

桜門体育学会令和元年度大会 シンポジウム

感性をどう教えるか

コーディネーター：北村 勝朗（日本大学理工学部一般教育 教授）

シンポジスト：川上 央（日本大学芸術学部音楽学科 教授）

飯田 竜太（日本大学芸術学部美術学科 准教授）

松山 立（日本大学芸術学部演劇学科 専任講師）

北村：私はこのシンポジウムのコーディネーター兼、司会進行をさせていただく、日本大学理工学部の北村と申します。どうぞよろしくお願いいたします。このシンポジウムでは「感性をどう教えるか」をテーマとして取り上げます。

それでは、最初にシンポジストの方をご紹介させていただこうと思います。最初は芸術学部の川上先生です。音楽の領域からの感性を指導するというので、情報提供をいただきたいと思います。

それから美術の領域からは飯田先生にご登壇いただきます。飯田先生は、美術学科彫刻コースに所属されており、さまざまな受賞歴をお持ちの先生です。美術の領域の中で感性をどう教えるか、学ぶか、特徴は何かということで、情報提供いただきます。

そして演劇の領域からは松山先生にお話を伺います。松山先生も芸術学部にも所属されており、専門は演技論、俳優育成法です。海外で研修されたり、さまざまな著書等でご活躍されている先生です。演劇の領域

で感性をどう教えるか。どの領域もスポーツと非常に密接なところですので、すごく刺激的な情報をいただけたと思います。よろしくお願いいたします。

シンポジウムのテーマである感性をどう教えるかは、スポーツと非常に密接な関係があります。

例えば、スピードスケートの小平奈緒選手を指導しておられる結城コーチにインタビューをした際、こんなお話をうかがいました。「選手を教えるときは、選手の動きに潜り込みます。選手の動きはあまり見ていないですね。潜り込むんです。私が選手の動きに潜り込んで、選手と一緒に滑っていて何か違和感を感じたところがあったら、それを伝えます」と。外からの動きを調整するというよりも、自分自身が小平選手と一緒に滑っていて、「うん？」と違和感を感じたところを指導するということですね。

これはスポーツだけではなく、わざ職人の中にもあります。落合選手やイチロー選手、松井選手のバットを作っておられた久保田名人という方が、バットを作



飯田竜太さん



松山 立さん

る時のことでこんなことをおっしゃっていました。「普通、音は耳で聞くもんだろ。でも音は見えるんだよ。木の音が見えるんだよ。木肌とか皮の厚さ、色つやとかで、どんな音が出るか分かりますよ。400本あっても、見ればすぐに分かります。これとこれがいいだろうって」。例えばホームランを打つバッターの木の硬度、強度という属性があって、でもそれは実際に測定するのであれば、軽くたたいて音で測る、あるいは折り曲げてそれで強度を測るのですが、木肌で硬度がわかる、音が連想されるということですね。

したがって、こういう技とかスポーツの技能は、実はすごく総合的なものではないのかなと私は考えています。まさに感性ということも、単なる感覚的ということより、もっと総合的な判断力とか能力というふうにして考えることが必要なのではないかと思います。だから今日、感性ということを取り上げることの意義というのは、われわれがスポーツを指導するときに、目指す動きの形をつくる、外から見える事象で身体をこう動かしなさいと指導するとか、これも必要だと思わなければならない、同時に、あるエキスパートの動きになったときに、どういう感覚になっているのかということ伝えていくということもすごく重要なんだと思います。つまり指導者と学習者の共通の感覚で、うまくいったときにはこういう感覚が生まれるよという指導の仕方があるんだと思います。これこそが、まさに感覚とか感性に着目した指導ということを考える意義なんだろうと思います。

ここで、そもそも感性をどう捉えればいいのかということだけ、整理しておきます。感覚、知覚、認知という整理になるんですけれども、例えばリングというものがあるということは、感覚があって、知覚があって、認知が分かることと捉えたときに、感性というのはどれともすごく関わります。

感性の定義というのはなかなか難しく、「これが感性だ」となかなか言えないんですけれども、このシンポジウムでの操作的定義として、「多義的で不完全な情報に基づいて、複数の情報を統合して、無意識的、あるいは無自覚的、瞬時に、直観的に印象評価の形を取って、状況にあった判断を行うことができる。そして学習可能性を持つ。それがクリエイティビティにも能動的にも関わる」という共通理解を前提に進めたいと思います。

2005年に『心理学の基礎知識』という本の中で感性というのがどう扱われているかという点もこうした感性について重要な視点を示しています。人工知能という項目の中にあるだけだったんです。その頃の研究では、チェスのすごくうまい人がどういう物の見方で手を決めているのかということ进行分析しようとした、ところが人間というのは言葉でそれを説明できない、だからコンピューターも学びようがないだろうと。こういうのが感性という言葉にできるんじゃないのかということなんですね。

そのようなイメージで感性というのを捉えていただいて、音楽の領域から川上先生、美術の領域から飯田先生、そして演劇の領域から松山先生に、そういう感性を実際にどんなふうにして指導、学んでいるのか、それぞれの特徴というのはどんなものなのかという情報提供をいただきます。その後の時間で、参加者全員でディスカッションができればと思っております。それでは、川上先生、よろしくお願いいたします。

音楽領域の感性の指導『感動は心と体の連動現象』

川上：それでは、今日はまだ2人いますので、手短なということで。テーマとしては、音楽のそういう感性をどのように伝えるかということで、一番主軸としているのはやっぱり感動体験ですね。これを一番重要視しています。

音楽は、非常に抽象的な表現で指導します。「もっとバーンといったほうがいいよ」とか、「ここはもっと何か綿をつかむような感じ」とか。音楽の先生というのは非論理的な先生方が多い中、何となくできるだけ学生には分かりやすいようにというような形で言うんですけれども、学生のほうは、先生の言うそういうのが分からない。恋の歌なんかを指導するようなときは、「もっとあなた、これ、例えばイタリアの田舎の橋の上で女の子と2人であるでしょ」と言われても、学生は分かるわけがないんです。そういうずれというんですかね。そういうものがあるので、できるだけ、形容詞でも「バーン」とかいう擬態語みたいなものは使わないようにというんですが、なかなかこれが難しいということです。

先ほども北村先生のところにもありましたけれども、「潜り込むように」というのが非常に合うかなと

いうことで、スポーツもそうだと思うんですけども、私なんか外の仕事をするとき、必ず学生も一緒に行く。例えば1週間とかを田舎でアートフェスティバルがあるときとか、ものづくりをするようなときなんかは、できるだけ学生と一緒に食事とかしながら、忙しくてでもできるだけ「カップラーメンとかを適当に食っとけ」ということがないように、食とかそういうことというのは、非常に重要だと。この感動体験というものをまずは共有化しないと、「バーン」が分からない。僕の言っている「バーン」と、学生が感じる「バーン」に格差があると、そここのところが出てこないで、それを4年間でできるだけ縮めていこうというところがまず1つです。

私は演奏指導をすることもあるんですけども、どちらかというと音楽を制作するほうのことが多いので、作品によって人を感動させたり、そういうような指導もしないといけないんです。技術的な「ここのところのハーモニーをこういうふうにすれば、音が分厚くなるでしょ」と、こういうのは非常に分かりやすいんですけども、微妙な違い、これが難しい。ここの音を1音下げるのか、1音上げるのか、低音の音をそのまま下げていくんじゃなくて、1回上げて下げたほうが、より抑揚感があるよというようなことを、最初は教示するんですけども、学生は分からない。けれども、実際に実体験でいろいろなことをやっていると、だんだんと分かるようになってくる。僕も音楽の学習のときに、「このオーケストラの曲は最高だ」といわれているようなときでも、そんなに何がいいのかよく分からないんですけども、これがいいと先生が言っているから絶対いいはずなんだと思って、一生懸命聞いているわけです。あるときたまたま聞くと、ぱっと「やっぱこれすごいいいよね」と分かる瞬間があって、そこは非常に感動するんです。やっぱり経験値です。経験値をどんどん増やすことによって、そのものの価値というか、ものを判断する考え方、やっぱり感性が高まるんじゃないかなと。ただ単に音楽の勉強だけではなくて、やっぱり価値観を共有するところ、そこが一番重要になってくるのかなということで、僕も学生に「今どんなことに興味あるの?」とか、そういう話をしながら、比較的芸術学部の学生と触れ合う時間が長いので、そのようなことを指導しているという感じです。

それと音楽の場合2つのパターンがありまして、感情的にいい作品を作る、それとノリノリの作品を作る。音楽の中に知覚される感情、つまり演奏家は悲しいとは思っていなくても、悲しく表現する。それともう一つ、音楽自体がもうノリノリみたいなものがあります。学生にそういうのを説明するときに、この2つの絵を出したときに、左側のものというのは、これはモナ・リザの微笑ということで、微笑んでいることを皆さんは理解できますよね。これを見てニコッとはしませんよね。けれども、『くまのプーさん』を見ると、何となくニコッと笑えますよね。何かほのぼのした感じになる。これがやっぱり身体レベルで、フワッとかわいいなと笑うのか、あるいは認知レベルで、笑っていることを認知しているのかというような違いがある。音楽の場合はこの2パターンがありまして、いわゆるポピュラー音楽なんかは、どちらかというとこちら（『くまのプーさん』）を攻めていかないとけない。本質的に、音楽を聞いて乗ってくるとか、元気が出るというような感じに考えていく方向。それと、クラシックというか、いわゆるアートに近い側面は逆にこちら（『モナ・リザ』）。その曲を聞いて悲しくなる、本当に号泣する、そういうのももちろんあるんですけども、基本的には、今悲しい感じがな、明るい感じに変わったなということが、非常にドラマチックに時間軸の中でできているというようなパターン。この2つがある。

この2つ、一般の人が普通に生活していると、こちら是非常によく体感できて、普通に「これノリがいいよね」とか、「もっと重低音にしたらいいよね」というような表現、それが共有できるんですけども、いわゆる人類において知的な価値があると呼ばれているようなものというのが、案外難しい。この『モナ・リザ』がいいというのは、これは有名だからいいということですね。ルーブルに行くと、カナの婚礼という大きな絵があるんですけども、明らかに絵的には大きい絵のほうが感動的なんですけれども、価値があるからいいというふうに言われているようなもの、これが芸術では結構難しくてですね。

曲として別に、聞いても長いだけで何も面白くない。けれども、これには価値がある、じゃあ何で価値があるのかということ、こういうのは逆に論理的に説明できるということです。その論理的な価値の中に、

さらに人間的な、情動的な、こういう躍動感みたいなのが入って、作品が非常にやっぱり素晴らしく、歴史的に残っていくということなので、そこのすみ分けをだんだんと教えながら、こちらの部分の価値というものの、価値観の共有というのがないといけないので、食事一つするにしても、「なぜ、これがおいしいんだろうね」というようなことを言うことによって、徐々に価値のあるものというのがどういうものなのかということに気付いていってもらい。その気付いたことを経験していくことによって、感覚、感性みたいなものが出てくると。じゃあ逆に、この感性を揺さぶらせるための感動というのは、どのような形で技巧的に出せばいいのかというのが分かってくるというような形で、指導しているという感じです。ありがとうございました。

北村：どうもありがとうございました。音楽的な「バーン」とか、そういうものを伝えるときに、感動体験を共有しないと伝わらない、特に抽象的な表現で何か動きを伝えるときに、その感覚が分からないと伝わらないという点は興味深い点ですね。スポーツの領域に引き付けて考えますと、ある少年野球のピッチャーの指導をしているコーチが、そのピッチャーの手首の角度を説明するのに、こういう表現をするんです。「おまえ、もう一滴しょうゆ垂らしてごらん」と。その指導者は、合宿で選手と一緒に食事をする機会も多く、その選手がすごく醤油をいろんなものにかけることが分かっている。そうすると、その醤油をかけるという動き、感覚が、指導者と共有できている。だからやっぱりそういう感覚を共有するということですが、感性を伝える上ですごく重要だということが、川上先生のお話からうかがえました。では、次に美術の領域から飯田先生よろしく願いいたします。

美術領域の感性の指導『（美術）における、感性について』

飯田：飯田と申します。よろしく願いします。大変緊張しておりまして、うまくしゃべれるか分かりませんが、進めていきたいと思います。よろしく願いします。

先ほど川上先生からすごくいいバトンもらったので、説明しやすい部分から先にいきたいなと思い

す。先に僕の説明をしたいと思います。美術学科の彫刻コースというところで、彫刻を教えています。学生が毎日来ている中で、人体像を作ったり、鉄の扱いを教えたり、鑿の研ぎ方を教えたり、石膏の扱いを教えたりして学校生活の日々を過ごしています。

彫刻というと、これは（スライドを見せながら）舟越保武さんという彫刻家が作った人体彫刻ですけど、皆さんの持つ彫刻というイメージというのはこういうものかなと思います。そして、僕がどういう作品を作っているかということ、僕はこんなモノを作っています。はっきり言っておかしくないですか？何でこんなことをしているかという話が、このシンポジウムの議題にある感性の話につながっていると思います。

これは（スライドを見せながら）本をカットして、開いています。本を右側と左側に切り分けているのですが、右側のパーツを左側に重ねて戻すと、元の本に戻ります。つまり捨てているところが一つもない彫刻なのです。簡単に説明すると、開くことができない本、さらに読むことができない本となっています。これは、本の中で彫刻を見い出そうと試みており、見えていない部分、つまり閉じられている本の厚みの部分で形を作るということを考えついたのです。これを思い付いたのは大学3年生の時でした。この作品は様々な雑誌や媒体で取り上げてもらい、作家としてデビューできた作品です。

ほかに、本の中の文字を1文字ずつ、すべて切り抜き、瓶に入れる作品や、雑誌を短冊状に切り、本の中に入るインスタレーション作品など作っています。これが彫刻かと言われたら、そのように感じないかもしれませんが、僕は、彫刻という狭いジャンルではなく、現代アートとして、美術ではなく、アートというふうに捉えてもらえたらと思っています。なぜそのように考えるかということ、括弧美術だと思っています。「美術」と簡単に言いますが、この「美術」という言葉の領域には、たくさんいろんなことが含まれているので、その中の1つだと捉えてもらえるといいかなと思っています。

僕はNerholという2人組のデュオを組んで活動しております。相手はグラフィックデザイナーをしています。最近では、サカナクションのアルバムのアートワークを作りました。このアートワークは、サカナクションの山口一郎さんと3人で話し合いをして作りました。

今までの作品は、人の顔の写真を重ねて彫り込み、顔が変化していく彫刻や、チューリップが風に揺れている風景写真を彫り込んだ作品を作っていました。

「分かりやすいもの」と「分かりにくいもの」というのが、さきほどの川上先生からいただいたバトンにちょうどつながりそうだったのでお話をします。美術というのは、ファインアートとデザインが一緒の言葉の中に含まれているものだと思います。

小学校の美術・図画工作の中には、デザイン的な授業と純粋な美術を学ぶ授業の2つが複合されています。特にその中でも美術というのは、一般的に片仮名で言う「アート」という言葉になりますが、「アート」と聞くと、「訳の分からないもの」「生活の中でもそんなに重要ではないもの」という理解をされていると思います。例えばゴッホとフェルメール、そして北斎。これはどれも美術に含まれます。なぜこの3つを例として出したかという、日本人はこの3つが大好きで、ゴッホの展覧会、フェルメールの展覧会、北斎の展覧会を企画すると、どんなに最先端の美術(アート)の展覧会よりもはるかに多い集客を集められます。近年この3つの展覧会が集客率の上位になります。

これら3つの展覧会に近い集客率を上げたのが「レアンドロ・エルリッヒ」というアーティストです。金沢21世紀美術館にある、プールの中に入れるという体験型の作品や、壁に登ったような写真が撮れるよというアート作品を作っています。これは、現象や状況をつくり出す体験的要素のあるアート作品と言えます。こういう体験的アートも美術の中に含まれている。美術・アートは体験までもその枠組みの中に含みはじめています。

美術のもう一つの側面としてデザインの話になります。オリンピックのポスターを例にあげます。美術とデザインの大きな違いは、美術は「複雑性」が入っていることだと僕は思っています。つまり様々な解釈ができることだと思っています。例えば女性がどんな人物だったのだろうかと思惑する。なぜ振り返っているポーズなのか。様々なことを見て思ったり、想像を思い巡らしたりできること、それが複雑性がある所以だと思うんです。作者自身が思っていないようなことすらも伝えてくれるものが美術の醍醐味になるんじゃないかなと思っています。

逆にデザインは複雑ではいけない。なるべく端的に

且つ適切なメッセージを伝えないといけない。それはデザインの行為が単純でという意味ではなく、人に伝える言葉に齟齬が生まれないように配慮しないといけない。例えば1964年の亀倉雄策さんがデザインしたオリンピック「日の丸」のポスター。これは「日本でオリンピックです」としか伝えていない。デザインというのは、すごく端的な形で強い言葉をしっかりと、どんな相手にも伝えなきゃいけない。例えばこれを見て「病院に行かなきゃ」と思わせてはいけないわけです。しかし美術・アートの場合は、いろんなことを考えさせてもいいのです。これがデザインと美術の一番大きな違いになります。そもそもルールが違う。教科の中の「美術」にはルールが2つ入り込んでいます。目の前にある作品が、美術？デザイン？どちらで判断していいか分からないという人が多い。そもそもアートとデザインというのは、はじめから伝えるためのルールが違っているというのを理解する事が、教えるべき教科の中の美術の本質的な部分であると思っています。僕はこの話を必ず入学したての1年生の学生に話しています。

先ほど技の話もありましたが、教科としての美術の中で、「上手い・下手」などの技術の修練というのは、大きな問題として存在しています。例えば、この女性の油絵は、誰が描いたか分かりますか？ピカソという人が描いたのか？デュシャンという人が描いたか？どちらか分かりますか？これはピカソが描いているんです。

実はピカソはとても絵が上手です。信じられないぐらい。しかし日本人の美術教育の歴史を調べると、ピカソが絵がうまいということを知らない人が多いです。ピカソといえば、フォービズムやキュビズムといわれている、複雑な線で描かれた子どもが描いたような、一見すると下手な絵が有名ですけれども、もともとピカソにも「青の時代」という時代があり、青をベースにしたものすごく具象的絵画を描き続けている時代がある。それが時代とともに多視点の領域を一つのキャンバスに描くという制作方法に変化していく。これは社会との接点や、自分の美術をどのように世に出していこうかと考えた彼は、その道すがらジョルジュ・ブラックという人に会い、絵が劇的に変化していきます。ここは私の想像ですが、ジョルジュ・ブラックという人が複雑な絵を描いていた。ピカソはそ

れを見て「やべえ、こいつ超かっこいい」みたいになるわけです。つまり絵画という平面の中に多視点で見た風景、情景を一つの方向からまとめて描いてみるという、フォーヴィズムという表現に出会った。

ピカソはこれから様々な人に出会いますが、大きく分けて3人ぐらいの重要な出会いがあり、その度に、絵が様々な変化し、傾倒しながら絵の形式を変えていきます。つまりピカソは自分の絵を描くというルールをどんどん変えていった人だったと言えます。

次にデュシャンという人の話になります。昨今の「現代美術」と評される作品をスタートさせた人といわれています。男子用便器に「R.Mutt」というサインをし、これは僕の彫刻ですといって美術の展覧会に出すということをする。「アンデパンダン」という出品規定のない美術展なので、誰でも好きなもの出してもいいよという展覧会。様々な絵画、彫刻を出品する人の中で、デュシャンはこの男子便器に名前を描いて出すという作品を出品するのです。しかしこの作品は展覧会の運営側から出品を拒否される。デュシャンは「アートとは、一体どういうことなのか？」という話をこの展示の騒動で展開していきます。デュシャンは、工業製品や身近なものから、面白い形を見いだす力が優れており、モノを組み合わせたら彫刻に見えるんじゃないか？これをこういう場所に置いたらものすごくかっこいいものに見えるんじゃないか？と問いを自分に立て、様々な作品を身近なものから見いだしていきました。

デュシャンは何も作っていないのですが、見出すこと、思考すること、概念の中で作品を作っていると考えることができます。反対にピカソはしっかり手を動かして作っている。この両者を比較すると、どちらが上手・下手なのか、どちらに分類されるのか、ピカソは作ることができる。つまり確かな技術がある。しかしデュシャンは作っていない。作る技術がないということになるのか。そう単純に判断することではないはずです。見た人の心を揺さぶるものが、美術やアートが成立する理由だとしたら、両者は同じルールの中で美術というものを展開していたことができるかもしれません。

感情で判断するという話までできました。次はルールと感情の関係についてお話しします。デュシャンが行ってきた見立ての行為。何かと何かを組み合わせた

ら面白くなるかもしれないという制作方法は、モノの見方のルールを自分で作り制作を進めていたと言えます。つまりルールを新しく構築すること、そのルールを作るためには、人のルールに従ってはいは難しい。またとても勇気のいる作業でもあると言えますし、ルールづくりの鍛錬も必要です。自分のルールで物事を押し通すということではなく、多分それではエゴイズムを人に押し付けることになってしまいます。見る人・相手が、共感できるギリギリの、少し上側に行くようなもの提示する。それが自分のルールを作る上でのポイントだと思います。

例えばスポーツの中では、ルールが規定されている中で、そのルールを逸脱したら反則になってしまう。しかしルールの範囲内で自分なりのルールを作り鍛錬する。その自分のルールを共有していない人にも自分がやっていることが既存のルールを凌駕するような何か新しいポテンシャルやパフォーマンスを行うことができる近道だと考えさせることができた時、既存のルールに自分が作ったルールが上書きされる。そのような考えかもしれないのです。

自分のルールを作ること、見出すことというのは、様々な経験を積まなければいけない。経験を積むと自信を持つ。自信を持つと、自分のルールを作ることができる。自分のルールができると、他人のルールにただ従うのではなく、自分のやり方で進めることができる。自分のやり方でできるようになると、楽しく進めることができるし、既存のルールに縛られている感覚がなくなる。そうすると自己の感情が爆発する。（つまりこの時点で完全に楽しくなるということです。）感情が爆発するというと、自分の好きなやり方でやりたいようにできるような感覚を味わえる。1つのジャンルやルール、競技、なんでもいいのですが、そのように進められるようになると、楽しいことが次から次へと溢れ、できなかったこともできるようになっていくのだと思います。

自分が決めたルールを進めていこうと決断するとき、強い理由が必要になっていきます。誰も理解できない自分のルールなので勇気も必要ですし、そのルールを持続する力も必要です。そんな時に身体感覚が必要かなと思います。身体感覚は、視覚や五感という感覚的で言葉にしづらいものだったりするというのを言われていたかと思うのですけれども、僕はどちらかと

いうと身体感覚を「考えずにすぐ答えが出せるゼロ思考のような感覚」だと思っています。常に余計なことは考えずに、即座に自分の判断すべき回答が見つかる。自分の決断に絶対的な勇気を持って判断していくというのは、すぐ身体的感覚での判断かと思っています。判断の際に、前後のことを考え付度することが大人になると多いと思いますが、そのような選択の際、自分の経験から統計して、その統計値をあてにしている。美術作品制作をしている時、この経験則で物事を考えてはいけないというのが強くあります。経験則で作品を考えるとものすごくつまらなくなってしまう。なぜつまらなくなるかという、これは誰かのルールに従っているからだ気づきます。自分のルールに従うときは、非常に感覚的で、率直にパッと選ぶことができる。その決断を選んだ理由は自分にしかわからないので、すごく強い決断になる。考えず即決でき、理由の根拠が自分にとって単純かつ重要なのですが、うまく説明を言葉にすることができない。そんな時が一番強い選択となり、原動力になるとしています。

自分は芸術家・アーティストとして、逸脱し社会のルールさえも無視して振る舞うことが重要とは考えず、美術は常に対人（たいひと）に対しての表現だと思っています。観る人がいて初めて成立するものが美術であり、美術というのは人のための文化価値への贈与だと思っています。

美術は、「社会」を表現ということを紹介して、自分にしか見えていない世界を他人に伝えること、複雑性の高い状態で他人に渡すものだと考えています。渡された人は、「何だこりゃ、変だな」という人もいれば、「めっちゃくちゃ面白い」という人もいます。「これ何とも思わないよ」という人もいて、それでいいと思います。しかしモノを作ることで何かは伝わっていく。美術を通じて何かを作る行為は、自分にしかできないと考えたとき、これはやるしかないと思いました。

美術作家というのは作品を作ることに自覚的になるべきだと思っています。幼少期の子どもは、表現がすぐに出て来やすいですが、それでも表現がすぐに出てきやすいような環境があることも重要です。作家も同様で、環境を整え、自分の理由をつくり、何かが相手に伝わるという結末までを自覚的に考える。不明確な状態ですが、すごく自覚的であるということがものす

ごく重要だと思っています。

小柳ルミ子さんがサッカーの解説のときに、「バルセロナのパスには意味がある」と言いました。「すごいな」と感心しました。パスという他者依存の行為に自覚的だと思ったんです。相手がプレスに来たら怖くてパスを出すみたいなことではない。自分で考え、他のプレイヤーがどこに動くかなどいろいろ考えパスをする。そんな状況が美術と似ているなと思いました。

最後に、毎日学生とどう対応しているか話します。自分のルールづくりや、勇気を持って決断することを学生はなかなか確立できません。また自分を厳しい状況に置くことは学生にとって結構厳しいと思います。そこで、学生が自由制作をするときは連想ゲームをしながら学生の本質を掘り下げています。まず初めに「何作りたい？」と聞くと、例えば「死をテーマに作りたい」「女の人を作りたい」「何かかわいいものを作りたい」など、いろいろ出てきます。それを「どうぞやってください」と進めてしまうと、本当に単純な2〜3個先のものしか連想されない、自分で出したテーマに縛られてしまう。そして制作がとても短い時間で終了してしまいます。厳しく作品を作り続けることができません。

これを解消するために、連想ゲームを用いて、例えば「かわいい」というものを中心として、8・9巡目ぐらいになるよう、テーマから遠いイメージが湧くよう、言葉をたくさん紡いでテーマから遠ざけていきます。すると、初めに「かわいい」という言葉・イメージが中心にあったはずなのに、様々な発想が創出され、9巡目ぐらいになると「かわいい」から「おじさん」とか出てくるわけです。全然連想できなかった「おじさん」と「かわいい」が結合されています。それをイメージ化してみようという制作を進めていきます。そうすると、複雑性がとても増した独自の制作物が出てきます。また、8〜9個ぐらいの連想を書き出し、そこに順番をつけ、「かわいい」から「おじさん」までの間に出てきた他の言葉を、1つまとめてみたりもします。自由に発想を組み上げ、デッサンする。進めてゆくと、何か全然想像もしなかったものが融合し創出されていきます。この連想ゲームはいわゆる自分のルールとも言えますし、自己の掘り下げでもあるのです。

連想ゲームというのは感覚的発想手段です。赤とい

えばトマト、トマトといえはまずい、まずいといえは薬、薬といえは葛根湯と、どんどんイメージが出ます。出てきたものがテーマから遠いものほど、自分の深層心理に近いような感覚とも取れる。テーマからは離れていますが、出てきた言葉が学生にとって制作にぴったりの理由になりやすい。

学生は、行動の動機となる絶妙な意味・理由が欲しいのだと思います。自分で作り出す意味・理由があると、自分だけの繋がりを感じられます。彫刻の一つの課題は短くても3週間かけて作ります。この繋がりが「バンッ」と学生自身で出せるだけで、「今日も制作を頑張ろう」と感じるようになります。美術の説明でした。ありがとうございました。

北村：どうもありがとうございました。特にアートとか美術は、ルールが主体というお話を大変興味深く聞かせていただきました。実際に学生を指導するとき、連想ゲームで自分でも思わないところが創出されるところが、アートの重要なところなんだろうなと思います。それを指導の中で準備に仕掛けを作って、仕向けるということでした。では、そうした点も含め演劇の領域ではどうなのでしょう。松山先生どうぞよろしくお願いします。

演劇領域の感性の指導『演劇は「八百長試合」―演技の構造と「感性」の指導―』

松山：初めまして、演劇の松山と申します。あらためまして、本日は呼んでいただきましてありがとうございました。

演劇は八百長試合。サイン盗みなんかをわざわざしなくても、もともと筋書きのあるドラマをやるわけですね、演劇の場合は。最初から最後まで、全てあらかじめ決まっていることを、さもその場で起こっているかのように見せ掛けるのが演劇です。あらかじめ決まっているということは、時間で言うとな過去の話です。でも、今現在起こっているかのように見せる。だから過去のことをどう扱うか、そして現在どういうふうにごすかという、時間が交錯するところに演劇の妙があるというところで話を始めたいと思います。演劇は八百長試合。しかし、よくできた八百長試合です。

まず音楽の話、それから美術の話がありました。演劇の場合は少し構造が複雑なので、最初に演劇の仕組

みをお話ししてから、感性、あるいは指導の話に移っていきたいと思います。

ほとんどの芸術作品の場合は、作者がいて、作品を作って、それを受け取る方がいるわけですね。作者が作品を作るときに発揮する力のことを、もしパフォーマンスと名付けるのであれば、作家の場合、パフォーマンスを発揮して小説作品を作り上げる、それが読者に読まれる。画家であれば絵画の作品を作って、それが観賞者によって見られる。この場合、読者や観賞者というのは、パフォーマンスの結果を受け取っているわけです。先ほどの音楽の話にもありました。パフォーマンスが終わったものをあらためて味わっているというのが、多くの芸術の形態に共通する仕組みだと思います。ところが演劇の場合はちょっと様子が違いまして、まず、台本というのがあります。台本を書くのが劇作家という人たちです。劇作家が台本を書いて、それを俳優が受け取って、よく読んで、稽古をして、舞台の上演をする。で、その上演をお客さんが見に来るというふうには、まず台本ができる1次段階の創作があって、それから第2段階目の創作があるということです。ただし厳密に言うと、演劇が起こっているのは、俳優が舞台上演をしているところを観客が見ているというところのみです。時間と場所を共有している、これが演劇の成立する条件です。たとえば2.5次元ミュージカルのDVDを借りて見ても、それはあくまで映像を見たことであって、演劇を見たということにはならない。なぜなら、それは時間と場所が共有されていないからです。

じゃあ、こうやって時間と場所が共有されている中で何が起きているかというと、ヒュー・ジャクマンという俳優がジャン・バルジャンという役を演じるわけです。ただし、勘違いしがちなのは、この役の人物というのは、あくまで架空の存在なわけであって、ジャン・バルジャンという人は実在しない。現実的に存在しているのは、この俳優という人だけです。俳優が演技という行為を通じて、ジャン・バルジャンなり、ほかの劇の人物のふりをするわけですが、これはいくらこの俳優が頑張っても、私生活を投げ打って『レ・ミゼ』さながらの生活を実践しようと、それだけで劇の人物になるということはないんです。俳優が劇人物に成り代わっているというのを最終的に承認するのは、観客です。例えばここに誰も人がいなくて、

私が俳優だとしてハムレットのふりしてセリフを言っても、私がハムレットを演じていることを皆さんから承認いただかなければ、劇人物になったことにならないですね。だから劇場の中では、観客は俳優を通して劇人物を捉えて、それが観客の目に映っている。

何が言いたいかというと、演劇の場合、そのとき同じ空間に観客を絶対的に必要とするんです。スポーツの場合、例えば何かワールドカップの予選なんかで、政治情勢が悪いと、無観客試合というのもありますね。あれは、スポーツはたとえ観客がゼロでも、サッカーというゲームが成立するということの何よりの証拠です。一方、演劇の場合、無観客演劇はあり得ません。なぜかという、俳優が劇人物になることを承認する人がいないからです。というところが、演劇特有の構造としてあるということですね。

そしてもう一つ特有の構造として、俳優は演劇という作品の作家です。で、この劇人物というのが作品だとして、俳優イコール劇人物なわけです。同じ人がやっているわけですから、作家イコール作品という構図ができてきます。これは演劇だけが持つ特殊な部分です。彫刻家は、自分が作った彫刻を自分で見られますよね。小説家は、自分が書いた小説を自分で読むことができます。音楽もそうです。でも演劇の場合だけは、自分が作った作品を自分で見るができない。なぜならば、作家と作品が分離していないからです。というところが、もともとの演劇の基本的な構造というところになります。これがいわゆる指導のところ、トレーニングのところにも関わってくるんじゃないかというところが、ここからの話です。

俳優トレーニングは、演劇だから、最終的には上演のためにやるわけですね。じゃあ、『レ・ミゼ』の舞台をやりましょう。台本が決まって、いついつ劇場が決まるとなれば、稽古があるわけです。稽古場にみんな通い詰めて、1幕から順番に歌と稽古をやっていくわけです。で、本番がないと何も稽古やトレーニングはないのかというと、そんなことはなくて。恐らく皆さんも、試合はなくても基礎的なトレーニングを積むことはあると思います。音楽家だって、演奏が決まっていなくても、毎日ピアノに向かうということがあるでしょう。上演とは直接つながっていないが行う訓練、あるいはトレーニングという段階にあるもの。演劇をやる上での基盤となる教養や素養となるもの

が、水面下で必要となってくる。具体的に言えば、そもそも演劇をやる前に演劇を見ているかと、『レ・ミゼ』をやるんだったら、『レ・ミゼ』を見たことがあるか、そこから派生した音楽を聞いているか、演劇作品を基に描かれた絵画を見ているか。もっと現象的なことで言えば、今鳴っている音に対して敏感でいるとか。風が吹いてきたときに、その風のことを自覚的に肌で感じているとか。匂いに対してはどうか。空間がこの広さの会場のところと、もう少し広いところでは空間の広さ・狭さみたいなのを感じられているか。あるいは、自然に触れているとか、そういうことも含めて素養となる水面下のものがある。本番は決まっていないが、基礎的な訓練、トレーニングというものがある。そして、あるところで本番が決まる。すると稽古が始まって、上演に向かっていくという構図です。恐らくここで最終的に結果として表れる感性だとか感覚というのが一番養われるのは、この水面下の部分だと思います。演劇を始める前にどういった体験をしているか、どういった経験をしているかということが、最も基盤となるんですね。

ここからはちょっと演劇の困ったことなんですが、『レ・ミゼ』の場合は『レ・ミゼ』をやります、あるいは2カ月後にシェイクスピアの劇をやりますということになるんですが、演劇は演目によって、かなりそれぞれの性質が違うんですね。演劇の場合、台本がどれになるかによって全く求められるものが変わってくるので、ゴールが設定できないままトレーニングを始めるといった状況があるんです。スポーツに置き換えてみれば、次に何の競技で勝負するかが分からないけれども、トレーニングは行うという状況に少し似ています。演劇学科の学生も、「何でもいいから俳優になりたい」と言います。それは、「何の種目でもいいからプロスポーツ選手になりたい」と言う人を相手に、指導するようなものなんです。サッカーの選手が、2カ月後に砲丸投げの試合に出るということはないでしょう。でもそれと同じぐらいの無理が演劇の世界では起こっている。

ということで、ゴールがなかなか設定できない中で、そうはいつでも共通項を見いだすとすれば、取りあえず身体を使うということ、声を用いてセリフを使うということ、そして観客の前に身体がさらされて演技をするということ。このボディワーク、ボイスワー

ク、そして演技が交わる場所、ここに俳優がいます。日本でもそうですし、私は特に専門がイギリスの俳優教育なんですが、各西洋の教育システムなんかを見ても、おおよそこのボディワーク、ボイスワーク、そして演技という3つの柱を、カリキュラムの柱に据えているところがほとんどです。

そんな本番が設定できない、ゴールが設定できないという中で、どんな知恵が働かされているかという、いわゆる演劇の稽古、あるいは、トレーニングではなくてお稽古事として私たちが認知していることとしての演劇のトレーニングの歴史がありました。

お稽古事というのは基本的に、いついつ本番ということをご想定しない行為であることが多いと思います。お茶の教室、バレエの教室なんかは、成果発表会で成果を出すことが主眼ではないでしょう。本番は決まっていなくても、週に1回は必ずこの先生のところに行くということで、このお稽古事というのは、基本的に同じ教室に通って、同じ先生に習っている。稽古の進み方も、基本的には同じことを繰り返して、繰り返す中で段階的に少しレベルの高いものをというふうにレベルアップしていくわけですが、反復ということが基本にあるんです。反復をすることによって、自分の中で差異がはっきりしてくる。感覚の違いです。同じことを繰り返さない限り、先週と違う、昨日と違う、さっきと違うというこの感覚のずれというのが、なかなか体の中でつかめないんです。ですから、感覚をどう養うかというところの1つキーワードに、それは同じ動きをするということだけではなくて、状況とか、教わる人が同じということも含めて、同一であるということが必要になってくると思います。試合はしないけれども、ずっと練習をするという状況に似ているでしょうか。でもその中にもすぐ発見はあるんですよ。さっきの川上先生の言葉で言えば、新たな経験値が蓄積されるということは、演劇で言う、このお稽古といわれる場合にもたらされるのではないかと思います。

演劇の場合に面倒くさいのは、俳優がひとつの役を演じ終えれば、次の舞台が待っています。どんどん違う人物になることを繰り返していくうちに、不思議なことに、大体演技が同じになってくることが往々にして起こります。

繰り返していくと、やっぱりその人に蓄積される演

技の癖、プレーの癖が垢として付いてくるのです。ですから、演劇の世界ではニュートラルという言葉がトレーニングの重要事項として扱われることが多いです。あるいは、ゼロ・ポイントと呼んでもいいでしょう。たとえば、ニュートラルを自分で探るためのニュートラル・マスクというものがあります。ニュートラルな身体を感じるため専門に作られた仮面なんですけれども、男か女かわからない、そして喜怒哀楽、どの表情をしているのかもわからない、つまり感情がないという状態です。

これの元々の出どころは、顔の表情ばかりが先に立つ俳優がいて、困った演出家が、顔にハンカチを掛けた。表情による演技ができなくなったら、今度、前面に出てくるのは身体の実現なんですね。演劇の場合、映像の演技と一番違うのは、やっぱり全身が常にさらされているというところですから、身体の実現になってくる。すると、その女優がそもそも生活の中で身に付けてきた身体の実現というものが、仮面によって大きく映し出されることになるんです。ですので、その癖というものをまずニュートラルなポジションに戻しましょうということで、ハンカチから整理されて、このニュートラル・マスクになりました。今は皆さん免許もオートマでしょうけれども、マニュアルで免許を取っている人は、ニュートラルギアというのがあるでしょ？ ちょっとフラフラしているじゃないですか。フラフラしているからこそ、どこにでも行けるんです。演劇でいえば、どの役にでも行ける、どんなことがあっても反応できる、そんな状態を目指すわけです。

つまり、ある程度俳優にはもともと体の癖が付いている、演技の癖が付いているということが前提で、このニュートラル・マスクというものがあるんです。これは現代演劇の俳優に特有の現象ですね。だって、生まれたときから歌舞伎俳優になることが決まっている人たちは、幼少の頃からトレーニングが始まっているわけですから、癖というものは現代劇の俳優ほど問題になりません。でも現代劇の場合は、少なくとも高校卒業ぐらい、18年間ぐらいで体に蓄積されたものがある段階でトレーニングがスタートするから、まずはこのニュートラルという考えが非常に重要になってくるんです。

もしかしたらこれも、本番という名のゴールが設定できないゆえの知恵なのかもしれません。ニュートラ

ル、これは心理的な、感情的な、喜んでもいない、悲しんでもいない、あわれんでもいないという意味のニュートラルでもあるし、単純に左右のバランスが悪い、重心の位置がおかしいという意味のニュートラルという意味でもあるし、身体的および心理的な意味でのニュートラルという考え方が演劇にはあります。

演劇における感性・感覚の話をかいつまんでしてまいりましたが、さっきそのとき瞬間的に判断することと、前後のことを考え、あるいは周りのことを考えてジャッジすることとの違いがあったと思うんですが、俳優もまさに同じ問題を抱えていまして、演技の最中というのは、時間が流れていって、俳優のほうに先に演技をして、観客がそれを受容するわけですから、このぐらいの距離で進んでいくわけです。意識の話です。ところが俳優が演技をしているときに、あそこ稽古と違った、今うまくいった、みたいなことがあると、俳優の意識というのは現在ではなくて、あそこはあだった、あそこもこうだった、こうやったらさっきはお客にウケたから、今度もウケるんじゃないかというふうに、どんどん現在から未来に行ったり、過去に行ったり、意識がずれていくんです。そうすると、俳優の意識が過去に行ったときに、観客のほうを意識的に先に物事を捉えているということが、演劇では時々起こるんです。観客のほうに先に行っている場合、この状態は何かというと、観客が「飽きている」。観客は俳優の先回りをしているわけですから、もう何が起こるか分かっちゃっている。この現象を私たちは「飽きちゃった」という。逆は、観客が置いていかれているという状態ですね。

だから俳優の重要な仕事として、今、現在に意識を置き続けるということが、1つ重要なミッションとして行われます。戯曲は過去に書かれたもので、この先どういう展開になるかも決まっている。ジャン・バルジャンは最後に死にます。ただし現在にずっとどまっている唯一のよりどころになるのは、やっぱり舞台上に立っている自分の体です。体というところが、現在に俳優を結び付けてくれる唯一のよりどころなんです。

そうやって現在に自分を結び付けられる、そして自分の体と、相手役へ集中している状態。つまり自分の内側への集中と、相手、外側への集中というのが同時に起こっているとき、この状態を保てるというのが俳

優の条件なんです。ですから、何ができるから俳優、顔がかっこいいから俳優、何に出ているから俳優ということではなくて、この身体感覚をある現在のポイントに設置し続けることができる状態、その状態を勝ち得た者のことを、俳優というふうに名付けることができるんじゃないかなと思っています。

そして私は普段、俳優の卵たちを指導しておりますが、やっぱり外面的に、今やったところをこう直さないというのは簡単なんです。ただ、それはやっぱりあくまで外面的な結果として表れたものであって、例えばセリフを間違えたとします。とちっちゃった。しかしセリフをとちったのはあくまで結果です。じゃあ、結果としてセリフをとちってしまったのはどういうことかということ。ここで、私はやっぱりその学生の体の状態というところにまず目を向けるんです。体の状態でも具体的につかめるのは、一番は呼吸ですかね。呼吸が浅くなっているとか、とちってしまったセリフのもう少し前で変な息継ぎをしていたとか、どうもその前から少し肩が上下して、息が上がった状態であるということになると、だんだん緊張が連動して、セリフをかむとか、とちるという結果がもたらされたんじゃないかということ。

感性・感覚という目に見えないものを扱うからこそ、身体という目に見えるものを手掛かりに指導することが、1つ演劇の最後のよりどころになるかもしれません。そして「こうしなさい」と言って学生ができるようになって、その場限りものであることが多いです。本人が自覚的に気付くような促しができるか。本人が気付いて、結果としてセリフが流れた、相手との応酬がうまくいくようになったということで、それを促進するのが指導者の役割なんではないかと思います。

じゃあどういうふうに促しているのかと、まだまだ不明な点が多いです。ですから、この後のセッションで、何かヒントになるような話があったなら光栄なことでございます。いったん私の話はここまでにします。ありがとうございました。

北村：どうもありがとうございました。それぞれの先生のお話をたいへん興味深く聞かせていただきました。もっとお話をお伺いしたいところですが、時間の制約もありますので、フロアの方のご意見もお伺いし

ながら、スポーツの領域との接点、それから感性をどう教えられるかという今回の題目について、少しディスカッションができればなと思います。

では少しディスカッションをしながら、それに関連したところで、またフロアに振っていただければなと思います。僕のほうから、スポーツとの接点の中で、ちょっと1つ聞きたいなと思います。

演劇の松山先生から、癖に関連して前提としてニュートラルをつくるということ、それをどう修正していくかということであるとか、恐らく美術の領域でも、音楽の領域でも、新しいものをつくり出すというところでの、1つのキーワードになるのかなと思います。

その点でシンクロナイズドスイミングは、演劇と似ているところがあると思います。選手の方々から、ニュートラルということの話を伺ったことがあったので、フロアに三井さんがおられたらコメントをお願いします。

三井：日本大学大学院のドクター1年の三井梨紗子と申します。私自身はシンクロナイズドスイミングという競技をやっていて、まさに指導者がどういう指導をしてシンクロを教えているのかというところを研究しているところで、先ほど松山先生のほうからニュートラルということを書いていて、まさに私の指導者も、ニュートラルというところをすごく大事にしています。

例えば普通の技術の動作を教えるときは、もっとこうしたほうがいいよとか、どうしたらいいよということをよく言うんですけども、実際私生活をしているときというのは、この子の目の癖がこういうところに出ているとか、それは水の中に入っても表れるとよく言っていて。

なので、まずはその癖というものを、水の中で直すのか、私生活の中で直すのかというところを考えてから、この子をまずニュートラルに戻すというふうに、そこから動作を指導するために、土台づくりとしてゼロにしてから、一歩ずつ進んでいくというふうによく言われていたので、まさにニュートラルと似ている部分がすごくあったなと感じています。

松山：ありがとうございます。まずニュートラルという考え方が、全員が全員、同じ癖のない体に戻すという意味では決まっています。やっぱりもともと骨格みたいなのが違いますから、その人固有のニュート

ラルがその人ごとにあるはずなんです。でもその人固有の癖というのも同じくありますから、その人独自のニュートラルを発見することだと思うんです。水の中でどれぐらい時間を過ごしていらっしゃるのか分からないんですが、やっぱり演劇の世界でも、演劇の稽古をしている時間、あるいは演劇の本番をしている時間よりも、日常生活で暮らしている時間のほうが圧倒的に長いわけですよね。で、日常生活を暮らしているときも同じ自分の体なわけですから、普段の圧倒的に長い時間を過ごしているときの影響が、舞台に出ないわけではないんですよね。

ですから、私もそうですし、学生にもよく言うんですが、階段を上がるときは足のどれぐらいが着いて上がっているのかを意識しながら歩きなさいと。学校から帰るときは、どの辺りを自分で見ながら歩いているのか、左右の腕の振りはどうなのかを、いつも意識していなさいというふうに、まず無意識的に行われていることを意識レベルに戻すという作業が、第1段階として必要になるんだと思います。

そしてその意識化された動きが、今度はシンクロだったらシンクロ、演劇だったら、このジャン・バルジャンの演技みたいなところで、無意識的に戻される。ニュートラルというのは、無意識から意識に行く途中で通る第1段階の関門としてあるのではないかなと。

ちなみにあの仮面の後には、キャラクターマスクというのが、怒りの仮面とか動物の仮面とか、いろいろな仮面があって、まずニュートラルな状態を獲得してから、自分の体を基にして、いろんな役に移動していくという訓練方法があります。美術とかだと、例えばニュートラルというのは、絵を描くための白紙のキャンバスを手に入れることというふうに例えられることが多いです。

北村：ありがとうございます。美術の領域ですと、ニュートラルという言葉に関連して感性というと、無意識を意識化させるとか、そういうこともあるかもしれませんが、あるいは意外とニュートラルではなく、個性をもっと強くさせることが感性の指導になるかもしれません。何かその辺りコメントをお願いします。

飯田：ニュートラル、すごいですね。何かずっと意識することが大事なんですよね。僕なんかはちょっと違うように学生と接していて、日常的に意識している段階が全ての表現だというふうにと考えると、意識と無意

識は同価値だなと最近思っていて、寝ているときとかの夢も何もないときの感情を想起するというか、意識があるとき・意識がなかったときというのはどうだったんだろうと思うとか、そういうことを最近学生には話していて。

キャンパスがニュートラルかといったら、キャンパスは多分ニュートラルじゃないんじゃないかなみたいな。僕はコンビニで立ち読みしちゃうんですけども、コンビニで立ち読みしているときに「うわっ」みたいなときがあるじゃないですか。何か分かります？何か「うわっ」みたいなのがきたときに、ニュートラルなんじゃないかなと思うんですよ。

松山：えっ、全然分からない。

飯田：スコーンみたいな感じが、落ちてくるというか。それは動機のスタートなのかもしれないんですけども、何かそれがきたときに、それがきた前とそれがきた後が、その出来事によってつながるというか、そこで制作とか思考がスタートするというのが、ゼロのポイントなのかなと思ったりします。だから学生には、何かそういうところを「どうだった？」「こういうの楽しかった？」と、「じゃあ、そのポイントのときのこと思い出してみよう」と言ったりすることはあります。

北村：ありがとうございます。ニュートラルという言葉も、これを個別に解釈していけば、音楽の領域でも、価値観の共有であるとか、あるいは、指導者と学習者の感覚のギャップをどう埋めていくかというところにもつながっていくかと思うんですけども、音楽の領域で先生が感性を指導していくときに絡めて、川上先生お願いします。

川上：さっき癖と言いましたが、音楽というのは物心つく前からスパルタトレーニングを受けていますので、大体癖を持って大学に入っていく。それがそれぞれ習った先生の癖というか、スタイルということなんですけれども、それをどう取るかというのは結構大変で。

大体、演奏の場合は筋肉運動も伴いますので、特に大学生でプロを目指す人は「頑張ろう」と思うので、余計な力というのが入ってくるというものなので、まずニュートラルという概念で言うと、余分な力を抜く。創作に関しても、すごいものを作ろうとか、すごいことをやってパフォーマンスしてやろうというよう

な気持ちがたくさんあるので、まずそこをそいでいくというところが最初は大事なかと。

割と1年生の基礎のときはそういう感じのところ、今までのところを1回リセットして、基礎的ないろんなプロの演奏家を聞かせたりしながら、自分の表現が特異だということをまず気付いてもらうことによって、まずそれをそぐ。それでその中で、自分の特性は何かということを見つけて、じゃあ君だったらこういうほうが向いているんじゃないのかなということを、教員側で見据えながら指導していく。

感性が一人一人やっぱり違うというので、それが音楽の良さというか、シンクロはピタッといかないといけない。三井さんのリオのプログラム大感動したんですけども、ピタッといかないといけない。音楽は基本的に個性ということで、1回フラットでいけたら、個性をどうつくっていくか。習い事ではなくて、プロとしての個性をどうつくっていくかというのが結構ポイントなんですけど、なかなか現実ではそれがうまくいかないことが多いです。

北村：ありがとうございました。議論を通してテーマの深堀が進んでいると思いますが、時間がないので、1つだけフロアの方々からご質問があれば、それを受けて、お三方にお伺いいただければと思います。

佐藤：貴重なお話をありがとうございました。商学部の佐藤と申します。私は幼少期から体操競技をしてまして、最近体操競技にどんなことが起きているかという、採点を機械にさせようという流れになっております。

川上先生の話にもありましたが、予測できる部分と、実際そこに感性が入り込めない部分があったりするかと思うんですけど、選手が自分の個性をやめて、機械の採点に合わせた演技に寄せていくという作業が続くと私は予測をしているんですけど、芸術の分野で、AIが取って代わるようなことが起こり得るのか、そういう危機感があつたりするのか。またもしくは、われわれ人間の感性にアドバンテージがあつて、そういったことはあり得ないなど、先生方の意見をお聞かせいただければと思うんですけど、よろしくお願いします。

川上：AIはもう芸術の分野にも入ってきています。ビートルズと似たような曲を作ったり、レンブラントと同じ絵画を作ったりしておりますけれども、われわれ芸術家は体を使って手を使う、これは人間相手

の商売ですから、廃れることはない。

ただ商業的に言うと、ゲームのBGM音楽とかCMの音楽、ああいうのはAIのほうがコストの面で考えると、企業は全部そちら。あと映像なんかも今、AIで映像を作ったりが簡単にできますので、そういうのは全然ニーズはなくなるんじゃないんですけれども、やっぱり人間の感動を出すのは、身体構造。それが感動につながっていく。AIではミラーニューロンが反応しませんから、そこはないと思います。

ただ体操競技、フィギュアもそうですけれども、規定が細くなればなるほど、そのマニュアルどおりにしかけて練習していく。だから体操なんかも多分、中国とかはきちっとこういうプログラムとかを考えて、そこを得点取ってくる選手が増えてくるんじゃないかなと思って。そうすると、特にそういうアーティスティックが必要な競技なんかは、すごくつまんなくなると思う。フィギュアもそうですね。4回転ばかりが中心になってきちゃって、ちょっと面白みがなくなってきたかなと。

飯田：僕も人間は身体性を失っていないと思うんですね。僕らは身体性を失っていないので、必ず身体と身体で感じる、演劇と同じような感覚の芸術が絶対的に残ることは確かで。例えばAIに取って代われるような競技だったり芸術みたいなものは、例えば無償化されたり、すごく安易な芸術として消費していくものになると思うんですね。いわゆる崇高なものだったり、価値が高いもの、そういうものに関しては、AIには絶対取って代わられない部分になると思うので。

逆に芸術に関わっている人間は、AIに近づいちゃいけないと思います。だからそういうことを言ったり、やろうとして、教育に関して楽をしようとしている人が多過ぎるので、それは本当に腹立たしいことだし。それが正確だと思っている人たちが多過ぎるので。全く正確じゃないと思うんですよ。統計学ですから、AIって。新しいものをつくり出したり、そういうものを超えられるのは、僕らの脳みそにしかないんです。みんながそれぞれ全員持っているこの中にしかないの、ほかの基準とか他人のルールに従わないで、自分でしっかり考えて判断してほしいというのが、AIを超えていく一番重要なものなんじゃないかなと思います。

松山：シンクロとか体操競技、あとスキージャンプ

なんかを見ている、私は芸術点というものが非常に不思議なんですよ。技術点と芸術点が分かれていて、それを審査するという人がいるという。

さっきの演劇の成立の三角形じゃないんですけれども、フィギュアでは、観客は成立の絶対条件ではないと思うんですね。フィギュアスケートやシンクロ、体操、あの競技を成り立たせる絶対条件は、プレーヤーと審査員です。で、審査員と観客というのは、似ているようで違う存在ですからそこが、もしかしたらスポーツと芸術が最後まで分かり合えない、絶対的な違いなのかもしれません。

一方で指導するときには、習っている学生ないし競技者に対して、大きな謎を与えるとか、大きな不条理みたいなことを与えるということが、その後、その子を爆発的に伸ばす一要因だったりもするんですね。古典になればなるほどそうなんです。先生は何も教えてくれない。「違います」、「お稽古してらっしゃい」みたいなことを言って、どこが悪かったんだ、どうすればいいんだというようなことを自分で考える。手取り足取り、正確にこうやったらこうなりますよという指導と、逆に大きな謎だとか種みたいなことを相手に渡すという、もう一つ大事な指導があるということ。を、特に芸術の分野は忘れてはいけないと思っています。

北村：ありがとうございます。4人でいろいろ打ち合わせをしている中でも、AIとの共存とか、あるいは対立等、様々な話が出てきました。でも今のところ、まだ感性ということでは、人間のアドバンテージのほうが高いんじゃないのかなと皆さん考えておられました。というのは、感性は単なる感覚的なものではなくて、ものすごく広く考えられています。同じ現象でも、総合的、多視点的に見ていくというところで、そうした概念にまとめられているからだと思います。興味深いご質問をありがとうございました。

それでこのシンポジウムは、それぞれの領域ですごく刺激的な深い内容があって、当初、やっぱり感性の指導というと、感覚的なことをどう教えていくかという、どこか感覚的な指導のメソッドみたいなイメージもあったんですけども、本日のお話を聞いている中で、単なるメソッドということではなくて、やっぱり価値観といった、非常に重要な部分を含むものだ改めて感じました。

川上先生のお話しの中で、感性というものを感覚と感情と感動、それを統合させた形で捉えているという点をお示しいただきました。感性を伝えるということで、やっぱり感動体験を共有しているというお話もありました。美術の領域ですと、主観的な自分の理由をつくり上げる、それをどう仕向けていくかというところで、感性の指導のお話しがありました。そして、連想の中でどれだけ自分の言葉を言語化しながら、テクニックなど新しいものを直感的に生み出していくかというお話もありました。演劇の領域では、本人の自覚的気づきを促していくということであるとか、ニュートラルを作るという感性の教えについてお話をうかがいました。こうしたお話しからも、感性をどう教えるかということは、どうやるかという問題ではな

くて、物の見方、考え方、価値観にも関わるし、感性をどう捉えるかというものでもあるし、やはり目指すもの、あるいは動きであり、感覚的になることをどう求めるのかということの教え方の指導観みたいなのところにも関連する、非常に重要なテーマなのだと再認識しました。

今回のシンポジウムでは、結論を出すものではありませんが、やはり感性という視点から、スポーツの指導、あるいはスポーツの学びということを学んでいくことの重要性が、すぐく自覚されたなという印象を私は感じ取りました。どうもありがとうございます。お忙しい中をお時間つくって、貴重な情報提供していただきました3人の先生方に、拍手を持ってお礼をしたいと思います。どうもありがとうございました。

