

## 【特集2 第4回通常総会特別講演】

## 特集2 第4回通常総会特別講演

2000年3月7日に学士会館分館で開催されました第4回通常総会の特別講演では、能楽師の野村万之丞氏をお招きして、「デジタルアーカイブDVD-ROM作成を終えて」というタイトルでご講演をいただきました。野村氏は三百年の歴史を持つ狂言師野村万蔵家の古典芸能資料や役者の動作を、マルチアングルの映像と解説用データベースとして4枚のDVD-ROMに収められました。ここではこの古典芸能と最新テクノロジーを融合する活動について語っていただきました。この講演の様子をご紹介します。



## デジタルアーカイブ DVD-ROM 作成を終えて

野村万之丞



廣瀬：私司会をさせていただきます東大の廣瀬と申します。今日は特別講演の講師といたしまして野村万之丞先生にお越し頂きました。恒例に従いまして野村先生のご略歴をご紹介させて頂きたいと思っております。野村先生はいろいろなことをやっておられるのですが、総合芸術家とご自分ではおっしゃっておられまして、制作、演出、研究、俳優と、非常にいろいろな分野でご活躍です。先生は1959年に三百年の歴史がある加賀前田藩の狂言師野村万蔵本家の直系長男としてお生まれになりました。3歳で初舞台をお勤めになってから非常に多くの舞台を踏まれ、1995年に五世万之丞を襲名されました。万蔵家の八代目の当主でいらっしゃいます。このように長い歴史のお仕事をやられている一方で非常に新しいことにも活発に試みられておられまして、現代劇、それからTV出演、いろいろな演劇の劇作だとか演出などを含めまして非常に幅広くご活躍です。

野村先生のバーチャルリアリティとの関係ですが、もちろんそもそも狂言とかそういうのっていうのはバーチャルリアリティなんだという話もあるかもしれませんが、それ以外にも例えばマルチメディア関係でも色々お仕事をされ

ておられます。実際今日のご講演の題名も「デジタルアーカイブ、DVD-ROMの作成を終えて」と言うことですが、マルチメディア関係のお仕事も大変活発に行われています。文化庁のCD-ROMとか通産省のDVD-ROM等々、リアルとバーチャルの間のアーカイビングと言うようなお仕事をされておられます。

作品もたくさんございます。受賞歴をご紹介すると良いかも知れませんが、

1992年キッズ&アート賞

1993年文化庁芸術賞

1997年文化庁芸術最優秀賞

1997年織部賞

1997年から99年まで厚生省中央児童福祉審議会児童文化財特別推薦

等、非常に多くの賞を受賞されておられます。

それでは、野村先生、ご講演よろしくお願ひいたします。

野村：こんにちは野村でございます。今廣瀬先生から覚えにくいことを一生懸命喋って頂いたんですが、大抵の

方が分からなかったと思います。よく「野村さんこの頃は狂言もなさるんですか」と言われてちょっと悲しいような気分なんです、こんな席ですからマイク使ってワアワア物知り立てにフォーマルに喋るよりも、少しカジュアルに喋った方が面白いと思いますので、なんとなくこれから1時間半くらいおつき合い下さい。

わたくし二、三日前までずっと海外に行っていたもんですから今今時差ボケの真最中でして、海外から帰って来てすぐ行ったところが山形で、それで、今帰って来たんですが山形にも時差があるようで、日本の中での時差も感じながら帰って来たところです。そういうわけで何を喋るか分かりませんが、最後までおつき合い頂きたいと思います。それからNHKと一緒に撮りました「デジタルアーカイブ最前線」という去年の番組がありますので途中でそれをちょっとお見せしようかと思います。

まず狂言とか能とか古典芸能とか聞くとそれだけで辛いとか眠いとか止めようとか、そういうふうには、まあパブロフの犬と同じように反射するわけですね。「狂言」なんて言葉一つとっても「何だ狂言？」という風なところから始まると思うんです。普通の人狂言って聞くと多分新聞の中で「狂言強盗」とか「狂言自殺」とか、そんな程度から始まるんですよ。強盗とか自殺とかとなぜ関係があるんだって言うと狂言は「お芝居」と言う意味があって、仏教用語で「狂言綺語（きょうげんきご）」というのが日本に入ってきて、それがたわいないことを言うという言葉からお芝居に変わって行く。辞書で調べて知識で埋めようとすると、「狂言とは能と能の間に演じられる科白劇」なんて書いてある。それで今度は能っていうのを調べてみると「能とは狂言と狂言の間に演じられる歌舞劇」なんて書いてある。まあ知識なんていうのはあんまり役に立たないってことを大学の先生は一番良く知ってるんじゃないかと思います。私もVR学会には入っていませんが原島先生と顔学会なんてのをやってたりしてますので皆さんときっと近いところもあるんだと思います。なので「イタリア＝スパゲティ」と同じように「野村万之丞さん＝古典芸能の人」という風に考えると今日はいつまでたっても先に進みませんので、少し頭を軟らかくして頂いてお話におつき合い頂きたいと思います。

昨年、橋本内閣のときの通産省の補正予算20億というもののコンペティションがあって、DVD-ROMのソフトを作る補助予算が組まれたんですね。で、たまたま私がそれに興味を持ったものですからテクノロジーの小さな会社と私と組みまして通産省のコンペに応募したところ、400件のうちの1件にありがたいこと選ばれて昨年1年間

はずっとDVD-ROMの作成をしておりました。なにをつくっていたかという私の家の、三百年くらい続いている野村万蔵家というんですが、狂言とか、あるいは自分の家の含み資産をアーカイブの中に入れて一体どうなるんだろうかと。よそのものをやると人に迷惑をかけますから自分の家のもので処理しようということでそれを提出致しました。

世阿弥っていう人は猿楽という芸能を自己編集して「能」っていうものをつくり出したり、空海っていう人は胎藏界と金剛界という曼陀羅を使って大変な「密教」っていうものを二つに大きく大別して編集したり、聖徳太子は法をもって編集をして「日本」っていう国を成立させたりしたわけですね。時代の節目節目のところでは最先端技術とか新しいエディティングみたいなものを使って何か編集するわけです。

古典芸能がつまらないと言われてたりみんなが見ないというのは、何百年も形骸化された同じかたちのものをただ摩耗するだけ、毎回毎回同じ文句を繰り返してきたのでつまらないわけです。今なんとなく若い人が狂言とか歌舞伎に興味を持つのはこれは構造改革をしたわけではなくて対症療法ですね。誰かタレント作ってってほんととその人が有名だから見るっていうのをやりますが、これ2、3年でほんと有名になるんですが2、3年でどんと落ちるんですね。この繰り返しを古典芸能はここ2、30年の間やってきて、上がったたり下がったりしながらジリ貧状態で、このまま行くと21世紀には後継者がいなくなって多分駄目になると思うんですね。こういうことをしていたんでは駄目だと私は言っているものですから、能楽協会というところから異端児扱いされてですね、ほとんど追い出されそうになったんですがこの頃は追い出し切れない、出る杭は打つ、出すぎる杭は打たれないというのでこれは駄目だと言うんで今は能楽協会の理事というのに据えられてですね、取り締まりながら取り締まられてるという立場なんですけれども。そうやって伝統そのものの構造を改革したり新しく作り変えて行くことが良いのではないかというのがこれを作りました動機です。

製品になりますのが今年（2000年）の7月か8月ですが、ROMを通産省に納めたのが昨年の10月30日か31日です。通産省は恐いですから一日遅れると罰金10万円とあってですね、もう夏頃から真っ青になってやってたんですが、その4枚のROMを同時に発売するという事になっています。

撮った画像はマルチアングルと言うんでしょうか、120分のを40分にして3カメラで撮ったわけです。それをユ

一ザの方が自己編集して画面の上で自分の見たいところを見るわけです。なぜこんなことをやったかという、一つの視点からだけだと、例えば手振りが映っているときには足の踵で何やってるか見ている人は分からないわけです。ですけれど実際のライブでは、お客さんは目でアナログでマルチメディア編集しているわけですね、手がこうやって足の先でこうやって、扇がこっち動いてると着物の裾が「ふぁっ」とこっち行ったってことを、全部で編集して何か感動を覚えてるわけです。これを何とかデジタルの世界でできないかということで、例えば手だけ撮っているところがあったりあるいは俯瞰映像と言って能楽堂の天井のところからカメラ置いてですね、上からポンと落して一体どういう風に見えるか。あるいは楽屋裏から撮ってる。能や狂言には後見という役がいて、役者はみんなお客さんの方を向いているんですが、役者でもないし観客でもない、後見とよばれる人がいるんです。いわゆる黒子なんですけれども、後ろのところに座っているこの人の視点で撮ってみる。「見る」、「見られる」、「見ている」という3つの視点で撮ってみる。この3つの映像をうまく編集して出していくと、ただただ平板な古典芸能がもう少しワイドに見られるんじゃないかというような考えで撮影致しました。



図1 DVD-ROMの画面例

何しろ相手が言うこと聞かない古典芸能の人ですから、「はいカット」、「はいここから行きますよ」なんてこと絶対認めませんからね。なので、一番てこずったのが私の父親だったんですけど、何でこんなことしなきゃならないんだという、なぜこれをやってるんだということを本人に理解させながらなんとなくやってしまったんですけど、いろんなところで芝居を止めてそこだけを抜いて撮ったりという実践をそこでやって行きました。40分のディスクのものが3本、120分あるわけですが、その3倍ですから360分の編集になってるわけです。当然その何倍もの撮影時

間を要したわけですが、能楽堂を借り切って上から下からあっちからこっちからというように撮ってるものが3枚のディスクになっています。残りの1枚がデータベースになっていて、大体辞典4冊分位のデータが入っています。私の家では自分の家の書物とか仮面とか衣装を編集した人が一人もいません。狂言の歴史の中でもそういうものを編集した人が一人もいなかったのでやり始めたんですが、感想としては止めれば良かったと思いました。大変な作業なんですね。結局途中でどこで止めようか、どうやってフタしてしまおうかというもので、後から後から、本当にデジタルアーカイブというのは素晴らしいけれどもきりが無いという位、どんどんどんどん題材が出て来たわけです。例えばFlashPixという映像を駆使して衣装を撮って行くんですが、どんどん寄って行くことで衣装の中にある情報、例えば唐草の模様があると唐草の模様が何色でどういう風になっているかをFlashPix映像で寄って行く。クリックすると唐草とは一体何の模様なのか、それがデータベースの方へ飛んで行って、そして唐草の方を調べると繊維、染織の方に飛んで行くとか。染織の方で他の移動をすると例えば別の衣装に飛ぶとか、ということなんです。今ちょうどプレステ2が僕が外国から帰ったところに出たでしょう。そのプレステ2では3枚のビデオの方は見られますがもちろんROMは重くて見られません。現在見る場合にはコンピュータを一つ置いて、ROMはROMでやりながら二つの画面をうまく駆使して見なければならぬんです。



図2 デジタルアーカイブされたものの例

これらを7月に製品にして、まずヨーロッパで売ります。今年私はヨーロッパのDVD AWARDというのに初めて参加しました。カンヌで2月14日から20日までやってたわけで、NHKエンタープライズ21、NEP21というんですが、NEP21と一緒に組みながらNEP21の作品と私の作品を持って展示しに行きました。最後は優秀賞獲ったのはタクシ

ードライバーか何かでアメリカが優勝して、やっぱり理不尽だなあとムカムカして帰って来たわけなんですけれど。具体的にはその中で色々なブースが三百幾つかあったのですが、「自国の中の伝統文化を編集してテクノロジーの中にいれているもの」は一つもなかったでしたね。私のやったものにBBCを始めとするヨーロッパ各国の人がそれを買って来てくれました。私はコンテンツを作る頭脳だけです。軒下の商売はしないということで、そんなことをしたら本当に狂言しなくなっちゃうのでエージェント権をポンとヨーロッパならヨーロッパに渡す、アメリカならアメリカに渡すということにしています。そのときに知的所有権とか隣接著作権とかが問題になって来ると思います。実は今、NHKとかと俳優とかアーティストたちとの間に入って許可を取る機関に「日本芸能実演家団体協議会」というのがあります。これを通称「芸団協」というんですけど、実演家の権利を守って映像との間をやらうと。ここは今、隣接著作権とか知的所有権とかを非常に大事にしています。今回私がDVD-ROMを作った途端に同じ協会の狂言の人がはやく来て来年の1月やるようです。このスピードにはびっくりしましたけれども、私はこのために<sup>よす</sup>萬狂言と言う言葉を2年前に商標登録しました。それからマルチアングルの取り方っていうのもテクノロジーの人はある程度商標登録と同じように疑似著作を持ってやっています。そうでないとアーティストの人が自分の作った作品をデジタルに提供したくないという事がこのままで行くとずっと続くことになるからです。

皆さんにとってみれば新しいものを作ればと思われるかもしれませんが、私の持っているものは私のものではなくて三百年、鰻のタレと同じようにずっと秘伝で持って来たわけですね。これを公開することによって経済波及効果も出るし、デジタルとのコネクトもできるのですが、「公開してラッキー」、「はい自分のテクノロジー」でうまいように使うから後は関係ないよと、こういうのが工学系の学者の方に非常に多いので、これは注意しなきゃいけないぞと。それに乗っかるときにはちゃんと知的所有権と隣接著作権をしっかり自己防衛しなければならぬ。人が作ったものを横からぱっと見てこりゃいいやポンと取って利用されて世の中の市場に出れば、もうそれでその人の家の三百年の鰻のタレは底をつくわけです。これが恐いのでアート系の人間、あるいは伝統系の人間が工学の人に近寄らないという嗅覚を持っているということ、皆さんまず覚えて下さい。と、こういうことなんです。私が編み出した物以外に私の家には色々な人が編み出したものがあると、そのことも保存しなくてはならない。保存の技術だけではな

くてその中にある著作というものを解決しない限り先へ進んでいけません。

よく会合して行くときに、リアルとバーチャルって一体なんなのだという話が出て来るんですが、私はバーチャルを「全てを生み出す可能性」という風に訳しています。リアルというのは「どうにもならない現実」という風になっているわけですね。で、どうにもならない現実と全てを生み出す可能性というのがあって、このインタフェースのところでは僕は「信じる」という心が非常に大事だということ、をいつも言ってるわけなんです。ですから時々東大の工学部で廣瀬先生や原島先生に捕まって無料という名で働かされてるわけですけど、インタフェースとしては信じる、工学の人とこういうアート系の人と一緒にものやって良いものをつくっていきけるんじゃないかということ、を信じながらやっているわけです。

実際には1億円位のお金がかかりました。1億円のお金でも足りないですね。限度があります。20億円のを1億円づつばらまいてパーツと分けられて、その1億円のものから通産省はこういうご時勢なので2割カットと言って2000万持ってっちゃいました。残った8000万のうちから3000万円通産省が自分の著作権だと言って持って行ってしまいました。つまり、5000万円のお金で1億円のものを作れ。これ、いつも私がやっているイベントの作り方なんですけれど、要するに7:3ではなくて5割のお金で10割を見せるという、これがアーティストの力なわけですね。1億円で1億円のものを見せるのは馬鹿だってできるわけで、広告代理店になりますと1億円のもので1億5000万使っちゃったりするんですけど、本当のプロと言うのは5000万円で1億円のものを見せると。これがやっぱり、自分のところの資産を使ったり色々方法論、ヒューマンネットワークも作って、色々物を書いて頂いたりとか、色々しながら作っていったわけです。

やはりアーカイブ事業ですから古いものやいろんなものを資料映像として中に入れておかなければならぬ。これはシリーズ化させて一生残して行きたいものと考えていましたから、最初に決めるいわゆる「枠」を決めるのが大変でした。日本の文化って言うのはどうやって編集するんだろうと。それを私は「人・物・所」という3つで編集しました。「名人」、「名物」、「名所」というのがあるように、まず「人」というところから編集できるもの、「物」、「物品」から編集できるもの、それから「場所」、「場」ですね、僕は「場所」の「所」を選びましたが、その「場」から編集できるもの、というように切って行きました。「万之丞さん、今度どんな秘曲やるんですか」というときの

「秘曲」、秘曲何々を演じます、何が秘曲なんだか秘伝なんだか知ったこっちゃ無いんですが、この「秘曲」っていう曲目は「物」に属するんですね。曲目ですから。私達の大事な台本という物品の中に入っている曲目なので「物」の中で編集します。「万之丞さん、今度あなたのお子さんが初舞台するんですってね」「はい有難うございます、こんな曲で初舞台をします」。この曲で初舞台をしようと、どんな曲で初舞台をしようと、初舞台をするというのはその「人」ですから、「人」でそういうものを編集していくとか。あるいは修行、どこそこで修行しますよとか、どこその時には必ず奉納してそこで芸能をしますよというのは、それは「場」ですね。その場所で何かのものが成り立つ、というので場所で編集する。という風にしました。これを世阿弥は「序・破・急」でやりました。「序破急」という3つの編集の中の「序」の中に「序の序の破」とか、「序の破の急」とかっていう風にやるんですね。「序の破の急は急の破の序へ飛ぶ」と、こういうのが第1階層から第9階層まで行きました。

まあ、口で言うのは簡単なんですが八畳じゃ足りなくて十何畳のところには40人くらいの間が多い時には集まって、部屋中に紙貼ってですね、「人・物・所」というのを1、2、3と振って、「人の中の何へ行く」「どこの中のどこへ行く」ってことをやるんです。壁も使ってですね、アナログで畳のところには「1の1の2から3は3の2の1の2へ飛ぶ」というリンクを紐で引っ張ってやるんですよ。その端っこには例えば狂言から通して室町時代の中世芸能に飛ぶとか、狂言の仮面を通してギリシャ劇の仮面まで飛んでいくだとか、あるいは狂言の衣装を通して染織や織物へ行くとか、狂言の台本を通して源氏物語や伊勢物語へ飛び、能まで飛ぶとか。狂言を傾いて歌舞伎の所まで行くとか。歌舞伎を今度は傾いて新劇のところへ行くとか、いろんなところへ飛ぶようになっています。とって画面じゃできなくて、もうこれは気が狂いそうになるんですね。で、1個間違えるとオセロ式に全部ひっくり返るわけです。これを半年間かかってデータベースの元にしたので私としてはもうこのデータベースはきっと一生自分ではできないだろうなと、というよりもうやりたくないなと思うようになっております。

実は私の家には「六義」といって秘伝の本があるんですよ。まあ、皆さんに取ってみれば汚い紙で何とも思わないでしょうけど、僕等にとってみれば金庫の中にそのミニズがぬたくったみたいな字で書いてあるのがいっぱい積んであるんですが、その、初代万蔵、式代万蔵、三代万蔵、うちはずっと万蔵って言うんですけど、四代万蔵、五代

万蔵、これウルトラ万蔵会議って言うてんですが、この万蔵万蔵って本が積んであるのを、八代目の私のときに初めて紙ではなくてディスクが置かれることになるんです。で、私の息子や孫の代になればそのディスクを継ぎ足してくれるんじゃないかと、DVDにはそれだけの夢があって、21世紀これから百年はそうやって継ぎ足して行かれるんじゃないかと、というのがまあ、やってみた実感でした。

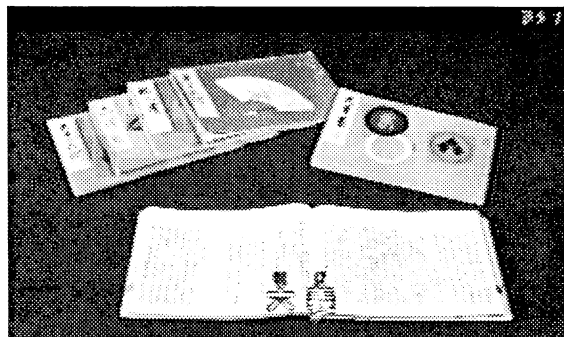


図3 六義（りくぎ）

それをもってDVD Awardでカンヌにずっと居たわけですが、海外の人の反応は、もうエキゾティズムではないんですね、映像を見てきれいだとか面白いと言って興味を示した人はあんまり居ませんでした。殊にフランスやイギリスの人達は、わあやっぱりDVDはすごい映像がきれいで、なんて言う人はあんまり居ませんね。あまり関係ないじゃないですかね。120分の中にこれだけ入って映像がきれいだ映像がきれいだっていうふうには日本じゃ言っていますけれど、やはり凝縮して圧縮してデータベースがROMの中にどれだけ情報が入っているかと、でも日本語しか作れないわけですね、とにかくお金が足りないわけですから。「フランス語版無いのか」とか「英語版無いのか」って言うんですが「ございません」と言うしか有りません。それによって日本のものを吸収したい、狂言という芸能は能とどういう関係があるのか、「能と能の間に演じられる科白劇」なんていう広辞苑と同じ程度ではもう我慢できなくて、歌舞伎はなぜ生まれたのか、左手と右手がポンと前に出るのが狂言の動きだと、これを傾く、かぶく、歌舞伎になったんですね。そういうことを皆さん、今、ああそうなのかと思ってらっしゃいますが、同じ程度のことが、海外の人も思ってるわけです。そういう知識を知りたい、それを映像も含めて知りたい、それが海外の人の一番の要望でした。日本人が間違ってるのはきれいな映像を面白くポンと見せればそれがテクノロジーとしてうまく波及できると思っているけれどもそうではなくて、圧縮技術って言うものによってたくさんデータベースが入っている、し

かもそれが日本人的に編集されていながらなおかつ西洋人にも分かる。「起・承・転・結」と向こうが来たときに「序・破・急」と返す。そして三つと四つが重なったときに日本の編集はこうなんだぞ、オリエンタルドラマツルギーとはこういうものなんだぞということをしかり競合する。その方が案外向うの方は喜んだというのが私の実感でした。今度は文楽をやるとういう風に思っていますが、いきなり文楽をやるのではなくてちゃんと狂言というのから文楽を繋げていく。狂言というのは強盗、自殺と言ったように「お芝居」という意味があるんですね。狂言は固形コンソメの元だと思って下さい。全部狂言がお芝居に絡んでるんです。文楽にも歌舞伎にも能にも民族芸能にも新劇にも全部に影響を与えているのが狂言で、そのかわりそれだけでは固形コンソメですからそんなに美味しくないんですよ。それをうまく利用して新しいものを作って行けば成立するぞと言うので自己犠牲を払いながらそれらを作って行ったということです。

では、DVD-ROMをここに持って来てクリックするところなるっていうのをやってもいいんですが、今はまだ通産省の方で審議が終ったばかりでして持って来れませんでした。そのかわりNHKが、デジタルアーカイブとは一体なんなのだ、何が起きているのか、というのを映像の中にしまつてBSIで去年流しました。その中に私もありますし、徳川美術館のものもNHKのものもあり、いろんなものの最前線をビデオにしたものがありますのでそれをちょっと、許可を取りましたので皆さんに見て頂きたいと思います。

#### (ビデオ上映)

なんとなく手前味噌っぽくなってしまいましたけれども、今のような作業を昨年DVD-ROMの作成でやってみました。ビデオの中で触れておりましたけれど、テクノロジーの方々がどんどん進んでものを考えられることと、アート系の人がそれに追従してるわけでも追い付いて行かないわけでもないんですが、なぜうまくコミュニケーションが取りにくいかというと、その間の相互理解なんじゃないかと思っています。古典芸能はちょっと特殊ですが、アート系の方が工学の方に寄って一生懸命アプローチをしてる方がいらっしゃいますが、その方は僕等から言うとポップアート系ですよ。いわば自分の芸術表現と言うのだけでやっていて、ではあなた本当に芸術を理解するならアカデミックに文化というものを知ってますかと言うとほとんど知らない。まあなんて言いますか、テレビのディレクターとまでは言いませんが、非常にそういう安直な形で自

分の自己表現するのに今までの映画やラジオやテレビではなくてDVDやなにかで表現した方が非常にトレンドであるんだというような形のポップアートとしてアーティストがテクノロジーの方にアプローチするというケースが多いと思います。

そうではなくて、例えば民俗学とか人類学とか、生体でも、あるいは遺伝子学でも良いんですけどそういう系の方が自分達の持っているものをDVDを使えば非常にうまく行くんだという風な事例が少しでも多くなることがテクノロジーの方と一番うまく融合できるケースなんじゃないでしょうか。そこで問題点が三つあると思うんです。

一つは先程申し上げたように、いわゆるコピーですね。作家に著作権というのがあるように、僕ら演出家なんかの方は疑似著作というのがあるわけですね。著作のありどころ、隣接著作、疑似著作、知的所有権、こういうものをしっかり管理しないとイケません。日本人が一番エチケット不足なんじゃないでしょうか。例えば私達の古典を例にとると、よその家にとっても良いなと思っているお面がある。その面があると自分の舞台ももっとうまくいくなあと思っても、それはその家特有の面です。でも300年もたつていけば、もう著作権があるわけじゃないんですね。経済というものを基本的に考えるとどんどんコピーして良いんですね、今は古典の業界はそうなっちゃってます。しかし昔はどうしてたかと言うと、それを拝借に行くんですね。私ずいぶん行かされました。そのときには自分の家の家宝の仮面を持って行くんです。お宅様のその仮面を私共にコピーさせて頂けませんか、させて頂けるのなら私共の大事なこの仮面をもし良ければコピーして頂いてもかまいませんという文章にして残すわけです。これがエチケット、いわゆる西部劇で言う掟だったわけです。私も早稲田大学なんかで教えてますけれど、一番やなのは僕等の世代も含めてエチケット不足の経済資本の日本人ってのが考える産業ってのには非常に腹がたつわけですね。エチケットで成立しないのなら法律にしてくれないと、とてもその人の能力を生かすことができない。この問題が大きく一点あるのではないかと思います。

それから二つめは、テクノロジーの方がアートの所に寄って行ったださらないという問題が非常にあるんじゃないかと思っています。今回、DVD編集の中で私、TD (Technical Director) までやっていました。なんでTDやったりカット割りができるかと言うと、NHKの大河ドラマの芸能考証ってのを私7、8年やってたんですね。NHKの台本でカットを割ってどういう風に俳優を撮るかということ私だけ特殊に知っているの、TDが出て来て、「バストシ

ショットをどうするとルースでここは3カメラかぶるからどうした」って、普通狂言師はそんなことを知らないんですけど、たまたま私がそういうことをしていたので、テクノロジーの人を理解できたわけです。テクノロジーの人は自分の要望を羅列します。人のことを勉強しない人間に限って自分のジャンルの要望をベチャベチャ喋るわけですね。それが理解できるので私が寄って行きましたけれども、僕等が、「すみません、そこ摺足したところに足かけて、それから三足つめたところで袖かけますからそこでボンとBSにしてください」といっても、あちらは多分分からないと思うんです。それを「足を三步やって左足をよいしょとこうかけますから、顔にアップが来たところで切替えてバストショットにしてくれ」とか、要するに向うに寄ってあげる、親切に寄ってあげることでこれは成立しています。ですから時々怒りました。「お前何も勉強してないだろうこれは商売だろう、自分のプロパーの物だけやって成立すると思ってたんじゃコラボレーションにならないじゃないか、こういうことを勉強してくれないと困りますよ」と。この逆が、僕みたいな人間ばかり古典にいてと思って文楽なんか撮るとですね、「貴様、直れ!」みたいなことが古典芸能とテクノロジーの人の間に起こってとても付き合えないと思うんですね。例えば仮面を触るのは耳のところしか触らないんです。何故かという仮面は生きていますと思われてるから。それ以外のところ触ると剥脱してもう一発でおしまいなんです。それを平気でテクノロジーの人が「おう、これ〜」という感じでいじるともう感情が爆発して殴りあいになることがある。こういうことも、なかなかうまく行かないことの理由の二つめです。

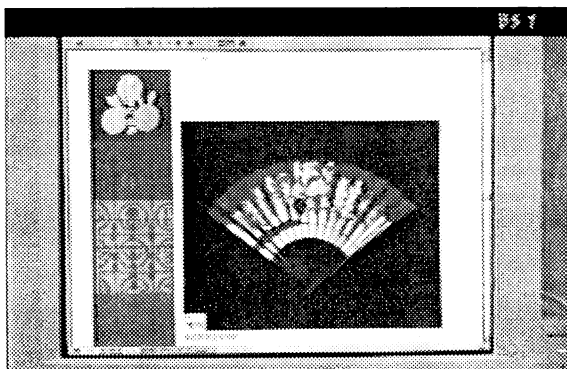


図4 データベース上の扇と解説

三つめ、これが最大の問題だと思えますけれども、継続性が無いんですね。例えば通産省が今年も20億の補正予算を取ったらしいですけど、またハードの補正予算なんですね。ハードに対しての予算はどんどんつける。しか

しソフトに対する予算は珍しい、今回が初めての事例なんだそうです。ですから、テクノロジーがどんどん進んで、そこばかり進んでアートがついて来ないってことをよく言いますが、ついて来るような補助予算もつけてくださらないわけですから。全国の物品は流通するでしょうけれど、中身が追いつくだけの時間とお金が無いんですね。ROM作りを私がやってる間、食べられませんか、徹夜でやってるわけです。夏に舞台が終って帰ってから、汗だくだくになりながら一枚一枚写真撮る。その写真撮るとその扇に「蓬莖山」って書いてあると「蓬莖山」とはいったい何か、鶴と亀をとると何故「鶴は千年」で「亀は万年」なのか、竹は何故万年だけと松は千年なのかとか、そこら辺、民俗学から何から全部カセットに吹き込みながら、それを今度は編集の女の子がテープ起こしをして全部物を作っていくと。たった一枚の物品を撮るのにものすごい時間がかかるんですね。誰が保証してくれるのでしょうか。まあ、もうそれで離婚寸前までいくわけですよ。そういうのとおなじように、中のソフトコンテンツを作る者に対して時間とお金の余裕が無い、そして継続性が無い。

私は自分で「文化、情報、経済」のプロデューサーだと思っていますが、最初に経済が来ません。文化が来ます。文化というものを情報の中に入れて経済を興していこうというのが今の私の考えですが、今の行政などのやり方は「経済、情報、文化」という発想ですから。経済を興すためにテクノロジーをふんだんに利用して、時々コンテンツという文化を入れようじゃないかと、ここに大きな間違いがあるんじゃないかと私は思っています。ですからようやく経済が、ゼネコンやそういうところから情報に流れて来たわけですから、皆さんの時代になって来たんだと思いますが、もう一つ言えば、文化というところに到達しないと駄目で、文化が一番、まあ文化というのはもう古臭い言葉ですけど、文化的なことが基本になりながら情報、経済と。要はお宝鑑定団がうまくいけばいいってことですよね。という、簡単に言えばそういうことです。

全部終ってみて疲労が残ったのと、まあ今は分かりませんが5年10年してもっとテクノロジーが進歩して「何かローテクやってるよね〜」という風に言われるんだと思いますが、中のデータベースとコンテンツはこれ以上古くはなりませんから、皆さんのお手伝いを頂ければこういう仕事はできるんじゃないかと思えます。それで私自身が思うのは、コーディネータとは言いませんがそういうテクノロジーとか経済とか文化とかをミックスする、インタフェースになるところに私は居たいと思っています。ですから何か今後VR学会が何かとお仕事をするようなことがあつ

たときには、「あいつ呼べば便利だからこういうこと知ってんじゃないか」と気軽に声をかけてください。

最近そういうのは非常に多いんですけど。こうやると駄目ですよとか、「こういう風にやると古典だとパツと見えるんじゃないかとか」そんなこと考えても経済的には無理ですよとか、そういうアドバイスをしたくなる人が多いんです。というのは、そういうの見た人はライブが好きなんです。だから絶対バーチャルなんて買わないんです。寝ないで見る人っていうのは絶対現場に行くんです。ライブを見て楽しみたい人は絶対これ買いません。だから、データベース的な、予習復習できるものは買うけれども、ただ映像が良いというふうな映画と同じ発想でやったら失敗するんです。という風に思っています。これが私の、DVD-ROMの作成を終えた感想でございます。お話しはこれで終りに致します。

廣瀬：ありがとうございます。テクノロジーとアートとこのを繋ぐといいよねという話はよく出て来るんですけども、今日最後の方に出てきた話は非常に重要なことだと思います。まあバーチャルリアリティ学会というのは基本的には技術の方が多くいわけで、僕も含めてどこまで文化的なところを理解しているかというところもあるわけですが、それでも、理解してないんじゃないかとか、もっとちゃんとやらなきゃ駄目みたいな、今日言って頂いたような指摘が出て来るという事自体、ある意味ではこの学会は健全な事なんだなというふうにお伺いしました。それから最後の方にテクノロジーとコンテンツ、ハードとコンテンツの話をおっしゃいましたが、僕自身良く分かっていないことなんですテクノロジーってのはそもそも変わっていくものですよ、それに対してコンテンツってのは昔からのものがずーっと続いて来てあまり変わって貰っては困る。まあ変わっていく部分もあるんだと思いますけれど。VRというのは一番変わっていくもので1年前のVRと今年のVRはもう違うというような、ある種テクノロジーのエッジみたいなところがあるわけですが、そういうものと、最終的には良いコンテンツを入れていかなければいけないという事と、どうやって融合していけば良いのかなというのが、まだあまり解けてない問題であったりするわけです。逆にそういうものをこの学会で考えていけば良いのかな、と。そういうことを思いながら聞いていました。ではせっかくの機会ですので質問をオープンにしたいと思います。

質問：私はコンピュータの営業をやっておりましてその経験上最近思うのは、やはりコンテンツをこれからどのように扱っていくかということが重要な問題になっていくと

思うのですが、今のお話で野村さんはコンテンツの要素として「人・物・所」という3つで分けられたと伺いました。もう一度なぜ3つなのかというところを教えてください。

野村：フランスに行って来たんですけどね、フランスに回転寿司があったんです。それで、皿にのってずーっと流れてくるのを見ると、エビならエビで二つあるのね。二つで一つなんです。西洋人にとってみればなぜ二つなんだと。私は一つしか注文していないのに何故二つのもつて来るのかと。そんなこと考えたこと無いでしょ？ 寿司屋に行ってエビって言うで一貫と言え二つで一つなんです。日本のものは二つで一つで「組」「番」「繋」というものが必ずあるんですね。東洋の「陰陽」にしても、番になってるものが最初で二つで一つ。横綱なら横綱は二人で一つなんです。これが分けられると、東方、西方という片割れになるわけです。二という数字の中に一がある。そして2+1は3になるでしょ。そうすると3というのは、2本で倒れるわけでもないし4本で安住するわけでもないし、3というのは立ってもいられるし倒れかけることもできる。「鼎」という論理があるわけで、非常にダイナミックな数字なわけです。

そうすると3というのは「序・破・急」というのと同じように、「アイスクリームとてんぷらと寿司ください」と言うのとぱっと覚えられますが「アイスクリームとてんぷらと寿司とうなぎ」と言うのと、4つ目を覚めるのは日本人にとって非常に辛いんですよ。4つ以上の数は「いっぱい」という発想で覚えられないはずなんです。これをどうやって立証するかっていうのをグズグズこれから喋ってもしょうがないんですが、私はそう考えるわけです。ですから「1、2、3」という具合に、お父さんが居てお母さんが居て私が居るとか、過去があって未来があって現在があるとか、そういう考えを全部三で割っていけば3掛ける3は9と。これは例えば西王母なんていう仙人が三千年に一度花咲実のなる桃果を三つ食べるから九千年の齢を保つとか、九龍島にしても九の龍と書くのはみんな9という数字が10からまた戻ってしまう、そしてその9は3掛ける3という方程式の中から生まれて来るんだらうと。とか言うのは、別に数学者的な考え方ではなくてですね、私の非常にアナログな体験の中から生まれて来たものです。ホップ、ステップ、ジャンプとやるとうまく行くけれどホップステップジャンプジャンプとやると舞台を失敗したとか、科白を覚えるときには七五調でもって1、2、3と覚えるとすぐ覚えただけれど1、2、3、4とやるとどこか落ちちゃうとか、そういう自分の生理的な体験を体系化したので、こ



れは多分、真似しても駄目だと思うんです。真似して「人・物・所」って言ったところでそれはただ割っただけで、その箱に入っただけなんです。私にとっては「これは人だな」「これは物だ」「これは場所だな」というのは自分の中で自分を自己編集する中から生まれて来たものです。

例えば中国ってところはカンカンとかランランとかいうふうに対になってるのね。3つってというのはどうも日本人が考え出したものなんじゃないか。一年を12で割って十二支というのを考え出すんだけど中国ではこれを六六と発想するのね。これが日本では七五となるんです。七五調というのが生まれてくる。三という数字は始めはないんだけど室町時代くらいから突然出て来るようになる。三三七拍子ってのがあって、「万歳」も三唱だけだけどこれが一唱だと物足りないし四唱だと長過ぎるって感じる、そういうことです。文化人類学とか数字とか人間の遺伝子とかで話に出せば三というダイナミックな数字だけで延々と討論はされるけど、多分、結論は出ないと思うんです。

私はこういうものを自分の中で「不合理に」割り切ります。ビデオの中でも出て来ましたが袴は左から履くんです。爺さんに何で左から履くのかって聞くと、昔からそうやってるって言われる。親父に聞くと俺もそうやってるって言われる。あんまり聞くとうるさいって殴られる。理屈じゃないんだってね。これは左から履くってのをずっと自分の中に溜めると、「見て右側が貴い、それが俳優だけは反対を向いてるから心臓側がお客さんの右手になる。だから左から動く。貴い方から動いてる」、というような知識が後でついてくる。三という数字についてもまず生理的なものがあって、何故何故という疑問をずっと抱えて来たものから三という数字を自分なりに編集してつくって、これはいけるなと思ったわけです。ですからハンバーガー食べてコーラ飲んで靴履いて洋服着て椅子に座って生活している人間が急に東洋的だから三で分かるでしょって言っても、もう七割方西洋化してますよね。だから農耕民族としての心の奥底には三に反応する部分はあるけれども、理屈としてはもうそれは成立していないんです。けれども私にとって理屈と身体が出会った所になんとか三という数字があったということです。

わかってくれる？ こういう学会では理論立てて喋らなきゃいけないのかも知れないけど、心の中にある体験と知識というものを、合わない部分もあるけど無理やり合わせて、不条理の論法として三にしてしまったということです。

廣瀬：エンジニアリングにも元々そんなところがあった

んですよ。飛ぶ飛行機を作ることがまず大事で、飛んだ後から学んだんだけって話が有って。まああんまりそういう教育をすると後で工学部のほうから怒られますが。

質問：私の方もマルチメディアコンテンツの高次処理の研究というのをやっているのですが、いまの仮面にしろ扇にしろ、出来たときと違ってかなり経時変化しているわけですよね。現代では出来たときの色だとかを再現してそれをデータとして残そうという動きも有るようなんですが、もちろんその一方で経時変化した今を取っておこうというのも意義が有ると思うんですが、そのへんどう思われますか？

野村：一つはですね、古典とか伝統とかの文化をコンテンツとして保存しようというときに一個引かかるところが有るんです。「既得権」なんです。つまりみんなお能や狂言の人はこれで食べてるんですね。「うちのお寺はこれを祭っています」って言っても嘘のことが有るじゃないですか。本当は金ピカだったものが枯れたものを「わび」とか言って「ああ、良い時代をくぐり抜けてきました」と言ってるようなもので、くぐり抜けてきた時間を売物にしているものが有りますよね。金さら金の凄い仏像だったのがほとんどはげてチョロっと残ってたり、玉虫の厨子なんか復元したら本当に綺麗なんです。今では羽のかけらがほんの少しくつついたものを法隆寺まで行って見るわけじゃないですか。それを全部復元してしまったときに逆に今残っているものの価値が下がるか上がるか。伝統芸能の中には何の努力もしないで残っている物品だけで食べているやつらがいっぱい居るわけです。私が一番嫌いで私のことが嫌いなのはそういう人達なんです。そういう人達は私のやってることが一番気に入らないはず。業界をひっかけ回して好きなようにやってるけれどもおれたちはそれで食ってるんだからやめろ、という保守的な考え方。つまりは愚鈍なんですけれどもそれを言うと自分が馬鹿にされるので「冒涇」とかそういう言葉を使うわけですよね。そうするとこのDVD-ROMも、今有る万蔵家、人間国宝でも何でも僕にとってはどうでも良いんですが、言い訳がうちの親父だったわけです。つまり通産省に「萬狂言のデジタルアーカイブをしますよ」じゃ通らない。「人間国宝の芸」、これがコンペに勝った理由ですからね。通産省に納得してもらう理由としては「今撮らないと無くなってしまいますよ」と言う。一番嫌な手法ですが、お金もらって撮るためにはしょうがないのでそれで出します。しかしそれで撮ったものが本当はどんな色だったのか。これはもっと大事です。それは私は自分のこの古典系の仕事ではやっていないんです。

私は「伎楽」っていうのをやっていて東大寺の正倉院に残っている伎楽面を4億円位かけて復元して衣装も全部やって、2001年の秋に日本中と世界中でアジアの俳優達で上演します。これは今に色落ちしている色をテクノロジーの中に入れて、1800年前くらいの色は一体何色だったのか、貝殻をこすって出していた紫とは一体どんな色が出ていたのか、何故その色を使ったのか。カメルーンなんか行きますと例えば祭りの色は白、幸せの色は黄色、あるいは戦う色は赤、これはチベットでも同じですね。色によってそのキャラクターを表したり形によってその情報を表したりしているものが有ります。で私はそれを仮面から全部やろうとしているわけです。そのときに今、何故お金がかかるかと言うと、一つは今有る物を保存する。しかし保存するのは私がしなくても東京国立文化財研究所とかがデータベースに入れてあります。これは国の仕事ですから。何故国がしてるかって言うと国宝だから。国宝だから国が自分でやってる。萬狂言の場合は私の家に国宝が有るので国がしたのと同じことをしたのですが、今おっしゃったもっと未来に向かえるものはこれではしません。

自分でしているものは伎楽というものを基本にして、千何百年前の色とは何色だったのかというのをまずバーチャル上で復元をしてみて、それでモーションキャプチャーを使って、右手と右足が動くときに、これだけの大きさの仮面と衣装の中ではどんな動きなのか。こうは動かない、絶対この動きなんだって事をアジア中のダンサーと俳優を集めてもう十年やっています。そいつらを、来年アジア中から呼んできて、ご興味有ったら体中にモーションキャプチャーをつけてギリシャからこちら側の俳優に動かしてみると、バリ島の奴はこう動くけどブータンの奴はこう動く、その動くサンプルを一年間例えば集めてみると基本的な動きが見付かり出して来るかも知れません。その動きは一体何をしていたのかって事が出てきて、バーチャル上に取り入れて、仮面の色や衣装の色を本物にして動かしてみたら本物の物品に色を塗らなきゃならないですね。これは気の遠くなるような時間とお金がかかりますよね。ですからこういうものこそ、皆さんのようなテクノロジーの方々がアプローチしてくださって我々に力を貸していただければ、我々としては大いに、アートとしては乗る気は有るわけなんです。バーチャル&リアルというのは、私は「どうにもならない現実」の方を受け持ちますが、「全てを生み出す可能性」の方に入れて行けば成立するだろうと思うので、今おっしゃったことは大いに未来にとっては大切なことです。

しかし繰り返しますがこの手の残ってるコンテンツは無

理です。法隆寺さんに「玉虫の厨子を再現します」っていても、「迷惑だ」と言われるだけです。そういうことが不粋で分からないと、「ほら、昔はこんなに奇麗だったんですよ」とテクノロジーの人が言えば言う程、「余計なことするな」と言われるわけで、そこにギャップが有るわけなんです。歴史で食べて来たわけですから。それをあんまりほじくり返してしまうと駄目なので、歴史のもので、既得権の無いようなものを未来に向かって行く。そのコンテンツを見付けて編集できる人間とテクノロジーの人が組んで、なにかソフトを作っていけないと駄目だというのが私の考えです。

廣瀬：あまり技術系の学会では不粋なんて言葉は出ませんが、非常に重要なことだと思いますし、ヒューマンインタフェースのことなんかやってると今おっしゃっていたようなことが良く有ったりして耳が痛いですね。

質問：二つ質問が有ります。一つは、お父上のアーカイブを作ったことにもなると思うのですが、出来上がったものを見てどういう感想をお持ちでしょうか。もう一つは、データベースの方では野村さんの頭の中に有るライブ自身をDVDに入れたことになると思いますが、それで野村自身のデータベースを作りきれたのでしょうか。それともDVDは狭かったのでしょうか。

野村：私の父親は昭和5年生まれで今70歳で、私が父に付けてるキャッチフレーズは「時代に乗り遅れた最後の大物」っていうんですけど。ほとんどラジオテレビ映画にも載らなかった人なんですね。まあ、そういう機械に写されると魂が抜かれると思ってたわけじゃないですけど。私の父と同じ世代でエコノミックアニマル系の方はすぐそういうメディアに飛びついてそれを利用してっていう中で、数少なく乗らなかった人、乗り遅れた人なんです。だから、私自身は良かったと思いました。つまり、もうテレビなんかローテクですよ。そのテレビなんかの論法を知っているとかえって変に迎合したと思うんですが、全く価値観が変わった人なのでテレビより良いいっていう反応でしたね。

「ん〜って言ったら脊髄から声出すんだ！」とか、「お前左手やったときに右足の踵に目が無いだろう！」とかが解りますか？ 踵に目を持つんだよとか、脊髄から声が出るって言ったって解らないじゃないですか。でも僕等はそういう稽古をするんですよ。例えば「あ〜」と言うのでも喉声とベルカントとお腹から出るのでは全然違うんですがテレビなんかみんな誤魔化されてインチキ物を使うんです。テレビっていうのはインチキ物が一番出やすいところなんですね。無色透明なものにプロデューサーやディレクタ

一が色付けて出せば良いわけです。本物っていうのは入れないんですよ、テレビには。ところがデジタルアーカイブっていうのは本物じゃないと成立しないんですよ、これ。DVDは殊に。どんどん画質も奇麗になって来るしどんどん入れ込めるので本物じゃないと成立しない。そうすると、例えば先程のビデオで爪先だけ写しているところがありました。自分の父親を見ても凄いなと思いましたね。辛いんですよ、足をこう挙げるだけでも。で、音させないようにやる。これを僕等の間では「爪先を噛め」って言われるんです。するとこの爪先を噛むとはどういうことかということが足の部分だけを取ってみてもこの役者はやっている。それを、舞台だけ見ていると分からないのと、テレビじゃこういうところ絶対写しませんからね。「俺はお前を殺すぞっ」という場面でテレビだと顔のアップを撮る。そこだけ撮っているから手で銃を構えているのかどうかのなんかない関係ない。それがDVDだとマルチで撮って全部再生できますからそのときの手の動きだけを見るというのも可能なわけです。ですからテレビに映る機会が無く、今回DVDに収録できたことはかえって私は良かったと思っています。

で、本人は、興味無いんじゃないでしょうかね。親子間で今回非常にうまくいったのは寄り切れたって事ですね。グズグズ机上の論を百回繰り返すよりも、今、飛行機は飛んでみた。うちの父親は達観した領域にいるので、テレビで撮られるのもDVDで撮られるのも、俺は俺で自分のものをやっている。却ってこういうのが世の中に出回って凄いですねって言われると俺はなんか凄いことをしたんじゃないかって逆に思うわけですね。私の祖父もそうでしたが、役者型の方は、こういうものを作ろうという意識を持つては役者はなかなか出来ないんですよ。そういう意味では、まあ、私の父親がどういう風に思ったか知りませんが、一つの事例で言うと日本芸能実演家団体協議会の会長っていう役職に居て、隣接著作権とか知的所有権の代表者なんです。今一生懸命勉強中。で、NHKの会長さんとかみんなで勉強会をひらくたびに万之丞さんの名前が出て来て「ご子息はいろいろやっておられますね」って言われれば言われる程、ただ頭を振るわけですね。それで、ああ、少し息子のやっていることは自分のやっていることに近いのだから事が分かりかけて来たとか、そういう事の親子関係が有ったりしましたからまあ、やって損は無かったなと。本人がどう思ったかは直接手紙でも書いて聞いてみてください。

二つめ、DVDに入り切れたかって事ですが、もう全然。入り切るどころか百分の一くらい入ったかなっていう、デ

ータベースの量としてはね。そのかわり、質としては、これ以上良い編集方法は、十年先、二十年先にもう一度、「離見の見」といって自分の作ったものを客観的に見てみて、ああ、こうした方が良いって言うのは有ると思いますが、現時点ではこれが良いと思っています。世阿弥の言い方には初心忘るべからずというのがあるんですが、「時分の花」と同じように一番最初、本当の初心とか、それから折々の初心とか老後の初心とかって言って、初心っていうのはその時代時代に現れるんですよ。だから今私はこのときの初心で作りましたが、二十年経ってこれを見たときに、編集方法をもうちょっと良いものを思い付くかも知れない。絵を描いたり俳句をやったり、他の演劇に触れたり良い人に巡り合ったりしてもう少し自分の中をリフレッシュしたらできるでしょう。でも今の時点ではこれが良いと思っています。



図5 足下の画面

世阿弥は風姿花伝っていうので花伝書にしたんですが、僕は竹って言葉を入れて、竹心三伝としたんです。「三」は僕が今お話しした三という理由で、竹を何故選んだかって言うと昔の狂言の言葉に「狂言はただ大竹のごとくにて直に清くて節少なかれ」というのが有るんです。狂言という演劇、芸能、文化は大きな竹のようで、まっすぐに天に向かって清く伸びている。受けようとかネームバリュー取ろうとか技術でこうやろうとかいう手練手管を節に例えて、節がたくさんある竹は良い竹じゃないんだよということで狂言という芸能を竹に例えたんです。そして竹は万年ですから、私の家は万歳万之丞とずっと万が続いていますずっと三百年やって来ましたから良いネーミングだと自分では思ってるんですが、それで萬狂言と名前を付けて編集したわけです。で竹は万年なので萬狂言竹心三伝とつけて、まあ、竹伝書かな。世阿弥みたいに花は咲きませんが。竹は一番最後に花咲くそうですが中国の人に聞いたら花が咲いたときは一番不気味なときだそう

で、それもなんとなく私らしくて良いかなあと。

質問：お話しの中で「本物は真似できない」とおっしゃいましたが、研究の世界では論文など発表する際には追試験が出来ること、つまり他人が真似できることが重要なこととされています。その一方で研究はオリジナリティが大切とも言いますし、芸は盗めとも言いますよね。その辺の関係についてどうお考えでしょうか。

野村：能や狂言の元は猿楽っていうんですね。猿真似の猿なんです。物真似という芸から散楽、猿楽と来るわけです。僕等はどうやって稽古するかという真似から稽古するんです。「うけたまわる」って言うのと三歳の子供が「ウケタマワル」って繰り返す。何言ってるか分からないから「承る」なんて漢字は思い浮かべないんですよ。「ウケタマ」っていう玉があってそれを割ると「うけたまわる」となると、本当に僕等はこうやって科白を憶えるんです。そこに論理が有るわけじゃなくて、音声伝搬とか自分の知ってる最低限の単語とかイメージとか風流性を非常に大事にしていくわけです。もう30代40代以下の人は駄目。全部理屈。だから全部文章で書いて、ここがこうであるからこうなってこうするっていうのが耳から入って知識にはなりますが舞台の上では役に立たないんです。プロレスのリングと同じだから。勝たなきゃ駄目。その場所で即興で出来なきゃならないっていったときには当然その真似をした材料を自分なりに使いこなせるかどうかということなんです。だから今おっしゃった真似と独自性と言うことね、真似をして共有している部分と自分が編み出した独自性。萬狂言の人は何百人も居ますがその人達を僕はこういう風に教育しています。個というものが優先して集団を組んで行くという方法論というのはいわば狩猟民族ですよ。西洋人は個で自立して殴り合って喧嘩ばかりしているからみんなで自由、平等、博愛、だったら良いのになあと言ってフランスという国が出来たわけです。日本人は、農耕民族ですからみんなで手を叩いてやるわけでしょ。そうすると、「合わせる」っていうのが基本。だから真似が基本ですよ。合わせて外れる喜びを持つわけです。ということは、共通項を持って、自分達の企業カラーとか大学のカラーとかっていうアイデンティティーを共有しながら、それを使うときに使い方が違うわけです。私はそこをゆっくり喋るとか、私はそこにちょっと間を持たせるとか、大きな声で喋ってから小さく動くよとか、それがその人の独自性になって来るとだと思います。

真似したって所詮コピーだよと言うのは、真似はその人を越えることが出来ないってことです。今非常に問題なのは、真似したものをテレビというメディアを使ってシャ

ワーのようにぱーっと流すと、それが本物だと思うようになるわけです。インターネットになって非常に僕等が助かっているのは、本物はここだよと言えば、本物にアクセスして来ますよね。例えば今日これだけ喋ったとしてここに新聞記者が居たとします。すると新聞には「野村万之丞さん、VR学会で講演『古典とは何か』」っていう風に乗るわけです。僕はそんなこと一言も喋ってないのにね。そうするとああ、野村万之丞さんが古典の話をしたっていうことが新聞で五行くらい語られてお仕舞いですが、もしこれをビデオに取っていたら全部原稿にしてインターネットにドンとのつけたらそこで本物は分かりますよ。

誰が真似をしてオリジナリティ無く売っているかっていうことは有ると思います。僕が喋った内容のなかでも僕の先生や友達が喋って感銘を受けたことを反復して喋っているものも有りますし。しかしそれを僕が喋れるということは、自分で内受して中で噛み砕いて僕のものになったわけですね。それを喋って感動をもし与えられれば、それは私なりの間やテンポや自分の違う情報と編集して出したということで。僕は大学でも教えていますが、これは大学生にもそう言います。真似をすることは大事だけどオリジナリティを作ることは大事だ。これらは不即不離の関係にあるもので、Black or Whiteのような二極論の発想ではなくて切っても切れない関係に有る。そのインタフェースのところに真実が有るんですよと言う、まあアジアの哲学は実は今やっているテクノロジーと非常に近いんだと言う、超過去は超未来だという風に僕は言うんですが、そういうものが、個は集団だし集団は個だし、真似と独自性、独自性と真似というのは不即不離の関係なんじゃないかなと僕は思います。

廣瀬：いわゆる独創性と模倣性についておっしゃいましたが、今、独創論みたいなものが結構出てますけれど、万之丞さんは実際にやられている方ですから最後におっしゃったことは非常に重みが有りました。特にエンジニアリングの人達っていうのは技術的なことを開発してその後で色付的にコンテンツをつければいいぞというところが有りますが、やっぱり本当の意味でコンテンツと絡み合ったテクノロジーというのはそういうものではなくて、最後に仰ったように混ざって、細かいレベルで二つが混ざるものかもしれません。そういうレベルで一緒にやったら行けたらなあと思っております。

#### 【略歴】

野村万之丞 (NOMURA Mannojo)

総合芸術家 (制作・演出・研究・執筆・俳優) 1959年

東京生まれ。本名：野村耕介

300年の歴史を持つ加賀前田藩お抱えの狂言師野村万蔵本家の直径の長男として生まれる。幼少より祖父、六世万蔵（人間国宝、芸術院会員）、父、七世万蔵（人間国宝、芸団協会会長）の薫陶を受け、3歳で初舞台を勤め、以後数々の秘曲を上演し、1995年に万蔵家継承名 五世万之丞を襲名、万蔵家の八代目の当主となる。2000年から、狂言を新たに編集した一門の組織「萬狂言」（よろずきょうげん）の代表を務める。

近年では、古典の狂言にとどまらず、現代劇やテレビの出演、種々の演劇の劇作・演出も手掛け、特にマルチメディア関連では、文化庁のCD-ROM、通産省のDVD-ROMのコンテンツ作成に加わり、リアル&バーチャルをもとにしたアーカイブの世界を繰り広げている。現在では

これらの活動を総括する「歳物語」（としものがたり）のプロジェクトを組織し、文化情報経済プロデューサーとして、各自治体や企業の委員を務めている。また、古くて新しい東西文化の融合を目的とした新ジャンルを目指し、5つのビジョン（躍動・言語・仮面・歌謡・真似）をもとにした「楽劇人協会」を立ち上げ、様々な作品を上演している。

新世紀からは、「萬狂言」（トラディショナル）、「歳物語」（クリエイティブ）、「楽劇人」（アカデミック）の三部門を統括し、萬歳楽（Traditional&Creative&Academic）=A.C.Tの理念を元に「日本萬歳楽」（アクトジャパン）を結成し、"行動する日本"を合言葉に21世紀に向けて多様な活動を展開している。