



舞台芸術国際共同制作事業
INTERNATIONAL CREATIONS IN PERFORMING ARTS



国際交流基金

令和4年度 舞台芸術国際共同制作事業

プロセスオブザーバー 報告書

JAPAN FOUNDATION
国際交流基金



はじめに

国際交流基金（JF）の実施する舞台芸術国際共同制作事業は2年目を迎え、今年度も個性豊かな5作品が生まれました。

本事業では、日本と海外のアーティストの交流を通じた新たな表現の模索という側面に加え、制作初期から成果発表に至るまでのプロセスを第三者の目で記録し可視化する、オブザーバー制度に注力しています。今年度もそれぞれの作品の創作過程を追ったオブザーバーによるレポートを報告書の形にまとめました。同じ「舞台」作品でありながら、発表に至る制作プロセスはそれぞれ全く異なり、舞台芸術の持つ多様性を感じられる内容となっています。本報告書は、国際交流の現場でもある国際共同制作の舞台裏に光をあてることにより、舞台芸術を通じた交流の可能性を示すとともに、今後の日本と海外のアーティストによる国際交流事業の発展に寄与することを目指すものです。

令和5年3月 国際交流基金

Contents

3

オブザーバー紹介

4-11

『パックさんの魔法／美のとなり』

鳥の劇場×シアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ
(TBTB) (米国)

12-19

『太陽との対話 (VR)』

アピチャッポン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一

20-27

『メルツバウ、バラージ・パンディ、 リシャル・ピナス with 志賀理江子「Bipolar」』

志賀理江子、メルツバウ×バラージ・パンディ (ハンガリー)、
リシャル・ピナス (フランス)

28-36

『「さようなら、ご成功を祈ります」—— B.R.アンベード カル博士が1936年ラホール市のカースト撤廃協会 の招待に応じて準備したものの協会側が内容が耐 え難いと判断し招待を撤回したため実際には読み 上げられなかった演説『カーストの絶滅』への応答』

和田ながら×シャンカル・ヴェンカテーシュワラン (インド)

37-43

『Hourglass』

カンパニーデラシネラ×リー・レンシン (マレーシア)、
リウ・ジュイチュー (台湾)、チョン・ヨンド (韓国)

鳥の劇場×シアター・ブレーキング・スルー・バリアーズ (TBTB)

『バックさんの魔法／美のことなり』

森田かずよ (もりた・かずよ)

ダンサー・俳優。先天性の障がいを持って生まれる。国民文化祭、庭劇団ベニノ、アジア太平洋障害者芸術祭など国内外の公演に出演。東京2020パラリンピック開会式出演。近年は障がいのある人を含めた市民参加のワークショップ講師や公演の振付・演出にも携わる。神戸大学大学院人間発達環境学研究所人間発達専攻博士前期課程修了。福祉をたずねるクリエイションマガジン「こここ」にてコラム「森田かずよのクリエイションノート」を連載中。PERSOL Work-Style AWARD 2020 ダイバーシティ部門グッドワーキスタ。



アピチャップン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一

『太陽との対話 (VR)』

権祥海 (ごん・さんへ)

キュレーター。1990年韓国生まれ。東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科アートプロデュース専攻(キュレーション)博士課程修了。現代美術とパフォーマンス・アーツを横断するキュレーション、プラットフォーム運営、執筆活動を軸に、パフォーマンスにおける共集性を捉える。パフォーマンスアートプラットフォーム Stillive 共同代表 (stillive.org)、韓国月刊『PUBLIC ART』日本通信員。主な企画に「覚醒と幻惑：見えないものとの対話」(ゲーテ・インスティテュート東京、2022年)など。



志賀理江子、メルツパウ×パラージ・パンディ(ハンガリー)、リシャル・ピナス(フランス)

『メルツパウ、パラージ・パンディ、リシャル・ピナス with 志賀理江子「Bipolar」』

森山直人 (もりやま・なおと)

演劇批評家。1968年生まれ。2001年10月から2022年3月まで、京都芸術大学舞台芸術学科教授、同大学舞台芸術研究センター主任研究員、及び機関誌『舞台芸術』編集委員。2012年から2019年まで、KYOTO EXPERIMENT (京都国際舞台芸術祭) 実行委員長を務めた。著書に『舞台芸術の魅力』(共著、放送大学教育振興会)など。主な論文に、「日本語で「歌うこと」、「話すこと」：演劇的な「声」をめぐる考察」(『舞台芸術』24号)、他多数。



和田ながら×シャンカル・ヴェンカテーシュワラン (インド)

『「さようなら、ご成功を祈ります」—— B.R.アンベードカル博士が1936年ラホール市のカースト撤廃協会の招待に応じて準備したものの協会側が内容が耐え難いと判断し招待を撤回したため実際には読み上げられなかった演説『カーストの絶滅』への応答』

柴田隆子 (しばた・たかこ)

専修大学国際コミュニケーション学部准教授。学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻博士課程修了、同大学大学院で博士号(表象文化学)取得(2013年)。麻布大学、中央大学などで非常勤講師、学習院大学大学院人文科学研究科助教を経て現職。国際演劇評論家協会(AICT)日本センター会員、2021年より機関紙『シアターアーツ』編集代表。ヴェンカテーシュワラン演出『水の駅』評をWeb版シアターアーツで執筆。著書に『オスカー・シュレンマー —— バウハウスの舞台芸術』(水声社、2021年)。



撮影：江森康之

カンパニーデラシネラ×リー・レンシン(マレーシア)、リウ・ジュイチュー(台湾)、チョン・ヨンド(韓国)

『Hourglass』

鈴木理映子 (すずき・りえこ)

編集者、ライター。演劇情報誌『シアターガイド』編集部を経て2009年よりフリーランスとして、舞台芸術関連の冊子、書籍の編集、執筆を手がける。NPO法人芸術公社創立メンバー。成蹊大学文学部芸術文化行政コース非常勤講師。編著に『〈現代演劇〉のレッスン』(フィルムアート社)、論文に「宝塚風ミュージカル劇団のオリジナリティ」(『地域市民演劇』の現在 芸術と社会の新しい結びつき 森話社)など。ACL現代演劇批評アーカイブ (<https://acl-ctca.net/>)、『日本の演劇 公演と劇評目録 1980年～2018年』(日外アソシエーツ) 監修。



©山本尚明

『パックさんの魔法／美のことなり』

鳥の劇場 ×

シアター・ブレーキング・スルー・バリアーズ (TBTB) (米国)

鳥の劇場と米国NYのシアター・ブレーキング・スルー・バリアーズ (TBTB) によるコラボレーション。障がいのある人、ない人が共に舞台を作る「じゆう劇場」をプロデュースするなど、共生社会実現のため活動してきた鳥の劇場 (芸術監督: 中島諒人) と、障がいのある俳優や作家を中心にオフロードウェイで長年活躍してきたTBTB (芸術監督: ニコラス・ヴィセリ) が、人々がもつ多様な生き方や価値、国籍や障がいの壁を超えた人間の内面の美しさを問い、観客と分かち合う機会として企画された。

本作は、『パックさんの魔法』『美のことなり』『エピローグ』により構成されている。シェイクスピアの『真夏の夜の夢』の稽古場で大混乱が起こる『パックさんの魔法』は、オンラインで発表された作品を舞台化した。『美のことなり』は、作家が出演者一人ひとりに対し行ったインタビューをもとに新作独白劇として書き下ろされ、『エピローグ』では人間同士をつなぐ愛を描いた。2022年9月「鳥の演劇祭15」にて初演。



中島諒人



ニコラス・ヴィセリ

成果発表概要

日時: 2022年9月24日(土)、25日(日) 14:00

上演時間: 85分

会場: 鳥の劇場

クレジット

『美のことなり』 作: タチアナ・リヴェラ

『パックさんの魔法』 作: ジェフ・タブニック

『エピローグ』 作: スチュアート・グリーン

共同演出: ニコラス・ヴィセリ、中島諒人

翻訳: 増川智子、アヤコ・イバラキ (『エピローグ』)

出演: 井谷優太、石井優美、三好真比郎、島田ひかる (以上、じゆう劇場)、アン・マリー・モレリ、ブリー・クラウザー、スコット・バートン、スティーブン・ドラヴィック (以上、TBTB)、齊藤頼陽 (鳥の劇場)

舞台監督: 三津久、アーサー・アトキンソン

照明: エリック・ナイチンゲール、三枝淳

音響: 大黒裕典 (オハラ企画)

舞台監督補: ガイア・ヴィスナー

字幕オペレーション: 安田菜耶

手元字幕オペレーション: 島田敬子

通訳: 澤田晶子、北岡智子

制作: arts knot (西尾祥子、宮内奈緒、園田祥子)、鳥の劇場

主催: 特定非営利活動法人鳥の劇場

共催: 独立行政法人国際交流基金 (JF)

共同制作: 特定非営利活動法人鳥の劇場、独立行政法人国際交流基金

助成: 公益財団法人関西・大阪21世紀協会、日米友好基金

This engagement is supported by Mid Atlantic Arts through USArtists International in partnership with the National Endowment for the Arts and the Mellon Foundation.



鳥の劇場×シアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ (TBTB) (米国) 『バックさんの魔法／美のことなり』第1回報告書 〈事業の立ち上げ〉 森田かずよ

この公演は、鳥取を拠点に活動する鳥の劇場が障がいのある人たちと共に創作活動を行うプロジェクトである「じゆう劇場」、そしてアメリカのオフロードウェイ劇団であるシアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ (TBTB) との国際共同制作プロジェクトである。

日本では2018年6月に、自身も有識者会議の一員としても関わっていた「障害者による文化芸術活動の推進に関する法律」が公布・施行されたことや、東京オリンピック・パラリンピックの開催も経て、障がいの有無にかかわらず、誰もが等しく芸術文化を享受する権利を有しているという考えは、広く社会に共有されつつあり、多様な身体や背景を持つ人との創作活動に注目が注がれている。

まず、「じゆう劇場」の成り立ちから見ていきたい。2014年に鳥取県で第14回全国障がい者芸術・文化祭とっとり大会開催に際し、多様な障がいのある人と鳥の劇場が演劇創作を行った。チェーホフ『三人姉妹』の上演を行い、そこから鳥の劇場がプロデュースを行うプロジェクトとして「じゆう劇場」が生まれた。全国障がい者芸術・文化祭は国の施策であるが、このようにひとつのプロジェクトが生まれ、そして継続しているのは非常に稀であり、貴重である。

じゆう劇場の目的について、今回の公演にあたって鳥の劇場の芸術監督でもあり演出家の中島諒氏にインタビューを行った。中島氏は、障がいのある人はまず、その障がいや不自由さに目が行きがちであり、その先にある人間性に気付くことが少ないと指摘する。これは文化芸術に対しても大いに言えることで、障がいのある人が表現活動を行う場合、その評価に対し「障がい」という部分だけが強調されることが多い。「障がい」があるというだけで、能力を過小評価されがちである。

じゆう劇場は障がいのある人の演じる場を創ることを目的としている。障がいのある人は福祉の枠組みの中で生存のための必要最低限の環境を与えられているかもしれないけれど、本当にその人にとって必ずしも「じゆう」な環境ではない。演劇というものを前にして、人間にとって一番大切なものである「じゆう」ということを参加者にも見る人にも感じてもらいたいと中島氏は述べる。

人間にとって対象と行動の自由さというふたつがあってはじめて、自己選択が意味あるものとなり、それは福祉とアート活動の違いのそもそもの目的の違いも反映しているとも中島氏は述べている。

TBTBとの関わり

TBTBとじゆう劇場(鳥の劇場)は2014年から関係を育んでいる。TBTBを選んだ理由として中島氏は「その頃、演劇というジャンルで、国内で障がいのある人の活動団体をほとんど見つけることができなかったことから、ウェブで検索してTBTBを見つけた」と話す。障がいに対するアプローチは国によって違いがあり、TBTBは演劇のテーマに障がいを置き、時には笑いにする会話劇を創作。それが一般の観客にも受け入れられていた。じゆう劇場でも車椅子の俳優がシェイクスピアの登場人物を演じる公演があったが、これはTBTBの影響を受けたものであると推測する。

障がい者の枠を越えて、演じることの新しい可能性の挑戦である。

TBTBは2014年、2017年、2018年開催の鳥の演劇祭に招へいされ、公演を行っている。2014年は短編集、2017年に『アザー・プレイズ：演劇とダンスの短編劇』、2018年は『第四の壁』という作品を上演している。じゆう劇場の活動は2014年からは、年に1回鳥の演劇祭での上演をメインとしていたことから、そこに向けてTBTBを招へいし、じゆう劇場との交流が始まった。

本来は、2020年、東京オリンピック・パラリンピックに向けての共同制作を予定していたが、新型コロナウイルス感染拡大のため延期。2021年コロナ禍の中、Zoomを用いてシェイクスピア『真夏の夜の夢』をベースにした『CTRL L (コントロール エル)』『THE CASTING PARTY (キャスティング・パーティー)』のふたつの映像作品を制作している。



オンライン作品『CTRL L (コントロール エル)』より



オンライン作品『THE CASTING PARTY (キャスティング・パーティー)』より

今回の上演作品について

新たに上演する『美のことなり (A Difference of Beauty)』は、脚本を担当するTBTBのタチアナ・リヴェラ氏が、アメリカ人俳優と日本人俳優に以下のふたつの質問を行い、その上で台本を構成している。

「あなたが美しいと思うものはなんですか」

「私があなたを美しいと言ったら、あなたはどう思いますか」

加えて、「なぜそれを美しいと思うのか」「どのような部分を美しいと思うか」についても細かく尋ねた。特にふたつ目の質問に対しては、聞かれた俳優には困惑が見られたため、「自分が美しいと思うもの」に対して細

鳥の劇場×シアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ (TBTB) (米国) 『パックさんの魔法／美のことなり』 第2回報告書 〈稽古〉

森田かずよ

本稿はシアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ (TBTB) 来日からのクリエイションの内容について報告である。公演に向けてのクリエイションは前半が9月7日～12日、その後、TBTBによる第15回鳥の演劇祭での『BRECHT ON BRECHT 音楽劇 プレヒト、プレヒトを語る』の上演を挟み、後半のクリエイションは20日～23日に実施された。

稽古は特に新作『美のことなり』に時間が割かれた。『美のことなり』は前半・後半によってキャストが分けられる。前半には、TBTBの女性の俳優2名、じゆう劇場の男性の俳優2名(アン・マリー・モレリ、ブリー・クラウザー、井谷優太、三好眞比郎)、後半にはTBTBの男性俳優2名、じゆう劇場の女性俳優2名(スコット・バートン、ステイブン・ドラヴィック、島田ひかる、石井優美)が出演した。

台本上の台詞も日本語と英語が混在しており、台詞を覚えることに困難が多いと予測され、実際の対面稽古までに、リモートによる読み合わせが行われた。文字情報だけでなく、TBTBと鳥の劇場の俳優が台詞を録音し、じゆう劇場の俳優にはその音声練習用として共有される。じゆう劇場の俳優に対しては別途2回、自主稽古も実施された。

コロナへの対策

到着後、全員に対して抗原検査が行われた。じゆう劇場のメンバーには疾患を抱えている俳優もいるため、トイレを分けるなど、コロナ対策は特に念入りであった。TBTBには難聴の俳優が在籍し、口を読み取ることは重要となるため、透明マスクを使用した。

稽古内容について

稽古初日 (2022年9月7日)

6日に鳥取入りする予定のTBTBのメンバーが入国手続きの混乱で羽田空港に足止めされ、7日朝に鳥取へ移動となった。全俳優およびスタッフが自己紹介し、『美のことなり』前半チームの読み合わせが行われた。ほとんどの俳優が台本を持った状態である。英語と日本語の台詞が交互に入り混じっているため、相手の台詞の終わりが読み取れず、どこを読んでいるかわからなくなるなど、全ての俳優において混乱が見られた。これは後半のグループでも同様で、最後まで苦戦していた。



稽古初日の様子



稽古の様子

『美のことなり』は、じゆう劇場の演出家である中島諒人氏、TBTBの演出家であるニコラス・ヴィセリ氏と分かれて稽古が実施された。

『美のことなり』は、4名の俳優のそれぞれの台詞が入り組んでいるが、俳優それぞれの台詞自体はモノログである。ヴィセリ氏は俳優それぞれが持っている身体特有のエネルギーの素晴らしさを褒め、その上でひとりひとりが最初から最後までそのエネルギーを保ち続けることを求めた。また、4名のキャラクターは独立しているが、時に掛け合い、ユニゾンのように自由無碍に存在することも求めた。

中島氏はそれを踏まえ、稽古の中盤では、ひとりのモノログを全部まとめて語らせる方法をとった。その指導もあって、それぞれの俳優はひとりの人物としての心の移り変わりを経験でき、より人格をくっきりさせていった。

稽古後半においては、感情が上手く表現できない俳優に対しては、中島氏は時に厳しい言葉を使い指導をした。中島氏がじゆう劇場について語っていた言葉通り、年齢や障がいで彼らを判断せず、等しく俳優であることの力量を問う姿を私は強く感じた。「俳優としてのクオリティーを問う」という中島氏の考えは、今後障がい者が俳優としての目指す方向を示唆する対応と考える。

集団としての助け合い

今回のコラボレーションにおいて、特筆すべき点のひとつとして、TBTBもじゆう劇場も長年劇団活動を行っている。じゆう劇場は障がいのある俳優、ない俳優が混在しており、その中には鳥の劇場で活動をする俳優も含まれている。長年の蓄積があるゆえ、メンバー同士が自然に助け合う様子が見られた。

クリエイション中のエピソードをひとつあげたい。じゆう劇場の俳優である井谷優太氏は脳性麻痺があり軽い言語障がいもある。日常生活や舞台においても電動車椅子を使用する。稽古の途中、鳥の劇場の俳優で、じゆう劇場にも携わる安田菜耶氏から「そろそろ車椅子から足を下ろしてやってみよう」とのアドバイスがあった。普段は車椅子の足置きに足を置いているが、足を地面に下ろし、踏ん張る方が滑舌はよくなるとの判断からである。これは長年活動を共にし、それぞれの身体状態を熟知し、相手の領域に踏み込めないといけないアドバイスであると私は感心した。舞台上で移動する場合、足置きに足を置く必要がある。ましてや、そのタイミングや段取りも必要であろう。そのあたりも安田氏がアドバイスをする様子が度々見られた。

じゆう劇場の中でも、この公演では知的障がいや精神障がいのある俳優が数名出演している。稽古中盤になると、台本をはなれ、会話と共に動きが要求され始める。「肩に手を置く。目を見る」など細かい演出がついていたのだが、じゆう劇場の俳優にとっては細かい指示を受けることにあまり慣れていない環境なのか、理解するのに時間がかかることもあり、少し戸惑いの表情が見られた。これはやむを得ないことだろう。「(頭が)混乱しています」という言葉を口にした俳優もいた。その場合も、活動を共にしてきたメンバーが、同じ俳優のひとりとして手を差し伸べる姿が印象に残った。

鳥の劇場×シアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ (TBTB) (米国)
『バックさんの魔法／美のことなり』第3回報告書
〈成果発表・まとめ〉
森田かずよ

本稿では、成果発表について報告すると共に、本プロジェクト全体の総括を述べたい。

成果発表は2022年9月24日・25日の両日行われた。演目としては『美のことなり1』『バックさんの魔法』『美のことなり2』『エピローグ』の流れで上演された。『美のことなり1、2』ともモノローグが繋がる会話劇である中、コメディ要素がある『バックさんの魔法』が間に入るによりテンポよく進み、観客を引き込んだ。

『エピローグ』は、『美のことなり』の出演者8名全員が自分自身に起こった心の変化を表す。それまでそれぞれ個人のエピソードに目が行きがちだったところから、暖かい風が吹くように輪が生まれる。8名がお互いの顔を見ながら、言葉を越えて心を通わせる様子が見える。この作品全体としてのメッセージ性が強く込められている。

『バックさんの魔法』は、一度オンラインで創作された作品を劇場で上演した。シェイクスピアの『真夏の夜の夢』をアメリカの俳優、日本の俳優で上演しようとする中で、稽古場で起きる愛のすれ違いを描いたものである。舞台左側をアメリカ、右側を日本として照明で区切り、プロデューサー役の俳優（齊藤頼陽氏）が中心にしながら、縦横無尽にふたつの世界を渡り歩く。元々Zoomを使って制作したことから、プロデューサーの顔をカメラを通して背景に投影し、オンラインでの画面であることを強調する演出となっている。ふたつの国でのやりとりをユーモラスに表現した内容だが、特に間を繋ぐ齋藤氏の表情や動きがコミカルで、観客の笑いを誘った。途中『バックさんの魔法』に出演していない俳優が、効果音として楽器を演奏するシーンがあり、演目を越えて、よりひとつの集団としての一体感を醸し出していた。

今回は新作である『美のことなり』の上演の様子について、より詳しく述べたい。

『美のことなり』は、8名の俳優が舞台上に立ち「あなたが美しいと思うものはなんですか」「私があなたを美しいと言ったら、あなたはどう思いますか」といった質問を投げかけられるところから始まる。その後4名の俳優が舞台上に残り、『美のことなり1』が始まる。背景にはシアター・ブレイキング・スルー・バリアーズ (TBTB) の俳優が話す台詞に日本語訳、じゆう劇場の俳優が話す台詞に英語訳の字幕が流れる。

『美のことなり』では「あなたは美しいです」と声をかけられたことへの戸惑いから、自身の考えについて述べていく。「美しい」という言葉から何を連想するのか。そこから自身の容姿、家族、過去の出来事など、エピソードの重なりによって紡ぎ出される。4名のモノローグが独立しつつも、時折不思議に交差し、そこに空間が生まれた。お互い言葉の繋がりを受けることによって起きる心の変化を描いている。脚本家が俳優にインタビューを行いながら創られたこの脚本は、時に詩的な言語を用いて語られた。日本人の俳優の語る言葉は、翻訳を通して、アメリカ人の脚本家によって膨らませられ台詞となった。ここでそれぞれが語るエピソードは決して障がいの要素だけを扱っているわけではなく、容姿を含めた障がいの受容や、ひとりの成熟した人間として見られたいといった想いなども要素として加わっていく。その内容は、置かれた環境やコミュニティが違

いながらも、普遍的な問題も多くあった。

言語や生活環境が違うこと、TBTB側は身体に障がいのある俳優、じゆう劇場側は精神や知的能力に障がいのある俳優がいたこと、このモノローグが交差する形態の上演は、両国の俳優にとって非常にハードルの高いものであったとうかがえる。特に稽古終盤の数日は、完成度や密度を上げることに力が注がれたが、急な変化やスピードに対応することが難しい俳優もあり、体力的なことも考慮され、本番初日に予定されていたトークイベント「じゆうTBTBコラボの三年の軌跡」が中止となり、最終リハーサルにあてられた。(2日目は開催)

私が鑑賞したのは初日である。本番の中でひとつ、印象的な光景があった。『美のことなり2』で出演者の石井優美氏は、台詞がわからなくなったのか、言葉が止まってしまうことがあった。その間、静寂が流れる。客席にも緊張が走る。彼女は何度も前の台詞を反復し、身体の中にある言葉を探し、やっと出てきた台詞を繋ぎとめるように話し続けた。そんなことが私の見た公演中2、3度あった。明らかに彼女は混乱しているように見えた。演出家の中島諒人氏によると、彼女は中学生の頃、一度記憶を失ったことによる認知的な障がいがある。その様子は稽古中にも何度も見た姿だったこともあり、あくまで私の想像の域を越えないが、もしかしたら日常生活でも彼女はこんな状況に遭遇することがあるのかもしれない。私はこの時間を共有できたことで、彼女の日常生活を垣間見たような気がした。また、石井氏だけでなく、俳優それぞれに役柄を越えた身体がくっきりと現れる時間があった。

私はこの光景を見て「俳優に求められる能力とは何なのか」といった問いを得た。俳優としては、よどみなく台詞を話すことを理想とし、強さや確実性を求めがちである。しかし、本当にそれだけだろうか。もちろんそれは、たどたどしく台詞を言うことが正しいというわけではない。決して障がいにフォーカスしたいわけではない。障がい特性に囚われてしまうことは危険性を孕む。障がい者である前にひとりの俳優としてそこに存在している。しかし、舞台上で身体的、精神的状況に真摯に立ち向かう彼女の演じる姿から「演じること」について新しい価値基準を得たように、大きく心を揺さぶられた。規範の価値観のみで判断してしまうと、取り逃がしてしまう豊かさのようなものがあるのではないか。

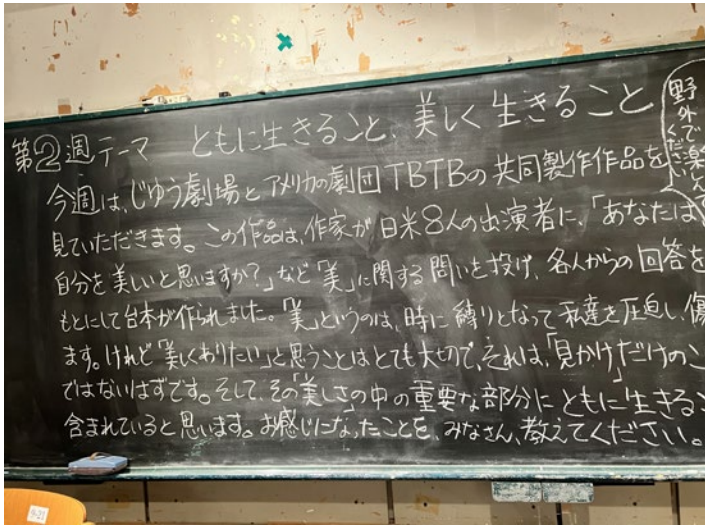
またこのコラボ公演では、「演劇の可能性」について考える示唆も得た。稽古中の雑談の中で、TBTBの演出家であるニコラス・ヴィセリ氏が「車椅子の俳優がマクベスを演じることに何の問題があるのか」と言ったことに私は少し衝撃を受けた。確かにTBTB、じゆう劇場でも過去にシェイクスピアを何度か上演しているが、そのような冒険をする劇団は特に日本では数少ない。ここでヴィセリ氏の言いたかったことは、演劇の可能性ではないかと私は考える。演劇は現実をそのまま再現するわけではない。演出や俳優の想像力や表現方法によって、身体の特性にかかわらず、リアルなキャラクターを創り出すことができる。例えば車椅子で存在することにより、その場の状況をよりリアルに表現し、観客が想像力を膨らませることができる。「車椅子であろうとなかろうと」といった言葉だけでなく、また「障がいがあるのに」のような限定的かつ憐憫のような言葉ではなく、車椅子であることがプラスとして働き全く新しい表現を生み出すこと、そこに果敢に取り組んでいる。

残念ながらもまだ日本では、そのような視点に立ち、実施する公演は多くない。観客としても、車椅子の俳優が舞台上で演じる姿を見る経験はまだ数少ない。その理由としては、まだ障がいのある俳優を含む、多様な

俳優育成に目が届かないことがあげられる。

日本においては、俳優という職業の区別自体が、障がいがある／ないにかかわらず曖昧である。ヴィセリ氏によると、アメリカでも曖昧な部分もあるが、俳優組合に登録ができるかどうか、ひとつの指針となるようだ。ハードルは高いそうだが、登録されると、俳優としてギャランティーのある仕事をもらえる。加えてTBTBにおいては、経験が少ない俳優希望者にはトレーニングの機会を設け、育成し見極める。また俳優だけではなく、障がい者に特化して脚本家や演出家を育てる機会を設けようとする動きもある。私自身、障がいのある俳優のひとりとして、これから日本で障がいのある人を含む多様な人の演劇活動がより活発になっていくことを願ってやまない。

TBTBはこの滞在中、Vlog (Video Blog) として何度か映像をSNSに公開した。そこでは、じゆう劇場、TBTBの両俳優陣が音楽を通じて交流する様子が見られた。このコラボ公演の間、言語の違いが立ちはだかってはいたが、楽器を弾くことや歌を歌うことなどから始まり、稽古の時間を重ねていくことで、お互い言葉にできること、できないことも含めて距離を縮めていった。



じゆう劇場の俳優である井谷優太氏も公演を終えて「言語以外のところで繋がったような感覚。相手が言わんとしていることを言葉以外の部分も含めて感じ取る力。その力と、実際に触れ合う中で生まれるコミュニケーションの大切さを今回のプロジェクトを通し、体感的に学ぶことができた」と話している。このプロジェクト全体を体現する台詞が『エピソード』の中にある。

どんなに見た目が違って、心の中でそれを考える

それを思う

それをを感じる

それを知っている

私たちは全て同じ

人間は同じことを望み、求めるから

違う体を持つ私たちがそれぞれ必要とすることは、全然違うかもしれないけれど

言葉、考え、文化に関係なく

私たちはみんな愛を求める

(中略)

私たちは私たちが持っている特別な何かを、他の誰かの中に見つける

それは言葉で理解できるものだったり

音楽を通して感じるものだったり

体で感じるものだったり

心で感じるものだったりする

私たちが一人一人どう違って、私たちをつなげるのは愛

この言葉で公演は締めくくられる。

今回のコラボ公演は、2014年からじゆう劇場とTBTBが地道に交流を重ねてきた結果、実現したものである。パンデミックで人の往来が制限される中、昨年のオンライン創作を経て『パックさんの魔法』が生まれた。また、俳優の内面を見せ合いながら紡がれる『美のことなり』のような演劇はお互いの信頼関係がないと生まれにくい。この創作に踏み切り、上演に至ったことは評価に値する。ふたつの劇団が国籍や、言語、身体の違いを認め合いながら愛で繋がり合い、困難を乗り越えられた結実である。このような国際的な取り組み、特に障がいのある人を含む劇団での事例は、まだまだ数が少ない。さらなる取組の推進を期待したい。



『太陽との対話 (VR)』

アピチャップン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一

数々の傑作で人類の映画史を更新し続けるタイの映画監督アピチャップン・ウィーラセタクンと、日本を代表する音楽家・坂本龍一、そして日本が誇るVR制作技術を有する谷口勝也らクリエイターチームが国際共同制作を行い、アピチャップン監督初となるVR技術を使った体験型パフォーマンス作品を創作。目には見えない霊的な存在たちとの交感、眠りや病とともにある身体、宙吊りのまま円環する時間感覚など、あたかもパンデミック後を先取りしてきたかのようなアピチャップンの映像世界。その世界をVR技術によって大胆に拡張し、まだ誰も到達したことのないような身体感覚を創出、それを集団で体験する儀式としてのパフォーマンスを目指した。2022年10月に国際芸術祭「あいち2022」にて世界初演。

成果発表概要

日時：2022年10月4日(火)－10月9日(日)
 13:00 / 13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 17:00 / 17:30 / 18:00 / 18:30 / 19:00
 10月10日(月・祝)
 13:00 / 13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 17:00 / 17:30 / 18:00

上演時間：60分

会場：愛知県芸術劇場 大リハーサル室

クレジット

構成・演出：アピチャップン・ウィーラセタクン
 制作アシスタント：ソムポット・チットケーソーンボン

タイ語翻訳：福富渉

技術監督：尾崎聡
 舞台進行：及川紗都
 照明：吉田一弥
 音響：土井新二郎

音楽：坂本龍一
 サウンドデザイン：
 アックリットチャルム・カンラヤーナミット、
 清水宏一

記録映像・写真：佐藤駿

プロデューサー／キュレーター：
 相馬千秋(国際芸術祭「あいち2022」)
 制作統括：清水翼(国際芸術祭「あいち2022」)
 制作：芝田遥(国際芸術祭「あいち2022」)
 運営アシスタント：橋場みらん、半澤奈波

撮影監督：チャットチャイ・スバン
 撮影アシスタント：タナヨット・ループカジョーン
 美術監督：ナッチャノン・プリップワイ
 映像制作スタッフ：ジーラユ・ラッタナカナフタノ
 ン、ボンサコーン・ナンタ、スッティッポン・ナンタ
 映像制作統括：パットサモン・カムナーツィリ
 映像制作アシスタント：ソンポーン・ルーンサイ

主催：特定非営利活動法人 芸術公社、国際芸術祭「あいち」組織委員会
 共催：独立行政法人国際交流基金(JF)、愛知県芸術劇場
 共同制作：特定非営利活動法人 芸術公社、国際芸術祭「あいち」組織委員会、独立行政法人国際交流基金、世界演劇祭/テアターデアヴェルト2023
 特別協力：シェーン・アケロイド
 協力：株式会社ライノスタジオ、ゲーテ・インスティテュート東京、スカイザバスハウス、ラファエル・ラルコ・エレラ博物館
 機材協賛：株式会社 Psychic VR Lab

映像制作：Kick the Machine Films

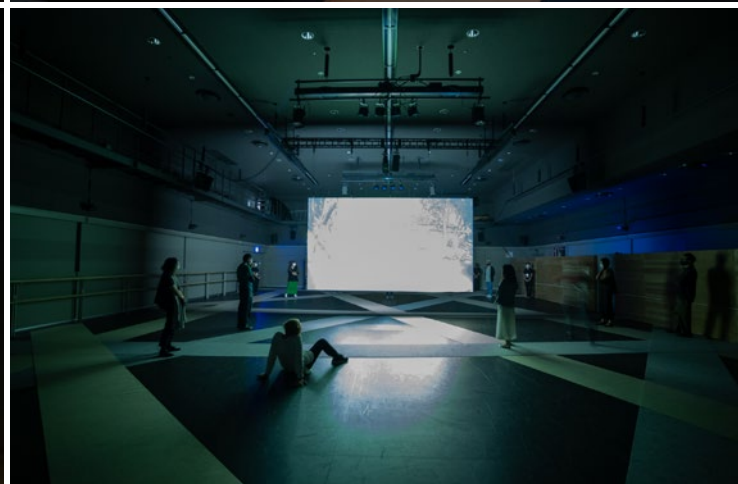
VRクリエイター：谷口勝也
 VR制作：山口大征、城戸秀幸、ティエンタヌキッチ・
 ナッタニット、近藤加菜、吉澤里美、佐藤久志、
 池田義宣、高鳥光
 VRアドバイザー：野村つよし



アピチャップン・ウィーラセタクン
 Courtesy of Apichatpong Weerasethakul
 Photo by Supatra Srithongkum and Sutiwat Kumpai



坂本龍一
 Photo by zakkubalan ©2020 Kab Inc.



『太陽との対話 (VR)』(国際芸術祭「あいち2022」上演記録写真) Photo: Shun Sato

アピチャッポン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一
『太陽との対話 (VR)』第1回報告書
〈共同制作の経緯とリハーサルの視察〉
権祥海

共同制作の経緯

映画監督アピチャッポン・ウィーラセタクン (1970-) の『太陽との対話 (VR)』は、NPO法人芸術公社との共同制作による作品である¹。アピチャッポンによれば、「太陽との対話」とは、太陽の光源が映す周りの世界を見たり歩いたりする中で、あらゆる生命や芸術の根源に触れる行為を言う。本作で鑑賞者は、VR (仮想現実/Virtual Reality) 技術によって具現された映像や風景をあらゆる角度から眺めると同時に、監督がタイのチェンマイ、パルーのアマゾンで収録した環境音とそれに応答する坂本龍一の音楽を聴くことができる。今回、アピチャッポンは、そういった夢の光景に触れる「(仮想の) 太陽との対話」を起点に、自ら探求し続けてきた風景、人間、テクノロジーの未来を拡張する。

今回の共同制作は、芸術公社代表理事、アートプロデューサーの相馬千秋がアピチャッポンに新作VRパフォーマンスを依頼したことから始まった。相馬は2021年6月頃、監督にVR作品制作および国際芸術祭「あいち2022」への出品を依頼したと言う。VR作品はコロナ禍での実現可能性が高いのみならず、VRによって人間の知覚を新たに問い直せる点に可能性を感じたからである。アピチャッポンは、依頼を受けた当初はVRに対する知識や制作経験がないことを懸念していたが、相馬が今までキュレーションしてきたVR作品を見て参加を決めた²。その後、同年10月にはVRテクニカルチームを交えたミーティングを行い、坂本とのコラボレーションが決まった。坂本の音楽に深い関心を持っていたアピチャッポンが、制作チームに今回のコラボレーションを提案したのである。2022年3月はVR作品やゲームの制作を専門とするライノスタジオの谷口勝也、VRアドバイザーの野村つよしと愛知県芸術劇場を訪れ、作品のイメージを具体化し、同年6月はパルーに滞在しながらアマゾンの環境音を収録した³。筆者がオブザーバーとして立ち会った8月のリハーサルでは、離れた場所で制作された要素を組み立て、パフォーマンス空間として立ち上げていく様子を確認することができた。

リハーサル

日時：2022年8月23～26日 (筆者は8月23、24日のみ参加)

場所：愛知県芸術劇場 大リハーサル室

『太陽との対話 (VR)』は、前半と後半で分かれており、それぞれ30分ずつで構成されている。鑑賞者は、前半で両面スクリーンに流れる映画を見てから、そのまま同じ空間で後半のVR映像の鑑賞に移るが、いずれのパートも空間を回遊しながら鑑賞することができる⁴。このような複合的な構成は、アピチャッポンが関心を寄せてきた「眠り」「夢」「太陽」というテーマを経由しながら、現実と仮想の世界を相互的に拡張する。

VRは、コンピュータ上に人工的な環境を作り出し、時間や空間を超えてそこにいるかのような感覚を体験できる技術のことを言う。一般的なVR作品では、VR用ヘッドマウントディスプレイ (Head Mount Display、以下「HMD」) を装着すると、現実空間は見えなくなる。『太陽との対話 (VR)』

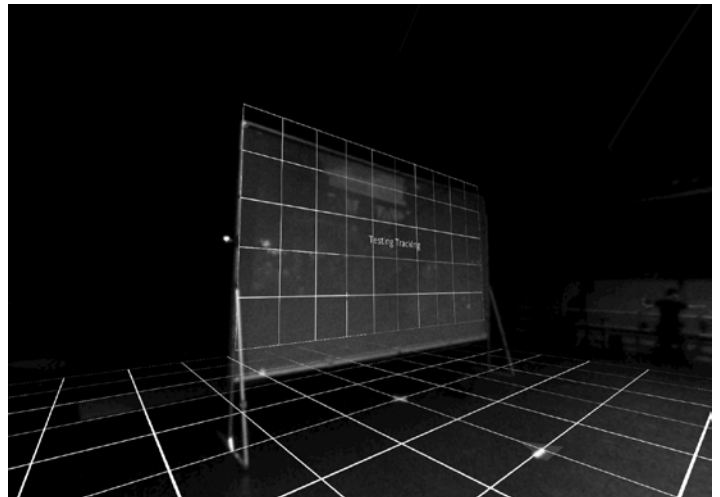


図1 トラッキングテストの画面 (提供：芸術公社)



図2 トラッキングテストを行うスタッフ (撮影：権祥海)

は、360度に広がる仮想空間に、スクリーンの映画や床の模様といった現実空間 (大リハーサル室) と同じイメージを再現することで、現実と仮想の空間がつながったような感覚を与えるのが重要なコンセプトとなっている⁵。実際にこのような仕組みを具現するためには、技術面・運用面で工夫すべきことがたくさんある。舞台装置となるスクリーンやプロジェクターを設置し、照明や音響を確認するだけでなく、HMDの作動や制御、VRのプログラミング、中身となる映像の不具合を修正しなければならない。

8月23日、24日のリハーサルは、スクリーンやプロジェクターなどの設置、トラッキングテスト (Tracking test)、VR映像テストの順で行われた。23日は、大リハーサル室の中央に自立式スクリーンが組み立てられ、スクリーンの両面に映画を投影する2台のプロジェクターが設置された。午後から行われたトラッキングテストは、HMDに搭載されたカメラが空間の位置情報を問題なく取得しているかを確認する作業である。トラッキングが上手くいかない場合、VRの画面が傾いてしまい映像を鑑賞することが難しくなるため、グリッド状の画面が広がるテスト用のHMDを着用し、画面が傾いていないかを確認しなければならない (図1)。もし傾きが発見されたら、HMDが位置情報を上手く取得できるように空間の中に特徴点と呼ばれる模様を付けたり、スクリーンに投影する映画をより動きの少ないものに変えたりする必要がある。制作チームは、トラッキングが上手くできない映画を他のものに変える提案をしたり (図2)、床に3色のカーペットをランダムなパターンで配置することで問題を改善した (図3)。

VR映像テストでは、アピチャッポンが描いた絵コンテをもとにライノスタジオが作った30分程度のデモ映像を皆で鑑賞した。その後、監督自身が映像に映る特定のイメージやCG効果、フレームレートに関する改善点を指摘した(図4)。例えば、遠方から飛んてくる巨大な布の質感、光と影の輪郭にかかった残像、人物が歩く際の速度などの修正を制作チームに要請した。ライノスタジオを筆頭とするVR制作チームおよび芸術公社は、アピチャッポンのフィードバックに対し、改善に向けた具体的な方法を提案・実施することで、作品の完成度向上を目指した。

- 1 『太陽との対話 (VR)』は、アピチャッポンが過去に撮影した映像の断片をAI技術で再構成した同名のインスタレーション作品 (*A Conversation with the Sun* 2022年5月28日-7月10日、Bangkok CityCity Galleryで発表)の延長線上にある作品である。
- 2 アピチャッポンがVR作品を手掛けたのは今回が初めてだが、2017年頃からすでにVR作品制作への関心を表していた。佐々木敦「アピチャッポン・ウィーラセタクン——『フィーバー・ルーム』から」国際交流基金ウェブサイト、2017年7月3日(最終閲覧日:2022年9月13日)
<https://asiawa.jpf.go.jp/culture/features/f-ah-tpam-apichatpong-weerasethakul/>
- 3 VRクリエイターの谷口勝也が率いるライノスタジオ (Rhino Studios) は、舞台芸術、美術、音楽、ゲームなど多岐にわたる文化芸術のVR制作に携わる会社である。
- 4 本報告書で言う「映画」は両面スクリーンに投影される映画を、「映像」はVRの中で見る映像を指す言葉として用いる。
- 5 本作は、初期の段階ではAR(拡張現実/Augmented Reality)とVR技術を組み合わせ、シースルーカメラの映像と、エフェクトやアニメーションを一緒に見せながら最終的にはVRになっていく作品を目指していた。ただ、今回使用しているHMDの特性上、太陽や影の表現のコントラストが強すぎるとシースルーカメラが使えないという技術的な問題があったため、VRだけの作品となった。



図3 特徴点を作るためのカーペット (撮影:権祥海)



図4 会議中のアピチャッポン(右から2番目) (撮影:権祥海)

アピチャップン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一 『太陽との対話 (VR)』第2回報告書 〈リハーサルの視察とインタビュー〉 権祥海

リハーサルの視察

日時：2022年9月21日 10:00-17:00

場所：国立オリンピック記念青少年総合センタースポーツ棟B1
第5体育室

本報告書では、9月21日に国立オリンピック記念青少年総合センターで行われたリハーサルの内容とインタビューを報告する。

今回のリハーサルでは、主に内容が少しずつ異なる複数のVR映像のテストが行われた(図1)。テストの会場は、空間の面積、床の素材や模様、映像および音響機材が本番の環境とはかなり違っていたが、HMDを着用することで本番の空間を再現したVR映像を体験することができた。映像の内容は、8月の段階のものから随分変わっていた。例えば、地面から浮かび上がる太陽が複数の小さな太陽を生み出すシーンやスクリーンの真上から布が降りてくるシーン、そして巨大な粘土像と洞窟のシーンなどが新たに追加された。中盤に登場する粘土像の生々しい存在感に遭遇したり、洞窟の中でゆっくり回転したりする際の感覚は、現実ではなかなか得られないVRならではの身体経験と呼べるものだった。

このように形式面・内容面で毎回変貌を遂げてきた今回の共同制作は、どのようなプロセスによって行われたのだろうか。VRテストの後、筆者は作品の完成を目前に控えたアピチャップン・ウィーラセタクンとVRクリエイター谷口勝也(ライノスタジオ)にインタビューを行った。



図1 VRテスト中のアピチャップン(撮影:権祥海)

アピチャップン・ウィーラセタクンへのインタビュー

——先月のバージョンからかなりの変化がありました。今回の映像はほぼ完成したのですか？

アピチャップン はい、完成に近いです。ただ、本番と同じスクリーンでは試していないので、今日ご覧になったものは半分だけの体験になると思います。

——VR作品制作は今回が初めてだとお聞きしましたが、今回の制作で今までとは違う点がありましたか？

アピチャップン ええ、完全に違いました。今回、様々な人々とのコラボレーション、特にコンピューターテクノロジーを使った制作は、映画制作とはかなり違っていて、私が知らないものだらけでした。普段の制作では、私がやりたいことを伝えるために非常にシンプルなドローイングを描きますが、今回はたくさんのストーリーボードを描かなければなりません(図2)。

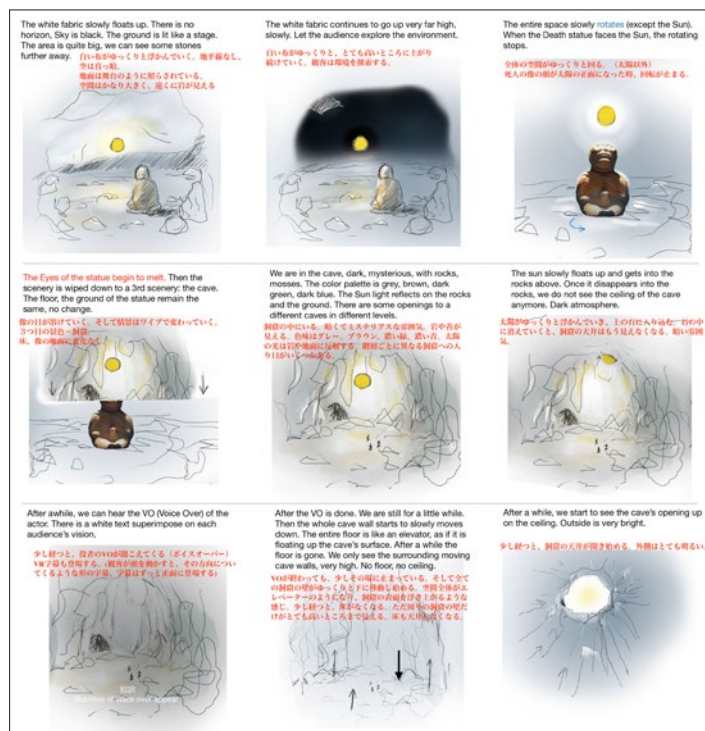


図2 アピチャップンのストーリーボード(提供:芸術公社)

——今回の国際共同制作は、移動が制限された中で行われました。制作過程のほとんどがリモートでできたとはいえ、現場でのリハーサルは全体のプロセスで重要なものに違いありません。実際の場所であるからこそ発見できるものはどのようなものでしょうか。

アピチャップン 何より空間を体験できることですね。今回の作品は、VRの中で観客同士が互いを光の玉として認識できる仕組みになっています。実際の空間を使ったテストでは、そういう機能を実際に体験することができます。また両面のスクリーンに映画が映るインスタレーションがVRに変わる瞬間を体験することができます。これらを観客にどのように感じてもらおうかを工夫するのが今回の仕事です。

——本作品は、芸術公社やライノスタジオのような様々な分野の人々とのコラボレーションによって作られています。今回の制作で特に印象に残ったことがあれば教えてください。

アピチャップン 一番印象に残ったのは、映画、VR、パフォーマンス・アーツを専門とする三つのグループが共同で作品を作っていく過程でした。映画の場合、監督は観客が特定のものを見るように誘導することができますが、VRの場合、観客の視線をコントロールすることはできません。そういう意味でVRはより開かれた側面を持つと感じました。

谷口勝也へのインタビュー

——アピチャップンさんとの共同作業はいかがでしたか？

谷口 面白かったですね。考え方が共通する面もあれば違う面もあるので、それを探り合うところから始まりました。彼は映画で僕はVRですが、近いようで全く違うところが興味深かったですね。映像という目に見えるものを扱っていますが、全然違う思考で一緒に作っていくのが面白かったです。

——アピチャップンさんが9月に東京のライノスタジオを何度か訪れたとお聞きしましたが、その時に行った作業はどういうものでしたか？

谷口 いつもアピチャップンさんからタイムラインのようなものが送られてきて、それに基づいて僕が作った映像をアピチャップンさんに体験してもらって、ディスカッションをする流れでした(図3)。それをまた作り直していくわけですが、毎回前のものがなかったように変わるという繰り返しでした。



図3 ライノスタジオでテスト中のアピチャップン(提供:芸術公社)

——今回アピチャップンさんとのコラボレーションで一番やりがいを感じた時はどのような時ですか？

谷口 僕はVRで色々なものを作ってきましたが、そこで思いつかなかったアイデアをアピチャップンさんが提示してきて、それを一緒に作っていた時に、初めて見る世界が現れたことがあって、それがとてもよかったです。そういうことの連続でしたね。普段考えないことに対して考えをめぐらせることができたので、それがすごくよかったです。

アピチャッポン・ウィーラセタクン (タイ) × 坂本龍一 『太陽との対話 (VR)』第3回報告書 〈成果発表〉

権祥海

今回の国際共同制作の主役の一人である作曲家の坂本龍一は、本人の体調の事情によりインタビューが実現しなかった。本番公演の報告前に、アピチャッポン・ウィーラセタクンが坂本に音楽を依頼した経緯と制作に関するエピソードをまとめて紹介する。

アピチャッポンは、2021年10月、坂本にコラボレーションを提案し、安静にしながら楽しく制作に取り組むよう呼び掛けた。二人は、2022年3月に一緒に食事をしながら、健康問題や最近読んだ本を題材に会話をした¹。アピチャッポンは、同年8月、坂本に作品の内容と構造を示す文章と絵コンテ、アマゾンで収録した環境音などと共に、依頼する音楽のイメージを共有した。音楽に関しては、「自然と人工の間の」「エモーショナル」というような説明を加えたり、坂本の音楽が登場する部分をタイムラインで描いたりするなど、細かい提案を行った(図1)。本番公演で使われた坂本の音楽は、それから1か月が経った9月頭に完成したものである。

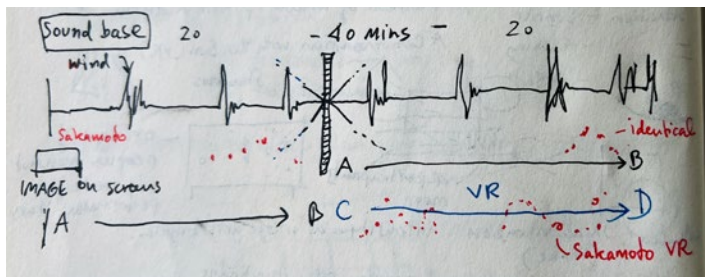


図1 アピチャッポンが坂本に送った音楽タイムライン

本番公演

2022年10月5日の本番当日、筆者は名古屋に足を運び、『太陽との対話 (VR)』およびアピチャッポンが登場するトークイベントに立ち会った。最終回の本報告書では、今回の国際共同制作における成果、課題、今後の展望について述べることにする。

まず作品全体の内容と鑑賞者の体験に触れながら、本作の芸術的な到達を考察していきたい。会場に入る前に、鑑賞者はスタッフからVRの使い方、他の鑑賞者や舞台セットとの接触に関する注意事項、鑑賞中に問題が生じた場合の対応に関する説明を受ける。会場に入ると、中央の天井からぶら下がった両面のスクリーンとその周囲にHMDを着用した人たちが見える(図2)。

作品は、前半と後半の部分がそれぞれ30分ずつで構成されている。前半の鑑賞者15人は同じ空間で引き続き後半を鑑賞するため、初回と最終回を除けば、会場には常に30人ほどの鑑賞者がいる。前半でスクリーンに投影される映画は、眠る人たち、夜の市場の風景、ネオンサインの構造物、広場に集まった群衆、風に揺れる茂みなどの分節された出来事を映す。鑑賞者は、夕方から夜が深まっていくそれらのイメージの断片を眺めながら、夢と現実、無意識と認知の境界が曖昧になる時空間に居合わせる。会場では、壁沿いにある椅子に座ったり、空間を歩き回ったりしながら、映画を鑑賞することができる。ただ、会場にはHMDを着用した人々が入り交じっているため、映画がよく見える場所に移動しながら見る必要があった。

前半が終わると、VRを鑑賞していた鑑賞者はHMDを外して退場し、今度は前半の鑑賞者がVRを鑑賞する(図3)。HMDを着用すると、中央のフレームにアピチャッポンの映画が、その周りに複数の小さな光の玉が見える。鑑賞者は、光の玉やフレームの位置を自ら把握しながら、他の鑑賞者やセットにぶつからないように空間を探索することができる。もし周りのものに近寄りすぎるとガーディアンと呼ばれる格子状の壁が現れ、鑑賞者に接触の危険を知らせる仕組みとなっている。

中央のフレームを見ていると、遠方の空中に6~7個のフレームが現れ、部屋や屋外で眠る人、風に揺れる木々の映像が流れる。空中のフレームが消え、床が茶褐色の地面に変わり、空から様々な大きさの石がゆっくり降りてくる。ピアノの音が流れる坂本の音楽が密林の環境音と入り交じる中で、あたりの風景は洞窟に変わる。エモーショナルな雰囲気のある音楽は、どこかで触れたかのような記憶や心像を少しの間に甦らせる。そして洞窟の片隅に突然粘土像が現れ、頭部に太陽が近づくと目の部分が溶けて、空間全体が反時計回りにゆっくり回転し、開き始める洞窟の天井に向かって浮き上がり、無数の光の玉に分かれる太陽を眺めながら映像は終わる。

本作で特筆すべきは、鑑賞者が客席や特定の視点に縛られず、映画のスクリーンを含む空間全体を各自が望む位置で見たり、HMDを付けた状態で動き回りながら鑑賞できる点である。このような複合的な構造は、アピチャッポンが平面のスクリーンを通して実験してきた映画を、立体的な時空間での舞台芸術としての実験に拡張する近年の傾向に近い。本作において、VRを導入し現実と仮想(夢)の空間を往来する経験を与える点、鑑賞者に動きをもたらす点は、従来のアピチャッポン作品と区別される特徴と言える。



図2(上)・図3(下) 『太陽との対話 (VR)』(国際芸術祭「あいち2022」上演記録写真)
Photo: Shun Sato

インタビュー

アピチャッポンは、本作の制作過程で「鑑賞者の動き(movement)」、つまり鑑賞者がそれぞれの動線や視線によって空間を探索することを作品の重要な要素と捉え、映画を見る人とVRを体験する人が両方とも動き回ることができる上演空間を作ることを目指した。アピチャッポン、制作担当の芝田遥(芸術公社)に行ったインタビューを引用し、鑑賞者の動きの意味と、今回それを具現するまでの経緯を述べる²。

アピチャッポン・ウィーラセタクンへのインタビュー

——今回の作品で、座っている鑑賞者と歩き回る鑑賞者が同じ空間にいる構図についてお聞きしたいです。

アピチャッポン それは未来において我々がアイデアや感情を交換する際の姿を先取りにして見せるのに近いです。前半の経験は椅子に座ったり歩き回ったりするもので、後半の経験はVRを付けてインスタレーションの中を動き回るものです。このような経験を同時にさせるのは、映画での記憶を活性化するためです。映画を見る経験は単純に受動的なものではなく、作品は鑑賞者の身体経験をまるで夢の中にいるように引き出すことができます。今は技術がまだ初期段階にあるため、自分が装備を付けていると感じますが、未来には、とても自然な経験が可能になりフィクションの環境に没入することが一般的なものになると思います。

このように、鑑賞者の動きを導き出すためには、運営面でのテクニックが必要である。鑑賞者間やセットとの衝突が生じると、鑑賞に影響が出るだけでなく、鑑賞者が無防備な状態で危険に晒されるからである。制作担当の芝田は、現場での運営面の状況について次のように語った。

芝田遥へのインタビュー

——今回、鑑賞者の動きを具現するためには、芸術公社の舞台芸術における運営のテクニックは非常に重要だと思います。監督が考える鑑賞者の動きは、実際どのように現れましたか？

芝田 鑑賞者たちは、かなり動いていました。運営としてはかなり負荷がかかる面もあるので改善が必要かなとは思っています。鑑賞者の動きに関しては、同じ空間に30人がいる場合、動く人はすぐ動き、動かない人は動かないので、人によるという印象でした。最初の方は、VRを付けても早足で歩き回る人が多くてそれがかなり危なかったため、入場前のアナウンスで「ゆっくり歩き回ってください」と伝えて、HMDを装着する間にも同じ言葉を繰り返したら、ゆっくりと色々な場所に移動してくれました。

事業の評価と今後の展望

今まで述べてきたように、本作におけるVRは、新たな芸術鑑賞の可能性を含んでいると同時に、技術面での様々な限界を孕むメディアでもある。

芸術的側面において本作は、アピチャッポンが目指してきた映画の概念を拡張するような実験が、VR技術を通すことで更なる可能性を帯びるようになった点で重要な意義がある。この作品では鑑賞者にアピチャッポンの映画を単純にVRで見せるのではなく、鑑賞者の動きを重視する上

演空間の中で映画、VR映像、音楽といった異なる要素を総合的に体感させた。それによって実現した夢と現実を行き来するような鑑賞経験は、本作が達成した芸術的意義と言える。

このような芸術的側面を支えるVR技術は、現状においていくつかの限界を孕んでもいる。例えば、VR映像の画質が低かった点や、洞窟で回転するシーンでかなりの酔いがあった点が挙げられる。このような現時点でのVRの技術的な問題は、長期的にはVR性能の改善によって解決できるものではある。ここで重要なのは、新たな技術を用いた制作行為そのものよりは、鑑賞者のより豊かな体験を実現するための制作過程や運営体制のノウハウを積んでいくことに違いない。

今回の国際共同制作は、コロナ禍でのリモート制作および現地でのリハーサルを含め、アピチャッポン・ウィーラセタクン、坂本龍一、ライノスタジオ、芸術公社が作品の全体像を共有しながら組織的に作品制作を図り、現場の運営体制を確立できた点で、今後、国際共同制作におけるVRの優れた事例になると考える。

アピチャッポン本人にとって今回の共同制作はどのような意味を持ち、今後の展望にどうつながるのだろうか。最後に、彼がプロデューサーの相馬千秋とのインタビューで語った今回のVR制作に関する感想の一部を引用する³。

- ・VRはシミュレートをさせることで、より世界を広げ、夢見るような体験に導きます。空間の中で観客をナビゲートするのに、このことは非常に重要になってきます。
- ・VRは労せずして、あらゆる角度から豊かな感覚を伝えてくれます。自らの視点を超えて世界を見るという人間の能力を映しだしてくれます。

アピチャッポンは、今回のVR制作を通して、鑑賞者の動きや視線を探究するための重要な視座を得たようだが、それと同時に「VRを語る際にテクノロジーが前面に出てしまい、感情や情緒が忘れられてしまうこと」に対する慎重な態度も保っている。今回、監督が坂本にコラボレーションを提案したのも、伝統的な楽器と未来に向けた音づくりを交錯させる坂本の音楽と、映画や他のメディアを融合する自らの表現の通底する部分に注目したからだった⁴。技術を通して人間の知覚や表現領域を広げながらも、そこからこぼれ落ちる人間らしさに常に目を向けるかのようである。筆者は、アピチャッポンが具え持つ技術に対する飽くなき探究心と警戒心こそ、未来のVRと芸術をめぐる人間の想像力を拡張する原動力につながると考える。

- 1 本の中には、インド生まれの作家であるジッドゥ・クリシュナムルティの『既知からの自由』が含まれていた。
- 2 今回、制作担当の芝田遥は事務作業、アピチャッポンの通訳、制作進行を担った。
- 3 「アピチャッポン・ウィーラセタクン インタビュー(聞き手:相馬千秋)」『アピチャッポン・ウィーラセタクン『太陽との対話(VR)』公演パンフレット、2022年、4頁。
- 4 同上、5頁。

『メルツバウ、バラージ・パンディ、 リシャール・ピナス with 志賀理江子 「Bipolar」』

志賀理江子、メルツバウ×バラージ・パンディ(ハンガリー)、
リシャール・ピナス(フランス)

国際的な注目を集める写真家の志賀理江子、秋田昌美によるノイズ・プロジェクト「メルツバウ」、秋田との音楽アルバム『Cuts』にも参加するドラマーのバラージ・パンディ、そして1970年代よりフランスのエクスペリメンタル・ロックを開拓したリシャール・ピナスが初めてコラボレーションを試みたビジュアルコンサート。3者によって即興的に生み出されていく音の連なりに、志賀理江子が3年の歳月をかけて制作を続けた新作映像群をリアルタイム編集で上映。即興の演奏と映像が混じり合っていく実験的な作品。

2022年10月「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭 2022」にて初演。

成果発表概要

日時：2022年10月8日(土)、9日(日) 19:00

上演時間：約60分

会場：京都芸術劇場 春秋座

クレジット

出演：メルツバウ、バラージ・パンディ、リシャール・ピナス

映像制作・ライブ編集：志賀理江子

映像制作・編集技術サポート：佐藤貴宏

撮影補助：大久保雅基、栗原裕介、千葉大、長崎由幹、福田美里

主な映像出演：有村麻己、岩間智紀、菊池聡太郎、工藤夏海、栗原祐介、齋藤陽道、高橋学、中村友紀、盛山麻奈美

舞台監督：大田和司(京都芸術大学 舞台芸術研究センター)

音響：西川文章、深見北斗、桐原まどか

照明：高田政義(RYU)

技術協力：森田諒

制作：後藤孝典、川原美保(京都芸術大学 舞台芸術研究センター)

主催：KYOTO EXPERIMENT、京都芸術大学 舞台芸術研究センター

共催：独立行政法人国際交流基金(JF)

共同制作：KYOTO EXPERIMENT、京都芸術大学 舞台芸術研究センター、
独立行政法人国際交流基金



秋田昌美 Photo by Jien Akita



志賀理江子



バラージ・パンディ



リシャール・ピナス Photo by Richard Dumas



撮影：井上嘉和 提供：KYOTO EXPERIMENT

志賀理江子、メルツバウ×バラージ・パンディ(ハンガリー)、
リシャル・ピナス(フランス)

『メルツバウ、バラージ・パンディ、 リシャル・ピナス with 志賀理江子「Bipolar」』

第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

森山直人

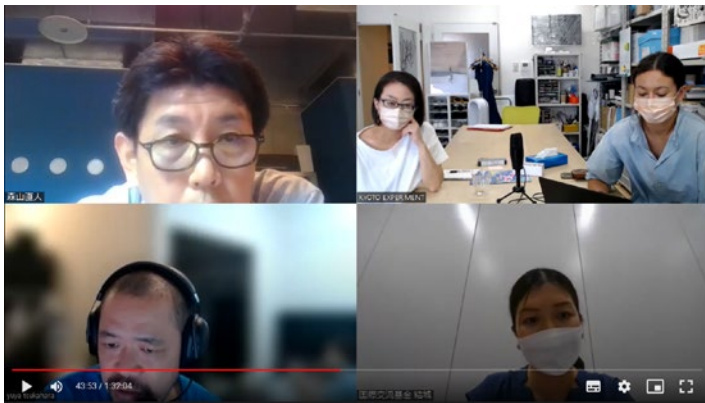
本企画はKYOTO EXPERIMENT(京都国際舞台芸術祭、以下KEX)のプログラム(Shows)として企画され、「国際交流プロジェクト」としての性格もこの前提上に立っている。参加アーティスト同士の具体的な作業だけでなく、企画者サイドが出発点で提出したコンセプトも、プロセス全体において重要な意味を持っているといえる。

したがって、まず本レポートでは、上記2点を中心に報告しておきたい。

企画者サイドの意図

2022年7月22日に、KEX共同ディレクターである塚原悠也、川崎陽子、ジュリエット・礼子・ナップ各氏に、オンラインインタビューを行った。

- (1) 企画の萌芽は、2019年の夏頃に、3人が前任者(橋本裕介氏)からフェスティバルのディレクターを引き継ぐことが決まった時期に生まれた。それまでのプログラミングのなかに、①舞台芸術と「音楽」、②歴史的なアーティストの紹介、があったことを考慮した時、すぐに浮上したのがメルツバウと志賀理江子の組み合わせだったという。
- (2) 塚原氏は、2010年にはじめて志賀氏と出会って以来、さまざまな形で交流を深めていた。志賀氏は子ども時代にバレエに打ち込んだ経験があり、英国留学時代に前衛的な舞台芸術にも親しんでいた。彼女の写真作品には他者を巻き込む力や身体性への関心が現れている。塚原氏の提案を3人で議論し、招へいを決めた。
- (3) メルツバウは、これまで国外のミュージシャンとの協働作業を数多く行ってきている。本企画の国外ミュージシャンに関しては、さまざまな候補があったが、コロナ禍の影響で変更を余儀なくされた。最終的に決まったメンバーのうち、リシャル・ピナス氏については秋田昌美氏自身からの提案だった。調べてみるとピナス氏は1970年代に哲学を専攻し、ジル・ドゥルーズやジャン＝フランソワ・リオタルの授業を直接受けるなど、とても興味深い経歴を持っていた。バラージ・パンディ氏は年齢は若いですが、すでに評価の確立された音楽家である。



オンラインで実施したKEXディレクターチームへのインタビュー



志賀氏のアトリエ内部(正面の白壁に制作中の映像を投影)

アーティストの作業

本企画の特徴は、参加する音楽家が、いずれも即興を本領としている点である。そのため、国際共同企画といっても、全員が長期間にわたってひとつのパッケージを作り込んでいくタイプのものではない。最も濃密な「即興」を本番で生み出すために、事前に何を、どのようにシェアすればよいか。あるいは何を、あえてシェアしないほうがよいか。7月22日の時点で、音楽家たちには志賀氏の基本的な資料が送られ、よい反応が得られていたが、それ以上に踏み込んだやり取りは(あえて)なされていなかった。

「ビジュアルコンサート」という形式上、ライブセッションの鍵となる志賀氏の映像素材制作が、まずは作業として先行していた。その点について話を聞かため、9月20日に、筆者は志賀氏のアトリエ(宮城県)を訪問することができた。彼女のアトリエは元パチンコ屋の大空間で、本番のスクリーン(22×7m)をほぼ原寸大で取ることができる。本番で使用する映像素材はほぼ完成しており、1本のタイムライン上に、11のレイヤーを持つ16のシークエンス(それぞれがループ構造になっている)が並んでいる構造を、図で説明してもらった。この基本的なストラクチャーを、本番ではライブ演奏に呼応して、DJのように即興的に操作していく予定だという。幸い、基本となるレイヤーを用いた映像クリップ(約50分)——ミュージシャンには9月2日にすでにデータで共有済み——を大スクリーンで見せてもらうことができたが、その迫力は圧倒的だった。



アトリエ周囲の風景

志賀氏のこれまでの写真作品は、ほぼすべて「静止画」だった。本企画の打診を塚原氏から最初に受けた時、志賀氏は「映像（動画）」という新しい挑戦に取り組むよいタイミングだと感じ、実に3年間、さまざまな撮影実験に継続的に取り組んできたのだという。彼女は自身の写真作品を、「一息でイメージに撃たれるようなもの」と表現する。これまでは、「思いがけないことが起こること。向こうから何かやってくるということが必ず起こる。それを信じて、いかにその瞬間を迎え入れることができるか」に願いを込めてきた。そのため、写真集にせよ展覧会にせよ、ある写真と別の写真のあいだには瞬間（一息）と瞬間（一息）の〈あいだ〉に飛躍やギャップがあり、それが観客の想像力を促すトリガーとなっていたと思う。けれども映像（動画）では、〈あいだ〉の時間を形にしなければならない。そこに今回の挑戦がある。これまで不可視のギャップとしてのみ表現してきた〈あいだ〉の時間（物語性）をあえて表現してみることで、東日本大震災から経過した11年という時間性や、自分の写真行為を見直すまたとなり契機のように感じている。——やや乱暴に要約すれば、彼女の話は上記のような内容であった。

志賀氏は、塚原氏と同様、10代の頃からメルツバウを「崇拝していた」という。筆者が訪ねた日は、ピナス氏の音楽を大音量で流しながら映写してもらった。「バラージのドラムが入ることも想定しながら映像編集集中」だという。日本の大都市では維持することが不可能な大空間のアトリエを活用しながら、繰り返し実験を重ねてきたのであろうザラザラした感触の圧倒的映像を全身で浴びながら、筆者には本番の「イメージ」が、志賀氏のなかで確実に立ち上がりつつあることを実感できた一日だった。



志賀氏のアトリエ全景

志賀理江子、メルツバウ×バラージ・パンディ(ハンガリー)、
リシャル・ピナス(フランス)

『メルツバウ、バラージ・パンディ、 リシャル・ピナス with 志賀理江子「Bipolar」』 第2回報告書〈劇場でのリハーサル〉

森山直人

映像が劇場にやってくる

第1回報告書で述べたような準備段階を経て、10月6日・7日の2日間、公演会場となる京都芸術劇場・春秋座で、本番前の最終チェックが行われた。私は両日とも作業過程に、主に客席から立ち会うことができた。

10月6日。この日は午前中から照明スタッフによる仕込み作業が行われている。16時以降に劇場に入ると、春秋座1階席鳥屋口の前にはすでに映像操作用の特設ブースが設置され、志賀理江子氏と佐藤貴宏氏(映像制作・編集技術サポート)が手元のモニターを前に作業をしている。照明の仕込みは16時50分頃に終了し、17時から映像だけのランスルーが行われた。

本番と同じスクリーンに、宮城のアトリエで見た映像と同じ素材が、実際に投影されると、迫力はやはり圧倒的で、春秋座の大空間にまったく負けていない。幅22mの巨大スクリーンいっぱいには投影される赤色に加工された、息をのむような波の映像から始まり、続いて何人もの人たちが、防潮堤の上を何かに急ぎ立てられるように歩行する映像が連なっていく。だが、宮城で見た時とくらべると、微妙な違いも感じられる。宮城のアトリエにはなかった劇場照明がスクリーンに干渉し、映像のコントラストが幾分緩んでしまっているようにも感じられた。映像と照明という異なる「光」相互のバランスの難しさは、つとに指摘されるところだが、この作品では「映像」の成否が鍵を握るので、一層重要なポイントになるだろう。

約1時間で通しが終了した後、舞台監督をはじめとする劇場スタッフと映像チームの打ち合わせ。志賀氏は、「とにかく最初の15分は、さまざまな速度でなされる人々の歩行の映像をしっかりと見せたい」旨をスタッフに伝達。同時に、約1時間のなかで一度ずつ出てくる、ホワイトアウトとブラックアウトが、映像の流れの大きな区切りとなることが、劇場スタッフにも共有されていく。この間、企画者サイドの代表として、塚原氏はつねに映像操作ブースの近くにおいて、志賀氏と細かなやり取りをしていた。



映像操作ブースでチェック作業をする志賀理江子氏(手前)と佐藤貴宏氏

音楽と映像を合わせてみる

10月7日。いよいよミュージシャンが小屋入りする。それに先立って、15時から映像だけのランスルーが再度行われた。一見して、昨日とはまったく印象が異なっていて驚く。今回の映像を特徴づける光の赤さと青さ、表層のザラザラした質感や、背後の黒い闇の深い奥行きなどが、圧倒的に鮮明に迫ってくる。ミュージシャン用の照明やフットライトの光と映像の光のエッジが、綿密な技術的調整を経て、映像スクリーンときれいに棲み分けられ、舞台全体がとても鮮やかに見える。ランスルーの終了後に、志賀氏に確認すると、「昨日は流しながらいろいろ変化させてみた手元のブライトネスを、今日はなるべく動かさないようにした」とのこと。本番に向けて、志賀氏自身もいろいろな可能性を試している。

その間、15時20分、リシャル・ピナス氏(ギター)が舞台上に姿を見せ、16時15分までに、バラージ・パンディ氏(ドラム)、秋田昌美氏の3人が、舞台上に全員揃う。しばらくは楽器や機材のチェックに余念がない。今回の作品で重要なのは、「ミュージシャン用の映像モニター」の位置である。演奏中、それぞれのミュージシャンは基本的に前方を向いているため、背後の巨大スクリーンを直接見ることはできない。そのため、演奏中は舞台床のモニターを通じて、いまだどんな映像が背後に流れているのかを確認することになる。各ミュージシャンの周囲には演奏機材やスピーカーなどが所狭しと並んでおり、最適の位置を、劇場スタッフと細かく打ち合わせながら探っていく。バラージ氏は音響エンジニアと、バスドラ、スネア……などと、ひとつひとつのドラムの音量レベルをチェックしていた。

16時40分、いよいよ音出しが始まっていく。特設スピーカーから聞こえてくるサウンドは、ものすごい爆音だが、とてもクリアだ。それに合わせて、志賀氏がいろいろな映像素材を試し打ちしつつ、時折客席中央に歩み寄って音と映像のバランスをチェックしている。17時10分、塚原氏がマイクで、映像のスタートとエンディング等のきっかけを共有したいとミュージシャンに呼びかけ、次いで、志賀氏が英語で映像のおおまかな流れを説明する。とにかく映像のパンチとサウンドのパンチが、予想した通り、見事に拮抗し合っている!18時頃、すべての打ち合わせが終了。

いわゆる「ゲネプロ」はついに行われなかった。後日、塚原氏にその点について聞くと、ゲネプロを行うべきかどうか、実はかなり迷ったのだという。ミュージシャン相互の関係性は、即興セッションのベテラン同士なのでほぼ心配はない。問題は、今回、「第四の即興ミュージシャン」として加わる志賀氏が、はじめての体験であるということ。志賀氏のことを考える



ミュージシャンたちが揃って行われたリハーサル風景

とゲネプロはあったほうがよい。だが、ゲネプロをするカルチャーを持たない即興ミュージシャンへの無理な要請は、本番のモチベーションにも影響しかねない。「ゲネプロなし」で行く、という決断は一種の賭けだったかもしれない。だが、考えてみれば、「一期一会」を重視する能は、本番前日に簡単な「申し合わせ」しか行わない。その意味で、直前の最終準備は、どこか日本の伝統芸能にも似ていた。



音楽と映像がはじめて重なり合う



舞台のほぼ全景

志賀理江子、メルツバウ×バラージ・パンディ(ハンガリー)、
リシャル・ピナス(フランス)
『メルツバウ、バラージ・パンディ、
リシャル・ピナス with 志賀理江子「Bipolar」』
第3回報告書

〈「ビジュアルコンサート」が切り開く地平〉

森山直人

どのような公演だったのか

10月8日・9日の2日間、『Bipolar』は予定通り、京都芸術劇場・春秋座で、2回の本公演が実施された。私は、どちらの公演にも立ち会うことができた。

これまでの本レポートで記述したように、巨大スクリーンが間口10間の広い劇場の後方に設置されている。その前に、客席から見て左(下手)にメルツバウ/秋田昌美氏、中央にバラージ・パンディ氏(ドラム)、右(上手)にリシャル・ピナス氏(ギター)の、3人が並ぶ。客席内の花道後方(鳥屋口)付近に、志賀理江子氏の映像操作ブースが設置されている。プロセニウム舞台の額縁の上方には、赤文字の大きな、無機質なデジタルカウンターが投影され、パフォーマンスの開始とともに時を刻む。

「即興」という性質上、瞬間ごとに変容していく作品の詳細を描写することは困難なため、どうしても雑駁な表現になってしまうのだが、この「ビジュアルコンサート」の内実は、なんとといってもミュージシャンによる途方もない「爆音」と、激しく入れ替わり、移り変わる巨大映像による約1時間の、いわば「一期一会」の〈衝突〉の軌跡を、観客ひとりひとりが全身で体感することに尽きていた、といえる。

公演実現後の視点からまとめるなら、この作品の特徴は、以下の3点に要約できる。

- ①通常、メルツバウのような「爆音系」のノイズ音楽の公演が小規模のライブハウスで行われるのに対し、本作品は、大規模な演劇作品の上演が可能な大劇場で上演されたこと。
- ②すでに世界的に定評のあるミュージシャンと美術家が協働で、きわめてユニークな「即興空間」を作り上げたこと。しかもその協働が、ありきたりのMVやVJのように、「音楽」と「映像」のどちらかに優越権を設定し、適度な調和のもとでたんなるスタイリッシュな雰囲気を作り出そうとするのではなく、両者が真の意味で拮抗する新たなライブの時空間の創出可能性を提示したこと。
- ③「映像」を担当する写真家・志賀理江子氏が、演劇やダンスの演出とよく似た、独自の演出プロセスを駆使する写真家であること。その志賀氏が、「映像(動画)による即興」という、自身にとって新たな表現の地平に踏み込んだこと。しかもその映像には、彼女自身がこれまで活動してきた写真家としてのコンセプトが強く反映されていたこと。

①についていえば、私自身がノイズミュージックの専門家ではないので比較することは困難であるが、公演後、メルツバウをよく知る複数の観客に取材したところ、やはりライブハウスの体験とは、音量、音質ともかなり異なるものだったという。プロデューサーの塚原悠也氏自身も、リハーサルで大劇場用の特設スピーカーから流れてきた音に「鳥肌が立った」



初日、本番直前の観客席の様子

と表現していたが、ライブハウスでは表現しえない質感、量感が立ち上げられていたことはたしかなようである。

協働作業のコアとなったもの

だが、今回の国際共同制作における協働作業のコアとなったのは、明らかに②であろう。「映像」と「音楽」が真の意味で拮抗する、唯一無二の即興的な時空間とは、そもそもどのように創出可能なのか。——まさにその意味で、本作品では、志賀氏の映像が、ある種の断片性を保持しつつも、背後に膨大な声や物語を想起させるひとつの流れ/力を持っていることが、その問いに対する重要なアプローチとなっている。

たとえば、作品の冒頭から約15分間は、東日本大震災後に建設された防潮堤の上を、さまざまな人物が、何かに急ぎ立てられるように、それぞれに固有の速度で歩いている映像を中心に組み立てられていく。3年間という準備期間のあいだに、さまざまな「速度」を実験し続けていたと作家自身が言うこれらの「歩行シーン」は、アーティストとしての志賀氏が、自分自身も当事者であった災害とその前後を通じて、写真という行為と被写体の関係性を徹底的に突き詰めてきた彼女自身のなかの時間の堆積が、強度を持って噴出され、作品のベースとなるフレームを提供している。音楽はそうした強度にその都度、それぞれの即興性で応答していくのだが、今度は映像オペレーターである志賀氏が、リアルタイムで「即興編集」という形で音楽に応酬する。——こうしたプロセスが、約1時間の上演時間を通じてめまぐるしく交錯していく、というのが、『Bipolar』という作品なのであった。

とはいえ、ミュージシャンを敬愛し、その特徴をよく理解している志賀氏自身は、二人の国外ミュージシャンと、そうした「震災」をめぐる物語性を事前に言語的に共有することは、「即興」に賭けるエネルギーをかえって弱めてしまうのではないかと考えていたという〔この点では、「ゲネプロなし」を選択した塚原氏(第2回レポート参照)と、コンセプトを同じくしていた〕。パッケージ型の作品とは本質的に異なるタイプの『Bipolar』においては、一回ごとの本番が、「作品」であると同時に、それ自体が協働作業としての「対話」の実践でもあったということである。

本番は、初日の上演時間が約70分、2日目が約60分弱の、まさしく圧倒的なパフォーマンスであった。そして同時に、その2回は微妙に印象が異なる2回でもあった。ただし、その相違について語る前に触れておくべきことは、2回とも、3人のミュージシャンが志賀氏の映像を実によく見ていたという点である。舞台上に設置された映像モニターは、ミュージシャンが背後を振り返ることなしに、現在進行中の映像をフォローする上で役

立っていたが、映像が真後ろになるバラージ・パンディ氏以外の二人は、モニターはもちろん、時折直接背後の巨大スクリーンを凝視しながら演奏をエスカレートさせていく場面が見られた。その点で、志賀氏の「映像」を通した、即興空間におけるノンバーバルな「対話」は、確実に成立していたのだといえるだろう。

そのなかでも、今回の国際共同制作で最も重要なモメントとなったのは、志賀氏の映像と、パンディ氏の演奏のあいだになされた「対話」である。複数の関係者によると、パンディ氏は、初日の演奏を終えた直後に、「映像の強烈な力強さを感じた」と語っていたという。特に、先述した「歩行」の映像群に、彼自身の音楽性を強く刺激してくる何かを感じたというのである。初日の本番でパンディ氏は、約70分、ほとんど休むことなくフルパワーでドラムをたたき続けていた。爆音のなかでドラムがかき消されることなく存在感を主張するのは、驚くべきことである。そして終了後、翌日の本番に向けて、かなり突っ込んだ話し合いが楽屋でなされたという。その話し合いが、結果として、初日と2日目のパフォーマンスに、微妙に異なる印象をもたらすことになった。

パンディ氏は、「フルパワーでのドラミングは身体的に限界があるので、上演時間を60分以内にまとめたほうがよい」こと、つまり、10分程度短くすることを提案したという。ところが、志賀氏の映像素材の集合体は、だいたい65-70分ですべてを語り終える、という時間性をもとに構築されていた。それゆえ10分の短縮は、けっして小さくない変更が必要となる。

翌日、志賀氏は映像アシスタントの佐藤貴宏氏と、実際に開演の10時間前にあたる朝9時に劇場にやってきた。「再構成」の作業を行うためである。私は2日目の本番を見終えた時、作品の後半部分の構成が、初日とかなり違ってことに気が付いた。前日は30分程度かけて提示されていた映像素材が、2日目は20分程度に凝縮され、ほんの一瞬のあいだに何枚もの映像がサブリミナル効果的に重ねられていく。初日が直線的に流れを把握する感覚が支配的だったとすれば、2日目は立体的にそうする感覚が強まったように感じた。後日、その点を志賀氏に確認したところ、「2日目はラスト15分にヤマ場を想定することで、初日よりもはるかに自由にライブ編集ができた」のだという。立体的、と感じられた印象は、やはりパッケージ的に構成されたものではなく、瞬間ごとに生成変化していく複雑なライブ操作のなせる業だったのである。

プロジェクトが切り開いた地平

以上見てきたように、この作品は、「即興」をめぐる高度な芸術的目標を立て、そのもとの、高度で濃密な技術的／芸術的対話が本番を中心になされる、という形で展開していった。観客動員数は初日が344名、2日目が336名で、舞台芸術ファンだけでなく、音楽、美術などの分野から幅広い客層を集めたことは、狙い通りの成果だったといえるだろう。だが、ある意味では、「わかりにくい成果」であるという見方もありうるかもしれない。というのも、芸術的には間違いなく大きな達成がなされていたはずでありながら、それを的確に批評する言語を、私たちはまだほとんど手にしていないのではないと思われるからである。実際、志賀理江子氏のフォロワーは、あくまでも美術寄りの視線でしか語るができないし、メルツバウやノイズ音楽のフォロワーは、どうしても音楽寄りになってしまう。「映像」と「音楽」の即興空間による出会いと、そこから生み出された未知の感覚を、はたしてどのように言葉にすればよいのだろうか。おそらくこの作品は、このレポートを書きつつある私自身をも含め、現代芸術の観客全般に突き付けている挑戦状のようなものだ。

公演終了後しばらくして、あらためて志賀氏に、今回の公演について、オンラインではあったが話を聞く機会を得た。彼女は次のようなことを話していた。今回の映像のリアルタイム編集の実践者として、間違いなく自分には、即興演奏中に、音楽家たちと「やり取り」が成り立っていたことを実感できたし、それは自分にとって素晴らしい体験だった。特に2日目の最後の15分間のライブセッションで、自分が感じることできた自由の感覚は、他では得難いものだった。メルツバウの音には、自分が写真を撮るなかで感じてきた「音」に通じるものがあつたし、バラージ・パンディ氏は、間違いなく今回の音楽チームを引っ張ってくれた。——そして、この公演後、自分は今回演じた映像のリアルタイム編集という表現の非常に大きな可能性を確信することができた。できれば直近の個展から、何らかの形で、この手法を深めていきたい。……

この国際共同制作が、ひとりの写真家の未来に大きく作用しつつあることは、どうやら間違いなさそうだ。



撮影：井上嘉和 提供：KYOTO EXPERIMENT

『「さようなら、ご成功を祈ります」—— B.R.アンベードカル博士が1936年ラホール市のカースト撤廃協会の招待に応じて準備したものの協会側が内容が耐え難いと判断し招待を撤回したため実際には読み上げられなかった演説『カーストの絶滅』への応答』

和田ながら×シャンカル・ヴェンカテーシュワラン(インド)

南インド・ケララ州を拠点にしながら国際的に活躍する演出家シャンカル・ヴェンカテーシュワランと、京都を拠点に活躍する演出家・和田ながらが初めての共同演出を通じて挑戦する演劇作品。

インド憲法起草の中心人物であり、不可触民解放運動の指導者であったB.R.アンベードカル(1891-1956)が1936年に執筆し、演壇では語られずに終わった演説原稿『カーストの絶滅』。インドで今も読み継がれ、「差別」や「分断」を批判する普遍的な思索と雄弁にあふれ、色褪せることのないこのテキストを、〈現代〉の眼からあらためて読み直し考察する。アニルドゥ・ナーヤル、チャンドラ・ニーナサム、武田暁が出演。2022年12月、京都芸術劇場・春秋座で初演。

成果発表概要

日時：2022年12月10日(土)、11日(日) 15:00

上演時間：100分

会場：京都芸術劇場 春秋座

クレジット

共同演出・構成：シャンカル・ヴェンカテーシュワラン、和田ながら

出演：アニルドゥ・ナーヤル、チャンドラ・ニーナサム、武田暁

ドラマトウルク：森山直人

プロデューサー：鶴留聡子、川原美保(京都芸術大学舞台芸術研究センター)

舞台監督：大田和司(京都芸術大学舞台芸術研究センター)

照明：葛西健一

音響・サウンドデザイン：甲田徹、瀧口翔

字幕翻訳・操作：鶴留聡子

制作・広報：藤井宏水(京都芸術大学舞台芸術研究センター)

制作助手：井川萌(京都芸術大学舞台芸術研究センター)

春秋座劇場管理：大野淳一郎、小山陽美、寺坂素直

舞台裏管理：結城敏恵

企画協力：山田せつ子

出典：『カーストの絶滅』(B.R.アンベードカル著、山崎元一・吉村玲子訳、1994年、明石書店)

広報協力：KYOTO EXPERIMENT

主催：京都芸術大学舞台芸術研究センター

共催：独立行政法人国際交流基金(JF)

共同制作：京都芸術大学舞台芸術研究センター、独立行政法人国際交流基金



シャンカル・ヴェンカテーシュワラン
撮影：Gabriela Neeb



和田ながら
撮影：守屋友樹



撮影：井上嘉和 ©京都芸術大学舞台芸術研究センター

和田ながら×シャンカル・ヴェンカテシュワラン(インド)
『「さようなら、ご成功を祈ります」(中略)
演説『カーストの絶滅』への応答』第1回報告書
〈事業の立ち上げ〉
柴田隆子

『「さようなら、ご成功を祈ります」(中略) 演説『カーストの絶滅』への応答』は、南インド・ケララ州を拠点に国際的に活躍するシャンカル・ヴェンカテシュワランと、京都を拠点に活動する和田ながらが、カースト制度の廃止を訴えた『カーストの絶滅』を出発点として、どの社会にも存在する「社会的排除」をテーマに共同で演出に取り組むプロジェクトである。

『カーストの絶滅』について

本プロジェクトで取り組む『カーストの絶滅』は、インド憲法起草の中心人物であり、不可触民解放運動の指導者B.R.アンベードカル博士(1891-1956)が執筆した演説原稿である。1936年に予定されていたカースト撤廃協会年次大会に議長として招かれたアンベードカルは、議長演説のためにこの原稿を用意した。しかし、協会構成員であるヒन्दゥ教徒をも激しく攻撃するアンベードカルの見解は協会には受け入れ難く、修正を求めたことから決裂し、議長招待は撤回されたため、演説は行われなかった。アンベードカル個人によって出版されたこの演説原稿は、その後のインドの反カースト抵抗運動における重要な著作となっている。

制作の第一段階：オンラインによるミーティングとリハーサル

本プロジェクトは、2021年よりヴェンカテシュワランと和田を中心に続けられている『カーストの絶滅』についてのオンライン研究会での対話の延長線上にある。本来は演説として聞かれるべきテキストであった点に注目し、アンベードカルという言葉の背後にあるパフォーマンス的な側面と意図を探り、演劇作品として舞台に立ち上げることを目論む。制作の第一段階として、Zoomを用いたオンラインによるミーティングとリハーサルが行われた。

参加者(敬称略)

インド側：シャンカル・ヴェンカテシュワラン(演出家)、
鶴留聡子(プロデューサー)、アニルドゥ・ナーヤル(俳優)、
チャンドラ・ニーナサム(俳優)
日本側：和田ながら(演出家)、武田暁(俳優)、森山直人(ドラマトルク)、
川原美保(プロデューサー)

オンラインミーティング(2022年9月30日)

演説後のポストパフォーマンスストックとしての上演という公演形態が仮決まりしており、それを実現させるために、俳優と演出家の区別なくフラットな土俵でオンライン稽古の方向性が話し合われ、和田からの提案で俳優が演説としてテキストを朗読してみることに決まる。インド側の参加者であってもテキストとの距離感は様々であり、身の回りであった経験を思い出したり、自分の経験につながる問題として捉え直したりする一方で、『カースト』や『ヒन्दゥ』に基づく文化の中で自分を形成してきたもの

から抜け出せるかはわからない、といった発言もあった。日本側とはいえ、ロジカルな文脈と現実とのギャップがあり、抽象的にしか捉えられないが、このわからなさの重要性を俳優も演出家も感じていた。そこで、声に出して読み直しプロセスを経ることで、テキスト内の権力や階級の問題などを身体的に捉えた上で、議論してみるようになった。

オンライン・リハーサル(2022年10月21日-30日)

いくつかの章ごとに、アニルドゥ・ナーヤルが英語、チャンドラ・ニーナサムがカンナダ語、武田暁が日本語のテキストを順番に読む。発話することにより、また耳で聞くことにより、テキストの意図や言葉の持つエネルギーが理解できるようになる。ショートセンテンスで積み掛けるような英語版や、カンナダ語版の間の取り方など言語間の違いも指摘された。元々の演説原稿は英語で書かれており、カンナダ語は翻訳者のカーストである支配階級に受け入れやすいよう翻訳されているとの指摘がミーティングであったが、それが体感的に示された1つの例である。朗読の後は、実際に読んだ俳優から積極的に書かれた内容や発話する際に感じたことへの疑問などが出され、活発な議論が行われた。



来日前のZoomミーティング

リハーサルを傍聴して

丁寧に議論されていたのは、日本という異文化の観客に向けて、テキストに書かれている問題のうち、何をどのように提示するのかという点であろう。パフォーマンスが多文化であることも意識されていた。文化的理解の不均衡を埋めるためのディスカッションだが、ともすると、日本側の参加者は他者として「カースト」について学ぶ方向に向かいがちである。そのため、日本の事例でも内面化されている差別の構造を考えることになり、和田からは女性差別があげられた。当初の反応としては、なぜ日本

の部落問題ではないのか、という疑問がインド側の参加者にあったように筆者には感じられた。しかし、女性の問題は共通項として無事に機能したようで、リハーサルの後半では上流階級にはある様々な汚れを浄化する抜け道が、下層階級や女性にはなく、社会構造そのものが上流階級にとって生きやすい仕組みになっていることなどが指摘されている。

リハーサルの中に何度かヴェンカテシュワランから、カーストの問題は不可触民や非支配階級の問題ではなく、支配階級の問題なのだとい

う指摘があった。差別された経験を持つ者は撤廃を望むが、差別の構造により益を得ている者の多くはそのことに無自覚である。また文化は家族など人々のつながりの中にあり、差別を助長するからといって全てを捨て去るのには葛藤がある者もいる。異文化の出来事として他者をまなざす視線は、その構造を浮き彫りにするが、解決にはならない。自らの体験や身体感覚を通して投げかけられる疑問を、今後どのように空間的に立ち上げていくのが気になるところである。



インドでのリハーサル風景

和田ながら×シャンカル・ヴェンカテシュワラン(インド)
『「さようなら、ご成功を祈ります」(中略)
演説『カーストの絶滅』への応答』第2回報告書
(制作過程とリハーサル視察)
柴田隆子

インタビュー：シャンカル・ヴェンカテシュワラン×和田ながら
(2022年11月23日)

——このプロジェクトが始まったきっかけは。

シャンカル 『犯罪部族法』制作時にアンベードカルのテキストと出会い、アーティストとして挑みたいと思うと同時に、実現不可能とも思いました。そんな時、山田せつ子さんの橋渡しで京都芸術大学舞台芸術研究センターとのコラボレーションの機会を得、異文化の環境でならば上演できると考えました。

和田 私も山田せつ子さんから、シャンカルさんと一緒にやってみないかと電話をもらったのがきっかけです。『カーストの絶滅』が題材と聞き、私はインドのカースト制度や日本の差別構造に詳しいわけでもなく不安はありました。ただ妊娠を経験したことのない俳優が妊娠・出産を演じる作品『擬娩』を手掛け、当事者でない者が演じる演劇の可能性を感じていて、またシャンカルさんが演出された『水の駅』も面白く思っていたので一緒にやってみたく思いました。

シャンカル ながらさんとのコラボレーションで、テキストの意味やパースペクティブが広がりました。インドの人間には持ち得ないような、外からの観点は自分にとって驚きでした。

——インドでの滞在はいかがでしたか。

和田 皆さんと生身で会えるのが嬉しかったです。滞在期間は短かったですが、シャンカルさんが建てた劇場は素敵でした。山奥でインディペンデントな劇場を維持し、ローカルなコミュニティとコミュニケーションしながら作品を作っている凄さを感じました。京都のTHEATRE E9 KYOTOを見ていて、ある特定の地域と関係を持ちながら劇場を建てるのは非常にタフなことだとわかっていたので。ほとんどはそのアタパディの劇場で過ごしましたが、1日だけ都市部であるトリシュールの街に行きました。車やバイクを運転しているのは男性ばかりで、一定の年齢以上の女性の服装はトラディショナルで、ビールが飲めるバーには我々以外に女性はいないなどに気づけ、このクリエイションにつながる重要な経験となりました。

——社会の中で「女性」に関心を持っておられるのでしょうか。

和田 クリエイション初期には中心になかったのですが、「女性」の比重がだんだん自分の中で膨らんでいる気はします。とはいえ、私は別にインドの女性ではなく、日本でこれまで幸運な人生を歩んでこられた女性です。自分が「女性」として特権的な位置にいることがディスカッションの中でわかってきたので、その意味をクリエイションの中でよく考えていますね。

——ケーララの劇場でのリハーサルはどうだったのでしょうか。

シャンカル リハーサルはながらさん主導で、全員が3つの言語で演説を朗読しました。1日に1人が全体を朗読し、ディスカッションでその反応を皆で共有しました。毎日集中して3、4時間通してアンベードカルのスピーチを読み上げることで、テキストの異なるトーンや3人のそれぞれの観点が見えてきました。

——異なるトーンというのは、言語的なものでしょうか、それとも俳優の身体的なものでしょうか。

シャンカル 両方です。私たちはオンラインリハーサルでテキストを読んできましたが、通して読むというのは歴史的な瞬間でした。なぜなら、このテキストは今まで声に出されたことがなかったからです。3言語で声となったことは感慨深く、それ自体がすでに3つのパフォーマンスでした。

和田 初日にルディ(アニルドゥ・ナーヤル)さんに英語で、2日目に武田(暁)さんに日本語で、3日目にチャンドル(チャンドラ・ニーナサム)さんにカナダ語でやっていただきました。



京都でのリハーサル風景

——通して3、4時間というのは見る側も集中力を必要とすると思いますが、それだけ強度のあるパフォーマンスだったのでしょうか。

シャンカル オープンリハーサルとして、観客にも公開したいようなものでした。おそらくインドでやったことが大きかったのだと思います。多分、日本では同じようにはならなかったでしょう。

——今の時点でどのような舞台を考えていますか。

和田 現代の日本に生きているリアリティを参照せずにはいられないようなパフォーマンスにしたいです。観客が自分の人生の中でこのテキストを考える仕組みとして、アフタートークのような上演を考えています。

シャンカル アフタートークをパフォーマンスにするのはとても自然で、実践的な方法です。語られなかったテキストを想像することは、創造的な思考と熟考をもたらします。社会の中での自分の立ち位置への、ごくごく小さな疑問を観客の心に植えられるのではないかと考えています。アンペードカルはカーストというインド特有の問題を取り上げていますが、どの社会システムにおいてもヒエラルキーの問題はあります。その問題の根っこにある怒りや排除、権力構造といったものが重要です。

——観客や劇場空間についてはどのように考えていますか。

和田 観客との親密な距離が重要だと考え、張り出し舞台を作ります。舞台上の遠さと近さ、花道の空間的な関係を、作品と観客との時間における距離にうまく活かせたらと思います。

シャンカル このテキストが書かれたのは1936年です。一方、パフォーマンスが起こるのは「今、ここ」です。日本の演劇である能では何かが訪れますが、この上演では過去のものとしてあるテキストが「今、ここ」に現れます。およそ100年前にインドで書かれたテキストが、長い旅路を経て京都の劇場に現れるのです。



和田ながら×シャンカル・ヴェンカテシュワラン(インド)

『「さようなら、ご成功を祈ります」(中略)

演説『カーストの絶滅』への応答』第3回報告書

〈成果発表・振り返り〉

柴田隆子

『「さようなら、ご成功を祈ります」(中略) 演説『カーストの絶滅』への応答』という長いタイトルを持つ本作は、オンラインリハーサル、南インド・ケーララ州と京都でのリハーサルを経て2022年12月10、11日に春秋座での公演を迎えた。

制作過程

オンラインリハーサル：4月-9月(月1、2回ミーティング)、10月21日-30日

インド滞在リハーサル：11月3日-7日

京都滞在リハーサル：11月14日-12月9日

春秋座公演：12月10日、11日

作品概要

舞台の構成は大きく分けて、アンベードカルの演説の抜粋部分と俳優個人の体験などを元に作られたトークの部分からなる。舞台奥にはマイクスタンドと演壇、手前にはソファとローテーブルが置かれている。奥の演壇のある空間はアンベードカルの実現をみなかった演説が俳優を媒介として「再現」される場であり、過去の時間が提示される場である。舞台ばなのリビングのようなスペースは、語られた演説に関する話題を現代の視点で俳優たちが思い思いに語る「今、ここ」の応答の場である。

客席を貫く花道を通して3人の俳優が登場し、本舞台の手前で観客に向かって「自己紹介」をするところから舞台は始まる。アンベードカルの演説原稿の朗読とそれを受けてのアフタートークやエピソード展開で舞台は進む。演説で取り上げられるのは、カースト=ヒンドゥー教徒によるカースト外に置かれる「不可触民」へのいわれない差別、カースト制度がもたらす孤立と他者への無関心、カースト制度における女性の存在と矛盾など、90年近い月日を経てもなお解決には遠いインドのカースト制度にまつわる諸問題である。俳優たちのトークでは、こうした差別の構造は遠い異国のインドだけの問題ではなく、日本にも、そしておそらく他の地域文化圏にもあることが示唆される。講演が長くなりすぎたことを詫げるアンベードカルの言葉で舞台は終わり、俳優たちは観客にもう一度、今度は自分自身の名を名のり舞台を去る。

創作過程における「引用」と「翻訳」

英語やカンナダ語や日本語を用い、俳優、演出、ドラマトウルクという役割に縛られず対等な立場で議論する創作現場である。トークの部分は、俳優のパーソナルヒストリーや日本やインドで感じたことを台本化している。冒頭の「自己紹介」場面では3人の俳優が入れ替わる。アニルドゥ・ナーヤル(ルディ)が「武田暁」と、チャンドラ・ニーナサム(チャンドル)はカーストやサンスクリットに由来する名だがアイデンティティは「ルディ」だと語る。武田暁は素性が知れるからと姓は明かさず、ただ「チャン

ドル」と名のみを言う。カーストへの距離感を個人レベルで示しつつ、そこに「引用」の身振りを加えることでフィクションとしての演劇の可能性を広げることを狙う。

創作は6つの関係性、①3人の俳優、②テキスト、③自分とは異なる国との関係、④観客、⑤声が媒介する者、⑥話される内容・事柄に留意して行われた。そこではアンベードカルの演説を含む他者の物語を「翻訳」し、自分のものとして変容させるさまを見せることが共通認識としてあった。「翻訳」というのは、単に言葉を移し替えるものではない。用いられたアンベードカルのテキストも、オリジナルの英語版、日本語訳(山崎元一・吉村玲子訳)、カンナダ語訳があり、言葉の響きなどの印象が大きく異なる。ショートセンテンスで畳み掛ける英語がもっとも力強く、2つの翻訳が出版されているカンナダ語では、翻訳者が支配階級出身のためか、支配階級に受け入れやすい形に翻訳されており、英語よりも難解でわかりにくいという。シャンカル・ヴェンカテシュワランらインド側には、日本語版は時に物語を語っているようにも聞こえる。そして、そうした言葉を媒介する俳優の身体がある。創作チームの全員が理解できる言語はないため、リハーサルでも他者の発言に対して説明を交えて翻訳する作業が常に行われていた。こうした「翻訳」作業が、日本とインドの文化の違い、特権階級と被差別階級の違い、男性と女性の違いといった境界を、別の角度から見せることにつながっていく。劇作家、演出家、俳優といった分業での創作とは異なる制作形態をとるがゆえに成立した舞台といえる。

テーマ設定：「わからなさ」への応答

今日なお解決には遠いインドのカースト制度と不可触民の問題や差別の構造など、重いテーマを扱う割には、本作の印象は軽く明るい。それはおそらく、客席との温度差を考えてのことだろう。本作はタイトルにもあるように、読み上げられることなかった演説原稿への今日の「応答」がテーマである。初版の英語版1500部はすぐに売り切れ、インド各州の公用語や日本を含む各国でも訳された『カーストの絶滅』は、すでに歴史的なテキストとなっている。ロジカルな文脈と語られる現実に大きな隔たりがあるこの歴史的テキストに対し、創作チームは安易な解決策や問題への正しい理解を促すのではなく、その「わからなさ」を伝えることを重視した。

舞台上で部落問題について問われても、暁=ルディは視線を逸らせて答えようとしない。準備段階で日本側は、京都府宇治市ウトロ地区の在日コリアン差別や京都市崇仁地区の柳原銀行などもリサーチしているのだが、舞台で学習した内容をレクチャーしたりせず、困惑の身振りに留めたのにはわけがある。リハーサルではカーストについて学ぶ方向に議論が進むことに対し、インド側から居心地の悪さを指摘する場面があった。日本人だから部落差別問題がわかるわけではないと同様、インド人だからといってカーストの問題がわかるわけではない。答えに窮する「暁」の姿は、意識になかった問題を当事者として外から問われる際の居心地の悪さを示している。

インドに暮らす者にとって、このアンベードカルの演説にあるカースト絶滅とそれに伴うヒンドゥー教からの離脱は、それまで過ごしてきたコミュニティからの離脱を意味し、積み上げてきた自己の存在を根幹から揺るがすものである。伝道宗教でないヒンドゥー教は、子が親のカーストに入る形で受け継がれる。宗教が文化・慣習やコミュニティと密接に絡んでいて、そこから離れるのは不可能に近い。それでもその「わからなさ」に応答する姿を見せることで、個々の観客の心のうちに小さな種を蒔こうと試みるのである。

女性の存在

舞台上で引用された演説の箇所、パラモン、クシャトリヤ、ヴァイシャ、シュードラという4ヴァルナ制度が職業分類だとする主張への反論がある。アンベードカルは、この4つの階級に女性が含まれないことを、女性につける職業の関係から論破している。和田ながらも演説のテキストと自分自身とのつながりを問われた際、差別の構造の共通性として、日々の振る舞いの中に内面化された女性差別をあげている。「不可触民」の扱いが家の中の女性の扱いから始まっていること、上流階級には汚れを浄化する方法が用意されているがカーストが下の階級や女性にはないことなどに触れ、ヒンドゥーの慣習に潜む父権制の問題がリハーサルで議論された。この演説の場面は、カースト制度における女性問題が未解決であるばかりでなく、カースト制度のない日本においても「区別」という名の差別が内面化されていることを想起させる。

応答場面で取り上げられたのは、職業分類には含まれないためカースト差別はないと言われるIT企業に着任したインド人の例である。遠くインドを離れたアメリカのシリコンバレーでも、ヒンドゥーコミュニティがある限りカーストは移入される場面を見せる。名前で相手の出自を認め親しく振る舞い、何気なく肩に触り高位カーストの印である聖紐があるかを確認する場面は、日本の同郷、同窓のコミュニティを尊ぶ姿勢に通じるところがある。カースト外の者として冷たくあしらわれるチャンドル=暁の姿には、職場などにおける女性のあり方がどこか重なって見える。

公演後の反響

美術館・アート情報 Web マガジン「artscape アートスケープ」(2023年1月15日号)に、高嶋慈による劇評が掲載された。「語られず、抑圧された言葉に『声』を与える本作は、武田／和田がこの『他者のテキスト』にどう自身の声を寄り添わせていくか、という二重性をこそ上演する」と高嶋はいう。また、カースト制度の虚構性、不合理性を代理=表象という演劇的手法によって「マイノリティ内部の細分化された差別構造の見えにくさ」をも問う舞台だという。多層的な演説の場を的確に読み解く評は、観客が「聴衆」として参加していることに注目し、観客と共に考え、批評的に捉え直す「演劇」の力を確信させる舞台として高く評価している。

そのほか、SNSや公演後のロビーでも好意的な反応や感想を聞くことができた。結末に関しては、KYOTO EXPERIMENT(京都国際舞台芸術祭)共同ディレクターの川崎陽子氏のように、ヒンドゥーナショナリズムへのアンベードカルの批判に対する応答の結末が個人のアイデンティティに回収されてしまってもよいのか、もう一捻りできるのではないかとする意見もあった。これについては、三部作にするのが夢というシャンカル・ヴェンカテシュワランの次回作に期待したい。

国際共同制作の可能性

国際共同制作には様々な方法があると思うが、今回の試みは参加者全員の共通言語がない中、オンラインミーティングを含む丁寧なディスカッションとリハーサルプロセスを経て、録音から文字起こし、翻訳、編集による台本化を全員の共同作業で行っている。この遠隔会議システムや音声認識ソフト、自動翻訳機能などを駆使した制作プロセスがすでに、言語芸術としての演劇のあり方へのチャレンジとして興味深い。国際共同制作は互いの言語が完全に理解できなければ成立しないわけではなく、



撮影：井上嘉和 ©京都芸術大学舞台芸術研究センター

本作の場合、その伝わらなさを創作に活かした部分もある。制作初期に導入されたオンラインという環境も、俳優や演出家といった立場にとられないフラットな関係性の構築に有効に働いたようだ。

国際共同制作では従来とは異なるコミュニケーション能力が要求される。舞台は他者との妥協点を見出し、結論を得る場ではない。それゆえ言語運用能力や異文化理解といった知識に基づくコミュニケーションだけでなく、身体を介した他者への想像力とそれを共有可能な表現に置き換える創造性が必須となる。翻訳したり理解した内容を繰り返したりなどコミュニケーションには時間を要するが、互いの考えやアプローチの仕方の違いを浮き彫りにすることが異文化を観客に伝える要となる。国際共同制作は、異なる文化的背景を持つ者が参加することで、より豊かな創造的未来を提示する可能性を拓くものである。本プロジェクトは国際共同制作におけるコミュニケーションの可能性を考える上でも大いに資するものであったといえよう。



撮影：井上嘉和 ©京都芸術大学舞台芸術研究センター

『Hourglass』

カンパニーデラシネラ×リー・レンシン（マレーシア）、
リウ・ジュイチュー（台湾）、チョン・ヨンド（韓国）

2016年以来、継続的に国際共同制作を行ってきた小野寺修二率いるカンパニーデラシネラによる新作ワークインプログレス。

2021年に発表された『TOGE』に出演したデラシネラカンパニーメンバー、梶原暁子、リー・レンシン（マレーシア）、リウ・ジュイチュー（台湾）に加え、新たにチョン・ヨンド（韓国）が参加。各国メンバーとの国際協働や異文化交流を通じ、文化的背景や生活に根付いた身体性の違いを感じ、共有している身体言語／想像力を見つめながら10日間の集中ワークショップを経て、新たな「言語」の獲得を目指す試みとして実施された。

本作は、ブルーノ・シュルツ原作の『砂時計サナトリウム』から着想を得て、夢と現実の境目を行き来するような幻想的な世界が描かれた無言劇。2022年12月に北とぴあで発表。

成果発表概要

日時：2022年12月23日（金） 19:00

上演時間：40分

会場：北とぴあ 飛鳥ホール

クレジット

演出：小野寺修二

出演：リー・レンシン（マレーシア）、リウ・ジュイチュー（台湾）、チョン・ヨンド（韓国）、梶原暁子、崎山莉奈、藤田桃子、小野寺修二

照明：阿部康子

音響：池田野歩、櫻内憧海、丹野武蔵

美術：石黒猛

舞台監督：橋本加奈子

翻訳・稽古場通訳：岩崎MARK雄大

制作協力：西尾祥子（arts knot）、園田祥子（arts knot）

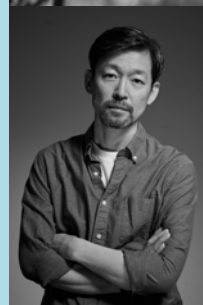
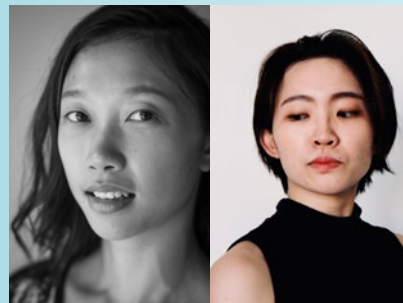
主催：株式会社デラシネラ

共催：独立行政法人国際交流基金（JF）、公益財団法人 北区文化振興財団（舞台芸術創造支援事業）

共同制作：カンパニーデラシネラ、独立行政法人国際交流基金



左上：梶原暁子 ©Amandine Crochet
左下：藤田桃子、右上：崎山莉奈、右下：小野寺修二
（カンパニーデラシネラ）©鈴木稜蔵



左上：リー・レンシン ©Bernie Ng
右上：リウ・ジュイチュー ©Yi Hsin Lo
左下：チョン・ヨンド ©LGアートセンター



撮影：鈴木穰蔵

カンパニーデラシネラ×リー・レンシン（マレーシア）、
リウ・ジュイチュー（台湾）、チョン・ヨンド（韓国）

『Hourglass』第1回報告書

〈準備編〉

鈴木理映子

身体と言葉を行き来し、生まれるもの

ザ・グローバル・シアター・プロジェクト“場”（申請時の事業名）は、小野寺修二率いるカンパニーデラシネラが、アジアを拠点に活動する多様なアーティストと集い、対話し、創作、発表を行うプラットフォームとして立ち上げられたプロジェクトである。2016年のハノイ（ベトナム）でのワークショップおよび『もう一つの話』『ある夜の出来事』の上演以後、定期的に国際共同制作を行ってきたデラシネラは、2021年12月、本プロジェクトの第一弾として、フランスを拠点にヨーロッパで活動する梶原暁子、リー・レンシン（マレーシア）、リウ・ジュイチュー（台湾）を迎え、ジョージ・オーウェルの『動物農場』を下敷きにした『TOGE』をKAAT神奈川芸術劇場で初演。今年度は、その成果を踏まえさらに発展させる取組として、2022年12月下旬に、新作『Hourglass』のための10日間の集中ワークショップとショーイング（ワークインプログレス）を予定している。

「『TOGE』での経験が大きな意味での発射台になるんじゃないかって実感があるんです」と小野寺は第一弾の手応えを語る。「国際共同制作という、どうしても文化交流的なつながりが注目されますが、僕としてはそれ以上にこの企画は、自分がやってきたことのベースをさらに外へと広げていくチャンスだと感じています。無言劇とかフィジカルシアターとか、いろんな言い方がありますが、僕らがやってきたことの独自性を確固たるものにしたい。その欲望に忠実に向かうためにも、2021年、2022年と一緒にやるメンバーと出会っていることはプラスなんです」。

ダンスでもマイムでもない。手がかりとなるテキスト（原作）はあっても、その筋書きをなぞることもない。個々の身体を持ち寄り、関係性を構築しながら一つひとつの場面を立ち上げ、物語を生み出すデラシネラのスタイルは、海外からの参加者にとっても、さまざまな発見を伴うものだったようだ。マレーシアを拠点に、自らの作品の創作発表にも取り組むリー・レンシンは「作品の部分によって異なる体験を提供しているという感覚です。あるところでは体の質感を体験してもらい、また別のところでは社会的なつながりを見せている。一つひとつのシーンが粒立っていながらシームレスにつながっているという感覚も面白かった」と『TOGE』を振り返る。2018年にあった台湾でのオーディションで出会い、今回で4度目の参加となるリウ・ジュイチューは、小学校から高校まで舞踊の学校に通い、大学では演劇を専攻した経験を持つ。「私たちはダンスなら身体のトレーニングを中心に、演劇ならアカデミックな理論を学んでといった勉強を

してきたので、言葉と身体をミックスさせて表現するという経験はあまりなかったかもしれません。デラシネラの作品はノンバーバルですが、台本はあり、その一つひとつのシーンに色彩があります。その色合いを理解して、自分の身体をどう使うのかを考える。台本があるから自分がやるべきこと、出発点がわかるし、自由にそれを表現できることに心地よさを感じます。本番では出演者としてさまざまな任務を遂行している側面もあるわけですが、配信された『TOGE』を観て、テキストに書かれているものとはまた別の想像力を刺激されたことにも驚きました」（リウ）。

これまでも「原作」のある作品や文学作品をモチーフにしたことはあったが、事前にテキストによる「台本」をつくったのは、実のところ『TOGE』が初めてだったという。新型コロナウイルス感染拡大対策としての隔離の影響で、事前に予定した稽古期間が短くなることから、少しでも早くイメージを共有するために始めた試みだったが、これがアイデアを膨らませ、クリエイションの時間をより充実させるきっかけともなったのだった。

現在準備中の『Hourglass』は、ブルーノ・シュルツの短編小説『砂時計サナトリウム』をもとに構成したもの。父を訪ねて郊外のサナトリウムを訪れた「私」が、過去と現在、現実と幻想が入り混じる時空間に巻き込まれ、彷徨う物語は、論理的に理解し、説明されることを拒むと同時に、繰り返し描かれる睡魔、睡眠の描写など、身体感覚を刺激する要素も多く含んだ題材でもある。「詩的な言葉に取り組んでみたいという気持ちもありましたし、夢や記憶といったモチーフは、デラシネラでやってきたこととも近いと感じています。今回はワークインプログレスということもあって、作品としてまとめるというよりは、いくつかのピースをつくる作業が中心になる気がしています」（小野寺）。

東京での滞在稽古直前の12月初旬、キャスト一人ひとりとのオンラインでの打ち合わせがスタートした。原作をどのようにパフォーマンスに昇華するか。小野寺とカンパニーメンバーの藤田桃子が、会場の条件、美術や照明、スペースの使い方も含めたビジョンを説明し（これも「言語」を介したイメージの交換の始まりと言える）、動き方や振りのアイデアに関わる「宿題」を渡す。そこでは「一つの役を複数人で」「能」「男女のデュオ」といった気になるワードも聞こえてきた。シュルツが書き遺した言語のイメージとデラシネラが構築してきた身体芸術の言語、そして韓国から新たに参加するチョン・ヨンドをはじめ、異なるバックグラウンドを持つ参加者の持つ身体言語がぶつかり合い、混じり合う実験が始まろうとしていた。

*オンライン・インタビュー（リー・レンシン）9月6日

通訳：岩崎MARK雄大

*オンライン・インタビュー（リウ・ジュイチュー）9月6日

通訳：山崎理恵子

*オンライン・インタビュー（小野寺修二、藤田桃子）11月14日



オンラインミーティングより

カンパニーデラシネラ×リー・レンシン（マレーシア）、
リウ・ジュイチュー（台湾）、チョン・ヨンド（韓国）

『Hourglass』第2回報告書 〈稽古～ショーイング編〉

鈴木理映子

身体で描く「劇」のために

筆者がカンパニーデラシネラによる集中ワークショップを初めて訪れたのは、2022年12月13日の午後。ショーイングを行う会場の上階に用意された稽古場には、平台と金属製のパイプで組まれた大きな箱状のセットが用意されていた。マレーシア、台湾、韓国から参加する出演者が来日したのは、直前の11日だが、リー・レンシン、リウ・ジュイチューの二人は昨年の『TOGE』からの続投、初参加のチョン・ヨンドも日本でのクリエイションの経験を持つとあって、チーム内にはワークショップ2日目とは思えないリラックスしたムードが漂っている。

驚いたのはこの時点ですでに、各場面の内容が固まりつつあったことだ。「じゃあ、午前中にやったところを」と演出を兼ねる小野寺修二が声をかけると、皆、サッと2人1組となり、前述の「箱」を舞台上、壁の内と外の関係——接触しているが出られなかったり、あるいはそこにある境界自体がぐにやりと歪んだりする様子——を演じる。父を訪ねて、郊外の療養所にやってきた「私」が部屋番号を確かめながら廊下を進んでいく、台本上では「サナトリウム」と題された場面だ。原作に登場するのは「私」と病室係の女だけだが、ここでは6人3組が同時多発的に動くことで、過去と現在と未来の二人の行動が重なって見えるような効果が生まれ、数十ものドアが並び、全体像をつかむことのできないサナトリウムの閉鎖性や迷宮ぶりが伝わってくる。

聞けば、事前に小野寺が出した「お題」に対してアイデアを持ち寄り、膨らませた結果、場面ごとのイメージ、動きのパーツは、ほぼできあがってしまったのだという。そのため以後のワークショップは、出演者同士の関係性の見せ方、舞台上での位置や動くタイミング、あるいはどこをデフォルメして見せるかといった調整に費やされることになった。作品全体の調整の任を負う演出の小野寺のもと、同じ場面が何度も繰り返される様子を見てみると、次第に、動かない瞬間も含めて、舞台上のドラマは流れ続けていることを意識させられる。スムーズに動き、わかりやすく表現することはもちろんだが、ここで求められているのは、作品の世界観、舞台上にある空間、距離の感覚を、しっかり身体に格納したうえで表現することなのだろう。事前のインタビューで、小野寺がデラシネラならではの「身体言語」の探究をプロジェクトテーマにあげたこと、自分たちの作品について、ダンスやパフォーマンスではなく「無言劇」と表現したことが、徐々に腑に落ちてきた。

ショーイングの2日前、再び稽古場を訪れると、作品はほぼ完成に近づいており、全体の流れに滞りはないかを確認、調整することに多くの時間が割かれていた。ワークインプログレス公演だけに、場面を抜き出したの上演の可能性もあったはずだが、通し稽古を見ると、早足ながらも台本にあるすべてのシーンが巧みに構成され、一つの完結した作品になっている。とりわけ、複数の出演者が「私」や「父」、サナトリウムの「医者」を演じ、同じシークエンスを反復する、プロローグとエピローグの場面も繰り返しになっている——など、この作品の「時間」の描き方、あり方は独特で、だからこそ、その感覚を身体で理解し、表現することが求められて

いるのもわかる。そこでは身体が世界観を立ち上げる筆であり、動きが文節をつくっている。

なお、ワークショップ中のコミュニケーションは、日本語と通訳を介した英語で行われた。身体表現を軸にするとはいえ、作品のイメージを共有するのに片言のやりとりだけでは足りないだろう。ましてや、デラシネラの作品では、わずかなニュアンスの違いが重要な意味を持つ。2021年から本プロジェクトで通訳をつとめる岩崎MARK雄大は俳優でもあり、作品の全体像、次の場面への動きなども共有しながら、海外からの参加者とのコミュニケーションを担っていたのが印象的だった。

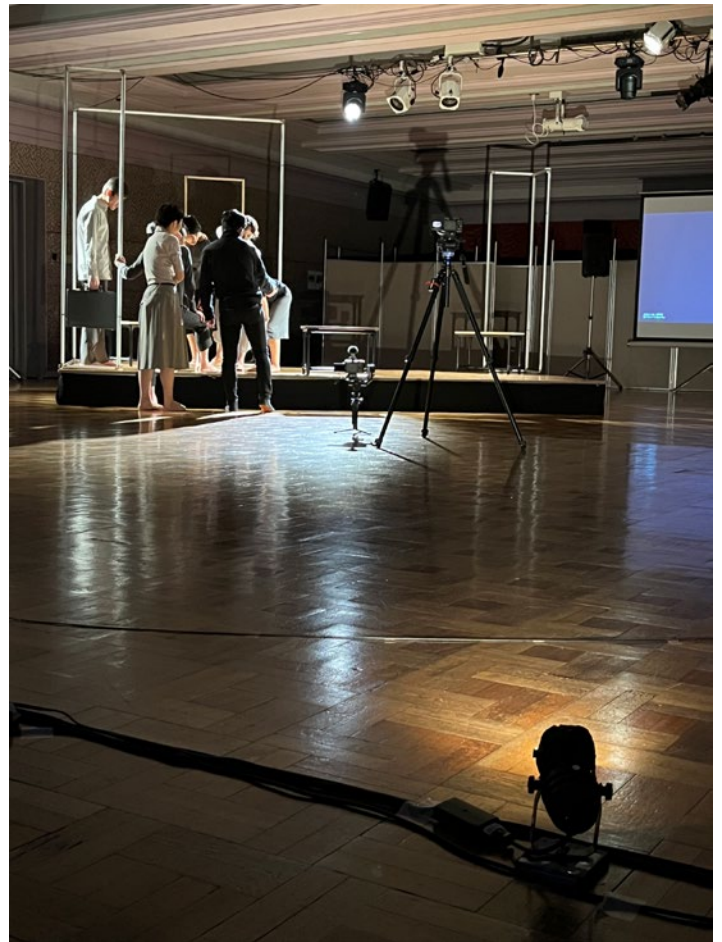


稽古風景

迎えた本番。立ち見も含めた100人あまりの観客を前に、照明や音響その他の効果も交え、それぞれの演技はいっそう陰影を感じさせるものになった。宴会場にも使われるガラントした空間を取ってそのまま見せ、幕開きには片隅の通用口から懐中電灯を持った男が入ってくる——という演出も、私たちの日常の地続きに、この奇妙な世界が存在するような、不思議な感覚をもたらした。

アフタートークで、それぞれの文化的背景と身体性について聞かれ、「違いは自然にあるだろうが、意識はしなかった。ここでは身体が一つの道で、そこを通過して表現が生まれてきた」(リー・レンシン)、「風土により身体は違うが、今回の経験で身体表現もまた“方法”なのだとわかった」(リウ・ジュイチュー)といった声が上がったのも、本プロジェクトのテーマ「身体言語」を考えるうえで興味深い。

小野寺は「人間の魅力をどう表に出すかが、演劇表現のベース」としつつ、「舞踊、演劇と、決め込んでいた境界が壊れて、溶けて、新しい表現に変わっていったら」と夢を語る。今回のプロジェクトが短期間にもかかわらず、手応えを得られたのには、デラシネラの側の準備やコミュニケーションの姿勢に加え、すでに専門教育を身につけ、技術的にも精神的にも自立したパフォーマーが集った結果によるところも大きい。小野寺が描く未来のビジョンが現実に見せ始める時、後に続くパフォーマーたちにはどんなスキル、どんな教育や創造の環境が必要とされるのか。一つのカンパニーの活動にとどまらないテーマもここには見え始めている。



本番当日の稽古中、配信用に別撮りした映像を皆でチェックする

カンパニーデラシネラ×リー・レンシン（マレーシア）、
リウ・ジュイチュー（台湾）、ジョン・ヨンド（韓国）

『Hourglass』第3回報告書

〈振り返りインタビュー〉

鈴木理映子

インタビュー：小野寺修二×藤田桃子

——本プロジェクトのショーイング『Hourglass』は、身体表現を軸にブルーノ・シュルツの描いた奇妙な夢の世界を綴る、カンパニーデラシネラらしい短編作品でした。美術や音響、照明も含め、ワークインプログレスと銘打つには、完成度の高いものになりましたね。

藤田 本当は今まで以上に試す時間をとるつもりでいたんです。ただ今回はある程度まとまったものを配信で発表する予定もあったので、どうしても急いで仕上げる方向になってしまいました。それでも、この10日間はすごくいい時間だったと満足しています。特にリー・レンシンさんとリウ・ジュイチューさんのお二人とは、これまでもご一緒にきたこともあって、ちょっとした種を渡すだけでパアッと膨らませていく感じがあって、あらためてすごくいい作業ができていっているという実感も持てました。

小野寺 演出家と俳優やダンサーとの関係って、どうしても「伝える→再現する」みたいになりがちじゃないですか。だから、発表の後、海外から来たメンバーを交えたアフタートークで、「原作と演出家の持つ不思議な世界をもっと変なものにしようと思った」とか「想像力を鍛えられる」って話が出たのも嬉しいことでした。台湾から来てくれているジュイチューさんは、現地では踊りか演技か、どちらかしか求められない企画が多いなか、デラシネラでその両方ができるのはとても楽しいとも言ってくれています。今回のワークショップでは、それぞれがやりたいことと、こちらの欲求がうまくマッチして、とても素敵な関係ができたと思います。

藤田 2020年の『Knife』、2021年の『TOGE』、そして2022年と、このプロジェクトを止めずにいられてよかったです。契約書類や海外送金についても人に教えていただきつつ、不慣れながらも自分たちでやっていくなかで、参加してくださる皆さんが、いつも前向きにこの企画を捉えてくれていたのも励みになりました。具体的な計画があるわけではないですが、コロナが明けたらぜひ外国で今回の作品を発表してみたいなとも思っています。

——私が『Hourglass』の集中ワークショップを最初に見学させてもらったのは2日目のことです。その時点で、序盤の場面については、動きやその流れが固まりつつあったと思います。かなり早いペースでしたが、そこまでどんなワークや話し合いがありましたか。

小野寺 2日目は確か午前中に梶原暁子さんのワークショップをやって、作品のテーマをつかみ、具体的に場面をつくり始めたというタイミングだったと思います。ダンサーにワークショップをやらせようというアイデアはこのプロジェクトの前々回にあたる『Knife』の時に、僕がコロナに感染してしまい、ホテルに隔離された時の経験がきっかけになっています。僕以外の出演者は陰性で稽古もできる状況だったので、一人ひとりにワークショップをやらせて、それを僕がオンラインで見守ったんです。デ

ラシネラのメンバーの崎山莉奈も、梶原さんも、ジュイチューさんもやってくれたんですが、その時に、僕が演出としてやりたいこととは別に、動きの要素を集めたり、質感をつくっていくのにこの方法は使えるなと思いました。それぞれのスキル、梶原さんなら梶原さんのスキルを通すことで、よりやりたいことが共有できる面があるんですね。梶原さんにはそれ以前にも現代能楽集『竹取』という作品で、僕がやりたいことを出演者の皆さんに説明するためにワークショップをやらせてもらってすごくよかったです。なので、今回その発展形でと相談して、やらせてもらったところ、皆さんどんどん動き出して、場面を構成する要素ができていきました。

——今のお話で、小野寺さんがこのプロジェクトでやっていることは、「振付」ではなく「演出」だということの意味がより理解できた気がします。出演者は自分自身の身体で表現できること、つまり「身体言語」を、自ら稽古場で開拓し、提案していかなくてははいけない。

小野寺 そうです。またそこで、どういうふうにデフォルメするのか、抽象化するのかがあって、カンパニーとしての色になっていくんだと思います。今回のメンバーに関しては、たとえば日常の仕草をどう発展させていくかという面でも相性がよかったです。僕と一緒に作業をしてきた藤田さんや梶原さん、崎山さんの身体を見て、調節しているところもあると思いますが、やはり、日本人には表現しえない、繊細さやエネルギーも出てきて、すごく面白かったです。たとえばレンシンさんが、登場して呼吸を大きくするだけで「こんな日本人いないな」と感じるんですね。ちょっとした仕草ひとつとっても、身体のさらけ出し方が違う。あのエネルギーや強さは日本の、特に女性にはあまり見られないものだと思います。もちろんそれが、文化の違いなのか個人によるものなのかはまだわかりません。ただ、そういう人たちと出会えたことで僕の人生は豊かになったし、このプロジェクトはそんな出会いを探す旅でもあると思っています。

——今のところその旅先は「アジア」に設定されていますよね。

小野寺 ある種の研究対象として「アジア」という地域に焦点を絞っているという感覚です。さっきも言ったように、身体性とその背景にある文化とが、どうつながっているのかという問いは、数回共同作業をしたからといって答えられるものでもない。だからこそ、「アジア」に焦点を絞って検証を重ねてみたいし、そのうえで可能ならいつか、ヨーロッパで作品を見せ、どういう反応があるかも知りたいと思っています。海外の方と創作を進める時には、「みんな一緒」みたいな気持ちを持っているわけですけど、やっぱりその背後には、何か自分たちのオリジナリティやアイデンティティがあるはずで、それについて考えることは忘れちゃいけない。多様性を謳うことが平板さにつながってしまっていないか。そこで曖昧にされようとしていることにしがみつこうと、新しい表現をつくるためのヒントになる気もしています。

——稽古場でのコミュニケーションは、日本語と英語で行われていました。通訳の岩崎 MARK 雄大さんは俳優でもあり、作品の内容、流れを共有しながら、稽古をサポートしているあり方が印象的でした。ここでの「言語」の使い方もまた、「身体言語」を引き出す鍵になると感じました。

小野寺 言葉がなくても通じる部分はありますが、海外からの参加者が「やっぱりそういうことだね」と納得できるのは MARK がいるからだ

思います。またこれは、前回の『TOGE』でMARKに入ってもらった時にも感じたことですが、いったん通訳を介していることで、いい意味でのブラックボックスができる気もするんです。「どうもそう言ってるらしい」というくらいの感覚で僕の話聞くことが、かえて彼らの想像力を刺激することにつながっている。だから、もし僕が英語を使えるようになったとしても、MARKにはいてもらったほうがいいんじゃないかなと思います。

——通訳という第三者が入ることで、想像力が喚起される面もあれば、演出家が言っていることが唯一無二の正解ではないかもしれないという客観性が担保されるような面もあるということですね。

小野寺 そうです。ピナ・バウシュのカンパニー（ヴッパタール舞踊団）には多国籍のメンバーが集まっていて、言葉もそれぞれに堪能だけれど、それ以上に「イメージを共有していこう」という意識を強く持っていると感じます。そういうあり方がいいなと思います。

そもそも国際共同制作の場では、どうしても「英語」のコミュニケーションを頑張るといことになりがちですが、その結果かえて説明に足をとられてしまうとか、それぞれの言葉を持って身体で表現してきたものを見失ってしまうこともある気がします。以前ベトナムから参加してくれたミン・ヌヴァンさんとは英語も介さず、ほぼ勘でやりとりしていたんです。勘のいい人でそれでも問題なく参加はできていたんだけど、そのうちだんだん周りもベトナム語を覚え、一生懸命説明したりというような状況が生まれていきました。その過程もこうした企画ではすごく大切だなと思いました。実は、今回初参加してくださったチョン・ヨンドさんは、日本語がすごく堪能なんです。だからこそ、僕のほうが甘えてしまい、不安にさせてしまう場面もありました。表面的な説明が先行し、かえて身体を押し込めちゃったといえますか。とても丁寧に真摯に取り組んでくださる方だけに、日本語であっても、どう説明するのか、どのくらい話すのか、僕のほうでもっと工夫ができるとうよかったとも思います。

——先ほども話題に出たアフタートークでは、このプロジェクトを通して、新たな「身体言語」の獲得を目指すと同時に、将来的には、カテゴリーを超えた表現領域を確立したいといったお話もされていました。デラシネラの表

現の芯にあるもの、また、その思考や方法をさらに広めていくための環境づくり、人材育成があるのだとしたら、それはどんなものになるのでしょうか。

小野寺 ダンスにはいろんな要素があって、どれだけ難しいことができるか、どれだけ視覚的なイメージを湧かせられるのか、どれだけテクニックを上げられるのか——そういうことも正統な楽しみ方だと思います。でも僕は、そういう超人的で技術的な目標じゃなく、人の日常、関係性や気持ちの流れ、時には不器用さこそを美しいと感じさせる、そんな身体表現に目をつけ、極めていきたいと考えています。そのためにも、いつの間にか習慣化されているようなこと、常識になっていることを、できるだけ解きほぐしていきたい。

発表公演の後、レンシンさんが「私がやっているのはダンスじゃないから」って言ったんです。それを聞いたジュイチューさんが「レンシンスタイルだね」って。やっぱり「自分流」を持てるかどうかっていうのは、表現にとっていちばんの強みです。だから、ある決まったカテゴリーの中で技術を磨くとかじゃなく、自分流に変えられるところまでやろう、ということをやまく伝えられれば、これからの教育、環境づくりも変わってくるんじゃないでしょうか。

2022年1月ごろから美術家や舞台監督との打ち合わせをスタートさせるなど、大まかなコンセプトについては準備がされていた一方、出演者たちはわずか10日間で、用意された環境（舞台装置、共演者）との関係を構築し、その身体で物語の時間を紡ぐこととなった。その際、作品のイメージを共有する重要なツールともなり、課題ともなったのが（台本を含む）「言葉」だったというのは興味深い。

また、文化的・社会的背景にもとづく身体性の異同を持ち寄ることを通じて、新たな表現の可能性を探るとい本プロジェクトの目的は抽象的で、専門家か、よほどの見巧者でないと、成果もつかみづらい。だが、だからこそ、繰り返しそこにしがみついてみたいという小野寺の企てはもちろん、手前味噌にはなるが、こうして、その実験の過程を記録していく意義もあるのだろう。



独立行政法人国際交流基金
令和4年度 舞台芸術国際共同制作事業
プロセスオブザーバー報告書

編集：中川貴雄
校閲：小野冬黄
デザイン：芝野健太

発行：国際交流基金（JF）
〒160-0004 東京都新宿区四谷1-6-4 四谷クルーセ
<https://www.jpf.go.jp/j/>
©The Japan Foundation

発行：2023年3月20日

