



2015年4月24日(金)

司会：中津良平先生(以降敬称略、司会)

パネリスト：京都大学総長 山極壽一氏(以降敬称略、山極)

大蔵流狂言師 茂山千三郎氏(以降敬称略、茂山)

アーティスト・京都大学高等教育研究開発推進センター教授 土佐尚子氏(以降敬称略、土佐)

司会

それではお待たせしました。第1回「京大おもうトーク：アートな京大を目指して」。これが全体のテーマなんですが、その第1回目個別のテーマは『垣根を越えてみまひよか？』。いかにも面白そうなテーマがありますが、これから始めたいと思います。

私は司会の中津と申します。京大のOBで、このアートな京大を目指して委員会のようなものがありまして、そこの委員をしております関係で、今日はちょっと司会をやらせていただきます。

まずはですね、この鼎談ということでお三方のお話で、話と議論で進めていく、という形になりますので、三人の方を紹介したいと思います。

まずは、皆さん、もう本当に紹介するまでもないと思いますが、山極総長。京都大学の総長で、かつ、ゴリラ学の権威としてよく知られています。

それからその隣が土佐尚子教授。京都大学の教授で、メディアアーティスト。あとはご本人がそれぞれの話の中で、自己紹介されると思います。

それからもう一つ向こうの席は、大蔵流狂言の茂山千三郎さんなんですが、いらっしゃいません。もう始まってるんですが、遅れて来られるのか、というふうに皆さん思っておられると思いますが、この謎はあとで、おいおい解き明かされることでござります。

さてそれでですね、「京大おもうトーク：アートな京大を目指し

て」ということなんですが、「アートな京大を目指して」とはなんだろう、ということで、そういうこともあって、今日は非常に多くの方に来ていただいているんだと思います。私自身もそういうことで、京大出身ではありますが、京大にはアートの学部と学科というものはございませんので、その京大が「アートな京大を目指す」というのはどんなことなんだろう、と私自身も非常に興味をもってこれから聞かせていただきたいと思います。

具体的にどういうふうなことを今日ですね、お三方にお話しいただくのかというと、アートの起源ですとか、アートとは何かとかですね、現代におけるアートの意味とか意義とか、京大にとってアートとは何か、とかそういうことなんですが、この京大おもろトークはこれから、今年四回やっていきますので、今日全部答えが出てしまうと、もうこれ以上やる必要はありませんので今日はそのとっかかりということで、ともかく議論を盛り上げていこう、というふうなかたちで、ぜひ議論が盛り上がるような方向にやっていきたいと思います。

それからもう一つはですね、聴衆の方は単に聞いていただくだけではなくて、インタラクティブな形で議論に参加していただくということを期待しておりますので、最後の三十分は聴衆の方も議論に入っていただきたいで、単に質疑応答ではなくてですね、議論に入っていただくという形で盛り上げて終わりたい、というふうに思っておりますのでぜひよろしくお願ひします。

それでは、最初に山極総長の方から口火を切っていただきたいと思います。よろしくお願ひします。

山極

皆さんこんばんは。山極でございます。ちょっと花粉症をこじらせてまして、少し声が悪いんですが申し訳ございません。去年総長になって以来ですね、京都大学でおもろいことをやりましょう、というふうに呼びかけてきました。このおもろいこととアート、っていうのは相性がいいんですね。で、おもろいことってなんや、ってよく聞かれますから、じゃあまずはその相性のいいアートからやつづけてみようか、というふうに思いました。アートっていうのは、軽々と垣根を越える力を持っている、というふうに思いました。じゃその垣根ってなんや、って言われたら、私にとっての垣根はこれでございます。

(山極、ゴリラのお面を顔に当てて、外す。)

ゴリラのことですね、人間に似て人間に非ざる動物があります。これが私の垣根で、私の学問はこの垣根を越えて向こう側から、人間の世界を眺めるということを長年やってきました。自分では垣根を越えたつもりなんですが、越えてないかもしれません。で、そのあたりがアートのうごめく領域だろうと思っておりますんで、そういうお話をしようと思っています。

私の考えでは、まずアートっていうのは、見えないものを形にす

る装置ではないかな、と思っております。これも後から披露してもらいたいんですが、それと、さっきも言った通り、既存の垣根を越える力を持つ。しかし、彼らが私の学問の面白さ、誤って垣根を越えると、由来を間違って解釈をすることになる。その、一番いい例がドラミングというゴリラの行動なんですね。



山 極 (ゴリラのイラストが示される。)

これ、十九世紀のアーティスト、絵描きが描いたゴリラのドラミングの絵なんですね。非常に獰猛に描かれています。そして、右側のイラストでは、ゴリラが人間を襲う、イラストが描かれています。まだゴリラをこの目で見たことのないヨーロッパの人たちは、ゴリラをこういうものだと思った。そしてこれで、この絵で垣根を越えられると思った。そしてその言説は、こういうポスター や『キング・コング』という映画になって百年以上も伝えられました。そもそもゴリラが凶暴だ、戦い好きだというふうに人々が考えたのは、ゴリラがこう二足で立って胸をたたくという行動をしたからなんですね。これを最初に見たヨーロッパの探検家は、宣戦布告だというふうに解釈をした。でもそのことによって、実はチャールズ・ダーウィンによってアフリカにいるゴリラっていうのは人間の祖先に一番近いといわれて、人間の昔の祖先たちはゴリラと共に祖先を分かち合う、実はその共通の祖先というのは今のゴリラと同等な、あるいはそれ以上の強大な攻撃力を身に秘めた人物だったに違いない、という誤った解釈がなされた。それは誤って垣根を越えたがゆえに、人間自身の由来を間違って解釈をした結果なわけです。

これは、皆さんひょっとするとご存知かもしれません、『2001年宇宙の旅』の冒頭に映されている、「夜明け前」というシーンなんです。右側の上下の写真を見てください。これは人類の祖先

が昔、それまで暮らしていた熱帯雨林の森を離れて、サバンナへと足をのばしたときに、狩猟を始めた。それでその狩猟を始めるのに、近くに転がっていたキリンの大腿骨を使って動物を殺すことを覚えた。そして下の写真は、人間の集団同士が水場を争っていて、それまで獲物を殺すために使っていたキリンの大腿骨を今度は人間同士が戦う武器として使い始めて、人間はさらに道具によって自らの凶暴性を表現能として高めた、という一つの構図なんですね。まさに人間は狩猟によって攻撃力を高め、そして武器によってそれをだんだんと人間の社会に律する形に仕上げていったというのがこのストーリーなんです。それが現在だというの『2001年宇宙の旅』でした。そしてそれは、アメリカの劇作家のロバート・アードレイによって瞬くうちに世界に広まったわけです。

未だにそのストーリーを信じていらっしゃる方は多いと思います。そのそもそものきっかけは、人間の祖先は強力な攻撃力を持って生まれたんだ、という誤った考えなんですね。それはゴリラのドラミングを誤解したところからきている、と私は思います。

(音声とともにゴリラに関する動画が流れ始める。)

ところが、実際にゴリラの群れの中に入ってドラミングを見てみると、そうではないことがわかる。これ、ちょっと見てみてください。

動画の  
ナレーショ  
ン  
(以降動  
画)

午後、食事が終わると、群れのメンバーはみんなでお昼寝。ああ、ああ、気持ちがよさそう。リーダーのシルバーバックは起きています。うわあ、大きなあくび。でも眠いわけではありません。何か緊張しているときのサインです。群れに何者かが近寄ってきていたのです。

群れのメンバーも気づいて起きました。侵入してきたのは、別の群れのオス。メスを奪い取ろうとやってきたのです。群れに緊張が走ります。群れのリーダーが胸をたたいたり気をゆすったりし始めました。

山 極

これ胸たたいてますが、誰も怒ってないんですね。

動画

俺は強いんだぞ！直接戦うのではなく強さを見せびらかして、相手を追い払おうとしているのです。これがゴリラの争いのルールです。

山 極 自己主張しあう。それはむしろ戦うためのものではなくて、戦わないためのものなんですね。

動画 ところが侵入者は出でていません。興奮したリーダー。動きは激しさを増していきます。このままでは取っ組み合いに発展してしまう！と思われたそのときです。一等のメスがリーダーに近寄り、身体に触りました。リーダーの気を静めているのです。  
まあまあ、あなた。少し落ち着きなさいよ。メスのおかげで戦いにはならず、一時間ほどその後、侵入者は立ち去りました。力の強いオス同士が直接戦うとどちらかの命が危険にさらされます。そのため、ルールを作ったり興奮を静めたり、ゴリラは力の勝負を避ける方法をいろいろと発達させてきました。

山 極 屈強なオス同士が向かい合って、いざ戦おう、というふうに見せかけておいて、でもその間を、子供を持ったメスが引き分ける。で、そういうメスの提案に唯唯諾諾と屈強なオスたちが従うわけですね。そういうことが、ある意味ゴリラの社会を生むんです。そのときの自己主張にドラマチックが使われるわけです。もう一つお見せします。

(音声とともにゴリラに関する次の動画が流れ始める。)

動画 ゴリラの行く手には巣だって間もないフクロウ。もう自由に飛ぶことができます。ゴリラがフクロウに気が付いて近づいてきました。そしてお互いに見つめ合います。

山 極 確かにゴリラのオスというのは強大な力を持っていますが、それを見事にコントロールして、いろんな相手と付き合うんですね。

動画 こんなとき、同じ類人猿のチンパンジーならすぐに捕まえて殺してしまうこともあります。ゴリラはいったいどうする。ついにゴリラが手を出しました。あ、でも逆にびっくり。ゴリラは実はフクロウと遊びたいのです。そーっと指をのばして、撫でようとします。ああ、触れた、大成功。

山 極 このコントロールの仕方っていうのが実はアートの源泉なんだ  
と、私は思います。このときにゴリラは、フクロウの側になって  
考えているんです。

動画 ゴリラはフクロウの反応に遊び心を掻き立てられます。木の揺らし方をいろいろと変えて、反応を見ます。胸をたたくドラミングは興奮の表れ。

山 極 この時に胸をたたくわけです。これはもう楽しくてしょうがない。興奮しきっているっていうことですね。決してフクロウを傷つけることはしません。

動画 ゴリラはフクロウの見せる様々な反応が面白くて仕方ないようです。  
自分とは違う動物に興味を持ち、遊び相手にしてしまう。ゴリラの遊ぶ能力はこんな形でも発揮されます。

山 極 これ、興奮してるわけです。楽しくて。こういうときの自己表現として胸をたたく。ですからゴリラのドラミングっていうものは決して宣戦布告ではなくて、自己の提示、状況の変換、興奮と好奇心、遊びの誘い。いろんな局面で使われるコミュニケーションのことだ、と。

これ、真ん中に、赤ん坊がいます。赤ん坊の時から胸をたたいているんですね。人間の言葉のように、相手と離れてコミュニケーションをする大切な道具なんです。で、二足で立って相手の正面を向くという行動は、実はゴリラだけではなくてチンパンジーもやります。これチンパンジーのオスが自分の強さを周囲の者に示して、自分の社会的地位をみんなに納得してもらっているところなんですけども、これゴリラのドラミングと全く同じ行動なんですね。そして、面白いことに、この行動は人間にもあります。

(歌舞伎の写真が示される。)

これ、歌舞伎の見得です。全く同じ姿勢なんですよ。私はこのようなことにびっくりしました。ゴリラもチンパンジーも人間も、オスが、男が、同じ姿勢をとるじゃないか。この姿勢には、たぶ

ん、同じ由来があるに違いない、と思いました。これを単に現代的なところで比較をして、誤解をしてしまったのがゴリラのドランギングでした。正しくその由来をたどれば、これは自己主張なんだな、っていうことに思い当たるはずです。そこから人間社会を眺めなおしてみると。とても面白い。まだあります。

(ゴリラと力士の画像が示される。)

これはゴリラが自分を相手に顯示する時によく使うポーズなんですが、これやっぱり相撲と一緒にんですね。これ、相撲っていうのも一種の完成された芸能です。で、ゴリラのようみたいに、人間ナックルウォーキングと言ってね、こぶしを軽く握って指を強くつけて、仕切りをしてるわけですね。こんなこと、本当はする必要ないじゃないですか。

だけど、いかに、この、形の美しさを表現しようかというときに、やっぱりよく似た由来を持つゴリラと、よく、同じような形式を持ってしまう、というのはやはりこの二つっていうのがよく似ているからだろうと思っています。よく似ているというのは、身体が似ているというだけではなくて、社会を持っていて構えていけるか、ということだと思います。だから、アートの起源というのは、先に私の感想を言ってしまうと、自己主張だろう、と。そして、自分とは違うものに憑依することによってそれを表現したというのがそもそもその始まりなんじゃないかな、というふうに思います。

さて、ここでですね、実際にゴリラと人間の垣根を越えて、それを芸能として表現をした千三郎さんをお呼びしたいと思います。千三郎さん、ぜひ、顔を出してください。

(面を被った茂山が会場後方より登場。前に向かって歩いてくる。)

茂山

ウオッホッホッホッホッホッホッホ、ウオッホッホッホッホ、ウォーウォー、ウォッホッホッホッ。ウォー、ホッホッホッホッホ。

(茂山、壇上に上がる。)



茂山

ゴリラです。それがし、日本よりはるか西、アフリカ大陸のルワンダに住まいます、マウンテンゴリラでござる。

先ながら、それがし未だ七歳なれば、ゆくゆくは大人ゴリラ、シルバーバックになりたいと思うて、今はその修行の身でござる。それが本日は、都は京都大学において、われらが父と仰ぐ山極総長のお話が聞けるとあって、これより京都大学に参ろうと存ずる。

ありや、何かとをするうち、早京都大学についた。さてもさてもおびただしい人かな。我らのアフリカでは、めったによそのゴリラに会うことはござらぬが、このようにしかじか会うて、戦いをいたすもいかがなり。それについてまずは挨拶をせばなるまい。

この挨拶の第一と申すは、ゴリラのまず、構えでござる。総じて物には構えというものがござる。

(茂山、役名を言うごとにポーズを変える。)

たとえば、狂言であれば、これが、太郎冠者。山伏。女。あるいは狐。狸。そして、ゴリラでござる。我々、それぞれ構えと申すものがござる。それは、このゴリラの構えをもって挨拶をいたします。お主、それがし、ゴリラでござる。

(茂山、壇上を降りて、最前列の観客を至近距離で見つめる。)

ちと、人間では近うござるが、これほど寄ります。

(茂山、離れながら壇上へ戻る。)

辛うござろう。さようござる。ゴリラの挨拶は、なかなか離れませぬ。定めて、今のように人間が人間に近づいたならば、張り

倒されるでござろう。ゴリラと申すものはこれが一慣用でござる。ものに会うてそのものに好意ば見せるは、まず構え。横歩き。そして覗きこまれ、じーっと見つめるのでござる。  
ファッファツファツファツファツ。今のは狂言の笑い声でござつたが、我らもこのような声を出します。ホーッホッホッホッホッホッ。この通りでござるが、この○○と狂言の笑い声は、なんぞ因果でもござるか、山極殿。失礼いたしました。

(茂山、壇上を降りて着席する。)

山極 最後質問で終わられたので、お答えしなくてはならないのでしょうか、その前に土佐さんの発表をお聞きした後で、鼎談の中で。

茂山 すいません、この面は取っていいんでしょうか。

山極 そのまま被り続けるとそれはそれで。人間に戻ってください。

茂山 はい。じゃあちょっと自分の顔を出させていただこうと思います。すいません。どうぞ、お話続けてください。

(茂山、面を外して着席する。)

土佐

それでは私土佐が、発表させていただきます。

私は、専門がアート＆テクノロジーと呼ばれるもので、簡単に言ってしまうとメディアアートの分野に入るんですけども、ちょっとですね、時代が今までの人間の起源っていうところからもう少し進みましてですね、少し現代のアートのことを少し、話したいと思います。で、現代のアートの、それと現代にとってアートとは何か、ということを絡めて話したいと思います。今日ちょっとお話ししますのは、『TOSA RIMPA』と書いてありますが、芸術と先端技術の融合で日本文化を継承する、ということについて話してみる。

まずですね、今日のテーマであります、私にとって垣根とは、っていうことなんですが、何んか、って色々考えたんですが、私自身は今までアーティストとして仕事していますので、垣根をいかに越えていくか、ということ自体が仕事なんですね。よく考えてみればそうだなあ、と思っていて。細かく言うと、芸術とテクノロジーを、水と油のようなところがあって、論理と、そうですね、合理的なものと非合理的なものを越境するというものをいつも考えています。最終的にはですね、それはどういう形ができるかというと、やっぱり自分自身を越えることだと思うんですね。いつも考えていることは、タブー、自分にとってできるかなあできないかなあ、っていう選択肢が二つあって、一つは簡単な方、一つは難しい方、まあよくあるパターンですよね。簡単だけつまらない方、それから難しいけど面白い方。こうした場合、私としては、難しくて面白い方を選ぶ。こういう生き方をして、垣根を少しづつ越えていけたらいいなあ、と思っております。

こういうことをちょっと考え始めた背景としてはですね、これは2009年に書いた本なんですが、『カルチュラル・コンピューティング』という本を書きました。これは実は、私は京大に来る前にMITに三年くらいいたんですが、日本を外から見たときに、自分は初めて日本人だっていうことを感じたんですね。これもそうなんですけど、よくあるパターンなんですが、日本がとてもそれまであまり好きではなかった。海外の方が、アメリカの方がかっこよく見えて、1960年代の生まれなんで非常にアメリカ文化の中で育ったんです。で、アメリカに行った。MITに行った。でもそこで求められている私の立場、というものは、やはり日本人であり、日本の文化であり、様々な日本のアートをそこで作ってほしい、ということを求められていたし、そこで今までんまり好きじゃなかった日本が、すごくいいところが見えてきたんですね。当たり前のことなんんですけども、私たちは、日本人だ、日本人でない方もこの中におられるのかもしれないんですが、文化を洋服のように脱ぎ捨てることはできない。明日からアメリカ人、とか、明日のその次はフランス人、とかいうふうにはなれないわけですね。そういうことを考えているうちに、アート＆テクノロジーの中の芸術の外側にある文化に興味を持ちました。文化、っていうのはもちろんんまり目に見えないものなんですね。こういったものをですね、現代の方法で、私はコンピューターにすぐ

く興味だったので、こういったものでデジタル化して、そういった形のもので作品を作り、人々の心に触れるようなもの、っていうことができればいいな、と思っていたわけです。

さらに京都に来てですね、日本文化の様々な素晴らしいものに出会いですね、そういうものの末端に、一番、そういうものの末端の一番末端に自分がいる、っていうことに自覺的に気づき始めていて、そういう伝統を継承できればいいな、と思っています。うちの研究室では、特に日本文化のコンピューティングっていうことに興味を持って進めていて、移ろいやすい、日本の移ろいやすい風物とか、侘び寂びですね、それからアジアの文化との関係だとか神仏習合のことだとか、和歌、俳諧での言葉での特徴ですね、そして、最後に日本的な意匠について研究します。



土佐

日本的な意匠といえばですね、日本の意匠、ここから始まった、っていう琳派でございます。琳派というのはご存知のように、俵谷宗達、尾形光琳っていう有名な方がいて、特徴としては王朝文化の美しい金箔ですね。あと装飾性だとか。リズムを持った風流だとか、デフォルメされた大胆な構図だとか、垂らしこみ技法、表現技法っていうものがあります。垂らしこみ表現技法っていうのはこういうもので、真ん中のマーブリングのようなものですね。それはジャポニズムを経てですね、琳派のヨーロッパの印象派に影響を与えてます。これは、グスタフ・クリムトの作品ですが。それでですね、こういうものに非常に私は影響を受けて、なんとかこれに太刀打ち、引き継げないか、っていうことを考えており、最初に『音のいけばな』というものを作りました。ここに見えている紫の杜若。音で作った生け花でございます。  
これはですね、いろいろ、参考にいろいろなものを読んだんですが、風流は先代、先人の上に立ってそこから工夫を凝らし新しいものを作る、ということですね、林屋辰三郎先生がおっしゃら

れています。これは京大の人文研の先生であり、京都国立博物館の館長も兼任された方ですけれども、そこで、この琳派の風流をコンセプトに基づいて、伝統と現代性をミックスして新しい芸術を創出する。これをですね、メディアアートですから、高速度カメラを用いてですね、まだ発見されてない自然界に潜む美、っていうものを表現したい、ということをコンセプトにしました。

これはよく見られる自然界に潜む美のパターンですね。さらにもうちょっとミクロなところに行くと、氷の結晶ですね、こういった様々な裸眼では見えない世界、自然界のものがあります。それで、方法論としては、絵の具などの粘性を持った液体に注目しました。液体ですね、高速の振動を与えて、スピーカーをもってですね、それが融合する様をですね、毎秒2000コマで撮影をいたしました。そうしたところですね、試行錯誤の上ですね、これまで見たこともないような造形物が生成されました。それとさらに、金箔銀箔の伝統色、そして液体が様々な色が混じること、粘性を変えて、あと音の振動をもって形を作ることを、いろんな実験を行い、生け花のように見えるように見立てました。

それちょっとお見せしたいと思います。これがセッティングで、実験室ですね、うちの教授室をつぶしてやっておりますけれども、スピーカーの上にゴムを張って、様々なものを載せるわけですね。で、音の振動を与えます。そうするとこういうふうに飛び上がるわけです。でもこの形は、やっているときには見えない。できたあと見えるものです。撮影後のカメラも、もう大変な状態になっております。これはもう、何十回何百回とやった後ですね。それをですね、二年前、シンガポールで、マリーナベイサンズという新しくできた場所があるんですが、そこのマリーナベイサンズの持っているアートサイエンスミュージアムで、個展をしました。さらに、この蓮の形をした白いものが美術館で、その外側にもプロジェクトマッピングをしました。これはですね、すごい最初にやったプロジェクトマッピングで、非常に感激をしまして、夜の夜景の中に落ちてきた惑星のように見えたんですね。じゃあ、ちょっとこの映像をお見せしたいと思います。

(土佐、映像を流し始める。)

シンガポールは四季がありません、ご存知のように。ですから、日本の四季を表現しようと思いました。日本の四季を様々な色ですね、それで色でやって、さらに俳諧、俳句ですね、芭蕉、一茶、蘿村の俳句で四季を表現しております。新春から始まります。新春と言えば、赤、白、金ですよね。で、だんだん春になっていきます。春のパステルカラーの色。それから桜ですね。これは平安時代の襲の色目を、弥生の色。面白いことにですね、これはシンガポールのプラナカンカラーなんですよ。これを、日本の春の色の中に入れても、全然違和感がない。いろいろやってですね、試したんですけども、アナログの世界なので、一つたりとも同じ形が出てこない。これが非常に面白いところでした。

これは私が、一番面白いと思っている形なんですが、なんていう

んですかね、こう人がダンスをするような。ここにもいろいろな、様々な物理の法則とかがまだまだ秘められているんじゃないかなと思うんですけども。

(土佐、映像を止める。)

このあとですね、去年から準備をしていて、今年のついもう先月ですけれども、プロジェクトマッピングをですね、京都ですることことができました。先月ですね、琳派四百年記念ということで、京都国立博物館の方でですね、風神雷神、二十一世紀の風神雷神伝説ということで、これから未来をですね、なんとか引き継いでですね、琳派の未来を引き継いで我々がいけないか、ということで私のほかに笹岡隆甫さん、生け花末生流 笹岡の家元でございますけれども、それから茂山逸平さんですね、狂言の、と一緒に三人で、伝統とIT、まあメディアアートのことですね、プロジェクトマッピングをつい先月行いました。それですね、ちょっとお見せしたいと思います。

(土佐、動画を流し始める。ところどころ飛ばしながら進めいく。)

このプロジェクトマッピングはですね、全国から約二万人弱の方が来られて、山極総長にもご挨拶していただきましたけれども、本当に本当にもう大勢の方が来られました。老若男女ですね。風神雷神伝説と謳ってますので、最初はその、菅原伝説、風神雷神伝説の由来であります菅原道真伝説の、あのところから始まってですね、そこでは様々な火事があって、そこから菅原道真の、なんていうんでしょう、レクイエム、のところから始まります。

本当にこれまだ、三月の半ばなんですけども、非常にですね、もう寒い中本当に大勢の方に集まっています。で、風神雷神が現れるんですが、ここではまだその人格神にはなっていない、アミニズムの風の神、それから雷の神が出てきて、京都を、京都中を非常に荒れ狂っているというか、そういう状況を表しております。

ちょっと先を進めますけれども、ここからですね、風神雷神図が出てきて、伝統と新しいものの融合ですね。ここからですね、まあ風神雷神の由来のある狂言っていうことで、狂言の『神成』ですね、が上映されます。神が成ると書くんですけれども、この雷の神がいつも雷を落としてたんですけれども、誤って自分自身が落ちちゃうわけです。こうやって落ちちゃって。で、腰を打って、痛い。ってこういうときに通りすがりの歎医者に腰を見てもらって、そこの場所を八百年守り続けた、というようなお話をございます。これをですね、この狂言の身振りをですね、まさにこの狂言を引き継ぐかどうかはわかりませんが、アニメがですね、追従するわけです。同じような行為をします。

その後ですね、これは笹岡隆甫さんとのコラボになってくるんで

すけれども、杜若ですよね、これは尾形光琳の杜若のオマージュですけれども、夏、秋、冬、春という形で進みます。もうちょっと先に進みます。はい、こちらはですね、もちろんご存知の尾形光琳の、紅白梅図屏風。で、だんだん春になっていきます。ちょっと早めます。梅ですね。音楽はですね、近藤等則さんというジャズトランペッターの方です。春です。

(土佐、動画を止める。)

という、本当は二十七分あるものだったんですけども、こうすることを行いました。

最後にですね、まとめとしてちょっとお話ししたいな、と思うんですが、現代に芸術が必要な理由ですね。まず、現代の技術を使うことで今まで表現できなかった新しいものが生まれてくる。伝統を継承していくっていうか、伝統が守られているっていうのは、実は守っているだけではなくて、変えていっているから伝統が引き継がれているんだと思うんですよね。そのへんはあとから、ちょっと千三郎さんにお聞きしたいところなんんですけども、それをですね、今回の伝統に携わっている人たちとコラボレーションをして、すごく感じました。現代の方法でもって変えていくということ、一つのその方法として技術を使う、現代の技術を使うってことがあるんじゃないかなと思います。

あともう一つは、これはプロジェクトマッピングをする時はいつも思うことなんですかね、これもう祭り、祭りであって、もうちょっと深く言えば昔の呪術のようなものではないかと思うわけです。様々な時にですね、昔の人たちが、能も最初そうでしたけれども猿樂と言って、神様への、踊りを捧げるっていうようなこともありましたけれども、これは一つは呪術であって、その呪術をみんな信じてるわけではないんだけれども、この現代において必要な理由っていうのは、なんですかね、非常に様々な合理性を重要視される現代において、こういうときに合理性を解き放ってですね、なんていうんでしょう、人が本来持っている生命力ですね、生命力っていうものを非常に感じるっていうか共有できるというか味わえるというかですね、そういう力があるのでないかな、と非常に思います。

このプロジェクトマッピングっていうのはですね。なかなかやるまでにものすごい大変なんですかね、シンガポールでやったときも、京都でやったときも本当に思ったんですけれども、様々なそうですね、ところを乗り越えていかなければならないわけです。それが予算であったり、たとえばそれが様々な管轄の観光庁とかですね、様々な都市開発庁とか、様々な省庁を乗り越えてですね、OKをしていくところが面白い。実は。で、もちろん最終的に映像を作るところも面白いんだけれども、そこはもう一つ垣根を乗り越えていってるし、ああいった、ってだんだん現実に近づいているわけですよね。だからそういうように、現代人にとってですね、アートっていうのは昔以上にですね、こう切実に

生命力を感じる感じで、生命力を発散する場としてですね、必要なのではないかと思います。以上でございます。

山極

はい、どうもありがとうございました。それでは三人の鼎談に移ろうかと思います。

お二人の発表を聞いて、いやあ俺はアートから遠いなあと思いました。遠いな、と思いましたよ。でもね、最初の千三郎さんの狂言を見てみんな驚いたと思うんですけども、僕が最初に見たとき本当に驚いたのは、茂山さんの構えが本当にゴリラの構えになってるっていうことだったんですね。あれをね、実はゴリラって腕が足よりも相当長いですから、人間のように足が長くて手が短い動物があの構えをするとすごい大変なんですよ。腰が辛い。ですよね。

茂山

辛いです。

山極

腰をそらくちゃいけないから。

茂山

はい。

山極

そうしないとゴリラらしさは出ない。

茂山

でも、それ逆なんですよ

(茂山、壇上に上がって構えの実演をする。)

実は今日も入れようかなと思ったんですけども、そのゴリラの構えをしているのが、そのまま上がってくるのが狂言の構えなんですよ。だから、恐らくゴリラの方が先ですよ。

(茂山、着席する。)

山極

いやあ、ありがとうございます。それでね、僕は千三郎さんよりゴリラの構えをよくできると思う。

茂山

そうですね。

山極

それはね、なぜかっていうと、僕はやっぱり実践的な必要に迫られてそれを覚えたわけだから、ゴリラの群れの中に入ってゴリラに「お前はゴリラ的だ」と認められないと、群れに受け入れてもらえないから、一生懸命勉強したわけですよ。でも、私の究極の目標は、別にそれを表現することではなくて、ゴリラの群れに受け入れてもらえて、彼らの行動をきちんとデータにとって、それを分析することにあったわけだから、それでいいんです。  
でも千三郎さんの場合には、それを自分で表現をして人間に見せなくちゃいけないわけですよね。そこに大きな芸があるわけです。そこは僕が越えようと思っている垣根とは違う垣根がそこには存在する。それは僕らは人に見せる必要は全然ないわけですよ。でも千三郎さんの芸はそれをゴリラとして見てもらう。しかもその中に狂言独特の雰囲気を味わってもらう創作というものが入っているわけでね、そこでだから、千三郎さんはどういうふうに垣根を設定してそこを越えたのか、っていうことをちょっとお聞きしたいと思うんです。

茂山

そうですね、今山極先生のおっしゃった、恐らく山極先生はゴリラと対面して、自分がゴリラになろうとされて、本当になられたわけですよね。

(山極、ゴリラのお面を顔に当てて、外す。)

茂山

ち、違うか。

で、ゴリラに受け入れられたわけなんですが、私たちの芸っていうのは、どうしてもベースになっていくのは世阿弥の説いた『花伝書』であったりとか、『風姿花伝』というところの中で述べられている「離見の見」、という言葉ですね、離れたところから自分をもう一度見なさい、と。自分がそのものになるんではなくて、客席にたった目で自分をもう一度見ることによって、冷静な表現ができる、というところがやっぱり今の話の中では一番違う部分ではないかな、と思うんですね。

中にはもうその役になりきるんだ、っていうお芝居のやり方も当然あるとは思うんですけども、それだけでは自分っていうものは制御ができない、コントロールができない。その眼を持とうっていう戒めだと思うんですね。そういう部分で自分が鏡を映して演じていくことによって、どういうふうに見えているんだろうか、ということをやっていくというところが今のお話の中では一番違う点と言いますか、論点になるんじゃないかな、と思います。

山極

土佐さんはその離見の見っていうのはあるの？

土佐

離見の見。そうですね、私今ふと思ったんですけど、離見の見というか自分を省みるというか客観的に見るというか、あると思います。まずそれができないと、アートは成立しないと思います。自己主張してるだけだというのは、起源はそこにあるという説もあったみたいですが、もう少しその客観的に見てですね、客観的に見てというのはどういうことかというと、たとえば、何か一回絵を描いた、と。で、絵を描いて、翌日それをもう一度冷静な目で見た、と。で、それを人々に見てもらって意見を聞く、と。そうやって芸術っていうのはだんだんうまくなっていくものだと思いますけれども、そういった中でまず人の意見を聞く、ということなんですよね。

それはどういうことかっていうと、聞けなかったりする意見ももちろんあるんですけども、すごく深く考えて、それが正しいかどうかっていうのを非常に吟味していくっていうことは重要な、と思いますし、そういうものっていうのはどのアーティストでも持っていると思います。

山極

さっきさ、土佐さん発表の中で、アナログでやっているから、これは二度と繰り返せない、毎回違うんだって話してましたよね。

土佐

ええ、一期一会です。

山極

実はね、そのサイエンスっていうものが追究してきたものっていうのは、アートと同じように見えないものなんですけれども、見えないものは繰り返せるもの、その法則性というものをサイエン

スは、多くのサイエンティストたちは追究してきた。だけどそれは形にならないわけですよね。でもそれを形にする方策というのを図形にしたり、数式にしたり、言葉にしたりして表してきたっていうのはこれまでの歴史だと思う。

でもアートっていうのは、いつも僕も疑問に思っているんですけども、版画は何枚でも刷れるんですけど、普通一個しか作らないですよね。複製っていうのをすごい嫌がるじゃないですか。あれなんでなんですか。

土佐

オリジナリティということにこだわっているんではないかと思います。オリジナリティ、版画もエディションっていう形で五枚とか十枚とか五十枚とか限定付きでやるんですけども、オリジナリティのあるもの、っていうところにこだわるのではないかと思うんですが、これもですね、美術の定義なんて時代によってやっぱり変わってしまうと私は思うんですね。

このなかでひょっとしたら反対する方がいらっしゃるかもしれないですが、私たちがやっているメディアアートだって複製ができるてしまうし、いくらでもできちゃうわけですよね。じゃあ何が残るの、って話になってきたときに、やはりですね、そこででてくるんですけども、ベンジャミンが言っていたオーラ、アウラ、っていう話もあるんですが、それも一つであり、非常にオリジナリティのあるものというか、コロンブスの卵的なところも少しあるんですけども、そういうものを、だれもやっていいことをやる新しさと驚きと、歴史の中でそれが出てくる必然性というのを考える。そういう道筋が大事かな、と思います。

山極

千三郎さんね。日本の伝統的な芸能、特に能や狂言はその代表的なものですから。それぞれに伝来の型がありますよね。

茂山

そうですね、はい。

山極

あるいはその、それぞれ決まったストーリーが

茂山

はい、はい。

山極

その演じ分け方というものを、ずっと引き継いでいると思うんですけども。

茂山

はい。

山極

そこにやはり自分としてオリジナリティを加えようという努力はあると思うんですよね。

茂山

はい、ありますね。最初はその父から習うこと、師匠から習ったことを、当然やるわけですよね。で、師匠というのは結局何を教えるかというと、たとえば野球で言うと、直球しか教えないんですよ。ところがその師匠は、舞台上で変化球いっぱい投げてるわけですよ。父なんか、千作なんか、ずっと変化球ばっかり投げたんですけども(笑)。でも、これは真似すると叱られることなんですよね。まっすぐ直球というものを教えられ、それを舞台で表現をしていくって、いつの間にか自分で変化球というものを覚えてやっていくんだと思うんです。

そこには、今先ほどお話があった通りですね、二度と同じもの、同じ舞台ができないってことだと思うんですけども。よくうちの家で言うならば、二人とも亡くなつたんですけども、千作と千之丞という兄弟がいました。この千作っていうのはアーテ

イストでした。つまり、同じ舞台は二度と見られないんですよ。ところが、千之丞はね、職人だったんですよ。この職人さんっていうのは、同じ舞台に突き詰めてすごくおなじ舞台をしようとする職人技っていうものを感じる人だったので、ここはアーティストと職人というのがやっぱりいるんじゃないかなっていう風に思いますね。



山極

すると、やっぱりアーティストは人の真似をしたらいかんの？

土佐

そういうことに世の中的にはなっているんですけど(笑)、今ちょっと思ったんですけどオリジナリティーのことでこういうことを言わなきゃいけないと思いました。現代美術、というか美術じゃなくともそうなんですけど、発明ってみんなそうなのかなって思うんですけど、オリジナルがまったく無から生まれることってありえないと思うんですよね。

で、じゃあオリジナルってどこから生まれるのってなると、連想力でですよね。それが、誰もが気づく連想力ではなくて、すごい遠いところのものと遠いところのものを繋げたときにまったく予期しなかったことが起こる。これが現代で言われているようなクリエイティビティーとか創造性とか、まあオリジナリティーという人もいるんですが、そういうことじゃないのかなと思います。

山極

京大もね、その独創性というのを売り物にしてきました。それを歴代の総長が連呼するものだから。ここにも元総長いらっしゃい

ますよね(笑)。結構それを重荷に感じている学生達も多いんじやないかというのはちょっと気になっていたんですけど。独創性っていうのは今土佐さんがおっしゃったように、いろんなものと異質なものが出会うところに生まれる可能性が高いですね。でも、それをちょっとひねくれて受け入れる気持ちを持っていないと、それは真似になっちゃうんですよね。ちょっと反発心があり、先回りをしてやろうという野心もあり、っていうところで、新しい発想がせめぎあって出てくるということもあると思います。

狂言でもね、千三郎さんはほら、たくさんの兄弟や親族がいらっしゃるわけですよね。それぞれにやはり大蔵狂言を受け継いでやっておられる訳ですけど、その間の競争とか切磋琢磨とかやっぱりあるものなんですか？

茂山

そうですね、家……っていうね、茂山千五郎家という家なんですけども、日本にその狂言をする家っていうのはたくさんあります。東京であれば野村家とか、山本家であったりとか、大蔵家、いろんな家があるんですが。

その茂山千五郎家っていうのは、日本で一番自由な家なんですね。東京の方には、山本東次郎家っていう一番堅い家があって、同じ大蔵流なんですが、全然違う狂言をします。で、大蔵流の中で山本東次郎家のすごいところは、みんなが山本東次郎家の狂言をするんですよ。ところが、茂山千五郎家の狂言は、みんなバラバラなんですね(笑)。それぞれの個性なんですよ。ところが、同じ舞台に立って同じようにやると、それは茂山千五郎家の狂言っていうものになるっていう、どこかでこれ以上越えてはいけない線っていうものを持ちながらやっているところが大事だと思うんですね。

土佐

その越えてはいけない線っていうのはどういうところで、逆に言うともしどういうことやったら破門になっちゃうんですか？

(会場、笑い)

茂山

んー、破門になった人まだないんで…。

(会場、さらなる笑い)

土佐

それだけ自由ってことですかね。

茂山

大概の場合大丈夫だと思うんですけどね。

多分、このゴリラ楽を山本家の人人がやつたらちょっとマズいんじゃないかな、というところはあったりしますよね。ただやっぱり、狂言だなって見えるかどうかっていう線だと思うんですよ。その線がねえ、わからないです。まだ僕にも。

で、一ついろんな芸能の方がおっしゃるんですけど、型破りは許せるけど型無しにならないように、っていう線だと思うんですよね。それもやってみないとわからないです。やってみて、これはやっぱり型無しになってたなっていう風に後で思うことは多いんですけど。

そこはまあ、墓場までそれを追求していくことになるんじゃないかなと思うんですが。

山極

表現方法というものは、やっぱり言葉とかいうものにならないものだから。目に見えるものとして写っていく場合、どんなに自分が足搔いても、何か一つの統一感みたいなものがあるって。

たとえば千三郎さんが色々工夫を凝らして別々の表現をしたとしても、やっぱり千三郎さんだとわかっちゃう、みたいなものがあると思うんですよね。僕がさっきゴリラ、チンパンジーのドラマリングを見せてその後歌舞伎の見栄を見せて一緒にあって言っていたのは、そこに本心があるんです。つまり、体の構造が似ていたり、姿勢、つまり生きる構えみたいなのが似ていると、あるいは異性からの期待感を一心に受けて、自分が美しくなるという表現を極めていくと、似たような表現になっちゃう、っていうのは何かやっぱりそこに似たものがあるからなんですね。しかもそれは、その言葉になると全然違って聞こえるものが、身体でやるとどうしてもそこを越えられない何か統一感、共通点みたいなものが出てきてしまう。というものがありはしないかなと思います。

茂山

あるんじゃないかなと。自分ではそれはこうだから共通項も同じなんだという風に認識はしていないんですけども。よく言われる守破離って言葉がある通り、自分では離れてないつもりなんだけども、いつの間にか離れていっている。"守"、"破る"ですよね。で、"離れて"いく。

自分で父の芸から離れていくとすると、多分変なことになる。いつの間にか父に教えられたことをやってやってやっていると、父と違うようになったかなって自分で思うんですけども、ある

人に「お父さんによく似てきはって」って言われると、やっぱ同じやなっていうようなところなんですね。

山極

それはね、何とも表現がしようがないんだけども、例えば土佐さんが音を色にするみたいなこと、あるいは春や四季というものを表現するときに、やっぱりみんなが見て、おお、これは春だよなっていうような、シンガポールの色を使っていても、それが飛び込んでいくような感じがするというのは、人間が持っている心に訴える何かが共通しているからだと思うんです。  
だから、いかにそのアーティスト達がとんでもないことを初めても、どこかにそれは理解されるような何者かがあるんじゃないかなと思います。

土佐

あると思います。しきい値っていうのは非常に人によって違うところもあったりはするのかなって思いますが、あると思うし、それが文化の遺伝子なんじゃないかなと思う。

山極

文化の遺伝子か……それはちょっと聞き捨てがたいですね(笑)。

土佐

いや、例えば狂言の千三郎さんが父に似てきましたねって言われるのも遺伝子が為すものかなと思うし、我々自体もやっぱり両親に似てますよね。性格とか顔とか様々なものが似ていて、もちろん生物的にはそういうものがあるんじゃないかなと思いますし、いずれ生命科学かなあ、まあそういう分野の学者が発表してくれるんだろうと思うんですが。それと同じようにですね、私がボストンに三年くらい住んで思ったのは、まあ文化の違いでアメリカになれないのは当たり前なんんですけど、もう染み着いた自分自身が日本人の文化の遺伝子を持っているっていうのはすごく感じたんですね。

だからそれを感じたときに、自分だという、それまで根無し草だったものが、地に着く。根付いてくる。しかもやっぱり現代アートなんかやってるとですね、やはりちょっと根無し草なところがあると思うんですね、若い頃というのは。自分が何者かというのがまだ定まってないとき。でも、それがだんだん表現していく中で、よくいろんなことを考えて、いろんな出会いもあって、そういうことと、今までの歴史を振り返ったときに、自分はここでつながっているんだって言うことを感じる、そこが結構重要なポイントではないかなと私は思います。

山極

実は昨日、奥本大三郎さんと話をしていたんですよ。彼は昆虫少年で、昆虫趣味をずっとやってきた。だけど本業はフランス文学者なんですね。

彼が言うには、人間が建築で使う形や色というのは、その土地にある自然の色や形からとってる。非常にそれが、本人は意識していないんだけど似てくると言うのですよ。タイの寺院は、タイにいるカブトムシの形によく似ているって言うんですよね。とんでもないと思ってたら本当に似てるんですよ。アフリカのマサイの人達が着ている服、先住民の人達が身体につける飾りっていうのはやっぱりアフリカの色に非常によく似ているっていうんですね。南米の人達が作る器につける色っていうのは、南米の鳥達の色に非常によく似ている。

それはやっぱりその土地によって、生まれながらにしてその色や形に感動するという心を身につけて、それを知らず知らずのうちに造形をするときに、その自分の感動した色や形を使うって言う風になってしまふからではないかと僕は思うんですけど。

土佐

いや、まさにそうだと思いません。よく聞く話なんですが、東北に住んでる人ってあんまり派手な赤、黄、青みたいな色を使わないんですね。割とモノトーンの絵を好むと言われていて。赤道直下に住んでいるような人達、南の国に住んでいる人達は、わりと原色を好むと言われてますから。服もそうだし。

山極

でもそれ土佐さんがアメリカに住んでてそうはならなかったわけ？

土佐

いや、異邦人でしたねやはり。それはやはり自分がもう日本人だっていうことをすごく自覚して。

あと面白かったのは、日本がそれまで嫌いだったのに恋しくなって好きになったんですよ。改めて自分がいかに日本のことを見ていいかってことをボストンで知りました。それでたまたまボストンという土地柄、フェノロサとかいろんな方がいてですね、ボストン美術館の中に日本美術だと色々なものをそこで見て、逆輸入みたいな感じで非常に感じるところがあって、まだまだ自分が知らなかつたんだなってことに気づいて、そこからですね、色々勉強したのは。

山極

それは私にも言えて、向こう側に行ったから、人間の良さも悪さも、まあ悪さっていうか変なところが見えてきた。それはやっぱり垣根を越えた良さ、美点なんですよ。自分が違う視点を手に入れた。

ただその、違う視点を手に入れるためには、やっぱり頭の中で向こうにいっても駄目で、身体ごと向こうに行って体験しなくてはならないってところがあるんだと思いますね。

土佐

そうですね。まさにそう思いますね。

茂山

あのー……垣根っていう部分で言うと、私達が何かを、狂言っていうものをね、今まで六五〇年やってきた。その前に、結局猿樂っていうのがあったわけじゃないですか。これはもうものまねであったりとか、コントみたいなもので、即興劇だったものが、猿樂と呼ばれてて。それがいつの間にか能、狂言というものになって。

何故それが猿だったのかというと、日本の国内で人間に一番近いのが猿だったんですよ。で猿真似をしてきたはずなのに、こういう山極先生みたいな人がですね、ゴリラを持ち込んで来ちゃったわけですよね。

(会場、笑い)

で、僕からするとですね、狂言と猿との間にボーンッとゴリラが入ってきたんですよ。で、これを猿樂じゃあできないなって思ったので、ゴリラ樂っていうものが生まれてきたんですけど。六五〇年間その歴史の中で、日本人の中で人間に一番近い存在という猿というものが、この京都大学のおかげで、ゴリラっていう近いものがでてきた。そこでどうしたのかっていうと、いろんなお話を聞いて目から鱗のような狂言と共有できる部分、人間と共有できる部分っていうのがあったので、このゴリラ樂っていうものは少し垣根っていうのがなくできたんじゃないかなという気がするんですね。

土佐

すごく特徴的な行為がありましたよね。見つめあうとか。

茂山

そうですね。構えるとか。

土佐

あれゴリラ楽オリジナルのものですよね。

茂山

そうですね、はい。ただね、その狂言っていうのは今でこそ舞台から降りることはないと思うんですけど、猿樂って恐らく客席から上がってきてくれる客と、客いじりですねつまり、すいません先ほどいじりましたけど。そういうのがいっぱいある中で多分行われていたものだと思うので、もう一度そういうものが再現できるようなヒントになったんじゃないかなって自分の中ではすごく思います。

土佐

でもそこに、やはり狂言だから、笑いとか、まあコメディーって言ったら怒られるのかもしれません、そういうのを考えつつ、そういう演技の型を考えるんですよね。

茂山

そうですね、型。先ほど離見の見の話をさせていただいたときもそうなんですけれども、狂言っていうのは擬人っていうのがすごく得意なんですね。女性ですら男性が演じる、それが可笑しいんですけども。

それ以外にも、狐を演じたり、蚊を演じたり、あるいは先ほどの雷を演じたりっていう風に、いろんなものを演じます。もっと言えば、木を演じたり桜を演じたりするし、それを飛び越えて正義を演じたり悪を演じたり、っていう概念っていうところまで演じていくことができます。

それって人間から考えると遠い遠いものだったのに、先ほども言いました通り山極先生が一番近いところを持ってきたものですから、これはね、本当はやりにくいんです。すごく人間に近いからですよね。

山極

千三郎さんがお面を被ってね、演じるとき、そしてお面をはずしてやっと役から解放されたときっていうのはね、やっぱり二つの概念の間を行き来していると思うんです。面を被ることによって、やっぱり違うものになりきる訳でしょ？

茂山

そうですね、能の世界では完全に鏡の前に座って面(おもて)をつけて、ずっと自分を見つめて、面に気持ちを入れていくっていうのですか、面(おもて)、面(めん)っていうものに魂があるという考え方なんで、自分の面をつけた姿を見て役に入していくっていう精神性はありますよね。

山極

面白いなと思うのは、例えば僕らは結果的に動物の調査をしていて、ゴリラにしたってチンパンジーにしたってニホンザルにしたって、人間の言葉を持っていないから言葉を使ったコミュニケーションができないわけですよ。ただ、彼らの中に入って、彼らと一緒に行動しているときに、なるべく彼らが緊張しないように、あるいは変な関心を自分に抱かないように行動してるから、自然と猿やゴリラの行動になってしまふ訳ですよ。そのときに、やっぱり心っていうのはね、仕草で表現されるものだなど。我々はずっと古く昔から、仕草でコミュニケーションをとってきたんだなって気がするんですよ。

さっきいみじくも、千三郎さんは見てないかもしれないけど、ゴリラとフクロウとコミュニケーションをとる場合があるんですよ。フクロウは、ああやってでっかいグローブみたいなゴリラの手で触られても怖がってないわけですね。それはコミュニケーションが成立しているんですよ。これは遊びだと言うことがフクロウにもわかっている。そういうことを、我々人間はずっと行っている。きたんだと思います。

で、そこで必要なのが、単なるコミュニケーションではなくて、それをもう一つ越える心の表現なんだと思うんですよ。そこに、私は現実、アートと言えるようなものの在処が出てくるんじゃないのかなっていう気がします。

土佐

最近思うんですけど、人とコミュニケーションをするときに、わかりにくくなってると思うんですね。感情を込めて話すっていうのがあまり格好良くないような風潮もあって、わりと論理的に合理的に判断でやるというような世の中になっているので、あまり熱く語るとですね、むさ苦しいような感じになってですね、そういうことがあってわかりにくくなってると思うんですね。

そういうところで、もちろんしゃべった方が早いならしゃべった方が良いと思うんですけど、アートっていうのはインターフェース、間にに入るものとして非常に有効であり、昔は呪術とか演劇だとかそういったところから来ていて、今は(手元のノートパソコンを持ち上げて)これが入ってくるわけですね、コンピュータが。だからコンピュータが入るところは入っても良いんですけども、使い間違えがあつてしまうと、そこでコミュニケーションが断絶

されるので、そこを復元するためにもアートっていうのが必要じゃないかなって思います。

山極

コンピュータを使った狂言というのはできますか。

茂山

コンピュータを使って……ね。映像を出すというところまでは確かにもうありますよね。ただ、将来的なところで、今も雷さんですね。雷神が動いてましたけれども。なんですか、点々つけて動くやつ、なんでしたっけ？ 自分に点々をつけて。

土佐

あ、モーションキャプチャー！

茂山

モーションキャプチャーね。モーションキャプチャーを撮ったことはあるんです。なんかモジモジ君みたいなやつを転々いっぱいつけてですね、動き舞うわけですね。僕が舞う。それをたとえばウルトラマンが舞う。映像乗せるとウルトラマンが完全に狂言をするわけですよね。そいつと狂言してみたいなっていうのは思いますね。そういうことが今後できていったりするのかなって。

土佐

なるほど。

茂山

あるいは、僕が演じているものを三代前の千作がやってみるとか。映像を変えてみるとか。山極先生がやってみるとか(笑)。そういうことが、なんかもうできてしまうっていうのは、一つ今でないと見れないものだとは思いますよね。

土佐

そうですよね。そこを明るく言うとそんな感じになると思います。私も前ですね、十年くらい前に、吉本興業ってあるじゃないですか、吉本興業の人達と一緒に、インタラクティブ漫才という、つっこみコンピュータっていうのを作ったことがあるんですけども、非常に難しかったです。つっこみの間合いが。ボケとつっこみ、どちらかというとつっこ

みの方が簡単ですので、コンピュータはつっこみをやつたら良いんじゃないですかって言われてつっこみコンピュータになったんですね。でも非常に人間と間合いが難しいんですよね。やっぱり結局人間が助けてる感じになるんですよね。  
そこが非常に難しくて、笑い、笑いのインタラクションというのは非常に難しいなと思いましたね。



山極 僕ね、似たような体験したことあって。爆笑問題と京都市動物園で対談したんですよ。爆笑問題って田中さんと、もう一人誰だっけ…。

土佐 太田さん。

山極 あ、太田さん。太田さんはいつも喋って、田中さんが合いの手入れるじゃないですか。田中さんこっち(手前、向かって左)にいて、太田さんこっち(向かって右)にいて。三角形で話をしていたんだけど。バックヤード、ゴリラの園舎だったから、私の後ろにゴリラの顔が見えるんですよ。そうすると太田さんがね、うわあっとしゃべろうとしてるんだけど、ゴリラの顔がちらちら見えるもんだから、しゃべれなくなっちゃったの。  
太田さんってやっぱり天才的な漫才師というか、芸人だから、相手の顔を見て先を行くんですね。話を作る、相手をいじる、ってことをやるんだけど、私の顔とゴリラの顔がだぶっちゃって、読めなくなっちゃったんですよね(笑)。ずーっともう、しゃべれな

くなっちゃって、しょうがないから田中さんと私ばっかり話してたんですよ。

だから、やっぱりインタラクティブであるっていうのがいくつか人間にはやりかたがあって、太田さんのように顔と言葉というのがセットになって、頭の中で急回転するようなインタラクティブっていう話と、それからやっぱり千三郎さんのように相手と自分との間に合意形成をしつつ、これが遊びだなあとある程度その先を両方とも合意しつつ進ませていくようなやりかたと。

それからまあ、そのアートっていうのはどうなのかなって聞きたいんだけど、そのお互いに確信を持たないインタラクティブっていうのもあると思うんですよ。

土佐

勿論、それはあると思います。お互いに確信を持たないというかですね、ふと思ったんですけども、山極先生のゴリラの研究のご講演を何度か拝聴したことがあるんですが。

例えばですよ、ここにあるゴリラの面をつけてですよ、山極先生がゴリラのことをしゃべったらですよ、やっぱり受け取り方って変わると思うんですよね。次のご講演のときには是非やっていただきたいと思うんですけども。

それはやっぱり受け取り方っていうのは全然違うし、アートを作っているアーティストっていうのは、こう受け取って欲しいと思うのが50%くらいあるんですけど、その通り受け取ってもらえたことなんて一度たりともないですよ。例えばアーティストにとっていいことの一つとして、日本近代美術館買い上げ、とかあるでしょ。そのときに、アーティストはこの作品がいいと思ってるんだけれども、美術館としては美術史の中から見ていきますから、選ぶ作品とか全然違うんですよね。そのへんのコミュニケーションギャップっていうのは、もうしきい値の範囲内だと思ってます。

山極

だからね、僕はかえって羨ましくて。評価できないものでしょ、アートって。我々サイエンティストの作品は全部評価されて、ランク付け、点数つけられちゃうんですよ。これが大変なんですよ。うちは良いとして(笑)。

茂山

あのー、結局客席、あるいはご覧になる方と私達のステージ、あるいは作品との間にあるものって、僕らはやっぱり空気だと思うんですね。空気って言うのをえることができる人ってすごいんだと思うんですよ。今でも、こっから(会場の反対側から)出させてくださいと。いきなりここ(座席)で始まるっていうと、僕空

気作れないので。通りながらここどうなんだろうなってさぐって上がりってきて、なんか空気っていうものを作っていくこうとする。そういう能舞台でも何でもない会場のね、世の中で、僕もまったくわからないですから。

そういう空気って言うものを感じること。そして、さらにそういう空気を変えていける役っていうのが、それが一番すごい。それはやっぱりどんだけ己の心っていうのを出していけるか、気持ちって言うのを出していけるかっていうアーティストのすごさなんじゃないかなって思いますね。

土佐

それは離見の見とか、序破急とか、そういったものを越えて変えていくっていうことを、千三郎さんは目指しておられるんですか。

茂山

そうですね、いわば自分とかの色っていうことですよね。一生懸命やっても結局親父に似てきましたねって言われるけれども、反骨して千三郎の色って言うものを作りたいと。その色に会場を塗り変えるんだっていう。全然塗り変わってないじゃんって言われるかもしれませんけど(笑)。

そういう思いを持って、そういう空気にしていきたいっていうことだと思うんですよね。

土佐

それが、千三郎さんが生きた証のアートなんだっていう

茂山

なんですかね。でも死んじゅうと残らないんで、無形文化財って言われるんですよね。

(会場、笑い)

司会

非常に盛り上がっておりますが、最初にお話ししましたように最後の30分はですね、是非会場のみなさんがたにも入っていただいて議論をすると。質疑応答というよりは、みなさんも議論に加わっていただくという風な形を取りたいと思いますので、是非誰か切って口火をいただけだと非常にありがたいんですが……。

(挙手した尾池元総長を当てて)

はい、よろしくお願ひします。

尾池  
元総長

あの……じゃあ、議論に入る前に。僕はわざわざここへ今日なんで来たかっていうと(ポスターを指さして)あのポスターのチラシを見てあの二人の格好が見られると思って来たんですけど……。

(会場、笑い)

あれ見とうてわざわざ来たんで。さっきから一人しかやっとらんで、あれ見てから議論に入りたいと思います

(会場、拍手)

土佐

是非お願ひします！

(山極総長と千三郎さんが前へ出ていく)

山極

えーっと、これはですね、最初だったっけ？

茂山

二回目……？

山極

二回目でしたよね。

千三郎さんが京都市動物園のゲンキさんになろうっていうときに、じゃあゴリラの格好をするのにどうしたら良いでしょうかっていうことで、じゃあ一緒にやってみましょうかってことで、まずこう腰を落とすんですね。で、足を開いたら、ちょっとがに股になります。

それで、背中は常に張ってないといけないんですよ。それはゴリラのゴリラたる所以ですから。それで、手を軽く握って、相撲節みたいに下ろしちゃうと、それは無駄なものがあるから、やっぱり上向けないといけないんですね。で、こうこう前をはっと睨みながら歩く。

茂山

ナンバですね？

山極

ナンバに行く場合もあるし、行かない場合もあるんですが、ナンバというのは実は体力回復時にこういう風に回るんですね。でも、前に進むときにナンバっていうのはあまり良くない。だから、ゴリラっていうのはただ歩いているだけじゃなくて、餌を摘みながら歩くわけですから。

こうやって、相撲の方はこうやって行きますよね。それは、やっぱり手を使いながら上半身を立てて相手に向かってきちんと意識しながら歩くときに、自然にナンバになる。だからゴリラも、ゆっくりはゆっくり歩くんです。という風にやってました

(会場、拍手)



司会

是非、続けてどうぞよろしくお願いします  
はい、そちらの方。

男性

あ、どうも、ありがとうございます。今見せてもらって、やはりこの世のなりたちは、一つのコントラストだなあと。山極総長が今何故こんな、ＩＣの時代に誕生したか。これは原点、源流を遡り、原始に還れ、原点に還れという叫びだと思いますよ！

普通は選ばれるような、土佐さんが選ばれた方が、時代に合致してたと。モダニズムと伝統とイノベーションから見たら。やっぱりこれは何か意味するところがあるのを察知しなければ。山極総長誕生を。ということからこの古いことの伝統とイノベーションを草案するものを。そして、あらゆるものが比例があれば反比例があり、相反するものばかりでこの世の中対になってますね。やっぱりそこを察知したらこういう芸術や学術がもっとわかってくらんじゃないか。iPS細胞ももっと発展していくんじゃないか。そっから見てやはり私は、もう一度人間は再びという言葉。東北の人も再び、やはり、リカバリーする、再生するということから始まり、もう一度、町を作り直す、リメイクする、そして、三番目にやはりリセットするということなんですね。心を整える、京都、ありましたね、文化財が、あれは心を整える、リセット、ほな、次の段階があるんですよ。やはり、人々の心を、東北の人々の心をやっぱり蘇らせる、リバイバルというのがなかつたらあかんし、次にやっぱり、それを長く続けさせる、サステイナブルというのがなかつたらあかんし。その後に、やはり究極の目的が示されてない場合が多いです！

やはり生存し生き残るという、サヴァイヴァルなんですね！ 東北の人もサヴァイヴァル、日本もサヴァイヴァル、こっから思つたらやはり我々自身の京都は哲学を語るだけで良いです！ そのフィロソフィー、政治家は政治、哲学、稻盛和夫さんは一番に経営哲学と言っておられます！ やっぱり、哲学が一番に来て、ものの考え方いうコンセプト、シンキングというものの考え方一つで結果が、一八〇度違うんですよ！

星野監督は負けてまた次は最下位、優勝して最下位、あれは考え方やっぱりおかしかったんですねえ、去年は。そういうことからして、やはりこの土佐さんのモダンな見事な英語になってる、やっぱり創作ポリシーというものがなかつたら駄目と。必要なことだけ言うてるんですよ！ そしてやはり、山極さんのような胸の内に、やはり人間性ヒューマニズムというものが、絶対になかつたらいかん。茂山さんもね。そういうものがなかつたら絶対駄目だと。経営も、ブラック企業なっとる。

そしてやっぱり五つ目は、今日は一二〇〇年の、確かな歴史観がなかつたらいかんのです！！ これを持ってない人間ばかりです！ 私くらいのものですよ。それくらい確かな歴史観難しいですよ！

この五つを一つにやはり統合されたやはり日本人としてのアイデンティティなんですね！ やはりこの同一性というものを培い、一つになる再一性がなければ、チームワーク良くなければ、原監督みたいに巨人全然優勝できない。そして、やはり統一性という

ものが日本人に欠けています！　この三つこそ、我々に求められていることじゃないかと思うんですが、三名様如何でしょう！

山極

はい、ありがとうございました。まったくおっしゃる通りだと思います。私も原点に還って心を再生する、京都大学としてふさわしい心を再生するということに努めて参りたいと思っております。

茂山

そうですね……狂言やってるとですね、原点に還るもなにも、恐らく原点しかないんですけれども(笑)。  
先ほどもお話した通り、足下を踏み外さないということを考えいくことが、結局一回りして原点に戻っていくんじゃないかなと……僕も、死ぬ前には元に戻ってるような気がしますんで。そこに向けて、徐々に原点に向かっていきたいなと思います、はい。

土佐

私はですね、勿論原点に向かって、原点からまたアートをいつもやってますけれども、ここに多くの学生さんがいると思うんですよね。京大の学生さん。京大の学生さんは、多くの人が京大の自由の校風を求めてやって来ているわけなんですね。  
だから是非アートもやってください。それを私としてはちょっと話したいことだと思っています。

司会

土佐先生の方から学生さんに少し意見を……。

土佐

あのー、京大の学生の方。手を挙げた方からご意見を聞きたいんですけど、今日は別に先生方もいるけど自由に意見を言ってください。

(方々から手が上がる)

司会

では、着物の方。

着物姿の女性

ありがとうございます。今日は着物で失礼します。あの、着物はただ趣味で来ているだけで、特に何かあるわけではないんですが……。

私は理学部の人間なんんですけど、日々物理、私いま物理はそんなにやってないんですけど、物理とかを上に行くにつれて、私がやっているのは純粋物理、純粋な学問としての物理、思想のような学問のような範囲をやっているので、物理をやってて、使うものは数式だし対象は自然なんんですけど、対象は自然で、それを数学で記述しているだけで、もう思想なんじゃないかって思うんですよ。

で、それを面白いと思ってやってるわけですが、数学とか今まで積み重なってきた学問の流れを知らないと、その枠組みを知らないと、面白いとか美しいとか思えないじゃないですか。私はそれをちょっと勉強したから物理が面白いなとか他の学問も面白いなって思えるわけで、美術とか芸術とともに枠組みを知らなければ面白いと思えないと思うんですよ。

たとえば、私は全然知らないので、アフリカのすごいと言われているトーテムポールとかを見ても、面白いけどすごいという感想は、感動とかそういう感情は、そんなに生まれなかったりするんですけど、美術も枠組み、あと現代芸術もよくわからないと言われるじゃないですか。その見方の枠組みを知らないと、面白さとか受け取れないと思うんですけど。

それでも芸術って、枠組みを知らなくても感動できるものが稀にあって、現代芸術でも草間彌生さんのブツブツの部屋を見たとき私本当に感動して、倒れそうになってしまったことがあって、美術とか芸術、アートの人を感動させる力、枠組みがなくても越える力っていうのが、学問にもあれば良いなと思うのですが……それをちょっと探していきたいなと思いますし、えっとどうしよう、締めれない……。

土佐

あのー、現代物理とアートをつなげると、ものすごく誰もやってない可能性が見えてきますよ。

着物姿の女性

あー、そうかもしれない……。

土佐

是非、やってみてください。

着物姿の女性

はい、ありがとうございます。

山極

確かに、枠組みを知らないと感動できないものっていうのはたくさんあります。でも、枠組みを知らなくても感動できるものっていうのがあって、それは別にそれ任せではなくて、自分の問題でもあるんだよね。それは要するに、何かにセンシティブな心を作り上げていくと、なんか他の人が全然感動しないものに感動しちゃうことってあるじゃないですか。

それってやっぱり人間の心の妖しさもあるんですよね。その妖しさっていうのは自分でなかなかコントロールできないところがある。そこをつなぐのが、アートじゃないのかなと僕は思うんですけどね

着物姿の女性

"あやしさ"ってどういうイメージの……。

山極

要するに、妖怪のような妖しさ。形のない、自分でとらえどころのない。自分の心って見えないし、自分の心ってどうなのかなって自分でも定義できないところがあるはずなんですよ。ここに感動しようと思ってるんだけどすごく興ざめしちゃったりね。

でも、とんでもないつまんないよう見えていたことが一瞬にしてすごいと思えるようになってきたりするんじゃないですか。それってやっぱり、自分で何とも形容のできない何かが自分の中に潜んでいる、それが妖しさだと思うんですよ。

そういうものを、それぞれの人間が持ってる。そこをつないでくれるのがアート……持ち上げすぎなんだけど、じゃないのかなって思ったりするんですけどね。

茂山

要は、全部わかってしまうとつまらないっていうことではありますね。

有名な言葉で、"秘すれば花"って言う通り、隠し事とか見せないこととか大極秘とかね。私達の芸能の中にも、ここより以上はもう見せないんだ、っていうものもやっぱりあると思うんです。

で、そこを見たいっていうのが、それこそもうパンチラの世界じゃないんですけど、見えないけれどもなんか見てみたいなあ見てみたいなあっていうその欲、っていうものに、どうやって自分の触覚が触れていくんだろう、みたいな。

それがまあ、今おっしゃった通り、概念的なことを知ることにな

ると思うんですが。きっと、すごいものに出会うと思います。今の草間さんとおっしゃる通り、それが物理であるかもしれないし、他の現代アートかもしれないし、古典なのかもしれないし。そういうものにきっと出会えるのではないかなと思いますし、僕自身もそういう風になりたいなっていう風に追求していきたいなって思っています。

着物姿の女性

ありがとうございます。

土佐

他に、学生さん。

(手が上がる)

どうぞ。

女性

すいません。年いってるんですけど、一応学生なんです。

山極先生に前から一つ聞きたいことがございまして、変わった話なんですけど、去年くらいに兵庫県議でちょっとテレビに出て話題になった議員さんがいらしたんですけども、あの方で日本人がびっくりしたわけですけども。ゴリラのドラミングが威嚇するけれども攻撃ではないっていうのが、あの方のあんな大声でわあっとやられたら、ま、びっくりするわけですけれど、だからといって攻撃してくる感じでもない。微妙に引いてるような、大声なんだけど引いてるって言う変わった感じに日本人がびっくりした。

やったことの良い悪いは全然退けまして、その精神性のちょっとレベルっていうので似てるんじゃないかと思ってまして、でもこんな一人で思ってただけなんで、もしご意見いただけたらと。

山極

うん、あのね、人間って知らず知らずのうちに、建前と本音っていうのを両方見せながらやってるってことがあるんですね。ディスプレーっていうのは、それをちゃんと周囲にもわからせ、相手にもわからせ、という劇なんですね。人間はそういうことを演じきることができる。たとえば僕がよく出す例なんですけれども、野球の試合をしていてバッターがヒット性のあたりを擊つて、一塁、一生懸命走ったんだけどアウトになった。でも、その微妙な判定を巡って、監督はそれはセーフだって言ってダックワードから飛び出してくるわけですよ。審判もその判定を曲げな

い。いやこれはアウトだって言うわけです。

そんとき監督と審判が、接触しそうにね、お互い胸を張ってこうやるわけですよ(腕を振る)。実際殴りかかるうしたりするそぶりを見せる。でもそれは、本当に喧嘩になるわけがないわけで、みんながわかっているんだけどそれを横行に演じながら、その戦う意欲、そして審判の判定に対して抗議をする監督っていうのを演じきるためにやってるわけですね。周囲がそれを止めるわけですよ。それで、観客も納得する。そういうみんなの思惑が、その是非に集中するというのがあって、それを監督も審判もわかっているんですよ。

そういうことが実はゴリラにもできるんです。それを、一九世紀の探検家達が知らなかったから、ゴリラの知性って言うのはそんなにないと思ってたんで、ゴリラって言うのはただ闘いたいためにね、そういう相手に対して威嚇をしたんだっていうだけで捉えてしまった。でも、そこには闘う姿勢を見せているんだけど闘いたくはないんだよっていう、お互いがきちんとそういう形を作つてわかりあう必要があるんだっていうことを周囲に納得させるために演じているわけですよね。

そういう高度なやりとりというのがゴリラでも可能なんだということをあれば示してくれたんだと僕は思っています。動物と人間のレベルっていうのは勿論認知レベルで違いはありますけども、そのくらいのこととはゴリラでもチンパンジーでもやるんだっていうことが今の我々の理解なんです。

女性

ゴリラのレベル……レベルっていう言い方がふさわしいのかどうかわからないんですけど、一昔二昔前はそういう霊長類の世界と人間の世界をスライドさせて持ってきてするような説明があったと思うんですけども、ああいうのはやっぱり今ではおかしいでしょうか。

たとえば、あのボス制度を会社制度に移行するような……。

山極

だから、今日も私が言ったように、誤解したまま日々と垣根を越えると、大きな間違いが起こるわけですね。たとえば猿のボスだとかいうものを、人間社会に簡単に当てはめて言うのは間違いということが多いです。ただ、正しくそれを解釈して見ていくと、人間でもね、実際に我々がこういう意味だと思っていたものの由来では、由来っていうのは元々の形を辿ると、今では考えつかなくなったり過去が見えてくるっていうのがあって、それが実は私の探りたいことです。

だから、たとえばさっき、千三郎さんがずっと近づいていきましたよね。もし人間であったらほっぺたひっぱたかれますよっていうのを言った。確かにその通りなんです。でも、あれば、ひょっとしたら元々人間はああいう挨拶の仕方をしていたかもしれません

いですよ。それが言葉を持ったために、ちょっと離れて相手の顔を見て挨拶することができるようになった、それが常識になったから、あそこまで近づかないのが当たり前なんだけど、それは我々の古い挨拶の形を示してくれているかもしれない訳ですよ。それはだから我々の想像力をすごく広げてくれるものだと僕は思ってます

女性

すいません、土佐先生にもお伺いしたいんですけども……。

司会

ちょっと短くお願いします。

女性

はい。

最後の方で、『プロジェクトマッピングは現代の祭りであり、呪術である』から続くようなお話なんですが、アーティストの方がこういう呪術性の復活ということをよくおっしゃるのを聞くんですけど、私は呪術社会になってほしくないと思ってるものなんです。あまりにも安易に呪術呪術と言ってるのが逆に現代に復活してきてるようになっておりまして、最後のスライドに出たようなお話のプロジェクトマッピングを今話題の日の丸でやってとか言われたときに、この論理では反論していく思うんですね。

本当はちゃんとあるんだよということがあれば良いんですけど、それがなかなかわからないもので、こういう呪術って素敵ですよだけだと、なんかちょっと怖いことになってしまいそうなんで、もしそこらへんでお考えがあればお願ひします

土佐

説明不足だったと思います。

呪術と言うよりは、そこまで濃いものではなくて、一つは祭りのようなもの、一つはやはりオリンピックとかああいったようなものとちょっと近いというか、同じように一つの場所にみんなが集まり、そこにその映像を共有するっていう機会はんまりないわけですよね。だからすごく何かを伝えるインパクトを持ってるメディアだなと実は思ってます。

今回で言えば、琳派四〇〇年の京都府のオープニングですっていうのを伝えるための目的がそこにあったわけですね。それでああいう形で行ったと。一つの祭りのイベントのオープニングであったわけです。だから、そんなに呪術ばかりを強調しているわけではなくて、一つのたとえとしてお話をちょっとしたわけでありま

して、そんな怪しいものではないし、どっかに持っていくようなメディアでもないし。ただ、色々な可能性っていうのはすごくあると思います。

近いものでいえば、ミュージシャンのライブだとかあいだものにも近くなってくるのかなっていう気もしますし、今から出てくると思われるのは、ただ見るだけではなくて相互作用があって、何かに反応する？ たとえばみんなのiPhoneだとか携帯電話を通じて何かと反応するとか、そんな難しいことしなくても何かを持っていて、それに対して反応するとかそういうこともこれから出てくると思うし、一つのメディアなんですね。媒体。媒体ってあって、まあでもメディアの語源は”巫女”、巫女さんですから、やっぱり何かを伝達するメディアなわけです。そういう意味でちょっとお話をしました。

たとえば、ここにおられる千三郎さんだって、先ほどゴリラ樂をやられたときに、そういう媒体というか、ゴリラの媒体であったと思うんですよね。憑衣って言い方もあると思うんですけども、我々がその色んな顔があって、色々なことを演じますよね。先生であったり、お母さんであったり、お父さんであったり、会社員であったりっていう顔があるんだけどそこでも色々な憑衣っていうものが軽く行われていて。

まあでも現代の中において映画の誕生、あれだけの人が集まるってことは確かにあんまりなくって野球場とかライブだとかそういったところしかなくて、そこに行くと何かうきうきするようなエネルギーってあるじゃないですか。そういうことをたとえとして私としては話しました。

司会

アートの起源とかですね、アートとは何かとかですね、現代におけるアートというのはこの三人の議論の中で色々あったと思うんですが、時間もそろそろ終わりですが最後にたぶん京大におけるアートというような議論がまたくなかったんですが、もし学生さんの中からそういう風な質問のおありの方であれば……

(手が上がる)

では一番奥の眼鏡の方

眼鏡の男性

すいません、先ほど土佐先生が学生にもっとアートをやって欲しいっていうことでおっしゃられましたけれども、たとえばアートをやるってなったときに、どうやってアートを僕ら学生がやっていくかってなったとき、たとえば場所がないとか、さっきも今PARASOPHIA(京都国際現代芸術祭)で色々やってるんですけど、そうやって作品を作るのにあたって作品っていうのは芸術作品でなくても科学の成果なり学問の成果なりっていうのも確か

に作品、芸術作品として一つ捕らえられるのかもしれません。ですが、実際そうやって僕らがアートに対して活動していく場がない。ここでのアートっていうのがどういう風に定義されているのかっていうのがまだ明確じゃないので、ちょっと芸術作品としてのアートってことを言っているのかわかんないんですけど、とりあえず僕ら学生側としては、大学の方にもっとアートな京大っていうことで目指していただくのであれば、僕らも活動できる場が欲しいと考えるんですね。

だから、土佐先生山極先生の、京大の先生としてのどういう風にアートな京大を作っていくいかっていうことと、あと千三郎さんの京大の外から見た、古典芸能的な立場から京大にどういう風にアートな大学になって欲しいかって言うのを伺いたいのですが、最後になってしまって申し訳ないです。

土佐

まずアートって何っていうことをもう一度話したいと思うんですが、話してなかったのかもしれないですが、アートって場を与えてやるもんじゃないんですよ。

表現せざるをえないような心の中のものがあって出てくるんですよ。それが第一。場所があるからアートやれるとか公園があるから講演で遊ぶとか、そういう話ではなくてですね、表現せざるをえないようなものっていうのがまずあるっていうのがやっぱり第一の発端じゃないかなって思うんですよね。

まずそういうのを持っていただきたい。自分の中で表現したい。これだ、これを見せたい。これを人に伝えたいっていうようなものを、自分の心に問うて欲しい。それが一番重要なことだと思うんですよね。これがなければ、場があっても、活性化しない。

それから第二に必要なことは、仲間を見つけること。一人ではできないですよアートって。私も二十代の頃結構生意気なところがあって、やっぱり様々なことを人より率先してやりたいと思ったから、いろんなチャンスを見つけようとしたんだけれども、やはり仲間が要るんですよね。切磋琢磨する仲間が要る。研究もそうだと思うんですけども。ライヴァルと言っても良いかもしれない、ある意味。そういう仲間と一緒に色々切磋琢磨して、こういう運動をするっていうような、アートって言うのは一つのムーヴメントでもあるんですよね。美術史を辿ってみても、たとえば立体派とか超現実主義とか、いろんなものがあって代表的な人がそこにいるわけだけれども、そういう風な仲間がいるということ、そういうことが必要。そういうものが同時にあったとして、たとえば芸術系の具体的な組織についてはですね、まあ山極先生がおっしゃっていただくと思うので、私はあまり言わないことにしますけれども。

まず君達の心構えとしてはそれが欲しい。京大のいいところは、普通の単科大学の美大と違って、私自身も美術大学の映像学科で十年くらい教えてたんですけど、他の学部の人とすぐ話すことができるんですね。ですから、今日のテーマである境界を乗り越え

ること、境界を越えてみることっていうのがわりとやりやすいんですね。同じ歳の仲間がそこにいる。だから学部を越えた人達で何か新しいことを一緒にディスカッションして、じゃあ一緒にこういうの作ってみようよっていうことが出てきやすい環境にある、そういうのを活用してほしいっていうのがあります。

勿論美術クラブだとか演劇だとか能だとかクラブがありますよね、京大には。その中で、それとはまた別に、新しい形で、横断的な学部を越えた形の、まあ大学院になるか学部になるかはわかりませんが、そういうものが建って、多分大学院かなあとと思うんですが、そういう何かしらの組織のができるとこを我々ちょっと考えているんですが、山極先生どうでしょうか

山極

僕は最初に言ったように、なんかおもろいことを京都大学でやりましょうっていう風に提案をしました。

で、おもろいことっていうのはちょっと抽象的な表現だから、おもろいことの中にアートっていうのがあるだろうって最初にあるだろうって言いましたよね。アートっていうのは見えないものを形にすること。そういう作業を通じてこれまでひしめいていた分野の境界というものをできれば楽しく乗り越えて、新しい発想をみんなで語り合う、そういう大学にしたいな、それがアートな大学を目指してっていうことなんですね。

土佐さんがおっしゃったように、場所があらかじめ与えられてあるからこういうものを制作するってものが生まれてくるのではない。気持ちなんですよね。それを言い合う人達が増えてくれば、当然のことながら、それを一つの形にしましょう、組織にしましょうっていうムーヴメントも生まれてくるはずだし、それが必然性を持てばそれは学問として手を出してくるのかもしれない。それをなるべく早いうちに見定めたいなという気持ちは僕にはあります。

京都大学の外にもたくさんのアート系の大学があります。あるいは、アート系の組織があります。京都は芸能の都でもありますからね。そういう人達とのコラボをしながら、一体おもろいこと、アートってのはなんやっていうのを、少しずつ京都大学に取り入れながら、何か新しい動きができるかなあと今は思っているところです。千三郎さん外から見てどうですか。

茂山

すごく難しい質問でございますが、外から見て京都大学がやっぱり羨ましいのは何でもエキスパートがいらっしゃることだと思うんですね。何か調べたいな、何か聞きたいなって思ったらすべてエキスパートの先生がいらっしゃる。で、今土佐先生のおっしゃった通り、何もないところからアートっていうのは確かにできないと思うんですね。

何か自分の中で発見して、この点をこの点をつなぐことによって

何かができるんではないかなと。今回の山極先生と狂言師っていうものがくっついてゴリラ樂っていうのが生まれたのと同じように、何か火花を散らして同じものができあがっていくっていうがまず最初だと思うんですね。それをどういう風につないでいくのかっていうのは、こんな年寄りの頭じゃなく若い人達の発想と、これとこれとつながったらどうなるんだろうなっていうところを貪欲に見つけてそれをつないでいくことができる、そういう大学ではないかなという風に思います。僕が狂言をずっとやってて一つだけ今感じているのは、狂言ってできあがって六百年、六百二十年くらいだと思うんですね。その頃、狂言ができた頃の人間っていうのは現代の人達にすごく近いと思うんですね。たとえば、男と女の関係とか、歌を読みあって恋愛をしていたのが今メールを読みあって恋愛をしたりとか。あるいは、主従の関係・下克上の社会、そういうものが今の世の中にも混沌としていて、江戸文化みたいなものがあるんですけど。もうその六百年前の平安ってことを考えるとなんか京都に六百年ごとに回帰してるって僕は感じるんです。

ですからこの時代に、東大じゃなくて京大が、何かの文化を作らなきゃ駄目なんじゃないかなと私はそういう風に命令形で(笑)、作り出してくださいっていう風にお願いしたいと思います。

山極

大変重く受け止めさせていただきます(笑)。

司会

まだ質問のおありの方もいらっしゃると思いますが、もう八時十分過ぎましたので、非常に申し訳ございませんがちょっとここで打ち切らせていただきたい。やっぱりちょっと最後質疑応答形式になってしまったのは最後司会の私の責任かなあと。もう少し議論形式でこちらからも問い合わせて、お三人からも問い合わせてという形にしたかったなあと思うんですが次回は是非そういう風な形にしていきたいと思います。それではですね、今日はちょっと司会の不手際もございましたけれど、私としてはみなさんに楽しんでいただけたんじゃないかなあという風に思います。これから二回三回と、今日の議論を元にアートな京大にしていくための議論を続けていきたいと思います。それでは本日はどうもありがとうございました。