はじめに

ロームシアター京都では、2017 年度より「リサーチプログラム」を実施しています。本紀要は、その 3 年目となる 2019 年度のリサーチの集成です。
このプログラムの背景には、ロームシアター京都では、10 年、20 年、さらなる未来を見据えた公立劇場ならではの自主事業を検討し、ここ京都で長い時間をかけて「劇場文化」を育んでいきたいという想いがあります。そのためには、舞台芸術を含めた同時代の社会状況およびその歴史的背景を踏まえた調査・研究が必要であり、そこには研究・批評等を専門とする人材の参画が必要不可欠であると考えました。
そこでプログラム策定のためのリサーチや、舞台芸術に関わる研究・批評分野と劇場における実践の場をつなげる若手人材の育成を目的に、リサーチプログラムを実施する運びとなったのです。
そもそも、劇場は単に建物としてあるのではなく、人を育て、記憶を留め、新たな創造の源泉となることができる、――とりわけ公立劇場がそこに果たせる役割は少なくないと考えています。

3 年目の開催にあたっては、「舞台芸術のアーカイヴ」というテーマを新たに設け、舞台芸術の「何を」「どのように」記録し、そしてその利活用のために劇場はどのような可能性を持っているのかについて検討をスタートさせました。ロームシアター京都がプロデュースするいくつかの演目と伴走しながら、上演だけでなくプロセスのアーカイヴにも研究が及びました。初年度より継続しているテーマ「子どもと舞台芸術」についても、今年度より参加したリサーチャーによって新たな切り口での研究が深められ、2019 年度より開始した『劇場の学校プロジェクト』という中高生向け事業に示唆を与えてくれました。
また、過去のリサーチャーが独自に研究を継続し、新たに執筆した論考を今回初の試みとして掲載することになりました。こうして本プログラムへ関心を寄せ続けて、研究をより深めてくれていることを大変嬉しく思います。

最後に、リサーチテーマに留まらず、劇場の在り方そのものへの提言に及ぶ研究成果をまとめて下さったリサーチャーの皆さんと、その研究を温かく見守っていただいたメンターのお二人に改めて感謝を申し上げます。

ロームシアター京都

目次

はじめに 1
ロームシアター京都　リサーチプログラム概要 3
執筆者プロフィール 4
メンタープロフィール 6

子どもと舞台芸術
こどもと共に創り変わっていくダンスワークショップの現場 7
ーファシリテーターとして実践プロセスを通して考える
ワークショップのあり方ー
根津青葉

演劇教育は（いかにして）可能か？ 32
渡辺健一郎

舞台芸術のアーカイヴ
観客の記憶とアーカイヴ―未来に向かって、いま語ること 70
中谷森

日本現代演劇アーカイヴの素地 89
―クリエイションとアーカイヴの融合領域をめぐって
新里直之

創作プロセスのアーカイヴ：ダムタイプ『2020』における 117
協働をめぐって
松尾加奈

寄稿（2017、2018 年度リサーチャー）
『劇場の学校プロジェクト』における質問紙調査から 167
ー参加中高生の満足度に影響を及ぼす諸要因の検討
大野はな恵

公立劇場のために―インスティテューションとドラマトゥルク 181
林立騎

メンター寄稿
距離（ディスタンス）の劇場 197
吉岡洋

リサーチは生き物 198
若林朋子

最後に
リサーチプログラムに参加して 199

事業資料
2019 年度リサーチャー募集概要 201

ロームシアター京都　リサーチプログラム〈実施概要〉

1.　趣旨目的

プログラム策定のためのリサーチ、舞台芸術に関わる研究・批評分野と実践の場をつなげる若手人材の育成を目的に実施。選択したテーマに沿って、メンターおよび劇場職員、事業に関わる関係者とのミーティング、リサーチ、ディスカッション等を通じて、調査研究を行う。調査研究の成果は、最終報告会、劇場発行の機関誌、最終的な報告書で発表、公開される。

2.　リサーチテーマ

現代における伝統芸能
伝統芸能の歴史、成立の背景および芸術的特徴を紐解きながら、現代社会との接続の可能性を検証する。

子どもと舞台芸術
子どもを取巻く現代社会の状況や課題を明らかにし、それらと劇場や舞台芸術との関係、果たす役割を探る。

舞台芸術のアーカイヴ
舞台芸術作品の上演内容や制作過程などを次代にどう残していくのか、アーカイヴの手法について、実践を交えながら考える。

3.　リサーチャー

根津青葉、渡辺健一郎、中谷森、新里直之、松尾加奈

4.　メンター

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）
若林朋子（立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科特任准教授、プロジェクト・コーディネーター）

5.　期間

2019 年 7 月 31 日（水）～2020 年 3 月 31 日（火）

6.　実施内容

①　研究テーマに関する報告書作成および報告会の実施
　中間報告書提出：2019年12月20日（金）
　最終報告書提出：2020年3月13日（火）
　最終報告会：2020年 3月24日（火）
②　劇場機関誌でのリサーチテーマに関わる文章執筆
③　メンター、劇場スタッフとの定期ミーティング
　第1回　 7月31日（水）、8月 1日（木）※テーマ別に開催
　第2回　 8月30日（金）※ゲスト講師（中島那奈子氏）によるレクチャー
　第3回　10月21日（日）
　第4回　11月17日（日）
　第5回　12月 9日（月）
　第6回　 2月17日（日）
　第7回　 3月16日（月）
　第8回　 3月24日（火）※最終報告会

執筆者プロフィール

子どもと舞台芸術

根津青葉（ねづ・あおば）
アーティステックディレクター・振付師・ダンス講師。高校時に渡英。ダンサーとして活動しながら、ダンスとテクノロジー分野にて博士号取得。自身のダンスカンパニーでディレクター･振付家として英国を中心に活動、現在は日本とヨーロッパを行き来している。障害児や問題を抱えた子供達にダンスワークショップを展開、互いを支えあいながら、身体表現能力やコミュニケーション能力向上、自立心を促す教育の普及活動に力を入れている。また、企業の舞台芸術を使った社会貢献活動などの企画制作やコンサルテーションなども行う。国際武道大学非常勤講師。

渡辺健一郎（わたなべ・けんいちろう）
早稲田大学文学研究科表象・メディア論コース修了。フランス現代哲学を専門とし、主にジャン＝リュック・ナンシーやジャック・ランシエールの思索を通じて、演劇と哲学の結節点を探求している。論文に「ジャン＝リュック・ナンシーの上演理論――スペクタクルと共同性をめぐって」、「抵抗としての身体――ジャン＝リュック・ナンシーの身体論」など。俳優としての舞台実践や９年間の塾講師の経験をもとに、現場に依拠した演劇／教育の理論構築に臨む。

舞台芸術のアーカイヴ

中谷森（なかたに・もり）
シェイクスピア研究者、演劇研究者。日本におけるシェイクスピア受容研究を中心とし、翻訳・翻案を通じて変容し、創作されてきた日本の劇言語について研究を進めている。主な論考に、「The Language and Voice of the Shite in Sukehiro Hirakawa and Satoshi Miyagi's Mugen-noh Othello」「ヴィジョン試論：観客の体験における根源的なものについて」。現在、京都大学こころの未来研究センター特定研究員、京都造形芸術大学非常勤講師。

新里直之（にいさと・なおゆき）
千葉県生まれ、京都府在住。近畿大学大学院総合文化研究科修士課程修了。京都芸術大学大学院芸術研究科博士課程在籍。博士研究として現代日本の演出家・劇作家、太田省吾の仕事の調査および考察に取り組んでいる。論考に「沈黙劇の背景―太田省吾論ノート」（『舞台芸術』23 号、角川文化振興財団、2020 年 3 月）、「身体と言葉の創造的行為を巡って―インド／京都による国際共同研究」（京都芸術大学舞台芸術研究センターウェブサイト、2019 年 4 月）など。

松尾加奈（まつお・かな）
東京藝術大学大学院国際芸術創造研究科アートプロデュース専攻修了。舞台芸術の創作プロセスに主眼を置き、稽古場における言語と身体、また集団創作のあり方を研究対象としている。2017 年より約 1 年間、官民協働海外留学支援制度トビタテ！留学 JAPAN7 期生として、ロンドン大学ゴールドスミスカレッジ World Theatres コースに留学、修士号を取得。自らのフィールドワークを踏まえながら、舞台作品が立ち上がるまでのプロセスを今後どのように記録、アーカイヴできるかを探求している。

寄稿（2017、2018 年度リサーチャー）
大野はな恵（おおの・はなえ）
博士（学術）。専門は音楽学と表象文化論。劇場におけるエデュケーション・プログラムに関する研究を行う傍ら、内外のオペラ劇場で、現場の仕事に携わる。2010 年文化庁新進芸術家海外研修制度により NY メトロポリタン歌劇場で研修。現在、津田塾大学・跡見学園女子大学・明星大学、各非常勤講師。論文に「子どもと共につくる劇場のかたち :『子どもの参画』はいかにして展開されうるか」、「英国古楽シーンにおける女性歌手の実践とその表象」ほか。

林立騎（はやし・たつき）
翻訳者、演劇研究者。訳書にイェリネク『光のない。』（白水社）、共編著に『Die Evakuierung des Theaters』（Berlin Alexander Verlag）、『摂州合邦辻 2019』（ロームシアター京都）。2005 年より高山明の演劇ユニット Port B に参加、2014 年より相馬千秋の NPO 法人芸術公社に参加。2014-17 年東京藝術大学「geidaiRAM」ディレクター、2017-19 年沖縄県文化振興会プログラムオフィサー。2019 年よりドイツ・フランクフルト市の公立劇場 Künstlerhaus Mousonturm 企画学芸員（ドラマトゥルク）。

メンタープロフィール

吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）
京都大学文学部・同大学院修了（美学芸術学）。甲南大学、情報科学芸術大学院大学（IAMAS）を経て、現在京都大学こころの未来研究センター特定教授。著書に『情報と生命』（新曜社、1993 年）、『〈思想〉の現在形』（講談社、1997 年）など。批評誌『Diatxt.』（ダイアテキスト）1〜8 号の編集、「京都ビエンナーレ 2003」のディレクターをつとめた他、「SKIN-DIVE」展（1999）、「京都ビエンナーレ 2003」、「大垣ビエンナーレ 2006」などの展覧会を企画。映像インスタレーション作品「BEACON」プロジェクトチームメンバー。文化庁世界メディア芸術コンベンション（ICOMAG）座長（2011-2013）。『ヨロボン』（2008）『有毒女子通信』（2009-）『パラ人』（2014-2015）など地域性・自主性の強い出版活動の企画・編集も行ってきた。

若林朋子（立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科特任准教授、プロジェクト・コーディネーター）
デザイン会社勤務を経て、英国ウォーリック大学院文化政策・経営学修士課程修了。1999〜2013 年（公社）企業メセナ協議会勤務。プログラム・オフィサーとして企業が行う文化活動の推進と芸術支援の環境整備に従事。2013 年よりフリーランスとなり、各種事業や企画立案のコーディネート、執筆、編集、調査研究、評価、自治体の文化政策や NPO の運営支援等に取り組む。NPO 法人理事（芸術家と子どもたち、JCDN、芸術公社）、監事（ON-PAM、音まち計画、アートプラットフォーム、アーツエンブレイス、TPAM）、アートによる復興支援 ARTS for HOPE 運営委員。2016 年より立教大学大学院教員。社会デザインの領域で文化、アートの可能性を探る日々。

子どもと舞台芸術

こどもと共に創り変わっていくダンスワークショップの現場
ーファシリテーターとして実践プロセスを通して考える
ワークショップのあり方ー

根津青葉

―　目次　―

はじめに
1.　リサーチをはじめるにあたって
ダンスの定義と日本における「ダンス」の認識
問題提起
リサーチメソッド
2.　調査
2.1 ワークショップ①　マシュー・ボーンカンパニーダンサーによるダンスワークショップ
2.2 ワークショップ②　劇場の学校プロジェクト舞踊コース　南村千里氏によるダンスワークショップ
2.3 ワークショップ③　アーツ千代田でのクリエイティブダンスワークショップ
3.　ワークショップへの参加見学からの考察と発見
4.　実践
自身のダンスワークショップのモデル考察
ワークショップの企画と実践考察
さいごに

はじめに

私は、イギリスにてダンサー・ダンス講師・振付師としてのキャリアをスタートさせた。歴史や美学、哲学などと同様、学問としてダンスを学び、また、考えもスタイルもまったく違う講師から実践的にダンスを学んだのもイギリスやヨーロッパである。

ダンスの歴史は古く、歴史家によると、何千年も前からインドやエジプト、古代ギリシャ、中国などでは、儀式や祝い事などで催される踊りなどが世代から世代へと伝わり、伝統舞踊としてジャンルを確立させ、国境を越えてヨーロッパ中世の宮廷ダンスや社交ダンスなどに変化発展し、現在のダンススタイルとして分類されていくのであるが、現在でもイギリスなどの欧米諸国などでは、ダンスや演劇などは限られた人々だけのものではなく、市民の日常生活や文化に深く浸透しているものである。結婚式や儀式的行事で踊られている伝統的ダンスや、ちょっとした親族との集いで音楽に合わせて踊る家庭的な踊り、台所でマイケル・ジャクソンの曲を聞いたり、テレビの PV 番組を見ながらまねをしてみたりなど、大人から子供までが「遊び感覚で」、「純粋に楽しむために」、「日常生活の一部として」ダンスに触れている。

今回の 2019 年度ロームシアター京都リサーチプログラムでは、「こどもと舞台芸術」をテーマに、ダンスワークショップのあり方について「ファシリテーター」としての立場からリサーチを進めてきた。リサーチ初段階では、「ファシリテーター」はダンスの知識や技術を持つ専門家である必要があると感じていた。ダンス実践家であるほうが提供できることも多いだろうと考えていた。その考えは今でも変わっていないが、リサーチを進めていくにつれ、インストラクターや講師のように決められたダンススタイルやテクニックを一定の期間で教えるという割り切った役割のイメージではなく、ダンスを通して参加者とコミュニケーションを図り、参加者と一緒にワークショップを進めるという、ダンススタイルやテクニックそのものだけでなく、ダンスをツールとして参加者の発見や気づき、成長を共有するといった役回りのイメージが強くなった。

この報告書は「私」という一個人の主観的立場から、ダンスワークショップの現場経験や実践を客観的に分析し書かれている。学術的レポートや報告書とは文体、雰囲気などが異なるかと思うが、一つの物語としてお読みいただければ幸いである。

１．リサーチをはじめるにあたって

ダンスの定義と日本における「ダンス」の認識

ダンス評論家ジュディス・マックウェル氏はダンスを以下のように定義づけている。

「ダンスとは、アイデアや感情を表現したり、単に動き自体を楽しんだりするために、通

常は音楽や特定の空間内で行われるリズミカルな身体の動きを指す。また観客はダンサーの身体的表現に引き込まれ、彼らの身体感覚に似た体感的経験をすることもある。ダンスには様々なジャンルやスタイルがあり、芸術として特定化されたものや、だれもが参加できる社交的イベント、そして観客がいる劇場などでダンサーが踊るなど形式も様々である。しかしながら、ダンスという普遍的定義は身体と身体の可動範囲を最大限に利用する芸術または行為である。日常的動作とは異なり、生活行動に直接関わるわけではなく（もちろん文化や宗教などに直接的または間接的に関わるものもあるが）、自己表現や、美的喜び、そしてエンターテインメント性などのクオリティが強い。」[1] 舞台できらびやかに踊ったり、作品として完成されたものや、ダンススタイルという形式的なものだけをダンスとよぶものでない。

谷祝子氏は著書「自己を語る身体表現」で、「『こころ』とともにある動きであり単なる形の動きとは違う」もの、つまり、見たもの、聞いたもの、触れたもの、感じたもの、考えたものなどを身体で自分なりに表現する方法だと答えている[2]。　身体（心身）は無意識のうちに表現をしてしまっている。例えば、道路を歩いていると車が来たためとっさによけたり、熱いお湯に手を入れてしまいとっさに引っ込めるということではない。人間は毎日生活している中で、自分が学んだことや、他者と関係を持つことで学んだことや、見たものや感じたものなどが身体に蓄積されている。例えば、「しぐさ」などはそれぞれ違っていて無意識のうちに表現してしまっているものであるだろう。こういったものを生きていく中で学び、人の内面（こころや感情）を理解する判断材料にし、己を様々な形で表現している。例えば、表情や言葉、しぐさなど意識的にまたは無意識的に表現している。ダンスでいえば、ダンサーの身体はダンサー個人の生きてきた人生、文化、感情の宝庫であり、そしてダンサーはその引き出しからその時々にあった肉体の動きを加え踊る。だからこそ、ダンサーは一つのダンススタイルやテクニックを学ぶよりも、様々なダンススタイルやテクニックを学ぶほうが表現の幅が広がるのだと言われている。様々な動きを学ぶことで肉体による動きの引き出しが増え、自分の表現したいことやテーマなどが、身体に根付いている動きと組み合わさりダンスという身体表現になるのだ。ダンスにおける身体表現とは、表に現れていないもの、想像やイメージ、または物質的に表しにくいものなどが表れるように、身体（肉体）という媒体を使って表すことだと考える。

日本にも古くから伝統的なダンスである舞と踊りがあり、現在は日本舞踊として認識されている。歴史をさかのぼると、平安時代（794-1185）から皇室に伝わる雅楽があり、日本

[1] Mackrell, Judith R (2009) Dance Performing Arts, Encyclopedia Britannica, https://www.britannica.com/art/dance（最終閲覧日：2020 年 4 月 20 日）
[2] 谷祝子(2007) 自己を語る身体表現、冬弓社

古来の歌や踊り、中国や朝鮮から渡ってきた仏教芸術と混ざり、独自の舞踊が生まれた。14 世紀になると、物語を語りながら舞をまう仮面劇「能」が完成し、17 世紀には「出雲の阿国」という女性が芸能一座を作り、京都でかぶき踊りを舞い、一般大衆の人気を博する。 そこから「歌舞伎」という演劇が誕生し、江戸時代（1603-1868）には歌舞伎の劇中で演じられる**舞踊**が発達した[3]。現在も様々な地域でその土地土地に根付いた文化や伝統とともに踊られているものも多い（よさこい、盆踊り、獅子舞など）。

このリサーチプログラムでとりあげる「ダンス」は欧米から伝わったバレエやオペラ、コンテンポラリーダンスやヒップホップなどを意識しており、日本舞踊や伝統的な踊りとは違うものである。またその「ダンス」と日本舞踊に対する日本人の認識も違う。確かに夏祭りなどでよくみられるよさこい、盆踊りなどは大人からこどもまで皆が率先して参加し楽しむ。下手であるとか、踊り方がわからないとか、あまり気にしない。また、地域で行われている伝統的獅子舞などは大人から子供まで全身全霊踊る。その一方、日本でダンスワークショップをファシリテートしている中で、「ダンスを楽しめない」、「人と一緒にダンスをすることに気が引ける」、「ダンスに対するネガティブな固定観念がある」、「上手くないので恥ずかしい」、「他人と比べてしまう」など、悲観的な現場の声を聞くことが多い。この違いは何なのであろうか？

私自身がダンスを教えているコミュニティセンター（アートや英語、クラフトなど様々なクラスがある）にて、小中学生とその親 30 名に直接対話によるアンケートをとってみた。以下がアンケート内容と結果である。

[3] Crain, D & Mackrell, J (2010) Oxford Dictionary of Dance, Oxford University Press

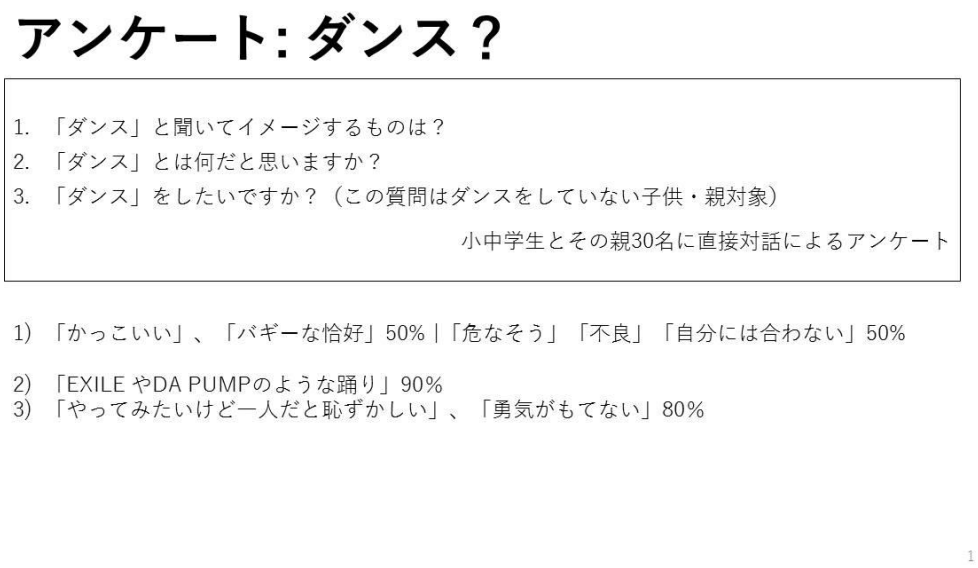


図 1: アンケート内容と結果

特に面白いと感じたのは、2)の回答であり、「EXILE や DA PUMP のような踊り」がほぼ全体を占め、「ダンス」＝特定のグループの踊りや決まった形の踊りという認識が強く存在しているのだとわかった。

麻生和江は、ダンスが苦手と感じたり、嫌いと感じたりする原因は、学習活動の最も妨げになる「恥ずかしさ」であると指摘している[4]。心理学者エリクソンの心理社会発達理論を見ていくと、児童期と呼ばれる小学生時代は、こどもは初めての学校生活を送るようになり、先生や同級生と毎日を過ごす中で、他者と自分を比較することや、学習能力や達成状況を評価されるようになることなどから、自分の苦手なことに対する劣等感を感じるようになる。また、青年期とよばれる中学生くらいから若い成人の時期には、「自分が何者であるのか」、「自分がやりたいことは何なのか」、「社会の中での自分の位置づけは？」などという問いに対する答えを模索する中で、自分らしさ（アイデンティティ）を確立していき、様々な葛藤が生まれていく[5]。私自身が考える「恥ずかしさ」が生まれる原因としては、この二つの時期に、学校という組織の一員となることで、いつしか自分の感情にリミッターをかけるようになるのではないかと思う。「友人にどう思われているか心配」など他者との関係を気にしたり、「自分はあまりよいものではない」、「好かれたい」という感情から、自分を隠したり、

[4] 麻生和江（1988）表現運動・創作ダンスの学習における「恥ずかしさ」について．大分大学 教育学部研究紀要，10（2）：331-339
[5] Erikson, Erik H & Erickson, Joan M (1998) The Life Cycle Completed (Extended Version), W.W. Norton & Company

人との距離をつくったりする。心理学的に見ると、そのような隠したい自分や隠したいことがあり、それを隠しきれなかったときに「恥ずかしさ」を感じるだと思う。ダンスに対しても、「できなかったらどうしよう」、「自分は他人よりうまくないから、人前で踊りたくない」などという感情がダンスに対しての「恥ずかしさ」を生むのであろう。また、夏祭りの盆踊りや地方の伝統獅子舞などは、おそらく私たち日本人にとって日常生活の一部、または慣れ親しんでいる文化の一つとして認識されているため、そのような「恥ずかしい」という感情が生まれにくいのかもしれない。それは、冒頭で記述した欧米人が台所でマイケル・ジャクソンの曲を聞きながら、テレビの PV 番組を見ながらまねをするという日常的にダンスに触れているのと同じ感覚なのかもしれない。

問題提起

今回のリサーチプログラムの一環として様々なワークショップに参加したが、こどもたちの表情や感情の変化を観察し、こどもたちが感想を述べたり、思ったことを言ったり、そのようなダンスワークショップの現場を経験することで、「何が提供できるか」ということよりも、こどもたちと関わることで変わっていくワークショップの現場やプロセスそのものがとても面白いと感じた。最終的にこどもたちが何を得るか、どのような目的をどのくらいワークショップで達成させることができたか、ということではなく従来の「教え教えられる」ワークショップや教育現場、クラスとは違う、参加者とファシリテーター両者が関わり「共に創っていく」即興性のあるダンスワークショップこそが、「ダンス」が提供できる付加価値であるのではないかと考え、ファシリテーターとしての立場からそのようなダンスワークショップの枠組みの具体的モデルを提案したいと考えた。また、特に以下の問題を解決できるのではないかと考えている。

① 「ダンス」への「恥ずかしさ」をなくすことができる
② ダンスになじみのない、ダンスを楽しいと思わない、ダンスに対するネガティブな固定観念（不良っぽいなど）、「ダンス」をすることに抵抗を感じるこどもたちに「踊りたい」と思ってもらいたい
③ ダンスというものを日常生活の一部として理解し、身近な存在として触れることができる
④ ダンススタイルやテクニックを、個人のレベルに関係なくチャレンジし学ぼうとすることで、新しい自分への発見ができる

ダンスワークショップには、年齢や依頼者の希望、参加者の規模にもより、様々な形やアプローチがあるが、このリサーチが目指すワークショップの枠組みとして、教育現場ではなくても、どのような場所でも提供できるワークショップを考えている。また、対象年齢は中高生程度のこどもを考えている。理由としては以下の四つをあげる。

① 先に述べたように、「ダンス」をすることに対して「恥ずかしい」と感じる年齢であるからこそこのダンスワークショップに参加してもらいたいから
② プロを目指す者とそうでない者の間の技術的違いはあったとしても、この中高生ぐらいの年齢であると、ワークショップ内容やアプローチに対する違いはあまりないと私自身の経験から発見したから
③ ダンスワークショップはスタイルやテクニックなどの表面的な教育ではなく、もっと深い人間的な部分（人格形成・他者との関係性構築など）を提供できるのではないかと感じているから
④ 中高生は思春期など感受性も高く様々な心身の変化があるときであり、ダンスワークショップは「全く同じ」ことを望まない十人十色なアプローチが可能で、こどもたちの感受性や多様性を引き出しはぐくむことができるのではないかと感じているから

リサーチメソッド

このリサーチでは、他のファシリテーターによるワークショップの考察・分析からなるリサーチ、そして私自身によるファシリテーターとしての自身のワークショップ分析の両方からダンスワークショップの枠組みの具体的モデルを構築していく。

具体的には、まず様々なファシリテーターのダンスワークショップに参加・見学をし、考察・分析を行う。その際に、ワークショップをエクササイズごとにリスト化し、それぞれのエクササイズに対して考察できるアウトカムを探していく。また、私自身が提供しているダンスワークショップを客観的に分析し、課題を探していく。これらの自他によるワークショップから発見したことをふまえて理論的分析を行い、今回のリサーチの目的であるダンスワークショップの具体的モデルを構築・提案していく。

参加・見学するダンスワークショップは一回に一時間半から二時間ほどのものを対象にしている。一回のワークショップもしくは数回で成り立つものを対象にしている。参加者は20～40 名程度の人数ぐらいのワークショップを想定している。年齢は 13 歳以上のものを選んでおり（年齢対象が中高生というこどもであるので）、ファシリテーターが独自の理念とアプローチでワークショップを展開しているものを選んだ。また、ダンスにはダンスレッスンとダンスワークショップという二つの種類があるが、レッスンはダンススタイルやテクニックを一定の期間で学んだり、何を学び何を得るかのフレームワークがほぼできている場合が多く教育機関などで提供されている一方、ダンスワークショップではダンスのテクニックや技術を使い、また自由な創作プロセスを通して、参加者が様々なことを学び得る

ことができる[6]。一定の期間もあるが、一回だけ、一日だけなど期間は様々である。今回のリサーチでは後者であるダンスワークショップに注目する。

また、このリサーチではファシリテーターとしての視点からリサーチを行っているが、参加したワークショップのほとんどでは、ファシリテーターとこどもたちの間で活発に会話が飛び交い、こどもたちが「こうしたい」という希望などもワークショップ中にでたりすることで、ファシリテーターも「それいいね、じゃ次取り入れてみよう！」などというやり取りがあり、そういった生の声を受け止め分析したうえでリサーチを進めてきた。のちに考察記述している自身のワークショップ（2 月 17 日開催）でも、積極的にこどもたちとコミュニケーションをとりながら現場でのこどもたちの声をくみ取り、ワークショップを実践した。

ファシリテーターによるワークショップの参加・見学で、見るべきポイントは以下になる。

① ファシリテーターのワークショップに対するアプローチはどのようなものなのか？
② こどもたちとどのように直にワークショップで触れ合っているのか？
③ こどもたちと「共に創り変わっていく」要素はあるのか？
④ こどもたちが何を感じているのか？言葉にしなくても、身体表現や表情などさまざまなところで変わっていく様子がわかるのか？
⑤ 「なぜ、そのようなアプローチでワークショップやクラスを教えているのか？」など、きっかけ、狙い、プロセス、目標など動機は？

2. 調査

このリサーチの先行事例として、三つのワークショップに参加・見学をした。以下は、それぞれのワークショップの概要とリスト作成、考察・分析したものである。

2.1 ダンスワークショップ①

マシュー・ボーンカンパニーダンサーのダンスワークショップ（2019 年 6 月）

このワークショップは 14 歳から参加が可能であり、ワークショップ当日は男女中高生（大学生含む）40 名ほどの参加者が集まった。ダンス経験者だけではなく、誰でも参加ができるワークショップであり、カンパニーのレパートリーである「Cinderella」の作品の振付を基に作られている。発想力を最大限に引き出すことを目的としている。

[6] Crain, D & Mackrell, J (2010) Oxford Dictionary of Dance, Oxford University Press

まずは、カンパニーでも行っているという基礎的なエクササイズから始まった。「Cinderella」の実際の動きやステップを使って、スタジオの空間を縦横、斜めに存分に使って走ったり、ジャンプしたり、床を張って移動したりなどみっちりとエクササイズを行った。ファシリテーターのフィリップ氏は「自分の身体がどのように動くのかどのくらいわかりますか？それを考えながらやってみましょう」とこどもたちが普段考えないようなことを考えさせてくれた。マシュー・ボーンメソッドの演技やインプロのゲームなども織り交ぜて、意外にも皆踊るというよりも一緒に遊んでいるという感覚を覚え、笑顔があふれたワークショップだった。

次のエクササイズは、二人組になって Contact Improvisation （コンタクト・インプロビゼーション）のトラストエクササイズを行った。お互いの身体の一部分をくっつけて、相手の身体の反応を感じて、自分も動きで返すというような、身体の動きの会話をする。「動かす」という感覚ではなく、誰かに「動かされている」という感覚が非常に重要になってくるとフィリップ氏は話していたが、こどもたちは「動かされるという感じとはどんな感じなんだろう？」と首をかしげながらやっていく。相手の状態がどうあるのかを感じながら自分の動きを調整しつつ、それに伴い色々な体の動かし方を自然と学んでいくのはとてもいいと感じた。

次のエクササイズは、二人でダンスの作品を創っていくもの。「一緒に創る」という感覚を忘れずに、とフィリップ氏。音楽も自由に二人で決めることができ、ダンスを創る長さもできるところまででいいとのことで、こどもたちも「終わらせないといけない。覚えて練習しないといけない」などの時間のプッレシャーがないため、リラックスしてできていたのではないかと思う。普段はやらない演技や、表情、イマジネーションを広げる力が大切なんだとフィリップ氏は各グループを頻繁に回り身振り手振りで（英語という言語の壁もあるかもしれないが)、こどもたちとのコミュニケーションを頻繁にとっていたことが印象的であった。このワークショップでは、フィリップ氏が外国籍であったため、動きを創造する際にも文化や生活の違いからくる動きの違いにこどもたちは興味津々であり、こどもたち自ら積極的にフィリップ氏とコミュニケーションをとり、「身体の動き」の多様性を実際に経験していた。自分自身にない動きは自らの五感を使って外から取り入れるしかない。それが国籍の違う者どうしであればなおさら動きの違いが目立つ。だからこそこういったワークショップでは、こどもたちに恥ずかしがらずどんどん吸収していってもらいたいと思った。フィリップ氏がこのエクササイズまでに、こどもたちとコミュニケーションを頻繁にとり、お互いリラックスした現場であったことも、こどもたちが積極的になっていた原因だと感じた。

作品を皆で発表しあった後の、リフレクティブエクササイズでは、カンパニーレパートリ

ーにちなんで、「あなたにとってのシンデレラは誰？」という質問がでた。これには、「母。私が落ち込んでいる時も良い時もいつも導いてくれて一緒にいてくれる」「私自身。いじめられているけどそれに負けないようにがんばっているから」「お父さん。家族を養っているから」など、こどもたちは自由に意見を言えて発想できる積極性を感じた。このエクササイズでは、反応がとてもすごく、意見が飛び交い、時に真剣に、時に笑いあい雰囲気がすばらしかった。

	エクササイズ	考察できるアウトカム
1	「Cinderella」のダンステクニックやステップなどを取り入れた空間移動・体重移動	身体とモノ、身体と空間の対話から、他者との関係性を学ぶ 自分の周りの空間を把握し、自身の可動域を知る
2	2人組によるaction/reaction （トラストエクササイズ）	身体と身体の対話から、他者との関係性を学ぶ
3	グループでストーリーを決めてダンス作品を創る	- 表現には様々な可能性や選択肢があるが、どれだけそれを広げられるか - ぱっと見て誰もがわかる表現ではなくて、もっと分からない部分を重ねることで豊かな表現になる - 表現することの楽しさ、物語の中で踊るには、そのために歴史や資料を調べてそこから動きができることなども可能なのだということを学ぶ
4	リフレクティブセッション 座ってリラックス・ストレッチをしながら今回のワークショップについて会話する	「ダンスが楽しくなった」「舞台で踊るまでには大変な努力が必要と分かった」「自分のダンスをもっと知ることができた」「少しだけプロのダンサーに必要なことを経験できた」「裸足で踊るのは大変だったけどとても楽しかった」「自分ができることをもっとプッシュできた」「忍耐、根気が必要と分かった。大変だけど諦めずに続けると結果が出たり、何か得るのが分かった」など、ダンスというものに対しての新しい発見を再確認することで、ダンスに触れ続けることを推奨する

図 2: マシュー・ボーンカンパニーによるワークショップのエクササイズ

2.2 ワークショップ②

劇場の学校プロジェクト

舞踊コース南村千里氏によるダンスワークショップ　（2019 年 8 月）

南村千里氏は耳で聞く音楽ではなく、目で見る音楽をテーマに、今回は「五感を駆使するダンスとは何か？」をテーマにワークショップを行った。

ワークショップは自己紹介エクササイズから始まった。20 名ほどの女子中高生と南村氏が円になり、まず自分の名前を声にだして、自分の名前の動きを作り見せる。それを、皆がその動きを真似する。南村氏は、聴覚に障害があり、聴覚に頼れないからこそ、目でしっかり一人ひとりを見ることで理解をしているのだろう。

このワークショップで、特に南村氏がこどもたちに対して学んでほしいと思っていることが現れていたのは、手を叩くエクササイズであったかと思う。このエクササイズは隣を見て手を叩いて、次に隣が手を叩いてその隣へ、そして、また隣に、を繰り返していく。円に

なっているので、手を叩く音が一周するのだ。南村氏からこのエクササイズで大切なことは何かと質問があった。「手を叩くほうの相手の目を見る」、「あわてずに相手が叩くのを受け止めて次に渡す」、「誰が叩いているのか、その方向を見るといい」、「叩く音が同じなので、見て感じることが多いような気がします」といった返事が返ってきた。インタビューで南村氏は、「手を叩くとき、みんな見ていたといっていたけれど、耳に頼りすぎていたと思います。だから、リズムが遅れたりしていたでしょう。」と話していた。体を大きく動かすということは、音（耳）に頼れば頼るほどリズムが大幅に狂ってしまったり、すぐに対応ができなかったりしてしまう。南村氏はこのエクササイズにおいて、少なくとも五人ほど前のこどもを見ており、そのおかげでリズムを崩さす手を叩いていた。手を叩くスピードが速くなればなるほど、自分よりも数人以上前の人間を見ていないと自分の番でリズムを崩してしまう。南村氏は聴覚に頼ることなく、自分の目と身体のリズムだけで行っていた。南村氏の動作を見ていたあるこどもが、南村氏を真似し数人前の人間を見はじめた。彼女は身体全体を使い、膝をまげ、リズムを取りながら自分の番でテンポが崩れることなく手を叩くことができるコツを見て学んだようだ。

人間は誰しも、五感を平等に使っているわけではない。しかし、自分が普段使っている感覚や情報が、時として役に立たないこともある。そんなとき、どうするべきなのか？南村氏は、「今まで使っている感覚を変える、一種の意識改革が必要です。」と語っていた。今回の手を叩くエクササイズでも、参加していたこどもたちのほとんどがダンスを学んでいるのでリズム感の問題ではなく、感覚を変えることで、もっと簡単にできたのではないかと思う。

次のエクササイズは、スペースを歩き、南村氏が手を叩いたら止まり、手を二回叩いたら歩き出す、というもの。一見簡単そうなエクササイズなのだが、実は学ぶことは沢山あるのだと私自身も学んだことがある。南村氏がここで、二つの止まり方を見せた。一番目はぶらんとだらだらとした止まり方。二番目はぴったり止まり手先などもしっかり止める止まり方。どちらのほうがいいかを聞くと、多くのこどもは二番目と答えた。あるこどもは、一番目の止まり方は体の重心がばらばらで、二つ目の止まり方は腕の先まで止まってるからだと答えた。空間を歩くという単純な動作でも、「踊り」になるのか「ただ歩く」のかでは全く違う。自分たちで感覚の使い方をコントロールする、これこそが身体表現にとって大切なことなのではないかと感じた。

ここで私がとても面白いと感じたことがある。一番最初の手を叩くというエクササイズでは、皆「見る」ことよりも、「聞く」ことを重要視していた。そして、今回のエクササイズでは、皆「見る」という五感だけに頼っているかの印象であった。エクササイズごとに、生徒は五感を使いわけている。手を叩くことはやはり「音」が出るから、聴覚に自然と頼ってしまうのかもしれない。また、歩く、止まるというのは行動であるため、視覚に頼ってし

まうのかもしれない。南村氏は、「みんなは五感あるよね。視覚と聴覚は使っている。じゃ、触覚、匂いとかはどう？動いているときに私たちは空気を触っているんだよ。わかりますか？」と問いかけた。こどもたちはシーンとしてしまった。「空気を触る」とはどういうことなのだろうか。

次のエクササイズは、まずはスペースを歩く。三つルールがあり、一つは早く歩く、二つはまっすぐに歩き曲がるときはかくかく曲がって、最後は周りの人から 1 メートルは離れて歩きくっつきそうになったら磁石の同じ極のように離れること。その次はゆっくり動き、くねくねカーブしてまがり、10cm ぐらいの距離まで他の人にくっつきながら歩く。ワークショップに来ていたこどもたちは多くがクラシックバレエを学んでいるのであろう、動きも上半身を固定し、バレエのアラベスクやジュテなど似たような動きが多く、なかなかそれぞれの個性が見えなかった。南村氏が、腰、胃、胸、頭、ひじ、首、肩、それぞれの身体の一部分を動かしていくように促す。バレエの型を崩してほしかったので、このアドバイスはとても良い影響を与え、動きがだんだんとばらばらになっていったと南村氏は話していた。

最後のエクササイズは、からだの一部分を三つ選び、その部分からリードして動きを三つ作る。今まで組んだことのない人、話したことない人を選んでペア（トリオ）を組み、それぞれ作った動きに A,B,C と振っていく。まずは、お互いの B の動きを教えあう。南村氏がボードに書いた図（図 3）にそって、お互いの動きを当てはめて作品を創っていくというもの。それぞれが二組ずつ作品をみんなの前で披露していく。南村氏が、一回目の披露の後、フォーメーションやタイミングを変えてみてなどのアドバイスをしてもう一度二組ずつ踊る。一組ずつ見ていくととてもおもしろい。全く、別々に動きを創ったはずなのに、ある組はお互いがひとつのつながった動きに見えたり、別々の動きをしているのに重なったり、ドミノのように動きが答えあっているように見えたりした。

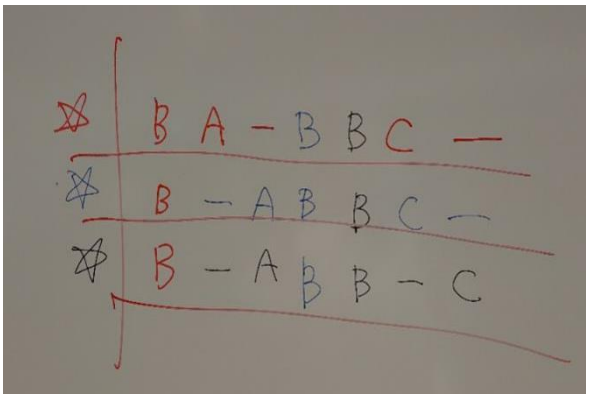


図 3：南村氏の書いた図

ダンスワークショップ②　ロームシアター京都劇場の学校舞踊コース　南村千里氏

	エクササイズ	考察によるアウトカム
1	自分の名前を声にだして、自分の名前の動きを作り見せる。それを、皆がその動きを真似する。	個々のアイデンティティの認識（名前とそれに付随する動きから）から他者を理解する
2	手をたたいて、次に隣が手を叩いてその隣へ、そして、また隣にを繰り返していく。	見ていると感じていることでも、実際は耳に頼るという違う五感を使っているのだと理解することができる。
3	スペースを歩く。止まったり、歩き出したり（合図があり、次は合図なし）	意識を変えることで身体の使い方はいくらでも変わるものである。感覚の使い方は1つではない。様々な使い方を学ぶことで個人を成長させてくれる。「歩く」と「歩くという踊り」の違いを理解する。
4	スペースを歩く。３つルールがあり、早く歩く、まっすぐに歩き曲がるときはかくかく曲がって、周りの人から一メートルは離れて歩く。その次はゆっくり動き、くねくねカーブしてまがり、10cmぐらいの距離まで他の人にくっつきながら歩く。	個人が持っている身体の動きの「型」を崩すことで、新しい発見ができる。個人にとって心地悪い、しっくりこない動きにもチャレンジする。
5～6	5.からだの一部分を3つ選び、その部分からリードして動きを3つ作る。 6.ペア（トリオ）を組み、それぞれ作った動きにA,B,Cとふっていく。まずは、お互いのBの動きを教えあう。お互いの動きを当てはめて作品を創っていく。	からだの一部分だけを動かし、そこから動きを創っていく（例えば、おへそ、足首など普段ならそこだけ単体で動かさない部位）エクササイズは「自分で動きを創る」というよりも「動かされている」という意識が変化することにより「動かされている」というイメージから動きが生まれるといい。また、他者の動きを理解することで、一連のつながった動きとして組み立てることができるようになる。

2

図 4:南村氏によるワークショップのエクササイズ

2.3 ワークショップ③

アーツ千代田 3331 でのクリエイティブダンスワークショップ（2020 年 1 月）

このワークショップは中学生が対象のワークショップで、当日、男女 25 名ほどが集まった。ファシリテーターはダンサーやアーティストではなく、体育大学出身の社会人の男性（S 氏）。コミュニティ活動の一環として地域の子供たちと毎週違ったスポーツを教えている。今回はダンスをテーマにワークショップを行った。

まずは、スポーツでも一般的にみられるストレッチや軽いランニングなどを行ったが、サッカーなどで取り入れられているジグザグステップなど、さすが体育大出身、様々なウォームアップの方法があるのだと感じた。S 氏は自身が小学校から大学まで一つのスポーツを、学んできた過程から、日本は専門性文化で幼い頃から競技を絞ったり、一つを深く学ぶ傾向にあるが、海外のシーズンスポーツや芸術のようにこどもの頃から様々なものに取り組むことで、頭、体、心それぞれの面でバランスよく育むことができるのではないかと思い、毎週違ったスポーツや芸術をこどもたちに提供しているのだという。

S 氏のダンスワークショップはとても興味深いものだった。ワークショップ中、こどもたちが「これもダンスなの？」と質問する場面が何度も見られ、なるほど、こどもたちが思う「ダンス」という概念とは違うのだと感じた。例えば、自分の周りに様々な色の小さなマットを好きなように敷く。そして、音に合わせて例えば、S 氏が「赤」と言ったら足でそれを踏む。慣れてきたら、足や手などの踏む、触るなどの簡単なものではなく、体の様々な部分を使ってマットに触れるということをしていく。子供のころ、ゲームセンターなどにダンス

ダンスレボリューションという、機械の決められた枠を曲に合わせてステップするというゲームがあったが、それを思い出した。

次に S 氏が「色を触っていくなかで、自分がやりづらいと思ったマットを一つだけ動かしてみよう」と言い、子供たちがそれに従う。そして、また音に合わせてマットに触れていく。今度は曲もアップテンポな洋楽でリズムが非常に取りやすいもの。S 氏は「4 カウントずつ、色を先生が言っていくので、それに合わせてマットに触れて」と言い、こどもたちの笑顔が広がる。スタジオには鏡があったのだが、自分を見ることができるのでこどもたちは「私、とても変！」、「この格好はいいかも、ダンスっぽい！」など、鏡を通して動いている自分を確認していた。このエクササイズでは、S 氏もマットを置き一緒に参加していた。こどもたちも、「先生動きが変だよ！」、「こっちの動きの方がいいんじゃない？」などと、S 氏の動きを観察しながら積極的に意見を述べていたのがとても印象的だった。こどもたちとの距離感がとても近く感じ、「共にワークショップを作っていっている」かのような感覚を覚えた。また、S 氏が参加したことで、こどもたちも「先生よりかっこよく踊るんだ！」などと言いながら、S 氏と競い合い様々な動きにチャレンジしていた。この相乗効果がさらにワークショップの現場の雰囲気を楽しいものにしていたと感じた。

次のエクササイズでは、二人組になって向き合い、お互いのカラーマットを音に合わせてタッチし合うというもの。この頃には、こどもたちの笑顔が絶えず「あ、ぶつかる！」、「こっちとこっちにすれば、ちょうど触れるよ」などと意見を言いながら、お互いのマットを効率よく触れるように手や足、膝、頭など様々な体の部位を使い工夫しながら、リズムや音に合わせて踊っていた。

遊ぶ感覚を通して、いつのまにかダンスのリズム感がついていて、ワークショップの最後の方には私が見てもこどもたちは「ダンス」していた。ワークショップの終わりにはクールダウンのストレッチをしながらこどもたちが思ったことをそれぞれ言うディスカッションゾーンが設けられた。こどもたちは「楽しかった」、「これなら、エグザイルとか踊れるかな？」など、ダンスに対して前向きな姿勢を見せてくれた。

S 氏は「あそびによる学び」が重要なんだと話していた。こういったワークショップは評価もなにもない、「意図して学ばせる」よりも「自由に学び取る」ことが大切なんだと話していた。こどもたちも「ダンスを学ぶと考えると抵抗があるけれど、いろいろとエクササイズを楽しみながらやっていて気づいたらダンスを踊れていた、というのはとてもよかった。全身を使って踊るってとても楽しい！」と嬉しそうに話していた。

	エクササイズ	考察できるアウトカム
1	ストレッチ様々な筋肉をストレッチする（床ストレッチ） ウォームアップエクササイズ（ジグザグステップ、ランニング）	様々なスポーツのストレッチを取り入れることで、体全体の柔軟性をつけ、また体全体をリラックスさせることで緊張感をほぐす
2	カラーマットで遊ぼう！ 様々なカラーマットを自分の周りに置き、曲に合わせて「赤」と言われたら赤のカラーマットを触る。慣れてきたら体のほかの部分でマットを触る	「ダンス」上達ではなく、「ダンス」に対する興味関心を広げる。 また体全体を使うことで得られる「達成感」を味わう まずは「楽しい」と感じられること！
3	友達のカラーマットをタッチしあう	お互いの動きを理解して、お互いを知る。どうやったら二人でかっこいい動きになるか、お互いで試行錯誤する
4	クールダウン・ディスカッションゾーン 円になってストレッチをしながら今回のワークショップの感想を言い合う。	「遊んでいる感覚だったけど、鏡を見たら踊ってた！」 S氏が重視していた「遊び」「楽しく」「もっとやりたい」という言葉が次々とこどもたちの口からでてきた。「こんなたのしいのは久しぶり！時間がたつのが早かった」「先生、こんどはいつやるの？」などもう一度やりたいという意見がほとんどだった。

図 5:S 氏によるワークショップのエクササイズ

3. ワークショップへの参加見学からの考察と発見

前章において、三つのワークショップを考察した。一つ一つのワークショップはどれも全く違うものであるが、特に以下の四つが私にとってとても興味深いものであり、次章に書く私自身のワークショップモデル立案に役立っている。

- **変わっていく現場・ワークショッププロセス**

まず、ファシリテーターもワークショップを行いながら手法を変えているのだと実感した。

フィリップ氏のワークショップでは、エクササイズ 3（図 2）のストーリーを決めて踊りをつくるエクササイズなど、どのようなストーリーが組み立てられるのかこどもたちによるので、ワークショップを実際にやってみないことにはわからない。フィリップ氏は私との会話の中で「だからこそ、頻繁にグループを回って、ゆっくりとこどもたちの話を聞いたうえで、こどもたちと一緒に動きを創りだしていくようなコミュニケーションを心がけている」と語っていた。クリエイティブなダンスワークショップでは、参加者が作品を創るというエクササイズはよくあることだが、よく参加者から聞くのは「言葉で話し合ったアイデアや考えをどのようにダンスの動きにあてはめていけばいいのかわからない」という意見である。フィリップ氏のワークショップで、「朝起きて、学校に行って、放課後に友人とカラオケに行く」という日常的ストーリーをダンスにしようとしていたグループがあった。動きを創るときにどうしても日常的な行動を動きで示そうと思うと、ジェスチャーやマイム、し

ぐさなどがでてきてしまう。例えば、両手を大きく上に伸ばし「起きる」という動きをする。これに対してフィリップ氏は「これは、みなさんのしぐさですよね？私は起きたときに両手を伸ばしてうーんとはしないかな（笑）。例えば、しぐさをダンスの動きに発展させることはできるはずです」とこどもたちと一緒に考えをめぐらせ参加者の想像力を促していた。

南村氏は、インタビューで「自分自身にはワークショップのための色々な引き出しがあり、その時々にあわせて組み合わせていく。こどもたちを見て、ワークショップのプロセスを見て、一緒にワークショップを作り上げていく」と語っていた。ただし、こどもたちの何が変わったかは時間をかけてわかるもので、数日のワークショップではわからないとも言っていた。例えば、エクササイズ２（図 4）の手を叩くというエクササイズを見た南村氏は「手を叩くとき、みんな見ていたといっていたけれど、耳に頼りすぎていたと思います。だから、リズムが遅れたりしていたでしょう。」と話していた。それに気づいてほしかったので、次のストレッチエクササイズでは南村氏は言葉をほとんど発しなかった。言葉ではない会話をしたいと考えたからそうしたのだそうだ。

ワークショップという現場がつねに変わっていき、ファシリテーターもワークショップの中でこどもたちから学び、こどもたちとともに学んでいるのだと思う。南村氏は、「ワークショップに参加しているというプロセスを通して（創造するというプロセスを通して）こどもたち自身が自分と向き合いこれからの自分の方向性を見つけるきっかけになればいいかなと思う」と話していた。また、つねに変わっていく現場だからこそ、ワークショップの内容が同じでも同じ変化は起こらない。参加者が違えば、変化も違うものになるだろうし、ファシリテーターもワークショップ内容を変えていくのではないだろうか？ファシリテーターもある意味で参加者であるこどもたちから学び変わっていかなくてはいけないはずだと考察する。こどもたちの生の声や意見が、ファシリテーターに刺激を与え、新しい発見やアイデアを与えワークショップのプロセスも変わる。この非日常的感覚（つねに変化している）こそ、ダンスワークショップの醍醐味ではないかと感じた。

- **他者を見ること、他者と関わることの大切さ**

ワークショップでは「ひとつの表現」として個を認めることで、「他者の表現」も理解することができるのではないかと感じた。身体はとても素直だ。フィリップ氏も南村氏も話していたが、心身が乱れると体に影響がでる。「風邪を引きそうだな、と思うと実際に風邪を引いてしまう」というように、ダンスによる身体表現は参加者のアイデンティティを示すように感じた。同じエクササイズをしていても、身体の動きは十人十色だ。ダンスワークショップでは特にそれが強く見える。

ダンスを通して「他者を見る」大切さがここにあるのではないか？ダンススタイルやテク

ニックなども学ぶことである種のコミュニケーションの幅が広がるが、他者の身体表現を見ることで「他者のことを言語や表面的なものを越えて理解することができる」。フィリップ氏のエクササイズ 2（図 2）のトラストエクササイズでは相手を本能的に信頼することがとても大切になってくる。お互いの身体の一部だけをくっつけお互いの動きを支える。これは、「他者」を知ることができ、また「他者の存在を感じる」ことで、自分と他者との関係性を理解できるのではないかと思う。また、S 氏のエクササイズ 3 (図 5)では、お互いのカラーマットを触り合い一つのダンスの動きを創りあげるという協働作業をすることで、相手だけでなく、自分自身の動きも理解することができるのだと感じた。南村氏のワークショップでは、あるこどもが「全員で歩いて同じタイミングで空気を動かすことや、二人組のエクササイズは最初は難しかった。でも、慣れてきてみんなで空気を動かせるときがあった！すごくいい経験だった！」と達成感と充実感を伝えていた。言語ではない、自分と他人とのコミュニケーションだけではなく、自分とのコミュニケーションの仕方も学べるのではないかとこれらのワークショップを見て感じた。

- **ダンスにおける「意図のある動き」の形成の重要性**

表現することは、絵や文章を書くことでも可能である。しかし、ダンスにおける身体表現とは身体で行われる表現に限定される。ダンスにおいては、マイムやジェスチャー、表情だけではなく、また肉体そのものの動きだけではなく、身体の動きによる表現が必要である。

フィリップ氏がエクササイズ 3 (図 2)で、こころや感情など、言葉や目に見る形であらわされていないもの＝想像の部分を膨らませてみようと話していた。こどもの一人が「感情から動きを想像して形にするなんてできない。どうすればいいの？」と質問した際の会話が以下である。

フィリップ氏：「例えば、私が『恐ろしい』という感情を表現したい場合、ただ単に身体を震わせたり、表情を付け加えたりして、動きだけを見せるだけでは観客にとってその感情が本物のように伝わらないと思う。みんなは嘘っぽいって思うんじゃないかな？」

こども：「確かに。友達と話しているときも、本当に怖かったのかなって思っちゃうときがある。そういうしぐさとかしてても」

フィリップ氏：「私は日本映画の『呪怨』をいつも見るようにしているんです（笑)。あの映画で私は心の芯から震えて、いつも電気をつけて寝ないと背中がぞわぞわしてしまいます（笑)。その、感覚を動きにだすように訓練しています。人間の想像ってどこまでもいくでしょ？映画のことなのに、本当のことのように感じて、夜道を歩くと後ろにいる気配を感じるとか」

こども：「わかる！（笑）」

フィリップ氏：「つまり、そういう想像の部分を実際に経験したことのように動きに創るには、自分自身で意図して動きを創っていくことが大切なんです」

ダンスワークショップにおいて、「作品を創る」「公演する」といったゴールのみではなく、「意図のある動き」のようにどう動くかという仮定を学習し、自我を自覚し、自分がまだ知らない感覚やアプローチ、クリエイティビティを発見し、「自分」の表現の幅が広がることで、ダンスを見ている相手や自分と関わっている他者とのコミュニケーションの幅が広がる。いわゆる「自己表現」の成立のために「意図のある動き」の形成を問うことができるのがワークショップではないかと感じた。

- 「ダンス」に対するポジティブな認識への変化

ダンス＝専門性の高い学ぶもの、から、全身で遊ぶ＝気づいたらダンスが踊れていた、というプロセスをワークショップアプローチとして取り入れることで、こどもたちは「意外と自分も踊れるんだ！」、「ダンスって思っていたのと違う」、「楽しい！自然と笑顔になる」などのポジティブな意見がでていた。また、フィリップ氏や S 氏のワークショップではこどもたちが「先生と話をするのは楽しい。冗談とかいいあって、友達と話している感じで、教わっているというよりは一緒にワークショップをやっている感じ」、「自分たちの意見も真剣に聞いてくれて、それを一緒にやってみようとしてくれるのはうれしい」などの意見もでた。こういった共にワークショップを進めていく雰囲気がこどもたちにとっては「恥ずかしい」と感じるよりも「楽しい」という感情が勝り、また「ダンス」が楽しいものだとポジティブに感じるきっかけになるのだと実感した。

また、ワークショップを通して、「様々なことを学ぶための土台を身につける場」（例えば、自分に対する発見、思いっきり遊ぶ、様々な人とのコミュニケーションをとる）としてダンスワークショップがあってもいいのではないだろうか。そして、それは参加者であるこどもたちだけではなく、ファシリテーターも同じ経験をしていると感じた。S 氏は「自分も思いっきりみんなと楽しんでいる。いろいろなこどもたちとコミュニケーションをとっていると、まだ自分でも意思疎通ができないなというタイプのこどももいるし、こんな考えをしているんだなと毎回驚かされる」と話していた。また、フィリップ氏はリフレクティブセッションで「皆さんが私に意見をどんどん言ってくれて、私にとってもさまざまな発見がありました。ありがとう」と話しており、こどもたちが嬉しそうにしていたのを覚えている。ワークショップの最中で南村氏はところどころで、「ダンスの答えは一つではない」と言ってこどもたちそれぞれの創造性やチャレンジ精神を促した。特にこのワークショップに参加し

たこどもたちはとても静かでシャイなのか、自分から意見を言ったり質問したりすることがなかったため、ただ動きを教えるよりも生徒たちとコミュニケーションを取りながらワークショップを進めていくことはとても大切なことだと感じた。

4. 実践

自身のダンスワークショップのモデル考察

私もファシリテーターとして様々な機関や場所で、様々な年齢を対象にダンスワークショップを展開し、ダンスを教えている。私のワークショップは対象や年齢はばらばらであるが、常に「誰もが楽しみながらダンステクニックを習得することで、個人にとって何か学べたという充実感とともにまたダンスをしたいと思えること」という理念やアジェンダの元にワークショップを組み立てている。下記が毎回ベースとして使っているワークショップのモデルになっており、一回のワークショップは大体一時間半～二時間として組み立てている。

	エクササイズ	目標としているアウトカム
1	お互いの名前を覚える ストレッチ アイソレーション 二人組みになりトラストエクササイズをしたり、ウォームアップとしてダンスの基本的ステップやテクニックを交えた移動やフロアワーク・リスクムーブメントやバランスエクササイズなどを取り入れる	ファシリテーターが参加者の性格やレベルなどを把握できると同時に参加者同士の認識を深める アイソレーションは身体の一部だけを動かすことで、普段しない動きから、身体の動きの理解を深める フロアワークにダンスのテクニックを入れることで、初心者でもできる
2	ダンステクニックを使い、動きと呼吸（息を吸う・息を吐く）のシンクロを計る。	呼吸に合わせた身体の動きを学ぶことで、身体の内側に存在するエネルギーを知る。動きの中で呼吸をしているかのような流れを見つける。
3	いくつかの動きのフレーズを与え、自分が心地よい・好きだなと思う動きに少しずつ変えていく	なぜ、その動きをするのか？どうしてその動きをしているのか？身体と会話をすることで、様々な動きの可能性を探すことを覚え、また新しい動きにチャレンジしようと思わせる。「この動きは００のスタイルだ」などの固定観念を捨てることを覚える
4	グループワーク（５人以上） 喜怒哀楽をダンス作品にし、発表する	参加者同士によるコミュニケーション、テーマ課題を動きにする上での問題解決、および独立したダンスを創るというプロセスを経験することで、様々な表現の選択肢を見つけ、選択し、言葉を使わずに表現するという違ったコミュニケーションアプローチを見つける。 振り付け手法へのさまざまなアプローチに触れることによるパフォーマンスマインドを促す
5	リフレクティブエクササイズ	どのような経験をこのダンスワークショップでしたのか？この経験をどのように自分たちの生活に活かせるか？ ダンスをダンスとしてだけでなく、生活の一部として考えることができることでダンスが学ぶものではなく、経験し日々触れることのできるものであると認識する。

図 6:私自身の従来のワークショップのエクササイズ

従来のワークショップにおける課題

普段私はワークショップをファシリテートする際に、必ずこどもの名前と顔を覚えるようにし、ワークショップ中は名前で呼ぶことにしている。こどもによっては、初めて会う人

に名前で呼ばれるのは抵抗がある子もいるようで、逆に距離を置かれてしまうこともある。しかしながら、名前を呼ばれることで親近感が増し逆にいろいろと話をしてくれるこどもたちも多い。

ワークショップ中はなるべくポップでリズムを取りやすく盛りあがれそうな曲を使っているが、それはあくまでもファシリテーターである私自身の趣味であることから、それらの曲に対してあまりいい感情を持たないこどももいるのかもしれない。深い考察をしていると、私自身は「ダンスが好き」、「ダンスは楽しいもの」であるという概念ありきでダンスワークショップを展開していることがわかる。問題提起で示した「ダンス」への「恥ずかしさ」をなくし、「ダンス」をすることに抵抗を感じるこどもたちに「踊りたい」と思ってもらえるようなワークショップにするためには、ファシリテーターである私自身の「ダンス」に対する固定概念をまずなくしてみることが大切なのかもしれないと、他のワークショップに参加見学して感じた。まずはこどもたちと動いて楽しんでみる。ダンスの動きを考えるのではなく、ダンスに使われているステップや手の動きが自然にできるようアプローチを変えてみる。ダンスの専門家だからこそ、テクニック的なダンスの動きでも自然と誰でもできるように変えることができるはずだと考える。

リサーチプログラムミーティングで、メンターの吉岡洋先生が「『自由にしていいよ』、『好きなようにしていいよ』、『下手でもいいよ』というとかえって参加者にはストレスになり、余計に困ってしまう」と話していた。ワークショップで私はよく「自分たちの好きなように」と言っている。それに対してこどもたちは「えー、どうしよう。」、「わからない」とよく言っていた。「想像して」という言葉もよく使うけれど、意外と想像するということは苦手なのかもしれない。様々なワークショップを参加・見学していて、どのファシリテーターもこどもたちにある程度のルールを設けていた。例えば、南村氏のワークショップでは「自由に動いていいけれど、まっすぐ動くこと、早く動くこと」といったようにルールを設けていた。ある程度の制限も必要なのだと感じる。いくつかのヒント的なものやルールをいくつか用意し、それをこどもたちとともに考えていくというプロセスも、ファシリテーターとして面白いと感じた。

また、グループワークでは、喜怒哀楽という人間だれしも持っている感情ではありながら、動きを創りダンスにしろと言われた途端どうしたらいいかわからなくなってしまう。言葉にするのはすごく簡単なのに、動きにするのは難しいのだということを忘れてしまうように感じる。言葉や考えを動きにするトレーニングとして受けているダンスのプロフェッショナルとは違うのだ。「言葉で表す感情や考えを、どのようにダンスという身体表現におとしこむのかわからない」という意見をよく聞く。これに対して著者は「喜び（怒り、悲しみ、楽しみ）といったらどんなイメージ？」とよく質問するのだが、こどもたちは「楽しい感じ」、

「明るい感じ」などと返してくる。「じゃ、動きに表すと？」と質問すると「明るいポップな曲に、ぴょんぴょん跳ねているような動き」と返ってくる。出来上がった作品を見てみると、どのグループも何となく似ている動きになっていることが多い。このエクササイズが私自身アプローチに迷うことが多々あり、改善したいと考えていた。

ワークショップの企画と実践

上記の三つのワークショップ考察と自身のワークショップモデル分析を踏まえて、新たにワークショップを実践する企画を練った。

	エクササイズ	目標としているアウトカム
1	お互いの名前を覚える ストレッチ・アイソレーション 二人組みになりトラストエクササイズ	ファシリテーターが参加者の性格やレベルなどを把握できると同時に参加者同士の認識を深める アイソレーションは身体の一部だけを動かすことで、普段しない動きから、身体の動きの理解を深める
2	ウォームアップダンス 基本的ステップやテクニックを交えた移動やフロアワーク・リスクムーブメントやバランスエクササイズなどを取り入れ、音楽に合わせてみんなで踊る	音楽は流しっぱなしにしておき、ビートがわかりやすくグルーヴしやすい曲に合わせてみんなで全身を使い踊る。音楽に乗って自然と体が動くことで、「ダンス」は楽しいと感じるような羞恥心を超えた大きな精神効果を見込む
3	グループワーク 喜怒哀楽をダンス作品にし、発表する 一人ひとりに絵をかいてもらい、それぞれの絵を一つのストーリーとしてつなげる。それをもとに作品をつくる。	- 参加者同士によるコミュニケーション、テーマ課題を動きにする上での問題解決、および独立したダンスを創るというプロセスを経験することで、様々な表現の選択肢を見つけ、選択し、言葉を使わずに表現するという違ったコミュニケーションアプローチを見つける。 - 振り付け手法へのさまざまなアプローチに触れることによるパフォーマンスマインドを促す
4	リフレクティブエクササイズ 円になりストレッチをしながらワークショップの感想を言いあう	どのような経験をこのダンスワークショップでしたのか？この経験をどのように自分たちの生活に活かせるか？ダンスをダンスとしてだけでなく、生活の一部として考えることができることでダンスが学ぶものではなく、経験し日々触れることのできるものであると認識する。

図 7: 新たに提案したワークショップモデル

ワークショップモデルの内容はあまり変えずに、ワークショップに対するアプローチを変えることにした。特にエクササイズ 2（図 7）は上記のエクササイズ 1(図 6)のウォームアップの部分をとりだし 1 つのエクササイズとして行う。ダンスイベントやグルーヴ、クラブなどの、みんなで楽しむことができるものとイメージして音楽やダンスステップを考えた。理由としては、こういったみんなが一緒に踊る空間において、参加者であるこどもたちとの距離感を縮めることや、「踊るのは楽しい」とまずは認識してもらうこと、私との関係性を構築することが短時間で可能ではないかと考えたからである。これは、S 氏のワークショップで「みんな一緒に踊って同じ時間を共有する」アプローチを見ていて感じたことから、自身のワークショップでもストレッチやウォームアップというものとは別にエクササイズとして取り入れた。また、「共にワークショップを創っていく」のだという認識のもとワークショップを進めていくことにしてみた。

2020 年 2 月 17 日に東京の貸しスタジオにて、ダンスをしたことのない、ダンスに興味があるがやったことがない中高生男女 20 名ほどを集めてワークショップを行った。2 時間程度のワークショップで、まず一人ひとりの顔と名前を覚え、たわいもない話をした。好きなことは何か、学校で好きな教科は何か、など日常的な会話をした。敬語は使わず、私自身もこどもたちと一緒にワークショップに参加しているのだという感覚をこどもたちにもってもらうことを心掛けた。「みんなの名前は生まれて一番最初にもらったアイデンティティ（個性）だから、名前で呼ばせてね」と最初に声がけをし、「このワークショップのルールは、動きは一人ひとり違って当たり前。他の人と同じにしようとしてはだめ」というルールを設定した。ダンス専門家である私にとっては、動きは個々で違う、違うからこそ個性なのだという認識は当たり前だが、それをあえてルール化しこどもたちに声にだして話すというアプローチをしてみた。

エクササイズ 2（図 7）においては、ヒップホップのようなリズムダンスをベースに英語の曲を使い、なるべくシンプルでわかりやすいステップや体重移動、手の動きをベースに、空間そのものを大きく使いダイナミックに身体全体を使うように促し、「ダンス」そのものを純粋に楽しめるようなエクササイズを行った。英語の曲（洋楽）を使う理由は、一つはストリート系のダンスが外国で生まれたものであるのでその時に使用されていた洋楽を使うことで雰囲気を出したかったからである。もう一つは邦楽を使うと、こどもたちにとっては決まった振り付けやグループが浮かんでしまい、固定観念が生まれてしまい純粋に楽しむことができなくなってしまうのではと考えたからである。南村氏も「自分の知っている領域や体の使い方を変えるには意識改革が必要です。知らないことにチャレンジしなくてはいけません。」と語っていたように、こどもたちが知らないであろう曲を選曲してみた。その際に、私自身も一緒に踊り、また一人ひとりに声がけをするようにし、会話を増やしていくことで、ワークショップ中のコミュニケーションを図り、こどもたちにお互いの動きを見てもらうことを自然に促していった。

この、エクササイズはオックスフォード大学の心理学者 Brownwyn Tarr 博士が行った日常生活におけるダンスの効能を証明する研究結果をもとに組み立てた。実験心理学者とプロダンサーらの合同チームが、264 人のブラジル人学生を二つのグループに分けて調査を開始し、一つ目のグループには、全身を使うダイナミックな動きを教え、もう片方のグループは、手の動きだけで表現するダンスを教えた。その後、習得したダンスをまずは個人で、次にチーム全体で披露した。すると、仲間と踊ったときにのみ、健康状態の値を示すマーカーが上昇していることが判明したという。さらに、全身で踊るグループは、多幸感をもたらす脳内麻薬「エンドルフィン」を多量に分泌していることが明らかになった。この「エンドルフィン」はストレスを和らげ、精神的にも健康をもたらすもので社会的連帯感を高める要因

だと結論づけている[7]。実際、ワークショップでは流れる音楽のビートに合わせてみんなで踊ることで、最初は知らない曲ということや恥ずかしさもあったのか動きも小さかったが、リズム化された動きを繰り返していくうちに、自然と笑顔がでてくるようになり、動きも大きくなり、エクササイズが終わるころには「恥ずかしさ」も軽減されたのか間違ってしまっても「あ、やばい！間違った！」などと笑いながら踊れるようになった。エクササイズの後には「すごい汗かいた！でも満足！」「踊った感あるよね！」などの声があがった。

エクササイズ 3 では、グループを半分に分け、まずは喜怒哀楽について話し合った。ここでもアプローチを変えてみることにした。「どんなときにそのような感情がでるの？」と聞くと「友達と遊んでいる時」、「仲間と大会で優勝した時」「親と喧嘩した時」「仲の良い友達が遠くに引っ越してしまった時」など、様々な答えが返ってきた。以下は私とこどもたちの会話である。

私：みんなの毎日の生活の中で感じることだよね。考えなくても、毎日感じることでもあるよね。

こども：そうだよね。でも、喜怒哀楽って分けて考えたことはないから、そう考えるとうーんってなっちゃう。

私：じゃあ、動きを作る前に、みんなが言ってくれた感情のそのときどきを絵にかいてみようよ。

こども：友達が引っ越してしまった時の悲しい気持ちを絵にするのは難しいよ。

私：じゃあ、友達が引越しする時にお見送りした？その場面を絵に描いてみて？

こども：わかった。それなら描ける。

私：先生も描いてみるね。

感情を絵にするのではなく、その感情が生まれた場面を絵に描くことで、その場面を思い

[7] Synchrony and exertion during dance independently raise pain threshold and encourage social bonding by Bronwyn Tarr, Jacques Launay, Emma Cohen and Robin Dunbar, Published 1 October 2015, The Royal Society Publishing, https://doi.org/10.1098/rsbl.2015.0767（最終閲覧日：2020 年 4 月 20 日）

出し感情が自然と呼び起こるのではないかと考えたからである。絵をそれぞれに描いてもらい、ひとりひとりの絵をグループ内で見せ合った。別々の人間が切り取った一場面の絵を並び替えて、一つのストーリーとして（または一人の人間のストーリーとして）動きを創っていくという新しいアプローチを試してみた。ストーリーを作る過程で私もグループを見てまわり、グループの一員として私の描いた絵をストーリーに混ぜてもらい、そのプロセスに参加した。「動きを意図して創っていく」ことは、見ている観客にストーリーを理解してもらうために必要であると話し、こどもたちは「明確なストーリーや場面が頭にあるから動きがなんとなく想像できる気がする」と話していた。しかし、やはりストーリーや感情を動きに創っていくという作業に試行錯誤はしていた。それでも、自分たちの経験からくる感情を動きに当てはめるというエクササイズは具体性が違うと私は感じたし、実際に各グループとも個性が見えたことはファシリテーターとして嬉しく感じた。

作品を見せ合った後に、リフレクティブエクササイズでワークショップの感想を言い合った。「楽しかった」、「ダンスって面白い」、「やりがいがある」という意見が多く、またこのエクササイズではほとんどのこどもたちが自分たちの意見を自由に言うことに抵抗がなくなっていた。「最初はみんな恥ずかしいと思っていたの？」と聞くと「うん、知らない子たちばっかりだし」、「ダンスしているのを人に見せるのは恥ずかしかった」、「ダンスの苦手意識があったから」などと返ってきた。また、「このワークショップは充実していた」、「ダンスを創るってとても興味がわいた。だってなんでも可能だから」という答えもあった。特に「ダンスと聞くと決まった動きやステップを思い出してしまうけど、今回ワークショップをやってみて、ダンスは純粋に踊ることを楽しむことだって感じた」、「ダンスへの認識が変わった」という意見を聞けたことは、ワークショップでのアプローチ次第で「ダンス」に存在する固定観念や偏見を払拭できる可能性を見いだせた気がする。また、私も「すごく楽しかった。一緒に楽しめるワークショップもいいな」と感想を述べたところ、「先生というより友達という感じで一緒に楽しんでいたから私も楽しかった」、「恥ずかしいなと思う動きも先生が自然にやっていたから、自分も恥ずかしくなかった」という返事が返ってきた。

さいごに

今回のリサーチプログラムでは、従来の「教え教えられる」ワークショップや教育現場、クラスとは違う、参加者とファシリテーター両者が関わり「共に創っていく」即興性のあるダンスワークショップこそが、「ダンス」が提供できる付加価値であるのではないかと考え、ファシリテーターとしての立場から、様々なワークショップや自身のワークショップモデルを考察し、新たなダンスワークショップの枠組みの具体的モデルの企画実践を行った。

私自身が今までファシリテートしてきたダンスワークショップは、「教える」立場のファシリテーターとしてダンスを教えてきたと実感した。今回新たにダンスワークショップを

企画実践して、「参加する」立場のファシリテーターとしてこどもたちと関わることで「共に創り変わっていく」ダンスワークショップの方が、こどもたちの変化を特に見ることができると感じた。こどもたちも「参加」しているファシリテーターと協働することで、「ダンス」に対する意識を変えたのだと実感した。また、ファシリテーターとしても私自身が持っていた「ダンスをすること」、「表現すること」への意識が、こどもたちのちょっとした言葉や意見で、「こういうアプローチもできる」と様々な可能性に広がり、さらなる「ダンス」の可能性をこどもたちに伝えることができるようになるという可能性も見いだせた。

「ダンス」になじみがなく、楽しいと思わない、「恥ずかしい」と感じるこどもたちと実践した今回のダンスワークショップは、参加したこどもたちや親の希望もあり、来年度（4月）[8]から継続的に行われることになった。いつか、イギリスの日常でみたような「ダンス」が日常生活や文化の一部となりえ、また身近な存在として日本でもこどもたちがそして大人たちが「ダンス」に触れることができるようになることを願って、今回のリサーチで提案したようなダンスワークショップの継続と発展を切望することでこのリサーチは一旦締めくくりとさせていただく。

[8]コロナ感染症の緊急事態宣言等を受け、現在ワークショップ開催は見送っている。このような事態は、ダンスという特殊な環境を要する分野に打撃を与え、今日ほぼすべてのダンス教室やイベント、ワークショップが自粛をしている。リサーチ終了後に起こったこのパンデミックは、ダンスワークショップのあり方をまたもう一度考えさせてくれた。私が目的としている「日常生活や文化の一部としてダンスが存在しているという認識を広め、身近な存在としてダンスワークショップに参加しダンスに触れ楽しむことができる」といった点においては、このような緊急事態宣言を受けてしまうと、ダンスワークショップ自体が開催できないという危機に陥ってしまう。このような世界的なパンデミックがいつまた起きるともわからない。だからこそ、こういった非常事態でも継続可能なダンスワークショップの形や非常事態だからこそ存在するべきワークショップのあり方など、私自身リサーチャーとしてさらに考えてみたい。これについては、またの機会にしたいと思うが。

子どもと舞台芸術

演劇教育は（いかにして）可能か？

渡辺健一郎

はじめに　演劇教育の混迷について

本リサーチは、演劇教育と言われている事柄に対する批判的な検討を試みるものです。つまり、演劇教育なるものは可能なのか？ 可能だとすればいかにしてか？ あるいはそれを不／可能にしている条件とは何なのか？ ―「演劇教育と言われている事柄」と、やや遠回しな言い方をしましたが、それには理由があります。演劇教育という言葉から想起するものは、人によってかなり違いがあるからです。例えば先日、茂木健一郎が自身のブログで演劇教育を肯定的に扱う文章を書いていました[1]。そこでは、個人がどんなアイデンティティを有していても、必ず一つの舞台作品の中で果たすことのできる役割（俳優に限らず、裏方などででも）があるのだ、ということが語られていました。「ひとりごと」と銘打たれたブログの文章ですので、ここで厳密な検討をするわけではありませんが、この「作品をつくる」という意味での「演劇教育」は、現在様々に流通している演劇教育観のごく一部にすぎません（二章で詳述します）。

演劇活動は、それを積極的に行ってきた人からすると何やら「良いもの」のように思われます。実際に、前述のブログは多くの演劇経験者、「演劇教育」経験者から支持され、拡散されました（茂木健一郎が自身のブログを Twitter で紹介する際、リツイートされる数はだいたい１０前後、どんなに多くても１００程度ですが、演劇教育の話題は４００近くにもなりました）。しかし同時に、この茂木健一郎のものとはかなり異なる方向性を持つ平田オリザの演劇教育観も同時に称揚されているように思われます。ここで起きているのは「演劇教育と言われている事柄」が求められてはいるが、その内実についてはよく理解されていないという事態です。「演劇」はそれ自体で推進力というか活力というか、何かしらのパワーがある気がしてしまうので、演劇教育と言われるものなら何でも歓迎されがちです。しかし、演劇教育が教育に関わる以上、そんな短絡は本来できないはずです。演劇教育が教育を目指すならば、方法は何でも良いという様な無責任に身をゆだねることはできないはずなのです。

誤解があるといけないので先に弁明しておきますが、私は決して演劇教育を非難したいのではなく、むしろ演劇教育のパワーを信じている人間です。ただ、そうであるがゆえに絶えず立ち止まって考える必要があると思っています。あまりに常識的な話で恐縮です

[1] 茂木健一郎「日本の学校に、演劇教育を！！！！」https://lineblog.me/mogikenichiro/archives/8434608.html（最終閲覧日：2020 年 4 月 20 日）

が、演劇には無数に多様な在り方が認められます。教育もまた、地域や教師、教室ごとに、かなり異なる特色を持っていると言えるでしょう。演劇が、それを担う人たちによって思考され試行錯誤されその様を変えていくのと同じように、教育が、様々に研究され検討され日々ブラッシュアップされていくのと同じように、演劇教育についてもそうであるべきでしょう。便宜的にこういう言い方をしますが、演劇の実践に善い／悪いがあり、教育もそうだとするならば、演劇教育にも当然善い／悪い実践の在り方があるはずです。この検討を、方法論よりも、原理論を中心に考えていきたいと思います。方法論も確かに重要です。例えば「否定的な言葉を使わない」という「方法」は、演劇教育に際して概ね「正しい」とされています。参加者が萎縮してしまわない様に、ポジティブな言葉を連ねるという方法を遵守している現場をいくつか見学させてもらいました。しかし、「何でもかんでも肯定しようとする大人は信頼できないな」と思う子どもや、「自分も肯定されたい」と身構えてしまう子どももいるでしょう。上記の方法は、あくまで「使える場合もある」にとどまり、完全に信頼できるものでは決してないのです。

原理論のような「能書き」はどうでも良いとする態度もあるでしょう。なるほど、原理論とは無関係に、既に「善い」演劇教育実践が各地に存在します。しかしこれはあくまで「名人芸」です。教育学では、よく「名人芸」とか「職人技」と評されるのですが、非常にうまく授業を展開し、子どもたちを楽しませ、かつ十全に学ばせることのできるような技量をもった教師が一定数存在します。この技術はそれ自体、尊重されるべきものです。しかし同時に、何がその名人芸を可能にしているのか、その条件とは何か、あるいは名人芸が見落としてしまっていることはないか、といったような思考が必要になるでしょう。あらゆる実践は常に批判的な検討に開かれていなければなりません。本当の名人は、批判へ開かれるための技術にも秀でているのですが、誰しもがそうなれる訳ではない。演劇教育を、批判的検討に常に開くための原理を探さなければならない—本リサーチは、その試みの端緒になればという想いからスタートしています。

あらかじめ言っておかなければならないことですが、本リサーチは 3 月半ばに行われるはずだった、京都市内の高校での演劇ワークショップについての記述と考察をもって終えるはずでした。しかし 2020 年初頭から流行した新型コロナウイルスの影響で、各学校は休校を強いられ、その試みは断たれることになってしまいました。今回の件、一つの演劇教育実践の頓挫は、人びとの生命に関わる「緊急事態」によって引き起こされたものなので、特殊と言えば特殊です。しかし演劇教育の試みが様々な状況や思惑によって達成されないことがあるということを象徴的に表しているようにも思えます。

上述のワークショップの実現はかないませんでしたが、本リサーチは以下の様に歩みを進めます。演劇教育のひとまずの定義を設定し、それがどの様な問題と可能性の圏内にあるのかを提示する（第一章）。日本における演劇教育の思索と実践の歴史をテクストレベルで概観し、演劇教育の問題の所在をより明確にする（第二章）。ロームシアター京都で

行われた実際の演劇教育現場の体験から、テクストには表れてこない演劇教育の困難に触れる（第三章）。三章までのリサーチを踏まえ、哲学や教育学の力を借りて、演劇教育学に可能な筋道を模索する（第四章）。以上の様な仕方で、演劇教育は何によって可能となり、不可能となるのか、そして可能であるならばどのようにしてか、ということを確認していきます。

なお、本リサーチで演劇教育と言うときには、その対象として小学生～高校生くらいの年齢、いわゆる「子ども」を念頭に置いて進めます。生涯教育という言葉もありますし、厳密に言えば年齢に制限はないはずですが、日本で教育と言うとまず「子ども」への「学校教育」が思い起こされるでしょう。恐らく、本当はこの「常識」自体が問題にされなければならないのですが、それについても第四章で論じたいと思います。

第一章　演劇教育とは―「目的」をめぐる諸問題

まずここで私が「演劇教育」という語で言わんとしている事柄とその語の示す方向性を見定めておきましょう。とは言ってみたものの、混迷を極めている「演劇教育」の語義を確定するのは非常に難しい。そもそも「演劇」も「教育」も、その定義自体が問題にされ、そのことについての学問があるくらいですから、「演劇教育」に関してはいっそう複雑です。かっちりとした枠組みを提示してしまうと、かえって演劇教育の重要性が失われてしまうのではないかと思えるほどです。取り急ぎ以下では、あいまいさをあいまいなままに扱うよう試みます。冨田博之『演劇教育』による規定を見てみましょう。冨田は戦後の演劇教育界をリードし、長らく「日本演劇教育連盟」の中心も担いました。そしてまさに「演劇教育」という言葉を作った人物でもあります。彼の 1958 年の著作『演劇教育』は今なお影響力を持つ包括的な演劇教育書となっています。冨田はまず、演劇教育という言葉を二つに分けて区別しています。彼の主張をまとめると次のようになります[2]。

１．〈演劇への教育〉：演劇の専門教育。専門の演劇人を養成するための教育や、演劇の創造や鑑賞自体を目的とする教育。
２．〈演劇による教育〉：演劇の普通教育。演劇の創造や鑑賞を手段として、人間の教育をめざすもの。

〈演劇への教育〉というのは、演劇を目的とする考え方です。職業としての俳優や演出家、裏方仕事などの技術や作法を取得していくといったことが意図されており、「東京演劇大学連盟」に属する演劇実践系大学や、俳優養成所などでの教育活動がこれにあたります。〈演劇による教育〉というのは、演劇を手段として扱う教育方法であり、冨田が演劇

[2] 以下の議論は、冨田博之『演劇教育』、国土社、1958、pp. 44-57 を主に参照している。

教育と言うときにはこちらが意図されています。手段としての演劇教育も、その内容にしたがってさらに二つに分けています。というより、冨田は「手段」という語を強調することで生じる混乱を、以下の区分で回避しようとするのです。

２－１．〈演劇教育〉：演劇の創造、鑑賞。
２－２．〈演劇的教育〉：教科学習や生活指導に演劇的方法をいかそうとする教育。

ここで言う〈演劇的教育〉は、現在では「演劇的手法」という表現で教育界に流通しています。そこでは例えば国語の教材として小説を扱うときに、その一場面を実際に演じてみて、内容理解を深めるといったことが目指されています。「獲得型教育研究会」の代表を務めていた渡部淳、「学びの空間研究会」を主宰する渡辺貴裕などが現代の主な理論／実践家です。非常に実り豊かな実践と研究が行われており、細かく触れておきたい分野ですが、別の機会に譲ることにします[3]。いずれにしても冨田は、演劇を目的とするのでもなく、教科学習などのためにあるのでもない、２－１．の〈演劇教育〉について考えようとしているのです。

私が「演劇教育」ということで言わんとしているものも、この〈演劇教育〉にかなり合致しますが、一つ異論を唱えたいと思います。冨田は「人間の教育」を目的とすると言ってはいますが、その内実は判然としません。もし演劇が手段であるとするなら、目的の部分が自明なものとして前提されていなければならないはずですが、ここではむしろ〈よりよく演劇活動を行うものとしての人間〉が目的になっているように思います。したがって演劇教育は、演劇それ自体が、教育の目的を充当するという発想に基づいているのです。以下で演劇教育という語を用いるときには、演劇が手段であり目的でもあるような教育活動のことを表現していると思ってください。

さて、演劇教育の提唱者たちは、あえて「演劇教育」を主張しているからには、同時代の教育の在り方に何かしらの不満を抱いていると言えます。教育の手段なり目的なりが間違っており、そのために子どもたちに何かしらの不具合が起きてしまっている、といったような。子どもたちが理想通りに成長しているなら、演劇教育など必要ないのですから。それでは、現行の教育に対して、具体的にどのような演劇教育が考えられているのでしょうか。これは、それぞれの演劇教育者たちの演劇観に大きく左右されます。例えば演技とはどういうものか、上演、表現するとはどういうことかといったようなことについての考え方が、各々の演劇教育観に直結します。これについては第二章で詳述します。

ここでこだわって言及しなければならないのは、もう一つの大きな問題、「教育の目

[3] 参考文献に、渡部淳『教育における演劇的知』、柏書房、2001。
渡部淳『学びを変えるドラマの手法』、旬報社、2010。
武田富美子、渡辺貴裕『ドラマと学びの場――３つのワークショップから教育空間を考える』、晩成書房、2014。など。

的」とは何かということです。実は日本の学校教育の歴史を見てみると、教育が何を目的としているかということに関しては、常に揺らぎがあったことが分かります。知識の獲得を促すべきだ、自由な体験をさせて主体性をはぐくむべきだ、社会で生きていくための力を身に付けさせるべきだ、云々。実践的な教育の現場でも、あるいは教育学の分野でも、その目的をどう設定して良いのか悪戦苦闘してきました。我々はもはや絶対に正しい知が存在しないということを知ってしまった時代を生きていますので、厳密に考えれば、教育の絶対的な価値や目的を設定することは不可能です。内在的に目的を見つけることができなくなってしまった教育は、外部の目的に沿うことしかできない、しかしそれも正しいとは言えない……。もはや遂行されるべき絶対的に正しい教育は存在しないという袋小路に陥り、その苦悩は一方では「脱教育」の思想に向かうといったほどに、教育学は苦しんでいるのです[4]。

いずれにせよ日本の現行の学校教育は、市場原理の要請（教育の外部の目的）にしたがって、企業が求める能力の獲得、「学歴」を含む資格の獲得などの方向に進んでいると言えるでしょう。教育現場の安定状態を保ちつつ、悪く言えば出る杭は打つという仕方で、子どもたちの段階的な発達を望むものとなっています。この時教育は、実際の教室運営上、あるいは社会構造上、「画一化」を志向する傾向にあります。まず受験のシステムでは概ね問われる事柄が決まっているため、限られた時間の中でこれだけは絶対に教えなければならない、教わらなければならないという強迫観念が教師にはあります。また多くの教室では、一人の教師が 30～40 人の小中学生を統括していますので、一人でも突飛な行動をする生徒がいれば押さえつけねばなりません。突飛な行動に同調し、追随する生徒が次々にあらわれてしまうと収拾がつかなくなってしまうからです。先日ある小学校の授業を見学させてもらったのですが、小学一年生 30 名全員がきちんと前を向いてお行儀よく座っている様子を見て、なるほどこれが学校か、学校とはこういうことなのか、と再確認しました。市場原理の要請に従って、企業が求める能力を身に付けなければならない。義務教育では皆で同じ知識を獲得し、特定の評価軸に従って良い評価を得なければならない。そのためにマナーや規律を前提とし、それを身体に定着させなければならない。教育の場では、多くの事柄が画一的な原理のもとで進行しているのです。

ただし、この画一化は学校教育においてのみ生ずる事態ではありません。例えば「カラダを自由にする」という演劇ワークショップを開いたとしましょう。参加費は 3,000 円、15 人の方が電車を乗り継いでやってきてくれました。参加者の一人が、どんなことにも疑問を持つ方で、ファシリテーターの言葉に逐一質問を投げかけてきます。今回与えられた時間は 90 分。全ての質問に丁寧に応答していたらそれだけで終わってしまいそうです。

---

[4] 広田照幸『ヒューマニティーズ　教育学』岩波書店、2009、pp. 105-128。また、脱教育の思想としてはミシェル・フーコーやフィリップ・アリエスの教育批判論がよく取り沙汰される（下司晶『教育思想のポストモダン』勁草書房、2016、pp. 17-28 など）。本リサーチで展開する演劇教育論は、この教育批判論の歩みと無関係ではない。

「質問はさておきとにかく動いてみましょう」と提案してみても、しっくりこない様子。質問者の欲望に応えるか、それを受け流して想定していたプログラムを遂行するか？ どちらを選択するにせよ、誰かの自由は失われるように思えます。あるいは他の道があるのでしょうか。いずれにせよ、他人と協働する社会的な活動には、多かれ少なかれ画一化の原理が働いているのです。教育の場はその画一化が極端に作用している場であると言えるでしょう。

一般的に言って、演劇教育が必要なのではないかと考える人の多くは、まずこの画一化の原理を疑問視しているように思います。そして、演劇教育が脱画一化の契機になるのではないかと考えているのではないでしょうか。例えば身体を使ったいきいきとした表現、他者との快活なコミュニケーション、戯曲の自由な解釈を通じての様々な役の体験、といったようなことを想定して。しかし脱画一化は実は、演劇教育の導入を待つまでもなく、「主体性」や「個性」や「創造力」といった言葉で常に考えられてきた、教育の主要なテーマの一つです。近代的な教育制度が登場した当初から今に至るまで、教育は画一化と脱画一化の間で揺れてきました[5]。例えば「大正新教育運動」は、系統だった知識の伝達に代えて、子どもたちの自由な経験と自由な学習を尊重しようというものでした。周知のとおり、その後には日本国民の精神の統一を目的とした、戦時教育体制へ移行していきました。あるいはまた、私（1987 年生）が中学生の頃から始まった「ゆとり教育」も、詰め込み型教育という知識と身体の画一化を批判する試みの一端でした。当時カリキュラムに取り入れられた「総合的な学習の時間」は、子どもが「自ら課題を見付け、自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、よりよく問題を解決する資質や能力を育成するとともに、学び方やものの考え方を身に付け、問題の解決や探求活動に主体的、創造的、協同的に取り組む態度を育て」ることをねらいとしていました[6]。導入後、国際学力調査により日本の学力低下が顕著になり、すぐに「脱ゆとり」に方針転換されました。

そこへきて 2020 年度からは、「主体的、対話的で深い学び」を目的とした「アクティブ・ラーニング」が導入されます。教師から生徒への、大人から子どもへの、一方的な知識の伝授ではなく、子どもたちが互いに話し合い、自ら課題を見付けて、自ら学ぶ意欲を獲得していくための授業づくりを、というものです。「総合的な学習の時間」との違いは、「対話的」という協働性が強調されたこと、そして通常授業とは別の枠を設けるのではなく、各教科をアクティブ・ラーニングの手法で進行せよ、というものです。

大正新教育はより「子ども本位」であったとか、近年の教育政策はどうしても市場原理への目配せが強いとか、そういった違いはありますが、様々に脱画一化する教育が試みられてきたということは強調しておかなければなりません。そして最も重要なことは、これ

---

[5] 以下の議論は、小針誠『アクティブラーニング——学校教育の理想と現実』講談社、2018 を主に参照している。

[6] 文部科学省「学習指導要領『生きるちから』——第 4 章 総合的な学習の時間」https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/chu/sougou.htm

らの（少なくともこれまでの）試みは成功してこなかった、あるいは少なくともその試みは 10 年と継続しなかったということです。アクティブ・ラーニングなる事柄についても、その理念は理解できますが、実践は極めて難しいと思われます。方法についてはかなり細かい検討とその蓄積をする必要がありますし、単に授業時間の制約、教師の労働時間の問題もあります。今回の教育改革も、今のままだと形だけのもので終わってしまう可能性が高いでしょう。

教育は脱画一化についての思考と実践をくり返し、その度に挫折しています（もちろん、「名人芸」を培って上手く実践している教師も各所にいることでしょう。しかしやはり、その局所的な成功を英雄視する訳にはいかないのです）。演劇教育ならばその挫折を乗り越えられると短絡する訳にもいきません。強調しておかなければならないことですが、「演劇」自体は、必ずしも脱画一化を原理としている訳ではありません。いわゆる大衆演劇には、客を共感させるという同一化＝画一化を目指したものも数多くあります。あるいはそうでなくても、統率のとれた身体表現を目指すなど、俳優の訓練法がむしろ画一的であることも少なくありません。しかし演劇が教育に寄与すると思われているとき、脱画一化が志向されている。これは実は特殊な事態です。画一的な教育へのアンチテーゼとしての演劇教育という考え方が先に立ちすぎていて、この隘路にあまり目が向けられないように思います。

それでは、演劇教育にはどのような道筋が残されているのでしょうか。一つの導き手として、現代教育学の中で語られることの多い社会構成主義という思想について概説してみます。社会構成主義にもいくつかの派閥や考え方がありますが、その最も根本的な考え方は、学ぶべき「正しい知識」がまず存在するのではなく、我々が意味＝知識を構成しているということです。したがって、正しい知識を獲得することが学習なのではない。そうではなく、教育の場では様々に異なる他者たちとの協働的活動を通じて、その都度意味を生み出していくことが肝要であるとされています。社会状況は様々に変化しますから、例えば道徳や言語の在り方について「正しい知識」があるとするならば、それは社会に属する我々から生まれるものでしかありえません。しかしそれはもちろん、「私が好き勝手に正しさを考えて良い」といったことを意味しません。意味は、他者との協働の中で、すなわち社会の中で見出され、絶えず更新されるべきものなのです。単純に考えて、これは一般的な企業にも必要な発想でしょう。これまで売れていた商品がこれからも同様に売れ続けるだろうという考えではやっていけない。若者の消費動向の変化、近年急増したインバウンドのことを考えても、どんどん新しい知見を獲得していかなければならないのは明白です。状況の変化を「知る」のみならず、自分たちの生み出す製品が流行の中心になるように創造していくことも求められるでしょう。自分一人で創造することは難しいでしょうが、同僚と何気ない世間話をしている中から、偶然に面白いものが見つかったなどということもよく聞かれる話です。教育の現場でも、このような協働的な知の在り方を求めていこうというのが社会構成主義的な発想になります。日本で行われようとしているアクティ

ブ・ラーニングも、知識が教師から押し付けられるものではなく、協働的であるという点は社会構成主義と共通しています。ただし「既に存在する正しい知を、協働的に、自発的に獲得しなさい、その術を身に付けなさい」としている点で、社会構成主義とは大きく異なっていると言えます。

さて、この社会構成主義的教育観と密接に対応しているのが「ワークショップ」という活動形態です。日本におけるワークショップブームの火付け役の一人、中野民夫は、暫定的であることを強調しながらも次のように定義しています。「ワークショップとは、講義などの一方的な知識伝達のスタイルではなく、参加者が自ら参加・体験し、グループの相互作用の中で何かを学び合ったり創り出したりする学びと創造のスタイル」である[7]。あるいはまた学校教育におけるワークショップの在り方を研究している苅宿俊文は、社会構成主義学習観を「『分かち合う』学習観」であるとし、ワークショップがまさにそれを体現していると言います。上から与えられた知識を共有するのではなく、協働的な活動の中から生まれた「多様なズレ」を尊重し、知識を分かち合っていくプロセス自体が意味となっていくとするのです[8]。

様々な論者の中でワークショップ観に大なり小なり差異はありますが、共通して言えることは、「正しい知識」は実在しないということ、そして正しい知識を教えるという意味での「教師」が存在しないということです。そこには「ファシリテーター」がいるだけです。ファシリテーターというのは、「インストラクション＝教育・指導」も、「ディレクション＝演出（方向づけ）」もせず、ただ場を整え、参加者の学びを「ファシリテーション＝促進」するにとどまる人のことです。学校教育の文脈でも、教師はファシリテーターたれ、といった言説が多く見られるようになりました。書店で教育関係の棚を眺めてみると、ファシリテーション、ファシリテーターという単語の入ったタイトルが多く目につきます。なるほどアクティブ・ラーニングといった生徒の主体性の喚起を目指した教育実践をする場合、教育者は「教師」であるよりも「ファシリテーター」である方が適切だということになりましょう。社会構成主義的な知の在り方を考えても、教育現場を統括していた「教師」に代わって、ファシリテーターがその位置を占めることになるというのは、必然だとも言えます。

責任感の強い教師ほど、教えたくなる欲望に駆られてしまうと思います。しかし上述のワークショップ観からすれば、教師＝ファシリテーターはその欲望をぐっとこらえて、子どもの試行錯誤に任せるという態度を貫かなければなりません。ここでさらに重要なことは、「正しい知が存在しない」という前提に立っているため、ファシリテーターが子どもたちの活動からも学びうる、という双方向性を担保しなければならないということです。非対称的な「教える」という動詞はここで放棄される必要があります。あるとすれば「教

---

[7] 中野民夫『ワークショップ』岩波新書、2001、p. 11。
[8] 苅宿俊文、佐伯胖、高木光太郎編著『ワークショップと学び１――まなびを学ぶ』東京大学出版会、2012、pp. 79-81

え合う」ことのみであり、さらに言えば「学び合う」ことが求められることになるのです。

2012 年出版の『ワークショップと学び』という本が、私にとってはひとまずの大きな理論的参照項となりました。とりわけ教育学者の佐伯胖の文章には強い共感を覚えました。やや長くなりますが引用します。

ワークショップにおいては、人は「あらたな出合い」を経験する。すでになんらかの形では「知っている人たち同士」であったとしても、「知らなかった者同士」とみなして、互いに「新鮮な出合い」を求めるのである。互いが身に付けている「型」を共通の場に投げ出して、相互にぶつけ合うことから、あたらしい「型」の可能性を模索するのである。「ワークショップ」では、多くの場合、「からだを動かす」ことが取り入れられている。しかも、日常的に「慣れっこになっている」からだの動かし方ではなく、「あまりやったことのない」やり方でからだを動かしてみるのである。そこでは、「いままで慣れっこになっている頭の使い方」は「停止」させて、「頭を使わないわかり方」や「使ったことのない頭」の使い方を経験する。
ワークショップは、「型こわし」と「型さがし」を経験する、まさに「まなびほぐし」の場なのである。[9]

「まなびほぐし」はヘレン・ケラーの unlearn という語を翻訳した鶴見俊介の言葉で、既に身に付けている知や身体の在り方（「型」）を一度解体し、再構成していくということだと論じられています。当然、まなびほぐされるのは子どもばかりではありません。ファシリテーターもまた、ワークショップの実践のさなかで、まなびほぐされていく可能性に開かれていなければなりません。

なるほど、ひとまずはこれが答えだろうなと思いました。私もまさに、画一的な学校教育で凝り固まってしまった思考や身体を「ほぐす」ことを考えていたわけです。しかしただほぐして既存の型を壊して終わりなのではない。その後に必然的に訪れる型ととことん付き合っていく、そして凝ってきたらまたほぐす、という終わりなき運動こそが、ワークショップによる教育実践であると考えられているのです。この運動は、先生から生徒への一方的な教育によって引き起こされるのではなく、子どもたちの間の出合い、子どもたちとファシリテーターとの間の出合いによって、相互に起こってくることが目指されています。

「ワークショップ」、「ファシリテーション」は、一つの方法であるにとどまりません。これらは一つの思想です。既存の教育へのアンチテーゼ、あるいは単なるオルタナティブであるのではなく、教育なるものの考え方を揺るがす発想です。「教育」であるのに「教

[9] 同前、p. 64。

え」ないのですから。いずれにせよ私は、このワークショップという思想に強く共感し、演劇教育の可能性をここに見出しました。本リサーチを開始した直後にこの思想に触れ、アクティブ・ラーニングという制度についても肯定的に見ることができる、少なくともその可能性があると思いました。もしかしたら学校の現場でも、脱画一的な教育が可能になるかもしれない。そして演劇教育、あるいはワークショップ的な知があれば、学校教育にも還元できることがあるのではないか。演劇教育が学校教育の役に立つこともあるのではないか、という想いを抱きました。この最初の直観に、次章以降で修正と転回、展開を加えていくことにします。演劇教育についての思考と実践に際しては、一つの思想への強い傾倒こそ、避けなければならないことなのです。

第二章　様々な演劇教育観とその異同

前章では演劇教育の、演劇が手段であり教育の目的でもあるという様態をえがきました。しかしこの演劇教育の幅のなかで、歴史的に、あるいは現在も、様々な思考と実践が存在しています。いくつかの演劇教育観を概観してみましょう。申し添えておかなければなりませんが、可能であれば各々の演劇教育者についてそれぞれ論文を書かなければならないところ、今回は紙幅の都合でかなり粗いまとめになっております。とりわけ、当の演劇教育を直に受けた人からは「実際の現場ではそんなことなかった」という声も聞かれるかもしれません。しかし、多くの人間は現場に居合わせることができず、その内実は文章からうかがい知ることしかできません。過去の実践に演劇教育を学ぼうと考えた時に、参照できるのは殆ど文章しかないのです。以下では、その文章の中でも参照範囲を絞り、中心的な要素を抽出することに努めます。

A. 小原國芳(1887-1977)：全人教育のための学校劇

結局、個性発揮とは、自己統一の創造作用の実現である。自我の自由なる生長である。生命の増進である。自我の解放である。芸術活動の貴さはそこに存する。人間の本具する芸術活動の力に信頼して、心身の成長を図り、全人的に人の性能を発揮せしめ、人格の創造的発動をなさしめんとするのが芸術教育の根本原理である。[10]

日本で最初の強力な演劇教育者として、小原國芳の名を挙げることができます。当時は学芸会の類は行われていたものの、演劇教育という概念は存在せず、それに相当するものを小原國芳が「学校劇」と名付けました。学校教育と演劇とを積極的に関連付けた最初の人と言えます。彼は 1918 年、初めて赴任した小学校で授業に演劇を取り入れ始め、1923 年に日本で初めての演劇教育の理論書である『学校劇論』を執筆。同年に玉川学園を創設

[10] 小原國芳「学校劇論」『小原國芳選集５』所収、玉川大学出版部、1980、pp. 248-249。

しています。小原による学校劇の思索と実践は、大正デモクラシーの動き、ひいてはそれに随伴して起こった新教育運動と連動しています。小原の活動を筆頭に、第一次世界大戦後あたりから学校劇運動はムーブメントになりました。教育勅語に代表されるように、当時の教育制度は、子どもたちに日本国民としてのアイデンティティを持たせようという画一的な教育を目指していました。それに抵抗する形で、自由な個人の尊重、そして子ども自身の経験の尊重を目指した教育運動が興りました。演劇教育はまさに子どもの自由な経験という理念と相まって、すぐに広く伝播しました。その影響力といえば、1924 年に当時の文部大臣、岡田良平より「学校劇禁止令」が出されるほどでした[11]。

さて、小原國芳は「全人教育」という理念を掲げ、それに演劇が資するという考えを持っていました。キリスト教由来の全人（whole man）という言葉は、「真善美聖の諸方面にわたって調和せる統一ある人格」[12]であると言われます。そして全人を目指す教育のためには、演劇に限らず芸術全般に触れ、自らも創作することが必要であるとするのです。小原が特に演劇を重要視しているのは、ひとえにそれが「総合芸術」だからです。演劇は時間芸術でありながら、静的造形物も用い、視覚にも聴覚にも訴えかけ、戯曲の内容で哲学、道徳、宗教も扱える。さらに照明などは科学的な力も用いている。それらの要素が有機的に調和し、融合したときに初めて美が生まれるのである。調和は非常に困難だが、それゆえに学校劇が重要である、と主張しています。このような限りでの芸術創作活動を通じて、本来の人間になることが可能となるのであり、それを達成することこそが本来の教育であると言うのです。

今、小原の文章を演劇教育論として読むとだいぶ物足りなさを覚えます。そしてとりわけ、人間も芸術も「調和」がとれていなければならないと強く要請していることに関しては、異議を申し立てる必要があるでしょう。ただ、小原國芳が演劇の力を直観し、人間のための教育との合流を試みたこと、そして彼が提唱した学校劇運動が、各地へ伝播していったことの意義については改めて評価する必要があるでしょう。

B. 冨田博之(1922-1999)：「演ずることの発見」

「演ずる」ということは、人に見られているという緊張感のために、見たり、聞いたり感じたり、歩いたりすることが、自然にできない状態におちいった心身の機能の自然さをとりもどし、もういちど、あらためて、目をとめて見たり、耳をかたむけて聞いたり、まざまざとものごとを感じたり、しっかりとした足取りで歩いたりすることができるようにすることである。つまり、「演ずる」ということは、子どもたちが、もういちど人間として

---

11 「学校劇禁止令」というのは通称であり、それほど強い抑圧ではなかった、とする研究もある（南元子「児童劇・学校劇における岡田文部大臣の訓示・通牒の意味とその影響」、『子ども社会研究 12 号』、2006）。国家権力と演劇／教育との関係はそれ自体で大きな研究テーマになるが、ここでは当時の文部大臣が無視することができないほどに、学校劇が大きなムーブメントになっていたというにとどめる。

12 「学校劇論」前掲書、p. 240。

意識的・積極的に生きて学ぶことを意味する。それは、真の意味で創造的な人間をつくることなのだ。[13]

ここでは一章のはじめに援用した、冨田博之の演劇教育観について概説します。戦中の新教育と同様、戦後民主主義の展開のなかでも、「人間教育のため」というお題目で演劇教育が各所で展開されていました。しかし冨田は、教育学が心理学などの科学的知見を取り込んで発展してきているのに、演劇と教育を結びつけるための正当な根拠がないと苦悩していたことを述懐しています。彼はこのことを「演劇教育論の観念的なむなしさ」と表現しています。ここで彼にとって重要な役割を果たしたのが「演劇創造の科学的な方法論としての」スタニスラフスキー・システムでした（なおスタニスラフスキーという固有名とその議論は、演劇史上、極めて重要な位置を占めています。それは様々な人による様々な解釈にさらされており、その名前自体が厄介な議論を巻き起こします。冨田自身はスタニスラフスキー・システムをかなり重要視しているのですが、ここではそれを単に演劇の「科学的方法論（正しい手順を踏んで、正しい演技を獲得していく術）」の代名詞として用いるにとどめます）。

確認しておくべきは、冨田が「教育とは、もともと、人間の諸能力を自然の本性に即して全面的に発達させ、創造的な人間をそだてることを、その目的としている」[14]という教育観を持っていたことです。演劇教育はその目的に資するべきであるはずが、当時の学校現場では形ばかりの、紋切り型な、不自然な演技が横行していたと言います。そこで彼はスタニスラフスキーを援用して、「自然な演技」、「役を生きる演技」を、確かな科学的方法論を用いて目指すのです。日常的には自然にできている「見る」という行為も、舞台に上がり、人から観察されると不自然になってしまう。しかし「自然な演技」を学ぶことで、「見る」とはどういうことかについて意識的になり、「見る」という人間の自然な能力が、さらに発達したものになると主張しています。あるいはまた「役を生きる」演技を学ぶことで、他人の感情やその人が置かれた状況を想像することができるようになると言います。それによって、人間関係や社会の在り方などの現実認識が深まると言うのです。

このような演劇教育観に基づいて冨田は、「すぐれた演技や、りっぱな舞台をつくりあげること」が大事であるとし、このような「演劇活動をとおして、子どもたちの一人一人が人間としての成長をとげ、子どもたちの集団が、集団として正しく成長していくこと」[15]を目指していきます。この時、子どもたちが完全に自分たちで創作をするに任せるのではなく、統率する教師＝演出家の役割がやはり重要であるということは再三強調しています。教師＝演出家は、演じる者とそれを観る者のどちらをも人間的に成長させるような脚本を選び、子どもの成長にはどういう配役が適切かを考え、想定される「登場人物の目

---

[13] 冨田博之『演劇教育』前掲書、pp. 23-24。
[14] 同前、p. 292。
[15] 同前、p. 213。

的」に従って行動できるような自然な演技の指導をしていかなければならないと言うのです。

後の項目で論じますが、冨田の演劇教育観は、少なくともその主調音は、問題をはらんでもいます。しかし冨田のような考え方は、目的と手段が最も一致している、いわば演劇教育の一つの典型です。冨田自身はあくまで演劇を、人間の教育という目的に向かうための手段であるとしてはいますが、やはりここで目的とされている「人間」観は、よりよく演じることのできる人間といったことを意味しているのです。いずれにせよここに記されているのは、様々に思索と実践を繰り返して紡ぎ出された、貴重な演劇教育論の端緒であることは間違いありません。ここから出発することで、より豊かな演劇教育観が拓けることでしょう。

C. ドラマ教育：「行為」としての演技、あるいは「遊び」

ここに「盲人とは何ですか」という質問があったとする。答はきっと「盲人とは目の見えない人のことです」となるだろう。しかし、こんな答も考えられはしまいか。「目を閉じてごらん。ずーっとつぶったままでいるんだよ。この部屋の出口を探してごらん」。初めの答えはまさしく正確な情報であり、知的満足を与えるものである。後の答は直接経験に訴え、知的理解を越えて、心と魂に触れるものである。これが端的に言ってドラマの役割である。[16]

ドラマ教育というジャンルは、1920 年代にアメリカで生まれ、以来主に英米で長い歴史を築いています。そのこと自体が詳細に論じるべき対象なのですが[17]、ここでは主に日本で受容された「ドラマ教育」について扱います。また、ドラマ教育と一口に言っても人によってその扱いは異なりますが、その中でも各言説におおむね共通している考え方を抽出しようと思います。

1973 年に、ジェラルディン・B・シックス『子供のための創造教育』が邦訳されたのを皮切りに、日本の演劇教育界は「ドラマ教育」という発想を積極的に取り込んでいきました。特に 1977 年に邦訳が出版された、ブライアン・ウェイ『ドラマによる表現教育』におけるシアター／ドラマという区分は大きな議論を引き起こしました。シアターは上演される演劇のことであり、「俳優と観客の間のコミュニケーション」が前提とされている。一方ドラマは、ギリシャ語の語源[dran]が意味するように、ただの「行為」であって、上演や観客とは関わらないものであるという区分です。そして 70 年代以降、演劇教育をドラマ教育として考えた方が良いのではないか―演劇の上演を目指すのではなく、より行為

[16] ブライアン・ウェイ『ドラマによる表現教育』玉川大学出版部、1977。
[17] 詳しくは、小林由利子ほか『ドラマ教育入門』図書文化、2010。なお、英米圏のドラマ教育の文脈では、ドラマは「社会に役立つもの」といった意味合いが強く、〈演劇的教育〉と呼ばれるべきものを多分に志向している。

と行為者、つまり子ども自身に焦点を当てた教育をするべきではないか、とする人たちが登場してきます。

ドラマ教育に通底する考え方として、人から見られているという特殊な状況は、純粋な行為の障害になってしまう、というものがあります。先述の冨田博之は、あくまで観客に演技を見せるという緊張感が大事であり、観客が見るということ自体も重要だと考えていたため、シアターではなくドラマ、といったこの頃の論調には疑義を呈していたようです[18]。また、冨田の演技論では目指されるべきものとして「登場人物の目的」が前提とされていましたが、行為は必ずしも目的を持つものばかりではありません。ドラマ教育ではむしろ目的のない「遊び」の経験が強調されています。欧米の言語では、「劇」や「演技」という語が同時に「遊び」を表すことが多いですが（英語の play や、フランス語の jeu など）、まさにこの無目的な演技＝遊びこそが人間にとって本質的な事柄であり、演劇教育にとって重要なのは遊びとしての演劇、と考えられ始めるのです[19]。

したがって、ドラマ教育にあたって強調される語は、「役を生きる」ための「稽古」よりも、「子ども自身」のための「自由」な「体験」になっていきます。もちろん人によって、例えば子どもに自由にやらせた方が良いとか、自由すぎるのは良くないなどといった幅はあるものの、それまでの演劇教育論に比べればだいぶ子ども中心の考え方に移行したと言えます。

これ以降の演劇教育は、ドラマ教育の演技＝遊びという考え方を踏まえて（あるいは踏襲して、あるいは批判的に）展開されます。念のために強調しておかなければなりませんが、ここでは「遊び」と「教育」が同居させられている、という異常さを忘れてはいけません。遊びこそ教育的なのだということは、教育という目的の中に無目的性を導入することです。この矛盾をどう解消するかが、ドラマ教育の大きな問題の一つとして存在しています。

D. 竹内敏晴(1925-2009)：行動「してしまう」演劇主体論

私はいつか演技者に対してこういう言い方をするようになっていた。その場でからだをやわらかくしようとするな。からだの内で感じようとするな。ただ、対象に向かって行動を起こせ。からだは「空だ」、カラッポになるんだ。[20]

---

[18] 佐々木博『日本の演劇教育』晩成書房、2018、p. 163。

[19] これは、遊戯論としてよく知られているホイジンガ『ホモ・ルーデンス』が 1963 年に、カイヨワの『遊びと人間』が 1970 年に、遊戯衝動について論じたシラー『人間の美的教育について』が 1972 年にはじめて邦訳されるなど、当時「遊び」について積極的に考えようという動向があったことと無関係ではない。長く広く読まれている河竹登志夫『演劇概論』でも、演劇の起源として人間の「遊戯衝動」が位置付けられており、演劇＝遊び論というのは今なお根強い考え方の一つであると言える。

[20] 竹内敏晴『ことばが劈かれるとき』思想の科学社、1975、p. 112。

これまで扱ってきた演劇教育者は、教育の現場からキャリアをスタートさせ、教育に演劇を「取り入れた」人たちですが、竹内敏晴は演劇の側から出発しています。演劇の人間が教育の現場に入っていって演劇教育活動を行った。この違いはかなり大きいと言えるでしょう。なお竹内に関しては、演劇をめぐる、あるいは演劇教育をめぐるあまりに豊かな思考と実践の記録が多く残されており、それを概略するのは他の演劇教育者に比べてさらに難しい。ここでは冨田博之の演劇観との差異を示すことで、竹内敏晴の特殊性を論じてみたいと思います。

まず竹内は、産まれた頃から難聴を患っており、高校時代までほとんど耳が聞こえませんでした。そのために言葉を喋ることも容易ではなく、まともに喋ることができるようになったのは大人になってからです。彼の人生は他者とのコミュニケーションが可能になるような身体を発見していく過程でした。その竹内にとって身体とは、意識によって動かされる単なる客体では決してなく、むしろ人間そのものです。意識的な「見る」という行為に対して、「見える」、「目が行く」、「目が走る」といったように、人間は意識がはたらく以前に身体が動いてしまうといった経験をすることがあります。意識と身体を分けて考えていては決してとらえることのできない、この身体の内からの行動をこそ獲得しなければならないと考えているのです。

この意味で、竹内は冨田博之的な演技観に反対します。それは「大ざっぱに言えば、劇の登場人物（役）の性格を細かく分析し、状況による反応を計算して、肉体（表情もふくめて）を動かし、ことばを発してみせるという方法だと言えようか。（…）だが、これはどれほど努力し精密にやってのけても、この人はこういう性格だとすればたぶんこうだろう、とアタマの中に描いたお手本に無限に近づく努力にすぎない」と言います[21]。意識による役への同化は、完全には達成されることはない。したがって自分が、世界へ向かって、他者に向かって、身体と言葉を通じて働きかけてしまうその瞬間に立ちあうことを目指しているのです。

竹内敏晴は「竹内演劇教室」で俳優教育を行い、後年にはいくつかの高校で演劇教育実践を行うなどしています。これらは一応作品創作を軸とした活動ではあるものの、彼の著作でのその稽古プロセスの記述は、言葉と身体、あるいは人間関係の問題にほぼ終始しています。例えば、声が出ない俳優の様子を観察してみたところ、その原因が「歩くとき重心が後にあり」、「全緊張を股関節に集めている」ことを見て取り、その身体のゆがみを解消していくといったような観察と治癒の実践が数多く記述されています[22]。その時、対象のパーソナリティ―年齢、性別、容姿や雰囲気、姿勢や声の出し方など―を詳細に記述しているところもポイントです。かなり繊細な観察とコミュニケーションによって初めて成立する「教育」活動と言えるでしょう。これはまさに「名人芸」の領域のように思われます。ほとんど誰にも真似することはできない。それでもなお、一つの大きな型を示してく

[21] 同前、pp. 95-96。
[22] 同前、pp. 175-177。

れていること、そして様々な実践の記述を蓄積してくれていることが、これからの演劇研究の確かな一つの基盤になっていると言えます。竹内敏晴の実践においては、その思想や内容の豊かさもさることながら、彼の態度から学ぶことのできることも極めて多いように思われます。

E. 平田オリザ(1962-)：コミュニケーション教育―わかりあえないことから

私たち演劇人は、ごく短い時間の中で、表面的ではあるかもしれないが、他者とコンテクストをすり合わせ、イメージを共有することができる。そこに演劇の本質がある。
そして、このノウハウ、このスキルは、これからのエンパシー型の教育に大きな力を発揮するだろうと私は考えている。ここで言うエンパシーとは、「わかりあえないこと」を前提に、わかりあえる部分を探っていく営みと言い換えてもいい。[23]

リサーチ開始当初、中心的に扱おうと思っていた平田オリザですが、演劇教育史の中では、かなり異色な存在であることが分かりました。重要なことは、彼が国語の教科書に文章を書いたり、文科省設置のコミュニケーション教育会議に参加したり、2021 年設置予定の演劇大学立ち上げの中心的な役割を担ったりなど、「制度の中の演劇教育」に強く参与しているということです。制度と現場とのコンフリクトに関して、どうやって折り合いをつけていくべきかと最も強く考えている人だと言うことができるでしょう。第一章でワークショップの流行を取り上げましたが、「演劇ワークショップ」を大々的にやり始め、広めたのが平田オリザだと言えます（私はリサーチを始めた当初、演劇教育≒演劇ワークショップと考えていましたが、それは平田オリザに拠るところが大きかったように思います)。

さて、平田オリザは演劇ワークショップを始めた当初から、それがコミュニケーション教育に関わるものであると常に主張し続けています[24]。コミュニケーション、ということで彼が意図しているのは、まず他者との絶対的な差異を認めること。そして自他は根源的にはわかりあえないと自覚したうえで、それでもどうにか対等な関係に立って合意形成を生み出すこと、としています。これはまさに、民主主義の原理そのものです。彼は演劇教

[23] 平田オリザ『わかりあえないことから――コミュニケーション能力とは何か』講談社、2012

[24] 平田オリザ、蓮行『コミュニケーション力を引き出す――演劇ワークショップのすすめ』PHP 研究所、2009。平田オリザ『わかりあえないことから――コミュニケーション能力とは何か』前掲書。平田オリザ、蓮行『演劇コミュニケーション学』日本文教出版、2016 と、「コミュニケーション」を主題化した書籍を継続して出版。

育を、民主主義を可能にするコミュニケーションの端緒として考えているのです[25]。この考え方の重要なポイントは二つあって、一つは平田オリザがよく使う「どうにか」という副詞に表れています。様々に問題は生じているけれども、その困難の中でもどうにか折り合いをつけ、暫定的に解決していく、という思想がここにはあります。演劇は時空間の制約を強く受ける表現形態なので、公演を行うとなったら、例えばお金がない、練習時間がない、劇場の広さが足りないなどといった現実的な問題が生じます。その中でもまさに「どうにか」していくのが演劇だとも言えるでしょう。ここで見出されるべきはあくまで「暫定的な解決」ですので、次の公演の時にはまた別の解決が模索されることになります。もう一つのポイントは、ここで言われている「コミュニケーション力」が、単なるスキルと考えられている点です。計算が出来なかったり、リコーダーが吹けなかったりしたら練習すれば良いのと同様に、コミュニケーション力も練習で身につく程度のものでしかない、と言っています。

平田オリザが独特なのは、演劇的創造の問題と、演劇による社会貢献＝演劇教育とを、分けて考えているところです。同じ演出家でありながら、演劇それ自体と教育とが地続きであった竹内敏晴とは対照的です。恐らく演劇という営みの本質を、教育と合致させることは不可能だと考えているのです。演劇と教育は根本のところで矛盾する。そのため、演劇から一部の「使える」要素を抽出して、コミュニケーションの仕方を教えるために演劇を「使う」ことを選択しているのです。ここまでに見てきた演劇教育者たちが「人間を教育する」という発想をもっていたこととの対比を見てとることができるでしょう。「繰り返し言う。コミュニケーション教育は、人格教育ではない」[26]と平田オリザは強調しています。

演劇をあえて手段として扱おうとしているという意味では、平田オリザは演劇教育者の中でも最も〈演劇的教育〉に近いタイプの人だと言えます。もしかしたら【演劇教育】のカテゴリーから外した方が、彼の意図するコミュニケーション教育の内実が伝わりやすいのかもしれません。これまでの演劇教育者たちと対比すると、平田オリザにはやや冷めた印象を覚えるかもしれません。ただし、これはかなり戦略的に行っていることのように見えます。そこには、演劇は社会に役立つのだから、公教育の現場でやってみよう、そして多くの人々に演劇の本質に気づいてもらい、演劇文化を豊かにしていこう、とする思惑があるように思えます。演劇について、彼が本音を語っていると思われる箇所を引用してこの項目を終わります。

---

[25] ここで言う民主主義にはしかし、「ハーバーマス的」民主主義という限定をつけなければならない。ハーバーマス的民主主義というのは、理性に基づく対話と合意形成を主眼とする民主主義を意味している。この民主主義観は様々な観点から批判的に検討されている。例えば、理性なるものは信頼できるのか。合意形成の際に無視されてしまう人々の生があるのではないか――など。このことは斎藤純一『公共性』岩波書店、2000 に詳しい。
[26] 平田オリザ『わかりあえないことから』前掲書、p. 150。

それに何より、やってみたら本当に面白い、というのが一番の売りですね。[27]

F. 高尾隆(1974-)：即興による創造力の解放

インプロは、この「評価を気にし、失敗を恐れるあまりに、管理されてしまったからだ」を解放し、再び他者や環境の開き、それらに自然発生的に反応し、表現を生みだせるようにするにはどうしたらいいかを、実践レベルでずっと考えています。もし、それができるようになれば、自分をゆさぶり、崩し、つくりかえていくことができるのです。[28]

高尾隆は、インプロ（即興）演出家であるキース・ジョンストンに師事し、以来インプロ・ワークショップのファシリテーターを続けながら、現在では東京学芸大学に「どみんごラボ」という演劇教育研究室を構えてもいます。私も一度研究室のゼミにお邪魔しましたが、活発に議論が交わされている非常に豊かな研究の現場でした。高尾隆は、理論と実践の両輪を非常に見事に機能させている、現代演劇教育のトップランナーだと思います。高尾は「即興」と「創造性」の問題を強調しており、自らの活動を「演劇教育」と名指すことはあまりありません。しかし彼はドラマ教育史の流れをくんだ、独自の演劇的（身体とことばを用いた）ワークショップ論を展開しています。いずれにしても「即興」の考え方は、あらゆる演劇教育者、あるいは教育者、演劇に関わる者にも、多かれ少なかれ共有されています。

高尾隆は、師であるジョンストンの理論に多くを負っていますが、二人の思想の根幹をなしているのは、「大人になる」＝「社会的なこころをもつ」ことが、「萎縮する」＝「創造性を失う」ことになってしまうとする考え方です。それによれば人は、教育によって社会化されていくと、他人からの評価を恐れ、変化を恐れ、見られることを恐れるようになり、創造的なアイデアが生まれなくなる、あるいはそれを表現できなくなるとされます。一般的な教育論では子どもから大人への発達、成長、能力の獲得が目的とされていますが、それとは逆向きに、成長する前の「そもそも持っていた創造性を再び甦らせる方法」[29]に主眼が置かれているのです。

高尾隆は、見せるための作品創作という方法は採らず、「頑張らない」、「独創的にならない」、「勝とうとしない」などといった原理[30]に基づくインプロ・ワークショップを展開しています。彼は、頑張るほどに上手くいかなくなったり、独創的になろうとするとかえって面白くなくなったりする即興的なゲームを通じて、萎縮した身体をどんどんほぐしていくことに注力します。ゲームというのは多かれ少なかれ即興的なものです。しかし高尾

---

[27] 平田オリザ『コミュニケーション力を引き出す』前掲書、p. 45。
[28] 高尾隆、中原淳『インプロする組織――予定調和を超え、日常をゆさぶる』三省堂、2012、p. 43。
[29] 高尾隆『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか？』フィルムアート社、2006、pp. 61-74。
[30] 同前、pp. 74-81。

は、他人から出てきた表現を受け入れてそれを自由に膨らませていくという、結論や結果、着地点を求めない自由な協働作業が可能になるようなゲームを採用しています[31]。

重要なのは、インプロの教育論からすると教え方自体も即興的でしかありえないということです。高尾隆はこのことを、「台風の予報円」になぞらえて次のように言います。「現状を観察して正確にとらえ、そこからどちらの方向に進んでいく方がいいのかを推測し、判断し、進んでいく」[32]。彼はインプロ教育について、事前におおまかな方向を推察はするけれども、それが絶対ではありえないことを強調しています。これは、まさに社会構成主義的な教育観です。学ぶべき正しい知も、歩むべき正しい道も（当然、「正しい演技」も）実在しません。正しさなるものがあるとすれば、それはその場その場で見出されなければならないのです。

高尾の理論や方法についての記述はかなり整然としており、演劇教育実践をする際にはかなり参考になると思います。自分にも比較的簡単に実践できるのではないかという想いにも駆られるかもしれません。しかしその方法を成立させているのは文字通り即興です。教育者が、事前に設定した方向に進んでいこうとしてしまった時点でそれは失敗してしまうことには、最大限の気を配らなければなりません。

ここまでいくつかの演劇教育についての実践、あるいは実践的思索の歴史を概観してきました。代表的なものを挙げただけですが、ここには様々な異同があることが分かったと思います。演劇教育史から得られた知見に基づいて、演劇教育に対する代表的な誤解を解いておきます。

一つは、演劇教育とは作品創作を中心とした活動であるという誤解です。演劇教育は決して作品（シアター）を前提としてはいません。もちろん作品創作をしてはならないということではありませんが、現代の演劇教育の現場では言葉や身体を使った「ワークショップ」派が伸張してきているとは申し添えておきます。これに付随することとして、一般的に「演劇」と言うと想定される、「脚本」や「観客」の存在もまた、演劇教育に必須の要件ではないと強調しておきましょう。

もう一つの誤解として、「役を正しく演じる（役を生きる）ことで、自分とは異なる他者のことを理解することができる」というものがあります。これは一見説得的に見えるだけに非常に根が深い。この誤解は、「俳優は役を生きるものだ」という演劇への誤解と結びついています。しかし竹内敏晴の言うように、役＝他者を完全に把握することはできません。それはあくまで自分の解釈した他者にとどまります。役を演じることは、想像の幅を広げるという意味では有用でしょうが、この想像には限界があるということを自覚しなければならない。他人を「分かった気になってしまう」のがコミュニケーションで一番気

[31] 高尾隆、中原淳『インプロする組織』前掲書、pp. 72-161 などにまとまっている。
[32] 高尾隆「インプロヴィゼーションと学びの関係デザイン」『〈教師〉になる劇場』フィルムアート社、2017、p. 139。

を付けなければならないということは、経験的によく知られていると思います。他者に関してはむしろ、「わかりあえないことから」出発し、そこに留まらなければならないでしょう。

さて、考えねばならない争点はまだ沢山あります。各演劇教育者の間の方法的な違いの、いずれをより良いものとするべきなのか、あるいは全てを肯定するべきなのか。正しく役を演じることが目指されるべきではないとしたところで、演じること自体の価値については考え直さなければならない。作品を作ること、作らないことの是非も改めて問わねばならないでしょう。さらには、演劇教育を行う側の人間、教師や演出家はどの程度子どもの活動に介入する必要があるのかも大きな問題です。これらを「人それぞれ」といった言葉だけで片づける訳にはいかないと思います。仮に人それぞれで良いとするならば、それは何故なのか、と問わねばなりません。

これらの問題については次章以降で詳しく見ていきますが、その手掛かりとして、ほぼ全ての演劇教育者に通底している考え方に言及しておきます。それは、演劇教育の究極的な目的が「人間の教育」であるということです。日本の演劇教育の一つの起源である小原國芳は、その大きな目的に「全人教育」を掲げていました。目指すべき人間観に違いはあれ、以降演劇教育は人間の教育の可能性として考えられてきました。演劇は、他の表現ジャンルに増して、「人間にとって良いものである」と思われる傾向にあります。人間を表現するからでしょうか。身体を使った表現だからでしょうか。いずれにしても、演劇教育と人間の教育は常にセットで語られてきました。冨田も「人間の教育」が目的だと明言していますし[33]、演技＝遊び論者も、遊びが人間の本質的な行為だという考え方に立脚しています。竹内敏晴も繰り返し演劇教育による「人間の可能性」を説き[34]、「全人的成長」という語を用いるのをいとわない[35]。高尾隆はあまり人間という語を強調しないのですが、彼が子どもはそもそも創造力を持っていると言うとき、人間の本性としての創造力を信じています[36]。唯一、平田オリザのみが「人格教育ではない」という言葉で、人間の教育という目的から距離を取ろうとしているように見えます。

それぞれの「人間」観に違いはあれど、いずれにしてもかなりの演劇教育者が人間の教育を目指しています。子どもをより良い人間に成長させるという目的を有しているのです。このような考え方を「人間主義（ヒューマニズム)」と呼びます。教育なんだから、人間を成長させるというのは当たり前じゃないか、と思われるかもしれません。しかし実

---

33 冨田博之『演劇教育』前掲書、p. 45。
34 竹内敏晴『ことばが劈かれるとき』前掲書、p. 132。
35 竹内敏晴『からだ・演劇・教育』岩波書店、1989、p. 134。
36 高尾隆が、イギリスの劇作家エドワード・ボンドの「ラディカル・イノセンス」という語について論じるとき、このことがもっともよく表れているように思う。ラディカル・イノセンスは、社会的な知の枠組みにとらわれる前の、世界に開かれた状態のことを示しており、それは人間に固有のものであるとされる。この議論は、高尾の創造性についての記述と多くの点で一致している。高尾隆「エドワード・ボンドの演劇教育」『演劇教育研究』第 4 号、2013 年。

は人間主義というのは大きな哲学的問題をはらんでいて、無批判に肯定できない、一方では危険な考え方なのです。多くの演劇教育が人間主義的な態度を採っている、すなわち「人間の教育」を究極的な目的としているということ、演劇教育に関して、これこそ最も慎重に検討しなければならない事柄とすら言えるかもしれません。この問題については第四章で掘り下げて論じることにいたします。

ここまで、諸演劇教育をめぐる思索と言説について概観しました。改めて強調しておかなければならないことは、概観したのはあくまでテクストに表れているものでしかない、ということです。実践の現場では、「目的」の位置はよりあいまいになります。次章では、一つの実践をつぶさに見ることで、「目的」が失効する瞬間に立ち合うことになります。先取りして言いますが、恐らくその瞬間にこそ演劇教育の重要性が立ち現れることになるでしょう。

第三章　「劇場の学校プロジェクト」から―介入か、放任か、あるいは

ロームシアター京都主催「劇場の学校プロジェクト」の一環で、2019 年 11 月 2～4 日の 3 日間、「マレビトの会」の演出家・松田正隆による演劇ワークショップが行われました。まず内容の概略を示しておきます。参加者は 13～18 歳の男女、20 名（男性は若干名）。日によって参加できない人も数名いたので、全員がそろうことはありませんでした。参加者を、初日は 2 つのグループ、2 日目以降は 3 つのグループに分けて、各グループに松田正隆の知り合いの俳優を一人、補助としてつけていました。初日は最初に座学として、美術館内の日常を切り取った写真を参加者に見せていました。或る空間の或る瞬間が、それ自体で魅力的であるということの共有が行われました。その後、グループ毎に「水族館」というお題で 5 分程度の作品を作るというワークに移行しました。水族館のある一部の空間を切り取って、そこにいるだろう人（例えば来館者や、スタッフ等）を想像し、演じるというものでした。どのように時間と空間を使うか、ドラマチックな出来事を起こさずにいかに作品を成立させるか、ということが大きな問題とされていました。2 日目は、まずマレビトの会の過去の公演の映像を流し、どういうクリエイションをしてきたのかを共有。その後、最終日の作品創作のために、ロームシアター京都の敷地内をグループ毎に探索し、どういう場にどういう人がいたのかをひたすら観察するというワーク。3 日目、前日の観察体験をもとに、ロームシアター京都の敷地内を一部切り取り、10 分弱程度の作品創作。一度松田正隆に中間発表を見せて、コメントをもらった後、修正して本発表。最後にフィードバックをして、終了。なおワークショップ時間は、1～2 日目は 120 分、3 日目は 180 分でした。

以下に、ワークショップ見学直後の私の所感メモをそのまま転載します。そのとき重要だと思って強調したことは**太字**になっています。今現在、改めて振り返って重要だと思っ

たことには下線を引きました。また、そのままでは伝わらないなと思ったことに関しては【括弧書き】で注釈を入れています。なお、当日の夜に振り返って記述しているため、メモは時系列順にはなっていません。

●初日
・僕は、かなり説明したがりだということが分かった。松田さんの、あいまいな説明を聞いて、確実に子供たちが困惑しているという状況があった。のを見て、こういうことなんだよ！と言いたくなるのだが、困惑も大事だということ。
・どれくらいディレクションするか問題、というのがやはりある。子どもたちの自主性に任せるだけでは、やはり上手くはいかないのだ。
・【松田正隆が】気まずさが重要だ、と、気まずい場【美術館の写真を見せていた時。子どもたちはその意図や意味をくみとることができておらず、ほとんど全員困惑していたように見えた】で言っていた。それは確かにそうだろう。場は進行しないけど。
・人を観察するということの重要性は確かにある。
・良い俳優は、目的的じゃないということがより分かった。知っていたけど、なおさら分かった。
・【松田正隆の意図する「演技」というのは】例えば、段取りとかじゃない。何を言おう、構成的に次はこうだ、みたいなこととは全く異なる。あるいは少なくとも、俳優としての目的を達成するのではない。演じている役の目的を達成するための演技である必要が、やはりあるのだ。そういう意味で言うと、「二重性」とは言うけど【俳優論で、役としての自己と、まさにこの場にいる自己という二重性が重要である、という議論がある。松田正隆も、そのことを座学で説明していた】、目的の二重性というのではいけないのだ。「目的」は、役の中にのみなければならない。
・自分の研究テーマとも絡めて非常に重要だと思ったことは、「半強制的にやらされる場」としての公教育の現場での演劇 WS【ワークショップ】を考えようとしていたが、自分から応募してきた子たちでも、決してそんなに積極的ではない、ということだ。雰囲気は当然かわるだろうが、逆に緊張感が出たりして（それは松田さんの雰囲気もあるだろうが）、決して最初からいきいきとした場が形成されている訳ではない。
・座り方。やっぱり結構皆、体育座りしてしまうんだね。とりあえず集まって座って、と言う時に[37]。
・僕は、引っ込み思案な子を取り込もうとしすぎていた。何か持って帰ってもらいたいという想いから、何か積極性を持たせたいと思ってしまっていた。しかし、このことを

[37] 教師が知らず知らずのうち、統制のとりやすさのためだけに三角座りという身体にとってはあまりに不自然な姿勢を子どもたちに強要してしまっていると嘆息しています。「身体」への無思慮のために、それを単に「物体化」してしまっていると言うのです。竹内敏晴『教師のためのからだとことば考』ちくま学芸文庫、1999、pp. 12-14。

一人の俳優と話した際の、「引っ込み思案な子が楽しんでいない訳じゃない」という応答には蒙を拓かれる思いがあった。なるほど、それぞれの楽しみ方をしているかもしれない。積極的な子だってめちゃくちゃ気を使って楽しもうとしている可能性だってある。「現れ方」にはあまり関係がないのだ。

・しかし同時に。あまり輪に入れていない子との距離の取り方はどうすれば良いのか。すなわち、決して何もしゃべりたくない訳じゃなかったりするのだ。何か考えていることがあるけど、表に出てこないだけの場合もある。もちろん、ただうながす訳じゃいけない。しかし、という。（例えばー…意地を張って参加しない、みたいな子もいうる訳だ。これを、そのままにしておくのはもったいないと、僕なら思ってしまうのだが…）

・【松田正隆によれば】「劇場に、違う場所を作る」というのが演劇の基本。同時に、場を構成する際に、「何か起こさなきゃ」という気になるが、もっと何も起こらなくても良い、という。※個人的にはもちろん同意する。しかし、この「何も起こらなくて良い」という価値への理解は、極めて難しいはずだ。体験したら分かるというものでもない様な気が…

・みんなめっちゃスマホを使った演技をする【水槽をスマホのカメラで撮影する、など】。しかし、確かに現代人のリアルではある。

・演劇をやってた子って、演技の質ですげー分かる。しかし、それが良い訳では決してない。「演技っぽい」という演技があって、それは悪い意味で「演劇っぽい」だけであり、良い演技では決してない。同時に【一部の演劇経験者は】、モノの見方とか、構成の仕方とか、（恐らく高校生くらいになると）少し冷静に、演技というものを考えられている？

・【作品創作において】誰が、どの様に口火を切るのか。という問題は、非常に大きい。そこを促す仕方をしっかり考えなければ、結局ファシリテーターの作品、みたいになってしまう。実際に、【かなり俳優が積極的にディレクションしていた】一部のチームなどの進行の仕方はどうだったか？

●2 日目

・最初に、「福島を上演する」の図書館のシーンの紹介動画を、みんなで観る。やりたいのはこういうことだということの提示。※恐らくここで、反発がありうるはずなんだが…それをすくい上げなくても良いのか、どうか。

・【松田正隆によれば】イマココ（の劇場）にいながら、そこを図書館に“も”するという二重性を表現する。図書館の“てい”でやる。場を説明するのではなく、イマココじゃないところに、自分の体を持って行って欲しい、という。

・【松田正隆は】人間観察に際してはチケットをとるために並んでいる人をみるだけで面白いとも言いつつ、「違和感のあるところ、【違和感のある】人が面白い」ということは主張されていた。

・実際に、劇場のまわりに出て、人のことを見る、ということをした。この時僕は、「メモとっても良い、スケッチしても良い」「コーヒー飲んでる人だって、どういう風に飲ん

でいるか、ということもある」といったことをつい口出しした。
せっかくの人間観察モードの貴重な 1 時間を、ただ「歩いている人」「40 歳くらいの男性」とか、そういう要素の観察でおわってしまってはもったいないと思ったから【わかりやすい要素だけではなく、細部を見たり、何故そうしているのかという動機を探ったりした方が良いと思った】。この辺り、「見方」のディレクションを、松田さんは全然しなかった。もちろん、時間がたっぷりあれば、「失敗」の人間観察と、それを踏まえたしっかりした観察ができる様になると思うのだが、今回は時間が短い…この辺りを、どう考えるか。
・観察の仕方にもいろいろある。皆が歩き回ってみているなか、一人、やや静かな女の子が、ずーっと一点にとどまって観察していた。
・C チームの皆に「どういう人がいたか、どういう人をやってみたいか」と聞いてみたら、結構色々【意見が】出てきた。しかし、うまく取り繕って、適当なことを言っているのかもしれない（しかし、取り繕って想像であれこれ言うのも大事かもしれない）。
・A チームの短髪の女の子が、帰りにピロティでずっと観察していた（その要素を、翌日実践していた。採用されなかったけど。）
●2 日目後、インタビュー
・松田さんは、最初子どもたちに対しては何か説明をほどこさなければいけない、と思ったそうだ。それで、普段やらない講義の様なことをして、大分たどたどしくなってしまったと。しかしながら、初日に水族館を皆で観るというワークをして、「なんだ、普通にやれば【ただ実践してみれば】良いんだ」ということが分かったらしい。やれば良い。それは、ある。
・いかに教育するか、という問題について。学生に対しては、「賭け」という表現を使っていたのが印象的だった。面白くなるかどうかは賭け【偶然性】の領域なのだ…（全員を面白くさせる様な原理は存在しない？）
・喜怒哀楽と言うが、もっと微妙な感情表現があるはずなのだ。その微妙さを無視してはいけない、という。言語化できない領域について。しかし、それを教育する仕方については、口ごもっていた。そりゃそうだ。

●3 日目
・多かれ少なかれ、ディレクションは要る。時間制限内に色々決めなきゃいけないというのは、それだけでかなり技術の要ること。それを、子どもたちだけでやれというのは酷。【松田正隆も、俳優も】どうにか、発表を成功させようという方向にもっていこうとしていたけど、それは必ずしも必要じゃなかったのでは。失敗の経験をさせる必要があったのではないか。
・初めてお互いに演技をする、という緊張がやはりある。友達同士の演技でも完全によそよそしい。ミクロなレベルでの「アイスブレイク【(ワークショップ用語。実際のワーク

に入る前の、緊張感を取り除く心身の準備体操)】」が必要な様に感じた。…とりわけ、時間が限られているなかでは。
・【今回の作品創作においては、小道具や舞台装置は使わなかったため、少なくない動作をパントマイムでやらなければならなかったのだが】マイムというのはかなり厳しいアクションなのだ。場をつくる、ということ以外に、意識をさかなきゃいけないことが大きく出てきてしまう。
・松田さんは「面白かった、もっと台詞でなんとかしちゃうかと思っていたが、かなり状況や場だけでなんとかしていた」と言っていたが…これは、俳優たちのディレクションのせい（おかげ）ではないか、という想いもやはりある。
・中間発表の後、松田さんのコメント。「餃子を食べる時は正座しない方が良いんじゃないか」「ここは相方をエアーで【実際に人を使わず、想像上の相手がいると思って】演技した方が良いんじゃないか」「このシーンはもう少し短くできる」など、細部へのコメントも結構あった。提案、みたいなものもあったが、それをこえて、ディレクションというくらいのコメントも少なくなかった。
・結局、どこ【のチーム】も演技指導になるのだ、最後は。善し悪しは分からない。演技指導というのは…それ自体で、細部へのまなざしになるとも言いうる。

【終了後、その他】
・【全行程終了後、全員で輪になって感想を言い合った】最後に、感想を聞かれて「普通」と答えていた子がいた。この子は確かに、WS の内容にピンときていないように見えた。この感覚を、どうすくい上げるか。それで良いとするか、更にその後、のフォローをするのか……
・松田さんの演劇観は、ティーンエイジャーには絶対難しかったはずだ。当然、（とりわけ他チームの作品を）「つまらなかった」と言う子もいるだろう。ワークが楽しくなかった子もいるだろう。これをすくい上げなければならない。アンケートで書かせるだけではなく。

また、11 月 17 日に行われた本リサーチプログラムの経過報告会で、ワークショップを見学した感想を以下のように提出しました。

11/2-4　学校の劇場プロジェクト　講師：松田正隆
・松田正隆のファシリテーションはよくも悪くも「無責任」に感じられた。仮によく分かっていない子がいたとしても、一応やることを伝えて「ではどうぞ」と。**演出家や芸術家は、この無責任さが強みになる様に思う。「教育者」は責任を感じ、つい声をかけたくなってしまう。**
・同時に、子どもたちの仮発表を見て、細かく演出をつける様も見られた。**「何か」を**

有する演出家にディレクションしてもらうという経験も、良いな、とは思う。これも一つの「教育」か（私が「演劇教育」ということで考えているものとは路線が大きく異なり、非常に良かった）。
※本調査では、「（希望者を募って演劇 WS をやる、という時には、参加者が最初から乗り気なので、そりゃうまく行くだろうから）義務教育で半強制的に行われる WS を調査対象とする」という意図があったが、受講者に積極性があるからと言って即座に場が上手く成立するとは限らないという当たり前のことを再認識した。

ここで最も強く論じたいことは、「介入度」の問題です。つまり「教師」の立場に立つ人が、どの程度子どもたちの活動に手を加え、口を出すかということです。これこそ、演劇教育をめぐる（そしてもしかしたら教育をめぐる）最大の争点とすら言えるかもしれません。第一章で論じた社会構成主義的ワークショップ観からすると、介入は極力しない方が良いのでした。実際にワークショップという思想に拠って立つ現代の演劇教育者たちは、なるべく介入しない方向で実践している人が多い様に思われます。例えば平田オリザは「教師が教えすぎる」ことを問題にし、「教えない勇気」について語っています[38]。この考え方は、竹内敏晴の様に参加者の身体の在り方に極めて強く介入する演劇教育者とは大きく異なります。しかしファシリテーターであっても、当然何もしない訳にはいきません。何らかの理由により協働の学びが促進されていないならば、何かしらの策を講じ、「促す」ことをしなければならないでしょう。ワークショップ論には、根源的なアンビヴァレンスが内在しているように思えます。

私も上記のワークショップに参加して、このアンビヴァレンスを強烈に体感しました。例えばそれは、「引っ込み思案な子」をめぐって引き起こされました。きっと、ワークに積極的に参加したら楽しい。しかしどうにも表情が暗い子どもがいる。この場に嫌気を感じているならケアをした方が良さそうだ。もし、もっと輪の中に入りたいのに、尻込みしてそうできていないだけなら、促してあげる必要もあるだろうか。ただ、表情は暗く「見える」だけで本当のところは分からない。表に現れていないだけで、その時間の経験をかみしめているのかもしれない。介入するのか、しないのか―例えば、その子にワークの中心的な役割を与えて、必然的に輪の中に引きずり込んでしまうという方法もあるでしょう。一対一でじっくり話してみて、カウンセリングのようなことをする人もいるかもしれません。参加者がいつの間にか楽しんで輪の中に「自発的に入ってしまう」ようなゲームを構想する、というアプローチもあると思います。当然、参加者の反応を全く気にしないという選択も考えられます。

実際の現場の雰囲気としては、一応放任の方向でワークが進んでいたように思います。それでも、子どもたちだけではなかなか作品としてまとまっていきません。最終日は時間

[38] 平田オリザ『わかりあえないことから』前掲書、pp. 45-48。

の制約もあって、松田正隆や俳優たちからのディレクションがありました。もし本当に放任するならば、作品の完成を諦め、むしろ失敗を経験して帰ってもらうという考え方もありえたと思います。しかし最終的には決して小さくない介入によって、松田正隆の意図する芝居から遠くなりすぎない、三つの小作品が「完成」しました。最後に観客としてその作品を観ましたが、面白いと思える瞬間が何度もあったように思います。

さてこのワークショップが開催された当時私は、社会構成主義的教育観に依拠していましたので、どちらかと言えば放任すべきではないだろうかと考えていました。しかしいざ現場に立つと、介入せずにはいられないという想いに強く駆られました。2 日目のメモは、介入の欲望が強く表に出て、実際に口を出してしまったことを告白しています。ワークに際して、松田正隆から参加者たちへ、人間や場の観察をしてほしいということは伝えられていました。しかし「どう」観察すれば良いかは指示されていない。本当は観察の仕方にも善し悪しがあるはずです。年齢や性別といった外面的な要素の観察だけではなく、もっと細部の情報や、環境と人間との関係などにも意識を向けた方が良いのではないか。このことが伝わっていなかったようなので、つい介入してしまったのです。

メモには記していないのですが、ここでの行動は、ロームシアター京都のスタッフの方にやんわりとたしなめられました。というのも私は本リサーチプログラムの「リサーチャー」として、いわば単なる見学者として参加していただけですから、本来介入する立場にはないのです。常識的に考えればおかしな行動だと自覚もしています。本リサーチの中間報告会でこのことを全体に共有した時にも、やはり戸惑いを伴った反応が多くかえってきました。例えば「立ち位置の不明瞭な人（半分劇場側の人間だが、ファシリテーターではない）が急に口を出すと、子どもたちが困惑するのではないか」、「演出家の意図（目的）に支障をきたすのではないか」、「子どもたちが思考し、自ら答えを導き出す時間を奪っているのではないか」、といったものです。逆に「困惑しても良いのではないか」というネガティブではない反応もありました。

それぞれの意見の背後には、それぞれの思惑、目的があります。当然、私の目的もあります。困惑という語を手掛かりに、この各々の目的の錯綜、その結び目に触れてみましょう。演劇教育における「困惑」は、「目的」とセットで考えることができます。活動の目的が、ないしその目的に向かう場が、何事かによって妨げられるときに困惑は生じます。あるいは単純に言って、無目的な活動の場に投げ込まれると、それも強烈な困惑を伴って経験されます。他方で、困惑することが思考や創造のきっかけになる、困惑こそが目的だという考え方もあるでしょう。実際、上記の私の感想にも困惑という語が何度か登場しますが、良い意味でも悪い意味でも使われています。私は松田正隆の説明が不十分で、つまり目的が明確になっておらず、子どもたちが困惑しているのではないか、と思って口を出しました。もちろん介入には躊躇しましたが、それでもなおせっかくのワークショップの時間が「もったいない」という想いが先行しました。私という異物が介入することによって生ずる困惑よりも、ワークショップの不明瞭さからくる困惑の方が解決すべき問題だと

感じたのです（ただし現場では、私はこんなに整然と考えてはいませんでした。もう少し衝動的であったことを告白しておかなければなりません）。

ここで厄介なのは、演出家の目的なるものが必ずしも明確に実在するのではない、ということです。私は本リサーチの最初から目的という語をしばしば強調してきました。教育には何かより目指すべき目的があるはずだし、それは演劇教育であっても同様だと考えていました。そして演劇教育を画策する人も、何かしらの目的を抱いているのであり、その善し悪しを判定する必要があるという思想が常に念頭にあったように思います。ただ、もし教育に恒久的に妥当しうる大きな目的があるとするならば、真正な価値や真理、あるいは「意味」があるはずです（人間とは、社会とは、世界とはこうあるべきだ、といったような）。しかしながら、第一章で紹介した社会構成主義というのは、まさにこうした「確かに実在する意味」という事柄から脱却することを目的としていたのでした。私は社会構成主義の思想に共感しながらも、それについて身体の底からは分かっていなかったと言えるでしょう。もちろん、絶対的な正しさはないとは分かったうえで、慎重に歩みを進めていたつもりでしたが、教育のことを考える度に「正しさ」に襲われてしまっていた。それは恐らく、私の責任感がそうさせたのだと思います。「正しくない」教育を、他者にほどこす訳にはいかない……。正しさの感覚から生まれる「責任感」、実はこれが演劇教育の躓きの石になっていたのです。

ワークショップから二週間後の回顧で私は、松田正隆のファシリテーションの仕方を「無責任」であったと、そして無責任であることの強みがあったと評しています。教育者が責任を感じて介入してしまいたくなってしまうのに対し、芸術家は無責任であり、そうであるからこそ子どもたちがそこから「何か」を学び取る契機があるのだと。今改めてもう少し考えてみると、松田正隆は無責任であったというより、目の前の些末な責任にとらわれていなかったのだと思います。単純に言えば、彼はただ作品が面白くなれば良いと考えていた。学校教育の現場で、教師は何をもって「責任」を果たしたと言われるでしょうか。生徒が希望した進路に進むことができたら、でしょうか。生徒が学習指導要領で定められた技能を習得したら、でしょうか。しかし例えば受験合格という目的を達成したところで、進学後に幸せな「正しい」人生を送れるかどうかは分かりません。教師の責任は、生徒が卒業するまでのわずかな間についてのみ問われます。その後のことに関しては無責任でしかありえないのです。教師が悪いというのではなく、教育の制度上、必然的にそうなるのです。もちろん、卒業後もずっと面倒を見続けるという特殊な状況も考えられますが。生徒からすれば、一人の教師からの介入は限定的な一つの出来事にすぎない。したがって教師が感じてしまう責任は、些末なものなのです。

同じことは、目的をもつ全ての現実的な営みについても言えます。些末な責任にとらわれると、些末な問題に目を向けなければならない。松田正隆は、そのような現実の些末さを逃れていたのです。先ほどの「困惑」をめぐる問題も、教育者や劇場スタッフとしての些末な責任にとらわれていたからこそ生じていたのでした。一応強調しておきますが、現

実に生きている我々は些末な責任にとらわれざるを得ません。場面毎に、様々な「正しさ」、目的を設定し、それに向かうための責任感を持つことは、生きていくために重要なことだとも思います。全員が誰に対しても何に対しても無責任だと色々問題も生じることでしょう。ただ芸術家は、その現実的な些末さから逃れる技術、あるいは性向を有しているがゆえに芸術家と言えるのではないでしょうか。松田正隆は、教育の大きな目的にとらわれず、ただ作品創作という目の前の事象へと向かっていった。そしてそうであるがゆえに様々な面白さを発見することができたのだと思います。この時、介入するとかしないとかいった判断基準は失効しています。

さてここまで、介入度と責任をめぐって問題を広げてきました。広げるだけ広げて、まだ解決はできていません。「正しい」「目的」にとらわれてはいけない、というところまでは、ある程度確かなものとして前提として良いでしょう。しかしその時、結局のところ介入をめぐるアンビヴァレンスをどう扱えば良いのか。演劇教育は全面的に無責任で良いのか。そうだとするならば結局演劇教育は「何でも良い」ということになってしまわないか。「何でも良い」を回避する術はないか―。実はここで扱ったワークショップは、厳密には本リサーチで言うところの演劇教育ではありません。というのも、ロームシアター京都の「劇場の学校プロジェクト」は「日本の舞台芸術界を担う専門的な人材育成事業」と銘打たれているからです[39]。1 章の整理に基づいて言うなら、これは〈演劇への教育〉、演劇を目的とした教育活動の一環です。もちろん、その背後には演劇教育への視座があるとは思いますが、少なくとも名目上は演劇教育ではない。このワークショップから見えてきた問題を踏まえて、改めて演劇の手段性を強調して、演劇教育について考える必要があるでしょう。次章でこれらの問題の総括をしたいと思います。

その前段階として、ここでいったん時間の問題に触れておきます。私が介入してしまった件に関して、「子どもたちが思考する時間が失われるのでは」という意見がありました。その意見自体には極めて強く共感しました。子どもたちが深く思考し、主体的に問題を発見、解決すべきなのではないかという目的意識がここにはあります。私も「もちろん、時間がたっぷりあれば」それも可能だったのではないかと振り返っています。何度もトライアンドエラーを繰り返し、その度にじっくり考える時間を考慮に入れたワークショップであれば、私も介入しなかったと思います。長期的な、例えば月 2 回、半年間の演劇ワークショッププログラムであれば、しばらく子どもたちのなすがままに任せるということも可能だったでしょう。したがって 1 日で 1 時間なら、3 日で 7 時間なら、半年で 30 時間なら何ができるかと考えることが重要です。このことは、演劇教育の原理の問題ではなく、いかに現実との折り合いをつけるかという、方法論の問題であると思っていました。考えるべき原理的な事柄が別にあるはずであり、まずはそれについて考えなければならないと。しかし第二章でも書きましたが、演劇というのは時空間の現実的な制約のもと

[39] ロームシアター京都「劇場の学校プロジェクト」https://rohmtheatrekyoto.jp/event/54384/（最終閲覧日：2020 年 4 月 20 日）

でいかに表現するかが問われている芸術形式です。時間の問題は、どうやら演劇教育にとって本質的なテーマの一つとなりそうだということが分かってきました。演劇教育の原理に、時間の問題が位置しているのではないか。このことを次章で論じ、本リサーチのまとめとします。

第四章　どうにか、理論的な総括―別のリズムで

本リサーチでは演劇教育について「目的」、「脱／画一化」、「人間主義」、「介入度」、「責任」といった語で考えてきました。最後に、これらの語で見出された問題に「どうにか」理論的な着地点を見出し、タイトルの「演劇教育は（いかにして）可能か」という問いに応えようと思います。理論的な総括をすると言っているのに、「どうにか」という副詞がついている。このことに違和感を覚える方も多いと思います。しかし私はこの語を、演劇教育を語る際の積極的な語として扱いたいのです。そのことを含めて、以下で見ていくことにしましょう。

まず対抗すべき（とされる）既存の画一的な教育、あるいは教育の画一性とはどういうものか、その本質に改めてアプローチしてみます。学校教育は、教える内容、教え方、様々に画一的であらざるを得ませんが、その中で最も抗えないのが授業時間です。朝 8 時半に登校し、45 分の授業を 4～5 コマこなし、部活動などをするにしても下校時刻にはきっちり帰る、といったルーティンを、基本的には小・中学校の 9 年間こなさなければなりません。このことを、規律正しい生活などといった表現で肯定ばかりするわけにはいかない。例えば数字の世界に魅了され、いつまでも算数をやっていたい子どもがいたとしても、45 分でその学びを終了させられてしまうのですから。学校は、人間にリズムを強制するシステムであり、そのことが子どもの教育の障害になっている場合も多くあるのです。

リズムの問題は、学校教育全体を覆っています。「定期」テストは集中的に学習するための周期を定めますし、そのテストでも、ある程度の速度で国語の文章や計算問題に向き合わないといけない仕組みになっています。もっとゆっくり文章を読み、そこから他の誰とも違う創造的な解釈を見出すことのできる生徒もいるはずですが、その生徒の読書のリズムは無視されてしまいます。決められた時間内で文意を正確に読み取る、という価値がここでは絶対的なものとされている。しかし授業時間、コマ数、定期テストの回数、６・３制という学年制、全て恣意的に決定されたものでしかありません。何か科学的な知見に基づいて決定されているということですらありません。別のリズムの教育もありえるはずなのに、たまたまそうなっているにすぎないのです。そうであるにも関わらず、リズムが既に決まってしまっていることについてはあまり疑問視されていないのではないでしょうか。しかし本当はこのリズムにあわない人たちが沢山いる。この画一化は子どもたちを、ひいては社会をかなり強く規定してしまっているのです。重要なことは、これは誰かが強権を発揮して定めたリズムではないということです。リズムの画一化は、責任者や権力者

の誰かを非難すれば解決するといった類の問題ではありません。社会全体がなんとなく受け入れてしまっている事柄であるだけに、脱画一化は極めて難しく、事態はかなり厄介だと言えるでしょう。

我々が抗うべきは、少なくともその一つは、この画一的なリズムだったのです。画一的なリズムを脱し、別のリズムを獲得すること。これこそ、演劇教育が可能になる条件です。日常的にも、別のリズムを意図的に導入している人はいると思います。一旦手を止めて考える。何も考えずまずやってみる。机に座って頭を働かせるだけでなく、外を歩いたり自転車に乗ったりして気分転換する。「緊急事態」でもゆったりした心を持つ。いつものルーティンを変えて、一本はやい電車に乗る―。リズムの画一化は良くないことであるということは、なんとなくでも体感されているのではないでしょうか。第一章で紹介した言葉を使えば、「まなびほぐし」をするべきなのはリズムだったのです。リズムという、イマイチつかみどころのないものを対象にすることに不満を覚える人もいるかもしれません。「これは結局何を言おうとしているのか、何の意味があるのか？」といった疑問も挙がると思います。しかし、つかみどころがないというまさにそのことが重要なのです。演劇や教育の「善さ」を求めようとすると、社会や国、あるいは個人など、何かを悪いものとしてやり玉に挙げてしまいがちになります。そしてその悪を是正するためにはこうすべき、といった強い「目的」に向かってしまいがちになります。当然、厳密に言えば「絶対的な善」も「諸悪の根源」も実在はしません。それについての「正しい知」はありません。諸個人の問題はそれを取り巻く家庭や学校などの環境、そしてその方向性を定める政治の問題であるとも言えますし、国の在り方は多少とも諸個人の欲望が反映されたものであるとも言えるでしょう。善悪の出どころは関係的なものでしかありえず、極めて複雑なのです。何かを善や悪だと前提して考えてしまうと、本来複雑なはずの諸問題が単純化されてしまう。演劇も教育も、演劇教育も、複雑さを複雑なままに相手どらなければなりません。分かりやすい価値基準や原理からは、距離をとらなければなりません。リズムというつかみどころのないもの、しかし確かに自分に、社会に、世界に感じ取ることのできるもの、これを問題にすることで、我々は複雑さに接近できるのではないでしょうか。

人間主義の問題の輪郭がこの文脈で理解されるでしょう。人間主義というのは、簡潔に言えば「正しい人間」像を絶対的なものとして最初に設定してしまうということです。正しい人間の在り方が存在するのであって、誰もがその正しさを目指さなければならない―この考え方を教育に適用すると、子どもを教育によって、正しい人間としての大人にしていかなければならないとされます。このことが教育にとっての極めて強烈な目的として現れます。何か大げさなことを言っているように聞こえるかもしれませんが、このような意味での人間主義は、ほとんど全ての人に多かれ少なかれ働いている考え方です。正しい人間像が自分の中にあるからこそ、子どもから大人に成長させるための教育は必要だとか、人間にはしかじかの能力が必要だとかといった考え方を無批判に肯定してしまうのです。この大きな目的に即して、定期テストや受験といった様な小さな目的が設定され、その達

成が子どもには課せられるでしょう。この考え方は決して当たり前のものではありません。人間主義的教育観は、極端な場合には、成長できなかったり、能力を獲得できなかったりした者を「人間」とみなさないような、差別主義や自己責任論に行きつくことになってしまいます。あいつは知的能力に問題があって生産性がないから、コミュニティの外側に隔離しよう。あいつは（学校で定められた画一的な学校教育を）しっかり学ばなかったから、生活に苦しむのは必定だ。あいつは他人との調和がとれない、他人を思いやることができない、主体性がない、自分の力で考えることができない―云々。

第一章で「脱教育」という言葉に触れましたが、ここには、まさにより良き人間の完成を目指す教育への批判が含意されています。「子ども」と「大人」を区別し、大人になるために教育が必要だとされ始めたのはせいぜいここ 200 年くらいのことでしかありません。子どもを大人より劣った、人間として未完成の存在だとするこの様な教育観は決して「正しい」ものではありません。しかし、学校教育制度のなかで育った我々は、人間主義とその目的性に強くしばられてしまっています。差別主義の種は自らのうちにも存していると考えなければならないでしょう。そして問題なのはこの考え方それ自体よりも、この考え方が、そのリズムが、無意識のうちに個人に、社会に浸透してしまっているというまさにそのことなのです。

この様な教育の人間主義とその目的に抗うように、多くの演劇教育は発想されています。それは大きく二つの方向に分かれています。一つは、本当の人間の能力は学校教育では育てることはできないので演劇教育を、というもの。もう一つは、子どもから大人への成長という発想自体が間違っているので、もっと別にある人間の本質に接近するために演劇教育を、というものです。一般的に信じられている演劇教育観の多くは、前者に分類されると思います。演劇は人間の成長にとって良いものであるというこの筋道を、冨田博之などはかなり自覚的に歩んでいたと言えます。後者としては例えば、目的的な成長に対する「無目的な遊び」を志向する日本のドラマ教育の潮流が挙げられます。あるいはまた高尾隆の、社会化された大人から子どもの創造的な状態へ、というテーゼもここに並べることができるでしょう。これらのいずれもが、教育の画一的なリズムに対するオルタナティブとして、重要な思考、実践です。しかし強調しておかなければならないことは、既存の教育に抗して人間の本質をとらえようとすると、また別様の人間主義に陥ってしまうということです。画一化に抵抗する「リベラル」な人達も、あの政治家は差別主義的な発想をしているから悪だ、といった様な考え方をしてしまいがちです。根源的な問題は、何故その様な発想がその人に生まれてしまったのか、を問うことです。特定の個人を悪と定める身振りは、差別主義、自己責任論の裏面にあたります。悪の出どころは極めて複雑です。もしこれをなくしていきたいと考えるのならば、特定の対象をバッシングすることに終始してはならないでしょう（何かを、誰かを非難するという「パフォーマンス」をする必要は、時折あるかもしれませんが）。

さて人間主義を脱していき、複雑さを複雑なままにとらえるための鍵が「別のリズムを

獲得すること」にあります。ただし、そのとき必ず押さえておかなければならないのは、やはり「決して正しいリズムが存在するのではない」ということです。演劇活動の周りには、様々なリズムが混在しています。遊びの自由さ、言葉と身体を開放していく際の弛緩、創作に向けたじっくりとした試行錯誤、作品発表間際の追い込み、上演時間中の緊張感、作品鑑賞後の自由に考えたり考えなかったりする個人的な時間……全てが異なるリズムで進行します。あるいは単純に、もし 2 時間の作品を作るとなったら、その中にも様々な緩急をつけることになるでしょう。このいずれもが、日常、特に学校とは異なるリズムの獲得の契機になりえます。しかし特定のリズムを正しいものと考え、特権化することは避けなければなりません。例えば、一年間に月 2 回、決まった 2 時間に同じ参加者たちに向けて演劇ワークショップを開く機会を得たとしましょう。ここで毎回遊びとしての演劇教育を継続しているだけでは、新たな画一的なリズムを生んでしまう恐れがあります。長い期間があるならば、創作に手を出してみるとか、「遊び」の中でも様々な時間感覚を試すなどといった様に、リズムに変更を加える工夫が必要になります。遊びや創造活動も、完全に同じリズムで繰り返しているだけなら惰性を帯びてきてしまうということは、経験的にも容易に理解されることでしょう。

生活のためには、目的的な時間性から逃れ続けていてはいけない。恐らく時にはぐっと集中して、目の前の目的に取り組む時間も必要でしょう。長い期間、継続的に鍛錬をつんでいくことが求められることもあるでしょう。自分の心地よいリズムにのみ耽溺し、それを「欲望」しているだけではいけません。恐らく、演劇教育が「教育」である限り、教育者は子どもにとって、常に別のリズムに開くためのアクターでなければなりません。言い方を変えるなら、教師は「子どもに正しいリズムを付与する」のではなく、「既存のリズムを絶えず中断していく」ことを目指さなければならないのです。現代教育学者の一人ガート・ビースタという人が、社会構成主義的な考え方を批判する形で独自の教育学を展開しています。彼は『教えることの再発見』という著作で、ファシリテーターが場を整え、促すだけのことを「教育」と呼ぶことはできないと言っています。やはりあくまで教育は教えることでなければならないと[40]。では、「教えること」とは何か。彼はそれを「欲望の中断」であると主張します。人は、単に自分がそうしたい、あるいはしたくないという欲望に身を任せていてはいけない。教えることによって子どもの欲望を中断し、精神も身体も外の世界に開かれるべきだと言うのです[41]。演劇教育の歩みは、ビースタのこの中断の教育学とある程度軌を一にするでしょう。ただしビースタの議論は、中断されるべき「欲望」について考えようとする時、それを「個人」のものに還元してしまうところに問題があります。当人がその欲望を抱いたのは、まわりの人や環境に影響を受けてのことかもし

[40] ガート・ビースタ『教えることの再発見』東京大学出版会、2018、pp. 88-90。
[41] 同前、pp. 29-30。中断の具体的方法は「実にさまざまな方法で行われうる」としか規定されていない。ただその中断は、何かをしなさいとか、してはいけないといったような道徳的な強制、検閲によるものであってはならないと強調されている。

れません（哲学的に言えば「欲望」というのは、まさに他者との関係の中でのみ生ずるものです)。そうであるならば、その環境にもメスを入れなければならないでしょう。リズムという概念の良いところは、月日の歩みや学校の時間といった外的な環境にも、かつ同時に内的なもの、個人的なものとも考えられる点です。内／外的に画一化されてしまっているリズムに抵抗する仕方で、演劇教育は「リズムの中断」を原理とするのです。

何故リズムの中断は人間主義を回避することができるのか。「介入」問題を通じて、これまでの議論を総括したいと思います。本稿で度々登場した社会構成主義的な教師＝ファシリテーター論では、教師が正しい知を伝達するという教育モデルが批判されていました。これは基本的に子どもたち自身のパワーを信じる、という発想に基づいています。極端に言えば、教師は子どもが自由闊達に学ぶことのできる場を設定しさえすれば、後は彼らが自発的に問題を発見し、考え、創造していくはずだということです。後は子どもたちが道を踏み外しそうになったときにのみ軌道修正すれば良い。教師が知識伝達というパワーを働かせる必要はなく、ただ促せば良いのだ、ということでした。しかし、ここで展開しているリズム論に即して、ファシリテーターについての見方に変更を加えましょう。ファシリテーターは既存のリズムを中断するという仕方で、極めて強く教育的な介入しているのです。子どもの自主性、主体性に任せるのだという文言で逃げるのは止めにしなければなりません。ファシリテーションによって、ワークショップの場を設定することによって、知らぬ間に世界に強く流れている画一的なリズムを中断する、これを強く賭けなければならないのです。

生の在り方は多様です。一つの生のうちにも、複数のリズムが混在しています。環境によってもリズムは様々に変容します。そうであるにも関わらず、人間には誰しも自ら学んでいくパワーが内在しているのだ、教育は押し付けをすることなく、そのパワーの可能性を拓くものなのだと、強烈に、絶対的に信じてしまうと、これはやはり人間主義へと向かってしまいます。日本で最も偉大な教育学者の一人、佐藤学は、自らも理論的典拠としていた社会構成主義的原理を自己反省する仕方で、次のような標語を立てていました。「あらゆる差異よ、万歳！」[42]。信じられるものは、信じても良いものは、「人間」一般やその可能性ではなく、誰もがそれぞれに異なっている、そして誰もが環境に即してその都度様々に在り方を変えていく、というまさにそのことだけなのです。生理学的な比喩が好きな人のために言えば、心臓のリズムは誰一人として同じではありません。一人の人間であっても、朝と夜、昨日と今日、誰といるか、疲労はあるか、その他無数の状況に応じて鼓動の速さは異なってくるはずです。もしパワーなるものがあるとすれば、それはやはり子どもにただ内在している訳ではなく、状況、環境との関係の内に発現したりしなかったりしているのです。したがって、子どもの潜在的なパワーを信じるというのではなく、パワーの発揮が不可能になっている条件、あるいはそれを可能にする条件としてのリズムをつ

[42] 佐藤学「現代学習論批判」『講座学校５　学校の学び・人間の学び』柏書房、1996、p. 184。

ぶさに見て取らなければならないのです。

教育は介入をしないのではない。介入をするのも、子どもにではない。あくまでただリズムへの介入。そして演劇教育の「介入」は、特定のリズムを押し付けることではなく、ただリズムの中断がなされる限りにおいて肯定されなければなりません。このことを徹底するならば、「人間」は特権化されえないでしょう。正しい人間が存在するのではなく、人間がより正しく生きていくためにはどの様にすれば良いか、ということが問われ続けることになるのです。

第三章で記述した、「劇場の学校プロジェクト」での私の介入はどうだったか。子どもたちが、放任されてじっくり考えるというリズムを獲得するには、やはりあまりにも時間が短かった。それよりは、他人の様々なリズムに目を向け、場を見る、一人の人をじっと見るといった活動の核に触れる契機を得る方が重要だったと思います。その限りでは、決して子どもたちにとっては悪い介入ではなかった（しかしそれが常態化して、何かある度に口を出してしまうのはダメなはずです……し、実際にスタッフの方にたしなめられなかったらそうなっていたと思います）。ただ、そこで私に欠けていたのは、環境への視座です。つまり私は、放任されて困惑している子どもたちばかりを注視していた。そして、彼らの悩みの種を取り除くための直接的なアドバイスをすることしか思いつかなかった。ごく単純に、ファシリテーターたちとコミュニケーションをとるとか、自分も参加してその態度をそれとなく見てもらうとか、恐らく様々な方法があったはずです。一回限りの介入としては必ずしも悪いことではなかったと思いますが、反復すべき正しい態度では決してなかったと言えると思います。

私には、演劇教育の批判的検討を通じた、より「大きな目的」がありました。民主主義の再検討です。インターネットメディア、スマートフォン、SNS 等が発達した現代では、どこかにコミュニケーション不全の問題があり、民主主義が機能していないのではないか。これを演劇教育によって解決できないか、といった様な問題意識がありました。その意味で平田オリザの、わかりあえないことから出発し、現実的な制約とも「どうにか」折り合いをつけていくという民主主義的なコミュニケーション教育のプログラムに、私は強く共感しました。しかし、このプログラムは、現実に作用しているリズムに「どうにか」あわせていくという発想を基盤にしています。彼も自認していることですが、これは「現状追認」型の思考です[43]。画一的なリズムの中でも上手く立ち回るということ―生きていくためには間違いなく必要なことですが、演劇教育がそこに、少なくともそこだけに留まるわけにはいきません。人は、生きているとどうしても現実の原則に引っ張られてしまう。生命維持に関わる活動が優先され、「不要不急」なものは二の次にされてしまいます。そのため、「現実と折り合いをつける」という方法の多くは、現実に忖度し、妥協す

[43] 『コミュニケーション力を引き出す』前掲書、p. 250。

ることに終わってしまうのです。もし演劇教育が学校で通用しているリズムを中断するのでなければ、その意義はほとんどなくなってしまうでしょう。

それゆえ「どうにか」という副詞、これを現実との折り合いをつけるために使うのではなく、現実のリズムを中断していく可能性を探るために使わなければならない。確固たる正しさも善も存在しない、そのため当然、普遍的な理論や原理を探すことはできません。しかしその中でもどうにか良く生きていくために、「正しさ」を、「善」を、「人間」を、まさに問い続けなければならない。現行の社会、とりわけ学校教育のリズムの最中では、その様な問い直しをすることは現実的に極めて難しいですが、演劇教育ならばそれが可能かもしれない。流れに身を任せず、どうにか、別のリズムで。

おわりに　他者へ

リズムとあわせて、演劇教育のもう一つの根幹をなさねばならないはずの「他者」について触れて、本リサーチを終えたいと思います。まだ十分に思考を深められているとは言い難く、アイデアの提示にとどまりますが、今後の展望の足がけとしてお読みいただければ幸いです。

演劇も教育も、言うまでもなく他者に大きく関わりますので、演劇教育も他者を主題にすべきだということはほとんど間違いない。しかし「演劇／教育と他者」という問題設定は、あまりにも自明であるが故にあまり主題化されてこなかった様に思います。現代の演劇教育観の一つの範例ともいうべき高尾隆の考え方から、演劇教育の他者論に接近してみましょう。彼は他者について、師であるジョンストンの考えをまとめて次のように語っています。

> ジョンストンのインプロの方法論を用いた教育実践は、他者と直接的に接することができるように、からだをほぐすこと、受け容れること、他者を喜ばせること、頑張らないことなどなどを学ぶようになっていた。そのことによって、個人は、自分にさまざまな知識を与え、インスパイアしてくれる領域としての他者、自分にどのような行動をすれば相手を喜ばすことができるかを教えてくれる場としての他者とスムーズに相互作用することができた。このことが、協働で創造する基盤として働いていたのである。[44]

高尾隆＝ジョンストンにとって他者は、受け容れ、喜ばせ、その上で協働的に活動をしていくための仲間のような存在です。創造性のために、自分と他者とのスムーズな相互作用が求められています。自分と他者のリズムは異なるけれども、その間をなだらかに繋いでいって一つのリズムをつくっていくといったようなイメージがここにはあるのです。これは、社会構成主義的ワークショップ論に通底している考え方です。また、彼らのインプ

[44] 高尾隆『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか？』前掲書、pp. 341-342。

ロ論では「見られることへの恐れ」を取り除いていくことが求められていました。何故恐れているのかを考え、口に出し、自覚していくことで、見られて嫌だという感覚をなくしていくことが、創造性にとっては肝要だとしています[45]。このことはドラマ教育がシアター／ドラマの区分をし、人から見られるのではない限りでの「ドラマ」を考えていたことと同じ方向性だと言えます。すなわちどちらも「他者から見られている」という感覚を無化、あるいは中和しようとしているのです。

このとき、本来的にわかりあえないものとして他者はどこにいってしまうのでしょうか。「協働」の活動ばかりが強調されてしまうと、結局他者はどうにかすればわかりあえるものとして考えられてしまうのではないでしょうか。わかりあおうとしてはいけないというのではもちろんありません。しかし世界の複雑さに接近するためには、わかりあえない他者の「わかりあえなさ」を担保する必要があるのではないか、ということなのです。今私は、その一つの可能性が、もしかしたら「作品」のうちにあるのかもしれないと考えています。先ほど紹介したビースタが、教師は生徒について知りすぎてはいけない、ということについて論じていました。生徒がどういう人間で、どういう能力を持ち、何を好み何を欲望しているのか―これを知りすぎてしまうと、中断の原理が働かなくなってしまうと言うのです。生徒のことを知りたいというのは、教師の欲望でしかない[46]。なるほど、対話をして生徒を知ろうというのは、「わかりあえるはずだ」という考えに基づく他者性の消去の欲望です。このとき、教師は「生徒にあわせた」教育を施すことになります。この態度は、リズムの中断を可能にするでしょうか？ 教育を生徒にあわせていくというとき、「正しさ」の観念にとらわれてはいないでしょうか？

「責任」をとろうとする教師ほど、対話をしようとすると思います。しかしリズムの中断という観点からすると、ある程度「無責任」である方が、もしかしたら良い。ただ、生徒を目の前にしたら責任感が生じてしまう。それに、リズムに対して敏感であろうとするならば、生徒をつぶさに見ること、対話もやはり必要になる……。そこで「作品」です。作品、あるいはフィクションは、対話ができない。あるのは観る側からの一方的な鑑賞や批評だけです。いわば、作品は絶対的な無責任を有しているのです。しかし確かに鑑賞者に介入している。私は演劇教育における作品の位置を、あまり高く見積もっていませんでした。そして作品創作も重要であるとする冨田博之の議論を、どちらかというと古い考え方、乗り越えられたものとして考えていました。しかしこの無責任なものという意味で、「作品」について、考えなおす必要もあるだろうと思い始めました。ただしもちろん、教師が生徒に向けて書いた戯曲といったものではない方が良いはずです。そこには教師の責任感が入り込んできてしまうでしょうから。いかなる仕方で作品を選ぶかといったことが、また大きな問題になるでしょう。リズムの中断を原理とする演劇教育にとっては、「良い作品」、「完成度の高い作品」を選ぶ必要はないかもしれません。悪いと思ったこと

---

45 同前、pp. 72-73。

46 ガート・ビースタ『教えることの再発見』前掲書、pp. 138-144。

について、何故悪いと思ったのかを考えることもきっとリズムの中断の一つの方法として有効かもしれません……。ここまで書いたところで、締め切りがきてしまいました。このことについては、別のリサーチを待つことにしましょう。

新型コロナウイルスの蔓延は、様々なリズムを崩しました。オリンピックは第二次世界大戦後初めて、4年に一度のリズムを狂わされることとなりました。テレワークが各所で開始され、９時１７時（クジゴジ）という就業形態も常識ではなくなりました。そしてもちろん、教育も画一的なリズムを保てなくなりました。いずれにせよ経済活動を含め、生命維持をめぐっては厄介な事態であったことは間違いありません。演劇も教育も、演劇教育も、まず集まることができないので、多くの試みが中止にされざるを得ませんでした。しかし、リズムの中断という観点からすれば非常に良い契機だったとも言えます。これまでのリズムが必ずしも「正しい」訳じゃなかったのだと、各所で発見されたことでしょう。どこにリズムの中断のきっかけがあるかは分からず、それは半ば偶然的にしか訪れません。完全に意図して起こせる様な中断はもはや中断とは言えないのです。ある程度、偶然にゆだねる勇気、無責任さを受け容れる勇気、それでもなおリズムの中断へと決然と向かう勇気。教師として、ファシリテーターとして、「大人」として、リズムの中断を志向するからには、これまで自分が依拠していたリズムでは理解しがたいことにも、どうにか自らを開いていく必要があるでしょう。

以上のことは、あくまでどうにか見出した原理論です。それは原理的に言って、決して正しい訳ではありません。ただ、既存の教育に抗うために、性急に演劇教育を求めてしまっていた人もいるでしょう。演劇教育について、考えあぐねて停滞してしまっていた人もいるかもしれません。願わくはこのリズム論が、誰かの演劇／教育観のリズムを中断せんことを。

舞台芸術のアーカイヴ

観客の記憶とアーカイヴ――未来に向かって、いま語ること

中谷森

はじめに

本文は、2019 年度リサーチプログラムの「舞台芸術のアーカイヴ」というテーマに、「観客の記憶の継承」という観点からアプローチしたリサーチの最終報告である。以下にその説明を試みるように、観客の記憶とは、「アーカイヴ」という言葉が意味するところの資料保存の考え方とは相容れない側面を持ち、両者はむしろ相互補完的なものとして捉えられなくてはならない。おそらく、「舞台芸術のアーカイヴ」というリサーチテーマが本当に意味するところは、一瞬一瞬のうちに消えていく作品を何らかの形に留め、演者と観客をはじめとする人々の身体に刻まれた知恵や知識を受け継いでいきたいという、未来に対する私たちの願いであり、責任である。しかしこのとき、観客の記憶がその内に収まりきらないように、アーカイヴはその一翼を担うに過ぎない。すなわち、「舞台芸術のアーカイヴ」というテーマ設定の根幹に、自らの範疇を越えていく眼差しが備わっているともいえる。観客の記憶とその継承について考察することは、「舞台芸術とアーカイヴ」について考えるとともに、未来との関わりにおいて現在を生きる私たちの記憶について思考することである。

同時に、私にとって二年目となるロームシアター京都でのリサーチとして、昨年のリサーチから派生し引き継がれた問題意識もまたここに通底している。昨年のリサーチでは、私が「ヴィジョン」と名付けた、観客が肉眼で捉えたものとは異なる像を舞台上に見るような体験について調べるため、上演後の観客へのインタビューを中心とする調査を行なった。[1]個人的な視点を交えていえば、これまで文献研究を主としてきた私にとって、現実の観客との接触を通じて行われる調査は新鮮であると同時に戸惑いを生むものでもあった。というのは、通常であれば語られることなく過ぎてゆくかもしれない観客自身の経験や記憶に、私自ら働きかけ外在化させるという手法がはらむ課題の方が、インタビュー調査の内容以上に注意を引くものとして浮かび上がってきたからである。その上で、記録の方法自体を問う今年度のリサーチでは、語り手と聞き手の一対一の関係からなるインタビューではなく、観客同士が互いに語り合うグループディスカッションの形式に着目し、先行事例の調査と共に実践的な取り組みへと最終的に繋げることができた。こうして、2020 年 1 月 26 日に BARACKE 制作の『新翻訳「タンタジールの死」リーディング上演』の協力を得て開催さ

[1] 中谷森「観客の体験とヴィジョン――『シリーズ　舞台芸術としての伝統芸能 Vol.2「鷹姫」』をめぐって」『ロームシアター京都 リサーチプログラム 紀要―2018 年度報告書』（2018）：6-29 頁。

れた『アーカイヴ企画：「タンタジールの死」をかたりつづける』というプロジェクトは、計画と実践のプロセスを通して一つの思考の装置となり、以下に展開される考察にまたとない材料を提供してくれたものである。

上記の二つのテーマは密接に絡まり合いながら、「未来の観客のために、現在を生きる観客は何をどのように語ることができるのか？」という問いに答えようとするものである。下記に論じるように、未来に向けて記録資料を保存することと、現在において作品にまつわる記憶を語ることは本質的に異なる機能を持つ。このため、上演を観た現在の観客が、未来への記録のために何かを語るという際、その目的づけにはある種の矛盾が生じると考えられる。この矛盾は、今年度のリサーチを通じて私自身が抱えていた課題であり、そのような問題含みの状況の中から生まれてきた問いと、それに対する一つの解決策として見えてきたものを、以下の報告として記す。

1. 舞台芸術の記録と観客の記憶

記録の客観性を重視するアーカイヴにあって、主観的な作品の受容プロセスがその記録保存の対象として考えられることは稀であるといえる。しかし同時に、映画や造形芸術と異なり上演作品そのものを保存することができない舞台芸術にとって、観客の記憶は作品の記録の本質に関わる問題ともいえるのである。本稿への導入として、この点についてまず考えてみよう。

舞台芸術のためのアーカイヴにとって第一の課題とは、上演とともに消えゆく作品をいかに記録するかということにあるといえる。ヴィデオカメラのみならずスマートフォン等の普及により、動画の撮影がこれまでになく身近なものとなった現代は、舞台芸術にとって幸運な時代でもある。舞台芸術作品を記録する一般的な手法としてヴィデオレコーディングが急速に浸透し、記録映像のコレクションは、アーカイヴの重要な構成要素へと発展した。とはいえ、映像が全てを取って代わったわけではない。映像が主流となる以前の演劇作品にとっては、台本がその上演の様子を知る貴重な資料だったのであり、今でも上演台本の資料的価値は高い。また舞台写真も重要な記録の一つといえよう。無論、舞台芸術に関する様々な資料を集めるアーカイヴの収集対象は、作品そのものの記録に留まらない。舞台衣装や小道具など作品の一部分が保存されることもあれば、公演のチラシやパンフレット、上演や劇場の運営に関する様々な資料など、広く演劇文化に関わる資料も多く含まれる。しかし、作品をいかに記録し保存するかという問いは、作品自体が不在である舞台芸術のアーカイヴに特有の課題として、とりわけ検討を要するものだといえる。

このとき、作品をいかに記録するかという問題は、単に技術の変化や進歩に左右されるだけでなく、そもそも舞台芸術作品とは何かという理念的な問いと切り離すことができない。例えば、上演台本の代わりに記録映像をより作品に近い記録と見なすことは、カメラ技術の出現によって生じただけでなく、戯曲中心主義への批判や、総合芸術としてのパフォーマンス性の重視といった演劇理念の変化を暗示する。この点では、映像という記録媒体もまた反

発を生み出してきた。しばしば耳にするように、現代の舞台芸術は、映画やテレビ、より昨今ではネットフリックスやユーチューブといった複製芸術の勃興に対して、観客と共有された「今・ここ」のライヴ性を強調してきた。ライヴ性を舞台芸術の本質と見なすものにとっては、その複製である記録映像は、舞台芸術そのものの価値を脅かすものと捉えられる。このように舞台芸術とは何かという理念は、再現不可能な上演のうちの何を記録するのかという問いと重なりながら、異なる記録の手法の有効性を主張し批判してきたといえる。

このとき、観客の記憶への関心もまた、舞台芸術の理念的な問いと、それが生み出す種々の対立の中から生じるものである。舞台芸術のライヴ性を強調する議論において、舞台芸術の作品とはまず何よりも観客と共有された経験を指す。エリカ・フィッシャー＝リヒテが述べるように、舞台芸術の作品とは舞台上で起きたことだけを指すのではなく、観客の知覚や反応との相互作用を含めた「出来事」全体を意味するものだという考え方は根強い。[2]ここから、作品に最も近い「記録」とは、上演を観たものの記憶に他ならないという主張が生じてくる。演出家のピーター・ブルックは、「唯一の記録は、彼ら［観客］が記憶しているものであって、劇場［における記録］とはそのようにあるべきだ。」[3]と述べている。このように考えれば、舞台芸術の記録とは、いわば客観的な視点から撮影された映像や写真だけではなく、観客によって経験され生き続けられている記憶を含めたものでなくてはならない、という主張には一定の説得力があるといえよう。

しかしブルックの言葉に示唆されているように、「記憶こそ上演の記録である」という表現が意味するのは、記録そのものの否定でもある。観客が知覚したり経験したものの記憶が、作品の記録にとって重要な一要素であることを認めるに留まらず、そうした記憶こそ本質的な記録なのだと言い切ることは、結果的に、記録と記憶を相容れないものとして捉えることにつながってしまう。そこで観客の記憶はいかに記録可能かという問いに思考を派生させることはできないのである。本リサーチの目的とは、まず何よりも、未来に向けて何らかの資料を残すという記録の使命から、その方法を考えることであった。ゆえにここで求められるのは、ヴィデオレコーディングといった現在一般的になりつつある媒体に対して、観客の記憶の優位性や正当性を主張しようという態度ではなく、不完全な痕跡にしか過ぎないとしても、観客の経験とその記憶という舞台芸術にとって重要な側面を、その記録に取り込むにはいかなる方法がありうるか、を問う実践的な態度であろう。当然このような立場にとっても、作品を記録するものとして観客の記憶が持つ重要性は変わらない。舞台上で実際に起きたことの記録だけでなく、それが観客にどのような印象を与え意味を持ちえたかといった情報を含めて考察することで、過去の上演作品をより立体的に立ち上がらせることが

---

[2] エリカ・フィッシャー＝リヒテ著『演劇学へのいざない』山下純照、石田雄一、高橋慎也、新沼智之訳（国書刊行会、2013 年）、77 頁。

[3] Annabelle Melzer, “Best Betrayal”: the Documentation of Performance on Film and Video, Part 1’, *New Theatre Quarterly*, Vol. 42 (1995): 147–57 (p. 148)における引用。

できるようになろう。

2. 実施企画の概要について

今回のリサーチでは、BARACKE 制作の『新翻訳「タンタジールの死」リーディング上演』(以下、『タンタジールの死』リーディング上演）の協力を得て、上演後に鑑賞作品について観客同士でディスカッションを行うことを趣旨とした 1 時間程度のパイロットプロジェクト『アーカイヴ企画 :「タンタジールの死」をかたりつづける』を私自ら開催できる運びとなった。後続の議論は、この企画の計画と実施、また振り返りのプロセスを通じて生まれてきたものである。ここで先に企画の概要について簡単に説明しておきたい。公演は京都上京区の Social Kitchen で上演され、企画は 26 日 14:00 開演の公演終了後に劇場内にて開催された。少人数の公演ながら、プロダクションの協力もあり今回は 3 名の観客の方に参加いただくことができた。また今回の企画では、出演俳優にも参加してもらうこととした。結果的に、俳優 4 名とスタッフ 1 名が参加し、私を含めた 9 名でディスカッションを行った。

ディスカッションの概要は、終演後の劇場内にて参加者が輪になって座り、作品について語り合うというものである。進行の大まかな流れとしては、まず私から「作品のアーカイヴにおいて、観客の記憶をどのように記録に含めることができるか」をテーマとした調査の一環であることを説明した上で、「気軽に、かつ自由に」作品について語り合うという企画の趣旨を説明した。そのうえで、参加者に一枚ずつインデックスカードを配布し、当日観劇した公演の感想について、まず簡単に記入してもらった。その後、それぞれがカードに記入したことに基づきながら（無論、まったく異なることを話してもよかったのだが)、座っている順番にそれぞれが抱いた感想を話すよう促した。その際、話された事項について質問や付け加えたい感想などがある場合には、自由に発言してもらう。全員が話し終えた後、それまでの話の中で浮かび上がってきた疑問や感想などについて自由に会話できる時間とした。終了時刻が迫ったところで、もう一度インデックスカードを配布し、それまでの話を通じて生まれた新しい感想や、最初に抱いた感想から変わったことなどがあれば、自由に記入してもらう。そして最後に、調査協力依頼書とアンケートを合わせたものを配布し、記入・提出後に解散となった。

先に、後続の考察の際に留意すべき点として、今回のプロジェクトの中で浮かび上がってきた課題について述べておく。まず今回の企画では人数の課題が浮き彫りになった。今回、より活発な意見が出るのではないかと考え、3 名の観客の他に、俳優 4 名とスタッフ 1 名にも参加してもらっている。俳優との交流が、観客に参加するきっかけを与えるのではないかという思いもそこにはあった。しかし、結果的には、9 名では最初に一巡して話すだけで多くの時間がかかってしまい、1 時間の企画では話の内容が浅い部分に留まってしまったと思

われる。[4]また、もう一つの反省点として、企画終了時のアンケートを通して、参加者に「記入したインデックスカード」「企画内での発言」「添付のアンケートへの回答」について調査報告書等での公開の許可をもらうこととしたが、3 点すべてに同意が得られた回答者は 1 名に留まったことが挙げられる。このため、下記の議論では、実際の観客による発言や記述についてはやや具体性を欠いたものとなることを承知いただきたい。

今回のプロジェクトでは、観客同士が自由に「おしゃべり」できる場に、アーカイヴや記録というコンセプトを取り込むことを一つのテーマとしている。未来に向かって記録するということを念頭に置いた上で、観客は何を語るのかという点を明らかにしたいと考えたからである。この課題は、私自身のリサーチの主要なポイントであったが、同時に、今回の企画に協力いただいた『タンタジールの死』の翻訳者の横田宇雄氏との当初の会話の中で浮かび上がってきたテーマでもあった。横田とは、今回の企画について依頼した際にまず電話で話を伺ったが、その際、今回の『タンタジールの死』リーディング上演を経て、上演と再演を重ねていきたいということ、その際に観客の意見を取り入れる試みについて検討しているということを伺った。本企画が公演の今後の展開に向けて、何か有効なものを生み出せるかもしれないという展望は、未来での活用に向けたディスカッションという目的性をより具体的に思考させてくれるものであった。また、更に私にとって興味深かったことは、横田氏との会話の中で、今回の公演そのものを、『タンタジールの死』という戯曲が持つ歴史への参与と捉える大きな歴史観が浮かび上がってきたことである。そこで今回、ささやかなアイデアではあったが、参加者に感想を記入してもらう用紙として、記録のイメージを想起させるインデックスカードを用いている。また、テキストが持つ歴史性というテーマから、インデックスカードに『タンタジールの死』のテキストからの引用をランダムに記入したものを用意し、話の材料として手に取ることができるよう中央のテーブルに配置していたが、これに関しては時間の都合上十分に生かしきることができず、今後に課題を残すものであった。

3. 観客の記憶とはなにか

続いて、記録しうる記憶とは何かという点に踏み込んで考えてみよう。作品にまつわる観客の記憶の一端を記したものとしてまず思い浮かべられるのは、書籍や新聞、雑誌、またウェブサイトに掲載された批評文の類であろう。こうした個々の作品についての劇評や公演評、また様々な観点から書かれた批評文は、書き手の解釈だけではなく観客として書き手が

[4] 「トーキング・シアター［Talking Theatre］」という観客によるグループ・ディスカッションを通じたオーディエンス・リサーチを行なっているヴィルマー・ソーテによれば、グループ・ディスカッションの人数としては、「一人の人間によって支配されるには大きく、派閥に分かれてしまうには小さい」人数だとして 7 人が適切な人数だという。(Wilmar Sauter, *The Theatrical Event: Dynamics of Performance and Perception* (Iowa: U of Iowa P, 2000), p.176)

抱いた印象や感想を知る上でも演劇の研究にとって重要な資料を提供するものである。それに付随して、現代ではブログやツイッターなどのソーシャルメディアが普及することで、出版には手の届かない一般の観客が、作品についての感想や批評を公開することのできる機会も圧倒的に増えた。正式に出版されないものとしては、故人の日記や手紙から重要な資料が見つかるということも歴史的にはよくある事象である。ところでこれらの事物は、いずれも本来的に記録やアーカイヴへの収録を目的として書かれたものではなく、その目的の多くは批評やコミュニケーション、自己表現など別のところにある。こうして外在化された作品にまつわる記憶は、劇評であれば批評という目的のために引き合いに出される副産物であって、その記述自体が目的ではない。先の企画概要にも明らかなように、今回のリサーチは、記録という目的を念頭に置いた上で、書くことと話すことを通じて観客が自ら語る作業、またそこに現れたものとしての観客の記憶にまず着目するものであった。

この点に関して、イギリスにおけるいくつかの先行事例から示唆を得ている。その一つは、オーラル・ヒストリーと呼ばれる方法論を用いたものであり、これはまさに観客の記憶のアーカイヴ化と呼びうる試みである。オーラル・ヒストリーとは、近現代史において歴史的事件の当事者にインタビューを行う方法論であり、後述する記憶研究の台頭と並行して発展してきた新しい歴史叙述の手法である。演劇の観客を対象としてオーラル・ヒストリーによるアーカイヴ構築を試みたものとして、イギリスでの先行事例を二つ挙げる。2003 年から 2008 年にかけてブリティッシュ・ライブラリーとデ・モントフォート大学が共同で行なった〈シアター・アーカイヴ・プロジェクト［Theatre Archive Project］〉は、1945 年から 1968 年のイギリス国内の演劇文化についてのアーカイヴ構築を目的とするもので、その一環として演出家や演者、舞台関係者などの演劇の実践者と観客の両視点から当時の演劇文化について聞き取り調査を行い、その録音をウェブ上で公開している。[5]似たような取り組みとして、ブリストル大学と、ブリストル・オールド・ヴィック劇場、演劇制作会社の MAYK、クリエイティヴ会社 Pryxis Design の共同で 2012 年に設立された〈メモリー・オブ・シアター［Memory of Theatre］〉と呼ばれるプロジェクトがある。シアター・アーカイヴ・プロジェクト同様、演劇の実践者と観客の両者を対象としているが、このプロジェクトでは期間の設定はなく、十数年前から現在に至るまでのブリストル・オールド・ヴィック劇場に関するインタビューがレコーディングされ、ブリストル・オールド・ヴィック劇場のホワイエでその録音が流された。[6]

---

[5] Theatre Archive Project のインタビュー音声とトランスクリプトは、次の url からアクセスできる：https://sounds.bl.uk/Arts-literature-and-performance/Theatre-Archive-Project（2020 年 3 月 13 日現在)。

[6] Panayiota A. Demetriou, ‘Remembering Performance Through the Practice of Oral History’, from *Documenting Performance: The Context and Processes of Digital Curation and Archiving*, Ed. by Toni Sant（London: Bloomsbury, 2017）pp. 83-92.

オーラル・ヒストリーは元々歴史学の方法論として編み出されたものであり、そこでは過去の事実を補足する証言としてまず価値があると考えられる。この点、舞台芸術の記録作業は歴史学的検証とは異なるものであり、舞台上で起こった事実上の出来事を補足するという以上に、その受容のあり方自体により重点を置いたものとして、オーラル・ヒストリーの手法はその有効性を増すといえよう。〈メモリー・オブ・シアター〉プロジェクトに関する論考において、パナヤタ・A・デメトリオーは、「主観性を備えた語り手たちの証言は、それぞれの欲望や意図だけでなく、彼らの個人的な思想とその投影を明らかにする」のであり、オーラル・ヒストリーによる記録は「語られた出来事そのものよりも、その意味を明らかにする」[7]と述べる。残念ながら、〈メモリー・オブ・シアター〉の内容について今回知ることはできなかったが、ここで録音が一般公開されている〈シアター・アーカイヴ・プロジェクト〉に目を向ければ、そのインタビュー内容の多くが、特定の上演作品やムーヴメントについて「当時、それを〇〇だと思いましたか？周囲の反応はどうでしたか？」というような質問を含んでいることが分かる。このように舞台芸術にとって、オーラル・ヒストリーの手法とは、上演が観客によってどのように理解・解釈され、またその感情や知覚にどのような印象を与えたか、という作品の受容のあり方に光を当てていくものだといえる。

このような観客による意味の創発という点を重視し、さらに発展させた例として、クリエイティヴ・ライティングやドローイングを用いたワークショップによる記録の試みを行うマシュー・リーズンの取り組みもまた興味深い。リーズンによる事例として、ダンスを鑑賞した観客に、目隠しをした状態で絵を描いてもらい、その後、絵を元にしたインタビューを行うというワークショップがある。上演後の観客による表現を、鑑賞した作品に対する「連署」（デリダ）とみなすリーズンは、観客自身の内なる対話と、その外在化のプロセスを通じて獲得されたものこそ記録の対象となりうる記憶だと見なす。[8]このとき、目隠しやドローイングといった制約を与えることで、観客の創造性を触発するという。リーズンによれば、「個々の人間が、自分自身や、他者、そして彼らを取り巻く世界との関係において、またそれらとの交渉を通じて、積極的に構築するもの」として「経験」を捉えることが重要なのであり、このとき経験とは「その時起こっていたこと」であるだけでなく、「上演の後に、観客の記憶――彼らの意識と無意識、また自意識的な反省の過程――の中で起こり続けていること」[9]なのだという。体験と記憶の連続性を強調するリーズンは、先行する観劇体験とその痕跡としての記憶という時間的な区分を転倒させ、現在において思い出すプロセスに焦点を当てる。すなわち、記録しうる観客の記憶とは、ありのままの体験の記述でもなければ、鑑賞時における作品の印象そのもののことでもない。それは、思い出され語られる現在の時

---

[7] Demetriou, p.85.

[8] Matthew Reason, ‘Asking the Audience: Audience Research and the Experience of Theatre’, *About Performance*, vol. 10 (2010): 15-34 (p. 28).

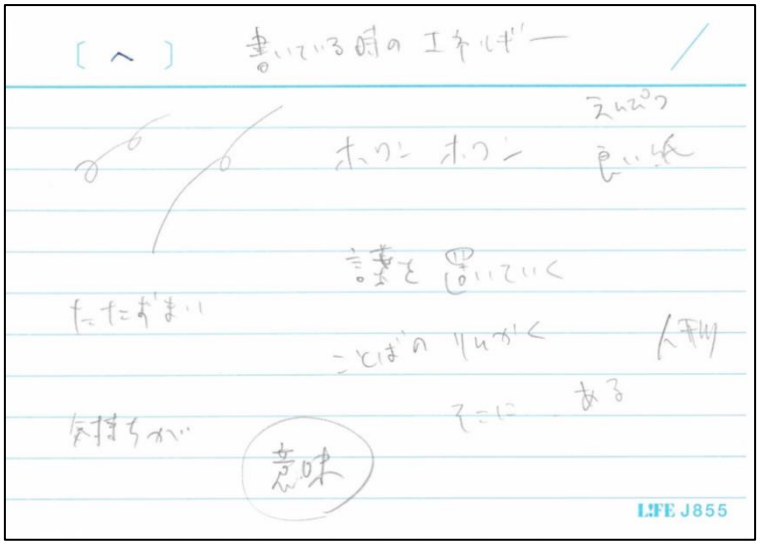
[9] Reason, p.24.

点において、その都度新しい意味を帯びて再構成されるものとしての記憶を指しているのである。

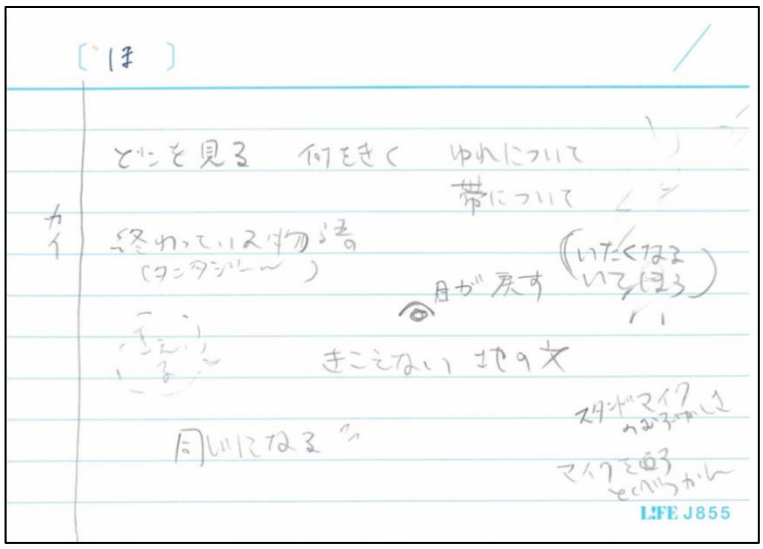
このことは、『タンタジールの死』リーディング上演での企画についてもいえる。そこでは、観客個人の中にあるありのままの記憶といったものに着目するのではなく、観客同士の語り合いを通じて顕在化されてくるものに焦点が当てられていた。その時々の会話から偶然的に生まれてくる言葉や浮かび上がってくる視点を大事にしながら、ある鑑賞体験が対話を通じて反芻され顕在化されてくるプロセス、観客同士によって「思い出される」プロセスそのものの記録を目指すものであったといえよう。

4. 記憶の二つの機能

しかし同時に、未来における資料活用を念頭においたアーカイヴのための記録という目的について考えることは、記憶の顕在性と等しく重要な、記録の潜在性という問題を浮かび上がらせるものでもある。この点について、今回のプロジェクトの一例からまず考えてみたい。カード 1 とカード 2 は、ともに観客ではなく役者が記入したものであるが、今回のプロジェクトの参加者がディスカッションのはじめに記入したインデックスカードである。ここに顕著なように、これらのカードを満たしているのは極めて断片的な言葉の数々である。掲載許可を得られなかったものの、今回、観客の記入したものにも類似の書き方を用いたものがあった。これらのカードは、観客の記憶が継承されていくプロセスの一端を捉えたものといえよう。まず、こうして記された言葉は、それに先行して様々な知覚や感情、思考が参加者の意識のうちにあったことを示し、それらが取捨選択のプロセスを経て言語という形を与えられ、はじめて顕在化したものであることを表している。同時に、後行するディスカッションにとっては、ここに記述された言葉は潜在的なものである。今、こうして残されたインデックスカードを眺めても、そこで交わされた会話を伺い知ることはほとんどできない。想像される通り、実際の参加者同士での会話の中では、こうして記述された言葉の断片性とは全く対照的に、言葉はほとんど常に文章化され、必ずしもスムーズな会話な流れを生まなかったとしても、参加者同士のコミュニケーションとして意味のリレーを繋いでいった。



カード 1



カード 2

このように記憶が言語化と物質媒体への記録を経由しながら継承されていくプロセスに関して、記憶研究の領域でよく知られるアレイダ・アスマンの議論にヒントを得ている。トニ・サントによる編著『記録されるパフォーマンス』によれば、今日、パフォーマンスの記録作業について考える際、まず検討されるべき文脈として、歴史学や社会学を中心に 1980 年代以降台頭してきた記憶研究の影響が挙げられる。[10]オーラル・ヒストリーもまた記憶研究と並行して発展してきた手法であり、いわば記憶の構成主義的な立場に立つデメトリオーやリーズンの手法は、記憶研究の重要な基盤を築いたアスマンのモデルに依るところも大きいと見受けられるのである。

[10] Sant, p14.

歴史学における集合的記憶についての理論を展開するアスマンが強調するのは、現在において意味付けられた「生（*vis*）としての記憶」を、「技術（*ars*）としての記憶」から峻別することである。[11]アーカイヴに代表される「技術としての記憶」とは、「時間と忘却」に抗い、より多くの記録の「蓄積」を目的とする。対する「生としての記憶」は、蓄積に対して「思い出されたもの」を指す。このような「生としての記憶」と「技術としての記憶」にそれぞれ対応し、より具体的な記憶の形式としてアスマンが論じるのが「機能的記憶」と「蓄積的記憶」であるが、両者は相互補完的なものともされる。アスマンによれば、「機能的記憶において、構造的を持たずバラバラなままであった断片に、視点や関連性が与えられる。それらの断片は、意味の繋がりや形成、構成という蓄積的記憶にはまったく無かった性質へと進むのである。」[12]すなわちアーカイヴは、未来における意味付けと語り直しを待つ潜在的な記録の集合という点で、現在において顕在化された記憶とは異なるものである。

このように現在と未来という異なる時間に資する記憶の機能を、先述したカードとディスカッションとの対比になぞらえて考えることができよう。ディスカッションのはじめにカードに記入するとき、確かに参加者は、とりとめない意識の一部を言語化することにまず注力していた。しかし同時に参加者は、カードという空間の中に言葉をバラバラのまま並存させることで、後に続くディスカッションにおける再構成のための余地を残してもいるのである。これらの情報は潜在的なものであり、それだけでは意味を成していない部分も多い。この際、断片的な情報を共時的な並存状態に留め置くことは、物質媒体への外在化を通じて可能となっている。一方、このように「書き留めて」おくかのように話すことは不可能である。ゆえに続くディスカッションでは、参加者は意味と文脈との連関を意識しつつ、通時的に、すなわち文章として言葉を紡がざるを得なかった。そこで言葉は、まず何よりも、目の前の他者への伝達、すなわち一瞬一瞬のコミュニケーションに奉仕するものとして意味を生成していった。これまで述べてきたとおり、観客の記憶の記録とは、後者に顕著な意味生成のプロセスを重視し、まさにアスマンがいうところの「生としての記憶」をまず扱うものである。

なおこのとき、私たちの意識の水面下には、上演を観るあいだに喚起された様々な知覚や感情、思考が眠っており、それらを思い出すことによって、その一部が意識の領域へと浮かび上がってくる、というように観客の記憶を潜在的なものと捉えることもできよう。しかし先に見た手法はいずれも、このような記憶の倉庫、すなわち「アーカイヴ」としての無意識の存在よりも、記憶を形作る作業としての想起のプロセスを重視し、意識の上で再構成されたものこそ記憶の実態だとする構成主義的な立場も取るものであった。というのも、たとえ記憶のアーカイヴと呼べるものが存在したとしても、それは物質的な事物を扱う現実のア

---

[11] Aleida Assmann, *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives* (Cambridge: Cambridge UP, 1999; repr. 2011).

[12] Assmann, p.127.

ーカイヴと異なり、まず想起され、そして語られたり描かれたりして表現されるという手続きを踏むことなしには共有され得ないという事実が前提にあるからである。ゆえに記録の対象となりうる観客の記憶とは、常に現在において顕在化されたものでしかあり得ないともいえる。

5. 未来に向かって語ることのジレンマ

しかし同時に、舞台芸術の記録を目的として観客に働きかけることは、単に現在における想起のプロセスだけに目を向けることではなく、最終的にはアーカイヴの機能へと回収されるものとして構想されなくてはならない。アスマンの議論に示唆されるように、共時的な共有を行う場と、通時的な記録保存を志向するアーカイヴ化との相互補完性によって、観客の記憶の継承ははじめて可能となるからである。このとき今回のプロジェクトは、鑑賞体験からディスカッションまでのプロセスに焦点を当てたものであり、そこでの記述や会話をアーカイヴ化するという側面については課題を残すものであった。しかし、この断絶そのものが、今回のプロジェクトの中心的な課題でもあったのである。というのもディスカッションの参加者にとって、目下の関心事がその場におけるコミュニケーションの生成であるならば、その記録が最終的な意味を持つはずの未来とは一体何を指すのだろうか。おそらく、この問いは今を生きる私たちには答えることのできないものである。というのも、未来に対しては、こうして残されたカードや録音であればその音源や書き起こしを、潜在的な資料としてただ蓄積していくことしかできないのであり、ディスカッションに参加する観客が、未来の観客にとって価値あるもの・意味あるものを措定して何を語るということは矛盾をはらむものとなるからである。

こうしたジレンマを示す例として、〈シアター・アーカイヴ・プロジェクト〉のビル・リットソン（Bill Ritson）とのインタビューから次のような会話を引用してみたい。熱心な観劇ファンであった語り手は、インタビューの冒頭で 1950 年代から 60 年代にかけて観た演劇を次々と列挙していく。そうして 10 分ほど語り続けたところで話を止め、「他に何があったかな？わからないけど…こんな風に、どんどん挙げられますよ」と言う。それに対してインタビュアーは、挙げられた作品から気になるものをピックアップしていいかと尋ね、「ピンターから始めるのはどうでしょうか、あなたが［『バースデイ・パーティー』の］最初のプロダクションを観たというのは、とても興味深いので…」と続ける。

これまでに論じてきたとおり、このような会話の一場面は、記憶一つのがナラティヴへと編み出されるときの、意味づけと価値づけの重要性と不可欠性を示している。冒頭における観劇作品の羅列は、思い出しかつ言及に値するものだけが挙げられるという点で、既に取捨選択が行われている事実は否めないものの、記憶の断片を次々と引き出そうとする語り手の作業は、半ばアーカイヴ的な試みといえる。そこからより詳細な記憶の内容へと話を展開するには、羅列された名前からさらなる選択を行う必要が生じる。この際、こうした意味づけにはインタビュアーが大きく介入していることはここに明らかである。加えて、シアタ

ー・アーカイヴ・プロジェクトが 30 年から 70 年も昔の記憶を対象としていることもあり、現在という未来の地点からの価値判断が介在していることも分かる。ピンターについて尋ねられたことに対する、「私もすごいことだと思う、今から考えるとね」というインタビュイーの返答はまさにこのような、未来の視点がこのインタビューにおいて重要な尺度を提供していることを示している。

当然、数十年以上も前の過去を対象とするこの事例と、同時代や上演直後の経験を尋ねるインタビューとでは状況は異なってくる。しかし、〈メモリー・オブ・シアター〉の試みについてデメトリオーが、話を聞き促すインタビュアーの役割の重要性を指摘し、そこに存在しない「未来のオーディエンス」[13]を代理する者と呼ぶように、未来の視点から過去の記憶の価値づけを促し、いわば「舵取り」とする者として聴き手が必要とされる側面は強いといえる。『オーラル・ヒストリー入門』において御厨貴は、「聞き手と語り手が,発言する「場」を共有したうえでのインタラクション（相互作用）」の重要性を指摘し、インタビューにおいて聞き手が果たす役割は大きいと述べる。御厨によれば、インタビューの場と聞き手の存在があって「初めて語り手の記憶が覚醒されて」くるのであり、「断片と断片を紡ぎ合わせて,語り手の記憶の総体をできる限りそのまま捉えた上で,さらに意味や構造,あるいは語り手の思考のパターンを探って」[14]いくために、聞き手は質問していく必要があるという。

すなわち、インタビューにおいて記憶が語られる際、潜在的な過去と意味づけを行う現在もしくは未来という時間的な構造が仮想的に派生してくるといえるのではないだろうか。このため、未知の未来に開かれたアーカイヴのために語ることは難しいともいえ、調査者でもあるインタビュアー自身の価値基準の介入をどう扱うかという問題が生じる。事実こうしたジレンマは、昨年のリサーチの過程で私自ら実感していたものであった。昨年のヴィジョンに関するインタビューは、アーカイヴ化を目指すものとは事なり、具体的な調査目的を持ってはいたが、その第一の課題は、まず何よりも、調査の目的に引きずられることなく、観客が見たこと・感じたことをなるべくありのままに引き出すことであった。先に述べたとおり、ありのままの記憶を外在化させることは実際不可能なのであり、そこには常に何らかの意味づけや価値評価の必要性が常に生じている。実際のインタビューにおいても、全く何らの方向付けもなく観客に話をしてもらうことは極めて難しく、リットソンの会話の例のように「自由に」話してもらうことは語り手の戸惑いを生むものであった。

6. グループディスカッションの可能性

このような問題に対して、今年度、私が着目したグループディスカッションの形式は、インタビューに代わる、異なる意味生成のプロセスを提供するものとして非常に興味深いものであった。観客同士によるグループディスカッションの形式は、鉤括弧付きの「未来」を

---

[13] Demetriou, p. 90.

[14] 御厨貴編『オーラル・ヒストリー入門』（岩波書店、2007 年）、9 頁。

措定することなく、今における対話の価値、現在のコミュニケーションの中で生まれる意味生成を全面に押し出した手法だといえるからである。このように観客同士が集い作品について「語り合う」場合、そこではどのように記憶の意味づけが行われるのだろうか。今回、リサーチの一環として、Kyoto Experiment で開催されている「感想シェアカフェ」と大阪現代演劇協会が開催している「観劇講座」の二つの取り組みに参加した。いずれの企画も、最終的な記録やアーカイヴを目指すものではないが、観客同士による会話の形式として両者はそれぞれに独自の特徴を備えており、その対比から示唆を得るところは大きかった。以下のレポートでは、あくまでも一観客として私自身が参加した経験として、会話の具体的内容の検証よりも、作品が語り合われるプロセスについて得たヒントを記したい。

「感想シェアカフェ」は、Kyoto Experiment において 2018 年から開催されており、フェスティバルのプログラムに合わせて各 1 回程度開かれている。公演後にファシリテーターの方と共に、ロームシアター内に設営された「ミーティングポイント」や近隣の飲食店に移動し、観劇した舞台の感想について話し合うことができるというものである。感想シェアカフェのプログラムからまず示唆を得たことは、とりわけ上演直後にその舞台について話し合う際、パフォーマンスそのものの体験とパフォーマンス後の会話とは地続きのものといえ、直接の経験と回想のプロセスは不可分な形で、前者から後者へと次第に移行していくという点である。このことは、リーズンもまた次のように指摘している。「そのため上演後の会話とは、記憶のプロセスであるだけでなく、多くの人にとって観劇体験と不可分なものである。私たちは観劇体験だけを欲しているのではなく、その体験を共に探り敷衍させてくれる仲間を求めているともいえる。」[15]たった今観たばかりの体験について言語化し、また互いの感想への応答から異なる記憶が想起されることで、生の経験が次第に様々な意味を与えられ、記憶の一部と化していく。感想シェアカフェでは、このような言語化を通じた記憶の深化と呼べるような経験を実際に体験することができた。

感想シェアカフェでは、まず、それぞれに小さな用紙とサインペンが配られ、今観た舞台についての感想をメモ書きのように書き記す時間が与えられる。その後、それぞれの書いたことを基にしながら一人ずつ感想を述べ、最終的に自由に発話できる会話へと進むという流れで進められた。すなわち、ここではまず個々の観客はそれぞれに内省的な回想を行い、たった今得たばかりの体験に名前を付けたり、意味を与えたり、疑問を呈したりするのだといえる。興味深いことは、こうして会話の輪の中に提出される多種多様の感想が、最終的にはいくつかのテーマの元に集約されて会話が展開されていったことである。極めて当たり前の事実とも思えるが、複数人（私の参加した回は 5 名前後）によって会話するということは、その場に集まった観客の間に共通する話題を互いに見出そうとする力が働く。私の参加した回に関して言えば、上演作品がジェンダーを中心的テーマとして扱ったものであり、また参加者は全員女性であったことから、特に社会における女性の問題をめぐって様々な議

[15] Reason, p.27.

論が交わされた。観客という存在は、あくまでも同じ舞台を観た者という以上に共通するアイデンティティを持たないといえる。しかし会話を通じて、今回であれば「女性として」、もしくは海外アーティストの作品について語るときには「日本人として」という視点が出てくるなど、その場にとって有効なアイデンティティや視点というものが、半ば偶然的に立ち現れてくるプロセスが観察された。このような事象は、あらかじめどのような視点から語るかといったことを個人が決める批評などの媒体とは全く異なるものであり、またツイッターなどの SNS 上での会話と比べても、その時々の「場」に依拠した意味づけの力をより強く感じさせるものである。今回、『タンタジールの死』リーディング上演での企画にあたって、この形式からヒントを得たところは大きかった。

こうした感想シェアカフェと対照的ともいえる経験が得られたのが、大阪現代舞台芸術協会が開催している観劇講座であった。観劇講座は、月 1 回のペースで、大阪現代舞台芸術協会の事務所にて開催されており、毎月 5 本程度の課題作品が設定されている。対象となる作品は、前回の講座にて、参加者の意見を募りながら決定されている。その月に取り上げられた作品について、順番に参加者同士で話し合うというのが大まかな形式である。大阪近郊の劇団の役者やスタッフの方々など作品の関係者が参加している場合もあり、観客の視点のみならず作品の裏側にも話が及ぶ。休憩中は課題作品以外の作品について話し込むなど、参加者の方の熱量に圧倒された。観劇講座では、何よりもまず、生きた知の蓄積への参与とでもいうような実感を得たことが非常に印象的であった。参加者の方の多くは、演劇の関係者もしくは熱心な観劇愛好家で、一つの作品の分析についても様々な比較対象となる公演が引き合いに出される。再演の場合のオリジナルとの比較や、同じ劇団の以前の公演との比較だけでなく、ダブルキャストや複数バージョンある公演についてそれぞれの比較が行われるなど、会話の中に持ち出される情報量は多く、感想シェアカフェ以上に批評的な言説が多かったといえる。関西の小劇場を長年観てきた参加者の意見や感想は、どれをとっても、膨大な過去の観劇体験の集積の上に成り立っており、そのこと自体が会話を非常に濃密なものにしていた。

両者の経験を対比してみれば、一口に観客同士によるグループディスカッションといっても、その意味生成のプロセスは、それぞれの場の特有性に依拠していることがわかる。感想シェアカフェと観劇講座という二つのサンプルを比較してみるだけでも、場の即興性と歴史性と呼べるような対比がみえてくる。観劇講座の開催場所である大阪現代舞台芸術協会の事務所は、壁二面に本棚があり、様々な演劇関係の書籍、とりわけ歴代の OMS 戯曲賞の戯曲集が飾られた風景が独特のコンテクストを印象づけていた。ここでは場そのものが知の継承という文脈を背負っており、近隣の飲食店などの即興的な場を利用した感想シェアカフェと極めて対照的だったといえる。他方、ある種批評的な距離を持って作品を論じる観劇講座と異なり、感想シェアカフェは、体験のいまだ生々しい感触の中で記憶が形成されていくプロセスが、偶然性をはらみながら展開されることの面白みを多分にはらんでいた。

いずれのディスカッションの場においても、話を促したりするファシリテーターは必要

であるものの、その介入は最小限に止まり、ファシリテーターもまた一観客として参加していたことは重要な点である。この二つの取り組みは、記録を目的としたものではないため、その録音などは行われていない。しかしいずれも、このような場が用意されることによって、観客の記憶が外在化される契機を与えること、また観客同士が語り手となり聴き手ともなることで、いわば「観衆」の中から自発的に意味が生成されてくることを可能にする点で、記録の手法としても極めて有効なものといえよう。

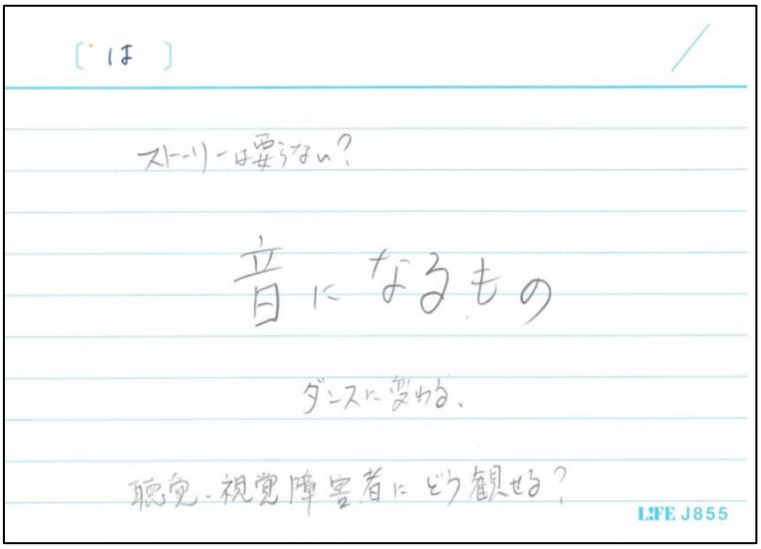
なおこのことは、観客の記憶の継承に関してもう一つ示唆的な点を含んでいた。今日、一般的な舞台芸術の鑑賞体験とは、暗闇の中の客席に座って、色とりどりの照明に映し出された舞台を眺めることである。そこでは、作品についての記憶もまた個人の内省的なプロセスを中心に形成されていくものと思われよう。観客の記憶に着目したものとして、インタビューやドローイングといった観客個人の記憶に焦点を当てた先行事例が多い背景には、このように鑑賞体験とその記憶は個人の単位で所有されるものだという考えがあるように思われる。しかし、近代以前の舞台や、また昨今の観客参加型の上演作品に見られるように、観客が野次を飛ばしたり、観客同士でおしゃべりしたり、飲み食いしながら鑑賞する舞台では、観客には上演中にも何らかのコミュニケーションを取ることが許されていた。このように考えれば、観客が互いのコミュニケーションを通じて記憶を語り合う場は、舞台芸術がまず何より集団としての体験と記憶を生み出す場でもあることを思い起こさせてくれるものでもあった。

7. なお、未来に向かって語ってみること

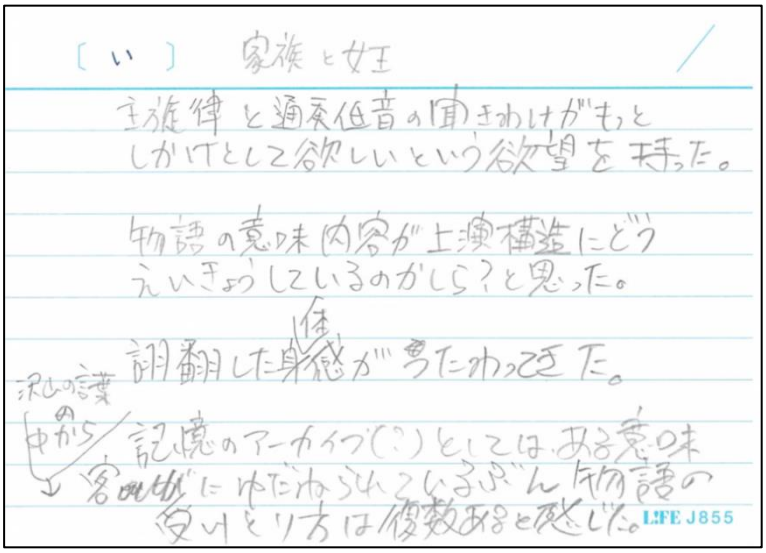
そうしてみれば、観客の記憶を通じた舞台芸術の記録の継承という目的に際しては、未来への記録保存という視点は不要にも思え、むしろ現在の観客にとって魅力的な対話の場の創造を心がけ、そこでの会話をただ録音すればいいのだと考えられるかもしれない。今回の『タンタジールの死』リーディング上演での企画においても、そのディスカッションでは、各自の発言と発言はゆるい繋がりを持ちながら、必ずしも明確な方向性を持つことのないまま進んでいった。未来に向けた記録という目的は強く意識されていたとはいえず、目の前の聴き手に向けたコミュニケーション、もしくは役者と観客のあいだの意見交換という側面から、会話の豊かさが生まれていたといえる。しかし、今回の『タンタジールの死』リーディング上演で行われたディスカッションは、あえて記録という目的を参加者に伝えることから生まれる可能性を教えてくれるものでもあったのである。最後に、その会話の一場面を紹介したい。

参加者同士が一通り話し終え、自由発話の形式に移行してからのことだが、一人の観客が、朗読の中のある言葉がとりわけ印象に残っていると述べた。それに応答して、もう一人の観客が、自分はその言葉は覚えていないが全く別のフレーズが耳に残っていると発言した。この観客は続けて、アーカイヴという点から考えれば、それぞれの観客が印象に残った言葉やフレーズを記録すると面白いのではないか、と提案したのである。この発言の背景には、今

回の『タンタジールの死』リーディング上演の演出も大きく関与していた。リーディング上演とされた当公演では、4 人の役者それぞれがマイクの前に並び、手に持った戯曲テキストを朗読した。しかしこの際、メーテルランクの台詞が読まれるだけでなく、台詞から連想された様々な言葉が複数の役者によってポリフォニックに発され、極めて音楽的で詩的なテキストの朗唱が展開されていた。こうした演出に関連して、企画の参加者の一人であった役者は「ストーリーは要らない？」（カード 3）と事前に記入している。この役者の発言に基づいて、先の会話に先行して、物語性よりも言葉の音を重視した演出について議論が交わされていた。こうした会話は、印象に残った言葉に関する発言への一つの布石となっていたといって間違いないだろう。さらにいえば、印象に残った言葉を記録してはどうかと提案した観客はカード 4 を事前に記入していた。箇条書きされたカードの最後のポイントの通り、この参加者がディスカッションの前からアーカイヴという企画の趣旨を意識し、異なる「物語の受けとり方」という点に着目していたことが分かる。しかし同時に、「物語の受けとり方」よりも「印象に残った言葉」に焦点を移し、それこそ記録の対象に相応しいとする提案は、今回のディスカッションを通じてはじめて生まれたものと伺える。



カード 3



カード 4

このことは、私のリサーチにとって重要な意味を持つものであった。先に述べた通り、現在において鑑賞体験を意味付けし言語化していくことと、アーカイヴという未来での利用のために記録を行うことは、一見すれば相容れない目的意識を持つものとも思われる。しかし、今回のディスカッションは、未来のための記録という目的を観客と共有することの価値もまた示唆するものであった。本論のはじめに述べたように、いかに記録するかという問題は、舞台芸術とは何かという理念と切り離せないものである。そのことと並行して、一つ一つの公演の単位においても、何をいかに記述するかという問題が、上演そのものの形式や内容と密接に連動しながら考えられるべきものであるといえよう。昨年の私のリサーチでは「ヴィジョン」という観客が「見る」ことに焦点を当てたが、それは『鷹姫』という作品に特に関わるテーマであった。同様に、『タンタジールの死』リーディング上演では、断片的な言葉の記憶こそ、この上演作品に相応しい記録の手法の一つとして浮かび上がってきたのである。そして、このように「この上演の本質は何か」と不可分な「何をいかに記録する

か」そのものを問う場として、観客同士によるディスカッションは極めて有効な手法といえるだろう。偶然でもあったが、今回のディスカッションでは、何を未来に向かって記録すべきかという視点が共有されることで、現在における記憶の輪郭が自ずから浮き彫りになってきたといえるのではないだろうか。

その上で、今回の企画では、アーカイヴという目的と自由な議論を促したいという思いとのジレンマは解消し切れておらず、記録という目的の伝え方が曖昧なままであったという反省点が挙げられる。観客と参加者によって、記録という目的に対する意識にはバラつきがあり、むしろ先の観客のように記録の手法を提案するといった視点を持つ参加者は希であった。このような意味では、「何をいかに記録するか」について考えるという目的をより積極的に打ち出した上で、観客によるグループディスカッションの場を設けていくところに、今後さらなる可能性が開かれているといえるだろう。

おわりに

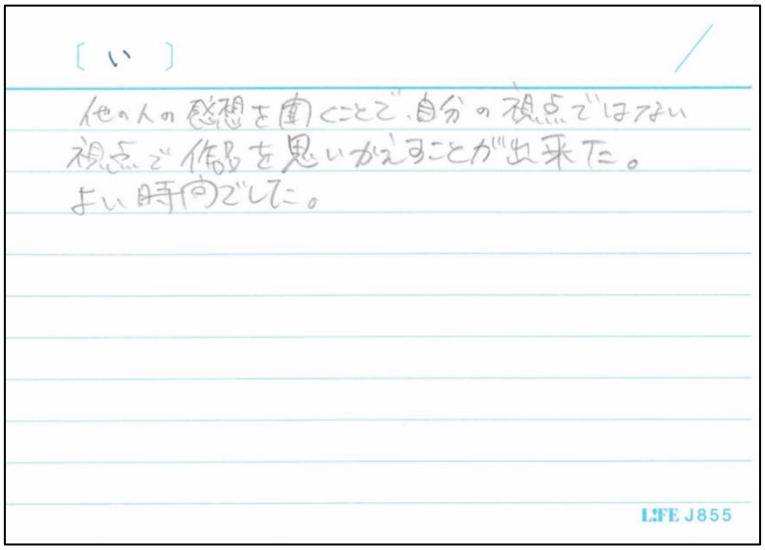
いささか性急なまとめとなるが、以上の考察から次のことを結びとしたい。本発表のタイトルに記したように、「未来に向かって、いま語ること」とは、観客による言語化を通じて上演作品の記憶を記録すること、という今回のリサーチの枠組みにとって核心といえるテーマであった。しかしリサーチを進めるにつれて、そのことが抱えるジレンマが次第に明らかとなってきたのであり、本稿で論じてきたように、今回のリサーチは、過去と未来との狭間で、現在を超えて記憶を思い出し語ることはできないという限界にまず直面するものであった。しかし、むしろここから導かれるべきなのは、今回のような試みが、今思い出されるものとしての記憶をまず対象とするものである限り、現在という制約の中で私たち自身の記憶と対話し続けていくことこそ未来に資することである、という結論であろう。

このとき、観客同士によるグループディスカッションの場を設ける取り組みは、過去と未来を繋ぐ場所に観客を巻き込み、また消えていく上演の記憶を共に生きられたものとして呼び覚ましながら、演劇の未来へと橋渡しをする場としても意味あるものだといえる。本リサーチが、今後こうした機会が増えていくための一つの手がかりとなればと願っている。

なお今回の実施企画は、形式上、感想シェアカフェに通じるような即興性をはらんだ場を用いたが、他方で、当リサーチプロジェクトはロームシアター京都という場を基盤とするものでもあった。そこで、劇場におけるアーカイヴの可能性について考えるならば、こうした観客同士によるグループディスカッションの場を、劇場において継続的に開催していくことの可能性も今後検討されるべきであろう。観劇講座のように継続して観客の集える場所を用意するのに劇場ほど適した場所はない。他でもない劇場でこそ、こうした観客によるディスカッションの場それ自体が、知の蓄積を行う一つの記憶の装置となりうる可能性があることを付言しておく。

昨年同様、今回のリサーチは多くの方々の協力なしには成し得なかった。とりわけ今年度は、横田宇雄さんをはじめとして、横田さんを紹介してくださったリサーチ仲間でもある渡

辺健一朗さん、『新翻訳「タンタジールの死」リーディング上演』プロダクションメンバーの皆様のご厚意に心からの感謝を伝えたい。アーカイヴ企画に快く参加してくださった観客の皆様にも深く感謝したい。素晴らしい機会に恵まれ、今回のリサーチを一つの形にすることができたことを大変嬉しく思う。そして、 このような機会を用意してくださったロームシアター京都の皆様と、昨年と相変わらず紆余曲折しながらリサーチを進める私に多くの助言をくださったメンターの吉岡洋先生と若林朋子先生、そして活動を共にしたリサーチャーの皆様に感謝申し上げたい。



カード 5：カード 4 を記入した観客が、ディスカッション後に記したカード

舞台芸術のアーカイヴ

日本現代演劇アーカイヴの素地
――クリエイションとアーカイヴの融合領域をめぐって

新里直之

序――舞台芸術とアーカイヴは、水と油？
1　リサーチの方針
2　リサーチの概要
3　アーティストの視点
CASE-1　松田正隆氏――場所の身体化
CASE-2　松井周氏――現実の参照
CASE-3　高山明氏――記憶装置としての身振り
CASE-4　木ノ下裕一氏――記録のなかの記憶
4　制度的アーカイヴの視点
CASE-1　早稲田大学坪内博士記念演劇博物館
CASE-2　慶應義塾大学アート・センター 土方巽アーカイヴ
5　ロームシアター京都の取り組み
6　総括と提案

序――舞台芸術とアーカイヴは、水と油？

ごく素朴に考え始めることにしたい。舞台芸術に立ち会ったことがあれば、誰しもそれが生成と同時に消えゆくはかないものであることを知っている。一方、アーカイヴが長期保存の見込まれる記録（を管理する場）であるという理解は、現代社会にある程度まで浸透している。束の間に消えゆく舞台芸術、そして永続性を志向するアーカイヴ。こうしたイメージの懸隔が、互いに異質で溶け合うことのない「水と油」を連想させるとしても不思議ではない。

あるいはもう少し具体的に考えるとどうだろうか。現代アメリカを代表するパフォーマンス・アーティストのローリー・アンダーソンは次のように述べているが、ライヴアートと

その記録との間に、ある種の落差を感じたことがある人には、納得させられるところ少なくない発言ではないだろうか。

「パフォーマンス的な経験を、レコード、ヴィデオテープ、DVD などとして残してしまうことになると、それはある固定したものを作ることになるわけで、それは、元のものとはまったくかけ離れたものになってしまう」「主要な活力はパフォーマンスと観客との関係の中から生み出されてくる」。[1]

舞台芸術とアーカイヴは水と油。舞台芸術のアーカイヴは不可能。ある意味ではこれらが紛れもない事実であるとしても、もちろんここで思考を止める必要はない。大事なのは不可能を結果ではなく原因として、つまり舞台芸術にとってアーカイヴとは何かという問いへ向かう原因として捉え返すことであるに違いない。舞台芸術アーカイヴの不可能を前提とする建設的な議論はすでにさまざまに現れているが、[2]　本リサーチも、アーカイヴは舞台芸術の非本質的なものを受け渡す副次的な場にとどまるものではなく、独自の角度から舞台芸術に活力をもたらす場でありうるという了解から出発している。

「演劇は本質においてアーカイブなのではないか、別の言い方をすると、アーカイブは本質において演劇的なのではないか」「アーカイブの本質には時間軸の中で失われたものをもう一度呼び戻すという回路がある」「その意味で、デジタル・アーカイブと身体的な演劇は遠いように思われていますが、近いもののように思える」。[3]

吉見俊哉氏はこのように述べているが、現代日本の舞台芸術が、過ぎ去っていく体験や記憶をつなぎとめ、再生する営みと無縁ではないこと。また当該領域に関する記録を取り扱うインスティテューションに、ある種の身体感覚や想像力をともなう失われた出来事の想起が要請されていることは推察に難くない。両者の特性をいたずらに一般化し混同するべきではないが、アーカイヴという概念が、公的記録ばかりではなく、私的な、あるいは集合的な無意識を内包するものであるとすれば、舞台芸術のクリエイションと制度的なアーカイヴを向き合わせて検討することにも、一定程度の根拠はあるだろう。

このような問題意識のもと、本リサーチでは一般にアーカイヴ活動と見なされる取り組

---

[1] ローリー・アンダーソン「記録と自由」（インタヴュアー＝鴻英良、通訳＝稲葉麻里子）、『舞台芸術』9 号、京都造形芸術大学舞台芸術研究センター、2005 年 12 月、24 頁。

[2] 近年の議論としては国際シンポジウム「不可能性への挑戦　形のないアートを保存する—博物館におけるパフォーミングアーツとメディアアーツのアーカイブと展示を巡って—」（主催＝早稲田大学演劇博物館・新宿から文化を国際発信する演劇博物館実行委員会、2018 年 2 月）報告書などを参照。

URL: https://www.waseda.jp/enpaku/ex/5630/Internationalsymposium2019_j.pdf

※　本稿におけるオンライン文献の最終閲覧日は、すべて 2020 年 4 月 20 日。

[3] 『はじまりの対話　Port B「国民投票プロジェクト」』現代詩手帖特集版、思潮社、2012 年 11 月、194 頁(高山明氏・吉見俊哉氏による対話)。

みとあわせて、舞台芸術の創造活動そのものをリサーチ対象としている。ねらいの中心は、はじめに挙げた「水と油」の慣用句になぞらえると、舞台芸術とアーカイヴを分離的ではなく融合的に捉えること。そこから舞台芸術のジャンル的性格に適った、あるいはそれと響き合うアーカイヴの提案に一歩でも近づければと考えている。

1　リサーチの方針

「文字資料については明治以降、あらゆる学問分野で大規模な資料収集が行われてきたわが国において、公式文化としての位置づけを長く与えられなかった舞台芸術につき、その映像資料の収集が明らかに遅れているのには歴史的理由がある。そうした状況を一朝一夕で変更することは可能ではないが、現状では徐々に、ヨーロッパ的な方向へと進みつつあるという感触がある」。[4]

ほぼ十年前、舞台芸術の映像アーカイヴをめぐって、内野儀氏はこのように述べている。それから現在に至るまで、日本における舞台芸術の文化的意味や社会的ステータスが若干変動しているとしても、今なおそのアーカイヴの「遅れ」に「歴史的理由」が尾を引いていることは否定するべくもない。こうした日本の状況にあって、舞台芸術アーカイヴはいかに可能なのだろうか。

国際的な事例や、国内・他ジャンルのアート・アーカイヴの事例に学ぶことはもちろん大切であるが、大規模かつ統括的な舞台芸術アーカイヴの到来を一足飛びに待望するというのは、現実的ではない。現代日本にあって、舞台芸術アーカイヴをめぐる実践は、インスティテューション、劇場、カンパニー、アーティストなど、様々な立場で分散的に進められている。むしろ今日の課題の中心は、そうした未だ現状把握さえ充分になされていない多様な実践を探査すること。そしてそこに潜む問題意識の糸を明らかにし、個々の実践をゆるやかにつなぐプラットフォームが形成される可能性を模索することにあるのではないだろうか。

もちろん包括的な調査とそれにもとづく構想の体系化は、一朝一夕に可能ではない。本リサーチは、そのためのささやかなテストケースのようなものに過ぎないが、以下の三点を基本方針としてアーカイヴをめぐる実践を横断的に探り、今後の議論の端緒を開くことを試みている。

(1)　日本現代演劇アーカイヴに焦点をあて、アーティストと制度的アーカイヴの関係者への聞き取り調査に重点を置く。

---

[4] 内野儀「舞台芸術の映像アーカイヴについて—日本とアメリカ合衆国の事例から」、河合祥一郎ほか『現代舞台芸術の映像資料デジタル・アーカイヴ構築に向けて』平成 16 年度～19 年度科学研究費補助金 基盤研究（B）研究成果報告書、2008 年、66 頁。

(2) アーカイヴ活動の諸相のうち、資料の利活用と記録をめぐる問題群を中心に、調査結果を整理する。
(3) 調査結果の考察を、ロームシアター京都のアーカイヴ活動に関する提案へと結びつける。

少し補足しておこう。まず(1)と関連する日本現代演劇アーカイヴをめぐる問題である。近年、1960 年代半ば以降に興った演劇の新しい潮流の担い手（いわゆる小劇場／アンダーグラウンド演劇の第一世代）の半数以上が、亡くなるか、それほど目立った活動を見せなくなってきている。日本現代演劇の揺籃期、その記憶と記録の継承という課題は差し迫っているが、現時点でこれに対する応答は必ずしも充分とはいえない。本リサーチは、現役世代のアーティスト・関係者への取材に力点を置いているが、過去の実践をいかに残し、後世に伝えていくかという問題に通じる議論を心掛けていきたい。

次に(2)・(3)と関連する、アーカイヴの活動主体をめぐる問題である。先述のように、現代日本にあってさまざまな立場で舞台芸術アーカイヴをめぐる実践は試みられているが、いうまでもなく「誰が」行うのかによってその条件は変わり、またそれに応じて「誰のために」「何を」「いかに」するのかという実施・運営上の射程、また個々の取り組みの内容は変わってくる。本稿の最終節では、固有の定点から問題を掘り下げるために、ロームシアター京都への提案を行っているが、具体的検討を糸口としてできるかぎり広がりのある議論を展開できればと考えている。[5]

2 リサーチの概要

前節で示したように、本リサーチの要は日本現代演劇アーカイヴに焦点をあて、関係者への聞き取り調査を通じて当該領域の素地を探ることにある。聞き取り調査にあたっては、(1) 舞台芸術および周辺ジャンルのアーティスト、(2) 制度的アーカイヴの関係者、(3) ローム

[5] なお国内の劇場のアーカイヴ活動については未詳なところが少なくないが、そこに多くの問題が積み残されていることは推察される。劇団・劇場等文化施設に関する舞台芸術の記録映像の収蔵状況、デジタル化をめぐる問題点は、「舞台記録映像の保存状況に関するアンケート調査報告書」（平成 28 年度 美術館・歴史博物館重点分野推進支援事業報告書、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2017 年 3 月）を参照。
URL: http://www.waseda.jp/prj-stage-film/pdf/enpaku_houkoku_2017.pdf

シアター京都のアーカイヴ活動の関係者にそれぞれ協力を依頼している。[6]　以下、聞き取り調査ならびに関連するクリエイション現場の見学などの一覧を掲げておく。

2019 年	
8 月 7 日	京都市立芸術大学「聞こえないを聴く・見えないを視る CASE-1 霧の街のアーカイブ」ワークショップ見学（崇仁地域周辺、京都府京都市）。
10 月 22 日	展覧会「聞こえないを聴く・見えないを視る」設置作業見学（同前）。 聞き取り調査①：鈴木昭男氏（サウンドアーティスト）。
11 月 3 日	聞き取り調査②：松田正隆氏（劇作家・演出家・マレビトの会代表）。
11 月 3・4 日	ロームシアター京都「劇場の学校プロジェクト」演劇コース、ワークショップ見学。
11 月 10 日	聞き取り調査③：松井周氏（劇作家・演出家・俳優・サンプル主宰）。
11 月 11 日	聞き取り調査④：金子岳憲氏（俳優）、聞き取り調査⑤：能島瑞穂氏（俳優、劇団青年団）。
11 月 10・11 日	村田沙耶香×松井周 inseparable『変半身』稽古見学（水天宮ピット、東京都中央区）。
12 月 4 日	聞き取り調査⑥：王宏元氏（俳優）。
12 月 5 日	聞き取り調査⑦ ：中西智範氏（早稲田大学坪内博士記念演劇博物館デジタルアーカイブ室）。
12 月 27 日	ロームシアター京都のアーカイヴ活動に関するヒアリング。
2020 年	
1 月 6 日	聞き取り調査⑧：桜木美幸氏（映像作家・ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』記録映像担当）。
1 月 19 日	聞き取り調査⑨：高山明氏（演出家・アーティスト・Port B 代表）。 聞き取り調査⑩：林立騎氏（翻訳者・演劇研究者）。
1 月 23 日	聞き取り調査⑪：木ノ下裕一氏（木ノ下歌舞伎主宰）。
2 月 4 日	聞き取り調査⑫：森下隆氏（慶應義塾大学アート・センター　土方巽アーカイヴ）。
2 月 10 日	聞き取り調査⑬：岡室美奈子氏（早稲田大学坪内博士記念演劇博物館館長）。
2 月 26 日	聞き取り調査⑭：橋本裕介氏（ロームシアター京都 プログラム・ディレクター）。

合計 14 名への聞き取り調査の内訳は、アーティスト 9 名（劇団・演劇ユニットの主宰者、俳優など）、制度的アーカイヴの関係者 3 名、ロームシアター京都のアーカイヴ活動の関係

[6] (1) ・(3)の聞き取り調査は、次に挙げる 2019 年度ロームシアター京都主催事業の機会に臨んで進めている。「劇場の学校プロジェクト」演劇コース（2019 年 11 月 2～4 日）、村田沙耶香×松井周 inseparable『変半身（かわりみ）』（2019 年 12 月 18・19 日）、「「いま」を考えるトークシリーズ Vol. 10」（2020 年 1 月 19 日）、ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』（2020 年 3 月 28・29 日、サウスホールにて公演予定だったが、新型コロナウイルス感染症への対応につき公演中止）。

者 2 名である。調査内容はインタヴュイー各氏のアーカイヴとの関わり方を反映して広範囲にわたった。ごく大まかな特徴としては、アーティストにはクリエイションに潜在する体験・記憶の繫留という動因を、制度的アーカイヴには舞台芸術というエフェメラルな表現の呼び返しに関わる創意工夫を、それぞれ確かめることができた。冒頭に引いた「演劇は本質においてアーカイブ」「アーカイブは本質において演劇的」という把握に相応するこれらの諸特徴を、ロームシアター京都のアーカイヴ活動との関連において再考することが本稿の道筋となるが、まずはアーティスト・制度的アーカイヴ・劇場の取り組み、その具体的なありようを順次たどっていくことにしたい。

3　アーティストの視点

芸術創造とアーカイヴの関係については、たとえば現代アートの分野では、製品・物語・社会的背景など、既存の文脈を利用する手法を出発点として、収集・引用・類型化・再構成により新しい意味を形成しようとする動向が、「アーカイヴ的芸術」として議論されている。[7] 同様の動向は、ごく基底的に捉えるかぎり舞台芸術とも無縁ではないはずだが、日本現代演劇に関してこの点はこれまであまり顧みられていない。

本節で主に取り上げるのは、劇団・演劇ユニットを主導する四人のアーティストである。聞き取り調査にあたっては、事前に「創作とアーカイヴの関係」「記録とその利活用」という二つのテーマで大まかな質問事項を準備しているが、結果としてその都度、インタヴュイー各氏の発言の詳細を掘り下げる簡易な質的調査の方法を採用している。以下、調査実施順に各氏のアーカイヴをめぐる思考と実践の特色を瞥見していこう。

CASE-1　松田正隆氏――場所の身体化

マレビトの会を主宰する松田正隆氏は、近年、未曽有の経験をくぐり抜けた都市をテーマとする長期的なプロジェクト（『長崎を上演する』2013～2016 年、『福島を上演する』2016～2018 年）に取り組み、既存の上演形式やドラマ再現の枠組みを超えた演劇手法を追求している。今年度、ロームシアター京都がスタートした中高生に向けた講座「劇場の学校プロジェクト」では、「場所を上演する」をテーマとするワークショップを行っているが、これまでの創作活動と今回のワークショップとの関連について、次のように語っている。

---

[7] 山峰潤也「アーカイブ的芸術：混沌とした時代の作法」、『Я（アール）：金沢 21 世紀美術館紀要』第 6 号、金沢 21 世紀美術館、2016 年、61-64 頁。

俳優がある場所をトレースする、ある場所を身体に焼きつけて舞台に来る。そうしたマレビトの会の作業では、必ずしも俳優は現地に行くわけではないんだけれど、今回（「劇場の学校」プロジェクトのワークショップ）は受講生がある場所に行き、観察者となり、演じることに挑戦している。

劇作家がある場所に行き戯曲を書くことで、その場所をトレースして再構成・再配分したものを、今度は俳優が身体化していく。そういう二段構えの身体化を上演に結びつけることで、場所が浮き上がってくる記録。それも一つの福島のアーカイヴのあり方かな、と思っています。

劇作と演技の試みを重ね合わせ、演劇表現に特有の「記録」へと向かう創作を行いながら、松田氏とマレビトの会は、その都度、立ち消えていく日々の演劇活動の積み重ねを残すことにも力を入れている。これまでカンパニーで行ってきた、さまざまなアーカイヴの取り組み（プロジェクトやワークショップの言語化、上演作品の映像化、ミーティング議事録の作成、劇評の蓄積など）は、プロモーションにとってよりも、過去の足跡から未来の創作へ向かうために欠かせないものとなってきている。とりわけクリエイションの集団的な性格を見つめ直す上で、記録の存在は重要であるという。一方、実際の記録作業が直面するハードルについて、松田氏は次のように述べている。

今、必ずしも理想的な形で記録が行われているわけではありません。作品づくりのなかで同時に記録を行い、それを徐々にまとめる作業を並行していく、もっとそこにちゃんとお金が投入されるようにしていったほうがいい。まあ、やっぱり従属しちゃうようなところがあって、記録係は。実は集団創作を次に展開させるためには重要な位置づけですよね、アーカイヴというのは。

創作と記録の並行性。そして創作におけるアーカイヴの位置づけとともに、現状の問題点が語られている。舞台芸術アーカイヴをめぐるコンセンサスの未定着を根本的に規定している「歴史的理由」を顧慮するかぎり、予算的な裏付け、記録の自律性をめぐる問題は、多くの創作現場が直面している課題であるといえるのではないだろうか。

CASE-2　松井周氏――現実の参照

村田沙耶香×松井周 inseparable『変半身』は、三年におよぶ準備期間に、小説家と演劇人が国内外の島の取材などを通じて共有体験を重ね、共同原案をじっくり熟成させた上で、二通りの表現形態（小説、演劇）で作品発表を行うプロジェクトである。本リサーチでは、演劇版『変半身』のリハーサルを見学し、あわせて演出の松井周氏ならびに出演者の金子岳

憲氏、能島瑞穂氏、王宏元氏への聞き取り調査を行っている。

> 今回の作品は、いろいろな可能性の集積でもあるんですが、台湾の流刑地、緑島に行ったことが大きくて、そこは白色テロで捕まった人が再教育されるほとんど収容所みたいなところです。国が本気でフィクションをつくりそれまでの価値観をひっくり返す、そしていつのまにか人々がその新しい価値観に従うようになる。そういうことが現実の緑島の史実から読み取れました。緑島で現実がフィクション化される実態に触れて、それをフィクションの世界でやってみよう、と勇気をもらえた気がしました。

演劇版『変半身』は、神話性と近未来性が交錯するフィクションに仕上がっているが、そこにはさまざまな島の取材の記憶が複雑に映り込んでいる。松井氏は、上記のように戯曲の執筆背景に触れる一方で、本作のアーカイヴを念頭に置いて次のように語っている。

> 僕は創作する時、あるイメージで、あるアイディアを出す際に、現実にある物事からインスパイアされている。そこからしかアイディアは出てこないと思っています。結局、現実を参照しているので、そこのところが後から参照してもわかるようなアーカイヴが出来たらいいなと思いますね。

従来の舞台芸術アーカイヴが主にカバーしてきたのはいわゆるアウトプットの部分（舞台映像、戯曲テクスト）であるが、松井氏の発言は、それに対する二通りの提案として受けとめることが可能である。一つはアーカイヴのフォーカスを創造プロセスまで広げる提案として、もう一つはクリエイションの文脈に関するメタデータの付加にまつわる提案としてである。[8]

創造プロセスの記録については、映像媒体のアーカイヴをめぐって、本作の出演者からもさまざまな意見が挙がっていた。金子岳憲氏は、創作現場を記録することの困難を踏まえて「ずっと定点カメラで撮っておくのが一番良いのではないか」と述べ、記録を統括する責任者が現場に立ち合い、一部始終的なドキュメントとそのダイジェストを両方を残すことが望ましいという見方を示している。また記録動画を使った演技のセルフチェックについては「客観の視点を意識し、そこに頼りすぎて、目の前の出来事が見えなくなってしまうこと

[8] なお松井氏からは本作を基点とする派生的創作について次の発言があった。「架空の島という設定で、今、ある視点から作品を創っていますが、もしかしたらこの設定でもっと歴史をさかのぼることができるかもしれません。全然違うものがここに乗っかり二次創作が起きても面白いと思うんですよ。なるべく間口を広くいじれるような魅力をこの島に与えたいし育てたい。これは願望ですけど、そう思っています」。こちらはアーカイヴの創造的活用、創造のサイクルに付随する要因（著作権、アーカイヴの使用条件など）に連なる発言だといえるだろう。

があるため、あまり見返さないように気をつけています」（王宏元氏）、「演じている自分が見えていないことが俳優に許された権利というか、自分が見えていないことで手を伸ばせている部分が確かにあると思う」（能島瑞穂氏）など、さまざまなニュアンスで記録に対する意識的な距離の取り方が表明されている。

クリエイションの性格が千差万別でありうるように、記録の方法も、記録との付き合い方も、本来、一律の尺度で測りうるものではない。作品の特性に応じた記録方法とその利活用のあり方を探ろうとする時、アーカイヴ側にその都度の試行錯誤とデリケートな判断が要求されることを改めて確認しておきたい。

CASE-3　高山明氏――記憶装置としての身振り

Port B『Referendum―国民投票プロジェクト』（2011 年）のドキュメントブックのなかで、高山明氏は「いま僕がやるべきことは記録に残す作業」と述べている。[9]　東日本大震災とその後の原発事故に対する応答として始動したこのプロジェクトは、キャラバンカーで東京、神奈川、福島を巡り、中学生へのインタビュー映像、各地でゲストを招いて開催されるフォーラム、そして観客の声を複合的に積み上げていく、震災の記憶に迫る演劇実践である。それから現在に至る関心の推移について、氏は次のように語っている。

> アーカイヴについては、『Referendum―国民投票プロジェクト』の時に一番考えました。だからあの時の方が、アーキヴィストに近かったのかもしれない。なぜかというと絶対にこれは保存しておかないといけないという状況だったから。あの時点で自分なりのアーカイヴに対する答えは出ているんですね。ただその後、そうじゃないあり方も模索していかないといけないと思いました。
>
> 震災の後のアーカイヴの情熱、あと義務感みたいなものから、ちょっと解放されてしまって、でもやっていることは、都市の中に記憶装置をつくること。そのあり方を模索したい。それをアーカイヴやドキュメントって呼んでいいのかなという迷いの中に、今いますね。

高山氏はここ数年のプロジェクトに関しては写真を残すくらいで動画記録は行っていない。映像媒体でのプロジェクトの記録には、以前ほど情熱を持っておらず、むしろ現在では、ある種「諦めている」ところさえあるという。さまざまなプレゼンテーションの機会で使用する資料を残し、またプロジェクトを通じて手がけたウェブの仕掛けやテクスト類を、そこに立ち会えなかった人々に開かれる形で残し、それらが結果としてアーカイヴのように機

[9] 『はじまりの対話　Port B「国民投票プロジェクト」』前掲、258 頁。

能する面はある。しかし、一般的なアーカイヴからこぼれてしまう要素を演劇的に取り扱うことが、より切実であるという認識を、次のように表明している。

> あれこれモノを集めるのも大事だけど、そうじゃない試みもあってもいい。それを僕はアーカイヴって改めて呼びたいんですよね。記憶装置としての演劇。そこで記憶されるモノよりも、後に他者に引用されうる「身振り」の方が、モノのように強くなく脆弱なんだけれど記憶装置になりうるかもしれない。

あえてモノの収集を離れて、パフォーマティヴな水準におけるアプロプリエイションの可能性に賭けてみること。そうした試みをいかに呼ぶのかという問題はさておくとして、アーカイヴの固定観念を解きほぐし、そのコンセプチュアルな深みに垂鉛を下ろす手がかりが、ここに現れていることは間違いない。「モノ」から離れて「身振り」へ向かうという問題意識は、一通り事例をたどり終わった後に、再び振り返ることにしよう。

CASE-4　木ノ下裕一氏――記録のなかの記憶

木ノ下歌舞伎を主宰する木ノ下裕一氏が、アーカイヴについて改めて考え直すきっかけとなった出来事の一つは、博士論文の執筆だったという。昭和 20 年代の武智鉄二による歌舞伎演出の仕事（武智歌舞伎）を研究するにあたって、関連資料の不足と分散、証言の断片性、そして武智本人ないし彼に近い間柄の人物が大半の資料に関与している事情に直面。それは過ぎ去った演劇活動の検証における多様な手がかりの必要性を実感するとともに、ともすればアーカイヴの成り立ちや性格しだいで、当該活動の後世の印象が左右されかねないことを意識する機会でもあった。

そうした経験を踏まえつつ、近年、木ノ下氏が自ら編集を手がけ取り組んでいるのが、木ノ下歌舞伎叢書の刊行（木ノ下書院、2015 年～）である。この叢書の特徴は、上演台本や劇評に加えて、創作の渦中にあって現場で交わされた対話、原作改変や演出の意図、稽古の進め方、さらにはそれらの背後にあるアーティストの思考の変遷を扱っていること。つまり通常のドキュメントの深度を超えて、作品の「記録」のなかの「記憶」を掬い上げようとする点にある。[10]　一方、この試みは木ノ下氏のクリエイション自体にも作用をもたらしていて、氏はしばしば稽古場で「創っているという脳みそと、残さなければという脳みそが、同時に働いている」ような状態にあるという。同叢書は、木ノ下歌舞伎の再演にあた

[10] 「“記録”と“記憶”のあわいで――」、『木ノ下歌舞伎叢書 4　義経千本桜』木ノ下書院、2017 年、2・3 頁。なお同書は創作プロセスの記録と、同時代の観客に向けた鑑賞手引の性格を兼ね備えている。

って参照されているというから、アーティスト自身による資料の作成／利活用に分け入る展開へ向かっているといえるだろう。

> 芸能自体が日本人のアーカイヴであるということ。そのアーカイヴを刷新して現代を記録することが大事なわけですよね。それと演目の伝承、復曲によりアーカイヴを創るということにも大事な側面があるのではないかという気がします。
>
> 伝統芸能では、アーカイヴの恩恵で実現できる企画があります。復曲上演やその研究記録から考え易くなることがいろいろとあり、理由が分からない謎もあるわけですが、アーカイヴがあるからこそ、そのこと自体が分かってくる。一方、文献や記録に残っていないものを想像する時、それがものすごく面白かったのではないかと膨らむことがあります。残っていないことが創作にしろ研究にしろ活力になることもあると思うんですね。

創作とアーカイヴの関係をめぐって、木ノ下氏はこのように語っている。前半部分のアーカイヴの柔軟な読み替えは興味深いが、あえてここでは後半部分、クリエイティヴな活力に働きかけるアーカイヴの両義性に関する指摘に注目しておきたい。アーカイヴ活動にとって、モノを無くさないようにすることはもちろん大事であるが、無くしてきたからこそ、いま想像する力が生まれるという視点は、見落とされてはならないだろう。

4　制度的アーカイヴの視点

次に制度的アーカイヴに移ることにしよう。調査を実施したのは、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館と慶應義塾大学アートセンター 土方巽アーカイヴである。[11]　規模も性格も互いに異なる二つの機関であるが、以下では両機関の取り組みを概観した上で、テーマ別に調査内容を整理している。演劇博物館は「幅広い層に向けた資料公開」、土方巽アーカイヴは「アーティストに向けた資料提供」にそれぞれ焦点をあてているが、こうしたテーマの選択はロームシアター京都の活動を多角的に見直すための参照項を引き出すという企図に従っている。両機関の特色が焦点化したテーマに尽きるものでないことを、あらかじめ断っておきたい。

[11] 本リサーチでは、この他に、現代演劇の専門アーカイヴとして明治大学文学部内に設置予定である唐十郎アーカイヴへ調査協力を打診したが、現在、2021 年の開設に向けて資料整理の最中であり、将来的な展望はこれから検討する段階にあるとの回答を受け、調査実施は見合わせている。

CASE-1　早稲田大学坪内博士記念演劇博物館

早稲田大学坪内博士記念演劇博物館は、1928 年の開館以来、アジア唯一の総合演劇博物館として、古今東西の多種多様な演劇・映画関係資料を蒐集し、百万点を超えるコレクションを収蔵している。その活動は、資料の収集と保存、展示・シンポジウム・イベントの開催、調査研究事業（演劇博物館を母体とする共同利用・共同研究拠点「演劇映像学連携研究拠点」の取り組み）など多彩であり、デジタルアーカイブ、オンラインのデジタルミュージアムにも力を入れている。

近年の特筆すべき取り組みとしては、舞台記録映像に関する、全国の劇団や劇場等の文化施設を対象とする調査、ならびにデジタル保存・活用の研究が挙げられる。[12]　複数の著作権が絡み合う舞台映像の多くが、権利処理の問題がクリアされないまま死蔵されている現状を踏まえて、岡室美奈子館長は「さらに、劣化に晒されている全国の舞台映像の保存とデジタル化に取り組みたいのですが、そのためには他機関と連携して国を動かすことが必要であると考えています」と述べている。広く問題意識を共有し、法改正を含む抜本的な議論を深めていくことは、喫緊の課題であるといえるだろう。

岡室館長は、2013 年の館長着任以来、演劇・映像文化の魅力をより幅広い層に向けて発信する方針を打ち出しているが、その背景には「博物館は社会教育施設であるとともに、地域の人々が集まるコミュニティスペースでもあるべき」「展示は社会的なテーマを持たなければいけない」といった考え方への共感があるという。演劇博物館を、専門家ばかりではなく一般の来場者にも開かれた場として整備していく見通しのもとで、年二回の企画展のあり方は見直され、『サミュエル・ベケット展―ドアはわからないくらいに開いている』（2014 年）以降の企画展では、単にガラスケースに資料を並べるのではなく空間自体をデザインし、現代的・社会的なメッセージを発信する試みを展開。同時に、芸術文化と人々の生活感覚とが触れ合う各種のイベント（講演、トーク、上映会、ワークショップ、こども教室、落語会など）の開催を通じて、地域の文化振興への貢献が図られている。

> 今は展示やデジタルアーカイブのあり方が変わっていく時期だと思います。古い物のデータをしっかりとって後世に伝えていくことが博物館の使命であることは言うまでもありませんが、それだけではなく持っている物をいかに活用するかという時に、デジタル技術は大事だと思っているんです。

---

[12] 「舞台記録映像の保存状況に関するアンケート調査報告書」（前掲）ならびに「舞台記録映像保存・活用ハンドブック」（平成 28 年度 美術館・歴史博物館重点分野推進支援事業成果物、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2017 年 3 月）を参照。同ハンドブックには舞台記録映像の保存と継承に関する主要な情報がまとめられている。
URL: http://www.waseda.jp/prjstagefilm/pdf/enpaku_handbook_2017.pdf

去年 ICOM（国際博物館会議）に出席して、全般的に博物館の展示自体も「モノからコトへ」と移行している感触を得ました。博物館を一つのコミュニティ、周辺のコミュニティと連携しながら人の尊厳などを考えていく場として捉える傾向がとても強くなってきているように思います。

岡室館長はこのように語っている。時代の変化に応じて求められるアーカイブのあり方をめぐって「コミュニティ」「モノからコトへ」というキーワード、すなわち地域や来場者とのつながりからアーカイブを見つめ直す視点が浮かび上がっていることを銘記した上で、デジタル技術を介した取り組みに目を向けていくことにしたい。

＊

演劇博物館は、国内ではかなり早くからデジタルアーカイブに取り組み、近年は早稲田大学文化資源データベースの公開とそれにともなう機能拡充、新収蔵品管理システムの導入、所蔵資料デジタル化ガイドラインの公開など、一層の基盤強化を進めている。[13]

デジタルアーカイブ室の中西智範氏は、デジタルアーカイブのポイントとして、「収集→保存→目録化→デジタル化→公開→収集……」というサイクルの促進を挙げ、これにより資料価値や資料保存の必要性が個人レヴェルまで浸透し、アーカイブ自身も一連の流れの中で課題を共有し次の目標に向かうことが可能になると指摘する。

近年の ICT（情報通信技術）の活用などは、まだ博物館・美術館の倫理原則で定義されていない部分があると思います。それに関連して言えば、デジタル化も一つの創作活動であるということですね。資料を新たに創っている。そして、デジタルという二次創作がこの先何年にもわたって残っていくことを、意識していかなくてはいけない。物の場合でもそうですが、誰が、いつ、どういう原則で創ったのかという文脈や来歴の情報を管理することは大事になってくると思います。

デジタルアーカイブ活動の留意点について、中西氏はこのように述べている。テクノロジーとの融合により固有の創造領域を切り開いていくこと、そして同時にそこに慎重な管理を行き渡らせること。二つのバランスを図るために、従来のアーカイブに対する多視点的な思考が要請されることを、ここに窺うことができる。

---

[13] 早稲田大学演劇博物館のおよそ四半世紀にわたるデジタルアーカイブの沿革は、中西智範氏作成の「デジタルアーカイブ活動年表」（『enpaku book』vol. 115、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2019 年 3 月、52・53 頁）を参照。

さて演劇博物館デジタルアーカイブの具体的な取り組みであるが、「演劇情報総合データベース」では、浮世絵データベース、演劇上演記録データベース、映画館プログラムデータベースなど、38 種類のデータベースが公開されている（2020 年 4 月 20 日時点）。演劇・映像研究に携わる多くの研究者や学生が利用しているというが、3D データベースなど親しみ易いコンテンツも提供されており、検索補助機能やおすすめ資料の紹介など、専門知識を持たない一般の利用者に向けた工夫が凝らされている。さらに今後、バーチャルな演劇体験を追求していく計画・構想があるという。

> 早稲田大学文化資源データベースにバーチャルミュージアムの機能を追加する予定です。今のデータベースは、利用者が目的があって検索するという使い方ですが、それとは別に演劇博物館側がサイトを訪ねた人に、画像や映像を紹介文付きで提供するものです。まずは一般の方に知ってもらいたい目玉資料を紹介する予定です。その先の展開として、展示を追体験したり、現実のリアルな物とバーチャルを結びつける機能について考えています。

中西氏はこのように述べている。デジタル技術という光をあて、物理的な資料と利用者の体験との関係を測り直していくこうした試みは、新たな切り口からアーカイヴとの付き合い方を提案するものであると同時に、現代のメディア環境における舞台芸術のありようを振り返るという意味でも、示唆に富んでいるように思われる。

CASE-2　慶應義塾大学アート・センター 土方巽アーカイヴ

慶應義塾大学アート・センター 土方巽アーカイヴは、1998 年の設立以来、日本の前衛的ダンスの画期をなす「暗黒舞踏」の創始者・土方巽（1928 - 1986）に関する一次資料の収集・保存・公開に取り組んできた。国内のアート・アーカイヴの草分け的存在であり、資料の活用と拡充が互いに利するシステムを構築し、クリエイションの生成プロセスに重点をおく研究活動とその成果の情報化に努めてきた研究アーカイヴである。[14]

長年にわたり土方巽アーカイヴを担当してきた森下隆氏は、「ジェネティック・アーカイヴ」という理念について「創作過程をきちっと見て、それを次につなげていくということで

[14] 土方巽アーカイヴは、土方巽記念資料館（アスベスト館）より膨大な一次資料の寄託をうけて活動を本格化。その後、独自に作成した研究資料や国内外の舞踏研究の論文を加えつつ、世界有数のダンス資料コレクションを有している。土方巽資料は、写真、動画、音声、舞踏譜、原稿、書簡、衣裳、舞台美術など、総計 16,326 件を所蔵（『ARTLET』第 51 号、慶應義塾大学アート・センター、2019 年 3 月）。

す。創作過程の資料は出来上がった作品ではないので、雑多な何かわからないようなもの、捨てられるようなものも多い。それをどうやって残すのかが大事だと思います」と語る。[15]

土方巽アーカイヴでは、設立当初の大型助成がなくなって以降は、外部資金（公益財団の助成金など）を運用しつつ、展示・パフォーマンス・シンポジウム・研究フォーラムの開催、印刷物の制作、秋田県の鎌鼬美術館と連携した事業などを展開し、様々なかたちでコレクションを公開している。こうした活動は≪BUTOH≫の国際的な評価や、土方巽の仕事の多面的性格に支えられているが、その一方で、時の経過とともにいくつかの問題が持ち上がってきているという。

土方巽研究の要である「舞踏譜」と呼ばれる特殊な記譜について実証的な分析を進めるためには、土方に直接習ったダンサーに協力を仰ぐことが不可欠であるが、最近ではダンサーの高齢化や死去にともない協力要請が難しくなってきている。またそうした実践者たちの遺した資料を継承できるのかという問題は瀬戸際にあり、本アーカイヴでは貴重な資料を失わないために、近年、可能なかぎり応急的な一次受け入れを行っている。

さて、以上のような取り組みと並行して、常時、主にセンター内の閲覧スペースで行われている資料公開に目を向けていこう。本アーカイヴの利用にあたって原則、紹介状は不要。グループでの訪問などを別にすると、毎月 15 人から 20 人ほどの利用者がこの場所を訪れるという。

> 舞踏家が海外で活躍している反映もあり、来訪者の 7～8 割は海外から、西アジアやイスラム圏を除くとほぼ全世界から来ています。海外のリサーチャーやダンサー、またはリサーチャー兼ダンサーが多く、リサーチのフィードバックとして、論文や著作の成果物が着々と収集されています。
>
> 最近では、アーティストがこのアーカイヴを使って作品を創ることも増えていて、それに応じることもアーカイヴの役割になっています。

森下氏はこのように述べているが、土方巽をめぐるリサーチにもとづく作品としては、KYOTO EXPERIMENT 2019 の公式プログラムとしても上演された、チョイ・カファイ演出『存在の耐えられない暗黒』(2019 年 10 月 5・6 日、ロームシアター京都ノースホール）が記憶に新しい。生身のダンサーと、デジタル映像技術により生み出した土方の仮象（アバター）との「共演」に挑んだ本作のアーカイヴ活用について、カファイ氏は次のように述べ

[15] 柳田利夫氏発案による「ジェネティック・アーカイヴ」の理念に関しては以下を参照。『慶應義塾大学アート・センター周年事業 KUAC Art Archive 20 周年「ジェネティック・エンジン」報告書』慶應義塾大学アート・センター、2019 年 3 月、16-17 頁。『慶應義塾大学アート・センター年報／研究紀要 26（2018／19）』慶應義塾大学アート・センター、2019 年 7 月、13 頁。

ている。「イメージだけを扱うのではなくて、ちゃんと本人のいろんな歴史を見ていってそのなかで直感的に合うものを探していくことを大切にしてきました。」「あまり大々的に土方について語っている有名な文章だったり、そういうオフィシャルなものから始めるのではなくて、もうちょっと導入部分に別の視点を取り入れたかった」。[16]

当然のことながら、アーカイヴ活用に臨むアーティストの関心、そのアーティスティックな要求は種々様々である。それらに適切に対応するためには、専門的知識を有する存在、つまりアーカイヴにおけるライブラリアン、あるいはクリエイションにおけるドラマトゥルクと部分的に重なる役割が求められるが、土方巽アーカイヴでは森下氏がアーティストとコレクションを結びつける役割を果たしている。

> こちらからはできるだけ材料を提供するようにしています。美術館に入ると衣裳などは見せるだけでしょうけど、ここでは着てもらうこともできます。もちろん一次資料を出し過ぎることに対する批判はあるわけですが、ダンサーは非常に喜びますね。そのあたりが美術館との大きな違いであり、ここのオープンなところかもしれません。
>
> アーティストは、自分の想像力をたよりに創っていくので、本来の事実関係などとはズレてくることもありますが、ある意味では、それはそれでいいと思うんですね。いろんな人に使ってもらえると、資料の新しい見方が出てくることもあるし、別な解釈が生まれてくれることもあるかもしれない。そこまでいければいいのですが。

アーカイヴがアーティストに創造の糧をもたらし、アーティストがアーカイヴに新たな研究方法の鍵をもたらす。そうした機会は稀有なものと考えるべきかもしれないが、いずれにしても森下氏の言葉には、アーカイヴとアーティストが互いの視座の違いを認めた交流の中で、どのように相互の発展に寄与することが可能なのかという重要な問いが含まれているのではないだろうか。

5　ロームシアター京都の取り組み

続いて、ロームシアター京都のアーカイヴに移ることにしよう。具体的な取り組みに目を向ける前に、まずは劇場のアーカイヴに関する根本的な問題を確認しておきたい。今回の聞き取り調査のなかで、林立騎氏は次のように述べている。

---

16 「インタビュー 『存在の耐えられない暗黒』 チョイ・カファイ」、『KEX ニュース 1』KEX ニュース編集部編、2019 年 10 月 6 日。本作をめぐるカファイ氏の関心については、「土方巽の霊に宛てた E メール」（『ARTLET』第 50 号、前掲、2018 年 9 月）を参照。

アーカイヴをどのように創るのかを考えるためには、一つの劇場がどのような目的を持っているのか、地域のレベルで、あるいはそれを越えるレベルでアーカイヴによって何を実現し、どのような寄与をしていくのかという根本が問われなければいけないと思います。現代社会と劇場の関係をクリアにせずに、アーカイヴをなんとなく義務的に捉えるのでは勿体ないし、具体的な取り組みも生まれないでしょう。

劇場の方針とアーカイヴの方針は、本来、切り離して検討されるべきものではない。そして、劇場のグランドデザインを構成するアーカイヴの取り組みにも、一定程度のデザインが要請されることを林氏はあわせて指摘している。「アーカイヴづくりは、アーカイヴの活用の可能性をある程度デザインすることとセットです。そのデザインもまたドラマトゥルギーと呼ぶことのできる演劇的専門性の一部と捉えるべきです」。

林氏の提言に全面的に応答するかたちで、劇場の内実を精査し、アーカイヴのデザインを練り上げることは、残念ながら本リサーチの及ぶところではないが、劇場コンセプトとアーカイヴコンセプトとの不可分性、そしてアーカイヴの演劇的専門性（ドラマトゥルギー）という思考の枠組みを受けとめた上で、ロームシアター京都の取り組みのポテンシャルを探っていくことにしたい。

＊

ロームシアター京都は、2016 年のリニューアルオープン以来、主催公演の関連資料を蓄積し、リスト化して管理している。主な資料種別は、チラシ・パンフレット類、記録動画、記録写真、舞台図面、トークイベントの音源、紙媒体の雑誌記事などである。その他、2017 年度から取り組んでいるプログラム「レパートリーの創造」の装置・衣裳を保存しているが、その一方で、貸館事業については、現時点で資料収集に関する明確な基準は設けていないという。

以上の定常的な取り組みに加えて、近年、特に力を入れているのが、長期間にわたり劇場を使用して進められるクリエイションを対象とするアーカイヴである。2019 年度は、次の二つの新作の創造プロセスを、映像媒体中心で記録している。ジゼル・ヴィエンヌ＆エティエンヌ・ビドー＝レイ『ショールームダミーズ#4』（2020 年 2 月 8・9 日、サウスホール）、ダムタイプ新作パフォーマンス『2020』（註 6 参照。なお本作の記録は前年度から継続の取り組みである）。

このようなアーカイヴ活動の背景にある問題意識をめぐって、プログラム・ディレクターの橋本裕介氏は、次のように述べている。

私は KYOTO EXPERIMENT という舞台芸術祭を中心に仕事をしていたわけですが、

この劇場でも仕事をするようになって紹介できる作品の幅が広がったんですね。つまり、フェスティバルとは切り離し、劇場で紹介すべき作品は何かを考えることができるようになったということです。劇場というのは、建物として物理的に存在し、人の一生を超えて続いていくものです。それを踏まえると、歴史性について様々な角度から検証できる作品を紹介していく必要があるのではないかと思いました。当然、歴史性というこの意図を伝えるためには、人々が、実際に過去の実践に触れることができることも必要です。こうしたことを考えていると、日本の劇場でアーカイヴに取り組んでいるところが全然ないなと気づきました。美術館には、本来的に作品を歴史の流れの中に位置づけて収蔵し、評価するという機能が展示に先立ってあるわけですけど、劇場にそれがあってもいいのではないか、と思います。

現今、劇場で上演されている現代演劇やコンテンポラリー・ダンスは、1960 年代以降の舞台芸術の流れと無縁ではありえず、過去の実践に向き合うことなしに、真に新たな表現を生み出すことは難しい。こうした認識にもとづき劇場の担いうるアーカイヴのあり方を示す一方で、橋本氏はその活動の見通しについて次のように語っている。

今後も「レパートリーの創造」では、クリエイションの記録を行うつもりです。一般の市民の皆さんに向けては、次の 4 月に劇場が開館 5 周年を迎えますので、これまでの上演をもう一度振り返る企画をやれたらと思います。それと、この劇場では、子ども向けの企画もやってきたので、そこに参加した子どもたちの成長する様子を紹介することなども、面白いのではないかと思います。成長する人々の中に、ロームシアター京都とのつながりがライフステージごとにあるのは嬉しいことですしね。

ロームシアター京都は、京都に新たな「劇場文化」を形成することを目指し、文化芸術の創造・発信拠点として、舞台芸術の公演以外にも、地域コミュニティと接点をもつさまざまな事業を展開している。そうした劇場の理念・活動と照らし合わせるならば、アーカイヴの対象が無数に存在し、上述のような劇場と人々とのつながり、あるいは劇場と京都のまち全体の動きの関係史などが、その大事な一部として想定しうることは明らかだろう。

橋本氏の二つの発言に含まれる、劇場をめぐる時間の相について、ここで改めて注目しておきたい。最初の発言では、劇場の命数との対比を軸に描かれる有限な人間の生、その営みの生成消滅の連続としての時間。次の発言では、劇場との共生を軸に描かれる日々の暮らしの時間が、それぞれ示唆されていた。二つの時間の相を向かい合わせて、舞台芸術史／生活史と触れ合うアーカイヴという問題設定を、具体的な提案の手がかりとして引き継いでいくことにしよう。

＊

ロームシアター京都の重点的な取り組みである、クリエイション（創造プロセス）のアーカイヴについて、少し補足しておきたい。ダムタイプ『2020』の映像記録を担当した桜木美幸氏は、一年以上にわたる断続的な撮影を次のように振り返っている。

> 今回の長期間におよぶ記録がどのくらい大変であるのか、はじめから想像していました。劇場スタッフとの話し合いで、どのように撮ってアウトプットしていくのかを確認すると、そこも含めて一緒に考えていきませんかということなんですね。それで現場に入って手探り状態で撮影を始めました。こうした試みはそれこそ初めての経験だったので、ひとまず撮影者を一人、現場に入れてみる実験なのだろうと思って撮影に臨みました。いま一年以上かけて実験していますが、必ずしも最適解を出しているわけではないと思います。今後、僕の経験を踏まえて、もっと精度の高い舞台芸術のアーカイヴみたいなものにつながっていけばいいかなという気持ちですね。

ダムタイプ『2020』の撮影では、結果として数十時間に及ぶ映像記録（動画）が得られている。この膨大な映像記録をいかに取り扱い利活用に供するのかは劇場にとって当面の大きな課題であるというが、同時に今回の試みを検証し、それを新たな「実験」につなげていくことはきわめて重要であるに違いない。具体的な映像記録の検証に際しては、記録対象はもとより、記録するという行為の検討も欠かすことができないが、この点をめぐって桜木氏は次のように述べている。

> 僕は、これまで舞台の映像記録を手がけるにあたって、主観的にどこかを切り取り、組み立てることを、できるだけなくしたいと思ってきました。たとえば編集ではごく機械的にその空間で起きたことをできるだけ沢山拾い上げていきます。そうしたやり方がこびりついていたので、今回も初めのうちは撮影現場に中立性を持ち込んでいましたが、僕がその場にいることの意味は、どうしても記録に含まれてくる。今回はやっていくなかで、僕のパフォーマンス込みの記録、僕が現場に入り、何を撮り、何を撮らないかを含めて一つの記録という風になっていきました。

創造現場における記録のパフォーマンス、「中立」「客観」といった観念では割り切ることのできないその領野をいかに捉え返していくのか。同様の問いは、舞台芸術上演の記録に関

する先行の研究プロジェクトにおいても議論されている。[17] ロームシアター京都の試みを発展させるためには、人員的・機材的な選択、その予算的な裏づけなど、実施上の詳細とあわせて、記録の方法論について実践的なフィードバックと専門的な知見を交えた本格的な話し合いが求められてくるのではないだろうか。

6　総括と提案

アーティスト・制度的アーカイヴ・劇場の取り組みを、駆け足でたどってきたが、ここで改めて俯瞰的なポジションから全体を眺め返しておくことにしよう。

まずアーティストの視点であるが、今回、調査したアーティストにおける、創作とアーカイヴの関係、そして記録やその利活用をめぐる問題群に対するスタンスは、実に多彩だった。一方ではアーカイヴを柔軟に読み替えるクリエイションが行われ、他方ではクリエイションの一環として一般的なアーカイヴの実務に連なる取り組みが実践されていたことは、すでに目を留めてきた通りである。劇団・演劇ユニットを主導する四人のアーティストの問題意識。つまりケースごとのサブタイトルに掲げた「場所の身体化」（松田正隆氏）、「現実の参照」（松井周氏）、「記憶装置としての身振り」（高山明氏）、「記録のなかの記憶」（木ノ下裕一氏）に集約される創作とアーカイヴの共振関係には、「演劇は本質においてアーカイヴ」という把握、その多様なる実現形態の輪郭を確かめることができる。

次に制度的アーカイヴであるが、幅広い層に向けた資料公開（早稲田大学坪内記念演劇博物館）、アーティストに向けた資料提供（慶応義塾大学 土方巽アーカイヴ）というテーマに沿って調査内容を整理してきたが、そこにはさまざまな創意工夫が含まれていた。演劇博物館が近年、開かれた場の創出のために推進している方策（企画展示の空間デザイン、デジタル技術を駆使したバーチャルな体験など）。そして土方巽アーカイヴが重きを置くアーティストとの連携、専門知識を活かしたクリエイションへの貢献。各々の活動指針にもとづくこれらの取り組みは、基底的レヴェルにおいてアーカイヴのドラマトゥルギーという演劇的専門性（林立騎氏）ひいては「アーカイヴは本質において演劇的」という把握に通じている、と見なして大過ないだろう。

さらにアーティストと制度的アーカイヴに通底する要因については、どうだろうか。本リサーチの眼目である、クリエイションとアーカイヴの融合領域に潜む問題意識は、どのよう

[17] 太田省吾ほか『舞台芸術の上演における「記録と記憶」をめぐる総合的研究――京都芸術劇場を拠点として』（平成 14 年度～平成 17 年度科学研究費補助金 基盤研究（B）研究成果報告書、2006 年）、『舞台芸術』第 9 号（特集＝記録主義、前掲）などを参照。同報告書の第三章「映像記録――「記録の中立性」を超えて」は、現場の撮影経験や見識を持ち寄り、舞台芸術の映像記録にまつわる撮影・編集作業の問題を討議している。

に汲み上げることが可能だろうか。ここで見逃すべきではないのは、アーカイヴ概念の再考を促す契機として、次のような問いが垣間見られたことである。アーカイヴは「モノ」を集めることに終始する試みなのか。あるいは「モノ」は、どこまで、どのように重視されるべきなのか――。

こうした「モノ偏重からの転換」とでも呼ぶべき問題意識は、たとえばモノの収集を離れてオルタナティヴなアーカイヴ実践に向かう高山氏の姿勢や、近年の博物館における展示の動向をめぐる岡室氏の言及。すなわち「モノから身振りへ」「モノからコトへ」という一組の相似形に、その際立った発現のありようを認めることができるが、それぞれの発言の文脈には、記憶、都市、地域社会、コミュニティなどのテーマが控えていた。これら一連のテーマが、現代演劇の表現課題（ポストドラマ的実践における出来事・環境の創出）、さらにはロームシアター京都の活動理念に底流することに留意しなければならない。そもそもアーカイヴという語には公的記録にまつわる意味（掟、法、統治）とともに、「始まり」「物事が始まるところ」「場を持つこと」といった意味が内包されているというが、[18] アクチュアルな「コト」を生み出すといった発想は、アーカイヴ概念の深度を測り直す上でも、そして具体的な利活用の広がりを模索する上でも、大事なポイントであるに違いない。

＊

以上の調査結果を踏まえて提案に移ることにしよう。ここからは劇場コンセプトとアーカイヴコンセプトを向き合わせて議論を進めていくが、まずはその前提事項を簡略に示しておく。

劇場コンセプト：
ロームシアター京都は、「劇場文化」を形づくる事業の柱として、「創造」「交流」「生活」「育成」を掲げている。このコンセプトにあってこれら四つの要素の循環・発展は強調されており、本来、各要素は切り離されるべきものではないが、本提案ではその都度、照明のあて方を変化させていくイメージで一つ一つの要素に着目している。[19]

アーカイヴコンセプト：
ここに代入するのは、舞台芸術史／生活史と触れ合うアーカイヴという問題設定である。人間の一生の時間を超える舞台芸術史には最低でも半世紀程度（つまり日本現代演

[18] ジャック・デリダ『アーカイヴの病　フロイトの印象』福本修訳、法政大学出版局、2010 年、1-8 項。
[19] ロームシアター京都の劇場コンセプトは以下を参照。URL: https://rohmtheatrekyoto.jp/about/#concept

劇の歩み）を未来に折り返していく時間的スケールが求められ、また劇場が生活史に触れるためには、さまざまなネットワーク（地域、観客、アーティスト、他の創造拠点など）を、アーカイヴの活力として掴み直していくことが要請される。提案にあたっては、これらの点に適宜、目を配っている。

二つのコンセプトはともに多面的であるから、両者の交差領域はさまざまに想定可能であるが、本稿ではそのヴァリエーションをいくつか例示していく。なおここでの企図は、先述のような現代日本にあって個々に進められている分散的なアーカイヴ活動をゆるやかにつないでいくという可能性を念頭に置いている。つまり個々の活動主体ができることから取り掛かり、それを継続するなかで連携・協力関係を広げていくという展望に立っているため、提案に際しては持続可能性ないしスタートアップの実現性を重視している。[20] 以下、ロームシアター京都の既存の活動をトレースするかたちで、(1) 主催事業全般のアーカイヴ、(2) 重点的なクリエイションの記録、(C) その他、という順番で具体的な取り組みについて記述していこう。

(1) 主催事業全般のアーカイヴ

Web サイトの仕組みづくり

ロームシアター京都は、2020 年にリニューアルオープンから 5 周年を迎える。過去の主催事業をまとめて顧みる好機であるこの節目に、周年誌の編纂などとあわせて、Web サイトを本格的にアーカイヴとして機能させていく仕組みづくりにあたることを、最初に提案したい。

① 利活用の便宜を図った、過去のプログラムや関連情報の整備。
② 劇場のプログラミングとアーカイヴ活動にあいわたる「歴史性」の意図の視覚化。
③ アーカイヴ活動の紹介。

以上の三点をおさえて、アーカイヴ特設サイトないしそれに相当する仕組みが構築されることが望まれる。それぞれ少しだけ説明すると、①では国内の劇場のホームページにおいて、一定期間を超える過去の事業活動の情報にアクセスできない場合は多く、中長期的なプ

[20] なおアーカイヴ活動の要件としての持続可能性について、林立騎氏は次のように指摘している。「演劇の世界では、劇場やアーティストにとってアーカイヴは予算的・人員的にサスティナブルな要素と捉えられていないと思います。もしアーカイヴが何らかの理由で重要であり必要であるという大前提が確立したとしても、それが本当にサスティナブルな営みになるのかというのは、また別の問題ですよね。その二段階が両方クリアできていないから、舞台芸術のアーカイヴがきちんと取り組まれていないと思うんです」。

ログラミングの意図を手軽に確かめるすべがないという現状は、基本的なことだが省みられてしかるべきだろう。②の具体的な手段はさまざまに考えられるが、ここではたとえばNTTインター・コミュニケーション・センター（ICC)が行っているような、年表をプラットフォームとする多層的な情報提供を提案しておきたい。[21]　③ではアーカイヴ資料の公開に至らなくとも、ロームシアター京都がどのような考えのもとで、取り組みを進めているのか周知することが、劇場のアーカイヴをめぐる議論の拡張に益するであろうことを付言しておく。

アーカイヴ活動の記録とその公開

主催事業全般に関する定常的なアーカイヴ（資料の収集・保存・目録化・デジタル化）については、時間の経過とコレクションの増加につれて、資料のメンテナンス・統一的管理など、将来的にさまざまな課題に直面することが予想されるが、多くの対策につながる基盤づくりという意味合いを込めて、アーカイヴ活動自体の記録（言語化）を提案しておく。

現時点で国内の劇場においてアーカイヴの原則なるものが確立されていない以上、事後的に自力でアーカイヴ活動を検証するための材料を残していくことの意義は小さくない。アーカイヴコンセプトと個々の取り組みを振り返る時期的な目安を設定した上で、ひとまず日々の取り組みのなかで無理のない形でメモを溜めてゆき、どこかの段階でまとまった文書（マニフェスト、ガイドライン、仕様書、etc.）が作成・公開されることが望まれる。

以上、情報発信のトピックを中心に、基本的な事柄を二つ挙げたが、これは舞台芸術史（アーカイヴコンセプト）、交流の拠点としての創造・発信（劇場コンセプト）を見据えてのことにほかならない。大きな時間の流れのなかでたとえ劇場の担い手が移り変わってもアーカイヴが継承されていくこと。そして大きな広がりなかでアーカイヴをめぐる創造拠点の連携・協力関係が議論されていくこと。こうした時間軸／空間軸のつなぎ目に礎を築くためには、目の前の地道な作業を避けて通ることはできないのではないだろうか。

(2)　重点的なクリエイションの記録

今後も「レパートリーの創造」の演目を対象として続けられる見込みであるというクリエイションの記録については、劇場という場の特性を活かしたユニークな試みであるため、もう一歩内容に踏み込んで考えてみたい。

---

[21] 「ICC×メディア・アート年表」（URL: https://www.ntticc.or.jp/Chronology/main.html）は、NTTインター・コミュニケーション・センターの活動史とメディア・アート史を交叉させる構成をとっている。舞台芸術と国内外の芸術文化・社会・政治情勢を複眼的に見返す編集上の工夫については、次の年表が参考になる。八角聡仁編「年表・日本の演劇　1909-1999」（『舞台芸術』2号付録、前掲、2002年11月）。

記録映像の利活用

創造プロセスの映像記録をいかに取り扱い利活用に供するのか。関係者へのヒアリングを通して確認された、この当面の課題については詳細な資料批判なしに分け入り難いが、専門家・専門機関に向けた資料提供、そしてより幅広い層に向けた資料公開という二通りの利活用に関する議論のたたき台を示しつつ所感をまとめておく。

今回、残された膨大な映像記録は、通覧するだけでもかなりの時間とエネルギーを要するため、資料を加工せずに相応の動機づけと結びつける手段としては、研究機関、教育機関、あるいはリサーチを起点とするクリエイションに向けた提供が、ひとまず妥当な線かと思われる。舞台芸術アーカイヴの利活用を研究・創造の成果につなげる試みには、すでに見てきた事例以外にも学ぶべき取り組みがある。[22]　本年度の記録対象はどちらも新作クリエイションであるという性格上、研究・創造領域との連携にあたって、どの段階で、誰が、どこまでの資料整理・資料批判（の準備）を行うのかにより、利活用とそのフィードバックのありようは大きく変わってくるだろう。

一方、記録素材に手を加えて、より幅広い層に向けた資料公開を模索する場合、一般論としては、当然ながら配信・上映方法の選択に応じて、ふさわしい動画尺の目安は変わってくる。実際の編集作業に難しい判断がともなうことは多分に予想されるが（通常、編集は要約を含み、プロセスの意義は要約を拒む面がある）、いずれにしても重要であるのはアーカイヴのリミックスが新たな資料の創造であることを明確に意識した上で、「ある視点」を提示していくことであるに違いない。ちなみにダムタイプ新作パフォーマンス『2020』の記録映像を瞥見したかぎりでは、編集・加工にあたって、あえて「完成品」から離れてみるという方向にも可能性があるのではないかと思われた（たとえば電子ブックの「立ち読み機能」のように、全体像の輪郭とともに要所を開示するやり方など）。記録同様に、編集・公開もまた「実験」であるとすれば、範囲を絞り込んで、文脈情報の付加などを含めて徹底したテストケースないしサンプルを作り込むことは、少なくとも今後の取り組みにつなげるという点では意義が深いといえるのではないか。

アーカイヴを通じた養成

[22] ダムタイプ作品に関しては、京都市立芸術大学芸術資源センターにおける『P/H』のデジタル・アーカイヴの活用をめぐる研究プロジェクト「タイムベースドメディア作品アーカイブにおける鑑賞性の保存・修復・再創造」が進行中である。その他、共同利用・共同研究拠点「演劇映像学連携研究拠点」における早稲田大学演劇博物館の未公開資料群を活用した共同研究課題および外部の共同研究チームの公募、同「舞台芸術作品の創造・受容のための領域横断的・実践的研究拠点」（京都芸術大学舞台芸術研究センター）におけるクリエイションの前段階のリサーチを対象とするリサーチ支援型の公募研究プロジェクトなどを参照。

「育成」（劇場コンセプト）の面から、もう一つ付け加えておく。本年度のクリエイションの記録は、長期間にわたり記録者（映像記録の担当者、テクスト記録の担当者）が創造現場に立ち会うというものだった。もちろん各記録者は、第一義的にはアーカイヴという目的でその場にいたわけであるが、記録現場のポテンシャルはさまざまに捉え返すことができる。たとえば創造のプロセスを目の当たりにし、クリエイションのメカニズムを実地に学ぶ機会は、ドラマトゥルクの養成にとって不可欠のものである。[23]　また調査結果に現れていたアーティストにおけるプロセス重視の傾向を汲むと、記録の現場がアーティスティックな感性を養うことは大いに期待できるし、あるいは学生の参加によりある種の教育的意義が生まれることさえ見込めるかもしれない。こうした見地を踏まえて、若い世代の人材を積極的に呼び込み、今後のクリエイションのアーカイヴを、養成・育成の場として機能させていくことを提案したい。

(3)　その他――アーカイヴプロジェクト

(1)・(2)のアーカイヴ資料は、Web 上の展開もしくは周年行事や舞台芸術祭（KYOTO EXPERIMENT）と連動させたリアルプレイス・リアルタイムの展開など、さまざまな利活用の途を想定することができる。ただし、いずれの場合でも劇場側が単に資料体やコンテンツを並べて待っているだけでは、多くの関心を集めることは、おそらく難しいだろう。本リサーチでたどってきたクリエイションとアーカイヴの融合領域の教えは、むしろ人々の体験に基軸を置く思考を促すものだった。それを踏まえると、見せる資料（モノ）ばかりではなく、劇場やその周辺での人々の過ごし方（開演を待つ、フェスティバルの空き時間を過ごす、ロームスクエアで遊ぶ、パークプラザ 3F の共通ロビーで長居する……）といった出来事・行為（コト・身振り）を基点に考えることも大事になってくる。最後の提案では、この点についてさらに別の角度から考えてみることにしたい。

ここで参考事例として取り上げるのは、「聞こえないを聴く・見えないを視る CASE-1 霧の街のアーカイブ」（京都市立芸術大学主催）である。本事業はコミュニティの環境や生活の遺産を音・身体感覚を切り口とするクリエイティヴな方法で「記録」し、未来へ伝える可

[23] たとえば日本におけるドラマトゥルクの草分け的存在である長島確氏は次のように語っている。「ドラマトゥルクになろうと思ったら、どれだけたくさん作品を見ていても足りないんです。それがどういうふうに作られてるのか、そのプロセスを知らないとコラボレーターにはなれない。ドラマトゥルクになりたいっていう若い人に、僕は必ず言うようにしています。とにかく現場に入って現場を知ること。」（長島確「なぜプロセスか？」、『響きあうアジア 2019 シンポジウム「舞台芸術における国際協働をめぐって―見えないものを伝え、見られなくなるものを残す」報告書』舞台芸術制作者オープンネットワーク（ON-PAM）編、国際交流基金アジアセンター、2020 年 2 月、11 頁）。

能性を探る芸術実践を核としている。具体的には、サウンドアーティストの鈴木昭男氏とともに、同大学の全面移転を目前に控え、急速な変化を遂げつつある京都駅周辺（崇仁地域など）でフィールドワークを実施。地域の鼓動に耳をすます 17 のポイントを記した地図を制作し（紙の地図、Web 上の地図）、あわせてツアーパフォーマンスなどの関連イベントを開催している。[24]

失われていく地域や暮らしの変化に向き合うこの芸術実践の大まかな特徴をさしあたり三つ挙げておくと、一つ目は参加にあたっての自由度の高さ（いつでも／誰でも／気の向くままにポイントに立ち周囲に耳をすますことができる）。二つ目は参加体験の奥深さ（対象的事実ばかりではなく、聴くとは？ 環境を受けとめている自己の体験とは？という問いが観客自身に折り返されてくる）。そしてここで特に注目したい三つ目が参加体験の反復性である（プロジェクト終了後にも歩行ガイドをたよりにその地を再訪することができる）。

時を隔てて地域や暮らしに向き合うということ。それは風景の移ろいとともに、それを知覚している自らの身体の変化に出くわすことでもあるだろう。いわば観客が自己の内／外に「時間軸の中で失われたものをもう一度呼び戻すという回路」を尋ねるアーカイヴ的な体験。あるいは人々がアーカイヴを自分事として経験する演劇的な体験と言い換えてみてもいい。

こうした芸術実践と本稿でたどってきたアーティストの問題意識（場所の身体化、現実の参照、記憶装置としての身振り、記録のなかの記憶）の類縁については、改めてくりかえすまでもないだろう。現代演劇の素地を活かした、劇場コンセプト（生活）とアーカイヴコンセプト（生活史）の結節点に関わるアーカイヴプロジェクトの実践。それによってアーカイヴ活動そのものを相対的に見返しつつ、アクチュアルな「コト」の創出を探求していくことを、最後の提案として示しておく。

＊

以上、(1)・(2)では既存のアーカイヴ活動の発展、(3)では未開拓の試みの端緒を開くことをねらいとして提案を記してきた。立案に際してアクセントを置いた劇場コンセプト／アーカイヴコンセプトの側面には、本稿末尾に掲げた表のなかに《※》印を挿入してある。

[24] 未知を開くファシリテーター育成事業「聞こえないを聴く・見えないを視る CASE-1 霧の街のアーカイブ」（URL: https://liquid-kcua.jp）。本年度の同事業の芸術実践は、鈴木昭男氏が 1996 年のベルリンを皮切りに 20 年以上にわたって世界各地で発表してきた、自然や都市の風景に耳をすましエコーポイントを探る「点音（おとだて）」プロジェクトをベースにしている。今回の「点音 in 崇仁（京都）ツアー」（2019 年 10 月 28 日）では、鈴木氏とともに「点音ポイント」をめぐり、参加者が思い思いに周囲に耳をすますツアー・パフォーマンスが試みられている。

この表の全体の三分の二は空欄である。今後、本稿よりも視野を広げて、かつロームシアター京都の実情と、そのアーカイヴ活動の実施・運営上の課題（人手、予算、技術、権利関係など）に関する詳細な把握にもとづき、行き届いたプランが練り上げられることを願っている。

最後に、劇場におけるアーカイヴの職能について付け添えておこう。くりかえしになるが、現時点で国内の劇場において確固たるアーカイヴの原則のようなものは存在しない。そうしたなかでアーカイヴ活動を模索していくためには、当座のパートナーを外部に探し求めると同時に、劇場の内なる推進力をクリアにしておく必要がある。

舞台芸術のアーカイヴは、（少なくとも潜在的には）実にさまざまな問題と結びついている。本稿で不充分ながらその一端を示してきたように、劇場のアーカイヴ活動を推進するためは、司書、学芸員、ドラマトゥルク、研究者、批評家など、複数の職能と境界を接するような専門性を担う役割が、本来不可欠である。劇場とその背景的要因の個性に根差したアーカイヴの施策を講じる上で、劇場の内側に専門職がいることの意義は決して小さくない。舞台芸術アーカイヴの展望、そして舞台芸術そのものの未来に果たすその意義は、さらに大きいといえるかもしれない。今後、劇場のアーキヴィストという未知なる職能について議論が持ち上がることを待ち望んでいる。

	劇場コンセプト				アーカイヴコンセプト	
	創造	交流	育成	生活	舞台芸術史	生活史
(1) 主催事業全般のアーカイヴ		※			※	
(2) クリエイションの記録	※		※			
(3) アーカイヴプロジェクト				※		※

［付記］

本リサーチは、多くの方々のご協力によって可能になりました。聞き取り調査を引き受けていただいたみなさん、リサーチの機会を与えていただいたロームシアター京都のみなさん、数々の貴重なご示唆とご助言をいただいたメンターの吉岡洋先生と若林朋子先生をはじめ、リサーチを支えていただいたすべてのみなさんに、この場をかりてお礼を申し上げた

いと思います。

舞台芸術のアーカイヴ

創作プロセスのアーカイヴ：ダムタイプ『2020』における協働をめぐって

松尾加奈

はじめに

舞台中央に空いた巨大な穴。人工的に切り取られたような無機質な正方形は、人間が決して踏み入ることのできない領域を生み出していた。ダムタイプの新作『2020』は、〈振り子〉、〈黒衣〉、〈sanitize〉、〈大声〉、〈LOVE〉、〈まばたき〉、〈LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE〉(LSDML)と呼ばれる 7 つのシーンによって構成されていた。舞台セットは、いたってシンプルでありながら、照明の明暗や映像の効果によって場面ごとに変幻自在な表情を放っていた。叙情を追うように展開するよりも、空間は淡々と切り替わり、視覚的なテンポが作られていく。ダムタイプの舞台に浮かび上がるのは、過去/現在/未来と定めることすら拒むような「どこでもない場所」である。聴覚を刺激する圧倒的な音の響き、激しく明滅する照明、言葉のるつぼに投げ込むように揺らめく映像。それらは、観る者にめまいにも似た感覚を呼び起こしながら、穴の周りを行き来するパフォーマーの身体との相乗効果の中で、時空間を存分に満たしていた。途中で降りてくるスクリーンや配置される椅子の一つを取っても、舞台上のイメージは視覚的に洗練され、その構図は緻密に計算されたバランス中で立ち上がってくるようだった。見えない力にコントロールされたり、外的な変化にいとも簡単に翻弄されたりする人間たちの姿は、ところどころ軽快さやユーモアを孕みつつも、未来への漠然とした不安や情報の渦の中であがいている日常の一コマを様々な角度から映しだしていた。幕切れ、突然の沈黙が場内を包み込む。白いボディスーツを着た一人のパフォーマーが穴の前で立ち止まる。彼女は手の先で四角いフレームを形作ると、遠くの対象をズームしていくように目元へと近づけていく。重力のままに背中から落下するとき、彼女が小さなフレームの中に発見した景色も穴の向こうへと連れ去られていくようだった。

『2020』は穴の底へ消えていくパフォーマーの姿を即座にブラックアウトさせることで、その未来を観る者の想像力へと委ねる。あるテーマを一貫して打ち出し、具体的なメッセージを希求するよりも、70 分の公演時間と「2020 年」という時間のフレームを通して、無限の解釈の回路を差し出していた。プロセニアムアーチの中では、映像、照明、音楽、身体などのメディアが時に連動したり、時にずれを引き起こすうちに、個々の要素が絡み合って言語を超えた総合的な「パフォーマンス」へと幅を広げることになる。だが、実際に舞台を下支えしていたのは、整備された舞台機構や高度なテクノロジーよりもむしろ、「創作プロセス」の中で積み重なった作り手同士の「コミュニケーションの厚み」にあったのではないかと筆者は感じていた。

一般的に創作活動に励む集団のあり方はその現場ごとに千差万別であり、作品の創作方法もそれぞれのカンパニーやプロジェクトに大きく依拠していると言えるだろう。仮に即興性の強い作品だとしても、舞台芸術が集団創作である以上、作品が出来上がるまでの道のりには演出家、俳優、スタッフなど複数の立場の人間が介入し、創作の空間には現場特有のコミュニケーションが存在するはずである。ところが、上演の前段階には、作り手同士の間で「言語」を通じたいかなる手続きや議論、紆余曲折があったのかなど、少なくとも不確定に進む「プロセス」の実態が注目されることはこれまでほとんどなかったと言える。

「いま・ここ」のライブを本質とする舞台芸術において、上演後に残され、受け継がれるものとしては、記録映像や写真、上演台本、公演パンフレット、また作品にまつわる作り手のインタビューやソフトに向けて事後的に書かれた批評の言葉が挙げられる。従来の「舞台芸術のアーカイヴ」が最終的な成果物としての「上演作品」を中心に見据えてきたと仮定するならば、本リサーチでは、視線の先を「上演作品」から「プロセス」へとシフトさせることで、アーカイヴの射程を広げていくことになる。

本稿は、ダムタイプの 18 年ぶりとなる新作パフォーマンス『2020』をめぐる報告書であり、リサーチの中心にあるのは、複数の構成メンバーが共に一つの作品を作り上げていくまでの軌跡そのものである。ダムタイプが結成以降、いかにしてパフォーマンスを作り上げてきたのかなど、創作の手法や文法を一義的に明らかにすることを目的とするのではなく、ここでは『2020』の豊かな創作プロセスに焦点を絞っていく。

公演は、2020 年 3 月 28、29 日にロームシアター京都サウスホールにて上演が予定されていたが、新型コロナウイルス感染症の影響により、急遽中止を余儀なくされた。中止が決まって以降、単に上演に至るまでの「創作プロセス」を書き留めるだけでなく、未曾有の危機に晒された作品の記憶を確かなものにしておきたいと筆者の意識は動いていった。

0-1. ダムタイプという集団

> 集団というものは知らず知らずのうちに父権社会の模倣をしてしまう、それが最も簡単に人を統率できるシステムだからです。今は各々がダムタイプからインディペンデントであり、互いの差異を認め合え、かつ夢を共有できるといった新種のファミリーのようなものを想像します。そこには父も母もいない、お互いを繋ぐものは金銭や権威とは全くかけ離れた“共通の夢”だけなんです。（古橋 2013：81-82）[1]

1984 年に京都市立芸術大学の学生を中心に結成され、演劇、ダンス、映像、美術、音楽、デザインなど、多様なジャンルを横断するパフォーマンス集団――。ダムタイプの紹介文の冒頭は、このような出だしで語られることが多い。作品において、演劇やダンスといった既

[1] 西堂行人氏によるインタビューの中で発言（1994 年）

存の枠組みを越え、多彩な表現の要素を交差させていったところに、総合的で新しいパフォーマンスが生まれ出たように、ダムタイプという集団そのものも「劇団」や「ダンス・カンパニー」といったこれまでのモデルにとらわれない新たな創作のあり方を提示するものだった。

ダムタイプの初期メンバーであり、95 年にエイズでこの世を去った古橋悌二がダムタイプを「新種のファミリー」と喩えていることから、今までとは異なる創作集団を模索する態度がにじみ出ている。続けて古橋が「現存する劇団やダンス・カンパニーの多くは、実は旧来の家族の構造に閉じこもっているのではないか」(82) と述べていることからも、ダムタイプの背景には、締め付けの伴う創作単位としての劇団や、演出家の方法論を伝授するためのカンパニーといった従来の集団性への疑問があると言えるだろう。

集団における一人のカリスマ的なリーダーや絶対権力的な「演出家」、「振付家」の不在は、トップダウン型の創作スタイルを根本から刷新させた結果と捉えられるが、それは同時にダムタイプの創作がたった一人の人間が持つビジョンの実現に依拠しないことを説明している。ダムタイプ創立メンバーの一人である高谷史郎は、『2020』の創作に関して、「フラットで平等な関係を作ること自体がダムタイプの存在理由であり、作品の意味である」(内田 2019) と述べており、新しく結成されたダムタイプでも「フラットで平等な関係」を重んじる考えが受け継がれているようである。

創作にあたって得意としているメディアや表現の方法がメンバーによって異なるにもかかわらず、ダムタイプが多種多様な表現や思考が出会う場となりえるのは、「協働」を共通項として接点があり、その一点で個々人が繋がっていたためだと考える。

ダムタイプの新作クリエーションは 2018 年 12 月より開始した。その中で、筆者が実際に現場に居合わせることができたのは、2019 年 9 月 9-13 日（ノースホール）、2020 年 1 月 8-9 日（サウスホール）、2 月 23-29 日（森下スタジオ）でのクリエーション、そして 3 月 25-29 日にかけて行われた仕込み、ゲネプロ、本番（映像収録）である。クリエーションの多くは、ロームシアター京都のノースホール、サウスホール、東京の森下スタジオを中心に実施され、ミーティングはそれぞれの楽屋や劇場の客席、またダムタイプの事務所など、場所や状況に応じて適宜開かれた。すべての稽古に足を運ぶことは叶わなかったため、欠席した分は他の記録者が残した記録ノートや後日ダムタイプのメンバーから共有していただいた資料を多く参照した[2]。

『2020』に関わるダムタイプメンバーは、池田亮司、大鹿展明、尾﨑聡、白木良、砂山典子、高谷史郎、高谷桜子、田中真由美、泊博雅、濱哲史、原摩利彦、平井優子、

[2] 本稿では、即座に文字で記録したものやその場で速記できずに記憶にとどめた言葉、そしてフィールドでのメモ書きを文章として清書したものの総体を「記録ノート」と呼んでいる。また記録ノートは、2019 年 6 月 20 日から始まっている。

藤本隆行、古舘健、薮内美佐子、アオイヤマダ、山中透、吉本有輝子の全 18 名である。原摩利彦、古舘健、濱哲史、白木良、またオーディションで選ばれたダンサーのアオイヤマダなど、今回新しいメンバーが参加しているのは特筆すべき点である。毎度のクリエーションですべてのメンバーが揃うのは困難なため、稽古日ごとに参加するメンバーや人数は多いに変動した。

ダムタイプの新作『2020』を下支えするのは、作り手同士の「コミュニケーションの厚み」にあるのではないかと先に述べたが、それは 1.膨大な話し合い、2.ヒエラルキーの排除、3.記憶のアーカイヴボックスによって裏づけられる。この３つの点に注目しながら、創作プロセスにおける具体的な場面を記録者の目線でクロースアップしていきたい。

1. リーダーのいない協働

1-1. 膨大な話し合い

第一に、ダムタイプはその創作プロセスにおいて、話し合いをする時間の比重がきわめて高いことが挙げられる。ダムタイプの革新性が作品だけでなく集団としての側面にも同時に及んでいたことは先に言及した通りだが、劇団に陥りがちな集団のマンネリ化やタコツボ化が回避される代わりに、異なる思考や感性を持つ個々人が集まって、何ができるかを地道に探る体力が必要になってくるのは、今日のダムタイプでも同様である。

例えば、筆者が記録者として立ち会った初日（2019 年 9 月 9 日）には、お昼を含めて途中約 1 時間の休憩が 2 回ほどあったものの、午前 10 時から 20 時までひたすらノースホールの楽屋で話し合いが続行された。厳密には、休憩中にも楽屋に残ったメンバーが作品のアイディアを膨らませ続けていたり、休憩中の雑談からなんとなくミーティングが再開したりするため、ミーティングと休憩の区切りも非常に流動的である。ダムタイプのクリエーションは、「相互の価値観を確認し、接続点をみつけ、これを増幅していく」（長谷川 2019:156）ことで成り立つと考えられているが、いざミーティングに居合わせてみると、その様相は実に掴みどころのないものだった。

筆者は初めてミーティングに居合わせた際、それは延々と連なるモノローグのような印象を抱いた。互いに対立する考えを真っ向から激しくぶつけ合っていくディベートや、一つの議題をめぐって論理的かつ建設的に議論を積み上げていくディスカッションとも性格を異にしていた。メンバーのミーティングの中での言い回しに着目すると、「思いつきだけど〜」、「〜とちょっと今思った次第です...」「〜がいいかもしれない」、「〜かなって」、「〜にしたらどうか...」などと、偶発的に生まれた発想を共有したり、推量や提案の形をとることで周りの反応を敏感に汲み取ろうとしたりするシーンが多かった。断定口調が控えられた意見の運び方は、相手の意見を論破しない。自分の考えを感情や情熱でもって他者に押し付けないことで、誰かの意見へと議論が一極集中していく流れが避けられていくようだっ

た。コミュニケーションの形に、「発すること」と「受けること」があるとしたら、ダムタイプのミーティングでは静かな受身の姿勢こそが何かを「発する」ことを促していく。そして他者からの要素を再び「受ける」ことによって、イマジネーションという別のエネルギーに転化させ、能動的に新しいものを作り出せる環境があった。ミーティング中の沈黙のひとときでさえも、悶々と水面下での交流が続いているようだった。

協働の経験が積まれていくと、何らかの暗黙知が生まれてくるのだろう。ミーティングでは作品の具体的な中身に話が及ぶようになると、「〜が面白かったかなって」、「面白いよね」、「〜が可愛いなあって」、「〜がいいなと思った」、「〜が見えたらいいな」、「〜の方がええんちゃう」などと柔らかな所感が重ねられていくようになった。それは出てきた意見をそぎ落としたり、ふるいにかけることでアイディアを厳選していくのではなく、伸び代のありそうな発想を広げていくことで、ゆっくりとした足取りで実現の可能性を高めていくようであった。アイディアの優劣や現実味をジャッジするフィルターを即座にかけないことは、あらゆる主観や直感が受け入れられる安心感を担保する。偶発的な発想や試行をその都度共有することで、結果的に自らのアイディアが直接作品に反映されるかどうかよりも、その発言が本人の意図を超えて誰かの触覚に反応することが期待されていたのかもしれない。計 8 時間にも及ぶミーティングに息苦しさを感じさせなかったのは、このように出てきた意見を淘汰したり、却下していく「引き算的な作り方」がなされていなかったためだと考える。稽古場の奔放な想像力は、恐れや緊張によって簡単にしぼんでいくが、冗談のような発言や突飛な発想は現場の風通しの良さによって浮かび上がってくる。

ダムタイプの創作プロセスは、あらかじめシステム化されているものではなく、意識的にメンバーの中で作られていく対象であった。久しぶりのダムタイプとしてのクリエーションであったことに加え、今回が初参加となるメンバーもいたため、メンバーが同じスタートラインに立ちながら、新たな「ダムタイプ」のあり方が検討されていた。それは、作る上での前提を言語化していくことで、互いの照準を定めていくような時間でもあった。

記録ノートを遡ると、2019 年 6 月から 7 月にかけたミーティングでは「ダムタイプの特徴、らしさ（音と映像のシンクロ、メディアテクノロジー、社会的な事象）をどのように自覚しているのか？」（2019 年 6 月 20 日分）、「ダムタイプに求められるものとは？」（2019 年 7 月 8 日分）、「創作のプロセスについて」（2019 年 7 月 8 日分）といった議題から始められていたことがわかる[3]。実際に具体的なクリエーションに着手していく前に、集団や創作方法そのものに自覚的に向き合うことで、新作に関して「何を」に先立って「どのように」作るのかという本質的な問題に迫っていた。とはいえ、最初に「創作プロセス」に関するコ

[3] また新メンバーのオーディション時においても、「ダムタイプは役割の垣根を越えて、コラボレーションで制作する。みんなでアイディアを出し合って作品を作る。そのスタンスを理解してほしい」という話が最初になされていた（記録ノート 2019 年 12 月 23 日分）。

ンセンサスを取っていれば、その後の作り方が決定されるということではない。例えば、作品全体をどのように構成していくかという大きな問題に関して、ミーティングの中に以下のような会話があった(記録ノート 2019 年 9 月 12 日分）。

A：パフォーマンス作るのは音楽重要で、音楽から作ってるからさ。動きは個別なアイディアで音楽のかたまりもあるから。グラフィカルなアイディアだから、音楽がパフォーマンスの根幹にはなってるっていう。時間軸として。もちろんアイディアの出どころもたくさんある。どっちが先っていうわけじゃなくてそっから決まってきてるっていう。[...]音楽先行というわけじゃなくて最終的に音楽がフレームを決めちゃうよね。時間軸があるものはそんな気がする。

B：『S/N』はしっかり脚本あった。いつ、ああいう順番にしたかはわからんけど。

A：脚本というか構造やね。でもその一つずつのブロック作るのは音楽。構造があって、音楽に合わせてシーンが作れてるように思う。

エイズやセクシュアリティといった主題に鋭く斬り込んだ『S/N』には、ある「構造」が見据えられていた一方で、『2020』のクリエーションでは「舞台の見取り図」となるような一つの骨組みがあらかじめ存在しているわけではなかった。2019 年 8 月 1 日のクリエーションでも、テクニカルメンバーから「動きを作って、そこからリズムを作るのはどうか。音楽的なコンプレッション（圧縮）でない方がいいのでは」という案が出ていたように[4]、どこから作るか、何から決めていくかという問題は、ミーティングの中で繰り返し問われる対象であった。上記に抜粋した会話の中では、「音楽」が「構造」の大部分を担うという見解がなされたが、「音から作るか」、「振付から作るか」という問題は音、身体、意味、ニュアンスの共感覚を意識する上で避けては通れない問題だった。

メンバーの間で「創作プロセス」を幾度となく検討する時間は、音や映像など個々で準備を進めなくてはならない段階に入るようになったときにこそ肝要である。同じ土壌に根をおろし、作品を支える基盤をともに作り出すには、個人の内面でつかえている問題を「言語」に置き換えて共有する時間がより欠かせなくなっていた。また作り方を随時見直していくことには、「創作プロセス」のありようを生成変化させ、空洞に輪郭を与えて他者との共通認識を持たせるような働きがあるようだった。ダムタイプの現場には、「主張（自分はこんなことがやりたい！）だけになってしまうのではなく、ディスカッションしてやる方が強いものになる」（記録ノート 2019 年 7 月 8 日分）という、協働への確信がある。

1-2. ヒエラルキーの排除

ダムタイプにおける「ヒエラルキーの排除」や「リーダーの不在」という特徴は、メンバ

[4] 具体的には、音に振付を与えるのではなく、寝る、起きる、食べるといった日常の身体的な動作から音を割り当てていくという案が出ていた。

ーの中に上下関係を照射しないことで、「フラット」な関係性を意識させるものであった。それらは、クリエーションにおける「決定」のプロセスに深く関与し、誰かの「OK」の一言やゴーサインに依存しない作り方、あるいは誰かがその場を制御しない創作方法と密接につながっていた。

実際に、誰か一人の人間がきまって指揮をとらないスタイルは、クリエーションの進捗状況をその時々で把握することを難しくする。例えば、ミーティングで誰かのふとしたつぶやきがわずかな傾きを引き起こしたり、あるアイディアが突如波風に乗るように押し出される瞬間が散見されても、その場の勢いの中で即座に決定に至ることがないのは一目瞭然であった。演出が決定していく気配を感じさせても、何度も振り出しに戻りながら、その可能性を吟味する。そのため、そのアイディアが結局採用されたのかわからぬまま、その日のミーティングを閉じることも珍しくなかった。ミーティングの終盤、長年ダムタイプに関わるメンバーの一人が次のように発言する場面があった（記録ノート 2019 年 7 月 8 日分）。

> メインとなる要素は 3 つくらいあったほうがいい。必ずしもみんなが主体的に作る必要はない。誰かが率先して進めないと進まないよね。誰かのやりたいことに対して、アイデアに対して意見は言えるけど、それが良いことなのか。ミーティングの回数も昔より減ったと思う。でも否定的なことばかり言ってられない。誰かのやりたいシーンをその人がパフォーマンスにまとめる作業をしたほうがいいのかも。まとめる人がいないことが、ダムタイプのいいところであり、悪いところでもある。

同日テクニカルメンバーの一人が、技術的な部分で自分だけ「役割の分量が違うことを懸念」するような意見を出していたこともあり、ダムタイプへの関わり方に柔軟性を持たせながら、いかにアイディアをまとめ、目に見える形に落とし込んでいくかは一人一人の参加に関わる問題でもあった。「まとめる人がいないこと」で、創作の可能性を果てしなく探っていけるが、そこには現実的に限られた時間の中で演出を決めていかなければいけない部分とのジレンマがある。ダムタイプ独自の創作手法で起こる葛藤は、メンバーにとってすでに想定内にあり、それこそがダムタイプのアイデンティティとして自覚されていたようだった。

他方で、ミーティングを重ねるにつれて、何度も話題に上がるアイディアがあたかも決定事項のように聞こえたり、次第に共通認識が高まってくると、自然発生的な「決定」の雰囲気にあえてブレーキがかかるようになった。ある日のミーティングでは「作品を創作するにあたって、決定していかなければならない」（記録ノート 2019 年 8 月 1 日分）と「決定」の必然性が説かれながらも、いざ「決定」の兆しが見えてくると、前提が固まっていく流れに慎重になり、あえて決定を先延ばしにしたり、「決まってないです」とはっきりと「未定」に留めようとしたりする言葉が顕著になった。「決めないでおく」意図的な選択は、あるアイディアと一定の距離を保つ効果があり、むしろ演出に可変性を携えておくことで、メンバ

ーの意識を接近させ、さらなる回路を開いていく。決定と未定のわずかな隙間は、イメージがさらに膨らんでいく幅を保ち、そこから全く新しい発想が生まれ出てくることを貪欲に期待するようだった。

多くの舞台芸術の稽古場では、通し練習や稽古をした後に「駄目出し」という時間が設けられているだろう。「駄目」とはもともと「脚本、演技、其他に於る『缺點[5]』」(渥美 1944: 388)を意味し、「『缺點』を指摘して訂正させる事を『駄目を出す』」という。ここでは文字通り、「駄目出し」をする際には、集団において駄目を「出す」人間と「出される」人間という二項対立が原則とされている。すなわち、舞台を正面から見渡すことが許された唯一の演出家が役者や裏で支えるスタッフの「駄目」を指摘することで、演出上の諸問題を是正するように促すのが一般的な「駄目出し」の姿と考えられる。ダムタイプの場合、演出家と役者の力関係によって集団が成立しているわけではないため、「ヒエラルキーの排除」という特性はクリエーションにおける「駄目出し」のあり方にも直接作用していた。

例えば、スタジオを使ってのクリエーションでは、シーンがある程度形を成してくると、一通りの動作をスマホやタブレットで録画する。その後、パフォーマーは記録した映像をパソコンの画面やプロジェクターで再生し、現在進行形で組みあがりつつあるシーンをその場で確認していく。パフォーマー、テクニカルメンバーに関係なく、一連の流れを画面越しに見返す作業は、パフォーマンスを展開している自分自身と対面する体験であり、見られる意識を作り出すものであり、また自分自身と距離をとっていく時間のようだった。2020 年 2 月 26 日の森下スタジオでの稽古では、〈sanitize〉シーンの映像を見ながら「Change（と叫ぶタイミング）がいっぱいあったほうがええんかな」、「変に踊るよりスーパーマーケットで歩いてるほうがいいかもね」、「前の椅子に座ってもいいかも」とブラッシュアップできそうな部分を指摘したり、「３人で踊ってるシーン、曲があってる。見てて気持ちいい。これは生きとして（このアイディアは生かすとして）」、「黒いの（黒い衣装）見やすいね、群舞になってて」などと残しておくべき部分も具体的に共有された。

[5] 欠点（けってん）

←ホワイトボードに映像を投影することで全員でシーンを振り返る(2020 年 2 月 26 日森下スタジオ)

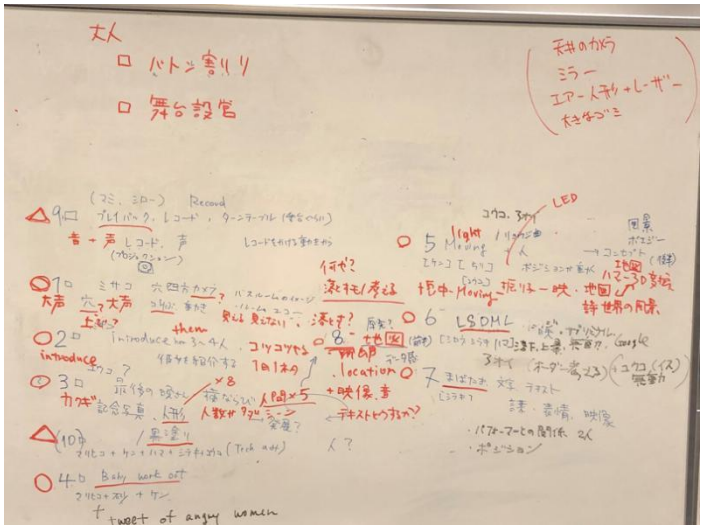
加えて、ダムタイプにおける「駄目出し」の時間は、身体的な動作の背後にある意図をパフォーマー自身が言語に変換する時間でもあった。具体的には「DJ の前に壁を作るのをやろうかと。前っていうとお客さん側だなって」などと、実際に音に合わせて動いていた時に脳裏をよぎっていた個人的な迷いもこの時間の中で露わになった。また「他のシーンでやってるのを全然違う雰囲気で使われてたら面白いかな」と作品全体との兼ね合いを考慮しながらシーンを俯瞰するコメントも続いていた。

「駄目出し」の時間の中で、パフォーマンスを映像で振り返ることは、その場にいる誰もが作品全体の演出に参与していける余白をより際立たせていた。改善点は一人が出すのではなく、気づいた人が自由に指摘していく。高い音響技術を持つメンバーは「音響スタッフ」ではなく異なる思考や視点、感性を持った「個人」として存在することで、自分の役割に限定されることがなくなっていた。ダムタイプの場合、単に「演出家」という役職がないのではなく、メンバー一人一人が「演出家」のように舞台全体を俯瞰できる「鳥の目」と細部を注視できる「虫の目」を持ち合わせて、自分たちのパフォーマンスに「批評」の眼差しを注ぐ。現場では舞台に立つパフォーマーとテクニカル面を担うスタッフという線引きを感じさせなかったのはそのためだったと考えている。このような映像での確認作業は、公演を収録する直前になっても続き、編集のつながりを考慮する際にも有効だった。

←劇場入りした後も、映像での確認作業は続く
（2020 年 3 月 29 日サウスホール）

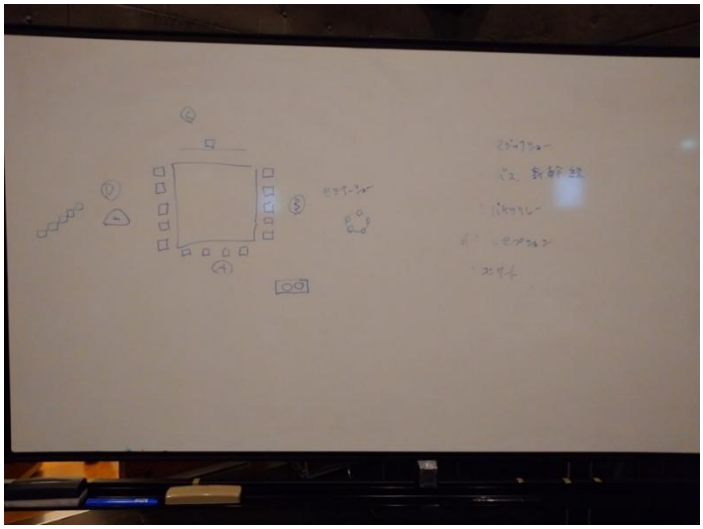
「フラット」な集団で創作を進めていくことは、必ずしもその場をまとめる人がいないことを意味するわけではない。例えば、2019 年 9 月 10 日のノースホールでの稽古では、パフォーマーとテクニカルメンバーがともにインプロ（即興）を試みていた。パフォーマーの一人がホワイトボードを引っ張り出すと、他のメンバーは自然と取り囲むように集まって座り、一人はボードの横に立ちながら、インプロを始めるにあたってのテーマ、時間、ルール、担当を全体に問いかけていった。基本的な情報がまとまり、それぞれがインプロの準備に取り掛かると、今度はテクニカルメンバーが「みなさん、あとどれくらい必要ですか？」、「じゃああと 3 分後にスタートです」などとマイクで流し、再びパフォーマーが「いいなと思う瞬間あったら覚えておいてください」と全体に呼びかけた。別の日はプログラミングを専門とするメンバーがテクニカルに関するミーティングをまとめたり、サウスホールの稽古では舞台監督の経験が豊富なメンバーがリハーサル準備を進行させたりと、その都度その都度で現場の交通整理をおこなう人物が流動的に入れ替わっていた。

社会の営みの中で、人をコントロールするための秩序として機能する「ヒエラルキー」は、権力の序列化による分かりやすい仕組みであるが、主体性を持った個々人が集まることで、一人のリーダーシップを必要としない強みがダムタイプにはあった。



←作品の中身に関するミーティング(2019 年 12 月 26 日ノースホール)この日は、次々と挙がってきているアイディアについて、「作り込んでいくのは難しくないか」や「どの部分を突き詰めていくか」といった問題をメンバーの一人がホワイトボードを使いながら取りまとめていた。

←スタジオでのミーティング(2020 年 2 月 26 日森下スタジオ・スタジオ C)。この日は<sanitize>シーンにおける椅子の配置や動きの順序をパフォーマーが整理していた。



←上記のミーティング後、ホワイトボード上に残されたメモ書き

1-3. 記憶のアーカイヴボックス

協働でのクリエーションには様々な糧が必要である。ダムタイプの「コミュニケーションの厚み」を支える３つ目として、集団の中にアーカイヴの蓄積が備わっていることに触れたい。

> ダムタイプはフラットな関係ですが、創作に時間がかかります。そこがまたダムタイプの良いところで、みんなに時間があって、ゆっくり創れるのであれば理想的です。ダムタイプというのは、みんながアイデアを出しやすい「箱」だと僕は思います。(高谷 2014)

高谷の述べるように、ダムタイプが「箱」であるとしたら、それは過去の作品やプロセスが多く蓄えられた一つの大きなアーカイヴボックスのように感じた。『2020』の稽古場では、ある演出をめぐって「『OR』のスピードアップのような感じだと思う」(2019 年 7 月 9 日)、「『S/N』のバーコードみたいなの思い出す」(2019 年 9 月 9 日)、「『Pleasure Life』くらいの（照明で)」(2019 年 12 月 27 日)、「『Voyage』の最後みたいな？」(2020 年 1 月 7 日)、「(落下といえば)『Voyage』の時～」(2020 年 2 月 24 日)、「『pH』のインスタレーションみたいに」(2020 年 2 月 25 日）などと、箱に詰め込まれた記憶の断片が突発的に跳ね上がってくる瞬間が多々あった。同様に Slack 上でも、「『pH』インスタレーションのような金属音的、機械的な音もうまく取り込めば」(2019 年 1 月 12 日)、「『036-Pleasure Life』の「Auto Humanity」のイメージを重ねたような」(2019 年 1 月 17 日)、「『OR』の聖子みたいに、文楽人形みたいにみんなで動かしてくるとか？」(2019 年 1 月 17 日）などとダムタイプの過去作品が他のメンバーに共通イメージを伝える足がかりとなっていた。箱の底は稽古や公演を重ねるごとに深みを増していく。メンバーの記憶の内に積み上がったイメージの数々は、創作を共にする中で新しいメンバーにも広がっていく。新作がダムタイプに蓄積された過去作と地続きに存在することで、創作の記憶は、集団の中で遺伝子のように連綿と続いていき、流動的なプラットフォームにおける共有財産となっているようだった。

このような集団の記憶がある一方で、個人の奥底に沈んでいた様々な記憶の断片も創作の糧となる。ミーティングでは、これまで鑑賞した映画、ダンス、現代美術などの具体的な作品名が漠然としたイメージを伝えるための比喩として用いられることが多々あったが、個々の日常の中から持ち寄られるパーソナルな経験も集団でのクリエーションにおいては重要なファクターとなった。例えば、2019 年 7 月 11 日のノースホールでのミーティングでは、「何から作っていくか」のスタート地点として「メンバーの一大エピソード」を共有していく方法が取り込まれていた。ここでいう一大エピソードとは、自分の人生の中で「死に

かけたり、嬉しかったり、落ち込んだ」ものなど、内容はどんなものでもよかった[6]。ツアー先で起こった危ない体験、とある知り合いの話、思い出せない本のタイトル、自分の祖母がしてくれた話、自分のお父さんの話...。過去の記憶を掘り起こしながら、他のメンバーに話していくうちに「他人が聞いて何ともないけど、自分にとっては大切な大事件というものがあるのでは」、「人の話であっても、自分が強い印象を受けた場合は、自分史に加わる」、「誰かのエピソードによって、自分の別の記憶のスイッチが入る」などと新しい気づきが生まれてきていた。

2019 年 8 月 1 日ノースホールで行われたクリエーションでは、16 時 10 分からインプロによる粗通しが実験的に試みられた。地面をはくホウキの音を背景に、パフォーマー４人が個人のエピソードを語りながら動いていく。祖父や父親の身近な死や自分の怪我、溶岩の洞窟から見えてくる命のない世界...。一人ずつエピソードを演じている間、話をしていない３人はホウキの掃くリズムに合わせて体を揺らす。その後の 18 時 30 分からのミーティングでは、「死ぬかと思って生きる、という方を表現したい」や「(エピソードの) 意図をすり替えて身体的な構成として伝えたいのか」、「(演劇の作り事・嘘・虚構のような構造を使うなら) どういう方向性が良いか。なんのリアリティが良いのか」、「穴の構造を共に、面白い寓話みたいなものができれば良いな」などと意見が交わされた。その 2 日後も、18 時から引き続きノースホールでの実験が行われた。その日は、床に先導的に張られていくビニールテープに沿って、「死ぬかと思ったエピソード」を 15 秒程度話し、言い終わるとばたりと倒れるパフォーマンスへと姿を変えていた。実験とフィードバックを重ねながら、自然と次のクリエーションへのステップが作られていた。

幸せ、テクノロジー、AI、時間、空間、記憶、魔女、コミュニケーション、フェイクニュース、インターネット、プライバシー、歴史、原発、言葉、文明、人間中心主義、資本主義、戦争、地図、パースペクティブ、不条理...。ダムタイプのクリエーションにおいて話題となったキーワードは枚挙にいとまがない。<LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE>は、依然としてダムタイプの大きな原点でありながら、メンバーのきわめて個人的な過去や主観を集めていくことは、個別具体的な事柄を広く抽象的な概念に跳ね上げたり、そこから新しい表現を派生させたりする。ダムタイプではないところでのプライベートな経験や日常生活における小さな気づきを分かち合うことは、内にあるイメージを深いところから沸々とよみがえらせる行為であり、摘出されたイメージは周りの世界とのつながりを築いていく。

筆者は、『2020』の創作プロセスのアーカイヴ化を目指して記録に励んでいたが、次第にダムタイプというプラットフォームが集団的な記憶と個人の記憶を含んだ、大きなアーカイヴの機能を担っていることに気づかされた。

---

6 「特に他人に何回か語ってきているもの＝話し慣れたものをトピックにしたい。話すよりは書いてもらう。いつ、どこでという情報も入っているとより良い」「何が人に伝えたくなるポイントなのか」(記録ノート 2019 年 7 月 11 日分)

2. 見えないプロセス

2-1. 舞台の内側に潜むシーン

協働的なクリエーションは時間を要する。物体を造形する際に、仮に細かな部品を積み重ねていくプラスの作り方(モデリング)と、必要ない部分を削っていくことで塊を作っていくマイナスの作り方（カービング）があるとしたら、ダムタイプはそのどちらかではなく、常に両者の振幅がある。この節では、最終的に仕上がった 70 分のパフォーマンスの中で、作品には直接反映されなかったアイディアをあえて参照し、表現の実験場としての側面を見ていきたい。

ダムタイプの新作のパフォーマンス『2020』は、ロームシアター京都の主催事業であり、その背景には 2020 年春開催の大型フェスティバル「KYOTO STEAM―世界文化交流祭―2020」があった。そのため会場と上演形態に関しては初めからロームシアター京都の舞台が想定されていたが、次第に「劇場に限定しないほうがいいのでは？」、「実験要素を入れたほうがいいと思う」という意見が出るようになり、劇場という箱の中に留まらず、日常空間の中に突如入り込み、揺さぶりをかけていくための思索が始まった。以下は、いずれも実現には至らなかったものの、「ブラックボックスでの発表」という焦点を少し霞ませてみたときに出てきたアイディアの数々である。部分的な参照にはなるが、パフォーマンスの空間や方法について様々な方向で発想が開放されていったのがわかる(記録ノート 2019 年 8 月 1-4 日分)。

＜複数会場での上演はどうか＞
・鴨川を使った案
__各 20 分くらいの巡回型の小作品を出して最後パーティーをする。マップが必要
__船やいかだで流れる
__鴨川デルタで開会宣言
・2 会場制は可能か？ノースホールで何か上演していて、一方サウスホールでは穴にずっと何かが落下している（何も落下しない時間もある）など、無人の上演もあり得る？
・空間を使って一つの作品をバラバラに見ていく（ノースホールで 20 分、その夜に METRO、次の日にパフォーマンスした後、中庭でパーティーなど）
・観光地など人が多く行き来するところで突然アクションを起こす
・わざわざ見に行く人のみならず、通りがかりの人がアクシデント的に目撃するような場所の方が面白い
・京都駅八条口にあるカラオケ JB の部屋
→カラオケ店の窓が道や新幹線のホームから見えるため、「ウェルカム」のようなメッセージを伝える（ここでは、この街の来訪者に歓迎を表すような意味合いと、抽象的な概念として「新たな世界＝次の段階」を示すような二重の意味が想定されている）
→野外でのパフォーマンスをサウスホールでのパフォーマンスへとつなげる

←京都駅八条口のカラオケボックス2階を使った実験（2019 年 9 月 11 日・雨） ボックスにいるグループと外から建物を見るメンバーとで分かれる。照明機材やプロジェクターなどを持ち込み、ボックス内で映像を投影させたり、窓に向かって青赤緑白と様々な色を明滅させたりする。外のメンバーは、LED の明かりや白い服を着たパフォーマーの見え方、立ち位置についてコメントし合う。レーザーは見えるものの、影絵は外からだと見えにくい様子。

・何かがロームシアターから流れ着いてそこから別の場所に流れていく。
・屋上で模擬店
・1 週間前にプレシーン（シーン１）
・インスタレーションパフォーマンス
・森下スタジオでの稽古期間にイベント
・METRO での演目（ロームでの本番の 1 週間前に実施。5 分の演目を数本やる/お客さん一人のために何かをパーソナルに体験してもらう）
・その他の候補地：お寺、商店街、大学、植物園、京都市役所前、堀川商店街、茶室、図書館、将軍塚、ショールーム、ショーウィンドウ（消費の象徴）、ミュージアム、ホテル、コンビニ、スーパー、地下鉄の窓（パラパラ漫画）、結婚式場、国際会館、宝ヶ池、デパート、ボーリング場、ロームの会議室・渡り廊下・3 階・屋上など

＜日程に関する案＞
・複数日程での連作。5 日間で全部の作品なんです、みたいにでもできるのでは
・晴れた日に上演します、など日程自体を指定しないやり方

＜その他の案＞
・メディアジャック
__バス停や駅のコンコースなどに謎のポスターをたくさん貼る（公演案内が目的ではなく、人々が行き交う場所に不可思議な仕掛けを視覚的に作り出す試み）
__特定の時間になると謎の音楽がラジオから流れ出す。その後、劇場に来るとその音の正体がわかる仕掛けを作る
・各部屋でやっていて観客が移動していくパフォーマンス
・花火を上げる（渡月橋、美山？）、電飾で LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE を表示
・LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE の間に‘makes’を入れる（街にすでにある文字に‘LOVE makes MONEY’というのを投影し、すでに存在しているものの中にあったように見せる）。スマホのアプリで見ると認識して

文字が出てきたり、認識したら音楽がかかるなど
・OK girls の‘OK’を探す
・ポスターと同じレベルでインターネットでも展開できたら面白い
・ロームシアターにも知らない場所があるため、全体を使いこなす
・ヘッドフォンパーティー。そこらへんに穴があって、挿したら聞ける展示方法
・ドライブインシアター
・サイレントディスコ、サイレントドラァグクイーン
・(サウスホールでの演目も) もっと自由な方式を考えてみたい。出入り自由とか。お客さんが客席に固定ではなく、会場を歩き回る等
・SNS やハッシュタグを面白く使う
・創作過程や公演情報などが書かれた有料メールマガジン

いずれのアイディアも、公演のプロモーションが目的ではなく、表現行為の一つとして、新たに外側へと展開していくための目論見であった。パフォーマンス空間を劇場外へと拡張させたり、オープンパブリックな場所に突如非日常的な仕掛けを施したりすることで、ハプニング的なパフォーマンスの可能性が探られていた。チケット代等を取らないことによって、劇場の公演に足を運ぶ人のみならず、一般の通行人を出来事に巻き込み、日々の見慣れた風景さえも変容させていく提案であった。

同様にその規模も外注に頼るのではなく、ダムタイプのメンバーでできる範囲が想定されていた。劇場外でパフォーマンスを発信する案は、「サイトスペシフィックなものとの対比」の中で、逆説的に「なぜ劇場なのか」や「まだ劇場だということを生かせていないのではないか」という問いを前景化させた。長時間実施するなら誰が現場で管理や監視をするのか、さらに予算はどうするのかといった制作的な問題も、パフォーマー、テクニカルメンバーに関係なく話し合われた。

また同時進行で、劇場内でも様々な実験が繰り広げられていた。ダムタイプのミーティングには、「ディスカッションしてやる方が強いものになる」という確信があった一方で、同時に「やってみんとわからへん」と実践を信頼する言葉も頻繁に飛び交っていた。とりわけホールでのクリエーションになると、創作上のアイディアはしばしば議論を飛ばして実践に飛び火していく。実際にホールで何をやってみるかは、誰かの「許可」を経て可能になるわけではないため、各自作業の時間になると、主にパフォーマーが中心となって身の回りの物を使って実験したり、浮かんでいたアイディアを一度自分の身体に落とし込んで、動きの中で感触を掴もうとしていた。

←映像実験①：集合写真を撮る(2019 年 9 月 10 日ノースホール)
被写体となる人たちは様々な小道具や衣装を身につける。円状に並べた椅子の中心にカメラを置き、一定のスピードでパンしていく。フレームアウトした人は衣装を変えて一番端に映っている人の隣に座る。映像をスキャンをして静止画にしたとき、実際よりもたくさんの人が集合しているように見える。

←パラシュートの実験(2019 年 9 月 10 日ノースホール)
ミーティングの中では、「落下」というキーワードが挙がっていた。パフォーマーチームは、二階の踊り場から、ビニール袋、大きい羽、エアクッション、薄めの布、服、コピー用紙、新聞紙、クリアファイル、スプーンの袋、ヨーグルトのふたなど身の回りの物体を様々なやり方で落下させて様子を見ていた。

←インプロ(2019 年 9 月 10 日ノースホール)
舞台上の穴を意識したインプロを 80 分ほど行う。テーマは、「落」と「ローカルコミュニケーション」。パフォーマーが壁のところにいるときはハケ扱いというルール。パフォーマーもテクニカルメンバーも周りを観察しながらインタラクティブに動きを展開していく。

←BB 弾の観察(2019 年 9 月 11 日ノースホール)
ミーティングの中では BB 弾を舞台の床に敷き詰める案が挙がっていた。試しに購入した BB 弾を平台の囲みの中に流し込んでみる。実際に弾に触れたり、その上に立ってみることで、弾の並びのパターンや動き、音を確かめる。「動きはフェティッシュな感じ、豪華な感じ」、「少し離れると黒の BB 弾は南部鉄器とか銀色っぽく見える」、「白色でもいいかもしれない」、「(予算や安全、取り扱いなどを総合的に考えると)びっしりと舞台にひくのは難しい」、「パチンコ玉で代用できるか」などのコメントがあった。

←試作（2019 年 9 月 12 日ノースホール）
音楽の中、円形に並べられた椅子に 5 人で座る。一枚の新聞を両手で持ち、回転させながら隣の人に回す。別の一人は、空いた椅子をひたすらセットしていく。新聞を回した人が空いた椅子に次々と座っていくルール。新聞だけでなく、帽子を足先に引っ掛けてパスしていくなど遊戯的に様々なバリエーションを試みる。

←穴を意識した実験（2019 年 9 月 13 日ノースホール）
丸や真四角ではなく、クレバスのような穴の形を想定してみる。平台 5 枚を縦に並べたセットを二つ作り、その間を溝に見立てる。パフォーマーは棒にぶら下がって前方に歩いているような動きを見せたり、空いた間隔の中で何ができるのか/できないのかを身体を基準に探っていく。

←映像実験②:『最後の晩餐』の再現（2019 年 9 月 13 日ノースホール）
並べた机を見て、ふと「『最後の晩餐』（みたい）」だと誰かが言ったことで、3 人のパフォーマーが絵画を再現することになった。

このような劇場内/外にわたる試行錯誤においては、偶然を引き寄せながらそこから何を生み出すかが探求されていた。そこでは、誰かがその場で放った漠然とした印象や比喩表現に反射的に乗っかりながら、遊戯的な感覚から動きを探っていく瞬発力が目立っていた。実験を重ねる途中で、パフォーマーの「～をやってみたい」、「～が欲しい」というパーソナルな願望やモチベーションが垣間見え、創造的なエネルギーの源泉へと回帰していくようにも見えた。

劇場外でのパフォーマンスのアイディアやホールでの実験はそれぞれ盛り上がりを見せたものの、話し合いとの時間を往復する中で「もう少し、ここで（この場所で）やるという

理由づけがいる」、「場所は必然的に観客を限定する、その観客に何を見せたいか、何を伝えたいかが重要」、「なぜ〇〇なのかという部分がいるかも」、「〇〇に意味があるのであれば使う理由があるけど、そうでないなら意味はない」、「まず具体的にやってみる。でも具体化するには、それを使って何をやるか・したいかを考えないといけない。そうじゃないと実験するモチベーションにならない」などと実践の基層となる「意味づけ」や「コンセプト」が再び問い直されることになった。

仮にあるゴールや目的に向けて一直線に突き進んだり、スムーズに結論へと達しようとするプロセスを「合理的」もしくは「効率的」とみなすならば、実現に至らなかった試みに費やした時間や労力は、無駄やロスとみなされる傾向があるだろう。創作プロセスにおいて効率や進捗を優先すると、上記のような実現させるか/させないかに寄らない自由な実験は早々に切り捨てられるはずである。それを踏まえると、ダムタイプのクリエーションは「作っては壊す」を繰り返す作業によって成り立っており、現場には、経済的な価値、とりわけ資本主義的な合理性や効率性とは異なる思考の尺度が存在していたことがわかる。

協働には、「全員で決めた感覚」への到達を後押しするための多くの時間と、それに合った「創作速度」が必要である。ここでいう「速度」とは、速いことが善であるという価値観をベースに、進行や決定のスピードを果てしなく追求していく努力ではなく、関わるメンバーが十分に意見を交換できた感覚を持てるような緩やかさである。ダムタイプの創作には、誰かの思いつきや自由な迂回の中にさえ、想像力の萌芽を宿していく独自のペースがある。たとえ自分のアイディアが他のメンバーに響かなくとも、また逆に誰かの意見が自分にピンとくるものでなくとも、一つ一つの表現を内面化させ、個々人が腑に落ちた状態を作っていく十分な時間こそが作品の輪郭を定めていくことにつながる。このような紆余曲折の時間は、「協働」で作品をつくることにおいて、必要でかけがえのないものである。

2-2. 見えないところで作られる

ここまで考察してきたように、筆者はロームシアター京都や森下スタジオでのクリエーションに自らが居合わせることで、プロセスの中で交わされた計り知れないコミュニケーションの数々を文字として留めておこうと試みていた。それはこれまで現場で一時的に共有されるのみで、その場で消えてなくなっていく思考の蓄積を残そうとする実験でもあった。ところが、現場でミーティング上のやり取りを必死に追いかけたり、出来上がりつつあるパフォーマンスを写真や動画で記録し続けていても、あるアイディアやシーンが一体いつどの瞬間に生まれて決定されたのか、わからないことがしばしばあった。ダムタイプのクリエーションは、筆者の想像をはるかに超えて、きわめて複層的で多面的であったのだ。

ダムタイプのメンバーは、劇場でのディスカッション以外の時間にも、オフィス内で話し合いをしたり、メール上でやり取りをしていた。さらに、Slack(オンライン上で複数人が連携できるコラボレーションハブ)の活用もあった。そこには、ミーティング時のメモ書きに加え、ふと浮かんできたアイディアをメンバーがいつでも自由に記録、蓄積、共有できるよ

うな機能があった。最初はバラバラだったアイディアも、次第にテーマごとのスレッドが立てられるようになり、テーマを分類させながら書き込まれていったという。

例えば、以下のようにSlackを部分的に抜粋するだけでも、劇場側が把握しているクリエーション時間の外側に、『2020』の原型となるようなアイディアが点在していたことがうかがえる[7]。いずれも新作を上演する１年以上前に書き込まれていた内容の抜粋である。

日付	Slack上に書き込まれていた内容
2019/01/17	①まばたきのコミュニケーション 省エネ（身体機能的に）での心に残るコミュニケーションの可能性。まばたきの意思を受けとる側が 注意深く観察して想像してこそ可能になるコミュニケーション。それは、まばたきでなくても、指先だけの小さな動きの場合もあるかもしれない。発する側と受け取る側の相互の関係。少しずれるが、使用言語の違いや身体機能の違い、帰属社会の違いなどから自分の日常平時の意思伝達の方法では伝わらない時、あれこれ工夫をして新しい伝達方法を発見する喜び。一度発見すると それがけっこう簡単に日常になる人間の順応性。
2019/2/19	②『Playback』が舞台上に設置されている。(観客は舞台上にもあがってOK。インスタレーションの要素)。観客が客席につく。まみさんがレコードを変えていく。レコードの音が増える。まみさん歌っている？レコードの同時再生台数が多くなってマックスになったところで暗転、と同時にレコードの針があがってストップ。まみさんの声だけが生で舞台から聞こえる。(もし、これが風のような音だとしたら)　まみさんの風の声+コンポジションした音が劇場のスピーカーを使って客席も包み込む(マルチチャンネル)
2019/2/19	③木下順二の戯曲『子午線の祀り』は平家物語の話で、(私が観たのは2004年上演の野村萬斎、観世榮夫などが出演していました)最初に西洋的な位置付けが入ります。「東経１３０度５８分、北緯３３度５８分の関門海峡の上にひろがる天球を、グレゴリ歴１１８５年５月２日の午前７時、月齢２３・７日の下弦(かげん)の月が、南中時約７０度の高さ、角速度毎時１４度３０分で東から西へ移動して行った約３時間後、この海峡の満潮時は始まり、やがて１３時、潮はおもむろに西へ走り始めている。」のような。絶対的なように捉えられていますが客観的時間さえ、一つの尺度です。Word2vectorのアイディアは、一つの言語世界(絶対的では全くない)の中で言葉の位置が見えるのは改めておもしろい。

①と③のアイディアは、そのまま〈まばたき〉のシーンの原点として見出すことができる。このシーンは、ワークインプログレスでも発表されていた。水着を着た二人のパフォーマー

[7] Slackはクリエーション中はダムタイプのメンバーだけがアクセスするプラットフォームになっており、筆者は『2020』のクリエーション後に内容の一部を目にすることになった。表の中の数字の割り当て（①②③）と下線による強調は筆者によるもの。

（薮内、田中）が舞台後方に仰向けに横たわり、まばたきを重ねる。目の動きがセンサーで感知されることで、一回のまばたきにつき、一音が割り振られていく。連続したまばたきは、その一音一音を地道につなぎ、時間をかけて対話を紡いでいく。お互いに対峙したり、面と向かって言葉を発することはなくとも、別のやり方でなんとかコミュニケーションを図ろうとする人間の姿は、1年後のパフォーマンスでも健在であった。同様に、③のWord2vectorを使った映像も、大きく形を歪ませずに、もとの表現形式を引き継ぐ形で『2020』の舞台に浮かび上がっていた。ある言葉をきっかけに次々と導かれていく言葉のネットワークは、おびただしい「言語」が氾濫する宇宙の中を遊泳するような感覚を呼び起こす。またそれだけでなく、創作プロセスの中で、『子午線の祀り』が引き合いに出されることで、「絶対」や「客観」といった指標はもはや存在せず、世界を認識するための基準がいとも簡単に揺らいでいく脆さも同時に携えていた。起源の異なるアイディアに結び目が生じたとき、シーンの全体の強度が一挙に高まっていく。

次に②のアイディアを見てみたい。『Playback』は複数のレコード盤をミックス再生させた、ダムタイプのサウンドスケープインスタレーションとして知られている[8]。『2020』では、観客の移動を伴う体験は想定されなかったものの、レコード盤を乗せたDJテーブルが人力で引っ張られ、下手に向かってゆっくりと舞台手前を通過していくことで、音源が空間の中を移動していった。パフォーマー（田中）は、幅の広い声域でメロディを口ずさむかと思うと、手元でちぎり取ったテープを盤面に貼り付けていく。針を落とすと、ランダムにマスキングされたレコードは、その場でノイズを奏でていくが、一方的に叫ばれる「Stop」、「Change」、「Go」の号令によって、レコードは取り替えられ、音楽も次々と切り替わる。はじめは号令に沿って人間や空間が統率されていたが、次第にエラーが生じるようになり、その場をコントロールしていた秩序はあっという間に崩れていく。パフォーマー個人が持つ生の声とレコードから再生されるノイズを掛け合わせて音を構成していくアイディアは、依然としてシーン全体に影を落としていた。

このように、舞台に出現している出来事の数々は、劇場でのクリエーションを観察するだけでは見えなかった側面の中で芽を出し、形作られていることがある。

だが実際は、ホールに移ってのクリエーションでさえも、このような不可視の側面は多元的に膨らんでいたのだった。作業の空間が広がると、メンバーは三々五々に集まり、話し合いは自然と分散しやすくなった。並行して様々なコミュニケーションが発生し、それぞれに有機的な時間が流れ出す。そして複数の時間軸は、転位したり合流したりしながら刻々と移

---

[8] このインスタレーションの基礎には、パフォーマンス『Pleasure Life』（初演1988年）の構造がある。「ダムタイプ｜アクション+リフレクション」（東京都現代美術館にて、2019年11月16日から2020年2月16日まで開催）では、16台のユニットを設置し、新たにレコーディングした素材を合わせたインスタレーション作品として展示されていた。

り変わっていく。あちこちに広がった点をリニアにつなげていくようにイメージが接合していくわけではないため、記録ノートをたどっても、決定の手続きの流れを直線的に結びつけがたい。筆者がようやく一つの切断面を目撃できたかと思うと、次のクリエーション時にはすでに過去のアイディアとして跡形もなく消え去っていることもしばしばあった。さらに、作品の演出が誰か一人の「OK」や一方的な指示出しによって瞬発的に決まらず、アイディアのオーサーシップが見えなくなるほど話し合いが重ねられるところにも、創作プロセスをより複雑化させる要因があった。コミュニケーションが多岐にわたるほど、把握できない箇所が増えていく。ダムタイプの創作プロセスには、クリエーションの全貌を網羅できなくするほどの多面性が潜んでいたのだ。

3. おわりに

『2020』の上演中止が発表されたのは、上演を 5 日前に控えた 2020 年 3 月 23 日であった。主催である京都市によって中止の判断がなされ、コロナウイルス感染拡大の状況を考慮してダムタイプ側も同意に至った。だが 28、29 日の二日間にかけて作品を映像で収録をすることが決まったため、上演中止が発表された後もクリエーションは継続されることになった（収録された映像は、「映像作品」ではなく、現場では『2020』の「記録映像」としての位置づけであった)[9]。メンバーは本番があるのと同じように劇場に入り、シーンとシーンをつなぐブリッジを舞台上で緻密に詰めていた。テクニカルメンバーは、舞台に投影する映像の 1 ピクセルに至るまで、演出の細部に注意を払っていく。必要があればシーンの映像を見直し、何度も改善点を共有し合うため、カメラを回すその直前まで、タイミングの計算と舞台の絵作りは洗練され続けていた。

19 時になると、予定通り「本番」が開始した。マスクをつけた関係者がまばらに着席した。限られた観客はその一瞬一瞬を見逃すまいと、約 70 分間のパフォーマンスに全身の集中力を注いでいるようだった。皮肉にも上演中止となった『2020』は、それ自体がこの年の情勢を色濃く刻むものになっていた。「言葉の氾濫」、「情報の統制」、「コミュニケーション」、「POST-TRUTH」などミーティングの中で出てきたキーワード一つを思い返しても、劇場外で起こっている混沌とした事態と重なりを見せ、クリエーション段階で想定されてた意図をさらに超えた新たな文脈を提示していた。通しを見ると、メンバー個々人の高い専門性はクリエーションの中で具体化された役割に落とし込まれ、それぞれが持ち寄る技術が互いに呼応し合いながら、いつの間にか一つのパフォーマンスへと溶け合っていた。

終演後、会場いっぱいに轟くはずの拍手の音はなかったが、客席後方ではいつもより長めの拍手が鳴り続けていた。客電がついた頃には額に汗を滲ませ、どこか晴れ晴れとしたパフォーマーの姿が舞台に見えた。上演されない悔しさや名残惜しさも漂ったが、筆者の目には「上演」よりも、「創作」そのものに純粋な愉しみや悦びを見出す作り手の姿がより一層際

[9] パフォーマーは 24 日 13 時からロームシアター京都のノースホールで練習に励んだ。

立って映っていた。パフォーマーの砂山典子は『2020』のクリエーションを終えて、「それぞれの個別のシーンだったものが、なんとなく上手く絡み合ってきたように思います。脚本的な骨が無い代わりに、今まで話してきたことが、所々噛み合ったり、不思議にコラボレーションできて、ある種、奇跡的」だったと振り返っていた。途中で止めずに全体を通したのは、本番当日 14 時からのゲネが初めてであったが、ここまで直前になったのもダムタイプの公演では今回が初めてだったようだ。このような新しい経験もまたダムタイプにおける共通の記憶として蓄えられていくのだろう。

上演に至るまでの長い道のりを思うと、舞台上のシーンの中で直接反映されたのはプロセスの中で堆積されたアイディアのごく一部であるようだった。だが、約 70 分の上演時間は、多様な発想や思考を内側に抱え込んでおり、それらの断片が形を変えながら、無限に舞台上に散りばめられていた。『2020』は多くの試行錯誤が詰まった膨大な時間の産物であり、舞台の美的な緻密さは、気の遠くなるような時間が圧縮された密度の中で生まれていた。『voyage』よりダムタイプに参加しているパフォーマーの平井優子は、本番を終えて次のような感想を述べていた。

> 作品上演は生憎できませんでしたが、私個人としてはやはり作品づくりは過程が一番楽しい。思考が形を持たないリアルな状態で、なんというか瞬間瞬間に生成されていく時です。そんな時間を共有し、記録していただけたことは上演するのと同じくらい価値があると思っています。

ダムタイプの創作プロセスの中心には、個の人間がいる。ある作品の上演のために人を集め、その完成に向けて人が動いていくのではなく、そこに集った個々人でどんなことができるかを探り、それから時間をかけて作品に仕上げていく。人が作品に先行しているのだ。度重なるミーティングは、作品の強度を高めるだけでなく、集団で表現することに確信をもたらす。メンバー間でのコミュニケーションが多岐にわたるほど、創作プロセスは多面性を帯びるようになり、そのいくつもの側面が内側で反射し合う中に『2020』という結晶があった。異なるスキルを持つ他者との「協働」は、プロセスの中で大いに発揮されるために、アウトプットとしての作品からはうかがい知ることができないが、一人では到達しえぬ豊かな表現の地平を舞台上に切り拓いていた。

この報告書では、記録ノートに残した言葉の数々を参照しながら、新しく結成されたダムタイプの協働の様相を記録者である筆者の目線で振り返った。現場の微視的な観察や記録作業を通じて看過できなかったのは、クリエーションというのは、集団で物事を決めていくプロセスの連続で成り立っていたという点であった。コミュニケーションを可能にする「言語」の運び方は、創作集団という小さな社会を動かすポリティクスと抜き差しがたく結びついており、あたかもそれは市民社会の縮図のような性質を持っていた。創作プロセスのアー

カイヴは、作り手のアクチュアルな姿に迫るだけでなく、そんな一筋縄ではいかないコミュニケーションの網目に光をあてる試みである。本稿が「上演されなかった作品」の痕跡を少しでも止め、ダムタイプの豊かな創作プロセスを垣間見るための一助となれば幸いである。

巻末資料 ダムタイプ新作『2020』タイムライン

2018 年 12 月

4 日：事務所での打ち合わせ

5 日：[ML] 12 月クリエーションのスケジュールと打ち合わせ内容の共有

17 日：ノースホールへの搬入、クリエーション

__《Playback》 搬入・組み立て、《036-Pleasure Life》 と、《Pleasure Life》 の記録映像を見る

18 日：ノースホールでのクリエーション

__テーマの一つとして挙がっている[AI]の話題となる。また観客参加型、クラブイベント、演劇の実践、またインターネットやレーザーの使用などがアイディアとして浮かぶ

19 日：ノースホールでのクリエーション

__サウスホールの下見

__昨日の AI の流れから「見守り Clova」やヤノマミ族の話題が出る

__「タイトル」から決めてみる？（多様な意味合いを含めた「周波数」、[LOVE／SEX／DEATH／MONEY／LIFE]、「能」のテーマなどが挙げられる）

20 日：ノースホールでのクリエーション

__パフォーマンスにおける音響、完全暗転、LED の使用について話す

__映像鑑賞（ミッシェルハネケ [LIFE of Wolf]、モーリスベジャール [NUTCRACKER]など）

__タイトル案として、[VOICE]が挙げられた後、「いい声」、「幸福」「ゼロ年代の《Pleasure Life》」、「共感」、「経済」、「金」、「宗教のあり方」、「時間」、「自由」など個人的に関心のあるキーワードや問いが共有される

21 日：ノースホールでのクリエーション

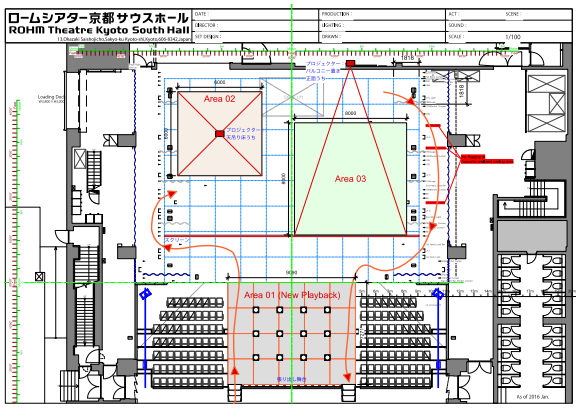
__テーマとして例えば、「Actions + Réflexions」、「LOVE SEX DEATH MONEY LIFE」、「抵抗」が挙げられる。また、メンバー個々人が最近気になってることとして、自然、霧、環境問題（地球滅亡、人類滅亡）、いかに生きるか、老い、切断される時間、道元、イスラム、光の点滅、太陽の光、リアリティー、印鑑、アイデンティティーといったテーマが新たに挙がる

22 日：ノースホールでのクリエーション

：[ML] 個人的に今回作品を作るにあたって気になること、共有できたらいいことを探るためのメモ書きが共有

24 日：ノースホールでのクリエーション

__3月の試演用の舞台プランが立ち上がる（仮）



26 日：[ML] 意見交換

__《Playback》の設置やステージ回遊などに対する意見を共有し合う。フーコーの振り子のように、50kg ほどの重りを吊るアイディアやステージ上のエリア分け（一箇所は身体的なクリエーション、もう一方ではテクニカル的な開発や音の実験など）が提案される

27 日：[ML] 意見交換

__小さな火花を散らす複数のデバイスの使用、Google の「まばたき」のアイディア（パフォーマーは寝たままままばたきをし、その目の部分を映像としてスクリーンに映すパフォーマンス）が AI の問題と絡みながら出てくる。「まばたきのコミュニケーション」、「新しい伝達方法を発見する喜び」、「一度発見すると それがけっこう簡単に日常になる人間の順応性」など意味合いが探られる

29 日：[ML] 機材面、空間面のやりとり

30 日：[ML] 機材面、空間面のやりとり（続き）

：[Slack] 〈まばたき〉で目の周りだけ濃いメイクするアイディア

2019 年 1 月

1 日：［Slack］Slack の活用方法について

__「アイデア走り書き／それぞれのアイデアはなるべくスレッドにまとめること。ある程度まとまったアイデアになったら独自のチャンネルを作る」

11 日：[Slack] アマゾン 森の下で生きる人達「ノモレ」、国分拓『ヤノマミ』

12-13 日：[Slack]「振動スピーカーを大量に(100 以上)使うアイデア」、「怖いもの」

14 日：[Slack] BB 弾を雨のように降らせるアイディア、スピーカーを壁に取り付けて上下に音を移動させるアイディアが出る

17 日：[Slack] 「『幸せ』の意味というのは、現代人の発明か？」、「まばたきのコミュニケーション」（「省エネ（身体機能的に）での実に心に残るコミュニケーションの可能性」）

18 日：[Slack] 映像で顔面解析。車椅子を使用するアイディア。視線解析に最適な眼鏡型デバイス Pupil。車椅子デザインと使用（「ユーモアのあるパフォーマンスにしたい。大きな MISS UNDERSTANDING」）。「ボーダー３部作」（《pH》→《S/N》→《OR》）について

19 日：[Slack] 「リンボ」(Limbo)について。ベルトコンベアの動画

20 日頃：チラシ・ポスター納品、Web 告知開始

21 日：[Slack] 普通のカメラ入力した映像からとれるアプリを使ったサンプル案

23 日：[ML] 意見交換

__2 月に実験する内容やその進め方についての考えが出される（タイトルは表に出さなくとも「『今』を感じるような、ふさわしい音感のある言葉が見つかればいい」、「方向性が見えてきたら、１人１案アイデアを出して、みんなでそれを練りこんで、膨らませていけたら」、「何か無茶苦茶で失敗していてもいいので・・・笑いあり、涙あり、希望を感じれる、衝撃的な瞬間がいっぱいあるような作品にしたい」など）

__プロセニアムを使いたくないという意見が出てるが、3 月の公開リハで「お客さん参加型・WS」の実施はどうか

：[Slack] ピダハン語（未来、過去、方角、数を表す言葉がない）の例。「言葉のお守り」

24 日：[ML] 意見交換

__観客が折り紙を折り、作ったものを動かしている様子を俯瞰して撮影するアイディア（「観客自身が自分の手と身体を使って作品に関わり取り込まれていく」）

__観客参加型が苦手なメンバーの意見が共有されることで、観客に何かを「させる」のではなく、自発的に参加できるような方向性で考えられる

__次の日と 3 月のスケジュールが共有

：[Slack] 「クリシェ」「言葉のお守り」、〈まばたき〉シーンのコンセプトなど

25 日：[Slack] 「《036-Pleasure Life》(1987) がコミュニケーションの出発点だとすると、『瞬き』はコミュニケーションの最終地点かな？」

27 日：[Slack] 「クリシェ」(続き)。「写真や映像、視覚的イメージから作り出されるナラティブの真偽」。J.L. Godard『Notre musique』の講義シーン

28 日：[Slack] ギリシャやエジプトの描画における「ナラティブ」、「レプリゼンティティブ」、「正面」、「横顔」について

29 日：[Slack] ピダハン語（続き）

2019 年 2 月

1 日：[Slack] 振動スピーカーの実験案（「テルミ

ン調の歌うような話し言葉」を舞台の床から出すなど)

2-4 日：[Slack] ゴダールの『The Image Book』。ピダハン語（続き)。ゴダールの 3 つのタイトルから来るメタファー（「世界に散らばっている様々な粒子ほどの事柄が偶然につながって物語として表出したりしなかったりしてるんだなと思う」)

5 日：[Slack] 振動スピーカーの実験案(テクニカル面の返答)

6 日：ノースホールでのクリエーション

:[Slack] 「身体を「モノ」のように扱う動き」、「Histoire」(「歴史」と「物語」の意味)、「1000 個のダンボール箱のお城」など。ダンボールを頭にかぶるアイディアの出どころ。振動スピーカーの実験（「話している声が歌になる」トライアル)

7 日：ノースホールでのクリエーション

:[Slack]「数字で表現する技術」、「The SINE WAVE ORCHESTRA(SWO)」など

9 日：[Slack] 「SWING JAZZ DANCE のようなデュエット振付」

10 日：チケット一般発売開始

11 日：[Slack] ダンボール箱をかぶった人の動作を一連の動きにするアイディア（誰かを傷つけることへの懸念）。振動スピーカーの実験（予定)

12-13 日：[Slack] 自作の未発表音源『Modern Skit』のエレクトロスウィング。昨日のダンボールの案に対して、「もし箱の中で見ている世界は広大で美しい映像が広がっている、、、としたら誰かを傷つけることはない」や「真逆にたくましい・頼もしい」、「カワイイ」、「パンク」...という観点から意見が出る。パフォーマーが既存の振り付けをトレースして別の音をアフレコするアイディア、シーンごとの準備物（頭にかぶる用のダンボール箱など）、[S.T.A.R.] (Salvation Trace A Reality)について

14 日：[Slack] <まばたき>シーンで高速瞬きによって文字をタイプして、空間とつなげる案。 テキスト表示と同時に、プリレコードされた声がスピーカから出てくる案(レオス・カラックス『Boy meets girl』の冒頭で出てくる声のイメージ)。ダンボールのアイディアに対して「ダンボールさんは、我々なのかな？」という意見。振動スピーカーの実験の準備

15 日：[Slack] 高速瞬きのテクニカル面での対応方法。次回の実験に向けたテクニカル面での準備

16 日：[Slack]パフォーマーがトレースした動きを他のアイディアと結びつけられたらいい。ダンボールを大量に落下させるアイディア

17 日：[Slack] パフォーマーはジャッキー・ウィルソン『Baby Workout』の振付をトレース中。「ダンボールは実は我々？」というところから「プラトンの洞窟の比喩」に派生

18 日：[Slack]「音の輪郭を抜き出す処理」を『Baby Workout』にかける。「ダンボールの中に広がる、概念的な世界」についてのアイディア

19 日：[ML] 21 日以降のクリエーションの進め方を連絡

__基本的に、9-22 時まで利用できるがここのフィードバック時間が確保できるよう 21 時終了予定。毎日テーマを決めて、朝にはその日の流れの確認、作業、クリエーションの順で進めていく。舞台の図面、照明の仮プランを共有

:[Slack] 《PLAYBACK》から始めるアイディアの仮案（「言葉と声と偶然」、「言葉カード遊び」)。「音の輪郭」が取り出された『Baby Workout』の印象(続き)

20 日：[Slack] 「音の輪郭を抜き出す処理」の印象（続き)。次回の実験に向けて音を動かすパッチの共有

21 日：サウスホールでのクリエーション

__今日のテーマは「音」。舞台上の整備、照明の吊り込み、映像、音響をできる範囲で試す

22 日：サウスホールでのクリエーション

__今日のテーマは「物」。<Playback>の設置、物を降らせたり、ダンボールをかぶってみたりなど

23 日：サウスホールでのクリエーション

__今日のテーマは「映像」

24 日：サウスホールでのクリエーション

__3 月の発表のためにひとまず構成した後、3 月に向けたミーティング、バラシ

：[Slack] 編集した『Baby Workout』のトラック

26 日：[Slack] 『Baby Workout』のスタンダード速度を重ねる案

28 日：[Slack] 『Baby Workout』の音をスタンダードから徐々に壊していくではなく、別のシーンで使ってからまた後のシーンで壊れた状態で再生させる案

2019 年 3 月

1 日：3 月の公開クリエーションについてテクニカルメインで打ち合わせ

：[Slack] Jackie Wilson 『Baby Workout』の動画と歌詞

2 日：[ML] 昨日の打ち合わせ内容の共有

__2 月のクリエーションをベースに、上空の飛ばしたモノを黒く隠したり、袖中を大きな東西幕で隠したり、大黒前に仮設袖幕を吊って上下手の行き来をしやすくしたりと用意したモノを使う方向で進める

__公開クリエーションの図面が共有

6 日：[Slack] アンプ、スピーカー、ケーブルなど機材の確認

12 日：[Slack] アンプ、スピーカー、ケーブルなど機材の確認（続き）

18 日：[Slack] 2 月 22 日～24 日サウスホール実験記録のメモ

20 日：[Slack] <まばたき>シーンの会話たたき台

21 日：サウスホールでの仕込み、クリエーション

__<まばたき>シーンの照明の変更事項、カメラの位置について ML で連絡

：[Slack] <まばたき>シーンで使うロボットボイス録音用の表

22 日：サウスホールでのクリエーション

：[Slack] <まばたき>シーンの会話内容の改訂

23 日：サウスホールでのクリエーション

24 日：クリエーション、サウスホールにてワークインプログレス（15:00-）、今後に向けたミーティング

__10 個ほどのシーンの断片から 3 シーンを上演（ポストトーク付き）

25 日：[ML] サウスホールの反響板の使用について確認

26 日：[ML] サウスホールの反響板、奥壁、入れ替え用の扉の使用について確認

2019 年 4 月

2-3 日：[Slack] 公開リハ映像を見ての気づき（「距離」、「言葉でのコミュニケーションの限界」）。ミーティング内容を反映させた舞台スケッチ

4 日：[Slack] 舞台機構の確認

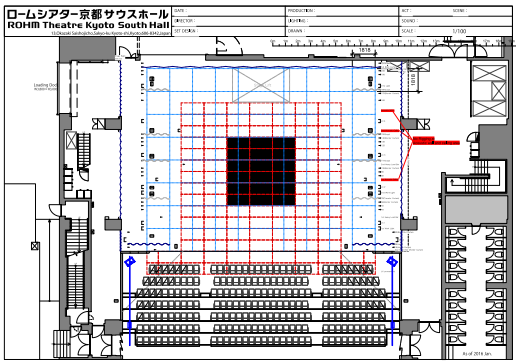
6 日：[ML] 反響板とリア VP（吊り込み方法等）に関する劇場側との確認事項を共有

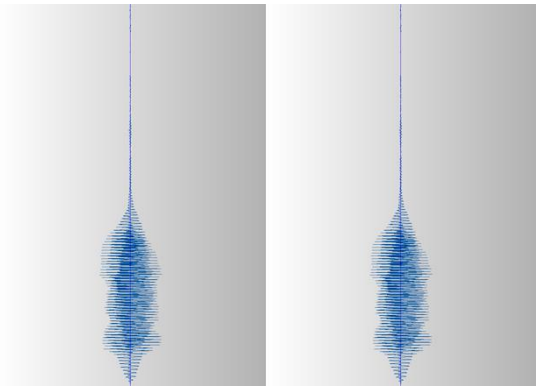
7 日：ミーティング

__「舞台の床を堀のように外して真ん中に島を作る」や、「反響板にかからない位置に大きな穴が空いている」というアイディアが出る

8 日：[ML] サウスホールの舞台に関するやりとり

__舞台のセンターに切穴を大きく開けたい場合、どのような安全面での対策をとれば大きく開けられるかや床面の強度に関する疑問





__床はスチールデッキと単管で組まれているうえ、現状床下は倉庫にもなっているため、単純に2900mm の穴を作る事はでき、強度も問題ないはず。ただし大掛かりな作業ではあるため、それなりの時間・人員確保が必要。また、緞帳もしくは暗転幕を閉め、天井反響板を転換するプランが残る

9 日：[ML] 開口と反響板転換に関するやりとり

10 日：[ML] 舞台上に穴を作ることの意見が出される

__穴はかなり事故につながるリスクがあるため、効果的に使えないなら控えたほうがいいという意見

16 日：[Slack] 参考動画の共有

17 日：[ML] 共有事項

__今月のクリエーションでは照明チームがいないことを踏まえて、主に音響や映像の検証や作り込み、舞台の仕様として反響板を仮に組んでみる作業、そして舞台床面に 3 尺 x 3 間程度の切り穴を開ける作業に取り組みたい。切り穴を開けた際に奈落に回路を引き回して灯体を仕込んでほしい

__打ち合わせした内容の報告（4 月は「穴」と「反響板」を探る。「穴」は 3 間角の当初 plan を想定して、間口 3 間 5400 で奥行き 900mm のスリット切り穴。「反響板」は主にハの字の側反を検証）

：[Slack] 「録音した 1 文字ずつのサウンドファイルを縦にすると木や葉っぱみたいに見える」

21 日：[Slack] 葉っぱ型のサウンドファイルへの返答

22 日：サウスホールでのクリエーション

__「穴」を探る、反響板の下準備と切り穴作業

23 日：サウスホールでのクリエーション

__「穴」を探る、「穴」についてのミーティング

24 日：サウスホールでのクリエーション

__「反響板」を探る（穴から「反響板」に設えを変更）、「反響板」についてミーティング

：[Slack] 穴の中への物体の吸引、スーパーボール落下の実験

25 日：サウスホールでのクリエーション

__反響板をバラして「素舞台」を探る。袖幕も何もなく、劇場構造が見えるスタジオスタイルで、各自検証

：[Slack] 穴の周りに平台を設置したり、リアプロジェクションを施す実験

26 日：サウスホールでのクリエーション

__「素舞台」を探る。総括的なまとめ。今後・6 月にむけたミーティングをし、バラシへ

27 日：サウスホールでのクリエーション

__「素舞台」を探る

：[ML] 共有事項

__クリエーションを終えて、大方「3 間角の穴を開ける」、「ハの字にパースをつける」、「リアプロジェクションをする」と方向性が決まったため、まだ仮ではあるが、6 月は 3 間角の穴を開けて、リアプロジェクションを試してみる流れがある

28 日：[ML] 共有事項

__パフォーマーは「四角い凹みがあるとして何ができるか？」を念頭に即興で動いてみた。女性陣からは、「３m の深さは怖い」という声は上がっているが、舞台構造に制限がある方が進むかなという印象。穴が「墓場」「採掘場」「油田」「罠」「草津温泉」に見えてきた

30 日：[Slack] 穴を使うアイディア（「void」、「間」）

2019 年 5 月

8,10 日：[Slack] void に対するイメージ「中心が見えない。舞台の中央が使えない。大切な重要なところが見えない。また反対に中央だけが大切なものではない」。日食の観察でダンボールをかぶっている人たちの写真を共有

16 日：[Slack] 最近気になっているものの共有（「人工物と自然物の微妙な共生」、「不気味なものの質感」、「時空間のズレ」、「絶望とメランコリー」）

17 日：[ML] 今後の流れについて連絡

__昨日のミーティングを経て、機構や設営を中心とした今後の検証項目が共有

23 日：[ML] 共有事項

__劇場の移動迫りの使用は不可能なため、別案を検討する必要

24 日：[ML] 共有事項

__改めて劇場側に移動迫りの使用最低限の条件を確認することになる

25 日：[ML] 共有事項

__プロジェクターのレンタル、借用についての相談

31 日：[Slack]「穴」から、「使い物にならない場所」（「空き地」）のイメージ

2019 年 6 月

5 日：[ML] 共有事項

__プロジェクターの借用について

6 日：[ML] 共有事項

__プロジェクターとレンズの借用が決まる。それぞれの固定方法について確認

7 日：ミーティング

：[ML] テクニカル面の作業内容、レンズ、プロジェクター、吊り具の詳細、そして劇場側との打ち合わせ内容の共有。6 月のクリエーションの後は 1 月になってしまうため、1 月 9 日には形ができるようにしたい。そのため、6 月は穴を開けることの最終確認をし、基本的な設えの方向性を決めつつ作品のコンセプト・タイトルを探っていければ...

：[Slack] 「異常な大きさの植物を使って中央四角い穴に密林」

18 日：サウスホールにて仕込み

★記録ノートスタート

19 日：サウスホールにてクリエーション

20 日：サウスホールにてクリエーション、方向性の最終確認

：[ML] 7 月のノースホールのクリエーション概要と出欠の確認

：[Slack] 舞台図面の共有

21 日：サウスホールにて個々の最終確認、バラシ

：[Slack]「サンマイ」のエピソード、「自然との共生、自然崇拝における民間での祝祭典」

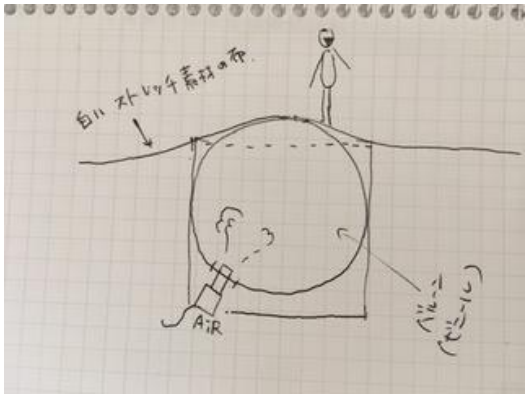
24 日：[Slack] 穴の中からの大声、生声と録音された小声、大声の内容

27 日：[Slack] 「社会で最も使われている単語」から Love Sex Death Money Life にまつわる名詞ランク

2019 年 7 月

1 日：[ML] 共有事項

__次回のクリエーション（7/8-）で丘を作る案が出ている。何かできそうであれば考えられないか



2 日：[ML] 共有事項

__丘の提案に関して、7 月は、ストレッチ布を持ち込んで、劇場の幕袋を下に詰め込むなどができないか。平台、箱馬などでベースを作って、事務所の大黒などを持ち込めないか

5 日：[ML] 7 月クリエーションの基本設えについて

__8 日に床用の黒リノ、SP システム、簡易照明システム、100inch 自立可搬スクリーン、長机・椅子などを劇場と用意し、9 日に丘作りをする予定

7 日：[Slack]『S/N』より参考テキストの共有

8 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（新作の構想、テクノロジーについての議論、ダムタイプに求められるもの、創作のプロセス/舞台上の穴/シーン創作/3 月のワークインプログレスについて）

9 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（メンバーからのアイディア）。機構の実験。再びミーティング（美術/丘について、さらに個々のアイディアを深める）

10 日：ノースホールにてクリエーション

：[Slack] プラトン『国家』(politia) の末尾で付け足し（エピローグ）のように語っている寓話「エルの物語」

11 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（昨日のコンセプトワーク振り返り、舞台美術の話、「エピソード」にまつわるアイディアや時間についての話）

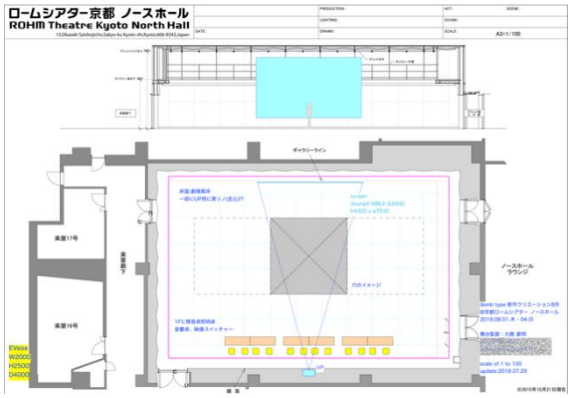
：[Slack] 舞台の図面を共有

12 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（魔女に関する議論）、エピソードの発表、バラシ

13 日：[ML] 共有事項

__8 月クリエーションの予定、基本設えについて



22 日：[ML] 意見交換

__メンバーの中からの提案（「新しいフォーマットでダムタイプの作品を考える」、「ダムタイプが作品を作る意義を考えると、多くのフォーマットを横断的に展開できる能力をフルに使って作品を考える事が望ましいのではないか」、「全体を一つの作品として考え、しかし時間と空間を分離して考える」など）。実際に、以下のような時間と空間のフレームが提案される

scene	place	when	duration	what	filming	video	video	who
0	KBS TV/Radio, Internet	MAR 1-31		media hijack		new	new	
1	鴨川デルタ / 河川敷	day#1		public art installtion + participative performance	footage 1			
2	京都芸術センター	day#2 day#3	120-180min 30min	talk session live installation + performance	footage 2 footage 3	use footage1 new or no video	use footage1 new or no video	
3	二条城、法然院 etc	day#4	60min	live installation + performance	footage 4	new	new	
4	京都市内・市街地 ゲリラ	day#5	10min x n	happening/performance x n times/places	footage 5			
5 6	ロームシアター / North Hall Club Metro	day#6 day#6	20min 20min	performance performance	footage 6 footage 7	use footage1~4 use footage1~4	use footage1~4 use footage1~4	
7 8	ロームシアター / South Hall ロームシアター / courtyard	day#7 day#7	20min 120min	performance afterparty-like performance	footage 8 footage 9	new new	new new	
					⬇ footage 1-9 for new installation			

__劇場以外の部分とのつながりを「穴」という舞台装置と対応できないか。「穴」というと、VOID など「間（あいだ）」に近いかもしれず、「VOID；役に立たない、無効の、無効にできる、空(から)の,空虚な、〈家･土地など〉空いている、無い、欠けた、ひまな（idle)、真空、欠如、空虚な感じ」。「何もない空間はいろいろなところに通じている『穴』と

して、ポジティブな面」もあり、「そのステージ上の『何もない空間』とそれぞれの出来事がリンクしていくと面白いかな」という意見。「各会場に無理やり、5m40cm 角の穴ではなくても、もっと小さな穴」や「意味的に社会からはじかれた『穴』的な話も考えられる。また、「ビジュアル的に、舞台と各パフォーマンスをつなぐものとして、３間角（5m40cm）の四角い黒い布か紙を色々な場所で使う」アイディアが出る

31 日：[Slack] 「片足竹馬」のアイディア

2019 年 8 月

1 日：ノースホールにてクリエーション

__スクリーン設営、ミーティング（スケジュール、前回の振り返り、会場と上演形態に関して）、個別作業、粗通し、再びミーティング

2 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（昨日の振り返り）、プロジェクションチェック、「死ぬかと思った」試し

：[Slack] 劇場外での展開案、LOVE / SEX / DEATH / MONEY / LIFE のキーワードの間に“without”を入れる案

3 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（昨日のイベントの話）、プロジェクターチェック、映像テスト用素材撮影、ホールで実験、パフォーマーからプレゼン、作業、ダンスパート実演

4 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング（劇場外の場所で上演すること）、上演形態の検討、ロームシアター京都屋上の見学、ミーティング（公演概要、METRO での演目、サウスでの演目について）、バラシ、ミーティング（告知の内容・スケジュール、どこで誰が何をやるか、広報、作品のテーマ、9 月のスケジュールについて）

5 日：[ML] 9 月クリエーションの設えを共有

：[Slack] カラオケ JB 下見報告

31 日：[ML] 来月のクリエーションや進捗に関する質問

2019 年 9 月

1 日：[ML] アイディアの進捗についてやりとり

__カラオケ JB の使用、ポスター貼り、出町商店街を使ったパレード、「LOVE SEX DEATH MONEY LIFE」のデモの組織など

6 日：[ML] 共有事項

__カラオケ JB について下見した感想（「全館使えて、通行人が見れる状態なら有効かも」しれないが、まだ使用や解釈の方法に関して疑問が残る）

__サウスホール以外を使う案に関しては、スタッフや経費を考慮した時、「猛烈にいいアイディアがなければ、広げない方がいい」という意見。「今回、音響・映像・照明チームが充実しているので、（特に音に関して）、『ダムタイプ・オーケストラ』として、１枚のアルバム発表のリリースパーティのように考えたらいいのかな？」というアイディアがある

__テーマとして、「公権力や、溢れる情報に絡め取られないよう必死で立ってる個」、「何がリアルで、何がフェイクなのか？」、「フィクションを生きろリアルは時に嘘ばかり」、「自由になること」が新たに挙がる

__ミーティングのログに「本当に表現したいこと、自分にとってのリアリティを追究する。しかし舞台上で表現したいこと、表現するのが有効なこと」という意見があり、それに対して同意がある

__具体的に今後どう作っていくか？

9 日：ノースホールでのクリエーション

__ミーティング（JB サウンドでの上演、劇場空間内でのアイディアを深める）

★筆者の記録作業がスタート

：[ML] カラオケ JB に関して、11 日に一室借りて機材を使ってみることになった

10 日：ノースホールでのクリエーション

__各自作業、パラシュートの実験、インプロ大会話し合い、インプロ（以下写真）、振り返り、集合写真を撮影、ミーティング（JB での上演について）

11 日：ノースホールでのクリエーション

__各自作業、舞台の実験（平台で作った囲みの中に BB 弾を流し込んでみる/動きを見る）。バスで JB サウンドに向かう（カラオケボックスを使った実験）

12 日：ノースホールでのクリエーション

__カラオケボックスのテスト振り返り、各自作業、パフォーマーを中心としたミーティング、JB イベントの案、椅子・帽子・新聞紙を用いた試作、映像テスト（集合写真のパノラマ映像を再生）、図面を起こす作業

：[Slack] クレバスのイメージ図

13 日：ノースホールでのクリエーション

__平台５枚でクレバスを作ってみる。実験の様子を録画して見え方を確認。振付の確認、集合写真の実験、バラシ、ミーティング（舞台機構と BB 弾について）

：[ML] 共有事項

__（舞台の真ん中にピアノを置くというアイディアに対して）「ピアノが舞台にあり、それを演奏するのはいいのですが、ピアノという楽器は難しい存在」という意見

__実際に６分の音を制作

：[Slack] 回転カメラで撮影した写真

14 日：[ML] 共有事項

__ポジティブな方向性のアイディアを進めていかれるようにするため、何度も出て来るアイディア...例えば穴（形状を含める）、BB 弾（降らせる、敷き詰める）、リアプロスクリーン映像の設置や大きさ、床全面プロジェクションなどに関して反応を求める。その後、メンバーが次々と自分の考えを示す（アイディアの実施の有無について多数決を取るのが目的ではない）

16 日：[Slack] 「時計=パフォーマーとその他のメディアを繋ぐ道具として、音の必然性があるような使い方」をする提案

2019 年 10 月

14 日：[ML] チラシ作成のスケジュールを共有

__チラシ作成のため、来年の新作公演のタイトルをそろそろ決めないといけない

28 日：[ML] 意見交換

__タイトル案として「IMAGINE」が出る（言わずと知れた ジョン・レノンの名曲に由来。「基本的には、ちょっと痛いけどユーモアに溢れる作風になればいいな」と思っている。LOVE/SEX/DEATH/MONEY/LIFE も含まれ、幅広く意味がとれるタイトルなのではないか）

...「想像力の失われた状態は、人と人の間に亀裂、分断を生む」、「痛みがわからない」、「情報がありすぎて、真相がわからない」、「とても個人的で身近な関係でも、想像力が欠落して不幸が生まれる」、「舞台中央に本来なら演者が使用する場所がぽっかり空いている」、「個人の力では、どうすることも出来ないような状況」、「中心の抜け落ちた日本、近付けない場所、グローバルに膨張した結果の陥落、崩落」、「ブラックホール」、「真実がわから無い BLACK BOX」、「周辺にバラバラな個人が必死で立っている」「ネガティブの事象に対してのボーダー４部作目（pH, S/N, OR そして）」

__舞台装置の「四角い穴」と繋がるものの、

(IMAGINE は)「ダムタイプの作品のタイトルとしては...ちょっと有名すぎる」という意見。「ダムタイプの展覧会のためにいろいろ古い資料を見たりすると、やはり新しい見せ方の実験に溢れている」と思うため、「次の作品もやはり実験的な精神にあふれているものがやりたい」。舞台上の穴による「不自由さ」をうまく使ったアイディアがあるといい（「照明の代わりにカメラをつけたようなシステムは考えられないか」など）

29 日：[ML] タイトル案の共有

__**「思いつきなのですが、『2020』ってどうでしょうか？つまり新作を発表する年号です」**

__他に、『ALL THE THINGS YOU ARE』(最後の歌詞「When all the things you are, are mine！(あなたのすべてが私のものになった，その時には)」の解釈を、「you」＝「私たち市民」、「mine」＝「公権力など」に替えてみて考えるなど)、『hole』(「直球だが、初見の人にとってはいろんな隠喩、謎に捉えられる」)、『holograph』(「自筆の文書」、「ホログラム」、「完全な記録」などの意味合いを持つ)、『ROOTS』、『temperature』、『dump』(大量に投げ捨てる)、『Nruter』(return の逆さ読み)、『Raw』(war の逆さ)、『LAER』(real の逆さ)などのタイトル案も出る

__これまでのダムタイプの作品は、それぞれがコンセプト（内容）と機構がマッチしていた

__「人間中心で来てしまった事で、もう手遅れの状態に足を突っ込んでいる。＝　四角い穴」

__メンバーは、タイトル案や意見を自由に述べていく(以下、タイトル案を受けたメンバーの反応を一部抜粋)

◉タイトル『2020』について

・アンタイトルに近く、思い出す人は「２００１年」や「１９８４」など自由に連想できる

・字面がミステリアスで面白い

・メモリアルみたいなことを思い浮かべるが、ちょうどオリンピックみたいな記念行事の裏で何するか考えると色々想像できる

・現在起こっている物事の裏をかく、という発想ができていい/「オリンピックのポスター」によせて、穴みたいなマーク（現行のも穴みたいに見えます・・！）に、2020 というタイトルを乗せて、街中（KYOTO）に貼るのは面白いかもしれない

・すっとしてるが、内容考えるのが、逆に制限が出そう。

・いろんな広がり方ができるので良い

・自分の今の暗中模索な段階で 2020 なら進められそう

・ジョージ・オーウェルの「１９８４」は未来を措定してるけど 2020 が初演の新作はどんどん 2020 が過去になるっていうのも面白い

・調べていると、「線は 2 個の点で初めて形成される」というのがあり、面白い

・シンプルさで言えば、「hole」とかでも同じくらいシンプルだと思うが、英語でも日本語でもなく、数字というのがいい

◉タイトル『IMAGINE』について

・IMG とか img とかに略すのも、M.O.V（インスタレーション《MEMORANDUM OR VOYAGE》）の兄弟みたいでいい

・ I'm god の略であるとか、イメージ（インターネット、SNS）過多・中毒の現代批判も考えられる

・全編ずっと予告編みたいな作品を思い浮かべる

・見にくる人の中に出来るイメージが、狭められていく感じがある

<u>2019 年 11 月</u>

8 日：[ML] 年末年始のスケジュール、増員数の確認

15 日：[ML] 舞台設えの確認

16 日：[ML] オーディションの実施について相談

__「テクニカルも新しいメンバーが入ったように、パフォーマーも新たなフォーメーションを考えるのも面白い」という意見がある一方で、「どのようなパフォーマーを選ぶのか？」「何をやってもらって選ぶのか？」という判断基準の問題も浮かんでくる

18 日：[ML] 共有事項

__オーディションに関して、女性メンバーで話し合った

__ダムタイプ展に来た学生や若い研究者の反応を聞いて、「ダムタイプ流を若い人に継承する」ことは求められていると思えたという所感

__オーディション自体を作品にしてしまうというアイディア

__タイトル『2020』をどう読ませるかという問題

__まずは革新的な舞台機構を決定させ、そこから身体がどう関わるかを掘り下げる

21 日：オフィスにてミーティング

__18 歳から 36 歳程度の幅で、若くて魅力的なパフォーマーを募集したい

__オーディションで魅力的な人が見つからない可能性も大なので、その時のことも考えながら進める

__劇場外の空間を使うというアイデアがあったため、サウスホールに合わせる必要はないのではないか。その多様性とこだわりこそダムタイプらしさなのでは？

：[ML] 今後のスケジュールの確認（2020 年 1 月 9 日 19:00 がゲネプロ）

22 日：オフィスにてミーティング

__基本的にテクニカルな話をする（基本構造、穴やスクリーンの大きさ、プロジェクター、床面、袖、ムービングライトのシーンなどについて）

24 日：[ML] 昨日のミーティング内容の報告

__オーディションについて（プロセでやるとしたら、「ダムタイプ流のグリッドを駆使した映像の中に身体がシンクロしている」というシーンはどうか？その際に、身体の利く若手パフォーマーを投入したら良いのでは（ダンサー限定ではない））

__その他、穴やスクリーン、内容の進め方や劇場以外の場所の使用について方向性を共有

28 日：[ML] 穴、スクリーンに関する共有事項

__３つの場所（中央の穴とスクリーン、左右のスクリーンとその前）のそれぞれの関係でシーンを作っていくことが考えられるため、２．５間角穴の３枚スクリーンが良いのでは、という意見

__穴の安全の確保について

__その他、パフォーマーオーディションの実施が決定

2019 年 12 月

2 日：パフォーマー募集オーディション告知開始

：[ML] スクリーンの図面を示しながら大きさ等を提案

3 日：[ML] 共有事項

__プロジェクターやスピーカーの在庫、見積もり依頼

5 日：[ML] 共有事項

__プロジェクターの在庫、使用

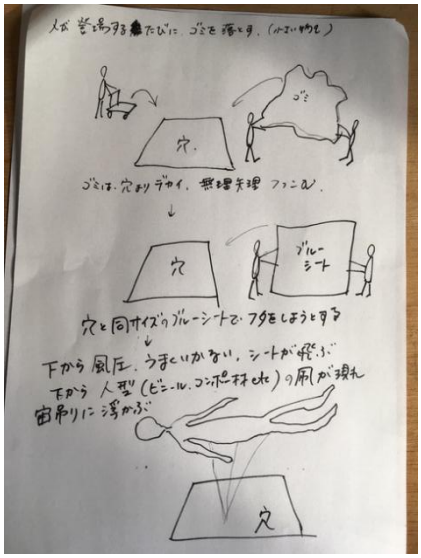
11 日：[ML] 共有事項

__個人スケジュールの確認

__発注の予定について

__穴の利用法に関するやりとり

...パフォーマーが登場する度、もしくはプラスティック袋や、梱包材でできた衣装を着た OK GIRLS が掃除しながら、穴に物を落としていく。使ったものが放り込まれるイメージ



...「捨てた？投げ込んだ？結果が何なのか？どう繋がるのか？が重要なのでは？」、「多分、『消費社会』と言うことになる」が、「何かそこにひねりを加えるアイデアが必要」という意見。ダンボールから「梱包」のアイディアが出る。加えて「LOVE SEX DEATH MONEY LIFE」の一連の動きへの変換することや、言葉に合わせて動きが発生するような仕組みが案として出てくる

...「穴の使用」に関して、放射能物質（どこにも捨てられない物質）/廃棄/ゴミで溢れている世の中/隠蔽（ブルーシート...被災地には欠かせない消耗品のような「仮の物」で蓋をしようとする）/根本的に解決されない、日本の仮留め/仮設住宅/不安定さといったキーワードが出てくる

__スクリーンは「虚」 穴は「実」。逆も有りか

12 日：[ML] 意見交換

__「ダムタイプ展で過去のアーカイブや『M.O.V』の『Voyage』の海図などを見て、地図をヴィジュアルに使いたい」という意見

...「8 月のクリエーションで話していた『場所』や『ローカルな視点』から出発して、それを『geography(地理)』というキーワード」で捉えてみると、「地図を見たときにいつも中心世界があるなと思い、それは『ローカルな視点』(権力者はローカルとは思っていない。世界の中心と思っている）と同じこと」だと考える

__昨日の「隠蔽」というキーワードを受けて、「黒塗り文書の黒塗りのところが穴と絡められたりできないか」というアイディアが生まれ、いくつかビジュアル的なイメージが提案される

13 日：パフォーマー募集オーディションの応募締め切り（68 名の応募）

：[ML] 「地図」、「隠蔽」に関するやりとり

__「地図は現実には見ることが出来ない世界を、ある意味正確に描写している」、「(地図は）色の情報が無い」、「地図というと、紙の２D の地図をイメージしますが、そのイメージは全体像が見えていて、辺境が存在」、「『辺境』という言葉は、《pH》の頃からミーティングで出ていた」

__「黒塗り文書の黒塗りのところが穴と絡められたりできないか」という提案

__池田満寿夫 の絵画『廃墟の街』(1955 年）のように、地図にパースをつけたような四方映像をやってみるアイディア

14 日：[ML] 意見交換

__パフォーマーが掃除しながら移動するシーンは、黒い衣装（黒子、タキシード）で「掃除道具だけ、蛍光色で見えてる」案（「NEO 文楽」）

__[Sanitization]ですぐに思うのは、「歴史修正主義者」、「慰安婦の歴史」、「公文書改ざん問題」。「私たちの身近なストーリーを TEXT で使って、修正するところを見せる事で可笑しみを生み出せたら。それがグローバルに繋がってる。とか」

__パフォーマーが歩いたところや動き、パフォーマンスが隠蔽されるアイディア

__「湾岸戦争の頃『辺境で SWEET』って悌二さんが言っていた」

__（中村哲さんの事件を引き合いに出しながら）「[pH]作ってる時は、90 年、湾岸戦争勃発で、ハイテク戦争が始まった。メディアが先に現地に上

陸していて撮影する。TV で娯楽の様にゲーム感覚で放映され、戦争すら消費される時代が到来した。[pH]は、リアルタイムでその状況をイメージの中に取り込んだ。[pH]ラストシーンで、『戦車のオモチャがトラスを潜り抜ける』のだが、それを見て、穂積さんが『こんなことしたって、戦争は終わらない』と呟いた。『記号で遊んでいても仕方ない、パフォーマンス合戦してても仕方ない』と悌二さんも言ってた。というパフォーマンス表現の限界を感じながら [S/N] を作っていった。」

__オーディションについて（68 名の方が応募。その中から 10 名くらい選んで、23 日にオーディションしたい）

16 日：[ML] オーディション経過の共有

__23 日には、アオイヤマダさん 1 名に来てもらい、LOVE / SEX / DEATH / MONEY / LIFE

という 5 つのキーワードを事前に伝えて、当日はこのワードをもとに動いてもらう予定。ヤマダさんには、動きを考える時の参考になるように、キーワードを捕捉するテキストを読んできてもらう

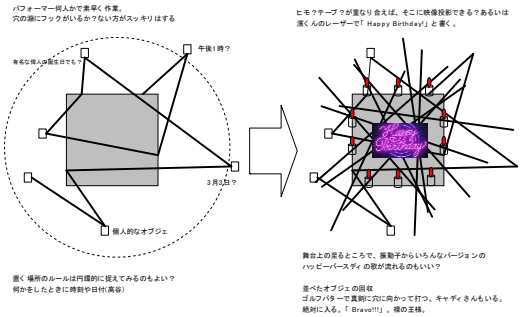
:[Slack] 閣議決定のイメージ図

17 日：[ML] 本日のミーティングで出たアイディアを共有

__穴の中にパフォーマーがいて、それを 4 方向のカメラで撮影。そのうちの 3 面が舞台上の 3 つのスクリーンに映し出される。1 面が欠損している状態

__「黒塗り」文書の話から、閣議決定の話へ。閣議決定のニュースではいつも総理大臣と閣僚が奥の方でソファに座って並んでいることを受けて、椅子の配置・移動を考えるとともに、振動スピーカーの配置や黒塗りの部分をサウンドファイルにコンバートしてみる可能性などを探る

__新しいアイディアが出てくる（穴からヒモ？ゴム？養生テープ？に繋がったオブジェが舞台上に並ぶ→オブジェは個人の思い出に関係する？個人史を表す（床に投影された地図と重なってもよいかも？）→穴のまわりにロウソクのようなものが立ち、最後に穴の真ん中に「HAPPY BIRTHDAY」と文字がでる）



19 日：[ML] 共有事項

__上記のミーティングのまとめを受けて、パフォーマーで話したことについて

__穴の中に落とす「思い出のオブジェ」

__[Let’s introduce you about her]（「動きながら喋る」の展開を考える。パフォーマー３人がそれぞれの人の特徴や癖、印象などを紹介する）

__[Tweet of Angry Woman]（「もし戦争が終わるなら」の展開。S/N の時に「メディアが伝えてきた AIDS に関するコメントを壁に投影」したように、この Tweet がどんどん流れていくのも想像している）

22 日：[ML] 上記の新しいアイディアに関するやりとり

__「速くて一瞬で終わるような紹介と、Modern Skit の曲と合わせてコミカルになるのはいい」と

いうテクニカルメンバーの反応。タイムリーな話題として、「女性でも男性でもないと認識する人」を表す単数代名詞として、「they」の新しい使われ方が「ウェブスター辞典」に収録された

23 日：ノースホールにてクリエーション

__テクニカルのチェック、映像確認、ミーティング（各自やりたいアイディアなど）、パフォーマー募集オーディション(17 時にアオイヤマダさん１名が参加)。その後再びミーティングで、出たアイディアをスケジュールごとに振り分ける

24 日：ノースホールにてクリエーション

__テクニカル調整/ミーティング、カメラを３台使った実験、各パートプレゼン（地形の映像投影とサウンド披露、黒塗りの映像披露、LSDML の文字からの着想/映像のチェック）、オーディションの結果や発注関係について

:[ML] 映像サイズとピクセルなどの関係をまとめた図面、また「黒塗り文章」に関して参考になる資料がリンクで共有

__「『自己検閲』というより、『公表しない権利』を公表するみたいな感じで・・・文字、声、動き、映像も実物も・・・全てマスキングされていく・・・していく・・・という感じで・・・」

__ブルーシートやゴミ袋を人型にした物を使うアイディアが出される

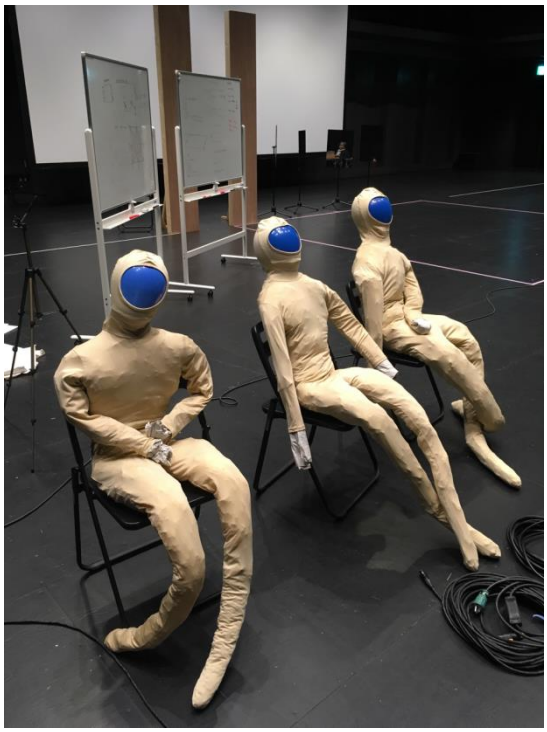
25 日：ノースホールにてクリエーション

__ミーティング、パフォーマーによるプレゼン（Happy Birthday）、<まばたき>シーンに関するミーティング

[Slack]： Elizabeth Bishop の詩 『The Map』

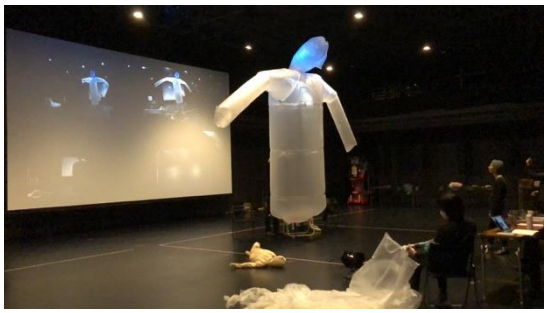
26 日：ノースホールにてクリエーション

__パフォーマーはダミー人形を作成（以下写真）



__テクニカルは、ムービング、振り子、ビデオの吊り込み、マイクのセッティングなど

__ミーティングと人形シーンのフィードバック、エアー人形の実験



：[ML] 巨大なエアーのスカイダンサーに関するやりとり

__素材としてプラスチックではなく、海や川から実際に拾ってきたゴミを使い、実際にゴミ袋を投げ込むとあらかじめ作っておいた人形が溢れてくる案。閣議決定の人形もゴミで作るのが面白いのでは

__「まばたき」のシーンに関して、穴からパフォーマーの二人がそれぞれの梯子 2 脚から両サイドに

登ってくるのはどうか

__舞台の配置を図面で確認

:[Slack] <sanitize>の閣議で使ったテキスト(チャップリン『独裁者』より)。3D Map 映像のスクリーンショット(Brian Eno『Before And After Science』とのつながり)、<まばたき>シーンでのパフォーマーの登場の仕方

27 日：ノースホールにてクリエーション

__懐中電灯シーンのトライアル、<まばたき>のアイディア、<LOVE>を詰める。舞台の構造/スケジュールについて

28 日：ノースホールにてクリエーション

__テクニカル作業、それぞれのシーンの映像確認、シーンごとに発表と振り返り、ミーティング

：[Slack] ナット・キング・コールの[L-O-V-E]の英語、フランス語、ドイツ語、スペイン語、イタリア語、日本語。「“愛“が、『ズレて、劣化、膨張し、壊れて怖くなって、など変容していく』ことに反応」して舞台で使用している。その他、衣装や実際の政治家たちのスピーチジェスチャーの写真、クルトヨース『緑のテーブル』の動画を参照

29 日：ノースホールにてクリエーション

__1 シーン 30 分くらいで各場面の確認と稽古（<大声>、<introduce>、<sanitize>、<LOVE>、<Light>、<LSDML>、<まばたき>、<ブレイバック>)、スケジュール確認、撤収作業

：[ML] 映像、カメラなどテクニカルに関する共有事項

：[Slack] <まばたき>シーンのテキスト改訂

30 日：[ML] 映像、カメラなどテクニカルに関する共有事項（続き）

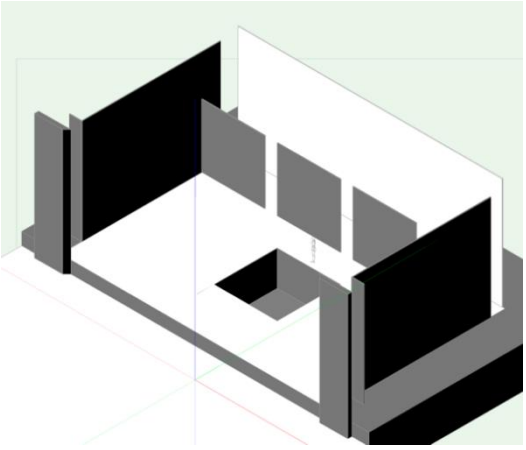
：[Slack]< Love>の映像テキスト、サブリミナルについて

31 日：[ML] 機材の借用と 1 月のスケジュールに関する共有事項

2020 年 1 月

1 日：[ML] 共有事項

__ヤマダさんに登場シーンのサウンドファイル（Dataplex / Ryoji Ikeda）と舞台構造のスケッチを送付。音は 6 つのパートに分けられており、「舞台上のライブ・カメラを使って体の部分を使うパートと実際に舞台上で踊ってもらうパート」を作る予定。ヤマダさんに動きに関してのアイデア（「例えば、シンプルに『LOVE』『SEX』『DEATH』『MONEY』『LIFE』というそれぞれに、振りをつけて、その動きの繰り返しの中で、少しずつ動きが変化していく」など）を考えてこれないか依頼



：[Slack] <まばたき>シーンの流れ、配置、テキスト

2 日：サウスホールにてセットアップ

：[ML] 照明図案の共有

：[Slack] 1 曲目スタンダード[L-O-V-E]後の TEXT のラップ化、<sanitize>のテキスト案、‘conference’のイメージ写真

3 日：サウスホールにてクリエーション

__<黒衣>シーンのミーティング、<まばたき>、<LSDML>

：[Slack]<Light>(この時点では<Light-Location>と呼ばれている)のたたき台が作られる

4 日：ノースホールにてクリエーション

__<introduce>、<sanitize>、<大声>

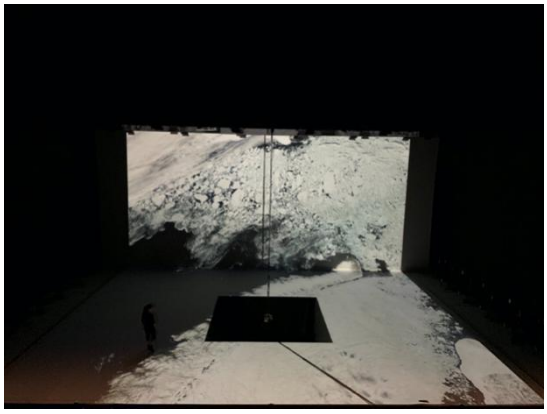
：[Slack] <sanitize>のパフォーマーの配置とトラック、<Light>のシーン全体の動き

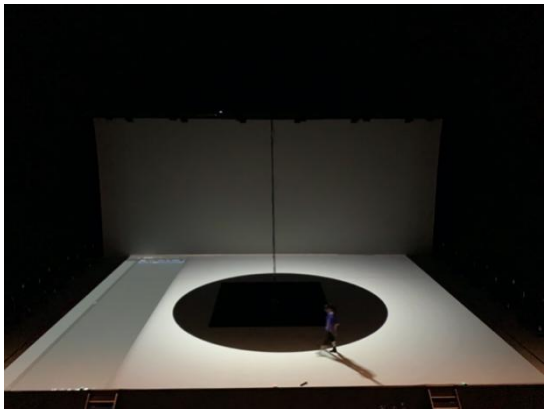
5 日：ノースホールにてクリエーション

__<LOVE>について検討、<Light>、それぞれのシーンについてのミーティング

：[ML]明日以降にやるべき内容のリストと明日の予定が送られる

：[Slack] <LOVE>のビデオ、オーディオファイル、タイミングリスト。<Light>の舞台写真





6 日：サウスホールにてクリエーション

__穴台リハ(落下の実験)、照明、音、<introduce>、<LOVE>、<sanitize>、ミーティング

：[ML] 明日、明後日の予定の共有

：[Slack] [L.O.V.E.]の音源を 7 分にエディットする。<sanitize>のパフォーマーの動線、「we について」、<まばたき>シーンのアイディア、「E. Bishop - Geography 3 Poems の中での first lesson Q&A」の原本を共有

7 日：サウスホールにてクリエーション

__<LOVE>から<まばたき>のつなぎについてパフォーマーから説明。<まばたき>、<Light>、<LSDML>の順番でシーンを見ていく

：[Slack] <まばたき>シーンのアイディア(続き)、戦闘機や Siri の音声録音についての情報、<Light>のタイムライン、gender-neutral voice の動画を共有

8 日：サウスホールにてリハーサル

__それぞれ振り返りを挟みながら、<Light>、<introduce>、<sanitize>、<LOVE>、<まばたき>、<LSDML>を確認。ゲネの準備をした後 19:30 より通し（メディア関係者が鑑賞）、プレス取材（メンバーへの質疑応答）

：[ML] シーンごとの cue sheet と 3 月の想定図面が共有

9 日：サウスホールでのクリエーション（今後に向けて/バラシ）

__振り子を試す。<Light>、<まばたき>、<sanitize>、<LOVE>の順番でシーンを見ていく。楽屋にてミーティング

：[ML] <Light>のシーンで流す「What is ・・・」の文章が送られる。前半は「First Lessons In Geography」からの引用だが、これまでミーティング話し合ってきたことをシンプルな質問にして繋げられないかという提案

11 日:アオイヤマダ参加

：[ML] 最新版のスケジュール、図面、cue sheet の共有

__3 月 3 日がそれぞれの締め切りになるが、その後も必要な変更修正は可能

13 日：[Slack] 椅子の移動の動画

17 日：[ML] 森下スタジオの使用に関する共有事項

18-19 日：[Slack] 「Skit」(=寸劇)について

22 日：[ML] プロジェクターの使用に関する連絡

24 日：[Slack] 「Skit」(=寸劇)について（続き）

2020 年 2 月

2 日：[ML] <LSDML>のシーンのアイディア、ゲネ映像、サウンドファイルを共有

__<LSDML>と<まばたき>の間、もしくは最初のシーンで振動子を使えないかという案が出ている（穴の周り、両サイドと前の仮設の薄い板の部分に裏から止めて設置できないか）

9 日：[ML] 黒子のシーンや椅子の使用についてのやりとり

__<Light>の後の一かたまりのシーンとして成立させる方向性

__「黒衣なのに何も作業しない」面白さ

11 日：[ML] それぞれのシーンに関する共有事項

__主に黒衣のシーンの発想のきっかけや衣装、また<Light>と<まばたき>終わりのシーンのアイディア

：[Slack] 「Skit」(=寸劇)について(1/24 の続き)

12 日：[ML] シーンのアイディアに関するやりとり（前日の続き）

__<sanitize>シーンの号令に関して、「わたし達は『無自覚に従ってしまう』『条件反射』『無条件降伏』と言うようなことが KEY WORD」

__湯浅譲二『Voices Coming』(1969)を参照し、「Sanitize」の「黒塗り」というビジュアル的なイメージだけでなく、「漂白」、「衛生化」という意味合いや音でのアプローチを考える

：[Slack] パフォーマーのみで<LOVE>試作の報告、衣装（スーツ）の写真

13 日：[ML] それぞれのシーンに関するやりとり

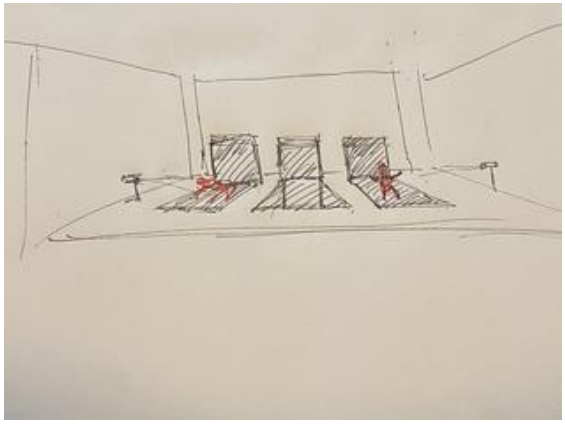
__ゴムで繋がれたまま踊ってみる発想から、二人（砂山・ヤマダ）は衣装をつけた状態で穴を挟み、ロープを使って試してみる（動画の共有）

__映像を見ての反応のやりとり（他のシーンとの兼ね合い、振り付け、衣装、スクリーンのテキストについて）

__ホリゾントに映った影を使うアイディア（「このホリゾントに映った影が重なって・・・短い何か面白いシーン？・・・とか・・・それぞれが、離れたそれぞれの場所でとっているポーズが、影を見ると『引き寄せ』『抱きしめ』『殴る』、ように見える？とか？？？」）

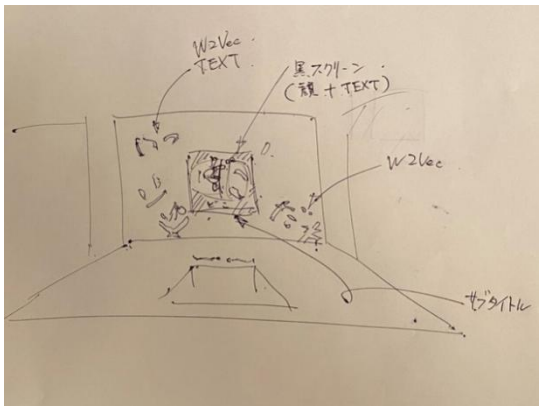
__シーンはスピード感、後半のスローモーションは照明が重要で、最後には「自爆装置をスタートさせてしまった後のような」「緊張感」があるといいのではという意見

__「ディストーションが始まったら、スクリーンが降りて、チラシの絵のようになるのはどうでしょう？」、「スクリーン前の床が 2.5 間角で黒くなって、穴が３つあるように見えて・・・その両側の穴の中で動いているようにも見える」、「３つの黒いスクリーンの裏が、サニタイズの時のように、映画のスクリーンを裏から見ているように見えると、裏に回った感が出るかな？」など様々な提案が出る



__<黒衣>のシーンは、アイディア出しまでだったため、21 日に再度ミーティングする

__<まばたき>のシーンの衣装は今のまま水着。「最後二人が立ち上がるころから、インスタレーションで使っている声のシーケンスを入れる」。テクニカル面での修正事項を確認



__「この影絵のイメージの出所は舞台の場所のイメージとしてライトのシーンの特に前半、振り子のシーンは優子が穴を覗いていたりと地球のもっともっと上？の世界みたいなかんじ」。「黒子が３人でライト持ってる人や鏡を持ってる人で反射させたりしながら主に奥スクリーンに大きく影絵できないか」や「単語を付け替えたりできてもおもしろいかも」という案が出る

__「点光源のトーチのような物をパフォーマーが持って動かす」アイディアが出る。「地図の映像と優子のダンスでそれがだんだんゆっくりと地上に降りてくるようなかんじ」

14 日：[ML] <LOVE>、<sanitize>のシーンに関するやりとり（昨日の続き）

__<LOVE>のシーンに関しては、次の<大声>のシーンとのつながりや転換、パフォーマー同士の関係性、衣装、照明の効果（ストロボ）について。また<sanitize>のシーンに関しては、衣装（男性、女性を表すものではなく「パフォーマー」として、「その人がしっくりくる衣装」や「一人のパフォーマーとして繋がってみえる」ものがいいのではないかなど）について意見の交換

16 日：[ML] それぞれのシーンの共有事項

__<sanitize>の最新バージョンの音源の共有。「このシーンの方向性として全体的なものとインディビデュアルとの相互の関係が見える。さらにインディビデュアルの中の全体性が見える、ということかなと思っています。そのためのユニフォームドされた人たち、これらがモノクロで重いイメージだとするとそこからの衣装の変化は軽やかでカラフルであるというのが対比としては見えやすいのかな、と漠然と思ってます。」

__<黒衣>の「見えないという記号的存在、見えない面白さ、見えない奇妙さ、見えない＝無意味」というイメージ。次の<sanitize>の「閣議決定」につなぐにあたり、「何か指示、邪魔されているような感じがどのように作り出せるか？」

__<sanitize>のセットとして椅子をどう使うか考える

__<LOVE>のシーンのイントロで影を使う場合、前もって映像を撮影し、さらに左右の影を編集で重ねられないか

__<LSDML>で使う回転台は森下スタジオで確認予定

17 日：[ML] それぞれのシーンの共有事項

__<黒衣>のシーンに関して、「スタッフ大鹿＋尾崎が椅子を並べているところに、チャチャ入れしたり、操作や邪魔している様子が、政治家の黒幕のように見えるかも」という意見に肯定的な様子

__<sanitize>シーンは、スクリーンに映すテキストの内容が未定。号令を出す人物は、「制度」「管理」などの意味合い

__<LOVE>のシーンは、「定位置に着く前に、歩きながらポーズをとることで、ホリに２人影重なり意味をなす。『突き飛ばす』など悪態を影で表現」。最後に［Love was made for me and you］が３回繰り返されるが、「あなたと私で今、作っていくことな

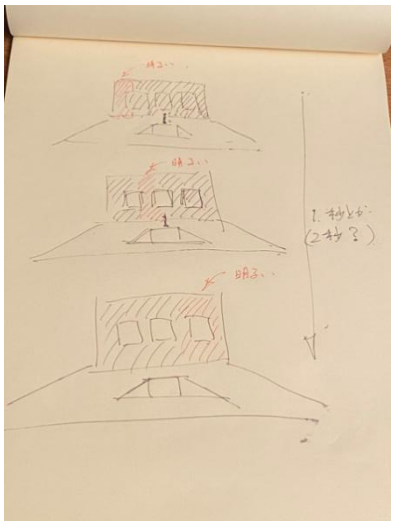
んだよ」という意味で［ IS ］と表記する案がある一方で、「人間として生まれたからには背負わされてしまう重り(LOVE も LIFE も WORLD も)のように、運命づけられている」「呪い」のようなものとして was の方が合っているのではという意見がある(アルフレッドに相談予定)。また、『LOVE』の歌詞自体は、「これから生まれくる子どもたちに向けたもので、ラブとは何か、L とは何か…を教育してる」という解釈も出てくる

21 日：[ML] <sanitize>シーンで椅子を落下する案について相談

__椅子が穴の中に落ちる必要性に関する疑問

__コの字の形に、5×3＝15 脚椅子が並んでいる案（「個人的には『無意味な会議』とかのイメージなので、パイプ椅子とか･･･既製品が良いのかな？」)。また、「自由に椅子を動かしているようで、結局ゲームのようなルール」があるように見えたり、「天井からのカメラで撮影して、奥のスクリーンの『革命』『戦争』『災害の画像』に重ねて、サニタイズする」提案が出される

__<LSDML>の照明で、スキャンするように「ホリゾントの裏からのライトを素早く順次点灯、消灯することで、アオイさんの影と、黒スクリーンが動くような感じ」にできないかという相談。導入の<Light>の照明と呼応するようにも見える



__ミーティング内容の覚書

__<Light>のシーンで流す「What is-？」のテキストとしてストーミングされているものの経過報告（<大声>の言葉、舞台の機構やシーン、地図などからイメージされる質問が列挙される）

：[Slack] 「The end of Geography」(「青虫」、「海」、「うさぎ」、「言葉」、「LOVE」、「穴」など特定のワードごとに質問を列挙

22 日：[ML] それぞれのシーンの共有事項

__<黒衣>シーンに記念撮影をするシーンの追加を報告。また「DJ ブースが DJ タイムを使って上手から下手にゆっくりと常に移動しているのはどうか？」というアイディアが出た

__<LOVE>のシーンの[LOVE was made for me and you] ＋[LIFE was～] + [WORLD was～] の３センテンスに関して、[was]と[is]ではさほど意味は変わらないというアルフレッドの意見。また歌詞が「エゴイスティックなので、能動的に広げたい」という思いから、[LOVE we make now me and you]あるいは[LOVE is made by me and you] とする提案。また投影する単語は、「12 単語くらいだと厳選して意味があるのか？」と思われるため、「本気のデタラメならば、客を圧倒する量を出さないとダメ」という意見。解決策として、「大量に単語を出すか、又は、独裁者や、教育者が使う単語」にする案が出る

23 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__<LSDML>の自主練、<Light>に関するミーティング、各自シーンの練習

：[ML]現時点での<LOVE>の最終トラックの共有と森下スタジオでのクリエーション報告

__実際に音を聞いてみた時の身体の感覚も含めて、パフォーマーによるフィードバック

__クッション落ち、<LSDML>の回転台を実験的に試した結果を報告

__<LDSML>の一連の振り付けの内容について

24 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__<LOVE>のパフォーマーの動きを固める/衣装決め、<Light>に関するミーティング、<LSDML>の自主練、<sanitize>の DJ シーン一通り

：[ML] <LSDML>の一連の振り付けに関するフィードバック（前日の続き）

__主に身体的な所作の速さ、穴の周りの移動とポージングとの関係など

__最後の落下シーンで穴の中に敷くマットのプラン

__振り付けに関しては「ポーズとポーズの間で人格が変わったり、状況が変わったり、高低差をつけたりしながら、全編、違う振付」を試みている

__「穴」に関しては、「暗さ」「大きさ」「深さ」などを、パフォーマーが発見するのを見せるのではなく、観客がその「美しさ」、「深さ」、「暗さ」などを発見できると良いのではという意見（舞台上にいるパフォーマーは、観客にとって「ガイド」、「モデル」のような役目なのかもしれない）

25 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__<LOVE>の衣装決め、新しい音源の視聴、<sanitize>の DJ シーン、<LSDML>、椅子を使った舞台の構図を検討

：[ML] <LSDML>と<LOVE>のシーンの共有事項

__「LOVE も SEX も DEATH も MONEY も LIFE も・・・人間にとって、答えのない疑問」なのかもしれないため、「どんどん壊れていく」というイメージ（<LOVE>のテキストとしては、「デモ等で使われる、プロパガンダ的な使われ方の言葉」と「アナグラムのアイディア」が案として挙がる)。もともとこのシーンを考えていた時の多くのビジュアルイメージが共有

__<LOVE>のシーンのイントロは、ホリに映る影を照明で作ることはできるか相談

26 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__<LOVE>の衣装を検討。全体ミーティング（主に<sanitize>シーンの椅子の配置について）　。<sanitize>の DJ シーンのパフォーマーの動きと配置、また DJ ブースの移動のタイミングを詰めていく。それぞれ作業（DJ シーン、<Light>、<LSDML>）

：[ML] <sanitize>のシーンの流れと、イントロと尺をバージョンアップさせた<LOVE>の音源を共有

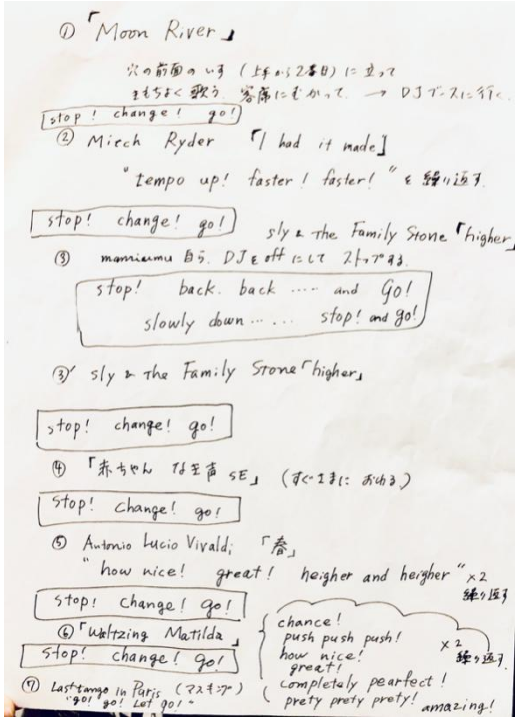
__<LOVE>の音源は、イントロが追加され、さらに尺が調整されている

27 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__<黒衣>シーンのミーティング、<sanitize>から DJ シーンまでの展開や構図を検討する（穴の前で服を脱ぎ捨てる動作、コーナーでの記念撮影、残った一人の服を脱がせて穴へ投げ捨てる動作の追加)。映像での確認。<黒衣>シーンでは、手元だけライトで照らして 3 人が紐をつたっていくように上手へ移動するシーンを考案

:[ML] それぞれのシーンに関するやりとり

__<sanitize>で使う椅子は、購入の方向。椅子の扱い方はその必然性に沿って考える。また、DJ ブースは上手から人力で下手に移動する。ターンテーブルの映像がスクリーンに投影されるため、パフォーマンスで使うレコードはオリジナルの盤面が使えたらという相談



__<LSDML>は「音の消えていった中、堂々とある種ケモノのように歩く、走るだけで、振付けに見えない構成にするのが良い」という考え

__<Light>に関しては、パフォーマーが動きだすモチベーション、質問の出し方、椅子の配置や扱い方、またジオグラフィーのシーンや黒衣の登場へのつながりを思索中

28 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__パフォーマーミーティング（それぞれのシーンの細部を詰める)、自主練習（主に<Light>と<黒衣>)、<黒衣>シーンの振付練習/通し、映像での確認

:[ML] <LOVE>の音に対するフィードバック

__曲のディストーションの中で、パフォーマーの動きによって出る音に関しては、床下にコンタクトマイクを仕込むことを検討中

29 日：森下スタジオ(スタジオ C)でのクリエーション

__<Light>の衣装の検討、新しい演出の考案（舞台にワイヤーを斜めに張り、パフォーマー四人が舞台に加わっていくパターン)、<まばたき>、清掃

:[ML] それぞれのシーンの共有事項

__<sanitize>で使うレコードについて

__新たなアイディアとして、<Light>で使うか見て上空から舞台へのワイヤーを<まばたき>シーンでも利用できないか、また<まばたき>と<LSDML>の間に<Light>のシーンを挿入できないかという案が出される

2020 年 3 月

3 日：[ML] <LOVE>と<大声>のシーンに関するやりとり

__（ショーケースにならないように）シーンを大きく繋ぐため、<Light>のシーンの前後に新たな動きを編み込む案がパフォーマーから出る

__<LOVE>のシーンで、テキスト×サブリミナルのスクリーンを活用するモチベーション（3S 政策、サブリミナル、ミソロゴス）やゲネバージョンのテキストが共有される（「ナット・キング・コール「L-O-V-E」のポジティブな歌唱とエデュケーションソングのような構成の歌詞（ピロロゴス）に、捻るようにリンクできたら」)。

4 日：[ML] 2 種類の<Light>の音源を共有

__後半でドラムのような低音のパターンがあるもの/ないもの

5 日：[ML] それぞれのシーンのやりとり

__‘What is～？’のテキスト共有

__24 日以降のスケジュール、バトン割り、cue

sheet の確認

7 日：[ML] それぞれのシーンの共有事項

__5 日のミーティングメモ

8 日：[ML] それぞれのシーンのやりとり

__昨日の共有事項に対する反応、ミーティング以降新たに考えたことの共有

9 日：[ML] <LOVE>のシーンのやりとり

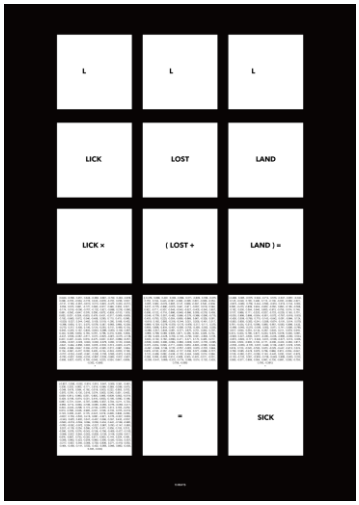
__衣装につけるピンマイク、床につけるコンタクトマイクの使用について

__シーンのコンセプトについて（「子供の入れないエグイ大人の世界観が出たらいい」）

10 日：[ML] <LOVE>のシーンのやりとり(続き)

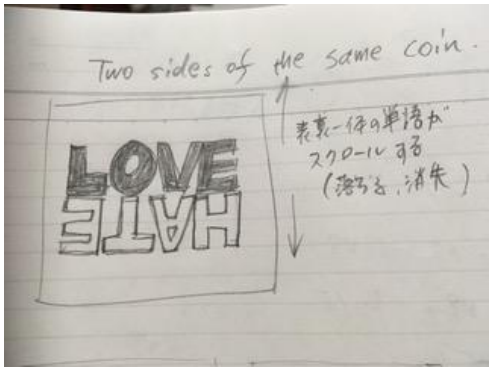
__テキストの内容や構成、演出など

__「word2vec(200 次元の言葉空間)で、言葉を計算している様子を見せる」というアイデア



11 日：[ML] <LOVE>のシーン、<Light>シーンの音に関するやりとり(続き)

__ 「愛憎」([LOVE]と[HATE]) の表裏一体を視覚的に使うアイディア



__<まばたき>シーンの全体の流れやセリフ案も加わる

12-17 日：[ML] それぞれのシーンのやりとり

__<LOVE>のテキストや見せ方(続き)、最新トラックで試したパフォーマーの動き)、衣装、Distortion 部分の照明

__<LSDML>の位置関係や照明

__<Light>シーンにおけるトーチの使用や質問(What is～の内容)

__<sanitize>の DJ シーンで使う BGM(『野生のエルザ』)

__<まばたき>で糸電話の紙コップにマイクを仕込むアイディア、テキストの案

18 日：[ML] それぞれのシーンのやりとり

__<まばたき>シーンの新バージョンの音構成

__最新版の舞台の図面を共有・確認（「客席センターから見たときに黒スクリーンの左右にホリが見えていて欲しい」）

19 日：[ML] <Light>シーンにおける質問(What is～の内容)や投影する 3D 地形に関するやりとり

__1856 年にアメリカで発行された地理の教科書、

FIRST LESSONS IN GEOGRAPHY; By JAMES MONTEITH. から引用する方向性（今回のパフォーマンスのために書かれたものではないが、「引用することによってより広い視野と想像力が得られる」/「『我々の国』『あなたの国』と読み替えてみれば、そのまま現在につながる『QUESTION』」になるのではないか）

20 日：[ML] <sanitize>シーンのやりとり

__シーンの音楽（冒頭４分）のアップデート

__プロジェクションのサイズとピクセルの関係の確認

21 日：[ML] それぞれのシーンのやりとり

__<Light>のシーンの新しい音源（冒頭に声が追加）、床のプロジェクションについて

__<まばたき>シーンで、「双方向糸なし紙コップ」を持ってスタンドマイクに向かって話すアイディア

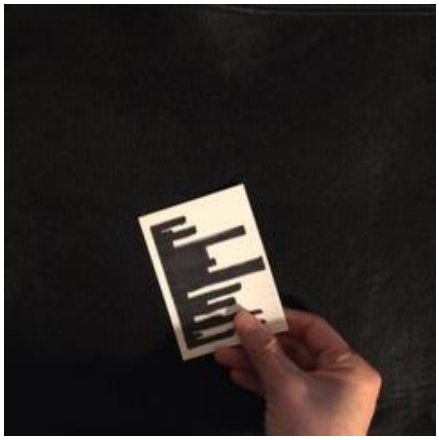
__振り子=>LIGHT=>黒子=>SANITIZE のタイムラインのたたき台ができる。それぞれのメンバーは、シーンごとに細部を確認しあう

22 日：[ML] それぞれのシーンのやりとり

__<Light>シーンの全体的な流れ・印象の共有

__<まばたき>シーンは、[残響音] => [暗転中まみさんプレレコ]=>[明転]=>[まみさん登場&生声アクト]の流れができてくる

__<sanitize>の映像で黒塗りされたカードを持つ手を映すアイディア（「ゲームっぽさ」）。同調圧力による拍手、監視カメラの映像への展開



23 日：HP にて公演中止の発表

：[ML] <LOVE>の映像プログラムを共有

：[Slack] アルファベット順に‘What is～？’から始まる質問を書き下す

24 日：仕込み、ノースホールにてリハーサル

25 日：仕込み、楽屋とノースホールにてリハーサル

：[ML] 3 スクリーンの position, size、新スケジュールの共有

26 日：楽屋とノースホールにてリハーサル

__テクニカルのみの通し、自主トレ、 <Light>、<LSDML>、再び<Light>、<黒衣>、<sanitize>通し、片付け

：[ML] 27 日のスケジュール共有

27 日：手直し・リハーサル

__<sanitize>の音と映像通し、テクニカル各自作業、パフォーマーミーティング（以下写真）、<sanitize>拍手シーンからの通し、<大声>の場当たり、<sanitize>から<LOVE>の冒頭まで通し、<まばたき>確認、<LSDML>確認/通し、パフォーマー集合、片付け

：[ML] 28 日のスケジュール共有

28 日：本番(撮影)

__映像、テクニカル集合、照明、振り子

__10:30-12:30 頭通す(テクニカルメイン、パフォーマーは任意)。その後 14:00-ゲネ(観客は入らない)。**19:00-本番（カーテンコールなし）**

：[ML] 29 日のスケジュール共有

29 日：サウスホールにて映像チェック/撮影の続き

__14:00-17:00 撮影(<sanitize>(スクリーンが降りてパフォーマーが座るところ)から大声の「わ」まで、<LOVE>、<LSDML>の順番)。最後に集合写真を撮る

30 日：バラシ、事務所荷降ろし

2020 年 10 月__

16-18 日：サウスホールにて上映会(全６回)

__上映 65 分＋トーク約 30 分

参考資料

・文献

渥美清太郎(1944)『日本演劇辞典』p.388. 新大衆社

内田洋一(2019) 「『行為するアート』衝撃再び」日本経済新聞 12 月 7 日文化欄 40 面

竹田恵子(2010)「ダムタイプによるパフォーマンス《S/N》(1994)の物語構造分析」『早稲田大学演劇博物館グローバル COE 紀要　演劇映像 2010 第 1 集』pp.209-227. 早稲田大学演劇博物館グローバル COE プログラム「演劇・映像の国際的教育研究拠点」

ダムタイプ・浅田彰・バーバラ・ロンドン・長谷川祐子(2019)『DUMB TYPE 1984 2019』河出書房新社

デリダ,ジャック (2010)『アーカイヴの病：フロイトの印象』(福本修訳) pp.56-57.法政大学出版

中西理(2009)「『ダムタイプ、美術と舞踊の関係』　藤本隆行　ダムタイプの系譜を巡る連続インタビュー①」pp.8-12. Corpus

蜷川幸雄・長谷部浩(2012)『演出術』ちくま文庫

ブラウン,ウェンディ (2017)『いかにして民主主義は失われていくのか――新自由主義の見えざる攻撃』(中井亜佐子訳) みすず書房

古橋悌二 (2013)『memorandum teiji furuhashi』株式会社リトルモア

ペイン,ジェフ・ペイン,ジュディ (2008)『キーコンセプト　ソーシャルリサーチ』(高坂健次・石田淳・中野康人・長谷川計二・浜田宏・三浦耕吉郎訳) pp.74-177. 新曜社

松井憲太郎(1988)「新しい集団を探しに　第一回　新宿梁山泊　ショーマ　ダム・タイプ」『テアトロ』(通号 546) pp.90-93. カモミール社

米屋尚子(1990)「演劇、音楽、映像などのジャンルを超え 90 年代的なパフォーマンスを繰り広げるアーティスト集団、DUMB TYPE」p.117. ウーマンス・ウェア・デイリー・ジャパン出版

・WEB

浅田彰(1998)「臨界のパフォーマンス――ダムタイプの《OR》を観る」ICC Review [https://www.ntticc.or.jp/pub/ic_mag/ic023/175-177.pdf] (2020 年 3 月 13 日にアクセス)

高嶋慈 (2019)「ダムタイプ新作ワークインプログレス 2019」artscape[アートスケープ] [https://artscape.jp/report/review/10153509_1735.html] (2020 年 3 月 13 日にアクセス)

高谷史郎(2014)「舞台芸術というレンズから見える風景」公益財団法人セゾン文化財団 [http://www.saison.or.jp/viewpoint/pdf/14-12/viewpoint_vol.69_takatani.pdf](2020 年 3 月 13 日にアクセス)

美術手帖編集部 (2019)「長谷川祐子と高谷史郎が語る『ダムタイプ』のこれまでとこれか

ら」美術手帖[https://bijutsutecho.com/magazine/interview/21099]（2020 年 3 月 13 日にアクセス）
――(2019)「ダムタイプは未来に何を見据えるか？ 「ダムタイプ―アクション＋リフレクション」が東京都現代美術館で開幕」美術手帖 [https://bijutsutecho.com/magazine/news/report/20911]（2020 年 3 月 13 日にアクセス）
――(2020)「ダムタイプは進化し続ける。18 年ぶりの新作パフォーマンスは《2020》」[https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/21156]（2020 年 3 月 13 日にアクセス）

・その他
[シンポジウム]国際交流基金「舞台芸術における国際協働をめぐって―見えないものを伝え、見られなくなるものを残す」（2019）7 月 4 日（木）12 時 30 分-17 時、東京芸術劇場ギャラリー1 にて開催。
[ダムタイプの記録ノート]（2019 年 6 月 20 日よりスタート）記録者：中谷和代、小泉朝未、松尾加奈、前田瑠佳、新里直之

謝辞

本リサーチを実施するにあたり、筆者が現場に記録者として居合わせることを受け入れてくださったダムタイプ『2020』のメンバーに感謝の意を表します。そして執筆にあたり、多くの貴重な資料をご提供くださった高谷桜子さんに深謝いたします。

最後に、「舞台芸術のアーカイヴ」について考える機会をくださったロームシアター京都の皆さん、筆者の試行錯誤に寄り添ってくださったメンターの吉岡先生、若林先生をはじめ、2019 年度リサーチャーの皆さんにも感謝を申し上げます。

寄稿（2017、2018 年度リサーチャー）

『劇場の学校プロジェクト』における質問紙調査から
－参加中高生の満足度に影響を及ぼす諸要因の検討

大野はな恵

1. 背景と目的

芸術の発展、普及にとって、持続・継続的な人材の育成は不可欠である。舞台芸術の実演家育成は、これまで、大学の専門学部や講座・コースで、専攻する大学生を対象に進められてきた。同時に、新国立劇場の研修所や各実演家団体に付属する養成所も大きな役割を果たしてきた。また、近年では、文化芸術振興基本法第二次基本方針（2007 年）や『劇場、音楽堂等の活性化に関する法律』(2012 年）を背景として、舞台芸術を支える舞台技術者や劇場職員といった専門職の育成・研修を目的とした講座も精力的に展開されている。こうした舞台技術や劇場運営を担う人材の育成もまた、大学や関連する統括団体等が実施しており、アートマネジメントや舞台技術研修会といった名称で既に劇場等で勤務している職員・技術スタッフ、あるいは舞台芸術を専門的に学んでいる大学生を主な対象者としている。一方、意外なことに、次世代を担う中高生を対象とした舞台人材育成事業は少ない[1]。確かに、演奏や演技の体験などの「子ども」を対象とした参加型イベントが全国の公立文化施設や民間のホールで数多く展開されている。しかし、中学生以上の比較的年齢の高い子どもに限定すると、対象事業はそう多くないのが現状である。こうした観点から、「日本の舞台芸術界を担う専門的な人材育成事業」[2]と明確に位置付けられ、かつ、中高校生を対象としたロームシアター京都の「劇場の学校プロジェクト」は稀有な存在といえよう。ロームシアター京都の橋本裕介氏は、「劇場の学校プロジェクト」の一環として実施された「舞台芸術の未来を担う人々のための研究会」（2019 年 11 月 2 日）の席上で次のように語った。

> この先、10 年、20 年といった長いスパンで舞台芸術の今後を担っていく人材を育成したい。毎年何本かは劇場で作品の創作をしているが、企画を考える職員や技術スタッフはいるものの、クリエイターはおらず、作品をつくるたびに全国や世界か

---

[1] 中高生を対象とした人材育成事業の数少ない例として、穂の国とよはし芸術劇場では、プロの演出家と共に、一般公募した高校生が出演者とサポートスタッフとして作品作るプロジェクト「高校生と創る演劇」が実施されている（矢作 2016）。また、静岡県舞台芸術センター（SPAC）においても、SPAC のスタッフや俳優の指導の下、静岡県内の中学・高校演劇部員がプロの現場での仕事を体験することで、演技、演出、スタッフワークなどを学ぶ「SPAC1 日演劇学校」が行われている。

[2] https://rohmtheatrekyoto.jp/event/54384/　（最終閲覧日：2020 年 2 月 20 日）

ら才能ある人を呼んで作品を作る必要がある。また、若いクリエイターには活躍できる場がなく、京都から離れてしまうこともある。長い期間をかけて、京都で一緒に作品をつくっていけるクリエイターを育てたい。

本年度から始まった「劇場の学校プロジェクト」は、今後も継続される予定だが、実効性の高い人材育成事業としての確立を図って行くにあたっては、まず、劇場での「学び」にまつわる課題や難しさを理解しておく必要があろう。大学等の高等教育では、各大学において特色をもちながらも、教育目標や到達目標が定められており、その実現に向けた教育方法や時間数なども詳細に定められている。こうしたことを踏まえれば、劇場による教育事業を考える上でも、最も根幹となる「育成すべき人材像」についての議論を避けることはできまい。そして、（少なくとも現状では）複数のプログラムの総体として人材育成事業を提供せざるを得ないのであれば、プログラムへの単発的な参加ではなく、参加者との数年間に亘る長く、継続的な関わりをどのように構築していくのかを考えていく必要がある。同時に、知識や技術等を段階的に学んでいく際の道しるべとなるカリキュラムの整備、拡充も議論していかねばならない。こうした諸点を考えていく上で出発点となるのが、「参加者の声」への傾聴であろう。無論、それは、劇場が「参加者の言いなりになること」を意味するものではない。劇場は、本プロジェクトを発展させるために行う次の方策を考える上で、参加者の声に投影されたニーズと不満を基礎資料として活用することができるのである。

筆者は、2019 年度の「劇場の学校プロジェクト」に参画し、フィールドワークとして、参加者の体験を記録・分析をし、参加者からの意見聴取を目的とした質問紙調査を実施した。本稿では、その内、質問紙調査の定量的な分析の結果について報告する。質問紙調査の目的は、第一に、初年度として開催される本事業の参加者の特徴を明らかにすること、第二に、参加者の満足度とそれに影響を与える要因の可視化である。最後に、調査結果を踏まえて、参加者の満足度を高めるための具体策に関する提言を試みた。

2.「劇場の学校プロジェクト」の概要

先に述べた通り、「劇場の学校プロジェクト」は、本年度（2019 年度）から始められたロームシアター京都の新たな試みである。演劇、舞踊、メディア・パフォーマンスの 3 コースが設けられ、それぞれの分野で国際的に活躍するアーティストやエンジニアが講師として招かれた（各コース 2 名、計 6 名）。なお、講師は、演劇コースに、岡田利規氏（演劇作家・小説家・チェルフィッチュ主宰）と松田正隆氏（劇作家・演出家・マレビトの会代表）、舞踊コースに、木田真理子氏（ダンサー）と南村千里氏（振付家・ダンサー）、メディア・パフォーマンスコースに、伊藤隆之氏（YCAM Inter Lab 研究開発ディレクター）と高谷史郎氏（アーティスト・ダムタイプ）であった。それぞれ、講師による作品とその背景や考え方を学ぶ 1 日の「講座」と、身体を動かしながら舞台作品を考える 2 日間の「ワークショップ」から成る。参加者は、公募（各コース定員 20 名）で選ばれた中高

生で、他コースの「講座」にも参加可能である。開催日程は表 1 のとおりである。

表 1.　2019 年度　「劇場の学校プロジェクト」日程

コース	講師名	月日	曜日	時間	内容
演劇	岡田利規	2019年6月6日	木	18:00～20:00	講座
		2019年6月7日	金	18:00～20:00	ワークショップ
		2019年6月8日	土	13:00～16:00	ワークショップ
	松田正隆	2019年11月2日	土	14:00～16:00	講座
		2019年11月3日	日･祝	14:00～16:00	ワークショップ
		2019年11月4日	月･休	13:00～16:00	ワークショップ
舞踊	木田真理子	2019年7月13日	土	15:00～17:30	ワークショップ
		2019年7月14日	日	16:00～17:30	講座
		2019年7月15日	月･祝	15:00～17:30	ワークショップ
	南村千里	2019年8月29日	木	18:00～20:30	ワークショップ
		2019年8月30日	金	18:00～19:30	講座
		2019年8月31日	土	15:00～17:30	ワークショップ
メディア パフォーマンス	伊藤隆之	2019年11月18日	月	18:00～19:30	講座
		2019年11月19日	火	18:00～20:00	ワークショップ
		2019年11月20日	水	18:00～20:00	ワークショップ
	高谷史郎	2019年12月14日	土	14:00～15:30	講座
		2019年12月15日	日	14:00～15:30	ワークショップ
		2019年12月16日	月	18:00～20:30	ワークショップ

演劇コースの岡田利規氏による講座では、「想像をやりとりする」ことがテーマとして設定された。自分の家や他の参加者の家について、想像しながら身振りを付けて語るというグループワークが中心である。相手が話している「言葉」を聞く、「身振り」を見るだけでなく、その人がもっているイメージを掴もうとすることの重要性を探っていった。また、松田正隆氏の講座では、「場所を上演する」ことがテーマとされた。参加者は、グループに分かれてロームシアター京都とその周辺でのフィールドワークを行い、その場所にいる人々の視線や仕草、さらには空気感といった固有性を掴んだ。最後に、グループ毎に選択した場所にまつわる作品を創作・発表を行った。

舞踊コースでは、木田真理子氏と南村千里氏が講師を務めた。木田氏の講座は、「身体をどれだけ拡張できるか」をテーマに、「カタツムリになる」などのグループワーク等が行われ、空間やモノと身体との関わり方が模索された。自分の身体はどこからどこまでかを考え、身体を拡張して周りの環境と接していくことの大切さを学ぶものであった。一方、南村氏は、「自分の中の音から動きを作る」をテーマとして、「拍手送り」や合図なしに全員が一斉に動きを止めるアクティビティを行った。身体の内側にある呼吸の音や心臓の音に意識を向けつつ、同時に周囲の空気やお互いの息遣いを感じることを体験した。

メディア・パフォーマンスコースの伊藤隆之氏による講座では、「Human Fax ワークシ

ョップ」というアクティビティや「ソフトウェアを書く」という作業から、アルゴリズムを書くことや人間ならではの創造性について考えていった。さらに、グループワークとして行ったインターネットでの検索実習を通じて、どのように必要な情報に辿り着くかを体感した。また、高谷史郎氏の講座では、ダムタイプの作品≪明るい部屋≫（2008）にある、16 台の電気スタンドを使ったワンシーンを、3 つのグループに分かれて創作した。2 名のプログラマーのサポートのもと、電気スタンドの点灯の仕方や音楽等のパフォーマンスの詳細を決め、最後に披露した。

3. 調査の概要

3.1　調査対象と調査時期

従来から比較的年齢層の高い「子ども」から意見を聴く（意見聴取 consultation）上で、ヒアリング調査や質問紙調査、グループインタビュー等が標準的な方法として用いられている（Kirby et al. 2003 40）。そこで、本研究でも、「劇場の学校プロジェクト」に参加した 13〜18 歳の中高生から広く意見を聴くべく、質問紙調査を採用した。調査は、各講師の担当最終日（2019 年 6 月 8 日、7 月 15 日、8 月 31 日、11 月 4 日、11 月 20 日、11 月 16 日）に実施し、全ての調査日において欠席者を除く全員から回答が得られ、延べ 101 名からの回答を対象とした。質問紙調査の実施に際しては、調査対象者に対して、事前に集計結果をプロジェクトの改善を目的とした研究に利用し、それ以外の目的では使用しないこと、個人が特定できる形で公表されないことを口頭で説明した。調査は無記名による自記式質問紙法で行われ、質問紙から個人名が特定できないようにした。データの分析は、統計パッケージ SPSS を用いた。

3.2 調査内容

質問紙は、主に、回答者の特徴（学年・性別、舞台芸術に関する経験、参加動機）と、「劇場の学校プロジェクト」に対する評価（5 段階評価法）の 2 つの側面を測る内容となっている。

1）回答者の特徴

回答者の学年・性別に加えて、舞台芸術に関する経験および「劇場の学校プロジェクト」への参加動機についての回答を求めた。「劇場の学校プロジェクト」の受講生募集パンフレット（京都市内の中高生に対して配布）を参考に、参加動機は、「将来の夢のため」、「スキルアップのため」、「自分の好きなことを見つけるため」、「視野を広げるため」、「新しい仲間と出会うため」、「苦手なことを克服するため」、「面白そうだから」、「舞台芸術に興味があるから」、「メディア・テクノロジーに興味があるから」、「その他」の計 10 項目の選択肢を設定し、それを選択する形式で回答を求めた（複数回答）。また、舞台芸術に関する経験は、回答者が参加したコースのジャンル（演劇・舞踊・メディア・パフォーマンス）に関する実

践経験・鑑賞経験があるか否かを「なし」、「あり」の二者択一で尋ねた。

2) プロジェクトに対する評価：総合満足度・継続参加の意向、および 9 つの項目別評価

回答者の「劇場の学校プロジェクト」に対する「総合満足度」と「継続参加の意向」は、それぞれ「ワークショップに満足した」、「講師のワークショップにまた参加したい」という設問で尋ね、共に「1 点：そう思わない」から「5 点：そう思う」までの 5 段階評価で回答を求めた。

参加した講座に対する項目別評価として設定した 9 項目（表 2）についても 5 段階評価での回答を求めた。これら 9 項目は、「劇場の学校プロジェクト」の受講生募集パンフレットで示された講座の目的と主旨を踏まえつつ、ロームシアター京都の担当職員と検討を重ね、設定したものである。

表 2.「劇場の学校プロジェクト」に対する 9 つの評価項目と設問

評価項目	設問
1【能力の向上 ①表現力】	自分の表現する力が向上した
2【能力の向上 ②想像力】	自分の想像する力が向上した
3【興味・関心の高まり】	文化芸術（演劇・舞踊・メディアパフォーマンス等）への興味・関心が高まった
4【気づきや発見】	新たな気づきや発見があった
5【将来の夢・目標への示唆】	自分が将来やりたいことを考えるヒントになった
6【つながりの形成】	新しい人との繋がりができた
7【相互のコミュニケーション】	他の参加者とコミュニケーションができた
8【多様性への理解】	他の参加者と交流を通じて、多様な価値観を知ることができた
9【ロームシアター京都への親しみの醸成】	ロームシアター京都への親しみ・愛着が高まった

4. 調査結果

4.1 回答者の特徴

1) 男女・学年、コース別構成

回答者の属性と参加コースを表 3 に示す。回答者の約 8 割は女性で、男性は約 2 割であった。また、中学 1、2、3 年および高校 1 年が、それぞれ約 2 割を占め、高校 2 年生の割合は全体の約 1 割であった。高校 3 年生の参加割合は相対的に最も低く、これは受験期であることがその理由であることが推測される。コース別の回答者数は、演劇コースで 38 件、舞踊コースで 40 件、メディア・パフォーマンスコースで 23 件であった。

2) 舞台芸術に関する経験の有無

自身が参加したコースの分野に関する実践・鑑賞経験を尋ねたところ、実践経験があるとした回答者が 66.3%を占め、ないとした回答者の割合（33.7%）を大きく上回った。鑑賞経験についても、67.2%の回答者があると答え、鑑賞経験がないとした回答者の割合を上回った。クロス集計の結果の結果（表 4）に見られる通り、回答者の実に 5 割程度が実践と鑑賞の両方で経験があると答え、共に経験がないとした回答者は約 1 割と少数派である。

3） 参加動機の特徴

参加動機として最も頻繁に選択された回答は、「視野を広げるため」（77.2%）であった。次いで、「面白そうだから」（67.3%）、「将来の夢のため」（57.4%）、「舞台芸術に興味があるから」（49.5%）、「スキルアップのため」（42.6%）が続いた（図 1）。これに対して、「新しい仲間と出会うため」、「自分の好きなことを見つけるため」、「メディア・テクノロジーに興味があるから」、「苦手なことを克服するため」の各選択肢の回答割合は相対的に少なかった。また、「その他」には、「人から勧められた」という動機で参加を決めたと回答した者が数名いた。

中学生や高校生にとって進路や進学先は共通した関心事であろう。事実、中学生、高校生を問わず、学年が上がるに連れて「将来の夢のため」を選択した回答者の割合は向上していた（図 2）。これは、進路意識の高まりと共に、目標に向かって何らかのアクションを起こしたいという意思の現われと考えられる。「劇場の学校プロジェクト」では、参加申込時に応募動機の記載を求めたが、「舞台芸術が好き」、「プログラミングが好き」といった個人的選好に基づく動機や、「面白そうだから」という直感的な動機と共に、「演出家、役者、脚本家、プログラマーなりたい」という具体的な職種を含めた将来像や、「スキルアップをしたい」といった動機を書いた者も少なくなかった。応募者は、自分の将来に対する、はっきりとした目標をもってプログラムに望んだ者が多いと考えられる。

4.2 総合満足度と諸要因との関連性

5 段階評価で回答を求めた「総合満足度」、「継続参加の意向」、そして、9 つの項目別評価の結果を得点化し、それらの平均値（M）と標準偏差（SD）を算出した（表 5）。総合満足度の平均値は 4.90 であり、9 つの項目別評価の中では、「新たな気づき・発見があった」の 4.83 が最も高かった。次に、属性や経験、参加コースといった要因ごとに、総合満足度の得点の平均値（M）と標準偏差（SD）を算出し、平均値の差の検定（対応のない t 検定もしくは一元配置分散分析）によって要因間での差異を評価した。

表 3.　回答者の属性と参加コース（n=101）

		n（%）
性別	男性	21（20.8%）
	女性	80（79.2%）
年齢	中1	20（19.8%）
	中2	19（18.8%）
	中3	19（18.8%）
	高1	22（21.8%）
	高2	10（9.9%）
	高3	8（7.9%）
コース	演劇	38（37.6%）
	舞踊	40（39.6%）
	ﾒﾃﾞｨｱ･ﾊﾟﾌｫｰﾏﾝｽ	23（22.8%）

表 4.　鑑賞経験と実践経験のクロス表（n=101）

		実践経験		
		あり	なし	計
鑑賞経験	あり	46（45.5%）	22（21.8%）	68（67.3%）
	なし	21（20.8%）	12（11.9%）	33（32.7%）
計		67(66.3%)	34(33.7%)	

図 1. 参加動機の集計　複数回答（n=101）

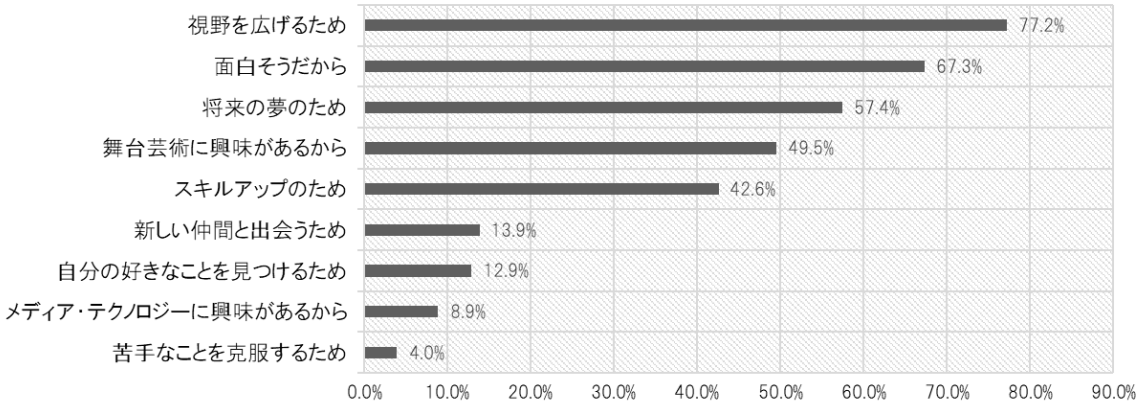


図 2.「将来の夢のため」を参加動機として選択した回答者の各学年における割合（n=101）

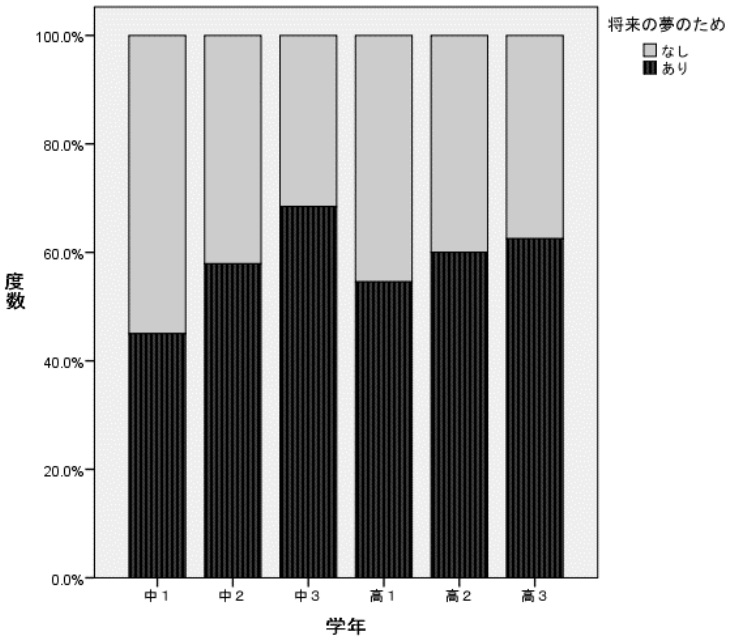


表 5. 「総合満足度」と「継続参加の意向」、9 つの評価項目の平均値と標準偏差

	M	SD
総合満足度	4.90	0.13
継続参加の意向	4.78	0.29
自分の表現する力が向上した	4.67	0.38
自分の想像する力が向上した	4.74	0.27
文化芸術（演劇・舞踊・メディアパフォーマンス等）への興味・関心が高まった	4.73	0.32
新たな気づきや発見があった	4.83	0.16
自分が将来やりたいことを考えるヒントになった	4.51	0.45
新しい人との繋がりができた	4.40	0.66
他の参加者とコミュニケーションができた	4.74	0.27
他の参加者と交流を通じて、多様な価値観を知ることができた	4.62	0.32
ロームシアター京都への親しみ・愛着が高まった	4.33	0.70

表 6. 男女別の総合満足度の平均値および標準偏差（n=101）

	男性		女性		*t* 値
	M	SD	M	SD	
総合満足度	5.00	0.00	4.88	0.39	2.78 **

† *p*< .10　＊ *p*< .05　＊＊ *p*< .01

表 7.　学年別の総合満足度の平均値および標準偏差（n=101）

	中１		中２		中３		高１		高２		高３		*F* 値	多重比較
	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD		
総合満足度	4.90	0.30	5.00	0.00	4.84	0.50	5.00	0.00	4.70	0.48	4.75	0.70	2.31	

† *p*< .10　＊ *p*< .05　＊＊ *p*< .01

表 8. コース別の総合満足度の平均値および標準偏差（n=101）

	演劇		舞踊		ﾒﾃﾞｨｱ･ﾊﾟﾌｫｰﾏﾝｽ		*F* 値	多重比較
	M	SD	M	SD	M	SD		
総合満足度	4.79	0.52	4.95	0.22	5.00	0.00	3.98 *	ﾒﾃﾞｨｱ･ﾊﾟﾌｫｰﾏﾝｽ＞演劇

† *p*< .10　＊ *p*< .05　＊＊ *p*< .01

表 9.　経験別の総合満足度の平均値および標準偏差（n=101）

	実践経験				
	あり		なし		*t* 値
	M	SD	M	SD	
総合満足度	4.87	0.42	4.97	0.17	1.77 †

	鑑賞経験				
	あり		なし		*t* 値
	M	SD	M	SD	
総合満足度	4.85	0.43	5.00	0.00	2.80**

† *p*< .10　＊ *p*< .05　＊＊ *p*< .01

1） 属性、コース別、経験別による総合満足度の傾向

表 6 に示すとおり、男性回答者による総合満足度の平均値（5.00）は、女性回答者による得点（4.88）よりも有意に高かった（t （79）= 2.78, p = .006）。一方、学年別には総合満足度の平均値に差は認められなかった（表 7）。また、コース間の総合満足度の平均値にも統計的な有意差がみられ（F（2,98）= 3.18, p =.045）、等分散を仮定しない多重比較（Tamhane の T2）の結果、演劇コースよりもメディアコースが、有意に高得点であった（表 8）。

表 9 に示すとおり、実践経験のない回答者の満足度（平均値 4.97）は実践経験のある回答者による満足度（平均値 4.87）よりも有意に高かった（t （95.64） = 1.77, p = .080）。同様に、鑑賞経験のない回答者（平均点 5.00）は鑑賞経験のある回答者（平均点 4.85）よりも有意に高得点であった（t （67） = 2.80, p = .007）。このことは、実践経験と鑑賞経験をもたない受講生の方が、総じて満足度が高い傾向にあることを示している。

2） 総合満足度と継続参加の意向の関係性

総合満足度と継続参加の意向の間の関連を Pearson の相関係数を算出したところ、比較的強い正の相関が認められた（r = 0.66, p <.01）。このことは、総合満足度が高い回答者ほど、継続参加への意向も高くなる傾向にあることを意味している（表 10）。

3） 総合満足度に影響を与える要因— CS ポートフォリオ分析から

総合満足度と各評価項目との間の Pearson の相関係数を算出したところ（表 10）、「表現力の向上」（「自分の表現する力が向上した」）（r = 0.48, p < .01）と「将来の夢・目標への示唆」（「自分が将来やりたいことを考えるヒントになった」）（r = 0.42, p < .01）に、比較的強い正の相関が認められた。このことは、回答者が「表現力の向上」と「将来の目標」を重視していることを示唆している。

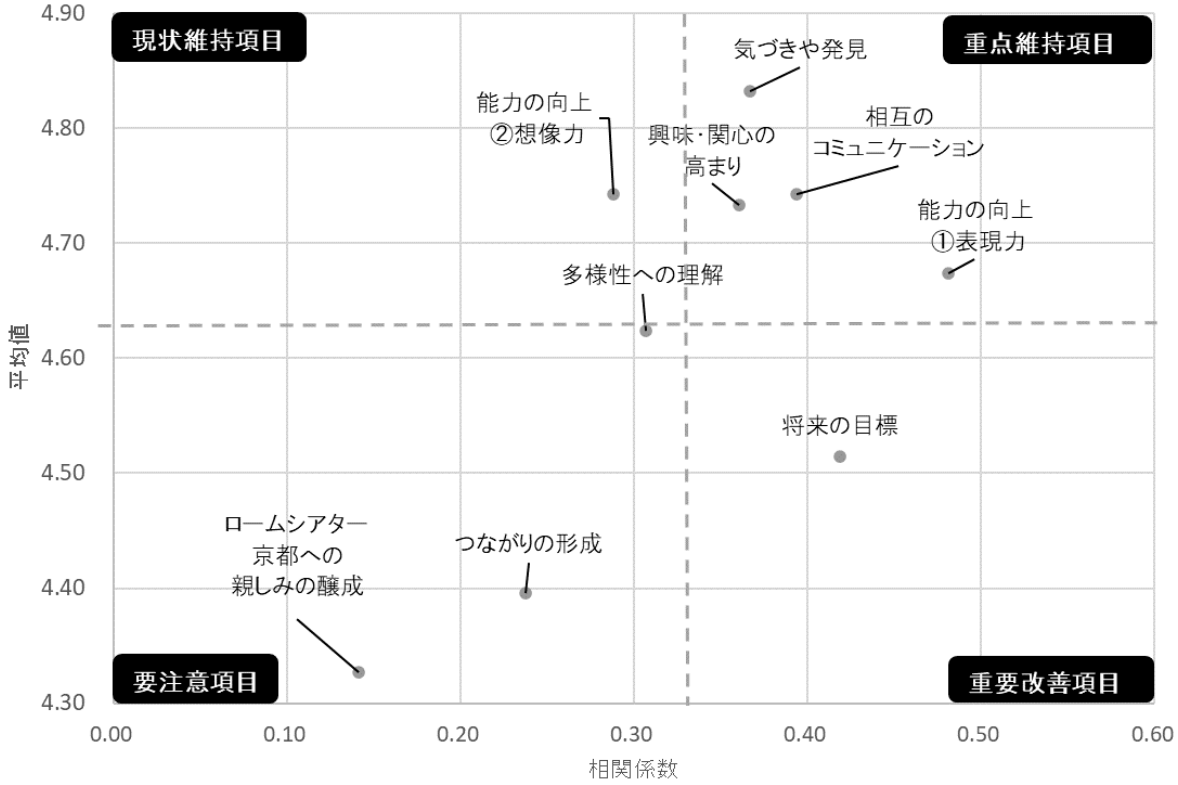
では、総合満足度を向上させる上で、どの項目を優先的に改善すべきなのであろうか。この問いに対する視座を得る目的で、9 つの評価項目を対象とした Customer Satisfaction（CS）ポートフォリオ分析を行った。これは、縦軸を各項目の得点平均値、横軸を総合満足度との相関係数として、二軸で隔てられた四象限を『重点維持項目』、『現状維持項目』、『重点改善項目』、『要注意項目』の 4 つに分類し、先に示した相関分析の結果を可視化するものである（図 3）。ここで注目すべきは、「表現力が向上した」、「相互のコミュニケーションの機会があった」、「新たな気づきや発見があった」、「文化芸術（演劇・舞踊・メディアパフォーマンス等）への興味・関心が高まった」が本講座のもつ強みと考えるべき『重点維持項目』の領域に置かれた一方で、「自分が将来やりたいことを考えるヒントになった」が弱みであること示す『重点改善項目』の領域に位置する点である。

表 10. 総合満足度と 9 つの評価項目の Pearson の相関係数

評価項目	Pearson 相関係数
継続参加の意向	0.66 **
能力の向上 ①表現力	0.48 **
能力の向上 ②想像力	0.20 **
興味･関心の 高まり	0.36 **
気づきや発見	0.37 **
将来の夢･目標への示唆	0.42 **
つながりの形成	0.24 *
相互のｺﾐｭﾆｹｰｼｮﾝ	0.39 **
多様性への理解	0.31 **
ﾛｰﾑｼｱﾀｰ京都への親しみの醸成	0.14

＊ $p<.05$　＊＊ $p<.01$

図 3.　9 つの評価項目の CS ポートフォリオ分析



5. 調査結果から得られた示唆と提言

本年度の「劇場の学校プロジェクト」の参加者を対象として行った質問紙調査の結果は、次のように総括できる。

まず、総合満足度には、参加者の性別と舞台芸術に関する実践・鑑賞経験の有無が影響を及ぼしていた。すなわち、女性参加者よりも男性参加者の方が総合満足度は高く、実践経験と鑑賞経験の無い参加者の方が、経験のある参加者よりも満足度が高くなる傾向にあった。そして、総合満足度と継続参加の意向には正の相関があり、満足度が高いと継続参加の意向も高くなる傾向が見られた。言うまでもなく、人材育成を目指す本プログラムでは、一度参加したら終わりではなく、参加者が継続的に劇場へ足を運び、受講を続けてもらうといった関係性は重要である。従って、満足度を高めていく試みは重要であろう。そして、本年度の参加者は、「表現力の向上」と「将来の夢・目標への示唆」を重視していた。参加者の層やニーズの変化に配慮する必要はあるが、こうした項目が参加者の期待するものであるとの認識を劇場側はもたなければならない。

CS ポートフォリオ分析の結果は、本プロジェクトにおいて維持すべき項目と改善すべき項目を明瞭に可視化させた。「表現力の向上」、「相互のコミュニケーショの機会」、「新たな気づきや発見」、「文化芸術への興味・関心への高まり」の諸点に関して、参加者は、本年度のプログラムに一定の満足度をもったといえよう。今年度の参加者は、プロジェクトでの学びの質と量を評価しており、俯瞰的に眺めれば、それは舞台芸術への確かな興味喚起に繋がったものと考えられる。他方、「将来の夢・目標への示唆」、換言すれば「自分のやりたいことを考えるヒントになる」という点については優先的な改善・強化が求められた。改めて、今回の調査において尋ねた「劇場の学校プロジェクト」への参加動機に目を向けたい。「視野を広げるため」、「面白そうだから」といった回答に続いて、約 6 割の参加者は「将来の夢のため」と回答し、少なからぬ参加中高生は、自らが思い描いている将来のビジョンを胸に、自分の進路に有益なのではないかと考えて「劇場の学校プロジェクト」に参加していた。その期待に正面から応えていくことが、参加者の満足度を高め、より継続的な参加を促す一助となるのではないだろうか。

中高生の深い職業意識の醸成に向けて劇場が出来ること

中高生は、自分自身の進路を意識し、進学先を決定していく時期を生きている。進学するのか、進学するとすればどこで何を学ぶのかといった、人生の分岐点を常に見ているのである。全国の高校 2 年生とその保護者を対象として、進路について行われた調査（一般社団法人全国高等学校 PTA 連合会 2019 34-36）では、69%の高校生が進路を考えるときに「不安」と感じるとされている。また、高校生の 77%、保護者の 74%が、高校生の将来について気がかりが「ある」としている。俳優、歌手、ダンサー、演出家といった実演家やクリエイターのキャリアトラックが一様なものではなく、職業観もまた他の職業よりも特殊であることには論を俟たない。従って、「高校で配布された資料」と「高校の担任の先生」という高校生が進路を検討する上で利用する二大情報源（同書 48）、そして保護者を含めたとしても、実演家やクリエイターとしてのキャリアを志向する中高生に的確なアドバイスができない状況は容易に想像できよう。一口に演劇や舞台芸術関連のキャリアを志すといっても、養成所・

劇団、専門学校、演劇・芸術系や総合大学・短大、あるいはそれ以外といった具合に様々な選択肢がある。加えて、望む進学先を卒業した後も、劇団に所属するのか、フリーランスの俳優として活動するのかといった選択肢は、事実上、無限にある。無論、参加した講座において経験を通じて自らの希望するキャリアと関係した「何か」を参加者が自発的に掴み取ることも十分に期待できよう。しかし、劇場という枠組みのなかで、プロとして活躍している実演家と出会うことには、「何か」以上のインパクトを期待しても良いのではないだろうか。劇場には、こうした機会を中高生に提供していくことができる。そこで、本稿では、次の 4 点を具体的な提言としたい。

第一の提言は、「将来の夢のため」を動機とする参加者に対して、キャリアについて知りたいことの具体的な内容や、どのような点で困っているのかを質問紙調査やインタビュー調査を通じて聴き取り、ニーズの把握と精緻化を図ることである。次年度はこうした取組をしたうえで、それを講座に反映させていく試みが考えられる。これは、舞台芸術におけるキャリアについて、中高生の関心と知りたい情報を汲み、それに即した形で情報提供していくことを意味する。

第二の提言は、「劇場の学校プロジェクト」に出演する講師による自身のキャリアパスに関する体験談の拡充である。産業社会学者である尾高邦雄（1941）は、職業社会学的観点から、職業には個人的側面と社会的側面、そして経済的側面があるとした。ここで、個人的側面とは才能の発揮による自己実現や固有の知識・技術の発揮、社会的側面とは各人の役割や分に応じて人々や社会に貢献すること、経済的側面とは一定の収入を得て、生活を営み、生活を営むことである。今年度のプログラムでは、一部の講師によって体験談を語る機会が提供されていたが、次年度以降は全講師に、中高校生の時代から現在まで、様々な節目でどのような選択をしてきたか、中高校生のときにどのような 状態だったか、何に悩んで、何を考えて選択したか、大学進学にあたって何を考えるべきか、個性を活かしてどのように社会に寄与してきたのか、やりがいといった職業観とキャリアパスを、座学講座の中で上述した 3 側面との関連を踏まえて率直に語ってもらうと良いのではないだろうか。

今回、著者は各コースへの参与観察において、講師の連れてきた若手アシスタントからも中高生が大きな刺激を受けている姿を見かけた。第三の提言は、こうした若手アシスタントも含めた形で講師と懇親する場を設け、キャリアや舞台芸術の仕事について気軽に話をできる機会を提供することである。例えば、少し打ち解けた開講 2 日目の夜に、保護者も含めた形で、懇親の場を設け、講師やアシスタント、ロームシアター京都の職員と歓談し、個人的な繋がりを深めていくといった試みが考えられる。自主的に舞台芸術を学びたい、知りたいと思った中高生に対して、こうした人々との関係性を提供することは劇場にしかできないことであろう。

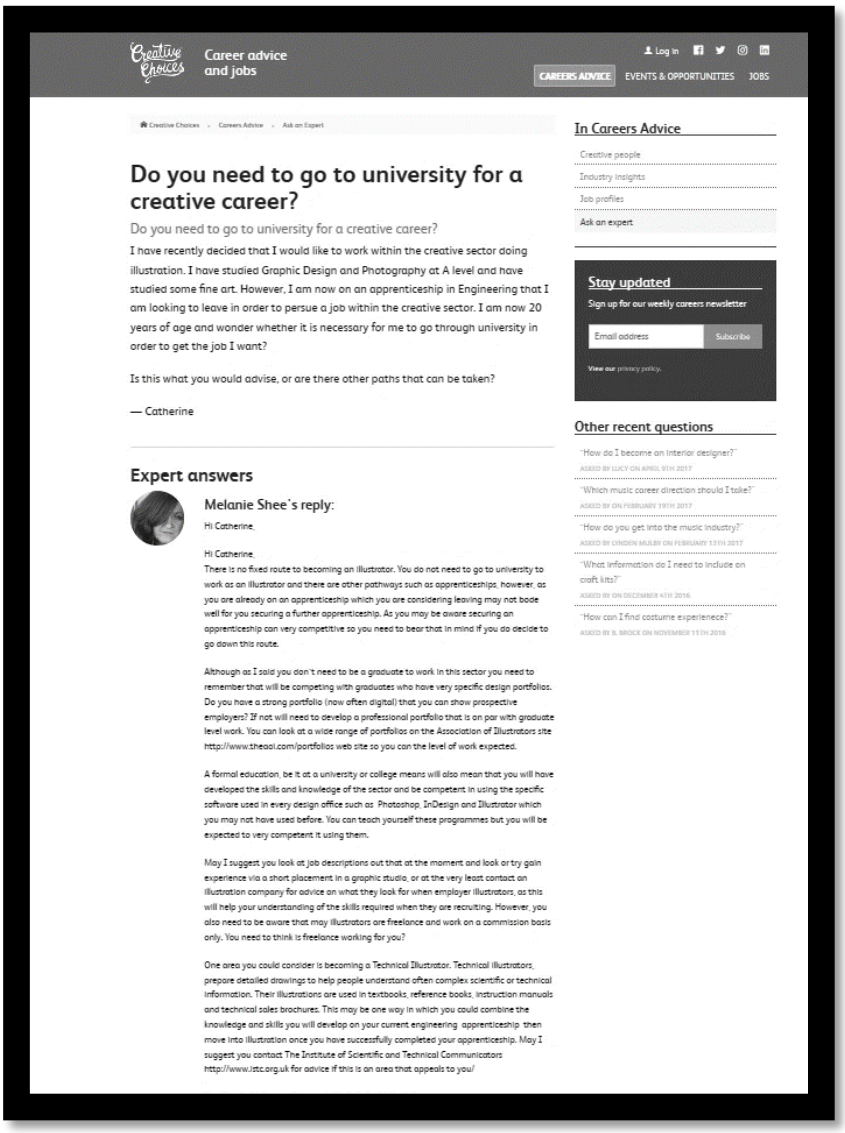
最後の提言は、ホームページや情報誌といったプラットフォームを通じて、実演家やクリエイターによるキャリアアドバイスを提供していく仕組みの構築である。英国政府によっ

てセクター別技能協会（Sector Skills Councils）のひとつとして設置された Creative & Cultural Skills[3]は、音楽、視覚芸術、舞台芸術、工芸、骨董品、広告といった分野におけるキャリアイベントを開催しているが、同協会のホームページ上にある“Creative Choices”はひとつの参考になるだろう。ここでは、主に 13～16 歳に向けた、クリエイティブキャリアに関する情報が掲載されており、中高生がその業界で働いている人々に対して質問を投げかけることのできる「エキスパートに質問（Ask an Expert）」（図 3）といったページが設けられている。また、同サイトの“Creative people”のページには、200 名を超える舞台芸術に関係する専門家へのインタビュー記事が掲載されている。「どのような教育を受けたのか？」、「最初の仕事は？」「その仕事の最高なところは？」、「最悪なことは？」、「その道のプロになるのは？」等といった質問に対して、その道のエキスパートが答えている。実演家やクリエイターは、子どもにとって憧れの職業である。しかし同時に、フリーターの問題やキャリア教育上の困難と切り離せない。労働市場の状況と芸術を取り巻く雇用環境の厳しさといった、負の情報と呼べるようなものを含めて、誠実に情報発信を行うことで、中高生は、キャリアの背景にある制約や諸要因を早い段階で理解することができる。そして、それは、希望する職業への適性やライフスタイルを考える一助にもなるのではないだろうか。

劇場は、悩み、自身の可能性を模索している中高校生に対して進路選択の助けとなりうる。信頼できる情報があれば、中高校生は充実したキャリアへの一歩を踏み出すことができるのである。同時に、進路選択に対する心理的なサポート役としての機能も果たすことができるのではないだろうか。

[3] 2005 年に英国政府によって設立されたセクター別技能協会（SSCs: Sector Skills Councils）のひとつ

図 3. Creative & Cultural Skills の “Ask an Expert” のホームページ



引用文献

全国高等学校 PTA 連合会・リクルートマーケティングパートナーズ（2019）『第 9 回 高校生と保護者の進路に関する意識調査』.

尾高邦雄（1941）『職業社会学』岩波書店［尾高邦雄（1995）『尾高邦雄選集第 1 巻　職業社会学』夢想庵、に改訂掲載］.

矢作勝義（2016）『公共劇場が担う地域人材の育成について』愛知大学綜合郷土研究所紀要、61 号、117-123 頁.

Kirby, Perpetua and Lanyon, Claire and Cronin, Kathleen and Sinclair, Ruth, Department for Education and Skills （2003） *Building a culture of participation: involving children and young people in policy, service planning, delivery and evaluation*: handbook.

寄稿（2017、2018 年度リサーチャー）

公立劇場のために―インスティテューションとドラマトゥルク

林立騎

以下に続く文章は 2020 年 2 月にドイツで執筆された。コロナウイルスの危機がヨーロッパに広がる直前だった。すでに今の状況に適用できない部分も多い。しかし今こそ演劇とは何か、劇場とはどのような場所かを考え直すための言葉を集めるべき時だろう。どのようなときに劇場はどうしても必要とされるのだろうか？　どのようなことはオンラインや VR、AR へ移行できるのか？　公的な制度としての演劇はこれからいかなる意義をもちうるのだろうか？　「演劇的経験」と「劇場」の新しいコンセプトが必要とされている。私は演劇と劇場のことをこう考える。演劇は、ある状況をモデルとしてつくることで都市や社会を異なる仕方で見る機会を与える。多くの者が身体的に集まることよりも、集まり（集団、共同体、都市、社会、国家、世界、あるいは逆に異質な要素の集まりとしての身体）について創造的で批評的な新しい知覚を与えることが演劇的経験だ。他方で劇場は、異質なもの同士の協働と連帯の拠点であり、都市の実験室である。演劇的経験は、劇作家や俳優だけが生み出すものではなく、多様な人と組織が連携し、声を上げ、都市に問いを投げかけることがつねに演劇の基本姿勢だった。劇場は都市に生まれる多様な声を受け入れることで、異なる世代、分野、テーマの連帯が生まれるプラットフォームとなる。演劇的経験と劇場は新しい発想と新しい連帯が必要な社会に不可欠である。コロナウイルス危機の直前と直後の境界線上に位置する本論には、退屈なほど当たり前の演劇／劇場理解が列挙されているが、これから何を変えず、何を変えるべきかを問う出発点とするためにも、このまま残したい。当たり前の前提から何度も粘り強く議論を始め、理念から制度を更新することが、これからの日本には必要となるのではなかろうか。

目次

１．はじめに
２．フランクフルト市の公立劇場 Künstlerhaus Mousonturm
　２．１　施設
　２．２　組織
　２．３　業務
　２．４　特徴
　２．５　理念
３．日本における公立劇場の可能性

１．はじめに

ドイツ語圏の舞台芸術はかねてより社会的･政治的なテーマとの近さで知られていたが、近年その近さのあり方は新たな展開を見せてきた。ドイツ語圏の現代社会を特徴づける問いの数々、たとえば植民地主義時代から続く差別に批評的に取り組むポストコロニアリズムや、男性優位社会を批判するジェンダーと身体の問題、環境問題、難民問題、社会の右傾化、デジタル化、デモクラシーと参加の問題は、作品のテーマとなるだけではない。それらはフェスティバルや劇場の特集企画においてテーマとして掲げられ、そうした機会においては上演に付随するプレトークやアフタートークのみならず、講演会やワークショップなど多様なサイドプログラムが提供される。フェスティバルや劇場という場で人々は共生に関わる問いに多面的にアプローチし、経験を共有し、話し合う。個別の作品だけを見ていては舞台芸術の社会性・政治性は捉えきれなくなっている。近年ドイツ語圏の舞台芸術が進んできた方向性を三つ挙げれば、1）多様な社会活動（アクティビズム）との連携、2）アクチュアルな問いを取り上げるジャーナリズム的な側面、3）オルタナティブな教育の可能性、となるだろう。都市に問いを投げかけ、それを多面的なプロセスにおいて深める場が、現在の劇場である。

このことの含意は、舞台芸術にとって作品の重要性が失われることはないものの、現代においては劇場が上演を提供するだけでは十分ではない、ということだ。限られた時間の中の上演は、独自の知覚体験をもたらし、現代社会を見つめ直す機会になる点でなお特権的な地位を有するが、同時によりよい社会をつくるために必要な知識や情報を提供することの重要性は疑いようもなく存在する。また、芸術を鑑賞するだけでなく、アクションに結び付けることで持続可能な社会の未来に寄与したいという社会参加の意識はとりわけ若い世代に顕著である。そのためには作品だけで問うのではなく、社会課題に中長期的に取り組まなければならない。アーティストは地域社会との関係を保ち、発展させていくことがつねにできるとは限らないので、劇場やフェスティバルといった公的機関（Institution）には上演だけではない役割が求められる。つまり、芸術鑑賞は極めて重要な「きっかけ」なのだ。作品があるからこそ、人々が集い、問いと経験を共有し、ともに考え、議論できる。新しいネットワークが生まれ、新しい活動が生まれる。それは必ずしも芸術を道具化するということではない。作品の経験を補完し展開する役割の重要性がより認識されるようになり、作品をその一部とするようなテーマ設定やプロセスの創造が劇場やフェスティバルに求められるようになったのである。

社会実践への橋渡し、持続可能性、活動の地域性と普遍性を担保しながら、舞台芸術が社会的役割を果たすためには、作品だけに全てを委ねることはできない。むしろ「劇場」と「演劇（舞台芸術作品）」がそれぞれ別の役割を果たす必要がある。芸術の核心がアーティストと作品であることは今後も変わらない。舞台芸術におけるマネジメントの必要性も定着した。しかしマネジメントが作品のために行われるか、あるいは劇場やフェスティバルにおいて、そして公的機関として行われるのかで、問いの性質は全く異なるのである。

ドイツ語圏の舞台芸術が新たな課題へのアプローチを発達させてきた背景には多くの要因がある。芸術に対する理解が異なることや制度および産業が日本より発達していることも確かである。芸術の社会的地位向上や文化政策の充実が日本でも引き続き必要なことは言うまでもない。

これに関して、私はドイツの劇場に勤務する経験から具体的な組織的特徴を指摘したい。それはドイツ語圏の劇場では「制作」と「企画」が分離していることである。前者はプロダクション、後者はドラマトゥルギー（プログラム）と呼ばれる。企画部が独立し、アーティストとの関係や社会の諸問題への劇場としての応答を議論し、劇場長（芸術監督）とのコミュニケーションの中で企画を立てる。その上で、制作部がそれらを内容的に理解しながら予算や細部において支え、さらに広報部と連携することで、都市や社会に問いを投げかけ、社会課題に応じる作品やプログラムが生まれている。劇場長（芸術監督）制度の重要性も疑いえないが、この企画部が、作品やアーティストのためだけに仕事をするのではなく、劇場として、公的機関として考えるための核心部になっている。

日本では制作の職能が発達し、舞台芸術は優秀な制作者たちに支えられてきた。日本における制作者の仕事は多くの場合、上記の制作と企画を兼務している。今後も日本の舞台芸術を支えるのが制作者たちであることは疑い得ない。同時に日本の公立劇場制度を今以上に整え、芸術家や芸術作品の役割とは異なる劇場の役割を明確化し、劇場が社会的責任を引き受けていくためには、名称や組織形態はどうあれ、制作（プロダクション）から独立した企画（ドラマトゥルギー）の検討は有益になりうる。

ドイツ語圏で企画部の専門職員は「ドラマトゥルク」と呼ばれる。日本でもその導入が 21 世紀初頭から提言され、重要な動きが生まれた。しかし、その流れでは、よりよい作品作りのために必要な演出家や俳優へのアドバイザーという側面が強調されてきた。事実、わずかな重要な例外を除き、現在でも日本での理解は「作品のためのドラマトゥルク」が大半であり、「インスティテューション（公立劇場や公的フェスティバル等）のためのドラマトゥルク」という視点は不足していると言わざるを得ない。唯一の参考書籍である平田栄一朗『ドラマトゥルク』も前者に比重を置いている。また、ドラマトゥルクと制作者の役割分担の議論も十分ではなかったように思われる。ドイツ語圏では企画部は常に多くの企画立案や助成金申請を抱え、制作部は無数の契約の締結等を引き受け、日本とは仕事の内容が異なる。ドラマトゥルクの導入を求めるのであれば、企画と制作の関係についても日本独自のあり方を議論するべきだった。これからは作品のためのドラマトゥルクだけでなく、インスティテューションを主語として語る存在としてのドラマトゥルクや、公立劇場における企画と制作の役割分担の可能性についても検討できるのではないか。

芸術の「公共性」や「公益性」といった概念が重要であることは言うまでもないが、それらは都合よく解釈され、利用されるあやうさから逃れきれない。むしろ「公的機関が芸術を行うとはどういうことか」という問いこそ、すでに少なからぬ公立劇場や芸術祭を抱える日本の舞台芸術にとってあらためて重要ではないだろうか。ドイツ語圏ではドラマト

ゥルクはインスティテューションと私人の芸術活動が重なる場所に位置し、両者の媒介を担っている。その専門性や活動を劇場組織の内部に位置づけながら論じることは、日本における公立劇場の可能性と役割に関する議論を深めることにつながるだろう。以下では、ドイツ・フランクフルト市の公立劇場ムーゾントゥルムで働いている経験をもとに、公的インスティテューションが芸術活動を行うとは何を意味するのかを考えたい。

２．フランクフルト市の公立劇場 Künstlerhaus Mousonturm

市が出資する「市立企業（Städtisches Unternehmen）」という組織形態をとる劇場ムーゾントゥルムは、ドイツ語圏の伝統的な公立劇場と異なり、俳優たちのアンサンブルを抱えていない。このような劇場は「プロダクションハウス（Produktionshaus）」、その活動は「フリーシーン」と呼ばれ、伝統的な劇場に比べて圧倒的少数にもかかわらず、近年存在感を高めてきた。ドイツ語圏で上演された舞台芸術作品から批評家らが毎年のベスト 10 を選出しベルリンに集める演劇祭「テアタートレッフェン」においても、2020 年はプロダクションハウスが制作に関わった作品が 3 本選出された。また、現在では劇場の特色は上演以上に社会的なテーマの打ち出し方や総合的なプログラムの提供にあり、プロダクションハウスはこの点でも大劇場以上に社会状況に応答し、成功していると言える。

2016-17 年からは、デュッセルドルフの FFT と tanzhaus nrw、ベルリンの HAU、ドレスデンの HELLERAU、ハンブルクの Kampnagel、エッセンの PACT Zollverein とムーゾントゥルムの 7 劇場が共同で「インターナショナル・プロダクションハウス・アライアンス（Bündnis internationaler Produktionshäuser）」を組織した。いずれも演劇、パフォーマンス、ダンス、教育普及プログラム等に特色をもつ劇場である。彼らは共同での広報活動、アライアンス内部で申請と審査を行う助成事業、年に一回のフェスティバル、アカデミー（人材育成）事業を行っている。また内部で劇場長会議と 5 つのワーキンググループを運営し、課題を議論している。この組織はドイツ政府の支援で成り立っている。

これまでドイツ語圏の舞台芸術は、アンサンブルを抱えたレパートリーシアターのイメージが強かったが、わずかな例外を除きアンサンブルを持たない日本の公立劇場にとっては、プロダクションハウスの活動の方が参考になる点が多い。

２．１　施設

ムーゾントゥルムは、以下の施設を有している。

- ホール：演劇、ダンス、コンサート：最多収容人数 290（椅子）～500 席（立ち見）
- スタジオ 1：ブラックボックス：ダンス、パフォーマンス等：30～80 席
- スタジオ 2：ホワイトキューブ：ダンス、インスタレーション等：30～60 席
- リハーサル室 1、２、３
- アトリエ 1、２：事務作業・ミーティングスペース
- ゲストアパートメント 1～4

・ カフェ

２．２　組織

ムーゾントゥルムは約 40 名のスタッフを有している。加えて、作品ごとにフリーランスの技術者やコーディネーターが関わる。一つの特徴は、コアスタッフの周囲に多くの職業訓練生、社会活動実習生、インターンなどを置き、実践的な作業を任せることで、日常的な費用負担を抑えつつ多忙な業務に対応し、同時に人材育成を行っていることである。以下は常勤スタッフである。なお、参考までに職務とジェンダーバランスの関係も見て取ることができるよう、現在のスタッフの性別も記録する。

・ Intendanz und Geschäftsführung（劇場長兼経営責任者、1 名、男性）
劇場長と経営責任者が兼任となっている。劇場のプログラミングとそれに伴う経営的意思決定や責任が一元化されている。ドイツ語圏では両職が別々の場合も多い。

・ Verwaltungsleitung und Prokuristin（管理責任者兼支配人、1 名、女性）
管理責任者兼支配人は全ての契約や支払いの管理について責任を負う。

・ Verwaltung（管理部、4 名、女性 2 名、男性 2 名）
管理部には、劇場長の秘書、支配人の秘書、会計士、チケット販売担当者が所属する。重要なのは会計士である。劇場は市からの補助、州からの補助、州の大学からの補助、各種の助成金、チケット販売の売上等の収入源を持ち、支出のあり方においても多様である。どの費用をどの費目に組み入れるかなど、経営責任者および管理責任者とのコミュニケーションをとりながら、劇場専属の会計士が調整する。

・ Drittmittelverwaltung（外部資金管理部、1 名、女性）
ドイツは助成金が豊富で、日本とは異なりある時期に締切が集中していることもなく、随時申請可能なことが多い。随時新しい公募情報も届く。こうした状況に柔軟に対応するため、助成金を管理する担当者を雇用している。ただし、この担当者が助成金の書類を内容面で整えたり、予算を作成することはない。飽くまで情報の収集・管理、申請書および報告書の確認・仕上げ、連絡の窓口となる役割である。

・ Dramaturgie（企画部、4 名、女性 2 名、男性 2 名）
企画部には 3 名のドラマトゥルク（企画学芸員）と 1 名のアシスタントがいる。それぞれが専門分野を持ち、新作・客演や地域内外のアーティストとのコミュニケーションを担う。外部から持ち込まれる企画について劇場長と話し合い、それぞれ出張で見た作品の情報を共有する。劇場長と助成金申請の計画を立て、申請の際はコ

ンセプトを執筆し、アーティストを選定する。劇場の月間プログラムには作品の紹介テキストを書く。助成金の報告書においても内容面を執筆する。作品制作、助成金申請・報告の全てにおいて厳密な予算の管理は行わず、制作部に委ねる。作品上演の際にパンフレットを制作し、プレトークやアフタートークを企画・担当する。

・ Musikkuration（音楽プログラム企画部、1 名、男性）
ムーゾントゥルムは音楽プログラムの企画を外部のキュレーターに委託している。音楽キュレーターはプログラミングのみ行う。比較的採算性の高い音楽プログラムと社会に問題を投げかける舞台芸術プログラムを並走させることで劇場として芸術と経済のバランスをとることにも寄与している。

・ Vermittlung（アウトリーチ、1 名、男性）
演劇教育の専門課程を終えた者が雇われ、地域の学校と関係をつくり、中高生を演目に招待し、芸術系大学の学生と劇場をつないでいる。劇場、アーティスト、作品に対する理解が深まるワークショップやポッドキャスト番組の企画・運営をする。外に出ていく活動よりも、劇場に招く活動がメイン。地域の観客との多様な関係づくりがミッションであり、観客動員数増加を目標にしていない点が重要である。

・ Produktion（制作部、3 名、女性 1 名、男性 2 名）
制作部の 3 名はおもに客演、新作、音楽プログラムの制作に役割分担している。アーティストとの契約、テクニカルライダー（技術仕様書）の受け取り、予算管理、渡航や宿泊や日当の手配、それらに必要な連絡等を担当する。外部からアーティストが客演や滞在制作に訪れた際の窓口になる。フェスティバルや特集の企画、助成金申請に際しては､劇場長や企画部から受け取った情報をもとに予算書を作成する。

・ Presse und Öffentlichkeit（広報部、3 名、女性 3 名）
広報部は毎月の劇場プログラムの作成、各種マスメディアへの営業活動、ジャーナリストへの連絡、ウェブサイトの更新、SNS での宣伝などを通常業務とする。ドイツはおもに 9 月～6 月末が演劇シーズンだが、毎シーズンの終わり頃に来シーズンのプログラムを発表する記者会見を開く。個別プロジェクトの記者会見を開くこともある。ムーゾントゥルムは 2020 年夏より専属デザイナーを劇場内に雇用する予定。月間プログラム、ポスター、ウェブサイト等のデザインは、劇場のブランディングにとって極めて重要な要素と認識されている。

・ Technik（技術部、6 名、男性 6 名）
技術部の内訳は、技術責任者（全体の責任を負う）、技術制作責任者（技術部と制作

部の橋渡しをする）、舞台監督 2 名、照明監督 2 名である。制作部がアーティストや劇団からテクニカルライダー（技術仕様書）を受け取ると、技術責任者に転送され、その内容をもとに仕込みやバラシの計画を立て、必要な日数や人員や予算を算出し、フリーランスの技術者を手配し、舞台装置と安全基準や法規を考慮した上で客席数を決定する。客席数を決定する権利は技術責任者のみにあり、劇場で事故が起きた場合には、劇場ではなく技術責任者個人が責任を問われる。

・ Bühnenwerkstatt（舞台装置製作部、1 名、男性 1 名）
舞台装置の制作工房。ムーゾントゥルムはアンサンブルを抱えたレパートリーシアターではないので、舞台装置の製作や保管はほぼ行わず、部門として小さい。

・ Lokal（カフェ運営部、2 名、女性 1 名、男性 1 名）
劇場にはカフェレストランがあり、上演の日のみ飲食ができる。カフェ運営部は演目や観客に合わせたメニューを提供する（ハンガリー演劇ならハンガリー料理など）。カウンタースタッフは演目の規模に合わせてアルバイトを配置している。

・ Betreuung/Hospitality Management（ホスピタリティ部、2 名、女性 2 名）
楽屋に飲物や軽食を補充し、ゲストアパートメントを管理する（清掃は外部の委託業者が行う）。劇場が開催する記者会見や大規模な会議の際に簡単な飲食を準備する。

・ Haustechnik（施設管理部、2 名、男性 2 名）
劇場ではなく、オフィス部分を含めた建物全体の管理（キーロックのシステム、暖房、照明設備、オフィスの備品等）を担当する。

・ Freunde und Förderer des Mousonturm（支援会員制度担当、1 名、女性 1 名）
ムーゾントゥルムには支援会員制度が存在する。これは年間あたり一定金額を支払うことで劇場を支えると同時に会員も利益を得る仕組みである。学生は 24 ユーロを支払うことで通常の学生割引料金 9 ユーロがさらに割引され、常に 5 ユーロになる。通常会員は 60 ユーロを支払うと、特定の演目について 19 ユーロの通常料金が 7 ユーロに割引される。年間 95 ユーロを支払うことで全ての演目が半額になるプランもある。この支援会員組織の管理運営担当がいる。

・ Auszubildende（職業訓練生、4 名、女性 1 名、男性 3 名）
劇場は中長期の職業訓練生を受け入れている。彼らは週に 1〜2 日は職業訓練学校に通いながら約 2 年のあいだ劇場で実践を学ぶ。目下、イベントマネジメント訓練

生として 2 名、技術訓練生として 2 名が所属している。前者はおもに制作部や管理部、後者は技術部に所属しながら、アシスタントとして重要な役割を担っている。教育を受けるというよりも、飽くまで進行中のプロジェクトに実践的に関わりながら、現場の業務に触れ、実務の経験を積むという形式である。

・ FSJ（社会活動実習生、3 名、女性 3 名）
ドイツには主として高校卒業後・大学入学前などに、社会を知る機会として社会活動実習の制度がある。目下、管理部、広報部、ダンスプラットフォーム事業部にそれぞれ 1 名が所属している。期間は 6～18 ヶ月で、日当や交通費のみを受け取る。職業訓練生と違い、事務作業補助が中心で、プロフェッショナルになることを目指すのではなく、進学や転職前に関心のある分野を体験してもらう色彩が強い。

・ Praktikum（インターン、随時）
随時インターンを受け入れている。問い合わせに応じて、受け入れ部署で判断する。過去のインターンがのちに正規職員として採用されたり、個別プロジェクトに雇用されたりすることもある。劇場側も将来性を加味して受け入れを判断している。

・ Schülerpraktikum（中高生職場見学、随時）
中高生の職場見学を随時受け入れている。一日だけの場合もあれば、2 週間に 1 回で計 4 回といったケースもある。職場全体の見学と簡単な作業を体験する。

・ Tanzplattform Rhein-Main（ダンスプラットフォーム事業部、4 名、女性 4 名）
ライン・マイン地域全体としての広域的ダンス活性化事業に他の劇場とともに参加しており、劇場内に担当者が 4 名いる（コーディネーション、制作、広報、管理）。

２．３　業務

劇場の業務は観客へのプログラム提供である。ムーゾントゥルムの場合、その際の出発点は劇場長と企画部の対話である。アイデアは多方向から生まれうる。たとえば、1）劇場長のアイデア、2）企画部のドラマトゥルクたちのアイデア、3）助成金の公募やフェスティバルのコンペ等の機会に合わせて企画を考えるケース、4）他都市の劇場やフェスティバルの情報が入り、その演目をフランクフルトにも招く場合、5）他都市の劇場長やドラマトゥルク、これまでに仕事をしたことのあるアーティスト、地域の他機関、地域の若いアーティストたちなどから客演の相談や共同企画の持ち込みがある場合、6）例年秋に開催されるダンスフェスティバルや地域の芸術系大学の学生卒業公演など、定期的な開催が決定している企画の場合、等々である。これらのアイデアが混じり合い、個別の演目が決まるだけでなく、劇場としての特集企画（Schwerpunkt）やフェスティバルに発展する。劇場と

しての年間予算の配分、スケジュールの埋まり具合、アーティストのスケジュールのバランスを見ながら、つねに 2 年程度先までを具体的に企画する。多忙なアーティストや大掛かりな作品あるいはフェスティバルの場合は 2〜3 年先に向けて準備する。

企画を立てられるのは日々膨大なインプットを行っているからである。劇場長および企画部のドラマトゥルクは、ドイツの諸都市は言うまでもなく、スイス、オーストリア、ベルギー、オランダ、フランス、必要に応じてアフリカ諸国、アジア諸国、アメリカ、カナダ、南米などに出向いて作品を鑑賞する。また、舞台芸術や文化政策だけでなく、社会的な注目が集まっている議論に注意を払い、どのようなテーマを今打ち出すことがアクチュアルで、かつ同業者たちとの差異化につながるかを検討している。職場での議論の機会も多く、だからこそ思考を言語化する習慣が保たれ、企画につながっているとも言える。

劇場を有料で貸すことは基本的に行わない。貸す場合は劇場として開催の支援に意義があると判断された企画のみである。

いずれにおいても劇場長と企画部が全ての演目について話し合い、開催するかどうか、その場合の資金はどこから、どのように確保するかを議論する。アーティストへの連絡や予算の交渉はケースバイケースで企画部と制作部が協力して行う。進捗状況が劇場長にもフィードバックされ、具体化するとスケジュールとスペースを確保し、担当ドラマトゥルクが「プロジェクトシート」（おもに条件面での交渉がどこまで進んでいるかが可視化されるシート）を作成すると、アーティストとのやりとりは制作部に移る。劇場内でのコミュニケーションの基本はメールであり、スケジュールやスペースの確保は共有されているエクセルファイルを通じて行われる。

客演であれば、その後制作部が条件面を整理し、宿泊や輸送を手配し、テクニカルライダーをアーティスト側から受け取り、それに基づいて技術部がテクニカルな準備をする。企画部はアーティストと相談して当日パンフレットの内容を練り、プレトークやアフタートークを企画する。広報部は素材を集めて広報活動を行う。あとは作品を観客に届けるのみである。予算の管理は制作部が行う。

新作であれば、企画部は内容に関わるが、関わり方の程度はアーティストとの関係次第である。アーティストが自由につくり、何度かドラマトゥルクが打合せを設定し、フィードバックを与える古典的な「ドラマトゥルク＝最初の観客」パターンもあれば、最初から最後まで併走する場合もある。企画部のドラマトゥルクとは別に制作部からも担当者がついて、契約を結び、予算を管理する。

作品を招くか新作を作り、観客に届け、経営を成り立たせることが基本構造である。商業的な作品によって大きな利益を上げることは出資者である市（及び市の文化審議会）から求められていない。劇場の社会的役割を明確にする上で、ミッションを掲げることは重要である。ムーゾントゥルムもウェブサイトにおいて国際的な「芸術家の家」としてのミッション、とりわけアーティストとともに新しい表現形式をもたらし、芸術の根本的な意味での政治的な力を追求するという姿勢を掲げている。劇場のミッションには特色がある

ことが当然であり、劇場長が交替すれば新たなミッションが掲げられるだろう。

２．４　特徴

日々の劇場での勤務経験を通じて感じられた仕事の進め方の特徴に以下のことがある。

・ アーティストの存在から全てが始まる

芸術はアーティストの存在から始まる。それは学問が個々の研究者がいなければ始まらず、ジャーナリズムは個々のジャーナリストを抜きには考えられないことと同じである。この当然のことを忘れてはならない。それを忘れたとき、芸術の道具化そして制度への従属（Institutionalisierung）が始まる。大学があればよい学問が生まれるわけではなく、新聞社があればよいジャーナリズムが生まれるわけではないことと同じように、劇場や美術館があればよい文化芸術が生まれるのではない。個々人の創造性を尊重しなければ社会によい影響を与える表現は失われていく。公的文化機関がみずからのミッションを持つことは重要だが、アーティストをそこに従属させてはならない。劇場は、都市や社会が必要とする活動を分析すると同時に、アーティストの関心を尊重し、両者の出会うところにプログラムを立てることが原則である。どちらに偏っても、それは劇場としての良質なプログラムとは言えない。

・ 劇場ではつねに対等に議論する

あらゆる活動の基礎には繰り返される対話がある。組織の構造や部署の分割はヒエラルキーを意味せず、専門性に応じて視点を複数化し、責任の所在を明確にするものに過ぎない。議論の際はどのような立場でも対等である。最終的な決断は劇場長や責任者が下すが、いかなるテーマも議論に対して開かれており、結論ありきではない。どの部署のどの立場にあっても、個々の演目の内容やプログラム全体に疑問を呈し、提案をする権利があることは当然である。他者の意見を押しつぶすような者は、多様性と寛容の立場を擁護すべき文化芸術分野で仕事をする資格を疑われるだろう。劇場では管理部門も芸術に対して最大限の理解と敬意を示し、良質な企画や上演につながると判断できれば、制度や規定をできるかぎり柔軟に運用する。

・ 劇場内の業務は厳密に分担されている

ムーゾントゥルムの場合、対等に議論する一方で、各部署の仕事は区別されており、部署をまたいで協力し合い、その都度余裕のある側が業務をカバーするといったことは基本的にない。普段は完全に縦割りで、各自の仕事を進めつつ、会議の場で顔を突き合わせた際にそれぞれの視点から意見し、各自がもっている情報を共有しつつ、合意を目指して議論が行われる。一旦決定した議題であっても、クオリティの向上につながる場合は、何度でも再び覆され、あらためて議論の俎上に載せられる。

・ 契約文化と顧問弁護士

劇場は雇用する職員だけでなく、フリーランスへの委託や客演・新作制作等に伴って無数の契約を締結する。劇場には顧問弁護士がおり、契約上の諸問題や、法務のコンサルティングを務める。劇場では政治的なテーマの作品も上演されるので、クレームや嫌がらせへの法的対応も顧問弁護士に相談することができる。ドイツのみならず、現代においては必須の役割であろう。逆に劇場は社会の中の自治空間なので、法の枠組みに沿いながらも、できる限り通報はせず、警察の介入は避ける。

・ 産業としての成熟度

ドイツ語圏では自治体・国・各種財団の助成金も多く、随時申請など制度的にも柔軟である。複数の都市あるいは海外と共同制作を行うことも多い。フェスティバルも豊富である。産業として成熟しているため、劇場にはつねに新しいオファーが持ち込まれる。そうした膨大な可能性をうまく劇場のプログラムに組み込むことで、他者と連携しつつ、他の地域・劇場にない新しい特色を出すことが求められている。

２．５　理念

ここまでの整理を踏まえて、公的機関（Institution）にとって芸術とは何なのか、その理念の記述を試みたい。問題は個々の芸術作品ではなく、公的機関が文化芸術を行うとは何を意味するか、である。公的機関が芸術作品とその多様性を支える基盤にはどのような根本的思考があるのだろうか。

・ 芸術は「自治」の場であり、民主主義社会の実験室である

芸術はつねに新しいコミュニケーション形式と新しい問いかけを社会に提起する。個人としての芸術家がみずからすすんで表現し、それをオープンなかたちで他者と共有することは、自分たちで問いを立て、自分たちで答えを探す自治の一種である。芸術は学問や報道と同様に自治の空間そのものであり、その意味で民主主義社会の学校の一つと考えられる。芸術のまわりには人が集まり、ともに経験し、楽しみ、ときに激しく議論する。芸術は個々の作品であると同時に全体として一つの特別な空間であり、共生モデルの実験室である。芸術が生み出すモデルと実際の社会の境界線は透明化しつつあり、芸術が新しい現実を生み出すことも少なくない。健全な民主主義を運営する意思のある社会においては、人権侵害や違法行為が行われない限り、芸術という実験室の自治を支援することは社会を育てることにつながる。

・ 「芸術の自治」は芸術家および専門家の専門性に基づく

芸術は専門家によってつくりだされるだけでなく、劇場や美術館といった専門の施

設で提供される。専門性に基づくからこそ、彼らの判断は尊重される。学問やジャーナリズムに「一般人の感覚」を過剰に持ち込むことが危険であるのと同じように、芸術は社会と関わりながらも独自の歴史と論理と倫理をもつ。既存の枠内で安定した文化芸術を求めるのではなく、あるいは芸術を過度に道具化せず、芸術の専門家が推進する新しい表現を支援することが社会に新たな可能性を投げかける。

・ 「芸術の自治」は議論やコミュニケーションによって担われる
芸術の専門家は議論に開かれた存在でなければならない。専門家だからこそ、作品やプログラムについて誰とでもコミュニケーションができるし、つねに説明できなければならない。「芸術の自治」が特定グループの既得権益におちいらず、芸術を通じた社会関係の単なる再生産や固定化を避け、社会の中で開かれた役割を果たすことができるかどうかは、コミュニケーションのあり方において問われる。

・ 「芸術の自治」は制度的・実践的な仕組みによって守られる
政治と行政は芸術の専門家の判断を尊重し、内容に介入しない。文化芸術施設は顧問弁護士との連携のもと、外部からの圧力等があった場合は法的に明確な線を引いて対抗する。立法および行政に基づいて設置されている施設であるからこそ、立法および行政からの統制があってはならない。よって文化政策や文化施設への評価は行政ではなく行政に対して独立した専門委員会が行う。これは政治家や官僚がジャーナリズムや科学研究の内容を左右してはならないことと同様である。

・ 「芸術の自治」は権力濫用やハラスメントの危険と隣合わせである
公立劇場は、プログラミングにおけるアーティストの選定や、作品の企画制作における内容面へのフィードバック等において、権力の濫用やハラスメントを犯しかねない。公的機関の職員は自由な個人としてのみではなく、常に権力をもつ公的機関の一員として働いていることを自覚していなければならない。ドイツでは複数の公的機関や連携組織が共同でハラスメントや反レイシズムに関するガイドラインを作成・公表することも推進されており、今後は必須となるだろう。

・ 劇場はその都市に不足し、必要とされている役割を担う
公立劇場は一部の専門家が恣意的に予算を使う場ではない。公立劇場は都市を映し出す鏡であり、その都市に存在する表現や、外からその都市を訪れる表現が集まる場となる。また、公立劇場は都市の魅力や未来に向けたニーズが可視化される場である。プログラムを通じて都市の可能性と課題を市民に反射することで、公立劇場は都市の自治と共生に寄与し、そのきっかけを与えてくれる芸術家たちへの敬意を醸成する。

・ 劇場は人々が集い、ネットワーク化するための結び目である
公立劇場のプログラムは観客個々人に向けられていると同時に、多様な人々が出会い、つながり、都市を活性化するための結び目となる。劇場はプロジェクトを通じて人々や組織のネットワークを生み出し、それはプロジェクト後も続いていく。

・ 劇場は「市民」が学び育つ場所である
公立劇場は単に娯楽を提供するのではなく、市民として文化芸術を楽しみながら学び、ともに成長することを促す場所である。社会の中の問題や価値観が多様化し、教育制度だけではあらゆるテーマをカバーできない現在、楽しみと学びの機会を同時に提供できる劇場はオルタナティブな学習機関である。民主主義社会の「市民」とは自治を行う者のことであり、国籍や学歴や社会的地位とは無関係である。劇場に集まる「市民」とは、従順な市民ではなく、問いを共有する市民である。

・ 劇場は流動的であり、「劇場とはどのような場所か」はつねに変化する
公立劇場は時代と場所に応じて変化してきた。その時代、その都市が必要とする劇場のあり方を発明する必要がある。しかし時代は変化し、モデルは固定化できない。「劇場とはどのような場所か」をつねに考えることこそ、劇場の最も重要な課題だろう。この時代、この都市にとって劇場がどのような場所でありうるかという自らへの批評的省察を失った劇場は、社会的役割を果たすことができないだろう。

３．日本における公立劇場の可能性

日本の公立劇場制度をドイツに近づける必要はない。歴史的文脈が異なり、現代における芸術の位置づけも違いすぎる。しかしながら、ドイツの制度から参照可能な部分を学び、ドイツでは対応できていない課題に取り組むことで、日本独自のモデルを発展させることは重要だろう。

日本の公立劇場はドイツのようにはプログラムされておらず、劇場のレンタルが一般的である。ドイツではこれはそもそも制度的に不可能であるか、あるいは劇場の個性、芸術性や独自性、プログラムの効果を損なうものとして回避されている。しかし日本においては、劇場のレンタルを通じて多様な市民が集まり、市民同士の出会いの場として劇場が機能する可能性がある。むしろ日本の公立劇場は劇場レンタルの習慣をより積極的な可能性として捉え直すことができるのではないか。そこには、それぞれの都市で今まさに何が起きているか、誰が劇場を活用して、何をしようとしているかが明確に可視化されるからである。公立劇場は自らが「どのように使われるか」という受動性の創造性を捉え直し、多様な声の響き合う場であるということを市民に可視化できるはずである。理念的には、公立劇場は貸館事業によって都市の経済と市民のニーズを映し出す鏡になりうるはずだ。

劇場が市民に使われるという受動性を、市民が交流し、新しいネットワークが生まれ、そこに現代社会が見えるという積極性へと転換していくことが日本の公立劇場の一つの可能性である。しかし会場として使われるだけでは観客同士が出会うことはい。異なる人や組織の出会いをどのようにサポートし、劇場や舞台芸術に馴染みのない利用者といかにコミュニケーションできるかが劇場に求められる役割になるだろう。

近年のドイツにおける「都市の結び目としての劇場」の機能、すなわち多様なステークホルダーの協働が生まれる場所としての劇場という考え方は日本でも一般的だろう。地域の学校や大学、ローカルメディア（新聞、ラジオ、テレビ等）、公民館、図書館、観光協会等、プロジェクトごとに多様なパートナーとコラボレーションすることは、劇場の輪郭が曖昧な日本の方がより実現しやすいように思われる。地域の学生や地域のアーティストとの関係も重視すべきである。芸術系大学の卒業制作の支援や、学生の発表や交流の場として劇場が使われることは望ましい。地域から知恵や経験を借りることは、舞台芸術が産業として独立しきっていない日本でこそ可能なあり方だろう。市民や子どもを企画や評価に巻き込み、そこに搾取のないように配慮しながら、市民のニーズをすくい上げ、ボトムアップで劇場の役割を考えていくことができるのではないだろうか。

公立劇場が国内外の都市と協働することも促進されるべきである。同一都道府県内の他の劇場との協力関係や共同制作は言うまでもなく、海外の姉妹都市やゆかりのある国、地理的に近い諸外国との関係も強化し、より広域的な意味において地域的な特徴のある劇場運営を目指すことができるはずだ。それによって自治体や国を越えた市民のつながりが育ち、新しい交流や文化が発展するだろう。

公立劇場がミッションを掲げる習慣はドイツ等の諸外国から日本も学ぶべきではないか。日本の劇場は輪郭が曖昧で、ややもすると「なんでもあり」になる。それだけでは顔の見える劇場にならず、場としての性格をもてず、信頼され、市民が集い、交わる場にはならない。だが「なんでもあり」は日本の劇場文化の長所でもある。バランスが必要になる。「なんでもあり」のようでそうではない、柔軟だが一線は守る、規律と柔軟性、理念と実践の両立した公立劇場文化を一層発展させることが重要だろう。そのためにもつねに立ち返ることのできるミッション・ステートメントは有益に機能しうる。そこでは劇場がそれぞれの都市との関係の中で見つけ出す独自の目標や課題を明示できる。一つの都市の目標や課題は社会や世界にとっても重要なテーマであるはずだ。多くの劇場がミッションを明示するようになれば、公立劇場はその都市の劇場であると同時に、より広い地域や世界中の劇場との交流の中で独自の役割を担いはじめる。歴史的に見れば、文化芸術は政治的・経済的な制度がすくい上げることの少ない声を集める役割を果たしてきた。現代においても、文化芸術は娯楽や感動のためだけにあるのではなく、私たちの生活の中で政治や経済がケアすることのできていない場所に機敏に反応し、他者の苦しみに目を向け、より公正で自由で平和な社会を実現していく活動だと認識し、公立劇場はそれにふさわしいミッションを掲げるべきだろう。同時に文化芸術の専門性に基づく課題と役割も盛り込み、芸術

家への敬意と芸術の社会的重要性を明確に主張し、理解を広げていくことが重要である。

劇場として社会に対する問題意識を明確に投げかけるフェスティバルや特集企画も地域性をもって企画できるはずだ。個々の作品だけを楽しむのではなく、あるテーマに基づいた多様な作品に触れ、複数の方向からインプットを得ることは、複雑化する社会において重要な教育的効果をもつ。また、アーティストにとっても新しい観客やアーティスト同士の出会いとして機能する。単に作品を紹介するのではなく、プログラムを通じて問いを投げかけることこそ、公立劇場職員の専門性として尊重されるべきである。これまで個別の作品を対象としてきた批評や研究もまた、作品のみならず、劇場やフェスティバルのプログラム全体に対してフィードバックを行うことができるはずであり、そうした流れを劇場自体が主導することも可能だろう。公立劇場は、観客や専門家による批判的言説を進んで受け入れるオープンな態度をもち、それを通じた一層の成長を目指すべきである。

要約すると、公立劇場は、1）アーティストと地域社会のニーズを掘り起こし、2）様々な芸術作品と市民活動に場を提供し、3）多様な観客や組織同士の出会いを生み、4）共生社会における価値創造の実験室となることで、5）成果を他地域や世界に波及させる可能性を持つ。劇場の専門職員は、舞台芸術に関する歴史的・実務的な知識や経験だけでなく、劇場から問いを投げかける能力を備え、多様な人・もの・ことを相互につなぐためのコミュニケーションに開かれ、みずからの権限や権力に溺れない責任感と倫理観を持たなければならない。自らの利害や名声のためでなく、公的機関としての劇場がどのような社会活動をできるかに関心を寄せられることが決定的に重要となる。

本論の冒頭に戻れば、こうした可能性が制作（プロダクション）と企画（ドラマトゥルギー）の分離がなければ実現しないということではない。分離があればすぐに実現するわけでもない。しかし、劇場長（芸術監督）やプログラムディレクターに権限を集中させるのではなく、劇場内で対話を繰り返しながら社会に問いを投げかける、そのプロセス自体が民主的な自治のモデルとなるような公立劇場のあり方が、まずは大切ではないだろうか。その実現のためには、制作と企画を分けることには一定の意義がある。それは決して制作および制作者を議論から排除することではない。むしろ役割を分割することで、より複数的で、多様で、対等な立場からの議論を目指す点に重心がある。私自身がフランクフルトで経験したことだが、企画の内容に集中した意見と、制作的な条件に集中した意見がきちんとぶつかり合うことは、双方にとって大きな利益を生み、より創造的な解決策をもたらすものである。劇場で上演される作品を多様なものとするだけでなく、劇場と劇場職員が日々より一層の多様性（の困難）を生きることが重要なのだ。独裁的決定によって観客に提供されるテーマとしての多様性など意味がないことは言うまでもない。個々人の専門性を尊重し、専門性同士が対等にコミュニケーションし合う日常からこそ、本当の意味で多様性に寛容な文化芸術が生まれてくるはずである。近年ドイツにおいてアンサンブルを持たないプロダクションハウスの活動が存在感を増している理由の一つは、俳優との作品制作やレパートリーの上演といった伝統的条件から解放されており、その分自由に、ゼロか

らの議論を行うことできるからである。それは困難な条件でもあるが、小規模な体制で、可能な限りヒエラルキーを脱した、フェアなコミュニケーションから企画を練り上げることが、舞台芸術を通じた問題提起と価値創造を導いているのである。

企画部とドラマトゥルクという立場をつくればよい作品と劇場が育つということではない。むしろそのような考え方は完全に時代遅れである。権力濫用やハラスメントの危険と隣り合わせの公的機関としての劇場において、内部に幅広い専門性を確保し、日々の業務を公正で透明性のあるものにすること、すなわち労働のかたちとプロセスそのものを民主的自治に近づいていくという理念をヨーロッパから取り入れることを通じて、地域に開かれ、地域とともに成長し、アーティストと市民に信頼され、社会の複雑な課題に応答する実験室となれるような、日本独自の公立劇場モデルも発展していくと考えるのである。

舞台芸術は複数性と多様性の絡まる「プロセス」である。劇場は様々なプロセスに貫かれている。芸術家が生きるプロセス、課題を抱える都市のプロセス、観客たちのプロセス、協力団体や助成団体のプロセス、舞台芸術の歴史、職員の専門性に基づくプロセスが交わり、それらが干渉し合い、コミュニケーションしながら、「プロセスとしての劇場」が運営される。柔軟にかたちを変え、その都度の状況に応答しながら、劇場は多くを受け入れ、招き入れ、みずから学び、社会に眠る可能性の孵化装置となる。それを私人の善意と経営に委ねるのではなく、公的な制度として、社会に不可欠なものとして保障することが公立劇場の制度主旨である。インスティテューションが芸術活動を行うとは、移り変わる時代の中で私たちが生き延びていくためには芸術活動の刺激と創造性が不可欠であると認識し、芸術活動を共生のモデルの一つとして安定性の高い公的制度に組み込むということである。その制度主旨に応える人材の育成・配置、組織体制の充実、独立性と独自性を尊重した活動の拡充が日本の公立劇場にも一層必要とされるだろう。こうした展望の中では、日本の公立劇場に企画部（ドラマトゥルギー）を実際に設置するかどうかは、差し当たり二次的な重要性しかもたない。むしろドイツ語圏の劇場制度およびドラマトゥルクという職業も参照しながら、日本における公立劇場の意義はどこにあるのか、それはどのような場所か、そこで人はどのように、何のために働くのか、舞台芸術作品の役割とは異なる劇場の社会的役割とは何かといった議論を深めることが、まずは重要であると考えられるのである。

ディスタンスの劇場

吉岡洋

距離（ディスタンス）とは、「劇場」のはじまりと共にある何かである。

朝の駅前通り。通勤通学で混み合う大勢の人の流れのただ中で、突然ひとりの女が立ち止まり、持ち物を投げ捨て踊り始める。彼女と群衆との間には、小さな隙間が生まれ、それは少しずつ広がってゆく。通り過ぎる人々のほとんどは、まるで彼女など存在しないかのように、それぞれの道を急ぐ。目を合わすこともなく、何人かは少し迷惑そうに、けれども多くは無表情で、その横を通り過ぎてゆく。

彼女は踊り続ける。やがて、少し遠巻きに観察しはじめるのは、たぶん子供たちである。そこに学生たちや、何人かの大人が加わる。踊り手を中心に、円形の〈集い〉が形作られる。演じる者と観る者とを隔てる、多少とも安定した距離（ディスタンス）が生まれる。劇場が誕生したのである。

デジタル・テクノロジーは、この安定した距離を撹乱する。今しもまさに、何人かがスマホを取り出し、踊る女の写真や動画をすぐさまSNSに投稿しているではないか。それによって世界中の人々が、その気になればこの光景を、あたかも目の前で起こっているように視ることができる。空間的距離を越えて、あらゆる光景が共有可能になる。

しかしながらテクノロジーは、劇場を可能にする距離（ディスタンス）を、単に無効化しているのではないのである。世界同時的（リアルタイム）ネットワークによって、すべてが近くにもたらされているというわけではないのだ。そこにはむしろ、近くでもなく遠くでもない、あるいは近さが同時に遠さでもあるような、別種の距離が発生しているのである。つまりネット上の現前（プレゼンス）とは、実空間の現前（プレゼンス）を代行するものではなく、全く異なった経験なのだ。

2020年春。新型コロナウィルスの感染拡大によって、私たちは不安を煽り立てられ、距離（ディスタンス）を取るように要請され、〈集う〉ことはタブーとされている。だがこの距離とはミもフタもない物理的距離（フィジカル・ディスタンス）であり、劇場を生み出す距離でも、テクノロジーのもたらす新たな距離でもない。それは、劇場を殺す距離（ディスタンス）である。感染防止のために劇場が閉鎖され、運営が不可能になる。それが第一の、劇場の直接的殺害である。しかし、それだけではない。

第二のより深刻な劇場殺害は、誰もがあまりに同じ方向をむくことで、気づかないうちに実行されている。私たちは外出を自粛して家に留まり、感染が終息するまでは全ての活動をネットで置き換えるようにと、誘導されている。この規律を破る者、群衆の流れの中に立ち止まって踊り出す者がいたら、みんなでそれを攻撃し、そこに発生する劇場を押し潰してしまうように、と。

今は非常事態だ、劇場どころではない――そうだろうか？ もう少しみんなでガマンすれば、またすべて元に戻る――本当にそうなのだろうか？ これは私の悲鳴である。事態そのものへの絶望にも増して、人々がもっと悲鳴を上げないことに、より深い絶望を感じてしまうのは、私の頭がおかしいからなのだろうか。

リサーチは生き物

若林朋子

リサーチプログラム 3 年目となる 2019 年度は、芸術・文化業界では、衝撃的な出来事が重なった。

あいちトリエンナーレ 2019（あいトリ）の「表現の不自由展・その後」をめぐる、暴力的な脅しや攻撃的な抗議、そして、前例のない理由での文化庁の補助金不交付。補助金問題は、もやもや感を残しながらも形式上の決着はついた。しかし、目に見える権力に抗うよりも、不特定多数の市民感情に対峙する方がはるかに難しいことが今回露呈したのだった。芸術表現に対する嫌悪の情があそこまで可視化されたことは、関係者の無意識に今後も大きな影響を及ぼすだろう。

本年度のリサーチプログラムは、あいトリ開幕前日にスタートし、初回ミーティングでは不自由展の報道が大きく出始めたことが話題になった。即座に初年度の本プログラムを思い出した。初年度のリサーチ対象だった「チルドレンズ・チョイス・アワード」で、子どもたちが鑑賞する1つの演目をめぐって、表現の自由と規制について考えることとなったのだった。メンターの吉岡洋さんから表現の自由についてレクチャーいただき、また、リサーチャーの浜上真琴さんは「自由な表現の場を守るための新しいアプローチ」をテーマに最終論考をまとめた。あいトリ問題が進むなか、私は当時のミーティングのメモや紀要を読み返した。

歯車がかみ合うように、年度を超えてリサーチがつながり、その時の社会に接続していく。リサーチは生き物なのだと実感した。

そして、年度の最終盤には新型コロナウイルスの感染拡大が、芸術・文化業界に大打撃を与えた。本年度のリサーチプログラム最終報告会は、どうにかぎりぎり開催できたが、文化施設は次々閉鎖され、催しも中止されていった。本稿を書く今もその状況は続いているが、動画配信やオンラインでの創作など、制限された状況下での新たな試みも始まっている。不可避な現実を前にしても何かを生み出すのが創造や表現の根源的な力だとすれば、リサーチは非常事態において何ができ、どのような役割を果たすのか。例えば今回のようなウイルス問題では、現場の参与観察や、移動をともなう調査は難しい。しかし、膨大な文献から新事実を明らかにしたり、散逸した情報や記録を整理統合して問いを提示したりすることはできる。先行リサーチが後の非常時に有効活用されることは、われわれは過去の震災時に経験済みである。

もはや非常時が常態化しそうな昨今、各種の問題は突然降って来るのではなく、その芽は以前からあって、非常時に大きな氷山のように露わになっただけなのだ。こうしたことを認識させてくれるのも、日々のリサーチなのだと感じている。リサーチはやはり生き物なのである。

本年度も 5 名のリサーチャーが多様なリサーチを展開した。それぞれの研究が要所要所で接続していたことは興味深い。また、今回の紀要は、過去に 2 年間継続参加したリサーチャーの寄稿も掲載している。元リサーチャーの最新の論考を発表する場として本紀要が機能することは意義があるし、リサーチ期間終了後もロームシアター京都の事業に彼らが参画していることも喜ばしい。「リサーチャーの内在化」の実現である。劇場にとっての新たな試みであるリサーチプログラムが、写し鏡のように時代を記録し、生まれた関係が何かに接続し、循環、発展していくことに、今後も注目していたい。

リサーチプログラムに参加して

根津青葉

私にとってこのリサーチプログラムは、ダンスファシリテーターとしての私自身の経験や知識にさらにもう一層の深みを持たせてくれる結果となりました。リサーチ当初はなかなか道筋が見つからず、また「リサーチ＝学術的」という変な偏見にとらわれすぎていた気がします。よくよく考えてみれば、私自身いつもダンスアーティストという現場にいる人間であり、様々な人との関係性の中で生きてきたのだなぁと、このリサーチを通して改めて実感させられました。こどもの想像力や創造力には限界がないことに改めて気づかされる一方で、大人である私の偏見や先入観がある意味「こどもと舞台芸術」というテーマにおいてはストッパーになっていたのかもしれません。このような「悟り」ができたこと、リサーチの機会を与えてくださったロームシアター京都、メンターである吉岡先生、若林先生をはじめ、フェローリサーチャーの皆様に感謝いたします。

渡辺健一郎

劇場で思考すること。これは極めて得難い経験でした。劇場は演劇の「外」であり「内」でもあると感じられ、不安定な出発を余儀なくされました。しかし散漫な思索の歩みが肯定され、その輪郭を協働的に描いたり消したりぼやかしたりしていき、次第にディレクションが見えてくるというプロセスは、それ自体演劇的な道程だったと感じられました。リサーチャーの 5 人は、それぞれ異なる視座を持っていましたが、互いの思索は混線し、いつの間にか問題意識が近づいたりしました。あるいは最初から問題は共有されていたのかもしれませんが、いずれにせよその地盤から、様々に深化や跳躍が起こりました。これは劇場だからこそ可能になったことだと思います。

緊急事態でなくとも前のめりに成果が求められる時代に、ゆったりとした、しかし確かな思索と試行錯誤を進められたこと、幸せに感じています。一度は演劇について考えることを諦めた身なので、いっそうの感謝を。

中谷森

昨年に続いて、二年目の参加となった。昨年の「古典芸能と現代演劇」ではなく、今年度は「舞台芸術のアーカイヴ」のテーマを選んだが、二つのリサーチを貫く問題意識に変わりはなかったといえる。それは、普段文献とばかり睨めっこしている者として、(こういってよければ)「ナマ」の観客とどう向き合い、放っておけば語られずに過ぎていくものを、どうすれば観客自身の言葉として引き出すことができるのか、を問うことである。今、ここまでの過程を振り返って正直に述べれば、この「テキストを観客から引き出す作業」をめぐる取り組みは、理論的に様々なジレンマを抱える課題であったと同時に、個人的にも様々な苦悩を感じながら進めていく他ないものであった。そのような意味で、この二年間のリサーチは極めてパーソナルなナラティヴをはらんだものである。そのような研究のあり方を受け入れてくれるユニークな機会に恵まれたことに、深く感謝したい。

新里直之

リサーチプログラムというターミナルに漂っている開放感。5 名のリサーチャー、メンターの吉岡先生・若林先生、ロームシアター京都の担当職員の方々が集まるミーティング、その自由な意見交換のなかで微細に揺さぶられる経験を重ねて、わたしのリサーチは少しずつ更新されていきました。ぴったりと扉を閉め切るように、自己完結的に問題を固定するのではなく、いわば扉を細めに開いて問題を揺り動かし、掴み直していくことの大切さ、難しさ。リサーチを通して、沢山の方々と出会い、さまざまな感性や思考のそばで、しばしばそんな感慨を覚えました。わたしのリサーチテーマである「アーカイヴ」もまた不安定な揺れや偶然性を許容するものであるはずです。とすれば、そこでどんな扉の開き方が可能なのか――。今回のリサーチで深入りできなかったことを含めて、自分なりに考え続けていきたいと思っています。

松尾加奈

私がリサーチしたダムタイプの新作公演は、新型コロナウイルスをめぐる状況を鑑み、公演中止という判断がなされました。現場の記録者として、やるせない気持ちになったのも束の間、事態はあっという間に動き、世界の状況も変わっていきました。「いま・ここ」で観客に届けられるはずだった数多くの作品の命が危機にさらされていたのを目の当たりにしました。

ロームシアター京都で開かれたリサーチプログラムは、目先の結論や判断を急がずに、あらゆる試行錯誤を他者と共有できる時間でした。大きな病院に研究所が入っているように、現場に還元できるような新たな価値観や方法を考察できる空間が劇場内にありました。緊急事態時には迅速な判断や明確な対策が重要になってきます。一方で、社会全体に底知れぬ不安が蔓延する中で、劇場は世の中のスピードからとりこぼされていくものを時間をかけて慎重に考えられる場になり得るのではないかと思いました。

ロームシアター京都　リサーチプログラム　リサーチャー募集
〈募集概要〉

1.　概要
選択したテーマに沿って、メンターおよび劇場職員、事業に関わる関係者とのミーティング、リサーチ、ディスカッション等を通じて、調査研究を行います。調査研究の成果は、劇場発行の機関誌、最終的な報告書で発表、公開されます。
2.　募集人数
若干名
3.　対象（応募資格）
下記すべてに当てはまる方を対象とします。
・劇場（公立／民間問わず）のあり方、文化政策に関心がある方
・広く舞台芸術に関わる研究、批評、ドラマトゥルクに関心があり、実践の場とつなげる取組を行いたい方
・自身の専門分野で論文執筆経験のある方（舞台芸術関係に限りません）
・概ね 40 歳くらいまでの方
4.　リサーチテーマ
テーマ：現代における伝統芸能
伝統芸能の歴史、成立の背景および芸術的特徴を紐解きながら、現代社会との接続の可能性を検証します。
テーマ：子どもと舞台芸術
子どもを取巻く現代社会の状況や課題を明らかにし、それらと劇場や舞台芸術との関係、果たす役割を探ります。
テーマ：舞台芸術のアーカイブ
舞台芸術作品の上演内容や制作過程などを次代にどう残していくのか、アーカイブの手法について、実践を交えながら考えます。
5.　実施内容
①2019 年度ロームシアター京都自主事業への参画（テーマによって現場調査が必要な場合）
②研究テーマに関する報告書作成および報告会の実施（中間報告：11 月　　最終報告：3 月）
③劇場機関誌でのリサーチテーマに関わる文章執筆（文字数未定）
④メンターや劇場スタッフとのミーティングおよびディスカッション（月 1 回程度）
⑤テーマ別のゲスト講師によるレクチャー
6.　メンター
吉岡洋（京都大学こころの未来研究センター特定教授）
若林朋子（立教大学大学院 21 世紀社会デザイン研究科特任准教授、プロジェクト・コーディネーター）
7.　期間
2019 年 7 月上旬～2020 年 3 月 31 日（火）
8.　調査研究補助費
18 万円（税込）
※上記には、「5. ①～⑤」の活動に必要な交通費、宿泊費を含みます。但し、調査研究に関わるその他の活動で、ロームシアター京都が必要と認めた諸経費は別途支給します。
※ミーティングへの欠席回数が多い場合は、減額、もしくは参加を取り消す場合があります。
9.　応募方法
メールにて受付けます。
ロームシアター京都ウェブサイトより、指定フォーマットをダウンロードし、必要事項を記入の上、メールにて受付します。
10.　応募締め切り
2019 年 6 月 14 日（金）17 時（必着）
11.　選考スケジュール
書類選考結果通知：6 月 18 日（火）までに応募者全員へメールにて連絡します。
面接：6 月 24 日（月）～30 日（木）（予定）

ロームシアター京都　リサーチプログラム

紀要　－2019 年度報告書－

企画・発行　ロームシアター京都（公益財団法人京都市音楽芸術文化振興財団）
〒606-8342　京都市左京区岡崎最勝寺町 13
TEL. 075-771-6051　FAX. 075-746-3366

編集　小倉由佳子、長野夏織、齋藤啓（ロームシアター京都）
前田瑠佳
表紙デザイン　古林正江

発行日　2020 年 10 月