

彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)

『THE HOME オンライン版』第1回報告書

〈事業の立ち上げ〉

太下義之

1. 立ち上げ段階の概要

(1) 作品概要

『THE HOME』は、30人の観客が架空の、しかし建物としては実在する高齢者施設に週末の48時間にわたり滞在するという、クリストファー・グリーンによる没入型の演劇作品で、2019年秋に英国で2回上演された。この『THE HOME』のオンライン版を日本と英国で制作しようというプロジェクト。

(2) 立ち上げ段階の主要な関係者は以下の通り(敬称略)。

英国側

・原案・総合演出(本作品の総監督):クリストファー・グリーン

・プロデューサー:リンダ・ブルームフィールド

・共同制作パートナー

オールバニー劇場 チーフエグゼクティブ/アーティスティックディレクター:ギャビン・パーロウ
エンテレキー・アーツ アーティスティックディレクター:マディ・ミルズ

日本側

・作・演出・出演(日本版):菅原直樹(OiBokkeShi)

・プロデューサー:請川幸子(彩の国さいたま芸術劇場)

・制作:田中美樹、前田貴子(彩の国さいたま芸術劇場)

・ITアドバイザー:林さやか(彩の国さいたま芸術劇場)

・映像プロデュース:武田知也(ベンチ)

(3) 打ち合わせ実績(2021年)

・3月2日 日英。キックオフ・ミーティング、大まかな方針の確認等。

・3月11日 日本側のみ。英国側提案への対応の協議等。

・3月30日 日英。ウェブ・デザイナー委託の仕様の協議等。

・5月3日 日英。菅原氏作成のテキストへのコメント等。

・5月17日 日英。今後のスケジュールの確認等。

・5月31日 日英。『THE HOME』のデモンストレーション等。

2. 所見

今般、新型コロナウイルス感染症の全世界的な拡大防止の必要性を背景として、ZoomやWebex等のリモート会議が急速に世界中に普及した。そのことにより、本プロジェクトを含む国際共同制作の現場においても、複数の国・地域にまたがる複数のステークホルダーによる、資料を共有しながらの複数回のミーティングを比較的容易に設定できるようになった。

これはコロナ禍が生み出した数少ないプラスの社会的効果の一つである。一方で、このようにコミュニケーションの頻度を高めることができたがゆえに、国際共同制作の「困難さ＝バリア」が、以前よりも露わになった側面があるようにも思う。以下、『THE HOME』のプロジェクトに即して、翻訳と創作の合間に浮かび上がった、「四重のバリア」について概観してみたい。

第1は、既存の作品に対する理解というバリアである。海外で制作された作品を日本で再制作する、または日本で制作された作品を海外で再制作するという場合には、もちろんのこと、対象となる既存の作品に対する理解が

必須である。また、新しい作品を複数の国・地域で制作するという場合においても、当該アーティストの過去の作品に対する理解が必要であろう。

今回の『THE HOME』日本版を制作するにあたっても、オリジナル公演に関する理解は必須であった。ただし、同公演を実際に鑑賞・体験したことがあるのは、彩の国さいたま芸術劇場のプロデューサーだけという状況であった。特に、オリジナル版『THE HOME』は、観客が主体的に施設の中を歩き回って、自ら体験するという、いわゆる「イマーシブ」な体験が特徴的な演劇であったので、単なる舞台映像や資料では理解が深まらないという課題があった。

この課題は、5月31日にリモートでのデモンストレーションを実施し、日本版『THE HOME』の演出家である菅原直樹氏がこれを体験することによって解消された。菅原氏は、このデモンストレーションを体験することによって、『THE HOME』という作品についての理解が格段に進み、ようやく腹おちしたように見受けられる(もちろん、評者にとっても同様であり、3月2日にキックオフ・ミーティングが開催されて以降のもやもやが解消された)。

これは単なる後知恵ではあるが、このデモンストレーションをミーティングの初期の時点で実施できていたら、菅原直樹氏ほか日本側の関係者による、『THE HOME』という作品に対する理解がより早く進んだと思われる。今後、国際交流基金が関与して、オリジナル作品の日本版を制作するプロジェクトが増えていくことも想定されるが、その場合、今回の経験は大いに示唆になると思われる。

第2のバリアは、今日的なテーマとなるが、オンライン版の作成という点である。今般のコロナ禍の中で、リアル版ではなく、オンライン版を作成することが当初からの前提であったが、日英間での議論が進む中で、むしろオンライン版が主体の作品へと転換していったのである。その結果として、実はオリジナル版を出発点としつつも、今回の共同制作作品は、オリジナルとはかなり異なる、新しい作品になると想定される状況になっている。

前述した通り、オリジナル版はイマーシブな演劇であったが、この「イマーシブ」な感覚をリモートで再現することは極めて困難である。オリジナル版では実は観客と俳優の差異が明確ではなく、それが作品の魅力でもあったが、オンライン版では誰が俳優かについては明確となる。また、ウェブの中をホッピングすることはできても、仕掛けの範囲は自ずと限定される。オリジナル版とオンライン版では、観客と作品との関係が決定的に異なるのである。

言い換えると、本プロジェクトは原作があるような、ないような、微妙な位置づけの状況で、国際共同制作を行っていかななくてはならないという難しさに直面しているのである。評者としては、イマーシブ演劇としてのオリジナル版『THE HOME』のことはいったん脇に置いて、オンライン版のまったく新しい作品を制作するという意識に転換した方が、よりクリアになるのではないかと考えているがいかがであろうか。

第3のバリアは、オリジナル版が存在する作品の日本版において、アーティストである菅原氏のクリエイティビティやオリジナリティをどのように発現させるのかという課題である。一般論として、オリジナルのアイデアやテイストを重視しすぎると、日本版のアーティスティックな発想やオリジナリティを限定してしまう懸念があるからである。

特に今回の『THE HOME オンライン版』に関しては、オリジナル版の演出家であるクリストファー・グリーンが、細部のリアリティをより高めたいと考えているようである。具体的には、『THE HOME』の舞台となる架空の高齢者施設の日本版ロゴや、そのロゴを貼り付けた小道具(従業員の制服、ポスター、ベン、小物類等)の作成の優先順位が極めて高いという認識を持っている。これは、彼の中で作品の世界観が既に完成しているため、より細部にこだわりを持っているものと推測される。

またクリストファーは、たとえば、「観客を作品内では満足させない」など独特の、かつ強烈なこだわり(テイスト)を持っている点も特徴的である。このようなアーティスト同士のテイストの差異やその調和についてどのように対処していくのかについては、別に正解があるわけではないので、今後の検討課

題となろう。おそらく、他の国際共同制作の現場でも同様の課題は生じているものと思われる。

最後に第4のバリアは、言わずもがなではあるが、日本と英国の文化的差異についてである。たとえば、『THE HOME』のオンライン版のウェブデザインを検討する過程において、『THE HOME』のオンライン・ゲーム版の導入に関する議論があった。クリストファー等、英国側はいとも簡単にゲーム版の導入について議論をしていたが、ゲームのリテラシーの高い日本において、視聴者が満足できる水準のゲームを制作するのは極めて困難である。

また、プロジェクトの進め方についても、日英で意識の差があるように感じられた。たとえば、英国側はオリジナル版の『THE HOME』を実施したチームでもあり、スタッフも含めた体制面で共通理解が醸成されており、お仕事感覚でバキバキとスケジュールを決めていきたいという、アグレッシブで前のめりな意識が感じられた。それに対して日本側は、作品の根幹についての理解からじっくり共有したいという慎重な仕事の進め方であった。

さらに、プロフェッショナル同士の仕事の進め方にも文化的な作法の差異があった。たとえば、オンライン版の映像作品の制作にあたり、クリストファーはアーティスティックな目標を設定するだけで、あとは映像作家にお任せとのことであった。彼は脚本も執筆しないのである。しかし、日本では脚本を細かに書き込んで委託しないと映像制作ができない。このように、プロ同士の仕事の進め方にも、かなりの相違があったと感じた。

こうした文化的な作法の違いは、双方が相手を理解して、それぞれのやり方を尊重することが必要であろう。もちろん、相手の仕事の進め方に疑問がある場合には、疑問(WHY)を明確に伝達する必要がある。この際に、日本側の考えをロジカルに説明することにより、より望む回答を得られることになるであろう。すなわち、「あなたの意見のどの部分に、私は疑問を感じているのか」を明確にする、「質問力」が制作現場では問われると考える。

彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)

『THE HOME オンライン版』第2回報告書

〈制作過程〉

太下義之

1. 稽古段階の概要

(1) 作品概要

オリジナル版の『THE HOME』は、30人の観客が架空の、しかし建物としては実在する高齢者施設に週末の48時間にわたり滞在するという、クリストファー・グリーンによる没入型の演劇作品(イマージブ・シアター)で、2019年秋に英国で2回上演された。本プロジェクトは、この『THE HOME』のオンライン版(動画視聴、アプリ体験)を英国と日本で制作しようというもの。

(2) 主要な関係者は以下の通り(敬称略)。立ち上げ段階から、英国で6名、日本では遠山、加藤の2名、計8名が新たに参加。

英国側

- ・原案・総合演出(本作品の総監督):クリストファー・グリーン
- ・プロデューサー:キャギー・カーログ(リンダ・ブルームフィールドから交代)
- ・アシスタントプロデューサー:アルフィー・ヘッファー
- ・デジタルプラットフォーム制作統括:ルーク・アレクサンダー(Marmelo Digital)
- ・デジタル制作:アブヒナブ・バジパイ(Marmelo Digital)
- ・クリエイティブディレクター:ケリー・ジョイス(Marmelo Digital)
- ・クリエイティブテクノロジスト:タチアナ・ディス(Marmelo Digital)
- ・共同制作パートナー
- ・オールパニー劇場 チーフエグゼクティブ/アーティスティックディレクター:ギャビン・パーロウ
- ・エンタレキータ・アーツ アーティスティックディレクター:マディ・ミルズ

日本側

- ・作・演出・出演(日本版):菅原直樹(OiBokkeShi)
- ・プロデューサー:請川幸子(彩の国さいたま芸術劇場)
- ・制作:田中美樹、前田貴子(彩の国さいたま芸術劇場)
- ・ITアドバイザー:林さやか(彩の国さいたま芸術劇場)
- ・映像監督:遠山昇司
- ・撮影・編集:加藤信介
- ・映像プロデュース:武田知也(ベンチ)

(3) 打ち合わせ等の実績(太下参加分)

- ・6月18日 日英。デジタルプラットフォーム制作チームも参加したキックオフ・ミーティング。動画視聴のできるウェブサイトとゲームアプリの2種の作業を行うことを確認。イラストレーター候補3名の確認と選定について。
- ・7月8日 日英。英国側プロデューサーがリンダからキャギー・カーログに交代。ウェブデザイナー委託の仕様の協議等。
- ・7月18日 日本側のみ。彩の国さいたま芸術劇場と森林公園にて、複数の映像の撮影。
- ・7月26日 日英。フレンドシップ・ルームの録画。
- ・8月5日 日英。ゲームアプリにおける諸室の確認。
- ・8月13日 日英。ゲームアプリについての意見交換。
- ・その後、ひたすら翻訳(英→日、日→英)についてのメールでのやりとり。

2. 所見

立ち上げ段階(概ね3月~5月)から稽古段階に移行しても、『THE HOME』の日本側制作チームの悩みは相変わらずつきなかつた。

具体的には、以下の6点を挙げることができる。

第1に、日英間でのタイムラグによるコミュニケーション・ギャップである。本作『THE HOME』は、英国で上演された作品がオリジナルであり、そのオリジナル版をベースにして、今回のオンライン版を制作するという構図となっている。そのため、英国版での制作がどうしても先行し、それを参照しながら日本版を制作するという流れとなった。こうした背景のもと、英国で制作された旧バージョンを翻訳し、日本版を制作している間に、英国版がバージョンアップしてしまい、その連絡が日本側にないまま、日本で制作しているものとの間に齟齬が生じるという事態が生じた。もちろん、こうしたコミュニケーション・ギャップは日本国内での制作でも起こりうることである。ただし、国際共同制作において、こうした齟齬はより発生の確率は高いと考えられる。

第2に、本プロジェクトは、当初は英国で上演された作品を日本に誘致するという内容であったものが、コロナ禍のために、オンライン版を日英双方で制作することになった。すなわち、まったくの新作を日英双方で同時並行して制作することになったわけである。当然のことながら、仕上がりの「全体」像を把握できていた人物は、オリジナル版の作者であるクリストファーを含めて、誰も存在しない。オリジナル版の作品を参照しながら、日英で並行して「部分」の制作が進行したわけである。もちろん、大まかな「全体」コンセプトを決めてしまえば、「部分」の制作は可能となる。ただし、これらの「部分」を編集した時に、最適な「全体」となるかどうかは別問題である。もしも時間と予算に余裕があるのであれば、行きつ戻りつという進行になるのであろうが、現実にはそんな余裕はない。その意味では、手探りで全体の制作が進行したということになる。

そして第3として、英国と日本で並行して動画の制作が進むことになったのであるが、この場合、日英のテイストを調整するのか、しないのか、という点が論点となる。結論としては、日英でのテイストの調整は行わないこととなったのであるが、この場合でも、同じ『THE HOME』という作品を構成する部分としての共通要素をどうするのか、という点については課題として残った。この点について、英国側のディレクターであるクリストファーは、「観客が傍観者となってしまわないように」という基本コンセプトの順守や、ロゴや小道具などの細部へのこだわりを徹底することで、日英双方での統一感とリアリティを担保すると考えていたようである。この点については出来上がった作品を、実際に見比べてみてからのお楽しみである。

さらに第4として、本プロジェクトに、ゲームアプリの制作が主要なパーツとして含まれているという悩ましさを挙げるができる。もう一つの主要なパーツである映像は、演劇の延長線上で理解することが可能である。しかし、ゲームアプリは演劇や映像とはまったくの別物となる。そして、日本は子どもの頃からゲームに親しんでいるのに対して、英国側のゲームのリテラシーがあまり高いとは感じられない。この点が懸念である。はたしてどのようなゲームアプリが出来上がるのか、楽しみであり、怖くもある。

その他、些細な点ではあるが、第5として、結果として選定されたデザイナーの画風について、日本側は誰も良いとは感じていなかったようであるが、クリストファーの「無国籍で、レトロ・フューチャーな感じが良い」という強い主張によって、採用された。おそらく日本国内だけの制作であれば、別の展開もあり得たのではないかとと思う。

第6として、この段階の最終局面で、日英双方のコンテンツに翻訳を付けることとなった。これがタイムスケジュール通りに進まなかったのである。今回の問題は完全に英国側にある。一方で、一般的に日本と国外では「締切」の概念が違うとよく言われる。日本人は海外からは「punctual」、すなわち時間に几帳面と思われるようである。たとえば、時間を順守しようとしてスピードを出し過ぎた鉄道事故や、新幹線の過密なダイヤなどを見ると、たし

かにそういう面があるのかもしれないと思う。国際共同制作においては、海外の人は日本人とは異なる時間感覚を持っているという前提で仕事を進めた方が良いのかもしれない。

なお、国際共同制作においては、通訳の役割が極めて重要であるとあらためて感じた。本プロジェクトにおいては、ほとんどの会議で同じ方が通訳を担当した。そのことにより、各人の発言の背景等を補うような通訳を実施していただけたことで、日英間でのコミュニケーションは格段に良好なものになったと考える。

また、この段階で、英国側のプロデューサーが交代したことも特筆すべき事項として挙げておきたい。この交代は本人にとって事情があることなので、それ自体はやむを得ない事態と考える。一方で、日本国内だけの制作であれば、おそらくこのような事態は生じなかったのではないかとと思う。誤解を恐れずに言うならば、一般論として、日本で仕事をしていく場合、自分の家庭の事情を仕事に優先させることはあまりない。これに対して、英国においては多様な働き方が前提となっているように感じられた。そのような社会環境であるからこそ、本人に事情が生じた場合には、比較的容易に新しい担当者に交代できるのであろう。その一方で、プロデューサーの職務というものは、高度な専門性を要求される、とてもクリエイティブな仕事だと評者は考えている。しかし、ある仕事が簡単に交代できるということは、まるで経済学で言う

「コモディティ(代替可能性を持つ経済的価値またはサービス)」のようでもある。常に他の人に交代可能な仕事をしている、ということは、むしろ個人が仕事に向き合う尊厳やプライドを奪ってしまうことになるのではないかとも思う。それゆえ、「多様な働き方」を手放して称賛することにはどうしても居心地の悪さを感じてしまう。もしかしたら、今回の交代劇に周囲のメンバーがコミットできたとしたら、「どのような仕事の進め方をすれば、彼女がプロデュースを継続することができるのか」を全員で考えてみることもあったのかもしれない。いずれにしても本件は、日英の文化の違いを通じて、仕事のあり方について考えさせられる一コマであった。

コロナ禍の中、それゆえに日英のアーティストとプロデューサーが直接会うことなしに、リモートで対話を繰り返して、作品が制作された。その意味では、本プロジェクトはコロナ時代ならではの、コロナ時代を象徴する作品と見ることができる。

こうした一連の調整と進行は、たとえて言うならば、「変数のとても多い連立方程式をなんとか解こうとする感覚」に近いのではないか。おそらく、今般の国際交流基金の共同制作事業の中でも、最も困難なプロジェクトの一つであったと推測される。これだけ難産のプロジェクトであったのだから、作品の公開が本当に待ち遠しい。

映像メイキング(日本版)



映像メイキング(英国版)

