



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

令和6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

はじめに

国際交流基金（JF）は、2021年度より日本と海外のアーティストが交流し新しい舞台芸術作品を創造する活動を支援する「**舞台芸術国際共同制作事業**」を実施しています。

本事業では、制作初期から初演に至るまでのプロセスを第三者の目で記録する「**オブザーバー**」制度に注力しています。オブザーバー制度は、国際共同による舞台芸術作品の制作プロセスを可視化することで、今後公演団体やアーティストが海外とコラボレーションを行う際に役立てていただくとともに、観客の皆さまにも、普段あまり接することのない国際共同制作の舞台裏の様子をお届けし、国際交流への気づきを提供することを目指します。

4年目を迎えた今年度は、個性豊かな6作品が生まれ、それぞれの作品の制作過程を追ったオブザーバーによるレポートを1つの報告書としてまとめました。

異なる価値観や感性を持つアーティスト同士の協働の間では様々な議論や時には摩擦も生じます。同時にそれらを乗り越え、許容し合いながら作品を作り上げることにより新たな表現も生まれます。

本報告書では、舞台芸術を通じた交流の豊かさと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つながることを願っています。

令和7年3月 国際交流基金

Contents

pp. 4-5

オブザーバー紹介

pp. 6-17

『Maître Obscur』

タニノクロウ×フランス国立演劇センタージュヌヴィリエ劇場(フランス)

pp. 18-29

『ねばねばの手、ぬわれた山々』

松本奈々子×アンチー・リン(チワス・タホス)(台湾)

pp. 30-41

『品川猿の告白 - Confessions of a Shinagawa Monkey』

KAAT 神奈川芸術劇場×ヴァニシング・ポイント(英国)

pp. 42-53

黒潮プロジェクト 台湾-与那国-济州『そして魂と踊れ』

『ユーラシアンオペラ Op.4 黒潮の子』

河崎純×チョン・ウォンキ(韓国)

pp. 54-65

ワークインプログレス『K演劇』

金山寿甲×S. Lee(エス・リー)(米国)

pp. 66-77

日本×ラオス ろう者と聴者が協同するアジアのオブジェ
クトシアター『いのちあるもの 闇の中から / ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ
ເຈກຄວາມມືດ』

白神ももこ×ラタナコーン・インシエンマイ(ラオス)

オブザーバー紹介

タニノクロウ×フランス国立演劇センタージュネヴィリエ劇場（フランス）
『Maître Obscur』

福岡美奈子（ふくおか・みなこ）

富山県生まれ、富山市在住。旅行会社勤務を経て、1996年よりオーバード・ホール（富山市芸術文化ホール）を運営する公益財団法人富山市民文化事業団に勤務。以来、オペラ、ミュージカル、演劇、舞踊などさまざまなジャンルの自主制作、市民参加型、海外・国内招へい公演に携わる。近年の仕事に、「舞台の上の美術館」、「タニノクロウ×オール富山」、「シアターヨガ」、「楽市楽座」など。現在は、総務企画課長を務める。



松本奈々子×アンチー・リン（チウス・タホス）（台湾）
『ねばねばの手、ぬわれた山々』

檜山真有（ひやま・まある）

1994年大阪生まれ。キュレーター。2023年より（株）リクルートホールディングスが運営するアートセンターBUGにてキュレーターとして勤務。越後妻有里山現代美術館MonET 連続企画展ゲストキュレーター（2023-2026）。近年のキュレーションに田中藍衣個展「リバース スtring」(越後妻有里山現代美術館MonET、新潟、2024)、雨宮庸介個展「雨宮宮雨と以」(BUG、東京、2023)など。アートワーカー（企画者向け）オンラインプログラム「CRAWL」(BUG、2024)を設計・運営するなど展覧会実践に限らないキュレーションの方法論について模索。 撮影：奥祐司



KAAT 神奈川芸術劇場×ヴァニシング・ポイント（英国）
『品川猿の告白 - Confessions of a Shinagawa Monkey』

市川安紀（いちかわ・あき）

ライター・編集者。慶應義塾大学文学部哲学科卒業。演劇専門誌を経て、公演プログラム、劇場広報誌等の編集・取材・執筆、人物インタビューなどを手がける。村上春樹原作、蜷川幸雄演出『海辺のカフカ』では2012年初演よりプログラムの編集・執筆を担当。国内外の古典作品から現代演劇まで創作の現場に数多く立ち会い、表現や創作に携わる人々のことばを届けている。著書に『加藤武 芝居語り～因果と丈夫なこの身体～』（筑摩書房）。



河崎純×チョン・ウォンキ（韓国）

黒潮プロジェクト 台湾-与那国-济州『そして魂と踊れ』『ユーラシアンオペラ Op.4 黒潮の子』

大石始（おおいし・はじめ）

1975年、東京都生まれ。文筆家。旅と祭りの編集プロダクション「B.O.N」主宰。音楽誌編集部を経て、2007年よりフリーの文筆家として活動。地域と風土をテーマとしながら取材・執筆を続けている。主な著書に『異界にふれる』（産業編集センター）、『南洋のソングライン』（キルティブックス）、『盆踊りの戦後史』（筑摩書房）、『奥東京人に会いに行く』（晶文社）、『ニッポンのマツリズム』（アルテスパブリッシング）、『ニッポン大音頭時代』（河出書房新社）など。編著書に『大韓ロック探訪記』（DU BOOKS）など。



金山寿甲×S. Lee（エス・リー）（米国）

ワークインプログレス『K演劇』

土門蘭（どもん・らん）

文筆家。1985年広島生まれ、京都在住。小説・短歌などの文芸作品や、インタビュー記事の執筆を行う。著書に『100年後あなたもわたしもない日に』（寺田マユミ氏との共著）、『経営者の孤独。』、『戦争と五人の女』、『そもそも交換日記』（椋林直子氏との共著）がある。2023年4月には、自身のカウンセリングの記録を綴ったエッセイ『死ぬまで生きる日記』を上梓。同作品で第一回「生きる本大賞」受賞。

撮影：岡安いつ美



白神ももこ×ラタナコーン・インシエンマイ（ラオス）

日本×ラオスろう者と聴者が協同するアジアのオブジェクトシアター『いのちあるもの 闇の中から/ສິ່ງມີຊີວິດ ຈາກຄວາມມືດ』

森真理子（もり・まりこ）

京都造形芸術大学舞台芸術研究センターなどでの勤務を経て、フリーランスで演劇・ダンス・音楽作品の企画制作を行う。2009年より京都府舞鶴市にて自治体や福祉施設、特別支援学校などと連携したアート事業を展開。「六本木アートナイト2014」「さいたまトリエンナーレ2016」プログラム・ディレクターのほか、2017年より日本財団DIVERSITY IN THE ARTSにて「True Colors Festival」プロデューサーを務め、2022年より厚生労働省にて障害者文化芸術計画推進官として勤務。



Project 『Maître Obscur』

タニノクロウ×フランス国立演劇センタージュヌヴィリエ劇場 (フランス)



タニノクロウ ©T2G Théâtre de Gennevilliers



ダニエル・ジャンストー ©Olivier_Roller

庭劇団ペニノを主宰するタニノクロウが、2021年よりフランス国立演劇センタージュヌヴィリエ (T2G) のアソシエートアーティストとなり、T2Gと初めて共同制作する演劇作品。

本作『Maître obscur』の舞台は、人間の認知能力を無駄に模倣しようとする孤独な人工知能によって設計され、制御されている施設。意識の制御と操作の問題を探求している。

建物の一部は70年代から80年代の中流階級のアパートで、リビングルーム、ダイニングルーム、キッチンがある。完全に再建されたこの環境で、音声に導かれ、住人たちは日常生活を取り戻すためのプログラムに参加する。次第に、主人公たちと「声」が日常の中で結びついていく。人間関係はより個人的で親密なものになり、不穏な空気が漂うようになる。慈悲深くもあり、不穏でもある人工知能が主役のこの作品は、私たち人間のパラドックスを明らかにする。独創的な音響と映像システムを使って、この新しいテクノロジーの政治的・社会的側面を探求するこの作品は、SFなのかディストピアなのか……？

公演概要

日時：2024年9月19日(木)～10月7日(月)全15公演 上演時間：85分

会場：フランス国立演劇センタージュヌヴィリエ劇場

クレジット

作・演出：タニノ・クロウ

出演：ステファニー・ベガン、ローリー・アルデル、ジャン＝リュック・ヴェルナ、マチルド・インヴェルノン、ガエタン・ヴルシュ

翻訳：スロコンブ都 美術：稲田美智子 照明：ディアンヌ・ゲラン

音響：ヴァネッサ・クール

映像デザイナー：ポリス・ヴァン＝オヴェルトヴェルド

演出助手：野村真人、竹中香子

大道具：テオ・ジュフロア 衣装：ローラ・レメティ

小道具：ゾエ・エルサン 舞台監督：ケイ・フルカタ

技術監督：ジャン＝マルク・エノー

制作：エマニュエル・ポヤール、カミール・シャルティエ、小野塚 央

主催：フランス国立演劇センター ジュヌヴィリエ劇場、合同会社アルシュ、独立行政法人国際交流基金

製作：フランス国立演劇センター ジュヌヴィリエ劇場

共同制作：ジュネーヴ演劇祭、パリ・フェスティバルドートンヌ、ボンリユー国立アヌシー演劇祭、独立行政法人国際交流基金



第1回報告書 | 福岡美奈子

事業の立ち上げ

Minako Fukuoka

『Maître Obscur』は、2021年にフランス国立演劇センタージュヌヴィリエ劇場(T2G)のアソシエイト・アーティストとなったタニノクロウが、T2Gと初めて行う国際共同制作作品である。本作は、2003年の初演以来タニノが改変と再演を重ねてきた『ダークマスター』の設定とストーリーを完全に変えて、フランス人俳優による上演を前提に新たに書き下ろされた。2年間にわたって制作された『Maître Obscur』の過程を関係者のインタビューを元に振り返る。

共同制作に至る経緯

2017年からT2Gのディレクターを務めているのはフランス現代演劇を代表する演出家のひとりダニエル・ジャンヌトーだ。日本においては、静岡県舞台芸術セン

ター (SPAC) と関係が深く、日本人俳優を起用した『ブラスティッド (2009年)』『ガラスの動物園 (2011年)』『盲点たち (2015年)』、日仏俳優による『桜の園 (2021年)』の4作品を演出したことで知られており、来日経験豊富な日本通でもある。

ジャンヌトーはディレクター就任後、2018年に『地獄谷温泉 無明ノ宿』『ダークマスター』を2本立てで、2021年には『笑顔の砦』とタニノ作・演出3作品をT2Gで上演してタニノと親交を深め、アソシエイト・アーティストとなることを提案した。共同制作に至った経緯についてジャンヌトーにインタビューを行った。(通訳：竹中香子)

ジャンヌトー：「フランスに38ある国立演劇センター (T2Gと同規模または準じる) は、アソシエイト・



T2Gで行われた「2024年-2025年シーズン」開幕プレゼンテーション。市民を招き、年間のプログラムが発表された。タニノクロウの左隣がスロコンブ都、右隣にダニエル・ジャンヌトー。一番右にフレデリック・アーマン、その隣がジュリエット・ワグマン

アーティストを擁することが義務とされています。基本的には作品を発表することが目的ですが、学校でのワークショップや住民と出会うの機会をつくるなど、地域への還元も推奨されています。現在、T2Gには演出家、音楽家、俳優、作家など7名のアソシエイトが在籍していますが、外部からのアーティスト的な視点を取り入れることで、劇場が豊かになることを一番の目標としています。

クロウにアソシエイトを依頼したのは、彼がアーティストとしても人間としても素晴らしく、私自身が彼を好きだからです。アソシエイトとの関係は長い時間をかけて築いていくものであり、それに尽きると思います。

クロウには、フランスを十分にリサーチして、インスパイアされたものを作品にしてほしいと思っていました。国立演劇センターのミッションは、創造の場として作品を創作することです。劇団を数多く招聘して集客に注力する劇場もありますが、T2Gはミッションを守っていくという姿勢を貫いています。アーティストをサポートして共同で創作するプロセスを重視すると共に、労働環境にも考慮をしています。日本で言うならばSPACは同じような環境をアーティスト側に提供しており、クロウが歩んでいるプロセスを自分もそこで経験しました」

作品背景と新作について

短編漫画が原作の『ダークマスター』は洋食店が舞台だ。マスターの指令で人格が作りかえられていく若者の姿を通じ、意識の操作と支配、支配と被支配の関係について問かける作品となっている。目の前では調理が繰り返り広げられ、観客はイヤホン装着してマスターの指令を聞くなど体感度の高い作品として人気を博してきた。タニノはこれまでに『ダークマスター』をテロ、都市開発、ウイルスパンデミックなど社会に変化があった局面で4度改変してきた。改変版は社会変化に伴う問題要素が反映され、例えば2019年に制作された『ダークマスター 2019 TOYAMA』では過疎地の人口減少を背景に、資本主義に警鐘を鳴らした。

『Maitre Obscur』は『ダークマスター』のテーマを根底に持ちながら、近年大きく進化したAIとその進化が社会に与える影響を踏まえ、近未来的な視点から人間の存在を探求する作品として創作されることとなった。舞台となるのはAIが管理する施設で、犯罪歴や精神的疾患のある参加者(俳優)が人間らしいコミュニケーションを学ぶ様子が描かれる。施設管理者は声とモニターで参加者に指示を出し、同時にヘッドホン装着した観客一人ひとりに直接声が届く。



左：ジュリエット・ワグマン Juliette Wagman
(副ディレクター Maître Obscur プロデューサー Directrice adjointe)
中央：ダニエル・ジャンヌトー Daniel Jeanneteau
(ディレクター Directeur)
右：フレデリック・アーマン Frédérique Ehrmann
(プロジェクト開発担当 副ディレクター
Directrice adjointe déléguée au développement des projets)

※ワグマンとアーマンは、ジャンヌトーがT2Gディレクターに就任する前から彼と仕事をしてきた。現在は3名で劇場運営の中核を担っている



『ダークマスター 2019 TOYAMA』舞台写真 ©Hirokazu Takayama

タニノ：「AIが進化する中で人間はどのように生活を営んでいくのか想像し、社会から距離のある人達が社会復帰するための「人間更生プログラム」がAIによって作成されたらどうだろうと考えました。プログラムの基準となるアルゴリズムを想定し、AIになりきって脚本を執筆しました」

新作執筆までの過程

2022年6月に共同制作の初回打ち合わせがオンラインで行われ、作品内容は全面的にタニノに任せられた。脚本を執筆する十分な時間が確保され、フランスに渡ってリサーチする機会も2度設けられた。タニノは当初『ダークマスター』のリメイクを想定していたが、長い創作期間を持ったことで、新作を書き上げるに至った。

本作プロデューサーのジュリエット・ワグマンに

T2Gが創作で重視した点を聞いた。(通訳：竹中香子)

ワグマン：「アーティストにはそれぞれの働き方があります。劇場側のチャレンジとしては、如何にアーティストを尊重して寄り添えるか、我々のやり方を押し付けるのではなく柔軟でいられるか、という2点がありました。クロウには『自分のやり方を全うしてください。行きつく方法も全て決めて良いです。』と伝えました。こちらから強制した条件はありません。日本人俳優を起用しても良いと言いましたが、クロウがフランス人俳優とつくるという難しい選択をしました」

執筆にあたって考慮したことをタニノに聞いた。

タニノ：「難しいことをやってみたい、という気持ちがありました。それには、まずは新作ドラマをつくることだと思いました。シェイクスピアやチェーホフを現代的につくるのではなく自分の新作を書くこと。しかもエキゾチシズム的な日本らしさが全くない、笑いのある作品をつくらうと考えました。

また、私の作品としてだけでなく、劇場の取り組みが分かる作品となれば良いと思いました。多様化する社会で、劇場の役割も多様化しています。これからも劇場が人々にとって大切な場所としてあり続けられるかどうかは分かりません。何故ならこれからの人々にとってリアリティはバーチャルに移行していくからです。本作ではヘッドホンを使いますが、声の指令だけではなく複雑な音響効果を使うことで、デジタルネイティブ世代が面白いと感じられる不思議な体験をつくることができたらいいなと思いました。劇場に来なければ体験できないことを提示したつもりです。

私は『人間とは何か』という大きな問いに興味を持っています。ベルクソンは『生命には物質の下る坂を登ろうとする努力がある』と言いました。本作では、このベルクソンの主張が色濃く表れています。また私は元精神科医であり、意識や無意識の世界にも興味があります。これにはフォーコーの影響があり、これもまた作品の中心的なテーマです」

キャスティングと当て書き

2023年5月、フランスでオーディションが行われた。T2Gが役柄に相応しい俳優を35名リストアップし、タニノはその一人ひとりと60分間の面談を行って(計35時間以上!)5名のキャストを決定した。キャストに面談時の様子を振り返ってもらった。

ローリー・アルデル：「面談はとても良い時間でした。

た。好きな食べ物から心理学まで、様々な話をしました。クロウは私の過去作を観ていないので、オーディションでは実技をするのが一般的です。しかしクロウとは対話がすべてでした」

初稿を書き上げた後、タニノはキャスト達と食事をするなど交流し、俳優自身を知る時間を設けた。そして改めて俳優を「当て書き」して脚本を完成させたのだ。

新作の翻訳

翻訳を手掛けたのは、日仏翻訳家のスロコンブ都だ。ジャンルを超えて多数翻訳しており、過去にはタニノ作品も翻訳している。

スロコンブ：「これまでに翻訳したのは全て完成した作品で、新作を翻訳するのは初めてでした。日本語の特性でもありますが、主語が明確ではない台詞が多く、ニュアンスや風景イメージが掴みにくかったので、相応しい言葉をつけるのは非常に難しかったです。ただオーディションで通訳を務めた経験が有益で、個性的な俳優の方々の様子を思い浮かべながら翻訳しました」



ジュヌヴィリエ劇場(T2G)外観



T2Gの中庭にあるテラスで、キャストとスタッフのバーベキュー交流会が行われた。中庭には畑や花壇があり、養蜂もしている
©Charlotte Nicolini-Pothier

第2回報告書 | 福岡美奈子

美術制作・稽古

Minako Fukuoka 2nd

Report

1st
2nd
3rd

Observer 福岡美奈子

舞台美術制作

タニノ作品の特徴のひとつに、緻密に作りこまれた舞台美術が挙げられる。本作ではAIが管理する施設として、70年代フランス中流階級のアパートがプランされた。美術コンセプトについてタニノは次のように述べている。

タニノ：「観客は古い年代のセットを観て、懐かしさを感じるでしょう。記憶や思い出によって引き起こされる感覚や感情は人間にしかないもので、この作品の重要な部分を占めます」

美術プランはタニノ作品を多数手がける舞台美術家の稲田美智子が担い、実際の制作はフランス人道具スタッフが担当した。プラン確定後、稲田は道具スタッフと直接やり取りを行い、劇場視察（2023年10月）、建込（2024年6月）、仕上げ（2024年8月）の3度渡仏して美術を仕上げた。稲田に制作過程を振り返ってもらった。

稲田：「オンライン打ち合わせでは、道具スタッフが作成した正確な3Dモデルを用いて確認をしたので、間違いや誤解がその場で解決でき、効率的でした。色の再現はコミュニケーションが難しく、日本から色見本を送りました。70年代のフランスについては小道具スタッフに教わるが多かったですね。スタッフ達はフランスの歴史や文化、時代の流行に詳しく、自国の理解度が高いことに驚きました」

稲田は道具の制作経験も豊富で、2度目の渡仏では道具スタッフと共に建込作業を行った。常に通訳がいる状況ではなかったため、お互い母国語ではない英語でやり取りした。オンラインでは意思疎通が難しい場面もあったが、対面で話をしたことで双方の理解が一気に進んだ。

稲田：「フランス人スタッフとどう関わっていくか考えながら進めました。フランスと日本では美術プランナーの制作プロセスと専門性に違いがあります。フランスでは美術プランナーはプランを作成し道具制作は専門家に任せますが、日本では制作の各段階でプランナーに確認や指示を求めることがあります。当初はこ



道具制作の様子 ©Zoé Hersent



道具スタッフが作成した美術の3Dモデル

の違いを知らず、フランスのスタンダードに沿って制作しようと思っていましたが、納得のいく美術にするためには受け身ではいけない、要望は伝え、分からないことは聞く、対話が必要だと感じました」

3度目の渡仏では、稲田は劇場の利用できる時間を自ら確保して、塗装修正や、経年劣化を表現する汚しを自ら行った。

稲田：「創作時間が長かったため、多角的に見つめることができ美術プランも変化しました。AIというキーワードが出てくる作品において、『より人間のために、より人間のことを思って』制作しました。フランス人スタッフと協働で作上げた過程が作品の趣旨にも合致していて、感慨深かったです」

稽古前半(第1期)

第1期の稽古は2024年6月から7月にかけて3週間行われた。本読みに1週間、立ち稽古に2週間で充てたが、内容は台詞の確認と修正が中心で、語尾やニュアンスを調整する緻密な作業が続いた。稽古中、通訳を務めたのはパリを拠点に活動する女優の竹中香子で、演出助手も担った。

竹中：「翻訳には『誤解』がつきものですが、それは間違いではなく文化や習慣の違いから生まれるものです。誤解を修正する作業は異文化間の相互理解を育みますが、本当に時間がかかります！パリ生まれの日本人舞台監督ケイ・フルカタが本読みから参加したので助かりました。通訳が私ひとりでは厳しかったです。翻訳家とも30回以上やり取りし、言葉を確認しました。全員の忍耐力に感動しました」

一方、母国語ではない脚本を演出する難しさについてタニノは次のように語った。

タニノ：「言葉を扱う演劇の場合、母国語が異なると演出家に関知できない部分が出てきます。観客はシーンを観るたびに情報を蓄積しますが、言語が分からないと、どの程度の情報を蓄積して観劇が進んでいるのか感覚が掴めません。言葉の調子を変える必要があっても、ニュアンスが分かりません。稽古前半は、どこを演じているか分からないこともありました(笑)」

稽古後半(第2期)

1か月のバカンスを終えた2024年8月19日、技術スタッフが合流して稽古が再開した。筆者は、公演初日の1週間前にフランスに入国し、5日間の稽古を視察した。筆者が見たものは制作過程のほんの一部だが、お互いを尊重して様々な考えを受け入れているチームワークに感銘を受



本読みの様子 ©Charlotte Nicolini-Pothier

けた。それは異国から来たゲスト演出家とフランス人キャスト・スタッフによるものというよりは、信頼関係が十分に構築された劇団によって行われているようであった。

本作に出演している俳優はコンセルヴァトワール出身の実力者ばかりだが、1名だけ異色の俳優が出演している。全身にタトゥーを施した現代美術家のジャン＝リュック・ヴェルナだ。観客に強い印象を与える俳優を探していたタニノが、渡仏中に列車で5時間をかけて会いに行ってオファーした人物だ。稽古中に筆者がヴェルナと交わした会話を紹介したい。

ヴェルナ：「クロウがわざわざ会いに来て、俳優でもない私にオファーした時は大変驚きました。でも話をして、よく分からないものこそやってみようと思いました。稽古では、毎日多くのことを学んでいます。私は振付やダンスはしますが、演技経験は過去に1度だけです。クロウは権威をふりかざすことなく、皆の意見を平等に聞いて作品を作り上げていきます。とても居心地が良く、様々な才能が集まった花束のようなカンパニーです」

稽古を視察し、フランスの文化と演劇界に精通している竹中香子の果たした役割は大きいと感じた。竹中に国際共同制作で留意した点を聞いた。

左：稽古の様子 右：テクニカルスタッフたち



竹中：「演出家と共通認識を図ったひとつに、フランス特有の『reconnaissance = 承認する』が挙げられます。『承認』には感謝の意味も含まれています。日本では言わなくても問題がないことでも、フランスでは言葉にして承認することが大切です。例えば俳優に対して『ここを変えたほうがいいんじゃない?』と言う前に、『この部分はとても良い』と伝えることも承認です。フランスで活動していると、日本に帰国した際に承認されることがあまりに少ないので、なぜ自分が選ばれたのか自身の存在価値を不安に感じることがあります。承認は日本では幼稚に見えて違和感を覚えるかもしれませんが、これは演出家と俳優だけではなく様々な関係性において言えます。不安なく創作を進めるためにもフランス演劇界では承認が大切で、日本とは随分異なります。

また通訳にも特有の権力があり、周囲の意見を操作することが可能な側面があります。実力ある人の意見はしっかり伝え、若い人の意見は軽視するなど、無意識にヒエラルキーを作るといふものです。タニノさんはヒエラルキーを作らない演出家で、すべての人の意見を大切に聞く姿勢を持っていました。だからこそ通訳として意見の操作は絶対しないような気を付けました」

稽古は1日8時間行われ、修正は公演初日まで続いた。スタッフやキャストからもアイデアが提案され、作品の精度は、みるみる高まっていった。照明・音響・

映像を担当するスタッフは全員アンテルミタン★1で、T2Gは本作におけるテクニカルの難易度が高く重要であることから優秀な人材を揃えた。

特に音響プランは複雑を極めている。劇場での体感度を高めるとともに、虚構と現実の曖昧な境界を表現するために、多様な演出が行われた。ヘッドホンに直接届く音、微かな物音、スピーカーから出力される音、一部の観客にだけ伝えられる音など様々だ。演出家とプランナーの両者からアイデアが出されたが、そのセンスと提案を具現化するスピードには驚いた。しかも本番では音響操作を1名だけで行うと聞き、さらに驚いた。日本であれば2～3名が必要な内容だ。映像に関しても提案と再現、加工処理が迅速で、本番では舞台に設置された3台のカメラ操作とモニター出力を1名で行う。舞台監督もまた演出部を兼務し、1名でバックステージを全て采配するのだ。少数精鋭のスタッフに圧倒された。

一方、労働時間上限を定めて雇用された衣装スタッフが、契約時間の都合で、必要品を買いに行けないという出来事もあった。日本であれば契約時間外であっても曖昧に衣装スタッフが対応してしまいそうなところだが、T2Gはそれを認めず劇場スタッフが代行した。

★1 アンテルミタン

フランスにおける、フリーランスの舞台芸術、テレビ、映画関係者を保護する制度。正式名称は〈アンテルミタン・デュ・スペクタクル〉。アンテルミタンには前年の実績をベースに失業手当が給付される。

第3回報告書 | 福岡美奈子 成果発表・まとめ

まもなく初日

公演を目前に控え、ジャンヌトーにこれまでのクリエイションの様子を振り返ってもらった。(通訳：竹中香子)

ジャンヌトー：「クロウはキャストや専門スタッフの意見を作品に取り入れる稀なアーティストで、権力ではなく愛情でチームを作っています。日本人俳優は演出家の言うことに従う傾向があるように思いますが、フランス人俳優はとにかく喋って意見を言います。そういう性質の人に意見を聞くとクリエイションが進まないのではないかと心配しました。意見を聞く、対話を開くということは言葉で言うと簡

単ですが、特殊なことです。とても良い環境ですが演出家としては大変です。クロウのやり方は日本でのほうが特殊ではないでしょうか。

プロダクション的には演出家が何でも決めるほうが、予算的にも削減されて、進捗も実感できます。でもそうではない方法でしかできない創作と作品があるのだ、ということが目の前で起きています。私達も影響を受けて、学ぶことが多いです。良い効果が生まれていると思います」

初日5日前。T2Gは地域の教育普及にも注力しており、授業の一環で15歳の学生30名がリハーサルの一部を見学した。終了後、学生に感想を聞いたところ「すごく面

白かった！ 続きが気になる！」と目を輝かせた。見学後の質疑応答では演出家に質問が相次ぎ、学生が大いに興味を持ったことが窺えた。

初日2日前。通し稽古を観たジャンヌトーが「クロウの作品は相変わらず奇妙ですね。」と呟き、タニノに「冒頭の導入が良いですね。虚構感を増幅させるために、あり得ない空色を照明で表現するのはどう？」と、演出アイディアを伝えていたのが聞こえた。

初日前日。地域の学校や支援施設関係者、キャスト家族など130名が招かれてゲネプロが行われた。観客はヘッドホンから聞こえる音声に敏感に反応し、ユーモア溢れるシーンには大笑いしながら観劇した。終演後、制作のエマニュエル・ポヤールが「反応はとても良かったです。今日の観客は関係者がほとんどです。明日は批評家やフェスティバルディレクターが大勢来場し、厳しい目で作品を評価します。明日が肝心です」と真剣な表情で語った。

公演初日

公演前最後のフィードバックが終わり、楽屋ではキャスト・スタッフ間でギフト交換が始まった。これまでの創作に感謝し、作品の完成を祝い公演の成功を願うものだ。日本でも初日に御神酒が差し入れされる習慣があるが、個々に選んだプレゼントを贈り合っている様子は儀式的ではなく親密で幸福感があった。開場前の劇場レストランは満席で、多くの観客が食事を楽しみながら開場を待っていた。自由席鑑賞だが日本のように列になって待つことはなく、開場すると観客はゆっくり移動を始めた。

『Maître Obscur』

『Maître Obscur』は瞑想のように始まる。暗闇の中、ヘッドホンから音声語りかけ、観客は深く呼吸し、記



プレゼント交換の様子

憶と想像力の扉を大きく開くよう求められる。集中力が高まり作品世界へと没入していく。静かに幕が開く。

登場する人物に名前はない。舞台上に設置されたモニターにはシーンの予告ともいえるタイトルが映し出される。「会話をしよう」「身体を交換しよう」「笑おう」——これらは、更生プログラムの過程を示している。タイトルが消えるとモニターには俳優演じる参加者たちの行動がリアルタイムで映し出され、施設管理者によって監視されていることが分かる。参加者たちは目に見えない声に導かれて日常の動作を行い、他の参加者とコミュニケーションをとっていく。物語後半、ある現象によってAIで管理されている施設に変化が起きる。そして登場人物にも静かな変化が訪れる——。

幕が閉じると会場は大きな拍手で包まれ、カーテンコールが繰り返された。終演後、観客のほとんどは劇場1階のレストランに移動してお酒を飲みながら感想を話し合っていた。レストランはごった返し、ロビーや劇場外にも人が溢れていた。タニノの元にはプログラム・ディレクターや批評家、観客が集まり、感想が述べられた。キャストやスタッフも合流し、観客とのお喋りに夢中だった。カンパニーメンバー達は日付が変わる閉店まで笑顔で語り合っていた。前日、険しい顔をしていたポヤールも陽気に笑っていた。

劇評

フランス国内では多数の劇評が公開された。解釈は様々で、絶賛するものもあれば、5点中3点をつけるものもあった。抜粋して紹介する。

◆ Pleins Feux

暗闇の中での見事な導入部は、声と優れたサウンドデザインによって導かれ、私達の想像力を高揚させる。テクノロジーと私達の関係、そしてテクノロジーが私達の日常生活や行動に浸透していく様こそが『Maître Obscur』考察の焦点だ。グレーゾーンに満ちたこの作品は多くの疑問を投げかけ、シンプルに見えて何重にも複雑な意味を持つ。『Maître Obscur』は長い間私達の心に残り、羅針盤のように寄り添ってくれる変革的な作品である。タニノクロウは、驚くべき感受性と知性を持ったアーティストである。

◆ アンナ・シガレビッチ

タニノは精神科医で、この作品は超心理学的なものである。イド、自我、超自我★1が優しい声で表現されている。内容的にも形式的にも非常に面白い作品で、考える良い材料になるが、彼の作品の中で最も成功した作品



とは思わない。

T2G共同制作終了を振り返る

T2Gで上演された15回公演が全て終了し、総括の感想を求めたところジャンヌトールとワグマンの連名で回答があった。一部抜粋で紹介する。

私達はクロウに「カルテ・ブランシェ」★2を与えました。私達の挑戦はフランスの観客やジャーナリスト、プログラム・ディレクターに彼がどのようなアーティストであるか、より理解してもらうことでした。彼はフランス人俳優との創作を選び、これには不安と喜びがありました。不安は、外国の演出家とフランス人俳優との真の出会いの条件を整えることがいかに困難か知っているからです。喜びは、T2Gを指揮するダニエル・ジャンヌトールが日本での創作経験があり、アーティストとして新たな力を見出したからです。

公演ではT2Gチームの全ての専門知識が活かされ、多くの観客を引き寄せました。作品は非常に好評でした。多くの高校生や大学生が観劇し、再びT2Gに戻りたいと考えています。初日には約40人のジャーナリストが来場しました。これはハイブリッドな実験に対する好奇心の表れです。

T2Gでの最終公演翌日、私達はノスタルジックな気持ちになりました。クロウの世界はT2Gをほぼ2年間占め、私達は皆、適応し変化しなくてはなりません



上：本番の様子 ©Jean-Louis Fernandez

中：カーテンコール

下：公演終了後に賑わうレストラン

した。彼も同様です。

残念だったのは、ツアー地が少なかったことです。ヨーロッパのプロデューサーにとって、日仏共同制作作品は、クロウが日本でつくる作品と比較して魅力がないと思われたのです。

フランスの文化セクターは経済危機に直面しており、上演回数はどこも減少しています。技術的な側面を含め、このような野心的なプロジェクトは、大きな劇場でしか見ることができません。これもまた、可能性の範囲を狭める要因となります。

しかし、日本チームとフランスチームとの間で、感動的な経験を共有しました。私達は皆、自分たちの中に変化を感じながら共同制作を終えました。

タニノクロウ共同制作を振り返る

タニノにも感想を聞いてみた。

タニノ：「準備の段階からリハーサルそして公演と、自分がここまで長期間におよびT2Gと近い関係になり、フランスに生活することになるとは思っていませんでした。身近に感じられる愛着のある街が日本以外にあるというのは、複眼的に世界を見ることができるきっかけになるはずです。それは私の創作活動に大きな良い効果を生み出すと断言できます」

共同制作を振り返って

筆者はタニノの故郷である富山市の公共劇場に勤務しており、タニノが単身で滞在して市民と共に作り上げる演劇プロジェクト「タニノクロウ×オール富山」を3作品担当した。日本で一般市民と制作する作品と、プロフェッショナルな俳優・演出家が参加する本プロジェクトの間には大きな違いがあるが、日本の地方公共劇場での制作経験を踏まえて、今回の共同制作で感じたことをお伝えしたい。

◆国際共同制作のはじまり

今回の共同制作の基盤には、アーティストに対する共感とリスペクト、アーティスト同士の友情と信頼があった。その信頼関係は創作環境を底上げし、制作体制を強固なものにした。ジャンヌトローは日本での創作でアーティストとして新たな力を得たと言ひ、タニノがフランスで創作することによって新たな力を見出すことをT2G全体でサポートした。またタニノもT2Gの未来につながるデジタル・ネイティブ世代を見据えた作品作りを行った。双方の敬愛を感じる取り組みであったと思う。日仏共同制作の実績として知られる、平田オリザとT2G前ディレクターのパスカル・ランベール、SPAC宮

城聰とダニエル・ジャンヌトローがそうであるように、年月をかけて育んだ友情と信頼関係はゆるぎない推進力となる。この交流が次の世代へと受け継がれていくことを期待したい。

◆作品について

『Maitre Obscur』は情報量が膨大で、何重もの思索の層が織り込まれていた。観劇は尾をひき、筆者は今なお考え続けている。

本作は、AIと人間の役割が逆転した世界で人間が観察され実験対象とされる様子を通し、テクノロジーへの過度な依存が与える影響と支配を描いていた。「私達は本当は誰なのか?」「私達の行動は何によって決められているのか」。私達を真に生かし、人間たらしめている力とは何なのかという問いを投げかけた。テクノロジーに依存しすぎた未来を想起させ、本来人間が持っているはずの力を取り戻すことを提起するような作品であった。タニノはインタビューで、本作にはフランスの偉大な哲学者ベルクソンの思想が色濃く現れていると答えていた。筆者は哲学に明るくないが、ベルクソンは人間の無限の可能性を主張したとも言われている。タニノは人間の想像力をもってつくりあげる演劇によって、人間の可能性を示した。この後も舞台を反芻しながら思索を巡らせたい。

◆創作について

創作期間は2年間だったが、多くはリサーチと執筆、準備期間であり、実質的な稽古期間は7週間であった。驚いたのは劇場の占有期間である。本作では2024年6月から10月7日の千秋楽までT2Gの一番大きな劇場(350席)を約4か月占有した。シーズンオフと途中1か月のバカンスを挟んだこと、シーズン幕開けのT2Gメイン作品として劇場が総力を挙げていたことも理由だが、日本では考えられない占有期間だ。フランスの国立演劇センターが創造の場として機能していることを実感し、そのミッションを貫くT2Gの意志を十分に感じた。日本の公共劇場の多くは一般貸出のために施設を開放する必要があり、劇場プロデュース作品であったとしても使用日数が制限されることがある。フランスと日本では文化政策において大きな違いがあることは明白だが、そのフランスにおいても文化予算が問題になっている。ジャンヌトローによると、近年はひとつの劇場で制作することが困難なため複数の劇場と共同制作しているが、どの劇場も割ける予算が減少し、今回のような大きなプロジェクトの実施は難しくなっている現状だと言う。

稽古で最も印象的だったのは、「劇団」のようなクリエイションが行われていたことだった。視察時には想像もできなかったが、稽古開始後しばらくは、タニノとの

共通言語である英語を使ってくれなかった俳優もいたそうだ。

通訳と演出助手を務めた竹中から、あるエピソードを聞いた。「初めての通し稽古でフィードバックが6時間もかかったんです。私としては、タニノさんがみんなの意見をひたすら聞くだけで効率が悪いと思ったのですが、稽古終了後にタニノさんは『打ち上げをしよう！良い日だった！』と喜んだのです。稽古中の『合意をとまなわないやり取り』がコミュニケーションに有効で重要だと多いに評価をしたのです」。

「対話を重ねて相互理解を深める」ということは、実際には大変な時間と労力を要する。本作では、国も文化も思想も違う人たち全員が十分にコミュニケーションを図り、安心して「人間とは何か？」という共通の問いを深く探って創作した。筆者は「劇団化」こそが、作品のクオリティを上げたのだと確信している。

スタッフ体制についても注目したい。本作では演出助手を2名体制にした。1人は竹中香子で、もう1人が自身も演出家として活躍する野村真人だ。

竹中は演出助手兼通訳として、稽古の進行を中心に演出家と俳優、テクニカルを結ぶ役割を担った。演出家の意図を理解している人間が通訳として介在することは非常に心強い。しかも竹中は舞台に精通しており、日本人の舞台監督のケイ・フルカタと協力して日本語とフランス語での情報共有を心掛け、カンパニー全体の共通理解を構築した。また竹中は日本人チームと終始行動を共にするのではなく、ランチや帰宅時はフランス人俳優やスタッフと一緒に行動して寄り添い、フランス人チームからの信頼も厚い様子だった。一方で野村はタニノに伴走してクリエイションを着実に進めた。野村はフランス滞在中、タニノとルームシェアをし、稽古終了後も一緒に振り返りをするなど、タニノを全面的に支えた。タニノは「笑い」の要素が必要な作品づくりにおいて、母国語で相談できる野村の存在は貴重だったと言っている。2名の演出助手がそれぞれの役割を十分に果たしたこともあり、この体制はクリエイションにおいて非常に有効であった。

共同制作は国によっては時間感覚に差異がありストレスになることがある。本作の日本制作を務める小野塚央とフランス制作のポヤールはメールで頻繁に連絡をとっていたが、締め切りは考慮されお互いの返信も早かった。お互いに母国語ではない英語でやり取りをしていたが、実は両者とも翻訳アプリを駆使していたことが後に分かり、楽しみに振り返っていた。

◆観劇後の歓談

観劇後、劇場レストランで観客が感想を語り合ってい

た様子が強く印象に残った。日本ではアーティストのアフタートークが主流で、観客同士が感想を言い合う場所と機会はない。夜公演の場合は特に閉館時間の都合で居残ることが難しい。感想を共有する場所と時間を持つことは、観客の観劇体験を大きく増幅し、また観客と共に作品



演出家と演出助手

を育てることに繋がる。「タニノクロウ×オール富山」では一度、公式オフ会と題して終演後に観客の交流会を開催したことがある。オフ会ではタニノを招いた対談も行ったが、参加した観客たちは対談よりもお互いの会話に夢中だったことが思い出される。終演後に観客の歓談時間を設けることで、劇場と観客との関係もより密接になると確信した。筆者が勤務する劇場でも是非取り組んでいきたい。

◆オブザーバー感想

筆者が実際に現地で視察したのは、初日5日前の稽古からであった。既に通し稽古が行われ、作品はほぼ完成に近い時期であったため、稽古そのものの行程は日本で行われる内容と大きく変わらない印象であった。しかしT2Gには独特の寛容な空気感があり、稽古場以外でもスタッフ達が対等な立場で互いを尊重している様子には学ぶものが多かった。劇場や演劇創作の現場では、権威なく、観客も含めて様々な人々が対等な関係を結ぶのが理想的だ。ジャンヌトールが作り上げてきたのか、T2Gにはその態度があり、創作に相応しい環境であった。誰も不機嫌でなく、誰も威圧感がなく、和やかで余裕があった。

多様な才能や感性を調和させたタニノのリーダーシップと、この創作環境をつくりあげクリエイションに寄り添ったT2Gのパートナーシップは理想的だったと思う。

★1 イド、自我、超自我

「イド」、「自我」、「超自我」は、精神分析学の創始者であるジークムント・フロイトによって提唱された心理構造の3つの要素。イドは無意識の部分、自我は現実的な思考や判断を行う部分、超自我は道徳的な基準や社会的な規範を内面化した部分を指す。

★2 カルテ・ブランシェ

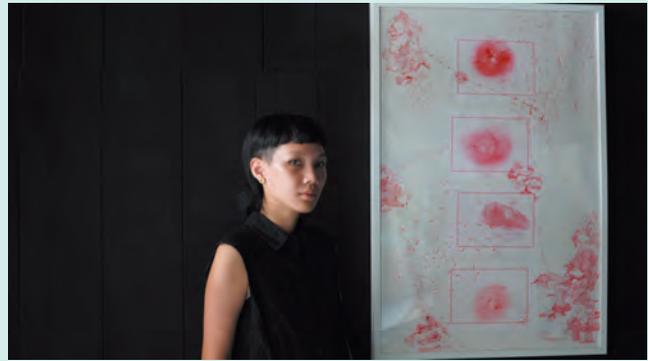
Carte blanche. 自由に行動するための許可または自由を意味する。

Project 『ねばねばの手、ぬわれた山々』

松本奈々子 × アンチー・リン (チウス・タホス) (台湾)



松本奈々子 ©金川晋吾



アンチー・リン(チウス・タホス) ©Julia Lin Kingham

チーム・チープロのメンバーとして東京を拠点に活動するダンスアーティストの松本奈々子と、台湾の原住民族であるタイヤル族にルーツをもつ、現代美術家のアンチー・リン(タイヤル名はチウス・タホス)による初めての国際共同プロジェクト。京都と台湾で滞在制作をし、KYOTO EXPERIMENT 2024にて上演した。

奥深い山は古来、周縁化された未知の存在が住む場所として描かれてきた。日本各地の民話では、老婆の姿をした山姥が山に棲む妖怪として登場する。台湾の原住民族であるタイヤル族のオーラルストーリーによると、女性のみコミュニティが山の奥深くにあるテマハホイという場所に住んでいるという。ではもし、日本と台湾の山が国境を越えてつながって、山姥とテマハホイの人びとが出会ったとしたら？

丹念なリサーチに基づいてテキストと振付を構築する松本の「妖怪ボディ」メソッドと、文化とジェンダーのアイデンティティを探求するリンのクィア的アプローチが重ねあわされ、劇場にトランスナショナルな山が出現する。彼女たちはどんな声で語りだすのだろうか。

公演概要

日時：2024年10月12日(土)～10月14日(月)全4公演 上演時間：約80分 会場：THEATRE E9 KYOTO

クレジット

アーティストック・コンセプト&パフォーマンス：

松本奈々子&アンチー・リン(チウス・タホス)

振付：松本奈々子

ビデオコンセプト&デザイン：アンチー・リン(チウス・タホス)

ビデオソフトウェアデザイン&テクニカルサポート：汪碧茹

字幕デザイン&テクニカルサポート：安倍大智

タイヤル語コンサルタント：アパン・ブワイ

振付サポート：西本健吾

音響デザイン&オペレーション：林実菜

照明デザイン&オペレーション：渡辺佳奈

舞台監督：北方こだち

制作：黒田裕子、奥山愛菜(THEATRE E9 KYOTO)

メディアツールグ、映像技術：大脇理智

英文字幕校正：リリアン・キャンライト(Art Translators Collective)

リサーチ協力：アラック・アカトゥン、河野隼也、株式会社小林造園、

下村作次郎、田中圭太、何敬堯、余越保子、黄建雄、テム・ノカン

レジデンス協力：京都芸術センター

協力：人間座

主催：KYOTO EXPERIMENT

共催：独立行政法人国際交流基金

共同制作：KYOTO EXPERIMENT、独立行政法人国際交流基金、台北パフォーミングアーツセンター

助成：一般財団法人地域創造[舞台芸術を通して考える身体/歴史/アイデンティティ]

*台北パフォーミングアーツセンターは、2024年に開催された「ADAM-Asia Discovers Asia Meeting for Contemporary Performance」の一環として、『ねばねばの手、ぬわれた山々』のリサーチプロセスを支援



第1回報告書 | 檜山真有

上演まで

Maaru Hiyama 1st Report

松本奈々子とアンチー・リン(チワス・タホス)の出会いはいは2023年のADAM Artist Labである。ADAM (Asia Discovers Asia Meeting for Contemporary Performance) とは、台北パフォーミングアーツセンター(以下、TPAC)が2017年より続けているアジア太平洋のパフォーミングアーツの担い手をつなぐプラットフォームであり、リンはキュレーターとして、松本は参加アーティストとして「たくさんのドラマがあった」というADAMのプログラムで親睦を深めた★1。

台湾の原住民族であるタイヤル族★2をルーツに持つリンは、パフォーマンスのみならず映像作品やインスタレーションなどでも発表を行うビジュアル・アーティストである。一方で、松本はあるステップが喚起する複数のコンテキストとパフォーマーの身体感覚や記憶の交差をあつかうダンス作品を制作するチーム・チープロのメンバーとして活動するダンス・アーティストである。ADAM Artist Labにて「Watering Intimacy」というテーマを用意したリンと参加者として選ばれた松本、二人を

結びつけたのは、抑圧されてきた女性をめぐる表象とナラティブ、そして、「物語」という制作方法である。

タイヤル族に伝わる、女性たちが集まることで成立する「テマハホイ」という場所に関する伝承に自らのルーツやクィアネスを重ね合わせ作品を制作し続けるリンと、歴史や民間伝承あるいは自らの身体記憶の「そこでは何が語られてこなかったか」を見つめ、自らのステップや身体の身振りに落とし込み、ダンス作品を制作する松本。

二人の制作の道のりは身体や道具を使って何かをつくるというよりも、言葉によって二人が道を切りひらいたり、それぞれを確認しあう行為が大半を占めると言ってもよい。筆者はそのほんの少ししか立ち会っていない。しかしながら、二人が私に伝えたことを私の言葉で書き記すことは、作品とそれができるまでを一定の距離を持って見つめていたという点においてだけだとしても、それなりの価値がある。なぜなら伝承が時代によって、伝えられ方によって、ストーリーが変わってゆくように、本



『ねばねばの手、ぬわれた山々』キービジュアル

作は上演まで、もしかしたら上演後もうごめき続ける性質を、制作のプロセスでも十分に感じたからだ。

2024年2月《京都》

京都で落ち合う前に二人が共有していたキーワードは「妖怪」と「楠」だったという。二人は妖怪と楠にまつわるさまざまな場所を訪れた。例えば、それは丑の刻参りの伝説が伝わる貴船神社や京都大学正門に植わる楠だったり…。そこで会話を重ねることでテマハホイと妖怪(=山姥)が山で出会うという本作の基本構想が生まれた。

妖怪は松本が継続して関心を寄せていたキーワードであり、伝承と身体の結節点を表すものとして「妖怪ボディ」を提唱している。一方、楠はことさら二人のさまざまな関心を束ねる重要な位置付けだったと言える。日本が台湾を植民地支配しているときにプランテーションを行い、つくらせた樟脳の原材料としての楠、成長の早い巨木としてのシンボルの楠、さらには開発や気候変動にて失われていく樹木や森のイメージとして…。

また、二人は文化人類学者として台湾の原住民族の調査をしていた鳥居龍蔵が持ち帰ったタイヤル族の燭台を見るために京都を離れて徳島にも訪れている。

本作の制作過程において、リサーチは一般的に想像されるような得た知識を積み重ねて仮説を検証・立証していくようなものではなく、積み重ねるのは知識だけではない実感や記憶、言葉にならない手触りその他であり、それらを二人で体験することで一つのスコープを手に入れてゆく。

この旅の中で発見されたもののうち、特に直接的にイメージとして本作にあらわれているのが、京都御所の中にある樹齢600年と樹齢400年の楠が御神木として植わっているという宗像神社である。そこで祀られている猪の形の楠の皮に空いている穴から顔を覗かせた二人の写真が本作のキービジュアル(左ページ参照)となった。

顔を覗かせた二人が目当たりするのは、山山に重なるピッピーという言葉。二人であつめたという山のイメージとそこに散りばめられた「ピッピー」という言葉である。ピッピーはタイヤル語で女性器を意味し、二人はその言葉をリサーチの過程で手に入れた『生蕃伝説集』という日本統治時代に出版された書籍の中で偶然発見したのである。

自然は神話の中で扱われたり、擬人化されたり、シンボライズされたり、そこに存在するだけで物語がつけられてきた。物語から感じることでできる個人の知覚やリテラシーを超えようとするときに、学問は物語と自然を切り離し相対化させてゆく。

二人のリサーチが目指すものは、巧妙に切り離され、語られてきたそれらを再び編み直して、新しいナラティブを作ることだったと伺える。二人の挑戦は植民地主義



写真提供：松本奈々子、アンチャー・リン

と切っても切れない関係の中で生まれた学問である文化人類学に対する(ある一定の)リスペクトを込めた挑戦でもあるし、それまで抑圧されてきたマイノリティの存在を可視化することで社会や歴史の構造自体をより複雑に見せようとするものでもある。

《Discord★3 Story Telling Session》

距離を隔てた二人は、Discordにてコミュニケーションをおこないつづけた。スタッフを含めた業務連絡の他に、作品の素材ともなる山の写真や、作品にあらわれるかどうかは分からない膨大な資料やキーワードやリファレンスが下から上へと流れてゆく。それは日常を切り取りながら作品になるまでを積み重ねた交換日記のようでもあった。また、例えば「私有林 and 公有林 = both are the results of neoliberal capitalism」★4のように英語を使いつつも、アルファベットで表すより漢字で表した方が理解の早い単語などが自然と出てくるコミュニケーションは、文字が文化を強く紐帯させるものであることを示していた。ノンバーバルの芸術表現であったり、当たり前前に英語を使うトランスナショナルな文化芸術の枠組みの中で活動している私たち。違う国のそれぞれ違う伝わり方をした、けれども同じ文字文化圏の中で育った市民でもある私たちが見つめなければならない視座へ届くためにはあらゆる比喩や物語を必要とする。

リンはテマハホイ、松本は山姥に関する物語をつくり、Zoomにて朗読をするストーリー・テリングセッションを7月に行った。英語で読まれた二人のストーリーは、リンは英語のまま書いたが、松本は日本語で書いたものを英語に翻訳しなおした。リンの物語は過去作を引き継ぎ、誘拐から逃れることのできた「チワス(リンのタイヤルでの名前)」が理想郷テマハホイを追いかけるもの、松本の物語は踊ることのできない遊女の集団を先

祖に持つ老婆が一人、山を彷徨い歩くなかで、新たな仲間に出会うものであった。それぞれの物語のディテールの中に二人のアーティストが個別に育ててきた関心が交差する。物語上の二人がどのようにして出会うのかはともかくとして、この段階において二人が出会うことだけは確約されていた。

本作は日本語、中国語、タイヤル語、英語などさまざまな言語の翻訳を通じたコミュニケーションによって作り上げられてゆく。言語の翻訳のみならず、テキストがオーラルなものになり、リサーチがストーリーになり、それがパフォーマンスとして映像やドローイング、身体表現になる、その幾度とない「翻訳」の往来によってあらわれる些細な言葉と言葉の隙間や意味と意味の間隙を広げて、別のものを繋げたり隙間に詰め込んだりする。

本作はここから始まったおおよそ半年の旅やリサーチ、チャットのやり取りやテキストなどエフェメラルなものにおいてあらわれる種々のきらめきの反射の向きを調整してゆくように、アーティストックコンセプトが定められ、それが徐々にパフォーマンスに結実していく。

★1 松本の2023年のADAMでの滞在については、佐原しおり「台湾もやもや紀行」『パンのパン04(下)』(pp.94-101、2024、発行きりとりめでる)が詳しい。

★2 人口は約7万5000余人、台湾北部の山岳地帯に暮らす。(「台湾の原住民族文化」、台北駐日経済文化代表処、2023-01-04、https://www.roc-taiwan.org/jp_ja/post/202.html (参照:2024年11月20日))

★3 メッセージや音声、ビデオなどをやり取りするコミュニケーションサービス。一つのグループ内で複数のスレッドを立てることができる。

★4 Discord内におけるリンの発言より引用(2024年5月15日9時15分)

第2回報告書 | 檜山真有

台湾でのリサーチ/ADAM's Kitchenでのワーク・イン・プログレスまで

2024年8月7-10日《台湾・旅》

8月下旬にTPACにて開催されるADAM's Kitchenにてワーク・イン・プログレスを発表するため、また、その先にある10月のKYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭 2024(以下、KEX)でのワールドプレミアのため、松本は1か月台湾に滞在。同滞任はTPACが支援した。リンはオーストラリアで展覧会を控えているた

め、TPACでパフォーマンスを行うのは松本一人だけであり、リンは遠隔で参加することになっていた。リンがオーストラリアへ渡航するまでの10日間、前半は二人で台湾のリサーチ、後半をスタジオでのクリエイションに費やした。

台湾は島の中央部に標高の高い山々が連なる全体として一つの山とも捉えられる。台湾の南から北までを駆け

抜け、これまでに培ってきたものを手放したり、吸収したり、統合したりする旅は、本作が扱いたいテーマを全て網羅するものともなった。

リサーチは台南から始まった。都市部でも森林を育める環境を作れるようにするため、ピオトープのような小さな生体圏域の醸成を試みる黄建雄 (Chien-Hsiung Huang) 教授を訪ねて国立台湾歴史博物館へ行き、楠を中心とした生体圏域の作り方を学んだりした。

翌日は電車にてやや北上。台湾政府にまだ正式な原住民族として認められていないシラヤ族★1の正式な原住民族認定を求めながら、文化や伝承を研究する活動家・段洪坤 (Alak Akatung) に会いに行き、シラヤ族に伝わる「妖怪」や儀式の方法を教えてもらったという。

また、台中では、台湾における「妖怪」的現象や伝説を研究する小説家・何敬堯 (Ho Ching-Yao) に会いに行き、彼が収集した資料を見せてもらったり、日本に固有の言葉であった「妖怪」とそれに近い現象や表象は存在する台湾人の彼自身がどのように言葉と表象との関係を結んでいるのか、テマホイや山姥の話も聞いた。

1日台北で休んで、4日目は台湾内陸部に位置する埔里(ぶり)へ赴いた。埔里の山奥にはリンのルーツがあり、長年交友を築いてきたコミュニティがある。松本は初めてそこに招かれた人物であった。滞在中は、バーベキューをしたり、現地で暮らす人たちの家に宿泊したりするなど共に過ごすことで、その土地や人々がどのような暮らしやコミュニケーションを行うかを知ることが多かった。コミュニティにいる若者がヤキ(タイヤル語で「老婆」を意味する)へ話を聞きに行く活動へ同行した時、松本がヤキに対して日本語で話すと日本語で応じてくれ、松本がリンや若者に対して英語での通訳を図るという想定外のコミュニケーションも起きた。

現在、台湾では多くの人々が中国語を理解し、一般的に話すが、日本の植民地支配時の同化政策により日本語を話す人もまだ一定数いる。このコミュニケーションの背景はこのような歴史的史実によって説明することもできるが、リンが筆者に「帝国主義では被植民地もマイノリティ(=クィアや女性)も同じ構造下にあった」と語ったように、ここで見られるべきは構造よりも、そこから溢れ出る個々の応酬である。

2024年8月12日-27日《台湾・スタジオ》

台湾でのリサーチを終えた二人はひと息つく間もなく、TPACのスタジオへ集まった。リンは17日から台湾を離れるため、二人でのスタジオのリハーサルは16日までで、それ以降は松本が必要なきにのみスタジオを利用していた。

ここまでの制作過程では松本とリンがたくさんの人々の前を通り過ぎていったが、ここから作品ができるまで



原住民族の生活道路を立体地図でアーカイブする大学の研究室があり、スタイロフォームで制作している。松本とリンが滞在していたコミュニティでもその作業が行われた。写真提供：松本奈々子、アンチー・リン



二人は各々のストーリーの行く末を占うために、行天宮の占い横丁へ。松本は米占い、リンは会話による占いをそれぞれ行った。撮影：筆者

には舞台上にあらわれないそれぞれの専門領域を持ったたくさんのスタッフが二人の前に立ち止まって、作品をともに作り上げていくことになる。そのうちの一人である汪碧茹 (Bih Ru Wan 通称：ビビ) がスタジオに来るのはいつも夕方だ。ビビはDiscordにてリンと松本が集めてきた山が背景に写っている写真から山だけを切り出し、AIでレイヤリングするプログラムをつくる。山をAIで縫い合わせると二度と同じ景色が現れないプログラムが出来上がり、右から左へ流れていく風景はもうすでに出会えないものとなる。また、声によって造形が変わるオーディオビジュアルのシステムもセッティングするた

め、連日、三人で実験を繰り返した。このオーディオビジュアルは、元々、リンがタロコ族★2のコミュニティでの発表に使用したことのあるもので、リンが山で見た植物や風景からインスピレーションを受けている。

スタジオでは二人は旅のこれまでを話したり、考えたりする。同行している筆者や国際交流基金のスタッフが聞き役になることもあった。そこで発される無数のアイデアが線になるとき、それは理路整然と結びつけられるときもあるし、ある日突然直感的に繋がっていたりもする。「台湾にあるタロかヤムを見てみたいんだけど」「タロ？ ヤム？」「里芋はタロ？」「日本には八頭という伝統的な野菜がある！」「私、朝、市場に行ってみるね！」

そんな会話を経てスタジオにはタロとヤムが2つ、3つ転がることになるし、あるいはリンが京都でやってみたいこととして台南で学んだ小さな森づくりを挙げると、二人はそれを行うために楠の幼木の購入を検討している。

二人に役割が明確にあったわけではないが、ビジュアル・アーティストであるリンとダンス・アーティストである松本の作品へのアプローチは明確に異なる。思考を深めて、コンセプトやストーリーがいかに連続性や意味があるかを示していくことを目指すリンと、重心移動・他者の視線に身体を見せる・物語の動きを吟味しながら自らの身体へコンセプトやストーリーを吸収する松本。

リンがオーストラリアに移動するまでの数日間のスタ

ジオで、二人が決めたことはとてもシンプルなこと。スタジオに何がどのように配置されるのか、また、テキストをどのように発話し、交換するかは予め決めておいたし、ビビのつくった山の映像は、何度か迷ったけど結局は壁ではなくスクリーンに投影することになった。オーディオビジュアルは松本の声のみならず、オーストラリアから中継されるリンの声にも反応するようになった。リンがぐるぐると赤い糸を巻いたヤム芋はスタジオの高い天井からぶら下げられる。その揺れを使って松本が身体を動かす……？ また、それぞれが用意した物語をどのように読むかはお互いに委ねられた。

2024年8月28日《TPAC ADAM's Kitchenワーク・イン・プログレス公演》

スタジオの中にモニターが二つ。一つには声で反応するオーディオビジュアルが、もう一つのモニターと自立式のスクリーンには山々の映像が映されている。天井からは赤い紐で吊るされたヤム芋。会場にいるのは白いTシャツとデニムの松本だけで、リンはオーストラリアから声だけで参加。二人の読み上げるストーリーは、「ピピ」を合言葉にして交互に切り替わっていく。

松本とリン双方の声に反応して、オーディオビジュアルは変化する。松本は自分がストーリーを読むときは身体を動かしている。何かのジェスチャーをしているというよりは、身体の可動域やここに重力があることを確かめるような慎重な動きで、床の芋を転がしてみたり、吊るされた芋と戯れたりもしている。おろしがねを足に引っ掛け、芋をすりおろしながら移動する。これをステップということもできるかもしれない。

これまでのやり取りをベースにしたストーリーのなかでリンは「ヒジン」という言葉を連呼する。タイヤル語で蜂を意味するその言葉とリンの吐息が混ざってゆく。

松本も山姥のストーリーであるが、途中で、リサーチで得た台湾の都市部で小さい森をつくる方法を語ったり、明治神宮の森がどのようにしてできたか、など楠と近代化の歴史にも触れる。この場におけるストーリーは必ずしも連続性や一貫性を求めない。言葉にならないも



撮影：筆者



の言葉にできないものまでもが、ここでは聴衆の感受の対象であり、それぞれが意味深だ。

芋をすりおろしてできたトレイルを崩すように震えるようにステップを踏む。ストーリーを話しながら、身体は足も腕も重力に従順に落ちていくように動かされるが、一方で抗うようにも動かされる。かと思えば、早足で客席の方へ向かい、松本は消える。電気が消えて、暗転。画面は光ったまま、終わり。

10月の公演ではリンの身体もステージ上にある。リンの身体と松本の身体がどのような形で出会うのか。これはワーク・イン・プログレスだ。きっと、京都で二人が再会したらたくさんの方がまたもや変わっていることだろう。クオリティを高めることと同時になされる新鮮さを驚く楽しさやひたむきさをありのままに提示する二人の制作ももうほぼほぼ終盤に差し掛かっている。

★1 平埔族(平地原住民)の一部族であり、台湾南部の平原に分布していた。(“シラヤ発見”、交通部観光署西拉雅國家風景區管理處、<https://www.siraya-nsa.gov.tw/ja/about-siraya/discover>(参照:2024年11月20日))

★2 人口は約3万5000人、台湾東部の花蓮県の沿海一帯と南投県の山地に暮らす(“族群簡介”原住民族委員會、https://www.cip.gov.tw/zh-tw/index.html#tab_12(参照:2025年1月10日))



©2024 TPAC. All rights reserved. 撮影: Miyazaki Chen

第3回報告書 | 檜山真有

人間座とTHEATRE E9 KYOTOでのリハーサル / KYOTO EXPERIMENTでのワールドプレミア

8月28日に台湾でワーク・イン・プログレスを終えたのも束の間、二人は9月17日に京都に集まり、終演の10月14日まで京都から出ることはなかった。

本番の会場は京都市南区にあるTHEATRE E9 KYOTO(以下、E9)。小屋入りするまでの9月17日から10月6日までを京都市左京区にある人間座スタジオにてリハーサルを行った。

筆者はこのうち、9月24日に行われた通し稽古、10月11日のゲネプロ、12日、13日の本番公演を2回鑑賞した。ここで書かれることもまたさまざまな断片を縫い合わせて見られる一つのナラティブであることを留意されたい。

2024年9月17日-10月11日 《人間座とTHEATRE E9 KYOTO でのリハーサル》

台湾で松本とリンが語っていたタロ芋(頭芋)と楠は早

急に人間座に届くことになっており、台湾でのワーク・イン・プログレスにはなかった楠が舞台上に登場することとなる。

二人の人間座でのリハーサルは舞台上に何をどのようなセットしていくかを考えることから始まった。このときにはすでに、台湾の時には無かった紙漉きのアイデアがあったようで、松本はトロ舟と呼ばれる大きな桶を用意していた。

9月24日に1度目の通し稽古が行われた。通し稽古は技術スタッフなども集まり、制作を進めていく日であった。KYOTO EXPERIMENT(以下、KEX)の共同ディレクターの川崎陽子、本作の制作をつとめる黒田裕子、舞台監督の北方こだち、音響の林実菜、メディアトゥルグ・映像技術の大脇理智、KEX短期インターンの光本彩音が集まり、二人がつくっていく作品の輪郭をふちどるようにさまざまな調整やアドバイスを施す。

ブラックボックスの会場には、台湾のワーク・イン・プログレスのときとは打って変わって、松本が用意した

トロ舟にどろどろになった古紙が入っており、紙漉きをされて新たに紙になることを待っている。また、下手側にはコンロがあり、上手側には紙漉きによってつくられた再生紙が丸まって山となっており、その近くにマイクがセットされている。舞台中央には楠の幼木が箱に入れられており、その中に芋や枝も入っている。台南で学んだ小さな生体圏域をつくるセットを二人は舞台上に現出させたのだ。箱の中の楠の真上からは木の枝が赤い糸で吊るされ、天井の梁から折り返され垂れ下がる糸を操作することで木の枝を上下させることができる。同様に下手端に吊るされている芋もそのように操作ができる。そのほかにもラジカセやモニターが舞台上にはセットされており、台湾でのワーク・イン・プロGRESSとは全く異なる様相を呈していた。

ことさら、舞台上に展開された紙漉きセットたちは、これまでフォーカスしていたであろう楠を切り口にした日本と台湾の関係が弱められ、それよりもむしろ、より全地球的な問題である資源やエコロジーへの関心を強めていることを示しているように思われた。

通し稽古は二人の舞台上での手順の把握に留まったが、北方や林、大脇が二人が行いたいことを聞くために車座となっている光景が印象的だった。本作は、松本とリンが共同演出するかたちでつくられていくものの、音響は林が、照明は渡辺佳奈がプランニングとデザインを行い、舞台監督の北方は全体の統括や進行もしながら、作品のコンセプトを損なわないように、しかし、自らの解釈を二人に提案する民主的な方法で、本番までの制作

は続いていった。

ワーク・イン・プロGRESSにてビビが操作していたオーディオビジュアルは本公演では使用されないことになり、ポスト・パフォーマンス・トークにて使われることになった。

10月1日の2回目の通し稽古には、字幕デザインの安倍大智と振付サポートの西本健吾、KEX共同ディレクターの川崎とジュリエット・礼子・ナップが黒田、北方、大脇、渡辺に加えて参加した。

通し稽古ののちのフィードバックにて、大幅に空間を変更することになる。松本とリンのアーティストとしての役割を整理し、物語を紡ぐ関係を強調するために、舞台上のインスタレーションを全面に展開するのではなくタイトにまとめた。このことにより、トロ舟は川の比喻としても機能し始め、二人が出会う場所として示唆されるものにもなった。舞台中央のトロ舟と楠に二人の身体が集まるシーンが増えたという。

10月6日には人間座を後にして、E9へ小屋入りする。本番まであと6日。

10月11日のゲネプロでは、松本は白いTシャツにジーンズ、リンは濃紺のオーバーオールで舞台に現れた。リンは裸足だが、松本は片足だけ靴を履き、もう片足は裸足であった。濃紺は芋や紙を引き立たせるための色で、二人の衣装はそれぞれの身体の見え方を引き立たせる。

どのようなものであれ表現を誰かに見せるときに必ず存在する所与のメー切（それは公演日であったり、会場を出なくてはならない時間）というものは、理念を現実に落とし込むためにある。現実に向かって完成されて、不変なものになるというよりは、一瞬だけ固定化され観客の前をいつも少しだけ違う姿にて過ぎ去ってゆくものである。

作品をつくりあげる人たちと共有されているオペレーションの条件を「鑑賞」という眼差しの中で調整することがゲネプロだとしたら、本作におけるオペレーションの条件はフィードバックだといえる。

ゲネプロ終了後のフィードバックには西本と大脇を除くスタッフ全員に加えて、KEX共同ディレクターの川崎と塚原悠也、そしてKEX短期インターンの田中萌が参加した。

松本とリンのパフォーマンスにとどまらない技術スタッフに対する照明のデザインやスピーカーの位置などのコメントも寄せられていたが、コメントを咀嚼して本来あるべき姿により似せるために別のものへ翻案する時間も、すべてのコメントを受け入れる時間もない。松本とリンの舞台上の関係性の見せ方の整理といった作品の根幹に関わることも含めて、上方修正できるものについて翌日の公演前までに確認と調整を行った。



撮影：筆者



松本とリンが共同演出の役割を担うとはいえ、本作の制作方法はフラットでありながら、エコロジカル。つまり、それぞれの役割や振る舞いが作品に与えた影響をさらにフィードバックによって吟味する。そのフィードバックによって作品が象られ、それぞれの役割も調整されるのだ。

2024年10月12日-10月14日 《KYOTO EXPERIMENTでの ワールドプレミア》

本作はチャプターが「In the Deep Forest No One Knows …/だれも知らない深い森のなかで…」、「Finding “Pipi” in the Mountain/山の中の「ピッピ」」、「Nebaneba/ねばねば」の3つに分けられており、それに加えてチャプター2と3の間に「A New Oral Story /新しいオーラルストーリー」が加わり、計4つのパートに分かれていることが投影された字幕から判別される。

それぞれのストーリーテリングはリンのテーマハホイの話から始まる。舞台上手側に丸められた紙の山々から、一つを選び取り、巻物を読むように語るリンの朗読の間、松本は下手側のコンロの前にてあぐらの状態である。松本のストーリーテリングは姥捨の話から始まり、山姥の話となる。といっても、松本自身が発話して語るのではなく、自身が書いた物語がリンのものと続いて、字幕として日本語と英語にて投影されている。立ち上がり、すり足のようなステップを始め、徐々に動きにもツ



『ねばねばの手、ぬわれた山々』(2024)

撮影：岡はるか 提供：KYOTO EXPERIMENT

イストがかかって、手の動きも加わる。どこか能を思わせる動きにも見えるが、物語の主人公が「ひゃくま山姥」となっていることから、能の演目である『山姥』を

参照したのだろう。チャプター1は主に二人のそれぞれのスタイルの語りによって構成された。

チャプター2は二人の語りから始まるものの、ビビによって生成された山々の映像が流れている間に、リンは舞台中央、楠の裏に石を運び両足の間に置き、撫でる動作をする。連動し、トロ舟の上に吊りされている軍手もぶるぶると震え、その後操る赤い糸につられて、楠の上方に吊られている木の枝も揺れる。リンのどこか官能的な動きは彼女が操作する石や糸、それに連動して動く軍手、木の枝にも伝播する。松本は舞台下手側奥から前に進みながら芋の皮を剥いている。とても静かな時間である。

山々の映像が終わって、ほどなく字幕が続きのストーリーを語り始め、松本が舞台中央に座り、別の話をマイクで始める。舞台中央に据えられている楠が入った箱が単なる植木鉢ではなく、その箱の中の生き物や物の関係をあらわした「小さな社会」であると説明する。

その後、松本はラジカセを起動させ、沸いた鍋の中に芋を入れ、トロ舟に向かって立つ。舞台は暗くなり、字幕が語る山姥のストーリーは続く。ただし、これまでストーリーを語っていたのは字幕であったり声であったりしたが、これ以降は松本とリンの動きそのものがストーリーとなり、字幕は補助的な存在となる。ラジカセから松本の「What's on your back?」という声が繰り返し再生される中、松本はトロ舟に裸足の足を踏み入れて、またすぐに足を離し、尻餅をついて滑る動作を繰り返す。リンはそれまで股の間で撫でていた石をトロ舟の中へ移し、石に水をかける動作を繰り返す。舞台下手側には松本が足を滑らすように動かした軌跡が水の跡として残るのでよく分かる。トロ舟を挟んで松本とリンはようやく対面する。松本はコンロのお湯をその軌跡を辿るように注ぎ、鍋から芋を取り出し、寝転んで自らの下腹部、ちょうど子宮の上に乗せた。

リンは、舞台上手側奥の赤い紐でぐるぐる巻きにされた芋を自らの首の後ろに乗せた。リンが動くことによって、トロ舟の上に浮かんだ軍手の片一方が水に浸かったり、水から出てきたりする。それぞれが芋を使って舞台上で動いている間、松本は床を這いながら、山姥のストーリーを発話する。

その語りが終わると、舞台は暗転し、「A New Oral Story/新しいオーラルストーリー」と字幕が現れる。これまで、時代設定も曖昧な山に住む女性の物語だったが、このストーリーは現代の都市に住む女性にフォーカスをあてたものである。名前こそ登場していないが、松本とリンのことであるのは明らかだ。捨てられた古紙は再生紙にすることで、山になる特別な力を持っている、呪文を唱えると再生紙の山は本物の山になっている！

リンによる語りが終わると舞台が徐々に明転する。膝をマイクに近づけてすり寄せて音を出すリン。その手前

でゆっくりうつ伏せの体勢のまま動く松本。どうやら、リンの動きは動きそのものに意味があるのではなく、マイクに音を集めることに意味がありそうだ。リンがマイクに集めた音はルーパーのように徐々に何重にも重なっていく。どんどん騒がしくなっていく舞台上。松本はワーク・イン・プログレスで行ったように、芋をすりがねですりおろしていく。視覚的にも舞台上はどんどん騒がしい。すりがねをハンドマイクにもちかえ、ストーリーを語りながら(しかし、それは明瞭に聞こえるものではない)すりおろした芋の上を滑っているような、ステップを踏んでいるような動きを繰り返す。リンは音を集める動作がどんどん大きくなり、水の中に石を入れたり、床に石を落としたりする。

やがて、松本の「山、山、山…」と話す声とリンの「ラファイ(森)、フラファイ(集まる)」がクロスオーバーし、チャプター3のタイトルがプロジェクションされる。リンはストーリーを語り終えると、水の中に浸かっていた石を取り出し(取り出すことで、軍手も吊り上げられ水から出てくる)二人で紙漉きを始めた。舞台上にある3枚の、それぞれ量一量分ほどの紙漉き用の枠に入ったどろどろの古紙は二人の手によって乾かされると再生紙となる。おそらく、それらが舞台上にある紙の山になるのだろう。それらの作業が終わると軽快なバンド調の音楽が流れる。二人は曲に合わせて、舞台下手側のすりおろされた芋の上で、足をくねくね動かす。滑っているのか、踊っているのか、その両方なのか。やがて曲に合わせて二人で押し合いへし合い、倒れたり、水をかけあったりするが、曲が終わると二人はそれぞれのタイミングで立ち上がり、舞台上から退場する。

12日の終演後もフィードバックの時間が取られた。そこにはスタッフのみならず、西本や台北アーツフェスティバルやADAMのキュレーターであるリヴァー・リン(River Lin)も参加した。台北アーツフェスティバルを主催するTPACは、台湾での松本の滞在を支援し、この作品の共同制作パートナーでもあった。ゲネプロに参加していなかった二人は、こと細かに松本とリンの動きやシーンの意味などを再解釈し、ときほぐし、シーンやコンテキストのなかでの二人の関係性が明確になるように指摘した。車座で行われていたフィードバックから、スムーズに明日に向けた調整とリハーサルへそれぞれがそれぞれのポジションに向かった。

自然状態において、起こる事柄の全てに意味があるわけではないし、意味があったとしても誰にでも通じるものでないこともある。ふとこぼれた言葉が物語になり、歩いて滑りそうな足の動きがやがてステップになることもある。舞台上のすべてを何かしらのモチーフとすることは解釈を容易くするが、舞台を社会状態へと変えてゆく。舞台上で起こることの意味が全てクリアーに解釈で



『ねばねばの手、ぬわれた山々』(2024)
撮影：岡はるか 提供：KYOTO EXPERIMENT



きることが「クオリティが高くなった」といえることは、果たして新しいことであるのか。本番のためなら稼働時間が24時間のうちの大半を占めてよいことは、果たしてエコロジカルといえるのか。ただ、西本とリヴァーがシーンやコンテキストを整理しながら、丁寧にリハーサルに付き添ったことで、松本もリンも自らがやっていることの理解や指標が明らかになったように思われる。

リハーサルを経ての変更点は細々とあるが、大きなものとしては、あらかじめコンテキストがある程度共有できるように最初に二人が自己紹介をすること、リンの石の撫で方や水のかけ方、もっともシンボリックなシーンの一つである松本が水に触れ合う瞬間の方法とタイミングなどであった。

翌日以降の公演はリハーサルでの変更点が反映され、大枠は変わらないからこそ、小さな変更点が徐々に全体の見え方に影響を及ぼした。筆者は全公演鑑賞することは叶わなかったが、おそらく、同じことをやってもそれぞれ少しずつ違うものとなっただろう。本作のうごめき続ける性質は、松本とリンを中心に車座にひろげ続けた制作の輪の民主的性質によるものである。

13日の夜公演後のポスト・パフォーマンス・トークでは、大脇のオペレーションにより、再びオーディオビジュアルが登場した。川崎がモデレーターとして登壇し、松本とリンの出会いの経緯や作品のキーワードとな

る山姥(妖怪)やテマハホイのオーラルストーリーのことが語られた。

本作でひたすらに強調されるのは、二人の女性の身体が出会うことである。それはテマハホイのチワスと山姥のことであり、リンと松本のことである。言葉にしまえば、単純で簡単なことかもしれないが、これまでのリサーチにおいて既成の枠組みや体制のなかで、女性やマイノリティが蹂躪され、疎外されてきた軌跡を見てきた二人にとって、十全に二人が出会うためには、新たなストーリーも、新たなナラティブも、新たな枠組みも必要だったことを二人は直感していたはずだ。それゆえに、二人は舞台の中央に「小さな社会」と呼ばれるまだ発展途中の可能性のありあまる機構を据えたい、山姥とテマハホイが出会ったことは言葉で語られない。言葉だとストーリーがこれまで通りきれいに繋がりにすぎ、分かれすぎ。

テキストだけではない実践と研究とディスカッションが重視された本作の制作方法は、従来のトップダウンの制作方法ではありうることのない新しい価値を切り拓く。それはエコロジカルなものであるはずだし、ポスト・パフォーマンス・トークで二人が語った「家父長制を超えたアライシップ」をベースにしたものとなるはずだ。

Project 『品川猿の告白 - Confessions of a Shinagawa Monkey』

KAAT 神奈川芸術劇場 × ヴァニシング・ポイント (英国)

英国スコットランドを拠点として国際的な活動を続け、“英国で最もユニークな劇団のひとつ” (英ガーディアン誌) と評される劇団ヴァニシング・ポイントと、「ひらかれた」劇場を目指し、演劇・ミュージカル・ダンスなど多彩な舞台芸術作品を創造・発信しているKAAT 神奈川芸術劇場との国際共同制作事業。2021年から始まったディスカッション、横浜とグラスゴー両地で行われたワークショップを経て、日英の俳優・クリエイティブスタッフの協働により、公演に至った。

本作は、村上春樹の短編小説「品川猿」「品川猿の告白」をもとにし、人間の女性に恋し、思いを遂げるためにその名前を盗んでしまう猿をめぐる物語をベースとして、他者への強制、罪と救済、記憶、そしてアイデンティティといった多層的なテーマを内包している。

日英二か国語が飛び交うダイアログと独特な視覚的言語を用い、また空間造形の中に字幕を組み込むことで、多言語での上演による新たな表現を創り出した。



公演概要

日時：2024年11月28日(木)～2024年12月8日(日)全10公演 上演時間：95分 会場：KAAT 神奈川芸術劇場 大スタジオ

クレジット

原作：村上春樹(短編「品川猿」「品川猿の告白」より) | 原案・構成・演出：マシュー・レントン | 演出協力：サンディ・グライアソン | 脚色：サンディ・グライアソン、マシュー・レントン | 翻訳・ドラマトウルク：阿部のぞみ

出演：那須 凜、サンディ・グライアソン、伊達 暁、エリシア・ダリ、田中佑弥、サム・ストップフォード、家納ジュンコ、アイシャ・グッドマン、エイリー・コーエン(人形遣い)

美術：石原 敬 (BLANK R&D) | 照明：サイモン・ウィルキンソン | 音響・編曲：マーク・メルヴィル | 衣装：伊藤佐智子 (BRÜCKE) | ヘアメイクプランナー：赤松絵利 (Esper.) | 人形デザイン・製作：エイリー・コーエン | アソシエイト・アーティスト：ジョアンナ・ボウマン | 通訳：時田曜子 | 舞台監督：岩谷ちなつ | プロダクション・マネージャー：平井 徹 | ステージ・マネージャー：ジリアン・リチャーズ | テクニカル・マネージャー：ジョシュ・ブラウン | 舞台監督助手：横沢紅太郎、山田朋佳 | 照明チーフ：上山真輝 | 照明操作：稲田 桂 | 照明操作(稽古場)：北上舞奈 | 音響チーフ：星野大輔 | 音響操作：竹

田 雄、江口佳那 | 衣装進行：木下明美 | ヘアメイク：上野美智代 | 字幕：永田景子 | 技術通訳：石井園子 | 制作：大友 泉 | 舞台美術アソシエイト：牧野紗也子 (BLANK R&D) | 衣装制作：都築 彩 | 衣装助手：関口琴子、伊藤真弓 | 大道具：C-COM 伊藤清次、櫻井 忍、美術工房拓人 松本邦彦 | 小道具：高津装飾美術 西村太志 | 映像：マグナックス 栗山聡之 | 特殊効果：ギミック 酒井智大 | 電飾：小田桐秀一 | 衣装協力：阿部朱美、山田典子、窪田由紀 | ヘアメイク協力：Esper. | 通訳協力：角田美知代 | アンダースタディ：北川 雅

協力：青年座映画放送、ゴーチ・ブラザーズ、オフィスPSC、オフィススリーアイズ、ノックアウト、BLANK R&D、ライティングカンパニーあかり組、BRÜCKE、イルミカ東京、ycoment、足立充章、吉村彩香、雲田 恵

宣伝イラストレーション：加藤千歳 | 宣伝美術：浅妻健司 | 劇場広報アートディレクション：吉岡秀典 | パンフレットデザイン：浅妻健司 | パンフレット翻訳：時田曜子

KAAT 神奈川芸術劇場

広報：植田あす美、西原 栄 | 営業：大沢 清、

清水 幸 | 票券：小林良子 | 制作：鈴木 収、金子紘子 | チーフ・プロデューサー：笛木園子、伊藤文一 | 事業部長：堀内真人 | 芸術監督：長塚圭史

ヴァニシング・ポイント

芸術監督：マシュー・レントン | エグゼクティブ・プロデューサー：セヴィン・ワイパー | プロダクション・マネージャー：ニール・ブラック | 管理プロデューサー：エレナ・スコット | アソシエイト・プロデューサー：ニール・マレー | マーケティング・プロデューサー：ニール・ウォーカー

主催：KAAT 神奈川芸術劇場、独立行政法人国際交流基金 | 企画：KAAT 神奈川芸術劇場、ヴァニシング・ポイント | 共同制作：KAAT 神奈川芸術劇場、独立行政法人国際交流基金、ヴァニシング・ポイント | 共催：横浜国際舞台芸術ミーティング実行委員会 (YPAM2024連携プログラム) | 提携：Tramway (グラスゴー) | 助成：ブリティッシュ・カウンシル、クリエイティブ・スコットランド、大和日英基金、グレイトブリテン・ササカワ財団



第1回報告書 | 市川安紀

回り道をしながら富士山を登る

Aki Ichikawa Jst

長い年月を経て共同制作へ

事の発端は15年前にまで遡る。現在、KAAT 神奈川芸術劇場(以下、KAAT)の芸術監督を務める長塚圭史は、文化庁の新進芸術家海外研修制度でロンドン滞在中の2009年春、何気なく足を運んだ一本の舞台に衝撃を受ける。英国スコットランド、グラスゴーを拠点に国際的に活動する劇団ヴァニシング・ポイントによる『Interiors』だ。

しんしんと雪の降る中、室内のパーティーに集う人々と、ガラス越しに彼らを見つめる女性。屋内で起きる出来事はすべて台詞のないマイムで表現され、情景や心情を言葉で語るのは外にいる女性だけだ。ビジュアル、サウンド、ストーリーが渾然一体となったマジカルな舞台に心奪われた長塚は、もう一度観劇したという。今も同劇団の代表作として世界各地で上演を重ねるこの作品は、強烈な印象を長塚の中に刻みつけた。そんな個人的な記憶が、国際共同制作の種となり、10余年の歳月を経て芽吹くこととなる。

2年後にKAAT 芸術監督就任を控えた2019年、芸術参与として年間プログラムの作品選定に着手していた長塚は、KAATで『Interiors』を招聘したいと考えた。劇場側がヴァニシング・ポイントを率いる演出家マシュー・レントンと直接コンタクトを取り、公演に向けて話し合いがスタートした矢先、2019年末からコロナ禍が世界を覆う。プロジェクトは一時ストップしたがメールでの話し合いは続けられ、レントンから日本人俳優を起用した『Interiors』上演という提案があった。長塚自身にも元々「単なる招聘公演ではなく、同作を日本に置き換え

て上演したら面白いのでは」との思いがあり、「創造する劇場」として未来に繋がる本格的な国際共同制作の道筋が見え始めたのである。

あえて険しい道を選ぶゼロからのスタート

『Interiors』日本版の創作に向けて、2022年5月から日本人俳優とのワークショップを行うことになった。だが2022年初頭、レントンから「国際共同制作としての意義を考え、ゼロからのスタートをしたい」と新作創作という刺激的な提案がなされたのだ。

そもそも、ヴァニシング・ポイントにとっては、縁もゆかりもない国(日本)からのオファーである。条件面さえクリアになれば、『Interiors』の“引越し公演”が一番手っ取り早いはずだ。世界中で評価の高い劇団の代表作であり、キャスト・スタッフにとっては自家薬籠中のものである。日本の観客も、初めて作品を目の当たりにした時の長塚と同様の感激を味わえるに違いない。いわば成功は約束されていると言っていい。

それをあえて、言語も文化も違う日本の俳優たちとゼロから関係を築き、全く未知なる新作に挑もうという挑戦者としての心意気はあっぱれだ。長塚も「彼らは簡単に答えが出そうなものは選ばない。その先に何かあるのかを探りながら長く作品に付き合い、険しい道のりの方を選ぶ。そこがすごく信用に足るところです」と信頼を寄せる。スリリングな冒険の相棒はどちらかが慎重派の方がバランスは取れそうだが(時には引き返す勇気も必要かもしれない)、その点はKAAT側が担っていくことになるのだろう。



作品選定のプロセスに俳優も参加

では、どんな作品に挑むのか。レントンからはまず日本の幽霊を題材にしたアイデアなどが提案されたが、話し合いを重ね、現代日本人作家の小説をベースに作品を選ぶ方向性が固まった。最終的に絞り込んだ候補は、村田沙耶香著『コンビニ人間』、村上春樹著『アフターダーク』『品川猿の告白』など。いずれも多数の言語に翻訳され、世界中で多くの人々に読まれている作家たちの小説だ。

KAATでは長塚が芸術監督に就任した2021年度から、創造活動の核を育てていくことを目指す「カイハツ」プロジェクトが始動した。ヴァニシング・ポイントと日本の俳優たちとで行うワークショップは、このプロジェクトに位置付けられることになった。

2022年5月、KAATにて最初のワークショップ(ステージ1)がスタート。KAAT側でセレクトした日本人俳優5名と、英国から演出家のレントン、俳優のサンディ・グライアソン、音響デザイナーのマーク・メルビルが参加し、候補の小説を読みながら、シーンや作品の意味を検証する作業を10日間行った。作品選定のプロセスからこのような形で俳優が参加することは、国際共同制作の現場ではなくともあまりないケースだ。日本人俳優たちにとっても、文字通り「ゼロから作品を立ち上げる」作業を異言語・異文化の演出家と共に行うことは、得難い体験となったに違いない。

村上春樹作品への挑戦

このワークショップ第1弾を経て、長塚とレントンが話し合い、村上春樹の短編小説「品川猿」と「品川猿の告白」をもとに舞台作品を創作する方向で合意した。世界中に「ハルキスト」と呼ばれる熱狂的ファンを持つ村上作品への挑戦とは、なるほど長塚が言うように簡単な道のりではなさそうだ。村上作品には「かえるくん、東京を救う」など動物が活躍する作品が少ないが、こちらも普通に人間の言葉をしゃべる猿が重要な役割を果たす2篇である(「品川猿」は『東京奇譚集』(2005年、新潮社)所収、「品川猿の告白」は『一人称単数』(2020年、文藝春秋)所収)。発表時期はかなり離れているものの、登場するのは同一と思いき猿であり、両者の「世界線」は繋がっている。

「なぜ演出家は村上春樹の動物に興味を持つのかと皆さん思うでしょうね」と、悪戯っぽくレントンは笑う。確かに、先頃日本でも公開されたピエール・フォルデス監督によるアニメーション映画『めくらやなぎと眠る女』(2022年)も村上春樹の短編数本が原作であり、中でも「かえるくん〜」は作品の重要な核となっていた。今回取り上げる2篇も、「まず人間と猿が話をするという



発想がシンプルに面白かった」とレントンは言う。「これを舞台上でどうやろう？と読みながら考えていたんです」。そこを入り口に演出家が考察する作品のテーマについては、次回以降の報告書で改めて掘り下げたい。

レントン自身が元より村上作品のファンであることを考えれば、この作品選定はごく自然な、そして必然的なものだったと言えるだろう。

いよいよ本格的稽古開始

2023年6月には、ヴァニシング・ポイントの本拠地であるグラスゴーにて2回目のワークショップ(ステージ2)が10日間行われた。日英の俳優が日本語と英語で会話をするバイリンガル公演となるため、その問題点を探ることが目的の一つだったが、根本的に構造の違う言語であること、会話や行動における習慣や価値観の違いが露わとなった。「互いを尊重し合う」と言葉にするのは簡単だが、育った環境が違う者同士が真の意味で歩み寄りには、相手に対する想像力が不可欠だ。

このワークショップから、テキスト翻訳と文芸面をサポートするドラマトルクとして、英国で活動する阿部のぞみが参加。日英の言語と文化両方を理解する阿部のような存在もまた、こうした国際共同制作の現場におい

ては非常に重要な役割を担う。

サンディ・グライアソンとレントンが手がけた台本第1稿(日英版)をもとに、2024年2月下旬から3月上旬にかけて、KAATにてプレ稽古(ステージ3)が10日間行われた。英国側からは俳優候補2名と照明デザイナー、人形遣いも参加。日本側の俳優5名と共にじっくりと作品に向き合う時間となった。ただし、熱が入るあまり演出家が通訳を待たずに行動してしまう場面も見られ、本稽古で改善すべく努めることになった。

そして2024年10月21日、KAAT大スタジオにてついに本稽古が開始。顔を揃えたキャスト・スタッフ一同に対し、レントンは「とてもワクワクしています。これから6週間、クリエイティブな可能性に満ちた空間にしていきましょう」と語りかける。“我がソウルメイト”だという村上春樹のエッセイ『職業としての小説家』から、村上が小説家としての自身を「実際に自分の足を使って頂上まで登ってみなければ、富士山がどんなものか理解できないタイプ」だと表現した一節を引き合いに、「効率的な登り方なんてできないし、登れば登るほどわからなくなるかもしれない。でも僕にとってものをつくるのはそういうこと。たくさん動き回って、願わくば最終的に頂上に登りたいですね」と締めくくった。子供のような好奇心に満ちた冒険は、今始まったばかりだ。



第2回報告書 | 市川安紀 私たちの物語をつくる

日々更新されていく台本

2024年10月21日から、本番が行われる場所でもあるKAAT大スタジオで本格的な稽古が始まった。ミュージカルなどはまた別として、一般的な演劇の稽古は本番の1か月~1か月半程度前から始まることが多い(もちろ

んもっと時間をかける場合もある)。今回の稽古期間は約6週間。特別に長いというわけではないが、KAATとグラスゴーでの2回のワークショップと、KAATでのプレ稽古という3段階を踏まえているため、異言語・異文化同士の共同作業における“手探り”“歩み寄り”期間はひと通り越え、日英混合スタッフ・キャストの“チーム”感が

Aki Ichikawa 2nd Report

既に出来上がっている点は強みだろう。

稽古はじめには2か国語で書かれた台本が用意されていたが、あくまでもこれは仮のものと言う。ヴァニシング・ポイントで新作を創作する際には稽古初日に台本がないことのほうがむしろ多いそうで、この現場でも文字通り毎日のように台本が更新されていく様子には驚かされた。

何しろ世界中に多くのファンを持つ村上春樹作品の舞台化である。「品川猿」「品川猿の告白」という2本の短編をどのように融合させて一つの台本にするのが、まずもっとも重要なポイントであり、その骨格を早い段階で堅固なものにすることが、創作の確たる基盤になっていくのではないかと想像していた。だが、演出のマシュー・レントンは、「たぶん大事なのは、“言葉”ではなく“芝居”です」と言う。つまり、台本はもちろん大事な要素ではあるものの、それは構成要素の一つにすぎず、俳優の身体表現や音響、照明なども含め三次元化された作品全体を通して、いかに村上春樹の世界を演劇として描けるか、に重きを置いているのだと受け止めた。

水面下に流れるもの

もともとレントンは、大の村上春樹好きである。『スプートニクの恋人』を読んで虜となり、以来、小説やエッセイも英訳される度に読んできたと言う。そんな素地があるだけに、「せっかく日本でやるなら村上作品に挑戦してみたい」という思いもあっただろうが(公演期間中に行われたアフタートークでもそのように発言していた)、ワークショップのプロセスを経て最終的に「品川猿」と「品川猿の告白」を取り上げることに決めたのは、前回の報告書でも触れたように「猿と人間が話をするという発想の面白さ」にシンプルに惹かれたこと、そしてその情景を「どのように舞台上で描けるのか想像がつかなかったこと」にあると語る。容易に結果が見通せないものにこそ魅力を感じるという好奇心のありようは、今回の共同制作を発案したKAAT芸術監督の長塚圭史とも通じる。共に手を携えるパートナーとして、創作のスタンスという根幹の部分で互いに共鳴できる心強さは何よりも大きいだろう。

小説「品川猿」「品川猿の告白」を読んだレントンがまず見出したのは、「罪と罰」「贖罪」「救い」といったテーマだった。猿が言葉を話すようになったのは、猿の飼い主である教授＝人間が言葉を教えたからだ。それは善意からだったかもしれないが、人間の言葉を話せたとしても、猿は人間になれるわけではない。むしろ猿社会では異端として疎外される。人間の言葉と文化を教えることで、猿としての「何か」を壊してしまった人間に責任がないと言えるのか。そうした多様なテーマが「わかりやすく表面に描かれているのではなく、水面下に流れてい



る」からこそ、この作品に惹かれたとレントンは語る。それは両短編だけではなく、多くの村上作品に通奏低音としてある魅力と言える。

多彩な旋律を奏でる音楽

一方で、この作品を舞台化するにあたってレントンが大切にしているのは、数多あるテーマのどれか一つを突出させないようにすることだ。レントンはそれを音楽に喩え、「“罪”や“贖罪”はDマイナー、“アイデンティティーの喪失”はCメジャー、“男性優位の父権社会”はEマイナーといったように、どれかが主旋律になるのではなく、然るべきタイミングで然るべき音が聞こえるようにしたい。全てのテーマがストーリーの中に存在しているけれど、一つだけを取り出して“この芝居のテーマはこれですよ”と観客に説明するようなものにはしたくない」と明確に語る。

曖昧なものは曖昧なままに。さまざまな旋律があることで、そのどれが観る者の琴線に触れるかは、観客それぞれに委ねられることになる。「観客が想像力を働かせ、自分自身とのつながりを見出せるような“余白”をつくることを意識している」というレントン、およびヴァンシング・ポイントの創作の基本姿勢は、読み手側に多くの謎や余韻を残す村上作品と好相性と言っていい。

だからこそ、本稽古が始まってもお台本はアップデートが重ねられ、レントンや俳優たちが感じたことや新たな発見が、日々反映されていく。場面の構成変更や、突如新たな場面が加えられることも茶飯事だ。通常であれば、俳優たちは確定した台本をもとに台詞を覚えているはずの時期になっても、台本の変更作業は続けられていく。俳優たちにはもちろん焦りもあるだろうが、むしろチーム全員が同じ方向を向いて一つの作品をつくりあげていく作業に喜びを見出しているように見える。

村上作品を演劇言語にする葛藤

とはいえ、そうして確定することのない台本を日々2か国語で更新していく実務担当者たちの苦労は察するに余りある。本作に翻訳・ドラマトルクとして参加する阿部のぞみは、分厚い台本ファイルを抱えながら、本稽古が始まって2週間ほど過ぎた時点でもなお「まだどうなるのかわからないんです」と笑う。台本の初期段階では、たとえば今回の舞台で那須凜が演じているみずき役について、レントンとサンディ・グライアソンが共同で手がける脚本と原作とでは、受ける印象が違ったようだ。「英文の初期台本を読んだ時に、原作ではあまり目立たないイメージのみずきが、かなり外交的な女性になっているように感じました。ただ、キャラクターの印



象を原作に寄せるのが果たしてドラマトゥルクとしての役割なのか？と悩むところでもあって……。とにかく感じたことは率直にマット(マシュー)たちと話し合うようにしたんです」。

村上作品を日本語台本に置き換えるというプレッシャーの大きさも計り知れないものがあっただろう。当初は、原作に該当する台本部分の日本語は、できる限り原作通りの表現に戻していたという。だが、ワークショップとディスカッションを重ねる間に、今回のチーム全体でたどり着いたあるキーワードがあった。

「私たちの目的は村上春樹さんの原作を忠実に舞台化することではなく、“Our Story”つまり“私たちの物語”を語るために必要な演劇的言語は何かを、みんなで見つけることだ、という結論に達したんです。それまでは“原作ではこうなっています”といった意見のぶつかり合いやディスカッションが多かったんですが、以降は“じゃあ、Our Storyとしての日本語に直しますね”というスタンスに変わりました。なので、原作そのままの日本語にはなっていない部分も今は多くなっています」。

「人間の言葉」で通じ合えるか

こうした試行錯誤と葛藤を経て、稽古場では「英語に対して日本語で答える」といった2か国語での会話が、

字幕をつけるとはいえ本当に成り立つのか、という検証もあらゆるパターンで試された。「人間の言葉が話せる」猿役のサンディ・グライアソンは、当初多くの台詞を日本語で話すことにチャレンジしていたが、やがて“基本的には英語を話す、ポイント、ポイントでは日本語を話す”というバイリンガル話法にたどり着く。日本語で会話をする男役の田中佑弥はそんな猿をごく自然に受け入れており、観る側にとってもなんら不自然さを感じないというのが面白い。

みずきをカウンセリングする坂木哲子はエリシア・ダリが英語で演じ、その夫である坂木義郎は伊達暁が日本語で、その同僚の桜田はサム・ストップフォードが英語で、といったように、夫婦や同僚など密な関係性においても2か国語で会話が進んでいく。みずきの高校時代の後輩で、みずきが名前を忘れてしまうことに関して重大な鍵を握る松中優子を演じるアイシャ・グッドマンは日英バイリンガルのため、2か国語を話す。

阿部によれば、カンパニーにおける第2のキーワードは“Human Language”、「人間の言葉」とのこと。英語も日本語も猿語も、「全ての言葉が魔法のように通じ合っていることを見せられたら、すごく演劇的なことじゃないかなってみんなで話しています」。

濃密にしてあつという間の6週間を経て、11月28日、いよいよプレビュー公演の幕が開く。

第3回報告書 | 市川安紀

共通言語は舞台の上にある

Aki Ichikawa 3rd Report

心を温める灯火としての名前

2024年11月28日にプレビュー公演を行い、翌29日に初日の幕を開けた『品川猿の告白』。筆者は初日を観劇したが、プレビュー公演からさらに変更も加えられたという舞台は、率直に素晴らしいものだった。

開演前、誰もいない舞台脇のレコードプレーヤーから音楽が奏でられている。と、スモークを切り裂く一直線の灯りの奥から男(田中佑弥)が現れる。その昔、男はある温泉場で人間の言葉話す猿と出会った。一晚の夢のような経験は、忘れがたい記憶として男の中に残っている。一方、自分の名前を忘れてしまうみずき(那須凜)は、カウンセラーの坂木(エリシア・ダリ)に促され名前の記憶を辿るうち、学生時代に自死した後輩(アイシャ・グッドマン)の謎めいた思い出が甦る。二つの物語が交錯する中、みずきは「名前を盗む猿」と対峙する……。

言葉をしゃべる猿という極めてシュールな登場“人物”を中心に、人(と猿)にとってアイデンティティーとは何か、陰陽併せ持つ名前の不思議な引力、愛と孤独についてなど、観劇後もさまざまに思いを巡らせる余韻を残す。人間の言葉が話せるがために孤独に生きる猿が、恋する女性の名札を胸に吹雪の中を去っていくラストでは、名前の明かりが心を温める灯火となって暗闇を照らし、深い感動を覚えた。

三次元に結実した原作の世界

過去と現在、日常と非日常、現実と夢を行きつ戻りつしながら進む20余りの場面はシームレスに展開し、複数の役を演じると共に家具や道具の移動も担う俳優たちの動きは、滑らかで隙がない。異界へと誘う照明(サイモン・ウィルキンソン)と音響(マーク・メルヴィル)、光と闇

のコントラスト、都会の地下道に潜む“猿捕物帳”の立ち回り、猿が愛するブルックナーの交響曲第7番、記憶と夢の世界を幻想的に表現する霧など、視覚、聴覚、イメージーションを刺激する要素が総動員され、村上春樹の原作世界を見事に立体化させていた。

言葉を話す猿を驚くべきナチュラルさで演じたサンディ・グライアソン(エイリー・コーエンが操るしっぽも秀逸!)をはじめ、ストーリーテラーでもあり終始落ち着いたトーンで人間に対するように猿と会話する田中、名前と共に自分自身を取り戻していくみずきの変化を繊細に演じた那須など、俳優陣の演技も忘れがたい印象を残す。

大きな課題と思われた日本語と英語の両言語による上演も、2カ国語が同時に投影される字幕の効果もあり、不自然さや障壁は感じなかった(ただ字幕が正面上方に設置されていたので、前方の客席からは字幕を見るために視線を上下する煩わしさが多少あったかもしれない)。装飾を削ぎ落としたシンプルな台詞も、功を奏したのだろう。英語と日本語の掛け合いになっている場合でも、そこで何が語られ、何が問題になっているのか、起きている出来事やコミュニケーションの中身そのものに集中して観ることができた。基本的には英語を話す猿が、時折口にする「恐縮です」「困ったことになりました」といった日本語も、チャタリングで味わい深い。

原作で描かれた「品川猿」

では、村上春樹による「品川猿」「品川猿の告白」という二つの短編から、どのようにして一つの舞台がつくられていったのか、もう少し具体的に見てみたい。

原作の「品川猿」は、自分の名前を思い出せなくなった安藤みずき(旧姓は大沢みずき)を巡る物語だ。相談を受けたカウンセラーの坂木は、学生時代にみずきの後輩

の松中優子が自分の名札をみずきに託したのち、自死したという記憶を引き出す。みずきが長らく持っていた優子と自分の名札はいつの間にか2枚とも盗まれていたが、犯人は品川区に潜伏する「猿」だった。言葉をしゃべるその猿は、恋心を抱いた人間の女性の名前を盗む病があるという。優子に焦がれ続ける猿がみずきの名札と一緒に盗んだために、みずきは名前が思い出せなくなっていたのだ。みずきは猿を赦すが、それまで蓋をして見ないようにしてきた、自身の名前にまつわる「闇」と向き合うことになる。

一方、「品川猿」の続編と言える原作の「品川猿の告白」は、ある男が温泉場で出会った言葉をしゃべる猿の回想録だ。鄙びた宿の風呂場に現れた猿は男の背中を流し、部屋にビールを運んで身の上話をする。飼い主に言葉を教えられたこと、ある事件を起こしてそれまで暮らしていた品川を追われたこと、猿社会には馴染めないこと——。だが翌朝、猿は姿を消していた。数年後、男は仕事相手の女性が自分の名前を思い出せなくなる場に遭遇し、誰にも打ち明けたことのない「品川猿」の記憶が甦る。

背景を丁寧に描いて再構築

マシュー・レントンとグライアソンが共同で手がけた舞台版の台本づくりは、まず2篇の原作で起きた出来事を時系列に並べることから着手したという。それらをどう組み合わせ、一本の舞台として成立させるのか。2回目のワークショップとなったグラスゴーのスタジオでホワイトボードに出来事を書き出しながら、ああでもないこうでもない議論を重ね、行き詰まっては挫折しそうになったことも多々だったとか。普通ならあり得そうな不可思議な物語が、いたって当たり前のように展開していくのが村上春樹の世界だ。その魅力をできるだけ

損なわず、しかし観客を置き去りにしない説得力を持つ台本にできるかが肝となる。台本はあくまで舞台を構成する一要素とはいえ、大事な骨格であることは間違いない。

そうして初日が開くギリギリまで稽古場で調整を重ねた台本は、原作で起きた出来事を網羅しつつ、原作では詳しく描かれていないみずきの母との関係性をよりクローズアップしていた。みずきと母(家納ジュンコ)、夫の隆史(伊達暁)がキッチンで食事をするシーンが加えられ、台詞をオーバーラップさせながら、コミュニケーション不全の緊張感漂う家族の姿をヒリヒリと炙り出す。母がみずきの名前を姉と間違えて繰り返し呼び続ける様子は、見ていてもいたたまれないものがあった。その様子をアクリル板越しに坂木が見つ



第3回写真はすべて撮影：細野晋司



める「外の目」をつくることで、観客との間に適度な距離感が生まれ、シリアスになりすぎない効果があったと思う。

また、坂木のもとを男が訪れて品川猿の話を持ち明けるという、やはり原作にはない設定を加えたことも舞台版のポイントだろう。男が坂木に話した猿の物語が、みずきの問題を解決する糸口となるという展開に繋がっている。原作では特殊な能力を持つ坂木が、ある意味超人的に「猿が名前を盗んだ」という大胆な仮説に行き着くが、舞台版での流れは、原作を知らない観客にとっても納得できるものになっていたはずだ。二つの短編を解体し、有機的に再構築することに成功していたと言える。

なお、今回の舞台化にあたり、原作者である村上春樹サイドから制約や要望は一切なかったという。

全編に溢れる“村上作品愛”

特に感じ入ったのは、村上作品への敬意が全編に溢れていたことだ。村上作品ではしばしば、嫉妬や悪意といった人間が持つダークサイドが描かれる。登場人物たちは深い悲しみや痛み、孤独、自分でもどうすることもできない負の感情などを抱えつつ、夢とうつつのあわいで静かに“起きていること”と向き合っていく。それでいて作品の空気が重くなりすぎないのは、そんな自分を

俯瞰するユーモアの感覚も効いているからだ。今回で言えば、品川猿と男とのやり取りはかなりシュールかつコミカルで、客席からしばしば笑いが起きていた（日本のお酌の作法まで完璧な猿が最高！）。猿捕獲大作戦で活躍する坂木の夫（伊達暁）と部下の桜田君（サム・ストップフォード）コンビもコメディリリーフ的存在で、彼らが現れると何だかほっこりしてしまう。

そうした作品全体のトーンを保ちながら、光と闇、異界と繋がる地下の暗闇（下水道）、クラシック音楽、薄くなっていく自分の影、コップの水に落としたインクなど、原作には直接登場しないものも含めて、村上作品に特徴的なモチーフが台詞の中にも巧みにちりばめられており、レントンの深い“村上作品愛”が端々に感じられた。翻訳・ドラマトゥルクの阿部のぞみが語っていたように、村上春樹の原作を忠実に舞台化することに固執せず、「私たちの物語」としての解釈で村上作品と真摯に向き合った結果、まさしく「村上春樹の世界」が出現したという逆説的な過程が興味深い。

「村上作品は大好きですが、村上春樹の単なる従僕にはなりたくなかった。村上春樹作品であると同時に、私たちの作品でもある、ということが重要でした。原作を自由に解釈しなければ、原作のエッセンスを失ってしまいます」と語るレントンの思いを、カンパニー全体で共有できていたことが伺える。

長期にわたる創作期間の効用

何より今回の成功の要因は、村上作品の世界を言葉（台詞）だけに頼らず、度々触れてきたように、俳優の身体表現、照明、音響その他の舞台効果全てを含めて表現しようとした点にある。そのことが可能となったのは、2年半という長いスパンでじっくりと作品を育ててきたことが大きい。初めて顔を合わせる日英の演劇人たちが共に何ができるのかを考え、作品や出演者が決定していないワークショップの段階からさまざまな俳優たちが関わり（最終的に出演しなかった俳優も含めて）、台本づくりにも気の遠くなるような時間をかけ、言語と文化の違いを越えて、お互いに信頼関係を築いていった。日本での本稽古が始まってからは、ほんの一瞬の動きにも何度もトライ＆エラーを繰り返し、些細なアイデアでも「とにかく試す」ことを徹底していた。その創作方法はレントンとヴァニシング・ポイントにとっては通常通りのものだったが、日本側の俳優・スタッフには未知の体験であり、大きな刺激となったようだ。

試して失敗できるクリエイション

みずき役的那須凜は初期からワークショップに参加したメンバーで、国際共同制作作品への参加は初めてだった。「革新的と言われるヴァニシング・ポイントの創作

方法と、日本との違いをぜひ知りたいと思って参加しました。グラスゴーでのワークショップでは、マシューたちから日本の文化についてたくさん尋ねられたことが印象に残っています。マシューは音響もビジュアルも含めて全て見てみないと納得できない姿勢を徹底していて、一俳優の意見も蔑ろにせず、『まず一回やってみよう』と直感的に進めていく。あらゆる選択肢の中から面白いものをチョイスしていく粘り強い姿勢は、日本での本稽古でも一貫して変わらず、とても感銘を受けました」

また長い時間を共有したことで仲間同士の絆が生まれ、自身も積極的に意見を言えるようになったと振り返る。「私も含めて、日本人の俳優は演出家に対して遠慮しがちなところがあると思います。でも今回の経験で、失敗を恐れずに自分からアイデアを提示していくことが、チームとしてのクリエイションの一環だと考えられるようになりました。何より同じ舞台人なので、言語が通じなくてもお互いに考えていることが伝わるんです。共通言語は舞台上にあるとわかったことが、大きな学びでした」

田中佑弥もまた、日本での創作との違いとして「試して失敗できること」を挙げる。「みんなが意見を出し合える稽古場の雰囲気をもっと（マシュー）たちがつくってくれて、日英の習慣や文化、言語の違いは大きな困難になりませんでした。考えられる可能性を一つずつ試していくプロセスが作品の豊かさにつながり、もっと面白いも



のできるという演劇のポテンシャルを改めて確認できた。素晴らしい経験だったと思います」

雄弁なしっぽを持つ猿は愛を語る

レントンと共にヴァニシング・ポイントの創作チームの要であり、愛すべき品川猿を演じたサンディ・グライアソンも、「台詞や身体に対する鋭い感性とホスピタリティを持つ日本の皆さんとの創作はとても楽しかった。プロセスを共にする中で、日本の俳優・クリエイティブチームの皆さんも積極的に声をあげるようになったことは、時間をかけて信頼が築かれた証。これこそが真のコラボレーションです」と語る。

なお、当初レントンはパペットが猿を演じることを想定していたが(だから人形遣いのコーエンが参加している)、異を唱えたのがグライアソンだった。レントンいわく、「サンディは『パペットが出てくる芝居なんてロンドンで散々やっているじゃないか。僕が猿をやるよ!』って(笑)。その時点ではまだ答えは出せなかったけど、パペットがやるか人間がやるかを含めて、僕らのミス터리アスな旅路が始まったんです」。

さまざまな試行錯誤を経て、結果的には長いしっぽだけをコーエンが操る「人間+人形遣い」という独自のスタイルを確立。その動き、毛づくろいや体をポリポリ掻くしぐさは猿そのもののなのに、人間の言葉をしゃべり、しっぽをピンと立てて嬉しそうにビールを飲み、かと思えば心に響く愛の本質を語る、唯一無二の「品川猿」が誕生した。生きもののように感情を豊かに表現するコーエンの巧みな“しっぽ遣い”も忘れがたい。「サンディが『アイディアがある』と言ってホースで作ったしっぽをつけて見せた時、『君が正しかったかもね』と言ったことを覚えています(笑)」(レントン)

「余白」が生み出す舞台成果

スタンリー・キューブリック監督『2001年宇宙の旅』(1968年)に大きな影響を受けているというレントンは、深淵なるこの映画のように、観客に答えを示していない作品が好きだと語る。「今回の作品はシンプルなストーリーの中に、真の美しさや人間らしさ、同時に闇や恐怖などの複雑なテーマが描かれています。でも、“答え”は描かれていない。僕にとってはそれがまさに“人間”そのものです」。

作品をより良くするためにあえてつくった「余白」に、観客は思い思いの想像力を膨らませることができる。そうして長い時間をかけて練り上げた今回の舞台は、数あ



る村上作品の舞台化・映像化の中でも出色の仕上がりとなった。また、国際共同制作作品としても、KAATとヴァニシング・ポイントは理想的なパートナーシップを築くことができたと言えるだろう。

劇評でも「2024年を締めくくるにふさわしい、刺激的な舞台」「照明とスモークでここまで村上作品の世界観を表現できるとは。演出のマシュー・レントンには『霧の魔術師』の称号を贈りたい(共に2025年1月7日付読売新聞夕刊)、「闇を深く見せる照明(サイモン・ウィルキンソン)は劇の主題と響き合う」(2024年12月5日付朝日新聞デジタル)など、村上作品の芯を捉えた演出・演技が概ね好評を得た。また、みづきを演じた那須凜は、本作および劇団青年座『ケエツプロウよ——伊藤野枝ただいま帰省中』での演技を対象に、第59回紀伊國屋演劇賞個人賞を受賞している。

2025年2月下旬から3月上旬にかけてはヴァニシング・ポイントの本拠地スコットランド公演を控え、現地での反響も気になるところだ。国際共同制作から生まれた財産として、ヴァニシング・ポイント、及びKAATの大事なレポーターとなり、今後も作品が進化していくことを願ってやまない。

Project 黒潮プロジェクト 台湾-与那国-济州

『そして魂と踊れ』『ユーラシアン オペラ Op.4 黒潮の子』

河崎純 × チョン・ウォンキ (韓国)



大陸各地で「ユーラシアンオペラ」を展開してきた音楽詩劇研究所(主宰・河崎純)と「ディアスポラ」をテーマに数々のシアターピースを手掛ける作曲家であるチョン・ウォンキ(韓国)による音楽詩劇の国際共同制作。本作品は東アジアの島々の海洋文化に着目し、台湾原住民、与那国、济州に出自を持つ歌手、韓国や台湾の伝統楽器を含む室内楽、舞踊、美術、映像により織りなされる。『そして魂と踊れ』(作:チョン・ウォンキ)は、戦争が引き起こした“移住”に着目し、济州島の巫覡を基調に創作された。植民地時代と国家分断を経て安住の地を求めるも海上で死んだ人々のドキュメンタリーであり、生死と現在の境界に響く鎮魂歌でもある。『ユーラシアンオペラ Op.4 黒潮の子』(作:河崎純)は、従来の日韓台の文化交流において、共通して描かれることが少なかった視座で描かれる音楽劇だ。歌唱ソリストは、台湾原住民族を出自に持つエリ・リャオ、济州島の名優ムン・ソクポム。日本最西端の与那国島出身の映画監督・俳優の東盛あいか演じるShioの、終わらない漂流の旅。その途上で見聞する異間には、文化の略奪、先住者と外来者の交流など、歴史に埋もれてきた伝承と、国家に翻弄された離散者の運命とが重なる。本プロジェクトでは、知られざる音楽的文化や消滅危機にある言語が響き合い、歴史と海に沈んだ魂を浮上させる。そこから、排他性を強める現代社会にむけ、人々が共に生きる意味を投げかける。

公演概要

【沖縄公演】日時: 2024年12月7日(土)~2024年12月8日(日)全3公演 会場: てんぶす那覇 テンプスホール 上演時間: 145分

【東京公演】日時: 2024年12月10日(火)~2024年12月11日(水)全3公演 会場: 日暮里サニーホール 上演時間: 145分

クレジット

第一部: 『そして魂と踊れ』
演出・作曲: チョン・ウォンキ

踏、吉松章(舞・謡)、坪井聡志(歌)、上田恵利加(コーラス)

舞台美術: 鄭梨愛
映像: 高山剛

第二部: ユーラシアンオペラ Op.4『黒潮の子』
演出・作曲: 河崎純 脚本: 河崎純、坪井聡志

演奏: チャン・ジェヒョ(打楽器)、パク・スナ(伽耶琴)、リ・リーチン(中国笙)、小沢あき(ギター)、河崎純(コントラバス)、任灵儿(チェロ)、荒井康太(打楽器)、今本晶子(フルート/沖縄公演)、金野紗綾香(フルート/東京公演)

主催: 一般社団法人音楽詩劇研究所
共催: 独立行政法人国際交流基金
共同制作: 一般社団法人音楽詩劇研究所、独立行政法人国際交流基金
制作: 一般社団法人音楽詩劇研究所 斎藤朋
[(株)マルメロ]

出演: 東盛あいか(俳優)、エリ・リャオ(歌手)、ムン・ソクポム(济州島民謡)、山田有浩(舞踏)、三浦宏予(ダンス)、亞弥(舞

映像・美術監督: 三行英登



第1回報告書 | 大石始

制作の経緯および 与那国島でのリサーチ

Haime Oishi J St

本作「黒潮プロジェクト 台湾 - 与那国 - 濟州」の概要

2024年12月、東京と沖縄の2か所で上演される「黒潮プロジェクト 台湾-与那国-濟州」は、音楽詩劇研究所が主催するシアターピースだ。音楽詩劇研究所を主催する河崎純と、韓国・濟州島を拠点に活動するチョン・ウォンキという2人の作曲家・演出家のコラボレーションからなり、チョン演出の『そして魂と踊れ』と河崎演出の『ユーラシアンオペラ Op.4 黒潮の子』という二部構成で上演される。タイトルに示されているように、本作は台湾、与那国島、濟州島という黒潮流域の島々のフォークロアをモチーフとしており、キャストには各島にルーツを持つ俳優・音楽家も含まれている。

河崎はこれまでに演劇やダンス、音楽劇など多種多様な舞台作品に関わっており、コントラバス奏者としても国内外のプロジェクトに参加してきた。音楽と演劇とダンスを横断し、自身もヨーロッパからロシア、中央アジアを移動し続けてきた河崎は、複数の意味での「境界線」を超える表現者といえるだろう。

河崎が自身の表現のプラットフォームとなる音楽詩劇研究所を設立したのは2015年のことだ。そのコンセプトについて、同所のウェブサイトにはこう記されている。

日本だけでなく世界各地の芸能やフォークロアを遡りつつ、多言語が響きあう音楽劇を創作。独自の合唱システムと即興表現を駆使し、国境を越えるコラボレーションから生まれる作品は〈北東アジア版マジックリアリズム〉とも称される。(音楽詩劇研究所ウェブサイトより)

そうした河崎の思想を凝縮したのが、2018年から始まった「ユーラシアンオペラ」シリーズだ。

原点としての「ユーラシアンオペラ」

河崎は音楽家としてロシアや中央アジアを周り、各地のアーティストと交流を重ねるなかで「ユーラシアンオペラ」の核となる思想を育んできたという。河崎は著書のなかでこう書いている。

かつて西と東を結んだシルクロードなどの古の道は、

いまは見えない。道なき道に潜んで眠っている音たちを、私は聴きたい。そして、その道を歩む人たちと共に作品をつくってみたい。私はのちにそれを「ユーラシアンオペラ」と名づけた。(河崎純『ユーラシアの歌 原郷と異郷の旅』より)

「ユーラシアンオペラ」シリーズはこれまでに3作品が上演されている。ウクライナ、トゥバ、トルコ、ロシアのヴォーカリストを招いた『Continental Isolation』(2018年9月)、カザフスタンと韓国で上演された『さんしょうだゆう』(2019年3月、10月)、そして韓国から伝統音楽「正歌」の歌手であるジー・ミナを招き、李氏朝鮮時代の説話「春香伝」をモチーフのひとつとした『A Night The Sky was Full of Crazy Stars』(2022年11月)。この作品において河崎のまなざしはトルコから移住してきたクルド系難民申請者にも向けられ、韓国、台湾、クルド、ロシア、日本と、さまざまな言語の歌声が響く作品となった。

「ユーラシアンオペラ」シリーズで共通して問いかけているのは、国家やイデオロギーといった「大きな物語」にかき消されようとしている声なき声に耳を傾け、人が人と出会うことで紡がれてきた古の道にまなざしを向けることの意味だ。音・言葉・踊りを通じ、現代社会に押しつぶされつつあるものを浮かび上がらせようとしている点は、これら3作品に共通するものと言えるだろう。そして、著書のなかで河崎が「ユーラシアンオペラ」を「伝統音楽、伝統文化、民族、国家の枠を越えたフォークロアと未来を繋ぐ旅=音楽」とも定義しているように、その試みは消えかかりつつあったフォークロアを未来へと繋ぐ可能性を探るものでもあった。

筆者のインタビューに対し、河崎はこのように話している。

「僕らが作る作品はいつも同じ構造を持っているんです。イマジナリーな民族が出てくるというのがひとつ。そして、その民族が実在するフォークロアと出会っていくという構造がどの作品にもあるかと思っています」(筆者のインタビューより)

こうしたテーマと構造は本公演「黒潮プロジェクト 台湾-与那国-濟州」にも受け継がれている。



河崎純とチョン・ウォンキの出会い

本作「黒潮プロジェクト 台湾-与那国-济州」の直接的な起点となったのが、河崎とチョンの出会いである。

チョンは韓国における舞台芸術・伝統音楽の領域で次世代の旗手として注目を集める演出家・作曲家だ。济州島を拠点に活動しており、同島に伝わるシャーマン儀礼「クッ」や民謡に関するフィールドワークを続けてきた。

河崎とチョンが出会ったのは2023年5月。両者ともフォークロアとディアスポラをテーマのひとつにしていることから意気投合し、コラボレーションに向けて動き出すことになった。当初から济州島は舞台のひとつとして想定されていたというが、韓国とは縁の深い河崎にとっても、独自の文化と济州島四・三事件に象徴される凄惨な歴史を刻んできた济州島は踏み込めずにいた場所だった。一方、チョンにとっては海外の演出家とコラボレーションするのは初めての体験。両者にとってこのコラボレーションはひとつの挑戦でもあった。

2023年8月、河崎は音楽詩劇研究所のメンバーとともに济州島を訪れる。そのリサーチに同行していたのが、台湾原住民族のタイヤル族をルーツに持つヴォーカリスト、エリ・リャオだ。彼女はそれまでも音楽詩劇研究所の作品において重要な役割を担ってきたが、河崎は今回のプロジェクトにおいてもエリを作品世界の軸として考えていたと話す。

济州島と台湾を繋ぐ海の道。その先には台湾からわずか111キロの距離に浮かぶ日本最西端の島、与那国島があった。河崎はこう話す。

「最初の段階では東アジアにおける海洋文化の共通項を主題に考えていて、沖縄のことも企画の立ち上げ当初から念頭にありました。そのころは『生命の華』という仮タイトルを付けていて、女性を主人公とする物語を構想していました。今までの音楽詩劇研究所の作品とは違うものにトライできる機会だと思っていました」(筆者のインタビューより)

2015年10月20日、東京で上演された音楽詩劇研究所の公演『終わりはいつも終わらないうちに終わっていく』 ©bozzo



上から『Continental Isolation』(2018年9月) ©mikomex
『さんしょうだゆう』(2019年3月、10月)
『A Night The Sky was Full of Crazy Stars』(2022年11月) ©mikomex

2024年1月、河崎とチョンらは沖縄本島、石垣島、与那国島を巡る1週間ほどのリサーチを行う。そのなかで台湾～与那国～濟州を繋ぐ「海の道」が浮かび上がってきたのだった。

与那国島でのリサーチ およびクリエイション

今回エリと並ぶ重要なキャストに抜擢されたのが、与那国島出身の俳優・映画監督、東盛あいかである。東盛は自身が監督・主演を務めた映画『ばちらぬん』(2020年)で注目を集め、近年は消滅危機にある与那国語を駆使するrapperとしても活動している。河崎は東盛をキャスティングした理由をこう話す。

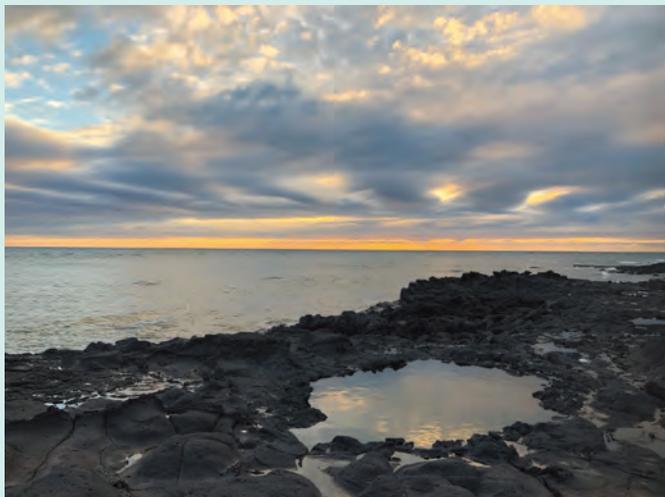
「彼女は歌手ではないし、彼女の映画も見てなかったんですが、直感で東盛さんに連絡をしました。その段階の台本は現状のものよりもっと物語的だったので、それを演じるのは歌手ではなく、東盛さんのような人だと思っていたんです」(筆者のインタビューより)

2024年7月末から8月にかけて、主要キャストと制作チームが与那国島でより本格的なリサーチを行った。

与那国民俗資料館や与那国町伝統工芸館などを回って島に伝わるフォークロアを学び、島民から直接話を聞かなかでこれまで語られてこなかった「小さな物語」に触れた。島の豊年祭を訪れた際には、島民たちの踊りの輪に加わり、共に歌い踊った。与那国島から目と鼻の先にある台湾で生まれたエリは、そんな豊年祭の光景に故郷の収穫祭を重ね合わせたという。

与那国島では劇中に使用される映像やスチールの撮影も行われた。与那国島の北西岸に広がる海浜地形帯「久部良フリシ」、原生林保護区に指定されている「クバの森」、黒潮に乗って東西南北からさまざまなゴミが漂着する「ウブドゥマイ浜」。久部良フリシが虫の霊を海の彼方の理想郷アンドゥヌチマへと送る儀礼の場となっていたように、それぞれの場所には固有の物語が息づいていた。キャストと制作チームはフォークロアの舞台に身を浸しながら、台湾～与那国～濟州を繋ぐ「海の道」のイメージを膨らませていく。

そうしたリサーチ活動の一方で、台本執筆を進めていた河崎はひとつの壁に突き当たっていた。チョンとの意見の相違があり、一度書き上げた台本を見直す必要に迫られていたのだ。8月に韓国で行われたリサーチの際、そのズレはよりはっきりとした形で表面化することになる。



上段左:2023年8月、韓国・濟州島

上段右・下段左右:2024年7～8月、沖縄県・与那国島でのリサーチ

第2回報告書 | 大石始

濟州島でのリサーチおよびソウルでのプレ公演

Haime Oishi 2nd

韓国・濟州島でのリサーチ

2024年8月、朝鮮半島最南端の島、濟州島でスタッフと出演者によるリサーチが行われた。濟州島をフィールドに創作活動を続けてきたチョン・ウォンキが案内役となり、韓国本土とも異なる濟州島の民俗や歴史に触れた。

濟州島での滞在中、ひとつのテーマとなったのが濟州島四・三事件のことだった。1948年4月3日、朝鮮半島を分断する選挙実施に反発した南朝鮮労働党と濟州島の左派島民が武装隊を組織して蜂起。韓国軍や国防警備隊などが武装隊を鎮圧するなかで、非武装の一般人を含む数万人の島民が殺害された。

今回のリサーチでは四・三事件で消滅した村を訪れ、ホン・チュンホさんなど事件の生存者から貴重な証言を聞いたほか、日本軍が建設したアルトゥル飛行場の跡地も訪れた。ここはかつて日本軍が中国本土で爆撃を行う際の基地として用いられ、四・三事件では虐殺の舞台ともなった。

アルトゥル飛行場ではエリ・リャオ、東盛あいか、ムン・ソクボムが歌を披露した。東盛が歌ったのは与那国島の民謡「どうなんスンカニ」、エリはプユマ族の歌謡「美しき稲穂」、そしてムンは葬礼の際、棺を運ぶときによく歌われる「ヨンギソリ」という鎮魂歌を歌った。それぞれの形で鎮魂の思いを表現したこの場面は、今回の制作プロセスにおいても重要なシーンとなった。

1960年、濟州島生まれのムンは島の民謡の歌い手であり、俳優としても活動している。濟州島の民謡についてムンはこう話す。

「濟州島は離島ということもあって、韓国のなかでも独自の歌が数多く残っている土地なんです。濟州島の民謡には島の方言が使われているので、ソウルで歌われている民謡とはまず言葉が違う。それとリズムも自由です。濟州島では労働のなかでさまざまな民謡が歌われてきたのですが、そういった歌は労働の苦しさを紛らわせるためのものでもありました」(ムン・ソクボム)

今回のリサーチでは韓国各地で行われている巫俗儀礼「クッ」について学ぶべく、濟州島大巫俗儀礼保存会の練習場を訪れた。ここでは14歳から50年間シンパン(シャーマン)を務めているというソ・スンシル会長にイ

ンタビューを行った。

「通常、クッは『やりたい』と思って始めるものではなく、『やらなくてはいけない』という思いから始めるものなんです。私の場合、母がシンパンをやっていたので自然と受け継ぐことになりました。うちの会に参加してくれる方も身体がどこか悪いとか、不運なことが続いているため、シンパンを頼ってやってきたという方が多いですね。お金を儲けたいという欲望のために始めてはならないんです」(ソ・スンシル会長)

2日間にわたるリサーチの最後、チョンは一行を酒精工場収容所四・三歴史館へと案内した。この場所はかつて日本の東洋拓殖の酒精工場として創業され、四・三事件の際は多くの島民が拘束された場所でもあった。リサーチの最後、チョンはこう語った。

「四・三事件で収容された人々はここに集められ、最終的に本土へと送られ、その多くは行方不明になりました。罪を犯していない人々ですら予備検束として捕まり、処刑されたんです。私はこういった記憶も今回のコラボレーションに活かしていきたいと考えています。四・三事件という歴史的事件が個人の人生をどのように左右し、ひとりひとりのアイデンティティーに影響してきたのか。そうした問題意識を踏まえて今回のプロジェクトに関わっていきたいんです」(チョン・ウォンキ)

濟州島をテーマに作品制作を行ううえで、四・三事件のような負の歴史について学び、考えるというプロセスは決して避けることのできないものでもあった。そして、時にそうしたプロセスは各メンバーの心の内に葛藤をも引き起こした。その葛藤をいかに乗り越え、創作へ向けることができるのだろうか。各人の中に多くの問いを残すリサーチとなった。

ソウルでのプレ公演とその後

8月23日にはソウル・鐘路のアートスペース「Banjul」でショーケース・パフォーマンスが開催された。これは12月に行われる本公演のプレ公演となり、今回のプロ

プロジェクトでも重要な意味を持つものでもあった。

プレ公演当日、Banjulに集まったメンバーは打ち合わせを行った。プレ公演の進行が確認されたあと、本公演に向けた話し合いが進められた。当初は穏やかな雰囲気だったものの、徐々に以前から問題視されていた河崎純とチョンの方向性のずれが表面化していく。ずれの背景にはさまざまな要因があるようだが、オブザーバー（観察者）の立場から見れば、歴史的事象や民族的アイデンティティーに関わる事柄を「物語」のなかでどのように扱うか、そのスタンスの違いが顕在化したようにも感じられた。公演後に行ったインタビューで本人たちから語られるように、「フォークロアとディアスポラ」という共通のテーマを掲げながらも、2人のアプローチとアングルは異なっていた。

ピリピリとしたムードのまま、プレ公演が幕を開けた。エリはピアノを弾きながらタイヤル族やプユマ族、アミ族など台湾原住民の歌を歌う。続く東盛は「どうなんスンカニ」など与那国島の歌を披露。最後には与那国島の祭りの最後に歌われる「どうんた」を輪になって歌い踊った。ソロ・パフォーマンスの最後を飾ったのはムンだ。農作業や漁の所作を演じながら、関連する民謡を歌う。濟州島の歌文化の背景を伝える、大変興味深いパフォーマンスであった。

休憩後、河崎のコントラバスを中心とするセッションが繰り広げられた。Banjulを運営するイ・キファ（ハーブ）、実験的な演奏活動を続けてきたイ・ハンジュ（ギター）の演奏にエリが絡んでいく。そこに三浦宏予（ダンサー）が能楽的な所作で加わったかと思うと、東盛がムンの農作業的な動きを模したかのような踊りを見せた。

すべては即興のパフォーマンスだったが、今回のプロジェクトのテーマをひとりひとりが考え、歌や動きを通してその思考を表現した跡がくっきり窺えるものだった。

公演を観覧したパク・ダハム（プロデューサー/DJ/Helicopter Records主宰）はこうコメントしている。

「最初に登場したエリさんが歌ってくれた原住民の歌、東盛あいかさんの与那国島の歌、濟州島の生活

劇を見るようなムン・ソクポム先生の歌まで、いずれも生きてきた時間と生活が深く盛り込まれていてとても感嘆しました。簡単には聞くことができない歌をひとつの場で聞くことができ、貴重な体験になりました」（パク・ダハム）

また、来場者からは以下のような感想が寄せられた。

「久しぶりに東洋的な音楽をライブで聴くことができ、とても幸せです。頻繁にこのような公演を開催していただければ、ぜひ伺います」（20代）

「本国または本土との関係が歴史的に厳しく、差別や弾圧を受けながらもユニークで貴重な文化を育んできた濟州島、沖縄、台湾のアーティストが一堂に会する貴重な場を作っていただき、本当に有意義で感謝しています」（50代）

「小さな会場ならではの雰囲気とアーティストとの交流は最高です。企画、進行、公演に参加された方々に大きな拍手を送ります」（50代）

急遽の構成変更と、 チョンの日本での講演

韓国でのリサーチ終了後、ソウルで表面化した河崎とチョンの方向性の違いを埋める作業がオンラインで進められた。その結果、当初2人が作曲をし河崎が演出する予定だった本作品は一部チョン演出、二部河崎演出という二部構成で行われることになった。演奏技術や衣装プランを共有し、振付を関連づけるなど、河崎とチョンの間ではさまざまなアイデアが話し合われたようだ。

そうしたやりとりを踏まえ、10月後半にはチョンが東京に滞在。10月27日には、北区のココキタ・スタジオで「韓国から作曲家 チョン・ウォンキ氏を招いて～濟州島文化と自身の創作について～」と題したトークイベントも行われた。本公演に出演するダンサーやミュージシャンも訪れたこの会では、濟州島のフォークロアや歴史が紹介されたほか、チョンが想定している演出プラ



ソウル Banjulでのミーティング



濟州島 アルトゥル飛行場

ンについても解説された。

ソウルでのピリピリとしたやりとりを見ていただけに、比較的ポジティブなディスカッションが進められていることには驚きさえ覚えた。後から思えば、忌憚なく意見を交わし合い、互いの違いを認めるというプロセスは、日本と韓国に出自を持つ作曲家／演出家がコラボレーションをするうえで、決して避けては通れないものでもあったのだろう。



ソウル Banjul 集合写真

第3回報告書 | 大石始 沖縄・東京公演と振り返り

Report
3rd
Haime Oishi

本公演は2024年12月、沖縄と東京の2都市で計6公演が上演された。12月7、8日（沖縄公演）の舞台となったのは沖縄における観光の拠点、国際通りに面した「てんぶす那覇 テンプスホール」、同月10、11日（東京公演）はJR日暮里駅にほど近い「日暮里サニーホール」が会場となった。

沖縄公演には与那国島関係者も訪れ、当事者の立場からさまざまな反響が寄せられた。また、東京公演の会場となった日暮里サニーホールは1920年代から戦後にかけて済州島から多くの人々が渡ってきた都内最古のコリアンタウン、三河島からも近く、作品のテーマとも関連した場所で上演することにひとつの意義が見い出されていた。

第一部『そして魂と踊れ』 (チョン・ウォンキ演出・作曲)

本作は済州島の海辺の村、ダクネ村の家族がモチーフとなっている。彼らは日本帝国主義による植民地化、四・三事件、朝鮮半島での冷戦の開始など歴史の荒波に翻弄されてきた。彼らの横には、無念の死を遂げた靈魂が彷徨っている。

会場に足を踏み入れてまず目を引いたのが、舞台上および舞台下に設置された複数の輪だ。輪が並行に設置されることで、そこには道のようなものができている。チョン・ウォンキによると、本作は済州島で行われている「シワンマジ儀式＝冥界の10人の王を迎える儀式」をモチーフにしているのだという。シワンマジ儀式では先祖の霊を道案内するため、シンバン（シャーマン）が10個の門を作り、その道を案内する。輪が作り出す道は、シワンマジ儀式のものを模っているわけだ。

本作ではオープニングを含めて計5つの組曲が演奏



©mikomex

される。ムン・ソクポムによって歌われる「Calling the souls」は、土を掘ったり運搬する際に歌われる労働歌。墓掘りや葬儀とも関連する歌であり、死者の霊を招いて祭る招魂の歌でもある。この組曲のなかではあの世への道を掃き鎮める「チルチム（道掃除）」も歌われる。

「Through the narrow path」では済州島から日本へと渡ったあと、行方がわからなくなった魂について歌われる。魂はシャーマンを演じるムンに憑依し、嘆きの歌を歌う。

クライマックスとなるのは「Crying and crying some more」。このなかでは「南無阿弥陀仏」と繰り返される「ソクサルリム」や「恨みの念がたくさん溜まっているね／それを全部晴らしてゆこう」という歌詞のある「ソウジェソリ」など複数の歌が歌われる。最後にエンディングテーマともいえる「Then dance with souls」が演奏される。

会場で配布されたパンフレットのなかでチョンはこう書いている。

濟州島でフィールドワークを始めたとき、新しいものが見え始めた。喪失という世界で生きる方法を歌の中に見出し始めたのだ。では、歌うことは何を意味するのだろうか？ 私たちはどんな歌を歌っている？ 私はそれを一種の儀式と表現したい。(チョン・ウォンキ、公演パンフレットより)

チョンみずからが記しているように、彼は濟州島の歴史に「喪失という世界」を見出し、歌と踊りを通じてその世界に向き合おうとしている。劇中、ダンサーたちの動きは苦しみからの解放を表現しているように思えたが、それは「喪失という世界」を乗り越えるためのものでもあるのだろう。

本作品で特筆すべきは、チョン作曲の楽曲を演奏するアンサンブルの素晴らしさだ。多様な文化がひとつのタペストリーを織りなす彼の楽曲のヴィジョンは、汎アジア的ともいえるアンサンブルによって初めて実現することになった。朝鮮半島の両面太鼓チャングなどを叩くチャン・ジェヒョ、12弦の撥弦楽器カヤグムを奏でるパク・スナ、台湾のシェン(笙)奏者であるリ・リーチンをゲスト的に迎えつつ、河崎と数多く共演してきた小沢あき(ギター)を中心とするアンサンブルが土台を形成している。伊豆諸島・青ヶ島生まれの荒井康太(ドラムス)のセットには韓国の鉦が組み込まれていたり、そこには各ミュージシャンのアイデアも持ち込まれていた。

公演を重ねるごとにアンサンブルは緻密なものとなり、最終公演ではひとつの完成を見たと言っていいだろう。

第二部『ユーラシアンオペラ Op.4 黒潮の子』(河崎純演出・作曲)

第二部においてストーリーの中心を担うのは、東盛あいかが演じる Shio だ。彼女の旅は名のない虚構の島から始まり、台湾、与那国島、濟州島へと展開されていく。旅のなかで Shio は各島の民話・伝承、歌や踊りと出会い、「自分は何者なのか？」と自問する。ストーリーは14のパートに分かれており、各島を巡る短編集のような構成となっている。

台湾のシーンにおいて重要な役割を演じるのがエリ・リャオだ。「Live in Taipei」というパートでは台湾人歌手が台北でライブを行うシーンが演じられる。「美しい稲穂」や林班歌のレパトリーなど台湾原住民の歌が披露され、曲間のMCも中国語で行われた。

エリは終演後のインタビューにおいて、台湾パートをひとりで背負う戸惑いについてこう語っている。

「台湾の社会や文化はとても複雑で、簡単には説明しきれない多様性があるんですね。私ひとりで『台湾』という大きなものを演じることに対する迷いは最後までありました。与那国島や濟州島はある国の中の島がモチーフになっているのに対し、台湾は特定の地域ではなく、多民族が住む台湾そのものが題材になっている。今回は台湾でのリサーチもなかったですし、話し合う機会もなかった。サブタイトルに『台湾』という言葉を入れた作品としては、台湾の





第二部 ©mikomex

扱いがちょっと雑なんじゃないかと思っていました。そこは最後まで疑問でした」(エリ・リャオ)

エリが「台湾」そのものを演じたように、東盛は主人公であるShioを演じると同時に、本公演の重要な要素である「与那国島」パートをひとりで背負うことになった。その象徴的なシーンが、東盛がどうなんむぬい(与那国語)でラップを披露する場面だ。ここでは東盛の作詞による「星が降る」という歌がパフォーマンスされる。

祖父母から教わった言葉は今はどこに？
鳥の神様よ、お願い涙を流さないで
兄弟たちよ、この歌を聞いてください
私たちの魂はどこにあるの
与那国の魂はどこにあるよ
この海を渡ってください
貴方に会いたい
(「星が降る」作詞・東盛あいか)

主語の大きな民族的アイデンティティーを個人が演じることの危うさについては、河崎純自身もそれを認めたうえでこう語っている。

「エリ・リャオさんやムン・ソクポムさん、東盛あいかさんというソリストの方々は、民族や国といった属性を背負わせてしまうことになりかねないところがあつたと思うんですね。そこに関しては葛藤が

あるんです。たとえば東盛あいか＝与那国島と言いきってしまっていていいものなのか。民族性よりも、個々の生きている現在を表現する重要性を共有した上ではありますが、作品のテーマをより見えやすくするという意味においては、そこを背負いながら演じてもらわないといけないところもあって。そこは難しい部分でもありました」(河崎純)

劇中では各島の民話や伝承と共に、さまざまな詩人たちの言葉が引用される。在日コリアンのキム・シジョン、満州出身のユン・ドンジュ、沖縄の川満信一、ハワイのテレシア・キエウエア・テアイワ。「民族や国といった属性」が前面に押し出される一方で、そうした属性に吸収されることのない個人の言葉が物語に折り重なっていく。

最終パートにあたる「Shio～Song of Diaspora～」では、後述する在日クルド人歌手と河崎、上田恵利加が民族の春祭「ネウロズ」で演奏したクルド民謡のドキュメント音源が流れ、「今回の法案が『収容』を前提とした制度を維持している点を特に懸念しています」という言葉で始まる政治的なステートメントが映し出される。いくらか唐突にも思えたこの場面には、河崎の個人的な思いが込められているのだという。

「以前、トルコで歌手をやっていた在日クルド人の知人がいまして、その人は日本に暮らす同胞の祭りや結婚式などで歌っていたんですね。彼は一昨年の6

月、家族を残しているトルコに一度戻ったんですけど、帰国の際、トルコの空港で捕まってしまったんです。結局5年間勾留されることになってしまっただけです。その出来事が6月にあったので、今回ディアスポラとして作品をテーマにする際、ユーラシアンオペラの前作の内容を引き継ぐ形で作品のメッセージに盛り込みました」(河崎純)

「Shio ~ Song of Diaspora ~」のラストシーンで東盛は、激しく踊りながら、「島のひとつひとつとしてわたしたちは闘い、環礁をつくり、群島をつくった。こうしてわたしたちは生き長らえた」という台詞を発する。全6回の公演を重ねるごとにそのパフォーマンスは激しさを増していき、最終公演で頂点を迎えた。

深い余韻を残すこのシーンが素晴らしかっただけに、黒潮を巡る物語からは明らかに逸脱した在日クルド人の物語がインサートされたことには、個人的に違和感を覚えた。

沖縄・東京公演の反響

沖縄・東京公演はいずれもさまざまな反響を巻き起こした。沖縄在住のライター、岡部徳枝はこうコメントしている。

「混沌とした深海を漂流する魂の旅を追体験するような暗闇の世界で、島々の唄が生き生きとたくましく輝いていた。それらは、沖縄の地で歴史に翻弄され埋もれた無数の声を、ここに呼び起こし、共鳴させたかのようで、この地で開催された意義を感じさせた。

与那国島の祭り歌『どうんた』が始まったとき、先頃とある祭りで私自身も、仲間たちと手をつなぎ輪になってこれを歌い踊ったことを思い出した。Shioの旅の中に、ふと自身の実体験が重なったことで、『私は生きている』——ということを思い出し、安堵したのは不思議な感覚だった」(岡部徳枝/ライター)

与那国島関係者を含む知人・友人が訪れたという東盛は、寄せられた反響についてこのように話している。

「世代によって受け止め方が違う気がしました。同世代の友人のなかには『あいかはこんなにもたくさんの人たちに与那国のことを共有したんだね』とキラキラした目で言ってくれた子もいました。私の親世代になると与那国語が理解できる人も多いので、与那国語のラップのシーンで泣いたという人もいました。さらに上の世代になると、作品自体受け入れがたいという人もいましたね。何をやってるのかわからな

い、と」(東盛あいか)

沖縄公演以上に多くの観客が来場した東京公演にもまた、多様な声が寄せられた。『廻り神楽』(2017年)など民俗芸能を追ったドキュメンタリー作品を手がけてきた映像作家の大澤未来はこうコメントしている。

「大地からの眼差しで分別され固定化され翻弄されてきた小さな祈りの営みを、海から眼差し返す事でここまで豊かな波紋が立ちあがるのかと驚き痺れました。各地の音と唄が交差しながら同時に反発し合い主張する様は、さながら波や渦の交じり合いを連想させ、多様な可能性にひらかれたプロジェクトだと感じました」(大澤未来/映像作家)

出演者の感想

ここまでに触れてきたように、公演までの歩みは決して順調なものではなかった。ふたりの演出家のあいだで方向性が一致せず、プロジェクトの進行はそのたびに足踏みした。

国外のアーティストとコラボレーションした経験は過去にあるものの、海外に赴いて共作するのは初めての経験だったというチョンは、「コミュニケーションに関する不安は最初の段階から少しありました」と話し、こう続ける。

「韓国と日本では歴史的・政治的背景が異なるので、ぶつかる部分もあるのではないかと考えていました。そこを乗り越えるためには深い会話が必要だと思っていましたし、河崎さんとは時間をかけてコミュニケーションを取ることができました。その点については河崎さんに対して本当に感謝しています。

今回のチームはそもそも最初からひとつだったわけではなく、台湾や与那国島などさまざまな背景を持つ人たちの集合体であって、完全にひとつになるのは困難だと最初から考えていました。それぞれに異なるアイデンティティを持つ人々が対話することが大切だと思っていました」(チョン・ウォンキ)

また、本公演のなかで重要な役回りを演じたエリと東盛は、公演までのプロセスをこのように振り返る。

「いろんな国の人と何かをやるというのは大変だなというのが正直な感想ですね。一番大きかったのは言語の問題です。河崎さんとウォンキさんはすごく話し合われたと思うんですけど、繊細なテーマを扱っているわけで、そんなに簡単なことではなかったと思います」(エリ・リャオ)

「私自身、舞台に出演するのもほとんど初めてだし、人前で歌ったり踊ったりした経験もなかったのですが、最初はちょっと怖かったですね。島の人たちにどう見られるかということも気になっていました。

音楽詩劇研究所の方々には即興性が強いじゃないですか。私以外のキャストの方々には音楽や踊りの方なので対応できるんですけど、自分は違うので、対応できるか最初は不安でした。でも、みんなその場で何か生まれることを楽しんでいるんですね。(河崎) 純さんはみんなと相談しながら決めていくんです。ここ、どう踊る？と。その進め方がすごく心地よかったです。

みなさん一緒にやっていて心地のいい人でしたね。今後も一緒にやる機会もあると思いますし、私もやっていきたいと思ってます。今後の私の活動のなかで、今回出会った方々が重要な存在になるんじゃないかと思っています。出会えてよかったですね」(東盛あいか)

総論

地域の歴史とどう向き合い、どのように作品化していくか。それは河崎とチョンが長年取り組んできたテーマでもある。河崎の場合、時に架空の人物や場所を設定し、フィクショナルな枠組みに、「歴史」に埋もれた伝承を織り込んでゆく。歴史の物語化に対して慎重な態度を取るチョンとは、(両者が認めるように)アプローチそのものが違っていたと言わざるを得ない。

本公演は結果的にひとつの作品として結実することなく、ふたつの作品に分けて上演されることになったが、両作品には河崎とチョンが時間をかけて交わしてきた対話の跡がくっきり窺えた。また、どちらの作品にも濟州島や与那国島で行ったリサーチの成果がまるで通奏低音のように鳴り響いていたことも指摘しておきたい。民族的アイデンティティが異なるふたりの演出家・作曲家がコラボレーションする際、起こりうるであろう行き違いや衝突を繰り返しながら、6回の上演を成功させたことには確かな意義があった。そして、本作の成果は、今後日本と韓国の演出家が共作するうえでの道標となりうるのではないだろうか。

最後に河崎とチョンの発言によってこの報告書を締めくくりたい。

「人と人の付き合い自体そういうものだと思うんですが、音と一緒に奏でることで簡単に共有できることもあれば、簡単には分かり合えない難しさもある。大変でしたが、やってよかったなと思います。私自身、これまで国際的なコラボレーションをいろいろ



終演後 ©mikomex



集合写真 ©mikomex

やってきましたけど、ウォンキさんとは一番深いところでコラボレーションすることができたんじゃないかと思っています。難しさの先には何かがある。そのことに関しては、今後も伝えていきたいと考えています」(河崎純)

「私たちは作曲家であり芸術家であるわけですが、それ以前に、民族的な世界観や歴史的背景を互いに理解する必要がありました。日本と韓国の関係性を考えるうえで、帝国主義の時代があったことを踏まえてはいけません。河崎さんとはその部分についてたくさん話し合いました。音楽面でのコラボレーションというのはとても美しい作業ではあるのですが、そういう嫌な部分についても踏み込まなくてははいけません。互いに誤解を生んだこともありました。

でも、今回参加してくれたみなさんが心を開いてくれたことで、互いの考えを理解し合えたと思います。そのことで、私自身は誰なのか、そういう個人的なテーマについて掘り下げられたと思います。私自身、日本に対する先入観があったことに気づかされましたし、それは私にとっても大きなことでした」(チョン・ウォンキ)

Project ワークインプロGRESS『K演劇』

金山寿甲 × S. Lee (エス・リー) (米国)



金山寿甲 ©田中大介



S. Lee ©Carlos Montano

ヒップホップの手法を演劇に取り込みながら、社会への風刺を織り込んでリアルとフィクションを行き来する作風で現代演劇界に新風を吹き込む金山寿甲(東葛スポーツ)と、ニューヨーク・オフロードウェイを拠点に、俳優/劇作家としてメンタルヘルスと演劇の融合など独自の活動を続ける次世代アーティストのS. Leeによる国際共同制作事業。異なる社会で生まれ育ち同時代を生きる2人が出会い、「移民」や「マイノリティ」といった言葉からこぼれ落ちていく互いの個人史の交換を通じて、アイデンティティのあり方をつぶさに見つめる。ニューヨークおよび東京でのリサーチを通し、ワークインプロGRESSとして上演を行った。東京にもニューヨークにも存在する韓国焼肉屋を舞台に、世界に広がる「K」(=Korea)カルチャーへの視線を通じて浮かびあがる、「多文化社会」の現在形。

公演概要

日時：2024年12月10日(火)～12月11日(水)全4回公演 会場：PLAT SHIBUYA 上演時間：60分

クレジット

作・構成・演出：金山寿甲

作・構成：S. Lee

出演：李そじん、FUNI

翻訳：Art Translators Collective (山田カイル、森本優芽、ベン・ケーガン)

リサーチャー：Kyunghoo Kathy Lee

音響：おにぎり海人

記録映像：須藤崇規、三上亮

プロデューサー：黄木多美子

プロジェクトマネージャー：奥山三代都(ロロ)

協力：湯山千景、小声

主催：一般社団法人P

共催：独立行政法人国際交流基金

共同制作：一般社団法人P、独立行政法人国際交流基金

助成：公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 [東京芸術文化創造発信助成]

運営：株式会社precog



第1回報告書 | 土門蘭

プロジェクト立ち上げ・リサーチ

Ran Domon J St

韓国ルーツを持ちながら、
日米で生きる二人

ルーツと異なる国で生きるとは、どういうことなのだろうか？

千葉県で在日コリアン3世として生まれ、家業であるパチンコ屋を経営しながら、東京で劇作家・演出家として活動する金山寿甲。そしてボストンで韓国人の両親の間に生まれ、アメリカの複数の州を移動しながら育った、ニューヨーク在住の劇作家・演出家・俳優のS. Lee。

生まれ育った世代も場所も異なる二人ではあるが、「ルーツは韓国にあるが他の地域で生まれ育ったこと」「韓国語はほぼ話せないこと」、そして「演劇を通して自身のアイデンティティを表現していること」は共通している。

そんな二人が出会い、それぞれが生きる国や個人的なライフストーリーをより深く知ったなら、どのような作品が生まれるのだろうか？「金山寿甲×S. Lee国際共同制作ワークインプログレス公演」はそんな問いから始まった。

金山は2023年、自身の経験をもとに、パチンコ屋を家業とする在日コリアン3世の人生をラップで表現した『パチンコ(上)』で、第67回岸田國土戯曲賞を受賞した。それまでもヒップホップの手法は取り込んでいたものの、自身のルーツを作品に落とし込んだのは、この前作にあたる『A-②活動の継続・再開のための公演』が初めて。新型コロナウイルスで演劇業界が打撃を受けた経験も交え、初めて自身のルーツを作品に反映したところ、同賞の最終候補に残り手応えを感じたという。さらにそれを追求した『パチンコ(上)』で見事受賞した後、このプロジェクトの企画が立ち上がった。

一方Leeは、ニューヨークの実力派の演出家・劇作家たちとの創作で実績を積みながら、2022年にオビー賞を獲ったアヤ・オガワ作・演出『The Nosebleed』などで俳優として活躍しつつ、自身のルーツや経験を反映した作品を劇作家として発表していた。『Me No Know Korean』では、韓国にルーツがありながら韓国語を話せない自身のアイデンティティのありようを表現するなど、コリアンアメリカン、移民の子、ノンバイナリーとしての独自の視点を込めて作品を生み出し続けてきた。

そんな金山とLeeの出会いは、『パチンコ(上)』がきっかけだ。Leeは、『パチンコ(上)』の脚本の翻訳プロジェクトにアサインされた一人だった。日本語ラップの英訳という特殊な作業だったので、翻訳家がLeeに検証のためパフォーマンスを依頼したのだ。それをきっかけに二人の共通点が浮かび上がり、今回のプロジェクトに至った。

日本とアメリカ。両国における韓国の存在感は、この数年で激変している。特に顕著なのはK-POPによる影響で、2020年にはBTSが韓国のアーティストとして初めて全米チャート1位を獲得。両国ではK-POPファンが激増し、ショップも数多くオープンしている。

両国における韓国の立ち位置、そして韓国ルーツを持つ人たちのアイデンティティはどのように変化しているか。この時代だからこそ見えるものがあるだろう。

ちなみに筆者もまた、母方に韓国のルーツがある。同じルーツを持ちつつ別の国で育った二人が出会うことで、どのような作品が生まれるのか。個人的にも興味深いプロジェクトが始まった。

大陸と島国における
「韓国人」への眼差し

2024年8月4日。金山とプロデューサーの黄木多美子氏(一般社団法人P)がニューヨークを訪れ、リアルでは初めてのLeeとの対面を果たした。また韓国在住の韓国人のアドバイザー、キュンホー・キャシー・リー氏も合流。6日間の滞在中、8名にインタビューを行った。彼らのほとんどがアジア系アメリカ人で、特に多かったのはLeeと同じ韓国系アメリカ人だった。

筆者が同席したのはそのうち3名で、韓国人の両親の間に生まれアメリカの白人夫妻の養子となったエミリー・バルー氏、韓国で生まれ南アフリカで育ったアリス・キム氏、日本で生まれインターナショナルスクールに通い、大学からアメリカで過ごすナオミ・オカダ氏の話聞いた。

インタビューの中でまず浮き彫りになったのは、日本とアメリカにおける「韓国」への視線の違いだった。日本では在日韓国人に対して「日本人と韓国人」という二項対立で認識しがちだが、アメリカでは日本人も韓国人も中国人も一括りにして「アジア人」と認識しがちだ。



上段左:インタビュー時の光景 右:通訳の中村真夕氏とS. Lee
中段左:『ハミルトン』の鑑賞 右:フラッシングのアジアンタウンの散策
下段:NYリサーチ最終日の集合写真

今回インタビューした全員が、「韓国人」「日本人」ではなく「アジア人」として扱われる経験を語った。黄色人種がメジャーな日本では、韓国人との容姿が似通っているためむしろ国籍や言語、文化の違いが目立つが、そもそも多様な人種が入り混じるアメリカではその差異も大まかに扱われるのだろう。

またLeeが驚いていたのは、金山の「韓国人は日本において、感情的で情熱的だ」というイメージがある」という発言だった。Leeは「自分は今までアメリカ人から『アジア人は大人しくシャイだ』というイメージでしか見られたことがなく、韓国人という括りでイメージを持たれたことはなかった。しかもそれが『感情的』と聞いて驚いたが、確かに心当たりはある。そのステレオタイプは興味深い」と笑った。一方で金山は「大陸と島国の違いを感じる。『韓国』に対してここまで捉え方が違うのかと驚いた」と語った。

その他、K-Townの訪問やヒップホップミュージカル『ハミルトン』の鑑賞、フラッシングのアジアンタウンの散策などを行い、ニューヨークでのアジア、韓国、ヒップホップなどを体験した。



同じルーツから浮かびあがる 固有のストーリー

8月14日からは、東京でリサーチが行われた。あいにくLeeは新型コロナウイルスに感染し、オンラインでの参加となった。

東京では、5名の方にインタビューを実施。インタビューは、イギリス人の父と日本人の母の間に生まれ日本で育った俳優の米川幸リオン氏、在日韓国人2世で俳優の李そじん氏、在日韓国人2.5世(父が在日2世で、母が1世)でラッパーのFUNI氏、日本人の父とガーナ人の母の



東京での各氏へのインタビュー

上段左:米川幸リオン氏 右:李そじん氏

中段左:FUNI氏 右:矢野デビッド氏

下段:Otagiri氏

間に生まれ日本で育ったミュージシャンの矢野デビッド氏、ニューヨークで暮らした経験がある日本人ラッパーのOtagiri氏といった多彩な顔ぶれだが、やはり共通するのはルーツと異なる国で暮らしている(いた)ことだった。

また、ほとんどの人が語ったのは「どこにも属せないよるべなさ」を抱いた経験だった。要因としては日本では移民コミュニティが限られていること、移民文化が希薄なため見かけや名前の違いにより区別されがちなのが挙げられる。「自分は何人(なにじん)なのか?」という疑問から、国籍・民族に囚われないアイデンティティを確立したり、自分らしい表現に昇華した人もいた。

Leeもそれに共感を示し「自分が勝手に部外者にされる感じ」と言い表した。一方で金山は「差別や疎外感をほぼ感じたことがなく、韓国人であることへのこだわりもほぼない」と話す。

日本とアメリカ。環境の異なる中で違いもあれば共感できる部分もあり、何を感じるかは個人によってバラバラだと実感できた。インタビューを重ねるうち、舞台装置としての国やコミュニティと、そこで暮らす個人のストーリーの固有性が浮かび上がってきた。

東京でのリサーチを終えた後、二人が今後の制作について話し合った。金山は「僕は差別や葛藤を経験したことがないので、そのテーマについて知ったかぶって書きたくない。僕は僕なりの、LeeさんはLeeさんなりの視点で書くのがいいのでは」と言った。Leeも同意し「私もテーマを一つに絞る必要はないと思うし、それぞれの視点や経験をもとに書きたい。今回のリサーチでは日本の視点からアメリカを見ることができ、より自分の文化を理解できた」と話した。

これから二人は、パートを分けて台本戯曲を交互に書き始める。出てくるテーマも手法も異なるだろうが、共通点は必ず見出せるはずだと二人は言う。それは今回の東京・ニューヨークでのリサーチで得た感覚でもある。新たな発見を得て自身をより解像度高く見つめ直した二人は、ともにどんな作品を作るのだろうか。

第2回報告書 | 土門蘭

台本・稽古

Ran Domon 2nd Report

『K演劇』の舞台は「焼肉店」に

8月上中旬のリサーチ後、金山寿甲とS. Leeは台本の執筆に入った。その間に、金山からLeeに「ネタ出し」と題したアイデアシートが送られた。そこにはこう書かれてあった。

「ニューヨーク滞在中に、僕はニューヨークと東京に共通する韓国文化は何だろうかとさがしていました。NYに到着した夜、マンハッタンにあるコリアンタウン(K-Town)を訪れ、東京の新大久保かのような街の風景に、僕は安住の地を見つけたような気持ちになりました」

そして金山は「K-Townと東京のコリアンタウンに共通する店舗」として「焼肉・コンビニ・カラオケ・スイーツの露店」を挙げる。

『『共通する』の定義は、お店に一步入ってしまえば、そこがニューヨークだろうと東京だろうと変わらないということです。韓国系コンビニでは、ニューヨークでも東京でも同じコスメブランドのパックが売られていますし、焼肉店では同じメニューが並び、ほぼ期待通りの味とサービスによって提供されます。肝心なところは、どちらも韓国人(ルーツを含む)が経営し、韓国人スタッフが働いていることである、という点でしょう。日本食店ではそうはいきません。日本食店の多くが日本人以外のアジア系によって経営されているからです。韓国系のたくましさには、人数の差以上のものを感じます」

そこで金山は作品の舞台設定として以下の2つを提案した。「韓国ストア(韓国系の商品をオールジャンルで取り扱うお店)」「焼肉店(自分で焼く日本式ではなく、お店のスタッフが焼いてくれる韓国式)」。Leeがニューヨークの、金山が東京のその場所を描くことで、おもしろい見方ができる作品になるのでは、と金山は記した。

また、金山はタイトルに『K演劇』を提案した。

「K演劇と同音で、日本には軽演劇という言葉があります。軽演劇とは、ストーリーやメッセージ性より

も娯楽性を重視した喜劇のことを指します(西洋のスラップスティックにも通じる)。Leeさんの作品のパフォーマンス動画を見て、Leeさんの精神性とも通じる軽演劇と、KOREAをルーツとした我々のK演劇とのダブルミーニングになっていると思いました」

Leeは舞台設定とタイトルともに同意し「舞台は『焼肉店』であると書きやすい」という希望を返した。その後それぞれが『K演劇』の台本執筆に入り、同時にキャストリングも決定。出演者には、東京のリサーチでインタビュイーを務めた、俳優で在日韓国人2世の李そじん氏、ラッパー・詩人で在日韓国人2.5世のFUNI氏が選ばれた。

そして11月26日から12月8日までの間、東京・江戸川橋の山吹ファクトリーで稽古が行われた。

二人の台本に共通する「異国における韓国」

筆者が稽古を見学したのは12月1日、2日の2日間。参加者は金山と、出演者の李氏とFUNI氏、プロデューサーの黄木多美子氏、プロジェクトマネージャーの奥山三代都氏(合同会社ロロ)の5名。Leeはリアルタイムで稽古立ち会いができない代わりに、稽古後オンラインでミーティングを行うことに。見学日にはすでに台本はほぼ完成しており、あとは金山のラップの肉付けと、二人の台本をどう組み合わせるかが課題として残っていた。

両者の台本のメイン舞台は、予定通り「焼肉店」。場所については明示されていないが、金山は日本の、Leeはアメリカの焼肉店を描いていることが、それぞれの台本から伝わってくる。互いの作風が色濃く反映され、登場人物やストーリーもバラバラ、何より日本とアメリカの視点やカルチャーの違いは歴然としてあったが、「異国における韓国」という共通の軸によるまとまりが不思議と感じられた。

金山の台本はこれまでの手法を踏襲した形で、アイロニカルでユーモアたっぷりの一人語り+ラップで構成され、李氏とFUNI氏がそれぞれの役「李そじん」と「FUNI」を演じる。二人のセリフやラップにはインタビューで語られた各自の経歴や言葉が盛り込まれ、そこ

に金山の創作が入り混じるという、いつもの金山スタイルが発揮されていた。

例えば李氏の「通称名がない」事実、FUNI氏の「黒人ではないがラップをやっている」事実。そういった二人の独自のストーリーをもとに、金山はフィクションとしての「そじん」と「FUNI」を混ぜ込み役を作り上げていく。今回はそこにニューヨークと日本でのリサーチ、Leeとの対話での気づきも多く反映されていた。白人が世界で様々な評価を下していること、アメリカにおける「アジア人」への視線、韓国移民のしたたかさ……。

一方Leeの台本は、4つの短いストーリーで構成されている。「焼肉店」という舞台において、それぞれの登場人物たちがユーモアあふれる掛け合いを行っている。焼肉店の店員、Kドラマの定番カップル、アメリカ人と韓国人の母親・赤ちゃん、さらには前菜であるジャコとキムチまで、ファンタジー要素も多く取り入れられたキャラクターたちの対話が行われる。

そこにはK-POP、Kドラマのステレオタイプ的な表現、韓国焼肉店ならではのサービス、アメリカにおける「キムチ」の立ち位置の変化など、アメリカにおける「韓国あるある」が散りばめられていた。Leeはそれらを「新しい流行り」と台本の中で表現した。

二人の台本に共通するのは、まさにそんな「韓国あるある」が「新しい流行り」となった後の世界だった。K-POPやKドラマ、韓国料理などの韓国文化は、今

やアメリカでも日本でも市民権を得ているように見えるが、それらはみなマジョリティの評価軸でサブカルチャーとして認識されたに過ぎない。だがそれすら利用する形で、移民としての「韓国」はしぶとくその根を異国に張り続ける。そんな諦念としたたかさが、二人の台本からポップに伝わってきた。

台本から始まる新たな可能性

筆者が見学した1日目の稽古はFUNI氏が欠席だったため、李氏の一人稽古に。2日目は二人揃っての稽古が行われた。2日目の途中で金山の新たなラップが追加され、出演者の2人はトラックを聴きながらリリックを頭に叩き込み、最後に合わせる形をとった。

李氏は普段俳優として活動しているが、ラップの経験はない。一方でラッパーのFUNI氏は俳優としての経験が少ない。また李氏は通常自分ではない「役」を演じているが、今回は自身をもとにした「李そじん」という架空の人物を演じる。逆にFUNI氏はいつもは自身の経験をラップで表現しているが、今回はフィクションが多分に織り交ぜられた「FUNI」を演じる。

共通のルーツを持ちつつベクトルの異なる分野への挑戦。そんな出演者二人もまた、違うようで同じ軸を共有しているように見えた。

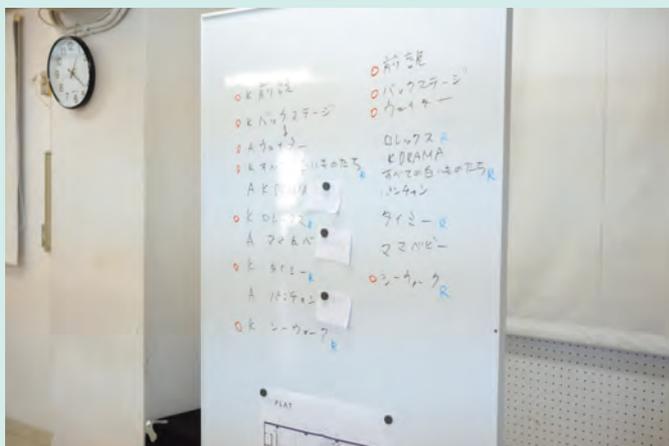
李氏に台本の感想を尋ねると「自分のパーソナルな部



分が入っているのにそう感じないくらい、作品としておもしろいと感じた」と返ってきた。またラップを交えた演技については、「私はこれまで在日韓国人であるを意識して人前に立ったことがないが、今回は自分の中のその要素を強く意識してパフォーマンスすることになる機会だと思う。在日の私がこのテキストを発することのおもしろさにトライしたい」と語った。

一方FUNI氏は台本を読んでまず、「こんなことやっていいんだ!と思った」と言う。「これまで自分も思っていたけど言えなかったことが、台本の中で明確に言語化されていて驚いた。制約の多いヒップホップでは表現しきれない部分まで表現されていて、演劇の可能性に改めて気づかされた」。また二人の台本を読み比べ「環境がまったく違うのに共通点が多く、アメリカでも一緒なんだなと感じて興味深かった」と話していた。

プロデューサーの黄木氏は「東京とニューヨークで様々なことを交換して創作の種をインプットした二人の



台本は、カラーは違えど共通したものがある。単純に韓国という要素だけではなく、白人のアジア人への視線、キムチなど食文化の捉え方など、印象的な共通点がいっつもあり、台本同士を組み合わせても不思議としくりくる」と語った。

一体どんな『K演劇』となるのか。12月10、11日のワークインプログレス公演に向け、稽古は続けられた。

第3回報告書 | 土門蘭 ワークインプログレス公演

Ran Domon 3rd Report

「世界の反対側」に住む二人が 「食」でつながった

金山寿甲とS. Leeによる国際共同制作『K演劇』のワークインプログレス公演は、12月10日と11日の2日間、各日昼と夜の2公演ずつで、原宿のイベントスペース・PLAT SHIBUYAで行われた。平日にもかかわらず夜の部は満席になるなど、観客、特に金山率いる東葛スポーツファンによる期待値の高さがうかがえた。筆者が見学したのは10日・11日の昼の部だったが、席の大部分が埋まり、中には海外からの観客も見られた。

会場では舞台を囲む形で、U字状に椅子と座椅子が並べられていた。舞台には細長い赤いカーペットが敷かれ、中央に肉を焼く卓上グリルが乗ったテーブルが置かれており、他に小道具はなかった。

受付で手渡された『K演劇』についてのパンフレットには、金山とLeeがそれぞれこのようなコメントを寄せていた。

「S. Leeさんは生粋のニューヨーカーでした。歩くスピードの速さも会話のテンションもほとぼるエネルギーもニューヨーカーそのものでした。アジア

系の見た目というはあるにせよ、それ以外に韓国の要素はどこにも見てとれませんでした。逆に、もしS. Leeさんが江戸っ子の定義を知っていたならば、僕のことを江戸っ子だなあと思ったかもしれません。僕たちはそれぞれNYとTOKYOにかなり順応して生きています。そんな僕らですが、否が応でもルーツを感じずにはられないのが食です。韓国料理を遺伝子レベルで求めてしまうのです。(中略)この作品を見て、帰りに韓国料理や焼肉を食べたいと思って下さったら嬉しいです(以下略)」(金山)

「金山さんと私は、韓国の外で生まれ育った韓国人アーティストですが、この点を除けば、私たちの共通点はほとんどありません。私たちは『世界の反対側』に住んでおり、世代や性別、家族構成や子どもの有無も異なり、共通の言語さえ持っていません。

それでも、金山さんと私は『食べ物』を通じてすぐにつながることができました。このつながりは、『恥』について話し合った直後に生まれたものです。故郷として唯一知っている場所から『元いた場所に帰れ』と絶えず押し戻されることで生じる類の恥です。私たちは、意識的にもつつもりもないものに対して

純粋な誇りを感じることの難しさや、疎外感について話しました(以下略) (Lee)

「韓国の外で生まれ育った韓国人アーティスト」という要素以外に共通点のない二人。そんな2人を繋ぐものがルーツを感じさせる「食」、つまり「韓国料理」だった。このコメントを読むと、目の前にただ一つ置かれている小道具が、これから始まる『K演劇』の要となることが想像できる。

2人の台本が合わさりどんな作品となっているのか。Leeは来日できなかったため金山が挨拶を行い、ワークインプログレス公演が幕を開けた。

「ノーベル、ミシュラン、アカデミー、すべて白い物差し」

最初に舞台上に登場したのは、李そじん氏。何か面のよなものをつけており、よく見ると美容シートマスクだった。なぜそれがつけられているのか観客に知らされないまま、少し不気味な雰囲気を醸し出しつつ李氏が台詞を話し始める。背景の壁には台詞が日英併記されている。まずは金山の台本パートだ。

「外貨を稼がなきゃいけないんですよ。私たちは。資源の乏しい国なんですから。作れるものを作って、外に売ってお金を稼がないといけないんで。だからこのタイミングじゃないといけなかったんです。公演日が」

冒頭から公演日設定の理由が語られる。現在行われている横浜国際舞台芸術ミーティング・YPAMに合わせて開催したこと、海外の演劇プロデューサーが来やすい時間帯を選んだこと、つまりこの演劇を海外に売り込んでいきたいと考えていることなど、制作者視点の思惑を李氏が語る。さらに助成金やリサーチの内容など、本プロジェクトの裏側をジョークを交えて公開。演劇関係者には特に興味があり、かつ笑いを誘うその話題は、一方でこの作品の特異性「国際的なコラボレーション」を明示するのうってつけのものでもあった。

とはいえ、金山パートはいつもの金山節である。

「わたしって、在日推ししてるって思われてるフシがあって。知らなかったんですけど、自分で。そう思われてるの。李そじんっていう名前で活動してるんですけど、これ本名なんですね。わたしって、通称名持ってないんですよ」

東京のリサーチで李氏がインタビューで答えた内容「通称名がない」ことを種に生まれた、役としての「李そ

じん」。ここで観客は、登場人物が在日韓国人であること、そして演じている彼女自身もまた在日韓国人であることを認識する。

「李そじん」は、米国のオーディション情報サイト『バックステージ』について語り始める。それはニューヨークのリサーチ時に通訳を担当した俳優・松本涼花氏に教えてもらったウェブサイトだった。「李そじん」は、ジェンダーや年齢、肌や瞳の色など、細やかな選択肢が用意された項目を埋めていき、最後に「Ethnicity (民族)」に辿り着く。ただそこで彼女が選べるのは、「Asian」という大雑把なものしかなかった。「Japanese」でも「Korean」でもなく「Asian」。ニューヨークで知った、アメリカにおける日本人や韓国人の立ち位置。金山はさっそくそれを自分の作品に落とし込んでいた。

次に、FUNI氏も登場。ここから二人がスマートフォンを持ってリーディング形式で語り始め、雰囲気がガラリと切り替わる。

「だから嫌だって」

「まったく流すなって言ってるわけじゃないの。たまには他のものも流したいだけで」

「(レストランを示して) 雰囲気に合わなくなっちゃう」

「韓国でもアメリカの音楽くらい流すでしょう」

「ここはアメリカだし、ここに来る人たちは、文化に身を浸したいわけよ」

二人の焼肉店のウェイターが、卓上グリルの周りで店内のBGMについて口論を始める。大きな身振り手振りや抑揚のある話し方がアメリカの空気を醸し出し、Leeのパートに移ったのだと私たちは理解する。

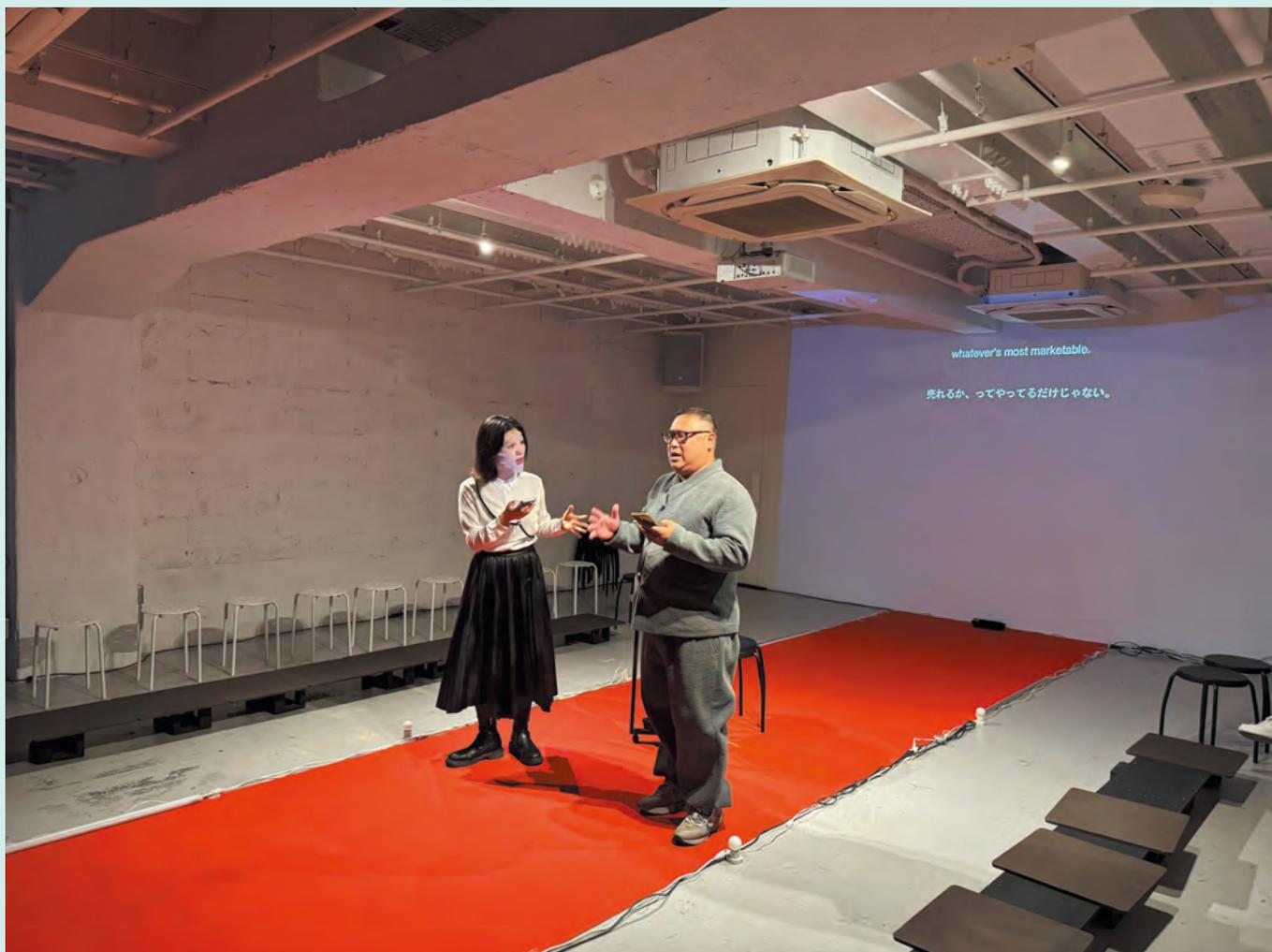
またすぐ金山のパートに戻り「李そじん」が語り出す。

「ヒップホップって、白人が聴くようになって、今のこのような、音楽のメインカルチャーに躍り出てるわけじゃないですか。Kポップも、白人が聴くようになって、今の繁栄があるわけじゃないですか。『パラサイト』にアカデミー賞を与えたのだって白人ですし、ハン・ガンにノーベル文学賞を授けたのも白人じゃないですか」

彼女はずっと顔に貼られていたシートマスクをゆっくりと剥いで「すべての、白くなりたいものたちへ」と呟く。そして、

「会議室を開けてみ すべて白いものたち

ノーベル ミシュラン アカデミー すべて白い物差し」(ラップ『白いものたち』)



と歌い始めるのだった。

「今あるあるみたいに扱ってるのは臭いと言ってた奴ら」

そのような形で、金山とLeeの台本が交互に切り替わりながら作品は進んでいった。

Leeのパート「韓流ドラマ」では、事故で記憶喪失になった女性と恋人の男性という典型的な韓流ドラマ構成のもと、韓流ドラマらしい台詞や掛け合いをコミカルに行う。金山のパート「ロレックスマラソン」では、ロレックスのデイトナを買いにきた「FUNI」と、焼肉店で幻のホルモン・ヤンを買い求める「李そじん」が、互いの希少商品をトレードする。

さらにLee「ママ&ベビー」では、アメリカ人の母親と韓国人の母親が、それぞれの赤ん坊を連れて焼肉店に。教育テレビ風に韓国焼肉店の仕組みや調理方法などを表現する。金山「タイミー」では、1991年、韓国系一族が経営するリカーショップで、黒人の少女が万引きを疑われて射殺された事件についての曲『Black Korea』を「FUNI」が歌う。そして、韓国からの移民は働き口がないため家族で商売を始めることが多いのだと告げ、ラップを始める。

「24アワー×365日

身を粉にして働きファミリーで店を切り盛り
ここの通りじゃ見ての通りアジア系のマイノリティ
つり目のポーズされても目尻下げてやるメンタリティ
出戻りには手厳しい 半島に帰る場所はない
この血この地でたやさずに故郷はやがてルーツに」
(ラップ『ファミリーマーケット』)

Leeの最後のパートとなる「残り物のパンチャン★1の憂鬱」では、常に白人に残されるじゃこのパンチャン(FUNI氏)が、すでに完食されたキムチの亡霊(李氏)に「諦めるな」と激励される。キムチの亡霊は、赤いちマチョゴリを着てこう話す。

「かつては私のことを 公衆の場所に持って行けば
戦争犯罪のように扱われた そういふ風に扱われる
ことがもはや『弁当臭いぞと言われる』という『使い古されたあるある』になるほどに 今あるあるみたいに扱ってるのは 臭いと言ってた奴らだ 私を愛するのが主流になったとたん」

「いまに自分が遂げる進化に 君たちは驚くだろう
すぐに『新しい流行り』になるだろう 忍耐強くあれ
じゃこたちよ キムチに言えることはただ一つ

座って 待って 熟成するんだ」

トリを飾る金山のパート「シーウォーク」は、「李そじん」の「黒人ではないわたし風情がラップしてるのって、文化の盗用にあたるんでしょうか」という言葉から始まる。この議論もまた、ニューヨークでLeeとの間でなされたものだ。

「わたしはNワードは使えないんですけど、Cワードは使えるんです。チョンのCです。これをNワードみたいなのこに持っていきたいんですよ。コピーライト在日で。在日のみが使用できる。ハンドサインとかも作って」

そこで焼肉屋のアジョシ(FUNI氏)が、血まみれのエプロンと長靴姿で登場。ロサンゼルスギャング・クリップスが敵対するギャングを殺した時、足で地面に血文字を書いたことに由来するステップ「シーウォーク」に擬え、肉を捌く時に浴びた血で地面にCを書きながらステップを踏む。

「C WOO！ 正味な話 ウチらチョンが羨ましい？ さもマイノリティの面し いやらしく集めるロイヤリティ」(ラップ『Cワード』)

そのラップを最後に『K演劇』は幕を閉じた。

彼らにしか話せない言葉たち

筆者が一番衝撃を受けたのは、チマチョゴリとセンファルチョゴリ★2を着た「李そじん」と「FUNI」が最後に歌った『Cワード』だった。

「チョン」という言葉は、日本における在日韓国人への蔑称であり、韓国にルーツを持つ人間にとって、聞いていて気持ちのいいものではもちろんない。私自身その言葉を聞くと不快感を覚えるのだが、チョンの「C」を「Nワードみたいなのこに持っていきたい」という台詞を聞いて、意表を突かれてつい笑ってしまった。そして、韓国服に身を包む2人のラップを聴きながら「確かにこれはこの人たちにしか使えない言葉だ」と感じた。Nワードが黒人にしか使えないように。

蔑称である「チョン」という言葉は、作品の中でクールなものに転換された。私にはそれが驚きだった。そして、それこそヒップホップがもたらすマイノリティの特権なのだと理解した。

本番終了後、金山にそのことを伝えると彼は言った。「ヒップホップでは、自分のマイナス面をプラスに押し出すことができる。恥もコンプレックスも、ラップにな

ると裏返る。それがヒップホップの効能だから、『K演劇』でも僕らでしか言えないリリックを作ろうと思った」

また、李氏にも同じことを伝えると、

「『チョン』はチクっとする言葉で、まだ自分はそこに蓋をしながらラップをしていると思う。でも、ヒップホップの格好良さは自分の在り方を打ち出すところにあると思うから、『Cワード』に限らず全編において、在日である自分がパフォーマンスする意味を掘り下げてより強い作品にしたい」

と意気込みを語った。さらにFUNI氏は、

「Nワードはヒップホップにおいて、自虐だけではなく仲間意識や連帯感を意味する。僕たちがここで自分たちを『チョン』と呼ぶのも同じ。そんな文脈を、マジョリティに虐げられた側からより打ち出していきたい」

と語った。

なぜ筆者が「Cワード」にこだわるかというと、それが『K演劇』のアイコンだからだ。

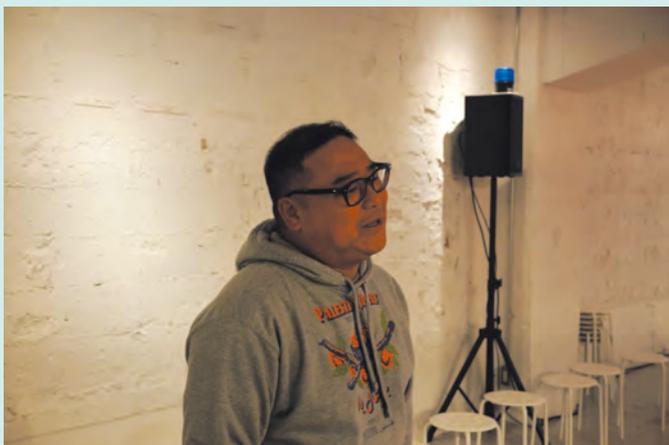
「チョン」は日本における蔑称なので、きっとLeeには馴染みがないだろう。だが、もしかしたらLeeの住む場所にも同様のワードがあるかもしれない。一見ネガティブでマイノリティであるそのワードを、ひいては「移民」というイメージを、ポジティブにオルタナティブに反転させる。観客を笑わせ、圧倒し、「私たちにしか話れない」物語として特権を得る。Leeの最後の台本で「キムチの精霊」が語った「いまに自分が遂げる進化に 君たちは驚くだろう すぐに『新しい流行り』になるだろう」という言葉のように。

『K演劇』は間違いなく、移民のルーツを持つ彼らにしか作れない物語だ。マジョリティから疎外された特等席で、彼らは現代の世の中を観察し、風刺し、表現し、新たな視点を生み出した。その過程が見られたことは、移民の子である筆者としても意味のあることだった。

「最も個人的なことは、最もクリエイティブなこと」

『K演劇』のワークインプログレス公演終了後、SNSでは観客からこのような感想が寄せられていた。

「東葛では日本に住む在日韓国人のことが語られてきたのに対し、今回はアメリカという白人社会の一丁目一番地における韓国人の生活や歴史、そしてエンターテインメント業界における地位が取り上げられている。オスカーもミシュランも白人による権威付けであることを考えれば、ときにアジアのコンテンツが欧米圏で認められたとて、それは白人至上主義の構造を再帰的に拡大させているだけとも言える。そんな中、アメリカの韓国人がいかにかファミリービジネスと強固な食文化を保ってきたか(ときに軋轢を生みながら)という話は、いつもながらディ



テールまで面白く、知らないことを知る快感があった」

また『共同制作』らしい実験精神や試案が感じとれる、掛け合わせの妙が新鮮な観劇体験。こういう企画性の醍醐味だし、新たな知見を得られることも有り難い「見逃さなくてよかった。いつもの東葛スポーツにかぎりなく近いスタイルを取りながら、よりグローバルな視座から『K(=Korea)カルチャー』を筆圧強く描いてる」といった声もあり、本番公演への期待も強く感じられた。★3

さらに『朝日新聞』(2024年12月19日夕刊)「回顧2024現代演劇」では、『『Kカルチャー』の多様なあり方から、日米社会のひずみに切り込んだ』と、ワークインプログレス公演にもかかわらずビッグネームの作品群が並ぶ中取り上げられた。

プロデューサーの黄木多美子氏は「この二人にしか書けないことが、具体的な作品として提示されたことは成果だと思う。観客からもポジティブな声が寄せられた」と振り返る。今後の課題としては「2人の視点の違いをどうより効果的に構成していくか」を挙げ、「誰に向けた作品なのかを明確にし、現在散りばめられている要素の中からどの部分をディベロップさせていくか議論したい」と話した。

金山も同様に「海外で本公演を実現したいという明確な目標があるので、コラボレーション作品として、より2人の台本を融合させていく必要がある。1+1=2以上のものを作らないといけない」と語った。

金山は『パチンコ(上)』で岸田國士戯曲賞を受賞した時、授賞式で次のように挨拶している。

「演劇を作るとき、いつも片隅に置いている言葉があります。『最も個人的なことは、最もクリエイティブなことだ』。これは偉大なるマーティン・スコセッシの言葉です、とアカデミー賞授賞式でスピーチしたポン・ジュノ監督の言葉です」

「最も個人的なことは、最もクリエイティブなこと」。これは『K演劇』でも基盤となるマインドだろう。

韓国というルーツを持ちながらそれぞれ別の国で暮らし、作品を作り続けてきた金山とLee。今回は数少ない、だが強力な共通点である「食」をキーとしながら、それぞれの「個人的なこと」を作品へと昇華させた。今後、2人の台本をより融和させ先鋭化させていけば、よりクリエイティブなものが生まれるだろう。それがどんな作品となるのか、海外でどんな評価を受けるのか。一人の観客として、また個人的には一人の移民の子として、心から楽しみにしている。

★1 韓国語で「おかず」のこと。韓国料理店では、小皿に一品ずつ盛り付けられ無料で提供されるのが一般的。代表的なものはキムチ。

★2 普段着のチョゴリのこと。

★3 引用元：

<https://x.com/KenjiNishinaka/status/1866497805046702292>

<https://x.com/doughnutnetwork/status/1868254201794732437>

https://x.com/y_shun/status/1866695160526205279

引用にあたり一部改行の削除や鉤括弧の変更などを行なった。

Project 日本×ラオス ろう者と聴者が協同する アジアのオブジェクトシアター 『いのちあるもの 闇の中から ／ ສິ່ງທີ່ມີຊີວິດ ຈາກຄວາມມືດ』

白神ももこ×ラタナコーン・インシエンマイ(ラオス)



左：白神ももこ ©北川姉妹

右：ラタナコーン・インシエンマイ

ろう者と聴者が協同する劇団カオニャオ(ラオス)と、デフ・パペットシアター・ひとみ(日本)が、柔軟な発想で新しい空間を生み出す振付家・演出家の白神ももこを迎え、ラタナコーン・インシエンマイ(劇団カオニャオ主宰)と共に2023-24年の2年にわたる国際共同制作を行った。

「モノが生きる」とはどういうことか。ただそこにある無生物であるはずのモノに、命が吹き込まれる。クリエイションでは、ラオスと日本のモノへのアプローチに違いがありながらも、相互に提案を重ね、徹底したモノとの対話、モノと身体の間を通じ、差異を克服した新しい表現を構築。本公演では、漁の道具や蚊帳などの日常生活の周りにあるものを中心に10のシーンが展開され、モノたちがまさに生きているかの如く、いきいきと動き始める。

公演概要

日時：2024年12月21日(土)～12月22日(日)全2回公演 会場：KAAT 神奈川芸術劇場 中スタジオ 上演時間：65分

クレジット

構成・演出：白神ももこ(モモンガ・コンプレックス)

演出：ラタナコーン・インシエンマイ(劇団カオニャオ)

出演：ラタナコーン・インシエンマイ、カムニソン・リーヤング、チョンギー・ニュティタム、ケッサナー・インシエンマイ(以上劇団カオニャオ)、榎本トオル、やなせけいこ、鈴木文(以上デフ・パペットシアター・ひとみ)、足立沙樹(人形劇団ひとみ座)、雫境、鶴田理紗(白昼夢)

照明：伊藤泰行
音響：富山雅之

演出助手：北川結(モモンガ・コンプレックス)
舞台監督：森山香緒梨、原口佳子

舞台部：前田淳

通訳

ラオス語：あさぬまちずこ、スティボン ドゥアンパセウス、チャントコーダラヴォン
ラオス手話：ケッサナー・インシエンマイ
日本語手話：小松智美、古川鈴子、清田真美

ラオスコーディネーター：あさぬまちずこ

撮影：古屋均、坂野正人

制作：塚田千恵美、吉村衣世、池内剛志、謝曼妮

主催：公益財団法人現代人形劇センター

共催：独立行政法人国際交流基金

共同制作：公益財団法人現代人形劇センター、独立行政法人国際交流基金

助成：神奈川県マグカル展開促進補助金

後援：(一財)全日本ろうあ連盟、(公社)東京都聴覚障害者連盟、(一社)神奈川県聴覚障害者連盟、NPO法人川崎市ろう者協会、(一社)横浜市聴覚障害者協会、NPO法人国際人形劇連盟日本センター

企画制作：公益財団法人現代人形劇センター



第1回報告書 | 森真理子

共同制作の経緯と カオニャオ来日まで

Mariko Mori 1st Report

本プロジェクトは、公益財団法人現代人形劇センターがプロデュースを行う劇団「デフ・パペットシアター・ひとみ」(以下「デフパペ」と)と、ラオスを拠点とする劇団「カオニャオ」に、振付家・演出家・ダンサーの白神ももを構成・演出に迎えて行う2年目の取り組みである。

昨年度は、デフパペのメンバーと白神らがラオスに5日間ほど滞在してワークショップやリサーチを行い、その後、カオニャオのメンバーが来日。13日間の稽古を経て、神楽坂セッションハウスにて、ワークインプログレス成果発表公演が上演された。2023年度の活動の詳細については、国際交流基金令和5年度プロセスオブザーバー報告書より、田中みゆき氏による「ラオス×日本 ろう者と聴者が協同するアジアのオブジェクトシアター ワークインプログレス」★1を参照されたい。

2年目の活動では、1年目の共同制作を踏まえ、カオニャオのメンバーが再び12月に3週間ほど来日し、KAAT 神奈川芸術劇場での本番に向けたクリエーションを行うこととなっている。第1回目の原稿では、あらためて共同制作に至った経緯のほか、カオニャオが来日するまでの期間に行われたオンラインでのやり取りやデフパペと白神らによるワークショップの様子を概観していく。

三者の出会い

デフパペとラオスの人形劇との出会いは2005年まで遡るが、それに先立ち、現代人形劇センターが1993年から「シリーズ アジアの人形芝居」を企画し、数多くのアジアの人形芝居を日本に紹介してきた功績は大きい。南インドの影絵芝居、インドネシアの伝統人形芝居に仮面舞踊、中国やミャンマーの糸あやつり人形など、「各地の固有の精神文化や物語、美術、音楽が結晶した、人々のアイデンティティともいえる」★2多様なアジアの人形芝居を紹介してきた。こうした流れも受けて、2005年にラオス国立人形劇場カボンラオの東京公演を主催。その後も関係を継続しながら、カボンラオから2008年に若手が独立して結成した劇団カオニャオとの交流が始まる。

一方、デフパペと白神との出会いは、2022年のことである。デフパペでは、近年、外部演出家を招いて作

品制作を行うことが多い。小池博史や立山ひろみといった数々の劇作家・演出家に続き、2022年にはダンスをフィールドとする白神が演出家として『百物語』に参加した。本共同制作のプロデューサー塚田千恵美は、白神演出による『百物語』を観た際、江戸時代の妖怪と人間たちの物語が描かれた杉浦日向子の掌編漫画の世界観を一つの舞台にまとめ上げていく演出力や、人形劇の演出が初めてと思えないような身体表現との掛け合わせ、そして柔軟な対応力が印象的だったと言う。

制作の吉村衣世によれば、デフパペの通常の作品では、どう人形を動かせばよいか等、技術的な「正解・不正解」がはっきりしてしまうことも多いとのこと。固定化しがちな人形劇の表現に対して、より自由な、自分らしい表現を獲得していくことがデフパペにとって重要ではないかと考え、新たな視点をもたらすカオニャオとの共同制作に意義を感じているという。日本とは異なる文脈での独自性を持つカオニャオとの橋渡しには、白神が適任であろうと白羽の矢が立った。

カオニャオ来日まで： モノを巡るアプローチ

2024年7～11月までの間、①デフパペ、カオニャオ、白神によるオンラインでのワークショップとミーティング、②デフパペと白神によるワークショップが日本で開催された。①では、作品の方向性や公演で使用する「モノ」についての意見交換に多くの時間が費やされ、②では、日本にいるメンバーらが、「モノ」へのどういったアプローチが可能かを探る時間に重きが置かれた。

ここで言う「モノ」とはなにか。本プロジェクトのタイトルにもある「オブジェクトシアター」の定義から考えてみたい。昨年度のワークインプログレス成果発表公演(2023年11月26日に実施)のパフレットには、オブジェクトシアターについて、以下のような記載がある(一部抜粋)。

ヨーロッパの人形劇で生み出されたジャンルで、ヒトガタの人形を用いず、モノと身体により展開する表現スタイル。1950年代から始まり、1970年代に盛んになった。厳格な定義は難しく、現在までさ

さまざまな新しい表現の形を指して用いられ、フィギュアシアターという名称も使われる。

1950～60年代、ヨーロッパでは紙や布、傘や靴などの身近な物品や素材を取り入れた「オブジェクトシアター」が人形劇の新手法として登場し、それまでの古典的な劇人形の概念を広げる潮流が生まれた。ラオスでは、2000年代以降、フランスの人形劇団との共同制作を通じてこの手法に影響を受け、暮らしの中に根付いていたアニミズム★3の精神世界を色濃く投影する独自の表現が生まれてきたという。

カオニャオは、こうした流れを汲みながら、“モノに命を入れる”ことで立ち上がる動きや表現を作品化している。例えば、ラオスの主食である「もち米」は「命」そのものと捉えられており、もち米を入れる「ティップカオ」(日本のお櫃のようなもの。竹皮でできている)は神聖なものとして精霊化している(「ピー」★4が宿っている)という。今年カオニャオがラオスで発表した作品では、そのティップカオを使って、自分たちに身近な暮らしについて、「ピー」などの文化的特徴やその感覚のあり方を伝える作品を発表したという。

一方、デフパペの作品作りのアプローチは、まず台本があり、物語を紡ぐために人形をどう動かすか、音や光、オブジェなどの組み合わせを視覚的にどう演出していくか、という順序である。このような違いがある両団体の1年目の共同制作について、白神に話を聞いたところ、以下のような返事が返ってきた。

お互いにワークショップをやっているうちは(作品が)できそう、と思ったが、「境界」や「門・窓」をテーマに作品づくりをしたところ、例えば「線や枠を超える」というような概念がカオニャオのメンバーになかなか伝わらず、両団体のそもそもの作品づくりの入り口や取り組み方が違うなか、共通のテーマでリサーチをしたり、作品をつくるのが難しかった。

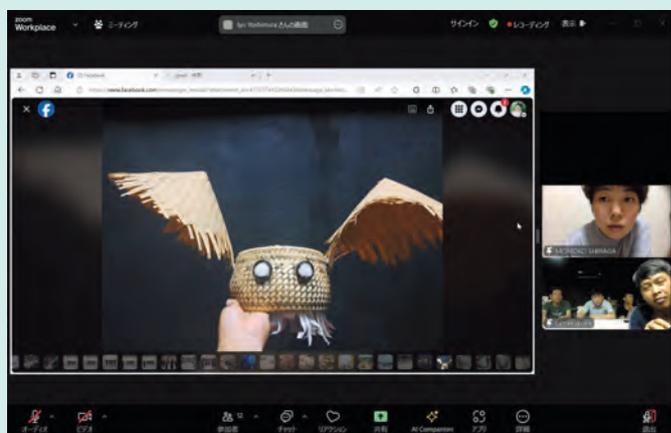
カオニャオでは物語やテーマを前もって共有するのではなく、モノがどういう動きをしそう、こういうピーだからモノがこんな風に動いていく、というようにモノを起点に作品創作を行っているという。白神は、今年度の活動の端緒として、日本側の演者一人一人がモノへの哲学を持たないと良いコラボレーションにならないのではないかと感じたこと、白神自身がモノと人との多様な関わり方をより理解したい、という思いから、日本で“モノとの関係を探る”試みを行うこととした。



8月ワークショップの様子



10月ワークショップの様子



オンライン・ミーティングの様子(カオニャオからのピーが宿るオブジェの提案)

カオニャオ来日まで： モノとの関係を探る試み

7月頃から日本・ラオスとの演出家を含むオンライン・ミーティングが行われ、上演の手がかりとして、日本とラオスの「ピーを感じるモノ」を互いに持ち寄り、というアイデアが出された。8月からは、デフパペと白神のみによる日本でのワークショップが重ねられた。手始めに、白神の発案によりフランスでサーカスを学んだジャグラーの山村佑理を講師に招き、デフパペメンバーは“ボールの声を聴きながら”ジャグリングを学ぶ機会を得た。デフパペ、カオニャオとも違う第三のメソッドを学びつつ、9～10月には「ピーを感じるモノ」を持ち

寄り、モノと個人が向き合うワークショップが行われた。

日本には「ピー」と同じ概念はないため、神羅万象に神々が宿るといふ「八百万の神」や長い年月を経た道具に霊が宿るといふ「付喪神」などをヒントに、日常で“気になる”モノを互いに持ち寄り、ワークショップが重ねられた。

筆者が見学をしたワークショップでは、メンバーたちが、長年使っている布バッグ、モップ、新聞紙、カラーコーン、木の皮などの様々な素材を持ち寄り、

- ・モノと個人の関係性やその変化から出てくる動きを見つけ、ソロ発表を行う
 - ・様々な距離や角度からモノをじっと眺める
 - ・身体の一部で徐々にモノに触れながら、自身の身体感覚を呼び覚まし、モノから発せられる動きを見つけていく
- 等といったワークがなされた。

そこでは、メンバーが各々にモノとの関係性を丁寧に探る様子が見て取れた。そのアプローチは、概ね、以下のように分類ができるのではないだろうか。

- ・質感や質量、変容(溶けていく、破れていくなど)への興

味や遊び感覚から生み出される動き

- ・モノを擬人化し、その“相手”との距離を探る動き(例えば、拒絶から次第に馴染みになるというようなプロセス)
- ・別の何かに見立て(扇子が鳥になるように)命を吹き込んでいく方法
- ・モノと自身との過去の経験から、別の関係性を探り生み出していく方法

こうした試みを、時には、モノと人を入れ替えたり、複数人でモノを組み合わせるなどしながら、関係性のレッスンが積み重ねられていった。

★1『国際交流基金令和5年度プロセスオブザーバー報告書』(国際交流基金、2024年3月27日、<https://www.jpff.go.jp/j/publish/perform/index.html>)。

★2「現代人形劇センターウェブサイト」(<http://www.puppet.or.jp/puppetArchives/catarchive/001/110/111/>)より。

★3 生物、無機物を問わずすべてのものに霊や魂が宿っているという考え方。

★4 ラオス語で「霊」「精霊」を意味する。家や森、山などあらゆる場所に宿り、人々の生活を守護すると同時に、不敬な行いには不運や病気、災害などをもたらすとされており、崇拝され大切にされている。ラオスの人々にとって非常に身近なものであや文活大きな影響を与えている。



1 魚のヤナ (ワナ的な) 2 笠 3 ランプシェード



4 魚のヤナ 5 ヤナ(カットしたもの)



6 魚のヤナ:大 6の正面



7 おひつを編んでいたものの途中 8



9 ピーにしたい籠



24 三角コーン 25 コーンまつくも 26 (別の角度に配置しているver)



27 トルソ(スチロール)



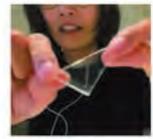
28 やなせさんカバン



29 木の皮



30 プラ板



→ 熱して変化したもの



31 From MOMOKO(?)



32 ぶんさん: この樹が生えている地下を表現してみたい



33 えのさん: モップ

1

4

オンライン・ミーティングでは、数々の「ピーを感じるモノ」についての意見交換がなされた。最終的に80以上に及ぶモノがリスト化された。写真は、演出助手の北川結により丁寧にまとめられたモノリストの一部

第2回報告書 | 森真理子

稽古場でのコミュニケーションと共同演出

Mariko Mori 2nd

第2回目の原稿では、カオニャオ来日以降、12月4日からはじまった人形劇団ひとみ座★1での稽古の様子を中心にレポートしていく。

稽古場でのコミュニケーション

カオニャオの参加メンバーは1年目と同じ4名。代表・演出家のラタナコーン・インシシエンマイ(通称「トー」)のほか、3名の演者たち。うち1名がろう者である。日本からは、デフパペ所属メンバーの榎本トオル、やなせけいこ、鈴木文、人形劇団ひとみ座所属の足立沙樹に加え、外部から零境と今年初めて参加する鶴田理紗を招き、6名が参加。うち2名がろう者である。

稽古場でのコミュニケーションをあらためて確認したい。現場には常に日本手話通訳者と日本語⇄ラオス語の通訳者がおり、メンバーたちは、日本語、ラオス語、日本手話、ラオスの手話を交えてやり取りをする。例えば、誰かが日本語で発言をすると、ラオス語と日本手話に訳され、カオニャオのメンバーがラオス語からラオスの手話に通訳をしていく。一方、誰かがラオス語で話すときには、日本語とラオスの手話に訳され、それが日本手話で通訳されていく。当然、手話で話される場合には、それぞれの手話から日本語またはラオス語の音声言語に訳され、互いの手話に訳される。

文字にするとややこしい手順に思えるのだが、現場では至極当然のものとして進められる。メンバー同士、誰かが発話や手話に気づいていなかったりするとすぐに知らせたり、話し始めのタイミングが分かるように合図を送り合うなど、細やかな気遣いが各所で見られた。おそらく“気遣い”とも認識していない、ごく当たり前のコミュニケーションとなっている。とはいえ、現場の集中力が高まり緊迫してくると、通訳が十全でなくなる瞬間もある。そんなときでも、一旦誰かが声をかけ、やり取りに不足がないようフォローし合っていたことが印象的だ。

同時に、創作の現場は臨機応変でもあった。ある日の稽古では、3人ずつがチームとなり、1つの大きな蚊帳をどう動かすかが話し合われていた。ここでは、演者たちは通訳を介さず、日本語(時に英語)、手話、身振り・手振り、筆談を交えて、各チーム内のやり取りが行われ

ていた。メンバーたちもこの間に簡単な手話や相手の言葉を覚えており、さまざまな言語が入り乱れながら活発なやり取りが行われていた。

ろう者と聞こえる人による創作を日頃から行うデフパペ。一方のカオニャオもメンバーにはろう者のほか、ラオス語が通じにくい少数民族出身者もいる。両団体とも、異なる言語を母語とする者同士が常に創作を通じた時間を共有しており、言葉で通じなくとも“伝え合う”ことが織り込み済みなのであろう。彼らの稽古場を見ると、コミュニケーションの手段ややり取りが増えることにより、現場が自然に開かれていくような感覚を感じる。通じ合わない者同士、異なる背景を持つ者同士が場を共有することこそ、多様性の本質だとあらためて気づかされる。

共同演出のあり方

1年目と2年目の共同制作において大きく変わった点がある。それは、白神とトーの「演出」への関与の仕方の違いである。もともと本プロジェクトは、トーが演出に関わることでオブジェクトシアターにおけるモノの動かし方を学ぶことが狙いとしてあった。しかし、昨年度はトーが演出として関わり、メンバーたちがモノとしっかり向き合うというところまでは至らなかったという。筆者が関係者たちから聞く限りでは、作品テーマを言葉やイメージであらかじめ共有してから作品作りをするという白神の提案が、カオニャオの創作スタイルとは異なり、これについて双方が会得するに至らなかったのが昨年度の作品創作であった。言い換えれば、その違いを身をもって体験したことが昨年度の成果だったのではないか。

これを踏まえ、今年度は共同制作が本格的に始まる前に、制作サイド、白神、トーの3者が相談をし、あらためて「モノに向き合う」ことを中心に据え、白神、トーともに「演出」として関与しやすい枠組みを見直すこととなった。結果として、白神が「構成・演出」として全体構成も担い、トーが「演出」としてシーンづくりにより積極的に関与することとなった。

1年目には、2つの異なる団体との現場にアウェイ感を感じていたという白神に、ラオスと日本の文化の違いに共同制作の難しさを感じたというトー。稽古当初、プ

ロデューサーの塚田が「2年目は“わかり合えていないこと”をお互いに認めた上で、創作を始めたことが大きい」と強調したように、双方の関係の結び直しは、作品創作の方法やモノを扱うことへの経験が異なる日本とラオスのメンバーたちが、より充実した共同制作を行うためには欠かせない契機だと感じた。



蚊帳の動かし方について、手話や身振りを交えて話し合うメンバーたち



複数のモノを組み合わせて、モノに命を入れるワークを試していく



筆者が立ち会った稽古場の様子から、2人の演出家の関わりを見てみよう。序盤の稽古場では、演者たちがトーのディレクションにより、“モノに命を入れていく”ワークを繰り返し行っていた。日本の演者たちの動きに「まだまだ、できてない！ 頭で考えないで、感覚でモノと触れ合って」と不満を表していたトーに対し、白神が次なるワークを提案した場面があった。

2チームに分かれた演者たちが、走りながら1人ずつ順番に中央に出てきて、じゃんけん→あっち向いてほしい、をする。次に、指での指示の代わりに、各自が場にあるモノを即座に選んで出し合う形になり、次第に出すモノが2つ以上になり、それらを直感的に組み合わせ、ポーズをとっていく。白神はトーとは違うアプローチで、頭で考えるのではなく、スピードと直感で即興的にモノと遊ぶことを試みようとしていた。

その日の稽古後、白神は「モノに命が入っている”かどうかは、正直見ても分からない」とトーに率直に伝えていた。とはいえ、トーの演者に対する不満を察し、白神は上述のワークを提案したと言う。

稽古期間後半になると、これまで稽古場で出されたアイデアを基に、本番に向けた各シーンの骨子が出来上がっていき、白神とトーのやり取りもより密になっていった。あるシーンでは、トーが、人型のようにも見えるオブジェを動かす演者たちに「客席に近づいたら、観客に驚いたように、後ろに下がって」という動きの指示を出したが、これに白神は、人型のオブジェへ手桶に入れたたわしをぶちまける、という演出を加えていた。それはトーが求める展開に緩急をつけ、演者たちの動きにリアリティを出すことに一役買うもので、その意図を汲んだトーもこの演出にOKを出すことになる。

一方、白神が提案した、棒で蚊帳を高く持ち上げ、その蚊帳からぼろぼろと小さなモノたちが落とされてくというシーン。蚊帳はまるで大きなお化けか動物のようにゆらゆらと動いていく。ここではトーが、白神の狙いを理解して、モノの扱いが上手いラオスの演者を、高さを維持しながら動きを出す役に指名し、演者の技量や特性に応じた的確な役割分担を指示するという場面があった。白神とトーの役割の線引きと互いへの敬意が、功を奏していると感じる瞬間が何度もあった。

演出助手の北川結が「稽古場の面白さを伝えたい」と口にしたように、稽古場は創造力がもっとも盛んに湧き上がる場だ。メンバーたちは日々さまざまなアイデアを出し、トライ&エラーを繰り返していた。舞台芸術は、基本的に本番発表を前提とした芸術表現であり、観客は上演のみに立ち合うことになる。上演という限られた時

間のため、作り手たちは、数多くのアイデアを生み出しては、さまざまな工夫や改良を繰り返しながら、取捨選択を行っていく。当然、捨てざるを得ないアイデアの中にも、創造の種がたくさんある。彼らの稽古場は、まさに上演に向けて、数多の創意工夫が国や立場を超えてやり取りされる場であった。

★1 1948年設立の人形劇専門の劇団。60年代には、NHK「ひょっこりひょうたん島」の人形製作・操作を担うなど、舞台・テレビの分野で数々の作品を世に送り出した。現在は、主に子どもやファミリー層を対象に全国各地で人形劇を上演。同劇団を母体に、1969年現代人形劇センター設立。ウェブサイト：<https://hitomiza.com/>



モノの動きについて、演者たちに指示を伝えるトー



通し稽古の様子



手話を交えて本番に向けた話し合いを行うメンバーとスタッフ

第3回報告書 | 森真理子 小屋入り・本番～国際共同制作の意味とは

Mariko Mori 3rd Report

12月4日から17日までの稽古を経て、12月18日からいよいよ神奈川芸術劇場での創作が始まった。第3回目の原稿では、彼らの小屋入り後から本番の様子を振り返るとともに、あらためて本プロジェクトの共同制作の意味を考えてみたい。

小屋入り～本番まで

本番までの約1週間、劇場には照明や音響、舞台スタッフなども入り、本番直前までクリエーションが行われた。トーが終演後の感想で「劇場に入ってからの追い込みがすごかった」と言ったように、劇場に移ってからの作品の変化には目を見張るものがあった。

筆者が劇場を訪れた日、スタッフが仕込みの最終調整を行う中、演者たちと白神、トーによる緊密なやり取り

が行われていた。白神は各シーンでの音響や照明、シーンのつなぎなど、全体の演出調整に余念がない。本番直前には「みんなで場を共有して作っている。舞台全体や自分の周りの見えない空間のことも考えて」と演者に伝えていたことが印象的だ。モノや演者、空間全体をどう観客に見せるのかを意識した発言が際立つ。

一方、トーはシーンごとの場あたりが進むごとに、その合間にも演者たちとひとつひとつ丁寧にモノの動かし方を確認していた。トーが自らの役割を「モノを扱う神髄を教えること」と話したように、最後まで手を抜くことはなかった。本番後、トーに小屋入り以降の感想を聞くと、以下の答えが返ってきた。

日本チーム、ラオスチームともにモノを扱うことの課題はあったが、同時にそれぞれが学ぶ点もあっ

た。日本のメンバーたちが投げかけに対してすぐに反応して変わって行くことに感動した。ラオスチームにとっても、これだけ多くのモノを使うことや、そこからモノを選ぶこと、モノを単体で動かすことなど初めてのことも多く、新たな経験だった。

音響や照明が入ることで、さらにアイデアも生まれていき、短い期間にもかかわらず、全員がそれぞれに互いのアイデアをキャッチして次の段階に進んでいくことができていた。

10のシーン

既存の物語や台本からではなく、自分たちの身近にあるモノと演者との関わりから作られた各シーンはどのようなものであったか。メンバーたちが共有する「香盤表」には、以下の通り、10のシーン名称が記されている(括弧内に筆者によるシーン要約を記す。本書内写真もぜひ参照されたい)。

1 オープニング(開演直前、スタッフが舞台上をモップで掃除しているが、徐々にスタッフが演者に入れ替わっていく。全演者が登場し、上演で使われるモノを“顔見世”のようにすべて舞台上に置いていく。一通りの紹介の後、一人一人がモノに命を吹き込み、モノが動き始める。榎本と1本の緩衝材のみを残し演者たちは去っていく)

2 榎本+ゾーン(榎本が細長い緩衝材に命を吹き込み動かしていく。ラオスからの演者カムニゾーンが登場し、緩衝材と蒸し籠で人型のようなオブジェを作り出す)

3 3体(緩衝材と蒸し籠のオブジェがもう2体登場し、3体によるパフォーマンスが繰り広げられる)

4 シチュエーション(「3体」のシーンの後半から障子を持った2人の演者が登場。障子の間から、たとう紙を持った雫境と大きなコンパスを持ったトーが登場。デュオがはじまる。しばらくすると真綿やトースター、ささら等と演者が登場。トースターのみを置いて去っていく)

5 倒れているもの(焼肉鍋、キーボード、玉暖簾を動かす演者が登場。タイマーがセットされていたトースターの「チン」の音が鳴り響き、それに驚く他のモノたち。しばらくするとトルソーを動かす足立が登場。4名によるパフォーマンスが行われるなか、やなを頭に被った雫境が登場。雫境だけを残してほかは去っていく)

6 揺らしと蝶々(雫境が天井から垂れる紐にやなを吊るし、揺らしながら戯れる。そこへ車の日よけを蝶々のようにひらひら揺らしながら動かすラオスからの演者チョンギーが登場。雫境と蝶々のデュオ)

7 やな(揺らしていたやなの周りに、小さなやなを持った5人の演者が登場。やなで巨大な生き物のような形をつくり動かしていく。やなが次第に形をなくしていき、トーによるやなを使ったソロパフォーマンス)

8 蚊帳(ラオスと日本の蚊帳を使って、演者が3人ずつ蚊帳を

大きく動かしながらパフォーマンスを行っていく。蚊帳が生き物のよう見えたり、ビニールシートと合わせることで海のさざ波のようにも見える。最後ビニールシートを動かすチョンギーだけが残る)

9 生み出す蚊帳(蚊帳を使った大きな生き物のようなものが登場。蚊帳の中から提灯、ちゃぶ台等、小中さまざまなモノが産み落とされるかのように床に落とされていく)

10 エンディング(全演者が登場し、落とされたモノたちに加え、クリエーションに使われたすべてのモノたちを再び舞台上に置いていく。モノが一つの大きなオブジェのように組み上がっていき、演者たちがそれらを眺め立つ。暗転)



①オープニング:一つ一つのモノを丁寧に観察し、見せながら、少しずつ命を入れていく 撮影:Hitoshi Furuya (本見開きはⓂを除きすべて同)



①②のシーン:榎本が徐々に緩衝材に命を吹き込み、動かしていく



③3体:緩衝材と蒸し籠を組み合わせたオブジェによるパフォーマンス

円形の舞台

いくつかのモノは1年目のワークインプログレス発表でも共通して使われており、部分的には類似するシーンもあったかもしれないが、昨年度から構成も演出も大きく変わっている。印象的なのは、これらのシーンがステージを取り囲むように客席が作られた円形の舞台上で上演されたことだ。1年目を踏まえ、より床面に近い動きや小さなモノもよく見せたいとの白神の考えから、客席が舞台面から高く・遠くならない形を模索したところ、周囲を取り囲む形になったという。

このアイデアは、床面に近い動きや小さなモノまでよく

見える、ということ以上の効果をもたらしていたように思う。人形劇というと、額縁舞台と言われるような、客席に対して舞台面が額縁のように区切られた状態で人形のみを見ることをイメージする人も多いのではないだろうか。当然、文楽のように人形遣いが見える場合もあり、1年目の彼らの発表でも、客席と舞台は一方向に区切られていたものの遣い手となる演者たちは見える形がとられていた。

しかし、円形舞台になると、演者がモノとどう触れあい関わっているのかがあらゆる方向から見えることになる。モノと人との関係が入れ替わるような瞬間や、モノそのものを異なる角度からじっと見る瞬間など、シーン



④シチュエーション：トーと壺境によるデュオのシーン



⑦やな：5人の演者による、やなのパフォーマンス。奥には、モノを使って音を奏でる演者。生音が際立つ。



⑤倒れているもの：トースターを中心にシーンが繰り広げられていく



⑧⑨のシーン：大きな蚊帳やビニールシートを使ったシーン



⑥揺らしと蝶々：吊るされたやなと戯れる蝶に見立てた日よけを手にしたチョンギーが壺境に近づいていく



⑩エンディング：最後にモノを再び舞台上に並べ置いていく演者たち
撮影：Masato Sakano

ごとに発見があった。モノを人が支配する、またはモノに支配される関係。モノと遊ぶ、遊ばれる関係。人間とモノの間にさまざまな意味を見出すことや、モノが角度や形によって、異なる様相に見える瞬間があった。

終演後、何人かの観客に感想を聞いてみると、「演者の動きが身体表現としても面白かった」「舞台越しにはほかのお客さんの表情も見えて、それを含めて場を楽しめた」という声が聞かれた。

シーン展開

10のシーンに話を戻すと、一つ一つのシーンは、稽古場で演者や演出家たちによって生み出されたアイデアを基に作られており、それらがオムニバスのようになっている。オープニングとエンディングのシーンでは、クリエーションで使われるすべてのモノたちが一定の物量で登場することで、全体に一つの世界観を与えているように思えた。

ある観客は「最初にモノを舞台上に持ってくるシーンがあることで、このあと使われるモノなんだなということがわかって入りやすかった」と話をしてくれた。冒頭に使われるすべてのモノが“まだ動かない”モノの状態披露されることで、これから命を吹き込まれるだろうモノたちの世界への導入となっていた。

その後、各シーンはそれぞれの世界観を保ちつつ、次々と展開されていく。各シーンの演者やモノの移り変わりは、音楽や照明も相まって、切れ目なくつながっている。全体を通した一貫した物語はないものの、「美術の展覧会のような感じがあった」「シーンが出来てはばらされていく感じが面白かった」という観客の感想があったように、観客たちは、その場で展開されるモノの動き、モノと人との関係性、あるいはその余白に、思い思いのストーリーや意味づけをしながら自由に鑑賞をしていたのではないだろうか。

そして最後に再びすべてのモノが舞台上に置かれることで、個人的には舞台上を生きたモノたちの「とある生涯」を見たような感覚を覚えた。無生物であるはずの竹や紙、プラスチックや鉄でできたモノたちが、この舞台上では一時、遣い手たちにより命を吹き込まれ生きた時間があったのではないか。エンディングは、まさにその終焉を感じさせる演出であった。

モノが生きているということ

今回の共同制作では、モノをどう扱うかが主題であった。演者の榎本に話を聞いた際、何度かAI(人工知能)を引き合いに出していたことが印象的だ。「AIで動くロボットは、学習すればさまざまな動きを覚えるが、人形やモノは人が動かさないと動かない」と話した榎本の言

葉には、なぜ人形劇をやるのか、なぜオブジェクトシアターに熱中するのかへの一つの答えがあるように思う。

クリエーションを終えた日本の演者たちに話を聞いてみると、榎本は「モノが“生きる”とはどういうことか? そのモノが固いか柔らかいか、色や形は?」という具合に、じっと観察し自問しながらモノを動かしていたという。足立は、トーが現場では「モノに命を入れる」という言葉と同じぐらい「モノが呼吸すること」も大事にしていたと話してくれた。今回が初参加となった鶴田は、自分の感情とモノの感情を合致させるのか拮抗させるのかの距離感を意識していたという。やなせがクリエーションの時間を「人やモノについての探求」と表していたように、どの演者にとっても悩みながらも対話をし続けた時間が有意義であったことは間違いない。「モノを動かすとは/モノが生きてはどのようなことか」「遣い手はその時どう振舞うのか」、終わりのない問いとも言えるこのことを、各々が自らの身体を使って、自身の表現として得ようとしたプロセス自体が、クリエーションの意義であると感じる。

ただそこにある無生物であるはずのモノが、生き生きと何かを語り出す。ラオスの「ピー(精霊)」がモノに宿り、そこに実存することが当たり前であるように、ある説得力をもって、モノや人形が動く瞬間を生み出すのが人間であり、その身体から生み出される技術や手業のようなものであるということに感動する場面が幾度もあった。

国際共同制作の意味

本プロジェクトは、言わずもがな、国際共同制作が前提となっている。異なる国に所属する者同士が共同して作品を制作することの意味とはなにか。現場で感じたことからいくつか述べてみたい。

日本とラオスという国という単位が掲げられた事業でありながらも、参加していたのは、ともに民間の芸術団体や個人のアーティストたちである。彼らが長年交流を続けてきた先に、本プロジェクトがある。互いの異なる文化に興味を持ち、知りたいと思う気持ちが彼らをつないできた。その過程では、人形やモノと関わることによる「身体性」をいかに獲得するかが常に試されており、生身の身体をもって交換されるその場は、舞台芸術ならではと感じる。

“わかり合えていないこと”を認めただけで、試行錯誤が重ねられた本プロジェクトの2年目。言葉で尽くして対話をするだけでなく、彼らの実践のなかでは言語外のやり取りも重要だったのではないだろうか。ラオス語通訳として一連のプロジェクトに関わってきた、あさぬまちずこによれば、トーをはじめラオスのメンバーたちは「言葉じゃないところから理解し」「言葉を越えたこと



メンバー同士でぎりぎりまで動かし方の確認を行う



エンディングのシーンのセットを前に話し合うメンバーたち



各シーンへの細かな演出をつけていく白神



上演前、モノは舞台袖何か所かにセットされている

をやるようとしている」と言う。実際、カオニャオには今回来日したメンバーのほかにも、ろう者や少数民族出身者、外国人なども含め、ラオス語が通じにくいメンバーも多にいる。トー自身も過去に初めてろう者とのワークショップを行った際、言葉抜きに通じ合える部分に表現の可能性を感じたと言う。またトーが、日本とラオスのモノへのアプローチの違いがある中で、「榎本が両者の間に入って引っ張ってくれている感覚があった」「ろう者である榎本だからこそ、言葉に頼らずにつなげていく自由度があったのではないかと話していたことも興味深い。

固有の文化を持つ個々人が、同時代に身体をもって知恵や技術を交換し合うこと。そこで交わされる情報量は、デジタルの情報では補えないものが数多あるのではないか。デジタルと生身の身体を比べて何かを論じる紙幅も、またその力量もないのだが、人がモノや人形に命を吹き込むことを探求し続ける彼らを見ると、そこに大きな意味を感じざるを得ない。

また本報告書のなかでは、本番の上演に向けた時間軸でそのクリエイションのあり方に主眼を置いて述べてきたが、舞台芸術による共同制作において、それぞれのメンバーたちはクリエイション以外の時間も多く共にす



小屋入り後も演出家、メンバー、制作スタッフらによるさまざまな打合せが行われた

る。ご飯を一緒に食べたり、合間にたわいのない会話をしたり、時にプライベートなことを話したり、その日の体調を確認し合ったりもする。共同制作のなかで、作品そのものだけでなく、そうした時間の共有があったことも忘れてはならない。

すべてのクリエイションに立ち会えたわけではなく、部分的なオブザーバー参加であった筆者のメモも膨大なものであった。それをうまくまとめ切れているかはさておき、ここには書き切れなかったもの、作品では語られなかったもの、そうして零れ落ちるものの中にも大きな価値が見出せることを記しておきたい。

国際交流基金

令和6年度 舞台芸術国際共同制作事業

プロセスオブザバー 報告書

編集：小林翔

校閲：いぬのせなか座

デザイン：山本浩貴 + h (いぬのせなか座)

発行：独立行政法人国際交流基金 (JF)

〒160-0004 東京都新宿区四谷1-6-4 四谷クルーゼ

<https://www.jpf.go.jp/j/>

(担当：文化事業部舞台芸術チーム)

©The Japan Foundation

発行：令和7年3月27日



JAPANFOUNDATION 
國際交流基金