどうぞよろしくお願いいたします。

文責　色鉛筆

＜九折評＞

うーん、すばらしい！！　何がグッドといって、本当にワークショップの成果が魂に直撃しているのがナイスだ。もともと、この半年間、こっそりと一番必死に食いついてきていたのは色鉛筆だと思うしね。お前、直撃タイプで、頑丈なタイプではまったくないのに……（それにしてはスゲーことだよマジで、週に二日も朝までブッ通しでやるなんてタフガイにとっても奇行レベルなのに）

色鉛筆に起こっていることは、どれもすべてすごいことだし、いきなり風景画の見方が生じたということは、本当にこの世界の情報を別次元で拾えるようになったってことだからな。しかもその情報を拾うために、「勉強する」ということが直接視えたってことだから。すげえ。人生拓けすぎだろ。ひいては、九折先生がすごいのかもしれない。うーんさすがおれだ。

こうなるともう、時間なんて、一日に百時間でも欲しくなるんだよな。

それは言い過ぎか。

「旅行って、何をしたらいいのかさっぱりわからない」という、ナチュラルでピュアな火の玉ストレートは、幾人かの読み手の肺腑に突き刺さったに違いない。そうなんだよ！！実は世界の情報を取れていないのに、違う景色のところに行

ったってどうなのよという問題がある。だからみんな、逆に写真を撮ったりするところもあるのだけどね。

おれなんかは、世界中のどこに行っても、その場所の霊的エネルギー（）と接続してバリバリに新しい世界を得て帰ってくるので、世界中の市民の旅費は、まずおれの口座に振り込まれればいいと思う。

とにかく、今回の色鉛筆の寄稿はすばらしかった。大拍手。

観測不能のサラリーマン

A

ワークショップを終えてふらふらと世田谷公園からＪＲ渋谷駅に向かってバスに乗る。あるいは三軒茶屋から田園都市線に乗る。ワークショップのみんなと帰る時もあれば一人で帰る時もある。時間は朝だったり昼だったり夜だったり。けれどいつも決まって思うのだ。ん～～～今日も今日とて、全然わからあああああああん、と。

しかし全くわからないままに半年もの間、毎週のように金曜～日曜にワークショップにいくとは我ながら謎行動である。けれども全然わからないのに、その全然わからないまま行くというのがなんだか面白いのだ。私はおかしくなってしまったのか。未開の地に思いをはせる探検家のごとく、このままこの先の世界を見てみたいと思ってしまう。それにワークショップに来る面々は得意分野も経験も違うから、ある日は誰かが、またある日は違う誰かがその片鱗をつかむことができて、ありがたいことにそこからヒントをもらうことができる。そうやって検証したり、新しい視点を得ることで、それでもやっぱりわからないけれど、わからない中でも今までと全然違うみんなが見える。それまで以上に美しく、かっこよく、堂々としていて穏やかで、けれどエネルギーが満ちているみんな。んんん。一体全体どういうことなの。でもその光景も、わからないけどなんだかイイ。ナイスなのである。全然わからないのに何かある。「わからない何か」があるのだ。

ワークショップを始める前にはまさかそんな「わからない何か」を取り扱うなんてこと露ほども思わなかったから、正直今もワークに参加していることを不思議に思う。

少し自分を思い返してみれば、こんなわけのわからない状況、今までの自分だったら絶対に投げ出していただろうなと思う。その部分については割と自信をもって言える。脳内でステータス異常（パニック・恐怖・錯乱）を示すアイコンが点滅し、コマンド「逃げる」ボタンにカーソルが合い、一回でいいのになぜか連打し、脱兎のごとくワークショップ回避である。そして建前上の理由は「わたしには向いていない」「みんなみたいに特別じゃない」あたりだ。こ、このチキンハートっ！

おお、そうだ。ワークショップでわかったこともあった。自分の身がいかにポンコツで粗雑で力感満載で臆病でバカになれないかということだ。「金魚法」で人とぶつかり、「余韻法」で硬直し、「集中法」で人前でビビる自分を発見する。こうやって私がわかるというのはいつだって自分のことばかりなのだ。それだってワークショップで学ばなければ正しくわからなかったのだから恐ろしいのだけれど。

人は自分のことはよくわかったつもりでいる。少なくとも他のことよりは確証がある。隣のサラリーマンの闊達さより、私の仕事の憂鬱さのほうがわかる。だから人は放っておかれると、わからないものを自分を基準に解体しはじめる。わからないものはなんだか怖いじゃないか。そうして怖いままにはしておけないから一生懸命「わかる」陣地を増やして安心するのだ。でもそうするとその陣地は「私」になってしまう。闊達なサラリーマンはやがて、「闊達なサラリーマンとは違う私」あるいは「私の闊達なサラリーマンコレクション」と

なる。

・・・これを書いていて、闊達なサラリーマンに非常に申し訳なくなってきた。サラリーマンさんごめんなさい。

さて、このように私はともすればすぐに外界をコレクションしたがるのだが、それは単に私のコレクションが増えただけであって、よく見れば私はいまだ誰とも何とも出会っていない。ナイアガラの滝と出会いたくて、滝のジオラマを作っているような、かっこいい人に会いたいのに、その人の写真を集めるような感じ。それで本当に満足なのか？いやいや、そんなわけはない。多種多様なコレクションの箱庭をずっと眺めていても結局はどこか寂しくなるものなのだ。だって出会っていないのだから。だから本当は、本当の世界をちゃんとみたい。

そのための学門が「Ｙｅｓ」だ。

わからないものとわかるもの。「Ｙｅｓ」と「Ｎｏ」の機能はそれに似ている。

人にあるという「Ｙｅｓ」と「Ｎｏ」の機能。ワークショップにおいては、「Ｙｅｓ」が霊魂の作用で、「Ｎｏ」が気魄の作用。「Ｙｅｓ」が横隔膜で聞くもので、「Ｎｏ」が心臓（心）から発せられるもの。「Ｙｅｓ」がフィクションで「Ｎｏ」がノンフィクション。あるいは「Ｙｅｓ」が陽で「Ｎｏ」が陰、「Ｙｅｓ」が軽さで「Ｎｏ」が重さだ。

こうやって「Ｙｅｓ」と「Ｎｏ」を並べると、「Ｎｏ」というのは実にわかりやすく、身近で心当たりがあるという感触がある。一方「Ｙｅｓ」についてはどうにも漠然としていて概念というような気がしてしまう。霊魂は言わずもがな、フィクションだって目に見えるものではないし、私なんかはそもそも横隔膜自体どんな形かすらも知らなかった。陽の日は透明に思えるし、他との比較なしで軽さ単体を取り出すこともできない。

でも本当の本当は闊達なサラリーマンだってはそうではなかったのか？

私がサラリーマンをわかるように解体できると思ったのは同じ人間だからというだけで、また私が切り取れると思ったのはサラリーマンの性質だけで、サラリーマン自体を切り取るなんてことはできないのではないのか？

九折さんはいう。「Ｙｅｓ」は空間の中にあって「Ｎｏ」は私の中にある。そして「Ｙｅｓ」は観測不能のものなのだ、と。「Ｙｅｓ」は自らで生み出すというのとは違う。身の外側にある「空間」の「Ｙｅｓ」を聞く。私がなにかする（観測する）のではなく、「Ｙｅｓ」によって横隔膜を動かされるのだ。手漕ぎボートをそっと後ろから押されたら、ただボートが進んでいることだけが得られるように、空間にある「Ｙｅｓ」が観測しないままに我々に届く。もしボートが動き出したとき、後ろを振り返ってしまえば、誰がどの程度でどうやって押したかは観測できるかもしれないけれど、そのときボートが進んでいるということは見失われてしまうに違いない。

この観測不能の「Ｙｅｓ」はワークショップの最も大きな学門の一つである。

「余韻法」「命令法」「手渡し法」「マスター状態」「集中法」「トリニティ」どれをとっても空間の「Ｙｅｓ」を欠くことはできない。だってこのどれもが相手に空間を、肯定を、世界を届けるワークだからだ。わからないままにわからないものを届ける。見る角度が異なるだけで、同じことをしているのだ。でもこの「Ｙｅｓ」、観測不能なだけにどうにもさっぱりわからない。わからなかった。でも最新のワークショップで行われた「大表示塾」にヒントがあった。

この「大表示塾」、表示というからには身体操作的な何かかと思いきや、まさかの演劇的メソッドである。ブログにもあったかと思うが、「カード」を持ちながら「たばこ」を吸い、「ポーカー」をする様を人に見せる。一分に満たない時間の動き。一見簡単そうにみえるが、ワークショップで行うワークで簡単なものなどあったためしがない。また、この前段階として、人に対する「ウェルカム」の表示、「お疲れさまでした」の表示など単発的な表示ができるかどうかのワークもある。とりあえずどちらも見よう見まねでやってみるが案の定、全くできないのであった。しかもできないというか全く違う表示がでてくる。「ウェルカム」をやっているのに「お手を拝借」がでてきたり、片手をあげて「お疲れ様でした」をやると「教室で控えめに手を挙げる生徒」などがでてくる。ポーカーに至ってはなんだか神妙な顔をした私がごちゃごちゃやっている感。なんだ、私は私のこともやっぱり全然わかってないじゃん！

昔はこういった際に結構な感じでショックを受けていたのだが、毎週少しずつもういい加減できないことに慣れはじめてきた。だって事実できていないのだもの。むしろできなくて普通、基本の立ち位置であり、ちょっとでも本物をかじれたら奇跡、くらいになってきた。そもそもできてないからワークをしているのだから。もちろんまだまだ物凄くとビビっているし、格好つけが止まらないのだが、そんな状態もポンコツの身の普通なのだった。そしてそのできない状態のまま、あれこれ試行錯誤を繰り返しているうち、見るに見かねた九折さんがあるとき体をばしばしと叩いてくださった。しかもけっこう気合の入ったやつで。

おふ！！インパクトが凄い！！あ、でもなんかすっきり。

で、そうしたら表示ができたのだ。うええええ？？どういうことだろう。そして九折さんがみんなを叩くたび、みんなもちゃんと表示されていく。ああ、きたよ。またこれだ。わからないやつ。そしてその日はわからないまま、解決は次の週へ持ち越された。

そして迎えた次の週。またもや見るに見かねた九折さんが、ワークショップの参加者を顔ごとめちゃくちゃにし始めた。入魂・体ばしばしの顔バージョンである。大型犬をわしゃわしゃやるみたいに、めちゃくちゃにする。私はこれにやや抵抗があり、すべてをゆだねるまでに謎の引っ掛かりがあるのだが、これにほとんど抵抗を感じない人がいた。色鉛筆ちゃんである。九折さんのなすが儘にめちゃくちゃにされる。何だったら髪もめちゃくちゃにされる。傍から見る分には若干心配になってくるぐらいのめちゃくちゃの後、色鉛筆ちゃんはそこにいた。

人は本来こういう風に美しいのだと思った。

めちゃくちゃにされた故か顔面にはなんの力も加わらず、意図さえ上らず、ただ前を見つめている。もちろん体にも力は入っていない。そしてそのままカードを持ち、たばこを吸う。きっとみんな息をのんだと思う。そこにはあんなに表示しようとしてできなかった「人」がいたのだから。カードもある、たばこもある、ポーカーもしている。でもそれ以上に「人」が見える。うおおおとなって全員で拍手をしたらいつもの色鉛筆ちゃんが戻ってきた。

あれはいったいなんだったのだろう。

そしてここから怒涛の顔面破壊工作がはじまった。手で顔面をめちゃくちゃにする。そうしたら以前より表示されているといわれたのだ。うれしかったけれど不思議だった。だって前よりできている気なんてまったくしなかったのだから。そして思った。その前に九折さんから体をばしばしされて表示できた時もあまりそんな気はしなかったなと。もちろん鏡をみれば表示されているのだけれど、よくよく思い返せば私がやっている感じはなかったように思う。ただただ不思議だった。そしてはたと気づく。これが「観測しない」ということではないのかと。

そもそもこの「大表示塾」の学門でなにより大事なことは、表示するのは「人」だということだ。九折さんの言葉では「人がメインコンテンツ」となる。私たちはまず「人」をみるのだ。カードがあってもたばこがあってもポーカーの動きをしても、「人」がいなければちぐはぐになる。見ているほうも何か違うと感じる。ちぐはぐな何かが届いてしまっているのだ。そしてこの「人」は「私」ではない。闊達なサラリーマンと同じように不可分のわからない「人」なのだ。だからここで表示されている「人」はたぶん「Ｙｅｓ」だ。

九折さんによると顔面には「格」が、胴体には「人」があるという。顔面は「面子」であり「格」も「格好」という対外的な形であり、それがいいか悪いかを判断する機能がある。いうなれば観測する機能だ。

顔面が破壊されてましになるということはこの観測装置たる「格」を破壊することで半強制的に「人」を表示させることが可能ということなのだ。そうでなければポーカーをやる「人」ではなく、ポーカーを表示しようと格好つける「私」を表示し続けるだろう。意図は見えても「人」はみえないままに。

我々が正しく「人」と出会うとき、「人」はきっと観測不能のひとまとまりとして「ＹＥＳ」として届く。顔面ではなく直接胴体に、横隔膜に届く。そうしてその「人」に我々の膜は動かされるのだ。会話の中身でも、ファッションでも意欲でもない。観測不能の「人」によって私たちは世界をみる。

「Ｙｅｓ」。そこには圧倒的な自由の気配と光と軽さと魂、そしてわからなさがある。我々の求めてやまないものはいつもこれなのだろう。

初夏の世田谷公園から半年間。ワークが進んできて、そしてここに到達して改めて思う。これを常にやってのける九折さんはどうなっているのかと。

圧倒的な自由と光と軽さと魂はもちろんだが、きっと本当に観測不能の量子状態であらゆるｎ階、ｎ座標、ｎ次元に存在しているのだろう。それは魂も偉大にならざるを得ないし、かつての偉大な人たちももしかしたら量子状態だったのかもしれない。私たちがソウルを求めるなら、来年からのワークは今までのワークに加え、偉大すぎて見誤りまくっている量子状態の九折さんを観測不能のまま憑依させていく必要があるに違いない。

ああ先が恐ろしい！

何はともあれ、皆さま平成三十年もお疲れ様でした。どうかまたよろしくお願いいたします。

文責　Ａ

＜九折評＞

うむ、ばっちり、壁にブチ当たっているようだな！　そこが包み隠さずに語られていてグッド。いいぞ！

なぜ壁にブチ当たるのがいいかというと、おれが見ていて気分が良いから、というのもあるが、カベにブチ当たってい

るのは、なんだかんだ、逃げ回っていないから、ということでもあるのだ。われわれにとって、努力「できてしまう」対象はいくらでもあって、そちらの努力に逃避したときには、割とノリノリになり、充実感に満ち、壁にブチ当たっているという感触はなくなる。それも悪くないのだが、ずっとそれではやはり退屈なものだ。

「わからないもの」を、「わからないもの」のままハンドリングするということ。ディールするということ。そのためには、もう「わかる」とかいう面倒くさい機能を停止させるしかないのだが、そうなってくると……お前はなぜか知らんが、肝の練られているところと、胆の練られていないところとが、たいへん偏っているな。

つまり、お前は決して弱虫ではないのだが、きっとお前の強さは、「耐えられる」ということに偏っていて、「飛び出せる」ということについては相当ウブなままなのだと思われる。

そして、その結果、いや、その結果とは関係なしに、お前はビミョーに街ゆくサラリーマン男性に、セクハラギリギリの視線を……？　まあ、別にいいけど。

来年は「飛び出せる」という強さを。なんだこの思春期みたいなノリは。

念のため言い足しておくと、人は「飛び出せる」というほうが安全で、飛び出すことのできないタイプは、実は高いリスクの中を生きていかねばならなくなる。なぜなら、自分から飛び出すことのできないタイプは、自分に降りかかってくるものを「待つ」しかできないからだ。そして、待っている自分に降りかかってくるものというのは、たいていよろしくないもので、コッテリ出来上がって固まっているものが多い。

というわけで、飛び出す強さを。大丈夫だ、勇気をもって飛び出す君を、あたたかい眼差しで見守るというようなことを、決してわれわれはしないだろう。まあそのあたりはフェアにやります。おれは笑いたいときには笑うからなあ。

イエスの夜
（2018年末ワークショップ報告）

ゆか

今年の6月末、九折さんにより嚆矢が放たれた「Quali's身体操作とコミュニケートと存在のワークショップ～世界のボトムを見せたりまっせ教室～」は、厳冬期に入った12月、「なんぼなんでも寒すぎまっせ。」ということで、ついに拠点としていた世田谷公園を一旦離れることになりました。広い天と風の吹く世田谷公園でのワークショップは、来年また春になるまで、しばらくお預けです。現在は、暖かく明るい三軒茶屋のスタジオを拠点にして、引き続き、矢を放った張本人である九折さんの全身全霊のご指導の下、「呪いから離れて、『言葉』の獲得に到達する」ことを目指し、参加者一同ワークに取り組んでいます。

そんなワークショップも、先日、年内最後の回が終わってしまい、我々の2018年も一つの区切りを迎えることになりました。そこで本寄稿文では、今回のテーマである「Yes」をキーワードに、2018年に教わった主要なワークの中からいくつかを振り返ることで、正しい知識と、現在の進捗状況を確認し、来たる2019年のワークショップも引き続きガンガン取り組んでいくための礎石としたいと思います。

なお、ここからは、「九折さんがご自身のブログ等で書き示された言葉と話、そのまんまやないか～い」な文章のオンパレードになりますが、「ああ、これを書いているやつは

知性がないんだな」と憐れむと共に、教えの復習ということで、何卒ご容赦いただけると幸いです。

まず、そもそも九折さんが仰る「Yes」の、教えの肝は何か、それは「自分の身の内にYesはない」という一言に尽きます。「自分の身の内からはNoしか出ない」のです。

一般的に「Yes」と「No」は反対方向のベクトルを持つ概念だと思われています。そして、「これは良いけど、あれは駄目だ、あ、でもよく考えるとやっぱり良いかな」という風に、「Yes」と「No」は、自分の中にあり、気持ちひとつで自在に切り替えて使えるものだと考えられています。

しかし、なんと、これが大きな誤りでした。そのことを知り、「Yes」と「No」の正しい仕組みを学ぶワークのひとつに、「命令法」というものがあります。

「命令法」は、その名のとおり、マスターがプレイヤーに命令を出すワークです。例えば、「前方に向かって歩き出す」という命令を出す場合、まず、マスターはプレイヤーに向かい、全身を使って「動くな（No）」を命じます。「動くな（No）」の命令が通じたら、次に、「前に向かって歩け（Yes）」を命じます。命令がきちんと通じると、プレイヤー側にストレスはなく、「No」の時は身体が勝手にビタッと止まり、「Yes」の時は身体が勝手に緩んでフワッと前に進みます。

しかし、これが中々一筋縄ではいきません。いくらやっても、「前に向かって歩け（Yes）」の命令が出せないのです。マスターが必死に歩かせようとすればするほど、なぜか、逆にプレイヤーの身体は硬直し、動けなくなってゆきます。

この、一見不可解な現象の中に、先に書いた、「Yes」と「No」の仕組みである、「自分の身の内にYesはない」、「自分の身の内からはNoしか出ない」が確認されます。マスターがどれだけ優しい気持ちを持ち、一生懸命「Yes」を出そうとしても、それがマスターの身の内から出ている以上、全て「No」としてプレイヤーに伝わるのです。プレイヤーとしては、マスターの「歩かせよう」とする意図は理解できるため、空気を読んで、「No」が掛かったまま無理やり歩こうとするのですが、その時、プレイヤーには非常なストレスが生じてしまいます。「自分の身の内にYesはなく」、「自分からはNoしか出ない」、まさにその通りの現象が起こります。

では、人にストレスを掛けることなく動いてもらうには、どこから「Yes」を持ってこればよいのでしょう、「Yes」は一体どこにあるのでしょうか。なんと、Yesは「空間」にあります。　はい、突然何を言っているんだ、という感じですよね。心中お察しします。しかし、当ワークショップは、ご指導くださっている九折さん自らが、参加者をガンガン置き去りにして突っ走ってゆくスタイルですので、皆さん、ここはいっちょ頑張ってついてきてください。

「Yesは空間にある」。身の内にNoしかない我々は、空間にあるYesを使うしかありません。空間にあるYesを取って使います。「取る」といっても、空間をガツンと鷲掴みにするわけではありません。では、どうやって取るのかというと、横隔膜で空間を「聞く」ことで取ります。

空間は、観測不能物である「Yes（エコー／余韻／フィクション／虚／真空の気）」で満ちており、それを捉える機能は、横隔膜にあります。「横隔膜で空間のYesを聞く」のです。

時に、我々が普段、「わたし」だと思っている身体は、わたしの「容れ物」に過ぎないそうです。「容れ物」である身体は、ここまでお話ししたところの「自分の身の内」であり、Noを出す能力しか持っていません。Noは、「気魄」の営みであり、「心臓（胸の中央）が言う」ことで機能します。

一方、わたしの「中身」は、「空間」と同じものが入っており、言うなればほぼ空っぽのようなものだそうです。それは「霊魂」の営みで、こちらは、「横隔膜で聞く」ことで機能します。

平時は、「心臓がNoを言いまくる」ことで、中身である「霊魂」が容れ物に邪魔をされ、空間に接触することができないのですが、容れ物である「気魄」が、「まんべんなく偏らず、何もしない」状態を完璧に保った時、容れ物は邪魔ではなくなります。それと同時に、「横隔膜が空間を聞く」という状態が発生し、自由になった「霊魂」は空間に接触してひとつながりになります。

先に述べた、「空間のYesを取ってくる」とは、「容れ物」の身体を、自分の持つ唯一の機能であるNoを使って、「まんべんなく偏らず、何もしない」状態にすることで、横隔膜で空間を聞く状態を作り、「中身」である霊魂と空間（とそこにあるYes）をひとながりにする、ということです。そうすることで、容れ物（身体）の中身は、Yesに満ちます。

また、この状態は、自分だけでなく、相手がいる時も同じです。

自分と相手を気魄でつないでNoを掛け、お互いを「まんべんなく偏らず、何もしない」状態にしたうえで、横隔膜で相手の横隔膜のエコーを聞き、２人の横隔膜を同調させます。その状態のまま空間を聞くことで、「自分の霊魂」と、「相手の霊魂」と、「空間（Yes）」は接触してひとつながりになり、「自分の中身」も「相手の中身」も、もちろん「空

間」も、全て「Yes」に満ちます。

「命令法」においては、その状態を保ったまま、マスターがプレイヤーに「前に向かって歩け（Yes）」を命じると、プレイヤーの身体はプレイヤーの意思とは関係なく勝手に前へ動かされ、そのときプレイヤーにストレスはありません。

なお、この「空間を聞く」という能力は、横隔膜がやわらかくなるほどに性能を増していきます。横隔膜がカチカチだと、微細なエコーの振動をキャッチすることができないので、できる限り「横隔膜をやわらか～く」することが肝心です。まるで羽二重餅のように、「こんなにやわらか～くなるの？！」というぐらい、極限まで「やわら～く」です。

また、「空間を広く取る」ことも大切です。「空間のYes」を取ってくるので、取る空間が広ければ広いほど、Yesの規模も広がります。

「横隔膜をやわらか～く」、して「空間を広く取る」ことで、全身に「Yes」を満たします。

さて、ここまで「命令法」を基に話してきたのですが、引き続き、「命令法」の話です。

（ごめんなさい、真夏から真冬まで、とにかく「命令法」をしこたまやったので、書くことが山ほどあるのです。）

「命令法」において、プレイヤーを一歩前に進ませる時、マスターは相手の「容れ物」が「Yes」に満ちたところを狙って、「前に進め」の命令を出します。命令を出すときの動作は、色々なパターンがあるのですが、ここでは、プレイヤーの前に立ったマスターが、ガソリンスタンドの店員さんがする「オーライオーライ」のような動きで、プレイヤーを一歩前に進ませる場合を例に取ります。

マスターがプレイヤーに「オーライ」する時、自分の気持ちで腕に力を入れてグイッと動かすと、その動きはマスターの身の内から出たものなので、プレイヤーには気魄のNoが掛かります。それによりプレイヤーの気魄が引っ張られ、「まんべんなく偏らず、何もしない」、「空間を聞く」状態が壊れて、プレイヤーは動くことができなくなります。

そのため、マスターは自分とプレイヤーが「Yes」に満ちている状態を壊さずに、自分の身の内から出た動きではない、「聞いている空間のYesに動かされる」動きで、プレイヤーの「気魄ではない部分」をオーライする必要があります。プレイヤーの気魄ではない部分、というと、「霊魂」の部分、つまり、「Yesに満ちた『中身』」の部分です。

マスターは「空間のYes」を自分とプレイヤーの「容れ物」に入れるのですが、もちろんのことながら「Yes」は、我々の五感では観測できません。この「観測不能物」である「Yes（空間）」が「容れ物」に満ちた時、「中身」と「空間」はひとつながりになります。そうなってしまうと、自分と相手と空間の境目は消えてしまい、全てが果てのないひとつの「Yes（空間／観測不能物）」になります。

こうなると、もう訳が分かりません。マスター側としては、境目のないひとつの「Yes」状態のまま、プレイヤーの「容れ物」に入った「Yes」を、プレイヤーの周りの「空間（Yes）」ごとオーライすることになります。マスター自身、一体何を「オーライ」しているのかは分かっていません。しかし、「訳の分からんもの」をオーライしている方が、命令はちゃんと通っており、プレイヤーはスルッと前に踏み出すのです。（自分で書いていて、きちんとお伝えできている自信がないのですが、ワークをやっている時の感覚としてはこんな感じです。）

これと同じ状態を、「観測不能の余韻法」というワークにおいても確かめることができます。・・・ごめんなさい、「できます。」と偉そうに書いてしまったのですが、自身の身において確認できたのは一度だけなので、その時の事を書かせていただきます。

「観測不能の余韻法」は、マスターが観測不能状態から、フィクション上に様々なものを出現させ、プレイヤーに体験させるワークです。やり方は、まず、マスターが、手に何かを握っている形を作ります。その中に、空間から、例えば「冬の風」等、言葉の素のようなものを取って、入れます。言葉を握った手は開かず、観測不能状態にしたままプレイヤーに見せ、「冬の風、冬の風」と言いながら、「この中に『冬の風』が入っているよ」と指し示します。「冬の風、冬の風」と言いながら、マスター自身も「この中には『冬の風』がはいっている」と感じられた時に、手のひらをぱっと開き、同時に、マスターが口で「ヒュー」と冬の風の音を出します。すると、マスターとプレイヤーは、マスターが「ヒュー」と言っているノンフィクションではなく、フィクション上で「ヒュー」と吹いている「冬の風」を観測する、と言うものです。

このワークの中で、一度、空間から「なんか分からんもの」を取ってきて、「なんか分からんまま（観測しないまま）」プレイヤーに見せる、ということを行ったことがありました。それは、先に書いた、「観測不能の『Yes』をプレイヤーに入れて、それごとオーライする、命令法」を行った直後で、私は先の命令法と同じように、マスターとプレイヤーと空間がひとつながりになり、境目のない「Yes」になった状態のまま、握った自分の手のひらを開き、そこにある「なんか分からんもの」を「なんか分からんまま」、「チーン」と鳴らす、ということをしました。動作としては、仏壇にある、あの、〝チーンとなるやつ〟（『鈴（りん）』と

いうそうです。）を鳴らす感じです。

全てが果てのない「ひとつながりのYes」の状態で、なんか分からんものをなんか分からんまま、「チーン」と鳴らすと、自分の手に持っているなんか分からんものだけでなく、自分の「容れ物」の中身も、プレイヤーの「容れ物」の中身も、空間も、全部がひとつにつながったまま、「チーン」と震えました。その振動をせき止めるものはどこにもなく、全てが「チーン」と響いていて、「全部ある」けど、「何もなく」、空間は広大でした。

さて、長々と書いて参りましたが、この「ひとつながりのYes（なんか分からんもん）」について最後にもうひとつだけ書いて、終わりにしたいと思います。

この冬、新しく始まったワークである「呼応法」の中に、「柏手を打つ呼応法」というものがあります。

「呼応法」は、その名のとおり、相手の言った言葉（例えば「日曜日！」等）に呼応して、言葉を返すワークです。マスターは、プレイヤーの横隔膜と自分の横隔膜を一枚につなげて、プレイヤーの放つ言葉のソウル（エコー）を聞きます。ソウルを聞き取ったら、その聞き取ったソウルのまま、なんならさらに倍増させて、同じものをプレイヤーに返します。（例の「日曜日！」なら、プレイヤーの言った「日曜日！」にマスターの言う「日曜日！」が呼応される）

きちんと呼応が成立すれば、そこに和合とアファメーション（肯定）と、世界が成り立ち、呼応されたプレイヤーはナゾの励ましパワーを受けます。

しかし、「言葉」を扱おうとすると途端にワークの難度が上がるため、その一歩手前のワークとして、「柏手を打つ呼応法」があります。こちらは、プレイヤーの打つ柏手に、マスターも柏手で呼応する、という方法で、原理は、先に書いた「呼応法」と同じです。

私個人として、このワークで、「ひとつながりのYes（なんか分からんもん）」と「言葉」が自分の中で何となく繋がったように感じています。

これも一度だけなのですが、延々と、「プレイヤーの打つ柏手の『パーン』という音のエコーを横隔膜で聞く」、「エコーが自分に届いてから、そのエコーに動かされて柏手を打ち、届いたものと同じエコーをプレイヤーに返す」ということをやっている内に、段々と、「なんか分からん『チーン』が響いていた」時と同じ感覚になり、自分と相手と空間の境目が分からなくなったことがありました。

自分と相手と空間の境目が分からなくなるのと同時に、自分の打つ「パーン」の境目も分からなくなり、なんか分からん全てとひとつながりになって響く「パーン」は、自分が打つ柏手によるものだけど、自分が生み出したものではなく、なんというか、「空間にある『パーン』が、自分を通して出た」という感覚でした。

「言葉」は、相手と空間を聞いてひとつながりでYesになった状態で、空間にある「言葉」が、自分を通して出るのだという、これまでに教えていただいたことに加え、いつか、きちんと「言葉」を獲得できるときが来たら、多分、その言葉は、この時の「パーン」のような形で出てくるのだろうと、今は思っています。

九折さんは、ご自身のブログで、「われわれの身の内に『イエス』はない、愛はない、だから『聞く』ことだけが『愛』であり『イエス』を生じる」と書かれています。

我々は「呪いから離れて、『言葉』の獲得に到達する」者たちとして、全身に「Yes」が満ちた「Yesの人」になろうと、研鑽を積んでいます。全身に「Yes」が満ちている時、その人は全てを聞いている、愛の人なのだと思います。

この寄稿文を書いている今夜は、クリスマスです。夜空には星が輝いていて、自分の身の内にクリスマスはなく、ジングルベルのエコーは空間に響いています。

空間から降り注ぐ聖なるものは、全身に「イエス」が満ちた愛の人に届くのでしょう。

佳き夜かな。メリークリスマス！

文責　ゆか

＜九折評＞

うむ、ワークの内容が適切に書かれていてグッド。こういうふうに、客観的な形で書いておいてくれる人もやっぱ必要なんだよな。記載が割と精細で、記載の順序がよいので読み取りやすい。

そして、まあ、何よりワークショップの日々が、思い出として刻まれているんだなあというのが率直にわかる。それもグッド。それはワークとあまり関係ないかもしれないが、いやそれにしても、横隔膜カッチカチの奴は、そんな思い出も自分のうちに残せないものなあ。

ゆかとしては、命令法を「しこたま」やった、という感触なのね。こういうヒアリングもけっこう大事なので、大切にしていきたい。

うーん、確かに、命令法はより直接的な、ワークショップの肝だと思っているので、割としつこくやったように思う。しかもこれからも、しつこくやるつもりではある。

「命令法」として、止めている人を歩かせるというやり方は、形として一番わかりやすく、ワーク向きだから、最も

数多くやったと思う。が、そのことを土台として、やはり目の前の人に息を吸わせる、というほう、あっちのほうの優先度を、さらに上げていきたい。自分が人前でする振る舞いが、相手の呼吸にどう影響しているかという、致命的なことに対して、確実な感覚と自身を獲得していってもらいたいと思っている。ふつうこんなこと点検しないから、まさか自分が人に対して「息苦しい奴」だなんて、考えもしないまま生きていくものな。そのあたりの実態と技術に、容赦なく光を当てていくのが当ワークショップの特徴だ。うーん苛烈。

ゆか自身は、「やわらか～く」といって、もちろん横隔膜がやわらかいことが基本なのだが、その他の部分は別にカチカチでもええんや！　ということではないので、目つきも顔つきも腕も肩も脚も胴体の前後も、何なら思考も発想も声も全部やわらかくして、誰からも「やわらかい人ですねえ」と言われるようになることを目指すといい。そういうところの目標はリアルにしていくべきだ。まったく赤の他人に「やわらかい人」と確信させるほどやわらかくなろうとすると、うーんシャレでは済まんなということがよくわかる。

やわらかいと響きまっせ～（エコーの基本）

ひとつである

ニンジャ青年

一　はじめに

さて、みなさん、ご機嫌いかがでしょうか。先月号では「軽薄」をテーマに寄稿しましたがいかがだったでしょうか。今月号では、「Yes」をテーマに記事をお届けします。

二　「Yes」とは

12月8日に開催されたQuail，sパーティの終盤（朝の3時くらい）、欲望の開放というテーマで会話が進んでいました。そのときBGMはクラシックが流れており、僕は普段クラシックを聞かない（朴念仁）のですが、そのときは、柄にもなく「なんかええ曲やん」とまったりしていたわけです。そんななか、九折先生が「爆裂にいきましょうよ」、「おい、返事せえ。内心がどうあろうが返事しないということは否定していることやぞ。」、「言葉にしないとできっこない、言葉にするからはじめて具体的なアプローチがはじまるんだ。」ということおっしゃっていました。まさに「言葉先にありきなんですねぇ。」と参加者たちが合点し、各々の欲望を言葉にしていきました。僕は、皆の欲望を聞きながらぼんやり「仏像見に行きたいなぁ。旅行ももう何年もしてないし、奈良行かねばなぁ。あれ、もうすぐクリスマスだ、デートしたいなぁ」などと思念していたわけです。あかん、思念してたら、あかん。そこで「俺、奈良にいきます、そしてクリスマスまでに5人の女の子とデートします。」と言葉にしました（注：九折先生のブログパーティ報告をきちんと読んでくださいね。きちんとした欲望の開放の意味が記してあります）。

あれ、言ってしまった。このとき旅行の計画はざっくり奈良に行って仏像見るだけだったし、デートに誘える関係性を築いている女の子の人数はまだ未知数でした。どないしよ。あぁ、困った。そんなことをパーティ会場の外で考えていると、九折先生が「Yesになってからやでぇ」とアドバイスをくださいました。

三　「Yes」になってから

さて、どうしようかと。旅行の方はなんとかなる。奈良行きの切符を買って宿をとって寺にいけば仏像を観れる。何も考えなくていい。思念の余地はなしだ（実際のところ、切符の時間とか宿の場所とか回るルートとか出発の前日まで思念していましたが）。問題は、デートの方だ。まず5人と知り合わないといけない。知り合うには僕には時間が必要だ。うーん、2週間くらいしか時間がない。街コンか、お見合いパーティか、待て待て、それお互い楽しいか？困った。職場の知り合いか。困った。そうだ、よく通ういくつかある喫茶店の世間話する女の子を誘ったらええ。よし。誘うぞ。

ニンジャ青年：「こんにちはー、（よし、誘うぞ、待て、なんて誘うねん。あかん、俺今完全にバラバラになっている。首のあたり震えとるし・・・）こーひーください。」

（別のお店にて）

ニンジャ青年：「こんにちはー、おぉ今日も働いてますね、いつも頑張ってますね。（ここや。あれ、あかん、首のあたり震えて目に力はいっているわ）こーひーください。」

（別の日）

ニンジャ青年：「こんにちはー、あそこの天丼めっちゃうまかったですよー、……コーヒー下さい。」

あぁ誘えない。思念の塊だ。齢30超えてこの体たらく。時間だけが過ぎていく。

＊＊＊

長々としょうもない話を書き連ねましたが、ここで僕の身になにが起きているのか(自分が傷つくのが嫌なだけという真っ当な指摘は本稿では取り扱いません)。「Yes」はどこにあるのか。男性の読者はどこかで身に覚えがあることだと思いますが、女の子を誘うとき「断られたら嫌だなとか恥ずかしいなとか誘って重たい空気になったら嫌だな」とかなぜか自意識過剰な状態になってしまうことがあります。これ、単純に自分と他人を分けた上で、自分の思念にベクトルが向いている状態なんです。目の前の女の子のことはお構いなしなんです。これでは空間がとれていないし、相手の状態もわからないことになります。そうではなく、「Yes」は自分の身の内にあるものではなく、空間にあるものなので、空間をとらなければならない。まずは自分の身をつないでひとまとまりになって、ようやく自分が空間を広くとって（当ワークでは横隔膜で聞くということが空間を広くとる方法となる)、目の前の相手もその空間の中で一体になる(身の硬さがとれるような感触があります。）つまり、相手も「Yes」の状態になってからその状態を壊さないままアクションを起こす(エコーを送るということでしょうか)という手続きが必要になります。間違えてはいけないのは、この手続きによって相手を意のままにするとかそういうことではなく(催眠とかではない)、相手に過度なストレスを与えないということです。少なくとも女の子にとって僕から誘われることは嬉しいことではない、ならば少しでも不穏な空気にはしたくないということです。

デートに誘う場面だと分かりづらいですが、例えば1歩前に出るという動作を他人にさせる場面を想像してください。あなたならどうしますか？「こっちに来て」というのも1つだし、「1歩前に出ろ」と軍隊風の命令を出してもいい。お互いの関係性が良好なら受け手もストレスをあまり感じないかもしれない。ただどんなに仲の良い間柄であっても、受け手はその指示を意に沿わないと感じることもあるわけで、状況によってはストレスがかかってしまうかもしれません。ところが、相手も「Yes」の状態になっていると指示の受け手のストレスが激減する。これは「Yes」の状態の精度（どの程度空間が広くとれており、身の横隔膜が柔らくなっているのかという熟練度)により相当差はでますが、少なくとも「Yes」の状態になっていない状態よりは受け手のストレスは緩和されます。このことは命令法のワークで明らかにされるところです。このワークは2人1組で行います（基本形)。1人がマスター（指示を出すほう)、もう1人がプレイヤーです。お約束事として「Yes」の状態になったら前に進めるようにエコー（合図のようなもの)を出すよということはお互いが承知しています。そしてマスターとプレイヤーが同じ方向を向いて少しだけマスターがプレイヤーの後ろになるようにして横並びになります。その位置関係でマスターがプレイヤーの肩に手を置きます。そしてマスターが全身をつなぎひとまとまりにしてプレイヤーに動くなという「No」をかけます（このときプレイヤー肩をマスターは掴むのではない)、んぎぎぎと。するとマスターの側はプレイヤーの硬さをなんとなく感じます。そこで、マスターは横隔膜をふっーと、やわらかくして「Yes」の状態になって空間を広くとります。これが上手くいくとプレイヤーもなんとなくやわらかくなっているような感触があります。少なくとも反発するような抵抗感は感じません。そのまま、プレイヤーの全身がくまなく「Yes」になった状態を感じ取って、その状態を壊さないまま、プレイヤーが進むべき方向を空間のエコー（ここも僕にはできていません)を使ってプレイヤーに示すのです（マスターはプレイヤーの肩を押したらダメです)。すると、プレイヤーはその方向に進んでいきます。プレイヤーからのフィードバックで、「なんか進む方向も分かったよ」というものがもらえたら成功なのだろうと考えています(僕がマスター役をやるときはマスターが「Yes」の状態になったのはわかるが、進む方向とかタイミングは分からないというフィードバックが多いです。)。

さらに命令法はバリエーションがあるのですが、複数人に一歩前を同時にださせるというワークもあります。これは九折先生しかできないのでは？と思っています(他のワークもですが)。これも基本的には基本形と同じです。命令を出す側が1人でプレイヤーが複数人というだけ。このときは、マスターとプレイヤー達が向き合うような立ち位置になります。合唱団の指揮者と歌手の立ち位置です。ここで、マスターが合図したら1歩前にでてくださいね。とした上で、「No」の状態になり、「Yes」の状態になって空間を広くとってから云々と。そしてマスターがエコーをプレイヤーに飛ばすと。ばっ、と全員が揃って1歩前にでる（プレイヤー側は集中していないとエコーからずれるので注意)。すごい。まるで訓練された兵隊じゃないかと。なんのゆかりもないプレイヤーたちが揃って1歩前にでるという驚きと不思議があります。

四　「Yes」とは（仮説）

「Yes」は我々の身の内になく、空間にある。その空間を広くとるためには横隔膜をやわらかくする。このことは、我々が空間の「Yes」を捉えられたならば空間ともども一つであるということに行きつくのではないでしょうか。というのも、命令法で九折先生が少し離れたところでも「ちょっとメシでも行こうぜ」という命令をジェスチャーで示すとなんとなく付いていってしまうということがあります。そのときの感覚は、九折先生と僕という状態でありながらなんか広い空

間があるような感触です。

そして、「Yes」の状態が人との境目がなくなってくるという感触をくっきり自覚したのは最近のワークで釣り合い法をやっていたときです。釣り合い法は、2人1組で向かい合って1人が右手でもう1人の左腕を押します。押されたほうは、お互いの接点にうすい紙が挟まっていてそれが破れないことを想像しながら、相手の状態をしっかり横隔膜で聞いて同じ力で受け止めていく（押してくる相手と共同作業をする）。ここで少しでも共同作業でなくなると押している人が反発する感触を受けます。ところが共同作業が上手くいくと押している人は、押されている人との境目が良く分からなくなってきて（押している感触がなくなる）、押されている人に動かされてしまうという現象が起きます。これを体験したときに、以前は「なんだこりゃ」と驚いていただけだったんですが、最近ふと、これ1つになってしまっているのではという気もしてきたわけです。そして今月の課題「Yes」について考えていて、命令法のワーク中で人とのコミュニケーションでストレスがかかることは避けようがないが、必要以上にぶつかり合うこともないよねという話があったことをふと思い出しました。

相手の状態を聞くという「Yes」の状態になると他人と境目があいまいになる。そして空間の「Yes」を包まれるとその空間にいる人に一体感が生まれる。さらに我々は一人ひとり別の身を有しながら、皆が皆突然自分をやっているという1点おいては共通している。そうすると、空間も人もどこかではひとつであるのではないか。

五　問答青年

ここからは僕に突き刺さった話です。先生がワークの終わりにおまけとして皆にこんな話をしてくださいました。「時限爆弾があって100本ある導線のうち99本ははずれで爆発する、1本だけ当たりでタイマーが止まる。何番を選ぶ？5番か。いいか。その5番を切るときに他の99本が当たりだと少したりとも考えてはいけない。5番を選んだならもう他の99本のことは考えてはいけないんだ。5番を選んだら絶対5番が当たりだと思って5番を切るんだ。『もしかしたら』なんて考えていたらそれは『選択』をしたことにならないんだ」

幸いワークのメンバーや僕の周りには何かを消費するだけで終わることなく何かを作り出そうと『選択』して懸命になっている人が多い。そんな中で僕は何も選んでこなかった人として生きてきてしまっている。そしてワークに参加してかけがえない事柄を学んでいてもなお、『選択』について執拗なる問答をかさねて時を過ごしてしまっている。「さっさとかっこいいソウルにエントリーせえ」という先生の声が聞こえてきそうです。

そうはいうものの僕もうじうじしているのは性に合わないので、何かを作り出すことにはつながらないかもしれないし、「おもしろダンディおじさん」や「陽気なおじさん」にもつながらないかもしれませんが、僕が好きな日本史の勉強は進めていきます。歴史漫画（小学生用、中学生用）と歴史小説と歴史に関する新書、歴史の教科書（高校）同時並行で、たまには史跡めぐりをしよう。

そうそう、奈良旅行でふと入ったお洒落カフェで野菜カレーを食べたんですが、そこに「大和情熱野菜」というパンフレットがありました。最初は「情熱」とはなんぞと訝しく思い、店員さんに「野菜美味しかったですよー、この大和情熱野菜って云々」と聞いてみると、店員さんは「大和野菜をブランド化して売り出しているんですよ、それにうちは良い油つかっているんですよ。油が良くないと野菜も台無しですから」とおっしゃっていた。

なるほど、最近流行りの野菜のブランド化ね。ありがちなやつやん。ん、むしろ油？あれ、さっき歩いているとき油阪とかいう地名があったなぁ。奈良は油に縁があるのかもしれないなぁとか考えていた。

旅行から帰宅して歴史の教科書読んでいると室町時代の特産品として「奈良の野菜」という記述を発見した。ごめんなさい、古都のブランド野菜は最近流行りのブランド化どころか室町時代からブランドでした。

人とのつながりも好きですが、こういう過去の事柄とのつながりを発見するとよっしゃとなります。それではみなさん、自ら切り拓いていきましょう。

文責　ニンジャ青年

＜九折評＞

ふむ、何より笑いどころが満載なのがグッド。読んでいて面白ければ、別にまあ何でもいいかなという絶対的なルールがある（それはそれでどうかとは思う）。

さて、ワークおよび、今回のテーマ「Ｙｅｓ」うんぬんに関しては、まあＹｅｓって言ってもな……お互い、いい年をした大人の男性として、知っておくべきことがあるが、基本的にわれわれみたいなヤボテンが女の子をデートに誘ったところで、女の子の側は別に誘われたくないというか、フツーにうっとうしいでしょ、ということを肝に銘じなくてはならない。これはネガティブな思考ではなく、理性的な状況判断だ。フツーに考えて、おっさんが女の子をデートに誘って、大前提として「Ｙｅｓ」はない。あるわけねえ。少なくともおれ自身は、常にそのように弁えている。

この点について君には、根っからの朴念仁というか、唐変

木、昼行灯、無頓着で気散じ、という性質がある。無頓着というのは、よい意味においてもそうだ。しかしこのあたり、気をつけないと、君はヘーキでセクハラおじさんになってしまいそうで、気が気でないところがある。君が何を知らねばならないかというと、「君は万事について割とヘーキでも、女の子の側は全然ヘーキではない！！」ということ。突然デートに誘われるって、けっこう女の子にとってはショッキングでストレスでっせ。

こんなことを冊子の公式評文に残されるのはどーなのという気もするが、逆にオモロイのでまあいいかなと思っている（気の毒）。

君は君自身において、万事「別にいいじゃん」という感じで、無頓着で気散じなのだが、女の子のほうはもっと繊細なのだ！　その繊細さを知らねば、豪胆というのも成り立たない。

君はおそらく、中原中也の詩文を読んでも、「やべー、全っ然わっかんねー、マクドナルド行こうっと」という感じだろうが、女の子の側にそんな粗雑な奴はフツーいないものだ。お前って、たとえばラブロマンスのＤＶＤを観ているときも、（退屈だからスクワットしながら観よう）（うわあ、これで二重に充実してるわおれ）と発想するようなところがない？　そういう淡泊なところ、お前自身においては長所だけど、なんというか「別冊マーガレット」とは正反対にあるので、そのままロマンスの開拓は厳しいぜ。もっと繊細ワールドを勉強しなさい。この点は単純な勉強不足だ。君は頭がよいのだが、その頭のよさを、自分を問い詰めることに使ってきていない！！

ついては、来月号に愛の詩文を書く刑に処す。みんなはハンカチか大爆笑を準備しておくように。

こんなことしていると、ますます「面白ければ別にまあいいか」方面に転落していくなあ……別にまあいいか……

Ｙｅｓについて、雲をつかむようなレポート

H

1.

2018年の夏、世田谷公園にて始まったワークショップは、先日、無事に本年のグランドフィナーレを迎えました。私たち参加者は、空也様より本当にたくさんのことを教わり、学んでまいりましたが、その中でも特に大きな、根本的なものとして、"Yes"というものを教わりました。

"Yes"とは?

あなたは、"Yes"といわれて、どのようなことを思い浮かべますか。

この問いを受けて、私がまず考えたのは、「イエスって、ノーの反対ということでしょう?」でした。

「『いいよ』と頷くのがＹＥＳ、『いいえ』と首を振るのがＮＯということでしょう。言いかえれば、私やあなたといった信号機があったとしたら、それが青く光ったらＹＥＳ、赤く光ったらＮＯ、と、そういうことなんじゃないの。」

これが、根こそぎの誤解だったのです。

少なくとも、ワークショップで空也様によって説かれている学門において登場する"Yes"は、こんなものではありません。

私やあなたが信号機だとして、ピコーンと青を表示したらＹＥＳ、赤を表示したらＮＯ、そういったＹＥＳ／ＮＯの捉え方は単純明快で、分かりやすいものです。間違えようのない、ペッパーくんでも分かるものです。いや、こういう処理はペッパーくんやロボットの方が私たちより速くて正確でしょう。

でも、私たちはロボットではありません。人間です。

私たちは人間だから、時に、このようなことが起こります。

「なんか、わけがわからないけれど、いい…」「どうしてかわからないけれど、好き…」

私たちは、わけがわからないものに、わけがわからないまま惹かれたり、それを大切に思ったりします。

明白でないもの、わけのわからないもの。そんなものを愛（め）でていたら生存競争においてはむしろ不利かもしれない、けれどもそれは、私たちの魂にとっては何よりも大切な命脈なのかもしれない。

この、わけのわからないものを、"Yes"と呼びます。

2.

"Yes"とは、わけのわからないもの。言いかえれば、わけのわかる以前の状態にあるなにか。

空也様は、「観測不能ブツ」とおっしゃります。

唐突ですが、「二重スリット実験」というものをご存知ですか?

ご存知ですか?といって、私自身も空也様に教えていただくまで知らず、現在も聞きかじりの域を出ないありさまなのですが、"Yes"についてのお話をするうえで、避けて通れないネタだと感じるので、門外の阿呆者なりに説明を試みさせてください。

物理学の、量子力学という、原子や電子といったものすごく小さいものを扱う学門の分野があって、沢山の偉い学者の先生たちが、長い年月、研究に取り組まれています。その研究史のなかで、５０年ほど前に行われた実験が、「二重スリット実験」です。

いろいろとはしょって、ざっくりとした結論を申し上げると、電子や光子は、観測されるまでは「確率の波」のような状態で存在して、観測されると、「居場所の確定した粒」のような状態で存在することになる、らしい、ということです。観測される前後で、波から粒に性質が変わるのです。ちょっと正確じゃないかもしれませんが、

波の状態《いろんな場所に、確率的に同時に存在＝量子状態》

↓↓観測（目で見て確認、認識）

↓↓粒の状態《居場所の確定》

こんな感じのことが起こっているようです。

う～ん、わかりにくいですよね、ごめんなさい。Youtubeで、「二重スリット実験」を探すと、やさしく解説してくれる動画が見つかります。ぜひ。

空也様のたとえ話をお借りすると、１階から１００階までのビルディングがあったとして、そのすべての階に同時に存在しているのが、《量子状態》だということ。

私たちが観測、認識した途端に、恐らく《重さの発生》が起こって、「４階にいる（＝４階以外の階にはいない）」と決まってしまうのです。

説明、伝わっておりますでしょうか汗。意味不明でしたら申し訳ない。

私がこのお話を聞かせていただいたとき、ぞわりと不思議な、ちょっとブキミな、そしてなんとも面白い、感覚を覚えました。

「だぁるまさんが～こぉろんだあ～」と言って振り返ったら、ピタリと静止している友人たちの姿。あなたが再び目隠しをして「だぁるまさんが…」と唱えだしたら、背後の彼らはこちらに向かって走ってきているに違いないでしょう。しかし実はそうではなく、あなたが見ていない間、実は彼らは《あらゆる所に同時に》《量子的に》存在してました、えへへ、なんてことがもしあったとしたら、「えっ、きみたち、分身なんかできたの!?」「見てない時だけ何してんの!?」と、この上なくブキミです笑。

私たちは日常生活、どだい観測したものをあてにして過ごしています。私が机の上にイチゴを見たとしたら、私が見る前にもイチゴはずっと机の上にあったはず、と信じています。でも、本当にそうなのか。

イチゴや、だるまさんがころんだなどは、阿呆者の連想話ですが…。

少なくとも、原子や電子などの小さなものにおいては、観測以前は《量子状態》だというのです。現に、量子コンピュータは実用化に向けて進んでいる。「信じがたいなどといっても、その通りのデータが出ていて、実用化までされようとしているのだから、信じるほかない」と空也様は仰っていました。

観測される前後で、ものの性質が変わるのです。観測される以前の状態は、《量子状態》。ビルディングのたとえで言うと、１階にも2階にも、……１００階にも、同時に居るという状態なのです。

私たちは普段、観測をもとにして重さのある世界を生きているから、にわかに信じがたいけれど、私たちが見て、認識して、「力」を加えてしまう以前の、あらゆる可能性を包含した状態というのが、あるのだということでした。

この、あらゆる可能性を包含して、何も決まっていない、もやもや～っとした状態を、《量子状態》といい、空也様の学門においては"Yes"というのでした。

空間には"Yes"がひしめいている。これが空也様の教えです。空間には私たちの五感で観測できないような風が吹き、エコーが響き渡っている。私たちは横隔膜でそれを聴く。

この捉えどころのない、ある《らしい》それは、無数の量子たちの波であり、揺れであり、爆発だったのかもしれない。

ここに無数の量子たちと書いたけれど、それは分けられないものなのだから、ひとつだ。

（分ける、観測、認識、それをしたらもう《量子状態》ではない）。

空間にひしめく《量子状態》の波、私たちはそれを"Yes"と呼びます。

3.

"Yes"。あらゆる可能性を包含して、何も決まっていない、もやもや～っとした状態のなにか。

これを私たちの魂は喜ぶようです。

といいますのも、魂もまた、観測以前のもやもや～っとしたものだから。

その証は「魂」という字面にあります。

右には「鬼」の字。漢字の中に「鬼」が入っていたら、それは、「霊的なもの」を意味します。

そして左には「云」の字。これは、「雲」をあらわし、雲のように、「もやもやとした、切れ目のない、観測不能のもの」を意味します。

魂とは、霊的な、観測以前のもやもやしたもの、ということになります。

ワークショップにおいては、「魂魄」という言葉が幾度も用いられ、「霊魂の"Yes"」「気魄の〝No〟」をそれぞれ適切に扱えるようになろうと、学門とワークが進められてきました。

「魄」の字は、「霊的なもの」をあらわす「鬼」と、「明白なはっきりしたもの」をあらわす「白」の組み合わせです。

よって「魂・魄」とは、《霊的な、観測前（もやもや～っとした、不明確な状態）と・霊的な、観測後（はっきりした、明白な状態）》をそれぞれ指しあらわすことになります。

つまるところ、"Yes"とは魂のことであり、それは観測以前の雲。

つかみどころがなく、つかんだと思った時にはそれはもう魂ではない。

だから、空也様は、「認識に追いつかれないように、速く動け」とおっしゃります。「やわらか～く」「軽く」「なにもするな」、と。

分かってしまったら、つかんでしまったら、もう魂は死んでしまった。

魂をうしないたくなかったら、認識に捕らわれないように、それよりも速く、軽く、動き続けること。

動き続けるといっても、「わたし」が動いてはいけない。

認識のマシンである吾我は何もしてはいけない。

「わたし」という吾我は、放っておくと自動的に分かろうとし、つかもうとします。「わたし」は〝No〟しかやれないのです。

だから、「わたし」はなにもするな。

空間を聴け。

空間には、観測不能の"Yes"がひしめいている。

横隔膜をやわらかくして、それを聴く。聴き続けて、聴こえるそれに動かされる。

聴こえるその「命」が、目の前の人に入るようにして、同じエコーを聴かせる。

そのようにして、"Yes"の状態で動き続けること、コミュニケーションをとること、表現をすることを、空也様は教え説き、参加者は各々ワークに取り組んできたのでした。

4.

目の前の人を動かそうとする。一歩前に進んでもらいたい。その時、あなたのやるべきことは、力任せに彼の腕を引くことでも〝お願い〟をして空気を読ませることでもありません。それらはすべて気魄の〝No〟で、相手に圧力がかかってしまいます。

あなたがまずするのは、身体をやわらか～くすること。横隔膜をやわらか～くすること。そして、空間を広くとって、聴くこと。

空間には、観測不能の風が吹き、エコーが響き渡っているという。それらは見えないし聞こえない。けれど、あるらしい。

この空間いっぱい、私たちの身の周辺から、遥か彼方まで、観測不能の《量子状態》の波が、ひと続きにひしめいている。

それが空間の"Yes"。

私たちの魂もまた、ひと続きに《それ》、"Yes"である。

それを「聴き」ます。あなたの全身に「観測不能ブツ」が染みわたるようなイメージです。

そして、

「空間の〝Yes〟が入って…か…ら……」

あなたの全身だけではなく、相手の全身にも観測不能の〝Yes〟が入った状態にして（説明がむずかしい）、あなたは、空間に動かされるようにして、力まず、最低限の動きで、相手に一歩出させるよう導きます。

コツは、認識が働く前にやってしまうことです。

相手を「○○さん」と認識して彼に動いてもらおうとするのではなくて、相手の中に入った「観測不能ブツ」に働きかける感じです。

相手を動かすあなた自身も、それをあなたがするのではなくて、あなたに入った「観測不能ブツ」がする、という感じになります。

うまくいくと、広い空間の中で、〝Yes〟が、〝Yes〟に、〝Yes〟する、というような感じ……と言っていいのでしょうか、なんとも不思議な感覚になります。

「わたし」とか「○○さん」とか「●●をする」という認識が働く前に、全て信じてやって済ませてしまう感じです。

認識が働き始めると際限なく、「これでできているかな？」とか「成功させたい」、「なんか恥ずかしい」…などといった意識もとめどなく湧いてきてしまうものです。

でも本当は、成功も失敗もないし、善も悪もない。

そのような中で、思い切って、観測不能の側に帰依して信じてさっさとやり終えてしまうと、その時はわりとうまくいきます。

認識や実感をやり続ける吾我の「わたし」からは〝No〟しか出ない。

それとは違う、「聴く」ことによってその時その場所に生じ

る新しい「ワタシYes」のようなものが、"Yes"に動かされる形で、自分の身体を動かし、相手の身体を動かします。広い空間の中で、〝Yes〟が、〝Yes〟する、というような。それは、「わたしがああして、こうする」よりも、ずっと無理がなく、やさしくて好い営みです。〝No〟をかけあわずに済むのだから。

私たちは人間であって、わけのわからないものに、「なんかわけがわからないけれど、好き…」と惹かれてゆくわけですが、それは、この〝Yes〟を、魂を、喜んでいるということなのでしょう。

5.

さて、そうは書きましたが現実はキビシイものです。そんなに簡単に、身体はやわらか～く、横隔膜はやわらか～くなってくれるわけではなく、「本当は成功も失敗もなかったわ」という心地にいつでも至れるわけではありません。「聴く」の状態を崩さないまま身体を動かそうとしても、それは至難のワザです。つまり、何回もワークに取り組んでまいりましたが、とても出来ません。

時に、「あれっ?」というほど、すんなりと、うまくいくことがあります。そういう時は、体調や、その日のワークショップの流れや、ペアの相手の方の感性などひっくるめて、〝コンディションが良かった〟、ということなのでした。このようにして、ワークが時にうまくいったり、時にパニックになったり、時に日常で応用しようとしてずっこけたり、などを繰り返していると、空也様が毎週当たり前にワークショップを成功させ、すべり知らずでいらっしゃることが、改めてとんでもなく凄いことなのだと、思い知らされるのでした。

なにひとつまともには出来ないまま、来年に持ち越しということになりますが、それ自体が、何やら喜ばしく、うれしいことです。向かってゆく学門があるという幸福。そのような豊かさにあずかれることが、幸福なことです。

6.

この稿のおわりに。

私たちは、死ぬことの恐怖に、潜在的におびやかされています。

なんとかしてその恐怖からのがれたくて、忘却したり、刺激物の依存症になったりします。

でもそれは、一時的なものでしかありません。

一時的じゃない、本当の解決はどこにあるの?

〝Yes〟は、死の恐怖についての、根本的な解決です。

〝Yes〟は、観測以前、分かたれる以前の状態です。

善と悪は分かたれておらず、成功と失敗も分かたれていません。

生と死も、分かたれていません。

だから、死はないし、死の反対の生もありません。

魂は〝Yes〟のこと。

だから魂は死なない。

〝Yes〟について、空也様からいただいた教えの中で、私にとって一番大きなものはこれでした。

学び取るには知性不足、身分が不相応の身でありますが、最後にここに紹介させていただきます。

文責　H

＜九折評＞

相変わらず、包み隠さない熱烈さがグッド。この熱烈さ、Hさんを直接知る人は、ひたすら「ほほえましい」の一言に尽きるのだけれども、とはいえ直接Hさんを知らない人にとっては、この文章はとても読みにくいものになる。まあそれにしても、この熱烈さは、他の誰にもないグッドな点だけどな……おれ自身の考えとしては。万事について、こうしてコントロールできないものが噴き出している奴のほうが、才能があるのだと思うけれど、それにしても、いくらなんでも大の大人がこのままってわけにはいくめえ。相手は基本的に、人の文章を「文脈」で読んでいるので、こんな機関銃乱射のような書き方をしてはいけない。おれの文章も、一見そういう機関銃的なものに見えるけれども、実は背後にもっと別の文脈の仕掛けがあるのであって、その点は非常に特殊なモンだから、おれの文章を単純に真似してはいけない。

つきましては以下のとおり、Hさんには、Hさん向け特注の「作文の心得」をアドバイス申し上げたく。

1. タイトルの失念は目的地の喪失を意味しており、それ自体文章の「瓦解」を決定づけています。必ず行方不明になるでしょう。本文＝タイトルになるように、頻繁にタイ

トルに寄港してください。

2．知っていることおよび、思っていることの「全部」は書けません。書けるのは知っていることの1／3です。全部書こうとすると「まとまり」がなくなり、必ず瓦解します。

3．よって、書きたいと思える内容の、大幅カットを断行しましょう。これまでに三カ国を旅行したとしたら、一カ国の話だけ書くようにしてください。

4．なるべく、人を主語にして書いてください。風邪を引いたときは、「わたしが風邪を引いた」という話を書いてください。「風邪は以下のメカニズムで発症する」という話を詳述するのは専門家の医者だけです。

5．「Aだったわたしが、ワークを経て、Aになった」という書き方を主軸にしてください。最優先で文章に書かれるべきは「出来事」です（思念・感想については強く書く必要はありません）。出来事は断定形で書き、私見は推測形で書いてください。

6．真髄は、書けば真髄ではなくなります。ですので真髄は書かないでください。事実としての出来事を書いてゆけば、自ずとその出来事の向こうに、真髄は浮かび上がってきます。

7．必ず、草稿を走り書きし、それを「書き直す」ということで本稿にしてください。この書き直しはリテイクではなく、草稿が「リハーサル」になります。リハーサルから全力で当たる必要はありません。

8．書く、という行為は情熱から起こりますが、伝わる、という現象はドライに起こります。書く気力が得られないなら情熱が足りておらず、伝わるという現象が得られないなら情念に甘えすぎです。

打ち上げでも話していたけれど、Hさんは「月刊ワーQの寄稿がつらい～　みんなつらくない～？」と言っていたので、実はこういったことが難しいのだということが、Hさんにとっての大きな収穫だと思う。

そう、熱烈には為せないのよコレ。お互いがんばりましょう。

イエスに満ちたデートで無駄遣い

しい

12月になると、他の月より一層「12月だな」と日々確認している気がする。ハロウィンが終わってから、だんだんと街に色づいてくるイルミネーション。細やかに明滅するスターダストが街に溢れてる。この文章書いているのは12月25日、平成最後のクリスマスだ。華やぎ・千秋楽・大団円、そんな言葉が浮かんでくる。

九折さんのブログ記事を読むのにときどき親しむやり方なのだが、アーカイブ欄から数年前の同じ月の記事を選んで読んでいる。12月中は特にそうしている（あと桜の季節も）。ブログ記事を5年前、10年前とさかのぼる。そして11年前の2007年12月の記事の中に一等好きなのがあった。

恋をして、心と身体の無駄遣い。
無駄遣い、するんだよ。
わくわくするでしょ。
（『浮かれて恋などしちゃえばいいさ』）

そうだ、キーワードは「無駄遣い」。11年前の記事と同じ言葉が、ワークショップ中や、その後朝ごはんを食べているときに、九折さんの口からふっと出ることがある。ワーク

ショップを受けるまでは、「心」＝「胴体」という事象が遠いものだった（「心は胴体にある」と九折さんはコラムで何度もおっしゃっていたのに！内容を頭で理解するしか知らなかった）。

ワークショップで朝を迎える時間が好きだ。その日に行ったワークの振り返りをしたのち、たいてい九折さんは力を出し尽くされて横になっているのだが、しばらく休息されて、起き上がる時に大きく身体を使われている。身体を横にされた状態から脚を大きく動かし、ひとまとまりになって身体が連動したまま起き上がられている。その起き上がりについても参加者にレクチャーが始まることがあり、皆「お♪」という雰囲気で寝転がった状態から起き上がる練習がはじまる（※夜通しワークをやった後です）。「お前ら本当にワークが好きだな！」と九折さんの声もあきれたように軽く響く。寝転がって起き上がりをやってみると、意外と大きく身体を使うのって難しい。脚を大きく動かすと身体がねじれて、上半身がおきざりになり「ひとまとまり」になってない感じがする。自分は腹筋のどこかと加速の力を使って起き上がっているけれど、九折さんを見ると、本当はひとまとまりの身体で大きく動けたら速くて楽なんだ！と驚く。大きく動いているほうが力まない、点から点への座標移動が速い、というのはいつも不思議だ。そして、その動きはとても静かなため、言われないとたくさん動かれていたことに気付けないのだ。

「無駄遣い」をブログ記事検索にかけると、これまた好きな記事のオンパレードになる。現時点でトップに出てくるのは「仕事」についてと、ワークショップの内容そのものの記事だ。

トリニティ、三角形の循環で考えろ、…「仕事」というのは、トリニティの三者が「力の無駄遣い」をすることに本質がある。

バカスカ喰ってくれる客は、寿司屋から見て「なんて愛おしいお客さんだ」と光って見える、バカスカ握ってくれる職人は、寿司そのものから見て「なんて愛おしい職人だ」と光って見える、バカスカ口に飛び込んでくる寿司は、客から見て「なんて愛おしい寿司だ」と光って見える／客は喰って払うことに力を尽くし、寿司屋は仕入れて握ることに力を尽くし、寿司そのものは艶めいて客の口に飛び込むことに力を尽くしている、力（重さ）が尽きてゆくので、そこには悟性と愛と光が宿る、ここに属する三者は光によって励ましを得つづけるし、そうでないものに属する三者は闇によって憎悪を得つづけるだろう。（『客はバカスカ喰うのが仕事だ』）

ワークショップでは「われわれの身体にＹｅｓはない」「われわれの生身はＮｏしか使えない」と言われている。「恋」をするにしろ「仕事」をするにしろ、一緒に何かをする相手がいる以上、Ｎｏをかけあうようなしんどいことはすべきじゃない。Ｎｏでは何もせず、力の掛け合いバトルを共同作業でゼロにしてゆき、広いＹｅｓの中でたくさん動こう、ということが目指されている。Ｙｅｓとはなんじゃ、というと「空間にある」といわれている。

ワークショップが始まったころの初夏、「切る」「つなぐ」という二項でワークを考えていた。けれど半年を経て、Ｎｏしかできない身体でＹｅｓの中に入るという仕組みを目の当たりにして、ＹｅｓとＮｏは同時にあるもので対義語じゃないことが示されていくようになった。

ワークショップのＮｏをメインに使うワークも、Ｙｅｓをメインに使うワークも、やっているとヘトヘトになる。（朝を迎えると皆ヘトヘトなのだが、それでも毎回朝ごはんを食べに九折さんとデニーズへ向かうＨさんやゆかさんを見ると、「凄いよ…本当に…」となり、すがすがしくなる。）ヘトヘト具合が下手くそな時は、余韻法をするとなぞの「キャラ」に入ったり、思考が立ちすぎる朝を迎えることもある。願わくば、自分の思念が小さく滅して、静かなヘトヘトを迎えたい。

Ｙｅｓをメインに使うワークに関して、最近は「表示法」と「呼応法」をしている。「表示法」は「タバコを吸いながらポーカーをやっている人」を視せるというワークなのだが、このワークでは自分が視せたいものと他人から視えるものが全く違うということに気付かされた。ここでの最大ポイントは、フィクションで何をするにしても、本体の「人」が表示されることで、この「人」が何をやっているかがはっきりと視える（世界が表示される）ということだった。「カードです」「タバコです」といってカードやタバコを持つフリをやったとして、次に「人です」と言って、「人」を表示するとはなんじゃ？…わからないままやってみると、周りには「ポーカーの演技をしている」と視えたそうで、演技だとはっきりしていてスッキリしたそうだ（もちろん意図とは違うものが視えすぎているということです）。リトライして、「人です」の時に空間を広くとることを意識してみる。その中でポーカーをしながらタバコを吸う動作をしてみる。できるだけ何も考えないようにしているけれど、フィクションのカードに目線を落としたり、フィクションのカードの山からカードを取る動作をする中で、なにかザラっと思考や迷いが入りこむ感じがする。すると相手に表示されたものは、「う～～ん？？」と何をしているかわからないモヤモヤ状態だったり、「めっちゃ考えながら動いている人」だったりする。自分が視せようとしていることと、実際に視せているものが全く違うじゃん～～というデスワークだった。

このワークをする際に九折さんは「人格」について説明してくださった。

なぜ「人です」が表示されないのか、そして、どうやったらその「人」というものが表示されるのか／「実はね、〝人格〟というけれど、〝人〟と〝格〟は別なんだ、人が表示されていないってことは、格が出ちゃっているってことなんだよ、それは顔面の機能であり、〝メンツ（面子）〟ともいうね……さあ、タバコを吸いながらポーカーをやっている人を表示してください、そのために、顔面を破壊してください。…顔面は〝格〟だ、意識の端末だ、何が正解で、何が間違っているとか、善悪はどちらだとか、どちらが上で高得点だとか、そういう振り分けばかりを考えている、この顔面を使わないということ、顔面を使わなければ善悪の振り分けはしない、成功と失敗の振り分けもしない、つまりバカになる、気魄のＮｏから、魂のＹｅｓになって、胴体はバカになるんだよ、それで〝人〟が表示される（『ＷＳ報告023(2)』）

（ここから、なぜか急に丁寧語にした方が書きやすいのでそうします。）

「人です」が出ないのは、顔面のムダづかいをしていたからでした。全てのワークを通して難しいのは、優等生でいようとする自分を捨てることです。「空間にあるＹｅｓ」…この謎を、頭でわかろうとしてしまう、わかりたくて説明を求めてしまう。（すると、九折さんに色々なやりかたで止められます。）学ぶということは、何が正しいのか、間違っているのか、良いのか、悪いのかを判別することじゃない。まして、自分のちっぽけな価値観の中でいい点取ることじゃない。（それに他人から見て別にいい点でもない。）ワークショップ中、九折さんは「違うことをやらないよーに」といつも念を押されています。同じワークの回数を重ねていく中で、少しでも「今のは、さっきよりできたかな？それはなぜ？」と、良い・悪いの不出来を判断しようとすると、思念が生じて、リトライした時にただ「やっていることが違うね」となるのでした。まさに顔面のムダづかい。顔面破壊ワークではなく、顔面炸裂ワークをやってしまうのでした。

＊＊＊

唐突に、先日訪れた新宿のバーを思い出す。バーに連れてくださった男性は隣でスコッチウイスキーを飲んでいる。日中楽しく過ごして日が暮れて、フラッと入ったビルの3階だ。奥まった席に横並びで座っている。彼は飲むというか、すごく美味しそうに嗜んでいる。澄んだ飴色の液体をグラスの中でくるくる回す手つきも、一口含んで「甘いんだよ」という声も嬉しそうだ。一口もらうと、強いアルコールに唇と舌がふわっと刺激される。その感覚は新鮮だけれど、彼の言う「甘い」はわからない。これが甘いの？と不思議に思った。彼の言葉を受けて、二口、三口と、液体を口の中で上に逃がしたり左右に逃がしたりしてみる。刺激の感じが変わっていく。ごくっと飲みこんでしまうと喉が熱い。一口ごとに、彼と何かを話していて、ふと口に含んだ時に、刺激も何もなく、「スッと甘い」感覚に出会った。今のをもっと知りたい！と、次に口に含んだ時に舌で甘さを追いかけるけれど、先ほどの鮮明さとちょっと違う、面白い。その日に飲んだウイスキーの甘さは、私にとっては「お砂糖みたい」で、彼にとっては「さとうきび」ということだった。舌の感じ方に正解・不正解はなくて、例え刺激しか得られなかったとしても、ただそうだった、というだけのことだ。それでも「さとうきび」になるまで甘さを探したかったな、と余韻の残る夜だった。

何かを上手くやろうとすること、いい点取ることなんて、面白くない授業を受ける時だけで十分だ。ウイスキーの甘さを知ったからといって100点！すごいでしょ！とはならない。そんなことは、ウイスキーに対しても、ウイスキーを出してくれたお店に対しても、連れてくれた男性に対してもハズレでしかない。顔面のムダづかいをすると、自分だけがその空間から孤立してはずれていく。こんな馬鹿らしいことはない。（だからワークショップでは、「違う」はただ「違う」と静観して、私達を取り巻くＹｅｓに入りましょうね～ということに立ち返ってくるのでした、大変だ。）

＊＊＊

「空間を広くとって！」という言葉はワークショップでくりかえし使われている。「呼応法」では特に顕著だ。「呼応法」では、複数人で拍子の呼応・言葉の呼応をしている。空間を広くとって、相手の横隔膜で自分は動く。空間に放たれた拍子の音や、相手の言葉に乗っている何かをそのまま自分の横隔膜に入れて、そのまま空間に放出するワークだ。特に言葉の呼応法の場合、空間のＹｅｓごと取り込んで相手の横隔膜へ直接言葉を返すことが目指される。そうすると、相手が励まされて元気になる。仕組みをこうして書いていても、よくわかないことが目の前で生じている。言葉の呼応法は、私がやると「違う」になりやすいため、ユウサクくん、Ａさん、Ｈさんのを見ていることが多くなる。「メリークリスマス！」「メリークリスマス！」「ハッピーニューイヤー！」「ハッピーニューイヤー！」同じ言葉が、三軒茶屋のスタジオで呼応される。九折さんが呼応法に参加されると、１つの「メリークリスマス」という単語が呼応で繰り返される中で、起承転結というか、物語のように「ここで締めくくりましょうや」というような、何かが空間に広がり、言葉が無事に着地すると、わー！と喜びが広がる。呼応を見ている人にとっても励ましが生まれる。また、二人ずつに分かれて呼応法をしていたと思ったのに、いつのまにか一室にいる全員で呼応をしていたということも珍しくない。空間のＹｅｓは不思議だ。「空間を広くとる」は本当に際限がなく、世田谷公園では「エジ

プトを完全に愛した０．６秒後に、ニューヨークを完全に愛せるか？」というワークがされていたこともある（『ＷＳ報告０１０（２）／速さの標準を書き換えること』）。真冬の今は地下スタジオの一室という空間を使っているけれど、参加者はそれよりももっと広く空間をとろうとしている。

先月、シアトルでクリスマスカードを買って帰った。書かれているのはＭｅｒｒｙ　Ｃｈｒｉｓｔｍａｓに、Ｈａｐｐｙ　Ｎｅｗ　Ｙｅａｒのメッセージ。１２月は街中にこの言葉が飛び交っていたのだろう。エジプトやニューヨークでもそうだろう。繁華街ではクリスマスソングが流れているし、人込みから少し離れた教会ではクリスマスキャロルが歌われている。そんな空間の中で、顔面のムダづかいをして、祝福メッセージも相手に押し付けて、うふふと笑った顔面炸裂デートをしてしまうなんてハズレすぎている。面子から離れるには顔面を破壊して、胴体の無駄遣いをするという道筋をいただいた。このことを何度もくりかえさないと、いつのまにかわからないものを勝手な尺度でわかろうとしてしまう。顔面ムダづかいを乗り越えて、Ｙｅｓの中で胴体を無駄遣いさせながら、一緒の空間にいる人と世界を広げられたらどんなに素敵だろうか。来月になってもしばらくＨａｐｐｙ　Ｎｅｗ　Ｙｅａｒが呼応されるだろう。今よりも静かで広いＹｅｓが、三軒茶屋スタジオに充ちていきますように。

文責　しぃ

＜九折評＞

ワークショップ現場のムードがよく描かれていてグッド。ワークが暴き立てる、われわれの誤解というか、発見されることの焦点も正しく指摘されていてグッド。

さてそれにしても、しぃの場合、ワークの実際を見ていても、またこういう書き物を見ていてもそうだが、どうしても一点、決定的に破壊して否定しきらないといけない成分がある。つまりここには、決定的な誤解と妄想が棲みついている。誤解と妄想というのはこうだ、自分の気分やキモチというのは、人には伝わっていないということだ。「自分が甘いパフェを食べたとて、目の前の誰かが甘い気分になるわけではまったくない」ということを、根こそぎ理解する必要がある。しぃ自身の能力以前に、この誤解と妄想がすべての足を引っ張っている。

これは想像力に関わることなので、ワークショップで直接は取り扱っていないことになるが……

たとえば、冒頭を例にとって、もし十二月の街中の光景を描写するというか、それを「読み手の想像力に描き出させよう」とすると、

――表参道は幹線道路の交差する谷底にもなっているので、高台側に立てば景色は一つの眺望として見下ろすこともできるわけだ。するとひとかたまりに圧縮された景色の中に、ケヤキの街路樹はひしめきあい、それらの一本ごとは梢まで執拗に電飾がほどこされて、各光点はゴールド一色に統一されているのだから、無数のコート姿が行き来する歩道の上空に、黄金色の点灯は人頭の数千倍も多くなる。これが凍結した大気全体に乱反射して揺れ、ビル窓のミラーコーティングに鏡像も映り込むので、街に明かりが灯っているというよりは、光の中に街が生じたという錯覚を引き起こしてくる。夢の中にさえこんな馬鹿げた光景はない。すれちがう女の香水だけがふと鼻腔内に冷たくて、それだけが「十二月か」と正気を取り戻させた。十二月に限っては、この電力とテクノロジーの無駄遣いが、大げさでなく人類の成功のひとつを顕示している。

というような書き方になってしまう。これは明らかに一般的な書き方ではないが、こうして或る種の特別な仕掛け（ここで説明はしていられねえ）をほどこさないと、人の「想像力」にはアプローチできないのだ。

先のパフェの味がそうであるように、自分が空想の中に描いているものは、相手には決して伝染しないのだということを、どこかで決定的に知る必要がある。

人に「伝わる」ということが、どういうことなのかシビアに理解されれば、おそらく今ある気分やキモチの９５％ぐらいは、「役に立たん」ということで消え去るだろう。もっと他にやるべきことがある。

ちなみに、人に伝わらない気分やキモチを自分が持っているということは、実はそれは自分にとってもたいして大切でもなければ佳いものでもないということだ。来年からはこのことのシビアな勉強に取り組みましょう。きっとシビアすぎて鼻毛が抜けます。

Ｙｅｓとはバカになること

ユウサク

気づけばもう２０１８年が終わってしまう。今年はなかなかに不思議な1年を過ごせた。６月末から今日まで、ほぼ毎週末をワークショップに費やしてきた。様々なことが起きて、ありとあらゆる学門を学んだ。このワークショップを素通りしていたら、私の人生はどこに向かっていっただろうと考えると恐ろしい。それ程までに、今後の人生を左右する事象を学んできた。

さて！いきなり直近のワークショップの話題から始めさせてほしい。その日は、ここ数週間取り組んでいた「大表示塾」の内容が大きく前進することとなった。そもそもの発端は、「みんなが『思っていること』と『表示されていること』が大きくかい離していると判明したことによる。これを受けて、「表示したいことと、実際に表示されていることを一致させよう！」ということになった。

我々は手始めに何を表示しようとしたかというと「タバコを持ちながらポーカーをする人」だった。気軽にやってみたが、どうしてもチグハグな動きになってしまい、その状態がそのまま表示された。ここで何故うまくいかないかを九折さんが教えて下さったのだが（２０１８：ＷＳ報告023(2)／「カードです」「タバコです」「人です」）、

「カードです、タバコです、で、"人"です、この"人"が表示されないかぎり、あなたのやっていることも言っていることも何一つ人には視えていないんだよ」

ということで、我々があくまでも付属品であるタバコやトランプをどうするかばかり考え、肝心の「人」の表示を忘れていたのだった。なるほど確かに。しかしいざ「人」というものを表示しようとすると、それはそれで、「なんとか人を表示させようと必死な私」が表示されて、ウ～ンお手上げ、となっていたのだ。

ここで九折さんが決定的なヒントを下さった。曰く、

「実はね、"人格"というけれど、"人"と"格"は別なんだ、人が表示されていないってことは、格が出ちゃっているってことなんだよ、それは顔面の機能であり、"メンツ（面子）"ともいうね［……］さあ、タバコを吸いながらポーカーをやっている人を表示してください、そのために、顔面を破壊してください（太字筆者）」。（２０１８：ＷＳ報告023(2)／「カードです」「タバコです」「人です」）

つまり、格の機能を持つ顔面と、人の機能を持つ胴体があり、顔面を使わないことで初めて「人」が表示されるという。このことを学んだ我々は、顔面をぐしゃぐしゃに崩しながら、「人」の表示に挑戦し続けたのだった・・・。

（ちなみに、当初私は「意識を使わないまま相手に反応しようとすると、どうしても『キャラ』を使って反応してしまう」という悩みを九折さんに相談したところ、「お前は『意識』と『意志』を混同しているよ」と、とてもクリティカルな返答を下さった。思わずその場で仰け反ってしまった。なるほど、だから意識のある「顔面」を破壊して、意志のある「胴体（人）」の部分で反応すればいいんですね）。

そういえば、このワークショップにおいて「真面目」だとか「頑張って」といった語を自分に取り入れ出すと、てんで空回りして何も出来なくなるのだった。

例えば「呼応法」というワークがある。まず、プレイヤー①が体を揺らしながら、適当な言葉を発する。次に、プレイヤー②はその言葉の勢いを聞き、そのまま途切れることなく勢いを「増幅して」プレイヤー①に返す。そうすることでプレイヤー①が「励まされる」。この「増幅」と「励まされる」という現象について、未だにピンと来ていないのだが、呼応法をやること自体はとても楽しい。これは、私が漫才を好きだということが関係していて、呼応法をしばらくやっていると、「あれ？この形式、漫才に似てね？」と気づいた。以降、「早く習得せねば」といった意気込みが多い序盤はうまくいかず、逆に「漫才たのしい」モードに入ると稀にうまくいくことがある。

そう考えると、「集中法」も上記の現象に似ている。集中法とは、横隔膜をやわらか～くし、空間を広くとることで成立する（決して、物事に対して鋭く睨みを利かせたりすることではない）。この集中法は、人差し指をゆっっっくりと前に出し、指先の一点に集中をかけるというもので、どことなく、「指揮者が指揮棒を振る前」の所作に似ている。そう、私はこの集中法がうまく行く時、多くの場合「指揮者みたいで楽しい」と思いながらやっていたようだ。

逆のパターンもある。ワークショップ後のファミレスで、いろいろあって我々参加者は「リデュース（物事をなるべく遠くからみること）をし続けることでスプーンを曲げよう！」ということをやった。テーブルの真ん中にスプーンを置き4人の参加者がそのスプーンにリデュースをかけ続けたのだが、結果的にみんな過呼吸に陥り、当然スプーンも曲が

らなかった（この一件に関しては、みんなが真面目すぎたが故の過呼吸であり、確かに失敗なのだが、意味のある失敗ではあった）。

このように、本ワークショップでは「不真面目さ」が有利に働くことが多い。「大表示塾」にしても「集中法」にしても、我々がこれらのワークを習得出来るか否かはその後の何十年を左右するくらい超大事なものだ。しかしここが落とし穴で、「絶対に習得してやる！」という真面目な意気込みが、却って裏目に出てしまうのである。そもそもＹｅｓは空間上に存在する。横隔膜をやわらか～くして、空間上のエコーを「聞く」。これによって初めて空間のＹｅｓが使えるようになる。例えば、九折さんから素晴らしいアイデアが生みだされた時も、頭の中（格・意識）で分解せず、アイデアそのものを「見て」、横隔膜で聞くことにより、初めてアイデアそのものが使えるようになるのだ。

（こうして考えると、九折さんは全てのワークをある種「不真面目に」やっていることになり、「それってどういうこと？」と、その途方もなさに私はただ愕然とするのみである）。

さてここからは、今年のワークショップで個人的に学べたこと幾つか挙げていきたい。まず、「相手の横隔膜の大きさに圧倒される、それ自体がとてもありがたい」ということ。原宿のパーティで、私はことあるごとに（何の脈絡もなく）九折さんにパシンパシンと（遊びで）叩かれていたが、それ以降九折さんが巨大な魂をこちらに向けてくる度に、「ウッ」と怯むようになった。この現象を、ワークショップの他の面々にも試してみた所、怯える人とそうでない人に別れた。結果を受けて、最初はただ単に不思議がっていたが、内心私は徐々に恐ろしくなっていった。「九折さんに叩かれる以前は、先輩や教師の魂に圧倒されることなく、ずっと見逃し続けていたのではないか」。

この書き方だと、魂に圧倒されなかった人はアカンという風に読み取れてしまうかもしれないが、そんなことは微塵も思っていない。振り返ってみれば、私の所属していたサークルがおとなしめだったこともあり、「先輩らしい先輩」の存在自体が皆無に等しかった。が、同時に「後輩らしい後輩」も、そこまで居たっけ・・・？という状況だったので、それぞれの存在が同じように消えていったのだろうな、と想像するしかない。しかし、こうして魂に圧倒されるという状態が掴めれば、かつては当然だった先輩後輩関係も復活するのではないだろうか。

（また、関係性が薄いかもしれないが、ウチの実家の犬は消防車がサイレンを鳴らしながら移動していると、間髪いれずに遠吠えを始める。これもウチの犬が消防車の横隔膜（？）を聞いているせいかもしれない、と考えるようになった）。

次に、「数式は馬鹿に出来ない」かつ「英単語や熟語は全く馬鹿に出来ない」ということ。例えば、$y = x$ という式が成り立つなら、yとxは同じ値だ、これが数式である。同じように、「英単語や熟語は、西洋・東洋における数式のようなもの」ということを九折さんから教わった（確か）。

「気」や「力」といった漢字が含まれる熟語は、大抵の場合そのまま「気」や「力」（Ｎｏの機能）に関連する言葉であることが多い。以前ファミレスで、それまでどうしてもうまくいかなかった「余韻法」を、Ｈさんが「あえて失敗する前提で」取り組んだ所、何故か上手くいったということがある。この理由を九折さんは「Ｈさんはいつも『本気』で取り組んでいたでしょ？　本『気』はＮｏの機能なんだから、そりゃ上手くいくはずないよ」と説明して下さった。当時の我々は目から鱗状態だった。他にも、「エコー神」と「パン神」の神話が開陳された時は、その完璧な符合っぷりに寒気を覚えたりもした。あとは、英語圏では「わかった」を表す言葉に「Ｉ　ｓｅｅ」が使われており、つまり「私は見えるよ」という、決して分解することなく、そのままの状態を直接「見て」いる、横隔膜の機能のことをそのまま表していることに気付いた時も震えたものだ。このように大抵の場合、あらかじめ存在する英単語や熟語が、我々の行くべき道を照らしているのだ。

そして、最後は実にくだらないのだが、「鼓舞される音楽」と「何となく怖いと感じる音楽」が聴こえるようになった（ような気がする）。今年でいうと、九折さんに教えて頂いた「Ｋｉｄ　Ｒｏｗ」を聴くとめちゃくちゃ鼓舞されるのだが、反対に今まで聴いていた「Ｎｉｒｖａｎａ」の悲しいメロディの曲には、今までにない恐怖を仄かに覚えるようになった。気のせいかもしれないが、両者の違いが見えてくれば、ずっと「鼓舞される音楽」を聴き続けることも出来るかもしれない、と思った。

というわけで、２０１８年は非常に多くのことを学ぶ機会に恵まれた。特に、「習得しなきゃ！」「成功したい成功したい成功・・・」などと考えず、ワークから「面白み」のエッセンスを見てとり、バカのまま学んでいけたら、２０１９年もハッピーワークショップとなるでしょう（みんなで漫才でも出来たらいいですね）。

文責　ユウサク

＜九折評＞

グッド！　とりあえずタイトルがいいよな、ペンネームと相まって。そして、どんだけ過呼吸になってもスプーンは曲がんねーよ笑、まあおれがやればイッパツだが、重要なことはここで「まあおれがやれば……」ということが、ウソかマジかよくわからなくなってくるというところだ。気づくかねキミ、本当に曲がっているのは、そのときスプーンではなく固定観念だということに。念力でスプーンが曲がってどこが悪い？

そして、ニルヴァーナはな……声の奥まで聞こえるようになってしまうとな。リンキンパークもそうだけどな。聞こえるようになると割と露骨なもんだ。だからおれはスキッドロウを勧めるのだが、そっち方面はそっち方面で、冷静な人からはアホ扱いされてしまう。だがおれは、人間性の深さがあるように振る舞う者は、人間性が浅いと思っている。お前のタイトルにあるように、Ｙｅｓとはバカになることなので、つまりスキッドロウでいいのだ。みんなスキッドロウになればいい。いやよくねーよ。街中うるさくてかなわんだろうな。

お前はこの半年で、一番恐怖に震え上がった奴だと思う笑。そりゃお前、田舎の大学生が、ロックに導かれたせいで、いきなりおれのところに来て、いきなり「ほれワークショップじゃ」とブッ込まれたわけだからな。

なんというか、お前は本当に、ある意味ではまっさらの状態でここまで生きてきたのだと思う。思うというか、そう確信する。おれの教えたことや、おれが放り込んだこと、おれが火を点けたことが、そのままぐいぐい吸い込まれて、いきなり加速度的に延焼していくから、ちょっとおれの側が慎重になったぐらいだ。おそらく、この半年間で、お前自身がコントロールできるギリッギリのところまで詰め込んだと思う。寄稿にもそのことがよく表れていて、いかにもお前自身がなんとか消化しきったということがよく表れている。

本当によくやりきったと思うので、この年末年始は、昂ぶりを鎮めて、しばらく恐怖ワークから解放されて過ごしてくれ笑。万が一、不穏な情緒不安定が起こる場合はおれに連絡するように。連絡しても「へええ」と言われるだけだけどな。この半年はグッドジョブでありグレートジョブでした！

果てしなく静かなＹｅｓ

かなみ

私たちの多くは、世の中の多くをよく知らないまま生活しています。国際情勢、わが国の政治はもちろん、普段目にしているビルなども、どのようにして作られているかは知らないのではないでしょうか。そして、普段口にするものが身体にどう作用するか、そもそも自分の身体の営みに関しても、何となくは知っているようで、実はそのほとんどは未知の領域にあるかもしれません。

その中で、今まで体験したことのない感覚に出会う、という体験が、私たちにはしばしばあるかと思います。歌を歌う人はある時不意に自分の声の響きが開けるような感覚がした、料理を作る人は作り続けてきた料理の味がある時ぴたっとしっくりくる感覚がした、というような。毎週金曜日と土曜日に夜通し行われるワークショップでは、九折さんの教えの中で、参加者は自分の身体について未知の感覚を掴むことを目指しています。

ワークショップにおいて参加者は、今回の寄稿文のテーマとなる「yes」と「no」についての概念を学びました。これから皆さんには、その概念を、私の新しい感覚の出会いの体験と共にお伝えさせていただきます。

まず、正しく身体を機能させるには静けさが必要だということを、感覚として発見しました。静けさというのは、自分

の外部に騒音がないということではありません。自分の内に静けさが取り込まれているかということです。次の予定がありそろそろ中座しなければならない飲み会、帰りの時間が近づく中隣の人は延々と話しかけてくる、もうやめてほしいそろそろ帰りたい…そのような心がザワザワしている状態では、相手の話など耳には入っても聞けてはいません。そういう意味では、自分の内に静けさが保たれていれば、外部のノイズや個人の事情は関係なく身体の機能を発揮することができるということになります。

ワークショップで実施されているワークのひとつに「表示法」というものがあります。ここにおいて参加者は、「人」を表示させる訓練をしました。ワークショップではポーカーを例にとって訓練をしています。私たちが「タバコを吸いながらポーカーをしている人」を表示してみようとすると、一方の手でトランプを持ち、もう一方の手でタバコを持つ、といったジェスチャーをすることと思います。しかしそこで見落とされがちなのが「人」なのです。私たちはタバコ、トランプ、そしてタバコを吸いながらポーカーをしている「人」を表示させないと、それを見ている人間からは、「手が動いている」「何かしようとしている」といったふうにしか見えず、具体的に何をしているかは全く見えてこないのです。

これは決して、ポーカーをする時に限った話ではありません。食事をする、お礼を言う、話を聞く、喜ぶなど、私たちがする、すべての動作に適用されることです。

例えば、コンビニで会計を終えた後にその店員がありがとうございましたと言う、言っていることは分かる、しかしそれがどこかしっくりこない、ありがとうございますが伝わってこない、冷たい感じがする、そのような事象はよくあることではないでしょうか。それは「ありがとうございましたと言う人」を店員が表示できていないために起こる現象です。ここまで説明しましたが、表示ができていないからといって特に日常で困ることはないんじゃないか、と思う人もいるかもしれません。先ほどの例で言うと、店員は「ありがとうございました」と言っていて、私たちの耳にも「ありがとうございました」は入っているのですから。意味は伝わっています。

しかし、このようなやりとりを続けることは、無意識に私たちの心に非常に負担を掛けます。相手の言っていることとやっていることが違うと、私たちは相手の意図が汲めず混乱し、何となくモヤモヤとした感覚を抱えながらコミュニケーションをすることになるかと思います。このような状態では、人と関わること事態に疲れてくることは予想できるのではないでしょうか。と、ここまで表示ができない人のことを他人事のように書いていますが、表示ができないということに関しては、私たちは全く他人事ではありません。ワークショップの中でも、表示を出来つつある参加者はいますが、毎回ぴしっと決められるのは先生の九折さんくらいなものです。では、表示ができない当事者側から見ると一体何が起こるか。デートを例に挙げてみましょう。デートでは、相手に何かを伝えるシチュエーションが多くありそうです。「今日の服、似合ってるね」「このハンバーグおいしいね」「あっちのイルミネーション見に行ってみようよ」「大好きだよ」など他にも無数に。ただし表示ができない場合、残念ながらそれらの言葉は相手には全部真に伝わらないのです！言葉の意味は理解できるけれど、表示がされていない。よって感覚としてしっくり来ない。伝わってこない。このデートは何だったのでしょう。デートだけではありません。仕事においても、友達と遊ぶときも、新しく誰かと出会う時も、あなたは何一つ相手に自分の本意とする言葉を表示できていないのです。

虚しくなってきたところで、そろそろ私の表示法の体験をお伝えしたいと思います。

参加者一同はスタジオの鏡の前に正座で横並び。今回は七人です。あれ、これから笑点が始まるのかな？という形からワークは始まります。先ほどお伝えしたとおり「タバコを吸いながらポーカーをする人」を九折さんのお手本を拝見してから各々練習します。ひとしきり鏡の前でやってみて「やっぱりできないな」となった後は、実際の人を前にして練習をします。参加者で二人組か三人組になり、「トランプです、タバコです、人です」とポーカーをする人の表示を試みていきます。何度も試みて、なかなかしっくりは来ず、もはや何が正しい表示だったかもおぼろげになってきた頃に、九折さんは参加者に講義を始めてくれました。

「実はね、”人格”というけれど、”人”と”格”は別なんだ、人が表示されていないってことは、格が出ちゃってるってことなんだよ、それは顔面の機能であり、”メンツ（面子）”ともいうね、今流行りの『キャラ』というのもそれに当たるけれど、難しい話にしてもしょうがない……さあ、タバコを吸いながらポーカーをやっている人を表示させてください、そのために、顔面を破壊してください（ブログから引用）」

人と格は別。顔面を破壊。この話のあと九折さんは、参加者の顔面を揉みほぐして破壊してから表示法をしてもらう、ということを行いました。その様子を見ていると、顔面を破壊された参加者は、直後どことなく余計な力が抜けているように見えます。私の番も回ってきました。九折さんに顔面を破壊され、じゃあまずトランプを…「顔が戻ってる」。「！？」。数度繰り返してもらいましたが、私の顔面は破壊された瞬間から再構築を繰り返すばかりでした。顔面の機能を使っているということは、そこに力が入っているということです。もちろん自分では全く「顔面に力を入れよう！」と念じている訳ではないのですが、自動的にそこにエネルギーが割かれているようでした。

話を戻しますが、”格”が顔面の機能であるのに対して、”人”の機能は胸の一点から成されるそうです。格の機能を発揮した場合は、先ほど私の顔面が破壊されても力が入ったように、力が発揮されます。ではそれに対して人の機能は？それは、他の参加者が顔面を破壊された後に起こった機能です。表情は柔らかく、少なくとも顔に力が入っている状態ではありません。そこで、”人”の機能は、”格”の対極に位置する機能を担っているのではないかと言えます。

”人”と”格”の理解を深めるために、少し回り道して「Yes」と「No」の機能の話をします。九折さんが言うには、なんと私たちの身の内には「No」の機能しかないようなのです。否定の「No」です。私たちは自分の身だけで何かをしようとすると、人と関わるときに「No」しか仕掛けられないということです。どんなに頑張って相手を思い遣ったとしても、その身の内からは「No」のサインしか出てきません。相手をしんどくさせてしまいます。それは避けたいですよね。「Yes」を出すことができればいいのですが、コツを掴まないとそれはできません。

では、「No」しか出せない私たちは、一般的にどのように対処しようとするのでしょうか。人とコミュニケーションを取っていて何となく気まずくなった状況を想像してみてください。どうなるでしょう。緊張して体が固くなる方は多いかもしれませんね。あとは、固まってはいけないと頑張って作り笑顔で乗り切ろうとしたり、声を張ったりする方もいるのではないでしょうか……さあ、お気づきでしょうか。固まるにしろ作り笑顔で乗り切るにしろ声を張ったりするにしろ、「力」で対処しようとしています。

力、先ほどの話にも出てきましたのを覚えているでしょうか。”人”と”格”の機能のうち”格”の機能を発揮すると、力が発揮されました。ということは、「No」の機能は「格」「力」という言葉と関係していると言えます。では反対はどうでしょう。「No」の反対は「Yes」、「格」の反対の機能は「人」ということから、「Yes」と「人」は関係がありそうです。ということで、どうやら力とは反対に位置する「人」の機能を発揮させるために、「Yes」を出したい！というところまで辿り着きました。では一体どうすればいいのでしょう。いくら頑張っても私たちの身の内からは「No」しか出ません。

答えは九折さんが明言してくださっています。「空間のYesを使う」です。そう、私たちの身の内には「No」しかないのですが、一歩この身の外に出れば「Yes」が広がっています。この「Yes」を使えば「人」の機能を発揮することができ、ひとまずはタバコを吸いながらポーカーをやっている人を表示させることができることになります。

場面はまたスタジオに戻ります。「空間のYes」を使うとは言っても、顔面の力を使っていることも意識していなかった私が、まだ実体も掴めていない「空間のYes」なんてものを使えるとは到底思えませんでした。とりあえず顔面を揉み解してからワークに臨んでみますが、その後顔が戻っているかどうかはもはや自分ではよく分かりません。そのうち「人が表示されている時には、顔のことはどうでもよくなっている」というヒントを、思いっきり顔を崩した九折さんの、タバコを吸いながらポーカーをする人の表示の実践つきで頂きました。のでそのようにやってみますが、どうも変顔を作るというように意識が向いてしまい、顔面の呪縛からは逃れられないままでした。2018年締めくくりのワークショップだからと、予定が詰まっていて参加できないところを、やっぱり行かなきゃと引き返してスタジオに向かったけれど、このまま表示ができないまま2018年が終わるのかもしれないと思いかけてもいました。

その様子を見てか、私のもとに九折さんが来てくれ、私のやっている表示がどのようなものか見せてくださいました。見た瞬間「これはあかん」が脳内を駆け巡りました。まず、圧倒的に目が泳いでいます。ああ、そういえば人生初のデートの時に相手の男性から「目が泳いでいるよね」と言われたなぁなんてことを急に思い出しました。あとは、何となく定まっていないというか、フラフラしているというか軸がないというか……。自分の姿を目の当たりにすると、なにか諦めのような境地に入った気がします。とりあえずこれではダメなので、「もっと動かないでやってみたら」というアドバイスを元に再度やってみることにしました。表示法の始めのお手本の九折さんは割と動きがありましたが、もっと動きをシンプルにした表示を見せてもらうと、それでも表示は成されていたのです。

「これならできるかも」という感覚になれたのでしょうか、この方法で取り組むと、トランプを出し、タバコを出し、人を表示し…という流れが、出来ているかは定かでないですが落ち着いてできるようになってきました。相手役を引き受けてくれている参加者の女性も、「いいよいいよ！」と言ってくれています。そして、何となくいい感じではないかと自分でも感じてきた頃、九折さんからもOKが出ました。

そのタイミングで表示法の特訓は終了となりました。そして最後に私に、参加者のみんなに向けて「タバコを吸いながらポーカーをする人」を表示するように命じてくださいました。スタジオの中、参加者のみんなが私の方を見ています。やるしかない、と腹を据えて正座で向き直ります。少し息を吸い、トランプを取り、タバコを持ち、人を表示、ぶれてはならないと前を向いたまま、タバコを置いて山札を取り、手札に加える…「ブラボー！！」九折さんの声と、みんなの拍手が突然やってきました。最後に礼をしたときには、もうポーカーをする人ではなく私に戻っていましたが、どうやら表

示が出来たようで、空間のYesを取り入れることが出来たようです。

タバコを吸いながらポーカーをする人の表示は、時間にして十数秒でしたが、永遠のような、でも短いような、不思議な感覚でした。はっきりと言えることは、あの時間は静寂に包まれていた、ということです。確かに表示の最中は誰も言葉を発していませんでしたが、それにしては、「ブラボー！！」の声と拍手は鮮やかすぎました。世界が変わった、というような。

以上の経験から言えることは、人の力を発揮させるきっかけとなった「Yes」を使った時は荘厳な静寂に包まれており、普段無意識に使ってしまっている「No」は力や重さ、固さや喧騒に塗れているということです。あとそういえば、Yesに包まれているときは迷いがなく、厳密に、厳密に何かに沿って所作をしていた気がします。

これで、やっと入り口に立ちました。この空間に広がる「Yes」のように、私たちの道のりも、まだまだ広がっているのでした。

文責　かなみ

<九折評>

グッド！　思ったよりずっとグッド！（失礼）　なるほどかなみはこういうタイプなのね。思ったより理性的なので驚いた（失礼）。

割と大真面目にいって、こうして何か学門に身をもって取り組むとき、「広範囲をぼんやり把握できるタイプ」と、「具体的なポイントを明確に把握できるタイプ」があるのだが、かなみは典型的に後者らしい。これは、「ワーク」においては実はけっこう有利なタイプだ。かなみは意外に、何かをやらせたら、思いがけず「上達」するタイプなのかもしれない。「上達」といって、練習は誰でもするのだが、実は練習によって、すべての人が「上達」できるわけではないからね。

今回は、かなみが「恐るべき顔面のクセ」に気づいたことと、現在の表示について「これはあかん」と脳にショックを受けたこと、この二点が特にいい。実は、こうした取り組みにおいて、「ショック」を受けられるというのはとても有利な素質であって、この素質は誰にでもあるわけではないのだ。ふつう多くの人は、「へえー、そうなんだ」「これじゃだめですね、はは」というていどに収まってしまう。そこでかなみが、「これはあかん」とショックが脳内に駆け巡ったということ、これはとてもすばらしいことで、それがあるなら万事において上達は早い。脳みそがショックを受けるというのは、実は脳みそが活性を持っているということだから、そこから脳みそに入るのはスムースで、芯まで届くのだ。

まあかなみのことだから、広範囲を概論として把握するというようなことは、たぶんニガテというか……そんなこと勝手に決めつけてはだめかね、かなみが意外と理路整然として聡明で怜悧で慧眼という可能性もあるか。ほらそこの人笑わないように。

来年もバリバリやっていきましょう。そういえば、「これはあかん」が脳を駆け巡ったときと同じレベルで、朝のハイボールに、「これはうまい」が駆け巡っていたな笑。そうなると芯まで学ぶのが早いだろ？

外の世界に存在する
レイヤーをみて

トム

私たちは時々自分自身を、自分自身の願望を、大事にしすぎる事によって自身の身を重くするという現象に悩まされます。例えば仕事などにおいて、自分の思い通りに進めたい、コントロールしたいという我欲が強く働く事によって、結果強引に目的を達成したとしても、ズシリとした何とも言えない重さのある疲労感に襲われるようなことです。軽さが無くなるので、流れが悪くなるという感触もあります。しばしばそれは、個人主義的な仕事の進め方に寄った、スタンドアローン的なチームや組織でも起こります。"組織上の立場"は決まっているものの、本当の意味で場の中心を取り持つマスターが不在で、それぞれの職人が仕組みの中でパワーで仕事を仕上げるという状況を何度か見てきましたが、仕組みの中だからとはいえ、パワーはパワーなのでその後にやはり重さがかかってきます。その様な状況を何とかしようとしていざ自身がマスターとなろうとすると、自己決定の他に、素早い判断、起点の利く対応、幅広い業務に精通している事、人に分かる様に説明できる事など、つまり色々なものが当然同時に要求されます。以前、九折さんのブログで"若いうちの悩みはどうしたら仕事ができるようになるくらいで良いんじゃないか"という内容の記事

を思い出したのですが、全くこの一年は新しい環境の中でそれを痛感してきました。周りに対して自分がまずワークするヤツになって、信頼関係を築くこと、同時にマスターとして中心で組織や人を動かすこと。書いてみると、とてもワークショップで取り組んだ事の基本的な事の反復に見えて、恥ずかしささえあるのですが、生身をもって赤の他人に実践するのはとても労力が要ることが身に沁みます。自身に余裕が無くなったり、相手方から意識でぶつかってこられると、パワー方面に傾きがちになってしまう事も少なくありません。重要なのは自分が進めたい方向よりも、自分以外の"全体"を見る、聞きながらワークするという事です。自分自身が回すという事よりも、自分と周りがどう回ったら全体として場が活きるかという視点は大きな手がかりとなりました。やっと少しずつですが、自分の以外の外に目を向け始めてチームの全体が回るようになったかなという感触を得るまでに1年かかりました。そう振り返ってみると、改めて、大きな組織などの中核で人を動かせる人はとても敵わないな、と心から感じるようになりました。自分の我を通すのではなく、自分の居る場をどう回すかという命題においてはまだまだしつこく取り組まないといけないことが沢山がありそうです。

自分の外側に目を向ける時に思ったのは、空間を捉える時にレイヤー（層）も捉えるという事です。例えば音楽を聞いている時には、ただ単に一音一音を個別に聞いているだけではなく、複数のメロディーの層、もっというと音にならない何かさえも同時に聞いています。絵を見るとき、文章を読むとき、目の前にある食べようとしている料理でさえ、その存在は多くの層と共にあります。何となく、目の前に見えているものや存在しているものを一つ一つ分解して理解しようとしがちですが、同時進行的に全部を捉えるようにする事で根本的な見え方が変わってきます。昔から何となく感覚的にですが、本当に美味い食べ物や飲み物を口にした時には、大量の「?」が頭に浮かんでいました。それは美味いという言葉に収まらない"何か"が何層にも重なって自分の胴体、感覚を直撃するのを追いきれないという意味でのクエスチョンです。美味いけど、それだけでは表現しきれない"何か"があるから、思わず言葉を失ってその場に静かになる感覚というと伝わるでしょうか。その"何か"がなんであるのかを知りたくて、何度もコーヒーを飲みに行った喫茶店やスコッチを飲みに行ったバーが過去ありましたが、結局それは分解して追いつける様なものではありませんでした。何でこんなものが世界に存在するのだ、ワケが分からないと、半ば笑えてしまう場面さえありました。しかし、このレイヤーを認知してから何かを作り出す瞬間においても活用できないかと試行した事があります。この1年、私は料理をする頻度が特に増えたのですが、レイヤーを作って、殺さないという心構えでやりだした途端に、作るのが明らかに上達しました。とても雑多な例えと分け方をすると、味噌汁には出汁、味噌、具材のレイヤーが存在しますが、これがよく見ると他にも沢山のものが見えてきます。音楽が鳴り出す瞬間同様、どのタイミングで何を入れるかという瞬間に乗り遅れるとバッチリなものはできません。止め時もまた同様です。時折、事前の段取りとして全く考えてもいないものが、スッと降りて来て、ここで入れるのか、という瞬間に手が動き始めたりして驚きます。自分以外の何かに動かされてそうなっているという様な不思議な瞬間だったりします。そういえば人から「スープを煮込んでいる鍋を火にかけている時に、やる事が無くても決して鍋から目を離さないね」と言われた事や、他人が鍋からわずかにでも離れようとした時に「目を離すな！」と怒った事がありました。たかが鍋のスープなのですが、煮込んでいるその鍋から目を離したら、レイヤーが無くなってしまう、殺してしまうと咄嗟に感じたことから出た言葉でした。

最近では言葉の出現のための取り組みを手探りでやっています。つまり自分の思っているイメージや知識から来る言葉ではなくて、自分が直接見た世界から降りてくる言葉を文体として出力するということです。例えば"東京"という言葉から思い浮かぶものは何でしょうか。眠らないネオンの街、途切れの無い喧騒、という人もいるでしょう。縦横無尽に広がる地下鉄と高速道路をみて、立体近代年という捉える人もいるかもしれません。あるいは、天皇陛下が日本国の安全を祈祷する祈りの中心地という見方もあるかもしれません。しかし、"私が生きた東京"を表現するとなると別次元の大変さに直面します。東京にはいくつもの時代が流れており、無数の物語があります。私は１０年近く東京に住んでいますが、自分のイメージを離れて、私が東京を生きた手応えを見ようとしたのは過去あまりありませんでした。自分が空間を広く取ろうとしている領域を遥かに超えた街が広がっていて、それはもう途方もないものです。しかも時代はさらに積み重なっていく、いや、積み重なるというよりは並行して存在しているという方が正しいのでしょうか。東京のことが「どれだけ見えているか」という問いに答えられる自信は今の私には全くありません。体験も学習の総量も足りていません。でも、折角自身が行きている時代と街として、一年に一度毎年東京について見えているものを書くという事をやってみようと思い立ちました。そう考えると東京の事も江戸の事もそれ以前のことも、どの様な文化と共に存在していたかという点で勉強が足りない事に気付かされます。今更ではありますが、机の手元には図書館から借りてきたいくつかの日本史の本が並び始め

ました。

外の街の想い出として、今でも思い出すことがあります。あれは千葉のあるレストランでカウンターでウイスキーを飲んでいた時のことでした。どういう飲み方をしていたのかは、当の本人はあまり覚えていないのですが、外から見て満足そうに酔っ払っていたのでしょう。それを隣で見ていたお姉さんが「兄さん！良い飲みっぷりね。もう一杯いける？」と声をかけてくれたのです。間髪入れず「もちろんですよ！」と応答すると、「ご馳走するわ。マスター、兄さんの分私につけておいて！」と気前よく声をあげて、乾杯したのです。数分前に出会ったばかりの赤の他人に「飲みっぷりが良い」という理由だけで、赤の他人に酒をご馳走するのはとても衝撃的なことでした。ただひたすら格好よかった大人の姿がありました。その時は恥ずかしながら、気の利いた一言も言えず、ひたすらお礼を言うしかなかったのが心残りでしたが、あの時の乾杯はずっと胸に残っています。お姉さんの様な気前の良い、気持ちの良いナイスな大人になりたいと心から思ったのでした。自分の外の世界で起きた体験によって得られた影響付けが自分を新たな決定へと向かわせます。今年は率先して人にご馳走したりする機会が多い年だったと振り返って感じましたが、ふと思うとその様な決定の後ろには、気前の良い乾杯が見えていたのでした。

文責　トム

<九折評>

ふむ、とにもかくにも、すげー頑張っているんだなとわかるのでグッド。グッドというか、フツーに偉いわ。おれなんかぜんぜん頑張らねえもんな。

職場があって組織があって、その現場で直接「なんとかならんか」と取り組む、それがやっぱり一番いいよな。己を鍛えるというのはそういうリアリティがないといけない。そして、リアリティだけでは、リアリティしか得られないので、案外伸びなかったりする。これ、以外に重要なことなので、年長者の権限でブチ込んでおく。「リアリティがないと鍛えられないが、抽象化しないと追究はできない」。リアリティを重視する人はとても多いのに、抽象化については多くの人がバカにしすぎなので、逆にそこが穴狙いになりうるというか、こういうお得知識をすかさず回収しておくのが、真の大人というものだろう。君が言っているレイヤーという捉え方もその一だな。

また時間ができたら、ワークショップに来て、おそらく君が最も生々しくニガテとしそうなところ、「ほれソウルで呼応しろ」というあたりのことを、さんざんやらされてヒイヒイ言ってね笑。例によって、直面度がエグいわけだが、その日に掴んじゃえば、その日だけでそのテーマは生涯解決しちゃいま～す。

Ｙｅｓで元気

ゆき

皆さんには、仲良くしたい相手や大切にしたい相手、元気にしたい相手が居ますか？友人、恋人、家族、仕事仲間など。特定の誰かを大切にしたいと切に考えていらっしゃる方もいれば、みんな全員と仲良くありたいと考えていらっしゃる方もいるかもしれませんね。

では、そのように仲良くしたいし大切にしたいと思っている、嫌いでもなく好きだし、気を遣わずに過ごせる相手・・・のはずなのに、接しているうちにいつのまにかじわじわと疲れてしまっているとか、訳もなくほんのりとしたプレッシャーを感じてストレスになっている気がするとか、心の壁に跳ね返されているようでやや傷つく感じがありちょっぴり寂しいとか、感じたことはないでしょうか。

普段は一見気を許しあって楽しく過ごしている相手だけれど、少しの違和感がある。あるいはもっとはっきりと、仲の良いときは良いのだけれど、ヘンなところでなぜかよくバトルになる、などなど。そんな心当たりがある場合、それはまったく悪気のないＮｏのやり合いが繰り広げられているためかもしれません。

この違和感は、人と人がこころ（魂）ではなく意識（魄）を向け合っているためだと考えます。相手に意識を向けられると自分の中の意識が反応してしまい、意識で「何かし

なきゃ」「アクションには何かリアクションを返さなきゃ」という働きが起こり、意識（によって発生した行動）が返されます。「何かしなきゃ」と肉体に無理矢理命令して動かしているため、この動作は肉体にとって重たく、遅く、結果疲れるものとなってしまいます。

「何かしなきゃ」という自分への強迫は、ふんふ～んと何気なく冷蔵庫を開けるとき程の自由さはないことはなんとなくわかるかと思います。「何かしなきゃ」の自意識で重たく動けなくなることがＮｏであり、「何をしてもいい」自由で赦された空間こそがＹｅｓであります。

私たちは学門なくふつうに生きていると、自意識で行動し相手に意識を向けてしまうため、このＮｏのやり合いによってストレスを与えあいなんだか疲れてしまうのだなあと気づきました。このことに気づいて日常を見渡してみると、まあＮｏのやりとりが溢れかえっていることが発見できます。この発見はなかなかおもしろいものです。もちろん自分の行動や発言、メールの文面さえも、「あー、今のすっごくＮｏでした、しんどくさせてゴメンナサイ」と思うことがままあります。（皆さんが今まさに読まれているこの文章までも！）

ではＮｏのやり合いにならないためにはどうすればよいのでしょうか。それはＹｅｓのやり合いをすることでしょう。

自意識から発生するものはすべてＮｏになってしまうということは、私たちの自分の中にはＮｏしか存在しないということです。Ｙｅｓは自意識が消えたところにある。では自意識を消せば良いのでしょうか？しかし、単に自意識を消しただけでは、肉体に指令を出して行動することができません。それではただのぼーっとしている「無」であり、Ｙｅｓのやり合いにはなりませんね。肉体を自意識で動かさないということは、肉体へ指令を出すのは自分の中からではなく自分の外からにすれば良いということです。自分の外、それがつまり空間であり、空間からの指令を受け止める感覚器官が横隔膜であり、横隔膜をやわらかくし、空間を広く広く感じ取ると、自ずと肉体をこの空間の中でどう動かせばよいかが導かれるようです。「ようです」という推定の語尾であるのは、私自身が空間から導かれた体験を掴めていないためです。が、それを掴むためのワークショップですから、いずれそのうち。

人を大切にしたいと願っているのに、いざ接するとストレスを与えあってしまうという事象は、誰にも悪気がないだけになかなか悲しいことですよね。大切なシーンで大切な人を大切にするためにも、

・空間を広くとって

・自意識の象徴である顔面から力を抜き、モノを「言おう」とせず

・横隔膜をやわらか～くして空間からの余韻（エコー）を受け止め

・相手に「何か（アクション）」してしまわずにやさしさ・あたたかさだけを干渉させる

ができるようになって参りましょう～。

あなたと居ると、ストレスフリーでなんだかただ元気になっちゃう！一家に一人はいて欲しい！という人になれたら、最高にステキですよね。

文責　ゆき

＜九折評＞

相変わらず、文面から滲み出る、意気軒昂なリーダーシップがグッド。適切で、テキパキしていていいなあ。誰かそういうテキパキした師範代みたいな人が発生してくれたらいいんだけどな。まあでもそんな人が出現したら、もうおれのすることなんざ残っていないか。

遠距離にありながら、こっそりすげー勉強してくれているのだと思う。「Ｙｅｓ」についてはそのとおり。実演を見せられないのが残念だが、またいずれ来てくれたときに。ナマの実演を見てもらったら、「なんだこりゃ」と驚いていただける未知のやつがてんこもりです。

実物をお見せできないのはアレだけど、「Ｙｅｓ」には、時間が流れていない（永遠）というのも前提に入れてもらえると、ひょっとしたら何かわかるかもしれない。時間軸に関係ないから時間は流れていない。だから数学的に「焦り」の発生が不可能になる。

またいらっしゃることをお待ちしてます～

Good time

九折空也

ワークショップの先生を名乗っている以上、みんなに伝えなくてはならない知識や技術が、てんこもりあるのだが、どうもそんなもん、「知ったことか」と自分で蹴っ飛ばしているところがある。

今回のテーマはＹｅｓで、それがテーマらしいが、どうしてもそれについて、「知ったことか」と蹴っ飛ばしてしまう本性がある。もちろん、技術的にも理論的にも、当ワークショップの中枢に「Ｙｅｓ」の事象があることは間違いないのだが、自分で見出だして請求したその精髄たるテーマを、自分で蹴飛ばしてどうするんだとわれながら思う。

手が汗ばんでいる。緊張しているからではない。

煙草を吸っているからだ。

理論上、「蹴っ飛ばしたぐらいで消えてなくなるようなものなら、本当には何も手に入っていない」ということは、背後にあるのだろう。

けれども、蹴っ飛ばそうとするその衝動自体は、そんな堅苦しいメカニズムからは生じていない。

崇高なテーマを蹴っ飛ばすのは、「そんなものより、駆け寄ってきてくれる美少女のほうが好きだから」という次元で、衝動化して現れている。

僕は、おめかしをしたやさしい美少女が、駆け寄ってきてくれることが、うれしいわけではない。

うれしい、という感情は、ほとんど僕の中から消失している。

僕のうれしさとかいう、古今東西で見るところ最低に値打ちのないものが、目の前のすこやかな美少女に、価値体系において上回るなんてことは、たとえ人類が火星に住むようになったとしても、決してないだろう。

満天の星空や滔々たる湧き水を見て「うれしい」と感じる人は、もう脳神経がバグってしまっているのだ。そういう人を少なからず見かける。

われわれは、観念、と呼ぶべき機能を持っていて、その観念の中に、善悪とか、Ｙｅｓ・Ｎｏとかを持っているのだが、よくよく点検したところ、観念の中に「Ｙｅｓ」を持っているわれわれは、すでに脳神経をバグらせているのだということが判明してしまった。

僕が、駆け寄ってきてくれる美少女が好きなのは、ただひたすらに、その少女がバグっていないことによる。バグっていなければ、そこまで美少女でなくてもいいかと思えるほど、僕の精神も鎮静してきた。

なぜ観念上に「Ｙｅｓ」を持つことは、われわれの脳みそのバグなのか？　そのことは、駆け寄ってきた無垢な美少女に、いきなり、

「Ｙｅｓ！」

と笑顔を見せてみればわかる。

なんてキモチワルイのだろう。

そんな行為と表意は、わけがわからないものだ。

まったくひどい行為で、行為としては、いきなり美少女の顔面に精液をぶっかけているのと変わらない。

「Ｎｏ！」ならまだわかる。

何か理由があって、来てはいけない、動かないで、という意味でＮｏなのだろう。

そこで「Ｙｅｓ！」というのは、まったく意味がわからない。

誇張ではなく、いきなり精液をぶっかける行為と似ているので、走り寄ってきた無垢な美少女は、わけがわからなくて、ただおぞましさで全身を硬直させるだろう。

まったく、どこのワークショップの先生が、いきなり寄稿冊子のとりまとめに、美少女の顔面に精液をぶっかけるというようなひどい話をするものかと、自責する感覚はあるのだが、逆にこういう奴が一人ぐらいはいないといけないと思っているので、僕はいつものとおり書き話している。

すべてのナゾは、「ああこの人は、そうしてのたまわねば収まらないぐらい、すこやかな美少女のことを愛しているんだ」と見抜くことで、あっさり解決するだろう。

すこやかな美少女に観念Ｙｅｓをぶつけることは、いきなり精液をぶっかけることと同じであり、駆け寄ってきたゴールデンレトリバーを、トラバサミにかけるのと同じだ。

なぜわれわれが、観念のＹｅｓを使うべきでないかというと、われわれが使うまでもなく、事実のＹｅｓは存在しているからだ。Ｙｅｓの側が先住しており、われわれは、遅れてやってきたマヌケ面どもにすぎない。

使わなくても存在している。

そこでわれわれが、「わたしの、Ｙｅｓ！」みたいなことをすると、最低最悪なニセモノをぶっこんで、すべてを汚染することにしかならないのだ。

たとえるなら、大西洋で遊んでいるマッコウクジラの背に、ネイチャリズム、というロゴを焼き印で入れるぐらいの愚行だ。

考えるだけで誰かをブン殴りたくなってきた。

つくづく、ワークショップの先生のくせに、教えることは何もない、と確信している。

教わりたい奴は、世田谷公園でも何でもいいので、星空からでも春の風からでも、その実物から教わればいいだろ？

と思っている。少なくともそういうフシがある。

チョコレートパフェを食べるのには、それを注文すればいいのであって、運ばれてきたチョコレートパフェと共に、チョコレートパフェの専門家などは運ばれてこない。そんな専門家は地獄の窯で煮て排水溝に捨ててしまえ。

本当に、教えることなんか何一つなくて、唯一の例外としては、「必死に教えること」なら、何かあるのかもしれない、と思っている。

教えることなんか何一つないが、必死に教えることなら、何かあるのかもしれない。

まあどうせ、僕のことだから、言っていることとやっていることが支離滅裂で、そもそも整合していることのほうが少ないだろう。僕にそういう趣味はないが、美少女の顔に、精液をぶっかけるのも、それはそれで僕に限っては悪くないのかもしれない。

セクハラ男は、脳がバグっているのだし、そのセクハラ男を永遠の対象に、火矢を撃ちこみ続ける勢力も、当然ながら脳がバグっている。

タクシーの運転手が、道がわからなくて、わからないならわからないと言えばいいのに、何も言わず迷子になって、なんだコイツと思って鏡ごしに顔を覗いてみると、ブチギレ寸前の仏頂面、ということがあるように、現代のわれわれは、すでに周囲をさまざまな脳バグに包囲されている。

脳バグは、自他共にストレスしか与えないので、修正というか、駆虫したほうがいい。

おれはそんなことに協力しないが……

協力なんかしたくないので、代わりに、ｘｙ平面の話をしておきたい。数直線でも同じだが、ｘｙ平面のほうがわかりやすいだろう。

ｘｙ平面の「原点」は、「オリジン／origin」なので、アルファベットのOが書きこまれる。原点はゼロではない。たとえ数直線でも原点はゼロではない。ゼロ、と思って書きこんでいるのは単純な誤りだ。

原点は、「オリジン」なのだが、多くの人は「ゼロ」と思ってそこにマルを書いているので、数学の基礎のレベルで、脳みそにバグが入ってしまった。

ｘｙ平面の原点は、確かにゼロかもしれないし、あるいは無限大かもしれない。

プラス1とマイナス1の中点は、ゼロかもしれないし、無限大かもしれない。

これは、習慣的に、何が実在しているかという感覚、直観、思い込み、キメツケに左右される。

ほとんど習慣によって決定されるので、「原点はけっきょくゼロでしょ？」と誰かが言うと、「わかる」「わたしもそう思う」「ゼロしかありえないよね、ふつうに考えて」と賛同が得られる。いわば、原点ゼロ党、という党が自然発生的に形成されるわけだ。

そこで僕が、「原点は無限大では？」と言うと、「……は？」「それはおかしくね？」と反応される。

習慣上、原点に「ゼロ」と思ってマルを書いてきたので、もうしょうがないのだ。

ゼロにせよ無限大にせよ、それはそもそも数ではなくて、数の観念上「観測できないもの」ということなのだが、われわれは習慣によって、ゼロが実在すると感じており、無限大は実在していないと感じている。

そうして、原点、オリジン、出どころが「ゼロ」だと思っているので、パチンコ屋で血眼になっているおばさんは、「人間は死んだら終わり」「無になる」「無から生まれてきて、死んだらまた無になる」と言うのだ。

おばさんは、根拠なしにそう言い、根拠がないぶん、動きようのない確信の中にいる。

原点、オリジンは、けっきょく観測不能なので、確かにゼロかもしれないし、あるいは無限大かもしれないのだが、無限大を出どころとする派は、単に人気の問題として絶滅危惧状態にある。

僕は、プラス1とマイナス1を、同時に存在させたら（同時に存在するしかないが）、その総和は無限大だ、という直接の感覚があるが、この感覚は誰かと共有はされない。

学校の先生は「無限大でーす」とあいさつして授業を始めたりしないからだ。

僕には気魄がない。気魄がないわけではないが、それは常に分散して均一化されており、相殺されているので、つまり僕は気魄を使わない。だから実質的に僕には気魄がない。そんなことはこの文章を見ていてもわかるだろう。この文章には気魄がない。だから学校に提出されるたぐいのものではない。

気魄を、使えと言われれば使えるが、それは技術的なものだし、大人なら当たり前のことであって、僕はそのことをあまり自慢に思えないというか、少なくともそれは僕が宣伝するジャンルのものではない。

僕は、経験上、女の子が濡れるのが、あまり好きではないのだ。

女性のほうがよく知っていると思うが、女性が当該の分泌液で「びしょびしょ」になるとき、そのことは陶酔的かつ、逃避的に起こっているはずだ。

（何の逃避かというと、死からの逃避だ）

若い女性に対し、その逃避的な現象を否定してかかるほど、僕も一方的な者ではないが、それは僕自身でわざわざ推進したいことに思えない。

ｘｙ平面の原点は、ゼロではなくて無限大で、「無限大が出どころでは？」という話は、女性にとって「びしょびしょ」の反対側にある。

ゼロから始まって、無限大へ漸近していく任意数の象野

が広がってあるのではなく、もともと理論的にはゼロであるはずの象野があり、ゼロでは何も始まりようがないが、無限大は唯一始まることができるということだ。だから無限大が原点だ。ゼロの象野に、一種のゆらぎがあって、そこにプラス1とマイナス1が同時に生成されるから、この同時生成は無限大であると。そういう、直接の感覚がある。

こんなことを、大真面目に話されたら、特級のソープ嬢だって、カラッカラに乾くだろう。

けれども、瞳の奥は輝くし、そのときはソープ嬢も新聞配達の美少女も、同じ輝きに肩を並べることができる。

輝きというと、光だが、このところ、どうも「光」と「色」の区別がついていない人がある、ということに気づき始めた。

もちろんそんな区別に、気づかなくてもいいのだが、単に話として面白いものだと、僕は思っている。

学校で習ったとおり、色の三原色を混ぜると「黒」になる。光の三原色を混ぜると、黒にはならず「白光」になる。光と色は逆だ。

色相環、という図があって、たとえば黄の補色は紫だし、赤の補色は緑だ。この補色どうしを混ぜても黒になる。

補色というのは、反対の色ということだが、反対の色といって、黒と白はそれぞれに補色ではない。黒も白も、それは「色」ではないからだ。便宜上、黒色・白色と呼んでいるにすぎない。

色、という観念で捉えると、黒も白も、観測不能、ということになる。無色、というとややこしくなるので、黒も白も、けっきょくアウト・オブ・カラーということになる。

もちろん「色」というのは、人間もしくは他の生物の、視覚というインターフェイス上で、そのように知覚されるものにすぎない。電磁波の周波数の違いが、視覚上は「色」に見えるというだけだ。色という事象そのものは実在していない。比べて、光という事象はそれじたいが実在している。

もし、「色」の原点を設定するとしたら、それは黒にも設定できるし、白にも設定できる。それはｘｙ平面の原点設定と同じだ。どうせそうしたことは、当人の習慣で決まるのだが、習慣が所属を決定しており、けっきょくのところは、自覚がなくても人はその己の所属を根拠なしに「信じている」ということになる。「色の果て、白から来て、白に帰っていく」と信じている人もいるし、「色の終わり、黒から来て、黒に帰っていく」と信じている人もいる。色の信者は黒原点を信じるだろう。色のすべてを混ぜると黒になるから。光の信者は白原点を信じるだろう。光のすべてを混ぜると白になるから。

こんなことなので、ワークショップの先生のくせに、教えることは何もない、と確信しているのだ。

今回のテーマは、「Ｙｅｓ」だ。Ｙｅｓというのは空間にあって、われわれより先住している……つまり、当然ながらｘｙ平面より先に原点Ｏが存在しているので、Ｙｅｓを使えというのは、その原点Ｏを使えということだ。もちろん、そんなことを言われても、「具体的にどうすりゃいいんだよ」に尽きる。具体的にどうしたらいいのかは、僕にもさっぱりわからない。

具体的にどうすればいいのかは、さっぱりわからないのに、具体的というレベルで考えると、僕自身は具体的に、その「Ｙｅｓ」を実用できている。なぜ実用できているかはわからず、むしろ僕としては、

「こんな目の前にあるものがなぜ使えないんだ」

ということのほうがすでに不可解に思えている。人為的に何かをしろというのなら、難しいというのもわかるが、僕が言っているのはそういうことではない。人為的なことはひとまずやめて、われわれより先にあるこのオリジンを使えと言っている。関数グラフを書くより原点Ｏを書くほうがずっと簡単なはずだ。

当ワークショップは、言葉の獲得を目指して進められているが、その過程には愛のことも考えねばならず、どうすれば愛にまみえるのかとそれぞれが思案するところ、実は僕は内心では、このところ、この際限のない愛の湧き出るのを誰かちょっと制限してくれ、どうセーブしたらいいのかわからず正直ヤバいというかしんどい、と感じている。このことはワークショップ中には自白していないが（だってそりゃダサすぎるだろう）、正直なところ、ここしばらくの僕は、気を抜くと際限のない愛の中に引きずりこまれていって微粒子になって拡散していってしまう、と感じている。それは割と、洒落では済まされないピンチという感じも伴っている。

今回、特に意味なく、僕は自分の寄稿に Good time というタイトルをつけた。このテキトーすぎるタイトルの中、ひょっとすると、今僕が吸い込まれていって微粒子になり拡散していってしまいそうな先の世界が、その "Good time" なのかもしれない。それはそうかもしれないけれど、そんな白昼夢みたいなことにダイブしたいわけでは僕はない。僕にとっては Good time で済むかもしれないが、僕がそうして拡散していってしまったら、残された連中が確実に大量の誤解を膨らませたままになってしまう。他人にこれだけやらせておいて、アホのまま放置するというのはいくらなんでも良心の呵責と、気が引けるということがあるのだ。

「身を粉にして」とか「粉骨砕身」「骨を砕きても」とかの言い方がある。「粉」。もし、人に魂と呼ぶべき何かがあるのだと仮定すると、その魂は、或る種の「格子」の中に閉じ込められており、そのままでは外に出ることができない。またそれによって、外の何かとつながることもできない。

格子の中の囚人だ。

「格子」の外側に出るためには、凝り固まった魂の団子を、解きほぐして粒子化してやることが必要だ。そうすれば格子の外側に出ることができ、また外側の何かとつながることもできる。

粒子サイズが、格子の目より小さくなれば、その時点ですでに、「格子」と呼ぶべきものは機能もしていないし、実質その「格子」は存在していないとみなすことができる。

この、われわれの魂を閉じ込める「格子」は、さまざまな段階で、さまざまな目の細かさをもってわれわれを包囲しており、魂の粒子が微細化されるほど、より高度な格子を潜り抜けて、その格子を通過できるようになる。格子のないナマの世界がどんどん見えるようになっていく。それで、抜け出した人からは、閉じ込められた人のことが、「何に閉じ込められてるんだろう?」と不可解に見え始める。

仮にあなたの魂が、目の前の格子から出られなかったとしても、僕の魂はあなたの格子の内側へやすやすとアプローチできる。僕の魂の粒子にとっては、そんな目のデカい格子は、すでに凱旋門のように通過が容易だからだ。

そのときあなたは、これまでに知らなかった外側の何かとつながるのだが、その時点で誤解してはいけない、あなたは自らの魂の解決によって格子を潜り抜けたわけではないし、あなたが潜り抜けて僕と出会ったのではない。その時点であなたは、ただ「自分の魂を解決せねばならない」ということを知ったのみだ。自分の魂は格子の中に閉じ込められており、この格子を抜け出なくてはならないということをあなたは知った。

魂を粒子化するといって、「コナゴナにするのか」と、そのことを不安に思う必要はない。魂というのは、一つの大きな餅のようなものであって、もしそれを無数のもち米にしたとしても、格子の外でふたたび元の一つの餅に戻すことができる。

より正確には、魂なんて観測できないのだから、観測不能の状態においては、魂という餅は量子状態で存在している。量子状態であるから、魂は、餅の性質ともち米の性質を「同時」に持つことができる。矛盾する二つの性質を「同時」に持てるというのは、われわれの認識能力を超えるが、認識能力を超えるなら、認識しなければいいわけで、何にせよ魂というのは、ひとかたまりの餅の性質と、粒子になったもち米の性質とを、同時に持つことができる。よって、魂を粒子化しても、魂がバラバラにはならない。

魂を実感しようとし、それを実感の機能にあてがって「観測」してしまうと、魂は量子状態ではなくなり、魂は「魄（ハク）」に変質する。この「魄」はバラバラにしてはならない。魄は全身に、まんべんなく、偏りなく行きわたり、ひとまとまりでなくてはならない。これをバラバラにすると、単に精神がバラバラになり、場合によっては臨床レベルで精神機能の損傷が起こってしまう。

もし、こうして格子の閉じ込めと、微細粒子化して潜り抜けることができる魂という現象がないのであれば、あなたの魂の中にまで、フレディ・マーキュリーの "Good time" が届いていることの説明がつかない。

——Don't stop me now I'm having such a good time.

おれはあんまり、フレディ・マーキュリーは趣味ではないけれど、"Havin' a good time" のことはわかる。

フレディ・マーキュリーが歌っているのを見て、「魂なんか存在しない」と言っている人がもしいたら、それはさすがに、発言の当人に知性がなさすぎるだろう。

知識なんかあったってしょうがなくて、いわゆるスピリチュアル方面の人も、似たようなことを考えるのだろうけれど、そうした人々とおれを比較するなら、おれの声のほうが圧倒的にフレディ・マーキュリーに近いだろう。おれはシャウトを持たないスピリチュアル風情を認めない。そういう具体的なものがあれば文句はないのだ。具体的にシャウトを持つのが魂のプレイヤーであり、掘り下げると悲鳴が出てくるのはただのザコ囚人だ。知識なんか豊富にしてどうする？　おれは Good time ばかりが豊富であることにしか価値も動機も見出さない。

何か、急に気が変わってきたなあ。

おれは実はけっこうカッコいいのかもしれない。

気が変わってきたというのは、やはりこういうワークショップみたいなものは、もっと多くの人に知られて、広がったほうがいいのかもしれない。

問題は、先生がいないということなのだが、それについてもふとわかった。おれが先生じゃないことが問題なのだ。

それで、おれが先生になるということではやはりなくて、先生といえば、何かそのへんの、三角コーンでも持ってきて、それを「先生」ということにすればいいのだ。

そうすれば、先生はばっちりいて、おれは何も余計なことをしなくていい、ということになる。

なんだ、これですんなり解決するじゃないか。

といって、各員が、三角コーンを「先生！」とあがめていたら、これはこれで相当イタい人たちの集団ということになるが……

おれは余計なことをしない。

おれは生まれてこの方ずっとそうだったように、Good time しかやらない。

おれは Good time であって先生じゃねえよ。

合気道の開祖、植芝盛平も、自分のことを「爺い」と呼んでいた。

おれは自分のことを Good time としか認めない。

先生がいないという問題を、どうすればいいかというと、ソクラテスだってそのとおりと言うだろうが、Ｙｅｓとい

うものが存在して、それがわれわれより先住しているのだから、呼んで字のごとくＹｅｓそのものが「先生」なのだ。

人格、格付け、格上、品格、格調、格式といって、一般には「先生」というのも、その「格」（格子）の表意を先生と呼んでいるのだが、当ワークショップにおいては、「先生」というものの定義自体が違う。当ワークショップにおいては、一般に言われる「先生」という格を認めないのだ。このことに混乱があった。僕自身、ありとあらゆる「格」を取り外して生きているのだから、僕の内に先生と呼びうる「格」を探すのは不毛なことだ。当ワークショップに限定しては、「格」のカタログに「先生」は存在していない。なぜなら、格の中にそれを成り立たせなくても、先生は先に実在しているからだ。

われわれの身の内にＹｅｓはなく、Ｙｅｓは空間にしかない。Ｙｅｓは空間にしかないのだから、先生というのも空間にしかない。「先生」と呼びかける、その先には空間があればいいということになる。「これでどうでしょうか先生」と問うのも、空間の先生に問いかければいい。そのことに、もし目印が要るのならば、三角コーンでも立てていればよいのであって、この先生はどこにでも常にいるし、この先生がいない場所はない。

ただしもちろん、偶像崇拝になって三角コーンを崇め始めると、それは空前絶後のオモシロ邪教になるので、まあそんなことになってしまう奴は、もうそれでいいじゃないかという気がする。三角コーンを「先生」と崇めるアホと、僕を「先生」と崇めるアホは、まったく同質のアホだ。アホが悪いと言っているわけではない。アホでもいいじゃないか。ただ、そんなアホのすぐそばにも、「先生」はＹｅｓとなって寄り添っているというだけだ。Ｙｅｓは無限大なのだからどこにでもいくらでもあるし、無限大には何もかもが含まれていて、その中にはフレディ・マーキュリーも含まれている（僕はあまりファンではないが）。

というわけで、僕の役職は Good time ということになる。先生は別に存在していて、たまたまこの状況においては、僕が先生の言葉をしばしば代弁しているにすぎない。それはまあ、だいたい年長者が担うものだろう。ただおれの場合は、年長者だからじゃなくて、カッコいいからということであってほしい。何しろおれは Good time だからな……

「命令法」といって、ワークではやるけれども、われわれは「命」なんかディールできないし、身の内からはＮｏ（気魄）しか出ないので、人を動かすことなどできない。そりゃよくよく考えれば当たり前だ。われわれが人にあれこれ指図して、人が動いてくれるように見えるのは、相手が空気を読んでくれるからであり、あとは単純に力関係があるからにすぎない。しょうもない。よくよく考えれば、相手には相手の意志があるのだから、そこに割り込んでわれわれが他人に「命令」なんてことができるはずがない。そこは小人がチョーシに乗るものじゃない。

だからわれわれは自分で命令なんてしない。命令といって、「先生」がそれをやれば別なので、先生に命令を入れてもらう。原点無限大Ｙｅｓ空間先生（なんだそれ）に響き渡る命令を入れてもらえば、先生は命を直接ディールできるので、すんなり命令が通る。それもやっぱり当たり前だ。

そういう難しいことはすべて、先生に丸投げして、おれは Good time だけをやっていればいいな。

やはりこういうことは、本当はもっと多くの人に、広まっていけばいいのだと思う。こんなもの、呼びかけて誰かが来るものではないけれども。

一方で、まったく逆の事実もあるので、なんとかならないかなと、つい考えてしまうのだった。

逆の事実というのは、どうせ僕が実際に教え始めると、そこから「興味ないです」と言って去る人はほとんどいないということだ。

呼びかけたって、誰も来ないが、実際に教え始めると、誰も帰らなくなる。

一度そのことは、実験してみてもいいぐらいだ。僕の話していることに、まったく興味のない人を捕まえて、一方的に教え始めたら、その人はどういう様相を示し始めるのだろう？

このことは、実は、僕の周囲に、しょっちゅう胸が痛むほど起こっていて、詳しくは話せないが、とにかくまともな教育を受けていないアーパー姉ちゃんでも、「なになに、今のなに？」と、実際に見ると食いついてきて離さないのだ。

色んなことを、教えてほしいという、根源的な欲求と叫びが、まったく満たされないまま、ずっと放置されているのだと思う。

正直、ちょっとかわいそうだ。

唯一の例外は、先に話したとおり、原点はゼロだと固く信じ、そのことを公言してきた人たちだ。この人たちは、そもそも別に信じるところを公言してきているので、僕の話して示すところを面白がって尻尾を振って懐いてくる、というように素直にはいかないようだ。素直にはいかないというか、そういう人はおおむね、自分がこれまでに公言してきた道を己で進むしかないらしい。そこはわれわれのような小物が小手先でどうこうできる問題ではないようだ。諦めろという話ではなく、たっぷりと改心する作業やコストの積み重ねが必要になるらしい。誰だって部分的にはそうだ。

僕の側は、オリジンが無限大なのだから、僕の重みなんかゼロでいいやと思うのだが、逆の側は、オリジンがゼロなので、己の重みは無限大に到達せねばならない、と考え

ているらしい。その、逆の側の発想もわかるのだが、重みを無限大に到達させてしまうと、それはブラックホールになってしまう。ブラックホール状態は、ホーキング輻射から計算されるブラックホール蒸発が済むまで終わらない。１の後ろに０が百個ぐらいつく年数が掛かる。これはただのブラックホールの話か。

とにかく、そういうブラックホール側の人とは、僕はどうやら、縁遠い。

そうでない人は、いつでも来て、楽しんでいってくれたらいいのになと思う。

いやいや、あなたのためではなく、おれの Good time のためにだよ。

（なんだよ、あなたのためって）

おれのところになんかこなくても、先生はあなたのそばにいるが、おれのところにこないと、Good time がないからね。

来たる２０１９年も、ワークショップは続いてゆき、ワークショップとして拡大するのかどうかはよくわからないが、おれの Good time は拡大していく。

もしあなたも楽しみたいならご連絡をお待ちしております。／If you wanna have a good time just give me a call.

文責　九折空也

＜九折評＞

お前ぜんぜんＱｕｅｅｎとか好きちゃうやん。