

●目次

欧州の都市文化政策と「創造空間」——ボローニャ・バーミンガムの比較を通して	佐々木雅幸	1
Encounters——邂逅の軌跡	オン・ケンセン	4
社会とダンスの結び目——Japan Contemporary Dance Networkの発足に向けて	佐東範一	8
scenes from Morishita Studios		10

欧州の都市文化政策と「創造空間」 ——ボローニャ・バーミンガムの比較を通して

佐々木雅幸

当財団の指定するテーマに基づいて行われた研究の内容を要約して紹介するシリーズの第7回目。今回は1999年度の助成対象者(指定テーマII「舞台芸術の質的向上/革新に対してどのような支援策が過去に有効であったか」)である佐々木雅幸・立命館大学教授に、これまでに同教授が行ってきた調査・研究の成果の一部をまとめていただいた。

(編集部)

はじめに

新しいミレニアムを契機に欧州では都市経済の再活性化戦略として都市の文化政策が位置付けられることが多い。第2次大戦後、「福祉国家」の成長とともに各国とも文化政策が充実してきたが、近年では福祉国家の後退現象の中で、文化政策の主体が国家から都市へとシフトしている。その社会的背景として、1970年代以降の欧州におけるエコロジー、フェミニズム、エスニック・マイノリティ、コミュニティ運動など「新しい社会運動」の台頭が挙げられる。これらの運動によって既成の価値観が崩壊し、実験的演劇集団、ロック、インディペンデント映画などが産み出され、従来の「ハイ・カルチャー」「ロー・カルチャー」という区分を転換し、「文化」の概念が大きく拡大していった。そして、個人や集団の表現の自由や文化施設へのアクセス拡大に関する要求など「権利としての文化」が認知され、もはや芸術文化が特権階級のものではなくなっていったのである。

80年代に入ると、長期にわたる不況、失業問題、さらに移民の増大に悩む都市政策担当者等が都市再活性化政策に文化政策を取り入れ始めた。「高い文化」や「アメニティの高さ」が「都市格」の重要な要素として認識され、国際的な文化・スポーツイベントが都市の国際化戦略の決め手として位置付けられるようになった。同時に、財政危機に直面した都市自治体は一方で、財政効率化を迫られて文化事業や文化支出にmanagementやmarketingの導入を試み、Art Managementという概念が定着し、文化への補助金subsidyに代わって、文化投資Cultural Investmentが一般的になった。「欧州文化都市」により長期不況から脱却したグラスゴーなどの事例がその典型であった。

さらに、90年代には産業構造の転換により、情報・コンテンツ産業が急

成長することにより、マルチメディア・アートなど文化産業Cultural Industryの育成に関する期待が急速に高まってきた。また、芸術と社会との関わりもより多面的になり、アーティストと教育や医療の現場との交流も急速に広がってきたといえよう。

以上のような社会的背景を共通に持つものの、本稿で取り上げるボローニャとバーミンガムではそれぞれ独特な文化政策が採用され、舞台芸術を支援する「創造空間」が重要な役割を果たしているように考えられる。

1. ボローニャにおける文化創造政策と演劇協同組合

まず、最初にボローニャから見ていこう。多くの都市が経済的衰退と荒廃、近代化のマイナス・イメージからの超克をめざして文化政策を展開する状況とは異なって、良好な都市環境と経済的繁栄、そして学問の都と呼ばれるにふさわしい伝統的・学術的文化とを両立させて来ている点にボローニャの特徴がある。

ボローニャ市においては1970年に至るまで、文化行政面ではまだ保守主義が根深く残っており、市役所独自の文化予算がなく、文化政策は重要性を持たなかった。文化政策は専ら知識人が作成し、産業のイノベーションとは無縁であったが、こうした文化政策の状況は1977年の文化運動が転換を迫ることになった。

ボローニャは芸術の香り高い都市で、文化の消費レベルをみても全国平均の2倍ほど高く、個人の支出パターンをみても軽い娯楽よりは演劇その他の舞台芸術が好まれ、無数のシネ・クラブが育てた映画愛好者が多数存在している。とくに、演劇と映画の協同組合は、失業者の多い青年層の間で急速に広がっていた。イタリアにおいて近年、協同組合が発展した分野として、①演劇・音楽など芸術文化分野、②「生活の質」を高める分野—住宅等、③社会サービス分野—高齢者・障害者の介護などが挙げられる。いずれも、財政危機を背景とした「福祉国家の後退」を補う形で協同組合やボランティア・グループなど民間の非営利セクターのイニシアチブによって行われ、従来のような経済目的ではなく社会目的で活動している点に特徴があり、ボローニャでは、とくに演劇分野の活躍がめざましく、若い芸術家に活躍の場を与え、文化の分野での企業家精神の発揚がみられた。

1975年に、資金難で援助を求めてきた前衛劇団であるヌーヴァ・シェーナ Nuova Scenaに協同組合・共済組合連盟 I.E.G.A. (ボローニャ支部)が投資することを決定し、サン・ヴィタレー宮殿を劇場にして活動の場を与えることにより演劇協同組合運動の前進が始まった。当時、若手演劇人たちが、協同組合という組織形態を選んだ理由として、最低9人の出資者により設立可能という結成し易さと、税制面での優遇措置に加え、

公平な作業分担と利益分配、相互扶助の精神などの「協同組合精神」と新しい演劇活動の理念とが合致していたと考えられる。「協同作業に基礎を置く集団活動による演劇創造」という新しい劇団の理念と共通するものをそこに見出したのであろう。

だが、市当局はこうした青年たちの芸術文化への指向性を充分理解することができず、大衆との溝が深まっていき、1977年の文化運動の台頭をみることになる。

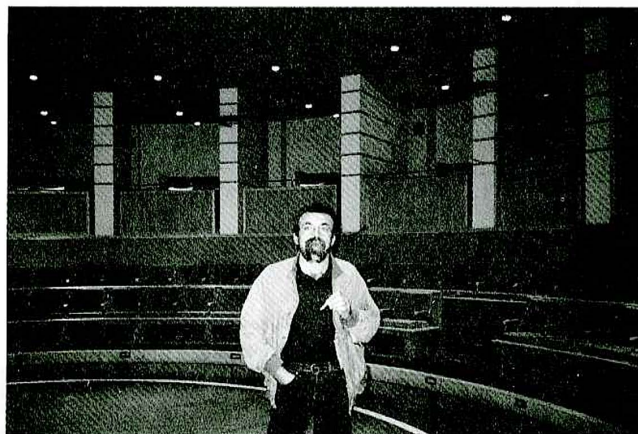
1977年、労働運動への緊縮攻撃や休日の削減に抗議して、学生、臨時非常勤労働者、失業中の青年や社会の最底辺の人々が市当局に反対する運動を展開し、3月にはボローニャの都心が占拠され、再び9月に4万人が市議会を包囲した。こうした運動に直面した当局は、草の根の文化グループの文化行政への最大限の参加を実現させ、伝統的文化施設を大衆に開放し、文化面での生産と消費の不一致を解消しようと試み、文化行政のための財政支援を拡大し、1976年にはせいぜい2,400万リラであったものを1980年には8,400万リラにまで増額したのである。さらに、長年放置されてきたリバルタ劇場をエミリア・ロマーニャ州舞台協議会と協定を結んで再開して、全国的な前衛ドラマの訓練や新しい舞台表現の研究センターとしての実験的劇場とする政策を打ち出した。そして、都市のより広範な社会層の文化的要求に応えるとともに、国内外の観光者の誘致をも目的としたミュージカルやフォルクローレ・フェスティバルを実施するためにボローニャ演芸委員会を設立して、1978年にはボローニャのサマー・フェスティバルである「第1回ボローニャの夏—ボローニャが夢みる」が開催された。このプログラムは古典的要素と現代的要素、貴族風と庶民風のミックスしたものとなり、歴史的市街地の再活性化をも目的として取り組まれた。

さらに、1980年、市議会は若い独立したクリエイター達の活動に、財政支援を行い、劇場やイベントの経営管理を任せ、3年毎に契約を更新することにより、演劇や映画の分野で出現した前衛的なグループを育成する方針を決定した。この方式は1977年にLEGAとヌーヴァ・シェーナが市に提案し、市は一旦断ったが地区評議会が契約を結び、サン・レオナルド劇場を貸し与えたことから始まったように、草の根からの提案であった。現在では、市はヌーヴァ・シェーナに太陽劇場の運営を委任し、テストニ劇場はラ・バラッカ協同組合に、そしてサン・レオナルド劇場は著名な前衛演劇人であるレオ・デ・ベラルディニスの実験的劇団に委任され、それぞれ青少年演劇と実験演劇を公演している。ボローニャの文化協同組合は18組合、組合員数967に到達し、売り上げ高54億リラ、総資産約30億リラとなっている。

従来、イタリアでは、舞台芸術における公的助成は圧倒的にオペラに集中し、ミラノ・スカラ座を筆頭に全国13都市に国立の独立公団が設置され、専属オーケストラのみならず舞台装置・照明係に至るまで公的に雇用された上で、4,446億リラ(1992年度)に達する手厚い国家助成がされてきたことが特徴であり、ボローニャ市においても、国から600億リラ、市から30億リラの助成金によって市立オペラ劇場が運営されてきた。だが、1999年にはオペラ公団から独立財団に組織変更が決まり、オペラにもマネジメントが導入されようとしている。このように、高額の助成金を得て公的運営を続けてきたオペラ公演に対して、民間主体の演劇創造活動は相対的に少ない文化予算で(もちろん日本とは比較にならないほど豊かだが)多様な市民の文化的欲求を満たし、より多くの芸術家に仕事場を提供できる「生産と創造を指向する文化政策」と評価されている。深刻な財政危機のために文化予算の低迷が続く中で、演劇協同組合との連携(コラボレーション)による新しい文化政策が注目を集めている。

ここで2つの代表的な演劇協同組合の活動をヒアリング調査に基づいてまとめておこう。

今や、世界的に有名な劇団となったヌーヴァ・シェーナ Nuova Scena



ボローニャのヌーヴァ・シェーナのディレクターであるパオロ・カッキオーリ氏。アリーナ・デル・ソーレの小劇場にて

は既に見たように大学闘争と労働運動が高揚した1968年の「暑い秋」にダリオ・フォー(1997年ノーベル文学賞受賞者)、ビットリオ・フランチェスキ等によって設立された前衛劇団である。1975年に協同組合・共済組合連盟LEGAの援助を得て協同組合化し、民衆のための劇団をめざした。1977年にはLEGAとヌーヴァ・シェーナから市が所有するサン・レオナルド劇場の使用を市役所に提案するが、断わられると地区評議会(東京都の区議会にあたる)に働きかけて、使用契約を結ぶ事に成功した。ここでの芸術活動の実績を評価して1980年には市役所が契約を結び、市が所有するテストニ劇場に移り観客が倍増し、レパートリーシステムの導入や、外国の劇団を招くなどレパートリーが拡大され、形式も多様な選択がなされた。こうして、行政と協同組合のパートナーシップによる芸術創造活動がスタートし、15年間の実績が評価され、太陽劇場アリーナ・デル・ソーレに移ることになった。中心市街地に位置し、歴史的建築物として保存されてきたこの劇場は市のイニシアチブにより修復工事が行われ、950人と300人収容の2つのホールを持つ現代的な劇場に再生し、1995年にゲラルディーニ等によって柿落公演が成功裏に行われた。以来、200回を超える公演を行い、60万人の観客動員を記録している。

現在、劇団員(組合員)105名は全員プロフェッショナルで、劇団は養成システムとして、民間演劇学校との特別契約で俳優養成コースをもち、ボローニャ大学音楽演劇芸術学部から理論・批評の講師派遣の援助も得ている。財政面では年間予算80億リラで運営され、そのうち、助成金が市から6億5,000万リラ、国・州政府から30億リラとなっている。既に述べたように合計630億リラの助成を得ているボローニャ市立オペラ劇場と単純に比較はできないが、協同組合による芸術創造の方式が財政的には効率的に運営されていると評価できよう。

もっとも、近年、市の財政効率化の流れが強まる中で、劇団側は別の協同組合Arteを作り、公演の行われない期間に劇場をコンベンションやファッションショーに貸し出して使用料を得て、自己財源を確保する充実努力を行っている。

もう1つの代表的協同組合であるラ・バラッカLa Baraccaは1979年に子どもたちのための演劇活動を展開する少人数の劇団としてスタートした。当時のイタリアには子供向けの劇場はなかったので、ベンチャー劇団とも言えるもので、LEGAの支援で協同組合化することになった。1983年に劇場を要求する運動を起こし、市役所との間で以前のヌーヴァ・シェーナのフランチャイズであるサン・レオナルド劇場の使用契約を結ぶことになった。その後、1987年には国が児童演劇を正式に認める法律を制定し、児童劇場(劇団)は全国で15劇場に達するまで発展した。1995年には、現在のテストニ劇場に移ることによって、観客が23,000人から48,000人に増加している。公演内容は午前中が学校(13歳以下)



バーミンガム市議会の文化政策責任者であるアンソニー・サージェント氏（中央）と筆者（右）

を対象としたものが80%、午後・週末には家族向けとなり、①3歳以下②6歳以下③12歳以下④中学生以下の4レベルでの公演が行われている。青少年向けワークショップや音楽、ダンス、テレビ、マルチメディアなど多彩なジャンルで創造活動を展開中である。

劇団員は62人（21人専任、内8人が事務）で、財政面では行政からの補助金30%となっている。ボローニャ大学の卒業生を採用したり、最近ではマルチメディア人材を採用するなど雇用面でも地域社会に貢献している。また、新しい芸術産業の創出という点で興味深いのは別会社（51%株主）を作り子供向けのテレビ番組を作成し、質の良い演劇を子どもたちに提供しようとしていることである。現在、マルチメディア技術を導入して劇場の改装を行い、今後は①子供向けのテレビ番組②マルチメディア③コンテンツ④教育の分野へ進出しようとしている。

以上のように、行政と演劇協同組合のコラボレーションは、都市文化の多様な創造性を引き出し、市民の生活の質を高めるとともに、景観保存運動が残した古い宮殿や劇場という文化ストックを前衛的な演劇活動の新しい「創造空間」として再生させたと評価できよう。本年ボローニャは「欧州文化都市」に指名され、「ボローニャ2000」という一大文化イベントを進行させているが、こうした多様なジャンルの草の根のクリエイターとのコラボレーションによって支えられているのである。

（＊現在1リラ＝約0.07円）

2. バーミンガムにおける都市再生戦略と「創造空間」

ボローニャとは対照的に「煙に汚れた重工業都市」のイメージから脱却を遂げた都市としてバーミンガムの文化政策は注目される。産業革命期以来、「世界の金物工場」として知られ、金属製品、自動車、電化製品の工場が建ち並ぶこの都市は、1970年代には国際競争に敗れ、工場の閉鎖やリストラの波が襲い、長期衰退傾向に陥ったのである。産業活動のピークの時期である19世紀末から20世紀初頭にかけて、都心に図書館・美術館・公園・芸術学校が建設され、レパートリー劇場やオーケストラは早くから活動を開始していたが、1950～60年代に郊外に集合住宅を大量に建て、道路や駐車場を整備した都市開発政策によって却って、中心市街地の空洞化と衰退を招き、インナー・シティ問題を発生させてきた。

特に、1978～82年の不況は深刻で、失業者の増大と生活水準の低下という状況の中で、官僚主導型の都市開発に対する市民の不満が高まり、大規模プロジェクトが中止され、1988年には「人間中心の都心の再生戦略」への転換が決定された。

中心市街地への自動車の乗り入れ禁止、美術館・コンベンションホールの整備とともに、産業遺産である運河の保存と修復によるボートでの

「運河めぐり」の開始など都心の再生に着手した。だが、都心の本当の再生はこうした中心市街地の物理的な改築だけではなく、各地区特有の雰囲気や活気を感じさせる様々な人間活動によるものである。産業の黄金期に活躍した工場が建ち並ぶ、ディッグベット地区にあるカスタード工場the Custard Factoryこそ、都市再生の雰囲気や活気を感じさせる場所であった。かつてカスタード（牛乳と卵で作った食品）を製造していた工場の外壁・周辺地域が現在も重工業の全盛時代を思い出させるが、建物の中に入ると、別世界に入った印象であった。1992年以降、スペースthe Space Organization（SPACEはthe Society for the Promotion of Artistic and Creative Enterpriseの略）という民間団体が約2,000万ポンド（2000年8月現在1ポンド＝約166円）をかけてカスタード工場地区の再開発を行っている。

スペースはインナー・シティの再生を専門とする組織であり、小規模の芸術団体や個人の芸術家に安価にワークスペース（スタジオ）を提供している。1か所に芸術家達が集中すると、そこで芸術家間または芸術家と一般市民の間の交流によって創造的な空間Creative Spaceが生まれるが、カスタード工場こそまさに創造的雰囲気に満ちた空間となっている。現在、約350人の芸術家が200スタジオにおいて活動しており、家賃は週に18ポンドで、バーミンガムの平均家賃と比べてかなり安い。カスタード工場には、スタジオ以外に、劇場、アートギャラリー、リハーサル・ルーム、ダンスホール、レストラン、喫茶店、商店といった施設があり、将来より多くのスタジオ、芸術系大学生のためのアパート、ジャズクラブ、映画館などの施設の整備が予定されている。カスタード工場の再開発は2001年に完成され、その時点において約1,000人の芸術家のためにおよそ76,200平方メートルのワークスペースが供給される予定である。

カスタード工場のような「芸術とメディアの街」arts & media quarterは、現在のイギリス社会が直面している若者の失業問題にたいする解決方法として重要な意味を持っている。カスタード工場が若者を惹きつける力は2つあると思われる。第1は、若者が遊びながら新しい人と出会いコミュニケーションすることが出来る社交的な「場」であること。第2は、「芸術とメディアの街」において若者が様々な芸術を学び、将来プロの芸術家として仕事をするチャンスが得られる「場」であることである。スペースはカスタード工場で活動している芸術家をPRするために展示会、アートショー、演奏会、演劇公演といった様々なイベントを開催し、予想される買い手に彼等の作品やパフォーマンスを紹介している。さらに、スペースはカスタード工場において様々な情報やビジネス・アドバイスも無料で芸術家達に提供している。

1989～1990年にバーミンガム市議会は新しい芸術・文化政策を打ち出した。かつて芸術や文化に関わっていた市議会各委員会の垣根をこえる新しい芸術・文化・経済小委員会Arts, Culture, Economy Sub-Committee（以降ACEと呼ぶ）が1989年に設立され、1990年3月にACEは市議会の「芸術・文化戦略」Arts and Cultural Strategy（以降ACSと呼ぶ）を承認した。このACSの中に芸術や文化産業の振興の目的が明確に位置付けられており、バーミンガム市民の生活の質の向上、若者に対する芸術的な教育・研修、都市環境やイメージの改善、都市コミュニティの再生といった目的がACSに含まれている。

ACSの背景にある発想は、新規の小規模な芸術団体または若い個人の芸術家に地方自治体が支援を与えることによって成長ポテンシャルの高い文化産業や事業を起こそうとするものである。これはベンチャービジネス育成論と同様の考え方で、市議会が文化的インキュベーターを提供しようと言うことである。その場合、芸術や文化産業の振興に使う財源は補助金または助成金ではなく、投資であると位置付けられる。

このような文化投資に伴うリスクは高いが、成功すれば高いリターンが得られる。バーミンガム市議会が幾つかの有名な芸術団体

(Birmingham Contemporary Music Group, City of Birmingham Touring Opera, Ex Cathedra and Black Voice)のために触媒役を果たしたことは事実であり、さらに1992年に行った調査によれば、1990年の芸術や文化産業の収益は市当局が芸術や文化産業の振興のために使った金額の約6倍であったといわれている。

バーミンガムの芸術と文化産業の振興には次の3つの主要な特徴があり、これらの特徴が市議会の文化政策の成功の鍵を握っている。

第1は、バーミンガム市議会や民間企業や非営利団体の間のパートナーシップである。1990年以降、市議会が古典的な芸術(演劇、クラシック音楽、オペラ、バレエ)だけではなく、映画、ロック音楽、ダンス、デザイン、ファッション、現代演劇、出版といった若者向けの芸術や文化産業を支援し始めた。しかも、1990年代に入ってから文化予算は大幅に削られたために、若者向けの芸術作品・サービスの生産を次々と民間や第3セクターに任せるようになった。商品化できる芸術作品・サービス、またはエンターテインメントや、柔軟性、クイックレスポンス、インフォーマルな雰囲気といった特性を必要としている事業を民間や非営利団体に委ねる傾向が見られる。一つの傾向としてバーミンガム市のイメージ改善キャンペーン(マーケティングとPR)をBMP(Birmingham Marketing Partnership)という民間企業に、また、中心市街地の再活性化の具体的な計画をLand Design ResearchやOve ArupやMVAという民間コンサルティング会社に完全に任せたことが挙げられる。

第2の特徴は芸術作品とサービスの高い質のレベルを達成し維持することである。1992年にバーミンガムは「アート2000」という中央政府のプロジェクトに参加し「イギリスの音楽都市」に指定されたため、多数の音楽イベントを準備することとなったが、その際、外部から音楽家やバンドを呼ぶよりも、地元のアーティストに演奏を依頼した。さらにバーミンガムに住む非ヨーロッパ系のマイノリティ(アジアやアフリカやカリブ系の移民がバーミンガム人口の5分の1を占めている)に音楽やダンス・パフォーマンスを依頼した。調査の結果によれば、音楽の質のレベルが高いと判定した人はイベントを鑑賞した人の90%にのぼっていた。そして、王立バーミンガムバレエ団(the Birmingham Royal Ballet)と交響楽団(the Symphony Orchestra)は地元だけではなく、世界の評論家から極めて高い評価を受けている。

第3に、バーミンガムの芸術や文化イベントのアクセシビリティが挙げられる。「イギリスの音楽都市」の関係で行われたイベントの半分は無料であり、残りの半分の殆どは10ポンド以下の安い料金で入場できることになっていた。また、「アートフェスト98」は2日間(土・日)に200以上のイベントが実施され、より多くの住民や観光客に参加をすすめるため、全てのイベントは無料であった。

まとめにかえて

以上のように、新しいミレニアムを迎えた欧州の都市文化政策は、演劇や様々なジャンルの芸術の「創造空間」を多様に作り出して、市民の生活の質を向上させるとともに、新たな文化産業や雇用を生み出して、都市再生への挑戦を試みている。21世紀を目前に、長期不況からの脱却を目指す、日本の都市自治体もこれから学ぶことが多いのではないだろうか。

参考文献:

拙著「創造都市の経済学」勁草書房



佐々木雅幸(ささき まさゆき)

1949年生まれ。立命館大学政策科学部教授。現在の専攻:都市経済学・文化経済学。1979年、京都大学大学院経済学研

究科博士課程単位取得。80年、大阪経済法科大学経済学部専任講師。85年、金沢大学経済学部助教授。92年、金沢大学経済学部教授。96年、金沢大学大学院社会環境科学研究科博士課程担当。97年京都大学博士(経済学)、98年度国際交流基金(外務省)フェロシップに採用され、ボローニャ大学(イタリア)に客員研究員として派遣。2000年4月より現職。文化経済学会理事、国土審議会北陸地方開発特別委員会専門委員、石川県都市計画審議会委員、金沢市まちづくり専門委員などを務める。主な著書に『創造都市の経済学』、『都市と農村の内発的発展』、『現代北陸地域経済論』(以上、単著)、『沖縄21世紀への挑戦』(宮本憲一と共編著)、『共生時代の日本とオーストラリア』(G. マコマツラと共編著)、『グローバル・エコノミーと地域経済』(寺西俊一と共編著)などがある。その他論文・学会報告多量。

Encounters

—邂逅の軌跡

オン・ケンセン

セゾン文化財団の1999年度助成対象に選ばれたTheatre Works (Singapore) Ltdは、アジア諸国のアーティストによる共同創造事業として『デスデモナ』という作品を誕生させた。本稿はTheatre Worksの芸術監督であるオン・ケンセン(Ong Keng Sen)氏がアメリカのArt International社刊の雑誌「Connect: Art. Politics. Theory. Practice Vol. 1 No. 1 (2000) Special issue on Translation」のために執筆した記事を、小誌のために加筆し、出版社の許可を得て転載する。

(編集部)

これまで6年に亘って、私はアジアの伝統芸術と多ジャンルのコンテンポラリーアートを結ぶ異文化プロジェクトのクリエイターとして活動してきた。そのような身分での“逗留”は、まだ始まったばかりだと言えよう。2000年3月に、私はビデオやインスタレーションの分野を含む10人のアーティストが共同して作る『デスデモナ』という作品を演出した。これにはインド、韓国、ミャンマー、インドネシア、そしてシンガポールのアーティストが参加した。同作品はアデレードフェスティバルで初演し、以後ミュンヘン・ダンス・フェスティバルに迎えられ、今夏シンガポールとハンブルクのフェスティバルで上演される。また、来春には福岡アジア美術館にてビジュアルアートの展覧会、公演、アウトリーチプログラムの三つに変身する。これに先立って、1997年には国際交流基金アジアセンターによって制作された『リア』という、30人のアジアからのアーティストとのコラボレーション作品を演出した。私にとってこれらのコラボレーション活動は、文化と文化の間を旅する道中に開いた窓だと言える。本稿ではこうした一連のコラボレーションを振り返ってみたい。

Encounters by Ong Keng Sen. A version of this article previously appeared in Connect: Art. Politics. Theory. Practice. Vol. 1 No. 1 (2000) Special issue on Translation published by Art International. This Japanese language version was translated by the Saison Foundation, Tokyo, and was printed by kind permission of the author and the publisher.

まず、私の考えの根底にあるフライング・サーカス・プロジェクト(The Flying Circus Project)について説明したい。同プロジェクトはドキュメンタリー映像作家やビジュアルアーティスト、ポップミュージシャン、ダンスや演劇のパフォーマー、伝統芸術家といったアジアの様々な分野の学者やアーティストを呼び集めた大規模で意欲的な実験室である。4週間に亘って、互いに文化や美的感覚、専門分野、そして勿論個性が異なる者同士がトレーニングをする。さらに伝統的な芸術形態の再構築や、即興に基づく創造性の高い戦略的なワークショップ、ディスカッション、レクチャーなどで互いに顔を合わせる。これまでに二回のラボが開催され、インド、韓国、ヴェトナム、タイ、ミャンマー、インドネシア、マレーシア、そしてシンガポールから約100人のアーティストが成果発表等を念頭に置かないプロセスに参加してきた。私はこれを「カルチュラル・ネゴシエーション」と呼ぶ。そして本年12月に開催する三回目のラボでは、フィリピン、日本、台湾、チベット、そして中国からアーティストや典礼研究家が参加し、(宗教的な儀式)と(先住民族)について集中的に取り上げる予定である。この二つのテーマについて、アメリカなどでも似たような研究が行われてきたが、今回はアジアのアーティストとしての新たな視点を見出し、両者をこれまでにない形で結んでみようと思う。このフライング・サーカス・プロジェクト2000では、ドラッグクイーンやハードロックミュージシャン、コンピューターミュージシャンとディスクジョッキーが、儀式的な仮面劇やシャーマンダンスと肩を並べることになる。

『デスデモナ』日記:アジアの現代性とは一体何なのか?

1997年11月、二回目のフライング・サーカス・プロジェクトに向けて、私は視察旅行のために8週間インドに滞在した。この時から『デスデモナ』の旅が事実上始まったのである。私は以前から、文化の異なるもの同士の結婚を中心に据えたシェイクスピアの『オセロ』を再構築したいと考えていた。異文化活動にはつきものの文化や人種といった問題を議論するのに、格好の作品だと思ったからである。

だが、黒人のマッチズモを強調する過度のステレオタイプ化をはじめ、旧態依然の解釈からはなんとしてでも遠ざかりたかった。例えばオセロ役を女性や華奢な男の子が演じたらどうだろう。(結局オセロの役を二人の男女に同時に演じてもらった。マドゥ・マルギというクリヤットム[サンスクリット語演劇]の男優と、インド舞踊のカタカリのダンサーであり、かつ現代劇の女優でもあるマヤ・ラオである。)

1998年5月に韓国を訪れた時、私は同国の伝統音楽とシャーマン儀式に強く惹かれた。また同年7月に訪問したミャンマーでは、役者が操り人形に扮し、操り人形の横で一絡になって踊るというマリオネットダンスに心を打たれた。もし別の状況でこれを観たのなら、恐らくは伝統的なレパートリーではなくコンテンポラリーダンスの一種と勘違いしただろう。(このような例からも、「伝統」と「現代」という陳腐な二分法に対して疑問を抱いてしまうのだ。いまもこの二つの言葉につまずいてしまう。他方、ある文化にとって現代的なものが、別の文化では伝統的である場合もある。この問題に踏み込むと、つかみ所のない連続体が姿を現す。)

韓国では偶然にも岸田理生に再会した。『リア』の台本を書ってくれた同氏とは一年近く顔を合わせていなかったが、これを機に今回も一緒に仕事をしようと誘った。それから一年をかけて、

二人で作業用の台本——つまり、リハーサルの過程でアーティストたちのエネルギーによって解体されてしまう台本——を書き上げた。

『デスデモナ』は、「お前は誰だ?お前は何か?」とオセロが自問する場面から始まる。観客は彼の父と祖父の名もオセロだったことを、また彼には子供がいなかったことを知る。自分の父の遺影に取り憑かれたオセロは、さらにオセロと名付けられる息子の誕生を待ち望んでいる。彼にとってデスデモナは、あくまでも王国の跡継ぎを生むための性の奴隷にすぎない。

デスデモナが登場する。オセロの祖父に植民地化された自分の国の人々について語り始める。名を持つことを許されず、番号によって区別された人々。デスデモナという名は、母親から密かに与えられたものだ。そして彼女は(母)と(記憶)の唄を歌い出す。オセロには母親と祖母の記憶がないため、このようなデスデモナは一種の脅威である。オセロが遠ざけている女性的なアイデンティティが、彼女の記憶から掘り起こされ、表面化してしまうからである。デスデモナは自分の死と母について、そして剣で刺し殺される幻覚を体験する。剣から流れる毒の唾液を飲み干したいという欲望に駆られ、やがて剣と母とデスデモナは、ゆっくりとひとつの情熱へと融合していく。この情熱こそがオセロを脅かし、かつ彼によって滅ぼされるのである。そして心理学でいうところの元型的な展開を辿って、オセロは「お前の中に私は存在しない」という言葉を吐きながら彼女を殺してしまう。

しかし復讐心に燃えるデスデモナは霊となって戻ってくる。そしてオセロと男の奴隷の身体に取り憑き、二人を美女に変身させてしまう。女と化した二人は口づけをし、デスデモナの剣(すなわち奴隷)から流れる毒の唾液がオセロを死なせる。こうしてデスデモナは、オセロを彼の母親、そして彼の中の女性的な部分と対面させるのである。

本作品は舞台に設置されたアナモルフィック(歪像的)なイメージの提示で幕を開ける。観客席からはところどころ白いベンキが塗られた何枚かのベニヤ板が並んでいるのが見える。これらの板が織りなすイメージが何であるのかはわからない。すると舞台上とプロセニウムの壁に2枚ずつつけられた計4枚のビデオスクリーンに、それぞれアルファベットの「O」の字が画面いっぱいに映し出される。ある角度から見ると、ベニヤ板の白いベンキの部分が、同様にOの字のイメージを形成しているのが



『デスデモナ』より
DESDEMONA A TheatreWorks Production
Conceived & directed by ONG Keng Son

わかる。その角度に据えつけられたビデオカメラが、このイメージをスクリーンに映し出す。一見バラバラに見える平面の集合体を特定の方向から見ると、意味を持ったイメージが浮かび上がる仕掛けになっているのだ。アナモルフィックな作品を専門とするシンガポールのインスレーションアーティスト、マシュー・ングエイが『デスデモナ』のために作ったものである。

〈母〉と〈記憶〉の要素は操り人形を通して表現した。本作品で操り人形が最初に登場するのは、ミャンマーのダンサー兼人形師であるウ・ザウ・ミンが人形を踊らせる場面である。のちに〈母/記憶〉がデスデモナのもとを訪れ、オセロに対抗する力を与える場面では、操り人形が人形師の役を務め、ウ・ザウ・ミンが人形に扮する。人形が人形師に成りかわるという、ミャンマーの伝統から影響を受けたメタファーは、オセロとデスデモナの力関係を象徴するために作品の至るところで使った。

『デスデモナ』では、私はあらゆるレベルの“現代性”を反映してみたかった。前作の『リア』では、パフォーマー全員が伝統的な身体を既に持っていたか、あるいはそうした身体訓練を受けたかのような表現力を身につけてもらった。これにより、全ての出演者が伝統芸術のパフォーマーに見えてしまうような錯覚を作り出した。伝統性を再構築しただけだが、それでも伝統的なパフォーマンスが作品の中核となり、ある種の調和すら生まれた。『リア』の出演者のうち、コンテンポラリー畑の出身者たちは、自分たちの現代的なアイデンティティを否定するような美学に飲み込まれてしまうようだと言った。他方『デスデモナ』では、私はうわべだけの統一感よりも、伝統と現代の間に生じる矛盾を追究した。『リア』をシンデレラに例えるのなら、『デスデモナ』はその“醜い姉妹”である。作品が突き止めた矛盾から観客がアジアの現代性に対して疑問を抱いてくれることを願った。

『リア』では男優たちが女性を演じた。『デスデモナ』ではこれを逆転させ、女優のマヤにもオセロを演じてもらった。このような配役により固定観念が破られ、オセロの役が多義的になった。マヤは年長のオセロ、すなわちオセロの父親であるオセロでもあるのか。それとも歴史や、王国を継承してゆく男たちの責任という重荷を象徴しているのか。また『リア』では一人の能役者がリアと、母親のように頼れる存在であるその妻の両方を演じたが、『デスデモナ』においてはオセロ役の女優が母型の役をも演じた。マヤ自身がジェンダーを枠にはめてしまうような演出に対して、ステレオタイプ化を助長させるとして反感を抱いていた。男女間の性差を自由に行き来できるような流れをつくりたいという彼女の考えを尊重し、マヤに対しては男に見えるような衣装や小道具すらつけさせなかった。彼女は二人の人物を演じたのではなく、オセロの内なる男性的な側面と女性的な側面を表現したのだといえよう。

私は、常に異なる展開の草稿をいくつもつくり、一度つくった場面を最初から書き直し、長いテキストをどんどん発展させ、また複数の視点や現実を取り入れる方法論を使う。音楽やビジュアルアーツに関しても、物語と並行する別のテキストを用意する。しかし伝統分野のアーティストたちにとってこれはなかなか理解しがたいものだったようだ。彼らの多くは、若い時分からシークエンス毎に動きを決め、稽古を重ねることで鍛えられてきたのだから無理もない。『デスデモナ』では最終的なリハーサルが6週間に及んだが、初日の一週間前までいくつかのシーンを保留にしておきたいと私が主張したとき、当初多くのパフォーマーがショックを受けたらしい。しかも私は、オセロとデスデモナの心の中に、濃密でかつ激しい意識の流れを押し込むことに夢中だったのだ。これを実現するには、作品を重層構造にし、シニョールレアリスムと抽象化への素早いシフトや、シンボリズムの導入、個の解体、そして物語の非線形化といった手法が必要だったから、パフォーマーにとってはなおさら大変だっただろう。

『リア』の後、私はアジアの様々な言語と伝統的な表現を並べたてて作

品演出に不満を覚えるようになった。そこで自分がこれまでに関わってきた創作プロセスをより厳しく見直すことにした。『リア』を仮面に例えるのなら、その向こう側にある顔を明らかにしたかった。どうすれば異文化間の創作プロセスやアーティストの個性といった要素を、次の作品の隙間から意図的に伝えられるか。異なる文化から成るカンパニーの場合、所属する個人の関心や思い、そして生活や人生といったものを、どう作品に反映できるだろうか。

その結果、孤独なデスデモナがオセロとの会話を切望して嘆く場面で、われわれは物語に切り込みを入れてみたのだ。自分たちにも観客に対していくつかの疑問を投げかけてみたのである。「会話」という行為は、異なる文化、歴史、記憶、そして言語を持つアーティストから成るわれわれのカンパニーでは可能だろうか、と。デスデモナの心像は、コミュニケーションの破綻による欲求不満、対話を可能にする土俵を必死で探そうとするフラストレーションなど、異文化的なカンパニーが抱える全てのジレンマを受け容れる器となった。

ビジュアルアーティストのマシュー・ングエイは、カンパニーの構成員に対してインタビューを行い、各々が自分の人生について語るところを収録した。ここから数々の驚くべきコントラストが浮かび上がった。60年間ミャンマーから出たことのない伝統的な人形師と、ニューヨークで修士課程を終えようとしているシンガポールのパフォーマーとでは、世界観がかけ離れている。ビートルズを聴く一方で、マヤヤラム(ケララ)語の民謡やカタリ舞踊の厳しい訓練を受けて育ったような、多重人格的で、しかも往々にして分裂病気味のアイデンティティを持った若手の間ですら差異が大きい。インタビューはさらに、創作プロセスやお互いに対する疑念を明らかにした。そこには「あなたは私の言葉を話せないし、私もあなたの言葉を話せない」といった根本的な苛立ちが感じられる。翻訳が誤解のもとになりうることもインタビューから窺える。これによって物語は粉々になった。

さらに韓国のビデオアーティスト、パク・フウ・ウンによるパフォーマンスについて述べておきたい。彼女は舞台上の『デスデモナ』に並行する形で、モナという架空の人物の悩みをウィットに富む方法で表現してくれた。モナは現代的な女性である。グイエットをするし、移民局でビザを延長するために妊娠していないことを申告する。デスデモナがオセロに取り憑く間、パクはあるリストを模写してみせるパフォーマンスを行った。そのリストとは、女性を足の形で性的に分類する、呆れるくらい学術的に細かい内容のものである。口紅を使った手書きのハングル文字がスクリーンに映し出される。女性を隔れてきた歴史上の様々な罫のシステムをほのめかすように、文字は段々と脅迫的になってくる。女性の物体化、纏足、女性を不淨とする考えに根ざす宗教的な差別、男女間における社会制度の違いなどに見られる諸々の罫。舞台上で実況中継されるこの脈絡のなさそうな場面は、些細なものに思えるだろうが、実際スクリーンで拡大されると、その黙々と反復される模写の様子に恐怖すら感じる。

同様に、シンガポールのパフォーマー兼社会学者のラオ・キーホンによるパフォーマンスも、物語に亀裂を入れることに貢献した。『デスデモナ』の上演中、舞台上のモナ宛に「われわれはケンセンのゲームの駒に過ぎないのでは?」「フェスティバル市場が喜ぶようなインスタントでエキゾチックなアジアの珍味を提供しているだけじゃないの?」といった箇に衣着せぬ内容のeメールを送るのである。これはアーティスト個人が何故このプロジェクトに参加しているのかを明確にしようとする試みだ。同時にリハーサル中に生じた、伝統芸術家とコンテンポラリーアーティストたちの間の緊張関係をうまく捉えている。

結論として、『デスデモナ』はアジアのアーティストで構成される集団が、自分たちを見つめ、過去にアジアがどのように舞台で紹介されてきたかを捉え直すという文化研究となっているのである。



『リア』1999年シンガポール公演より
LEAR A Japan Foundation Asia Center Production
Conceived & directed by ONG Keng Sen
Photo by Henrick Lau

答えのない疑問

自分の芸術活動への認知度を高めるだけのために私は伝統芸術を利用しているのだろうか。その異質性に惹かれて、昔の欧米人と同様に彼らの芸術を買い漁っているのだろうか。私はアジア人の肌をまとい、シンガポールの財力と自信を身につけた新しい植民者なのではないか。『リア』はもしかするとブルックの『マハーバーラタ』の次回作か。誰が作品を所有しているのか。制作費を払った人物か、それとも作品を作った者か。では誰が作ったと言えるのか。私は自分の世界を表現するために、一緒に働くアーティストたちの世界を利用しているのか、それとも彼らと同じビジョンを分かち合っていると言えるのだろうか。

私には答えが見つからない。

アジアで作られた『リア』と『デスデモナ』をヨーロッパとオーストラリアのフェスティバルでツアーしてみて、さらに多くの問題が提起された。日本や香港、シンガポール、ジャカルタでアジアの観客を対象に上演された際にも、二作品ともエキゾチックあるいは異様にうつったようである。『リア』について言えば、その芸術形式がアジアの都市部における現代的な生活を反映していないとの批判を受けた。ある日本のコンセプチュアルアーティストは、日本文化を代表しているかのように言って、作品に登場する能役者に対して反感を示した。シンガポールでは、『デスデモナ』に強い不快感を抱いたファン・ミン・イェンというアートドミニストレーターが、上演中ものすごい音をたてて会場のドアを閉めて帰ってしまった。彼はこれを「これまでに観た最も莫大の作品だ」と呼んだ。シンガポール人は特に、アジアからの多種多様な言語（洗練された身振りやサンスクリット語、そしてコンテンツボラーなビジュアルアーツの言語に至るまで）に困惑したようだった。

西洋と非西洋という二項対立の枠組みを乗り越え、次の段階に進む時が来ている。このような枠組みでは行き場がなく、私たちは国境を通り抜ける通貨のように、ただぐるぐると廻っている。通り抜けるがたりなすことをせず、かわらぬとせしめず、変わらぬともしない。だが西洋と非西洋の枠組みを捉え直そうとすると、今度は双方に対する固定概念が邪魔をする。

ベルリンで開かれた『リア』の記者会見では、私は「ピーター・ブルックについて、また彼が70年代にやっていた異文化的な試みについて知っているのか」という質問を受けた。私が答えると「知っているのなら、『リア』の一体どこが新しいと言えるのか」という質問が返ってきた。アジアのカ

ンパニーは十分に情報を入手できず、恐らく無知だろうということをはのめかす傲慢な質問である。コペンハーゲンでの公開トークセッションの席上、『リア』のアーティストたちは「あなた方は枠にはめられており、しかも本来の自分たちとは異なる形で利用されてしまう危険性があるのを感じているか」という質問を受けた。

文化の衝突によるさらに滑稽でぞっとする例を挙げよう。あるヨーロッパの批評家は『リア』に出演した京劇の役者の声を自分の家の洗濯機の音に例えた。『リア』で使われているシンセサイザー音楽を開けば、作品がもっと良くなると語ったあるフェスティバルのディレクターは、このような音楽がアジア的な雰囲気壊していると言いたかったようだ。別の批評家は、『デスデモナ』のカタカリ舞踊のダンサーが出した声を「ジャングルの動物の鳴き声」と表現し、そんなものでヨーロッパの観客を惹きつけようとしても駄目だと述べた。あるオーストラリアの批評家は、『デスデモナ』を「マライ半島（これはシンガポールがマレーシアから分離独立する1965年以前に両国を称して使っていた用語だ）からの演劇の一例」として呼び、「同地の政治家によって支持されている妙なアジア的な価値観を持った作品」として紹介した。いずれの場合も、彼らが暗に伝えたかったのは「国際的に一度決められたアジアに対する価値観を、自分たちで再定義するような大胆な真似をするな」ということだった。

また彼らは、西洋の基準（あるいはブルック?）に従って定められた「異文化的作品のモデル」を再定義する資格は『デスデモナ』にはない、と暗に言っていたのだろうか。しかも『デスデモナ』は、現代アジアの生活様式が抱える矛盾や不安に対して断言し、固定化されたアジアのイメージを突き破ろうとしていたからなおさらである。

『デスデモナ』では私は何人かのキュレーターにビデオアートの部分を削るよう頼まれた。しかしこの作品のビデオアートは、『デスデモナ』の多義性とドキュメンテーション、自省の空間として重要な役割を果たしている。あるキュレーターは、ビデオを使うよりは自国の素晴らしい衣装をみんなアジアから持ってくれば充分だと言った。ビデオ機材を運ぶ輸送代を減らせるし、彼女がアジアの劇場で観たような、すっきりとした空間でシンプルな照明を使ってやればいい作品ができるだろう、ということだった。しかも彼女はこの作品にはビデオが多すぎるから削っても良いか、と言ってきた。ニューヨークを拠点に活動し、ビデオを多用するウースター・グループに対して彼女は同じ事を言うだろうかと思いながら私は笑って受け流した。

現代のアジアのイメージには、ビデオや自己分析は似合わないのだろうか。われわれは未だに、アジアからの公演を見に来ては、異次元に移送されたがっている第一世界のための「自然回帰」とか「精神的な絆」などの存在などに過ぎないのか。ミュンヘンで行われた終演後のディスカッションに参加したある観客は、伝統的な舞踊や音楽の場面になった時に「感じる」ものがあつたと語った。それらの場面では物語が明快だったが、テキストの改変や、本筋とは別の独立したストーリーを取り入れる枠物語的な技巧が彼の楽しみを減らしたらしい。アジアの上演作品は、単純な筋に従って進められるべきであり、知的鍛錬に関わるべきではないのだ。文化研究は、他の誰かがはそでやるべきことである。『デスデモナ』で使われるバラバラの平面の集合体についても、批評家たちは深読み過ぎて見当違いの質問を寄せた。ピナ・バウシュやリチャード・フォアマンは難解であっても許されるが、お利口なアジアのカンパニーには「エスニックなタベ」を楽しませる義務があるのだ。アジアのコンテンツボラーアートに対する見方がいかにスキゾ的であるかを『デスデモナ』は示した。特に同作品のように、伝統的な舞台芸術を取り入れている場合はなおさらこの傾向が強くなる。

現在〈アジア〉対〈ヨーロッパ/アメリカ/オーストラリア〉での自己と他者に関する議論は切羽詰まったものになっている。『リア』と『デスデモ

ナ』がヨーロッパの縄張りに入侵しているとして、特定のジャーナリストたちが露わにした敵意は、これまでに何度も見てきた反応だ。議論が感情的になりやすい領域であるのは承知している。ひとつ断っておきたいのは、この問題について語るとき、私はアジアの舞台芸術はアジア人の特許であると言っている訳ではない。創造性とは分かち合うものであり、そこでは両方の世界の素材が自由に流れるべきである。間に存在するのは壁ではなく、呼吸し、浸透性のある皮膚だけだ。

西洋的な表現をいかに面白く流用していくかと始めた私の旅は、いい具合に色褪せてきている。いま私は、『リア』を観たあるサンスクリットの学者が、何故敢えてそのような作品名にしたのかと激怒し、問い詰めてきたことを思い出している。何しろ出来上がったのは、もはやシェイクスピア作品ではなく、自分の父を殺した娘を描いたアジアの叙事詩なのだから、と。ケララの中心部では予想もしなかった叱責だけに、この学者に対してはとても好意を抱いている。その時私は彼に対し、再構築こそが自分の仕事だと答えた。それは同時に、アジア人が自分たちを再構築し、かつ既存の世界観を再構築するという選択肢について問うことでもあるのだと。スタンダードへの言及がなければ、再構築は政治的な行為にはなり得ない。だからこそ、何かについて語るのに私はシェイクスピアを「流用」することにこだわるのだ。

ブルックの『マハーバータ』を『リア』で否定することによって、「文化産業」や「創造都市」の時代における新たな緊急課題が生まれた。これらの課題はアジア太平洋圏だけでなく、ヨーロッパやアメリカにとっても重要である。そして『デスデモナ』は、現在の文化的な流用/反流用のフェーズの死を反映する一方、作品よりも人間的なプロセスに重点をおく、新しいフェーズの誕生を象徴している。

(翻訳:編集部)

『デスデモナ』福岡公演
2001年3月23日(金)、24日(土)、25日(日)
会場:福岡アジア美術館
お問い合わせ:財団法人福岡市文化芸術振興財団
電話 092-263-6300 ファクシミリ 092-263-6259



オン・ケンセン (ONG Keng San)

シンガポールのシアターワークス(Theatre Works)芸術監督。ニューヨーク大学でコンテンポラリーパフォーマンスを学ぶ。1994年にコンテンポラリーアーツと伝統芸能とを結ぶ異文化的ワークショップ「フライング・サーカス・プロジェクト」を立ち上げ、これまでに96年と98年に実施、2000年12月に3回目を開催予定。97年、国際交流基金アジアセンター制作作品『リア』を演出、東京で初演を迎えたのち、アジア、ヨーロッパ、およびオーストラリアの計9都市で上演。

2000年3月、アデレードフェスティバルで『デスデモナ』を初演、その後ミュンヘン、シンガポール、ハンブルクで上演。過去に映画やテレビの演出も担当し、2000年5月にはアメリカのスポルト・フェスティバルのために初めてオペラの演出を手がける。文化的な純粋主義を否定し、アジアにおける様々な現実と雑種文化を取り入れる作風で知られる。同時に、歴史の掘り起こしと「個」対「他者」の衝突を通じて現在のアジアのアイデンティティを捉えようとする「ドキュ・パフォーマンス」(documentation)という独自のジャンルを展開。また、創造環境の整備・向上にも努め、シンガポールの劇作家のための教育・養成機関の設立・発展に加わり、99年にはアジアのアーティスト間のコミュニケーションを促進させる「アーツ・ネットワーク・アジア」を構築。これまでに国際交流基金、プリティッシュ・カウンシル、アジア・カルチュラル・カウンシル、フルブライトのスカラシップを受け、アジアの舞台芸術の講師としてロンドンやパリ、ベルリン、シドニー、香港に招かれる。今後の主なプロジェクトとして、日本のビジュアルアーティストとの共同創作による第二次大戦をテーマとする作品と、また世界各国の中国系文化人らとディアスポラについての共同作品を計画。

社会とダンスの結び目

—Japan Contemporary Dance Network の発足に向けて

佐東範一

98年4月から3年計画で準備を始めたJapan Contemporary Dance Network (JCDN)、早いものでもう2年4ヶ月が過ぎ、2001年3月の発足まで残すところ半年余りとなった。まだ正式に発足もしていないのに過去を振り返るのは早いのが、途中経過として振り返りつつ今後の展望を記したいと思う。

JCDN設立へのきっかけ

96年から97年にかけてアメリカ・ニューヨークにあるDTW(ダンス・シアター・ワークショップ)とNPN(ナショナル・パフォーマンス・ネットワーク)主催での1年間のアーツマネージメントの研修を終え、その後トライアングル・アーツ・プログラムによって日本の様々なダンス関係者に会い、日本のダンスの現状を改めて考えさせられた。ダンスの観客が少ない、スポンサーが少ない、アーティストが食べていけない、公演場所が少ない、再演が出来ない、日本の中でツアーが出来ない...考えるにこれは結局のところダンスと社会の接点が少ないからではないかと思った。ダンスが劇場の中にしか存在していない。だから観客も増えないし、サポートするところも増えないし、ましてダンスだけで食べていけるなんてとんでもない。そんな、ないないづくしの話を聞きながら、アメリカで体験してきた社会とダンスを結びつけるための様々なプログラムが頭をよぎった。自分がアメリカで学んだことを具体化することが、この日本の状況を変えることになるのではないかと。そしてそれはダンスのことだけではなく、日本の社会と芸術の関係性を変えることになっていくのではないかと。そんな想いを胸に始めたのが、このJCDN設立に向けての準備活動である。

しかしその想いを語る度に、「佐東が何を言っているのか理解できない...」「アメリカと日本は違うのだ」「理想と現実とは違うのだ、そんなものがこの日本で出来るわけがない」...と関係者に言われ続けた1年間だった。確かに、初めからJCDNがどのような活動をどのような形態で行ったら良いのか、具体的な方法論を持っていたわけではない。だから多くの人から聞いた感想はもっともなことだ。目標とする漠然としたイメージはあるのだが、社会とダンスを結ぶための組織をどう創出できるのか、その準備に3年はかかるだろうと考えた。

全国行脚・ウェブサイトの立ち上げ

その準備活動の第一段階として行ったことは、より多くの地域の人達と会って、話をするための全国行脚である。東京を皮切りに、札幌・青森・秋田・仙台・名古屋・高松・松山・丸亀・小倉・博多そして大阪・神戸・京都。各地で多くのことを学び、考えさせられた。まずダンスに関する情報がほとんど流通していないということ、例えば地方の公共ホールで何かダンスの企画を行おうと考えたとしても、どこに相談したら良いのか分からない。そして東京や関西ではコンテンポラリーダンスのアーティストは多いが、地方に行くとなるとほとんど存在していないか、その情報を得ることが難しいということ。しかし少ないながら各地に自分で拠りを創り出そうとするダンサーが存在すること。東京の中を含めて、ダンスのオーガナイザーやアーティスト間の横の繋がりがほとんどないこと。どこかの地域においてもダンスとその地域の関わりが少ないetc。それらのことを踏まえてまずJCDN設立準備室として行ったことは、誰でもがダンスに関する情報を

得られるためのウェブサイト作りである。あまりお金をかけずに誰でもがアクセス出来ることを考えると、ウェブサイトという形が最も大きな可能性があると思った。このウェブサイトは99年1月1日に立ち上げ、内容は各地のアーティスト・オーガナイザーの紹介、公演・ワークショップ情報、公演以外のダンスの活動紹介、書き込みのページなど、現時点(2000年8月1日現在)までにのべ28,020人が訪れている。来年3月の発足までに大幅に作り変え、より多くの人がアクセスできるようにしようと準備している。

第一回ミーティングの開催

ウェブサイトの次に行ったのが、JCDN第一回ミーティングである。全国行脚で必要性を痛感した横の繋がりを作るために、コンテンツリーダーに関わるホール、スペース、アーティスト、評論家などの方々に集まっていただき、「JCDNの設立意図」「参加者の現状報告と自己紹介」「何故、他の地域での公演が難しいのか」「社会とダンスを結ぶ接点をどう作るのか」「劇場・スペース間のネットワーク」「アーティストに何ができるか」などをテーマに2日間話し合った。当初は30人—40人の参加者が集まってくれたらと考えていたが、予想を超え北海道から九州まで120名の参加者が集まったことは、このJCDNの必要性を再確認する事になった。各自の自己紹介だけで約4時間近く費やし、長すぎたという声もあったが、初めて会った大勢の方々と同じような想いを抱いていることを知り心強く思った。まず顔と顔を合わせて話し合うこと、きこちなさもあったが有意義なミーティングであったと思う。私と水野立子で行っていた設立準備室に、このミーティングの準備から高樹光一郎氏、ミーティング後には河合雅樹氏、志賀玲子氏、吉井省也氏が加わり、パワーアップしてきた。

いかにサバイバルしていくか

準備2年目に考えたことは、いかにこのJCDNがサバイバルしていくのかということである。JCDNの活動を実施するのが、公共機関・財団や企業であるならば基本的な財源はあるが、私たちは何の財源も持たない貧乏人である。設立までの3年間は、セゾン文化財団からの助成金によって活動してこられたが、設立以降のように経済を成り立たせていくのが大きな課題である。現在JCDNをNPO(非営利法人)として設立しようと考えているが、日本の場合NPOになったからといって税金の免除があるわけではなく、またアメリカのように寄付行為が一般化しているわけでもなく、現時点では個人で行うことと経済的には変わらない。しかし、先駆的な価値を社会に発信するNPOとして活動する事が、JCDNの意図するところである。そこでJCDNがNPOとして自立するための経済的システムを生み出さなければならない。現在考えているのは、1)会員制度による会費、2)自主事業に対する財団からの助成金・企業からのスポンサーシップ、3)事業収益、によって活動資金を得、ミッション事業=自主事業・コーディネート事業、サービス事業=会員へのサービス・情報サービスなどを展開する、という形である。

今後の方向性

2年目の1年間を通して、6人のメンバーで、JCDNのミッション、目的、活動内容、会員制度について話し合った。全国行脚、第一回ミーティング、準備室ミーティングを行い、自分の頭の中にあったJCDNというもやもやしたもの次第に目鼻や手足が付いてきた。JCDNをDTW的なアーツサービスオーガニゼーションにするのか、NPN的なネットワークとするのかというスタート地点での問いに、その両方をミックスした組織が日本には必要なのだと。アメリカの場合は、DTWのようなアーツサービスオーガニゼーションが各地に存在し、その集合体としてNPNという全国的なネットワークが機能しているが、日本の場合はDTWのようなアーツサービスオーガニゼーションが少なく、それは詰まるところ社会とダンスを結ぶため

の機能が働いていないことを意味し、まずそのような機能を持つ組織が必要とされる。しかし同時にそのような組織が成り立つためには、それぞれの立場を超えたネットワークというものが必要なのだ。その為のベースとして、ダンスに関するオープンな情報システム、情報交換の場、アーティストやオーガナイザーへの制作的なサポート、社会への継続的な普及活動が必要になってくる。JCDNで行おうとすることがかなり多いので張り過ぎかなとも考えたが、ひとつを成り立たせようとすると全てのことが互いに影響し、逆に全てのことを考えていかなければひとつのことも成立しないだろうと思う。もちろん自分たちだけで成立させられるなどとは考えていない。これからは会員になっていただいた方々と共に考え実行し、日本の中に新しいダンスの環境を創っていくことを夢見ている。

準備最終年度の今年は次の活動を実施する: 1)全国でのJCDN会員募集の説明会開催、2)自主事業として、当初からの目標のひとつであった「現代舞踊の全国巡回公演のシステム作り」の第一歩である、「踊りに行け!!—全国パフォーマンススペース間のダンス巡回プロジェクト」を10月6日(金)から11月18日(土)まで札幌・東京・横浜・大阪の4カ所でスタート(同プロジェクトは毎年開催地を増やしていく)、3)コーディネート事業として、これまでダンスの企画を行ったことのない地域で、レクチャー、ワークショップ、ショーケースを組み合わせ、ダンスを紹介するプログラム「ダンスフォーラム」を博多と仙台で開催、4)JCDNウェブサイトの一層の充実、5)NPO申請を行い、そしていよいよ2001年3月に森下スタジオで発足会。

具体的なJCDNのミッションや活動内容などを記した会員募集のパンフレットがようやく先月完成した。ダンスに関わる全ての人を対象にアクティブ会員、サポート会員、ダンスコミュニティ会員を募集します。ご興味のある方は、パンフレットを郵送しますので設立準備室までご連絡下さい。

Japan Contemporary Dance Network (JCDN) 設立準備室

〒600-8092 京都市下京区神明町241 オパス四条501

Tel: 075-361-4685/ Fax: 075-361-6225/ e-mail: jcdn@uniteddigital.com

URL: <http://www.uniteddigital.com/jcdn/>

[註]

小誌第5号(1998年2月28日発行)掲載『アーティストと社会の架け橋:ダンスシアターワークショップでの1年間』参照。(編集部)



佐東 範一 (さとう・のりかず)

アーツアドミニストレーター。1960年北海道生まれ。80年舞踏グループ「白虎社」の創立に参加。以後94年の解散までの国内公演、海外ツアーにて舞踏手兼制作者として活動。96年セゾン文化財団とアジア・カルチュラル・カウンシルの助成を受け、アメリカ・ニューヨーク・ダンス・シアター・ワークショップにて1年間のアーツマネジメント研修。97年アメリカ・インドネシア・日本の3カ国による国際プロジェクト「トライアングル・アーツ・プログラム」に参加。98年京都にてJapan Contemporary Dance Network 設立準備室および制作事務所グループ・ビズ・ムカン・バーを設立。

...scenes from Morishita Studios...scenes from Morishita Studios...

制作実践セミナーⅢ法律編

舞台制作のための基礎知識「著作権」と「契約」
2000年4月5日から6月14日まで毎週水曜日

今回取り上げたテーマは、「著作権」と「契約」。どちらも、制作現場にとって欠くことのできない知識であり、求められている能力である。しかしながら、重要でありながらも、まとまった形で専門知識を正確に得る機会には、今まで皆無だったと言えるかもしれない。

知らなかったことは、色々多い。たとえば、著作権の場合。「文化的な創作物とは、文芸、学術、美術、音楽などの分野で、人間の思想、感情を創作的に表現したもので、著作物という。またそれを創作した人が著作者」とすると、舞台制作の現場には著作権者が大勢。舞台を映像化・放映するときに、個人がそれぞれの著作権を主張し始めたら、どうなるのだろう…。「振付家は著作者ですが、演出家は著作者ではありません」。えっ、演出には著作権ないの?じゃあ、舞台衣裳や美術には?と、いろいろ、舞台芸術を巡る著作権は複雑多岐にわたり、その全体像や関係性を系統立てて学ぶことは簡単にはいかないのだ。それから契約。これはまさに、交渉術のいろはを学ぶ機会とな

るものだ。契約の当事者双方が強引な主張をし過ぎたら、取引が成立するものではない。「公演の成功」がお互いの合致した利益に通ずるのであればこそ、諸条件ではお互いが少しずつ歩み寄って「幸福」になれば一番いい。しかしそれを実現するには、「契約のための技術」といったものが必要とされる。

現在問題に直面してはいるけれども、著作権も契約も、知って交渉にあたるのと知らないで交渉にあたるのでは大違いのはずである。現場で体験しながら得る知識の重要性もさることながら、効率的に学習しておけることはあるはずだし、舞台芸術の分野が成熟するにたがって、専門知識の必要性は高まっていくはずだ。

実際、今回のセミナーの参加者の熱意も高く、毎週水曜日の午前10時半開講という時間帯にも拘わらず、劇団制作者、劇場制作者、舞台芸術関連機関などから定員の枠を倍以上越えた申込みを得ることができた。また、「長い間疑問に思っていた著作権と現実とが密接にリンクしていることが分かった」、「正しく戦う意識を持つことができた」、「権利意識の高まりの中で勉強になった」というご高評も頂いた。

本セミナーの実施と企画にあたっては、舞台芸術に精通した希有な弁護士、福井健策(97、99年度助成

対象者)と山海塾の制作担当で、現在自らも制作会社を立ち上げた奥山緑(98年助成対象者)の協力なくしては実施し得なかった。お二人のご尽力に深く感謝している。

同様の内容を改訂したものは、来春にも開催する予定である。多くの新人を交えた舞台芸術を取り巻く各界からの積極的なご参加をお待ちしている。(H)



講師の福井健策
撮影: 斎藤巧一郎

劇団解体社×NYID異文化間演劇コラボレーションプロジェクト

Journey to Con-Fusion 2 混成への旅
公開ワークショップ/ワーク・イン・プログレス上演/シンポジウム

2000年7月1日~9日
Cスタジオ(一部Aスタジオ)

東京の劇団解体社とメルボルンのパフォーマンスカンパニーNYID(Not Yet It's Difficult)は、昨年12月にメルボルンでコラボレーションプロジェクトを行った。プロジェクトの牽引役ともいえる内野儀(批評家・東京大学助教授)によると、予定調和のコラボレーションではなかったため、決してスムーズに進んだ訳ではなかった。しかし、そこでは互いの差異の検証が行われ、コラボレーションを続けていく意義が見出された。

今回森下スタジオで開催されたのは同プロジェクトの第二弾である。コラボレーションの経過を発表するワーク・イン・プログレスだけでなく、その前に一週間近く行われたワークショップも一般公開され、コラボレーションの過程に立ち会える貴重な機会が提供された。

NYIDはプロデュース集団的な要素が強く、コアとなる8名前後のメンバー以外は毎回入れ替わる。今回来日したのは、芸術監督のデヴィッド・ブレッジャーと、メルボルン大学で演劇研究の講師を務め、かつ同カン

パニーのドラマトゥルグであるピーター・エカソール、そして女優のカティア・モリノとルイス・トープ、男優のサイモン・ホールとグレッグ・ウルファンの計6名。一方、解体社からは代表の清水信臣、および日野屋と熊本賢治郎、中嶋みゆきをはじめとする11名の役者と6名前後のスタッフが参加。

7月1日(土)から6日(木)までCスタジオで開催された公開ワークショップには延べ約100名が「観客」として自由に入出し、作品が発展してゆく過程を目撃した。ブレッジャーのワークショップでは両カンパニーの役者たちがスタジオの外に出て、森下の街を巻き込む場面もあった。メインイベントとして7月8日(土)の午後7時30分より開演されたワーク・イン・プログレスには約150名が参加。客席を排し、長方形の会場の両短辺に映像スクリーンを吊し、印象的な照明を組むなどCスタジオを独創的に使用。作品の最初の約3分の1をブレッジャーが、残りを清水が演出。両者のパートはタイトルにある「混成」("con-fusion"と表記)までは至らなかったかも知れないが、「融合」(fusion)には成功していた。終演後の午後8時45分からはAスタジオでトークプログラムが開催され、両演出家による解説が60名近い参加者の関心を惹いた。今回の共通テーマである「メディア」に対し、清水は幻肢痛からヒントを得ると同時に、身体がメディアにマッサージされるイメージに基づいて「マルチメディア」と、「リアルタイム」と「レコーディ

ング」との関係を追及する「監視と検索」というアプローチを試み、他方のブレッジャーはシドニーオリンピックを意識した「メディアにおける政治」という問題に迫ろうとしたという。翌9日(日)午後2時からのシンポジウムには約50名が参加し、NYIDと解体社双方の役者と演出家、また参加者からも活発な意見や感想が出された。

両カンパニーだけでなく、東京とメルボルンの二都市のアーツシーンにもインパクトを与えうるプロジェクトである。混成へと向かう旅が今後も続くことを大いに期待する。(F)



D.ブレッジャー氏による屋外でのワークショップ
撮影: 宮内 勝

*森下スタジオ——セゾン文化財団が東京都江東区森下にて運営する演劇・舞踊専用スタジオ。1994年4月の開館以来、稽古、ワークショップ、会議・シンポジウム等の場として当財団の助成対象者を中心に利用されている。

viewpoint

セゾン文化財団ニュースレター第15号
2000年8月25日発行

発行者: 財団法人セゾン文化財団
編集人: 片山正夫
発行所: 財団法人セゾン文化財団
東京都中央区銀座1-16-1 〒104-0061
東宝ビル8F
Tel.03-3535-5566 Fax.03-3535-5565

*次回発行予定: 2000年11月末

*本ニュースレターをご希望の方は送料(90円)実費負担にてセゾン文化財団までお申し込みください。