



18 T
THEATER
COMMONS
TOKYO

REPORT
BOOK

THEATER COMMONS TOKYO

Bouchra Khalili /
Hikaru Fujii / Julien
Fournet (L'Amicale de
Production) / Mark Teh
(Five Arts Centre) /
Yasumasa Morimura /
Yuta Hagiwara (Kamome
Machine) / Meiro Koizumi
/ Hsu Chia-Wei / Theater
Artemis / Scene/Asia
Workshop & Assembly
/ Theater Commons'18
Symposium

「グラデーションとして世界を捉える、ささやかな方法」

相馬千秋

先日、台湾を訪れる機会があり、アジア各地から演劇実践者たちが集まる場でシアターコモンズの理念と方法論について、ささやかなプレゼンテーションを行いました。拙い英語での短いスピーチだったのですが、発表後、何人ものアーティストやキュレーターが声をかけてきてくれました。上海、香港、台北のようなアジアの大都市でインディペンデントに活動する彼らにとって、シアターコモンズの方法論は、彼らがベースとする諸都市でも有効である、というのです。

いま、アジア、とりわけ東アジア各地では、文化施設建設バブルともいえる状況が起こっています。中国本土や香港、台湾において、巨大な劇場やオペラハウスが次々に建設され、またそれらの施設を国際的に印象づけるためのフェスティバルも多数企画されています。オリンピックを控えた都市・東京もまた、国家的祝祭イベントを口実とした開発や建設がハイスピードで進められています。そうした巨大事業、巨大施設を持続的に制御するためには、強固な管理システムが必要とされるわけですが、システム自体が肥大化・複雑化する結果、本来は都市の「広場」であるべき劇場が、都市の中で最も管理された空間になっていく、という矛盾も、あちこちで起こっていることは言うまでもありません。

演劇の「コモンズ」、すなわち演劇がもつ共有知を活用し、都市の中に「共有地／コモンズ」たる理念としての「劇場」を出現させること。普段は劇場とは名指されない空間や集会所に、演劇的な仕掛けや身振りを挿入していくことで、経験としての「演劇／劇場」を出現させること。シアターコモンズはこの理念と方法論を貫くことで、来たるべき「演劇／劇場」の未来を思考する実験場として存在しています。そうした試みが、アジアの大都市で同様の困難に直面する演劇実践者たちにも共感を得られつつあることは、過去2回にわたり開催してきた成果であると同時に、この先も継続的に発展させていく活力となるでしょう。

この文章を書いている2018年9月、すでに次のシアターコモンズの企画がくっきりとした輪郭をあらわしてきています。いま、東京で何をすべきか。演劇の知恵を用いて、何が可能か。国家的祝祭に向けた準備がハイスピードで進む一方、目の前には、日本全国各地で毎日のように自然災害が発生し、あらゆる土地が「被災地化」していく現実があります。制御不能なものを統合し管理しようとする巨大な力に抗して、より小さく、より軽やかであること、なるべくシンプルであることは、ますます、そしていよいよ、重要になってきているはずです。「世界をグラデーションとして捉えるために、誰もが着脱できる小さな身振りをそれぞれの身体や思考にまとうていくこと」（シアターコモンズ'18 ディレクター・メッセージ）の試行錯誤は続きます。

本ドキュメントはこうした理念をもとに実施されたシアターコモンズ'18での上演、行為、対話を、言葉と画像で記録するものです。作品上演もさることながら、ワークショップの経験をいかに記録し、その場になかった人、未来の人々にも共有可能なものとするか。この問い自体がシアターコモンズで取り組んでいる重要なテーマの一つであり、本ドキュメントを、その問いに対する現時点の回答として、お手にとっていただければ幸いです。

最後にこの場をお借りして、シアターコモンズ'18および芸術公社の活動に関ってくださったすべてのアーティストの皆様、協働者、参加者の皆様に深く御礼を申し上げます。

そうま・ちあき
アートプロデューサー。国際舞台芸術祭「フェスティバル／トーキョー」初代プログラム・ディレクター（F/T09春-F/T13）、横浜の舞台芸術創造拠点「急な坂スタジオ」初代ディレクター（2006-10年）。2014年仲間とともにNPO法人芸術公社を設立し代表理事に就任。2015年フランス共和国芸術文化勲章シュヴァリエ受章。2016年より立教大学現代心理学部映像身体学科特任准教授。「あいちトリエンナーレ2019」キュレーター（舞台芸術）。

02 ディレクター・メッセージ

「グラデーションとして世界を捉える、ささやかな方法」相馬千秋

03 目次

05 プログラム

06	ブシュラ・ハリリー 「テンペスト・ソサエティ」	10	REVIEW「ヨーロッパ／難民の物語＝歴史の断片化を経験する」西本健吾
08	藤井光 「ピレウス／ヘテロクロニア」		
12	ジュリアン・フルネ／アミカル・ド・プロダクション 「友よ、いざ休息の時は来た」	14	REPORT「経験のメディウム」吉田杏
16	森村泰昌 「芸術家Mの『につぼん、チャチャチャ!』」	18	REVIEW「受容器としての芸術家」西本健吾
20	萩原雄太／かもめマシーン 「しあわせな日々」	22	REVIEW「攪するノイズ、溶ける『しあわせ』」寺門信
24	シュウ・ジャウエイ 「黒と白ーパンダ」	26	REPORT「『黒と白ーパンダ』レポート」寺門信
28	マーク・テ／ファイブ・アーツ・センター 「バージョン2020：マレーシアの未来完成図、第3章」	33	REVIEW「転移を常態とする現代アジアを読み解くためのメソッドロジー」岩城京子
30	Scene/Asia ワークショップ&アッセンブリー		
36	小泉明郎 「私たちは未来の死者を弔う」	40	REPORT「雨の弔い」庄子真汀
38	劇団アルテミス 「こんにちは、大気圏」	41	REPORT「未来である子供の未来である大人」吉田杏

43 総括

44 ^{アッセンブリ}「集会としての演劇／劇場——シアターコモンズ'18のために」内野儀

50 シアターコモンズ'18 シンポジウム
「ワークショップは可能か？——経験を生成する共同体と、芸術創造のあらたな方法論に向けて」

62 開催概要

64 クレジット

都市にあらたな「コモンズ=共有地」を生み出すプロジェクト、シアターコモンズ。2回目の開催となったシアターコモンズ'18では、演劇公演、レクチャーパフォーマンス、ワークショップ、アッセンブリーなど、多様な形式によるプログラムが2週間にわたり集中的に展開された。

PROGRAMS





© Bouchra Khalili courtesy of the artist

ブシュラ・ハリーリ [モロッコ／ドイツ]

Bouchra Khalili [Morocco/Germany]

テンペスト・ソサエティ

The Tempest Society

日時

- ① 藤井光「ピレウス／ヘテロクロニア」(75分)
- ② テンペスト・ソサエティ (59分)
- 2月22日 [木] | ①18:00 ②19:30 + 藤井光×長谷川新 (インディペンデント・キュレーター) トーク
- 2月23日 [金] | ①15:00 ②16:30
- 2月24日 [土] | ①14:00 ②15:30
- 2月25日 [日] | ①18:00 ②19:30 + 高山明×林立騎 (翻訳者・演劇研究者) トーク

会場

ゲート・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター
〒107-0052 港区赤坂7-5-56 Tel: 03-3584-3201

参加方法

要予約・コモンズパス提示

Dates

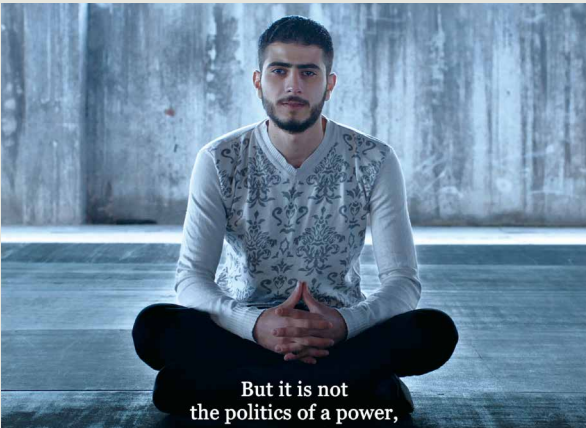
- ① Piraeus/Heterochronia by Hikaru Fujii (75min.)
- ② The Tempest Society (59min.)
- February 22nd | ①18:00 ②19:30 + Discussion with Hikaru Fujii and Arata Hasegawa (Independent Curator)
- February 23rd | ①15:00 ②16:30
- February 24th | ①14:00 ②15:30
- February 25th | ①18:00 ②19:30 + Discussion with Akira Takayama and Tatsuki Hayashi (Translator, Theater researcher)

Venue

Goethe-Institut Tokyo
7-5-56 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-0052 Tel: 03-3584-3201

How to Participate

Booking essential.
Show general admission pass on entry.



© Bouchra Khalili courtesy of the artist



上演言語

ギリシャ語・アラビア語・フランス語 (日本語・英語字幕つき)

クレジット

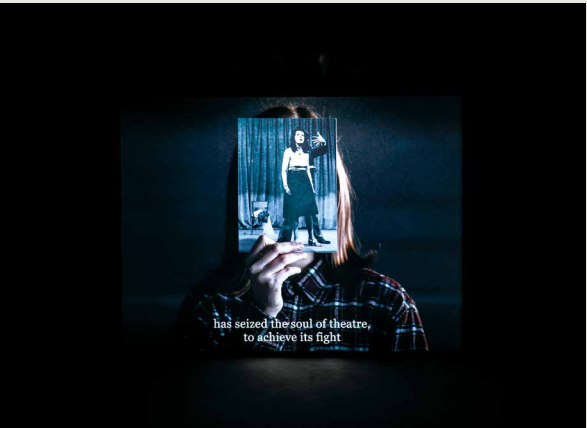
製作 | ブシュラ・ハリーリ、アレクサンドル・コフマン
ドクメンタ14委嘱作品
共同製作 | イブセン賞、イブセン・ナショナル・シアター (シーエン、ノルウェー)
後援 | FNGAP (パリ)、オランダフェスティバル (アムステルダム)、アテネフェスティバル
東京上映会 共催 | ゲート・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター

東京上映会 スタッフ

制作・字幕翻訳 | 戸田史子 (芸術公社) 字幕監修 | 大館奈津子 (芸術公社)
字幕製作 | 仲本拡史

プロフィール

ブシュラ・ハリーリ | 1975年、カサブランカ (モロッコ) 生まれ。フランス国立高等美術学校卒業。映像、インスタレーション、写真などのメディアを用い、自らのルーツである中東アラブ世界やヨーロッパにおける個人、とりわけ政治的マイノリティの声や歴史を浮かび上げらせる作品で高い評価を受ける。近年は、ニューヨーク近代美術館 (MoMA) での「The Mapping Journey Project」(2016)、パレ・ド・トーキョーでの「Foreign Office」(2015) などの個展開催に続き、2017年アテネ・カッセル同時開催のドクメンタ14において、最重要作品の一つに挙げられるなど、世界的な注目を集めている。ハーバード大学 ラドクリフ研究所 フェローシップ受賞 (2017-18)、グッゲンハイム財団 ヒューゴ・ボス賞 ノミネート (2018)、アルテス・ムンディ賞 ノミネート (2018)。現在ベルリン在住、オスロ王立芸術アカデミー教授。



© Bouchra Khalili courtesy of the artist

ドクメンタ14で話題となったブシュラ・ハリーリの映像作品のアジア初上映。作品タイトルは、1970年代にフランス人学生2名とモロッコの労働者が、自分たちの活動を表現する場と空間として立ち上げた市民共同体「Al Assifa」(アラビア語で「嵐」)を意味する。本作は、演劇を通じた社会変革の運動でもあったこのグループの歴史を、ギリシャの市民権を得た異なるルーツを持つ3人の若者とゲストたちが「復活」させるというもの。3人の表情、声、身体はAl Assifaのそれと二重写しとなり、平等や、市民共同や連帯を呼びかけていく。

上映後は藤井光×長谷川新、高山明×林立騎によるトークを開催。長谷川はドクメンタでハリーリ作品を鑑賞した体験を、藤井作品との対比もしつつ語った。観客からは「現在のヨーロッパをふまえ、我々はどのような態度でこれを見るべきか」という質問もあり、我々自身が忘却している歴史にどう向き合うかを考える場となった。

Language

Greek, Arabic, French (with Japanese and English subtitles)

Credit

Produced by Bouchra Khalili & Alexandre Kauffmann
Commissioned for documenta 14.
Co-produced with Ibsen Awards, Ibsen National Theater, Skien Norway.
With the support of FNGAP, Paris; Holland Festival, Amsterdam; and Athens Festival.
Screening in Tokyo Co-organized by Goethe-Institut Tokyo

Tokyo Production

Production Manager/Subtitle translation by Fumiko Toda (Arts Commons Tokyo)
Subtitles supervised by Natsuko Odate (Arts Commons Tokyo)
Subtitles created by Hirofumi Nakamoto



© Hikaru Fujii

藤井光 Hikaru Fujii

映像上映 | トーク

Screening | Talk

「テンペスト・ソサエティ」と同時開催
Screened together with “The Tempest Society.”

ピレウス／ヘテロクロニア Piraeus/Heterochronia

日時

- ①「ピレウス／ヘテロクロニア」(75分)
②ブシュラ・ハリリー「テンペスト・ソサエティ」(59分)
2月22日[木] | ①18:00 ②19:30 + 藤井光×長谷川新
(インディペンデント・キュレーター) トーク
2月23日[金] | ①15:00 ②16:30
2月24日[土] | ①14:00 ②15:30
2月25日[日] | ①18:00 ②19:30 + 高山明×林立騎
(翻訳者・演劇研究者) トーク

会場

ゲート・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター
〒107-0052 港区赤坂7-5-56 Tel: 03-3584-3201

参加方法

要予約・コモンズパス提示

Dates

- ① Piraeus/Heterochronia (75min.)
② The Tempest Society by Bouchra Khalili (59min.)
February 22nd | ①18:00 ②19:30 + Discussion with Hikaru Fujii
and Arata Hasegawa (Independent Curator)
February 23rd | ①15:00 ②16:30
February 24th | ①14:00 ②15:30
February 25th | ①18:00 ②19:30 + Discussion with Akira
Takayama and Tatsuki Hayashi (Translator, Theater researcher)

Venue

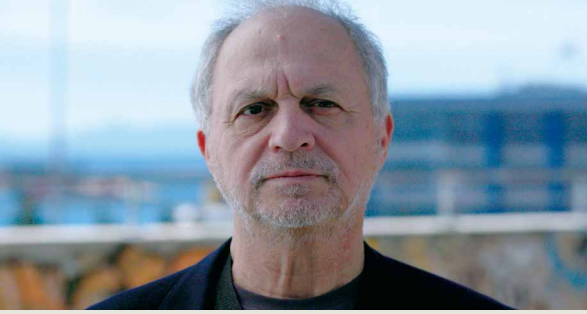
Goethe-Institut Tokyo
7-5-56 Akasaka, Minato-ku, Tokyo 107-0052 Tel: 03-3584-3201

How to Participate

Booking essential.
Show general admission pass on entry.



以上3点 © Hikaru Fujii



ギリシャ、アテネ近郊のピレウス港は、2017年当時シリアからを中心とする難民が殺到したヨーロッパの玄関口だった。この港町のシンボルでありながら、現在は正確な時を刻めなくなった時計台を中心に、そこに暮らす人々の声を対話という形で収めた本作は、港の、ギリシャの、そしてヨーロッパの複雑な歴史を丁寧に紐解く。過去を振り返る語りは、現実の困難に直面する難民の話と呼応する。そして、時計台から流れる音楽「ピレウスの子供たち」と相まって、人々の異なる時間、個人と社会の歴史は重なりあい、観客の時間へと連なっていく。

作者である藤井光と長谷川新のアフタートークでは、作品が生まれた経緯に触れながら、「誰に語るか?」を考えて対話形式をとった話や、時計台を巡るサイドストーリーが明かされた。また、本作と対になる演劇作品を制作した高山明は、林立騎とのトークでピレウスの地理や歴史を浮かび上がらせた。

上演言語

ギリシャ語・アラビア語 (日本語・英語字幕つき)

クレジット

製作 | オナシス文化センター (アテネ) 協力 | 高山明/Port B
東京上映会 共催 | ゲート・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター
東京上映会 スタッフ
制作・字幕翻訳 | 大館奈津子 (芸術公社) 字幕監修 | 戸田史子 (芸術公社)
字幕製作 | 仲本拓史

プロフィール

藤井光 (ふじい ひかる) | 1976年生まれ。芸術は社会と歴史と密接に関わりを持って生成されているという考え方のもと、既存の制度や枠組みに対する問いを、綿密なリサーチやフィールドワークを通じて実証的に検証し、実在する空間や同時代の社会問題に応答する作品を映像インスタレーションとして制作している。最近はその近代に国内やアジアで構築された教育および社会制度や、博物館や美術館のあり方について問う作品を継続的に発表している。

Language

Greek, Arabic (with Japanese and English subtitles)

Credit

Produced by Onassis Cultural Centre (Athens)
In cooperation with Akira Takayama/Port B
Screening in Tokyo Co-organized by Goethe-Institut Tokyo
Tokyo Production
Production Manager/Subtitle translation by Natsuko Odate (Arts Commons Tokyo)
Subtitles supervised by Fumiko Toda (Arts Commons Tokyo)
Subtitles created by Hirofumi Nakamoto

ヨーロッパ／難民の物語＝歴史の断片化を経験する

藤井光『ピレウス／ヘテロクロニア』とブシュラ・ハリーリ『テンペスト・ソサエティ』を連続上映することのドラマトゥルギー
西本健吾

1. ギリシャと難民をめぐる2つの作品

財政危機に陥ったギリシャで行われた、EUの緊縮政策受け入れをめぐる国民投票は未だ記憶に新しく、ヨーロッパ文明の起源として繰り返し回帰されるギリシャと、その理念の継承者たるEUの対立が顕在化している。他方で難民をめぐる諸問題はヨーロッパ喫緊の課題として浮上しており、中東からの難民の移動ルートであるギリシャもまた多くの問題を抱えている。難民受け入れをめぐる問題は、ギリシャを起点としたヨーロッパ文明とその結晶たる「近代」の理念を揺るがし、国民国家の枠組みの解体へと向かううねりと、カウンターとしての保守思想の台頭、衝突へと発展している。

以上のような時代状況を背景に、ギリシャと難民を主題とした2つの映像作品が東京ドイツ文化センターのホールを会場に、シアターコモンズ'18の一プログラムとして、二本立てで「連続上映」された。

藤井光『ピレウス／ヘテロクロニア』はアテネで毎年開催されるファスト・フォワード・フェスティバル4に招かれて制作され、2017年に発表された作品だ。アテネ近郊、ドラペツォナのピレウス港を舞台に、その経済史と難民・移民の流入の歴史が、時間軸を混線させつつ語られる。★1

対して、ブシュラ・ハリーリ『テンペスト・ソサエティ』はドクメンタ14で2017年に発表された。ドクメンタ14は「アテネから学ぶ」をテーマとし、従来の会場であるカッセルだけでなくアテネもまた開催地となった。本作は、ギリシャに暮らす3人の若者がヨーロッパで生じたアクティヴィズムと演劇をめぐる出来事の再演・継承を試みるものである。★2

シアターコモンズ'18における本プログラムの要点は、これら2つの既発表作品を「連続上映」という仕方で遭遇させた点にあるだろう。したがって、わたしは2つの作品内容だけでなく、それらをつなぎ合わせたシアターコモンズの「ドラマトゥルギー」にも着目したい。

2. 重層化する歴史と星座となる歴史

これら2つの作品を繋ぐ紐帯は、ギリシャというヨーロッパの起源的な場所と、難民というヨーロッパ近代の発明である国民国家の枠組みから漏れ出た存在だ。その点を踏まえつつ、まずは作品内容を素描しよう。

『ピレウス／ヘテロクロニア』では、主に人物の正面からのショットで映し出された4組のペアによる対話が代わる代わる挿入される。対話は途中で切断され、他の対話へと移行することが繰り返される。また、時折ペアの両者をおさめたショットが挿入されるとはいえ、彼らがどの場所にいるのかもはっきりとはしない。

「父と娘のペア」は、家族の歴史を掘り下げるなかで、ドラペツォナおよびピレウスにまつわる経済の歴史、戦争の歴史、そして人々の移入の歴史を語り合う。彼らによれば、ピレウスは現在に至るまで移民や難民が混じり合う地域であった。また「父と息子のペア」は、ピレウス港のドック、すなわち貨物の受け入れ口における、労働者たちによる反抗の歴史を語り合う。あるいは、「現代のシリア難民の男女のペア」はお互いの境遇——ピレウスにやってくるまでの経緯や、経済的な圧迫の実情——を共有する。加えて、港町ピレウスの重要な側面である造船の歴史が「男性2人のペア」によって語られる。

これら4つの対話をつなぐのは、1936年に作られたとされる時計台、というよりもそこから繰り返し、唐突に響く鐘の音、「ピレウスの子供たち」である。ただし、その鐘がどの時間を示しているのかは判然としない。反復されながらも時間を明示しない鐘の音が、ピレウスの歴史だけでなく、登場人物たちの互いに「異なった (hetero)」「時間 (chronia)」の並存を示す。それゆえに、ピレウスの歴史に疎いわたしにとって、語られる歴史も作品全体の流れも、クロノロジカルに構成することは困難であった。知覚は分散され、経験は統合されない。しかし、この統合不可能性が今日のギリシャと難民のリアリティであり、ひいてはヨーロッパのリアリティであると訴えているようでもある。

対して、無機質な劇場のような場所を舞台に進行する『テンペスト・ソサエティ』には、一本の筋が存在していたという印象がある。

第1部「物語 (THE STORY)」では、まず3人の男女が1970年代パリで平等と移民の権利を求めて活動した劇団、「Al Assifa」の活動を振り返りながら、ときにそのメンバーとして振る舞う様が映される。その後、3人は「Al Assifa」を中心にギリシャの移民・難民についての抵抗運動に関わる出来事や人物の写真イメージを「台」——これは編集台であり星々が連なり合う天体にも見える——の上に並べていく。断片化されたイメージを配列し直すという仕方で、彼らは「Al Assifa」を、移民・難民にまつわる抵抗運動の歴史を、継承していくのである。

第2部「演劇 (THE PLAY)」は「5場-2幕間-1エピソード」から構成されている。第1場「集会 (THE ASSEMBLY)」では、難民問題をめぐる抵抗運動が何を目指し、展開されたのかが語られ、第2場「銀河 (THE GALAXY)」では上空から撮影された2015年の——おそらくEUによる緊縮政策に反対する——デモの映像が映し出され、それが「銀河」のイメージで語られる。粗い画質に落とし込まれた何万もの人々＝星々は、しかし星座を構成しないという。彼らは一人ひとりが「ノー」を訴

★1 | 『ピレウス／ヘテロクロニア』に関する情報は、FFF4のホームページ (<http://www.sgt.gr/eng/SPG1901/>、2018年6月30日アクセス) を参照した。

★2 | ドクメンタ14と『テンペスト・ソサエティ』については以下を参照した。長谷川新 (2017) 「短期連載：長谷川新の三大芸術祭レビュー② ドクメンタ14 (カッセル会場)」『美術手帖』 (<https://bijutsutecho.com/magazine/news/report/7036>、2018年6月30日アクセス)。

えるのであると。

「音楽の幕間 (MUSICAL INTERLUDE)」が挿入されたのち、第3場「言葉 (THE WORDS)」では3人のギリシャの移民・難民の作家が取り上げられ、第4場「亡命 (THE EXILE)」はあるシリア難民がギリシャで展開した演劇活動について語る。続く「幕間 子供達 (INTERLUDE: CHILDREN)」では、演劇の稽古に向かう難民の子どもたちが、プラスチック銃の小道具を持っていたことを理由に、警察に連行されたエピソードが影絵で語られる。

「エピローグ (EPILOGUE)」ではこれまでに登場した人物や出来事が黒板に書き込まれる。それらは断片として書き込まれるのだが、3人の男女はそれらが星座を象り、いつかその物語が読みとられることを期待する。その星座の名は「平等」である。

3. 物語＝歴史の断片化——あるいはその経験について

両者は単線的・実証主義的な仕方ではなく、断片的で複数の仕方で歴史を語る様を提示する。ただし、藤井はピレウスという場の歴史・時間を多層化し並置しつつも、それらの相互連関を必ずしも明示しない。そればかりか、その多層性を禁欲的なまでに断片化させ続ける。他方でハリーリは時間と場所を超えた「連帯」の可能性を示している。ただし、星座というメタファーを介在させることで、諸々の出来事や人物の断片のつながりは、いつか読み解かれるかもしれない可能性に留められる。

では、これら2つの映像作品を同時に鑑賞するという経験はいかなる意味を持ちえていたのだろうか。

このことを考えるにあたって、ハンナ・アレントの思想が思い出される。彼女は著作『人間の条件』★3で——ときに演劇をメタファーとして——古代ギリシャにおける都市国家アテネとは政治の場・言論を交わす場、「ポリス」であったと述べる。アレントによれば、ポリスで語られる物語 (story) は他者に聞き入れられることによって歴史 (history) となる。ドイツ語 〈Geschichte〉が物語と歴史双方の意味を持つように、物語ることは歴史を編むことなのだ。その意味で、2つの作品は、いわゆる「史実」としてのそれとは異なる物語＝歴史を「演劇的に」提示する。けれど、ポリスで語ることが許されていたのは市民だけだ。難民はそこに含まれないだろう。両作品は、難民の「物語」をどのようにして届けていたのか。

ハリーリ作品では、あらかじめ定められた市民ではなく、異なる時代、異なる場所での、今まで聞かれることのなかった「平等」を求める者たちの声が掬い上げられ、語られる。対して、藤井が提示する異なる複数の歴史の声がなすポリフォ

ニーは、異なる時間の層から途切れ途切れに届くかのようである。そして、フーコーが「ヘテロトピアは極めて頻繁に、時間の特異な切り取りに関係している」と述べるように、異なる時間の並存＝ヘテロクロニアを示す複数の物語は、異郷 (ヘテロトピア) としてのピレウスを同時に浮かび上がらせる★4。

両作品は見られ・聞かれなかった物語を断片的な仕方で編みあげることで、見せ・聞かせる点で共通する。しかし、誰に向けて？

この点に関して最後に触れておきたいことがある。両作品とも、元は展示作品であった。そこでは、鑑賞者は必ずしも作品を初めから終わりまで鑑賞するわけではなかったかもしれない。しかし、東京ドイツ文化センターのホールという「映画館／劇場 (theater)」は、その立ち去りを容易には許さない。劇場空間は鑑賞者に、作品に向き合わせる力を纏う。言い換えよう。劇場は鑑賞者を「観客」にする。わたしたち＝観客が語りを受けとめるのである★5。

2つの「異なる」作品に向き合うことで、わたしたちは各作品の内部においても、また両作品のつながりにおいても、統合し得ないままに歴史に触れ、ヨーロッパとその理念たる近代・国民国家の像を問うことになる。断片的・複数的な物語＝歴史の経験。ここにこそ、本プログラムのドラマトゥルギーはあったのではないだろうか。

★3 | ハンナ・アレント (1994) 『人間の条件』志水速雄訳、筑摩書房。

★4 | ミシェル・フーコー (2013) 『ユートピアの身体／ヘテロトピア』佐藤嘉幸訳、水声社、43頁。

★5 | けれど、それはある意味で、着席する「行儀のいい観客」という近代的な鑑賞スタイルに立ち戻ることを意味しかねない。しかし、シアターコモンズ代表の相馬千秋がF/Tのディレクター時代に取り上げてきた演劇作品群に鑑みれば、相馬がこの点に無自覚であるとは考え難く、わたしもまたこのプログラムが観客を「行儀のいい観客」へと押し込めるものであったとは考えていない。検討の余地が残されているだろう。



ジュリアン・フルネ／ アミカル・ド・プロダクション [フランス] Julien Fournet (L'Amicale de Production) [France]

友よ、いざ休息の時は来た
Friends, let's have a break

レクチャーパフォーマンス

Lecture Performance

日時

2月23日 [金] 19:00- | 第1部「万国の観客よ、連帯せよ」
2月24日 [土] 19:00- | 第2部「文化、このあやうきもの」
2月25日 [日] 17:00- | 第3部「新時代の創作者のためのマニフェスト」

会場

SHIBAURA HOUSE
〒108-0023 港区芝浦3-15-4 Tel: 03-5419-6446

参加方法

要予約・コモンズパス提示

Dates

February 23rd / 19:00-
| Part 1 – Spectators of all the world, unite
February 24th / 19:00-
| Part 2 – Culture is dangerous
February 25th / 17:00-
| Part 3 – Manifesto for a new guild of creators

Venue

SHIBAURA HOUSE
3-15-4 Shibaura, Minato-ku, Tokyo 108-0023 Tel: 03-5419-6446

How to Participate

Booking essential.
Show general admission pass on entry.



アミカル・ド・プロダクションは、観客と問いを共有するパフォーマンスで世界的な注目を集める気鋭のコレクティブ。「プロジェクトの協同組合」を自称し、複数のアーティストがプロジェクトごとに協働するスタイルで、都市や社会にコミットし続けている。演劇や上演の常識を解体していく彼らの手つきは、哲学的でありながらも軽やかな遊び心にあふれている。

今回は、アミカル・ド・プロダクション創設メンバーの一人、ジュリアン・フルネによる3日間連続のレクチャーパフォーマンスを開催。「芸術、政治、そして私たちについての哲学的散歩」と銘打たれた一連の上演は、各日1部を行う3部構成。フルネと通訳の平野暁人による絶妙な語りや、瞑想やお茶、粘土創作の時間など遊びのある仕掛けは、その場を共有する観客の想像力を大いに刺激した。この経験は「私たち／観客」と演劇の関係を新たに結び直す知的な冒険となった。

上演言語

フランス語 (日本語逐次通訳つき)

クレジット

構成・演出・出演 | ジュリアン・フルネ 映像 | セバスチャン・ピアル
舞台美術 | アルノー・ベルレ アドヴァイザー | アンナ・チャプスキー
外部アドヴァイザー | オリヴィエ・ボッソン
プロデューサー | マリオン・ル・ゲルエ (アミカル・ド・プロダクション)
協力 | アントワヌ・ドゥフォール 共同製作 | ル・フェニックス (ヴァランシエンヌ国立舞台)、
ブルス劇場 (ブリュッセル) オリジナル版委嘱 | リュー・ユニック (ナント)
協力 | ル・ヴィヴァ (アルマンティエール) 製作 | アミカル・ド・プロダクション
通訳・翻訳 | 平野暁人 助成 | アンスティチュ・フランス日本 会場協力 | SHIBAURA HOUSE

東京公演スタッフ

技術アドバイザー | 寅川英司 舞台監督 | 佐光望 音響 | 市村隼人
制作 | 藤井さゆり (芸術公社)、堀朝美

関連イベント

シアターコモンズ・ラボ 冬期集中ラボ「スペクタクルの林間学校」

プロフィール

ジュリアン・フルネ／アミカル・ド・プロダクション | フランス生まれ。哲学を学んだあと、2007年、アントワヌ・ドゥフォールとアロリー・ゴエルジェとともに作品制作を開始。2010年、複数のアーティストがプロジェクトごとに協働・制作するためのあたらしいプラットフォーム、アミカル・ド・プロダクション (プロジェクト協同組合) のディレクターに就任。世界的な成功を収め、2015年にはKAAT神奈川芸術劇場で日本初公演となった代表作「GERMINAL」(2012年)などをプロデュースしている。集団創作においては遊びをテーマにしたサイトスペシフィックな作品が多い一方、個人の活動においては哲学的な主題を知的で詩的に扱うレクチャー形式の作品も制作している。



© Theater Commons Tokyo

Language

French (with Japanese interpretation)

Credit

Conception, performing and writing | Julien Fournet Images | Sébastien Vial
Set | Arnaud Verlet Small and big advice | Anna Czapski
External eye | Olivier Bosson Producer | Marion Le Guerroué for L'Amicale
de Production Thanks to Antoine Defoort Coproduced by Le Phénix, scène
nationale de Valenciennes and Beursschouwburg (Brussels)
Originally commissioned by Le Lieu Unique (Nantes) Thanks to Le Vivat
(Armentières) for their support Produced by L'Amicale de Production
Interpreter, Translator | Akihito Hirano Supported by Institut français du Japon
Venue | SHIBAURA HOUSE

Tokyo Production

Technical Advisor | Eiji Torakawa
Stage Manager | Nozomu Samitsu Sound | Hayato Ichimura
Production Manager | Sayuri Fujii (Arts Commons Tokyo), Asami Hori

Related program

Theater Commons Lab: Intensive Winter Workshop "Spectacle Camp"

アミカル・ド・プロダクションのディレクター、ジュリアン・フルネの『友よ、いざ休息の時は来た』は、この場を「つかの間の共同体」と呼び社会のミニチュアモデルに見立て、私たちがどのように美的感覚、倫理観、政治観を獲得してきたのかをたどり直すものだった。「芸術、政治、そして私たちについての哲学的散歩」と銘打たれた三夜に渡るレクチャーパフォーマンスは、もう一人の指南役である通訳の平野暁人を迎え、水の流れとスポーツのメタファーを用いながらスペクタクルに展開された。

第1部「万国の観客よ、連帯せよ」 水源から滝壺へ

『友よ、いざ休息の時は来た』は、全3部を通して山からの湧き水が川になり、森を抜けて海に流れつくまでの道程に例えられる。前方のスクリーンに映るマップの絵を見ながら、それぞれの水の流れをカヌー、アクロブランシュ、サーフィンで追っていると見立ててストーリーが進む。マップの絵の各スポットにはキーワードが割り当てられ、それをフックにレクチャーが繰り広げられる。

第1部は「物理的な経験」についての内容から始まる。フルネの話は、身近な例を引き合いに出しながらわかりやすく進められる。「新しい感覚や認識を得るとその経験が持続し、世界との関わり方に修正が起きる。そして行動の変化が生まれる。映画で見たキャラクターの真似をするとかね」と、誰もが経験した覚えのある例を挙げる。

そういった経験が知覚の層になることを、スクリーンに映るマップの絵に例える。透明水彩絵の具を何層も塗り重ねるように、自分という素材の上に経験を重ねている状態だという。

普段、知覚の層は無意識に積み重なるが、表現を通して知覚に訴えかけることで、誰かの行動様式を変えることができるという。「つまり、芸術は人間を変えてしまう。人生そのものを変えるわけ。すごいこと言ってるでしょ。」

途中、フルネから楽なポーズをとるように指示される。観客はリラックスしながらフルネの声とスピーカーから聞こえる滝の音に耳をすます。

「この滝の音は倫理の創造が行われている音。日々、滝のように流れ込む新たな倫理のなかで、身の置き方、動かし方を探っている。新たな体の使い方は壁に寄りかかるかのように、隣り合い、制約がかかるなかで体得できる。」

人は生きている間、川の水に流されるように経験を重ね、滝に打たれるように新しい倫理にさらされ続けている。

第2部「文化、このあやうきもの」 陸地の森を抜ける

第2部は、現代まで続く文化破壊とその抵抗による文化継承の話

に進む。異なる倫理に触れたとき、人はいかに振るまってきたのか。スクリーンにはうっそうとした森を抜ける川の絵が映る。

人は戦争や開拓地の植民地化などでほかの民族の文化やテリトリーを破壊してきた。しかし、それに抵抗する者も現れる。途絶えた文化を再現したり、実験的な暮らしを実践してきたヨーロッパのアーティスト集団と、彼らから見て辺境であるアジアやアフリカの先住民族には共通点が見られるという。近代社会は文化を破壊した一方で、類似した文化を生み出していたというのだ。

大衆文化や政治社会は、それぞれの行動や思想で、彼らの生活様式をつまづかせていた何かに抵抗していたとフルネは語る。抵抗の歴史は今なお続いている。

第3部「新時代の創作者のためのマニフェスト」 海へ

第3部は、美学的な出来事との出会いを軸に話が展開する。打ち寄せる波が幾重にも重なるように、美学的な経験を生むイベントは世界中で数限りなく起きている。その内容に沿うように、レクチャーの最中にいくつかのイベントが行われた。

「波乗りなどのゲームには緊張感があり、遊び終えると消える。けれども、浜辺の砂には波が打ち寄せた跡が残る。同じように、美学的な出来事やイベントは自分に記念碑的な痕跡を残す」とフルネは言う。仮装すると違いが消えるように、ゲームやイベントは現実感の喪失を起こすという。日常から離れることで祝祭に身を投げたり、共同体にフュージョンできる。身体と精神が連動すると幸福感が訪れ、着想が起ころ、日常の作法として反映され、生きる実感を与えてくれる。

新しい倫理のなかで新たな身の置き方や動かし方を探るときのように、異なる倫理観を持つ他者と関係性を築くにはまず隣り合うことが求められる。少しでも理解できる点を見つけられれば、それを頼りにたぐり寄せられ、もし見つけられなくとも、そこには自分が知らない豊かな倫理が眠っている可能性がある。

この作品は、終始フルネと平野の語りで進行された。つかの間の共同体であるこの場において、フルネと観客をつないでいたのは平野のフレンドリーな通訳である。他者と共存していくために生まれた言語での伝達行為に、この作品の本質が端的に表れていた。

「癒しの海を分かち合い堪能しようじゃないか」という平野の言葉で終わったこのレクチャーパフォーマンスは、これからも波のように打ち寄せるであろう美学的経験との出会いの訪れを歓迎していた。私たちは今までもこれからも、透明水彩絵の具を重ねるように、経験のメディウムを重ね続けるのだ。

よしだ・きょう
1988年、東京都生まれ。
作品や展覧会を、第三者に伝える手段の1つとして執筆活動を行なっている。





森村泰昌

Yasumasa Morimura

芸術家Mの「にっぽん、チャチャチャ！」

Yasumasa Morimura's 'Nippon Cha Cha Cha !'

レクチャーパフォーマンス

Lecture Performance

日時

3月2日 [金] 19:00- アフタートーク

| 森村泰昌×あごうさとし (劇作家、演出家、本作演出)

3月3日 [土] 17:00- アフタートーク

| 森村泰昌×東浩紀 (哲学者、批評家、ゲンロン代表)

3月4日 [日] 14:00- アフタートーク

| 森村泰昌×相馬千秋 (シアターコモンズ ディレクター)

会場

港区立男女平等参画センターリーブラ、
リーブラホール

〒105-0023 港区芝浦1-16-1 みなとパーク芝浦1F

参加方法

要予約・コモンズバス提示

Dates

March 2nd / 19:00- Talk: Yasumasa Morimura × Satoshi Ago

(Playwright, Director, Director of this Lecture Performance)

March 3rd / 17:00- Talk: Yasumasa Morimura × Hiroki Azuma

(Philosopher, Critic, Manager of Genron Cafe)

March 4th / 14:00- Talk: Yasumasa Morimura × Chiaki Soma

(Director of Theater Commons Tokyo)

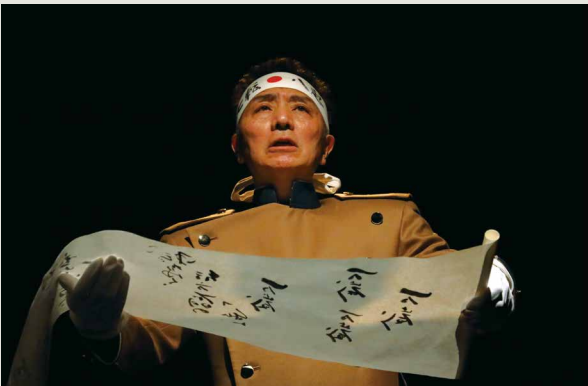
Venue

Minato Gender Equality Center “Libra”, Libra Hall

1F Minato Park Shibaura, 1-16-1 Shibaura, Minato-ku, Tokyo 105-0023

How to Participate

Booking essential.
Show general admission pass on entry.



上演言語

日本語

クレジット

出演・脚本 | 森村泰昌 演出 | あごうさとし 撮影 | 岸本康、藤井光
協賛 | 株式会社資生堂 **／HI／EIDO** 協力 | ヤマハ株式会社 **◎YAMAHA**, studio seedbox
製作 | シアターコモンズ実行委員会、ボンビドゥーセンター・メス、ジャパン・ソサエティー、
一色事務所 声 | 太田宏 舞台監督 | 夏目雅也 照明 | 串本和也 (RYU. Inc)
音響 | 稲荷森健 映像オペレーション | 村田啓
制作 | 大館奈津子 (一色事務所)、戸田史子 (芸術公社)

映像セクション 録音 | 藤口諒太 タイトル制作 | 石橋義正 造形 | 田中之博
衣装 | 邨田雄生実 美術 | 井野敬裕、吉田恵子、小池勝行 スチル | 福永一夫
照明 | 宮脇慎太郎 撮影助手 | 青山真也 協力 | 藤原成史 (トライミックス)

技術協力 | 力石武信 撮影協力 | 片岡寛史弥、シュウゴアーツ、スーパーファクトリー、
東京大学、小林康夫、折茂克哉、田中純、松本良輔、大村邦男、森村利弥

プロフィール

森村泰昌 (もりむら・やすまさ) | 1985年、ゴッホの自画像に扮するセルフポートレート写真を制作。以降、今日に至るまで、一貫して「自画像の作品」をテーマに作品を作り続ける。1989年、ベニスビエンナーレ／アベルト88に選出され、以降国内外で展覧会を開催する。2014年、ヨコハマトリエンナーレ2014の芸術監督を務める。2017年、モスクワのプーシキン国立美術館にて個展「自画像の美術史」を開催。近著に『美術、応答せよ!』、『自画像の告白』など。2011年秋、紫綬褒章を受章。

Profile

Yasumasa Morimura | Yasumasa Morimura (born 1951, Osaka, Japan) has been working on self-portraits since his first self-portrait work “Portrait – Van Gogh” (1985). Since his participation in Aperto 88 at the Venice biennale in 1988, he has been active both in Japan and internationally. He acted the artistic director for Yokohama Triennale 2014. Selected solo show at *The Self – Portraits of Yasumasa Morimura: My Art, My Story, My Art History* (National Museum of Modern Art, Osaka, 2016) *The History of the Self-Portraits* (Pushkin State Museum of the Fine Arts, 2017).



© Kazuo Fukunaga

森村による初のレクチャーパフォーマンスは、日本の戦後史および美術史、森村自身の個人史の3つが交錯する「わたし」の物語である。前半は、今回の撮り下ろしと過去作のアーカイブから構成された映像と、舞台中央に置かれた椅子 (森村のアトリエから持ち込まれた) の語りによって進む。椅子から発せられる音は、音声変換技術によって青年団の太田宏の声と混成された森村の声である。映像の中で、森村は度々変幻する。そして語りは、西洋と東洋の間で揺らぐ「わたし」の物語に続き、彼がこれまでの作品で「なった」ことのあるマリリン・モンロー、三島由紀夫に言及していく。最後に森村本人が舞台上で登場、観客の面前でモンローから三島へと変身し、芸術についての演説を、振り絞るように行った。演説後、何もなかったかのように森村自身に戻り去る様は、観客に強い余韻を残した。

受容器としての芸術家

森村泰昌『芸術家Mの「につぼん、チャチャチャ!」』について
西本健吾

1. 芸術家Mと日本の、〈空虚〉

シアターコモンズ’18のプログラムの一つ、『芸術家Mの「につぼん、チャチャチャ!」』は港区立男女平等参画センターリーブラのリーブラホールで開催された。約200人を収容可能なこのホールは、前方に舞台を設置し、音響・照明設備を備えた「劇場」である。開演時、舞台上には椅子と鏡とトランクが置かれ、舞台奥にはスクリーンが下がっており、上演中はそこにこれまでの森村泰昌の写真・映像作品やその制作風景が映し出され、事前に録音された「森村泰昌の声★1」がそれらを解説する。

芸術家Mこと森村泰昌はかつて、自らの自伝を「フィクショナル・ノンフィクション」と形容した★2。自らの生涯という「ノンフィクション」を「フィクショナル」に再構成することで、森村はこれまでも西洋美術史や20世紀という時代に批評的な眼差しを向けることを可能にしてきた。レクチャーパフォーマンス『芸術家Mの「につぼん、チャチャチャ!」』は「フィクショナル・ノンフィクション」の「上演」である。

本作の批評的眼差しは、戦後日本の文化が抱える「特殊な事情」と森村自身が抱える身体感覚が重なり合う地点としての、〈空虚〉に向けられる。森村はレクチャーの第1章「表徴の帝国に生まれた『私』」を、ロラン・バルトが日本文化論『表徴の帝国』にて、東京の中心＝皇居は空虚であると指摘した一節を紹介することから始める。森村はこの「中心が空虚である」という指摘が、「日本に生まれ育った私自身が一体何者なのか、という問いに対してある種の答えを与えてくれているようにも思えます」という。自らの中心にその本来性としての「真理・価値・思想」を見い出すことができず、それゆえに「私」とは着せ替え可能だという身体感覚に、1951年生まれの森村は立脚する。そしてまた、日本もこのような着脱を繰り返してきた国だという。

本レクチャーで森村は基本的に、二項対立図式を設定した上で、上述の〈空虚〉を動力としたその二項の間の移動や反転に注目する。しかしわたしは鑑賞後、一面ではそれがあまりにも単純すぎる図式に立脚しているのではないかと感じた。しかし同時に、そこには回収できない余剰もまた存在しているようにも思えた。それは、上演の最後、森村本人が舞台上で行った「パフォーマンス」に顕著だった。わたしはここで、この余剰のことを考えてみたい。

以下ではまず、全5章で構成される一連の流れを、〈空虚〉を動力とした二項対立の設定とその反転・移動（の失敗）という観点から概括する。その上で、森村の「パフォーマンス」を分析したい。★3

2. レクチャー概括

——二項対立の設定とその移動・反転

第1章では、ロラン・バルトの日本批評を紹介した後、森村が明治天皇へと「変身」する映像が流れる。森村は、幼少期に女性として育てられた明治天皇が明治維新ののちに軍服を纏って登場した、その転身に関心を抱く。オンナとして育てられた明治天皇は軍服を纏うことでオトコという本来性を獲得する（かのように見える）と同時に、国民国家日本の誕生と空虚＝皇居の誕生を徴づける。

「第2章 思わぬ来客」で森村は、自らの生家を舞台に、昭和天皇とダグラス・マッカーサーが並んだ報道写真を模した写真作品、《なにものかへのレクイエム（思わぬ来客/1945年日本）》（2010年）を紹介する。ここで指摘されるのは、昭和天皇＝母とマッカーサー＝父の結婚のイメージであり、父＝アメリカに教育された母＝日本への反発、母殺しの感情である。戦後、国民国家を象徴する父＝オトコとしての天皇は、母＝オンナへと転身するのである。そして、第2章の最後では、この上演を貫くイメージとして、東京の白地図の中心が丸く、赤く、焼け落ちていく映像が挿入される。

「第3章 私は『オランピア』』では、マネの《オランピア》に扮した森村のセルフポートレイト作品が紹介される（《肖像・双子》、1998年）。この作品で森村は、絵画の中の白人女性に扮し、日本の着物の上に横たわっている。森村自身が解説するように、森村はアジア人としての自らの立場を使ってヨーロッパ絵画史をハッキングすると同時に、オリジナルのマネの絵画での黒人奴隷に対する白人の位置に日本人として立つことで、白人による黒人迫害の歴史を、日本によるアジア侵略の歴史に重ね合わせる。ここで森村は、白人／黒人の対立を日本／アジアの対立に重ね合わせると同時に、オトコ／オンナの対立をヨーロッパ／アジアの対立に重ね合わせるという二重の操作を行っている。

続く「第4章 東京マリリン」で森村は、1994年に東京大学駒場キャンパス900番講堂で行ったマリリン・モンローについてのパフォーマンス映像を紹介する。この作品の背景には、1969年に900番講堂で行われた三島由紀夫と左翼系学生運動家の討論会と、翌年の「三島事件」がある。森村は、戦後日本のオトコからオンナへの変わり身の早さに憤り、色白の文学青年からオトコらしさを獲得していった三島を意識しつつ、その真逆の存在であるマリリン・モンローを纏って、三島の面影が残る900番講堂へと赴いたのである。

続いて森村はオンナとオトコ、日本とアメリカの対立の間をまさしく象徴する1996年の作品、《セルフポートレイト（女優）／黒いマリリン》——マリリンの象徴である「白」いドレスではなく「黒」いドレスを身に纏い、風で膨らんだスカートの

★1 | この声は正確には森村自身の肉声ではない。青年団の俳優太田宏の声がヤマハの技術によりミックスされ作り出されている。また、2018年2月のフランスでの公演では、森村の声はフランス語で作られたという。

★2 | 森村泰昌（1998）『芸術家Mのできるまで』筑摩書房、4頁。本レビューを執筆するにあたり、本書に多くを負っている。

★3 | この文章は、2018年3月2日に行われたレクチャーパフォーマンスとその後の森村と本作の演出を担当したあごうさとしのアフタートークを鑑賞した際の経験およびメモと、上演記録映像を主な資料として執筆している。

奥には暴力的なベニスが装着されている——を映し出して、以下の言葉を流す。

三島由紀夫とマリリン・モンロー、両者は対極に位置する存在に見えます。しかし本当はコインの裏と表の関係で繋がっています。というのも、三島はオンナの衣装を纏った戦後の日本に殺されたオトコであり、マリリンは圧倒的な経済力と武力で世界を見おろすオトコの衣装に身を包んだ国、アメリカに殺された女優だったのですから。

それが終わる頃、舞台上手の暗闇の中から黒いマリリンを纏った森村が登場する。森村／マリリンはゆっくりと両手を広げながら、喘ぐようにかすれた音を出しつつ、大きく息を吸い込み・吐き出すことを繰り返す。その身振りが頂点に達したとき、一瞬の間をあげ、甲高く二度叫ぶ。その後、森村は舞台前方を横切り、舞台上に置かれていた椅子に腰掛ける。すると、録音された森村の声が流れ以下のように呟く。「生き延びるためにやっぱりあなた方（三島由紀夫とマリリン・モンロー）はもっと不純であるべきでした」。

パフォーマンスは「第5章 烈火の季節」へと移行し、森村は舞台上で衣装替えを始める。メイクを落とし、黒いマリリンの衣装を脱ぎ、赤い褌一枚の姿になった後、三島の衣装に着替える。それは10分以上に渡る。その間、観客はただ森村の「着替え」を眺め続けることになる。衣装替えが終わり、舞台上の鏡や机を舞台奥に寄せ、舞台前方に立った森村／三島は、演説を始める。映像作品《烈火の季節／なにものかへのレクイエム（MISHIMA）》（2006年）と同様、1970年の最後の演説で三島が自衛隊と憲法について語ったことになぞらえて、森村／三島は芸術の現状について訴える。演説内容が記された巻物は長々と舞台上に伸びていく。演説の最後に、森村／三島はかつて三島が天皇陛下万歳を叫んだように、「日本・私・芸術」の向かう未来の暗さを嘆きながら万歳三唱を行う。その後森村は、盆踊り用の楽曲だという「につぼんチャチャチャ」が流れるなか、原稿を巻きなおし、私服に着替え、舞台を元の形に戻し、トランクを携え、去っていく。その後片付けは演技というよりも一連の「作業」のようであった。

3. 芸術家Mの身体を巡って

ここまで、私は本作を二項対立に着目し、図式的な仕方でもとめてきた。けれど、それは過度な単純化でもある。見過ごしたくないのは、二項対立の間の移動・反転においてそこから漏れ出る余剰、その分かれがたさである。

森村作品の多くは歴史的な人物・出来事・美術作品を身

に纏うことで召喚し、かつ自らの身体を用いてその意味を変容させる。森村はいわば一種の巫女の役割を演じながら、同時に自身の個人史の文脈を交錯させる。ただし、このパフォーマンスに挟まれた10分以上に渡る「衣装替え」は避けがたく森村自身の身体を露呈してしまう（当然それは「素の身振り」ではない。アフタートークで語られていたように、着替えや片付けには演出が施されている）。そして、「むき出しの森村の身体＝歴史の受容器としての森村の身体」が露呈することで、逆説的にはあるが、彼のパフォーマンスは生き延びていたかもしれない三島とマリリンを召喚するものであるように見えた。森村は、例えばアンディ・ウォーホルが行ったマリリン・モンローのポートフォリオの複製に抵抗するように、三島由紀夫やマリリン・モンローに新たな命を吹き込む。

三島が体現したように、〈空虚〉を埋め合わせようとする行為は成功しないばかりか、その先には死が待ち受けていることすらある。けれどマリリンと三島を召喚した森村は決して〈空虚〉を埋め合わせようとしたわけではない。そこにいたのは三島／マリリンでも森村自身でもない何者かであり、かつてあった出来事や存在した人物が全く新しい出来事や人物として出現するかのようであった。憑依する主体と憑依される主体の位置が不分明となる地帯において、歴史と新たに出会い直すこと。森村の作品の要点はここにあり、このような歴史との対峙の身振りは、揺れ動くそれぞれの時代において何度でも取り戻されるべきものなのではないだろうか。

にしもと・けんご
1991年生まれ。教育思想史研究者・院生。主なテーマは教育と美について。パフォーマンス集団、チーム・チープロとしても活動を行う。そのほかに、PortB「東京修学旅行プロジェクト」にリサーチャーとして参加。



萩原雄太／かもめマシーン Yuta Hagiwara (Kamome Machine)

しあわせな日々 Happy Days

日時

3月1日[木] 19:00-
3月2日[金] 19:00-
3月3日[土] 19:00- *アフタートーク有、ゲスト 温又柔(作家)
3月4日[日] 17:00-

会場

慶應義塾大学三田キャンパス
旧ノグチ・ルーム
〒108-8345 港区三田2-15-45 Tel: 03-5427-1621

参加方法

要予約・コモンズバス提示

Dates

March 1st / 19:00-
March 2nd / 19:00-
March 3rd / 19:00-
*Talk (after the performance), Guest: Wen Yuju (Writer)
March 4th / 17:00-

Venue

Keio University Mita Campus,
Ex Noguchi Room
2-15-45 Mita, Minato-ku, Tokyo 108-8345 Tel: 03-5427-1621

How to Participate

Booking essential.
Show general admission pass on entry.

演劇公演

Theater



不条理演劇の劇作家サミュエル・ベケットの代表作『しあわせな日々』。その意味深な状況と無意味で膨大な台詞で知られるこの戯曲に、萩原雄太／かもめマシーンとは新演出で向き合った。舞台となったのは、イサム・ノグチと谷口吉郎によってデザインされた談話室「新萬來舎」(旧ノグチ・ルーム)。2005年に隈研吾のデザインのもと現在の場所に移築されたこの不可思議な「家」に、鉄製の「丘」と、そこから部屋を侵食するように伸びる大量の触手という大胆な舞台美術が作られた。

暮れゆく田町のビル群を背景に、強烈な存在感を放った今回の上演。萩原は『『知性とは何だったか? 身体とは何だったか?』膨大な台詞の間からは、そんな根源的な問いかけが浮かび上がってくるような気がする』と振り返る。3日目の終演後には作家の温又柔を迎え、小説と演劇、それぞれの「声」をめぐってポストトークを行った。

上演言語

日本語

クレジット

作| サミュエル・ベケット 演出| 萩原雄太
出演| 清水穂奈美、伊藤新(ダミアン) 翻訳| 長島確
共催| 慶應義塾大学アート・センター

東京公演スタッフ

照明| 千田実(CHIDA OFFICE) 美術| 横居克則
音響協力| 市村隼人 制作| 清水聡美

プロフィール

萩原雄太(はぎわら・ゆうた)／かもめマシーン | 劇作家・演出家。2007年より演劇ユニット「かもめマシーン」を主宰。カンパニー名はチェーホフ『かもめ』とハイナー・ミュラー『ハムレットマシーン』の戯曲に由来し、個人的な身体と社会との関わりに焦点を当てた作品を上演する。また、所属俳優の清水穂奈美とともに、「身体」を演劇の核となる要素として捉え、気功や太極拳といった身体メソッドの方法論を応用し、独自の身体を開発している。愛知県文化振興事業団主催第13回AAF戯曲賞受賞、利賀演劇人コンクール2016優秀演出家賞受賞。2017年、ルーマニアの国際演劇祭 Temps d'Image Festival 参加。



Language

Japanese

Credit

Text| Samuel Beckett Director| Yuta Hagiwara
Performers| Honami Shimizu, Shin Ito (Damian)
Translator| Kaku Nagashima Co-organized by Keio University Art Center

Tokyo Production

Lighting| Minoru Chida (CHIDA OFFICE) Stage Design| Katsunori Yokoi
Sound Support| Hayato Ichimura Production Manager| Satomi Shimizu

攪するノイズ、溶ける「しあわせ」

寺門信

けたたましくベルが鳴り響き、舞台上にいる女が目覚ましてゆっくりと身体を起こす。鉄のドームで下半身を覆われた女は、快活に言葉を発する。かもめマシーンが上演した『しあわせな日々』は、そのような場面から始まる。この上演はいわゆる劇場ではなく、慶應義塾大学三田キャンパスの中にある旧ノグチ・ルームという部屋で行われた。もともと談話室として作られたこの部屋には、舞台／客席のような空間の線引きはない。さらに言えば、四方にある壁のひとつがガラス張りの扉で作られたテラスと外の風景が見渡せる構造は、部屋の内／外の境界すら曖昧なのではないかと思わせる。この旧ノグチ・ルームという空間の持つ特徴が上演にも大きな影響を与えていたのだが、そのことは後に詳しく述べよう。

サミュエル・ベケットの代表作のひとつである『しあわせな日々』は、簡潔に説明できるような筋書きを持っていない。むしろ、この戯曲には筋書きはありません、と言った方が正確かもしれない。二幕からなるこの戯曲の登場人物は、円丘に下半身が埋まった女性ウィニーと彼女の夫ウィリーのふたり。しかし、上演時間のほとんどはウィニーのモノローグによって構成されている。さらにそのモノローグで発せられる言葉はほとんど意味をなしていない。彼女はときにはウィリーとの思い出を語り、ときには歯ブラシや薬の瓶に記載された説明を読み上げ、ときには歌を歌いだす。それぞれの語りはせいぜい10秒程度しか続かず、話は次々と関係ない話題に飛び、たまにウィリーとの会話がなされる。脈絡もなく行き来するその語りは、まるで呆けてしまった老人のようだ。ウィニーを演じる清水穂奈美の発話が多まりにもはつらつとしているために、とてもその姿を老人として見ることはできないが、これは人生の晩年を迎えつつあるひとりの女性の物語なのかもしれない。

そして第一幕の終盤、それまで地面を這って移動していたウィリーはおもむろに立ち上がり、舞台の奥、ガラス戸で仕切られたテラスに向かって歩き出す。それと同時に旧ノグチ・ルーム内の電気が消え、外がライトアップされ、それまであくまでウィニーの背景としてしか存在していなかった都市の風景が奥行をもったイメージとして立ち上がる。そしてウィリーはその景色の中へ姿を消していき、ライトアップの照明も消え、観客は再び暗闇に包まれる。しばらく静寂が続いたのち、室内の照明がつき、同時にウィニーの後ろには半透明のカーテンが降ろされて、都市の風景は見えなくなり、観客の目の前には首まで鉄のドームで覆われたウィニーだけが残される。冒頭と同様に、目覚ましのベルが大きく鳴り響き、ウィニーは再び目を覚まし、語りだす。しかし、それは決して第一幕の反復ではない。なぜなら取り残されたウィニーは首まで鉄のドームに覆われてしまい、顔以外はほとんど動かしことができないのだから。そのような状況のなかで、身体を無理

やり揺らしながらウィリーの名前を叫び、姿を消した彼に向かって語りかけるウィニーの様子が、第一幕にはなかった悲痛な雰囲気を漂わせている。しかし事態はまったく改善することなく、上演は進む。

上演が進むなかで、ふたたび旧ノグチ・ルームの照明が暗くなっていく。すると終盤、一幕の最後で室外に出て姿を消したウィリーが、客席後方から地を這って現れる。しかも、一幕ではほとんど裸に近かったウィリーは、そこではタキシードを身に着けている。彼はウィニーを包む鉄のドームへと進んでいき、地面からよじ登り、ウィニーに触れようとする。するとウィニーはウィリーを見つめながら「これこそしあわせな日。またしあわせな一日になりそう。とにかく。ここまでは」と言い、穏やかに歌を歌う。そしてウィリーが、劇の始まりを告げたベルの音を模したような叫び声をあげ、ウィニーのほほえみを照らす照明が次第に落とされ、上演は幕を閉じる。

ベケットによるこの戯曲はいままでさまざまな演出家によって上演がなされているが、ウィニーを拘束する円丘が何によって造形されているかが、観客の受け取るイメージを大きく左右する要素のひとつだと言える。戯曲に記されたセリフ自体が多まりにも無意味であるからこそ、観客は視覚的に受け取るイメージから連想する意味を上演の中に読み込んでしまうのである。たとえば、東京デスロックが昨年（2017年）の年末、埼玉県のカラリ☆ふじみで行った『しあわせな日々』の上演（デスロックの上演でのタイトルは『ハッピーな日々』）では、この円丘は大量の黒いポリ袋をつみかさねて作られていた。それはゴミ袋のように見えたのと同時に、福島県に大量に残されている、汚染土を詰めたフレコンバッグのようでもあった。ゴミ袋だとするなら、その上演は現在の消費社会の負の側面である大量のゴミに囲まれた人類の姿を表しているようであるし、フレコンバッグであるとするなら、日本人がもはや忘れつつある福島の問題が観客に突きつけられているようでもある。

それでは、かもめマシーン『しあわせな日々』の円丘はどのようなものであったか。それは鉄製のドームであったが、演出の萩原雄太は自身の演出ノートの中でこれを植物であると述べている。

何度かの会場下見の末、僕の中には「植物」のようなウィニーの姿が芽生えてきた。この静かな空間で、ウィニーは、どこかに行ってしまったウィリーの帰りをずっと待っている。その静かな空間で彼を待っていたら、いつしか彼女の下半身は植物のようになり、蔦が生えていく。そして、それが時間を経ることによって鉄化してしまう。それでもなお、ウィニーはひたすら待ちながら、過去の記憶を反芻する。ウィニーの下半身でもあり、植物でもある円丘は、その触手を伸ばし、いつしかノグチルー

ムという建物を侵食して、同化していく……。★

ウィニーの下半身であると同時に、植物でもある円丘。さらにそれは旧ノグチ・ルームを侵食し同化していく。この下半身でもあり植物でもある円丘は、さながら人間の「身体」が持つ両義性のメタファーのようだ。その両義性とは、私たちは自分の身体について、意識を通して知覚できる部分と知覚できない部分の両面を持ち合わせているということである。一方で、私の身体は私の意識によってコントロールされている。しかし他方で、私の身体は私の意識とは無関係に存在し変化している。たとえば、本人は気づかないうちに体の中では老いや病が進行しているように。そしてこの意識の内／外という二つの領域のせめぎあいは、円丘にとどまらず、『しあわせな日々』の上演全体の中にも垣間見えていた。

意識の内という面について言えば、『しあわせな日々』が上演されている空間自体が、ウィニーという人間の意識の中の世界として考えられないだろうか。たとえば彼女の長いモノローグが、そのことを特徴づけている。さきほど、上演の大部分はウィニーのモノローグが行われていると言った。そのことに加えて、ときおりウィニーからの問いかけに対してウィリーが答えるものの、その発言はひどくか細い。ウィリーが、力を振り絞って発した応答も、ウィニーの饒舌な語りによっていとも簡単に存在感を失ってしまう。それはとてもダイアログとは呼べない。つまり、これはウィニーがひたすらモノローグを続けているだけなのだと考えられないだろうか。ウィニーが語る空間には、他者がいない。少なくとも彼女以外の言葉、言うなれば「他者の言葉」は存在しない。ウィリーの応答はあくまでウィニーからの呼びかけに対するレスポンスであり、その声は絶えずウィニーのモノローグに回収されていく。

そしてそのモノローグを聴く観客もまた、ウィニーの発話を通して彼女の意識へと絡めとられていく。そのことに追い打ちをかけるのが、二幕の始まりで都市の風景を遮断する半透明のカーテンだ。舞台の奥にガラス戸を通して見えていた都市の風景は、旧ノグチ・ルームの外部であると同時に、ウィニーの意識の外部でもある。しかしその風景がカーテンで閉ざされることで、ウィニーの身体が身動きを取れなくなるほど閉ざされてしまったのと同じように、観客もまたカーテンによって外界から遮断され、旧ノグチ・ルームという空間の中に閉ざされてしまうのである。思えば、第一幕ではほとんど裸に近かったウィリーは、二幕の最後には正装で現れる。その姿は、ウィニーの意識に覆われた世界の中で、彼女の理想が具現化した姿ではないだろうか。

しかし、私の意識と関わりなく身体は絶えず動いており、時に病にかかるように、意識の外からやってきて影響を及ぼす何かが、『しあわせな日々』にもあった。ウィニーの独我論的な

「私の世界」に、彼女の意識とはべつに介入してくる物理的なノイズ。それはこの上演においては、旧ノグチ・ルームのガラス扉から透かし見える都市の風景やときおり聞こえてくる騒音だったのである。

舞台の中央で語るウィニー。その後ろに見える風景は、観客のいる場所が上演の行われている特殊な空間であると同時に、その空間もまた私たちが日常を生きる現実と地続きであることををいやがおうにも感じさせる。その地続きの感覚をさらに強くするのが、旧ノグチ・ルームが発する音、さらにはその外からやってくる音である。旧ノグチ・ルームの薄い扉は風が吹くとガタガタと音をたてていた。さらに、会場となっていた大学の近くを通り過ぎる救急車のサイレンすら聞こえていた。その音は不意に訪れ、ウィニーのモノローグの声に抗して観客に外の世界を感じさせる。それは第二幕で都市の風景が遮断された後ですら、観客のもとに忍び寄ってくる。

破局を目にすることなく自己の意識にとどまり続ける世界と、外部のノイズが介入することで現実とつながる世界。どちらの世界に生きることが、「しあわせな日々」なのか。意識の内／外と劇場の内／外のせめぎあいを映し出すかもめマシーン『しあわせな日々』は、この簡単には答えの出せない問いを、観客に投げかけている。

★ | 萩原雄太「2018年の『しあわせな日々』のために―場所／身体／政治／その他」（『紙背』四号所収）、257頁。

てらかど・しん
1994年生まれ。立教大学大学院文学研究科比較文学専攻博士前期課程在籍。主な研究テーマは演劇、パフォーマンス。



シュウ・ジャウェイ [台湾]

Hsu Chia-Wei [Taiwan]

黒と白ーパンダ Black & White – Panda

日時

レクチャーパフォーマンス

3月9日 [金] 19:00-

3月10日 [土] 19:00-

展示上映

3月2日 [金] 13:00-19:00

3月3日 [土] 13:00-19:00

3月4日 [日] 13:00-19:00

3月5日 [月] 13:00-19:00

3月6日 [火] 13:00-19:00

3月7日 [水] 13:00-19:00

3月10日 [土] 13:00-17:00

会場

台北駐日経済文化代表処 台湾文化センター

〒105-0001 港区虎ノ門1-1-12 虎ノ門ビル2F Tel: 03-6206-6180

参加方法

レクチャーパフォーマンス | 要予約・パス提示

展示上映 | 入場無料・予約不要

レクチャーパフォーマンス | 展示上映

Lecture Performance | Presentation of video works

Dates

Lecture Performance

March 9th / 19:00-

March 10th / 19:00-

Presentation of video works

March 2nd / 13:00-19:00

March 3rd / 13:00-19:00

March 4th / 13:00-19:00

March 5th / 13:00-19:00

March 6th / 13:00-19:00

March 7th / 13:00-19:00

March 10th / 13:00-17:00

Venue

Taiwan Cultural Center, Taipei Economic and Cultural
Representative Office in Japan

2F Toranomon Building 1-1-12 Toranomon, Minato-ku, Tokyo 105-0001
Tel: 03-6206-6180

How to Participate

Lecture Performance: Booking essential. Show
general admission pass on entry.

Presentation of video works: Admission free



台湾の新世代を代表するアーティスト、シュウ・ジャウェイ。自身初の新作レクチャーパフォーマンスのテーマは、パンダだ。その愛くるしい姿で人々を熱狂させてきたパンダは、輸出されることで、所有権をもつ中国と他国との政治に利用されてきた。パンダ外交や戦前・戦後の動物園史から見えてくる、近代以降の動物政策。なかでも台湾と中国の今も続く関係は、パンダの取引にも表れる。ともすればシリアスになってしまうテーマを、ジャウェイは日本のお笑いトリオ、ピーチとコラボレーションすることでコミカルに表現した。公演は、ジャウェイによるレクチャーの各所にコントや漫才が織り込まれる形で進む。アイロニーも混じった面白おかしいパフォーマンスに、観客は笑いながらも、パンダの向こうに透けてみえる政治や複雑な情勢を見ることがとなった。

上演言語

日本語

展示上映作品

『和平島故事』(2008) 12分40秒 (日本語音声つき)

『高砂』(2017) 9分20秒 (日本語字幕つき)

*『ドローン、ヒナコウモリ、故人たちの証言』(2017) 3分40秒-8分40秒 (日本語音声つき)

『諜報局の廃墟』(2015) 13分30秒 (日本語字幕つき)

『台湾総督府工業研究所』(2017) 3分

*『ドローン、ヒナコウモリ、故人たちの証言』(2017) 3分40秒-8分40秒 (日本語音声つき)

-上記作品をループ上映いたします。

*作品の性質上、上映内容が異なります。

クレジット

構成・演出 | シュウ・ジャウェイ

脚本・出演 | シュウ・ジャウェイ、ピーチ (柳智智、栗田ばね、直木ひでくに)

舞台監督 | 陳雅婷 (有限会社Mars A Sol) 音響 | 稲荷森健 通訳・翻訳 | 植田かほる
特別協力 | 劉宥宜 制作 | 田中沙季 助成 | 台北駐日経済文化代表処 台湾文化センター、洪建全教育文化基金會

プロフィール

シュウ・ジャウェイ (許家維) | 1983年台中生まれ。アジアの冷戦における忘れられた歴史をテーマに、映像作品やインスタレーションを制作。映画の手法を用いながら、現実と虚構、歴史と現在の狭間で人の記憶や歴史を再構築する。2013年ヴェネチア・ビエンナーレ台湾館出展作家。2013年ヒューゴ・ボス・アジア・アート賞ファイナリスト。2015年オランダのファン・アベで個展開催。台北のアーティストトランスベース「Open-Contemporary Art Center」にてディレクターを務めるほか、2018年の台湾国際ビデオアート展など、展覧会のキュレーションや執筆も行う。

Profile

Hsu Chia-Wei | Hsu is interested in the forgotten histories of the Cold War in Asia. His works develop a keen sensitivity that weaves together reality and illusion, history and the present by building a circuit of events in the hors-champ of people and places off the screen of history.

He has been continuously trying to merge the languages of contemporary art and film to originate his works, in concern of how to step into reality through film creation, fabricating a mythical narrative which lingers between fiction and reality. He maintains a critical attitude toward filming, and through the power of film creation, he strives to move art to locations outside museums and to developing his political practice.

In 2015, he had a solo exhibition at the Van Abbemuseum in the Netherlands. In 2013, he was invited to present his works in Venice Biennale for the Taiwan Pavilion. In the same year he was a finalist for the Hugo Boss Asia Art Award. His artworks had been presented in many exhibitions in museums, biennials and film festivals, such as Jeu De Paume, The 39th International Film Festival Rotterdam, 2012 Liverpool Biennial, 2012 Taipei Biennial, 2016 Taipei Biennial, The 8th Taiwan International Documentary Film Festival, and Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid, and screened at the Centre Pompidou in Paris, Haus der Kulturen der Welt in Berlin, and Reina Sofia National Museum in Madrid.



Language

Japanese

Works presented

The story of hoping island (2008) 12min. 40sec. (Japanese dialogue)

Takasago (2017) 9min. 20sec. (with Japanese subtitles)

**Drones, Frosted Bats and Testimony of the Deceased* (2017) 3min. 40sec.-8min. 40 sec. (Japanese dialogue)

Ruins of the intelligence bureau (2015) 13min. 30sec. (with Japanese subtitles)

Industrial Research Institute of Taiwan Governor - General's Office (2017) 3min. 40 sec. (Japanese dialogue)

-The above films will be screened on loop during opening hours.

* This film is edited automatically by a computer program each time. Therefore, the screening content varies.

Credit

Concept and Direction | Hsu Chia-Wei

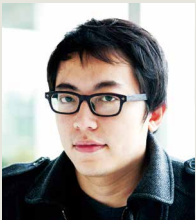
Script, Performer | Hsu Chia-Wei, PEACH (Tomotada Yotsuyanagi, Bane Kurita, Hidekuni Naoki)

Stage Manager | Chen Yating (Mars A Sol Co., Ltd.)

Sound | Takeshi Inarimori Interpreter, Translator | Kaoru Ueda

Special Thanks | Liu You-I Production Manager | Saki Tanaka

Supported by Taiwan Cultural Center, Taipei Economic and Cultural Representative Office in Japan, Hong's Foundation for Education & Culture



『黒と白ーパンダ』レポート

寺門信

2018年3月、港区の台湾文化センターでシェウ・ジャウェイとお笑いトリオピーチによるレクチャーパフォーマンス『黒と白ーパンダ』が行われた。このレポートではその上演の内容をお伝える。

まず冒頭、観客の目の前にあるスクリーン上に『黒と白ーパンダ』というタイトルが映されたのち、昨年（2017年）の6月に生まれたパンダのシャンシャンが一般公開されたことを報じた実際のニュース映像が流れる。この当時シャンシャンのニュースはメディアを通じてすぐに広がり、パンダフィーバーを巻き起こした。しかし観覧時間や人数には制限が設けられ、そのための抽選には年内の分だけでも25万件近い応募があったという。

ニュースになるたびアイドル並みの人気を集めるパンダだが、この動物についてよくよく調べてみると、その背後には複雑で興味深い史実が見えてくる。ニュース映像の後、ジャウェイが姿を現しシャンシャンについて解説をしつつ、次第に中国によるパンダ外交の歴史へと話題を移していくなかで、そのことは明らかになっていった。

ジャウェイによれば、中国のパンダ外交には千年以上の歴史があるが、西洋にはじめてパンダが訪れたのは1936年である。アメリカの服飾デザイナーがハンターを雇ってパンダを捕獲し、密輸というかたちで中国から持ち出した。そのとき連れ出された子パンダは、「変わった姿のバグ」として輸出されたという。出来の悪い笑い話のようなこのエピソードは、ジャウェイによる淡々とした解説で伝えられたのち、ピーチによって漫才で再現された。

「はいどうも～～！ ご紹介にあずかりました服飾デザイナーです」「と、雇われのハンターです。よろしくお願ひします！ 二人で漫才をやっていきたいと思います～～」。

元気な掛け声で入ってきた二人は、服飾デザイナーが無理やりパンダとともに国境を越えようとする様子を、コミカルに演じていく。この部分だけ切り取ればいわゆる普通の「漫才」とまったく見分けがつかないが、おそらくジャウェイによる前置きがあったからだろう、ピーチの漫才を見ながら感じたのは、エンターテインメントの楽しさと同時に、どこか人間の愚かさを揶揄されているような不思議な感覚だ。その感覚は、上演が進みパンダにつきまとう政治の生々しさが明らかになるにつれて、ある種の居心地の悪さに変わっていった。

1936年には密輸というかたちで中国の外へ持ち出されたパンダだが、次第に中国政府（当初は中華民国）によって政治的に利用されるようになる。国家の名義で正式に国外へパンダが輸出されたのは1941年。その目的はなんと、第二次世界大戦にアメリカを参戦させるためである。当時アメリカは、中国への物資援助というかたちでしか戦争に関わっていなかったが、中国政府が援助に対する感謝のしるしとしてパンダを

贈呈したことで、アメリカは戦争に本格的に参入する。

その後も中国はパンダによって国政政治の場で立場を固めていく。しかし1949年以降、勢力を増していく中国というのは、中華民国ではなく中華人民共和国だ。事態が大きく動くのは1972年。同年アメリカの大統領ニクソンが中国からの招待に応じて訪中、その際に中国はアメリカへ二匹のパンダを贈呈することに同意する。さらにこの年は日本と中国が国交を結ぶための交渉を行った年でもあり、日本にもパンダが送られた。それを受けて日本は中国と国交を結び、台湾の中華民国との国交を断絶。この時期アメリカと日本以外にも、ソ連、朝鮮、イギリス、フランス、ドイツ、スペイン、メキシコなどが中国からパンダを受け取る。その結果、中華民国は国連から追い出され、1970年代には30数か国から国交を断絶される。

レクチャーの終盤は中国と台湾の関係がフォーカスされ、台湾で白塗りのマレー熊がパンダとして報じられたニュースや、中国から台湾へ贈呈されたパンダが名義上は漢方薬として輸入されたエピソードなどが紹介された。前者は、女性がナンバされるかのようにマレー熊がパンダとしてスカウトされるエピソードとして、後者はオーソドックスな漫才のスタイルで中国が台湾を統一しようとする話として、ピーチによって上演された。

もとなっているエピソードがフィクションかと思うほどおかしいことも相まって、ピーチの漫才は観客の笑いを誘っていた。しかし繰り返すが、その笑いには心地良さだけでなく、奇妙な居心地悪さも伴っていた。それはおそらく、笑い話のような史実の積み重なっている現実の状況があまりにも生々しいからだ。ピーチの漫才を見た私は確かに気持ちよく笑っていた。しかし、その笑いの裏には暗い歴史がうっすらと張り付いている。そのような、愉快と不快がない交ぜになった感覚を、『黒と白ーパンダ』からは感じた。



てらかど・しん
1994年生まれ。立教大学
大学院文学研究科比較文
明学専攻博士前期課程在
籍。主な研究テーマは演
劇、パフォーマンス。



【Scene/Asia企画】

マーク・テ／ ファイブ・アーツ・センター [マレーシア]

[Scene/Asia program]

Mark Teh (Five Arts Centre) [Malaysia]

バージョン2020：マレーシアの未来完成図、第3章

Version 2020 - The Complete Futures of Malaysia Chapter 3

日時

2月24日 [土] 17:00-

2月25日 [日] 14:00-

*両日ともアフタートーク有 (司会 岩城京子)

会場

港区立男女平等参画センターリーブラ、
リーブラホール

〒105-0023 港区芝浦1-16-1 みなとパーク芝浦1F

参加方法

要予約・コモンズバス提示

Dates

February 24th / 17:00-

February 25th / 14:00-

*Talk (after the performance), Moderator: Kyoko Iwaki

Venue

Minato Gender Equality Center “Libra”, Libra Hall

1F Minato Park Shibaura, 1-16-1 Shibaura, Minato-ku, Tokyo 105-0023

How to Participate

Booking essential.

Show general admission pass on entry.

演劇公演

Theater



演劇作家、映画監督、アクティビストらが集うマレーシアのアーティスト・コレクティブ、ファイブ・アーツ・センター。その新世代の演出家マーク・テによる新作を、ミュンヘンのSPIELARTフェスティバルに次ぎ、東京版の新演出を加えて上演した。

本作の出発点である「ワワサン2020」は、1991年にマハティール政権が発表したマスタープラン。2020年までにマレーシアを経済・教育・福祉などあらゆる分野で先進国家へと発展させるこの計画は、広く国民に共有された。上演では、アクティビストのファミ・レザを中心とした5人のパフォーマーたちが、「過去に描かれた未来」=2018年に生きる自分たちの希望と失望、共同体の歴史と個人の記憶の間で揺れ動く身体と声を表現した。上演後は両日ともアフタートークを開催、活発な議論が交わされた。

上演言語

英語・マレー語 (日本語字幕つき)

クレジット

コンセプト・演出 | マーク・テ プロダクション・デザイナー | ウォン・テシ
クリエイティブ・プロデューサー | ジューン・タン
プロダクション・アシスタント | レベッカ・イェン・リン 照明デザイン | シヤムスル・アズハ
映像・出演 | ファミ・レザ 出演 | リー・レン・シン、ファイク・シャズワン・クヒリ、
ロジャー・リウ、イムリ・ナスシオン 舞台監督 | ウン・シウ・イン
製作 | ファイブ・アーツ・センター (マレーシア)
共同製作 | SPIELART フェスティバル・ミュンヘン (ドイツ)、国立近代美術館 (MMCA) (韓国)
助成 | 国際交流基金アジアセンター アジア・文化創造協働助成、
公益財団法人セゾン文化財団

東京公演スタッフ

技術アドバイザー | 寅川英司 舞台監督 | 渡部景介 演出部 | 福澤汐莉
小道具 | 小山内ひかり 衣裳 | 藤林さくら 照明 | 串本和也 (RYU Inc.) 音響 | 稲荷森健
映像 | 石塚俊 字幕翻訳 | 新井知行 技術通訳 | 陳雅婷 (有限会社Mars A Sol)
制作 | 戸田史子 (芸術公社)

プロフィール

マーク・テ／ファイブ・アーツ・センター | マレーシアの演出家、キュレーター、研究者。歴史や記憶、都市といったテーマで幅広いプロジェクトに携わっている。主にパフォーマンスや教育の分野でコラボレーションを行っているが、展覧会やニューメディア、執筆、社会活動といった分野でも活躍している。ロンドン大学ゴールドスミス校芸術政治専攻で修士課程を修了、現在はマレーシアのサンウェイ大学のパフォーマンス・メディア科で教鞭を執っている。マレーシアのアーティスト、アクティビスト、プロデューサーからなる共同体、ファイブ・アーツ・センターのメンバーでもある。

Profile

Mark Teh (Five Arts Centre) | Mark Teh is a director and researcher based in Kuala Lumpur whose diverse projects are particularly engaged with the issues of history, memory, and the urban context. His collaborative practice is situated primarily in performance, but also operates via exhibitions, interventions, new media, education, curating and writing. Mark graduated with an MA in Art and Politics from Goldsmiths, University of London, and is a member of Five Arts Centre, a collective of interdisciplinary artists, producers and activists in Malaysia.



Language

English, Malay (with Japanese subtitles)

Credit

Concept and Direction | Mark Teh Production Design | Wong Tay Sy
Creative Producer | June Tan Production Assistant | Rebecca Chan
Lighting Design | Syamsul Azhar Projections and Performance | Fahmi Reza
Performers | Lee Ren Xin, Faiq Syazwan Kuhiri, Roger Liew and Imri Nasution
Stage Manager | Woon Siew Yin Produced by Five Arts Centre (Malaysia)
In Co-Production with SPIELART Festival Munich (Germany), National Museum of Modern and Contemporary Art, Korea (MMCA) Supported by The Japan Foundation Asia Center Grant Program for Promotion of Cultural Collaboration and The Saison Foundation

Tokyo Production

Technical Advisor | Eiji Torakawa Stage Manager | Keisuke Watanabe
Stage Assistant | Shiori Fukuzawa Props | Hikari Osanai
Costume | Sakura Fujibayashi Light | Kazuya Kushimoto (RYU Inc.)
Sound | Takeshi Inarimori Movie | Shun Ishizuka
Subtitles Translation | Tomoyuki Arai Technical Interpreter | Chen Yating
(Mars A Sol Co., Ltd.) Production Manager | Fumiko Toda (Arts Commons Tokyo)



© Anastasia Sai

【Scene/Asia企画】

集会 | トーク | ワークショップ

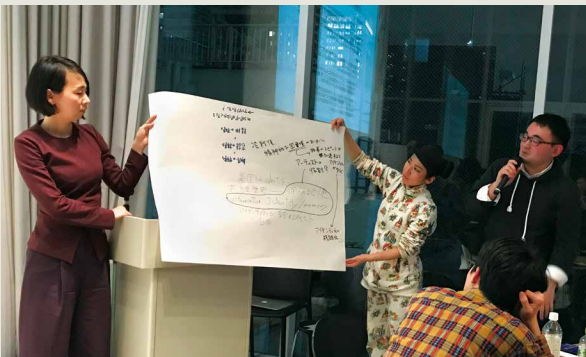
Meeting | Talk | Workshop

Scene/Asia ワークショップ&アッセンブリー

[Scene/Asia program]

Scene/Asia Workshop & Assembly

Scene/Asiaの総集編とも言える今回は、これまで蓄積されてきた知見や問いを、日本在住の若手アーティストや観客とも共有する目的で企画された。4日間のプログラムでは、ベトナムのアーティスト、チャン・ルーン氏や岩城京子のレクチャーに加え、9名の参加アーティストによるプレゼンテーションと問題提起、そこから引き出された問いをグループで熟成させるディスカッションが集中的に行われた。最終日のアッセンブリーでは、各参加者がワークショップで深めた思考を視覚化したメモが配布され、「感情回帰の有効性と限界」「他者／他所と倫理観」「未来のアイデンティティ」という3つのテーマに分けられたテーブルに観客を招き入れる形式を採用。いわば拡張されたワークショップは、これからのアジアを思考する未来のアッセンブリー（集会）のあり方を予見する熱気に溢れるものとなった。



以上3点 © Theater Commons Tokyo

日時

ワークショップ

2月25日 [日] 11:00-17:00

2月26日 [月] 10:30-18:00

2月27日 [火] 10:30-18:00

2月28日 [水] 10:30-18:00

アッセンブリー

2月28日 [水] 19:00-21:30

会場

ワークショップ | 芝浦区民協働スペース

〒105-0023 港区芝浦1-16-1 みなとパーク芝浦1F

アッセンブリー | SHIBAURA HOUSE

〒108-0023 港区芝浦3-15-4

Tel: 03-5419-6446

030

Dates

Workshop

February 25th / 11:00-17:00

February 26th / 10:30-18:00

February 27th / 10:30-18:00

February 28th / 10:30-18:00

Assembly

February 28th / 19:00-21:30

Venues

Workshop: Shibaura Ward Residents Co-working Space

1F Minato Park Shibaura, 1-16-1 Shibaura, Minato-ku, Tokyo 105-0023

Assembly: SHIBAURA HOUSE

3-15-4 Shibaura, Minato-ku, Tokyo 108-0023

Tel: 03-5419-6446

PROGRAMS

プログラム詳細

ワークショップ

2月25日 [日] 11:00-17:00

11:00-13:00 イントロダクション+プレレクチャー 岩城京子「アジアにおけるポスト・イン
ターカルチュアル演劇」

14:00-17:00 マーク・テ演出「バージョン2020:マレーシアの未来完成図、第3章」観劇
およびトーク参加

終了後:懇親会あり

2月26日 [月] 10:30-18:00

10:30-16:00 ベトナムを代表するアーティスト、チャン・ルーンによる特別レクチャー、「ア
ジア」をめぐる歴史的視座を再検証する講義など

16:00-18:00 ワークショップ課題の共有、ディスカッション

2月27日 [火] 10:30-18:00

ワークショップ:ディスカッション、リサーチなど

2月28日 [水] 10:30-18:00

ワークショップ:ディスカッション、アッセンブリーに向けた準備など

アッセンブリー

2月28日 [水] 19:00-21:30

4日間に渡る集中ワークショップの参加者、講師らが一堂に会し、創作、キュレーション、
批評など、その成果を発表。そこで提出された問いを、グループディスカッションなどを
通じて一般観客とともに深めます。

登壇者 | Scene/Asiaワークショップ参加者、チャン・ルーン、岩城京子、相馬千秋 ほか

参加方法

ワークショップ | 無料・要予約 (応募者多数の場合は選考あり)

・定員15名程度

・原則として4日間の全日程に参加できる方

・2018年2月10日 [土] 23時59分に募集を〆切。応募者多数の場合は抽選を行い、
2月12日 [月] までに応募者全員に結果を連絡。

アッセンブリー | 無料・要予約 (先着順)

・どなたでもご参加いただけます

上演言語

日本語・一部英語 (日本語逐次通訳つき)

関連サイト

scene-asia.com

クレジット

助成 | 国際交流基金アジアセンター アジア・文化創造協働助成、
公益財団法人セゾン文化財団

プロフィール

チャン・ルーン | 1960年ハノイ生まれ、同地在住。パ
フォーマンス、インスタレーションなど多様なメディアを
通して政治や社会の変化を批評的な視点で表現、キュ
レーターとしても活動する。1983年アーティスト・コレク
ティブ「ギャング・オブ・ファイブ」を共同で設立。1998
年ベトナム初となるアーティスト主導の実験的スペース
「ニヤサン・スタジオ」を共同で設立し、数々の重要な展
覧会を企画。昨年の「サンシャワー:東南アジアの現代
美術展」では、炭鉱トンネル内で鉱夫らと実施した共同
ワークショップ《マオ・ケー炭鉱プロジェクト》(2001)と、
その一環で行われたパフォーマンス《スチームライス・マ
ン》(2001)記録映像などを展示して話題を集めた。

Profile

Tran Luong | Born 1960 in Hanoi, Vietnam, where he lives and
works today.
Tran Luong, a graduate of Vietnam University of Fine Arts, is one
of Vietnam's leading artists. Through performances, installations,
paintings, and many other media, he expresses the turbulence
of the political system and society from a critical perspective.
He also works as a curator. In 1983, he co-founded the Gang of
Five, an artists' collective, and until its disbandment in 1996,
he continuously organized avant-garde exhibitions. He also co-
founded Nha San Studio in 1998, the first artist-led experimental
space in Vietnam, and held numerous important shows until it
closed in 2011. Tran also served as the first director of the Hanoi
Contemporary Arts Centre, from 2000 through 2003.



Program details

Workshop

February 25th / 11:00-17:00

11:00-13:00 Introduction

Introductory lecture: Kyoko Iwaki "Post-intercultural Theater in Asia"

14:00-17:00 Mark Teh's *Version 2020 - The Complete Futures of Malaysia*

Chapter 3 followed by group discussion

A post-event gathering will be held after the workshop.

February 26th / 10:30-18:00

10:30-16:00 Special lecture by leading Vietnamese artist Tran Luong;

Lecture on re-evaluating the historical outlook on "Asianism"

16:00-18:00 Sharing workshop topics, discussion

February 27th / 10:30-18:00

Workshop: Discussion, research etc.

February 28th / 10:30-18:00

Workshop: Discussion, preparation for Assembly etc.

Assembly

February 28th / 19:00-21:30

Workshop participants and lecturers will gather to give presentations on the
outcomes of the four-day event, covering topics including creation, curation
and critique. Through group discussions and other exchanges with the
audience, we will consider the topics raised in the presentations.

Speakers | Participants of the Scene/Asia Workshop, Tran Luong, Kyoko
Iwaki, Chiaki Soma, and others

How to Participate

Workshop: Free / Booking essential (In case of high
demand, participants will be decided through a selection
process)

- Limit: approx. 15 people

- Must be able to participate for all four days of the workshop

- Application deadline: February 10th / 23:59 (In case of high demand, participants
will be selected by lottery. Applicants will be notified of the results by February
12th.)

Assembly: Free / Booking essential (first come, first
served)

- This event is open to the general public

Language

Japanese, partially in English (with Japanese interpretation)

Website

scene-asia.com

Credit

Supported by The Japan Foundation Asia Center Grant Program for
Promotion of Cultural Collaboration and The Saison Foundation

PROGRAMS

031



REVIEW

転移を常態とする現代アジアを 読み解くためのメソドロジー

岩城京子

優れた芸術作品がえてしてそうであるように、演出家マーク・テによる『バージョン2020：マレーシアの未来完成図、第3章』も、観客が光をどこにあてるかによって、異なる図柄が浮かびあがる、極めて多義的なポテンシャルを秘めた演劇作品である。つまりは自分の専門分野によって、作品の読解がおのずと変わってくる。記録としてその読解のすべてをここに記せたらとおもうのだが、紙幅と自分の見識の限界をかんがみて、本稿では「言語」「アイデンティティ」「空間性」という三つの読解に的を絞りたい。

さて、まずは「言語」の問題からとりかろう。この問題系にはあきらかに、ポスト・コロニアリズムの視座から迫っていける。例えばポスト・コロニアリズムの論者が本作に臨んだとき、おそらく真っ先に目につくのは、一人を除くすべての演者がマレーシア入植者たちの言語である英語で話す、というアジア人による「擬体化」(ホミ・バーバ)の問題だろう。たとえ英語での上演行為が、マークの所属するファイブ・アーツ・センターで三十年以上つづく「伝統」であったとしてもだ。いやむしろそれが「伝統化」されている事態にこそ、根本的な疑義を投げかけるかもしれない。そして本作の世界初演場所であるミュンヘンや、次のデスティネーションである東京という異郷の客にむけて作品が呈示されたとたん、マーヴィン・カールソンが(人類学者ジェイムズ・クリフォードを引用して)、ポスト・コロニアル演劇において不可欠のドラマトルギーだと述べる、複数母語・土着方言・地元俗語による「ヘテログロシア」(ミハイル・バフチン)という名の異種言語混合態が、無化されてしまうことを嘆くだろう。

本作はマレーシア第四代首相マハティール・ビン・モハマド(去る五月から、なんと十五年ぶりに政権に返り咲いた)が、1991年に掲げた未来予想図「ワワサン2020(ピ

ジョン2020)」を、実質的な未来像として教えこまれてきた、七〇年代後半から八〇年代生まれの五人の演者たちの「個人史」を主題にとる。そしていかにして幼少期に洗脳的に植えつけられた輝ける未来が、五人五様の迂路を経て、恒常的な国家不信に陥っていったかを、身体・映像・音楽・台詞などを駆使したドラマトルギーで速度感をもってつづる。再び「言語」の議題からこのテーマを眺めるなら、わたしがミュンヘンと東京で二度観劇したおりには、舞台上で表象された様々な英語の階層移動にはなんとか気づくことができた。つまりエリート教育を受けた者にしか操れない知的英語が、国策教育に対する懐疑とともに、次第に、分断的なモノログ、反復的な歌詞、そして前言語的な身体性に還元されていったことが分かった。しかし1971年に民族をマレー文化のもとに調和するブミプトラ政策(マレー人優遇政策)が施行されて以後、国策的にヘゲモニックな位階におかれるマレー語に対する接し方が、彼らのなかで現在に至るまで、どのように変容していったか、そしてその変容がどう言語的に表象されていったか、は知るすべもなかった。

これは言うなれば鶴屋南北の階層横断的な狂言や、古代インドの大叙事詩マハーバーラタを、すべてシンプルな現代英語に簡易翻訳してしまうような鑑賞体験に近い。もちろんマレー語が判読できない多くの観客にとって、これはいたしかたない選択だ。とはいえその選択により、いまだ言語の地平に浮かんでこない情動的な情報が零れおちてしまうのも事実だ。

ちなみに三年間に及ぶシーン／アジアの活動でも、わたしは英語という言葉体系を共通語に採用したことによる諸問題に悩まされてきた。余情と生活音にまみれた雑多なボエジーを好むアジアの諸言語を、音叉のような純粋性を希求するロジカルな英語へと翻訳する

ことじたいが、ひとつの背信行為に近いとさえおもえた。果たしてマークはこのポスト・コロニアリズムに付随する言語問題を挑発すべく、本作の登場人物たちに、空回りする英語から雄弁な沈黙へと移行する演出をつけたのだろうか？ 最終場の沈黙は、自分たちのうちに宿る記憶を英語で語ることへの静かなレジスタンスなのだろうか？

第二に「アイデンティティ」の問題に光をあてたい。ご存知のようにもはや東南アジアのアートを考察する際には、節操がない常套句のようにアイデンティティ・ポリティクスの問題があげられる。侵略者たちによる歴史の略奪、冷戦後の新政府による物語の改竄。これら歴史問題を背景に生まれる凡百な想像力は、個人史の不安定さを声高に嘆く「被害者性のドキュメンタリー」か、あるいは反動的に土着文化に還ろうとすることで、ある特定の民族を特権化してしまう、無自覚にナショナリスティックな芸術だ。しかしマーク・テの作品では、被害陶酔的なドキュメンタリーも、還元主義的なナショナリズムも入り込む余地がない。なぜなら彼はそもそも混乱したアイデンティティを、ひとつの物語に「回収」しようと試みないから。そうではなく、その拡散状態を拡散したままで呈示する。実際、初演後のインタビューで彼は、本作のテーマは「分散という概念」「思考の散らばり」であり、それらをなんらかのドラマトルギーを用いることで可視化したかったと明かしている。

トランスナショナルな視座から考察をさらに敷衍するなら、マークの採用する「分散のポリティクス」は、エドゥアール・グリッサンの「関係性の詩学」や、ヴィクター・ターナーの「リ・メンバーリング (re-membling)」といった間主観的系譜に連なる概念だといえるかもしれない。特定社会に定住することで強化されていく個人の自律型アイデンティティではなく、「流浪と全体性の思想をよろこぶ」関係性の主体を称揚する(グリッサン)。そして、絶えずわたしという個人と関係項をもつメンバーを入れ替えていく(リ・メンバーリング)ことで、記憶のアップデートを繰り返していく。要するに個人に内在する絶対基盤(アイデンティティ)を掘り下げていくのではなく、日々の小さな流動性を柔らかに肯定して生きていく。そうしないことには「ワワサン2020(ビジョン2020)」で二年後までに一流国家の仲間入りを果たそうと喧伝し、それがどうやら難しいとわかると同目的を2050年まで先延ばしにする「TN(国家変革)50」プロ

グラムを発表する、という「その場しのぎの国家戦略」にアイデンティティの足下をすくわれる危険を冒すことになる。

諦観的なノスタルジーがほのかに漂う本作では、舞台上の五人のパフォーマーたちが、いかに西高東低の思考回路を教育により埋め込まれ、国家助成を受けてアメリカなどの「一流国」に希望を抱き渡っていったかを明かしていく。それら記憶の切片は写真などのビジュアル要素で伝えられることもあれば(ファミ・レザ)、ニーナ・シモンの歌詞として唄われることもある(ファイク・シャズワン)。そして彼らは当然の帰結として、母国を離れ超国家的な視座を獲得したとたん、どうやら「わたし」という東南アジア人の半生は、憧れつづけた西欧による侵略史の産物であった、というあまりにも笑えない喜劇に気づかされる。

演者のひとりであるファミ・レザは、渡米時に二十代の繊細な感性を揺さぶられ、優秀なエンジニアになるべく支給されていた国家奨学金を「糧」にして、数年で堂々たる国家反逆的パンクロッカーとなり帰国する。いまでは彼は国内で知らない者はいないほどのバンクなグラフィック・アーティスト兼アクティビストとして活動しており、ナジブ・ラザク前首相をピエロに見立てた風刺画を描いた咎により、同国のマルチメディア法を犯した犯罪者として起訴されている。ちなみに東京公演の数日前、ファミは禁固刑の有罪判決が下されたが、即席のクラウドファンティングによって保釈金を集めることでなんとか来日することができた。

ファミの生きざまは、現代マレーシア人のアイデンティティを弁証法的合理性では回収できないことの証左だ。マークもその事実 zu 自覚的だからこそ、国家を仮想敵とみなすような二項対立劇を仕立てたりはしない(そうしたドキュメンタリー演劇は、いま西欧に掃いて捨てるほどある)。安易に物語を回収するのではなく、演出家の言葉を借りるなら、とにかく「舞台上が散らかっていく演劇」を創作する。ちなみに日本の現状からすると、演劇作家とアクティビストが手を組んでひとつの舞台を作りあげるだけでもかなり奇跡的だが、そのうえで分かりやすい政治的メッセージを伝えないという決断をした両者の信頼関係には、まさに目を瞠るものがある。蛇足だが、散らかったアイデンティティを回収せず、そのまま留保して眺める胆力は観客にももちろん求められる。

最後に簡単に述べる「空間性」の問題は、おそらくアジアの都市開発研究などを推し進める論者からおのずとあがる指摘だろう。これもまた東南アジアを語る際に聞き飽きたクリシェだが、急激なアーバン・デベロップメントによって東南アジアの多くの人々は、親子三代の誰ひとりとして同じ風景を眺めることなく育つ事態に陥っている。東南アジアの文化社会的地盤はいま、とどまることなく変容しつづけている。まるで断崖から流れおちる瀑布のように、その全貌や、形状を、固定化してつかもうとすることはできない。それこそたった一年前に、果たして誰が、マハティールがふたびマレーシアの政権を握ることなど予想できたであろう？ つまりわたしたちオプザバーは現代東南アジアのアートに触れるとき、決して西洋正典の分類項目のなかに作品を仕分けし、出来合いの言葉で意味を固定化してはならない。そうではなくエドワード・サイードが言うように、「転移を常態」として捉える視座を培うようにこころみる。そう、まさに現代マレーシアの都市空間が、転移を常態として息づいているようにだ。

わたしたちはたとえばマーク・テの作品でなぜ、舞台床面が勢いよく剥がされ、汚され、グルグルとぐるぐらに巻かれていくかを社会文脈的な視座から考察せねばならない。おそらく舞台上に敷かれた緑色のカーペットは、クアラルンプールのダタラン・ムルデカ(独立広場)を表象するものだろう。そこは公共の広場でありながら、集会することも、踊ることも、ましてやアートを展示することもできない場所だ。そのダタラン・ムルデカの芝生が根こそぎ引っ剥がされてしまう空間演出に、同国の表現の不自由に対する怒りをくみとるべきなのだろうか？ あるいはわたしたちはイスラム教で神聖な色とされる緑のカーペットが小さく丸められ、そこにいくつもの灯籠が置かれる営為に、宗教的暴力の犠牲者に対する鎮魂の意味を読みとるべきなのだろうか？

いずれにせよマーク・テの演劇作品は、代表作『バリン』のワーク・イン・プログレスである『メンバーリン』(2005年)を発表した当初から、空間構成に対して極めて自覚的であった。歴史の推移や変遷のただなかに自分たちが置かれていることを明らかにするために、上演場所にあえて回廊を選んだりもした。回廊は、まさに常態としての転移を表象する場所だ。そしてマークが表象する歴史的回廊では文化の

「フアイリエーション自然的な継承関係」と「アフアイリエーション作為的な継承関係」が、ふと結ばれては次の瞬間には解かれ、まるで水のあぶくのように消えていく。サイードが述べるように、「流浪の思考に徹底して対立した」のが西欧近代文明だとしたら、マークはつねに暴力的ヒエラルキーの根源たる定住性に抗う、放浪の空間的ドラマトルギーを採用しつづけている。

なおマーク・テの公演が東京で上演されていた同時期、同じシーン／アジア企画の枠組で、ベトナム人美術家チャン・ルーンを招聘して、四日間にわたる若手作家向けのアッセンブリー(議論型ワークショップ)も開催された。参加した主に二十代の感受性豊かな作家たちは、上述したような東南アジア作品に向き合う際に否応なく派生してくる諸問題に、同時代を生きるアーティストとして真摯に応答してくれた。と同時に、ベトナム戦時下に幼少期を過ごしたために、正統な美術教育を受けることなく独学で技術と感性を磨き、それゆえに西洋文脈のコンセプチュアルな議論に懐疑的な見解を持つチャンからは、「個人的な経験に立ち返れ」「身体性に回帰しろ」という、わたしがこの稿で記したような論考をいっぺんに覆すような、正反対の意見にもさらされた。そもそも「他国の言語で発話している時点で、異なる思考になっていくように、西洋の理論、西洋のメソッドをそのまま鵜呑みにしてはいけない」という、長年の経験から培われたチャンの言葉には、わたしなどまだ到底理解できない重みが含まれている。

ただ次世代の文化社会的な思考プラットフォームに基づき、隣人たるアジアの作家たちと対話をし、衝突し、そこから創造していく若手世代が、アジアの年長者の言葉をそっくりそのまま鵜呑みにすればよいわけでもまたない。チャンであれ、マークであれ、あるいはアッセンブリーに参加してくれた作家たちであれ、問題提起の通奏低音には同じ水脈が流れているべきだ。つまりは隠された暴力によって神聖化された国家神話にすぎらず、超国家的なユートピアとしての共同体にも依拠せず、それでいて個人表現という名の盲信にも陥らないこと。大小様々な他者とのあいだに対立軸を打ちたてることなく、様々な関係項をゆるやかに結んではすぐにほどいていくこと。そうして転移を常態としていく営為にこそ、矛盾にみちたカオス的世界で表現しつづける、ささやかな可能性があるかもしれない。

いわき・きょうこ
演劇研究者。2001年から日欧現代演劇を専門とするジャーナリストとして活動したのち、2011年よりアカデミズムに転向。ロンドン大学ゴールドスミスで博士号(演劇学)を修め、同校にて教鞭を執る。単著に『日本演劇現在形』(フィルムアート社)等。共著に『Fukushima and Arts – Negotiating Nuclear Disaster』(Routledge)など。2015年よりScene/Asiaチーフ・ディレクター。2017年に博士号取得後、アジア・カルチュラル・カウンシルの助成を得て、ニューヨーク市立大学大学院シーガルセンター客員研究員。2018年4月より日本学術振興会特別研究員(PD)。



「未来の死者を弔う」パフォーマンス／映像インスタレーション、2018年、スティル画像
still image from “We Mourn the Dead of Future”, Performance/Video Installation, 2018
©Meiro Koizumi

小泉明郎

Meiro Koizumi

私たちは未来の死者を弔う

We Mourn the Dead of the Future

日時

3月7日〔水〕 10:00-18:00

3月8日〔木〕 10:00-18:00

会場

基地跡地暫定利用広場「朝霞の森」(詳細は申込者に個別に連絡)

参加方法

ワークショップ| アルバイトとして公募します。

- ・募集期間| 2018年2月7日～2月17日 (結果は2月21日までにメールにて通知します。)
- ・募集人数| 20名
- ・日給| 8,000円 (最終日に支給)
- ・応募資格| 17～24歳の健康な男女、国籍不問 (ただし日本語を解すること)、2日間通して参加できる方

ワークショップ成果発表への参加| 要予約・コモンズパス提示

- ・ワークショップで製作するパフォーマンスの実演および撮影にご参加いただけます。
- ・日時| 2018年3月8日〔木〕 15:00-18:00頃を予定 (詳細は申込者に個別に連絡)

Dates

March 7th / 10:00-18:00

March 8th / 10:00-18:00

Venue

Base ruins tentative use open space “Forest of Asaka”

How to Participate

Signing up for the workshop (this event includes paid participation)

- Application period: February 7th–17th, 2018 (applicants will be notified of the results by email by February 21st)
- Number of places: 20
- Allowance: ¥8,000 per day (to be paid on the last day)
- Application criteria:
 - Any individual between the ages of 17 and 24 physically capable of carrying out the tasks given in the workshop.
 - All nationalities are welcome, but applicants must understand Japanese.
 - Must be able to participate for both days of the workshop.

Participation in the workshop presentation: Booking essential. Show general admission pass on entry.

- Pass holders can join for the staging and filming of the performance prepared in the workshop.
- Date & Time: March 8th / 15:00–18:00 pm or similar (applicants will be notified separately of the finalized time and date)



国家と個人、精神と身体の関係を探らし、演劇的な手法を経て映像にあぶり出すアーティスト、小泉明郎。今回シアターコモンズと共同で開発したのは、個人と集団の間に生まれる「儀礼」を考察するワークショップである。「個人は共同体のために命を投げ出せるのか?」という、小泉が長年取り組んできたヒロイズムや自己犠牲のテーマをめぐる2日間のワークショップを、アルバイトとして公募された20代の参加者たちと行った。最終日は、この2日間の成果発表。米軍基地跡地の暫定利用広場「朝霞の森」にて、未来の「儀礼」としてのパフォーマンスを創作・披露した。豪雨の中、歴史と現代双方の個人の身体が集団の身振りに統合され、再び解体されていくプロセスと、それを見守る観客。この模様は撮影され、映像作品となる予定である。

上演言語

日本語

クレジット

構成・演出| 小泉明郎
演出助手| 小山涉
撮影ディレクター| 森内康博 (らくだスタジオ)
協力| 無人島プロダクション、立教大学 心理芸術人文研究所
制作| 清水聡美

プロフィール

小泉明郎 (こいずみ・めいろう) | 1976年群馬県生まれ。国際基督教大学卒業後に渡英し、ロンドンのチェルシー・カレッジで映像表現を学ぶ。近年はニューヨーク近代美術館のProjectsやテート・モダンのBMWテート・ライブをはじめ、国内外の数多くの展覧会に参加。2015年には初期作品から新作までを揃えた初の大規模個展「捕われた声は静寂の夢を見る」をアーツ前橋で開催。2017年、vacantで開催された個展「帝国は今日も歌う」は社会と個人の心理に深く切り込む大胆な映像で大きな反響をよんだ。



以上4点「未来の死者を弔う」パフォーマンス／映像インスタレーション、2018年、スティル画像
still image from “We Mourn the Dead of Future”, Performance/Video Installation, 2018
©Meiro Koizumi

Language

Japanese

Credit

Concept and Direction| Meiro Koizumi
Assistant Director| Wataru Koyama
Director of photography| Yasuhiro Moriuchi (RAKUDA STUDIO)
In cooperation with Mujin-to Production and Rikkyo University Research Institute for Advanced Research in the Psychology, Arts and Humanities
Production Manager| Satomi Shimizu

Profile

Meiro Koizumi | Koizumi studied at the International Christian University, Tokyo (1996-1999), Chelsea College of Art and Design, London (1999-2002), and Rijksakademie van beeldend kunsten, Amsterdam (2005-2006). His previous solo exhibitions include “Trapped Voice Would Dream of Silence” at Arts Maebashi (2015), “Project Series 99: Meiro Koizumi” at Museum of Modern Art, New York (2013), “Stories of a Beautiful Country” Centro de Arte Caja de Burgos (CAB), Spain (2012), “Defect in Vision” at Annet Gelink Gallery, Amsterdam (2012), MAM Project 009 at Mori Museum, Tokyo (2009). He participated in numerous group shows such as, “Future Generation Art Prize” at Pinchuk Art Center, Kiev (2012), “Invisible Memories” at Hara Museum, Tokyo (2011), Liverpool Biennial (2010), Media City Seoul (2010), and Aichi Triennale, Japan (2010).



© Meiro Koizumi



劇団アルテミス [オランダ] Theater Artemis [the Netherlands]

こんにちは、大気圏 Hello Atmosphere

日時

3月8日[木] 19:00- | レクチャー *一般・学生向け
3月10日[土] 10:00-13:00 / 14:30-17:30
| 小学生対象ワークショップ
3月11日[日] 10:00-13:00 | 小学生対象ワークショップ

会場

港区立男女平等参画センターリーブラ、
学習室A
〒105-0023 港区芝浦1-16-1 みなとパーク芝浦 2F

参加方法

ワークショップ | 無料・要予約
・対象 | 小学生 (1-6年生) 限定・港区民優先
・定員 | 各回20名 (応募者多数の場合は抽選)
・募集期間 | 2018年1月15日～2月10日 (結果は2月17日までにメールにて通知)
・ワークショップ中は、アーティストの意向及びスペースの都合上、保護者様のご見学をご遠慮させていただきます。送り迎えの際は、館内のスペース等でお待ちください。

レクチャー | 無料・要予約 (先着順)

ワークショップ | レクチャー

Workshop | Lecture

Dates

March 8th / 19:00- | Lecture - For adults and students.
March 10th / 10:00-13:00 / 14:30-17:30
| Kids' workshop
March 11th / 10:00-13:00 | Kids' workshop

Venue

Minato Gender Equality Center “Libra”,
Study Room A
2F Minato Park Shibaura, 1-16-1 Shibaura, Minato-ku, Tokyo 105-0023

How to Participate

Kids' workshop: Free / Booking essential
- Kids' workshop is for elementary school years 1-6 only. Residents of Minato ward have priority.
- Each workshop is limited to 20 persons. In case of high demand, entry will be allocated by lottery.
- Application deadline: February 10th / 23:59. Applicants will be informed of the result by February 17th.

Lecture: Free / Booking essential (first come, first served)

上演言語

英語 (日本語逐次通訳つき)

クレジット

考案 | リースベット・スィングズ (劇団アルテミス)
演出 | イェツェ・バーテラーン (劇団アルテミス)
音楽 | カインベ・デヨング
通訳・ドラマトルク | 樺山智子
助成 | 在日オランダ王国大使館
制作 | 清水聡美

プロフィール

劇団アルテミス | 1990年の結成以来、オランダ南部を拠点に国内外で広く活動を行う。2013年、イェツェ・バーテラーンが芸術監督に就任。子供たちが本来もっている発想・発信力を重視した「子供の目線から世界を捉える」演出で、ユニークな児童青少年向け作品を発表してきた。子供たちとともに考え、観客との対話から舞台を作り上げるスタイルで大きな注目を集めている。近年は教育機関と連携したプロジェクトや他劇団とのコラボレーションなど、活躍の場を更に広げている。

Profile

Theater Artemis | Artemis has its home in Den Bosch. It is active in the South of the Netherlands, but also in the rest of the country and in Flanders, and often further afield as well. In 2013 Jetse Batelaan became the company's artistic director. Based on his vision and ideas, Artemis is steadily adapting its course. A course which has been taking shape during the past year, with shows such as *The man who knows it all* (*De man die alles weet*), for audiences aged 4 and up, and with *The day the parrot had something to say for himself* (*De dag dat de papegaai zelf iets wilde zeggen*), for adolescents. Expect new shows, directed by Batelaan himself, alongside revivals of successful shows from the past. Artemis is an independent producer and regularly collaborates with other companies as well.

Language

English (with Japanese interpretation)

Credit

Concept | Liesbet Swings (Theater Artemis)
Director | Jetse Batelaan (Theater Artemis)
Music | Keimpe de Jong
Interpreter, Dramaturge | Tomoko Momiyama
Supported by Embassy of the Kingdom of the Netherlands in Japan
Production Manager | Satomi Shimizu



イェツェ・バーテラーン
Jetse Batelaan
© Phile Deprez



リースベット・スィングズ
Liesbet Swings
© Elisabeth Broekaert



カインベ・デヨング
Keimpe de Jong
© Henk Claassen

REPORT

雨の弔い

庄子真汀

某求人サイトから「アルバイト」として採用されたワークショップ参加者20名が集まったのは、立教大学新座キャンパス。1日目は、小泉氏の過去の作品を観ることから始まった。特攻を軸にした2つの作品を通して、小泉氏が抱えている「日本とは」「儀礼とは」というテーマが提示される。

お昼すぎ、1日目の核とも言える対話の場に招かれたのは、陸上自衛隊朝霞駐屯地に勤務する現役自衛官だった。迷彩服姿で現れた彼は、自らが自衛官になった経緯やふだんの生活、訓練について、自衛官という存在を巡る自らの考えについて小泉氏や参加者の間に丁寧に答えていく。この対話を経て参加者が感じた思いや考えを全体で共有したあと、小泉氏は参加者に、一枚の紙とひとつの定型文を与えた——「私〇〇は、〇〇のために命を投げ出します／何のために命を投げ出しません。なぜなら、〇〇だからです」。参加者はみな、床に散り散りになって、必死にペンを握っていた。いったいこれが何のための文章なのか、このときはまだわかっていなかった。

最後に、パフォーマンスの創作に取りかかった。小泉氏が用意してきた一連の動きを、参加者につけてゆく。「死体」「軍人」「司祭」の三役に分かれ、軍人は死体を運び、司祭は号令をかけ、死体はつきさき書き上げた文章を読み上げるよう指示された。参加者たちは、とつぜん与えられた役割に戸惑いながらも、不思議とのびのびと体を動かしていた。

2日目。天気予報のとおり、朝から激しく冷たい雨が降っていた。午前中、限られた時間のなかで最終調整をし、会場となる米軍基地跡・朝霞の森へ向かった。そこは、もちろん屋根などなく、パフォーマンスをするには過酷としか言いようがない環境であった。参加者は、雨に打たれながら、観客が来るのを待った。

パフォーマンスは、死体がぼそぼそと喋り始めるところから始まった。体を重ねて、積み上がっている死体の山。観客がその山を取り囲むと、雨音にまぎれて小さな声が聞こえてくる——「これは、未来の英雄を弔う儀式です」。その姿をぼうっと見つめていた軍人は、ゆっくりと歩き出し、死体をひとつずつ運び始める。三人一組で手足をつかみ、地面に一列に並べてゆく。すべて並べ終わったところで、今度は処刑場に運び、死体はあの文章を読み上げる。無慈悲に打ちつける雨のなかで、生きているのか死んでいるのかわからない何かが、命の選択をする。銃声とともに死体は生き返り、立ち上がる。この一連の流れを繰り返し、すべての死体が生き返る。朝霞の森の、小高い丘の上に、彼らは雨に濡れて立っていた。

たった2日間で、人はこんなにも揺さぶられるのかと、強く思った。「アルバイト」なんてものではない、壮絶な2日間だっ

た。小泉氏の作品、自衛官のレクチャー、パフォーマンスの制作、そして雨のなかでの本番。正直、朝霞の森でのパフォーマンスを観ただけでは、このワークショップの核を掴みきることとは難しいかもしれない。

この2日間で起きた出来事ひとつひとつが、パフォーマンスを構成する重要な要素となっていた。参加者にしかわからない、感情のうねりやひずみがあった。顔を合わせて早々に観た、小泉氏の2つの作品。そのあとの自衛官との対話は衝撃の連続で、違和感を感じる瞬間もあった。たとえば、自衛隊では最初の3ヶ月の研修で基礎を叩き込み、研修を終えるとみな「素直な人間になる」のだそうだ。ここで言う「素直」とは、いったいどんな状態を指すのだろうか。また、「身の危険を感じないのか」という質問には、「わたしたちは、死ぬことを想定して、死なないための訓練をしている。丸腰のみなさんのほうが危ないですよ」と返ってきた。たしかにそうなのかもしれない。そうなのかもしれないが、どうしても引っかかる。その後のディスカッションでも、戸惑いや動揺の意見が多くあがった。

小泉氏が提示した「日本とは」「儀礼とは」という問いを考えながらも、気づけば「パフォーマンスに参加する」という形で飲み込まれてしまうという構造。さらに、自分の命を投げ出すか否かという究極の選択に、はじめて向き合うという経験。怒涛のインプットの連続と、パフォーマンスという最後のアウトプットのあいだには、一筋縄ではいかない濃いつながりがあった。参加者ひとりひとりが、大きな大きな感情の起伏を経て、あのパフォーマンスは出来上がったのだ。

じつは本番では、地面に横たわる死体役の参加者は、服の下にウェットスーツを着込んでいた。雨予報だとわかってから、制作側が急いで準備したものだ。それでもがくがくと震える参加者を見ながら、みなほんとうに死んでしまうのではないかと、気が気でなかった。この2日間のワークショップは、つぎは映像として形になる。いったいどんな作品が出来上がるのだろうか。

しょうじ・まな
早稲田大学文学研究科表象・メディア論コース修士2年。芸術公社2017年度インターン。

REPORT

未来である子供の未来である大人

吉田杏

子供たちの視点や想像力を取り入れながら舞台を作り上げる劇団アルテミスは、活動拠点のオランダで発表した野外音楽劇『こんにちは、大気圏』を元にしたワークショップを行った。これは、日本バージョンの『こんにちは、大気圏』の実現に向けた創作のプロセスとしての発表にあたる。

会場である港区の学習室に集まったのは、小学1〜6年生の子供20名ほど。まず、日本でも馴染みのある歌に合わせて体操をしたあと、オランダで事前に行われた『こんにちは、大気圏』の映像を見る。この音楽劇の主役は子供たちだ。画面に映るオランダの子供は、音楽に合わせて「ハロー、ハロー」と歌いながら、こちらに向かって手を振っている。そして自己紹介を始める。使っている言語こそ違うが、日本の子供と変わらないあどけなさがある。『『こんにちは、大気圏』は環境問題の作品です。問題がたくさんあるから、僕たちは抗議することにしたんです。実は、僕たちすごく怒ってるんだ!』と、感じている環境問題について語りはじめる。

この音楽劇は、元々オランダ国内の二カ所の地域で発表された。一カ所は内陸部のデン・ボス、もう一カ所は海に近い島だ。内陸部に住む子供は車の排気ガスについて、海の近くに住む子供は海鳥がプラスチックを食べてしまう問題についての意見を出したという。ほとんどの土地が海拔200メートル以下のオランダでは、地球温暖化、そして汚れていく海の問題と隣り合わせにある。子供は手が届く範囲のことを素直に感じとれるのだろう。住む場所によってそれぞれ気づく問題が変わるのだ。

「では、日本ではどんな環境問題があると思う?」と、ビデオを見終わった日本の子供たちに質問が投げかけられる。しかし、なかなか手が挙がらない。いくつかの答えがやっと出たものの、「それはなぜ?」と問い返されると言葉が続かない。

この時、オランダと日本の子供の気質や教育の違いが浮き彫りになる。映像の中のオランダの子供は、自分たちが感じている環境問題を大きな声で歌っているが、日本の子供はテーマの捉えがたさもあり、なかなか考えが及ばないようであった。さらにそれを周りの人々とディスカッションすることは困難だ。子供が本来持っているあどけなさは世界共通でも、国民性や環境、教育の差異がワークショップの所々に現れる。

その後、紙と筆記用具が配られ、自分が感じている環境問題に対して手紙を書くように促される。少しの時間が与えられ、アシスタントの大人がひとりひとりに付くと、スムーズに答えが出始めた。この時書いた手紙は、ワークショップの成果発表の最後に朗読することになる。

次に合奏の練習を始める。カスタネット、リコーダー、ピア

ニカやバイオリンなどを持参した子供もいれば、用意された楽器を借りる子供もいる。それが終わったあとは、合奏に続く歌の練習に入る。オランダの子供が書いた手紙を元にした曲と、『こんにちは、大気圏』のテーマとなる曲を練習した。しかし、子供が完全に覚えるには時間が足らず、全体的に駆け足になってしまったことは否めない。

最後に、観客である親、つまり大人たちにワークショップの成果を披露する。シャイな日本の子供たちの歌声は、時に微かな声量になる。大人たちは観劇するだけではなく、子供たちに対して歌い返す場面が用意されていた。「ハロー、ハロー」と繰り返される応答は、劇中で子供と大人が対話をしているようだった。

ロラン・バルトの著作『子供の歴史のために』の中に、次のような一節がある。

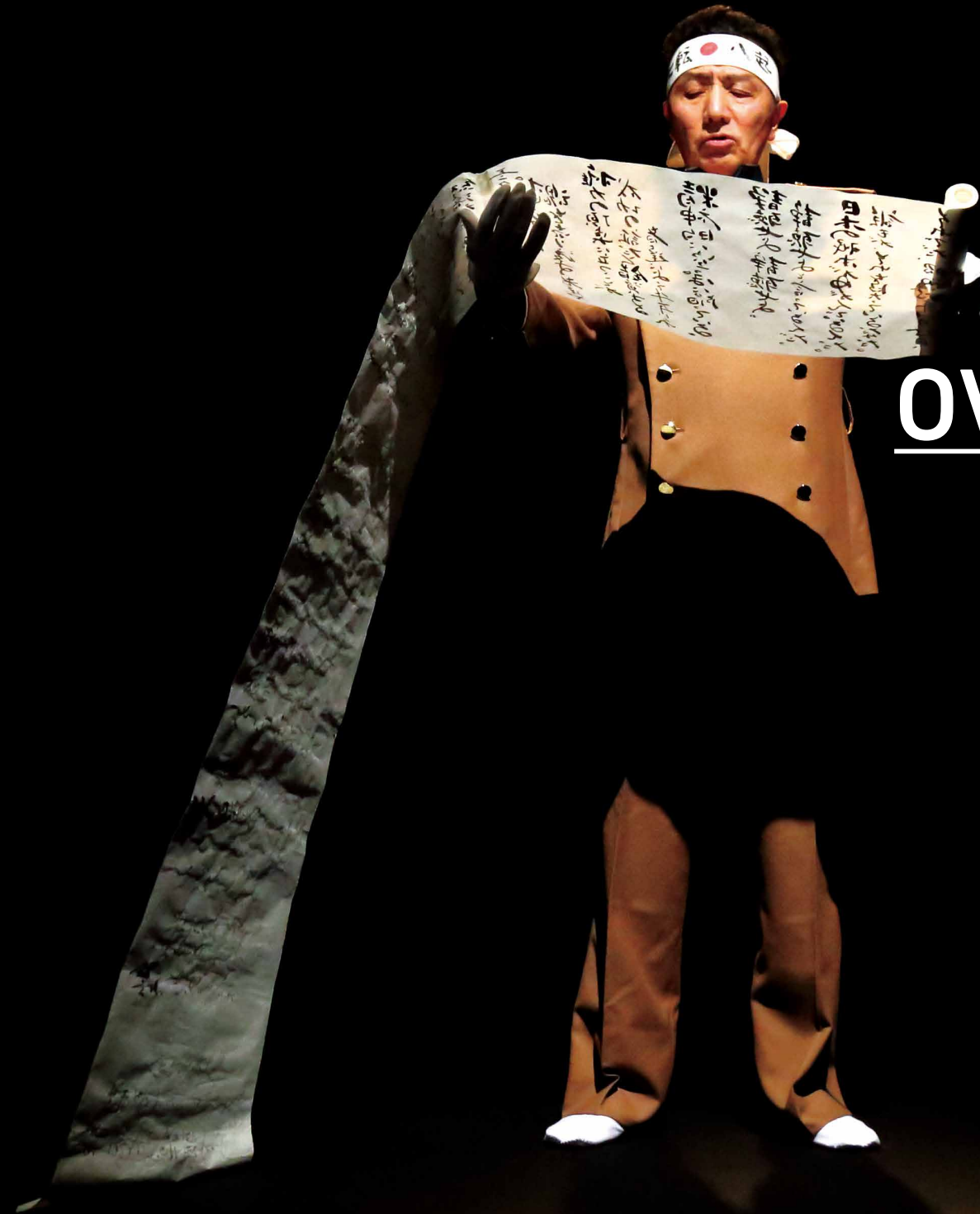
「ひとが現在を合理化するのはいつでも未来の名においてであり、未来である『子供』は、統一可能性の約束として、出来事の不条理な分断化を、また日常の突然の混乱を覆い隠す。子供は最初の1ページから時間の関連を前提としている」

このワークショップの内容は、未来である子供に大人が世界を託すようにも、そして子供の未来である大人に世界の現状を突きつけるようにも受け取れる。同じ時間軸に生きている子供と大人は、音楽劇という非現実のなかで、現実的な問題を介して向かい合う。そしてそこには、今この時代に生きていない子供と大人の存在が、過去と未来にも連なっていることを想像させられる。

子供たちの「ハロー」という呼びかけの歌は、友達、ママ、ペンギン、外国人、トラUMP大統領と安倍総理、太陽、地球外生命体などにも向けられる。これらが完全に並列になるのは、差異や分断のある今の世界ではあり得ない。しかし想像の世界では、そして遠い未来の世界では並列になれるとも限らない。「終わりではない、始まりさ」と歌う子供と、その将来である大人に未来の統一の可能性を見いだす。大気に等しく包まれたこの地球の上に、「ハロー、暖かい世界」と歌う子供たちの声が響きわたる。

よしだ・きょう
1988年、東京都生まれ。作品や展覧会を、第三者に伝える手段の1つとして執筆活動を行なっている。

シアター・コモンズ'18の総論として、演劇研究者の内野儀氏に総評を寄せていただいた。また、シンポジウム「ワークショップは可能か? ― 経験を生成する共同体と、芸術創造のあらたな方法論に向けて」では、異なるジャンルで活躍する登壇者らが、シアター・コモンズに通底するテーマである「ワークショップ」を改めて考え、その定義や可能性を深めていく議論を行った。ここで交わされた内容を、今回の総括として掲載する。



OVERVIEW

OVERVIEW

アセンブリ

集会としての演劇／劇場 シアターコモンズ’18のために 内野儀

アセンブリ
集会の空間だと自己理解しているあらゆる演劇／劇場は、虚偽の参加を避けると同時に、参加を、ある種の教示の方法（tutelage）が別種の教示の方法に取って代ること以上を目指すような参加をこそ取り戻すというタスクに不可避的に直面するのである。

（フロリアン・マルツァッハー「アセンブリ
『集会としての演劇／劇場』」★1

アセンブリとしての演劇／劇場へ★2

2011年のオキュパイ・ウォール・ストリート運動以降、〈参加〉や〈集会〉といった概念が、具体的かつ思想的にアップデートされつつある。たとえば、ジュディス・バトラーは、運動自体にも参加しつつ、*Notes Toward a Performative Theory of Assembly*（邦訳『アセンブリ——行為遂行性・複数性・政治』）★3を2015年に出版し、大きな話題となった。邦題が「集会」ではなく「アセンブリ」と訳されていることからわかるように、これまでの政治運動のなかで使われてきた日本語の意味での集会とは異なることが強調されている。というのも、同2011年の福島原発事故に端を発する反原発運動以降、〈デモ〉や〈集会〉の意味が、従来の政治デモや

集会とは、異なる位相に入ったという理解が広がっているからである。

そのバトラーのアセンブリに寄り添いながら、それを演劇／劇場の問題へと読みかえようとするドイツのキュレイター／ドラマトゥルクであるフロリアン・マルツァッハーは、その「アセンブリとしての演劇／劇場——ラディカルな想像力とプラグマティックな諸ユートピアの諸圏域（“Theatre as Assembly: Spheres of radical imagination and pragmatic utopias”）」で、バトラーの以下の演説の引用から、その論を開始している。

私たちが諸身体として共同で公に出現することが重要であり、私たちが公に集合して集会を行うことが重要なのです。私たちは^{ストリート}街頭と広場に諸身体として共に到来しています。私たちは、諸身体として苦しみ、住居と食物を必要としているのであり、私たちは諸身体として、互いを必要とし、互いを欲望しているのです。ですからこれは、公的身体の政治であり、身体的必要であり、身体の運動であり声なのです。〔中略〕私たちは、人民意志として、選挙デモクラシーが忘却し、見捨てた人民意志として、可能な限り、座り、立ち、動き、話し

★1 | Florian Malzacher
“Theatre as Assembly: Spheres of radical imagination and pragmatic utopias.”
2018年8月に開催された台北芸術祭におけるセミナーのために書かれたテクスト。未出版原稿のため頁数がない。

★2 | 本稿のキーワードであるassemblyという英語につき、本註直後に論じるジュディス・バトラー著作の邦訳に従ってアセンブリと記す。シアターコモンズ’18では、「アッセンブリー」と表記されていた。

★3 | Judith Butler, *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*, Cambridge, Mass: Harvard U.P.（ジュディス・バトラー著、佐藤嘉幸・清水知子訳『アセンブリー——行為遂行性・複数性・政治一』、青土社、2018年）。

★4 | オキュパイ・ウォール・ストリートの現場、リパティ広場でバトラーが語った内容から。映像はYoutube: <https://www.youtube.com/watch?v=rYfLZsb9by4>、書き起こしの文章は、<https://thefunambulist.net/philosophy/liberty-square-judith-butler-at-the-occupy-movement-october-23rd-2011>にある。引用は邦訳による（310～11頁）。バトラーの『アセンブリ』邦訳には、訳者のひとり、佐藤嘉幸による丁寧な解説がついており、バトラーの演説は、本書の解説（「アセンブリ、不安定性（プレカリティ）、行為遂行性（パフォーマンスィティ）」）のなかで訳されている。ここでの引用は、マルツァッハー論文の引用に従っているが、スピーチを書き起こした文章と最後の部分が異なっており、その部分は引用者が訳した。上記URLにアップされた原文では、“But we are here, and remain here, enacting the phrase, ‘we the people.’”だが、マルツァッハーは““But we are here, time and again, persisting, imagining the phrase, ‘we the people.’””としている。もう一点指摘するとすれば、マルツァッハーの引用では、「もし選出された議員が人民意志を代表しているとするば、私たちはここにいないでしょう。私たちは選挙過程から、そして選挙過程と搾取の過程から独立してここに立っています」という一説が略されている。引用が長くなるためでもあろうが、邦訳の佐藤嘉幸も柄谷行人を参照しながら言うように、アセンブリとは「デモを含む『集会』という意味と『議会』という二つの意味がある。柄谷行人が述べているように、そもそも『アセンブリ』は、直接民主主義的な意味での『集会』と、間接民主主義的な意味での『議会』の二重の意味を持つ」（306頁）。にもかかわらず、間接民主主義である多くの国民国家では、前者の意味が抑圧されているという。なぜなら、前者の意味での『集会』が恐れられているからである。〔だからこそ代表的『議会』は、『集会』として

ます。しかし、私たちはここにおり、ここに留まり、「私たち人民」という言葉を主張しつづけ、イメージします。★4

このバトラーによる〈他者の他者性〉を維持しつつ身体がそこにあるという事実性だけを共有する「人民の意志」の身体化=行為化としてのアセンブリという概念に対し、バトラーの思考に概ね同意しながらも、マルツァッハーは、自身の考えるアセンブリとしての演劇／劇場には、バトラー的アセンブリとは決定的に異なる点がある、と論じる。なぜなら、

演劇／劇場は、制度的なアプローチがそのことを無視してきたにもかかわらず、社会的であるだけでなく、常に自己省察的な実践であるからだ。演劇／劇場は、パフォーマンスの一部でありながら、自分自身を観察することも許容するパラドキシカルな機械なのである。それは、純粋な批判性という人工的な外部を創造するのでも、イマーシヴな同一化へと観客を誘惑することができるでもない。演劇／劇場は、リアルであると同時にリアルでない空間を印づけ、シンボリックであると同時にアクチュアルな状況を作り出す。演劇／劇場が創造可能な社会的圏域と諸アセンブリは、自身がその一部であると同時に外から自身を見る可能性を与えるのである。プレヒトの異化効果は発明ではなく、あらゆる演劇／劇場を構成するものの発見である。ただ、すべての演劇／劇場がそれを認知するわけではないし、それを重要視して使おうと試みないだけである。（和訳は引用者。以下同様。）

つまり、マルツァッハーは、本来＝そもそも、演劇／劇場は、自己省察性をキーとする境界的なアセンブリの実践であるのだが、それを前提にした、あるいはそれを目指す同時代の演劇／劇場がそれほどあるわけではない、と言っている。というのも、従来の演劇、すなわち「制度的なアプローチ」による演劇は、この側面を無視してきたからであり、だからこそプレヒトは、あえてそのことを口にする必要があったことになる。ここでキーになるのは、参加という実践概念だが、これが同時代的にはひどく厄介なことになっている、とマルツァッハーは続ける。近年の現代美術における〈参加

型〉アートのことのみならず、ヨーロッパにおいてもその数を増している〈参加型〉演劇である。

参加を許容し使用する意志がなければ、アセンブリもありえない。しかしながら、参加という概念をほぼ無意味にしてしまう、このすべてを包摂する資本主義のシステムの内部で、永遠に強制的に想定上の参加をさせられている時代にあって、参加がいったい何を意味しうのか？ 参加したところで何ら影響を与えられない市民に対し、現実には起きていることへの責任を転倒的に委任し、その結果、それ自体を維持するというタスクを、システムがほぼ妨害されることなく継続することを可能にしてしまう一時の気休めに、参加はなってしまうのである。（傍点は引用者）

消費者としてであれば参加が許される、という資本主義のシステムにつねにすでに参加してしまっているわたしたちにとって、あえて参加といっても、消費者としてではない参加が可能かという問いが当然生じると、マルツァッハーは言うのである。問題は、「気休め」という「虚偽の参加（false participation）」ではなく、いかにしてアセンブリとしての参加の演劇／劇場を作ることができるのか、ということになる。いわゆる時事的な社会問題（例えば、差別や難民、格差の問題）を主題化しているがために、観客が参加している気にさせられる演劇／劇場は、ただ単に消費者として主体化されて参加しているだけの「偽の参加」である。社会問題を可視化する類いの近年ありがちな上演に立ち会うマルツァッハーの言う〈市民〉は、〈虚偽の参加〉意識によって、そういう問題が起きている責任の一端が自身にあると自覚させられるが、その実、何も変えることができないために、結局は、そうした社会問題の根源にあるシステムの継続に参加させられるだけ、という悪循環である。そうではなくて、いかにしてありうべき、あるいはこれから構成されるべき権力構造＝社会のかたちに参加する可能性を開示できるのか（“participating in the powers that be”）が、本来的な参加だ、とマルツァッハーは主張するのである。

ここまで長々と、マルツァッハーの「アセンブリとしての演劇／劇場」の話をしてきたのは、本稿が論じる対象であるシアターコモンズ’18のなかで、「Scene/Asia

OVERVIEW

www.youtube.com/watch?v=rYfLZsb9by4、書き起こしの文章は、<https://thefunambulist.net/philosophy/liberty-square-judith-butler-at-the-occupy-movement-october-23rd-2011>にある。引用は邦訳による（310～11頁）。バトラーの『アセンブリ』邦訳には、訳者のひとり、佐藤嘉幸による丁寧な解説がついており、バトラーの演説は、本書の解説（「アセンブリ、不安定性（プレカリティ）、行為遂行性（パフォーマンスィティ）」）のなかで訳されている。ここでの引用は、マルツァッハー論文の引用に従っているが、スピーチを書き起こした文章と最後の部分が異なっており、その部分は引用者が訳した。上記URLにアップされた原文では、“But we are here, and remain here, enacting the phrase, ‘we the people.’”だが、マルツァッハーは““But we are here, time and again, persisting, imagining the phrase, ‘we the people.’””としている。もう一点指摘するとすれば、マルツァッハーの引用では、「もし選出された議員が人民意志を代表しているとするば、私たちはここにいないでしょう。私たちは選挙過程から、そして選挙過程と搾取の過程から独立してここに立っています」という一説が略されている。引用が長くなるためでもあろうが、邦訳の佐藤嘉幸も柄谷行人を参照しながら言うように、アセンブリとは「デモを含む『集会』という意味と『議会』という二つの意味がある。柄谷行人が述べているように、そもそも『アセンブリ』は、直接民主主義的な意味での『集会』と、間接民主主義的な意味での『議会』の二重の意味を持つ」（306頁）。にもかかわらず、間接民主主義である多くの国民国家では、前者の意味が抑圧されているという。なぜなら、前者の意味での『集会』が恐れられているからである。〔だからこそ代表的『議会』は、『集会』として

OVERVIEW

OVERVIEW

ワークショップ&アッセンブリー」という企画があり、実際にアッセンブリー、即ち集会が開かれたからだけではない。シアターコモンズ’18が全体として何を目標しているのか、即ちその根本的な理念は何か、と考えていったときに、わたしの脳裏にこのマルツァッハーの「アセンブリとしての演劇／劇場」が浮かんだからである。というのも、シアターコモンズ・ディレクターの相馬千秋が書くように、

舞台上上がることができる特権をもつ一部の人間が一方向的に提供する大げさな台詞や大きな身振りが、複雑な世界を単純化し、二分化するのだとしたら、私たちはむしろ、複雑な世界を複雑なまま見るために、誰もが着脱できる小さな身振りをそれぞれの身体や思考にまとめていくことが必要なのではないか。大きな身振りで引かれてしまう境界線を攪拌し、世界をグラデーションとして捉える、そんな装置としての演劇／劇場が、今こそ必要なのではないか。（相馬千秋「シアターコモンズ’18 ディレクター・メッセージ」）

そしてここで相馬が言う「装置としての演劇／劇場」を、わたしはマルツァッハー的「アセンブリとしての演劇／劇場」と、言い換えたいと思ったのである。なぜなら、シアターコモンズ’18は、マルツァッハーの本来の演劇／劇場空間を取り戻す／立ち上げるための、試みだったとわたしには見えたからである。確かにマルツァッハーは次のように言っていた。

ラディカルな想像力やプラグマティックな諸ユートピアが存在する余地のある公共空間として演劇／劇場が概念化されるその道筋は多様であり、そこにおける、美学的あるいは政治的立場性が互いに矛盾することは珍しいことではない。しかし、それらをつなぐのは、演劇／劇場の領域を拡張し、その手段や可能性を押し広げ、同時代の社会的・政治的問題にコミットし、そのことで、芸術の領域をこえたアクティヴィズムや政治思想にインスピレーションを与えるという目的意識である。（同上、傍点は引用者）

公共劇場文化が定着しているドイツから／において

発言しているマルツァッハーは、この論考で、いくつかの近年の事例を取り上げつつ、アセンブリ的公共空間としての「演劇／劇場」の概念化の道筋は多様だとここで書いている。ただ実際に取り上げられるのは、ベルリン・シャウビューネにおける『総会』（ミロ・ラオ、2017）に始まり、マルツァッハー自身もかかわった芸術組織の当事者を招聘した『国際芸術家組織』（2014）、日本語圏でもよく知られたリミニ・プロトコールによる一般人を参加させる『世界気候変動会議』（2015）と科学哲学者で近年パフォーマンスも創作するブルーノ・ラトゥールによる同じ気候変動をテーマにして世界中から学生を集めた『交渉の劇場』（2015）といった、アーティストではない政治家を含む当事者を集めた字義通りのアセンブリが多い。なかには、大文字の世界ないしは社会を実際に変革する可能性を探ることを明言するものもあり、相馬が批判する「大げさな台詞」とは必ずしも言えないものの、「大きな身振り」系のものが目立つのである。さらに、「リエナクトメント（reenactment）」ならぬ「プリエナクトメント（preenactment）」と称し、将来起こりうる政治的動きを演劇／劇場的に先取りするといった、一つ文脈をまちがえたと、単なる大言壮語ととられかねない取り組みも見受けられる*5。

こうした「アセンブリとしての演劇／劇場」的プロジェクトが、その歴史的規定性と芸術文化的文脈性において、どう見ても可能ではない日本語圏においては、相馬が言うように「私たちはむしろ、複雑な世界を複雑なまま見るために、誰もが着脱できる小さな身振りをそれぞれの身体や思考にまとめていくことが必要」であるという前提に立つならば、そこからマルツァッハー的「ラディカルな想像力やプラグマティックな諸ユートピアが存在する余地のある公共空間としての演劇／劇場」、即ち「アセンブリとしての演劇／劇場」が実体化されるべき、あるいは実体化のための多様な道筋が探られるべきなのではないか。

シアターコモンズ’18をめぐる

相馬が今回企画したシアターコモンズ’18は、実に風通しのよい、押しつけがまさや「大言壮語」とは無縁のプログラムであったことはまず確認されてよい。事実、

の『アセンブリ』を恐れ、それを妨害するのである」（307頁）。マルツァッハー的演劇／劇場は、公共劇場制度が確立しているドイツにおいては、議会と集会と演劇／劇場が、相互に影響し合う重要な三つの公共空間をそれぞれ形成すると考えるのが妥当であろう。

★5 | ここで取り上げる諸事例を、マルツァッハーがすべて肯定しているわけではなく、批判的に検討しているといったほうがよい。ただし、具体的な劇場空間——場合によっては、そこがいわゆる会議場であったとしても——に当事者を多数招き入れるという身ぶりそのものに、劇場空間の公共性が疑われずに前提されており、それがドイツ的、あるいは大陸ヨーロッパ的だとわたしは思っている。そこで行われるアセンブリが「偽の参加」ではないという保証はないが、「偽の参加」になってはならないことが自覚化されていることを、わたしたちは認めておくべきだろう。また、「プリエナクトメント」、即ち、現時点でのさまざまな要素を考え、仮定的に「行為化してみる」という試みは、「シミュレーション」とあえて呼んでいないこともあって、興味深いものだわたしには思える。

グローバルに散在する「複雑なグラデーション」を構成する非連続な諸断片を、アーティストの「ラディカルな想像力」によって作品化し、さらに、さまざまなモードの〈参加〉という身体的／概念的〈経験〉を媒介にすることで、観客に「プラグマティックなユートピア」を垣間見させつつも、強制ではないかたちでの自己省察の契機を与えるようなプログラミングになっていたのである。

いわゆる普通の演劇公演と呼べるものは、かもめマシーンによるベケットの『しあわせな日々』（萩原雄太演出）のみだったが、これとて、上演されたのは、いわゆる劇場空間ではなく、慶應義塾大学三田キャンパスにある旧ノグチ・ルームという特異な場所だった。そこは、「戦後間もない1951年、イサム・ノグチと谷口吉郎によってデザインされた談話室『新萬來舎』」という空間で、「2005年、隈研吾のあらたなデザインのもとに移築された」「田町のビル群の中に浮遊する不可思議な『家』」（シアターコモンズ’18プログラム概要）であり、親密さによそよそしさが同居するその特異な空間では、劇場的集中は不可能である。本作は、サイトスペシフィックな演劇上演であり、窓越しに見える東京の高層オフィスビル街の夜景が否応なく目に入る一方で、20世紀の古典としての上質なベケット劇の上演が目の前で展開するという脱演劇／劇場的状况は、その場に立ち会う人に、劇場観客というクリシェへの安住を許さず、それぞれが、その空間へのかかわりを自己反省的に〈発明〉しなければならないように、仕組まれていた。

他方、本来、美術作品として制作されたため、展示が前提、つまり、観客ではなく好きな時間だけ見て通り過ぎていく観者という存在様式が前提の映像作品を、客席を設けて演劇／劇場的に見せるという企画もあった。ブシュラ・ハリーリの『テンベスト・ソサエティ』と藤井光の『ピレウス／ヘテロクロニア』である。

前者のタイトルにある『テンベスト・ソサエティ』は、シアターコモンズ’18のHPによれば、「1970年代にフランス人学生2名とモロッコの労働者が、自分たちの活動を表現する場と空間として立ち上げた市民共同体『Al Assifa』（アラビア語で「嵐」）を意味する」という（テンベストは英語で嵐の意味）。そして、「演劇を通じた社会変革の運動でもあったこのグループの歴史を、異なるルーツを持ちながらもギリシャにて市民権を得た3人の若者とゲストたちが『復活』させる。彼らの表情、

声、身体はAl Assifaのそれと二重写しとなり、舞台上から平等や、市民共同や連帯を呼びかける」（シアターコモンズ’18プログラム概要）。また、後者は、アテネ近郊の港、ピレウス港の時計台とそこに暮らす人々に取材した映像作品だが、4組のペア（父と娘、父と息子、シリア難民の男女、港に働く男性2名）による対話からなり、この地域の複雑な歴史と人々の抵抗の歴史に加え、同時代にとどまらない移民・難民の問題が語られる。

両作品がそれぞれ主題化している、そして、演劇／劇場的連続上演という参加の経験においてのみ浮上してくる、多様な力線が交錯する空間としてのギリシャにおける歴史という問題に加え、マルツァッハー的アセンブリという主題は、ハリーリ作品でより明示的に取り上げられてもいる。その第2部第1場は文字通り「集会（assembly）」と題されているのである。「テンベスト・ソサエティ」は、68年世代による、フランスにおける上演とアクティヴィズムをシームレスにつなげた集団であり、マルツァッハー的アセンブリとしての演劇／劇場の典型であった。それを、2008年以降、「政治の季節」を迎えた今のギリシャを生きる3人の若者が、過去を反芻しつつ、同時代的なアセンブリとしての演劇／劇場として、想像するのである。

他方、藤井の映像は、編集によって作家性を維持しつつも、その編集がもたらす断片化という運動が、この地域の歴史性に根ざしたタイトルにある「ヘテロクロニア」、即ち、「異なる時間」が同時に存在していることに本来的に由来することを、次第に明らかにしていく。そして、そうした異なる時間とかかわる個人ではない4組のペアという絶妙の選択——それは、「小さな身振り」たちのアセンブリ＝集会／集積と呼べる——によって、即ち、対話可能性に開かれた複数の行為性によって、映像上にとどまらず、観客の記憶においても、異なる歴史と異なる時間が登録されていくことになる。

レクチャーパフォーマンスという「アセンブリとしての演劇／劇場」

相馬的「アセンブリとしての演劇／劇場」を体現する形式は、言うまでもなく、ワークショップとレクチャーパフォーマンス（以下、LPと表記）である。シアターコモンズ’18では、すでに触れた「Scene/Asia ワークショッ

OVERVIEW

OVERVIEW

「ブ&アッセンブリー」という企画のほか、小泉明郎による『私たちは未来の死者を弔う』とオランダの劇団アルテミスによる小学生対象の『こんには、大気圏』があった。これらについては、残念ながら立ち会うことができなかったので、レポート等を参考させていただきたい。

一方、LPについては、その形式的多様性において、画期的であったという印象である。LPは、岩城京子によれば、1960年代に英米圏で勃興し、その後2000年代にさまざまな理由で再度、よく見られる形式になったものである（『美術手帖』2018年8月号、85頁）。パフォーマンス・アートとの境界は今日曖昧であるが、パトリシア・ミラーも言うように、レクチャー＝講義と呼ぶからには教えるというモメントがそこにある。即ちエビグラフであげたマルツァッハーの言葉では「教示＝指示（tutelage）」するという意図がある、と考えられる。そして当然、同じミラーも言うように、教える／教示＝指示するのだから、そうした関係を可能にする制度への批評を内在させる可能性が高い形式でもある（cf. Patricia Miller, “Contemporary Lecture Performance,” *PAJ* 97（2011）,13-27）。

シアターコモンズ’18では、台湾のシュウ・ジャウェイによる『黒と白ーパンダ』と、フランスのジュリアン・フルネ／アミカル・ド・プロダクションによる『友よ、いざ休息の時は来た』が、明らかに、レクチャーの権力性への批評を内在化したものだった。

『黒と白ーパンダ』は、同時代台湾を代表する美術家であるジャウェイ初のLPで、中国のいわゆるパンダ外交についての歴史的講義と言えるものである。パンダをめぐる、ときに悲喜劇的とさえ言える事態や事情が、綿密に調査したと思われる資料的内容を伴って、提示されていく。それが一方向にならないのは、あいまいに「お笑い芸人」の漫才やパンダのぬいぐるみ芸を含むコントが挟まれるからである。今回出演した「お笑い芸人」が売り出し中ということで、笑いのインパクトが今ひとつだったことは否めないが、少なくともコンセプトとしては、このいかにもアートっぽい「上から目線」（とみなされがちなもの）、あるいはマルツァッハー的「教示」のモメントを、あえて脱臼してみせるという狙いがあることは、よく理解できた。

フルネの三日間にわたるLPは、観客を床に座らせ、リラックスさせたムードのなかで展開する。軽いノリで

はあるものの内容的には、西洋における芸術と美の歴史とその形而上学といったいわば直球である。そこでは人々の感覚に影響を与えることで、人間の美意識そのものとそれと深く連関する政治意識までを変革する芸術の可能性——即ち、世界を変革するものとしての芸術——について、力点をさまざまに変えつつも、グローバル資本主義批判を通底音とし、わかりやすい比喩を使って丁寧に語られていく。ただこちらも、翻訳・通訳として、フルネとともに観客に対して語りかける平野暁人のひょうひょうとしたパフォーマンスが重要な役割を果たしていた。彼はフルネに対し、ときに一方的にダメ出ししながら——相手が日本語を解さないことにあえて乗じて——、全部訳していないことを強調してみせたり、ずっと日本語訳のテキストを読んだりする。この二人の関係性は、ボケとツッコミの漫才的でさえあり、ここでもまた、従来のLPの「教示性」が、内在的に批判されるというより、単に脱臼されるのである。

そもそも元々、かなりポップであると想定される二人のアーティストの語りを、こうしてあえて、〈他なるもの〉を挿入することで脱臼する試みに比べると、森村泰昌の初のLP『芸術家Mの「にっぽんチャチャチャ!」』は、自己の美術家としての歴史に真摯に向き合う自伝的パフォーマンスだったために、逆説的に目立つ結果となった。

前半は映像と語りによって、なぜ自身が戦後日本の特異な政治文化空間において、マッカーサーと昭和天皇、あるいは、マリリン・モンロー、そして三島由紀夫を「演じる」必要があったのかが、解説される。その内容と語りは、まるで大学の授業のようで、啓蒙的でさえある。後半、舞台上の鏡の前でマリリン・モンローに扮し、引き続き、三島由紀夫に森村自身がなっていくライヴのパフォーマンスでは、そうした歴史性を踏まえた上で、演劇的〈いま、ここ〉／歴史的〈いま、ここ〉で、わたしたちはどのような応答ができるのか、という問いが必然的に浮上する。とはいえ、ここまでの記述で理解できるように、今回のシアターコモンズでは、本作がもっとも普通の演劇／劇場作品的であり、逆説的ではあれ、わたしたちは素直に劇場観客でいられたのである。

『バージョン2020：マレーシアの未来完成図、第3章』（マーク・テ／ファイブ・アーツ・センター）は、「1991年にマハティール政権によって発表されたマスタープラン『ワワ

サン2020』が出发点。2020年までにマレーシアを経済・教育・福祉などあらゆる分野で先進国家へと発展させる計画は広く国民に共有された。それから四半世紀。当時の子供たちは大人になり、2020年は目前に迫る。『過去に描かれた未来』という、時間軸がねじ曲がった現在に生きる5人のパフォーマーたち」（シアターコモンズ’18プログラム概要）を描くという趣旨である。詳細なリサーチに基づく公的な資料的言説の引用とパフォーマー個人の自伝的内容を多分に含む言葉が交錯するなか、次第に2020年に向かって、管理を強めて独裁国家的要素を強くしているマレーシアについての、LPである。

なかでも映像担当で、DJ的に上演空間の後方にテーブルの背後にとどまるファミ・レザは、ここでは唯一、主としてマレー語を使い、自身の米国留学について語り、また、ナジブ政権（当時）に対する大規模な抗議活動に参加、逮捕されたときの映像を解説付きで上映もする。数々の国家行事が行われてきたダタラン・ムルデカ（独立広場）で起こった新たな民主主義運動（「オキュバイ・ダタラン」）に参加していたのである。

この作品では、現実起きたバトラー的アセンブリとしての「オキュバイ・ダタラン」の映像とそこに実際参加し、今度は演劇／劇場的〈いま、ここ〉でわたしたちに語りかけるパフォーマー（レザ）の声と身体を通じて、かの地で実際立ち上がったオルタナティヴな公共空間と、〈いま、ここ〉との隣接性が強調されることになる。

そして、同年7月に行われたマレーシア総選挙では、事前の予想に反し、史上初の政権交代が起きたのである。そこで復帰したのが「ワワサン2020」を提案した高齢のマハティール元首相であったというおまけまで付いていた。こうして本LPは、事後的にではあれ、マルツァッハー的「プリエナクトメント」としても、記憶されることになったのである。

以上、シアターコモンズ’18について、マルツァッハーの「アセンブリとしての演劇／劇場」と〈参加〉を鍵概念として、簡単に振り返ってきた。演劇や映像作品の特異な形式による上演はもちろんのこと、多様なLPの展開が何より印象に残る。それぞれが扱う主題の多様性はもちろんのこと、観客の〈参加〉をめぐる形式的可変性が、相馬のディレクターとしての理念を端的に反映しているように思われたのである。実験のための

実験ではない。「複雑な世界を複雑なまま見るために、誰もが着脱できる小さな身振りをそれぞれの身体や思考にまとっていくことが必要なのではないか」という相馬の問題提起を、実質化／実体化するための形式的実験である。そして実際わたしたちは、シアターコモンズ’18において、LPの可能性に気づかされることになったのである。公共劇場制度が前提できない日本語圏において、マルツァッハー的「アセンブリとしての演劇／劇場」が想像可能であるとするなら、それは今のところ、LPの形式を、どこまで発展ないしは展開できるかにかかっているという、言い過ぎだろうか。

うちの・ただし
1957年京都生まれ。
東京大学大学院人文科学
研究科修士課程修了（米文学）。博士（学術）（2001）。東京大学
教授（表象文化論）を経て、
2017年4月より学習院女子大学教授。専門は日米現代演劇、パフォーマンス研究。著書に『メロドラマの逆襲』（1996）、『メロドラマからパフォーマンスへ』（2001）、「Crucible Bodies”（2009）、『「演劇」の場所』（2016）等。セゾン文化財団評議員、神奈川芸術文化財団理事、アーツカウンシル東京ボード委員、ZUNI Icosahedron Artistic Advisory Committee 委員。『TDR』誌（The MIT Press）Contributing Editor。

シアターコモンズ’18 シンポジウム ワークショップは可能か？

——経験を生成する共同体と、芸術創造のあらたな方法論に向けて

シアターコモンズ’18の総括として開催されたシンポジウムのテーマとなった「ワークショップ」は、演劇、美術、地域社会、ITなど多方面でさかに行われている一方で、定義はまだまだ曖昧である。前半は、その意味と可能性を、それぞれ活躍するフィールドの異なる登壇者たちが発表した。後半のディスカッションでは、ワークショップのオーサーシップの所在をめぐる討論から、参加者の満足度の一方で、それ自体の価値をどこに見出すかという二次的な価値（作品化やフレームの汎用性）の問題へと議論が展開。「ワークショップ」を一から問い直すことで、芸術の場での発見をどう現実社会に繋げるかという、シアターコモンズの根本的な意義が浮かび上がることとなった。

開催概要

2018.3.10 14:00-17:00

港区立男女平等参画センターリーブラ、
リーブラホール

登壇者

カゲヤマ気象台（劇作家・演出家|シアターコモンズ・ラボ「冬期集中ラボ」参加）

小松理虔（ライター、編集者|シアターコモンズ・ラボ「夏期集中ラボ」参加）

高山明（演出家、Port B主宰）

田中功起（アーティスト）

濱野智史（社会学者|シアターコモンズ・ラボ「高山明ラボ」参加）

モデレーター

相馬千秋（シアターコモンズ ディレクター）

シアターコモンズ’18の ワークショップ

相馬千秋（以下、相馬）| 今日のタイトルは、「ワークショップは可能か？——経験を生成する共同体と、芸術創造のあらたな方法論に向けて」です。「経験」「共同体」「芸術創造」というワードが並んでいますが、今日の芸術創造の中、あるいはその前後に行われるワークショップについて、様々な角度から議論していきたいと思っています。



相馬千秋

そもそもシアターコモンズでは、「演劇の共有知を活用することで社会に共有地を作っていく」という理念を具現化するためのアプローチとして、演劇公演と並行して複数のワークショップを企画しています。そしてワークショップが全体のプログラムの中のかなり重要な位置を占めるようになっていきます。

もう一つ、シアターコモンズの姉妹的な存在として、今年度はシアターコモンズ・ラボという人材育成・教育のプログラムも行いました。こちら

は、年間に五つのワークショップを実施しています。つまり、この二つを合わせると私はこの1年で計十個ものワークショップを企画したことになります。なぜ私はこんなにワークショップをやっているのか？という問いを、皆さんと一緒に考えたい。そして、「ワークショップ」と名指されているものが芸術創造においてどのような意味があり、いかなる可能性や課題、あるいは限界があるのかを、このシンポジウムを通じて一緒に考え



小泉明郎「私たちは未来の死者を弔う」成果発表の様子

ていきたいと思っています。

今年企画した十のワークショップのうち、一つだけ手短かに紹介します。小泉明郎さんの「私たちは未来の死者を弔う」と題されたワークショップです。参加していただく方を全員24歳以下に限定し、アルバイトとして公募して実施しました。1日目の前半は小泉さんがテーマにしている自己犠牲、共同体における感情など理念的なレクチャーがあり、それから彼の特攻を扱った映像作品を鑑賞しました。後半は、現役自衛官の方のお話をお聞きして議論を重ね、最後に「私は〜のために命を投げ出します／投げ出しません。なぜなら〜だからです」という定型文を埋め

る言葉を一人一人の参加者に書いてもらいました。翌日は、小泉さんが準備してきたシナリオと演出に沿って、ある儀式の練習をしました。儀式のフレームとしては、英雄、兵士、祭司という三つの役に分かれて演じるのですが、英雄はすでに死んでおり、その山積みの死体たちが奇跡によって蘇るというものです。その身振りや段取りを2〜3時間で練習し、最終的に朝霞の森というかつての米軍基地で一連の儀式を執り行い、成果発表として公開しました。

それではここからは、芸術公社・シアターコモンズで企画をした三つのワークショップに参加いただいた3人に報告をしてもらいます。

小松理虔プレゼンテーション： 「みちのくアート巡礼キャンプ」の経験

小松理虔（以下、小松）| 小松です。普段はいわきの小名浜という港町でライティングとか編集の仕事をしています。私はアートや演劇の専門的な教育を受けたわけでもなく、作家でもないという立場で、シアターコモンズ・ラボの夏期集中プログラム「みちのくアート巡礼キャンプ」に参加しました。このプログラムは、陸前高田をはじめ、震災後の東北に身体と思考をおいて土地や人々との対話をしながら、自分で企画を作るというものでした。講師がとても豪華で、演出家もいれば、小説家、民俗学者もいる。それぞれ第一線で活躍されている方の話を、現地をめぐりながら聞く体験が、非常に大きかったです。

それまでワークショップに参加したこともしなかったですし、勉強も兼ねて参加してみました。実際は、ツアー演劇というか、いつの間にか自分が何かに巻き込まれているような感覚になっていくところが面白かったです。東北地方には何百年も続いている伝統芸能や風習、「遠野物語」に代表されるような説話も色濃く残っています。そういったものに最初の4泊5日の合宿や、個別に進めるフィールドワークなどで触れて、自



シアターコモンズ・ラボ「夏期集中ラボ：みちのくアート巡礼キャンプ」の様子 ©Mina Isozaki

然とか死者とか私たちの目には見えない、外や遠くにあるものを感じる体験が特徴的でした。

私は福島県いわき市で津波にも地震にも被災していますが、参加者には20代の人も多かったし、初めて東北に来た人も多かった。彼らにとっては、このワークショップが震災を身体化していくことだったのだろうと思います。彼らと接して、震災を現地で経験していない人はこう考えるのかとか、遠くで体験した人たちはこうやって震災の記憶を消化しているのかとかをじっくり考える機会にもなりました。

福島では、現実的な「復興どうするんだ」といった問題がたくさん語られる割には、そもそも私たちの祖先はどんな人たちで、どういう未来を描いていたのかというような、遠くの声聞いていく作業はなかなかなかった。最初の合宿で、小説家の古川日出男さんが「アーティストとは、事実を伝えるのではなくて真実を翻訳するのだ」とおっしゃっていましたが、講師の方々は、それぞれが誰かの声を翻訳する人たちだったと思います。

成果として発表したのは、いわき市に不特定多数のアーティストをホームステイさせるプログラムです。もう一つ、私自身も創作者として小説を一本書くプレゼンしました。現在は文化事業をいわき市と一緒にやっていく実行委員を務めているので、講師だった民俗学者の石倉敏明先生をいわきにお呼びしてセミナーをやったり、自分も秋田に行って視察をしっています。そうやって「いわき」という東北でも関東でもない絶妙な場所で、もう一度「東北ってなんだろう・震災ってなんだろう」と問い直しを始めています。

現実を外から見るための ワークショップ

これまで私は、原発沖で魚を釣ってその放射線量を測ったり、地域の復興・地域づくりに関わったり、ジャーナリズムとして文章を書く仕事をやってきました。被災地における現実のリアリティというと、創造性よりもデータ・エビデンスを提示してくださいとなる。すると当事者と非当事者とか、原発に賛成か反対かだとか、必ず二元論化していきます。結局データのぶつけ合いになって、どこにもいけなくなってくる。今自分が苦しい、何かをしてくださいというようなことを続けてきてし



小松理虔氏

まった結果、外部とか過去といった目に見えない存在を排除して復興が進められてしまったのではないか。私自身、そこが問題だと思っています。

私にとって、今回のキャンプは、学びの場でもあり、ツアー演劇でもあり、異界と接続する場でもあり、ある意味「生き直し」だったんです。東北をめぐることで、「あ、大事なのはそこじゃなかったんだ」と気づき、東北とか被災地がまるで別のものとして見えてきてしまう。新しい思考がスポンと入ってきたような、大きな体験でした。被災地のリアリティという眼鏡を外して見ることで、被災地の捉え直しとか、大きな価値の転換が起きた。現実というものの外を改めて認識した、つまり、私にとってワークショップは外部を獲得する入り口のようなものだったのです。

地域の中でワークショップと呼ばれるものはいっぱいあります。「まちづくりワークショップ」とか「若い人たちも意見を出してください」といったワークショップで意見を無理やり言われたりして、何か利用されている感じがする。その多くは、主宰している人たちが、ワークショップとは本来何なのかをわからないままやっている。演劇やアートに関わっている人たちはさかんにワークショップをやっているけれども、私みたいに地方で地域づくりみたいなことをやっていると、それがまったく生かされていないことがよくわかります。もし生かされていたら、被災地に防潮堤しかできないなんてことにはならなかったはずですが、ただこれはワークショップの課題というよりは、表現や芸術の領域と地域社会がなかなか繋がっていないことの問題だと思っています。おそらくワークショップはそこを繋げる役割を担っていかねばいけい。手前味噌ですが、私のような人間が地域の中にどンドン散らばっていくと、もう少し地域づくりの人たちと文化芸術が融合して、地域アートのようなものの効果をより発揮していけるのではと考えています。



濱野智史氏

濱野智史プレゼンテーション： 『東京修学旅行プロジェクト』 ワークショップ

濱野智史（以下、濱野） | 社会学者・評論家と普段は名乗っていますが、今回は私が参加したシアター・コモンズ・ラボ「高山明ラボ」でどんなことをやったのかをまずご紹介しつつ、参加した理由や、問題提起をお話できればと思います。

今回参加したワークショップでは、高山明さんの『東京修学旅行プロジェクト』のプランをすることを短期集中的にやりました。これは、他国の学生の目線から東京を見つめ直すために、「修学旅行」という枠組みを使います。実際、このワークショップ以前に、Port Bは台湾編を作っていました。これに続くものとしてタイと中国の2国が候補となり、参加者がチームに分かれました。具体的には、タイや中国の学生・中高生がもし東京に来て修学旅行するとしたら、どんなルートを回るか？を考えてリサーチし、それを踏まえて2泊3日のプランと、旅のしお리를作ります。こうして出来上がったプランを、作ったメンバーたちが実際にめぐります。学生時代に誰もが経験する「修学旅行」を、あえて別の国の学生の「振り」をして行うところが非常に面白くて、これによって東京という見慣れた都市がまったく違って見えてくるわけです。



シアター・コモンズ・ラボ「高山明ラボ：東京修学旅行プロジェクト」の様子 ©Theater Commons Tokyo

実際のプロセスは、高山さんからまずプロジェクトのコンセプトや背景などの説明があり、班分けをして、いわゆるワークショップと同じく、話し合ったり持ち寄ったりします。調べていくうちに発見もたくさんあり、そもそも中国には修学旅行という概念自体がないことを知ったりする。「高山明ラボ：東京修学旅行プロジェクト」のワークショップでは、最終的なプランを発表するまでが私の経験したことになります。

ワークショップにつきまとう胡散臭さ

次に「考察編・ワークショップをめぐって」について説明します。私はアート系文脈でのワークショップはそんなに知りませんが、普段働いているIT業界、特にウェブ界隈の分野では頻繁にワークショップをやっています。デザイン思考や共創マーケティングがここ数年で大流行した結果、「皆でアイデアを出して、イノベーションを生み出そう!」という空気が蔓延していて、正直うんざりするくらいです。というのも小松さんも少し触れられていましたが、ワークショップって胡散臭さがどうしてもつきまとうのです。参加するとやった気にはなるし、何かが生まれた気がする。でも、アイデアだけを出して放置するみたいなところがある。それはやる度に虚しいと思うので、それとは違うワークショップのあり方を見てみたいと思い、今回参加しました。もちろん高山さんの作品はずっと気になっていて、2010年の作品『完全避難マニュアル 東京版』に参加させていだいて以来お付き合いもあったので、高山さんがやるワークショップがどういうものかにも興味を持ちました。

私の社会学者としての問題意識はこういうものです。ワークショップは胡散臭さははらむ。ただ、確かに共同体は生まれるし、参加者の間でコモンズというか何か共有知は生まれます。それは絶対に間違いない。けれども、先ほど小松さんがおっしゃっていたように、それは既存の社会と全然接続していないし、結局単発で終わってしまう場合が多く、全然継続していかない。一つ一つのワークショップなり作品なりが、社会システムとして連続しない。それはそれでいいという立場もありえますが、私としては、せっかくこれだけ面白くて良いものをポツと放置したままにするのはす

ごく勿体無いと思うのです。ですから、どうしたらこういうものを継続できるのかを考えたい。簡単に言えば、参加者を取り込み続けるというか、同じフレームワークなり、少しずつ改変したフレームワークなりに、常に新しく他者を取り込み続ける仕組みにしないと継続は難しい。そして、そういう仕組みは果たして可能なのか。今日は、その端緒だけでもつかめたらいいなと思っています。

カゲヤマ气象台プレゼンテーション： 「スペクタクルの林間学校」 ワークショップ

カゲヤマ气象台（以下、カゲヤマ） | 劇作家・演出家のカゲヤマ气象台です。私は、シアター・コモンズ・ラボで行われたジュリアン・フルネのワークショップ「スペクタクルの林間学校」に参加しました。

ワークショップにあたり、参加者は各々「現実のかけら」を選んできました。「おじさんの地図」であるとか「2月10日と2月15日の夢の話」であるとか、各々の「現実のかけら」を出し合って、一人ずつ、誰か一人に対してそれに自分の演出を加えた上で一つのスペクタクルとしてプレゼンします。その後は受け取った人がまた別の誰かにそれを自分の体験として自分の表現を加えてまた手渡すというリレーをしていきました。一つの印象や何らかの現実みたいなものが、他人を通じていくことで、その人独自の運動性も加わり、変容していく。

例えばフルネ氏がそれぞれの人の考え方・思考する様式に名前をつけていくという作業がありました。「あなたは『落とす穴』か何か、トラップを仕掛けて待ち構えている、それを落とすという思考の様式を持っているね」とか。それをもとに、自分のものではない思考を用いて、自分の「現実のかけら」をプレゼンしてみようことをやりました。

これは、テレビゲームの開発のプロセスです。ある完成形を目指して一直線に進んでいくのではなくて、いろいろな分割した課題を一つずつ練



シアター・コモンズ・ラボ「冬期集中ラボ：スペクタクルの林間学校」の様子



カゲヤマ气象台氏

り返すことによって、円を描くようにして開発を進めていく方法です。そのやり方を参考にして、テスト・観察・問いの設定・観察という四つの作業を一つずつ反復しながら行って、それぞれの作品のプロトタイプを作っていくことをしました。その後、「現実のかけら」を使ってゲームを作ってみようことをやりました。これは、観客と関係を取る方法として、それぞれの持っている現実のかけらの中にある遊戯性を見出すものです。このような作業を通じて、最終的に自分の作品としてまた発表しました。

抽象的なものを 抽象的なまま扱うこと

印象に残ったのが、扱っている問題がとても抽象的だということです。それぞれの考え方の様式を言葉にするとか、「現実のかけら」というかなり個人的なものを扱っているのに、あくまでも現れてきたものを問題にする、ある種の軽さやクールさが常にあった。ジュリアンが、「ヨーロッパ人というのは抽象的なものはあくまでも抽象的なもの、という領域で分けてやるので、『シャンブーの空のボトル』みたいな具体的なものから抽象的なものを引き出すのは東洋的ではないか」と話していたことも印象的でした。確かに、ワークショップ自体が抽象的なものを作るべく抽象的なまま残してそれを扱っていくことをずっとやっていたし、根本的な問題意識に、他者と抽象的なまま関わったり、議論できるかということがあったと思いました。

アミカル・ド・プロダクションの創作自体が、ある完成系を目指して、何月何日に初演があるからそれに向かって作るのではなく、ワーク・イン・プログレスという形で、小さなものを重ねてだんだん作品を作っていくって、できたなと思ったら完

成というやり方なんだそうです。このワークショップも、何か具体的なものを完成させて関係性を完結するのではなく、あくまでもアイデアや抽象的なものを保ったまま他者と議論し続けていたと思います。

普段私は、あるパッケージングを特定の日にお客さんに見せる上演方法をとっています。ですから、今回のように葛藤していくなかで他者と議論を続けていくことを、実際に創作の場で使うことができるのかを考えました。おそらく、そのためには、

作品が作者本人と結びつけられすぎている現状から考え直す必要があると思います。作品を作家とか文脈から切り離して議論することがもっと広まれば、今回のワークショップで受けた議論の方法をもっと生かしていけるのではと考えています。

田中功起プレゼンテーション： ワークショップをめぐる基礎的なこと （コンテンツラリー・アート編）

田中功起（以下、田中） | 私はアーティストなので、アートの文脈からワークショップの問題全般を話します。

まず、20年くらい前に美術館で開催されていたワークショップを考えてみます。例えば木を扱う彫刻家のワークショップの場合、参加者は実際に木を削るところを体験します。つまりアーティストの方法論を追体験するようなタイプが多かったように思います。しかしアーティストは必ずしも「手仕事」をするわけではありません。フェリックス・ゴンザレス＝トレスの作品を例として考えると、結構不思議なことになります。試しに、彼の時計が二つ並んでいる作品をかつてのワークショップの方法にするとどうなるか。制作の追体験をする場合、ヨドバシカメラでも東急ハンズでも、まず時計を二つ購入してきます。でも時計を購入しただけでは制作は終わらないので、美術館などで二つ時計を並べて展示します。これでワークショップは終わりです。この作品は、エイズによって失ったパートナーと彼が共有した時間に関する切実なものです。ところがまったく関係ない私たちが、その再制作をすると、切実さそのものが

失われてしまう。同様に、マルセル・デュシャンの《便器》の制作を追体験するワークショップはどうでしょうか。デュシャンはアートのシステムそのものをハッキングして塗り替える方法論を確立した人ですから、彼の方法論をワークショップ化する場合、アートという制度そのものへの批判を内包する必要があります。それは最終的には制度批判的なアーティストになるまでは追体験が完了しないことになります。人生をかけたワークショップになってしまいますね。

では、最近のワークショップについてお話していきます。

教育と観客と作者

現代的なワークショップには三つ特徴があると思います。一つは教育をめぐる問い、もう一つは観客について、三つめは作者についてです。

まずは教育について。ワークショップとはある種の学習体験を生み出すものです。ですが、「学び」や「教育」という時、一体それが指している範囲はどこにあるのか。「教える／教えられる」とはどういう関係性なのか、それが問われています。

これに関連して、ジャック・ランシエールの『無知な教師』という本を挙げたいと思います。この本には、「普遍教育」を唱えたジョセフ・ジャコトが出てきます。状況はこうです。オランダにおいていかにフランス語を教えるのか。しかし彼はオランダ語を解さず、生徒たちはフランス語がわからない。つまり知らないことを教えることができるのか、という問いがここにあったわけでした。そこで、学生たちにフェヌロンの『テレマック』の仏蘭対訳本を与え、前半は暗記させて、後半は生徒たちが自分で物語れるように読ませました。結果、その学生たちはフランス語を流暢に扱えるようになった。ジャコトはこの経験から方法論を導き出しました。ランシエールは『無知な教師』におい



田中功起氏

て、ジャコトを引き継ぎつつ、それを知性の平等へ、そしてそれを知性の解放として捉えた。面白いのは、だからと言って「教師が要らない」というわけではないのです。そこには教師の意志が必要だと言うのです、いわゆる知識ではなく。例えば「教育」と言えば、教えるものから教えられるものへと知性が移動する、そういうヒエラルキーをイメージします。そしてこの場合、教師と生徒の立場は固定されてしまう。上記の例のようにジャコトはオランダ語を知らなかったわけだから、教師であるジャコトが生徒にオランダ語を教えたわけではない。つまり教師から生徒へと知性が移動したわけではなく、知性はそもそも平等である。ランシエールが言うには教師の意志が生徒の学びの意志を促していく。そしてそこに書物という知があれば、生徒はその書物から自ら学んでいく。上下関係による知性の移動ではなく、書物を介した水平な関係の中に知性の交流がある。

現代におけるワークショップには、作者の制作経験を追体験させるような上下の関係性ではなく、共に学ぶようなスタイルが多くあります。これはランシエールのような「教育」という形式の再考に関係しているように思うのです。

次が観客をめぐる問題です。現代のワークショップにおいては、観客は能動的な参加者として、実際の現場に深く関わります。この問題に関係するのがクレア・ビショップの『人工地獄』です。この本には、多くの参加型プロジェクトが出てきます。

「長期的な参加型プロジェクトの全体を目にする立場にある観客者は、本当にわずかだ。[中略]つまり各プロジェクトに責任を持ち、ときに——しばしばアーティスト以上に——一部始終に立ち会う唯一の存在となるキュレーターの手に、参加型アートのおもな語り手としての権利が委ねられるということだ。この研究の重要なモチベーションとなったのは、こうしたキュレーターたちの語りにおいて、批評的な客観性が排されていることへの私の失望であった」

（クレア・ビショップ『人工地獄』、フィルムアート社、2016年、p.20）

ワークショップというものは、それに実際に参加した人でないと全貌がわからない、というわけです。もちろん写真や映像記録を通してワークショップを再確認することはできます。でもここにこそ大きな問題がある。実際の参加者、その記

録を見ている観客との経験の差です。そしてビショップは、実際にそのプロジェクトに参加してしまうと、客観性を持ちにくくなると書いています。どのようなワークショップであれ、それに関わってしまうと、そこでは必ず何かしらの一度きりの経験があり、あるいは思いがけない一瞬があり、良いものとして記憶される。ビショップ自身も、様々なワークショップやプロジェクトに長期的に関わることで、なかなか批評性を保てないと。実際のワークショップの現場とその記録の関係性、あるいは参加者と記録を見る観客の温度差が、ここでは問題点としてあげられます。

三つ目が作者についてです。『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門』の中に、オーサーシップをめぐる問題が指摘されます。

「オーサーシップ（著作者が誰であるか）は認識可能な成果物（プロダクト）が存在するかどうかにかかっている。もし自分の作品といえるような目に見える成果物が何もない場合、どんな形にせよ自らを著作者であると主張するのは難しい。しかし、それがまさにSEAの核心にあることなのだ。つまり、あるグループの人びとの間の形のない社会的相互行為（ソーシャル・インタラクション）がアートワークの核を構成できるという考え方である」

（バブロ・エルゲラ『ソーシャリー・エンゲイジド・アート入門』、フィルムアート社、2015年、p.147）

ワークショップであれ参加型プロジェクトであれ、目に見える形あるものが作品ではなく、人びとの相互行為そのものが作品である、というわけです。そうなるとこのような問題が発生します。アーティストが作っているのは状況や枠組みです。では、そこで実際に行われたことの細部や内容は関係ないのか。そしてそのプロジェクトの評価は最終的にアーティストに帰属します。結果的にアーティストによるプロジェクト参加者の搾取という関係がある。作者をめぐるのはこれらが指摘されるでしょう。

『ワグナー・プロジェクト』と
川崎「ふれあい館」

最後に問題提起です。昨年KAATで上演された高山さんの『ワグナー・プロジェクト』を観ました。この作品は、ワグナーによるオペラの『ニュルンベルグのマイスターシンガー』の上演とい

う形でヒップホップの学校を作り、9日間、サイファーやレクチャー、バトルなど、様々な学びの状況が生み出されていくというものです。参加者はこの期間を一緒に過ごし、最終日に自らのラップを発表した。私は1日しか見に行けなかったのですが、まさにランシエールが言った「知性の平等」がそこに実現されていたり、あるいは作者が作った枠組みを十二分に超えていく現実の状況がそこにあったり、ワークショップの今日的あり方として先駆的だと思いました。

もう一つ、先日川崎の桜本という場所にある「ふれあい館」に行きました。ここはコミュニティセンターで、『ルポ川崎』という本のイベントが行われました。著者の磯部涼さんと、FUNIさんという地元の実業家兼rapper、十代のS君、「ふれあい館」の鈴木さんが出るシンポジウムがあって、1時間くらい話した後に「ここから後半です」と言ってFUNIさんのラップが始まったんです。次に「川崎はラップだけじゃない」という三人組がいきなりオタ芸をやって、最後にS君がラップをしました。FUNIさんとS君は師匠と弟子みたいな感じで、「ふれあい館」もっと言えば川崎全体がある種の巨大なラップの学校のように見えて、「ふれあい館」は人生そのものだから、アートプロジェクトではありません。でもだからこそ長期的なのです。途中で投げ出すことができない。逆に言えば批評がない。FUNIさんにとってS君は一生面倒見るくらいの関係かもしれないし、FUNIさんと「ふれあい館」も長い付き合いです。桜本はいわゆる在日コリアンの集住エリアで、「ふれあい館」は重要な拠点です。そこに自分たちの子供たちや若者たちが集まれる場所を作ってきたという経緯がある。通常のアートプロジェクトではできない長い年月がそこにはある。

私は『ワグナー・プロジェクト』に1日しか行っていないし、この作品の核となる内容は見る事ができなかった。それでも面白いと思うのは、そこに歴史の参照項があり、それをどう現代的な問題に接続できるのかという課題が見え、そうした構造の中に圧倒的な批評性がある。そして作品としての構造があるから再演が可能です。短期的であることは批判されるかもしれない。でもその批評を受け止めることができる自己批評性もある。

人生は繰り返せない、でも演劇やアートは繰り返すことができる。その違い、長期的である「ふれあい館」と一時的なアートの間。人生と批評の間、「ふれあい館」と『ワグナー・プロジェクト』の間みたいなことが、すごく重要ではないかと考

えています。

高山明プレゼンテーション：
ブレヒトとワグナー、
それぞれが理想とした観客

高山明（以下、高山）| 今日のテーマは「ワークショップ」ということで、観客の問題を考えたいと思っています。20世紀において、観客に関して最も深く考察したであろう、ベルトルト・ブレヒトというドイツの劇作家・演出家・演劇理論家の教育劇という試みについて、お話をできたらと思います。

ブレヒトの演劇において、観客とか客席とはどういうものだったのか。一言で言うと、ブレヒトは観客が客席でタバコを吸えることを理想としていました。実際にタバコを吸うかどうかはともかく、リラックスした観客像をイメージしていたんですね。散漫さや緊張していない状態が大事なんです。なぜかというと、緊張していると批評ができないから。ブレヒトは、批評と異化のための装置として劇場や客席を考えていました。前のめりになる観劇体験よりは、背もたれに寄りかかってリラックスした状態で観ることの重要性を説いていたのです。

彼が生きた時代は、ナチスが政権を握っていました。1934年、ナチスの第6回党大会がニュルンベルクのツェッペリン広場で開催されました。広場から空に向かってサーチライトを当てることで、百数十本もの巨大な列柱が並んだような空間が出現し、そこにヒットラーが登場するということです。建築家の磯崎新さんは、これを20世紀最高の建築物であると言っています。会場の設計に加えて、統一と力がテーマのこの大会を演出したのはアルベルト・シュペアーという建築家ですが、ナチスの党員が全国から動員され、ここで独裁国家が作られました。1934年、ブレヒトはすでに亡命しています。もし捕まったら殺されるような時代、ナチスやファシズムにどういった抵抗ができるかをブレヒトは生涯をかけて考えた。その一つ



高山明/Port B『ワグナー・プロジェクト』(2017)
写真：畠山直哉

の方法が教育劇だったと私は考えています。

ニュルンベルクのツェッペリン広場におけるナチス党大会に最も影響を与えた人はワグナーです。ワグナーのオペラにおける客席とか観客はどういうものか、ブレヒトとの違いが対称的なので少しご説明します。彼は、舞台を観るためだけの客席を作りました。客席において、観客は100%舞台に集中しなければいけない。そのために作った「パイロイト祝祭劇場」には、色々な仕掛けがあります。まず、上演中の出入りを禁止しました。実際、席が狭すぎるので、他の席の前を横切ってトイレに行ったりできないんです。そして、客電を消して真っ暗にする。あとは、オーケストラピットを舞台と客席の間の地下に埋めてしまい、観客からは見えないようにした。あらゆる工夫をして、観客が我を忘れて舞台に没入できるよう、つまり同化装置としての劇場を考えたのです。

東京オリンピックに向けて、同化や没入を誘発するイベントが目白押しですね。そういう時代において、私たちはどのようにワグナーに向き合えばいいかを問うたのが、昨年KAATでやった『ワグナー・プロジェクト』でした。ヒップホップとラップの9日間の学校として、ワークショップやライブ、レクチャー、MCバトルやサイファーもあって、最後に9日間の成果発表をするというものです。ワグナーの『ニュルンベルクのマイスターシンガー』は、ヒットラーが最も愛したオペラでした。先のナチスの党大会でも、彼が入場する際にこのオペラの序曲が演奏されたそうです。そうした歴史を背負ったものをどう解体できるかを考えた時、最も反対側にいるブレヒトの、とりわけ教育劇によって、ワグナーの総合芸術を解体しようという問題意識が私の中にありました。

ブレヒトの教育劇が試みた、
二重化と集団化

ブレヒト教育劇とは何なのか。ヴァルター・ベンヤミンの言葉を参照してみましょう。「教育劇と呼ばれる作品は、演じるものにとって学ぶところのある演劇をいうのだ。したがって、観客は必要としないのだ」。全然普通のことじゃないか、今よくあるじゃないかと思うかもしれませんが、ここで挙げられている「作品」「演じる」「学ぶ」「観客」とは何かを一つ一つ詳細に検討していくと、実はすご

く複雑です。私も教育劇の台本を一度だけ演出したことがあります。短くてとてもシンプルなものだったけれど、やっていくほど混乱してしまって訳がわからなくなる。ここが一つポイントで、そもそも教育劇の台本は上演を前提に書かれていない、ということに気づきました。今はそれを普通に上演してしまうことが多いのですが、本来は違うはずです。その証拠に、ブレヒトは劇場ではなく工場とか学校に行行ってそれを実践した。つまり今で言うワークショップみたいなものを繰り返していたのです。そこでは、演じる側と観る側が入れ替わったり、役も入れ替わったり、学びの場を楽しくする装置として劇を使っていました。そうすると、先ほど濱野さんの話にも出てきたように、一時的な仮設コミュニティが出来上がるわけです。その時に、二重化と集団化という異なる性格を持った現象が同時に起きるようなことがあったのではないか。二重化というのは、一つは劇を作ることによって生じたコミュニティ、もう一つは、学校だったら学校の、工場だったら工場の、すでにあった既存のコミュニティのことです。この二つを見るための鏡として、ブレヒトは教育劇をインスツールし、仮設の共同体を作った。劇が終わったら、鏡となる共同体はなくなってしまいうけれど、ある瞬間、自分たちの姿をそこに映すことができる。こういう二重化の機能を教育劇は持っていたのではないか。

これは、先ほど田中さんが仰っていた再演可能性とも関連しますし、短期的な活動が持ちうる長所として挙げられると思います。そこで出来る上がる集団は、いつもの工場や学校のそれとはちょっと違う集団のはずです。それが一つの非日常的なプロトタイプとなり、再演可能なものとして（ブレヒトやベンヤミンは引用可能性と言いますが）劇が終わった後も自分の家庭とか社会に入っていって、再現（引用）できる。すると家庭や社会を「演劇」として見直せるわけです。ブレヒトは、そこに重きを置いていたと思います。



高山明氏

ブレヒト教育劇の理念とは何か。少なくとも私が解釈する限り、観客を一本の線に従わせることを意図した、中心化された演劇ではない。つまり、一つメッセージがあって、それを観客に一方方向的に伝えるものではなく、観客に観客であることをやめさせるような運動の中で、多くの線が交錯することを可能とするような場であると考えます。この「運動」という言葉は、「活動」とか「プラクティス」とか、色々な言葉に言い換えることができるでしょう。ハンス＝ティース・レーマンという演劇学者は、ブレヒト教育劇を「可能性の空間」であると言っています。

教育劇に見る「観客」「演技」「共同体」

後半の議論に向けて、気になる点を三つ挙げておきます。一つは、「観客」です。ブレヒト教育劇において、観客というあり方が否定されているだけで、何かを見たり観察したり受容したりする態度や存在は保存されています。参加型演劇というと、単に観客をなくして、観客が参加者になればいい、と二項対立で考えてしまうことが多いのですが、ブレヒトはそうではなかった。ただの傍観者や消費者に甘んじる観客というあり方を否定しただけで、観客の存在自体は否定していません。

もう一つは「演技」です。ブレヒトにとって、演技は距離を作る技術だったのではないかということ。普通、「いい演技だ」と言われる役者の多くが憑依型なんですね。役に一体化してその人物が見えなくなる。例えば高山明という役者がいたとして、ハムレットを演じたとします。演じる高山明が消えて、演じられるハムレットがあたかも目の前に出現したように見えると、これがいい役者と言われる。ですが、ブレヒトはそうしたあり方を否定します。高山明でいいのだと。ハムレットという役を、舞台上にどのように批評的に示すことができるかを考えなさいと。つまり、演技を、役や現実や自分が置かれている状況に対して距離をとる技術として使おうとした。

三つめが「共同体」です。コミュニティや共同体が生成されるとき、先ほど話した二重化と集団化が起こります。コミュニティは出来上がる、ただし短期的なもので、脆く儚く消え去ってしまっ。けれども、仮設であるがゆえに、それが鏡となって自分が置かれている状況に距離を作りだし、客観的に見ることができるようになる。これが、教

育劇の一番の効能ではないかと。ただし、できてしまった集団は一個の有機体になるし、それ自体が一人歩きしていくものなので、同時に危険性もあります。

濱野さんが先ほどご説明してくださった『東京修学旅行プロジェクト』は、教育劇の影響を受けて作っています。現代における教育劇はこういうものだ、という提案です。リサーチとコース作りの制作部分をワークショップの中でやり、これを実際に旅してしまう。旅する行為は、制作に対しての演技にあたると思います。最後に、演じた成果を「旅のしおり」としてドキュメント化し、ある種の批評行為をする。それによって生まれた「旅のしおり」は後ほどオープンにされて、一般の人がそれをもとに旅ができるようになる。つまり再演が可能なんです。これまでタイ編、中国編、台湾編と三つ作りましたが、今後は実際にその国に行つて、こういう修学旅行をやってみたらどうでしょうかと提案をしていけたらいいなと考えています。

ディスカッション：ワークショップのオーサーシップはどこにあるか

相馬 | ここまででさしあたり「ワークショップ」と名指している中でも、色々なバリエーションが出てきました。その整理をしつつ、皆さんに回答いたしたいと思います。

高山さんは、ワークショップを考える時に観客というところからスタートされたとおっしゃっていました。でも、よく考えたらワークショップとは本来的には観客というより参加者ですよ。田中功起さんや小泉明郎さんの場合は、基本的には映像作品を創作するためのワークショップ、つまり撮影現場です。ただし、ワークショップ的なプロセスを共有してもらうことで、参加者もある程度学べるものになっている。演劇の場合、稽古の縮小版のようなワークショップに参加してもらうのがこれに近いかもしれません。普段だったら2ヶ月使って作る芝居を3日間くらいにまとめて、参加者と一緒にプロセスを共有し、最後はプチ作品を作るというようなものです。これらは、田中さんのプレゼンにあった、アーティストの手法をなぞることで学ぶワークショップだと思います。

それとはまったく違うかたちとして、例えば「みちのくアート巡礼キャンプ」があります。これは何かをなぞることはしません。むしろ、集まってくれた参加者には自分のやりたいことがある。自分

の問いや問題意識を深めるために、ある一瞬仮構の共同体の中に参画し、でも出口はそれぞれ違う。ある種のプラットフォームとして組織されています。

そもそもワークショップの場で共有されているルール、参加の仕方――望んで参加するのか、そこに居合わせる人が全員対象になるのか――、あるいは元々ある共同体にアクセスしていくのか、公募で人を集めて仮構の共同体を作るのか、などなど、実はまったくベクトルの違うことを「ワークショップ」という言葉で呼んでいる。

前半プレゼンしてくれた小松さんと濱野さんは、望んで参加した方々です。そこで、その経験は自分のものだと思えたのか、それともやはり作者のものだと感じたのかお聞きしてみたい。ご自分の経験を批評的に捉え直していただきながらお話いただけますか。

濱野 | 先ほどオーサーシップの話が出ました。高山さんは作者なのか何なのか。著作権の問題としては高山さんのものだと思う。でも皆でやっている瞬間は、別にオーサーシップが誰にあるかはまったく考えていない。音楽や映画のように所有できるモノであれば著作権が発生する著作物だとはっきりわかるけれども、演劇、しかも参加型ワークショップとなると難しい。でも僕はそれでいいと思っています。高山明というサービス、プラットフォームみたいなものがあって、それにログインして皆で使っているみたいな感覚に近いんです。FacebookやTwitterといったアプリに近いというか。

高山 | オーサーシップがとりわけ問題になるのはお金と絡むからじゃないでしょうか。どの作家が作っているかで、マーケットだとお金がまったく変わってくる。ただ演劇の場合だと、幸か不幸かそういうところを考えなくて済むのと、考えてもあまり成り立たない。あとワークショップについて言うと、僕自身、あまり興味がないんです。だからこそ、ワークショップ的なもののあり方については考えなくてはいけないと思っています。先ほど、田中さんはご自身がやられていることは、正確な意味でのワークショップではないとおっしゃっていました。僕のも違います。田中さんの作品制作の方法は、映像になることを前提に、しっかり考え抜かれているので、アウトプットされた映像を観客として見ても抜群に面白い。けれど、多くのワークショップは、参加している人は楽しいのだけれども、見ている人はそうでもない。

寒かったり、疎外感を感じてしまったり。だから、それをどう見せ物にできるかに関心があります。突き放して見ても成り立つかどうか。つまり距離の問題ですね。『ワグナー・プロジェクト』だったらこういうフレームを作ると見せ物になるかなとか、『東京修学旅行プロジェクト』であれば、ドキュメント(＝旅のしおり)を作って第三者に追体験されると、現実体になるかなとか。いずれもワークショップ的なものに距離を設け、どうやって作品の新しいモデルを作ることができるかという関心でやっています。

参加者の感覚

濱野 | 高山さんの教育劇の話を聞いて考えたのですが、実際にワークショップを受けている時は自分がパッケージ化された作品の一部だという認識はなく、純粋にそのワークショップの一参加者として参加していました。思い返すと、あの作業自体はアーティストや作家向けのものだったと思うのですが、なんとなく自分が俳優みたいな気持ちになっていったような感覚がちょっとあったんですね。僕は普段俳優をやったりはしないけれど、頭の中で作家と俳優のモードは違うという感覚はあって、やっていくうちに俳優の方になんとか移っていったと思っている。それは何だったのかを考えていました。

相馬 | それは、演出家に指示されて動かざるをえなかった状況というようなことですか？

濱野 | むしろ、責任の持ち方が変わる感覚ですね。俳優はもちろん舞台上で起きることの責任を負いますが、何らかの作品の中における存在である以上、演出家ないし劇作家にどこか最終的な責任を負ってもらっていて、社会的な文脈や制約から自由になれる側面も大きい。実際、中国人の目線で東京の修学旅行プランを考えていくと、絶対に政治的・歴史的な問題は避けて通れないので、実際にはとても重いことです。でもワークショップという形を取ることで、その責任の重さをいい意味で回避することができたのではと感じます。

小松 | 僕は「みちのくアート巡礼キャンプ」に参加した後、これと同じようなかたちで福島版を企画できると思ったんです。あの時のクオリティというか、皆がいろいろな衝撃を受けて帰っていくま

でもっていくのは無理にせよ、自分でもできるだろうし、こういうことって必要だなと。僕はすぐやりたがっちゃうので。僕自身、あのツアーによって何かが飛び火した感覚があったし、なおかつある程度システム化されていないと、僕にも活用できないという点でも、あのキャンプは次のプレイヤーが育っていく可能性があったのではないかと思います。

僕は、震災後に1回だけ役者にさせられたことがあったんです。いわきでカオスラウンジが始めた新芸術祭の2回目で、劇作家の岸井大輔さんがカオスラウンジのコースをプラスして沿岸部を周るツアーを行うことになって、僕は運転手をやりました。後部座席に岸井さんのツアーに参加するお客さんがいて、助手席に岸井さんがいて、ここではこういう津波があったとか、被災地ではこういう問題が起きているみたいな話をしながらいろいろと周るんですね。それで、最後の最後に岸井さんが「理虔さんが乗らなければ今日のこのツアーは成立しませんでした。つまりあなたは役者なんです」と言われた。してやられたなというか、こういうものがあるのだと僕はその時初めて思った。そうなると、僕はそれを再現することはできない。岸井さんが乗っていないければ、あの空間は間違いなく出来なかったし、僕はあくまで岸井さんの持ってきたピースの一つだったと思うからです。そういう意味では、作家性の強いものが参加した誰かの中に残ることもあれば、「みちのくアート巡礼キャンプ」のように、その後地元とか参加者によってアクションが続けられて、その都度コミュニティができるものもある。例えば僕が来年いわきで、「みちのくアート巡礼キャンプinいわきby小松理虔」のようなことをやれば、そこには相馬さんの遺伝子の粒のようなものは受け継がれていくのだろうなと。僕がプレイヤーとして何かを地元を持って帰り、その地域の中に何が残るのかを考える時、やはり人に残っていないといけなと思うのです。そうすると、ワークショップの種類の中でも、後から再利用というか、地域の中に落とし込めるものの方が、僕としては活用できると思いました。

相馬 | 私が大学の授業で『東京修学旅行プロジェクト』を使わせてもらっているように、小松さんが「みちのくアート巡礼キャンプ」を使うとか、あと実は前回講師としてキャンプに参加してくれた秋田公立美術大学の先生がこれは良いモデルだから今度大学で使いたいと言ってくれて計画を進めています。そういうふうに、教える側が

教えられる側になり、企画者が今度は受容する側になることが自然に起こる感じは、フレームの設計がはっきりしているものだと可能なのではないかと。しかも、ある意味作家性が薄い方が応用できると思います。

ワークショップを統括する者の役割

田中 | 作家性があることが必ずしも悪いとは僕は思いません。もっともアーティストなり演出家を持っているヴィジョンを実現するためだけに人が素材のように扱われるのは違うと思いますが。全体を統括する、あるいは始めようという意志がないと何も始まらない。僕は、その部分を否定していないし、逆に言えば統括していない振りをするようなワークショップのあり方こそ疑問です。企画する側、アーティストの存在を隠蔽しているだけな気もするんです。つまり、この企画／ワークショップは皆さんのものです、だから皆さんが自律的に考えるべきものだし、私は裏方で、皆さんが主役ですから、みたいなのって、どんどん自分の責任を転嫁しているように思えて。胡散臭いですよね。企画者やアーティストが責任を引き受けて、問題があれば糾弾されるべきです。それは必要だと思う。もちろん今語られていた二つのワークショップも高山さんなり相馬さんなり、それぞれそれを統括する人たちがいる。作者性が薄いとはいえ、誰が作ったかのクレジットは残っていく。それが批評の受け皿になると思うし、そのバランスではないでしょうか。

濱野 | 聞けば聞くほどやっぱりアプリに近いですね。だってTwitterの開発者が誰かとか、作者性とか誰も気にしていない。なぜならTwitter社には何百人もの開発者がいるし、だからこそ受容する側も「誰が作っているか」なんて考えもしないわけですよ。それでもTwitterはTwitter社のものだし、Twitterが落ちたら他のサービスでそのことを批判すればいい。今の話はその構図に極めて近い。僕はネット社会論が専門ですが、こうしたある種の共振を起こしているのが興味深いと思いました。

それから、カゲヤマさんのプレゼンに出てきたゲーム開発のイデレーションですが、あれは日本でもアメリカでも、様々なウェブ企業でやっていることですね。ちょっとずつ作ってちょっとずつ改良する反復を繰り返して、毎日のように更新していくところもそっくりで、そこも面白い。だからア

ブリの世界に「批評」はもはや存在しないですよ。ね。アプリレビューなんて誰もまともに書いてくれないので、それよりは生煮えの段階でもいいからユーザーに使ってもらって、その利用状況に応じてすぐにデザインを改善していく反射神経のスピード感だけが求められている。つまりアプリの世界では、「よし、こういう銅像を作るぞ」といったプランありきの制作体制はもうないんです。ワークショップは体験型でモノがないので、それに近づいていくのは必然だと思うのですが、僕としてはそれがあある種のアプリ的存在として広がっていくにはどうすればいいのかというところに問題意識があります。川崎の「ふれあい館」みたいなかたちは既存の制度として非常に重要だし、社会保障制度としても大事ですが、もっと全然異なる人に、仮設のコミュニティを広げていくための仕組みを、どうしたら作れるのかに関心があります。

高山 | 僕が気になってしまうのは、演劇史の中でアプリがどういう意味を持つのかという点です。例えば、ギリシャ悲劇が行われていた古代劇場に行くと、街の景色が一望できるんですね。そもそもテatronというのは客席のことを指していた言葉です。舞台はすごく小さくて、その向こうに街が見える。それってアプリみたいなものだと思うんです。つまり、客席と街を接続するものが舞台であり、その媒介になっていれば「舞台」はアプリで事足りる。客席で何かを観たり、聴いたり、考えたり、観察したりすることが、そもそも演劇（テatron）と呼ばれていたわけですから。僕はその方が面白いからやるけれど、でもいざ流通させるとなかなか流通しなかったりするのがジレンマで。それが実際に社会のシステムにうまく接続されて、都市の機能になれば、演劇の使われ方としては理想的だと思います。

作者の責任は、
予期せぬことを引き受けること？

相馬 | もう少し作者性の話を深めていきたいと思います。『ワグナー・プロジェクト』は明らかに高山明の作品だったと思います。ただ、その中に十個くらいのワークショップが入っていた。公募で集まった20人くらいの若いラッパーたちが、ある種の成長物語ではないけれど、詩や短歌だったり、ヒップホップだったり、言葉にまつわる様々な表現者のワークショップを受けて、最終的

に『ニュルンベルクのマイスター・ジンガー』のフィナーレということで、歌合戦をする。そこで、自分が10日間かけて磨いてきた、声、言葉、歌というものを皆の前で披露するプロジェクトでした。このフレームをかなり強固に作っているのは高山さんで、皆もそのことを了解している。けれどその中にはあまり制御されているとは思えないようなワークショップがあって、しかもそのワークショップもその場その場の応答で成っている。

私がそこで思ったのは、作者として高山明が取る責任は、作品の良し悪しや、事故が起こったらどうするとかではなくて、そのフレームの中で何か予期せぬことが確実に起こってしまうことを引き受ける責任ではないかということです。通常演劇の演出は、予期せぬ破綻がなく、良い上演をオーガナイズしていくためにある職能です。そのために幕が下りるタイミングや、歌のボリュームなどをものすごく細かく調整していくわけですが、今回試みられたのはその逆で、むしろ予定調和なことを食い破られてもいい場を作ること自体が、一番の作家性だったと思います。そういうリスクをどう引き受けていくかが、これからの芸術創造においてすごく重要な気がします。なので、アーティストである高山さんと田中さん、カゲヤマさんに、そのあたりのことをお伺いしたいです。

高山 | 『ワグナー・プロジェクト』の初日はオーディションでした。2週間前から応募を始めて、10日前になってもコンタクトしてくれたのは高校生2人だけでした。つまり、作品自体が成り立たなくなる可能性があったわけです。最終的にはたくさんの人が応募してきてくれましたけれど。そういうリスクと劇場という制度はなかなか相容れない。つまり初日が決まっていて、終わりも決まっていて、その中で何かやらなくてはいけない。この作品の場合、KAATでやらせてもらって、日々どういうかたちで継続していけるのかというリスクを負っていたし、同時に劇場も作品が成立するかわからないリスクを負っていました。KAATにとっては相当なリスクだったはず。最後まで付き合ってもらって感謝しています。

もう一つ、『ワグナー・プロジェクト』はワグナー作品の上演でした。先ほど田中さんの話にもありましたが、本、あるいは台本を媒介にした関係づくりってフェアだと思うんです。本は自分なりに解釈できるし、他の人にも同様に開かれている。ワグナーのオペラである『ニュルンベルクのマイスター・ジンガー』を何回も聴いて、テキストを

読みこんで、どう演出すればいいか、どういう上演がありえるかといったことを考えました。当然、他の人もあのオペラを違うかたちで上演できるし、可能性はいくらでもある。僕の演出もそうで、無限にあるアクセス方法の一つです。田中さんのランシエールの話にあった「本」って、台本のことだと思いました。実際、演劇では台本のことを本って言うんです。僕も本にアクセスできるし、他の人も当然アクセスできる。一緒に作っていく人たちも本に対して同じ権利を持っている。それはすごく重要なことだと思います。

田中 | 今の高山さんの話を引き受けて少しだけ話しますね。最近、小泉明郎さんや藤井光さんなど、僕の同世代の美術作家もそうですが、なんだか歴史マニアみたいになってきていて。高山さんの『ワグナー・プロジェクト』も然り、過去の歴史をベースにしてそこから何か立ち上げるような方法論が多い気がします。それは国内に限らず感じることです。もしかすると、歴史を一つの台本として読み解き、それをどう現代に繋げて解釈するかという現代の共通の課題なのかもしれませんが。歴史は共有物として最もわかりやすい。現在からの距離も客観的に見えます。だから、アーティストも扱いやすいし、誰の所有物でもないから自身の作者性との関係も考えやすい。

あと、予期せぬことを引き受けるという話ですが、アーティストがプロジェクトやワークショップの中身、内容をどのように考えているのかに繋がると思いました。これもクレア・ビショップが問題視していることですが、経験した人にしか批評が書けないのだとしたら、経験していない大多数の人には関係のないものになってしまう。現場で起きていた個別の事情についてはブラックボックスになる。その細部の事情の中に予期せぬことが詰まっているし、相馬さんが言うように、それをどう引き起こしたのか、対処したのかってところに作家性が宿る。

僕は、自分のプロジェクトの中で、人を集めてディスカッションをやったり、場所や歴史を参照点にした何日間かのプログラムを組みますが、それを最終的に映像にする理由の一つは、現場の出来事をブラックボックス化させないことです。つまり、ワークショップなりの一次的な参加者と記録を見る観客の関係を逆転させることにあります。現場の参加者の方が出来事を直接経験しているわけだから、記録を見る観客よりも豊かな経験をしていると通常は考えます。しかし僕のプログラムの場合、参加者が最も不確かな状況を経



小泉明郎「私たちは未来の死者を吊う」成果発表後のワークショップ参加者

験していてよくわからないし、作っている僕もよくわからないで現場を取り仕切っている（現場で起きていることが複雑すぎて捉えきれないわけです）、みたいな状態になって、最終的な映像としてまとめあげて初めて、その複雑さがわかってくる。記録を見る観客と共に、参加者もやっと何が起きていたのかが理解できる。そういう意味では、「作品」と観客関係はとてもオーソドックスな、芸術のあり方ですね。

予期できる社会と、
予期できない芸術の二重化

カゲヤマ | 演劇は上演作品そのものだけではなく、アングラとか小劇場運動みたいに上演を含めた周辺の運動として語られることも多くあります。演劇の場に身を置いていると、そういうものに対する見方というか、個別の作品だけを見ているのではないという姿勢が普通にあります。例えば、ある劇団が結成されてから解散するまでの総体としてなんとなく把握するとか、個別の上演はつぶさに観ないというか、そもそも記録も残っていないから参照しようがないといったことがあるので、そういう見方に親しみがあるんですね。だから、伝説的な上演に参加していた人はもうほとんどいなくて、写真が数枚残っているだけだったとしても、作品についてはなんとなく語られていることから皆知っていたりだとか、後の演劇に影響を与えたりすることはあるなという感覚があります。僕自身もある時間的な幅を持った活動するわけですが、例えば10年くらいこの活動をやったら、その10年で評価された欲望はあります。

濱野 | 社会学では、基本的には予期（もしくは信頼という言い方もしますが）できることが社会のベースにあるとみなします。社会学者の宮台真司さんがかつて使っていた例で言うと、マクドナルドでチーズバーガーを頼む時、人はまさかミミズ肉入

りバーガーが出てくるとは露一つも疑わないわけです。必ずチーズバーガーが出てくると予期している。そうした予期＝信頼を提供する装置として、法律・経済・教育・家族といったサブシステムがあり、これらの安定化作用によって近代社会は成り立っている。社会システム理論ではこのように社会を捉えるのですが、その大家である社会学者のニクラス・ルーマンは、『社会の芸術』という本で「芸術は社会システムではない」と言っています。芸術は社会に要らないと言わんばかりですが、そうではなくて芸術は既存の予期の体系を超えて色々なところとコミュニケーションできるから、そこに価値があるんだと言っているんですね。だから、芸術にとって予期できないものをいかに引き受けるかは非常に重要な問題です。簡単に引き受けても既存の社会システムに回収されるだけだし、かといってあまりに放置してもまずい。そこが重要な問題になっていくのではないのでしょうか。

田中 | それこそ作者のヴィジョンを実現するだけだと、予期できることの範囲内ですべてが終わってしまう。今の話は、高山さんが言っていたコミュニティが二重化される話と繋がると思いますが、予期できる範囲に収めていこうというのが社会ならば、予期できないことを生み出す状況をいかに作ることができるのか。例えばワークショップをした後に生まれる仮設のコミュニティみたいなものが、予期できないことを支える場所なのかなと思いました。

とはいえ一時的とか仮設というアイデアは批判の対象にもなります。僕のミュンスターでのプロジェクトは9日間でしたが、短いだけそこがつつかれる。「コミュニティ」と言いながら、お前のやっている事は短いという批判があります。「コミュニティ」というタームがまずかったとも思うんですが、「一時的なコミュニティ」と言っていたにもかかわらず、つまり短さは織り込み済みである前提なのに、コミュニティといえば地域共同体のような長期的なものだろうという思い込みもあるんだと思います。ただ、そうした強固なコミュニティのあり方と対比的な弱さというか、あるのかないのかわからないあやふやさというか、そうした弱いコミュニティのあり方も予期できないものを受ける土壌になるかもしれない。

高山 | プレゼンでも少し紹介した、ハンス＝ティース・レーマンがプレヒト教育劇論を書いています。その中に、プレヒトの教育劇が素晴らしいの

はそれが可能性に留まっているからだとありました。むしろ現実体になってはいけないのだと。この論は演劇の本質に深く関係しているように思います。ですから、これは自戒をこめて言うのですが、あまり不用意に現実の、例えばアプリとかね、一直線に行きすぎてしまうのは問題かもしれないんです。

搾取をあえて見せる方法

相馬 | 演出家やアーティストのヴィジョンを表現するためだけに組織されるワークショップは予期できてしまうという話がありましたよね。一昨日やった小泉明郎さんのワークショップでは、小泉さんが書いてきた台本に対して、穴埋め的にあるパートを参加者が書く。彼らの言葉を引き出すための段取りも小泉さんと私の方で周到に用意している。これは、ある意味では予期できる範囲のことをやっているようにも見えます。実際、撮影して映像作品にする前提がある以上、そういう部分は避けられない。けれど、いざ撮影という時にものすごい雨が降ってしまい、参加者が極寒の中でビショビショに濡れながら死体をやったら、当然ながら劇場空間でワークショップをしている時とまったく違った精神状態、身体的な状態になる。そうすると参加者自身も予期しなかった、ある極限状態におけるコミュニティみたいなものが構築され、普段の状態だったら絶対にありえないパフォーマンスが引き出される。それが一つの演出になっているというか。

これは双方にウィンウィンなところもあって、アーティストにとっては普段撮れないようなイメージや感覚を引き出せるし、参加者もその経験を通して、普段得られないような集団体験や共通の感覚を持てる。アーティストや演出家が'ワークショップをやって参加者から都合の良いように搾取するという、ありがちな批判はもう聞き飽きたところがあって、作る側も参加する側もお互いに有益になる関係をもっと意識してもいいのではないかと思います。

田中 | 一つ付け加えると、小泉明郎さんのプロジェクトの場合、バイト代を払って参加してもらったことが重要だったと思います。つまり労働として雇っている。労働と搾取をめぐる問題提起はサンティアゴ・シエラが多く行っています。例えば賃金を払って刺青を入れさせるとか、あるいは金髪に染めさせるとか、賃金の対価として行為を作品

として行わせる。搾取の構造を顕在化させる方法論。小泉さんの今回の作品にもその意図があるのかもしれない。エクストリームな感じがあるんじゃないでしょうか。普通のワークショップよりはすごく負荷がかかっていると思います。

相馬 | この会場にも参加してくださった方がいらしています。何かお話いただけますか？

参加者 | 自分が与えられた役割を演じているという意識がありました。それを見られることによって、役割をしっかりと演じられたように思いました。ワークショップに参加するまでは、そこでということが行われるかもまったく把握していなかったのですが、2日間を経て発表することで、最終的にその作品の一部になった実感を得ることができたように思います。

相馬 | 小泉さんに、ある意味搾取されたという感じには思いませんでしたか？

参加者 | そういう感覚はなかったです。やっている最中は、とにかくその場で行われていることに集中していましたし、割り当てられた行為をする意識が強かったです。

相馬 | 小泉さんから聞いたところによると、発表後には皆ドロドロになっていたので、そのまま皆で銭湯に行って体を温めて、すごく集団的な高揚感に包まれていたということです。つまり、良くも悪くもトランス状態で、批評性がない状態になっていたと（笑）。

経験のドキュメンテーション

——ワークショップをどう記録するか

相馬 | 田中さんが提起してくれたビショップの問題に戻りたいと思います。まず、「作品化する」という批評のあり方がありますよね。先ほどのカゲヤマさんの話にあったように、伝説的な劇団の上演が、実際に立ち会った人に聞くとすごくつまらなかったみたいな話もある。でも、そういうものはあまり語られずに、伝説的な部分だけが取り沙汰されていくこともよくある。その場合に、私たちのこういった経験はどうやったら引き継がれていくのか。これはアーカイブやドキュメントの問題、またドキュメンテーションとしてのアートという問題とも関わってくると思います。

最後は、そのあたりの問いを含めていけたら。映像は、やっぱり最強というか、いつまでも残りますよね。高山さんは「映像がうらやましい」とよくおっしゃっていますが、そういう面はあると思います。演劇をやっていると「これだけやったのに何も残らない」虚しさを毎回経験するんですね。そこで起こっていること、予期せぬことも取り込んだ上での映像を、どうやってもう一度人に追体験してもらえるか。例えば、田中さんの水戸芸術館での個展では、ワークショップで起こったこと、それが映像化されて複数の方法で語り直されること、それをまたお客さんに何らか映像によって追体験してもらうこと、という構図になっていましたね。

田中 | あれは追体験ではないんです。僕は、その場で起きた経験と、最終的に記録された経験、記録されたものを見る観客の経験は別物だと思っています。そこをすり合わせようとするたびに齟齬が起きる。なので、水戸芸術館の時は、映像、僕のメモ書きみたいなもの、さらに参加した人たちのインタビューがそこで見られるといった、その場で起きていたことを複数の視点から語り直すいくつもの層を置くことによって、作品の中に批評性を持ち込もうとしたのです。

以下のような方法もあります。ロッテルダムにあるヴィッテ・デ・ヴィスでプロジェクトを行った時に、記録写真を少し撮る程度であまり記録を残さないパフォーマンスなプロジェクトをやりました。その時のキュレーターであるアーティストのヒューン・チョンが、現場を自由に記録するための「目撃者」という役割の人を連れてきました。結局その人はただ「目撃」しただけでテキストも何も残さなかったんですが。

映像の場合、いくら複数カメラを用意しても現場のすべてが見えるわけではないですよ。そこには必ず限られた視点がある。視点が限られているということが映像の批評性だと思うのです。だからVRでワークショップを撮影してもダメなのです。それは「追体験」モデルで考えている。むしろそこで行われているディスカッションや出来事を、限られた場所から距離をもって見ている複数カメラの視点が必要です。そしてその複数視点の映像は編集されます。現場では、参加者は単一視点から状況を見ているわけですが、複数カメラの視点を通して編集された映像は、アーティストの視点です。でもアーティストも現場では単一視点で状況を観察していたはずです。つまり、縫合された編集後の映像は、ある意味では

観客の視点でもあります。現場では参加者にもアーティストにも見えなかったことが観客には見えているという意味では。

体験の本質は一つではない

高山 | 映像は現代的で、強くて、便利なメディアなので、映像表現以外もう選択肢がないのではないかという思いにさせられることがよくあります。だから、映像に関わる際にはいつも以上に用心深くなります。最近ではできるだけ映像から離れるようにしていて、どうしても必要な時には、自分よりずっとできる人、例えば次作では藤井光さんをお願いしています。

では、このシンポジウムのタイトルにもある「経験の生成」を、演劇を通して実現するにはどうすればいいか。これには別の問いを投げかけたいと思います。むしろ、劇場や作品のなかで、経験は本当に生成されているのでしょうか？ 答えはイエスでありノーでもある。というのも、本当に経験が生成されるのは、日常生活とか普段の生活の中においてだと思うからです。ただ、人間はそのことに気づかない。だから、本当は経験していることを新たに気づく場とか、あるいは自分が今経験していることは演技だと感じられる場をどう作れるかが、演劇的なやり方だと考えます。しかし、実はこれって逆説的で、そもそも演技を通してしか、その時にしか、経験は本来的な経験にならない。なぜなら、経験を経験と知るには距離が必要だからです。非本来的な仮設のものに触れ、演じることによって、一回性と反復性の区別はなくなり、演技がパフォーマンスになる。それによって実は日常の生活ですでに経験していたことが改めて経験として生成される。ある種の再演ですが、これこそ演劇／演技の秘儀ではないかと思えます。

相馬 | それは何を再演するのでしょうか？

高山 | あらゆる身振りです。プレヒトはこんなことを言っています。「朝になると裏切りの遂行を欲する人は、朝は学校へ行き、裏切りが遂行される場面を演じればいい。夜になると食事を欲する人は、夜は学校へ行き、食事が遂行される場面を演じればいい」(翻訳：林立騎)。例えば学校に行き、授業を受ける。普通に授業を受けている分には、僕らはそれを経験できない。本当はそれを経験しているのに、そう感じられない。プレヒト

は、学校で授業を受ける身振りを演じると、それがいつもどおりの授業であっても、経験として生成される、と言っているのだと僕は理解しました。ヴァルター・ベンヤミンは、プレヒトは「やり直し」の名人だと言っています。やり直すことをこんなにうまくやらせた人はいないのではないかと。その部分を引き継ぎたいなあと思います。

カゲヤマ | 演劇は生で観るのが一番みたいな、それだけが本当の体験で、後から映像で見たり戯曲を読んだりして得られるものは副次的だという考え方が割とあると思います。でも、僕はそうは思っていないくて、映像で見る演劇が結構好きなんです。僕は地方で生まれ育ったので演劇にあまり親しみがなかったのですが、深夜にテレビでやっているのを見て面白いなと思ったという体験があるんです。そうやって、割と映像から最初入ってきたので、生で観ること至上主義は僕自身あまりなくて。これは同意を得られないことが多いのですが。たしかアリストテレスも、上演を観ることではなく、戯曲を読んで筋を得るということに劇体験の本質がある、上演を観ることが必ずしも本質ではないと言っています。僕はそれに同意します。映像で断片的に見るものでも、台本を読みながら想像で広げることで、何かしらそれらに先触れとして得られる体験の方を、僕は大事にしています。もっとそういう見方が一般的になっても良いのにとします。

相馬 | そもそも観劇をするということ自体、近代以降に強く振り付けられてしまった振る舞いです。『ワグナー・プロジェクト』は、そういう点、まずチケットを買って劇場に来てちゃんと席に座っておとなしく観るみたいなことも、問題にしていた。そういう観劇の仕方は実はそんなに当たり前ではないし、もっとそれ自体を探っていいし、ワークショップなどでそういう問いをラディカルな人たちで実験してもいいのではと思っています。

ここまで演劇やアートの専門的な話になってしまいましたが、小松さんご自身のリアリティに引きつけて、何かお話いただけますか。

アートが作るモデルを社会に実装していくために

小松 | 先ほど、どうやって経験をアーカイブするかとか、他の人たちに共有するかという話がありました。僕が今日の経験を自分の地元を持ち



帰っても、たぶん映像も見られないし紙も読めない。その状況を見ると、一子相伝ではないけれど、やっぱり僕は人が保存媒体になっていくしかないのかなと。地方に行くと、どうしても人が何か動かしていかないとけないんです。田舎では、わかりきった人たちがわかりきったことをやって、偶然性とかハプニングみtainなことをやっている人は結局小さなハプニングでしかなく、社会は何も変わらないということがあります。地域をガシガシ動かしていく人たちが、こういった演劇の手法を知らず知らずのうちに学ばれている環境を作ることができないか。僕は一度だけJC（青年会議所）の集まりに行ったことがありますが、本当に演劇的です。何かのスローガンみtainなものを最初に唱和して、だんだんと祝祭空間になっていくんです。そういうところに、今日議論したようなワークショップ的な手法が入り込むためには、地域の経営者とかに面白がってもらい必要がある。極端な話をする、例えば市議会議員とか県議会議員が「みちのくアート巡礼キャンプ」に参加するとか。そのほうが早いと思うんですよ。JCも学校もそうだけれど、地域の中でシステムだけは長く続いているし、そこを卒業していくことでコミュニティはシャッフルされます。今日は、そういう環境の中に何かを実装していくためのヒントを多くいただきました。

相馬 | 小松さんが今おっしゃったことが、シアターコモンズの理念ともある意味すごく共鳴しています。つまり、私たちはアートのためにアートをやっているわけではない。まさに再演可能性と高山さんはおっしゃっていたけれど、小さいモデル

でもそれをもう一回リピートできることが、システムとは違うアートならではの役割だと思います。そこで作ったモデルをいかに社会で実装できるか、応用できるかが、これからのアートには問われることでしょう。

演劇とか現代美術の文脈それぞれから来たものが、ソーシャリーエンゲイジドアートやコミュニティアートとも合流し、さらにワークショップという手法も用いられることで、どうアウトプットされていくのかに強い関心があります。今日の議論も、今後第2ラウンド、第3ラウンドと続ける必要がありますね。それはまた来年のシアターコモンズでもっと深めていきたいと思っています。

現在、ワークショップを発明するというのが、これだけ作品のクリエーションにもなっていて、しかもそれが地域の青年会議所の人たちにも理念的に応用可能だという。そこにこれからの演劇とかソーシャリーなアートの可能性がある、私は信じています。その信念を、これからどのように解像度を上げて言語化し、皆さんにも体験していただけるか。そのためにシアターコモンズをやっているし、こういったアーティスト、コラボレーターの方々との活動をさらに発展させていきたいと思っています。今日はありがとうございました。

開催概要

シアターコモンズ ’18

会期

2018年2月22日〔木〕～3月11日〔日〕

会場

東京都港区エリア各所

主催

シアターコモンズ実行委員会
台北駐日経済文化代表処 台湾文化センター
ゲーテ・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター
在日フランス大使館／アンスティチュ・フランセ日本
在日オランダ王国大使館
特定非営利活動法人 芸術公社

共催

港区 平成29年度港区文化プログラム連携事業
慶應義塾大学アート・センター

パートナー

SHIBAURA HOUSE

助成

アーツカウンシル東京（公益財団法人東京都歴史文化財団）
Scene/Asia 事業助成 |
国際交流基金アジアセンター アジア・文化創造協働助成
公益財団法人セゾン文化財団

ABOUT

Theater Commons Tokyo ’18

Date

February 22nd – March 11th, 2018

Venue

Various places in Minato ward, Tokyo

Organized by

Theater Commons Tokyo Executive Committee
Taiwan Cultural Center, Taipei Economic and Cultural Representative Office
in Japan
Goethe-Institut Tokyo
Embassy of France in Japan / Institut français du Japon
Embassy of the Kingdom of the Netherlands in Japan
Arts Commons Tokyo

Co-organized by

Minato City FY2017 Minato Cooperation Project for Cultural Program
Keio University Art Center

In partnership with

SHIBAURA HOUSE

Supported by

Arts Council Tokyo (Tokyo Metropolitan Foundation for History and Culture)
Scene/Asia supported by The Japan Foundation Asia Center Grant Program
for Promotion of Cultural Collaboration and The Saison Foundation



クレジット

シアターコモンズ ’18

シアターコモンズ実行委員会

委員長 | 相馬千秋 (特定非営利活動法人芸術公社 代表理事)
副委員長 | ベーター・アンダース (ゲーテ・インスティトゥート 東京ドイツ文化センター 所長)
委員 | ティエリー・ペイル (在日フランス大使館 / アンスティチュ・フランセ 日本)
委員 | 朱文清 (台北駐日経済文化代表処 台湾文化センター 長)
委員 | バス・バルクス (在日オランダ王国大使館)
委員 | 大館奈津子 (特定非営利活動法人芸術公社 理事)
監事 | 須田洋平 (弁護士)

シアターコモンズ実行委員会事務局

ディレクター | 相馬千秋 (芸術公社)
制作統括 | 戸田史子 (芸術公社)
プロジェクト・コーディネーター | 大館奈津子 (芸術公社)、清水聡美、田中沙季、
藤井さゆり (芸術公社)、堀朝美
広報・編集 | 柴原聡子、橋場麻衣
PR協力 | 平昌子
翻訳 | アレックス・デュドク・ドゥ・ヴィット、相磯展子 (Arts Translators Collective)
予約管理システム | 富田明日香 (quinada)
記録写真 | 蓮沼昌宏
アート・ディレクション&デザイン | 加藤賢策 (LABORATORIES)
ウェブデザイン | 加藤賢策、伊藤博紀 (LABORATORIES)
インターン | 芝田遼、重城むつき、庄子真汀、白鳥大樹、増田祥基、山口敦子、山本ちあき
法務アドバイザー | 須田洋平 (弁護士 / 芸術公社)
経理 | 松下琴美

シアターコモンズ ’18 REPORT BOOK

発行日 | 2018年9月30日
執筆 | 岩城京子、内野儀、相馬千秋、庄子真汀、西本健吾、寺門信、吉田杏、
シアターコモンズ実行委員会
写真 | 蓮沼昌宏 (特記なき画像)
編集 | 柴原聡子
翻訳 | アレックス・デュドク・ドゥ・ヴィット、相磯展子 (Arts Translators Collective)
アート・ディレクション&デザイン | 加藤賢策 (LABORATORIES)
発行 | シアターコモンズ実行委員会
Tel: 080-3936-6676
Web: <http://theatercommons.tokyo>
E-mail: artscommons.tokyo.inquiry@gmail.com

禁無断複製・転用 © シアターコモンズ実行委員会 2018

CREDITS

Theater Commons Tokyo ’18

Theater Commons Tokyo Executive Committee

Chairperson | Chiaki Soma (Representative Director, Arts Commons Tokyo)
Vice-chairman | Peter Anders (Institutsleiter, Goethe-Institut Tokyo)
Member | Thierry Bayle (Embassy of France in Japan / Attaché culturel, Institut français du Japon)
CHU Wen-Ching (Taiwan Cultural Center, Taipei Economic and Cultural Representative Office in Japan)
Bas Valckx (Embassy of the Kingdom of the Netherlands in Japan)
Natsuko Odate (Board Director, Arts Commons Tokyo)
Auditor | Yohei Suda (Lawyer)

Theater Commons Tokyo Staff

Executive Director | Chiaki Soma (Arts Commons Tokyo)
Production Manager and Coordinator | Fumiko Toda (Arts Commons Tokyo)
Project Coordinator | Natsuko Odate (Arts Commons Tokyo), Satomi Shimizu,
Saki Tanaka, Sayuri Fujii (Arts Commons Tokyo), Asami Hori
Editor / PR | Satoko Shibahara, Mai Hashiba
PR | Masako Taira
Translation | Alex Dudok de Wit, Nobuko Aiso (Arts Translators Collective)
Booking System | Asuka Tomita (quinada)
Photography | Masahiro Hasunuma
Art Direction / Design | Kensaku Kato (LABORATORIES)
Web Design | Kensaku Kato, Hiroki Ito (LABORATORIES)
Interns | Haruka Shibata, Mutsuki Jujo, Mana Shoji, Daiki Shiratori, Yoshiki Masuda, Atsuko Yamaguchi, Chiaki Yamamoto
Legal Adviser | Yohei Suda (Lawyer / Arts Commons Tokyo)
Accountant | Kotomi Matsushita

Theater Commons Tokyo ’18 REPORT BOOK

Date of Issue | 30th, September, 2018
Text by Kyoko Iwaki, Tadashi Uchino, Chiaki Soma, Mana Shoji, Kengo Nishimoto, Shin Terakado, Kyo Yoshida, Theater Commons Tokyo Executive Committee
Photo | Masahiro Hasunuma
Editor | Satoko Shibahara
Translation | Alex Dudok de Wit, Nobuko Aiso (Arts Translators Collective)
Art Direction / Design | Kensaku Kato (LABORATORIES)
Published by Theater Commons Tokyo Executive Committee
Tel: 080-3936-6676
Web: <http://theatercommons.tokyo>
E-mail: artscommons.tokyo.inquiry@gmail.com

© Theater Commons Tokyo Executive Committee 2018. All rights reserved.



BOOK



THE

BOOK

1