

はじめに

ヒロ・ヒライ+小澤実

インテレクチュアル・ヒストリーとはなにか？

西洋思想の歴史は、プラトンやアリストテレスという二人の巨人を擁する古代ギリシア・ローマ時代を出発点とし、信仰にもとづく非合理的な中世・ルネサンス期をへて、デカルト革命以降の理性的かつ合理的な近代世界へと移行するという、一種の単線的な发展史観のもとに描き出されてきた。このような記述の背後には、理性と合理性こそが何事にも優越するという近代特有の価値観が透けて見える。しかし、こうした近代的な価値の対極にあると考えられてきた中世・ルネサンス期は、じつのところギリシア・ローマの思想をその時代独自の作法で読み解き創造的に解釈した知的に豊かな時代であったのだという理解へと、近年の学者たちの認識はシフトしつつある。そのシフトの背後ではなにが起こっていたのだろうか？ ここでカギとなるのが、インテレクチュアル・ヒストリーとよばれる歴史学の手法である。

そもそも、インテレクチュアル・ヒストリーとはなんであろうか？それは人知をあつかうがゆえに思想史や哲學史と同一視する向きもあるかもしれない。しかしこれまでの思想史・哲学史とよばれる研究分野では、特定のテクストの解釈に重点がおかれ、それぞれのテクストが成立する背景にあった「知のコスモス」の把握には必ずしも十分な関心がはらわれてこなかった。ある思想家を理解するためには、ただテクストを読みこむだけではなく、そのテクストを生み出した歴史的な文脈（コンテクスト）を把握することが必須であるのに。他方で一九世紀以来、政治・制度・行政といった側面を中心テーマにすえてきた歴史学では、近年はとみに人間活動の文化的な現象をつかう文化史や社会史が盛んになつてきたものの、個人の業績や個別の作品についてはなお他の分野に任せている。

これら思想史・哲学史と歴史学の交錯点の一歩先に立ちあらわるのが、インテレクチュアル・ヒストリーだ。そこでは、個々の思想家だけではなく、有名無名の文学・芸術作品、さらには過去の大小の出来事や事象までもが研究の対象とされる。特徴的のは、各作品や出来事の背景にある知的文脈の理解に大きな努力がはらわれることである。つまり、インテレクチュアル・ヒストリーとは歴史学と哲学のあいだに存在し、歴史学者の時間や空間にたいする感性と学者のテクストのなかに入りこむ浸透力のふたつを同時に必要とするジャンルなのである。

職業的専門家の出現により学問の細分化がおこなわれたのが近代ならば、それ以前の知的世界は多様な要素が複雑に絡みあつてゐる百科全書的な世界であり、キルヒャー やライブニックに代表される万能人たちをつくりだした。現在であれば哲学、科学、美術、建築、文学、神学、歴史といった各分野の枠内で論じられる主題が、中世やルネサンス期にはたがいに交錯しあい、密接に関連していたことを思い起さねばならない。こうした時代の知的世界にアプローチするには、多様な学知の交錯点にたつインテレクチュアル・ヒストリーの手法がもつともふさわしい。

また、西洋思想の歴史において正典からこぼれ落ちた周縁的な内容として等閑に付されてゐた説教、古物論、神学書、建築書、医学書、記憶術書といったテクスト群に光をあて、中世・ルネサンスといふ時代に展開された独自の知的世界を再現するという点でも、インテレクチュアル・ヒストリーは特筆に値する。方法論の融合と対象テクストの革新は、かつては書物に記され、そして忘却のかなたに追いやられていた人知の営みを現代世界へよみがえらせ、従来型の歴史記述に変更をせまるのではないか？

本書は、インテレクチュアル・ヒストリーの醍醐味を紹介するショーケースとなることを目指している。しかしはたして本邦においてこの手法そのものは存在していなかつたのだろうか？じつと言えばそんなことはない。おそらく本書に関心をもち手にとった読者の多くも、いま述べたインテレクチュアル・ヒストリーの手法に既視感を覚えるかもしれない。あの作品はまさにこの手法の実践であつたな、と。しかし、その歴史を語るうえでなくてはならない一人の人物が存在したことは、しっかりと認識されていないのではないだろうか？その人物とは、伝説的な編集者として日本人の文學の世界を文字どおり陰から支えていた二宮隆洋（一九五一—二〇一二）である。『エラノス叢書』や『叢書ヒストリー・オヴ・アイディアズ』にはじまり、邦訳書を中心に集録する『テオリア叢書』『クリティクス叢書』『ヴァールブルク・コレクション』といった数々のシリーズを企画し、『中世思想原典集成』と『哲学の歴史』シリーズにおいて、その活動の頂点を極めた。「二宮ワールド」と呼ばれるこれらの作品群がつくりあげる世界に、本書の寄稿者の幾人もが魅了され、学問という世界に目を開かれ、そしてそれに身を捧げるようになつた。精神史という用語で彼が本邦に紹介した作品の多くはインテレクチュアル・ヒストリーの領域にくくらるべきものであった。つまり、氏の存在とプロダクトをなくしては、本邦におけるインテレクチュアル・ヒストリーの研究史は語れないのである。

本書の構成と成立の背景

本書は、「学問の伝統と革新」「神と自然」「そして怪物」「生命と物質」「西洋と日本——キリストianの世紀」というヴァラエティに富んだ四つのセクションから構成されている。一見すると、各セクションは独立しているかのような印象を与えるかもしれない。しかし、それぞれに収められた計一二本の論考を読みとおすならば、同じ登場人物や関連する主題が各論考やセクションの壁をこえて立ちあらわれ、たがいに交錯し、全体として遠大な知のタピストリーを形成していくことが理解されるだろう。

第一部の「学問の伝統と革新」には、学問あるいは知の形態における伝統とその変容をあつかう三つの論考が収められている。はじめの論考では、西欧中世における宗教家たちの活動、とくにその支柱となつた説教術に焦点があてられ、聖書を引用・注解するときの「語的的一致」という手法のもつ特徴と問題点が分析される。つぎの論考は、記憶術という古代・中世からの伝統的な知的手法がルネサンス末期にいかなる変容をとげたのかについて、フランドル人シェンケルのテクストを中心に考察する。第一部をしめくくる論考では、中世北欧で活躍したヴァイキングの文字であった「ルーン」がルネサンス期にどのように理解され、どのような条件のもとで新しい学問であるルン学の基礎が生み出されていったのかが議論される。

第二部の「神と自然、そして怪物」は、四つの論考から構成されている。はじめの論考では、ルネサンス期におけるキリストの横顔を描いたプロフィール肖像という形態の出現とその後の流行と変容において、いかに正統性、つまり古代性・真正性といふものを得ようとしたのかが描かれる。つづく論考では、ルネサンス期ドイツの有名なハルトマン・シェーデルの『年代記』にみられる架空の種族である怪物たちを生んだ歴史的かつ知的なコンテクス

トの解明に力がそそがれる。第三の論考では、キリストの血と肉を表象する聖餐論について、ラブレーからド・ペーズにいたるローマ・カトリック教会側と新教徒側の文学者や社会風刺家、そして神学者たちによる風刺や論争、または泥仕合がダイナミックかつ魅力的に語られる。最後の論考では、ルネサンス期に端を発し、デカルトにおいて顕現化した神と自然についての新しい態度が、デカルト主義者スピノザによるラジカルな解釈をへて、彼の活動したネーデルラントの他の神学者たちにどう受けとめられたのかが分析される。

第三部の「生命と物質」は、互いに密接にからみあう三本の論考からなっている。最初の論考では、ルネサンス期のアリストテレス主義者スカリゲルが、強まりつつあるアリストテレスにたいする批判にいかに応えたのかが発生・生命の問題を中心に分析される。つぎの論考では、生命の原理とされた靈魂とその起源の問題が、文化的・宗派的な背景の異なるフェルネル、シェキウス、ゼンネルトという三人の医学者たちによってどのように説明されたのかが、キリスト教的な靈魂の不滅性についての教義にたいする態度とともに考察される。最後の論考では、こうしたルネサンス期の生命や靈魂の議論を背景にして、近代の夜明けを代表するとされてきた英國の哲学者フランシス・ベイコンが伝統的な寿命延長の問題にいかにとりくんだのかが鮮やかに描き出される。

本書の第四部「西洋と日本——キリストianの世紀」は、視線を西から東に転じた二つの論考からなっている。第三部までで見てきたようなヨーロッパにおける連綿たる知の営みが、「キリストianの世紀」と呼ばれる戦国時代後期から江戸時代前期の日本において、イエズス会をはじめとする修道会によってどのように伝えられ、作用したのかが分析される。はじめの論考は、『ひでの經』を中心とするキリストian版と呼ばれるテクスト群において、とくに「靈魂(アニマ)」という概念がいかに議論されたのかが描かれる。つぎの論考は本書の最後をしめくくるにふさわしく、イエズス会が日本における布教活動で重要視した宇宙論に焦点をあてる。なかでも、「天国(パライソ)」

という場所がいかに説明され、宇宙のなかに位置づけられたのかを考察する。

本書の制作にあたっては、多くの人々の協力をえた。寄稿者諸氏は、徹底的に朱を入れるという編者らの方針に文句ひとつ言わずに、とても協力的に作業に関わっていただいた。本書において表記等に間違いがあれば、それはひとえに編者らの責任である。有名ブログ『石版!』の主宰者・紺野正武さんには、編集が終った段階ですべての原稿に目をおして誤字脱字や表記の不統一を指摘していただいた。クレア・ヒライさんには、カバー原案をつくっていただき、細野綾子さんにはそれをもとに装丁をお願いした。また、本文のデザインと文字組はスタジオ・ボットの山田信也さんにしていただいた。中央公論新社の郡司典夫さん、松本佳代子さんには、最終的な書物としてのプロダクトづくりで大変お世話になった。

本書のもとになった公開シンポジウム『人知の営みを歴史に記す——中世・初期近代インテレクチュアルヒストリーの挑戦』は、二〇一二年七月六日と翌七日の二日間にわたり、立教大学池袋キャンパスの太刀川記念館において開催された。若い世代に属する新しい学術潮流の担い手が一堂に会し、従来型の哲学史や思想史ではなく、まさに新しい知がいまそこで生成しつつある分野横断的なインテレクチュアル・ヒストリーの現場を開示することを目指したものであった。両日あわせてのべ一〇〇名越える参加者をえることができ、いずれの報告内容にたいし的としたものであった。会場が一体となって知的興奮を体験することができた。文字どおり

てもフロアから鋭いコメントや質問が相つぎ、会場が一体となって知的興奮を体験することができた。

「饗宴(ションボシオン)」という言葉にふさわしい場であった。
「饗宴(ションボシオン)」という言葉にふさわしい場である。われわれはこのシンポジウムを
しかし、その場に当然いるべき人物が一人欠けていた。二宮隆洋その人である。われわれはこのシンポジウムを
日本におけるインテレクチュアル・ヒストリー研究の影の功労者である氏に捧げるつもりで準備してきた。氏も、
日本におけるインテレクチュアル・ヒストリー研究の影の功労者である氏に捧げるつもりで準備してきた
会場にかけつけることを楽しみにしておられたが、残念ながら開催の三ヶ月前の四月中旬に、それまで患ってきた

病によってこの世を去られた。置き土産として、すでに本書を出版する段取りを中央公論新社と整えてくれていた。そうした心優しい氏の築きあげてきた作品世界にたいするオマージュとして、そしてその学恩に報いるために本書を捧げることにしたい。

二〇一三年六月