

味わう・時間

Temporality in the Taste and Flavor Appreciation

福島 宙輝^{1*}

Hiroki Fxyma¹

¹ Tainan University of Technoligoy

Abstract: What is the aesthetic appreciation of food and drink? This study aims to clarify the temporality of food and beverages. This study first shows that there are three types of time: the time of the object, the time of embodied cognition, and the time of the phenomenon. Then, I argue that there are four aspects of phenomenal time: non-time, linear time, recurring time, and point-time. Each of these four phases of time produces a different appreciation experience. Furthermore, I argue that these four temporalities are not determined a priori, but are generated by the attention of the eater.

本稿は、これまで本研究会の発表で数回に渡って検討してきた味の鑑賞の時間性についての、ひとまずの結論である。前回の原稿では線形の時間ではなく回帰的な時間性の導入を主張したが、本稿ではその考えをさらに進めて、4つの時間相を提唱している。結論稿のため、これまでと重複する内容あるいは相反する内容が含まれることをご容赦願いたい。

1 はじめに

本研究では、味と香り（食べ物と飲み物）の鑑賞における時間性 temporality がどのようなものかを明らかにする。食べ物と飲み物の鑑賞に関わる時間は、単にそれらが口の中に入つてから飲み込むまでの数秒間だけにとどまるものではない。対象としてのワインが持つ時間から味わう人の現象の時間まで、多面的 multi-faceted かつ多相的 multi aspects な時間が、一口ごと、一杯ごとに姿を変えながら動的に生起する。本稿の目的は、(1) 一杯の酒の鑑賞の背後にあらゆる様々な時間の相を「対象の時間」「身体的な認知の時間」「現象の時間」という3つに分類しつつ整理して示すこと、そして(2) 味の鑑賞をよりよく説明するために求められる時間観として、無時間・線時間・周期的な円環の時間観・点時間の四つの時間性を提案すること、そして(3) 四つの時間性は先驗的には決定されず、食べる人の注意によって生起することを主張する、という三点である。

1.1 芸術のジャンルと時間性

時間芸術と空間芸術は、作品のもう時間的性質 temporality に着目した芸術の分類方法の一つである。一般に、時間とともに展開する音楽や演劇は時間芸術と呼ばれる。一方で絵画や彫刻、建築などは鑑賞中に劇的に変化することなく、空間芸術に分類される。時間と空間によって芸術を峻別したのは、レッシング Lessing によるいわゆる「ラオコーン論争」である[1]。レッシングはラオコーン像の批評において、「詩は画のように *ut pictura poesis*」という格言で表されてきた、詩と絵画を一体視する伝統に異を唱えた。レッシングは、物語の決定的な瞬間を描く視覚芸術（空間芸術）と、物語の継続的な行為を描く言語芸術（時間芸術）を区別し、芸術学に大きく影響を与えた。

近代以降、この時間芸術と空間芸術という二分法はスーリオ Etienne Souriau やデューイ Dewey により批判されている。スーリオ[2]は『諸芸術の照応』において、時間芸術と空間芸術をはじめとしたあらゆる二分法的分類を批判し、諸芸術を照応、つまり共通する構造によって並列に分析する。スーリオは Time in the plastic arts において、時間的性質が絵画や彫刻作品の鑑賞において、音楽や小説と同様に本質的な意味を持つことを論じている[3]。また Dewey[4]はすべての芸術はリズムを持ち、時間的性質は五大芸術（建築、彫刻、絵画、音楽、文学）に通底する構成要素としている。

本稿ではスーリオやデューイの考えを支持し、味や香りの鑑賞についても、時間的性質と空間的性質の双方を持ちうるものと考える。単純な例をとっても、香水の「トップノート／ラストノート」あるいはワインの「後味（アフターフレーバー）」というように、味や香

*E-mail: h.fxyma@gmail.com

りが時間的性質を持っていることは明らかである。またワインやウイスキーのフレーバーは口腔と鼻腔の空間において展開するものであり、空間的な性質を持つことも疑いようがない。ただし、一杯の酒の鑑賞においてどのような時間的性質が関与しているかについては明らかではないし、どのような時間観が味わいの鑑賞に求められるかも論じられてはいない。本研究は料理や飲物を美学の対象として論じ、美的な鑑賞の対象として扱うまでの基礎を提供するものである。

2 対象の持つ時間と身体的な認知の時間

本節では、対象の持つ時間と、身体的な認知の時間について整理する。身体的な認知の時間というのは、食べ物や飲み物を口にしてから飲み込むまでの時間を基本として、さらに内臓感覚と学習を含めた時間である。この身体的な認知の時間は、後に述べる現象の時間と対をなしている。現象の時間は主に心の時間である。対象の意味づけと解釈に関わる時間であり、形而上学的な時間を含む。身体的な認知と現象の時間は用語上は対をなしているが、対象の意味づけと解釈は身体性をもちうるために、両者は排他的な概念ではなく、相互に関連する概念である。以下、本節において列挙する対象の持つ時間と身体的な認知の時間の各項目は、味の鑑賞における時間性としては基本的なものであり、網羅的なリストではない。また、本節の目的は、本節に筆者の新たな主張はほとんど含まれていない。

2.1 対象の持つ時間

酒を飲むときには目の前に酒があるが、その酒が内包する時間というのも忘れることはできない。すなわちワインのヴィンテージ（数年間）、日本酒の瓶詰めされてからテーブルに載るまでの時間（数日～数ヶ月）、開栓されてからグラスに注がれるまでの時間（デカンタージュ、数分～数十分）、グラスに注がれてから口に入るまでの時間（数分）などである。これらの時間的側面のどの一つをとっても、十分に味わいの鑑賞の契機となりうる。ワインのヴィンテージは1年の違いが数倍の価格差を生むことも珍しくはない。またウイスキーは蒸留されてから樽の中で数年間熟成され、見た目と風味を大きく変貌させる。日本酒は古酒として数年間熟成されるものもあるが、多くは一年以内に、そのフレッシュな香味を楽しむことが前提とされて醸造されている。しかしその数ヶ月の間に大きく香味は変化することが知られている。一般に日本酒は冬に醸造されるが、春や夏は爽やかな香りが楽しめるのに対し

て、夏を越えると、同じ酒でも「秋あがり」と呼ばれる、旨味を楽しむ酒質に変化する。

2.2 身体的な認知の時間

2.2.1 食物嫌悪学習・食物嗜好学習

人間を含めた動物が、内臓不快感をもたらす薬物の投与や放射線療法を受けると、その処置の前に摂取した食物の接種を避けるようになる学習を食物嫌悪学習 food aversion と呼ぶ[5]。もともと好んで摂食していたものを嫌悪するようになる学習であり、味を嫌悪するようになる学習は味覚嫌悪学習 taste aversion と呼ばれ、食物を嫌悪する学習は食物嫌悪学習 food aversion と呼ばれる。時間的に先行する摂食経験が、それ以降の摂食と嗜好の様式に変容を与えるという学習である。

2.2.2 オルソネーザル・レトロネーザル

食べ物、飲み物の香りを感じる経路には二通りがある、鼻の穴を経由して嗅上皮に至る空気の経路をオルソネーザルと呼ぶ。一方で口腔から鼻腔を通じて鼻の穴に「抜ける」香りをレトロネーザルといい、とくに風味の知覚にはレトロネーザルが重要とされている。日本酒でいうと、グラスに入った酒の香りはオルソネーザル、口の中にあるときや飲み込んだあとに感じられる香りはレトロネーザルということになる。

2.2.3 口の中での経時的変化

食べ物が口の中に入ってきてから飲み込むまでのあいだに、どのような変化が起きているのだろうか。絵画を見ているときに、絵そのものが変化するケースは殆どないが、風味の鑑賞の間には、口の中では物理的にも科学的にも大きな変化が起きている。本項では、滞留と咀嚼、搅拌、そして唾液による作用（溶解と化学変化）の4項目について、口の中で食べ物がうける経時変化を概説する。

2.2.4 滞留による温度変化

口腔はだいたい37度前後に保たれている。これは舌を始めとして毛細血管が集中しているためであり、氷を舐めても、10秒から20秒もすれば表面温度はもとの温度に戻り、次の食物の到来を待つ。ヒトが口にする食べ物は氷点下から100度近くまでと様々であるが、それらは口腔内を通過する数秒から十数秒の間に、劇的な温度変化をうける。冷たいアイスクリームは口腔の体温で溶かされてその姿を変えるし、熱いコーヒー

は啜られて口の中でとどまることによって、体内に入れても有害でない温度にまで下げられる。この信頼関係があるために、食道や胃には温度を感知するセンサーはほとんどない。この滞留による温度変化のはたらきは、単に食物を体温に近づけて無害化するということだけではない。滞留による温度変化のもう一つの重要な点は、温度が変化することで感じられる味が変化するということである。

2.2.5 咀嚼による形状変化

ブドウを噛むと（当然ながら）感じられる味が劇的に変化するように、咀嚼による形状変化は味わいに大きな影響を与える。チューインガムや噛みタバコなど咀嚼のみによって風味を感じる食べ物や嗜好品もある。咀嚼は半随意的運動であり、咀嚼パターンにも大きな個人差があることが知られている[6]。咀嚼は口腔内の体積を変化させる。この体積変化によって、アコードィオンあるいはふいごのように喉に空気が送り込まれ、鼻に抜けることによってレトロネーザルとなる。口を閉じて噛んでいる最中に感じられる香りは前述したレトロネーザル経由の香りである。

2.2.6 唾液による溶解

食物は咀嚼によって形状が変化すると同時に、唾液によって溶解され、化学反応によって異なる物質に変化する。最も一般的な例は唾液による糖の分解である。堅いパンを噛み続けていると、最初は感じられなかつた甘みを感じられるようになる。オルソネーザルとレトロネーザルで香りの質が異なるように、口に入れたときの味と飲み込むときの味は、その質を異にする。それは認知的な要因もあるが、科学的にも食物が変化しているためである。固形の食べ物だけでなく、飲料も唾液による影響を受ける。ウイスキーをテイスティングするときに、数滴の水を垂らすことで香りが開くことはウイスキーの愛好家にはよく知られている。この数滴の水と同様に、唾液は口中の飲料に様々な影響をもたらす。

2.2.7 舌による攪拌

咀嚼と同期して、口腔内では舌による攪拌が行われる。十分な時間をかけて咀嚼と攪拌を適切に行うことによって、口腔内の食べ物の全体像が明らかになる。攪拌に大きな役割を果たすのが舌の糸状乳頭という組織である。舌には味蕾という感覚器官があり、四種類の乳頭に分類される。乳頭の中で最も数が多いのが糸状乳頭である。糸状乳頭はヒトの舌表面の3分の2のほ

ぼ全体を覆っている。糸状乳頭は、味を感じるのではなく、舌の表面をざらつかせて、食物をなめとりやすくする。犬や猫の舌の表面がざらついているのが特徴的だが、肉を骨からこそぎ取るためのものと考えられる。歯による咀嚼と舌による攪拌を行わない生物、つまり食べ物を丸呑みする生物（クジラ、鳥類、ヘビなど）は、一般的に味蕾の数が少ない。また肉食動物と草食動物を比較すると、一般に草食動物のほうが味蕾の数が多い。これは肉食動物は食物に毒が含まれていることが少ないことが要因である。ヤギなどの草食動物は毒草の検知を兼ねた咀嚼を入念に行うが、それらの味蕾の数は人間よりも多い。すなわち、味蕾の数は大まかには食物の口腔内の滞留時間に比例すると言っても良い。舌による攪拌は、液体の場合にも重要である。ワインのテイスティングでは、液体を口の中で長い時間保持し、口をゆすぐようにして舌でかき混ぜることでより纖細な味を検知する。また、攪拌によって歯茎や軟口蓋などの口腔内の周縁部に液体を行き渡らせるることはテイスティングの基本動作である。これらの部位の粘膜はいわゆる五味の感覚は乏しいが、粘膜の収斂、すなわち渋みの知覚にとって重要な。

2.2.8 その他

以上に挙げたものは味覚、嗅覚に関するごく一部の現象である。この他、重要な現象として順序効果（酸っぱいもののあとに甘く感じるなど）や、「順応・馴化」を挙げることができる。馴化とは、においに慣れることである。嗅覚は疲労しやすく、同じにおいをかぎ続けると、数分で感度が著しく低下する。ただし、他のにおいに関する感度は保たれる。

3 現象の時間

本節では時間的性質の第三、現象の時間について、無時間、線形の時間、円環的な時間、点時間という時間観を導入することで味の鑑賞を説明する。なお本稿で行なうのは現象の時間の性質の説明であり、ワインや日本酒といった具体的な対象について、どのように鑑賞するとどのような鑑賞の結果が得られるかかという主張は行わない。

3.1 無時間なたべもの

時間性の根本は経時的な変化である。経時的な変化のない食べ物、つまり口にして飲み込むまで何の変化もないものは、無時間 nontemporal な食べ物として良いだろう。味や香りの変化のない食べ物は、少なくとも時間性という観点からは美的鑑賞の対象とはみなさ

れない。ただし、口中では咀嚼による反射として唾液が分泌されるし、あるいは嗅覚は刺激に対して馴化していく。まったく変化経時的な変化がない食べ物というのは原理的にはありえず、無時間性は、食べる人の態度と注意に依存する。

したがって、食べ物の無時間性とは、時間的性質のない食べ物というよりは、時間性に注意を払っていない状態という言い方のほうが適切である。例えば、自分が主食としていない穀物の味は無時間に感じられるかもしれない。じゃがいもや小麦を主食とする人々は、米の味を無時間に感じるかもしれないし、逆もしかりである。しかし適切な注意を払われれば、例えば米は、咀嚼時の粘りや後味の甘さなど、品種ごとの差異が十分な鑑賞項目になりうる[7]。

時間的な性格を持たないことは、ネガティブな意味ばかりではないことには注意が必要である。例えば日本酒には「淡麗」という美的質がある。強い味がなく、「水のような酒質」を理想とする味覚特性である。淡麗な酒はそれ自体が味を主張することなく、料理の香りを引き立てることを目標にして香味がデザインされている。このように、無時間な食べ物については、食べる人の態度に依存していること、また無時間性が例外的に価値をもつ場合があることを気に留めておきたい。

3.2 線形の時間

線として時間を捉える見かたは、今日の人々がごく一般的にイメージする時間性といっていいかもしれない。時間を過去から現在を経て未来へと（一方に）流れるもの、川の流れや飛ぶ矢のメタファとして捉えられる時間である。一般的な線形の時間の見方では、時間は不可逆であり、測ることができ、秒単位のように単調、均質に増加（変化）するものとして考えられる。線形時間として鑑賞された食べ物の具体例を見てみよう。ワインの表現は基本的にはこの線形時間に従って語られる。以下のような表現はごく一般的なコメントである。

ブラックベリー、ブルーベリー、モカ、エキゾチックなスパイス、サンダルウッド、新鮮な土のフレーバーが特徴的で、リッチでバランスのとれた味わい。中盤はしっかりとタンニンが存在感を増し、ドライなエッジを与えて。フィニッシュは、核となる果実味を強調する。

言語は、その性質の一つに線条性 linearity があるために、線形時間と相性が良い。この例では「中盤 mid-palate」「フィニッシュ finish」といった言葉で時間が語られている。ワインの評価的コメントの基本構造は、

最初に感じる香り（アタック）から中盤の印象、最後の香り（余韻やアフターフレーバー）までの香りを、時系列で語るものである。

あるいは非言語表現の例としては図1に示したラベルのワインを挙げることができる。このワインは味わいを図式化したラベルを採用していることで注目できる。その図は左から右に向かって時間が展開する構成となっており、図の下端には水平方向の軸（x軸）として経過時間（秒）が示されている。

こうした表示はワインのフレーバーが口中でどのように展開するかをわかりやすく描いたものであり、味の表現事例として興味深いものである。

線形時間は、形而上学的な議論においては、始まりの有無と終りの有無によって、線分、半直線、（終端のない）直線というようにいくつかのバリエーションを持つ。これらは宗教的、文化的な背景を踏まえれば全く別の時間観として扱われる可能性のあるものである。しかし本稿では以下に述べる点時間と円環時間との対比を主眼にするため、線形時間のなかでのバリエーションについては議論しない。



図1: dominioIV, imagination series のラベル

3.3 回帰的な時間

回帰的な時間観とは、線や点ではなく、循環あるいは反復する時間、繰り返す時間、周期的な時間として時間を捉える見方である。日没と日の出の無限の反復、四季や雨季と乾季といった季節の反復、星座の循環、岩石の循環、種から花までの植物の循環的成長のように、回帰的な時間観は我々の生活に沿った時間観であり、農事歴を代表例として世界に共通して見られる時間性である。今では年、月、日、時、分、秒というように時間は細かく裁断され、線形に展開する不可逆な時間が我々の時間認識を支配しつつあるように思われるが、近代以前の農耕社会では、むしろ回帰的な時間のほうが

人々の生活感覚に沿うものであったことは想像に難くない。

ただし、この時間観は一年や人の一生、世界の構造というような形而上学的であり長期的な時間幅についてのものであることが多い。一方、本研究で問題にするような、一つの作品の創作と鑑賞という具体的かつ比較的短い時間での時間観において回帰的な時間観を持ち込むことは可能であろうか。

九鬼は「日本芸術における「無限」の表現」において、日本の詩歌（短詩型）を「長い時間よりも多くのものを含む短い時間を実現」した、すなわち時間から解放された、無限の表現と見なしている。同論で九鬼は、日本絵画、日本の音楽などの作品の多くの題材ないし事物が、可測的時間（すなわち線形の時間）からの解脱と、「無限」の象徴として表現されていることを論じている。以下、本節では、九鬼によって示されるような回帰的な時間観が、味や香りの鑑賞においても重要な契機となることを主張する。

回帰的な食べ方とはどのようなものかを議論しよう。回帰的な食べ物を理解するために、マクロな「食事」レベルにおいて線形時間との対比を行おう。フランス料理やイタリア料理のコースは、次々に異なる料理が提供される。オードブル hors d'oeuvre に始まり、メイン料理を含む数種類の料理が次々に提供され、最後にデザートが来る。時間の流れは不可逆であり、おかわりや反復は許されない。まさに線形の時間観である。

一方で回帰的な時間の例として南インドの食事、ケララ地方のミールスを取り上げる。お祝いの料理サディヤ Sadya に代表される料理で、バナナの葉に米とパパド、そして複数の具材が少しづつ盛られる。日本のインド料理店では銀の大皿の中に数個の容器に入ったカレーやおかずが乗って提供されるスタイルがおなじみかもしれない。

このミールスのスタイルでは、どのおかずを最初に食べるかの順番は予め決定されていない。バナナの皮（大皿）の上を手が行ったり来たりして、口の中にはランダムと言っていい順番でおかずが循環的に放り込まれる。おかず A は、あるときには B の前にあり、あるときには B のあとにある。何度も A が生起するが、常に他のおかずとの異なる関係に置かれている。マルゲリータピザにおけるトマトソース、モツツアレラチーズ、バジルが引き起こす事態を線形で表すことの虚しさを考えてほしい。トマト、チーズ、バジルは繰り返し生起し、互いに依存しながら循環的に味わわれることによってマルゲリータというひとつの料理事態 food-event を生じさせる。ミールスもマルゲリータも、次々に起こる口の中の事態、シークエンスや共起を図にするならば線形ではなく多相的で、セミラティス [?] になるだろう。

このような円時間を特徴とする食べ物の例としては、ピザ、チャーハン、日本のカレーライス、ミネストロー



図 2: A typical Kerala Sadhya on plaintain leaf (Wikipedia: South Indian Cuisine)

ネなど、例示が無意味なほどにたくさんある。おそらく線形と、後述する点時間のほうが珍しく、ほとんどの料理は円時間が支配的ではないかと思われる。その理由は、後述するように我々の食事自体が重層的な循環構造に埋め込まれているからであろう。また、口の容積が胃に対して小さく、一度の食事のすべてを分割して口に運ぶ必要がある、という物理的な制限のためである。

3.4 点時間 point-time, singular time, at-temporal

点時間は、その料理のすべての構成要素が同時に口腔に収まるという性質を持った料理である。一例を挙げれば、餃子 Jiaozi (中国)、春巻き Gi cun(ベトナム)、マタンブレ matambre (アルゼンチン)、サモサ (インド)、アメリカンドッグなどである。

点時間は、静止した時間ではなく、凝縮した時間と捉えるべきである。経時的変化の実感のない「無時間」とは対照的に、点時間においては口腔の中にその料理の全世界が展開する時間的充実がある。



図 3: Matambre is a dish made of a matambre meat (a very thin cut of beef in Argentina, Uruguay and also Paraguay) roll stuffed with vegetables, peppers, ham, hard-boiled eggs and herbs, then boiled or oven-roasted. (Wikipedia)

ここで点時間をもう少し説明するために、四季をモチーフにした2つの作品を見てみよう。



図 4: The Seasons (series) (1900) (c)Mucha Trust



図 5: 廖修平 Liao Shiou-Ping, 四季之門 (一) (二) (三) (四) Gate of Four Seasons I II III IV, Acrylic, gold leaf on canvas, 2008

ひとつめはミュシャの「四季」である。4つの季節が明確に区分され、独立して描かれている。それぞれの絵は植物や服装、モチーフによって明確に季節が表現されている。順序のある線形時間としての性質が強い。

2つ目の作品は、台湾の版画家、廖修平による「四季」である。私にはこの版画が点時間を象徴するものに思われる。一見すると、金、赤、黒、銀の背景(地)によって4つの領域に分かたれているように見える。しかしそれぞの色の境界を中心として枠を設けることもできる。境界が無いが、境界があり、描かれるモチーフは同じではないが、反復するパターンが有る。

ミュシャの四季が明確に区分され、独立していたのに対して、廖修平の「四季」のそれぞれの領域は排他的ではなく、相互浸透的である。金色を地とする一つの領域の中に、その他のすべての色がある、その他の領域も、それ以外の領域を内包している。

一つのものが他のすべての物を包括し、さらにそのものも、他の物によって包括されている。この相互関連的な存在の網を、井筒は華厳哲学における「縁起」[9]として説明する。¹

¹井筒はこの同時炳現、すなわち胎蔵マンダラ的な、全存在世界

4 Discussion

4.1 回帰的な時間とは何か

回帰的な時間は、九鬼周造[10]や井筒俊彦などの日本の論者の時間論ではしばしば輪廻(sasra, transmigration)の時間と呼ばれる。九鬼は輪廻の時間を「無限の再生、意志の永遠の反復、時間の終わりなき回帰」と説明する。輪廻は仏教用語である仏教では、回帰的な時間観を宗教的な教義の中心におき、反復する無限の転生(輪廻)と、その再生からの解脱を理想とする²³。

九鬼は「東洋的時間」の最大の特徴として輪廻の時間を指定する。仏教に限らず、古代インド哲学(『シュヴェーターシュヴァタラ・ウパニシャッド』『ヴァガッド・ギーター』『ミランダ王の問い合わせ』など)にも共通して「車輪」や「無窮の時間」「閉じた円」として語られる、回帰的な時間観が見られることを指摘する。

回帰的な時間観は、東洋に限定されたものではない。一例を挙げれば、蛇または竜が自身の尾をくわえた図、いわゆる「ウロボロス」は終わりも始まりもない絶対的な一の象徴、不老不死の象徴として世界各地の古代文明に見られる。



図 6: An ouroboros in a 1478 drawing in an alchemical tract

4.2 なぜ円環時間を導入するのか

線形の temporality のみによるコメントは、味の鑑賞としては片手落ちと言わざるを得ない。野球の打線において9番打者が「ラストバッター」ではなく「1番打」

の一挙開闢としてのあり方は非時間 atemporal であるとする。ただし「一般に大乗仏教では、人がそんなに簡単に「時間を超え」たり、「時の彼方に」けるとは考えていない」(p.169)のであって、本稿でも「縁起」的な存在のあり方と、すべての要素が同時に現れるという時間観のヒントとして参照するにとどめる。

²最初期の仏教が輪廻を認めていたかどうかについては論が定まっていない[11]

³言うまでもないことだが、時間観としての輪廻の時間を採用することは、仏教徒であること、転生を信じるということ、あるいは仏を信じるということといった宗教的な意味をもたない。事実、九鬼は「時間の観念と東洋における時間の反復」の注において「はっきりさせておくために敢えて言うが、個人的には私は仏教の輪廻を信じてはいない」としている。

者の前の打者」として考えられるべきであるのと同じく、「アフターフレーバー」が次の杯の「トップノート」に先駆ける香りであることを忘れてはならない。味わいの記述を、酒が口の中に入つてから飲み込むまでに限定することは、行き過ぎた単純化であり、経験の矮小化である。

ワインの評価的表現は、明示性を求めるあまり酒の成分表示のようなコメントを指向し、杯を重ねるという鑑賞を見失ってしまっているのではないだろうか。回帰的、反復的な時間として日本語では「杯を重ねる」「飲みすすめる」という定型句がある。文字通り、何杯も何杯も飲むというほどの意味だが、酒や茶の鑑賞はこの杯を重ねるという反復において成立する。この境地を描いた唐代の盧仝による「七碗茶詩」はあまりに有名である。

一碗喉吻潤
兩碗破孤悶
三碗搜枯腸 唯有文字五千卷
四碗發輕汗 平生不平事盡向毛孔散
五碗肌骨清
六碗通仙靈
七碗吃不得也 唯覺兩腋習習清風生
蓬來山在何處 玉川子 乘此清風欲歸去

この杯を重ねる時間性は、線形な単調増加ではない。

4.3 重層的な回帰構造

食べ物や飲み物の鑑賞は、多重的な反復的、回帰的な時間構造に埋め込まれている。2節で概観した身体的な認知の時間も、多くは反復的なサイクルを基本としている。ごく簡単にその多重性を確認しておこう。

まず「食べる」という行為じたいが反復的な営みである。我々は血糖値の上昇と下降の「サイクル」によって、数時間単位で食事を繰り返す。

食事において、咀嚼は数秒おきに行われる反復動作である。咀嚼は、一義的には口中で食物を物理的に碎くという目的をもつ。しかし歯ざわりやテクスチャの知覚に大きく関わっており、鑑賞の契機の一つである。同様に、繰り返す舌での搅拌、唾液の分泌、オルソネザルとレトロネザルによる海岸に寄せる波のような呼気吸気の反復は、それぞれが異なる反復のリズムをもちつつ、重層的な回帰構造を構成している。食物嗜好学習はこの反復をブーストするものであり、一方で食物嫌悪学習はこの反復を生命の維持のために停止させるものである。

この重層的な反復において、全体として大きな調和を実現することが、料理芸術の目標となるだろう。日

本料理では異なる食材を組み合わせて咀嚼中の変化をもたらすことが、料理法の基本とされている。料理人、辻嘉一の記述を見てみよう。[?]

ケンは刺し身の肉の味を、生野菜のシャリッとした歯ざわりによって引き立て、それを交互に召しあがるところに、得も言わぬ旨さが生まれるのであります。そのためには、刺身の量に対してケンの量が適量でなければならず、必要以上にケンが多いと刺身の旨さの邪魔になり、他の料理の良心までも疑われる所以あります。(中略)

(毎日味わっても飽きないように)より楽しく味わうためには、軟かい和布に対して、歯触りの楽しさを添えることであります。ウドの纖切り、竹の子の細切り、山の芋の細打ちなど、シャッキリとしたリズム感のあるものを脇役に一緒に入れることであります。

このように、辻は一つの皿の中で複数の食感をもたらし、反復する咀嚼の中で変化点を与えることでリズムを生起させることを美食の秘訣としている。

4.4 循環的時間の起点

4.4.1 焦点・図・ランドマーク

循環的時間においては、始まりと終わりは重要ではない。太陽と月がいつ天空を周り始めたかが重要ではないのと同じである。ただし、日の出と日没があるように、あるいは季節に夏と冬があるように、循環的時間には、その時間経過のなかで時間を実感する焦点がある。この焦点、認知の起点は、認知を扱う多くの論者によって様々な用語(図 figure, ランドマーク landmark, 認知的際立ち salience, 特権的瞬間など)でその重要性が語られてきた。理解しやすいように視覚と空間のメタファーを用いれば、それは空間におけるランドマークである。認知言語学においても、言語的事態構成の基盤にはランドマークとトラジェクターからなる参照点構造があると考えられている。この焦点は感覚を通じて捉えられるものであり、認知的な際立ちをもつものである。図と地における地としての循環的時間において、図になる点があるということである。

4.4.2 焦点から、時間が過去と未来に向かって広がる

変化、運動のないところに時間は生起しないのであって、反復の中で変化を与えることは、その時点から過去と未来を生み出すことを意味する。スーリオは造形

作品に内在する時間について、その構造が「恒星状で拡散的」であるとして、以下のように主張する。

作品の時間は、いわば、表現された特権的な瞬間を中心に放射状に広がっている。(作品全体を調和させる中心的瞬間が)構造的な中心となり、そこから、イメージが徐々に空間に消えていく瞬間まで、心は過去へとさかのぼり、未来へとますます漠然と移動していく。

食べ物の時間においては、地だけでは「無時間」になる。どんなに優れた味付けの料理も馴化を免れない。全体としての調和をベースとして、変化点を与えるというのは、音楽やスーリオの主張する造形芸術をはじめとして、おそらく各種の芸術作品に共通する原理であろう。この変化点、特異点としての特権的な瞬間を実現するために、刺身でも寿司でも醤油はネタの端のほうにチョンとつけるべきであるし、醤油にわさびを溶かし込むべきではない。この点について料理における咀嚼は最もわかりやすい例である。

咀嚼を含まない酒の鑑賞においても事情は同じである。均質に意識にもたらされるわけではない。舌を主語にすると、舌はどこまでも均質な水質のプールを泳ぐわけではなく、流れやよどみをもった動的な環境としての川を泳ぐ。グラスの中の酒は均質ではないかと思う方は、もう一度前段を振り返っていただきたい。酒は口の中で滞留、攪拌、唾液との反応など多くの作用を受ける。舌にもたらされる情報は常に変化する動的なものである。ここでは酒は情報の濃淡(ギブソンのいう「きめ texture」[13])をもって現れるのであり、我々はそのきめに彩られた環境との相互作用を通じて情報の勾配、濃淡と特異点を見出し、図と地、すなわち中心的瞬間と基本的な時間を構成する。

咀嚼の中で変化点、すなわち「中心的瞬間」を作り出すためには、その素地としての流れが必要である。変化点ばかりでは中心的瞬間が現れないからである。したがって、例えば複数の野菜を合わせ炊きにするときには、見た目の大ささを合わせるのではなく、それぞれが一緒に口に入ったときに咀嚼の回数を合わせるように切る。例えば咀嚼回数を多く要するれんこんは小さく、じゃがいもは大きめというようにである。ごはんには沢庵漬の2、3枚が合うが、どうにも茶漬けには合わない。これは咀嚼の回数が違うからである。茶漬けや粥には、やはり刻んだもの、理想を言えば土井のすぐききざみが良い。インドのいわゆるカレーにはチャツネがつきものだが、チャツネの代用品として日本のカレーライスに福神漬を採用した慧眼には驚かされる。どろりとしたルー、ルーと一体となった軟らかい米、そしてじゃがいもと人参の、どちらも中心的瞬間とするには芋役者な中にあって、福神漬けのカリポリという

清涼は、カレーという作品を成立させる「特権的な瞬間」にほかならない。ルーも米もじゃがいもも、すべての時間はこの特権的な、構造の中心的瞬間によって初めて、遡及的に、そして未来に向かって拡散的に気付かされる。

5 まとめ

5.1 時間観を変えると思考が変わる

トヴェルスキー Tversky[14] は線形の時間を絶対視する考えを線形バイアスとして批判する。ホメオスタシス(恒常性)や機械のフィードバック制御(フィードフォワード制御は線形時間)の例を出しつつ、「視点を線から循環するものへと変えると、新しい発見が可能になる」と主張する。

トヴェルスキーが主張するのは、時間観によって思考そのものが変化することである。実験の主眼はジェスチャーに置かれていたが、例えば種から花を線形に捉える被験者は、花のあとを質問されると「花をプレゼントする」と答えたが、花から種の循環に時間観を転化した被験者は「また種になる」と答えたという。トヴェルスキーは線形時間と循環時間の2つをあつかうが、時間観によって思考そのものが変化するという実験は本研究にとっても示唆的である。

本研究では、まず味の鑑賞の時間性について、対象のもつ時間と身体的な認知の時間、そして現象の時間があることを主張した。

そして、現象の時間は無時間、線時間、円時間、点時間の四つに区別できることを料理の事例とともに示した。

5.2 寿司の話

簡単に寿司を用いて説明すると、線時間は握り寿司、円時間は(西日本の)ちらし寿司(ばら寿司)、点時間は巻き寿司、無時間な寿司はシャリだけの寿司、あるいはコストコのサーモン40貫パックである。巻き寿司はすべての具材が同時に現れる、点時間の代表格である。餃子と同じ時間構造と言える。ちらし寿司はすべての具材が同時に口に入ることはないため、点時間ではない。具材の順序は食べるという経験に先立っては決定されておらず、可逆的であるため、線形でもない。ピザと同じ時間構造である。

これらの四つの時間性は排他的ではない。現象の時間を構成する四つの相であるが、ある食べ物(例えはワイン)について線形時間で捉えることもできるし、円環的な時間相に着目して鑑賞することもできる。深い悲しみのなかにあるときには何を食べても砂の味しか

しない、すなわち無時間に感じるよう、食べる人の意識と注意によって、時間相は多様である。巻き寿司も、深い内省的注意を持ってすれば、口の中の事態を線形に記述することは可能である。

5.3 制約が時間性を生む

時間は（少なくとも時間性 temporality）は、認知主体としての人間と独立に、人間の外側に存在するのではない。

時間は人間の認知に関する主に 2 つの制約によって意味をもつ。一つは記憶であり、もう一つは口腔の容積である。自然知能では、記憶（短期記憶、長期記憶、感覚記憶）の制限によって、過去の刺激を今、ここにおいて全く同じ刺激として再現することはできない。記憶は減衰し、編集される。有意義な記憶は強化される。もし人工知能のように（学習によってモデルを更新していくような機械であっても）、10 年前のワインのセンサデータと、目の前のワインのセンサデータを等質に扱うことができれば、そこに時間は介在していないことになる。10 年前と昨年と目の前のワインが「等距離」であり、今ここにすべてが「同時炳現」する、井筒の言う華厳的な非時間の実現と言っても良い。したがって、機械が味を鑑賞するのならば、基本的には点時間の鑑賞ということになると私は考える。

もう一つ、口腔の容積（と消化管の管構造）は、物理的な制約である。握り寿司 10 貫が線形構造となるのは、1 貫ずつしか口に入らないからである。もし大きな「口」のある機械であれば、寿司 10 貫を同時に、点時間として鑑賞することができる。それは 1 貫ずつ展開する時間とは全く異なる鑑賞体験になるはずである。

このように、味の鑑賞においては、認知的、あるいは身体的制約によって時間性が意味を持ち、その時間性は注意と焦点化によって複数の性質として認識される。

参考文献

- [1] Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoon: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. Longman, Brown, Green, and Longmans, 1853.
- [2] Souriau, Etienne. *LA CORRESPONDANCE DES ARTS: Elments D' esthtique Compare*. Paris: Flammarion coll. Science, 1969.
- [3] Souriau, Etienne. “Time in the Plastic Arts.” *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 7, no. 4 (1949): 294307.
- [4] Dewey, John. *Art as Experience*. Penguin, 2005.
- [5] Bernstein, I.L. “4.23 - Flavor Aversion Learning.” In *The Senses: A Comprehensive Reference*, edited by Richard H. Masland, Thomas D. Albright, Thomas D. Albright, Richard H. Masland, Peter Dallos, Donata Oertel, Stuart Firestein, et al., 42935. New York: Academic Press, 2008. <https://doi.org/10.1016/B978-012370880-9.00097-9>.
- [6] Chen, Jianshe, and Jason R. Stokes. “Rheology and Tribology: Two Distinctive Regimes of Food Texture Sensation.” *Trends in Food Science and Technology* 25, no. 1 (2012): 412.
- [7] 日本穀物検定協会. “食味試験.” Accessed September 15, 2022. <https://www.kokken.or.jp/test.html>.
- [8] Alexander, Christopher. “A City Is Not a Tree.” *Design*, 1966, 4655. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- [9] 井筒俊彦. *コスモスとアンチコスモス: 東洋哲学のために*. 東京: 岩波書店, 2019.
- [10] 九鬼周造. *時間論: 他二篇*. Edited by 小浜善信. 東京: 岩波書店, 2016.
- [11] 末木文美士, 下田正弘, and 堀内伸二, eds. *仏教の事典*. 東京: 朝倉書店, 2014.
- [12] 辻嘉一. *味覚三昧*. 東京: 中央公論新社, 2002.
- [13] J. J. ギブソン. *ギブソン生態学的知覚システム: 感性をとらえなおす*. Translated by 佐々木正人, 古山宣洋, and 三嶋博之. 東京: 東京大学出版会, 2011.
- [14] バーバラ・トヴェルスキイ. *Mind in Motion: 身体動作と空間が思考をつくる*. Translated by 渡会圭子. 東京: 森北出版, 2020.