

25 March 2006

◆目次

DANCE BOX: 過去—現在—未来……………	1
大谷 燠	
我が闘争 ～うずめ劇場イン北九州……………	4
ベーター・ゲスナー	
ダンスとメディア—その関係性と必要性……………	6
飯名尚人	

article—1

DANCE BOX: 過去—現在—未来

大谷 燠

活動開始からNPO法人設立前夜まで

私は1991年から、大阪の千日前にあるトリイホールで、プロデューサーとして断片的に舞踏を中心としたダンスの公演を企画制作していました。1995年に関西を中心に活動する舞踏系のアーティストを中心にフェスティバル形式の「OSAKA DANCE EXPERIENCE」を立ち上げ、私なりに舞踏を再考しながら、舞踏のもつ面白さを同時代の若い人に伝えたいと思っていました。当時、舞踏はBUTOHとして、海外での広がりはあるものの、国内では70年代と比較して低調期に入っていました。それは観客動員の減少にも現れていました。日本のダンスの状況は変化してきていると実感し、舞踏以外のダンスの公演を観に行くようになりました。そこで出会ったのが「GUYS」という、関西の男性ダンサーがジャンルを越えて出演していた舞台でした。舞踏、モダン、ジャズ等、それぞれ基本にするメソッドが異なるダンサーがオムニバス形式で次々に踊っていく構成で、新鮮なダンスの面白さが伝わってきました。それは身体のある究極の状況に追い込むことで生まれる舞踏の表現とは異なる、多様な身体性を提示していました。この公演がDANCE BOXをつくるきっかけになりました。

DANCE BOXを設立した1996年当初、関西でダンスの公演をしている劇場（エンターテインメント系を除いて）は大規模なものを除くと、伊丹のアイホールと京都府民ホールアルティぐらいで、特に関西の若手アーティストが公演できる場所は極めて少なく、ギャラリーやライブハウスで踊ることぐらいでした。もちろんお金を払って、劇場を借りることは可能ですが、ソロや小規模のユニットで活動する若いアーティストには大きな負担になります。そこでトリイホール内にアーティストを中心に実行委員会を立ち上げ、彼らの意見を取り入れながら、アーティストが育つ環境、或いは観客を増やす工夫を考えました。これがDANCE BOXのスタートです。

まず、アーティストの育成プログラムとして「DANCE CIRCUS」、

「DANCE BOX SELECTION」、 「DANCE INDEPENDENT」の3段階のステップアップシステムをつくりました。「DANCE CIRCUS」は1組のアーティストが12分の作品をつくり、1日5組が競演するプログラムで、申し込み順に誰でもが参加できます。条件はただひとつ（プロとして活動をしていく覚悟がある）ということです。ここでいうプロとは、ダンスで生計を立てるということではありません。抽象的かもしれませんが、あくまで覚悟としてのプロです。その意思を確認することは、アーティストがDANCE BOXと共同しながら成長していくために最低限、必要なことだと考えています。この「DANCE CIRCUS」は年に4回開催され、1回につき10～15組参加するので、年間で50～60組が作品を発表することになります。ここで優れた作品を創ると、第2段階の「DANCE BOX SELECTION」に選ばれます。前期、後期に各4組が選出され、このプログラムでは20分の作品を発表することになります。公演前にワーク・イン・プログレスを開催する場合もあり、観客、スタッフが作品について意見や質問をする機会を設けています。さらに、当初はすでに一定の評価を得ているアーティストのためのプログラムとして「DANCE INDEPENDENT」を開催していましたが、現在はSELECTIONからの更なるステップアップとしての位置づけを明確にするため、「one-Dance」を開催しています。このプログラムには年間2組のアーティストが選ばれ、それぞれ1時間程度の作品を発表することになります。近年、コンテンポラリーダンスのフェスティバルやコンペティションが増加するなかで、20～30分の作品を創ることが一般的になっています。1時間の作品を創作することは、作品に対する哲学や構成員、振り付けを短い作品とは異なる角度から考える機会になります。そのことが、アーティストを大きく成長させることにつながっていくと考えています。一方、観客を増やす工夫もいろいろと試してきました。当初は毎週月曜日には必ず公演がある状況をつくることで、曜日とダンスをリンクさせたり、演劇と比較して高かった入場料を1800円に抑えたり、フライヤーにコラムを設け、言葉としてのダンスを楽しんでもらう環境をつくったりしました。また、情宣のため、ダンサーが街中で踊りながら観客を劇場まで連れてくるようなこともしました。制作サイドだけでなく、アーティストも新しいダンスの環境をつくるための熱い思いがありました。夏休みの期間には若手アーティストに向けた中期型のワークショップ「夏塾」を開催し、技術や表現力を向上させる機会

になっています。現在は「春塾」も開催し、関西に限らず地方からの参加者も増加しています。このような活動を1996年から、トリイホールを拠点に展開してきましたが、2002年に転機がきました。大阪市からの依頼で新世界にあるフェスティバルゲート内に新しい拠点をつくることになったのです。

NPO法人化とArt Theater dBの開場

新世界のフェスティバルゲートは1997年に、大阪市が土地信託方式で都市型アミューズメントとして開設した施設です。しかし、初年度から赤字経営となり、2001年には入居テナント数が半数以下になってしまいます。一方、大阪市は2001年3月に「芸術文化アクションプラン」を策定。このプランを基に2002年、「新世界アーツパーク事業」がスタートします。フェスティバルゲート内の空きスペースを公設置民営スタイルで、アートNPOに提供。家賃、光熱費、共益費を大阪市が負担し、運営を各NPOに委託するという形式です。当初はいずれも先駆的なアートに関わる3つのNPO（コンテンポラリーダンス、現代音楽、記録と表現とメディア）が入居し、2003年からは後にNPO法人化する1つのNPO（詩とコミュニティアート）が新たに参加しました。各スペースはいずれも飲食店の跡で、DANCE BOXがつくったArt Theater dBも以前は焼き鳥屋さんでした。遊休していた施設を使用できるようにするための基礎工事は大阪市が負担し、改造工事は各NPOが負担しました。劇場を想定して建てたビルではないので、まず高さを確保するために、天井を剥がし、配管を変え、防音材を入れることから始め、床はダンサーが足腰を痛めないように適度に弾力のあるフローリングを敷きました。ジェットコースターがビルのなかを走るという奇抜なアイデアは劇場にとっては不都合なもので、天井だけでなく床、壁面、ドアにいたるまで防音しましたが、これに関してはかなり予算をつぎ込みました。それから、劇場の入り口にカフェを併設しました。これは海外の劇場をヒントにしたもので、開演前や休憩中、終演後に観客同士、或いはアーティストと観客が語り合える場所をつくりたかったからです。一角には情報コーナーを設置し、国内外のダンスビデオや書籍を閲覧できるようにしています。この公設置民営というスタイルで劇場を運営しているのは全国的にもめずらしく、ふらの演劇工房や横浜STスポットなど数えるほどです。今、話題の指定管理者制度と異なるのは、家賃等（共益費を含む）は、大阪市が負担しますが、年間の管理運営費は全くでないということです。その点においては事業を継続していくうえで、たいへん苦勞をすることになるのですが、一方で企画内容をつくっていくうえで自由度があり、様々におこってくる状況に対して迅速に対応できるというメリットがあります。現在DANCE BOXには非常勤も含めて6人の有給スタッフがいます。そしてボランティアが約30名、協働しています。ボランティアは20歳代の女性を中心に、学生やアーティストをめざしている人、アーツマネジメントに興味のある人などで構成されています。DANCE BOXでは、不定期的ですが彼らを対象に舞台技術やダンスの歴史、アーツマネジメント等の講座を開設し、ボランティアの仕事をより深く理解してもらえるような機会をつくっています。

さて、DANCE BOXがNPO法人化した直接のきっかけは、この新世界アーツパーク事業を受託するためでしたが、法人化すること



「コンテンポラリーダンス in 新世界」身体表現サークル photo: 清水俊洋

でダンスというコミュニティだけでなく、地域社会というコミュニティに対する意識がより強く生まれてきました。ダンスという芸術を通じて、私たちはどのような社会貢献ができるのか。新しい課題が生まれました。

地域社会とダンスの幸せな関係づくり

DANCE BOXの運営するArt Theater dBがある新世界は、明治36年（1903）に第5回内国勧業博覧会で開発され、その跡地に明治45年（1912）、通天閣とルナパークを完成させることで「新世界」と命名されました。初代通天閣はエッフェル塔と凱旋門を合体させたデザインで、商店街も放射状に広がっていました。また、南側はニューヨークのアミューズメントパークを模したルナパークが広がり、当時、大阪で最もモダンな流行の最先端をいく街でした。その後、様々な変転を経験しましたが、現在は大衆演芸場やスマートボール場、囲碁将棋センターや串かつ屋が並ぶレトロな雰囲気漂う街になっています。

DANCE BOXは2002年10月に劇場をオープンして以来、毎年3月に「コンテンポラリーダンスin新世界」（初年度はコンテンポラリーダンスツアー in 新世界）を開催しています。このプロジェクトは街中の空間を使って、ダンスを中心に現代美術や音楽等、様々なアートが交錯する内容で、地元の商店街の協力もあって実現しています。普段、劇場に来ない、或いは来ることができない人にダンスを観る機会を提供すると共に、地域外の人には新世界の街の魅力を体験してもらう機会になっています。このプロジェクトは今年で、4回目を迎えますが、年々地元との共同関係も深まってきて、今回はお蕎麦屋さんや銭湯などお店のなかで踊るプログラムも含まれています。このプロジェクトは劇場のある地域を新世界という〈点〉でとらえたものですが、大阪、或いは関西という〈面〉でとらえた活動も展開しています。

昨年3月には、大阪市の南部に広がる泉北地区（堺市、和泉市）を舞台に「泉北アートプロジェクト」を実施しました。この事業は一昨年、大阪府からの依頼で実施した「まちづくりと表現活動に関わる調査 ～公共空間等を活用した表現活動のあり方について～」を受けたもので、大阪府下の遊休空間8ヶ所（河川敷公園、駅前広場、鉄道高架下など）を調査するとともに、アーティストに対しては既存の空間（劇場、美術館など）以外で作品発表をしたいかという意識調査をしました。その結果、ほとんどのアーティストが興味をもっていることがわかりました。私たちは調査した8ヶ所



「泉北アートプロジェクト」北村成美 photo: 伊東かおり

のなかから1960年代後半に開発されたニュータウン、泉北地区を選びました。高層マンションが林立し、広い道路が幾何学的な弧を描くこの地域は、新世界と比べると表情の薄い街に感じましたが、反対にアートでこの街がどのように変容するか興味がわきました。この事業は内閣官房都市再生本部の「全国都市再生モデル調査事業」に選ばれ実施することができましたが、実際に会場として使用した場所は、泉北高速鉄道の車両と駅、内田町のヒツジのいる公園、和泉市立久保惣美術館。プラットホームの空いている広告スペースや公園を使った現代美術の展示は日常の風景に変化をもたらし、街にやすらぎやゆとりを生み出しました。例えば荒蕁綾子の『COLORFUL SHEEP』は、ヒツジのいる公園のある内田町の土手に、町民ボランティアと協力してヒツジ型の花壇を設置。川の清掃や草刈を通じて、地域住民とコミュニケーションとりながら制作したこの作品は、白い花の咲く花壇をつくったという結果だけが作品ではなく、過程そのものがアートであるという考え方に基づいています。この花壇は住民によって現在でも季節ごとに様々な花が植えられていて、ヒツジとともにこの町の名物になりました。ダンスのほうは、車両内で北村成美&しげメイツが踊ったり、美術館のなかをエメズキが巡回しながら踊ったり、ヒツジの公園で山下残が自らヒツジになって踊ったりしました。日常空間のなかに突然、ダンスが出現することで、そこが祝祭空間に変貌するおもしろさを、地域のひとこのプロジェクトのために各地から来場した人たちが共に楽しめたと思います。また、このプロジェクトはアートNPOであるDANCE BOXと大阪府、企業、教育機関、地元住民が協働することで、アートと街を繋げることができたよい経験になりました。この時、ワークショップをおこなった小学校の生徒が今年Art Theater dBに「劇場体験ツアー」にやってきました。ダンスの公演を鑑賞したあと、照明や音響、舞台監督の仕事勉強したり、最後にはみんなで舞台上がって、踊りました。「こんなに汗をかいたん、生まれて初めてや!」「メチャ、気持ちよかったわ!」そんな感想を聞いていると、ダンスのもつ力をあらためて感じることにになりました。この子供たちのなかから、将来のアーティストや観客が育つことを願ってやみません。

今の日本の社会にとってダンスは必要か

かつて舞踏の始祖、土方巽は「肉体は危機にたっている」と言いました。そこには近代のなかで失われていく、風土に規定される独自の身体喪失に対する危機感がありました。現在は〈肉体〉とい

う言葉はあまり使わなくなり、〈身体〉或いは〈からだ〉という言葉を使う機会が増えています。その微妙な言葉のニュアンスの違いは、ここでは置くとして、現在〈身体〉はさらに複雑なシステムのなかで、喘いでいるように思えます。

ストーカーや引きこもり、ネット上での集団自殺などの現象をみていると、生身の身体を社会から隠したいという思いを感じます。現代人はふたつの身体を生きているのではないのでしょうか。ひとつは生身の身体。もうひとつはネット上で成立する意識としての身体。ネット上の身体は文字情報、画像、で構成されますから、視覚が重点的に活用されます。そこでは男が女になることも、年齢をごまかすこともでき、思い通りの虚像としての身体をつくりあげることができます。このふたつの身体は当然のことながら、まったく異なるものですが、互いに侵略しはじめるとリアルな身体は悲鳴を上げます。IT社会が発達すればするほど、意識としての身体が増幅していきます。私たちはコンピューターのない社会に戻ることは、もうできなくなっていますから、このふたつの身体をバランスよく生きることが大切になってきます。そこでダンスのもつ力が有効になってきます。

ダンスには身体で思考することで開かれていく様々な感覚があります。ダンスのワークショップでは、自分の身体を見つめることで痛み、安らぎ、爽快感、恍惚感を感じたり、或いは他者の身体と関わることで、いたわりや愛おしさを感じることがあります。身体感覚をみがくことで、他者とのコミュニケーションを豊かにすることは、現代社会が抱える様々な問題の解決に必要なことと考えます。

新世界アーツパーク未来計画について

10年計画で2002年10月にスタートした「新世界アーツパーク事業」ですが、昨年5月に担当部署である大阪市ゆとりとみどりの振興局文化振興課から、フェスティバルゲートの運営管理に関する先行きが不安定な情勢で、この場での継続の可能性を探るとともに、新たな移転場所での事業展開を考えたい、との投げかけがありました。私たちはあまりのことに呆然としましたが、この事態を消極的にとらえるのではなく、アートNPOと行政、地域社会の問題としてとらえていこうと考え、一般市民も巻き込んでシンポジウムを開催することにしました。第1回目は創造都市やアーツマネジメントの研究者をゲストに迎え、4つのNPOが地域のなかで取り組んできたことの事例報告と、ゲストからの海外の創造都市の事例報告等を参照しながら、社会における新世界アーツパーク事業の意義を検証しました。第2回目は4つのNPOで未来のフェスティバルゲートをシミュレーションした再生案「新世界ヒルズ(仮)」を発表。このなかで、フェスティバルゲートを商業施設ではなく、アートを軸にしたコミュニティ、パブリック、ビジネスの交錯する市民参加型モールとして提案しました。ゲストからは経済的な側面から今後、どう進めていけばよいかという意見をいただきました。第3回目は地元商店街の人たちもパネラーとして参加し、私たちの事業に関する意見をいただくとともに、今後、共同できることを探りました。地域といってもひとつではなく、政治的、経済的な理由で難しい問題もあることがわかりましたが、しがらみのないアートこそが地域をつなぎ、活性化させる力があるという確信をもちました。その後

も、地域に根ざした拠点事業、公的文化政策、都市機能としての芸術文化、といった視点からシンポジウム、研究会を重ね、フェスティバルゲートでの活動の継続をめざしています。

今後の展望について

フェスティバルゲートでDANCE BOXを含む4つのNPOが活動を継続できるかどうかは、まだまだ不透明です。現時点では2007年の7月までは、継続できそうな様相ですが、その後のことも含めてねばりよく大阪市と話し合っていると思っています。このような状況ですが、活動そのものは年々広がっています。2006年度に5回目になる「Asia Contemporary Dance Festival」を開催しますが、今回からはアーティスト・イン・レジデンスを実施し、地元の人々が作品制作に関われる機会をつくる予定です。昨年もオランダのアーティストが1ヶ月間、大阪に滞在し、新世界のおじいちゃんおばあちゃんと作品をつくったのですが、このプロジェクトを通じて一気に地元との交流が深まりました。今でも時折、その時出演したおじいちゃんが事務所に遊びに来たり、地域の老人憩いの家で出前ダンスをする計画も進んでいます。

また今年にはDANCE BOX設立10周年にあたり、これを機会にアーカイブ事業を充実したいと思っています。年間、作品数でいうと80から100作品上演していますので、10年間の映像及び写真の記録や印刷物も膨大な量になっています。これらの資料をコンテンポラリーダンスに力を入れている地方の劇場やJapan Contemporary Dance Networkと共有できるシステムで整理し、相互に活用できる方法を考えていきたいと思っています。将来的には海外のダンスビデオのライブラリーともネットワークを組めれば、世界の様々なダンスを紹介できると思います。

新世界アーツパーク未来計画実行委員会としては、6～8月に「ビッグ盆!」を開催します。このプロジェクトはシンポジウムを受けて、実際に地域の人と協力関係を構築しながら、企画の軸に昔の盆踊りの復興と、コンテンポラリー盆おどりの制作を置いて実行する予定です。その他にも地域の人から8ミリフィルム（昭和20～50年に撮影されたもの）を収集し、屋外空間や新世界に隣接する日本橋筋電気屋街の店頭モニターを使って公開するプロジェクトも予定しています。

DANCE BOXは今後も、コンテンポラリーダンスの可能性を探りながら、アーティストにも、観客にも、地域の人にも愛される劇場をめざし、多様な価値観が混在する現代社会に、新しい文化的価値観、新しい公共性を構築することを目標に、活動を展開していきたいと考えています。



photo: Peggy Kaplan

大谷 煥 (おおたに-いく)

NPO法人DANCE BOX Executive Director。大阪生まれ。1991年TORII HALLプロデューサー就任。1995年より舞踏を再考し、関西に舞踏の新しい現場を作るべく「OSAKA DANCE EXPERIENCE」をプロデュース。翌年「DANCE BOX」を立ち上げ、ジャンルを超えたコンテンポラリーダンスの公演・ワークショップを年間約30本企画制作する。2002年DANCE BOXをNPO法人化。大阪・新世界フェスティバルゲート内に「Arts Theater dB」を開設し、アーティストの育成と地域社会とアートの新しい環境づくりを注ぐ。Performing Arts Messe in Osaka運営・企画委員。近畿大学国際人文科学研究所講師。
<http://www.ab-dancebox.org/>

我が闘争 ～うずめ劇場イン北九州

ペーター・ゲスナー

(1) 演劇をはじめるとなったきっかけと東ドイツでの仕事

西ドイツとの国境で過ごした兵役時代に触れなくてはならないと思う。1982年、私は20才だった。東ドイツの軍隊でのまったく無意味な、明らかな時間の浪費に、私は完全に欲求不満になっていた。自分を毫微させないためにも、やむにやまれぬ自己表現の必要に迫られていた。

兵役から解放され、ふるさとのライブツィヒで、ハイナー・ミュラーの作品を上演していた劇団のメンバーとなった。23歳の時だった。その後ベルリン・ロストックの「エルンスト・ブッシュ」俳優学校に所属して演技を学び、さらにライブツィヒ大学で演劇学修士号を取得した。ドイツではハレの市立ターリア劇場で働き、なかでも「テキスト・イン・ターリア」という特別企画を担当していた。その企画は、観客に大変人気が出て、私の演出家としての仕事の始まりとなった。そして1993年、私は日本へやってきたのだった・・・演劇の旅人として。

(2) 北九州で劇団をはじめたきっかけ

ドイツには、演劇の専門家が働く場として、市立劇場があった。しかし、たどりついた100万都市北九州には、今だって演出家や俳優を抱える劇場はない。演劇を仕事として続けて行くなれば、自分自身の劇団を作るしか手はなかった。まず、地元劇団の芝居を見て、これはと思う才能のある役者に一緒に働かないかと声をかけていった。異邦人であることから、実は拒絶されることが多かったが、時間を経てすこしずつ、自分の劇団をなんとか展開することができるようになった。

(3) 日本の地方都市において演劇作品を作ることの意義と困難

地方都市で演劇作品を作り出すということは、フルタイムの仕事だ。そもそも、舞台芸術は太古よりあらゆる地域社会に属していた芸術だと、私は考えている。九州で生まれた演劇の伝統を探しているうちに、ある神話にたどりついた。演劇という芸術の力を発揮したあのよく知られた女神は、九州に起源を発していたのだった。天鈿女命は、その特異な生のスタイルで、日本社会全体を救ったと言っていたらう。今日私たちが演劇集団として存在するにあたっては、この演劇の始原的な存在に、劇団のコンセプトも求めることとした。日本の九州で立ち上げた劇団に、そうして名を与えたのである。

私は、人々の生活の様々な異なる視点を舞台の上で見せたいと考えている。違った生き方、深刻な問題を様々な方法で見せ、様々な人間を演じていく。日々の生活の中で人は、自分とは異なる視点、自分とは異なる生、そうしたものをたやすく忘れていくものだ。

私たち演劇人のやり方は、テレビや映画のような一方通行なものではない。私たちはまさに地域社会の中に生きて、そこから演劇を

立ち上げていく。そこで、私たちは相互に関わり合っている。私自身も北九州という地域社会の中で、ドイツから伴った妻や娘と住み暮らしてきた。私たちの表現は地域共同体にとって、何かしらリアルな経験と可能性を持っているはずだ。

こうした仕事を続けていくのに特段の困難は何かと問われれば、満足できないことばかりだ、と言わざるを得ない。ただ問題の中心は、私の劇団のコンセプトそのものにあるのかもしれない。私たちは、北九州という地域で生まれ育ち、北九州で認められてきた集団だ。いつも独特で特殊な作品を上演してきたので、お客さんにとってもどんな芝居なのか、形容するのはなかなか容易ではなかっただろう。私たちの作品と活動には、いつも「危険な」自由があって、普通のやりかたからすればその「外側」にある独特の場所だった。私たちの普通とは言えない作品と方法は、不思議と地域のお医者や肉屋さん、美容室や工務店さん、牧師さんに聖歌隊の女性たち、大学教授、学生等々実に様々な市民を引きつけたが、彼らは芝居に喜んでやってきてくれるだけではなく、劇団そのものも熱心に支援してくれた。

しかし、自治体の、ここでは北九州市の文化行政から信頼と尊敬を勝ち得るといことは、それから比べると遙かに困難なことだった。それでもなんとか、劇団創設以来6年間熱心に働きかけ、ようやく私たちは北九州市から稽古場のサポートを4年間にわたり得ることができた。この自由に使える稽古場がなければ、特にこしばらくの作品創造は達成することができなかつたであろう。

おそらく、地域の劇団にとって最も重要な問題は、役者という職能に関連した仕事を得る機会が地方ではあまりにも限られているということではないか。私は、この10年でたくさんの役者を北九州で育ててきた。その多くは、鈴木忠志のSPACのように、役者として働くことができる環境を目指して劇団を離れていった。あるいは、収入を得ることが難しいこの状況にもはや持ちこたえられないと、劇団を去っていった。継続的な稽古と収入を得るための普通の仕事の両方を成立させることは、北九州では至難のことと観念せざるをえなかつた。こうして、私たちは常に役者不足に苛まれることとなった。

(4) 日本の舞台芸術を支える環境の課題

おそらくうずめ劇場にとって、もっとも困った問題は、2003年に開場した北九州芸術劇場と全く関係をもつことができていないとい

うことにつきるだろう。私には、これはとても異様なことに思える。しかし、この点には解決を見出すことができないと諦めるしかないようだ。北九州芸術劇場は、地域の演劇人との間に、プラットフォームを創出していないと私は思う。これは非常に重要な問題だ。芸術劇場で責任ある仕事に就いているプロデューサー達と、私のような地域の演劇人が出会って、地域演劇をいかに支え創出していくのか、そうしたことを共通に議論できる足場がここには欠落している。互いを信頼し合い「共に働こう」という雰囲気にあふれた環境を醸成していく責任が、地域の拠点となる芸術劇場には求められるのではないだろうか。しかしながら今に至るまで、その目標は、残念ながらもまったく失敗していると言わねばならない。むしろ、障壁が長い間に築かれ、私たちの劇団は「アウトサイダーの役割」へと追い込まれていった。アウトサイダーとして生き延び、活動を継続することは、現状では至難のことだ。

こうした状況を変えていくことに、今の私は悲観的である。芸術劇場サイドには、新しい方向へ向かって進んでいくのだという明確な意志がなくてはならないし、また彼らに演劇人を芸術の職能的専門家として迎え入れる準備がなくてはならない。もしプロデューサーの考えが、経済的リアリズムにしばられ、いつも戦略的な芸術的思考より優位にあるなら、たとえこの芸術劇場を新しい方向性へと踏み出していく場として活用しようとしても、また経営上の目的と芸術的な成果を両立させようとしても、一緒にやっていくのは難しいだろう。そのような場合には、創造集団としての劇団は、常に何かをお願いする立場でしかなく、芸術家として尊敬を得るどころか対等なパートナーにすらなれない。おそらく芸術劇場は、それ自身、芸術的戦略ののっとなって進んでいると認識しているのだと思う。しかし、少なくともそれは北九州で最も尊敬されているひとつの劇団に対してだけであって、そうこうするうちに窒息してしまう劇団も出てくるだろう。私たちがその例外ではない。

日本では、いや日本だけではないが、公共的資金というのは常に限られているものだ。しかし、演劇人としては、自分自身の声を上げて演劇という仕事が生社会においていかに重要か声高らかに示すことは非常に重要だと思う。人々の持つ不信や無理解と戦い、人間同士の健全な関係を持つことがだんだん不可能となっているこの社会と向き合っていく行かなくてはならない。演劇は、人々をひとつにする芸術だ。一方演劇は、関係性の困難そのものについての芸術である。演劇は祭りから生まれ、先に書いたように、日本の古い伝



2005年4月「ねずみ狩り」(ペーター・トゥリーニ作)愛知県芸術劇場小ホール公演より



2006年2月「我が闘争」(ジョージ・タボリ作)北九州市スミックスホールESTA公演より

続に始まるものだ。そのことに自信を持って、私たちは演劇人として、地域社会に受容されるための戦いを始めなくてはならない。なぜなら私たちは、この社会にとって有益なのだから。

(5) 劇団に対する通年支援の重要性について

私たちの劇団の活動が地域共同体で、もっと認知され受け入れられ根付くことができるならば、セゾン文化財団から得たような経済的支援を私たちは、地域からも得ることができるだろう。うずめ劇場は、このセゾンの支援無しには、生き延びることができなかったかもしれない。3年間、新たな仕事を試みる機会を与えられたと感謝している。私たちは、この支援期間に、ひとつの劇団が地方都市で地域に根付きながらどのように仕事としての演劇を継続していくことができるか、そのことをひたすら考え続けていた。演劇が必要だ、と信じているから、演劇をやってきたのだ。もし、将来、社会にとって劇団の必要性についての考え方に変化が生じることがあるなら、私たちの劇団としての仕事は、地域演劇の創造に関して検討されるべき良いモデルとなるだろうと思う。通年の活動支援が、私たちにこうした試行を重ねる、優れたチャンスを与えてくれた。

(6) 今後の展望

もちろん私たちは、やらねばならないと感じる仕事を、そして日本にいるからこそやりたいと思う仕事を続けていくつもりである。それは、日本社会の現状に向かう明確な姿勢を持った上演になるはずだ。現在活躍する日本人の劇作家と組む仕事を始めたいし、旅公演などで培った全国各地の演劇人たちと共同する仕事もさらに続けていきたい。うずめ劇場にとっての生みの親である北九州市では、より多くの人や機関にもまだまだ手を伸ばしていきたい。そして、様々な異文化摩擦を経てうずめ劇場が培った、独自の日独演劇スタイルを紹介するために、ドイツ公演にも出かけるつもりだ。そこから、ドイツの劇場のレパートリーとなるような作品を生み出していきたいと考えている。

(原文:英語/翻訳:五島朋子)



ペーター・ゲスナー
(Peter Goessner)

1962年、旧東ドイツライプチヒ生まれ。国立ベルリン俳優学校エルンスト・ブッシュで学び、ハレのターリア劇場で4年間演出、俳優、助監督として活躍。ライプツィヒ大学で演劇学修士取得。1993年より北九州市在住。1995年北九州で「うずめ劇場」設立。翌年旗揚。1998年より北九州演劇祭実行委員会から委嘱を受け、演劇アカデミーの講師を務める。2000年9月(財)舞台芸術財団主催の第一回利賀演出家コンクールで最優秀演出家賞受賞。2001年12月、北九州市市民文化奨励賞受賞。2004年より桐朋学園短期大学演劇専攻科専任講師。NHK教育TV芸術劇場をはじめ、TV、ラジオでのコメンテーターとしても活躍。全国各地でワークショップも多数行っている。

<http://www.5d.biglobe.ne.jp/~uzume/>

ダンスとメディア —その関係性と必要性

飯名尚人

我々 Dance and Media Japan (以下DMJ) がはじめて独自企画を立ち上げたのは、2003年である。ドイツ/カールスルーエにあるメディアアートの複合施設ZKMからクリスティアン・ツィーグラール氏を招き、レクチャーとワークショップを開催した。彼は、ウィリアム・フォーサイスの振付指導用CD-ROMをデザインしたアーティストである。ZKMにはダンス部門はないが、彼は精力的にダンスとメディアアートの融合に取り組んでいる。それ以来、パフォーマンス制作、ワークショップ、ビデオダンス上映など、決して規模は大きくないが国際的なコネクションの中で継続してきた。

DMJの組織設立のコンセプトは、身軽で実行力のある運営だ。アイデアが生まれたらまず実際にやってみるというスタイルのため、失敗も多いし資金集めも難しいが、逆に短期間で反応や結果を得ることができる。組織としてアートに対する新しい考え方を常にアップデートすることが可能だ。こうしたローコストでトライアル重視の運営方法は、3年間で各国に広いパイプが繋がった。過去に、パリ、ロンドンに一時的な支部を置き、現地スタッフが動向をリサーチした。現在では、ソウル支部が様々な情報を東京に送っている。また、今後はベルリンとオーストラリアのどこか一都市にスタッフを配置し、その都市に起こるムーブメントのリサーチをしていくつもりだ。人々がリンクし合って「メディア」を作っていくため、各都市の動向は非常に重要な情報となる。

ダンスとメディアの次の段階

「メディア」という言葉は非常に複雑な言葉だ。「媒介」という意味でとらえれば、必ずしも「デジタル」や「コンピューター」だけを意味せず、DMJでもその意味はなるべく広くとらえている。しかし「デジタル・メディア」「コンピューター・アート」を意味する場合も決して少なくない。「メディアアート」は「ニューメディア」とも言われ、テクノロジーとアートの融合が目指され、芸術分野においてこれまでにない「新しさ」が期待されているジャンルでもある。現在では世界各国でメディアアートの研究組織や教育機関、美術館が設立されている。メディアアートが教育機関に広がったことで、芸術に数学、建築学、経済学、電子工学、医学などへの興味に戻ってきた。ダンスとメディアが融合する可能性はこうした背景から容易に予想できる。

ダンスとメディアのコラボレーションのスタイルには「ビデオ系」「インスタレーション系」「インタラクティブ系」「プロセス系」というタイプがある。もちろん、それだけではないし、それぞれがミックスされているものもあるだろう。

「ビデオ系」は映像を使ったもので、ダンスシーンの中にビデオ映像が登場する。「インスタレーション系」は、舞台美術にメディア



Figure 8 Race by Maren Strack & post theater/NY/
Berlin/Tokyo



TURNED by Christian Ziegler

アートを取り入れたもの。「インタラクティブ系」はダンサーの動きをその場でセンシングしたり、モーションキャプチャーを使った、より科学的に創作される。「プロセス系」はGUI（グラフィカル・ユーザー・インターフェースの略。マウスなどを使用しながらモニタ画面の図形やアイコンを操作・稼働するシステム）化される前の生の状態のプログラミングのようなもので、振付をシステム化したり、グループワークのプロセスを楽しむものである。その仕組みそのものを作品として発表する場合も多い。

「インタラクティブ系」の一例としては、ダンサーの立ち位置を解析、数値化し、照明、映像、音が変化するというものが多くみられる。こうした作品のダンスの多くはインプロビゼーションになり、かなり強度なダンス力が必要になる。これまでは練習を重ねて、ダンス、照明、映像、音のタイミングをあわせて来たが、ダンサーの動きや体温などをセンサーで数値化することで、その場の即興性が主導権を握り、その場で作品が作られていく。作り手にとっては、スリリングでクリエイティブな作業だ。さらに仕組みさえ劇場に持ち込めば、ローコストにあらゆる場所で可変的なダンス作品が生成される。ところが観客にとっては「そんなことはどうだっていい」場合が多い。観客が観たいのは「仕組み」ではなく「物語（振付や何らかのメッセージ）」だからだ。なんらかの「感動」をしたいし、ダイナミックで、刺激的な体験をしたい。メディアを取り入れたダンス作品は、手軽さ、ローコストというメリットの反面、作品そのものが小型化している傾向も無視できない。舞台上で繰り広げられる物語や振付の面白さ、ダイナミックな演出、作家の世界観に没頭できる作品作りが目指される時期にきている。

新しい概念への取り組み

ダンサーや振付家がデジタルの仕組みに強く惹かれ、作品がコンセプトualになりすぎることも多々ある。こうした作品に対する嫌悪感をあらわにし、アンチ・メディアの立場を取る人も多い。ダンスそのものがメディアである、という意見はもちろん正しいが、DMJではあえて「デジタル」「コンピューター」と「ダンス」の概念共有の可能性を開拓して行きたいと考えている。

そうした可能性を引き出すための策は、メディアアーティストにダンスをさせることでも、振付家やダンサーにデジタル技術を習得してもらうことでもない。ドラマトゥルクの役割を積極的に取り入れることだ。それは「ヤスリ」のようなもので、荒削りで角の固い部分を美しく仕上げる助けをするツール、とも言える。振付家がドラマトゥルクの役割を担うことも可能であるし、演出家がそれを兼ね

ることも可能だろう。

ダンスにおけるドラマトゥルクは、ダンスが「ただの運動」にならないための世界観の提案だ。メディアアートにおけるドラマトゥルクは、「技術の発表会」にならないための世界観の創造であろう。舞台美術の一部にうまくメディアアートを使う、ということだけでは、あまり意味がない。確かに見栄えはわかるが、やっていることはこれまでと変わりが無い。メディアという新しい概念は、急速に日常化したためにゆっくり考える余裕がなかった。メディアやデジタル、という新しい概念と仕組みを今一度再考し、これまでダンスが築いてきた概念や仕組みと比較研究し、どのようにフィットするか「具体的に作品の中で」提示していく必要がある。

お互いの専門性をより強化する

メディアアートは鑑賞者に鑑賞する時間を委ねる見せ方が主流だが、ダンスや演劇のような舞台芸術はタイムベースな（時間軸を持った）見せ方となる。本来見せ方の違う2つを共存させるのだから、なかなか難しい作業となる。

より効果的な融合を目指すためには、なにしろ実験と開発が不可欠だが、そのための環境の整備も必要だ。メディア制作に必要な機材と十分にダンスや振付ができる広さを持ったワンルームスタジオは、環境として望ましい。現在インターネット環境がスタジオにないのは、各国の研究機関で進んでいるアート・データバンクやデジタルアーカイブを利用した作品作りから遅れを取ることになるだろう。こうしたスタジオは、一部の研究機関を除いて、まだ世界各国でも広まっていない。メディアアートとダンスのそれぞれの専門性をより高める作業ができる環境がそろそろ導入されてもよいはずだ。

ビデオダンス

DMJでは過去3年にわたって、ダンスビデオに関する企画を持っている。今年からは「国際ダンス映像祭」と名前を変え、独自のルートで作品を集めている。

ダンスに関する映像にもいろいろあり、ダンス作品の中に映像使う「舞台作品内の映像」、「記録としてのダンス映像」、「映画的手法で制作されたダンス映像」という種類がある。

「記録としてのダンス映像」は、舞台記録のこと。デジタル編集やデジタルビデオカメラの民生機化によって、誰でも簡単に映像が制作できるし、振付家のインタビューも収録できる。これによって、劇場に行かなくてもヴァーチャルではあるがダンスを楽しむことができ、インディペンデントなダンス公演にも多く触れることができる。WEBに載せて、プロモーションとして利用するカンパニーも多くなった。こうした基盤的な部分でも、ダンスの中でメディアツールは利用されている。

「映画的手法で制作されたダンス映像」は「ビデオダンス」と言われ、現在各国に20ほどの専門組織がある。内容は様々だが、目的は「ダンスを映像として楽しむ」というジャンルで、ローザス、ララ

ラヒューマンステップス、ピナ・バウシュのビデオダンス作品はご存知かと思う。現在はさほど著名でないカンパニーも非常に創造的な作品を発表しはじめている。DMJで上映する作品群はこうした大物ではない「ビデオダンス」を中心に構成されている。単純に予算がないので、大物ダンサーの作品は上映権が支払えないためだが、オーストラリア、カナダ、フランス、イスラエル、イギリス、ドイツ、中国、インドネシア、ウルグアイなどの各国で非常にクオリティーの高いダンス映像が制作されている。各国それぞれに特徴があり非常に面白い。ビデオダンスに重要なのは「映像の質」と「ダンスの質」のバランスである。映像機材の民生化によって、爆発的な拡張という利点を持つ反面、全体的な技術の低下が生じる。さらに、映画の演技と演劇の演技が異なるように、舞台用ダンスと映像用ダンスという使い分けも重要なポイントになる。

日本のビデオダンスの特徴は、グラフィックデザインを多く取り入れていることである。各国のビデオダンスと比較すると、ビデオアートの手法が多い。今後は、映画的手法の作品が増えると面白いと思う。残念ながら日本のビデオダンスは、アーティストの「自腹製作」がほとんどであり、機材や編集機、撮影のためのスタジオやセットに予算がかけられず、結果的にグラフィックデザインや自主映画的手法で独自性を出すしかないのが現状である。特に撮影用カメラは小型民生機である場合が多く、上質なレンズが生み出す映像美を追求するまでには至らないのは残念である。映像機材や製作環境への理解と支援が待たれる。

こうしたダンスビデオ作品の上映方法は改善する必要がある。一時的にギャラリーやスペースをレンタルして、短期間のイベントとして上映会を行うのが主流で、ダンスの上演方法と同じスタイルだ。各国ともそれは同じである。まだまだ観客も少ない採算があわないから、仕方がない。しかし、映画館スタイルで繰り返し中期間の上映を継続することは、確実にビデオダンスの拡張に繋がるし、ダンスの認知度拡張にも繋がる。公演チラシやプロモーションビデオの展示なども広告的に行うことで情報がリンクする。劇場が小さな映画館を常設し、映像部門を設立することは様々な用途に利用できる。

最近ではオーガナイズする財団や法人が増え、作品のマネジメントも進んできた。これは映画的な配給の可能性を意味している。ビデオダンスをもっと「映像業界」のマーケットに乗せる必要が生まれている。

ワークショップの在り方

DMJ設立以来「メディア・パフォーマンス・ワークショップ」を定期的に開催している。我々の「ワークショップ」の定義は、「ジェットコースター方式」で、ジェットコースターのように猛烈なスピードでいろいろな危険にさらされることを楽しむ、というスタイルだ。ジェットコースターはなぜ速いのか、本当に安全なのか、など細かいことは抜きにして、ひとまず乗ってみる、ということだ。メディアを利用し、何でも良いから作品を作って発表してみる、という流れで行われてきた。参加者を「頭でっかち」にさせないための方法である。「例えばこういうことが実現できるのか？」という自由な発想を提案し合い、実現に向けて四苦八苦する。こうして出来上がっ



dance and media2005/amplified by Joseph Hyde & Giga Hizume

た参加者の作品は、短期間での制作なので完成度は低いですが、作り手の葛藤が見られ非常に面白い。驚くほど独創的なものもあり感心する。グループワークで進行するため、グループ内のディスカッションは重要な作業となる。

このスタイルのワークショップを継続しつつ、別のスタイルのワークショップも実施している。「MEDIA FARM」という講習会は、名前の通り「メディア農場」である。「生まれ

たら育てる」ということを目指し、少人数制で、参加者が一人でも開催する。基礎コースは、アーティスト的な内容の指導はせず、技術習得に重きを置いている。この手の講習会で、指導者が芸術性における善し悪しを参加者に提示することは、参加者を去勢することになり、徒弟制度だけが残留する。そのような窮屈な環境を作らないために、はじめに参加者が習得したい要望をヒアリングし、その目的に合ったプランで講習会を進めている。開始当初は「MAX/MSP」コースだけであったが、現在は「舞台芸術における映像制作」コースも実施し、能、日本舞踊の関係者も参加している。

今後はカリキュラムの中に「ダンスクラス」も開催する意向だ。先述した通り、メディアに興味が行き過ぎて、ダンスを忘れてしまう傾向がDMJにも生まれてしまったからだ。メディアアートとダンス、それぞれの高い専門性を出し合って、今後の活動を進めて行きたい。



飯名尚人(いいな・なおと)

映画史、映画理論、映像記号学を学び、大学卒業後、映像制作会社に勤務(教育ビデオのディレクター、エディター)。その後、上智大学CALL教材開発室ディレクターとして学生に映像編集、デザイン、ネットワークなどを教える。2002年9月Dance and Media Japan設立。以降、デジタル・メディアと舞台芸術のコラボレーションをコンセプトに、様々なワークショップ、パフォーマンスを展開。日本国内のメディアパフォーマンスを海外に紹介するプレゼンテーションや、海外情報のリサーチなどに力を入れている。

2005年「ポストシアター/東京」を立ち上げ、演劇、ダンス、メディアアートのコラボレーションを作品として具体的に提示する作業に取り組んでいる。

<http://www.dance-media.com>

viewpoint

セゾン文化財団ニュースレター第34号

2006年3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

〒104-0061 東京都中央区銀座1-16-1 東貨ビル8F

Tel.03-3535-5566 Fax.03-3535-5565

<http://www.saison.or.jp> foundation@saison.or.jp