



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3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

国際交流基金
令和3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

Contents

4-5

オブザーバー紹介

6-17

『KOTATSU』

青年団×パスカル・ランベール(フランス)

18-27

『THE HOME オンライン版』

彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)

28-39

『フィアース5』

世田谷パブリックシアター×ラファエル・ボワテル(フランス)

40-53

『新作音楽劇ワークインプログレス公演』

チェルフィッチュ×
藤倉大、クラングフォーラム・ウィーン(オーストリア)

54-67

SPAC秋→春のシーズン2021-2022 #2『桜の園』

SPAC-静岡県舞台芸術センター×
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)

68-77

『エレクトラ』

劇団SCOT×レスツ・クスマニングルム(インドネシア)

78-91

『TOGE』

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

92-103

『空の橋』

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、
ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

はじめに

国際交流基金(JF)は令和3年度より、日本と海外のアーティストによる舞台芸術国際共同制作事業を立ち上げ、本年度は最終的に多彩な特色を持つ8作品が生まれました。

本事業では、日本と海外のアーティストの交流を通じた新たな表現の模索という側面に加え、最終的な成果発表に至るまでのプロセスを第三者の目で記録し可視化するための新たな試みとして、オブザーバー制度を導入しました。今回、各事業の創作過程を8名のオブザーバーが見届け、この度、各オブザーバーが執筆したレポートを報告書の形にまとめました。オンラインのみで制作が完結した作品から、十全な感染対策のもと海外のアーティストが来日することにより上演できた作品まで、このコロナ禍ならではの試行錯誤の過程と、より普遍的な国際交流の持つ可能性が示されています。本報告書は、国際交流の現場でもある国際共同制作の舞台裏に光をあてることにより、舞台芸術を通じた交流の可能性を示すとともに、今後の日本と海外のアーティストによる国際交流事業の発展に寄与することを目指すものです。

令和4年3月 国際交流基金

オブザーバー紹介

青年団×パスカル・ランベール(フランス)
『KOTATSU』

横堀 応彦(よこほり・まさひこ)

東京藝術大学大学院音楽研究科博士後期課程修了。ライブツイヒ音楽演劇大学においてドラマトゥルギーを専攻。ドラマトゥルクとして参加した作品にオペラ『夕鶴』(演出 岡田利規)、Q『妖精の問題』(作・演出 市原佐都子)等。フェスティバル/トーキョー、TPAM、東京芸術劇場等での制作業務を経て、現在跡見学園女子大学マネジメント学部専任講師。



彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)
『THE HOME オンライン版』

太下 義之(おおした・よしゆき)

文化政策研究者、同志社大学経済学部教授、国際日本文化研究センター客員教授。博士(芸術学)。文化審議会・博物館部会委員。2020年オリンピック・パラリンピック文化プログラム静岡県推進委員会副委員長。鶴岡市食文化創造都市アドバイザー等、地方自治体のアドバイザーや委員を多数務める。著書に『アーツカウンスル』(水曜社、2017年)等。



世田谷パブリックシアター×ラファエル・ボワテル(フランス)
『フィアース5』

呉宮 百合香(くれみや・ゆりか)

ダンス研究/アートマネジメント。専門はコンテンポラリーダンス。フランス政府給費留学生として渡仏し、パリ第8大学と早稲田大学で修士号を取得。国内外の媒体に公演評や論考、インタビュー記事を執筆するほか、ダンスフェスティバルや公演の企画・制作にも多数携わる。研究と現場の境界で活動中。



チェルフィッチュ×藤倉大、クラングフォーラム・ウィーン(オーストリア)
『新作音楽劇ワークインプログレス公演』

島貫 泰介(しまぬき・たいすけ)

1980年生まれ。美術ライター/編集者。京都・別府・東京を移動の拠点にしながら、『美術手帖』『Tokyo Art Beat』『CINRA』等の紙・Web媒体で執筆・編集・企画を行う。近年は振り子びじん、三枝愛と共にリサーチコレクティブ「禹歩」としても活動。



撮影: 遠藤水城

SPAC-静岡県舞台芸術センター×
フランス国立演劇センター ジュヌヴィエリエ劇場(フランス)
SPAC秋→春のシーズン2021-2022 #2『桜の園』

堀切 克洋(ほりきり・かつひろ)

1983年生まれ。演劇研究者・批評家。単訳に『ベケット氏の最期の時間』(早川書房、2021年)、共訳に『歌舞伎と革命ロシア』(森話社、2017年)、『ヤン・ファープルの世界』(論創社、2010年)、共同執筆に『北欧の舞台芸術』(三元社、2011年)、『日本戯曲大事典』(白水社、2016年)等。舞台翻訳にエドワード・ボンド『男たちの中で』(座・高円寺、2019~2021年)がある。



劇団 SCOT×レスツ・クスマニンゲルム(インドネシア)
『エレクトラ』

内野 儀(うちの・ただし)

1957年生まれ。東京大学大学院人文科学研究科修士課程修了(1984年)。同大学大学院で博士号取得(2002年)。同大学大学院総合文化研究科教授(1992~2017年)を経て、同大学名誉教授(2019年)。現在、学習院女子大学教授(2017年~)。著書に『メロドラマの逆襲』(勁草書房、1996年)、『Crucible Bodies』(Seagull Books、2009年)等。また、TDR誌(ケンブリッジ大学出版)の編集協力委員。



カンパニーデラシネラ×
リー・レンシン(マレーシア)、リウ・ジュイチュー(台湾)
『TOGE』

高橋 彩子(たかはし・あやこ)

演劇・舞踊ライター。早稲田大学大学院文学研究科(演劇学・舞踊専攻)修士課程修了。現代劇、伝統芸能、バレエ、ダンス、ミュージカル、オペラなどを中心に執筆。ウェブマガジン『ONTOMO』で「耳から“観る”舞台」、バレエ雑誌『SWAN MAGAZINE』で「バレエファンに贈る オペラ万華鏡」を連載中。第10回日本ダンス評論賞第一席。

撮影: 中村悠希



エス・シー・アライアンス×
シェン・響盟・リベイロ、ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)
『空の橋』

南出 和余(みなみで・かずよ)

神戸女学院大学文学部英文学科(グローバル・スタディーズコース担当)准教授。専門は文化人類学、バングラデシュ地域研究。博士(総合研究大学院大学[国立民族学博物館])。単著に『「子ども域」の人類学』(昭和堂、2014年)、編著に『Millennial Generation in Bangladesh: Their Life Strategies, Movement, and Identity Politics』(The University Press Limited、近刊)等。2020年度「大同生命地域研究奨励賞」受賞。



『KOTATSU』

青年団×パスカル・ランベール(フランス)

フランスを代表する劇作家・演出家パスカル・ランベールによる新作のクリエイション。青年団のコロナ後初の本格的国際交流事業。パスカル・ランベールが初めて日本人俳優のために書き下ろした戯曲を、2006年以来の交流の集大成として、平田オリザ(共同演出・日本語監修)、青年団の俳優・スタッフとともにクリエイションを行った。

小さな会社を一代で国際的な大企業に成長させた一家と、正月に集まった親族・友人たちをめぐる物語。2021年9月に江原河畔劇場にて初演。

成果発表概要

日時：2021年9月8日(水)
 上演時間：120分
 会場：江原河畔劇場

クレジット

作・演出：パスカル・ランベール
 共同演出・日本語監修：平田オリザ
 翻訳：平野暁人

出演：
 山内健司、兵藤公美、太田宏、知念史麻、申瑞季、荻野友里、佐藤滋、森一生、名古屋愛、浅村カミーラ

舞台美術：濱崎賢二
 照明：西本彩
 衣裳：正金彩、中原明子
 音響：泉田雄太、秋田雄治
 舞台監督：播間愛子
 小道具：陳彦君
 映像制作：歌川達人
 演出助手：小原花、山口恵子
 通訳：石川裕美

制作：西尾祥子(システム)、ポリヌ・ルーシル(structure production)

主催：独立行政法人国際交流基金、有限会社アゴラ企画・こまばアゴラ劇場、structure production
 共同制作：独立行政法人国際交流基金、有限会社アゴラ企画・こまばアゴラ劇場、structure production



平田オリザ



パスカル・ランベール ©Vanessa Rabade



1. メインビジュアル ©Hirota Seita
 2-5. 公演写真 ©Miula Ulin

青年団×バスカル・ランベール(フランス)

『KOTATSU』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

横堀応彦

『KOTATSU』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

横堀応彦

バスカル・ランベールは1962年フランス生まれの劇作家・演出家。2007年から2017年までパリ郊外にあるジュヌヴィリエ国立演劇センターで芸術監督を務め、在任中は同い年である平田オリザ率いる青年団と『砂と兵隊』のフランス語版上演¹、またフェスティバル・ドートンヌと共同で『ソウル市民』『ソウル市民1919』の2本立てで上演²など複数のプロジェクトを実施した。日本では2007年に『愛のはじまり』をこまばアゴラ劇場で上演し³、2010年には富士見・静岡・宮崎で『世界は踊る〜ちいさな経済のものがたり〜』を上演⁴。2013年には代表作の『愛のおわり』を静岡・大阪・横浜で上演し⁵（2016年から2017年にはこまばアゴラ劇場、四国学院大学ノトスタジオで再演）、2018年にはこまばアゴラ劇場で『GHOSTs』を上演している。

今回の青年団国際交流プロジェクト2021『KOTATSU』では『愛のはじまり』に出演していた荻野友里、『愛のおわり』に出演していた兵藤公美と太田宏、『GHOSTs』に出演していた森一生と名古屋愛の5名に、今回が初共演となる山内健司、知念史麻、申瑞季、佐藤滋、浅村カミーラの5名を加えた計10名の青年団の俳優が出演する。これまで日本で上演されたランベール作品はいずれも他の国で既に上演された戯曲が日本語に翻訳されたものだったが、今回の『KOTATSU』は青年団の俳優で上演されることを前提として書き下ろされた新作である。今回の第1回報告書ではプロジェクト立ち上げ時の記録として、戯曲の日本語粗訳が出来上がり、日本側スタッフとの打ち合わせが進行している2021年5月に行ったバスカル・ランベールへのインタビューを収録する。約40年にわたり、およそ30か国で30か国語以上の国際プロジェクトに関わってきた立場から国際共同制作に関する基本的な立場や今回のプロジェクトが立ち上がるまでの経緯についてお話しいただいた。

――

今回の『KOTATSU』プロジェクトはバスカルさんと青年団との国際共同制作ですが、バスカルさんにとって国際共同制作を行う際に重視している点について教えてください。

――

バスカル 私はジュヌヴィリエ劇場で10年間、国際共同制作を続けてきました。その後フリーの演出家となってからも国際共同制作を続けていますが、いずれの場合も私が国際共同制作において私が最も重要だと考えるのは友情という関係性に基づいていることです。特に私はアーティスト同士の友情が重要だと考えています。今回のプロジェクトも平田オリザさんと私の20年にわたる友情を基盤としています。国際共同制作という名のもと、あらゆるところで目立つための単発的なプロジェクトが行われていますが、私にとっては自分自身にとって強い信頼関係がある方と一緒にすることが重要です。先ほど横堀さんがドイツに留学されていたという話をされていました。私のところにもドイツから月に2〜3度ほど仕事の話がありますが、これらは全てお断りしています。私は名前を売るためのプロジェクトやお金のためのプロジェクトに興味がないからです。アーティスト同士を互いに認め合う関係があり、まさに今回のプロジェクトのように互いをわかり合って心底尊敬を感じているアーティスト同士が行うことが重要であると考えています。また制作に関わる皆さんとの関係が友情で結ばれていることも非常に重要で、制作の西尾祥子さんとは長くお仕事させていただいています。

――

バスカルさんと青年団は長い間一緒に仕事をされていますが、今回の『KOTATSU』プロジェクトに至るまでの経緯を教えてください。

――

バスカル 『愛のおわり』を上演したとき、私の戯曲の中に日本語に翻訳する

ことの難しい表現がありました。フランス語で日本語に直訳すると「人生はイチゴの一かごではないのだ」という表現がありましたが、これをどのように翻訳すればいいかが議論になりました。日本語監修の平田オリザさんと翻訳の平野暁人さんと相談した結果、「人生はこたつを囲んでみかんを食べることではないのだ」という日本語に直してもらいました。これは私がロシアやイタリア、アメリカの各国で翻訳の話をするときによく話すエピソードなのですが、そのときに出てきたコタツという言葉が私の中で深く印象に残っていました。そこでゆったりする気持ちのするコタツをテーマの中心に置き、そこに日本人の恥に対する感覚やお正月という静かに過ごすべき時期とSNSの関係を取り入れた作品が出来上がりました。

――

――長年の関係があってこそ今回のプロジェクトですね。

バスカル これまでに私が日本で制作・上演した作品は5〜6作品あり、ツアー作品も加えると日本でのプロダクションは約20年で10作品ほどになります。少しは日本のことを理解できているのではないかという思いがあり、日本のことは大好きですが、好きだからこそ少しからかった視線で扱いたいという気持ちがあります。というのも、日本の方もフランスのことが好きですが、ちょっと笑っていることも知っていますし、お互い好きなもの同士はからかいあったりするものですよ。そうすることが自然だと思います。今回のプロジェクトは長い間私の頭にあったものです。荻野友里さんとは『愛のはじまり』で、太田宏さんや兵藤公美さんとは『愛のおわり』で一緒にしています。『GHOSTs』で一緒にした森一生さんと名古屋愛さんも今回出演してくれていますし、今まで一緒に仕事をしたことのある青年団の俳優の皆さんと新作を作りたいという思いがありました。私は最近アヴィニョン演劇祭で過去10年間に一緒に仕事をした俳優たちを集めた作品⁶を作ったのですが、そのこともあってこれまで一緒にやってきた俳優の皆さんを集めたいという思いと、青年団の俳優の皆さんのために作品を書き下ろしたいという思いがありました。それが今回初めて実現することになりました。

――

――台本の粗訳を拝読しましたが、登場人物の名前は俳優の方のファーストネームと同じでした。キャスティングと戯曲の執筆はどのような関係で進んでいったのでしょうか。

バスカル 先にオーディションで出演者を決めました。私はたくさんの俳優たちと会って仕事をします。去年メキシコで作品を書き下ろしましたが⁷、そのときも劇場に所属している俳優全員と会いました。私は新作を作るときには、出来上がったプロジェクトを持っていくのではなく、人に会ってから作り始めるようにしています。今回の『KOTATSU』も東京や豊岡で青年団の俳優の方たちに会ってから作っていきました。例えばオーディションのときにウズベキスタン出身の浅村カミーラさんに会っていなければ、また韓国の生い立ちを持つ申瑞季さんに会っていなければ、今回の作品にはなりません。また『愛のおわり』で太田宏さんには膨大な量のセリフがありましたが、こまばアゴラ劇場5階での(読み合わせのための)第1期稽古後に、太田さんが「なんでこの役はこんなに喋るのだ」と言っていたのを覚えています。そのとき私は「それでは次の作品は全然喋らない役にしましょう」と提案し、それを承諾してくださったことが今回の作品の大きな出発点になっています。私の作品は人との関係から出来上がっていきます。出演者の写真を見ていると、その写真が全てを語ってくれます。私はまるでシャーマンのように写真からエネルギーを感じ取って、様々なエネルギーに言葉を乗せていきながら、その人同士のエネルギーのようなものを書いていきます。

――

――最後に日本にいらっしゃったのはいつですか？

――

バスカル はっきり覚えていませんが、2019年だったと思います。

――そこで俳優の方と会われてからプロジェクトの骨子が出来上がっていったと思いますが、台本の配役の上には「2020年11月」「2021年1月」と書いてあって、その間に色々な街の名前が書かれています⁸。新型コロナウイルス感染症の関係でバスカルさんのお仕事にも色々な影響があったのではないかと思います。今回は色々な街を移動しながら戯曲を執筆されたということでしょうか。

バスカル 感染症によって私の仕事のリズムが変わることはありませんでした。香港とニューヨークで予定されていた2作品は半年延期になっていますが、それ以外の全ての作品は公演が実現しています。私はパリ以外で作品を書くことにしています。パリにいるときは家族と過ごすことを大事にしているので、他の街に滞在しているときの午前中に執筆します。

――

――フランス語圏以外で上演するときは自分で書いた戯曲を翻訳者の方に手渡していくわけですが、言葉を現地の観客に届けるときにはどのような作業を行っているのでしょうか。

バスカル 私はとにかく演出をするだけです。非常にシンプルに、劇作家として、演出家として、演出することだけを考えています。観客に対してどうしようとか、観客に気に入ってもらうためにどうしたらいいとか、逆に観客に嫌われるにはどうすべきとか、私はそのようなことをあまり考えずに一つの芸術的な作品を作る姿勢で仕事に取り組んでいます。私の記憶では日本の観客の方たちは初日の後に自分の意見をそれほど多く表現したりしないですよ。これはフランスとは違って、フランスの観客は初日が終わった後、何時間も話さないと気が済まない人たちで、私はそれを辛く感じています(笑)。このような違いもありますし、日本の皆さんが今回の作品をご覧になってどのようなリアクションをされるかに興味があります。私が演出するときとはとにかくダイレクトに、そしてリアルに演出したいと思っています。今回の作品はまるで映画のようで、長編映画としても撮れるような作品になっているのではないかと思います。私は小津安二郎監督が人々の生活を描く視点に強い影響を受けていますが、小津監督が量の日線から映画を撮っていたと言われるように、この作品は量の日線から書かれている戯曲ではないかと感じています。

――

――現在プランナーの方との打ち合わせが始まっていると思いますが、今回一緒に作品を作られるスタッフの方々はこれまでも協働してきた方たちですか。

――

バスカル ほぼ皆さんそうです。例えば技術監督の西本彩さんとは20年近い付き合いで、私はほとんど何も話さなくても物事が伝わるぐらいの関係です。舞台美術と衣裳については、こういうふうにしたいという私のイメージがはっきりしていて、戯曲の中にも描写が入っているので、比較的扱いやすいのではないかと感じています。7月に皆さんと東京でお会いできるのを楽しみにしています。

――

――7月下旬に東京で2週間の第1次稽古を行った後、8月下旬から豊岡で第2次稽古をされるということですが、今回コロナの影響で当初予定していたスケジュールが変更になったことはありますか。

――

バスカル いいえ、少なくとも現時点ではまだ変更はありません。7月には予定通り飛行機で日本に行けることを願っています。その頃には私はワクチン接種を完了してから1か月ほど経っている頃になりますし、これまで外国での仕事では3日おきに検査を受けたりしながら仕事を続けていて今のところ罹患していないので、実現することを願っています。とはいえこの先の状況がどうなるか、オリンピックのこともありますので、どのような影響が出てくるかはまだわかりませんが、今は落ち着いて物事がうまくいくように願っています。

――バスカルさんは第1次稽古と第2次稽古の間はずっと日本に滞在されるのでしょうか？

――

バスカル いえ、私はちょっと日本人的などころがありまして、全然バカンスを取らないんです。7月末に日本を発ってパリに帰ったらすぐに別の作品の稽古に入ります。その作品は『KOTATSU』が豊岡で初演された直後に公演がありますので、その公演が終わってから2週間の休暇を取る予定です。

――

――先ほど打ち上げ花火的な一過性の国際共同制作には与しないというお話がありました。今回の作品について豊岡以外での上演の計画があれば教えてください。

――

バスカル この点についてはぜひ西尾祥子さんや平田オリザさんに聞いていただきたいと思います。私はそのような話を先にしないもので、制作的なところは青年団やアゴラ劇場の皆さんにお任せしています。私は書いて演出することに集中したいと考えています。

――

インタビュー・文：横堀応彦
通訳：石川裕美

*本インタビューは2021年5月10日18時から19時(日本時間)までZoomにて実施した。

――

- <http://www.seinendan.org/play/2010/09/2309>
- <http://www.seinendan.org/play/2016/11/5312>
- http://www.komaba-agera.com/line_up/2007_06/debut.html
- https://spac.or.jp/10_autumn/danse.html
- <http://www.seinendan.org/play/2013/09/2460>
- <https://festival-avignon.com/fr/edition-2019/programmation/architecture-2870>
- <http://www.teatronam.com.mx/index.php/component/sppagebuilder/209-desaparecer>
- novembre 2020 / Tallin / Genève / Paris / Rouchut / Paris / Milan / Séville / janvier 2021

青年団×バスカル・ランベール(フランス)

『KOTATSU』第2回報告書〈稽古〉

横堀広彦

青年団とバスカル・ランベールによる国際交流プロジェクト2021『KOTATSU』の第1次稽古が7月16日から30日までこまばアゴラ劇場にて行われた¹。当初この稽古にはバスカル・ランベールが来日して参加する予定だったが、入国制限の関係でバスカルはヨーロッパからZoomで参加する形になった。毎日の稽古は17時から20時(ヨーロッパ時間の10時から13時)に行われ、こまばアゴラ劇場内には複数のカメラが設置され、バスカルが複数の角度から俳優たちの演技を見ることができ環境が整えられていた。

通常稽古初日には台本を最初から最後まで読む「本読み」が行われることが多いが、バスカルの稽古は「フランスの俳優のように恐れずに質問してほしい」という要求のもと、1場ずつ台本を読んでいき、その場面について質問があれば徹底的に話し合うスタイルで行われた。初日の稽古は第1場から順番に読み進み第9場で終了し、2日目の稽古は冒頭から第9場までを通して読んだ後(約20分。作品全体の6分の1程度)、第10場以降へと進んでいった。青年団という既に出来上がっているカンパニーだからか、自分が出演する場面でも俳優、スタッフたちが積極的に質問し、バスカルはその全てに真摯に応答して、各登場人物の役柄についても言葉を尽くして説明する姿が印象的だった。稽古場には翻訳者の平野暁人がほぼ毎日参加し、共同演出・日本語監修の平田オリザも2回程度参加して日本語セリフを入念に整えていく作業が行われた。後半の稽古は仮組みされた装置の中で実際に動きながら行われ、第1次稽古では大まかな動きのみが付けられ、細かい動きは翌月後半から江原での第2次稽古で行われることになった。

今回の第2回報告書では第1次稽古が終了した時点での記録として、青年団の俳優で今回『KOTATSU』に出演する太田宏、知念史麻、森一生の3名に行ったインタビューを収録する。

——『KOTATSU』では登場人物の役名が皆さんの実際のお名前になっています。まずは今回出演が決まるまでの経緯について教えていただけますか。

太田 フランスの作品は劇団内オーディションがありまして、今回のバスカルの作品もオーディションがあって、希望する劇団員はみんな東京もしくは江原で受けることができました。

——オーディションはどのような内容だったのでしょうか。

太田 今回のバスカルのオーディションは特殊な形式でした。何かセリフを



こまばアゴラ劇場での稽古の様様(左:2階劇場、右:5階稽古場)

読むとかそういうことはなく、バスカルと通訳の方がいらっしゃって、大体10〜15分くらい面接をして「それじゃあ」という感じで終わりました。

——森さんもバスカルさんと既に『GHOSTs』で一緒にされていますよね。

森 はい。僕はオーディションを受けるというよりは、久しぶりにバスカルが来るので会いに行こうみたいなノリで会いに行きました。本当に雑談だけして、最近そうなんだみたいな感じで。そしたら最後に「じゃあよろしく」みたいな感じでした。

——知念さんは今回がバスカルさんと最初のお仕事になります。

知念 太田さんが出演していた『愛のおわり』の日本公演のときにコーラス隊のママさんグループが一瞬出て歌って去るシーンがあって、そのコーラス隊でちょっと通り過ぎたことがあります。あとはバスカルがジュヌヴィリエ国立演劇センターの芸術監督だったときに、青年団の『砂と兵隊(Sables&Soldats)』という作品をフランス人の俳優数名と日本人の俳優二人で平田オリザ演出で上演したことがあって²、それに参加していたので劇場で何度かすれ違ったことはありました。

——「砂と兵隊(Sables&Soldats)」はフランス語上演だったのでしょうか。

知念 もともと日本人の俳優でやっていた作品をフランスでも上演することになり、敵兵役の二人だけが日本から参加しました。日本人の俳優同士は日本語で会話するんですが、フランスの俳優と一瞬出会う場面があって、その場面はフランス語でした。出演が決まったときは全くフランス語ができなくて、1か月くらいフランス語を習わせてもらったはずなんですけど、今は単語が時々聞き取れるくらいで、全然わかりません。私の場合は出産・育児を経て8年ほどブランクがあり、バスカルとの面談は劇団の活動拠点となる江原への移住が決まった直後のタイミングでした。「8年間どう過ごしていたのか」と聞かれたので、「もうすぐ江原に引っ越して、演劇を再開しようと思うんです」という話と、「どうしてそんなに演劇に戻りたかったのか」と聞かれたので、平田オリザの戯曲が私にとってすごく切実であるという話をしました。あとはバスカルと一緒に仕事をしているオードリー・ポネットという女優さんがいて、私は『砂と兵隊』で共演してとても魅力的な大好きな女優さんだったので、彼女の近況を聞いたりして。私も森さんみたいな世間話と自分の近況報告みたいなので終わっちゃいました。

——稽古を拝見していると、太田さんはバスカルさんの話すフランス語を理解されていますね。



太田 2007年に青年団が最初にフランスと交流したプロジェクトで『別れの唄』という作品があり、それに出演しました³。平田オリザがテキストを書いて、ロラン・グットマンというフランス人が演出した作品で、日本人3人以外にフランス人が5人出演するんですが、彼らとの会話は全部フランス語でした。そのとき初めてフランスに行って、その作品が向こうで成功して2009年には17都市ツアーをしたので、合計7か月ほどフランスに滞在しました。

——それまで、フランス語は……。

太田 全然できなくて、アルファベットも読めない状態でした。今回と同じように1年前にオーディションがあって、稽古が始まるまでの1年間フランス語の学校に行ってもいいよと言われていたんですが、フランスに行ったときには自分の名前が言えて、やっとアルファベットが読めるくらいの状態でした。稽古が始まったらとんでもない量のセリフがきてしまって、初演のときはフランス人にセリフを吹き込んでもらったものを聞いて、最終的には音で覚ええました。

——知念さんは今回初めてのバスカルさんとの作品作りですが、実際に稽古をさせてみていかがですか？

知念 台本を初めて読んだとき、自分のセリフがたくさんあることに驚きました。普段は一人であんなに長く喋り続けるということがないので、成立するのかとか、観ている人は面白いのかなとか、すごく戸惑ったんですけど、いざ覚える段階になって声に出してセリフを言い始めてみたら、黙読していたよりもしっくりきたんです。翻訳者の平野暁人さんは以前別のお仕事で一緒にした方なので、私のことをわかった上でフランス語から日本語に翻訳してくださったからではないかと思います。あとは青年団の稽古とバスカルの稽古が全く違うのが新鮮で驚きました。

——先日平野さんとお話をしたときにも、オリザさんの稽古とバスカルさんの稽古が全然違うということ話をされていましたが、その違いについて教えてくださいいただけますか。

知念 演出家がこれだけ台本について多く語ることも、作品ができた背景やこういうことを考えながらこのシーンは作ったんだということも、オリザさんの稽古では、基本的には行われないことなので、立ち稽古に入る前に丁寧に作品についての道筋みたいなものをみんなで共有することにとっても驚きました。あとは日本だと「ダメ出し」という言葉があって、基本的に良かったところはスルーして、気になったところに対して演出家がコメントをすることに慣れていましたが、バスカルは「いいね!」とか、褒めることにも時間を使います。最初はそれにびっくりしましたが、すごくいいなと思いました。バスカルは作品と関係があれば自分のこともよく喋るし、自分でも演技をやってみせるし、そのような演出家と俳優の関係性がオリザさんとの稽古とは全然違うなと感じました。

——森さんはバスカルさんと作品を作っていく中で、他の演出家との違いを感じることはありますか。

森 ディスカッションをする時間がすごく長いですね。バスカルが作品の背景や文脈を色々話すことで、俳優の理解を広げる時間が長く取られています。最初にバスカルと作品を作ったのは『GHOSTs』という作品でしたが、それまであんなにフィジカルな人だと思ってなくて、割と作家性というか、オリザさんの劇作家寄りの人だと思っていました。ところが実際にやってみると、かなり俳優の身体に興味がある人で、それが新鮮というか面白いです。今回も謎に踊ったりするシーンがあるし、どのくらい俳優の身体性につこんでくるのかなと楽しみです。

——太田さんは、『愛のおわり』でバスカルさんと長く一緒に仕事をされて久しぶ

りのクリエイションになりますが、久しぶりに一緒にやられてみていかがですか。

太田 バスカルだなあという印象です(笑)。一番顕著なのは、こっちがセリフを言っている最中に、「そうだよ!YES!」とかいうのは、絶対に平田は言わないですね。フランス人の演出家の中でも珍しいタイプなのか、自分も一緒に興奮しちゃうところが、バスカルの特徴かなと思っています。

——今回の太田さんの役は出ずっぱりですが、ほとんど喋らない役ですね。

太田 ここまで喋らない役は多分初めてくらいで、すごく楽しいですね。今はまだ何を積み上げればいいのかをずっと探している感じです。バスカルもこの作品を書いて興奮したと言っていたんですが、僕も同じように、それをどういうふうに舞台上で成立させるか最後までものが続けるんだろうなと予想しています。

——知念さんは太田さんの奥様役ですが、今回の2週間の稽古を経て、どのような感触を持たれていますか。

知念 この2週間はセリフを言うのに必死になってしまって、最後の方に動いてやってみたときに、自分が長く喋っているときにも周りに人がいるんだということがやっと感覚として体感できました。その結果、また振出しに戻って、もう1回台本を読み直しているところです。たくさん役者が出ている場面もあれば、太田さんと私の二人だけの場面もあったりして、一人で台本を読んでいたときには全然イメージしきれなかった相手の様子が見えてきました。今はまだそれを受け止めきれないないので、江原に入っの稽古で間に合うかドキドキしています。

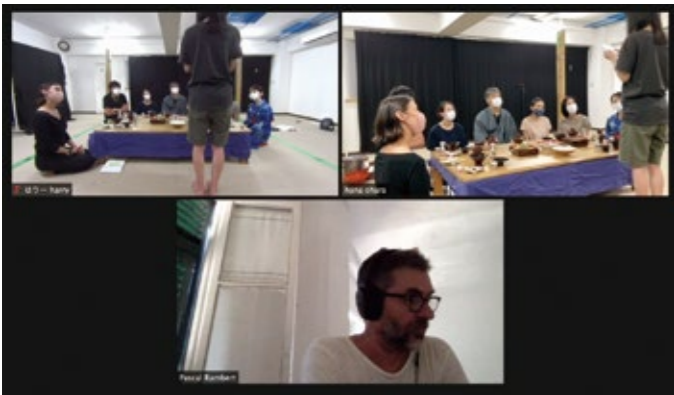
——森さんはお二人の息子役で、作品の中で重要なポジションですけども、ここまで2週間やってみていかがですか。

森 読めば読むほどというか、やってみればやってみるほど異常な家族だなんて感じますね(笑)。その場にいるのに全く喋らない父親とか。リュック・ベッソンじゃないですけど、外国人が見た日本の風景みたいなものの悪い方になかなければいいなと思っています。最初から不思議な空間で、読んだときの不思議さと、実際に自分が空間にいるときの不思議さが面白い感じに積み上がっているので楽しみです。

——最近は色々な国際共同制作がありますが、その多くはその都度色んな俳優をキャストしていくものだと思います。今回は青年団とバスカルさんとの国際共同制作ということで、青年団の中でキャストされていることで、俳優の皆さん同士は、基本的な演技の話法のようなものが共有されているといいますか、その中の関係性みたいなものがあって、それが作品のクリエイションにとってもよく作用しているなと感じています。今回のようにフランスの演出家とやるということは、青年団の劇団員の皆さんにとって、どのような刺激や発見があるのでしょうか。

太田 結局僕が出会った人たちは基本的にコンセルヴァトワールを出て、第一線でやっている人たちなんですよね。みんなものすごい知識人で、共演する俳優たちの多くも国立の4つしかない演劇学校を出ている選り抜かれた人たちで、それこそリュック・ベッソンの映画を見ていたら、知っている人が急にぼっと出てきたりするよな、ものすごい第一線の人たちとやれている。では僕たちには何ができるのかみたいなことを常に考え続けられる環境なので、とても刺激的に感じています。

森 僕はフランスの演出家というよりフランスの俳優と一緒に「その森の奥」



Zoomでのリハーサル風景

という作品をやったんですが⁴、そのときに平田オリザの特にヨーロッパ圏における受容とか、今のフランスの現代演劇の話とかについて対話して、知識とか教養の交流ができたのが面白かったです。

知念 私はこれまでに海外の演出家の方と仕事をしたのは2011年の青年団国際交流プロジェクト「交換」の1回だけで⁵、今回が2回目です。私にとって他の演出家の方の作品に参加することで大きいのは、青年団でキャスティングされる役と全く違うタイプの役が配役されることが面白くて新鮮なところです。今は8年のブランクがあるので、この先青年団でどうなるのか私もまだ全然わかりませんが、20歳くらいで青年団に入ってから35歳くらいまでオリザさんと一緒に仕事をさせていただいた間、キャスティングされる役や、オーディションで配役される役は、似ているというか、何かしらの共通点があると思っていて、今回みたいな役はまずありえないんじゃないかなと感じています。だから初めて今回の台本を読んだときには、私オーディションで何喋っちゃったんだろうとか、パスカルは何を私の中で見たんだろう、大丈夫かなって思って、不安しかなかったです。自分が思ってもない役に挑戦できることは、青年団で平田オリザさんじゃない演出家の方とやることの特徴でとても面白いと感じています。

——私が伺えなかった日には平田オリザさんも稽古にいらっちゃったと聞いてますが、そのときの稽古はどのような内容だったのでしょうか。

森 オリザさんが来ているときは、パスカルはいなくて、オリザさんと俳優たちで、主に日本語のセリフについて、この言葉でいいのかとか、俳優側の違和感をすり合わせたりしました。オリザさんが大雑把に動きを付けてやってみるということもありました。

太田 僕たちは青年団の劇団員なので、平田オリザは僕たちのことをよく知っていて、作品のテイストを残しつつ、なるべく演劇的で翻訳的ではない言葉に変更していくという作業を色々していきました。音で聞いてわからない単語をよりわかりやすい単語にしたり、関係性が見えやすいものにしたたり、セリフを整えていった感じです。

——今回はコロナ禍の中での国際共同制作ということで、本当は7月の稽古にもパスカルさんはいらっしゃる予定でしたが、結果的にZoom越しの稽古となってしまいました。Zoomを通してパスカルさんと作っていったこの2週間の稽古のことを最後に振り返っていただけますか。

太田 これだけ本格的なZoom稽古をしたのは初めてだったんですが、パスカルはとても耳がいいので、それでも成り立ったのではないかという気がします。僕らが喋ったセリフに対して、パスカルはニュアンスを受け取っているというか、微妙で微細な変化を聞き取ってくれるので、やれた部分はあった

ろうなというふうに思います。ただやっぱり演劇ですから立体的な情報を作るためには身体の情報とか表情を全て含める必要があるのですが、来月パスカルに会って目の前で演技することがより楽しみになりました。

森 コロナ禍以降Zoom稽古はやっていましたが、それは簡単な本読みとかで、ここまでZoomで戯曲に向き合うってことは初めてでした。なんかやっぱり不思議でしたね。こっちは稽古しているんだけど、ネットの環境とかでいつのまにかパスカルがいなくなっているということもあって、誰がこの稽古を見ているんだろうということについて考えさせられました。演出家の身体がそこにあるということ、例えば演出家が稽古を見ながら、何か飲んだりとかフリスクを食べたりとか、動いているみたいなの、そういう演出家の存在感があるということ自体も演劇の稽古において重要だったんだと気づかされました。あとはこちらの反応がなかなかパスカルに伝わりづらいので、毎回手で大きなマルを作って、大きさに「わかりました」っていう表現をしていました。もちろんこれは優秀なスタッフがいっぱいいて環境を整えてくれたからできたんだと感じています。

知念 私はパスカルとZoomじゃない稽古をしたことがないので、Zoomがなかったらどうだったかはわかりません。あとはマスクをして稽古をすることも当たり前になっていますが、こんなにマスクをして画面越しに稽古をすることが初めてだったので、ものすごくもどかしかったし、苦しかったです。

——江原に行っても稽古はマスクをしてやることになりそうですね。

知念 そうなんです。本番の直前までマスクやフェイスシールド越しに稽古をして、直前に取るというのが初めてなので、そこにすごく不安があります。急になくなったら、裸になったみたいな気分になって、感覚が変わるんじゃないかとか(笑)。その割に今回は繊細な感情の動きがどの役も求められているから、直前の調整が難しそうだなと思います。

——私も稽古場でコロナ禍のハンデも乗り越えていけるような作品が立ち上がる様子を拝見して、今から初日が楽しみです。



俳優インタビューの様

インタビュー・文：横堀応彦

*本インタビューは2021年8月3日10時から11時までZoomにて実施した。

- 1 報告者は稽古初日の16日と17日はアゴラ劇場2階劇場で、22日はこまばアゴラ劇場5階稽古場で、28日と29日は稽古場の密を避けるためオンラインで見学した。
- 2 <http://www.seinendan.org/play/2009/03/2252> ジュヌヴィエール劇場での稽古の様子は映画「演劇2」(想田和弘監督)で見ることができる。
- 3 <http://www.seinendan.org/play/2009/01/2255> 青年団からは山内健司、角館玲奈、太田宏の3名が参加した。
- 4 <http://www.seinendan.org/play/2019/07/6895>
- 5 <http://www.seinendan.org/play/2011/04/6354>

青年団×パスカル・ランベール(フランス)

『KOTATSU』第3回報告書〈成果発表〉・第4回報告書〈振り返り〉

横堀応彦

青年団とパスカル・ランベールによる国際交流プロジェクト2021『KOTATSU』の最終クリエーションが8月25日から9月8日まで江原河畔劇場にて行われた。この作品は当初9月9日から12日にかけて豊岡演劇祭で初演される予定だったが¹、7月後半にこまばアゴラ劇場にて行われた第1次稽古が終わった後、8月20日から9月12日まで兵庫県内に緊急事態宣言が発出されたことを踏まえて8月18日付で演劇祭の中止が発表された²。演劇祭は中止されたものの、『KOTATSU』のクリエーションは予定通り行われることになり、予定されていた5回の公演は、ほぼ無観客の形で実施された³。報告者は8月下旬から9月上旬にかけて2回江原入りし、8月26日と27日の稽古を見学した後、9月8日の成果発表ならびに9日の初日を観劇した。今回の第3回・第4回報告書では、8月下旬に見学したクリエーションの模様を報告した後、9月上旬に観劇した成果発表の内容についてレポートし、立ち上げ時から公演までを振り返った総評を記す。また第3回分として翻訳者の平野暁人に行ったインタビューを、第4回分として初演を終えたばかりのパスカル・ランベールに行ったインタビュー(第1回報告書に続き2度目)を収録する⁴。

クリエーションについて

江原河畔劇場での稽古にあたっては、8月19日から22日までスタッフが劇場の仕込みを行い、本番通りの舞台装置と照明、音響が組み上がった状態で行われた。パスカルは8月24日の夜に来日したが、日本政府による2週間の隔離措置に伴い、成果発表の前日まで出演者も宿泊するビジネスホテルの一室からリモートで稽古を行うことになった。第1次稽古と同様、カメラも全景を見られるものと役者に寄ったものの2種類が用意されていた。

パスカルは毎日稽古の始まりに俳優の名前を一人ずつ呼んで挨拶した後、それぞれのシーンを細かく演出していった。共同演出の平田オリザは当初の予定よりも長い時間劇場に滞在し、多くの俳優が出演する場面では動きを付ける役割を担った。その場で平田が提案した動きやセリフは、すぐさま俳優たちによって試され、パスカルもその提案を受け入れていた。平田はまた、劇中のところどころで短いセリフを付け加えていった。例えば第18場に女性3人が仕舞を始める場面では、3人が仕舞の準備をしている間の短い時間に、他の役者たちによる「仕舞?」「日本の踊りでしょ」「あー、獅子舞かと思った」「うるさい」という短いやりとりを挿入することで、それまで空白



江原河畔劇場での稽古の様子

だった時間がリアルな時間へと変化していた。

リハーサルを重ねると作品全体の長さが2時間を超えたものになり、わかり、稽古中パスカルは「トリ」という日本語を用いて、シーンとシーンの間は鳥のように速く動くことで間延びさせないように演出していた様子が印象的だった。報告者が見学したのは稽古の前半部分だったが、中でもパスカルは、「初日まで通しを重ねる中で色々なことが見つかる」と語っており、クリエーションの終盤では連日通し稽古が行われたようだ。



稽古には平田オリザも参加した

作品について

『KOTATSU』は日本のとある一家の広間を舞台にした1月1日の物語である。この家の主人は東京建設株式会社の社長・宏であり、早朝を思わせる暗闇の中、宏が広間に入ってくる場面から作品は始まる。なお、宏を演じるのは太田宏であり、宏の妻・史麻を演じるのは知念史麻であるように、今作において登場人物の役名は実際に出演する俳優の名前と同一である。

作品は2時間15分ほどの長さだが、その中盤には出演者一同でおせちを食べながら過ごす長い場面(第18場)があり、その場面を挟んで大きく3つの部分に分けることができる。前半は比較的早いペースで場面が転換していき、普段は家族が落ち着いて過ごすお正月の裏側で、この一家が経営している東京建設株式会社に大きな問題が起きていることが明らかにされていく。宏の妹で現在ニューヨークに赴任している公美と、その妹で人事部部長の友里の二人の間には緊張関係が感じられ、第18場の終盤、おせちを食べ終わった後二人きりになった場面での言い合いでその緊張は頂点に達する。宏の娘・愛のベビーシッターを務めていたカミラはウズベキスタン出身で、また史麻の親友である瑞季は在日など、多様な役柄が導入されることで、明示的ではないものの、コロナ後の世界における様々な社会問題が浮かび上がっている。宏は冒頭から終盤までほぼ無口だが、最終場(第21場)に兄の健司が初めて登場すると、兄に対しては本心を語り始め、この先の物語の予感を残したところで幕となる。

濱崎賢二による舞台美術は日本の大きな家の広間をイメージさせるが、柱や障子の位置などは実際の日本家屋とは違った作りになっており、どこか独特な雰囲気がある。照明もパスカル作品でよく使われる蛍光灯の明かりにより、ところどころにフランス的な美的感覚が感じられる。多くの人々が入りやすい場所を舞台とすることは平田オリザの作品とも共通しているが、場面と場面の間は暗転により断絶されるなど、作品の中を流れる速度感には違いが見られる。国際共同制作においてはプロジェクトごとに俳優を集め一時的なカンパニーで取り組むことが多く見られるが、本作に出演する俳優は全員青年団の劇団員であり、そのカンパニーとしてのチーム力が一糸乱れぬ劇的緊張を全編にわたって構成していた。

れば教えてください。

パスカル 長い期間一緒に作品作りをされている方たちであることが大きな点だと思います。例えば、宏と健司が二人で対話する最後のシーン(第21場)を例に取りますと、私はあの場面を書いたときに既にお二人が長く一緒に作品作りをしてきた仲であることを知っています。ですので、単純に二人の人間が話し合うというふうな書き方をしました。これは世の中にあり得る、最も単純でそして人間らしい状況です。また今回の出演者の中で、公美さん、友里さん、宏さん、愛さん、一生さんは既に他の作品で一緒にしたことのある俳優たちですが、これは何にも代えがたいことです。私はフランスでも20年来、30年来の付き合いの俳優たちと仕事をしすし、スペイン、イタリア、中国、南米、アメリカでも20年前に別の作品で一緒にした方たちとまた作品を作ることをよくしています。今回特にうれしかったことは、2007年に『愛のはじまり』で一緒にした荻野友里さんと久しぶりに仕事をして、彼女の成長ぶり、成熟ぶりが見られたことでした。このように俳優たちに寄り添って道を一緒に歩むことが私はとても好きなんです。それによって私自身も糧を得られますし、互いに寄り添うことによって時間も私たちに寄り添ってくれます。

——コロナ禍の終わりがまだ見えない中で、今回のような形での国際共同制作は今後も続いていくと思われませんが、やはり実際にその場で稽古をしないとできないこともあると思います。例えばZoomのモニターを介してできないことの一つに照明作りがあると思いますが、成果発表を拝見して例えば第20場の宏と友里の二人のシーンは非常に暗い中ですが美しい場面で、リモートでこのような演出が可能なのかと感激しました。今回の稽古のプロセスを経て、その場での稽古でしかできないことについてのお考えがあれば教えてください。

パスカル 私は40年間演劇の仕事をしています。肉体的にも精神的にも演劇が自分の人生です。私の故郷であるフランス南部では、身体に触れ合う関係が自然ですので、毎日俳優とハグをしてから稽古を始めるというのが基本になっています。そのような私ですので、Zoomでの稽古は地獄であり、基本的に反対である、というのがこれまでの基本的な立場でした。しかし今回のクリエーションを通してZoomで作品作りができること、そして今ご質問いただいた照明についても作ることができることを認めざるを得なくなってしまいました。7月の第1次稽古にZoomで参加していたときは、演出はここまで来たけれども、やはり照明を作るのは無理だろうと思っていました。ですが照明の西本彩さんとは過去18年間一緒に作品作りをしてきましたので、彼女は私がどういうものが好きで、何を欲しているのかというのを話す必要がないくらいわかってくれています。私も彼女のことを全面的に信頼して一緒に作品



インタビューの様様(劇場2階の稽古場にて)

を作ることができました。今回の作品は照明の度合いを見ると複雑な作品になっているのですが、それは西本さんに助けられた部分が多く、実際に劇場で照明を見たときに自分がZoomの画面を通して考えていたものと非常に近いことを確認できました。これは稽古のときにも話していたことですが、きっと3〜5年後にはZoomを介して作品作りができるようになって、それが普通になっていくのではないかと思います。飛行機に乗る必要がなくなり、地球環境にとっては良いことなのではないかと思います。直接会えなくなることはもちろん残念なのですが、きっとそうやっていくのではないのでしょうか。

——今回のように全てのプロセスをZoomで行うことは大変なことだと思いますが、今後国際的なプロジェクトの演出にあたって、例えばその一部をZoomを使っはどうかという提案があったときにはどのようにお考えになりますか。

パスカル そのような提案をいただいた場合は、きっと乗るだろうと思います。実際まもなくニューヨークでの作品が2つ予定されているのですが、そのうちの一つの稽古が12月に始まることになっていてビザなど色々複雑な手続きがあるため、第1期の稽古はおそらくZoomで行うことになりそうです。アメリカには日本のような隔離期間がありませんので、第2期の稽古からはニューヨークで行う形になると思います。一般的に考えると、Zoomを用いたりハールは制作的にも費用が抑えられるので取り入れられていくのではないのでしょうか。とはいえ、まだ経験の浅い若手の演出家にとって、Zoomでの稽古はそう簡単なことではないかもしれません。今回の場合は私がよく知っている日本という国での作品作りで、青年団と平田オリザさんをはじめ、お迎えいただいた体制が素晴らしく、皆さんがそれぞれの役割を完璧に担われていたからこそできたことだと思います。とはいえ、私は体制が完璧なところでないと仕事は引き受けられないんですけども。

——先ほど今回の共同作業は理想に近いと申し上げましたが、私が考えるその一つの理由は、今回の作品は日本とフランスというパスカルさんがよく知られている国同士の友情に基づいて、しかしお互いにちょっとからかってみるようなセリフが作品の中に書き込まれることで、新しい視点をもたらしていることがあります。作り手がこのような狙いを考えることと、それを今回の作品のように実現できているということの間には大きなギャップがあり、それが成立していることが素晴らしいと感じました。

パスカル 私の作品作りの歴史を考えたときに重要な国が3つあり、それはアメリカ、日本、そしてエジプトをはじめとする中東です。私はジュヌヴィエール劇場にいたとき、オリザさんを何度もお呼びする中で日本との関係が深くなっていきました。今回の『KOTATSU』という作品は私にとって本当に作りたいものでした。そしてこれは人生で初めて思うことですが、今はその続編を作りたいと考えています。今思い描いているのは、『KOTATSU』三部作です。4〜5年後くらいに第二部を、そして10〜12年後に第三部を、今回の第一部と同じ舞台美術で、今回の俳優たちにも出演してもらいたいと考えています。そしてもう一つ、平田オリザさんとのプロジェクトを考えています。私たちは二人とも1962年生まれですが、共に90歳になる2052年に一緒に作品を作ろうというものです。二人とも小さなテーブルに向かって座っていて、オリザさんが日本語で話し私がフランス語で話します。舞台上には字幕が出て、舞台は空舞台、私の作品でよくあるような蛍光灯の照明で照らされています。自分の生まれたときからお互いの人生が交差するところを語っていくという形で、ジュヌヴィエール劇場のことや私が日本に来たときのこと、お互いに長男が生まれたときとか、そういったようなことをそれぞれ日本語とフランス語で話そうかなと思っています。まあ20年後のことですけれども。

——90歳というと、30年後ですか？

ああ30年後でした！そうですね。ああよかった、30年後です。ぜひそのときにはまた国際交流基金のお力添えをいただきたいと思います。

——『KOTATSU』三部作もぜひ見たいです。

パスカル 今回の作品の中には別の題材へと展開させていけるようなポイントがいくつもあります。また今回の舞台空間には色々な用途に使える可能性があります。例えば空間に棺を置いて、色んな人が花を持ってくることで第二部には通夜のような場面が考えられます。また第三部では結婚式が行われた後に少し静かなひと時で近親者として家族だけが集まっているというような場面も想像しています。今回の舞台美術は私が構想していたものが完璧に実現されている素晴らしい空間で、この中ではなんでもできるというような空間になっています。

——先ほどお互いの国のイメージを少しずつ変えていくという話をしましたが、今回の舞台装置もその一つだと思います。日本人の私からすると、日本の家だなと思うときもあれば、いやこれは実際には日本にはないではないかと感じるときもあり、本当に美しいですね。

パスカル ありがとうございます。私自身も日本では本当にこういうふうにするのだろうかとか何度も問いかけて疑問を抱きながら今回の作品を作りました。とはいえ、やはり演劇というのは全てを正確に再現することではないと思います。形を作る上でも、ストーリーを語る上でも、戯曲の執筆や演出を通して、ある種必要なズレを作っていく作業だと考えています。そして横堀さんが言った通り、この作品の中では、フランスのことを時々ちょっと笑ったり、日本のことをちょっと笑ったりしていますけれども、それは私自身がこの20年間実際に感じてきたことを反映したものです。なので、ある意味自分の真実を伝えている部分でもあるんです。自分が日本に対して抱えてきたこと、そして日本の方がフランスに対して思われていることでいつも自分は面白いなと聞いたり見たりしているところを反映しています。

——オリザさんとパスカルさんはお二人とも現実主義者だというお話がありましたが、今回のクリエーションを拝見してパスカルさんは与えられた条件の中での解決法の導き出し方が非常に優れていると感じました。ですが一方で例えば、初めから条件がもう少しこうなっていたら、もっと良いものができるのにと感じたことはあるでしょうか。これまで35か国で40年にわたってお仕事をされてきた中で、他の国と比較してみて日本のやり方がもったいなかったらいいのにとか、日本とフランスの共同制作をもっと良いものにしていく上で何か考えがあれば教えてください。

パスカル 私がこれ以上日本に望むものはありません。日本は仕事をする上で本当に気持ちのいいところです。私が今まで作品作りで一緒にしている各国のパートナーは皆さん本当に質の高い仕事をされる方ばかりです。その中でも日本は、万全の体制を作ってください。よく色々な国で話題にするのは「あ、今日本から連絡があったんだけど、2年後の作品のことで、いつどういふうに稽古するかっていう問い合わせなんだよ」というエピソードを紹介してみんなで笑っています。一方で例えば中国のように1時間後にどうい状況になるかわからないような国もあるわけですが、日本のように事前に入念に準備することは非常に私の性に合っています。年間10作品の新作を抱えて、それが8〜10か国での作品である私にとって、やはり事前に準備をすることは必要なことなので。また日本の方が真面目に現実主義的に物事を進めるといことも私と合っています。ですので、私の方から提案することは何もありません。今はこの作品をぜひ日本国内外でツアーできたらというのが一番の願いです。ヨーロッパ、フランス、特にパリでこの作品が観られないことはあってはいけなないことだと思います。パリの人たちを想定して作ったわけ

ではないのですが、作品を観ていると改めて絶対パリの人が大好きな要素ばかりが詰まっている作品であると感じています。

——良い国際共同制作作品はあらゆる文脈を持った観客に対しても伝わって受け入れられるものだと考えていますが、今回の『KOTATSU』第一部はまさにそういう作品だと感じました。早くこの作品を日本の観客にも観てもらいたいですし、フランスの観客にも観てもらいたいです。ツアー公演の早い実現を期待しております。

パスカル 私もです。今回はありがとうございました。このオブザーバーというお仕事を繊細に気を遣って行っていただき私たちも仕事がしやすかったです。1年後、2年後にまたお会いできたらうれしいです。

インタビュー・文：横堀広彦

通訳：石川裕美

*平野とのインタビューは2021年9月18日18時から18時30分までZoomにて実施し、パスカルとのインタビューは2021年9月9日16時30分から17時30分まで江原河畔劇場2階稽古場にて実施した。

- <https://toyooka-theaterfestival.jp/program-event/221/>
- <https://toyooka-theaterfestival.jp/important-notice/>
- 当初は芸術文化観光専門職大学の学生が観劇予定だったが、直前になって学内で感染者が出たことにより、学生の観劇は取りやめとなった。
- 本報告書は第3回と第4回の2回分にあたるが、内容が連続しているため2回分をあわせて1本の報告書とした。「クリエーションについて」「作品について」「平野暁人 インタビュー」が第3回に該当し、「総評」「パスカル・ランペール インタビュー」が第4回に該当する。
- https://spac.or.jp/au2020-sp2021/yokainokuni_2020

『THE HOME オンライン版』

彩の国さいたま芸術劇場× クリストファー・グリーン(英国)

英国の脚本・演出家クリストファー・グリーンによる演劇『THE HOME』の日英オンライン版。オリジナル作品をさらに発展させた本作は、観客が高齢者施設の世界をオンラインで疑似体験するイマーシブ・シアター(没入型演劇)。バーチャル空間(ウェブサイト・アプリ)に作られた架空の高齢者施設<THE HOME>を訪問し、映像を中心としたさまざまなコンテンツを通じてその暮らしを目撃する。俳優が演じる施設スタッフや入居者たちとともに双方向ライブで「老いの予行練習」を行うオンライン・ワークショップも開催。日本と英国、それぞれの国における現代の老いのリアルを目前に、自分はどの老いたいのか、どのような介護を望むのか。

日本版の脚本・演出は「老いと演劇」OiBokkeShi主宰者の菅原直樹、英国版および総合演出はクリストファー・グリーン。日本版はさいたまゴールド・シアター他が出演。彩の国さいたま芸術劇場、オールパニー劇場、エンテレキー・アーツ、クリストファー・グリーンとの共同制作。

成果発表概要

『THE HOME オンライン版』

オンライン施設見学

公開期間：9月26日～12月31日

日本版オンライン・ワークショップ<あおぞらシアター>

日時：2021年10月8日(金)、9日(土)、10日(日) 各日11:00/14:00/16:00開演(全9回)

英国版Zoomセッション<The Digital Home Live Experience>

公演日程：11月3日(水)～7日(日)、10日(水)～14日(日) 各日12回(全120回)

クレジット

原案・総合演出：クリストファー・グリーン

[日本版]

作・演出：菅原直樹(OiBokkeShi)

出演：阿部輝、鈴木真之介、佐藤螢、武田有史

石川佳代、大串三和子、小淵光世、滝澤多江、田村律子、林田恵子、百元夏繪、葛西弘、北澤雅章、高橋清、竹居正武、遠山陽一、森下竜一(以上、さいたまゴールド・シアター)

森下田美子(ナレーション)、武田郁乃

伊藤亜紗、孫大輔

映像監督：遠山昇司/撮影・編集：加藤信介

映像プロデュース：武田知也(ベンチ)/照明：鎌田春樹/収録：山本未知/衣裳管理：山岸祐子

ヘアメイク：宮崎智子/映像制作アシスタント：関あゆみ/映像制作補佐：小森あや(ベンチ/TASKO)

デジタルプラットフォーム制作：Marmelo Digital

宣伝美術：hi foo farm/宣伝イラスト：あさののい

企画・制作：公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団

主催：独立行政法人国際交流基金、公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団

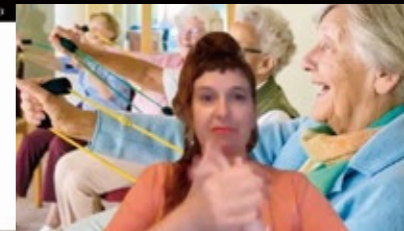
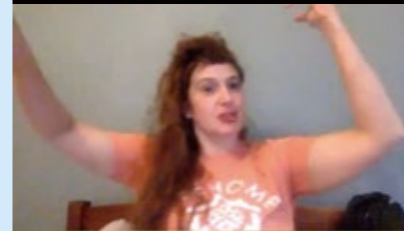
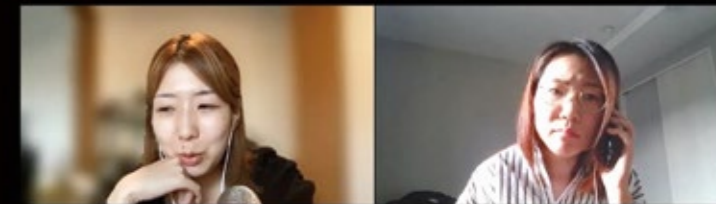
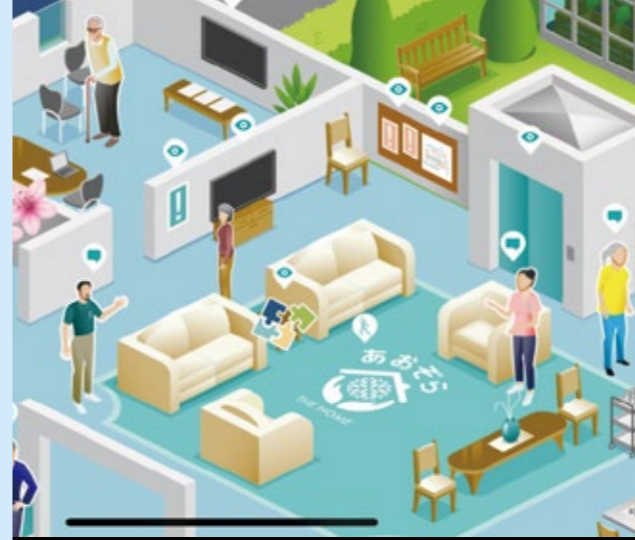
共同制作：独立行政法人国際交流基金、オールパニー劇場、エンテレキー・アーツ、クリストファー・グリーン、公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団



菅原直樹 ©草加和輝



クリストファー・グリーン ©Sorcha Bridge



彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)

『THE HOME オンライン版』第1回報告書

〈事業の立ち上げ〉

太下義之

1. 立ち上げ段階の概要

(1) 作品概要

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

(2) 立ち上げ段階の主要な関係者は以下の通り(敬称略)。

英国側

・原案・総合演出(本作品の総監督):クリストファー・グリーン

・プロデューサー:リンダ・ブルームフィールド

・共同制作パートナー

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

日本側

・作・演出・出演(日本版):菅原直樹(OiBokkeShi)

・プロデューサー:請川幸子(彩の国さいたま芸術劇場)

・制作:田中美樹、前田貴子(彩の国さいたま芸術劇場)

・ITアドバイザー:林さやか(彩の国さいたま芸術劇場)

・映像プロデュース:武田知也(ベンチ)

(3) 打ち合わせ実績(2021年)

・3月2日 日英。キックオフ・ミーティング、大まかな方針の確認等。

・3月11日 日本側のみ。英国側提案への対応の協議等。

・3月30日 日英。ウェブ・デザイナー委託の仕様の協議等。

・5月3日 日英。菅原氏作成のテキストへのコメント等。

・5月17日 日英。今後のスケジュールの確認等。

・5月31日 日英。『THE HOME』のデモンストレーション等。

2. 所見

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)

『THE HOME オンライン版』第2回報告書

〈制作過程〉

太下義之

1. 稽古段階の概要

(1) 作品概要

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

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

英国側

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

日本側

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

(3) 打ち合わせ等の実績(太下参加分)

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

2. 所見

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

具体的には、以下の6点を挙げることができる。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

映像メイキング(日本版)



映像メイキング(英国版)



彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国) 『THE HOME オンライン版』第3回報告書 〈成果発表〉

太下義之

1. 成果発表段階の概要

(1) 作品概要

オリジナルの『THE HOME』は、30人の観客が架空の、しかし建物としては実在する高齢者施設に週末の48時間にわたり滞在するという、クリストファー・グリーンによる没入型の演劇作品(イマーシブ・シアター)で、2019年秋に英国で2回上演された。

本プロジェクトは、この『THE HOME』のオンライン版(動画視聴、アプリ体験)を英国と日本で新たに制作しようというもの。日本版では、観客は架空の高齢者施設「あおぞら」でのバーチャル見学を体験することになる。劇中に登場する高齢者をさいたまゴールド・シアターの練達の役者たちが演じており、映像作品ではあるが、リアルな老いと介護の世界を観客は垣間見ることができ。

バーチャル施設見学のウェブサイトの公開期間は、2021年9月26日から12月31日まで。(<https://www.thedigitalhome.org/>)

(2) クレジットは以下の通り(敬称略)。

- ・原案・総合演出：クリストファー・グリーン
- ・日本版 作・演出・出演：菅原直樹(OiBokkeShi)
- ・出演(オンライン版)：阿部輝、鈴木真之介、佐藤螢、武田有史
石川佳代、大串三和子、小淵光世、滝澤多江、田村律子、林田恵子、百元夏繪、葛西弘、北澤雅章、高橋清、竹居正武、遠山陽一、森下竜一(以上、さいたまゴールド・シアター)
- ・森下田美子(ナレーション)、武田郁乃
- ・伊藤亜紗、孫大輔
- ・映像監督：遠山昇司
- ・撮影・編集：加藤信介
- ・デジタルプラットフォーム制作：Marmelo Digital
- ・企画・制作：公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団
- ・主催：独立行政法人国際交流基金、公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団
- ・共同制作：独立行政法人国際交流基金、オールバニー劇場、エンテレキー・アーツ、クリストファー・グリーン、公益財団法人埼玉県芸術文化振興財団

2. 所見

世界で最も早く、しかも大規模な超高齢社会となった日本。そこには、簡単には解決できない課題が山積している。そのような背景のもと、架空の高齢者施設「あおぞら」でのバーチャル見学を通じて、観客は自身や家族の老後の生活や介護に関するイメージをつかむことができるようになるものと期待される。

現実の高齢者施設のように、架空の高齢者施設「あおぞら」においてもさまざまなスペースが用意されている。観客はそれぞれのスペースに足を運ぶ(ゲーム感覚でクリックして視聴する)という体験を通じて、日本の介護の現状と実態についても理解を深めることができる仕掛けとなっている。

ちなみに、ウェブサイトはかなりわかりにくい構成となっている。これは観客が、まるで施設内を訪ねて歩くような感覚をバーチャル世界で再現するため、わざと構成をわかりにくくしているのだと推測される。一方で、丸48時間

かけて現実の施設を体験するというイマーシブなオリジナル作品とは対照的に、本作品に関しては自宅や外出先の隙間時間などで体験した人が多かったのではないかと。そのように考えると、たとえば「クイックガイド」または「おすすめコース」のようなメニューがあっても良かったように思う。

一方で、リアルな演劇作品と比較すると、登場人物が観客に対して直接語りかけてくるような設定が多いので、あたかもその人と対話しているかのような感覚で、この架空の世界に観客が没入できるという特徴を指摘できる。

まず最初の「ウェルカム・メッセージ」において述べられている通り、日本では介護保険制度の枠組みの中で、「決められたことを決められた通りに」行うということが前提となっている。その結果、多くの高齢者施設では、入居者や利用者の健康には(過剰に)気を使うものの、一方で彼/彼女らの文化的な生活はあまり配慮されないのが現状である。しかし、高齢者施設で食事や入浴、運動等のメニューが提供されているだけでは不十分であろう。それだけでは、食事は栄養補給に、入浴は身体洗浄に成り下がってしまうことになる。高齢者が生き甲斐を感じて豊かな生活を過ごすことこそが重要なのだと思う。そのためにも、文化的な体験やその支援メニューの提供が今後は重要になってくると考える。

また、「入居者・田村さんに会う」において、入居者の田村さんは「家族がぐちゃぐちゃになるのが嫌だ」という理由でこの施設に入居したと語っている。これは現実の問題でもある。たとえば、「みんなの介護」というウェブサイトを見ると、親の介護で家族仲(兄弟仲)が悪くなった経験がある人は9割以上(91.5%)というアンケート調査の結果となっている¹。こうした現実を踏まえると今後は、経済的な課題が解消できる場合には、高齢者施設に入居するというケースが増加していくことが予想される。

「入居者・小林さんに会う」においては、入居者の小林さんがお漏らしをしてしまうシーンが描かれている。そして、そのことで自分自身に対する怒りや不甲斐なさ、劣等感等の感情を抱いた小林さんが、介護者に対して八つ当たりしてしまい、最後には「殺してくれ」と懇願する姿が描かれている。ここで描かれているように、「高齢になる」ということは、今まで普通にできていたことが徐々にできなくなっていく過程でもある。そうした現実を受け止めることが、老いるためには必要なのだと実感させられる映像であった。逆に、こうした映像を見ると、普段の何気ない日常生活がとても大切なことに思えてくるのではないかと。

また、「ワークショップを見学する」においては、入居者と介護士が密なコミュニケーションを取っている姿が印象的であった。現実の高齢者施設においても、このようなワークショップが実践され、入居者の意見をしっかりとヒアリングしているとの良いのであるが、また、同ワークショップでは、地域住民が入居者の生活を手助けしているというシーンも描かれていた。現実の社会においては、責任問題等の障壁があると考えられるが、こうした地域とのつながりができること自体は素晴らしいことだと感じた。

さらに本作品においては、コロナ禍によって施設に入居する高齢者たちの生活が大きな影響を受けている様子も描かれている。コロナ禍のため、家族との物理的な面会が制限されているのである。こうした中、「オンライン面会の様子を見る」においては、父親(入居者)に対して、テレビ電話(リモート)を通じて、娘は母親(父親にとっては妻)が昨日死んだことを伝えようとするが、認知症が進行した父親はそもそも対話の相手が自分の娘であることを認識できない、というとても印象的な場面がある。こうした場面は現実の高齢者施設において頻発しているものと推測される。コロナ禍のせいで家族との面会が制限された高齢者の中には、認知症が急速に進行した人が多いのではないかと。おそらく、コロナ禍がおさまって、家族が久しぶりに高齢の入居者に再会した時に、この実態が明らかになると思われる。

一方で、こうしたコミュニケーションの障壁は、実は健常者同士のコミュニケーションにおいて日常的に生じていることにも気づく。具体的には、価値観の異なる相手との対話においては、こうしたコミュニケーション不全が十分に起こり得る。高齢とは、こうした現実の課題をより拡大していく過程なの

かもしれない。この点は別途収録されている、鳥山大二郎先生による「対話」についてのレクチャーのテーマともなっている。劇中に「実際の現場で起こっているのは、教師と生徒のお互いの学び」というフレーズがあったが、理想的に言うならば、こうした「相互の学び」が高齢者施設において実現できると素晴らしいと感じた。

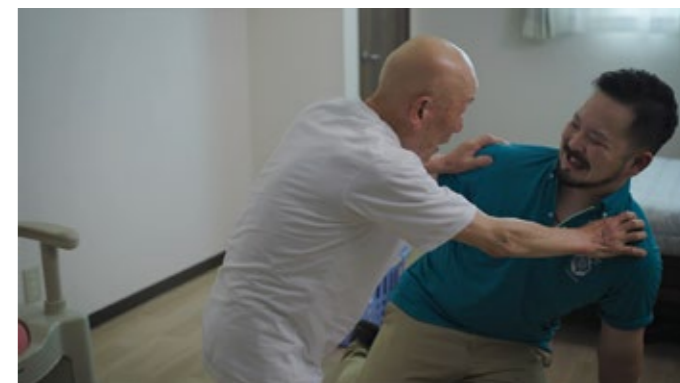
一方で、英国版の方は日本版とはかなり異なるテイストの作品となっている。英国の『THE HOME』は国内で32か所もの施設を運営する大企業という設定であり、たとえば、介護の現場で発生する問題に対しても、実に企業らしいやり方に対応している。また、英国版の方が現実の課題、たとえば介護職の人手不足や低い報酬等にストレートに切り込んでいる。そして、こうした映像を通じて、介護と資本主義の関係について、観客が考え直す契機を提供している。

また、日本版と英国版の両方を視聴することにより、日英の生活慣習や老いに対する向き合い方の違いも明らかになったように思う。たとえば、そもそも老後の生活イメージについて、英国では基本的に明るく描いているのに対して、日本版では全体的に暗いトーンとなっている。英国では高齢者施設における運動の積極的な推奨に象徴されるように、「アンチ・エイジング」、すなわち老いに抵抗するという思想が根底にあるように感じた。一方で日本においては、老いをそのまま受容するという文化があるのではないかと。

また、日本版では高齢者施設に専属の(高齢者の)運転手がいるのに対して、英国ではUberを利用していた。現実の日本社会においても、今後はUberが普及していくことを予感させる。同様に、本作品はフィクションではあるものの、英国版では介護ロボットが導入されていた。一般的に日本では人間による介護こそがあるべき姿と考えられているように思うが、今後の日本の高齢者施設においても、介護ロボットの導入が議論されるようになるであろう。または、本作品で描かれたように、元気な高齢者が入居者を介護するという「老老介護」が、高齢者施設においてもより一般的になるのかもしれない。

なお、「THE HOME オンライン版〈バーチャル施設見学〉」という事業名称は、たしかに「公演情報」として彩の国さいたま芸術劇場のウェブサイトに掲載されているのだが、一見しただけでは何のことかわからないように思う。もしかしら、このタイトルを見て、これが新しいタイプの演劇作品だとは思わずに、そのままスルーしてしまった人も多いのではないかと。

¹ みんなの介護 <https://www.minnanokaigo.com/enquete/no6/>



映像作品より

彩の国さいたま芸術劇場×クリストファー・グリーン(英国)

『THE HOME オンライン版』第4回報告書

〈振り返り〉

太下義之

計4回のレポートの最終回に、あらためて本報告の目的を再確認しておきたい。それは、「オブザーバーとして参加したことでの気づきや課題について、プロジェクトの枠を越えて共有し、将来的な国際共同制作の知見として活用する」となるだろう。

このように考えると、最終回のレポートはももとの指定の「公演の反響」という内容ではなく、本プロジェクト固有の課題ではなく、他のプロジェクトにも汎用できるポイントに関して、過去のレポートの一部再掲も含めて、全体の総括と位置づけた「本プロジェクトに関する気づきや課題」を取りまとめることが相応しいと考える。

また、「本プロジェクトに関する気づきや課題」だけではなく、せつかくの機会であるので、「プロセス・オブザープ自体に関する気づきや課題」というメタ・レベルの総括も行うことが有益であると考ええる。

1. 本プロジェクトに関する気づきや課題

「THE HOME オンライン版《バーチャル施設見学》」に関する気づきや課題として、以下の7点を挙げることができる。

(1) コロナ禍転じて福となったリモート会議

今般、新型コロナウイルス感染症の全世界的な拡大防止の必要性を背景として、ZoomやWebex等のリモート会議が急速に世界中に普及した。そのことにより、本プロジェクトを含む国際共同制作の現場においても、複数の国・地域にまたがる複数のステークホルダーによる、資料を共有しながらの複数回のミーティングを比較的容易に設定できるようになった。これはコロナ禍が生み出した数少ないプラスの社会的効果の一つである。今後の国際共同制作においては、こうしたリモート会議による進行がデファクト・スタンダードになるであろうし、そのことを前提に国際共同制作の在り方を検討する必要がある。

(2) 通訳の絶対的な重要性

国際共同制作においては、もともと通訳の役割が極めて重要であったのであろうが、リモートによるコミュニケーションが普及したことで、さらにその重要性は決定的になったと感じた。本プロジェクトにおいては、ほとんどの会議で同じ方が通訳を担当した。そのことにより、各人の発言の背景等を補うような通訳を実施していただけたことで、日英間でのコミュニケーションは格段に良好なものになったと考える。すなわち、当該分野の芸術に明るく、水準の高い通訳を、制作チームの一員として位置づけて、基本的に全ての会議に参加してもらおうという体制構築が望ましい。

(3) カジュアルなりリモートゆえの懸念

このように簡単にコミュニケーションの頻度を高めることができるようになったため、国際共同制作が相当にカジュアルなものになった。もちろん、そのこと自体は素晴らしいことである。ただし、以前の国際共同制作においては海外出張が必須であったため、相手の国・地域の文化や芸術性等に関する情報収集やインプットを事前にそれなりに入念に行っていた。これに対して、リモートの場合はあまりに簡単に打ち合わせを設定できるため、これらの準備作業が疎かになりがちという懸念も指摘できる。カジュアルなりリモートゆえの油断、に注意が必要である。

(4) 「仕事」の進め方がそもそも異なる

国際共同制作においては、「相手も同じ人間なんだし、まして同じ分野(演劇)の仕事をしているのだから、仕事の進め方も概ね同じようなものだろう」などと思いついてはいけない。同じ分野のプロフェッショナル同士の仕事の進め方においても、文化的な作法の差異がある。たとえば本プロジェクトで、オンライン版の映像作品の制作にあたり、英国の演出家はアーティストックな目標を設定するだけで、あとは映像作家にお任せとのことであった。彼は脚本も執筆しないのである。しかし、日本では脚本を細かに書き込んで委託しないと映像制作ができない。このように、プロ同士の仕事の進め方にもかなりの相違があったと感じた。

(5) 「締切」に対する時間感覚の差異

本プロジェクトの最終局面で、日英双方のコンテンツに翻訳を付けることとなったが、これがタイムスケジュール通りに進まなかった。その背景には、日本と国外では「締切」の概念の差異があったと推測される。一般に日本人は海外からは“punctual”、すなわち時間に几帳面と思われるようである。たとえば、時間を順守しようとしてスピードを出し過ぎた鉄道事故や、新幹線の過密なダイヤなどを見ると、たしかにそういう面があるのかもしれないと思う。国際共同制作においては、海外の人は日本人とは異なる(もっと緩い)時間感覚を持っているという前提で仕事を進めた方がよい。

(6) 「質問力」の涵養の必要性

詩人にして劇作家の寺山修司はかつて「私は偉大な質問になりたい」と語っていた。国際共同制作においても、実は「質問」はとても重要である。相手の仕事の進め方に疑問がある場合には、疑問(WHY)を明確に伝達する必要がある。この際に、日本側の考えをロジカルに説明することにより、より望む回答を得られることになるであろう。すなわち、「あなたの意見のどの部分に、私は疑問を感じているのか」を明確にする、「質問力」が制作現場では問われると考える。日本国内にて日本人同士で制作している場合とは異なり、お互いの多様性を尊重しながらも、文化的差異については明確にしておく必要がある。

(7) 作品における文化的多様性の提示

国際共同制作を通じて、それに関わったアーティストやスタッフは日本の相手国・地域との生活習慣や仕事に対する向き合い方等の違いを体験することができるであろう。もっとも、こうした貴重な体験をごく一部の関係者だけに限定しておくのはもったいない。本来であれば、作品を通じて、そのような文化的な多様性を観客も追体験できることが理想的であると言える。本プロジェクトにおいても、「老い」に対する日英の向き合い方の違いも明らかになったように思う。そうした学びを通じて、高齢者介護におけるケアとコントロールについて観客自身が考えるようになると素晴らしい。

2. プロセス・オブザープ自体に関する気づきや課題

本項においては、個々のプロジェクトに関する内容ではなく、「プロセス・オブザープ自体に関する気づきや課題」というメタ・レベルの総括を行う。評者からの提案は下記の2点である。

(1) 報告書の回数および文字数について

プロセスオブザープとしての依頼内容の中心は、4本の報告書である。そして、そのタイミングとしては、「企画発足の過程」「稽古」「成果発表」「公演の反響」の4つの段階があらかじめ提示されていた。しかし実際に業務に取り掛かってみると、この4つの段階では区切りが悪く、また、回数も多いと感じた。

まず最初の「企画発足の過程」であるが、既に国際交流基金に助成の申

請をしている時点で、実は企画は発足していると考えられる。したがって、オブザーバーが参加できるのは、具体的な打ち合わせの段階からとなる。

また、次の「稽古」(本プロジェクトにおいては、映像の撮影・収録およびゲームアプリの制作が相当)の段階であるが、この段階においても、企画内容に関するさまざまな打ち合わせが実施され、その結果が実際の制作(稽古)に反映されていくという流れとなっている。

さらに、「公演の反響」段階については、特に本プロジェクトがそもそもバーチャルな作品であるため、反響の把握が容易ではないという実態があった。そこで本レポートもこのような内容となっている。

こうした状況を勘案すると、報告書の作成段階は、「制作の過程」と「作品の成果」の2つの段階に絞った方がよいと考える。

また、文字数に関しては、「報告書1本につき4,000字以上6,000字以内」と指定されていた。ただし、実際に執筆しようとパソコンに向かってみると、テーマが限定的であるため、「4,000字以上」のテキストを書くのはかなり困難なことだと感じた。報告書1本あたりの文字数は、感覚的に「2,000字～3,000字程度」が相応しいのではないかと思う。

(2) 他の対象作品の鑑賞およびオブザーバーとの意見交換

今般の国際共同制作のオブザープの対象は、私の担当した「THE HOME オンライン版《バーチャル施設見学》」を含めて計8本の作品となっている。それらの作品のうち、静岡県舞台芸術センター(SPAC)とフランス国立演劇センタージュヌヴィリエ劇場の共同制作による「桜の園」については、たまたま私がSPACの評議員であるという立場で既に観劇していた。しかし、それ以外の6本の作品についてはほとんど情報すらないのが現状である。

こうした状況のまま、2月にシンポジウム(座談会)を行っても、個々の作品の枠を越えた国際共同制作の気づきや課題に関して議論が深まるとは思えない。

やはり、自分がオブザープを担当した国際共同制作の作品だけでなく、他の対象作品についても、シンポジウムに先だってあらかじめ鑑賞しておくことが必要であると考ええる。そのうえで、個々の担当者のレポートを読み、作品制作の背景の苦労や課題等を把握しておくことが望ましい。こうした事前の準備と予習がないと、シンポジウムは通り一遍のものになってしまう懸念がある。さらに言えば、この一連のプロジェクトが始まる当初において、オブザーバーによる顔合わせがあった方が良かったと思う。自分以外にどのような人物がオブザーバーに選任されているのかを知っておけば、後に個々のレポートを読む際に、どのようなバックグラウンドからそれらが執筆されたのかを理解しやすくなると期待されるためである。

そして、上述した最初の「制作の過程」段階のレポートが出そろった時点で、再度、オブザーバーによる(非公開の)懇談会のようなものを開催することが望ましいと思う。この段階でお互いの気づき等を意見交換しておくことにより、その後の各自のオブザープにもより多角的な視点で臨むことができるようになると期待される。

今回の「プロセス・オブザープ」という仕組みは、おそらく国際交流基金としても初めての試みだと思われる。このチャレンジ自体は素晴らしい試みと高く評価したい。上述した提案を踏まえて、より改善することにより、この仕組みが継続することを祈念する。

PROJECT

『フィアース5』

世田谷パブリックシアター× ラファエル・ボワテル(フランス)

現代サーカス界の次世代を担う、若きサーカスアーティストたちによる日仏コラボレーション。カンパニー・ルーブリエの代表作として世界中で上演されている作品『5es Hurlants』をベースに、同作の演出家ラファエル・ボワテルによって選ばれた日本のサーカスアーティスト5名が、魂の雄叫びをあげる。出演は皆川まゆむ、長谷川愛実、杉本峻、目黒陽介、吉川健斗他。「七転び八起き」をテーマに、ダンス、エアリアル、アクロバット、ジャグリングなどのテクニックを融合し、常にリスクと向き合い限界を超えていくサーカスとそこに生きる人々を描き出す。2021年10月に世田谷パブリックシアターにて初演。

成果発表概要

日時：2021年10月9日(土)15:00、10日(日)15:15、11日(月)19:00

上演時間：75分

会場：世田谷パブリックシアター

クレジット

構成・演出：ラファエル・ボワテル

照明・セットデザイン：トリストラン・ボドワン

音楽：アルチュール・ピゾン

リハーサルアシスタント・アンダースタディ：吉田亜希

リハーサルアシスタント：ジュリエッタ・サルツ

プロダクションマネージャー：福田純平

舞台監督：木村光晴

照明コーディネーター：野木芙侑

音響コーディネーター：阿部史彦

出演：皆川まゆむ、長谷川愛実、杉本峻、目黒陽介、吉川健斗
山本浩伸、安本亜佐美

主催：独立行政法人国際交流基金、公益財団法人せたがや文化財団

企画制作：世田谷パブリックシアター

後援：世田谷区

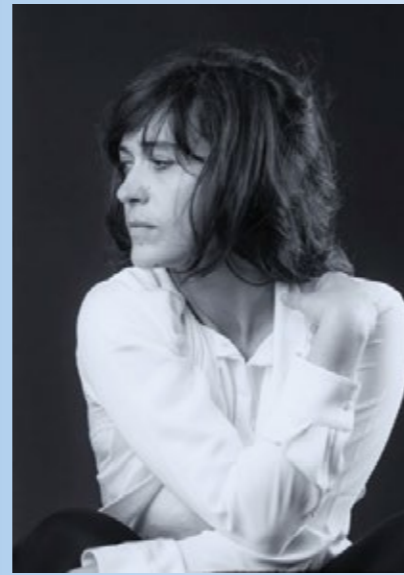
協賛：東邦ホールディングス株式会社、トヨタ自動車株式会社、Bloomberg（五十音順）

協力：東急電鉄株式会社

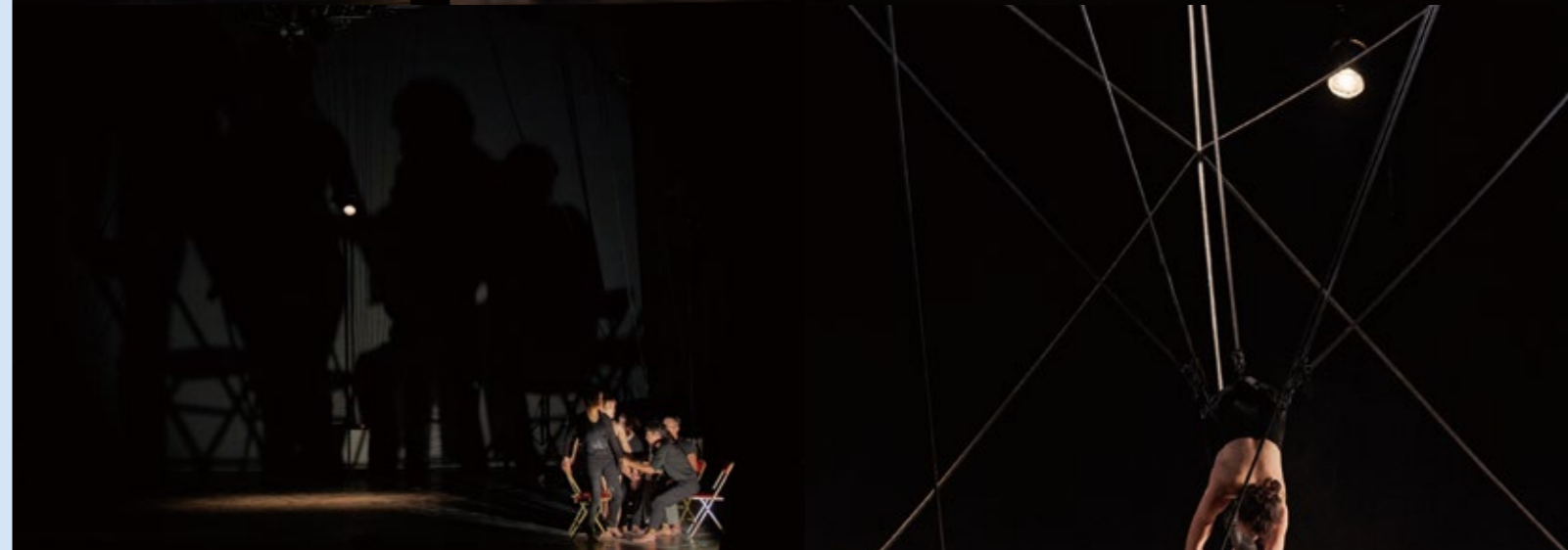
助成：在日フランス大使館/アンスティチュ・フランセ日本、アンスティチュ・フランセ パリ本部



Fierce 5 キービジュアル ©Takehiro Goto



ラファエル・ボワテル ©Louis-Michel Grevent



公演写真 ©片岡陽太

世田谷パブリックシアター×ラファエル・ポワテル(フランス)

『フィアース5』第3回報告書〈成果発表〉

呉宮百合香

「七転び八起き」—— 演出家ラファエル・ポワテルが偶然に本で見つけたこの日本のことわざが、『フィアース5』の着想の源となっている。サーカスアーティストたちは日々練習を重ね、何度滑って落ちて転んでも、根気強く挑み続ける。彼らにとってタイトロープ、リング、ストラップ、ポールといった器具は、情熱を注ぐ対象であると同時に苦しみ之源でもあり、そこには究極の愛憎関係がある。共演する仲間と支え合いながら自らの器具と向き合い、困難を克服し、ついには皆で成功に到達する。

本作は、そのようなサーカスの世界へのオマージュであると同時に、人生のメタファーでもある。粘り強さ、勇気、連帯をもって不可能を可能にしようとするサーカスが体現する価値観は、観る者に向けた普遍的な希望のメッセージともなっているのである。

本稿では、10月9日から11日にかけて行われた成果発表について報告する。全3回公演で、報告者は1日目(9日15時)と3日目(11日19時)を鑑賞した。

公演について

本番日の朝は、まず前日のパフォーマンスの振り返りから始まる。スタッフ含め全員舞台上に集合し、演出のラファエル・ポワテルからのノートを聞き、確認事項を洗い出す。そのまま舞台上で実際に動きながらいくつかの場面を確認し、一致団結が肝の「スパイダー」の場面も1回通してコンディションを確かめてから、個々の作業に移っていく。

開演45分前、アーティスト・スタッフ全員でプリセット確認。開演15分前、楽屋共有スペースに全員集合し、円陣を組んで連帯を確認。そして、幕が開く。

1日目は、土曜の昼公演ということもあって子ども連れが多く、一挙手一投足にダイレクトな反応があった。秩序整然としたプロローグ、続く場面では無音のなかのコミカルなやり取りにさっそく笑いが漏れる。中盤の演技中心のグループシーンがやや散漫としたものの、終盤に向けて持ち直し、作品のクライマックスでは高い集中力と一体感が観客を引き込んだ。

全体としては正確でリズムカルな場面展開で、出演者ひとりひとりが際立って見えた。ただし演技に関しては硬さが残っており、特に各自のソロシーンは、テンポが良すぎるあまり動きに感情が乗る間がなくなっているような印象を受けた。

千秋楽となる3日目は、満員になった客席にも舞台にも冒頭から高揚感があった。動き・音楽・照明がぴったりとかみ合ったことで演出の意図が明確になり、劇的効果が増幅した。そして何より個々人が輝いており、作品世界を晴れやかに等身大で生きるその姿に目を惹きつけられる。技術的には多少のミスもあったが、それが気にならないほど強度ある世界観が立ち上がっていた。

本作には、原則として台詞はない。にもかかわらず、賑やかな「会話」がそこかしこから聞こえるように感じられるから面白い。さらに時折出演者が漏らす生の声や叫びが、意味を超えて観る者を掴み、舞台と客席の距離を近づける。作品終盤、宙吊り状態でもがきあがっていた皆川まゆむがついに嵐を脱して、仲間から差し出されたロープをよすがに高みにのぼっていく場面では、涙する観客が少なからず見られた。

両日も拍手は鳴り止まず、特に3日目はスタンディングオベーションも起こった。最終公演の3回目のカーテンコールの後に、ポワテルは観客に向け

てこのプロジェクトに寄せる想いを語った。マイクも原稿もなく日本語を交えながら真摯に話すその姿に、一層盛大な拍手が送られた。



作品のクライマックスとなる「スパイダー」の場面(撮影:片岡陽太)

作品選択への評価

『5es Hurlants』(2015)の日本版を制作するという企画は、もともとラファエル・ポワテルの発案によるものだという。カンパニー・ルーブリエを立ち上げてから3作目、大規模なクリエイションとしては2作目にあたる本作を、企画制作の酒井淳美は「世界から注目を集めるきっかけになった作品であり、彼女の自信作」と評する。事実、本作にはカンパニー・ルーブリエの特徴——ダンス・演劇・映画・サーカスの語彙を混ぜ合わせた豊かな振付言語、舞台機構や装置自体を美しく有機的に見せる唯一無二の演出、人と人との関係をエモーショナルに描き出す手つき——が凝縮されている。2019年に来日公演を果たした『When Angels Fall/地上の天使たち』と比べると演出構成がシンプルで、若い世代の育成を目的とするリクリエイションの題材としてはうってつけだ。

その一方で、技術面でもキャラクター設定の面でもオリジナルキャストのカラーが色濃く反映されている作品で、日本版キャストに合わせて創り変える時間もあまり取れなかったため、演出的に無理が生じた部分があることは否めない。特に技術面に関しては、5名中2名がこれまであまり経験のない器具を扱うこととなり、かなりの冒険となった。キャラクター面に関しては皆面白がって取り組んでおり、最終日には各人の持ち味も加わったリアルな表現が立ち現れていた。いわゆるボックスステージものであるという点も、親しみをもちやすかった理由かもしれない。

ダンスの要素や演劇的要素などを取り込みながら多様に発展する現代サーカスの可能性を示すという観点からも、若きサーカスアーティストたちの成長譚という直球のストーリーは有効に機能していたように思われる。

本作のエピローグで、出演者たちは昔ながらのサーカスの衣裳に着替え、全員で円陣を組んでから、舞台上に円形に置かれた椅子に腰掛ける。5着の年代物の衣裳は全て、歴史あるサーカス一家に育った女性初のクラウンにして、フランス初の国立サーカス学校の創設者、そして幼いポワテルを見出しサーカスの道へと誘ったアニー・フラテリーニから本作のために借り受けたものだ。伝統サーカスとの接続を見せるこの場面を作品の最後に配することによって、歴史に大きな敬意を表するとともに、創造的な舞台芸術となった現代サーカスの特質を浮き彫りにすることに成功していた。

ポワテルは、本作を選んだ自分の判断自体にコロナ禍の影響があるかもしれないと振り返り、大きなストレスを抱えた人々の間に悲観主義や分断が広がっている今こそ、この作品のメッセージが必要なのではないかと感じたと語る。まさにその象徴となっているのが、専門の違いを超えて皆で手を携え実現

する「スパイダー」の場面だ。身体的にも精神的にも極限まで追い詰められながらも、力を振り絞って助け合い、最後は全員で危機的状況を乗り越える姿は、観る者にも強い感情を呼び起こす。

私たちがここで発信するメッセージは、もしかしたら小さいものなのかもしれない。私たちは小さい存在、小さい作品かもしれませんが、この世の中で生きていくために、私はこのメッセージが必要だと思っています。——ポストトークでの発言より(2021年10月10日)

今の世界の状況、そして様々な制約のなかで「七転び八起き」して本番を迎えた本プロジェクトの経緯と重なることで、作品が元来持つメッセージは一層強度を持って観客に届けられることになった。その点からも、作品の選択は時宜にかなったものであったと評価できる。



伝統サーカスの衣裳を身につけ円陣を組むエピローグ(撮影:片岡陽太)

到達度への評価

本作には、技術スタッフとの緊密なコラボレーションからなる演出、各自の専門技術を見せるソロアクトよりもグループワークが多い構成、基礎的な身体性を共有することを重視する振付など、日本の作品にはしばしば不足しがちであった要素が詰まっている。しかしながらアーティスト育成の環境もプロダクションのあり方もフランスとは全く異なるなかで、これらを実現していくことは容易ではなかった。なかには取捨選択の末、今回は削らざるを得なかった要素もある。

身体言語の共有

本作には、それぞれの専門技術の高さ以上に、立つ・歩くといった舞台上での佇まいや、ダンス的要素を伴うグループワークへの対応能力を問う場面が多いが、これにはフランスのアカデミックな養成システムのあり方が少なからず反映されていると考えられる。実際、オリジナル版のメインキャストは全員アカデミー・フラテリーニ(フランスで最初の国立サーカス学校)出身であり、前提としてある程度の共通経験を有している。対して養成システムが確立しておらず、人によって積んできたトレーニングが異なる日本でこのような作品創作を行う場合は、まず共通の身体的基盤を構築することから始める必要がある。

コロナ禍による稽古のリモート化で、基礎的な身体性を育むエクササイズの時間がほとんど取れなかったことは惜まれる。今回は各人が培ってきたスキルに頼る形となったが、今後出演者間で身体言語が共有されていけば、一層の質向上が見込めるだろう。

アーティストの個性に合わせた演出や振付のカスタマイズ

段取りを全てクリアにし、作品を完成させることだけで手一杯で、出演者の個性に応じて演出や振付に手を加えるところまでは行き着かなかった。この結果から考えると、オリジナル版と全て同じ器具を使用することにしてお

いたのは現実的な判断であったかもしれない。慣れない器具の使用は出演者にとっては負担が大きかったが、一方で映像をもとに自習ができるというメリットもあった。

ソロナンバーの練習時間

グループワークの稽古に多くの時間を割いたため、ソロナンバーの練習時間が削られ、ディテールがやや甘くなった面がある。いずれのソロも高度な技の連続であるため、実際の舞台環境で練習して強烈な光や闇にも慣れる必要がある。今回は、本番間際にソロナンバーの精度を上げる時間が取れなかった。

とはいえ厳しいスケジュールを考慮して、このような「選択と集中」を行ったのは英断であったと思われる。その結果、本公演が十分に成立するクオリティまで短期間で持っていくことができた。

もともとはジャグリングやスラックワイヤーが得意分野の吉川健斗は、オーディションからわずか5か月で、難易度の高いタイトロープの技術を習得する驚異的な成長を見せた。その他にも、コントーションистの杉本峻がストラップに挑み、ジャグラーの目黒陽介がロープを操り、ダンサーの皆川まゆむがハーネスをつけるなど、8名の参加アーティストそれぞれが既知の範囲を超えた事柄に挑戦しており、クリエイションのプロセスがある意味で『フィアース5』そのものとなった。

身体的・技術的負荷が高く、さらにタルクによる床の滑り具合など予測できない要素も絡んでくる本作を安定的に上演するには、体力面含め高度で繊細な調整が求められる。日々のコンディション変化や不測のトラブルにも対応しながら、正確な技術と豊かなエモーションを常に両立させる術を体得するには、場数を踏むことが必要なのである。

舞台稽古が始まってからの1週間で作品は目覚ましい進歩を見せ、千秋楽でついに全てのピースがあるべき所にはまった感があった。この東京公演を第一歩として、本作が再演を重ねていく流れが生まれることを強く期待したい。



吉川健斗のタイトロープ(撮影:大洞博晴)



目黒陽介のジャグリング(撮影:大洞博晴)



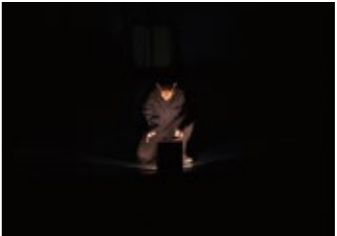
皆川まゆむのダンス(撮影:大洞博晴)



杉本峻のエアリアル・ストラップ(撮影:大洞博晴)



長谷川愛実のエアリアル・リング(撮影:大洞博晴)



山本浩伸(撮影:片岡陽太)



安本亜佐美(写真中央)(撮影:片岡陽太)

また、次世代を担う30代のプロデューサーとアーティストが連携して実現したという点でも大変意義深い。出演者はもちろん、舞台監督や技術スタッフにも若い世代を起用し、未来に繋がる企画となった。肉体を酷使するサーカスアーティストには、バレエダンサー同様年齢の問題もある。状況が落ち着くまで待っているうちに、現在旬を迎えているアーティストがチャンスを失ってしまうこともありうる。「コロナだからと小さく縮まっていると、全てが小さくなっていってしまう。制約があってもやれることをやって前に進みたい」という酒井の想いが、本作の早期実現を後押しした。

結果として、遠隔では難しいと思われた極めてフィジカルな作品のクリエイションを成功させたことは、世田谷にとっても広く日本の舞台芸術界全体にとっても自信と励みになった。千秋楽のカーテンコールでボワテルが観客に力強く語ったとおり、コロナ禍でも「舞台芸術の文化交流は可能と証明した」のである。



千秋楽のカーテンコール(撮影:片岡陽太) 左から:山本、吉川、皆川、目黒、杉本、長谷川、安本

今後の展望

ラファエル・ボワテルと酒井淳美は共に、今回の公演をはじめの一步と位置付け、長期にわたる共同プロジェクトを構想する。次なる展開としては、まずは2021年11月にポルドー国立歌劇場にて行われる『5es Hurlants』の公演に、フランス版のオリジナルキャストに混じって日本版キャストの長谷川愛実が出演することが決定している。

また本作自体も、フランスのサーカスフェスティバルへの出品やアジアでの巡演を目指している。そしてゆくゆくは、5名のメインキャスト全員が異なる国籍であったオリジナル版のように、様々な出自を持つアーティストやスタッフが国を超えて集うプロジェクトにするというアイデアもあるようだ。身体を共通言語に、異なる都市で様々な文化や観客と出会っていくことで、本作は一層豊かに発展していくに違いない。

本事業はまた、日本の舞台芸術シーン全体の発展のために必要な要素も明らかにした。これまでの創作過程、および企画制作の酒井へのインタビューから浮かび上がった論点を以下に記述する。

クリエイション～プレゼンテーションの大きなサイクルを作る

サーカスの場合、天井高や広さが実寸で取れないと十分な練習をすることができない。また空中芸や綱渡りの器具を使うためには設備自体の強度も必要で、必要条件を満たした施設がなかなかないという課題を抱え続けている。近年では瀬戸内サーカスファクトリー、Circus Laboratory CouCou、関西エアリアルといった民間団体が稽古・創作環境の整備に積極的に取り組んでおり、改善傾向にはあるものの、スケールの大きい劇場作品を制作できる環境が十分にあるとは言えない。

またハイレベルな演出を実現するには、実際の舞台や機構を使って技術

スタッフと共にクリエイションする時間が必須である。しかし施設を貸し出して収益を上げる現行のシステムでは、舞台を長期間使ってクリエイションすること自体が現実的ではない。今回も、カンパニー側からは舞台稽古に1か月は必要だと言われていたが、2週間の確保が限界であった。トップレベルの創造発信拠点と認められた公共劇場であっても貸し館事業を行わなくてはならない運営システムの問題は大きい。

公共劇場の役割について、酒井は「継続する難しさはあるが」と前置きしたうえで、創作から発表までの大きなサイクルを意識したモデルケースを作り、他の劇場にも伝えていくことだと語る。施設はあっても対応できるスタッフや評価できるプレゼンターがいないために受け入れが進まないという問題を解消すれば、活動の場は間違いなく広がる。そしてゆくゆくは、劇場が主導するだけでなく、作品を制作して持ち込むアーティストと才能を見出す劇場との間に好循環が生まれることが理想だと将来を見据える。

大道芸と劇場公演の客層を混ぜ合わせる

大道芸フェスティバルは今や全国各地で開催されており、サーカスの潜在的観客層は広い。しかしながら、大道芸と劇場公演の客層にはまだ開きがあるのが現状であるという。実際には技術的にとても近く、今回出演しているなかにも大道芸の活動をしているアーティストは複数いる。

世田谷の強みは、25年来「三茶 de 大道芸」というフェスティバルを地元商店街と共に続けつつ、劇場にて優れた現代サーカス公演をプロデュースしてきたという両輪の実績があることだ。酒井自身も「三茶 de 大道芸」の制作チーフを務めるなかで現代サーカスに興味を持つようになったという経緯があり、「こうした作品が劇場での楽しみを知るきっかけになってほしい」と意気込む。

現代サーカスを取り巻く制度と言説をアップデートする

酒井にとって印象的であったのは、これまで招聘したアーティストたちが皆一様に「他に呼び名がないから“サーカス”と言っているだけで、境界線を引きたいわけでは全くない」と語っていたことだという。『フィアース5』がまさにそうであるように、現代サーカスには、いわゆる伝統的なサーカスよりはコンテンポラリーダンスや現代演劇に近い作品も多い。様々な表現を取り込む自由な発想と、強度ある身体性を併せ持つそのポテンシャルは高く、日本の舞台芸術全体の活性化を促す起爆剤ともなりうる。

そのためには、縦割りの発想が未だ残る制度や言説の側もアップデートしていく必要があるだろう。アーティストたちはすでに先に進んでいる。彼らが生み出す多様な表現を受け止め、より広範な観客層に届けていくために、現代サーカスをジャンルとしてではなく「アプローチ」として捉え、現代舞台芸術という広い視野から活発に論じることこそが今求められているのではないだろうか。

発言の出典

ラファエル・ボワテル
 ・2021年10月10日、ポストトーク内での発言(聞き手:酒井淳美)
 ・2021年10月11日、メールインタビューへの回答(質問者:呉宮百合香)
 ・2021年10月11日、映像用インタビュー(聞き手:酒井淳美)
 ・2021年10月11日、公演終演後の対面インタビュー(聞き手:呉宮百合香)
 その他、稽古中の発言より

ジュリエッタ・サルツ
 ・2021年10月10日、ポストトーク内での発言(聞き手:酒井淳美)
 その他、稽古中の発言より

酒井淳美
 ・2021年5月14日、打ち合わせでの発言
 ・2021年11月4日、Zoomでのインタビュー(聞き手:呉宮百合香)

参加アーティスト
 皆川まゆむ、長谷川愛実、杉本峻、目黒陽介、吉川健斗、山本浩伸、安本亜佐美、吉田亜希
 ・2021年10月11日、映像用インタビュー(聞き手:酒井淳美)

『新作音楽劇ワークインプログレス公演』

チェルフィッチュ×

藤倉大、クラングフォーラム・ウィーン(オーストリア)

ウィーンで活動する現代音楽アンサンブル、クラングフォーラム・ウィーンと、ロンドンを拠点に世界で活躍する現代音楽の作曲家・藤倉大が、演劇作家・岡田利規率いる演劇カンパニー・チェルフィッチュと組み、オペラとは一線を画す新たな「音楽劇」の創作に挑む新作ワークインプログレス公演。

歌手ではなく俳優が、言葉をメロディーに乗せる「歌唱」とは異なる手法で、そして、情景や心情を描くための音楽とは異なる在り方で、演劇と音楽のそれぞれのトップランナーが、言葉と音楽の新しい関係を追究する。2021年11月の発表後、オンライン配信を予定。

成果発表概要

日程：2021年11月5日(金) 17:00

上演時間：60分～90分

会場：タワーホール船堀 小ホール

クレジット

作・演出：岡田利規

作曲：藤倉大

出演：青柳いづみ、朝倉千恵子(ワークインプログレス公演は出演なし)、大村わたる、川崎麻里子、椎橋綾那、矢澤誠

演奏：

[映像出演] クラングフォーラム・ウィーン/ベルンハルト・ツァッハフーバー(クラリネット)、アネッテ・ピク、グンデ・イエッハ=ミッコ(ヴァイオリン)、デミトリオス・ポリソイディス(ヴィオラ)、ベネディクト・ライトナー(チェロ)

[ライブ出演] 吉田誠(クラリネット)、アンサンブル・ノマド/花田和加子、川口静華(ヴァイオリン)、甲斐史子(ヴィオラ)、細井唯(チェロ)

ドラマトウルク：横堀応彦/舞台監督：川上大二郎

音響プランナー：白石安紀(石丸組)/サウンドデザイン：永見竜生/Nagie

照明プランナー：高田政義(RYU)/映像プランナー：山田晋平(青空)

音響オペレーター：片山貴之、坂井秀司、澤口敬一、田中素春

照明オペレーター：山下恵美、吉田幸生(RYU)/映像アシスタント：齊藤詩織(青空)

記録映像ディレクション・撮影：富田了平/記録映像撮影：遠藤幹大、玄宇民、西野正将

記録写真：加藤和也/宣伝美術：大竹竜平

SNS広報：宮崎淳子/広報ライティング：山崎健太/プロデューサー：黄木多美子、水野恵美

プロダクションマネージャー：遠藤七海、馬場結菜/制作デスク：斉藤友理、田澤瑞季

制作デスクアシスタント：村上瑛真(以上、株式会社 precog)

主催：独立行政法人国際交流基金

企画制作：一般社団法人チェルフィッチュ、株式会社 precog

協力：有限会社オフィススリーアイズ、KAJIMOTO、株式会社キューブ、ナカゴー、急な坂スタジオ、山吹ファクトリー

(※本公演は2023年にウィーン芸術週間委嘱作品として発表予定)



岡田利規 ©宇壽山貴久子



藤倉大 ©Alf Solbakken



クラングフォーラム・ウィーン ©Tina Herzl



公演写真 ©加藤和也

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

も、チェルフィッチュ作品ではかなりのボリュームです。ジェローム・ベルのように飛行機での移動を行わないアーティストがパフォーマンス・アーツの世界に現れているなかで、膨大なお金と時間をかけ、地球環境に負荷をかけながら人とモノが移動して上演をすることの意味を問う必要を感じます。

2004年の『三月の5日間』への熱狂、2011年の東日本大震災を経て生まれた『地面と床』、『スーパープレミアムソフトWパニラリッチ』(2014年初演)、『ホットベッパー、クーラー、そしてお別れの挨拶』(2009年初演)を、ミュンヘン・カンマーシュピールで再制作した『Hot Pepper, Air Conditioner, and the Farewell Speech』(2016年)に始まる『NŌ THEATER』、『NO SEX』(2018年)、『The Vacuum Cleaner』(2019年)の4つのレパトリー作品を通してヨーロッパでの岡田の評価は確固たるものとなった。そこで期待され、また岡田が応えてきたのは、欧州圏から見た日本(人)の再表象であり、そこにはいまなお根深く残る欧州からのエキゾティズムの好奇の視線があるのは否定できないように筆者は思う。それをどのように相対化するか、作品側から逆に包括していくか、あるいはそれとはまったく異なる回答を示していくか。これは今後の岡田とチェルフィッチュの課題であると考え、日本側からの批評にとってより大きな課題でもあるだろう。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

黄木 日本のコンテキストを違うコンテキストに置くことは、およそ15年間、海外公演を重ねるなかで育ててきた岡田の感覚、そして武器だと思っています。コロナ禍で世界中が一つの、同じ危機に直面しているいま、そのインターコンテキスト性がどのように有効であるかは今後も考え続ける必要があります。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

パンデミックという共時的な経験を、さまざまなグラデーションをほらみつつも人類全体が得た今日、交流を通じた差異の発見やそこからの批評的解体・再構築を主目的の一つとしてきた現代の芸術は、今後いかなる展開を見せるだろうか。このリサーチは、その大きな問いの答えに漸近するための機会では必ずしもないが、岡田とチェルフィッチュが実践してきた横断や価値交換は、思索のための有効な尺度になりえるだろう。続く第2回の報告ではようやく実際のプロダクションを詳述していくが、このプロセスの基底に流れる問題意識を、筆者自身、つと確認しながら書き進めていきたい。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

も、チェルフィッチュ作品ではかなりのボリュームです。ジェローム・ベルのように飛行機での移動を行わないアーティストがパフォーマンス・アーツの世界に現れているなかで、膨大なお金と時間をかけ、地球環境に負荷をかけながら人とモノが移動して上演をすることの意味を問う必要を感じます。

2004年の『三月の5日間』への熱狂、2011年の東日本大震災を経て生まれた『地面と床』、『スーパープレミアムソフトWパニラリッチ』(2014年初演)、『ホットベッパー、クーラー、そしてお別れの挨拶』(2009年初演)を、ミュンヘン・カンマーシュピールで再制作した『Hot Pepper, Air Conditioner, and the Farewell Speech』(2016年)に始まる『NŌ THEATER』、『NO SEX』(2018年)、『The Vacuum Cleaner』(2019年)の4つのレパトリー作品を通してヨーロッパでの岡田の評価は確固たるものとなった。そこで期待され、また岡田が応えてきたのは、欧州圏から見た日本(人)の再表象であり、そこにはいまなお根深く残る欧州からのエキゾティズムの好奇の視線があるのは否定できないように筆者は思う。それをどのように相対化するか、作品側から逆に包括していくか、あるいはそれとはまったく異なる回答を示していくか。これは今後の岡田とチェルフィッチュの課題であると考え、日本側からの批評にとってより大きな課題でもあるだろう。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

黄木 日本のコンテキストを違うコンテキストに置くことは、およそ15年間、海外公演を重ねるなかで育ててきた岡田の感覚、そして武器だと思っています。コロナ禍で世界中が一つの、同じ危機に直面しているいま、そのインターコンテキスト性がどのように有効であるかは今後も考え続ける必要があります。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

パンデミックという共時的な経験を、さまざまなグラデーションをほらみつつも人類全体が得た今日、交流を通じた差異の発見やそこからの批評的解体・再構築を主目的の一つとしてきた現代の芸術は、今後いかなる展開を見せるだろうか。このリサーチは、その大きな問いの答えに漸近するための機会では必ずしもないが、岡田とチェルフィッチュが実践してきた横断や価値交換は、思索のための有効な尺度になりえるだろう。続く第2回の報告ではようやく実際のプロダクションを詳述していくが、このプロセスの基底に流れる問題意識を、筆者自身、つと確認しながら書き進めていきたい。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

も、チェルフィッチュ作品ではかなりのボリュームです。ジェローム・ベルのように飛行機での移動を行わないアーティストがパフォーマンス・アーツの世界に現れているなかで、膨大なお金と時間をかけ、地球環境に負荷をかけながら人とモノが移動して上演をすることの意味を問う必要を感じます。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

横浜「急な坂スタジオ」。これまでも数多くのチェルフィッチュ作品が制作されてきた同所で、『新作音楽劇』の本格的なクリエイションが始まった。とはいえ、これまで数度にわたってミーティングを重ねてきた岡田利規と藤倉大を除き、俳優とほとんどのスタッフはこの座組みでは今日が初の顔合わせだ。ワークショップ(WS)の開始時間が近づくと、出演する6名の俳優たちもばりばりと姿を現し、思い思いのウォームアップを始めている。

英国に拠点を持つ藤倉は朝7時のロンドンからZoomで参加。視覚・聴覚の両面で現場の臨場感を遠隔地に伝えるためのサウンドデザイナーとして、永見竜生/Nagieも横浜側として同席している。稽古やフィードバックのやりとりを漏らさずキャッチするために、スタジオ内のあちこちにマイクが設置され、まるで音楽スタジオが演劇の空間に出張してきたようだ(この設えは、11月のクリエイション後半で、より活きることになる)。

最初に岡田からプロジェクトについての所信が語られる。ウィーンからの依頼なので音楽を取り込んだ作品になること。ロックなどではない西洋音楽、とはいってもオペラをつくるのではないこと。だから「歌」ではない音楽劇を目指す。でもそれって何？まだイメージはぼんやりしているが、そこから始めてみたい、と。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

岡田 僕が(今回の俳優の)みなさんに持ってるイメージは、言葉を喋るときのリズム、ある種その人特有の音楽性を持っている人たちです。でも、それは歌にすべきではない。そして音楽劇という「形式」からつくる。「それってなんとなくこういうものかな」というのを見つける2週間になると思います。

初日にカラオケ大会をすることも考えましたが、(目指すものは)「歌」ではないのでやめました。セリフが節回しを持ち、それは音楽がなくても出てくるはず。そして、それは音楽と一緒にあることも多いでしょう。その二つをどう関連づけてくかが肝になります。

曲に合わせて言葉を発するのが一般的な歌で、音楽がそれなりに強い条件になり、そこに言葉をはめていく。しかし、その逆のものもある。僕はいま、スティーヴ・ライヒの『Different Trains』をイメージして喋っています。音声の録音に曲を当てていく……そこに至る「あいだ」をイメージしています。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

ミニマルミュージックの先駆であるライヒの『Different Trains』(1988年)は、録音された弦楽四重奏、知人の発話、加工された汽車の音、サイレン音のテープをかけながら、同時に弦楽四重奏が生演奏を行う作品。ユダヤ人である自身のルーツ、ナチスドイツによるホロコーストをテーマとする政治的な作品だが、あらかじめ構成された音とその場で生起する音が互いに追跡・逃走しあうような切迫と、そこから生じる中間的な場所を感じさせる、強い構造を持つ作品でもある。

続けて、岡田は『消しゴム山』クリエイション時に現場で共有されていた「半透明になる」アイデア(モノに関わることで自分の存在が半透明になる、という概念。最初の発案者は美術家の金氏徹平)を紹介した。これは誰もがずっと理解できる言葉・アイデアではないが、創作に関わる人々のあいだで鍵概念になるようなものを今回も見つけていく必要がある、と最初のスピーチを締め括った。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

チェルフィッチュのクリエイションを初めて見る藤倉との共有も目的の一つとして、最初に「いま住んでいる部屋、かつて住んでいた部屋についての想像を一人ずつ話す」WSを行うことになった。これはクリエイションやオーディションでも岡田が必ず行う定番の形式だが、「家」が主要な舞台となる『新作音楽劇』とも共鳴しあう内容に思える。また、岡田が重視する「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

最初は大村わたる。『映像演劇』で岡田作品に参加経験はあるものの、上演形式のクリエイションは初参加の大村は、ここにはない自宅の空間に触れてみるようなパフォーマンスを試してみる。それに対して、岡田は「触ることをなくすと、もっと自由にできるかもしれない」とコメント。印象的だったのは、誰に対しても「いま言ってることがわかりますか？」と繰り返し岡田が尋ねることで、目的が抽象化されすぎないように俳優の意識を引き戻しているようにも、逆に解放しているようにも感じた。そのようなやりとりを重ね、実際に大村が「触る」動きを抑えてみると、俄然「チェルフィッチュ」らしいパフォーマンスが具体化していく。また、抑えられた動きによって、俳優の心身の内側にぎゅっと想像が凝縮し、結果として観ている者(=筆者)の視覚情報が濃厚になっていく印象。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

岡田 「いま(俳優は)想像してるね」なんて観客に思わせたいわけではない。でも結果としてそうなる。「なんかわかった」と伝わるのが大事です。具体的に「壁を触る」ってことから解放されると、また何かができるようになる。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

こういった岡田の指摘は、しっかりと自身の表現の軸に抛りつつ、しかし俳優全員に対して均質化して伝えられるものではない。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

岡田 この6人は個性が強いので、好きにやればいい意味でバラバラになる。同じフォーマットにはめるようなことはまったくしたくなくて、どんな方向に行くのが面白いかを探っていきたい。整理しない。すっきりした説明にしない。ロジックの確かな、破綻のないものになっていくと、いい感じでテキストだったり分裂していたものが消えていってしまう。そうじゃない方向の完成度、謎の完成度を求めたいです。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

初日のWSで岡田は「完成を焦らない」と何度か口に出している。そして個人的に驚いたのが、プロセニウムアーチが持つ観客との対面性や古典芸能の洋式性・空間性といった演劇的フォーマットを援用しつつ、またパフォーマンスによって観客に生じるイメージの強度を、さまざまな「想像」の導入・補強によって先鋭化させていく近年の方向性を、WSが始まった時点の岡田は、自分にとって想定内のものとして一旦退けたことだ。例えば大村が最初に試したような動きにフォーカスを置きすぎるパフォーマンスでは、その是非の判断において、イメージの現出が「強烈か、否か」の二値的なものに陥ってしまう可能性がある指摘した。全力で想像を身体にぶちこんでバキバキに鍛え上げるのではなく、カミを取り除いた抜け感を保ったまま完成に向かっていきたいと、岡田は言う(それを岡田は「依存しないこと」とも表現する。また、依存することは演じることの必要条件であって、それは通常ネガティブには捉えられないもの、とも付け加える)。

「想像」の具現化、増幅を藤倉に伝えるのにも有意義だろう。

岡田 明日以降、書き下ろしたテキストを使い始めます。ややこしいテキストですが、「間を詰めずに、抜いていく」ことをどうしたら成立できるかを考えていきましょう。間を空けるからといって、決して表現として空っぽの時間ではないはず。その「間」と藤倉さんの音楽と絡んだときに、その間には意味がある、効果的である、というのはいりえる。そういう風に(テ

キスト、音楽と)絡んでいければ。そういうイメージを、いま夢見ています。

2021年7月13日 ワークショップ2日目

2日目。昨日から首のあたりに違和感があり、今朝は痛みがさらに増したと岡田。痛ましいが、能を彷彿させる摺り足、上半身の動きを抑えるための滑るような移動が、少しチェルフィッチュらしくもある(岡田の戯曲にあっても違和感ないようなシチュエーションかもしれない)。全員が回復を願う。

今回も昨日の部屋のWSから。矢澤誠は、幼稚園の頃に住んでいた家を再訪した経験をパフォーマンスする。岡田が「写真について話すときに手を上に向けて上げていましたよね」と指摘する。矢澤は「それが2階にあるからです」と回答。

岡田 (記憶を具体的に再現しようとする)記憶が上にあるのが面白い。上にある必然性は本来ないわけだから。ここにヒントがある。空間じゃないのも空間化すれば動きが出る。暴力的だけれど、記憶、思い出を空間化することはできる。

このメンツでポイントにしたいのは、想像がどうパフォーマンスに現れるかよりも、あることを話すときにどういうタイプの想像を持つか、ってことを問題にしたい……それで、今日はみんなで動画を見ましよう。

動画は作曲家・ピアニストの高橋悠治がアルバム「余韻と手移り」(2018年)のリリースに際して、バッハを演奏する様子と現代音楽について語る様子を収めたもの¹。インタビューのなかで高橋は「自身の演奏と作曲のあり方とは」との質問に対して「作品自体が完成された何かでなく、断片の集まり。やろうと思っていることのノート」「バッハの音楽は出来上がっている(完成品だ)が、演奏する過程で未完成になっていく可能性」と答えている。インタビューと並行して映される「パルティータ ハ短調 BWV 997」を弾く高橋は、楽譜と自身の運指を交互に、じつに丁寧にしながら演奏している。岡田はそれを、いままさに作曲しているようだとし、完成しているものを未完成にしていく練習は、今回書いたテキストにより映えるもの、テキストの本領を發揮するものではないか、と述べた。

そして俳優とスタッフに共有されたのが「ネバーギブン」と仮に名付けられたごく短い戯曲である。今回のWSを通じて追加・削除を付し、日々変化していくことになる同作のタイトルは、2021年3月に座礁事故を起こし、海上交通の要衝であるスエズ運河を長期にわたって塞いでしまったコンテナ船「エバーギブン」からとられている。岡田は「タイトルは超テキスト(に付けた)」と語ったが、しかし何がしかの確信をそこに感じているようだ。「かつて与えられた(エバーギブン)」と祝福された船の座礁は、「決して与えられたことはない(ネバーギブン)」に名前を変える。

人間の世界の「外側」を問題にした『消しゴム山』からテーマを引き継ぐ同作は、やはり同年1月にアメリカで起きた保守派・極右の市民による議事堂襲撃も参照していて、「リベラル」な考えを持つ人たちの生活が、自然現象(台風)や法(大家による立退き勧告)の侵入でぐちゃぐちゃになっていく予感が不穏に描かれている。

岡田 これを高い完成度で演じていてもコンセプトがぶれてしまう気がします。(テキストを一読して)こうやってプリントしてみると、一個一個が長い。短くしようと思って書いたのだけど。

高橋さんの言うノート、走り書きのようなものを、走り書きのように弾く。どうやったらそれに行けるかわからないので、とりあえず全員で読んでみたいと思います。

以下は、戯曲を複数回読んだ後の岡田と俳優のやりとりからの抜粋だ。

川崎麻里子 雨の水滴が降っているなかで、水滴?家?の中に入っているような感じで言ってました。

岡田 それはいいことだと思いました。話し始めたときにどうやって話し終えるかをイメージするのは少なくとも僕にはできない。全体像を持たないで行っちゃってるから。

矢澤 ぶつぶつたどどしく……ってのもなんか違うなと思いました。高橋さんがめっちゃ練習してる、っていうのはそのことだと思うんです。

岡田 (戯曲を)分析しまくって、分裂させまくった状態を示す、みたいなことも理屈上できないはずないけど、それをやった先に演技が面白くなるかといえばそうではない気が。

椎橋綾那 想像ということをやらないで……感情と言うと少し気持ち悪いけど……空間の想像じゃない、もっと違うセリフの発出というか。まだわからないですけど。

岡田 感情って言葉は「けっ」と思う必要のない言葉だとは思ってます。でも感情が大きくなるのは腫瘍が大きくなるのと同じで、程度の問題であるようにも思う。例えば結婚式のスピーチを突然頼まれて、たどたどしくも言える。それは「おめでとう」って気持ちがあるからで、そのレベルで感情は大事。でも雨が降っているのは、感情の大きさ、程度の問題(と言えるかどうか)?

……セリフを言う(対象に投げかける?)ってことの「放物線」。そろそろ着地(=セリフの終わり)に向かっていくことを前提とした「わきまえ」が(演技には)あるかもしれない。それはセリフ全体を俯瞰できてるからできることで、俯瞰した状態を「知らない」とすることで、放物線を自分に見(え)ないようにすることが可能になるかもしれない。

このようなやりとりを踏まえて、大村わたるは次のパフォーマンスで「自分の(セリフを言う/パフォーマンスする)モチベーションが急に終わる」ということを試みている。これをパフォーマンスの終着点を定めない実験の言葉と仮定するならば、のちに朝倉千恵子と矢澤誠の稽古のなかで現れた「見切り発車」という言葉は、出発点を定めない実験の言語化と言えるだろうか。

岡田 ここで話題にしていた見切り発車は「長さ」を問題にしています。いつ終わるかわからない長さ。それはもしかすると、自分が話してることがどこに向かうのかもわからない、ってことかもしれない。電車がいつ、どこに到着するのか何もわからずに乗ってしまう。

当たり前ですが、いま発話しているテキストは正確に理解してする必要があります。でも、意図的にざっくりとしてほしい。丸いとか四角いとかその程度がよくて、オーダメイドで特別にしつらえられているようなのはつまらない。

この後も、終了時間ギリギリまで「未完成化」「放物線」「見切り発車」に紐づく実験が繰り返され、最後に作曲作業の参考として、藤倉に送るための動画撮影が行われた。

2021年7月14日 ワークショップ3日目

3日目。首の調子を見るため、病院に寄ってからスタジオに到着する岡田。診察で大事がないことがわかったが、固定用の首のギブスが痛々しい。

昨日の最後に収録した映像に、さっそく藤倉が自身の既存曲を当てはめたものが届いたので全員で鑑賞。ドラマトゥルクの横堀応彦によると、藤倉作品には密度の濃い、途切れなく続くものが比較的多いが、今回選ばれた曲はそのなかでも多孔性のある、穴のような途切れのあるものを選んだ印象があるという。これを受けて、音楽に関する意見が交わされた。

岡田 ピアノを使うと、ピアノが何かを喋っている、あるいは翻訳者のように感じるのが面白い。ピアノはいいですね。ただ逆に言うと、ピアノ以外の楽器とも面白い関係をつくりたい気持ちにもなります。

シーンの切り替わりを、曲調・楽器の違いによって表現できそう。例えば二人のキャラクターが対話する場面があり、そこに別のキャラクターが入ってきたら、それはシーンが変わったと考えることもできる。キャラクターごとに曲や楽器を当てることもありえるし、曲とシーンの関係をいろいろ模索するのは面白くなると思います。

『ネバーギブン』は、大学教授、その助手、学生を連想させる6人の対話劇だ。その関係性を楽器や曲調によって規定したり組み替えていくアイデアは、本格的に藤倉が関わり始めるWS後半でもさまざまに議論され実装されていくことになるが、その内容は報告書後半で詳述することになるだろう(W3日目時点では、音楽はまだパフォーマンスの実験のための手がかり・ガイドとして把握されている印象)。

前日同様に、この日もパフォーマンスの即興性や未完成性に関する議論が続く。例えば、ドイツ語圏で活動する小説家・多和田葉子の執筆の特異な終わらせ方(原稿用紙200枚というオーダーがあれば、200枚目が来たところで自然と終わりとする)など。また「放物線」についても、異なる見解が示される。

岡田 言葉を放物線にしないというのはコンセプトたりえますが、「放物線にしないぞ」って心がけはあまり使えないと思いました。もっと普通に、単に「終わりを知らずに喋る」というか。朝倉さんの言っていた、常に人生見切り発車、と考えるほうがシンプル。

こういった広義の「先行きの見えなさ」に対する岡田の関心は、パフォーマンスの技術や形式の実験に関わるものであると同時に、あるコミュニティの「外」で起きつつある事態の予感と、それによって引き起こされる「内」の不穏を描こうとする『ネバーギブン』の物語にも強く関係するものだろう。この日のWSのなかで、岡田はこのような発言をしている。

岡田 狙っているのは、これがある建物の中の出来事であるということ。内があるからには外がある、それはコントロール可能な人間中心主義の空間と、その外側に置き換えられます。

演技のときに重要なのは外で、想像のレベルで「外」をつくっていく。そうすることで、ここは中だ、でも外がある、という問題を成立させていく。これは、具体的に舞台装置に壁がある/ないって問題ではなく、イメージの仕方の問題。そのときに、「雨」というのはすごくわかりやすいモチーフ。布団を干したらふかふかになる、というのは人間の都合で、それがびしゃびしゃになることだって全然ありえる。そのことを、手を替え

品を替え、提示していこうと思っています。

いまやっている(擬似的な)家族の問題だけでもドラマにはなるけれど、そういうことをやりたいのではない。外のほうがでかい。この序盤は「外側がある。それはでかい」という前段をつくるためのもの。そして、この先は「どうでもいい」というものになっていくはず。そのコントラストをつくることをイメージしています。

1 高橋悠治 バッハを弾いて現代音楽を語る
<https://www.youtube.com/watch?v=3YBG1WbuFTY> (最終閲覧: 2022年3月2日)



稽古風景

の関係性に通じる関心が次々に語られる。

岡田 歌や音楽は抽象的に捉えられる傾向がありますが、オペラでは具体的な物語や役割が与えられている、と『夕鶴』で思いました。俳優＝歌手の感情の表出を歌や音楽が担っているのだから、それはセリフとして捉えられる。

思うに、これまでのWSでもやってきた「何を想像するか」を起点とすることにオペラの形式は向いている。何故ならば、作品における「感情」を音楽が担っていて、俳優の動きや演技はまた別のレイヤーにあるから。

音楽が表象する感情を、俳優＝歌手自身でも表現したくなる瞬間はもちろんあって、しかしそうなると音楽と俳優が衝突して、自分の狙いから外れたものになってしまったと『夕鶴』のプロダクションを振り返る。

……このレポートを事後的に書く筆者が思うのは、演劇という行為の総合性を具体的に立ち上げるうえで、その諸要素をレイヤー的に明確に区分けし、併走させるのが岡田の創作の基層になっているのではないか、という仮説である。例えば原作をタイの小説家ウティット・ヘーナムーン、セノグラフィーをcontact Gonzoの塚原悠也が担った『プラータナー：憑依のポートレート』において「(同作において)演出家としての自分の仕事はかなり保守的である」という旨の発言を岡田から直接聞いたが、これは『プラータナー』の制作規模が彼にとって過去最大級の大きさであったことに起因していたように思う。物語を走らせるための主線を原作者が担い、作品の筋肉やぜい肉になる装飾性・造形性をセノグラファーが担うことで、演劇を具体化させるための劇作家／演出家としての岡田の仕事は自然と限られた領域へと収斂＝縮減する。そのように分割された諸要素を上演のタイムライン上で統合する役割はもちろん演出家に預けられるが、より本質的にそれを統合するのは観客一人ひとりである(ここに岡田が言及する、想像力、イメージの受胎の問題が前景化する)。岡田に限らず身体芸術のアーティストが観客の存在を重視するのは、この広範な協働性に起因するの言うまでもない。演劇は「みんなで作るもの」なのだ。

しかし、岡田が理想とするのは自他の境界が曖昧に融合した、軸を一とする「生命体」や「血族」を想起させる協働ではおそらくなく、あくまでも演出家は演出家として、俳優は俳優として、音楽家は音楽家としての個の輪郭・峻別を強固に保持した状態で、しかし同じ方向に開かれた道を併走していくような(非)同期的な協働のあり方ではないだろうか。先述した「俳優の動きや演技はまた別のレイヤーにある」という発言やこれまで紹介してきたWSで交わされてきた対話はその証左となりうるように思われるし、この演劇の共同体／協働体に関する認識は、岡田の場合、組織のあり方を規定するだけでなく、自身の創作の文法をも規定する。

再び『夕鶴』に話を戻す。オペラとそこから派生した上演形式のバリエーションについて岡田はこう述べる。

岡田 オペラにはコンサート形式もあって、セットも役の衣装もなく歌手が歌のみを歌唱することもあるそうですね。オペラファンにはそちらを好む人も多いそうです。でも、それを聞いて僕は絶対に違うと感じます。オペラには、歌手が俳優として存在し、物語のある上演形式でなければ聴こえない音楽があるはずです。

藤倉さんの音はとても強いので、その強さが聴こえてくるようにしたい。上演を見ることによってさらに強く聴こえてくるように、(俳優と観客の)意識がそれを捉えるようにすることができたらいいなと思っています。今日からの4日間のWSの目標はそこ。想像のレイヤーをつくっていくことで音楽がどう変わっていくか。

第1回報告書で「チェルフィッチュはラボ(実験室)」とする黄木と岡田の認識を紹介した。実験室という響きからは「作品未満の事物を扱う器」のイメージを筆者は想起する。さらにそこには、不特定多数のさまざまな背景を持つ人々の関われる余地を感じさせる。『新作音楽劇』のクリエイションはまさにそのようなものとして把握できる。

では、その実験の成果が明確なかたちを得た後「チェルフィッチュ」の名はその役割を一旦終えるということだろうか？ ある面ではそうかもしれない。チェルフィッチュでの実験を経て、岡田が「岡田利規」個人名義を用いるのは(それは岡田自らが選ぶというよりも、彼に仕事を依頼する他者による外的な意思決定がほとんどと思うが)、演出的な成果とその再現性の高さ＝演出力に支えられているからだ。その対極として、『消しゴム山』や『映像演劇』のような実験的性質が維持されるプロジェクトではチェルフィッチュの名が積極的に用いられる。

だが、例えば『プラータナー』で「ウティット・ヘーナムーン×岡田利規×塚原悠也」の三者の名前が併置されたときのように、そこでの岡田の役割は演出家個人として概念的に他から孤立しており(十分に孤立しているからこそ他者との効果的な協働が可能となる)、作品全体を把握するかのような「演劇作家」としての自己認識は、作品が広く観客に共有される上演では既に断念されているように思う。「チェルフィッチュ」から「岡田利規」へと移行する制作の過程の何処かにこそ「演劇作家・岡田利規」のアイデンティティが輪郭を得る瞬間が訪れる。それは『新作音楽劇』や『夕鶴』のような異なる価値観、レイヤーとの遭遇・衝突の瞬間と、それらが次第に併走的に区分けされ、同時にイマジナリーな統合が目指される余波的な時間に生じる現象に名付けられたアイデンティティであるかもしれない。



撮影：加藤和也

チェルフィッチュ×藤倉大、クラングフォーラム・ウィーン(オーストリア)『新作音楽劇ワークインプログレス公演』第4回報告書〈成果発表、振り返り〉 島貴泰介

ワークインプログレス公演に向けて

ワークインプログレス公演を行う「タワーホール船堀 小ホール」に場を移しての11月は、連日「お話し会」をすることから始まった。

「お話し会」とは岡田のクリエイションでは定番のウォーミングアップ。俳優たちが車座になり、前の人が話したエピソードを聞いて自分なりに演じ直し、その後自分自身の話を加える。これと同じことを次の人も繰り返し、さらに次の人へと回していく、という内容だ(話のネタは、稽古場に来るまでに出くわした出来事でも、最近ハマっている趣味でも、なんでも可)。「演技の伝言ゲーム」のようなこのメソッドを、岡田は学生や子ども向けの演劇ワークショップでも多用する。筆者は直接参加したことがなくこれは傍目から感じた印象に過ぎないのだが、この遊びのようなプロセスを通じて、他者の経験を咀嚼する際に使われる自分なりの想像力やイメージを心身の内に造形するところにこのメソッドの利点があり、そうやって具現化するイタコの口寄せを思わせる変則的な伝聞形式の語り(と語ろうとする営為)は、いかにも「チェルフィッチュ的」と呼ぶような所作をごく自然に引き出していく。

自分ではない他者になり変わることは演劇の基本的な要素だが、自己の抹消に努めるのではなく、あくまでも自己を保ったまま他者のイメージを自分が持ちうるイメージでなぞる／上書きすることによって生じるアイデンティティの多重化、揺らぎや軋みは、岡田が今回のクリエイションでもたびたび言及してきた「レイヤー」、そして前回の報告書で筆者が述べた「併走」にも通じるものではないかと思う。



撮影：加藤和也

約3か月ぶりの座組みということもあり、まずは前回のワークショップ(WS)で得た感覚を取り戻しつつ、それをさらに拡張していくことが初日の要点となった。4日後(11月5日)には観客を入れての公演を控えていることもあって、より実際の緊張感が全員に共有されているようだ。このような現場感のテンションは刺激的だし好ましくもあるが、観察者としての筆者にとっては、7月にあった実験室の開放性、作品化を急がない緩やかな時間が後退して感じられたことは残念でもある。岡田にとって初めてオペラに取り組む機会となった『夕鶴』の本番直後であったことも、何らかの影響を及ぼしていただろう。

しかし、いっばうで実験室としての精度を高める要素が新たに加わったことはポジティブに捉えるべきだろう。すなわち、東京芸術劇場で藤倉大が主

催する「ボンクリ・フェス(Born Creative Festival)」の音響スタッフを中心とするエンジニアチームの参加だ。7月のWSでも永見竜生/Nagieが構築したりリモートシステムが存分に活用されたが、今回はそれをさらに強化。劇場内に複数のマイクとカメラを設置、軍隊の通信装置を思わせる大仰なWi-fi通信機器も用意され、より高精細な視聴覚情報をロンドンの藤倉に伝えることが可能になっている。

WS期間中に行った藤倉大へのインタビューの言葉を借りれば「スタジオ機能をそのまま劇場に移動」させたようなもので、手元にある制作機材を操っての作業をリアルタイムで東京に届け、また東京の稽古の様子をロンドンの藤倉に遅延なく伝えることができる。通信のための専任スタッフ、専門機材などを要する同環境を実現するには予算・技術面のハードルが相当に高く、個人やカンパニー単体のプロダクションでは到底手の届かないものだろう。だが、コロナ禍がもたらした新たなクリエイション環境の前向きな一例として特筆すべきであるのは間違いなく、例えば国内外の有力な公共劇場が連携する際に同様のシステムを用いれば、コロナ禍以降も運用可能なりモットに特化した創造環境を確立しうるのではないかと思われる。



撮影：加藤和也

では、岡田と俳優による稽古の変化はどうだろうか？ 7月のWSよりも、作品をかたちにするという意識が強いためか、岡田が俳優に例示する言葉に重量や引力を明確にイメージできる具体的な事物が増えてくる印象だ。「てこでも動かない」ための錨(アンカー)。陣地を確保するために「根っこ」を張る樹齢数百年の大木。俳優からも「3匹の子豚のレンガの家をつくる」(青柳)といった言葉も出てくる。7月のWS終了後に行った聞き取りのなかで、筆者の「実力のある俳優たちとのクリエイションが、よい意味で非常に泥臭い、ゼロ地点から始めることに驚いた」という感想に対して、岡田は「それができる人たちだから、というのが大きい。そして何かをクリエイションするときには基層となる泥の部分で格闘することから始めたほうが、結果としてよい成果が得られる」と回答したが、泥が砂となり、レンガとなって具体性を得ていくプロセスを実感するような、重みのあるやりとりが続いていく。

公演での衣装合わせ(といっても、すべて俳優の私服)と休憩を挟み、藤倉も参加して稽古を再開する。

岡田 今回のフェーズでは、イマジネーションをどのくらいパフォーマンスのかたちにするかを試していきたいと思っています。簡単に言うと、藤倉さんの音楽が演じている人物の感情と結びつくのではなく、その人が持っているイマジネーションに対して関わるような……音楽がそれ(想像)を描写しているように見えることができれば面白い。これは、オペラの上演をやったことも影響しています。

『夕鶴』で得た経験について語る岡田に対して、藤倉は茶目っ気たっぷりに「(オペラの世界に)ようこそ!」と応える。オペラの現場を経験することで岡田の「音楽劇」に対する意識が変わることを藤倉は既に予想していたようだ。

最終日に控えたワークインプログレス公演がやや特殊なのは、岡田が書き下ろした10分程度の長さの戯曲に基づく俳優のパフォーマンスに対して、ウィーンで事前に撮影されたクラングフォーラム・ウィーン5名が演奏する映像(弦楽四重奏+クラリネット)が付与されるバージョンと、日本を拠点に活動するアンサンブル・ノマドの弦楽隊(花田和加子、川口静華[ヴァイオリン]・甲斐史子[ヴィオラ]・細井唯[チェロ])と吉田誠のクラリネットの生演奏が加わるバージョンの二つが上演される点である。音楽の展開が事前に決定されている前者に対して、俳優と演奏者が互いに作用しあう後者とは、当然パフォーマンスの性質は異なるだろう。しかし共通する部分もある。

戯曲上では最初の話者となる川崎麻里子のパフォーマンスについて、岡田はこう述べる。

岡田 音が始まって、すぐに(川崎さんが)話し始めないのがよいと思いました。(不動産屋から電話が来たという話題から戯曲は始まるが)自分にとって嫌なものである電話の声を想像することがスイッチになっていて、川崎さんが音をそのように捉えることで、観客に対してサブリミナル的に意味を与えるようなことができるかもしれない。それから音楽と一緒にやることで川崎さんのパフォーマンスが大きくなったのは当然で、また、それがよいことだと思う。向こうがこちらにぶつかってくるなら、こちらもガツンとぶつかってやろうという。(想像とそこから波及するパフォーマンスによって)いま持っているイメージのコアから、ある身体の動き・状態が生みやすくなる気が僕はしています。

そのときに生じたある現象に対して、心身の両方で俳優が反応しアウトプットとする、という演技のあり方は録音と生演奏の両方に共通する。しかし、これはありふれたものだ。岡田の演出がユニークなのは、インプットされる現象と、俳優の想像を介してアウトプットされる事物の回路を組み替えようと動きかけることだ。

岡田 音楽を受けて役者が号泣すると、音楽は号泣と結びついてしまう。つまり、あまりにも露骨です。でも、想像というのはすごく具体的な反面、存在はしないわけです。しかし、想像と音はしっかり結びついていて、声のイメージってものを、実在するものであるかのようにちょっとでも寄せていく。しかし、それはいくら寄せても実在はせず見えない。だから(川崎が演じる人物は、外敵に対して)安心である、という。

このような議論から派生して、藤倉は生演奏のバージョンで予想される変化についてこう指摘する。

藤倉 実際に演奏家に参加するときは、演奏家の方たちも俳優の喋るテンポやフレーズに影響されるでしょうね。そこでふと思ったのは、日本語のわかる演奏家にとって俳優のパフォーマンスを無視することは難しい。でも、日本語のわからないオーストリアの演奏家にとっては言葉の意味がわからないから面白いことが起こる気がします。

音楽制作から垣間見た協働性への提言

話は飛ぶが、もう一つ興味深い藤倉の発言を引いておきたい。

藤倉 指揮者が入ることで、アンサンブルやオーケストラの演奏は指揮者の観念が進みます。だから、指揮者がいなくなると民主主義的にならざるをえないんです。5人それぞれがメンバーを感じながら演奏していく。それはとても面白い状況です。仮に2023年の本番が5人以上の編成になったとして、あえて指揮者を必要としない書き方はありえると思います。

筆者の関心が現代演劇(というよりも岡田利規/チェルフィッチュの登場を歴史的な結節点とする、日本におけるフォーマリスティックかつポストモダンな演劇動向)に偏っているがために、特に7月のWSでは演劇側を記述することに専念してしまったが、11月のWSに立ち会って驚かされたのは、即興性を前提としない音楽のクリエイションに求められる段取りの緻密さである。

スケジュールやWSの行程を考慮して、今回用いられた楽曲は過去に藤倉が作曲した数曲の断片を切り貼りすることで構成された。しかしそれは作業的に決してお手軽であることを意味しない。今回の上演形態にアンサンブルによる生演奏を含む以上、各演奏者には今回のために書き起こされた全編の譜面を事前に渡しておく必要があるからだ。これが新作オペラのようにゼロからの作曲を要するものになれば、それにかかる工数は指数関数的に増大する。オーケストラが揃っての練習は本番直前にならざるをえず、音色や編成の実現可能性を常に予測しながら計画を練る必要があり、作曲家の仕事はほとんど建築における構造設計のように厳密なものになるという。

そのいっぽう、完成された譜面さえあれば、わずかな練習でその曲を完璧に再現できる技術を身につけているのがプロフェッショナルの演奏家でもあって、逆に言えば、複製芸術が生まれる以前の、再現されることを前提とした芸術表現のための強固なシステムに支えられているのが西洋音楽の領域でもある。

現代美術であれ、演劇であれ、音楽であれ、表現者の主体に多くを依存する近代以降の芸術表現では、即興性などに包括されるアクシデントやハプニング……その人物、その時、その場でなければ生起しえない一回性・唯一性はむしろ歓迎すべきものとして肯定されてきた。高い精度で自身の様式やフォームを構築してきた岡田利規/チェルフィッチュであっても決して例外ではなく、ワークインプログレスの制作方法を多用するかれらは、言うまでもなくきわめて現代的なアーティストである。それを踏まえると「西洋由来の音楽に関わる新作を」というウィーン芸術週間からのオファーは、恐ろしく困難な課題にも思えてくる。

だからこそ先に紹介した藤倉の発言は大きい。彼が今回のクリエイションで弦楽四重奏を軸にしたのは、その形態がどのような場所であっても演奏者を求めることが可能で、かつ各楽器の奏法によって音楽的な広がりを確保できる最小のユニットであるからだ。また、クラリネットの吉田誠とアンサンブル・ノマドのメンバーは過去に藤倉とのクリエイションを経験しており、作曲



撮影：加藤和也

家の意図や傾向を知悉する演奏家でもある。そのようにしてクリエイションの破綻を回避するリスクヘッジ策を取りつつ、いっぽうで現代演劇の側が求める即興的なクリエイションにも応じられる柔軟な体制を整えてもいるのである。

領域横断型の共同/協働は今日のアーティストィックな催しではありふれたものだが、それらの企画の要点になるのは、異なる領域に生息するアーティスト同士の一回性の出会いから生じる創造的なエクスポージョン(爆発)であることが多い、という印象を筆者は持っている。

もちろん数年がかりの中期的な枠組みも散見されるが、それすらも個々のアーティストの継続的な作家活動にいつとき与えられた例外的な合宿といった性質が強く、そこで得られた経験や技術が「システム」と呼べるレベルにまで練り上げられることは皆無だろう。四半期決算が当たり前になったグローバルイズム経済下にある芸術文化の宿痾とも言えるかもしれないが、そのときの流行や、移り気な観客の消費欲求、アーティストや企画者の気分依存すぎない、異分野間の共創、現代芸術と古典芸術の実際的な交流と成果の積み上げ、そして国際共同制作という本事業の枠組みの問い直しが必要である。

その意味でも、2023年という少し先の未来にゴールを設定した『新作音楽劇』プロジェクトの意義は大きいように思われる。本報告書でわずかに触れた程度だが、リモートに特化したエンジニアリングの実証のように、ここから有為に派生しうる種やヒントは少なくない。例えば美術分野や舞台芸術分野のプロダクションに特化したハッカソンやオープンハブなどもありえるのではないだろうか。

総括(になりきらない突然の終了)

与えられた字数は残り少ない。書き漏らすには惜しい景色や発言は無数にあるが、駆け足にこのテキストを閉じる方向に向かわなければならない。そこで最後に紹介したいのが、ワークインプログレス公演でアンサンブル・ノマド側の演奏を務めた花田和加子へのメールインタビューである。以下の内容は、公演終了後の所感を筆者が編集したものである。

——岡田利規や俳優とのセッションはいかがでしたか？

花田 演劇やダンス作品のために録音した音楽を提供することはありましたが、その場で一緒に舞台上で演奏する、それも完成した作品ではなく、制作過程から参加することはありませんでしたので、私も含め4人も戸惑いや謎から始まり、舞台上の我々の存在の意味や生演奏の音楽に求められるものを模索しているうちに終わってしまったという印象ですが、非常に刺激的な経験でした。

特に稽古初日に岡田さんがおっしゃった「俳優がセリフを発するために頭の中で想像する世界と、演奏家が音楽を演奏するために頭の中で想像する世界が交差する」という話は大変興味深かったです。外には出せない(外からは見えない)それぞれの想像の世界が、演技や演奏を介して交わるということ。

——一般的に演奏は譜面に準じますが、今回の公演では俳優の演技に応じて曲の切り替わりを変化させる即興的な試みもありました。それらに対応しつつ、音楽を成り立たせることについてどのような感覚を持っていますか？

花田 従来のオペラ作品や朗読付きの音楽作品の場合は、音楽の尺は決まっています。それに言葉のタイミングを合わせることで音楽と言葉の関係は成り立っていますが、今回の作品は俳優さんたちが発するセリフに音楽のタイミングを合わせるという新しい関係性を体験することができました。俳優

さんたちのセリフが生きているものである以上、こういう音楽との関係性もありだと感じましたし、音楽とセリフがより対等な関係になるのではないかと思います(音楽作品でも演劇作品でもない「音楽劇」というものに求められているもの?)。

今回の作品の大きな特徴は、音楽がBGMではなく、お芝居と対等であり融合的な関係になることを目指す点です。それにもかかわらず、一つの曲を最後まで弾かず次曲に移ることは、演奏家の立場からすると作曲家が書いたものを最後まで弾けない勿体なさを感じましたし、最後の音まで弾ききって音楽が「完成」するという考え方に最初はとらわれていたので、未完で次に移ってしまうことに違和感も感じました。しかし、藤倉さんとのやりとりの中で作曲家として必ずしも1曲1曲の演奏を「最後まで弾く」ことにこだわっていないことがわかり安心できました。

演奏の技術的な面では、今回のような関係性の場合、音楽をつくりながらも俳優さんたちのセリフの流れにも耳を傾けなければならないことに非常に苦労しました。特に、今回は指揮者のいないアンサンブル作品でしたからアンサンブルとしての音楽づくりに集中してしまうと、つついセリフが耳に入ってこなくなってしまうセリフのタイミングを逃してしまうこともありましたし、セリフを聞こうとすると演奏のほうが若干「上の空」になってしまう瞬間もありました。初日は「脳が二つ欲しい!」と感じました。

——音楽が「外」や「他者」の役割を担うコンセプトをどのように感じましたか？

花田 今回は生演奏と映像の演奏という二つの組み合わせがあり、映像との稽古を拝見したときに感じたことは、映像との組み合わせの方が(俳優さんたちの変化に反応しないという意味で)より「外・他者」の印象が強くなったように思います。それに対して、生で演奏させていただいた私たちは意識的であれ無意識的であれ俳優さんたちの話し方や動きに反応せざるをえないという意味で、映像とはまったく違った「外・他者」感になったのではないかと思います。舞台上の並び方も俳優さんから演奏家までがほぼ一列という今回のかたちとは別の、例えば逆ハの字型に並べて少し向かい合うかたちにしてみたり、前後の差を付けたりすれば、我々演奏者としても俳優さんたちの動きやエネルギーの受け止め方が変わったかもしれません。

以上の回答から得られる気付きや示唆は多いが、雑駁にまとめれば、これまで記述してきた音楽から受けた俳優の変化同様に、俳優のパフォーマンスが演奏家にもたらす影響も強くあったということだろう。限られた時間でのクリエイションだったこともあり、その影響は演奏するための情報処理の「負荷」に偏ってはいるが、練習やコンセプトの共有を重ねることで得られるものは多いはずだ。いっぽうで、花田が指摘したように本作が目指す「外」「他者」の具現化には、さまざまなトライアルの可能性があるだろう。

例えば、前節で触れた「譜面による再現」という音楽領域のシステムやルールをも演劇にとつての他者性として導入するといった、大きな構えを模索することもありえる。近年の岡田の仕事には能、オペラ、バレエといった古典芸能の制度や歴史にコンテクストレベルでハッキングを仕掛けるような試みも散見される。このプロジェクトで目指される「音楽劇」という抽象的な概念は、実際的なパフォーマンスだけではなく多様な試みを受け入れる寛容さが備わっている。2023年の「新作音楽劇」の完成形を楽しみに待ちつつ、そこに至るまでに得られるさまざまな発見や成果が、作品創造に限定しない広がりを持って育つこと、根付くことを願っている。

SPAC秋→春のシーズン2021-2022 #2 『桜の園』

SPAC-静岡県舞台芸術センター×
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)

SPAC-静岡県舞台芸術センターおよびフランス国立演劇センター ジュヌヴィリエ劇場による『桜の園』の創作。人間の深層心理を繊細な美術と照明に落とし込み、観る者の「記憶」を揺さぶる舞台空間を創り上げる演出家ダニエル・ジャンヌトーが、日本とフランスの俳優とともにチェーホフ作品を手がける。

ジャンヌトーの日本での演出作品は、SPAC-静岡県舞台芸術センターとの『ブラスティッド』(2009年初演)、『ガラスの動物園』(2011年初演)、『盲点たち』(2015年初演)に続く4作目。

フランス語と日本語が飛び交う舞台で、全く新しいチェーホフの劇世界が描き出される。2021年11月に静岡芸術劇場にて初演。

成果発表概要

一般公演

日時：2021年11月13日(土)、14日(日)、20日(土)、21日(日)、23日(火・祝)、28日(日)、
12月12日(日) 各日14:00

中高生鑑賞事業公演

日時：2021年11月12日(金) 13:30、16日(火) 14:30、17日(水) 13:30、22日(月) 13:30、
12月6日(月) 13:30、8日(水) 13:30、13日(月) 14:00、14日(火) 13:30、15日(水) 10:00/14:30

上演時間：2時間20分

会場：静岡芸術劇場

クレジット

演出・舞台美術：ダニエル・ジャンヌトー

アーティストック・コラボレーション、ドラマツルギー、映像：ママル・ベンラヌー

作：アントン・チェーホフ

翻訳：アンドレ・マルコヴィッチ、フランソワーズ・モルヴァン(仏語)、安達紀子(日本語)

出演：鈴木陽代、布施安寿香、ソレーヌ・アルベル、阿部一徳、カンタン・ブイッサー、
オレリアン・エスタジェ、小長谷勝彦、ナタリー・クズネツォフ、加藤幸夫、山本実幸、
アクセル・ボグスラフスキー、大道無門優也、大内米治

照明デザイン：ジュリエット・ブザンソン／音響デザイン：イザベル・シュレル／劇中曲作曲：棚川寛子
衣裳デザイン：駒井友美子

舞台監督：小川哲郎／演出部：市川一弥、土屋克紀／照明操作：花輪有紀

照明：小早川洋也、水野ヒカル／音響：原田忍、竹島知里／美術担当：深沢襟、佐藤洋輔

椅子制作：彦坂玲子／映像技術：竹澤朗／映像操作：盛田穂乃歌／ワードローブ：山本佳奈

技術監督：村松厚志／通訳：石川裕美、横山義志、山田ひろ美、原真理子

制作：計見葵、米山淳一、坂中季樹、大石多佳子／字幕操作：大石多佳子、永井健二(12月12日のみ)

宣伝美術：阿部太一(TAICHI ABE DESIGN INC.)／宣伝写真：橋本裕貴

主催：独立行政法人国際交流基金、SPAC-静岡県舞台芸術センター

製作：SPAC-静岡県舞台芸術センター、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：Théâtre des 13 vents CDN Montpellier



公演チラシ



ダニエル・ジャンヌトー ©Olivier Roller



公演写真 ©K.Miura

SPAC-静岡県舞台芸術センター× 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) 『桜の園』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉 堀切克洋

ジュヌヴィリエ劇場——日仏演劇交流の拠点

SPAC(静岡県舞台芸術センター)では、フランスの公共演劇界の中心人物のひとりである演出家ダニエル・ジャンヌトー(2017年1月より、パリ郊外にあるジュヌヴィリエ劇場監督)を迎え、チェーホフ作『桜の園』の国際共同制作を進める。ジャンヌトーがSPACに招聘されるのは、『プラスチック』(2009年)、『ガラスの動物園』(2011年)、『盲点たち』(2015年)に次いで4度目となるが、今回は初めて日仏双方から俳優やスタッフが参加するという点で、どのような作品が成果としてもたらされるのか、大きな期待が寄せられる。

言うまでもなく、このような日仏の公共劇場間における継続的な交流は、日本国内においては類例を見ない。ただし、必ずしもすべてがSPACの活動に還元できるものではないことは最初に確認しておく必要があるだろう。なぜなら同劇場は、前監督であった演出家パスカル・ランペール(在任期間2007～2017年)が平田オリザと個人的な信頼関係に基づき、近年の日仏の演劇交流の拠点となったという経緯があるからだ(藤井慎太郎「パスカル・ランペールとジュヌヴィリエ劇場 日仏演劇交流の推進役」を参照)。

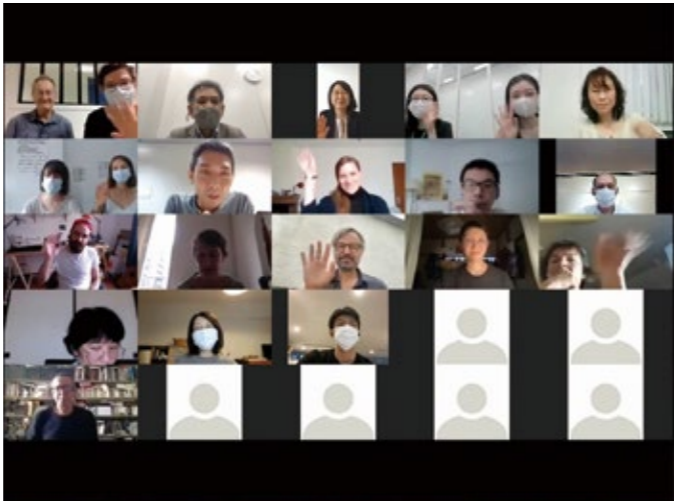
ジュヌヴィリエ劇場は現在、フェスティバル・ドートンヌ(毎年9月から12月頃にかけてパリおよびその郊外の各劇場で開催される舞台芸術祭)の際に日本からの招聘を受け入れる場のひとつとなっており、今年2021年は庭劇団ベニノ『笑顔の砦』、チェルフィッチュ×金氏徹平『消しゴム山』の2作品が上演される予定である。前掲の藤井の報告文は、「ランペールの後を継ぐジュヌヴィリエ劇場のディレクターが、フランス演劇界きっての日本通であり、これもまた日本との深い縁があるダニエル・ジャンヌトーであることには、偶然以上の何かを感じてしまう。ランペールが築いた交流の蓄積が、また異なるかたちで受け継がれていくことに期待したい」と締め括られているが、『桜の園』プロジェクトは、その意味で同劇場と日本との国際交流の第2章へと入ったともいえる。それがかねてよりジャンヌトーと信頼関係を築いてきたSPACとの共同制作であることは、必然とさえいえるだろう。

コロナ禍での国際共同制作というチャレンジ

2021年11月から12月にかけての公演(成果発表)に向けて、フランス人俳優たちを受け入れるSPAC側は稽古を2期に分割したが(第1期:8月6日～31日、第2期:10月11日～11月11日)、ワクチン接種が不十分ななかでの東京オリンピック(7月23日～8月8日)・パラリンピック(8月24日～9月5日)開催によって、新型コロナウイルス罹患者の増加懸念のなかでのプロジェクト進行は、大きな不安を抱えるものとなった。

実際に、2021年7月の時点ではフランスから日本への入国ビザが下りず、通常は入国ができない状況であったが、「特段の事情による入国」という制度を利用し、7月19日にビザ発給を受けることができた。21日にパリ(シャルル・ド・ゴール空港)を出発、翌22日に羽田空港着、そのまま静岡のSPACの宿舎に移動し、14日間の隔離生活を終えた後で、稽古をスタート。結果からいえば、7月上旬から増え始めた感染者数がピークを迎えたのは8月26日であったが(新規感染者は約25,000人)、SPACの創造環境が都市部から「隔離」されていたことは、衛生危機での国際交流を遂行するにあたって、最もポジティブなファクターとなった。何よりもまず、とすれば文化が萎縮しかねないこのような非常時において、日仏両国から芸術作品制作のために柔軟な対応と協力を得たことが、制作サイドにおける大きな実績となった。

第1期の稽古は、本の読み合わせからはじまった。行政からの指示である隔離期間を有効活用するため、7月下旬からビデオ会議ツール(Zoom)を使用して行われたが、初日は俳優の持っているテキストが同一のものでなかったことや、紙をめくる音やメール受信音などのノイズの頻発に加えて、回線接続やマイクの問題がたびたび生じ、理想的なものとは到底言えなかった。このような困難な状況のなかで、演出家のジャンヌトーはまず、俳優のみならず、音楽や衣裳スタッフの部分的な参加のもとで、自身が考えている『桜の園』の各幕の特徴や雰囲気などを丁寧に共有することを最も大事にした。また、このような国際プロジェクトにおける通訳の重要性もしばしば確認された。



来日前のZoomオリエンテーション

稽古(第1期)の進行状況

「読み合わせ」で興味深かったのは、ジャンヌトーがしばしば「ナチュラルなスピードよりもゆっくりと丁寧に読むこと」を日仏双方の俳優に促していた点である。つまり、この段階では、戯曲テキスト(台本)のもっているさまざまな可能性を追求するため、人物造形や解釈を込めた演技は最小限にとどめようとしていた。もっとも、ジャンヌトーは、簡単な挨拶でコミュニケーションをとることはできても、日本語を完全に解することはできない。しかし、日仏対訳台本と俳優の発話(演技)を対照させることで、かなりの精度で俳優に的確な指示を送っていた。これまでに築いてきた信頼関係は大きい。

第1期の稽古の後半(8月中旬以降)、劇場での「立ち稽古」では、最小限の小道具が置かれた舞台上、発話のスピードや抑揚や間、身体の動きをつけていく段階に入る(ここでも俳優はマスク着用)。この段階で俳優指導のほかで重要だったのは、第3幕の音楽作業である(「ユダヤ人楽団の奏でる音楽が聞こえる客間」が舞台となるこの幕は、きわめて音楽が重要な要素を担うことになる)。今回の作品では、照明デザインをフランス側が、衣裳デザインを日本側が担当しているが(照明:ジュリエット・ブザンソン、衣裳:駒井友美子)、音響/音楽については、音響デザインをフランス側が、劇中曲作曲を日本側が分担している(音響:イザベル・シュレル、劇中曲:棚川寛子)。こうして俳優たちとスタッフのあいだで、徐々に舞台のイメージが共有されていった。第1期の稽古は、コロナ禍での移動(制限)に関わる不安や困難を抱えながらも、大きな乱れなく進行していったと結論できるだろう。

『桜の園』の上演意義について

今回の共同制作でチェーホフという劇作家を選定したのは、SPAC側(宮城聡芸術総監督)である。しかし驚いたことに、ジャンヌトーによれば、30年間のキャリアのなかで、彼は(演出家としても舞台美術家としても)一度とし

てチェーホフを上演したことがないという。もちろん、フランスでは頻繁にチェーホフ作品は上演されているし、一例として今年(2021年)のアヴィニョン演劇祭の法王庁中庭でのオープニングを飾ったのは、まさに『桜の園』であった(ティアゴ・ロドリゲス演出)。しかしだからこそ、フランス人演出家にとって、チェーホフ作品は新しい演出や読みを要求されるがゆえに、「ハードルの高い」作品である。

もちろん、それは日本国内においてもある程度までは当てはまるだろう。『桜の園』に限ってみても、近作でいえば、2015/2016シーズンで新国立劇場が上演しており(鶴山仁演出)、2020年には文学座の演出家・五戸真理枝が、川崎市アートセンター等で上演している。商業演劇界をみても、2012年にバルコ劇場が上演(三谷幸喜演出)、2020年にはシス・カンパニーが上演を企画している(ケラリーノ・サンドロヴィッチ演出)。また、チェーホフ四大戯曲を上演してきた第七劇場は、SPACの準備期間中である2021年10月に上演を行った(構成・演出・美術・訳:鳴海康平)。鳴海は、SPAC芸術総監督である宮城聡とも親交が深く、SPACからは三島景太が出演をしている。とはいえ、演出という作業において舞台美術や戯曲読解が占める割合が相対的に低い日本においては、そこまで「ハードルの高い」作品であるとは考えられていないのではあるまいか。

そのような文脈のなかで、今回の『桜の園』上演では、最も新しい出版である安達紀子訳(未来社、2020年)をベースとしながらも、ジャンヌトーはチェーホフの「初稿」を再構成したアンドレ・マルコヴィッチ訳を使用することを提案した。というのも現在、出回っている訳の多くは、演出家スタニスラフスキーがチェーホフに改訂を要求した版であるため、とくに第2幕最後のフィルスとシャルロッタのやりとりは興味深いものであるという(普及版ではアーニャとトロフィーモフの対話で終わっている)。この幕については、安達訳との異同を補うために、新たな翻訳を行うことになった。



©HIRAO Masashi

補足的に言えば、詩人でもあるマルコヴィッチ(チェコ出身)は、これまでもジャンヌトーの舞台作品と協働してきた翻訳家であり、1990年にドストエフスキー全集の刊行を開始した。舞台芸術分野においては、チェーホフのみならず、ゴッリキーやゴッゴリ、さらにはシェイクスピア作品の翻訳も手がけている。チェーホフ作品については、配偶者のフランソワーズ・モルヴァンとともに、数多くの戯曲を出版しているアクト・シュッド社(Actes Sud)から、2014年(『プラトノフ』)までに全作品を刊行した。2006年以降、マルコヴィッチは「公開即興翻訳」というセッションも行ってきた。

演出家が想定している詩的テキストとしての戯曲の言葉が、日仏両サイドの俳優たちの共同作業のなかで、どのように展開されるのかは、第2期の稽古の進行で明らかになるだろう。



Photo: Hirotaka Hashimoto

演出家ダニエル・ジャンヌトーとの対話

——あなたのキャリアのなかで、チェーホフを上演したことは、これまでにあるのでしょうか。

ダニエル これまでの30年間の仕事のなかで、チェーホフを上演したことは、演出家としても舞台美術家としても一度もありません。今回が初めての経験です。

——ということは、あなた自身にとっても大きなチャレンジとなるわけですね。

ダニエル でもチェーホフはずっと上演してみたいと思っていました。とても偉大な劇作家のひとりですから。でも、フランスでは至るところで、しょっちゅうチェーホフは上演されています。ですから、上演するなら何か新しい発見をしなければいけません。これまでわたしはむしろ、もっと現代の作品を上演してきたのですが、今回日本からやってみないかという提案があったのです。フランスのなかでは、絶対にチェーホフを上演することはなかったでしょうね。宮城聡さんが、SPACでチェーホフをやってみないかと言ってきて、日本を経由することでチェーホフに迫ることは面白いんじゃないかと思いました。いろいろ悩みましたが、最終的に『桜の園』を上演することに決めました。

——これまで日本で上演されてきたのは、サラ・ケイン、テネシー・ウィリアムズ、そしてモーリス・メーテルリンクですが、軸足は「古典」というより「現代」にあるわけですね。そのなかで、どうして『桜の園』を選ばれたのでしょうか。

ダニエル 『ワーニャ伯父さん』か『桜の園』かで迷ったんです。でも、『桜の園』のほうがおそらく、より開かれている、キャパシティのある作品だと思ったんです。それにより複雑でもある。この作品は、大きな事件は起こらず、どう

もいいことばかりが連鎖していきますよね。おしゃべりみたいで、軽やかさがあります。『ワーニャ伯父さん』や『イワーノフ』みたいに劇的ではありません。そこがいいなと思ったんです。つまり、重々しい要素はひとつもない作品なのに、世界を語っているという一面をもっている。根底から悲劇的な作品ですし、もっと広くいえば、非常に劇的な社会的変化が進行している時代の人間たちを描いた作品です。

——1904年、この戯曲が上演された数か月後にチェーホフは亡くなりますが、翌1905年には「血の日曜日事件」を発端とするロシアの革命が起り、それが1917年の「二月革命」へとつながっていく、激動の時代ですね。

ダニエル これまでも『桜の園』はさまざまな解釈がされてきましたけれど、わたしは今の時代ととても似ていると思いました。

——「今の時代」というのは、具体的にどういう意味においてでしょうか？

ダニエル 今日、わたしたちがいま生きている時代ということです。『桜の園』の時代は、いわば19世紀末ですね。そのすぐあとにはロシア革命、第一次世界大戦といった大事件が控えています。当時の人たちは皆、多かれ少なかれ、そうしたことを予感していたと思います。前世紀的なやり方がもう通用しなくなるのだと、気づいていたと思うのです。産業化が進み、生産のスピードが上がり、新しい商売が生まれていく。そこには大きな断絶が生まれるはずだと。そういうことにチェーホフは気づいていたのではないのでしょうか。このままではもううまくいなくなるのだと。彼は直後に亡くなってしまうので、革命も戦争も見ることはないわけです。

——そういう「時代の断絶」をダニエルさんは感じ取られているわけですね。

ダニエル そうはいつでも直観的にですけれども。表層的に思われるかもしれませんが、わたしはやっぱり今日が、ひとつの時代の終焉のように感じています。どのように生きるかが大きく変わっていくような気がするんです。(ウイリスの)「変異」という主題そのものが、チェーホフのこの作品に通じているような気さえしていて、そこがわたしの興味を惹くのです。チェーホフは『桜の園』のなかで、心を取り乱すような様子を描いてはいません。誰かひとりが正しいわけではなく、お互いがお互いとして、それぞれに正しさをもっている。でも昔に戻ることが誰もできません。そういう状況の精神は、今のわたしたちのものと非常に近いのではないのでしょうか。



©HIRAO Masashi



©HIRAO Masashi

——つまり、一見他愛のない会話ばかりの作品だけれど、四大戯曲のほかのチェーホフ作品と比べて、より時代に呼応しているとお考えだということですね。

ダニエル パンデミックや気候変動などの世界的危機が、この『桜の園』という作品の読み方を劇的に変えてしまったのだと思います。もちろん、これまでのわたしのプロジェクトでも、世界の現在の状況が読解に影響を与えるということはありません。たとえば、静岡で『ガラスの動物園』を上演した2011年には、大地震とそれともなう福島原発事故がありました。大災害によって感性を揺さぶられた日本人の俳優たちと長く時間を共有することで、さまざまな発見がありました。不思議なことですが事実として、日本と仕事をするときにはいつも、時代との呼応を考えざるをえません。今回は、衛生危機によって、隔離期間が設けられていたり、稽古のときもマスクをつけていなければいけなかったりしますが、それは単にプロジェクトの外的な障害であるというよりも、それを内側から突き動かしているようなものでさえあるのです。

『桜の園』第2回報告書〈稽古〉

堀切克洋

なぜ、いまチェーホフで多言語劇なのか？

2021年の映画界での話題作『ドライブ・マイ・カー』(濱口竜介監督)は、主人公である舞台演出家・家福(西島秀俊)が、瀬戸内の演劇祭からの委嘱により、多言語による演劇作品を創作することが副筋となっている。しかも、そこで演じられるのは「ワーニャ叔父さん」であり、この報告で扱っている『桜の園』と同じチェーホフの戯曲。これは、まったくの偶然なのだろうか。

チェーホフの四大戯曲(『かもめ』『ワーニャ叔父さん』『三人姉妹』『桜の園』)は、世界中で繰り返し上演されているという点で「古典」戯曲に分類される。しかし、それはシェイクスピアと同等の意味ではない。何よりもまず、原作がロシア語というロシア人以外にとっては理解することが困難な言語によって書かれている。にもかかわらず、演劇史的に言えば、ヨーロッパの文学史と切り離されるどころか、むしろ(イブセンなどととも)現代演劇のスタート地点に位置づけられる。西ヨーロッパに対して大きく立ち遅れていたロシアは、19世紀を通じて(プーシキンからドストエフスキー、トルストイに至るまで)、わずか一世紀のうちに、ロマン主義からモダニズムまでを一気に駆け抜けたからだ。

「第1回報告書」のなかでもジャンヌトー自身が強調していたように、チェーホフが生きた時代は、時代の転換点であった。後世から見れば革命前夜であるがゆえに、過去はすべて遺物となり、まるで未来が予測不能なディストピアのようでさえある。だからこそジャンヌトーは、現在の世界的状況とチェーホフを重ね合わせている。彼は自分が子供のとき、未来は輝いていたが、今の子供たちにとっては違うのだと明言する。「今の子供たちが教わるのはこんなことです。地球はちっぽけで、人でいっぱい、隅々まで汚染されている。もはや気候の変化も予測できない。そして貧富の差はかつてなかったほどにまで拡大している……。想像力が追いつかない時代、将来を思い描くことができない時代になってきたと、多くの人が感じていることでしょう」(「ステージナタリー」におけるダニエル・ジャンヌトーのインタビューより抜粋)。この発言は、言うまでもなく『桜の園』の登場人物トロフィーモフの以下の台詞を受けている。「人類は能力を向上させながら、(未来に)前進しています」。「大地は宏大で、じつにうつくしい」(2幕)。現代の子供たちは、トロフィーモフの気高い理想にさえ、絶望しなければならぬ。

このような国境を超えた問いかけは、国際共同制作というフレームにおいては、いまだひとつの模範(モデル)であろうし、また中高生鑑賞事業として実施される演目としても、やはり同様だろう。

言葉・翻訳・コミュニケーション

チェーホフが活躍した1880年代は、いわゆる巨匠たちが第一線から退き、ロシア文学界は「大空位時代」であったとされるが、それを象徴するかのようには、チェーホフの作品には中心的主人公がいない。逆にいえば、彼が描く物語には、中心が「遍在」している(浦雅春『ワーニャ伯父さん/三人姉妹』「解説」光文社、315頁)。この「中心の喪失＝遍在」こそ、チェーホフ作品が単一の言語ではなく、複数の言語で演じられるひとつの根拠となっていると考えることはできる。とくに、貴族の没落を描く『桜の園』は、ひとつの部屋/家族を舞台とする親密劇でありながら、それぞれの登場人物は激動する世界に翻弄される亡霊たちのようである。

アーニャ役の布施安寿香によれば、第1期の稽古(8月6日～31日)では、相手の台詞のリズムや切れ目を予測することが難しく、どうしても「耳を傾け

る」ことに注力せざるをえなかったが、第2期の稽古(10月11日～11月11日)では、相手の台詞が理解できるようになってきて、お互いに言葉を受け止め、「自由」に動くことが少しずつできるようになってきたという。とはいえもちろん、観客からすれば、フランス語を話す俳優と日本語を話す俳優のあいだに「自然な」コミュニケーションが成立していることは、それが「芸」であることを承知しながらも、不思議な状況として目に映るだろう。つまり、俳優どうしが「自然な」コミュニケーションに近づけば近づくほど、観客からは「不自然な」コミュニケーションとして映ることになる。

今回のキャスティングで興味深い点のひとつは、アーニャ(5年間のフランス暮らしから帰還した地主婦人・ラネーフスカヤの17歳の娘)と対をなすワーリャ(ラネーフスカヤの24歳の養女)を演じる俳優ソレーヌ・アルベルは、『盲点たち』や『ガラスの動物園』で布施が演じた役柄を演じているということだ。布施によれば、稽古の過程でふたりはだんだん本物の「姉妹」のようになってきたという。「芸術上の姉妹」である。また今回の作品では、マンガなどの翻訳者として活動するオレリアン・エスタジェが、万年学生のペーチャ(トロフィーモフ)役に起用されている。彼は、2001年にフランス国立東洋言語文化研究所修士課程を修了し、2020年には第3回小西財団漫画翻訳賞を(江口寿史の「ストップ!! ひばりくん!」の翻訳に対して)受賞しているが、日仏ふたつの言語を使いこなすことのできるのは彼だけであり、理想としての「未来」を語る術学的な若者の役の演技の長台詞では、途中から使用言語が変わるといった演出も行われている。ペーチャの台詞は、前述の通り、人類のドラマとしての『桜の園』を規定しているメタ的な要素であり、その意味でオレリアンのキャスティングも国際共同制作ならではの試みである。

二言語使用のドラマ上演の難しさ

チェーホフの『桜の園』は、各国で複数の翻訳が刊行されているが、第1回の報告書でも触れた通り、今回の上演では、日本語は安達紀子訳(未来社、2020年)を、フランス語はアンドレ・マルコヴィッチ/フランソワーズ・モルヴァン訳(アクト・シュッド社、2002年)をベースとしている。このフランス語訳は、フランス史上8つ目の翻訳にあたり、ロシア語のリズムや抑揚を重視した新訳は、1992年のフェスティバル・ドートンヌでの上演(ステファン・ブラウンシュヴァイク演出)で使用されたが、そのときの上演会場は、ジュヌヴィリエ劇場だった。現在、ジャンヌトーが監督を務める劇場だ。

一方、安達訳は、2020年の文学座・五戸真理枝演出『「桜の園」四幕の喜劇』のために新訳されたものだが、以下の通り、日本におけるチェーホフ偏愛は、その翻訳点数からもうかがえる。

- ◆瀬沼夏葉訳(『桜の園：附・叔父ワーニャ』新潮社、1913年)
- ◆伊東六郎訳(日本における初演、1915年、帝国劇場)
- ◆米川正夫訳(『近代劇大系』第14巻、近代劇大系刊行会、1923年→新潮文庫、1952年→角川文庫、1953年→改訂版1968年)
- ◆楠山正雄訳(『チエホフ全集』第3巻、新潮社、1920年)
- ◆中村白葉訳(『三人姉妹・桜の園』春陽堂、1932年→『チェーホフ著作集』三学書房、1943-1944年)
- ◆花井修三郎訳(『桜の園・かもめ』文新社、1935年)
- ◆湯浅芳子訳(『桜の園』岩波文庫、1950年)
- ◆神西清訳(『桜の園・三人姉妹』河出新書、1955年→新潮文庫、1967年)
- ◆佐々木彰訳(『桜の園・三人姉妹』旺文社文庫、1966年)
- ◆牧原純訳(『デュエット版世界文学全集』第43巻、集英社、1969年)
- ◆川瑞香男里訳(『世界文学全集』第61巻、講談社、1975年)
- ◆松下裕訳(『チェーホフ全集』第12巻、筑摩書房、1987年→ちくま文庫、1993年)
- ◆小野理子訳(『桜の園』1998年、岩波文庫)
- ◆小田島雄志訳(『桜の園』1998年、白水Uブックス)

- ◆堀江新二／ニーナ・アナーリナ訳(『さくらんぼ畑』群像社、2011年)
- ◆浦雅春訳(『桜の園/プロポーズ/熊』光文社古典新訳文庫、2012年)

いずれの訳を使うにしても、フランス語訳と日本語訳がすべての点で同じ理念を共有しているとは限らないため、日本語訳の使用については、翻訳者と密に直接連絡がとれる安達訳を採用することは、最善の判断だった。実際に、現場で日本語訳の変更の必要が生じた場合には、安達氏にコンタクトをとって代案をさぐることも行われた。この点については、微妙な台詞のニュアンスが重要な意味をもつチェーホフ劇では必要なこととはいえ、現場ではかなり細かな作業が求められたことが想像される。

一例をあげると、第2幕のアーニャの台詞には、こうある。

アーニャ ペーチャ、あなた、あたしに何をしたの？ なんであたし、もう昔ほど桜の園が好きじゃないの？ あたし、あんなに桜の園が大好きだったのに、桜の園より素晴らしいところなんて、世界のどこにもないって思ってたのに。

安達訳では、タイトルである「桜の園」が短い発話のなかで三度も言われているが、これは指示代名詞(「あそこ」)や置換表現(「わたしたちの庭」)の使用を避けた結果であると思われ、フランス語版では、「桜の園(la Cerisaie)」は、一度しか発話されない。結果として、ただでさえ音節の数が多い日本語の台詞が、フランス語話者にはさらに冗長に聞こえてしまうことになる。

アーニャを演じる布施自身は当初、早口で台詞を言うことで解決しようとしていたようだが、しかしこの場面は、アーニャが自分を感化したペーチャに対し、世界で起きていることを説明してほしいと求めているところだ。実存の不安を感じているものの、ペーチャの「未来」志向に(なんとなく)共鳴してもいて、それほど深刻な発話とはならない(文字面では深刻にペーチャを責め立てているようだが、そうではない)。したがって、三度「桜の園」が繰り返される日本語の台詞は、それまでの所作と齟齬が生じてしまうことになる。10月25日の稽古では、アーニャは直前でペーチャとふたりっきりになれたことを喜び、はしゃぐように床に寝転がってリラックスするが、台詞はこのように変更されている。

アーニャ ペーチャ、あなた、あたしに何をしたの？ なんであたし、もう昔ほど桜の園が好きじゃないの？ あたし、あんなに桜の園が大好きだったのに、桜の園より素晴らしいところなんて、世界のどこにもないって思ってたのに。

このようなテキレジの作業は、多言語使用の劇ではむしろ不要であるかのようにも思えるが、今回の『桜の園』の上演では、それぞれの俳優たちが相手の発する異国語の情感やリズムを、文法や統語法といったレベルではなく、発話全体が訴えかけるイメージとして「理解」するという作業を行っているため、演出家にとっても俳優にとっても無視できない要素である。またそれは、半数前後の台詞を異国語で聞く(=「理解」する)ことになる観客の作業とも重なる。上演では字幕がつくことになるが、それはあくまで補助的機能なのであって、重要なのは台詞の言葉の表面上の意味ではなく、俳優の言葉のトーンやリズム、抑揚、表情、あるいは所作であろう。

こうした作業は、ジャンヌトーがこれまでに日本でも上演した作品、とりわけ『プラスチック』や『盲点たち』における作業ともつながっている。かつてメイエルホリドは、チェーホフの『桜の園』を絶賛し、リアリズムを突き詰めた結果、「象徴」に達していると述べたが、ジャンヌトーの詩的演出は、まさにそのような象徴主義(サンボリズム)の系譜にあるものだ。それは、しばしば強調されるチェーホフ劇の喜劇性(ボードヴィル性)や不条理性からは少し距

離を置いている。ほとんど何も見えないなかでもがく『桜の園』の登場人物たちは、確かに愚かしくもあるが、しかしわたしたちの似絵であるとするなら、不安(恐怖)の対象でもあるだろう。人類の「不安の劇」としての『桜の園』をつくるためには、人物のわかりやすい内面造形はむしろ夾雑物となる。そのような演出の方針は、第2期で劇場に入り、音楽・装置・照明などの作業が進行するなかで、しだいにクリアになっていった。

コロナ禍での稽古の難しさ

静岡県は、新型コロナウイルスの「まん延防止等重点措置」が8月8日から19日まで(当初は31日までだったが感染拡大により措置強化)、「緊急事態措置」が8月20日から9月30日まで継続された(当初は9月12日までの予定が延長)。感染者の数は増え続け、8月19日には過去最多となる675人の感染を確認、20日には県内に緊急事態宣言が発表されるに至った。浜松医療センターでは、8月下旬にコロナ病床の使用率は8割を超え、限界が迫っていたという。『桜の園』第2期の稽古でも、ひきつづき徹底した感染防止策がとられ、俳優・スタッフ間で感染者が出ることはなかった。

刻一刻と状況が変化するなかで、SPAC側は、かなり厳格な感染防止ガイドラインを設定していた。その「厳格さ」については、フランス国内の基準と乖離している点も多々あったため、フランス人俳優・スタッフとの間に対しては、丁寧な説明の機会が設けられたという。とくに、本番の舞台上で俳優がマスクをして上演することには(フランスではそのような上演自体が存在しないため)、理解を得るのに時間がかかったそうだ。日本国内においても、東京の劇場では舞台上の俳優がマスクをしているケースは少数派。しかし、SPAC側としては、『桜の園』が中高生鑑賞事業であるという性格も踏まえ、「一生に一度」の舞台作品との出会いを奪わないためにも、舞台上のマスク着用という判断に踏みきった。

また、こうした方針から、稽古の過程で俳優どうしと一緒に食事をしたりする機会も避けられることになった。前出の布施によれば、これまでは稽古外の時間に自由なコミュニケーションが、お互いの考え方や雰囲気を知ることにつながり、それが舞台上にフィードバックされると感じることも多く、今回それができなかったことは「残念」であったという。これには俳優を率いる演出家の判断もあるかもしれないが、日仏両サイドの俳優が(食事ではないにしても)稽古以外に同じ空間・時間を共有する試みは、(狭義の稽古以外にも)検討されてよかったかもしれない。感染防止が厳格であるならば、安心してその枠組みのなかで、レクリエーションのような機会を設け、俳優やスタッフの精神面のケアを行うこともまた、感染症が流行するなかでは重要な要素となるだろう。トロフィーモフの台詞を真に受けるなら、「人類は能力を向上させながら、(未来に)前進して」いるのだから。

SPAC-静岡県舞台芸術センター×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)『桜の園』第3回報告書〈成果発表〉堀切克洋

『桜の園』メディア掲載(前記事・インタビュー・トーク)

SPACとジュヌヴィリエ劇場との国際共同制作「桜の園」は、「中高生鑑賞事業」として11月12日(金)に、一般公演として翌11月13日(土)にそれぞれ初日を迎えた。前者は12月15日(水)までの全10回公演、後者は12月12日(日)までの全7回公演、合計17回ステージが静岡芸術劇場にて行われた。この間、12月3日(金)は、磐田市竜洋なぎの木会館での公演も行われている。上演時間は、途中休憩なしの140分。

「第2回報告書」でも触れたように、本作は「厳格な」感染対策ガイドラインに沿って稽古が順調に進められ、ひとりも感染者を出さずに本番を迎えることができた。全稽古がほぼ終了して、本番目前となった11月になると、広報の充実が積極的に推し進められることになる。通常であれば、リアルタイムで報告がなされることが多いSPACブログは、11月4日付の初投稿で、稽古初日を振り返るところからはじまった。

◆SPACブログ

2021年11月4日

[『桜の園』ブログ#1 稽古初日はオンラインでお久しぶりです!初めまして!](#)

2021年11月12日

[『桜の園』ブログ#2 出演者インタビュー 鈴木陽代&カンタン・ブイッスー](#)

2021年11月19日

[『桜の園』ブログ#3 開幕!&アーティストトークレポート](#)

2021年12月11日

[『桜の園』ブログ#4 アーティストトーク11/20 レポート](#)

SPACでは、各種SNS(Facebook、Instagram、Twitter、YouTube)を活用して広報に努めているが、劇場ホームページでの上記ブログは「読み物」としてだけではなく、「アーカイブ」としての機能も果たしている点は強調しておいてよい。とくに、インタビューやトークの内容のウェブ公開は、作品を出演者側と観客側のそれぞれの視点で考え、記録として残すことにつながっている。現在のところ、国内で中核を担う公共劇場でも、このようなウェブ上の取り組みは見られない。新聞や雑誌で批評や評論が書かれることが少ない現況では、このような活動は模範的な成果発表・公開のモデルとして評価されてしかるべきだろう。

同様に、公演に関するツイートの「まとめ」も劇場自らが行って発信した(11月23日 [「SPAC秋→春のシーズン2021-2022 #2『桜の園』関連ツイートまとめ」](#))。また、SPAC所属俳優による番組では、出演者をゲストに迎えたオーブントークも放送された(11月22日放送 [「好評上演中『桜の園』出演者と喋り倒すスペシャル!!/石井萌水は主役になりたい!第86回」](#))。

外部メディアでは、舞台情報サイト「ステージナタリー」に演出家ダニエル・ジャンヌトー、および出演者の鈴木陽代、オレリアン・エスタジェのインタビューが前記事として掲載(10月29日 [「SPAC 桜の園 ダニエル・ジャンヌトーが懸ける思い/鈴木陽代&オレリアン・エスタジェが語る“違いの先の理解”」](#))。同サイトでは、開幕を告げる記事も掲載されている(11月14日 [「SPAC『桜の園』開幕、ジャンヌトーが手応え「この国際共同制作が実現し](#)

[たのはひとつの勝利!」](#))。「静岡新聞」には、オレリアンのインタビューを交えながら、公演の紹介記事が掲載された(11月24日 [「言葉の壁越え わずかな理解 SPAC『桜の園』出演オレリアンさん」](#))。

このような記事を振り返ってみると、あたかもコロナ禍が何事でもなかったように、作品の魅力が語られている。しかし、ほぼ同時期にフランスから来日公演が予定されていた太陽劇団「金夢島 L'ILE D'OR KANEMU-JIMA」(10月19日～28日、東京芸術劇場、11月6日・7日、ロームシアター京都)のことを思えば、本国際共同制作の準備が綿密な計画をもって行われてきたことが理解できるだろう。「豊岡演劇祭2021」自体が中止になって公演を余儀なくされたパスカル・ランペール作・演出『KOTATSU』(9月9日～12日、江原河畔劇場)と一概に比較はできないが、困難な状況にもかかわらず混乱なく千鶴楽を迎えることができたのは、SPAC制作陣の努力の賜物であるといえる。



公演写真 ©K.Miura

ジャンヌトー演出『桜の園』はどのような上演だったのか

では、主に現代作品を扱ってきたダニエル・ジャンヌトーの『桜の園』は、どのような作品となったのか。まず舞台装置は、実際の19世紀的な家具や調度品によって大屋敷を「再現」しようとするリアリズム志向ではなく、照明や映像を中心とした簡素なものだ。小道具も最小限に抑制されたミニマリスティックな舞台である。舞台美術家としての美学も関わっているのだろうが、同時に彼の日本に抱く(たとえば能の)イメージが反映されている面もあるかもしれない。

このような舞台空間は、テキストレベルで19世紀末のロシアという具体的な時空間に観客を送り返しながらも、空間レベルではきわめて抽象的な人間の姿を喚起する。これと対照的な一例をあげれば、栗山民也演出の『櫻の園』(2002年、新国立劇場)は、それぞれの人物を固定的な「性格」へと還元し、その葛藤のドラマを見せるために、舞台設定を日本に移し替え、衣装も屋敷もリアルに再現することを選択した。その場合、俳優の演技も必然的にテレビドラマに近い(心理を表情や所作で表す)ものとなる。メイエルホリド的ではなく、スタニスラフスキー的なチェーホフということになるのか。

とても大雑把な要約かもしれないが、20世紀前半のロシア演劇において、メイエルホリドとスタニスラフスキーは、しばしば対照的な存在として描かれる。スタニスラフスキーが、自然主義・写実主義(リアリズム)に依って立ち、俳優には舞台上での「再体験」を要求したのに対し、メイエルホリドは、登場人物の性格分析などから「自然」な心理を描くのではなく、新しい様式性や身体性から、別次元の人間の様態を描こうと試みた(結果としてメイエルホリドは、1940年にスターリンによって粛清されてしまう)。かつて日本の新劇の理論を支えたのは、千田是也のスタニスラフスキー解釈であり、それゆえに先の栗山演出はその延長に位置づけられる。ジャンヌトーは「本読み」を重視し、戯曲の表面には書かれていない奥行き(サブテキスト)の空間化を主軸とするタイプの演出家だが、しかしその空間化＝演出の美学は、象徴主義的(サンボリック)であり、写実的なリアリズムとは性質を異にしている。

2021年のアヴィニョン演劇祭の法王庁中庭で上演された**ティアゴ・ロドリゲス**演出の『桜の園』は、近年の作でいえば、リアリズム志向からは離れた簡素な舞台の一例だ。舞台上には、大量の椅子が置かれているのみ。アヴィニョン演劇祭の次期芸術監督に目されるポルトガル人の若手演出家は、ラネーフスカヤ役に大女優イザベル・ユベールを起用しながらも、それほどの成功を収めたとは言いが、しかし第1幕でロックバンドの演奏家たちを登場させて音楽劇へと戯曲を変貌させる手つきは見事だった。この物語のアナクロニズムと登場人物たちの孤独を浮き彫りにするという点では、ジャンヌトーの『桜の園』とそれほど異なる方向を向いていない。

ただし、ジャンヌトー作品を覆っているのは、どちらかといえば、「居心地の悪さ」や「場違いさ」、もっと雑に言ってしまうと、予測不能な未来に対する「不安」だ。彼は、ロドリゲスのように、戯曲の言葉そのものよりも俳優との意見交換で音楽や舞台をつくりあげていくのではなく、劇作家の書いた台詞がもつ詩的な響きやイメージを大事にする。『桜の園』のあらすじに話を戻せば、この登場人物たちは、苦心の末に新しい環境や時代へと踏み出していくのだが、しかしその足場は旧時代への郷愁(＝桜の園)への憧憬であり、つまるところ、すでに現実性を失っている。それを象徴するのは、第3幕の音楽のシーンで、棚川寛子作曲による木琴楽器の奏でる音が、小さく揺れ動く人物たちの感情の隠喩として機能する。どことなく亡霊的な『桜の園』が出現するのは、このような地点からだ。

チェーホフの『桜の園』において、第3幕は特殊な響きをもつ。冒頭のト書きには、「控えの間でユダヤ人の楽団が演奏しているのが聞こえる。第二幕で話題になったあの楽団である。夕刻。大広間で大円舞を踊っている……」とあり、失われていく豪邸と『桜の園』を前に、養女のワーリャは人目を避けて涙をぬぐっている。この幕は、「不安」の裏返しとしての祝宴であり、最後

には音楽の演奏とともに、ラネーフスカヤが泣き、それを17歳のアーニャが慰めることになる。ちなみに、ロドリゲス演出ではこのシーンが丸々カットされている。

2015年に初演されたベルギーの小劇団 **tg STAN**の『桜の園』は、わずか5人の俳優で役を交代しながらその「語り方」の可能性を示した点で稀有な作品だが、その第3幕では、スピード感あるエレクトロミュージックを使い、俳優たちを激しく踊らせることで、屋敷に集ってくる人々がカルト的な催眠状態に近いことを示した(ちなみに彼らは、前述のティアゴ・ロドリゲスの演劇人生に決定的な影響を与えた演劇集団でもある)。音楽の力は驚異である。だからこそプラトンは芸術を国家から追放し、三島由紀夫は音楽の陶酔性を毛嫌いした。「催眠」が解けたとき、ラネーフスカヤの耳に「音楽」は聞こえていない。

しかし、ジャンヌトー演出『桜の園』では、音楽が人物の外部にあるのではなく、むしろ人物たちの(無)意識の不安と交感するようなかたちで、いわば同列に扱われている。この演出で重要なのは、人々が音楽に操作される自動人形であることをシニカルに示すことではなく、それぞれの理性＝狂気の次元において、自らの哲学や理想や生活を語り、「時間の関節が外れた」空間を創出することであろう。多かれ少なかれ、わたしたちの社会では(たとえ家族であっても)、異なる価値観や思考をする人間と折り合いをつけていかなければならない。その意味で、『桜の園』の登場人物たちは、「負け戦」のなかで妥協を受け入れていく「アンチヒーロー」たちの群像劇なのであり、誰かひとりが正しいわけではなく、また逆に誰かが絶対的に間違っているわけでもない。それは、複雑怪奇な現代社会の縮図だ。そこから生まれる笑いやユーモアは、台詞や身振りの表面的なおかしさとは、まったく異なる位相のものであるだろう。

通常、2時間半近くの台詞劇を上演しようとなれば、音楽や映像の使用によって緩急をつけ、観客の身体と集中力を舞台上に惹きつけることが求められる。この点で、ジャンヌトーの演出は、観客に「媚びる」ことはない。たとえ、中高生鑑賞事業であったとしても、彼が生み出すのは、「わかりやすい」物語を提示することではなく、むしろ作品のもっている雰囲気、世界観、空間性を、台詞の響きと、最小限の舞台装置や音楽とともに、観客に届けることを目指している。舞台上の俳優たちは、第1幕で舞台奥に映し出される「雲」の映像のように、ひとつの塊をなしながら、細部では運動をつづける。発話者以外の俳優の動きにも注目することで、嵐の前の「雲」のような家族とその友人たちは、他愛ない「おしゃべり」を通じて、確実に人物たちの境遇を変化させていく。

というよりも、(自身がこれまでに上演したことのない)チェーホフ作品を、二言語で俳優たちとつくりあげてきたことが本作の最大の特徴なのだから、それ以外の工夫はむしろ邪魔なものだといっていい。「第2回報告書」でも触れたように、両国の俳優が互いの言語を完全に理解しているわけではなく、かといってまったく理解していないのでもない状態で、ひとつの完成された親密劇をつくりあげるためには、とても緻密で丁寧でストイックな作業が求められる。現在の世界が歴史的転換を迎えつつあるという認識とともに作品化することで、チェーホフの台詞から、わたしたちが「不安」に立ち向かうためのヒントを抽出しようとしたジャンヌトーの演出は、日本における『桜の園』の上演史において深く刻まれることになるはずだ。

教育現場との連携という試み

このような貴重な公演に立ち会うことができた静岡県内の中高生の数は、約2,000人である。県内の中学生・高校生はそれぞれ約10万人と報告されているので、全体の1パーセントという計算だ。鑑賞事業は本演目に限定されるわけではなく、SPACは年間約35,000人(100ステージ)の動員を目指している。この目標が達成されれば、「静岡県の中高生は、6年間の在学時に1度はSPACを観劇できる」ことになる。中高生と引率者の鑑賞料金は無料の

うえ、学校から劇場までのバスのチャーター料金をSPACが補助するなど、参加する学校に負担がかからない仕組みを作り上げている。これに加えて、出前公演や学校訪問ワークショップも行っているし、また静岡県内の公立高校では清水南高校が初めて、演劇専門教育の実現のためにSPACと協定を交わしたばかりである(2021年11月5日付「静岡新聞」「清水南高校で演劇専門教育 静岡県内公立初、SPACと協定」)。

中高生鑑賞事業では、「鑑賞パンフレット」が無料で配布されるが(一般公演では販売も行われる)、これは2014年から静岡デザイン専門学校・グラフィックデザイン科の学生たちによって制作されている。クオリティは年々増しており、中高生のみならず、チェーホフ作品や舞台に馴染みのない一般観客にとっても有益である。しかも、このパンフレットは、「Shizuoka ebooks」というポータルサイトにて閲覧可能である。

静岡県は、2006年に「文化振興基本条例」を策定し、文化を通じた地域づくりを推進する体制を整えてきた。2007年に2代目芸術総監督・宮城聡を迎えてからは、「劇場は世界を覗く窓」という理念のもとに、アウトリーチ活動にも注力している。コロナ禍の2020年には、毎年春夏に開催されている国際演劇祭「ふじのくにせいかい演劇祭」を、急速「くものうえせいかい演劇祭」として、オンラインやストリーミングなどで演劇祭を実現した。「SPACの劇配!〜アートがウチにやってくる〜」という企画で、老人ホームなどにソーシャルディスタンスを確保できる演劇を届けたり、電話演劇を実施したりもしている。

そのような多様な公共事業のなかにあって、コロナ禍で実現された国際共同制作に立ち会えた2,000人は、幸福である。もちろんそれは「種」であり、発芽するまでには時間を要するだろう。しかし劇場とは種を蒔き、水をやり、光を当て、時に肥料を与える場である。「耕作」を本義とする文化(culture)という概念は、地域や市民を巻き込みながら、SPACという稀有な劇場で、日々具現化されている。単に質の高い作品を創造(招聘)するのみならず、中高生鑑賞事業として2,000人の若い観客を招き入れたこともまた、本公演の奇跡のような成果として記憶されてよい。



中高生鑑賞事業 公演の様子



中高生に配布した鑑賞パンフレット

SPAC- 静岡県舞台芸術センター× 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)

『桜の園』第4回報告書〈振り返り〉

堀切克洋

メディア掲載のうち「前記事・インタビュー・トーク」については「第3回報告書」のなかで紹介したので、最終回の報告書では、劇評(批評)について簡単なコメントを差し挟みながら紹介したい。現在、作品に対するパブリックな評価が発表される媒体は、新聞各紙の劇評欄か、演劇専門誌(『テアトロ』『悲劇喜劇』等)、批評系ウェブサイトに限られる。評論や批評という観点からすると、舞台芸術を取り巻く環境はけっして豊かとはいえないが、2022年1月までのあいだに刊行された劇評は、以下の2本である。

- 北野雅弘氏による劇評 『しんぶん赤旗』(2021年12月1日発行)
- 高橋宏幸氏による劇評 『テアトロ』2月号(2022年1月13日発行)

北野氏はこれまでもSPAC作品を同欄で取り上げているため、演出家の宮城聰の(もっといえば、初代芸術総監督である鈴木忠志の)様式的な演技を念頭に置きながら、「SPACは様式美を真骨頂とする劇団だが、今回は彼らにはリアリズムに近い演技に見える。ただし、フランスから俳優も招き、二言語混在の舞台(字幕つき)にしたために、登場人物の言葉にただちに反発したり感情移入したりするのではなく、むしろ彼らとの距離を前提とした上で、その言葉の意味やニュアンスを味わう独特の鑑賞経験が可能になった」と書いている。これも「第3回報告書」で触れたことだが、わが国におけるチェーホフの「新劇リアリズム的」受容という特殊事情を鑑みると、「独特の鑑賞経験」という評語が出てくるのは、国内的には自然の流れなのかもしれない。欲を言えば、一步踏み込んでその「独特」さが劇世界の解釈や体験にどう影響するのかまで知りたいが、限られた紙面では制約があるのが残念だ。

一方、高橋氏は舞台の視覚的な雰囲気注目して「象徴性」をキーワードとしながら、次のように書く。「[描かれる群像劇は]まるでいくつかの象徴に彩られた、幻影のなかにあるかのようだ。たとえば、最初は厚い砂が敷かれているかと思っていた床の絨毯が、一挙に掃かれるシーンがある。絨毯が隅に押し流されて、舞台の床が見える。それだけなのだが、桜の園が売り払われて、旧世代が斜陽となってすべてを失う象徴にも見える」。ジャンヌトーの視覚芸術的なアプローチが、言語の詩的側面から導かれていることも「第3回報告書」で触れた通りだが、それが「チェーホフの『桜の園』を読解する視点が際立つ、丁寧な演出だった」という結語につながっていることは、一定の評価と見てよいだろう。二言語上演についても「不思議とまったく気にならない」。これが、困難な時期に綿密な計画的に沿って進められてきた丁寧な仕事の結果であることは、本報告書が示す通りである。

個人ブログやSNSの投稿にも質の高い文章が存在するので、本人の許可を得て抜粋して紹介したい。

○小田透氏による劇評 Facebook個人ページの投稿(2021年12月10日更新)
および[個人ブログ「うらたどな」](#)

小田氏の評は、現時点までに書かれた文章のなかでは、最も分析力に富み、また作品と演出の奥行きに最も迫っている。演技論としては、先述の北野氏の劇評をそれぞれの登場人物と俳優に対して深めている点でも興味深い。以下では、作品テーマと二言語による上演という演出の絡まり合いについて引いておく。

全体を支配するのは漠然とした不安である。ホラー映画においてサスペンスを盛り上げる効果音のようなものが、ラネーフスカヤ(鈴木陽代)の独白に寄り添うことになる。(…)戯曲のいたるところに書き込まれた「間」のト書きを字義どおりに表出させることで、チェーホフがキャラクターたちに語らせる言葉のズレ、会話のかみ合わなさが、不条理なまでの怖ろしさや不気味さを帯びる。日本語とフランス語という異言語で俳優たちが対話を繰り返しているからというあたりまえの理由で噛み合っていない部分はたしかにある。しかし、この舞台の徹底されたディスコミュニケーションは、使用言語の問題のせいではないはずだ。伝わらない言葉のもどかしさ、いやそれどころか、言葉というものがそもそも届かないものであることが主題化されているのだ。それほどまでに、日仏バイリンガルという特異な形態は演出手段に取り込まれていた。舞台が進むほどに、わたしたちは、異言語を自明のものとして受けとめるようになっていたのだった。

小田氏の評は、二言語による上演を「演出」に構造的に組み込むという演出家のアイデアが、『桜の園』という戯曲の台詞や「間」に対して十分機能していることを指摘しながら、演出面から、「不安」というテーマを明確に抽出している。とくにこの評が秀逸なのは、第2幕のラストの演出に注目して、チェーホフをベケットと出会わせているという点である。これは、演出家と批評家の「幸福な出会い」の一例であるといえよう。

ジャンヌトーの演出のクライマックスは、おそらく、(…)2幕にだけ登場する「通りがかりの男」(大内米治)のシーンである。それは不思議な訪れであった。紗幕がなくなった舞台両脇から、目に痛いほどの強い光が注がれる。茶色のパーカーとパンツをまとい、青のダウンジャケットをはおり、黄土色のベースボールキャップをかぶった物乞いが、とてもゆっくりと、怖ろしいほどにゆっくりと、下手から上手へと歩いていく。全員の目が、彼に注がれる。誰もが彼のほうを向く。闖入者だけが、すべての人々の注意を収斂させることができるのだ。彼はいったい何者なのか。チェーホフのテキストは、彼に「このひもじいロシアの同胞」とつぶやかせるけれど、ジャンヌトーにしてみれば、彼は訪れるはずのない神的な他者であり、絶対的な異者なのかもしれない。彼を前にしてワーニャは「怯えて叫び声をあげる」が、彼女の烈しい驚愕と後退は、同質的で安定的であると錯覚していたいまの社会につねにすでに存在していた他なる隣人を発見したことを理解できないでいるわたしたちの当惑や困惑の表象ではなかっただろうか。

普通に戯曲を読めば、「通りがかりの男」は、借金のことを十分に理解せずに「金貨」を与えてしまうというラネーフスカヤの「無知」を示すために登場する。しかし小田は、その端役の登場にこそ、「神的な他者」の到来を指摘している。まるで来るはずのないゴドーのようであり、メーテルリンクの「侵入者」のようでもある。間違っはならないが、『桜の園』は、絶望の物語ではない。絶望的な状況ではあるが、それぞれの登場人物は、新しい道へと踏み込んでいくわけで、そのときの「当惑や困惑」は、まさしくパンデミックの最中で右往左往しているわたしたちの写し絵となっている。

世界的感染症における出入国対応

こうして『桜の園』は静岡で千鶴楽を迎えて、フランス人スタッフは本国へと順次、帰国していった。本作は次期シーズン(2022-2023)にフランスでの公演が予定されているというが、ひとまず本報告書では、この半年間の「特別な状況」での制作について概括しておくことにしたい。2021年11月から12

月の公演に向けて、最初にフランスから俳優やスタッフたちが来日したのは、7月下旬のことだったが、半年間の出入国スケジュールは以下の通りである。

▼第1期稽古(ダニエル&ママール+俳優5名)
7月21日(水) パリ・シャルル・ド・ゴール空港出発
7月22日(木) 羽田空港到着・入国後、チャーターバスで静岡へ移動
→8月5日(木)まで隔離期間【14日間】

*オレリアンのみ7月29日(木)入国~8月12日(木)まで静岡で隔離
9月1日(水) 俳優2名(ナタリー&オレリアン)フランス帰国
9月8日(水) ダニエル フランス帰国(家族の事情による)

▼第2期稽古(ダニエル&俳優2名、イザベル[音響]、ジュリエット[照明])
9月25日(土) パリ・シャルル・ド・ゴール空港出発
9月26日(日) 羽田空港到着・入国後、チャーターバスで静岡へ移動
→10月10日(日)まで隔離期間【14日間】

▼帰国時
〈イザベル&ジュリエット〉11月16日(火) 離日
〈ダニエル〉11月24日(水) 離日
〈ママール&俳優5名〉12月16日(木)
都内のクリニックでPCR検査、17日(金) 離日



公演写真 ©K.Miura

世界的な感染症の流行という特殊事情のなかでは、(1)入国 (2)隔離(3)出国について、政府方針(「水際対策」)に沿った対応が求められることになったが、最初の障壁は(1)入国であった。「第1回報告書」でも少し触れたように、本公演は入国規制がされている状況下で、海外から芸術家を日本に招聘する際のモデルケースをつくったという意味で、非常に大きな意義があった。

逆に(2)隔離期間については、SPAC側が責任を負うかたちで進められた。2021年夏の時点で、海外からの入国者・帰国者(入国・帰国時の検疫において検査結果が陰性であった者)が待機先の自宅・宿泊施設等に向かう際に、不特定多数が利用する公共交通機関の利用が制限されていたため、静岡までのチャーターバスの利用が行われたが、SPACの本拠地が羽田空港からバスで4時間ほどの距離にあること、また宿泊施設が首都圏から離れた場所にあることは、感染症流行下での「国際共同制作」にかかるストレスを大きく下げる要因となったように思われる。万一、感染者が出ていれば事態はまた変わっていたかもしれないが、幸い渡航者から陽性者が出ることも濃厚接触者が出ることもなかった。

最後の(3)出国では、国内の状況の変化から、トラブルが生じた。第一に、フライト数が減便され、パリ~東京の直行便が毎日運行されていなかったため、予約客数によっては航空券の予約後もキャンセル(フライトの変更)が余儀なくされたこと。第二に、2021年12月の時点では、(ワクチン接種証明書の有無関係なく)すべての渡航者に対し搭乗前のPCR検査が義務づけられることになったものの、静岡ではスケジュールに合うような陰性証明書が発行可能な病院・クリニックがなかったために、渡航直前かつ公演期間中のタイトな日程で、検査にかかるクリニックの予約、移動や宿泊の手配が追加になってしまったこと。ケースが個別であるため難しい問題ではあるが、スケジュール変更の柔軟性について、現場の混乱を軽減するための制度設計が可能なのかどうか、今後検討してもよいだろう。



国際交流基金の役割と今後の展望—SPACとの関係から

国際交流基金の従来の活動の中心は、日本文化の海外への「発信」であって、海外文化の「招聘」ではないが、新型コロナウイルスという感染症の世界的流行は、それに变化をもたらすことになった。国際共同制作に対する支援事業は、そのひとつの試みである。

SPACは、初代芸術総監督・鈴木忠志時代(1997～2007年)から、国内でも類い稀な舞台創造の環境を有し(静岡芸術劇場・舞台芸術公園・劇団SPAC)、かつ世界各国の舞台作品を招聘・紹介する場として歴史を築いてきた。とくに、「第2回シアター・オリムピクス」(1999年)の成功を受けてはじまった国際演劇祭(現・「ふじのくににせかい演劇祭」)の開催は事業のひとつの柱となっている。そのなかでもフランスとの関係は深く、今年度までアヴィニョン演劇祭のディレクターを務めたオリヴィエ・ピィなどを招聘したり(2008年初来日)、クロード・レジによる演出作品『室内』(2013年初演)を制作した功績は大きい。

ピィについては、宮城聡が「オリヴィエ・ピィのグリム童話」(『本物のフィアンセ』『少女と悪魔と風車小屋』)を2012年に演出している。また、ピィがディレクターを務めていた期間のアヴィニョン演劇祭(毎年7月に開催)で、宮城は2014年に『マハーバーラタ』を、かつてピーター・ブルックが同作を上演したブルボンの石切場で上演し、さらには2017年にはメイン会場である法王庁中庭で『アンティゴネ』を上演、これらは2010年代の日本演劇史の重要な「事件」となった。しかし、その「事件」は言うまでもなく、さまざまな出来事の蓄積の上に成り立っている。SPAC版とは大きく異なっているとはいえ、作品の原型となったク・ナウカ版の『アンティゴネ』は、ギリシャの三大悲劇作家の一人であるソポクレス生誕2500年(!)の年である2004年7月に、ギリシャ・デルフィの古代競技場で初演されたものである。ひとつの作品の価値を論じるためには、逆説的ではあるが、5年、10年単位の中長期的な視点のなかでしか論じることはできない。

おそらく、今回の『桜の園』の制作プロセスにおいても、現場では大なり小なりの「事件」が、間違いなく起こっているだろう。本報告書が追うことができたのは、その数々の「事件」の一部にすぎない。だからこそ、一批評家の——「プロセスオブザバー」としての——役割としては、それを歴史的文脈にひきつけながら、ひとつの作品が(しかも入国制限・感染対策という特殊な状況のなかで)上演に至るまでの道筋を、なるべくさまざまな角度や立場から

報告することだと考えながら、全4回の報告書を執筆させていただいた。分量には指定があるため、どうしても偏りは避けられないが、それは報告者の力不足である。ご海容を願いたい。

蛇足となるが、それでもやはり最後に付け加えておきたいのは、国際交流基金の「発信」に劇場側から期待される役割は非常に大きいということだ。とくに、同時期に開始された「STAGE BEYOND BORDERS」という舞台のオンライン配信(2021年2月に開始された無料配信プロジェクト)は、チャンネル登録者数2.11万人(2022年1月現在)を数えるYouTubeなどのプラットフォームなどを通じ、各劇場やカンパニーの「固定客」を超えて、さまざまな人に舞台映像を届けるための波及力をもっている。SPAC作品は、上記の(1)『少女と悪魔と風車小屋』(2)『本物のフィアンセ』(3)『アンティゴネ』を配信しているが、それぞれ閲覧回数は(1)約4.8万回(2021年2月配信)、(2)約3.5万回(2021年5月配信)(3)約6.4万回(2021年10月配信)である。配信映像を使用した講演会や授業などもまた可能であろうし、何よりもアーカイブとして世界各地からアクセス可能な状況は非常に公共性が高い。

国際交流基金による国際共同制作事業は、言うまでもなく高度な公共性が求められるが、それは本報告書で記述してきたような歴史的な位置づけだけではなく、同時代の受容環境に対する包括的なアプローチによっても達成されるものだ。したがって、日本を代表する文化セクターである国際交流基金は、劇場やカンパニーの制作者と意見交換しながら、中長期的な舞台芸術の受容のプラットフォームを構築していくことが望ましいだろう。また、観客からすれば、上演への立ち合い方は「劇場の客席で舞台と向かい合うこと」だけではなくなりつつある。感染症の世界的流行という事情は差し置いても、日本の舞台芸術の創造力について新しい「発信」の仕方を模索・検討すべき時期に差し掛かっていることを、各文化セクターの担当者(国・県・市町村……)と現場(劇場・劇団・カンパニー・アーティスト・制作者・プロデューサー・批評家)とが、広く共有していくことも重要なことである。

付記

本報告書の執筆の過程では、SPACの皆様に変なお世話になりました。とくにヒアリングにご回答くださった制作の成島洋子さん、俳優の布施安寿香さん、鈴木陽代さん、演出家のダニエル・ジャンヌトーさんには改めて御礼申し上げます。また、事実関係の確認や写真・映像などの手配をしてくださった制作の計見葵さん、米山淳一さんにも御礼申し上げます。



公演写真 ©K.Miura

『エレクトラ』

劇団SCOT×レスツ・クスマニングルム(インドネシア)

鈴木忠志率いる劇団SCOTとインドネシアの俳優による国際共同制作作品。劇団SCOTは2015年から2019年にかけて、鈴木忠志の演出、日本・インドネシア・中国の俳優による『ディオニュソス』(国際交流基金アジアセンターとの共同企画)を制作、日本とインドネシアで上演し高い評価を受けた。この成果をさらに発展させるためのプロジェクトとして、インドネシアのプロデューサー、レスツ・クスマニングルムのもとで継続的に「スズキ・トレーニング・メソッド」の訓練を行っている俳優をオーディションで選考。高田みどりの打楽器演奏も加え、アジア演劇の財産に独自の光を当て、新しいギリシア悲劇を世界に提示した。2021年11月に利賀大山房で初演。

成果発表概要

日時：2021年11月27日(土) 13:00/18:15

上演時間：75分

会場：利賀大山房

クレジット

演出：鈴木忠志

原作：ホーフマンスタール、ソフォクレス

作曲・演奏：高田みどり

出演：

クリテムネストラ：齊藤真紀

エレクトラ：アンディニ・プトゥリ・レスタリ

クリソテミス：アガタ・イレナ・ブラディティヤ

オレステス：ジャマルディン・ラティフ

車椅子の男：ディアン・ノヴァ・サプトラ、ワヒュ・クルニア、エリック・ノフリワンディ、

アフマッド・リドワン・ファジリ、ワシャディ

看護婦：木山はるか、鬼頭理沙、進真理恵、吉野夏怜、杉本幸、扶蘇未由名

医者：バンバン・プリハディ

装置デザイン：鈴木忠志

照明：丹羽誠

音響：小林淳哉

衣装：満田年水

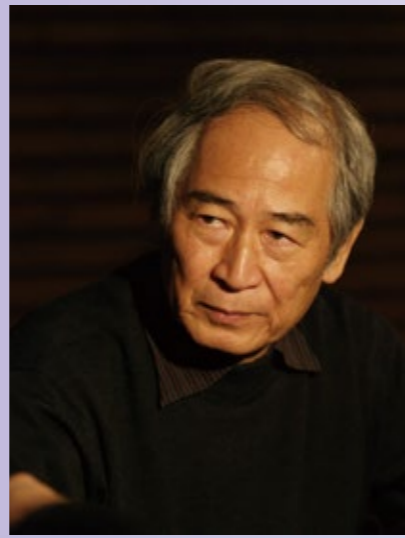
演出助手：竹森陽一、佐藤ジョンソンあき、バンバン・プリハディ、アナック・アグン・イスワラ

制作：ウィウィット・ロスウィタ

プロデューサー：レスツ・クスマニングルム、重政良恵

主催：独立行政法人国際交流基金、SCOT

共同制作：プルナティ・インドネシア



鈴木忠志



レスツ・クスマニングルム



劇団SCOT×レスツ・クスマニングルム(インドネシア)

『エレクトラ』第2回報告書〈稽古〉

内野儀

第1回報告書でも書いたように、本プロジェクトは、新型コロナウイルスの世界的まん延のために、実施が困難になるのではないかと当初、危惧されたものであった。事前の上演スケジュールでの実施は不可能になったものの、2021年11月27日に予定されていた富山県南砺市利賀村、利賀芸術公園内の利賀大山房における上演に向けて、速度を上げて、動きはじめることになった。また、第1回報告書で取り上げた、両サイドをまじえた第1回の打ち合わせ会は、10月22日にZoomを利用した遠隔で行われたが、その時点で、インドネシア側の俳優たちはすでに来日を果たし(10月11日)、上演予定地でSCOTの本拠地である利賀村に入り、自己隔離中ということであった。

国際共同制作作品『エレクトラ』は、恵まれた施設を持つ利賀芸術公園での稽古と上演ということであるので、インドネシアから来日したメンバーたちが自己隔離をすることが可能な施設もあった。そのため、来日した11名は、特に問題なく自己隔離期間(14日間)を利賀村の施設内で過ごし、10月26日から『エレクトラ』のリハーサルが開始された。

筆者は、公演を9日後に控えた11月18日の午後から翌19日午前にかけて利賀村に滞在した。到着後、18日の午後には『エレクトラ』の通し稽古を見学し、その後、俳優3名にインタビューをする機会を得た。さらに、夜は、『エレクトラ』と同時に上演が予定されている『新版・津軽海峡冬景色』の通し稽古を見学した。翌19日の午前中は、インドネシア人俳優によるスズキ・トレーニング・メソッドのトレーニング、引き続き、『エレクトラ』の自主稽古の一部に立ち会うことができた。

18日午後行われたインタビューに応じてくれたのは、『エレクトラ』で演出助手を務め、医者役を演じるバンバン・ブリハディ氏、エレクトラを演じるアンディニ・プトゥリ・レスタリ氏、オレステスを演じるジャマルディン・ラティフ氏である。インタビューはインドネシア語で行われた。通訳はアナック・アゲン・イスワラ氏で、制作のウィウィット・ロスウィタ氏とSCOTの重政良恵氏も立ち会った。以下、インタビューの内容をまとめておく。

バンバン氏はインドネシアで自身の劇団を持つアーティストだが、2015年、国際交流基金のプログラムで初めて利賀に来て、SCOTに40日間滞在し、スズキ・トレーニング・メソッドを体験した。メソッドについては本で読んで知っていたが、実際に体験してみると読んだ知識以上に素晴らしいものであることが理解できたという。それ以降、鈴木忠志氏との関係を継続している。メソッドそのものは、2002年にインドネシアの劇団、シアター・ガラシのアーティストが利賀でメソッドを学び、帰国して教えるようになってはいたが、2015年以降、ようやく本格的にメソッドが教えられることになった。今回のプロデューサーのレスツ氏がメソッドの本質を理解してインドネシアでしっかりと教えられるような体制を、氏が主宰するプルナティの持つスペース等を使って作られていったが、バンバン氏は自身が主宰する劇団チブタット(ジャカルタ)でも、メソッドを使うようになった。

バンバン氏によれば、インドネシアでは、それぞれの劇団が独自の俳優訓練法をやっており、システム化されたものはこれまで大学以外では教えられていなかった。スズキ・トレーニング・メソッドは、システム化されているだけでなく、実際にやってみると、これが俳優にとってよいことが誰にでもすぐ理解されるから、インドネシアで広まったのではないかと考えている。メソッドにおける集中の仕方、体の使い方のそれぞれが、インドネシアの俳優には無理なく自然に理解されるもので、誰でもが、これがよい俳優になるために必要なメソッドであることが理解できるというのである。

アンディニ氏は、2018年、ロバート・ウィルソン作品に出演する機会があり、

その出演のために、バンバン氏だけでなく、『ディオニュソス』に出演したインドネシア人俳優たちからスズキ・トレーニング・メソッドの訓練を受けた。そのときからメソッドに興味を持ち、2020年夏の利賀で開催予定だったサマースクールに参加しようとしたが、残念ながら、コロナ禍で中止となった。2021年になって、今度は『エレクトラ』のオーディションがあるので参加、採用されたということである。アンディニ氏は2005年からシアターコマという劇団に参加しているが、そこはいわゆる台詞劇中心の身体性を必ずしも重視しない劇団である。スズキ・トレーニング・メソッドを経験して、やはり身体感覚を訓練しないときちり台詞が話せないということに気づくにいった。だから、できるだけ訓練をこれからも続けていくつもりである、とのことであった。

『ディオニュソス』に出演し、主役のカドモスを演じたジャマルディン氏のスズキ・トレーニング・メソッドとの出会いは古く、1994年のオーストラリアにおいてであったという。そのときには、スズキ・トレーニング・メソッドとは名乗っていない、オーストラリア人がやっているものだったのだが、ジャマルディン氏は興味を持って調べたところ、それがスズキ・トレーニング・メソッドであることがわかった。氏はインドネシアを代表する劇団のシアター・ガラシに1997年から2011年まで所属し、そこでもまた、スズキ・トレーニング・メソッドを経験する機会があった。そこで理解したのは、俳優にとっての必要な身体性というものを獲得するためのメソッドであることだった。身体ができていないと、舞台上立っても、観客に何も伝わらない。メソッドを通して、身体感覚を鍛えることで、そうした身体を獲得することが可能になると氏は考えている。

ジャマルディン氏によると、インドネシアでなぜスズキ・トレーニング・メソッドが普及したかという点については、バンバン氏同様、俳優の身体が必要とすることを獲得できる道筋を、わかりやすく示す方法であるからだと思うと語ってくれた。今回『エレクトラ』に出演することで、ある意味、「ほんものの」スズキ・トレーニング・メソッドを体験できているようにも感じていて、大変貴重な機会だと思っているということであった。

その後、筆者は、スズキ・トレーニング・メソッドがインドネシアの俳優にとって重要だと考えていることはよくわかったが、具体的な作品に出ることについては、どうかと聞いてみた。

バンバン氏によると、訓練でやったことがそのまま舞台上で生かされていて、それはたとえば鈴木氏の演出を受けるときに、きちりとして身体的に応答できるということに示されていると思うとのことであった。つまり、やはり訓練と舞台は地続きであるのだ。しかし氏はさらに、同時代の世界におけるさまざまな悲劇的状况を人びとに伝えるためには、鈴木氏の演出とスズキ・トレーニング・メソッドの組み合わせが最もふさわしいのではないかと、今回『エレクトラ』に出演して、よく理解できたとも語ってくれた。

同じ質問にアンディニ氏は、今回エレクトラ役を演じているため、スズキ・トレーニング・メソッドにおける体の動きから、呼吸、集中、といった要素が、きわめて重要な役割を果たしていることを経験しているという。インドネシアの現代劇は、情緒に頼る演技が優先される傾向にあるが、スズキ・トレーニング・メソッドによる演劇は、体のフォームを崩さずに、感情を伝えることが重要であり、それが次第にできるようになってきたと思っているそうである。

ジャマルディン氏にとってのスズキ・トレーニング・メソッドは、最初は体かなりの負担がかかってきつい経験だったのだが、訓練を続けていくと、実際に舞台上立ったときに、体が強くなっており、また、体のバランス感覚も研ぎ澄まされるので、たとえ何も話さないような場面においても、体の強さを維持することができるようになるという。体が演技になっているのである。

最後に、コロナ禍における国際共同制作ということもあり、何が一番大変だったかという質問を試みた。バンバン氏によれば、インドネシアでは、感染が広まるとロックダウンになってしまうという危機的な状況にあり、2年近く、それまでできていた集団による作業ができなくなってしまっていたという。

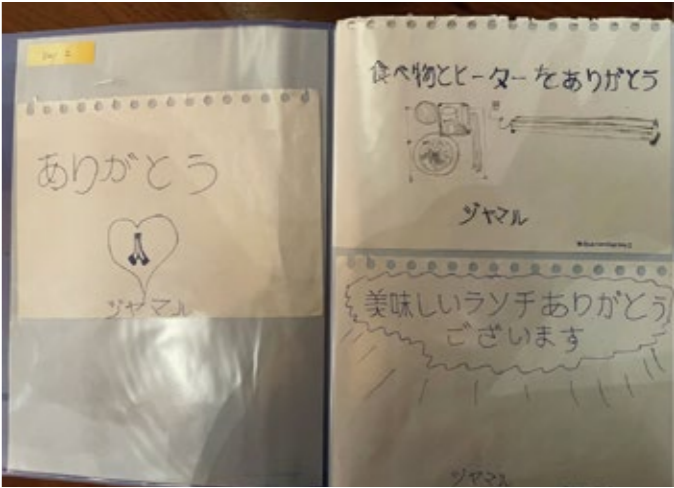
氏は人と人が直接会うことが大事だと考えており、演劇においてもやはり、人と人が集まって話し、そこで新しいアイデアが生まれるのだが、オンラインではその可能性はきわめて低いことを経験したそうである。今回のプロジェクトで、2年前同様の、物理的に交流をして何かを作るという機会を与えられたことに感謝しているとのことであった。

アンディニ氏もまた、ふつうに観客の前で演技ができるということに感動すらしていると応えてくれた。ただ大変だったのは、当初14日間の隔離期間があり、その間、トレーニングができなかったことである。来日前に、インドネシアでトレーニングを続けてきただけに、隔離期間明けには、トレーニングをやること自体が大変になってしまっていたが、周囲の応援もあって、なんとか舞台上立って体になってきたとのことであった。

ジャマルディン氏は、コロナ禍の危機的状況のなかで、今回の国際共同制作で『エレクトラ』という新たな作品が誕生することは非常に重要なことだと思うと語ってくれた。観客がいるということが、何ととっても、この状況下でかけがえのないことだというのである。氏にとってもまた、14日間の隔離は大変ではあったが、この隔離期間中に添付資料にあるようなデッサンのような作品を描いて、スタッフとデッサンを通して交流するといったような、興味深い経験もしていた。

以上が、インタビューの内容である。スズキ・トレーニング・メソッドは世界的に広がっているわけだが、インドネシアの俳優たちが、それが自分たちに一番あっていると感じていることが何より興味深い事実であった。この後、通し稽古から本番まで立ち会うことになるのだが、短い期間でこのレベルまで達したことに誰しもが驚くような俳優の演技がそこにはあった。来日前から本公演を目指して訓練を積み、隔離期間を経て、鈴木氏の物理的な眼がある場所での稽古といった、極度の緊張を強いられるような場面の連続であったことが、俳優たちの演技が高いレベルに到達したことの大きな要因ではあろうが、そもそもインドネシア人俳優の演劇についての方法論や美学にとって、あるいは、その身体性にとって、スズキ・トレーニング・メソッドがきわめて相性のよい訓練方法であったということも、関係しているように思われるのである。

このことを含めた、『エレクトラ』の上演そのものについては、次回の報告書で詳述する予定である。



ジャマルディン氏の自己隔離期間中のノートから(撮影:筆者)

劇団SCOT×レスツ・クスマニングルム(インドネシア)

『エレクトラ』第3回報告書〈成果発表〉

内野儀

第2回報告書で書いた訪問から約1週間後の2021年11月27日から28日の本番当日、筆者は利賀村に滞在した。その期間、当該オブザーバー業務の対象作品である日本・インドネシア共同制作『エレクトラ』の公演(27日13時および18時15分から、利賀大山房)、および同時に上演された『新版・津軽海峡冬景色』(27日15時30分および28日13時から、新利賀山房)の4つの上演に加え、鈴木忠志氏によるトーク(28日10時より)に立ち会った。

今回、共同制作の対象となった『エレクトラ』について、ここで簡単に触れておく。本作品のテキストは、ギリシア悲劇のソフォクレス(前496頃～前406頃)と19世紀末から20世紀初頭にかけて活躍したオーストリアの劇作家フーゴ・フォン・ホーフマンスタール(1874～1929)によるテキストを使用している。

鈴木氏によって構成された台本は7場からなる。登場するのはクリテムネストラ、エレクトラ、クリソテミス、オレステス、それに車椅子の男、看護婦、医者である。名高いトロイア戦争後、ギリシアのミュケナイに帰国したギリシア軍総大将のアガメムノンは妃のクリテムネストラに謀殺される。10年に及ぶ戦争の期間中、アイギストスという愛人と関係していたことが、その大きな理由である。アガメムノンとクリテムネストラには娘のエレクトラとクリソテミス、息子のオレステスがいる。父の死を契機に命の危険を感じたオレステスは逃亡し、クリテムネストラは娘のエレクトラを冷遇する。しかしやがてオレステスは帰還することになり、母と愛人を殺害し、父の復讐を果たす。

このオレステスの復讐物語はギリシア神話のなかでも有名なもので、ソフォクレスだけでなく、ソフォクレスとともにギリシア三大悲劇詩人と呼ばれるアイスキュロス、エウリピデスも題材にしている。一方、西洋近代における古代ギリシアへの新たな注目という時代背景のなか、今回使われているテキストの作家ホーフマンスタールは、1903年にソフォクレスのテキストを原作とする翻案した戯曲を上演。そのテキストを作曲家リヒャルト・シュトラウスがリブレットとして用いてオペラとして作曲。オペラ版は1909年に初演されている。

このホーフマンスタール版によるテキストについて、鈴木氏は以下のように書いている。

ギリシア悲劇を下敷きにしたこの戯曲の特質は、アトレウス一家の女性たち、当主のアガメムノンを殺した妻クリテムネストラとその娘の二人、エレクトラとクリソテミスという三人の心情を、現代人にも説得力あるものとして描きわけているところにある。すこし冗漫ではあるが、狂気というものの萌芽はこういところにあるのかと想わせるところは見事などころがある。世界は病院であり、すべての人間は病人である、という私の舞台作りの発想からすれば、いささかびつたりのものであるが、その印象をもたらす最大の要因は、この三人を閉じられた「家」という状況のうちにおき、それぞれの想いの違いを克明に描いたところにある。その想いは会話のなかに表れてくるのではなく、ほとんど独白という形で激しく語られてくる。そしてその内容はすべて不在の息子であり兄弟であるオレステスの生存と帰還をめぐってなされているのである。そのためもあって、副題を「オレステスを待ちつつ」にしたのだが、ともかく、この女性たちの存在の現在と未来は、不在のオレステスとの関係のあり方に規定されている。一人は息子に殺されることに奮え、一人は弟が母を殺してくれることを願い、一人は兄が死ぬことによってこの状況が変質することを夢想している。〔演出ノート 妄想の顛末・オレステスを待ちつつ〕 <https://www.scot-suzukicompany.com/works/05/>

ホーフマンスタールが近代的な人間の内面というものを想定し、それが「ほとんど独白という形で激しく語られてくる」ことが、本作の大きな特徴であると鈴木氏は考えていることがここから見て取れる。しかもそれが独白という形式をとるため、「世界は病院であり、すべての人間は病人である」という氏の発想に、「いささかびつたりのもの」なのだ、という。

人間は解決不可能な状況、この場合は三人の女性たちが捕らえられている状況だが、さらにそれに、病人として隔離されている数人の男たち＝コロナを加え、その状況を変更しうる力が自分自身に欠落していると感じているとき、人間はどのような精神状態と言動を展開するのか、それをもっとも鮮明に舞台化できる方法は何かを追求したことが、今回の演出の一番の眼目である。(同上)

その結果、「相も変わらぬ、車椅子と看護婦の大々的な出場ということになった」と鈴木氏は続けるが、「相も変わらぬ」かどうかはともかく、この「車椅子と看護婦の大々的な出場」というのが、鈴木氏の演出における大きな特徴となっているということが理解できる。さらに、本作では鈴木氏自身が以下で説明するような、きわめて重要な演出上の工夫がある。それはライブの打楽器の演奏であり、その打楽器奏者が常時、舞台上にいるという演出である。

この舞台だけの独自の演出手法も導入してある。打楽器による生演奏が加わったことである。かなり激しい打楽器の音と、開幕から最後まで打楽器奏者が舞台に存在していることである。打楽器の音とともに俳優たちは激しく動き回るが、その音は動きの伴奏ではなく、彼らの内面の叫びとして空間に飛び出し充滿する。だから、すべての登場人物の動きを導き出す演奏家の身体も、この舞台の主役の一人になっているといってもよい。おそらく演奏者がこれだけ主役の俳優として存在した舞台は、世界の舞台の歴史の中でも珍しいのではなかろうか。(同上)

これを読めばわかるように、打楽器の演奏は俳優の動きの単なる伴奏ではなく、「彼らの内面の叫びとして空間に飛び出し充滿する」ことがもくろまれるのである。これはそう簡単には達成できないと一般的には予想されるが、初演時より、日本を代表する打楽器奏者である高田みどり氏が上演に参加することで、鈴木氏の演出意図が見事に実現することになった。そして今回ももちろん、高田氏が参加している。

以上のような鈴木氏の構成・演出による『エレクトラ』は1995年、利賀野外劇場で初演されている。その後、他の代表的な演目と比べれば、必ずしも頻繁に上演される演目ではなかったようだが、たとえば2007年、鈴木氏は『エレクトラ』をユージー・リュビーモフ氏(1917～2014)が芸術監督を務めていたロシア・モスクワのタガンカ劇場で演出、その後、同劇場のレパートリーとなったという輝かしい歴史を持っている。

インドネシアとの国際共同制作という今回のヴァージョンの『エレクトラ』では、以下のような配役になっていた。

クリテムネストラ：齊藤真紀

エレクトラ：アンディニ・ブトゥリ・レスタリ

クリソテミス：アガタ・イレナ・ブラディティヤ

オレステス：ジャマルディン・ラティフ

車椅子の男：ディアン・ノヴァ・サプトラ、ワヒユ・クルニア、エリック・ノフリワンディ、アフマッド・リドワン・ファジリ、ワシャディ

看護婦：木山はるか、鬼頭理沙、進真理恵、吉野夏怜、杉本幸、扶蘇未由名

医者：パンパン・プリハディ

(敬称略)

このうち、カタカナ表記の俳優がインドネシアからの参加である。

車椅子の男たちによる冒頭のシーンは、手元にある上演台本にはその詳細が記されていない(「車椅子に乗った五人の男たちが登場」とだけある)場面である。ここがまず、インドネシアから参加した男性俳優たちの見せ場となっており、車椅子に乗ったままであかも軍隊のように足踏みをして舞台を行進風に進んだり、意味不明の雄叫びをそろって上げたり、隊列が乱れたり、ほとんどダンス的なとってもいいような、優れた身体性を前提としてそのグロテスクでときに滑稽な動きがしばらく継続する。そして、医者に車椅子をおされたエレクトラが登場し、舞台上の高田みどり氏による打楽器演奏と響き合いながら、上演が進行していくことになる。

上演のほとんどはインドネシア語とインドネシアから参加した俳優の出身地の方言で語られ、日本語の字幕が表示される。クリテムネストラを演じる齊藤真紀のみが日本語で台詞を語る。

ここで特筆すべきは冒頭から続く車椅子の男たちの役割で、彼らはギリシア悲劇におけるコロナであるといえるのだが、鈴木氏の演出では、彼らは、ときに、エレクトラの内面の声を語ることがあるという設定になっている。たとえば、第3場のト書きで、「男たちはエレクトラの内部の声を喋り出す」とはっきりと書かれているのである。そのため、クリテムネストラに自身がオレステスに殺される運命にあることを告げる役割を果たすのは、エレクトラの内面の声としての車椅子の男たちのほうである(第5場)。

ひとりひとりが話す場合には、それぞれの方言で、唱和する場合にはインドネシア語でという原則は維持されており、細かい違いはもちろん筆者には

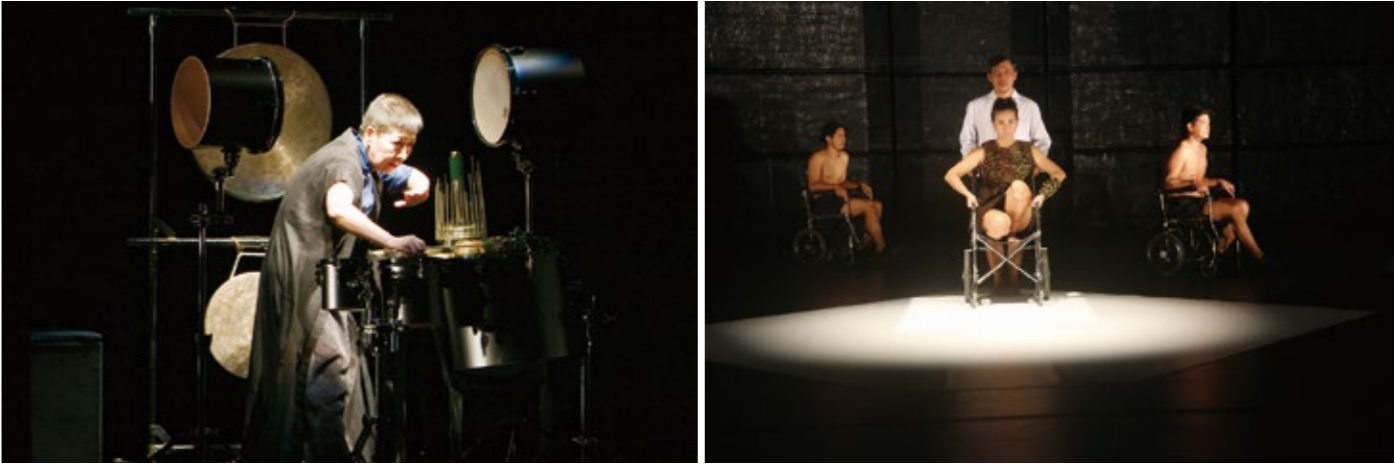
わからないのだが、何度か聞いているうちに、それぞれの言語の持つ独特の音質の違いというようなものが感じられるようにさえなってくる。

エレクトラはそういうわけで、台詞の量としては第2場と第5場でかなり長い独白を行うクリテムネストラほどではないのだが、終始舞台上に身体的に存在し、高田氏の打楽器の演奏にいちいち身振りで応答しながら、彼女こそが、この劇の主人公であることを示してやまない。そして、エレクトラ役のアンディニ・ブトゥリ・レスタリ氏は、この演出上の難題を見事に引き受けてこなすだけの演技的力量を見せていた。それはまた、終始乱れぬ統率感と、統率されているにもかかわらず個であり続ける車椅子の男たちを演じたインドネシアの男性俳優たちにも当てはまる評言となろう。

ここまで見てきたように、コロナ禍のなか、さまざまな障害を乗り越えて実現した国際共同制作作品『エレクトラ』(鈴木忠志演出)は、筆者の予想をはるかに超える成果を上げた。インドネシアの俳優たちは、第2回報告書で書いた通り稽古のときよりもさらに飛躍的に成長しており、利賀芸術公園の恵まれた環境のなかで、創作にだけ集中して生活を続けられるからこそその結果だったと考えられてよい。

なお、記述したように、公演は2回行われ、合計301名の観客を動員した。季節の変わり目の利賀村に、これだけの観客が訪れるのも、鈴木氏の長年の功績によるところが大きいと思われるが、今回の国際共同制作作品は、観客たちに鮮烈な印象を残したに違いないと筆者は確信している。

SCOTから提供いただいたインドネシア俳優たちのスズキ・トレーニング・メソッドの訓練および舞台写真は、以下、貼り付けるので、参照願いたい。



©SCOT (Suzuki Company of Toga)

劇団SCOT×レスツ・クスマニングルム(インドネシア)

『エレクトラ』第4回報告書〈振り返り〉

内野儀

第3回報告書までで、オブザーバーとしての報告はほぼ終了した。最終回の本報告書では、今回の国際共同制作が持つ歴史的意義について、学術的な見解を踏まえながら分析しておくことにしたい。

国際共同制作は比較的ニュートラルな表現であるが、それでも「国際」であるからには、国家が前提となり、異なる国家が共同して作品を制作するという意味になる。今回の『エレクトラ』でいえば、日本とインドネシアということである。一方、学術的には、グローバルに人びとの往来が盛んになって以降、新たな現象として登場してきた舞台芸術の傾向をインターカルチュラルズムと称する。ここで注意すべきことは、国家ではなく文化(カルチャー)といわれていること。また、インター、すなわち「間(あいだ)」がいわれていることである。日本語の訳語は定まっていないが、異文化接触主義とする研究者もいる一方、わたしは一貫して、間文化主義という訳語を当てている。異文化がさまざまな要因で接触して相互に影響を受けるというのは、人類の歴史そのものである。グローバル化の時代特有の現象ではないということは可能である。しかし、現代演劇の歴史という限られた範囲での特質を考えたときに、「間(あいだ)」と「文化」をキーワードとする諸実践が脚光を浴びたという分節化／言説化可能だとわたしは考えるので、この訳語を採用し、以下、その訳語で本報告書は統一して表記する。

間文化主義が注目されるようになったのは、1980年代のことである。それから40年以上が経過し、実践家もまた研究者のあいだでも、演劇における間文化主義とは何か、ということについての共通理解が生まれたと考えられてよい。そうした共有理解は、わたしが深く関わる英語圏だけの話かもしれないと一応の留保はしておくが、2020年にダフネ・P・レイ(Daphne P. Lei)とシャーロット・マカイヴァー(Charlotte McIvor)共編著による『メスエン・ドラマ・ハンドブック——間文化主義とパフォーマンス(The Methuen Drama Handbook of Interculturalism and Performance)』が出版されたことから、演劇における間文化主義の理解と広がりが進んでいることがわかるだろう¹。

本書の最終章はマカイヴァーとジャスティン・ナカセ(Justine Nakase)による「注釈付き書誌」になっており、ここで本書が依拠する、そして概ね学界で共有される間文化主義の歴史観が、キーワードの説明や主要参考文献とともに示される。その記述によれば、まず19世紀の終わりから間文化主義演劇の「風」が吹きはじめ、1970年代から1990年代終わりまでに第一波(「登場とバックラッシュ」)を形成。さらに、第二波(「安定期」)は2000年代はじめから2010年まで。そして現在(2011年～)はその第三波(「他」の間文化主義)の時代ということになる。

「風」を吹かせたのは、わたしたちがよく知る演劇史的巨人たち、ブレヒト、ゴードン・クレイグ、メイエルホリド、アルトー、そしてグロトフスキといった、ヨーロッパにありながら主としてアジアの演劇伝統に影響を受けたとされる演劇人たちである。それらを、ここでは「実験のモダニスト系譜学」と呼び、キーになるテキストを紹介している。アルトーの『演劇とその分身』(1938)等々の演劇研究者にとっての必読本ばかりである。

「登場とバックラッシュ」とされる第一波が、わたしの世代などでは親しみのある名前が数多く出てくるところで、ピーター・ブルック、リチャード・シェクナー、エリカ・フィッシャー=リヒテナなどが著者としては紹介されている。バックラッシュとあるのは、ちょうどこの時期、英語圏の批評理論において、ポストコロニアル批評が大きな力を持ち、旧植民地の文化を収奪する旧宗主国のアーティストという構造が、それ自体として、厳しく批判されたからである。最も有名な論争は、英国人でいわゆる白人であるブルック演出の『マハー

パーラタ』(1985)に対するインドの批評家・演出家ルストム・バルーチャによる批判であろう。

続く第二波の安定期では、グローバル化の時代を背景に、主として大陸ヨーロッパのフェスティバル文化のサーキット内で間文化主義的作品が大きな影響力を持つようになった時期である。そのためもあって、間文化主義的演劇実践が、あまりにふつうになったために、そのなかでのカテゴリーを分ける必要性でさえ、研究者によって指摘されるようになっていた。本書では、トランスカルチュラル、イントラカルチュラル、エクストラカルチュラルなどといったカテゴリーが紹介されている。さらに、

間文化主義演劇は、全体として、西洋の実践家や理論家に支配されたり、必要以上に決定権を持たれたりする傾向にあることに注意を喚起しつつも、「それが生み出す主体性が、国家の媒介性から完全に自由ではないものの、国境をまたいだり越えたりするオルタナティブなシチズンシップやアイデンティティの諸形式を探求あるいはクリティークする」のによりよい位置にありえると論じている。(237、和訳は引用者。以下同様)

といったような論文²も書かれるようになったのである。つまり、間文化主義演劇作品が安定期とともに成熟するにともない、それをめぐる言説もまた、単純な二元論に還元されないより精緻な分析、評価へと変化していったということである。

そして現在の第三波については、「他」の間文化主義とあるように、きわめて拡散しまた多様化している間文化主義的演劇実践、なかでも、メインストリームや西洋中心ではない場所での小さな諸実践に研究者の注目が集まるようになっていくと書かれることになる。もちろん、英語圏での言説化のことなので、

マイノリティあるいはアジアあるいは非西洋のアーティスト、プロジェクト、イベント、経験を重視する、さらにまた、それだけではないが、俳優訓練とリハーサル of インターカルチュラルなプロセスに焦点を当てることが目立つ(…)第三波では、これらの痕跡(第一波と第二波)の目標を再設定したり、入れ替えたり、方向を変えたり、あるいは無視するような諸実践が中心化しているとみなすことができる。(239-40)

こうした「他」の流れのなかで、たとえば共編者のレイはHIT(ヘゲモニー的間文化主義演劇)というジャンルが成立しているのだという論を展開する。まず、本書のキーワードとしてのHITの定義を紹介すると、以下のようになる。

ダフネ・P・レイが提唱した言葉で、共同制作者間の力関係に偏りがあり、典型的である作家性の強大な演出家に導かれ、規模が大きく、西洋や西洋の影響力や資金源によって動かされている異文化間の舞台制作のエリート主義的活動を指す。(240)

ブルックの『マハーパーラタ』などがその典型だが、しかし、2010年代になって、あえてレイがヘゲモニー的と言っていることは注目されてよい。というのも、そうした二元論的権力構造に対する批判的評価には限界があるということが言いたいために、レイはあえて、HITと呼んでいるからである。

たとえばレイは、第一波に属すると考えられるロバート・ウィルソン(1941～)の台湾における国際共同制作が典型的なHITだとする。台湾における地元のアーティストたちとウィルソンの2回コラボレーションがあったのだが、1回目の『オーランドー』(2009)はポストコロニアル批評に耐えられない間文化主義上演になってしまった。しかし、それを受けて制作された『鄭和1433

年一壮大な旅』(2010)では、前作と打って変わって、きわめて複雑な様相を呈することができたという。ここでその詳細には触れられないが、何よりそれは、『オーランドー』の経験から参加者が学んだことがプラスに働いたとレイはしている³。簡潔にまとめてしまえば、本論のタイトルにある「中断、介入」という肯定すべき契機が、2回のウィルソンという「他」とのコラボレーションによって、台湾の演劇文化にもたらされたとするのである。自然状態で推移していた文化の流れに、いわば人工的に、つまり、本来入ってこないはずの「他」のものとしての美学や思想(ここではウィルソンの演劇観)が入ってくることで、想定外の化学反応が起きたのである。そしてHITのそういう重要な意義を、HITに批判的な研究者も認めるべきだ、というのである。もう少し大きな視野から言えば、20世紀に主流だった制度をその外から批判して制度の解体を迫るといった批評のスタンスはポストモダンを経由して無効になり、制度を変えられるのはまずは制度のなかからだという21世紀に主流になりつつある考え方にレイはしたがっている。

こうした間文化主義演劇という理論的ないしはジャンルの枠組みを持ち込んだ場合、今回の日本・インドネシア共同制作『エレクトラ』(SCOTとブルナティ・インドネシア共同制作)は、どのように見えてくるだろうか。

上記レイの論文では、実はなぜかHITの担い手のひとりとして、鈴木忠志氏の名前が登場する。日本が経済的には第一世界に属しているということ以外にあまり積極的な理由は見出せないが、すでに触れた時代区分では鈴木氏が登場したのが第一波の時期に当たることも関係するかもしれない。つまり、「偉大な演出家」であること自体が、「力関係の偏り」などと単純化された「バックラッシュの時代」から活躍を続けているからなのだろうか。

いずれにせよ、2011年時点でのこの評価について、わたし個人はとやかく言うつもりはない。というよりむしろわたしは、それからほぼ10年後に同じレイが編集した書物において書かれる時代区分を見ると、鈴木氏のこれまでの仕事は、第二波の安定期の特徴としてすでに引用した「それが生み出す主体性が、国家の媒介性から完全に自由ではないものの、国境をまたいだり越えたりするオルタナティブなシチズンシップやアイデンティティの諸形式を探求あるいはクリティークする」という「アイデンティティの政治」の問題圏内にある主体性にかかる上演的实践を、その活動当初から実現してしまっていたことに注目すべきだと考えている。

それは旧早稲田小劇場、そしてSCOTの俳優との作品はいうまでもなく、鈴木氏がこれまで作ってきた多種多様な国際共同制作の作品すべてに該当するのではないか。そして今回の『エレクトラ』上演に参加したインドネシア人俳優たちの、これまでの報告書で書いてきたような舞台でのパフォーマンスや存在感は、たしかに、「国境をまたいだり越えたりするオルタナティブなシチズンシップやアイデンティティの諸形式を探求あるいはクリティークする」異種混交の、あるいは、間文化的身体性であったのだ。

強調しておきたいことは、こうした「身体性」が、一朝一夕で獲得されるものではなく、まず国際共同制作のベースとなる組織の持続性と健全さ(今回の場合、SCOTとブルナティ・インドネシア)によって可能になるということである。5年をかけた共同制作だからこそその上演の成果であったと考えられる。もちろん、長くやればよいというものではない。ウィルソンと台湾のコラボレーションは2回の機会に過ぎなかったにもかかわらず、そこで大きな変化(「中断、介入」)が台湾の演劇界にもたらされたという。今回の『エレクトラ』の場合はどうであろうか。

そこでキーになるのは、やはり共有財産としてのスズキ・トレーニング・メソッドの存在である。俳優としての技能的側面・身体能力的側面のみならず、台詞を話すための全体的な存在性を自覚的に涵養する自省的システムとしてのこのトレーニング・メソッドを、インドネシアの俳優たちと共有することで、『エレクトラ』は、これまでの数多くの鈴木氏による国際共同制作と同じ水準の舞台、つまりは、「国境をまたいだり越えたりするオルタナティブなシチズンシップやアイデンティティの諸形式」を観客の眼前で身体化／具体化するだけでなく、そうした身体とその身体が発する言葉によって、同時代の危機

的状況を考える上でも大いに参考にすべき古代ギリシアの物語を観客に感得というより体得させせたのである。

- 1 本報告書で「演劇」という場合、狭義の演劇にとどまらない舞台芸術および必ずしも舞台で行われないいわゆるパフォーマンス的なもの全般を指すことをここでお断りしておく。
- 2 「」内が以下の論文からの引用である。Lo, Jacqueline and Helen Gilbert. "Toward a Topography of Cross-Cultural Theatre Praxis." *Drama Review* 46, no. 3 (Fall 2002): 31-53.
- 3 Daphne P. Lei, "Interruption, Intervention, Interculturalism: Robert Wilson's HIT Productions in Taiwan," *Theatre Journal*, Volume 63, Number 4, December 2011, 571-586.



インドネシアにおけるトレーニングの様子 ©Purnati Indonesia. 2021



公演写真 ©SCOT (Suzuki Company of Toga)

『TOGE』

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

アジアの国々の出演者とのコラボレーション作品を数多く上演してきたカンパニーデラシネラによる新作ダンスのクリエイション。小野寺修二の演出のもと、デラシネラカンパニーメンバー、梶原暁子、リー・レンシン(マレーシア)、リウ・ジュイチュー(台湾)と多様なアーティストを迎え、異なる場所で共有される汎用性を発見し、差異を超えた共生の在り方を考える。コロナ禍で人々の交流が存続の危機にある中、断絶を回避し、異なる価値観との接触の機会を維持し、広く社会と共有して未来へと繋げる試み。身体言語に着目したワークショップを重ね、2021年12月にKAAT 神奈川芸術劇場で初演。

成果発表概要

『TOGEアトリウム』無料パフォーマンス

日時：2021年12月9日(木)、10日(金)、11日(土)

各日17:00

上演時間：30分

会場：KAAT神奈川芸術劇場(アトリウム)

『TOGE』劇場公演

日時：2021年12月17日(金)17:00、18日(土)13:00/17:00、19日(日)13:00

上演時間：70分

会場：KAAT神奈川芸術劇場(中スタジオ)

クレジット

演出・出演：小野寺修二

出演：梶原暁子、リー・レンシン、崎山莉奈、リウ・ジュイチュー、藤田桃子

照明：山森栄治

音響：池田野歩、山本周平

音楽：大野希士郎、大村知也、丹野武蔵

美術：原田愛、石黒猛

衣裳：武徳ダンフン

舞台監督：岩谷ちなつ

主催：独立行政法人国際交流基金、株式会社デラシネラ

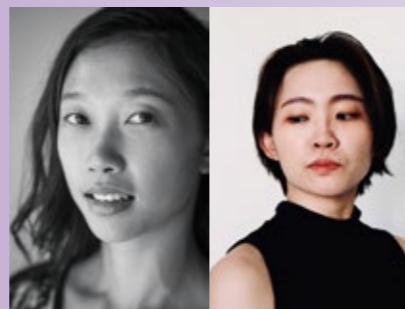
共催：YPAM実行委員会

企画制作：カンパニーデラシネラ

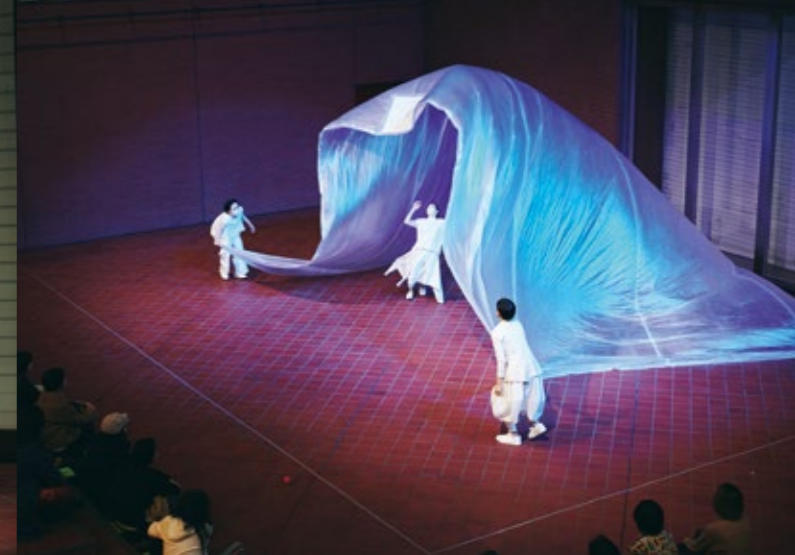
制作協力：西尾祥子(arts knot) 園田祥子(arts knot)



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



左：リー・レンシン ©Bernie Ng
右：リウ・ジュイチュー ©Yi Hsin Lo



カンパニーデラシネラ×

リー・レンシン(マレーシア)、リウ・ジュイチュー(台湾)

『TOGE』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

高橋彩子

1. 稽古場、始動

2021年12月の公演に向けて、デラシネラは7月末、集まることのできる日本在住メンバー、小野寺修二、藤田桃子、崎山莉奈で少しずつ稽古を開始。そのうち、アカデミー音羽多目的ホールで7月26日に行われた稽古を見学した。稽古冒頭は、アトリウムパフォーマンスに向けて、美術スタッフとのミーティング。過去のデラシネラ公演でも何度か使われている立方体の枠のオブジェを持ち込み、見え方や使い方を検討。特に今回は国際的な顔ぶれでの共同制作となるため、「どの国にもありそうな、シンプルな道具」が意識されているようだ。「文化的なことにタッチできたらいい」との声も。



過去に使った美術の使用を検討

その後、照明を落として「酔っ払いがライトを持っているような動き」を試したあと、次に「紙」を使っての動きを、小野寺、藤田、崎山が試す。紙を落とし、小野寺と崎山がどう繋いでいくかを何パターンも試し、藤田が動画撮影。紙を手紙に見立て、「選挙演説のように強い言葉が書かれている」とするなど、紙の意味合いや関わる者の力関係を様々に変えることで、表現を模索する。紙をくしゃくしゃにし、その紙を「広げたい人」と「閉じたい人」で小野寺と崎山が担ったり、小野寺に代わって藤田と崎山が試したり。広げ方、閉じ方、そのタイミングやスピードなどで、見え方がまるで違ってくる。模索の過程で、イメージの参考として、チェコの映像作家ヤン・シュヴァンクマイエルの名前も挙がった。



照明を落としてライトを使ってみる



紙を奪い合う動き(撮影:筆者)

なお、これら稽古の動画を素材として海外にいる出演者に共有する予定だという。

2. 企画立ち上げにあたって デラシネラ主宰・小野寺修二インタビュー

何故、アジアなのか

—— アジアの出演者での創作への思いを聞かせてください。

小野寺 僕は「水と油」というグループで活動していた時は、どちらかというヨーロッパ志向で、アジアにはあまり目が行っていませんでした。ですが、文化交流使としてベトナムとタイに滞在する中、今の日本にはないエネルギーを感じたんです。東京と同じように沢山の人が生活している都会で、店の形態や生活スタイルは変わらないのに、ベースとなっている人の、生きるエネルギーが全然違う。単純に声がちょっと大きいといったこともあるかもしれませんが、肌感覚でそう感じたことがスタートでした。そこから、アジアで様々なコラボレーションをさせてもらい、そこで出会う人たちを見て、日本との違いにより興味を持つようになって。

—— その違いとは、どのようなことですか？

小野寺 例えば、ハノイでのワークショップを経て創作したKAAT×小野寺修二『Without Signal (信号がない!)』(2017年2月)の出演者ヌン・ヴァン・ミンさんは、中国との国境近くに家族で住んでいる、いわゆる少数民族の男性ですが、ダンスへの思いを含め、とても純粋で素直。そして、まず自分ありきで面白いものをやろうということより、きちんと人としてどう生きるかが身についている印象です。かつての日本には、こういう若者が沢山いたのではないかと思います。僕なりに日本の若者たちと会う機会をいただくことも多いですが、彼のようなタイプは今の日本ではあまり見かけません。それはもしかしたら情報量やテクノロジーなど、環境の違いみたいなものに起因しているのではないかと思います。彼はデラシネラの『Knife』(2020年12月)に出演後、ベトナムがパンデミックで自国民を含めて海外からの渡航を制限しているため、自国に帰国できず半年間、日本に残り、デラシネラの『はだかの王様』(2021年3月)にも参加してもらうことになりました。今回の公演にも出てもらう予定だったのですが、ベトナム政府の方針が変わらないため、彼の年齢や仕事のことを考えると、ここでまた彼を日本に呼んで半年間帰れなくなったら問題があるだろうという判断で断念しました。

また、文化交流使の経験をしたあと、台湾の若者を集めてオーディションをして作品を作るというプロジェクトがあり、その後頓挫してしまったのですが、日本でワークショッププログレス公演をしたんです。その時に感じたのが、女性の

立ち方がこれまた日本と少し違うということ。僕は、日本で女性が舞台表現にあたる時、良いとされているあり方があるような気がしています。誤解を恐れずに言うと、日本の女性は可愛らしくありたいという印象。それも素敵だけれど、美しい/美しくないの基準が一つで、皆同じように見えがちなんです。

一方、台湾もベトナムも、女性の強さが印象的でした。台湾のワークインプログレスの出演者のリウ・ジュイチューさんという女性は、オーディションで何をしてもとにかくカッコよくて惚れ惚れしました。彼女は『Knife』に続いて、今回も出演します。それから、今回は参加しないのですが、『Without Signal (信号がない!)』に出演したベトナムのグエン・ティ・カンさんも、やはり素敵でしたね。いざアジアを見てみると、自分が出演してもらいたいし、一緒に舞台に立ちたい、という女性が結構いるというのが正直な感想です。もちろん、そういう女性が日本にはいない、といったことではなく、ちょっとしたタイミングで表に出てこなかったり、忘れられていたりということがあるのではないのでしょうか。だからこそ、女性のカッコよさを提示したい。「水と油」でも「こういう見方があるんだね」と言われるのが楽しかったです。日本人同士でもできる作業ですが、改めて、外国人、特にアジアの人とできる機会が続いている中で、アジアの人とやる時、新しい価値観をお見せできる可能性に賭けたいと考えています。

強い女性像を提示したい

—— 特に小野寺さんの作風だと、日常的な仕草、例えば物を受け取る・渡さない、渡すと見せて……といったことをするから、個々の女性として/男性としてのあり方なども大きく影響するのでしょうか。

小野寺 そうなんです。ダンスのテクニックの話で割り切れないような、人がどう動くかという、演技面が大事なので、普段どんな生活をしているか、どういうふうにいるかといったことが関わってくる。その人の中に元々あるものを引っ張り出せたら面白いと思っています。「こういうの、面白くない?」と提案した時、そういうことが初めてで、違和感と共に「頑張ります」とされてもうまくいかないこともあります。ですが、リウ・ジュイチューさんや藤田桃子と喋っていると、「それ、当然だね」「わかるわかる」と共感してもらえることの量が多いんです。フランスから来る梶原暁子さんも僕が大好きなダンサーで、その強さをまた日本の人に見せてもらえたらと思っていますし、さらに今回は、まだ一緒に作業をしたことがないのですが、マレーシアのリー・レンシンさんも参加するので、期待しています。ダンスやパフォーマンスのカテゴリの方だと思うんですけど、ご自分でも作品を作っていられちゃる方で、また新たな女性のあり方が提示される気がするので、それを自分がどう受け止めるか、楽しみです。

—— そうなると小野寺さんの作り方もだいぶ変わってきますよね。

小野寺 そう思います。「水と油」の頃、女性が藤田しかいなかったこともあり、媚びない、笑いもしないキャラクターを藤田に担当してもらって、男女の境界線が消えるようなところを狙いました。ですが、どうしても世の物語は“男・女”で語られる。どうしたって男性が優位に思われる社会の中で、それをどう見せていかも一つのやり方ですよね。ただ、今回は女性ばかりの出演者ということもあり、その人そのものの強さ、面白さを出す作品にしたいと考えています。

—— 男性のあり方についてはどうお考えですか？

小野寺 僕自身が男性だから、客観視できないところはあるのですが、日本は男性が持ち上げられているのかもしれないというのは感じています。例えばヨーロッパに行くと女性に対する男性の態度は全然違う。ヨーロッパでも男性は強いと思いますが、ひと悶着は一つ乗り越えている気がします。日本の

男性は自分が上に立っていると思っていない分だけ歪みは大きいようにも感じますが、今日本で起きていることも、過渡期なのだとすると、しかたないのかもしれませんが。そういえば、タイでワークショップをした時、性のカテゴリーに関してオープンで、女性男性関係なく、そこにいるということだけで創作ができたのは、僕にとって心地よい体験でした。

とにかく、日本はもっとアジアから学ぶこともある気がしていて、価値観が一発で変わることはまずないから、一発勝負でというより、継続し、10年後にでも形が出てくるかなと。自分としては曲げずに少しずつやっていくことになると思っています。

10年、20年単位で活動する

—— 今、10年後という言葉が出ましたが、今回の公演は、「ザ・グローバル・シアター・プロジェクト」の第1弾。10年、20年単位でのプロジェクトだそうですね。

小野寺 はい。そこには僕の問題意識が関わっています。例えばですが、外国で活躍していたダンサーが日本に戻ってきて、受け皿となるカンパニーがほとんどないですね。金森雅さんのNoism Company Niigataは海外の人も入っていて、門戸を開けていますが、多くの場合、戻ってきたダンサーたちがゼロから創り出さなければならないような状況があると感じています。でも、日本のカンパニーがもっとグローバルであったら、風通しが良くなるし、また違うものが見えてくるんじゃないかと思うんです。

これまで僕は社会との関わりというよりは、自分がやりたいことをやって誰かが拾ってくれるだろう、という意識が強かった。「社会のために」なんて自分がわざわざ言うのはピンとこなくて、自分のことだけをしっかりやろうと考えていたんです。でもいつしか、もう少し社会とコネクトするために、様々なことを考えたりそれを表す言葉を持ったりしなければと思うようになりました。その中で、マイムという言葉を介さない表現の可能性、手段を使って、ある種の普遍性を見つけ、提示することが、僕の方法論としての社会とのコネクトなのだと感じています。自分の年齢を考えると、これからそんなに長くやらないだろう、くらの気持ちで少しずつ進めたいかなと、意外と人生は短いという気持ちになったんです。

集団の物語を、抽象的かつ具象的に

—— 改めて、今回の作品の、現時点での具体的な構想を聞かせてください。

小野寺 ジョージ・オーウェルの小説『動物農場』をモチーフに考えています。集団・社会が翻弄され、一番良いと思った方向に行っていたはずが気づいたら違うところへ行っていて、最終的には取り込まれてしまうという構造自体が興味深いし、今の世の中にも近い気がします。ですが、今回は男性が僕だけになりそうなので、物語を表現する上ではバランスを取りにくい。もう少し、別のテキストや絵画などの要素を加えて、違うアプローチをしようかと考えています。

—— 絵画など、というのは、物として使うのですか？それとも物語として？

小野寺 作品そのままを使うわけではないのですが、そのコンセプトや考え方でしょうか。それから、砂漠とか塔とか、ある種、抽象的であり具象的でもあるようなものが世界を作るような気もしています。読み込むことをベースにするというより、外から違うものを入れて、壊すくらいのつもりでかかった方が、説教臭くなることもなくて良さそうだと思います。揉め事だったり「皆で頑張ろう」だったりといった瞬間を切り取っていくのですが、それをどういう構造で見せることができるか。海外からの出演者の隔離期間を考えると、稽古の時

間はそんなにないし、言葉の問題もあるので、例えばお題を出してソロを作ってもらい、それをもとに話し合っ、というような仕組みで進めようかと思っています。

『動物農場』は、前回の『Knife』と連続性のある作品だと感じています。『Knife』は、モーパッサンの『脂肪の塊』をモチーフにした作品で、ある座組がずっと旅をしている。それを人生という旅に重ねて考えました。今回もある意味、そうした内容なので、美術も同じものをもう一回使ってみようか考えていて。

——全く違うビジュアルにした方が、目先が変わり、やる方も観る方も新しいものだと打ち出しやすいと思いますが、勝負はそこではないんだぞ、ということでしょうか？

小野寺 はい。希望的観測なので、実際にどうなるかはわかりませんし、紙を使うなど表現の新しい可能性も探ってはいるんですけども。常に全てを新しくするのはなく、新しい作品なんだけれども、リサイクルというか、サステナブルというか、そうしたのも意識したい。世の中もそういう流れにありますし、コロナでの経済的な影響を、舞台業界も受けていますよね。1万円のお金を取って豪華な素敵なものを見せる舞台も否定したくはありませんが、様々な制約がある中、シンプルに、ミニマムに、表現自体を見せる場所として、豊かに公演を打つことを考えてみたいんです。何故、外国人を呼ばなければならないのかと言われてもおかしくないパンデミック下に、背中を押していた国際交流基金にはとても感謝しています。その中で、こちらら舞台を作るとは何かを、問われている気がしています。

3. 所感

パンデミック下の国際共同制作ということで、ヌン・ヴァン・ミンの出演見送りなどの変更が生じたり、出演者の稽古場への参加がいつになるかが感染症の状況と政府の方針に左右されるなど創作にあたり不透明な点が多かったりと、小野寺をはじめクリエイターたちも苦闘している様子を見て取ることができる。

その一方で、舞台での活動も四半世紀を超えた小野寺にとって、アジアとの出会いが新たな視座を与える大きなものであり、自身の年齢も相まって、いい意味で表現上の岐路に立っていることもうかがえる。

そもそも、多くの豊かな表現は、様々な制約の中から生まれてきたものだけに、この創作がどうなっていくか、そして関わる者たちがそこから何を得るか、興味は尽きない。

カンパニーデラシネラ×

リー・レンシン(マレーシア)、リウ・ジュイチュー(台湾)

『TOGE』第2回報告書〈稽古〉

高橋彩子

1. 作品名&コンセプト決定

かねてからの構想をもとに10月、プロットが決定。作品のモチーフとなる『動物農場』では支配する人間を追い出した動物たちが自由で平等な自治を試みるも、次第に不均衡が生じ、支配者や外界からの攻撃にさらされる物語だが、本作では“支配者側”を抽象化し、自分の置かれている状況に気づかない人々の姿を描く。中心となる登場人物たちは女性5名で演じ、小野寺修二はサポート的な立場に回ることに。作品名は『TOGE』に決定。

2. 稽古@KAAT スタート

12月の本番を控え、11月半ば、本番の会場であるKAAT神奈川芸術劇場での稽古がスタート。これ以前は、特に海外組とは、稽古場での対面でのクリエイションを重視し、メールでの文面や映像でのやりとりはあったものの、Zoomなどでの稽古は特に行わなかった。

10月上旬、たたき台となる今回のテキスト(台本)を仕上げ、英訳し、出演者に共有。

10月21日、演出家と出演者で顔合わせZoomミーティングをに行い、テキストについての感想や原作についての話をする。

11月16日、KAAT8階アトリエにて稽古開始。既に日本にいる小野寺修二、藤田桃子、崎山莉奈の稽古初日となる。隔離期間中のリー・レンシン、リウ・ジュイチュー、梶原暁子は自身のソロなどのアイデアを練ったり、Zoomでやりとりをしたりしながら過ごす。

11月18日、レンシンが稽古に合流。

11月19日、梶原が稽古に合流。

11月23日、ジュイチューが稽古に合流。

全員が揃った11月24日の稽古場を見学。物語の初めの方、「飼われている」登場人物たちが相互監視する場面を、長いゴムを使って表現。あやとりのように、様々な形が作られていく。全員がゴムを持ち、その中に入ると、まるで船のよう。5人で一つのゴムを扱うだけに、タイミングが違くと、ゴムがゆるんでしまったり、違う行為に見えてしまったりするので、なかなか難しそうだ。「急に走り出さずちょっと傾く」など小野寺からの指示は極めて細かい。

例えば、レンシンが船から落ちそうになるのを藤田が助けたかと思えば、藤田が船の外へ出る場面。「あ！」とレンシンが追うような仕草をするところで、横の梶原も同じリアクションをしたところ、小野寺から「動きが面的になる」と指摘が入り、梶原は後ろによろける崎山を、ジュイチューと共に引っ張る動きをすることになった。



長いゴムを使って、不安定に揺れ動く人々を表現(撮影:筆者)

このように、細部を丁寧に作りながら、何度も同じ場面を繰り返すうち、動きやニュアンスが、より豊かに、よりスムーズになっていく。その一方で、小野寺は「細かい物語というより、それぞれの個性、存在感を見せたい」とも語る。

続いて稽古は、梶原がアジテーションし、その演説によって、飼いならされた人々に変化が生じる場面。「ダンスではなくディスカッションに」という小野寺の注意が面白い。

ここでは、梶原やジュイチューが斜めの台に体重を預けるため、その耐久性について、舞台監督の岩谷ちなつも交えて検証も行われた。



舞台監督の岩谷と共に耐久性を検証(撮影:筆者)

小野寺は美術家マーク・マンダースにインスパイアされたそうだが、彫刻などがシンプルな椅子やテーブル、台などと共に不思議な均衡で存在するその世界は、デラシネラの世界と合いそうだ。

稽古場での会話には日本語と英語が混じり合い、レンシンとジュイチューが中国語で補い合うことも。混乱はなく、和やかな雰囲気だった。

なお、この日はKAATの劇場公演のための稽古だったが、別日にはアトリウムの空間で使用する巨大なビニール袋の実験も実施。こちらの準備も進んでいる。



アトリウム公演のための巨大のビニール袋。この内外でパフォーマンスを行う

3. 出演者インタビュー

——このプロジェクトに何を期待していますか？

レンシン 日本人との共同作業自体は初めてではありませんが、このように日本で一緒に作品を作るのは初めて。どうやって演出家やグループで作品を作ることになるのか興味を持っていました。いざ稽古が始まってみると、すごく細かい作業で！日本人がほとんどの中、私を含め皆でどんなものを作ることができるのかな、と今は興味深く思っています。

ジュイチュー 私は去年、日本でデラシネラの『Knife』という作品に参加しました。今回はそれとは違う新しい作品で、でもテーブルなど共通点がある。一体どんなことになるだろうと気になっています。

崎山 ジュイチューさん、レンシンさんは女性で年齢も近いダンサーなので、とても楽しみにしていました。去年の『Knife』の時も、ジュイチューさんは思いがけない引き出しを持っていて、梶原さんのフリーダムな感じも新鮮で、「自由でいいんだ！」と、私も凝り固まった頭を刺激され、楽しかったんです。今回はレンシンさんが入ってまた新しい引き出しを見せてくれるでしょうし、私も負けじと引き出しを開けるぞ、と。そうでないと置いていかれてしまいますし、無茶する人が沢山いるので(笑)、何か大きいエネルギーが出せるのではないかという気がしています。

梶原 『Knife』では色々な文化の人が混じっていて刺激的でしたし、短期でのクリエイションだったのでドキキ感もあったのですが、今回は、その時と同じ装置をまた違うように使って、同じメンバーもいるけど新しいメンバーもいて……と、時間が経ってちょっと入れ替わるところもありながら、また新たな旅が始まること、未知なる世界に行くことを、楽しみにしていました。小野寺さんとは4回目のクリエイションですが、いつもとても細やかで正確な作業をなさるので、細胞がすごく刺激を受ける。いつも自由にやることが多いので、きちっと形に当てはめることの難しさや面白さを感じるんです。しかも、演劇とダンスの間のような表現で、自分らしさを持ちつつ、何か違う見え方はないかと常に探り続けているデラシネラさんの活動に私も触発されています。チャレンジさせてもらえて、若いダンサーたちと一緒にやらせていただけるのは、すごく恵まれてると思います。

藤田 日本でもそんなに多くの人と創作しているというわけでもないかもしれませんが、海外の方々との創作をすると、自分の中で普通だと思っていることがそうではないかもしれないと疑うことができます。小さな集団にいると気づけないことも、海外のレンシンさん、ジュイチューさんや、海外で活動している梶原さんに教わることは多いと思うので、それがどう作品になるのか楽しみです。

——レンシンさん、ジュイチューさん、梶原さんは、ホテルでの隔離期間中、どんなことを？

レンシン 小野寺さんからラップフィルムを使って何かできないかという課題を渡されていたので、ホテルの部屋であれこれ試行錯誤しました。アイデアを覚えておいて、小野寺さんたちにメールして。今も稽古場で引き続き取り組んでいます。ソロシーンで使うことになっています。

ジュイチュー 隔離期間中、最初の2日は、プロットを読み返していました。中国語に翻訳するのが大変で。その後はジャグリングをしたり、ベッドでエクササイズをしたり、即興で動いてみたり。最後の4日は送ってもらった動画を見てソロの動きを覚えたり考えたりしていました。私のソロは、オフィスレディのキャラクターと決まっていて、動物と人間の間の動きなのですが、そのイメー

ジ動画をもらい、「どういうのがいいか考えておいて」と宿題をもらったんです。

梶原 私は作品のモチーフとなる『動物農場』を読み直していました。今回はスケジュール的に、稽古の開始後すぐに参加できることがわかっていたので、ヨガやピラティスなどのトレーニング、それから時々、インプロビゼーションもしつつ、体力温存をしていました(笑)。

——新型コロナウイルスの影響で、通常とは勝手が違うことも多いかと思いますが、いかがですか？

藤田 『Knife』もコロナで中止の確率も高い中、奇跡的に公演できたのですが(出演者に陽性者が出て11月の公演が一度中止になり、12月上旬に実施)、今回も奇跡的な感じで集まることができ幸運だなと思っています。

崎山 コロナ下でのリハーサルにも随分慣れましたが、海外からの出演者がいて、隔離期間もあって時間がない中で創作するという意味では、英語で書いて説明がすぐできるように、という準備は、去年の経験が生きていると思います。「プロログ」などと名前をつけて英語で言うなど、よりクリアに伝えられる工夫が、今回は前回よりできています。

梶原 本当に、すごくできている印象を受けます。丁寧に作ってくださっていて安心です。(外国人の)二人は、準備しなければならない書類が多くて大変だったでしょ？

レンシン そうですね。でもそれは、大丈夫です(笑)。コロナ対策に関しても、問題は感じません。マレーシアではここ数か月、感染状況がかなり悪くて、イベントが一切行われていないので、ここに来ることができてただただ感謝しています。

ジュイチュー コロナのせいでこの2年間、海外に出ることが難しくなったので、このプロジェクトへの参加によって珍しい経験ができて嬉しく、感謝しています。台湾は感染者が少なくかなり安全なので、私の両親は、日本の状況を心配しています。でも私は、日本が入国禁止になったらしかたないけれど、そうでなければ行く、と決めていました。だって、デラシネラさんたちとの共同作業はとても楽しく、毎分毎秒がパフォーマーとしての私には大きな経験で、すごく幸せだから。それは台湾では味わえないものだとは私は感じているんです。

——小野寺さんの演出の印象を教えてください。

レンシン 小野寺さんの演出は、観客からの見え方をよく考えていますね。桃子さんなど他の人にも「見て」と頼んで客観的にとらえようとするのも印象的です。私にとって、彼がどれだけ注意深く観客からの見え方を考えるかを知るの面白いし、ここであれこれトライしたり、小野寺さんから動きの効果を説明してもらったり、観客からの見え方を変えようと試みたりするのも楽しいです。

ジュイチュー 小野寺さんはとにかく発想が自由。可能性に満ちています。彼との稽古では、自分に何ができるのかについて、様々なトライができる。ダンス、ムーヴメント、アクション、アクティング、マイム……全てが含まれ、全てをまとめあげている。そのことが、私自身の発想をも自由にしてくれます。

梶原 エネルギッシュですよ。その熱量に惹かれて一緒に熱くなっちゃう。でも時々早く行き過ぎるので「TGV(フランスの高速列車)」って(笑)。小野寺さんが重視するのは、動き、シチュエーション、そして、人。人って何だろう、人って面白いよね、というのがちりばめられていて、それを、試行錯誤して探

していくのが、面白いし難しい。でも明確にヴィジョンがある方なので、信用してついていくって感じです。普段從小野寺さんと一緒にやってる仲間はやっぱりさすがで、小野寺さんも皆に支えられている。グループワークなんだなと感じます。そこに私も時々、「お邪魔します」とやらせていただけるのが、とても嬉しくて。私はフランス在住でフランスなどヨーロッパの人とも仕事をしますが、その方によってやり方は本当に様々。だから、まずは白紙になって、「あ、今回はこういうカラー、こういう絵なんだな」ということを経験していくのが、楽しいです。

崎山 私は小野寺さんとはいつも一緒にしています。大きなお題をどんと渡される時や、「これが見せたい」というものがクリアな時や、「こういう雰囲気を」と言われた時など、何種類かあるのですが、「どうやったらいいかな?」と聞かれて、皆で「こうやりましょう」と作って出来上がる感じが楽しいです。

藤田 ぐるぐる回って、今、マイムに戻ってきた感じがあります。歳を重ねてまたマイムに向かった時、どんどん踊っちゃうとかどんどん動いちゃうとかどんどんセリフを喋っちゃう、というのではなく、ぼかんとした空白を渡してもちゃんと存在できるというか、「ハイ、あなたにこの場を渡します」と言った時にちゃんと“立てる”人たちと一緒にできるのは、本当にすごい機会だなと思っています。

——今、この稽古場で一番楽しいことは？

崎山 全然喋れないけれど動いたら伝わるのが、すごいことだなと感じます。「ザーって感じで！」みたいに伝えてとりあえずやってみると案外、雰囲気伝わっていたりキャッチできたりして、そこにまた一個、色を加えられるのが、すごくスペシャルなことに思えます。

ジュイチュー 何もかもが面白いです。沢山の言語が飛び交っているけれど、でも時には言語なしでも、雰囲気やお互いを見合うことで、何が問題なのか、何が起きているのか、わかるんです。

レンシン 誰もがより良いものを見つけようとしているところ、でしょうか。私としては、もっと皆さんの言葉がわかれば、さらにイメージをシェアできるのにな、と思うことがあります。

梶原 私自身、フランスに渡った当初、全く話せなくて、フランス語が飛び交う中、日本人一人でクリエイションしたことがあります。だからレンシンさんの、「言葉がわかったら」という気持ちもわかるんですが、ダンスやマイムといったノンバーバルコミュニケーションで繋がっている強さもある。言葉以上に、第六感を使って理解することのほうが重要だったりして、そこがこういう国際的なプロジェクトの面白さだと思います。

藤田 本当に、「もっと英語が喋れたら」と毎年、心から思うのですが、稽古場や舞台上で対峙した時、その人そのものがすごく理解できる瞬間もある。言葉がない状況でわかり合えた瞬間は、とても嬉しく感じますね。

4. 小野寺修二コメント

小野寺 稽古が始まってみて、このキャストینگが正解だったと確信しています。レンシンさん、ジュイチューさんはきちんとキャッチし、アウトプットしてくれる。今の稽古場でのコミュニケーションを全て肯定する気はなく、僕がもっと細部まで説明できるような語学の勉強をしなくていいとは思っていませんが、何かが不足していることを新しい表現の可能性として使えるのではないかと感じています。というのも、自分が今、形としてパーフェクトであるマイム

カンパニーデラシネラ×

リー・レンシン(マレーシア)、リウ・ジュイチュー(台湾)

『TOGE』第3回報告書〈成果発表〉

高橋彩子

今回のデラシネラ公演は、KAAT神奈川芸術劇場の無料のアトリウムパフォーマンス『**TOGEアトリウム**』と、KAAT中スタジオでの『**TOGE**』劇場公演の2つを実施。約2週間のKAATアトリエ(稽古場)での稽古を経て、12月、以下のスケジュールで公演が行われた。

5日	13時～21時	アトリウムにて実物を使用して実寸稽古
6日	10時～18時	稽古
7日	10時～18時	稽古
8日	稽古ののち、	
	13時～18時	アトリエにて準備
	20時～	アトリウムパフォーマンスゲネ
9日	10時～15時30分	アトリエにて準備
	17時	『 TOGEアトリウム 』
10日	10時～15時30分	アトリエにて準備
	17時	『 TOGEアトリウム 』
11日	10時～15時30分	アトリエにて準備
	17時	『 TOGEアトリウム 』
14日	稽古オフ	仕込み開始
15日	13時～21時	舞台稽古
16日	13時～21時	舞台稽古
17日	ゲネ後	
	17時	『 TOGE 』劇場公演
18日	11時30分～12時	note (ダメ出し)
	13時&17時	『 TOGE 』劇場公演
19日	13時	『 TOGE 』劇場公演

1. 『TOGEアトリウム』公演

12月9日、アトリウムパフォーマンス初日。平日の夕方に行う30分の公演であるにもかかわらず、30人ほどの観客が集まった。劇場公演と同じく長いゴムを張ったスペース。違うのは、使用する台をビニールでくるみ、その下に巨大なビニール袋を仕込んでいる点だ。

開演すると、梶原暁子、リー・レンシン、崎山莉奈、リウ・ジュイチュー、藤田桃子の5人が登場。張りめぐらしたゴムの内側で動く5人。家畜の声や鳥のさえずりなどが聞こえる中、リングが持ち込まれ、一人がリングを取ろうとするのを他のメンバーがひとしきり邪魔する。やがて藤田が手に取ることに成功したリングは、他のメンバーの手に次々と渡り……。

固定されていたゴムが小野寺修二によって外され、女性たちは劇場公演でも使われる、ゴムを共同体の船のように扱う動きへ。やがて、台の下から巨大なビニール袋が広げられ、波のように動く袋の上を歩く者、その中に入る者、外で踊る者などに分かれていく。やがて、ジュイチューが踊る崎山を撮影し、リアルタイムでそれがモニターに映し出される。アクティング・エリアいっぱい膨らんだビニール袋の中に入る、ジュイチューと崎山。観客は袋に映る彼らのシルエットと、モニターに映る映像を見ることになる。袋の中ではライトも使われ、幻想的な雰囲気。

しかし、衝撃音と共に幻想的な時間は終わり、出演者たちはビニールをまとめ、台の下に戻して去る――。

このアトリウムパフォーマンスは、劇場公演の要素を使いながらも、別の

ニュアンスを含め、単なるプレゼンテーションではなく、30分の中で観客が自由に想像力を働かせることのできる構成。それでいて、この後に劇場公演を観ると、アトリウムで観たものにまた違う解釈・イメージが加わるような仕掛けになっていた。



開演前のアトリウムの様子(撮影：筆者)

2. 『TOGE』劇場公演初日後のnote (ダメ出し)

17日に初日を迎えた劇場公演。18日の2回公演の前には、初日を受けて、小野寺によるnote (ダメ出し)が行われた。

ここでは、主に「肉」「蠅」「夢のシーン」などと便宜的に名付けられたいくつかのシーンを確認。「倒れて横たわるレンシンを藤田、崎山、ジュイチュー、梶原が取り囲むと、いつの間にかレンシンが肉の塊になっているという「肉」の場面では、キュー出しを再確認。出演者とスタッフがキューによってリアルタイムで一緒に動いていくことの多い本作。出演者の誰がどう動いたタイミングでスタッフがキューを出すのか、それは他の出演者に見えるのか、あるいは別の出演者に合わせてキューを出すほうが合理的なのか、初日を受けて再検証・再決定がなされた。

「蠅」では、ジュイチューが蠅を追い払うのだが、その際の音の響きをめぐり、様々なパターンが試された。

「夢のシーン」は、いくつかの家具に出演者たちが隠れ、家具だけが動く中、レンシンが椅子に座ってテーブルからゆっくりと滑り落ちたり上ったりする場面。初日では最初から音楽が流れたが、無音でのスタートに変更。そうすることで、不思議さがじわじわと増していく。ただし、音がなくなった分、新たなキュー出しが必要になり、その段取りも決められた。

小野寺のnoteが終わったあと、舞台監督の岩谷ちなつが、出演者が紙を貼っていき、それが吹き飛ばされるという場面について、「紙を貼る最終位置をここにしてほしい」と出演者たちに伝達。紙の位置が、吹き飛ばす量を左右するからだ。

このように、初日が開いてもなお、ぎりぎりまで調整・変更が続いた。



noteを伝える小野寺と、舞台上の出演者たち(撮影：筆者)



吹き飛ばす紙の位置を確認(撮影：筆者)

3. 『TOGE』劇場公演

12月18日、『TOGE』劇場公演2日目(2回目)。第2回報告書にも書いた通り、本作はジョージ・オーウェルの小説『動物農場』をもとにつつ、独自の「置かれている場所に気づいていない人たち」を描く。

開幕すると、監視カメラやスピーカーが舞台上に見える中、女性5人がこちらを向いている。どこか挑戦的で、一人ひとり、ある種の強さを感じさせる存在感だ。しかし彼女たちは、それとは気づかず“監視下”にあり、かつ相互監視もしていて、何かあると「シッ!」と注意し合い、隊列をなして動く場面でははみ出す者を他の者が引き戻す。これは現代社会にも当てはまる光景だろう。

そのうち、レンシンが倒れ、他の4人がそれを見つめると、それが肉の塊となる。驚く人、現れた蠅を振り払う人、嘆く人。しかし、ほどなく人々はこの悲劇を忘れ、何事もなかったように日常へと戻っていく。

赤いハイヒールを履いて書類を持ったジュイチューが現れ、不安定な歩みを見せる。どうかしゅんと歩こうとするのだが、足元のぐらつきは直らない。藤田と崎山は紙の取り合いをする。身体で運んだり、くしゃくしゃにしたり、広げたり。さらにアトリウム公演にも描かれたリングが登場し、これまた人々の取り合いになる。大きな一つのゴムを全員が伸ばしてその中に入る場面では、人々が共同体の中で妨害し合い、咳払いなどで牽制し合う姿が展開する。

こうした日々に変化が生まれるのは、梶原演じる英雄の、力強いアジテートとその死。一同の暮らしは、協力し合っての共同生活へと移っていく。ボックスの装置に生えた緑にレンシンがじょうろで水をやる平和な場面もある日、5人が全員で腰掛けていると、鳥がやってくる。そのさえずりから外の話を聞いて楽しい気持ちになる5人。勇気を得た彼女たちは外の世界と戦い、勝利を収める。ここからは、勢いついたり打ちひしがれたりの繰り返し。ラップフィルムで椅子に身体をくりつけられたレンシンがラップフィルムからの脱出に成功する場面には、外と戦いながら共同生活を送る不安感と達成感が象徴されているかのようだった。

やがて、5人は綱と椅子で塔を作り始める。しかしその塔は堅牢からはほど遠く、彼女たちの共同生活そのものの不安定さを示してもいる。最後、塔は崩壊し、5人は外に出る。全員での踊りはどこか祈りのようにも見える。彼女たちは下を向くことなく、遠い空へと眼差しを向けるのだった――。

動物という当初の設定に加え、出演者たちが生来持つ雰囲気もあってか、5人は、睚いしつつも、常にビュアでひたむきに見える。見えない敵に翻弄されながらも懸命に抗い、立ち上がろうとするその姿ゆえに、ラストも、動物たちが敗北し、共同体が無残に崩壊する原作に比べ、再生や肯定の色が強いように感じられた。

4. 舞台監督・岩谷ちなつインタビュー ※18日昼の回終了後に取材

――デラシネラの公演には過去にも何作か関わっていますね。

岩谷 舞台監督助手などで関わっていますが、舞台監督としては『Knife』に続いて2作目です。前はコロナも深刻な状況で皆神経質になっていましたし、海外のメンバーに加えてろう者の零境さんが出ているらしいすごいや英語が入り乱れていました。でも、今回はレンシンさんもジュイチューさんも英語が喋れる方で、もちろんどこまでちゃんと伝わっているか判断が難しい部分もありますが、二人とも、小野寺さんの英語はもちろん、日本語でもかなり汲み取ってクリエイションを続けていましたし、全体的にのびのびとできている気がします。私自身、高校生の時に1年間アメリカに留学していたので、こういう国際的なプロダクションは楽しいですね。

――演劇の舞台監督もなさっていますが、小野寺さんの舞台作りの特徴は？

岩谷 演劇だったら台本があり、そこから美術家がビジュアルのヒントを拾っ

て形に起こしてくれますが、ダンス、特に小野寺さんの舞台は、原作があっても詳細な台本があるわけではなく、小野寺さんのイメージの中で物語のピースを作っていく。その美術を作るまでには時間が必要で、でも稽古はその間も進んでいく。そうすると、仮の小道具がそのまま本番のものになるなど、大変なところが美術家の方にはあるのではないかと思います。装置を演劇的に動かしながら緻密に踊りのピースが作られていくので、舞台監督としても、仮の小道具を出しつつも実際にある美術のものとの整合性をどうするか、何を土台にして、どこを残し、どこを変えられるかということを考える難しさがあります。

――公演中は主にどこでどういった仕事を？

岩谷 舞台の後ろや、上手あるいは下手にいます。暗転の時には出演者と一緒に道具を動かすなどの転換をしていますし、“塔”を立ち上げる時には綱元で私が上げたり下げたりの操作をしています。通常の踊りの公演だと、流れを場当たりで決めるのが舞台監督の仕事で、あとは皆をサポートし応援するしかないことが多いのですが、デラシネラの場合は常に一緒にやる、という感じですよ。

――昨日の初日、舞台監督として全体の流れとしては何点でしたか？

岩谷 初日に100点を出さなければなりませんけど、皆それなりに疲労もたまってくるし、道具も使えば使うほど壊れていくので、その100点をどう守って、事故や怪我なくお客様に届けていくかが勝負。そのためにも、色々な事柄をルーティンにはめてイレギュラーな事態が起きないようにすることに、重きを置いています。小野寺さんは常にアイデアが豊富なので、それを時間内にどう入れていくか、そういうところのタイムマネジメントも大事な仕事ですね。

5. 所感

複雑なスタッフワーク、キャストワークによって実現した、デラシネラの2つの『TOGE』公演。

アトリウムパフォーマンスでは、「この距離で、衣裳の質感の違いまで見える」(ツイッター)、「30分なのに、点から線、面から空間に展開してあれよあれよイメージが膨らむ気持ち良さ」(ツイッター)、「動きなどが面白く、観客の集中を妨げがちな、エントランス近くの空間にもかかわらず、見入ってしまう感覚があった」(筆者取材)などの感想が聞かれた。

動物たちが農場主に対して反乱を起こす『動物農場』にインスパイアされたつつ抽象化された世界だけに、特に劇場公演では、管理社会や戦争などを想起させるシークエンスから恐怖や悲劇を強く感じた観客もいれば、それよりもユーモアや力強さを感じた観客もいたようだ。「囲われた場所にいる5人は、コロナ禍の我々のようでもある」(ツイッター)との感想もあった。

多様な感想もまた、作品そのものの多様性を象徴するものと言えるのではないだろうか？



©鈴木穂藏

——ただ、当日パンフレットには記載がありました。

小野寺 皆がこの本を読み、そこから出発しているという意味においても、モチーフとしていることはお伝えしたいと思いました。ホームページなどまとめた文章が掲載できる場合は事前情報から記載していたのですが、タイトル情報のみでご来場なさる観客の方は多いかもしれません。デラシネラでの最近の作品は、モーパッサンの『脂肪の塊』を原作にした『Knife』にしろ今作にしろ、今の時代とダブるところが多く、だからこそ切り口によっては説教臭くなりがち。テーマに対して、自分の中で割り切る部分と踏み込む部分のバランスを学んでいる途中という感じがします。演劇には原作物が多いですが、言葉を使わない身体表現でもこんなに色々なことができますよ、ということを示すことができたら、次へのステップがあるようにも思うので、じっくり考えていきたいと思います。

——アジア、女性だけの創作、基となる作品やテキストとの関わり方など、様々な面で、先に繋がる発見があったようですね。

小野寺 こういう一歩って、なかなか自分たちだけでは進められないので、2017年に最初に僕に国際交流の話を持ちかけてベトナムとの共同制作の機会をくれたKAAT神奈川芸術劇場、そして今回の国際交流基金の皆さんには心から感謝したいです。このご時世に、わざわざ海外から呼んでくださり、交流・発展の機会を継続させていただいた。それを一回だけのものにせず積み重ねることで、新しいものができていくのではないかという手応えがあります。レンシンさん、ジュイチューさんも「また来たい」と言ってくれていますし、ぜひ続けていきたいです。

4. 所感

今回の企画はコロナ下での国際共同制作ということで、当初はオンラインツールを駆使しての創作が行われるのかと想像していた。しかし、デラシネラはもっと原始的かつ本質的な手段で乗り切り、結果的に、時勢にとらわれないう、多くの収穫を得たようだ。国際交流が、アーティストの一つの経験となるだけでなく、具体的にクリエイションの手法や考え方にまで作用するさまを垣間見ることができ、オブザーバーとして、大げさな言い方かもしれないが蒙を啓かれる思いもあった。今後の展開が楽しみでならない。

『空の橋』

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

日本とブラジルの文化を融合させた新作オリジナルドーム映像作品の制作。
 緑深い森林、流れ、たゆたい、溢れる水。そこには原初の生命が息づき、人間と動物と精霊たちの声がかたまる。祖先が守り伝え育んできた神話と伝説は、生命あるものの叫びとつづやき、祈りと歌が織りなす交響詩として、約17,600kmも離れた日本とブラジルの文化に根付いている。地上・空・宇宙と精神世界が融合された高次元な時空を通過し、両者の交響詩が邂逅する。音響家の大竹真由美、映像作家の橋本大佑、音楽家の小林洋平、シェン・響盟・リベイロ、ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス他によるコラボレーションにより、これまでにない新しい「空」が作られる。2021年12月に作品発表。

成果発表概要

日時：2021年12月23日(木) 10:30
 上演時間：45分
 会場：さいたま市宇宙劇場

クレジット

音響演出・総合プロデューサー：大竹真由美
 映像監督・アートディレクター：橋本大佑
 音楽・サクソ演奏：小林洋平
 フルード・尺八演奏：シェン・響盟・リベイロ
 アコーディオン演奏：ガブリエル・レヴィ
 パーカッション演奏：アリ・コラーレス

主催：独立行政法人国際交流基金、株式会社エス・シー・アライアンス、さいたま市宇宙劇場
 協力：株式会社LIL、有限会社FAIR WIND music、シーノス・ナ・フロレスタ、株式会社五藤光学研究所
 後援：駐日ブラジル大使館



大竹真由美



橋本大佑



小林洋平



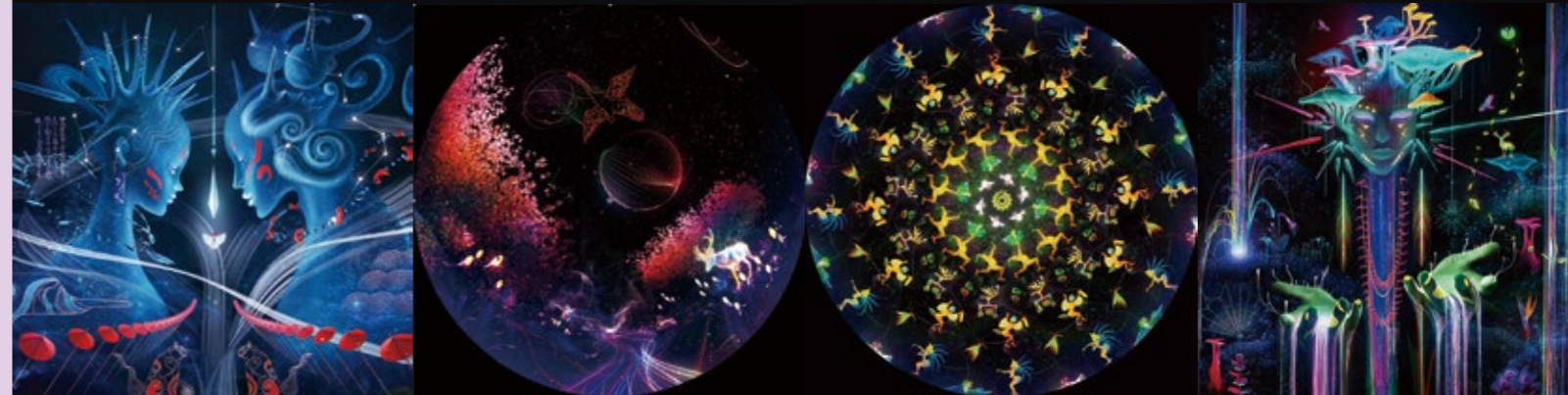
シェン・響盟・リベイロ



ガブリエル・レヴィ



アリ・コラーレス



『空の橋』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、ガブリエル・レヴィイ、アリ・コラーレス(ブラジル)

『空の橋』第1回報告書〈事業の立ち上げ〉

南出和余

事業の概要

概要

本事業は、株式会社エス・シー・アライアンスが企画立案し、日本とブラジルのアーティストの共同によるプラネタリウム映像作品『空の橋』の制作上映を目的としている。世界中が新型コロナウイルス感染症に苦しむなかで、「空を見上げて上を向いてほしい」という願いから「星空」をテーマに立案された。「星空」から連想して、星空を国旗のモチーフにしているブラジルが、本企画の国際共同制作のカウンターパートに選ばれている。とはいえっても選出にはエス・シー・アライアンスのこれまでのネットワークが基盤にあることはいうまでもない。

共同制作の過程は大まかに4段階で計画されている。第1段階では日本とブラジル両国のアーティストらによるウェブ会議によって作品のテーマや構成について議論を重ね、全体のイメージ構成を作る。第2段階では、全体構成に基づいて日本側アーティストが制作する映像コンテと音楽の骨子を軸に、両国のアーティストがアレンジを加える。この第1段階と第2段階ではオンラインでのコミュニケーションを最大限に活用して実施する。メインとなる第3段階では、7月から9月の間にブラジルから日本にアーティストを招聘し、山中湖でレコーディング実宿を実施する。そして第4段階では、実宿でレコーディングされた音楽と映像を融合させて、2021年内の作品完成を目指す。しかし実際には7月から9月の時期に新型コロナウイルス感染症状況の好転が見られず、ブラジルからの来日が叶わなかったため、第3段階もオンラインでの連携作業とされた。また制作の過程を常に記録して、随時メイキング動画を配信することも計画に含まれている。

第1回目の本報告では、第1段階から第2段階(3月末の事業開始から9月まで)の過程について報告する。なお報告者がオブザーバー業務を請負ったのは9月以降なので、開始当時の記録についてはエス・シー・アライアンスから国際交流基金に提供されたオンライン会議の議事録およびレコーディング(3月26日、3月29日、4月21日開催分)を参照し、さらに9月24日にオンラインで聞き取りをした情報に基づいている。

事業構成員

詳細に入るまえに参加メンバーと役割について確認する(下線は会議出席者)。

- 大竹真由美氏(エス・シー・アライアンス)：音響演出・総合プロデューサー
- 橋本大佑氏(LIL)：映像監督・アートディレクター
- 井筒亮太氏(LIL)：CG・映像制作
- 小林洋平氏(FAIR WIND music)：音楽制作・サクソス演奏
- 安田裕司氏(FAIR WIND music)：音楽制作
- 佐藤順氏(FAIR WIND music)：事務所スタッフ
- 押尾美里氏(エス・シー・アライアンス)：制作進行
- 武愛莉氏(エス・シー・アライアンス)：運営管理
- シェン・響盟・リベイロ氏(シーノス・ナ・フロレスタ)：ブラジル側プロデューサー・フルート／尺八演奏
- ガブリエル・レヴィイ氏(シーノス・ナ・フロレスタ)：ブラジル側音楽制作・アコーディオン演奏
- ファビアーナ・コーザ氏：ブラジル側ボーカリスト
- 鈴木森静香氏：ブラジル側制作マネージャー

サポート団体

- シーノス・ナ・フロレスタ：音楽制作

- 株式会社LIL：映像技術

- 有限会社FAIR WIND music：音楽制作

- 株式会社五藤光学研究所：ドーム映像技術サポート

このなかで、特に映像については橋本氏が、音楽については小林氏が骨子を作成し、全員で議論を重ねながら演出・アレンジを加えていく。

第1段階：全体構成の企画

第1回目のウェブ会議が3月26日に開催され、日本とブラジル両国からの参加者の顔合わせが行われたあと、事業の概要とスケジュールについての確認がなされた。その後、橋本氏からテーマ(全体イメージ)の原案として2案(A案・B案)が提示された。作品の長さは10分が想定されている。



橋本氏によるイメージ原案Aの一部



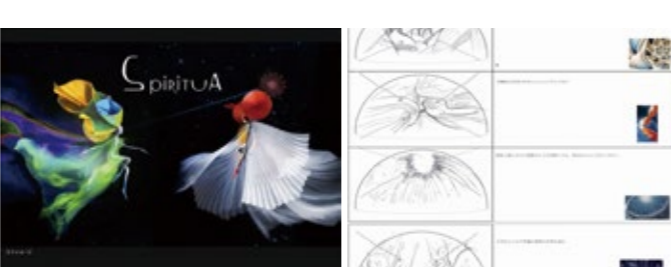
橋本氏によるイメージ原案Bの一部

まずA案では「人間の根源」がコンセプトとなっている。ブラジル先住民(インディオ)の神話と伝説を伝える絵本『世界をささえる一本の木』(原題：Walde-Mar de Andrade e Silva)からイメージを得て、ブラジル先住民の世界観における「動物+人間+精霊」の共存が、古代日本と親和性を持ちうるとし、その日本的なる解釈を映像と音で表現したいとされている。抽象表現を多用しつつ、展開のなかで現代社会にも繋げるイメージを描く、全体として壮大なイメージである。

一方のB案は「星の精霊(たち)」がコンセプトとなっている。「日本で生まれ育った精霊とブラジルで生まれ育った精霊たちが、星空で出会い、共鳴し合うなかで、力を合わせてかけがえないものを創り出してゆく物語」というストーリーが設定されており、風刺的に擬人化された精霊たちが登場する。この2案について検討され、3月29日の第2回ウェブ会議においてA案を採用することが決定した。

議論の過程では「いずれも捨てがたく、B案はユニークさに優れているが、行動制限のなかでの遠隔制作を考えるとA案のほうが制作プロセスをイメージしやすい」という意見が聞かれた。また共有された作品のイメージは「未知なる没入」「考えずに感じ入る(Not intellectual)」ということであった。ブラジル(先住民)という具体的なモチーフがあるなかで「考えず」というのは、ともしれば観客にステレオタイプのなイメージを彷彿とさせてしまう危うさがあるが、抽象度を上げ、日本と呼応した「人間の根源」というコンセプトに近づけることによって回避されることを期待したい。

第2段階：コンテの作成(とアレンジ)



橋本氏による絵コンテの一部

第1段階で決定した全体構成をもとに橋本氏がコンテ案を制作し、4月21日開催の第3回ウェブ会議で共有した。「日本とブラジルの精霊が旅する世界(SPIRITUA)」が全体を貫くストーリーで、以下の展開が提案された(「起承転結」以外の各段階は会議記録からの報告者のメモに基づく)。

起：日本とブラジル

・ドームに世界地図が現れ、ブラジルと日本を残して消える。ブラジルと日本両国の古典音楽が流れて混じり合う。(＝ファンタジー調の楽しい導入を想定)

承：二人の精霊

・二人の精霊が登場。→精霊が無いながら混じり合う。

・映像の抽象度を上げ「不思議な模様」が登場。

承：太古の記憶と神話の時空へ

・植物が生まれ、なかから光が漏れマブチニン¹が登場する。植物が成長し、地上には精霊が現れる。

・気泡がジャングルと化し、それがジャガーとなって登場する。ジャガーを包むマブチニンの手。

・マブチニンの手からこぼれ落ちる水が「イグアスの滝」になる。

・水面が上昇してドーム全体が海に。→海の中の魚たち、漁をするブラジル先住民たちの登場。

・矢で捉えられた魚が沈んでいき「人魚」に。＝ブラジルと日本の神話の融合。

・人魚が水面を2つに切り裂く。

・切り裂かれた水の間から「星空」が現れる。

・星空のなかに二人の精霊が登場。

・二人の精霊に星空が集まってくる。

転：文化交流の宴

・星空が精霊たちのマントになる。

・マントを纏った精霊たちが形を変え、分裂して数を増していく。

・カラフルな精霊たちがドーム全体を覆い尽くす。

・精霊たちの溜め込む仕草で凝縮。

・精霊たちのジャンプでマントが棒状に伸び、それが絡まり合って球体になる。

結：同じ海に浮かぶ日本とブラジル

・破裂した球体から現れる太陽。

・太陽と海を共有する(現在の)日本とブラジルが両側に描かれる。

・両側に日本とブラジルの制作者名クレジットが示されて終了。

概要

橋本氏によるコンテ案に対するメンバー内の評価は総じて高く、これをもとに発展させるために、いくつかのポイントについて議論がなされた。

まずシェン氏(ブラジル側プロデューサー兼演奏家)からコンテンツに関しての確認がなされた。まず『SPIRITUA』というタイトルの映像がすでに存在しているのでこれをタイトルに使うことはできない。また全体として内容が日本よりブラジル寄りであるという印象を受けた。具体的な点については、ブラジルのジャガーはコンテに描かれているジャガーとは種類が異なり、より優しいイメージである。水の神も同様に、優しいイメージで人びとに認識されている。また、ラストシーンでブラジルと日本を示す際に現代都市の象徴(コロコバードの丘のキリスト像および東京スカイツリー)が用いられているが、全体の流れからすると自然の象徴(イグアスの滝と那智の滝など)のほうがよいのではないか、との指摘がされた。これに対して橋本氏からは、観客が一目で見えてブラジル・日本とわかるものにしたいとの意見が出され、自然の象徴について再考することになった。

他のメンバーからは、本企画のテーマである「星空」に、作品のなかでどの程度かつどのように存在感を出させるかという点が議論された。プラネタリウムという上映空間を考えても「星空」をより活用したいとの意見が出された。南十字星の見えるブラジルと北斗七星が見える日本を対称的に捉え、南半球と北半球のコントラストを表現する。また見るべき位置を固定しなければ、赤道直下地域のように南十字星と北斗七星が同時に見える場所もあることから、両方を同時に描くことも可能である。このコントラストを用いることはで

きないかとの意見が出された。

映像制作において、プラネタリウム(ドーム)で上映する映像の質についても意見交換がなされた。CGを多用した3D映像は綺麗ではあるが、経費が膨らみすぎるうえに、すでに世の中に多く存在しているので表現の新しさを演出するのはかえてって難しい。リアルさを出すよりも3Dと2Dを組み合わせることで抽象度の高い新しさを演出できるのではないか、との意見で一致した。また導入は映像なしで音楽のみで入るといった案が出された。

また、作品の「わかりやすさ」や日本のプラネタリウムの教育的性格にどこまで対応すべきか(対象設定をどうするか)という議論もなされたが、今回は観客や配給を気にせず、自分たちが挑戦したい表現演出にこだわるという意見で一致した。とはいえ抽象度の高い本作を観客に見てもらうにあたっては、予め作品の概要を提示しておく必要はあるだろうとのことで、音楽のみでの導入と合わせてナレーションで作品概要について多言語説明(日本語、ポルトガル語、英語)する案が出された。文字情報にはパンフレットを作成する。

途中経過(9月24日)からの所見

このあと、5月から8月に取り組まれた、修正後の絵コンテの検討と決定、映像制作、音楽骨子の制作とアレンジについては記録がないため報告書に含めることができないが、制作途中の9月24日のミーティングにオブザーブ参加して(報告者にとっては初顔合わせ)、主に、作品の主旨と、コロナ禍での遠隔連携作業について話を聞いた。

まず作品の主旨に関しては、日本とブラジルという「地球の反対側」の国同士の「深いところでの共鳴」というメッセージに基づいている。これを表現するために「人間の根源」と「空」を用いている。抽象度の高い作品にすることで、見た人に自由に「感じられる」幅を提供し、決して価値観の押し付けにならないようにしたいとのことである。

日本とブラジルを社会の側面から捉えれば、近現代史における活発な国交とその歴史、また人種の共通性が容易に想像されるが、本作品ではあえて社会を捉えずに、精神世界に焦点を当てている。そこには、これまであまり注目されてこなかった両国の文化的融合の可能性が、特に音楽においてブラジルのアーティスト側に感じられたことにも起因しているようであった。

コロナ禍での遠隔共同作業については、困難さよりむしろ新たな可能性を感じながらやっているようであった。コロナ以前の世界では対面での共同作業を凝縮された時間内で試みていたが、オンラインで繋がることが「新たな日常」となり、むしろ以前より密に連携して作業するようになった。両国のアーティストたちがやりとりのなかで丁寧にクオリティを合わせようとしている。また、一部のメンバーの渡航よりも、より多くのメンバーが直接制作に関わることも可能となる。音楽に関しては、各自が普段使っている演奏空間を繋ぐことで、楽器の持ち運びが不要となり、両国の各々がもつ最善の空間を用いることが可能だという。ブラジル側アーティストのシェン氏によれば、ブラジルでは芸術に対する教育的サポートが少ないなかで、ローカルアーティストたちがオンラインでこのような機会に参加することは重要で、アーティストたちがとても協力的とのことであった。

コロナ禍の行動制限は、国際共同(協働)のスタイルに大きな影響と変化をもたらしている。オンラインで繋がる「新たな日常」では互いがいつでも繋がっていられる。しかし、オフラインの世界でしか出会うことができない身体的感覚や「発信しない日常」を私たちがいかに想像できるかということへの認識の重要性もまた同時に増している。精神世界を描く本作品が、「根っこのところでき繋がっている」ことを肌で感じさせよう作品として、コロナ禍の世界を勇気づけることを期待したい。

脚注

- ↑ ブラジルクマユラー族の神話に出てくる「はじめの人」。『世界をささえる一本の木』で紹介されている。神話ではマブチニンの娘とジャガーの間に生まれた双子の兄弟が「太陽」と「月」となる。

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、
ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

『空の橋』第2回報告書〈映像制作〉

南出和余

第2回報告の趣旨

株式会社エス・シー・アライアンスの企画事業では、日本とブラジルのアーティストが共同(協働)してプラネタリウム映像作品『空の橋』を制作している。第1回の報告では全体像を示したうえで、2021年9月末までの経過について、関係者からの聞き取りをもとに報告した。本制作は主に、橋本大佑氏を中心とする映像制作班と、小林洋平氏を中心とする音楽制作班によってコンテンツ作りが進められ、それを総合プロデュースするのがエス・シー・アライアンスの大竹真由美氏とブラジル側のシェン・響盟・リベイロ氏である。とはいっても分担作業というわけではなく連携しながら全体の制作活動が進められている。

第2回の本報告では、主に映像制作の経過について報告する。11月16日にオンラインで、以下の映像制作班の皆さんにヒアリングを行った。

・橋本大佑氏：映像監督・アートディレクター

・井筒亮太氏：CG・映像制作

・久保田彩那氏：CG制作、絵作り

・橋本真作氏：アニメーション制作

・カミラ・ゴンド氏：ブラジル側アーティスト(ラストシーン原画制作)

(大竹真由美氏：音響演出・総合プロデューサー)

映像制作の過程

第1回報告書で記載した通り、制作第1段階で橋本大佑監督から提案された2つのコンセプト案のうち「日本とブラジルの精霊が旅する(出会う)世界」が作品の全体像に採用された。これに基づいて橋本監督が制作したストーリー構成と絵コンテ案¹までを、第1回報告書では報告した。その後の工程は以下の通り。

- 絵コンテをもとに「Vコンテ(ビデオ・コンテ)」を作る。Vコンテは絵コンテと同じ枚数の静止画でできていて、展開を時間軸上に並べて全体の長さを決定するものである。これを音楽班(小林氏ら)と共有し、音楽班ではこれをもとに音楽制作に取りかかる。
- 空間にシーンごとにキャラクターを配置した構図(設計図)＝「プリビズ」を作り、これをプラネタリウム上で試写する。そのことで、パソコン上との配置やスピードの落差なども確認できる。7月末までにここまでの作業がなされ、プリビズに基づいて映像班では各シーン各キャラクターの制作をCG制作者たちが、橋本監督の指示のもと担っていく。

映像班は総勢13名のスタッフで構成されている。橋本大佑監督や、制作作業の指示系統を担う井筒亮太プロデューサーのほか、CG制作には多様なクリエイターたちが関わっている。キャラクターのCG制作やアニメーション化を担う者、キャラクターのモデルを制作する者、キャラクターの動きを制作する者、CG制作の技術サポートをするディレクターもいる。また、井筒氏と共に全体のスケジュールや段取りを調整するスタッフも欠かせない。このなかで、キャラクターのCG制作を担った久保田彩那氏と、アニメーションを担当した橋本真作氏に話を聞いた。

各シーン各キャラクターの制作を担ったクリエイターたちの経験

1. 久保田彩那氏

久保田氏は映像に登場するキャラクターのCG制作を担当した。特にシーン1(地球の誕生)からシーン2(日本の精霊の誕生)とシーン3(ブラジルの精霊の誕生)までの詳細部の制作に携わった。プリビズで提示された配置に合わせてキャラクターを動かし、各動物や星雲につける粒子シミュレーションや粒子エフェクトを作成する。各素材や全体の色調整も行う。久保田氏が手がけた場面だけでも約8,000フレームあり、これらの作業を橋本監督と確認しながら進めていくのは膨大な作業である。

もっとも大変だったのは「尺が長い」ということで、担当箇所(約1万フレーム)を一括で管理しようとするとう1回のレンダリングに膨大な時間(3日以上)がかかってしまう。それでは詳細を小まめに修正して橋本監督に確認してもらうことができない。この問題に対して、井筒亮太氏のサポートで効率的に跳ばしながら出力する方法などを学んだという。

久保田氏の3Dクリエイターとしての経験は4年ほどで、これまでも橋本監督のもとで制作に関わったことはある。しかし、今回は初めてのプラネタリウム映像で、これまでとは異なる経験が多々得られたという。上記の尺の長さという点では苦労も多かったが、チームワークのなかで助けられ、また橋本監督の丁寧で的確な指示から学ぶことが多かった。大変ななかにも充実感は大きいという。

2. 橋本真作氏

次に、アニメーション制作を担当した橋本氏に話を聞いた。すでに15年の実績のある橋本氏は、橋本監督も井筒プロデューサーも信頼をおくアニメーションクリエイターで、「キャラクターに命を宿らせる」橋本氏の制作技術は定評がある。今回の作品ではメインのキャラクターである日本とブラジルの精霊たちのアニメーション化を手がけている。精霊のデザインと動きは橋本監督から提示される。プラネタリウム上で動きは3D的な動きが必要となるが、橋本監督からの指示が明確であったため迷わず作業ができたという。橋本氏にとってやはり大変だったのは、尺が長いということだった。

プラネタリウム映像の挑戦

橋本大佑監督にとって、プラネタリウム映像制作は今回が初めての経験であり、制作の過程で、通常の平面スクリーンに投影する映像制作との大きな違いに気づいたという。ドームスクリーンいっぱい投影する映像を作ることには醍醐味があるが、カメラワークや、観客の焦点をどのように誘導するかにおいては平面スクリーン映像との間に根本的な違いがある。もっとも大きな違いであり苦労した点が、映像のカット割がない(1カットの映像構成)ということである。そして、このカット(尺)の長さが、クリエイターたちが口を揃えて嘆いていたレンダリング作業の長さに繋がっている。

また企画段階から、今回のプラネタリウム映像制作においては「これまでに例をみない新しい挑戦」を目指すことが確認されていた。したがって前例となる作品がなく、制作しながら作品のイメージを作り上げていくことが求められた。それを他のメンバーたちと共有しながら構成していくうえでの監督の果たすべき役割は大きい。

オンライン作業の挑戦

コロナ禍の行動規制により、これまでの作業は100%オンラインで展開されている。オンライン作業のメリットとデメリットについては、総じてメリットのほうが大きいとのことであった。何よりのメリットは「すぐに繋がれる、作業場での作業工程をその場で(オンラインで)確認し合うことができる」ことである。コロナ前は直接会って確認するのが当然とされ、一緒にモニターを見て

作業をしていた。ところが直接会うことができなくなってZoomなどオンライン会議システムを利用するようになると、直接会っていた時以上に頻繁に確認するようになり、かえて連携が密になったという。CG制作を担当した久保田氏は、問題が生じた際にはすぐに橋本監督に連絡し、画面共有しながら細部の確認や相談をすることができた。井筒氏いわく、オンラインの活用により、制作の効率性と生産性は確実に上がったという。

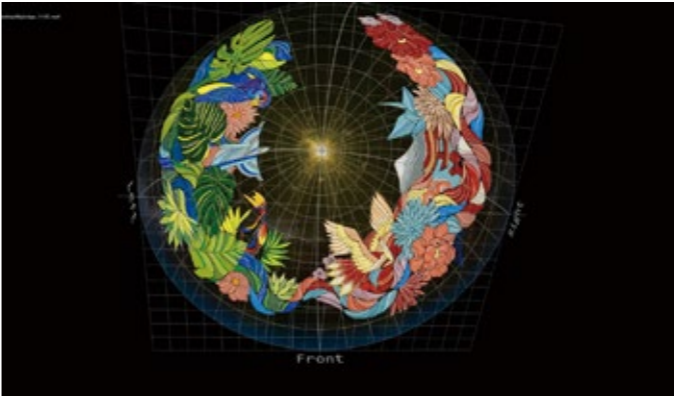
とはいっても今もオンラインでの作業が続いており、対面に戻った時に気づくオンラインの限界(対面のよさ)があるかもしれない。橋本監督は「オンラインのメリットは大きいが、実際に直接会った時に得られる情報は桁違いに大きい」という。それには各担い手の思い入れや雰囲気、空気感といった、非言語コミュニケーションで得られる情報が含まれている。そうしたところにオンラインの「物足りなさ」があることも、確かだといえよう。

ラストシーン制作における日本とブラジルの融合

映像のラストシーンには、日本とブラジルの象徴が描かれる構成になっている。このシーンは日系ブラジル人アーティストのカミラ・ゴンド氏が手がけることになった。カミラ氏が担うことになった経緯について橋本監督に尋ねたところ、本制作事業は日本とブラジルのアーティストによる共同制作が趣旨となっており、音楽制作においてはそれが実現している。しかし映像は日本のアーティストが担い、ブラジルの要素は日本のアーティストが絵本などを参照しながら、また音楽プロデューサーのシェン氏に意見をもらいながら制作を進めるに留まっていた。そこで、映像にもブラジルの感性を取り入れたいとの思いから、国際交流基金ブラジル事務局の笹尾氏に相談したところ、候補となる複数のアーティスト画家を紹介してくれた。紹介されたアーティストのなかではカミラ氏の作品が圧倒的に橋本監督の目を惹き、カミラ氏にラストシーンの原画制作をお願いすることになった。監督によると、カミラ氏の作品には日本文化に対する愛が感じられ、その作風や色使いに日本らしさを感じたという。ラストシーンで日本とブラジルの「融合」を描いてもらうには最適と判断した。

カミラ氏にインタビューを行い、自らの作品における日本表象の背景について尋ねた。

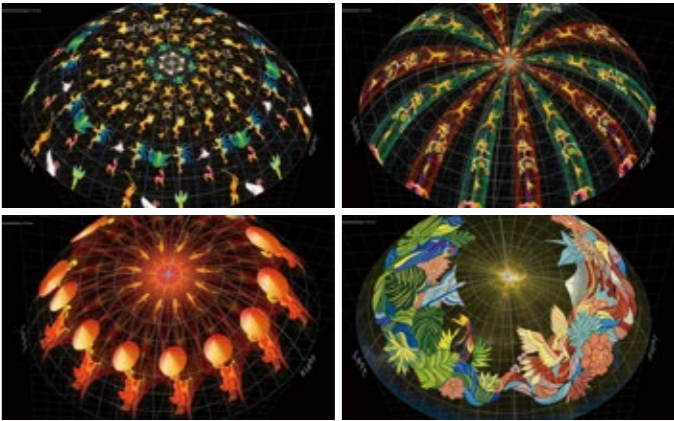
カミラ氏は祖父母が日本出身の日系3世である。幼い頃(1歳時から)5年間日本に住んでいた経験もあり、日本の幼稚園にも通っていた。最初に覚えた言語は日本語で、今でも日本語を聞けば話の大きな内容は理解できるという。自身のなかで日系人としてのアイデンティティは強く、日本からブラジルに戻った時に再適応に苦労したことや、ポルトガルに留学した際にはブラジル人としてのアイデンティティより日本人(日系人)としてのアイデンティティを自覚した経験などを話してくれた。こうしたダブルバックグラウンドやアイデンティティを表現する手段として芸術を学び、自らのルーツを作品に反映させている。この意味で、今回の日本とブラジルの共同制作に参加できたことは本人にとって意味深い。



ラストシーンには、ブラジルの象徴としてキリスト像、日本の象徴として富士山が中心に描かれている。これは橋本監督からの提案でもあったが、カミラ氏もこれらに合意して配置を考えた。その横には折り紙でできた鶴が描かれている。折り鶴はブラジルでも日本をイメージさせるシンボルとしてよく使われており、日本でも「日本らしさ」として用いられている。鶴に呼応して、ブラジル側にもブラジルの鳥(オウム)が描かれている。富士山と鶴、キリスト像とオウムを取り囲む花々には、日本側には菊や桜、ブラジル側には熱帯植物が描かれており、色使いでも、日本を赤系、ブラジルを緑系でまとめることで、バランスのとれたコントラストが描かれている。

カミラ氏がこのデザインに込めた思いは、地球の反対側同士に位置する日本とブラジルが、互いに響き合っている様子を描きたかったという。さらに、映像の真ん中に出る太陽が両社会と一緒に照らしている。ブラジルは日本の次に日本人(日系人)人口が多い国であり、また日本に暮らすブラジル国籍の日系人も少なくない。日系ブラジル人の存在が両社会の掛橋であることがカミラ氏のデザインから垣間見られる。

橋本監督は、カミラ氏の絵を本映像作品のラストシーンに組み入れることで、それまでの流れとは異なるテイストによって、作品に多様性が生まれ、新しい表現を目指している本作品のクライマックスに相応しいという。



映像制作過程についての所見

11月16日時点で、映像制作は6割から7割が完成しているとのことであった。完成作品の発表が予定されている12月23日までに、映像の完成、音楽との調整、音響効果の挿入が予定されている。

映像制作における苦労は、テクニカルな面、なかでもギガデータの扱いに集約されており、デジタル技術の進歩とその環境整備が同時並行して進むことの需要と課題を痛感する。コロナ禍で人々が行動規制を強いられるなか、私たちはコミュニケーションや連携作業のほぼ全てを「オンライン」に頼りながら、コロナ前の生活と活動の継続と「新たな日常」を模索している。本事業における国内外での共同制作と連携、国際交流というコアな部分を、オンラインでどこまで実現しうるかということに、本映像作品制作は挑戦している。オンラインによって作業の効率性が増し、ある面では連携が密になった一方で、何か「物足りなさ」を感じる橋本監督の感覚が、これを物語っている。

¹ 第1回報告書で確認した大きな流れ(コンテ)は以下の通りであった。
起：日本とブラジルの現れ
承：二人の精霊(日本とブラジル)の誕生→神話の世界での日本とブラジルの融合
転：精霊たちの交流の宴
結：太陽と海に浮かぶ日本とブラジル

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベイロ、ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

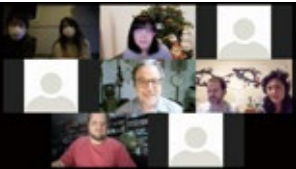
『空の橋』第3回報告書〈音楽制作〉

南出和余

第3回報告の趣旨

株式会社エス・シー・アライアンスによるプラネタリウム映像制作「空の橋」事業では、日本とブラジルのアーティストらによる制作活動が大詰めを迎えている。申請時に計画されていたブラジルからアーティストを日本に招聘してのレコーディング合宿は、新型コロナウイルス感染症拡大の影響により実現できなかったが、オンラインを駆使した絶え間ない努力の結果、コロナにも負けないクオリティの作品ができようとしている。また、オンライン共同制作の利点、新たな可能性も導き出しつつある。

前回(第2回)の報告では映像制作班の制作プロセスを中心に報告したので、第3回となる本報告では、音楽制作班の制作活動について報告する。12月6日にオンラインで、以下、日本とブラジルのアーティストの皆さんにヒアリングを行った。また10月31日に行われた都内レコーディングスタジオでの日本側アーティストの演奏録音にもオンラインで同席した。レコーディング時にはブラジル側アーティストもオンラインで繋がっており、共同制作の様子を垣間見ることができた。



12月6日ヒアリング参加者

- ・大竹真由美氏：音響演出・総合プロデューサー
- ・小林洋平氏：日本側音楽制作・サクセス演奏
- ・シェン・響盟・リベイロ氏：ブラジル側音楽プロデューサー・フルート／尺八演奏
- ・アリ・コラーレス氏：ブラジル側音楽制作・パーカッション他打楽器演奏
- ・ガブリエル・レヴィ氏：ブラジル側音楽制作・アコーディオン演奏
- ・鈴木静香氏：ブラジル側制作マネージャー
- (笹尾氏：国際交流基金サンパウロ支部)

このうちブラジル側音楽アーティストについて、若干の紹介を付け加えておきたい。

アリ・コラーレス氏：アリ氏は演奏家であると同時に、ブラジルの各種学校で音楽を教えている。大学など教育機関で教えることもあれば、政府補助事業として貧困層の子どもたちを対象とした音楽ワークショップなどを開くこともある。ブラジル側音楽プロデューサーのシェン氏との繋がりでも企画に参加。来日の経験はないが日本に対してはよいイメージを持っており、太鼓をはじめ日本の打楽器を以前から自らの演奏に取り入れている。ガブリエル・レヴィ氏：サンパウロでは有名な音楽一家の出身で、作曲家アレシャンドレ・レヴィは大叔父。母親もピアニストで、幼少期からクラシック音楽を中心にピアノを学んだ。音楽への造詣を深めるにつれブラジル先住民文化に関心が広がり、さまざまなフュージョンを実践する。日本の音楽については、日本からブラジルに渡って幅広い日本音楽を伝えた北原民江氏に影響を受け、三味線を学ぶ。3度の来日経験あり。

音楽制作の過程

第2回報告書で説明したように、映像制作班の橋本大佑監督からVコンテ(ビデオ・コンテ)が提案されると、音楽班では尺に合わせて音楽の全体像を作っていく。最初のコンセプトに合わせて小林氏とシェン氏のなかではすでにイメージを膨らませており、これを具体的にストーリー化していく作業となる。

映像制作の過程でも説明したように、本作品は全体の長さが約10分で、構成は以下となっている。

起：日本とブラジルの現れ

承：二人の精霊(日本とブラジル)の誕生→神話の世界での日本とブラジルの融合

転：精霊たちの交流の宴

結：太陽と海に浮かぶ日本とブラジル

このうち、ブラジルと日本それぞれに担当したのは最初の「起」の部分(各1〜1分半)のみで、あとは共同での制作となった。ブラジル部分についてはシェン氏が主導し、日本の部分は小林氏が主導した。とはいえ互いの演奏録音にはオンラインで同席し、意見を聞きながら進めていった。また映像に貼り付けてみた際に感じられる両国部分のズレなども、共同で調整をはかった。

「承」以降の共同部分に関しては、最初に小林氏が流れを作ったが、「作りすぎ感」があったため、話し合いと試験演奏のなかで一度白紙に戻し、再度一緒に作るという経緯があった。小林氏いわく、作っては話し合い、修正し、を何度も繰り返す過程であったという。

録音された音楽コンテンツ(音響)をミックスする作業は日本で行われたが、このプロセスにもブラジル側アーティスト(シェン氏)がオンラインで同席し、話し合いながら進められた。

音楽が完成すると、その間に並行して制作が進められてきた映像と合わせる作業となる。映像と音楽を合わせる過程では、映像音楽互いに修正しながら調整する。さらに、必要に応じて効果音を挿入していく作業もある。本作品では通常より効果音をできるだけ少なくし、効果的な箇所に絞って使用している。

演奏録音の様子

録音は、日本で2日間、ブラジルで2日間行われた。演奏にあたっては、小林氏が用意したベースの楽譜はあったものの、場面映像を流しながら演奏し、確認しては演奏自体を変更修正するという具合に、即興に近いかたちで作り上げられていった。日本の録音は都内のスタジオで行われ、ブラジルではアリ氏の自宅兼スタジオで行われた。互いの録音にはオンラインで同席し、その場で同時に協奏はできなくともミックスをイメージしながら加わったという。日本での録音にオンラインで同席したので、その様子も含めて各国での録音について聞き取りをした。

1. 日本側アーティストの演奏録音

日本での演奏録音は10月31日と11月3日に都内のスタジオで行われた。使用した楽器は、ストリングカルテット(バイオリン、ビオラ、チェロ)、トロンボーン、トランペット、篠笛、そしてボーカルである。演奏録音時、レコーディング室ではテレビ画面に映像を流しながら演奏が行われる(写真1)。同時に操作室でも演奏を聴きながらスクリーン上の映像を確認している(写真2)。両方の場所がZoomでも繋がっており(音もズレないように別途共有)、ブラジル側のシェン氏もオンラインで確認していた。演奏を終えて操作室で再生確認し、修正点を話し合って演奏し直す、という作業が何度も繰り返されながら(写真3)、場面ごとの音楽コンテンツが作り上げられていく。

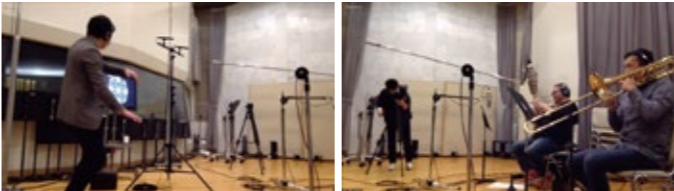


写真1：レコーディング室での演奏の様子

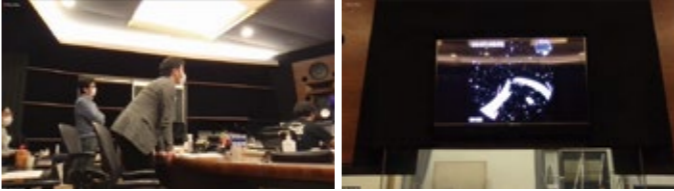


写真2：操作室で確認する様子



写真3：演奏と確認、修正を繰り返す小林氏

2. ブラジル側アーティストの演奏録音

ブラジル側の演奏録音には同席が叶わなかったので、ヒアリングの内容から報告する。

ブラジル(サンパウロ)でも2日間にわたって録音を実施され、アリ氏の自宅兼スタジオで行われた。パーカッション奏者であるアリ氏の自宅にはあらゆる打楽器があり、これらを最大限に活用した演奏となった。この点は、セレクトされた楽器を持参して日本でレコーディングするという当初の計画では実現できなかったことである。ベースとなる楽譜や使用楽器のイメージはあったものの、その場でアリ氏からの「玉手箱のように」(小林氏の発言)提示される多種多様な打楽器が、その場に応じて演奏された。

ブラジルでの録音には、3つの太鼓(日本、ブラジル、サンダードラム)、シェイカー、ピアノ、アコーディオン、フルート、尺八、サクセス、車のスプリングなどが使用された。ことにサンダードラムは当初の計画にはなかったものだが、作品の雰囲気を出すのに重要な役割を果たしたという。ブラジル側でもやはり、音を聞いては話し合いながら作るという作業が、その場の4名のブラジル側アーティストと、オンラインで同席する小林氏の間でなされた。

音楽制作で何より強調されたのは、即興的な共同作業が実践できたことへの充実感と面白さという点で、日本側音楽プロデューサーの小林氏とブラジル側のシェン氏両方から聞かれた。「その作業はきわめてクリエイティブな時間で、実験的アプローチに満ちていた」という。ブラジル側での演奏には日本の太鼓や尺八も用いられたが、使い方や演奏の仕方は独特で、「日本の楽器を用いてブラジルを表現する」ということが自然になされていたという。小林氏にとっては音楽活動の新たな可能性が開かれたと話す。

作品の序盤、日本とブラジルの精霊が出会う場面では、シェン氏の尺八と小林氏のサクセスによるセッションがなされている。このシャッフルが文化交流の面白さを彷彿としていて、「セッション本来の面白さ」が表現されているという。小林氏いわく、それぞれに確立したアーティストが共同制作を行う際に直面しがちな「やりたいことのぶつかり合い」が、今回は全くなく、互いが異なる音や演奏に新鮮さを感じ、それまでの固定概念に囚われずに柔軟に協働できたという。これこそが本作品制作の何よりの醍醐味であったと話す。それは各々の人柄や互いを尊重し合ったからこそ実現できたことで、「お互いのことを大好きになった」と小林氏もシェン氏も話していた。制作過程において各アーティストが国際交流(共同制作)の趣旨を体現・実感できたことは、何よりの意義だといえる。

オンライン作業の挑戦

計画時のメインであった日本でのレコーディング合宿が新型コロナウイルス感染症の影響により実現できなかったことは、両国のアーティストにとってはとても残念なことであり、また国際交流の在り方に大きな挑戦を突きつけるものとなった。一方、パンデミック下で急速にオンライン会議システムが普及し、あらゆる分野で活用されたことは、文化活動でも例外ではない。

すでに述べてきたように、本事業では、特に音楽制作においては常に日本とブラジルをオンラインで繋いで進められている。レコーディング時におけるオンライン作業のメリットは何より、両国で各々が持っている全ての楽器を試して導入することができたことである。そのことによって、これまでとは全く異なるアプローチを実践し、想像もしていなかった奥行きが音楽に出たと、小林氏は強調する。そのことは開始当初にメンバー間で確認されていた「見たことのない新しいプラネタリウム映像作品を作る」という趣旨に合致し、これを実現できたという実感につながっている。未だ対面での制作活動に制限があるなかで、実際に会っていれば他のよさが発見できたかもしれないという思いを拭い去ることはできないが、方向性の異なる可能性が見出されたことは明らかである。

プラネタリウム映像作品の特徴と共有の課題

本事業の代表で総合プロデューサーの大竹氏は、エンターテインメント空間の音響デザイン専門家として20年の実績があり、プラネタリウム映像に関しても専門家としての活動の初期から携わっている。また今回の音楽プロデューサーで演奏家の小林氏も、プラネタリウム映像作品を手掛けるのはこれが3作目とのことである。両氏によれば、プラネタリウム作品における音響面の特徴は、何よりドーム空間における音の反響を含めた音響設定の難しさにあるという。ベストな状態のスタジオで作った音楽をドーム空間でいかに再現するかにかかっている。

作品完成後の共有方法についても尋ねた。まもなく12月23日に日本(さいたま市宇宙劇場)での完成作品披露上映が予定されているが、その後、ブラジル側での上映が課題である。サンパウロには今回制作したようなデジタル映像を投影できるプラネタリウムがなく、リオデジャネイロなど他のブラジル大都市でも小規模のものしかない。映像の制作過程でも述べられていたように、映像のハード環境(映像の変換、送信、投影)が制作のソフト技術に追いついていない現状があるようである。

シェン氏からは、音楽だけでも組曲コンサートになるもののできたので、小林氏をブラジルに呼んでコンサートをしたいくらいだ、と話す。音楽は「私たちの作品」として作り上げられたという。

音楽制作過程についての見聞

コロナ前の社会では、場を共有し、音を肌で感じながら共に演奏することが、音楽の醍醐味だと多くの演奏家たちが感じていただろう。本事業のメインも合宿形式でのレコーディングであった。しかし、コロナ禍でそれが叶わないなかにあっても、演奏家たちはオンラインで互いの活動空間を繋ぎ、互いの演奏に耳を傾け、共に演奏することを想像しながら、音楽を作り上げていった。それぞれに演奏録音された音楽は機械技術によって合わされて、協奏となる。この新しいかたちのアンサンブルが、さらに映像とどのようにシンクロナイズされ、プラネタリウム空間において上映されるのか、とても楽しみである。と同時に、こうして個々に作られ組み合わせられた作品は、個々の端末等では再生不可能で、多くの観客が一堂に会するプラネタリウム空間でのみ再生できるという点に、やはり「人が集まる」ことを完全に無くしてはできない文化活動を痛感する。

エス・シー・アライアンス×シェン・響盟・リベロ、
ガブリエル・レヴィ、アリ・コラーレス(ブラジル)

『空の橋』第4回報告書〈成果発表・振り返り〉

南出和余

第4回最終報告の趣旨

2021年12月23日さいたま市宇宙劇場を会場に、株式会社エス・シー・アライアンスによるプラネタリウム映像制作『空の橋』(Sky Bridge)の完成作品上映が開かれ、本事業の完了を迎えた。幸いに新型コロナウイルス感染症拡大が抑えられていた時期で、人数制限を設けながらも一般の観客も迎えての開催となった。

最終報告となる本報告書では、完成上映会の様子に加えて、2022年1月12日に大竹真由美氏と押尾美里氏に行ったインタビューをもと

に、事業全体を振り返る。また、本国際共同制作事業に対するプロセスオブザーバーの若干の所見を述べて終わりにしたい。パンデミックのなかで、オブザーバー業務は最後の完成上映会出席以外は全てオンラインでの実施を余儀なくされた。アート制作者たちもまた、その活動の大半においてオンラインを駆使しながらの制作活動となった。リモートワークにおける国際共同(協働)の可能性と限界についても概観したい。

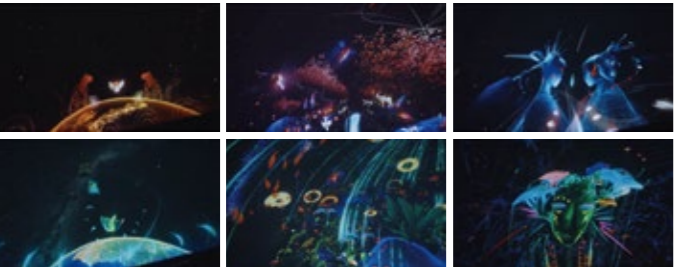
完成作品上映会『Sky Bridge—空の橋—』

完成作品は本編12分+メイキング映像2分できています。全体の作品構成は第1回報告書で述べた通りであるが、エス・シー・アライアンスによって録画された上映会映像からスクリーンショットで取り出した静止画で、作品の雰囲気や伝えたい。もちろんドーム型のプラネタリウム映像を平面では伝えきれず、また動画を静止画で再現することはできないので、あくまで流れの説明であることを断っておく。

起：日本とブラジルの現れ



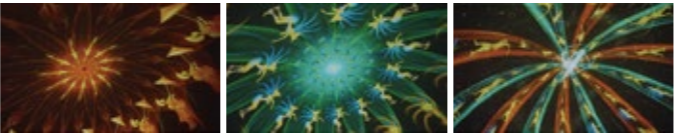
承：日本とブラジルそれぞれの精霊の誕生+神話の世界



転：二人の精霊の出会い



文化交流の宴



結：同じ海に浮かぶ日本とブラジル



メイキング映像部分



作品は映像と音楽のみで表現されており、本編中ではナレーションも含め言葉は一切使われていない。メイキング映像の最後に唯一、ポルトガル語と日本語で次のような作品のメッセージが述べられている。

〈空の橋〉でつながる世界中の人たち。
多様な文化や生き方を心から歓迎し
それぞれが共鳴しあう地球の未来を
ともに作っていききたいと願う。

この作品を観る者は、音と映像のコラボを自由に楽しみ、そのイメージとタイトルから各自メッセージを解釈することができる。報告者なりに解釈するならば、位置的に地球の反対同士にある日本とブラジルが各場面でさまざまにコントラストを成していて、特に映像においては対称が際立っていた。たとえば、「赤」を基調とする日本と「緑」を基調とするブラジル(これは両国の国旗の色とも関係している)という色表現にもコントラストが感じられる。さらに、映像による対照構造を際立たせるのが音楽である。音楽のトーンの変化が「起」の両国の登場や「承」における日本からブラジルへの移動、また音楽の融合が「転」における饗宴、を表現している。圧倒的な迫力のあるプラネタリウム空間で映像に引き込まれるような感覚を覚えながら、途切れない12分間が流れていく。見終わったあとには、あつという間に終わってしまったという感覚と、瞬きする暇のない緊張感が解かれた感覚が入り混じる。

また、上映後には制作者のうち、総合プロデューサーの大竹真由美氏、映像監督の橋本大佑氏、音楽プロデューサー兼演奏者の小林洋平氏が登壇し、さらにブラジル側の音楽プロデューサーのシェン・響盟・リベロ氏と演奏家のアリ・コラーレス氏とガブリエル・レヴィ氏がオンラインでスクリーンに登壇して、制作談話がなされた。まずは大竹氏から本事業の概要が説明されたあと、制作プロセスやオンラインでのコラボレーションについて説明され、日本とブラジル両方の制作者たちがそれぞれ楽しかったことや充実していた側面について述べた。制作プロセスについてはすでに一連の本報告書

で述べていることと重複するのでここでは割愛するが、両国制作者が強調していた点は、リモートコラボレーションによる新たな可能性の発見であった。当初の、ブラジル側アーティストらの来日による共同制作が叶わなかったものの、日常化したオンラインによってコラボレーションの時間はむしろ倍増し、両国リアルタイムで互いの演奏を聴きながら即興演奏し、音楽を融合させ作り上げていくことができたという。また映像と音楽を調整してシンクロさせる一連のプロセスをも日本とブラジルで共同して担うことができ、その経験はとても新鮮だった。実際には直接会ったことのない日本とブラジルの共同制作者たちであるが、オンラインの共同制作を通じて友情も築き上げることができたという。



上映会後の国際交流基金との懇談の場では、本作品のブラジルでの上映の可能性についても聞かれた。本作のような動画映像を上映できるプラネタリウム投影設備がブラジルにはなく、プラネタリウムがあったとしても規模が小さい。そこでプラネタリウム上映とは別にVR映像コンテンツにして共有することを検討している。

制作を振り返って

成果発表上映から約3週間後のインタビューで、大竹氏と押尾氏から事業を進めるうえでの手応えや課題について聞いた。

まずは「国際交流」「国際共同制作」という面について、大竹氏自身のこれまでの経験も照らし合わせて振り返ってもらったが、第一声は「いいチームに育ってくれた」とのことであった。どこの国の人との共同でも異文化間コミュニケーションには言葉の壁だけでなく交渉や主張のし方の違いはあり、最初は様子伺いや戸惑いから始まる。ブラジル側の音楽プロデューサーであるシェン氏は日本留学経験があり日本語も堪能であったが、それでも初めて仕事を一緒にする際の緊張感が日本側にはあったという。とくにオンラインでの共同作業では、画面の「枠外の思い」に関する不安があった。しかし、頻繁に企画会議を重ねるなかで、1、2か月もすればコミュニケーションのペースが掴めるようになり、その後はスムーズに進めることができたという。コロナ禍で互いの国の状況を心配しながら、「制限のあるなかで最大限の努力を」という思いもプラスに働いたのかもしれない。

事業を進めるうえで大変だったことは、プラネタリウム映像制作という本事業内容の性格にも関わっている。一般に、映像制作は作っている間に企画が変更するものである。ドキュメンタリー映画であれば撮影を進めるなかでの「出会い」に忠実になれば自ずと対象世界が広がるし、劇映画であっても、脚本や撮影、また編集集中に創造されていくものこそが作品を豊かにする。映像制作を進めるうえで事業予算を最初の計画通りに進めるのはほぼ不可能である。特に本事業では、開始当初の企画段階で「商業価値を意識せず、これまでにない新しいプラネタリウム映像作品を制作する」という実験的試みを重視することとしたため、制作過程での変更が度重なった。映像班では作品が進み入ったものになっていくとCG制作等に人を追加で動員しなければならぬなど、予算の枠組みの変更も余儀なくされた。一部はコロナ禍でブラジルからのアーティストの来日を諦めざるを得なくなったことで浮いた予算によって補填できたが、作品に込める「思い」で(無理して)成し遂げたとこ

ろが往々にしてある。そのような場合の予算執行計画の変更に対する国際交流基金の柔軟な対応が求められる。また、12月の成果発表上映会に際して、当初は観客動員を求められていなかったが、直前になって国際交流基金から一般の観客を入れないとの要請があった。コロナ禍の状況が二転三転するなかで最大限の成果を期待する国際交流基金側の意図も理解できるものの、一般客を入れての上映を想定するかどうかといういわば「事業のゴール」は重要であり、成果報告直前の変更は困ったという。この点については後日エス・シー・アライアンスから国際交流基金にも報告がなされ、理解の相違を確認したとのことである。

このような苦労がありながらも、総じて、新しい制作活動に挑戦する機会が与えられたことの意味は大きく、恵まれたチームのおかげもあって、国際共同制作の醍醐味を感じることはできたという。コロナ禍で終始リモートワークを強いられたが、これも新たな可能性の発見につながった。自分たちの感性を重視し、費用を気にせず新しいものに挑戦できるチャンスとして、本支援事業は、特に若手クリエイターには意義の大きい機会だと大竹氏は考えていた。

今後の本作品の活用について尋ねたところ、プラネタリウム映画祭への出品をはじめ、海外での上映の機会を模索していきたいとのことである。また2025年開催予定の大阪万博をはじめ、万国博覧会への出展の可能性なども探していきたいという。日本とブラジルの共同制作による本作品には、日本とブラジルの人と文化交流も実践的に描き出されており、国際交流の場で積極的に提示されていくべきものだと思う。

オブザーバー総合所見

最後に、プロセスオブザーバーの立場から本事業に関して、プラネタリウム映像、国際共同制作、リモート作業という3点から所見を述べておきたい。

まず、プラネタリウム映像制作というのは、国際交流基金の事業としては異例の分野である。本報告のなかでも何度か述べてきたが、特に日本ではプラネタリウムが教育的用途に限定されており、各自治体の科学館等に併設されている。プラネタリウム映像制作をアート活動として展開し、制作者も観客も自由に感性を働かせる作品を目指した本作品の意義はとて大きい。海外ではプラネタリウム映像業界に映像作家たちが参入してきているという。多くのプラネタリウム施設を持つ日本でも、そのドーム空間の新たな芸術活用の可能性が提示されるべきである。

次に、国際共同制作という点について、本事業では日本側に主導権が寄っていたことは事実であろう。これは支援母体が国際交流基金のみであった(海外の財団等からの助成を受けていない)ことも関係しているだろうが、それ以外にも日本とブラジルの社会一般における相互理解の非対称性があるのではないだろうか。本事業では、ブラジル側の音楽プロデューサーのシェン氏をはじめブラジル人の日本についての知識経験のほうが、日本人のブラジルについての知識経験より豊富であったため、ブラジル人のほうが日本文化に合わせやすい、ということもあったであろう。日本のアーティストにとっては彼らが一緒に仕事をする「初めてのブラジル人」であり、本事業が「ブラジルを知る」きっかけとなった。本事業に限らず、国際交流における非対称な国際関係はいつも存在する。特に日本とブラジルの関係において重要な立ち位置にある日系ブラジル人たちが、何世代にもわたってブラジルで日本を伝えてきたことの功績は大きい。本事業にも日系ブラジル人のアーティスト(カミラ氏)の参加があり、カミラ氏は自らのアイデンティティとしてブラジルと日本の風景を描いていた。現在、日本でも決して少なくない数の日系ブラジル人の方々が暮らしている。彼らが日本でブラジルを伝え得ることで、日本におけるブラジルのプレゼンスが増し、国際交流・国際理解の推進となるだろう。その環境作りが求められており、本映像作品は、日本でブラジルと日本の近しさを感じるきっかけを提供しうるものと考える。

リモート作業についてはこれまでの報告書のなかですでに述べているが、

終始オンラインでの作業を余儀なくされた本事業において、その制約を逆にポジティブに捉え、コロナ前にはとってこなかった方法で、共同制作のプロセスを発展させた。コロナ前であれば、短期間の来日期間に凝縮した交流と共同作業を行っていたであろうが、来日が叶わないなかではむしろ、長期にわたって丁寧に共同制作を積み重ねてきた。どちらがよいかと比較することはできないが、新たなかたちの共同制作のスタイルが築き上げたことは確かである。コロナ後の世界でもおそらくオンラインによるリモート作業が消えることはないだろう。その時に、対面作業とリモート作業がバランスよくかつ効果的に組み合わせられる方法が生み出されることと、確信している。

独立行政法人国際交流基金
令和3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：櫻井拓
校閲：小野冬黄

デザイン・印刷設計：芝野健太
印刷・製本：株式会社ライブアートブックス

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：2022年3月31日



JAPAN FOUNDATION 
國際交流基金