

アーチェリーの理論と実践

- The Theory and Practice of Archery

ホレース・フォード 著

この文書は 1850 年～1859 年と 1867 年のイギリスアーチェリーチャンピオンであるホレース・フォードによって書かれ、1887 年に出版された「The Theory and Practice of Archery New Edition」を翻訳したものです。



Yours truly
Horace A. Ford

フオード氏の肖像

ホレース A. フォード氏の著書、「アーチェリーの理論と実践」の新たな版をアーチャーの皆さんに提供するにあたって説明は必要ないだろう。この文のはじめ、1856 年に本の形で発行された「フィールド(Field)」のコラムの連載記事として登場しました。第 2 版は 1859 年に発行されて以来絶版となり、以来同様の内容についての本は現れませんでした。したがって、時々中古の本屋で見かけるかもしれない、数少ないこの本の第二版を除いて、彼の技巧の理論を若いアーチャーたちが学べるガイドは存在しなかったのです。

フォード氏が第 2 版を重版するという計画を聞いたとき、見直しをせずに、最新の知識をアップデートしないままの重版を非常に残念に思いました。そこで私はフォード氏の代理人らからこの本の版権を買い取り、長年アーチェリー愛好団体である Royal Toxophilite Society の書記を務められたバット氏にその見直しをやってもらうよう説得しました。

しかし最初から壁は立ちはだかり、どのような形で見直しをおこなうべきなのかという困難に直面しました。もし可能であれば、フォード氏の文面をそのまま残して、そこにバット氏のコメントをメモのような形で載せられれば有効であると考えられました。しかし、この手法では完全に廃れてしまっている知識までも印刷してしまい、さらに必要以上に本の物理的な厚みを増してしまうだけでなく、最新の情報であり、若いアーチャーたちにとって最も価値のあるバット氏の仕事が、2 番目に重要な、ある意味不適切な地位へと引き下げられてしまうのです。結果、バット氏は本を再度書き直し、晩年のホレース A. フォードの所行をもとに彼によって描かれたアーチェリーの理論と実践の専門書の改定に、大きな功績を与えるべきことは考慮に

入れるべきです。

この本を書くにあたって、フォード氏は彼のアーチャーとしての比類なき不動のポジションを守ったことをこの論文の本質としました。賢いトリックを披露した後に、観客に自分を信用させ、そのトリックが「どのようにしてそれがなされるのか」を教えるというのは手品師たちの手段でもあります。観客はフォード氏の説明を理解すれば、納得がいくでしょう。

フォード氏は現代の科学的アーチェリーの創始者でもあります。まずは実例として、次に原理的に、かつて「弓矢を使った遊び」だったものを科学的なスポーツへと転換したのです。彼はその実績として 1849 年から 1859 年までの 11 年間(イギリス)チャンピオンのメダルを保持し続け、さらに 1867 年にも優勝しています。その後も彼はアーチェリーレンジに姿を現したが、その力はだんだん衰えていきました。彼は 1880 年に死去した。彼の自己ベストは、例え公式戦だろうと個人的な練習だろうと、決して超えられることはありませんでした(*1)。

フォード氏の弟子と自らを公言するアーチャーが現れないとしても、彼の偉業は決して無駄ではありません。この偉大なるアーチャーによって作られた科学的かつ理論的な原理のおかげで、今日のアーチャーは数ヶ月の練習をおこなうだけで、ジョージ 3 世が王だった頃(*2)には信じられないとされた点数を射つことができるようになったのです。

Annual Grand National Archery Meeting は 1844 年、ヨークにて開催が始まりました。そして 1845 年に第 2 回が再びヨークで開催され、この初め

てダブルヨークラウンド方式(*3)での競技がスタートします。優勝したのはムイル氏、点数は 135 ヒットの 537 点でした。優勝者の点数が 700 点を超えるようになるまで数年の時間はかかりました。現在では 700 点を超えないような選手は 10 位以内にも入れないし、加えて今後も男女の競技レベルは上昇を続けるでしょう。しかしながら、1857 年のチェルトハムでフォード氏が射った公式記録、245 ヒット 1251 点を超える個人選手はいまだ現れそうにありません。

フォード氏の成功の大きな要因の一つは、長年信じ続けられてきた「アーチャーは耳まで引いてくる必要がある」という慣習の欠点を認識したことにあると考えられます。実際耳まで引いてくると、矢の一部分が目からの真ん中までを結ぶ直線の外側に来ることは明らかです。結果として、もし矢の先端が金の先を狙っているとしても、リリース時にターゲットの左側に向かって放たれることになるので、耳まで引いてくるアーチャーがターゲットにちゃんと当てるためには、ターゲットの左側を狙う必要が出てくるはずです。そこでフォード氏は、矢はエイミングしている目の下に来て、矢線全体が目とターゲットを結んだ垂直面の直線上に来るようにしなければならないという理論を提唱しました。

多くの古来より著名なアーチャーたちが目の後ろまで矢を引いてくることを描写したものが多く、結果的にそれによってサイトラインが外側にずれることは確かです。戦闘を目標とした場合、最も重視される点は長く、重い矢を引くことです。1 ヤード(91 センチ)ほどの矢を使うとしたら、アーチャーの腕がものすごく長くない限り、目を通り越して引くことは必然になってきます。それによって、命中の精度は下がりますが、戦闘では的中の精度より

も威力が重視されていたので、フォード氏は、エイミングの精度が求められる現在のスポーツとしてのアーチェリーにおいて、そのような古い慣習はもはや必要ないと判断したのでしょう。これはフォード氏が作り上げた多くの功績の一つにすぎません。しかし、いまや明らかに正しいものであると考えられるこの発見は、当時のシューティングに素晴らしい進歩を与えたのです。

フォード氏の本の第2章、「イングリッシュロングボウの発展への一瞥」は編集されたものです。この章にはオリジナルの内容はなく、主にロバーツ(Roberts)、モースリー(Moseley)、ハンサード(Hansard)の有名な著作から内容を編集して書かれています。目指すところは歴史的記述ではなく、実用的な事柄について取り扱っています。それにイングリッシュロングボウの歴史についてそれなりに扱うのであれば、本の厚みももっと必要になってきます。しかし、すべての時代、すべての国で使われた弓の歴史について必要最低限の内容は書き記しておくべきでしょう。

主にフォード氏が、自分や他人の実験や経験、あるいは同様の内容について書いた他の著者の作品に基づいて書かれた、弓、矢、他のアーチェリーの道具一式についての章は、未だにとっても実用的です。しかし彼の時代からは道具にも進化が起きているので、バット氏が彼自身や、同年代の人人々の長い経験に基づいて新たに多くの有用な情報を書き足してくださりました。

有名なアッシュム(Ascham)のアーチェリーの5節 - スタンディング、ノッキング、ドローイング、ホールディング、ルージング - にはフォード氏の

教えの中でも最も重要なものを含み、そこにバット氏が、フォード氏の原理をさらに発展させようと尽力してくださいました。古代と現代のアーチェリーの実践についてもアップデートされ、さらにバット氏の協力で、1886 年に Grand National Archery Society が設立されて以来おこなわれたすべてのイベントでの紳士、淑女の皆さんの点数を得ることができました(*4)。

ロビンフッドについての章も、イングリッシュロングボウの歴史についての章と同じ理由で除去され、さらに扱いにくい、古めかしいアーチェリー社会の形態についての章も外されました。

また 1871～1874 年のチャンピオン、C.H. フィッシャー少佐の肖像は、現在のチャンピオンメダルホルダーである C.E. ネスハム氏の撮った写真から復元されました。

最後にこの本の刊行によって、この国のアーチェリー人口が増えることを切に願います。この娯楽は絶対になくなることのないものなのです。弓矢に対する愛は、もはや世界中の人間に先天的に与えられていると言っても過言ではないでしょう。しかしその人気は常に変動し、例え今は昔のある時期よりも人気が出ているとしても、アーチャーが望むように世界中で実践されている訳ではありません。しかしこの競技の大きな魅力の一つは、競技者が男性に限られていないことです。女性でも素晴らしいスキルを弓で手にすることに成功した人もいますし、現在人気のある他の暴力的なスポーツよりも、どちらの性別に対しても平等な競技であることは疑いようがありません。アーチェリーは時によってはライフルとの比較に苦しんだこともあったでしょう。ライフルマンは彼の武器の方が、弓と比べて射程距離も

長いし、精度も比べ物にならないほど高いと主張するでしょう。しかし、最初の点は認めざるを得ないにしても、精度は場合によると言えます。例えば、スペインやイタリアの良質なイチイの武器、現代の最高の製造技術の矢、そして弓の精度はシューターの腕次第なのです。もしシューターが完璧にきれいなリリースができるのであれば、狙ったものには当たる；他の武器でもそれは同じでしょう。ライフルマンの方が同じレンジ上で、同等レベルのスキルを持つアーチャーと競ったら、前者の方が有利なのは確かです。しかし、その理由は弓の方が難しい武器であるからで、また同時により魅力的な武器であるからだと考えられます。より難しい理由は明らかで、それを定義する中にアーチェリーの数ある魅力の一つが存在します。ライフルマンはまっすぐ狙い、しっかり固定すれば真ん中に当てることができる。しかし、アーチャーは矢を飛ばすための動的な力を供給する必要があります。素晴らしい感覚で射つことができた矢の描く放物線を見る度に、その滑らかで力強い矢飛びに、我々はライフルマンが絶対に得ることのできない誇りを感じることができます。そして弓から放たれる矢のなめらかに、しかししっかりと飛んで行き、100 ヤード先の金に轟音を立てて、ずしんと当たる美しい光景を見ることができる娯楽は非常に限られているのです。

C. J. ロングマン

- *1 70 年後まで更新されませんでした
- *2 1760-1820 年
- *3 ダブルヨークラウンド - 100 ヤード(91m)で 12 エンド、80 ヤード(73m)で 8 エンド、
そして 60 ヤード(54m)で 4 エンド
- *4 この文書には含みません

目次

第 1 章	イングリッシュロングボウについて ..8
第 2 章	弓の選び方、そして選択した後にどのようにして保管しておくか ..27
第 3 章	矢について ..38
第 4 章	ストリング、プレーサー、シューティンググローブについて ..57
第 5 章	グリスボックス、タッセル、ベルトなどについて ..80
第 6 章	プレーシング、ストリングング、ノッキングについて ..94
第 7 章	アッシュムの 5 節、スタンディングのポジションなどについて ..99
第 8 章	ドローイング ..112
第 9 章	エイミング ..126
第 10 章	ホールディングとルージングについて ..143
第 11 章	シューティングのスタイルとラウンドについて ..155
第 12 章	アーチェリーソサエティと記録の歴史 ..165

第1章 イングリッシュロングボウについて

アーチェリーにおける様々な道具の中で、最初に考えるべきものは弓である。弓は一時期ほぼすべての国の戦争や狩猟の場面において主な武器として利用され、現在でも実際にあらゆる場所で同じ目的のために使われている。素材の変化とともに、形状も曲がったり、尖ったり、まっすぐになったりと変化を遂げてきた。素材の変化では、木材や鉄、水牛の角、クジラの骨、あるいは木材と角材、木材と動物や魚の内蔵や腱繊維の複合などもある。時にはシンプルな道具として、そして時には最も崇高な芸術の完成品として仕上げられる。

異なる国、異なる時代で、目的に応じた多彩な形状の弓が作り上げられてきた。このような道具は他には存在せず、その技術はもしかしたら現在の遙か先を行っているかもしれない。しかし、私たちが関心を持っているのはイングリッシュロングボウであり、そして、それは先人たちによって戦争のために使われていた破壊力を持ったものではなく、ターゲットシューティングを目的として使われているイングリッシュロングボウである。

イギリス国内においてクロスボウは、ロングボウと比べてそれほど広く使用されなかった。加えてレクリエーションとして利用された記録も少ないので、ここでは詳細に説明しないこととする。

現存する、本物の古いイングリッシュロングボウの数が非常に少ないことは驚くべきことであり、残念なことでもある。エジンバラに住んでいた晩年のピーター・ムイル氏がその一つを所有していたが、それは1513年のフロッ

デンの戦いで使用されていたものだという。おそらくイギリスに群生していた竿状の単一のイチイからできており、とても粗削りにできている。その強度はおおよそ 80～90 ポンドの間であったとされているが、破損の心配が大いにあることからテストをおこなうことはできず、実際のポンド数は推測の域を出ない。この弓は実際に戦いで使われた痕跡が残っており、フロッデン平野に何世代も前から隣接する家屋から J. ファーガソン少佐が見つけ出し、彼から P. ムイル氏に向けて贈られたものである。

これと同様に、ロンドン塔には、かつてヘンリー8 世の時代に沈められた船「マリー・ローズ号」から引き上げられた二つの弓が存在する。これらは未完成の武器であり、おそらく外国産の一本の素晴らしいイチイからできていた。両端は僅かに丸められ、(牛の角を使用した)大きなリムチップはなく、中心から端までがテーパリングされている。この強度もまた計測するのが非常に難しいが、おそらく 65～70 ポンドを超えることはないだろう。もう一つ、現在はユナイテッドサービスインスティテューション美術館に保管されている武器も同じ船から引き上げられた。イングリッシュロングボウでおそらく最も古い個体は C.J. ロングマン氏が保有している。ケンブリッジ周辺の泥炭沼から掘り当てられたが、残念ながら状態はかなり悪いようだった。少なくとも 12、13 世紀以前のものか、それ以上に古いものだった。事実、その見た目からして、ノルマン人たちがパワフルなシューティングをこの国に伝える前に作られた、サクソン人たちによる”弱弱しい”弓である可能性が高い。

弓が実際にいつ頃から作られはじめたのかについて議論を始める前に、これらの記録はすべて実際に経験した結果に基づいて書かれており、ここ

に提言されたすべての事柄はただの理論や証拠のない意見ではなく、長く辛抱強く、実践的な調査と定期的な実験によって得られた結果であるということを念頭において欲しい。特定の木材や、形状の弓が他のものよりも優れている、あるいは最も優れていると主張されるのは、単純にすべての弓を実際に、公平にテストしたその調査の結果によつての断言である。ここで議論されるいくつかの点はフォード氏の時代に、普及していた意見や方法とは反対の意見とされ、それによつて革新的だと考えられた。しかしその理論の価値は、実践に勝らない。

現在使われているイングリッシュボウは主に二つのクラスに分類できる。一つはセルフボウ、もう一つはバックドボウ(backed bow)である。まずはセルフボウについて注目し、バックドボウについては後で述べることにしよう。しかし、どちらも互いに同等に重要な事柄である。

1 枚板のセルフボウは非常に古いイギリスの武器である。かつてこの国を引き裂いた大きな戦争によつて、その名声を轟かせた。銃火器の優位性の結果として戦争におけるアーチェリーの衰退、消滅まで、そして、その後の弓材(弓用の木材)の輸入禁止まで、バックドボウは無名だったのである。アーチェリーが既に娯楽としても衰退していった16世紀に、アッシュム(*1)はセルフボウ以外のことは何も書いていない。よつて彼の時代には、セルフボウしか存在しなかったことが考えられる。セルフボウ用の木材では、イチイが問答無用で最高だった。いまなお使われている他の木材は、ランス、ココヤシ、ワシャバ、ローズ、スネークウッド、ラブルナムなどがあるが、イチイに勝るものはない(ランスウッドについてはあとで後述するが例外である)。なぜならこれらの木材で作られたセルフボウは根本的に質が悪い、

重い、ガタガタする、色味が暗い、準備段階でクリサル(Chrysal - 繊維が破損したときに起きる横断裂)が発生し、壊れる傾向にあるといった具合に、イチイのセルフボウや上質なバックドボウが手の届く範囲にあることを考えると、アーチャーたちの選択肢としてはあり得なかったのだ。

したがって、セルフボウに最も適した木材はイチイであり、最上のイチイは外国産のもの(スペインやイタリア)であったが、時にはイギリス産のものもそれらに匹敵するだけの質を持ったものも存在した。しかし、これは例外的である。基本的には外国産のものが一番良いのだ。なぜならそれらはよりまっすぐである、木目がはっきりとしている、虫食い穴が少ない、密度が高く、質も硬い、そして弓の強度を上げるために厚みがかさばらなくて済むなどの利点がある。

イチイの最大の悩みの種は節や虫食いが多いという傾向であり、事実、6 フィート(1.8m)のイチイの板で虫食いがないものを探し出すのは至難の業である。しかし、虫食いがある場所の補修は比較的簡単であり、単純にその部分を厚くすればいいのだ。例えば、虫食いがある部分のベリーとバック面の周辺を少し厚く残しておくなどが一つの手法だ。これによって特定の部分をピンポイントで強化でき、剥離やクリサルの発生の危険性を防ぐことができる。虫食い穴は非常に小さなワイヤーと似ており、ベリーからバックまで弓板の中をまっすぐ通り抜ける、弓職人にとって非常に厄介な問題であり、クリサルが発生するポイントでもある。このクリサル(昔は「ピンチ(Pinch)」と呼ばれていた)は、弓のベリー面に良く見られる症状である。最初はニスに傷やヒビが入っている状態に非常に似ている。そのヒビの方向はいつも弓の長いラインに対して対角的に走り、次第に弓に深く浸食し

ていき、最後には肉切り包丁で襲われたかのようにになってしまう。小さなクリサルが現れ始めたら、すぐに影響が出る心配はないだろうが、その進行具合には注意を払っていた方が良いだろう。小さなクリサルが深く根を張ってしまったら、弓は職人の所でベリーを交換してもらう必要がある。クリサルは大抵新しい弓で発生し、主に木材が十分に乾燥されていないことが原因で起きることが分かっている。しかし、十分に乾燥された弓でも、ドローレングスが長い友人に弓を貸したり、エイミングの時間が長かったりして、弓の許容範囲を超えてしまい、クリサルが発生することもある。

弓の寿命に影響するもう一つの危険性はバック面の剥離である。これらは主に雨などの湿度が高い天候のとき、ニス不良を通して湿度が木材に浸透することで起きる。剥離をはつきりと確認することができたら、その部分は再び使用する前に再度接着し、保護する必要がある。この処置をおこなえば弓の状態は、見た目以外はそれ以上に悪化することはない。イチイとヒッコリーは弓のバック面にのみ使われるべきである。時たまバック面に使用されるカナダニレは、剥離しやすい傾向がある。弓が壊れるとき、破損が剥離かクリサルかによって、初期不良がバック面とベリー面のどちらで起きているかを判断することができる。これらの不良の診断のしやすさと引換に多少の容赦はしなければならない。

また木材の木目がまっすぐ走っている状態で可能な限り均等で上質でなければならない。さらにハンドルからそれぞれのリムチップまで曲がることなく、連続してある必要がある。また弓の製造時にも細心の注意が払われるべきであり、溝やバック面で木目が同じ深さになるように、しかもベリー面までの距離に注意しなければならない。イチイの弓を削ることは、ハンド

ルとリムチップの間の弓の素材を削るので、当然木目のいくらかは消失してしまう。弓の屈折は木目が突然変わることによって発生するので、木を削る作業は向きへの注意が必要だ。これは弓のベリー面、バック面の両方に置ける致命的な問題である。弓のバック面が自然に研磨されている素材は存在せず、しかも最も良いバックとはまるで木の板からそのまま皮を剥がしたようなものだとなっている。バック面の木目を分断する要因はすべての問題の起点となり、剥離の温床となってしまう。

またストリングに反っている弓は、ばねの法則に従っているあらゆるものを逆向きに使うてはいけないうと同様に、絶対にまっすぐにしてはいけないう。ウッドはまんべんなく乾燥され、堅牢で良い品質を保たなければならない。また最も明瞭で締まっている、暗い木目が疑いようもなく、最も美しく、珍しいものである。間隔の開いている、あるいは締まっていない木目のウッドや、青ざめている顔立ちのウッドはほぼ、あるいはほとんど利用に向いていないと言える。



FIG. 1.—A GOOD BOW UNSTRUNG.

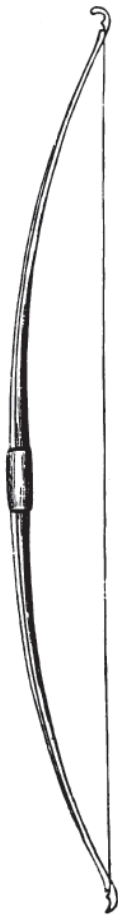


FIG. 2.—A GOOD BOW WHEN STRUNG.



FIG. 3.—A BADLY REFLEXED BOW THAT BENDS IN THE HAND.



FIG. 4.—A GOOD SHAPE FOR A NEW BOW.



FIG. 5.—A BOW THAT FOLLOWS STRING : STRUNG AND UNSTRUNG.

1. 良い弓を弛めた状態。 2. 良い弓を張った状態。 3. ハンドル部分で曲がっている、リフレックスの状態が悪い弓。 4. 良い状態の新しい弓。 5. スtringに反っている弓：張った状態と弛めた状態。

イチイの弓は一枚板のものが多いかもしれない。すなわち、1 枚の木の板からできている、あるいは 2 枚の板がフィッシュと呼ばれる形で接合されていることがある。一枚板の弓において、1 対のリムの木材の質はそれぞれ異なり、上リムよりも下リムの部分の方が密度は高い。一方同じ木から切り出した板を接ぎ木して、再び結合させている弓は、二つのリムはほぼ同質と言ってもいいだろう。接合部分、すなわちフィッシング(図 7)はシングルではなく、ダブルでなければならない。しかしこれら二つの異なるタイプのイチイの弓におけるその差は、実際は取るに足らないほど微々たるものだ。湿気の強い環境や特定の天候において、シングルステープにそれなりの対応は取っておく必要がある。そして接ぎ木によって組まれた弓は、中心部でしっかりと繋ぎ合わされている確認に注意する必要がある。一枚板の弓は通常ハンドル部分が短い、その理由はハンドルの接合部分がないので、そこをカバーするという意味合いがなく、弓を持つという目的にのみ使われるからである。

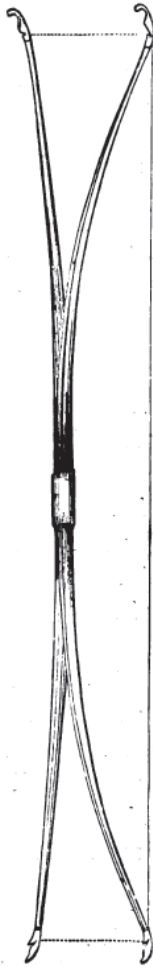


Fig. 6. - A REFLEX BOW : STRUNG AND UNSTRUNG.

(Figs. 5 and 6 show the different distances which, the limbs of well-shaped and of reflex bows have to go to their rest when unstrung.)

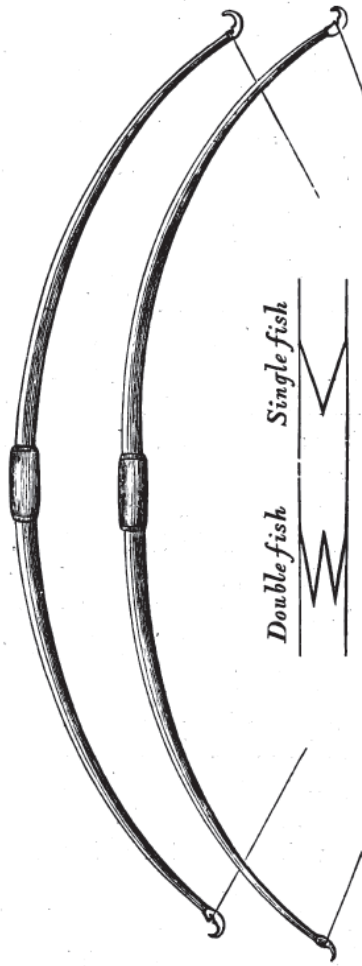


Fig. 7.

6. リフレックスボウ：張った状態と弛めた状態。（図5と6は、通常の弓とリフレックスしている弓を張った状態から弛めた状態までのリムチップの移動距離はそれぞれ異なる距離であることを示している）7. ダブルフィッシュとシングルフィッシュ。

形状において、すべての弓は中心部の密度が高く、不変性を持ち、リムチップの部分に近づくに連れて次第にテーパリングされていく。そして弓はハンドル部分で決して曲がってはならない。なぜならこの形状の弓(リムチップからリムチップまで連続して曲がる形状の弓)は手の中で不愉快に揺れるのである。ハンドルが曲がらず、リムから曲がり始める弓、つまり最低でも 9 インチの曲がらないセンター部分があり、各リムチップに向かって徐々に曲がっていく形状が最適である。イチイの弓の中には自然にリフレックスしているものや、まっすぐなもの、ストリングに多少は反っているものなどいくつかの種類に分けられる。僅かにリフレックスしている弓が視覚的には目立つが、それはキューピッドの持つような弓の先入観を持っているからだろう。ストリングに反っている弓の方が、弓としての性能は最も高い。

弓のグリップは、弓のトゥルーセンターから 1～1.5 インチ上の位置、あるいは弓のバランスが取れるポイントにあるべきである。もしこのセンターが、スコットランドのボウメーカーのようにハンドルの下半分にあるのであれば、弓の効率性(*2)は向上するが、その代償としてキッキング(弓の回転)やがたつきなどの不快な感覚が発生する可能性が高くなる。また、もしトゥルーセンターが高い位置にある、あるいは昔から変わらないプレミッシュボウのように矢が手に置かれるような場合、効率性は下がってしまう。正しく弓が握られている場合(弓の形状に変化を与えないグリップ)、ドローイングの際の支点が真のバランスセンターとなり、親指の腹の部分がその上に置かれることになる。弓が 3 つの部分(ハンドルと二つのリム)から成り立っており、その内の上リムが僅かに長いということを考えると、上リムの方が僅かに多く曲がるはずである。

一般的なハンドルのカバーはビロードである。しかしウールの布、革、ゴムもしばしば使われることがある。真珠層の一部、アイボリー、またはその他の弓のハンドルに挿入される、矢を乗せるための硬質の素材は、矢との摩擦によって弓の一部が削れるのを防ぐ役割を持つ。しかしこの工夫が裏目に出てしまうこともある。非常に長い寿命を持つ最も利用頻度の高い弓でも、この摩擦によって削れる量はあまりないのである。

(ストリングの)ループからループまでとされる弓の長さ(この長さは実際の長さとは少し違いがある。実際の長さとは弓をまっすぐ立てているときの長さ)の適切な値は、弓の強さと使用される矢の長さによって定義されるべきである。その場合弓の強度が高ければ高いほど、矢の長さも長くあるというのが定理である。また矢が長いほどに弓の長さも長くあるべきである。一般的な長さである 27～28 インチの矢で、重さが 45～55 ポンドの弓を使っている場合、効果的、かつ安全な弓の長さは 5 フィート 10 インチ(178cm)以上だ。もし矢の長さや弓の重さが変わった場合、それに比例して弓の長さも、最低 5 フィート 8 インチ(172cm)、最大 6 フィート(183cm)の間で変えるべきである。どんな弓でもこの範囲を超えることはないだろう。確かに同じポンド数であれば短い弓の方が長い弓よりも矢を遠くに飛ばせるが、この飛距離の追加分の代償として、破損の可能性は大きく上昇する。通常、弓は職人たちによって 28 インチの矢をフルに引いた状態でポンドを計測・記録されるので、それ以上またはそれ以下の引き尺の時は多かれ少なかれ弓のポンドに変化が起きるので、実質ポンドはアーチャーが計算をする必要がある。

弓のパワーを足したり引いたりする場合、前者は弓の長さを短くし、後者

は厚みを削ればいい。しかし、弓のポンド上げる(長さを短くする)ことは、弓が十分に長く、ハンドルの強度が十分でない限り、その寿命をも縮めてしまう、あるいは台無しにしてしまうことにもなりかねない。その一方、弓のポンドを下げるのであれば、何も問題は発生しない。しかし、ポンドを下げるためにハンドル部分までも削ってはいけない。また弓を選択する際、強度に関係なくその木材の質で選ぶことは良いことであり、自分にとって適切なポンドの弓を選ぶことが重要である。あらゆるケースにおいてリムチップに牛の角(ホーン)を取り付けることは重要であり、弦溝はリムの先端をしっかりと保持できるように十分な厚みを持たせ、またそのエッジも細心の注意を払って滑らかにする必要がある。もし溝のエッジが鋭く、粗いとストリングのルーブが擦り切れ、結果として遅かれ早かれ破損の原因となり、弓の安全性を脅かす結果となるだろう。

バックドボウ(*3)の、この国における利用については、アーチェリーがその武器としての役目をまさに終え、スポーツの道具となり始め、外国からイチイの木を輸入することを制限する法律が成立し、供給が断たれ始めた時期に登場し始めた。その頃から弓職人たちは弾性のある木材に頑丈性を持たせ始め、質の乏しい素材から非常に効率的な弓を作り出すことに成功した。ただ、これは完全にイギリスの弓職人たちによる発明だと言うことはできない。なぜならこれは遥か昔からトルコ人やペルシャ人、タルタル人、中国人や、2枚の板をアイシングラス(*4)と結合させた弓を使用していたラップランダー人などを含む多数の外国人たちの技術を応用したものである。(この発明品の子供である)イギリス発祥のバックドボウについては最初に登場したのが16世紀だとされ、最初に発明したのは、現在でも生み出した弓が存在し、利用されている、マンチェスターのケンザ

ルス(Kensals)だとされる。そしてこれらの弓の多くはイチイのバックキングにヒッコリーやニレが使われている。アーチェリーの復興が始まった年、つまり前の世紀の終わり、およそ 50 年前において、すべてのバックドボウはイチイのセルフボウを持っていた人物たちからは蔑まれ、「ティーキャディーボウ(茶筒の弓)」と揶揄されていた。建具や箱に使用されている象眼細工の模様に似ていたからだ。

現在のバックドボウは 2 枚以上の同質の板、あるいは異なる板を頑丈にはりつけ、デザインの元のフレームに可能な限り圧力をかけて押し当てて作られている。個々に質が異なる様々な木材が使用され、実用的な弓を生み出す。バックに使用されるのは主にイチイ、ヒッコリー、アメリカやカナダ産のニレ、シデなどが主である。ベリーにはイチイの他にランス、フステク、スネークウッド、ワシャバやスネークウッドの木目がまっすぐな部分を切り出したレターウッドなどがある。これらの組み合わせの中でフォード氏はイチイのバックキングを使ったイチイの弓を最も好んでいた。彼はこの組み合わせが、イチイのセルフボウに対抗し得る唯一の組み合わせだとした。その次にヒッコリーのバックキングを使ったイチイの弓がランクインする。ランスでバックキングしたヒッコリーの弓は、品質の高いものを厳選して良く乾燥させれば非常に安定し、信頼に足るものとなるが、イチイのシルクのような心地よいドロ잉の引き味はだすことができない。またこのように木材を組み合わせた弓の利点の一つは、これらの木材はハンドル部分のジョイントの作成や不安定性を、ある程度の長さを持たせることによって回避することができるということにある。二つ以上の木材が組み合わさってできている弓、例えばイチイのベリーにフステクやその他の硬い木材を中心部、そしてヒッコリーをバック面に使った弓はそれ以上改良を加えることができないほど、

非常に高い評価を受けていた。またランスとヒッコリーを使った弓の3ウッドバージョンも存在する。この場合、テーパリングされたハードウッドの帯をバックとベリーの間に挟む。そしてこの帯はハンドル部分を通り、それぞれのリムのチップの1フィート(30cm)ほど手前で消える。ランスウッドの弓は値段も最も安く、それに続いてランスとヒッコリーの弓、そしてその次に最初に述べたタイプの弓が来る。この故に、予算を安く抑えて、かつ自分がこのスポーツを首尾よく続けられるかを試したいという初心者たちは、こういった弓のいずれかを選ぶことで良いスタートを切れるだろう。またこのタイプの弓は、価値のある弓を預けるのにふさわしくない初心者たちや友人に貸すために使われることもあるだろう。あるいはピンチ(クリサル)に苦しんでいる人に貸すのも良いだろう。弓はしばしば3ピース以上の部位からなっているものとして存在してきたが、修復以外の目的でそれをさらに複雑化することによって得るものは何もない。

バックドボウの素材の選択の次に考えるべき重要な点は、その形状の扱い方である。H.A.フォード氏の「フィールド」の寄稿された記事が発行される以前、そしてワーリングなどによって作られた今日まで生き延びてきたバックドボウたちの種類から判断するに、生き延びてきたのはそれらが使うに耐えないほどの性能しか持たないために、まったく使われなかったからだと考える。引いてきたときにハンドル部分で曲がる弓は、リフレックスが強すぎる。弓を作る際、余分な厚さと強度を必要とするハンドルのジョイント部分を組み込むことができたにも関わらず、引いてきたときに最も良い形、すなわち、弓全体が完璧な弧を描くようにした方が良いという弓職人の思惑が働いていたためだと思われる。調和的な形状を持たせることで彼らはハンドル部分が弱く、リムチップに近づくに連れて不必要なほど強い弓を

作り出してしまっている。その結果、これらの「ティーキャディーボウ」たちは無様な運命を、当然のことながら迎えることになった。現代のアーチャーたちは、それこそセルフボウの進化とは比べ物にならない、フォード氏によるバックボウの飛躍的な改良に感謝をする必要がある。これらのバックボウはいまや完璧に手に収まり、徐々にテーパリングが施され、リムの安全性も確保できて、しかも今までのセルフボウたちよりもリフレックスを強くすることに成功している。しかし、その持ち主の使用に比較的長い間耐えてきた弓が、まっすぐではない、あるいはストリングに反っていない状態に陥ることは間違っていると責めたことにおいて、フォード氏はまさに正しかったと言える。弓の品質において一番重要なのはその一定性である。しかしこの「一定性」という品質は、二つのリムの完璧なバランスをとろうとするあまり一方のリムの返りが他方よりも早くなってしまう現象か、不適当なリフレックスのいずれかによって危険にさらされている。これらの不安定の要因はセルフボウのみならずバックボウにも当然あてはまり、リリースの瞬間のガタつきやキッキングとして体现される。リムのバランスを整えようとするあまり発生するこの不安定性は、メーカーに弓を持っていき、どちらかのリムの不具合を解消するためにティラーイングという作業をおこなってもらうことで改善できる。もし不具合が過剰なリフレックスが原因の場合、さらなるリムのテーパリングをおこなう必要があるだろう。またキッキングが頻発する弓は、安定したシューティングをおこなうことができる見込みがまったくないので、それ以上そんな弓は持つておく必要はないと判断しよう。また、リフレックスが強すぎる弓は、正しい形状の弓と比べてベリー面がより圧縮され、バック面がより引き延ばされるので、クリサルや剥離などが発生しやすくなる。またこのタイプの弓は、通常の自然に内側に曲がる弓、またはストリングに反っている弓と比べて、リムの返りによってストリングの張力の負荷

が強くなるので、ストリングによる破損も多くなる。弓のキッキングを引き起こす要因は、矢が放たれた後のストリングに発生する不均等な、あるいは過剰な負荷である。

「どの弓が一番良いのか」という疑問に対してどう答えるか。その答えは、1859 年以降のバックドボウの製造の凄まじい進歩によってより複雑化されたと言えるだろう。かつてイチイのセルフボウとイチイバックキングの弓の比較だけで終わっていた注目点は、いまでは多数のバックキングの種類をそれぞれ比較することを余儀なくされている。イチイのセルフボウの支持者たちは、彼らが使う武器の中でも特に素晴らしいものは利用のしやすさ、手の中での落ち着き具合、弾道の精確さと見た目の美しさで優れていると断言している。そしてこれらの項目はすべて、弾道の精確性を除いて、事実として実証されている。

しかし、この事実を考慮にいれてもなお、どの弓がアーチャーにとって最も利用しやすい弓かを考える必要があるのはなぜだろうか。ここにイチイのセルフボウが優れている 4 つの点の内の 3 つを示す（その内 2 つは非常に重要である）。しかしあらゆる実践的、かつ実験的なテストを経ても、それらの最終的な判断はやはり使用者それぞれによって異なることは間違いない。最も明らかな点は、イチイのセルフボウが完璧な武器であるということである。しかしそれと同様に真理であるのは、弓の取り扱いが非常にデリケートでなければならないことだ。その飛距離はドローイングの最後の 3、4 インチに依存するので、この部分（引いてくる長さ）が変化する、あるいは引いてくるスピードやリリースのタイミングなどが、他の弓におけるドローイングやリリースへの影響よりも矢の射角に大きく作用する。人が肉体的に完

壁な力を持っており、常にシューティングコンディションにおいて一番いい状態を保っていることができるなら、イチイのセルフボウのほどの選択肢はないだろう。

だが、扱いも常に完璧を維持するのは無理であり、その弓最大の利点である完璧さがそれを正しく扱えない者にとっては仇となる。ドローイングの厳しさ、そして手の中の不安定さはとるに足らない問題であり、この弓が与える射角という利点は、その他の不利な点を覆すほどの価値があるものである。イチイのセルフボウが有利なもう一つの点は、バックドボウと比べて湿気に強いことである。ただし、後者の方がコスト自体は安く、ホーンの接合部分に1インチほどのサービングを施すことによって、湿気による破損を簡単に防ぐことができる。クリサルや湿度が原因の破損を除いて、木材でできている弓はみな同等に破損の可能性を持つ。つまり、これらの比較の結果は以下の二つに大別することができる。すなわち、イチイのセルフボウはその一定性、引きやすさ、そして振動の少なさによってバックドボウよりもシューティングがまっすぐであることを確約できる。一方、後者は一定性がドローイングの距離によって失われないため、ショットの射角の精確性において勝利者となる。

世の中には薪にしかならないような性能の悪い弓がたくさんあるということは、今更言わなくても分かるだろう。それでも弓職人たちは、時として見てくれの悪い弓でも計り知れない価値を持つことも、美しい弓でも役立たずで終わることもあることを分かった上で弓を作り続けている。

アーチャーがどのタイプの弓を使えばいいか判断することは難しいが、

合うタイプの弓が分かれば、次に選ぶ弓も同様のタイプのものにすべきだ。しかし、たくさん射つアーチャーにとって、最上のイチイのセルフボウを常に取り続けることで弓職人から受け取る請求書は、まさに死活問題である。したがって、このスポーツにかかる経済的負担を計算できるのであれば、コスト的にも安く、性能もそれほど劣悪ではないバックドボウにも適応できるように善処しなければならない。これもまた、イチイのセルフボウとバックドボウの違いの一つと言えるだろう。それぞれのイチイのセルフボウには、性能以外に希少性という価値もあり、お気に入りのイチイのセルフボウの喪失によって受ける(コスト的な問題ではない)心的ダメージを回復するのは難しいのである。他のタイプの弓は個性の幅が少ないので、交換するのがずっと簡単だ。

「キャリッジボウ」は釣り竿の接合部分のデザインを踏襲し、ハンドル部分の鉄のソケットから弓を分解することができる。この弓の製造目的は、旅行のときに持ち運びをしやすくするためである。しかし、持ち運ぶには重く、性能も落ちるので、この手の弓は結果的にあまり良いものとして扱われなかった。

時として最高の弓は、弾性に優れる木材よりも、鉄の方から作られるとも言われる。しかし、これは実験からは証明されることはない。Royal Toxophilite Society のメンバーである晩年の R.ヘリ・ハッチソン閣下は、イギリスとベルギーで鉄のロングボウを作ろうと大変苦心なさった。その中でも最高の出来のものはドローレングス 28 インチで重さは 50 ポンドだったが、同じ弓を木材で作ったときは 100 ヤード飛んだ矢が、こちらでは返りが恐ろしく遅くなり、飛距離はわずか 60 ヤードほどに終わっていた。これに加え、

弓を持つために腕を伸ばし、鉄の弓を 1 日中持つ負荷は、まさに骨折り仕事となることは明らかだろう。

- *1 Roger Ascham “Toxophilus, 1545”の著者。
- *2 当時にこの概念はまだなく、原文は cast – 投げる能力。
- *3 Backed bow バック面に単一の連続した繊維を貼った弓。
- *4 魚の浮き袋のこと。接着剤として使用されていた。

第2章 弓の選び方、そして選択した後にどのようにして保管しておくか

次に考慮すべき点は弓の強さの選択である。この点においてまず、弓が完全にシューターのコントロール下に置かれていること、しかも過剰に負荷が軽すぎないことが前提となる。若いアーチャーの大半、そして時には年寄りも犯す過ちは、自分にとって重すぎるポンドの弓を選択してしまうことである。事実、このようなミスは自身のアーチェリーキャリアの中で犯さない人は非常に少ないと思われる。「力が強い」と思われたいという欲望が、こういった幻覚の主な要因となるのであろう。まるで、軽い弓を優雅で軽やかに扱い、そうすることで自分の力を認識するよりも、自分の力の及ばないほどの強い弓に苦勞して、自身の弱さをひけらかすことを望んでいるかのようである。

もう一つ力の強い弓を使いたいと思う理由は、矢の弾道を低く、鋭くしたいからである。この結果を得るためには、力の強い弓が必要なのである。しかし、これは何よりもミスのであり、望む結果を得るためには弓の力ではなく、それを完全に自分のコントロール下に置くことが必要なのだ。自分で引けないものは、リリースできない。つまり、自身で制御できる軽い弓の方が、正しく扱うことのできない強い弓よりも、その弾道が低くなることは疑い用もない事実である。この強い弓への異常な求心力が、多くの将来あるアーチャーたちを台無しにしてしまったことは、アーチェリー界において事実なのである。強すぎる弓は1年という期間を通してゆっくりと体を蝕み、シューターの肉体的能力を奪っていき、ただ自分が扱えるよりも重い重量を引いてただけで、自分自身を死へと追いやってしまうこともある。そしてなんとと言っても、望んだ結果は手に入らないのである。

読者には世界選手権を見に行ってもらいたい。50 かそこの国を代表して、名誉と成果を得ようと全身全霊で試合に取り組み、ターゲットに向かっているシューターたちを見てもらいたい。どの選手の矢が最も鋭く、安定して、力強いだろうか？最も力の強い弓を使っている人の矢が一番よく飛んでいるのか…まったくもってそんなことはない。東の地域から来ているアーチャーのシンプルなシューティングを見ればわかるはずだ。どれだけすべての動作が上品で、シンプルにおこなわれていることか！ゆがみも力みも全く見られない。彼らの矢の飛び方をご覧ください。なんて力強く、低く、そしてまっすぐに狙ったところに飛んで行くことか！そして彼が手にしているその美しいイチイのセルフボウの重さは一体いくつなのだろうか。たった 50 ポンドほどだ！しかし、彼のシャフトの飛ぶペースは他とは比べ物にならない。そして重さも 5 シリング(113g)にもなるのだ。

次のショットを見ると良い。彼の力強さと筋肉を見てご覧！おそらく彼は 80 ポンドの弓も引くことはできるだろう。しかし、彼は栄誉が力ではなく、技術に与えられることを知っているのだ。彼の弓は 48 ポンドしかない。しかし、彼の放つ矢のなんと確固とした、そして美しいことか！それが大会を通しておこなわれるのだ。このことから勝つのは最も強い弓ではなく、所有者の完全な制御下に置かれた弓が、最も良く働くのである。

あらゆる弓における正しい矢飛びはそのリリースの仕方に依拠するため、弓の強さはアーチャーの引く筋力によって決められるべきではない。なぜなら、たとえ彼が 29 インチの長さの矢を非常に強い弓で引ききることができても、50 ポンド以上の弓で正しくリリースができないのでは意味がないからである。ドローイングの力ではなく、リリースの安定性が指標となるべきな

のだ。弓の強さはこの正しくリリースできる強さの範囲に抑えられているべきだが、低すぎてもいけない。なぜなら軽すぎる弓も、重すぎる弓と同じくらい悪影響を与えるからだ。重すぎる弓の場合の不利点は非常に多岐に渡る：左腕（押し腕）、手首、肘、右手の指（リリースの手）とその手首がりきみ、不安定になる傾向がある；ドローイングが不明確でブルブルと震え、毎回同じように引くことができない；体全体がオーバーワークになり、疲れてしまう；これ以外にも、残念な結果に精神的に落ち込む；結果として失望感と失敗を得る。

しかし逆に軽すぎる弓を使うことによって起きる問題も軽視してはならない。なぜならこの場合、リリースが難しくなり、一般的には不安定になってしまうからだ。現在使用されている弓の重さは大体 45～54 ポンドの間で、45 ポンドは現在射たれている距離に最低限必要なポンド数である。したがってそれぞれのアーチャーは、どれだけの重さなら 1 日を通して簡単に引き、そして安定して射つことができるかを念頭において判断する必要がある。もし初心者であれば、50 ポンドがアウトドアで始めに手にすべきポンドかもしれない。それよりも数ポンド下も、初めて弓を手にするときはスタートポイントとしては良いだろう。20 年ほど昔は弓のポンド表記はかなり適当なものが多く、ひどいときは実際のポンド数よりも 10 ポンド多く書かれていることもあった。現在の弓職人たちは新しい弓のポンドを表記するとき、3 ポンドほど実際よりも低く書いておくことが習慣となっている。この理由は、弓を使っているうちに実際のポンド数も表記されているポンド数に落ち着くという観点からである。この場合、弓のポンドが下がらないこともあるが、それは非常にレアなケースである。

自分の使っている弓の状態を一定に保つ他に、ポンド数を一定に保つこともすべてのアーチャーにとって重要である。たくさん射つのであれば、最低でも3つ、性能が同等の弓を所持し、それらを交互に使っていくことを勧める。こうすることでそれぞれの弓の弾性を回復させる期間ができ、寿命を延ばすことができるので、最終的に経済的負担は軽くなる。弓を休ませることで、ある程度の弓が回復することは確かである。簡単なテストとして、シングルヨークラウンドを射つ前と射ったあとに弓を秤にかけると、特に暑い日であればその重さは1ポンド以上変化しているだろう。しかし数日間休ませれば、弓に力は元に戻っている。

初心者が弓を選択する際には、経験者の友人に付き添ってもらうか、あるいは自分で安いバックドボウかランスのセルフボウを買ってみよう。どのような弓と重さが自分に一番合っているかを判断できるくらい経験を積んだら、好みのメーカーに行き、自分の予算を伝えるといいだろう。信頼に足るイチイのセルフボウは大体5〜20ギニー(*1)、イチイのバックドボウは3〜5ギニー、その他のバックドボウは3ギニー〜30シリングほどだろう。ランスのセルフボウは安いものなら12シリング(*2)のものもあるだろう。すぐに自分が選択肢として何があるかが分かってくるはずだ。自分に合いそうな弓が見つかったら、まずは弓をチェックし、節や曲がり、虫食い穴や剥離、クリサルやその他の不具合がないか確認するようにする。次にストリングを張り、弓を張った状態で上からストリング全体が見えるように弓を立てて置き、弓が完璧にまっすぐかを確認する。下を地面につけ、上を指で押さえた状態でまっすぐであることを確認する基準は、後ろから見てストリングが弓をまっすぐ二等分するかどうかで判断する(*3)。ストリングで分けられたリムの一方の側より他方の面積が大きいのであれば、弓はまっすぐではないの

で、その弓を買うべきではない。ストリングを通して、弓の縦の中心線上の平面と、バック面が傾いているとき、その弓にはねじれ(特色)があると言える。このねじれがある弓はどんなものでも買うべきではない。この問題が存在している場合、前回のポジションとは逆向きに弓を持つ、すなわち、弓自体は同じように持つがバック面を上向きにして持つことで確認することができる。次のステップは弓を引いてくるときに、両方のリムが均等に曲がっていき、特定の部分に弱点がないかを確認していく。前述のように上リムはより長いので、真の中心から曲がっていると考えたとき、弓全体が線対称になるように、下リムよりも僅かに多く曲がるはずである。次のテストでは弓がキッキングしていないかを確認する。ここではストリングを6インチほど引いてきて、そこでリリースする(もちろん矢は付けない)。もし少しでも弓がキッキング(回転)するようであれば、手に振動が感じられるのですぐに分かるだろう。この実験では決して矢を付けていない状態でストリングをフルドロまで引いてきて離してはならない。

弓がその強度に対して十分な長さを持っているかどうかには注意を払っていないなければならない。今まで述べてきたことはすべての弓に言えることである。しかし、セルフボウにおいては、弓のまっすぐさに注意を向けなければならない。一般的に、軽いイチイの弓は早くねじれが発生し、重い弓ほど長持ちする。同じ強さで同じ長さの二つの弓があり、一方が薄く、他方が厚い場合、その二つにはサラブレッドと荷馬車馬ほどの違いがあると言える。好んで使われるのは強度の割には軽く(単位当たりは重い)、薄い弓である。明るい色合いと暗い色合いのイチイはどちらも良い弓の素材となるが、多くの人は暗い色合いを好む。目の細かいイチイと、開いたイチイも同じだが、目の細かい方はあまりない。もし自分に適した弓がなければ(例え

ば正しい重さのものが無いなど)、少し重いポンドでも一番良い弓を選び、それを軽くしてもらおうと良い。それでも選ぶことができれば、未完成の板から自分だけの弓を作ってもらえないだろう。しかし、素材の板から弓がどのように出来上がるかを事前に予想することは難しい。

ここまで扱っていなかった弓についての一つのポイントが残る。それはその形状である。これは弓によって異なり、バック面で広く平たかったり、あるいはその逆にベリー面で奥行きがあり、尖っていたりと様々だ。ここでもまた極端な例は避けなければならない。つまり弓は平たすぎても、丸すぎてもいけないのだ。ハンドルのバック面が1インチほどの幅だったら、バックからベリーを通してその値はほぼ維持される必要がある。とはいえ、バックは可能な限りフラットで直角的である必要性は常々言われており、それによって木の繊維をはいだ後からあまり変化しないようにしてあるのだ。しかしベリー面は逆に丸まっている必要性がある。そしてバック面がリムチップに向かってその奥行きを確保し、横幅も細すぎないくらいに必要なので、最終的に弓を引いてきたときの形を整えるためには結局ベリー面をリムチップに向かってを削るしかない。形の良い弓は、ホーンに近づくに連れて、バックの幅よりもバックからベリーまでの距離(リムの厚み)の方が短くなっていくのである。

弓が壊れる原因はいくつか考えられる。軽視されがちなベリー面のクリサルや、バック面のひび割れなど;ドローイングの際に弓をひねったり、不均等に引いたり、曲がったスタイルで引いてくる;矢をフルドローまで引いてきたあと、エイミングが長過ぎる;ストリングの破損;湿気や不注意;自分の思慮の足りなさも一つとして考えられる。さらに弓はポンドを計測するため

の秤にかけられても壊れる可能性はある。数年前、アメリカ人がこぞってアーチェリーに興味を示し始めた当時、その中の一人の初心者がいギリスの有名な選手に手紙を書いた。その内容は、ここ数年で彼は 70 本近い弓を壊してしまったそうだが、その理由が知りたいのとのことだった。回答として、弓を湿気の多い場所に置いていたか、あるいは弓がそもそも劣悪なものだった、あるいは(これは書き手の個人的な意見だが)ベリーを外向きにして逆側に張っているのではないかと聞かれた。もしこれが本当であれば、弓にとんでもない負担をかけていることになるが、当時のアメリカ人たちが、イギリスの二流のメーカーたちからたくさんの弓を購入していたのもまた真実なのである。クリサルが発生したときはそこに注意し、前にも言ったが、もしそれが悪化するようであれば新しいベリーを足す(フェイス面に木を足す)必要がある。この対処は、たとえイチイのセルフボウであってもそれほど深刻な問題にはならない。剥離もすぐに接着をおこなう必要があるが、今では誰も以前のようにカバーパッチを上塗りすることはしていないようである。また矢のノッキングの際に弓のベリーを突いてしまわないように注意しよう。グローブボタンの使用は、ストリングを張っている状態の弓にダメージを与えてしまうだろう。ボタンやバックルなど他のアクセサリも弓と接触して、弓に悪影響を与える可能性があるので、なるべく離れた場所に置いておくべきである。悪いドロ잉や長過ぎるエイミングによる破損は、正しい理論的な方法を学ぶことによってのみ回避することができる。ストリングの破損による弓の破損を回避するためには、ストリングに表れるありとあらゆる種類の不具合やダメージを発見した瞬間にそのストリングを交換することである。また硬すぎるストリング、細すぎるストリングは使わない方がよい。もし矢がフルドローの状態、もしくはそれに近い状態まで引かれているところでストリングが切れたら、弓が壊れない可能性はほんの僅かである。

しかし矢が発射されたあとの反動によってストリングが切れた場合、弓にダメージはほとんどないだろう。もちろんこっちのケースの方が遥かに多い。しかし、弓を張ったら必ずストリングの状態を確認するべきであり、信用できないと判断しそれを交換のであれば、弓を張った状態でストリングを切ってはならない。そうすることで弓が確実に壊れる。もしストリングの両端でループが作られ、片方が大きすぎる場合、ストリングがリムのチップにうまくかからず、それによって弓が壊れてしまうこともあるので、もしアーチャーがストリングを作るときは下のループを緩く作りすぎないように注意する必要がある。セルフボウでは、あまりに過剰な湿度や、長期間に渡って多湿な場所に放置されて、ハンドルの接合部に湿気が染み渡っていない限り、湿気による破損の心配はあまりない。しかし、ラミネートされたバックドボウではこれが破損の原因となる。一般的に、シューティング中の地面や保管している場所の床から近く、湿気にさらされやすい下リムの方が破損を起こす傾向が高い。弓を多湿な環境下で使った後は、必ず丁寧に拭き、ワックスをつけたフランネルや布で磨く必要がある。防水のケース「アッシュム」は、床から1インチほど上に弓をかけることができ、弓の下のチップが床につかないので、考えられ得る最善策であると考えられる。またリムチップの接合部分の上下に半インチのサービングと接着剤、そしてニスを使用することで湿気を防ぐこともできる。また不注意の結果として、弓を逆向きに張り、上下反対に使ってしまうことで弓が破損することも多々ある。これらの思慮の足りなさは、とてつもない危険だが、ルールを破った本人に対して、「自業自得」の判決が最も正しいものとなるだろう。弓のポンドを計測するための秤の使用の際にも、ドローレングスを指し示すペグが正しい場所にあることを確認する必要がある。例えば女性用の弓を28インチ以上、あるいはその弓のドローレングスより3インチ以上長く引いてしまうと、間違いなく弓は

破損してしまう。

既に何度も述べているようにクリサルによって傷みのあるベリーは、新しいものと交換することができる。またバック面の治療不可の損傷も、交換することで改善することができる。弱い弓やリムは強くすることができる。またもし片方のリムが破損して、ダメージを受けてしまい、もう片方が無傷の場合、もう一つのリムに新たに古いリムを継ぎ足して取り付けることができるだろう。可能であれば、もう一方も古いリムで合わせることをお勧めする。なぜなら新しい木材と古い木材の組み合わせはそれほどうまく作用しないからである。前者は、例えば十分に乾燥され、素直なものだとしても、しばらく使用した後に変化していくペースが違う可能性が高いので、弓の正しいバランスを損なってしまう可能性がある。壊れたリムに接ぎ木して修繕する方法は、二つの異なる長さのリムを組み合わせることもできる。精確なシューターであると同時に腕の立つ弓職人でもあるP.ムイル氏は1865年のクリフトンでおこなわれたグランドナショナルアーチェリーミーティングで3位を取ったお気に入りの弓を持っていた。この弓は一方のリムがイチイでバックアップされたイチイのリム、もう一方はヒッコリーがランスでバックアップされていた。中心が弱く、しかも厚さが不十分な弓は、短いベリーを足して補強してから削ることで、望んでいる形に整えることができるだろう。

シューティング中に弓を弛めることについてだが、例えば3つの距離で144本の矢を射つヨークラウンドで射っている場合、もしシューターが比較的早く射つことができるのであれば、距離が変わるとき以外は弓を弛める必要はない。もし他にたくさんのシューターがおり、射つのがすごく遅いシューターがいる場合、ダブルエンドの3、4回ごとにストリングを弛めてもいい

だろう。当然のことながら、雨などの天候不良によってシューティングが中断された場合は必ずストリングを弛めた方がいい。しかし、3 ショットごとにストリングを弛めたりすることは、弓の負担を軽減する一方でアーチャーの筋肉に負担をかけることを考えると、必要ない。しかし、このことについてジェームズ・スペディング氏とP.ムイル氏の議論で、後者は毎エンドの終わりに弓のストリングを弛めることは、アーチャーがキャンプスツールで休むのと同じことだと主張した。またあるアーチャーによると、シューティングを始める数分前に弓を張ると良いという者もいる。

強さと長さを除いてここまで男性用の弓について述べてきたが、これらはすべて女性用の弓にも適用される。後者のポンドは大体 24～30 ポンド前後におさまる。長さでは 5 フィート(152cm)以上にはならないだろう。女性用の矢の一般的な長さは 25 インチである一方、男性用は 28 インチにもなり、このことからフルドロまで引いてきたとき、女性用の弓は男性用のものよりもその長さに対して数段きつくカーブするのである。それでも女性用の弓はその余分な負荷に耐えうる構造をしているのである。

スリーピースの弓は女性用の弓の世界ではまったく見かけない。主に目にするのはイチイのセルフボウ、イチイバックキングのイチイ、ヒッコリーバックキングのイチイ、ランスバックキングのヒッコリーの組み合わせである。また初心者用にランスのセルフボウもある。女性用でスネークウッドなどの堅い木材でできている弓は未だ見ていない。しかし、上記に述べられている弓より数倍は劣ると思われるので、あえてここで議論する必要もないだろう。

自身のミスを弓職人のせいにすることはすべてのアーチャーが一度は

経験することであり、自身の不注意やスキルの未熟さを責める代わりに、その道具の不具合に責任をなすりつけることは一般的にもよく見られる。しかし、そのように弓を責める前に、自身がどれほど注意深くその弓を選択し、また大切に保管してきたかを思い出して欲しい。発生するあらゆる事故は十中八九、弓職人ではなく、アーチャー自身の責任である。

*1 1 ギニーは約 5 万円程度

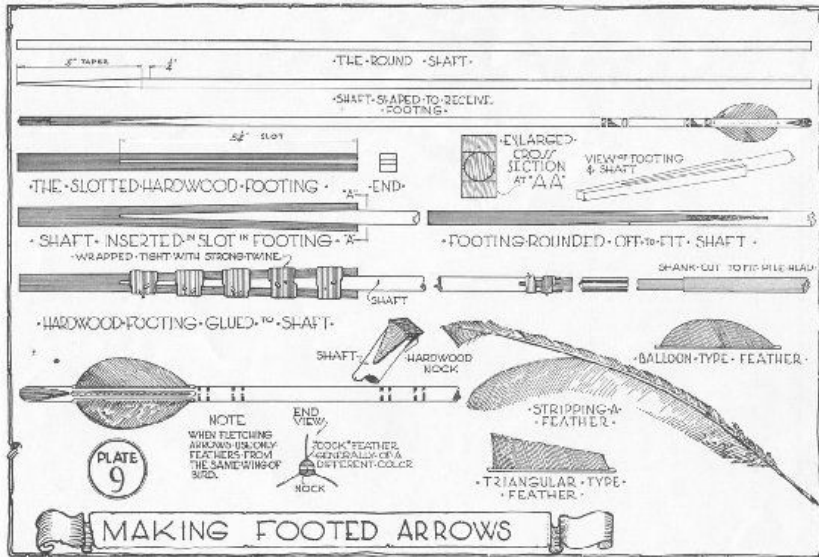
*2 12 シリングは 3 万円程度

*3 センターショット

第3章 矢について

矢はおそらくアーチャーにとって最も重要な道具であり、非常に精密な作りと上質な素材を必要とする。質の悪い弓や道具と何の問題もなく付き合えるアーチャーでも、矢の質が悪いとロビンフッドのエイミングさえも無になる。良い矢には2つの不可欠な条件がある。完璧なまっすぐさ、そして弓のからストリングを介して矢に伝わる衝撃に対して、バタつかないよう耐え得る硬さや剛性(*1)である。この強度が足りないことは曲がった矢よりもたちが悪い。そして例えまっすぐ射つことができて、このような矢は全くの助けにならないことを強く主張しておきたい。矢のまっすぐさを確認する方法は非常にシンプルである。左手の親指の爪の先と中指の爪の先が触れ合うように輪を作り、その上に矢のバランスポイントを置いたら右手で矢を回すのである。爪の上にしっかりと乗ったまま、安定して滑らかに回転していれば、その矢はまっすぐである。だが、少しでも飛び跳ね、ぶれるようであればそれは問題である。その強度や硬さをテストするためには、矢の先端側を何か硬いものの上に寝かせた状態で乗せたままノックの部分で持つ。そして空いている方の手は矢の真ん中を押していく。このテストによって矢が十分な強度を持っているかどうかは、少しの経験で分かるものである。片方が一方よりも硬さで劣るものがある場合はその矢も交換するべきである。

矢は「セルフ」か「フットED」のいずれかの形状になる。前者は一本の単一の木材からできており(これらは現在子供用のものを除いてほぼ使われていない)、後者は先端に違う種類の硬い木材を組み込んでいる。年老いたロジャー・アッシュムいわく、「シャフトは3つの部分から成る。それら



HOW TO USE AND MAKE BOWS AND ARROWS(1942)より引用。フットッド・アローとは三角ハギで2種類の木材を組み合わせて作られるやシャフト。

はスティール(stele)、フェザーとヘッドである」。スティールと呼ばれる木造のシャフトの中央部は今も昔も様々な種類の木材から作られている。しかしターゲットや現代のシューティングでの使用に関しては、一種類の木材しか使われていない。それは赤マツである。きれいで木目がまっすぐ、そして良く乾燥し、セルフシャフトでもフットッドシャフトでも他のものより比較できないぐらい遥かに優れている。フットディングにはどんなハードウッドでも大丈夫だ。このフットが先端から1インチの所まで硬いのであればなお良い。これに最も適している素材はおそらくランスとワシャバだろう。後者は木材の中で最も硬いが、フォード氏は前者を好んで使っていた。なぜならワシャバの色合いの深みが見た目として魅力的だったからである。しかし現在では

暗い色のウッドの方が良く使われている。このフットィングには 3 つの長所がある。まずは風の中をきってより安定的に矢を飛ばすことができること；次にマツよりも硬い素材であるため、ターゲットや地面に当たっても摩擦によるダメージが非常に少ないこと；そして最後に、この硬さのために、硬いものに当たってもポイントが壊れてしまうことから防いでくれること。例えば、地面にある石や鉄でできたターゲットスタンドの足に当たってしまったときなどがそうだ。シューティングを始める前と終わった後は、オイルをつけたフランネルで矢を磨くようにする。こうすることでターゲットのペイントが矢に張り付くのを防ぐことができる。万が一ペイントが付着してしまった場合、紙ヤスリだけは絶対に使わないように。これは最も不適切な方法で、フットィングの木材をすり減らしてしまう。松ヤニを塗布するか、ナイフの背の部分を使ってはがすように。

実践的な矢の使用における「スティーリング」の最も適切な形状についての議論を始める前に、まずはアーチェリーにおける理論と実践がぶつかり合うポイントのいくつかの言葉について述べておく必要がある。

シューティングの前に矢がストリングに取り付けられ、弓を引いていき、ターゲットに狙いをつけた後に弓をゆっくりと引き戻していく。するともし矢をゆっくりとまっすぐ引き戻せたのであれば、ブレース(引いていない状態)に戻ってから矢をしっかりとその場に固定することで、その時点で矢がまっすぐターゲットを向いているのではなく、僅かに左側を向いていることが分かるだろう。実際、エイミングからブレースポジションへと戻して行くうちに徐々に左へ左へとずれていっていることが分かるだろう。これはもちろん、弓の幅のせいであり、矢のノックがストリングによってストリングと弓の軸の間を運

ばれることによって発生する。矢が先端で細くなり、ノックが太い場合、この偏差は大きくなり、逆にボブテール状(先端よりもノック側が太い)の場合は矢が完全に円筒状のものと比べて偏差は小さくなる。もし同じ矢がヘッドまで引かれ、エイミングした物体に向かってリリースされたとき(仮に矢の弓の中での移動が瞬間的で推進的なものであれば)、シューティングがあらゆる側面において完璧であれば、狙った物体に向かってまっすぐ飛んで行くはずである。

では、前述の二つのケースの場合、それぞれの最終的な到達点はどのようにことなるのだろうか？

前述のケースに見られるように、矢のノックは必ず動くという前提に基づくと、それによって弓の中で矢に対して圧力がかけられるのであり(弓に対するその斜めのポジションと、同時的な通過の速度による)、それによって矢は弓からのプレッシャーに対して反応するのである。これによって、矢を弓の上でゆっくりと動かしていくとき(ノック部分で矢を持ったとき)、最初に見た偏差のケースとは異なる効果を弓にもたらし、弓の幅によって生じる障害により、矢を完全に左に向けてしまうのである。しかしプレッシャーを考慮にいれると、弓の上を移動する矢が左を向くのは最初の一部分だけであり、後半では右を向いているのである(*2)。もっと正確に言えば、「矢の重心が弓のセンター上にある限り」、弓から矢にかけられるプレッシャーは矢を左に向けさせるのであり、逆もまた然りだ。つまり、もしこの力が矢にかけられている唯一のプレッシャーだとしたら、その重心は(もちろん矢が水平な状態で静止するポイント)弓の返りの際も、矢が弓と接している部分のちょうど真ん中に当たるポイントにあるのだ。

この弓と矢の間にリリースの瞬間に発生する圧力の作用と反作用に対して関係する力がもう一つある。ただしこれは矢が正しくストリングにノッキングされているときに限る。ストリングから指が離れる際、ストリングを回転させる傾向がある。そしてこの回転は、横風が強いとき、初心者がおかすようなとんでもないミス、あるいは矢のノックを強く挟みすぎるときなどに、矢の飛び方に大きく影響する。

ノッキングする場所が矢にフィットしない限り、まっすぐ飛ぶことはない。矢が正しい場所にノッキングされていてはじめてショットは正しくなる。というのもストリングから伝わる非常に強い圧力はストリングの回転を抑制し、そのまま矢を飛ばす。しかしリリースの瞬間に正しい位置にノッキングされていない場合、つまりノッキングする場所が小さすぎるか、逆に広すぎるためにノックが破損してしまうという非常に危険な状態となる。オリエンタルアーチャーがおこなうサムリリースによって、矢が放たれるときに発生させるストリングの回転もまさにこれであるが、この場合ストリングの回転は逆向きになる。

これらの力との作用は、矢をストリングから解き放つときに、矢が弓と接触している部分を注視してみると良く分かる。この部分が矢の中で最も消耗が激しい部分である。また矢との接触によって深くえぐれた弓の溝を見ることによってそのことは伺える。こうしてダイナミックな動作による現象については大まかに説明されただろう。矢に対して与えられる、他のものとは比べられない最初の瞬間的で非常に強力な（ノックが正しくはめられていないと矢の破損にもつながるほどの）衝撃は、エイミングの方向に対して非常に高い初速を矢に与え、前述の弓と矢の関係によって相互的にもた

らされるアクションにもかかわらず、矢をターゲットに向かって一直線に飛ばす。

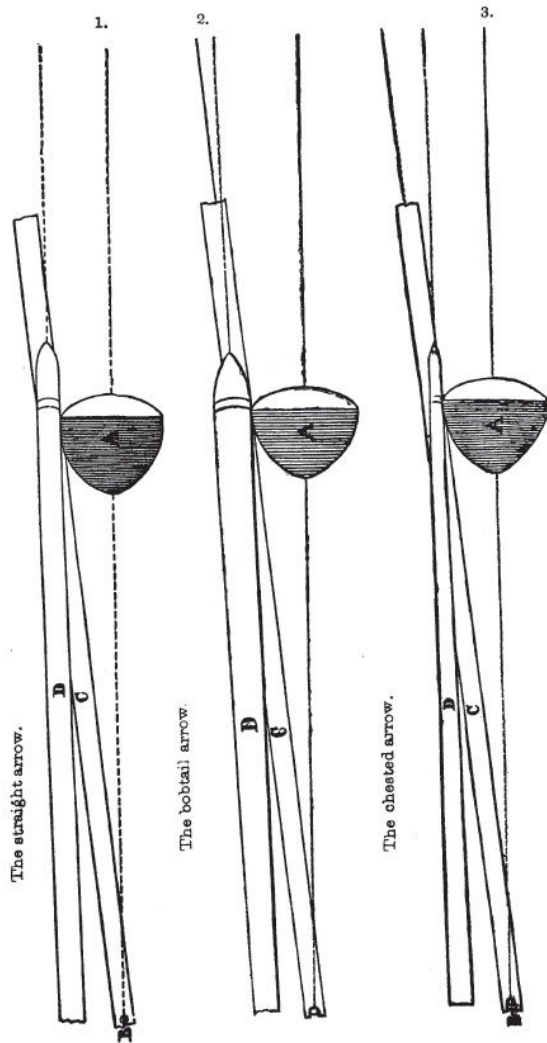
弓の返りは、エイミングにおけるモーションを除いて、回転運動としても矢の重心に作用する。しかしこの重心の軸を中心とした回転運動の傾向は、フェザーによって相殺される。例えば、矢がほんの僅かな垂直方向の回転の力を与えられたとして、単時間の内に発射された平面において左側を向くようになり、重心だけがその平面状をまっすぐ移動するようになってしまう。そこでフェザーが同じ平面状で、矢の速度を利用して矢を右側に向け、そして矢の推進力を使って、連続したそれなりの空気抵抗を発生させるのだ。この抵抗は矢が右側を向き始め、やがて反対側を向くまで回転させ続ける。よって、フェザーの作用を通して、矢のポイントの投射平面におけるぶれは非常に小さく限定されるのだ。水平軸における矢のあらゆる回転は、フェザーによる作用によって相殺される。これらの矢の水平、垂直軸における回転運動の議論では、弓が垂直状態にあることを前提としている。

前述の理由付けについて注意深く考えてみると、どのような形であれ、弓の接触面が、エイミングした方向に正しく矢を飛ばすことに対していかに影響するかが分かんと思う。これはすなわち、矢のフライトに対して追加の力が加えられるということを意味する。例として、先端が小さく、フェザー側が大きいチェステッドアローをイメージして欲しい。弓の上でドローイングするにつれて、矢の形状が原因でエイミングしている方向に対して左側を向き、さらにストリングに固定されているノックの形状維持能力によってぶれが発生する。これらの要因のために矢は最初に狙っていた方向へ戻ること

が困難となり、それとは反対の方向へと向かわせる力だけが増大してしまう。それゆえに練習でもチェステッドアローは、常に左に飛ぶ習性があった。これらのチェステッドアローは主にフライト用の矢であり、非常に軽く、長距離向きだった。そしてこの形状の所以は、強力すぎる弓のパワーに対して矢が簡単に壊れないようにするためにこのように作られているのであって、命中精度は高くない。

ポイントが大きく、フェザー側が細いボブテール状の矢については、チェステッドやストレートの矢と比べて左へのぶれが少ないことは確かだ。しかしそれ以上に、切り尾状の矢は強度が弱い傾向になりやすいので、役には立たない。

矢について



左: ボブテール状の矢。A=弓の一部、B=ストリング上のノック、C=ノッキングされているが引かれていない矢、D=27 インチ引かれた時の矢 中央: チェステッドアロー。右: まっすぐな円筒状の矢。

もう一つ「樽型」と呼ばれる矢が存在する。真ん中が大きく両端に沿ってテーパリングされているものだ。このタイプの矢では最も速い矢速を得ることができるだろう。というのも、先端がより軽く、チェステッドアローの弱点も、軟弱なボブテッドアローの特性ももたないからである。

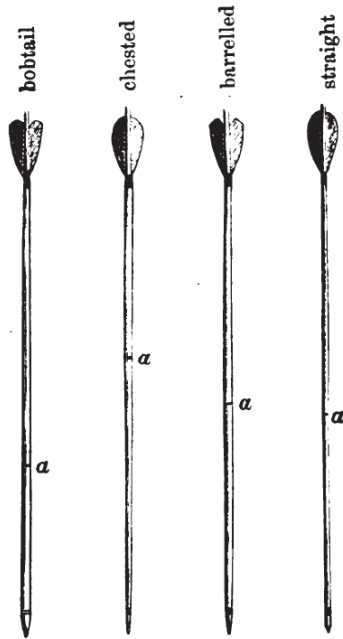


FIG. 11.

11. 矢の種類によって異なる重心 a(左からボブテール、チェステッド、樽型、ストレート)

もしテーパリングが両端それぞれで同じだけであれば、プレッシャーは両方に対してストレートアロー同様、均等に作用するので、エイミングした通りの方向にまっすぐ飛んで行く。したがって円筒状のシャフトと樽型の矢がターゲットシューティングに最も適していると言えるだろう。さらに言うなら、樽

型矢は中心で強度が高いのでばたつきにくく、強い弓で比較的軽い矢を使ってもストレートアロー以上に形状を維持できるのである。

矢のフェザーの取り付けがフレッチャーの分野において最もデリケートな部分であり、余す所なく最高の効果を得るためには細心の注意と経験が必要になってくる。なぜフォード氏の時代に、使用したフェザリングのサイズが、アーチャーの指からノッキングした状態の矢が弓と接触する部分までを占めるようなサイズ(つまりフェザーの長さが5インチはあったのだ)になったのか、今となっては理解するのは非常に難しい。最初にフェザーのサイズを小さくしたのは15年前のH. エリオット氏だ。彼は矢のフェザーをポイント側から3インチほどカットして使用していた。そして、このフェザーのサイズの縮小によって矢の飛行距離を伸ばすことができることを発見した。他の人々もすぐさま彼のやり方を真似て、12ヶ月がすぎた頃にはすべてのアローメーカーがこの新たなタイプのフェザーを提供していた。

しかしこの形状は実はまったく新しいものとは呼べるものではなかった。というのもオリエンタルアローやフライトアローの方が遥かにフェザリングは軽かったからだ。現在では長いフェザリングは、60ヤード(55m)の距離でのシューティングを修正するため以外には、ほとんど使われることはなくなった。その一方でフォード氏は「飛行に安定性を与える」という意味において、長いフェザリングの使用を勧めていた。新しいタイプのフェザーでも矢は安定して飛び、しかもより鋭くターゲットに向かって飛んで行く。またフェザーのリブ(硬い部分)は多少残しておくべきである。これはフェザーのリブをなくしすぎてしまうと、その形状の寿命を削ってしまうからである。矢に使われる3枚のフェザーは、左右も含めすべて同じ翼から取られる必要性

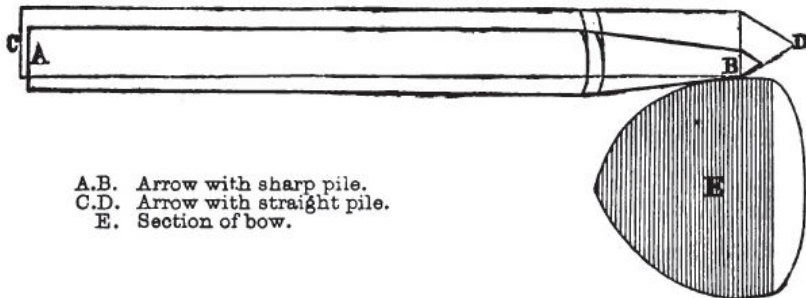
がある。そして初フェザーの色が異なっても矢の正しいノッキング方法に対して難しく感じることはない人は、同じカラーリングのフェザーを使った方が良いでしょう。つまり、いわゆるコックフェザーを上向きに、あるいはノックのラインに対して直角になるようノッキングすることである。おそらくクジャクの茶色のフェザーが最も適切だろうが、黒のターキーフェザーも非常に有用である。白のターキーフェザーでも良いが、非常に汚れやすく、また白のグースフェザーと見分けが付けにくいので避けた方が良い。最後にグレーのグースフェザーは先祖の代では好まれていたが、現在ではもはや使われることはない。もし彼らの時代に私たちの使っているようなクジャクやターキーの羽が潤沢に合ったのであれば、ガチョウの羽を使うことも少なかっただろう。

3 枚の矢が同じ羽から取られなければならない理由は、すべての羽の凸面は外側に、凹面は内側に向かっているからである。すべてが同一のフェザーを凹凸の正しい向きで取り付けけた場合、その形状の特性によって矢の軸を中心に回転する。これは矢を窓ガラスに向かって放つことによりテストでき、そこではガラスの破片が、矢のフェザーが通過する際に螺旋状の傷をつけていることで確認できる。数年前、フェザーにさらに角度をつけて貼ることで矢に回転を与えるという不必要な特許が取られたが、それによって生まれる回転は過剰であり、不必要だ。

フェザーのポジションについては可能な限りノック側に近づけた方が良い。中にはフェザーの長さは 1 インチあれば十分だという人もいる。確実に言えることは、フェザーの長さは 1 インチから 2 インチの間であれば十分効果を発揮するということである(*3)。よってこの範囲の中で自分の矢の長

さと重さに合ったフェザーを選択するといいだろう。現在使用されているのは三角形のものとパラボリック、あるいはバルーン状のものだ。これらのどちらも効果的だが、前者はコントロール能力が高く、後者は僅かに硬い。

フェザーはその間と、上下 1/8 インチにオイルコーティングが施されており、それによって湿気から守られている。これは後に上塗りされ、リブの部分も丁寧にコーティングされなければならないが、ニスによってフェザーの角度を変えてしまわないように注意が必要だ。湿気によって倒れてしまい、波打ってしまったフェザーは、火の側で矢を注意しながら回すことで直すことができるだろう。



パイル、もしくはポイントとは矢にとって重要な部分である。いままで使われてきた様々な形状の中で、ターゲットシューティングに最も適しており、そして現在唯一生き残っているものが、スクエアショルダーパラレルポイント(CD)である。その最大の利点は、矢をオーバードローしてポイントが弓のすぐ横まで来ても、従来のコニカルポイント(AB)でありがちなエイミングの問題が発生しないのである。(レディース用のパイルが使用される非常に軽いフライトアローに対して、このポイントは重すぎるので、その矢には子供用の矢に使用されているコニカルポイントを使用する必要がある)。こ

のパラレルポイントには主に二つの部分から成り立っている。一つはポイントとしての尖ったコーンと、もう一つはそれが接合される円筒状のパーツで、この部分自体は一つの平たい鉄のパーツでできている。これと同じ形状のポイントは主に硬い鉄から鑄造されていたが、重いので重い矢以外には使用できず、矢職人はその製造過程でついでにグリスのせいで固定するのが非常に難しいと主張している。矢の製造には細心の注意を払う必要がある。シャフトがポイントにぴったりと合い、その内部に隙間なく収まるようにしなければならないのだ。シャフトの先端がポイントの底とぴったり合わない限り、ポイントは硬いものと衝突したときに外れてしまうか、スチールの奥に埋まってしまうこともあり得る。もちろん、接着材で補修することはできる。そして湿気や衝撃、硬い粘度への付着などでポイントが取れてしまわないように、矢から圧力をうけることで固定されるよう鋭いハードポイントの釘をパイルの両側に打っておくことを考えておく方が良い。これらの道具は Hill & Son(*4)などで手に入るだろう。

ノックはストリングからダメージを受けたり、ストリングにダメージを与えたりしないよう丈夫かつ丁寧に仕上げられなければならない。もちろん、ノックと矢の接触面はまったく同じ形状でなければならない。そしてこの点については、ノック側が小さくなっているボブテールアローの場合はどうなるのかという新たな議論を巻き起こす。ストリングが収まる溝は幅 $1/8$ インチ、深さ $3/16$ インチほどが適切だろう。この溝の底の部分は正しいサイズの棒やすり、サイズにして直径 $1/8$ インチよりも僅かに大きいものを使って磨くと、さらに良くなるだろう。しかしすべてのノックに均一性を持たせつつ、過度に緩く作りすぎないように注意しなければならない。この作業をおこなうことによってアーチャーはより厚く、安全なノッキングをノッキングポイントに作るこ

とができ、さらにノックがストリングから外れる心配も大きく軽減できる。このように溝を僅かに深くすることで、僅かではあるが矢がストリングから離れることを妨害する可能性がある。フォード氏はノックの割れを防ぐために、溝の底に銅鋳をつけることを勧めている。しかし、安全にノックに取り付けられるような小さな鋳が果たして弓からの衝撃を受けきれなのか、そしてノックを守ることができるのかは甚だ疑問である。そんなことをするよりもこの事故につながるような他の原因をなくすようにした方が賢明である。

矢の長さについては「こうでなければならない」という任意のルールは存在しない。一般的に使われる矢はポイントの先端からノックの溝まで 28 インチほどである。この矢は平均的な身長男性であれば、誰でも引くことができる。古いイギリスのアーチャーにとっては 27 インチ、つまり 1 ヤードのドローレングスに 1 インチのポイントの長さ分が残るようにできている。背の高いアーチャーはもしかしたらポイント先まで引ききってしまう危険性がある。腕が長いアーチャーや恐ろしく背の高いアーチャーには 29 インチがちょうど良いかもしれない。逆に背が低い人やショートリムを使っている人は 27 インチがちょうど良いかもしれない。これ以上短い矢は飛び方が不安定になり、逆に長過ぎる矢はフルまで引いてしまうと弓に多大なストレスをかけてしまう。27 インチよりも短い矢は 1862 年に T.L.コールソンが使った以来頻繁に見かけられるようになり、それから長い矢をハンドルからはみ出させて射つよりも、短い矢をちゃんと引く方がいいと提唱されるようになった。引きが足りないミスは引きすぎるミスよりも起きやすかったので、アーチャーたちは矢を不必要に短くすることを避け、できる限り長い矢を引けるだけ引くことをアドバイスされてきた。確かに、引きすぎのミスは非常にアーチャーや彼の道具、他の人々にとって危険であるので、例えばあまり起き

ないミスとはいえ、常に注意することが必要である。矢の長さがどんなものであれ、いつでも同じポイントまで引くことができることが重要である。

矢の重さは、その矢の長さ和使用している弓のポンド数によってある程度は決定される。なぜなら矢が長ければその分強度を保つために厚さが必要であり、またその強度は弓に強さによっても変化する。男子にとって、最も軽いものが 4s、最も重い 5s6d がすべての長さの矢の両極であると考えられている。女子にとっては 2s6d、3s6d が限度だろう。一つ念頭においておかなければならないことは、肉体的な弱さがあるから仕方がない場合を除いて、ターゲットシューティングにおいて軽い矢は向いていないということである。フライトシューティングにおける非常に軽いチェストッドアローは、どのような強さの弓にでも耐えられるよう丈夫に作られている。しかしこのスタイルのシューティングではエイミングの精度よりも飛距離の方を重視するようできている。もしアローメーカーが、3 シルバーペニーウェイトで矢をセットで売るよりも、それぞれを半ペニーウェイトで売ようになればもっと良いだろう。つまりいま直面している問題は、例えば 4s9d の重さを好むアーチャーがいたとして、彼が矢のセットを買うとき、時には 4s8d よりも軽いものが出てきて、そして時には 4s10d よりも重いものも出てくるということにあるのだ。矢が製造されるに当たって、軽い矢のセットが 4s8d として、そして重い矢のセットが 4s10d と記載され売られない理由はない。

注意深いアーチャーは矢のバランスについても考慮する。つまり矢のセットがすべて同じ重心を持っているようにするということである。フットイング（はぎの接合部）の長短によってバランスポイントは変化するし、ポイントの重さによってもこれに影響はある。

また射角の変化、つまり距離の変化は矢の重さを変更することによって対応してはならない。基本的には矢は常に一定の重さであるべきなのだ。もちろん、回避不可な特殊なケースを除いて、シューティング中に弓や矢、道具の設定を変更することは大きな間違いである。そうすることによって点数が良くなる可能性は万に一つもない。

以前は各エンド 2 本しか矢が射たれなかったが、アーチャーは常に 3 本の矢を持ち、1 本をスペアとした「アーチャーズペア」のセットを持っていた。現在では各エンド 3 本の矢を射つことが世界中の習慣である。ただ何らかの事故に備えてスペアをいくつか持っておくことは大切だ。またそれらのセットの中のほんの僅かな差異でも、矢のラインや射角に影響をもたらし、精確な的を阻害する原因となる可能性がある。したがって矢の選択において用心すぎることはない。

保管するのであれ、毎日使うのであれ、矢はクイバーや、それぞれが独立して保存できるようなケースに入れて、ひずみやフェザーのダメージを避けられるようになるべく立てた状態で保管することが重要だ。小さなクイバーに多すぎる本数の矢を詰め込むのは止めた方が良い。自分の責任を道具になすり付けないために注意しよう。これが原因で曲がってしまい、ぶれてしまったフェザーは、例え他の点では繕うことができて、一生使い物にならなくなってしまう。矢は間違った使い方をしなくてもあつという間に寿命迎えるものだ。無神経に使うことで、その命をさらに短くしてしまう可能性は十分ある。

重さの軽いフライト用のチェステッドアローの両端に、ノック側にポイント側よりも高さの低いフェザーを貼って射つと、まるでプーメランのように曲がって飛ぶ。一方同形の矢の真ん中にフェザーを貼って射つと、射った方向と直角に飛んで行き、例えばどんなにポンドの強い弓でも、大した距離を飛ばせなくなってしまう。

また前述した、鉄の弓の実験をおこなっていた R.ヘリー・ハッチンソン氏は別の変わったユニークなものを持っていた。彼は自分の弓のバック側にハードウッドや鉄の平たい破片を、弓に対して直角に取り付けていた。そこに同じ素材でできた上向きの破片が、普段矢が弓のハンドルと接触する 1 インチほどの場所に、前述のパーツの溝に合わせて取り付けられる。彼はいつも弓でも手でもなく、弓の外側に飛び出していたこの上向きの破片の上に矢を乗せて射っていた(*5)。彼は他のアーチャーたちと同じように射っていたが、かなり前の年から 100 ヤードの距離でも驚異的な精確さで射っていた。この場合、矢の軸、つまりエイミングのラインはストリングと、通常の弓の軸から、1 インチ外側にあったのだ。それでも矢はかなり精確かつ安定的に飛んでいた。彼がなぜこのようなものを取り入れたかは分からないし、その答えを求めることはもはや不要であろう。しかし、矢のエイミングのラインをまっすぐにするためにおこなわれた苦労について考える良いきっかけとなり、それが多くの困難を乗り越えるための解決策となったことは確かである。既に述べられている矢に影響する力は他に、重力、空気抵抗、風の影響なども挙げられる。しかしこれらの要因は、放たれた矢すべてに等しく影響する。他の影響力にも同じことが言えるだろうが、弓と矢が原因で発生したものに加えて、人工的・作為的な影響も存在する。

弓の中心からノックまでの距離が、矢をまっすぐに引いてきたときの弓の中心からエイミングのラインまでドローレングスの分の 27 インチの値になったと仮定したら、ノックから弓の中心までの間に働いている力の量は、矢を飛ばす方向エネルギーを 27 とする。矢はまっすぐではなく、左を向くので、その角度分をベクトルで分解すると、矢を前方に飛ばす力が 216、矢を左に飛ばす力が 5 となる。

しかし、ハッチソン氏の特異なシューティング方法だと、同じ力の関係でも、比率は 216 対 13 になることが分かる。これを見ると矢を左に飛ばす力は 2 倍以上になることが分かる。矢飛びの鋭さはなくなり、矢は左に飛び、矢とそれが乗っている場所との摩擦も跳ね上がるはずだ(*6)。

リリース時のストリングの回転の他に、多かれ少なかれストリングをリリースする指によって、ストリングに移動する方向に対して直角の方向に回避不能なプレッシャーが発生する。この、ストリングをリリースする瞬間に発生する力は、エイミングとリリースにおける最終問題である。

ノッキングポイントの間にある矢がストリングからリリースされた瞬間、矢はまっすぐ飛んでいくが、リリース時から矢が離れるまでの間のノッキングポイントの移動ルートは、高い確率でまっすぐではないはずだ(*7)。

弓と矢の間に発生する摩擦の増減も、矢のエイミングに大きく影響する。矢が通過する度に弓の溝が深くなるが、触れる表面積自体は大きくなることは摩擦の増加を意味する。

もし弓がハンドルの少し上の部分で射てるようになったとしたら、その空間(*8)はフェザリングをも簡単に通せるほど広く、また弓からエイミングポイントまでをシャフトが直線的に結べるように工夫をこらさなければならないだろう。

- *1 この時代にスパインという概念はまだない。
- *2 パラドックスに関する説明であるが、今日ではおおよそ正しくない。パラドックスの概念は 20 世紀初めに生まれる。
- *3 150 年後、最も一般的な羽のサイズは 1.75 インチである。
- *4 現在はバイオリンの”弓”のメーカーとして有名。
- *5 レストの原型である。
- *6 矢のパラドックスがまだ知られていない。この考えは間違っている。
- *7 原文は問題提起で終了している。
- *8 現代のウィンドウである。

第 4 章 ストリング、プレーサー、シューティンググローブについて

ボウストリングにおいて最高のものはベルギー製のものであり、25 年前とは比べ物にならないほど質が向上した。当時の最高のボウストリングはリエージュに住んでいた「ミーレス(Meeles)」という一族の最後の末裔が、彼の一族に代々伝わる秘伝の製法で妻と一緒にその秘密を一生涯守り通しながら作っていたが、彼らは子供もつくらず、誰にもそのことを伝えないまま亡くなったのである。彼の住居は通りに面した窓に鉄格子を付けてみられないようにし、作業に必要な空気と光はすべて家の裏にある庭から取っていた。

ストリングは 3 本のストランドから成り立っているものを選ぼう。重要なことは、もちろん壊れやすい、硬いストリングは選ばないようにすることだ。次に見るべき点は、ストリングの全体が滑らかで丸く、結び目とループがある部分で適度に十分な厚みがあるようにすることだ。また非常に太いストリングよりも細いストリングの方が返りは早いことは疑い用がない。しかし、返りの速さよりも自分や弓の安全を確保することを考え、弓のポンドに耐えうるような強度のストリングを選んだ方が良いだろう。ストリングを選んだら、まずは「目」を弓の下のリムチップに引っ掛ける。反対側にループを作る際、まずは曲げられていない弓に合わせ、最初の輪は男性であれば上のリムチップの溝から 3 インチほどの場所(*1)、女性なら 2.5 インチほどの場所に作る。そこから 1.25 インチ(女性の場合は 1 インチ)離れた場所で、このストリングの輪の端を鋭角に曲げ、曲げられているストリングに被せて引っ掛ける。鋭角に曲げられた輪を「目」の方向に少し押し下げ、返した部分の余ったストリングをループの部分に、内向きに 3 回巻き付ける。ここで鋭角に



FIG. 16.



FIG. 15.

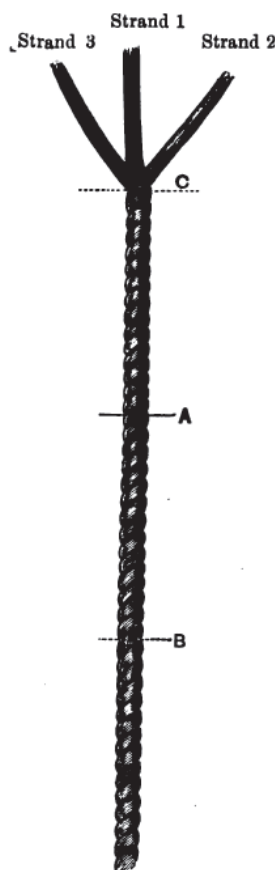


FIG. 17.

曲げられた部分はもう一度元のポジションに戻す。次に「目」は上のリムチップに取りかけ、ループが下のリムチップにたどり着けるようになるまで下に押し下げて行き、そしてループがその溝に取りかけられ、ストリングの余った部分がこの鋭角の部分とリムチップの間にあるようにする(Fig16)。ストリングの余った部分をきつく締め、その余りを切り落とすたらループは完成

であり、上手く作ることができたのなら、二度と動いたり、伸びたりはしないはずである。このループの利点は使うときは素早く簡単に取り付けることができ、同じ弓で調節をおこなうときでも、長さの異なる別の弓にも簡単に取り外して再調整できる点である。

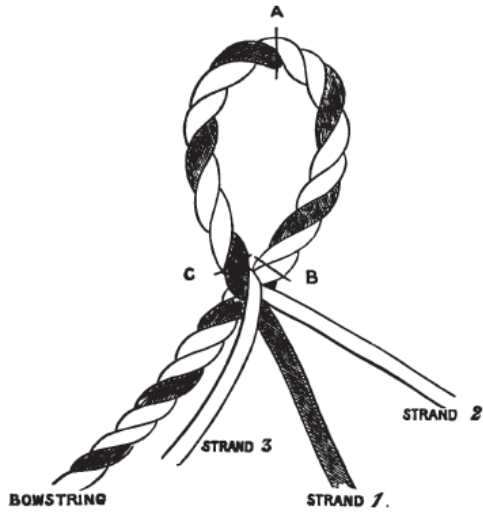


FIG. 18.

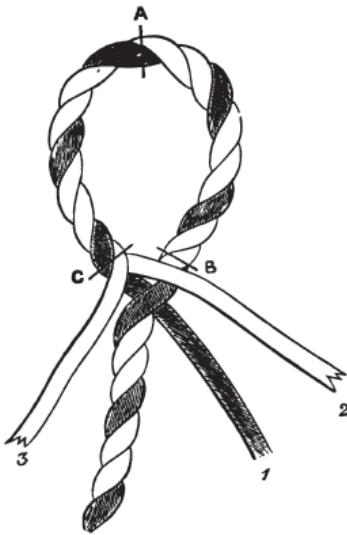


FIG. 19.

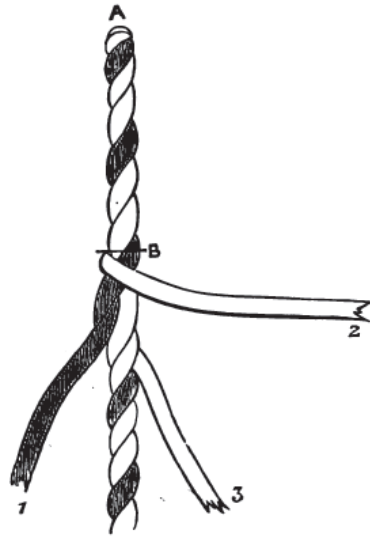


FIG. 20.

現在の所、ボウストリングの最も美しい仕上げ方はループの代わりに「第2の目」を作ることである。これは僅かな追加金を支払うことで弓のメーカーにもあらかじめ施してもらうこともできるが、器用なアーチャーであれば自分自身で作ることができるようになった方が良いだろう。ループが正しく調節し、プレースが適切な高さ(男性用では約6インチ、女性用では約5.5インチ)になるようにストリングを張ったら、前述の丸まった部分のてっぺん(上のリムチップに最も近いストリングの余分をまとめたものではなく、ストリングのポイント部分)にインクでマーキングをする。次に一度弓を緩め、ストリングを取り外す。ここでストリングの輪を緩め、ストリングをまっすぐにする(Fig15)。インクのマーキングから長さ1.25インチの地点(女性の場合は1インチで十分)とその両側に小さなワックス糸をきつく結びつける。そして最後に完成したループにできた結び目の余り糸を切り落とす。不必要な緩みなどをなくするためにも、「目」にこの部分を作るときは二つの結び目の間に結んだこのワックス糸をしっかりと固定しておくように。次にFig17にあるCの部分まで完全に分離するようにストリングを緩め、そして同じくFig17の3つのストランド(1)、(2)、(3)の余りとなる部分をCでまっすぐ伸ばすようにする。ストリングを構成するこれらのストランドの間に、Bの裏側にできるだけ近くなるよう小さな網通し針か刺繍針を通す。次に3つの緩められたストランドの余りを放射状に平たくしていく(Fig17)。そして結び目BとCの間のストリングをまとめたまま曲げていき、BとCが重なり、さらに元のストリングに対して余った3つのストランド(1)、(2)、(3)が直角になるように固定する(Fig18)。次に真ん中のストランド(1)を網通し針を使って、Fig18で横たわっているストリングの下を、Fig19のようにストリングの螺旋の下を通して行く。

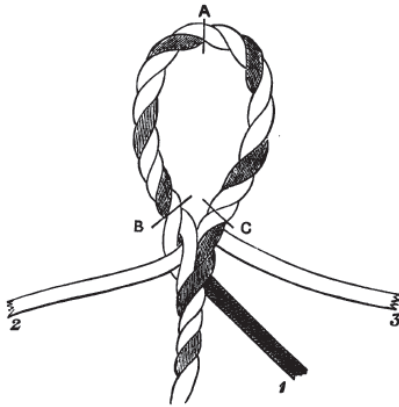


FIG. 21.

こうしてできた「目」を 1/4 回転左に向け(Fig20)、C が視界から消え、エッジが見えるようにする。

次にちょうどストランド(1)が通ったストリングの上とその隣のストランドの横に、ストランド(2)がある。その隣り合ったストランドの下にストランド(2)を通し、その状態で再び「目」を 1/4 回転左に回す。

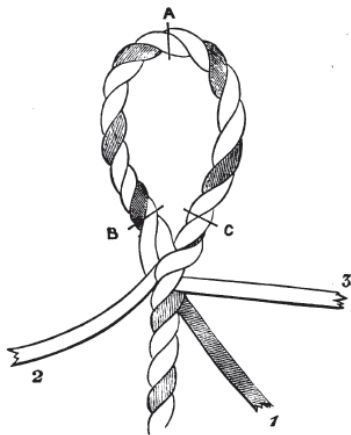


FIG. 22.

次に Fig21 に示されているストランド(3)は、まっすぐな状態のストランドに対して真左に回転させ、そのストランドの下を通し、その内側を通して再び右側から出す(Fig22)。

結び目 B と C が近づけられ、3 つのストランドを巧みな操作により緩め、ワックスがけしてから再び結び合わせることによって、ループは「目」となる。

ここから先は 2 種類の進め方がある。一つはいま作った「目」と似たような目を、余ったストランドを使ってもう一つ作る方法;そしてこの方法を使う場合、ストランドをまとめる前にテーパリングする必要がある。もう一つの方法はそれぞれの余ったストランドを隣り合うストランドと交互に重ね合わせていくことだ。余ったストランドはまたしても、他のストランドと互いに位置を変えていく。それらをまとめ、再び余りの部分を丁寧にワックスがけする。これで「目のまとまり」の安全性は確保できた。しかし余ったストランドをもう一度まとめておいた方がより良いだろう。そして余った部分をストリングに沿って半インチほど下にきつく結んでおき、そこで余った部分は切り落としておく
と良い。

余ったストランドをテーパリングするためには、Fig22 まで完成したら、それぞれを二つの均等な長さに分け、ストリングから 2.5 インチぐらいの長さまでを、ナイフの刃の反対側でそれぞれを薄くテーパリングする。次にそれぞれのストランドを可能な限り平たくしていきながら、ワックスもできる限り付けていく。そして分けられた部分を再調整し、再び一つにまとめていく。余った端の部分は正しくできたストランドに、見えなくなるまで回し付けていくと良いだろう。あるいは、最初に重ね合わせの方法を余りの部分が見えなくなるまで続けていって、余った部分をまとめて切り落とす作業をなくすことも可能である。「目」はストリングやレザー、他の素材と結びつけてはならない。ストリングがこの部分で厚くできているなら、どちらの「目」においても最終的に問題は発生しにくくなり、さらに「目」の不必要な重複はストリングの返りには特に影響しないという一般的な信奉があるのは確かだ。仮に余ったストランドをテーパリングせずにまとめると、非常に低い確率でストリングが短くなる。ストリングが短い、すなわちブレースが弓本体から離れすぎて

いると、ループや「目」を作り直さずに長くすることは不可能だが、僅かに長過ぎるストリング(ブレース状態で弓とストリングの間の距離が十分でない)の場合、その部分をきつく巻き上げることによって修正することができる。しかしこの作業をする際には、新しい硬いストリングでおこなわないように注意する必要がある。なぜなら必ずと言っていいほどリリース時に切れるという大惨事を引き起こすからだ。またストリングをきつく巻き上げすぎてはならない。

次に考えるべき点は、サービング(ラッピング)と呼ばれるストリングに必要な覆いである。最も良いサービングは間違いなく、幅 1/8 インチほどのホエールボーン(クジラのひげ)の薄い繊維である。これはストリングの中心(中心は弓全体の真ん中、または、グリップの上部から 1 インチの場所を指す。もし古いフレミッシュボウのように中心がハンドルの上に来るようであればサービングはそこまで長くある必要はなく、またスコットランド製の弓の多くがそうであるように中心がハンドルの下寄りである場合はサービングを長く作る必要がある)から 2.5 インチほどの位置に、丈夫な糸やワックス糸、またはシルクを使って、ストリングの巻き目と反対方向にぴったりとホエールボーンが付くように巻いていく必要がある(*2)。

次は矢をつがえるが、このとき矢はシューティングのときと同じように押し手の上に、ブレースされたストリングに対して直角になるように乗せておく。この直角を維持することは非常に重要である。なぜなら、このストリングと矢の角度が鋭角になってしまうと、前項で述べた障害の問題の関係で、分散させる力が正しい力のラインを妨害してしまい、矢を飛ばす力が分散の力に負けてしまうのである。矢はその不必要な妨害に対抗しようとする

ため、自身を無駄に手の上で暴れさせてしまうのである。そしてもしこの上部の角度が鈍角となる場合は、ストリングの上部と下部の差異が大きくなり、弓のリムのあらかじめ設定されていたバランスが崩れる危険性がある。

まずは矢のノックの中心がくる、サービングする位置を精確にマーキングし、その上から 2～3 ストランドのフィロセル(柔らかいシルク繊維)を長さ 1/3 インチほどきつく巻き付ける。ここがノッキングポイントになる。またホエールボーンサービングは大体 5 インチほどの長さに作る必要があり、これはストリングが袖やアームガードなどに当たってほつれるのを防ぐためである。またこの長さのサービングは、もし既に二つの「目」を作っている場合、もう一つのノッキングポイントを作っておくことで逆さまにして使うことを可能とする。第 2 のノッキングポイントを作っておくことで、ストリングの摩耗や裂傷の部分を移動させ、ストリングの寿命を長くすることができるのだ。ホエールボーンの他に、上質皮紙の細い帯もサービングとして使われていた。また一時期クジャクの尾羽の骨からできた滑らかな帯のサービングが使われていたが、非常にもろかったようである。ショップで購入できるストリング用のサービング止め糸の多くは大体 3 ストランドが化学者の包みに使われていたように、ワックスをつけてより合わせて束ねられ、3 本まとめて使われる。サービングを早く終わらせるためではなく、ストリングの断裂から弓を守るためにそうされていたのだ。ストリングが断裂したときに起きる衝撃は、ストリングの上に巻き付けられたこれら 3 本の糸によって吸収される。もちろん、これはストリングがノッキングポイント付近で壊れたときのことで、昔は、異なる種類のサービング止めが使われていた。柔らかい真綿のようなシルクから、釣り用のワイヤーのようなガットまで様々であった。

とにかく、最も良いサービングとは、良いリリースをおこなうことができ、長持ちし、そしてシューティング中に何か問題が起きてもすぐに直すことができるものである。しかし、次の飽き飽きする長いプロセスは、20 年来の経験に基づいてオススメできるものである。まず、二つの「目」がある裸のストリングを取り、二つのノッキングポイントの丁度真ん中に鉛筆でマークをつけ、そしてストリングを良くワックスがけする。二つの長さ 9 インチの(黄色)ワックスがけされたフィロセルを、それぞれのノッキングポイント(*3)から 1/3 インチの場所に鉛筆でマークを下書きした後に、きつく結びつける。少し緩めて、余った端の部分がこれらの中心に来るようにする。このとき余った部分を切り落とさないように。次に別の色(赤)のワックス付きのフィロセルをそれぞれ 1 ヤードから 4 フィート分の長さで、3 スtrand取り出す。これらをノッキングポイントの 1.25 インチ上から、ストリングの周りにきつく巻き付け、そして 1.25 インチ下に来るまで巻いていく。またこのサービングはストリングの巻き目と逆向きに巻いていき、前回のサービング(これはどの方向に巻かれているか明記されていない)の余った端を、上から巻いていく際に間から出てくるようにする。次にまた別の色(緑)の 3 スtrandのワックス付きのフィロセルを同じ長さで取り出し、今度は赤いサービングの上から巻いていく。しかし、今回はストリングの巻き目と同じ方向に巻いていく。このとき、同じように最初の黄色のサービン

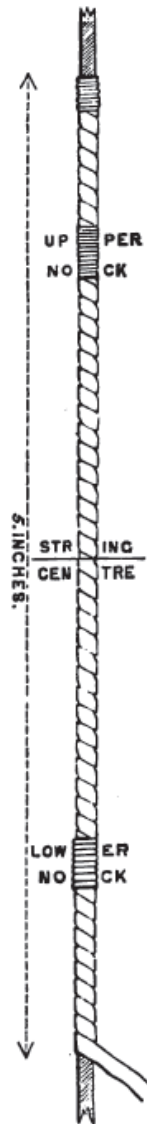


FIG. 23.

グの余った部分を外に出しておくように。これでメインのサービングは完成し、余った(黄色の)フィロセルを使ってノッキングポイントを厚くするための準備ができた。このサービングは非常に丈夫で長持ちする。使用中に緩むことはなく、ほとんどの部分は瞬間的に直すことができる。またアーチャーはその際、いくつかのフィロセル繊維、ワックスとナイフ以外持ち歩く必要がまったくなくなる。

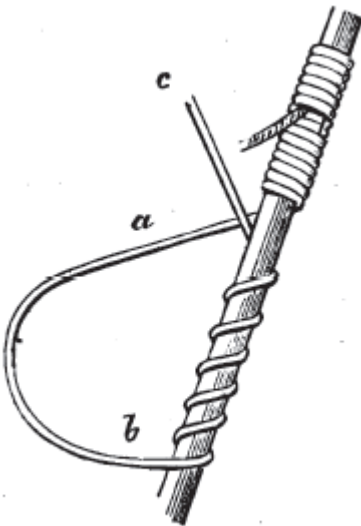


FIG. 24.

ストリングのサービングをするときに最も良い体勢は、左足を張った弓の間に通し、ストリングを上にし、弓の本体を腿の下に置いた状態で座ることである。初心者のために言うておくが、このサービングの作業は、サービングの外し方も知っておく必要がある。

サービングの最初はまずストランドを下に通し、そこから適度な固定感を得るためにきつく5〜6回巻いていく。仕上げるに、同じ作業を逆向きにやっていく。つまり、まずはフィロセルやその他ラ

ッピングに使う素材を、ラッピング素材とストリングの間に位置された左手の親指の上にかける。そして前回巻いた方向とは逆向きにラッピング素材をストリング上に巻き付けていく(Fig22)。この作業がおこなわれているときは素材aとbを左親指にきつく巻き付けておくこと。次に端c(Fig24)をストリングに沿って近づけ、ストリングとaの間にくるようにする。そして左指からabを取り外し、aをすでに取り付けられたサービングの方へと引いていき、a

をストリングに結びつけていく。この巻き付けによって b が緩められていくはずである。b がストリングから完全に緩められるまでこれを続け、再び巻き付けていく。このとき ab の余りの部分を左手でしっかりと持っておき、それを右手でサービングの下に持っていく。ただし、このとき ab の余った部分は仕上げを台無しにしてしまわないよう、最後まで小指を入れてよじれやしわなどが発生しないようにする必要がある。また同じ目的で、余剰分 ab はできる限り短くした方がよい。巻きやすいフィロセルはこの仕上げを簡単におこなうことができるが、他の硬いサービング素材の場合、何層も重ねて巻いていく中でよじれが発生してしまうと、最後の仕上げに問題が発生してしまう可能性が非常に高くなる。

・プレーサー、またはアームガードについて

アームガード、またはプレーサーと呼ばれている物体は、万が一リリースしたときにストリングからの一撃を受けてしまったとき、腕と手首を守るためのものである。「万が一」という表現は、ストリングが腕に当たってしまうということは滅多に発生しないことを意味している。しかし、ストリングハイトが低い場合(この状態を「ストリングにフォローしている」と言う)、左手首に定期的に強く当たることを回避することは不可能であり、そのときはここを保護しなければならない。

このためには、手首と前腕の半分をカバーする短いアームガードで十分である。このような限定的なアームガードによって防げる程度の一撃は、矢がストリングを離れたあとに起きているものが大半なので、矢の飛び方に有害な影響を与えることはない。この手首の保護は腕まで伸びているべき

だが、正しくハイトされた弓なら、ボウストリングが当たる場所はそのほんの僅かに先だけであり。この場合、前腕の後ろの近くまでカバーされている薄いレザーのアームガードが丁度いいだろう。もしこれがストリングからの一撃を防ぐには薄すぎる場合は、袖と手首の間に硬いカードを挟み込むといいだろう。手首まで袖がある場合、それはなるべく腕にぴったりと合うものである必要があり、それ以外のもの(カフスやシャツの袖など)は除外するか、肘の辺りまでまくっておく必要がある。またアームガードと肘の間にある袖のしわや折り目にも注意を払う必要がある。これらは長過ぎない袖のシャツを着て、アームガードを固定する際に腕をまっすぐ伸ばすことで改善することができる。残念ながらほぼすべての服において、その袖の内側の縫い目は丁度ストリングの妨害となるような位置に作られている。中には丈夫なゴムの帯ひもを使ったり、リストに強い組紐を付けたりするアーチャーもいる。これらのガードすべての主な目的として、正しくエイミングされた矢が放たれ、ストリングがそれ以上矢に影響をもたらさない位置に進んだ後の衝撃から、腕を守るために使われている。またアーチャーによっては左手に弓を持っている状態で、右ではなく左目でエイミングをする者もいるが、この特異性によって肘と短いアームガードの間の部分に当たることを回避するのが難しい場合がある。他にも、弓を持っている左腕がまっすぐ伸ばされ、肘が硬くなっていると、内側に曲がってしまい(*4)、まるでX脚のようになってしまう。そのような場合は、腕に当たると言う既に存在する問題に対してアームガードを厚く作るよりも、弓のハンドルを広くし、腕の内側のラインをストリングが通る平面から遠ざけた方が良いだろう。もしくは(しかしこの方法はあくまで代替案として提示され、一般的におこなわれるべきではない)、肘に対して腕を少し外側に曲げることで対応する。またこのような不必要な腕への衝撃を避けるために、弓のプレースを異常に高くする人も

いるが、この選択は避けた方が良い。何故なら弓とストリングの両方に対して非常に負荷がかかり、基本的にはプレースを高くすることによって弓の効率性は失われると考えられているからである。

現在でも代表的な古いプレーサーは(フォード氏が彼の著作の中で、前時代の多くの書き手たちに支持されていた「アームガードヒッティング理論」の解体に成功したにも関わらず)、今も昔も、かなりの回数で衝撃を受けることを見事に計算され、多くが非常に厚いレザーで作られ、裏地やパッドも付けられた。しかし、実際アームガードは可能な限り薄く、ぴったりとしたものである必要があり、特に4インチ以上の長さ、あるいは手首まで到達するような長さでなければならない。向こう見ずな前時代のアームガードのように半インチほどしかカバーできないのであれば、ストリングの衝撃を必要な場所よりも数インチ手前で、体で歓迎することになってしまうだろう。加えて最悪の一撃、つまり曲げられた肘の上にあるアームガードへの衝撃を避けるために、上のストラップを肘よりも上に巻き付け、腕をまっすぐ伸ばすことで前方がぴったりと腕に張り付くようにすることが重要だ。

上記のことすべてをおこなっても、アームガードのせいで問題が起こることはありうる。注意しすぎることはない。取り付けられたアームガードの角がストリングの通り道を邪魔することだってあり得る。古き良きアッシュアムが「ストリングが素早く、鋭くそれ【プレーサー】から滑っていくことで」、「より鋭いショットをおこなうことができる」(弓のプレースも高くする)と言っている。ガードはそれなりに柔らかく、曲げやすく、しかし完璧に滑らかなレザーであるべきであり、決して硬い素材を使ってはならない。Royal Toxophilite Society のフィールドキャプテンのトロフィーに合いそうな銀製のアームガー

ドは、毎年おこなわれるヨークシャーミーティングで古代のスコートンアロー(*5)を使うのと同じくらい、ヨークラウンドのシューティングには場違いである。

・シューティンググローブと、その他の指の防具

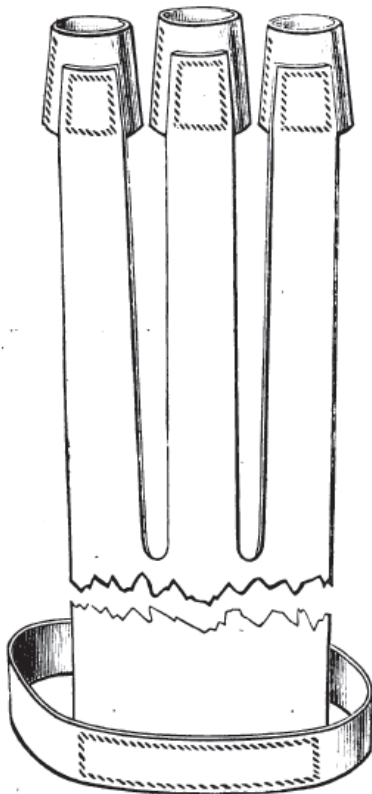


FIG. 25.

スコットランドや他の一部の地域では未だに使われ続けている古いアーチャーズグローブは、厚いバックスキンでできたボクシンググローブに似たものであり、戦争の中で手を守るために考えられたものだ。予備のストリングやワックス、その他の必要なものを保管しておくために手の甲側にポケットがついていた。そして当然弓を持つ方の手にも対となる同じものを持ち、怪我から守るために使われた。このグローブはストリングからの負荷から指を守るために、指の先に硬いレザーのブロックが縫い込まれている。また指の根元から手の甲を通る形で付いているレザーストラップは、リリースの瞬間にフィンガーガードが指から前に引っ張られるのを防ぐために手首にきつく巻き付けられる。

初心者から古くからのアーチャーまで幅広く知られている指の保護部分は、レザーでできた 3 つの円錐型のチップやはめ輪がそれぞれ指の裏側で縫い上げられ、手の甲へとつながっている、手首に巻き付けてバックルで固定する長いレザーstrippに接続されて一つのものとなる(Fig25)。それぞれの指がシューティンググローブのはめ輪の部分にぴったりと合うならば何も問題はない。しかし、既製品であるものに完璧にぴったりと合うことは非常にまれなので、このタイプのフィンガーガードは時代遅れとなり、やがて廃れていった。それらはおそらく適切なレザー素材を使っていなかったのだろう(ホースバットなど)。というのもより柔らかく、曲げやすい種類のレザーの方があらゆるユーザーに対応できたからだ。そうすることで初心者によく見られる難しい問題の一つ、すなわちそこら中にチップの革の破片をまき散らすという問題を効率的に解消することができただろう。

タブ(Fig26)は、おそらく最も古いフィンガーガードの一種で、非常に利点が多いので決して廃れることのないアイテムの一つだろう。多くのアーチャーがどんな種類のレザーからも簡単に作ることができ、簡単に交換や修理もでき、また矢を

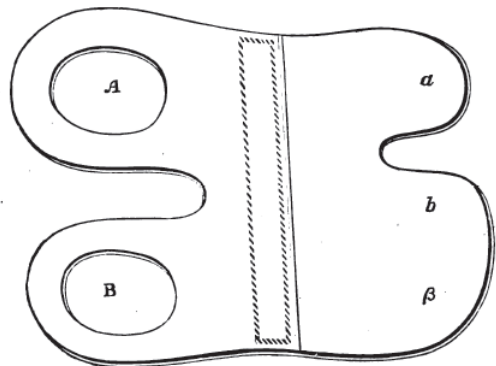


FIG. 26.

リリースする目的以外に使うこともないので問題も発生しにくい。右手の人差し指を A の反対側(こちらから見えていない側)から差し込み、その指先

が α に来る。薬指も同じようにして B から通して、 β に指先を置き、中指は b に置く。この裏側にあるストリングを使えば「タブ」は手にしっかりと固定される。矢をつがえる際も、タブは簡単に手のひらにおさめることができるので邪魔にならない。つがえた後にタブはすぐに指先に戻すことができ、a と b の間につがえた矢が来るようにストリングに指をとりかけることができる。このタイプのフィンガーガードの不利な点を一つ挙げるとしたら、矢が実際に人差し指と中指に接触するので、ストリングを引いてくることによって発生する圧力が、初心者などでは弓に対する矢の位置を維持するのを難しくさせることだろう(*6)。同じ問題は他のフィンガーガードでも同じだろうが、それらの場合は爪の角もレザーが覆っているので、矢のノックによって痛むことは少ない。そういった意味ではタブの使用は初心者には勧められない。もし前述の問題が発生してしまってもタブの使用を続けたい場合、人差し指と中指の間にコルクやレザーの破片を差し込むことによって、このストリングからの圧力の問題を解決できるかもしれない。また前にも言ったようにタブとは一つのレザーからできている。しかし、可能であればスケッチ(図 26)のように、ストリングをかける部分には「ホースバット」のように脆い素材、指を通す部分には柔らかい素材のものなど、2 枚のレザーを縫い合わせの方がより良い。

より精巧で科学的な指サックやガードについて考慮するに、まずは古く、シンプルで完成させたものから語る必要がある。

最近になって目立つようになってきた普通のグローブである。というのも、厚く丈夫なドッグスキンのグローブを使用が、1884 年のチャンピオンを 1885 年、1886 年と続く勝利へと導いたからだ。このことはフォード氏の独

断的な言葉(多少改変はしているが)とタブにすることが関連づけられるだろう:「しかしながらこれは、グローブが明らかに劣悪な方法であることであるという点について私の意見を変えるものではない。間違った、理論的でない方法によってどれだけ高い点数が出ようと、私はそれを信じることはできない」

よりぴったりと合うグローブを作るためには、豚の皮や他の滑らかなレザーを指先の部分に付けることによって向上させることができる(Fig 27)。

またハーブの練習を定期的におこなうことによってある女性アーチャーは何の保護もすることなく、リーミントンミーティング(*7)の一つで、1 エンドの内に 3 本のゴールドを射止めたこともある。

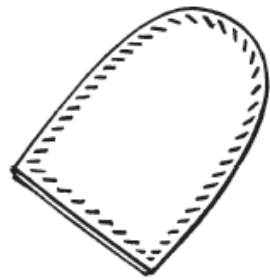


FIG. 27.

指に対してストリングからの保護の準備をする際のもう一つの方法は、パイプストッパーなどの工業物を使用することであるが、アーチャーの中には喫煙しない者もいるので、喫煙する者と比べてパイプストッパーの扱い方が分からないだろう。そんなとき、より手早くに指を固くする方法は熱いシーリングワックスを落としてから、指を塩につっこむことである。

永続的に成功するシューティングのために最も重要なのは、均等で正確、そして再現性の高いリリースであることはもはや疑い用がなく、そしてそんなリリースを可能とするには自分に最も適したグローブやチップ、タブ、そ

の他のフィンガーガードの助けを借りるしかない。アーチャーたちはストリングを完璧に制御し、そして「いつ」、「どのようにして」ストリングをリリースするかを正確にコントロールしなければならない。もしグローブがキツすぎたり、緩すぎたりすると、この必要不可欠なコントロールができない。不安定な感覚自体がリリースに対してためらいを生む。そして、指の力がひきつってしまっているので、どんなに努力してもゆがんだ感覚がすべてを損なう。さらに、厚すぎるグローブも正しいストリングの「感覚」を邪魔してしまう。逆に薄すぎると、今度は指を痛み、そのせいで完璧なリリースに求められるべき鋭いキレに対してためらいが生まれてしまう。硬すぎる素材-例えば鉄など(以前はフィンガーチップが銀でできたものがたびたび見られた)-は、リリースの瞬間までストリングを一定に保持することができず、また反対に濡れているレザーのような柔らかすぎるものでは、ストリングのぶれを防ぐことができない。

フィンガーガードのサイズや作り、形や素材について明確な基準を設けることは難しい。なぜなら硬かったり柔らかかったり、強かったり弱かったり、不器用だったり器用だったり、それぞれの指の細かい特徴に合わせて選択する必要があるからだ。

1859年にはアーチャーが自分でフィンガーガードを作ることが奨励されていたが、フォード氏はそれに対して、「10年もの努力も虚しく、自分の納得のいくフィンガーガードの作成にはいたらなかった」と、率直に告白している。しかし、薄いレザー(ただし指を痛みから守るのに十分な厚さを持ったもの)を使い、拳を握りしめすぎないような指サックを作った方が良いということだけは、確実に言うことができる。

フォード氏が言う「メイソン」指サックは、指先をレザーが部分的にカバーし、硫化ゴムを使って爪の上で、指の両関節にかぶさるくらいの硫化ゴムと銀でできたリングに繋がれ、さらに手の内側にある長さ1～1.5インチほどの薄いゴム製のストラップに接続され、固定される。それぞれのサックの上には長さ0.5インチほどのガードやストップがあり、それによって指のラインやストリングの位置が統制されている。またピカデリー通り215番地のブチャナン氏によって開発された同じようなフィンガーガードでは、指先が怪我をしないように指先が綴じられている。

これらのフィンガーガードは指の内側のレザーの感触によってその印象を決定づけられるが、装置全体としての出来は完全に好みの枠から外れてしまった。それはおそらく、加硫されたにも関わらずその強度に信頼が置けなかったゴムのせいだろう。これらのチップは接着され、きつく縛り付けられなければ(どちらも望ましくない)、必ずリリースの瞬間に外れてしまうという問題があったが、コネクションリングの登場によってこの障害は取り除かれた。またゴムの接続ストラップによって、最も高い負荷がかけられたときも、おそらく指の下部分が指先をサポートしてくれるかもしれない。また、デッドリリースのあとに起きやすい指先が伸びきってしまう状態でも役に立つはずだ(これらの指導者によっては反対されることもあるが)。

丁度 H.A.フォード氏が自分でフィンガーチップを自作するなどの実験をしていたとき、ジェームズ・スペッディング氏と H.C.ミュールズ氏がゴムの不安定な反応や、関節の部分の余計な力みをなくして、指先にフィンガーチップを安全に取り付けられるような、銅でできた小さなナット式のスクリュー



FIG. 28.

ボルトを開発していた。この小さな発明品は長さ 3/4 インチで、ナット A は固定されているが、ナット B はスクリュー上のどの位置にでも動かすことができた。

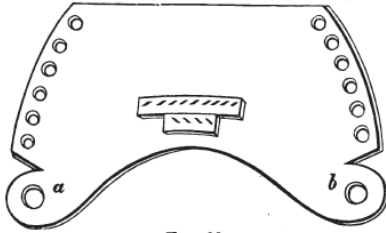


FIG. 29.

このパーツは図 29 の指先の部分にあたる a と b の間を通して使われる。当然ナット B はスクリューを a と b 両方の穴に通した後に付けられ、取れないようにしっかりと締める必要がある。6 対のレーシング用の穴は、指の裏側、爪の上で好きなキツさに調節して締めることができる。しかし、締めるときは

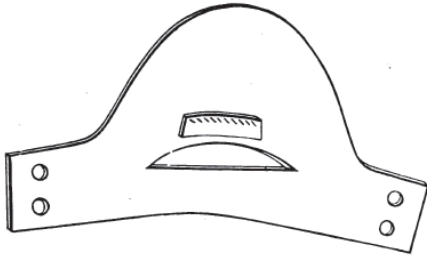


FIG. 30.

弾性のあるものではなく、メーカーで販売している上質な強いコードで結び合わせるように。ガードを指に付けるとき、銅のボルトは指の一番目の関節の上で締め、リリースのときにもガードが抜けないようにしっかりと締める。レザーのキャッチ(滑り止め)はあらゆる形、ポジションに好きなように足したり移動させたりできる。

まただれでも豚の皮からつくることができる単純で精巧なチップ(Fig30)は、より洗練され他デザインで 1868 年にアルドレッド社によって「パラゴン」という名で登録され、ミュールズとスペディングの工夫とキャッチ、さらに位置を固定するための爪の上に巻くストラップも追加された(Fig31)。

パロットビーク(Fig32)はミュールズ・ス
ペッディングチップが進化したもので、ブ
ラスのボルトが省略されている。ただしこ
れは改善とは言いがたい。なぜなら突如
縫い目がほつれたりしたら簡単には取り
替えたり、修復したりできないからだ。

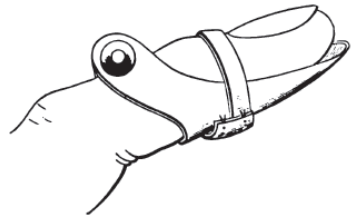


Fig. 31.

J.スペッディング氏はさらにこれを改
造し、小指を薬指の補助にまわす工夫
を考えた。これは薬指のガードにループ
を巻き付けることによっておこなわれた。

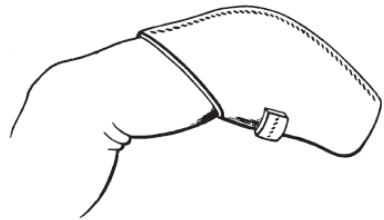


Fig. 32.

このループは手の内側にきつく曲げられている小指へと回され、それによ
ってエイミング中の負荷に薬指の補助を果たすようになった。そして小指
はリリースの瞬間、当然のことながら、緩められる。

1859年のすぐあと、H.A.フォード氏はそれまで10年以上も完全に掌握
していた弓のコントロールを失い始めた。これが果たして強すぎる弓を使っ
ていたから、ドローイングやリリースの動作の際に筋肉に肉体的なダメージ
を受けたからなのか;射ちすぎだったのか;それとも彼自身のアドバイスに
よって彼の後を追ってくる人々から受けるプレッシャーや、自身がこれ以
上高みに行けないかもしれないという不安感から来たのかはいまや分から
ない。だが、1867年のブライトン大会でチャンピオンに1037点という自己
4位の点で返り咲くまで(彼の点数でそれ以上のものは1857年のチェル
テンハム大会で1251点、1858年のエクセターで1076点、そして1854
年のシュリユースブリーでの1074点だった)、彼は軽い弓と矢に変え、リ

ースのためにいくつか異なる指の組み合わせをテストした。これは成功しなかったが、彼は最後の実験には納得していた。それは人差し指の上に中指を重ねるというものだった。そして後に彼は、もし彼のコンディションがベストの時代にこのリリースを使っていたらもっと高い点数が出ていただろうと断言した。

ときどき、中指と薬指は、二つ同時のアクションを促すためにダブルセルチップ(つながった指サック)を利用することがある。しかし、このような仕掛けが没落したアーチャーたち(それもなんと大勢いること！)のおもちゃでしかないので、何度も試した挙げ句、よりシンプルなフィンガーガードが上手く使えないときにしか勧めることはできない。

ときに糸がレザーの中に入るのを防ぎ、素早くリリースできるようにレザーキャッチのチップ部分に硬い羽軸を入れることもあったが、これはストリングの「感触」の邪魔となってしまうという反論を受けた。レザーキャッチからフィンガーチップまでの細かい工夫が重要なことかどうかは、いまや疑わしい。多くの素晴らしいショットが細かい工夫なし行われている。

アーチャーがベストの状態にあるときの指に対するベストなストリングのポジションが、ベストなショットを生み出すということは確かである。しかし、ストリングのホールディングでのロスを避けることは、すべてのアーチャーにとって大事なことである。

*1 この長さがハイトを定める。

*2 ストランドの上にサービング(ホエールボーン)、さらにその上の、サービング止めのシルク糸。

*3 上下にノッキングポイントをつけるという意味ではなく、弦を逆さまでも使えるようにするためのノッキングポイントであり、どちらも”上”のノッキングポイントである。

*4 猿腕。

*5 賞品が銀製の矢であるアーチェリーイベント。連続して行われている世界最古のスポーツイベントといわれている。毎年行われ、2008 年に300 回大会が行われた。

*6 レストダウン。

*7 ○○ミーティングとは試合のことである。

第5章 グリスボックス、タッセル、ベルトなどについて

グリスボックス

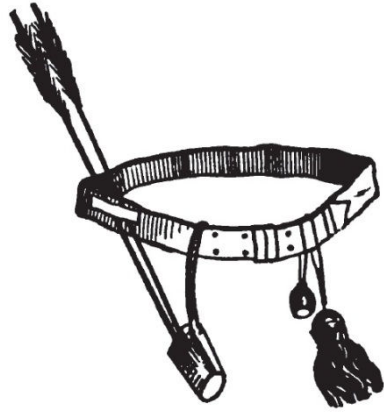
グリスボックスは戦争に向けて準備するアーチャーにとって間違いなく重要なものであった。というのも、彼らはあらゆる天候の中を移動しなければならず、グリスのたっぷり入った箱が、シューティンググローブが湿気で傷むことから防ぐ唯一の手段だった。現代のアーチャーは、突然の通り雨の中で1エンド以上射つことはほとんどないだろう。そして、多くの人はグリスボックスなど持ち歩かない。しかし、それを使ってはいけないというルールはない。中にはフィンガーガードや指と接触するサービングの部分のためにワセリンを入れておくといいだろう。またターゲットのペイント(*1)の付着を防ぐために、矢の先にも使うことができるだろう。

タッセル

もしこのアクセサリを持っていたら、それはなかなか腕の立つアーチャーであると言える。タッセル(*2)とは、普通緑色の梳毛糸でできており、その主な使用目的は地面に刺さった矢から汚れを落とすためであるが、そのヘッドの部分はいくつかのピンを刺しておき、外側のふさの飾りの中には、シャフトにペイントが付着するのを防ぐために使う小さなオイルに浸したフランネルを入れておくことができる。またタッセルは適度な大きさが必要だ。実際は小さければ小さいほど良いが、使うのに困らないほどのサイズは必要である。男性の場合、通常はコートのボタンにかけてあるが、女性の場合はガードルに取り付けておく。

ベルト、クイーバーなど

以前はレザーのベルトが必需品だと考えられ、中にはアーチェリー大会にはオシャレをして行くべきだと考え、腰回りに弓を入れておく緑色のラシヤでできたバッグを下げていた。もちろん、これは非常に便利であり、グローブやクイーバー、タッセルやグリスボックス、点数を記録するためのボードやプリッカー、アームガードなど



様々なものをまとめて入れておくのに非常に便利だった。現代における準備の良いアーチャーはアーチェリー専用のコートを利用しており、これらにはコートの後ろからレフトバックボタンの左側まで回り込んで縫われている長いレザーラインのポケットがある。このポケットは矢を収容し、クイーバートしても使用できる。タッセルはコートの前ボタンにかけられる。ノートブックと鉛筆はポケットの中に、ボードとプリッカーに取って代わって入れられる。またベルトは他の道具の入れ物としてあまり適していないという結論に至ったため、ベルトはもはや使われていない。ただ、女性の服には男性ほどポケットがないので、ベルトを持ち歩くことは未だに必要であり、中には自発的に(あるいは不本意ながら)器具一式を重い銀の道具入れの中に入れている者もいる。

スコアリングの道具

アーチャーの正しいスコアを記録するために最も適しているのは、一般的なノートブックに鉛筆を組み合わせたものだろう。最も便利なスコアブックはアーチェリーショップで購入できるものであり、これらには男性用のヨークラウンド、女性用にナショナルラウンドのフォームがあらかじめ記入されていて、あとはスコアで埋めていくだけである。これらのスコアブックの難点は、普段射つラウンドがヨークやナショナル形式だけではないということにある。

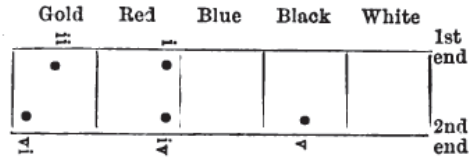
利口な人は、下記のような方法を使えば、もう一度スコアブックを作り直さなくても済むだろう。まずは旅行用のカバンに取り付けられるタグのように、横 3.5 インチ横 2.5 インチの銀のフレームの間にカードを差し込む。そしてカードとフレームの裏側の間に、カードと同じサイズのレザーパッドを入れる。これでブリッカー(キリ)を使ってカードにスコアを記入し、フレームのバック側をブリッカーから守るためにレザーパッドがその役割を果たす。カードは普段射つラウンドの種類の記入フォームが既書き込まれている。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	H	S	1	2	3	4	5	6	7	8	H	S	1	2	3	4	H	S												
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	8	8	.	.	.	.	.	.	.	.	.	1	1	.	.	.	.	2	6											
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	14	12	.	.	.	.	.	.	.	.	.	15	15	.	.	.	.	5	29											
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	15	15	.	.	.	.	.	.	.	.	.	15	15	.	.	.	.	5	29											
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	21	14	.	.	.	.	.	.	.	.	.	12	8	.	.	.	.	10	70											
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	8	72	.	.	.	.	.	.	.	.	.	14	12	.	.	.	.	7	62											
100Y ^{ds} 1 st Round												66	34	80Y ^{ds}										47	30	60Y ^{ds}						24	164								
																												1 st Round				33	177								
																																35	231								
																																36	246								
																																104	654								
2 nd Round																																									
Double Round																																									

フォード氏は 60 ヤードで再び 12 本の矢を放ち、80 点を記録。ここでは彼のセントジョージラウンドでのスコアが 104 ヒットの 654 点だということが分かる。

ここではヨークラウンドのフォームである。フォームの左にある図はそれぞれ 1 エンド 6 本の 12 のダブルエンド、つまり 72 本の矢を 100 ヤードの距離で射つことを示し、真ん中はそれぞれ 6 本の 8 ダブルエンド、すなわち 48 本の矢を 80 ヤードで、そして右側は 60 ヤードの距離で 4 ダブルエンド、すなわち 24 本の矢の得点を示す。ここにあるフォームは H.A. フォード氏が彼のヨークラウンドのベスト点の複製である。137 ヒット 809 点というこの彼の素晴らしい点数は、1855 年 9 月 4 日、チェルテンハムにて記録されたとされているが、正確な日付は分からない。ヒットの数だけでなく、どのような順番で矢が射たれたかを書き込んでいく J. ブラムホール師によって生み出された方法とは、やり方が異なる。

The Theory and Practice of Archery



スコアを見ると、例えば 100 ヤードの最初の矢は赤に当たっていることが分かる；2 本目は金、3 本目はミス、4 本目は赤で 5 本目が黒、6 本目が金である。白、黒、青、赤、金のスペースが 6 本のダブルエンドのそれぞれスペースに垂直に並べられている。最初の矢の結果は左上に、2 本目は左手の真ん中、3 本目は左下に記録する。次の 3 本の矢の結果も同じように欄の右側に書き込む。もちろん、矢がミスしたときは記録せず、結果的にミスした数はヒット数によって判断される。

100 Yards				Hits	Score			
97	973	971	731	= 11	63			
753	755	711	973	= 12	60			
753	75	973	58	= 10	54			
75	751	953	97	= 10	58			
731	73	977	775	= 11	63			
551	553	733	531	= 12	46			
80 Yards				—	—	Hits	Score	Totals
977	97	955	973	= 11	77	66	344	
953	993	975	975	= 12	80			
975	973	755	755	= 12	74			
951	775	953	955	= 12	70			
60 Yards				—	—	47	301	Totals
995	997	995	775	= 12	90			
977	753	775	773	= 12	74			
				—	—	24	164	Totals
Grand totals						137	809	

フォード氏のベストスコアは現代風に直すとこのようになる。

このブリッカーの刺し跡によってスコアを計算する方法の致命的な欠点は、一度刺し損じると修正がきかず、記録の正確性を保つことが難しいことである(アイルランドに伝わるアーチャーの昔話で、60 ヤードの距離で72本の矢で73本ヒットさせたという話があるらしい)。1871年のクリスタルパレスミーティングの後にその不具合が知れ渡ったためか、1872年に遂に、公式試合におけるこれらの異なる色の刺し跡によるスコアリングは廃止され、代わりに1、3、5、7、9の数字を記入する方式が導入された。

この数字によるスコアリング方式は、既にウェストケントのアーチャーたちの間では行われていた。それは何年も前から個人のスコアを単純な数字で記録していた、名誉秘書である R.B.マーティン氏と、Royal Toxophilite Society のメンバーの多くによって取り入れられたものだ。

この方法ならどのエンドでもヒットを順番に書いていく必要はない。そうすることに意味はないと思うが、ただヒットした順番に点数を記録していった方がやりやすいということは確かだ。しかし、これにそれほどの重要性はない。

記録簿

すべてのアーチャーは、一日に射ったそれぞれのショットの点数をスコアブックに記録するだけでなく(これはミスや集中していない練習についての記録となる)、記録簿をつけて毎日自分がおこなったシューティングの詳細で正確なデータを取っておくことを強く勧めておく。自身の成功や失敗の記録をつける習慣のない人間は、その記録がどれだけ自分のためになるか理解しておらず、継続することに対する大きな助けになることも分かっていない。

調子がいいときの記録簿は自身のモチベーションを上げる大きな要因となる。なぜならどんな人でも、自分の興味があるものに対して、目の前にまったく役に立たない苦痛や努力の結果、行き詰った状況のスコアばかりを眺めることを望んではない。この記録を自身の年代記として利用しなければ点数は悪くなり、それゆえにすべてのシューティングに対して注意

力が増すのである。また自身の他のシューティングの平均と比較することによって競争を楽しいものにし、自身のあやふやな記憶によって美化された成功や点数を、厳格な数値によって是正できるのである。また同時に自分のミスも別の記録簿に取ることによって、毎回見る度に、再びそのミスが起きる確率を減らし、自分が気づく前に注意をもたらすことができる。端的に言えば、アーチャーはこれらの記録を取り続けることで様々な意味で恩恵を受けることができるので、一度始めてみれば、もはや止めることはできないだろう。

記録簿について意識が向いている時、初心者の方々の諸君は J.シャープ氏の編集によって毎年発行されている「アーチャーズ・レジスター」に注目すべきである。これは前年のアーチェリーの公式試合の記録をすべて網羅し、イギリス内の主な組織によっておこなわれているイベントの記録をまとめたものである。

アッシュム(The Ascham)

この言葉は上向きの幅の狭い棚のことを意味し、アーチェリーに使われるあらゆる道具を収納しておくために使われる。これは弓のバック部分を立てかけたり、ひっかけたりできるように作られており、その前にそれぞれの矢がこれまた上向きに個別に隣同士を離して立てられ、羽の接触を防いでいる。この「アッシュム」は高さで大体 6 フィートあり、長い弓でも収納でき、これに収められるすべての弓は部屋の床から僅かに浮いて離されている。これは弓の最大の敵である湿気に対しての対策である。湿った状況、特に海辺などでは、湿気をできる限り遮断できるよう気をつけなければなら



The Witchery of Archery より引

ない。また可能な限り一定した温度を保つことも重要である。旅行などで弓や矢のストックを入れておくための長い箱も「アッシュム」と呼ぶ。

ターゲット

ターゲットの裏側は濡れた状態の藁(ライ麦の藁が一番良い)を強い船糸でつく束ねたもので、構造としては蜂の巣を平たくしたものに似ている。形は円形で、前面はキャンバスの表面のように平たい藁のボス(と呼ばれているもの)でできており、その表面にターゲットフェーシングをまっすぐ均等

に貼ることができる。キャンバスフェーシングも円形でならなければならない、その直径はぴったり 4 フィートであるべきだ。当然、藁のボスもほぼ同じサイズであることが望ましいが、それよりも小さくなってしまってはいけない。このキャンバスフェーシングは中央のゴールドの円から同心円状に内側から赤、青、黒、白の順にリングを描いていく。金の半径と周囲のそれぞれのリングの幅は同じである必要があり、その幅は 4 フィートの $\frac{1}{5}$ 、すなわち $4\frac{4}{5}$ インチである。それぞれの色の的中の点数は以下の通りである: 金が 9 点、赤(以前は緋色)が 7 点、青(いまだにインナーホワイトと呼ばれている)が 5 点、黒が 3 点で白が 1 点である。しかしこれらの値はそれぞれ対応しているはずのリングの価値と正しく一致していない。円の面積はその半

径の二乗と比例している。したがって金と赤を含んでいる場所の面積は、金そのものの面積の 4 倍に値する。つまり、この金をそれら二つの合計から差し引くと、赤の面積は金の面積の 3 倍になるということになる。同じように金、赤、青を含んだ円は金の 9 倍の面積を持つことになる。そしてそこから金と赤の円を取り除くと、青の面積は金の 5 倍になる。同様に金から黒までの面積は、金の 16 倍の面積になり、そこから金から青まで円を除けば、黒の実際の面積は金の円の 7 倍に当たることになる。最後に、ターゲット全体の面積は金の 25 倍であり、白のリングは金と比べて 9 倍の大きさになる。このようにターゲットを 25 分割すると、それぞれの比率は金 1、赤 3、青 5、黒 7、そして白 9 となる。これをひっくり返し、金に的中したことの価値が 9 点であり、白が 1 点の価値(なぜなら白は金の 9 倍の面積だから)、赤が 7 点、青が 5 点、黒が 3 点という単純な計算にはならない。例えば白と黒の面積の割合は 9 対 7 であり、それによって黒の価値は 1 回当てると毎に $1\frac{6}{7}$ 点、およそ 1.28571 点になるのだ。それと同様に、白と青の面積比によって青のヒットの価値はそれぞれ $1\frac{4}{5}$ 、または 1.8 点に、白と赤の比率は 9 対 3 なので赤の価値は 3 点になる。

このように考えると複雑なので、金、赤、青、黒、白のそれぞれに与えられた価値 9、7、5、3、1 という点数が最も適用しやすく、また合計で 25 分割という金のサイズとの比率を表しやすい表示の仕方になったのだろう。

またターゲットの中心を射つことにおいて、白と比較して金の価値が誇張されすぎているということもないし、他の色の価値は自身のスキルが高ければ高いほど相応の結果を残せるということから、それらの価値は適切であると言えることができる。

パーセンテージを使い、リングを取り払うことでハンデを課した時代があったが、赤や青、黒の価値を減らすことで対応した方が良かっただろう。

※1

ジョン F.W.ヘルシェル卿の「科学的項目についてのやさしい講義、ターゲットシューティングスキルの推察」p495 参照

いまや覆されたヒット数を点数に加えていくという古い習慣は、遠回しなやり方でヒットの価値を 9、7、5、3、1 から 5、4、3、2、1 に減らしただけである。

既に述べたように、いまやターゲットはすべてサイズが統一されている。1781 年のアーチェリーの再生以降、4 フィートターゲットは 120 ヤード、100 ヤード、90 ヤードの長距離でのみ使われ、短距離では 3 フィート、2 フィートのターゲットが女性によって利用されていた。さらに古い時代では、私たちが現在おこなっているターゲットの練習は、現行のオイルキャンバスのターゲットではなく、紙のターゲットを利用したことから「ペーパーゲーム」と呼ばれていた。

また昔は金銭でスコアを表したときもあった。金は 2 シリング 6 ペンス（s=シリング、d=デナリウス=ペニー）、緋色は 2 シリング、インナーホワイトは 1 シリング 6 ペンス、黒は 1 シリング、そして白は 6 ペンスだった。そしてこの慣習はいまだにアーデンのきこりたちの間で生きており、メンバーたちの間で賞金試合がおこなわれると、試合の最後に合計点の現金を受け

取ることができる。同じような慣習は毎年おこなわれるスコートンアローミーティングでもおこなわれているが、唯一異なる点は白を射つ度にアーチャーは 6 ペンスを共同の基金に払うことである。

以前は、矢の色がターゲットの色の内に完全に入っていない限り、二つの色の境界にかかっている内の点数の低い方になっていた。しかしいまでは、アーデンのきこりたちを除いて、全く反対のルールになっており、ほとんど下の点数であると言えない限りは、上の得点となることになっている。この点において、アーチャーがその利点を最大限利用することは正しいことと言えるだろう。

ターゲットの購入者たちは、それらが良く塗装され、乾燥されているフェーシングを持っているか確認するようにしなければならない。アメリカ製の布はこの点において非常に質が低いことで有名であり、ペイントを施す前に塗布する粘性のある素材が矢にくっつき、ターゲットから色をはがし落としてしまうのである。

現在使われているターゲットカラーがシューティングに適しているということを認めている人は少ない。的は光沢があって明るすぎるため目を混乱させ、それによって中心から注意をそらしてしまうため、ゴールドを狙うよりも、ターゲット全体を狙わないようにすることの方が難しい。しかしいまやスコアは色ではなく数字によって管理されているので、仮にいままでのカラーリングからの変更が認められるようになったとしたら、シューターがエイミングに集中できるようにそれぞれの色を変えることも難しくはないだろう。

ターゲットの設置については通常、金の中心が地面から 4 フィートの高さにあり、ターゲットの下部分がシューター寄りになって傾斜しているようにする。またそのとき、ターゲットの下部分が地面から 2 フィート 1 インチ以上離れているようにする。

ターゲットスタンド

最も一般的なターゲットスタンドは、それぞれの長さが 6 フィートほどの 3 ピースの鉄を上で組み合わせてできている。色は緑色に塗られ、スタンドの上部にあるフックスパイクによってターゲットを支えるために三脚状となり、これを使ってスタンドの前足半分の位置からターゲットがずれることを防ぐ。またこれらのスタンドは、ターゲットを貫通した矢でも十分にダメージを受けてしまうので、家庭で使うときは前面に厚いフェルトの帯を強い麻ひもで結びつけ、その上から強固な包帯で巻いて固定し、ペンキを塗る。

このようにスタンドをカバーする方法は、晩年のジェームズ・スペッディング氏が Royal Toxophilite Society のために考案し、最終的には 3 本のトネリコのポールを上端で鉄のスクリューボルトで固定したものになった。また前述したようにスタンドを扱うと、矢が当たったときに矢がダメージを受けることは必至であるが、いくらか余分に(ある意味で適切な値段である)矢を、1 本あたり 2 シリング 6 ペンスで購入しておけば良いだろう。

非常に高価なメイラースタンドは、強固な鉄のアームが地面に固定されたソケットに差し込まれ、その上部に 3 つのピンが突き出し、そこにターゲッ

トが固定される。しかし、かつての土製の的と同じ欠点があり、ソケットがある部分以外には移動させることができなかった。

クイーバー

ブリキのクイーバーは 6 本、1 ダース、あるいはそれ以上の矢を入れておくことができる様々なサイズで展開され、その上部にはスピアのストリング、ワックス、糸やシルク、やすりなど、様々な道具を吊るしておくことができ、手放すことができない必需品となっていたが、入っている矢がごちゃごちゃする。

現在作られている木製のアローボックスは、好みに合わせて異なる本数の矢を保持できる。移動の際に矢を収めるのに最も適しているのは、それぞれの矢を収める場所のあるボウボックスであり、その中でも J.M.クローカー師のものが最も秀でていた。このタイプはヒンジが取り付けられており、それぞれの矢がお互いに干渉し合わないようになっている。

- *1 当時の的は藁にペイント(塗料)で書かれていた。
- *2 糸や紐を束ねたもの。
- *3 セントジョージラウンドとは 100 ヤード、80 ヤード、60 ヤードを 3 ダースずつ射つ試合。

第6章 プレーシング、ストリングング、ノッキングについて

前の章では様々なアーチェリーの道具について簡単な解説をすると同時に、それぞれの趣向に合わせてそれらを組み合わせることができること、悪い結果をもたらすものや、技術の熟達を阻むものを避けることができるように書いた。このようにして自分の道具を選ぶことができるようになったら、次はその利用方法について学ばなければならない。



まずは、いくつかの見過ごすできない事項について述べておこう。第一に弓のプレーシングやストリングングは、実際のシューティングの前におこなうべき準備作業である。ストリングを張っていない状態の弓を曲げ、ストリングの上の「目」を上のリムチップのノック溝に押し込むことでこれは完了する。これをおこなうための一般的な方法は弓の下のリムチップを(バック面をアーチャーに向けた状態で)地面につけ、それを右足の内側に押し付けることで、リムチップがねじれてしまうことを防ぐことができる。次に右手でハンドルをしっかりと握り、左手の手首、または下の部分で上リムの「目」から数インチ下を押さえたら、ハンドルを持つ右手を力強く引くことで(左手と右足が支点となる)、弓は曲がり、そこで左手の親指と人差し指の第2関節、あるいは人差し指と中指を使って「目」をノック溝まで持っていく。初心者は特に、指をストリングと弓の間に挟まないように注意して欲しい。

弓を張る際、右手か左手のいずれかで持つことを決めることは非常に重要である。しかし、もし右手の指先が痛んできたら、ストリングの「目」をリムチップにかけるよりも弓を持つ方の手に使った方が良いだろう。

弓を弛めるには、弓を張るときの動作の最後のポジションからはじめていくが、このときは逆に「目」をリムチップから外すようにする。

弓を張ったり、弛めたりする動作を上品かつ無駄な力をかけずにおこなうには、力よりも技術を身につける必要があり、それは練習によってのみ会得できる。アーチャーは可能な限り上体を起こすが、それは身を屈めた状態ではぎこちなく、必要以上の力が必要になってしまうからである。

弓を張った今、二つ注意しておくべきことがある。第一に弓の曲がりが大きすぎも、小さすぎもないこと；第二にストリングがそれぞれのチップの中心からスタートしていること、すなわち少しも左右に偏らず、弓を端から端まで真っ二つに分けているようにすることである。この後者の問題に注意がないと、弓の木目が不自然なストレスによってダメージを受け、遅かれ早かれ破損の原因となる。またこの点においては、多かれ少なかれ、矢の性能にも影響を与えることがあるだろう。これはアーチェリーにおける非常に細かい点だが、見た目以上に大切なことであり、1本でも射つ前にチェックすべし。シューティング中もストリングに注意を向け、ときどき発生するループのズレなどにも気を配らなければならない。ストリングのループの場所に第二の「目」を設置することで調節がより簡単になり、シューティング中にはずれる心配がなくなる。第一の点について、つまり弓を張ったときの曲がりの割合については、既に述べられているが、男性用の弓は弓の

ハンドルとストリングの距離(ハイト)が6インチ以下になってはいけない。ブレースの低い弓の利点は、弓の返りが速くなり、(ストリング上の矢が受ける力が増えることで)射程距離が長くなる、同時に弓とストリングが受ける負荷が低くなり、破損の可能性が低くなる。しかし、これらの利点とは反対に、ストリングの反動によってアームガードに当たる可能性は大きくなり(これが精確なシューティングに悪い影響を与える)、安定感が損なわれる。

弓を張ったときの弓の曲がりの度合い(ハイト)を測ることは太古の昔からの慣習であり、その方法は拳を上向きにした状態でハンドルの内側(弓の中心)に入れ、親指をストリングの方へ向けるというやり方である(*1)。もし親指の先端がストリングに触れるようであればブレースの高さは大体正しいと言える。しかし、手のサイズは個々人によって様々なので、この方法は絶対的なテストではない。それぞれのアーチャーは、自分の手が、かつておこなわれていたフィストミル(fistmele)という6インチの計測値と比べてどれだけ違うかを頭に入れておくことができれば、弓のブレースを6インチぴったりに合わせていることができるだろう。

次に矢のノッキングについて考える必要がある。これは矢のノックをストリング上の正しい位置にとりつけることを指している。一見して非常に簡単な作業のように見えるが、ここでも正しい方法と間違った方法がある。そして間違った方法は怪我や弓の美観を損なうので、初心者は正しい方法をまず身につけるようにして欲しい

まず左手で弓を下向きに持ち、右手で矢を、ハンドルに乘せられる部分の近くの(左手の人差し指)ストリングの上にかけて持っておく。次に左手の

親指（人差し指ではない）をその上に優しく乗せることで完全に弓を制御下に置き、かつ右手の親指と人差し指で矢のノックを持つ。そしてそのノックをストリング上のノッキングポイントに取り付ける。5分も練習する時間があれば、この正しいノッキングの方法を身につけるには十分だろう。しかし、もしアーチャーが親指を矢の方向ヘシフトすることで、左手に持っている弓の安定を確保できないのであれば、右手で矢をフェザーの上の部分で持ち、左親指のサポートなしでノックをストリングにつけることができるようにしてやれば良い。しかしこの方法は少々ぎこちなく見える。重要なのは、矢の鋭い先端によってベリーの裏側に傷跡がつき、ベリー面に不具合が起きないようにすることだ。そのため、ノッキングが終了するまで、矢は指・ノッキングポイント、矢とハンドルが接触する場所以外には触れてはいけない。

ノッキングポイントの中心は、矢が放たれたときに確実に通るポイントの延長線上にあるようにしなければならない。すなわち、矢がノッキングされたときは、ストリングに対して直角でなければならないのである。もし矢が低い位置でノッキングされると、矢が左手の人差し指に当たり、その飛行に使われるエネルギーの一部を無駄にしてしまう。一方、もし矢が高い位置でノッキングされると、ドローイングが弓の製造の際に想定されていたポイントとは違う所から始まり、上下のリムが正しいバランスで働かない。またストリングのノッキングする部分が、矢のノックにぴったり合うようにしなければならない。ノックのストリングに対する固定はキツすぎても、緩すぎても良くない。前者の場合、おそらくノックが割れてしまう。後者では、ドローイング中にシャフトが滑り落ちてしまい、シューティングの際にノックが壊れ、正しい矢飛びのためのエネルギーも失われてしまう。

若いアーチャーたちに注意しておくが、ノッキングポイントの位置を変えることによって射程距離を変えようとすることは止めた方が良い。このようなことは弓を改悪であり、認められない。

*1 グッドのサイン、あるいは…エドはるみの「ゲー」のサイン。

第 7 章 アッシャムの 5 節、スタンディングのポジションなどについて

ここまでアーチェリーの道具について解説してきたが、アーチャーによるこれらの正しい使用方法についても注意が必要だ。太字は Toxophilus (1545)の引用である。

1545 年にロジャー・アッシャムが**良いシューティングは次の事柄から成り立つ：スタンディング、ノッキング、ドロ잉、ホールディング、そしてルーピング(*1)**であると定義した；そして彼のこの有名な射型 5 節は、同じ分野の他の専門家たちによって補強された。彼はそれまでの、簡単には消し去ることができず、かつ気づきにくい、アーチャーに悪影響を与えていた根強い古い習慣を非常に上手く排除し、初心者たちがそれを身につけてしまう前に、それられるようにすることに成功した。

シューター(Shooteth)の中には、まるでターゲットに噛み付くように頭を前に動かす者がいる；目玉が飛び出すかのようにターゲットを睨みつける者もいる；片目をつぶって、もう片方で狙う者もいる。また表情や口元に苦悩を浮かべる者もいる；下あごを突き出す者もいる；唇を噛む者もいる；首の筋肉をこわばらせる者もいる。ドロ잉の動作において、まるで体の方向を変えるかのように異常な行動が起きる；手を上下にばたつかせ、何を自分が射つのかはつきりしていない者もいる；弓の上端を揺り動かし、落ち着かせない。ある者はシャフトをマークに対して良く狙い、正しいショットをおこなうことができる。もう一方は自分の道具を操ることに苦勞し、それ

以上射つことができない。他方は真ん中まで柔らかく引いてくることができるが、それがどうしてだかは分からない。

また別の者は、まるで地面のマークを狙うようにシャフトを胸の高さで引いてきて、そしてやがて腕を上を上げてくる。もう一方は、誰かが背中から掴んでいるかのように、背中を丸めて引いてくる。

一方はまるでカラスに向かって射つかのように下を向いている。

一方は左足を前に出し、ロープで引っ張られているかのように、あるいはターゲットを怖がっているかのように、頭と肩を使って引いてくる。もう一方は頭に来るまでシャフトを引いていき、ターゲットを狙い、その後、頭に向かって矢を押し付けていく；素晴らしいシューターたちの中にもこのような方法を使う者はいるが、明らかな間違いであり、腕の良い人たちの間違いは真似するべきではない。※1

※1 ロジャー・アッシュムによるこのスタイルの非難は正しくないと考えられる。なぜなら、それらを「素晴らしいシューターたちの方法」としても紹介し、また「腕の良い人たちの間違い」とも言っている。彼自身が後に「これらの間違いは私にも多く当てはまるので」と言っていることから、自身のスタイルの素晴らしさをミス(悪い癖)として捉えていることが分かる。またミルカスター(Mulcaster)が彼のことを「賢いアーチャーとして自身を表した」と言っているが、これはアッシュムの「アーチャーを弓に対応させるスキル」に対して言っている。

ある者は引きが長過ぎ、ある者は短すぎる；またある者は遅く、ある者は早い；またある者はホールドが長過ぎ、ある者は離すのが早すぎてしまう。

ある者はシャフトを地面に向け、フレッチングを上向きにする。またある者は空に向かって矢を向け、彼自身を下にする。

かつて一度、顔の頬の部分に真鍮のプレートをつけている人を見たことがある。そうしなければ、彼は自分の顔の片側の皮膚をすべて削ぎ落としてしまうからである。

もう一つ私が見たのは、毎回のリリースの後、右足を上げて反則の危険を犯すようにしている人物である。

ある者は前に屈み、ある者は後ろに反る。これらの間違いはドロイングやリリースのときに発生する。他にも簡単に知覚できる様々な間違いがあるが、それらはすべて避けるようにしなければならない。

さて、シャフトが飛んでいったあとでも、かつての悪しき習慣がアーチャーに根付かせてしまった間違いはたくさんある。特にシャフトの後を追って叫んだり、こんなにも誠実な競技であるのにも関わらず不誠実な言葉を吐いたりすることもそうだ。

そして歩きながらしゃべるために舌を使うことはあるが、中には何を考えているのか分からない者もいる。またある者は 2、3 歩先に歩いていったと

思ったら、飛んでいく矢を追って、まるで狂った人のように踊ったり、飛び跳ねながらシャフトについていく。またある者は矢が遠くに飛んでいってしまうことを恐れ、後ろに向かって走っていく。またある者は力がなく矢が届かないことを恐れ、矢をターゲットまで飛ばすために前へと走っていく。他にもシャフトをまっすぐ飛ばすために横に走っていく者もある。またある者はかかとを上げて、シャフトが飛んでいる間そのまま維持し続ける。またある者はリリースのときに腕が後ろに飛んでしまう。またある者は弓を自分の周りで振り回し、まるで自分の周囲に十分なスペースを得ようとしているかのような者もいた。他にも数多くのミスを見てきたが、いまや思い出すことはできない。このように、まるで古いダンスを踊るかのように、顔の表情と体の他の部分を連動させる多くのアーチャーは、完璧なシューティングフォームからは遠く離れていると言える。

ここで彼は正直に、「これらの間違いの多くは、私にも言えることである」と告白している；

だが、私は自分のシューティングについてではなく、一般的なシューティングの本質について語っているのだ。まったく間違いのない、クリーンなアーチャーを想像してみて欲しい。多くの人が彼のシューティングを見たがることだろう。

また別の人物は、まるで飛ぶ鳥を落とそうとしたり、鳥から身を隠したりするように、膝からしゃがみ込む。

ある者は自身を魅力的”でない”名で呼び、またある者は彼自身のせいであるのに、それらのミスを弓のせいにしてそれを投げ捨てる。またある者は自身を厳しく戒めすぎ、目が黒いうちは射つことができなくなってしまう。

スタンディングという言葉はアーチャーのシューティングの動作においてすべてを表すには不適切な言葉であると考えられる。その代わりにポジションという表現の方が適切であり、足の位置やスタンディングだけでなく、どのように弓を持つか、ひいては弓そのものの位置も含めて定義できる。

このようなシンプルな指示をする努力によって、良いシューティングに対する有害な癖を防ぎ、上品さへの冒涇や、傍観者に対して反発したりする態度を避けることはできる。しかし、どのポジションが唯一の良いポジションである、またはどのポジションの方がより優れているかということは言えない。しかし、体をコントロールするための、ある程度の一般的なルールについては書くことができる。

フットイングやスタンディングとアーチャーのフォームについては、アーチャーの数だけ種類があるということが言えるだろう。どんなフォームにも個性はあり、どんなアーチャーも完璧と言えるフォームを持ってはいない。

一般的に言って良いフォームを持っていると言えるアーチャーの特徴は三つだー堅牢さ、柔軟性、そして上品さである。堅牢さは弓の反動や負荷に対して一定性を保つ能力のことを指す。もし震えや不安定さがあると、ショットは失敗に終わってしまう。柔軟性は筋肉に余裕を持たせ、必要な指令を正しく行う能力のことである。筋肉が緊張し、こわばっているとポジ

ションの維持をおこなうことができない。そして、上品さはアーチャーとそのパフォーマンスを、滑稽ではなく、観客に美しく見せるという意味合いを持つ。今の所、幸運なことに第三の要求である上品さは、他の二つを持つために必要不可欠なものであるようである。事実、実践の結果として、最も気品ある者が最も結果を残しているのである。経験上、シューティングにおいて優美でない射ち方をしている者で成功しているものはほとんどないだろう。最高のフォームを得るためには、これら三つの必要条件を常に念頭に置いておく必要があるのである。

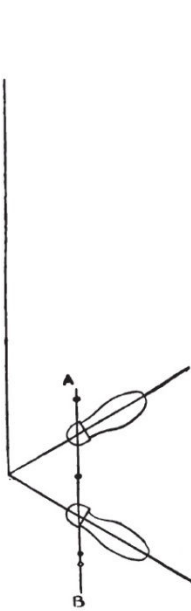


FIG. 34.

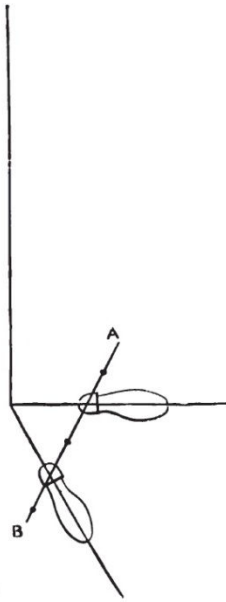


FIG. 35.

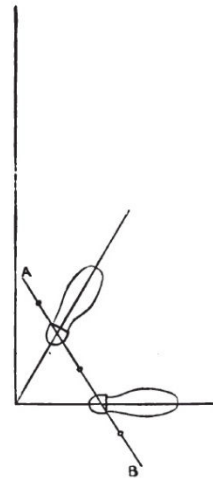


FIG. 36.

ポジションの一番始め、つまりフットイングやスタンディングについては、これまでに述べられている方法にほんの少しだけ追加できることもある。

かかとは近づけすぎではならず、大体 6～8(15～20cm)インチほど離して立つ。これは極端に強い風に対して確固としたポジションを確保するためであり、また不自然に広がりすぎないようにするためである。足は、地面の上に、線対称にしっかりと固定され、かかとからまっすぐ後ろに伸びる線の交差する角度が 45～60°になるようにする。またターゲットと足のポジションについては、かかと同士を結んだ線がまっすぐとターゲットに向かって伸びるように立つことが最も良いことは間違いない(Fig34)。しかし、良いショットはこのポジションを改変したものから多く生まれているので、足のポジションについてはどんなものでも—それこそ左足、つまり前の足が、ターゲットとシューターの目を結ぶラインに対して直角(Fig35)である状態から、右足が同じラインに対して直角(Fig36)な状態まで(最大角が 60°まで)、動作や気品に大きく影響しないのであれば適用されてもいいのではないだろう。前足、つまり左足に体重をかけすぎてしまうことによって、ターゲットの方向に傾いてしまうことがあるが、これはその足のかかとを上げることによって改善することができる。これは珍しくない間違いであり、シューティングに対して非常に致命的である上に、上達に大きな支障をきたすので毎回注意をするようにしなければならない。この間違いが多いと、初心者も恥にさらすこともあるだろう。足は膝を完全にまっすぐに伸ばし、いかなるときも前に曲げてはならない。ただし、膝はあまり固くしすぎず、柔軟である必要がある。

また、Fig34 でのみ、図の中で A と B で示されている左右の肩の位置が自然にターゲットを射つときのベストなポジションに来ている。しかし、Fig36 のポジションを見てみると、力強いアーチャーならストリングが胸と接触する前にもう少し後ろに引くことができるようにも見える。その一方で、Fig35

ではしなやかな体格を持つアーチャーなら簡単に肩をドローイングに適した位置にもっていくことができる。上体は自然にまっすぐにした方が良いが、硬くなってはならない。体全体が良いバランスに保たれ、顔がターゲットの方向にほぼまっすぐ向いているようにすると良い。

矢をノッキングしてからリリースするまでの短い時間の間、アーチャーが下半身の位置を考えることによって僅かに体のポジションが変化し、ドローイングとエイミングの動作の最中に、リリースによって相互的な力関係が元に戻る前に、右肩が少し前に、そして左肩が少し後ろに動くが、これはエグゼキューションにおいて最も効果的な唯一のポジションである。この状態から僅かに頭や胸の位置が前傾させ、左肩と弓のラインにかぶらないように、矢が右目、つまりエイミングの目の真下に来るようにおかなければ、リリースの瞬間に前腕のクリアランスを確保することは不可能となってしまう。

多くのアーチャーは上体を腰から前に曲げるようにしているが、これを実践する際、彼らはラティマ(Latimer)主教の6番目の説教から次の一節を引用してくる

主は私に弓の引き方と、自分が弓と一体になる方法を、また他の国民のように腕の力で引かず、体の力で引くことを教えてくださった。

ここでいう「弓と一体となる」とは、シューティングに最も適したポジションに自身を置くことを意味する。昔のアーチャーは弓「で」射つのではなく、弓「から」射つと言っていたのである。ニコルが“London Artillery”で言って

いるように、「前屈みならず、かといって完全にまっすぐも立たず」というのが正しい表現である。

ポジションの次の部分は、これまた重要であるが、どちらの手で弓を持つかについて、そして弓のポジション、すなわち垂直であるべきか、多かれ少なかれ傾斜しているべきか、などについてである。

始めから確実に言えることは、弓を最も自然に持てる持ち方がベストであるということだ。この事はアーチェリーのあらゆる点においても同じように言うことができる。仮に手首や手が不自然なポジションにあったら、それは即座に悪い結果へとつながる。例えば、弓の中心よりも下の部分を支点として持った場合、下リムに高い負荷がかかるため、遅かれ早かれクリサルの発生や破損の危険につながる。またかつて非常に人気だった「手首を可能な限りねじる」ワーリング法は、左腕を極限までまっすぐな状態にするが、それはストリングの通ridorの邪魔や安定しない変化につながるだけでなく、シューターに負荷や労苦を加えることとなり、押し腕にとって重要であるバネや伸縮性を失ってしまう。これとは逆の方法を取り入れ、手首を故意に外側に向けて不自然に曲げてしまうと、ストリングのアームガードからのクリアランスは確保できるが、手首が弓から受ける負荷や、リリースの瞬間の反動に耐えることができなくなってしまう。このように、どのような状況でも極端は良くなく、正しいポジションは両極端の間、つまり、自然な状態の範囲内に設定するべきである。

矢をノッキングしてフットィング(下半身のポジショニング)が決まったら、弓を左手で軽く握り、手首は内側でも外側でもなく、ただ最も自然で楽な

位置に置いておくようにする。弓のドローイングを始めるとき、弓を掴む力は直感的に強くなり、矢が頭の位置まで引かれたときには、手と手首のポジションは自然にアーチャーにとって、最高のショットをおこなうのに最も楽なポジションになっているはずだ。

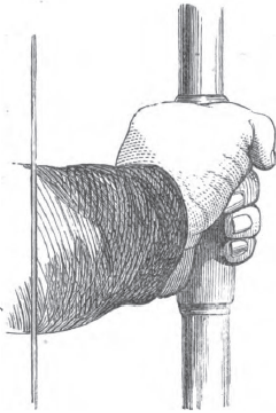


FIG. 37.—WRONG POSITION.

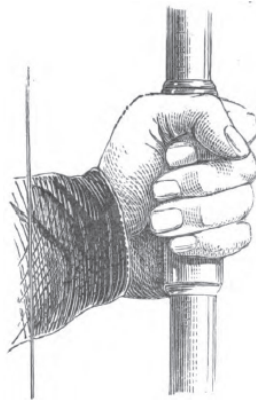


FIG. 39.—WRONG POSITION.

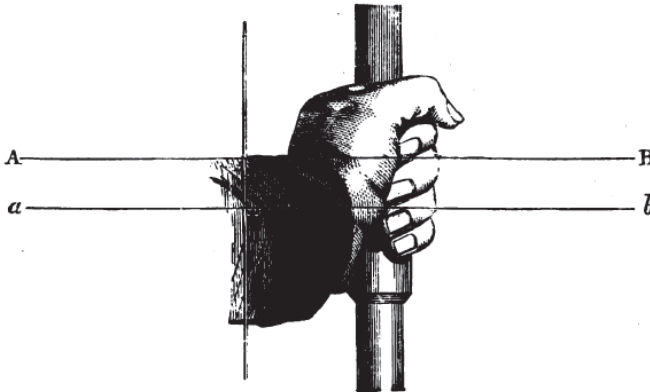


FIG. 38.—RIGHT POSITION.

次の三つの図で、押し手のグリップの正しい位置と間違った位置を紹介する。親指と人差し指を含む、押し手の上の部分は、手首の上のライン (Fig38 の AB) よりも上にあり、また支点となる弓の中心部もそのラインより上にあるか、場合によっては、中心が手の真ん中にある弓はそのラインよりも僅かに下に来る。もし仮に人間の手が弓に対して合わせて作られていたとしたら、現在の形よりも、もっとバランス良く作られていたに違いない。機械的な装置として考えると、リリースの手によってかけられる負荷が腕の中心のラインと、弓の支点の中心を結んだライン、すなわち ab (Fig38) を通ることが、弓を引くためには最も効率的なのではないだろうか。

完璧なアーチャーの押し腕に最も近づいたのは、1860 年に H.A. フォード氏を初めてそのチャンピオンの座から引きずり降ろした G. エドワーズ氏である。彼はフォード氏に及ぶほど高い点数を射つことはなかったが、素晴らしいシューターであり、調子がいいときであれば、いままで見たことがないほど安定した押し手としっかりしたグリップを見ることができた。彼は銃の事故で左親指を丸ごとなくしてしまい、4 本の指で弓を持っていたが、弓と手首の間にレザーパッドを挟み込み、手のひらに対して親指が担うであろう役割を補っていた。この新たなフォームが押し手の位置を変え、弓の支点を通るラインが彼の手首の上のライン (AB) の下に来るようになったのである。

アーチャーの中には、ベリーの方向に上向きに親指を向ける者もいる。この弓の握り方はドローイングの力を弱め、不安定にしてしまう傾向があるが、練習としてこの持ち方を経験しておくことで、ストリングのアームガードに対するクリアランスを確保する持ち方の練習になるので、やっておくことを

強く推奨する。弓を最も安定して持つためには弓から親指のてっぺんを離しておくことが重要であるので、実際に弓を押さえているのは親指と他の指の根元である。人差し指が弓に対する矢のポジションの調節によく使われるが、ドローイングを始める前にポジションの調節をおこなうよう注意しなければならない(*2)。弓が4本の指と親指、そして手の付け根近くで押されていない限り、リリースの反動で不快なブレが発生し、最悪水ぶくれなどの症状につながる。弓のポジションは手のひらをクロスする位置に、弓を握るために指を閉じていくと、弓の軸に対してきれいに直角のラインできるようにする。

もしアーチャーの手がぶらぶらするなら、場合によっては弓のハンドルの左側に突起が加えられることもある。そしてこの仕掛けによってボウストリングがアームガードを回避できるようになるだろう。

リリースの瞬間の弓のポジションが垂直か水平かについて考える前に、矢が弓の横から放たれるにも関わらず、弓と矢のエイミングの関係性を否定する人たちのために、まずは水平面でのフォームにについて考える必要がある。なぜなら、そのポジションからでは矢はエイミングした標的の左側に飛ぶことができないからである。このポジションは非常に窮屈でぎこちなく、水平なエイミングは実践的ではないとも言える。それはフルレンジスの矢を引いてくると、ストリングが体の左側に早く当たってしまっただけでそれ以上引けないからである。このスタイルで高い点数を上げるためには、弱い弓と軽い矢を使うことで問題を解消することができる。

弓の垂直なポジションについては、矢をフルまで引いてきたときにストリングが胸からクリアするようにできるスタイルである(ただし誰にでも合う訳ではない。特に初心者の場合は矢が離れるまで押し手を動かしてはいけない)。そしてこのポジションでは、リリースやドローイング時の力の作用に対する反作用によって、発射後に上リムが下に、下リムを上にも動く(キッキング)という、不思議な悪癖を治すことができる。

傾斜したポジション(弓を傾けて射つ)の主な利点は、横から吹く強い風によって、発射する前の矢の位置がぶれる確率が少なくなるということである。

*1 リリースのこと。

*2 引き始めたら矢に触れてはいけない。

第 8 章 ドローイング

アッシュムが言う「良いドローイングがシューティングにおいて最も重要である」という点は、まさにその通りだと思われる。なぜなら、正しいドローイングなしに正しいエイミングやリリースをおこなうことは不可能であるため、すべてのアーチャーはシンプルなドローイングの方法を身につける必要がある。ただ、正しいドローイングの方法が一つしかない訳ではない。

ここではまず二つのことについて考える必要がある。すなわち、使っている弓の強さと、矢の長さ、もっと言えばどれだけの長さを引いてくるのである。第一に使っている弓の強さだが、現代では矢を 1 本ずつ射つ慣習はなくなり、ヨークラウンドではエンドごとに 3 本の矢を射つようになった。それによってそれぞれの矢に割ける力の最大値は低くなり、力技ではなく、フォームの上品さと精度が求められるようになった結果、弓のパワー(ポンド)の平均値はかつてのものほど小さくなったのは当然の帰結だろう。また、現在の弓は、ヨークラウンドやナショナルラウンドが生まれる前の時代のもものと比べても、ポンドの表示が正確であることも忘れてはならない。さらに、今では多くのアーチャーが矢をしっかりと引き、ホールドし、エイミングをしているが、昔はじっくり弓と矢でエイミングができたアーチャーは非常に少なかった。

ただし、今でも公式の試合に行けば、様々なドローイングのスタイルがある中で、多様な興味深い可能性を垣間見ることができる。これらのケースの「最たる原因」は、アーチャーが自分の引くことができる重さを超えて無駄に努力しようとしていることが大半だ。反対に、もし弓を自分のコントロール

下に置くことができたなら、近視の人が顔をしかめるよりも平然と顔の筋肉を動かすことなく弓を引くことができる。

逆におもちゃのように軽すぎる弓では、距離や風などの影響を受けるためにミスが発生してしまう。弓のポンド幅が大体 40～56 ポンド、矢の重さが 4～5 シリングのものは簡単に手に入れることができるので、基本的にはあらゆるタイプのアーチャーに対応することができる。女性の場合、弓のポンド幅はおよそ 20～35 ポンド、矢の重さは 2.6～3.6 シリングのものが一般的である。

次に発射までに引いてくる必要のある矢の長さについてである。矢の長さの種類としては、男性用は 26～29 インチ、女性用は 24～26 インチが大半だろう。しかし、実際にアーチャーが引く長さは人それぞれで実に多様である。古い時代のうわさで、弓兵は 1 ヤード(36 インチ)もある矢を引いていたそうである。しかし、実際にこの噂を信じ、これを現代のアーチャーの退化と考えるアーチャーはごく僅かである。矢についてアッシュムは、精度を欠いているものの実に様々な長さや太さのものがあり、今よりも彼の時代の方が種類は多かったと語っている。「布ヤール(Clothyard)」は一般的なヤード単位ではないが、イギリスの昔のアーチャーのドローレングスについて語られるときは必ずと言っていいほど聞くフレーズである。そして様々な考慮をした結果(当然信頼できる資料に基づいて)、「布ヤール」とは 27 インチの長さを引いていたという結論になっている。戦時中に使われていた矢の代表的なものが現存していないので古代からのものを例として見るが、たとえば Royal Toxophilite Society が所有していることは「Royal Toxophilite Society の歴史 1870」の中に書かれている。

「協会によって保管されている最も古いものは長さ 28 1/4 インチの矢であり、スティー爾(stele)が銀で厚く塗装された鉄ででき、パイル(ポイント)は長さ 1 1/4 インチの銀でできていた。3 つのフェザーもまた銀でできていた。またスティー爾には次のように刻まれている:

レギナルド・フォスター卿、騎士・準男爵
ワーウィック・レヅジンハム、郷士

フィンズバリーの世話人より

紀元 1663 年

この矢はフィリップ・コンスターブル氏によって協会に寄贈された。」

このフィリップ・コンスターブル氏は、デインズ・バリントン氏のアーチェリーに関するエッセイ「考古学」の中で、最も古いフィンズバリー出身のアーチャーの一人だと言われている。古来のスコートンアロー(1672 年)はそれほど長くなく、破損したものも修繕したが、日付は入っていない。またエドワード 4 世による議会条例(アイルランドの?)第 4 章では、16~60 歳のすべてのイギリス人男性、彼らと共に生活しているアイルランド人、そして英語を話す者は、最低でもノックの間がフィストミリの長さ分あるイングリッシュボウ、そして、弓の長さの 3/4 のシャフトを持つことが義務づけられた。これはつまり矢のスティー爾の部分の長さが 27 インチであることを意味する。弓を

長く引けば引くほど破損の可能性は高まるが、27、28 インチのドローレングスで壊れる弓はほとんどないことからこの値に設定されたのだろう。もしドローレングスが36 インチの矢が基準になっていたらどれだけ多くの弓が壊れたことだろうか。そして戦の最中に弓が壊れてしまつては、アーチャーはアーチャーたりえたのだろう。弓の製造に使われていたウッドは、現在のものと同じものが使われ、現存している個体から見ると、長さも現在使われているもの以上のものはほとんどない。弓の長さはそれを引くアーチャーの身長に合わせる必要があり、人類の平均的な身長を超えてはいなかったようである。

当然、すべての矢が 27 インチよりも短いという訳ではない。遠くにいる敵をいらだたせるには長く、軽い矢の方が当然使い勝手が良い。重いパイル(ポイント)が付いた戦争用の矢は、ミサイルとして機能を果たすために、強く、硬いスチールが必要になり、必然的に長い胴体を持つことができなかったのだ。

辞書では複数の意味を持つ「布ヤール」について言及することを避けている。フレイッシュボウ、矢、ストリングが常に高い知名度を持っていたわけではないので、フレイッシュヤードが 27 ヤードであることで議論を片付けるわけにはいかない。

1840 年に発行された“The Book of Archery”でハンサードはこの点について仮定の話として議論しているが、最も背が高く、屈強なアーチャーであれば、基準であるフルヤードまで弓を引くことができたという方向に結論づけている。ただ、191 頁で主張しているように「多くのウェールズ人が

クレシーやボワティエの戦いに参加し、その大半がアーチャーによって編成されていた」ように、同時期のアーチャーたちが平均的に非常に高い身長を持っていたということは考えにくい。アッシュムは「アジンコートで7000人の兵が戦い、年代史が言うに、そこで負傷した者の多くはアーチャーであり、その多くが1ヤードは弓を引いていた」と言っているが、それ以上、検証可能な議論はしていない。

昔のイギリス人アーチャーたちがどれだけの長さを引いていたのかについての歴史的な考察から一旦離れるが、オーバードローよりも十分に引けていないという点が現代のアーチャーにおける問題点だということは言える。このことから、すべてのアーチャーには自分が快適に使うことができる範囲内で、できる限り長い矢を使うようにし、毎回リリースまで引いてくる長さの基準を、押し腕の長さなどで計測して、一定になるようにすることを勧める。ただ、一つ確実に言えることは、押し腕をまっすぐに伸ばしきってしまった場合、左肩の鎖骨の中心と左手の人差し指の拳の間での距離以上の長さを持つ矢は、正しく引き・リリースすることが困難だ。

何人かの少数の経験あるアーチャーは、押し腕を限界まで伸ばし、ドロ잉を始める前からエイミングを始める者もいる。しかし、このやり方はほめられたものではなく、見た目も上品ではない。なぜならこの位置ではストリングを掴むために逆の腕(引き腕)を伸ばさねばならず、それによって弓を引くための必要な力は必要以上に増してしまう。でも、初心者にとっては準備段階的な練習法としては有効である。リリースの後に狙った物体の方向にまっすぐ矢を飛ばすためのフォームのラインを保ちながら、矢を引いてくることを学ぶ役に立つ。それと同時に、初心者にとって2番目に難しく、

かつ同じ位重要な、ドローレングスを毎回同じにするという点を学ぶ際にも役立つ。また押し手の高さでドローレングスに変化することも学ぶことができる。

エイミングとリリースのための最も良い押し手のポジションについては様々な意見がある。ドローイングを始める際には矢のエイミングのラインは下から上げるのか、上から降ろすのか、または左右のどちらから来るのか。矢をノッキングした後にドローイングは狙うターゲットの右下からスタートするはずなので、右から左へ動かしながら同時に上に上げていく動作が最もシンプルである。

ドローイングの動作には 3 種類の効率的な方法があるようだ。第一に矢をホーム※1 まで一瞬で引き、それ以上は引かずにエイミングが完了した時点でリリースする方法；第二に矢をホームから 1～2 インチ手前の場所まで引き、エイミングし、ホームまで引いてきたらリリースする方法；そして第三にドローイングとエイミングの動作を組み合わせ、リリースをドローイングの継続した動作の中で行う方法である。

そのほかに、弓を持ち上げてからリリース前に引きを少し戻す二つの動作を区別した方法、上下に弓を揺する不可解な方法、リリース前に頻繁に動作を変える方法などは、どんなアーチャーでも、その安定しないフォームから結果を得ることはできないので、選択肢にいれる必要はない。そのような、まるでどもって、しゃっくりをするようなパフォーマンスは不安定な矢飛びを招き、集中力の低下によって、キレのあるリリースにも悪い影響をもたらす。弓を引き上げるときに押し手を右から左へと動かすことは絶対

に止めるべきである(*1)。この動作によって胸部が伸びるかわりに収縮してしまうからである。したがって、押し手のエイミングラインが左にずれることを防ぐためにも、弓を引き上げた後の動作には注意を払う必要がある。

※1

「矢をホームまで引く」ということは、矢の長さ全体(アローレングス)のことを指しているのではなく、アーチャーが引くべき距離(ドローレングス)のことを指している。

またエイミングの理論と動作については別の章で詳しく解説するが、再び同じことを繰り返すことになっても、エイミングについて前もっていくつか言及しておこう。既にエイミングラインと、射つときの長さ(ドローレングス)については前の部分で言及されている。ここで言えるのは、科学的に成功と呼べるショットとは、正しいエイミングラインと、正しい弓の高さ、そして正しい長さを得るためのリリースの手の位置とを、正確に組み合わせたもののことを指している。ドローイングでは、エイミングラインと高さを合わせる動作は実践としては平行しておこなうべきだが、理論的には別々に考える必要がある。初心者が最初の行程を実践する際に既に述べられているが、矢がエイミングのラインに合わせてある状態で弓をセットアップすることは避けるべきであり、その理由についても既に述べられている。しかし、ここでそれに反論するようなアドバイスが登場する。

ドローイングの動作が終了する前の良いタイミングで矢を射つには弓を、あらかじめその位置に固定しておくべきであり、その結果として正しいエイミングラインを確保することができる。そしてさらに言うなら、ドローイングの段

階においてリリースの手は(矢筋の)必ず後ろにあり、アーチャーの顔とエイミングしている物体との間にあるべきではないということである。この本の前の版では「矢は、エイミングの動作に入るときにはドローレングスの3/4の位置まで引いておくべきである」と定義していた。しかし、この方法は今となっては到底正しいとは言えない。正しくは、この時点で既にドローイングの9/10が完了しているべきであり、これをおこなわない限り、アーチャーはドローイングのこの段階で正しい高さとエイミングラインを組み合わせることができず、リリースのための力を正しく伝達することができなくなってしまう。

次に考えるべきことは、完璧なエイミングが見つかるまで矢を少しの間静止状態にしておくべきか、それとも弓を上げて引く動作からリリースの瞬間までを流動的な連続した動作にするべきなのか、という点である。どちらの方法も上手く実行することができれば、それほど大差があるようには思えない。ただ前者の方が弓に対して負荷が大きく、動作が不完全だと矢が突然飛び出してしまう可能性も大いにあり得る。この現象はクリーピングリリース(creeping-loose)と呼ばれる。後者は毎回矢が異なる長さでリリースされる可能性がある。しかし、弓には何のデメリットもないので、すべてを完璧に実行することができれば結果は必ずついてくる。

矢をホームまで直接引いてくる方法についてさらに考察する(*2)と、この点-矢が毎回同じところまで引かれるという点-については正しいと言える。しかし、この方法は弓と腕、指に大きな負荷をかけ、最後はデッドリリースという結果に終わり、それまでにかけた労力にはふさわしくない結果に終わり、さらに準備が不完全な状態でリリースすることで、クリーピングリリースになりやすい。

アッシュムはプロコピオス(*3)を引用し、「王たるレオならば、戦の中では矢を早く射つために肩で弓を引くだろう。針を狙って正確なシューティングする場合、急ぎ足で早いドローイングはシューティングを正確にも、正しくもしない。したがって楽に、そしてむらなく引くことが、成功と正確さをもたらすのである。」現代のシューティングスタイルにおいてヨークラウンドなどは、ここで彼が言う「針を狙ったシューティング」を意味し、ドローイング技術を向上させるためのアドバイスでこれ以上のものはない。

上記の引用の数行前でアッシュムは「ドローイングについてもう一つ思い出したが、人の手によって胸や耳の位置まで引いてくる以外の方法を私は本で読んだことがない。」と書き、ここで彼はクロスボウの発明について言及している。しかし、アーチェリーについて書いている人物の誰もが、胸や耳まで引いてくることを言っていて、それよりも有効である「目の下」まで引いてくるべきことを書いていないことは驚きである。

1855 年に H.A.フォード氏の「アーチェリーの理論と実践」が登場するまでその中間である、低すぎるスタイル(*4)は存在しなかったが、グランドオールディングリッシュスタイルと呼ばれるものは、1849 年以降チャンピオンとして君臨した著者が初めてアーチェリー界に導入し、また今では世界中で受け入れられているターゲットシューティングにおける最高のドローイング方法を生み出した。それは「右手の手首があごの高さまで来て、」矢の高さはあごよりも僅かに下に来るべきだというものである。そしてそのノックは右目から垂直に下の位置にあるべきだ。

良いドローイングの特徴の一つは、毎回引いてくる距離が一定であることである。つまり、パイルであれ、それより手前であれ、毎回同じ長さの矢を引いてくることである。このことが毎回同じように実行されなければ、距離という点は多かれ少なかれ変動してしまう。ドローイングの長短によって、弓が生み出すパワーは変動する。

ドローイングの距離を一定に保つために実に様々な種類の装置が開発された(*5)。例えば矢の先に切り込みを入れ、正しいドローレングスまで引いてきたときに左手が感じ取ることができるようになる；顔や首の一部、あごや服のえり、ボタンなどの固定されたものに引き手で触れるなどである。しかし、これらの動作は実験としては良いが、工夫によって事態を複雑にするよりも、練習を積み重ね、毎回同じ所まで引いてくることができるようになった方が遥かに有効である。というのもこれらのデバイスはずっと使い続けていると、エイミングのときに目や意識への集中が邪魔され、リリースが不均一になってしまうからである。

矢のパイル(ポイント)は弓の内側まで引いてくるべきではない。パイルを通り越して矢を引いてくることほど悪いことはない。矢の長さはアーチャーの実際のドローよりも、最低でもパイル 1 個分は長くあるべきである。オーバードロー、つまり矢がリリースのときに弓の内側に入ってしまうことは、弓の破損やアーチャー自身の怪我の危険性を高くし、このルールを破ることによって得られるものは何もない。オーバードローをしやすい初心者は、ストリングとハンドルの部分に正しい長さの紐を結びつけ、そのような問題の発生を防ぐことができる。

すべてアーチャーは善し悪しに関わらず、多かれ少なかれこの間違いをおこしやすいとされている。それはすなわち、ドローイングを終える際にエイミングを始めるとき、右手を落したり、右に傾けたり、またはその両方によって、矢の軸とエイミングラインが一緒になっている所から、僅かにずれたラインで狙うことになってしまうという問題である(*6)。矢を傾斜させることは、その方向に矢を飛ばすことになる。これは最大限の注意と不断の練習によってのみ改善することができる。この問題に直面する準備は常にしておかなければならない。なぜならこの問題は的中のミスの原因となりやすいわりに、気づきにくい。最高のアーチャーはこのようなミスに対して常に気を配っておく必要がある。なぜなら、どれだけスキルがあっても、またどれだけ練習や経験を積み重ねてきても、この問題は最も陥りやすい問題の一つであることは確かだからだ。風にあおられてミスする可能性の方が、風そのものの影響より発生しやすい。風に対しては、例えば、横風に対してわざとエイミングをずらして狙い、リリースはそのまま何も調節はしないなどが主な方法である。またターゲットの場所がシューティングの場所と水平でない場合、この問題是对応するのが非常に難しくなる。例えば、アーチャーがこの向こう側の緩やかな坂を認識していたとしても、リリースの瞬間にそれを見間違え、風の影響でも受けない限り、彼の射ったかわいそうな矢は現実の平面ではなく、虚偽の平面上を飛んでいくことになる。

もう一つこの普遍的な問題についての例は、リリースの最後の瞬間にエイミングラインを強制的に変える無意識下での修正である。すべてのアーチャーにアドバイスしておくが、リリース時にしか修正が利かないようなミスを、エイミングの最中に感じ取ったのなら、弓を降ろして、もう一度最初からやり直すように。これは精神力のある者だけがなせる業でもある。

あらゆる種類のターゲットシューティングで言えることだが、どんな距離であれ、右手は毎回同じ場所まで引いてくる必要がある。左手については、ターゲットの距離に対応するために高さを確実にする必要がある(*7)。この二つの関係から言えることは、遠距離か短距離を射つ際に左手が高い位置か低い位置かにあることによって、二つの手の相互的な位置関係は水平面に置いて実に多様化し、これによってドローイングの動作、つまり右肘のポジションについてさらに重要な考察をおこなわなければならない。右肘はアーチャーの視界に入らないことから忘れられがちであり、肘のポジションが弱い問題はよく起こる。矢を引いてくるための機械的な装置として考えると、右肘の矢に対する唯一の正しい位置は、矢の軸が肘の曲げられているポイントを通る位置であり、このポジションのみがアーチャーの力をすべて発揮することができる。ただ、フルドローに到達するまでに、肘が他のポジションを通ることから、多くのアーチャーが矢の軸よりも下の位置でリリースをしてしまう光景がよく見られる。

この問題の原因は、多くの成功したアーチャーたちの衰えの原因でもあり、不可解な精神的な問題である場合が多い。しかし、精神力のみが問題であることは考えられない。なぜなら同じアーチャーで自分の矢がとんでもない方向へ飛んだとしても、ターゲットシューティングで射たなくても良いときは、正しく引いて正しくホールドすることはできるからである。

一方では肘の位置が不安定なことから矢が上手く飛ばないと、もう一方では肘は正しいポジションに持ってくることができている。もし仮に肘の位置が矢の軸よりも高い位置にある場合、それは間違いというよりも、正しい

が上げすぎると言った方がいいだろう。上品さを通り越して上げすぎの場合、それは修正した方が良いだろう。右肘を矢の軸よりも後ろに引いていくことについても同じことが言える。これはオーバードローになりやすく、長すぎる矢で「知っていることをすべてやろうとする」初心者たち以外には見られない光景である。

押し腕の肘に付いても考えを巡らせなければならない。この問題は練達したアーチャーよりも初心者に起きやすい。初心者で、ワーリングの方法や古い木工職人たちの意見に従っている者は、押し腕を「可能な限りまっすぐ」に柔軟性なく肘を固定し、ねんざなどの問題は発生しづらいが、弦は不必要なほどの腕やアームガードに当たってしまう。他方、この書籍の前版で述べられたように押し腕を曲げると、アーチャーの力と対等な重さの弓が使われると悪い結果に終わってしまう。ここでも一番のアドバイスは、押し腕の位置は硬すぎず、緩すぎず、といったところだろう。押し腕はリリースの手からの負荷を受ける形で自然に伸まっすぐ伸ばし、今では普遍的に受け入れられている方法で弓の反動を受けることで、矢の方向やむき出しの手首、ひいてはアームガードにすら当たらないようにストリングが通過するルートを確保することができる。

ドロ잉の方法は過去にも様々な方法が考案され、質量の軽い武器では成功を収めてきたもののあった。ノッキングされた矢は肩よりも僅かに低い位置で水平に保たれる。そこで押し腕の伸びからドロ잉が始まり、右手とその肘はリリースのためのポジションへと移行し、矢はエイミングのラインを保った状態にする。

ここで不必要なゆがみは避けるように注意が必要である。これは、指がストリングにかけられたときに、右手首が後ろ向きに曲がった状態で硬直することから発生する。この滑稽な仕草はドローイングを不自由にしてしまう。手首の動きはドローイングが始まるまでは比較的自由であるべきであり、ドローイングの最中は手の甲が前腕とほぼ同じライン上にあるようにするべきである。

左肩は最も注意が必要な部分である。弓を引くときに、多くの初心者がそうであると思うが、この肩が高く上がってしまい、内側に縮こまってしまう。どちらも望ましくない。加えて、この肩は弓と右肩のラインに可能な限り近づける必要があり、そのラインから動かさないようにしなければならない。

*1 和弓の礼射のような引き方。

*2 セットアップを行わないという意味。

*3 カイサレイアのプロコピオスは、6世紀の東ローマ帝国の歴史家・政治家。パレスティナのカイサレイア出身。ベリサリウス将軍の秘書官兼法律顧問として対サーサーン朝戦争、ヴァンダル王国征服戦争、東ゴート王国征服戦争に従軍し、それらの記録を残した。(Wikipedia より)

*4 低いアンカー。

*5 クリッカーの原型。

*6 弓を傾けてしまうという意味。

*7 サイトはまだ発明されていない。

第9章 エイミング

エイミングは間違いなく、アーチェリーの実践において最も科学的かつ難解なポイントである。それと同時に教えることが最も難しく、また習うことも難しい。しかしそれ以上に教わる必要がある最重要事項なのである。正しいエイミングの方法を知るためには、正しい練習によるしかない。

アーチャーが科学的なエイミングの理論を完璧に理解しない限り、彼が狙っているターゲットに対して当たるか当たらないかの原因を理解することはない。手と目の動作による不可解な結果(得点)から、正しい知識による裏付けのある世界観へと変わるとき、エイミングの実践に対する興味は大きく増大するが、そこには大きな壁がある。

多くの初心者が、目と矢のシューティングの間には何の関連性もないし、そこから学ぶことはないと思っている。あなたは幼少の頃から自分の目をちゃんと使っていたのだろうか？ また目は弓矢で狙うという行為に対して大きな役割を果たしているということを理解しているのだろうか？ 当然のことだが、子供が使うことはおろか、作ることもできない武器に科学的根拠を求めることはできるのだろうか？ 石を正確に投げるために何かを学ばねばならなかったのだろうか？ またボウリングの選手が光学についての科学的な知識が少しでも彼らの正確性に貢献するのだろうか？ これらの初心者の、そして練達した一部のアーチャーのエイミングに対する先入観が、あなたの前進を妨げている。

彼らは科学的な立場から、自分たちの目の使い方が間違っていると言われていることに対して(間違いという非難に対して)憤っているのであり、常に利用し、トラブルもなく、使い方を尋ねた事もない自分の目については自分が一番理解しているという意識があるのだろう。さらに、目が自由でない人(半盲の人物)で、自分自身のエイミングの方法を確立し、それで成功している人たちも、自分が信じている信念(※1)とも言える不完全なシステムよりも良いシステムがある可能性を否定するために同じように考える。エイミングでは未経験者は解説書通りの指示に従うことが求められる。そして求められていない科学的でない、経験的なアドバイスには耳を貸すべきではない。

※1

モンテニュー(エッセイ)の第 17 章で述べられている高名なアーチャーが、死を宣告されたときに最後に与えられたチャンスで「自身の命を救うためには、自身の技の明確な証明を表すしかない」とした時に、この「信念」が足りなかったのだろうと考えられる;「彼は、しかし、この挑戦をしなかった。なぜなら彼は自分の生への意思がショットを外させ、命を救うかわりに、射撃の名手としての尊厳も失ってしまうことを恐れたのである。」そして、テルの場合も同様に、彼のクイーバーに入っている、2 本目の外見上は歴史的な矢(*1)からも、彼の「信念」の欠乏が見て取れる。

これで、この著作が 1855 年に初めて世に出回る以前、どんなアーチャーの書き手もエイミングについて理解できなかったことが驚くべきことでもなかったことが分かるだろう。戦争や狩りの道具として火器が弓矢に取ってかわったとき、火器そのものは非常に精度が悪く、チャンスを逸してしま

っていた。しかし彼らの上達は遅く、少しずつだった。そして、かつてそれらを発射するために使われた火打石と鉄に取ってかわった旧式の導火線の次に登場した雷管は、最近の発明のうちに分類される。弓矢は何も進歩しなかった。ただ、火器の発明まで弓矢は、その扱い方の難しさを除けば、18 世紀イギリス陸軍のマスケット銃(Brown Bess)と銃弾(たった一人の敵を倒すために1トンの鉛を使う必要があると信じられていた！)の進撃を食い止めることができただろう。前の時代は、多くのアーチャー(手を槊杖に変え、他の場所へと移っていった者たちを除いて)が自分で賢いエイミング方法を確立させていたことは疑いようがない。しかしそんな前時代のエキスパートたちも、矢を目の下まで低く引いてくるという手段に移行し、グラントールドイングリッシュスタイルの耳まで引いてくるエイミングの方が男らしいといまだに信じている同胞たちの嘲笑に耐えることになった。そして嫌われ者のエキスパートたちの多くは、かつてビリヤードでサイドストロークを発明したケントフィールドがそうだったように、より良い知識を、利己的にも自分自身だけにできるだけ長い間隠していくことを決めたのだった。さらに、胸まで引いてくる方法が好きだから、耳まで引いてくる方法を排除するという運動は少なからずドン・キホーテのように見えた。

そこに H.A.フォード氏が登場し、J.ブラムホール氏と共に 5～6 年に渡る好結果の実践や、絶え間ない丁寧な実験を通して、果敢にも古き良き伝統である「耳まで引いてくる」という言い伝えに論駁し、異端者として呪われる挑戦をした。そして彼は、胸の位置まで引いてくるという従来の非難された方法にも近寄らず、まるで銃撃者がライフルの銃身に手を置くように、アーチャーの目の真下に引いてくる方法を導入していった。

それとほぼ同時期に火器にも目覚ましい向上が見られ、ライフルの精度もほぼ完璧になったと言っていい。徴兵運動、そしてそれに続いて設立された年次のウィンブルドンライフルミーティングで 1860 年最初の女王賞の受賞者となったロスが、以前までは想像もつかなかった科学的なエイミングをほぼ完璧に披露した。時期的に見ても、アーチェリーの科学的な進歩は火器にひけを取らないものであった。

「スクロップेटリア(Scloppetaria)」という、1812 年にボーファイ少佐(Mark Beaufoy)によって書かれたライフルについての薄い本の中に、「元々の飛行のラインから外れてしまう矢は、火器から発射される物体よりも信頼性が低い。自然となぜそのようなことが発生するのかという疑問に発展していった。その中で、矢の飛び方の特徴として、飛行している間に相当数の回転をしていることがわかった。火器もそれと同じようにすることで、アドバンテージを得ることができないかが検討された」と書かれている。そして現代のライフルは「布ヤール」のシャフトに由来していることは注目のべきであろう。円錐形の弾の発展は、古来のミサイルであ。矢からの遺伝子を引き継いでいる。

アーチャーとは、移動しているターゲットを射つために狙っている時間を無駄にできないスポーツマンと、ただ立っただけでも慎重さを最大限まで使うことができるライフルマンの中間に立っている者だと言うことができる。スポーツマンほど素早く動くと、それぞれのショットを同じ様に引き、ポジションを一定に保つことができなくなってしまう。しかし逆にためらいすぎなくらい遅いと、弓にダメージを与え、彼自身も疲れてしまう。ライフルマンはエイミングしていない目をつぶる十分な余裕がある。そのように目をつぶ

ることでエイミングを補助することはあっても、邪魔になることはない。ライフルは先端に付いているビーズと「長さ」(つまりターゲットへの距離)を示す機械的なサイトがターゲットの中心、あるいは風やその他の影響を考慮して僅かにずらしたポイントに合わせて狙う。一方のスポーツマンは、自身からターゲットまでの距離がバラバラで、周囲の状況を把握しながら距離を計算しなければならず、そのためには片目だけでみるよりも遥かに広い視野が手に入るよう、両目を開いておいた方が良いのである。

片目しかない、あるいは両目を開いても結局片目しかエイミングに使っていないのであまり変わらないというアーチャーと比較する際、次の双眼鏡の見え方について考慮してみると、僅かながら興味が湧くだろう。双眼鏡の難しさは、エイミング中に片目をつぶることを覚えたアーチャーには感じないだろう。しかし、エイミングしていない方の目を習慣的に閉じておくことは勧められない。なぜなら、両方の目を開けていた方が、矢がターゲットに飛んでいく様子をはっきりと視認できるからである。良いショットの矢飛びを楽しむこともできるが、ミスショットした矢がどのように飛んでいくかを見て、なぜそのミスが発生したのかを確認する必要もある。

だが、真実でありただ一つの科学的なエイミング方法について明示する前に、直視と周辺視についていくつか述べておく必要がある。

両方の目が一つの物体、例えば 100 ヤードの的の金の中心などに対して集中しているとき、それぞれの目の視線の軸はその点で交差し、目のすべての神経がその点に対応することで、完璧なビジョンが見えるという感覚を得ることができる。それはつまり、最も鮮明なビジョンが、両方の目の

注目が向いている物体を像として網膜に映し出されるのである。しかしそれと同時に、その的の周囲、つまり上下左右にある他の物体（遠くにある物体については考慮しない）の像も網膜に映し出される。そしてそれらの物体は周辺視の内に含まれるのである。二つの網膜で一致して映し出されるイメージが直視に入り、それ以外のイメージ、つまり周辺視の内に入っている物体はそれぞれの網膜に異なって映っている。この周辺視に含まれているあらゆる物体は、その遠隔性、あるいはある視線の軸ともう一つの軸の上にあることで、多かれ少なかれ明確に見える。そしてそれらは、周辺視をしている目(*2)の軸上においては最もクリアな像を結ぶはずである。

さて、矢を使ってエイミングする際(*3)は、正確なエイミングを実行するためには3つのことを視野に入れておく必要がある。すなわち、当てるべき目標（ターゲットの金）；矢の全体のラインと長さ（これが見えなければその矢が描くコースが見えない）；そしてエイミングするポイントである。

説明しておく、「エイミングするポイント」とは矢の先端が到達するであろうポイントのことを指す。このポイントは、弓においてはターゲットの金と同一ではない。仮に特定の距離で特定のアーチャーが金を「エイミングするポイント」としても、それは別の距離では、矢自体にライフルにあるようなサイトは装備されていないので、異なるものであると言える。例として、横風の中でアーチャーが80ヤードの距離を射っていたとして、普段の平穏な天気の場合、この距離が彼の矢のポイントとターゲットの金が「エイミングするポイント」として一致するでしょう。そこで、今「この状況」で同じように射てば、風が左右のどちらから吹いているかによって、矢の的中は左右のどちらか

にずれることは確かである。したがって彼は狙うポイントを普段とは少しずらす必要があるので、現状として矢の先端はターゲットの中心以外の場所を狙っていることは確かだ。この場合、この「別のポイント」こそが「エイミングするポイント」なのである。長距離で横風が吹いている同じ状況下では、ライフルも同じようにするべきである。

ここで分かるように、アーチャーはその視野の内にターゲットの金、「エイミングするポイント」、そして矢が向いている方向を入れておかなければならない。

直視は、一度に一つの物体しか見ることができず、エイミング中に直視は矢に対してできる限り小さくしなければならないので、エイミングのときには矢のトゥルーラインを明確に察するためには、周辺視を使ってどのように弓を持つかを考える必要がある。いまのとあれば、直視の先にあるものが金であるか、「エイミングするポイント」であるかを明確に定義することは保留しておく(*4)。

ここでアーチェリーにおける明白な原理として、アーチャーが使用する矢のラインが、エイミングしている目の真下にあるエイミングライン上になければ、このトゥルーラインを正しいものとして運用することができない。最も強く、最も思慮深く、そして最も成功している今日のアーチャーの多くが、体系的に矢のラインを目の真下から僅かに右に出しているという事実とは裏腹に、この原理は確信を持って主張できることである。アッシュムが命じたように「素晴らしいシューターたちの間違いには従ってはならない」のである。

また両方の目の周辺視は絶対に使うことができない。なぜなら、光学の法則で、二つの矢が見えてしまうからだ。しかしこれは習慣的なシューターたちだけに言えることではない。両方の目を習慣的に開けていて、素晴らしい目の適応力があつたとしても、そのような不利な効果によって、片目を閉じている状態と同じ位の結果しか得られない。左右の両方の腕で射つたことがあるアーチャーなら分かると思うが（おそらくそんな人物は非常に少ないだろうが）、それぞれの目によって別々の周辺視で矢を見ているとしても、不必要なもう一方の視野から発生するノイズをなくすことはできない。もう一つ、長年際立った成功を収めていた女性チャンピオンの不自然なエイミングスタイルの例外を述べておくが、これを真似することは勧められない。

彼女は直視を矢の先端にのみ向け、これによって矢のノック側が周辺視によってそれぞれの方向に分岐していくように見えていた。さらにこの周辺視によってターゲットが二つに見えていたので、彼女は正しい方を選択してリリースする必要があつた。またエイミングしていない目の方がマスターアイの場合、おせっかいにもこちらの目が邪魔をしてくるようであれば、多くのアーチャーはエイミングしていない目を閉じ、初心者もミスを最低限に抑えるために同じことをするべきである。

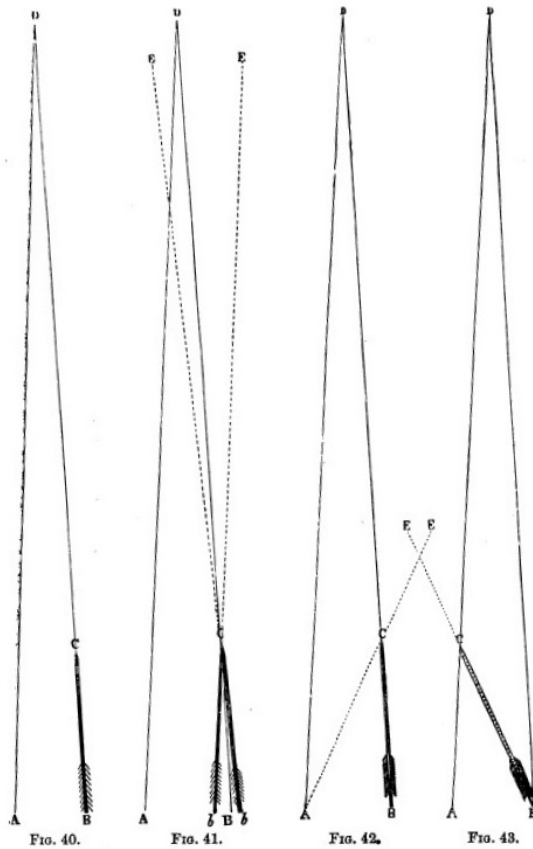


図 40～43. A:エイミングしていない目 B:エイミングしている目 C:矢 D:直視している物体
E:間違ったエイミングポイント

しかし、矢の長さ全体がエイミングしている目の軸の真下にあるべきだと言う意見に戻ると(ここでは右目のことを指す)、100 個の事例の内 90 個はそうであるだろう。図 40 に見るにそうであることは確かだ。なぜなら、そう

でなければシューターは絶対に取りなければならないトゥルーラインを間違えてしまうからだ。矢のあるポイントがエイミングしている目の軸上にある限り、矢は見えている物体に対してまっすぐ向いているように見えているだろうが、実際は図 41 のように左右に大きく逸れている。矢 CB が実際には bCE を向いているとしても、アーチャーの目には目の軸である BCD で狙っているかのようにうつる。

(図 40 と 43 では A と B の距離は二つの目の間の距離であり、2 インチほどを前提としており、A と D、B と D の距離は 50 ヤード以上である)

例えば、アーチャーが「エイミングするポイント」が金で、ある距離でシューティングしているとしよう。彼はライフルマンがサイトをするのと同じ様に、矢のポイントがその真上に来るようにエイミングする。それはつまりポイントがエイミングする目の軸上にくるということである。しかし、もし矢そのものが、例えば軸の右側に傾斜しているとすると(以前耳まで引いてきていたときのように)、狙っている物体の左側に向かって飛んでいくだろう。この逆もまた然りである。なぜなら軸の左に傾斜していれば、矢は右に飛んでいくからだ。この時のアーチャーのポジションとは、射撃手がフォアサイトをバックサイトと同じライン上にセットする代わりに、故意にバックサイトのアパーチャーを武器の銃口に付いているビーズの左右にセットしてターゲットを狙っているのと同じである。

フォード氏が個人的な経験から思いついた事例は完璧な例であり、似たようなケースの解決法となることは確かである。長年の経験があるアーチャーが、ある時自分の矢でターゲットの中心を狙っている(ように見えて

いる)ときに、短距離でも左に 5～6 フィートほど飛んでいってしまう現象に陥った(図 43 参照。矢 BC が BE の方向を向いているにも関わらず、シューターには D を狙っているように見えた)。そこで彼は調節を余儀なくされ、矢を可能な限り右へ向けた(図 42 参照。矢 BC が D にまっすぐ向かっているにも関わらず、シューターにとっては AE の方向を向いているように見えた)。彼はこの不合理の解決法を模索した。彼に言えることは、何かの間違いが起きているということだった。しかし、彼のシューティングのスタイルや他のこともすべて正しいように見えている中、何かが謎に包まれているような感覚がしていた。そして遂に発見したのは、彼が矢を右目の(開いた状態で)真下まで引いてきているのにも関わらず、左目でエイミングしているということだった。彼のエイミングと矢飛びの不一致が起きていた原因はいまや明解である。矢がシューターにとって物体 D に向けられていないと感じていたのは、左目の視線の軸に触れていなかったからであり、結果としてターゲットの遥か左の方向に矢を向けなければこれは得られなかったのである(図 43)。また左目を閉じることで矢飛びとエイミングのラインが一致するが、それは矢の軸上の真上にある目と、エイミングしている目が一致したからである。

直視が的中させたいポイントか、「エイミングするポイント」のどちらに向けるべきか、という点については、後者の方が議題として上がることが多いだろう。「エイミングするポイント」については、実際に当てようとするポイントと、垂直線上やその外側のライン上で相互的な関係を持たなければならない。そのラインよりも外側の場合、直視すべきなのは「エイミングするポイント」でなければならない。そうでないと、既に前項で示されたように、矢はエイミングしている目の真下に来ることはない(*5)。したがって、ただ一つ残っ

ている疑問は、当てたいポイント(マーク)が「エイミングするポイント」と同じ垂直線上に来た場合、どちらを直視するべきなのだろうか、という点である。ここでまたしても後者を選ぶ例を挙げよう。「エイミングするポイント」がマークの上にある場合、左目を閉じればすぐに分かることだが、「エイミングするポイント」は弓を上げる動作をすると、左手が被ってしまい、右目から隠れてしまうのである。したがって、マークを直視することができないが、「エイミングするポイント」に焦点を合わせることにはできる。しかしここでもう一つのケースが残る。それは「エイミングするポイント」がマークよりも垂直線上に下に来た場合だ。ここでは(この場合どちらも直視することはできるが)、他のケースで示された手法を無視する理由もないだろう。なによりも「エイミングするポイント」を直視し、マークを周辺視した方が簡単なのである。それは「エイミングするポイント」がマークと矢の軸の間に存在するからである。そして実践の統一性が望ましいので、すべての場合において「エイミングするポイント」を直視することを強く勧める。この教えは、昔の書き手たちの教えていた、目は常にマークに集中していなければならないという教えには反している。マークだけを狙っていると思っているアーチャーも、実は「エイミングするポイント」とマークが一致しているときだけに射っていることが多い(これをアーチャーそれぞれのポイントブランク(※1)レンジと呼ぶ)。そしてこれはライフルの実践にも類似しており、どのような場合においても調整が必要である。

※1

「ポイントブランク(Point blank)」とはアーチェリーにおいてそれ以上の意味は持たない。

これらの注意点はターゲットへの距離に関連しているということを念頭に置いておく必要がある。長距離でエイミングをする場合、マークと「エイミングするポイント」が遠すぎるために一致しないときは、アーチャーのガイドとなる科学的根拠はもはや存在しない。練習だけが彼の弓の力と、マークまでの矢を届かせるのに必要な行射角を教えてくれるのである。もし射っている距離が固定のもの(例えば 200 ヤードなど)であれば、必要な角度の計算は少なからず可能である。しかし特別に遠い距離は結果として得られるデータも信頼できるものか怪しいので、エイミングの精度を近づけることすら困難である。もしマークへの距離が移動しながら射つロービングのように多種で、定義しづらいのであれば、アーチャーの判断がすべてである。この手のシューティングは非常に面白いが、とてつもなく大きな不安がのしかかってくる。しかし、他のケースにおいてもそうだが、より賢明な練習を積み重ねることで、より成功には近づくことはできる。

特定の距離においてどこに「エイミングするポイント」を設定すれば良いかを定義する確固たるルールは存在しない。なぜならこれは実に様々な状況を考慮に入れなければならないからである。例えば弓の強さ、矢とびの鋭さ、矢の重さ、リリースのキレ、風の威力などがそうである。あるアーチャーのポイントブランクレンジは 120 ヤードである一方で、別のアーチャーの場合はリリースの手を目一杯挙げて、エイミングする目と矢の軸の角度が非常に小さくなくてもやっと 60 ヤードであるなど、実に様々である。ずいぶん前になるが、二人の弓術愛好家が 50 ポンドほどの弓に、古いフェザリングを施した 5 シリングの矢を使用し、同じように 100、80、60 ヤードを射つ際、右手を毎回同じ位置(あごから 3 インチほど下)に設定して射ってもらった結果、100 ヤードではターゲット一つ分上(4 フィート)に、80 ヤード

では大体同じ位置でターゲットの少し下、そして 60 ヤードではシューターから 15 歩ほど離れた場所だった。

このことは、1867 年のブライトン大会でチャンピオンとして最後に君臨した、56 ポンドの弓と 29 インチの矢を操り、リリースの手は常に同じポジションにあるべきであるという自身の教えに実直であり、ベストのときは自分自身の「エイミングするポイント」を多数持っていて、弱い弓と軽い矢でも 215 ヒット、1037 点という結果を残した H.A.フォード氏にとっては非常に興味深い点であっただろう。

常にリリースの手をコートの襟のボタンに当てていた晩年の聡明なるジェームズ・スペッディン氏は、「エイミングするポイント」を明確にするために弓に「サイト」を取り付けていた。これはまるで銃の銃口につける明るい鉄のビーズであった。小さな鉄のロッドの先端にこのビーズを取り付け（実際は明るいヘッドを持ったピンだった）、弓のバック面に追加した溝にこれを差す（上下させることもできる）ことで、彼の自然な（あるいはそうであるべき）「エイミングするポイント」が下であっても、それをターゲットの中心に合わせることを可能とした。ただしこの装置では、弓の僅かな曲面でもエイミングに支障が出てしまっていた。

またアメリカ生まれの装置で、ピープサイトという小さなアパーチャーの付いた小さな装置(*6)があった。これはボウストリング上で上下に動かすことができ、正しく設定すれば、エイミングする目によって丁度その真ん中にターゲットの中心を見ることができた。この装置は非常に弱い弓以外で

は役立たずだというように言われており、例え小さな震えでもエイミングに影響し、狙うことができなくなってしまう。

晩年のキャプテン・ホイットラというアイルランドのシューターは、3つの距離で弓の力と射角を変えることで成功を手にした。100 ヤードで一番強い弓を、80 ヤードで少し弱く遅い弓を、そして 60 ヤードでは自分を信じ、非常に遅い箭のような弓を使用した。

もう一人のアーチャー(同じ弓を使って同じ距離を射っていた)は、100 ヤードを射っているとき、右手の親指を右肩の鎖骨に当てることでターゲットに的中させた。80 ヤードでは親指が人差し指の根元と交錯し、その人差し指の第一関節があごの先に当たるほどするほど手を高く上げて的中させた。そして 60 ヤードではリリースの手を高くし、親指の同じ箇所が口の右端に触れるようにして射っていた。この場合、目の軸と矢の軸の作る角度が、近距離に対して短いドロウレングスの役割を果たしたのだと考えられる。

前述の議論で出てきたが、一つのアーチャーのグループの中の個々人は、例えば人数が多くと、それぞれ別々に扱われるべきである。なぜなら左目がマスターアイの人もいれば、習慣として左目で狙っているが、シューティングでは、弓を左手に握っている、すなわち右利きとして射っている人もいるからである。そのようなアーチャーは、発見され次第右手に弓を持って射させることを勧める。おそらく多くの有望なアーチャーの中には弱い右目に仕事を任せるよりも、自分に合っている左目に合わせた方がもっと結果が出た者もいたに違いない。また既に説明されたように、肉体的な特異性はあるにせよ、左目で狙いながら右利きとして射つこと自体は、力

のラインが収縮することによって僅かではあるが、アドバンテージが働くことはある。

エイミングについての項目の締めくくりとして言っておくが、片目を閉じて射つことは悪ではない。しかし、ときには実験的に片目を閉じることはあっても、片方でエイミングをしながらも、もう一つは背景を捉えるという別個の補助的な役割を果たすことができるようにした方が良いのである。

*1 当時ハプスブルク家は、神聖ローマ皇帝アドルフの時代に強い自治権を獲得していたウーリの支配を強めようとしていた。ゲスラー（ウーリのアルドルフにやってきたオーストリア人の代官）は、その中央広場にポールを立てて自身の帽子を掛け、その前を通る者は帽子に頭を下げとお辞儀するように強制した。テルは帽子に頭を下げなかったために逮捕され、罰を受ける事になった。ゲスラーは、クロスボウの名手であるテルが、テルの息子の頭の上に置いた林檎を見事に射抜く事ができれば彼を自由の身にすると約束した。テルは、息子の頭の上の林檎を矢で射るか、それとも死ぬかを、選択することになった。

1307年11月18日、テルはクロスボウから矢を放ち、一発で見事に林檎を射抜いた。しかし、矢をもう一本持っていた事を咎められ、「もし失敗したならば、この矢でお前を射抜いて殺してやろうと思っていた」と答えた。ゲスラーはその言葉に怒り狂い、テルを連行する。しかし彼はゲスラーの手を逃れ、その後姿をくらましつつゲスラーを陰から狙撃し射殺。町へ戻った彼は英雄として迎えられ、この事件は反乱の口火を切り、スイスの独立に結びついた。（Wikipedia より）

- *2 利き目でない目。
- *3 サイトはまだ発明されていない。
- *4 サイトピンもまだないので、焦点をサイトピンに合わせるか、的にあわせるかという議論自体存在しない。
- *5 エイムオフする場合は、ゴールドではなく、エイムオフするポイントに焦点を合わせる。
- *6 現在のピープサイト。

第 10 章 ホールディングとルージングについて

・ホールディング

ホールディングとはリリース前に矢をフルドロの状態を保つことを意味する。アッシュムはこの項目をアーチェリーにおける第 4 のポイントとして定義した。これについて彼の言っていることに少しだけ付け足すことができる。彼曰く、「ホールディングは長くあるべきではない。なぜなら弓を危険にさらすと同時に、シューターのショットを悪くするからである；それは非常に小さくしか感じ取ることはできないが、それをおこなっている様を目で見るよりも知覚しやすいと考えられる。」この言葉がホールディングのなんたるかを表している。リリースの直前にこの感知できない停止を組み込むことで、腕を安定させ、エイミングを完璧にし、確実に均等なリリースの補助として大きな役割を果たす。したがって、アーチェリーにおける他の重要なポイントと組み合わせたとき、有益な結果を得たいのであれば、この部分を最も洗練させる必要がある。しかし、ホールディングを完璧にしようと、最初から最後まで弓を硬く握りしめてしまってもいけない。弓を握る力は、ドロイングの負荷がかかることで徐々に高められていかなければならない；そうでなければ押し腕に過剰な負荷がかかってしまい、リリースで失敗してしまう。成功したショットにも、間違いはある。弓を緩く持っていたのに、最後の瞬間だけ、弓を握る力が目に見えるほどしっかりしたものになってもいけない。



写真：C.H.フィッシャー少佐、1871～74年のチャンピオンアーチャー

多くのアーチャーがフルドローでホールディングに入った時に犯す過ちに付いて述べる訳にはいかないだろう。これはつまり、エイミングをしている間に、まるで勝手に飛んで行ってしまう可能性はないかのように、矢を

動かしてしまうことを指している。これは最も危険な過ちであり、常に注意をしておく必要がある。

・ルージング(リリース)

弓を正しい位置まで引いてきて、エイミングも正しくおこなうことができたなら、矢を正し的に向かって飛ばすためにアーチャーがしなければならないことがもう一つだけある。それがルージング(リリース)である。これは右手の指先に掴んでいるストリングを離す行為のことを指す。アッシャムの有名な「5 節(Quintette)」の最後の一つであり、これについて彼はあまり言及しないが、重要であることは言っている。「その動作は非常に早く、激しいものになりがちだが、矢の飛びはまるでボウケースから取り出すように柔らかく、優しいものにする必要がある。これはつまり、完璧なルージングとは、教えられているほどシューティングにおいて激しいものではないのである。きれいなルージングを実行するためには、自分の頭の部位をすべてきれいにしておく必要がある。そして同じ理由から、皇帝レオも戦争に行くすべてのアーチャーの頭とヒゲを剃り、髪の毛がエイミングの邪魔をせず、またヒゲがストリングの邪魔をしないようにしていたのである。」

このアーチャーのルージングの大半は困難が占める。他のパフォーマンスがどれだけ正しく完璧でも、リリースを完璧に習得できない限り、間違いなく失敗に終わり、そして結果として失望する。矢飛びの結果はこれに依存する割合が非常に高く、さらに全く同じ弓と重さの矢を使っている二人のシューターがいたとして、ストリングの離し方一つでどれだけ飛距離に差が出るかを見ることができる。

正確なシューティングのためにリリースを正しく均等に、滑らかに、そして正確におこない、完了させることの繊細さを得るために必要な努力と、ある一瞬では筋肉を最大限に使い、またある一瞬ではリラックスさせることの難しさについてはもはや語る必要はないだろう。ただ、良いリリースの定義についてアーチャーの間で勘違いしやすいのが、鋭い矢飛びが得られたということは、良いリリースをおこなうことができたという風に思うことである。しかし、鋭いリリースがどんな距離においても安定した良い的中をもたらすという証拠はどこにもなく、逆にどんな距離においても正確性を欠いてしまう方が多い。一定した良いリリースは、的中の正確性と矢飛びの鋭さが組み合わせられないと決して発生しない。そしてそれらを同時に組み合わせることができなければ、不安定な速い矢飛びよりも安定したゆっくりとした矢飛びの方が有利であることは言うまでもないだろう。

鋭く発射された矢の飛びは鳥のそれを見るのと同じくらい美しいが、悪い飛び方の矢はまるで酔っぱらった千鳥足の男を見るくらい良い気分がしないものである。これは狙っているものに矢を当てることはあまり関係ないが、次のような具体的な疑問、「同じ一つのリリースの中で、素早いスピードと正確なラインと軌道を両立することは可能なのか」ということを考えると、大方の答えは否定的だろう。この方法でおこなわれた素晴らしいショットはいくつもあるが、長期的に見ると、矢飛びの不安定さによって一般的なシューターに悪影響を与えることになるだろう。鋭さと矢飛びの正確性を両立したリリースの習得は非常に難しい。言ってしまうとほぼ不可能であるが、事実としてリリースに鋭さを求めることで右手の指が突然、それも素早くストリングから放たれることで精度の品質は2番目に落ちてしまう。その

ような突然のブレは、リリースの最後の瞬間に左腕を不安定にし、その不可避な不法によってストリングと、矢を正しいラインから逸らすだけではなく、同時に射角にも影響を及ぼす。これによって長距離シューティングを除いて、鋭いリリースは推奨できない。それでも、すべてにおいて完璧なアーチャーならすべてをコントロール下に置くことができるだろう。

異なるリリースの種類としてスラッシング・リリースがあり、それは下品にただのスナッチ(引っつかむ)と呼ぶこともできるし、上品に安定したコンティニュアス(継続的)・リリースと呼ぶこともできる。これの真逆のリリースはデッド・リリースであり、強い手を持っていると起きやすい。これはストリングを離す際にただ指を開くだけのリリースであり、後にクリーピング・リリース(戻りリリース)へとつながりやすい。クリーピング・リリースについては、絶対に避けなければならないという点を除いて特に言うことはないだろう。もう一つのリリースであるアクティブ・リリースと呼ばれるものは、デッド・リリースの進化形とも言えるものである。リリースの瞬間に指が全く動かないデッド・リリースとは異なり、一度は指が開くがストリングが離れた後、その前のポジション、つまりまっすぐ伸びる代わりに元の丸まったポジションに戻るのである。あと残っているリリースはライブリー・リリースであり、これはエイミングが終わった直後に発生する短く素早いドロ잉から、アクティブ・リリースのようなフィニッシュをするので、スナッチへと退化してしまわないように注意しなければならない。

リリースについて最後の処置をおこなう前に、様々な種類のシューティンググローブやフィンガーチップがこの難解な作業にどのような影響を与えるのかを考える必要がある。イギリスのアーチャーたちが戦争に明け暮

れていた時代、古いグローブに適した唯一のリリースはスラッシュ(*1)であった。なぜなら個々人が力の強い弓で長い距離を引くためには、拳を握りしめるような形で2、3本の指の一番奥の関節でストリングを引くしかなかったからだ。他のリリースではまったく役に立たず、そのことは議会法からも分かるが、アーチャーのドリルに書かれていたのも、長距離シューティングの修練が必要とされていたからである。比較的現代的なフィンガーチップや、手首に巻き付けられ、手の甲にストラップで結ばれた指サックのタイプは同じスラッシュのようなリリースが用いられていた。しかし、ヨークラウンドが射たれる公式試合の開催が始まって以来開発されてきたホース・バットレザーでできた旧式のタブ、そして新たなキャッチのついた丁寧なチップでは、より安定的で静かなリリースの方が無駄な力をかけずにきれいにリリースすることができた。また、弓の強さが弱くなったことも要因のひとつだろう。現代においておこなわれているクラブレベルの試合では、スラッシュタイプのリリースは短距離において明確な不利な方法とされている。

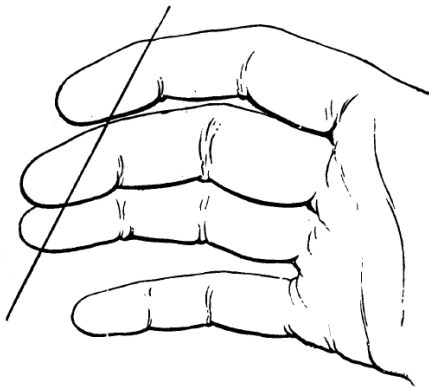


FIG. 46.

グローブやタブ、キャッチのないチップに最も適したリリースは、指をストリングのテンションに対抗できるくらい伸ばすことで得ることができるだろう。そして指をストリングに対して斜めに取りかけることで、解放の容易さと非常にしっかりとしたグリップを両立することができる(Fig46)。

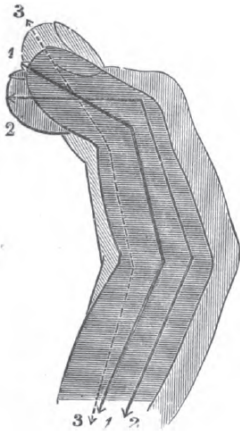


FIG. 44.

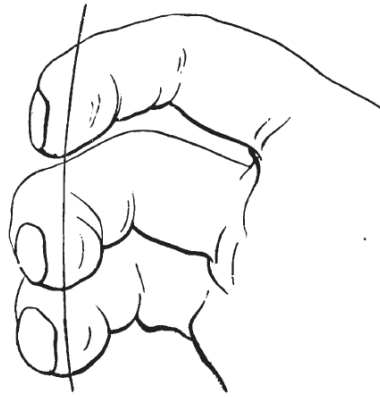


FIG. 45.

チップに付いているサポーターを使えば、ストリングはいずれかの指の一番奥の関節の真ん中や第3ファランクスの部分でひっかけることができる（ここでは指の各部分をファランクス（指骨）という呼び方をする。それぞれの指には第1、第2、そして第3ファランクスがある）。そして前述のとおりかけ方とまったく違うとりかけ方は、指を完全に丸めた状態でストリングにかけする方法である（Fig 45）。このホールドを使ってアクティブ、またはライブラリーリリースをおこなうことでストリングは鋭く放たれるが、弓が弱くない限り、指に負荷がかかりすぎる上、20年以上は人気だったが今ではもう使う人も少ないキャッチが高い確率で発生する。一般的な強度の高いグローブで4本すべての指をストリングにかけると、この極端なポジションはあらゆる距離において一級の点数を出すことができると信じられ、4本の指を使う場合はこのポジションが最も適しているだろう。

この二つの両極端のとりのかけの間にあるタイプが最も適切であると考えられるので、ここでそのとりのかけについて解説しよう。

まず中指の第 3 ファランクスを、引き上げてきた矢に対してほぼ直角の状態でかける。

第 2 ファランクスは第 3 と鈍角を作り、第 1 も第 2 に対して同じような角度を作る。そしてこの鈍角は、個々人の指の関節の硬さや柔らかさなどによって異なる。

手の甲は前腕のラインに対して僅かに傾き、こうすることで肘から手首までのラインが、手首からストリングにかかっている指までのラインと大体平行になる。人差し指、薬指のファランクスの位置は、Fig44 で示されているように中指のファランクスの位置によって変化する(*2)。

ストリングの指先からの距離は遠すぎも近すぎもしてはならない。なぜならストリングに対する強すぎる(引き手の)グリップは指を解放するときにひっかかりやブレを発生させ、その上を通るストリングに対して接触面を増やすので、摩擦を発生しやすくさせる。また不適切なストリングのホールディングによってシューターの制御能力を低下させ、指のテンションがシューティングの邪魔になってしまう。ストリングは、できる限り指の第一関節と指先の間に位置させるべきである。

これまでのことから、良いリリースとは指先がストリングに対して髪の毛ほども戻りがなく、動作は個々に独立した動作というよりもドローイングの継続

である。しかし、それに伴った追加的な筋肉の動作を弓とは反対方向に向け、それと同時にストリングの最後の一瞬に指の一番奥の関節を伸ばすことで、まったく同じタイミングで瞬間的な解放をおこなう。仮にたった一本の指が他の指と比べて離れるのが遅くなり、リリースのときに少しでもストリングにつられて一緒に戻ってしまうと、リリースは不完全になり、ショットは失敗に終わってしまう。しかし、僅かではあるが、この筋肉の動きは、シューターにとって最重要であるにも関わらず、良いリリースの指はすぐに元もポジションに戻ってしまうので、観客にはほとんど視認することはできないが、引かれた弓の重さが解放される瞬間とリリースの努力のさまによって、僅かではあるが認識することができる。タウンSEND氏の“Archer’s Register for 1866-7”の中の記事「ストリングのリリースの仕方(How should the String be loosed)」の一節がここで引用されるべきだろう。「弓のストリングが最大限まで引かれ、一旦区切りを迎えることができれば、その次にリリースが来るべきだ。そしてこの動作は指を開くことによって発動させる必要があるので、解放の瞬間のストリングの傾向として前に移動する。そして力の損失を防ぐために、指を解放するまで弓の反発力のすべてがストリング(と矢)に移行されないの、指の解放によってリリースが発動する直前にストリングを前に移動させ、引き手の腕はさらに後ろに移動する。このようにストリング自体はリリースのその瞬間にはその場で停止しているのである。そして指はストリングにつられず、毛先ほども前に移動はしない。」

この瞬間的な動作である、指をリリースする行為を補助するために、アーチャーの中に 3 つの指の第 1 ファランクスの部分に銀のリングをはめる者もいた。これらのリングは指先にゴム製のストラップで繋がっており、これ

によって第 1 と第 3 ファランクスの動きの同調を強制させるとメイソンチップに解説されている。

タウンSEND氏の「ゴム製の練習器具」は、実験におけるその素晴らしい補助力と、ドローイングとリリースにおけるミスを修正し、一般的な向上に長けていたが、長年その姿を見られていない。

アーチャーの中には人差し指と中指だけを使ってリリースする者もいるが、このようなリリースはストリングに接触している表面積が小さいという利点を持っている。

フォード氏の最近のリリースは人差し指と薬指を使ったもので、中指は人差し指の甲の側にバックアップとして使われている。そして、既に解説されているように、この指の配置が最も良いリリースを生み出すと彼自身が宣言したのである。

現在最も陥りやすい問題は、薬指を必要以上に関与させることである。この失敗の原因は、薬指が他の指と比べて水ぶくれが発生しやすいことにあり、それによって薬指の筋肉に負荷がかかり、時としてストリングが勝手に指から外れてしまう。これは練習をしすぎるアーチャーが最も陥りやすい問題の一つである。この問題は指の甲を僅かに上と内側に向けることで人差し指へのプレッシャー配分を大きくすることでこれを回避し、リリースを上達させることができる。ここで言っていることの例はフィッシャー少佐の写真で見ることができ、彼のリリースは非常にきれいである。ここでは拳の角度

が直角ではないが、人差し指の拳から薬指の拳へのラインは外側と下側に向かってなだらかに伸びている。

フィンガーチップにキャッチを使うことについては前の章で既に説明されたが、毎回同じリリースをおこなうために必要なストリングへのホールドも含めてより深く解説されるべきだろう。

リリース中に特に気を配らなければならないことの一つに、左腕の位置をできる限りしっかりとぶれないように固定し、最後の瞬間まで左腕が右手の方向に動かないようにしなければならない。なぜなら押し腕が収縮することは矢の飛距離が短くなることにつながるからだ。またこの現象は、右手の指がストリングと一緒に前に進んでしまうことによっても発生する。この左腕の失敗はアーチャーが思っているよりも発生しやすく、正しく対処されない限り、矢が外れる原因となる。この問題は練習のしすぎが原因で発生するのではない。すべてが最後までしっかりと固定され、矢が実際に弓を離れるまでアーチャーの集中力は決して切らせてはならない。

矢のシューティングをおこなうために押し腕の固定は必要であるが、納得のいく結果や正しい態度を得るためには必要ではない、とアポロ・ベルヴェデーレは言う。押し腕は、可能であれば次の矢がクイバーから運搬されるとき、またはシューティングの出発点が次射のために明け渡されるときには、静かに、しかし即座に左に動かす必要がある。そして、押し腕の（発射後の）柔軟な動きは、非常によく発生する、発射後の弓の不安定さを抑えることができる。

- *1 和弓のようなリリース。引き手が大きく空に向かって放り投げられる。
- *2 中指を重視して取りかけする。

第 11 章 シューティングのスタイルとラウンドについて

*注 イギリスの地名はただの音読で翻訳。正確には翻訳していない。

次の注目は弓と矢の使用によって得られた結果について向けるべきであろう。

アーチェリーの古い慣習における最も素晴らしい調査は、古い射場や先人たちのシューティングフィールドを見ることが得られる。これらの射場は国内のあらゆるタウン(ビレッジではない)に隣接しており、それぞれのタウンに固有の名前を持った射場があった。現存する古文書として「フィンズブリーの近くのフィールドの名誉ある射撃集団に帰属し、距離もそのままで見えているすべてのターゲットの計画、紀元 1737 年、ロングボウ、クロスボウ、ハンドガンと大砲の利用のため」というものが存在する。これらの的は距離ごとにすべてそれぞれに称号を持っていた。

この的が設置されている場所はカッスル※1 からアイリントン・コモンという場所へ伸び、アイリントン側の端には実際に二つの射場があった(*1)。これら一対の射場の間の距離は 6 スコアと 10 ヤード、すなわち 130 ヤードであった。他の射場のペアの距離については計画書に書かれていないが、大体 60 ヤードと、他のものの半分以下であったと考えられる。このシューティングフィールド全体の長さは、計画上ではおよそ 1 マイルほどだったと考えられる。そして、この距離は射撃場からアイリントンの「エンジェル」までの距離と一致する。

※1

おそらく現在の「カッスル」宿場、フィンズブリー通り9番のこと。

二つの的の間が最も長いものはタークス・ホエールからアブソリーまでの13スコアと5ヤード、すなわち265ヤードである。ここでそれぞれの的名前を追ってみよう。現在の地名から大体の場所をたどることができる。距離についても明示されている。

スタートは「カッスル」からである。下記は的の名称と的の大きさ(射場の幅)と距離である。

	Score yards	Yards
From Castle to Gard stone	9・5	185
„ Gard stone to Arnold	10・0	200
„ Arnold to Turk's Whale	8・4	164
„ Turk's Whale to Lambeth	3・13	78
„ Lambeth to Westminster Hall	11・7	227
„ Westminster Hall to White Hall	11・2	222
„ White Hall to Pitfield	7・17	157
„ Pitfield ¹ to Nevil's House or 'Rosemary Branch'	9・17	197
Total yards	. .	1425

1

「ローズマリー・ブランチ」宿場、シェパードンロード2番地、北アイリントンはおそらくライン上では一致しない。ピットフィールドストリート、ホックストンも同様である。

「ネビルズ・ハウス」で一度的是途切れてしまうようだが、再び「レヴァント」で再開される。

	Score yards	Yards
From the Levant to Welch Hall	8·18	178
„ Welch Hall to Butt (1)	11·11	231
„ Butt (1) to Butt (2) on Islington Common . .	6·18	138
And, on going back to Welch Hall, from Welch Hall to Egg-Pye	10·10	210
Total yards	. . .	757

ここでもう一度途切れる。同じ的をもう一度通らずに進むにはピットフィールドへ戻る。

	Score yards	Yards
From Pitfield to Bob Peek	11·3	223
„ Bob Peek to Old Absoly	8·12	172
„ Old Absoly to Pitfield	10·16	216
„ Pitfield to Edw. Gold	6·11	131
„ Edw. Gold to Jehu	9·9	189
„ Jehu to Old Absoly	8·17	177
„ Old Absoly to Scarlet	9·11	191
„ Scarlet to Edw. Gold	7·2	142
„ Edw. Gold to White Hall	12·2	242
„ White Hall to Scarlet	12·2	242
„ Scarlet to Jehu	4·2	82
„ Jehu to Blackwell Hall	9·18	198
„ Blackwell Hall to Scarlet	9·6	186
„ Scarlet to Star or Dial	9·14	194
„ Star or Dial to White Hall	7·0	140
Total yards	. . .	2725

スターかダイアルに戻るには：

	Score yards	Yards
From Star or Dial to Westminster Hall . . .	8·8	168
„ Westminster Hall to Dial or Monument . . .	8·4	164
„ Dial or Monument to Star or Dial . . .	9·9	189
„ Star or Dial to Blackwell Hall . . .	9·5	185
„ Blackwell Hall to Old Speering . . .	6·9	129
„ Old Speering to Star or Dial . . .	9·16	196
Total yards	. . .	1081

ブラックウェル・ホールに戻るには：

	Score yards	Yards
From Blackwell Hall to Dial or Monument . . .	10·16	216
„ Dial or Monument to Lambeth . . .	6·10	130
„ Lambeth to Old Speering . . .	10·8	208
Total yards	. . .	554

ランベスに戻るには：

	Score yards	Yards
From Lambeth to Day's Deed	8·14	174
„ Day's Deed to Turk's Whale	9·12	192
„ Turk's Whale to Absoly (longest)	13·5	265
„ Absoly to Arnold	9·1	181
„ Arnold to Blood House Bridge	7·14	154
Total yards	. . .	966

デイズ・ディードに戻るには:

	Score yards	Yards
From Day's Deed to Absoly	9-11	191
„ Absoly to Gard stone	9-15	195
Total yards	. .	386

これらの距離の総合計は約 4.5 マイル(7.2km)、正確には 4 マイルと 804 ヤードとなる。またブラッド・ハウス・ブリッジからアイリントン・コモンまでは直接延びている道路がある。またタークス・ホエールとアブソリー、タークス・ホエールとデイズ・ディードまでの間に湿地帯がいくつかある。さらに互いに最も近い射場の間にも沼地があり、非常に不便だったに違いない。その片側には池が、反対にはもう一つの沼がある。

この他に二つの距離がわかる。それは 15 スコアと 8 ヤード、つまり 308 ヤードの庭の塀がホワイト・ホールとピット・フィールドの的の間に延びている。またその近隣の道路の近くにも、スター、ダイアルとエドワーズ・ゴールドの距離と同じくらいの 16 スコアと 2 ヤード、322 ヤードの塀が存在する。

このシューティングフィールドの幅が最も広いところは大体同じ場所、すなわちホワイト・ホールとスカーレットの間の 242 ヤード、そしてそこからジェフまでの 82 ヤードの合計 324 ヤードの間である。逆に最も幅が狭い場所は、ネビルズ・ハウスからアイリントン・コモンの間であり、いずれも射場の部分で最も狭まっている。

計画では 8～10 のフィールドが垣根の位置も含めて組み込まれていたらしいが、その中を横切る道路や道については何も明示されていない。

これらの的は、短いものはタークス・ホエールからランベスまでの 73 ヤード、長いものは 265 ヤードと様々な距離で設置されているが、これは昔のアーチャーのトレーニングとして非常に有効のように計算され、戦で兵士が自分と敵の距離を瞬時に計算することができるように練習させるものであると考えられる。そしてこれらすべての距離は、先祖たちがいとも簡単に攻略することができた距離であり、それを現代のアーチャーたちが攻略できないはずはない。なぜなら現代においても特別な距離にトレーニングを積まずとも、300 ヤード(270m)以上の距離を射つことはできたからである。

これらのフィールドでは、いま現在もなおワーウィックシアのメリデンに住むアーデンのきこりたちや、エジンバラのスコッティッシュボディーガードのアーチャーたちによってクラウト(ハンカチ)・シューティングがおこなわれている。

このシューティングスタイルは、特定の距離に固定された白色的(布など)に向かってエイミングするスタイルのことを指す。しかし、現在おこなわれているクラウトは、黒い中心部を持った白いターゲットを、地面に対して斜めに立てる競技である。距離は 180 から 240 ヤードで設定され、後者の距離は過去のシューティングにおいては最も長い距離であったと考えられる。シェークスピアが言うように(ヘンリー4世 第2部 3幕 シーン2)、

「良い弓を引き」、「良いショットを射つ」「古いダブル」は、12 スコア先のクラウトに上手に当て、14～14.5 インチの矢を使い、人の心をつかむことができただろう。

エンド毎に、矢三つ分の距離(およそ 18 フィート)で矢をクラウトに当てることができたなら、ボウリングや輪投げのように点数となる。グランドナショナルアーチェリーミーティングが1850年にエジンバラでおこなわれたとき、このシューティングが行われたが、180 ヤードで 2268 本射った内、ヒット数は僅か 10 であり、200 ヤードでは 888 本中 5 本しかヒットしなかった。

メリデンでミーティングがおこなわれた際にはクラウトの目の前にマーカーが置かれ、それぞれのアーチャーに、最初に射ったときに狙い目が短すぎるか、遠すぎるか、あるいは横にずれすぎているかを判断するための役割を果たした。もちろんマーカーが射たれないためでもある。

通常のターゲットアローは練習では 200 ヤードの距離まで射たれるだろうが、これ以上の距離を射つ場合はより強い弓やフライトアローを使用する必要がある。

これらのフィールドでも的を移動しながらのシューティングは、良く知られた距離の的ではなく、迷いを伴って目標を狙っておこなわれる。この練習は、過去には異なる的のそれぞれまでの距離を見極める能力をテストするための重要な役割を果たし、娯楽としても楽しまれた。しかし今ではそのような練習ができる広いスペースはなかなか見つからない。ただ、ゴルフ

をするのに十分なスペースがある場合、この練習をおこなうことができるかもしれない。そして、ゴルファーのボールとアーチャーの矢がそれぞれホールとホールの間を移動するものとして捉えられるだろう。

フライトシューティング、またはフライトアローや軽い矢を用いておこなわれるシューティングは、長距離から敵をいらだたせるためや、ホールが1461年のトートンの戦いについて記述しているように、「エドワード王の部隊を率い、ポリスのマーシャルで素晴らしい功績を上げたフォーコンブリッジ卿が、彼の弓部隊に1本だけ(ぎりぎりの届く距離に)矢を射たせ、あとはそのまま立たせておいた。北方の兵も応戦したが、雪によって敵との距離を測ることができなかったので、できる限り速く矢を放ったが、南方の兵との距離が余りにも離れすぎていたので、すべての矢は外れ、彼らの努力もむなしく終わったである。」

またフライトシューティングは異なる重さや種類の弓のそれぞれの最長飛距離を比べたり、個々のアーチャーのスキルの最大値を決めるためのテストにも良く使われた。これらの実験の結果、300ヤードほどの距離を射つことができるアーチャーはほんの僅かであることが分かった。この距離を射つためには最低でも62～63ポンドの弓を使用するだけでなく、ドロ잉のみならずリリースの素早さや鋭さも含めてマスターする必要があったのだ。

過去に射場や盛り土の上で流行ったシューティングスタイルで残っているものは、ブリックシューティングというものである。これは射場の上に小さな的を置き、様々な距離からそれを狙って射つというものである。このシュー

ティングスタイルは議会議法制定の後、戦争を目的としたハードな練習とは区別され非常に人気があった。このブリックシューティングは後にペーパーゲームと呼ばれ、段ボールや紙がキャンバスの上に張られ、それがまた射場の上に置かれるようになっていた。現在のような派手な模様の入ったターゲットがいつ頃導入されたのかははっきりしていない。この射場のシューティングは、当時使われていたアーチャーズルード(ポール)という古くさい名称で7.5ヤードを計り、長距離シューティングとは別の方法で計算されていた。そして1781年のアーチェリー再興当時に流行っていた射場のシューティングの距離は4、8、12、16 ルード、つまり30、60、90、120 ヤードであった。現代では60と80ヤードが主流であり、100ヤードは、Royal Toxophilite Societyによって毎年開催されていた試合で、パトロンであるジョージ4世と後のプリンスオブウェールズが銀のラッパを授与するプリンスズ・レングスと呼ばれる前の世紀まで登場しなかった。

1844年のヨークラウンドの導入の年までアーチェリークラブとアーチャーの間では二つの異なるラウンドがおこなわれていた。一つはセント・レオナルドラウンドと呼ばれ、最初は60ヤードで75本を射つ競技だったが、後に80ヤードで36本、60ヤードで39本を射つ形式に変わった。もう一つはセント・ジョージラウンドで、100ヤード、80ヤード、60ヤードのそれぞれで36本の矢を射った。これはロンドンの近くにあったセントジョンズウッドを支配していたセントジョージのアーチャーたちによって生み出されたものである。

今となってはヨークラウンドが40年以上も公式な試合で競われる形式となり、弓の練習成果を披露するために広く浸透していったため、ナショナル

ラウンドと呼ばれる女性によっておこなわれる 60 ヤードで 48 本、50 ヤードで 24 本という試合以外はなくなってしまった。また男性でもこのラウンドで 100 ヤードを除いて、80 ヤードを 48 本、60 ヤードで 24 本の合計で競われることもある。

*1 的には名称がついており、「カッスルからアイリントン・コモン」が一つの距離を示す。

第 12 章 アーチェリーソサエティと記録の歴史

アーサー王子、ヘンリー 8 世の長兄であった彼は、アーチェリーの腕前が評判で、良いショットは彼の名前からつけられたことを誇りに思っていた。しかし 1486 年に生まれながらも 1502 年に死去したため、彼の技術が完全に成熟するには至らなかった。しかし、現代のアーチャーで成功を収めた者たちの中に、彼のスキルの片鱗を掴んでいる者もいることは確かである。

ヘンリー 8 世は彼の王国の平安と隆盛のためにアーチェリーに非常に興味を持ち、彼のロングボウの使用の奨励を裏付けるものとして、弓に関する数々の議会法が、彼が王位についていたときに制定されていることが挙げられる(ヘンリー 8 世 第 3 部 3、4、13 章;ヘンリー 8 世 第 6 部 2、11、13 章;ヘンリー 8 世 第 14、15 部 7 章;ヘンリー 8 世 第 25 部 17 章;ヘンリー 8 世 第 33 部 6、9 章)。しかし、アーチェリーの公的な頒布以外にも、彼自身も個人的な興味を持ち、有名なアスリートでもあった彼は間違いなく弓でも成功を収めていた。次の要約は 1531 年、当時 41 歳で点数も最も優れていた時期の彼の私用の金庫の帳簿の内容である。矢 1 本につき 1 ギニーを賭けていたが、晩年のダドリー卿が 60 ヤードの距離で放った素晴らしいショットの数々は、まさしく分が悪い勝負だったに違いない。

「3 月 20 日 トットヒルにて王がジョージ・コトンに 7 本差で負ける、6 シリング 8 ペンス対 45 シリング 8 ペンス。」

「3 月 29 日 トットヒルにて王がジョージ・ギフォードに負ける、12 シリング 6 ペンス。」

「5 月 13 日 4 月最後のラウンドでジョージ・コトンが王に勝つ。3 ポンド。」

「6 月 3 日 ジョージ・コトンが王に賭けで勝つ。7 ポンド 2 シリング。」

そして6月の最後の日にも「グリーンウィッチパークでコトン家の3人に王が負ける。20 ポンド。その内の勝者には 6 シリングと 8 ペンス与える。」

このジョージ・コトン(コットン)はおそらくリッチモンドの公爵家の管理者であり、王の実の息子でもあったと考えられる。

1531 年 1 月 31 日には「王の弓を作っているバード・ヨーマンに、王の勅令でトットヒルにて 12 シリング 8 ペンス払う」とある。

招集、あるいは今では評論会と呼ばれるものは、当時トットヒルフィールドでおこなわれていた。ウォルジー枢機卿の歴史家である W.カヴェンディッシュ卿は、ウォルジーの死(※1)を王に知らせ、ハンプトンコートに滞在したときに、王へのインタビューで次のように言っている(詳しくはカヴェンディッシュの「ウォルジー(Wolsey)」1827 年 396 ページを参照)。

※1

ウォルジーは 1530 年 11 月 30 日に死去した。

「(1530 年のセントニコラスイブの)朝、私は陛下に来るように言われた。コート(ハンプトンコート)のマスターキングストンの間にいる陛下の元へ向かうと、陛下が庭の裏の公園でラウンドを射っているのを見かけた。

「陛下がシューティングに集中なさっているのを見て、私は邪魔をしてはならないと思った。私は木にもたれかかり、そこに立って陛下の趣味を眺めていた。観察をしていると、陛下が突然私の後ろに回り込み、私の肩のそばで手を叩いた。陛下を見つけた私は膝をついた。陛下は私の名を呼び、「私はゲームを終え、汝と話す。」とだけ言い、的へと歩き出し、そこでゲームは終わった。

「陛下は弓を彼のヨーマンに渡し、城の方へと向かっていったので、私はそれに付いていった。」

「支配者」の第 1 版を 1531 年に出版したトス・エリオット卿は、その第 17 章をロングボウの賞賛に捧げた。ハンサードによって「パリの王立図書館に保管されている」と言われている、ロジャー・アッシュムが 1545 年に書いた「Toxophilus」の 2 世紀半も以前に書かれた「モダス王の本」の名もなき著者を除けば、アーチェリーについて最初に書いた書き手である。

エリオットもアッシュムもセントジョージとアーサー王子の協同団体について何も言及はしていないが、それについてはリチャード・ミュルカスターの 1581 年発行の「ポジションズ」に書かれている。ここで彼は趣向を凝らして述べる；

「この運動(アーチェリー)において私は、前述の通り断言された理由から、多くの刺激的なラウンドが存在するので好んでいる。もしそうでなければ、私たちの敬愛すべき教え手、アーチャーを弓で、生徒を教科書で教育し、賢いアーチャーであると同時に技術に長けたマイスターであるアッシュム氏に、例え彼が温厚な人であっても怒られてしまうだろう。」

「これだけ多くの興味深い問題がある中、私は楽しさの欠片を含んだものを取り上げさせて欲しい。私はアーチェリーを、健康を保つための主要なスポーツとしてたたえているが、私はこの運動を極限まで専門的におこない、それを維持する人々に畏敬の念を持っている。それはロンドン市内にいるアーサー王子の騎士たちやその愉快で親切な仲間たちのことであり、彼らが晩年にこの運動を見直し、職人たちを保護し、競う心をたぎらせることで、仲間内で集まりを促進し、職人たちに収益を与え、会社に真剣な競争をもたらし、それが今や規律として成長し、社会を愛する心を育て、貧しさに富を与え、正直なおこないを奨励したことで、旅人を勇気づけ、健康的な運動を押し進める要因となったのである。もしこのことを街に住んでいる友人のヒュー・オフリーや、崇高なる仲間のランスロット卿に私が言わなかったとすれば、次のミーティングで静かなうなずきのなか、私自身がその最も高名なる騎士たちの仲間になることができたのだろうか…アーサー王子彼自身やトマス・スミス、その有名な騎士たちや、最も活動的なアーチャーでさえ、仲間内の娯楽として競争するだけにはしないだろう…なにより私自身はこの崇高なスポーツに導かれ…このスポーツはアーチャーが自覚する以上に称賛に値するものであり、仲間内や、私一人の手に隠されておくべきではない。」

「古代序列社会と賞賛すべきアーサー王子と彼のロンドンの円卓の騎士たち(1583 年)」の中でリチャード・ロビンソンは「ヘンリー8 世は彼の父がしたように」アーチャーの護衛をつけていただけでなく、「アーサー王子の円卓の騎士たち(あるいはその社会)を認可することで、ロンドンの敬虔な市民たちに対して彼の威厳を示した。」と書いている。

議会法によってアーチェリーの訓練が強化されたとき、そしてその運動に興味を持った者たちの近くにいくつもシューティング用の射場やフィールドがあったとき、少なからずアーチェリーの協会やクラブを作る動きがあったのは確かだ。定期的な招集は自身のスキルを見せつけるためにおこなわれていた。

もし、シューティングを国民に強制する面倒な議会法の成立がなく(*1)、アーチャーや弓職人、フレッチャー(矢作り職人)や他の者がナショナルロングボウアソシエーションとそれに伴うアーチェリーの認可と奨励、素晴らしいショットをたたえることをしていたら、今のアーチェリーのポジションはどれだけ違っていただろうか！

初期にはアーチャーの集団による素晴らしい集会や評論会がおこなわれていたが、今では、戦時の見本として生き残っているとしてスコットランドの王立ボディーガード - the Royal Body-guard of Scotland(その前身である Archers Company of the Honourable Artillery Company は前の世紀の後半(*2)に復活し、今では Royal Toxophilite Society を代表している)がある。また地元で一番の射手を決めるための催しや区会(*3)は、アー

デンのきこり(1785 年に復活)やスコートンアローミーティング(1673 年以来)などがある。また毎日の運動やスポーツ、狩りのためにロングボウも使われている。

そして今では、平和的理由のもと、優勝者たちや輝かしいアーチャーを表彰し、彼らが今後も参加し続けるために、グランドナショナルアーチェリーソサエティによって毎年開かれている試合があり、地元の試合でもそれと同じ形式のものが見られる。これらに加えて、実に多種のアーチェリークラブや協会による試合、それにプライベートな練習が自宅やクラブのグラウンドで見られる。

残念ながら、かつて 18 世紀の終わりと、今世紀の最初の半分の間に輝いた「比較できないほどの素晴らしいアーチャーたち」からは、得るものはもはや何もない。それに比べて、グランドナショナルアーチェリーミーティングの設立以来、強く、正確なショットを放ってきたシューターたちの持つスキルから得るものは非常に多い。H.A.フォード氏も 100 ヤードを射っていた人の記録で、半分以上ヒットしたものを見つけることができなかったが、彼はこう言っている。「1845 年に古き良き友人のロバーツ氏(1801 年に「イングリッシュ・ボウマン」を著した人物)から手紙を受け取った。彼は過去半世紀における素晴らしい力を持ったアーチャーたちのことに精通していたが、その手紙で「そんなことを成し遂げられるのはただ一人以外にいない」と語っていた。」この人物はおそらく Royal Toxophilite Society のオーガスタス L.マーシュ氏であると考えられる。彼は驚くべきことに 85 ポンドの強さのイチイのセルフボウを操っていた。この弓は現在ピカデリー通り 215

番のブチャナン氏が所有している。彼の凄まじさは 1837 年にマーシュ氏が記録した自己最高の点数からも明らかである。

1837 年 6 月 1 日 4 フィートのターゲット、距離 100 ヤードで 100 射 61 ヒット 233 点
6 月 27 日 59 ヒット 235 点
6 月 29 日 52 ヒット 214 点
7 月 6 日 54 ヒット 204 点
7 月 11 日 58 ヒット 246 点
7 月 20 日 58 ヒット 204 点
7 月 21 日 51 ヒット 197 点

この記録はペチコート(*4)のヒットもカウントし、エンド毎に 2 本ではなく 3 本の矢を連続して射って、色の境目に当たったらより高い点数を計上する現在のスタイルにおいても驚異的なパフォーマンスである。

昔はスポーツの競技的な形式は完成にほど遠く、また競技としての細かいルールも記録されていない。ジョン・ウィルソン博士(「クリストファー・ノース」)の素晴らしい幅跳びの記録は、ダグラスキャストと同じ位超えることができないものとして語り継がれ、素晴らしいアスリートの登場によってフルサイズのビリヤードテーブルを超えるほどの大ジャンプを成功させることができるまで超えられることはないだろうと言われた。もともと、最初にその挑戦をした人物はテーブルの向こう側の角に頭の後ろをぶつけるのだが。

フレデリック・タウンSEND氏は 1865 年に、アーデンのきこりの区会で 100 ヤードの最高「記録」を樹立した。ここまで取り上げてきた過去の習慣がまだ流行として残っていた時代に、彼は 150 本中 80 本のヒットで 322 点という驚異的なスコアを上げたのだ。

さて、ここで「記録」、と公式試合について考察が残っている。ここで挙げるのは H.A.フォード氏がチャンピオンとなった 1849 年ダービーの試合で、A.P.ムーア氏が記録した 747 点というパフォーマンスが最も注目すべき記録である。その翌年、H.A.フォード氏はエジンバラで 899 点、1854 年にはシュリユーズブリーで 1074 点と、記録を伸ばしていった。そして 1857 年チェルテンハムで 245 ヒット 1251 点といういまだに破られていない公式記録が残されているのである。

女性の優勝者におけるすぐれた点数は、同じく 1857 年に H.チェットウィンド氏が射った 634 点が最初である。次に 1862 年にウースターでホーニブロー氏が 660 点で記録を塗り替え、それはさらに 1864 年のアレクサンドラパークミーティングでベサム氏によって 693 点へと引き上げられた。1870 年のバース大会でホーニブロー氏が再び 700 点で返り咲き、そして 1873 年のリーミントン大会で 764 点 142 ヒットへと記録を伸ばし、それが最高として残っている。それを僅差の 763 点で追っているのが、1881 年のサットン・コールドフィールドのレッグ氏である。

同じく 1881 年にバースでおこなわれたグランドナショナルアーチェリーミーティングの試合でレッグ氏が自己最高得点の 840 点を 144 ヒットの満射で記録した。そして 1885 年のリーミントン、そしてミッドランドミーティングでその「記録」を僅かに追い越したのがピアーズ F.レッグ氏の 864 点 142 ヒットだった。この内 33 本が金への的中だった。

120 ヤードにおけるターゲットシューティングの最高「記録」は Royal Toxophilite 主催のイベントで最も良く見られるだろう。H. O'H.ムーア氏が 1872 年のノートン・プライズデーで 144 本の矢を放ち、43 ヒット 213 点、1873 年に同じような状況で G.E.S.フライアー氏が 67 ヒット 273 点を記録している。

同じ協会で 100 ヤードのシューティングを見たとき、1854 年のクルンデンデーに H.A.フォード氏が 144 本中 88 ヒットの 362 点を記録した。このスコアは長年破られることはなかったが、1873 年について G.E.S.フライアー氏がヒット数で超えることに成功(361 点 91 ヒット)。しかしその後 C.E.ネシャム氏によって 1883 年に 104 ヒット 478 点で完全に記録を更新される。また彼は 1886 年にも 95 ヒット 435 点を記録している。

1866 年には Royal Toxophilite Society の T.ドーソン氏が 80 ヤード 144 本のシューティングで卓越した才ある者にメダルを贈る試合を開催したところ、最初の年は T.ボールトン氏が 113 ヒット 501 点で優勝した。彼はこの自身の記録を 1875 年に 591 点 125 ヒットに伸ばし、1886 年に C.E.ネシャム氏が射った 576 点 124 ヒットが彼に最も近づけた点数だった。

60 ヤードメダル(144 本)の記録は、同じ 1866 年に紳士ドーソン氏によって開催され、またこの部の優勝者も T.ボールトン氏だった。ここでも彼は 824 点 142 ヒットを記録したが、1872 年に W.ライミントン氏によってヒット数は同じだが、スコアを 840 点で塗り替えられた。

100 ヤードでの素晴らしい記録は毎年おこなわれるウェストバークスミーティングで見られる。216 本の矢が射たれるこの競技では、1871 年に C.H. フィッシャー少佐が射った 140 ヒット 556 点が最初の高得点だった。1877 年、彼は 572 点 136 ヒットで自身の記録を超えたが、1880 年に C.H. エヴァレット氏が 155 ヒット 633 点、続く 1881 年に H.H. パライレット氏が 623 点 153 ヒットと抜き去って行った。

女性アーチャー最大のミーティングである Royal Toxophilite Society のレディーズデーの最高記録は、いまだにバット氏(後の S.ドーン氏)が保持している。ここでは 60 ヤード 48 本、50 ヤード 24 本のシングルナショナルラウンドが射たれるが、彼女は 1867 年に 70 ヒット 406 点、1875 年に 69 ヒット 401 点を記録している。その次に続くのが 1885 年に P.F. レッグ氏が射った 70 ヒット 400 点である。

*1 イギリスにはアーチェリーに関する議会法(Acts of Parliament)が存在した。具体的には

An Act concerning shooting in Long Bows. (3 Hen.8 C3 1511)
-すべての 40 歳以下の男性は弓と矢を持ち、シューティングをするように

Act for Maintenance of Archery. (6 Hen.8 C2 1514)
-1511 年制定の法律の継続

An Act for the Maintenance of Artillery, and debarring unlawful Games. (33 Hen.8 c9 1541)

-すべての60歳以下(7歳以上)の男性は弓と矢を持ち、シューティングをするように

これらの法律によって、アーチェリーはスポーツではなく、市民の間でのギャンブルとしての性質を高め、スポーツとしてのアーチェリーは衰退していった。

*2 18世紀。

*3 選挙区ごとに行われるイベント。

*4 的の数点がない部分(WAの認証マークなどが書かれている部分)で現在ではヒットに含まれない。



翻訳: 塩飽泰啓

編集: 山口諒

2013-5-7 版