



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

国際交流基金

令和5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

JAPAN FOUNDATION
国際交流基金



have once lived



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

国際交流基金

令和5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）が実施する舞台芸術国際共同制作事業は3年目を迎え、今年度も個性豊かな4作品が生まれました。

本事業では、日本と外国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ことに加え、制作初期から公演に至るまでのプロセスを第三者の目で記録し可視化する、オブザーバー制度にも注力しています。今年度もそれぞれの作品の創作過程を追ったオブザーバーによるレポートを報告書の形にまとめました。

今年度は新たに海外における滞在制作や作品上演も行われ、それぞれに大きく異なる制作プロセスや、舞台芸術表現が持つ多様性を感じられる内容となっています。

本報告書は、国際交流の現場である国際共同制作の舞台裏に光をあてることにより、現代における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、実施した公演事業の情報を記録・共有し、今後の日本と海外のアーティストによる国際交流事業の発展に寄与することを目指すものです。

令和6年3月 国際交流基金

Contents

p. 5

オブザーバー紹介

pp. 6-17

渋谷慶一郎 アンドロイド・オペラ®『MIRROR』

渋谷慶一郎×ジュスティーン・エマール×
アパッシオナート(フランス)

pp. 18-33

パラレル・ノーマリティーズ

**『Whispering Blue—青い車の後部座席から
聞こえた君の声』**

石神夏希×ナッタモン・プレームサムラン(タイ)

pp. 34-43

**『ジャグル&ハイド(演出家を探すんだかわからない
7つのモノたち)』**

荒木優光、塚原悠也×ウィチャヤ・アートマート(タイ)

pp. 44-55

**『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』**

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

渋谷慶一郎×ジュスティーン・エマール×アパッショナート(フランス)
渋谷慶一郎 アンドロイド・オペラ®『MIRROR』

藤川貴弘(ふじかわ・たかひろ)

1980年生まれ。慶應義塾大学環境情報学部卒業後、出版社やCSチャンネル運営会社、広告制作会社などを経て、2017年に独立。各種コンテンツの編集・執筆、制作・ディレクションを行う。2020年8月から2024年2月までコントリビューティング・エディターとしてカルチャーメディア「TOKION」に参加。さまざまなカルチャー領域の記事を手がけ、同メディアでは音楽家・渋谷慶一郎の動向を追う連載「MASSIVE LIFE FLOW——渋谷慶一郎がいま考えていること」も担当した。



石神夏希×ナッタモン・プルームサムラン(タイ)

パラレル・ノーマリティーズ

『Whispering Blue 青い車の後部座席から聞こえた君の声』

藤末萌(ふじすえ・もえ)

1987年神戸出身、2022年から台北在住。2016年より千葉県松戸市のアーティスト・イン・レジデンス「PARADISE AIR」の運営に携わる。フリーランサーとしてもアートプロジェクトやまちづくりの現場でマネジメントやPRを行い、『渚・臉・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉』(2018年、熊本市現代美術館)プロダクション・マネジメント、『プラータナー：憑依のポートレート』東京公演(2019年、東京芸術劇場)広報などを担当。



撮影：加藤甫

荒木優光、塚原悠也×ウィチャヤ・アーマート(タイ)

『ジャグル&ハイド(演出家を探すんだかわからない7つのモノたち)』

山崎健太(やまざき・けんた)

1983年生まれ。批評家、ドラマトウルク。演劇批評誌『紙背』編集長。WEBマガジン artscapeでショートレビューを連載。2019年からは演出家・俳優の橋本清とともにy/nとして舞台作品を発表。主な作品に『カミングアウトレッスン』(2020年)、東京芸術祭ファーム2022 Farm-Lab Exhibition『Education (in your language)』(2022年)など。



撮影：山端拓哉

白神ももこ×ラタナコーン・インシエンマイ(ラオス)

『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』

田中みゆき(たなか・みゆき)

キュレーター、プロデューサー。「障害は世界を捉え直す視点」をテーマにカテゴリーにとらわれないプロジェクトを企画。表現の見方や捉え方を障害当事者や鑑賞者とともに再考する。近年の仕事に映画『ナイトクルージング』(2019年)、『音で観るダンスのワークインプログレス』(2017-2019年、KAAT 神奈川芸術劇場)、「ルール?展」(2021年、21_21 DESIGN SIGHT)、「語りの複数性」展(2021年、東京都渋谷公園通りギャラリー)など。ACCの助成を得て2022年7月から12月までニューヨーク大学障害学センター客員研究員としてニューヨークに滞在。



渋谷慶一郎 アンドロイド・オペラ® 『MIRROR』

渋谷慶一郎×ジュスティーン・エマール× アパッシオナート (フランス)

アンドロイド・オペラ®は、先鋭的な電子音楽やピアノソロ、映画音楽やオペラなど様々なジャンルを横断しながら国内外で活動する音楽家・渋谷慶一郎がコンセプトと作曲を務めるアンドロイドの歌手が中心となるオペラ作品。本作『MIRROR』(パリ・シャトレ座公演)は、2022年ドバイ国際博覧会で発表したアンドロイドとオーケストラ、そして1200年の歴史を誇る仏教音楽・声明、電子音によるコラボレーションをもとに、ドバイ公演時よりさらに進化したアンドロイド「オルタ4」と、現地オーケストラ「アパッシオナート」、そしてビジュアルアーティスト・ジュスティーン・エマールを迎え、新たな演出・新曲を加えた国際共同制作作品となっている。

アンドロイドの進歩は目覚ましく、渋谷の曲に合わせて歌声を披露するだけでなく、声明に呼応して歌う即興場面もあり、またその歌詞は今世界中で話題のAIプログラム「GPT」に声明のテキストを解釈させている。その他にも、フランス人小説家のミシェル・ウエルベックによる著作『ある島の可能性』や、オーストリア人哲学者ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタインの遺作『確実性の問題』の抜粋を用いたテキストもアンドロイドによって歌われる。

さらに舞台上では、エマールが作り出す映像やスクリーンに投影されるアンドロイドのリアルタイムプロジェクション、照明が、響く音楽と同期され劇場全体を包み込んでいく。最先端テクノロジーと伝統的な芸術様式の表現を通じ、人間とテクノロジーの新しい芸術の調和モデルを探求する一。



渋谷慶一郎 ©Ayaka Endo



ジュスティーン・エマール ©Shin Suzuki



アパッシオナート ©Rémi Rière

公演概要

日時：2023年6月21日(水) 20:00、6月22日(木) 21:00、6月23日(金) 20:00

上演時間：70分

会場：シャトレ座(フランス・パリ)

クレジット

コンセプト・作曲・ピアノ・エレクトロニクス：渋谷慶一郎
ヴォーカル：アンドロイド・オルタ4(所有：大阪芸術大学)
高野山声明：藤原栄善、山本泰弘、柏原大弘、谷朋信、亀谷匠英
オーケストラ：アパッシオナート
映像：ジュスティーン・エマール
アンドロイドプログラミング：今井慎太郎
アンドロイド製作監修：石黒浩

オーケストレーション：渋谷慶一郎
サウンドデザイン：鈴木勇氣
PA・サウンドエンジニア：Unisson Design
照明：上田剛
アンドロイドリアルタイム映像：小西小多郎
舞台監督：尾崎聡
ジュスティーン・エマール助手：ベランジェール・ボレ、
トーマス・ザデラツキー

制作：小川滋
制作統括：松本七都美

協賛：LVMH、ミライラボバイオサイエンス株式会社
助成：笹川日仏財団、EU JAPAN FEST
特別協力：大阪芸術大学アートサイエンス学科
制作協力：ANDROID AND MUSIC SCIENCE LABORATORY (AMSL)、
SONY CSL、一般社団法人コミュニケーション・デザイン・センター
後援：東京都、在仏日本国大使館、日仏経済交流委員会

主催：Théâtre du Châtelet、ATAK
共催：独立行政法人国際交流基金
共同制作：Théâtre du Châtelet、ATAK、独立行政法人国際交流基金
企画・制作・プロデュース：ATAK



渋谷慶一郎×ジュスティーン・エマール×
アパッシオナート(フランス)

渋谷慶一郎 アンドロイド・オペラ®『MIRROR』 第1回報告書〈事業の背景～制作過程①【国内】〉

藤川貴弘

共同制作の背景

2023年6月21日から3日間に渡り、1862年に創設されたパリの劇場シャトレ座で、音楽家・渋谷慶一郎 がコンセプト・作曲・ピアノ・エレクトロニクスを担うアンドロイド・オペラ作品『MIRROR』が上演される。

アンドロイド・オペラとは、2018年に世界初演された『Scary Beauty』を皮切りに渋谷がスタートさせた舞台芸術・音楽プロジェクトであり、アンドロイドが“主役”として舞台の中心を担うことを最大の特徴としている。『MIRROR』はその最新作として2022年3月にドバイ国際博覧会で世界初演され、アンドロイドの「オルタ4」、1200年もの歴史を誇る仏教音楽・高野山 声 明 演奏家たち、現地のオーケストラが一堂に会し、時空を超越したハーモニーを紡ぐと共に異質なものの調和・共存のヴィジョンを指し示し、多くの反響を呼んだ。来たる6月の『MIRROR』パリ公演では、ドバイでの公演をベースとしながら、新曲の追加・演出の刷新が図られ、パリ現地のオーケストラであるアパッシオナートと、同地のヴィジュアル・アーティストのジュスティーン・エマールらが参加する国際共同制作作品として上演を迎えることとなる。

人間中心主義が前景化したルネサンス期に生まれ、西洋音楽・芸術の伝統を象徴するとも言えるオペラという表現様式。そこに先端テクノロジーが生んだ非・人間的存在＝アンドロイドと、東洋の宗教音楽である声明という「外部」を導入することにより、表現・社会の新たな可能性を照射する『MIRROR』という作品が、シャトレ座という歴史的な劇場で上演されるインパクトは極めて大きく、同公演には国内外から大きな期待が寄せられている。

「人間の終わり」の季節に紡がれた ポストヒューマンなオペラ作品

始めに、『MIRROR』という作品が今という時代に上演されることの意義、そこで示される可能性について簡単に触れておきたい。

今、私たち人間は未曾有の転換期の最中にあることは論を俟たない。加速度的に進化し続けるAIにロボティクス技術、生物工学は、人間という概念や存在に大きな変化をもたらしつつある。また、気候変動を始めとする深刻化の一途をたどる環境問題、世界大戦の終結から半世紀以上を経ても止むことのない紛争・戦争は、人間の行く末に暗い影を投げかけている。イタリア出身の哲学者・フェミニズム理論家であるロージ・ブライドッティは、人間という概念・存在、人文知が「終焉」を迎えつつあるポストヒューマン的状況下において、人間を新たな視座から批判的に捉え直すことが喫緊の課題である

と説く。

わたしたちは、目下経験している根底的な変容に匹敵できるような、主体形成についての新しい社会的・倫理的・言説的図式を考案しなければならないのだ。それはつまり、わたしたち自身について異なったしかたで考えることを学ばなければならないということである。¹

私たち人間という存在を見つめ直し、異なる在りようについて考えること——。渋谷慶一郎によるアンドロイド・オペラの最新作『MIRROR』とは、そのような問題意識を前提として「人間の終わり」の季節に紡ぎ上げられた、ポストヒューマンな批評的視座を有したオペラ作品である。その鑑賞体験において、私たちは近代の人間像・同一性の外部に拓かれる可能性を、人間とテクノロジーの間に宿る可能性を目撃することとなるだろう。

本稿では2023年3月から5月までの渋谷のパリ・シャトレ座におけるレジデンス制作期間と5月19・20日に実施された国内リハーサルの模様を、続く第2回報告書では6月のシャトレ座での現地リハーサルの模様を、渋谷や共同制作者たちの声を交えながら記録していく。最終回となる第3回報告書では、公演内容に即しながら本公演が描き出すヴィジョンと可能性を論じると共に、現地における反響を伝える。

パリ・シャトレ座でのレジデンス制作期間

渋谷とシャトレ座は浅からぬ関係にあることも、今作において触れておくべき論点の1つである。今から遡ること約10年、渋谷は2013年にヴォーカロイド・初音ミクをフィーチャーした人間不在のオペラ作品『THE END』をシャトレ座で上演。3日間に渡る公演はソールドアウトとなり劇場は超満員を記録するなど、大きな成功を収めた。その翌年から渋谷は同劇場とパレ・ド・トーキョーの両者それぞれとアーティスト・イン・レジデンスの契約を交わし、パリへの滞在を開始。約3年間に渡りシャトレ座のスタジオを拠点に制作活動を行っており、この度、約6年ぶりの帰還を果たすこととなった。なお、『THE END』上演後に当時のシャトレ座劇場支配人であったジャン＝リュック・ショプランとの会話がアンドロイド・オペラ構想を生む契機となったのは渋谷が折りに触れ語っている通りであり、その意味においても、同劇場で『MIRROR』という作品が上演されることに、ある種の必然性と運命性を感じざるを得ない。

かくして、渋谷は2023年3月からシャトレ座内に特別に設けられたスタジオを拠点とした制作活動を開始。『MIRROR』を改めてシャトレ座という歴史ある劇場で上演するにあたり、渋谷は「オーケストラ・パートをより強固なものにしたい」と考え、新曲の制作と並行し、既存曲のオーケストラ・アレンジの刷新に取り掛かっていく。

約3か月に渡るレジデンス制作期間を経て、渋谷は最終曲に予定されている新曲のみを残し、パリ公演における作編曲作業を完了。5月上旬に入ると、国内でのリハーサル実施のために日本へ一時帰国した。

大阪芸術大学での国内リハーサル

5月19・20日に、大阪芸術大学内に2022年4月に設立され、渋谷もその運営に携わるラボラトリー「Android and Music Science Laboratory」で実施されたリハーサルは、渋谷と藤原栄善を筆頭とする5名の声明演奏家、新国立劇場のオペラ『Super Angels』（2021年世界初演）より「オルタ」の歌唱から動作に至るまでのシステム開発を一手に担うコンピュータ音楽家・今井慎太郎、渋谷の近年におけるパフォーマンスやインスタレーションのサウンド・エンジニアリングを担う鈴木勇気らを中心に進められた。

1日目の5月19日、定刻の14時になると公演の曲順に沿って、オープニング曲「MIRROR」からリハーサルが開始。同曲は、アトモスフェリックなエレクトロニック・サウンドから始まって、順々にオーケストラと声明、オルタの歌声が折り重なっていく構成となっており、藤原らが声明を唱え始める前に法螺貝が吹かれるのだが、渋谷はそのタイミングと奏法について、次の通りにディレクションを行う。

オーケストラとアンドロイド、声明は、かけ離れた存在に思えるけど、実はそうじゃない、重なり合うところがある——それが『MIRROR』を通して伝えたいメッセージの1つ。実際に、トロンボーンがグリッサンドで発する音と、法螺貝の音には類似しているところがある。その2つの音を重ね合わせることで、作品のテーマを象徴的に表現したいんです。

以降のパートにおいても、渋谷は作品のコンセプトに基づく必然性を伴った指示を、素早く丁寧に伝えていく。藤原らはその意図を的確に捉えパフォーマンスを調整し、円滑にリハーサルは進行していった。

異質なものが、その異質性を保ちながら交錯し、オルタナティブな調和を描き奏でていく『MIRROR』。その特異性に満ちたサウンドを、作品を、1200年もの長い歴史を持つ仏教音楽の継承者である藤原はどのように捉えているのだろうか。藤原に尋ねてみると、異なるものが調和・共存するその在りようは、自身が声明に込める世界平和という祈りを体現するものに他ならず、そのような作品が国境を越えてパリで上演されることを非常に意義深く感じていると、本公演への想いを語ってくれた。

楽曲の構成・進行のみならず、サウンドのクオリティやバランスも本リハーサルにおける重要な検証項目である。オルタの歌声について、渋谷はオーケストラやエレクトロニクスのトラックとの分離感や、非人間を象徴するアンドロイド的な歌声というイメージの兼ね合い等を考慮しながら、楽曲ごとに今井や鈴木にフィードバックを行う。それを受けた今井はオルタを制御するプログラムやヴォーカル・エフェクトを、鈴木はミキサー卓での帯域処理やコンプレッション等を調整し、改善を進める。また、オーケストラとエレクトロニクスが混在する局面において生じてしまうサウンドの飽和感についても、鈴木は渋谷とディスカッションしながらチャンネルの整理や帯域処理を行い、最適化を図っていく。



その後、予定曲が全て完了し、リハーサル1日目は無事終了を迎えた。あいにく筆者は翌日に現場に居合わせることが叶わなかったが、後日に会った渋谷は「日本でやれることは、完全にやりきることができた」と、2日目のリハーサルも無事に終わったことを教えてくれた。

6月18日からはシャトレ座を舞台とした現地リハーサルが開始となる。第2回の報告書ではその模様を伝えていくこととしたい。

- 1 ロージ・ブライドッティ『ポストヒューマン 新しい人文学に向けて』（監訳：門林岳史、共訳：大貫菜穂、篠木涼、唄邦弘、福田安佐子、増田展大、松谷容作）フィルムアート社、2019年、26頁。



渋谷慶一郎×ジュスティーン・エマール×
アパッシオナート(フランス)

渋谷慶一郎 アンドロイド・オペラ®『MIRROR』 第2回報告書〈制作過程②【国外】〉

藤川貴弘

最終曲の完成から劇場リハーサルへ

国内リハーサルを終え5月後半にパリへと戻った渋谷慶一郎は、シャトレ座のスタジオを拠点とした制作作業を再開。3月の滞在時には未完成であった本公演の最終楽曲「LUST」を無事完成させると、6月18日から20日までの3日間に渡るシャトレ座での現地リハーサルが開始となった(筆者は18日夕方に現地到着)。

アンドロイドが主演となる“異色”のオペラ作品の上演を、シャトレ座のスタッフたちはどのように受け止めているのだろうか。シャトレ座のテクニカル・マネージャーであるカミーユ・ラベルに話を聞くと、次のような答えが返ってきた。

シャトレ座ではさまざまな舞台作品やコンサートを上演しているので、オーケストラにエレクトロニクスや映像などの要素を組み込むことや壮大な演出を行うことは、決して珍しくありません。しかし、アンドロイドとなると話は別で、その存在の新規性に関心を惹かれますね。現在、リハーサルを進める中で色々なことを発見している最中ですが、不安というよりは興味という意味で、胸が高鳴っています。

カミーユは、アンドロイドやAIといったテクノロジーが舞台芸術の世界に導入されることや、その先にある未来について、どのような考えを抱いているのだろうか。現在、アンドロイドやAIの存在についてはさまざまな議論があり、簡単に結論を出すことは難しいと前置きした上で、カミーユはビデオを引き合いに出しつつ、自身の見解を語ってくれた。

かつてビデオが舞台上で使われるようになった時にも、さまざまな議論が巻き起こりました。結果的には、ビデオを積極的に使用するアーティストもいる一方で、ビデオを用いずに職人芸的な大道具を用いた舞台作りにこだわり続けるアーティストもいて、どちらか一方に全てが収束してしまうということは、起こりませんでした。それはアンドロイドやAIについても当てはまると思っていて、「作り手にとって選択肢が増える」という意味では、ポジティブに捉えることができるのではないかと個人的には考えています。

アンドロイド・オペラは、その鑑賞者のみならず、舞台芸術の制作関係者にとっても大いに刺激と示唆をもたらすものであることがカミーユの話から感じ取ることができた。

映像作家ジュスティーン・エマールとの共同制作

19日の9時からは、ステージ背後に設置された大型スクリーンに映し出される映像と、照明セクションのリハーサルが開始。今作の映像を担当するジュスティーン・エマールは、パリを拠点とする映像作家。2013年以来、渋谷と継続的にコラボレーションを行ってきた実績を持つ、渋谷にとって盟友と呼ぶにふさわしい存在だ。

今作の上演中、ジュスティーンはホール最上階・最後部に設けられた映像ミキサー卓から、自身が事前に制作した3DCG映像と、オルタ4と僧侶らを中心としたステージのライブカメラ映像をリアルタイムにミックスし、スクリーンに投影される内容のコントロールを行う。『MIRROR』という作品において、今回のパリ公演において、ジュスティーンは何を表現しようとしたのだろうか。

『MIRROR』の映像は、高野山の風景やアンドロイド、僧侶たちを3Dスキャニングの技術を用いて撮影し、それらを実写ではなく3DCGとして表現しているのですが、そこには「現実世界のフラグメントを切り取り、仮想的な世界を展開する」という意図があります。ドバイ公演との一番大きな違いは、今回の公演には“シナリオ”があることですね。オープニング曲「MIRROR」では、モノクロームの砂・粒子のようなイメージが、アンドロイドやAIを生み出すための設計図のような幾何学的なイメージへと変化していきます。そして曲が進んでいく中で、“設計図”から生成されたアンドロイドや仮想世界が、ステージ上の多様な存在や音楽と反応し、溶け合い、最終曲「LUST」において、密教で悟りの境地をあらゆる極彩色の曼荼羅へと至り、彼方へと舞い上がっていく。渋谷さんとディスカッションを行いながら、そういったストーリーラインを映像で表現できればと考えました。

ジュスティーンは、渋谷の楽曲と、その詞世界と交錯しながら、『MIRROR』という作品が持つコンセプトを立体的に浮かび上がらせ、効果的に鑑賞者へと伝える。その音楽と映像の理想的なコラボレーションは、長い時間をかけて行われてきた“対話”の積み重ねによってこそ可能となっていることが、ジュスティーンの言葉から伝わってくる。

私は渋谷さんと2013年に出会って以来、作品制作を通して対話を続けてきました。2019年には、オーストリア・リンツの教会で行われた渋谷さんの電子音楽と藤原栄善さんの声明によるコラボレーション・プロジェクト『Heavy Requiem』の映像も担当しています。そういったさまざまな土台の上に『MIRROR』は展開されており、私たちはチームとして結託しているんです。私はこのプロジェクトに対して、“声をかけられて映像で応えた”というよりも、“目指す芸術を一致させ、共につくりあげた”という言葉に近い感覚を抱いています。

現地オーケストラ・アパッショナートとの共同制作

19日の15時から、パリを拠点とする47人編成のオーケストラであるアパッショナートが会場に入り、オルタの歌唱とエレクトロニック・サウンドのシーケンスを交えて、1曲ずつリハーサル&サウンドチェックが進められていった。

結成以来、さまざまな舞台作品やコンサートで演奏を重ねてきたアパッショナートだが、アンドロイドのヴォーカリストとの共演は初の経験となる。同楽団のハーブ奏者でありオーケストラ・ディレクターを務めるレオ・ドゥメールは、このプロジェクトに参加することが決まった時に感じた興奮や、作品に対して感じたことについて、次のように振り返る。

最初にこの話を聞いた時、アンドロイドとの共演という未知の出来事を経験できることに、とても興奮したのを覚えています。同時に、アンドロイドが人間と共演すること、オペラ作品の主役を務めることは、ある意味において非常に“挑発的”であり、渋谷さんの西洋の芸術や音楽界、ひいては社会全体に対する問題提起であるとも感じました。

レオは、18日のリハーサル時のディレクションにおいて渋谷が発した「アンドロイドの感情」という言葉に大きな示唆を得たとも話す。

“アンドロイドの感情”と聞いて不思議に思ったのですが、すぐに、それが渋谷さんが大事にしていること、伝えたいことなのだ解釈しました。アンドロイドという存在に感情というものが生まれ得るのか、それがこの作品のテーマであり、問い掛けたいことなのだ。私は、音楽を通して感情を揺さぶること、感情を喚起させることが、音楽家という職業の使命だと考えているので、どのようにすればアンドロイドの感情を引き出せるのか、それを表現できるのか、ということ意識して、この作品の演奏に臨むことにしたんです。

20時から、藤原ら5名の高野山の僧侶たちも加わり、映像を含めた全てのセクションが参加してのランスルーが行われ、同日のリハーサルは終了となった。

異色のオペラ作品におけるサウンド・デザイン

20日の9時から、渋谷はPAスタッフと共に客席からのサウンドチェックを行った。本公演のPA・音響を担当するのはシリル・オークレアとレオナルド・フランソン。2人は2013年の『THE END』上演時にシャトレ座スタッフとしてPA・音響を担当した人物で、現在は独立して共に活動している。2人に『MIRROR』という作品についてサウンド・デザインの観点から尋ねてみた。



この作品には、通常のオペラと比べて多くのレイヤーが追加されています。アンドロイドの合成音声とオーケストラ、僧侶による声明、電子音……。そのレイヤー全てがミックスの中で“正しい位置”を見つけなければなりません。私たちは渋谷さんによるアレンジを尊重すると同時に、劇場の鑑賞者が明確なメッセージを聴き取ることができるようにサウンドを調整する必要があります。そのために、このさまざまな音を別々のバスで個別に扱い、最終的なミックスは劇場内の空間の中で自然に行うという選択をしました。また、劇場内に大量のスピーカーを設置し、天井にもさらにスピーカーを追加することで、没入感のあるクリアなサウンドを得ることができたのです。

20日の夜には本番時と同様の衣装を着用しての通しリハーサルを実施。演奏が始まる前、渋谷はオーケストラの楽団員たちに対して、この作品では人間とアンドロイドの間におけるコミュニケーションの可能性を問うていること、それゆえに可能な限りアンドロイドを見て演奏を行ってほしいことを、丁寧に英語で伝える。その最後のディレクションを受けたランスルーをもって、3日間に渡るリハーサルの全ての工程は終了となった。

ここで気になるのは、現地における前評判である。シャトレ座の広報担当者であるエドワード・ダーゲルに尋ねると、『THE END』を「革新的で記念碑的な公演だった」と振り返りながら、渋谷のシャトレ座復帰作となる『MIRROR』へ現地のジャーナリストたちから多大な関心が寄せられていることを教えてくれた。

『MIRROR』は、アンドロイドとAIという先進的なテクノロジーを用いつつ、それらの社会における立ち位置を問う、現代的でいて深みのあるテーマ性を有した作品です。普段シャトレ座に来るような舞台芸術関係のジャーナリストたちを驚かせるのみならず、そうではない領域のジャーナリストたちの関心を惹くことにも成功しており、さまざまな反響が届いています。

各所から注目を集める中、初演の時を迎えようとしている『MIRROR』パリ公演。そこで私たちは何を体験することになるのだろうか。



渋谷慶一郎×ジュスティーン・エマール×
アパッシオナート(フランス)

渋谷慶一郎 アンドロイド・オペラ®『MIRROR』 第3回報告書〈公演・振り返り〉

藤川貴弘

6月21日、ついに『MIRROR』パリ公演が初演を迎えた。3日間に渡り劇場には年齢や性別を問わず多数の人々が訪れ、公演は成功を収めた。本稿では、公演内容に即しながら本作の示したヴィジョンを論じると共に、現地での反響を伝える。

脱中心化される人間、時空間を超える他者たちとの出会い

今作の冒頭、幕が上がるや否や、私たち鑑賞者は目が眩むような光景を目撃することとなる。舞台の中心には、降り注ぐ照明をシルバーのボディに乱反射させるアンドロイドのオルタ4が悠然とこちらを見つめ、その隣では輝く錦の袈裟を纏った5人の僧侶たちがアンドロイドに向かい手を合わせている。種々の楽器を携えた荘厳なオーケストラに囲まれている両者は、(古典的・一般的な)オペラという芸術形式の、そしてヨーロッパ的・近代的な「人間」の「他者」である。私たちはたちどころに「人間」が脱中心化されたポストヒューマン的状況の作品世界へと引き込まれていく。

そのような非日常的な光景の中、オルタは私たちにに向けて第一声を発する。「Android is a mirror」。その言葉は、人間により産み落とされたその存在を「鏡」として、私たち人間が己の在りようを見つめ直すことを要請するかのようである。そしてアンドロイドは「Let's celebrate this new experience together」と続け、私たちに新たな可能性の目撃者となることを促す。この先の鑑賞体験において私たちが待ち受けるものとは、本作がポストヒューマン的状況において提示する希望とは、何か。結論を先取りするならば、それは異質なものが紡ぐ新しい調和の在りようであり、人間とテクノロジーの間に拓かれる可能性である。

異質なものの類似・調和

未来的なアンドロイド、近代・ヨーロッパを象徴するオーケストラ、1200年の歴史を有する仏教音楽を奏でる僧侶たち。時空間を超える他者たちは、本作においていかにして調和を描き出していくのか。その鍵を握るのは、類似という概念である。

先述の通り、本公演の幕開けとなる標題曲「MIRROR」の冒頭において、私たちは異様とすらも表現し得る光景を前に、視覚的・認識論的なショック状態に陥ることとなった。しかし、呼吸を整え改めて今劇場を満たしている音楽に耳を傾けてみれば、開幕前から聴こえていたオーケストラの奏でるサウンドと僧侶が吹き上げる法螺貝のサウンドは、その見た目ほどにはかけ離れたものではないということに、私たちは気付くことになる。



Photo by Thomas Amouroux

「世界にあるさまざまな差異は、その根底において実はそこまで変わらない、類似性を見出せる」というメッセージを象徴的に表現するべく、渋谷慶一郎がオープニングにおいてトロンボーンのグリッサンドにも聴こえ得る法螺貝を鳴り響かせているのは第1回報告書に記した通りである。この聴覚上の類似と視覚的なコントラストにおいて、私たちは新たな目覚め・気付きへと導かれていく。

差異の中にある類似。それは決して音楽的な話に留まるものではなく、東洋と西洋、男性と女性、人間と非人間など、さまざまな存在・概念についても、そのように考えることができるのだと、渋谷は説く。

近代的主体や同一性に対する批判として、ポストモダニズムの思想や芸術は差異を強調しましたが、今という時代に必要なのは、異なるもの間に近しさや類似性を見出すこと。そこから、新しい調和や協調の在り方が見えてくるとしています。

類似性を見出し調和をつくり出そうとするまなざしは、「声明をモーツァルトのレクイエムにおけるコーラスに見立てる」という考えを渋谷にもたらした。その発想のもとに渋谷は楽曲の適切な位置・タイミングに声明を配することで、オーケストラと声明という異質な存在を調和的に鳴り響かせることを実現したのである。

そしていよいよ2曲目の「Scary Beauty」において、私たちはアンドロイドの歌を聴くこととなる。その歌声は、今井慎太郎や鈴木勇気、シ ril・オークレア&レオナルド・フランソンらによるサウンドメイク、ミキシングにより全体のサウンドを破綻させることのないように調整されながらも、倍音成分を多分に含んだ非人間的なものとなっており、新たな調和の訪れを鮮烈に私たちに伝える。劇場を満たすこの異質さと親しさが交錯するハーモニーは、音楽という領域を超えて、来たるべき社会への道程をも照射する。



Photo by Thomas Amouroux

テクノロジーと人間の間に宿る可能性

今作におけるもう1つの重要な論点は、テクノロジーと人間の関係性である。今作には、その進化速度と可能性において現在進行形で社会に驚きをもたらしているGPTが用いられているのだが、注目すべきは、GPTそのものというよりも、AI・テクノロジーと人間との間に拓かれる創造性にこそ渋谷の目が向けられているということである。

例えば、レチタティーゴにおけるテクノロジーと人間の相互作用。本公演では楽曲の間に、オルタと声明隊の2者によるレチタティーゴが3回披露される。そこでオルタが歌う歌詞は、藤原栄善らが唱える声明の内容をGPTに学習させその返答として生成されたものであり、オルタは声明に対するカウンターパートを担うこととなるのだが、オルタの声明に対する返答・反応は、言語・意味のレベルに留まらない。今井が開発した独自のプログラムを搭載したオルタは、藤原らが唱える声明の微分音レベルの音程感や音量に反応しながら、即興で歌を返すことが可能となっているのである。そのようにして“生きた表現”を眼前で繰り広げるオルタの姿を前に、藤原の声明にはさらなる熱が宿る。その時空も生命・非生命の境界をも超えるセッションは、人間とテクノロジーの間に宿る可能性を存分に私たちに伝える。



Photo by Thomas Amouroux



Photo by Thomas Amouroux

また、本公演の本編最終曲「LUST」からも、AIについて興味深い示唆を得ることができる。同楽曲の歌詞の制作時、渋谷は、“欲望の肯定”を説く密教の教え『理趣経』の初段「十七清浄句」を学習させた上で、アンドロイドが歌うという公演の設定・概要や舞台編成を伝えと共に、「最終曲としてどんな歌詞を歌いたいか？」とGPTに尋ねたという。その結果として生まれたのは、「You and I, to make our love for purity」という歌い出しから始まる、自分と相手の境界の融解を願うこの上なくロマンティックな歌詞であった。インプットの内容にある意味では反するかのような、典型的とも言えるオペラの主題・内容の歌詞が生まれてきたことを、渋谷はとても興味深く感じたという。

GPTで歌詞を作る際には“どのように質問を行うか”が重要で、それがアウトプットの質に直結する。その意味で、AIは人間を反映する「鏡」だと言えます。しかし、時に人間の想像や予測を越えるアウトプットが生まれることがあって、そこがおもしろいところでもある。別のプロジェクトでコラボレーションしたアーティストの岸裕真さんは、『WIRED』誌の創刊編集長であるケヴィン・ケリーの思想を踏まえて、AIを“Alien Intelligence”（異質な知性）と捉えて作品制作を行っています。僕がAIに抱いている感覚もそれに近いかもしれません。

AIが生み出す意外性から受けた刺激は、渋谷の作曲行為に影響を与えることもあるという。その創造的なフィードバックの回路もまた、人間とテクノロジーの可能性の一端を示すものであるだろう。

また、今作でオルタが歌った歌詞には、小説家・詩人ミシェル・ウエルベックと哲学者ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタインの著作から抜粋されたテキストもあり、その観点からも、今作はAIと人間の交錯が織りなす可能性を立体的に浮かび上がらせる作品となっている。

「終わり」から「始まり」へ

最後に触れておきたいのは、アンドロイド・オペラの初作『Scary Beauty』から、アンドロイドの作品世界における役割が変化しているという点である。『Scary Beauty』では、舞台中央にアンドロイドが立ちオーケストラがそれを囲むという構図は同一であるものの、自律したアンドロイドが指揮者として楽曲のテンポや抑揚を決定し、一方的に人間をコントロールするという「アンドロイドによる人間の支配」というシンギュラリティの状況の表現・問題提起が行われた。

それに対して、今作『MIRROR』では、これまで見てきたように、アンドロイドは異質な他者として、人間に新たな気付きや可能性をもたらす役割を与えられることとなった。渋谷はかつて『Scary Beauty』を「最後の音楽」と表現していたが、本作から感じられるのは、終わりの後に訪れる新たな始まり、その確かな予兆である。最終曲「LUST」を終えた後、アンコールで渋谷のピアノとオルタの独唱により「Scary Beauty」が披露される。互いの存在を確かめ合うように、ゆっくりと演奏し歌う両者が織りなす音楽は、終わりの後に新たな始まりに向かう人間を祝福する福音のように鳴り響いていた。

現地の関係者は『MIRROR』をどう受け止めたのか

『MIRROR』を現地の関係者はどのように受け止めたのか。ここからは公演を鑑賞した関係者の声を確かめていくこととしたい。

2023年からシャトレ座の支配人を務めるオリヴィエ・ピイは、本作に用いられているテクノロジーの先進性やテーマ・手法の独自性を高く評価した。

AIは今日フランスだけでなく世界中で話題になっていますが、今回のようなアンドロイド・オペラのような作品は初めてで、大変驚きました。ルートヴィヒ・ウィトゲンシュタイン、つまり哲学者の文章をアンドロイドが歌うということや、オーケストラとアンドロイドと電子音楽という異なる表現の融合という観点からも、唯一無二のプロジェクトだと感じました。

そしてオリヴィエは「2013年にシャトレ座で『THE END』を上演した際、渋谷慶一郎氏は他に類を見ない作品で観客を驚かせ、喜ばせました。このアンドロイド・オペラも今まで生み出されたことのないタイプの作品で、渋谷氏が独自の才能を持っていることが分かります。彼にはこれから新鮮で、先例を見ないような作品を作り続けてほしいです」と渋谷のこれからの活動への期待を寄せた。



Photo by Claude Gassian

同じくシャトレ座にて制作ディレクター・コーディネーターを務めるクリストフ・ベズンは、シャトレ座という劇場の歴史を振り返りつつ、多層的な時間性を孕む今作を称賛した。

シャトレ座は、バレエ・リュスによる『ペトルーシユカ』や『パラード』を上演するなど、常に革新を求めてきた劇場です。その観点から、『MIRROR』は私たちの歴史の中に自然と組み込まれる作品だと言えるでしょう。声明という1200年の歴史を持つ芸術と、未来に向かっていくアンドロイドを組み合わせた、驚くべき作品です。

ナンテール音楽堂でアーティストリック・ディレクターを務めるドミニク・ロラネは、「未来を前にした人間がどうあるべきなのか。『MIRROR』とは、そのような問いを表現した作品だったと思います。「SFオペラ」と形容し得る作品で、未来の空間に持っていかれるような鑑賞体験でした。また、「過去と未来をつなぐ」という作品のテーマ設定は非常に意義深いものだと思います」と語った。

また、現地メディアでは、『Le Figaro』や『Le Parisien』など全23誌の新聞／雑誌、ラジオチャンネル「France Musique」、「TV5MONDE」や「France 3」など5つのテレビチャンネルが『MIRROR』を取り上げ、同作の革新性や話題性を報じた。

パリ公演を「今まで手掛けてきたプロジェクトの中で一番大変だった」と振り返る渋谷だが、そこで得られた成果はその多大な労力に見合うものであったと言えるだろう。世界情勢が混迷を深め続け、テクノロジーが加速度的に進展し続ける中、今作が提示したヴィジョンのアクチュアリティは高まる一方である。このような作品を日本のアーティストが構想し、国際共同制作作品として国境を越えた体制により制作され、中東を經由しヨーロッパの地で上演されたことの意義は、社会的にも芸術的にも非常に大きい。『MIRROR』が描き出した調和がこの先に広く実現することを願ってやまない。

パラレル・ノーマリティーズ 『Whispering Blue—青い車の 後部座席から聞こえた君の声』

石神夏希×ナッタモン・プレームサムラン(タイ)

パラレル・ノーマリティーズは、劇作家・石神夏希とタイの劇作家・作家のナッタモン・プレームサムランによる共同制作プロジェクト。2021年から二人のアーティストが対話を続けクリエイションを進めてきた本プロジェクトの集大成として、『Whispering Blue—青い車の後部座席から聞こえた君の声』をタイのルーイ県ダーンサーイ郡で上演した。(ルーイアートフェス2023参加作品)

本作は、石神が京都で2017年に制作した演劇『青に会う』をもとに、石神とナッタモンが翻案版を共同制作したものであり、制作にあたり、舞台となるタイの東北部にあるルーイ県ダーンサーイ郡と、出演者の写真家・鈴木竜一郎の故郷である静岡県御殿場市で日タイの制作チームが滞在調査を行った。

毎日「ファー」からLINEで届くメッセージ(戯曲)に書かれた時間と場所に居合わせることで、参加者は本作を鑑賞した。また特設サイトでは、写真家リュウが上演中に撮影した写真、リサーチャーのトモが綴った日記も毎日公開された。

特設サイト：<https://whisperingblue.wixsite.com/whisperingblue/ja>



石神夏希 ©Masashi Kuroha



ナッタモン・プレームサムラン
©Rinrada Pornsombutsatien

公演概要

上演時間：7日間(2023年7月17～23日)

会場：タイ・ルーイ県ダーンサーイ郡 市街地

クレジット

脚本・演出：ナッタモン・プレームサムラン

原案：石神夏希『青に会う』

出演/コラボレーター：

リュウ 鈴木竜一郎

トモ 下田寛典

ピア アヌパーブ・ジャンタゲーオ

ゲン ソンシン・ワンダム

プー ポンサデット・ジャンチュムチョーイ

ソム シワボン・プロムマワン

ブリアオ シリラット・ミースック

チャラート チャラート・スリカムパー

ドーイ クリッサコーン・カニッチャヤナン

バス シラシット・セーナヌット

カフェ・ホンチャー

シーズンラック校裏のバスケットボールクラブ

ニヨム・タムサン食堂

バーン・ボン・ノンコミュニティ

ター・カフェ&フード

リュウの写真：鈴木竜一郎

トモの日記：下田寛典

プロデューサー：富田千草

キュレーター：シリー・リウパイブン

プロジェクトマネージャー：桑原輝

コーディネーター：クリッサコーン・カニッチャヤナン

アシスタントプロデューサー：ウェラー・アマタタマチャート

戯曲翻訳：富田千草、桑原輝

トモの日記翻訳：ピヤワン・サブサムルアム、桑原輝

スペシャルサンクス：ジッサイ・バーンチョン、

本事業にご協力いただいたダーンサーイ、御殿場、静岡のみなさま
酒井幸菜

主催：NPO法人 場所と物語、Prayoon for Art財団

共催：独立行政法人国際交流基金

共同制作：NPO法人 場所と物語、Prayoon for Art財団、

独立行政法人国際交流基金

助成：公益財団法人セゾン文化財団(国際プロジェクト支援)



石神夏希×ナツタモン・ブレイムサムラン(タイ)
**パラレル・ノーマリティーズ『Whispering Blue
 ー青い車の後部座席から聞こえた君の声』**
第1回報告書〈共同制作の経緯〉
 藤末萌

パラレル・ノーマリティーズ『Whispering Blue (ウイスパリングブルー)ー青い車の後部座席から聞こえた君の声』(以下『Whispering Blue』)はタイ・ルーイ県ダーンサーイ郡のまち全体を舞台に、2023年7月17日から1週間にわたって上演された演劇作品である。日々異なるストーリーが異なる場所で展開されることで、ふたりの登場人物リュウとトモの旅路に一時的に合流してダーンサーイの人・風景・出来事と出会い、戯曲の世界に入り込んで鑑賞できる作品だ。公演期間中は皆を導く存在「ファー*」からのメッセージをLINEを通じて受け取ることができ、観客は翌日の上演内容とその場所・時間を知る。また、戯曲だけでなく、上演の翌日にはリュウの写真とトモの日記が公開され、その場に居合わせなかったとしても追体験ができる仕組みとなっていた。現地で観劇するだけでなく、様々な距離感の鑑賞方法を提供していた本作品については、ぜひ『Whispering Blue』公式ウェブサイトもご覧いただきたい。

*ファー=ฟ้า: 日本語で青色、水色、空を意味するタイ語

『Whispering Blue』公式ウェブサイト:
<https://whisperingblue.wixsite.com/whisperingblue/ja>
 ・7日間の戯曲(上演前に公開)
 ・リュウの写真(上演後に公開)
 ・トモの日記(上演後に公開)

今回ふたりの劇作家ナツタモン・ブレイムサムランと石神夏希によって共同制作された本作品『Whispering Blue』は、2017年に京都府舞鶴市で発表された『青に会う』(作:石神夏希)をダーンサーイを舞台に上演するために改作したものである。まずは大枠となるプロジェクト「パラレル・ノーマリティーズ」と戯曲『青に会う』がどのようにして結びつきこの土地にたどり着いたかを紐解く。

「パラレル・ノーマリティーズ」は日本側の実施団体であるNPO法人 場所と物語と、タイ側の実施団体プラユーン・フォー・アート財団(以下、プラユーン財団)が協働して取り組むプロジェクトだ。プラユーン財団は地域資源や地域コミュニティを原動力にアートと社会を架橋するプロジェクトをタイ国内の様々な地域で手掛けている。その中でも、瀬戸内国際芸術祭のモデルを取り入れた芸術都市モデルの構築を目指すパイロット事業として、2021年にルーイ県ダーンサーイ郡にて国際芸術祭「ルーイアートフェス」を初開催した。

タイの東北部イサン地方に位置するルーイ県ダーンサーイ郡は隣国ラオスとの国境に接する町であり、バンコクのような中央部やブーケットのような沿岸部とは大きく異なる伝統・文化・信仰・環境がある土地柄だ。フェスティバルの参加者として第一に想定されてい



図1 上演の様子。ダーンサーイのファイソック遊水池で見た青色、水色、空



図2
ルーイアートフェス2021の様子
(公式ウェブサイトより)



るのは、この土地に住み生活を営む人々である。

2021年8月にルーイアートフェス2021は閉幕したが、同地でのアートプロジェクトの継続を見据え、同年12月に新たなプロジェクト「Parallel Normalities: Empowering regional cities with performing arts」が立ち上がった。これは継続的な国際交流事業（この場合はタイと日本の劇作家による共同クリエイション）を最大3年間支援する、公益財団法人セゾン文化財団の国際プロジェクト支援を受けたものである。今回ダーンサーイで上演された『Whispering Blue』もこの「パラレル・ノーマリティーズ」の一つのアウトプットと

なっている。

プラユーン財団ディレクターのウェラー・アマタマチャートおよびプロジェクトのキュレーターであるシリ・リウパイブンの引き合わせによって、バンコク近郊在住タイ人劇作家のナッタモン・プレームサムランと静岡在住の日本人劇作家・石神夏希は2021年12月に初めて対面した。その頃は長引くコロナ禍の真っ只中であり、タイから静岡への渡航は叶わず、ふたりの対話は1年以上オンラインで行なわれたが、その距離感が「手紙」というアイデアに結びついていく。2022年3月、場所と物語が牽引していた静岡市での「きょうの演



図3 上演の様子。ダーンサーイを見下ろす高台にて

劇」プロジェクトへ参加するかたちで、ナッタモンによる戯曲『[ダーンサーイからの手紙](#)』が発表された。

『ダーンサーイからの手紙』はタイの辺境ダーンサーイを初めて訪れたナッタモンが、本当は会えるはずだった静岡市の人たちに向けて書いた手紙形式のテキストだ。その中には、山々に囲まれた風景に驚いたことや、山やまちに咲く花やその香りについて、首都バンコクとは様式の異なる結婚式に思いがけず出席したこと、自然豊かで美しいこの場所が50年前は民主化運動の戦場だったことなどが綴られている。

「きょうの演劇」はラジオと公共空間を使ったアートプロジェクトだったので、この手紙はラジオを通じて静岡の人々に届けられた。ラジオリスナーは静岡から遥か彼方のダーンサーイを想像してみたり、手紙の返事を書いてみたりと、それぞれの生活の中で手紙を受

けた「上演」ができる。まちという舞台でそこに暮らす人たちが日常の中で「上演」する、その仕組みとしての「きょうの演劇」を静岡市で立ち上げ、2021年度までディレクターを務めたのが日本側の劇作家・石神夏希である。

石神による『青に会う』の制作は2017年に遡る。京都府が行なっていたアーティスト・イン・レジデンス事業「京都：Re-Search」に参加した石神が、舞鶴に滞在しながら地域コミュニティとともに制作したのが『青に会う』であり、レジデンス事業の成果展「大京都 2017 in 舞鶴」で初演を迎えた。初演版の『青に会う』は、2017年10月23日から11月5日のあいだ「青」と名づけられた架空の女性が架空のM市に滞在し、地域の人々を訪ねる演劇として2週間ノンストップ上演された。観客はSNSをはじめFMラジオ、地元新聞の投稿欄など様々な地域メディアで公開される戯曲を読み、特定の日時・場所に居合わせることで、「青」の上演する14日間の滞在を目撃する。上



図4 2017年舞鶴での『青に会う』上演の様子(撮影：鈴木竜一朗)

演翌日には登場人物でもある写真家・鈴木竜一朗が捉えた公演写真がSNSで公開され、アーカイブされていく。土地の外からやってきた劇作家+パフォーマー+写真家がいれば作品が上演できる枠組みとして石神と制作チームが作り上げた、その土地でしか出会えない演劇のかたちであった。このときすでに作品はプロトタイプであると表明されており、舞台となる地域を変更したり石神以外の人物が脚本を担える可能性、つまりアダプテーション(改作)の可能性が示唆されていた。

初演後の数年間『青に会う』は次の展開を待つ状態であった。「パラレル・ノーマリティーズ」での共同クリエイションは全く別のプロジェクトとして進行していたが、2022年9月に静岡県を襲った台風15号が急展開をもたらした。静岡市に住む石神が台風被害による断水・停電を体験するなど、災害を目の当たりにして川や治水に目を向けるようになったことをきっかけに、港町である舞鶴、農業に欠かせないマン川が流れるダーンサーイ、それぞれの土地で想起されるものが合流したことで改作版『青に会う』が制作されることになったのだ。

改作版においては、制作・上演のイニシアチブがタイ側(ナッタモンとプラユーン財団のプロジェクトチーム)に手渡され、石神はそのクリエイションにオンラインで参画する体制が作られた。戯曲は大部分をナッタモンが執筆し、石神のアイデアやアドバイスが加えられ、現地での上演に向けた進行をキュレーターの子リーやプロデューサーの富田千草らプラユーン財団のプロジェクトチームが手掛けた。そこに日本から写真家兼パフォーマーの鈴木竜一朗と、リサーチャー(のちにパフォーマー)の下田寛典も加わり、改作版『青に会う』のキックオフとも言えるダーンサーイ現地でのリサーチが2022年11月に行なわれた。台風15号の到来から2か月後のことであった。

石神夏希×ナッタモン・ブレイムサムラン(タイ)
 パラレル・ノーマリティーズ『Whispering Blue
 ー青い車の後部座席から聞こえた君の声』
 第2回報告書〈タイ・日本でのリサーチ〉
 藤末萌

改作版『青に会う』はのちに『Whispering Blueー青い車の後部座席から聞こえた君の声』へとタイトルが変わり、ルーイアートフェス2023の参加作品として発表された。今回の『Whispering Blue』およびフェスティバル自体は、ダーンサーイで行なわれる伝統的な奇祭「ピーターコーン祭り」に合わせて実施日程が組まれていた。この祭りはカラフルな仮面と衣装を身にまとった人々が行なうパレー

ドが有名であるが、実は国際的に広報される大規模なフェスティバルと、ダーンサーイの地域の人々が自分たちのために開催する小規模な祭りの2種類が存在する。ルーイアートフェス2023の日程は小規模な祭りに合わせており、地域コミュニティを重視したアートフェスとして開催された。ピーターコーン祭りの開催日程は毎年シャーマンのお告げによって決められるため、つまりアーティストやフェスティバル主催者のスケジュールは考慮されないため、『Whispering Blue』の公演本番に石神夏希は不在ということが当初から決まっていた。

ダーンサーイでの現地リサーチにも日本側作家の不在という制約があったため、リサーチ参加者は石神の目となり耳となることが強く意識されていたようだ。出演者としてアサインされた鈴木竜一郎はカメラを通じて記録を残し、リサーチャーとして同行した下田寛典は鈴



図1 ピーターコーン祭りの様子



図2 ダーンサーイのまちではいたるところにピーターコーンの装飾がある

木を観察し見聞きしたことを余さず文章として記録していた。それらを用いて毎夜自身の感じたことや見たものを話し合い共有することでチーム内での共通認識を積み重ねていくのだ。また、ここでのリサーチの特徴として、滞在期間中どこへ行き何をするか、日毎の指示のかたちをした短い戯曲が存在した。これは石神の提案と助言をもとに、『青に会う』の手法をなぞってナッタモン・ブレイムサムランが執筆したものだ。指示にもとづき訪れる場所や会おう人たちとどのような展開になるか予測できない中で、偶然に起きることを受け入れながら「旅人たちがダウンサイを訪れ土地への理解を深めていくパフォーマンス」を試みるという試演の意味を持つものだった。リサーチにパフォーマンスの要素を取り入れたことは、チーム全体に上演形式についての理解とダウンサイでも実践可能であるという手応えをもたらしたという。

このクリエイションチームでのリサーチは、タイ・ダウンサイに加えて、静岡県御殿場市でも行なわれた。筆者はダウンサイでのリサーチには同行しておらず、その後に行なわれた2023年4月の御殿場でのリサーチトリップから同行を開始した。このときはまだナッタモンの本番用スクリプトはなく簡単なプロットがあるのみで、「ダウンサイで実際に何が起きるか」はほぼ無限に可能性がある状態でチームは御殿場およびその周辺の各所を訪れた。その様子を観察する中で、ダウンサイでの昼夜に渡るハードなリサーチを経てかなり有機的なチームビルディングがなされたようだ、というのが筆者の

第一印象だった。

御殿場はリュウ役の鈴木竜一朗が生まれ育ち、今も生活の拠点としている土地だ。鈴木は初演版『青に会う』から引き続いて出演している唯一の人物であり、「初演版ではどうであったか」を解像度高く理解してチームに共有していた。それに加えて、チームが自身の地元で様々な人・風景・出来事に会えるようリサーチをコーディネートし、同時期にダウンサイ等で撮影した写真を展示する『「青」を巡るいくつかの旅』展を開催してより多くの人が作品に触れられる機会を作っていた。

彼はひとりの出演者であるが、ただ「出演者」とクレジットするのでは足りないのではと感じるほど、本作品のクリエイションに対して非常に多くの知識と体験をもたらす存在でもあった。御殿場リサーチ当時は特に、ナッタモンの戯曲執筆にどんな情報が必要であるか、どんな事柄が戯曲内に採用されるかわからない状態。その中で千本ノックかのように毎日大量の情報をチームにインプットしていたのが印象的で、富士山を眺めながらその地質の恩恵を受けた水質の良さを解説し、湧き水が関わる地元の信仰や様々な清流を案内し、家族や偶然出会えた古い友人や地元の仲間を紹介し、食事をもにした。御殿場という土地を知ることから始まったリサーチはやがて鈴木自身の生き立ちに踏み込むリサーチとなり、リュウの人物像はより明瞭な輪郭を得たのだった。



図3 御殿場でのチーム内議論の様子。鈴木が撮影した写真を皆で見ながらその日感じたことを話し合う。ダウンサイではこれが毎晩行なわれた



図4 鈴木が小学生時代に歩いていた通学路を歩く



図5 雲のかかった富士山を望む



図6 富士山麓の樹海



図7 御殿場から見える山並み。ダンサーイの山々に似ていると度々話題に上った



図8 鈴木家の庭にて、タイの特徴的な鍋「ムーガタ」を使った食事会

出演者が出演者以上の役割を果たしていた、という出来事は下田にも起きていた。石神とともにNPO法人 場所と物語を運営する下田は当初リサーチャーとしての参加であったが、のちに出演者へと役割が切り替わった。これはタイ語が堪能な彼の存在によって、タイの観客に対して日本人が上演する際の言語の壁を乗り越えられるという実利的な面もあったが、チーム内での評価はそれだけではなかった。彼はダンサーイ・御殿場どちらのリサーチでも、川があれば入りに行き、出会った人には気さくに声をかけ、その土地の懐に飛び込んでしまえる行動力と馴染み方を発揮していた。そして、その体験を文章にまとめる力がある人物だった。当初はチーム内でのみ

共有されるリサーチノートを書いていた彼だが、最終的には公演期間中「トモの日記」を執筆・公開することとなった。初演版『青に会う』でも「青」が書いた私的な文章としての日記は公開されていたが、今回は上演の何か月も前からリサーチに参加しチーム内で対話を重ねてきたトモが書くことで、ダンサーイの人々や上演中に起こる物事についての深い洞察が日記に織り込まれた。観客にとってはより近い存在としての語り手が現れたと言えるだろう。

このようにチームの各々がクレジット上の役割を超えてクリエイションに携わり、その時々を発見を織り込んで作品や上演形式が進化していく様は非常に有機的であった。劇場のような決められた場所での公演ではないため、ゴールイメージを固定せずに行ける創作の方法であり大変刺激的であると感じた一方で、制作陣がその可変性（もしくは不透明性）を引き受けてマネジメントをしていたことにも脱帽であった。筆者の知る限り、もし日本で、この慣例の中で実現するならばかなりの困難を伴いそうな上演形式であったが、それらの懸念はプラユーン財団がダンサーイで築いてきた地域住民との関係性や土地柄の違いによってクリアされていた。日本とダンサーイの上演環境の違いは筆者にとっては現地を訪れて初めて理解したところも大きく、正直に言えば御殿場訪問時は戸惑いも大きかった。御殿場リサーチに同行している中で筆者のみがわかっていなかった勘所だと思われる。



図9 上演中の様子、マン川にて。トモ(右)は水があると入っていく

御殿場での1週間のリサーチには、ナッターモン、リュウ役の鈴木、トモ役の下田、来日したプラユーン財団の制作チームが参加した。加えて、最後の2日間は石神も合流することで、「パラレル・ノーマリティーズ」プロジェクトの開始以来、最初で最後となるチーム全員が集う機会となった。その際、鈴木による写真展と同じ会場でトークイベント『パラレル・ノーマリティーズー平行する日常「あなたの町」と「わたしの町」をアートで結ぶ』が開催され、チーム全員が登壇して創作過程の紹介を行なった。会場はゴテンバアパートメントストアというカフェの一角で、立ち見が出るほどの盛況ぶりであった。作品への関心の高さがうかがえるイベントであったが、その最後に問いかけられた「日本にいる私たちも観る方法がありますか？」という質問は、この国際共同制作事業が繋ぐものの距離感をあらためて意識させるものだった。トーク参加者のほとんどはダウンサイへ公演本番を観に行くことは叶わないし、第一に想定している観客であるダウンサイの人々もここにはいない。それぞれの日常が淡々と連綿と続いていくことはこのプロジェクトの大前提であり主題であるが、この公演はその中での突然変異のようなものだ。物理的な距離と言語の壁を乗り越えて、観客がどこにいても追体験できるという選択肢を用意することは大きな、達成すべきチャレンジであった。



図10 初対面の打ち合わせ。左から石神、富田、ナッターモン

【写真展詳細】

「青」を巡るいくつかの旅

写真：鈴木竜一朗

日程：4月19日(水)～30日(日)

場所：ゴテンバアパートメントストア

【トークイベント詳細】

パラレル・ノーマリティーズー平行する日常

「あなたの町」と「わたしの町」をアートで結ぶ

日時：2023年4月22日(土) 15:00～16:30

場所：ゴテンバアパートメントストア

FBページ：<https://www.facebook.com/events/936844764025194>

録画記録：https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=782059993163767

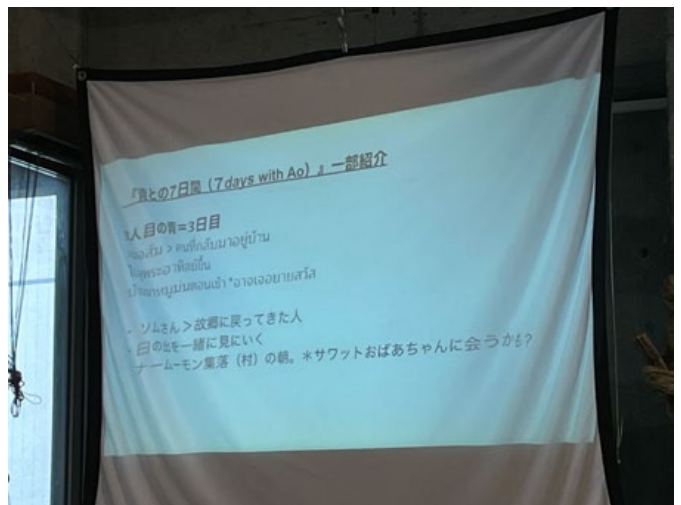


図11 トークイベントの様子。このときの作品タイトルは仮題の『青との7日間』であった

石神夏希×ナッタモン・プレームサムラン(タイ)
**パラレル・ノーマリティーズ『Whispering Blue
 ー青い車の後部座席から聞こえた君の声』**
第3回報告書
〈公演本番、共同制作が架橋したもの〉
 藤末萌

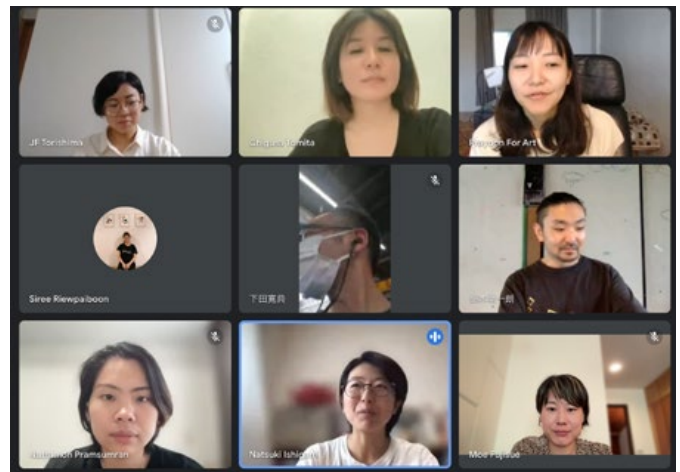
公演前日の2023年7月16日、筆者は羽田空港で出演者の鈴木竜一郎・下田寛典のふたりや国際交流基金スタッフと待ち合わせ、まず首都バンコクに飛んだ。バンコク市内でもう一つの空港へ移動し、1時間の国内線フライトでルーイ空港へ飛び、そこからさらに車で1時間弱。丸一日かけて東京からダーンサーイにたどり着いた。滞在拠点となるホテルBaan Chan Phu (バーンチャンプー) にてブラウン財団のプロジェクトチームが出迎えてくれ、御殿場以来4か月ぶりに石神夏希以外の公演チームが一堂に会した。御殿場リサーチとともに過ごした経験があるため、オブザーバーという立場ではあるが筆者にとってもこのチームの作る空間は大変居心地よく参加できる場であった。これは彼らと最初に出会ったときに感じた「チームビルディング」がなされた領域に私が踏み入れたということかもしれない。と同時に、ここまで長旅をともにし楽しく雑談してきたこのふたりが明日本当にパフォーマーとして目の前に現れるのか、という不思議さも味わっていた。あまりに普通に彼らは彼らのままダーンサーイにいるし、翌日の本番までに打ち合わせが一度設定されているのみで、稽古もゲネプロも予定されていないからだ。

この作品に登場するふたりの旅人リュウとトモはそれぞれ鈴木竜一郎と下田寛典が本人役として演じる。キャラクターや人生のバックグラウンドはほぼそのままの本人役であるが、上演のあいだは薄いフィクションをまとった人たちになる。これはフィクションと言ってもいいし、ふたりがダーンサーイにいるその設定自体、もしくは演出と呼んでもいいだろう。戯曲上、彼らにはダーンサーイを再訪した各々の目的があり、それらは7日間の旅を追いかける中で観客にも明かされていく。ダーンサーイへの渡航1週間前に開かれた出演者を交えたオンラインミーティングで、ナッタモン・プレームサムランからふたりに伝えられた最終的な設定は、

- ・リュウは昔ダンサーイにいたという「青」かもしれない人物を探している、毎日写真を撮る
- ・トモはダンサーイにいるらしい青い蝶を探している、毎日日記を書く
- ・ふたりは昨年お互いの旅先であるダーンサーイで出会っていて、今回は知人同士として再会する
- ・この作品は舞鶴版『青に会う』とつながりを持つ新たなストーリーであるが「青」は人間とは限らずより広い概念として存在する

概ねこのような内容だった。たったこれだけなのだ。

ふたりは上演期間中、観客と同じタイミングで日々公開される戯曲を読み、翌日どこに行くか、自分たちが誰と会い何をするかを知る。7日分の戯曲を把握している作家たちおよび制作陣と比べると、出演者が旅の始まりの時点で持っている情報はとても少ない。この作品の現場においては、制作陣は観客だけでなく出演者にもネタバレをしてしまわないよう細心の注意を払っていたし、ふたりもそういうものだと納得して説明に聞き入っていた。



ダーンサーイに到着した日にこのミーティングのことを思い出したのは、そこで石神が提起した議論を反芻したからだ。

舞鶴での上演の際には、ノンストップ上演のノンストップさゆえに



図1 ルーイ空港。ここからさらに1時間弱車で移動する



図2 ダーンサーイ到着。左が下田寛典、その隣が鈴木竜一郎

出演者が休めなくなってしまう懸念が生まれたため、出演者のオン／オフを明確にするルールが生まれたそうだ。また、パフォーマーとして「青」という明確な存在がいたため、舞鶴の日常風景の中にも架空の設定に入りやすい、という状況があったという。

ダーンサーイでは人間の姿をした「青」は登場しない。クリエイションチームという心許せる知り合いに囲まれて過ごすことになる出演者ふたりが、毎日上演の都度戯曲の世界観に入り込めるか、今回はその切り替えについてハードルが上がっていると石神は感じたようだ。そのため、俳優としてのオン／オフを意識できるようなアイテムを持っていくことや、上演中の出演者へのスタッフの接し方など、リュウとトモの心の状態を作るためのいくつかのアイデアが出された。上演は出演者の即興性に大きく依っているため、彼らの心の準備をいかにサポートできるかが議論の中心となっていた。

まちの日常風景が舞台になったとき、その大部分はコントロールできない。さらにコロナ禍においてほぼすべてオンラインでこの作品に携わってきた石神は、その遠さともどかしさありきで演出のボールを投げていた。1週間前ミーティングの最後に伝えていた「(出演者のオン／オフの切り替えについて) ダーンサーイの環境がスイッチを入れてくれる可能性もあるため、自分にはわからない部分もある。最終的にはポーさん(ナットモンの愛称)と出演者本人たちが決めることですが、アイデアは遺言的に伝えておきます」というコメントは石神の距離感をよく表していたと思う。現地にいないことを前提としたクリエイションと上演は、これまで自身が「作家として現地にいるから臨機応変に何とかできたこと」を手放し託すチャレンジであった。このような作品が舞鶴からダーンサーイに、作家から出演者に、手渡されていく議論を思い出しつつ夕方にファーから届いた初日の戯曲を読んで、長い移動日が終わった。

そして迎えた公演初日。最初のシーンとして指定されていたポンチャイ寺に着くと、同じように観劇に来た人たちが境内でウロウロと所在なげにリュウとトモの到着を待っていた。ふたりは16時ちょうどに姿を現し、淡々と(筆者にはそう見えた)幕を上げていった。逆に緊張していたのは観客の方で、遠巻きにふたりと旅のキーパーソンとなる地元出演者ピアの再会に聞き耳を立てており、屋外でなされるほとんど聞き取れない会話からストーリーを追おうとしていた。本

堂に入ってから緊張感がより強まり、「鑑賞のルール」は守られているが出演者に観客の圧がひしひしとかかる場面となっていた。ここでの少し異様な雰囲気は、同日夜に行なわれた打ち合わせでも出演者フィードバックとして挙げられていた。

筆者も観客のひとりだったためよくわかるのだが、最初のシーンでは特に、演劇を観ているという意識が「セリフを追わなければストーリーがわからなくなってしまうかも」という気持ちにさせていたのだ。観客側に変化が見られたのはカフェ・ホンチャーに移動した頃、カフェの空間の構造上、皆が一斉に近づいて会話を聞くことが難しくなり、観客も順次ドリンクをオーダーしたりなど自由に振る舞えるようになってからだ。筆者の体感としても、この演劇作品においてすべてのセリフを聞き取り追うことは無理である上そこまで重要ではない、ということが徐々にわかってきた。ストーリーで最も重要な部分はすでに戯曲で明かされているし、翌日にはリュウの写真とトモの日記で補完もできる。あまり神経質にならずにふたりの旅人と同じ空気に身を浸し、自分の目と耳が捉えた美しい瞬間や印象的なことばを心に留めることを最優先にしよう。初日の鑑賞体験を通じて、ダーンサーイに初めて訪れた筆者の観客としてのマインドセットはこのようになった。

では地元の観客はというと、筆者よりもよほどリラックスしてふたりの旅人を迎え入れていた印象を受けた。ファーのメッセージを届けていた『Whispering Blue』公式LINEには、最終的に170人ほどの登録があり公演をともに追いかけていた。170人は毎日上演の現場に来るわけではなく、戯曲からその日起こることを把握しつつ、それぞれの生活の中でふたりの旅路に寄り添っていた。その中で何人も人がファーの語りかけに返信するかたちで観劇の感想や上演中の写真を送ってきており、双方向のコミュニケーションが発生していた。タイにおいて日常的に使われているLINEというツールを選択したことでコミュニケーションのハードルが下がり、上演のその場だけでは見えない観客の姿が捉えられていた。

公演期間中に3回リュウとトモに出会ったというある鑑賞者からは、地元出演者ドーイの豆乳スタンドをトモたちが手伝ったシーンにて実際に買い物したところ、受け取った商品の数が足りなかった、というメッセージが届いていた。もはや日常生活のちょっとしたクレー



図3 公演前日に行なわれた打ち合わせ



図4 出演者の滞り場所。生活空間を分けるためスタッフのホテルとは別にレジデンスが用意されていた



図5 ポンチャイ寺での登場シーン 初日の戯曲：<https://whisperingblue.wixsite.com/whisperingblue/ja/17th-july>



図6 カフェ・ホンチャーでのワンシーン。カフェの向かいにピーター・コーンのマスクをつけた男が現れた



図7 カフェ・ホンチャーでの観劇風景。奥のテラスで公演が行なわれている

ムだが、それもここでは観劇体験の感想である。メッセージの送り主は決して怒っているわけではなく、翌日トモを見かけたときに声をかけてその件を伝えてしばしお喋りもしたそうで、旅人のふたりに出会えた嬉しさをLINEを通じて伝えていた。

この作品には多くの地元出演者が参加しており、彼らは出番以外では公演団に一番近い観客でもあった。プラユーン財団のシリー・リウパイブンを中心に公演にかかる期間以外も連絡を取り合い信頼関係を築き、ダンサーイリサーチ中に鈴木・下田ともすでに知り合っていた人々だ。本人役そのままで登場する彼らには戯曲以上のことは伝えておらず、戯曲で指定する時間に観に来る人がいることは共有したという。出演者のひとりであるドーイに聞いたところ、自身の出番の際に最初は緊張したようだがリユウ・トモと話しているあいだに緊張はほぐれ、普段どおりの会話を楽しむことができたと話していた。

観客の存在は多少気になっただろうが、地元出演者は皆、自然体で舞台(本人たちにとっては日常生活の場)を楽しみ、時折戯曲にない自発的な振る舞いで観客や公演団を驚かせもしていた。公演1日目ではカフェの向かいにピーター・コーンのお面を被って現れたり、3日目のチャラートおじいさんは四輪駆動車でしか登れない山の上の畑に突如みんなを連れて行ったり……思いがけず発生する様々な出来事に、「現実が戯曲を追い越していくなあ」と出演者らと冗談交じりに話したことをよく覚えている。

ゲストハウスを運営していて青い車でふたりを様々な場所に連れて行くピア、豆乳スタンドで働きピーター・コーン祭りの場面では祭り

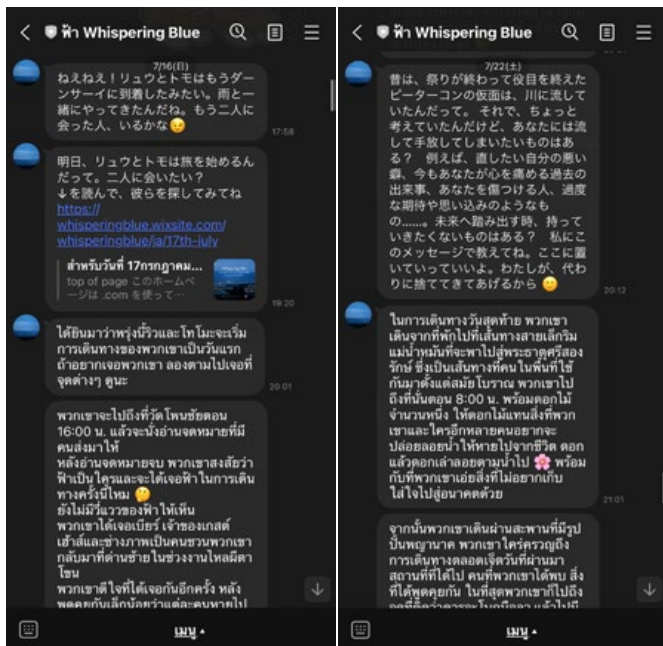


図8 ファーから届いたLINEメッセージ

の衣裳で登場したドーイ、ダンスイリサーチの頃に構想していたカフェをついにオープンさせたパス、この3名の地元出演者は今回特に重要な人物だった。皆ダンスイを離れて生活した経験を持つが、現在は地元に戻り暮らしている。ナッタモンは公演後に、3人いる彼らを「人生を見つけようと模索している」という点で同一人物として捉えていたと教えてくれた。

地元に戻って活動する3人が特筆されたのは、ダンスイには大学がなく進学のためにはこの地域を離れる必要があり、若者たちはそのまま戻らず都市部で仕事を見つけ生活基盤を築いていくことが多いためだ。筆者の中で一番印象に残っているシーンは3日目の夕方、そのようなダンスイの「当たり前」が展開された場面だ。



図9 3人の真ん中がピア。
写真家でもあるパスが自身のカメラで撮影している



図10 ピアの青い車



図11 ドーイの豆乳スタンドをふたりが手伝う



図12 祭りの衣裳で現れたドーイ。ピーターコーンの仮面を脱ぎトモに渡している



図13 左端がカフェオーナーのバス



図14 オープンして間もないカフェ「The Enlighten Coffee and Community」

チャラートおじいさんの畑をでて、18:00にBaan Chan Phuに到着する。

病院で働く臨床心理士のソムをここまで迎えにきたのである。ソムと彼らは一緒に展望台に夕日を見に行く約束をしている。ダンサーイの高校を卒業して今は北部の大学で勉強しているプリアオも今この町に帰ってきていて、たまたまBaan Chan Phuにきている。リュウとトモも生まれ故郷を離れ東京で暮らしたことがあり、何か新しいものを得るために家を出たいという気持ちと、家が恋しいという気持ちの両方を理解できる。

(3日目 [7月19日の戯曲](#)より)

ソムさんとピアさんはかつて一度ダンサーイを離れ、そして、戻ってきた。リュウさんは、東京で働いていたが、昨年、故郷に戻った。プリアオさんは、ちょうど教育実習で帰ってきていて、卒業後は中国に留学したいという。だから、まだしばらくダンサーイには戻ってこない。私はというと、15年前に実家を離れ、東京に移り住んだまま、まだ東京にいて、正直、実家に戻るイメージを持っていない。

(3日目 [7月19日のトモの日記](#)より)

夜の帳が下りる頃、山々に囲まれたダンサーイのまちを見渡せる高台でなされた、タイと日本それぞれの場所で暮らす人たちのそれぞれの人生が一瞬重なる本当に美しいシーンであった。

公演の1か月前に行なわれたオンラインミーティングでは、ナッタモンによる戯曲ドラフトへのフィードバックとして石神は「普通だと起こらないこと」がまだ起きていない」というコメントを伝えていた。まちの中、もしくは世界中で相互に関係なく存在する様々な事象を、この演劇が入り込みリンクすることでまるで奇跡のように観客の眼前に現すことができる、現してほしいという意味だと筆者は理解した。そこに立ち現れるものを、石神は日常に潜む「とんでもなさ」と呼び、

ナッタモンは「ミラクル」と呼んでいたが、それらの解釈を重ね合わせることは容易ではなかったようだ。例えば前述のコメントに対して、ナッタモンの最初の反応は「トモとリュウがダンサーイにいる、それがすでにミラクルなのでは」というものだった。初めてこの議論を聞く筆者には、それも俯瞰的な視点を持った正しい解釈に聞こえた。わかることは、ふたりの作家としての立ち位置（作品との距離感と言ってもいい）はどうやらかなり違うということだ。作家としてのスタンスの違いはありながらも、ひと月後にこの高台のシーンは生まれた。日本語、タイ語、英語を駆使した議論と、ナッタモンが咀嚼し執筆に向き合った時間を経て実現したこのシーンは、共同制作で改作されダンサーイに渡ってきた本作品の一つの着地点だった。

プロデューサーの富田千草は公演後に、コロナ禍での国際共同制作は会えないことと足りないことばかりであったが、その距離と不足を埋める努力を通じて作品としての新しさを育めたのではないかと話していた。3年間にわたり作家ふたりを繋いできてだけでなく、観客が作品にアクセスできる経路を複数作り媒介してきたマネジメントチームとしての実感が伝わる感想だ。

石神にも話を聞いたところ、一方は初めての挑戦でありもう一方は原作者で上演経験もあるという協働の構造上、ナッタモンにやりにくさが偏る状況の中で、会えないことはむしろふたりに適切な距離感をもたらしたという。劇作家という同じ職能のふたりが一つの作品を共作することで生まれる軋轢への懸念も、その距離感によって払拭されたようだ。

また、公演後のインタビューにてナッタモンは、今回の共同制作では即興的に書くこと、即興的に演じてもらうこと、セリフの指定をせず設定・枠組みだけの戯曲で上演することなど、自身のこれまでの創作手法にはなかった多くのことを学び挑戦できたと話していた。一方で、本作品独特の仕組みである「戯曲を先に読める」という部分について初めは懐疑的だったとも打ち明けてくれた。上演内容をあらかじめ知った観客が上演の現地にやって来るという部分にリアリティを持てなかったようだ。しかし、創作が進むうちにやはりその

場所に来る意味があるのだと思い直したのは、戯曲が膨大な行間を持つためだ。

渡航の制限、作家同士の距離、作品と観客の媒介、戯曲の行間。3年間の「パラレル・ノーマリティーズ」プロジェクトにおいても、その集大成である『Whispering Blue』においても、クリエイションチームの目の前にはいつも何らかの“あいだ”が横たわっていた。そ

れを隔たりとして乗り越えるだけでなく、時に必要な距離として受け入れたことで、コロナ禍直撃の国際共同制作という困難な状況下でも作品を作り上げ公演をやり遂げることができたのだろう。そこには、コロナ後の国際共同制作にも活かせるヒントが多分にあるはずだ。



図15
左からピア、ソム、ブリアオ、
トモ (撮影：鈴木竜一朗)



図16
ファイソック遊水池に虹が
かかった。舞鶴での『青に
会う』上演中にも山にかか
る虹が出現したようだ

『ジャグル&ハイド (演出家を探す なんだかわからない7つのモノたち)』

荒木優光、塚原悠也×ウィチャヤ・アートマート (タイ)

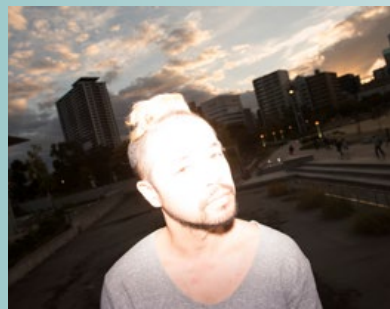
タイを拠点とする演出家、ウィチャヤ・アートマートがメンバーである演劇カンパニー For What Theatreとサウンドデザイナーの荒木優光、ドラマトゥルクとしてKYOTO EXPERIMENT共同ディレクターの塚原悠也が共同制作で行う演劇プロジェクト。

これまでの作品においても、アートマートは政治と個の生い立ち、表現との関わりを問うてきた。タイの政治史における事件を参照する中で、決して表現の自由が保障されていない創作環境を反映して、さまざまな出来事や人物などを示すメタファーとして小道具が多用されてきた。本作では俳優は出演せず、それらの小道具たちが登場キャラクターとなり、演劇作品における権威的存在である演出家、つまり本作においてはアートマートの権力に対して反旗を翻す、というストーリー。

遊び心がありながら転覆的な演出は、タイ国家のみならず、知らず知らずのうちに大きな権威構造に飲み込まれる自己・他者のありよう、そして過酷で不条理な状況を問い、乗り越える問題提起の方法へのアプローチを示唆する。



荒木優光 ©Kai Maetani



塚原悠也 Photo by Lieko Shiga



ウィチャヤ・アートマート Photo by Bea Borgers

公演概要

日時：2023年9月30日(土)14:00、10月1日(日)13:00/17:00

上演時間：70分

会場：京都芸術センター 講堂

クレジット

コンセプト・演出：ウィチャヤ・アートマート

脚本：パティボン・アサワマハボン、ウィチャヤ・アートマート

アート&テクニカルディレクション：ポーンパン・アーラヤウィラシッド、

ルアングリット・サンティスック

ドラマトゥルク：塚原悠也

サウンドデザイン・音響操作：荒木優光

マシーン製作：ラボンパット・ドゥワンプローイ

テクニカル・オペレーション：ピティ・ブンソム、モンティラー・ジェームスリ

オブジェクト・オペレーション：スラット・ゲオシークラム

舞台監督：パティボン・アサワマハボン

英語字幕翻訳：カーリナー・チョーチラウィー、ソーイ・スクウォッド

日本語字幕翻訳：福富渉

制作：トンチャイ・ビマーバンシー

プロデューサー：ササビン・シリワーニット

協力：バンコク・アート&カルチャー・センター

レジデンス協力：京都芸術センター

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、For What Theatre

助成：公益財団法人セゾン文化財団(国際プロジェクト支援「KYOTO EXPERIMENT × For What

Theatre *Juggle & Hide [Seven Whatchamacallits in Search of a Director]*)



荒木優光、塚原悠也×ウィチャヤ・アートマート(タイ)

『ジャグル&ハイド

(演出家を探すんだかわからない7つのモノたち)』

第1回報告書

〈作品の背景／バンコクでのクリエイション〉

山崎健太

経緯

『ジャグル&ハイド(演出家を探すんだかわからない7つのモノたち)』(以下『J&H』)の創作は、KYOTO EXPERIMENT(以下KEX)から新作の委嘱を受けたウィチャヤ・アートマートが、以前から温めていた「演出家アートマートにこれまでの作品においてメタファーとして使われてきたモノたちが反乱を起こす作品」というアイデアを具現化するかたちではじまった。

KEXでは今回の新作に先がけ、2021年の3月にアートマートの代表作である『父の歌(5月の3日間)』を招聘している(新型コロナウイルス感染症の影響で実地での上演からオンライン配信に切り替えるの実施)。KEXとしては当初から、タイの若手演出家として注目されるアートマートを、まずは代表作とともに日本の観客に紹介したのち、次のステップとして新作を委嘱したいと考えていたのだという。

だが、今回のクリエイションメンバーの最初の接点ということになるとさらに遡ることになる。タイの作家ウティット・ヘーナムーンの小説を岡田利規の脚本・演出、塚原悠也のセノグラフィー・振付で舞台化し2018年にバンコクで初演された『プラータナー：憑依のポートレート』(主催：国際交流基金アジアセンター、株式会社precog、チェルフィッチュ)に、アートマートが演出助手として参加していたのだ。今回のクリエイションには他にも『プラータナー』チームからササビン・シリワーニットがプロデューサーとして、トンチャイ・ピマーパンシーがプロジェクトマネージャーとして、ポーンパン・アラーヤウィラシッドがアート&テクニカルディレクションとして、荒木優光がサウンドデザイン/音響操作として、そして塚原がドラマトゥルクとして参加している。今回はクリエイションメンバーに名を連ねてはいないものの、KEX共同ディレクターの川崎陽子も『プラータナー』にプロダク

ションマネージャーとして参加していた。国際共同制作という点において、『プラータナー』での蓄積がある状態から『J&H』のクリエイションをはじめられたことの意味は大きいだろう。

背景①：ウィチャヤ・アートマートについて

『J&H』はアートマートによる自身のこれまでの活動や作品への批判的検討を起点とした作品である。では、アートマートはこれまでどのような作品をつくってきたのだろうか。

アートマートはタイにおいて、スタンダードな「演劇」の形式をとらない、実験的な作風を持ったアーティストとして評価されている。自ら戯曲を執筆するのではなく、コンセプトや設定を他のアーティストや俳優などに手渡し、そこから生まれてきたものを構成するかたちで作品をつくり上げていくことも多い。『父の歌(5月の3日間)』も、当初は枠組みとしての大まかな設定や着地点のみが俳優に与えられ、即興で演じられていたものを、海外ツアーを行なうにあたり、字幕への対応のために固定した上演台本を新たに構成し直したのだという。『父の歌(5月の3日間)』に代表される、タイにおける政治的に重要な意味を持つ日付から着想を得た一連の作品以外に、バンコクで活動する複数の女優に取材した『In Ther's View: a Documentary Theatre』など、出演者の「パフォーマンス性」に焦点をあてたドキュメンタリー・シアターも手がけている。

背景②：タイ社会の変化

アートマートがアーティストとしての自身の活動や作品に批判的な目を向け、そこから作品をつくろうと思いついた背景には、ここ数年のタイ社会の変化がある。王室への不敬罪があるタイにおいては、政治的なメッセージは検閲や処罰の対象となる可能性があるため、その扱いには十分な注意が必要となる。ゆえに、アートマートより上の世代のアーティストにとって、メタファーの利用は政治的なメッセージを直接に発することを避け、検閲を回避するために広く使われてきた手法だった。だが、社会の空気は変わりつつあるという。たとえば、タイでは8時と18時になると公共の場で国歌が流れ、歌が終わるまでは直立不動の姿勢でいなければ不敬罪に問われる可能性があるのだが、ここ数年、バンコクではそれに従わない人の





割合が増えているらしい。若者の「王室離れ」が懸念されるなか、2020年9月には王宮前広場と向かいのタマサート大学で大規模な反政府集会が開かれ、学生たちが掲げた10項目の王室改革案が社会に衝撃を与えることになる。そこでは王政が公然と批判されていたからだ。政治的なメッセージを直接に発することができるのであれば、それをわざわざメタファーへと変換して作品をつくることにはどのような意味があるのだろうか？ この出来事はアーティストより上の世代のアーティストに、芸術は何をやるものなのかという問いを改めて突きつけることとなった。

バンコク・アート&カルチャー・センターでのクリエイション (2週目まで)

2023年8月21日(月)から9月10日(日)にかけての3週間、バンコク・アート&カルチャー・センター(以下BACC)でのクリエイションが行なわれた(荒木は全日程、塚原と報告者である私は2週目のみの参加)。これ以前のプロセスとして、まずは2022年6月に京都芸術センターで滞在制作が行なわれている。そのときのトークの採録¹によれば、この時点で脚本はすでにほとんど完成していたとのことだったが、その後、大幅な書き直しも含めて改稿が行なわれ、BACCでのクリエイションで使用されたものは第3稿となる。脚本執筆は、これまで『父の歌(5月の3日間)』の海外ツアー版では舞台監督を担当するなど、様々な作品でアーティストと共同作業を行ってきたパティボン・アサワマハボンが主に担当し、アーティストとやりとりを重ねながら執筆・改稿を進めていった。また、クリエイションメンバー全員による複数回のオンラインミーティングを通じて、脚本に対する意見交換や、舞台をどう設計するかを検討していたタイチームとの進捗状況の共有、BACCでのクリエイションに向けた事前調整も行なわれた。BACCでのクリエイションは大まかに1週目が脚本の第一部「ジャグル」に、2週目が第二部「&ハイド」に、そして3週目が全体のブラッシュアップにあてられ、各週の土曜日には観客に向けたプロセスシェアリングが、最終日となる10日(日)には関係者向けの通し稽古が実施された。

『J&H』の主演はモノたちであり、舞台上にいわゆる俳優やパフォーマーはいない。クリエイションの時間の大半は、モノを置く順番や配置、挙動をどうするかを検討し、トライアル&エラーを重ね、必要に応じて本作のアートディレクション、テクニカルディレクションを担当したDuckUnitが新たな装置やギミックを追加するというプロセスに費やされていた。ここでいう「モノ」には荒木の担当であるスピーカーなどの音響機材も含まれている。2週目を終えた時点の通し稽古は、ひとまず作品の最後までかたちにはなったものの、「モノ

たちの反乱」というコンセプトを観客が実感できるようなかたちで実現するにはさらなるブラッシュアップが必要、という印象のものだった。

ドラマトルクの塚原からは、タイの文脈を十分に理解していない観客にどうすれば作品を届けられるかを考える必要がある、ということも繰り返し指摘されていた。タイの政治的タイムラインとアーティスト個人のタイムライン、そして作中で言及されるアーティストの過去作品の説明と、ただでさえ情報量(しかも日本の観客には馴染みのない情報の量)が多い作品である。加えて、上演においては舞台上に次から次へとモノが置かれていき、同時に、その様子を複数のカメラで撮影した映像や過去作品の記録映像、関連する写真などが舞台奥と下手に置かれた二つのスクリーンに目まぐるしく映し出されていく。それらが渾然一体となったところにこの作品の面白さが生まれることは間違いないのだが、たとえば字幕の位置によっては舞台上の出来事やスクリーンの映像に観客の注意がほとんど向かないということも起こり得るだろう。いずれにせよ字幕については現地での調整が不可欠なため、最終的な「見え方」の調整は本番直前の京都でのクリエイションに持ち越されることになった。

1 【レポート】ウィチャヤ・アーティストトークイベント
https://kyoto-ex.jp/magazine/2022_wichaya_artamat_talk/



荒木優光、塚原悠也×ウィチャヤ・アートマート(タイ)

『ジャグル&ハイド

(演出家を探すんだかわからない7つのモノたち)』

第2回報告書〈共同制作のプロセス：荒木優光

(サウンドデザイン／音響操作)〉

山崎健太

共同制作のプロセス：荒木優光 (サウンドデザイン／音響操作)

ここではサウンドデザイン／音響操作を担当した荒木優光が、ウィチャヤ・アートマートをはじめとするタイのクリエイションチームとどのようなかたちで『J&H』の共同制作のプロセスを進めていったのかを見ていく。以下の概観は報告者自身が立ち会った現場での知見に加え、荒木への聞き取りと京都公演のトーク時の発言を総合したものとなる。

クリエイションの準備

クリエイションチームを構成し制作を具体的に進めていくにあたり、DuckUnitチームが『J&H』の核となる「モノ」たち(小道具とそのギミック)や映像、照明を担当することは早い段階で決まっていた。しかし、DuckUnitには音響の専門家がいなかったこともあり、作品をより創造的なものにするためにはサウンド面を担うアーティストが必要だということになったのだという。そこで、『プラータナー』を通してアートマートらと知己の間柄であり、アートマートが2022年に京都に滞在した際にもアトリエを訪れるなどして交流を深めていた荒木の名前が挙がることになる。様々なアーティストの作品に音響スタッフとして参加しながら、自身もアーティストとして音にフォーカスした作品を発表し続けている荒木は、ともにアイデアを出し合いながら作品をつくり上げていく創造的なパートナーとしてまさに適任と言えるだろう。

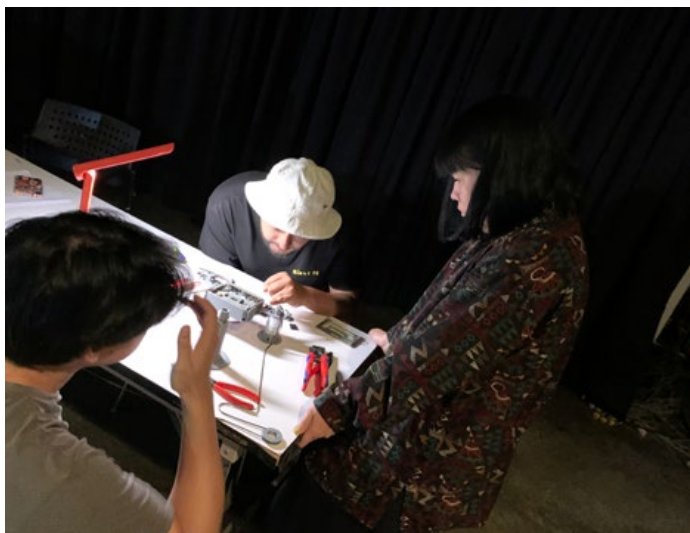
2023年8月のバンコクでのクリエイションまでの期間はオンラインでの打ち合わせが重ねられ、コンセプトや台本、舞台の基本の構造や準備されているガジェット類などの共有が行なわれた。荒木は

BACCで利用可能な機材と日本から持ち込むべき機材などを確認しつつ、バンコクでのクリエイションの準備を進めるかたちだ。台本は事前に完成していたとはいえ、舞台上のモノとその動き、それらを撮影した映像などが主な構成要素となるこの作品においては、実際に現場でモノを動かしながらでないといけないことの方が圧倒的に多かっただろう。

コンセプトの咀嚼

荒木によれば、BACCでのクリエイションの1週目(8月21日〔月〕～27日〔日〕)はコンセプトを咀嚼することに費やされたらしい。台本に書き込まれ、あるいは言葉で共有されていたコンセプトが舞台上にどのように実現されていこうとしているのか。それに対して荒木自身は何をできるのか。『J&H』の制作においては、演出家であるアートマートを頂点とするトップダウンではなく、各セクションがそれぞれにアイデアを出し合い、まずは現場でやってみてから互いに意見を交換するという対等な関係性のなかでクリエイションが進められていた。荒木の参加においてもそのスタンスは変わらず、まずはどのようなアイデアを持ってくるのかということから完全に任されていたらしい。

BACCでのクリエイションがはじまった時点で、サウンド面で使われることがあらかじめ決まっていた素材としてはまず、2023年1月にバンコクで実施されたアートマートによるレクチャー「A Practice on a Timeline」の音声がある。これは第一部「ジャグル」のベースとなるものだ。加えて、作品の進行に合わせて舞台奥のスクリーンに投影されるアートマートの過去作品の映像や関連するニュース映像などにも音声が含まれている。映像に関しては直接的にはDuckUnitが担当する部分だが、それらの音声をどう扱うべきか。また、モノによる演出家アートマートへの反乱が起きる第二部では、仮のプランとしてノイズミュージックのようなものの使用が想定されていたのだという。モノが立てる騒音が文字通りのノイズになるという意味で、コンセプトとしては成立しているものの、単にノイズミュージックをつくって流すことがこの作品にとってベストなのか。



プランの立案と実装①：オリジナルの音響装置

荒木はすでに使うことが決まっている素材の作品内での位置付け（生の声として聞かせたいのか過去の記録として聞かせたいのか、はっきり聞かせたいのか音として流れていることが重要なのか等々）をアーティストらとすり合わせ適当な音響プランを立案しつつ、一方でいくつかの新しいプランを提案していくことになる。

一つ目は舞台上にオリジナルの音響装置を設置すること。『J&H』の主役はモノであり、たとえば舞台奥に映し出される映像を撮っているカメラも観客に見えるようなかたちで舞台上に設置されている。であるならば音もまた、どこかから聞こえてくる抽象的なものではなく、具体的な存在として舞台上にあるべきだろうという提案だ。もともと、いくつかのスピーカーは舞台上に見えるように設置されることになってはいたのだが、それとは別に、DuckUnitの協力のもと、カセットテープを使った音響装置が新たに製作されることになった。

クリエイションの現場で出てきたアイデアに基づき、その場ですぐさま音響装置を自作するということが実現したのも、モノ作りのスキルを持ったDuckUnitがチームにいたからこそであり、DuckUnitがいることによって広がる可能性を存分に活かそうとした荒木の働きかけがあったからこそである。作品のアウトプットから窺い知ることは難しいところではあるものの、共同制作という観点から見ても、創作のプロセスにおいてこのようなセクションを超えた共創が行なわれていたという事実は、アーティスト同士の意見交換とそれによる創発が十分に行なわれていたことの証左と言えるだろう。カセットテープを用いるというアイデアもまた、テープという物体が音声＝過去を記録する線状のものであるという点において、タイの政治史とアーティストの個人史（=timeline）の重ね合わせというコンセプトやそれを舞台上に視覚化するものとしての線路（line）を、サウンド面においても反復し視覚化する秀逸なアイデアであることも合わせて指摘しておきたい。

カセットテープを使った音響装置は現場に持ち込まれた3Dプリンターによって出力され、BACCでのクリエイションの2週目には試作品が完成、その後、改良と調整を経て最終的に複数台が製作され本番の舞台でも使われることになった。



プランの立案と実装②：距離感を攪乱する音

二つ目は第二部のモノの反乱における音の扱いだ。荒木は、そこで単なるノイズを用いるのではなく、舞台上のモノが（DuckUnitのギミックによって）動く際の音も活かしつつ、舞台上に設置した複数のマイクとスピーカーを使うことでその存在感を増幅／強調／攪乱するような仕掛けをつくることを選んだ。モノが主役となるこの作品において、カメラと映像の使用は過去と現在を併置し、小さいモノが大映しされることでその存在感は増幅／強調される。それはモノが観客に対して様々な「距離感」で提示されるということだ。距離感の攪乱はモノの反乱というコンセプトとも密接に結びついている。音響機器の使用もまた、距離感の攪乱を効果的に引き起こすための手段だ。

距離の攪乱のためのサウンドデザインは、本番（9月30日〔土〕、10月1日〔日〕）直前の京都での6日間のクリエイション（9月24日〔日〕～29日〔金〕）でさらに発展することになる。舞台の死角にソレノイドという電気信号を動きに変換する装置が設置され、それが鳴らすガチャガチャという音が追加されたのだ。舞台上のモノが実際に鳴らす音とそれが音響機器によって増幅された音に加え、実際にはモノが出しているわけではないが舞台から発せられ観客には蠢くモノの気配として聴取される音が加わることで、モノの反乱はより「生々しく」感じられるものとなった。スクリーンの裏にまで配置されたソレノイドは映し出されたモノたちにも音響的な側面からそこに実際に存在しているかのような手触りを付与し、観客の知覚を、モノたちが押し込められた秩序を攪乱していた。

荒木は10月1日（日）の公演後のトークで「この作品はフォーマーが基軸ではないので、舞台上のモノ、映像、音やレクチャー音声など、それぞれが持つ性格／性質や言語を最大限活かすことを考えてクリエイションに臨んだ」という趣旨の発言をしていた。それが実現されたプロセスはここまで述べてきた通りだが、荒木がそのようなかたちで自身の創造性を十分に発揮できたのは、『J&H』のクリエイションが、チームのメンバーがそれぞれの創造性を最大限に発揮しそれを持ち寄るような共同制作のプロセスとしてあったからだということは改めて指摘しておきたい。



荒木優光、塚原悠也×ウィチャヤ・アートマート(タイ)

『ジャグル&ハイド

(演出家を探すんだかわからない7つのモノたち)』

第3回報告書〈共同制作のプロセス：塚原悠也

(ドラマトゥルク)／公演とその反応〉

山崎健太

共同制作のプロセス：塚原悠也 (ドラマトゥルク)

『J&H』のクリエイションにドラマトゥルクとして参加した塚原悠也は、共同制作のプロセスにおいてどのような役割を果たしていたのか。その役割は概ね、作品のコンセプトを尊重しつつ、タイの政治史と強く結びついたこの作品をどのように日本の(つまりはタイの政治史に関する知識の乏しい)観客に届けるかを考え、あるいは日本の観客にどの程度まで伝わるか、そしてどの程度まで伝わらないことをよしとするかをジャッジすることに集約されていたと言える。

ドラマトゥルクとフェスティバルディレクター

『J&H』におけるドラマトゥルクとしての塚原の役割は、『J&H』の初演の舞台であり、独立行政法人国際交流基金、For What Theatreとともに共同制作を担ったKEXの共同ディレクターとしての塚原の役割との連続性のなかにあると考えると理解しやすいだろう。

ここでドイツにおけるドラマトゥルクのあり方を参照したい¹。ドラマトゥルクの多くが劇場やフェスティバルの職員として働くドイツにおいては、ドラマトゥルクは劇場のレパトリー決定に関わる演目ドラマトゥルギー、個々の作品のクリエイションに関わる制作ドラマトゥルギー、そして観客や一般の人々と劇場の活動をつなぐ(ただし広報・宣伝としてではなく)観客ドラマトゥルギーの3つのドラマトゥルギーを(通常はどれか一つに偏るのではなくその全てを)担うとされている。一方、日本のドラマトゥルクは作品単位でクリエイションに関わることが多いこともあり、その役割のほとんどがここでいう制作ドラマトゥルギーに集中している。

『J&H』における塚原の役割も、クリエイションプロセスに立ち会

い、作品をベストなカタチで実現するためにメンバーと意見を交わすという点においてまずは制作ドラマトゥルギーに関わるものだ。しかし、その働きかけの大きな部分が『J&H』という作品が日本の観客にどのように受け取られるかという視点に立ったものであったことを考えれば、それが観客ドラマトゥルギーと不可分なものであることもまた明らかだろう。上演される作品が観客にどのように受け取られるかはそれが置かれるコンテキストに大きく依存しており、そのコンテキストをどのように設計するかが観客ドラマトゥルギーを考えるうえでは極めて重要なポイントとなる。実際、作品の背景となるタイの政治や歴史に関する情報をどのように／どの程度まで観客に共有すべきかという点は、オンラインミーティングの段階から検討の俎上に上っていた。

加えて、KEXが『J&H』に先がけて2021年の3月にウィチャヤ・アートマートの代表作である『父の歌(5月の3日間)』を招聘していたこともまた、フェスティバルにおけるコンテキストの設計の一部と見なすことができるだろう。すでに述べたように、『父の歌』の招聘は初めからその先にある新作委嘱を見据えてのものだった。委嘱新作となった『J&H』がアートマートの過去作品を踏まえたものになったことを考えれば、代表作たる『父の歌』が日本の観客にすでに紹介されていたことの意味は結果的により大きなものになったと言える。KEXというフェスティバルのプログラミングについては『J&H』のドラマトゥルクの職能の範囲外であることは言うまでもないが、作品と観客とをどのようにつなぐかという観点からのプログラミングは、フェスティバルの演目ドラマトゥルギーと観客ドラマトゥルギーに関わるものだ。KEXの共同ディレクターとしてこれらのドラマトゥルギーを担ってきた塚原が『J&H』という作品のクリエイションにおいてもドラマトゥルギーを担うのはごく自然な流れだと言えるだろう。

コンテキストの設計と提示

作品外におけるコンテキストの設計は基本的にはドラマトゥルクではなく共同ディレクターとしての塚原の仕事の範疇だろうが、ここまで述べてきたように両者の役割の連続性は明らかである。ここでは、『J&H』の日本における上演のために、どのようなコンテキストが用意されどのように背景情報の提供が行なわれていたのかを概観しておきたい。



時系列順に改めて確認していくと、すでに述べたようにまずは2021年3月にKEX2021 SPRINGのプログラムとしてアタマートの代表作『父の歌』の招聘が実施されている。これに合わせてKEXのウェブマガジンでは『J&H』でも字幕を担当した福富渉(タイ文学研究者、タイ語翻訳・通訳者)によるコラムが公開され、作品とタイの社会状況に関する背景情報が提供された。また、『父の歌』はKEXのプログラムの一環として実施された「批評プロジェクト 2021 SPRING」の対象作品に指定され、応募されたものから選出された3本の劇評がウェブマガジンに掲載された。ここまでは『J&H』以前のコンテキストである。

2022年6月には『J&H』に向けた京都芸術センターでの滞在制作とトークを実施。2023年9月14日には同じくウェブマガジンの記事としてそのときのトークの採録が公開され²、『J&H』初日前日となる29日にはさらに「タイ政治史 概略」として1932年のシャム革命から2023年現在に至るまでの流れを概観する記事も公開された³。こちらは『J&H』の公演時に観客に配布された当日パンフレットにも同じものが掲載されている。

代表作の招聘から新作に向けた滞在制作とトーク、そして新作の上演と、アーティストと長期的かつ継続的な関係を構築していく過程はそのまま、フェスティバルの観客との長期的かつ継続的な関係を構築していく過程と平行なものとしてある。その過程をリアルタイムで追ってこなかった観客も、それぞれの段階に対応する記事がウェブ上で公開されていることで、コンテキストを補うことができる。一つの作品に対してそのコンテキストを知るための文章がウェブ上で6本、しかもウェブマガジンとしてまとまったかたちでアクセス可能であるというのとはなかなかない充実ぶりだ。

国際共同制作においてはクリエイションにおけるアーティスト同士の創発や作品自体のクオリティが重視され、クリエイションの背景にあるコンテキストの観客への提示が十分でないケースがしばしばあるが(これは海外からの招聘作品についても同じことが言えるだろう)、舞台芸術が観客の存在を前提とするものである以上、上演に際してアーティストや作品のコンテキストを観客にある程度まで提示することは必須であるはずだ。その点において、長期的かつ継続的な関係の構築と関連記事のアーカイブによって丁寧にコンテキストを設計し提示してきたKEXの姿勢は、それもまた国際共同制作の成果、あるいはあるべき姿として大いに評価されるべきだろう。

字幕と映像

ここからは『J&H』のクリエイションそれ自体においてドラマトウルクとしての塚原が果たした役割について、つまりはタイの政治史と強く結びついたこの作品を日本の観客に届けるためにどのような点が検討され、どのような判断が下されたのかを具体的にいくつか見ていこう。

まずは字幕の位置について。当初、アタマートのレクチャー音声の字幕はスクリーンの上部に投影されていたのだが、その場合、タイ語のわからない観客はスクリーン上部を見続けることになる。パフォーマーが出演する作品であればそれでも何となくパフォーマーの動きは視界に入っただろうが、卓上に置かれたモノの配置や動きを見せることによって成立するこの作品においては視覚情報のかなりの部分が低い位置に集中しており、スクリーン上部の字幕と卓上のモノたちを同時に視界に入れ続けることは難しい。そこでスクリーンの中央に字幕を表示するパターンも試されたが、すると今度は字幕の存在感が強まりすぎ、モノを中心に据えた作品のコンセプトを阻害しかねないことがわかった。結局、字幕は上部へと戻され、位置や文字のサイズを可能な限り見やすいかたちに調整するというに落ち着いたのだ。ここには、字幕として示される情報を観客が必ずしも全て追わなくても作品のコンセプトを理解することは可能だろうという判断も含まれている。

本番直前の京都でのクリエイションではさらに、当初予定されていた字幕そのままでは移り変わる速度が速すぎ、読み切ることが困難だろうという判断もなされ、翻訳者である福富の許可を得つつ、KEX共同ディレクターの3人(川崎陽子、ジュリエット・礼子・ナップ、塚原)が協力して、可能な範囲で字幕を短縮するという場面も見られた。

一方、同じくスクリーンに投影されるアタマートの過去作品の映像に付されていた字幕は最終的には削られることになった。観客にとって字幕を読み続けることの負担が大きすぎるということに加え、字幕に集中することで、『J&H』という作品にとって大きな意味を持つ映像内の視覚情報と舞台上のモノたちとのつながりや類似に観客が気づきづらくなってしまったためだ。そもそもが断片的な映像として編集されているため、字幕があったからといって作品の内容が理解できるわけではなかったことも大きい。

視覚情報という点では、スクリーンに映し出される映像の内容もま



た、京都でのクリエイションを通して大きく変更されることになった。バンコクでのクリエイションの最後に行なわれた通し稽古の時点では、スクリーンにはほとんど常に舞台上の複数のカメラの映像とアートマートの過去作品の映像、そしてそれに関連する様々な画像や映像と、多種多様な映像が同時並行的に映し出されていた。複数のイメージが互いに相関し新たなイメージを生み出すところにこのバージョンの面白さはあったのだが、タイのコンテキストを十分には理解していない日本の観客にとって、そのような情報の洪水は意味を受け取るにはあまりに過剰であり、作品の後半でフォーカスされることになる時計や額縁といった重要なモノの存在を見過ごすことにもつながりかねないものだ(この指摘もだが、京都でのクリエイションにおける字幕や映像に関する指摘のいくつかは塚原単独ではなく共同ディレクターの3人による検討を経てなされており、ここにも共同ディレクターの役割とドラマトルクとの連続性は表れている)。最終的に、舞台上の重要なモノたちを映像のなかで一つずつきっちり見せる方向で視覚情報は整理され、映像はバンコクでのそれと比べるとかなりシンプルなものになった。

京都でのクリエイションと上演への反応

京都でのクリエイションは、バンコクでのクリエイションで一応は最後まで作品が完成していたとはいえ、本番に至るまで作品の完成形がどうなるかが見えない状態で進んでいった。たとえばタイで使っていた機材が日本でも使えるかの確認、プロジェクターの性能や床の色の違いによる全体の見え方の変化に対応するための照明の調整、荒木優光が追加したソレノイドの設置と調整などもともと予定されていた作業に加え、京都入りしてから急遽変更することになった字幕や映像とそれに伴うオペレーションの見直しなど、ほぼ全てのセクションにおいて対応すべき事項が大量にあったためだ。第三者としては率直に言って間に合わないのではないかという不安を感じるほどギリギリの進行に見えたのだが、最終盤におけるクリエイションメンバーの驚くべき粘りにより、公演は無事に初日を迎えることとなった。

とはいえ、2日間3公演のあいだにも細かな変更や調整は加えられていくことになる。舞台上の無数のモノたちの挙動は、それぞれ事前に設定されたものではあるものの、それらが互いに干渉し合う

ことで全体としてはコントロールの不可能な、予測のつかない混沌とした状況を生み出すようにデザインされていたため、特にトラブルがなくとも、観客の反応を見ながら上演の度に異なる様相を呈すそれらを微調整していくことは、よりベターな上演の実現のために必須の作業だったはずだ。

3回の公演は満席とはいかないまでも用意された客席の大方が埋まり、『J&H』はまず集客の面においてそれなりの成功を収めていたと言えるだろう。京都公演の客席は概して静かな集中に包まれていた。バンコクでの関係者向けの通し稽古で客席から多くの笑い声が上がっていたのとは対照的な反応だが、これは日本の観客が、タイの観客ほどには作品の背景を把握していない以上、仕方のないことだろう。多くの観客は舞台上で提示される膨大な情報を受け取りそれを咀嚼することに集中していたように思う。

特筆すべきは2回のポスト・パフォーマンス・トークに見られた観客の関心の高さである。作品の都合上、トークはパフォーマンス終了後に別室で行なわれたのだが、およそ50席用意された椅子のほとんどが埋まり、立ち見も出る盛況ぶりだったのだ。これは多くの観客が作品の背景をもっと知りたいと思ったがゆえのことだろう。さらに、Q&Aでは観客から「演出家へのモノの反乱自体が演出家の意図によるものなのであれば、モノは結局のところ演出家に支配されたままなのではないか」という趣旨の、作品にとって極めてクリティカルな質問が投げかけられる場面もあった。この点について、美術・舞台芸術批評を専門とする高嶋慈は、『J&H』の自作自演性を認めつつ、上演終了後に観客が舞台上のモノを自由に見学できる時間が設けられていたことに触れ、「『舞台上の出演者(モノ)の方へ観客が一歩踏み出す』時間と関係性を担保する姿勢に、境界や分断の解消へ向けた希求が感じ取られた」と評している⁴。作品がその背景への興味関心を喚起するだけでなく、核となるコンセプトをもって観客の思考を刺激していたことを示すものであり、このような質問が投げかけられたこと自体、日本の観客にこの作品が届いたかどうかという問いに対する答えになっているのではないだろうか。

共同制作を終えて

公演後、プロデューサーのササビン・シリワーニットは共同制作の成果を問う報告者によるメールインタビューに対し「パートナーで



あるKEXの寛容さのおかげで野心的かつ不確実性の高いプロジェクトが素晴らしい成果として結実したと思う」と答えている。同時に「完成した作品を様々な観客に対しどのように提示していくかは引き続き考えていくべき課題です」とも。

一方、塚原は「まずはアーマートが新しいフォーマットに挑戦したことがよかった」と述べつつ、クリエイションが始まる前には予想していなかった成果としてDuckUnitチームの作品への多大なる貢献を挙げる。荒木の参加により音響的側面からわかりやすい「タイ・エキゾチズム」が排除され、普遍性が際立つ結果になったのではないかという指摘も重要だ。それは荒木が自らに日本の観客の視座を保つことを課しながらクリエイションに臨んだ成果でもあるだろう。

サウンド面の担当として作品に沿って仕事を終えることができた振り返る荒木は、今回のクリエイションを通して日々の生活と芸術活動の絡み合いについて改めて思索することになったのだという。塚原は今回の『J&H』の上演によって今後日本からどのようなアクションが出てくるかが楽しみだというコメントでメールインタビューへの回答を締めくくっていたが、それはまさに、生活と政治、そして芸術とが日本とは異なるかたちで関係を結んでいるタイという国のアーティストによる、それらの関係そのものを主題とした作品の上演が、日本における生活／政治／芸術の関係を改めて考える契機となることを期待するものと言えるだろう。

1 ドイツにおけるドラマトゥルクについては平田栄一朗『ドラマトゥルクー舞台芸術を進化/深化させる者』（三元社、2010年）を参照。

2 【レポート】ウィチャヤ・アーマートトークイベント

https://kyoto-ex.jp/magazine/2022_wichaya_artamat_talk/

3 「ジャグル&ハイド（演出家を探すんだかわからない7つのモノたち）」のためのタイ政治史 概略

https://kyoto-ex.jp/magazine/juggle_hide/

4 WEBマガジン『artscape』2023年11月15日号

https://artscape.jp/report/review/10188481_1735.html

なお、同2023年10月15日号には報告者（山崎）によるレビューも掲載されている。

https://artscape.jp/report/review/10187960_1735.html

『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』

白神ももこ×ラタナコーン・インシシェンマイ (ラオス)

本作は、ろう者と聴者が協働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、柔軟な発想と構成で新しい空間を生み出す振付家・演出家の白神ももこ (モモンガ・コンプレックス主宰) を迎え、人形とモノと身体による新しい創造を目指した国際共同制作作品。

2018年から交流を深めてきた2劇団に、2023年初めて白神が加わり、ラオスでの5日間のリサーチと、日本での13日間の共同ワークショップを経て、東京でワークインプログレス成果発表公演として上演された。

ラオスで現地の生活文化、精神性に触れるところからスタートした本プロジェクト。日本でのクリエーションでは、両者がそれぞれが持ち寄った素材や道具で人形(オブジェ)を構成し、あるいは素材そのものに命を感じ取りながら創作した。オブジェクトと空間、または身体との関わりを探求し、日本とラオスの創造におけるアプローチの違いをそのままに、実験的な形で公演を行った。



白神ももこ ©北川姉妹



ラタナコーン・インシシェンマイ

公演概要

日時：2023年11月26日 (日) 14:00

上演時間：65分

会場：神楽坂セッションハウス

クレジット

演出：白神ももこ (モモンガ・コンプレックス)

ラタナコーン・インシシェンマイ (劇団カオニャオ)

出演：ラタナコーン・インシシェンマイ

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・インシシェンマイ (以上劇団カオニャオ)

榎本トオル

やなせけいこ

鈴木文

足立沙樹 (以上デフ・パペットシアター・ひとみ)

雫境

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：あおきたかし

通訳：

[ラオス語] あさぬまちずこ、東智美

[ラオス手話] ケッサナー・インシシェンマイ

[日本手話] 高島由美子、小松智美、清田真見

[ラオスコーディネーター] あさぬまちずこ

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

後援：一般財団法人全日本ろうあ連盟、

公益社団法人東京都聴覚障害者連盟、

一般社団法人神奈川県聴覚障害者連盟、NPO法人川崎市ろう者協会、

NPO法人日本ウニマ

企画制作：公益財団法人現代人形劇センター



白神ももこ×ラタナコーン・インシエンマイ(ラオス)
**『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』
 第1回報告書〈事業の背景とラオスでの滞在制作〉**
 田中みゆき

本プロジェクトは、ろう者と聴者が協働すること、そしてモノを扱うことという二つの共通項を持つ、ラオスの劇団カオニャオと日本のデフ・パペットシアター・ひとみに、振付家・演出家の白神ももこ氏を演出として迎えた、新作の国際共同制作である。ラオス(6月)と日本(11月)それぞれの拠点で行われた滞在制作を経て、11月26日にワークインプログレス公演として発表された。本稿では、最初に行われたラオスでの滞在制作について扱う。

ラオスの首都、ビエンチャンにある劇団カオニャオのスタジオを拠点に、4日間の滞在制作は行われた。ビエンチャンは、町の中に隠されているものは何もないような素朴さが残る一方で、その景色もこの10年ほどで大きく変わりつつあるようだ。郵便はおろか未だ住所すらないという町の至るところで、若者たちがスマホをいじる、日本でもお馴染みの光景が見られた。

カオニャオのスタジオは、劇団を主宰するラタナコーン・インシエンマイ氏(通称トー氏)の父、ルートマニー・インシエンマイ氏の自宅兼アトリエと同じ土地に建っている。中庭には、木の実や流木、植物の皮、時にペットボトルや紐などの日用品でつくられた、どこかそれぞれに生き物を思わせる愛嬌あるオブジェがひしめく。す

べてルートマニー氏の作品だ。

デフ・パペットシアター・ひとみを擁する現代人形劇センターとラオスとのつながりは、2005年に遡る。現代人形劇センターが、ルートマニー氏が主宰していたラオス国立人形劇場カボン・ラオを招聘し、『まぼろしの森〜チャンじい、チャンばあの見た夢〜』を上演した。当時の公演パンフレットによれば、日本の本州とほぼ同じ面積を持つラオスは、その大部分が豊かな森林に覆われており、ラオスの人々のほとんどは仏教徒だが、精霊(「ピー」と呼ばれる)の存在も生活のよりどころとなっていると書かれている。

「ピー」は超自然的存在のすべて(中略) 田畑、草木、河川、森林から、祖先や悪霊、妖怪、魔物や土地の神、家や村の守護霊などをも含んでいます。人々はそれらを、ときに畏れ敬い、ときに遊び、また自らの願いを託すのです。

ルートマニー氏の創作とラオスの環境がもたらす思想が強く結びついていることが窺える。

ルートマニー氏は、俳優から国立サーカス団のクラウンとなり、フランスで修行をしていた1999年に、オブジェクトシアターを追求するフランスの劇団チュラックと出会う。少数民族が多いラオスでの上演では必ずしもラオス語が伝わらない状況から、言葉を介さずに誰にでも通じる方法を探していたルートマニー氏。チュラックの表現に感銘を受けると同時に、日常にあるモノを扱う様子にラオスの儀礼とも通じる懐かしさを感じたという。そして2000年にカボン・ラオをつくり、ラオス初のオブジェクトシアターの活動を始めた。



そんなルートマニー氏の精神を引き継ぐように、トー氏もフランスでオブジェクトシアターに魅了された。父親がやるクラウンを見て最初は抵抗を感じていたものの、やってみると熱中した。しかしクラウンは筋書きに沿って演じるものであり、格好を変えても人間から離れられない一方で、オブジェクトシアターは、ストーリーがなくても人ではない未知のものを想像力で存在させることができることに可能性を感じたという。そうして自ら2010年に設立したのが、劇団カオニャオである。

つまり現代人形劇センターは、親子二世代に渡るラオスらしいオブジェクトシアターを生み出すという挑戦を日本に紹介し、創作の機会を提供し続けてきたと言える。2018年からは毎年共同ワークショップを重ねており、コロナ禍にもオンラインワークショップやリモートで日本とラオスをつないだ上演を行うなど、関係を絶やすことなく温めてきた。そして2021年には国際交流基金アジアセンターが企画した「Asia Center Crosstalk: パフォーマンス編」でトー氏と白神ももこ氏の対談が行われた。

対談の中でトー氏は、オブジェクトシアターについてこう説明している。「視野を広く保ち、自分の魂を空っぽにして(中略)モノに触れることで、命を吹き込みます。その後ゆっくり少しずつ命の量を増やしていきます。そしてひたすらモノが今この時間を生き生きと生きら

れるように探します」。オブジェクトシアターでは、通常一つのオブジェクトを複数人で操作するが、演者同士は決め事なしに互いの気配を感じ取り、扱うオブジェクトの命や意志を感じ取りながら動く。そこでは演者とモノと一緒にしっかり生きているかが重要だという。

ここまで前提となるラオスのオブジェクトシアターやピーという概念の説明に紙幅を割いてきたが、それらについての言葉による説明は特になく、滞在制作はトー氏の体を動かすワークショップから始まった。二人一組になり、背中をつけて動いたり、手のひらだけで相手を動かしたりなど、互いの存在や気配を感じ合うような時間。全員で輪をつくり、一人ずつ竹にアプローチしていく試みもなされた。午後は、白神氏が主導するワーク。一人ずつひとつの動きをつなげるように展開していき、静止して一枚の絵をつくるワークでは、その場にいる全員が瞬時に状況を把握し表情豊かな動きをつくる様子に、一同が笑いに包まれた。意外と通じるところはあるのかもしれないと感じられた期待は、後々裏切られることになる。

翌日は、ビエンチャンから離れ、カオニャオのメンバーの一人が生まれ育ったモン族の村を訪問した。最上級のもてなしとされる、生きている鶏を絞め、血を抜いて捌き調理するという一部始終を見せてもらった。「ビエンチャンではモノに対して共有の思い出を持ちづらくなっている」という話をルートマニー氏からもトー氏からも聞いて





いたが、日本から来た身としては、ピエンチャンにも十分ラオスらしさは残っている気がしていた。しかしモン族の村に行ってみて、初めてその意味がわかった。都市化するピエンチャンと比べて、モン族の村には、昔からの儀礼や風習がまだ根づいているのだ。そしてきっとピーとの距離も近いのだろう。

滞在制作の最終日には、ブッダパークという公園で即興パフォーマンスが予定されていた。そのため3日目は、前日の帰りに収集した自然素材を使って人形の創作に取り組んだ。大興奮のルートマニー氏が、一人ひとりにアドバイスしながら前のめりで創作を率いていた(翌日に聞いた話だと、それぞれのアイデアが面白く、上演するための人形をつくっているということをすっかり忘れてしまったらしい!)。最終日には、一人ひとりが自分の創作したオブジェを遣って、ブッダ像の前でゲリラパフォーマンスを行った。

ラオスチームと日本チームのズレが現れたのは、そのパフォーマンス中の出来事だった。一人ひとりがバラバラに動いていたなかで、そろそろみんなで集まろうという流れがラオスチームから生まれていたらしい。ところが日本のメンバーは、すぐに気づいて加わった人もいれば、遅れて入る人、最後まで入らなかった人がいた。トー氏は、感じ取れていたのはろう者のメンバーの零境氏だけだったと話した。

もう一つ興味深いズレは、最終日に今後の方針について話し合う時間で明らかになった。白神氏が「門」や「出入口」といった概念から始められないかと他の人たちの考えを聞いたところ、ラオスチームから、「漠然としていて答えられない」という反応が返ってきた。通訳のあさぬまちずこ氏によれば、ラオス語には「抽象」という言葉がなく、そういった概念もないらしい。目に見えないものを扱っているように思えるピーの存在も、決して概念ではなく、ラオスの人たちにとっては具体的に存在しているものだという。

最初のズレは、時間が解決する部分が大いだろう。日本チームからは、限られた時間の中で、自分のオブジェクトはまだしも互いのオブジェクトのことを学ぶことができない状態で関係性をつくっていくのは難しいという声もあった。一方でもう一つの、抽象と具体をどう行き来するかについては、どのように乗り越えていけるだろうか。白神氏は、前述の国際交流基金の対談で「言葉は早く結果を求めすぎてしまう」のに対して、身体表現の方に「言葉じゃないものの多弁さ」を感じていると話している。今回の共同制作は、ラオスと日本双方にとって、身体言語の新たな側面を切り拓く創作になるのかも

しれない。そしてそこに聴者とは異なる身体と言語の関係を持つろう者のメンバーがいる意味が大いにあるのではないかと期待する。



白神ももこ×ラタナコーン・インシエンマイ(ラオス)
『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』
第2回報告書〈日本での滞在制作〉

田中みゆき

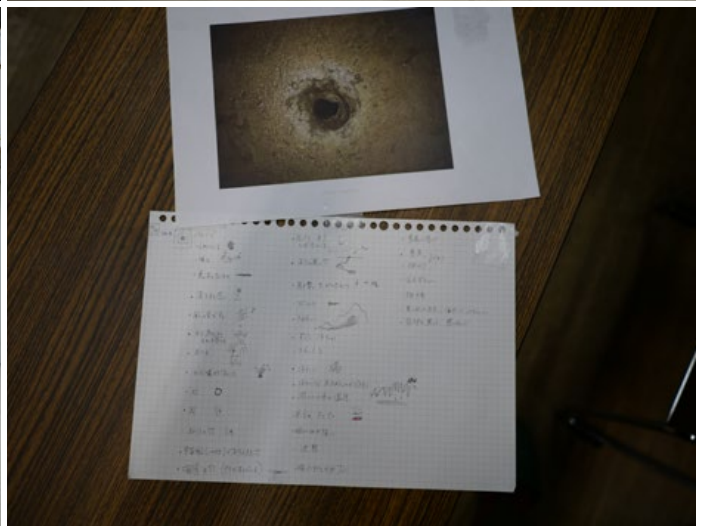
白神ももこ氏の作品は、2023年に埼玉の高齢者向けデイサービスでの滞在制作を経てつくられた公演『どこ吹く風のあなた、ここに吹く風のまにまに』の印象が強い。公演はデイサービスでの日常をもとにしており、利用者による「一芸発表会」を中心に構成されていた。『愛燦燦』など利用者にとって思い出深い曲が歌われたり、トイレトペッパーを解きながら会場で回したり、制作スタッフや介護スタッフも舞台上上がり、出演者である利用者それぞれがあらままでいられる時間が舞台上に立ち現れていた。そのように白神氏の持ち味は、しばしば本人も自覚していない一人ひとりの個性を見出し、それが舞台上で無理なく存在できるような柔らかな演出ができることだと思う。

日本での制作は、ワークインプログレス公演を除いた12日間、デフ・パペットシアター・ひとみ(以下、デフパペ)の稽古場を拠点に行われた(最後の一日は、同公演の会場となった神楽坂セッションハ

ウス)。ラオスでの滞在制作の最終日、コンセプトから話し始めたことで劇団カオニャオのメンバーとの意思疎通が難しく感じられた部分が垣間見えた。その後、白神氏の提案により、日本での滞在制作までの間、ラオスと日本のメンバーたちはそれぞれに「門」や「窓」「境界」のように見える写真を撮影し、SNSで共有することとなった。グループでのやり取りを見返すと、ほとんど言葉は交わされず、写真と絵文字を送り合う投稿で占められている。それと並行して、日本で会う際に自分が使いたいオブジェクトを持ち寄ることになっていた。

筆者がまず訪れたのは、稽古2日目。ラオスに行かず日本での制作から加わったメンバーもいたため、前日は長い時間をかけて自己紹介が行われたという。この日はまず、カオニャオとデフパペがそれぞれ制作において大切にしていることが話し合われた。デフパペでは、呼吸を大切にしており、カオニャオではアンサンブルにおいてみんなが集まって動くことに重きを置いているという。そして、カオニャオでの動き方について、実演とともにトー氏からより詳細が語られた。カオニャオでは複数人でオブジェクトを扱うことが多いが、リーダーや役割を決めずそれぞれの意思で動き、互いを観察しながらゆっくりと変化させ、上演中に頭と足の担当が交代したりもするという。その後、ラオスと日本の混合チームと一緒に動くことが試された。動きすぎてしまったり、逆に相手の出方を待ちすぎたり、まだざこちなさが見られる。

オブジェクトの扱い方についても、カオニャオともデフパペとも違



う方向からのアプローチが試された。この日は、白神氏から「モノボケ」が提案された。モノから連想される行為を体で表し、次の人が同じモノ、あるいは別のモノを加えながら引き継いでいく。ラオスには「抽象」がないと聞いていたが、枝や曲げ木などに対して、マイクやブランコなどさまざまなモノに見立てる動きが生まれていたのを見ると、モノを機能から離して抽象化するという発想はあるのではないか。と思えば、掃除機では普通に掃除を始めたりするのが興味深い。別の稽古日では、アグネス吉井の「浴う」シリーズのように、モノや空間と体を馴染ませてみるといったことも行われたようだ。

その日は、それぞれが持ち寄ったオブジェクトも披露された。竹やご飯を蒸す籠など、まだ素材の状態のものから、すでに人の形にも見えるものまで、小ぶりのものが多いながらもさまざまな状態のものが集まった。

続いて訪れたのは、6日目。アイスブレイクとして、「ポーズカルタ」が行われた。たとえば「けいれい」や「ろけつ」となどの言葉とポーズがイラストで描かれた札に対し、読み手が体を使ってポーズをとり、そのポーズが描かれた絵札をいち早く取るというルールで順々に読み手を変えていく。それぞれが高い集中力と身体性を発揮して、大いに白熱したカルタ大会。抽象的な理解や思考が必要とされるため、最初は難しいかと思われたカオニャオのメンバーだが、注意深く読み手のポーズと絵札を照らし合わせ、文化の違いを乗り越えてデフパペのメンバーよりも多くの絵札を獲得していたほどだった。やはり言葉がないだけで、抽象化は日常的に行っているようだ。

その後、壁などの空間をつくる機能を担うプラスチックダンボール（以降プラダン）と枝や布などのオブジェクト、そして懐中電灯を使って動く、空間構成を意識したシーンが試された。時に役割を変えながら何度か繰り返し、もっとゆっくりでも良いのではという動きの速度の確認や、懐中電灯の動かし方、オブジェクトだけでなくプラダンにも命を注ぐことはできないかなど、メンバーが出した意見を取り入れながら白神氏の演出が進められていく。稽古中には、複数の視点の組み合わせや視線の誘導が巧みな点で白神氏が好きだというブリューゲルの絵画《イカロスの墜落》を例に、言葉だけでなく視覚的なイメージも共有されていた。また、最後にはこれまでSNS上で共有してきた「門」「窓」「境界」を想起させる写真の中から一枚選び、そのイメージを全員で再現してみるというワークが行われた。

印象的だったのは、8日目に、稽古場を半分に分け、カオニャオと



デフパペで2チームに分かれてシーンをつくる時間のことだった。カオニャオチームはほとんど事前の話し合いはなく、ト一氏が見つめるなかでその他のメンバーが黙々とオブジェクトを動かす稽古がすぐに始まった。張り詰めた空気が漂い、それぞれが互いの動きや空気感に意識を広げながら、まるで職人のように研ぎ澄まされた動きが磨かれていく。一方デフパペチームは、まずどんなシーンをつくるかのイメージを共有するところから始まった。日本手話と音声日本語が混ざり合いながら、「具体的に言ってもらわないと、何考えてるかわかんないよ!」などのやりとりが行き交う。その後も喧々諤々と話し合いが続き、その時間の中ではまだ動きをつくるには至らなかった。モノから始まるカオニャオと、イメージを共有するところから始まるデフパペのアプローチの違いが現れた時間だった。

デフパペの普段のつくり方は、まず台本があり、人形があるところから始まるという。そのため、物語の中での人形の動かし方など技術的な話や稽古は日常的に行っているが、今回のようにシーン自体を自分たちで一からつくるといことはほとんどないらしい。それが面白かったと劇団員の足立沙樹氏は休憩中に話してくれた。それを伝えると、制作の塚田千恵美氏はほっとした表情を見せた。塚田氏が初めてラオスを訪れたのは2005年のこと。日本とも親和性の高いアニミズムを持つラオスで、人形ではなく自然素材や日用品といったモノに命を吹き込むという、アジアの独自性があるオブジェク



トシアターが育まれていることに感銘を受けたという。現代人形劇という現代演劇とは異なる世界のような思い込みが筆者にはあったが、本や演出家ありきのつくり方や上演形式がある程度決まっているという意味では、共通する部分も多いようだ。塚田氏は、そのような現代人形劇の状況があるなかで、自分たちが本来持っている伝統的な身体を見直し、その身体性を生かした新しい表現をつくっていく必要があると考えており、カオニャオの取り組みから学ぶべきものがあると感じているという。

そう考えると、カオニャオとデフパペの2チームで分かれた時のアプローチの違いは、モノから始めることと概念から始めることの違いであると同時に、伝統芸能と現代演劇との違いでもあると捉えるのは大袈裟だろうか。実際、本番前に筆者が最後に訪れた11日目の稽古では、二つのアプローチを拭い去れない体同士が融合しきれていない部分が、一つの具体的なシーンに現れていた。例のプラダンを扱ったシーンだ。そのシーンでは、動きの段取りを決めてしまっただがゆえに、それぞれが役割をこなすことに徹してしまい、「生きているように見えない」という課題が浮き彫りになった。トー氏は「関係性とはそういうものではない」と指摘した。デフパペの榎本トオル氏も「統一感がありすぎてやっていて面白くない」と話す。その感覚を全員が共有するなかで、白神氏は「ジャズセッションのように考えてほしい。隙間があって、自分が出られるなと思ったら出る。一緒にやっているけど、そんな勇気があってもいい。失敗はない」とメンバーを鼓舞した。

連日の稽古の中で行われたワークから要素やシーンが揃い、作品のようなまとまりを見せ始めた矢先のこと。本番までの残り時間が少ないなかで、今回のメンバーの個性や違いを生かした発表に向けて、どのように軌道修正されていくのだろうか。

白神もこ×ラタナコーン・インシエンマイ(ラオス)

『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』 第3回報告書〈成果発表・振り返り〉

田中みゆき

ラオスと日本での滞在制作を経て、2023年11月26日に公演を迎えた。「ワークインプログレス 共同制作成果発表」と銘打って行われた本公演は、あくまで今後も続く制作におけるひとつの通過点であることが告知や配布されたパンフレット、冒頭の挨拶の中などでさりげなく念押しされていた。それくらい、完成されたものを見てもらうのではなく、それまで積み上げた関係性のうえで即興的に立ち上げる要素も多く含んだ上演となっていた。実際、「稽古が一番面白いから稽古を見に来てほしい」と口にしたメンバーも少なくなかった。

まずは、上演の内容を振り返ることから始めよう。約1時間の上演は、稽古で試されたさまざまなワークをもとに、会場である神楽坂セッションハウスという空間の特徴から発想されたアイデアなども組み合わせながら、以下の主な5つの場面で構成された。

①登場一枝のシーン

最初のシーンでは、一人ひとりが異なる枝を携え、全員がゆっくりと舞台上に登場する。そして、互いの存在を意識しながら静止する。しばらくして一人が動くと、それに呼応するかのように別の誰かが動き、再び静止する。それが全体に伝播すると、それぞれが個別の生き物のようでいて、全体で一つの生命体でもあるように見える。時折、リズムを打つような抑制された音楽が聞こえる。動きは徐々に早くなり、照明が落ちていくのと同時に、壁や床に大きな影が映る。多くの者が去った後、カオニャオのろうのメンバーが大きな枝をブランコに見立て、ブランコを支える二人とともに、前後に揺れる。すると一人がブランコに使っていた枝を突然引っっこ抜き、ヌンチャクのようなポーズをとると、舞台から去ってしまう。もう一人も枝を箒やバイクに見立てた後、去っていく。残されたろうのメンバーは、長い枝をボートのオールに見立てて、ゆっくりと漕ぎながら去っていく。

②デフパベによる「出入口」のイメージの再構築

長い蔓のようなものとともに、デフパベのメンバーが舞台上に出てくる。カオニャオのメンバーの一人が一枚の画像を携え、現れる。挨拶し合うと、画像を指差し、写っている穴のようなものをジェスチャーで表す。何か言葉を発しているが、ラオス語なのでわからない。するとデフパベも同じジェスチャーをし、その場にある蔓で輪をつくる。しかし何が足りない様子で、舞台袖から布や調理器具、大きな袋を持ってきて、その穴から何かが出てくるような動きをつける。傘やロープや毛布など、モノはどんどん増えていく。壮大な『美しく青きドナウ』が流れるなかで、最後には毛布にくるまり地面を這う一人に蔓の輪が覆いかぶさり、別の二人がお風呂に見立てて輪の中に入ると、照明が明滅して終わりを知らせる。

③カオニャオによるごはんの舞

カオニャオが持参した、ごはんを蒸す籠と蚊帳を用いたパフォーマンス。三人の男たちによって、籠の中から大きく広がる蚊帳が、まるで生き物のように舞台を縦横無尽に動き回る。しばらくすると蚊帳は籠の中に戻り、三人はそれらを囲むように床に横たわる。すると一人の男が現れ、蚊帳を三人にかぶせていく。そのまま蚊帳の一端を高く持ち上げるとともに三人も立ち上がり、籠が入っていた藤の入れ物を面のようにして新たな生き物が現れる。その間にデフパベの二名が炊飯器としゃもじなどを持って登場し舞台上手に座ると、炊飯器から釜を取り出し、まるで儀式のように厳かに中に米と石を入れて音を奏で始める。釜の音に引き寄せられた生き物は、激しくなっていく音に操られるように右往左往し、口から木の棒を吐き出すと、力尽きたように床に倒れる。しばらくすると蚊帳の中から、我に帰ったような四人の男が、蚊を叩きながら立ち上がる。そして蚊帳が丸められ入れ物に収まると、熱々の餅のように入れ物の中でひっくり返され、そこにいる人たちの間で次々と投げ渡されていく。

④混合チームによるモノの見立てとオブジェクトの時間

人形立て(大道具のパネルなどを支えるのに使われる三角形の支え)とともに、五人のパフォーマーが登場する。人形立てを囲む人たちと、我関せずとばかりに壁や柱に「浴う」人たち。人形立てを餅つきの杵、ポールダンスのポール、シャワー、歯医者診察台(!)、鍬、鉄砲などに次々と見立てていく。稽古で行われた「モノボケ」を彷彿とさせ、コミカルな動きや発想に会場からも度々笑いが起こる。やがて舞台から誰もいなくなると、三人が人形立てを携えて現れ、動物のような動きで群れを成して舞台中央に集まってぐるぐる回り始める。そして残りのメンバーたちが、自分がつくったオブジェクトを一人もしくは二人で動かしながら入ってくる。最後に照明が落とされ、小さな枝を糸で吊ったオブジェクトとそれを照らすライトが現れる。最初はライトがオブジェクトを追いかけていたが、次第に主従関係が入れ替わっていく。

⑤イメージの再構築からプラスチックダンボールのフィナーレ

すべてのパフォーマーたちが、プラダンや簾を持って登場する。そして白神氏が登場し、一枚の画像を「今日はこれをお願いします」と言いながらパフォーマーたちに見せる。パフォーマーたちは手話やジェスチャーでやり取りしたのち、それぞれの持っているモノとともに動き始める。どうやら再び全員でひとつのイメージをつくるようだ。しかし今度は、それぞれ大体の配置についたところで、照明が暗くなる。すると、一人ひとりがプラダンを後ろから持ってゆっくりと歩き出し、それを後ろから照らすライトが現れる。プラダンを曲げる人、横に動かしながら移動する人、揺らす人、体の周りで回す人。その間で簾がねじられたり揺らされたり、形を変えていく。照明が暖色から白色に変わるとともに、プラダンは丸められたり、また壁のように戻ったりしながら、パフォーマーとともに少しずつ舞台から去っていく。最後に、床に置かれたライトを囲うように丸めて立てられた簾だけが、舞台に残される。

この上演は、モノからイメージを構築するカオニャオのやり方と、



Photo by 古屋均

イメージを共有してからモノを動かすデフパベのやり方、それぞれが平行線のまま、入れ子のような形で全体が構成されていたように筆者には見えた。具体的には、②や⑤で行われた、画像に写っているイメージを最初に共有してから体とモノでそれを構築する場面や、④の最初でモノをさまざまな用途に見立てる場面などは、イメージ先行であり、言語的な印象の強いものだった。一方、③のごはんの舞は、カオニャオが自己紹介代わりによく披露するという演目から発展したものであり、それだけに強度のある物語が確立されていた。デフパベの演奏者としての佇まいとも相性が良く、最も完成度が高く感じた観客も多かっただろう。全体を通して、さまざまな試行錯誤をできる限り粗上に載せたような要素の多さがあったが、最も可能性を感じたのは、④の後半でオブジェクトを動かす場面だ。特にトー氏と雫境氏が細い竹の棒とゴムで作られたオブジェクトを二人で動かす様子には、そこに見たことのない生き物のようなものが生まれようとしている予感を思わせた。

少しずつ前進はしているものの、二つのチームがなかなか交わらない部分が多いのはなぜだろう。そもそもプロジェクトが謳う「アジアのオブジェクトシアター」とは何なのだろうか。それは人形劇とどれくらい違うのか。本稿の中で結論に辿り着けるかはわからないが、それらの疑問について、上演後に開催したアフターディスカッションや公演終了後に非公開で行った振り返り、メンバーへのインタビューなどから考えていきたいと思う。

第2回の報告書で取り上げたように、カオニャオとデフパベは、まったく異なる作り方をするカンパニーである。「モノに命を注ぐ」という素朴な方針を共有しながらも統制のとれた作り方をするカオニャオと、普段は台本や人形ありきで役者と人形が呼吸を合わせ

て物語を演じるデフパベ。今回の制作では台本はないため、デフパベチームはそれぞれバラバラの意見を喧喧諤諤と話し合いながらつくっていく人間味溢れる様子も見られた。その二つのカンパニーの違いを白神氏は「集団のあり方の価値観が違う」と表す。それゆえ、そのどちらにも偏ることなく、誰も慣れていない素材を投入したりすることによって、共通の何かを探ろうとしたという。

しかし、未だ拭いきれないのは、ラオス滞在の最終日に浮上した、言語による抽象化が両者にとっての壁となるという問題だ。カオニャオが日本に来るまではSNSに画像を上げることでやり取りが行われたが、日本での制作はやはり言語が主導する部分が大きかったと感じる。それは何より、時間のなさが大きく関係しているだろう。今回劇場の下見などを除くと、制作期間は合計しても約2週間程度だった。短い制作期間の中で最後に成果発表として劇場での公演が予定されていると、どうしても公演に向けてまとめていく作業にある程度の時間が割かれてしまう。シンプルに互いのつくり方に向き合う時間は、決して多くはなかった。そんな状況で、言葉でのやり取りになった途端に閉口してしまうカオニャオのメンバーという構図もしばしば見られた。メンバーの一人であるカムニソン・リーヤング氏は、最初に言葉でたくさん説明されてしまうと、その理解に疲れて頭に何も浮かばなくなってしまうため、通訳のあさぬま氏に簡潔に要約して伝えるよう要望していたそう。後日行ったインタビューでトー氏も、何か動いてみるたびに説明を求められることにずっと違和感を抱いていたと話した。

特にカオニャオのつくり方は、アフターディスカッションでトー氏が話していた通り、素材と向き合い、観察し、実際に動かして対話することで出てくるアイデアを大切にしているため、時間がかかるもの



Photo by 古屋均

だ。そんなカオニャオにとって、イメージを最初に共有してから動くというつくり方は、真逆のアプローチだったとも言える。振り返りでは、「画像を見て再現するのは、(そこに写っているものを)使ってみることでしかイメージは生まれないと考えている自分には辛かった」と語った。カオニャオにとってイメージは記号ではなく、実存と切り離せないものなのだ。しかし、トー氏は他にも海外のカンパニーとの共同制作の経験もあるが、そのような制作ではイメージやコンセプトが先行することもあるのではないか。そんな質問をすると、トー氏は、「素材からモノを扱っていることが共有できていれば、コンセプトが先行することは問題ではない」と語った。つまり、今の段階ではまだまだモノを扱うということが共有できていないと感じているようだ。

それには、カオニャオの場合はオブジェクトのつくり手と遣い手が同じであるということも関係しているかもしれない。カオニャオでは、最初にイメージを説明したりはせず、素材と向き合って対話することから始め、その素材に命を吹き込んだ人が実際に遣っていくという順序があるようだ。最近では変わりつつあるらしいが、トー氏の世代までは、動かすことでどう命を吹き込められるのかを考えながらオブジェクトをつくるのができていたという。一方、デフパペでは、アフターディスカッションで代表の榎本氏も話した通り、まず台本があり、人形をつくる人も演者とは別にいるため、演者が素材から向き合うということはまずないようだ。トー氏は、やはり完成度や美的観点からも、つくり手が別にいることは悪いことではないと考えている。しかしそういったつくり方の違いは、演者と素材との関係の結び方における違いとして少なからず蓄積されてきたのではないだろうか。

このプロジェクトの特徴の一つが聴者とうろ者の共同制作でもあっても忘れてはならないが、現時点ではまだその特徴を生かす手前の段階であると感じる。しかし彼らが他のメンバーよりも体の感覚を研ぎ澄ますことに意識的であり、それゆえにカオニャオのアプローチにも自然と馴染めているように思われた場面はしばしばあった。特に舞踏を背景に持つ雫境氏は、「空っぽになった自分の身体に他所から別の魂(モノ・コト)が入り込んで」踊るようなことを舞踏でやってきたため、モノに魂を注ぐことはそれと逆のアプローチではあるものの、違和感はなかったと話す。そして、舞踏のアプローチにおいて最初に教わるのが「自分をなくすこと」であり、それからイメージではなくモノを動かしてみるというのも通じるものがあるという。それは、トー氏が「モノに命を注ぐことは、自我を捨てて空っぽになってからモノと接することで関係性をつくる」と話すのと呼応する。

白神氏が「誰も慣れていない素材」として投入したプラダンは、本番ではまだ本領を発揮できていたとは言えないものの、多くのメンバーが面白かった、あるいは可能性を感じたと話した場面だった。プラダンは、空間を区切ったり変化させたりする機能がありながら、表情の投影しづらい人工物でもある。一方、体を覆い隠すほどの大きさがあるため、周りの人たちの動きに意識を研ぎ澄まさない、呼吸を合わせることができない。そして実際に、プラダンのシーンではアイコンタクトや意思疎通がしっかりできていたと言及したメンバーが少なからずいた。そのようなプラダンの特性に可能性を感じつつ、



Photo by 古屋均

プラダンのものに命を吹き込めたと感じられた人はまだ誰もいなかったのも興味深い。そう考えると、やはり「命を吹き込む」ことをまだ十分に解体し、それぞれの身体、そしてモノに落とし込めていない、というのがやはりこの制作の現在地であるように思う。もちろんデフパペがカオニャオの技術を習得するのがこのプロジェクトのゴールではないが、「モノを扱う」という基本にあるスタンスの違いを体得したうえでないと、あいだにあるものも見つけづらいだろう。

最後に、オブジェクトシアターとは何なのか。ここまで来てまだ定義づけようとするのかとカオニャオのメンバーに辟易されそうだが、ひとまず自分たちの理解のために「モノに命を宿すことによって物語を立ち上げる舞台芸術」とする。すると、文化の違いを表すものは、モノのように思える。しかし考えるべきものは、むしろ命の方かもしれないと筆者は思う。アニミズムにおいて人間とそれ以外の存在との間にヒエラルキーはないと考えると、「人間のように見える」ことが必ずしも命を意味するわけではない。さらに、「生き生きと動く」ことも、命におけるほんのわずかな瞬間でしかないと考えられるだろう。振り返れば、ラオスに滞在した際、モン族の村で生きている鶏を捌くところに全員で立ち会わせてもらう出来事があった。それは歓待の意味が込められたものだったが、命を持った鳥が息絶えて食料に変わるという事実が(ラオスでも失われつつあるとはいえ)その手触りとともに身近にあることは、命を扱うカオニャオのオブジェクトシアターへの態度と地続きのものであるのかもしれない。

最初に書いた通り、このプロジェクトは来年度も続いていくものである。オブジェクトシアターと人形劇という、近そうに見えて異なる方法論を持つ二組は、どのような共有地を見つけるのだろうか。それには、どちらにも属していない白神氏の存在がますます重要になってくるだろう。自分は「人を見せる」演出家だと言う白神氏は、今回モノを扱うということで、そのために個をなくすというやり方はあると思うが、そうではなくモノも人も同じくらいの解像度で優劣なく見えてくるものを目指したい、と語った。さまざまな違いによる課題が徐々に明らかになった今回の共同制作。今後進めるにあたって、すぐに方法論を導き出すのを留保しつつ、それぞれが体で感じ取り、モノと対話するための十分な時間が、何よりもこの共同制作を豊かにするに違いない。

独立行政法人国際交流基金
令和5年度 舞台芸術国際共同制作事業
プロセスオブザーバー報告書

編集：中川貴雄
校閲：小野冬黄
デザイン：芝野健太

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

発行：2024年3月27日

