

東京芸術見本市 2010 セミナー 採録集



《 舞台芸術の「公共性」と「国際性」をめぐって 》

舞台を含む芸術の環境が過渡期を迎えているのは日本だけではありません。舞台芸術がこの社会と世界において果たすべき役割について、第一線で活躍する日本および海外の演劇人やフェスティバル・ディレクターらとともに考え、国内外の関係者が直接出会う場として14年にわたり開催してきた本見本市が舞台芸術の「マーケット」、さらには「プラットフォーム」として今後どのような役割を担うべきか、3つのセッションでその可能性を探ります。

舞台芸術の「公共性」と「国際性」をめぐって ①

平田オリザ vs 岡田利規 連続対談 vol. 1

私たちは何を成し遂げ、どこに向かっているのか —— 真の公共劇場とは何か？

3月1日 [月] 10:00~12:00 / 東京芸術劇場 大会議室

スピーカー： 平田オリザ [青年団主宰・劇作家・演出家・大阪大学大学院教授]

岡田利規 [チェルフィッチュ主宰・演劇作家・小説家]

モデレーター：丸岡ひろみ [東京芸術見本市 事務局長]

● HIRATA Oriza



1962年東京生まれ。大学在学中に劇団「青年団」を結成。卒業後は、こまばアゴラ劇場を拠点に活動し「現代口語演劇理論」を確立する。1995年『東京ノート』で岸田國士戯曲賞受賞。フランスを中心に世界各国で作品が上演・出版されている。近年はコミュニケーションデザインの教育・研究にも携わり、2002年以降、中学国語教科書に採用された平田のワークショップの方法論に基づき、年間30万人以上の子ども達が教室で演劇を創作するようになっている。2009年10月より内閣官房参与。

● OKADA Toshiki



1973年横浜生まれ。チェルフィッチュとは「自分本位=Selfish」が、明晰に発語されずに幼児語化した造語。2004年『三月の5日間』で岸田國士戯曲賞受賞。07年 Kunstfestivaldesarts で海外デビュー以降、国際共同製作で『フリータイム』（08年）、『ホットペッパー、クーラー、そしてお別れの挨拶』（09年）を発表、近年は国内外年間約20都市をツアー。国内公共劇場委嘱作品の演出や戯曲提供も行う。07年にはデビュー小説集『わたしたちに許された特別な時間の終わり』で第二回大江健三郎賞受賞。

● MARUOKA Hiromi



2005年より東京芸術見本市ディレクター。2008年にIETMミーティングを日本で初めて開催。インターナショナル・ショーケース2008ディレクター。2003年に「ポストメインストリーム・パフォーミングアーツ・フェスティバル」(PPAF)を創設し国際プログラムを担当、PME、フォースド・エンターテインメントなどを紹介。またプロデューサーとして2005年、2009年のカンパニー マリー・シュイナル日本ツアーなどを実施。

丸岡 ただいまより「舞台芸術の公共性と国際性をめぐって」のセッションの、平田オリザさん vs 岡田利規さん連続対談 vol.1 「私たちは何を成し遂げ、どこへ向かっているのか——真の公共劇場とは何か？」を開催します。右から青年団主宰、劇作家、演出家の平田オリザさんです。続きまして、チェルフィッチュ主宰、演劇作家、小説家の岡田利規さんです。

Vol.1ではまず、お2人のこれまでの活動を映像でご紹介させていただき、その後、セッションに移りたいと思います。最初に平田オリザさんからお願いいたします。

平田 どうもおはようございます。平田です。

今日と明日、続けてやらせていただくので、なぜ私たち2人だけが、これだけの時間をいただいたかという話をちょっとだけさせていだきたいと思います。

別の用事もあって、1月ぐらいから、岡田さんとメールをし合っていたんですが、『エクス・ポ』（HEADZ 発行）というすごく分厚い演劇に関する雑誌が去年の年末ぐらいに出まして、そこでも岡田さんと宮沢章夫さんが対談をしていて、僕にこういうところを聞きたいなことが書いてあったり、僕自身も岡田さんが『悲劇喜劇』（白水社発行）という雑誌に書かれた文章についてちょっと疑問に思った点などもあって、そういうことを聞いてみたいな、なんてことを2人で、ほかの用事に合わせたメールのやり取りのときにしていたんです。

だったら、せっかくなので2人で対談を企画して、インターネットで流すか、本にするか、考えましょう、というようなことを言っていたら、この見本市の方でこういう機会があるのですけれども、どうでしょうか、という話をいただきまして、こういう場をセッティングしていただきました。

ですから、vol.1、vol.2 となっていますけれども、今日と明日話して足りなければ、もう少し話すかもしれないということなので、90年代から2000年代にかけての演劇の流れを話しながら、今日は公共ホールのことについて、明日は特に国際共同事業について——僕も岡田さんも今、ヨーロッパを中心に仕事をしているので、それが過去の日本のカンパニーの海外公演とは何が、どう違っているのかということをお話していければと思っています。

ですから、私たちの芸術的な仕事の内容と、公的な文化行政などの部分と、うまくつながるかどうかは非常にアクロバティックな仕事になると思うのですけれども、そういう流れでご理解いただければと思います。

では私の方からまず、自分の仕事についてお話をさせていだきたいと思います。

劇団自体はもう28年目になります。後で話題になると思いますが、現代口語演劇という新しい理論、仮説を出して、90年代はそれを証明するような実験作業をずっとやってきたと自分では定義づけています。この後、その現代口語演劇というのは何だったのかというのを岡田さんと2人で話したいと思います。

98年に初めてフランスに招待をされました。サッカーの世界カップの主会場になったサン・ドニという町があって、シャルル・ド・ゴール空港からパリに行く途中に、大きなスタジアムが見えますけれども、あの町です。そこにジェラルド・フィリップ国立演劇センターという劇場があって、当時、スタニスラス・ノルデという29歳ぐらいで芸術監督になった——当時、僕と会ったときでも、まだ32~33ぐらいだったと思います——若い芸術監督がいて、彼がせっかく地元でワールドカップがあるので、参加32カ国の作品を翻訳し、出版し、リーディングをしようという非常に無謀な企画を立てました。

サッカーの方は、32カ国参加したのですが、結局、劇場に集まったのは30作品、残りの2つの国には劇作家がいなかったのです。出版されたのは16でした。これは、僕も見せてもらったのですけれども、詩みたいなのとか、コントみたいなのも

あって、出版できるようなものは16しかなかったのです。

ご記憶にあると思いますけれども、ワールドカップフランス大会で、日本の代表チームは初めてワールドカップに参加して、3連敗して帰ってきたのです。一方、私はもう、予選免除で最初からベスト16に入ったということです。しかし、フランスに行けたのは日本代表チームのおかげなので、サッカー界には本当に足を向けて寝られないわけです。（笑）

そのときのリーディングが大変好評で、そのとき演出をしたのがフレデリック・フィスバックという——今も来日していると聞いているのですけれども——今、パリのサンキヤトルという大きな芸術施設の芸術監督になっておりますけれども、彼はスタニスラス・ノルデとコンセルバトワールの同期生で、当時はまだ演出作品3~4本目ぐらいだったのですけれども、2000年に『東京ノート』という作品をブルターニュのプレスト国立演劇センターの制作でつくりました。日本人3人とフランス人20人が出る非常に大きなカンパニーでした。

これは大変ヒットして、「リベラシオン」紙に劇評が2面ぶち抜きで出ました。「東京ノート」、その下は「沈黙の帝国」と書いてあります。これはたぶんロラン・バルトの『表徴の帝国』からとったんじゃないかと思っています。

『東京ノート』のフランス初演から今年で10年になりますが、おかげさまで、その後、毎年途切れることなくフランスの国立演劇センターでの製作が続いていて、来年で10本目になります。フランスの劇作家、演出家に嫉妬されるぐらいに、要するに、フランスでは国立演劇センターから継続して作品の依頼が来ることが、フランスでは、演出家としての最低線のステータスなので、それが10年続いているということは大変ありがたいことだと思っています。

[『その河をこえて、五月』映像]

これはその後、2002年に日本と韓国でつくった『その河をこえて、五月』です。これもワールドカップ絡みです。2002年に日本と韓国がワールドカップを共催したのを記念してつくった、新国立劇場と韓国の国立劇場、芸術の殿堂が共同でつくった作品です。意識していたわけではないのですけれども、日本人6人と韓国人5人で11人、サッカーチームと一緒にののですけれども、別にこれは偶然です。これは私が作・演出、韓国側も作家と演出家を立てて、共同執筆、共同演出という非常に珍しいスタイルで上演をしました。日本では朝日舞台芸術賞グランプリ、韓国では韓国の批評家連盟が選ぶベストスリーという大きな演劇賞があるのですが、両国で演劇賞を取った初めての作品になりました。（映像）これも同じです。この真ん中にあるペク・ソンヒさんというのは、今、84歳ぐらいですかね。韓国の人間国宝に当たるような女優さんに出させていただきました。

[『ソウルノート』映像]

これは日韓でつくった『東京ノート』というか、『ソウルノート』……ソウルを舞台に翻案して、ソウルに暮らす日本人家族のところに日本で親の面倒を見ている長女が来るという設定に移し変えて、家族だけが日本語、ほかは韓国語、キュレータ

一は両方の国の言葉を話すという設定でやりました。これはその稽古場の風景です。どれが韓国人か、多分わからないと思うのですが、真ん中にいる人は韓国人。

それ以外に僕自身は、ちょうど今、3月6日までリヨンのグランゼコール（高等師範）、エコール・ノルマル・スペリユールというところで客員教授をしています。今、一時帰国していて、すぐまた戻るのですが、毎年のようにヨーロッパのどこかの国の大学かコンセルバトワールに呼んでいただいて教えるという仕事もしています。これはオーストラリアのときです。これはニューヨークだと思えます。これはニューヨーク公演のときに高校生とやったワークショップです。国連高校というのがあって、高校生が多分、『忠臣蔵』か何かをやっているんですね。

【『ユートピア?』映像】

これが去年つくった作品で、ブザンソン国立演劇センターでクリエーションをしました。イランの演出家と私と、それからフランス人の演出家と3人で共同でつくって、それぞれの国の俳優が3人ずつ、合計9人でつくった作品です。言語もめちゃくちゃです。要するに日本語、ペルシャ語、フランス語、英語が混ざって、非常に大変でしたけれども、大変楽しくつくりました。

【『鳥の飛ぶ高さ』映像】

これが最新作『鳥の飛ぶ高さ』という作品で、フランスのミッシェル・ヴィナヴェールさんという、今、83歳ですか、フランス最年長の劇作家の原作で、40年ほど前に書かれたフランスの企業を舞台にした作品を僕が日本を舞台に翻案して、もともとはフランス企業がアメリカ企業に乗っ取られるという話だったので、それを日本の企業がフランス企業に買収される話に書き換えて、日本人13人とフランス人4人で上演をしました。日本人のうちの4人はフランス語をしゃべります。それからフランス人4人のうちの3人は日本語をしゃべります。お互い、8カ月ぐらい家庭教師について、それぞれの国の言葉を勉強して舞台をつくりました。これは2カ月近くフランス国内をツアーしていて、つい先週パリ市立劇場で上演が終わりました。そんな仕事をしております。

僕は別に、自分で売り込んだわけじゃないんですけど、なぜ国際共同制作という作業が続けていけているのか、どういうマーケットになっているのかという話は明日だと思います。今日はどう仕事をしているのかということをご紹介するというところで、とりあえず僕の方はこういったフランスの国立演劇センターのクリエーションというシステムがあって、その中で毎年継続して仕事をしているということです。

最後にもう1つ、ロボットとの演劇をつくっています。私自身は今、大阪大学の教授をしていて、大阪大学というのは世界最高峰のロボット技術を持っています。石黒浩先生という、恐らく顔を見れば皆さんもご承知の世界的なロボット研究者がいて、彼と僕でタッグを組んで、今、世界最先端のロボット演劇をつくっています。

これは一昨年の11月に大学で発表した20分の『働く私』という作品です。ロボットのバッテリーがまだ20分しか持たないので、20分しかつけれないのです。さつき岡田さんとも話していたんですけど、私にとっては、「日本人5人、フランス人3人が出る芝居です」というのと、「人間2人、ロボット2人が出る芝居です」というのはほとんど同じになっているので、よく間違えてしまうのですが、これは人間2人とロボット2体が出る作品です。ちょっとDVDを見ていただいて、その後、話をしたいと思います。

【『働く私』映像】

平田 この芝居は人間2人、夫婦なんですけど、男性の方がひきこもりになってしまって、働く気力がなくなってずっと家にいるんですね。ロボット2体のうちの1体も原因不明なんですけどニートになってしまって、ロボットは働くためにつくられたので、働くためにつくられた自分が働けなくなってしまったことにそのロボットは非常に悩むんですね。（映像）これは働けない者同士が、話をしているわけです。こっちが働けない方のロボットです。大阪なので、『夫婦善哉』にも出てくる「自由軒のカレー」の話をしてたんですね。昔はこの男性がカレーをつくっていたんですけど、今は料理もロボットがつくってくれるから、ニートの男性は本当にやる事がなくなって困っているところです。

この後、最後のシーンはロボット2体だけになります。ビデオだとなかなかご理解いただけないかもしれませんが、観客のほとんどはロボットが自主的に動き、自発的に発言をしているかのように感じて演劇を見ていました。何人かの方は、このラストシーンのロボットのせりふで泣きました。僕はその瞬間、スタニスラフスキーに勝ったと思いましたね。要するにロボットには内面がないわけですが、内面はなくても演技はできるし、人を感動させられるということを物理的に証明できたので、非常によかったなと思っております。

今年、あいちトリエンナーレでさらにバージョンアップした40分の作品を発表します。昨日、あいちトリエンナーレのディレクターの建昌哲さんから電話がかかってくるので、チェルフィッチュもあいちトリエンナーレに出るからこの話をぜひしろ、と言われたので、忘れないうちにしておきますが、あいちトリエンナーレのパフォーマンス部門の目玉は、ローザス、ヤン・ファールブル、チェルフィッチュ、そして大阪大学という表記になっております。この表記はなかなかかわいくていいな僕は思っているんですけど、非常に残念なのは大阪大学の学内でこのユーモアをわかってくれるのが学長しかいないということです。ご承知のように、今、驚田清一というちょっと頭のおかしい哲学者が学長をやっているの、こういうことが許されるわけです。

大体、こんな仕事をしております。ありがとうございました。

丸岡 どうもありがとうございました。

岡田 じゃあ、次、僕が説明したいと思います。

自分が現在取り組んでいることにたどり着く、ここまでのプ

ロセスの、簡単なガイドンスになるようなことをしゃべりたいと思います。最初の映像をお願いします。

[『三月の5日間』映像]

これは、『三月の5日間』という作品の一部です。この芝居の戯曲が、岸田戯曲賞という新人劇作家に与えられる賞をいただきました。それまで僕はほぼ完全に無名でしたので、世の中的には、僕の仕事というのはここから始まったことになっています。

ここでやっていることを簡単に言えば——と言いつつ、簡単に言えることじゃないんですけど——まずは、平田さんが提唱されていた現代口語演劇というものの、自分なりの応用ということです。たとえば、「口語」が持つ冗長性というものを前面に出してみたということですね。それから、そうした言葉を話すということから付随的に出てくる身振りに注目して、それを意識的にとらえようとした、ということです。それによって僕は、身振りを、言葉とシンクロしていないものとして提示して、違和感を強調してみせたとも言えるでしょうけど、かえってリアリスティックにしてみせたと言えるんじゃないかとも思っています。

ところが、あるときこういった自分の作業に行き詰まりを感じはじめたんですよね。例えば、ある特定の年代なり社会属性なりの人間がしゃべる極めてローカルな言葉を演劇の言葉として用いる、ということは今後どんなに展開していっても、大したことにはならないんじゃないかという気持ちが出てきたのです。

自分なりに口語というものの精度を上げることをやったのだとは思うんですけどね。でもこれを突き詰めると、結局、自分が言葉を書く理由がなくなっていく気がしたんだと思うんです。だってその先にある理想型は、俳優がそのとき思ったことをそのまましゃべるような、ある種のドキュメンタリー演劇だと思ったからです。

そういったわけで、『三月の5日間』は、今年も国内一カ所を含め五つの都市で上演する予定はあるとはいえ、僕の方法の中では過去のものになっている感じです。もちろん、この作品によって獲得したもの、たとえば言葉と身体を切り離す方法であるとか、そういったものはいまだに自分の方法の基底となっていはいますけれども。

それで、そういった問題を感じてその結果、どう変わろうとしているかということをお見せしようと思います。では、2つ目の映像をお願いします。

[『記憶の部屋について』映像]

これは、昨年7月に金沢21世紀美術館で行ったパフォーマンスです。美術作家の塩田千春さんの独立した作品としてつくられた『記憶の部屋』という夥しい数の窓を組み合わせて作られた巨大なインスタレーションがまずあり、その空間の中で行うパフォーマンスを、という話をもらって作ったものです。

このインスタレーションは、美術館が行ったグループ展の参加作品のひとつです。だから僕らのパフォーマンスも、美術展

の一部として行われたわけです。つまりお客さんは美術展のお客さんであって、演劇のお客さんではない。何が言いたいかというと、通常、演劇というのは開演時間が定まっています、その時間に合わせて観客が集まり、たいていの場合は定まった座席から定まった時間その作品を観る、そして終わったら劇場を出る。それが演劇鑑賞の方式ですよね。でも美術は違います。ひとつの作品を見る時間も自由だし、例えば近くから見たり遠くから見たり、見る位置も自由に変えられます。自分の中に強い印象を与えてくる作品は30分でも1時間でも見ることもあるし、逆にほとんど素通りする作品もある。そういう自由が美術の観客には与えられている。

僕たちがこの作品でやったのは、演劇のフォーマットで観客と接するのではなく、今言ったような美術の鑑賞フォーマットでパフォーマンスを見せるということでした。だから結果として、始めから終わりまで見ると、あるお話がわかる、という作品にはしませんでした。ここでやっているのは、インスタレーションに用いられている窓、これがどういう窓か、ということについてのフィクションを語ることです。観客に言葉を与え、それによって、窓の見えてきかたを変える、ということなんです。

このパフォーマンスはすべて即興で行われています。僕がテキストを書きました。それは、「これはもともとはホテルの窓でした。それはこれこれこういうホテルでした」とか「これは病院の窓でした」とか、そういったものですね。たくさん短いフレーズの集積で、全体としてはなかなかのボリュームで、それをすべての俳優に全部覚えてもらったんです。そしてどの順番で、だれがしゃべるのか、どのような立ち位置で、なにを窓と見立ててパフォーマンスするか、そういったことが、すべて即興だったわけです。

これは僕たちにとって非常に多くのものを獲得する機会となりました。観客も見場所が自由なので、途中から入ってきて、(映像を指して)例えばこんなふうには俳優が壁沿いに黙って並んでいたりすると、これがパフォーマンスだとわからなかったりもして、俳優の隣に並んで立って見てくれる人もいたりして、おもしろかったです。

[『わたしたちは無傷な別人であるのか?』映像]

これは今上演している『わたしたちは無傷な別人であるのか?』というタイトルの演目です。金沢で取り組みはじめた即興の方法を、いわゆる演劇作品、劇場のフォーマットで見せる演劇の作品においてもやろうとしてつくっています。

今、三人の女性が舞台上に並んでいますね。これは、会社の同僚のうちにお呼ばれしたある若い女の子が、その家に向かうまでを描写するシーンがこれから始まります。今、一番左手の女優が髪の毛を引っ張りはじめましたけど、これは、お呼ばれした家に持っていくワインの入っている紙袋をぶら下げている、というのをやってみせているところです。ここでやろうとしているのは、具象でない表象ということをどうやって行か、ということです。もちろん、あの仕草をして見せるだけで、ワインの入った紙袋をぶら下げているところだと観客に思わせることは無理です。けれども、「これはワインの入った紙袋をぶら

下げているところだ」という言葉を観客に与え、さらにその後ある程度の時間を与える。そうすると、この仕草が紙袋をぶらさげているように見えてくる。そうした体験を観客に対して与えてようとしてるんですね。でもこれ、映像だとちっとも伝わらないですね。うーん、劇場で体験してもらえるとわかるはずなんですけどね。

ともかくここではですね、先ほど申し上げた懸念の自分なりの解決方法をいくつか試しているつもりなわけです。ひとつは言葉の問題。金沢での仕事のときから、いわゆる口語、時間的にもしくは空間的にローカルな言葉を書くのをいったんやめてみた。話し言葉ではなくて書き言葉で演劇の言葉を書いてみたんですね。

そして分かったことは、口語を用いるときに問題になるのは、それを話すパフォーマンスがその言葉をどうやって消化するかということであるのが、書き言葉を用いると、その言葉がどうやって観客の中に届き、植え付けられ、その意味が観客の中で発芽するかということのほうが問題になってくる、ということです。結果、僕たちは、演じる俳優の意識の問題から、そのパフォーマンスを受け取る観客の創造性の方に、主要な関心のありかが移っていったんですね。これは僕らの中で非常に大きな変更でした。

従来の僕たちがやってきたことは、全然リアリスティックじゃないと言える面があるとは言え、やっぱりすごくリアリスティックでもあったと、僕は思うんです。つまり、具象的だった部分は大きかったと思うんです。

今回、自分の中でものすごくクリアなのは、扱う言葉のタイプを変えることで、パフォーマンス自体がこれはもうはっきりと、具象することをやめたということですね。そして、具象として俳優が舞台上にいるのではなくて、その表象を観客の内部において完成させる補助線としている、ということ。あるいはその表象が映されるスクリーンのようなものとしてそこにいる、ということ。観客の中でそういった発芽、受精が起きるチャンスを、俳優は決して奪わないようにすることですね。

今映像見ていただいたのとは別会場の横浜美術館でのゲネプロを、きのう平田さんが見てくださったんですね。そのとき平田さんは「これまでとそんなに変わってないんじゃないか」という感想をおっしゃってたんですけども、そういったわけで自分的にはものすごく大きな変更なんですけどねこれは。

なんでこういう変更を僕は起こしたのか、自分でどの程度正しく分析できるのか心もとないですけども、いろんな理由があると思います。

例えば、僕は小説も書いているのですけれども、そのことが僕にもたらしている影響というのはあると思います。僕、最初は自分が小説を書き始めたからって、小説の文章のような書き方を演劇に持ち込んだらそれは最悪だなんて思ってたんですね。「文学的である」という評言は演劇においては必ずしもポジティブなものではないですよ。僕もそう思っていますし。ただ、先ほど考えた自分の中の変遷の過程で、むしろそういう書き言葉を用いることで、演劇の広がりというか、具象から自由になれるんじゃないかと考えるようになったんだと思います。

あとは一見関係ないように思われそうですけど僕の中ですごく大事なのが、昨今の、たとえば文化予算が事業仕分けの対象

となったことですか、平田さんが主導者のお一人として実現しようとしている劇場法が制定されようとしていることなどに代表される空気、ですね。つまり自分の作る作品がパブリックであるかどうかということを、これまで以上に強く意識するようになったんです。そうしなければ生き残れないという危機感がすごく強くなりました。俳優の意識よりも観客の内面に関心の重心を移したのは、それが理由でもあります。

僕の発表は以上です。

丸岡 どうもありがとうございました。本当は最初に説明すべきだったのですが、今日は海外からのお客様も多いので、お二人の議論に入る前に日本の現状の背景について少しだけ触れさせていただけます。

昨年の9月に政権が変わり、日本の文化政策が大きく変わり始めています。11月に事業仕分けという、文化事業費の見直しがありまして、その中で、助成金の対象事業について成果の説明がなかなかできないとか、芸術というものが公共的であるのかどうかといったような議論もありました。今、芸術をめぐる環境が大きく変わろうとしているという認識を関係者の方はじめ、いろんな方が持っている時期です。平田オリザさんは、アーティストでもあるんですけど、同時に新政権の内閣官房参与……でしたか？

平田 はい、内閣官房参与。

丸岡 内閣官房参与というお立場に昨年就かれて、劇場法をはじめ、舞台芸術をめぐる環境の改善を推進なさっています。日本人の方には、今お二人が並ぶということで、どういう問題提起をなさるかというイメージがつくと思うのですが、海外のお客様のために少し申し上げると、平田さんは日本の演劇シーンを最前線で牽引なさってきた方であり、岡田利規さんも同じように、若手……では、もうないかしれませんが……日本、ヨーロッパで作品をつくっていらっしゃいます。作品、言説ともに、日本の演劇界を牽引なさっているお二人が今ここに並んでいらっしゃるわけですが、東京芸術見本市というこの催し自体も問い直されている時期に来ている中で、今このセッションが行われているということですね。ちょっと話をそらしてしまいました。すみません。

平田 今、岡田さんの話を聞いて、昨日、私が『わたしたちは無傷な別人であるのか?』という作品を見せていただいたときに、僕は余り変わってないと思い、岡田さんはすごく変えたと聞いた理由が多少わかった気がしました。そのことを今から話したいと思います。それから、丸岡さんから今、唐突に紹介をしていただいたので、そのこととも関連づけて、海外のお客様も多いので、先に前提をお話しておきます。

日本は、思想・哲学の社会における役割についてヨーロッパと違う部分が二つあります。ひとつは、私たちは遅れて近代化を始め、その近代化の意味がほとんど「ヨーロッパに近づく」ということであったために、思想というのはヨーロッパ現代思想のことであり、それを紹介することによっていかに日本が遅れているかを示すことが、結果として思想家の大きな役割にな

ってしまったという歴史がある。もうひとつは、60年間政権交代がなかったために、その批評というものが常に現実性を持たずに、批評のための批評、あるいはルサンチマンに終わることが非常に多かったという認識があります。そのことを前提にして、これからの話を聞いていただきたいと思います。

かつて「現代口語演劇はリアリズムか」「平田オリザはリアリズムか」という文章を自分で書いたことがあるんですけど——これがサルトルの「実存主義はヒューマンイズムか」という文章のパロディだということに、ほとんどの人が気がつかずに、まじめに扱われてしまったのでとても失敗したのですが——まず、ここで、90年代に僕が行った現代口語演劇というもの、あるいは、「リアリズムとは何か」ということを考えたいと思うんです。僕が取り扱ったのは、やはり言語の問題だったわけです。その言語の問題というのは何かというと、一番大きいのは、やはりそれまでの劇言語に対する違和感です。その違和感の中核は、書き言葉か、口語かということではなくて、一番具体的には、日本語にはない強弱アクセントを使っているということでした。

これを外国の方に説明するのは非常に難しいのですが、よく例に使うのが「このさおを立てろ」という例文です。「この」を強調したいときには「この」に力を入れなさいと、「さお」を強調したいときには「さお」に力を入れなさい。それから「立てろ」を強調したいときには「立てろ」に力を入れなさい。「このさおを立てろ、このさおを立てろ」。僕がよく外国でレクチャーするときには英語でやるんですけど、英語では、「This is a cup.」というのを「This is a cup.」というのと「This is a cup.」と言うわけです。でも日本語はそうではないんです。日本は強調したいものを最初にもってきて繰り返す。繰り返すということとは日本人にとっては当たり前なんですけど、特にフランス語なんかは名詞の繰り返しを嫌うので、指示代名詞が非常に多く使われるわけです。だから、日本語の場合、cup を強調したければ、「Cup, cup, cup, cup, this is.」なんです。ここでは強弱アクセントは使われないんですね。僕は1984年から85年に韓国に留学をしていて、その際に、この非常に単純なことを「ユリイカ！」っていう感じで発見したわけですね。ここに問題があるのではないかと。だから、語順を変えれば俳優は無理な強弱アクセントを使う必要はなくなるんだと。そのことによって俳優が劇作家の意図や心情を分析し、解釈し、それを表現するマシンに陥ることから脱却できるんだ、というのが、僕が常に言ってきた現代口語演劇の本質だと思うのですが、いつもここがなかなか理解されない。先ほど言ったように、日本では言語とか批評というものが現実的に何かを変えろという習慣がないのですから、その結びつきに断絶があるのじゃないかということ、僕はこの10年ないし15年、非常に強く感じてきました。

先ほどの岡田さんの話に戻ると、結局、岡田さんとしては文体を新しくしたんだけど、別に強弱アクセントとか変なもの使っていないのです。要するに、90年代まであった——もちろん今もあるんだけど——演劇にしかない、日本語ではない変なアクセントというものですね。小林秀雄が西田幾多郎の文体を称して、「日本語のようで日本語でない奇怪なシステム」と呼んでいるんだけど、日本の場合、例えば、哲学と

いうヨーロッパで生まれたものを無理やり輸入して日本語に当てはめようとする、最初に齟齬が起こるわけです。それをどうしていくかというのが、多分、文化的成熟なんだけれども、最初はしょうがないわけです。

僕は、80年代までの演劇は「日本語のようで日本語でない奇怪なシステム」によって語られていたと思っていて、そこを革新したいと思ったんですね。それは、いまだに思っていて、多くの日本人の方はご承知のように、今、僕は内閣官房参与という総理の直属の顧問をしていて、演説を書くんですけど、いままでの演説と比べて画期的に変わったわけです。「現代口語演劇から現代口語演説へ」というのが最近の私のキャッチフレーズなんですが（笑）。だから演説でも何でもいいんです。極端に言えば、書き言葉でもいい。

もちろん、日本語ではないシステムを演劇のために、劇言語として、意図してつくるんならいいですよ。でも、新劇の台本は、意図したわけじゃないから。僕としては、そこを一番批判してきたということが、まずひとつあります。言語の話としてはそんなところです。リアリズムの話はまた後でします。

岡田 なるほど。今平田さんがされた話は、しかし僕にとってはあまりにも当たり前で、それ以前に戻るという選択肢はそもそも考えられないですから、その意味で以前と変わっていないという意味ならば、それは当然、変わりようはないですね。

今平田さんがおっしゃった問題というのは、翻訳が含まれている問題というものに、わりと日本の演劇が全体的に煩わされてしまっただけになっちゃった、ということですよ。あんまり関係ない話になっちゃうかもしれないですが、例えば、ある外国語の小説、例えばフランス語で書かれた、フランスでの出来事が描かれた小説というのがあって、僕たち日本人はそれを、日本語の翻訳で読むことができます。そのとき僕は、日本語の言葉を読んでいながら、頭の中に描くのは、フランスの風景ですよ。フランスに行ったことがなかったりしてよく知らなくても、そうですね。そして僕らの頭の中で登場人物が話しているのは、フランス語ですよ。それは、自分がフランス語を知らないにもかかわらず、そうですね。そういうことが、小説を読むという行為では可能じゃないですか。でも、こういったことは演劇では起こらないですよ。フランス人の登場人物が出てくる戯曲を日本語に翻訳し、それを日本人の俳優がやる時、そこにいる日本人の肉体的な見た目であるとか、しゃべられている言葉がそもそも日本語であるというようなことは、物質としてもものすごく強いですから、それは括弧に入れられないですよ。やっぱり。

そしてこの問題は、僕が先ほどお話ししたことと同じ根っこを持っていることであるように感じます。これはとても、演劇の本質にかかわる問題だと思うのです。

例えば、舞台上で俳優が横たわることで、その人物が今、戦って、殺されて、死んだというようなことを表わす時。その場合、激しく取っ組み合った後なら、横たわっていてもお腹は上下しちゃいますよね。そのときに演出家が、その俳優に対して「お腹を上下させるな」とダメ出しするとしたら、そんなのは演劇の演出ではない、というのが最近、僕が考えていることです。そんなことはそもそも無理だ、ということもありま

す。演劇というのは、具象がとても不得手なメディアだからです。舞台上にある具体物が、それが表象するものと完全にイコールである、というふうにやろうとすると、すぐに無理が生じるメディアなんです。そのことをごまかすように演劇をやったら、それは演劇に対して非常にネガティブなことになってしまいますよね。でも僕は、演劇をポジティブに扱いたいですね。

「わたしたちは無傷な別人であるのか？」でやっているのは、要はそういうことです。演劇のポジティブ性の追求ですね、かっこよく言えば。つまり、表象というものと、舞台上にある物質性もしくは具体性と、その両者が共にあるということの不可思議さ、とんでもなさ、ということを示唆しようとしています。表象を良く行うために、舞台上にあるさまざまな要素の物質性を隠蔽する必要はまったくない。物質性を隠すことなく、にもかかわらず表象がしっかりと立ち上がってくる、そのことのおもしろさをごろっと与えたいと思ったんです。

リアリズムという言葉聞いて今の僕が考えたくなるのは、そういったことですね。

平田 いくつか問題があるんですけど、一番大事なことは後にとっておいて、リアリズムのことですね。岡田さんが言った、観客の想像力に任せるといって、僕はこれも90年代以降の大きな特徴だと思うのです。例えば、寺山修司さんに「演劇の半分は観客がつくる」という有名な言葉があって、僕はよく「演劇の半分は観客の脳みそがつくる」と言っているんだけど、脳内の作業でしかないと思うんですよ。例えば、「死ぬ」ということはとても重要なことですよ。舞台上で死ぬというのをどう表現するかというのは非常に大きな命題だと思う。僕は、それを『S高原から』の最後のシーンに象徴されるように——あれは死んだのかどうか一応わからないですね——死んだのかどうかわからないという方法があるんじゃないかと思ったわけ。それをわからないように演出することはできるんですよ。死んだのかな？という。

この間、『S高原から』を南河内万歳一座さんが上演してくれたでしょう。大阪でやったとき、昼間、演劇科の高校生たちが団体を観劇する日があったんですよ。終わった瞬間にみんなが「死んだ？ 死んだ？」って言って（笑）、感想文を書きなきゃいけないらしくて、すごいみんな迷って、どうしようって動揺が走って、ああ、これはよかったなと思ったんですけど。僕はそういう方法をひとつ考えたんですね。これは後で問題にしなきゃいけないんだけど、それがひとつの「アイデア」なのか、今後も使える普遍的な「方法論」なのかというのは議論の余地があると思うんですよ。

ただ、演劇って意外と歴史が浅くて、結構思いつきでグッと変わっていく。岡田さん、宮沢章夫さんとも話しているでしょう。例えば、客席って昔明るかったけど、ワーグナーが一番最初に暗くしたとか。例えば、僕、音楽を使わないじゃないですか。90年代に——これは活字にも残っていますけれども——金杉忠男さんと太田省吾さんが対談をして、僕のことについて話しているんだけど、「平田さんはついに音楽をまったく使わないんだよ」って太田さんが言って、金杉さんが「うん、あれは思ったより勇気がいるよね」って言って、今だったらも

う当たり前でしょう？ 93～94年の時点では、まったく音楽を使わないというのはすごく勇気のいることっていうか、すごく新しいことだったのが、10年とか15年で普通になってしまうんですよ。ただ、僕以前にだって音楽を使わない演出家なんてたくさんいたはずなんですよね。もともとはなかったわけだし。開場中から人が舞台上を横切ったりするのも、僕よりも以前にそういう演出をしている演出家はたくさんいたはずなんです。

ただ、ここが今日の一番の主題なんだけれども、岡田さんがおっしゃっていたように、それをある種の方法論として定着させるのには、やっぱり一定の時間はかかるんだよね。最初はバカみたいなことなんだけど、やっぱりあるカンパニーがそれを継続してやっていると、そのうちみんな、「なんか、これ、もしかしたら大事なことなんじゃないの？」って思い始めるわけでしょう。演劇の場合、そういうことが、単なるワンアイデアなのか、方法論として定着し、さらにはほかのアーティストにも影響を与えていくかということの大きな要素になりやすいということなんだと思うんです。その時間っていうのが、十年とか、十五年という中途半端なことも問題なんだけど。

岡田 今の話に関連して、僕の経験に即した事例を言うとしたら、それは“観客に向かって話す”ことについてになりますかね。チェルフィッチュが行っているいくつかの特徴的なことのうちのひとつに、観客に向かって俳優が話すことが挙げられる場合がよくあります。それが特殊な手法だと認知されているというわけですね。でも、これってむしろ普通のことだ、とも言えると思うんですよ。たとえばヨーロッパはそういう感じがします。僕がヨーロッパで感じるのは、いろんな意味でプレヒトの演劇が一般化している、ということですね。プレヒトの書いた戯曲作品が云々、というような狭い意味ではなくて、プレヒトは演劇で何ができると考えていたのかということ、それが一般化しているということです。プレヒトが考えていたのは、観客を変容させる、ということだったわけです。演劇をそのために用いるという考え方が、ヨーロッパでは一般化しているように見えます。

僕は、日本にはプレヒトっていうのが正しく持ち込まれてないのでは？と感じてるんですよ。だって、そうでなければ、観客に向かって話すということが、こんなに勇気の要ることみたいに思われるなんてことになっては shouldn't と思うんですよ。

僕がチェルフィッチュの俳優とやる時には、もはやほとんど問題にはなりません。最初からこの問題があったのかどうかももう忘れてしまいました。でも、自分の劇団ではないプロダクションの中に演出家として呼ばれて、組まれたキャストिंगの中で仕事を行う際には、観客を見てしゃべる、ということのはげこう大きな問題になります。音楽を使わないのは勇気がいると言われた、というお話が今ありましたけれど、それとまったく同じで、観客に面と向かってしゃべるのは勇気がいる、と言うんですね、そういうときの俳優さんたちは。

客席を照らす照明を客電というんですが、しばしば僕は、上演中も客電をつけたままにします。それは俳優が観客の顔を見やすいようにです。観客自身を安全圏に置かせないためにでもあります。そうすると、観客の顔がよく見えることに、俳優さ

んは戸惑いを感じるんですね。

でもまあ、「観客の顔を見て、観客に向かって話してください」程度のことだったら、俳優さんに理解してもらうのにそんなに時間はかからないです。でももっと本質的なこと、例えば言葉と身体をどう関係づけてパフォーマンスをするのか、といったようなことは、ものすごく時間がかかりますね。だからそうしたプロダクションでそれをやるのは、絶対に無理です。そんなことは、最初からあきらめなければいけない。

それでもそうした仕事をやることにも何かしら意義があるだろうと思って、僕は2008年と2009年に立て続けに大きな公共劇場から仕事をいただいて演出の仕事をしたわけです。結果としては、僕は力を出し切れないうま仕事を終えてしまったという実感を、今は持っています。

今日の対談は、劇場法が一つの大きなテーマであります、この法律によってこれからの日本の舞台芸術が劇場を主体にしてプロダクションを行っていくようになったときに、僕がフラストレーションを抱えてしまったようなやり方が主流になってしまうのだろうか、という懸念を僕は今抱えています。

チェルフィッチュでやっているような仕事の仕方が、劇場との仕事では受け容れられないとしたら、どうすればいいんでしょうか？僕は今その思いでいっぱいなんですけれども。

平田 そうですね。じゃ、もうその話に入りましょう。本当はリアリズムの話をもう1個したかったんですけど。

岡田 それでもいいんじゃないですか？

平田 する？

岡田 僕、全然ウェルカムです。

平田 じゃあ、せっかくだから。要するにリアリズム、現代口語演劇というのは、言語の問題、劇言語の革新ということがひとつ。もうひとつはリアリズムをどう捉えるかということです。僕がフランスで仕事を始めて数年は、演出家やプロデューサーから、記者会見のときとくに余り「リアリズム」という言葉は使わないでくれって言われました。要するに、ヨーロッパではリアリズムというのは非常に退屈なもの、時代遅れなもの、というイメージがあって、カギ括弧でくられるようなものなんです。しかし本当にそうなんだろうか。じゃあリアリズムというのは何に対するリアルなのかということです。

ヨーロッパの近代は非常にわかりやすいですね。これは神からの解放です。ルネッサンス以降、それまでは、ずっと神様の意志によってしゃべられていた人間というものが、いや、そうではないんだと、人間というのは主体的にしゃべるものだと、300~400年ずっとやってきたわけでしょう。そして、その中で近代演劇が生まれてきたわけですが、僕や岡田さんがやってきたのは、いや、人間はそんなに主体的にしゃべるものじゃないだろう、ということですよ。

岡田 そうですね、動きもそうですよね。

平田 私たちは、外界の影響や他者との関係性の中でしゃべっている。日本では新劇と呼ばれる近代演劇が1920年代以降に生まれ、それに対するアンチテーゼとして1960年代以降にアンダーグラウンド、小劇場運動というのが日本でも生まれ、そして世界的にもそういったムーブメントの季節があったわけです。日本のアンダーグラウンド演劇というのは、例えばアルトーなんかの影響を受けていったわけですが、アルトーは逆にアジアの演劇から非常に影響を受けていて、身体とか肉体とかいったものの復権とか、そういうことを言い出したわけです。これは明日の課題にもなるんですけども、私からすると、ちょっと厳しい見方をすれば、アルトーは非常にオリエンタリズムというか、彼にとって都合よく、アジアの身体性みたいなものをつまみ食いして、自分たちがつくった近代というものを自分たちの都合で組み替えたようにしか見えない———という、僕もアルトーが嫌いではないので、言い過ぎかもしれませんが———そういう面があるのではないかと。少なくとも僕はヨーロッパで戦っていかなくちゃいけないので、こういうふうには批評します。

僕から見ると、ヨーロッパの前衛と呼ばれるもの、あるいはそれをまねした日本の前衛も、人間の主体性を信じ過ぎているという部分に関しては近代の枠組みを超えてないではないか、というのが90年代に僕が行った、かつての演劇に対する一貫した批評の態度だったと思っています。いやいや、人間というのはそんなに主体的にしゃべるものではないですよ。私たちは主体的にしゃべっていると同時に、環境とか関係とかに影響を及ぼされて、しゃべられる存在であると。そのしゃべられる私の発見が大きかったと思うんですね。これは別に僕のオリジナルではなくて、やはり岩松さんが非常に大きかったと思います。僕はそれを理屈っぽく言っただけであって。

もうひとつは、じゃあ私たちはそれによって何から解放されたのか。それはおそらく、作家が無意識にでも持ってしまうイデオロギー、真善美という価値観から、とりあえず一旦判断を停止しようということだったと思います。本当にそんなことを人間ができるのかどうかはわかりませんよ。でも態度として、価値判断を停止しようというのが、私たちが考えてきたことです。これは太田省吾さんとも何度も議論しましたが、「真」と「善」に関しては価値判断の停止はしやすいんだけど、芸術家は本当に「美」に対してまで価値判断の停止ができるのかどうかはわかりません。やっぱり「美」を、無意識に「美しいもの」を求めてしまうでしょう、私たちは。ただやっぱり画期的に変わったんだよね。さっきの岡田さんの映像を見ると、あんな立ち姿は80年代までの演劇、近代演劇にもアンブレにもないよね。あんな無防備な立ち方で女の子が舞台上上がって来るといえることがね。自然を装っていても、やっぱり自我というもの非常に強烈に出てくるような立ち方を俳優というのはするんだけど、そういうことから解放された。その解放ということに関しては、今私たちが見ている範囲では、日本の演劇というのは、世界的に見てもおもしろいところにある。ほかにはあんまりないです。

岡田 ただ、僕が見る感じだと、ヨーロッパでも結構無防備な身体を見ることができると……。

平田 最近はそうだからね。

岡田 そうですね。僕が見たことのあるのは、たとえば子供です。でもこれは、単に子供を舞台上に上げればおのずとそうなるでしょ、というような簡単なものでもない。この間、来日していたイギリス人のアーティストのティム・エッチェルスさんが子供とつくった作品を見ましたけれど、彼から、ただ単に子供を舞台上に上げているわけではなくて、その前にいろいろリサーチなりワークショップなりトレーニングをしているんだと聞いて、それはそうですよね、と思ったんですけどね。

例えば、日本語では強弱アクセントではなくて語順によって強調を行っているのに今までそうしてなかったということや、主体性というものへの疑いを挟んでパフォーマンスを行うことは、僕にとっては先ほども言ったように、当然そうすべきだと思っているくらいのもです。ただし、僕にとってそれはリアリズムということとは必ずしも関係がない。舞台上のパフォーマンスが僕にとってより生きたもの、魅力的なものになるための条件という意味で、常にと言っているくらいそれに問題にしていますけれど、リアリズムとは何かということ、僕にとっては相変わらず表象の問題です。僕は今、表象が舞台上で完成するという考えから自由なところで演劇がしたいんですね。あるいは、舞台上で発される言語や、役者の容姿、人種とか年齢とか性別とかですね、そういったものに規定されることから自由に、表象行為をしたいんですね。そして、今の僕にとっては、リアリズムというのは、それを阻むもの、という感じなんですよね。

リアリスティックな表象行為が舞台上で行われ、そうした手法で提示されるものが観客の想像力を喚起するということは、もちろんあり得ますよね。それこそ平田さんの舞台には、それがある。この男は死んだのか？ それとも寝てるだけのところで、暗転になって作品を終わらせてみせただけなのか？ もしこの男がこれで死んだのだとしたら、ずいぶんとみじめだよな、……みたいなことを考えるという体験を、観客に与えます。でも、僕にとって今重要な想像というのはそれとはちょっと違うんですよ。シーンが舞台上ではなくて、観客の中で生じることなんです。俳優がやってみせるのではなくて、俳優が立っている姿をちょっとした補助輪にして、観客がそれを作り出す、ということなんですよね。

平田 いや同じですよ。だってロボットとやっていたらまさにそうだからね。

岡田 そうです。だから、ロボットが観客を泣かせることができるというのを聞いて、僕、そりゃそうだろうなって思うんですよ。だって表象を担うことは、例えばこのコップにだってできますからね。このコップをこうやって立てて置いて、それを観客に示しながら、「ある男が立っています」って言ったとして、しばらくこのままコップを置いておく、そうすれば、このコップは「男」になることができますよね。そしてしかるべき物語の手続きを踏んだあとで、このコップを横にコツンと倒したら、その「男」の死に対して、観客が涙を流すことだってあり得る。それが演劇です。そして、それが言葉というものの持

つ強さです。僕の関心は、今、そういった言葉の強さを使うことにあるんですね。

例えば、子供のとき、別に泣いてるわけじゃないのに、「お前なに泣いてんだよ」とか言われると、すごい困っちゃって、その後本当に泣き出しちゃったりとか、するじゃないですか。最初は本当は泣いてなんかいなかったんですよ。でも「お前なに泣いてんだよ」って言われると、泣いたことにされてしまうわけですよね。言葉って、そういう暴力的な側面があるじゃないですか。僕が今言っている、言葉の強さ、というのはそういうことなんですけどね。でも、ちょっと脱線しました。ここでやめます（笑）。

平田 いやいや（笑）、でも、もう時間もあれですからね。

もう、皆さんも仕掛けはわかったと思うんですけど、先を急ぐとですね、こういう作業を普遍化していくためには、どうしても私たちには安定して、継続して集団でやる場所が必要なんです。先に答えから言ってしまうと、今つくろうとしている劇場法は、フランス、ドイツ、イギリスのいいところを全部とって、できるだけ文化行政の改革をしたいと思っているわけです。

その中で、劇場のシステムに関して言えば、フランスの国立演劇センターのシステムに近いものをつくりたい。ところがフランスでも劇団というのは残っているわけです。2つのタイプで残っています。ひとつはアリアース・ムヌーシュキンやピーター・ブルックのように劇団たらざるを得ない集団。周りの人も、もうこいつらしょうがねえよ（笑）、という集団。

もうひとつは若い人たち。若い人たちは、公共劇場と組んで劇団としてやる場合もあるし、演出家単体で仕事をやる場合もあるんです。ちょっと細かい話になるんですが、著作権法と関係していて、基本的に演出家には著作権がないから、演出家単体で仕事をしにいったら、楽なだけで、その分、再演したときにあんまりギャラがもらえない。劇作家はいくらでもお金入ってくるんだけど、演出家は実演家の範疇だから、仕事した分だけしかもらえない。僕は作・演出だからいいんですけど、演出家だけの人はかわいそうなんですよ。

そうするとやっぱりカンパニーで劇場と契約を結んで作品を制作するんです。そのかわりカンパニーの負担は大きくて、今の日本のカンパニーと同じように、ある程度劇場からお金が出るんだけど、資金が回らなくなったり、ということは起こり得るんですよ。やっぱり劇場につくってもらった方が楽なの。それはアーティストがどっちを選ぶかという話であって、できないという話にはならないというか、ならないような制度を私たちがつくっていかなくちゃいけない。もうわかっていると思うけれど、これからつくる制度だから、岡田さんがやりやすいような制度にしなきゃだめなんです。

岡田 そうですね。僕もこれからできる制度だということにはわかっているつもりです。僕のここ二年の経験が、公共劇場での経験として必ずしも一般的なものじゃなかったということなら、かえっていいなと思っています。

つまり、プロデューズの仕方はいろいろあるはずで、僕が今後、僕にとって望ましいような形のプロダクションを公共劇場

との仕事でも行えるのであれば、問題ありません。でも、もしそうでないとしたら、公共劇場で仕事をするには興味が無い。だからもう公共劇場とは仕事をしたくないということを、演劇を扱っている雑誌に原稿を書くチャンスを与えてもらった際に書いたりしました。

それはもうちょっと丁寧に言うならば、公共劇場における作品のつくり方、作品の扱われ方の問題です。さっき、作品というのは繰り返されて成熟していくものと言いました。成熟していくことは観客にとっていいことのはずです。そしてそのことは、作品がよりパブリックなものになるということでもあるはず。だからそういったことを公共劇場は、基本的理念として持っていていいはず。せつかく作った作品を大切に育てて、その寿命を長くもたせるということについても同様です。もちろん、作品がそれだけ長持ちするに足るものであることは、条件です。でも、その条件を満たしている作品にもかかわらず、そしてこれから育てばさらに強いものになるにもかかわらず、二週間、二十ステージ程度で命を断ち切られてしまう、というような作品の扱われ方、これはコストの回収の仕方ということでもあるかと思うんですけど、これは僕は悲しいし、無駄だし、いいことないと思ってます。でも、今後の公共劇場の仕事が、そういうつくり方から本当に脱却したところで行われるんだろうか、その疑念はやっぱり拭えないんですね。

平田 答えとしては、行く劇場もあるし、行かない劇場もある。それは当然そうでしょう。要するに、劇場法ができると、今までのようにクリエーションを行う劇場が数えるほどしかない状況から、恐らく初期の段階でも 30 から 50 ——最終的には演劇と音楽合わせて 200 と芸団協は言っていますね——の劇場が創造活動を行うわけですよ。当然そこには「いい劇場」もあれば「悪い劇場」もある。だから「悪い劇場」と付き合わないということだけなんです。そして、「悪い劇場」には助成金が少なくなっていくシステムも合わせて作らなければならない。

フランスの国立演劇センターのなかでも最前衛のものをガンガン打ち出す劇場もあれば、僕が来年少子向けの 1 時間のお芝居つくることになっているサルトル・ヴィルの劇場は、子供向けの作品をたくさんつくることによって非常にステータスを上げて、たくさん予算を獲得している。それから、地方では観客動員のことを考えて大衆性の強い作品もつくっている劇場も多い。

ただ、フランスと日本がひとつだけ違うのは——ここが岡田さんが不満に思っている本質だと思うんだけど——日本では再演のシステムが脆弱で、再演するにしても 5 年後とかでしょう。いまの日本のシステムだと、最初にかかったコストを初演で回収しなきゃいけない。だから、プロデューサーはどうしても初演の 2~3 週間で観客動員ができるキャスティングをせざるを得ないんですよ。そこに構造的な問題があるんであって、劇場法でこの問題を解決できれば、僕はキャスティングの問題は解決できると思う。キャスティング権を岡田さんが握れないところが一番の問題なわけでしょう。

岡田 ああ……。

丸岡 以前に、文脈をもっている劇場、もっていない劇場という話をなさっていたと思うんですけど、自分が作品をつくる、もしくはやるときに、相手に文脈があれば、それに対してある文脈をもって入っていけるという。システムの問題と、コンセプションの問題と 2 つあったと思うんですが。

岡田 文化なり社会的な文脈なりを共有していないところで、ある限られた文化に強く依存して作られた作品を持ち込むことの意味は何なのかということが、自分の中でわからなくなってしまうときがたまにあるんです。僕の場合は、日本の今の時代に依存した作品を作っているわけですけども。そのとき、そういったモヤモヤを払拭してくれるのが、呼んでくれた側がある明確な理念を持っている、ということなんですよ。

例えば、さまざまな文化がぶつかり合うなかで日々の生活を送らなきゃいけないような都市があります。ベルギーのブリュッセルはそういう町です。その人たちは、自分が属しているのとは違う文化に属している人と日々接しながら生活することを余儀なくされます。異文化、ということが日々の生活レベルで問題になっています。だから、どうやって私たちはこのブリュッセルでの生活をよく生きていくことができるのか、ということを考えなければいけない。そのためのなんかしらのきっかけに、僕らのやっているような演劇がなるかもしれない。理念がはっきりしているから、僕も上演の意義があるのか？ といった疑問を感じずに済む。ただ自分たちにできること、つまり作品を観客にしっかりとぶつけることをやろう、と思うことができる。僕はそこの都市の文脈なんて理解していませんから、どう理解されるかなんてもちろんわかりません。でもそれはいいと思います。何かがそこで起こるのならば。でも、そういった理念があるところばかりじゃありません。何となく呼ばれていって、日本っていうよくわからない国から来た珍しいものを見る、ということになってしまうと、これは主に明日の話題にしようとしています、エキゾチズムとか、そういうところに落っこちてしまう。それは僕にとっては、つまらないんですよ。

平田 もうそれは日本のプロデューサーの不足ですね。不在とは言わない。不足なんですよ。でも、新しい文脈を与えてくれたり、発見してくれたりするプロデューサー、あるいはドラマターグもいるわけですよ。

例えば、僕は今、大学の教員でもあって、世界中でワークショップもたくさんやっているわけだけども、これを始めたのは 15 年前です。93 年に初めて青山円形劇場のフェスティバルに出たときの打ち上げで、当時、青山円形劇場のプロデューサーで、今、北九州芸術劇場にいる能祖将夫さんが近づいてきて、「来年はフェスティバルのテーマを女子高生にしたいんだけど、女子高生で 1 本書いてください」って言われて、僕はこの人は頭おかしいんじゃないかと思った。僕はそのころ、今の岡田さん以上に前衛的な作家という位置づけだったから、女子高生と僕がやるなんていうことはあり得ないと。でも、そのころ劇団内でワークショップをたくさんやっていて、外でやったことは一回もなかったんで、「1 週間ワークショップをして、オーディションで俳優を選ばせてくれるらだったらやります」と言っ

たら、彼は全部、非常に綿密に準備してくれた。200人ぐらいの高校生を集めてきて、それを順番に選んで、最後21人選んで作品をつくるというプロセスを、彼は全部つくってくれた。それで、『転校生』という作品もできて、去年、静岡舞台芸術センター、それからフェスティバル／トーキョーでも上演された。作品もできたし、ワークショップという僕の新しい可能性も、彼が開いたんですね。

要するに、プロデューサーの仕事というのはそういうことだと。芸術家の仕事ってものすごく大きいんだけど、ほとんど無意識だから、自分でも気がついてない部分があるでしょう。僕の方法論が教育に役立つなんていうのは、今はみんな当たり前のように思っているけれども、最初はだれも僕が教育の世界に向いていることに気がつかなくて、能祖さん一人が気づいたんです。こうやってアーティストに新しい文脈を与えるのが本来の劇場やプロデューサーの役割なんだけれども、それがマイナスに機能している劇場もあるということなんでね。だから、劇場法をつくって、本来の劇場の仕事がやれる劇場をたくさんつくっていかなくちゃいけないということです。

岡田 そうですね。今は割とエゴイスティックに自分とか自分のカンパニーを主語にしてしか話せないんですけど、僕の懸念が杞憂であれば何の問題もないのですが、本当にそうなるのかどうかはやっぱり僕にはわからない。もちろんいい劇場があって悪い劇場もあって、いい劇場とだけ付き合ったらいいんですけどね。そのへんが本当にうまくいかどうかわからないから。だからやっぱり……つまり、作品をつくること——それは作品という短い単位ではなくて、方法ということも含めてですけど——作品ができあがっていったり、熟していったり、あるいは熟した結果さらに少し別のものに变化していったり、そういうことには時間がかかる。

僕の頭で考えていることを俳優の身体が体現するには、そういうことを僕が考えるに至るという以上に、さらに時間がかかる。例えば、ある一人の俳優との初めての仕事で、十分なところまで行けるかという、それはまずあり得ない。次の作品、さらにその次の作品と継続していかないと、そこには到達できない。時間がかかります。作品単位で見てもそうです。ひとつの作品を熟させていくには時間がかかる。それだけの時間をかけることが、日本の公共劇場の環境の中で可能になっていかないと、僕は困るんです。それに、すべてのアーティストが僕みたいな考え方をするとはいわないけど、また同様に、僕だけしかそう思わないということもないと思うので。

僕や、僕と同じように時間をかけた制作が不可欠だと考える作り手が、その欲望が十全に満たされるような仕方、みずからの関心を推し進めていき、作品を強くしていく。それによって作品を、ひいては自分たちの存在それじたいを、パブリックなものとしていく。それは、いわゆるつまらない意味でのわかりやすさを導入したりすることではないはずだと思います。ポピュラーなものを作っていく、ということでは断じてない。

僕も間違いなくそうなのですが、難解な作風だとか、実験的な作風だとか、そういうふうに評されがちな作家って、いますよね。そういう、ポピュラーでない作風の作家こそ、自分たちがパブリックな存在だってことを、証明していかなくちゃいけな

いと思います。パブリックはポピュラーというのとは違うんだということを、はっきりさせるためにもですね。そしてそれは結局、強い作品を提示することによってしか、本質的な意味では、できませんよね。だからそうしたことを可能にする条件は、結局時間をかけられること、環境が整っていること、ですから、それらを今後の公共劇場が本当に与えてくれれば、とてもうれしいです。なんか、堂々巡りになってしまいましたけど。

平田 ただ、与えてくれればということだけではなくて、もし劇場法をつくらないんだとしたら岡田さんに代案はあるのか、ということだよ。

岡田 それはないですね、僕には。

平田 だとしたらどうするんだ、という話なんだよね。

岡田 ほんとそうですね。

平田 僕も岡田さんも——この点は同じだと思うんだけど——作家でもあるし、日本語を使っているから、ダムタイプや山海塾みたいに完全に海外に制作拠点を移すのはなかなか難しいと思うんですよ。そうすると、やっぱりどうしてもこの日本をよりましたな制度にしていくしかないんだよね。

岡田 そうですよ。いや、だから今日しゃべっているというところもあるんですけどね。

平田 だけどね、そこで自覚してもらいたいのは、やっぱり岡田さんの影響力は強いからさ、『悲劇喜劇』を読んでいる人は少ないかもしれないけど、やっぱりああいうことを書くと、なんだ、公共ホールはだめか、みたいな感じになっちゃうの。しかしですね……

岡田 僕は劇場に変わってほしくてああした発言をしているつもりです。変えていきたいんです。こういう考え方をひとりのつくり手が持っているということに共感してほしいんです、劇場で働く人に。もっと演劇作品を大切に扱ってほしいんですよ。

平田 海外、少なくともヨーロッパにおいては、演劇制作の主体はやっぱり劇団よりは劇場にあるわけです。少なくとも大きな作品に関してはね。それはもう無理なんですよ。

80年代後半に太田省吾さんが転形劇場を解散なさるとき、もう手漕ぎのいかだじゃ無理だ、エンジンつきの船に乗らなきゃ無理だって——太田さんは多分その時点ではそこまでは意識して言ってなかったんだけど——、その数年後に湘南台文化センターの芸術監督になるわけでしょう。僕たちも、当時はその事態がどういうことを意味しているのかわからなかったですよ。でも、今振り返ってみると、本当に太田さんは最先端で戦っていたんだと。ご本人も自覚なしに。もちろん、太田さんは海外で仕事してたから、ある程度わかっていたと思うけど、僕たちほどの情報は——僕はその当時、非常に親しく付き合っていたから——いまの僕たちほどの情報は、まだなかったんだ

よね。その中で大変な思いをされたわけですよ。これはどうしても制作主体を移していかないと、さっき言った著作権法のことから考えても、制作規模からいって無理なんですよ。

昨日もちょっと東横線の中で話したけど、今回の岡田さんの作品、これからご覧になる方もいらっしやるかと思いますが、この題名が覚えられないんですが……『わたしたちは無傷な別人であるのか?』は非常にすばらしい作品です。本当に、非常に完成度が高い。しかし、マスの人たちが、「わーすごい! もう感動!」みたいなことは絶対に起きない。1万人、2万人が殺到することもあり得ない。よっぽどのことがない限り。あの中での俳優が急に有名になったりとかしない限りはですね。なんですけど、この岡田さんのチェルフィッチュの作品、こんなに国際競争力のある作品は、正直言って日本にそんなにないです。僕はこれを昨日見て、やはり、改めて劇場法を作らなければならないと思った。この国際競争力を持った作品を国内で継続的に成立させるようなシステムをつくらなきゃいけないだろうと、僕は今、行政の側にもいるので、やっぱりそういう責任は感じるわけですよ。でも、それは決して不可能ではないんです。

フランスの国立演劇センターっていうのは、例えば、ブザンソンの劇場でも大きさは300人ぐらいなんです。みんな300とか400とか、そんなもんです。そこを3ステージとか4ステージ、満員にできればいいんです。ですから、岡田さんが今日から横浜美術館でやる作品でも、例えば盛岡とか青森とか人口30万人ぐらいの都市で、劇場がきちんと丁寧に観客を育ててくれれば、3000人ぐらいの支援会員を持つことは、決して不可能ではないと思っています。

『テアトロ』でだったかな、山口のルネッサながとの芸術監督をなさっていた渡辺保さんが、吐き捨てるように、「田舎の人は演劇よりも北島三郎ショーの方が好きなんだ」というような、すごい差別発言をなさって。でも、それはたしかにそうですよ、事実として。でも、演劇は一度に、3000人、5000人の観客はいらないんですよ。3ステージとか5ステージずつ、全国の県庁所在地を回っていければ、いい作品をつくれれば、年間40ステージ、50ステージを3年、5年ロングランしていけるんです。それで私たちは食べていけるんです。そして、創作活動を続けていけるんです。非常にシンプルなシステムなんです。

ただ、その前提となるのは、各劇場がきちんとしたお客さんを育てるということなんです。それは決して数字的にも不可能なことではありません。なぜなら、日本には演劇鑑賞会というシステムがあって、かつては全国30万人の会員がそこにはいたんです。いろんな問題があって、今衰退しているわけですが、それに代わるような観客組織を各劇場がつけることは理論上も全然不可能なことではないんです。

ただ、そこに人々が手間隙をかけるかです。天下りの人をやめさせて、若い有能なやる気のあるスタッフを各地域の劇場が抱えられるかどうかなんです。そのいろんなことを全部、手間隙を惜しまずにやれば、日本は世界一の劇場大国ですから、もうリソースはあるんですよ。それをどうやって生かしていくかだけのことなんです。もちろん大変ですよ、それは。いろいろデコボコはあるでしょう。時間もかかるでしょう。失敗もたくさんあると思いますけれども、僕は決してできないことではな

いと考えているんです。

丸岡 先ほどちょっと話の腰を折っちゃいましたけど、単年度事業じゃなくて、という話をなさっていましたよね。

平田 要するに、どういうことになっているかというところ……一番わかりやすい例で言うと、先ほど紹介したように、2002年に僕は『その河をこえて、五月』という作品をつくりました。これは実験性と大衆性を両方兼ね備えることができた、奇跡的に成功した作品だと思っています。お年寄りのお客さんでも感動して見てくれる。しかし、多言語同時多発という、だれもやったことのない試みを試しました。日本語と韓国語が入り乱れて、しかもお客さんが普通にスムーズに理解できる作品をつくりました。評価も非常に高かった。

これ、2005年に日韓友情年でやっと再演になったんですね。ところが、新国立劇場の最大の問題点というのは、税金を使って作品をつくっているにもかかわらず、それを海外に持って行って資金を回収するという制度設計が全くなされてない。先進国でこんな国立劇場ないわけですけど、そういうだめなシステムに最初からなっているわけです。2002年のとき、私たちは韓国に行く資金がなかったんです。僕も主演の三田和代さんもみんな芸術の殿堂の近くの1泊3000円ぐらいのラブホテルみたいな旅館に泊まって、三田さんとかもダニに食われて大変な目にあったんですね。みんなギャラなしですよ、2002年の韓国公演に関しては。そういうことになるのは要するに制度設計がないからですよ。

2005年に、こんなの繰り返されるのは困るっていうので、僕はそのとき、日韓交流年で外務省の委員もやりましたから、じゃあ外務省からお金を取ってきてくれと行って、新国立劇場のプロデューサーに外務省のしかるべき担当官を紹介したんです。そしたら、「会えません」って言ったんです。なぜ会えないかというところ、新国立劇場は文部科学省の管轄だから、理事の許可が得られないと外務省の人間には会えないって言うわけです。

なぜ、そうなるかといえば、彼らは天下りで、文科省から一定の予算をとってくるのが最大の存在意義だから、他の省庁から予算を取ってこられたら、存在意義が薄れてしまう。これが日本の国立劇場のシステムです。

だから、そこにいるのは、もうプロデューサーじゃないんですよ。日本の方はわかると思いますけれども、『その河をこえて、五月』というのはプロデューサーにとってはもう、よだれが出るほどの、どこにだって売れる作品ですよ。三田和代さん主演で、作品もわかりやすく、しかも新しく、だれでも感動できる。日韓交流という錦の御旗もある。でも、その作品を売って、資金を回収していく気がないんです。だって、回収しなくたって彼らは給料もボーナスも変わらないんだもん。というのが今の日本の現状なんです。

本当なら、日本と韓国の政府でヨーロッパ・ツアーだって組めたと思います。なぜなら日韓が合同であれだけの作品をつくらせて、芸術的なレベルも高い、一応僕はフランスでは名前も通っている。さらに、欧米の方から見れば日韓はいつも喧嘩しているように報道されるわけですから、あれだけの作品を芸術レベルでつくっているのを示すことは、日本と韓国の両国政府に

とっても国益にかなうことだったはずなんです。でもそういう外交政策の中で使おうという意思もない。ここに日本の劇場の根本的な問題があり、プロデューサーの不足という問題があるんですね。これを変えないといけない。単年度とかそんなのはシステムの問題なので、要するに問題はやる気なんです。ただ、やる気を支えるための経済的な流通のシステムはつくっていかなくちゃいけないということですね。

丸岡 ありがとうございます。そろそろ時間になってしまいましたので、明日、また同じ時間に、今度は中会議室の方で、引き続きこの対談の続きを実施いたしますので、ぜひお越しください。

平田 質問も。

丸岡 ええ、明日は質問時間を 30 分ぐらいとってありますので、ぜひ、続けてご参加いただければと思います。どうもありがとうございました。

引き続き今日の午後 1 時半から同じ場所でパネル・ディスカッションがございますので、ぜひそちらも合わせてご参加ください。今日はどうもありがとうございました。

[了]

平田オリザ vs 岡田利規 連続対談 vol. 2

私たちは何を成し遂げ、どこに向かっているのか——ジャパネスクから遠く離れて

3月2日 [火] 10:00~12:00 / 東京芸術劇場 中会議室

スピーカー： 平田オリザ [青年団主宰・劇作家・演出家・大阪大学大学院教授]

岡田利規 [チェルフィッチュ主宰・演劇作家・小説家]

モデレーター：丸岡ひろみ [東京芸術見本市 事務局長]

丸岡 ただいまより、「舞台芸術の公共性と国際性をめぐる」のセミナーの最後、平田オリザさんと岡田利規さん連続対談の vol.2「私たちは何を成し遂げ、どこへ向かっているのか——ジャパネスクから遠く離れて」を始めたいと思います。

外国の方もいらっしゃるので、ご紹介をさせていただきます。向こうから青年団主宰、劇作家、演出家、大阪大学大学院教授でいらっしゃいます平田オリザさんです。次に、チェルフィッチュ主宰、演劇作家、小説家の岡田利規さんです。私は東京芸術見本市事務局の丸岡と申します。よろしくお願いたします。

昨日は、午前中にお二人の対談があり、お二人の作品の映像を流しながら演劇論についてお話しいただいた後に、劇場法のお話などをされました。午後には4人のスピーカーを迎えて、それぞれの立場からご活動をお話しいただいた後に、芸術見本市自体のことと、どのようなプラットフォームが必要とされるのかというテーマでディスカッションがなされました。

昨日のセッションにご参加なされた方はどのぐらいいらっしゃいますでしょうか。手を挙げてくださいますか。わかりました。では、平田さんの方から昨日の午前中のセッションのお話を若干お願いたします。

平田 昨日は、演劇論の話と公共ホールの政策の話、両方しくはないか、それから、劇場だけが単独で何かを成し遂げられるわけではないので、助成金のシステム、寄付税制のシステム、教育のシステム、そういったものを総合的に改変していく必要があると思います。

恐らく、早ければこの秋の臨時国会で劇場法というものがあるのか、図書館には図書館法というのがある、博物館や美術館には博物館法というのがある、司書とか学芸員という、そこに働く人々の規定もあるわけですが、日本では劇場に関しては何をもちょうと劇場とするかという法律はなく、今、法律がないまま拠点助成という多額の資金が公共ホールに向けて出されているというのが現状です。

これを、劇場というものをきちんと規定して、制度化し、支援の体制を整えていこうというのが劇場法の趣旨だと思います。これは別に僕が提案しているわけではなくて、主に中心になっているのは芸団協だと思いますけれども、私も内閣官房参加の立場でお手伝いをさせていただいています。

昨日の午後のセッションでも意見が出たそうなんですけれども、私たちはこの点においては後発国ですから、後発の有利さを利用して、ドイツ、フランス、イギリス、その他さまざまな国の制度を研究して、一番いいシステムをつくっていくべきで

はないか。それから、劇場だけが単独で何かを成し遂げられるわけではないので、助成金のシステム、寄付税制のシステム、教育のシステム、そういったものを総合的に改変していく必要があると思います。

劇場のあり方については、今日のテーマとも関連しますが、恐らくフランスの国立演劇センターのシステムが一番近いものが想定されるのではないかと。要するに地方の公共ホールで作品をつくり、それをお互いに買い取ることによって、東京資本に頼らずに演劇を回していくというシステムをつくりたい。一方で、フランスは中央集権過ぎるところもありますし、あれはフランスという非常にエリート社会を前提にしたシステムなので、日本型のアーツ・カウンシルのようなものをつくって、そこが評価や助成の選定をしていくべきなんではないかと思っています。

それから、当然、芸術監督とか専属プロデューサーというのが設置義務、とまではいきませんが、設置基準になっていくと思います。ここに対する懸念の声も多く聞かれますけれども、まだ日本では芸術監督というと、鈴木忠志さんとか蜷川幸雄さんとかあいうイメージがあって、なんかすごく偉い人と思われていると思います。けれども、フランスの芸術監督は本当にチャラチャラしてて、早ければ20代の後半、だいたい30代になるものなんです。40過ぎて芸術監督になってなければもうなれないと思います。いつも、候補は5人ぐらい決まって、40いくつの国立演劇センターがありますから、だれがなるか、みんなうわさ話をするわけです。そういうのはみんな好きですから。そうすると、45ぐらいで初めて候補になったとしても、「いや、でも、あいつも45でトシだからな」、これ実際によく交わされる会話です。日本では信じられないですね。45ってというのは芸術監督として多分若いという印象が皆さんあると思うんですが、全く逆なんです。フランスの場合には、初めて芸術監督になるには45はもう年寄り過ぎるんです。

ただ、それを支えているのに、非常に優秀な劇場専属のプロデューサーがいて、大抵怖いおばさんなんですけど、金庫番みたいな人ががっちり財布は握ってて、相当アホな芸術監督が来ても、思い切ったことができる。3年やってダメだったら変えればいい、くらいの存在なんです。

これまたドイツはちょっと違って、芸術監督の権限が非常に強いですし、アドミニストレーションの能力もないとできません。誤解があると思うんですけど、芸術監督は演出家出身とは

限りませんから、ドラマツルグ出身だったり、制作出身の芸術監督もたくさんおられます。芸術監督というのは非常に強い権限を持って、すべてを支配するという印象があると思いますけど、これも国によって全く違うわけです。ですから日本に合った芸術監督制度をつくってあげたいと思います。

例えば、私もかかわっている埼玉県の富士見市にあるキラリ☆ふじみでは、今回、東京デスロックの多田淳之介君という 32～33 歳の若い芸術監督を市民が選定しました。私が選定したわけではなくて、市民の方たちが選びました。これは彼がずっと劇場で契約アーティストとして働いてきた実績を評価して選んだわけです。それ以外にも宮崎県立芸術劇場には永山智行さんという若いプログラム・ディレクターがいたりとか、そういったことが日本の地方の劇場でも実際に、すでに起こってきているんです。

ですから、そんなにすぐ年をとってからなるものではないと。ちょっと話が長くなって申し訳ないんですけど、若くでなかった方がいいと思っています。僕は、学生とか若い演出家たちによく言うんですけど、20 代後半で 2 億円も事業予算渡されて、それを全部自分の芝居につき込むというような勇気のある演出家はいないですよ。そうすると自分の好き嫌いだけではなくて、地元の人たちにどうのお芝居を見せたいかをそのときに考えるわけですよ。

僕でさえも——僕でさえもと言うとなんか偉そうに聞こえるかもしれませんが——富士見市の芸術監督になって、随分見て回りましたね。二兎社とか加藤健一事務所とか、普段は知っている役者でも出てなければ見に行かないところも見に行くと、呼んで、大衆性とか先進性とか実験性とか国際性とか、いろんなバランスをとった 1 年間のプログラムをつくるのが芸術監督の仕事なので、若いうちに責任と予算を任せられないと、そういう感覚は育たないわけです。要するに、それが公というものの感覚だと思うのです。

日本では年とってから芸術監督になるものですから、そうなるちやうとしがらみがあって、せつかく芸術監督になったんだから、あいつも呼ばなきゃ、こいつも呼ばなきゃってなっちゃって、市民の方に顔が向かなくなってしまうんじゃないかと。ですから、芸術監督というのはそんなに重たい職業ではなくて、若い、フットワークの軽い人間がなる職業だとお考えいただくといいんじゃないかなと思います。

もうひとつは、よく地方に行くと、「劇場法ができれば、地元の劇団はどうなるんですか」とか言われます。でも、例えば、名古屋で中日ドラゴンズとかグランパスが優勝できるのに、先発メンバー全員名古屋出身じゃなきゃ嫌だというファンはいないと思うんですね。監督だって外人でもいいわけでしょう。要するに勝てばいいわけですよ。

演劇で勝つということは、いい作品をつくって、それが市民、県民の誇りになるということだと思います。それは、その地域の出身者が入っているに越したことはないんですけど、フランスの国立演劇センターでも、その地域出身の人間が芸術監督になるということは非常にまれですし、俳優もみんなパリに住んでいるわけです。ただ、その中に、例えば近所の村出身でパリのコンセルバトワールを出たとかっていうのが 1 人でも入っていると、それは地域の人は喜ぶわけですけども、その程度のも

のなわけです。

では今まで頑張ってきた地域の劇団はどうするかという、これはやはり、私たちは受益者サイドというか、消費者サイドの視点でものをつくっていかなくちゃいけないわけですから、税金で作品をつくるためには最高のクオリティのものをつくらなくちゃいけない。そこにはきちんとした競争と淘汰がなきゃいけない。一方で、でも、やっぱり演劇は続けたい、地域で演劇を続けたいという人たちには、教育、社会教育を含めて、そういった場所で活動してもらおうという方向を考えたいと思っています。それを進めているのが、もうひとつのコミュニケーション教育における演劇教育の制度です。これは来年度からもう予算がついていて、来年度は試行ですけども、再来年度から本格的に始まります。

来年度は 2 億円の予算ですが、最終的にこれを 200 億円まで伸ばしたい。そうすると、僕の試算ではコミュニケーション教育で 5000 人。簡単ですね、200 億円を 5000 人で割れば 1 人 400 万円です。食べていけますね。天下りを排除して、直接的にアーティストにお金が渡るようにすれば、それは十分に可能なことなんです。そして劇場で 5000 人。合計 1 万人の演劇人の雇用を確保したい。要するに、近代演劇が始まってから約 90 年、日本の演劇人が初めてプロ化していくということです。しかし、プロになるためには競争と淘汰が必要です。いや、それは嫌だっている人も多分いると思います。今の状態の方がいい。それも一理あると思うんですね。今の何となく仲良くやっている方がいい、というも。

ただ僕は、やはり文化予算全体を増やすためには、もう一段きちんと競争と淘汰があって、公的な視点に耐えられるような制度設計が必要なんじゃないかと思っています。それはもう、皆さん、事業仕分けを見てよくわかったと思うんですね。今のままでは事業仕分けに耐えない状態になっています。ですから、コミュニケーション教育と劇場法を車の両輪にして日本の演劇をプロ化したい。演劇人は、今までは貧乏に強いとか、我慢強いついていうので生き残ってきたわけですけど、そうではなくて、きちんと競争と淘汰によって生き残っていけるシステムをつくりたいということです。

では、劇団への助成はどうなるかということです。昨日は、ピーター・ブルックとかの例を出して、どうしても劇団でしかいられないところがあると言いました。フランス国家は全盛期にはピーター・ブルックをパリにとどめておくために年間 4 億とか 5 億、使っていたわけですけど、それでも十分ペイしたわけですよ。そういうところは別にして、やっぱり若手に人材育成という形でお金を出すべきだと思っています。これは今のように入団単体に助成金を出すのではなくて、奨学金に近い形で、将来性のある演出家には年間 200 万とか 300 万とか、少なくともアルバイトをしなくても生きていけるぐらいのお金を出すと。僕はこれは、ばらまきでもいいと思っています。そのかわり年齢制限をきちんと設ける。35 歳までとか、10 年以内とか。セゾン文化財団がやっているような方法です。

これは海外公演も同じです。これが今日の話題のひとつになると思いますけど、今は文化庁からお金をとって行けば、とにかく海外でも上演できる状態です。だれでも、何度でも行けます。これはやっぱりおかしいですね。例えば、2 回まで

にして、3回目以降は先方の資金と見合った額の資金援助を、国もする。要するに、向こう側がちゃんとお金を出しているのかどうかということが大事です。そういった選定基準をしっかりと設けていくことが大事なんじゃないか。

そうすると、35歳までは若手の育成、その後、演出家は淘汰されて芸術監督になっていきますから、年収300万とか400万が保障される。そういう階層化が可能なんじゃないかということです。

大体考えているのはそんなことです。

丸岡 ありがとうございます。本日は11時半ぐらいまで対談をした後に、Q&Aの時間も設定しております。せっかく海外のお客様もいらっしゃいますし、お話しいただければと思います。では、お願いします。

平田 すみません、長くなりました。

今日は海外の国際交流の話をするんです。まず最初に少しシステム……海外からのお客様もいらっちゃって、この会は非常に話しぶらいんですけど、海外のお客様にとっては当たり前のことに聞こえるかもしれませんが、やはり私たちは多くの、特に若いアーティストや制作者に向けて、これからどうすれば海外公演が打っていけるのかという話を一番にしたいと思っていますので、多少、もうそんなことは知っているよ、という話も出てくるかもしれませんが、ご了解ください。

最初に、海外にはどういうマーケットがあるのかという話を僕と岡田さんでしたいと思うのですが、岡田さんは今、主にヨーロッパを中心に世界中のフェスティバルを回っていると思いますが、どのぐらい回ったんですか。

岡田 多いときは年間15都市ぐらいです。今年は11都市。

平田 すごいね。累計でどのぐらい？

岡田 累計してなくて、ちょっとわかんないんですけど、シーズンが春と夏と秋にあって、1回行くと、大体、少なくとも3カ所、今年は多くて6カ所ぐらい、行って戻ってくるという感じになるんですね。今は主に日本からヨーロッパに行くという話をしてるんですけど、僕らは大体12人から14人のクルーで行くんですが、その飛行機代とか宿泊費、主に飛行機代が馬鹿にならないので、あるフェスティバルが僕らを呼びたいと思ってくれた場合、ほかのパートナーを積極的に探してくれるんですね。

例えば、あるフェスティバルと、別のフェスティバルの会期の間に1週間のブランクができちゃうのは、だれにとっても損失で、1週間何もさせないまま、でも、ホテル代は出さなきゃいけないし、それはだれが負担するんだ、みたいなことになってくるので、割とみんなで力を合わせて探してくれて、それで、多いときは5~6カ所行きます。それで戻ってくるというのを、春のシーズン、夏のシーズン、秋のシーズン合わせると、10とか15とかになるというのが、何となく今の僕たちの現状です。

平田 増えてますよね。転形劇場の『水の駅』が多分30都市と

か40都市なんです。だから、増えているんだね。

岡田 時代が違って、いわゆるヨーロッパの割と大規模な都市で、インターナショナルな、そして、割と実験的なものをプログラムするフェスティバルが増えてきてたみたいなんです。例えば、昨日の午後のセッションに参加されていたフリー・レイセンさんが設立したクンステン・フェスティバル・デザール。彼女はもうディレクターは引退して、今年はシアター・デア・ヴェルトをやっていますが、クンステンができたのが15年前で、多分そのころから始まった動きなんだと思うんです。

平田 クンステンはブリュッセル？

岡田 ブリュッセルです。

平田 最初にそこに行ったんですね。

岡田 はい。初めて行ったのはそこでした。

平田 条件としては大体、宿泊滞在費、日当、それとギャラが出ると。

岡田 そうですね。

平田 だから、間が空いちやうとその期間を自腹で持つか、両サイドから折半してもらおうとか、いろいろ交渉しなきゃいけないっていうことですね。

岡田 そうですね、そうなります。

平田 でも大体同じシーズンにやっているフェスティバル同士というのは、連絡を取り合ってますよね。

岡田 連絡を取り合っていますね。

平田 だから、どこ行っても同じのをやってんだよね、逆に言うとうと。

岡田 そうなんです。それはそれで問題になっているらしいんですけどね。だから、例えば、そのベルギーのフェスティバルは、だいたい5月のまるまるひとつきやっている感じなんですけど、最終週の演目は、海外のものばかりですね。僕らも今年は最終週です。それでみんな翌週はヨーロッパの別の都市のフェスティバルに行くんですね。

平田 クンステンに行って、いきなりすごい数の依頼が来たんですでしょ？

岡田 そうみたいです。依頼のメールを僕が直接受けているわけではないんですけど、なんか、受けたみたいですね。

平田 向こうに行くと、そういうフェスティバルを回るのをコ

ーディネートしてくれる人もいないじゃない。そういうの、契約しているわけではない？

岡田 今のところしてないですね。日本のものすごいメジャーなアーティスト、例えば、勅使河原さんとか、そういう人たちが何人かコーディネートするような方がパリにいて、それも考えたんですけど、今のところやってないですね。

平田 今度持っていくのは3本目になりますか。

岡田 クンステンに行くのは3本目です。

平田 『三月の5日間』と？

岡田 『三月の5日間』をつくった、その翌年に『フリータイム』という作品をつくって、これが初めて僕らが国際共同製作というフォーマットでつくらせてもらった作品です。

平田 それはクンステンからの委嘱ですか？

岡田 結局はクンステンと、パリのフェスティバル・ドートンヌと、ウィーン芸術週間、フェストヴォッフエンというフェスティバルの3つをパートナーにしました。

平田 ウィーンは金、持ってんだよね。

岡田 ウィーンはヨーロッパの中で一番持っているそうですね。

平田 その『フリータイム』もいくつか売れたんですか。

岡田 いや、フリータイムは売れませんでした。その3つのパートナーのところでは当然やりましたけれども、ほかには売れませんでしたね。残念ながら売れなかったということは、今日のエキジビションというテーマとも絡んでいると思うんですけどもね。

平田 今、回ってるのはやっぱり『三月の5日間』？

岡田 いや、『三月の5日間』は一通り終わって。去年の10月にベルリンのHAUという公共劇場で、「東京・渋谷・ニュージェネレーション」という名前の日本特集を行ったんです。それは舞台芸術をメインにして、例えば、日本の労働問題についてのシンポジウムみたいなものも含めて開かれるイベントでした。ドイツの演劇というのは社会状況とすごく密接にリンクしているので、そのようなことが起こるんですけど、その日本特集の一環で、HAUがコミッションをくれて、つくった作品『ホットペッパー、クーラー、そしてお別れの挨拶』が、今年は回ります。

平田 そうですか。それを見に来て、買い取ってくれた？

岡田 そうですね、ヨーロッパの人は見に来てやすいですね。

平田 それがさっき言った数？

岡田 10カ所か11カ所でやります。

平田 当たり前と言えば当たり前なんだけど、今ほとんどの場合、見てから買われるから、見てもらえないと買ってくれないんだよね。

岡田 そうですね。

平田 うちも新しいものを持っていきたいんだけど、大所帯だから、やっぱり『東京ノート』だけになっちゃうんです。もうずっと『東京ノート』だけで回るっていうことになっちゃうんだよね。そこがちょっと厳しいと思いますね。

岡田 青年団の場合は人数が多い。

平田 そう、人数が多いんです。『東京ノート』は20人で、もう20人って言った段階で嫌な顔されるんですね。どうしてもスタッフ入れると25~26人になっちゃうから、多いんだよね。

岡田 セットもありますしね。

平田 セットはなくてもできるんですけど、ビデオを見ると、ないとできないみたいに思われちゃう。美術館とか、ないところでもやっているんですけどね。どこでもいいんですけど、なかなかそう思われたいですね。

うちはフェスティバルも行くんですけども、どちらかというと主にフランス語圏の公共ホールで作品をつくるという仕事をしています。フランスのシステムはどうなっているかという、5つの国立劇場と40個ぐらいの国立演劇センターがあって、それぞれが予算を持っている。国立演劇センターの最大のミッションは、いい演劇をつくることなんですね。ただ、予算がまちまちで、5000~6000万しか持ってない劇場から、3億、5億と持っている劇場、そして、コリーヌとかオゾンみたいに十数億の事業予算を持っている劇場まであります。確か、日本の新国立劇場の演劇予算が3億とか4億ですから、大体そこから想像してもらいたいと思うんですけど。

例えば、この中にもご覧いただいた方がいらっしゃると思いますが、『別れの唄』という作品を日仏合同でつくりました。ティヨンヴィル=ロレーヌ国立演劇センターというルクセンブルグ国境の、原発のある町にある国立演劇センターです。フランスは国策で原発がある町とか基地のある町によく国立劇場をつくるんですね。

ティヨンヴィルはものすごくちっちゃな国立演劇センターで、6000万円ぐらいしか事業予算がなくて、年に1本しか作品がつかれません。それも、作品制作に投下する資金は1500万円ぐらい、10万ユーロぐらいに限られていて、初演時からほかの劇場に買い取ってもらう。『別れの唄』の場合は、ストラスブルグ国立劇場とブザンソン国立演劇センターとパリ東劇場に買い取ってもらったんですね。おかげさまで大ヒットして、3年間、再演が続きました。3年続くっていうのはフランスでは非常に

成功の部類ですね。100 ステージ以上公演を行いました。フランス国内を30都市ぐらい回って、ベルギーも行きました。

要するにさっき説明してわかると思うんですけど、それぞれの国立演劇センターに6000万ぐらい予算があって、1500万で1本つくって、あとの4500万は何に使うかという、ほかの劇場がつくったものを買取るんです。買い支えあうことによって、パリ資本に頼らなくても、それぞれの地域の劇場で世界水準の作品がつかれるというのがフランスのシステムです。

勝ち負けは非常にはっきりしていて、翌シーズンの再演が決まるかどうかということなんです。ですから、私たちの場合で言うと、ストラスブルとかパリでの公演のとき、各国立演劇センターの芸術監督やプロデューサーがたくさん見に来て、そこで買うかどうかを判断するんですね。で、また翌シーズン再演があると、そこにまた来て、また次、やるかどうか判断すると。ヒット作ができると、また依頼が来て、新しいクリエーションをするというのがフランスのシステムです。

要するに、何を伝えたいかという、劇場のシステムはヨーロッパでも国ごとに違うんですけど、私たち日本人が進出できる主なマーケットは、フェスティバルがやっぱり一番一般的です。このフェスティバルがグルグルグルグル回っていて、あとは公共ホールでの制作がある。この公共ホールの中に入っていくのはとても大変です。それはそうですね、山海塾とか言葉を使わないものはいいんですけども、基本的に回っているのは、フランス人がフランス語でやる芝居なので、そこに参入するのは大変なわけです。

昨日少し話しましたが、スタニスラス・ノルデというちょっと天才肌の演出家が出て、フレデリック・フィスバックというのがコンセルバトワールの同期で、ティヨンヴィルの芸術監督のロラン・グッドマンもその仲間なんです。パリとストラスブルにある国立のコンセルバトワールは1学年20人で3学年で、その中で一番頭のいいやつらが演出家になり、芸術監督になっていく。ほとんど全員がその先輩後輩とかなので、なんかちょっと作品つくって、ちょっと買い取りが足りないから買ってよ、みたいな感じで買い支えあったりする、鼻持ちならないエリート主義の中でフランスの国立演劇センターのシステムは成り立っているんですね。僕はたまたま運よく、その中核にボンと入って、彼らがすごく注目してくれたのと、「平田オリザと仕事をすると出世する」というジンクスができて……

岡田 あげまんですね。

平田 そうそう。そうなの。フレデリックもロランも、パスカル・ランベールも僕と仕事したすぐ後に国立演劇センターとかの芸術監督になったので、若い演出家たちが、なんか日本に行くといいことあるらしいよ、みたいな感じになって、アゴラ劇場に来ることになったということなんです。

アヴィニョン・フェスティバルはまたちょっと特殊なものがあって、これはエジンバラと並んで世界最大の演劇祭なんですけど、正式招待作品は20演目ぐらいだと思います。それ以外にフリンジの自主参加のが1000ぐらいあるわけです。1ヵ月にわたって、アヴィニョンの小さな町の中の教会とか納屋も使って、朝から晩まで2時間交代で、高校演劇みたいな感じで、セット

もほとんどなしで演目をやっていくわけです。正式招待のインとオフの差は天国と地獄みたいなもので、2006年に世田谷パブリックシアターでつくっていただいた『ソウル市民』というフレデリック・フィスバック演出の作品が招待されて行ったんですけど、俳優たちもすごいホテルに泊まって、打ち上げはプールのあるレストランで、なんかシャンペンとか飲んでるわけです。

それで、同じ時期に東京乾電池さんがオフに自主参加してて、その俳優さんたちは、みんなもう雑魚寝の共同宿泊所みたいなのに泊ってるんですよ。ドヤ街みたいな。『ソウル市民』に出ている俳優たちは世田谷が選んでくださった人たちですけど、彼らだって、東京乾電池の役者さんだって、多分、日本に帰ったら一緒にローソンでバイトしてるような連中なんだけれども、もう待遇も、マスコミの対応も全然違う。『ソウル市民』はル・モンドの一面に出ましたからね。演劇欄じゃなくて。もうなんか犯罪を起こしたんじゃないかと思いました。パレスチナ問題のすぐ下に『ソウル市民』が出ましたから。そのぐらい扱いが違うんですね。

乾電池が上演した別役実作品と、『ソウル市民』と、作品の質にそれほどまでの差があるかと言えば、それはないと思います。でも、インとオフの差は、事実として冷酷にある。

確にかつてはアヴィニョン・ドリームみたいなものもあったんだと思うんですけど、今はもう、ほとんどそれもない。たまにはあるんだと思うんですけど、全部で1000あるうちの10とか20とかなんですよ。確かにみんな通りのカフェで、商談とか情報交換してるんだけれども、しかし、ものすごくガチガチのエリートシステムというのがあって、フランスの若手のカンパニーも、その中にどうにかして爪を引っ掛けて参入してこうとするわけですから、日本のカンパニーが、アヴィニョン行った、拍手すごい来た、とかって言って喜んで帰ってきても、余り何にもならないんですね。よっぽど戦略を持って、どこをターゲットにしてやっていくのか、どこを回っていくのかということを考えないと、ヨーロッパのマーケットに入っていくのはなかなか難しいんじゃないかというのが僕の印象です。

どうですか？

岡田 戦略は、最初は何にもなかったです……。平田さんが、たまたまワールドカップがあったことで自分が参入するマーケットが何となく決まっていたというのと同じで、僕らの場合は、たまたまクンステン・フェスティバル・デザールのディレクターが東京公演を見てくれたんですね。そのディレクターを案内してくれたのがここにいる丸岡さんなんですけど。東京でやっていたのを見てもらって、なぜか気に入ってもらって、呼んでもらって、やったら、その後は、昼間の時間は、連日いろんな国のディレクターと会ってミーティング、みたいなことになって、どうやらすごい売れそうだけど、と。でもそのときは、作品をもっと売るとか、それでいろいろツアーで回るとか、そういう想像力はなんにも持っていませんでしたからね。共同制作ってシステム自体、知らなかったです。

初めて参加したクンステンが、たまたま、ヨーロッパの実験的なフェスティバルのサーキットの中でも一目置かれている存在だった。僕らにとって幸運だったのは、自分たちの活動とそ

のサーキットとの相性がよかったということですよ。

彼らがヨーロッパの公演をそれなりにやっているの、ヨーロッパはどうですか？ とかヨーロッパではどういう反応なんですか？ という質問をときどき受けるんですけど、ヨーロッパと言っても、層はひとつじゃない。いろんな層、いろんなサーキットがあります。そして僕が関わっているのはその一部だけです。ほかの作風の人は、そうじゃないサーキットとの相性がいいはずで、でも、そこに関しては僕はわからないとしか言えない。でも、きっとあるはずですよ。

彼らが彼らの経験の中で感じたことのひとつは、共同製作というシステムに対しての、大きな可能性ということですね。共同製作と言っても、『フリータイム』の場合は資金をもらっただけです。稽古場は相変わらず横浜だったり、日本人の俳優だけが出て、日本語しか発されない作品です。こういったことを続けられればとてもいいなと。だからヨーロッパで活動していくことには、自分たちの活路があるな、と思ったんです。同時に、彼らがそんなシステムのことを、実際にやるまで知らなかったように、日本のアーティストたち、たとえば、若い人たちも、やはり知らないだろうから、そういうものがあるんだということをアナウンスして、自分たちの将来の活動の仕方の選択肢に入れてほしいな、ということも思っています。

平田 だから、戦略というのは私たちが、と言うよりも、全体の制度設計ですよ。助成金の出し方とか。

岡田 そうです、そうですね。

平田 そこをちゃんとしないと、ただ行って、「よかった、よかった、スタンディングオベーションすごかった」みたいに帰ってくるだけというのがずっと続いてきたわけじゃない。そこをやっぱり変えなきゃいけないだろうなというところはありますね。

制作のことについては、岡田さんが今後どうしていくかを、またちょっと聞きたいところなんですけど、フランスの国立演劇センターで制作する場合には、もちろん、その町に滞在してつくりまわす。大体の劇場がアパートを持っているんですね。レジデンス機能を持っていて、僕が去年、ブザンソンにいたときには、ヴィクトル・ユゴーが生まれたというすごいアパートに住んでた。もうでかいんだ。この会議室くらいある。自分の家よりでかいアパートに1人、というか妻と一緒に暮らしてましたけど。劇場も街の真ん中にありますから、歩いて行けるんです。

ジュヌヴィリエはもっと面白くて、なんか汚いアパートたくさん持っているんですね。フランスってエレベーターないところがたくさんあって、劇場の持っている部屋は、たいてい5階にあるのでいつも大変なんですけど。大体そういうところに住んで、それでも楽しいですけどね。1ヵ月から1ヵ月半滞在して作品をつくりまわす。

来年行くサルトル・ヴィルはすごいですよ。劇場にアパートがくっついているの。びっくりした。アパートに2つドアがあって、表からも入れるんだけど、裏のドアは楽屋口に直結してる。これ、嫌だよ。演出家が劇場に住んでるなんて、俳優

も嫌だよ。

岡田 お互い嫌ですね。

平田 でもすごいきれいな。そこに今度住みます。でも、楽しい。レジデンス機能というのは非常に重要で、劇場法ができたなら、空いている公営住宅とかを確保してもらって、滞在できるようにするといい。だって、東京とかでつくるよりは、地方の方が制作コストは安いに決まっているんだから。稽古場とかもね。それも大事なんですよ。

岡田 そうですね。キラリ☆ふじみにはあるんですよ。アパートがあるってうわさ。

平田 ないない。あれは青年団が借りてた。もうないです。アゴラ劇場にはありますよ。

岡田 劇場の上のことですか？

平田 いや、あそこじゃなくて、マンションも1個あって、来る演出家がそこに泊まれる。フランス人の演出家が勝手に夏のヴァカンスとかに来て、「友達、泊めていい？」みたいな感じで、僕の知らない人とか泊まってるからね。そういうのは向こうは普通にありますね。

さて、ちょっと作品の話をしたんですけど、私たちが今日、ここで話題として考えた「ジャパネスクから遠く離れて」というのは、なぜ岡田さんとか僕の作品がヨーロッパのマーケットで、それぞれ別の仕方ではあるけど売れるようになったのかということなんです。

ちょっと遠回りな言い方になるかもしれませんが、小津安二郎さんの映画は、生きている間はほとんど海外で公開されなかったんですね。記録に残っているのは1回ぐらいだったと思います。もちろん、ヴェネチアとかベルリンとかも行っていないですね。行っているのは黒澤明とか溝口健二だけだったんです。それは、当時の日本の映画プロデューサーが小津さんは余りに日本的なので、無理だろう、外国人が見ても面白くないだろうと考えたからなんですよ。やっぱり外国人が見ても面白くないのは黒澤であり、溝口であり、日本の侍みたいな、三船敏郎みたいなのがいいんじゃないかと。1950年代、60年代はそういう考えで、実際にそれが映画賞をたくさんとったわけですから、それも間違いではなかった。しかし、今は、少なくともフランスの知識人の間では、小津の方が黒澤よりも人気があるわけですし、勝るとも劣らないだけの評価を得ているわけです。

それに近い現象がここ数年起こってきたんじゃないかという感じを持っています。いくつかの位相があって、ヨーロッパの演劇界自体が変わってきたところもちょっとあるかなと。そこは岡田さんの意見も聞きたいんですけど。要するに、90年代の——今もありますけど——ヨーロッパの前衛というのは、僕から見ると、もう行き着くところまで行っちゃったみたいな感じで、自分の体を切り刻むとかね、血を流すとか、そういうのがたくさんあって、でも演劇とか、見る、見られるという関係の中では、それは限界があるだろうと。確かにそういうものも、僕も

嫌いじゃないけれども、そういうものに飽きてきたというところもあるかもしれないですね。

それから、今日の一番のテーマである、ジャパネスクみたいなものをどう捉えるか、ということ。それと、もうひとつは日本という国の愛質みたいなものもあって、これはちょっと最後にお話したいと思うんですけど、真ん中のジャパネスクのことはどうですかね。岡田さんとしては意識してつくってますか。

岡田 意識せざるを得なくなりますよね。

例えば、『フリータイム』は、初演は東京だけど、その後でブリュッセルとパリとウィーンに行くということがもう決まっている状態で、作りはじめたんですよ。『三月の5日間』は違います。あれは、ガーディアン・ガーデン演劇フェスティバルという小劇場の登竜門的なフェスティバルがあって、そこに参加できることになって、それはすごく嬉しかったんですけど、そこで上演するために作った。そういった視野の中でつくった作品でしたから、外国人が見るなんて、もっと言えば、東京の外でやるってこと自体考えてなくてつくった作品です。それに較べると、現在の状況はだいぶ変わってきていますよね。

こうなったとき、たとえば日本的なアイテムをどうやって扱うべきなんだろう、ということはどうしても考えざるを得なくなってきたんですね。そして僕はといえば、そういう日本的なアイテム、日本でしかわからないような話題だろうというものを、わからないだろうという理由で除いていく、というようなことは絶対にしたくないと思うタイプなんですよ。

そういえば、カズオ・イシグロという英語で書く小説家が、英語にしか存在しないような言い回しは書かないようにしている、なぜなら自分の小説は英語以外のいろんな言語に翻訳されるからだ、というようなことを言っているそうなんですけれども、その考え方に僕は反発を覚えますね。むしろそういうことは絶対にしてはいけないと思っています。

ただ、その扱いにはとても困って。わからないものを入れるってことは、わからない人に対してはわからないわけだし、“さじ加減”というようなオペレーティブなものじゃないんだけど、『フリータイム』という作品は、その辺の困惑みたいなものが結局、自分の中でもうまく解決されないままつくってしまったと思います。でもそれはしょうがなかったんですけどね。

だから、外の文化の人に対して端的に意地悪をしてしまったかもしれないという気持ちがあります。でも、さっき言ったように、自分の文化を外に見せるということゆえに、そのような加減をするみたいなことは絶対にしたくないというのに比べれば、いいことじゃないけど、意地悪をしてしまったのは、まあ、あの時点の僕にとってはしょうがないことだったかなと思って。だから、今、僕が話しているのは、エキゾチシズムの問題ではありますけど、どっちかという自分自身がエキゾチシズムを内面化してしまうことをどうやって防ぐか、それとどうやって戦うかって、てめえの問題なんですけれども。

ただ、てめえの問題ではあるんですけど、恐らくこれは日本に限らず、恐らく非欧米圏に住むアーティスト——アーティストだけじゃないかもしれないけど、ここではアーティストと言っておきますけど——が、いずれ直面する問題で、そしてそのことに直面するということは、要するに欧米圏に見せる、かか

わりを持つということなんですけど、そういう機会を自分が経験することができたことは、とても大きかったと思います。

その後、なんかいろいろ悶々としたんですけど、昨年のベルリンでつくったものと、今つくっているものの中では、ある程度の解決、答えを出せたと僕は思っています。自分の問題ですけど、自分の中ではそのへんが、『フリータイム』のときに比べるとかなりクリアになりました。だから、これは内部過ぎるかもしれないけど、『フリータイム』はその意地悪さゆえに余り売れなかった。でも、去年つくってベルリンでやった作品はもうちょっと買い手がついた。そのこの比例を自分なりにそのように理解しているところです。

平田 それは、岡田さんにとっては、ほんのちょっとした違いですか？

岡田 うーん……なんだろう。ちょっと、これに関してはちゃんと言葉にしたことがないので、うまく言えないんですけど。ただ、扱うアイテムとか、ちょっとした話題とか、そういう表層の問題から、もう少し目に見えない、深い方のところにあるローカリティというのは……なんか言っていることがよくわかんないんですけど……結局、ローカリティを超えられる可能性があって、でも、自分の中では、日本に住んで、日本で生きて、それゆえに自分の中にやってくる問題だから、その辺の折り合いが『フリータイム』のときよりは、変に煩わされずに、もうちょっとうまく、素直につくることができるようになってきた、という感じなんですよ。

平田 チェルフィッチュの場合は、そうは言っても日本人が日本語で演じて、全部字幕を出すわけでしょ？

岡田 字幕、出します。

平田 だから、わからないところはすっ飛ばしてもまあいいや、というところはあるね。不整合は起こらないわけだよ。例えば、日仏合同だと、すぐ不整合が起こっちゃうわけ。僕、フランス人のことはよくわからないから、フランス人はこんなふうには言わないとか、これはフランスの観客にはわからない、とかってことはよく起こるんですけど。

岡田 そうか。そうですね。でも、これも結局、サーキットの問題なんですけど、僕らが回っているようなサーキットだと、わからないということ自体がひとつの価値であるということ、ここは違和感を提供する場でもあるんだという認識があって、そういうところでやっているのは大きいと思います。

平田 フェスティバルというのは異文化に触れるみたいな要素は必ずあるからね。

岡田 そうですね。

平田 僕の話をする——これもう、日本でも何度も話してきたんで、多くの方は聞いたことがあるかもしれませんが——、

僕が10年ほど前にフランスで仕事を始めたときに、よく新聞記者から「なんであなたの作品は三島由紀夫とこんなに違うんだ」と聞かれたんですね。そんなことを作家に言われてもしようがないだろうって、作家はそれぞれ違うんだからって。最近でも聞かれるので、「僕と三島さんの共通点は背が低いことだけです」ってよく言うんです。僕の方が3センチ低いので、私の方が勝っているんですけど。

ジャパネスクの話に戻すと、三島さんというのは非常に論理的な、緻密な戯曲を書くわけですね。ヨーロッパに追いつけ追い越せということでやってきた日本の小説家、あるいは劇作家が到達した究極の地点にあると思うんですけども。

一方で、私たちが今、三島戯曲を読むと、非常に違和感を感じる。文学としてはすばらしいけれども、やっぱりこういうふうに日本人はしゃべらないだろうと。ただ単に文体の問題だけではなくて、論理構成から言ってもですね。だから、上演が非常に難しいですね。少なくとも新劇ではもう上演されなくなってしまいました。もともとは新劇を想定して書かれているのに、スズキ・メソッドとか美輪明宏さんみたいな特殊な身体がないと、もう上演に耐えられない状態になってしまっている。別に、だから悪いと言っているわけじゃないですよ。しかし、三島さんの意図とは多分、ちょっと違ってきている。

三島さんが『サド侯爵夫人』を書かれたときの後書き、自己解説が本当に面白くて、非常に屈折していて、びっくりするよね、あの文章は。最近、僕はそれを岩波書店から出てる『ことばのために』というシリーズの別冊の『ことばの見本帖』の中に入れたんですけども、ものすごい屈折ですよ。日本人の作家がヨーロッパの貴族の話を書くことがどれほど転倒しているのかということ非常に意識しながら、ある程度自分を戯画化しながら書かれているという、何重にも倒錯があるんだと思うんですけども。要するに、三島さんというのは、コンテンツが非常にジャパネスク、あるいはオリエンタリズムで、しかし、論理形式が非常にヨーロッパ的なんです。

僕の作品は論理形式が非常に日本的で、『東京ノート』は特にそうなんですけど、話題がどンドンどンドン飛ぶので、あの飛び方がフランス人にとっては興味深いらしいんですね。よく「俳句のようだ」って言われるんですけど。「柿食えば鐘が鳴るなり法隆寺」って、柿と法隆寺がどう関係あるんだかわかんないんですね。わかんないけど、この飛び方がいい、みたいなのが、多分、最初に受けたところなんです。

しかし、僕の場合には、コンテンツはほとんどグローバルで、岡田さんのよりもグローバルなんです。僕はほとんど時事用語を使わないので、『東京ノート』も『S高原から』も、例えばプロ野球の話とか、時事ネタがほとんどないですよ。あれ、すごくいんちきで、あんな会話はあり得ないよね。だって、今の私たちだったら、オリンピックの話、浅田真央がどうのとか、津波がどうのとかっていう話、普通の日常会話だったらするはずなんですけど、そういうの一切抽象化してるから。でも、そのためにフランスでもアメリカでも向こうの演出家上演するということが起こるようになったんです。上演しやすいんですよ。コンテンツが一緒だから。

要するに、形式と内容に逆転があって、三島さんの時代は、形式がヨーロッパ的で内容が日本的な三島文学というのは、

「最もわかりやすい日本」「最もわかりやすいアジア」として知識人に受け入れられたと思うんですけど、今は完全にグローバル化していて、コンテンツは一緒だと思うんですね。僕がよくインタビューで答えるのは、世界中がハンバーガーを食べ、コココーラを飲むようになって、その飲み方や食べ方は、あと100年、200年は民族ごとに違っているんだと。私たち芸術家が指し示さなきゃいけないのは、その小さな差異の方にあるんだと思うんですね。

特にヨーロッパの場合には、ひとつはEUという非常に大きな連合体ができて、できた瞬間からバスクとか小さな民族の問題が出てくるわけですね。そうすると、より小さな差異が目に行くわけです。

それから、もうひとつ大きかったのはボスニア・ヘルツェゴビナだと思います。サラエヴォの人々というのは週末にはウィーンにオペラを見に行くような、非常にヨーロッパ的な生活をしてたわけですけども、しかし、今の文脈で言えば、祈り方だけが違ったわけです。グローバリズムというのは、飲み方とか食べ方とか祈り方の違いを無視して、ローラーで全部地ならしするように、全部を一色にしていって行くわけです。でも、「いやいや、ちょっと待ってください。私、そこはちょっと違和感があります」ということを表明するのが、多分、今、21世紀の初頭に私たち芸術家ができる最大の仕事だと思うんですね。

確かに、30~40年前に三島さんとか小澤征爾さんとか、もっと遡れば藤田嗣治とかがやったような、ジャパネスクを強調するようなこと、それは切実だったわけですよ。特にヨーロッパで勝負するためには日本というものを強調しなければ、わざわざおかつ頭に奇をてらわなければ、ヨーロッパのマーケットに入っていけなかったわけですよ。恐らくそれが、尖兵みたいなもので、多分、多くは討ち死にしちゃうんですけど、岡田さんあたりになって、いよいよ本格的に普通の日本のアーティストが、そのままマーケットに入っていける時代になってきたんじゃないかなというのが、僕の今の感触なんです。

例えば、鈴木忠志さんなんかも、向こうではほとんどシェイクスピアかチェーホフ、あるいはギリシャ悲劇をやるわけです。それは要するに、日本の作家の作品じゃ共通のコードがないからだめなんだと。あと、日本の作家の作品は自分探しとか、そういうものばかりだから。国家とか、運命とか、そういう人類共通のものを背負ったような共通のコードがないと、自分の演出の力量を見せられない、という時代があったんだよね。

岡田 なるほど。なんか今、すごい僕的に面白い話がいっぱいありました。

まずひとつは三島由紀夫の話で、あれを読んで僕も面白いなと思ったんですよ。新劇というのはリアリスティックにやってるって態なんだけど、実はすごく異形のクィアって言いたくなるぐらいのものになってるよな、という感じは、僕も以前から持ってたんですけど、で、三島由紀夫はそれをわかって書いてたというのを知ったときは、ああすごいなって、僕も思ったんですよ。

あとは、今、平田さんが自分の戯曲を俳句のようだとか称される、という話がありました。僕の作品もたまに、能との類似ということを言われます。時間の引き延ばし方に関してだと思

んですけどね。それは多分、当たっているところはあるし、日本のコードと俺を結びつけるのをやめてほしい、みたいな気持ちやをいちいち感じる必要もないと、今は思うんですが、当初はそういうことにナーバスになっていて、ああ結局そういうところに回収されちゃうのかと思ったりもしました。

でも、そういうことって自分自身もやっているわけです。しかも、なんら悪気なく。僕、ミラノで、イタリアのロメオ・カステルッチの舞台を初めて見たとき、感銘を受けたんですけどね、そのとき僕が思ったことは、ルネサンスから始まるイタリアのイタリア的な美しさのアップデートバージョンだなあ、ということだったんです。つまり自分がされたくないことを、自分はカステルッチに対してやっている。でもそれは、悪意でもなんでもない、むしろすごくポジティブな気持ちで思っているんですよ。それに気づいたときに、自分がそう見られることに対してそんなにナーバスになることもないのかな、みたいにも思ったわけです。

あと、能だと言われると思うのは、でもそうやって時間を引き延ばしたりするというのは、たとえばベケットもやっているじゃないですか、ということですよ。まあ、能とかベケットとか日本とかヨーロッパとか、そういうことじゃなくて、要は演劇の本質に届いているかどうかということが問題なんじゃないのかな、とも思うわけです。

時間とは何か？ 表象とは何か？ 演技とは何か？ 演劇とは何か？ といった本質的な問いを追いかけることは、僕がやりたいことであるのはもちろんですけども、それと同時に、自分がエキゾチシズムの罠に陥ることを避けるためにもっとも有効な手立てでもあります。

そういったことと関連して、僕は以前から平田さんに対して、平田さんの書くリアリスティックな会話というのが、どのように受け入れられているのかということを知りたいと思っていました。

岩松了さんから聞いた話なんですけど、岩松さんが岸田戯曲賞を取ったとき、そのときの選考委員のひとりの別役実さんから「自分は以前から、日本語で日常の会話劇を書けばそれはおのずと不条理劇になるんだ、という説を持っていたが、岩松さんの作品が証明してくれた」というような言葉をもらったそうです。リアリスティックなつもりのものが不条理なものとして受け取られるということは、平田さんの作品でも起きているのかもしれないと思うのですが。

平田 僕も同じ話を別役さんから直接聞きました。別役さん自身も、「いやいや、日本人の会話はみんな不条理だから」ってよく言うんですけど。確かに向こうに行くと、「ベケットみたい」って言われることもあるんです。いやいや、そうじゃないですよって思うんですけど。これはこれなりに私たち日本人の論理性があるんだっていうことですね。トピックがいろいろ飛びながら、ある種の雰囲気をつくっていくみたいな。ヨーロッパ人みたいに論理を積み重ねていく論理性ではないんだけど、人間が会話をする以上は何らかの論理性というのは必ずあるので、その論理の組み立て方が違うんですよ、みたいなことは説明はします。

岡田 あと、これは昨日も話題になった『エクス・ポ』という雑誌の中でも発言していることなんですけど、ヨーロッパではリアリズムってとても古臭いものとされていますよね。平田さんは自分の仕事について、ヨーロッパではどのように説明されていますか？ 平田さんがやっていることはナチュラルなリアリズムではなくて、実は人工的なリアリズムだと僕は思っているんですけど、日本では、人工的な部分はあんまり強調されていない気がするんですよ。もっともこれは批評の問題なのかもしれないんですが。そのへん、ヨーロッパではどうなんですか？

平田 そこもね、そんなにヨーロッパがすばらしいわけでもなくて、まず、ほとんどのお客さんは、やっぱりリアリズムだと思って見るんですよ。日常に近づけてると思って。僕は日常に近づけてる気は全くないんだけど。そう思って見るのは日本のお客さんもヨーロッパのお客さんもそんなに変わらないです。

ちょっと話が遠回りになるけれども、ティヨンヴィルでつくった『別れの唄』は、僕は初めての書き下ろしだったから、どうしても成功させたかったんですね。だから、すごいベタな日本のお葬式にフランス人が来て戸惑うっていう、非常にコミカルで笑って泣ける話を書いたんです。かつて、文学座に書き下ろしたやつをベースにした非常にわかりやすい作品です。そしてやっぱり地方の国立演劇センターに本当に売れたんですよ。フランスだからって、日本とそんなに事情が違うわけじゃなくて、やっぱり地方の国立演劇センターのプログラム・ディレクターたちはバランスをとって、お客さんの受けがよいものを入れたいわけですよ。そうすると『別れの唄』というのはだれが見ても感動するから。受けてたでしょ？ フランスで見たよね。

岡田 僕、ちょうど『三月の5日間』をやっていたときに、パリにいたんで、東劇場ですか、で初日を見せてもらったんです。

平田 普通に受けるんだよね。そういうのはあるんです。例えば、僕の知り合いの在仏日本大使館の職員が、パリから1時間ぐらいの郊外にある小さな劇場に『別れの唄』を見に行ったら、隣におばあさんが座ったんだって。そのおばあさんが開演前に、「私はもう、若いころからこの劇場のファンで支援会員にもなっていて、ほぼ全演目見てるんですよ」と。大体年間に10演目とか15演目なんですけど、「全部見てるんです。でも最近若いディレクターが来ちゃって、もう、わけのわからない演目ばかりでね。今日も日本人の作品だって聞いて、もう本当に心配なんだけど、まあ、でも、演劇というのはいろいろあって楽しいわよね」みたいな話を開演前にずっとしてんだって。終わったら、おばあさん、すごい泣いちゃって、「今日のはわかりやすくてよかった！」って言って（笑）。そんなもんなんですよ。

去年、僕はブザンソンとジュヌヴィリエとで両方つくったんだけど、ブザンソンでは、アミール・レザ・コヘスタニっていうイラン人の演出家と共同でつくって、アミールの方が前衛的な部分を担ってくれたので、僕はものすごくわかりやすい

作品をつくったんですよね。それはやっぱり受けるわけ。

一方でジュヌヴィリエの方は、僕、初めて完全な一本立ちの作・演出だったので、ちょっと気負っちゃって、『砂と兵隊』のフランス語版で、ものすごいストイックな作品をつくったんです。沈黙の時間とかものすごい長かったんですよ。そしたら、さっきの『フリータイム』と同じで、全く買いが入らなかったんですね。だから、それはフェスティバルとかのマーケットに流すべき作品だったかもしれない。そういうことは、やっぱりまだわからないんですよ。1回ごとにやっとなることがあるのね、手探りで。

それでいよいよ、じゃあどう説明してるかなんですけど、まず、僕は人工的な部分というのは、演劇論の初期の段階、『現代口語演劇のために』とか『都市に祝祭はいらない』の中では相当言ってきたつもりなんですよ。僕、その後、純粋な演劇論を書かなくなっちゃったじゃないですか。『演劇入門』とか、媒体が新書になって。ひとつは、貧乏だから、本は売れるものしか書かないって決めたんで、新書はわかりやすくしなきゃいけないから、コミュニケーション論とかもうちょっと広いものであって、演技論は書いてないんですよ。さぼってるとも言えるんですけど。

一方で、批評の問題もあるでしょうね。批評家が代わりに書いてくれていつも思うんだけど、書かないから自分で演劇論を書いているだけで、本来、批評の仕事だと僕は思っていますけどね。だから、決して言っていないわけじゃないんだけど、現代口語演劇の結果として出てきた演劇教育のこととか、そういったことが混同されて、日本ではすごくナチュラルな感じがこの10年ぐらい強調されてきてしまったな、という印象があります。実際つくっている作品はほとんどナチュラルじゃなくなって、『ヤルタ会談』とか『サンタクロース会議』とか、めちゃくちゃなものばかりつくっているんだけど、日本ではもう私のイメージが固定されてしまっているわけですね。

ヨーロッパではそのイメージがないので、余りそのことはしゃべらなくてよくて、一般の観客はそのまま受けとめる。学校とかで教えるときには、アーティフィシャルな部分を強調して、リアリズムでもないし、アジア的な神秘主義でもなくて、すごく計算されて、認知心理学とか、そういうものの根拠があって、こういうふうになっているんだよ、ということ時間をかけて教えるようにしています。それは、使い分けていると言えば使い分けてます。

岡田 なるほど。

平田 僕の場合、有利なのは教える現場があるということです。評論家にも、「じゃあ、ここで教えてるから見に来て」って言えばいいから。フランスの場合は。

岡田 そうか、そうか。

さて、何しゃべりましょうか、あとは。

丸岡 「ジャパネスクから遠く離れて」というタイトルなんですけど。もう3年前のことなのでそれから随分変わっているとは思いますが、岡田さんを最初に呼んだクンステンのクリス

トフ・スラフマイルダーが、「なぜエキゾチシズムを避けるかというと、対話を阻むからだ」という言い方をしていたと思うんですよね。文化圏の違うものをやるとき、それぞれ事情は違うけれども、彼の判断でそういうものを避けている、なぜならそれは対話を阻むからで、クンステン・フェスティバル・デザールはそういう文脈を持っているからだという。

一方で、昨日の午後にタン・フクエンという方がスピーカーで出ていて、彼がアジア圏の同時代のダンスのプラットフォームをやるときに必要なポイントをいくつか挙げた中で、「エキゾチシズムはすばらしい」という言い方をされてたんですよね。つまりどういう意味かということ、知る、ということ。

岡田 そうなんですよ。

丸岡 つまり、日本の場合は、日本というイメージが無前提にある。

岡田 後で裏切るための、その前振りとしてのエキゾチシズムという意味ですか？

丸岡 いや、もっと具体的に作品を見るということには慣れがいるということ、例えば、ある作品が出てきた、しかし、その背景がどうであるのかという前提を共有してないとしたら……という意味だったと思うんですね。

岡田 してないとしたら、それは厳しいという意味ですか？

丸岡 いえ、作品が海外に行くということばかりじゃなくて、作品をもっと知るために、この作品の生まれた場所に行って、例えば山とか町とかそういうところも含めて知るべきだという話だったんですね。作家論とは違うんですけど、そういう話が出ていて。

もうひとつは、ヨーロッパと言っても広いので、その中にも当然エキゾチシズムは存在してるじゃないですか。つまり、平田さんの作品はナチュラルリズムじゃないっていうお話が出てましたけれども、そういった技術、戯曲の組み立て、構造の問題と同時に、個人の内面を扱う作品というものをなさっているということと、それを外国という、自分の文化圏と違うところに持っていくときのことについて伺ってみたいと思ったんですけど。何言っているかわかりましたか？

岡田 ちょっとわかりません(笑)。

平田 まず、エキゾチシズムの問題は、今日の文脈で言うと、特にフェスティバルの主催者、バイヤーは当然意識するよね。彩りを添えなきゃいけないから。ただ、僕の個人的な印象ですけど、私たちクリエイターの側から言うとエキゾチシズムは消費されやすいんですよ。流行があるから、どんどん変わってっちゃうんだよね。

丸岡 「理解する」ということについて話されていて。つまり、前者のディレクターは「エキゾチシズムというものは理解を阻

むものだ」と思っている、ところが後者は「エキゾチシズムは理解をするためのあしがかりになる」と言っていた、ということなんです。

平田 いや、それはだから、理解というのをどのぐらいの深さで考えるかでしょうね。ただ、フェスティバルというのはエキジビションだから、やっぱり日常性とは離れているわけですよ。僕はそれを全然否定はしないけれども、一応、「都市に祝祭はいらない」という立場だから、フェスティバルはいいや、という感じがあって、もうちょっと地に足つけて、がっぶり四つで、日本とフランスとか、日本とベルギーとかの異文化を考えたいと、アーティストとしてはいつも考えていますけどね。

岡田 僕にとっては、日本とどこかの文化の問題ということ自体は、関心の第一にあるものではないんですよ。自分の関心はもうちょっと美学的なところ、演劇とは何かみたいなのところにあって。ただ、エキゾチシズムの問題は不可避的に付随してくるものなんです。それと自分がどう距離をとるのか、それに対してどう自分が処するのかということ、そういうことは、やらなければいけないから、やるっていう感覚ですね、僕にとっては。

丸岡 それはつまり、誤解をされるという恐れですかね。

岡田 いや、なんだろう。例えば、演劇というものを本質的に考えたり、そのことを問いたいとかいうときに、見る人にとって、それこそその前にバリアとして立ちはだかっちゃうものがあるとしたら、それは取り除かれていくべきだと思っていますけれども、完全に取り除くことはできないし、自分がそれを内面化しちゃうということさえも起こっているかもしれないし、そういういろいろと厄介な問題は、なければならぬに越したことがないんだけど、でもあるので、それについては考えなきゃいけない。でも別に、僕はヨーロッパ人に生まれたかった、とかっていうのは全然思っていないで、そういうことがある上で、かえってそういうことを考えさせてくれる機会をもらっていると思うから、むしろ非欧米圏で生まれてよかったと思ってますけどね。

丸岡 マーケットという観点からいくとまた違うかもしれませんが、ヨーロッパで上演するとき、平田さんの場合はフランスの劇場に委嘱されてつくられていたり、岡田さんの場合はフェスティバルだったりすると思うんですけど、その公演をアジアでやった場合に、エキゾチシズムの問題というのは、どういう……それはクリエーションの問題とは違うことかもしれませんけど……。

岡田 僕の感じでいうと、別種のエキゾチシズムが発生する感じがします。どうしてかっていうと、やっぱり、これまでの歴史において、欧米の文化というのが上位文化である、ということが、自分の中にどうしても少なからず刷り込まれてる。僕はそれをある程度意識化しているつもりだし、上位も下位もないということはわかっているつもりだけど、やっぱりこの現存す

る歴史の中に僕も産み落とされて生きちゃってるせいで刷り込まれているものがある。そういうものと戦わなきゃいけないっていうことが、より強く湧き上がるのは、欧米圏でやっているときのほうですね。アジアでやる時のことは、うまく説明できません。まだそれほどアジア地域での上演機会が多くないこともあって、自分の中で厄介ごととしてやってくる感じは、比較的少ないです。

丸岡 ありがとうございます。

平田 岡田さんの作品が今、ヨーロッパで受け入れられているというのが、非常に特徴的というか、象徴的だと思うのは、その扱っている題材がフリーターであったりとか仕事してない人ですよ。それから、今度の新作は逆にちょっとブルジョワジーというかな、そういうもので、そういうものを扱った作品は今までは日本からは輸出されてこなかったですよ。僕はどっちかっていうと、富裕層を扱うことが多いんですけど。

ここはちょっと誤解を受けやすい表現なんですけれども、日本はずっと成長社会、中進国で、経済的には世界ナンバーツーの経済大国になっていても、欧米に追いつくという意識がある以上は、やっぱり中進国なんだよね。で、ずっとそれでやってきてる。僕、いつも思うんだけど、例えば、インドネシアとかからカンパニーが来たりすると、評論家が、「日本人がもはや失ってしまった身体性を持つてる」とか書いてさ、これ、どれだけ上から目線なんだよって思うんだよね。それはやっぱり、日本人の中途半端な立ち位置というのがそうさせるんだと思うんだけど。

でも、私たちはそう見てしまうところがあるんですよ。実は、今までは、日本の劇団がヨーロッパ市場に行くと、日本自体は大変歴史もあるし、経済的にも発展している国だということはあるんだけど、もう一方で発展途上国のイメージというのがあって、だから、来ると、ああよく頑張ったね、みたいなイメージを多分、ヨーロッパの人は無意識に持ったわけですよ。

ところが、ここでさっき言った3番目の項目になるんだけど、もはや日本は成長する国ではなくて、衰退していく国なんです。この衰退していくということに関して、ヨーロッパと初めて時系列をとるとともにすることができるようになったんだと思うんだよね。だから、岡田さんの作品はそのまま受け入れられるんですよ。岡田さんは今度は逆に富裕層を描いたわけだけでも、僕が20年前に『S高原から』を書いたときに、今までだれも書いてないようなスノッブな作品を書くと言っていて、発表したんだけど、だれもそのことは理解してくれなかったんですね。大体、階級を描くという概念が日本では戦後60年なかったから、労働者階級という言葉以外は。

でも、『S高原から』はストラスブールの国立劇場で制作してやったんですけど、フランス人がやると、あれ、普通なのね。要するに、普通に階級とかブルジョワジーとかあるからさ。それが普通に退廃していくわけでしょう。日本には今までブルジョワジーの退廃を描くなんていう小劇場作品はなかったわけじゃない。そういうものが普通に出てくるようになったから、それが普通にヨーロッパのマーケットに受け入れられ始めている

という捉え方は、ひとつしておいた方がいいと僕は思っているんです。

岡田 ああ、なるほどね。ちょっと自分では判断できませんけど、理屈としてはわかりますね。

平田 だって、向こう行くと、演劇でも映画でも、失業者の話とか、若者たちが職がなくて、とかっていう話は普通にあるわけじゃない。そこで初めて共有できる部分ができただよ。だから、90年代に『フル・モンティ』なんて映画を見ても、本当のところはまだ理解できてなかったんだよ、日本人は。理屈では理解できてても。僕、今リヨンで暮らしているんですけど、地下鉄で子供の乞食がいると、今でもやっぱり違和感あるよね。日本にはまだないからね。でももうすぐできちゃうかもしれないじゃない。私たち、そういう社会に行き始めているわけでしょ。やっぱり日本の演劇人はそこに向き合っていかなきゃいけないよね。

中進国までの演劇人の題材は、韓国は非常に短いスパンでそれを全部経験したからわかりやすいんだけど、当然最初は反体制ですよ。韓国の場合は軍事政権下だったから。それが終わると今度はアイデンティティを喪失して、次は自分探しになるんですよ。日本の演劇界も長い間、自分探しが最大のテーマだったわけでしょう。でもヨーロッパの演劇人は自分探しなんて興味ないんだよね。社会とのかかわりの中で自己をどう規定していくかとかだから。

そういう意味では、岡田さんの作品が今、ヨーロッパのマーケットで受け入れられているというのは非常に象徴的であるし、その点をもっと日本の演劇人や評論家が考えていくべきだと僕は思いますけど。

岡田 なるほど。

丸岡 じゃあ、何か……

岡田 いえ、何も言えません（笑）。

丸岡 会場の方でいろいろご質問やご意見があると思います。せっかくこういう機会なので、海外からの方もいらっしゃいますし、ご意見、ご質問等を受けたいと思うのですが、どなたかいらっしゃいますでしょうか。

名取 名取事務所の名取と申します。よろしくお願ひいたします。私の事務所も20年来、海外公演を続けてまいりまして、今でもやっております。非常に雑駁なご意見だと思うので、ちょっと補足をしたいと思っております。

実は、私どもも海外公演をするときは、文化庁に申請をしまして、助成を受けて公演をするという形をとっています。ただ、このくくりは結構厳しいくくりなんです。もちろん審査員の方がいて、予算面の問題や、どういうところと交流をするのか、ということで審査を受けるわけですが、ここで非常に問題なのが申請の時期です。申請は毎年10月ですが、例えばヨーロッパのフェスティバルが12月に行われるとすると、それまでに招聘

状をそろえなきゃいけない。ただ、ご存知のように、フェスティバルによってはなかなか1年前に演目を決められないということがあるのです。ですから10月までに招聘状がそろわない。

そこで、どういうことをやるか。具体的な例を言いますと、2年か3年前、僕はオスロのイプセン・インターナショナル・フェスティバルというところにプレゼンをしました。ここは非常に厳しい選定がありまして、芸術監督と制作の頭とドラマツルグの3人のうち2人が見て、オーケーならば招聘をするというシステムなんです。今年のイプセン・インターナショナル・フェスティバルは8月にやるんですけども、演目は5月に決定をする。そうすると、私どもが来年参加したいと思っても、これにはもう絶対参加できないから、2年か3年前にアプローチをして、やるときに見ていただいて、オーケーかノーかということの判断をもらうというシステムなのです。

それと同時に、例えば、国際芸術交流の審査員の方で、フェスティバルに詳しくない方もいるわけです。例えば、岡田さんが出ているクンステン・フェスティバルも10年前はほとんどあなたも知らなかったんじゃないかという気がしています。今は非常にメジャーになって、フランスのフェスティバル・ドートンヌ、あるいはオーストリアと連携を組んで一緒に回すという形になっていますし、クンステンというのは非常に特性がはっきりしていて、若い同時代の劇作家を主としているわけです。そうすると、だれもがプレゼンをしていいかということ、それは戦略的に考えないと難しいということがあります。

ヨーロッパのフェスティバル、シビウ演劇祭とか、アヴィニオンとか、エジンバラとか、モルドバとか、ルーマニア・シェイクスピア・フェスティバルとか、トルコのインターナショナル・ブラックシー・シアター・フェスティバルとか、ものすごいいっぱいありますけど、それはそれぞれの団体が非常に個人的なコネクションを持ってやっています。

先程オリザさんが、闇雲に海外公演をやっても……ということをおっしゃった。そういう一面もある団体もありますけれども、そのことによって関係を深めて、2度、3度、あるいは一緒にアジアでフェスティバルをやろうということになったり、非常に効果的なことがあることも確かです。それと、オリザさんも団体名を特定しましたけれども、アヴィニオンでオフをやっているという面もありますし、ただガサガサやっているという面もありますが、一方でそういう面もなきにしもあらずと思っております。

それと、ちょっとこれは悲しかったことなんですけども、去年、ダブリンの芸術監督に会ったときに、「日本の劇作家はご存知ですか？」という話をしたら、岡田利規さんしか知りませんでした。僕が「別役実さん、ご存知ですか？」と聞いたら、「いや、別役ってだれだろう」。「平田オリザさん、知ってますか？」「いや、わからない」。ヨーロッパといえどもこういう状況であることは、もっともっと皆さんに知ってもらいたいし、私も別役さんがそんなに知られてないということに驚きまして、実は来年から別役さんの作品の海外公演を積極的にやろうと思っております。

そしてやはり、僕らも今の時代に生きているのですから、やっぱり現代の人の戯曲で海外公演をすべきではないかと思っている者のひとりです。余談ですが、そういうことです。

丸岡 どうも、補足をありがとうございました。ほかにございますでしょうか。

平田 一番最初に申し上げたんですけども、今の国際交流の助成システムをどういうふうに変えたいかという、最初の1～2回は政府丸抱えでもいいだろう、等しくチャンスを与えるべきだろうと。そして3回目以降は、まさに今おっしゃられたように、呼ぶ側もきちんと資金提供をしているものに限るべきなんじゃないかと。やはり日本は極東にありますから、距離的に不利なので、最初の後押しはやはり公的な資金で全面バックアップでも仕方ないんだけど、それをいつまでも丸抱えはよくないだろうと。ですから、そこでネットワークとかができれば、それは認めるし、いつまでも政府丸抱えの劇団に関してはお引取りを願うということの筋道をつけなきゃいけないということ、確か一番最初に上げたと思うので、そこを誤解なきようにお願いしたいと思います。

丸岡 ほかにございますでしょうか。

野村 こまばアゴラ劇場と青年団の制作をやっております野村と申します。

最初に丸岡さんがおっしゃったと思うんですけど、今、お二人の話の中で、「作品を見ないと買われない」というのがひとつあって、もうひとつ「作品内容としては日本のものをそのまま持っていけるような形で国境のハードルが下がった」というお話があったと思うんですけど、とすると、日本のカンパニーが国外に出る場合、例えばこの芸術見本市やフェスティバル／トーキョーとか、国内で開催される国際性をもったプログラムの存在感、意義、進め方、方向性みたいなものが結構大事になってくると思うんです。それについて、インターナショナルな感覚で言うと、今どういう課題を持っているのか、平田さん、岡田さん、丸岡さんも含め、どう思っているのかということをお聞きしたいです。

丸岡 15年前に見本市ができたときは産業見本市になったブースがあったと思うんですけど、結局、商品——産業見本市ってイメージであえて商品って使いますが——それ自体があるわけじゃないですよ。そうすると実際に作品を見るということがすごく大事になってくる。見るためには移動しなきゃいけないですよ。だけど、どなたもそうだと思うんですが、その機会はすごく多くは持てないと思うんですね。国内でもすごく厳しいと思いますが、ましてや海外になるとなかなか行けない。というときに、見本市としてはできるだけ多くの実演を見られるような機会を、なるべく短期間に、かつ、できるだけ日本語と英語のバイリンガルにしています。

あと、あまり知られていない作品への理解に貢献するようなプログラムたろうとしています。最初は誤解もあり、いろいろあっても、だんだん見方というのがわかってくるというのがあると思うんです。見本市は特にこの5年ぐらいは若手というか、余り出ていない人たちを紹介してきた。そうすると、見方がわからないってことがあると思うんですね。慣れがない。見ても、どう接していいかわからないという人が多いと思うんで

すけど、そういうことができるだけ解消できるように、芸術見本市と一緒にやっている「インターナショナル・ショーケース」については、作品を見るための切り口を理解できるような形でご案内できるようにアーティストの方と相談してやってます。お答えになってますか？

野村 要するに、国際的なフェスティバル・サーキットの中に日本のフェスティバルが入っていれば、作品性としてはもう、水準は均されているわけですから、簡単にとというか、極東という地理的な条件以外に、日本の若手を外に展開させる上での障害はないと思うんです。日本は極東にあって、その国で TPAM とかフェスティバル／トーキョーみたいな、国際的なキュレーターが来るようなフェスティバルないしマーケットが開かれているわけですが、それが本当に国内のカンパニーにとっての取っ掛かりとして外に向かうものになるのかということ、どれだけ発展し得るのかということ、あるいはお二人から見て、それがどれだけ現実性を持っているのかということ、あるいは海外の方の理解などについて伺いたい、ということでした。

丸岡 実際に作品を見なければ始まらないという時代がずっとあったと思うんです。来てもらって、理解をしてもらう。見本市の話で言えば、TPAM がとっかかりとなって海外に出て行けるような機会たろうとしています。フェスティバル・サーキットがあるとおっしゃいましたが、そのサーキットに日本は入っていなかった。岡田さんがクンステン・フェスティバル・デザールの話をしましたけど、私が小さなフェスティバルをやったときに招聘したカンパニーがあって、そのカンパニーの人が私にクンステンのディレクターを紹介してくれたんですね。そのフェスティバルでは岡田さんの作品もやっていて、それを彼が見たという、小さなつながりだった。

見本市かフェスティバルかという話で行くと、昨日のセッションでも出ていたんですけど、フェスティバル・ディレクターはマーケットを嫌うっていう感覚がある一方で、見本市は招聘費用が出るから行きやすいんですよ。そういう側面は正直言って否定できないと思うんですね。一方で、日本のものだけを紹介してくれて言っても無理な話で、日本でも海外のものを紹介する機会が同じようなあるような、相互的な関係がなければいけないとずっと思っていて、だから、見本市でも海外のものも紹介したり。

ここに来ているプレゼンターの人たちは、なんだかわからないけど見に来たというのではなくて、前情報を検討しかつ、少なくとも数年のこの催事の動向を知っていて来ている、と思います。

岡田 確かに日本は遠いです。でも、フェスティバルのディレクターは演目を探すのが仕事ですから、日本の舞台芸術がおもしろいらしいって空気があれば、来ます。そして僕の印象で言うと、そういう空気には、なってきました。だからディレクターは、見に来てます。彼らは、彼らの嗅覚でいいと思ったものを実際にピックアップしています。さっき話した、去年の10月にベルリンでやられた日本特集もそうだし、毎年夏にスイスのチューリッヒであるフェスティバルも、今年は日本の特集を組

みます。だから僕は、見てもらう機会はある程度提供できていると思います。

あと、さっき丸岡さんがおっしゃったように、真摯なディレクターなりプログラマーほど見本市嫌いだったりするっていうのはある。だけど、例えば、そのフェスティバルの会期中に、ゲリラ的な、寄生するような感じのインディペンデントかつオルタナティブなイベントというのが発生して、「そっちの方がおもしろいから、実はそれを見に行く」的なことって、ありますよね。TPAM の場で言うことじゃないかもしれないけど、そういう活用をやっちゃえばいいと思うんです。

丸岡 はい。

岡田 その情報がある程度流通すれば、プレゼンターの人たちはそっちを見に行きますよ。英文のスクリプトなり、あらすじなりを用意するという、最低限のことさえすれば、いいんじゃないでしょうかね。

あと、僕が言いたいのは、そういう機会を阻んでいる要因が、本当に制度だけの問題なのか、ということですよ。

アーティスト自身の問題も結構あると思うんですよ。それは、僕自身がまさにそうだったから余計に思うんです。

僕は、海外に自分の活動を広げることへの恐怖感みたいなのがあったんですよね。何に対する恐怖感だったかということ、ということです。自分の作品は、日本の中でのみ流通する要素を用いていることである強度をもちえている、だから自分の関心が日本の外に向かうことになったら、その強度が希釈されてしまうんじゃないか、という思い込みですね。海外志向になることで、日本でのプレゼンスを失ってしまいそうな感覚があったんです。それが僕には怖かったんですね。

実際にやってみて、僕が抱いていたのは杞憂だったと、今は思っていますが、今僕が言った感覚は、割と多くの人を持っているんじゃないかとも思います。英語がろくにしゃべれないというコンプレックスなんかも相まって、外への志向性をみずからによって阻むということですかね、そういったアーティスト自身のメンタリティの問題というのは、あると思います。それは克服されるべきですよ。だってその方がいいですよ。お金ももらえるし、たくさん上演ができるようになるから、アーティスト的な見地からしたっていい。

だから、僕が気にしていたようなことを気にしている人がいるとしたら、そんなこと気にしないでいいよと言いたいですね。

あと、アーティストもそうですけど、制作者というか、オーガナイザーというか、日本のそういった人たちが、はっきり言って、国際的なネットワークを十分に持ってない気がします。これは残念なことですよ。そういった人たちが十分にそういう環境を持っていて、むしろアーティストをせっつくくらいの状況があればいいんですけどね。そうすればもっと頻繁なアクセスは起こるはずだと思います。

丸岡 ちょっとすみません。わけのわかんないことを言わないように気をつけてしゃべります。(笑)

今、岡田さんが、最後に触れられていたけれども、TPAM が制作者の人たちを中心対象にしているのはそういう理由です。

もちろん作品というものが前提としてあるんですが、例えば、去年のベルリンの話がありましたけど、同時に、それをつなぐ、もう1人の制作者がいたという事実も大きいと思うんですよね。彼女は自分たちの活動を紹介するだけにとどまらなかった。情報もどんどんオープンにしている。ちょっと前までは、劇団という単位で——自分が昔、劇団にいて、人ごとじゃないっていうことでお許しいただきたいと思うんですけど——なかなか交流がなかった時代に、しかし、海外公演をしていたとすると、1つのカンパニーで5つ回ると、5つのフェスティバルのことを知りますよね。そういうカンパニーが2団体あったとすると10の情報があるんだけど、その情報の交換というのが、あまりなされなかった。それが変わってきていて、例えば、野村さんたちの世代というのは、どんどんそういうふうになっていくんじゃないか、と思います。

それから、公共ホールが主催する海外からの招聘公演は、昔はあまりなかったと思うんですが、少しずつかもしれませんが、増えてきましたし、TPAM も催事の当日だけでなく、通年で、海外の見本市やフェスティバルへの公共ホールからの参加に協力しています。劇場などのプログラムづくりは、オリジナリティというものも重要視されると思いますが、国内の作品だけだと、それがなかなか難しいのかなど。数が少ないとは全然思わないし、バラエティがないとも思いませんが、流行とかに左右されやすいというか、業界イメージからなかなか抜けられないのかもしれない。ところが、国外に出て、その偏見からというか、ある種の抑圧から解放されたときに、プログラムづくりが変わってくる、ということもあるのではないかと思います。

あと、東京から呼ぶのと、海外から呼ぶのと、実は費用がそれほど変わらないことが多い。渡航費の助成が現地から出る場合が多いからです。先ほど平田さんがおっしゃっていた、日本から行く場合の条件というのは、逆もしかりなわけですよ。あと、何年か招聘主催を続けていくと、自分たちだけのプログラムができるようになってくるし、その中で、制作サイドの人だけでなく、技術スタッフとして長年お願いしている外の業者さんとか、そういう人たちもどんどん変わっていくというのに驚いた、という話を聞いたんですけど、そういう変化も大事じゃないかと思っています。

さっき不用意な発言で笑いをとろうとして失敗したと思うんですけど、ちょっと補足しますけど、見本市は招聘費用が出るから行きやすいと言いましたが、人が動くには、どんなマーケット、どんなフェスティバルなのかということが当然影響しますよね。どんなプログラムか、ということもありますが、日本の舞台が最近面白そうだと海外の人が思っても、距離の他に言語の壁があって単独でアクセスしにくい。TPAM は少なくとも、メイン会場内の催事や公演は全て英語対応しているので、来場しやすいというのはあると思います。

一方、例えば TPAM に来たとしても、その期間に公演はいろいろやっているわけだから、他に見に行く自由はあると思うんですよ。それは当然だと思うし、私たちもほかの見本市に行った時などにそうすることはもちろんあるし、そういう事も含めて「参加」だと思います。

岡田 今、丸岡さんが、去年のベルリンのプログラミングの話

をされたさいに出てきた制作者は、中村茜という女性です。僕はブリコグという事務所に制作をやってもらって、そことパートナーシップを組んで活動しています。彼女はブリコグの代表です。

で、チェルフィッチュの活動を通じて、彼女も僕もともに考えるようになったことというのは、結局、チェルフィッチュだけが海外ツアーをたくさん回るようになっても状況は変わらないということ。そういうカンパニーが増えてくれないと困るということを実感しています。例えば、ある俳優をヨーロッパ・ツアーで長い期間拘束します。その俳優にとって、それはうれしい面も当然あるかもしれないけれど、かえって不安要素になったりすることも起こってしまうんですね。長い間日本を留守にってしまう分、日本の仕事ができなくなってしまうような。国内のマスコミでの仕事をする機会が失われるわけですからね。

でも、日本とか国外とかいう問題抜きにして、ある人が舞台上でパフォーマンスをするという仕事をするだけで、マスコミの仕事とかすることなしに、生計を立てられるとしたら、すごくいいと思うんですね。そういうこと、今は現実的に思えないかもしれないけれど、海外公演をそれなりに行えたら、それは不可能じゃないわけです。そうしたビジョンを描いて舞台俳優の仕事をしたり、志したりする人が、今よりも増えれば、長い海外ツアーへのネガティブなイメージは、減りますよね。僕たちにとっては、それが減ることが望ましい。なぜなら、いい俳優とは関係を継続したり、仕事を続けていきたいですからね。国内のマスコミでの仕事の機会を待ちたいということを経験したら、やりきれないです。

で、とりあえず今のところ、そういうような活動の仕方をするためにもっとも現実的なのは、舞台芸術のマーケットが成立しているヨーロッパとの関係を持ち続けるということなんですね。そして僕らだけじゃなくて、いろんなカンパニーがそういうような状態になっていけば、未来は明るい。とりあえず、そういうシンプルな思いが僕にはありますし、中村にもあるんですね。

丸岡 もう時間ありませんが、他に質問ある方がいたら、お願いいたします。

名取 実は僕らも仲間同士で日常的に国際交流あるいは海外公演の会話をするんですね。ただ、実は私も TPAM に参加したのは初めてなんですけれども、僕らの仲間にも TPAM の方から情報が来ない。それは TPAM がちょっと怠けているんじゃないですかね。僕らも、例えば、岡田さんたちと一緒に国際交流のことやフェスティバルの件を話したいと思っています。もちろん簡単に連絡とればいいんですけど。僕らの仲間でも非常に緊密にフェスティバルと連絡をとったり、参加している団体があって、日常的にそういうことを話しているんです。ただ、TPAM がどんな役割を果たして、参加してどう効果的だったかということ、あるいはインフォメーションとしても余り知られてないので、もっと多くの創造団体、あるいは芸術団体に宣伝をしていただければと思っています。以上です。

丸岡 すみません努力します。ありがとうございます。それでは最後に、今後の対談の行方を。

平田 今後もあるかもしれないので、また来てください。もう少し、芸術の話をすると思うんですけど。今日、とにかく若い演劇人の方たちに知ってもらいたかったのは、特にヨーロッパを中心としたマーケットは意外と保守的で、ドメスティックで、先ほどもご指摘があったように、フランス語圏、ドイツ語圏、英語圏で、それぞればらばらです。フェスティバルはちょっとそれを超えているんですけど、フェスティバルにはフェスティバルの功罪があるという、その構造を理解した上で海外に出ていっていただきたいということを知ってもらいたかったんですね、システムの面としては。

それともうひとつは、時代によってどういう日本作品が出ていくのかということは当然変わっていくと思いますので、そういった新しい傾向、特に僕が岡田さんの活躍をヨーロッパで身近に見て感じることを、今日は話をさせていただきました。多少なりとも若い演劇人の参考になればいいなと思います。

岡田 留学とか、ホームステイとかの経験がなかったり、あるいは海外に打って出るという意思がなかったり、そういうような人間のことを平田さんも卒業生のお一人ですけども、ICU の言葉で「純ジャパ」って言うらしいんです。で、僕はもろに純ジャパなんですね。国外に出ることへの懸念とか、それに対してどういう感情を持っていたかというのはさっきお話ししておりました。だけど、そんなことはないし、そうした懸念にぶつかってみて鍛えられる部分もたくさんあって、それは自分が作家として前に進んでいくためのすごくいい刺激になってくれているとも思うんです。なので、……なんだろう、海外への興味を持ってください、みたいなことは僕が言うことじゃないんですけど（笑）。ごめんなさい、うまくまとめられませんでした。

丸岡 対談の行方は？

岡田 対談の行方は、どういう場所で、セットで話すのかわかんないですけど、まだ話したいことはいくらでもあるので。多分、若い人たち——僕もやっとな「若い人たち」という言葉と言えるようになってきたので（笑）——若い人たちは、フェスティバルの情報さえわからないわけだから、平田さんとお話する機会を通して、その情報を与えるところから、そういう機会をいろいろ提示できればいいなということは思っています。そういう意味でも続けられたらいいなとは思っております。

丸岡 平田さん、岡田さん、どうもありがとうございました。これから明日、明後日とセミナーが続きます。最初の方で劇場法の話が何回か出ましたけれども、劇場と言ってもいろんなことができるんだということを紹介するセミナーとか、海外の事例、いろんなバリエーションのあるセミナーがございますので、ご興味のある方は引き続きご参加いただければと思います。どうもありがとうございました。

[了]

パネル・ディスカッション：芸術見本市のこれから 国際的な「主客」を超えるプラットフォームの設立にむけて

3月1日 [月] 10:00~12:00 / 東京芸術劇場 大会議室

スピーカー： マリー・アン・ドウヴリーク [IETM 事務局長]
フリー・レイセン [Theater der Welt 2010 キュレーター]
タン・フクエン [ドラマトゥルク / ディレクター]
塩谷陽子 [ジャパン・ソサエティーNY 芸術監督]
丸岡ひろみ [東京芸術見本市 事務局長]

モデレーター： 曾田修司 [跡見学園女子大学教授 / 国際演劇協会 (ITI/UNESCO) 日本センター事務局長]

●Mary Ann DeVLIEG



米国生まれ、ブリュッセル在住。1994年からIETMの事務局長。英国ワーウィック大学でヨーロッパ文化政策修士号取得。パフォーマンス・アーツの製作、プレゼン、ディフュージョン、育成、ファンディングを専門とし、カリフォルニア、NY、ロンドン、南西イングランドでカルチュラル・マネージャーとして活動。カルチュラル・マネジメントの教育に従事し、アーティストとアート・マネージャーのためのトレーニング・プログラムを実施。文化政策、ネットワーク、国際的あるいはヨーロッパの文化に関わる問題について教育、アドバイス、講演。アートとアーティストのモビリティへの長年の貢献により、EUが制定した「労働者のモビリティ年（2007年）」の「個人」賞受賞。

●Frie LEYSEN



ベルギーのフェスティバル製作者であり、現「テアター・デア・ヴェルト 2010」(Theater der Welt 2010) 芸術監督。ベルギーでフラマン語圏とフランス語圏コミュニティ間の長年にわたる対立が高まった時期、両者の融和と理解を促進するために急進的な手法でアートを使い、成功させた。1994年にはブリュッセルでアートのジャンルを越境するクンステン・フェスティバル・デザール (Kunstenfestivaldesarts) を立ち上げ、10年以上にわたり大きな成果を上げ、ヨーロッパで最も影響力のある国際的フェスティバルへと発展させた。近年は、文化的リサーチをアラブ世界にフォーカスし、演劇、ダンス、ヴィジュアル・アート、映像、ビデオ、音楽のアーティストを紹介する、ジャンルをまたがるフェスティバル「ミーティング・ポイント5」(Meeting Points 5) をキュレーションしている。

●Tang FU KUEN



2009年のヴェネツィア・ビエンナーレで、ミン・ウォンが奨励賞を受賞したシンガポール館のキュレーションを担当。IETM初のアジアでのミーティング (2004年シンガポール) を共同オーガナイズし、次のミーティング (ジャカルタ、2010年6月14-17日) をインドネシア・ダンス・フェスティバルの期間中にコーディネートする。ドラマトゥルク、批評家、フェスティバル・オーガナイザーとして、コンテンポラリー・ダンスやパフォーマンスをアジアとヨーロッパを結んで盛り立てている。ロンドン大学でメディア論と文化理論、シンガポール国立大学で文学と演劇を専攻。

●SHIOYA Yoko



東京芸術大学音楽学部楽理科卒。1988年の渡米を機に、活字メディアでの文化欄・芸術コラムの執筆を開始。また、米国社会の芸術支援に関する調査研究を、日本の各種財団・企業・地方行政局等に向けて行うと共に、シンポジウムや学会発表を通じて、日本社会に芸術支援のありかたを問い続けている。97年よりジャパン・ソサエティー (NY) 舞台公演部勤務、日本の舞台芸術公演を主催する他、全米ツアーのプロデューサー、日米振付家交換レジデンス、米国アーティストへの新作委嘱、NY市の公立学校へのアウトリーチなど新規事業を立ち上げ、2006年より同ソサエティー芸術監督。著書に『ニューヨーク：芸術家と共存する街』('98・丸善ライブラリー)、共著に『なぜ、企業はメセナをするのか』('00・メセナ協議会) など。

●SOTA Shuji



東宝株式会社演劇部宣伝プロデューサーを経て、1990年以降、国際舞台芸術交流センターにて、「東京国際舞台芸術フェスティバル」や「芸術見本市 (現・東京芸術見本市)」等の運営に従事 (~1999年)。2002年より跡見学園女子大学教授。他に、独立行政法人国際交流基金評価に関する有識者委員会委員 (2004年度~) などを務める。

丸岡 『舞台芸術の公共性と国際性をめぐって』のパネル・ディスカッション、『芸術見本市のこれから——国際的な「主客」を超えるプラットフォームの設立に向けて』を始めたいと思います。ちょっと分かりにくいタイトルですが、どこが文化圏のメインかメインじゃないのかということではなく——というのも国際的なマーケットは常に移動を伴うわけですが——どちらも主でどちらが客なのかではなく、それを超え得るようなプラットフォーム、そういった交換が行なわれる関係を作るプラットフォームに向けて、という意味でこのタイトルをつけております。

では、今回のスピーカーの方をご紹介したいと思います。手前側からタン・フクエンさん、マリー・アン・ドゥヴリックさん、塩谷陽子さんです。そして、モデレーターを務めていただきます曾田修司さんです。そしてもう一人、フリー・レイセンさんが、今、エスカレーターを上っておりますので、間もなくこちらにご到着される予定でございます。いらっしゃいました。フリー・レイセンさんです。

曾田 では、お待たせいたしました。始めさせていただきます。私、ご紹介いただきましたように、曾田と申しまして、今日の進行を務めさせていただきます。

最初に私のことを話させていただくと、この東京芸術見本市 [Tokyo Performing Arts Market=TPAM] の第一回の開催が1995年だったのですけれども、そのときから数年間、事務局のスタッフとして見本市で働いておりました。2000年が最後だったと思うので、10年間ちょっと直接的なかかわりは持っておりません。若干、浦島太郎的なところもあるかもしれませんが、むしろ見本市の内部の人だけではなくて、外から見ている方に見本市がどのように見えているのか、あるいは今後どうしていったらいいのかということ伝える視点があった方がいいかなと思ひまして、お引き受けさせていただきました。

今日の進め方ですけれども、セッションのタイトルが「芸術見本市のこれから」ということで、最初に今までの芸術見本市が果たしてきた役割というものを再確認、あるいは再検討した上で、どの方向に向かうべきなのかということ、今日来ていただいております海外のゲスト——塩谷さんも含めて4人いらっしゃいますけれども——の方々のご意見を伺いながら議論していきたいと思っております。

最初に主催者である東京芸術見本市事務局の丸岡さんから今日のセッションの趣旨を簡単にお話いただいて、それぞれのゲストの方にお話をいただければと思います。では、丸岡さん、お願いします。

丸岡 趣旨といっても簡単なものですが、この東京芸術見本市は今年で14回目を迎えております。当初は「見本市=マーケット」という名前で始めたわけですが、その間にいろいろ状況も変わりましたし、特に2005年からは同時代の舞台芸術——まあ舞台芸術は原理的にすべての舞台が「同時代」であるわけですが——あえてそこにフォーカスするような形で進んできたわけですね。その中で、ただブースを出したり、実演を見せたりということではなくて、お互いが出会うためのミーティングをしたり、期間中にいろんな方との共同作業をやったり、見本市と見本市の間でいろいろな作業をしたりというようなことがございました。客

席にCINARSのアラン・パレさんとか、CTNというアメリカのネットワークをつくられた吉田恭子さんとか、ソウル舞台芸術見本市の方もいらっしゃいますが、そういう方々に教えていただいたり、お互いの情報交換の中で、私たちは今日まで来ております。

それと同時に、「見本市」という言葉からイメージするところのものの実態との差が出てきたのではないかとということがひとつございます。もうひとつは——午前中のセッションに参加された方はどのくらいいらっしゃいますか？——午前中のセッションに話が出ておりましたけれども、今、日本の文化政策が大きく変わっていて、その中で私たちもどんなふうに変わっていくのか、変わるのかということが問われています。ここにいるのはおそらくアーティストの方ではなくて、プレゼンターとかプロデューサーとか言われる方たちだと思います。私たちが当事者としてどんなふうにしていった変化に取り組んでいくのか。そしてそのためにこの「芸術見本市」というものが今後どういう役割を担っていけるのかということ話し合うために、この全体のセッションを作り、実施いたしました。

曾田 ありがとうございます。「パフォーマンス・アーツ・マーケット」という名称をつけて始めたわけですが、それは1995年当時はそういう経緯があって、あるいはそういう理由があってそうしたということなのですが、実態が、必ずしも「マーケット」という言葉で表わすことができるところだけでなく、広がってきたということが言えるのではないかと思います。

私は1995年の第一回から関わっていたと申し上げましたけれども、思い起こしてみますと、その当時「インターナショナル」ということは打ち出してはおりましたけれども、今と比べれば、海外からの参加者数もそんなに多くはありませんでした。私たちとしてはインターナショナルでやろうとしていたのですけれども、ダイレクトに日本以外のネットワークとつながっているという度合いは、今ほど大きくなかったように思っております。

もう15年ほど蓄積がございますが、海外の方の参加も以前に比べて非常に増え、東京に来るということの意味が海外の方にとっても時代によって違ってきているというところはあるかと思ひます。そのへんの東京芸術見本市に対する見方を、これから海外からご参加いただいている方々に話っていただこうと思ひます。順番としては、塩谷さんには最後に回っていただいて、最初にマリー・アンさん、2番目にフリー・レイセンさん、3番目にタン・フクエンさんをお願いしたいと思います。大体一人10分ぐらいで、ご自分の今のポジション、立場、あるいはやっていたりやる仕事の内容、それが東京芸術見本市とどのように関わっているのかということ簡単にお話いただければと思います。

マリー・アンさんはIETMという組織の事務局長でいらっしゃって、IETMのサテライト・ミーティングというのが2年前に東京で行われています。そのときのディスカッションの模様を採録したドキュメントがウェブ上に載っております。私は今回、それを初めて読ませていただきました。非常に膨大なディスカッションの記録がまとめられております。皆さんにもぜひ、後で、IETM@TPAMというウェブサイトを見ていただきたいと思ひますが、A4のドキュメントで92ページあって、なかなか一晩では読めないぐらいなんです、非常に専門家向けの議論が行なわれておりました、世界的なパフォーマンス・アーツの流通という

ことにある程度知識がおありにならないと、ちょっと理解が難し
いかなという内容でした。

今日はそれを前提にすると、わかりにくいという方もいらっしゃる
と思いますので、特に海外から来られた専門家の方にはやや
ベーシック過ぎると思われるかもしれませんが、基礎の基礎から
と言いますか、アーツ・マーケットとはなんぞやとか、フェスティ
バルというものとどう違うのかとか、あるいはネットワークと
いうものとどう違うのかというようなこと、そのあたりからお話
いただければと思います。ではまず、マリー・アンさんからお
願いたします。

ドゥヴリーク ありがとうございます。TPAM にもお礼を言
たいと思います。私が日本に来るのはこれで4回目ですが、毎回
思うのは、そして冒頭の問いへの答えとしてもですが、TPAM は
大変興味深いミーティング・ポイントであると考えています。日
本人と外国人とのミーティング・ポイントとしてだけではなく、
ヨーロッパ人同士、そしてアジアの他の国々の人々の間のミーテ
ィング・ポイントとしても。ですから私にとって、毎年の TPAM
はハブとして機能してくれています。持ち時間は 10 分ですが、
メモがたくさんあります！

まず、ネットワークの理論に詳しい方々は退屈されるかもしれ
ませんが、ネットワークという言葉を使わるとき何を意味しているのか
ということについて、少々基本的な話をさせていただきます。ネット
ワークとは何なのか、誰もが知っています。英語では、コンピュー
ターがネットワークでつながっている、道路のネットワークがある、
ネットワークされている航空線システムがある、などという言い
方をします。しかし文化のセクターにおけるプロフェッショナル
なネットワークと言うときには、少なくともヨーロッパでは過去
30 年の間、文化セクターで——この場合、舞台芸術ですけれど
も——働いている、そしてプロデューサーであれプレゼンター
であれ、劇場を運営している人であれ、プロフェッショナルな
やり方でその仕事をしている人々のグループということの意味
しています。何らかの共通な目標や目的を持って集まった、こ
うした人々のグループということですね。

なぜ一緒に集まるか？ プロフェッショナルなネットワーク
の第一の目的は、通常、情報を共有することです。今までに多
くの科学的なリサーチを通じて、人のネットワーク、あるいはコン
ピューターのネットワーク、いずれにしても、ネットワークの主
要な機能は情報をより速く循環させることにあると立証されて
います。ですので、プロフェッショナルなネットワークに参加す
ることで、より速くいろいろなことを知ることが可能になりま
す。私はこのことをある意味でトレーニングというものと結びつ
けて考えています。というのは、私たちのほとんどは、スキルを
向上するためにいちいち大学に戻るわけにはいかないからです。
だから私たちは他の人から学んでいます。情報を仲間たちから得
ています。そしてまた仲間たちがさまざまな問題にどうやって対
応しているのかを学びます。あちこちの興味深いモデルケース
に触発されます。

ネットワークの2つ目の典型的な機能は、政治的な圧力をかけ
るということです。言い換えれば、資金であれ政府の政策であ
れ、このセクターがリソース提供者たちから何を獲得する必要があ

るのかを理解し、実際に彼らに対して「私たちのセクターをより
健全な状態にするためにこれこれが必要だ」と言い、ロビー活
動を行ない、私たちがやっているような仕事のため諸々の条件を改
善する努力をするということです。

1980 年代にはいくつかの国際的アート・アソシエーションが
ありました。ITI はもちろん、他にも例えばフェスティバルのア
ソシエーションなどがありました。しかし、IETM という私が今
働いている組織は、現在 53 カ国の 560 ほどの組織、劇場、フェ
スティバル、公共団体、インディペンデントのプログラマーや
プロデューサーを擁しています。かなり大きいわけです。1981 年
に発足したとき、私たちは「ネットワーク」と本気で名乗った初
めての団体だったと思います。では何が違うのか？ その後作ら
れた諸々のヨーロッパの文化的ネットワークと同様に、私たちは
自分たちの中にはヒエラルキーがないと好んで考えていました。
このネットワークでは、誰かが誰かよりも重要だということ
はないと。また、私たちはオープン・ネットワークでした。つま
り、参加するために申請をすることがない、選別されることも
ないということです。唯一の参加条件は、コンテンポラリー・パ
フォーミング・アーツの仕事にコミットしているということ、そ
して国境を超えた活動にコミットしているということでした。こ
の国際性という側面は極めて重要でしたし、当時掲げていたこと
のいくつかは現在も変わらずにあります。その中で最も重要な
のは、ネットワークそのものの目的が人相互のコミュニケーション
の促進にあるということです。つまり私たちに外在的な目的
というものはありません。目的はまったく内在的です。私たち
は、人がお互いに話し合ってほしい、成功事例や舞台芸術の分
野での諸問題への対処の仕方などを見ていくことを通して、お
互いに触発し合ってほしいのです。また、私たちのネットワー
クは、共同制作やツアーということ——ヨーロッパでは今では
ごく普通のことになりましたが——に大いに立脚していましたが、
これについては他のスピーカーの皆さんがもっと詳しくお話し
になるかと思っています。皆さんアーティストと直接関わって
いますからね。

もう一つ私たちのネットワークの重要な特徴だったものは、
今ではこれはヨーロッパに広く定着していますが、オープン
であるという概念です。なぜ私たちはクローズド・ネットワー
クではなくオープン・ネットワークを欲するのか？ まずはど
んなものにも空気が必要だからです。そしてまた刺激が必要
だからです。植物でもそうですし、この部屋にいる私たち
にも、ランチの後の眠気を払うために空気が必要で
す。そしてネットワークにも空気が必要
なわけです。新しい人たちが入ってくる。私
たちには新しい考え方が要る。古い人
たちが新しく来た人たちに教えるのと同
様に、新しい人たちが古い人たちに教
える。この不断のダイナミズム、人が
来て、何年かどまって、また去ってゆ
くという不断の状態が重要なんです。そ
れと同時に継続性というのも極めて重
要なことです。私が誰かに一度会った
として、一種の基本的な会話を交わす
ことができます。二度、三度会ったと
したら、あるいは毎年必ず二度、三度
と会うことが分かっているとしたら、
もっと掘り下げた議論をすることが
できます。お互いの芸術的な好みにつ
いてもよく知ることができますし、ど
ういうふうにして一緒に作業したり
コラボレーションしていきたいかなど
と考えることができます。

今回、オーストリア航空を使って来たのですが、いつものよう

に機内誌があって、誰だったか、オーストリア人で非常に影響力があるらしい人の記事がありました。企業の将来戦略についてアドバイスするような仕事をしている人なのですが、この人の未来像というのは、これから人々は常にますます互いに依存するようになるというものでした。だから私たちはもっとコラボレートするやり方を学ばなければならなくなるだろう——この人はもちろん企業に向けて言っているんですが——というわけです。そして、異なる国々の分権化されたチームで仕事をするやり方を学ばなければならない、そのためには他国の文化を理解しなければならないというのです。私は「あら、私たちネットワークで本当によかった」と思いました。彼の言うようなことをすでに長年にわたってやってきましたからね。これからそういうことが高まるのなら、舞台芸術に関わっている私たちは本当にラッキーです。私たちはそういうコラボレーティブなやり方で作業するという傾向を確実に持っていますから。

2、3週間前だったと思いますが、私はスペインの劇場のアソシエーション——マネージャー、ディレクター、カンパニーなどの集まり——でスピーチをしました。そのためにリサーチをする必要があって、私たちのネットワークのメンバーの何人かに、最近どのように仕事をしているのか聞いたところ、全員が同じことを言ってきました。レディメイドのプロダクトはもう売らないし、レディメイドのプロダクトはもう買わないと言うんです。また、カンパニーの人もフェスティバルの人も劇場の人も、より長期的な作業や、パートナーを見つけてパートナーとともにこなす作業ということについて話してくれました。パートナーと新しいプロジェクトを立ち上げることもありますし、単にお互いにアイデアを交換してフィードバックを求めることもあります。この場合プロジェクトが立ち上がるわけではありませんが、信用できる仲間ができてきているわけです。こういうことは、これからの私たちの世界での取り組みの中で、もっと必要性が高まっていくと思います。

また、私たちが承知しているように、劇場というものは数少ない公共空間の一つです。公共の領域にある空間ということですが、政府の支援があるという意味のパブリックではなく、社会に開かれたという意味でのパブリックということですが。劇場は私たちがものを考えるために出かけていく数少ない場所の一つです。新聞やテレビなど他のメディアを見てみると、こうしたすべてのメディアが、私たちにものを考えさせるためにではなく、非常に単純化されたメッセージを受け入れさせるためにできていることが分かります。白／黒、正しい／間違っている、良い／悪い、など。劇場というものは、他のある種のコンテンポラリー・アーツもそうですが、正しい／間違っている、良い／悪い、ということ伝えるのではないような、数少ない空間のひとつです。劇場は、今日の私たちの生活と同じように複雑な状況を示し、私たちにそれを分析し、それについて考えることを求めるのです。ごく最近、2週間ほどアメリカにいたのですが、こう言ってよければ、少なくとも最も影響力のある国のひとつであるアメリカのような国に、これほど分析的思考が不在であるということに、非常に恐れを感じました。送り届けられるメッセージは単純で、しばしば誇張され、スキャンダルに基づいており、誰も——私にはそう見えましたが——そういったメッセージを阻止し、脱構築し、主張をバラバラに解体して、言われていることを考察することを通して

自分の判断を立てるということをするだけの力を持っている人はいません。ここでも私は、自分たちが舞台芸術に関わっているということはなんて幸運なことだろう、私たちがやっているのはまさにそういうことなんだから、と思いました。

そして最後に、国際的なレベルで会うということの可能性の継続についてお話ししたいと思います。私たちはヨーロッパの27の国、EU加盟国と一緒に仕事していますのでよく分かっていますが、こういった国々の文化政策は依然として国内的な地政学に基づいています。ヨーロッパを横断した、あるいは国際的なパートナーシップについて議論しようとする、文化大臣たちは「いいけど、我が国の国民にとってはどんな利益になるのか」とよく言います。私はそれは大いに自国の国民の利益になると思います。アーティスティックな視点、アーティストの世界に関する省察を提出することで、劇場に来る大変多くの人々に触れ、彼らを新しい眼差しで世界を見ることへと触発できるからです。今朝の、言語の違いに関するディスカッションには非常に触発されました。作品を翻訳するという作業が日本の演劇に起こした変化というものについて。

この国際的なレベルというものにおいて私たちはみんな活動すべきだと思いますし、自身を触発し、考え方を開いていき、観客にそのことを伝えていくべきだと思います。ありがとうございました。

曾田 非常に簡潔に重要な点をいくつも指摘していただいたと思います。特に劇場、あるいはアートの持っている社会的意味合いを非常に分かりやすくお話しいただいたと思いますけれども、私から観客代表として少し基本的な質問をさせていただきたいと思っています。1981年にIETMが発足したと伺っていますが、そのときは「Informal European Theatre Meeting」というネーミングだったわけですね。IETMという略称はそのまま残っているんですけども。今やヨーロッパだけの組織ではなくなっているということもありますが、もう既にマリー・アンさんのお話の中に出ていんですけれども、なぜインフォーマルということが大事だったのか、なぜヨーロッパだったのか、それが発足のときから今に至るまでどういうふうに変化しているか、というところをお話いただけますでしょうか。

ドゥヴリーク 数年前から「Informal European Theatre Meeting」という名前は使っていません。自動車のBMWのように、略称だけ残っています。もう誰もBMWが何の略なのか知らないように、IETMが何の略か誰も知らないと思います。そして実際、私たちは当初から国際的でした。ネットワーク創始者——確か6人くらいだったと思いますが——のうち、英語が母国語の人は誰もいませんでした。想像するに——当時私はいませんでした——誰も英語を話さなかったからこの英語の名前になったのではないかと思います。おそらく英語が「ニュートラル」な言語ということになったんでしょう。

「インフォーマル」に関しては、制度的なネットワークではなかったからです。誰も国を代表するために政府に選ばれた人である必要はなかったわけです。メンバーはただ自分の仕事や仕事をしている場所を代表してだけで、国を代表してはいませんでした。これは今ではどちらかと言えば普通のことですが、1981

年、つまり 30 年近く前には普通のことではありませんでした。国際的な団体はしばしば、政府に選ばれ、国を代表する人たちから成っていました。「ヨーロッパ」に関しては——繰り返しになりますが、私は設立当時いなかったの——どうだったかしら、フリー、あなたもいなかったわよね？ まだ生まれてなかった？ そんなことないでしょう、知ってるわよ。そのころヨーロッパはまだ新しく、一種のプライドがあったと思います。もちろん EU ができたのはそれよりも大分前だったのですが、我々がヨーロッパ人であるという考え方、意識は社会に広く浸透しはじめたばかりでした。「シアター」については、私たちはもう「シアター」ではありません。私たちはパフォーミング・アーツ全体ですし、パフォーミング・アーツは以前よりずっと複合ジャンルのなっています。今も私たちの活動に当てはまる、今でもキーワードになっている言葉は「ミーティング」だけです。私たちは「ミーティング」だということです。

曾田 大変面白いお話をありがとうございました。それでは次に、フリー・レイセンさんにお話を伺います。ご存知の方はよくご存知なのですが、フリー・レイセンさんはヨーロッパでフェスティバル・ディレクターとして非常に素晴らしい業績を残していらっしゃる方で、今年はドイツのテアター・デア・ヴェルト——「世界演劇フェスティバル」というふうに訳せると思うのですが——のディレクターを今年の 7 月になさいます。それ以外にもベルギーのブリュッセルで行なわれているクンステン・フェスティバル・デザールというフェスティバルを立ち上げて、それがビッグなフェスティバルになるまでディレクターをなさっています。また、その他にアラブ圏のフェスティバルのキュレーションもなさっています。フリーさんの立場から、文化政策というものと、それがフェスティバルとどのように結びついているのか、お話いただければと思います。フェスティバルが作品の創造と流通にどのような役割を担っているのか、というあたりを。

レイセン 皆さん、こんにちは。お昼の後ですから眠い時間だと思いますが、皆さんが眠ってしまわないように、ちょっと頑張ってみます。簡潔に、非常に主観的な視点で、フェスティバルというものを私がどう見ているかを説明してみたいと思います。フェスティバルとはどういうものであるべきか、ということを考える他の方法、あるいはもっと良い方法が百通りもあるに違いありませんが、私は自分の視点から話すことしかできませんので、そうさせていただきます。

ブリュッセルでフェスティバルを立ち上げた理由は 2 つありました。ひとつは純粋に芸術的な理由です。ヨーロッパの首都のひとつとしてのブリュッセルに、それにふさわしい国際的な試みがないと私は思っていました。マリー・アンが言ったように、80 年代、90 年代におけるヨーロッパの統合は厳しいプロセスでしたが、それは政治経済の話で、そのころ文化的、あるいは芸術的なヨーロッパという考えはありませんでした。だからその考えを加えようと思った、というのが理由の一つでした。単に政治的、行政的な中心地としてのブリュッセルではなくて、文化的、芸術的な首都にしたかったわけです。これが一つです。

もちろん、フェスティバルを立ち上げること自体はいくらでもできます。私はこのフェスティバルを「最上級の」フェスティバ

ルにしないという決意をしました。最上級のフェスティバルを作るという決意も私は完全に理解できます。ただ、それは私の選択ではありませんでした。そのことによって私は、フェスティバルの責任や役割とは何か、という問いに大いに直面することになりました。

私にとってのキーワードは……午前中にも考えていたことですが、さまざまなシステムがあります。午前中のセッションも、日本の演劇関連の政策や演劇の環境をどう再構築するかということについてのものでした。私はそういった議論の中でアーティストのことが少々忘れられているのではないかと思います。多くのシステムができ、それ自体の生命を持つようになると、最終的にアーティストのことが忘れられてしまうわけです。まあ、これに尽きると思いますね。ですから、私が作ったフェスティバルでは、アーティストを全体の中心に戻したいと思いました。例えば、私は今ドイツで仕事をしています。ドイツのシステムが見事なのは分かりますが、それはあまりにも硬直していて、アーティストがそれに自分を適合させなければならないという状態になっています。システムがアーティストに適合するべきなのであって、その逆ではいけないと思います。ヨーロッパ全体の文化政策の考え方において——日本でもこうした考え方が始まるかもしれませんし、もう始まっているのかもしれませんが——私たちはアーティストの仕事を支援するためにいるのであって、アーティストが自分のフェスティバルや自分の劇場空間を埋めるために存在しているわけではない、という考え方が失われてしまっていると思います。フェスティバルのキーになるのは、アーティストが関心の中心であるという考え方です。それがきちんとできれば、残りのすべてはそこから自然に生まれます。私がコンテンポラリーな作品にフォーカスしているのは、死んだアーティストを関心の中心に置くことにはあまり興味がないからです。生きている人たちと仕事をしたいので。

コンテンポラリーな作品といった場合、それはさまざまな分野にまたがったものということも意味します。コンテンポラリーなアーティストは、映画、音楽、ダンス、演劇、ヴィジュアル・アーツなどを使ってひとつの作品を作ることがあるし、それは完全に可能なことです。それぞれの分野の境界線というものは、今かなり疑わしくなってきたのではないかと思います。

そして、ラディカルな意味で国際的でなくてはなりません。「ラディカルな意味で国際的」という言い方で、私は「非西洋的」であるということも意味しています。ヨーロッパには国際的と自称する西洋中心的なフェスティバルがたくさんあります。ある程度までは確かに国際的です。しかし、私たちヨーロッパ人は、今までにもまして、ヨーロッパが非ヨーロッパに向けた紋切型のまなざしに対抗すべきだと思います。私たちの考え方や世界を知覚するやり方は、いまだに非常に帝国主義的、植民地主義的だと思います。しかし、コンテンポラリー・アーツのフェスティバルで、世界のいろいろなところ——バンコク、東京、キンシャサ、どこでも——から若いアーティストを、都市的な文脈で呼んでくるとすれば、非西洋圏の同時代の文化がどんなものか、また違った概念を持つことができると思うのです。

アーティストを中心に置けば、そのアーティストの必要や希望に応えなければならないだろうとも思います。ということは、自動的に新作の制作、共同制作、あるいは支援をするということに

なります。それには、お金を提供するというだけでなく、企画の構築という形での支援や、作品を豊かにするためのマテリアルや人材とアーティストをつなげるという形での支援も含まれます。やはり、それだけリスクを伴う仕事だということになります。最上級のフェスティバルを作るなら、これが最上級なんだよというふうに観客に保証することができます。ニューヨーク・タイムズ、ル・モンド、なんでもいいですが、新聞での批評を見せたりすればいいわけです。しかし新作を作り上演するとなると、観客に「私はそれがどういうものになるか分からない」と言わなければなりません。ひどい作品になる可能性もあります。アーティストは優れた作品ばかりを作るわけではありませんから。この局面で言うことができるのは、「このアーティストは重要だ」ということだけです。果たしてこの作品がベスト・オブ・ザ・ベストになるかどうかは分からないけれども、このアーティストは私が出会った中でも最も興味深い人物だということは言えるのです。これが、繰り返しますが、アーティストを関心の中心に置くということなのです。

私にとって、アーティストが全く自由な状態で作品に取り組むことができるような一種のノーマンズランドをつくることも重要です。検閲がある国のことだけを言っているわけではありません。いわゆる自由な西洋にも検閲は大いにありますし、最悪なのは私たちの自己検閲です。最悪なのは、そのコミュニティとか、権力者とか、経済界にどうやって気に入られるようにするか、だってスポンサーが必要だからとか、そういったことです。美学的な許容範囲の狭さといったこともあるでしょう。なので、外界からの審美的、経済的、政治的、思想的、宗教的、その他さまざまな圧力や影響を受けることなしに真に語り合い、本当のことを言うことができる、一種のノーマンズランドを作る必要があるわけです。

私個人にとって、フェスティバルはいろいろな物の見方が対立するところですよ。単に素敵なパフォーマンスをたくさんやるということではありません。そんなのは面白くもなんともありません。私にとってフェスティバルとは、彼らが生きる社会に対して非常に個人的かつ批評的な視点を持ったアーティストが集まるということであり、彼らがどの国から来ようと、この世界の探究を彼らと共有するということです。こういった形で人々が一堂に集まれば、その考えが対立するということもありますし、あるいはどこかパラレルであったりすることもあります。重要なのは、こうした考えのぶつかり合いが、観客にとって自分の物の見方を考え直す、あるいは少なくとも自分の物の見方に疑問を持つ機会になるということです。私は、フェスティバルは電気ショックでなければいけないと言っています。それは私たちを目覚めさせ、「なんてこった、こんなことを自分はずっと考えていたのか」と言わせなければなりません。私たちは、いかに自分が取るに足りない信念や、世界に関する既成概念にとらわれているか、なかなか気づきません。フェスティバルはここに介入するものであるべきだと思います。この意味ではフェスティバルは非常に不穏なものであるべきだと思います。

それから、最後にもう一つ、あるいは2つか3つ言いたいことがあります。フェスティバルは、ピーター・ブルックとかその他のビッグネーム——彼らが現在でも最もビッグなアーティストであるとは限りませんが——だけではなく、まだ知られていない、活動を始めたばかりのアーティストを紹介する場でなくてはな

らないと私は思います。問題は、ビッグな人々が今どこにいるのか、未来のビッグアーティストが今どこにいるのか、そして彼らを早い段階で紹介することです。自分の作品を紹介し、それを発展させ、創作をし、違ったオーディエンスに対峙するためのプラットフォームを彼らに提供することが極めて重要だと思います。

それから最後にもう一つ。今度は本当に最後の一つです。フェスティバルは本当の意味でのプラットフォーム、人々が出会う場であるべきだと思います。アーティスト同士がお互いに会い、他のフェスティバルや劇場の人たち、地元の観客とも会う場であるべきです。ブリュッセルのフェスティバルでは、「アーティストック・ツーリスト」というある種のイニシアチブを導入しました。私はもうそのフェスティバルにはいないんですが、今でもこれは大変気に入っています。これは自分がいろいろなところに行って出会った人々、まだ国際的なフェスティバルで紹介するのは早過ぎると思われるような——というのは、これは非常に注意すべきところだと思いますが、フェスティバルはアーティストを殺すマシーンにもなり得るからです——人々を招聘するというものです。紹介するのが早過ぎ、作品が未熟だった場合、彼らを殺してしまうことになり、アーティストがそこから回復し評判を築き直すにはかなりの時間がかかります。ですから、私はアーティストを招聘することをいつも躊躇します。「私はこれで誰かを殺すことにならないだろうか」といつも考えます。そこで、大きなポテンシャルを持ったアーティストに出会い、かつ彼らが移動が難しいような地域に住んでいて、今世界で演劇に起こっていることに直面するような機会を全く持たなかったというようなときに、彼らをブリュッセルに招聘して、例えば10日間、全く義務がない形でフェスティバルに参加してもらおうということをやりました。全く義務がないとは言っても、彼らは一日中お互いに会って、非常に興味深い話し合いが行なわれました。例えば日本の作品を見たアフリカの人たちと、同じ作品を見たドイツの人たちの間で話し合いが始まったりするわけです。そうすると、彼らが見たのは全く違った作品であったかのような印象を受けます。見るとはどういうことかという全体的な問い、つまり、作品をどういう視点で見るのか、それがどう興味深いのか、またそこにどういう限界があるのか、他の人の解釈と対立することがいかに興味深いことか、といった問いがそこにあるのです。

これはコストがかかるばかりで、何も見返りはありません。フェスティバルにとって利益が上がるものではありません。しかし私は、フェスティバルというものはただ取り込み、取り込み、取り込むというのではなく、与えるということ、未来に投資することでもすべきだと思うのです。新作に投資するというだけでなく、発展の可能性のある個人にも投資すべきだと思います。私にとってフェスティバルの規模とは、アーティストとの非常に個人的なコンタクトや、アーティストとともに歩む道りによって決まるのです。これは他のいかなるシステムによっても置き換えられ得ないことだと私は思います。話が長くなり過ぎていなくなったらいんですが。

曾田 大変参考になるお話をしていただいたと思います。皆さん、ここにいらっしゃる方はこの分野のすばらしい業績を持った専門家であらっしゃるので、私が質問しようと思った内容がもう既に入っているということで、改めて質問をすると訊いている方が

馬鹿みたいに感じられるかもしれませんが、ちょっと確認させてください。

私はフェスティバルの社会的意義や機能とはどういうものかお聞きしたいと思ったのですが、フリー・レイセンさんがおっしゃったのは、フェスティバル一般というものに何らかの機能、何らかの意味があるのではなくて、重要なのはどういうフェスティバルを作るかなんだということだと思っんですね。

少なくともヨーロッパにおいては劇場が各都市、いろいろなところにありますし、文化政策がちゃんと存在しているというところがあって、その中でフェスティバルが日常的な劇場の活動とは違うものとしてあるという前提条件があった上で、フェスティバルというものに意味がある、影響力を持つ、その中でもクンステン・フェスティバル・デザールがとても評判が高いフェスティバルであるのはなぜかという、選択眼が信頼されている。同僚のフェスティバル・ディレクターやプレゼンターが一目置くというか、非常に尊敬をもってそのプログラムを見ていて、なおかつ次の年、その次の年と、同じ演目が別のところで上演されるというような影響力がある。そのことがフェスティバルの重要性、フェスティバルの意味と思っつてよろしいんでしょうか？

レイセン そうとも限りません。いかなる場合においてもフェスティバルは政治的なものだと思います。芸術作品が政治的であるべきだという意味ではありません。フェスティバル自体が政治的なステートメントなのです。社会の中にある催しを植えつけるわけですから、なぜそれをやるのか、その社会においてその催しによってどういった効果を達成しようとしているのか、ということが問われます。ですが、私はフェスティバルが社会的な役割をまっとうすべきだとか、政治的な闘争をまっとうすべきだと思っつてはなりません。アーティストが政治的な作品を作るべきだ、もしくは社会的にインスピレーションを受けた作品を作るべきだなどは全く思っつていません。政治的なステートメントは、先ほど言ったように、社会の中に場所を持っていない人々、つまりアーティストのためにノーマンズランドを作るという形でも実現することができます。そして、私はアーティストと彼らの思考、彼らによる社会の分析は、私たちの社会の動力源であると深く信じています。これを断ち切ってしまうと、全てが進化を止めてしまいます。ある催しを社会の中に植えつけ、社会と取り組むならば、この地域、この国、この都市にすでに存在しているものは何で、欠如しているものは何か、どうしたらそうした欠如のギャップを埋めていくことができるか、といったことを分析を行なうべきです。電気ショックであるということはそういうことで、それはかなり政治的な野心でもあると思っつています。

曾田 日本の方の関心に触れるであろうことをちょっとお聞きしたいと思っつています。午前中にお話をいただいた岡田利規さんのチェルフィッチュという劇団は、ヨーロッパでは一番最初にクンステン・フェスティバル・デザールが声をかけて、上演をして、大変評判がよくて、次の年も、その次の年もヨーロッパ・ツアーが続いていった。でも、日本ではチェルフィッチュという劇団はなかなかそういう状況にならない。まあ、少しそういう状況が出てきましたけれども、ヨーロッパではそういう、ある種制度的な保障があるというか、システムができあがっているけれども、日

本はそれがやっつと緒についたところだという認識で私はいるのですが、日本のマーケット、あるいはこの TPAM が果たす役割をフリーさんはどのようにお考えになりますか？ 新しい表現が社会に認められるということについてののですが。

レイセン マーケットは大嫌いなんです。本当に大嫌い。でもここに来るのは2度目なので、私がどこかおかしいんでしょう。マーケットが嫌いだというのは、売り買いをする場所だからで、売り買いという言葉は、アーティストがしていることや、私たちがプレゼンターとしてなすべきことに適用すべき言葉ではありません。プレゼンターとしてやるべきこととしては、リサーチや調査という方がずっと大きいと思っつています。アーティストがやっつていて、彼らの作業と生活の文脈、彼らの作品が彼らのローカルな文脈において持つ付随的要素などの理解に結びついたりリサーチや調査です。そして最終的にこの問いが出てきます。「この作品を他の文化的文脈に植えかえることは可能だろうか？」あるいは「そうすることでこの作品を殺してしまうことにならないだろうか？」という問いです。そういうこともあり得ますからね。

そういうわけで、私はマーケットが嫌いですが、来ます。なぜ来るか？ それはプラットフォームでもあるからです。そして、昨日気づいたんですが、私が東京に、TPAM に来るのは、マーケット自体ではなく、その副産物のためなんです。副産物の中には、プラットフォームとしての機能や、ここで上演される作品といったものがありますし、日本のアーティスト同士が会おうというのもその一つで、このマーケットが多くの人を引き寄せるということや、TPAM 周辺でいろいろなパフォーマンスが行なわれているということによってそれが可能になっています。アジア中の同業者たちと会って、誰が何をやっつているのかを学ぶ機会にもなっています。これは極めて重要で実り多いことです。私にとっては、丸岡さんを大変尊敬しているということ、彼女がやっつていての重要性を強く信じているということも動機になっていると思っつています。ですらこういっつたことは、誰を信用しているかということに深く関係してはいるのです。

マーケットが嫌いな理由は今言っつた通りです。売り買いの場だからです。アーツ・マーケットでは大勢のマネージャーに会いますが、アーティストにはあまり会いません。私はマネージャーと物事を議論するのは大嫌いなんです。アーティストは自分を売るべきじゃない。売り物じゃないんですから。もちろんアーツ・マーケットはすごく効率的なものなので、私たちプログラマーにサボる癖がつかます。TPAM に数日間行っつただけで、やろうと思っつれば次のシーズンのプログラムが一丁上がりになります。日本プログラムが簡単にできてしまうわけです。私たち皆がとてつもなく横着になってしまいます。アーツ・マーケットは怠け者のプログラマーを甘やかし過ぎだと思っつています。

でも、私は「副産物を展開する」という考えをいつも持っつています。つまりプラットフォームのことであり、それは短い期間で日本の最新の演劇作品をまとめて見ることができるという、非常に強力な瞬間にもなり得るわけです。それは素晴らしいものであり得ます。ブースを全部取っつ払って、一つの巨大なブースにしてしまっつて、素敵なレストランと素敵なバー、素敵な雰囲気をつくっつて、そこで自由に交流して、売っつたければ売っつればいいし、買っつたければ買っつればいいけれども、少なくともともに話ができる場

を作ったらい。私にとってはそれが「アーツ・マーケット」足り得ると思います。でも、そうであったとしても、予算の一部は本当に個人々人、アーティストの旅費としてとっておくではありませんか。アーティストック・ツーリストとして彼らが、他のフェスティバルや他の国の演劇を見に世界各地に行けるように。あるいはプレゼンターの旅費として、彼らが個人的に発見し個人的にアーティストとつながりを作ることができるようにし、私たちが常に百人単位でうろろろするというにならないようにしようではありませんか。これは私にとってはかけがえのないことですし、アーティストやプレゼンターの仕事の本質を成すことだと思います。

曾田 非常に大事なポイント、コアのところをお話いただいたと思います。ここが東京芸術見本市、マーケットという名称の催しの場であることと、マーケット自体を問い直すということでお聞きしましたので、フリー・レイセンさんがおっしゃるとおりだと思います。

午前中の岡田利規さんのお話を聞いていまして、彼は自分が作っている作品を自分で売ろうという気はないわけですよ。ただし活動の場は欲しい、あるいは活動の場を広げる、あるいは保障してくれる仕組みが欲しいということは言っているわけで、それをどうやったら可能にできるかということなのではないかと思います。このへんは後で皆さんにオープンに議論をしていただきたいところです。

それでは、今度はアジアということなのですが、シンガポールからおいでのタン・フクエンさんにお話をいただきたいと思います。フクエンさんはもともと、シアター・ワークスという劇団で俳優をなさっていて、日本で公演にも出演されたりしていたと伺っています。去年ヴェネツィア・ビエンナーレ、美術の世界では非常に著名という言葉では全く足りないぐらいの、誰でも知っている最大のイベントのシンガポール館のキュレーションをなさって、パフォーミング・アーツだけではなくて、ヴィジュアル・アーツの分野にまで活動のフィールドを広げていらっしゃいます。

フクエンさんからご覧になって今の世界的なパフォーミング・アーツの流通、作品がどのようにつくられて、どのように流通されていくかという仕組みについて、シンガポールの事情と、それが自分にとってどう思えるというようなところをお話いただけますでしょうか。

フクエン 最初に言っておくべきだと思いますが、私は非常に情報に貪欲な人間です。そして私は若いときから、駆け出しのころから移動がともしやすい状況にいたという意味で恵まれました。随分と旅行をし、いろんなものを見ることができました。しばしば滞在を延長して、さらにいろんなことを調べることもできました。若いときは元気だったので、ニューヨークに住んだり、ヨーロッパを放浪したりしながら、情報を全部取り込むことができました。そういう形で私は非常に西洋中心型だったのですが、ある日、一人座って自分に問い直しました。「僕は西洋の芸術について随分たくさん知っている。たくさん情報を持っているけれども、自分の裏庭、アジアについて何を知っているだろうか？」と問い、気づいたのは、インフラに原因があるということです。

西洋であのような構造ができあがっているのは、もちろん、近代というものが西洋においてどう成立したかという問題でもありますが、ではアジアはどうかというと、その中での価値体系やイデオロギー体系の違いに何らかの形で起因して、それ独自のまとまりを構築するに至っていないわけです。

そこで、アジアにもっと頻繁に帰ってくるようになって、拠点としてバンコクを選びました。アジアで情報を求める旅が始まったのですが、これは非常に大変な旅でもありました。どうしようもない状況だったからです。アジアには、とりわけ演劇の分野では、IETM に相当するものはありませんでしたし、アジアの中の人たちはお互いに十分に話をしていなかった。とは言え、こういった地域における出会いを始めていくためのイニシアチブは存在してはいましたが、私は「リベラル」な教育を受けたせいか、自らを権威として確立する人たちに対して非常に懐疑的です。ですから独自のリサーチを行なって、少々変人になってしまいました。あちこちに顔を出し、あれやこれやについて調べあげ、やがて、こうして集めた情報をどうすべきかと自問しました。この情報は共有すべきだと。当時私は批評家およびドラマツルグとして活動していましたが、上演をめぐる状況や、国際コラボレーションや国際プロダクションをやっていると自称するエージェンシーに不満を覚えていましたので、自分に可能な範囲で、個人として、ささやかであっても頑張ろうと思ったのです。まずは情報、方法論、あるいは対話に関わる問題が芸術的フローを滞らせているような局面を見極めることから始めました。そうやって、インディペンデントにイベントやプラットフォームを組織するやり方を見つけ出し、未来の一端を担うと思われるような新進のアーティストたちを浮上させるということに取り組んできました。

ここ 10 年間、非常に興味深い現象が起きています。物事がよりシステムティックに進行するようになり、地域全体のビエンナーレ化とでもいべき事態が起こっています。一晩のうちにアジアでビエンナーレが勃発し、あまりにも多くのアーツ・マーケットが出現しました。今、TPAM があって、もちろんこれは一番歴史の長いものの一つですが、他に韓国にも見本市があり、シンガポールにもあり、中国やインドネシアにさえあります。インドネシアだけでも確か 5 つはあったと思います。それぞれのマーケットがコンテンポラリーなものかどうかは自分で判断していただくしかありませんが、とにかく突然、誰もが文化産業のレトリックというものに巻き込まれることになったわけです。このアーツ・マーケット過剰現象——私はそのほとんどに参加したことがあります——の中で、私は「これらのマーケットは自分に実際何を提供してくれるのだろうか」と自問しています。

私はアーティスト——アーティストの芸術的ビジョンと、アーティスト本人——に興味を持っている人間なので、対話というのがキーとなる責務です。そこで、対話のための開かれたプラットフォーム、プロフェッショナルが自分たちのマーケットという枠組みの外で会えるようなプラットフォームを導入するために、IETM と協力しようと考えました。これが IETM のアジアへの出現の端緒になりました。そして幸運にも、それから毎年、私たちはアジア版の IETM を非常にインフォーマルに、中国、韓国、日本、そして今度の 6 月にはインドネシアのジャカルタで開催できるようになりました。

フリーが称揚していたようなミーティングのためのプラットフォーム

フォームは、もちろん、彼女が列挙した明白な理由から、私にとって大変重要です。しかも、ヨーロッパのフェスティバル・ディレクターとの出会いを通じて思うようになったのですが、アジアに来てよと言ってもなかなか皆さん来てくださらないのです。彼らの多くが又買いをしています。当然ながら情報を持っているキーパーソンから又買いをするわけです。世界各地の最新の傾向について確信がなくなると、彼らは買われているものを買うという形のショッピングに走るわけです。

私は、今までアジアで行なわれた IETM のミーティングは、行くところまで行ったのではないかと考えています。ですから、ジャカルタでのミーティングでは、両大陸からの人たちが来て、非常にオープンでインフォーマルな形で話し、成功事例や、情報交換や制作の最良のモデルを共有していこうと提案しています。それからアーティストが住まいを構えているところへ移動して、アーティストが実際にスタジオで仕事をしている環境そのものに入り込んでみるといいと思います。私はいつも、「エキゾチックなるものを警戒する必要はない」とさえ言っています。エキゾチックなるものは素晴らしいものでもあり得ます。エキゾチックなるものに対して、なぜ植民地主義の後遺症をわざわざ引きずる必要があるのでしょうか。まず本当に第一歩になるのは、私たちが他者に魅惑されるということです。フェアなアプローチを見つけることや、段取りに気をつけることが大事になってくるのはそれからです。ですから、まずはエキゾチックということを受け入れましょう。寺院を、山々を、アーティストが彼らの想像力のエコロジーをそこから得ている見事な自然を見なければいけません。それを共有しなければ、アーティストの持つ風景というのが分からないのです。ですので、ジャカルタの後はソロとジョグジャカルタに行くべきだと提案しています。これらの地域は芸術的創造の長い歴史を持っていますから、アーティストたちが実際にどういうところから出てきているのかを知るにはいいと思います。

最後に、理想的なミーティング・ポイントとはどういうものかということについての私のビジョンについてちょっと付け加えてください。

第一に、フリーが強調したように、アーティスト抜きでは想像力は存在しませんし、ユニークな視点から成る宇宙というものが存在しませんので、ミーティング・ポイントはアーティスト志向型であるべきです。そのためには、アーティストがその中で作業している基本的条件、彼らの実践を形作っている哲学やエコロジー、彼らが作品を通して提出する批評性に配慮しなければなりません。

第二に、商品を売り買いするというマーケットのロジックから離れて、プロセス志向型であるべきです。そのためには、彼らの場所やスタジオで、彼らを直接取り巻く社会環境の中でアーティストを知るといときに、私たちはそれを極めて厳密に注意深く行なわなければなりません。

次に、リサーチ志向型であるということです。リサーチによって、当然、私たちの作業の範囲で最大限に、私たちは情報の見つけ方、その情報が埋め込まれている論点に関して非常に詳細に知らなければなりません。こういったリサーチの過程でアーティストとも協働できれば、私たちは観客によりいっそう意義深いコンテンツを提供できるようになるでしょう。

また、私の考えでは、リサーチということには、アーカイブを作るためのロビー活動の必要性ということも含まれます。ニューヨーク滞在中、私はすばらしいアーカイブのあるニューヨーク・パブリック・ライブラリーでたくさんの時間を過ごすことができました。実際、私が舞踏の映像を初めて見たのはニューヨークでした。ベルリンにも、ブリュッセルにも優れたアーカイブがあって、非常によく運営されています。アジアにはこういったリソースがない。だから私たちは忘れる。私たちは皆、自身の歴史や伝統に関して健忘症です。情報ポータルはしかるべき場所に確立されていませんし、アクセスも確保されていません。

そして最後に、当然ながら、対話志向型でなければなりません。意見が違っても——「意見が合わないという同意 [agree to disagree]」という言葉もありますからね——私たちが常に対話を続けられるように。そうした対話のプラットフォームは、個人的なアーティスト同士の対話から、学者や専門家が彼らのリサーチの成果を私たちと共有するようなセミナーに至るまで、あらゆるスケールで実践されるべきだと思います。

曾田 ありがとうございます。ヨーロッパとは違うアジアの事情があるというところをお話いただいたのですが、一つだけ聞かせていただきたいのです。あるいは、ひよっとしたら答えにくい質問なのかもしれませんが。

東京でも IETM のサテライト・ミーティングをやりまして、フクエンさんもシンガポールで、今年インドネシアで IETM ミーティングのアジア・バージョンをされます。つまり、情報のプラットフォームとしては IETM のスタイルを取り入れている。いいところは取り入れるのはいいのですけれども、参加している人はヨーロッパの人が多くて、むしろ地元の人は少ないわけですよ。東京でも同じようなことになるわけです。ずっと参加しているのは IETM のメンバーの人で、東京でやったにしても、東京で参加する人はそのとき一回参加するだけ、というような人が多いわけです。では、作品のクリエーションを誰がやって、誰が広めて、誰が評価するのか、ローカルの人がどの程度、主体性とか関わりを持ってやれるのかということについて、意地悪く言うと、やっぱりヨーロッパ的な視点を入れて、良い悪いが判断されてしまうのではないかという疑念も持つのですが、そのへんについてはどう思われますか。

フクエン インフォーマルなネットワークですので、私たちが評価というものに関わるのかどうかは何とも言えません。具体的な目標や達成を設定して、それを基準に活動を評価するということはありません。これはあくまでも会うこと、遭遇することのための方法なのです。全てのアジア版において、東京は特にそうだったのですが、かなりのアジアの参加者を巻き込んでいくことを意識的にやってきました。私の考えでは、問題は常に経済的な問題なのです。そして皮肉なことに、ヨーロッパの関係者はしばしば「予算がなくて旅費が足りない」と言っていますが、アジアの人は言わずもがなです。ですからジャカルタのミーティングでは、私たちは確実にアジアとヨーロッパに同等のプレゼンスを確保します（オーストラリアからも参加してもらいます）。なので、ローカルの人にそういうふうには評価されているとは考えにくいことです。こう言うことで私が植民地主義的な傾向に抗っていること

になるのか、植民地主義的になっているのかは分かりません。私たちはただ、アーティストとのより接近した遭遇を作り出すということに真剣に取り組んでいるだけなのではないかと思います。

曾田 丸岡さんにも入ってもらって話をしたいところですが。では、最後に、塩谷さんにお話ししたいと思っています。今までどちらかというとヨーロッパの話から始めて、ヨーロッパと違うアジアの視点はどうか、ということをお話しいただきましたが、アメリカ大陸、アメリカ及びカナダというところには、実は APAP という全米規模のパフォーミング・アーツのミーティングがございまして、ここに毎年 2,000 人以上ですか、参加すると聞いていますけれども、規模としては北米一で——国際交流基金のウェブサイトに掲載されているマリー・アンさんのインタビューを読むと、IETM はその 4 分の 1 ですから、というお話だったのですけれども——IETM の 4 倍の規模の参加者がいるミーティングである APAP というものが毎年ニューヨークで行なわれているという状況があって、それから、カナダのモントリオールには CINARS というのがあって、もともとは Commerce つまり見本市という名称で始まったんですけど、今は Congress とか、Meeting、あるいは Network という言い方もなさっていると思います。アメリカ大陸においては状況が違うのかどうかということや APAP のことも含めて、どういう感想をお持ちになったかお話しいただけますでしょうか？

塩谷 [英語で] 日本語でいいですよ？

塩谷陽子と申します。アメリカのニューヨークのオーガニゼーション、ジャパン・ソサエティーの芸術監督しております。

APAP の話が出ましたが、APAP というのは Association of Performing Arts Presenters という組織で、アンブレラ・オーガニゼーションという言い方をするんですが、全米にいるプレゼンターの意見をまとめたり、プレゼンターを代表してロビー活動をしたりといった活動をしています。一番有名な活動のひとつが、普通「APAP」と団体の名前前で呼ばれているんですが、毎年やる APAP の「アニュアル・カンファレンス」、そこにみんなが集まってくるんですね。過去 3、40 年くらい必ずニューヨークでやることになっているんですが、「アニュアル・カンファレンス」というのが正式な会合の名前であって、「マーケット」でもないし、「フェスティバル」でもない。便宜上、それを主催している団体の名前『APAP』があるから」という言い方をしますが、実際には「年次総会」なんですね。

APAP のアニュアル・カンファレンスがそもそもどうやって、どれくらいの規模でスタートしたかという、3、40 年前の話は、私は若過ぎて知らないんですけど、例えばフェスティバルや、マリー・アンの IETM なんかと非常に違うところは、まず、アニュアル・カンファレンスと言いながら、いわゆる OA ショーとかポर्टショーと似たようなブースが 300 くらい並ぶんですね。そこが一つの中心的な会場にはなりますが、基本的にそこを中心的な場所として集まる人種と、便宜上ハブにしているだけで、ブースとは関係なくカンファレンスのためにニューヨークに来る人種ということと、大きく分けて 2 種類の人たちが APAP のアニュアル・カンファレンスの中にはいるのではないかと思います。

いろんな例外を省いて無理やり冠をつけますと、ブースが並ん

でいるところを目的に来る人は、舞台芸術を売り買いする人、つまりマーケットの人たちです。例えばミュージック・インダストリーというのは、コンテンポラリー・ダンスやバレエとは構造が全然違っていて、カントリー・ミュージックのミュージシャンを扱っているマネージメント・カンパニーや、あるいはネイティブ・アメリカン、日本語で言うところの「インディアン」の踊りをもう少しエンターテイメントな、シアトリカルなものにして回すエージェントや、そういうところでエージェントからプロダクトを買って劇場の運営を作るという種類の人たちです。

さっきフリーが言ったような、アーティストと会って、アーティストとものを作っていくという人たちとは、まず舞台芸術作品との付き合い方が違いますし、それをどう社会に出していくのか、つまり作っている人とできあがったプロダクトとの間での自分のポジショニングが、根本的に違う人種が 2 つあると思うんですね。エージェントを介して劇場のスケジュールを埋めていくというのもプレゼンターですし、アーティストと会ってアーティストと一緒にものを作っていき、あるいはアーティストが作りやすい環境を整えて、それを社会に問かけるというのもプレゼンターですが、私はこれは似て非なるもの、全然違う商売だと思っているんですね。だから、たぶん「マーケット」という言葉を使ったときには、前者の、エージェントと付き合っ劇場を埋めていくという含みがあるんじゃないかと思う。

丸岡さん個人を知っていて、TPAM のいろいろな構造を見てみると、本当はこの 2 つ目の方の、アーティストとコミュニケートして、アーティストが作品を作っていける環境を整えて、常にコミュニケートしながら模索していくような「プレゼンター」というものを、この TPAM は求めてきたのではないかと私は勝手に思っております。

APAP のアニュアル・カンファレンスの場合は、2 つのものを一緒に、同時に受け入れられるくらいのすごい規模で行なわれているんですけども、少なくとも私に関しては、後者の方の、マーケットではない方の人たちの種類に属していて、私自身の劇場がそういう運営的な立場にいるので、むしろマーケットの話はあまりしゃべるほどの知識もないし、情報もない、違う世界だということなんですね。

それでこちら側——今「こちら側」と勝手に呼んでますけれども——「プレゼンター」と言ったときに 2 種類いて、アーティストとどうやってしゃべっていくかといったときに、米国の中では、これをプレゼンターと呼ぶのかという言葉遣いが、近ごろ特に聞かれるんですね。「プレゼントする」というのは「上演する」という日本語を当てるのが多分一番的確じゃないかと思うのですが、アーティストとしゃべって、どう作っていくかということは、「サポート」とか「サービス」という言葉がふさわしい部分であって、またそれを作っていくことに関してファイナンスの部分はどうしていくかにも責任を持つという意味では、「プロデューサー」という言葉の方がよりふさわしい。プロデューサーって片仮名で言うところとちょっといかがわしいですけど。要はお金のことにまでちゃんと自分の責任を持ってプロダクションの提供をします。だから、近ごろは英語で presenter/producer なんて言い方をします。つまり、両方をする。

両方するには、先ほどいろいろお話が出ていたように、まずリサーチがないとお話にならない。結局、私ができるアーティストに

新作の委嘱をしようとかか、あるいは昨年はこんなふうシーズン組んだので、今年はこんなテーマでシーズンを組もうかと思ったときに、持ち玉がなければ委嘱をする先も分からないし、例えばこういうタイプの作品が欲しいと思ったときに、誰と話せばいいか分からない。あるいは、それを自分のところだけでプロデュースするのではなくて、あの人とこの人とこの人、あのプレゼンター／プロデューサー、このプレゼンター／プロデューサー、そしてもう一つあれと組んで、合同でプロデュース／プレゼントをしていこうというときには、結果的にはツアーという形状をとっていくわけです。そうしたときに、もともと知識がなかったりリサーチが行なわれていなければ、「私が今こういうことを抱えて、考えているのよ」ということが、どのプレゼンター／プロデューサーに話を持っていったら、その人の胸やプランに入っていくかが分からないですよ。

なんでそうやって3人、4人、仲間を集めるのかと聞いたら、一番大きな理由はファイナンスの問題で、例えばプロダクションが50,000ドルするとすれば、4人集まったら1カ所12,500ドルで済むという構造もありますし、新作を作る場合、1カ所でボンとやって打ち上げ花火のように終わるよりも、1回、2回、3回、4回やるにしたがって作品自体もシェイプアップされて、午前中の岡田利規さんの話じゃないですけど、より広いパブリックに向かって語れるような、強い作品になっていくという言い方もあります。

元の話に戻ると、そうしたとき、どういうアーティストがどういう作品を作っているのか、あるいはどういうアーティストがどういうキャリアの段階にいるのか、次にこういうことをすることが彼の興味やベネフィットにつながっていくだろう、という発想ができる。さらに、どういう仲間を集めたらプロデューサー・チームができあがる、あるいはツアーのオーガナイズができるというようなことは、相当いろいろ知ってないと無理だと。知る方法には2つあって、とにかくこの業界ですから、生ものを見ないとお話にならないですから、生ものを見る。1回、生ものを見て、同じ作家の生ものを2回、3回見れば、その次くらいからDVDを見てもある程度想像がつくという段階になりますよね。さらに、例えば1個見て、「うーん、なんか面白いかも」と思って、ものすごくたくさんものを見ている人たちと会って「あれ、どう思う？」という話をするとき、特にアメリカなんかは人によってもその見方が非常にいろいろあるので、私が「はあ？」と思ったような作品を、「いや、あれはこうこうこうで」と言われると、「なるほど、そういう見方もあるのか」と目からうろことか。あるいはもうちょっと自分にフレキシビリティを持たせて、ちょっと待って、次の作品ももう一回辛抱して見てみるかとか、そういう行為が起きるわけです。そういう行為をするには、やはりプレゼンターがメールでやっているだけでは埒が明かかないところがありまして、実際にこうやって物理的に会ったときに「あれ見た？」「これ見た？」「あれっていいってあの人が言っていたんだけど、あなた見た？」とかいう話ができるというのが、ミーティング・ポイントとしてのAPAPの最大級のメリットだと、私の方の業界にいるプレゼンターは基本的にみんな思っています。

ただ、実際にあそこまでのすごい規模になりますと、人と会うためのアポ取りだけでも反吐が出そうなくらい大変なので、実際「Everybody hates APAP」という言い方をするくらい、オエ

ーッていうくらいのものですけれども、ただ、オエッて言った後には、やっぱり人と会って、あるいは、いつもヒルトン・ホテルが会場なんですけど、巨大なヒルトン・ホテルの中をブラブラ歩いているだけで——よく私はジャングルになぞらえるんですけども——誰かに会って、絡めとられて、立ち話をする。また、3、4歩歩くと、誰かに絡めとられて、あるいは自分が絡めとったりして、立ち話をする。

そういうことは、やっぱりEメールやスカイプでは絡みとれないので、みんなが集まって、プラットフォームと呼ぼうが、フェスティバルと呼ぼうが、あるいはカンファレンスと呼ぼうが、マーケットと呼ぼうが、とにかくその場に集まってくることは、我々プレゼンターにとってはとても大事な機会だと思っています。しゃべり過ぎたかな。

曾田 いやいや、ありがとうございます。かなりわかりやすくコンパクトにお話しいただいたんですけども、時間が限られているものから、残り時間があまりなくなってしまいました。

今日、日本の「公立文化施設」と呼ばれる、地方の自治体が建てて運営している劇場——普通は作品のクリエーションをしていないところが圧倒的に多いんですけども——そういうところの方々がある程度いらっしやっているとします。それぞれの地域の自治体の役人の方、役所の方は、クリエーションが必要だとは必ずしも思っていらっしやらないとか、あるいは周りの人がそういうニーズを持っていないので予算をつけることができないとかいう事情をお持ちの方が結構いらっしやると思うのです。

そこで残った時間で皆さんにお聞きしたいのですが、作品のクリエーションとか流通とか、アーティストを支える仕組みが必要だということと、文化政策というものをどのように結びつけたらいいのかということについて、日本の事情はお分かりにならないにしても、ヨーロッパならヨーロッパ、アジアならアジアで有効だと思われること——最初にマリー・アンさんはロビーイングということについておっしゃいましたけれども——についてご意見をいただけますでしょうか。

ドゥヴリーク ありがとうございます。それについて、そしてそれ以外のことについても話をしたいと思います。私は長い間イギリスに暮らしていました。そして私が暮らしていた時代はイギリスの文化支援システムもどうやって政策を改革することができるのかを検討していた時代でした。当時「ニュー・アーツ・アンド・メディア・ストラテジー」というものを考察するために書かれた非常に面白い研究の一つが、演劇に関するものでした。アーツ・カウンシルが12本くらいのドキュメントをそれぞれの芸術ジャンルに関して委嘱したんですけど、特に面白かった2つは、詩についてのものと演劇についてのものでした。そしてその演劇に関するドキュメントは、いくつかの、当時はかなりショッキングなものだったような興味深い考えを提出しました。

まず、システムよりも個人の重要性の方が高いという考えが提出されていました。非常に優れた、ダイナミックで知的な人材がいれば、その人がフェスティバル、劇場、あるいはカンパニーを成功に導くことができるという考えです。フォーマットが必ずしも成功や失敗を決定するのではなくて、それを決定するのは人材のダイナミズムであるということでした。そしてそのときからイ

ギリスでは、長い時間をかけて変化が起き、現在、個人の能力を
発展させることを目指すいろいろなプログラムという形で結果
が表れてきているのではないかと思います。これがシステムにつ
いてのコメントです。最良のシステムを作ることができるか、と
いうことに関しては、理想は実生活においては存在しないという
普通のことを私は思います。

今ヨーロッパで私たちがやっていることについては、ヨーロッ
パでは文化に関するロビーイングのプロフェッショナルリズムが
成長してきていますので、私たちはヨーロッパレベルの、EUの
文化政策に対して働きかける努力をしています。私はクリエイテ
ィビティとクリエイションについてのヨーロッパのワーキング
グループの議長をしています。これは非営利なもので、いわゆる
文化産業、ビデオや映画、音楽産業とは関係ありません。そし
て、の中で私たちは、価値体系の連鎖の全体が大事なのだとい
う考えあるいは概念に至りました。一つの繋がりが弱かったら全
体が弱められてしまう。価値体系の連鎖というとき、私たちは5
つの領域を念頭に置いています。1つ目は教育や訓練、例えば学
校での芸術教育からアーティストのプロフェッショナルな訓練
までの全過程、そしてこの分野で働く人々の継続的な教育です。
2つ目はクリエイションです。クリエイションは必ずしもプロダ
クションではありません。時にはそうだし、時にはそうではない
と。そして3つ目がプロダクションということになります。4つ
目がその作品の国中あるいは地域の中への流通あるいは伝播の
問題です。そして5つ目は伝統的にはドキュメンテーションとも
呼ばれるようなことですが、いちばんこれが興味深いと思
います。というのは、この場合私たちは具体的にメディアのこ
とを考えているからです。おそらくあらゆる社会で、批評家の役割
は今非常に脅かされていると思います。新聞は以前ほど批評家に
執筆を依頼しなくなっていますし、人々は批評的な訓練を通過し
たかどうかに関わらずブログを書いています。従って、作品につ
いて知的にかつ興味を引くようなやり方で書く能力、そしてアー
ティストの意図を理解し、作品と観客を媒介する能力、こうい
ったものが失われつつあります。ヨーロッパで私たちが戦い取ろ
うとしているのは、これら5つの点が同等に重要で、互いに結び
ついている状態、したがって切り離された形で流通システムを持
つこともできず、クリエイションのプロセスに関して劇場とフェ
スティバルが切り離されてあることもできず、批評家の批評的
プロセスから切り離されていることもできないという状態です。そ
うやって、この円環にいる全ての人々が繋がり、うまく共同で作業
できるのではないかと思います。

曾田 ありがとうございます。2年前にマリー・アンさんが
TPAM でお話しになったことを今回の勉強のために読んで
ますが、プロフェッショナルが継続的に集まることによって新しい
意味が作られるという言い方をなさっていて、だから、おっしゃ
っていることはそういうことだと思いますが、一つのシステムが
導入されればそれで何とかなるということではなくて、全体的に、
今5つ挙げられましたけれども、教育、クリエイション、プロダ
クション、ディストリビューション、ドキュメンテーション、こ
ういうことが継続的に行なわれることによって、それまでにはな
かった考え方が皆さんに共有されていくというか、広がっていく
ことが重要なのではないかと思います。

では、フリーさんにお伺いしたいんですが——これもアドバイ
スというか、考えを聞かせていただきたいんですけども——日
本では、この種の業界の人が集まることの意味がなかなか業界以
外の人に伝わりにくい、あるいは、この分野の専門家が専門家と
して行政の側から評価されないというか、遇されないという傾向
があって——国際交流基金とか地域創造などの東京芸術見本市
を主催している団体は、そこが他の団体とは違って、ちゃんと専
門家の意味を認めている団体だと私は思うんですが——ヨーロ
ッパにおいては、文化的な活動というものが、公共がサポートす
るに足る活動であるということは当たり前の前提なのでしょう
か。それともあまり必要性は高くはないと思う人々はいいて、それ
に対して日常的にこの業界の人は説得を繰り返しているという状
況なののでしょうか。どういう状況なののでしょうか。

レイセン 違いは何かというと、ヨーロッパでは、芸術が非常に
制度化されて、政府によって組織立てられているということだと
思います。ですので当然、そういった機関のトップに対して尊敬
の念が持たれています。そういう職業が存在し、尊敬に値するも
のだということは明らかにあります。でも注意しなければなりませ
ん。私が思うに、ヨーロッパは絶対に模範とすべきモデルでは
ありません。ヨーロッパでも機能不全に陥っていることが多々あ
ります。マリー・アンがプロデュース、共同制作、教育、その他
諸々について言ったことも、具体的にヨーロッパの状況を見てい
きますと、そんなにすばらしいものじゃありません。まず最初に
私に思い浮かんだのは、例えばイタリアのディストリビューショ
ンの状況です。ひどい状況ですよ。国営劇場がいくつもあって、
これらはセールスマンみたいなものなのです。「おたくのプロダ
クション買ってあげるから、うちのを買ってくれ」、そして、5
人か10人のパートナーと一緒にやればシーズン一丁上がりとい
うわけです。現実にもこういうことが起きているんです。演劇の
ための予算の大部分がこういった劇場に投下されています。そう
いうわけで、相当保守的なプロダクションがそういった大きな劇
場でプロデュースされて、それがあっちこちの大きな劇場の間
をぐるぐるめぐっているというだけなのです。ですから皆さんに
言うておきたいんですが、今朝フランスとの比較がいろいろ出ま
したけれども、悪いけどフランスの今の演劇状況を見ればこれも
決してそんなにすばらしいものではありません。システムがそん
なにすばらしかつたならば、そもそもどうして面白いものが出て
こないんでしょう。ドイツのシステムはどうかと言えば、厳格極
まりないので、新進のアーティストを殺しています。生きていく
ための、作業するための、息をするためのスペースがないのです。
ですから、他のモデルを見るのだったら、ポジティブなところ
だけじゃなくて、失敗もちゃんと見ていくことが大事だと思います。
そして、同じ失敗を繰り返さないでください。私たちはヨー
ロッパで随分と痛い目にあってますし、まだ何かを達成したわ
けじゃありません。ですから、新しい政策を作るのであれば、私
たちがヨーロッパで躓いた同じ石に躓かないようにしてくださ
い。

曾田 シンガポールにおいて、あるいは東南アジアエリアにおい
て、政府と業界のプロフェッショナルの関係性はどのようなふう
になっていますでしょうか。

フクエン 告白しますと、私はシンガポールにはあまりいいの
です。でも、今何が起きているのかは追いかけています。ここ
10 年間、ナショナル・アーツ・カウンシルが発足しましたので、
物事が制度化され、集中化されてきました。そういったやり方
に対して十分に批判している人は誰もいません。実際、政府その
ものが企業スポンサーシップを勝ち取るためのポータルとして機
能しています。アート関係の団体は企業からの直接のスポンサー
シップをほとんど全て失いました。代わって企業スポンサーはお
金のプールとしてのアーツ・カウンシルに寄付をすることの方
を喜んでいます。そしてアーツ・カウンシルがそれをどう分配す
るか決定します。つまりある種非常にトップダウンな段取りがで
きあがっており、企業からの直接の資金がなくなったゆえに、ア
ーティストはアーツ・カウンシルとその時々の方針に依存する度合
いが高まってきています。こういう依存状態は芸術活動を本当に
阻害します。もっと懐疑的に見るならば、お金を持っているところ
に抵触するようなことを言ったり、飼犬が手を噛むようなこと
をすればお金がもらえませんから、芸術的コンテンツそのもの
が統制されてきます。こういう政治的風土にある国で、こういう
体制をどう解放すればいいのか。私は今のところはあまり楽観的
ではありません。

曾田 アメリカの事情というか、政府と、プロフェッショナルと
いうかこの業界の関係について、何かコメントいただけること、
ありますか。

塩谷 ご存知のように、アメリカは行政の支援がないことで有名
ですから、そのことについてはあまり比較のしようがないですけ
れども。アメリカでは、金額はすごく少ないんですが、各リー
ジョンごと、例えばニューイングランド地方とか、真ん中へんとか、
真ん中へんの西の方とか、そういうところにまとめてお金をあげ
て、その行政からまとめてお金をもらったところ——それもノン
プロフィットの組織なんですけれども——が、直接プロフェッ
ショナルとコネクして、助成金をあげる、あるいは助成金だけ
じゃなくて人と人をつなぐようなファンクションをするというこ
とがあります。行政の人とプロフェッショナルの人の間に、半分
プロフェッショナル、半分行政みたいなファンクションを担うイ
ンスティテューションが入っているのが、少なくとも日本の今日
の現状や、今日までの現状よりは健全な部分じゃないかなと思
います。プロがいるかどうかという問題もありますけれども。

レイセン 今朝の議論についてももう少し言いたいのですが。舞台
芸術の助成金を劇場だけに出し、個々のアーティストに分配しな
いという政策があることを聞いて、私は非常に懸念を覚えました。
これは間違いなく終焉の始まりです。本当に必要なのは個々のア
ーティストを直接サポートすることだと思います。劇場にお金を
出すのであれば——劇場というのは最終段階ですから、劇場がプ
ロデュースしたりプレゼントするためのお金を必要とするとい
うのはその通りですが——何よりもまず、それらの劇場にこれまで
とは違ったタイプのディレクターを置かなければいけません。本
当にやる気があり、知識とプロフェッショナルなスキルがあり、
誰を招聘するのか、何を制作するのか、それをどうやるのかを決

定できるようなディレクターでなければいけません。これが一つ
です。劇場のお金を増やしてあげて新しいミッションを与えると
いうのはいいとしても、それを実践するには新しい人材が必要だ
ということです。

2つ目は、劇場の決定にアーティストが完全に従属するよう
になったらどうなるか、ということです。今では誰もが（岡田）利
規を知っていますが、5年前、10年前、彼が作業を始めたころ
には、彼をサポートしようなどと考える劇場は日本に一つもな
かったに違いありません。ですから政府からの個人への直接のサ
ポートが必要なのであって、それを劇場を経由してやってはいけ
ません。

3つ目は、アーティストがそこで作業したいというときに、劇
場はあれこれと条件を机上に挙げるべきではないということ
です。アーティストにはその劇場で、一緒にやりたい人、望ましい
リズム、かけるべき時間等々をもって作業する自由が必要です。
そして例えば今ドイツを駄目にしているような厳格なルールで
縛ってはいけません。

曾田 アーティストを支えることは必要だけれども、支えるシ
ステムだけではかえってアーティストが死んでしまうというこ
とだと思います。では最後に、TPAM の流れの中で、「マーケット」
という名前をつけて始めたんだけど、それ以外の要素、「ミ
ーティング」とか「プラットフォーム」というような言葉もず
っと出ておりましたけれども、その部分を実質的に担ってきた部分
もあるということだと思うんですが、主催者である丸岡さんとし
てはプラットフォームの要素という側面がもうちょっと強調
される方向に進むだろうということでも理解してよろしいん
でしょうか。

丸岡 私は主催と言っても非営利団体の人間なので、自分たちの
バジェットもあるわけじゃないし、そのバジェットを作ることに
成功しているタイプの人間でもありません。ただ、なぜこういう
問いかけをするような会にしたのかというと、日本にはア
ーティストの協会などが声を上げるという機会はあったと思う
のですが、私たちのようなプレゼンターの立場の人が声を上げる
ことはすごく難しかった。それは劇団制を敷いていたからとい
うのもあると思うんですが、長くなりますから日本のシステムの
説明については割愛します。しかし当事者になれば、カンパニー
側の制作の人も、劇場側の制作の人も、作品と観客をつなぐ
という同じ方向を向いたものなんだ、ということに腐心してき
たつもりなんです。その部分をどう展開していくかということ
を考えたということが一つ。

それから、「見本市」「マーケット」という言葉からイメージ
されるような内容がもう求められていないのではないかと
いう、名前の問題がありますね。

最後に、場所とお金を渡せるというタイプの組織ではあり
ませんから、何がっていうと、例えば東京にも、それから日本
各地に、キャラクターのある劇場がたくさんあるわけですから、
そこに出かけていくことがすなわち、例えばフクエンさんがさ
っき言ったエキゾチックな体験になったりするんです。あと、
一つ一つの公演にはそれぞれのプロデュースがあるわけ
ですから、そのことによって知ることができる多くのことがあ
ると思うし、そうやって

各カンパニー、各劇団が自分たちの作品を誰かに見せていくという行為自体がいくつかのことを知っていく機会になると思います。そういう実感を通したミーティングをコツコツやっていくべきだと思うし、それは国内だけでやらずに常に開いていくべきだと。

やっぱりどうしても日本というのは、情報を開いていこうとしても、誰かがまとめていて、失敗しちゃいけないからっていう理由で隠してしまう。例えば、助成金の事業仕分けがあったときも、それについてフォーラムをやって、最初だからナイーブな意見もいっぱいあるわけですよ。それでも言うべきだと、そこからスタートしなければならぬと。それが例えば、未熟であるがゆえに恥ずかしいということでカットされてしまったりしないような状況を、この場は作ってきたと思うのですが、それをもっと更新していく意味で、「見本市」というのはちょっとふさわしくないのかもしれないというのが、個人的な——私も職種、ポジションを持ってはいますが——意見です。

もう一つだけ。ショーケースの出し方なんかもそうなんです、競争的にならないということを心がけてきました。違う見方ができるように、全然違うジャンルのものを紹介したり。今回、日本のダンスショーケースがありまして、それでちょっと物議をかもしたりもしたんですが、ダンスに見えないかもしれないものが入っている。でもそれが今の日本のコンテンポラリー・ダンスと呼ばれるものの一つのあり方なんだと。他にも優れたものがいっぱいあるんですね。コンテンポラリー・ダンスそのものっていう形で優れたものもあるんだけど、競争的にならないことを心がけた結果、そういうディレクションになっているということもあります。

曾田 済みません。進行が悪くて、もう時間がないんですが、見本市が15年以上にわたって東京で行なわれてきたことがすごく、我々にとって財産だと思いますし、ヨーロッパ、アメリカの方々が非常に例年、継続的にいらっしゃっていることが東京の芸術見本市の有用性の証だと思うんです。例えばヨーロッパの人にとっても、別のネットワークが広がるという意味ではすごく貴重な拠点であり、ハブとしての意味はますます増えているのではないかと思います。今後もそれは減らないと思います。ヨーロッパスタイルを東京でやるという話ではないという話がずっと皆さんから出ておりますし、東京だけでもなくて、日本のいろんなところで違った可能性が考えられるわけですから、TPAMが、それを持ち寄って、それがネットワークとして広がっていくという場であり続けていただきたいという個人的な要望を述べまして、このセッションを終わらせていただきたいと思います。参加していただいた皆さんに心から御礼を申し上げます。ありがとうございました。

丸岡 ありがとうございました。明日の午前中も引き続き、一連の流れとして、岡田利規さん、平田オリザさんのディスカッションが続きます。よろしければご参加ください。どうもありがとうございました、皆さん。

この後、5時から中劇場のホワイエでレセプションがございまして、その後ショーケースがございまして。あと、パスのある方は皆さん、TPAM ショーケースというところに行きますと公演が

見られますので、ぜひ、行ってください。どうもありがとうございました。

[了]

都市に浸透する「劇場」空間 —— イギリスの舞台芸術から

3月4日 [木] 10:00~12:00 / 東京芸術劇場 大会議室

モデレーター：住友文彦 [キュレーター / NPO 法人アーツイニシアティヴトウキョウ]

スピーカー：タソス・スティーヴンス [コニー ディレクター]

マット・アダムス [ブラスト・セオリー主宰者]

ダンカン・スピークマン [アーティスト]

塚原悠也 [contact Gonzo ダンサー]

exonemo (エキソニモ) [アーティスト]

●SUMITOMO Fumihiko



1971 年生まれ。東京大学大学院総合文化研究科表象文化論コース修了。NTT インターコミュニケーション・センター、東京都現代美術館などに学芸員として勤務。'04 年には日中韓の若手アーティストを紹介する「アウト・ザ・ウィンドウ展」、「アート・ミーツ・メディア：知覚の冒険」展などを企画。'07 年に中国を巡回した「美麗新世界展」などで、日本の現代美術を海外へ紹介する企画にも関わる。'09 年、ヨコハマ国際映像祭ディレクターを務める。おもな共著に「複雑で便利な時代と見えなくなるアート」(『21 世紀における芸術の役割』未来社・'06 年)、『キュレーターになる!』(フィルムアート社・'09 年)がある。

●Tassos STEVENS



心理学の博士号を修め、劇場のディレクターやプロデューサーとして活躍後、アートのジャンルを超えた参加者主導型のインタラクティブな作品を手がける「コニー」の共同ディレクターを務める。現在は、10 代の若者と双方向のブロードキャストの関係性についての調査をはじめ、iPhone 向けゲームのデザイン、公共スペースを舞台にした地域住民に向けたプロジェクトなど幅広い分野で活躍。最近英国で開催されたアートの今後とテーマにした大きなシンポジウムでもスピーカーとして登壇、その発言は多方面から注目を集めている。

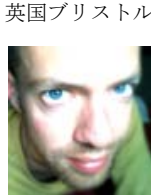
●Matt ADAMS



1991 年にブラスト・セオリーを創設。ブラスト・セオリーは新しい技術をパフォーマンスの中に取り入れた先駆的なアーティストとして高く評価されている。英国で優れた映像作品に授与される BAFTA のインタラクティブ部門に 4 回ノミネートされ、アルス・エレクトロニカでも金賞を受賞。マット・アダムスはテート・モダンや ICA などでもキュレーションを手がけ、様々な大学で講義を行っている。現在英国エクセター大学の名誉フェロー、セントラル・スクール・オブ・スピーチ・アンド・ドラマで客員教授を務める。近年の作品として「ライダー・スポーク」を発表するほか、2009 年のヴェネツィア・ビエンナーレにも出展した。

www.blasttheory.co.uk/

●Duncan SPEAKMAN



英国ブリストルを拠点とするアーティスト。個人的・社会的環境における人々の音との関わりを主なテーマとして探求。自身の作品の中にも音を効果的に取り入れ、公共スペースで人々が身体的に感情的に関わりあえるような環境や体験を生み出している。現在は場に反応する作品や、ストーリー・ゲーム、演劇パフォーマンスなどを手がけ、ISEA やフューチャーソニックなど英国内外のフェスティバルに参加、活躍の幅を広げている。2008 年からはブリストルのパーベイシブ・メディア・スタジオでレジデンスを行っている。

●TSUKAHARA Yuya



1979 年生まれ。2006 年より友人たちと公園で厳かに殴り合い、また高いところから飛び降りたりする過程で「contact Gonzo」を開発し、そのメソッドを元に即時的、トラッシュ的に都市と人と関わる。これまで南京トリエンナーレ、プラトーフォーム・ソウル、横浜国際映像祭、HARAJUKU PERFORMANCE+、吾妻橋ダンスクロッシングなどに参加。2010 年は六本木クロッシングにも参加。関西学院大学文学部美学専攻修士課程修了。NPO 法人ダンスボックス運営スタッフ。金粉ユニット・新世界ゴールデンファイナンス切り込み隊長。

●exonemo



千房けん輔と赤岩やえによるアート・ユニット。1996 年より、デジタルとアナログ、ネットワーク世界と実世界を柔軟に横断しながら活動。テクノロジーとユーザーの関係性を露にし、デジタル・メディアが現代社会へ与えるインパクトについて、ユーモアのある切り口と新しい視点で数多くの実験的プロジェクトを手がけている。2006 年、アルス・エレクトロニカ (オーストリア) ネット・ヴィジョン部門でゴールデン・ニカ賞受賞。活動の拠点は東京と exonemo.com。

丸岡 ただいまより、東京芸術見本市最後のセミナー『都市に浸透する「劇場」空間——イギリスの舞台芸術から』を始めたいと思います。このセミナーは、Ustream で同時中継をしております。配信は英語のみ、海外のみなんですけれども、あらかじめご了承くださいませでしょうか。よろしいでしょうか。では、スピーカーのみなさんをご紹介します。一番向こうから、エキソニモの赤岩さんと千房さんです。続きまして、contact Gonzo の塚原悠也さんです。続きまして、ダンカン・スピークマンさんです。続きまして、ブラスト・セオリーのマット・アダムスさんです。続きまして、コニーのタソス・ステューヴンスさんです。最後に本日のモデレーターをお願いいたしました、キュレーターでNPO 法人アーツイニシアティブトウキョウの住友文彦さんです。

昨日は、似たテーマで制作者、企画者側からのセミナーを実施しましたが、今日は、アーティスト側の立場からのセミナーとなります。それでは、住友さん、よろしく願いいたします。

住友 はい。住友です。おはようございます。みなさん、起きていますでしょうか。ちょっと朝早いので、たぶん後から参加する人もいると思うんですけども、簡単に僕の方から進行についてご説明をしたいと思います。まず私は、普段現代美術という分野で仕事をしている者なのですが、特に都市、あるいは身体表現、新しいメディアといったものに関心を持って仕事をしてきますので、こういったことが今日の話のキーワードになっていくんじゃないかなと思っています。まず、最初に3人のイギリスから来ているアーティストの方たちに5分から10分ぐらいのプレゼンテーションをしてもらいます。その中で、彼らがどうしているか、すでに彼らのパフォーマンスに参加された方もいるのではないかと思います。そうでない方もいらっしゃると思うので、簡単に活動を見ていただけます。その後、日本側のパネリストのエキソニモと塚原さんから、彼らもどうしているかお話しいただけます。日本のパネリストの人たちのアプローチというのは、もしかしたらちょっと違うかもしれないですけども、なんらかの形でこの3人のやっていることも、イギリスの3人がやっていることも関係があると思って、今日は参加してもらっています。

そういう順番で話をしていくんですけども、まずお互いのアプローチの違いみたいなことをパネリストの人たちが話していくということをやってみますが、わりと早い段階でフロアから、彼らのやっている活動の背景、文脈、そういったものについてのご質問もどんどん受け入れたいと思っていますので、是非そのように思っておいていただければと思います。

はじめに進行上のことなんですが、今日、実はタソスさんがこの後、ショーケースにコニーで参加します。それが、この後12時からなのですが、このシンポジウムが終わらないと始まらないので、12時になったからということで抜けなくても大丈夫です。それまで安心してこちらの方におつきあいいただければと思います。

では、はじめのプレゼンテーションですけども、ブラスト・セオリーのマット・アダムスさんをお願いしたいと思います。私は、2005年にICC [NTT インターコミュニケーション・センター] でブラスト・セオリーのパフォーマンスをやったこともあって、今日彼らの最近の活動について聞くのを楽しみにしてい

ます。ではマットさんよろしく願いいたします。

アダムス ありがとうございます。簡単にブラスト・セオリーについて説明してから、数分間で私たちのプロジェクトのひとつについてお話しします。ブラスト・セオリーは3人のアーティストのグループで、英国のブライトンに拠点を置いています。私たちは継続的にノッティンガム大学のミクスト・リアリティ研究所とコラボレートしています。ミクスト・リアリティ研究所は科学者のグループで、学際的なチームを組んでリアル・スペースとバーチャル・スペースの間の境界について研究しています。

私たちの作品をつなぐ糸、探ろうとしているテーマのひとつは、特にこの10年間は、ゲームという概念をめぐるっています。ゲームはどうしたら文化的なフォルムとみなされ得るか、ゲームの芸術的な可能性を引き出すにはそれをどう活用したらいいか、といったことです。ゲームは明らかに私たちの文化生活の大きな一部を成していますが、より成熟した文化的フォルムと同等のレベルで考察されるようになってからはまだ日が浅い状態です。私たちは、ゲームを単なる活動としてではなく、芸術のフォルムととらえたとき、ゲームがどのようなものであり得るのか、ということを考えたいと思うようになりました。

また、私たちは都市そのものと、都市のストリートに作品を持ち出すことに大変関心を持っており、都市を芸術活動の背景ととらえるかどうかということを考えています。

3点目として、私たちはインタラクションと参加というものに大きな関心を持つようになり、ある程度までアーティストの役割というものの自体を組み替えようとしています。私たちはグループ内——ジュー [・ロウ・ファー] とニック [・タンダワニツ] と私——でコラボレーティブに作業していますが、ノッティンガム大学など他のパートナーともコラボレートしています。私たちはまた、観客とどのようにコラボレートするかということにも関心があります。私は演劇畑の出身です。私はとりわけ、ある特定の瞬間、ある特定の空間における、1人のパフォーマーと1人の観客の関係に関心を持っています。私は、この4つの構成要素によって、演劇はエキサイティングな活動になると考えています。しかしこの10年、こうした関係性の組み替えを新しい形で問うような変化がいろいろと起こってきていると思いますし、誰をパフォーマーとみなし誰を観客とみなすのかということは、時代とともに移行していくのだと思います。瞬間ごとに移行しているとさえ言えるかもしれません。こうした問いを私たちは作品を通して探っているのです。

最後に、私たちの作品のテーマに関してですが、私たちはとりわけエレクトロニック・スペース——私たちの対話を可能にする一連の新しいデバイスやテクノロジーの出現——と、それが私たちが言うこと、その言い方にどのような変化をもたらすのか、ということに非常に関心を持つようになりました。こうしたものが単にポジティブな変化ではなく、代償も伴うものだということを認識するために、アーティストとして私たちは、そうした移行や変化のいくつかを解明し、同定し、それらを検証するのに適切なタイミングを見つけなければなりません。私は、信頼ということが、こういった諸々の変化の中核にあるのではないかと考えています。周りの人間とどうやって関係を作るのか、周りの人間との関係のあり方をこうしたテクノロジーがどう組み替えるの

か、そうした変化の社会的、政治的可能性とはどういったものなのか、ということです。

さて、今日は、私たちのプロジェクトのひとつである『Rider Spoke』について簡単にお話ししたいと思います。これはサイクリストのための作品です。2分ほど説明をしてから、短いビデオを見ていただきます。作品の構造はこういうものです。参加者が劇場なりギャラリーなり美術館なりその他の場所なりの会場に来ます。そして自転車に乗って一人一人別々に夜の街に出ていきます。自転車のハンドルバーにはコンピューターが取り付けられています。参加者はいろいろな質問への答えを、それを使って録音し、他の人がした録音を聞くこともできます。この作品を支えているテクノロジーは、GPS やその他の従来のロケイティブ・テクノロジーではなく、都市に存在している Wi-Fi ネットワークです。自転車に乗っている人の録音は地図上に位置づけられるのですが、その地図は Wi-Fi ネットワークを通してリアルタイムで生成されています。その結果、変化しつづける多様な地図が生成されることとなります。正確な地図ではありません。Wi-Fi ネットワークの動きや変化に応じて地図も変化するわけです。これはある意味、作品を支えるテクノロジーであるだけでなく、作品全体のメタファーにもなっています。都市のこうしたコミュニケーション空間は常に変容しており、瞬間ごとに構築されているということです。

これはインターネット・タブレットを使っています。このインターネット・タブレットは Wi-Fi ネットワークを検出し認識することができ、それを利用して「ここ」というものを決定します。録音はそこに位置づけられます。作品のインターフェースそのものは、メキシコの奉納画の伝統に影響されています。これはメキシコ、特にメキシコ・シティでは今でも強い伝統で、何かが起こってほしいと思ったり、何かが起こったことに感謝したいと思ったりしたときに、聖人のひとりに感謝を捧げる絵を描いてもらうんです。例えば不幸な出来事をぎりぎり逃れたとしますね。そうしたら画家にその瞬間を描いて記念するための絵を注文するわけです。それから、紋章学の伝統や水夫の入れ墨も研究しました。これら3つの要素がインターフェースに取り入れられています。それが見えるスクリーン・ショットが何枚かあります。ではちょっとビデオを見ていただきます。初演のビデオで、ロンドンのパヴィカンで撮影されたものです。

『Rider Spoke』映像]

短い抜粋でしたが、『Rider Spoke』がゲームと演劇を組み合わせ、人が都市の中に出ていってこういった記録を残すことができるようになっていいることがお分かりいただけたと思います。この作品で特に狙っていたのは、私的なものと公的なもの間の新しい境界線をどうナビゲートできるかということです。自転車に乗っている人はたった1人なわけですが、他のみんなが聞くことができるよう録音を行ないます。そしてこの作品は、人が自分のトーンと語彙で、自分にとって意味のある物事について語ることを可能にするわけです。ここで終わりにします。ありがとうございます。

住友 ありがとうございます。ゲームというインターフェースを

使ったプロジェクトは、これまでもいくつか発表されているんですけども、演劇的な物語を作ることで、参加者たちが自分のプライベートな空間をパブリックな空間に入れ込んでいくことができる。その仕掛けがすごくよくできているなというのが、彼らのプロジェクトについていつも思う印象です。この『Rider Spoke』も、これはまだ参加したことはないんですけども、そういう気がしましたね。その物語性をどうやって入れ込んでいくかというあたりも、できたら後で話をしたいなと思います。

では次のプレゼンテーションをダンカン・スピークマンさんをお願いしたいと思います。ダンカン・スピークマンさんは、昨日と一昨日、この池袋の近くの商店街でMP3データをダウンロードして参加してもらったプロジェクトをやったばかりの方です。じゃ、ダンカンさん、よろしくお願いします。

スピークマン ありがとうございます。自分が何者なのか、どういったことに興味を持って、どういう作品を作っているのかということについてお話しして、それから、今回やった『あたかも最後の時であるかのように』というプロジェクトをご紹介します。自分のことは音楽家だと思っています。ある意味で、演劇を別種の作曲の方法ととらえている音楽家です。私はデジタル・メディアやテクノロジーを使って作業していて、それに関連する問題に関心を持っていますが、核心的なところではおそらく私は古いタイプで、芸術の変容を起こす力とか、変化を起こしてインパクトを与えることができるという考えとかをナイーブに信じています。

私が興味を持っていることのひとつは、モバイル・テクノロジーやモバイル・デバイスがいかにも私たちを離れた場所や遠くにいる人々と結びつけるかということなんです。こうしたテクノロジーにはまた、私たちを身近な環境や隣にいる人々から切り離してしまう傾向があります。私はやはり少々ナイーブでヒッピー的なところがあって、いろいろな状況で私たちが直面する問題は、結局注意力の欠如や連続性の欠如に由来するのではないかと考えています。なので、私の作品の多くは、こうしたテクノロジーをどう考え直すことができるか、社会的空間、物理的空間で、直接的な接近性において人々をつなげるためにこうしたテクノロジーをどう使えるかということに関わっています。

マイケル・ブルの著作に私は興味を持っていて、彼は iPod 文化とウォークマン文化を語っているのですが、私たちが自分の私的空間を居心地のよいものにすればするほど——私たちはヘッドホンをつけて、防護的で暖かくて柔らかい環境を作り、そこで自分を隔離することができます——公共空間をより冷たいものにし、社会的空間をより寒々しいものにするのだと言っています。

ウォークマンが出現してから25年は経っていると思いますが、移動しながら聴くということ、音響的な空間から離れて——コンサート会場でもなく、自宅のハイファイ装置でもなく、都市のストリートや野原や公園といった無関係な音響空間の中で耳に直接音を入れるという形で——音楽や音響作品を聴くということのために作曲するというのはどういうことなのか、私たちはまだよく分かっていないと思います。だからそういう状況に向けて作曲する方法を考え、そういう状況に向けた作品を作る方法を探求することには、まだまだ大いに意味があると思います。私はまた、未来に私たちはこうした隔離のされ方に郷愁を抱くことになる

かもしれないなどとも考えます。つまり都市の形を変容させるやり方ですね。ウォークマンで音楽を聴くというのは、別の場所を聴くということですから。別の空間、別の時間を聴くということなわけです。そしておそらく、私が興味を持っているのは、自分がいるその場所を聴かせ、自分を取り囲んでいる物事に集中させるようなものを作曲するにはどうするかということなんです。

私は個人的にイヤホンで音楽を聴くのは好きですし、それが私の周りの環境をどう作り替えるか、何を私の周りの世界について語りかけてくるかを感じるのが好きです。しかし同時に、私たちの文化がいかに視覚的な文化——私たちは世界を聴くということ十分にできていません——になっているかということにも関心があります。なので、人に外へ出てこの大変複雑な音響的世界を理解してほしいと思いつつ、彼らの耳にイヤホンを突っ込んで周りの音が聞こえないようにするという矛盾を私は常に持っているわけです。音がなければ光を理解することはできない、と言うことで、私はこれをゆるやかに正当化しています。まずは世界から切り離される形で世界をあるやり方で見てもらい、サウンドトラックが終わってイヤホンを取ると元の環境に引き戻され、しかしさっきその環境を見たやり方の記憶が残っていて、それによってそこになりがあるのかを音響的にも視覚的にも理解しはじめるというふうになればいいなと思っています。

私のスタイルに関しては、明らかに演劇的あるいはライブ・パフォーマンスではあるのですが、私は自分は映画を作っていると考えています。カメラを使わずに映画を作ろうとしている、とちょっとカッコつけて言ったりしています。私は、映画のスタイル、映画のフレーミング、映画の音楽を使いますが、映画のとは何かということについてはかなり型にはまった仮定をしています。流れるような弦楽器とか、ドラマティックでムーディなトーンとか。私はいろいろな種類のテクノロジーを使って作業しました。似たようなロケティブ・メディアを使ったこともあります。でも今日お見せる作品は、サトルモブと呼んでいるものですが、MP3プレーヤーというほとんど伝統的なテクノロジーと見なされているようなものを使っています。

それにはいくつかの理由があります。まずとつきやすいということ、ある種のテクノロジー恐怖症を取り除くということです。今回はMP3プレーヤーを配りましたが、普段は参加者に自前のプレーヤーを持ってきてもらうようにしています。作品に参加するとき、何か新しいものを渡されると、それをどうにか使いこなさなければならないというハードルが増えるからです。「これ大丈夫かな、これちゃんと動いてるかな？」というふうに。でも私は参加者に直接作品に入れてきてほしいと思っています。自前のMP3プレーヤーを使ってもらうことで、そういう心配がなくなります。使い方には慣れていきますから、作品にすんなり入っているわけです。

サトルモブというのはある形式のことです。参加していないみなさんのために説明しますと、サトルモブはフラッシュモブに関係しています。フラッシュモブという名前からわかることで、少々安っぽいやり方でマーケティングを狙っているとも言えますが、ある意味でサトルモブはフラッシュモブへの応答でもあります。私は以前、サウンドウォークという1人用の体験型作品を作っていました。1人で音を聴き、環境や空間に対応してもらうというものです。しかし私はそこで、ヘッドホンを着けている人

を見たときに生まれる、共有された秘密とでもいうべきものに興味を持つようになりました。ヘッドホンを着けている人はこちらが知らない何かを知っている。彼らはこちらが聴いていない何かを聴いている。そして、サウンドウォークを作って一度に複数の人に音を送信したとき、彼らの間に突然つながりが生まれました。彼らが互いを見合うという瞬間が生まれたんです。彼らは自分たちが同じ芸術体験をしているということに気づいたわけです。ヘッドホンを着けていることでこういうつながりが生まれるということが分かりました。これをある意味拡大して、もっともっと大人数でやってみることにしましたが、そこで今度はフラッシュモブになってしまう危険が出てきました。

フラッシュモブをご存知でない人のために説明しますと、フラッシュモブというのは、電車の駅でみんなが動きを止めるとか、どこかでみんなが突然枕投げを始めるとかいったことです。「自然発生的に」起こる群衆の行動というようなものですが、実際は迅速にオーガナイズされており、多くの人がそういうことをするために集まってくるというものです。私はフラッシュモブは好きなのですが、問題だと思うのは、それが外に向けられた行為だということです。やったことをYouTubeやオンラインで観る人々のほうが、実際に参加している人々より多いということです。私が興味を持っているのはむしろ、使い古された言葉をもじって言えば、ある場所である時に起こり、「いまここ」にいることでしか体験できないようなものを作ることなんです。

つまり私は非常に小規模で「サトル [subtle=さりげない、繊細な]」なものを作りたかったわけです。昨日ジュード・ケリーが、都市環境のスケールへの反応は小さな身振りであり得ると言っていましたが、私はそういうことに興味があるんです。このサウンドトラック体験を利用して、人々の間の小さなインタラクションを作り出し、それを観察してもらうということに興味があります。それはコーヒータブルの上で握手をする二人の人でもいいし、誰かが誰かの肩に手を置いているというようなことでもいいのです。そういうわけで、サトルモブでは、参加者にMP3ファイルをダウンロードしてもらい、都市のあるエリア——はつきりこの場所というのではなく、おおまかに特定された広いエリア——に集まってもらって、再生ボタンを同時に押ししてもらいます。ダウンロードしたMP3のオーディオファイルは二種類あって、参加者は二手に分かれます。半分は一方のMP3を聴き、もう半分はもう一方のMP3を聴くと。これによって体験がミラー化されます。例えば、このようなシンプルなインストラクションが与えられ、何かをしてもらうこととなります。「窓の前に立ってください」「窓に映った自分の姿を見てください」「パートナーの肩に手を置いてください」。これに従っている間、もう半分の参加者のほうにはその場面を映画の場面であるかのように描写する声が聞こえています。「カメラがズームすると、カップルが見える。一人がもう一人の肩に手を置く」というように。これによって参加者はその瞬間を見ることに引き込まれ、役割が入れ替わったりもします。つまり参加者はパフォーマーになったり観客になったりして、最終的にはある種の間地点に行き着きます。私たちの作っているいろいろな作品を語る中でおそらく行き着くテーマだと思いますが、パフォーマーと観客の境界線が崩れはじめる瞬間なわけです。

こうした作品で私がやろうとしていることは何かということ

で言いますと、小さな瞬間を観察しはじめたり、何かを見るように言われて、それにサウンドトラックがついているというときに、突然周りの全ての出来事、周りの全ての瞬間が観察に値するものになるということではないかと思えます。それは単にそこを歩いている通行人かもしれませんが、参加者は彼らの間のインタラクションを観察するようになり、より深く世界に関わるようになり、見るようになります。これは私にとって、私が以前から好きな考え方、「世界を新しい目で見ることほど世界を大きく変えることはない」という考え方に帰着します。以上です。

住友 ありがとうございます。2人ともロケイティブ・メディア、ロケイティブ・テクノロジーというものを使っているんですけども、そのハードルを低くして誰でも参加できるようにしています。特に、ダンカンさんの作品では、すごく丁寧に選ばれた、もう文学的とも言っているような言葉を聞くことになるんですけども、それを聞いて街の雑踏の中にいると、自分自身がだんだん心の中の感情に耳を傾けるようになって、役者になっていくような、自分自身がその街の中の主人公になっていくような、そういうふうに切り替わっていく瞬間がとても印象的なパフォーマンスでした。塚原さん、千房さん、赤岩さんは参加していなかったし、何か聞きたいことや質問はありますか？

赤岩 参加している人と、参加していない、普通の街の中にいる人との関係というのは、何か生まれてきたりしますか？

スピークマン 参加者たちは、ある特定のエリアの中でバラバラに散らばることになっているので、参加者なのかそうでないのか、意図的に分からなくしている時があります。作品のはじめでは、他の誰が参加者なのかわかりません。誰かに微笑みかけてつながりを作るよう指示されることがありますが、誰が参加者かは分かっていないので、たまたまMP3プレーヤーを持って歩いている関係ない人にアイコンタクトをすることになるかもしれません。こういう瞬間には関係が生まれます。私はこの体験を目立たないものにするようにしているんですが、時々、違った環境でやるとけっこう目立つことがあります。ちょっとしたいたずらで、みんながダンスを踊り始めるところがあるんですが、ここでやったときには、バーの店員、用心棒みたいな人たちが加わって路上で踊りはじめました。彼らは何が起きているのか分かっていません。ただ人が踊っているのを見て自分も踊ろうと思っただけです。他人どうしである参加者と非参加者間でこういうコンタクトが起こる瞬間はあります。時には一般の人が、何かやっているなど気づいて、加わろう、参加しようとするところがあるわけです。

住友 池袋は盛り場なので、客の呼び込みみたいな人がたくさんいるんですよ。そういう人たちはいろんな人たちのことを見ているじゃないですか。だから、「この人たち、何かやっている」と、見ている視線も面白いですよ。

赤岩 そこに入り込んできたりする瞬間もあったりする。

住友 そう。こっちを見ているわけですよ。「何なんだろう、この人。普通の人じゃない動きをしている」というのを。

千房 けっこう怪しい雰囲気というのが・・・

住友 あると思います。そこにインタラクションが生まれるというのが。

赤岩 「微笑んでください」と言われて微笑んだら、別に参加していない人が「微笑まれたから微笑み返そう」とか、そういうことが生まれたりというのもあるんですね。

住友 そうそう、そういうこともあります。そうですね。ありがとうございます。

では3人目のプレゼンテーションで、タソスさんをお願いしたいと思います。先ほど申しあげたように、タソスさんは、この後、コニーのショーケースにも参加される方です。よろしくお話をいたします。

スティーヴンス こんにちは。コニーの共同ディレクターで経営者のタソスです。コニーは、アドヴェンチャーとプレイのエージェンシーです。先ほどから言っていたように、すぐ後に正午から地下の部屋でショーケースをやります。なのでそこでやることをあまりここでばらさないようにします。地下でも私は他の作品について話をするようになっていきます。

コニーはかなり多作です。たくさん作品があり、お話しすることもたくさんあるので、今はこの議論に関連の高い作品と、都市や公共空間でアドヴェンチャーやプレイを作るということに話を絞りたいと思います。ここまでの話でマットとダンカンが共有していて、日本のアーティストのみなさんもおそらく共有しているであろういくつかのテーマや考えに触れていくことになると思います。私たちのアプローチには共通点が多いと思うので。

コニーについて少々説明します。コニーはアドヴェンチャーとプレイのエージェンシーだと言いました。それはどういう意味か。私たちはライブでインタラクティブなプレイを作る、という意味なんですが、「ライブ」とはここでは、参加者に反応を返し、参加者がいるその場所に反応を返すということです。私たちの作品は観客に語りかけ、観客の話を聞きます。すべてが観客自身に関わっています。観客が作品なんです。物語は観客がいるその場所で起こります。観客はその物語の主役になる機会を持ちます。コニーのゲームの特徴のひとつは、「ラビット」がそれをリードするというので、これとかこれがそうなんですが、ラビットについては正午からのセミナーで詳しくお話しします。

コニーはよくデジタル・テクノロジーを使いますが、それは観客がどこにいてもイベントを経験できるようにしたいからです。これを可能にするために、デジタル・テクノロジーを使って彼らとコミュニケーションをとり、遊び、どこにいようと物語に入っていってもらえるようにしています。デジタルの重要な特徴はハイテクだということではありません。これは大きな勘違いです。重要なのはアクセシビリティです。どこにいようと、説明なしに、使えるようなものでなくてはなりません。そこは私たちのコントロール外ですから。だから私たちはできるだけシンプルなものを使います。うちの母親でも使えるようなものです。このデジタル・インフラストラクチャーによって、どこで作品を行なったと

しても、人をその中に引き込むことができます。昨日のセミナーでフラッシュモブの話が出ましたが、あれは人を1ヵ所に集めるためのツールに過ぎません。

ロンドンのナショナル・シアターの中や周辺で、ラビットがリードする『NTT』というアドヴェンチャーをやりました。それをプレイする観客は、最後に、ナショナル・シアターに面したテムズ川北岸に集まります。彼らは合図を待っているところです。どんな合図なのかは知らされていません。この場所からはたまたま、普段は芝居の宣伝をしている巨大な電光掲示板がよく見えるんですが、その電光掲示板に突然ラビットからのメッセージが現れ、観客をアドヴェンチャーへと案内します。

ナショナル・シアターは公共施設で、その役割を反映した建築物です。人が特定の目的で使う建築物です。私たちはしばらく、この建物がどうなっているのか、どう使われているのか、この建物のアフォーダンスを調査しました。「アフォーダンス」というのは認知心理学の言葉で、数年前に覚えたんですが、インタラクティブ・デザインの分野でも使われている言葉です。ある物や出来事や場所の、全ての使用可能性のことです。何か人が与えてくれる [=afford (アフォード)] もの全てということですね。その何かのためにデザインされた使用法以外の使用可能性も含む全てということです。時には驚くようなアフォーダンスがあり得ます。遊ぶことでそれが発見できたり、それを使って遊ぶこともできるわけです。

ナショナル・シアターでは、最初にラビットの案内でちょっとしたアドヴェンチャーがありました。私たちはこの建物へのいちばんエキサイティングな入り方を見つけてこれを作りました。参加者は建物の外の歩道に埋め込まれたコンクリートのサインを見つけます。電話が鳴ります。メッセージが届き、それに従って駐車場のほうへ行きます。駐車場というのはエキサイティングな場所です。何が起こってもおかしくないような、危険な場所です。参加者は非常に不気味なドアを通してエレベーターのあるところまで行き、エレベーターで屋上まで上がります。突然眺望が開けます。この屋上の空間は、下調べしたんですが、日中は使われていません。空っぽなんです。建物の中にいる人は階下でコーヒーを飲んだりしています。ここは舞台のための搬出入にしか使われていないんです。こういうところで迷子になるというのは面白いことです。1人きりになって、秘密のアドヴェンチャーに参加しているという気分になってきます。さて、参加者はここをひとしきり探索した後、階下の書店に行きます。そこでこの建物の歴史に関する時代遅れのブックレットを見つけるよう指示されます。それを買います。お金を払うとき、店員にウィンクして、「贈り物用に包んでください」と言います。すると店員は「かしこまりました」と言って、ある包みを持ってきて渡してくれることになっています。その中身については後でお話します。

この建物の中で、この建物についてのアドヴェンチャーを、この建物を使って行なうことで、その中で感じることや建物を知覚するやり方を変容させることができます。建物とそこで働いている人のリアリティをこのストーリーとアドヴェンチャーに使うということが非常に重要でした。私たちはできる限りフィクションを少なくしました。ストーリーも進行上必要な最低限にして、できるだけすでにそこに存在しているものを使うようにしました。これはある意味で、ダンカンが言っていた中間地帯というも

のに関係していると思います。何がリアルで何がフィクションか分からないという状態ですね。作家性は曖昧化され、あらゆるものが作品の一部であり得るという状況になり、場所の知覚は高められ変容します。参加者はいつしか感覚を総動員して、まるでボリュームを最大にしているように、聴くようになります。ヴァレンタインの夜に、ラビットが参加者をテムズ川岸に沿って案内しました。ある参加者は、テムズ川のところでストリートミュージシャンに会ったのがすごかったと後で書いていました。そのミュージシャンは、ニルヴァーナの『スメル・ライク・ティーン・スピリット』をバンジョーで弾き語っていて、そういった普通じゃないもの、美しいものは、アドヴェンチャーの一部に違いないと思ったわけです。しかしそれは私たちが用意したものではありませんでした。また、参加者も、そう書きながらもほとんど確信しているというだけで、完全に確信しているわけではありません。ほとんどというだけです。この不確実性の現前に変容の力があるのです。

ヴァレンタインはテムズ川岸という公共空間で起こっていたことです。『NTT』はトラブルを起こさない限り誰でもアクセス可能な公共施設で行ないました。都市における公共空間はますます企業の空間が侵入してきています。企業が所有していて、企業が使い道を決められる私有地というものに浸食されてきています。今年の後半には、またラビットが戻って行って、おそらく『The Green』というアドヴェンチャーをやります。これは、公共空間と企業の空間を探索するもので、緑がそこから生えてくるような建物の裂け目とか、ヴァーチャルなコミュニケーションのアーキテクチャーの裂け目を見つけ出し、そこにライブ性を発見しようというものです。ロンドンでまずやって、それから世界中のどんな都市でもできるようにしたいと思います。

都市について私が興味を持っている点があります。都市は似たやり方で成長します。非常に違って見えたとしても、共通点もあります。昨日の話にあったようにコントロール不能かもしれませんが、根底に原則がないわけでもありません。都市は私たちが理解できるようなやり方で発達する傾向を持っており、私たちは差異の中にも共通点を見つけることができます。例えば、今朝このセミナーの準備をしていたときに思いついたたった一つの例ですが、大都市はしばしば河岸や海岸にあります。埠頭の近くのエリアは貧しく、移住者のコミュニティが世代交代しています。それが荒廃してしまうと、アーティストが入ってきてそのエリアを刷新します。アーティストは安いスペースを常に探していますから。それから不動産業者がやってきます。彼らも安いスペースを常に探していますからね。そうやってそのエリアは変容します。私が訪れた世界中のさまざまな都市には、必ずこんなような場所がありました。同時にどれも違ってもいるのですが、建物もそうですね。確立された劇場、列車の駅、ガソリンスタンド、ホテル、そういった建物には世界中どこでも共通のものがあります。どこにもアドヴェンチャーとプレイのための似たようなアフォーダンスがあるのです。

それから、近隣というものもあります。コニーがロンドンにいる私とアネット・メイス、それから北京にいるヘイ・ファンというアーティストとのコラボレーションで作った小さな作品があります。私たちはヘイ・ファンに現実世界で会ったことはなくて、スカイプでやりとりをしていました。この作品は『Hutong [胡

同]]というもので、[注：映像を示し]この赤い長方形、これがその作品です。この長方形を、どの都市であれ、自分が住んでいる近隣地域の地図に自分の好きな縮尺で当てはめます。そしてできるだけこの長方形の四辺に沿って歩きながら、目印になるものを探します。本屋、寺、時計、幸福な光景、これらはヘイ・ファンが最初に、北京のそれ自体胡同と呼ばれている地域で、『Hutong』をやったときに見つけた目印です。そして例えば、南側では出会った犬を全部記録する、東側では入ったことのないカフェに入って、店員におすすめのホットドリンクを訊いてそれを注文する、などというふうにやります。世界各地で誰でも自分の『Hutong』をやることができます。これは誰かがエジンバラでやったものです。そしてやってみると、自分の住んでいる近隣を違った目で見られるようになり、世界中の見知らぬ土地の見知らぬ人とのつながりができ、日常生活の美と平凡さ、共通性と差異、場所のアフォーダンスを発見することができます。

平たく言えば、私は、同じ作品が違った場所でどのようにリメイクできるか、それも、共通性を保ちながらも、それぞれ異なった場所や異なった参加者に応答可能であり続けるような形でリメイクすることはどうしたら可能か、ということに関心があります。ありがとうございました。

住友 ありがとうございます。コニーのやっていることというのは、もしかしたら北京でやったように、違う都市で彼らのプロジェクトが動いていたり、また違う場所でサイト・スペシフィックなことをやっていくことによって、その面白さが出てくるものだなという気がします。千房さん、赤岩さん、塚原さんからコニーのプロジェクトについて聞きたいことはありますか？

塚原 今のプロジェクトは、都市という意識的であれ無意識的であれ広がっていく空間に、僕たちが予期しない空間が生まれていくということ、主体的にというか、アドヴェンチャーもしくはプレイという発想で発見していくためのすごく良いプログラムだと思いました。例えば、さっきの『Hutong』に参加することによって、そのゲームによって与えられる喜びを、次からはゲームなしでもやれるというか、たぶん、他のみなさんの発表とも近いと思うんですけども、人びとが失ってしまった感覚を新たに喚起するというか。でも、もともと僕らは子供の頃、そういうことをしていたかもしれない、そういう喜びに溢れたものだな、と思うんです。

例えば、そのプログラムなりワークショップを参加者が受けることによって、もう自分で動きはじめた事例はないのか、ということ聞いてみたいと思って。というのは、僕らのメンバーもすごく似たようなことをやっていて、例えば、ヘルシンキに行って、1ヵ月間ずっと地下の通路を歩き続ける。あそこはすごい深い駐車場がたくさんあって、核シェルターを兼用していたり、冬場はビルからビル、ショッピングモールからショッピングモールへ地下を歩ける。工事中のトンネルもあるから、勝手に入って行って、真っ暗なまま歩いていくとか、そういう遊びをやっていたんですけども、そういう参加者がルールを経て自分たちで主体的に開発していくようなものの事例があったら、他のかたにもちょっと聞いてみたいんですけども。

住友 タソスさん、実際にこれまで参加した人たちの中でそういうことをしようとしている人たちがいますか？

スティーヴンス かなりありそうなことだと思います。一度やってみて、次からは自分で発見するということを始めるとのことです。ただおそらく、性質上、そういうことがあったとしても、その話はアーティストのところまで届いてこないんですね。

こういう作業は新しいものではありません。つまり、全てはすでにやられているんですね。シチュアシオニストの「漂流[dérive]」というものを思い出しました。これは私の理解では、と言っても間違った理解かもしれないんですが、目をワイドアングルみたいに見開いて散歩に出て、そうやって得られた身体の表面に感じられるもの全てに反応していくというものです。つまり言ってみれば鼻に導かれて歩き、驚きを発見すると、自分で作り出したプレイを通してこそ獲得できるような、ある種の精神のあり方や姿勢というものがあると思いますし、それによって独自のものを発見することにもなると思います。

私たちの作品作りにあたっては、観察の期間が非常に重要です。想像しなかったようなものをそこで発見するということがあります。『NTT』には、仕掛けを用意する時間がなかった場所がありました。でも参加者が、その場所に入って、私たちが気づかなかったものを見つけたんです。彼らは上を見たからです。人は部屋で上を滅多に見ません。みなさんのうち何人がこの部屋の天井を眺めたか私には分かりませんが、天井に穴が開いているかもしれないですよ。そしてこれこそ私たちがその空間でしなかったことなんです。参加者は天井に開いた大きな穴を見つけ、その中に何か物が入っていることまで見つけました。つまり驚きは常にそこにあるということなんです。

スピークマン 私の方からも手短かにいいですか？ ゲームがなくても楽しめるというお話は非常に面白いと思います。こうした作業のすばらしいところのひとつは、劇場やギャラリーなどの空間で行なわれる作品よりも後に残るとということだと思います。そのゲームに参加した通りや場所にまた行けば、その記憶が残っているからです。ギャラリーがダメだと言っているわけではありませんが、これはひとつの強みだと思います。

新しいことは何もないということについては、私もそのことを意識するのは重要だと思います。革新の神話というものがありますから。特にゲームやテクノロジーに関わって作業する場合、全てを完全に新しいフォームにしなければならないという考えが根強いですからね。私がやっていることは以前にもやられたことがある、ただ私はそれを異なった美学でやっているということだと思います。タソスが作っているゲームのいくつかは、かなり伝統的なゲームのフォーマットを採用していますが、美学と思考がそこにはあって、私たちはある意味、毎回それをよりうまくやれるようになれる。毎回ゲームを再発明する必要はないんです。絵画のスタイルを発展させつつ、あくまで絵画にとどまっているということがるように、同じやり方でよりよくできるということです。

スティーヴンス 私たちの間に「さり気なさ、繊細さ[subtlety]」という共通点、そしてゲームのフィクション性を最小限にすると

いう共通点があるということも重要だと思います。ここではゲームや行動は非常に小さな、非常に精緻なもので、かつ場所へのつながりが強いものなので、それが終わってもその場所には記憶が残るんです。これは大変重要だと思います。

住友 ありがとうございます。そうしたら、ちょっとだけ席替えをしたいんですけども、エキソニモのお二人にこちらに来てもらって、次にプレゼンテーションをしてもらいます。その後に塚原さんというふうをお願いをしているんですが、いつの間にか会場にいらっしゃる方が増えたので、簡単にこの後の進行についてご案内します。今、3人のイギリスの方のプレゼンテーションが終わったところで、これから2組の日本のアーティストの作品の紹介と、その後、これまでのプレゼンテーションに対するコメントや質問、意見などを、彼らの方からしてもらおうと思っています。それを受けたら、フロアのみなさんからプレゼンテーションについての質問とか、コメントとかをどんどんしていただくと思っていますので、是非ご参加いただけたらと思っています。ではエキソニモさん、よろしくお願いいたします。

千房 こんにちは、エキソニモです。僕たちエキソニモは二人でやっていて、最初はネットのみで作品を出していました。2000年ぐらいから実際のギャラリーみたいな場所とネットの作品をつなぐようなインスタレーションを作りはじめました。その中で実際に街中を使った作品もあって、今回のテーマと合うので、その作品を紹介したいと思います。

今、この場で、この作品を出した方がいいのか、こっちも紹介した方がいいんじゃないかと急に言い始めたもので、ちょっとどうしようみたいな感じなんですけど、とりあえずこれでいいの？

赤岩 まずそれいこう。

千房 これはフランスのニームでやった、街中を使ったインスタレーションです。映像を見ながら説明したいと思います。ニームというのは南仏の街で、すごくリゾート的なところで、古い遺跡があったり、石畳の細い通路があったり、街の雰囲気がとてもすごく良いところなんです。フランスの中の観光地みたいなところなんですけれども、その街の中に4カ所写真を撮影できるブースを作りました。自分の顔写真を撮影してその場でプリントアウトすることができるシステムを作ったんですね。つまりプリクラみたいな仕組みなんですけど、普通のプリクラとはちょっと違います。撮影自体は画面に顔を合わせてボタンを押すだけで簡単です。プリントアウトも自動的に簡単にできると。でも普通にプリントされるんじゃなくて、顔の一部分だけがプリントされて、切り刻まれた状態で出てくるんです。つまり、断片の顔なんです。このプリントアウトされた紙を持って、他の写真端末に行くと、他の端末で重ね撮りしていくと、少しずつ顔が完成していくという、ジグソーパズルのピースが揃っていくみたいな感じで写真が完成します。だから、自分の顔写真を完成させるために、街の中を4カ所巡っていかなければいけないんです。

このプロジェクトは、こういう仕掛けを作って写真を完成させるというゲーム的な要素があるんですけど、それと同時に、写真を完成させたい場合は、街の中を歩いていかないといけない。観

光したり、街の中のどの場所に端末があるのか探していくとか、そういった要素もあって、だから自分自身を完成させていくということと、街の中に入り込んでいくということが、重ねられている状態なんです。

住友 端末が置いてある場所は、こういう公共空間が多い？

千房 そうですね。何種類かあって、劇場のロビーみたいなのところにあったり、これはショッピングモールだったり、これは美術学校の廊下の奥の方にあたり、普通の人が普段入っていないような場所にあたりもします。

で、人間って、自分のことがすごく好きじゃないですか。自分の顔とか、すごく好きなんです。なので、やっぱりそこに一番興味を持っていかれるんですけど、それをやっているときと街に入り込んでしまう仕掛けになってます。あと、これは狙っていたわけではないんですが、プリントアウトがけっこう遅くて、待っている人が行列になったりするんですけど、そこで知らない人と「どうだった？」「うん、できた」とか話をして、コミュニケーションが起きる、それもちょっと面白かったです。

そして、顔のピースを揃えていくゲーム的なところだけで終わりじゃなくて、実は、その場で撮影された顔の断片が、全部ネットに送信されて、集められているんですね。夜になると、この街のど真ん中にある遺跡にでかいプロジェクトで、昼間に撮影されたいろんな人の顔が、掛け合わされてというか、ミックスされて映される。福笑いじゃないんですけど、自分じゃない、誰でもない人の顔が自動的にどんどん作られていく。

住友 この組み合わせは、完全にランダムに？

千房 そうです。ランダムにシャッフルして作られていく。僕らの狙いとしては、昼間まわっている時間帯は、みんな個人的な動機で参加しているんですけど、夜になると、そういう個人的なものも取っ払われて、アノニマスになる。街の中にいる誰かの目、誰かの鼻、誰々の口が、夜になると合体して誰でもない顔がどんどん立ち上がってくる。二段階のレイヤーになっていて、その両方がないと僕らの作品としては成立しないというか、面白くないと思うんですけど。一つ目はこれです。

赤岩 次は『The Road Movie』はどうか。

千房 写真だけあるんですけど、『The Road Movie』というプロジェクトをやりました。バスで日本を3週間かけてぐるっと回るアートプロジェクトで MobLab というのがあって、何人かのアーティストがそれぞれ自分のプロジェクトを持ち込んで、ある人は行く先々でライブをやったりとかいろいろやっていたんですけど、そこで僕らがやったプロジェクトです。

移動するバス自体の前後左右と上の方向にウェブカメラを仕掛けて、5分おきに自動的に撮影します。つまり、走っている途中で5分おきにどんどん周りの景色が取り込まれていく。取り込まれた景色が折り紙の型紙になって、ウェブにログとしてどんどん蓄積されていくと。これが折り紙の型紙です。これが Google マップの移動した GPS 情報で、ウェブにいくとどんどんプロッ

トされている。ウェブで見た人がクリックすると、そこからその瞬間の型紙を自分の家でダウンロードできるんです。それを自分でプリントアウトして折ると、こういう状態で再現されます。

つまりウェブカメラというのは、窓があってその向こう側、ウェブの向こうの景色を見ている、つまり一枚の壁というか、窓の向こう側を見ているという状態なんですけど、それを部屋の中で実際の空間として、立体として再現したかったんですね。そっちの方が、ウェブカメラの向こう側よりもグッとリアリティが上がるといって遠方の空間へ侵入できるんです。これでぐるっと回って面白かったのが、行く先でバスが来るのを待っている人が、バスが来る行程をどんどん折り紙で折って、到着すると、いろんな人が折った折り紙でパッとインスタレーションになっていたりとか……

住友 バスが着く前に、それを作ってくれているということですか？

千房 そう、作ってくれていて、それがインスタレーション化されていたりとか、そこで折り紙のワークショップみたいなことをやっていたりとかいうことがありました。現実空間をバスが走っていて、ウェブの世界でそれを追っかけている視点があって、そこで横に広がっていくじゃないですか。折り紙を実際に折ったり、それがまた現実に戻ってきて、僕らが到着すると折り紙がそこにあったりとか。ネットと現実の軸が縦じゃなくて、横だったり、斜めだったりみたいな。

住友 それまで誰に見られているか分からなかったけれども、その場所に着くと、こういう人たちが見えて、こういうことをやっていたんだ、ということが分かる。出会うわけですね。

千房 そうですね。そういう展開の仕方がネット的ですよ面白かった。これは2006年にやったっけ？

赤岩 2005年かな。実際私たちもずっとバスに乗り続けたわけじゃなくて、確か半分ぐらい乗って、半分ぐらいは降りていたんですね。乗っている間は、やっぱり実際に旅しているので、旅している感というのは乗っている方が強いかなと思いきや、移動しているバスの中の自分は常に中心なので、実際バスに乗っているよりも、家でGPS情報を見ながら時々この型紙をダウンロードして折り紙を作っている方が、だんだん位置が変わっていったらというか、旅をしているという感じがすごくしたんですね。何と言って説明したらいいのかな。

住友 実際に家にいる人と、移動している人とのどっちが移動している感覚があるか、というのが反転している可能性があるんじゃないかと。

赤岩 そう、逆の感じですね。だから参加する人も、実際のバスのところに来て参加することもできるんですけど、本当に旅しているということよりも、ヴァーチャルな空間を経由して参加している方が、旅をしている感覚があったのが逆に不思議でした。

千房 Google マップで今いる場所を見ると、山と山の間だったりするんですよ。そこをズームインしていくと、バスが今サービスエリアに止まっているということが分かって、そのバスの人に電話して「今サービスエリアでしょ」「なんで分かるの？」みたいなやりとりがあったりしました。たぶん普通に高速を移動してサービスエリアに入るといことは、そんなに旅行しているという感覚ではないと思うんですけど、俯瞰で見て、地図上で、今の山のこんなところにいる、周りがこうなっているんだと分かった方が、むしろトリップしている感じがある。

赤岩 現場にいるよりも少ない情報から自分の旅を想像して作り上げるとい感覚が面白かったですね。

千房 あと一つだけ速攻で紹介してみます。去年 iPhone アプリを作ったんですけど、昔の自分たちの作品を iPhone アプリに移植したんですね。それが『Fragmental Storm』という作品で、もともとは PC 上でやる作品で、キーワードを入れるとウェブサーチして、見つかった画像や文字をどんどん画面上で自動的にコラージュしていくという作品なんです。その iPhone バージョンを去年作って、キーワードを入れて検索するとどんどん見つかった絵や文字が出てくるというその仕掛け自体は一緒なんですけれども、iPhone って場所のデータを GPS で取れるんですね。その機能をこれには追加してみたんです。そうすると、普通に使う場合には、例えば「スケートボード」と入れると、自動的に「スケートボード」で見つかった絵がどんどん出てきて、画面上でコラージュされていくんですけど、新しく入れたロケーション・シンクという機能でやると、GPS の座標データから住所を割り出してきて、その住所でサーチして見つかった画像や文字がどんどん画面上に出てくるんですよ。

場所情報が取れるので、とりあえず面白かろうと思ってやったんですけど、実際これをやりながら電車に乗っていると、どんどんデータが更新されていって、例えば恵比寿とか、渋谷とか、そういう情報が出てきて、どんどん映像が変わっていくんですね。それも、何て言うんですかね、移動している感覚というのが加速するっていうか。これをやって初めて気がついたんですけど、普通に移動しているよりも、こういうデバイスで移動していると知らされるというか、そこで情報が動いている様子を目で見ると、より場所に対する意識というのがリアルになるという感じがあって。そこは、サトルモブも近いのかなと思ったんですね、話を聞いていて。

住友 普段の日常生活の中でも移動したりとか、都市の中に身を置いたりするんだけど、そこでは気づかないものをこういうツールによって知らされるということですよ。

千房 そうですね。気づかされる。よりリアリティがあるというか。それが正しいリアリティなのかどうか分からないし、増幅されているのかもしれないんですけど、それによって気づかされることがあるということが、こういうデバイスができてきたことによって、よりいろいろできるようになってきたのかな、と思いましたね。そんな感じですかね。

住友 では、赤岩さんから付け加えることがなければ。ありがとうございます。では日本側からの最後のプレゼンテーションですけれども、塚原さん、そこでやる？

塚原 はい。ここで大丈夫です。画像だけランダムに出れば問題ないと思います。映像はないので。よろしくお願ひします。**contact Gonzo** というユニットらしきもの——僕たちはそれを方法論と勝手に呼んでいるんですけども——をやっています、今日はメンバーみんなが来られなかったので僕が代表してお話しさせていただきます。僕たちの活動はこの並びで言うと驚くほどローテクで、なんで呼ばれたんやろと最初はちょっと思っていたんですけど、だんだん呼ばれた理由が、まあ勝手に理解したというか分かってきましたので、みなさんの活動とか今日の文脈にできるだけ沿いながら、自分たちの活動を説明させていただこうと思います。

2006年に僕と、もう脱けてしまったんですけども、垣尾優というダンサーと2人で始めました。僕は百人ぐらいの小さい劇場のスタッフとしてフルタイムで働きながら、コンテンポラリー・ダンスの公演とワークショップのプロデュース、企画制作の仕事をしていたんですけど、そこでダンサーの垣尾と出会い、それが結果的に **contact Gonzo** という活動につながっています。

今日みなさんの話を聞いて僕がすごく共感したのは、ルールを作っていくこと、もしくは都市というルール、制度というものをどう読み換えるか、もしくはそれをどう遊ぶか——都市という巨大なものに押しつぶされて嫌だというのではなくて、積極的に関わって行ってそれをポジティブに乗り越える、それを遊ぶ、そういうところにすごく共感しています。

共感しているのはなぜかと言うと、僕にとってはコンテンポラリー・ダンスというものの自体が、シアター・アートのフォルムのなかで一番自由がある、何事もそのままの形として、芸術として成立し得る場所なのではないかと感じてはいたものの、やっぱりそこにはその制度があって、なんとなくコンテンポラリー・ダンスというものを作る作法や所作が暗黙的に共有されているように思ったんです。それを逆手にとって改変したり、遊んでいく作家ももちろんいるんですけども、そのルールに従った上でのコンテンポラリー・ダンス、という作られ方がすごく多いような気がしていて、そこが一番不満であったというか。だから正直に言うと、僕はワークショップというものに対しては、その現場でそういう考えていたものですから、すごくイライラしながら、俺は絶対受けんと思ひながら、仕事としてプロデュースする側にいたんです。

そんな中で一番面白いと思えたアーティストがさっき言った垣尾で、じゃあ何かやりましょう、という話になったときに、すごく自然に劇場というか、コンテンポラリー・ダンスという制度の場所からボンと離れてしまったということがありました。その人自身の発想の幅がいつもすごくワイドレンジだったのでやりやすかったということがあります。そんな中で、じゃあ何かやろうぜと言ったときに、最初は、落ち葉が落ちてくる秋に公園へ行って、落ち葉が落ちてきたらダッシュで走り、落ちてくる葉を拾う垣尾優の様子を、僕が映像で撮っているだけというところから始まりました。いろんな公園に行くので、いろんなロケーションであるとか、犬の散歩をしているおじいさんとか、車椅子に乗っ

ている人とか、いろいろな人を強引に引きずり込んで一緒にやっているという状況があったんです。

そんな経験を踏まえた上で、垣尾優がある日、ちょっと接触することを試そうと。人と人が接触するというのには一番シンプルな情報だと僕は今も思っているんですが、そういうのをやってみようというので、コンタクト・インプロヴィゼーションというダンスのメソッドを借りてきました。垣尾がちょっとワークショップに行き、それを僕らが勝手に改造するという方法で、それも公園でやると。スタジオを借りるお金もないし、そもそも別にスタジオでやりたくてやっているわけじゃないというので、夜中の公園でコンタクト・インプロヴィゼーションを2人でごそごそと転がりながら、いろんな人にジロジロ見られながらやっているという状況の中で、垣尾優が武術マニアだったこともありまして、「じゃ、今日はゆるい接触じゃなくて、殴ってみよう」と言うので、お互いを殴ったり、蹴ったり、飛び跳ねたりしながら、それをまたいろんな違う場所でやってみたりというのをやっているうちに、これはコンタクト・インプロヴィゼーションと呼んだらコンタクト・インプロヴィゼーションの人に怒られるなというような訳の分からないものになってしまったので、**contact Gonzo** という名前をつけました。

あんまり説明的でない名前をつけよう、今後好きなことをやる枠組みを作るためには、ちょっと乗れるけど意味的には曖昧な微妙なところの名前をつけようというので、**contact Gonzo** という名前になりました。それはなぜかと言うと、自分たちで作ってしまったルールをより自然な形で改変していくためで、そもそも勝手にパクってきたものなので、それを更に改造できるための一番最初の仕組みとして気をつけたのが、名前を曖昧にするということでした。でも何かしらノリは説明できる、みたいな変なところだったんです。

結局、自分がワークショップみたいなものを受けていなかったり、もちろん芸術教育も受けていないので、遊びの開発ということ自分の一番のモチベーションにしていくしかない。芸術的な方法論、メソッドは何も知らなかったんで、それで例えば駅で殴り合っているとか、山の中で殴り合っているとか、いろんなところでやっているというのを **YouTube** にどんどん出していったんです。というのは、何かしら潜在的な仲間がどこかにいるであろうというのを感じていて、例えばスケートボードの広がり方も近くて、参考にしてはいるんですが、板に玉を付けただけでこんなに面白いというのは、映像を見るだけですぐ分かる。その **contact Gonzo** 版、人と人が殴り合う版というのをやりたかったというのがありました。

ただ、今でも誰もやっていないんですけども、僕らの方法論をパクって、それを更に改造してそれを楽しむ、そういう人たちの望んでいるというのが、そもそもあります。だから、そのためには、僕らもあんまりワークショップ、ワークショップしたものをやりたくない。僕らのルールをルールとして従って欲しくないというのがあって、これを元にしてお前ら勝手にやれよ、というスタンスなんですよね。

だからさっきエキソニモの千房さんが、バスが来る前にみんな勝手に何かやっていたと言ったのが、すごい良いフォーマットなんじゃないかなと感じました。その先に望んでいるのが、勝手に改造したやつらにオリジナルが勝てるのかどうかという、その面

白さであったり、現場のノリであったり、改変された、進化した contact Gonzo、もしくはそれはもう contact Gonzo じゃないかもしれないんですけども、それをどうぶっ壊しにいくかというところにすごく興味があります。何かの運動体というものが形を変えながら進化していく上で、一番大きく寄与するのはたぶん間違いとカエラーとか勘違いとかで、そんなもので強度のあるものが生まれてしまったときに、それをオリジナルがどう乗り越えるか。そういうところにしか、僕らが続けていく方法というか、理由がないんじゃないかなと思っています。

そういうことを考えながら、今日みなさんのお話を聞いていました。例えば、ゲームにルールはすごく必要というか、ルールがあるからゲームであると思うんですけども、そのルールをユーザーというか参加者がどう設定するかですよね。そこでどういうエラーが起きうるのかという曖昧なルールの作り方もありますし、このルールを乗り越えたら何も成り立たへんっていうルールなのか、ルールのデザインの仕方というのは絶対いろいろあると思います。ナラティブなものにしていくのか、全然ナラティブじゃないものにしていくのか、それによって街をどう理解していくか、全然正反対に見えるんですけども、そういう方法論をみなさんが考えてらっしゃるというのが、すごく興味深かったし、今後参考にしたいなと思っています。

住友 その YouTube は今見られないんですか？

塚原 ええと、つなげば見られると思うんですけど・・・回線がないみたいですね。

住友 では、フロアの人の意見も聞きたいと思うので、YouTube のほうは「contact Gonzo」で是非検索してみてください。さっき塚原さんが言ったように、そもそも劇場でやっていないパフォーマンスばかりで、どこでやっているか誰も知らされないでやっているパフォーマンスが非常にたくさんあるわけですね。それを YouTube にどんどんアップしていて、それを見ることではじめて、あっ、こういうことをやっている人がいる、ということを知る。そういった活動の仕方をしてくれているわけですね。

塚原さんが参加者とルールについてさっき話されましたが、今日は特にゲームとかあるいは遊戯というかたちでアクセスできるような活動をしている人が非常に多くて、それ故に、それまで演劇とかアートとか、そういったものに馴染んでいない人たちも多く参加してくると思うんですね。そうすると、その人たちの習慣には、おそらくあまり決まった参加の仕方がなかったり、あるいは演劇との接し方に決まり事がない人たちも当然たくさん出てくるわけですね。その人たちの参加の仕方の許容度であるとか、そのへんの話は、とても興味深いところだなとも思いました。

この後は、いらっしゃっている方にご質問とかコメントも是非伺いたいと思っています。では早速、手が挙がっている方、お願いできますか。

アンディ・フィールド ありがとうございます。まず最初に、みなさん全員にお礼を言いたいと思います。本当に惹きつけられる

お話ばかりでした。みなさん全員への質問があります。みなさんの作品におけるスケールの制限について、とりわけ大規模なマスの活動やプロテストといったものとの関連でお訊きたいのです。日本の状況はわかりませんが、英国では私たちのプロテストするやり方はある意味で危機に瀕していると思います。何十万人の人たちがイラク戦争に反対するデモをロンドンでやりましたが、まったく影響力を持ちませんでした。そして実際、ロンドン中心部でのデモは長い間禁止になりました。人が都市や都市に住む他の人たちととの関係を変容させる非常に興味深いやり方について、みなさんは話してくれました。しかし、みなさんはそれをかなり小さな、親密なスケールで話していたと思います。このスケールというものが、みなさんの作業において、必然的に必要なものなのか、それとももっと大きなスケールに拡大して、数十万人規模のマス・プロテストや大きなイベントを活性化するポテンシャルを持つのか、ということをお訊きたいと思っています。

住友 僕は今、ダンカンさんが言っていた問題提起を思い出しました。モバイル・テクノロジーがどんどん増えてくることによって、実は一番身近な人たちと我々は切り離されるようになってきているということ、そういうこともちょっと今の質問に関係あるかなと思うんですけど。今の質問にご意見のある方、いますか？

スティーヴンス 私は、マスへとスケールアップする方法はいろいろあると思います。一つのアクションを数十万回いろいろな場所で繰り返すということでもいいでしょうし、他にもいろいろやり方はあると思います。というか、それに答えるためにはほとんど人生で起こり得る全てを説明しなければならないと思います。群衆というものは、それぞれ自分のことにかかざらわっている人々が何千人も集まってできた有機体です。でもそこには、彼らは意識していないかもしれませんが、インタラクションの単純なルールもまたあります。そして私たちが似たような原則に則った作品を作って、人がそれぞれ自分のことをやりつつも、例えば周りの 3 人くらいとある種のコンタクトを持てるような状況を作ることができれば、群衆が成し得るような何かを作り出すことになるかもしれません。言ってみれば、ダンサーのグループを鳥の群れのように振り付けるとすれば、細かいディテールにこだわってはい到底無理です。各人に一連のインスタラクションを与えるしかないでしょう。前にいる人の動きを、どんな動きでも真似してください、必ず誰かが自分の前にいる状態を保ち、その人の動きにならってください、というように。そうすればみんながムクドリのように動き出すかもしれません。そういうボトム・アップの出現とでもいうようなアプローチと、現実すでに存在しているものを活用するということによって、スケールを拡大できるのではないのでしょうか。重要な質問だったと思います。

アダムス ちょっと付け加えていいですか？ 私はその質問への答え方に 2 種類あると思うんです。ひとつは、やったことをどれか取り上げて、そのスケールを拡大するにはどうするかという形での答え方です。私はこれは可能だと思います。ただ、そのためにはプロジェクトの初期段階で方針を決めないといけません。私たちはチャンネル・フォーの教育部門のためのプロジェク

トをやっています。チャンネル・フォーというのは英国の放送局で、25万人の視聴者を前提して作られた放送局です。この場合、最初から25万人に向けて作るというつもりでなければいけませんし、そうすればそういうことはできます。

しかしもうひとつ重要なのは、当然ながら、どうすれば芸術が他の分野ではできないようなやり方で政治的問題に取り組むことができるかということです。イラク戦争に反対してデモ行進をするというときに、その問題についてデモ参加者が持っているアーティキュレーションのレベルは、みんなに加わって前を歩いている人についていくというものです。これは大変静かな形式のプロテストですが、あのようなスケールでやれば力強いものになります。しかし芸術に、驚くほど豊かで、精密で、精確で、人生を変えるようなポテンシャルを持った政治的交流や経験の可能性を見るということもまた必要です。それはより小さいスケールのことになるかもしれませんが、インパクトはそのためにより強いものになります。少人数で集まって参加するそういったライブ・パフォーマンス的な瞬間によって、そういうことについて考えさせられるかもしれません。私たちは去年『Ulrike and Eamon Compliant』という作品を作りました。この作品の最後には、参加者全員が一人一人私たちの中の一人からインタビューを受けます。これは人の政治的アイデンティティを一对一の形式で探るというものでした。ですからスケールは極小ですが、潜在的により大きなインパクトを持っていたかと思いたいところです。

スピークマン ちょっとフォローアップをしたいと思います。プロテストやメッセージとしてこの問題を考えて、集団に加わって前の人について歩く——マットが言ったように、静かではありますが力強いプロテストですね——ようなスケールのプロテストにまで拡大したとき、問題になるのは、そのメッセージが誰に向けられているのかということだと思えます。そういったマス・プロテストを、他の全ての人に向けて語るために組織するとして、私はそのときに問題になるのは、反応の二項化だと思います。反応は「オーケー、大きな声明が出たな。俺は賛成だ」か「ちょっと待て、大きなプロテストをやってるけど、俺はあんまり賛成できないな」かどっちかになってしまいます。一方、一对一の親密な状況では、もう少し突っ込んだ、多様な反応が可能になります。作り手としては、「オーケー、具体的な問いを参加者のなかに作り出そう。彼らが具体的な問いを立てるように持っていこう」と考え、ただ「これが俺たちが君たちに、十万人の人々と共に、考えてもらいたい問いだ。十万人の人々がやっていることを考えてもらいたいんだ」という具合に押しつけるのではなく、その作品の最後の対話のように一对一の瞬間を通して、「君にこのことを問うてほしい。この問いについて考えてほしい。でもこれが十万人の人々が決めたことだとか、賛成か反対かを選べと言うつもりはない」というやり方が可能です。

私は、私たちが小さな身振りでやっていくことが、必然的なことだとは思いません。しかし私としては、小さな身振りに関心があります。そのほうが多くのフレキシビリティを持つことができますからです。

塚原 それに関してちょっとあるんですけど。たぶん、大きくマスということとプロテストということがあるんだと思いますが、

ちょっと個別に答えると、マスということに関しては、今回みなさんが触れようとしているところって、すごいスモールスケールというか、インディヴィジュアルなレベルでそれを展開していると思うんです。それはおそらく僕らもそうで、それは誰でもが持ちうるというか、既に持っている感覚とか、発想というか、考えというものであって、すぐにマスにもなれるし、すぐ1人、2人、3人というスケールにもなれると思うし。それはどういうモチベーションというか、どういうきっかけ、トリガーがそこにあるかということで、そのレベルがすぐ変わるものだと感じています。

更に、プロテストということに関して言うと、たぶん、全ての芸術の形態というのは、ある種プロテストを含んでいると思うんです。それを逆説的に言うと、昨日の甲斐さんの言葉を引用しますと、都市というものが一つの制度であるとして、都市というものが人が安全で快適な人生というものを送るために何かしらのデザインをする、導くためのデザインをするのであれば、その方法論を読み換えたり、それを遊んだり、壊したり、見方を変えたりするというのが、今回たぶんみなさん共通していると思うんですね。ただ、プロテストすることが目的ではなくて、たぶんみんな、例えばビルに忍び込むとかそういう遊び、子供の頃やっていた遊びというものの、あの感覚がどこに行ったらあるかというのをたぶん必死に探していて、それが柵の向こう側にあるとか、結果的に制度と触れてしまう。何か危ないものが楽しいとか、この坂は危ないから柵が立っているけれども、その坂から落ちる遊びがおもしろいんじゃないとか、そういうふうの結果的に何かに対してプロテストしているんじゃないかなと感じているところです。

千房 僕たちは、その扱っているテーマというのは、政治的なものかという点では違うんですけど、やっぱり政治って、何十万、何百万人とかに共通のことじゃないですか。それが、同じタイミングで起きるじゃないですか。戦争が起きるとか。そういうので、一気にムーブメントというのは起こると思うんですけど、僕らが扱っているようなことは、もう少し細かい個人的な感覚とかに気づいたり気づかなかったり、そういうことってたぶん個人個人起きるタイミングが違うんですよ。だから、一気に巨大なことになるとことは難しいかもしれないなと思っていて。例えば、ギャラリーに来た人だけがそれをできるとか、そういう制限もかなりあるんですけど、例えば iPhone アプリとかウェブとか、YouTube とかも同じなんですけど、そういうものは自分の好きなタイミングでそこに触れることができているのが特徴なんです。だから一気に目に見えるかたちで公共性があるというか、巨大な動きにはならないかもしれないですけど、一人一人がそれぞれ体験するかたちではかなりでかいことにはなる可能性はあるのかなとは思いますが。

住友 どうでしょうか。他に質問とかご意見とかがあるかたはいらっしゃいますか。

ダニエル・ワイルド はい。オーストラリアから来ましたダニエル・ワイルドです。現在、東京に拠点を置いています。私の言おうとしていることは二つのことから来ていて、質問と言うよりは、コメントになるかもしれません。ひとつは、マットが見せてくれ

た『Rider Spoke』のビデオについてなんです、私はあの強烈なパーソナルさと親密さ、それにアクセスすることが特権と見えるような他人に関する情報、あえてパブリック・スペースでああいうパーソナルなレベルに取り組むことで生まれる圧倒的な親密さに感銘を受けました。

もうひとつは塚原さんに関する事で、私は昨日だか一昨日だかに contact Gonzo のパフォーマンスを見たんですが、非常に興味深い現象が私に起きました。私はパフォーマンス畑の人間で、インタラクション・デザイナーをやっていますが、いつもパフォーマンスやパフォーマンス性に関わって作業しています。そして、かなり久々なことだったので興奮したんですが、私はあのパフォーマンスの始めから終わりまで、異常な注意力を持って席に座っていました。私は、舞台上の全員が完全に自分を制御していて、完全に安全であると感じると同時に、途方もない危険という感覚がそこにあると感じました。安全と危険の境界で事が起こっていて、私はアメリカの演出家アン・ボガートが演劇に重要な要素として言っている「恐怖の状態」というものを思い出しました。椅子から身を乗り出して、息をするのも忘れるというような状態ですね。

あれと一緒に始めたお友達の話を話していただきましたが、私はパフォーマンスという枠組みが、何らかの形で、安全性を確保するよう機能しているのではないかと思います。他のメンバーが入って、公共の場でやるときに、一緒に作業している仲間として共有されている親密性は、他の何かへと変化するのでしょうか？ 潜在的に大変危険であるような空間、例えばコンピューターをつけた自転車に一人で乗っているというような状況に、私たちはどう関係を持てばいいのでしょうか？ 私はロンドンに住んだことがあります、チェーンをつけないければ戻ったときには必ず自転車は盗まれています。ですからコンピューターをつけた自転車で夜の街に出ていくということには、そういうレベルの危険が伴います。私は一般的に、危険というものを取り入れることの重要性、親密さというもののためのスペースを確保し作り出すことの重要性、そして人間の機会があれば暴力へと向かう傾向をどう操作すればいいのか、しかも昨日提起されたような小文字の、興味深い「art」という空間でそれをどう行なえばいいのか、ということをお訊きしたいと思います。ありがとうございます。

塚原 それにお答えすると、僕らのパフォーマンスは暴力的だと言われるし、そう見えるであろうということも重々理解しているんですけど、殴るという行為が暴力的であるとすれば、一方でそれを受けるということもやっている。僕とかは——たぶん僕だけじゃないと思うんですけど——どっちかという、やるというより、やられたときどうするか、どうそれにリアクトするかということの方にコンセントレーションを置いています。

さっきの話ともつながるんですが、危険なものというものが面白いということはもちろんあって、それが、何て言うんですかね、どこまでいけるのかという、どこまで自分たちは安全で、今日も家に帰れてご飯を食べる状態でいられるのかという、その際を見たいというのがあります。

ただ、もちろんおっしゃるとおりで、すごく安全なところにいるのも事実なんです。行った瞬間に、ここが危ない、ここが危ない、ここが危ないということが分かるので、それをどうするか

というのをみんなも暗黙の了解で共有しながら、その中でなおかつそこに相手を押してみるとか。相手もそっちへいったら危ないとわかっているから、それをどう返すかとか。その押しの強さというのも、さっきも言ったようにすごいシンプルな情報で、触ること一つですごく多くの情報を共有しているからこそ、大きな怪我とかを免れられているんじゃないかなということがあります。

もう一方で、全然違う暴力的ではないところでの危険というのがあって、いちばんはじめに contact Gonzo らしきものを始める前は、僕と垣尾はずっと山登りをしていて、山登りに関しては当然素人なので、道具もあまり持たずにそのまま山に行って、4、5メートルぐらいの垂直の岩を登ったりして、怖いな、と思うことがありました。そういうのが結果的に活着しているんじゃないかと思うんです。登りたいけど登られへん限界というのがあるんですね。そこでずっと30分ぐらいその高さでもじもじしているだけの日があったり、山の中で遊びすぎて、道を間違えて日が暮れてしまって、ほぼ遭難したみたいなきもりました。そのときも、自分の身の危険をすごく感じながら、それを共有して、ちょっと相手が諦めそうになったら「もうちょっと登りませんか」みたいな話をして。

最終的に、山道のアスファルトの、この平らなものっていうのに立つときに、ものすごい安心感があるというのを経験していると、直接的ではないと思うんですけども、間接的にそういうギリギリのところで瞬間的に湧き起こる発想、ちょっとのひねりで何かをかわせるというのが、自分であれ、相手であれ、起こったときに、すごい楽しいなと思います。ちょっと大ざっぱというか、変な答え方になってしまったんですけど。

アダムス ダンカンが話す前にちょっとだけいいですか？ ダニエルさん、コメントをありがとうございました。危険と壊れやすさとの線引きの問題は、まったくご指摘の通りだと思います。面白いことに、ライブ・パフォーマンスでは、常にパフォーマンスの側に恐怖があります。舞台の上に立つ前というのは、ある意味でピークの、ギリギリの瞬間です。そして舞台に立つと、観客にそのテンションを伝えるためのパフォーマンスの言語を探し、それを利用していくことになります。ご指摘いただいた『Rider Spoke』に関しては、面白いと思うのは、古いショービズ用語を使えば、そこに三重の脅威があるということです。第一に、参加者は一人で高価な装置を取りつけた自転車に乗って夜の街に出ていかなければなりません。これはそれ自体怖いことです。第二に、参加すること、インタラクションすること自体に敷居の高さがあります。何をこれから1時間にわたってすることになるのかほとんど知らされていないわけですから。そして第三に、参加者は話をしなければなりません。自分自身がパフォーマンスになるわけです。これらの恐怖がいつ頃にプレイに入り込んできます。ライブ・パフォーマンスの理想的状態は、こうした恐怖を制御し利用できるという状態でしょう。恐怖というよりはアンヴィヴァレントな不安というか、浮遊している最悪の事態の可能性というか、これを芸術的な目的のために制御し利用できるという状態が理想的と言えるのではないかと思います。

私は残念ながら contact Gonzo を見るができなかったんですが、あなたのコメントや他の人がすごく面白かったと言っているのを聞いて、そういうことがあったのではないかと想像でき

ます。そういった脅威が芸術的な動力になって、意味論的な力を持つのではないかと思います。見ている者がナーバスになったり極限的な状態に持っていかれたりするとき、異なった存在のあり方、異なった可能性に通じるドアが開かれるからです。これが本当に機能しているとき、芸術的体験が成し得ることが起こっているのだと思います。その体験によって人は異なった空間へ導き入れられますが、そのときある種の不安はその体験の一部を成しているのです。タソスやダンカンも、彼らの作品に人が入っていったときに、インタラクティブな環境において、同じようなレベルに高められた恐怖を経験するという証言をしてくれると思います。

スピークマン その危険ということ言えば、フューチャーソニック [現フューチャーエブリシング] だったかでブラスト・セオリーの『Uncle Roy All Around You』という作品に参加したとき、デバイスを渡されて、それを盗まれそうになったらすぐ差し出せとはっきり言われました。デバイスには保険がかかっているけど、君には保険がかかっていないからって。

パブリック・スペースでパフォーマンス、イベント、ゲームといったものを行なうとき、依然として参加者のこういうレベルの反応があると思うんです。つまり「オーケー、この環境は俺にとってオーケーにできている。演劇的空間になっている。ショーが始まる。俺はあっちこっち行っているいろいろやることになるけど、何もかも面白みに決まっている。で、終わったら帰る」という反応です。そして時には、アーティストあるいは作り手には参加者にこう注意する責任があります。「いや、これは現実の世界なんだ。僕たちは現実世界をコントロールしてはいない。僕たちは仕掛けをしたし、安全のためにできるだけことはした。基本的に僕たちは参加者が死んだり怪我したりしてほしいとは思っていないから」。

こういう意味での責任というものが、仕掛けをして「オーケー、これから始まります。そして終わります」と言うときに生まれてきます。タソスが以前、「コニーの体験は参加者がそれについて考えることをやめたときに終わる」と言っていました。これは大変重要だと思います。というのも、この考えによって、「そう、君はこれをやっている間この世界にいる、そして終わってもその世界にとどまって続けていく。どちらの状況でも、人間として状況に対応していかなきゃならない」と言うことへとつながるからです。サトルモブから会場という要素を取り除き、MP3をダウンロードして来てもらうというだけにした理由のひとつは、そうすることによって参加者がこの作品が仕掛けられていると考えなくなるからです。サトルモブは参加者にこう言います、「都市の部分に来てこれをやってください。私たちはそこにはいません。私たちは参加してさえないません。あなたは自分の行動に全責任を負っていただきます」。

私はシドニーのパフォーマンス・スペースのために作品を作ったことがあるんですが、参加した人が戻ってきて私に言いました。「ひどかったよ。あんたは俺たちをえらく危険な通りに送り出したね」。でも面白いことに、私は「あなたにはこういうことをしてもらいます、そしてその通りは安全です」とは言っていなかったんです。私は「私はこのルートを作り、この通りのための音を作りました。でもそこを歩くかどうかはあなたの個人的判断で

す」と提案していたんです。まあその通りが危険だとは思っていませんでしたけどね。

ええと、でも「オーケー、僕は参加者をこの環境に送り出すことになる。彼らにそれが現実の世界だということに注意しておいたほうがいいたろうか？」と考えるのはアーティストあるいは作り手の責任だと思います。どういう枠組みにするか、ということなのだと思います。参加者に安全だと感じてほしいか、あえて恐れというものを感じてほしいか。ある意味、その極限というものを参加者に提供して、「いや、感じてほしい、これがマンチェスターだ」「エヴェリン・ストリートだ」と言うのは面白いことだと思いますが。

スティーヴンス その状況、その瞬間に何が起きているのかを読み解くときに、ルールの問題に立ち戻ることになるんだなと思いつながら聞いていました。そして、時には不確実性だけがそこに不安や興奮を生み出すことができる。私も contact Gonzo を見逃してしまって残念なんですけど、他の文脈で見たら極端な行為と見えるかもしれないようなもののおかげで、その状況で起きていることの非常に異なった読解が生まれてくるんだと思います。ここにはどういったルールがあるのか？ 自分はどのような責任を持つことになるのか？ そして、こうしたことが、「これはパフォーマンスです」という表示を伴った安全なスペースに、ある意味置かれているわけですね。しかし同じものに路上で遭遇したら、非常に違ったことになるわけです。いろいろな意味で、おそらく作品の責任というものは、位置づけによる変化に対して敏感であること、そしてそこで起きていることに関して観客が常に頭の中で行なっている「自分はこれを理解しているだろうか？」というネゴシエーションに対して開かれてあることにあると思います。そしてそこに不確実性が生まれるとき、わくわくしたり呆然としたりするようなことが起こるのだと思います。観客は常に、ここで何が起きているのかを確定しようとしていると思います。これは大変興味深いことだと私は思います。

そういうことを実現するために、必ずしも極端な行為である必要はありません。私はシャントというロンドンの重要なパフォーマンス・グループの作品で小さな役を演じたことがあります。この作品では、参加者は地下鉄の駅の壁にあるドアから中の部屋に入ります。入ると、どうも出口がない。地下鉄の駅の掃除用具入れのような部屋なんです。入るときチケットのもぎりをする人もいましたから、「これは演劇的空間ですよ」という表示はあったわけです。しかし実際に今いる部屋には鉄道作業員しかいなくて、彼は参加者を無視している。周りを見回してもどこにも出口がない。パニックに陥ったあたりで、その鉄道作業員——これが私なんですけど——が参加者に気づいて、「ああ、すみません。お芝居ですよ。そのロッカーを通過って行ってください」と言います。それでロッカーを開けると、次の部屋への小さなトンネルに通じているというわけです。この場合、地下鉄の空間と演劇の空間を重ね合わせるやり方で、ルールが非常に繊細に作られていました。そのような瞬間に丁寧に観客とのネゴシエーションに入ることができると、すごくうまくいきましたね。

住友 みなさん非常に饒舌に説明してくださるので、何の進行もしないで済んでいるんですけども、時間も限られてきています

ので、あと一つ、二つ質問、コメントなどがあつたらお聞きしたいと思いますが。いかがですか？

千房 いいですか？ さっき YouTube で映像を流して、そのやり方を真似して広がって欲しいという話もありましたが、あと、サトルモブは、街中で音を聞きながらやるというその形態、やり方ということと、その中で聞こえてくるコンテンツの部分の 2 つあると思うんですが、そのどっちが重要なのかという。例えば、サトルモブの枠組みだけを使って、他の人が全然違うコンテンツでやることもできるじゃないですか。そういうことも、いいのかわりか。そこまで含めて自分の作品であるのか。そこらへんのことをどう考えているのかなど、僕はちょっと不思議に思っています。

住友 では最初にダンカンさんに答えてもらいましょうか。

スピークマン すみません、もう一回質問を繰り返していただけますか。

千房 サトルモブの、街中で聞いてやるという、その仕掛け、仕組みの部分と、その中で実際に流れてくるストーリーの部分のどちらに比重を置いているか、そういうことを聞きたいのですが。

住友 すみません、ダンカンさん。タソスさんが行かなきゃいけないようなんで……

スティーヴンス ありがとうございます。12 時からショーケースがあるので、ここで失礼します。ありがとうございました。

住友 みなさんも間に合って行けるように、25 人ぐらいまでの参加ということなんですけれども、タソスさんのショーケースはこれが終わってから始まりますので、みなさんはこのセミナーが終わるまで大丈夫ですので、よろしくお祈りします。準備に先に行っているということです。ではダンカンさん、すみません、お願いします。

スピークマン はい、この作品のストーリーと、街の中にいるというその体験自体のどちらが重要なのかという質問ですよ。今回ここでやった作品では、ストーリー自体が、その場所、その時間にいるということに関する内容になっています。ですから最初から最後まで、再生ボタンを押してから音が終わるまでの 30 分間、参加者が周りの物事に関係し、周りの人や場所により直接的に関わるようになるというだけだとして、それでいいんです。私が狙っているのはそういうことです。喪失や場所、別の人々についての物語をその環境の中で語ることによって、そういうことを起こそうとしています。でも一度参加して音を聴いた後で、以降は自分でそういうことを起こせるとしたら、それはそれでいいんです。

住友 千房さんはどうですか？

千房 つまり、枠組みがあつて、その枠組みが重要だとしたら、

そこで自分がやる意味という問題が出てくるじゃないですか。自分がやらなきゃいけないのか、という。

住友 第三者が contact Gonzo をやるということもあるので、仕掛けを作って、そのルールの上で参加するのが、自分自身じゃない人であってもいいのかわりか、ということですね。

千房 となると、自分が参加するのはなんで？ とか、そういうことが出てくるじゃないですか。

塚原 あります。はい。

千房 そこら辺がちよつと気になるなと僕は思つて。

塚原 僕が理解しているのは、contact Gonzo っていう例えばプロダクトですよ、アーティストですよ、というふうに言い過ぎるとやりにくいだろうなど。そのへんは、ちよつと厳密に決めていないんですけども、そのことはいつも飲み屋で話していて、誰かバクってくれへんかなという話をいつもして、例えば「contact Gonzo します」って言ってやってくれたらよくなって、最終的に僕らの代わりにそいつらが contact Gonzo として東京のパフォーマンスに出ているとかいうことをできるのが理想であると僕らは考えています。「殴り込みに行こうや」みたいな感じにパッと出てきて、大阪ゴンゾと東京ゴンゾみたいな。それは喧嘩じゃなくていいと思うんですけども。たぶんそういう意味で、サトルモブも誰かやるんじゃないか、書き換えたいと思う奴が出てくるんじゃないかなど。

住友 そういうことが他の人に知らされないうちに起きているかもしれない、ということもあり得るわけですね。

塚原 そうですね。サトルモブ・ベトナムみたいな組織が出てきて。それはダンカンさんの的にありなのかわりか。もしくはそういうことを見越しているのか。それっておもろいんちゃうとか。

千房 そうですね。

スピークマン ああ、もう既にサトルモブ・マンチェスターというのがあります。最近、マンチェスターのティーンエイジャーのグループが自分たちのサトルモブを作りました。マンチェスターに関する架空の物語を入れ込んでいます。私は「全ては既にやられている」という考えに立ち戻ることが重要だと思います。サトルモブというのは私が思いついた単なるトレンドな言葉に過ぎません。私は「言葉を作ったぞ！」というのが好きなもので。でもそれはただの枠組みです。自分がこの枠組みを所有しているとは感じていません。MP3 でガイドされるという形式の作品を作っている人は既に他にもいます。多くのすばらしいカンパニーがそういう種類の作品を作っています。私はサトルモブとは何かという概念は持っています。それは場所と一体化する作品という概念です。そして私はこの枠組みを使っていろいろな作品を作っています。なので、もっと多くの人たちが似たようなフォームを使って作品を作ってくれば、それは私にとってすばらしいこと

です。他の見方がいろいろできますから。誰かがギターを弾いても、「他の奴がギターを弾いてるのを見たことがあるから面白くもなんともない」とは誰も言わないようなものです。ギターで何か他のものを演奏するわけですからね。新しい曲を作っている。そしてこれはパンク・ロックだとか、ジャズだとか言っているわけです。そういうわけで、サトルモブというのは、私にとって作品を作る方法に過ぎません。そうですね、だから、多くの人がやってくれるといいなと思います。私よりうまくやられちゃまずいのかも知れませんが。

赤岩 やっぱだからその、MP3 プレーヤーがあればできるっていう簡単な、複雑なシステムを使っているわけじゃないというのが重要ですよ。

スピークマン それについて言えば、MP3 プレーヤーによって簡単になっているのは、音楽を MP3 プレーヤーで聴くことが簡単であるというような意味で、届け方のほうです。問題はそこにどういうコンテンツを入れ込むかです。ディクタフォンに簡単なインストラクションと音楽をちょっと録音して、シンプルに作ることもできますが、私の場合は、音楽を作り込み、俳優と作業してコンテンツを作っています。だからコンテンツを作るいろいろなやり方があると思いますが、枠組みは同じ MP3 であり得るわけですね。作るプロセスは非常に複雑なものにも、非常にシンプルなものにもできます。

住友 演劇を観る人にとって、例えばこれからチケットを買って劇場に行くという行為よりも、もしかしたらダウンロードして街の中でそういう経験をするということの方がもっと手軽だと感じられるようになったとき、そっちの選択肢を取る人が増えていく可能性が高くなるわけですよ。かなりハードルの低い、誰もが使い得るテクノロジーを使って、それゆえに身軽なことができ、あとはそれぞれの人がどういう言葉、物語を作っていくかということで、たぶんいろんな変奏があり得るという、すごく開かれた仕組みで面白いことをやっているな、という気がしました。

まもなく時間はいっぱいなんですけれども、どなたか最後にご質問、コメントがあるかたはいらっしゃいますか？ 大丈夫ですかね。階下のコニーのショーケースに行く準備ができたということだと思いますので、最後に、今日、特にイギリスからプレゼンテーションに来てくれた 3 人——タソスさんは階下に行ってしまったけれども——の話を聞いていて、演劇だけではなくて、シネマ、音楽、ストリートカルチャー、そういったいろんな要素がブレンディングされて表現を作っている点で、すごくユニークで面白い仕事を今日は見させていただいたと思います。こういったものをどんどん、サトルモブは東京や他のいろいろなところできるといように、いろいろな制度であるとか、我々のモラルであるとか、次のステップに行く敷居を跨ぐような仕組みとしてそういう仕組みを学んで、次に何か面白いことができたらいいなと思って聞いていました。

今日は、朝早くからみなさん本当にありがとうございました。最後にパネルのみなさんに拍手をいただければと思います。どうもありがとうございます。

丸岡 みなさん、住友さん、ありがとうございました。先ほどお知らせがあったように、地下 2 階のリハーサル室でコニーと、他のワークショップもやっていますので、この時間に地下に行けば何か見られるという感じです。あと、先ほどちょっとお話しに出た contact Gonzo さんの YouTube は、ここでは見られないんですけども、大会議室にちょっと大きめの Mac があって、そこで見ることができます。家でも見られると思いますが、今移動するとみなさん一緒に見られますので、どうぞご活用ください。本日はどうもありがとうございました。

[了]

セミナー「再考・都市と芸術」も近日アップ予定です

今後の採録アップのお知らせをご希望の方は、TPAM サイトから TPAM ニュース配信のご登録をお願い致します。

《TPAM news 登録》

http://www.tpam.or.jp/2010/japanese/info_news.html