www.tpam.or.jp

採録：《連続セッション：アジアにおけるコプロダクション》セッションⅣ：

アーティストからの視点～TPAMコプロダクション参加アーティストによるトーク

プロデューサーの視点からのセッションに続き、アーティストの視点からアジアの共同製作＝コプロダクションを考えるセッションを開催しました。スピーカーには TPAM が初めて参画した共同製作『Dancing with Death』と『Baling』のピチェ・クランチェンとマーク・テを迎え、それぞれの作品創作プロセスを手がかりに、コプロダクションの利点や課題について議論。以下は、2016 年 2 月 12 日（金）に BankART Studio NYK 2F で行なわれたこのディスカッションの採録です。

《連続セッション：アジアにおけるコプロダクション》 セッションⅣ：アーティストからの視点～TPAM コプロダクション参加アーティストによるトーク

スピーカー

ピチェ・クランチェン

伝統の持つ精神を心にとどめつつ、タイの古典舞踊の身体言語を現代の感性へとつなげ、新たな可能性を見出そうとしている。16 歳の時、タイ古典仮面舞踊劇コーンの第一人者チャイヨット・クンマネーのもとでコーンの訓練を開始。バンコクのチュラロンコン大学で美術・応用美術の学士号を取得した後は、ダンサー及び振付家として舞台芸術を探究してきた。北米、アジア、ヨーロッパの各地でインターカルチュラルな舞台芸術プロジェクトに参加。ヨーロッパ文化財団から「文化的多様性のためのマルフリート王女賞」（2008）、フランス政府から芸術文化勲章シュバリエ章（2012）、アジアン・カルチュラル・カウンシルからジョン・D・ロックフェラー三世賞（2014）を受けるなど栄誉ある世界的な賞を多く受賞している。

マーク・テ

演出家、キュレーター、研究者。さまざまなプロジェクトを通して、特に歴史、記憶、都市文脈といった問題を考えてきた。そのコラボレーション・プロジェクトは主にパフォーマンスや教育活動の形で実践されるが、展覧会やニューメディア、執筆活動、アート・インターベンションといった形態をとることもある。ロンドン大学ゴールドスミスカレッジで芸術政治学の修士課程を修了し、現在はマレーシアのサンウェイ大学パフォーマンス・メディア科で教えている。マレーシアを拠点に活動するアーティストやアクティビストやプロデューサーたちの共同体「ファイブ・アーツ・センター」のメンバー。

モデレーター

キーホン・ロー
（香港・西九文化区 芸術発展部門［演劇］ 統括者）

香港・西九文化区の芸術発展部門（演劇）の統括者。2009 年から 12 年までシンガポール・アーツ・フェスティバルの芸術監督及びジェネラル・マネージャーを務めた。それ以前はシンガポール・ビエンナーレの初代ジェネラル・マネージャーとして、2006 年の第 1 回からシンガポール最大の現代美術の国際的プラットフォームへと成長させた。

『Baling』の場合

TPAM スタッフ：このトークは英語、タイ語、そして日本語で行ないます。タイ語は日本語へ、そして日本語から英語へ翻訳され、最終的な英語はイヤフォンを通して聞く事ができます。なので、3 つすべての言語を理解することのできる方以外はデバイスが必要になりますので、まだお手元にない方は受付でデバイスを入手してください。

では、アジアでのコプロダクション（共同製作）に関するディスカッションのシリーズの 4 つ目のセッション、アーティストの視点からのセッションを始めたいと思います。スピーカーには、ご自身の作品『Dancing with Death』が初演されたピチェ・クランチェンさん、そしてこれも私たち TPAM との共同製作である『Baling』の マーク・テさん、そしてモデレーターとしてキーホン・ロウさんをお迎えします。ではキーホンさん、よろしくお願いします。

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：みなさん、こんにちは。プロデューサーの視点からコプロダクションについて議論した前回のセッションに、いまここにいるどのくらいの方が参加してくださったのかは定かではありませんが、全員ではないですね。ごく簡単に、前回どのような内容を議論したのかという話に触れておきましょう。今日の議論としては、アーティストの視点に絞ってコプロダクションについて話します。というのも、コプロダクションにおいては、前回のセッションでも話に出た通り、いろいろな意味で文脈がとても複雑です。そして私たちは世界の中の、アジアというこの地域

で、アーティストを支えていくためのいろいろなモデルを探ろうとしているわけです。5 分もあれば、今日の議論のための文脈をまとめることができるでしょう。

前回のセッションでは、エスプラネードのフェイス・タンさん、TPAM の丸岡ひろみさん、アーツセンター・メルボルンのスティーヴン・アームストロングさん、そしてピチェ・クランチェン・ダンス・カンパニーのプロデューサーであるソジラット・シンホルカさんに話してもらいました。『Dancing with Death』のキー・コプロデューサー、キー・コミッショナーたちです。前回のセッションでは、プロデューサーの視点からプロセスについて話すために、用語を明確にする必要がありました。すぐに明らかになった重要な問題の 1 つに役割分担の明確化があり、ここでコミッショナーとプロデューサーの違いに立ち戻る必要がありました。プロデューサーはステップ・バイ・ステップの、日々のプロセスにより多く関わることになり、それはもちろん予算管理からセットでのテクニカルな問題解決までに及びます。役割というのは、アーティストが作品を作り上げるための環境を整え、様々な要素を望ましい形で配置する上で、非常に重要なものでした。作品が全く新しいものであればそれはさらに重要になります。

今日の議論で興味深いのは、マークとピチェの事例が全く異なっているということです（ここで私は皆さんが『Dancing with Death』と『Baling』をすでに観たという前提でお話しします）。というのもピチェは全く新しい作品を TPAM で初演しましたが、一方マークは『Baling』に 10 年前から取り組んでいて、これまでに 5 回の異なる形での上演がありました。今回の上演が最新版です。私が 2011 年にこの作品をシンガポールで紹介したときは、まるっきり違う作品だったのです。テキストや内容は同じですが、表現の体系は現在とは全く異なっていました。

リハーサルスタジオの中で、コラボレーターとのアーティスティックな会話を通してアーティストが着想を得ようとしているまさにその時に、プロデューサーも同じくして問題解決に着手しなければなりません。そのときに、誰が何をやるべきかという役割分担が明確にされていなければ、なかなかややこしいことになってきます。前回のセッションで、このプロジェクトを通して学習したことをとても率直でオープンに話してくれたスピーカーたちに感謝しなければならないと思っています。それこそまさに私たちがこういったセッションを通してやるべきことで、スティーヴンも言っていたように、コプロダクションというものを進めていくためには、私たちは自分の壮大な失敗を真摯に受け止め、理解したことを自分のものにしつつ、お互いの成功を祝えるようになるべきだと思うのです。

Photo: Hideto Maezawa

前回のセッションで取り上げられたもう1つ重要な問題は、タイムラインです。例えばコミッションを行なうということ、そのための十分な予算があるということを、いつアーティストが知るか。お金は非常に重要です。それを知らないふりをするつもりはありません。お金がなければ仕事もないのです。そこは前もってはっきりさせておきましょう。ソジは前回のセッションの最後でピチェのケースについて — 他の多くのアーティストにも共通することだと思いますが — 重要なことを言いました。このようなコプロダクションには理想的には2年必要だと彼女は言ったんです。とりわけアジアでは、その要求をはっきり言うことを遠慮すべきではない。この話で前回のセッションは終わりました。実際、正気とは思えないことですが、この地域でのクリエーションやプロダクションの経済原則からすると、6週間で新しい作品を作り上げなければならないというのが現状ですから。

そういう意味で、私たちはアーティスティックなプロセスは多くの時間を要するのだということを認識しなければいけませんし、私としては、アーティストには失敗するための時間と空間が必要だということ、見事なまでに失敗してみる必要があるのだということを言っておきたいと思います。この分野では、成功しなければならないというプレッシャーは並大抵のものではありません。制作に使用している資金は多くの様々なところから得ていますし、出資者はもちろん初演がその作品の完璧な実現であることを期待しますが、大抵はそういうわけにはいきません。これについてはスティーヴンも同意見だと思います。初演への執念は特に脅迫的な現象になり、それはアーティストだけでなく、コミッションに関わるプレゼンターやキュレーターや会場にも同様にのしかかるプレッシャーになります。この意味でマークの作品の例は興味深く、毎度異なるコミッションを受けながら10年という歳月をかけて進化し続けました。さて、ここから私は少し黙って、マークから彼の『Baling』のプロセスについて簡潔に紹介してもらいます。そして後ほどピチェの、完全に新しく作られた作品およびそのプロセスと比較してみましょう。

Photo: Hideto Maezawa

マーク・テ：はい。皆さん、今日は私たちの話を聞きにお越しいただきありがとうございます。キーホンが、私たちのプロジェクトについて考えるための切り口というか枠組みのようなものを、うまく提供してくれたと思います。ただ、ピチェの『Dancing with Death』は、私は同じ時間に劇場にいたので、残念ながらまだ観ることができていません。なので比較することができず、差し支えなければ、今日は主に自分たちの視点からお話しさせてもらえればと思います。

キーホンが言ったように、『Baling』のプロジェクトは 2005 年に開始しました。その文脈を説明しておくと役にたつかもしれません。劇中にも登場する共産主義のリーダー、チン・ペン（陳平）は、2003 年に自伝を出版しました。これは、1957 年の独立以来、単一の政党、あるいは単一の連立政党がずっと統治してきた国民国家にとっては、1948 年から 1960 年にかけてのマラヤ危機と内戦についてのオルタナティヴな歴史観に向かう新しい視点を開く重要な出来事でした。多くの若いアーティスト、映像作家、演劇人、さらに若い歴史家や研究者がこの時代に注意を払い始めました。私はそういう意味では特別なわけではありません。この種の取り組みを行なっている人々がたくさんいるのです。

私たちは、バリン会談の採録を 2005 年に見つけました。マレーシアでは、この採録は公的に利用可能ではありますが、誰もその存在すら知りません。おかしなことに、その採録は記念館に保存されているんですが、つまりそういった記念館自体がマレーシアの社会では特に評価されることはなく、人々も訪れない場所になってしまっているわけです。

私たちは 5 つのバージョンを作りました。1 つめは 2005 年から 2006 年に作りました。それはかなりラフな、60 分間のフィジカル・シアター的なパフォーマンスで、大学やフットサルセンター、屋内サッカー場で上演したりしました。つまり、かなりアジトプロップ的なアプローチで、その時期私たちは廊下や食堂、サッカーの競技場といった空間でそのパフォーマンスを行なうことに強いリアリティを見出していました。そのバージョンに出演したパフォーマーたちは、家族が共産党につながっていたとか、共産党に抑圧されたとか、そういった経験を共有していました。パーソナルな経験、中国に強制送還されたおじいさん、共産党から追い回された経験、などなどを共有し、一緒に採録を読んでいきました。

2008 年と 2011 年に別のバージョンをやりました。その 1 つはキーホンの招聘でシンガポールで上演しました。中にはその採録全部を読み上げるというバージョンもありました。たしか 4〜5 時間ほどの公演です。キーホンは今回の TPAM での上演が長く感じたと言うんですが、シンガポールとクアラルンプールではもっとずっと長かったんですよ。その公演では、活動家や市民社会のリーダー、ジャーナリスト、人権弁護士、批評的な映像作家、知識人、政治家、国会議員などを招いて採録を読んでもらったりしました。

Photo: Hideto Maezawa

あと、私たちが非常にコラボレーティブに作業しているということをここで言っておきたいと思います。皆さんがご覧になった舞台セットはヴィジュアル・アーティストによるもので、映像作家のイムリ・ナスティオンとファーミ・レザも関わっています。『Baling』とは別に、私たちには、マラヤ危機に着目したプロジェクトのアーカイブがあり、それは展示や映画、オンラインプロジェクトその他によって展開してきたものです。『Baling』はそういったシリーズの１つですが、正直なところ私は今回の最新版で「ああそうか、何度も何度も繰り返して公演してきているから、これはシリーズなのか」と気づくまで、シリーズという認識がありませんでした。

キーホンが言った通り、最新のバージョンはアジアン・アーツ・シアターのキム・ソンヒに委嘱されました。このバージョンを上演することについて、実は私たちは非常に抵抗感をもっていました。私たちの活動あるいは歴史におけるこの章はもう幕を下ろしたのではと思っていたからです。でも、なぜか私たちはこの話を再び始め、根本的な問いを改めて問うことになりました。つまり、「今バリン会談に着目することにどういう意味があるのか？」「バリン会談に見られる『忠誠』『降伏』『国民』『自由』『独立』といった言葉に着目することにどんな意味があるのか？」といった問いです。

また、この公演の依頼を受けたのは、チン・ペンが死んでちょうど１年後のことでした。バリン会談の最後の当事者が他界し、彼の遺灰はマレーシアに戻ってくるということは許されない。これは、歴史と「塵」について考えるのに使えるメタファーだと思いました。塵はいつまでもそこにあって、取り除くことはできない。目には見えない。気にしないこともできる。隅の方に追いやってはみるけれども、でもちゃんとそこにある。彼の遺灰が国境を越えることができないということの意味は、私たちにとっては非常に強烈なものでした。

これが作品でチン・ペンの映像を使った理由です。私たちの歴史において、チン・ペンの人物像が英国によって、独立政府によって、そして近年で言えば彼が死んだときに、どのように構築されてきたのかを私たちは注意深く検証しはじめました。この亡霊もしくは幻影のような像を、できることならば、より人間的なやり方で理解し脱構築しようとしたのです。

こんな感じで、長い間に作られたいろいろな『Baling』や、それについて私たちが考えるときに持とうとしている文脈についてお伝えすることができたでしょうか。

もしかするとこれは後でキーホンが取り上げようと思っていることかもしれませんが、最後に私から言っておきたいのは、このプロジェクトをもう一度やるというのは私たちにとってかなり重いことだったということです。というのは、私は活動家や政治家、ドキュメンタリー映像作家などと仕事していて、彼らの半分以上は演劇に関わりがありません。だから作品をツアーするという考えは…

キーホン・ロウ：機能しないんですね。

マーク・テ：機能しないんです。抽象的すぎます。私たちの活動は特定の文脈に基づいています。なぜ私たちがまたこれをやるのかと考えるにあたって、相当なストレスが伴いました。ただ国際的な観客を得るためにやるのか？　なぜ光州の人々がこの公演を見たいと思うのか？　もちろんソンヒはどんな時でも私たちとじっくり話してくれましたし、光州の状況や光州事件についてよく説明してくれました。しかし行ったこともなかった場所でしたからね。もちろん気持ちもそぞろになったし、自信も失うし、自分たちが誰に語りかけているのか、なぜその人たちに語っているのかも分からなくなりました。ただこれについてもまた後ほど話します。とりあえずここまでにします。

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：興味深いと思うのは、TPAM の丸岡さんとアジアン・アーツ・シアターのソンヒが『Baling』の共同委嘱を考えていると最初に聞いたとき、私もまず「なぜ？」と思ったんです。シンガポールでやるなら、マレーシアと歴史を共有していますから分かります。年齢的に実際にその時代を経験しているわけではありませんが、政治的な文脈は私たちの中に根付いているので、逐語的に採録を読むその公演は成立しましたし、その年シンガポールで起こっていたこととも関連づけることができました。当時シンガポールは総選挙の真最中だったんです。現代の政治家は完全に馬鹿ばかりです。『Baling』の時代には、法、人権、その他もろもろの問題を概念的に考察するにあたって、とてつもなく雄弁で賢い人々がいましたが、もはやそういう意味での政治家は存在しません。

私が重要だと思うのは、『Baling』においてはプロセスは有機的なもので、10 年という歳月をかけて成熟してきているということです。良い作品というものはとても広範なリサーチを必要とし、それは一直線に展開するとは限りません。アーティストは時に脱線したり戻ってきたりします。しかし実際、『Baling』が通ったひとつひとつの段階において、マークと彼のコレクティヴは主題そのものに新たな視点や切り口を加えようとしてきました。そして現在、この地域において、ある意味贅沢なことです。アーティストが 1 つの作品に何度も取り組んで、異なる上演を作っていくなんていうことはまずできません。多くの場合、できあがればそれでおしまい。ツアーするか、でなければ DVD になって棚にしまわれておしまいです。

私はピチェの『Dancing with Death』のプロセスに通じていなかったので、2 日前の朝に彼と話をしました。と言っても、私もこれまでに別の委嘱を彼にしているので、彼の仕事はよく知っています。それを踏まえて、ピチェに質問する前にマークに質問したいのですが、アーティストとして、私たちが作品の諸段階をある意味で用意していって、プロセスにステップを — まあ、作品というものは決して完成しないので、「初演」という概念はすでに無効なんですが — つけていくということは重要だと思いますか？ これは、先日のディスカッションでも取り上げられた、コプロダクションがそういったプロセスに役立つシステムなのかどうかということに深く関わってくるところだろうと思うので。後でピチェにも同じ質問をしたいと思っています。

マーク・テ：難しい質問ですね。ファイブ・アーツ・センターは 30 年以上の歴史があるコレクティヴですが、そこで私が作っている作品がコプロデュースあるいは委嘱されるというのは初めての経験でした。何と呼べばいいのかよくわかりませんが、プロセスを考えるときの指標、組み立て、チェックポイントのようなものはもちろん有用です。区切りをつけたり、チームがもっとリサーチが必要だと思ってくれたりしますから。例えば、チン・ペンが自身の遺灰を撒いてほしいと思っていた墓地に行ってみようということになったりしました。これはそれまでやっていなかったことで、新しい経験になりました。そしてもっと多くのリサーチ、撮影、ドキュメンテーション、再検討を行ないました。それは最終的には作品で使われることはなかったのですが、10 年も続けてこの公演をやっている私たちにとっては、新しい疑問や視点、矛盾点を探るために本当に意義のあることでした

この 11 年という時間について少し言えることがあると思います。最初の公演のときは、私たちも若いアーティストでした。20 代前半で、今より怒りが強かった。食堂や駐車場、フットサルセンターで公演して、ある意味観客を怖がらせるようなことを平気でやっていました。今では全員が年を取り、太って（笑）、ただテキストを読むしか…　というのは冗談ですが、まあそういう感じです。そういう仕事の仕方をしてきているということです。

あと、文脈について言っておくと、2008 年と 2013 年にマレーシアの政治に大きな変化がありました。15 の州のうち、4 つか 5 つの州で野党が勝ったんです。これは重要な変化で、私たちの活動のあり方に意識下で影響したと思います。すでにスペースが開かれたわけで、もう攻撃的である必要がありませんでした。アジプロは機能しないだろうということは明らかでした。実際、アジプロは全く無効です。2008 年と 2011 年には、朗読し言葉を聞くこと、人々を招いて座ってもらって、聞いて読んでもらうことのほうが重要でした。そして当然それは代表＝表象ということに関わってきます。特定の人々を招いて読んでもらうということですね。

2016 年の今、2008 年と 2013 年の約束はもうありません。マレーシアはいわゆる二大政党システム、あるいは二大連合システムに退行しました。そこで新しい矛盾が出現しています。それについて考えるために、私たちはチン・ペンという究極のタブーに興味を持ったんだと思います。現在私たちは新しいタブーを持っているからです。質問への応答になっているか分かりませんが。

Photo: Hideto Maezawa[/caption]

『Dancing with Death』の場合

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：その話題を出してくれてありがたいんですが、というのは、これは前回のセッションでも触れられた話題で、作品を作っているアーティストが自身のキャリアのどの地点にいるのかという問いと理解は大変重要なんです。ピチェはどうかと言えば、今の彼は、数年前『Black & White』という大規模なカンパニー作品をやったときとは異なる状況にいます。

私が初めてピチェを知ったのはたしか 20 年前で、彼が現代的な環境でのコーン［タイの伝統舞踊］の文脈を探索しはじめたばかりのころでした。ある意味、そのころもそして現在も、彼とコーンや古典舞踊のコミュニティとの関係は大変難しいものです。ピチェはタイでなかなか受け入れられていません。彼のすることはタイでは冒涜的だと考えられています。しかし、『Dancing with Death』においてピチェは当時とは異なる時空にいて、私たちとしては、アーティストの野心は時を経て成長するということ、そしてそれは 5m × 5m の空間や小さなスタジオ、あるいはソジが先日言ったような「機内持ち込みのトラベルパッケージ」に納まるようなものにはとどまらないということを認めなければならないと思います。

『Dancing with Death』の中心的で本質的な要素としてインスタレーションがあります。それに関連して、ピチェが仏教をリサーチしていることを私はつい最近知りました。そして、彼がそうやって最近考えていることが、彼の個人として、同時にアーティストとしての人生に影響していると思います。ここでピチェに、コプロダクションという文脈で、『Dancing with Death』の創作プロセスについて話してもらおうと思います。この作品に取りかかるという、こう言ってよければ、勇気を持つことができたのは、そして、ここまでたどり着けると信じることができたのは、どのようにしてでしたか？

ピチェ・クランチェン：過去を振り返って、どのようにして私が作品を作るかをお話ししたいと思います。私の過去の作品を見ればお分かりかと思いますが、私はステップ・バイ・ステップで仕事を進めます。私の作品は古典的なものに基づいていて、それを同時代的なものに変換しています。タイにプロのダンサーがいないと気づいた時、私自身がなればいいのだと思いました。思い切って言いますが、私は自分がタイで初のプロのダンサーだと思っています。

ただ、当時はまだ師匠に繰り返し教わったことを再現しているだけだったので、ダンスに関する認識はまだ非常に狭いものでした。

まず、初期の私の作品は、自分のそういった認識を突き詰めていくものでした。その意味では『Demon』『Nijinsky Siam』『Black & White』は私の初期作品と言えます。『ピチェ・クランチェンと私』『I am a Demon』は、私がコーンの振付やダンスに対して疑問や懐疑を持ちはじめてからの作品です。『ピチェ・クランチェンと私』はラーマーヤナというダンスの構成全体に投げかける問いでした。『Nijinsky Siam』はタイの伝統舞踊に対する世界のダンスの影響についての問いに基づいています。そして『Black & White』は テクニックの昇華と展開についての作品です。

要は、この 4 つの作品に見られる要素は、タイの伝統舞踊の中にも見られるということです。これら 4 つの作品を作り上げるのに 10 年を要しましたが、伝統舞踊を近代化すると面白いかもしれないと私が考えたのはその後だったわけです。伝統的な構成と西洋的な技術の組み合わせには終止符を打つ時なのだと思ったのです。

［英語］私の話、分かりますか？　みなさんと共有したいので…　明確ですか？　はい。というのは、東南アジアの伝統舞踊家はみんな物事を組み合わせようとするんです。それは彼らの伝統的な様式に西洋の技術を合わせたものですが、私にとってそれはもはや時代遅れです。終わらせなければならない。新しいものを作らなければならない。そういった理由から私は『Tam Kai』という次の作品を作りはじめました。

Photo: Hideto Maezawa

そこで、私はカンパニーの第二世代を違うスタイルで育てていきたいと思いました。『Dancing with Death』が登場するのはこのあたりです。最初の 10 年は、ダンスの知識を深めることとダンサーたちのチームを作り上げることに注力していました。ダンスのトレーニング、そして、問いを提起するやり方のトレーニングです。そして、この 3 年くらいの間にカンパニーがより誠実な何かに変化しましたが、そこで私は、アーティストが様々な手配に手間を取られすぎていることに気がつきました。作品を上演する場所を見つけるために人に連絡したり、作品の資金を探したり。しかも、そうまでしても、その作品をどのくらいの期間上演できるかも定かではないのです。合理的なやり方で私たちをサポートしてくれる人々、物事をコーディネートしてくれる人々を探さなければいけないと気づいたのはその頃でした。そうすればアーティストは作品に集中できて、それまでにやったことのないような、もっと難しいことにも挑戦できると。

私たちが考案した舞台セットが問題になるだろうということは、最初から分かっていました。問題が必要だった、問題になるようなことがしたかった、だからこそ私たちはきちんと踏むべき段階を理解しなければならないと思いました。私たちはコプロダクションの提案をしてもらえて大変幸運だったと思います。コプロダクションが重要だと思うのは、金銭的なサポートが保証されるだけでなく、作品作りに注力できる時間が確保できるからです。さらに私たちの場合、思いもかけず、技術的なサポートまでしてもらうことができました。KAAT 神奈川芸術劇場の堀内さんが、私たちが思い描いた舞台セットの技術的実現可能性を検証してくれたのです。セットのデザインをしたのは私で、それまでにタイでたくさんの人の意見を聞いていました。多くの人は、建築的すぎる、ダンスの妨げになってしまうだろう、などと言いました。しかし本当に正しい知識を持っている人が、それをパフォーマンスに使うことは可能だと教えてくれたのです。

そういったサポートのおかげで私たちは『Dancing with Death』に必要なリサーチに時間を費やすことができ、その研究結果は本にもなりました。最も大きかったのは、リサーチをした地域の人々と交流する機会を持てたことで、その経験は私たちカンパニーのダンスの表現と技術に影響を与えています。とりあえずは以上です。

キーホン・ロウ：ありがとうございました。聞いてお分かりのように、この 2 つのプロセスはかなり異なっていますね。マークの場合は、すでにあるオリジナルの作品を振り返るという行為を通して新しい面を発掘するというようなプロセスがありました。対してピチェの場合は、完全に新しい作品であって、今 5 分で話してもらったことは、この地域におけるシナリオの核心をついています。ダンスであれ音楽であれ何であれ、新作となると、必要な仕事量が増大します。このケースでは、それが技術的なクリエーションだったわけです。

その状況の中で TPAM は — 前回のセッションで話されたことなんですが — 自分たちが技術的な部分を担当することになるとは考えていませんでした。つまりこれは、まずアーティストが自分にとってもカンパニーにとっても、またはプロデューサーの立場からしても難しいと思われる作品を構想する、そして我々はそのために実際に何が必要なのかを明らかにするために、リソースや少なくとも作業領域を見直すというシナリオなわけです。

ピチェの場合は、最初にはそれほど綿密な計画はされていなかったにも関わらず、コプロダクションが有機的に立ち上がりました。ピチェが言ったことを覚えておられでしょうか。誰が何をするかのルールが明らかでなかったが故に、アーティストが多くの困難を抱えてしまったと。プロデューサーやコプロデューサーも、作品を支援するために誰が何をするのかという問題をめぐって困難に直面していたのです。

簡単なまとめとして私が強調しておきたいのは、どのようなリソースをアーティストに提供するべきなのかを理解するために作業の段階を明確にしておくことの重要性です。ピチェも言っていたように、アジアでは特によくあることですが、資金組みが明確でなければ、自分たちでむりやりどうにかするというのがデフォルトの方法論になります。多くの場合作品のためには理想的なことではないのですが、自分たちの手のつけられる範囲でリソースを探し、どうにかする。たいていはそうなって、その結果、観客に届けられたときにも、作品は完全な形にはなっていないわけです。

アーティストによるこの 2 つのプレゼンテーションと前回のエコ・スプリヤントのプレゼンテーションとの共通点は、私たちがほとんど初めてクリエーションのプロセスを拡張したということで、それは時間の問題だけではなく、リサーチから振付の探求まで、あるいは税金とか墓地の訪問、その他ありとあらゆることまでのステップに関連しています。明確に前進するためには、こういったことを進めていかなければいけません。そうでなければ、「オーケー、とにかくがんばるしかない」というデフォルトの状態に戻ってしまいます。この状況で、とりわけこういったシステムを定着させようというときには、がんばってどうにかしてしまうというのはあまりよいことではないと私は感じています。

ピチェ・クランチェン：［以下、最後まで英語］東南アジアのダンスカンパニーやダンスプロダクションのここ 20 年の歴史を見ると、カンパニーやグループは 10 年、多くて 15 年ほどしか存在せず、次第に消えて、また出現したり消えたりを繰り返しています。なぜなら、グループがある程度成長するとそこで行き詰まってしまうのです。予算、観客、空間、フェスティバル、その他諸々で行き詰まります。私は自分のカンパニーにこの同じ負のサイクルにハマってほしくない。私は本気なので。私は伝統的な導師ではありません。年をとっても体を動かし、精神も活かし、自分自身を動かしたい。指導者ではなく、アーティストでありたい。そしてアーティストあるということを真摯に考えるのであれば、成長して問題を解決する方法を見つけなければなりません。

東南アジアでの大きな問題は、ダンサーのキャリアです。私たちは老いた身体、老いたダンサーを信奉していません。新鮮な身体を望んでいます。若いダンサー、新鮮なダンサーを舞台に上げたい。これが問題の 1 つです。もう 1 つの問題は、作品を見てもらう機会がフェスティバルしかないことです。東南アジアには、例えば、インドネシアン・ダ

ンス・フェスティバルがあって、2 年に 1 回開催されます。2 年に 1 回。信じられない。2 年に 1 回ですよ。それからシンガポールに 1 つあります。この 10 年間、公演の機会は非常に少なかった。

私はいまだに、どうすれば作品を作って上演できるのか分かりません。政府からの助成金？　無理です。東南アジアでは無理。政府は悪くありません。政府はよくやっています。彼らは悪くない。ええ。ただ、彼らには彼らの視点があるということです。私たちは彼らに現代芸術とは何なのか伝えたい。彼らはそれが彼ら自身にとって何を意味するか分かっていないからです。彼らは古典的なパフォーマンスが何を意味するかは分かっていますから、それ以上のこと、つまり同時代のパフォーマンスについて、その今日的重要性について、理解させたいのです。政府自体が問題なのではありません。問題は彼らとのコミュニケーションであり戦いなのです。東南アジアのカンパニーがたどる道や彼らの仕事を見れば、同じ問題を抱えていることが見てとれるでしょう。

東南アジアでは、この問題ばかりです。だからこそ私はそれを解決しようとしてきました。まずはダンサーが最も重要だと思います。ダンサーが強くならなければならない。次に、どのようにプロダクションを作るか。3 つ目が、自分のカンパニーをサポートしてくれる人々を見つけること、そして自分のアイデア、コンセプト、方針をもってカンパニーを運営していくことです。

世界のダンス史を振り返ると — マーサ・グラハム、マース・カニングハム、クラウド・ゲートなどを見ると — 彼らは自分自身の考えを持っています。ですが東南アジアでは、私たちはまだ師匠から受け継いだものを用いている。良い弟子かもしれませんが、良いことが良いとは限らない。良い赤ん坊になってしまったら、そのままずっと成長できない。成長したければ自分なりのものを創造しなければならないし、ダンスと結婚してセックスをして子供を産まなければならないのです。お願いだから自分の子供を作ってほしい。だから私のカンパニーは伝統と西洋的なものを組み合わせることを 10 年前にやめたのです。新しいものを作らなければならない。失敗するときはするし、成功すれば続けることができます。私のダンサーたちともいつもこの話をします。TPAM の上演が失敗したら、別の仕事を探すしかないなと（笑）。それがアートというものです。決して簡単な道ではないからわかりませんが、本当に厳しい道なのです。決断し、その道程の中で喜びを見出さなければなりません。

Photo: Hideto Maezawa

何が絶対的に、クリティカルに必要だと思うか

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：ピチェにぜひ拍手をお送りください。私は彼と長いつき合いですが、パブリックな場でここまではっきりと物を言うのを聞いたのは初めてです。実際、今の言葉は今この部屋にいる他のアーティストたちにも共鳴すると思います。彼らが日々直面していることを鑑みると、アジアの状況はこのままではいけないと声を大にして言わなければならない。さらに広げれば、私はこの問題は東南アジアだけのことではないと思っています。世界中のいろいろな場所で、程度は違えど、かなり似通った問題に悩まされている人々がいます。ピチェの言う通りで、フェスティバルであっても劇場であっても、アーティストにであれ、作品にであれ何であれ出資されるお金はほとんどが政府から、あるいは誰かのポケットマネーから来ています。だからこそ、アーティストが立ち上がって、このままではいけない、この状況は受け入れ難いと言うことが非常に重要だと思うのです。

私はいま香港に住んでいます。同じようなストーリーはよく耳にしますが特に誰も行動を起こそうとはしていないようです。ピチェが自分のダンサーたちに伝えていることは — TPAM での初演が失敗したらという話…　まあ、その後メルボルンとシンガポールをツアーすることは決まっているのですが — 前進するというはっきりした意思表示になっています。参加者のみなさんとの議論を始める前に、前に進み続けるために必要だと思うことについて、2 人にそれぞれの視点から話してもらおうと思います。状況やシナリオ、環境がどう変わってほしいと思っていますか？　2 人の意見は、ここにいるプロデューサーたちが考えを進めるのにも役立つと思います。

そしてプロデューサーとして私たちがすべきことは — 解決策を見つけるなどといった大げさなことを言うつもりはありませんが — 受け入れ得るような状況について本当に議論できるようにするため、解決へのいろいろなシナリオの組み合わせを見つけていくということだと思います。ヨーロッパやアメリカなどで行なわれていることをコピーすることはできません。文脈が非常に異なるし、私たちはまだ自分たちがどういったシナリオなら実践できるのかも分かっていないからです。進行中のプロジェクトのレベルでそのつど解決することしか私たちにはできていない。だからピチェのプロジェクトに関する前回のディスカッションは、そのプロジェクトに関する解決策を見つけることに焦点をあてていました。でもここで話しているのはもっと広い意味での状況のことで、だからこそ 2 人から意見を聞きたいと思います。もちろん単にウィッシュリストを出してほしいということでもありません。作品づくりに取りかかる前の段階も含めて、何が絶対的に、クリティカルに必要だと思うかお聞きしたい。

通訳が進行中なので、ピチェには少し考えていてもらって、その間にマークに答えてもらおうと思います。

マーク・テ：ウィッシュリストではないんですよね？　だからこれこれが「もっと」欲しいということじゃないわけですよね。

キーホン・ロウ：クリティカルに必要なものです。

マーク・テ：はい。Tシャツにプリントしたい言葉ですね…　私や私のコラボレーターの仕事の性質からして、リサーチのための時間が必要になります。ただ、キーホンがさっき言ったように、いずれにせよアーティストは常にリサーチをしていますから、そういう意味での時間ではありません。そうではなく、机に向かって矛盾を自分の身体や心、作品やリサーチの中で熟成させる時間のことです。これには長い時間がかかります。解きほぐし、考え抜く時間が必要だからです。しかも矛盾には政治的な矛盾、芸術的な矛盾、作業方法の矛盾、方法論の矛盾などいろいろありますから。

これは上演のさまざまに異なる形式にも関わってきます。私たちは映画、展示、パフォーマンスなどを作りますし、トークやレクチャーが上演として十分な形式たり得ることもありますし、アイデアを声にして語るだけで十分なこともあります。常にパフォーマンスや展示といった形式をとる必要はないのです。何を公衆に届けるかということについて、こういう流動的な考えを持つことが非常に大事だと思っています。私たちにとって現在これはとても重要なことで、私たちのプロセスに組み込まれています。

昨年光州で公演した経験を通して、私たちはたくさんのことを学びました。先月、ケララ州という、インドで初めて民主的に共産主義政権を選んだ州に行きました。規模、予算、フェスティバルという観点からだけしても、光州とこれ以上違う状況は考えられません。そしていま私たちはTPAMに参加しているわけですが、TPAMも光州のような、エイリアンの宇宙船が突然現れたような全く新しい空間を作ろうとしているわけではない。

また、私たちは今一度、懐疑に立ち戻っています。活動家として、そしてグループの非常に政治的な傾向を持ったメンバーとして、なぜ私たちのストーリーや作品に興味を持ってもらえるのか、それにどのような枠組みが与えられようとしているのか、私たちは非常に懐疑的なのです。プログラマーの持っている枠組みに私は興味があります。なぜ私たちの作品を見せたいのか、どのように見せようとしているのか、その文脈は何なのかを知りたい。私たちにとって文脈は非常に重要だからです。光州では歴史的な背景がありましたが、新しい空間、新しいフェスティバルだったので、私たちにはとても難しかった。知らない場所で上演するときには、そこに行って地元のコンタクトというか、歴史家、ドラマトゥルク、活動家、視点などを探すべきなのかもしれません。これはとても重要で、私たちにとっては、いろんな場所にひょっこり現われて「はい、作品をどうぞ！」というのは難しいことなんです。

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：これを聞いて、劇場や委嘱者、フェスティバル・ディレクター、キュレーターは自分たちのやり方を見直すべきかもしれません。彼らには彼らのチェックボックスがあって、たいていの場合、それらの中にはアーティストが本当にやろうとしていること、アーティスト自身のプロセスとは一致しないチェックボックスがあるものです。実際、それらのチェックボックスがアーティストのやろうとしていることを台無しにしてしまうことが多いのです。

どうしてこんなことを言っているかというと、政府が自らの方針を明確に決めるとき、それがアーティストの創作に関する考え方を侵害するからです。まず光州の場合で言えば、自らを「アジアン・アーツ・シアター」と位置づける新しい劇場があった。『Baling』がそこで上演されたのは、彼らのチェックボックスをそれによってチェックできたからなのか？　次に、TPAM がアジア、特に東南アジアにフォーカスをシフトしたのは、明らかに東京オリンピックがらみのお金と国際交流基金アジアセンターの要請からです。こういう問題は支配的で、私たちはこれを問うていかないといけません。私たちはそういった機会を取る。だからアーティストにお金を提供してプロセスを助けることができる。しかしそこで私たちは、いったい何のためにお金をくれようっていうんだという根本的な問いに立ち戻らなければならない。私たちはこれまでそのことを疑問に思ってこなかったからです。

いま私は巨大な組織に属していて、その組織でもこういった問いを提起しようとしています。簡単にはいきませんが、こういった議論を通じたコプロダクションのプロセスは、すでにその問いを含む軌道上で始動していると思います。スティーヴン・アームストロングは Asia TOPA（アジア太平洋舞台芸術トリエンナーレ）という巨大なトリエンナーレを立ち上げようとしていますが、そこには、アーツセンター・メルボルンが他の都市やフェスティバルを出し抜いて、オーストラリアにおけるアジアの同時代作品の第一人者になりたいという熱望があります。こういった問いは、プロデューサーやプレゼンターと協働するアーティストにとって、問うのが大変難しい問いだと思います。だから私たちがその対話を始めなければなりません。そうでなければ、機能するシステムを見つけようというこの努力の全てが無駄になります。私たちは今までのやり方に戻ってしまうでしょうし、変化は生まれないでしょうし、10 年経っても状況は良くならないでしょう。ここでピチェからも話を聞きたいと思います。

ピチェ・クランチェン：はい、プロデューサーとアーティストですね。プロデューサーは変わると私は思います。3 年ごとか 4 年ごと、10 年ごとに。なぜならプロデューサーは政府から資金を受け取っているからです。政府には政府なりの視点やアイデアがあって、さらに新しいコンセプトやアイデアを作ったり変えたりして、それをアーティストに投げます。プロデューサーにとってそれは普通のことかもしれません。それは 4 年ごと、10 年ごとに必ず起こります。アーティストはどうでしょうか。このゲームに参加するのか？　参加すれば、そのうち死んでしまいます。アーティストは自分自身の旅を続け、自分のアート、自分のコミュニティ、未来のために何がしたいのか、その信念を保たなければならない。この道を突き進むしかない。予算を見て考えや作品を変えようとしたって、うまくいかないと思います。

『Dancing with Death』では、コプロダクションができるかもしれないと分かった時、私は信じられないという気持ちでした。そうなったとき、私たちはまだコプロデューサーを探していなかったので、ただオーケーと言いました。この作品を作りたかったのは、死に興味があったからです。ダンスとは何か、死とは何か？　ダンスとは — 私が取り組んでいるものです、そして死者とは私自身のことです。私たちはその一部だからです。私たちはダンスを通して何かを行ない、やがて死にます。これは私にとってとても大きなテーマで、非常に興味深いものです。これに取り組みたかった、そして誰もこの問題については分かっていません。知っている人がいたら教えてもらいたい。死を経験した人がいますか？　これについては私たちは平等です。誰も分かっていないんですから。

死後には何が起きるか？　私はそれを知りたい、そしてリサーチが始まり、ずっと続いていきました。そして死について多くの興味深いことを学びました — 死についてこんなふうに話していると、仏教のお経みたいになってきますが。私のリサーチによれば、霊魂と神は別のものです。神を問題にするならば、霊は身体であり、全ては連鎖しています。霊魂を問題にするならば、それはエネルギーであって、動くもの、色の分からないもの、距離、深さ、何なのか分からないものです。だからああいうセットが必要でした。あのセットは全ての部分で高さが異なっています。これが死後です。これが質問への答えになっていると思います。

キーホン・ロウ：今の話の文脈をちょっと補足しておきたいと思います。仏教では死は輪廻として理解されますが、ピチェが死について話すとき、それは輪廻の問題ではなく、死を理解するとそこには百万の出口があるという話なんです。あの作品自体、このディスカッションのメタファーとしてとらえられると私は思います。つまり私たちはみんな、プロデュース業、作品作り、その流通といったループにとらわれているわけです。

自分のバックグラウンド、資金の出どころ、方針などについて大変率直に話してくれて、オープンにそれについて議論してくれたみなさんにここで感謝したいと思います。メタファーとして言いますが、このセッションは、その「出口」へ向かう「悟り」の最初の一歩だと思います。というのは、このサイクルの中に自分がいるということを理解して初めて、そこから出ることが可能になるからです。私たちはみんなこのゲームをプレイしているのだ、とまずは認識すること。そうして初めて最初の扉が開き、死を理解するための探求が始まり、ピチェの言う「百万の出口」を発見するという地点に到達することができるということです。

ピチェ・クランチェン：あるエクササイズについてキーホンと話したんですが、6ヵ月の瞑想 — これもサイクルなのかもしれませんが — の後、私たちはそのエクササイズを発明しました。私たちはこれを「百万の出口」と呼んでいます。サイクルは出口のないものだと考えられがちですが、実はサイクルそのものが百万の出口なのです。ひとつの出口を見つけることができれば、百万のその他の出口を見つけることができるでしょう。

この作品をご覧いただいた方は、ダンサーたちが舞台上のどこへでも行くことができるということに気づかれたと思います。体が動いているのが見えるのではなく、動きが見えて、その動きが理解される。どこへでも出ていくことができるし、何にでもつながることができる。このサイクルを私たちは「百万の出口」と呼んでいるんです。これが次のプロダクションでも私たちのカンパニーの指針になるでしょう。

Photo: Hideto Maezawa

質疑応答

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：ここで残り 15 分となりました。フロアの皆さんから自由に質問や意見をお伺いしたいと思います。これはかなり重い内容のディスカッションになりましたが、プロデューサーやアーティスト、もしくは参加者としてのご意見を伺えればと思っています。どんな意見や質問でもお受けします。

参加者 1：ありがとうございます。私は日本のジャーナリストです。とても刺激的なディスカッションでした。一番刺激的だったのはプロデューサー、アーティストでありながら言語を共有し問題を理解し合っているところでした。日本ではプロデューサーの言語とアーティストの言語が違うことが多く、別々の方向に分かれていってしまうことが問題だと思っています。私はいつも、ジャーナリストや批評家がどのようにアートや作品の創作のプロセスあるいは努力に関わっていけるのかと考えています。日本の状況については、私はどちらかというと悲観的です。シンガポール、香港、タイではいかがでしょうか？　どのような関係を批評家と持っていますか、あるいは作り上げることができていますか？　それはポジティブなものでしょうか、もしくは問題がありますが？

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：ピチェさん、マークさん、どちらかお答えいただけますか？　2 人の地元での批評家やライターの状況、そして今日話したような問題に彼らがどう関わることができているか。

マーク・テ：マレーシアでは、ジャーナリズムとアカデミズムは非常に限られたボキャブラリーしか持っていません。マレーシアには舞台芸術を批評したり、歴史的に考えたり、理論化したりしている人は非常に少ないです。多くの場合、それを行なうのはアーティスト自身です。もちろんそれは、結局のところ、生産的なことでも健康なことでもありません。歴史的に非常にマイナーな例を挙げると、22 年もの間、マレーシア最大の演劇批評家はクリシェン・ジットという人で、実際彼は重要な演出家でもありました。

結果的に問題になってしまったのは、彼が他人の作品の批評に時間をかけ過ぎてしまったことが原因で、かつ明らかに自分自身の作品の批評はできないわけですから、彼自身の作品がしかるべき批評を受けることができなかったということです。ファイブ・アーツ・センターのジューン・タンや他の何人かは、この問題に現在取り組もうとしています。どのように批評家を育てることができるのか、また、映画、演劇、ヴィジュアル・アーツ、建築、ファッションなどについて柔軟な見方をしているかもしれない 20 代前半の若い世代をどのように巻き込めるか、といった問題です。そういうわけで Critics Republic というグループが創設されました。これは本当にここ最近の取り組みです。過去数カ月で起きたことです。批評を真剣に行なうような出版物が存在する場所は世界に多くはないでしょうから、その問いは私たちにとっても現在進行中の問いです。

ピチェ・クランチェン：プロデューサーとアーティストは同じ側にいます。だから批評家は非常に重要だと私は思っています。つまり、観客と批評家は別の側にいる。批評家は観客をサポートすることができるからです。観客はパフォーマンスを見た後、新聞や批評家の評価を読みます。批評家はその流れの一部を成しています。時として観客は批評家のことを誇りに思うでしょう。批評家が観客のサポートをするのは最も大事なことです。そして批評家はアーティストと戦う人たちです。アーティストが新しい作品に取り組むとき、あるいはある作品が完成したとき、彼らはアーティストを後押しするのです。そういうふうに思っています。

キーホン・ロウ：状況はどこに行っても悲惨ですよ。批評家や書き手については、日本だけの問題じゃありません。どこでも同じです。私はジャーナリストに限らず多くの方から同じ質問を受けてきました。そしていつも、「あなたの仕事は書くことなんだから、めちゃくちゃいい文章を書いてください。そしてリサーチをしてください。あなたはレポーターではないのだから」と答えています。前に進むために協働して言説を作っていかなければならないのですから、個人的な感想だけを綴っているのでは書く資格がない。アーティストの仕事の全貌に文脈を与えて、観客やいろいろな人々の理解を助けるというのがジャーナリストの仕事であり、そのためのリサーチを怠って基本的なことさえ理解できていないようでは、仕事を辞めたほうがいい。この質問にはいつもこう答えています。他に質問や意見はおありですか？

参加者 1：お答えにコメントだけさせてください。全く同意します。その通りだと思います。批評家の社会的機能というのは私たち自身が真剣に考えなければならない問題で、実際には自分たちの利益にしかならないような親密な空気感をアーティストとの間に偽善的に作り出すことが目的ではないということは意識しています。フレンドリーであるべきではないのです。日本にはそういうタイプの批評が多くあって、それは問題だと思っています。以上コメントでした。ありがとうございました。

キーホン・ロウ：これからあなた自身が始めること、あなた自身が責任を負って進めることかもしれませんね。前進するというのは、世界を変えようということではない。私たちはそんな幻想は持っていない。でも、それはあなたから始まり得るのです。ジャーナリストとして何かを書くたびに、あなたは私たちがまさに今話している変化に貢献しているのです。ご意見ありがとうございました。他に質問、意見などは？　丸岡さん、何かありますか？

Photo: Hideto Maezawa

丸岡ひろみ：ジューンに話してもらったら？　ソジには前回のセッションで話していただく機会があったんですが、ジューンとはまだちゃんと話していないので。彼女にとっての今回のプロセスの経験を話してほしいです。

キーホン・ロウ：ジューンは『Baling』のプロデューサーです。プロセス全体から何を学んだか、プロデューサーとしての視点で彼女に話してほしいと丸岡さんが言っています。ジューンは質問を文脈づけてほしいと私に言っています。

ジューン・タン：いきなり「何か面白いこと言え」と言われたみたいで（笑）。

キーホン・ロウ：じゃあ、私から 1 つ質問をします。普段はコレクティヴのまとめ役であるあなたにとって、『Baling』の仕事をするとき、そのプロセスから得る最も重要なことは何ですか？　そして作業を円滑にするために、何が必要だと思いますか？

ジューン・タン：はい、2 つ言えることがあるんじゃないかと思います。プロデューサーとして、ある作品に関して、私の任務はその観客を探すことです。私は資金の出どころに関して問題を抱えたことはありませんし、方針と一致しないからといって資金を退けるというような厄介な役割を負ったこともありません。

キーホン・ロウ：一応ここは明らかにしておきたいのですが、私たちは資金の申し出を断ったりはしません（笑）。断りたくはありません。資金を受け取りたいんです。ただ、そのお金がどういうお金なのかを認識していなければいけないということです。

ジューン・タン：なるほど、そうですね。で、私の仕事は観客を見つけることなんですが、私は出資者、投資者、コプロデューサーなどのステークホルダーを、ある意味で観客のように見ています。こういう作品がある、ではそれをどうやってしかるべきステークホルダーとつなげるか？　私の考えではこうです。 TPAM とのプロセスは光州の前にすでに始まっていて、丸岡さんはすでにコプロダクションについて学ぶこと、コプロダクションに関与することについて衝動あるいは意志を示していました。その上で、資金が確実なものになったとき、人々と協働する機会が生まれたわけです。コプロダクション、あるいはそのアレンジメントがどういう意味を持つのか、私たちには興味がありました。

私はずっと TPAM の一参加者でしたが、突然このプロジェクトに関わることになって、それはとても面白いことでした。丸岡さんやいろいろなプロデューサーたちとの個人的な関係もあったので、丸岡さんがどのように仕事をするのか見てみたかったということもあったと思います。これは単にプロデューサーとしての私が他のプロデューサーに対して持った興味ですね。彼らはどんなパラメーターを持っているのか、どうやって物事に文脈をつけるのか？　私の興味はそこにありました。

私にとって、コプロダクションはまさに人との関係でした。深くて意味のある関係に興味がありますが、それは大抵個人的なレベルから始まります。『Baling』は扱いやすい作品ではないと思います。見た人が作品を気に入ったと言ってくれると、みんなびっくりします。フェスティバルに招聘されるときには、そのフェスティバル自体がフィルターとして機能しているのだと思います。彼らが私たちを招聘するには具体的な理由があるはずで、それが作品の受容を助けてくれているんだと思います。

Photo: Hideto Maezawa

キーホン・ロウ：ありがとうございました。はい、どうぞ。

参加者 2：こんにちは。『Baling』をこの場で上演することの重要性についてマークさんと TPAM のチームにお伺いしたいです。これはマークさんが TPAM や『Baling』の招聘者に対して投げかけた問いでもありますが、なぜ『Baling』なのでしょう？

マーク・テ：広い意味での答え、それから具体的な答えをしたいと思います。広い意味で言えば、マレーシアで私たちは酸素を欲しています。マレーシアはとても興味深い、多様性のある場所です。私たちは歴史的にインドネシア、インド、中国という世界最大の 3 ヵ国から来ている人口で成り立っています。多様性や矛盾には事欠きませんが、同時に、私たちは世界でも最も視野の狭い［wanky］国民でもあります。自分たちが非常に多様で、多くの差異を包含していると思うあまりに、それに執着してしまっている。マレーシア最大のウェブサイトは Malaysiakini というもので、マレーシア・ナウという意味です。オルタナティヴなニュースサイトなんですが、国際ニュースはゼロです。マレーシアの政治と経済だけしか取り上げませんが、それがマレーシアでは最も訪問されるウェブサイトなんです。これは大きな問題です。世界が巨大な金融危機に直面しているとき、ギリシャやヨーロッパで起きていることを私たちは認識していないんです。酸素を欲しているというのはこういう意味です。

『Baling』のプロジェクトに関して言えば、それをさまざまな場所で上演する機会というのは — それがコプロダクションなわけですが — 私たちにとっては、自分たちも少しは関与しているのかな、と思わせてくれるものです。控えめに言っているつもりなんですが、自分たちもある種の酸素足り得ているのではないかと。これは共同で仕事をするときに役立つ考え方ではないかと思います。私たちはとてもナーバスで心配していましたが、共産主義者の問題というのはどこにでもありますからね。観客はどんな文脈の公演であっても自分の文脈で読み込んでくれる。それはもちろん分かります。ただ、自分の歴史を誤ったやり方で伝えたくはないというだけです。これが具体的なほうの答えです。答えになっているといいんですが。

Photo: Hideto Maezaqwa

丸岡ひろみ：私としては、『Baling』と『Dancing with Death』の両方についてご返答するべきだろうと思います。アジア・フォーカスを始める前に — コプロダクションについては長い話になってしまうので割愛しますが — ただ頑張るだけでは国際的なネットワークを拡張できないという長い時期がありました。北米とヨーロッパとのネットワークは早い段階で作っていましたが、アジアの同業者に会うのはいつもヨーロッパでした。TPAM のディレクターとしての自分の仕事はアジアのネットワークを作ることだといつも思っていたんですが、お金を含むいろんな理由で、本当にはそれができていませんでした。

オリンピックが日本で行なわれることが発表され、アジアセンターが創設されたことで、私たちはアジアにフォーカスすることができたわけですが、それまでに一緒に仕事をしたことのあった多くの仲間から、「いつからあなたたちはアジアの一部になったのか」「ひろみ、あなたは一体アジアの何を知っているのか」と言われました。それは、私ととても近しい人々が気前よく私と共有してくれた問いであって、私も同じことを思いました。

同時に私は、国際的なプラットフォームとして、私たちはローカルな特性を重視することはそんなに必要ではないのではと思っていました。何もかもをローカルな文脈で理解するというのは、そんなに意義のあることではないのではと。グローバルとまでは言いませんが、TPAM の公演プログラムを根拠づけているのは、それがオルタナティヴな価値観の可能性を少なくとも示唆するということだと思っているんです。

ピチェの場合、私たちは彼と長い間仕事をしてきたとは言えません。でも私は彼の作品が好きで、あるいは尊敬していますし、彼も他のディレクターによる TPAM ディレクションのプログラムに以前参加してくれていました。ピチェも同意見かどうかは分かりませんが、彼は地域的なるもの、ローカルなものという伝統的な概念とは違う、あるいはそれらに依拠しない、さまざまな価値観を提示する可能性を持ったアーティストだと思っています。

マークとジューンとは、10 年ほどの付き合いになります。これまで何度も話をする機会があり、それで私は、さまざまな宗教やイデオロギーが複雑に共存しているアジア地域で作られた作品、そしてファイブ・アーツ・センターのマ

レーシアでの活動とパブリックな支援を受けている芸術活動との関係は、TPAM のプロフェッショナルな参加者にとって、これから何をどのように共有していくか考える助けになるだろうと思うようになりました。より簡単な理由としては、私がマーク、ジューン、ファイブ・アーツ・センターやソンヒを信用しているということがあります。私がこのプロダクションに体重を乗せられると思ったのはそれも大きいです。

キーホン・ロウ：ここで、今日私たちにこの場所で集う機会を与えてくれた TPAM と国際交流基金アジアセンターに感謝の気持ちを表して、まとめとしたいと思います。また、ピチェとマークにも、率直に話してくれたこと、作品を共有してくれたことに感謝したいと思います。みなさん、ありがとうございました。

マーク・テ：キーホンにもお礼を言いたいと思います。面白い質問や挑発をありがとうございました。

キーホン・ロウ：来てくださって本当にありがとうございました。ではまた今晩 Amazon Club でお会いしましょう。

Photo: Hideto Maezawa