

都市，広場，遊び

ロベルト・ファルネ*／住田翔子（訳）

【要約】

フランドルの画家ピーテル・ブリューゲル（父）による2つの有名な絵画は、私たちに広場を遊びに対して空間と意味を引き合わせ提供する場として定義づけさせる。広場は、ヨーロッパ文化、特にイタリア文化の歴史において定義づけられてきたように、機能的そして象徴的な言葉の双方で都市空間のアイデンティティを表現する。ロジェ・カイヨワの区分に従うなら創造的な活力あるいは競技の表現としての遊びは、大衆的参加と幅広い文化を創造する古のあるいは新しいイベントを通じて、イタリア都市の著名で歴史的な広場にその居場所を見つける。

キーワード：都市，広場，遊び，イタリア，大衆文化

都市空間と遊びとのかかわりは、すべての要素が複合的なユニットを構成することで、多くの観点から研究することができる。理論的かつ抽象的な議論を越えるためにも、私たちは、どの街について語るのか、街のどの空間について語るのか、どの歴史的期間、そしてどの社会的かつ文化的な現実でもって街を位置づけたいのかなどを問わなければならない。同じことが、幼年期からの視点、成人期からの視点から見ることで異なる意味合いを帯びる人間経験である遊びにも当てはまる。どのような遊びの区分を示したいのか、どのような文化的環境が遊びを規定するかを語りたいのか、というように。そして仮にこのような考察に、問題を議論する際に用いる「科学的言語」を加えれば、人文社会学の多くのディシプリンがこの主題を含むといえることに私たちは気がつく。

このような前提とともに、2つの考えが浮かぶだろう。いずれにせよ議論することを放棄する、なぜならこのような問題の究明にはこの分量の論文内では収めきれない膨大な研究結果が要求されるからだというもの。あるいは、限定的領域ではあるものの学際的な研究と調査の余地がある考察を選択するというもの。そこで私は、近い将来別の調査研究の可能性を開くある種の「書き始め」となることを考慮して2つ目を選択した。

では、ピーテル・ブリューゲル（父）（1525 から 30 頃 -1569）の手による2つの歴史・芸術的言及から始めよう。このフランドルの画家には、作品内での人間性を表現する手法に特徴づけられる明確な描画手法があった。それは、歪められほぼ奇怪な特徴をもつリアリズムに満ちた日常生活の描写であり、ヨーロッパ、とりわけイタリア・ルネッサンス当時の潮流である「美」や「空間性」の至上命令とはほど遠いものだった。彼はたしかにそうした美学理論に通じていた。1551年から1554年にかけてブリューゲルはイタリアを旅行し、ローマやナポリや南部を訪れており、旅の証を視覚的に残している。しかし、彼の作品がそのイタリアの芸術文化ではなく、

むしろ1世紀前の同胞であるヒエロニムス・ボッシュ（1453–1516）の幻想的で超現実主義的な魅力に影響を受けていることは明らかである。

イタリア・ルネッサンスは人間の明白な理性を称揚した。その同じ理性の技巧と尺度単位は環境にも照射され、自然風景、都市風景、家庭風景の新しい美学理論を打ち立てることが目指された。それに対して、ボッシュとブリューゲルによるフランドルの「ルネッサンス」は人間そして人間性が縮減され歪められた表現となっている。現実と想像は喜びと苦しみのように相互に混ざり合う。無秩序が秩序に勝り、直観的な要素が理性的な要素に勝る。空間は、多義的な指示内容の（時に突発的な）遊びに目が奪われる場所なのだ。

もしかすると、ブリューゲルが都市と遊びの関係性を典型的に表わす有名な2つの作品を提示したことは偶然ではないかもしれない。1559年から1560年のあいだに、ブリューゲルは2つの作品を描いた。《子供の遊戯》（図1）と《謝肉祭と四旬節の喧嘩》（図2）である。この2つの絵画は、混みあい騒々しい街の一面を舞台とし、私たちのまなごしは遊ぶことに夢中な奇怪で滑稽な登場人物たちの混沌さのなかに迷い込む。1つ目の絵画《子供の遊戯》では、空間全体が子供たちでいっぱいだ。念入りにその表現要素を分析すると80もの異なる遊びを数えられるかもしれないが、都市を占有するのは子供たちだけだ。その子供たちには、典型的な「子供らしい美しさ」という特徴ではなく、むしろ身体を圧縮させ変形させた早熟な大人らしさという、より大衆的な特徴が備わる。子供たちの顔つきは喜びに満ちた子供たちのそれではなく、むしろ不条理劇の仮面がそこにある。『ピノキオ』の著者カルロ・コッローディは、有名な小説の第



図1 ピーテル・ブリューゲル（父）《子供の遊戯》1560年、ウィーン、美術史美術館



図2 ピーテル・ブリューゲル（父）《謝肉祭と四旬節の喧嘩》1559年、ウィーン、美術史美術館

30章で驚異的な記述力で「おもちゃの国」について語る際、ブリューゲルの絵画を見ていたのではないだろうか。私たちはいくつもの関連を見つけることができる。

2つ目の絵画では、広場はある上演の劇場空間、すなわち謝肉祭最後の日にヨーロッパ各地の多くの都市で演じられた演劇の空間である。謝肉祭は、非礼で浮かれた自由の時間だ。人々はこの期間、演技を通して階層関係を無効にしたり、仮面や衣装を使ったり、「上下さかさまの世界」を表現したり、また食卓の快樂を楽しんだりしながら、あらゆる形の権力を笑いの種にすることが許される。そしてその謝肉祭の信心なき放蕩な楽しみを葬り去るのが、四旬節だ。キリスト教暦における、懺悔や断食、祈り、施しを行うことを特徴とした復活祭に先行しそれを準備する40日間である。ブリューゲルの絵画では、左側に謝肉祭の行列を見ることができる。その背景には酒場があり、音楽を奏でて楽しむ陽気な群衆を伴った、ワイン樽に乗る太った幸せな男性によって表現されている。右側には、四旬節の場面が見られる。青白くか細い人物が絶食を表現し、すべての人物が四旬節の懺悔や捧げ物の光景を表わす教会から自らの列を退去させるよう導いている。辺り一帯、そして背景でも、広場は人々でごった返している。謝肉祭真只中の大人、すでに四旬節に入った大人、再び広場での見世物に見入る大人、そして遊ぶ子供たちの姿も見ることができる。

《子供の遊戯》の絵画では、広場はすべての遊びが形を成すことを認める空間である。それは、大人たちからも自由な、どこもかしこも子供たちが占有する自由な空間である。自由の本質は

遊びであり、それを幼年期は象徴的で、ある意味では不安に感じられる作法で表わす。遊びは空間に侵入し空間を占有するが、それは空間がまさに空っぽで「可能性」に対して開かれているためである。謝肉祭と四旬節の間の集会と争いを表現する絵画では、広場は劇場である。広場は、人々が儀式と伝統、容姿と仮面、ドラマと生死の感覚が密接な日常生活からなる演劇の役者であり観客であることを表わす空間だ。ここでは広場はロゴスを破壊するパトスの領域である。

ミハイル・ミハイロヴィッチ・バフチンによるフランソワ・ラブレールの『ガルガンチュアとパンタグリュエル』に関する研究は、喜劇と滑稽さの分析において最も多大な貢献を果たしている。皮肉交じりで非礼な大衆文化の言語としてある喜劇と滑稽さは、直感的で身体的な特質に基づくもので、謝肉祭がその最高の表現を、広場がその選ばれた場所を示した。バフチンは、「世界の演劇史における演技はすべて、笑う人々の群れを前に演じられた」ことを私たちに思い起こさせる。笑いは、遊びとまったく同じように解放感を与える行為である。さらに、1997年にノーベル文学賞を受賞したダリオ・フォーと、最高傑作『謎の道化役』を含む戯作分析についての彼の基本的な作品は、演劇の形をとった身体および発言の表現的言語を強化した作家と作品として加えられる¹⁾。道化師と大衆的な語り手の演劇、仮面を伴うコンメディ・デッラルテの即興劇が広場を満たし、一般庶民や貧しい者、子供たちの想像を描き出し上演しながら、彼ら観客を魅了した。

ブリュゲルの2つの絵画では都市は遊びの劇場だが、その遊びはどのような形をしているのだろうか。著書『遊びと人間』において、ロジェ・カイヨワは対立する遊びの両極を定義した。両区分は個々の遊びではなく全く異なる遊び方を識別する。一方では、混乱や無秩序、自由な楽しみ、止まない熱狂、活力と想像としての遊びがある。カイヨワは、ギリシャ語で自由な遊びの初期の局面である幼少期を指すPaidiaの語とこうした遊びを同一視する。他方で私たちは、自由に選べるときでも努力と責任が求められる、慣習やルールに従う遊び、秩序と目的をもたらす遊び、達成すべき目標と照合しつつ熱狂し続ける遊びがあることを知る。カイヨワは、このタイプの遊びに、ラテン語で試合や競技会という意味の遊びを示すludusの語を用いる。

どれほど厳密な区分でもって理論的説明がなされようとも、実際問題として、パイディアとルダスの2つの極の間には明らかに「主要な」あるいは「副次的な」形としてみなせる遊びの方法がある。同じ遊びは、パイディアの自由で自発的な形で行われることも、ルダスの意味合いを帯びることも可能だ。結局、双方の遊びの方法は人生の異なる時期に属するのであり、これこそが私たちがブリュゲルの2つの絵画に見たことなのだ。熱狂と祝祭、それ自体が遊びとなる身体、そして仮面に特徴づけられるすべての子供たちと大人たちの遊びの形には、パイディアの感覚が溢れている。

これらブリュゲルによる2つの絵画は、私たちに、これまで見てきたような意味と空間を受け入れ差し出す場所として広場を定義づけるよう促す。ヨーロッパ文化、特にイタリア文化の歴史においてその意味を明確にしてきたように、広場は機能的かつ象徴的な言葉の双方で都市空間のアイデンティティを表現し、決して都市の中心に偶然広がるものではない。都市の主要な広場の全体像から、イタリアそしてヨーロッパの多くの都市は瞬時に見分けることができるのだ。

都市はその広場のうちに息づいている。イタリア語の“piazza”（フランス語の place, スペイン語の plaza）は、純粋に広い開かれた空間を指し示すラテン語の platēa, ギリシャ語の plateia に由来する。内包的な言葉遣いでは、イタリア文化が広場に与えた意味はギリシャ語の agora とより関係する。アゴラは、商売や宗教的な式典、政治イベント、祝祭や公演のために最大人数が集まることのできたポリスと呼ばれる広場の中心の場所と同一である。都市計画期における真正なる刷新で、広場は「デモクラシー」を象徴的に表す空間となる。デモクラシーとは、すべてにおける人々の参加を意味するが、すべてとはつまり権力の表現である政治だけでなく、市場も経済も宗教も祭事も、よって演劇でもであり、それこそが共同体生活なのだ。

12 世紀、いわゆる「コミュニの時代」がイタリアで始まり、ドイツやフランス、フランドル、イングランド、スペインのいくつかの地域で 14 世紀まで続いた時代から、たとえ異なる形であっても、都市は新しい社会構造の脈打つ心臓となり始めた。封建主義的な制約から解放され、市の行政機関による支配によって、近代的な都市は、名声や富、権力の象徴としての建築を通して自らにイメージを与えながら、コミュニとともにその実体を現し始めた。

場所に対する私たちの信頼がより親密だった 19 世紀後期までの何世紀もの間、子供たちや大人向けの多くの遊びで活気づく祭や市、スポーツイベントや大衆的な演劇など、集合的であれば逸脱的な娯楽は、大勢の人々を収容できる広場や開かれた空間で催された。これらは宗教的、非宗教的な儀式的合間を縫って年間で行われた。遊びに特徴づけられる催しは、従属的な社会階級や支配者と被支配者の世界が絡む日常生活の義務や責任から解放され自由であるもうひとつの存在の幻覚的瞬間を楽しむという、抑制できない要求として解釈された（Cardini 1987）。

広場での遊びと祭礼は、権力をもつ宮廷や宮殿での遊びや祭礼とは異なった。広場が社会的包摂の場所であり、すべてに対して開かれている（偶然にではなくイタリアの多くの街において、主要な広場は「一般大衆の広場」を意味する“Piazza del popolo”と呼ばれる）のに対して、宮廷は排他的な場所である。優雅な宮殿の上品な部屋、あるいは魅力的な建築に隣接する中庭や庭園といった屋外に閉ざされて行われる遊びは、バルダッサーレ・カスティリオーネの『宮廷人（の書）』（1528）やジョバンニ・デラ・カーサの『ガラテオ』（1559）のようなルネッサンス作品にみられる厳格な教育の一部だった。

ジョバンニ・デラ・カーサと彼の『ガラテオ』は私たちをヴェネチアへと連れ出す。ヴェネチアの都市では、遊びの感覚が謝肉祭の仮面の趣深くピクチャレスクな美しさで生き延びているが、謝肉祭という勇猛な祭事は、2 世紀の後、遊びと冒険に特徴づけられる生活様式を象徴する人物であるジャコモ・カサノヴァと出会う。カスティリオーネと彼の『宮廷人（の書）』は、私たちをウルビーノへ誘う。ウルビーノはモンテフェルトロ王朝の宮廷都市で、ルネッサンス・イタリアの芸術および都市文化の最重要中心地のひとつである都市かつ領地である。遊びに関していえば、ウルビーノ公爵のフェデリコ・モンテフェルトロは、公爵邸にある空間を個人競技としての近代テニス、チーム競技としてのバレーボールの原型である「パラコルダ」と呼ばれる球技用空間とした。この競技空間は初期の「テニスコート」のひとつとみなされるが、思いつきの出来事でも公爵の奇妙な構想のひとつの結果でもなかった。フェデリコはマントヴァにあるヴィットーリノ・ダ・フェルトレが指導管理した『カーサ・ジョコーザ』で幼少期を過ごした。カーサ・ジョコーザは、私たちには小学校として見えるかもしれない。遊びが学校に

その名を与え、とりわけ身体的な活動と動きに基づいていたことで遊びが教育の基礎的部分とみなされた最初の例である。フェデリコ公爵は遊びの価値についての教育を受けたのである。

では今からは、偉大な競技の三つの重要な例をみてみよう。これらは、イタリアの3都市で歴史的に形作られたが、3都市はすべてトスカーナ地方に位置する。フィレンツェ、シエナ、アレツォである。

フィレンツェでは、15世紀後半から都市のあちこちの広場で、若者たちが『カルチョ・フィオレンティノ（フィレンツェ流フットボール）』と呼ばれる競技を行い始めた。しかしこの競技は私たちが今日知るフットボールとは関係なく、ラグビーに近かったようだ。27名の選手からなる2つのチームが、ボールの支配権を争った。ボールは、妨害を避けつつ、相手チームの陣地後方に持ち込まなければならなかった。荒っぽくしばしば暴力的な競技は公の秩序に対する問題を引き起こすことも多く、そのため規制され実施も制限された。1580年の競技規制に伴い、この競技は15世紀から16世紀の間にその最大の人気を誇った。まったくもって非常に人気で、フィレンツェの都市の出入り自由な空間ではどこでも競技された。謝肉祭の間は、試合が何度もサンタ・クロチェ広場で行われ、今日においてもサンタ・クロチェ広場では衣装に身を包んで試合が行われる。試合は壮大さと緊張感のある雰囲気に入れられ、実際2014年と2017年に行われた試合は審判に対する暴力と攻撃という出来事によって一時中断となった。(図3, 4)

2つ目の例で歴史的にも最も有名な広場における競技は、『パリオ・ディ・シエナ（シエナのパリオ）』だ。この競馬は壮麗なカンポ広場を3周走る。馬たちは都市のコントラデー（区）を表わし、勝利馬に獲得されたパリオは聖母マリアの姿のある旗だ。パリオは、ヨーロッパで最も富裕で発展した都市のひとつだったシエナで13世紀に創始され、都市の守護聖人である聖母マリアの被昇天を祝して行われる年間行事を締めくくるもてなしの催事を表わした。17世紀初頭にパリオは偉大なる大衆の祭りという現在の形となり、カンポ広場で始まった。「競技規則」は十分に定められていたが、レースはいつも目まぐるしく、馬と騎手が起こす頻繁な事故や緊張に満ちている。(図5, 6)

アレツォの大広場は『サラセン・ジョースト（アラビア人の馬上槍試合）』の祝祭の発祥地である。中世の時代に別の馬上試合が設けられ、この競技は騎士の軍事訓練と関連づけられた。槍をもちながら馬をギャロップで駆けさせる騎士は、片手に盾、もう片手に棍棒をもった標的の人形（故意に茶色の皮膚とアラビア的な特徴で描写された姿の人形）を攻撃しなければいけない。盾が槍で攻撃されると標的の人形は交替し、騎手の腕前は人形の棍棒で背後から攻撃されるのを避けることで試される。都市の4区域を表わす馬の乗り手を伴ったこの馬上試合は、16世紀から17世紀にかけて大衆的な祭りとなった。(図7)

異なるタイプの競技について記述したが、これら3つの催しはいくつの特徴を共有している。まずは、これらはすべて中世の時代に生まれたが、17世紀から18世紀の間においてようやく都市の人々が享受し参加する大きな競技の形となったという特徴だ。今日、マス・ツーリズムのグローバル化した社会では、これらのイベントはとりわけ巨大な観光名所であり、心理的な緊張の究極の瞬間として競技を準備することに対して魅力的な背景を差し出す民俗学的な見世物に装われている。

2つ目の特徴は、これら競技のための器として、そして魅力的な背景としての役目を務める空



図3 古版画におけるカルチョ・フィオレンティノ 出典：Pietro di Lorenzo Bini (ed.), *Memorie del calcio fiorentino tratte da diverse scritture e dedicate all'altezze serenissime di Ferdinando Principe di Toscana e Violante Beatrice di Baviera*, Florence, Stamperia di S.A.S. alla Condotta, 1688.



図4 今日のカルチョ・フィオレンティノ 写真：ジュゼッペ・サベラ



図5 古版画におけるパリオ・ディ・シエナ
ベルナリディーノ・カピテッリ《「円形での」パリオ》1632



図6 今日のパリオ・ディ・シエナ 写真：サウロ・ブッチ
<https://www.lifegate.it/app/uploads/palio-siena1.jpg>



図7 『サラセン・ジョースト』

<https://www.charmingtuscany.com/it/blog/arezzo-la-giostra-del-saracino-2015>

間である。中世そしてルネッサンス期の文明化に強力な歴史的・文化的アイデンティティをもつ著名な都市の中央広場のことだ。フィレンツェのサンタ・クローチェ広場、シエナのカンポ広場、そしてアレツォの大広場。これらは都市の歴史を具現的に表わす空間であり、そこでは遊びや祝祭によって集会的な感情と高揚の瞬間が生じる。

3つ目の特徴は、これらの競技やほかの類似のイベントがイタリアの多くの都市で行われることに関わるが、神聖なるものと俗なるものとの混合である。言い換えれば、これらの競技の上にはなにも神聖なるものがない。それらは、戦いや技能の争いという、むしろ競技の攻撃的な形を高度に表現する。近代においては、これら競技は共同体を表わす競技となり、競技が行われた都市のアイデンティティに関係する象徴的で儀礼的な価値を背負わされ、公的な規則と外観を適用していった。キリスト教文化の伝統では、このアイデンティティは都市の守護聖人によって表わされ、都市では、特定の日とまではいかないが聖人を称える月に競技が奉納され実施される。6月はフィレンツェでは洗礼者ヨハネ、アレツォでは聖ドナートが称えられ、8月はシエナで聖母マリアの被昇天が称えられる。

このような例とともに記述してきたことは、遊びの儀礼性を示している。この遊びは、1年のあいだの特別な機会に開催される公的なイベントだが、街中の特別な場所、最も重要な広場で行われ、その空間は地域の文化や歴史にルーツをもちその影響がある。これらは競技イベントで、習慣的な競技実践の一部ではない。しかし、自身の歴史を生き抜き陽気な文化的記憶の一部となった。それは、これらの都市が並外れた証明となる文化の必要不可欠な一部分である。特に

パリオ・ディ・シエナに対しては、クリフォードとフィルドレッド・ギアツが1950年代パリでの著名な民族誌的調査によって定義した「ディーププレイ」という人類学的概念が適用されるかもしれない。競技が、その語彙や象徴性、儀礼性を通じて共同体の生活に影響しながら、競技であること自体を超えるときのことだ。言い換えれば、遊びは共同体生活の「暗喩」となる(Geertz, 1973)。

何世紀にも渡りイタリアの都市の広場に生命を吹き込んできた、この遊びと上演の文化のなにか今日にも残っているだろうか。魅せられたツーリストに利用される「陽気な思い出」の遺物のみか。部分的にはそうだが、遊びの特質は、新しいけれども過去にその深いルーツをもつイベントを形作る帰属意識とアイデンティティの感覚である大衆的参加として解釈されながら、私たちの都市の文化や歴史にしみ込んでいる。2003年以来、ヴェローナでは9月に『トカティ(あなたの番だ)』というイベントが開かれる。都市の広場や街路が古の大衆的な遊びで満たされる4日間だ。世界的に有名な遊びの祝祭のひとつとしてみなされ(最新の催しには20万人以上の人々が参加した)、遊びの文化に関する会議やセミナーを組織しながら、ユネスコや多くの国々からの主催団体による後援を受ける。(図8)

もうひとつの例が、ルネッサンス期の理想都市フェラーラで過去30年間8月に開催された『バスカーズ祭』で、都市の街路や広場が音楽家たちで埋め尽くされる。私たちの都市の広場の壮観な劇場を過去何世紀ものあいだ活気づけてきた音楽や歌、ダンスは、今日では新しいアイデンティティをもち、新しい形をとりながらも、いまだなお同じ場所にその居場所を見つける。(図9)



図8 ヴェローナの『トカティ』 著者撮影



図9 フェラーラの『バスカーズ祭』

<https://www.weekendpremium.it/wp/28-ferrara-buskers-festival/>

リミニ近くに位置する小さく魅力的な古の街サントルカンゲロ・ディ・ロマーニャは、7月に行われる『国際街頭演劇祭』を主催する。1971年に設立され、広場と公共空間の中心的位置を上演と共有の場として基礎づけた最も重要な国際イベントのひとつとなった。過去には、広場と公共空間が教養あるブルジョワジーの演劇と対立する「もうひとつの」演劇空間となり、今日では「もうひとつの」演劇、つまりアヴァンギャルドで実験的な演劇が同じ空間で表現される。（図10）

最後に私の住む都市ボローニャで話を締めくくりたい。マッジョーレ広場は、15世紀にいまの形となったが、都市の歴史の中心であり、20年以上ものあいだ『復元映画祭』および『星空映画祭』（図11）を開催しながら、夏の2ヶ月間世界で最も大規模な野外映画館となる。ここに、広場での大衆的な上演という元の特質を復活させ、夜にスクリーンに明かりをともし偉大なる幻想の遊びとしての映画がある。若者の群れが『黄金狂時代』や『追い越し野郎』『カサブランカ』といった映画を楽しむのを見るのは驚くべき経験である。映画は彼らの文化や想像とは程遠いものなのだから。

「それが広場さ、坊や」と、リチャード・ブルックス監督の映画『デッドライン』の終わりでハンフリー・ボガートの言葉を言い換え、私たちはこのように言えるかもしれない。その歴史の時間において、自らが示唆する遊びをまったく新しく作り直すのが広場なのだ。（翻訳：住田翔子）



図 10 サンタルカンゲロ・ディ・ロマーニャの『国際街頭演劇祭』
©diane-Ilaria Scarpa, Luca Telleschi, Lumen.



図 11 ボローニャの『星空映画祭』

<https://zero.eu/news/sotto-le-stelle-del-cinema-2017-programma-completo/>

注

- * ボローニャ大学ライフ・クオリティ学部正教授, 「遊戯とスポーツ教育」の教育に携わる。(roberto.farne@unibo.it)
- 1) 1969年初演の『謎の道化師』は、語りの演劇ジャンルに属する。外典の福音書あるいはイエスの生涯に関する民話に想を得た聖書のテーマで諸エピソードを描写するモノログ集である (FO, 2006)。

参考文献

- Bakhtin M. 1968, *Rabelais and his world*, Cambridge, Mass., MIT Press.
- Caillois R., 1958, *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*, Gallimard, Paris; (Man, Play and Game, Univ. of Illinois Press, 2001).
- Cardini F., 1987, “Il segreto, la piazza, la corte”, in: Silvestrini E. (ed.by), *La piazza universale. Giochi, spettacoli, macchine di fiere*, Luna park, Mondadori / De Luca, Milano-Roma.
- Fo D., 2006, *Mistero buffo*, written and interpreted by Dario Fo with Franca Rame and Collettivo Teatrale La Comune; Fabbri, Milano, 2 DVD-video (301 min.).
- Geertz C., 1973, *The Interpretation of Culture*, Basic Books, New York.

