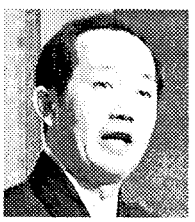
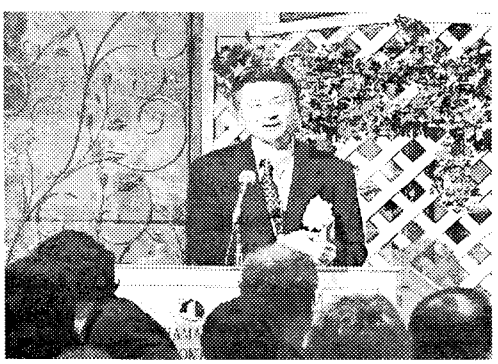
「能」
The Inner World of the Noh

梅若猶彦
能楽師



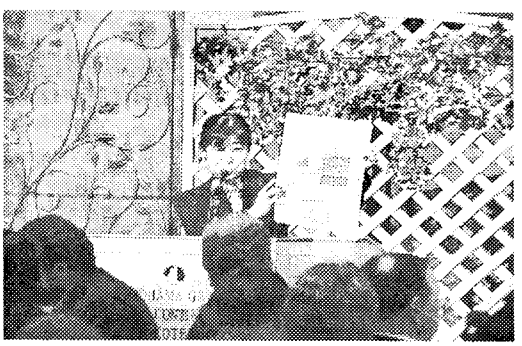
舘：「それではIEEE-VR2001のバンケットトークをはじめたいと思います。講演は「能」の梅若猶彦先生です。梅若先生のお話の前に仁科先生より、先生の略歴をご紹介いただきます。



舘暲大会長

仁科：バンケットの招待講演の講演者、梅若猶彦先生についてご紹介いたします。梅若先生は若くして有名な演者であり、作曲家、脚本家、演出家で、ロンドン大学の演劇の博士号もお持ちの方です。先生の舞台は大変崇高で格式の高いもので、「能」の歴史的な要素を垣間見ることができます。また、先生は新作の「能」もつくられ、西洋と東洋の文化の交流にも大変貢献されています。私は、「能」というのは、伝統のあるものですが究極のバーチャルリアリティの一形態であると信じています。本日、先生はこの日本の伝統芸能の興味深い表現手法についてのお話をしてくださると思います。さらに、先生は今日お集まりいただいた皆様のためだけに特別に作られた「能」を披露してくださいます。

それでは、先生のお話とパフォーマンスをお楽しみください。梅若先生、よろしくお願いいたします。



仁科エミ氏

梅若：舘先生、お招きをいただきありがとうございます。皆さんの前でお話できることを大変名誉に思っています。それと同時に皆さんのような一流の科学者を前にして大変緊張もしております。どうやってカジュアルなお話をはじめようか考えてしまいます。

日本では、このようなときにはまず「お詫び」を言ってから話をはじめます。西洋ではその場を和ませるような洗練されたジョークからお話がはじまります。今晩は西洋と東洋の方が入り混じっているようです。おそらく半分は日本人で残りの半分は西洋の方だと思います。そう言うわけで、私の話がジョークからはじめられないことをまず「お詫び」したいと思います。

梅若猶彦氏

さて、私が「能」の代表としてここでお話をすることを依頼されたとき、歌舞伎や文楽などもっとほかの伝統芸能があるのにどうしてなのかその理由を私なりに考えてみました。おそらく「能」は学術的に見て世界でももっとも古い生きた劇場型の演劇のひとつであるからではないかと私は思っています。少なくとも700年以上前から「申楽の能」があったことを物語るたくさんの証拠文献が残っています。この身体を使った芸術は長い年月の間、沢山の身体的叡智が創造、蓄積されてきました。

私は身体的芸術における獲得された叡智がどのようにして次の世代に受け継がれていくのか、どのような情報形態で伝えられるのか興味を持っています。例えば、昔はフロッピーディスクを使うわけにもいきませんから、どんな風に身体の真髄を伝えていくのか、しかもこんなに長い年月を経てということでとても興味があるわけです。

古典的な「能」は創始以来、その哲学的内容がほとんど変わらずに伝えられていると私は思っています。これに関しては諸説入り乱れますが。「能」の集大成者の世阿弥は600年程前に、「命には終わりあり、「能」には果てあるべからず」と言っています。これは、体の動きを次の世代に伝えていくことで「能」は永久に存続することが可能だといっているわけで、文学としての能に終わり無しといっているのではありません。それは当たり前のことですから。身体知の伝承には形式が必要であります。

先ほどフロッピーディスクのたとえをいたしましたが、これら身体の動きと内面の関係性の情報は容量の小さい、現在のフロッピーでもあっという間にオーバーフローしてしまうに違いありません。それ程、情報量は大きいと思います。せめてMOでも使えばと思いますが。それでもダメならモバイルハードディスクに相当するものしかないでしょう。そんなものを持ち合せていなかった昔の伝統的な世界では、一体どうやってそれらの情報を保存していたのでしょうか。そんなものが存在するならば、それは次世代の人達に情報の復元を可能にさせる装置です。

「「能」の世界での装置は」と言いますと、私の知る限りそれはメタファーです。つまり隠喩です。それがOSのような役目も同時にしているわけです。私達にはメタファーを内包しない言語を想像することは不可能でしょう。それほどメタファーは身体芸術の中枢に位置するものであります。私は人類文明の歴史はメタファーの歴史でもあると思っているくらいです。

「能」の世界で身体的な叡智の伝承の形式として存在するメタファーは、論理的文章構成か故意に崩されたときに出現すると私は考えます。

ここでとても単純な文章、主語や目的語、動詞などからなる文章、たとえば「トラを矢で射よ」というようなものを考えてみましょう。これはごく普通の日常的な文章で、メタファーといえるような文章ではありません。「犬を矢で射よ」あるいは「敵を矢で射よ」と言っても同じことです。それは日常性しか表現しません。しかし、論理的にこの文章に本来組み込むことのできない目的語を挿入してみましょう。つまり、こうなります「月を矢で射よ」と。日常会話の文章は突如としてメタファーになるのです。これは弓の名人の内面を示唆する程の、非日常化された何ものかになります。

その他にもこんな例があります。「敵に勝つ」とか「誰々に勝つ」等々。それを意図的に崩してみましょう。そして、「自分自身に勝て」と言ったとき、メタファーは擡頭してきます。

またこのような表現が脳へどのような刺激となってるのか知りたいわけです。非論理的刺激が真理へ到達するための手助けとなっている可能性があるからです。私はこのナンセンスとも言える文が面白くてなりません。これは言葉を超えたところの言葉とも言える、少し矛盾する、つまり言葉の限界でのゲームと言えるでしょう。「能」の文献を読むと、数えきれない程の、こうしたゲームがあることがわかります。

さて、もうひとつ、私が選ばれた理由が考えられます。それは「能」の動きの表現の基本要素です。これはとても単純なもので、「座る」、「ひざまずく」、「歩く」、「上を見る」、「下を見る」、「目を閉じる」、「左を見る」、「右を見る」、「右足を上げる」、「左足を動かす」、「指を動かす」などです。

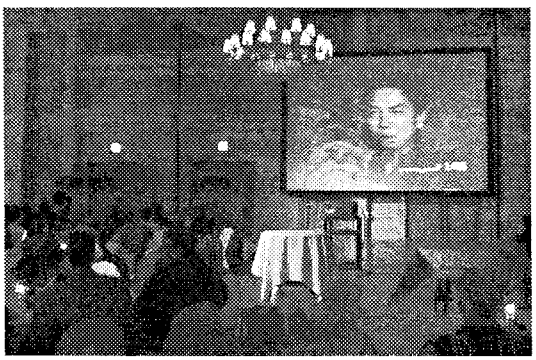
この凡庸とも思える動きが内包する動因に研究者の方々は興味を無意識の内に持たれているのではないでしょうか。外面の動きが単純であるからこそ、それを動かす内面が浮き彫りになりやすく、実験室でも檜舞台と同じように再現可能であるのです。大道具、小道具の必要性は全くありません。何故なら能楽師のInternal Landscapeはいつでも、そこにあるからです。極論するならばストーリーも必要ではないでしょう。それでいて非日常性を作り出すことが能楽師の役目であると思います。ですから実験室であろうと、能楽堂であろうと内的には同定することができるのが能楽であると言えます。

<ビデオ上映>

このドキュメンタリー番組はNHKのもので、1988年のものですから若いころの私が映っています。

私が被験者となった時は、私の身体の外面の動きがゼロでも、内面の動きを示唆するデータが心拍数として得られました。200拍／minです。NHKスタッフは幸運にもた

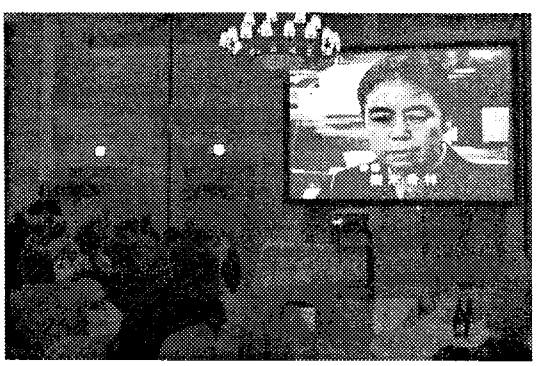
いへん良い結果を得ることができたとしてその時、一緒に喜んだものです。



「能」の演技に喜怒哀楽の感情表現は当然入っているには入っていますが、実はそれよりもっと大切なものがあります。それが原因不明な内面の高揚感であると言えるでしょう。静謐な外面に溢れる内面の漏れです。

それではビデオがありますので、ご覧下さい

＜ビデオ上映＞



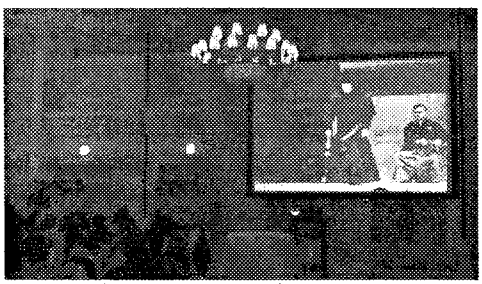
ここに映っているのは有名な日本の女優の樹木希林さんです。彼女に泣く演技をしてもらいそのときの脳波や呼吸回数を測定しています。彼女は悲しい理由がなくても人から見たときにあたかも泣いていると思われるような演技ができます。2年前この様子を昭和大学生理学部教授の本間生夫先生の立会いのもと、呼吸のパターンと脳波のパターンを計測しました。悲しい役柄の演技に入った途端に無意識に呼吸数が跳ね上がることがわかります。しかし、情動をつかさどる部分は冷静であることがわかりました。

私が被験者になった実験では、現代演劇の手法とは全く異なる、外面の固定と、内面の高揚を証明しました。

樹木希林さんの場合、情動の処理中枢の脳内では、特に活性化した部分はなかったのです。表情としての演技だけで心の中は非常に平静なのです。それでもすばらしい名演技でした。

それに対して能の場合は、表情は変わらずに内面が異常に反応していることがわかりました。それではここで最後のビデオをご覧下さい。

＜高山右近の能舞台のビデオ＞

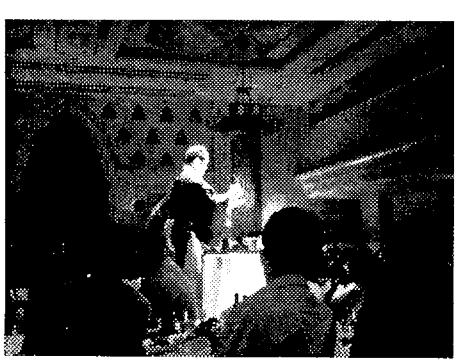


私は過去17年間、特別な方法で瞑想をしてまいりましたが、3年くらい前から、特に理由がなくても意図的に高揚感を作り出すことができるようになりました。何の原因もないといったものです。

これはバーチャルリアリティと言えるかもしれません。これはどこでもできることが特徴です。お風呂の中で、或いは寝ながらでも。これを作り出すための内面のスイッチの場所は、私は主体的に把握しているのみで、その場所は客観的にはわかりません。それが何なのかも私にはわかっていません。

心の状態がどれほどたくさんあるのか私には良くわかりませんが、世阿弥は伝書の中で、意図的に内観の方法を教示しようとしたようです。

さて、そろそろ時間になりました。ご静聴ありがとうございました。最後に5分間の短い「能」をご披露いたします。私が昨夜このバーチャルリアリティの会議のために特別にアレンジしました作品を御覧いただきます。

どうぞこの会の食後のデザートとしてご覧下さい。タイトルは創作能「コーヒー」です。

＜この後、「能」の実演が行われた＞