

view point

セゾン文化財団ニュースレター No.

37

財団法人セゾン文化財団
THE SAISON FOUNDATION

10 December 2006

◆目次

- リサーチ&ディベロップメント—プレイライツ・センターについて…………… ①
ポリリー・カール
- 「・・・」には気をつけて—ミネアポリスの「プレイラボ」に参加して…………… ⑤
interview: 本谷有希子さん
- ムネモシュネの贈り物—「記憶」をめぐる物語…………… ⑧
ユディ・アーマド・タジュディン

article—①

リサーチ&ディベロップメント —プレイライツ・センターについて

ポリリー・カール

セゾン文化財団の本年度の共催事業(セゾンシアタープログラム)として開催された「日米現代劇作家・戯曲交流プロジェクト」について、アメリカ側の主催者のひとつであるプレイライツ・センターの芸術監督、ポリリー・カール博士に寄稿していただいた。(編集部)

芸術の創造は、個人の心や身体から出現するもの、非凡な才能の結果だと考えられています。しかし、芸術の創造そのものは、真空状態の中でいきなり起こるわけではありません。大抵の場合、試行錯誤や練習と発見が繰り返される中で起こります。さらに、芸術は時間をかけて創られるものです。とはいえ、そこにかけられる時間はごく僅かなようです。われわれアメリカの文化では、プロセスよりも成果が重んじられるからです。時間やお金をつぎ込む前にまず結果を知りたい、そんな文化です。これに対して、過去35年間にわたってプレイライツ・センターの努力目標となっているのは、リサーチとディベロップメント(R&D)、すなわち研究と開発に時間をかけることが演劇というジャンルの芸術的な必然であり、R&Dへの投資が演劇の開発・育成に大きな影響を与えることを証明することです。

プレイライツ・センターでは、新しい戯曲を育み、アイデアを実行に移し、実験的なフォルムを試せる環境づくりに力を入れています。そうすることが演劇の創作過程にとって大きな影響を及ぼすと考えているからです。つまり、公演のプロデュース以外、演劇に関するすべてのことを行っています。劇作家には作品を書くための資金を提供しています。また、最高の俳優と演出家、ドラマトゥルグ、舞台美術家が共に実験し、試行し、リスクを冒し、磨き合える世界的なラボも用意しています。ラボで費やされた多くの時間が、やがてアメリカ国内外で大成功を収める作品につながればというのが私たちの願いです。その一方で、失敗することもあるという現

実も受け容れています。ある作品に対してリスクを冒したにもかかわらず、それが上演までに至らない場合もあります。しかしそこに費やされたプロセスの一部が、未来の大傑作の種子となる可能性もあります。

プレイライツ・センターは、登録メンバーとなっている650以上の劇作家のための情報交換の場として機能しており、ネットワークを拡げたり、演劇界におけるチャンスを見つけたりする本拠地の役割を果たしています。世界的なレベルにある私たちの〈ルース・イーストン劇作ラボ〉では、毎年50本から75本程度の戯曲が培養液に浸けられます。劇場に通じる扉が閉ざされ、スタッフがマッド・サイエンティストの如く仕事に取りかかり、やがて10時間から30時間後、何杯ものコーヒーと、何人かのプライドが傷つけられるディスカッションと評価の過程を経て、ひとつの戯曲が少人数の観客に披露されます。こうして行われる戯曲のリーディング(朗読会)は、引き続き行われるさまざまなプロセスの出発点になる場合もあれば、ひょっとすると舞台化の可能性を吟味しているいくつかの劇場を確保するための最終段階である場合もあります。

プレイラボ

プレイラボ(劇/劇作家のための実験室)は、プレイライツ・センターが毎年主催する新作戯曲のためのディベロップメント・フェスティバルです。基本的には、私たちが年間を通じて行っている活動を2週間にわたって集中的に行うものです。7名の劇作家を含む100名近い演劇関係者を集め、各々30時間にわたり7つの戯曲を発展させます。そして大勢の観客が詰めかける週末に、一般公開のリーディングを7公演開催します。プレイラボには新しい戯曲を探し求めている芸術監督や文芸担当者を全米から引き寄せる力があります。その結果、プレイラボで紹介された戯曲の約7割半が、同フェスティバルでの開発・育成作業の後、1~2年のうちにアメリカのどこかで正規の公演として舞台化されています。

プレイラボの核となるのは、劇作家こそが創作過程を突き動かす力だという哲学です。これが何故重要かと言えば、アメリカの演劇界は—もしかすると日本も似ているのかも知れませんが—多くの場合、強力な演出家やプロデューサーのビジョンによって左右されてしまうからです。劇作家の視点よりも、どんな作品が売れ筋かという劇場の芸術監督の考えや、演出家の「良質の芸術とは何

か」という判断基準の方が優先されがちです。劇作家は、演劇の基盤となる「物語」を提供する存在です。しかし上述のシステムでは、一旦芝居が上演に向けて走り出すと、劇作家の存在は薄れ、しかも最終的には演出家や芸術監督よりも低い報酬で我慢せざるを得ないのが実情です。プレイラボを通して私たちが主張するのは、戯曲の発展のために行われる作業のすべてが、劇作家のビジョンのもとに行われるべきだという点です。劇作家がテキストに焦点を絞りたいと言えば、演出家もドラマトゥルグもそのように取り組みます。もし劇作家が、俳優たちが実際に動き回るようなリーディングにしたいと望めば、舞台の配置や、ある程度の美術的な要素にも時間を割くようにしています。このフェスティバルでは、スタッフは劇作家とその戯曲のために最善を尽くすという意識で集まっているので、ほとんどの場合、寛大で好意的な空気が流れる環境が生まれます。

プレイライツ・センターで働くようになってから私は9回のプレイラボに携わっていますが、その経験を通して、ラボ、つまり実験室は、科学者たちだけのものではないと悟りました。戯曲がひっくり返され、裏返しにされ、半分に切り裂かれる様子をこれまでに何度も見てきましたが、多くの場合、観客にとって面白い結果になるだけでなく、劇作家本人にとっても極めて満足のゆくものだったりします。必要な器具がすべて揃い、質の高い技術者による連携のとれた実験室であれば、30時間のうちに実に驚くべき変化が見られるのです。

ロスト(&ファウンド)・イン・トランスレーション — 翻訳の過程で失われるもの、発見されるもの

いまから2年以上前、ミネアポリスの財団であるアーツ・ミッドウェストが行っている〈カルチュラル・トレード・ネットワーク〉の担当者である吉田恭子氏がプレイラボを訪問し、その直後に日本のアーティストとの交流を含む共同制作事業の可能性について打診してきました。タイミングとしては絶妙でした。

交流の第一歩はわれわれの訪日から始まりました。東京国際芸術祭に参加し、また日本の演劇人と会うために、吉田恭子とミネアポリスのガスリー・シアターで行われている〈ワールド・ステージ・シリーズ〉のディレクターであるジェームズ・モリソンの両氏と一緒に私も日本を訪問しました。10日間の滞在中に行われた話し合いから、次年度に4名のアメリカ人劇作家を日本に派遣し、かわりに日本人の劇作家2名を渡米させる(うち1名は2006年7月開催のプレイラボに参加)計画が立てられました。幸い、アメリカのメロン財団からの支援と合わせて、日本の劇作をアメリカで紹介する活動に強い関心を持つセゾン文化財団が支援してくれることになったお陰で、プレイライツ・センターとガスリー・シアターでの事業に参加する日本の劇作家の選出作業を昨年のうちに開始することができました。

新しい戯曲を育むために築き上げたシステムに自信があったものの、それを異文化交流の事業で試したことはありませんでした。プレイラボという非常に限定された仕組みの中で、翻訳という複雑な作業に取り組んだことがこれまでなかったのです。

最初に私は4名の日本の劇作家による作品をいくつか受け取り、それぞれの劇作家の略歴と各作品のごく短いシノプシス(あらず



本谷有希子作 *Vengeance Can Wait* (『乱暴と待機』) 一般公開リーディングより
於 プレイライツ・センター(ミネアポリス) photo: Kevin McLaughlin

じ)をもとに選考作業に入りました。本稿で私は科学的な比喩を多用してきましたが、正直なところ、この選考過程には科学的な要素は皆無でした。自分が読んだことのない戯曲を選ぶことに対して実際かなり不安がありました。最終的に私は本谷有希子さんの『乱暴と待機』(当初の英題は *Violence and Standby*) を次の理由で選びました。まず、屋根裏という装置——そして登場人物の一人が、天井の隙間から覗いている状態で物語の多くの部分が進行するという構造——から、私はこの作品に大きな演劇的な可能性を直感しました。観客がどのようにして観るのかという問題を提起させると同時に、上述の装置が物語を重層的なものにし、それを刺激的な形で舞台化できるのではないかと私は考えました。さらに、比較的限定された空間での物語であり、ミステリアスでありながらも英語圏の観客には伝わりにくい隠喩や心情的な要素にほとんど頼っていない点(この点について、私の考えが必ずしも正しいわけではなかったとあとになって気付きましたが、当時はそれなりに理にかなったように思えたのです)も、この作品を選んだ理由でした。

吉田さんが日本語の戯曲を英訳する際に、しっくりする翻訳となるよう、アメリカ人の劇作家/ドラマトゥルグの協力を仰ぐよう勧めました。しかし、その「しっくりする」というのがどういうことな

日米現代劇作家・戯曲交流プロジェクトについて

日本の現代戯曲を海外での上演に結びつけるための現代戯曲翻訳と劇作家交流の可能性を数年前から探っていたセゾン文化財団では、本年度より3年間(2006年度から2008年度まで)、米・ミネソタ州ミネアポリスの財団、アーツ・ミッドウェストの〈カルチュラル・トレード・ネットワーク〉との共催事業(セゾンシアタープログラム)として「日米現代劇作家・戯曲交流プロジェクト」を開始。

全米の劇作家サポートの専門機関であるミネアポリスのプレイライツ・センターと提携し、同市のガスリー・シアター、および東京国際芸術祭と協力しながら、毎年1-2名の劇作家を日本から派遣する形で展開してゆく予定。

のかは、われわれ二人とも見当がつかず、実はいまでも議論の余地のある問題点だと私は思います。最初の頃に読んだ英訳原稿に対して私は「日本的」なるものを強く感じました。私からみて「異質」なもの、すなわちアメリカの文化の外にあるもの、あるいは舞台化する際に観客向けの背景説明などの解説が必要な戯曲に感じたのです。アメリカの観客は『乱暴と待機』を、これまでに観たことのない、珍しい作品として楽しむことは出来ても、最終的にはその内容を理解できないのではないかと思いました。翻訳に関する問題点は大小さまざまでした。例えば、番上と奈々瀬の二人の登場人物が初めて出会う、居心地の悪い場面の「それには触れてもいいんですかね?」という台詞に対して、当初私たちが用意した英訳は“can I touch it?”でした。アメリカ人スタッフ全員が、これはセクシャルな内容を暗示させる台詞だと解釈しました。ところがミネアポリスに到着した劇作家に確認したら、「それについてちょっと尋ねたいんだけど」という、当たり障りのない台詞だと判明しました。また、番上が自分の膝を指さす場面について、私たちは彼が膝に怪我を負ったことを知らせようとしているのかと思いましたが、劇作家が意図していたのは、番上の膝が恐怖のため震えているのを強調することでした。最も大きかった問題は、題名の英訳でした。当初考えていた *Violence and Standby* は、英語の表現としてあまりにも奇抜で実験的な響きがあり、それでいて作品の内容を全く伝えないものでした。そうした効果を本来劇作家が日本語でも意図していたのか、それとも翻訳上の問題なのかと悩みました。しかし、戯曲を何度か読んだのち、アメリカ側のドラマトゥルグのアンディ・ブラゲンが *Vengeance Can Wait*¹ という題を提案し、これこそがしっくりする——つまり、劇作家の意図が伝わる——ものだと私たちは直感しました。

この戯曲誰のもの？ 文化的な隔たりについて

劇作家の意図について触れたところで、非常に難しいこの問題について論じたいと思います。私たち全員——この場合アメリカ人スタッフのことですが——は、それまで自分たちが行ってきた作業と英訳の内容に手応えを覚えていました。この戯曲のために、自分たちが実に根気よく最善を尽くしてきたと思っていたのです。しかし、共同制作のプロセスが本格的な段階に入り、複雑化していったのは、東京から劇作家が到着してからでした。

最初のリハーサルの前に、劇作家、そしてアメリカ人の演出家、アメリカ側と日本側それぞれのドラマトゥルグ、劇作家の通訳、戯曲のテキストの翻訳とグループディスカッションの通訳を担当する吉田恭子さんと私で顔合わせをしました。今回の基本的なルールを私はここで次のように説明しました。まず、共同制作のプロセスを劇作家主導で進めること、そしてわれわれのゴールが、開かれたコミュニケーションの場をつくることにあり、日米どちらかの意見

が優先されることなく、双方の意見が組合わさるような結論を出していきたい。その後みんなで話し合っているうちに、この戯曲の場合、席に着いたまま台詞を読み上げたのではその喜劇的な要素が抑制されてしまうため、俳優たちを立たせ、実際に動き回るようなリーディングにすることに決めました。身体的な喜劇には身体性を与えるべきだということで、私たちはこうした演劇を得意とする俳優を雇うことにしました。

最初のリハーサルは3時間に及びました。参加者の簡単な紹介に続いて、俳優たちに読み合わせをしてもらい、作業をほとんど中断させることなく進めました。戯曲の英訳が一般に公開できるレベルからまだ程遠いものだったので、この時の私の仕事は、アメリカ側の翻訳家兼ドラマトゥルグのアンディと一緒に英訳の内容に集中することでした。この最初のリハーサルはうまく行き、ユキコもリーディングの内容に満足し、俳優の質に感銘を受けていたようでした。リハーサルを終えて、みんなで近所のバーに行き、伝統的なアメリカ料理——ハンバーガーにフライドポテト——を一緒に食べました。

その夜、私はいい気分で家に辿り着きました。日米双方が積極的に参加し、手際よくこのプロジェクトが進み出したように感じたからです。それから24時間のうちに事態が急変することを予想もせず。

翌日の午後、リハーサルを再開しました。本番まで時間に余裕がなかったので、演出家のノエル・レイモンドにはこの段階からすぐに俳優たちと取り組んでもらうことにしました。その間、アンディと私は英訳作業を続け、同時にアンディは日本側のドラマトゥルグの長島確さんと共に、戯曲に関する疑問点を劇作家に投げかけてゆくという段取りでした。ところがリハーサルを開始してから10分後、何かとんでもない事態が起きているのがはっきりと感じられました。日本語を解さない私でも、ユキコがカクに「私はここで何をすればいいの？ あの人たちはこの芝居のことを分かっているわ、私だったらこんな風に演出しない。いつになったら発言させてもらえるんですか?」と囁いているのが分かりました。30分後、リハーサルは破綻してしまいました。ここで一旦休憩を入れることにしました。俳優たちは退席し、残った私たちが再度組み立て直そうと試みたのです。その結果、リハーサルを1時間ごとに中断し、ユキコがフィードバックを行ったり質問をしたりする機会を設けることで合意しました。しかし、リハーサル室に充満していた緊張感の原因である肝心な問題——誰の視点が優先されるべきか？ アメリカ側か、それとも日本側か？——は未解決のままでした。この時点で、共同制作はお互いの文化を守る対決に変貌し、その原因がよく分からないまま私もずるずると引きずり込まれてゆくを感じました。それまではとても開かれた、協力的な雰囲気の中で作業が進んでいたにもかかわらず、一瞬にして参加者全員が「アメリカ側」と「日本側」に分裂してしまっただけです。

リハーサル終了後、何が原因でこうなったのか、解決するにはどうしたらよいかについて全員でディスカッションをしました。ユキコは自分のフラストレーションについて話してくれました。彼女自身、この芝居を日本で演出し、誰よりもこの作品を知り尽くしており、そうした彼女からすると、私たちのやり方は問題だらけでした。一方、アメリカ人の演出家は、自分の考えを作品の中で試したいと

訳注:

1) 直訳すれば「復讐は待たせてもよい」「復讐は先に延ばしても構わない」となるが、「復讐する機会はいずれやって来る」という意味も読みとれる。アメリカ側のドラマトゥルグのアンディ・ブラゲン氏によると、映画「天国から来たチャンピオン」(米・1978年)の原題 *Heaven Can Wait* の「天国は待っていてくれる」の意味と対になっている「人はいずれ死ぬ」というアイロニーからヒントを受け、またその語感を含めて『乱暴と待機』のエッセンスを表現する英題として *Vengeance Can Wait* を提案したとのこと。



本谷有希子作 *Vengeance Can Wait* (『乱暴と待機』)一般公開リーディングより
於 プレイライツ・センター(ミネアポリス) photo: Kevin McLaughlin

述べ、ユキコの意見を聞きたいと感じる一方、まず先入観なしに登場人物たちの性格形成の可能性を自分なりに探りたいので、俳優たちと一緒に作業する時間をもう少し欲しいと話しました。私たちはここで文化的な隔たりに直面したのです。日本では劇作家が自ら演出をすることは一般的であり、自分の作品を上演してもらうために戯曲を劇場に送るようなことはしません。しかしアメリカでは、劇作家の仕事といえば、他者が演出し、上演する芝居を書くことなのです。このディスカッションの仲介役として、私は板挟みになりました。劇作家主導のプロセスを推し進めていた私でしたが、このような状況ではもしかするとそれが現実的ではないかも知れないと痛感しました。全員が納得するまで質問や疑問点、そして考えをひとつずつ通訳してゆくのは労力と時間のかかる作業だったからです。

リーディングの準備に充てる時間として、当初予定していた30時間ではなく、恐らく60時間必要だったのかも知れません。

かなり話し合ったあと、私はユキコに、自分の戯曲を日本で上演したのと全く同じような形でプレイラボという文脈で再現してみたいのか、それとも新しいメンバーの目を通して作品を見直し、新たな発見に出会いたいと思う気持ちがあるかと尋ねました。やがて彼女は、アメリカ的な文脈においてうまく行く可能性のあるものに対して、たとえ自分にとって未知なものであっても心を開いて、非常に寛大に受け容れるようになりました。これはどのアーティストにとっても、最も難しいことです。芸術は極めて個人的なものであり、他者、とりわけ文化的な意味でも他者である人間に、自分のビジョンについてとやかく言われていじくり回されるのは耐え難いことです。異文化間のコミュニケーションが何故難しいのかという理由がここにあるのかも知れません。私たちアメリカ人に対してユキコが懐疑的になったのも当然です。にもかかわらず *Vengeance Can Wait* はプレイラボ史上最高のサクセスストーリーのひとつになりました。その理由は、これまでに何度も試されてきたプレイラボの創作プロセスに対して信頼を寄せてくれた日本人チームの前向きな姿勢と、日本人チームの見解や疑問に対して、リハーサル室

の外で長時間にわたって耳を傾けようとするアメリカ人スタッフの姿勢にあったと思います。アンディとカクは、戯曲の中にある数々の省略符号(「・・・」)の意味について何時間にもわたって話し合いました。省略符号に込められているのは、すべてを伝える沈黙の瞬間です。しかしそこから伝わる意味は、その文化に精通していることによって初めて感じ取れるものです。だからリハーサル中も定期的にストップをかけて対話を重ね、これによって全体的に信頼感が育まれて行きました。

結局 *Vengeance Can Wait* は、プレイラボの観客の人気作品になりました。作品が観客に届いたのです。作品自体が持っている可笑しさと鋭さが伝わったのです。戯曲の書き方が卓越しており、その英訳も優れ、しかも共同制作の環境が寛大かつ綿密なものだったからこそ成功したのです。最後に残った私の大きなクエスションは、戯曲にある「日本的」なるものを私たちがあまりにも削り取りすぎなかったか、それともちょうど良くバランスが取れたのか、ということです。その答えはいまだに分かりません。

でも今回私がかかったのは、プロセスを進めることによって支援の必要性が生まれ、支援を受けることで参加者の間に責任感を分かち合う気持ち生まれ、責任感を分かち合うことによってコミュニティが生まれる、ということです。私たち—アーツ・ミッドウェストの〈カルチュラル・トレード・ネットワーク〉、プレイライツ・センター、ガスリー・シアター、東京国際芸術祭、そしてセゾン文化財団—は、日米の演劇界に大きなインパクトを与えたい一心で結ばれた小さなコミュニティなのです。あるひとつのプロジェクトが、このようにいくつもの扉を開き、認識を変え、コミュニケーションの質を向上させていった様子に、私は深く感銘を受けました。この旅路の次の段階を、みんなともう一度分かち合える日は私は心待ちにしています。

[翻訳:編集部]



photo: Keri Pickett

ポリリー・カール (Polly K. Carl Ph.D.)

米・ミネソタ州ミネアポリスのプレイライツ・センター (The Playwrights' Center) 芸術監督。アメリカにおける劇作家のための中心的組織のひとつである同センターの芸術活動と戦略全般を総括。また、同センターのフェローシップやレジデンシープログラムの運営管理、さらに毎年開催されるプレイラボ (PlayLabs) ・フェスティバルのプロデューサーとしても活躍。これまでにアメリカで期待されている新進劇作家のレン・ジェンキン、ロニー・カーター、ジョーダン・ハリソン、カレン・ザカリアス、キラ・オボレンスキーらの新作戯曲のディベロップメントに携わる。2005年と2006年の東京国際芸術祭に際して来日し、同芸術祭のディレクター、市村作知雄氏と共に日米間の劇作家交流事業を立ち上げる。この他に、2004年にオビー賞の「最優秀戯曲賞」を受賞した『Small Tragedy (小さな悲劇)』の作者、クレイグ・ルーカスをはじめ、ルース・マーグラフ、ウィンター・ミラー、キャスリン・トーラン、マック・ウェルマンなどに戯曲の委嘱とディベロップメントを行うと同時に、ミネアポリスのガスリー・シアターや、ニューヨークやワシントンの劇団とのコラボレーションも行っている。社会言語学における博士号を取得した母校のミネソタ大学で教鞭も執る。

プレイライツ・センター ウェブサイト:
<http://www.pwcenter.org/>

と提案してくれれば、ああ、なるほど、と思えたかもしれません。でもリーディングの本番まで時間のない中で、戯曲を読んですぐ英則を「感情的な人」だと受け取り、パッとやっているような感じがしたので、つまりこちらの思惑を汲み取った上で感情的な人を作り出しているのではないと思ったから「私が書いた人物像とかけ離れているような気がします」と言っていました。

時間が足りない中でのコミュニケーション

私が言ったことを英訳してもらい、今度は向こうが言ったことを和訳してもらうという具合に、2倍の時間がかかることに先方がすごく苛々しているのも分かりました。私自身もまどろっこしかったです(笑)。同時通訳だったら良かったのかも知れませんが、本当に時間がないという中で、ゾリゾリした状態でした。

だからここは違う、と簡単な言い方になってしまって、何を考えて違うと言っているのかを話し合う余裕や時間がありませんでした。先の例で言えば、英則はそういう男性ではありません、としか伝える時間がなかったのです。

せっかくアメリカに行ったのだから、実はこの点が、つまり何が食い違い、どうして食い違ったのかについて話し合うのが本当は大事だったのではないかなと思います。

演出家との信頼関係

結局50分間稽古をやって、10分休憩するときに私が自分の思うことをまとめて伝える、という形で作業を進めることになりました。私は50分の稽古の間に、その10分間に言おうと思ったことをノートに書き留めました。

考えてみれば、作っている現場に行き自分が口を出してしまうというのは、日本でテレビの仕事をしている時もそうでした。自分の作ったものが別の人によって作り替えられたとき、自分も深くこの作品について考えていると思ってしまうから、そこで意見の対立はどうしても生まれてしまいます。これはアメリカと日本だからということではなくて、どこに行っても起きる状況なのかもしれません。

つまり、相手がどういうものを作るかということが問題であって、文化の違いは関係ない、ということです。ノエルさんがこれまでどういう仕事をしてきたのかを私は知らされず、アメリカの演出家です、というだけの紹介をされました。彼女が作った舞台を私が何本か見ている、この人は信頼できる演出家だ、という確信があればもう少し余裕を持てたと思います。そうであれば「だってあの人、あんなにいい作品作ったんだもんね」と思いながら稽古を見ていたかもしれません(笑)。でも彼女がやってきた仕事を一切知らないから、つまりこの人がどういう演出家なのかという判断をする基準がなかったから、目の前で「違う」ことをされたときに不安になりました。

2週間稽古して作品を育むうちに信頼できるなっていう風にはなりました。でもそれは2週間あったことだから、最初からこの人を信じなさいとか、この人がアメリカ人の感覚代表です、みたいなことを言われても、私は自分のことを「日本人の感覚代表です」って言ってないしなあ、とか思って(笑)。

先に演出家の作品の映像を観ていたら——何を喋っているかが

article—2

「・・・」には気をつけて ——ミネアポリスの「プレイラボ」に参加して

interview: 本谷有希子さん

「日米現代劇作家・戯曲交流プロジェクト」の一環として、本年7月に開催されたプレイライツ・センターの戯曲フェスティバル「プレイラボ」について、日本からの最初の参加作品として選ばれた『乱暴と待機』(英題 *Vengeance Can Wait*) の劇作家・本谷有希子さんに語っていただいた。
(編集部)

最初の戸惑い

最初一番戸惑ったのは、秀則という、眼鏡をかけた暗い男の人物の作り方がすごく違っていたこと。私は英則が「情報の少ない人間」というのが第一印象としてある人だと考えていました。喋る言葉が少なく、そこから読み取れる感情も少ないし、何を考えているのか分からない。だから演技を淡々としたものにすることで彼の面白さが際立つと思いました。そのアンバランスさを自分の中で想定して書いていましたが、演出家のノエル [・レイモンド] が作り出したのは、すごく感情的な人物でした。僕は怒っていますとか、僕はこれが嫌いですとか、演技に情報がいっぱいあって、感情がすごくシンプルに出ていました。英則の捉え方は私の意図とは完全に逆でした。

もし演出家が「英則を感情的な人物として描いたらどうだろう」

分からないから、どのくらい面白いと思えるかは分からないけど——もっとスムーズだったかもしれませんね。何かしらの手がかりがあったほうが良いと思います。音とか照明の使い方をとおして、どういう演出をする人なのか判断できたと思う。

物を作る仕事でのつながりだから、こちらも相手の仕事を見ておかないといけないと思います。向こうはこっちの戯曲を読み、こういうの書くんだったって分かっているわけですから。

メリハリと“pause”の問題

日本との違いを強く感じたのは、メリハリの感覚でした。芝居の中に緩急をつけたい、メリハリをつけたいと思うから、私は「間」を結構書いていくんだけど、そこを“pause”（ポーズ）って台本で英訳されているのに、どの俳優もほとんど待ちませんでした。そこにすごく戸惑い、日本人チームで話したときに、アメリカ人の感覚からしたら“pause”は要らないのかもねって話になりました。ただ、私たちはアメリカの映画を普通にエンターテインメントとして楽しんでいるのだから、メリハリがあること自体はそんなに文化的にズレてないんじゃないかなとは思ったんですけど。「間」を置くからこそ、次の「間じゃない部分」が生きていうのは、どこに行っても効果的はらずで、それは「アメリカ」とか「日本」ということではないと思います。誰かが重大なこと言ったら、周りがびっくりしてシーンと静まりかえる、つまり間が入る。びっくりしたからシーンとなるのは基本的な反応だろうと思うのですが。それを「アメリカ人は間がいらないのかもね」ということになって少し戸惑いはしましたね。

仮に私の“pause”を入れたいという感覚がアメリカ人にとって異質なものだとしたら、逆に私たちがアメリカの映画を見て、自分たちとすごく違う感覚で作っているな、って感じるはずだろうと思うんだけど。

「・・・」の問題

ポリーさんが記事の中で触れている省略符号、つまり「^{てんてんてん}・・・」についてですが、今後日本からアメリカに戯曲を持っていく人は「・・・」に気をつけたほうが良いと忠告しておきます。台詞の頭についている「・・・」、例えば「・・・こんにちは」とかは何となく分かってももらえました。でも「こんにちは・・・」は、何を意味しているのかが分からないと言われたのです。だけど台詞のあとに来る「・・・」には、あらゆるニュアンスがそこに込められています。言いにくい言葉を言うときとか、噛み締める感じでゆっくり言いたいときとか、さまざまです。われわれは日常でも漫画とかに「・・・」がいっぱい入っているから何となくシチュエーションを理解して、ニュアンスも伝わります。

向こうからその意味を説明してくれて言われて、結局「・・・」がついている箇所全部に、これはこういう意味の「・・・」だと説明をつけることになりました。

それに対しては、やっぱり葛藤がありましたね。あの台本には100を軽くこえる「・・・」がありますが、それぞれの説明をするのは、細かい演技的指導と同じことになり、それは演出の領域なんじゃないかと思ったからです。演出家や俳優が解釈したりする空白の部分をがちがちに埋めることになるけど、それでいいのかなと。書き手の私でさえ、もっと複雑なものが入っているから「・・・」にして

いるのに、それをひとつの気持ちに集約するのはあまりよくないことのように感じたのです。

最終的には「・・・」の説明を加えました。「・・・(もどかしい気持ちで)」とか「・・・(たしなめるように)」とか書くわけですが、気持ちを一言で説明していく作業中は違和感をぬぐえませんでした(笑)。こんな単純な気持ちで喋って欲しくない、いろんな気持ちが生まれて、それを俳優が出すはずなのに、答えが一言くらいで書いてあるような機械的なのは嫌だな、と。

「・・・」の説明を作ったのはいいけど、書き込んだものを使うか使わないかは演出家に任せましょうということになり、結局は俳優に見せないことになりました。向こうの演出家チームもたぶん私と同じことを思ったんでしょう。だから出来上がった戯曲の英訳には「・・・」の説明は入っていません。

帰国後に書いた最新作『遭難』[2006年10月12日から19日まで東京・青山円形劇場にて上演]でも、「・・・」を言葉に置き換えるようなことはしませんでした。「・・・」は説明するものじゃないし、説明できるものではない。今回の経験で、説明しないことも大事だと感じました。

「違い」を楽しむ

リーディングの本番を観たとき、ああ、なるほど、こういう風になるんだ、どうせ違うんだから、違うことをもっと楽しめばよかったな、と思いました(笑)。「・・・」がどうだとかこれだけいろいろ言っておいてあれですけど(笑)。

実は滞在期間の半分ぐらいが過ぎてからは、このプロジェクトに参加する意味は、これを楽しむって言うことかなあ、と思えるようになりました。感覚の違う人が作ったらどうなるだろう、と当初期待しながら参加したはずなんですけど、その辺の認識が足りなかったかもしれません。もったいないことをしたと思います。

出来上がった作品には「アメリカ人らしさ」はそこまで感じませんでした(私が口を出したからだと思うけど)、観客の反応にアメリカ人的なものを感じました。たとえば、反応がいちいちすごく細かく返ってくるところとか、日本だと劇場では笑いしか返ってこないけど、「あーあ」と嘆いたり悲しんだり、そういう感情のレスポンスが返ってくるところの違いです。

これでアメリカのことが分かったかと言うと、一人の演出家と組んだだけだから何とも分かりません(笑)。演出家個人の意見なのか、それともアメリカ人代表の感覚なのか、そこは分からないままです。それについて話し合う時間こそやっぱり設ければよかったと思います。リーディングを完成させることももちろん大事だけど、意見が食い違ったときに、なんで食い違うのかっていう話し合いのほうが面白いんじゃないかと思います。日本みたいに芝居が終わったらみんなで飲みに行く時間もなくて、俳優も時間きっかりに帰ってしまうから、どう思っていたのかとか話す機会が結局ありませんでした。俳優と話す機会があったら良かったかもしれません。

一回だけ主役の子と喋って、Tシャツがキュートだって言ったら、あとになって送られてきて嬉しかったですね。稽古場では何となく喋ってはいけないという空気が出来上がっていましたから。意見が分かれた時に、どっちの話を聞いていいのかわからなくなるので、演出家がいる中で、劇作家が俳優と喋るのは混乱を生むんで話

しかけちゃいけないなども思っていました。

削ぎ落とされたもの

日本らしさが残っていたのか、それとも削られてしまったのかが分からなかったとポリーさんは書いていますが、私はあまり変わってなかったと思います。もともと日本らしいものを書こうと思って書いているわけでもないのです。

でも、感覚や感情の分かりやすさみたいなものは若干ありました。例えば、日本人が本音を言わないように、いま喋っていること自体には意味がなくて、そこに含まれているものを探っていくという作業はもう少し時間がないとだめだったかもしれません。会話の裏や相手の気持ちを察するところは削ぎ落とされている感じがしました。「日本的」ということで思い当たるとしたらそこです。アメリカでは喋っている言葉の力が強いけれど、言葉の裏にあるものを探ることが出来たら、日本人の気質がもう少し出たかなと思います。台本に書かれたことをちゃんとやろうとしてくれていた女優さんにも「言いたいことがあるのに言わない気持ちが全然理解できない」って言われて、へーと思いました。

他に具体的な例を挙げると、主人公の奈々瀬が最後にただ怒っているみたいに見えたのが惜しかったです。奈々瀬の中では寂しかったり、泣きたかったりする感情が、暴発して「怒る」という形になったはずなんですけど、そこはさっきの英則の場合と同じで、まだ表面だけが汲み取られているから、演出も演技も、ただ怒っているふうに見えてしまいました。奈々瀬は本当は自分の弱さを見せたくて怒っていると伝わればもっとよかったかもしれません。

劇作家はどこまで書くべきか

文字だけを読むと奈々瀬は確かに怒っているから、そこに弱さを読み取れずに、怒るという表現にする人は日本でもいっぱいいるだろうと思います。戯曲としてどこまで伝えるかという、劇作家に対する問題点だと思いました。そうした部分を本当に伝えたかったら、どの演出にもそうして欲しかったら、台本の下に「本当は弱いだけけれど」ということを書いていかないとだめなのかもしれない。でもそこまですべきかどうかなのか。

ひとつひとつ細かい感情を書いていくと、逆に押し付けている感じがやっぱりあって、いろんな可能性を無くしてしまうだろうなということが分かりました。

今回一緒にアメリカに行ったドラマトゥルグの長島確さんから聞いたのですが、ベケットは演出的なこともすごく精密に書いているらしいんですね。そうすると、ベケットの台本を上演する時、誰がやってもだいたい70点80点は出せるという。しかし100点は出ない。でも何も書かれていない台本なら、0点も出るかもしれないけど、100点も出るかもしれません。演出家に読み取らせることで、自分が思いもしなかったことが生まれる可能性を楽しむかどうか。そのために、もちろんそれ以下の点数がいっぱい出されて、それも呑まなきゃいけないんですけどね。嫌なら70点80点をずっとキープしていく、安定したものをみんなに作らせることになる。そこには答えがない気がします。

将来の参加者へのアドバイス

今後日本からプレイラボに参加する人は、私と同じように「劇作家兼演出家」が多いかもしれませんが、その場合、自分の意見を通すより、とにかく面白がったほうがいいと思います。その芝居をどうするかというよりは、なぜここがこう違うのかということに興味が行くと思います。だから出来上がる作品が、自分が考えていたものと違って、それを面白がって、何でこんなに違うのかと考えることにこそ、アメリカに行く意味があると思います。

それと、これはプレイライツ・センター側の決まりでもありますが、劇作家はプロセスの最初から参加したほうがいいと思います。もし、何らかの事情で数日遅れて入っちゃうと、立場とか、身の置き所が違って、劇作家は「お客さん」になってしまうので。

具体的な用意といえば、部屋にテレビがないから、音楽やDVDとパソコンとか本を絶対持って行ったほうがいいです(笑)。私の場合、空いている時間に仕事をしていたからまだ良かったけど、仕事が無かったら、稽古が終わってから10何時間もある時間の使い方が辛かったかも知れません。ご飯も自分で用意しなければいけません。近くに日本食品のマーケットがあります。通訳の方がとてもいい人たちで、いろんなところに遊びに連れて行ってくれたのが良かったです。

台本についていえば、こういうプロジェクトの場合は、まず向こうが第一印象でどんな風に読み取るかを見るために、あまり細かく書き込みをせずに行ったほうがいいと楽しいんじゃないでしょうか。アメリカに行って、自分が思ったとおりにやってもらっても意味がありません。むしろ、事前にそんなに用意せずに行って、アクシデントを体験したほうがいい。

でも「・・・」は面倒くさいから、それだけは先にクリアしておいたほうがいいと思いますよ(笑)。

[談]



本谷有希子(もとや・ゆきこ)

劇作家、演出家、「劇団、本谷有希子」主宰。1979年石川県生まれ。高校卒業後、大人計画『ふくすけ』、宮沢章夫監督『alt.4』、ヴィレッジプロデュース『1989』に出演。庵野秀明監督のアニメ『彼氏彼女の事情』では沢田亜弥役の声優として、OVA『フリクリ』でエンディングのモデルとして参加。2000年9月劇団、本谷有希子を旗揚げ。また、雑誌「新潮」「群像」に小説が掲載され、05年4月から1年間、ニッポン放送「オールナイトニッポン」の金曜パーソナリティも務めるなど演劇以外の活動も注目されている。現在「週刊プレイボーイ」「EYESCREAM」「ダ・ヴィンチ」にてコラム連載中。04年、戯曲「石川県伍参市」が第48回岸田國士戯曲賞にノミネート。05年、小説「腕抜けども、悲しみの愛を見せる」(『群像』十二月号)が第18回三島由紀夫賞にノミネート。06年、戯曲「乱暴と待機」が第50回岸田國士戯曲賞にノミネート。小説「生きてるだけで、愛。」(『新潮』六月号)が第135回芥川賞にノミネート。

劇団、本谷有希子 ウェブサイト
<http://www.motoyayukiko.com/>

ムネモシュネの贈り物 ——「記憶」をめぐる物語

ユディ・アーマド・タジュディン

テアトル・ガラシについて

インドネシアにおけるその草創期以来、現代演劇はわが国の重要かつ先導的なプロジェクト——すなわち、インドネシアになるといふプロジェクト——の一部として存在してきました（とはいえ、多くの場合、特に日常生活においては、現代演劇の重要性に対する認識は薄いですが）。インドネシアの近代化に関係するさまざまなモノと同様に、現代演劇も、コロニアリズムの船によって運ばれ、そのまま錨を降ろして停泊してしまっただけです。しかも、植民地主義者たちがやってくる以前のインドネシアにあった「直線的」かつ「一貫性」のある文化的な環境を混乱に陥れたものでもあります。少なくとも、そのような混乱が恐らくあったらと容易に想像できます。現代演劇といえば、インドネシアでは「外来」と「インドネシア固有」なるものの中にある緊張の中心にあるものとして存在してきました（なお、この場合の「現代演劇」は、あくまでも伝統演劇と区別するための用語であり、必ずしも「現代的な」あるいは斬新な演劇を指す訳ではありません）。言い換えれば、現代演劇は、常に距離をおいて捉えられてきた存在なのです。いまでは緊張も距離も、東洋と西洋、普遍と個物、個人と社会、美学と機能性、現代と伝統、そして昨今流行のローカルとグローバルといった二項対立によって象徴されるようになりました。

こうしたアイデンティティ (identity) の政治学という枠組みの中で、インドネシアで現代演劇として呼ばれている演劇的な概念／活動／様式のうち、緊張や距離といった障害を乗り越えることが目標になってしまっているものもあります。一方、「現代」^{コンテンポラリー}という語にテンポラリーな、つまり現世的とか一時的とかの意味が含まれているように、「緊張」や「距離」といった語も時代によって捉え方が異なってきます。1920年代の終わり頃のインドネシアでは、近代化をどう受け容れ、伝統に関する問題とどう折り合いをつけるかということに関する文化的な議論が激しく行われました（当時のインドネシアはオランダの植民地でしたが、そのオランダの植民地政策も、いまでは「西洋」の一語に集約されています）。その議論の中核にあったのは、近代対伝統、西洋対東洋、個人主義対集団主義、などの「対」^{たい}の構図でした。こうした議論は、インドネシアのアーティストが海外で活躍するようになり、西洋の演劇界のやり方に直接触れるようになった1970年代まで続きました。彼らは「西洋化」されることなく、自分たちの伝統をもう一度見直そうという強い意志を抱いてインドネシアに帰ってきました。伝統の捉え方にも新しい視点を持ち込み、例えば伝統を、演劇作品をつくる際のメインソースとして、あるいは参考材料として再生するようになったのです。伝統の精神を受け継ぎ、それを現代的な形や状況に置き換えて再現した訳です。

そうこうするうちに、われわれの順番がやってきました。ポスト

石油ブームでインドネシア経済が最高に潤った時期にあたる1970年代以降に生まれた世代として、私はいわゆる「西洋」のイメージを現在のように身近なものにしてくれた高度なテクノロジーの初期の頃に少年期を迎えました。教育や交通など、日常生活における現代的な要素など以外にも、西洋のイメージは、映画やテレビ番組、雑誌などを通じて伝わってきました。その一方、伝統的な儀式や慣習を体験する機会も同時にまだ残されていました。しかし、知恵ある年配者たちが、これらの儀式や慣習を「インドネシア固有の伝統」として教えようとしたにもかかわらず、われわれの世代はそれらについてまったく知らずに育ちました。その結果、われわれの世代にとって、「西洋」（を参考にする場合）にしても「東洋」（に回帰する場合）にしても、両方とも同じくらいに離れていて、同じくらいに異質であり、また身近でもある存在なのです。近代化または近代そのもの（名前がどうであれ、とにかく植民地体制によって導入されたもの）は、インドネシアという群島の歴史のおよび文化的な枠組み、そして現代のインドネシアにおける日常生活のすべてに対して、断片的に、かつ異様な形で、否が応でも重要な影響を及ぼしてきたのは事実です。

テアトル・ガラシはこうした「中間」的な空間の中で設立されました。中間にることによって、われわれはアイデンティティなるものを、不安定でしかも不確定なものとして、言い換えれば「散漫な建造物」として捉えています。それ故、テアトル・ガラシは、もったのんびりした、ポジティブで、（われわれの考えるところの）より生産的なものの捉え方を貫いています。「アイデンティティ」の本質を探りあてようとしたり、あるいはアイデンティティを絶対的で恒久的、かつ確実な状態として求めたりするのではなく、「アイデンティフィケーション (identification)」すなわち「確認する」という、緊張感のある状態を保つことを選び、そのプロセスの特徴ともいえる、常に継続的で着地点を求めない状態で活動することにやり甲斐を感じています。

過去の植民地としての歴史と、21世紀の現実の双方によってその社会と政治が形成されている国では、「境界線」は極めて曖昧でしかも不自然なものです。われわれテアトル・ガラシも、東洋と西洋の間の二項対立が無意味で非生産的なものだ考え、現代と伝統、東洋と西洋をどう超越するか、あるいはどう並列させるかという対話が行われる場をつくるのが使命だと考えています。その際に、演劇こそが、われわれの文化的環境に存在する「緊張」や「距離」を乗り越えてゆくための手段だと思います。演劇は、われわれの考え方そのものでもあり、自分たちと周りの世界の両方を確認し、「他者」との出会いを築いてゆくための手段なのです。

コラボレーションプロジェクトについて：

出会い、記憶、そして第三の空間

東京・下北沢のザ・スズナリでク・ナウカ シアターカンパニーとのコラボレーション作品の公演を行っていたある晩、アーティスト・トークの席で観客から出たある質問を受けて私はハッとしました。テアトル・ガラシとク・ナウカそれぞれの演劇のつくり方と文化の違いを2つの異なる空間として見なした場合、両者によるコラボレーションからどんな結果が生じるのか？ そこから新たな伝統と文化という「第三の空間」が生まれるのか、それとも既存の2つの

空間を並列させるだけで終わってしまうのか？

コラボレーションはテアトル・ガラシのニーズの一部であり、創作活動の一部です。いかなる演劇作品も、各々コラボレーションの結果です。少なくとも、その作品に携わった何人かの人たちによるコラボレーションであるはずで、だからといって、われわれがコラボレーションのエキスパートだという訳ではありません。どんなコラボレーションも、個々の状況によって変わるものであって、同じものはどれひとつとしてありません。だから、コラボレーションを行うということは、また一から始めるということにほかなりません。過去の経験やノウハウは勿論役に立ちますが、それらが新たなアプローチやこれまでと異なる領域を見つけ出す可能性を阻むものであってはなりません。

こうした意志に基づいて、テアトル・ガラシとク・ナウカは合同作品『ムネモシユネの贈りもの——「記憶」をめぐる物語』の制作に取りかかりました。当時はそのような作品名すらありませんでした。2つの異なるテーマと、2つの異なる神話以外に何もない状態から始めたのです。テーマとして選ばれた「記憶」と「出会い」について、ク・ナウカの主宰者である宮城聡さんと私は以前から何度も話し合っていました。出発点としてあった2つの神話とは『ムネモシユネと九人のミューズ』とプラトンの『パイドロス』でした。記憶というテーマに深く結びついたギリシア神話だったからです。しかもギリシア神話であれば、お互いに同じ距離を旅することになります。日本またはインドネシアから、あるギリシア神話に辿り着くまでの距離です。

コラボレーション作品のテキストを完成させるまでのプロセスの中で、われわれは記憶に関するディスカッションを始め、個人の、そして集団としての記憶をお互いに分かち合いました。あるディスカッションで日本とインドネシアに関する記憶について取り上げたところ、当然のことながらも戦争の話題が最も熱く話し合われました。2年ほどインドネシアで暮らしたというある日本人女優は、ジャワ島の村で会った年配の女性の話をしてくれました。年配の女性の家族は全員、その日本人の女優に対してとても親切に接したが、年配の女性だけは彼女と同じ食卓につこうとはしませんでした。そのような対応を受け、最初のうち彼女は気分を害しましたが、やがて年配の女性の生涯について、ある話を聞かされました。彼女にとってこれまでに聞いたことのない話でした。このように、戦時中の歴史として日本ではまず語られることのない、隠された物語が無数にあるのではないかとその時彼女は気付いたそうです。ディスカッションの席でこの話を聞いた彼女の友人である別の日本人女優が突然ヒステリックに反応し、私は啞然としてしまいました。静まりかえってしまった空気に耐えられず、私はディスカッションを一旦中断しました。その女優の「ヒステリック」な反応は、最も隠蔽された歴史を紐解いたことによって起こったのだと私は理解しました。このような劇的な瞬間を通じて気付いたのは、演劇の創作プロセスの中に、異なるバックグラウンドと文化を持つ個人と個人の間を結ぶ橋としての役割があるということでした。『ムネモシユネの贈りもの』の場合、歴史という距離によって、あまりにも長い間引き離されていた2つの国の人々さえも、演劇を一緒につくることによって結ばれるようになったと思います。

出会いというのは、そこにある距離を旅することにほかなりませ

ん。タンゴは一人じゃ踊れないよ、という言葉がありますが、ガラシとク・ナウカのそれぞれの俳優にとって、タンゴの定義に大きな違いがあることに私はさほど驚きませんでした。差異は必然であり、また私を興奮させるものでもあります。差異を認識することは、自分自身をもっとよく理解することにつながると私は考えます。これが出会いの最初の段階です。そういうわれわれも、お互いの違いを見つけ出しました。それぞれの感受性にも、可能性や得手不得手にも、即興に対するアプローチにも違いがありました。ク・ナウカのアプローチはきちんと組み立てられたものであるのに対し、ガラシのアプローチはもっと流動的なものです。即興とはいえ、ク・ナウカの発声法には丁寧さがあり、身体の動きも優雅だが、ガラシの即興は身体を酷使するものです。

ひとつだけ私の想像を超えていたのは、ちょっとした言い間違いや発音の不正確さが許されない日本語の厳密さでした。両カンパニーの作家が共通のテキストを英語で書いていましたが、これ自体に多少時間がかかったことに加え、日本側の作家はその英語のテキストを日本語に訳す必要があり、さらに時間がかかりました。これにより、両カンパニーの俳優の間に混乱と時差が生じました。また、物語が線的なものではなく対置・並列的で、神話やオーラル・ヒストリー[口述史]、そして日本とインドネシアの日常的な場面を採り入れたものだったため、テキストの形式自体が異例なものとなりました。これはきつとク・ナウカよりもガラシの作り方に近かっただろうと思います。通常、言語という障壁は、コミュニケーションと交流を続けてゆくうちに時間とともに解消されてゆく問題だと私は理解していますが、残念ながら今回は時間的に余裕がありませんでした。初日までたった7週間しかなかったのです。

ところが、時間的制限と言語の障壁が、われわれ全員をよりたくましくしてくれたのです。ク・ナウカの俳優はどんどん心を開き、不慣れなメソッドを受け容れて使うようになり、リハーサルにも熱心に取り組んでいました。最終的には、俳優たちの身体的な即興によるメタコミュニケーション[訳注：言語的または非言語的な手段を使って、コミュニケーションの内容を確認・調整しながらコミュニケーションを進めること]が今回の創作プロセスの中で基盤となり、われわれを引っ張ってってくれました。

コラボレーションの期間中、温かくもてなしてくれた日本側のホストで、やがて私たちにとって日本の家族のようになった川崎ファクトリー（神奈川県）での創作活動とショーイングを終えて、プロセスの最終段階に差しかかり、公演初日まであと2週間となったとき、自然がわれわれに大きな問題を突きつけてきました。ジョグジャカルタの地震でした。あの朝、故郷での地震の報せは川崎ファクトリーの中をも揺らしました。ガラシのメンバー全員がテレビの前で釘付けとなり、ある者はパニックに陥りました。当時、ジョグジャカルタの通信設備が全て破壊されてしまったため、現地にいる誰とも連絡が取れませんでした。

あの日は唯一リハーサルをキャンセルした日でした。

ジョグジャカルタにあるガラシのメンバーやその友人たち数人の自宅が地震によって倒壊し、ガラシの本部事務所の半分も崩れました。身近な人が負傷したという連絡はなかったものの、東京にいるガラシのメンバーは深いジレンマに陥りました。創作プロセスをそのまま進めるか、それとも次のフライトに乗って帰国するか。当時、

われわれは後者を選びました。ク・ナウカの宮城さんとも相談し、彼はわれわれが最良と考える方法を取るべきだと励まし、いかなる決断をしようと全面的に支持すると言ってくれました。結局われわれを引き留めたのは、ジョグジャカルタの事務所にいるメンバーたちでした。その頃、現地は酷い状態でしたが、救援活動は開始していました。さらにガラシのメンバーの家族や友人たちからも、東京に踏み止まって創作プロセスを完了すべきだとの励ましを受け、われわれは当初の決断を覆しました。しかもザ・スズナリでの公演期間中にも、ク・ナウカや川崎ファクトリーの方々だけでなく、日本の観客の皆様からも心温かい励ましを受け、われわれの想像を超える多大な支援をいただきました。

インドネシアに帰るときの飛行機の中で私は、今回の創作プロセスを通じて得た出会いが、自分が期待していた以上に力強く、密度の濃いものだったと気づきました。そして、先述の意味深い質問について考えました。われわれは果たして「第三の空間」をつくることに成功したのだろうか、と。これまでの体験を振り返って、私は自信を持って成功したと言えます。ザ・スズナリで上演した『ムネモシユネ』こそが「第三の空間」だったのです。

観客からの感想でいまもよく憶えているものがあります。ク・ナウカの女優、美加理さんのファンからの感想で、『ムネモシユネ』での美加理さんの動作と演技が、これまでに観たことのないものだった、という内容でした。この感想の正否について私には分かりません。しかし、もしかするとコラボレーションのプロセスを展開してゆく中で行われたガラシとク・ナウカの俳優たちによる相互作用によって、「第三の空間」が作られていったのかも知れません。今回のプロセスに参加した両カンパニーのどの俳優も、普段の自分自

身、そして普段の自分の演技とはある程度異なっていたと思います。密度の濃い相互作用によって、参加者全員が、普段居る空間から引きずり出され、全く異なる空間に押し込められたのです。その空間は、もはやガラシのものでもなければ、ク・ナウカのものでもありません。それは、われわれの間に横たわる空間なのです。

[翻訳:編集部]



ユディ・アーマド・タジュディン (Yudi Ahmad Tajudin)

インドネシアの実験演劇の代表的な劇団であるテアトル・ガラシの主宰・芸術監督。同劇団を率いて、ここ数年多くの国際的な舞台芸術祭に参加。テアトル・ガラシでの最新作 *Waktu Batu: Deus Ex-Machina and My Feelings for You* (邦題『ワクトゥ・バトゥ 百代の過客』) は、2005年にドイツ政府の国際文化交流機関(世界文化の家)主催のIn-Transit フェスティバル(ベルリン)、また2006年には財団法人セゾン文化財団が東京・江東区にて運営する森下スタジオでも上演された。2003年に東京のク・ナウカ シアターカンパニーから招聘を受けて、利賀演出家コンクールにてソフォクレスの『アンティゴネ』を演出。

演出家としての活動の傍ら、インドネシア国内外にて開催されるセミナーやシンポジウム、ワークショップに関わり、インドネシア演劇や自身の演出論について普及・紹介する活動に携わっている。日本と韓国と中国の演出家や演劇評論家を招いて早稲田大学で開かれた2004年度のBeSeToシンポジウムに出席し、2005年には米・メリーランド州立大学で開催された国際演劇研究学会の年会にも参加。

テアトル・ガラシ財団が発行する舞台芸術やアートの機関紙 *Lebur* の編集委員も兼務している。

テアトル・ガラシ ウェブサイト:
<http://www.teatergarasi.org/>

●お知らせ

東京国際芸術祭 (TIF) 2007

TIF + プレイライツ・センター + アーツミッドウェスト
国際共同製作

『アメリカ現代戯曲 & 劇作家シリーズ Vol. 2 ドラマリーディング』

米国の最新戯曲3本を日本人の演出家が読み解き、リーディングで紹介します。
同時開催: シンポジウム『海外戯曲の翻訳とリーディングを巡って』
出演: ポリー・カール、本谷有希子、他
日時: 2007年2月2日(金)~4日(日)
会場: にしすがも創造舎特設劇場
お問合せ: 東京国際芸術祭 03-5961-5202
詳細については <http://tif.anj.or.jp> をご覧ください。

viewpoint

セゾン文化財団ニュースレター第37号

2006年12月10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