

京都芸術大学
舞台芸術
研究センター
紀要

〈目次〉

・研究論文 冥の会研究（一）―越境と協同をめぐる素描―	7
――新里直之（京都芸術大学）――	
・オンラインシンポジウム 文化政策の更新に向けて―『芸術を誰が支えるのか』をめぐる―	25
――登壇者：橋本裕介（ベルリン芸術祭（Berliner Festspiele）ドラマトゥルク）、小川智紀（特定非営利活動法人STスポット横浜理事長）、中村美亜（九州大学大学院教授）、吉本光宏（文化コモンズ研究所代表）、司会：森山直人（多摩美術大学教授）――	
・研究ノート Celebrate for ME―自分が自分の（おくりびと）になるXR作品の創作と分野横断的芸術表現の実践――	63
――岡田裕子（現代美術家）、会田寅次郎（メディアアーティスト、ソフトウェアエンジニア）――	
・研究ノート デラシネ・リゾーム―異郷に生きるアート実践者たち――	89
――藤原ちから（orangcosong）――	
・視察報告書 シビウ国際演劇祭・視察報告―世界最大級の国際演劇祭の様相――	115
――平井愛子（京都芸術大学）――	
・シンポジウム採録 劇場で、偶然みつける―創造と研究の手がかり、「ラボラトリー機能」の可能性について――	131
――登壇者：高嶺格（アーティスト／多摩美術大学教授）、山本麻友美（京都芸術センター副館長／京都市文化政策コーディネーター）、吉岡洋（京都芸術大学）、司会：森山直人（多摩美術大学教授）――	
・レクチャー採録 猿翁アーカイブにみる三代目市川猿之助の世界 第九回フォーラム〈受け継ぐ〉――	148
――企画：田口章子（京都芸術大学）／ゲスト：市川團子（歌舞伎俳優）、石川耕士（脚本家・演出家）――	
・レポート 「サミュエル・ベケット映画祭2024」――	181
――柴田惇朗、岡田眞太郎（京都小劇場研究会）――	
・京都芸術大学 舞台芸術研究センター活動記録――	192

2024年度紀要発刊にあたって

京都芸術大学舞台芸術研究センター所長 安藤善隆

京都芸術大学舞台芸術研究センターは、舞台芸術の創造過程の総体を研究対象として、「創造の現場」と「学術研究」の有機的な結びつきを図るべく、2001年4月に発足しました。それ以来、20年以上にわたって、本格的な劇場施設である「京都芸術劇場」を活用し、舞台芸術の「創造」と「研究」の融合による独自の実践的な研究活動を行っています。「創造する伝統」という理念のもと劇場を運営、多様性を持ったプログラムを実践するため舞台作品の公演のみならず、研究会、ワークショップ、出版など、さまざまな主催事業を実施するとともに、多彩な研究の実現、研究成果の発信、研究者の育成を目指しています。

本研究センターを母体に、2013年に設立された「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」（文部科学省認定「共同利用・共同研究拠点」、2013―2024年度）、およびそれと密接に連携しながら実施された、科学研究費基盤研究（A）「大学の劇場」による「ラボラトリー機能」の構築―芸術系大学の実践的研究モデル」（2017―2019年度）、「アジアの舞台芸術創造における国際的な「ラボラトリー機能」の実践的研究」（2020―2022年度）では、「大学の劇場」（＝京都芸術劇場）を拠点設備として、「ラボラトリー機能」という独自の研究概念を提案しながら、その有効性を多角的に検証し、これまでも大きな成果をあげてきました。

このように本学の特徴は、なによりもまず、多種多様な舞台芸術作品の上演が可能な劇場施設である「京都芸術劇場」（春秋座「客席数843席」、studio21「客席数最大130席」）を所有しているところにあるといつてよいでしょう。2001年に文部科学省「私立大学学術研究高度化推進事業・学術フロンティア」の助成を受け設置された同劇場は、通常イメージされるような「学内ホール」とは大きく異なります。「春秋座」は、歌舞伎を完全なスケー

ルで上演することが可能な本格的な劇場施設であり、また「studio21」は、可変的な客席を持つ高性能のブラックボックス型の劇場となっています。いずれも能・狂言、歌舞伎、落語、琉球舞踊といった伝統的な演劇や芸能から、現代演劇・舞踊、先端的なマルチメディアパフォーマンスに至るまで、現代の多彩な舞台作品のニーズに応えることのできる設備として使用されています。また、日本を代表する国際舞台芸術祭「KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭」の主催団体として演目を上演し、舞台芸術に関わる社会実装系の授業を取り入れるなど、本学の学生教育にも広く活用されています。

この京都芸術劇場の運営を担っている本研究センターでは、具体的な舞台芸術作品の創造・発信事業を「フアクトリー機能」、先進的な舞台芸術作品の創造を視野にいたれた、実践的かつ多面的な実験や調査・研究、試演的なプレゼンテーションの総体を「大学の劇場」が果たすべき「ラボラトリー機能」と定義し、その社会実装を研究機関としてのミッションのひとつに位置づけています。2002年に発刊された本研究センターの機関誌『舞台芸術』は、各号ごとに特集を設け、古今東西のパフォーミング・アーツを今日的な視点で切り取り、21世紀における舞台芸術の新たな可能性について考察していますが、それはまさに京都芸術劇場で行われる公演や研究活動を報告する場であり、そのプロセスを公開する場にほかなりません。

そして、今回発刊する2024年度『舞台芸術研究センター紀要』は、その研究成果をよりいっそう広く社会へ還元するため、昨年に引き続き企画されたものです。若手の研究者や実演家による研究ノート、調査報告、レクチャー採録等をこのような形で公開することは、研究機関としての使命の一環を果たすことになると確信しております。とはいえ、今後、体裁内容とともにさらに充実させてまいりますので、改めてさまざまなご批判、ご指導をいただければ幸いです。関連諸分野の進展に、いささかなりとも寄与して参りたく存じますので、本研究センターへのご支援の程、引き続き、何卒よろしくお願い申し上げます。

研究論文

冥の会研究（一） — 越境と協同をめぐる素描 —

新里直之

序に代えて

日本現代演劇に関する記述であまり強調されてこなかった出来事だが、1970年、能・狂言の役者、新劇の俳優、それに演出家や評論家らが集い、ひとつのグループを結成している。名前は「冥の会^{めい}」。70年代に複数のジャンルと職種が交わる協同創作によってユニークな演劇作品を生み出した集団である。代表をつとめた観世寿夫は、世阿弥の能楽論、能の理念を現代に活かそうとした当代きつての能役者であり、同時に先鋭的な現代音楽や現代美術との交流・協同にも積極的な身を投じていた。寿夫の活動は、時として「越境」というキーワードで語られ

てきたが、そこには深い含意が込められている。

たとえば冥の会で寿夫と仕事をともにした渡邊守章は、作曲家・湯浅譲二のミュージック・コンクレート作品『葵の上』（61年）を引き合いに出し「ここでは観世寿夫という特権的な身体性が、能とは異質の領域に越境している」（傍点原文）と述べ、さらに次のように続けている。

重要なことは、そうした「越境」が、寿夫の能に、新しい糧となっていたことだ。弟の榮夫のように、領域横断を、無謀なまでの勢いで企てることはなかった寿夫であり、その本質はあくまでも能にあって、し

かも世阿弥型の複式夢幻能を、寿夫のそれとして磨き上げていくことにあった。（中略）能の内部に留まり、しかも内部から能を現代の舞台芸術に変容させた寿夫の周到な実験は、ボーダレスなものばかりが持て囃される現代にあつては、一層貴重なメッセージではあるまいか¹。

観世榮夫は58年に能楽界を離脱した後、現代演劇やオペラという「外部」の表現領域に本格的に進出し、国内外で精力的に演出活動を展開している。これと対照的に寿夫の営為はあくまで能を本分としつつ、「外部」との往還を糧にして能を現代芸術に開く実験を遂げた、と渡邊は捉えている。

一方、70年代にやはり寿夫といくつかの仕事とともにした演出家・鈴木忠志は「つねづね世阿弥にかえれということを口にし」「現代劇にまで越境してきた」寿夫の生きかたに、ある逆説が潜んでいると解している。

「一生の修業」をひきうけるために、狭義の「修業」に自足することなく、「未知なる場所」で能を相対化する緊張を自らに課すということ。それが寿夫の行動原理だった、と鈴木は捉えている。

渡邊や鈴木のことばに示唆されている「越境」をめぐる逆説。つまり寿夫において能の内部での求心的な実践が、能の外部に向かう遠心的な行動と不可分だったという事態は、いま何を語りかけているだろうか。

寿夫の生誕100年をむかえた現在、舞台芸術において領域やジャンルを横断する試みが、もはや珍しくないことは周知の事実である。だがジャンルの拡張やその定義の曖昧化などもあいつつ、領域横断的な協同の根拠を問うことはますます困難になっている。かつてジャンルを乗り越える挑戦が必然的に抱え込まざるを得なかった葛藤をおよそ自覚することなく混成的なコラボレーションが選択され、それらを点検する実定的な基準もまた見失われつつあるのではないだろうか。冥の会

鈴木によると、現代に生きる能役者ひいてはあらゆるジャンルの演劇人は、世阿弥のような創造体験からいわば疎外されている。現今の文化制度のなかで演技の修業や内省を通して世阿弥が接触し得たであろう生の深淵へと接近しようとする者は、むしろまったく逆方向の道をたどらざるを得ない、と鈴木はいう。

それは、それじたいとしては価値を主張できない一生の修業を、ともかく身体にひきうけてみることに、そしてそれを否定的媒介として未知なる場所を成立させることである。つまり、修業を捨て去るというところにしか、ほかならぬ修業じたいの価値を見つけたことができないということである。むろん捨て去るといっても、無にするわけではない。それを相対化する緊張を生きるということである²。

にまつわる緊張関係を孕んだ越境、またそこで生まれた協同の内実には、こうした現状に対する批評性が発揮されているはずである。舞台芸術において越境が創造のエネルギーになるとはどういうことなのか、あるいは領域横断的な協同の根拠とは何か、という本質的な問いに対する示唆が、そこに含まれているからである。

1 冥の会の背景

1970年12月、冥の会の結成には、15名が参加している。能楽からは代表の観世寿夫、観世榮夫（当時、能楽界を離れていた）、観世静夫（八世鏡之丞）、野村万之丞（現・萬）、野村万作、宝生閑、山本則寿（現・東次郎）。新劇や他の職種からは天野二郎（演出家）、石澤秀二（演出家、評論家）、関弘子（俳優）、早野寿郎（演出家）、藤波与兵衛（歌舞伎小道具）、森塚敏（俳優）、山岡久乃（俳優）、山崎正和（劇作家、評論家）、渡邊守章（演出家、

表象文化論・フランス文学）が同人に名を連ねている³。伝統と現代、もしくは実践と研究の垣根を超えるメンバーによって継続的な演劇活動を目指す集団が立ち上げられたのは異例のことだった。

冥の会の背景を把握するためには、戦後復興期以降の能楽と近現代演劇の動き、さらにそれらを取り巻く状況について詳しく検討する必要がある。さしあたりここでは集団形成の動因を、3つの観点から瞥見しておきたい。

1つ目は、伝統芸術の会、能楽ルネッサンスの会の存在である。伝統芸術の会は、1949年「古典芸術の会」の名で発足し、翌年改称している。社会心理学者の南博が会長をつとめ幅広い知識人、芸能の実演家、芸術家らが集う自由な意見交換の場をつくり、舞台芸術および芸能全般を対象とする研究会、公演、出版活動を行った団体である。一方、能楽ルネッサンスの会は、1950年、能楽書林社長の丸岡明の呼びかけにより結成されている。能楽が新しい時代の芸術として成長するこ

とを促進し、各界の文化人や研究者と若手の能楽師との交流のきっかけを生み出すほか、舞台公演や研究会を主催している。

これらの会合では、新たな時代に応答する伝統芸能のありかたやその意義が盛んに議論されているが、そこには観世三兄弟（寿夫、榮夫、静夫）、野村兄弟（万之丞、万作）、あるいは天野二郎や藤波与兵衛ら、後に冥の会のメンバーとなる人々も参画し、伝統演劇を同時代の表現として再検討するという課題を共有していた。

私達が本当に正しい意味で能を明日に生きる古典芸能として伝えていくうえに能楽社会の狭い殻の中に閉じこもってはいけない（中略）個人々々が一人で苦しんだところでどうすることもできないし、同様の苦しみをもった多くの能楽人が集って研究し、他ジャンルの中で苦しみに耐え生活している人々と同じ苦悩を訴え合いながらい

ろいろな立場から検討し合うことが先ず必要です⁴。

右は1952年、観世寿夫・観世静夫が連名で伝統芸術の会の会報に発表した文章の一部である。「能楽社会」の外への志向や「能楽人」有志の結集への意欲があふれているが、翌53年、観世三兄弟は能楽の一般普及を目的とする「華の会」を結成している。この演能団体には、途中から狂言方では野村兄弟、ワキ方では宝生閑らが参加しており、すでに冥の会の能楽側の同人の顔ぶれが揃いつつある。

2つ目は、能楽にまつわる実験的なしジャンル横断的な舞台作品の台頭である。第二次世界大戦前後までは、能楽と他ジャンルの舞台芸術との交流といえば歌舞伎および邦楽・邦舞との関係におおむね集中していた。他方、新劇は大勢としては西欧近代演劇を模範とし、日本の伝統演劇と隔絶する傾向が強く、能楽との接点はきわめて限ら

れていた。そのような状況は、50、60年代に入るとしだいに変化してくる。能楽と「外部」との創造的な交流が活発化し、意識的に能楽の形式や手法を取り入れる、あるいは能楽の表現の拡張を図る実験的な舞台がさまざまに発表されている。冥の会の同人たちはそうした革新的な活動の担い手となり、能狂言の様式による創作劇の夕『夕鶴』（原作＝木下順二／演出＝武智鉄二／出演＝野村万作ほか／54年）、円形劇場形式による創作劇の夕『月に憑かれたピエロ』（演出＝武智鉄二／出演＝観世寿夫、野村万作ほか／55年）、同前『綾の鼓』（作＝三島由紀夫／演出＝武智鉄二／出演＝観世静夫、野村万之丞ほか／55年）、冠者会『檀山節考』（原作＝深沢七郎／演出＝横道萬里雄・岡倉士朗／出演者＝野村万之丞、野村万作ほか／57年）など、多くの舞台で重要な役割を果たしている⁵。

3つ目は、以上に挙げた動向や出来事のそばで、同人たちがそれぞれ問題意識を育みつつ進めた、固有の歩みということになる。これらを俯瞰的に

集約することは困難であるが、ひとまず冥の会の立ち上げを主導し、同人全体を結びつけた観世寿夫の歩みの周辺を確認しておきたい。

寿夫は数多くの演能でシテをつとめつつ、52年からは能楽ルネッサンスの会主催の世阿弥伝書研究会に積極的に参加している。その後、武満徹『水の曲』（60年）の作舞・出演、一柳慧『プラティヤハラ』（63年）での大鼓の演奏など、前衛音楽の事に携わり、62年にはフランス政府招聘日仏演劇交換留学生として渡仏。20世紀のフランス現代演劇を代表する俳優・演出家の一人であるジャン・ルイ・バローのもとで学び、世界の舞台芸術における能楽の位置、さらには演劇としての能の真価について実践的な思考を重ねている。

新劇との関係についても付言しておく、60年代、弟の榮夫は劇団青年座の公演にたびたび参加しているが（演出、能・謡曲の指導を担当）、寿夫も青年座の元劇団員である関弘子原案による企画公演『わざおぎのふるさと』（演出＝早野寿郎／69

年）の作調・按舞・出演、同劇団の公演『盟三五大切』（作＝鶴屋南北／改作・演出＝石澤秀二／69年）の節付・作舞をつとめている。冥の会の第1回公演に際して、寿夫は「僕らと新劇の人とやると、僕らの中にはなんの抵抗感もいまではなくなっている」と語っているが、集団結成までの創作現場で、同人たちの信頼関係と協同の基礎が培われたことは推察に難くない。

2 冥の会の上演史

第1回『オイディプス王』

作＝ソポクレス／潤色＝山崎正和／演出＝観世榮夫／演出協力＝石澤秀二／出演＝観世寿夫（オイディプス）、山岡久乃（イオカステ）、野村万作（クレオン）、野村万之丞（ティレシアス）、観世静夫（コロスの長）、宝生閑（コロス）ほか／1971年7・8月／大阪毎日ホール、東京砂防会館ホールほか／劇団青年座提携公演

主な調査資料…チラシ、パンフレット、上演台本、記録写真

第2回『アガメムノン』

作＝アイスキュロス／訳・演出＝渡邊守章／演出協力＝観世榮夫／出演＝観世寿夫（クリュタイメーストラ）、野村万之丞（アガメムノン）、久保幸一（アイギストス）ほか／1972年7月／紀伊國屋ホール／紀伊國屋書店提携公演

主な調査資料…チラシ、パンフレット、上演台本、記録写真

第3回『ゴドーを待ちながら』

作＝サミュエル・ベケット／訳＝安堂信也・高橋康也／脚本・演出＝石澤秀二／美術＝安倍真知／出演＝観世寿夫（ウラジミール）、野村万之丞（エストラゴン）、観世静夫（ポツォ）、田森敏一（ラッキー）ほか／1973年9月／紀伊國屋ホール／紀伊國屋書店提携公演

主な調査資料…チラシ、パンフレット、上演台本、記録写真

第4回『山月記』『名人伝』

原作＝中島敦／脚本＝矢代静一／演出＝観世榮夫／出演＝野村万作（『名人伝』の紀昌）、山岡久乃（『名人伝』の紀昌の妻）、観世寿夫（『山月記』の李徴）、野村万之丞（『山月記』の袁修）ほか／1974年7月／紀伊國屋ホールほか／紀伊國屋書店提携公演

主な調査資料…チラシ、パンフレット、上演台本

第5回『メデア』

原作＝セネカ／訳・潤色・演出＝渡邊守章／美術＝朝倉摂／照明＝吉井澄雄／出演＝観世寿夫（メデア）、野村万作（イヤソン）、関弘子（メデアの乳母）ほか／1975年7月／紀伊國屋書店提携公演

主な調査資料…チラシ、パンフレット、上演台本、記録写真、記録動画

第6回『二人で狂う』『わたしじゃない』

作＝ウジェーヌ・イヨネスコ、サミュエル・ベケット／演出＝天野二郎／出演＝山岡久乃、関弘子、宝生閑ほか／1975年10・12月／渋谷ジャンジャン／渋谷ジャンジャン提携公演

第7回『天守物語』

作＝泉鏡花／演出＝観世榮夫／出演＝観世静夫（富姫）、吉田日出子（亀姫）、串田和美（図書之助）ほか／1976年12月／紀伊國屋ホール／紀伊國屋書店提携公演

主な調査資料…チラシ、パンフレット

冥の会が1971年から76年までに行った、計7回の公演の基本データを右に掲げた。本研究で

はこれらの公演に関する上演資料の調査を進めており、調査済の資料種別についても公演ごとに付載している⁷。

「オイディプス」を創るに当たり、従来の能、狂言、新劇という既成の枠を打ち破り、それぞれの自己否定にもとづく新しい劇様式をわれわれは創り出そうとしている。（中略）今回の試みは、まさに能、狂言と新劇の結合から産まれる新しい劇の創造である。能や狂言でもなく、また既成の新劇でもない新しい劇こそ、未来の演劇の姿である。

これは旗揚げ公演『オイディプス王』のチラシに掲げられた一節である。能楽と現代演劇との「結合」により「新しい劇の創造」を目指す清新な息吹が感じられる。同公演のパンフレットには能楽、歌舞伎、文楽、新劇などが併存しているながらも互いに断絶している日本演劇の実情を踏まえて

「安易な形で共演ではなく、本質的に演劇を追求し、互いに裸になってつながりを持てば何か生まれるのではないか」と問題提起がなされている（無署名のステートメント「冥の会のこと」⁸）。

ギリシア劇上演で出発した後、冥の会が創作の素材としたテクストは一樣ではない。一貫して西欧型の近代演劇と距離をとっているが、同人たちのさまざまな関心や問題意識を反映して演目は多岐にわたっている。土屋恵一郎は作品系列を3つに分類し、古代悲劇の『オイディプス王』『アガ멤noon』『メデア』を（A）群、日本近代文学にもとづく『山月記』『名人伝』『天守物語』を（B）群、フランスの前衛演劇『ゴドーを待ちながら』『二人で狂う』『わたしじゃない』を（C）群と整理し、それぞれについて次のように評価している。

〈冥の会〉の歴史のなかで、もっとも意義深い公演は、（A）群のギリシア悲劇である（中略）（B）群は、公演された作品のなかで、

もっとも安定感のある公演であった。それだけ、能と狂言にとって緊張度のないものであった（中略）（C）群は、能と狂言の役者にとって冒険的試演の枠をこえることはなかった⁹。

冥の会の上演活動は、テクストの言語性（非自然主義・非リアリズムの言語態）、俳優の演技の身体性（発話や所作の様態）、あるいは伝統と現代をめぐる問題群から多角的に考察するべき対象であるが、現時点で本格的なモノグラフは存在しない。主な先行研究にあたるのは若干の研究・批評、同人たちの著述、それにジャーナリズムによる言及等である。これらの大半は新聞・雑誌・機関誌に掲載された短い論評や紹介記事であり、総括不足の感は否めない。冥の会の全体像に迫るためには、最も太い幹をなす作品系列である（A）群の検討を避けて通ることはできないが、本稿ではそこに照準を合わせて論点を洗い出しておきたい。

初期の問題だと、能的なものと、狂言の技術をそのまま応用するとかいうことが、逆にとっても危なかったこともありまよふね。だけど冥の会を何年かつづけてきたことで、今後は逆にそういうのを使っても、古典の能や狂言そのものにしてしまうのではなく、日本のいまの現代の演劇の中に、能や狂言がもっている一番根底的にあるものを生かすという仕事、つまりそういう方向へ向ける方法ができそうだな、という気も多少ともしてきた¹⁰。

冥の会の上演史に関する基本事項をひとつ補足しておこう。76年『天守物語』の発表に際して、観世寿夫は右のように個人的な所感を述べ、さらに「初期にみんなから出たレバートリーはだいたい消化した。ちょうどいまはそういう時点だと思っています。だから冥の会としては第二段階みたいなに入る」と現状と展望に触れている。しかし78

年に寿夫は53歳の若さで亡くなり、次の公演が実現することはなかった。「第二段階」という言葉は、未完のプロジェクトとして冥の会の活動を再考する視点を喚起してやまない。これを来るべき演劇のビジョンとして鮮やかに思い描くためにも、まずは第一段階をつぶさに検証し、「能や狂言が持っている一番根底的にあるものを生かすという仕事」の本質を見極める必要があるだろう。

3 古代悲劇の実験

1960年代までの日本におけるギリシア悲劇上演には、劇団くるみ座、劇団俳優小劇場、東京大学ギリシア悲劇研究会による公演があるものの、先行事例はそれほど多くはない。そうしたなかで、冥の会のような特殊な成り立ちの集団が古代悲劇の上演に取り組む必然性は、どこにあったのだろうか。

『アガ멤ノン』と『メディア』の訳・演出を担当した渡邊守章は「能からも新劇つまりヨーロッパ

パ型近代劇からも等距離にあるギリシア悲劇を、能狂言の役者を中心に演じ、舞台美術や照明や制作は新劇側が受け持つ」（傍点、原文）と当時の集団創作の形態を振り返っている¹¹。

能とも新劇とも遠い距離にある媒介項を協同の場に引き入れ、人間と人間を超える力との間に生じスケールの大きい劇的葛藤に、演劇の根源的な力を追求めること。そうした創作理念との関連性に加えて、古代悲劇の具体的な特徴にも留意すべき点は少なくない。ギリシア悲劇と能楽の類縁性や差異については、既往の比較研究において劇展開、声と身体の主題、あるいは文化的な背景など、さまざまな観点の考察があるが¹²、冥の会が力点をおいたのは「仮面」と「クロス」の問題系だった。

能の役者というのは、常に冥暗の世界と現世との中間にただよう靈魂のようなものだから、何らかの思いなり訴えなりを安心して託し、託すことによって、ある呪術力を

持たせてもらえると信ずることのできる手がなくてはならない。それが能面なのだ。能と能役者と能面という三つのものは、単に大切がったり理解し合ったりとかいった関係を越えて、重層的なからみ合いを持たなければ三者ともその命を花咲かせられないのだ¹³。

観世寿夫はこのように述べ、ギリシア劇における仮面の持つ超越性や憑依性、それらの劇的效果にも強い関心を示し、自ら主演した古代劇上演において工夫を凝らした創作面を使用している。『オイディプス王』で主要な役をつとめる俳優たちがかけたのは、人間の表情を誇張しディフォルメした、張りばて状の頭部全体を覆う大型仮面（有賀二郎作）。後続作品では能面に近づき、『アガ멤ノン』のクリュタイメーストラは、喝食をモデルとする素朴な張り子づくりの仮面（丸田道夫作）、『メディア』のメディアは、前半で増女と泥眼の中間のような

仮面、後半は霊女から眉を取り除いたような仮面を使い分けている（本職の面打ち、谷口明子による新作）。このような独自の悲劇面の作意は、上演における仮面の機能、すなわち上演・演技者・仮面という三者が重層的にからみ合う表現の模索にあったと考えられる。

次にクロスの問題であるが、一連の古代悲劇では観世静夫や観世榮夫がコーラスリーダーをつとめ新劇俳優とともに一群の声を響かせているが、これを基礎づける台本におけるクロスの扱いかたについて、特筆しておかなければならない。山崎正和による『オイディプス王』の潤色では、原作にあるクロスの言葉を半分以下に切り詰めている（なお登場人物の対話部分の削除は、最小限にとどめている）。これに対して渡邊守章が訳・台本作成をつとめた『アガ멤ノン』は、原作の長大なクロスの言葉をほとんど省略せずに活用している。

『オイディプス王』の台本では、高津春繁の日本語訳、W・B・イエイツの英訳、H・V・ホフマ

ンスタールの独訳など複数の先行テキストが参考にされている。ただし山崎自身が「人物の行動の意味も動機も明快であったから、私としてはその点で特別の新解釈をつけ加える必要はなく、安んじて、もっぱらせりふの改修に力を注ぐことができた」と顧みているように、問題の中心は文体面にあり、内容面の改変の度合いは小さい。台本作者は、体言どめ、倒置法、特殊な修飾の技法を用いて、台詞の滑らかなつながりと詩的な緊張とのバランスをとることに専心しているのである¹⁴。

一方、『アガ멤ノン』の台本は、予兆や不穏な気配が瀰漫し、やがて悲劇的な昂揚がおとずれるという劇的展開を支えるコロスの役割を重視している。アルカイックな修辭の多い、アイスキュロスの晦渋な劇言語、その独特な比喩の折重なりを活かし、多義的な言語空間を精彩に富む日本語として捉え返すこと。さらに演出作業を想定して「鎮魂」の主題を明確化することに、渡邊は注力している。

アイスキュロスの原作は、オレスティア三部作

て関係化する（中略）あるいはもてるものを分解して組みかえるということ、そういうことができるような仕掛けをもった台本と演出方法が望ましいことが、かなりはっきりしてきたんじゃないでしょうか¹⁵。

旗揚げ以来、冥の会の舞台の観劇が続けてきた中村雄二郎は『メデア』の公演の際に、このように語っている。能楽の「カタ」をそのまま転用するのではなく新たな場に位置づけ直す、あるいはいったん「カタ」を裸形化し再構築する。そうした試みに「仕掛けをもった台本と演出方法」が相応しい、という中村の見解には頷ける部分が大きいが、この点に関して『メデア』には貴重な検討材料が残っている。冥の会の台本の多くは、原作の劇構造や筋の流れに忠実であるあまり、資料から「仕掛け」としての機能がなかなか読み取れない。これに対して『メデア』の台本は、演出方法を濃厚に反映したテキストであり、かつ比較検

の第一部にあたるが、渡邊はこの三部作全体を貫く「復讐の女神」にまつわる恨みや怨念の浄化運動と、その中枢にある非業の死を遂げる英雄（アガ멤ノン）の鎮魂舞歌を柱に据えている。そして、これに見合うものとして御霊信仰（怨年を残して死んだ霊たちの魂振り・魂鎮めの祭祀）の構造を対置する、という演出的な解釈をほどこしているのである。ギリシアと日本の演劇的な想像力の深層を照らし合わせ、観世寿夫の演じる悲劇的な女性像によって人間的規模を超える力との関係を浮かび上がらせるという渡邊の創作ビジョンは、『アガ멤ノン』から『メデア』へと引き継がれていく。

《冥の会》の殊に能とか狂言の役者の方々に、舞台に出ただけで存在を感じさせる、つまり存在感をもった人が多い。しかし、それだけにカタがきまりやすい。それをどこまでこわして、どこまで生かすか（中略）個々人のもっている力量を、空間化しそし

討の材料や断片的な舞台の動画記録等の関連資料もある程度まで残っている（ちなみに現時点での調査のおよぶかぎり、『メデア』の舞台映像は、冥の会の公演に関する記録動画としては唯一のものである）。以下では、作品論への足がかりとして『メデア』の台本の基本的な特徴を把握しておきたい。

4 『メデア』の上演台本

冥の会『メデア』は、有名なエウリピデスの同名戯曲ではなく、セネカのローマ悲劇を原作としている。夫に裏切られ復讐のために自らの子を殺すコルキスの王女をめぐるドラマに大きな違いはないが、セネカの作はエウリピデスのそれと比べると、メデアの人間的な情感の表出は控えめであり、代わってその呪術的な特性を強く感じさせるものとなっている。

公演の前年、渡邊守章はラテン語原典から原作を翻訳（底本はオックスフォード大学出版のC・D・

N・コスタ校注版）、さらにその翻訳テキストに潤色をほどこし上演台本の初稿を手がけている。潤色の大きな方向性としては、上演のコンテクストを新たに案出し、そこに原作を位置づけ直すを試みている。アルゴ船の遠征（メデアのドラマの前日譚。夫のイアソンが黄金の羊の毛皮を奪うために行った冒険）は宇宙の秩序への侵犯であり、その代償として異形の存在であるメデアが文明世界に招来する。底本校注にあるそのような解釈を手がかりに、渡邊は日本の土着的なイメージを導入しつつドラマを編み直している¹⁶。

- | | |
|----|------------------------|
| #1 | 序「鎮魂」 |
| #2 | 祈り（メデアの） |
| #3 | 祝言（コリントス風の） |
| #4 | メデア愁嘆 |
| #5 | メデア対クレオ（メデアと世界との第一の対決） |
| #6 | オラトリオ「アルゴ船の大遠征」 |
| #7 | メデア狂乱 |
| #8 | イヤソンとメデア |

アが自分自身のイメージを作っていくための演劇的な修辭の言葉もあります。それから、たとえば呪術の段のように、メデアの生活史のなかで、祭儀的であるという意味での神聖な言葉を取りかえた部分というのもあるでしょう。しかも、そのような祭儀の言葉を通り抜けてしまつて、つまり自分の子供を殺すという恐るべき侵犯行為を犯すことで、メデアの存在そのものをつうじて聖なるものが啓示されるというような水準まで、活かしたいと思っています¹⁷。

潤色により強く打ち出された要素について3つの角度から捉えておきたい。第1に言語態の多元性である。潤色者が右の引用箇所で語っているようなメデアをめぐる言葉の諸性質（心理的な言葉、演劇的な修辭、祭儀的な言葉、侵犯行為にちなむ啓示の言葉）を活かしながら、台本では「苦海浄土」に加えて、エウリピデス「メーデイア」（中村善也訳）、

- | | |
|-----|-------------|
| #9 | メデアの決意 |
| #10 | 破局の予感 |
| #11 | 破局の幻影 |
| #12 | メデア呪術の段 |
| #13 | 同前、メデアの息子たち |
| #14 | 破局の予感 |
| #15 | 王家の破滅の語り |
| #16 | メデア、真の狂乱 |
| #17 | 大話 愛児殺害の場 |
| #18 | エピローグ |

全18場からなる初稿の構成は、右の通りである。冒頭場面（#1）と終幕場面（#18）に、石牟礼道子「苦界浄土」を引用し、生態系の破壊、死者の鎮魂といったモチーフを結節点として、原作の神話的世界と現代日本のアクトチュアルな主題（水俣の公害）との接続を図っている。

今度の潤色をする場合には、メデアにとっての言葉の問題は一つの核として考えました。そこには心理的な言葉もありますし、メデア

A.ランボーの詩篇（渡邊守章訳）、謡曲「翁」など、多様な引用テキストを用いている。セネカの原作に、他の断片的な章句をコラージュすることで、多元的な引用の織物を紡いでいるのである。

第2に人物形象の多義性である。台本では、原作の主要人物（メデア、イヤソン、乳母など）に加えて、新たに「少年」の役などをつくり出している。他方、合唱隊はコリントスの支配者のグループ、民衆のグループと2つに分け、クロスが場に応じて登場人物を演じ分けるように改変することで、多義性を帯びた形象を象っているのである。

第3に作品構造の多層性である。台本では単にメデアの劇が現実らしさをともなう時間経過に沿って展開されているわけではない。ドラマの要所は、別次元の人物によって幻視された情景と位置づけられている。メデアと「不可分の神話的形象である（永遠の少年）を演ずる若者をワキとして配し、全体を多層的な（メデア願望）の劇に仕立ててみた」と渡邊が述べているように、そこで

は能楽の表現構造が参照されている¹⁸。

以上のような言語態の多元性、人物形象の多義性、作品構造の多層性といった〈多〉なるもののへの傾向が、西洋型の近代リアリズム劇における〈一〉なるもののへの志向と対極的である。つまり『メデア』は、統一的な人格を前提とする言葉と身体の同一性を大きく踏み越えようとする企図のもとで進められたと推察される。渡邊守章は、冥の会における重要テーマとして「言葉と身体との複数性」を挙げているが、そうした創作企図を背景として『メデア』が実際にどのような表現を生み出したのかについては、つづさに検討しなければならないだろう¹⁹。

i 翻訳

セネカ「メーデア」『愛蔵版世界文学全集1』 渡邊守章訳、集英社、1974年、455-482頁。

ii 上演台本（初稿）

セネカ原作、渡邊守章訳・潤色「悲劇メデア」演劇上演資料、冥の会、1975年。

iii 記録動画

冥の会第5回公演『メデア』演劇上演資料、冥の会、1975年。

iv パンフレット

冥の会第5回公演『メデア』演劇上演資料、冥の会、1975年7月。

v 上演台本（発表テキスト）

セネカ原作、渡邊守章訳・潤色「悲劇メデア」『新劇』白水社、1975年8月、114-148頁。

現時点で調査の済んでいる『メデア』の主要な上演資料は右に列挙した通りである。i・ii・vは創作の助走段階から上演前後にいたるテキストのありよう、ivは上演時の作品の構成、iiiには上演の様子の一部を、それぞれ確認できる資料となっている。これらの比較考証ならびに関連資料と照らし合わせた包括的な検討によって、創造プロセスの内幕にできるかぎり迫ることが、今後の課題となる。

『メデア』の作品分析については稿を改めて行うが、同作の台本と演出方法が、能・狂言の役者にとつ

ても、新劇の俳優にとっても、各々の本分とする

ジャンルの自明性や表現方法を根底から問い直すことなしに、対応することが困難なものであったことは、おそらく間違いない。この作品の「仕掛けをもった台本と演出方法」は、〈能役者は能役者である〉〈新劇俳優は新劇俳優である〉といった所与の条件、ないし自同律的な表現主体の根拠を揺るがす「言葉と身体との複数性」を眼目としている。そこに冥の会の創造における協同と越境の核心的な契機が秘められているように考えられるのである。

— 注釈 —

- 1 渡邊守章「再び「伝統」と「古典」について——言語と身体」『渡邊守章評論集 越境する伝統』ダイヤモンド社、2009年、135-137頁。
- 2 鈴木忠志「越境する力 観世寿夫」『演劇論 越境する力』PARCO出版、1984年、97-99頁。
- 3 公演パンフレットに記載された同人リストによると、冥の会のメンバーは、75年に藤波与兵衛が亡くなり、山本則寿が72年の第2回公演以降、同人から外れてい

る以外は、76年の最終公演まで変わっていない。

- 4 観世寿夫・観世静夫「若い世代から」『伝統芸術』11号、伝統芸術の会、1952年10月、1頁。
- 5 1950年代以降に活発化した能と現代演劇との交流については羽田昶「能技法前提の現代演劇」『岩波講座 能・狂言Ⅲ 能の作者と作品』岩波書店、1987年、363-381頁などを参照。
- 6 石澤秀二「観世静夫・観世寿夫・関弘子・野村万作・野村万之丞・山岡久乃」座談会 能・新劇・ギリシャ劇『観世寿夫著作集 三 伝統と現代』平凡社、1981年、211頁。（初出：1971年）。
- 7 本研究では神奈川県立青少年センター演劇資料室、京都芸術大学舞台芸術研究センター、劇団青年座、法政大学能楽研究所、早稲田大学演劇博物館等を対象に、所蔵資料の調査を行っている（2024年12月現在）。
- 8 『大阪労演』267号、大阪勤労者演劇協会、1971年7月、7頁。同冊子は大阪労演の例会で上演された冥の会「オイディプス王」のパンフレットを兼ねている。
- 9 土屋恵一郎「能の拡張と可能性——〈冥の会〉と〈橋の会〉」『文芸・演劇の諸相（芸術学フォーラム7）』勁草書房、1997年、214-219頁。
- 10 観世静夫・観世寿夫・観世榮夫・野村万作・野村万之丞・森塚敏「座談会 今後「冥の会」の目指すもの」『観世寿夫著作集 四 能役者の周辺』平凡社、1981年、

- 204-205頁（初出…1976年）。
- 11 渡邊守章「観世榮夫氏を悼む」『渡邊守章評論集 越境する伝統』323頁。
- 12 近年の比較研究には以下のものがある。M・J・スメサー
スト「ギリシア悲劇と能における「劇展開」——アリスト
テレースを手引きに、そして彼を超えて——」法政大学能楽
研究所「能楽の国際・学際的研究拠点」、2014年。佐
藤亨ほか共著『ギリシア劇と能の再生』水声社、2009年。
13 観世寿夫「能面、内なるドラマ」『観世寿夫著作集二
仮面の演技』平凡社、1981年、271頁。
14 山崎正和「あとがき」『オイディプス昇天』福武書店、
1984年、178-180頁。
15 中村雄二郎・渡邊守章「悲劇と神話」渡邊守章『空間
の神話学』朝日出版社、1978年、135-136頁
（初出…1975年）
16 『メデア』潤色については以下の文献等を参照。渡邊守
章「セネカ―悲劇の記憶」『快楽と欲望―舞台の幻想に
ついて』新書館、2009年、317-321頁。同「ギリ
シア悲劇と現代」『踊ること・劇―舞台のある風景―』
新書館、1987年、179-226頁。
17 中村・渡邊、前掲、122頁。
18 渡邊守章「外部の視座」『芝居鉛筆書き』冬樹社、
1983年、68頁。
19 渡邊守章『劇場の思考』岩波書店、1984年、95頁。

一 付記

本稿は、野上記念法政大学能楽研究所「能楽の国際・学際的研
究拠点」の2024年度公募型共同研究「『冥の会』の先駆的・
越境的な協同創作に関する研究」（研究代表者…新里直之）を
ベースとしている。調査・研究活動にご協力いただいた皆様に、
心より感謝申し上げたい。
なお本研究論文「冥の会研究」は4回に分けての発表を見込ん
でおり、(一)は『メデア』の作品論、(二)(三)(四)は能・狂言
の役者にとつての越境と協同の意義に焦点をあてた論考となる
予定である。

オンラインシンポジウム

文化政策の更新に向けて

―『芸術を誰が支えるのか』をめぐって

登壇者 橋本裕介（ベルリン芸術祭（Berliner Festspiele）ドラマトゥルク）

小川智紀（特定非営利活動法人STスポット横浜理事長）

中村美亜（九州大学大学院教授／文化政策・アートマネジメント研究）

吉本光宏（文化コモンズ研究所代表）

司会 森山直人（多摩美術大学演劇舞踊デザイン学科教授／演劇批評）

2024年11月10日（日）に開催した『芸術を誰が支えるのか―アメリカ文化政策の生態系』（橋本裕介編著／京都芸術大学
舞台芸術研究センター発行2023年）をめぐるオンラインシンポジウムを採録したものである。

第一部 芸術を誰が支えるのか―現状と課題

森山 本日はたくさんの視聴者の方々にお集まりいただき、改めてこのテーマが大きな関心を集めていることを
感じています。最初に、私から書籍『芸術を誰が支えるのか』について簡単に説明しておきます。この本
は橋本裕介さんが2021-22年にかけてニューヨークに滞在し、アメリカの舞台芸術、とりわけフアン
ドレイジング（資金調達）のシステムについて関係者に行ったインタビューをもとにしています。章立て

としては、1つ目は芸術団体の視点から見た助成金のエコシステム、2つ目は連邦政府を含めた助成財団の視点からのエコシステム、3つ目は中間支援組織から見た文化芸術助成のエコシステムで構成されています。橋本さんが特にその重要性を強調しているのは3つ目で、インタビュを通して中間支援団体が資金を再配分するありかたを明らかにしています。日本の文化芸術に不足している「芸術を誰が支えるか」をめぐる議論を補い、文化芸術のエコシステムを成立させていく必要がある。それが本書の論点となりますが、これを踏まえて、まず吉本さんから基調となる発言をいただければと思います。

吉本
テーマについて共通認識を持っていたくという観点から「予算面から見た主要国の文化政策の国際比較」「日本における芸術支援の基盤」についてお話しします。

まず「予算面から見た主要国の文化政策の国際比較」ですが、毎年、文化庁が6カ国の文化予算等に関して大学と共同研究して調査結果を発表しています。最新の2023年度版では、残念ながら日本は先進諸国のなかで国の文化予算は最も少なく、国家予算に占めるその割合もアメリカに次いで小さい。ただしここには地方公共団体の予算は入っていません。地方公共団体の予算を加えた2019年のデータでは、イギリスと同じくらいの予算規模となりますが、問題はそれが何に使われているかです。2017年から22年までの地方公共団体の文化予算の半分が文化施設の維持管理費で、文化事業などソフト面の予算は限られています。

アメリカは国の文化予算が少ないのですが、橋本さんの本で詳しく書かれているように民間寄付が活発です。そのうち個人の寄付が全体の64%を占め、約3兆7000億円が非営利の文化施設や芸術団体などに寄付されています。ですからアメリカの芸術文化は個人寄付により支えられているとって過言ではないと思います。メトロポリタン美術館やニューヨーク・フィルハーモニックなど大規模な文化施設や芸術

団体もNPOによる運営です。一方、ブロードウェイ劇場など営利目的の文化事業も活発です。

ドイツは長らく州政府・地域主導型の文化政策が中心でした。これはナチ政権への反省からでしたが、東西ドイツ統一後は連邦政府の文化予算も増加傾向にあります。イギリスはアーツカウンシルを中心にした仕組みが整えられました。国家予算に加えて宝くじ基金からも相應の配分が行われています。ただ最近、大幅な予算削減があり、2020年から22年度にかけて55%も減っています。フランスは国の他に地域圏、県、市町村の3つの自治体が文化予算を有しており、アソシエーションという公益法人やNPOに相当する文化団体がそれぞれに支援要請をしているのが一般的なようです。

韓国の文化予算は、総額、国家予算に占める割合、1人当たりの金額とも、日本を大きく上回っています。金大中政権下の00年に文化予算が前年から45%増となり、国家予算の1%を超えたという報告が文化庁の調査に出ています。金大統領がアメリカを訪問し、ハリウッド映画のヒット作1本の興行収入が韓国の自動車企業1社の売り上げと同じ規模であることに驚き、文化に力を入れるようになったと聞いたことがあります。国際競争力を高めるために文化産業を戦略的に支援する流れは、韓流文化やK-POPの盛り上がりにつながっているとも考えられます。

続いて「日本における芸術支援の基盤」ですが、1990年に芸術文化振興基金ができたとき、朝日新聞紙上で浅利慶太さん（演出家、劇団四季代表・当時）と三善晃さん（作曲家、桐朋学園大学長・当時）による、今読んでも過激な論争が展開されました。まず浅利さんが「私たち芝居の人間はお客様を歓ばせる作品をつくることによって、今日、生きてゆけます」「すべての動物が『助成』という餌を求めているわけではありません。今回の施策には、芸術家を家畜以下のものにしてしまい、自由な創造活動を抑圧し、ひいては自由な社会を脅かす危険さえ潜んでいます」と意見を表明しました。それに対して三善さんが「助成は芸

「術家を家畜化する餌か」というセンセーショナルなタイトルで反論しました。「今日の日本のほとんどの芸術家・芸術団体は、氏のように『お客様をよろこばせる作品をつくること』によって、今日、生きてゆけます」とは言えないでいる。それ以前の、つまり、作品をつくること、お客様に鑑賞してもらうことの手前で、苦しんでいるのだ。自由を代償に、助成という餌を貰って家畜になろうなど、誰が考えようか」と相当な怒りが伝わってくる内容です。それに対して浅利さんは「少しぐらい素性の怪しい金でも政府がくれるというならば貰っておけという発想が芸術団体の側にあるとすれば、悲しい限りです」と述べ、J・M・ケインズ（イギリスのアーツカウンシルの創設者、初代会長）の有名な言葉を引いて『そのあらゆる側面において、芸術家の仕事はその本来の性質から、個人的で自由であり、……』と応じています。それに対して三善さんが再反論し『「創造の自由」の概念は氏だけの所与ではあるまい。外国とは違ったオペラを、あるいは実験的な舞台を作り、派手な常打ちができぬままに赤字を出しながら、それでもそれらの積み重ねによって現代のテクスチュアズを少しずつ紡ぎ出している人たちに對し、奴隷（前回）やら素性云々（今回）やらの推論をあてがうことの方が、『自由』に関わる問題ではないか。従って、J・M・ケインズの引用は、そのまま氏にお返しする』と再反論して終わったのですが、ここに含まれていることは今日でも議論すべき課題ではないかと思います。（『朝日新聞』1990年9月19日、10月2日、25日、11月8日、すべて夕刊より）

1996年、日本の文化庁は、芸術団体への重点支援としてアーツプラン21を創設し、数千万から億を超える補助金を出すようになりました。2011年2月の第三次基本方針では、この補助金を従来の「赤字補填」的なものではなく、社会的な必要にもとづく戦略的な投資と位置づけています。同時にアーツカウンシルに相当する新たな仕組みを整えるため、プログラム・オフィサー等の専門家を起用し、芸術文化振興基金の機能を強化しました。ただし、ここでポイントとなるのは審査と評価、あるいは調査研究面の

機能強化が行われたものの、芸術文化振興基金にはイギリスのアーツカウンシルと同じように自ら助成プログラムを開発する政策立案の役割が含まれていないことです。

その後、国の文化政策の大きな考えかたが変わったのは、2017年に新たに基本理念の10項を加えた基本法の改正です。これにより観光、まちづくり、国際交流、福祉、教育、産業等との有機的な連携が重視されるようになったわけです。実は、そのことよりその基本理念の前半部分のほうが大切なのではないかと。つまり文化芸術から生み出されるさまざまな価値を文化芸術の継承、発展、創造に活用することが重要であるということ。あるいは文化芸術の固有の意義と価値を尊重することですが、翌年に策定された基本計画で、文化芸術の本質的価値と社会的・経済的価値が明記されたことで、残念ながら今の政策は文化の本質的な価値よりもそちらに重きが置かれているのではないかと感じているところです。

一方、民間の芸術支援の基盤となった企業メセナ協議会は、1988年に京都国際会館で開催された日仏文化サミットでの議論が原点となって誕生しました。その朝食会の席でフランスのメセナ協議会に相当するアドミカルの会長・ジャック・リゴーさんが、日本の民間企業もさまざまな文化支援をしていると知り、アドミカルと同じような組織をつくったらどうかと提案しました。それを受けてサントリー社長（当時）の佐治敬三さんが、日本企業の出席者で最も若かった資生堂の福原義春さんに声をかけ、福原さんが理事長となり企業メセナ協議会が誕生しました。私も会議を聞きに行きましたが、その記録を読み返すと、今の課題と共通する部分がたくさんあると思います。

会議に出席した山崎正和（劇作家、評論家）さんは、室町時代から日本の文化の成り立ちを解説され、芸術を支えるという海外の概念を正確に訳す日本語がないと問題提起しました。佐治さんはフランス語で講演をし、社会的な貢献を果たすという想いでサントリーホールを運営をやっていると話しました。当時

は冠コンサートのような企業宣伝色が強いものが結構ありましたが、それに対して如月小春さん（劇作家、演出家）は、最終的に企業はより多く消費を得るために文化援助をしているのではないかと、と芸術家の立場から懐疑的な発言をしています。興味深かったのは堤清二さん（西武セゾングループ代表・当時）の発言で、「創造的な活動への評価、たとえ自分たちには理解できなくても、創造的であると文化人が認めているものについての評価の姿勢がどうしても必要である」「利益還元ではなく、むしろすぐれた文化芸術にコミットすることで、協力することで、あるいはそれと一体化することで、企業の利益もまたふえる」と話されていて、このような考えでセゾン劇場、セゾン文化財団、セゾン美術館等を展開されたことがわかります。また福原さんは、非経済目標を企業が持つべきだと発言されています。今では、CSR（企業の社会的責任）、CSV（共通価値の創造）、SDGs（持続可能な開発目標）やESG投資（環境、社会、企業統治に対する企業の取り組みを評価基準として投資先を選ぶこと）など、メセナの必要性はさまざまに語られますが、当時こうした議論がありメセナ協議会ができたということも頭に置いておければと思います。

森山

吉本さんの話を受けて、橋本さんいかがでしょうか。

橋本

なぜ私がアメリカで文化政策および資金調達に関するリサーチをしたかと思ったかというところから、お話しさせてください。みなさん覚えていいると思いますが、あいちトリエンナーレ2019における「表現の不自由展・その後」というグループ展をめぐり、文化庁からの補助金凍結がありました。それに端を発して芸術側から抗議の声が上がり、私もこの事態は表現の自由を脅かすことだと危機感を覚えて、プロテストするべきだと考えました。しかしSNSやメディアに流れる世論を見ると「芸術家が自分のやりたい表現を好きにやるのであれば、自分のお金でやればいい」といったかなりの数の発言が目に見え込んでき

ました。あるいは「公のお金を得ている以上、制約を受けてもやむを得ない」といった言葉も見受けられ、芸術に直接携わっている側と、芸術を享受する側あるいは芸術を取り巻く人たちとの間で意識のギャップが大きいと感じたわけです。

そのとき、1990年代前半にアメリカで似たような議論がおこったことを思い出しました。書籍でも何度も触れられていますが、全米でロバート・メイブルソープの巡回展があり、連邦政府が出資をしているナショナル・エンドウメント・フォー・ジ・アーツ（NEA）という日本の芸術文化振興基金のモデルになったともいわれる団体が補助金を出していました。しかし、その写真展の内容が性的に過激もしくは不道徳だとして、とりわけ保守派の人たちが、そのような表現に国のお金を使うのは不適切だという圧力をかけました。全米でさまざまな議論を呼び、それは「文化戦争」という名前で呼ばれています。その結果、数年後にはNEAの予算が半分近くまで減っていました。しかしそうした出来事を経て今なおアメリカではさまざまな芸術活動が活発に行われています。関係者たちはどのようにしてその復元力を手に入れたのか。何を意識し戦略を立て、実践してきたのか知りたいと思います、私はリサーチに行ったのです。

それと人口が減少している日本において、税金をもとにした資源だけで芸術活動を支えていくのは難しいだろうとも以前から思っていました。国の成り立ちが異なるので単純に比較はできませんが、アメリカでは税金だけに頼らず大半が民間寄付で芸術が支えられている。そのありかたにも関心があったので、これから日本で芸術を支えていくにあたり、どこからの、どのような資金が妥当なのかをリサーチし、それをみなさんと共有したいと思います、本にまとめたわけです。

吉本さんの発表にかかるところでは今から20年近く前、私が京都でプロデュースした作品をめぐり、とある新聞記事が出たことがありました。新聞記者はその作品を気に入らなかったようですが、レ

ビュが載るのかと思ったら作品の批評はほんのわずかでした。むしろ、「この作品は京都市や国などさまざまな助成金で成り立っているが、そういうふうには芸術を補助金で支えていくと一般の人にはわからない作品、自己満足な作品が生まれてしまう、それは芸術家の甘えではないのか」というように書かれました。作品の成り立ちや企画の意図を取材しないまま作品批評と文化政策批評をないまぜにした記事に頭に来て、新聞社に乗り込んで抗議したわけですが、取り立てて収穫はありませんでした。とはいえその後、私は常にそのことを意識しながら仕事をしています。活動を維持するためには資金が必要である。しかし公的資金を使うことでそのような批判が起こるのをどう回避するのか。資金を得ていることの正当性をどう示すのか考えることが必要だと思ってきました。

実はつい最近も似たようなことがありました。ドイツの新聞に、現在私がベルリンで担当しているプロジェクトのレビューが載りました。見出しは「ドイツ連邦政府のお金を大量に使った無駄遣いの企画が、日本人のキュレーターのユウスケ・ハシモトによって行われている」です。ドイツの新聞に私の名前が載り大変光栄ですが、国は遠えど公のお金を使って芸術活動するとき、必ずついて回る議論であると20年を経て改めて実感しています。つまり、公的な資金を使う正当性は、常に語り続けなければいけない。そして時代とともに、その言葉遣いや戦略は更新していく必要があります、万能的答えはありえないと思っています。

中村 私もありちトリエンナーレ2019で、文化庁が補助金を「不公布」にすると聞いて怒りが湧いて、何日も興奮していたことを覚えています。ですが、同時に、研究者という立場にある者としては、長期的視野にも立つて考えなくてはいけない、補助金のあり方を問うだけでなく、みんなが「芸術」をどう捉えているかという問題にもアプローチしなくてはいけないと思いました。

ありちトリエンナーレでは「アートとは何か」「芸術とは何か」という点が問題になったわけですが、

そもそも公的な文化政策における芸術観に問題があります。法律で文化芸術はジャンルによって規定されていて、「文化とは」「芸術とは」という定義はありません。2001年に文化芸術振興基本法ができたときから、西洋的な芸術、メディア芸術、日本の伝統芸術は「芸術」という言葉を伴って、一方、芸能、茶道などの生活文化、囲碁・将棋などの国民娯楽、文化財、地域文化などは「芸術」という言葉を伴わずに並べられています。このように、「芸術」と「文化」の違いはジャンルの違いであるという意識が強い。その根底には明治の始めに西洋から移入されたもの、加えて、それに似たものが「芸術」とあるという意識があると思います。

ところが、このように文化と芸術を並列に捉えていると、芸術が私たちの日常生活にかかわっていること、創造性が大事であることが見えてこない。文化と芸術の関係は循環的です。文化は土壌、芸術は植物にあたり、文化という土壌があって芸術は実るのであり、芸術は文化を肥やしていく。要するに「状態」を表すのが文化、創造的な「活動」が芸術です。芸術であるかどうかはジャンルの問題ではなく、創造的な活動であるかどうかです。そうやって考えると、芸術がいかにか日常を豊かにし、日常に違う視点をもたらすのかという点も見えてきます。橋本さんの本に、アメリカにおいても芸術は日常から隔絶したものとして移入されたけれど、実はそれは間違いであると書かれています。まさにその通りだと思います。

もう一つ、芸術は作品だけでなく、作品を生み出すプロセス、あるいは作品が生まれてからのプロセスが重要ということがあります。作品だけを見ていると見落とすところがある。何らかの技を介して非日常的な装置を持ち込み、世界の見え方や関係性に変化をもたらすという視点があると、芸術が社会に影響を及ぼすプロセスが見えてくる。この視点に立つと、吉本さんが紹介してくださった文化芸術の「本質的価値」と「社会的・経済的価値」という捉え方に関して疑問がわいてきます。文化芸術推進基本計画では、文化

芸術の本質的価値は「人間が人間らしく生きるための糧となるもの」「文化的な伝統を尊重する心を育てるもの」、社会的・経済的価値は「地域社会の基盤を形成する」「質の高い経済活動を実現するもの」「人類の真の発展に貢献するもの」と書かれています。しかし、そもそも「人間が人間らしく生きるための糧」という時点で、すでに社会的価値を語っているのではないか。また「文化的な伝統を尊重する心を育てる」というのは、文化の問題というより社会（もしくは教育）の問題とも捉えられます。

それからもう一つの問題は、文化芸術には二面性があるということです。橋本さんの本に「社会正義」という言葉が何回も出てきます。芸術はポジティブなことも、ネガティブなこともたらず。だからこそ社会正義を意識してアプローチしなければいけない。たとえば災害があったとき、アーティストが被災地に行くことがあります、それが支援になるのか、押し付けではないのかという問題。それから紛争があった地域で、勝者の文化を敗者に強制するという問題。このように文化芸術はよい結果をもたらすばかりでなく、暴力的・強制的な手段にもなり得るという二面性を持っているわけです。そもそも文化芸術は、受けとる人々がどんな記憶を持ち、過去にどんな経験をしてきたかにより、その意味は変わってきます。したがって、どういうコンテキストで、何が行われるかが重要になります。文化芸術は薬にも毒にもなるからこそ、文化政策やアートマネジメント、芸術支援をどのように行うかが重要になってくるのだと思います。

ここまでの話をまとめるなら、日本で文化政策を考えるときの文化芸術に対する見方を転換させなければいけないのではないかとことです。ジャンルのな文化・芸術観、作品中心主義をやめ、そして無責任な性善説に立つのではなく、両義性を意識したうえで、文化政策が重要であると主張することが大事だということです。もちろん誰が支援するのは大事ですが、そもそも文化芸術の意味を考え直すところからは始める必要があると思います、お話ししました。

森山 ジャンル中心、ジャンル主義というのはたしかにその通りで、これは日本の問題の一つです。「芸術とは何か」「文化とは何か」という根本的な意味が十分に定義されてない、このままでよいのかということですよ。小川さんはいかがでしょう？

小川 いいかたは少し変かもしれませんが、「芸術を誰が支えるのか」という問いに賛成です。こうした問題について話していかねばいけないはずなのに、機会がない。今回、芸術の価値について話してくださいといわれて、ものすごく驚きました。そんな機会は、普通ないんです。

吉本さんのお話に出てきた如月小春は、企業の文化支援に対して過剰な拒絶反応を示してもいたようですが、活動の多くを官民の助成に支えられて活動したアーティストで、実は私の先生にあたる人です。私がこの世界に入るきっかけは、如月小春が世田谷パブリックシアターで4ヵ月ぐらいかけて行った中学生向けの演劇ワークショップに制作補助のようなかたちでかわったことでした。私は大学を卒業した直後でしたが、如月小春を中心とする教える側と大学生との間で、「プロセス」と「結果」をめぐる大議論になったんです。教育系の大学生たちは子どもたちをケアしたり、じっくりと話をしたりしていたので、つくる過程でそうしたことに向き合うことを大事にしている、発表の部分は残りカスみたいなものだと言張した。一方、演劇系の大学生たちはプロセスの困難はつきもので、発表する結果がきちんとお客さんに届くかどうかが大事だと主張して喧嘩になりました。最終的に如月小春が、「芸術はプロセスも結果も、両方大事なんだ。私は両方を取る。だからこのままみんなでやってくれ」と無理やり話をまとめたわけです。芸術文化の分野で仕事をしている私が、キャリアの最初でぶつかった壁は、この「芸術は手段なのか、目的なのか」という問題です。手段であり、かつ目的であるという如月のいいぶんは、果たして一般に通用するのだろうか。私はいまだに悩んでいます。各地の芸術普及・教育普及事業に取り組んできた人たちが必ず

通る道ですから、複数の価値の並立について彼女・彼らにもっと話を聞いてみるのもいいでしょう。

先ほどから話に出ている、芸術文化の本質的価値や社会的・経済的価値についてですが、それぞれの価値が単独で成立することを前提としたいかたになっています。本質的価値については美学などでやってください、社会的価値については文化資源学やまちづくりの実践でやってください。経済的価値については経済のほうでやります。結局、そんなふうに分けて、それぞれ別々に議論がされていることの不幸がある気がします。誰が統合するのでしょうか。一部分だけを切り取って精緻に見るのではない方法で、全体を捉え、伝えられないだろうか、とずっと考えています。本質的価値といわれるものの中にこそ、社会的な価値がある。社会的な価値で正当化されている動きの中に本質的価値がある、というように。

森山 ここまでを受けて、もう一巡ご発言いただきたいと思いますが、いかがでしょうか？

吉本 橋本さんの話にあった、ドイツでも国の予算で芸術をつくることに懐疑的なレビューが新聞に出たということに驚きました。文化予算の多寡に関係なく、芸術に公的な資金が使われることの正当性をきちんと説明し続けなければいけないという考えに、とても共感します。そこにフォーカスしていくと、いろいろな課題が見えてくるような気がしました。

もう一つ、中村さんの話を聞いていて思ったのが、文化芸術に本質的な価値と経済的・社会的な価値があることは、何となくわかるのですが、文化庁による本質的な価値の解説は、中村さんも指摘したように確かにピンとこないと思いました。中村さんが訳された『芸術文化の価値とは何か』（ジェフリー・クロシック、パトリシア・カジンスカ著）という、イギリスの政府機関AHRC（芸術・人文科学研究会議）の報告書にも、社会的・経済的な価値や医療面での効果などについて、いろいろと書かれています。そのなかで私が印象に残っているのは、芸術を本来的なものとして捉えるか、それとも手段的なものとして捉える

かという二項対立で考えるべきではない、という主張です。本質的な価値と経済的・社会的価値というのは分けたほうが考えやすいし、僕もついそうしてしまうのですが、それらは分けられるものではなく、全部を含めたものを芸術文化の価値として言語化していくことが必要ではないかと思いました。

橋本 浅利―三善論争は、私がリサーチしたことや、中村さんが発言された「文化」「芸術」の定義がジャンルに分かれているということとかわる気がします。演劇を例にとると、営利活動として成り立っている演劇と、非営利活動として成り立たたない演劇がありますが、両者は同じ演劇というジャンルで絡み合っている。劇団四季がライセンスを取得してドル箱公演として劇団全体の経営を成立させているブロードウェイの作品も、ブロードウェイの劇場が単独で制作し成り立たせたわけじゃない。無数の実験的な公演がオフ・（オフ・）ブロードウェイで行われ、それらの劇場は非営利団体として活動しているわけです。そこに行政であれ民間であれ、公的な資金が投入されなければ成り立ちません。チケット収入だけでは成り立たない実験や興行が行われていて、そこで可能性のあるものがブロードウェイに出てくる。これは実際、中村さんが翻訳された本の中でも「生態系」というチャプターでウエストエンドの事例として、そのように成り立っていると書かれています。

僕は浅利―三善論争に関しては反浅利派です。その論争の中で浅利さんはそもそも生態系の部分が抜け落ちたまま発言している。よい作品をつくれればお客が入って興行が成り立つという考えは、演劇という一つのジャンルにおける生態系を見落とした発言ではないかと考えています。重要なのは、その生態系をできるだけつぶさに捉え、たとえばその生態系のどこに公的な資金を投入すれば正当性が担保され、かつ循環が促進されるのかを見極めることではないかと思います。

中村 今の話につなげると、私が橋本さんの本で印象的だったことの一つは、ブルームバーク・フィランソロピー

ズのケイト・レヴィンさんの言葉です。「米国における問題の一つは、芸術が実際には複数のものであるにもかかわらず、単一のものとして見られていることだと思います。とても過激なものもあれば、曖昧なものもあるし、親しみやすいものもあります。それはいずれも、芸術という大きな家族の一部なのです」。つまり芸術は多様であるからこそ大切で、そして生態系をつくっているわけです。その生態系をどのように支援していくかを考えなければいけない。橋本さんの本ではアメリカの場合は、民間財団が実験的なものと伝統的でエスタブリッシュなものを支え、その真ん中にある人々に文化を広めていく部分を公的に支援していると書かれています。日本の場合も文化芸術を支えるという単数形ではなく、文化芸術の多様性をどのように支えるかという視点がなければ先はないのではないかと感じます。

というのは日本の各地方の公的な財団や劇場で話をしていると、他のところと違わないようにという、横並びを意識した発言にときどき出会うんです。他を見習うことは悪いことではないのですが、独自性を出すことのほうが文化的生態系を豊かにする。実験的なものからはクリエイティブなマインドが生まれ世界の見えかたが変わる、アクセシビリティに配慮したものからは幅広い人々が芸術に親しめる、というふうにいろいろな道筋があるほうが、私たちの文化は豊かになる。生態系という点から多様な複数系の文化芸術を支援していくことが重要ではないかと改めて感じました。

小川

橋本さんと僕は同じ年で、直接それについて話をしたことはありませんが、東日本大震災やあいちトリエンナーレといった社会的な出来事にお互いとても影響を受けているはずなんです。僕自身、その2つの出来事があった仕事のかたが大きく変わりましたし、探求する方向も変わりました。

たとえばこのシンポジウムの数日前にドナルド・トランプがアメリカの大統領選挙で2回目の当選を果たし、その裏側には文化戦争という問題がある。僕はこれについて日本の文化関係者はもっと話をしたほ

うがよいと思います。あるいは文化全体、文化の生態系や文化芸術とは何かについて、もっと話をしたほうがよいのにその場所がまったくない、そうした場所はもったあつたはずなのに。橋本さんの本をまだ読んでいない方にも、ぜひ読んでいただき、一緒にお話ししたいと思っています。

森山

第2部に入る前に、第1部でのいくつかの議論について、私が感じたことを少しお話ししておくと、やはり、文化芸術の価値をどう語るのかという問題が印象に残りました。それから浅利―三善論争では、私も浅利さんの主張は基本的には今、成り立たないと思いますが、おそらくこの発言の背景には第二次世界大戦中の文化政策がある。戦時中の大政翼賛会による移動演劇は、近代日本のなかで最も大きな文化政策ですが、しかも敗戦するまでは、ある程度成功していた。浅利さんのお父さんは浅利鶴雄さんという築地小劇場の創設メンバーですから、そういう点で政府のお金は危険であるという考えが染みついていたりしても不思議はない。そうしたことがあるとすると、今、私たちが文化芸術の価値をどう語るのかということにも、歴史的な問題がかかわっているのではないかと。つまり芸術の価値を語ることは、社会の価値と切り離れたほうがよい場合もありますが、そこを切り離せない部分もある。そういう意味では文化芸術、文化予算にも歴史的な問題がかかわっているのかなと思います。

第2部 文化政策の更新に向けて

森山

それではここからは文化政策の更新、これから文化芸術をどう支えていくのかというテーマで進めていきます。まずは中村さんと小川さんに発表をしていただき、それを踏まえて議論を深めていきたいと思います。

中村 私からは文化芸術の価値を考えるために必要なことをお話しします。まず私が翻訳した『芸術文化の価値とは何か』という本について、その後で、私が行っている文化の価値を可視化する作業についてお話ししたいと思います。

『芸術文化の価値とは何か』は、イギリスの研究プロジェクトの報告書です。なぜ私が翻訳したのかというと、文化を市場価値だけで測るようになったら文化は文化でなくなる、にもかかわらず日本の文化行政の関係者や専門家はそれに気づいていない。そういう危機感がありました。

実は同じようなことがイギリスでもありました。1980年代のイギリスはサッチャー政権でしたが、公共投資を抑制するという方針のもと、文化予算は大きく減らされました。しかし、97年に新労働党政権になると文化は社会、福祉、教育などさまざまな場面で役立つとされ、予算が増えました。ところが2010年に保守党系の政権に戻ると、今度は経済的な価値で文化を測ることになりました。文化はどのくらいお金を生んでいるのかということですね。すると途端にうまく説明ができなくなったのですが、ここがイギリスらしいと思うんですけれど、それならば自分たちで芸術文化にはどのような価値があるのかを明らかにしていこうという話になり、芸術・人文研究会議で「文化的価値プロジェクト」が立ち上がりました。そして「なぜ芸術文化は必要なのか」「芸術文化がもたらす効果はどのように捉えられるのか」という問いに答えを出すため、芸術文化活動への人々の関与や参加を重視し、それがどのような側面にかかわるのかを研究したのが、この本です。ここでの芸術文化は非常に範囲が広く、演劇、映画、ダンス、ミュージアム、日常文化、アマチュアや商業的な文化などすべてを含んでいます。文化の生態系も入ります。

芸術文化の価値を判断するポイントを5つ挙げると、まず①振り返りの機会を与えること。物をじっくり見たり聞いたり、何かに取り組んだり、日常とは違うことをする中で、自分のみかたや人生を見つめ直し、

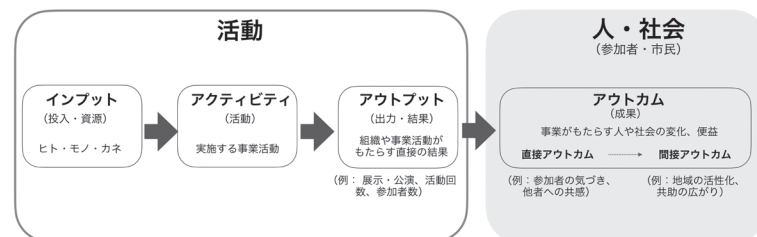
他者への共感を生み出すということです。それから②変化がおきる状況を生み出すこと。社会を変革し、社会課題を解決するのではなく、変化がおきるために必要な準備状況をつくる、最初の一步を踏み出させることです。この点をしっかりと主張することが重要です。そして、これらのプロセスから③社会関係資本、つまり信頼関係や互酬性の規範、ネットワークが生まれ、④アイデンティティやプライドが築かれます。ただし、アイデンティティやコミュニティというのは直接的な文化的体験からではなく、体験が生み出されるプロセスやその周辺部分から形成されることもあるかもしれません。そしてさらに、これらのことが⑤社会全体のウェルビーイング（幸福）や経済の活性化につながる。私にとってこの考えかたはすんなり腑に落ちるものでした。文化芸術の体験のインパクトや広がりを考えるには、こういう捉えかたが重要です。『芸術文化の価値とは何か』では、それぞれについて詳しく具体的に検討され、実際にどういう成果があるのかがまとめられています。文化関係者がアウトカム（成果）についてまったく説明できない、もつという文化庁の企画者が何を目標しているのか意識せずに、よくわからないまま補助金をつくっているという話が、橋本さんの本に出てきましたが、まさにそれと直結する話だと思っています。

文化事業の社会的なインパクトを測ることは難しいですが、『芸術文化の価値とは何か』には刑務所での芸術活動の評価という印象的な例が出てきます。イギリスの刑務所では演劇活動、工芸、美術、音楽などさまざまな活動が広く行われており、それらがいかに再犯率の低下に貢献するかが議論になりました。結論としては再犯率が下がることを証明するのは困難ということになったのですが（というのは、刑務所での他の活動や出所後の支援状況といった要素にも左右されるからです）、もう少し手前の成果を見ればよいのではないかと、つまり、再犯率を下げるどころまでいかなくても、再犯率を下げることにつながりそうな萌芽が確認できればよいのではないかと、という提案がなされました。

犯罪を再び犯すという悪循環から抜け出すためには、「変化に心を開くこと」「変化のきっかけと出会うこと」「異なる自分を想像しその存在を信じること」、そして「犯罪に対する考えかたを変えること」といったステップが重要だという研究結果があるそうです。このうち、芸術活動は「変化に心を開くこと」と「異なる自分を想像しその存在を信じること」に貢献していることがわかりました。もしこれに加えて、出所してからの生活支援も確保されるとすれば、再犯率の低下の予測が確度をもって説明できるようになります。これは、先ほどいった文化芸術が社会課題を解決しないとしても、その手前まで、変化を生み出す状況をつくるということとつながります。この評価アプローチを応用すれば、芸術がどう社会課題の解決や経済的な活性化に貢献するのかを説明しやすくなります。

図は、プロジェクトマネジメントや評価で使うロジックモデルです。文化芸術についていうと、長期的あるいは間接的なアウトカムは、地域が活性化するとか、心が豊かになるとか、いろいろといわれますが、実際にそうしたことがどのようなプロセスで生まれるのか、また、その萌芽となる直接的なアウトカムは何かは、ほとんど説明されてこなかった。これはとても大きな問題で、なぜ私たちが芸術をするのか、なぜ芸術が大事なのか説明できない理由ともつながっています。

ロジックモデル



芸術活動で何ができるか、どんなことが生まれるのかをいちいち説明しなければならないのは辛いですが、そんなことをする必要はないと思いたい。とはいえ時代がそれを要請しているとすれば、戦略的に動くしかない。好むと好まざるにかかわらず、現在においては、自分たちのやっている芸術活動がこの社会にどんな影響を及ぼし、それが将来どんなことと結びついて変化を生む可能性があるのかを説明することは非常に重要だと考えています。

もう一つ、これまででは何かうまくいかないことがあると文化が悪い、芸術活動に価値がない、といわれがちでしたが、実はうまくいかない場合には、活動内容が悪いケースと事業設計が悪いケースの2つがあるんです。事業設計というのは、事業の進めかた、広報や活動の場といったコンテクストづくりを指します。事業設計と活動内容のよし悪しが一緒に語られてしまうのは問題です。2つはそれぞれで評価されなければなりません。

私は、今年度、アーツコミッション・ヨコハマ、八戸市美術館、札幌市芸術文化財団などと一緒に、実際に文化芸術がどんな変化をもたらすのかを評価する活動をしています。その評価方法の一つが「アウトカム・ハーベスティング」です。「アウトカム」は成果、「ハーベスティング」は収穫という意味です。ポイント、最初の目標や目的はひとまず置いて、終わった時点でそこにどんな変化があったのかを洗い出すという点です。それを第三者としてではなく、伴走型で現場の人たちと一緒に評価していきます。評価学の言葉を使うなら、「アウトカム・ハーベスティング」（アプリケーション）を用いて「発展的評価」（OSS）を行っているのですが、発展的評価では、事業体がいかに発展できるように、つまり今までとは違う見かたや違う企画ができるように伴走することが重視されます。

ここまでの話をまとめると、文化芸術の価値を考えるために必要なことは、まず文化芸術の捉えかたを

刷新し、そして文化的価値が生まれるプロセス、特に今まであまり言語化されてこなかったアウトカムが生まれるプロセスに着目することです。文化の生態系、また社会の生態系にどのように作用するか、という視点から予測が語れるようになることが重要です。その基盤づくりのために、実践現場と研究者が協働して、芸術活動の成果を洗い出し、次の企画や組織の発展に活かしていく。語る言葉を獲得したのであれば、それを内々で共有するだけではなく、伝わりやすい言葉、絵、デザインを用いてアドボカシーにつなげていく。時間はかかるかもしれませんが、そういうことが大切だと思い、地道にやっています。

非常に刺激的なお話でした。私も今、日本芸術文化振興会の仕事をしています、そこでもロジックモデルのようなものが評価に使われていますが、だいたい、最後のアウトカムのところで、たとえば文化芸術は「国際平和に貢献する」のような大きな一般論に飛躍してしまう。一体、文化芸術は、何のためにあるのかとなりがちなのですが、そうではなくて手前が大事ということですね。解決ではなくて何かを変えるきっかけをつくることに焦点をあけると、もったいなく細かく文化芸術の価値を語ることができる。たしかに実践現場ではわかりにくいアウトカムについて一緒に考えることや、アウトカム・ハーベスティングの発想は重要なポイントだと思います。続いて、小川さんの発表をお願いします。

私は横浜にあるNPO法人STSスポーツ横浜で活動しています。事業規模は1億円弱。スタッフはアルバイトを含めて10人。1987年から全国最小規模の公立文化施設の運営をしています。内容的には現代演劇とコンテンポラリーダンスが中心です。劇場以外に学校や福祉施設に出かけたり、地域文化団体への助成金の事務局をやっています。事業費の8割は劇場以外の地域連携事業に付いているのが現状です。資金は横浜市、神奈川県など公的なものに多くを頼っています。また私が役員としてかわっているNPO団体はいずれも中間支援組織で、アートNPO、コンテンポラリーダンス、子ども劇場の中間支援機能を担っ

ています。橋本さんの本に、中間支援への期待が書かれていたので、そのよい例となるかわかりませんが、文化政策はどこにあるのか、私の見えていることをお話しします。

まず生臭い話からいきます。2024年10月の衆議院選挙に向けて各党が示したマニフェストのうち、文化政策に相当する箇所を抜き出してみましよう。これは選挙期間中、アートNPOリンクがSNSに公開したものから抜粋をしています。立憲民主党は文化芸術基金の増額、共産党は助成制度の法整備、国民民主党はクールジャパンを政策の柱としています。日本維新の会、共産党、公明党の3党は共通して、子ども、若者向けのバウチャー、クーボン制度をやりましようと言っています。ただ、これらの政策がどういったリサーチ、あるいはどういった人たちの政策提言に基づくのか不明です。またこうした文化政策への一般の人々の注目度の低さから見て、マニフェストが実現するのか私は懐疑的です。

一方、国レベルでの文化政策がどうなっているのか確認しておきます。2023年4月から1年8カ月分の文化審議会の部会開催状況を見ると、国語分科会とはかく、今国策になっている「稼ぐ文化」の根幹をなす文化経済部会が19回、著作権分科会が20回、世界文化遺産部会が8回、それから美術品の公式鑑定を検討する美術品補償制度部会が6回開催されているものの、文化政策部会は1回しか開かれていません。今は全体の方向性を示す文化芸術推進基本計画（第2期）の中間年だから政策の議論が少ないのかもしれないですが、議論が少なすぎます。国は、「稼ぐ文化」に傾斜した計画を立てる直前、2022年8月、計画に対する意見を広く募りました。これに対して私も意見を出しましたし、またいろいろな団体がウェブサイトに出したパブリックコメントを見ました。しかし、どれくらい意見が集まり、その意見がどのようなものだったのか結局公表されていません。どさくさのなかで新しい文化芸術推進基本計画の案が出され、「稼ぐ文化」が既定路線になってしまった。つまり、誰も全体状況をウォッチしていないということです。

募集をしたのであれば当然、集まった意見を公開すべきだと思いますが、それが問題化すらされていないことに私は心底失望しました。

先ほど吉本さんがお話しされたように、私の友人たちも地方自治体の文化政策には可能性があると話しています。それは数字で見ても明らかで、国の5倍ほどの予算を地方自治体が持っています。地方自治体の文化政策の全体状況をみなさんと一緒に確認していきます（文化庁委託事業文化行政調査研究「自治体文化財団等に関する調査研究事業報告書」）。2022年度の文化研究所のデータによると、小規模な自治体・文化政策に熱心でない自治体は83.1%で、外郭の文化財団を持っていません。文化財団のある296の自治体を見ると、一つの財団あたり6億円の規模があり職員は平均50人ほどという計算になります。数字を見ると文化政策を熱心に行っているようですが、82.9%の財団が主要財源について自治体施設の指定管理料と答えています。つまり文化財団が建物で回り、独自財源の少なさや施設の老朽化対策に振り回されている。何よりも衝撃的なのは「今後の財団の方向性をどう考えますか」という質問に、85.3%が「現状維持」と答えていることです。現状維持ということは、文化財団は何も変える気がない。この報告書では、吉本さんも含めて有識者がコメントをしています。「施設の運営も含め自治体内で一貫した文化政策を実施し、職員の人材育成も進めている自治体でなければ、文化財団のよさを十分に生かさない」というコメントは、まったくその通りだと思います。

橋本さんの本の座談会にもその話題が出てきますが、地域版アーツカウンシルへの期待は増しています。しかし、大きな予算を受けて文化政策を動かしているのは、アーツカウンシル東京の19億円、アーツカウンシル静岡の1億3000万円などむしろ例外に属しており、厳しい予算と人員体制の中で文化政策の実務を担っています。運営法人内におけるアーツカウンシル事業費の比率をできる範囲で割り出してみると

東京が13%で、あとは静岡が9%、新潟が3%、横浜が1%などと軒並み一桁です。東京も財団の管理部門の経費が入っているという話もあり、おしなべて運営法人内の比率は低い。38%となる宮崎は施設運営を行っていないため高率になります。つまり自治体の文化財団は施設運営が組織内で重すぎて、文化政策にまで手が回っていないのではないかと。日本の自治体、文化財団には施設運営のプロが集まっているだけに留まっていて、文化政策を考えられる体制ではない。いい換えると、日本の芸術文化の価値はハードの部分でしか社会的な合意が得られていないのではないかと。この問題が、地域の文化政策を考えるときの足かせになっている。ここを議論しないと先に進まないと思っています。

さて文化政策の形成に誰がかかわるのかという観点から、橋本さんの本でも触れている非営利組織の現状を確認しておきます。まずアート分野に限らず、NPO全体で見ると、全国のNPO法人の数は5万1000で、2017年をピークに緩やかな減少傾向にあります。コンビニの数と同じくらいの数があるといわれています。STスポット横浜は認定NPO法人ですが、寄付金などの優遇税制のある認定NPO法人はここ数年微増しています。一般社団法人のほうがつくりやすいということでNPO法人制度は斜陽という声もあるんですが、月刊誌『Forbes JAPAN』2024年12月号の特集は「今注目のNPO50」でした。50のうちNPO法人格を持っているのが41で、まだまだNPO法人制度に乗った団体には影響力があるのでしょうか。

NPO法人は事業の担い手と見られることも多いのですが、20ある活動分野のうちで重要なのは「法人の運営、または活動に関する連絡・助言・援助」で、これはネットワークづくりや政策提言のことです。これらを団体の事業としているNPO法人は認証法人16.4%、認定NPO法人28.2%。この活動分野を厚くしていくことが大事だと私は考えていますが、NPO法人の運営状況は厳しい。年間収益の中

中央値は、認定NPOで年間2600万円強、一般の認証NPOで6000万円ほどしか稼げていない。古いデータ（「ARTS NPO DATABASE 2016-2017」）ですがアートNPOでは年間収益の中央値は200万円を切っていて、これでは常勤職員を1人も雇うことができない、これが実態です。

話がNPOに偏りましたが、NPOという枠を外して全体で見ると、アート界隈には多くの団体が存在します。国がコロナ禍で芸術支援を行った際、芸術分野の中間支援や職能団体が芸術家の身元保証の一環として「事前確認団体」となりました。現在、国は統括団体として別の枠組みをつくろうとしています。現場の実態を掴み、文化政策を提言していくとき、こうした現場に結びついた団体に社会化を促していく方向性もあるのではないのでしょうか。

最後に、コロナ禍でそれまで公的支援の対象外だったエンタメ産業などの営利事業者に焦点があたりはじめるなかで、私たちは非営利アートを考えなければならない。非営利セクターを考える際によく用いられる政治学者、ビクター・アレクシス・ペストフの「福祉三角形」の図で整理してみます。国家、市場、コミュニティを頂点とする三角形を描き、公的／私的、営利／非営利、フォーマル／インフォーマル（制度化化されているかどうか）という3つの要素で分けられる三角形を考えた場合、非営利組織はこれらの間をつなぐものとみなされています。現状、国家と市場が非常に接近し、インフォーマルで制度化されていない領域が狭まるなかで、非営利を新しく意義づけしなければならないと私は考えています。

もう一つ、社会学者の仁平典宏さんがボランティア論で示した、社会と国家の緊張関係の図です（『ボランティア』の誕生と終焉―〈贈与のパラドックス〉の知識社会学』2022年）。ここでは、社会が国家に制度化を求め、国が社会に自立を求めると、国家なのか社会なのかわからない不分明の地帯ができることが示されていて、仁平さんは社会福祉協議会や日本赤十字のような現在も続く中間団体は、この不分明

明地帯から生まれたと書いています。もしかしたら自治体の文化財団もこうしたところから生まれたのかも
れない、と私は考えています。元々、国の文化助成というのは、1961年に社会教育施策の一環とし
て支出されたのが初めてです。この時点で社会教育の一領域である文化の非営利性を疑う人はいなかった
はずです。98年のNPO法制定時、芸術文化分野でアートの非営利性の議論がありました、これは会員
制組織の共益と公益をめぐる定義の問題でした。だからアートの非営利性はまだ議論されていないのでは
ないかと思えます。最近、行政の委託費については行政が責任を持ち、団体への補助金については団体
側に主導権があるので行政は補助的にかかわるという通念（たとえば99年の「横浜コード」など）すら
無視されてきています。市場原理などと結びついた監査文化が浸透してフルスペックのルールが求められ、
事業以前に組織運営のハードルが上がっているなかで、文化政策のありかたを考えていく必要があります。
ありがとうございます。最後のあたりの営利と非営利、それに監査文化などにも、歴史的な問題がかかわつ
ているように思います。お二人の発表を受けて、橋本さんいかがでしょうか。

橋本 私は2年前からベルリンで仕事をしていますが、内容としては日本でやってきたこととあまり変わらず劇場やフェスティバルのプログラムをつくっています。ですが日本と大きく違うことは、こちらでは日々メールや電話でたくさんの方が売りたいということ。無視するわけにはいけないので、ただただいた情報に目を通して返事をするのですが、それだけで1日が潰れることもしょっちゅうあります。日本では作品を売り込む人が少なく、売り込んでくる人がいても、その熱量はまだまだ低いと感じています。

今年3月の文化政策学会で、小川さんを含む中間支援組織の方々が行ったディスカッションが、文化コモンズ研究所のウェブサイトに上がっていて拝見しました。そのなかで杉崎栄介さん（公益財団法人横浜市芸術文化振興財団）が中間支援の役割として、意識していないながらも、まだ手がつけられていないことの

一つとして、民から民へのお金の流れの促進を挙げていました。この話を今日のテーマに結びつけると、私がリサーチしたニューヨーク・アメリカの状況と比べると、日本のアートマネジメントにかかわる人たちでは、「作品を買ってくれ」あるいは「お金をくれ」という一番肝心でストレートな主張をする人の数がまだ少ない。仮に「そうしなければ」と心では思っている、実際に堂々と主張する人が少ないことに課題があるのではないかと。私は必ずしもそのことを日本人特有の奥ゆかしさに還元したいとは思いません。むしろ現状を考えると、私を含めてかもしれませんが、アートマネジメントに携わっている人間が心のどこかでまだ芸術を信じていないのではないかと、とすら思うことがあります。こうした点をまず非常に差し迫った具体的な課題として感じています。

そのうえで、もう少し理論的な議論として発言したいのですが、先ほどの中村さんのご発表で、芸術の価値を大きく5つのポイントに分けて紹介されていました。今の日本のアートマネジメント、とりわけアーツカウンシルのような中間組織は、この数年の間に芸術の価値として①③⑤（振り返りの機会を与える、社会関係資本、ウェルビーイング）に関して、かなり実践的に提示してきている。こうしたことは隣接する分野、たとえば観光や教育、社会福祉などとの連携促進のなかで、以前よりは価値が認められてきているのではないかと。しかし②④（変化がおきる状況を生み出す、アイデンティティやプライド）に関するアプローチがまだ足りていない、意識が後退しているという印象を持っています。このような言葉が適当かどうかわかりませんが、私は「卓越性」という言葉にまつわる意識について、今、十分に語られていないのではないかと思うわけです。「卓越性」は、芸術活動や芸術作品の本質的価値を語るうえで必要になる言葉である一方で、近代中心主義や文化帝国主義と結びつきやすく、誤解を招きがちな言葉ですが、私はまずは作品（芸術活動）中心主義という意味でこの言葉を使いたい。つまり何らかの芸術活動に卓越性があると

いうことは、創造性（クリエイティビティ）が高い水準で表現として結実し、それが一定程度の人口に膾炙（かいしや）している状態である、ひとまずそのように卓越性を定義しておきます。西欧由来の普遍主義が現代において卓越性に関する覇権的な基準を持つているのは事実ですが、非西洋文化においても卓越性の歴史はありますので、その点も補足しておきます。私が卓越性にこだわるのは、それが空間的、時間的な幅を持って波及し得るからです。空間的な波及は、ある卓越性を持った芸術活動には、地理的な広がりのおかげで異なる文化圏に影響を与える可能性があるということ。これには両義的な意味があり、よい意味では国際理解、国際協調の影響がある一方で、文化帝国主義となる可能性もあるので注意深くなければいけない。いずれにせよ、現実において文化は他者と接するところにおいてこそ生成変化してきたわけです。時間的な波及に関していえば、ある卓越性を持った芸術活動が画期をなすもの、あるいは時代を区切るものとしての歴史的に位置づけられる可能性があるということ。つまり新しい創造の源泉になるということです。そうした卓越性を持った芸術活動が定期的に生まれなければ変化は起こらないだろうと思うわけです。

話が抽象的になってしまいましたが、今、卓越性の領域に自らが取り組んでいかないと、卓越性を持った活動・表現行為と、いわゆる生活文化との二極化が加速していくのではないかとという危機感を抱いています。「見落としている価値の発見」に傾いているように見える現在の日本の文化政策は、その流れを後押ししているように私には映ります。そして結果として卓越性は常に外からやってくる、現状からいえば、欧米からやってくる状態が定着することになりはしないかと危惧しています。卓越性を自ら生み出せなくなる、卓越性にまつわる芸術の価値を自分の言葉で語れないこと（この文脈ではとりわけ日本語）は、先ほど芸術の価値で挙げられていたポイントの1つとしてピックアップされていた、アイデンティティや自己決定にもかかわってくるのではないかとも思うわけです。

森山 卓越した芸術と生活文化が二極化するというのは、つまり両者が離れ、関係がなくなってしまうというニュアンスでしょうか。

橋本 そうです。その卓越性は営利、非営利に関係がないと補足しておきます。

森山 ありがとうございます。今の卓越性の問題は、ややもすると議論されていない、または議論されにくくなっている。それから作品を売り込む人が少ないということは、小川さんがおっしゃったNPOやその担い手の人的不足などとも関係しているのではないでしょうか。新しい価値をつくり上げるために、いろいろな連携をすべきという風潮がありますが、そもそも連携を担当する人がいるのか。芸術を支えていくために、どのくらいの人が必要なのかという客観的な指標なしに、限られた人手であれもこれもやらなければいけないとなると、どんな疲弊することは免れないのではないかと、橋本さんの話を聞きながら考えていました。

吉本 芸術の側から資金を要求する声が少ないということで思い出したのは、セゾン文化財団会長の片山正夫さんから伺った話です。アメリカで芸術に対して助成した人に「なぜ助成をしたのか」と聞くと、最も回答が多かったのは「頼まれたから」ということだったそうです。ですから要求することはとても重要です。橋本さんがそのことを卓越性と結びつけてお話しされたのは、要求する芸術の側が、その芸術の価値を確信しきれていない、あるいはそのことをうまく説明できていないことと関係しているのではないかと思います。私も芸術文化の価値を説明するのは難しいと感じていて、文化芸術の価値を示す図をつくったりしています。ですから、文化芸術の多様な価値を把握し、言語化するための調査や評価―これはよい悪いではなくて価値を引き出すという意味での評価ですね―をしっかりやっていくことが重要かと。そして中村さんの発言にもありましたが、その結果をアドボカシーにつなげていくことが大切だと思います。私自身、これまで公共劇場の調査、評価をずいぶんやってきて、こんな成果が生まれているというエビデンス

は山のようにあるんですが、そこで終わってしまっていて、それらを次の政策につなげることがなかなかできていない気がします。

もう一つ、芸術文化に多様な価値があるのは自明のことですが、文化政策の位置づけも考えなければいけない。たとえば芸術に経済的な価値があり、文化産業を振興するのであれば、それはどちらかというと文化庁ではなく経済産業省の仕事だと思えます。でも今は「稼ぐ文化」という文脈で、経済的な価値を生み出す政策も文化庁がやらなければならず、矛盾が出てきています。ですので文化芸術の多様な価値を見据えて、それを国全体の政策にどう位置づけるのかという方向に行かないと、何もかも文化庁が担わなければならなくなる。それは小川さんのいうノンプロフィット（非営利）のアートをきちんと考えるということとも関係している。本当は本質的な価値、橋本さんのいう卓越性を高めるようなことに向かうべき芸術文化への投資が、経済的・社会的効果を重視する周辺領域に偏りつつあるのが現状で、そこを整理しないと次の文化政策のあるべき姿を描けないかと思っています。

それともう一つ、文化政策を語るときアーティストの目線が欠けている気がしています。芸術がいわゆる手段として用いられると、芸術の自律性が失われるという問題はあると思います。ですが、文化芸術が地域活性化や教育、福祉、あるいは産業、経済に役立つという政策的な要請があるならば、逆に芸術文化のほうからもそれらを道具として使う発想があってもよいのではないかと。たとえば農山村の芸術祭では今までにはなかった場所での新たな表現が生まれ、芸術の存在領域が拡張することがあると思います。ですので芸術の側からも、芸術には経済的な価値、あるいは地域を活性化する価値があるという切った新たな展開を目指し、したたかに生きることも重要ではないか。そうすることで政策的な要請と芸術の自律性が相反することはなく、両方が存在できるのではないかと思います。

中村 さきほど橋本さんが話していた、アートマネジメントにかかわる人たちが、もっとお金を出してほしいと主張するべきということは、私が何度かイギリスに行ったなかで感じたことも似ています。イギリスでは「そういうものだ」と割り切ってやっている。また、それは雇用ともかわっていて、日本は雇用が安定していますが、イギリスでは雇用が流動化しているから、そもそも先がどうなるかわからない状況でいつも勝負をしているという感じがあります。

それから卓越性については、それを語る言葉、論理をこれまで日本が持ってこなかったことが非常に大きいのではないかと。芸術が西洋から来たことも不可分で、今まで西洋でやってきたことから芸術はよいというようにしか語ってこなかった部分も大きいと思います。それは橋本さんがいついたアイデンティティの問題ともかわっていて、日本で芸術文化にかかわっている人たちが、真にこれが自分たちのアイデンティティであるといえないということがある。

私は若い頃、長い間アメリカに住んでいましたが、そのとき思ったのは、アメリカで芸術にかかわっている人たちの多くは、やっていることと自分のアイデンティティが強く結びついている。たとえば自分の祖先がどこの移民なのかを語り、その文化を大切にしたいと思っていたり……、それから信仰ですね。宗教的信条と結びついている。私自身は、芸術にかかわることとアイデンティティをどう捉えたらいいのかわからず本当に困りました。それはいまだに続いています。年齢を重ねて思うのは、私が芸術文化に携わっているのは、起源や信条の問題よりも、むしろ芸術活動の行為そのものの魅力、それを生み出していく楽しさ、クオリティを上げることに対するこだわりなどだと思うようになり、だいたいが楽になりました。

卓越性について語るのは、非常に難しいことですが、これをやらないと、いつまで経っても、なぜ芸術家が必要なのか、なぜ芸術家がいることが大事なのか、伝わらないと思います。自分がなぜ芸術文化に携

わっているのかを語ることでできる人が増えていくことが、芸術支援を引き出すための説得力向上につながるのではないかと思います。

小川 橋本さんの問いかけについてずっと考えています。先ほど僕は全体の話をすることに意味があるといいましたが、それはなぜかという点、枠組みについて考えないと話が小さくなるんですね。

たとえば橋本さんの話に、日本では作品を売り込む人の数が少なく、熱量も低いという話がありました。私のところにもこの間、アーティストが、どうしたら芸術活動をやりながら生活できるかという相談にきました。そもそも有望な芸術家であってもまったく生活していけない状況に対して「こんなおかしい」という議論がもつとあっていいわけです。でもそういった議論はほとんど聞きません。彼らが話しているのは「どうやってサバイブするか」というごくニッチな議論に収斂される。少し話が逸れますが、このままいけば日本の芸術文化界隈では、金持ちしか芸術家になれないんですよ。以前は、夜に稽古をして、翌朝6時からアルバイトをする、というような同世代の人がたくさんいました。若い世代はそういった状況をよしとしない人が増えています。そうすると、これから先アーティストは出てなくなるのではないかと、貧乏人には芸術は無理なのでないかというところまで追い込まれてきている。基盤の部分から問わなければいけないと思います。

中村さんの発表にあった芸術文化の価値を判断する5つのポイントのなかで、①③⑤はできているけれど、②④ができていないのではないかと橋本さんは指摘していました。変化がおきる状況を生み出すこと②、アイデンティティやプライド④が抜けているといわれてドキッしました。

私も地域の公的な文化助成をやっているのでもいいのですが、政治や宗教と芸術文化の関係は、ものすごくデリケートですね。一方で地域によっては、宗教的な行事が一つの文化基盤になっている場合も

ありますし、社会をよくしていくために政治的な活動へと次いでいかなければならない場合があることも熟知しているつもりです。私自身、あいちトリエンナーレ2019での助成取消問題についてあれだけ怒っていたはずなのに、もし自分があいちトリエンナーレ側にいたら、「勘弁してもらえませんか」なんてことをいいかねない自分の恐ろしさも感じます。

自分の持ち場でのありかたを考えるのと同時に、最善の公的支援のありかたを追求するという突き詰めかたとはちがう道を模索する方法もある。たとえば公的支援のような行政の枠組みでは難しいというのであれば、別の回路をつくり実現していくやりかたはないだろうか。以前は実行委員会を適当につくり使い分けをするという方便はよく使われていて、こっちでできないものはあっちでやるというやりかたがあった。自分は、マネジメントサイドの人間なので、うまいことやって全体が回ればいいという気持ちがあるんですね。私たちは仲間なんだから、財団でできないのならNPOでやればいい。以前、演出上の都合があつて赤レンガ倉庫でできなかった作品をSTスポットで上演したことがありました。できること、できないことを互いに補完し合いながらやっていく。以前はみんながそういう生態系を信じていたんですよね。でも今は、それをもっと意識してつくりなないとまずいんだろうなと思います。

森山 たくさんのキーワードが出ましたが、ここからは何度か上がっている「エコシステム」について、今までの議論と結びつけながら話したいと思います。日本において、どのようにすれば文化芸術のエコシステムが成り立つのか、残りの時間で議論するのはいかがでしょうか。

橋本 エコシステムは、おそらくすでにあると思うんです。むしろそれを「見える化」することが文化政策の議論として必要だと思います。どことどこが結びつくのか、どういう流れ、お金の流れだけではなく人材の流れ、アイデアの流れなのか。仕事がたくさんあり大変かもしれませんが、中間支援組織の方々にそういう

た見取り図をつくってほしいと期待しています。

森山 見える化するためには、中間支援組織の活動が必要であるということですね。

橋本 当事者として活動していないのにこんなことをいうと怒られるかもしれませんが、おそらく今はまだ、多くの日本の地域アーツカウンシルでは、行政が出資していることから無意識にエコシステム型ではなくピラミッド型、あるいは同心円型になっていて、中心あるいは上に行政があるという考えかたのもとで政策が立案されているのではないかと。それは我々の社会に根強くある行政はお上であるという意識と結びついている。とはいえ行政から出るお金は、そもそも税金ですから、いったん行政に供託した「我々のお金」であると考えて、ピラミッド型の構造になっている芸術文化支援構造を変えていくことが求められると思います。

森山 橋本さんの本に出ています、財務省に対して文化庁が予算を要求するとき、どうしてもアピールしやすい材料が優先される。それが結果的にある種の同心円的な世界をつくっている可能性もありますね。

中村 私も中間支援組織には非常に期待しています。ただ自発的に生態系ができていかないことには、有機的に機能するのは難しい。大学でも異分野連携を促進するために、マッチングの場が設定されたりするのですが、私はそれで連携ができた経験がありません。それよりも、むしろ自然発生的に連携がおこるほうがうまくいく。チャンスをつくることは大事ですが、もっと自分たちのやっていることを見つめ直す余裕、というアイデアが湧いたり、連携がおきるための時間が必要だと思うんですね。

橋本さんの本で、吉田恭子さん（日米カルチュラル・トレード・ネットワーク）がおもしろいことを紹介しています。米国NPOアーツ業界での関心の一つは、ストラテジック・プランニング（直訳すると戦略的計画）であると。要するに、ミッション、ヴィジョン、バリューについて組織の構成員全体で定期的

に議論することです。しかもファシリテーターとして外部のコンサルタントを入れることも多く、そのためのスタッフの時間やコンサルタントの費用が助成されることもあるというんですね。そういう助成金があれば、自分たちがどのように連携したらいいか、どういうふうにお金を取ってきたらいいか考えることができるようになる。日本の場合は、お金がない、時間がない、人がいないということで、冷静に考える場ができないことが大きな問題なのではないかと思っています。

実際、先ほどお話しした発展的評価をやっている現場で、ワークショップをすると、あそこ連携したらいいのではないかといったいろいろなアイデアが出てくる。なぜ日頃それに気がつかないのだろうと思うのですが、日常は忙しすぎて考える時間がないし、プロジェクトの関係者としか会話をしないので新しいアイデアが出てこないというんですね。目先のことでなく、長期的なヴィジョンや他との連携を考える機会をきちんとつくり、それに対する助成金もつくる。最近では評価を義務化する助成金も増えています。ファシリテーターを入れてじっくり議論する作業にも助成金が使えるようになると、もう少し生態系的な思考が芽生えるのではないかと思います。

吉本 生態系に関していうと、最近は文化芸術の生態系をしっかりと把握したほうがよいという議論はありますが、芸術の価値が非常に多様化していると、文化のなかだけで考えていたのではもう駄目ではないかという気がするんですね。ですが、それはものすごく広範囲になって簡単ではない。

こんなことをいうと小川さんに失礼になるかもしれませんが、STスポットがやっている活動には創造型の劇場があり、障害者芸術文化活動普及支援事業の事務局や横浜のアート教育プラットフォームの事務局があります。それから創造都市的な助成金も扱っているということで、教育や福祉、まちづくりとすべてつながっているというお話でしたよね。だから、まずSTスポットの活動の生態系を描いてもらえると、

芸術文化の多様な価値もそのなかに含まれているような大きな生態系のモデルができるのではないかと思ったのですが、小川さんどうでしょうか。

小川 そうだと思っていますが、私、月曜日に相当な件数の銀行振込を自分でしなければいけないですよ（笑）。さきほど申し上げた通り、一つの財団は6億円で、アートNPOは200万円という現実があります。まあ、私の組織はもう少し予算がありますが、事業で忙しくて管理の部分がまったくできていない、とにかく事業、事業で回っている現実があります。アートNPOとしての中間支援機能の確立は急務なんです。

中間支援について、もうひとつ。こんなことをいって怒る人がいたら申し訳ないですが、中長期的にみたら、上からつかった中間支援はおそらく失敗すると思います。これは、市民活動の分野を見ればわかります。NPOを支援する存在として各地にNPOサポートセンターができて20年ぐらい経っているのですが、順次形骸化してきています。日本NPOセンターの調査によると、そのセンターのスタッフの50%の人が「行政の下請けだと感じている」といっているんですね。理念のすり合わせを行っている最初期はいいんです。アーツカウンシルも今は民間出身の人が生き生きしてすごく魅力的なのですが、これが二代、三代と続くと、どうなるのかと考えます。

そのときまずは全体を見る機関、ジャーナリズムといってもよいと思いますが、全体の状況を共有していくということがあちこちでおこればいいなと思います。作品の批評から状況の批評への転換をもっと進めたい。『美術手帖』をはじめとしたオンラインジャーナルの充実ぶりは素晴らしいですが、もっと地域の状況を反映した議論が出てくればいいですね。さきほど申し上げた、ある種の「公立文化施設中心主義」の先を視野に入れていくことは重要でしょう。芸術だけではなく文化、それも教育や福祉、まちづくりとそれぞれの歴史性を含み込んだものとしての地域文化が大事です。マネジメントとして定型化さ

れた範囲での管理を考えるのではなく、全体の総合的な調整を行うことも大切です。アートマネジメントという概念をもっと広いものに変えていかなければいけないと思います。

森山

ありがとうございます。ここでオーディエンスからのコメントを紹介します。「表現者自身が、自分たちが取り巻く制作環境を変えることも活動の一部であると感じてい人が少ないように思います。それは制作者やもつと上の実務をやっている人の仕事だという認識。他の国ではどうなんでしょうか。イギリス、アメリカ、ドイツの事例があれば教えてください。私はドイツの文化費用が削減された際に劇場で働いている人が劇場の外でビラ撒きをして抗議していたのを強く覚えてます」。

橋本

次の水曜日に我々はベルリンのブランデンブルク門前でデモをします。ベルリンの文化予算が大幅に減り、劇場予算もかなり減ることになりそうなので、ベルリンの文化機関・フリーランスが集まってプロテストしよう。なぜデモをするのかというと通りがかった人、ジャーナリストが見ることで社会問題であると認識してもらうためです。

アメリカが日本と大きく違うのは、芸術を誰が支えるのかというとき、芸術家自身も支える側であるという認識が定着している点です。日本では支えられるだけの存在であるという認識を持っている人が多い気がします。アメリカではたとえばある程度、名を成したアーティストは自分の作品をチャリティオークションに売ることもできますし、ある種、自分の存在をお金に変えられるわけです。自分の作品を若いアーティストの育成のための基金に換えたり、中間支援組織のプログラム資金にしたり、自らガラパティー（資金調達イベント）のホストを務めたりしています。『芸術を誰が支えるのか』で紹介している別の事例では、マップ・ファン্ডという中間組織ではピアレビューをしています。芸術関係者あるいは芸術家自身が互いに評価し合い、マップ・ファン্ডの助成金の配分を決めるわけです。ですから「支える」「支えられる」

という二項対立的に立場が分かれるのではなく、誰もが当事者であり、支える側にも支えられる側にもなり得るという議論が日本でもあってもいいだろうと思います。

吉本

民から民への資金の流れで、もしかしたら「個人」には期待できるのではないかと思います。そこには橋本さんの話にあった成功したアーティストも含まれます。日本ファンドレイジング協会の調査だったと思いますが、企業の寄付金は今、頭打ちですが、個人寄付は2016年が7700億円だったのに対して、20年は1兆2000億円と5000億も増えているんです。なおかつあまり知られていませんが、日本の寄付税制は非常に進んでいて、認定NPO法人や公益財団、社団に寄付すると、寄付金の大体4割が戻ってくる。住民税も入れると5割ほど戻ってくる。つまり5万円の負担で10万円寄付ができるんですね。本来、税金で徴収される5万円を芸術団体に寄付できるので、個人の意思で税金の使い道を決められる制度だと私は理解しています。日本では芸術家側から資金の要請をすることが少ないという話がありましたが、これからは個人に訴えていく。そのとき芸術には非常に多様な価値があると訴えながら、寄付税制の仕組みも説得材料として積極的に使ったほうがいいのではないかと。その受け皿になるのが地域のアーツカウンシルかもしれないですが、ただ結局その仕組みをつくる人がいなくて動けないんですよね。ですから個人からの芸術への資金の流れをつくることを共同で立ち上げられたらいいんじゃないかなと思います。

森山

大変、興味深い議論となりましたが、時間となりましたので、本日はこれで終了したいと思います。みなさん、どうもありがとうございました。

研究ノート

Celebrate for ME

——自分が自分の〈おくりびと〉になる

XR作品の創作と分野横断的芸術表現の実践

岡田裕子、会田寅次郎

概要

《Celebrate for ME》は、美術家・岡田裕子¹が創作した「自分が自分の〈おくりびと²〉になる」ことをコンセプトとしたXR³作品と、その関連作の総称だ。

「Celebrate for ME - The first step」⁴はこの作品をはじめて発表する場となった、1日だけ行われた展覧会である。これは自分で自分を葬送する〈おくりびと〉となるというコンセプトのもと、観客のひとりひとりが鑑賞者でもありながら体験・行動をする参加型の芸術作品を発表する場となり、2023年12月に、東京・神保町にある「PARAと美学校の共有スペース」と「美学校スタジオ」の2会場で行われた。

この展覧会の中で、重要な位置を占める作品は《Celebrate for ME: okuru》と題したXR作品である。この作品は、体験者がVRヘッドセットと等身大人形を用いて「自分が自分の〈おくりびと〉になる」という体験をすることができる。

この研究ノートでは、この作品の生まれた経緯やコンセプト、どのように作品が制作され表現されたかにつ

いて述べる。特に主軸となるXR作品《Celebrate for ME: okuru》については、実装に至るシステム設計などについても論ずる。

1 《Celebrate for ME》創作へのあゆみ

岡田裕子のこれまでの作品について

まず、岡田裕子のこれまでの活動を紹介する。ここで、この創作に至るアーティストとしての文脈を伝える。

岡田は1970年東京生まれ日本在住の現代美術家である。分野横断的な技術・技法を用い、自らの私生活上の実体験をもとに発想した、我々の生きる社会への示唆に富んだ美術作品を創作し続けている。代表作に、男性の妊娠をストーリーにした《俺の産んだ子》(2002/2019年)、未来の再生医療の発達と社会現象を描いた《エンゲージド・ボディ》(2019年、図1)などがある(これに



図1:《エンゲージド・ボディ:脳血管のティアラ》
2019年(撮影:宮島隆)

ついでには岡田の作品集に詳説あり)。これまで用いた技術は、絵画、フォトコラージュ、映像、インスタレーション、サウンドインスタレーション、パフォーマンス、3Dプリンターで出力した彫刻など多岐に渡り、制作テーマに合わせ、そのつど、多様な技術を活用する。これまでのテーマの多くは、現代社会における人間の生と死と身体にフォーカスしている。また、発想のインスタレーションの多くが、日常生活の中でのエピソードから起こることも岡田の創作の特徴である。本文で取り上げる《Celebrate for ME: okuru》とその関連作も、発想やコンセプト、先鋭的な技術の探求という面において、岡田のこれまでの創作スタイルの流れを汲むものである。

創作へのきっかけ

ここ数年、岡田の日常生活の環境において、近親者や友人に死が訪れている。実父や親戚、友人の死に幾度か遭い、葬儀に参列する機会も増えることになった。特に実父については、父親を亡くした悲しみもさることながら、家族として葬儀を執り行う立場となり、これが、岡田自身が日本の葬送文化に対して身をもって経験し、気づきを得るきっかけとなった。また、《Celebrate for ME》の発想に至る2020〜21年という時期は、日本は新型コロナウィルスのパンデミック下にあり、厳しい感染対策が施行されていた。多くの人々が参列という形で集会する葬儀という場も、自主規制も含め、従来行われていたものとの違いが見られた。たとえば、感染対策のために弔問客の数も控え、皆がマスクで顔を隠し、物々しさと共に、よりいっそうの厳かさを感じたことを記憶している。

岡田の家族の葬式で特に印象的であったのは、故人を棺に納める「納棺式」である。納棺師が、遺族の見守る中、故人の爪を切ったり、衣服を整えたり、化粧を施したりする。これに立ち会えるのはごく近い近親者に

限られており、一般的には二親等（父母、子、兄弟姉妹）までの間柄がこの儀式に立ち会う機会を得る。岡田は、過去、話題作であった映画「おくりびと」を鑑賞したときに、納棺の儀式に携わる職業である納棺師についての知識を得ていた。実際に家族として納棺の儀式に立ち会う経験で、これを行う役割の主に立つ者は、喪主とその家族であり、納棺師は故人をおくる家族の補助的役割の存在であるという認識を得た。すなわち、本来は家族が故人の〈おくりびと〉であるともいえるだろう。他にも、葬儀の体験ではいくつかの発見があった。まず、葬儀での僧侶、喪主と故人の家族、参列者が宗教的な作法に則って行う行動や所作、それらには演劇的空間に似た場づくりがある。斎場を劇場と見立てると、舞台の壇上は棺とその周りの献花などがある空間と捉えることができる。喪主や故人の家族、参列者は劇場の鑑賞者の立場といえるが、焼香など、ある種のパフォーマンスのような所作を行う様子は、同時に演者の立場でもあり、現代美術の分野においてはリレーショナルアートやワークショップにも通じるものだ。このように斎場を劇場としてその場にいる人間は演者か鑑賞者またはその両方だと見立てるとすれば、〈主役〉は棺の中に存在する〈故人〉である。しかしまた、葬式で例外なく不在であるのも、その主役である〈故人〉そのものである。

ここで、〈主役〉になる機会が、個人の立場でどれだけ存在するかを考える。特殊な職業やキャラクター、経済的に豊かな立場などでない限りは、主役になるというシチュエーションは非常に機会が少ないのではないだろうか。誕生日や入学式、結婚式などというイベントの中では一時的に個人が〈主役〉となる場面はあり得るが、それですら誰もが機会があり、かつ祝われると決まっておらず、むしろ個人が大勢から祝われること自体、社会的、経済的、環境的に恵まれた状況である。これに関して思考し生まれた岡田の作品に《ナニカタイワウ》（2019年、図2）がある。個人が〈主役〉となり祝われることをテーマにした作品で、祝われない人に対して、その人の祝わない事柄を祝うというコンセプトのもとで行われた参加型アートである。これは、誰もが祝われ〈主

役〉になれるという作品であるが、葬儀における〈故人〉はどうだろう。〈故人〉は、この世に不在であることから、葬儀という形式の中での立場は〈主役〉であろうとそれを本人が実感することは不可能である。岡田はそこに深い哀愁を感じた。

しかしテクノロジーを活用した芸術作品であれば、この現実を逆転し、〈故人〉である自分が〈主役〉となるということが可能なのではないだろうか。そのような岡田の着想が、「自分が自分の〈おくりびと〉となる」XR作品《Celebrate for ME: okuru》が生まれるきっかけとなった。

創作に向けてのリサーチ VR作品の現在

2019年以降、日本の現代美術作家によるVR作品が芸術として認識され国際芸術祭などの発表が増えてきたという実感がある。それは岡田の個人的な鑑賞体験によるものであるが、そもそもVR機器とその開発が汎用性の高いものになった時期に重なるのではないかと考える。

これまでに、岡田が鑑賞体験をした中で特に印象深いVR作品としては、あいちトリエンナーレ2019で発表された、小泉明郎《縛られたプロメテウス》（2019年）⁷や、東京都現代美術館におけるホー・ツーニエン個展「エージェントのA」（2024年）⁸で発表された《ヴォイス・オブ・ヴォイドー虚無の声》（2021年）である。これらの作品は、VRのヘッドセッ



図2：《ナニカタイワウ》 2019年

ト内の出来事に加えアナログな演出で独特の鑑賞体験を施している。たとえば、小泉の作品はヘッドセット体験後にさらに演出があるし、ホーの作品は体験者が姿勢を変えるとVR上の風景が変わり、それが物語に重要な役割を果たしている。また、どちらも、テクノロジーをおもしろく用いることだけがポイントではなく、歴史や社会へのリサーチとシリアスな批評がなされている点がすぐれている。

ただし、本論文で論じている《Celebrate for ME: okuru》のようにVRヘッドセットの機能を改造して、現実存在する人形と体験者の顔がシンクロナイズし、体験者がパフォーマンスを行うことで観客と共に情動を揺さぶる美術作品は、筆者の知る限りはまだ存在していない。

〈おくりびと〉（＝納棺師）について

本作品のキーワードとなる〈おくりびと〉（＝納棺師）の歴史のリサーチに触れることとする。

佐藤一志執筆のコラムによると、納棺師という仕事は、1954年におきた日本海難史上最大の惨事である青函連絡船「洞爺丸」の事故がきっかけで生まれている。函館市民が葬儀社の要請を受けて遺体を遺族への引き渡しを手伝った事実がもとになって、葬儀社がサービスの一環に組み込むようになった（心に残る家族葬葬儀コラム「納棺師という仕事が生まれた経緯や仕事内容、やりがい、将来性を解説」より抜粋。）という。筆者にとっては、葬儀を行う業者というのが思ったよりも歴史的に浅い職業だというのが意外であった。

しかし、死者を納棺し埋葬する葬儀自体はそれより古くから存在しており、それは江戸時代から一般庶民にも普及しはじめたようだ。互助会保証株式会社、一般社団法人全日本冠婚葬祭互助協会編書によると、江戸時代は故人の遺体の納棺などを、興屋などの装具貨物業と人足請負業に頼んでいたという。明治中期に「葬儀社」

が誕生し、納棺も葬祭業者が行うようになっていった。その後、高度成長期とともに死の在りかたや家族の在りかたが変容し、葬式の形式も時代とともに変化を遂げていったということである。その中で、前述の青函連絡船「洞爺丸」という重大事故をきっかけに職業としての「納棺師」が確立したという流れであろう。

そのほかにも、葬儀のありかたの歴史などを紐解くと、日本の葬式を通じた戸籍の管理と宗教との関係などにも興味深い点をいくつか知ることとなった。しかし、特に宗教については、本作品の中では一定の距離をとることにした。日本の葬式の多くは仏教が司るという現実があり、本作品でも日本文化の表象として仏教の影響は各所に現れているが、特定の宗教色はできるだけ避けるように工夫をしている。日本の葬儀へのオマージュも含む本作品は、儀式の形式のそれぞれも仏教の影響は避け難く、いくつか所作の中でも引用している部分がある。しかし特定の宗教がメインテーマではない。また、納棺師のような仕事は仏教以外の宗教にも存在している。形式は変われど普遍性のあるテーマではないだろうか。海外の、仏教以外で納棺師の仕事については、映画の鑑賞体験により知る機会があり、アメリカ映画「The Rite」が挙げられる。この映画の冒頭で、重要な場面として、キリスト教の納棺師の家庭で行われる、主人公の亡き母の納棺の過程が描かれており、その所作が丁寧に撮影されていて印象的だった。爪を切るなど、日本の納棺師の仕事に通じるところがあると感じた。

二 構想から創作へ

アート作品であれば「自分が自分の〈おくりびと〉になる」ことが可能なのではないか、という発想から、最初に岡田が導き出した作品の構想はこのようなものであった。

体験者は、非現実の視覚を目前の現実空間とともに体験できる機器を着用する。その視覚上では、等身大の人の顔面部が体験者の顔となり、人形を動かした際も顔は忠実に追従することによって自分の行動と人形の動きがシンクロナイズする。それにより体験者は視覚と触感を伴い、もう1人の自分を動かしているような感覚を得ることができるだろうと考えた。このように、テクノロジーの力によってリアリティを持って自分で自分自身を動かすことで、「自分が自分の〈おくりびと〉になる」ことの疑似体験が可能なのではないか、というものである。

この構想が浮かんだ当時、どのような技術でこれを実現するかについて、数人の専門知識に長けた人々に相談した。まずは本研究ノート共同執筆者である、メディアアーティスト、ソフトウェアエンジニアである会田寅次郎である。会田は岡田の家族であるという事情もあり、気軽に技術的な相談をすることができた。発想当初から相談役となり、この作品にかかわることになった。会田は、過去のいくつかの岡田の作品の技術面においてのアドバイザーであり、時にエンジニアとして開発を担当していた。

構想に対する会田の最初の意見は「案はおもしろい」。しかしその後シビアナ意見も続く。「簡単にできると思っているのだろうが、なかなか技術的に難しい内容、特にセンサーをどうするかの問題がある」「企業の実例もないだろう、なぜなら用途としてのメリットが乏しいからだ、実例のない開発を一から実装するのは難しさが伴う」「予算はどのように考えているのか？ 芸術はどうしても低予算となるが、アーティストの個人資金での制作は金銭的に厳しい」というようなものであった。「でもおもしろいからやってみよう、作品としてもよいものになるかもしれない」という流れで、会田がエンジニアとして開発を担当し、このアートプロジェクトをスタートすることとなった。

この時期、まだ構想がはじまったばかりのこのアートプロジェクトのために、各方面へ協力を仰ぐためにビジュアルで伝えるイメージスケッチが残っている(図3)。岡田は、構想が浮かんだ時点で、まずはこのような

エスキースを描くという方法を取っている。これは、自らの構想を自分の中でイメージを明確にするためもあるが、制作協力などで、適宜関係協力者へビジョンを伝え、理解を求める際にも有効なプロセスのひとつである。当時まず探したのは、技術面のアドバイザーやサポートができる人材だ。会田は主にソフト面において計画当初からかかわることが決まっていたが、ハード面との接続や、機器の入手、他全体のテクニカル面でのアドバースとサポートを知人へ呼びかけはじめた。その流れで、2023年3月頃から、メディアアーティストの时间里充氏、東京大学大学院情報学環特任研究員の倉本大資氏とコンタクトを取り、技術面の相談を行った。倉本氏は現在も引き続きテクニカルアドバイザーとして継続的に本プロジェクトの研究・実施に携わっている。

プロジェクトスタート時、会田と倉本氏を中心に技術開発について意見交換した事柄は特に2点が中心であったと記憶している。それは装着した際に視覚化される、現実空間に伴い仮想の自らの頭部が映し出される効果が得られる、機器の選択について。プロジェクトスタート当初は透過型のVRヘッドセットであるホロレンズが使用機器の第一候補となっていた。しかしホロレンズは「高価である」「もう少し一般的に馴染みのある機器のほうがよいのではないか」「ホロレンズは生成した画像の透ける様子が、視覚的におかしいことへのリアルさに欠けるのではないか」などの理由で他の機器を検討することになった。その結果、市販のVRヘッドセットであるMeta Quest Proを活用することとなった。

資金面では、アーティスト個人の自己負担だけでは十分な予算確保に不安があったため、助成を申請した。結果、この作品を発表するアートプロジェ



図3：2023年3月17日のイメージスケッチ

クトが、公益財団法人東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京「東京芸術文化創造発信助成」に採択されることとなった。これにより、このXR作品を初公開するアートプロジェクトを計画的に進行するためのモチベーションを高めることができた。この時点で、この公開事業を「1日だけの展覧会」とし、展覧会名を「Celebrate for ME - The first step」とする流れとなった。

アーツカウンシル東京の助成は実施に至るにおいて大きな助けになり、心から感謝している。しかし助成対象経費に対する内容には実施するアーティスト本人へのリスクにもなる条件がいくつかあると感じた。たとえば個人アーティストとして申請した場合、事業費の半額しか助成されないこと。代表者であるアーティストの労働に対しては助成対象経費が認められないということ。また、助成された事業内で創作、記録されたものを著作・制作者であるアーティストが後日作品として販売してはならない、などというものもある。そうすると、代表アーティストは創作物が自己の著作物であっても自由が認められないということがおこり、文化を創造し発信するアーティスト本人に長期的なリスクが伴う。こういった助成の条件は、アーツカウンシル東京に限ったことではなく、様々な助成事業において存在するのだが、これにより内容のすぐれた事業であっても助成申請をためらってしまうアーティストは少なくはないのではないだろうか。助成を得たからこそその気づきも得ることができたので、今後、日本の各助成団体において、これらの案件への見直しがあるように期待したい。

二 XR作品の発表 「Celebrate for ME - The first step」展

制作されたXR作品は「Celebrate for ME - The first step」展(図4)で2023年12月26日にはじめて発表され

た。この展覧会はVRヘッドセットと等身大人形を用いて体験者が「自分が自分の〈おくりびと〉になる」ことができるというXR作品《Celebrate for ME: okuru》を主軸として《Celebrate for ME: tsutsumu》《Celebrate for ME: ikeru》《Celebrate for ME: aruku》《Celebrate for ME: iwanu》という関連作品を体験しながら回遊するという展覧会である。アートプロジェクト立ち上げ当初は、XR作品のシステムが動くか試験運転する実験会という目的であったが、展覧会全体の内容はXR作品だけでなく、鑑賞者全の体験がより充実したものとなることを目的として拡大された。2023年12月26日、東京・神保町にある「PARAと美学校の共有スペース」と「美学校スタジオ」の2会場で行われ、タイトルとともに「岡田裕子による1日だけの展覧会」と副題が付けられ開催された。

この章では「Celebrate for ME - The first step」展の全容について論じ、「Celebrate for ME: okuru」の制作過程から実装に至るまでを詳細に述べる。

XR作品《Celebrate for ME: okuru》のコンセプト

《Celebrate for ME: okuru》(図4)は、体験者がVRヘッドセットを装着し、自らの身体の動作と連動した拡張現実を体験するXR作品である。体験者は、拡張現実の中で自分自身の納棺の儀式を行い、〈おくりびと〉として自らを葬ることができる。この作品には主に、体験者・VRヘッドセット・等身大の人形・拡張現実の中で、等身大サイズの人形の顔が自身の顔になっており、体験者が人形を動かすと顔も同期して動くことで、それが自分の身体であるかのような感覚を体験することができる(図5)。VRヘッドセットはこの作品のために特別に構成されたシステムに連動している。

このXR作品を体験する第一会場は、関係者の服装や受付の仕様、大道具や、そのほかの関連作品によって斎場

のように演出されている。この空間に参加する者は、〈おくりびと〉となるXR体験者と、そのサポートをするスタッフ、テクニカルスタッフ、誘導スタッフ、鑑賞者（他の作品の鑑賞体験もする人たち）で構成される。XR体験者は、鑑賞者がみているなかで、VRヘッドセットを装着し、会場に流れる岡田のナレーションに導かれることによって、オリジナルの作法に倣い葬儀の儀式を行う。鑑賞者には「レイ服」（礼服）を纏い参加するようあらかじめ広報で呼びかけている。また、スタッフも黒服を身に纏っている。葬儀会場と同様に、関わる人すべてが場の体験者となっていることを服装でも表している（図4参照）。

体験者が行うオリジナルの儀式の作法は、「旅立ちの衣装」と名前のつけられた服を等身大人形に着用させることが主である。この服は、クロマキー合成（映像の中の特定の色を透明にし、そこに別の映像を合成する技術）を施すことを意識した緑色をしており、ファッションデザイナー伊藤弘子¹⁰と共同制作した納棺の儀式用の服だ。寝ている姿勢の人形（故人のイメージである存在）に着せやすいよう、布が大きく広げられるデザインで、その上に人形をのせ、折り紙のように布を折りたたみながら着せてゆく（図6）。前合わせだけではなく腕全体もたくさんの三角形のボタンをゆつくりと留める衣装で、その手間のかかるプロセスが厳かな儀式的な時間経過を演出している。体験中は、会場のスピーカーから録音された岡田裕子



図4：棺に人形をおさめる場面の風景（撮影：北田理純）



図5：体験者の視覚が奥のモニタに反映

によるナレーションが流れ、それらの行動を導く。BGMとして音楽家の西川颯のオリジナル音楽が情感を引き立てながら共に流れている。体験者はVR上で自分の姿となった人形（亡くなった自分）に衣装を着せ、抱きしめ、めまわり、儀式を進める。このプロセスは、日本の伝統的な床材である畳の上で行われた。

旅立ちの衣装を着せる行為は定点カメラで撮影され第二会場のモニターで上映された。そこでは緑色の旅立ちの服が、リアルタイムでクロマキー処理されイメージ映像に変換され視覚化された（図7）。イメージ映像とは、花や海、食べ物、地面などの美しい色合いとともに抽象性のある断片的な動画である。それが死の直前にみる走馬灯のような映像となり、あの世とこの世を繋ぐようなビジュアルを演出した。

会場のセットも、この衣装と同じ緑色の「再生ボタン」を示す大きな布でできた三角のバナナが、舞台セットのように会場のあちこちに吊るされており、緑のイメージカラーと三角のシンボルは、会場が葬儀場のようなでありながら作品の世界であるという演出の役割を果たした。事後に制作したドキュメント映像作品内では、これら緑色のものすべてが場面ごとにクロマキー合成され映像効果として生かされた。

XR体験は、体験者が畳から人形を抱き上げ、木製の棺に納めることで終了する（図8）。棺が閉じられると、いままでは人形の頭部の位置と同期されていた人形の顔が突然棺を通り越して



図6：衣装を人形に着せる体験者（撮影：北田理純）



図7：第二会場で上映されたクロマキー映像（撮影：皆藤将）

浮かび上がり、巨大化しながら空中へ高くのぼってゆく。あるいは、体験者のすぐ横に顔が宙に浮いたまっついてくる場合もあった。これは、現地でリハーサルをするまではどのようになるか予想がつかなかった、いわばバグによっておこった現象だ。棺などの暗い場所ではセンサーが機能せず、人形の位置と回転を推定するために使用されるOculusコントローラーの位置推定が混乱し、顔が棺から離れて浮遊するのである。それが、作品の物語の終わりとして強い印象を残すというおもしろみが生じた(図9)。魂が天に昇ったと感じさせる。これらのヘッドセット内の視覚体験は、会場のディスプレイを通じて他の観客が同時に見ることができ、多くの鑑賞者が体験を共有できる。

仮想の葬儀の参列者が、儀式に立ち合い、故人の、この世との別れとあの世への旅立ちを共に見送るような、儀式的でかつ劇場的空間を生み出した。

XR作品《Celebrate for ME: okuru》の技術

XR作品《Celebrate for ME: okuru》のXR体験者による会場での体験はヘッドスキャンからはじまる(図11)。スキャンからVRヘッドセットへ反映されるまでの準備が完了するのにおおよそ40分ほどの時間を要する(ダウンロード時間などの待ち時間を含む)。準備が終わり、体験者がヘッドセットを装着してから実際にパ



図8: 納棺する体験者(撮影: 北田理純)



図9: バグにより顔が浮かぶVR映像

フォーマンスのような儀式を行うXR体験時間は約5分ほどである。体験者がヘッドセット内で見えている景色は会場の大きなモニターに映し出され、他の観客も共に視覚体験を共有することができる。また、俯瞰したカメラで撮影した映像は、クロマキー合成したのちに別の第二会場へ送信し、リアルタイムに上映される。このように多くの観客が、体験者が〈おくりびと〉となる姿を見守ることで、儀式的な空間を作り出す要素になっている。

ソフトウェア

体験者の顔を3Dキャプチャするために、WIDARとこうスマートフォンアプリ^{注A}を使用。将来的には、Meshroom^{注B}などのソフトウェアを使用することも視野に入れている。アプリケーション開発には、React^{注C}、A-FRAME^{注D}を使用した。この作品専用にサバーアプリケーションとARアプリケーションを開発した。サバーはメインのARプログラムと3Dキャプチャされた顔のデータをヘッドセットに配信するためのものである。Reactの利用により、ホットリロードなどの機能を活用して開発を迅速化した。



図10: 映像作品《Celebrate for ME: okuru》より2つのシーン

注A WOGO社のソフトウェアで、スマートフォンを用いて、フォトグラメトリ技術により物体の3Dスキャンを行うことができる。

注B フランスの非営利団体Allegionが制作した、オープンソースのソフトウェアで、複数の角度から撮影した写真から3Dデータを計算・出力することができる。

注C インタラクティブなウェブサイトを制作するためのソフトウェアであり、プログラムの内部状態の変更、それに伴う表示の変化、サーバーとの通信といった、データやプログラムとの間の関係性の記述や把握を容易にする特徴がある。またそれにより、プログラムを更新するたびに、再起動を経ることなく自動的にヘッドセット上にプログラムがインストールされる機能（ホットリロード）が利用できるようになるため、プログラムを書き換えるたびに手動でデータを移行し、アプリを再起動するという手間が省ける。

注D オープンソースのソフトウェアで、インターネットのウェブサイトにヘッドセット等のXR機器が接続し、そのウェブサイトから提供されるプログラムを読み込んでXR体験を提供するための標準規格であるWebXRの利用を容易にするためのもの。

ハードウェア

〈おくりびと〉である体験者がヘッドセット (MetaQuest Pro) を装着し、等身大の布でできた人形を「葬送の儀式」として動かす。AR空間では、人形の顔が体験者の顔に置き換えられる。その仕組みは以下のようになっている。まず、2つあるQuestコントローラーのうちの1つが、人形の頭部に埋め込まれる(図12)。市販の人形を、シリコン素材を用いてコントローラーが固定できるように改造した。そして、Questコントローラーから取得した位置データと回転データから、拡張現実上での顔の位置を計算する。訪問者のスマートフォンアプリで直前に3Dスキャンされた顔のデータが、会場内のローカルサーバーを介してヘッドセットに反映される仕組みである。



図11：頭部スキャンの様子（撮影：北田理純）

体験の具体的な手順

まず会場のスタッフがMIDARを使用して体験者の顔をスキャンする(図11参照)。その後、その3Dの顔データがローカルサーバーにアップロードされる。その後、会場のスタッフがヘッドセットを装着し、Quest Proのデフォルトのウェブブラウザを介してメインのVRアプリを起動し、WebXRが動作する。スタッフは、体験者がヘッドセットを使用する前に、Questコントローラーの一つを使用して、顔の3Dデータを調整(回転、拡大、または移動)し、その顔と人形の頭部とを一致させる作業を行う。それが完了したのち、体験者にヘッドセットを装着してもらい、XR体験が開始される。

このXR作品の技術面においては、論文「Celebrate for ME: okuru」：既存VR HMDの特徴を活かした作品制作¹⁾にて詳しく論じている。

ここで特筆すべきは、低予算の中でいかに正確にセンサーが働き人形の顔に体験者の顔の3D画像が追従するかについて研究チームで議論を重ね、オリジナリティのある技術的発想でそれを達成したという点である。詳しく述べると、最初、外部カメラから人形(の表面に描かれたVRマーカー)を認識させ、VR空間に反映させるという案があった。しかし、体験者が人形を動かす際に、マーカーが隠れるであろうという予想で却下された。その後、角度と位置を計算する機器を制作し、これを人形の頭部に埋め込む案が生まれ、2つあるQuestコントローラーのうちの1つを人形の頭部に埋め込み、取得した位置データと回転データから拡張現実上での顔の位置を計算するという技術に至った。このように、特殊な機材を使用せず、ソフトウェアを用いて既製品の拡張的利用を行っているため、比較的低コストで効果的な体験が可能となった。多くの鑑賞者が同時に体験者の視覚を共有することで大規模にもなり得るインタラクティブな作品でありながら、機材類は簡易に

移動と再現が可能である。市販のVRデバイスを改造して、実験性の高い技術を用い、芸術作品を作り出している取り組みは、将来の若手クリエイターにも刺激を与え、潤沢な予算に恵まれない美術業界のメディアアーティストの未来にも明るい実例である。

回遊する展覧会

《Celebrate for ME: okuru》のヘッドスキャンからVRヘッドセットへ反映されるまで約40分の準備時間を、待機するだけの時間とするには鑑賞体験として不足があるという考えから、この「Celebrate for ME - The first step」展を他の関連作品要素も含む観客回遊型の展覧会として実施する構想が浮かんだ。そこで、葬式というものが、参列者も様々なプロセスを経て場を移動することから着想を得て、既存の葬式文化のオマージュ的作品を散りばめた。

鑑賞者が回遊する順路は、スマートフォンを用いてそれを頼りに各々が個別に鑑賞しながら歩けるような構成とした。鑑賞者は自身のスマートフォンで会場のQRコードをスキャンし、岡田のナレーションによる音源にアクセスし、それを聴きながら会場内を移動する。ナレーション



図12：埋め込まれたコントローラー

ンは順路を辿り、作品それぞれを紐解く手掛かりとなっている。観客が入場し、最初に聴くナレーションはこのようなものである。

ご来場のあなた。

「Celebrate for ME - The first step」にようこそ。

これは、あなたが、あなたのために、包む、生ける、送る（葬送するの意味）、歩く、そして祝う場所です。

たとえば、ここ（第一会場の意味）ではお葬式について考えます。

特に、日本のお葬式を考えます。私もこの数年間、幾度となく、お葬式に参列してきました。祖父母の式。友人の式。父の式。

でも、思えば、自分で自分のお葬式をあげることに、自分で見送ること……

それは、決して叶うことのないことですね。

今日は、この場所で、あなたが、あなたのために、式をあげるのです。

それがこの「Celebrate for ME - The first step」なのです。

鑑賞者は、ナレーションの指示により5つの順路を辿りながら、葬式文化へのオマージュ的な要素としての、香典を包むような行動、献花をする行動へ誘われる（図13）。ただし、現実の葬式と違う点は、香典は金額の決まりはなく、お金を包むようにとの指示がない。また、一般的な献花ではなく、会場の骸骨のオブジェで生花をしようと呼びかけるものなど、その会場だけで成り立つ儀式的のような、遊びのようなものに参加を呼びかけている。最後

は徒歩4分ほどの場所に位置する第二会場へ歩いて移動し、そこで祝いの儀式のようなものをする。
 以下は順路ごとの作品それぞれについての説明のテキストである。当日配布のリーフレットに掲載された
 (Celebrate for ME: aruku)を実施直前に加えることとなったため、リーフレットにはそれが掲載されていない。
 それを「よつめ」として加筆修正した。テキスト内の人名(岡田以外のもの)は各作品をサポートする
 役割でもある演者の名前である)。

ひとしめ

《Celebrate for ME: tsutsumu》 紙を折り、航典(KO-DEN)を好きな額で、包む。
 注: 航典はこの作中の造語

ふたつめ

《Celebrate for ME: ikeru》 死後の自分の骨を愛する。骸骨に花を生ける。
 観客参加型のインスタレーション。

岡田裕子ミヅ菊池仙葉(華道家・指南役)

みつつめ

《Celebrate for ME: okuru》 拡張現実+αの作品。
 手塩にかけ改造したVR機による拡張現実+α。参加者は、改造したVR機を装着し、「自分が自分の
 〈おくりびと〉になる」という拡張現実の葬送世界に没入する。

観客(ワタシ)が体験し観客(ワタシたち)
 が見守る。この作品の発想が「Celebrate
 for ME - The first step」へと繋がった、
 この展覧会の主軸である。

よつつめ

《Celebrate for ME: aruku》
 第一会場から第二会場へとナレーションの
 誘導に導かれながら歩く。

いっしめ

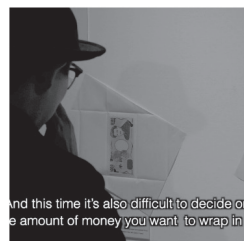
《Celebrate for ME: iwau》
 新宿歌舞伎町のディープな文化Bar・東京
 砂漠のバーテン・ダライ、その他の愉快な
 人々がナニカツイワウ。

岡田裕子ミヅダライ、遠藤由貴、菊地侑紀

注: 《ナニカツイワウ》 2019年に行った岡
 田裕子の参加型作品。一般参加者が壇上に立ち、
 祝われない事柄を観衆に祝ってもらうというもの。



0. Welcome to Celebrate for ME



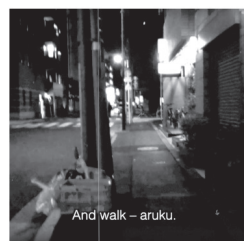
1. Celebrate for ME: tsutsumu



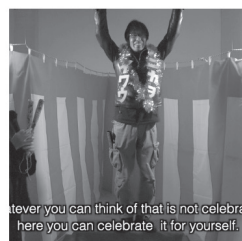
2. Celebrate for ME: ikeru



3. Celebrate for ME: Okuru



4. Celebrate for ME: Aruku



5. Celebrate for ME: iwau (ナニカツイワウ)

図13: 音源ごとに体験する様子(ドキュメント映像作品より抜粋)

四 ふりかえりとこれから

「Celebrate for ME - The first step」展は、多様な芸術形態を融合した分野横断的かつ先鋭的な展覧会であり、1日だけの展覧会でありながら約200名の来場者に恵まれた。そこで展開されたのは葬儀の文化にオマージュを散りばめながら人間の死について考える機会を体験者、鑑賞者に与える、社会的インパクトを持つ芸術作品である。そしてそれを実現するために、限られた条件の中だからこそ生まれた先鋭的な技術によるメディアアート作品が創出された。

XR体験者の感想が、記録撮影のビデオデータに残されている。以下はその記録より抜粋した（括弧内の言葉は口頭の抜粋ではわかりづらい部分を前後の発言を踏まえて筆者の解釈で補っているもの）。

Aさん 「(ちょうど祖母の葬儀をしたばかりだったので)こんなにリアルなことをすると思わなかった
ので、いい意味で感動しました。自分は生きてるんだ、よかったと思いました」

Bさん 「よかったのか悪かったのか。衝撃的でした。無我夢中で(XR体験を)やっていた。自分の顔をこんなにまじまじと見るのがなかったの。亡くなった(親戚など親しい)方々と、いろいろな対話がはじまりそうになった」

Cさん 「すごく希望(を感じた)というか、悲しいとかではなく、この世は仮住まいで、この身体はいったん
終わりでまた次(がある)という。洋服のデザインも(儀式の所作として)ちょうどよかった」

この展覧会には、主に現代美術を鑑賞することを仕事や趣味とする方々が集まったため、ポジティブな意見が多く寄せられた。しかし今後、さらに幅広い鑑賞者の層へ展開していくことを考えると、人の「死」をテーマとした刺激の強い体験であることを事前にどう伝え適切なコンプライアンスを形成するなど、経験を検証し議論を重ね、対応を検討してゆきたい。

「Celebrate for ME - The first step」展を、1日だけの展覧会としたのは、予算上の理由が大きい。XR作品の稼働だけでも体験者のサポートとテクニカルで3人のスタッフが必要となり、それを長時間連日運行していかなくてはならない。会場も、特殊な催しに対しての理解のある場所が必要である。アーティストの個人的な財源負担で運営していくには人件費、会場手配の予算に限りがある。そのような理由から、1回目の開催では、むしろ1日だけの発表に集中し、そのぶん、回遊型にするなどで来場者全員が重厚な体験ができる表現手法とした。当時の会場の様子は録画され、ドキュメント映像作品を制作し、それを上映することで多くの鑑賞者へこの試みを伝えたいと考えた。2024年4月には岡田裕子による個展「Celebrate for ME 2024」¹²にてドキュメント映像作品が上映された。

とはいえ、やはり「実際にVRゴーグルを装着して体験したい」という希望者も数多い。2023年の実施では、1回の体験に時間がかかるため1日の催しではリハールを含めて15名と限られた人数であった。実際にXR作品が稼働した形式での実施ができるよう模索していた。その結果、共同利用・共同研究拠点2024年度劇場実験Ⅲ「現代アートの思考でメディアアートと演劇をマッチングする観客主体型の劇空間の創作」として2025年2月京都芸術劇場春秋座でXR作品《Celebrate for ME: okuru》の実演を含む上演をすることとなり、現在は準備を進めている。これまでの経験を活かし、劇場を回遊型の空間とし、従来の劇場と違った場の活用方法で展開する予定である。春秋座で新たな関連作品として発表する《Celebrate for ME: utau》も、

制作中である。

《Celebrate for ME: okuru》とその関連作は、実際に受容する施設と予算があれば、国内外様々な場所で、多数の観客と体験を共有することが可能であると考ええる。環境に応じて、このプロジェクトは実施場所に合わせて、展示の仕方や、関連作品などを創意工夫してフレキシブルに展開していくことができる。内容にも技術的にもオリジナリティとテーマ性のすぐれた作品だと自負している。今後も実施への手掛かりを探しながら、研究チームや鑑賞者との対話を重ね、作品のアップデートを図りたいと考える。

「死」はごくプライベート時にアンタツチャブルな印象が強く、普段は私たちの日常から隠れて存在している。それに恐れを抱かない人間はおらず、だからこそ、自らにおこることがないかのように、多くの人々はそれについて考えずに暮らそうとしているように見える。日本は特に「死」について深く考えることはタブーとされる文化的傾向があるように感じる。しかしいうまでもなく「死」はすべての人間が必ず経験する現象でもある。memento mori（死を念頭に置くこと）は私たちが生きている時間を大切にし、互いに豊かな人生を歩むために必要なことであるだろう。この作品がそのような思いを鑑賞者と共有することができるだろうか。例外なく作者である岡田にとっても「死」は恐れる事柄であるが、我々がそれと向き合うことで何がおこるのか、その興味は尽きないので、以後も本作品を展開していきたい。

一 注釈

- 1 岡田裕子 公式 website <https://okadahiroko.info/>（最終アクセス日：2024年11月18日）
- 2 おくりびと <https://www.shochiku.co.jp/cinema/database/04689/> 本木雅弘主演の映画のタイトル。遺体を清め、棺に納める納棺師の仕事の通称（最終アクセス日：2024年11月17日）

- 3 「VR、ARにMRを含め、さらに、プロジェクションマッピング、パノラマ映像、ドーム映像など、表示装置の区別ではなく、現実世界とCGを組み合わせる技術の相称をXR（cross reality）とする考えも登場している。」
伊藤貴之・宮地英生・田中覚「可視化と科学・文化・社会」コロナ社 p.50
- 4 岡田裕子「Celebrate for ME - The first step」<https://sites.google.com/view/celebrateforme/>（最終アクセス日：2024年7月6日）
- 5 岡田裕子「DOUBLE FUTURE - エンゲージド・ボディ／俺の産んだ子」求龍堂 2019年8月
- 6 「TERATOTERA 祭り2019」選択の不自由／ART」https://teratoterajp/events/matsuri2019_art_a/（最終アクセス日：2024年11月17日）
- 7 小泉明郎『縛られたフロメテウス』芸術公社（最終アクセス日：2024年11月14日）
- 8 ホー・ツーニェン「エージェンツのA」<https://www.mot-art-museum.jp/exhibitions/HoTzuNyen/>（最終アクセス日：2024年11月17日）
- 9 https://www.sougiya.biz/kiji_detail.php?cid=16（最終アクセス日：2024年10月3日）
- 10 伊藤弘子／HIROKO ITO（フュージョンデザイナー・HISUI HIROKO ITO 代表）<https://www.hisuihirokoito.com/>（最終アクセス日：2024年11月17日）
- 11 倉本大資、会田寅次郎、岡田裕子：「Celebrate for ME: okuru」：既存VRHMDの特徴を活かした作品制作、バーチャルリアリティ学会大会2024（2024年）
- 12 個展についてのインタビュー記事 遠山正道×鈴木芳雄連載「今日もアートの話をしよう」vol.32 会田家（会田誠、岡田裕子、会田寅次郎）「人生を豊かにする東京ウエブマガジン Curiosity」<https://r100tokyo.com/curiosity/talk-art/240404/>（最終アクセス日：2024年11月17日）

研究ノート

デラシネ・リゾーム——異郷に生きるアート実践者たち

はじめに

藤原ちから

本研究ノートは、アート・コレクティブ orangecsong による、異郷に住むアート実践者取材するプロジェクト「デラシネ・リゾーム」について記すものである。このプロジェクトは「デラシネ・リゾーム——在欧日本人アーティストのエクソフォニー感覚について」として、京都芸術大学舞台芸術研究センターの「共同利用・共同研究拠点2024年度リサーチ支援型プロジェクト公募研究」に採択された。

orangecsong の取材チーム（藤原ちから、住吉山実里）は、2024年4月から7月にかけてヨーロッパの複数の都市（ニコシア、ウィーン、ミラノ、ボーデ、オスロ、デュッセルドルフ）において、現地に長年住む日本出身のアート実践者たち7名にインタビュー取材を行った。また他にも、正式な取材ではないものの、スラムスンド、ブラハ、ケルン、クレーフェルト、エッセン、ハンブルク、マドリッドで出会った日本出身の人たちからも欧州在住の経験について話を聞いた。

第一章では、2015年までさかのぼり、当プロジェクトに影響を及ぼしたとみなされる事象や経験について振り返る。本研究ノートの執筆を通してあらためて再認識した事実も多く含まれている。

第二章では、当プロジェクトの目的、取材対象、方法、暫定的な考察、そして今後の展開について述べる。

なお、本研究ノートの執筆は藤原ちからの名義になっているが、記述内容は取材チームの住吉山実里と協議し、編集も協働して行っている。また、文中に登場する人々の名前はすべて敬称略で統一させていただいた。

第一章 研究の出発点

(1) デュッセルドルフの日本人

筆者が海外在住の日本人と繋がりを持ったのは、2014年にマンハイムで開催された世界演劇祭で、キュレーターの岡本あきこと出会ったのが最初である。彼女は日本人アーティストにフォーカスした企画「ニッポン・パフォーマンス・ナイツ」を、デュッセルドルフの劇場 FFT Düsseldorf (Forum Freies Theater Düsseldorf) で2013年から企画・開催している。そのときは複数人で会話しただけだったと記憶しているが、帰国後、翌2015年2月のTPAM¹で彼女と再会した。そして筆者らの作品がニッポン・パフォーマンス・ナイツに招聘されることになり、その2015年にはじめてデュッセルドルフを訪れた。

デュッセルドルフはロンドンとパリに次いで欧州で三番目に日本人が多い都市といわれている。中央駅からほど近いインマーマン通り周辺には、ラーメン屋などの日本料理店や食料店が賑わっている。ライン川をはさんだ対岸のオーバーカッセルには日本人学校があり、日系企業の駐在員とその家族が多く住んでいる。芸術アカデミーには日本からの留学生もいるし、2020年からは日本サッカー協会が欧州オフィスを設置したことも知られている都市だ。筆者も何度か訪れた日本人経営の美容室 YODA²には、日本人アーティストたちのほか、サッカー日本代表の監督や選手たちもしばしば客として訪れている。

筆者は2015年から17年にかけて、ニッポン・パフォーマンス・ナイツに参加するために3度デュッセルドルフを訪れた。そしてこの都市や、欧州の他の諸都市に住む日本人アート実践者たちに出会った。それまで筆者が日本で触れてきたものとは異なる文脈やバックグラウンドを、彼らの作品や言動に感じた。一方で、彼

らの活動が当時も今も日本ではほとんど知られていないことに違和感もおぼえた。彼らの多くは渡欧後にキャリアを積み上げており、日本で知られていないのは当然かもしれない。しかしこの知名度の偏差は、自分も含め日本に住む人々の知的関心や情報摂取の限界を示しているようにも思えた。海の向こうで何がおきているのか、実際に行ってみないとわからない……のだろうか。彼らの活動を日本にも伝えるような仕事を誰かが担えば、この知名度の偏差はもつと是正されるのではないか？

そもそも彼らは日本での知名度をさして求めているようにも見えない。けれども、筆者は簡単には割り切れないものを感じていた。もしかすると、デュッセルドルフ在住のジャーナリストから「白壁症候群」の話を聞いたことも影響していたかもしれない。それは日本人駐在員が家に帰ると、妻がじつと白い壁を見ている、というエピソードだった。ドイツ語も英語もできない妻が、居場所も、話せる相手も見つからず、うつ状態になってしまうことを指すらしい。筆者が出会った在欧日本人アート実践者たちはドイツ語や英語が堪能な人が多く、このエピソードとは無縁にも思える。けれども、彼らとの親交を深めるにつれ、言語や文化に順応できず、他人がおいそれと解釈したり、言葉でいい表したりできないような、複雑な感情や思念が眠っているのではないだろうか。

(2) 『港の女 (Woman In A Port)』の倫理的課題

デュッセルドルフへの訪問と同じ時期に、筆者はフィリピンのマニラ、韓国の安山、日本の城崎でも滞在制作を行った。これらはいずれも『演劇クエスト』という作品をつくるためだったが、リサーチの過程で得た情

報のすべてをその作品に反映させるのは不可能だと感じるようになっていった。作品を容れ物だとみなすならば、その『演劇クエスト』の容れ物に入りきらないもの、こぼれ落ちてしまうものの存在が気になりはじめていた。誰かから聞いた話をいったん咀嚼して新たなフィクションとして産み落とす、という創作プロセスでは、その想像力の源となったエピソードはほとんど原形をとどめない。そこには「他人の物語を消費したくない」という倫理的な観点が作用しているのだが、その一方で、せっかく聞かせてくれたエピソードが作品の背後に隠れてしまうことについても、疑問は残る。その原形をとどめる形で表象できるような、別のプロジェクトがあり得るのではないか。

その考えと並行して、当時の筆者は「女性」にフォーカスした作品をつくりたいと考えはじめてもいた³。何度かのフェミニズム運動の勃興があったにもかかわらず、世界の様々なシステムは依然として男性中心主義によって動いており、歴史(history)はおおむね男性の物語(his story)として記述されてしまっている、と筆者は批判的に認識していた。2010年代半ばの日本では、ジェンダーやセクシャリティの多様性やハラスメントについての理解も進んでおらず、当事者が声を上げられるような環境もなく、男性中心主義に紐づいた価値観やシステムが批判される機会も乏しかった。そこで「女性」へのまなざしや言説を脱構築するような作品がつくれないかと考えたのだった。

また、「インタビュ」という形式に可能性を感じていたため、「女性」への「インタビュ」を元にしたレクチャーパフォーマンスを構想し、タイトルを『港の女(Woman In A Port)』とした。「港の女」という言葉は、「男性の船乗りが、各地の港でなじみにしている愛人」や「遠くへ旅立った夫や恋人を、港で待つ女性」といった通俗的なイメージを喚起させるが、この作品では「港の女」を「みずから移動して、ある港や空港にたどりついた女性」のような、たくましさや主体性を兼ね備えた存在として描くことで、男性中心主義的な価値観や

システムに一石を投じようとした。

インタビュは、ネス・ロケをはじめ何人かのフィリピン人アート実践者や、日本ではのちに orangsong を共に結成することになる住吉山実里、そして城崎国際アートセンターで働く橋本麻希、ダンサー・振付家の武井琴らにお願いした。作品の最終的なイメージも固まっておらず、創作手法も手探りの状態だったため、彼女たちの協力に非常に助けられた。

マニラでは2017年5月、KARNABAL フェスティバルでの上演直前に試演を行い、インタビュしたアート実践者たちの物語を作品内に織り込んだ⁴。しかし試演を観た舞台芸術プロデューサー、タン・フクエンからの「この作品は誰を観客として想定しているのか? マニラでの上演だが、日本人観客を想定しているように見える」というフィードバックを受けて、マニラの観客にどのように文脈を提示できるのか、再考を迫られた。また実際に試演してみても、「誰かの物語を作品として観客に見せる際に生じる倫理的困難」は、たとえインタビュイの同意を得ていたとしても完全に消え去るわけではないと気付かされた。

これらの問題の解決は容易ではないが、フェスティバルでの上演が迫っていたため、暫定的な解決策として、今回は上演の場にいる人たちの物語のみを扱うことにした。具体的には、マニラにいたネス・ロケと住吉山実里に急遽出演を依頼し、彼女ら自身にストーリーテリングを補完してもらった。それでもなお課題は残る。質疑応答ではフィリピン人アーティストのアイサ・ホクソンから「この作品は誰の agency なのか?」という質問が寄せられた。アイサの指摘は、結局のところ作者の名前が冠されてしまった時点で、それはその作者の作品になってしまふ、という権力構造についてであったと筆者は理解している。作者の土俵に乗る出演者やインタビュイが、その土俵の権力から逸脱することは簡単ではない。

様々な課題を残しながらも、『港の女(Woman In A Port)』の上演には意義があったと考えている。ただ

そこで扱いたかった問題意識の一部、特に「人の移動」に関する部分は、このあと2017年8月に台北のADAMで考案した『Island Bar』へと引き継がれていき、『港の女』はこれ以後上演されていない。インタビュをもとに作品をつくる構想は、いったんここで休止することになった。

(3) 東アジア・東南アジアの日本人

筆者は2015年から19年にかけて断続的にフィリピンを訪問し、様々な日本人に出会った。筆者が参加したKARNABALフェスティバルを支援していたマニラ日本文化センター（国際交流基金のマニラ事務所）の桶田真理子からは、長年にわたって断続的に様々な助言をいただいた。また、フェスティバル関連のプログラムを通して、マニラで98B COLABoratoryというアート・プラットフォームを運営する平野真弓や、アーティストの八木奏、まにら新聞の日本人記者の方々、NPOソルト・パヤタスの大井知文、フィリピン北部の都市バギオでNGOコーディリエラ・グリーン・ネットワークを運営する反町真理子らと知り合った。

2015年から19年にかけて、国際交流基金の現地事務所には、フィリピン（マニラ）のほか、中国（北京）、タイ（バンコク）、ミャンマー（ヤンゴン）でもそれぞれ別のアートプロジェクトのサポートをしていた。現地事務所には駐在する人々は、長くても3～5年程度で異動しなければならないようだが、その土地において自分や組織がどのような活動することに意義があるかを熟慮し、文化芸術についても積極的に情報収集したいという意欲のある人が多いことに感銘を受けた。その土地の文化を愛するあまりか、基金を辞職して、現地採用の枠に切り替えたり、現地で別の活動をはじめたりしている人が、筆者が知るかぎりでも何人かいる。たとえば桑原輝は、筆者らのバンコクでの滞在制作のリサーチにも何度か帯同してくれた。子供たちとバドミ

ントンをし、市場で夕食を食べ、路上の屋台でウイスキーを飲み、駄菓子屋でまた子供たちとゲームに興じる……という筆者らが日課としていたサイクルにも彼女は参加した。いったん異動で日本に帰国したものの、基金を辞めて再びバンコクに戻って活動している。彼女らのような情熱ある海外在住の日本人に出会えたことも、「デラシネ・リゾーム」への構想に繋がっている。

一方、筆者は短期のレジデンシーでアジア諸国に來ている日本人アート実践者とは積極的に交流する気持ちを持っていた。当時は（筆者も含め）日本からアジアに派遣されるアーティストが急増していたが、現地の文化や歴史を深く理解しようという意思を持っている人ばかりではなく、中には差別的なまなざしを言動の端々に感じさせる人もいて、辟易してしまっただけというのが実情である。もしかしたら、慣れない異国に來た緊張がそのような振る舞いや差別意識を引き出してしまったのかもしれないと今は思うが、2010年代後半の日本においては、「アジア」は依然として「エキゾチックなもの」「未開発の遅れたもの」と見なされ、折に触れてそのように表象される傾向が残っていたため、潜在的な差別意識が蔓延していたようにも思う。

一方で、現地に長年根を張る日本人アート実践者の、現地文化への溶け込みかたや深い洞察力にはおおいに刺激を受けた。たとえば、ジョグジャカルタで会った横内賢太郎はそのひとりである。横内はASPというアーティストスペースをインドネシア人アーティストらと運営しており、住吉山実里の『筆談会』が公募レジデンスに採択されたため、筆者もそれに同行する形で2018年末から年明けにかけて滞在した。横内は滞在アーティストのためにインドネシア語の講座を無料で開講しており、筆者らはそこで基礎単語を学んだ。同じくジョグジャカルタに拠点を持つ日本人アーティストの栗林隆や北澤潤も紹介してくれた⁷。

そのほかにも筆者らは東アジアや東南アジアで様々な日本人に出会ってきたが、彼らがそこに住んでいる理由や動機は様々であり、その人生をひとくくりにまとめることはできない。一方で、彼らの存在や活動が、ほ

とんど日本において知られていないという事実は、すでに書いたデュッセルドルフの事例とも共通していた。栗林隆や北澤潤のように日本でも定期的に活動していれば、少なくともその名前や作風は知られるだろう。しかし彼らが拠点としているジョグジャカルタにおいて、現地の人たちとどのような関係を持っているのか……といったことは知られていないし、知られようとしてもしていない。それらはプライベートな領域であり、知られる必要のないことなのだろうか。けれども、そのような拠点での生活や周囲の人々との関係の持ちかたは、彼らのアーティストとしての活動の重要なパートを占めているのではないか⁸。そのような疑問が、筆者らの中で徐々に膨らみつつあった。

筆者らは、現地に実際に足を運び、アーティストの拠点を訪ねることの重要性を感じるようになっていった。しかし、それが不可能になる現象がおこった。コロナがやってきたのだ。

(4) 遠く離れた土地で、繋がって／隠れて生きること

2020年の新型コロナウイルス禍の到来によって、国境を越える移動は極端に難しくなった。一方で、「ニューノーマル」という流行語のもと、オンラインでのミーティングやプロジェクトは盛んになり、人間関係や社会のありかたが根本的に変わったようにも感じられた。ただこの期間中、筆者は海外在住の日本人と（他国籍のアーティストたちとやりとりした量に比べると）それほど密に連絡を取り合った記憶がない。日本語のSNS環境が変化したことも原因かもしれないし、彼らがオンラインよりも目の前にある日常を優先していたのかもしれない。これはまだ仮説でしかないが、そもそも「どこにいても繋がれる」ことではなく、むしろ「繋がらないどこか」に行くことに価値を見出している人が、異郷に住むアート実践者には多いのではないかと思う。

孤独の過ごしかたに長けた人たちかもしれない、というのは、今回取材した7名に感じたこともある。

さて、コロナ禍がやや小康状態になった2022年の春に、筆者ら *orangecore* はセゾン文化財団の国際プロジェクト支援を受け、久しぶりに海外での滞在制作を行った。行き先は南アフリカ共和国のマカンダと、タンザニアのダル・エス・サラームだった。

マカンダは、地方都市ポート・エリザベスからさらに車で数時間走った先にある、サバンナに囲まれた、人口5万人の小さな町だ。かつてはイギリス人入植者たちの最前線の基地だったが、今はセシル・ローズの名を冠した大学があり、アフリカ大陸内外からの留学生たちも少なくない。筆者らはこの町に2ヶ月近く滞在したが、在住日本人を見かけることは一度もなかった。一方、留学やビジネスでこの町に住む中華系の人たちにはよく会い、次第に親しくなっていた。はるか遠く離れた東アジアから来ている者同士、同胞のような扱いをしてくれて、レストランではオーダーから時々馳走になったり、商店では水やお菓子を無料でもらったりした。

ある日、たまたまマーケットで出会った人と親しくなった。なんとなく目が合って、もしかしたら日本人かも……と思って話しかけたのだが、大学院で生物学を専攻する留学生の彼女は複雑なアイデンティティを持っていた。中国で孤児として生まれ、カナダ夫婦に引き取られてケベック州で育ったという。そのため、外見は東アジア人のように見える彼女は、第一言語が（ケベックの）フランス語、そして流暢な英語を習得しており、中国語はほとんど話せないが日本語と併せて勉強中とのことだった¹⁰。

一方、ダル・エス・サラームでは何人かの日本人に会った。ある人は、路上で生きるタンザニアの若者に職を与えたい、という一心でそのパン屋を経営していたが、資金を持ち逃げされるなど、波瀾万丈な人生を送っていた。他はたまたまバーで出会った人々で、ビジネスやNPOのメンバーとして短期滞在していた。

これらのアフリカでの体験は、筆者らに、遠く離れた土地で生きることの困難を痛感させた。日本からの物

理的な距離が遠く、アジアやヨーロッパとは比べものにならないほど文化も異なる。ここで生きていくために必要なのは、文化的な共通点を見出すことではなく、違いを認めることなのだろう。そんな環境で、筆者らは人生ではじめて「同胞」として身を寄せ合うことの心強さを味わった。たとえば筆者らの滞在時、ポート・エリザベス周辺で中華系の人たちが次々と誘拐される事件がおきていた。誘拐する側から見れば、中国人か日本人かなんて関係ないだろう。そういう危険情報を「同胞」は筆者らに教えてくれた。身を寄せ合わなければ生きていけない世界だった。

もうひとつ感じたのは、物流の重要性だった。たとえば日本人が数多く住むデュッセルドルフでは、アジア系の食材を、少々値は張るものの入手することは可能だ。需要があるのだから、そこに供給するビジネスが発生するのは必然かもしれない。しかし、マカランダのアジア系食材やレストランに物資を供給するためには、ポート・エリザベスまでは船や飛行機で運べたとしても、そこから先は何時間もかけて車で運ぶしかない。たった5万人の小都市で、しかもアジア系食材を欲している少数のマイノリティのために。「どうしても味噌汁が飲みたい!」という強い欲求と、それに応えるための誰かの労力がなければ、味噌はこの町に届かない。生物学者の彼女は、そうしたアジア食材店で調味料や食材を手に入れて、筆者らのために餃子をつくってくれた。それは彼女自身のルートとアイデンティティを探る試みでもあるのかもしれない。

(5) 「単一民族国家」幻想

ここまでは海外での見聞に焦点を当てて書いてきたが、筆者自身は日本に住んでおり、横浜に拠点を置いて12年になる。他の土地に引越さなかった理由としては、様々な人種、国籍、言語、文化が混在する多様性を

この土地に感じているからに他ならない。

京急線の黄金町駅や横浜市営地下鉄の阪東橋駅あたりにほど近い、黄金町、若葉町、伊勢崎町、横浜橋といった界隈は、中国、台湾、韓国、タイ、フィリピン、ベトナム等にルートを持つ人たちが集住しており、町を歩くだけで様々な言語を耳にする。劇場の若葉町ウォーフがあり、映画館シネマジャック&ベティや、似て非ん家がある。そして京急線の高架下のアートギャラリー群は黄金町エリアマネジメントセンターが管理運営し、様々なレジデンス・アーティストを国内外から受け入れている。2021年からはYFAMフリンジセンターが設置されカフェバーの営業をしていることもあって、最近では筆者も黄金町界隈に足を運ぶ頻度が増えた。

黄金町から大岡川を挟んだ向かいにある若葉町の横浜パラダイス会館には、海外にルートを持つ子供たちが集う。ここはArt Lab Ovaの蔭山ヅルとスズキクリが運営するアトススペースで、ふたりは学校帰りに集まる子供たちの宿題を見たり、遊びの場を提供したり、時には彼らの家族に発生する様々な問題を手助けしている。子供たちの親が日本語を読み書きしたり話すがスムーズにはできないことが一因となって、学校や行政からの伝達事項が伝わりにくかったり、親子間のコミュニケーションや言語教育に困難が生じることがあるらしい。そうした日々の事象に対して、〇〇のふたりが様々な具体的なサポートをしているのを、筆者はこの数年知りながら、何もできていない。

大岡川を挟んだこれらの町の風景を、筆者は横浜に移り住んでからの12年、それなりに見てきた。国境を越えることのできる一種のグローバルエリートであるアーティストたちがいる一方で、様々な困難に直面している海外にルートを持つ子供たちやその家族もいる。もちろんアーティストたちも経済的に裕福なわけではないが、文化資本の格差はある。この格差は、筆者自身、若い頃からずっと感じてきたことでもある。

今では、コンビニ店員の名札を見ると外国名、といった光景は日本各地で見られるはずだ。技能実習生を含

め、外国にルーツを持つ人たちなしには、日本の産業もインフラも回らない。日本語以外の言語が聞こえる場面も格段に増えているが、それは観光インバウンドの影響だけではなく、日本に住む人たちが多様化していることのあらわれでもある。日本はもはや「単一民族国家」ではない。いやそもそも、それは長いあいだずっと幻想でしかなかった。にもかかわらず、少数民族やマイノリティを差別し黙殺することによって、「日本」は「日本人」によって「日本語」を話すのが当然であるという前提のもとで、この国や社会は動いてきた。これだけ社会構造が変化した今でも、多くの人は「単一民族国家」神話が幻想であったことをまだ受け止めていないように見えるし、これだけ「多様性」という言葉が流行しているにもかかわらず、人種・民族・国籍・言語・文化の多様性について受け入れる準備のできていない人たちが少なからずいるようにも思う。この「日本」の社会は様々な人々を排除すること成り立ってきた。海外に出ていった「日本人」の存在についても、忘れたり、見ない、もしくはイレギュラーなものとして排除することで、同質な「日本人」像を守ってきたのかもしれない。

(9) 『Island Bar』と『デラシネ・リゾーム』

再び欧州の話に戻る。2023年、筆者らは6年ぶりに欧州に滞在した。プロデューサーのステファン・ノエルの仲介で、ミラノで開催されるフェスティバルに招聘されたのはじめ、いくつかの滞在制作を行うためだった。アジアやアフリカで時間を過ごし、その歴史へのアクセスを試みてきた筆者らとしては、旧宗主国であった欧州の国々についてもっと深く知る必要があると考えてもいた。ポスト・コロニアリズムを考察するにしても、単純に「反／脱欧州」の旗を掲げればすむような話ではないと感じていた。

ミラノでは、テキストをイタリア語に翻訳する人物が必要で、招聘元の文化機関であるトリエンナーレ・ミ

ラノが紹介してくれたのが、のちに当プロジェクトのインタビュイーのひとりとなる荒川いづみだった。彼女はミラノに30年近く住み、舞台芸術の制作者の仕事をしてきた。ミラノはトラム交通網が発達しているが、天候や工事やストライキ等の影響で頻繁にルート変更や運休がある。彼女はミラノのそうした細かい情報についても逐次教えてくれたり、文化人たちが集まるトラットリア（食堂）に連れていってくれたりした。筆者らは彼女の手引きを通して、ミラノ人の懐に入る術を学んでいた。

またイタリア滞在中に、大道寺梨乃にも再会した。快快（FAIFAI）のパフォーマーとして知られる彼女は、2015年にイタリアに渡り、小さな町チェゼーナで暮らしている（チェゼーナはロメオ・カステルツチの拠点でもある）。筆者らはミラノやヴェネツィアで彼女と何日か共に過ごした後、チェゼーナの自宅にも招かれた。散歩したり、芝生に寝転んだり、美術館に行ったり、買い物したり、料理を作ったりしながら話すうちに、彼女がこの異国での生活で感じている複雑な感情が少しずつ伝わってきて、これはもつとしっかり話を聞きたい、聞かなければいけないという気持ちが強くなっていった。もちろん彼女は自分自身で作品をつくる術を持っているのだが、ある種の複雑な感情は、むしろ距離のある第三者のほうが引き出せることもあるのではないか。彼女との再会は、「デラシネ・リゾーム」プロジェクトの考案へと直接的に繋がっていた。

この2023年は、イタリアの他にスペイン、キプロスでもそれぞれのプロジェクトを行ったのだが、それらの延長線上として、翌2024年も再び欧州で滞在制作することになった。複数の都市での個別のプロジェクトを組み合わせるために、シエンゲン圏内にビザなしで滞在できる上限の90日間に加え、圏外のキプロスにも2週間ほど滞在するスケジュールを組んで、欧州の様々な都市を回ってみることにした¹⁾。

その複数のプロジェクトの中に、将来的に『Island Bar』というパフォーマンス作品を上演する企画が含まれており、その出演者として、欧州在住の日本人アーティストを候補にする案が浮上していた。そこで、その

出演者となり得る人たちに実際に会いに行こうと考えたのが、この「デラシネ・リゾーム」プロジェクトの直接的な契機となった¹²。

しかしながら、仮に『Island Bar』の作品上演がひとつのゴールであるとしても、上演のみが最重要であるとは筆者らは考えていなかった。観客に向けて洗練された形で提出される物語／パフォーマンスは重要ではあるけれども、それと同等か、もしくはそれ以上に、作品未満のもの、作品では捨象されてしまうものが気になっていた。異郷に住むアート実践者たちが作り出すもののみならず、彼ら自身についてもっと知りたいという気持ちを抑え難いものになっていた。

彼らは、ある場所にしっかりと根を張り、そこを拠点にしている。その一方で、彼らは故郷からいったん根を引っこ抜いた、いわば根無し草（デラシネ）的な経験があるともいえる。移住の経験、言語的・文化的マイノリティとして生きてきた経験は、彼らのアート実践のありかたにも大きく影響しているだろう。そして彼らがどこかの土地に下ろす根は、周囲の人々と協働していく中でどのようにひろがり、絡み合っていくのだろうか。彼らはしばしば国境を越えていく。その動きの全貌をとらえるのは簡単ではない。裾野が見えず、中心があるとも限らない。その点ではドゥルーズ・ガタリが提唱した「リゾーム」の概念に近いのではないか。そうした筆者の考えが、この「デラシネ・リゾーム」のネーミングへと繋がっている¹³。

そこで筆者らは、『Island Bar』の出演候補者かどうかは脇に置いて、まずは異郷に暮らすアート実践者たちに話を聞いていくことにした。そのようにして、この「デラシネ・リゾーム」在欧日本人アーティストのエクソフォニー感覚について¹⁴は構想されることとなった。

第二章 研究の進捗状況

（１）研究の目的

本調査研究プロジェクト「デラシネ・リゾーム」は、異郷に住むアート実践者取材するシリーズとして構想されている。異郷で長く暮らすアート実践者取材し、そのエクソフォニー感覚¹⁴を何らかの形で表象べく構想されたプロジェクトである。

プロジェクトに付随する様々な成果物（この研究ノートも含まれる）を通して、異郷に暮らすアート実践者の存在を紹介することが主たる目的である。この世界には複数の文化圏・言語圏を生きる人々があり、必ずしも単一の国家や社会や言語圏に帰属／貢献する人ばかりではないことを示したい。彼らの見ている世界をより深く知ること、新たな世界地図が描けるのではないかとも思っている。

本年度は、欧州に住む日本人アート実践者を対象とした。その直接的な理由はすでに述べたように『Island Bar』の上演計画と関係していたからでもあるが、まずは「欧州」や「日本人」に対象を絞り込むことで、このプロジェクトの目的や手法を洗練させたいとの考えもある。日本で生まれ、日本語圏で生きてきた筆者としては、「日本人」という枠組みにフォーカスすることで追究できることもあるように思う。日本語圏にはほとんど伝えられていない彼らの生きかたを可視化することによって、「日本人」の多様性を示し、その単一で排他的なイメージを問い直したいと思う。第一章の（５）で触れたように、国境を越えるアート実践者は文化資本を持つという意味ではグローバルエリートではあるから、ブルーワーカーの移民労働者たちの状況とそのまま接続することは難しいかもしれない。それでもこのプロジェクトを通して、欧米や日本で渦巻いている外国人排斥の運

動や感情に対して一石を投じたい気持ちはある。異郷で暮らす人々の存在をひとつひとつ丁寧に可視化することとで、差別や偏見を生み出す強固な言説を少しずつ解体していきたい。

(2) 取材対象

本年度の訪問都市は「欧州」¹⁵のみとし、インタビュー対象は「日本人」¹⁶の「アート実践者」に絞り込んだ。また、第一章(3)で述べたような体験に基づいて、短期滞在ではなく、少なくとも複数年にわたって異郷に住んでいる人に限定している。

公募研究のタイトルが「デラシネ・リゾーム」在欧日本人アーティストのエクソフォニー感覚について」となっているのは、昨年応募した時点では「アーティスト」という言葉を「アートにかかわる者」という広義の解釈で使っていたからである。しかし実際にはキュレーターや制作者らにも取材しており、今後も様々な形でアートにかかわる人たちを取材していきたいと考えているため、「アート実践者」という呼称がより適切だと今は考えている。2024年4月から6月にかけて、時系列順に以下の7名の方々に話を伺った。

奥谷美佳はキプロス共和国の首都ニコシアに拠点を置き、デザイナーとしてハンドメイドのグッズを制作して販売することで、キプロス人の雇用を生み出しつつキプロス文化を周知する活動を続けている。

岩田美美子もニコシア在住。職業としてアートに携わるわけではないが、日本人アーティストのプロジェクトにコーディネートとしてかかわったり、現地の作品に声の出演をするなどの活動をしている。

松根充和はウィーンに拠点を置き、世界各地で活動する舞台芸術のアーティストである。日本では2016年に KYOTO EXPERIMENT で『踊れ、入国したければ!』を上演している。

荒川いづみはミラノに拠点を置き、現地の制作会社に務めるなどして長年活動してきた。現在は日本人アーティストのアテンドや通訳、翻訳等を行っており、筆者らのプロジェクトにも深くかかわった。

濱田陽平はノルウェーのボーデに拠点を置き、北欧・北極圏および日本で活動するダンサー・振付家である。筆者らは今回の取材の後、彼のクリエイションにドラマトゥルクとしてかかわった。

篠崎由紀子はオスロとブリュッセルに拠点を置き、『fieldworks / ハイネ・アヴダル & 篠崎由紀子』名義で活動する舞台芸術のアーティストである。日本では岡田利規や柴幸男がテクスト執筆した『横浜借景』や、梅田哲也との『“distant voices” - carry on - 青山借景』の他、TPAM2020では複数の作品を上演した。

岡本あきこはデュッセルドルフに拠点を置くキュレーターであり、劇場FFTで「ニッポン・パフォーマンズ・ナイツ」を企画している。筆者とのかかわりについては冒頭で述べた通りである。

他にも、4月から7月にかけて様々な方々の話を聞く機会を得た。諸事情により話が聞けなかった人もいた。たとえば第一章(6)で言及した大道寺梨乃はこのプロジェクトの発案に大きく影響した人物だが、彼女が日本帰国中だったため、イタリアでの再会は叶わなかった。また、取材を申し込んだものの断られた方も2名いる。語りたくなかったり、語ることが適切な時期ではないと感じる彼らの判断に触れることも、筆者やこのプロジェクトにとっては重要なことであつたように思う。

(3) 研究の方法

当調査研究プロジェクトは、統計的なアプローチを目指していない。対象であるアート実践者たちの生きかたはそれぞれであり、無理に共通項を見出してまとめるよりも、唯一無二のユニークさを表象することのほうが、

当プロジェクトの目的に沿うものと考えている。

第一章の(3)で述べたような経験に基づき、当プロジェクトでは実際に取材対象者の拠点を訪ね、長い時間を共に過ごすことを重要視している。インタビュールした7名のうち、5名の方々の自宅やスタジオを訪問し、さらに一緒に町を歩いた(たとえば濱田陽平の場合は彼の自宅に宿泊させてもらった後、共にフェリーに乗って北極圏のスタムスンドへと向かい、そこでも数日間を過ごした)。その他の2名のインタビュールは彼らのお気に入りのカフェやレストランで行ったが、滞在中に何度か会い、短くない時間を過ごした。

取材にあたっては、事前に企画書を送って許諾を得てから、拠点としている都市を訪ね、対面でのインタビュールを行った。ニコシアには藤原のみ、それ以外の都市には藤原と住吉山で訪問した。インタビュールは録音し、映像撮影も行った。町を歩いた時間の一部も撮影している。

欧州滞在中は日本語で日記を書き、それをウェブプラットフォームの「note」上で公開した。当プロジェクトの取材前後の流れもこの日記に含まれている¹⁷。ウェブで公開したのはリアルタイムで臨場感を伝えたかったからであるが、取材対象者のプライバシーに配慮するとなると、ウェブ公開を前提とした日記では書けないことも多々あると感じた。

なお当初の計画では、欧州滞在を第一期間とし、第二期間として日本に帰国後に取材対象者たちとオンラインでコミュニケーションを継続していくことを構想していた。これは「Island Bar」の出演者となった人たちと定期的にミーティングを持つことを想定していたからだだが、「Island Bar」の構想が延期になったことで、この点に変更となった。ただし、筆者らが月に一度開催しているオンラインワークショップで顔を合わせたり、彼らの一時帰国中に日本で対面で会うなど、それぞれの形で関係を継続している。

(4) 暫定的な考察

現在の記録素材をもとに何らかの結論を引き出すことは、このプロジェクトの目指すところではない。筆者らにとってはまず複雑さを複雑なままに受け止めることが重要であり、取材で得られた言葉や物語を現時点で切り取って掲載するのは時期尚早だと考えている。いずれインタビュール記録の文字おこしを発表するなどして、誰もが参照できる生の資料として共有することができれば、仮に筆者らがそこから抜粋したり何らかの結論を導き出したりしても、筆者らの編集の恣意性の度合いが可視化されるため、倫理的にはいいやすすくなるかもしれない。今後その方法を検討したい。

それでも、現時点での考えを整理したり、暫定的な仮説を立てたりすることは、当プロジェクトの今後の方向性を考えるうえでも重要である。そのためここでは、現時点で筆者らが気になったポイントをいくつか挙げておきたい。

・移住した理由や経緯

おそらく多くの観客／読者が最も気になるところであり、そしてインタビュールによっては語りたくないことでもあり得るだろう。実際に聞いてみて感じたのは、当人たちが(わずかに)照れたりぼかしたりして語りがちなことだった。それが「若気の至り」だったり「恋愛がらみ」だったり「偶然的の重なり」だったりした、といった語りは、聞く側の理解の範疇に収めやすいが、筆者はむしろその語り口の「照れ」や「ぼかし」の背後に、そのような簡単な理解を許さない複雑な物語があるのを感じた。この複雑な物語、あり得たかもしれない葛藤、そして当人たちにとって遠い昔の記憶を、どのように表象していくことが可能なのだろうか。たとえば映像記録に映っているその「照れ」や「ぼかし」は、その背後にある(そ

して語られることのない）複雑な物語への想像力を呼び起こすかもしれない。

・拠点、コラボレーション

舞台芸術のアーティストたち3人のみに限って少しだけ記述しておきたい。

松根充和は、ウィーンに住居とスタジオを持つが、上演する場所はヨーロッパを中心に、アフリカやアジアまで幅広い。プロジェクトごとにコラボレーターを迎えることが多いが、それらの人々の国籍も様々である。今回取材した中で最もコスモポリタン性を発揮している存在と呼べるかもしれない。他の人たちには現在拠点を置く「国」の文化とのつながりを大なり小なり感じたのだが、松根の場合はあまり感じなかった（ただしオーストリア名物のシュニッツェルのお店には連れていってくれた）。

篠崎由紀子は、ブリュッセルとオスロに拠点があり、筆者らはオスロのご自宅を訪ねた。EUの様々な機関が置かれている国際都市ブリュッセルと、篠崎のパートナーであるハイネ・アブダルの故郷であるオスロとは、環境も、接続している文化圏も異なる。この点については、筆者自身、ヨーロッパの地政学的な事情をもっと理解する必要があると感じている。クリエーションは篠崎&ハイネの2人を軸にしつつも、梅田哲也との継続的なコラボレーションが示すように、他者に開かれている扉があるように感じる。

濱田陽平は、ノルウェー西部のベルゲンから北部のボーデに移り、さらにその北にあるローフォーテン諸島など、北極圏での活動にリソースを傾けている。そこには欧州の中心的な力学から離れたという斥力や遠心力のようなものも感じられるが、彼自身が北極圏に強い関心を持っていることのあらわれでもあるだろう。ここ数年のプロジェクトでは北欧のアート実践者とのコラボレーションも進めてきた。彼が「北の極」から見る世界に筆者は興味がある。

・日本との距離の持ちかた

年に1回ほどの頻度で日本に一時帰国するパターンが多いようだが、精神的な距離については複雑だ。「いずれ日本に帰りたいか（拠点を移したいか）？」という質問については、多くの人が「考えていない」と答えながらも、その回答には収まりきれないものを感じた。あるべきことを経て「日本に帰る選択肢が消えた」という話もあった。

なお、筆者らは松根充和の舞台作品を何作か観ており、近年では2023年にローザンヌで『Mitsuko & Mitsuko』、そして2024年にユトレヒトで『Kono atari no dokoka』を観た。これらの作品には、彼の生まれ故郷である神戸の風景や幼少時代の記憶に紐づいたエピソードが登場する。ただ筆者はそこに、郷愁というよりも、むしろ距離の遠さを感じる。

・家庭内における言語の継承

子供がいる家庭の場合、どの言語で話すのかは生育環境としても重要となるだろう。（ご本人の許可を得て紹介するが）奥谷美佳の家庭では、日本語、キプロス語、イタリア語の3つの言語が混成して話され、夫婦間と、母子間と、父子間とで、それぞれ混成の比率が異なっている。そして子供が成長するにしたがって、言語の割合も変わっていくらしい。3人の会話で言語がスムーズに切り替わっていくのは筆者には不思議な体験であったが、きっとそれがこの家族にとって自然なことなのだろう、とも感じた。

(5) 今後の展開

取材した7人の言葉や物語を、どのように表象することが可能だろうか。記録映像の公開やインスタレーションでの展示も選択肢にある。映像は、遠い世界に生きる彼らの生活をイメージする一助となり得るだろう。いずれにしても、これらの貴重なアーカイブを整理する作業をまずは行いたい。

そのうえで、取材も進めていきたいと思っている。「日本人」というテーマは、今日本に住んでいる人々にとつてはもちろん、筆者らにとつても無視できないものである。まずは「欧州」という縛りを外して、「海外に暮らす日本人のアート実践者」へと対象を拡大するのが、次の段階としては適切かもしれない。

ただ、筆者は「日本人」だけにこだわりたいわけではない。今回の欧州滞在に限っても、筆者らは何人かの（日本人以外の）異郷で暮らすアート実践者たちと会った。日本で上演等の経験がある人たちに絞って名前を挙げると、チョイ・カフアイ（ベルリン在住、シンガポール出身）、ヴェヌリ・ペレラ（アムステルダム在住、スリランカ出身）、チェン・ラン（アムステルダム在住、中国出身のジャーナリスト）、タム・ファム（ハンブルク在住、ベトナム出身）らである。いずれもこれまで別の場所で会ったことのある人たちが、あらためて彼らの本拠地（もしくはそれに近いフィールド）で会うと、やはり日本で作品を上演する時とは異なる顔があるように思う。彼らの話もじっくり聞きたい。いずれにしても、異郷に住むアート実践者に対する筆者ら自身の理解の解像度を上げ、プロジェクトの手法を洗練していくことが必要だ。

プロジェクトの発端のひとつとなった『Island Bar』の計画はいったん頓挫したものの、別の形で上演する可能性が浮上している。あるいはまったく別の作品、たとえばかつて一度だけマニラで上演した『港の女』の原点に立ち戻るような作品に、このプロジェクトが繋がっていく可能性もある。

2024年12月のYPAM エクスチェンジでは、当プロジェクトについてプレゼンする機会を持った。国内外の舞台芸術関係者たちと、今後も刺激的な意見交換ができたらと思っている。

— 注釈 —

- 1 舞台芸術ミーティングヨコ浜。現在はYPAMへと名称変更している。
- 2 たとえば、当時の東京界隈の舞台芸術シーンでは「強度」(英語のintensity?) という言葉がよく使われていたが、筆者がデュッセルドルフで観た作品はそのような「強度」を目指しているようには見えなかった。では彼らにはどのような評価基準があったのか? ドイツも含めた欧州と日本との文脈の違いについて、当時の筆者にはほとんど知見がなかったといわざるを得ない。相馬千秋がプログラム・ディレクターだった2009年から13年にかけてのF/Tにおいて、筆者はリミニ・プロトコル、ロメオ・カステルツチ、エルフリーデ・イエリネクといった先鋭的な作り手たちの作品を観ることができ、「欧州の最先端の表現」に触れる大きな経験となったのだが、そこにはある種の錯覚も含まれていたように思う。観たのはあくまでも東京で、彼らの本拠地から遠く離れた場所だった。リミニは『Cargo Tokyo-Yokohama』や『100%トーキョー』のように土地にアダプトする作品を上演したし、カステルツチは船屋法水との2本立てを夢の島で行い、イエリネクのテクストは三浦基や宮沢章夫が演出し、日本との接点が生み出されていた。裏を返せば、欧州発の作品／作家を東京にいても受容できるようにF/Tが観客に提供していたともいえる。当時の筆者にはそのような想像の射程は不足していた。
- 3 城崎の女性たちとの出会いは大きな契機となった。筆者は城崎国際アートセンターに2015年と16年に滞在したが、城崎温泉には女将ではなく若旦那がフォーカスされる慣習がある。若旦那は各旅館や店舗の主であるのみならず、祭りの担ぎ手として地域コミュニティを牽引していく役割も担っている。彼らに滞在制作を手助けしてもらう中で、その妻たちから聞いたそれぞれの物語も気になった。彼女らは家業のサポートや育児を通して地域社会に溶け込んでいるが、他の土地から嫁いできた人も少なくない。
- 4 2015年に、アーバニスト／アクティヴィストのジュリア・ネブリハから「フィリピン人にとっては感情的なDNAが重要だ」と聞き、「感情的なDNA」とは何を意味するのか、筆者なりにアプローチしようと考えた。そこで何人かに「この町の色」や「夢でよく見る風景」についてインタビューを試み、15分ほどのレクチャーパフォーマンス『夢の迷宮』として上演した。
- 5 当初はアート実践者のみならず様々な人々の話を聴きたいと考え、マッチングアプリの「Tinder」を使っていくつかの都市でコンタク

17

日記のリンク。 <https://note.com/hashtag/Chikara>

16 15

「日本人」という言葉には、「日本国籍の人」「日本に永住権を持つ人」「日本出身の人」「日本にルーツを持つ人」「日本語を第一言語とする人」などが幅広く含まれ得る。同時に「日本人」という言葉がしばしば日本国内において他者を選別・排斥するために使われていることにも注意を向けておきたい。

14

「旅」を参照した。第一言語（たとえば日本語）の言語圏を出た状態を指す言葉だと筆者は理解している。

13

このリゾーム型の生きかたは、たとえば、20年は前までの東京で「演劇するろく」と呼ばれていたような、次第に小劇場から大劇場へと

12

政治的文脈を扱うテーブル・パフォーマンスである。筆者らはこれまで台北、上海、横浜で上演してきた。著作権について台北パフォー

11

一度のフライトで複数の都市を回る、そして欧州内の都市間の移動も陸路や海路をできるだけ取り入れようと試みた。しかし実際

には、形を変えて上演する可能性に向けて再度計画中である。

「Island Bar」は筆者も含めた複数のアーティストたちが2017年に台北のADAMで考案したもので、カクテルを媒介に歴史や

政治的文脈を扱うテーブル・パフォーマンスである。筆者らはこれまで台北、上海、横浜で上演してきた。著作権について台北パフォー

ミンク・アーツセンターと協議した結果、現在は条件付きのオープンソースとなっている。今回は欧州在住の日本人アーティストた

ちに出演者を絞るバージョンとして、2025年の上演を目指して構想された。紆余曲折の末、この上演計画はいったん頓挫したが、

現在、形を変えて上演する可能性に向けて再度計画中である。

「旅」を参照した。第一言語（たとえば日本語）の言語圏を出た状態を指す言葉だと筆者は理解している。

「日本人」という言葉には、「日本国籍の人」「日本に永住権を持つ人」「日本出身の人」「日本にルーツを持つ人」「日本語を第一言

10

語とする人」などが幅広く含まれ得る。同時に「日本人」という言葉がしばしば日本国内において他者を選別・排斥するために使

9

われていることにも注意を向けておきたい。

このリゾーム型の生きかたは、たとえば、20年は前までの東京で「演劇するろく」と呼ばれていたような、次第に小劇場から大劇場へと

8

政治的文脈を扱うテーブル・パフォーマンスである。筆者らはこれまで台北、上海、横浜で上演してきた。著作権について台北パフォー

ミンク・アーツセンターと協議した結果、現在は条件付きのオープンソースとなっている。今回は欧州在住の日本人アーティストた

7

ちに出演者を絞るバージョンとして、2025年の上演を目指して構想された。紆余曲折の末、この上演計画はいったん頓挫したが、

現在、形を変えて上演する可能性に向けて再度計画中である。

「Island Bar」は筆者も含めた複数のアーティストたちが2017年に台北のADAMで考案したもので、カクテルを媒介に歴史や

6

政治的文脈を扱うテーブル・パフォーマンスである。筆者らはこれまで台北、上海、横浜で上演してきた。著作権について台北パフォー

ミンク・アーツセンターと協議した結果、現在は条件付きのオープンソースとなっている。今回は欧州在住の日本人アーティストた

ちに出演者を絞るバージョンとして、2025年の上演を目指して構想された。紆余曲折の末、この上演計画はいったん頓挫したが、

現在、形を変えて上演する可能性に向けて再度計画中である。

「旅」を参照した。第一言語（たとえば日本語）の言語圏を出た状態を指す言葉だと筆者は理解している。

視察報告書

シビウ国際演劇祭・視察報告 ——世界最大級の国際演劇祭の様相

平井愛子

〈はじめに〉

第31回シビウ国際演劇祭が2024年6月21日から30日までの10日間に渡ってルーマニアの首都ブカレストの北西に位置する文化都市シビウで開催された。筆者は同演劇祭の関連イベントである学術プラットフォームに招待され、6月21日から24日までの4日間、エディンバラ・フェスティバルやアビニョン演劇祭と並ぶ世界三大演劇祭の一つであるこの演劇祭の一端を現地シビウで体験することができた。

〈シビウ国際演劇祭の沿革〉

シビウ国際演劇祭は、1994年に地元シビウのラドゥ・スタンカ劇場ⁱ (Radu Stanca) の俳優だったコンスタンチン・キリアックⁱⁱ (Constantin Chiriac) が率いる地元の演劇関係者たちによって創設された。当時シビウはヨーロッパでも無名の都市だったからであろう、吸血鬼ドラキュラの居城として観光名所にもなってい

るブラン城と同じトランシルヴァニア地方に位置することもあり、同演劇祭公式HPⁱⁱⁱでは「演劇祭の」参加者たちは吸血鬼から身を守るためにポケットにガーリックをしのばせていた」とウィットに富んだ表現で創設時を振り返っている。その後、演劇祭は拡大し続け、1995年には世界8カ国からの参加だったのに対して2005年には68カ国から2000人以上の演劇関係者が集まるまでになった。さらにシビウが「欧州文化首都」に指定された07年には、70カ国から2500人以上が参加する欧州最大級の国際演劇祭へと成長した。第31回同演劇祭はというと、「学生演劇祭」に参加した学生たちを引率してシビウを訪れた日本大学芸術学部演劇科教授・奥山緑氏のレポート^{iv}によると「世界中から5000人が参加し、82会場で、830公演が上演され、一日あたりの観客が10万人！にも及んだ」とある。同演劇祭公式HP^vでは世界最大級の国際演劇祭となった今日の同演劇祭を「国際演劇祭の開催期間中の10日間、世界文化首都がルーマニアのシビウにあることを全世界が高く評価し認めている」と表している。

1995年の第2回以降、シビウ国際演劇祭では各年スローガンを掲げている。第31回のスローガンは「友情」(Friendship)だった。各年のスローガンから同演劇祭が世界情勢と密接に関係しながら、またそれに応答する文化的媒体として成長し、変遷してきた様を窺い知ることができて興味深い。1995年以降の各年のスローガンは次の通りである。

1995年—寛容 (Tolerance) 1996年—暴挙 (Violence) 1997年—文化的アイデンティティ (Cultural Identity) 1998年—結び付き (Links) 1999年—創造性 (Creativity) 2000年—選択肢 (Alternative) 2001年—挑戦 (Challenges) 2002年—懸け橋 (Bridges) 2003年—明日 (Tomorrow) 2004年—遺産 (Legacies) 2005年—サ

イン (Signs) 2006年—一緒に?! (Together?) 2007年—次へ (Next) 2008年—エネルギー (Energy) 2009年—革新 (Innovations) 2010年—疑問 (Questions) 2011年—コミュニティ (Community) 2012年—危機、文化が変化を生む (Crisis, Culture makes a difference) 2013年—対話 (Dialogue) 2014年—多様性の中の独自性 (Uniqueness in diversity) 2015年—賢く成長する、賢く成長 (Growing smart/Smart growing) 2016年—信頼を築く (Building Trust) 2017年—愛情 (Love) 2018年—情熱 (Passion) 2019年—与えるという芸術 (The Art of giving) 2020年—力づけられて (Empowered) 2021年—ともに希望を育む (Building hope together) 2022年—美 (Beauty) 2023年—ワンダー (Wonder) 2024年—友情 (Friendship)^{vi}

第31回のスローガンである「友情」について同演劇祭・総監督を務めるコンスタンチン・キリアックは公式ブログにある挨拶文^{vii}の中で「この31年間、私たちの友人であることを受け入れてくれたすべての皆さんに感謝します」と述べているが、「友人」の中には数多くの日本人が含まれている。第2回同演劇祭に劇団1980『謎解き河内十人斬り』(藤田傳作・演出)^{viii}が参加して以来、毎年、日本の劇団やカンパニーが参加してきた。2008年には、故・十八世中村勘三郎が率いる平成中村座が公演を行ったことで日本での「シビウ国際演劇祭」の知名度が高まった。さらに、13年には野田秀樹作・演出の『The Bee』が、14年には野村萬斎構成・演出・出演の『マクベス』が上演された。中村勘三郎、平成中村座の演出家として参加した串田和美^{ix}、野田秀樹は「ハリウッド・ウォーク・オブ・フェイム」に倣って始められた「シビウ・ウォーク・オブ・フェイム」^xにその名が刻まれている。

日本人の同演劇祭での活躍は、日本ヘルマニア演劇を招き入れる契機にもなった。2013年にラデュ・

スタンカ国立劇場のレパトリーの一つである『ルル』の来日公演が行われて以来、たびたび同国立劇場の来日公演が行われている。また、15年には「国際相互理解の増進や国際友好親善の促進に特に顕著な貢献」があったとして「シビウ国際演劇祭」が「国際交流基金賞」を受賞している。

〈上演作品〉

シビウ国際演劇祭で上演される800を超える公演は大きく〈室内公演〉、〈屋外公演〉、〈学生公演〉に分類されている。各々の中でさらに〈演劇〉、〈ダンス〉、〈ミュージカル〉、〈オペラ〉、〈コンテンポラリー・サーカス〉、〈音楽（コンサート）〉、〈インスタレーション〉、VRと映像〉にジャンル分けされている。シビウ国際演劇祭は「演劇祭」とはいったものの、その実これだけの幅広いジャンルを扱っている総合的な「舞台芸術祭」なのだ。〈室内公演〉は、シビウ郊外の巨大なブレハブ劇場「文化工場」(Fabrica de Cultura)やシビウ市街地にあるラデュ・スタンカ国立劇場をはじめとした劇場、フィルハーモニー・ホール、大学や学校、教会や歴史的建造物などの施設を使って上演されていた。〈屋外公演〉は、シビウ市街地の中心にある大広場（ピアツァ・マール）をはじめとする広場や公園、ストリートが使われていた。また、いくつかの公演は有料でオンライン配信もされていた。〈室内公演〉は1日につき20から30の演目が上演されるが、開演時間は早いもので朝11時、遅いものは夜11時となっていた。まさに演劇祭会期中はシビウ全体が朝から晩まで演劇祭一色に染まるのだ。

各公演のチケット料金は安いもので50ルーマニア・レイ（1600円相当）、高いもので150ルーマニア・レイ（4800円相当）となっていた。〈屋外公演〉は、ほぼすべてがフリー・アクセス（無料公演）となっていた。

例年〈演劇〉のジャンルでは、地元シビウのラドウ・スタンカ国立劇場のレパトリーから選択された作品を特別に〈ヘリテージ公演〉と名付けて上演している。第31回同演劇祭では、『ファウスト』（「Faust」）、『ゲーム、言葉、クリケット』（「GAME, WORDS, CRICKETS…」）、『スカーレット・プリンセス』（「The Scarlet Princess」）の三作品が〈ヘリテージ公演〉として上演された。いずれもシルヴィウ・プルカレテ（Silviu Purcarete）の演出による。この中で『スカーレット・プリンセス』は、鶴屋南北の『桜姫東文章』を原作としており、キャストは全員が男性、演出も花道を使うなど歌舞伎の要素を取り入れている。2022年には東京芸術劇場において来日公演も行われた作品である。

さらには、各々のジャンルの中に同演劇祭が〈ハイライト〉として指定した公演がある。

〈室内公演／演劇〉では、〈ヘリテージ公演〉の三作品に加えてハリウッド・スターであるティム・ロビンス作・演出による『Topsy Turvy (A Musical Greek Vaudeville)』、同じくハリウッドの名優ジョン・マルコヴィッチとリトアニア人女優のインゲボルガ・ダクネイト（Ingeborga Dakunaite）出演による多国籍プロジェクト（リトアニア、ドイツ、ラトヴィア、米国）『孤独の綿花畑』、ポストヒューマニズムの旗手であるドイツのサザン・ケネディ（Susanne Kennedy）とマルクス・ゼルク（Markus Selig）による『Angela (A Strange Loop)』、串田和美脚色・演出・美術・出演による『あの夏至の晩 生き残りのホモサピエンスは終わらない夢を見た』、フランス映画界のアイコン、イザベラ・アジャニーニ出演、フランスのバレリー・シックス（Valerie Six）演出による『The Murnums of the Soil』、利賀フェスティバルでも馴染み深いギリシャの巨匠テオドロス・テルゾポウラス（Theodoros Terzopoulos）演出による『ゴドーを待ちながら』、戦火にあるウクライナのイワン・フランコ国立アカデミック芸術劇場による『カリギュラ』などが〈ハイライト〉に指定されていた。〈室内公演／ダンス〉では、ベルギーのアンヌ・テレサ・デゥ・ケースマイケル（Anne Teresa De Keersmaeker）振付による

『Exit Above』、台湾のポーチェン・ツァイ (Po-Cheng Tsai) 振付による『アリス』(“Alice”)、スペインのラファエラ・カラスコ (Rafaela Carrasco) 振付による『Nocturna Architecture of Insomnia』などが(ハイライト)に指定されていた。入場料無料の〈屋外公演〉でもフランスのコンテンポラリー・サーカス『The Whale Street』や欧州10カ国が参加したPPPプロジェクトによる『FACE T(W)O』などを含むいくつかの公演が(ハイライト)に指定されていた。

毎年、日本からも複数の劇団やプロダクションが同演劇祭に参加しているが、第31回同演劇祭では(ハイライト)に指定されていた串田和美による『あの夏至の晩 生き残りのホモサピエンスは終わらない夢を見た』に加えて山本章弘率いる山本能楽堂による『慈愛—魂の行方』、鈴木ユキオの振付・演出・出演によるコンテンポラリー・ダンス『堆積・Accumulation-』、また「学生演劇」部門では日本大学芸術学部演劇学科の学生たちによる『QUEEN』(中野成樹・演出)が上演された。

筆者は4日間の滞在中に次の7作品の〈室内公演〉を観劇した。ポーランドのスタジオ・シアターギャラリー (Studio Theatre Gallery) によるパフォーマンス／インスタレーション『The Employees』、既述の『Exit Above』、イタリアのビッポ・デ

ルボノ (Pippo Delbono) 作・演出・出演による『Awakening』、スペインのオペレッタ『A Comedy of Operas』、既述の『堆積・Accumulation』、フカレスト国立劇場による『A Few People Away from You』、既述の『アリス』。(観劇した順に記述)

『The Employees』、『Awakening』、『A Few People Away from You』はシビウ市街地から車で10分ほどのところにある廃工場跡に建てられた「文化工場」で上演された。演劇祭で賑わう市街地を出て閑静な住宅街を通り過ぎると突如として巨大な工場跡に辿り着いた。劇場の建物の前には、あえて残しているのだろうか、かつての工場の高架線がそびえ立っており独特な雰囲気漂わせている。演劇祭のために建てられたこのプレハブ施設には、二劇場があり、中央の大きなロビー・スペースで分けられている。

観劇した7作品の中では『The Employees』が特に印象に残っている。近未来の宇宙船の中で働く人間とアンドロイドたちが「人間性」を巡って葛藤する姿を描いたデンマーク人の小説家オルガ・ラヴン (Olga Ravn) による同名サイエンスフィクションをポーランド人の演出家 Lukasz Twardowski が舞台化した作品である。劇場に入ると空間の中央に宇宙船が建てられており、その宇宙船を囲むよ



画像1：劇場の前



画像2：ロビー・スペース

うに四面の客席が設けられていた。宇宙船は透明の壁で囲まれているため、観客は宇宙船の中の様子^{xiii}を見聞きすることができる仕掛けだ。また上演中は、数十分ごとに自由に観る場所を移動する時間と写真撮影が可能な時間が設けられていた。テクノロジーを駆使したインスタレーション／パフォーマンスにもかかわらず感傷的で人間的なドラマが描かれているためだろうか、またはパフォーマンスの最後にほとんどのパフォーマーが全裸になる前世紀的な演出のためだろうか、不可思議なノスタルジーを感じた。

もう一つ、シビウで観た作品の中で忘れられないのは『FACE(T)(W)O』だ。ドイツ、ルーマニア、イタリア、チェコ、リトアニア、デンマーク、ポルトガル、ラトビア、ノルウェー、スペインのEU諸国から集まった104名の若いダンサーたちによるこの作品は、宿泊していたホテルからほど近い大広場（ピアツツァ・マレ）で上演された入場料無料の〈屋外公演／ダンス〉である。公演当日の昼間に大広場を通った際、仮設ステージのホリゾントに少々ステージ面へと傾いた巨大な鏡が設置されたセットが建っており大いに興味をひかれた。開演時間の5分くらい前に大広場に行くと、すでに大勢の観客で埋め尽くされていた。観客はすべて立ち見である。パフォーマンスは、始めか



画像3：撮影タイムに筆者が撮影した『The Employees』の宇宙船

ら終わりまで圧倒的だった。ステージ上には、どこか棺を思わせる箱がいくつも設置されていて、104名のダンサーたちがときにその箱を動かしながら次々と様々にフォーメーションを変化させながら踊っていく。筆者は、かなり後方に立っていたため実際のステージ上のダンサーたちの動きはほとんど見えず、ホリゾントの鏡に映るリフレクションのみを観ていた。大広場に集まる多くの観客を想定したスマートな装置である。途中からは、ステージの床に投影される映像を駆使したパフォーマンスへと変化する。映像は、美しい花畑や四方が巨大な壁で囲まれた部屋の中へと変化していく。パフォーマンスがクライマックスに差し掛かったそのとき、数十名のダンサーが観客の中へと走り出し、広場の数カ所に設置されたいくつかの小島（小さなステージ）へとたどり着く。小島にも透明の棺とおぼしき箱が置いてあり、何人かのダンサーはその箱に入って身動きが取れなくなる。鏡のある大きなステージへ向かって助けを求めるが、帰ることはできない。

『FACE(T)(W)O』というタイトルは、「動詞の「〜に直面する」と「一つの世界」を掛け合わせているのだろう。鏡を使ったセットは、機能性だけでなく作品のテーマと見事に直結しているのだ。作品の紹介文^{xiv}には次のように記されている。

私たち人間が自分たちのために列の世界、より良い世界、より自由な世界を創ったら何が起ころうだろうか？しかし、誰にとってより良いのだろうか？誰にとってより自由なのだろうか？それでも自分たち自身で決めるのだろうか？私たちは、独自のバブルを選ぶのだろうか？それとも、Cookieやその他の追跡方法によってバブルに割り当てられるのだろうか？

筆者はこの作品を通してヨーロッパの今、世界の今を「目撃」したように感じた。

〈学術プラットフォーム〉

例年シビウ国際演劇祭の会期中には舞台芸術の上演に加えて、いくつかの関連イベントが行われている。筆者が参加した学術プラットフォーム^{xv}もそのうちの一つである。このプラットフォームは2015年、同演劇祭・総監督のキリアックが教授を務めるシビウ・ルチアン・ブラグ大学 (Lucian Blaga University of Sibiu) に「演劇および舞台芸術領域」の博士課程が設立されたことを機に「シビウ国際演劇祭の文脈において、高等教育機関の協働と演劇研究を促進する」ことを主たる目的として創設された。以降、同演劇祭会期中の2日間、ルチアン・ブラグ大学を会場として演劇祭関係者より推薦、招待された舞台芸術や文化政策に関わる研究者や高等教育機関に教員として所属している実践家が世界各国から集まりシンポジウムを開催している。

2024年度学術プラットフォームは「視覚的演劇性／パフォーマンズの視覚性」をテーマとして6月21日、22日に世界17カ国23高等教育機関より30名あまりの研究者や実践家が集まり開催された。キリアックは、この学術プラットフォームを「芸術的創造に密接に関連した研究領域のごく自然な延長」^{xvi}と位置付けて重要視しているが、その表れとして学術プラットフォーム開会式には、キリアック、ルーマニア文部大臣のリジア・デカ (Ligia Deca)、同文化大臣のラルカ・トゥルカン (Raluca Turcan)、同演劇祭関連カンファレンス総責任者であり学術プラットフォームのモデレーターを務めるオクタヴィアン・サイウ^{xvii}が列席していた。

筆者は、学術プラットフォームの場で京都芸術劇場・春秋座について口頭発表した。発表要旨は次の通りである。

2000年に三世市川猿之助の「若者を本物の舞台芸術を通して育成したい」という希望のもと

に設立された春秋座は、大学の劇場として教育目的のためだけでなく一般興行にも使われている。同劇場には歌舞伎公演に必要な盆やセリ、花道が備えられているが、現代演劇やオペラ、バレエ、ミュージカルなどの上演も行っている。さらには、海外からの招聘公演も積極的に上演している。そういった公演では、「花道」を独自に再解釈した演出も見られる。フィリップ・ケイヌ演出による『もぐらたち』やサイレン・チョン・ウニョン『変則のファンタジー・韓国版』などがその好例である。^{xviii}

筆者の発表を受けてモデレーターのサイウは、「歌舞伎の様式や歌舞伎劇場の構造は、海外の現代演劇に大きな影響を与えている。(ヘリテージ公演)として上演される『スカーレット・プリンセス』はその例であり、『桜姫東文章』を原作とした同作品の出演者はすべて男性俳優である。また、シビウでは「文化工場」の劇場に「花道」を備えて上演される」と返した。

筆者の他に日本からは、〈学生公演〉に参加する学生たちを引率してきた日本大学芸術学部演劇科・准教授の山口英峰が「KAA」神奈川芸術劇場の舞台構造」について、また同学専任講師／舞台美術科の青木拓也が、自らが美術デザインを担当した「柴幸男作・演出による『わが星』の舞台美術デザイン意図」についてそれぞれ発表した。

次にその他の研究者、実践家による発表のいくつかを紹介する。(以下、発表者名／所属機関名・職位…発表テーマの順で表記)

■ ロバート・ショーンシー (Robert Shaughnessy) / 英国サリー大学ギルフォード演劇学校・教授…ドラマツルグとして関わったフルート・シアター (Flute Theatre) による発達障害を抱えたパフォーマーと観客のためのシェイクスピア

■ Ma Hui / 中国伝媒大学南広学院・准教授、翻訳者…舞台構造と機構の発展によって聴覚芸術から視覚芸術へと変容したチャイニーズ・オペラ

■ Rafal Jonczyk / ポーランドアダム・ミツキエヴィッチ大学・准教授…バイリンガルにおける感情言語処理の脳科学的ダイナミクス

■ Saviana Stancu / 米国コーネル大学・教授、劇作家…NYダニエル・グワーツマン・ダンスカンパニー『e-Motion』に見る舞台芸術におけるAIの能動的な活用

■ Alexandru Cinean / シビウ出身の現代美術家…芸術の進化過程における視覚芸術と舞台芸術の相互関係

※シビウ演劇祭会期中に関連イベントの一つとしてCineanによるエキジビジョン『Beautifully Damaged』が大広場にあるブルケンタール博物館内の美術館で開催された。

〈シビウ国際舞台芸術マーケット〉

学術プラットフォームのモデレーターであるオクタヴィアン・サイウに勧められて6月24日から27日まで開催されたシビウ国際舞台芸術マーケット^{III} (SIPAM) のオープニング・イベントに参加した。SIPAMは1997年に創設されて以来、舞台芸術フェスティバルやアーティスト、舞台芸術に関わる独立団体や国立機

関を繋ぐ文化ネットワークへと発展してきた^{III}。学術プラットフォームが主に舞台芸術領域の研究者や実践家に参加するプラットフォームであるのに対して、SIPAMは舞台芸術領域のプロデューサーや制作者、文化政策の関係者などが参加する組織だといえる。そのオープニング・イベントでは、キリアック、サイウ、また同演劇祭室内公演キュレーター／コーディネーターのVicentiu Rahauらのシビウ国際演劇祭関係者に加えてエディンバラ・フェスティバルとアビニオン演劇祭のプログラム・ディレクターの挨拶があった。キリアックは開会に寄せたスピーチの中で、シビウ国際演劇祭を発展的に開催するために、「文化工場」をはじめとした劇場の新設や教会などの歴史的建造物の改装、さらには参加者や観客を収容するための宿泊施設やそれにとまなう道路等インフラ整備なども進めてきたことを話していた。シビウ国際空港も同演劇祭の国際的な拡大にともない必要に迫られて新設したのだという。キリアックのこのスピーチから国内外の行政機関や民間企業を巻き込んだの

壮大だが堅実で計画的な文化政策のもとに世界最大級の国際演劇祭が維持されていることを窺い知った。

SIPAM会期中は、世界各国から招聘されたプロデューサーや国際的な舞台芸術フェスティバルのプログラム・ディレクター、文化政策や文化外交の関係者などがセミナーやシンポジウムを開催している。

〈特別コンファレンス〉

例年同演劇祭の会期中には、〈特別コンファレンス〉と称して演劇祭に参加しているアーティストや演出家によるトーク・イベントを開催している。第31回同演劇祭では、ミハエル・バルシニコフ、ティム・ロビンス、ジョン・マルコヴィッチをはじめとする世界的アーティストを配して22もの〈特別コンファレンス〉が開催された。

筆者は、自らが率いる劇団「アクターズ・ギャング」(The Actor's Gang)による『Topsy Turvy (A Musical Greek Vaudeville)』の演出家／出演者として同演劇祭に参加していたチーム・ロビンスによる〈特別コンファレンス〉を視聴することができた。ロビンスはコンファレンスの中で、自身が演劇活動を始めたきっかけや演出家、俳優として作品と向き合う際の哲学を述べていた。また、上演作品の創作意図について「世界が混沌としていて皆が大きな不安を感じている今だからこそ、我々は〈喜劇〉を上演して人々に笑いと希望を届けなくてはならない。我々も人間なのでそれはとても困難なことではあるが」と述べた。世界的な名優が等身大で語る姿に筆者は感動を覚えた。

〈おわりに〉

今回のシビウ滞在中に筆者は、同演劇祭・総監督のキリアックと面談することができた。同氏が総支配人を務めるラデュ・スタンカ国立劇場内にある彼の執務室での30分ほどの面談の中でキリアックは、中村勘三郎に始まり串田和美、野村萬斎、野田秀樹などに加えて、彼らの公演のプロデューサーや主だったスタッフ、さらには同演劇祭のボランティア・プログラムのスポンサーであるコカ・コーラボトラーズジャパン株式会社に至るまでを列挙し、数多くの日本人との「友情」によって同演劇祭が進展してきたことに感謝の意を述べていた。筆者が、串田和美の後継者として「まつもと芸術館」の芸術監督に就任した木ノ下裕一と倉田翠、また横浜ダンスコレクションで「シビウ国際演劇祭賞」を受賞した田村興一郎は京都芸術大学の卒業生であることを話すと、キリアックは机の上にあった大学ノートを広げ、彼らの名前のスペルを尋ねながら一人一人の名前を几帳面に

書き込んでいった。

キリアックは公式プロフィールにある挨拶文^{www}の中で「この31年間、私たちの友人であることを受け入れてくれたすべての皆さんに感謝します」とした後に「そして、私たちは新たな友人もこのコミュニティに向かい入れるよう尽力することを約束します、国のために、世界のために、より良く、より明るい未来のために」と続けている。筆者は、京都芸術大学から巣立った彼らが「新たな友人」となって羽ばたいていくことを願っている。国のために、世界のために、より良く、より明るい未来のために。

〈注〉

- ・文中の人名、作品タイトル、地名等の固有名詞は、参照できる範囲でカタカナ表記に変換している。その他は英語で表記している。
- ・引用文は筆者翻訳による

- i 現在は、ラデュ・スタンカ国立劇場
- ii 現ラデュ・スタンカ国立劇場総支配人、シビウ国際演劇祭総監督
- iii シビウ国際演劇祭 H d https://www.sibfestro/en/about-us?about=about_us
- iv 日藝 CROSS H d <https://cross.art.nihon-u.ac.jp/post/176>
- v シビウ国際演劇祭 H d https://www.sibfestro/en/about-us?about=about_us
- vi シビウ国際演劇祭 H d https://www.sibfestro/en/about-us?about=about_us
- vii 2024 シビウ国際演劇祭公式チャンネル Fits 2024 Friendship
- viii 劇団 1980 H d <http://gekidan1980.com/1.html>
- ix 串田和美は平成中村座の演出家として同演劇祭に初めて参加して以来、2015年にはシビウ・ラデュ・スタンカ国立劇場の俳優たちと協働創作をするなど同演劇祭に貢献している。H d <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000001.000014287.html>

x	2024 シュウ国際演劇祭公式プロジェクト Fits 2024-Friendship p.42
xi	国際交流基金 H P https://www.jpf.go.jp/i/about/award/index.html イタリア人俳優によるイタリア語での公演
xii	「人間」役も「アンドロイド」役も「人間」が演じているため「観客にはすぐには「人間」と「アンドロイド」の区別がつかないが、物語の進行とともに明らかにになる。」
xiii	2024 シュウ国際演劇祭公式プロジェクト Fits 2024-Friendship p.186
xiv	筆者翻訳による
xv	正式名称は「舞台芸術および文化政策領域における博士課程のための国際プラットフォーム」International Platform of Doctoral Research in the Fields of Performing Arts and Cultural Management 2024 シュウ国際演劇祭公式プロジェクト Fits 2024-Friendship p.281
xvi	各年、同演劇祭スローガンに呼応した学術プラットフォーム独自のテーマを設定している。24年度のテーマは次の通り。Visual Theatricality/Performative Visuality: Elective Affinity and the Metaphors of Imaginative Friendship 2024 学術プラットフォーム公式プロジェクト p.9
xvii	開会式はオンライン参加
xviii	香港都会大学 H P https://www.hkmu.edu.hk/hl/octaviansaiu/ 口頭発表は英語で実施
xix	Sibu International Performing Arts Market (SIPAM) 2024 シュウ国際演劇祭公式プロジェクト Fits 2024-Friendship p.39
xx	2024 シュウ国際演劇祭公式プロジェクト Fits 2024-Friendship
xxi	
xxii	
xxiii	
xxiv	

シンポジウム採録

劇場で、偶然みつける ——創造と研究の手がかり、 「ラボラトリー機能」の可能性について

登壇者 高嶺格（アーティスト／多摩美術大学彫刻学科教授）

山本麻友美（京都芸術センター副館長／京都市文化政策コーディネーター）

吉岡洋（京都芸術大学文明哲学研究所教授／美学芸術学）

司会 森山直人（多摩美術大学演劇舞踊デザイン学科教授／演劇批評）

2024年11月4日（月・祝）春秋座においてシンポジウム「劇場で、偶然みつける——創造と研究の手がかり、「ラボラトリー機能」の可能性について」を開催。前半では近年の研究プロジェクトのダイジェスト映像等を上映。後半では、以下に採録した「劇場で、偶然みつける」というテーマでの公開討議を行った。

森山 2013年、舞台芸術研究センターを母体として発足した共同利用・共同研究拠点では、アーティストと研究者・批評家が共同研究チームを組み、「創造のプロセス」を構築していく場を「ラボラトリー機能」と捉えて活動をしてきました。そこでは性急な作品化や研究成果の発表ではなく、じつくりと「偶然の力」

を受け入れつつ進行する実践的なプロセスを特徴としています。

ここでは、その「創造のプロセス」について、もう少し一般化した形として考えていきたいと思っています。先ほど観ていただいたダイジェスト映像はひとつの記録ではありますが、作品を仕上げるまでの「プロセス」ではないですよ。ここに映っていないたくさんの方の「創造のプロセス」があるわけで、それらをどう共有するかは難しいことですが、非常に大事なこともあると思います。それには3時間程度のシンポジウムでは不可能で、東浩紀さんの「ゲンロン」ではありませんが、時間無制限で夜中までしゃべる覚悟を決めないと本当の意味で共有はできないのかもしれない。

しかし今回は、そういうことを考えていくためのアイデア交換のようなことができるのではないかと思います。そこで今回は吉岡先生が2006年に発表されたエッセイ「セレンディビティの彼方へ――」「じゃけん…運の力」再考」からキーワードをいただき、これを切り口に考えてみたいと思います。まずは「セレンディビティ (Serendipity)」という点に関して、吉岡先生からお話しいただけますでしょうか。

吉岡

このエッセイは、私がI A M A S (情報科学芸術大学院大学) で2006年に開催した「岐阜おおがきビエンナーレ」のディレクターをしたとき、テーマの「じゃけん…運の力」について書いたものです。だから展覧会のテーマを説明するような文脈で書いています。

セレンディビティとはどういうことかという点と、「創造のプロセス」だけではなく「生きるプロセス」ですね。未来に何がおこるかわからない状態であるのと、後から成功や失敗を振り返って解釈するときでは、まったく違う風景が見えているものなのです。しかし後から解釈するときには言葉が必要なので、そういうときに使う言葉の1つだと思っています。これは誰でも知っているわけではないですが、結構、人気のある言葉です。たとえば、2001年にアメリカで『セレンディビティ (Serendipity)』という映

画ができました。それから2009年に折笠富美子さん、2011年に渡辺美里さんのアルバム名になっていますし、2015年には倉木麻衣さんが、最近では2017年にBTSのジミンがソロで『Serendipity』という曲を歌っています。つまり魅力的な言葉なのだと思います。ちょっと意味がわからないけれど、音がかわいいですね。

本来、セレンディビティとは、16世紀頃に古いペルシャ語で書かれた『セレンディップの三人の王子』という、おとぎ話から造られた造語です。セレンディップとは現在のスリランカの古い名前ですね。物語を少しだけ紹介しますと、昔、セレンディップに3人の王子がいました。王は王子たちに国を任せようと思いますが、未熟なので修行のために旅に出します。そこで王子たちは旅の商人に出会い、「私のラクダはどこかに行ってしまった」と聞かれます。すると王子たちはそのラクダを見たこともないのに「そのラクダは片目が見えず、片足を引きずっていて、上には妊娠している女性に乗っていた。両サイドにはハチミツとバターのツボがぶら下がっていましたね」と言うわけです。すると商人は「その通りだ。そんなに詳しく知っているのだから、盗んだのはお前だ」とペルシャの王様の前に引き出します。そこで王様が「どうしてお前たちはそのラクダを見たこともないのに、そんなに特徴を正確に言い当てられるのか」と聞くわけです。王子たちは「下を見ていると道の片方の草だけが食べられた跡があったので片目が見えないラクダだとわかった」とか「道の片方にアリが集まり、片方にハエがたまっていたから、これはアリが好きなバター、ハエが好きなハチミツがこぼれた跡だ」というのです。このような推理で当てられるとは到底、思えないのですが、王様はとても感心して、王宮に賓客として留まってほしいといい、王子たちはしばらく滞在したという話です。

この話は後にイタリア語に翻訳され、フランス語になり、フランス語から英訳され、それを18世紀にホ

レス・ウォルポールというイギリスの作家が見つけ、王子が何かを偶然に発見して成功するという話から、「セレンディピティ」という概念を作りました。この言葉がどのように広がったかというと、よく科学者が偉大な発見や発明をしたとき、「私はこれを作ろうと思って研究したのではなく、他のことを研究していたら、たまたま見つかったのです」といいますよね。偶然見つかったもののほうが役に立ったり、有名になったりして、元々の目標だったものはそれに比べるとたいしたものではないと後からわかる。そのようなことを振り返っていうときに使われてきました。ですから自然科学者が一番この言葉を愛用していると思います。

これをもう少し一般化すると、人生もそうですが、ものを作るプロセスでもよく経験することです。つまり、チャンスや運の力が非常に強く作用することです。ところが成功して褒め称えられるとそのことを忘れてしまうんですね。インタビューで「このようなことを思いついたのは弛まぬ努力の成果ですね」といわれると、本当は、偶然発見したようなことでも「いや、まあ」といつてしまう。ですから表には見えにくいのですが、最初にいった「生きるプロセス」や「創造のプロセス」の中には予測不可能な要因がたくさん入っているのに、後から見ると、なるべくしてなったように見えがちであるわけです。ですからセレンディピティとは、現在進行中の「創造のプロセス」が持っているリアリティを救い出すために使える言葉だなと感じています。

森山

偶然、何かが見つかる。思っていたこと以上のものが見つかるということが、よくいわれる意味でのセレンディピティということですね。確かに作品を作っていると最初に思っていたものとは違う、もつというのが見つかるということがあります。

高嶺さんはアーティストとして、セレンディピティについてどのように感じられますか。

高嶺

いくつか作品の映像を用意してきたのでお見せしたいと思います。はじめに、山口市にあるYCAM（山口情報芸術センター）で発表した作品です。YCAMはメディアアートを中心に据え、いろんなメディアを相互させたラボラトリー機能を持つ、まさにクリエーションの現場です。スタジオAは椅子が全部収納でき、巨大なブラックボックスにもなる、いろいろな機能に対応した空間です。そこで大友良英さんとコラボレーションしたのが『Orchestras（オーケストラズ）』（2008）という作品です。

山口市内のさまざまなところで集めた600点ほどの廃材をアンブレラ状に吊つてもらい、その下にコンピュータ制御で自在に方向が変えられるミラーを5つ付け、上からスポットライトを当てると反射した光線がオブジェを照らすという装置を作りました。大友さんが作った曲に合わせて、激しいパートではミラーがワーツと動き、ゆっくりなところはソーツと動くようなものです。

さらに、この奈落はこの劇場（春秋座）のステージくらい広いのですが、そこへ降りる階段を作ってもらい、奈落も展示空間としました。このときはテーマが音だったので、廃校の音楽室から集めたもので構成しました。制作時間が短い中、とにかく思いつく限りのことをやったという感じです。

次もYCAMでやった影絵のパフォーマンスです（《いかに考えないか？》2010）。お客さんがタッチパネルでお題を、たとえば「酔っ払い」と入力すると、内部生成された「酔っ払い」のCGがスクリーンに写しだされ、その裏でパフォーマーたちが即興でお題のパフォーマンスをやり、影絵を作るといいます。パフォーマーは山口市内在住の60歳以上の男女十数名で、庭に設置した仮設テントのようなどころで1日6〜8時間やりました。おもしろいのかおもしろくないのかよくわからない時間が延々と続くので、お客さんの反応がすごく微妙なんです。でもなんだかずっと観ちゃうんですね。たまにおもしろい動きがあったりするので。《いかに考えないか？》というタイトルの作品なので、パフォーマーにも「何

も考えずにやってください」と伝えたのですが、考えないということは無理だし、お客さんも解釈しようとしてしまう。そのジレンマも含めてどうしようもない時間のやりとりでした。

次は横浜の BankARTI 1929 でおこなった《脱皮的彫刻》というパフォーマンスです。今、私は多摩美術大学の彫刻学科で教えているのですが、私は彫刻のバックグラウンドがないので基本的に彫刻を教えられない。それで彫刻とパフォーマンスの中間地点を探れないかと常に探っているのですが、BankARTI 1929 の空間を見たとき、白亜の殿堂のような白い柱と高い天井、この空間では石膏を体に塗ったらいいのではないかと思いました。

パフォーマンスとしては1時間半ぐらい。まず1人ずつ前に出てきて独白をします。このイニシエーション、これまでの自分を脱却して次のステージに行くというようなことを語ったあとに、ひとりずつ石膏で固められていきます。石膏は10〜15分ぐらいで固まる便利な素材で、繊維を入れて固めると自立することがわかった。パフォーマンスが石膏から抜け出る、つまり脱皮すると、抜け殻だけが残るというのをエンディングにしました。

最後は京都市役所前でやったレイブパーティです（『ジャパン・シンドローム〜ベルリン編』2013）。1時間弱ぐらいの短いイベントだったのですが、市役所庁舎の全面にパブリック・プロジェクトクシオンし、周囲に響き渡る音量で音楽をかけたら、あつという間に千人ぐらい集まりました。最後には突然音楽が止んで、このイベントのコンセプト、「ドイツありがとう」というテキストを出しました。

2013年におこなったものですが、福島原発事故の翌年、2012年ぐらいまで、日本では原発に対して判断がつかないというか、グレーゾーンにいる人が多いと思っていた。しかしその翌年、ドイツへ1年間レジデンスに行き、日本の状況を見てみると、グレーゾーンにいる人が激減したように思ったんで

す。つまり原発反対のイベントには反対の人しか来ず、賛成のイベントには賛成の人しか来ない。それで戦略を変えて、レイブイベントという体裁をとって、踊らせておいて、最後に原発を廃止する判断をしたドイツに対して「ありがとう」という。あえて原発という言葉は使いませんでした。

森山
ありがとうございます。高嶺さんのさまざまなクリエーションにも、予想できない偶然性みたいなものを想像させられるディテールがあったような気がします。

別の視点から山本さんをお願いしたいと思います。山本さんは、現在、京都芸術センターの副館長でいらっしゃいますが、京都芸術センターも制作室の利用なども含めて「創造のプロセス」に関して独自のスタンスを持つていらっしゃるのではないかと思います。そのあたりをお話いただけますでしょうか。

山本
京都芸術センターは、四条烏丸から徒歩5分ぐらいの旧明倫小学校をリノベートしたアートセンターです。私たちはジャンルを問わずアーティスト支援をしています。制作室というスタジオをアーティストに無償で貸し出すことが事業のメインです。

今回は「偶然」がテーマですが、まず京都芸術センターでの最近の展覧会についてお話ししたいと思います。2024年9月に行った、フランス人のキュレーター、セバスチャン・ブリュオによる展覧会「偶然性の美学—Life is what happens to you while you are busy making other plans」です。タイトルが難しいので最初は変えようと思案したのですが、彼は九鬼周造の『偶然性の問題』にヒントを得て、さらにフルクサスの影響も受けているのでこのタイトルになりました。

どのような展示か少し見ていただきます。この写真（図1、右）は、散歩の途中で見つけたただの木の枝に見えますが、実は折れた枝を伝統工芸の技で組み合わせています。色が変わっているところは別の本を繋ぎ合わせている部分です。この写真（図1、左）は、ギャラリに紙を丸めたゴミが3つ捨ててあ



図1:「偶然性の美学・Life is what happens to you while you are busy making other plans」より

右:ファビオラ・ブルゴス・ラブラ《無題》(撮影:守屋友樹)

左:マーク・ジェフリオ《With greetings from an easy world》(撮影:守屋友樹)



図2:KAC パートナースHIP・プログラム 2024 バストリオ『Holy cow/ わたしたちは一度しかない』
photo by manami tanaka

るように見えますが、1つはクシャットと丸めた紙、残りはそれと同じように折り紙の達人に折ってもらった作品です。内側に書かれたテキストを読むためには、紙を広げ、壊さなくてはいけないという作品でした。また別の作品ではアーティストのカティンカ・ボックから指示書をもらい、10人の参加者に、自分が思う1メートルや10センチ、1センチをロール紙に記してもらい、それで折尺(折りたたみ式の物差し)を作りました。この展覧会の「偶然性」は、セレンディピティではなく「コンティンジェンシー (Contingency)」という言葉を使っています。コンティンジェンシーは「不測の事態」というか、思ってもみないことがおきてどうしようもない、という意味合いかなと私は理解しています。それにどう対処するか、そのときに生まれる創造性を楽しむ展覧会です。

でも、実際に準備を進めるうえでも、不測の事態がたくさん発生し大変でした。たとえば実務を担当するスタッフは、当然ですが、作品の安全性を重視します。でも、私がセバスタンから感じたのは、たとえば作品は壊れないほうがいいけれど、壊れたらその事態にどう対処するか考えるし、そのことも含んでいる展覧会だから別に神経質になる必要はないということですね。実際にはそういう不測の事態を楽しむことはとても難しい。クリエイションの現場では、そういう試行錯誤のプロセス、何かと折り合いをつけていく行為や時間に醍醐味があると思いますが、当事者にはストレスでしかないというのも経験上よくわかります。

もうひとつはバストリオのパフォーマンス『Holy cow/ わたしたちは一度しかない』(図2、2024)です。こちらの大学(旧・京都造形芸術大学)出身のグループによる作品で、水や火を使い様々な偶然を誘発する仕掛けがありましたが、そのアフタートークで演出家・振付家の倉田翠さんが「本番で自由自在に鼻血が出せるようになることを目指している」といわれていた。舞台作品を作っているけれど、作為の先にあるリアリティをどうやって生み出すかというときに、「鼻血出したい」と。それを聞いて「確かに!」

と思いました。アーティストの中にそういう偶然性を求める気持ちがあつたとあるのだろうなと。「偶然性」と聞くとジョン・ケージのことを思い出しますが、ケージも、コントロールされた音楽のありかたを見直したかつたと思います。アーティストが作品を作るとき、偶然性を取り込みたいという気持ちがあるのは理解できます。

最後に、公的な文化施設や事業は、成果の不確実なものはとても嫌がられるんですね。私は京都芸術センターで長く働いてきましたが、「これはどういう成果が上がるのか?」「どういう結果か、数字を出してほしい」などと常にいわれて、それがとても辛いと感じてきました。ところが最近、文化政策コーディネーターとして京都市に勤めるようになり、市職員の方たちと話をしていると「芸術センターはもつとめちゃくちやなことをやったほうがいい」といわれることが増えてきました。今まではそのようなことをいわれたことがなかったのですが、若手芸術家の支援を考えたときに、成果は一朝一夕に出るものではないし、長期的な視点で、かつ俯瞰して見ることができる人が増えたというか……。そういう人たちもいてくれるんだな、と最近感じています。

森山

ありがとうございます。今、お話しいただいたバストリオのアフタートークですが、私もその場で聞いていて、要するにこういうことなんですね。舞台上で血を出すことは簡単にできるけれど、それはあまり意味がなく、観客にとっては作りものの血とたいして変わらない。むしろ鼻血くらいのほうが絶妙で、作りのじゃないように思える。つまり芸術的なリアリティの発見と作為についての話でした。

そして最後には、文化施設としてどういうことが求められるのか。偶然性を許す、ある種の場のありかたの問題が出てきたと思います。この拠点を作ったとき、まさにそういうことが許される場が、日本の中に少なくなってきたのではないかという問題意識がありました。日本の舞台芸術の現場は、基本的に作品主義ですよ。何も決まっていらないのに会場を2年前に押さえ、会場を押さえたから作品を作らなく

てはいけないという感じ。そうしたアウトプットに振り回されるということに対して楔を打つことができないか、という問題意識でできたのがこの拠点の「創造のプロセス」の構築なんですね。偶然性を見つけるまでにはさまざまな試行錯誤が必要で、その間にいろいろな遊びも必要だと思います。そしてそれが許される環境というのはどういうものなのかということがありますね。

山本

実際には、時間的な積み重ねも重要だと思っています。たとえば大学を出て十数年経て、ようやく自分が思っていたような作品を作ることができるようになる人たちがたくさんいるわけです。短期的な視点で見ると成果があるのかわからないけれど、10年、15年と創造を積み重ねていくと、あのときにあの人がここでやっていたことが今の作品に繋がっている、と説明できるようになるのかなと思います。

森山

それは続けていくことの強みでもありますよね。高嶺さんは、クリエーションする場について、どのように感じていますか。現在のことも、これまでのことでもいいのですが。

高嶺

今日、お話ししようと思っていたのがダムタイプのことです。私は大学に入ってすぐにダムタイプに出会いました。私は漆を専門に学んでいたのですが、そういった確固たる素材のジャンルとダムタイプのようなノンジャンルとの狭間にいる大学生だったのですが、80代後半から90年代前半の、ダムタイプの作品が発展していく様子を間近で見ていて、とてもおもしろかったですよね。昨日も京都市立芸術大学でパフォーマンス《UE》の上映会がありました。《UE》は、劇場の舞台構造に頼らず、空間を一から組み立てることに挑戦した唯一のダムタイプ作品です。平地にイントレで客席を組み、それを構造として、コンピューター制御で動くバーなんかがあるのですが、イントレが少しでもずれているとバーがうまく動かない。まったくツアーに向いてない舞台装置ですが、彼らの挑戦、意気込みにすごく興奮したのを覚えています。

当時はまだ他の舞台をあまり観たことがなかったのですが、その後、ツアーをしながらいろんな作品を観るようになって、《P.H.》がとても特異な作品だということがだんだんわかってきました。《P.H.》は、テクノロジーを取り入れながら、テクノロジーを批判的に扱うという視点を持っていた。この時期のダムタイプが欧米で熱狂的に受け入れられたのは理解できます。その後に作られた《S/Z》はダムタイプ唯一のポリティカルな作品とっていいと思いますが、ディレクター（古橋悌二）がエイズに罹った事態を前にして、舞台の構造をはじめ、スタイルへの挑戦は《P.H.》でやりきってしまったからもういいよと。既存のプロセミアム舞台を易々と受け入れた、あるいはツアーの効率性に鑑み、より多くの場所で公演することを優先した。その潔さといえますか、《P.H.》から《S/Z》への変移はともドラスティックなものだったなと思います。私は若いときにそういう現場にいたから、「誰に」「なんのために」やるのかという感性が膨らんでしまったかもしれない。実験はもちろんん大事だけれども、「実験」というとき、私にとっては「社会の中に仕掛けていく」という意味合いが強いですね。

森山

ダムタイプが活動していた頃、まだ京都芸術センターはなかったわけですよ。今は京都芸術センターやこの拠点のような「プロセスの創造」の場がありますが、それがないうちにクリエイティブな実験性を発揮できた。なぜそれができたのでしょうか？

高嶺

ダムタイプは「偶然集まった異能集団」といいと思いますが、それを支えていたのがアートスペース無門館のプロデューサーだった遠藤寿美子さんです。遠藤さんが無償でスペースを貸してくれなかったら作品はできていなかったと思う。あとはセゾンの助成金ですね。遠藤さんに関係というと、強烈なおばちゃんでしたけど（笑）、すごい嗅覚の持ち主で、ダムタイプを支援することが世界のためになるぐらいの感じで、本気で支援してくれていました。

森山

吉岡先生は、今までの話を聞いていかがですか。

吉岡

京都芸術センターやY.C.A.Mは例外的にいい場所だと思います。一般的には山本さんがいったような予測不能なことをなるべく排除していいという力が強くて、偶然性とかセレンディピティなどが通じない雰囲気がありますよね。それで高嶺さんが今いった「嗅覚」というのは非常に大事です。僕はその嗅覚がある人間が少なくなったとは思わない、今でも。直感力のある人とならない人はいつの時代にもいると思いますけど、現代では嗅覚がある人がディレクションをしたり、ある種の力を発揮できたりするようなポジションに上りにくくなったことは確かです。

たとえば1980年代ぐらいまでは、行政の中にも比較的そういう人がいたんですよ。それはなぜかというと、少し大きな話に聞こえるかもしれませんが、冷戦時代だったからだと思うんです。つまり偶然性というのは「何がおこるかわからない」ということと関係があるんですね。冷戦構造がなくなり、東西対立がなくなると、まるで世界は計算可能であるかのように見えてくる。情報テクノロジーの発達もあり、90年代以降の新自由主義的な雰囲気の中ではすべてがプログラム可能じゃないかと思えてくるんです。

今、行政や企業など大組織の中で重要な意思決定権を持つポジションにのぼり詰めたり、出世したりするには、リスクを取らないで予測可能なことだけをする人がなりやすいんですよ。ですから個々人はそんなに変わっていないけれど、社会のダイナミズムが変わったという感じがするんですね。リスクを取らず安全なことだけをやって出世した人は歳を取っても偶然性のおもしろさを経験したことがない。ですから偶然性のおもしろさを経験したことがある人が偉くなり、社会に戻ればよくなると僕は思うんですよ。ある程度、自分の人生の中で予測不能なものに対する認識、コンティンジェンシーに対するポジティブな経験をしてきた人が、組織の中で増えるほうが望ましいから、もう少し世界はわからなくなっていくのは

うがいいなと僕は思います。そういう意味で今はターニングポイントですね。明後日、アメリカの大統領選挙があり、世界が混乱することは必至です。予測不能性はこれから増していくので、偶然性の時代は来るだろうという希望を持っています。大変で怖いですけど（笑）。

森山 吉岡先生のセレンディピティに関する2006年のエッセイですが、後半の話もおもしろいですよね。少しだけ紹介すると、先ほどのセレンディップの王子たちは、海の向こうの国で、「巨大な5本の指が現れて、時々、あたりの人をつまみ上げて海に放り込むので困っている」という話を聞かれます。それで皇帝になんとかしてくれといわれるんですね。王子たちはその国へ行き、5本の指が出てきたとき、王子の1人が自らの手を差し上げて2本の指をバーンツと出したら5本の指がスーッと消えていったっていう話ですよ。これ、めちゃくちゃな話です（笑）。

吉岡 「恐怖の右手」と呼ばれる話なのですが、森山さん、その話すごく気に入っていますね（笑）。つまりこれはバーに対してチョキを出すということですね。とはいえジャンケンに勝ったというのではないんです。後で皇帝に問われて、王子たちは「5本の指は人間を苦しめるために現れたのではなく、王国には5人の賢明な支配者がいなければいけないというメッセージを伝えるために指を出していた」というんです。指に対して「今の支配者は賢明なので5人もいらない。2人でいいんだ」と示したら、指は「ああ、そうか」と去っていった、と。

これは何を意味しているのかというと、元々この王国の人々にとって5本の指は、台風や地震のような自然の猛威に過ぎなかったのだけれど、王子たちはそれをメッセージとして読み解いたということなんです。わからないものに対して、あえてメッセージを返した。それはさっきのラクダの話と違って、たぶん王子たちが何も考えないでやったことだと思っています。というのも、なぜ王子たちにそれがわかっ

たのか物語の中では説明されないんですね。

これに対して僕は「正念場」という言葉を使ったのですが、正念場というのは、本性を出すしかないギリギリのところに自分を追い詰めるような経験ですよ。舞台の経験でもそうでしょ。色々と練習して覚えてきたのに舞台上に立った瞬間に頭が真っ白になる経験があるじゃないですか。普通はよくないことだと思いますが、必要なこともある。つまり頭で理解したことや憶えてきたことにこだわっていると、最大限のパフォーマンスが出せない。だからたぶんわれわれの身体はわざと頭を真っ白にしていると思うんです。緊張感が高まると、わざと理解できていたことを忘れるような状態になる。それで失敗することもあるけれど、思いがけないことがおこる可能性もある。正念場は、そういう働きをするわけです。人生の中でもそういう経験がある程度、積んでいけるような世界が望ましいと思います。

森山 「コミュニケーションが成立したように見える」ところが大事で、たまたま2本の指を出してみたら天災が収まってしまったというのは非常におもしろいし、あり得ない話に思わないような場所は絶対に必要ですよ。それはアートでしかできないことかもしれない。

今、どこかしこもPDCAサイクル (Plan-Do-Check-Act cycle) ばかりですが、今の5本の指の話はPDCAサイクルがまったく成り立たない世界ですね。PDCAサイクルが悪いわけではないですが、それがないと世界が回らないかと思っているような世界になりつつあるのは、とても窮屈な感じがします。そういう意味でアートの場をこれからどのように育てていけばいいのか。大学も文化施設も含めて大きな課題だと思います。

山本 ひとつ思い出したことがあるのですが、京都市には京都市芸術文化特別奨励制度という若手アーティストに300万円を支援する制度があります。今すでに活躍している人より、伸びしろのある人に奨励金

を交付する制度です。この制度を作った先生が、京都市から「成果はどうするか」と聞かれたとき、「そんなものわかるわけがない。100年に1人ぐらい天才が生まれたらそれでいい」といつて乗り切ったと聞いて、すごいと思いました。でもこれは真理で、セレンディピティのように後から解釈するわけではないですが、そういうおおらかな姿勢がないとある意味、文化は育たないですから。とはいえ、不確実なことに300万円を使うことを厳しく問われることもある一方、そのおおらかさや長期的な視点が大事だと思ってくれている人もいます。行政の中で制度として継続しているのが奇跡だなと。先ほど出てきた「嗅覚」がなくても、そういうことの積み重ねでもなんとかなるのではないかと少し楽観的に思っている部分もあります。

森山

企業にもクリエイティビティが大事とか、いろいろなことがいわれていて、それはもちろん大事なことでともいえますが、反面、クリエイティビティという言葉を知る文脈の中に押し込めようとする、そういう感覚もある。さきほどのセレンディピティのラクダの話は、一種、合理的な考えかたの積み重ねですから、まさに探偵小説の世界ですよ。そういう合理性、PDCAサイクル的なことが必要じゃないわけじゃないけど、それはあくまで人間の世界のひとつの側面ではない。一方では、時間では測れない、10年、20年に1人とか、そういう世界を生きている側面も人間社会にはあるわけです。その両方を同時に肯定することが必要なですね。吉岡先生のエッセイでも、今は両方が必要なのにバランスが悪く、崩れているというようにお書きになっています。結果が出るのが10年、20年先かわからないけれども300万円を出す。何もわからずチョコキを出す。チョコキを出したら10年に一度ぐらいすごいのが出ちゃったみたいな、そういうところを信じる。これはゆとりといってもいいのですかね。

吉岡

今いわれたことは難しいところがありまして、たとえば僕が美学をやっているというので、企業の人たち

から「アート思考は大事ですよ」といわれるわけです。つまりクリエイティビティはいらないなんて誰もいわないんですよ。肯定してくる。だからチョコキを出すことも肯定してくれるのかなと思ったら、結局、成功例を話してあげると喜ぶんですよ。これはもうセレンディピティじゃない。たとえばアメリカで大成功したIT企業のCEOが若いときにこんなめちゃくちゃしていたけれど、今や誰でも知っているような製品を開発したという話は喜ぶんですよ。でもそれは後付けですよ。試行錯誤や失敗が実を結んだという物語だから。そういうものに反応して創造性とかいってもらってもしょうがないという感じで、これは難しいですね。

森山

まだまだお聞きしたい話はあるのですが、時間がきてしまいました。プロセスの共有や公開のようなことができる、実験できる場所があり、こうやって事例を見たり話したりできる機会がすでもう貴重だと、改めて思いました。ありがとうございました。

猿翁アーカイブにみる二代目市川猿之助の世界

第九回フォーラム〈受け継ぐ〉

三代目市川猿之助（二代目猿翁）から京都芸術大学に寄贈いただいた貴重な歌舞伎関係資料をもとに、三代目猿之助の軌跡をたどるフォーラム。第九回は2024年9月21日に春秋座にて開催。ここではその講義を採録する。

〈企画者のことば〉

受け継ぐ

芭蕉の言葉に「故人の求むるところを求むる」とありますが、形はなり易く心はなり難い、先人が何をしようとしたのか。その心を学ばなければいけない。これは祖父の究極の教えたね。型をふまえた上で型を破るのが伝統芸の上での創造であって、そういう気持ちがこの芭蕉の言葉なのだと考えられるような気がします。（「猿之助の仕事」）

三代目市川猿之助（二代目猿翁）の演劇活動の根底には祖父二代目猿之助（初代猿翁）の教えがあったことが知られる。伝統の受け継ぎ方が芭蕉の言葉に含まれていると考えた三代目猿之助は、伝統には変わるものと変わらないもの、変えてはいけないものと変わらなければいけないものがあるという独自の歌舞伎哲学を掲げた。猿之助歌舞伎の二本柱である「古典の新演出」、「古狂言の復活通し上演」、「新作の創造」は、伝統との格闘の上に成り立っている。

三代目猿之助は歌舞伎歴代の名優たちを、創造作品を残した「創造者」と古来の型を継承しながら独自の世界を作り上げた「表現者」に大別し、自身は後世に自分の作品が残る「創造者」でありたいと希求しながら、「創造」を演劇活動の柱として活躍し続けてきた。そして、伝統演劇の限らない可能性を私たちに教えてくれた。

家の芸「猿之助四十八撰」はもとより、三代目猿之助の成し遂げた数々の偉業を、私たちはどう受け継いでいくか。何を受け継いでいくべきか。本学には猿翁アーカイブがある。「今後これらの資料が歌舞伎の世界だけでなく、広く舞台芸術の歴史の一部として後世の参考になれば」という思いを込めて寄贈した三代目猿之助の願いを無駄にはできない。

九回目となる今回のテーマは「受け継ぐ」。私たちは、時代の風と切り結ぶ破格のエネルギーを持って生き抜いた三代目猿之助から学べることがたくさんあるはずである。

田口章子（企画／京都芸術大学教授）

三代目市川猿之助（二代目市川猿翁）

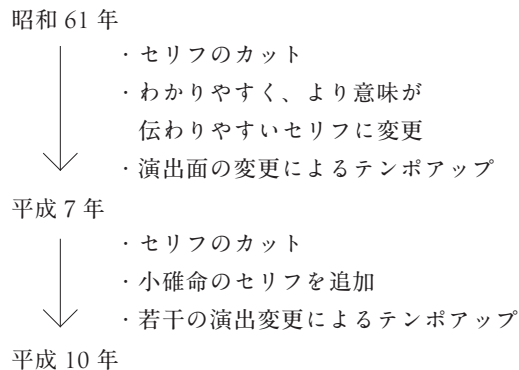
1939年（昭和14）生まれ。つねに「時代とともに生きる歌舞伎」をめざし、伝統の継承と創造に全身全霊をかけて走り続けている。「猿翁十種」をはじめとする家の芸の継承はもとより、『義経千本桜』『加賀見山再岩藤』などの古典歌舞伎の再創造、『菊宴月白浪』『競伊勢物語』などの古劇の復活、さらには『ヤマトタケル』や『新・三国志』シリーズなどのスーパースター歌舞伎の創造まで、バワフルな活動はみごとに芸術的完成を見せる。現代歌舞伎に多彩で豊穣な成果をもたらしてきた演劇活動の中から「三代猿之助四十八撰」を制定した。歌舞伎にかける熱い思いと革新的な発想は、三代目市川猿之助が育てた弟子たちにも確実に受け継がれている。平成24年新橋演舞場において、祖父が名乗った猿翁の名を二代目として襲名。

京都芸術大学では、平成5年に芸術学部教授、平成12年より17年副学長に就任。集中講義では学生に歌舞伎の実技実演指導も行なった。同大の春秋座には徳山詳直前理事長とともに劇場の構想・設計から関わる。初代芸術監督として、柿落し公演の『日本振袖始』をはじめ、数々の舞台を企画し出演した。

『ヤマトタケル』を語る

市川團子

『ヤマトタケル』の演出の変化



皆様、本日はありがとうございます。祖父の映像と共にお話をさせていただくのははじめてなので緊張しておりますが、一生懸命務めさせていただきますので、どうぞよろしく願います。これまでヤマトタケル役は祖父を筆頭に中村信二郎さんや右團次さん、目乃助さん、猿之助さんがつとめられてきましたが、今回の台本は昭和61（1986）年、祖父が46歳のときに初演した『ヤマトタケル』に近い形で作られました。

そこでまず、これまでのすべての上演台本を読み、各公演の違いを知りました。次に映像を全部観て、その違いを実際に観る。そのうえで今回の台本を読み、それまでの公演のどの部分が使われているかを考えながら役作りをしました。本日は、それらを通して「今回の『ヤマトタケル』は、どこが初演に近いのか」について、お話しさせていただきたいと思います。

祖父は昭和61年、63（1988）年、平成7（1995）年、10（1998）年と4回、上演しましたが、大きく分けると昭和

61年と63年の演出は、ほとんど同じです。ところが平成7年にガラリと変え、10年はさらにそれを洗練させました。私は先輩から「初演というものはパワーがある」と教えていただきました。舞台は再演を重ねる度に洗練されていきますが、初演は、まだまだ洗練されていない部分が多く残っている。いわば原石の状態です。そして原石ならではの荒々しさが生むパワーのおもしろさもあります。ですから昭和61年、63年の公演をひと言で表せば、まさに「エネルギーが濃いザ・初演ヴァージョン」。平成7年は「大幅なブラッシュアップヴァージョン」。平成10年は「ヤマトタケルの心情に、より磨きがかかったヴァージョン」とタイトルを付けられると思います。今回は初演の昭和61年と再演の平成7年、そして令和6年の映像を観ながら、どこがどのように変わっていったのか、そして令和6年に私が出演させていただいた『ヤマトタケル』は、どこが初演に近いのかを比較検討してみようと思います。

1 兄橘姫、弟橘姫の早変わり

まず、見比べていただきたいのは、兄橘姫、弟橘姫、弟橘姫についてです。初演では中村福助さんが兄橘姫、弟橘姫を1人2役でつとめられておられましたが、平成7年からは兄橘姫を市川笑也さん、弟橘姫を春猿さんがつとめられました。それによる演出の違いをご覧ください。

（ここまでの簡単なあらすじ）

美しい兄橘姫・弟橘姫の姉妹がいると聞いた帝は、息子でひつぎの皇子の大碓命に2人を連れてくるように命じます。しかし大碓命は命に背いて兄橘姫を我がものとしたうえに、さらに姉が不在の隙に妹にもいい寄るのでした。

【映像昭和61年】

弟橘姫 恐ろしいことをなされました。帝の仰せで私たちを召しながら自らのものにされてしまうとは、恐ろしいことをなされます。

大碓命 花橘の色香に迷って、私はお前たち姉妹に命をかけてしまった。この上はどうしてもお前が欲しい。さあ、捕まえたぞ。さあ、捕まえたぞ。こうなればおまえは私のものだ。アハハハ。おい、おい、待て。

― 弟橘姫が柱の裏に隠れ、兄大碓命が探していると兄橘姫が現れる

兄橘姫 あなた、あなた様。

大碓命 お前は兄橘姫。使に行ったはずなのに。

兄橘姫 わが背子の君と妹と一緒にしておくのが心配で、そっと隠れて見ておりました。男はみな狼と聞いておりましたが、まさか、まさかと思った愛し恋しの我が君は狼の中の狼、それもとりわけ性根の

悪い狼とは許しません。

大碓命 許せ、ほれ、許せ。

兄橘姫 何をなさるのでございます。

大碓命 ほれ、許せ、出来心じゃ（略）

― 大碓命に押されて兄橘姫が柱の裏に隠れる。続いて弟橘姫が現れる

弟橘姫 良いところに姉じやが帰ってきて、本当に助かりました。

【映像平成7年】

― 大碓命が弟橘姫にいい寄っている

兄橘姫 あなた、あなた様。

大碓命 そなたは兄橘姫。

弟橘姫 ああ。

兄橘姫 弟橘姫はまだ幼のうございます。ご無体なことをなされますな。一体、なぜそのように苛立って

おいでなのでございますか。

大碓命 うるさい女子じゃ。

兄橘姫 あなたは帝様の仰せで私たちを召しながら、自らのものにされてしまわれた。そのうえ、このころは朝餉の式にもまいられず、帝様がなんと思召すか。私はそれが気がかりでなりませぬ。

このように平成7年からは兄橘姫と弟橘姫が同時に存在することが可能になりました。では大変、拙いですが、先日の私の映像をご覧ください。

【映像令和6年】

大碓命 弟橘姫、弟橘姫、さあ捕まえたぞ、さあ捕まえたぞ。これでお前は私のものだ。アハハ。これ待て、待たぬか。

― 弟橘姫が逃げ、柱に隠れる

兄橘姫 あなた、あなた様。

― 兄橘姫が現れる

大碓命 お前は兄橘姫。使に行ったはずなのに。

兄橘姫 男は皆、狼と聞いておりましたが、愛しいわが背の君が、とりわけ性根の悪い狼とは。
大碓命 許せ、出来心だ。
兄橘姫 許しませぬ、許しませぬ。
大碓命 許せ、出来心だ。
―― 大碓命を兄橘姫が追いつ、柱の裏に入る。代わって弟橘姫が出てくる
弟橘姫 良いところに姉上がお戻りになられ、本当に助かりました。

今、ご覧いただいたように令和6年版は、一人二役で、初演に近いというのがおわかりいただけると思います。早替りのおもしろさという効果はもちろんのこと、双子の役を一人が演じることで双子の両面性も表すことができる演出だと思っています。

2 細かな演出面も初演に戻しているところがある

続いては照明に着目したいと思います。おおうすのみこと大碓命の双子の弟・小碓命（おおうすのみこと）が誤って兄を殺してしまったところを兄橘姫に見つかり、問い詰められるシーンです。ここでは次の場面に移り変わるまでの灯りの付き方に注目してください。

【映像昭和61年】

兄橘姫 返してください。私の夫を。返してください。

―― 兄橘姫が泣き崩れ、小碓命の顔をクローズアップするように照明が絞られ、そのまま次の場へ。ひざ

【映像平成7年】

まず小碓命の体に照明が広がり、全灯りが付くと帝や皇后などが居並ぶ「元の聖宮」の場面へ移る

兄橘姫 私の愛しいお方をお返してください。お返してください。

小碓命 大変なことをしてしまつた。だが、だが何としても兄上の図りごとを隠さねば、隠さねば。

―― 泣き崩れる兄橘姫。立ち尽くす小碓命の照明がフェイドアウトし暗転。全員が居並ぶ「元の聖宮」場になり、灯りが付く

場面が切り替わる時、初演では小碓命に照明が当たり続けたのに対し、再演はセリフが追加され、一回、照明が切れたのがわかりましたでしょうか。祖父はこういう細かいところにも美意識を持ちブラッシュアップしていました。

【映像令和6年】

兄橘姫 私の夫をお返してください。私の夫をお返してください。

―― 兄橘姫が泣き崩れる。小碓命の顔をクローズアップするように照明が絞られる。そのままフェイドインで全灯りになると、ひざまずいた小碓命と帝や皇后などが居並ぶ「元の聖宮」になる

令和6年版は初演と同じように照明が当たり続けているのがおわかりいただけでしょうか。それにより小碓命の苦悩や次の場面に移るまでの感情の移り変わりが、より表現できると思います。

3 セリフは昭和61年版のカット版が多く採用されている

次にご覧いただくのは、2幕の「焼津」の火攻めの場面です。初演では3人がグダグダしているのですが、再演はスタイリッシュになっています。ここでは初演と今回のヴァージョンを見比べていただきます。

（ここまでの簡単なあらすじ）

熊襲征伐で勝利をおさめ、ヤマトタケルと名を改めた小碓命。しかし帝からは蝦夷征伐をいい渡され、従者タケヒコと向かいます。その途中、タケルを慕う弟橘姫が追いつき同行することに。3人が相模に着くと国造ヤイレポ・ヤイラム兄弟の策略にはまり、四方を火で囲まれ、火攻めに遭うのです。

【映像昭和61年】

弟橘姫 どうせ死ぬなら一緒に死にとうございます。しっかりと抱いてくださいませ。

タケヒコ こんなときに二人ともなんということを。何かご工夫はありませんか。

小碓命 そうだ、やらねばならぬことがたくさんある。どうしてもこの火の中から逃れ出なくてはいけないのだ。

【映像令和6年】

弟橘姫 どうせ死ぬならあなたに抱かれて死にとうございます。しっかりと抱いてくださいませ。

タケヒコ こんなときに悠長なことを。あなたは死んではいけない。何か助かるご工夫はありませんか。

小碓命 そうだ、そうだ。死んではいけない。死んではいけない。やらねばならぬことがたくさんある。

平成7年版では、タケルと弟姫が抱き合い、タケヒコが割って入るというくだりごとカットされていますが、今回はこのように初演に近い演出となりました。

その後、舞台は火の中の立廻りになります。私は花道で見得を切ったのですが、これは初演と今年しか行っていない。花道では、敵の火を追いつく振り付けがされており、火の立廻りの迫力がより感じられる演出になっています。いろいろ研究してみると祖父の繊細な演出は、セリフの終わり方にも現れていることがわかります。今からご覧いただく映像はヤイレポ、ヤイラム兄弟を倒した後、タケルが葛藤しながら自分の思いを吐露する場面です。ぜひ幕切のセリフにご注目ください。

【映像昭和61年】

タケル 我らの定めは火だ。我らは火のように燃えて、そして灰になって消えてゆくのだ。

タケヒコ 不吉なことをおっしゃいますな。

タケル 人間の運命とはそういうものだ。ふっハハハ。

――音楽が大きくなり、タケルに照明が当たったまま、ゆっくりと暗転

【映像平成7年】

タケル 我らの定めは火だ。我らは火のように燃えて、そして煙となって消えてゆくのだ。

――音楽が大きくなり、タケルに照明が当たったまま、ゆっくりと暗転

【映像令和6年】

タケル 我らの定めは火だ。我らは火のように燃えて、そして灰となって消えてゆくのだ。

タケヒコ 不吉なことをおっしゃいますな。

タケル 人間の運命とは、そういうものだ。ふっハハハ。

――音楽が大きくなり、タケルに照明が当たったまま、ゆっくりと暗転

再演ではタケルとタケヒコとのセリフが1つずつカットされ、スッキリと洗練された印象になりました。不敵な笑みをしながら幕が切れるのと、かつこいセリフで切れるのは、どちらもよさがありますが、私は前者のほうが好きだなと思っています。そして私が『ヤマトタケル』のセリフの中で一番好きなのは最後、白鳥になってからいう「よくわからぬ」というセリフですが、これは私の中で殿堂入りをしています。それ以外ですとこの場面のセリフが一番好きです。

続いてご覧いただくのは蝦夷征伐の後、船で戻る途中、海が荒れて船が揺れる「走水」の場面です。現在は船が回るのみですが、初演では、これまでタケルが倒してきた熊襲タケルや相模のヤイレボ、ヤイラム兄弟の亡霊が海上に出てきました。平成7年からは亡霊は出さず、海が荒れた理由を海の神の怒りとしています。今年は、亡霊は出せんでしたが、初演の流れを踏襲して「これまでミコトが殺した方の祟りです」と占い師・トスタリがいう演出となっていました。

次は、弟姫が海に飛び込んだ後のタケルのセリフについてです。ここでは主に伝えたいことをよりわかりやすく伝えるためにブラッシュアップが行われていることがわかります。どのように変わっているかをご覧ください。

（こままでの簡単なあらすじ）

嵐を鎮めるには海の神にタケルが一番大切なもの―弟橘姫を捧げなくてはいけないという占い師の言葉により、弟橘姫は自ら荒れ狂う海に入水する。

【映像昭和61年】

タケル

わしは失った。わしは一番、大切なものを失った。なぜ、なぜ、一緒に海へ飛びこまなんだのだ。なぜ、なぜ、共に海底へまいらなんだのだ。俺は悔しい。俺は卑怯者だ。俺はいくじなした。俺は、生きる価値のない男だ。

【映像平成7年】

タケル

わしは失うた。わしは最も大切なものを失うた。私は一体、何のために戦い、何を求めて旅をしているのか。最も愛するものを失ってまで、私のしていることはなんなのだ。私のしていることは、なんなのだ。

悲壮感がより伝わるように、初演は「自暴自棄」、再演では「人生の目的を自問自答する」というセリフが変わっています。

さらに同じセリフの比較として初演と再演それぞれの特徴がよく出ている場面をご覧ください。帝の命で大和へ帰るタケルは最後、伊吹山の山神の化身・白猪と戦います。

【映像昭和61年】

タケル

最前の猪はお前か。

山 神

そうじゃ。わしじゃ。お前はあるとき、わしを殺せばよかったのだ。

タケル

どっちにしても同じことだ。お前が今日、死ぬことは前世の定めだ。

山 神

たとえ死んでも変わらずお前を道連れにしてやる。今日、ここでお前が死ぬことも前世の定めで決まっていることだ。いくぞ！

【映像平成7年】

タケル

最前の猪はおのれか。

山 神

そうだ、わしだ。お前はあるとき、己の策におぼれ、わしをわざと取り逃した。殺しておけばよかったものを。

タケル どちらにしても同じことだ。おのれが今日、死ぬるに変わりはないのじゃ。

山 神 いや、お前の負けじゃ。お前はその上、己の力を過信して大切な剣を手放した。お前は今日、この伊吹の山で死ぬのじゃ。ゆくぞー！

作品の大きなテーマである「傲慢」について、再演ではこの場面で山神が言及するようになっていきます。それを踏まえたうえで今年の映像を観ていただきたいと思います。

【映像令和6年】

タケル 最前の猪はお前か。

山 神 そうじゃ、わしじゃ。お前はあのととき、わしを殺しておけばよかったのじゃ。

どっちにしても同じことだ。お前が今日、死ぬことは前世の定めだ。ゆくぞー！

― 戦う

今回の上演が初演に近いということが、わかったと思います。

そして、セリフの変化として最も重要なのは3幕の「能^の煩^{わづ}野の道」です。

〈ここまでの簡単なあらすじ〉

山神と戦ったタケルは大和へと急ぎますが、病に侵され足が鳥のように曲がり、思うように前に進めなくなります。

【映像昭和61年】

タケル わしは時々、思うことがある。わしは元々この世の人ではないのかもしれないかもしれぬと。わしから見れば、この世の多くの人々はこの世にしっかりと足をつけて生きているように思われる。この世の富と名声

を追いかけて疑おうとはしていない。しかし、私は違う。私は子供のときから、富と名誉というものにあまり関心がなかった。私は、普通の人々が追わぬものを必死に追いかけたような気がする。それは何かよくわからぬ。何か途方もない、大きなものを追い求めて、私の心は絶えず、天高く天翔けていた。その、天翔ける心から私は多くのことをした。天翔ける心、それがこの私だ。

おわかりいただけでしょうか。『ヤマトタケル』で有名な「天翔ける心、それがこの私だ」のセリフ。じつは初演では、この能煩野の道のシーンでいっていたのです。これを平成7年からはラストに持っていきました。また最後の民家のシーンでは「山神が申しておった。己の力に過信したものは負けじゃ」というセリフも加わり、テーマである「傲慢」について、さらに触れています。一方、初演も今年も最後の民家のシーンでは「傲慢」について触れていません。続いてタケルが亡くなる場面の違いもご覧ください。

【映像昭和61年】

― 兄橘姫とワカタケルがかけつける

タケル あの倭姫さまから賜ったあの剣、あれがあれば、あれがあれば。

― タケルが倒れる

【映像平成7年】

タケル 私の霊はすでに雲になって天に昇っているのだ。

― タケルが倒れる

タケル そうだ、この雲に身を委ねれば、私は再び広い大空へ駆け巡り、西や東の国々を旅することができよう。天高く、高く高く昇っていくことができる。この雲にのって、あの峠を一つ越せば大和の国だ。

懐かしい。懐かしい私の大和の国だ。大和は国のまほろば。大和へー、大和へー。
― こと切れる

【映像令和6年】

タケル あ劍さえあれば伊吹の山の神に負けずにすんだものを。あれがあれば。あれがあれば、あれがあれば……
― こと切れる

令和6年版は、初演に近い形であるということがわかりただけたと思います。

最後は、タケルが白鳥となりいう、ラストのセリフが初演と平成7年版で、どう変わったかをご覧ください。

【映像昭和61年】

タケル さようなら兄姫、さようならワカタケル。さようならタケヒコ。帝さま、倭姫さま、みやす姫、さようなら。兄上、弟姫、もうすぐそちへ行くぞ。ヤイレボ、ヤイラム、クマソタケル、もうすぐそちへ行くぞ。そちでまた会おう。また、戦おう。

― 音楽が大きくなり、天に上る

【映像平成7年】

タケル さようなら兄姫、さようならワカタケル。さようならヘタルベ、さようならタケヒコ。帝さま、倭姫さま、みやす姫、さようなら。兄上、弟姫、もうすぐそちへ参るぞ。そちらでまた会おう。また、まみえよう。思えば、この世の多くの人々は富と名声を追いかけて疑おうとはしていない。しかし、私はあまりそのようなものには関心がなかった。私は幼い頃から、普通の人々

が追わぬものを必死に追いかけたような気がする。それは何か、よくわからぬ。何か途方もない大きなものを追い求めて、私の心は絶えず天高く天翔けていた。その天翔ける心から、私は多くのことをした。天翔ける心。それがこの私だ。

ラストのセリフはこのように変わりました。今年が初演、再演、どちらも取り入れ、「戦おう」も「天翔ける心。それがこの私だ」も入っています。監修くださった石川耕士さんが編集してくださり、全部を取り入れたヴァージョンにしてくださいました。そういう意味では今年の『ヤマトタケル』は初演に近い形になっていますが、平成7年版を踏襲しているところもあります。

やはり、「天翔ける心」のセリフが最後のシーンにくることによって、より作品のテーマ性が表現される演出になっていると思います。

最後に少しだけ私の役作りについてお話ししたいと思います。初演とは同じ場合は何度も映像を観て感覚を覚えしました。一方で初演とまったく違う場合はどうするかというと、たとえば熊襲との立廻りの振り付けは猿之助さんがされた平成24(2012)年の立廻りとはほぼ同じです。祖父は京劇の手法も取り入れているので、今回とは少し振りが違うんです。そういうときはそれぞれの共通点、たとえば祖父の振り付けが「2回除けて飛ぶ」で、私の振り付けが「2回刀で切って飛ぶ」ならば、2つ動作をしてから飛ぶという共通性があるので、祖父の「2回除けて飛ぶ」のリズムを私の「2回刀で切って飛ぶ」の振り付けに取り入れました。こうやって解釈をし、練習をしました。

というわけで本日は、今回の『ヤマトタケル』がなぜ初演に近いといえるのかということについてお話しさせていただきます。本日は誠にありがとうございます。

瑞々しいエネルギーの燃焼

石川耕士

三代目市川猿之助の後援会「おもだか会」にお入りになっていた方はご存知と思いますが、おもだか会の会報誌が年刊になってから、演目によつては初演と再演の台本を掲載し、どこが違うか、どう変わったかという記録を非常に詳細に残しておられました。

先ほど企画者である田口章子教授と話をしていたのですが、そういうものが残っていると将来、研究をするときに大変役に立つのですね。たとえば小説家ですと下書きが残っているのですが、実際の本になったものとどう違うかなどの研究ができますが、どうしてもお芝居の場合は結果オーライで、作品づくりのプロセスや、再演時の変更点などはあまり気にしない方が多いと思うんです。ですが猿翁さんは、そういったことの記録を非常にきっちり残す方でした。しかも多くの資料やビデオなどの映像も残されているので、100年、200年先の人が猿翁さんについて研究しようとしたとき、猿翁さんの意図や考え方まで全部、調べることができるんです。学問として取り上げるに最も値する俳優だと思います。ですから先ほどの市川團子さんの『ヤマトタケル』の比較論をおじい様は「いい講演だった!」と喜んでいらつしやると思います。

今回も「猿翁アーカイブ」の中から映像を観ていただこうと思いますが、最近、歌舞伎は上演演目の並び方が乱れていますので、今回は時代物、中幕の踊り、世話物という基本的な順番でご紹介していきたいと思っています。

まずは時代物の中から『源平布引滝』の「実盛物語」をご覧ください。

【映像】

これは平成3（1991）年の12月にこの京都の南座で行われた顔見世のときのものです。猿翁さん扮する斎藤別当実盛が太郎吉の鼻水を拭いてあげるあたりからご覧ください。子役の太郎吉は歌舞伎の家のお子さんではなく、普通の家の子役さんです。百姓九郎助は六代目片岡芦燕さんです。芦燕さんは猿翁さんの一座によく出演していらつしました。葵御前は市川笑也さん、九郎助女房小よしは五代目坂東竹三郎さんです。

先ほどから出演者全員、義太夫三味線の伴奏に乗ってリズムカルに台詞をいう「ノリ」で進めています。こんなに皆がノリでしゃべる芝居もありないと思います。竹本は豊澤重松さんと竹本葵太夫さんのレギュラーコンビです。

このシーンは実盛が乗っている馬に太郎吉も乗ったそうなので、じゃあ乗せてあげようということです。乗せる近習の役は、近習の中で一番背の高い坂東彌十郎さんがやることになりました（笑）。

【映像】 実盛が馬に乗り、扇をかざしながら舞台を一周する

ここの義太夫は普通、三味線だけで語りは入らないんですが、猿翁さんの場合は「染手綱」という文句が入ります。

今回のパンフレットに上演年表が掲載されておりますが、それを見るとこの後、平成5（1993）年に歌舞伎座でやっておられます。お好きな役だったので何年かおきに上演されていることがわかりますね。猿翁さんはこの役を坂東玉三郎さんの養父である十四代目守田勘彌さんから習いました。勘彌さんは十五代目市村羽左衛門さんの方の系統なので、音羽屋系の実盛とは少し違っております。「染手綱」もその一例です。

【映像】 斎藤別当実盛「堅固で暮らせよ」

馬の上で見得を切って舞台上は幕が引かれる

この芝居は馬役も大変、重要です。少し行き過ぎておいてバックで七三に戻ってくる。こういうことができる馬の役者さんも少なくなってきました。馬が出る場面では今、ご覧いただいたように急に馬が動かなくなってしまうというシチュエーションが必ずあります。覚えておいてくださいね。

【映像】 実盛は馬に乗って花道に入る

南座は揚幕が低いので入るときが大変です。ぐっと下がって、一気に入らないといけません。

続きまして舞踊の『奴道成寺』をご覧ください。これは猿翁さんの当たり役で、年表を見ていただくとわかるように今回、お見せする映像の中で最も上演回数が多く、336回もなっています。本日はそのうち最後に上演した平成11（1999）年7月の歌舞伎座の映像を観ていただきます。

これは、クドキの「恋の手習い」を三つのお面をかぶって行うのが趣向ですが、長いので今日は前のほうを省略して、お多福（遊女）からお大尽のお面（だいきん）に変わるあたりから見ていただきます。後見の市川寿猿さんとの息の合わせかたが重要でして、そこもぜひご覧いただきたいと思います。

【映像】 満開の桜の中、上手に鐘。正面に長唄囃子連中が並び、下手には常磐津の山台。中央の猿翁が後ろを向いて

お大尽のお面に変える

ここから常磐津に変わります。声が長唄と違って渋いので、今どちらなのかわかりやすいと思います。へ末はこうやにナのところは、『娘道成寺』ですと指と指を絡める男女の関係を見せる振りなのですが、ここでは手拭いを杖のようにして、年寄りを見せる振りになっています。これは特別な形としてあるようでして、亡くなった五代目中村富十郎さんも『娘道成寺』のへ末はこうやにナのところで杖を突く振りをなさっていました。中村富十郎家は古くから『娘道成寺』が当たり役のお家ですから、古い型なんだと思います。

【映像】 お大尽からお多福の面に変える

とにかく三つ面というのは顔の表情が見えませんが、体を使って遊女とお大尽と太鼓持ちを演じ分けなくてはなりません。しかも狂言師の衣裳ですので非常に立派な織物の袴をはいています。その姿で、それぞれの役を見せなくてはいいのでとても難しいですね。ここではぜひ体の線をご覧ください。

面を替える頻度が多くなって、この辺は中締め（なかつめ）の盛り上がりどころです。その後でひょっとこのお面を付けると太鼓持ちになり、遊女とお大尽の間を仲介します。ここが一番、滑稽なところですね。そして最後にお面を三つ手に持ち素顔を見せることで、お客様にアピールするのです。

【映像】 三つ面でキマリ、一度、引込み、再び花四天と共に登場

ここからは花四天を相手に鞆鼓の振りをします。

【映像】 花四天とカラむ

猿翁さんは還暦目前に、21世紀の終わりということもあり、新たに「第二次春秋会」を始められました。その趣旨は、今まで苦手だったり、好きではなかったりした役を演じてみるということで、その第一回に『京鹿子娘道成寺』を踊られました。『娘道成寺』は真女形が踊ることの多い踊りですし、特に踊りたいほど好きではないとおっしゃっていました。まあ、これだけショーアップされた『奴道成寺』を何回も踊っていらっしゃったら、別に今更『京鹿子娘道成寺』を踊らなくてもね、と思っておられたのも無理もないと思います。鞆鼓は一番難しいといわれるくもりですが、ここに花四天をカラませているので更に派手で、観ていても楽しいです。

去年のこのシンポジウムで『双面道成寺』をお見せしましたが、『奴道成寺』には『双面道成寺』と非常に共通点があるということがわかりになると思います。

今、ご覧いただいている鞆鼓で踊る「山尽くし」の場面では、いろんな山を表現しますが、ここから稲荷山で「狐」の振になります。何といっても狐はお手のものですよ。

【映像】 「狐」の振りをし、海老反りになる。花四天がカラんで振り鼓を受け取る

振り鼓になった瞬間、ブツ返って赤い衣裳になります。振り鼓は『娘道成寺』で女形さんが踊っても体をいっぱい使って躍動的に踊らないといけません。この「弓張り」という、弓を引く振りもなるべくダイナミックに動くほう

が効果的です。しかも『奴道成寺』は立ち役の踊りですから大きく動いてもいいわけです。

【映像】 一列になった花四天を上手から下手に順番に返し、下手で花四天の一人を踏まえてキマル

今のところは『京鹿子娘道成寺』のようにすぐに鐘の上手から回り込んでいいわけですが、花四天を返して踏んで鐘を見込み、もう一度、一人ずつ縫うように上手へ歩んでいきます。こういうところに古風な振りが残っていると思います。

【映像】 上手に猿翁、下手に花四天が一列に並ぶ。鐘が降り猿翁が入り、花四天が鐘を囲む

鐘の上で鱗模様の衣裳になって綱に手をかけて見得を切る

『娘道成寺』ですと上から被せた衣裳を取って鱗模様を見せるだけですが、『奴道成寺』ではブツかえって手に宝物を持ちます。宝物を持つのは花柳流の『奴道成寺』の特徴です。猿翁さんのお爺様の二代目猿之助（初代・猿翁）さんは花柳流ですが、猿翁さんは藤間宗家の六代目藤間勘十郎さんに踊りを習ったので「ぼくの踊りは花柳流と藤間流を折衷した振りになってんだ」とよくおっしゃっていました。

これを猿翁さんが初めておやりになったのは19歳のときの昭和34（1959）年1月、新宿の第一劇場でした。ご覧のように『奴道成寺』は所化（修行中の僧）も出れば花四天も出るので出演者数も多く、長唄と常磐津の掛け合いで演奏者も多い作品です。19歳の若手がやらせてもらうには大作なのですが、その頃、現・松本白鸚（当時・市川染五郎）さんと先日お亡くなりになった二代目中村吉右衛門（当時・中村萬之助）さんと猿翁（当時・市川團子）さんの3人を「十

代歌舞伎」として売り出していた頃なので、やらせてもらえたのだと思います。

後におっしゃっていたのですが、初演のとき、張り切りすぎて振り鼓が飛んでいってしまい、それが悪いことに山台のお囃子さんに当たったのだそうです。それでお囃子さんから「あなたが踊るときは山台の前に網でも張って、こちらに被害が出ないようにしてください」と怒られたとおっしゃっていました(笑)。19歳ですからね。今の團子さんより若いわけですから張り切ってしまったんでしょうね。

それでは続いて世話物をご覧ください。新歌舞伎といわれる近代に作られた作品の中から『一本刀土俵人』をご覧くださいと思います。これは1994回もなさっておられます。昭和48(1973)年の33歳のときから49(1974)年、51(1976)年と坂東玉三郎さんとのコンビでおやりになっています。それから10年ぐらいい空いて、その後は七代目中村芝翫さんとおやりになっています。今回は『奴道成寺』と同じ月に芝翫さんとおやりになった映像を観ていただきましょう。

猿翁さんは、「この作品は船屋の太鼓ぐらいしか音がなくて、歌舞伎の『歌』の部分が少ないけど、セリフが歌でなければいけない」とおっしゃっていました。

〈ここまでの簡単なあらすじ〉取手宿の街道筋では嫌われ者の船戸の弥八が暴れています。そこへ通り掛かった取手の駒形茂兵衛(猿翁)が頭突きをくらわせ、弥八を追い払いました。それを宿の二階から見ていた安孫子屋の酌婦・お蔭(中村芝翫)が茂兵衛を呼び止めます。

【映像】 お蔭 ちょいとちょいと。取のさん、お前さんと呼んでいるんだよ。

茂兵衛 わしか。何だね。

お蔭 お前さんどこが悪いんだ。

茂兵衛 おなかさ。

お蔭 食い過ぎたんだね。

茂兵衛 根ッから食わないからいけないのさ

お腹が減って声も出ないというわけです。

【映像】 お蔭に一文なしで腹が空いていると打ち明ける。茂兵衛はお蔭に問われるまま、親方から見込みがないと追いつめられたことを話す。お蔭は田舎に帰って百姓をすればいいというが、家は焼け、兄弟はいないという。

お蔭 お蔭さんだけいるんだね。

茂兵衛 ああ居るよ。駒形の上広瀬川が見える処に。

お蔭 なあんだ、家があるんじゃないか。

茂兵衛 なあに、そこはね、お墓さ。

「お蔭さんがいるよ」といいますが、それはお墓ににいるということですね。この「お墓さあ」といういい方の感じがいいですね。そして母親の墓前で横綱の土俵入りを見せたいという夢を語ります。ホロリときたお蔭は、自分も故郷の「おわら節」を唄います。すると行きかけた茂兵衛が戻ってきました。お腹が減ってスツと立ってられないのと、お相撲さんの仕切りのような感じに少し腰を落として聴いています。やがて立ち去ろうとします。

【映像】 お 薦 ちよっとちよっと、取っさん。

茂兵衛 まだわしは八里余り歩かなくてはならないのだ、行くよ。

八里って32キロですからね。するとお薦が帯の間からありあわせの銭が入った巾着を投げてよこします。続いて自分のかんざし等もしごき帯に結び付けて、2階からくるくると下へと垂らします。「お前さん、大食らいだろうから、これもお金に替えて、たっぷりお腹を満たすんだよ」というわけですよ。

【映像】 茂兵衛 わし、こんな女の人にはじめて逢った。

お 薦 横綱の卵は泣きべそだねえ。早くお取り、人が見るとおかしいよ。

茂兵衛が後ろ姿で泣く様子を見せる

ここは肩の揺れだけで泣いている様子を見せるんです。茂兵衛がお薦に名前を聞きます。

【映像】 お 薦 まだいわなかったね。取手の宿の安孫子屋にいるだるまで名はお薦、越中八尾の生れで二十四に

なる女だとはつきりいつておやり。

茂兵衛 へえ。(記憶するために口の中で繰返していつている)

お 薦 その代り、取っさん、屹とだよ、立派なお角力さんになつておくれね。いいかい。そうしたら、

あたし、どんな都合をしたつて一度は、お前さんの土俵入りを見に行くよ。

茂兵衛は恩返しに、必ず出世して横綱になることを誓います。そして自分の四股名は駒形茂兵衛といい、お薦がすぐにわかるように出世しても名を変えずにいると誓い、もう一度、親方の弟子にしてみようために江戸に向かいます。次の幕では、みなさんご存知のように関取になる夢がやぶれて鋭い渡世人になっています。後とのつながりからも、ここで薄ノロのような人に見えてはいけません。フラフラしているのは、ただお腹がすいているだけなんです。人情劇、大衆劇なので、いろんな人が演じますが、なかなか猿翁さんのようにはいかないんです。キャラクタは違いますが、以前このシンポジウムで観ていただいた真山青果の『江戸絵両国八景』の荒川の佐吉と、この駒形茂兵衛は猿翁さんの新歌舞伎の双壁をなすものですね。猿翁さんという人は本当に茂兵衛のような人で、気配りがあり、ピュアで優しい人なんです。そういうのは作って演じたら嘘になってしまいます。本当の性格が下地にあるからいいんです。

【映像】 茂兵衛が花道に移動する

お薦に「あんまりお酒を飲んじゃいけないよ」と心配して声をかけています。七三でお薦と言葉を交わしてお辞儀をし、また真ん中でお辞儀をし、揚幕に入るギリギリのところまで3回目のお辞儀をします。新歌舞伎ですからリアルに演じながらも、粒立てるところはしっかり立てています。猿翁さんはいつも「新歌舞伎だからといってテレビドラマみたいにナチュラルになつてはいけません。時代物をちゃんとお腹に持った上で、気持ちはリアルにやる。その両方がないといけない」とおっしゃっていました。

ちなみにこの作品の作者である長谷川伸さんは猿翁さんのご両親である三代目段四郎さんと高杉早苗さんの仲人でもあり、猿翁さんの本名・喜熨斗政彦の名づけ親なのです。

これで時代物と踊り、世話物と観ていただきましたが、今度は僕が猿翁さんの作品の中で大好きな『敵討天下茶屋聚』をお見せしたいと思います。元は端敵（実悪より軽い端役の敵役をいう）だった安達元右衛門役ですが、四代目大谷友右衛門が当って以来、すっかり主役になってしまったというものです。昭和62（1987）年、47歳のときに初役でなされたので、上演回数は一番少ない5度（98回）です。

猿翁さん扮する安達元右衛門が酒でしくじり按摩にまで落ちぶれて改心したと思ったら、全く改心しておらず色々悪事を繰り広げるというものです。その芝居がとてもしろいんです。この「貸座敷の場」の後半は、猿翁さんの一人舞台です。時間の関係で次回にタップリ見ていただくとして、今回は幕切れだけご覧にしようと思います。（ここまで簡単ならすじ）父の仇討ちを志す早瀬伊織・源次郎兄弟と共に、家来の安達元右衛門と弥助兄弟も旅をしています。しかし酒好きな元右衛門は禁酒していたにも関わらず敵方に酒を飲まされて酔っ払い、早瀬兄弟に勘当されます。この場面は早瀬兄弟と伊織の妻・染の井、弥助とが一緒に暮らしている東寺の近くの貸座敷です。

【映像】 夜、元右衛門が屋根から忍び込みます。

寝ているのは中村歌六さん演じる元右衛門の弟・弥助です。兄のことを心配してくれる良い弟です。真っ暗な中で刀を置き、柄杓で水を飲んだ後、刀から柄杓に持ち代えていたことを忘れて刀だと思って柄杓を振り上げたら「あれ？ 軽い。あ、違う、柄杓だった」と気付きます。弥助を殺害し、家にあつた百両を盗み取った後、帰ってきた早瀬伊織の足を斬ります。伊織は市川門之助さんです。

【映像】 本舞台が幕になり、幕外の元右衛門の芝居になる

伊織が誰かが追いかけてくるのではないかと疑心暗鬼になっています。

【映像】 附け打ちの音と共に不安でめちやくちやに刀を振り回す

誰かと立廻りをしたつもりになっていましたが「あ、誰も刀を押さえてる人はいない」と気付きます。

【映像】 鐘がなり、ゆつくりと引ッ込みを見せる

ここは「送り三重」の三味線であつぷり見せます。十分、主役となつてよさそうな役ですが、書き下ろしのときは端敵なんですな。

【映像】 附け打ちの音と共に走って揚幕へ入る

この後、伊織は足の傷がもとで歩けなくなり、非人という身分に落ちます。元右衛門は敵である東間三郎右衛門に従って伊織を殺そうとします。伊織が東間に返り討ちになつて終わるのがこの「天神の森の場」です。猿翁さんも平成10（1998）年12月歌舞伎座で最後にやつたときはそこで終わりにしましたが、それ以外の4回はすべて題名通り「敵討ち」の場を付けています。その場面を観ていただきたいと思います。ここでは筋

がどうのこうのというのではなく、猿翁さんのサービス精神をご覧ください。
場所は大阪・住吉神社です。皆さんよくご存知、舞台中央に住吉神社の反橋そはしがあります。追われた元右衛門が橋の向うからやって来ます。そこに鳩の豆売りのおばあちゃんがいて、二人の滑稽なやりとりになります。

【映像】 耳の遠い鳩の豆売りのおばあさん相手のトンチンカンな会話の末に、元右衛門はおばあさんから半纏を剥ぎ、それを着る

おばあさんは名物役者の六代目嵐冠十郎さん。今の市川猿三郎さんのお父さんです。どんな役でもおもしろく見せてくれる人でしたね。猿三郎さんは若いときから非常に二枚目で、お父さんに似ていなかったですね（笑）。

そこへ市川寿猿さんの奴腕助が元右衛門を追ってやってきます。腕助はかつて東間三郎右衛門の家来で悪人側でしたが、今は改心して善人側になっています。続いて坂東彌十郎さんの乞食頭伝吉がやってきます。この役は普通だと「天神の森」だけに出るただの年寄りの非人頭ですが、この芝居では善人側に味方をする役で年齢も若くなっています。

【映像】 伝吉がおばあさんに扮した安達元右衛門を覗き込む

顔を覗き込まれると困るので除けながら一回転します。

【映像】 伝吉が元右衛門のかぶっている手ぬぐいをとる。元右衛門だとわかり捕まえようと襲いかかる

伝吉は石灯籠に頭をぶつけて倒れ、元右衛門は逃げようと思いますが、向こうから奴腕助が来る。こっちは伝吉がいるので、間に挟まれてしまいます。ここで演奏されている黒御簾音楽は『鈴ヶ森』で雲助と飛脚のコミカルな場面（三すくみ）で使う曲です。元右衛門が絵馬堂の柱を登り欄間らんまに隠れました。絵馬に描かれた馬の形を覚えておいてください。元右衛門が消えたので伝吉と腕助が探しています。

【映像】 元右衛門は絵馬の後ろに隠れている。しかし絵馬が落ちて姿が見えてしまう

隠れていた絵馬がなくなったので、あわてて絵馬に描かれていた馬のポーズをします（笑）。

【映像】 それに気が付いた伝吉と腕助が元右衛門を捕まえようと、滑稽なやりとりが続く

バカバカしいことばかりやっているんですね（笑）。へ赤いものにとりてはという赤尽くしの唄に乗せ、韋駄天という附け打ちの音で花道まで3人で行きます。途中でくたびれてフラフラしたりしていますね（笑）。元右衛門はいつの間にか花道から客席へ逃げます。元右衛門がお客様に助けを求めています。猿翁さんはご自身の熱烈なファンの人に平気で「今日、2枚切符買って1席空けといて」なんて頼んじゃうんです。そして、そこに座っちゃうんですよ。でも猿翁さんのためなら平気でキップを余分に買って協力してくれるお客さんがいたんですね。

【映像】 3人で客席いじりをする

伝 吉 今日のお客は元右衛門の味方らしいぜ！（客席、拍手）

お客さんが「あそこにいるよ」と教えてくれたり、猿翁さんがお客さんのショールを取り上げてかぶって隠れたりしています。と思ったら中通路から「ちょっと失礼します」と棧敷に飛び乗り欄干渡りをしています。一番前から飛び降りて付け打ちさんのところへ行つて、自分で付けを打っちゃっていますね。これにのせられて彌十郎さんが見得を切っています。ストーリーとしては全く意味がないお遊びですが、客席は大喜びです。やつと3人が本舞台に戻って来ました。そこへやってきた神主さんと巫女さんにぶつかると、厩舎から神馬が飛び出してきます。元右衛門はその神馬に飛び乗り、奉納の大根を持って花道へ行きます。ここで流れているのは十日戎とうかえびすという唄で、大阪のお座敷唄ですね。

【映像】 馬が音楽に合わせて足踏みをする

先ほどの実盛と同じく、途中で馬が動かなくなり、手に持っている大根で馬のお尻を叩くと、急に走り出します。元右衛門が馬から飛び降り、隠しておいた刀で伝吉と腕助を切ります。すると市川右近（現・右團次）さんの早瀬源次郎、市川笑也さんの源次郎許婚・葉末、市川笑三郎さんの伊織妻・染の井が現れ、楽屋落ちのセリフなど散々命乞いをジタバタした挙句、3人に切られて、大敵きのようにタツブリ断末魔の芝居をしておきながら、コロツと死んでしまいます。そして皆がいなくなり、死んだ元右衛門だけを1人残し、舞台が回って次の場へ行きます。そして捌き役の片岡造酒頭みさのくみに替わって大詰の幕を切るわけです。

猿翁さんは小学生のとき（昭和26年12月、歌舞伎座）に、おじい様（初代猿翁）がやったこの作品を観て大

変おもしろく思い、翌年3月に、通つていらした番町小学校の卒業式の謝恩会でこの敵討ちの場面の趣向を取り入れた『アリババと40人の盗賊』という作品の台本と演出をされたそうです。それが猿翁さんの初演出だったということです。そういう思い出がある作品ですが、原典の『天下茶屋』をはじめ手がけられたのは47歳になった昭和62（1987）年4月明治座のことだったのです。

今回は僕があれこれ申すよりも、なるべく沢山の映像を観ていただこうと思い、4つの作品をいつもより長くご覧いただきました。

猿翁さんはスーパー歌舞伎に外部から参加するアンサンブルの人などに、いつも「歌舞伎とは？」というスピーチをなさるのです。僕なんかは「歌と舞と技があるものだ」とか「古典、伝統」などというのが答えかと思つたら、猿翁さんは「歌舞伎とは、瑞々しいエネルギーの燃焼です！」つていわれるんです。最初にそれを聞いたとき、ちょっと不思議に思いました。瑞々しいエネルギーの燃焼が必要というのは、特に歌舞伎に限らずどの芝居にも当てはまるものです。それを「歌舞伎とは」と歌舞伎の最も大きな要素のようにいわれるのはおかしいのではないかなと思つたんです。しかし恥ずかしながら最近になって、やつとその意味がわかるような気がしてきました。

普通の芝居なら瑞々しいエネルギーの燃焼がなかったら観ていられません。ところが歌舞伎は型がありますし、江戸時代からの伝統もあるので、失礼ない方だけれど形骸だけ見せても一見、成り立つんです。形骸だけでやっているのを観ても、お客様に「歌舞伎って綺麗」とか「素敵」「おもしろい」と思ってもらえるかもしれない。でも、それではいけないんだよと。形骸だけでも見せられるからこそ、歌舞伎というのは演者の中に瑞々しいエネルギーの燃焼がなかったら、それは単に形だけの魅力になってしまい、お客様の感動を誘うことはできない。それがおつしやりたかつたんだらうなと、近頃思うようになりました。

ですから僕は、猿翁さんが作ってきたお芝居、個々の作品を崩さないように受け継ぎ、残していくことも大事にしていますが、それ以上に猿翁さんの精神を伝えることを大事にしたいと思っています。形だけの歌舞伎をやっているような人たちがいたら「それじゃあダメだよ、そんなの形だけだよ」と、瑞々しいエネルギーの燃焼のある演技をやってもらえるように指示していくこと。猿翁さんの精神を皆さんに受け継いでいただけるよう、決して形骸だけの歌舞伎にならないように、これからもできるだけ頑張っていこうと思っています。

レポート

「サミュエル・ベケット映画祭2024」

2024年11月23日、12月7・8日、早稲田大学演劇博物館と京都芸術大学舞台芸術研究センターが協力し、「疫病・戦争・災害の時代にーサミュエル・ベケット映画祭2024」を開催した。初日のオープニングイベントでは美術作家・舞台演出家のやなぎみわ氏、岡室美奈子氏（早稲田大学文学部学術院教授）をゲストにトークを開催。12月7・8日の上映会では『ゴドーを待ちながら』『ハッピーデイズ』『エンドゲーム』『クラップの最後の録音』などを上映。さらに小崎哲哉氏（京都芸術大学大学院芸術研究科教授）による解説に加え、12月7日は俳優・ダンサーの森山未來氏、8日は映画批評家の北小路隆志氏をゲストに迎えるトークを行った。ここでは「京都小劇場研究会」の柴田惇朗氏と岡田眞太郎氏によるイベントレポートを掲載する。

「透明」なベケット

柴田惇朗

演劇評論家・扇田昭彦（1985…75）は、1980年代までの日本における『ゴドーを待ちながら』受容を次のようにまとめる。

端的に言えば、六〇年代においては、劇作家たちの想像力のなかで、人間全体、社会全体を変容させ、新鮮な姿でよみがえらせるほどの超越的な力とまばゆい輝きを放っていたゴドーのイメージが、七〇年代、八〇年代へと推移するにつれて、次第に縮小し、日常化し、卑俗化してきた（強調筆者）

ベケット研究の第一人者である岡室美奈子（2014）は、それ以降を『ゴドー』再燃の時代として記述している。1990年代、鴻上尚史らの作品によって「復活」した当作品は、2000年の串田和美演出版を経て、「この劇が一部のコアな観客のための前衛劇ではなく、人々の共感を呼ぶものとして認知された」という。そして24年。「サミュエル・ベケット映画祭」を観た後、私自身はある種の安心感を覚えた。ジジとゴゴの山高帽やブーツ、腰から下を固定された『エンドゲーム』や『ハッピーデイズ』の登場人物たち……今までこのような「ベケット成分」を繰り返し受容してきた結果、それらはもはや晦渋で挑戦的なものではなく、おなじみのベケット表象であると感じられた。観ていて、いかにもベケットだ！と感じ、嬉しくなったのである。

その意味でベケット的なものの「日常化」は加速し、ほとんど「透明化」しているといえるかもしれない。60年代にあつたような「超越的な力」も薄れている。日常化すること自体が持つフレッシュな感覚さえ日常に回収されていく。現代演劇という世界を構成する透明なインフラとしてのベケット。当然、このような変化はベケットを観ることの価値を減じるものではない。ただ、私と感覚を共有する人にとっては、一つのベケット受容の条件として受け止める必要がある前提である。

本レポートで捉えたいのは、この映画祭という体験が提示する「透明化」後のベケットの観かたである。諸作を鑑賞し、トークに耳を傾けるなかで、私が特に関心を惹かれたのは以下の3つの論点である。まず1つ、本イベントが「映画祭」である点である。ベケットはメディア横断的に作品を発表してきた作家である。とりわけ映像を通じて諸作を受容することの持つ意味はどのようなものか。2つ目はベケットを通じて考える「男性性」である。トークの中でも繰り返しベケット作品、とりわけ『ゴドー』を待ちながら「どこか閉鎖的な男性性が指摘された。ここ半世紀で激変したジェンダーをめぐる議論に対して、本イベントはいかなる示唆を与えるだろうか。最後に、「危機」というキーワードである。イベントのタイトル自体が「危機」の時代に行われること

を意識したものである。2024年現在の「危機」を、ベケットはどのように照射しているのか。各ポイントが映画祭においてどのように取り上げられたかを確認しながら、現代のベケットの観かたを考えていきたい。※以下、トークの引用は【日付／発話者】と記載する

映像

今回の連続上映は、ベケット作品のメディア特性を活かしたものと意識させるラインアップだったように思う。たとえば時間。演劇的作品群（『ゴドー』『エンドゲーム』など）は、ひと続きの途切れない時間のなかで展開される。一方、当初から映像的作品として構想されているものもある。『フィルム』ではカットを用いた時間の省略が行われ、『ねえジョー』では激しいパンやクロスアップなど、カメラの使いかたが強く意識される。過去の拘束性への意識も印象的である。『ねえジョー』や『クラブ』の最後の録音では、かつての過去の声の時を経て主人公を苛める。トークでは過去の自分が他者としての今の自分の前に現れる、というベケットの構造が指摘されたが【123／岡室】、過去の記録である映像作品においてこの点は強調されるように思う。

ベケットのメディア特性への鋭い視点は、次のような論点へと展開していった。トークで映画評論家の北小路隆志は、ベケットが自作品の映像化に強いこだわりと警戒心を持っていたと話す。「彼（ベケット）は『ゴドー』を待ちながら」をテレビで放映されてすぐがっかりしたってエピソードがあります……やっぱ（他の作家に自作を）任せられないわけです」【1208】。しかし、実際にはこの意志に反して没後（1989）に多くの映像化が試みられた。今回上映された『ゴドー』『クラブ』『エンドゲーム』もそうだ。

では、他の人による映像化はどのように作品を変えるのか。北小路は例としてエゴヤンが監督した『クラブ』

を挙げる。「(主演の)ジョン・ハートの人間性が描かれてしまう。どこか人間的になってしまふ」「できるだけ人間味、ヒューマニズムなるものを追いついて出そうとしていた彼が演劇を書いて、どうしてもでてしまふ人間味とのギャップをどう埋めるのか」【1208】。ベケットが舞台における「人間味」を縮減しようと考えていたのだとすれば、彼の映像でそれはどのように行われているのか(あるいは、指摘の通り、知らぬ間に我々は「人間的」ベケットに触れてしまっているのだろうか)。

男性性

本イベントを通じてホットトピックとなっていたのが、原則的に女性が『ゴドー』を演じることが許されない、という件である。やなぎみわ・岡室美奈子両氏とのトーク【1123】、および森山未來氏とのトーク【1207】で、この問題を起点に議論が交わされた。

ベケットが女性による『ゴドー』の上演を拒否した理由は、本イベントで中心的な解説者であった小崎哲哉によって、両日、次のように説明された。ベケットの「女には前立腺がないだろう!」という言葉が鍵となる。ジジは年老いて前立腺が肥大しており、トイレに近い。このような男性的身体の高齢や障害の焦点化が、ベケットの譲れない一線であった。また、ベケットの「下ネタ好き」もある【1207／小崎】。通底する「パンク精神」＝神や社会通念に対する挑戦性が、デュシャン的な高尚から下世話までを包含する「芸術」観、往年のスラップスティック・コメディアンたちへの敬愛などと融合し、「下ネタ」として表出しているのだ。

「男性」を描くことには両義性が伴う。この話の延長で岡室は「男性が待つことによって、加害者になることを回避する」【1125】という『ゴドー』読解の切り口を提示した。男性性の加害性への志向に対して、「待つ」こと

はブレイキをかける。そのような男性性に対する批評的な視点を持つものとして、ベケットを読むことができる。一方、小崎の説明の方向で理解するのであれば、ともすればストレートにホモソーシャルな世界を描いているともいえる『ゴドー』が「男性」としての苦痛や不安のある種の開き直りを伴って描くもののだとすると、その感覚が具体的に描写されるほどに「男性」以外を阻害し得る。人間のデフォルトとして「男性」を想定することの問題性が繰り返し指摘されてきた今、いかにも「男性的」なベケットをどう観るかは現代的な問題となる。

また、観かたにとどまらず、「演じかた」も組上にあげられた。奇しくも両日とも話題は「女性と笑い」へと発展した。「女性コメディアン」の成立が難しいこと【1123／やなぎ】、あるいは「滑稽さ」という形容が女性に「ハマりにくい」という感覚【1207／森山】。ベケットが同時代的なホモソーシャルティから「逃れられなかったのかもしれない」【1207／小崎】という視点は、この先のベケットを想像するうえで一つの切り口となるだろう。

「危機」における受容

本映画祭のタイトル「疫病・災害・戦争の時代に」は現代の「危機」的な状況を確認したうえで、その時代認識をベケット理解の一つの切り口としている。小崎はこれを、ベケットが自身の戦争体験などを作品に織り込んでいるという点からも、後世の作家たちが特にベケットの没後、新たな「危機」の状況でベケットの作品を再解釈せんと活動したことからも示した【1207】。

ベケットの作品と「危機」は多様な仕方では絡み合う。岡室は、ベケットの作品群が危機における行動に示唆を与えると話す。「『ゴドー』には」カミュ『ペスト』からの影響があるのだと考えている。待つことのポジティブさ、いかに加害者にならないかという視点がある」【1123】。「危機」の時代においては動き回らずじっと待つ

ことに積極的価値が生まれることがある。

また、待つことは、回復の時間を得ることとしても捉えられる。東日本大震災後に上演された新国立劇場『ゴドーを待ちながら』を振り返り、岡室（2014）は次のように書く。『ゴドー』が決して失意や絶望の劇ではなく、むしろ徹底的に絶望することによって希望へとつながるような両義的な作品であることを感じさせた。絶望の中にありながら、じっと留まる中で生じる『希望』は、『ハッピーデイズ』にも『エンドゲーム』にも現れていたように思える。

最後に、現代の「危機」に関して個人的所感を残しておきたい。『ゴドー』を観ながら、私も確かに『希望』を感じていた。それはジジとゴゴが、どこへも行けない徒労感に苦しみつつも同じ視線を共有し、お互いのそばに居続けることができたからだと考えている。翻って、『クラップ』は過去の自分とも切斷され、深い孤独の中に置かれる。私の世界は『ゴドー』より『クラップ』のそれに近いと感じるし、そこに現れたベケットはとも「透明」とはいえない、ゴロッとした存在感があった。

私たちの生きる時代に加速した「危機」は分斷と孤独であるように思われる。疫病、災害、戦争は常に世界を引き裂いてきたが、グローバルな資本主義やインターネットといった、我々の生活に寄与すると思われるものも、その副作用として分斷と孤独を促進する。冒頭での言明と矛盾するようにも思えるが、他者からだけでなく自分からも阻害される主人公への共感、少なくとも自分にとっては新鮮な感動を伴うベケットの観かたであった。「危機」のなかでじっと待っているところに、「透明」なベケットは実態を伴ってやってくるものかもしれない。

— 参考文献 —

- ・岡室美奈子「日本のベケット——主観的受容史」『サミュエル・ベケット——ドアはわからないくらいに開いている』早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2014年、16―20頁
- ・扇田昭彦「ゴドーの変身——小劇場演劇と現代」『文學』53巻8号、岩波書店、1985年8月、74―86頁

僕がベケットから受け取ったこと ——イベントレポートに代えて

岡田眞太郎

僕は普段、京都の演劇公演のアーカイブを作ったり、演劇の創作を行ったりしており、ベケットとの関わりでいうと、共通舞台という劇団と『ゴドーを待ちながら』をベースにした無言劇『無言を待ちながら』を鴨川デルタで上演したことがあります。そんな僕がベケットから受け取ったことを書いていこうと思います。

まず、この映画祭は僕にとって楽しい体験でした。トークゲストの森山未來さんも語っていたように、体力と気力を要する鑑賞であったことはたしかです。「ゴドーがついにやってくる！」といったドラマチックな出来事はおこらず、ただ待っている人の様子を眺めているだけなのです。人が待つ様子を見る観客は、さながらゴドーを待つゴゴやジジのようでもあります。待つことを強いられる登場人物たちには行動の選択肢はほとんどありません。ほとんどないと思われるのですが、なかなかに尽きない。それならばこちらもと、鑑賞を強いられている僕はこの時間を少しでも有意義にしようと、いっそ寝てしまおうか、あるいは能動的に何かを考えようとする。まるでゴゴやジジのように。能動的に鑑賞することになるので疲れます。

ベケット作品では、ほとんどもうやることが尽きてしまっている人が登場し、生きているからできることというより、ただ死んでいないからできることを片っ端からやっています。行動がやり尽くされてしまっているのか、何度も同じ行動が反復される。そこにわずかな差異もあったりする。観客はそうしたズレを楽しんでみてもいいかもしれません。ベケットが好んだというチャップリンに代表されるスラップスティックコメディ的な笑いは作

品内に散りばめられていて、トークゲストの一人でもある岡室美奈子さんたちによる現代口語新訳が軽快な笑いを手助けしてくれます。俳優のたしかな技術も下支えしていたと思います。ただ、トークゲストの北小路隆志さんも『クラップの最後の録音』について指摘されていました。俳優のヒューマニスティックな部分を排除しきれず、見知ったドラマチックな展開に陥っていると感じる瞬間もありました。ベケットが舞台の演出も手掛けた際、俳優に対して戯曲の解釈を求めなかったそうです。俳優の解釈によって特定の「物語」に転化することを防ぎ、抵抗的な身体だけを舞台上で観客は独自に「状況」を想像することができる。ミニマムな舞台セツトもあいまって、ベケット作品は鑑賞者に何かを想像させたくなる魅力を持っています。

映画祭では各日のはじめに、ゲストトークの聞き手も務められた小崎哲哉さんがベケット作品の特徴を挙げられていました。①不条理な実存主義的テーマ（生と死）。②道化を思わせるユーモア感覚。③「反復」とわずかな「差異」そして「消滅」。④消滅に向かう言語と視覚造形（虚無の文学）。

①や③は、実存主義・構造主義・ポスト構造主義といった世界大戦以降の主流の思想でもってベケットが論じられてきたことが表れています。ベケットが亡くなった1989年以降も、スーザン・ソントグがユーゴスラヴィア内戦下のサラエヴォで、ポール・チャンがハリケーン「カトリナ」の被害を受けたニューオーリンズで、それぞれ『ゴドー』を上演したように、様々な危機的状況下に反応する形で演劇の枠に留まらないアーティストたちがベケットを扱いました。この映画祭も「疫病・戦争・災害の時代に」という触れ込みで開催されています。ベケット自身の世界大戦経験が刻み込まれた作品たちには、現代の危機的状況にも呼応する何かがあるのでしょうか。海外のアート界隈はどではないそうですが、日本でもベケットは受容され上演が重ねられてきました。

このように時代・地域・分野を超えてベケットは横断的に語られ続けています。何かを学びたい人がベケッ

トを切り口にして諸方面に手を出していくのはいいかもかもしれません。僕の体験に重ねてですが、フランス哲学界の重鎮アラン・バディウも『ベケット——果てしなき欲望』という本を残しています。フランス人の俳優ディエ・ガラスがNPO劇研のプロデュースで2024年に鳥取・京都・広島で上演した『アフメド』は語る音にのせて『バディウの戯曲がもたっています。バディウのベケット論を読むと、『アフメド』にもベケットの影響が色濃く反映されていることがわかります。僕はこの現場にアシスタントとして1カ月はど付いていましたが、それまでにベケットに触れておけばよかったと思って後の祭り。ベケットはいたるところに息づいているので早めの履修をオススメします。

さて、横断的に語られるベケット自身の活動も横断的な特徴を持ちます。使用言語は英語とフランス語。作品のジャンルは、詩・小説からはじまり、演劇・映画・テレビ・ラジオなどに広がっています。その広がりからもわかるように、文字言語だけでなく、声や身体といった表現にも可能性を見出し、執筆だけでなく演出・監督も手掛けるようになりました。目が見えなくなった小説家ジェームス・ジョイスのために口述筆記や複写を手伝っていたベケットの経験もそこには影響しているかもしれません。

演劇のために書いた戯曲を映画化したり、その逆といったメディアの置き換えは基本的に行わなかったそうです。それはベケットが各メディアの固有性を念頭に創作したからです。ちなみに今回の映画祭で上映された6作品のうち、『ねえ、ジョー』がテレビ、『フィルム』が映画であるのに対し、他の4つはもとより演劇用に書かれたものであり、上演を映像化するのではなく、戯曲をもとにベケットではない監督が映画化した作品です。この4作品でもってベケットを評価することは難しいですが、ベケット受容の取っ掛かりとしては貴重な機会といえるでしょう。

ベケットの語りと実践が横断的であるのは、横断される各領域の根底へとベケットが向かったからではない

かと思うのです。これについて、僕も独自に実践している「舞台芸術のアーカイブ」を補助線に引いて考えていきます。

この映画祭の主催でもある早稲田大学演劇博物館も舞台芸術アーカイブを展開していて、そこでは以下の引用が示すように「ドーナツ」の比喩が使われています。「舞台芸術アーカイブは『ドーナツ』であると考えている。舞台上で繰り上げられる演劇やダンスやパフォーマンスは、それ自体を保存することができないという意味でドーナツホールであり、舞台芸術アーカイブは、不在の中心を囲む周辺の資料からなるドーナツであるという考え方である」【岡室／2023:17】。

テクノロジーの登場によって記録できるものは増えていきます。たとえば映像技術が生まれたことで上演それ自体は保存できなくても、上演映像として保存できるように。しかし、上演映像がなくても上演は行われていくし、これまでも行われてきました。テクノロジーの誕生を遡行していくと、(文字や印刷というテクノロジーを基盤とした)戯曲がなくても上演はあったし、(言語の定義が難しいですが)言語がなくても上演はあったはずです(上演と呼ぶよりは出来事のほうがつくりくるかもしれない)。つまり、記録がないと存在を認識できないという意味で上演はドーナツホールのですが、上演それ自体は記録がなくても存在します。むしろ『クランプ』がそうであったように、記録という他者が登場することで、自分の中で記憶として息づいていた過去(の出来事)が間違っていることに気づいてしまう。気づいたら最後、もう二度と出来事それ自体を間違えずに捉えることができなくなってしまう。

アーカイブを増やしドーナツホールを復元しようとする試みは重要です。しかし復元されたものは上演それ自体ではありません。どれだけアーカイブを増やしていても決して正確に語ることができない。その失敗を承知で、ベケットは逆に減らしてみたのだと思う。それも極端に。ドーナツホールを追い求める否定神学的な

考えかたをやめてみる。アーカイブがなくても出来事は存在する事実立脚し、出来事のミニマムな存立条件を遡行的に探る。少ない条件間の順列組み合わせから考え得る可能性を消尽させることを通して「それ自体」へと向かう。違う角度から見ると、出来事と切断されたアーカイブたちは新たな接続の可能性を得る。ドーナツは穴から解放され、「ドーナツそれ自体」としての自由を手に入れる。そして、その自由は僕にも開かれている。僕の可能性を縛る穴、あるいは土に気づけるとしたら。

『ハッピーデイズ』の1幕は腰まで土に埋まった女が登場します。自由に動く腕で物に触れることもできる。話し相手も近くにいて声をかけることもできる(相手からはたまに返事がある)。2幕では同じ女が今度は首まで埋まっています。顔は出ているので口は動く。だから呼吸もできるし、声を上げることもできる。周りの世界に変化はなく、話し相手から返事もないが、女は記憶と戯れるように話し続ける。記憶も尽きかけ、話し相手もいなくなり、終演。

その後の展開を少し想像してみます。女は土に完全に埋まり切り、土だけが残る。人間はもはや存在しない。しかし人間が存在しなくても出来事はおこる。出来事としての土。アーカイブとしての土。いずれその土も時間をかけて消えていく。そこには何が残っているのか。既存の想像力では出来事ともアーカイブとも認められないものを想像し、よりよい失敗に向かって挑戦する勇氣と知恵をベケットから僕は受け取りました。

参考文献

- ・岡室美奈子「総論：舞台芸術のデジタルアーカイブ」『デジタルアーカイブ学会誌』Vol.17 No.1、デジタルアーカイブ学会、2023年2月、1-5頁

京都芸術大学 舞台芸術研究センター活動記録

京都芸術大学 舞台芸術研究センターでは、ここに記載されているほかにも、大学と社会を多面的につなぐことを目的に学内の二の劇場、春秋座とstudio21を擁する京都芸術劇場において多彩な事業を実施しているが、その詳細は京都芸術劇場公式ウェブサイト(<https://k-pac.org/>)をご参照いただきたい。
※特に記載していない公演は舞台芸術研究センターによる主催公演

公演事業

二〇二四年度

第七四回京おどり春秋座

四月六日(土) ～ 二一日(日) 一三時、一五時半、土・日曜
一二時半、一四時半、一六時半※一五日休演／於、春秋座／
主催 学校法人東山女子学園・宮川町歌舞会／協力 学校法人
人瓜生山学園 京都芸術大学

夕子、金城樹、展示 茂木仁史、高橋絵梨子、広報・宣伝 仲間弓、上原崇弘、赤嶺桃子(以上、公益財団法人国立劇場おきなわ運営財団)／企画 田口章子(京都芸術大学芸術学部教授、技術監督 大田和司(舞台芸術研究センター)、春秋座劇場管理 大野淳一郎、小山陽美、神家洋志郎(以上、PAC WEST)／舞台裏管理 結城敏恵(舞台芸術研究センター)、宣伝美術 井川萌(舞台芸術研究センター)、広報 藤井宏水、森田有紀(以上、舞台芸術研究センター)、制作 井出亮、芝田江梨、山口俊平(Zinaka+)／主催 京都芸術大学 舞台芸術研究センター、沖縄県、公益財団法人国立劇場おきなわ運営財団
※祝 国立劇場おきなわ開場20周年 琉球芸能 春秋座特別公演
関連企画 琉球芸能ワークショップ
四月二六日(金) 第一部(一般向け) 一六時、第二部(本学学生向け) 一七時半／於、京都芸術大学内楽屋2／講師 金城真次、棚原健太、高井賢太郎／主催 公益財団法人国立劇場おきなわ運営財団、京都芸術大学 舞台芸術研究センター

瓜生山サマーパーク

七月二〇日(土) ～ 二一日(日) 一時／於、春秋座ホワイエとその周辺／技術監督 大田和司、春秋座劇場管理 大野淳一郎、小山陽美、神家洋志郎、舞台裏管理 結城敏恵／制作 井出亮、芝田江梨、出尾美貴、伊村千奈美(舞台芸術研究センター)／広報 藤井宏水、森田有紀、宣伝美術 出尾美貴(舞台芸術

立川志の輔 独演会

五月一七日(金) 一六時、一八日(土) 一六時、一九日(日) 一三時／於、春秋座／出演 立川志の輔、立川志の太郎、立川志の麿／志の太郎、一七日(金)、一八日(土) 『たらちね』、一九日(日) 『釜泥』 志の麿、一九日(日) 『初天神』 志の輔、一七日(金) ～ 一九日(日) 『試し酒』 『文七元結』／舞台監督 鈴木政憲／照明 阿部康子／音響 内田誠／制作 西須久子(シノフィス)／制作 井出亮、出尾美貴(以上、舞台芸術研究センター)／後援 京都新聞

祝 国立劇場おきなわ開場20周年

琉球芸能 春秋座特別公演

六月一日(土) 一四時／於、春秋座／演目 解説とおはなし(茂木仁史・国立劇場おきなわ)、第一部 琉球舞踊と沖縄芝居『稲まづん』『下り口説』『鳩間節』『花風』沖縄芝居 喜歌劇『想い』、第二部 組踊『女物狂』(立方指導 宮城能鳳、地謡指導 西江喜春)／出演 (順不同) 金城真次、嘉数道彦、川満香多、新垣悟、伊禮門綾、知念亜希、森山康人、赤嶺啓子、富島花音／後見 比嘉侑子／嘉手苺林一、國場海里、宮城琴羽、宮城柚羽、渡名喜母英／地謡 西江喜春、花城英樹、玉城和樹、大城貴幸(以上、歌三線)、宮里秀明(箏)、宮城英夫(笛)、川平賀道(胡弓)、比嘉聰(太鼓)／監修 金城真次(国立劇場おきなわ芸術監督、舞台監督 山城譲二、美術・舞台 小波津朋子、照明 香村葵、音響 我那覇輝、字幕操作 比嘉啓和、制作 入嵩西諭、金城

研究センター)、廣中駿
パフォーマンス 藤村港平×ひびのこつえ×川瀬浩介『MAMMOTH』
七月二〇日(土) ～ 二一日(日) 一四時／於、春秋座ホワイエ／パフォーマー 藤村港平／音楽 川瀬浩介衣装 びびのこつえ／衣装助手 山本明日香(ひびのこつえ事務所)
パフォーマンス「マームとジプシー『しずくとなみだ』」
七月二〇日(土) ～ 二一日(日) 一五時半／於、春秋座ホワイエ／作・演出 藤田貴大／出演 成田亜佑美／アシスタント 召田実子／制作 古閑詩織／企画協力 合同会社マームとジプシー 展示「タッチ、コスチューム！」
七月二〇日(土) ～ 二一日(日) 一時／於、春秋座ホワイエ／衣装 びびのこつえ
ワークショップ「ひびのこつえ『ちいさな生きもののプローチをつくる』」
七月二〇日(土) ～ 二一日(日) 一〇時半／於、studio21／講師 びびのこつえ
ワークショップ「藤田貴大『地図のワークショップ』」
七月二一日(日) 一〇時半／京都芸術劇場楽屋2／講師 藤田貴大
アニメーションクルひろば
七月二〇日(土) ～ 二一日(日) 一時／於、京都芸術大学外回廊、ピロティ／企画・運営 高橋亜希／運営 脇坂聡史(以上、株式会社アニメビー)

講演会＋対談『遊び』って何だろう？
七月二〇日（土）一一時／於、京都芸術大学人間館ラウンジ
／講師＝横山論（株式会社アネビー）、松野敬子（小規模保育
園 Cherry, s Hug 東向日園）
映画『じもかいぎ』上映会
七月二〇日（土）一二時（日）一五時半／於、京都芸術大
学 NAOL+教室

春秋座 藤間勘十郎 芸術監督プログラム

市川團子 「新翔 春秋会」

九月六日（金）～八日（日）一二時／於、春秋座／演出＝素
踊り『吉野山』、新歌舞伎十八番の内『春興鏡獅子』／出演＝
市川團子、藤間勘十郎、市川段之、市川猿四郎、市川笑野、
市川喜猿、藤間勘知恵、藤間勘松音／製作＝舞台芸術研究セ
ンター／協力＝松竹株式会社

猿翁アーカイブにみる三代目市川猿之助の世界

第九回フォーラム〈受け継ぐ〉

九月二一日（土）一四時／於、春秋座／ゲスト＝石川耕士、
市川團子／企画・監修・パンフレット演出解説＝田口章子／
映像＝田中敏之（広報課）、有限会社レトロエンタープライズ、
倉田修次／制作＝芝田江梨、井川萌、広報＝藤井宏水、チラシ・
パンフレットデザイン＝井川萌、協力＝松竹株式会社、公益
社団法人日本俳優協会、株式会社キノシ・オフィス

亜紀（PAC WEST）／映像＝小西小多郎／衣装＝池田真結／
ワークシヨップ通訳＝津田奈葉絵／トーク通訳＝樫山智子（Art
Translators Collective）／制作＝藤井宏水、井出亮／短期イン
ターン＝宮井梨佳／京都公演協力＝E・U・ジャパンフェスト日
本委員会／機材協力＝株式会社剣ブロードクシヨンスーパービス、丸
茂電機株式会社／助成＝文化庁文化芸術振興費補助金（舞台芸
術等総合支援事業（国際芸術交流））一独立行政法人日本芸術
文化振興会、笹川日仏財団／後援＝在日フランス大使館／アン
スティチュ・フランセ／主催＝KYOTO EXPERIMENT、ダ
ンスリフレクシヨンズ、ヴァンクリーフ＆アーベル、京都芸
術大学 舞台芸術研究センター
※関連企画…ワークシヨップ
一〇月一三日（日）一〇時～一二時／於、春秋座／ファッションリ
ター＝クリスチャン・リゾー

松尾スズキ×つかこうへい 朗読劇「蒲田行進曲」

一〇月一九日（土）～二〇日（日）各一四時／於、春秋座／作
＝つかこうへい／演出＝松尾スズキ／出演＝上川周作、笠松は
る、少路勇介、東野良平、末松萌香、松浦輝海、山川豹真／照
明＝小山陽美／音響＝横山貴裕／美術プラン＝夏目雅也／舞台
監督＝田淵恵崇／演出助手＝土橋淳志／宣伝美術＝矢野晋作／
制作統括＝安藤善隆（舞台芸術研究センター）／制作＝吉田和
睦（舞台芸術研究センター）、森田有紀／協力＝つかこうへい事
務所、大人計画、ゴーチプラザーズ、MASH、劇団「地蔵中毒」

KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭 2024
クリスチャン・リゾー D、après une histoire vraie
—本当にあった話から—

一〇月二二日（土）一九時、二三日（日）一九時、／於、春秋
座／構成・振付・舞台美術・衣装＝クリスチャン・リゾー／出
演＝ユネス・アブラクル、ファビアン・アルマキエヴィッチ、
ヤイヤ・バハリ、マッシモ・フスコ、ベップ・ガヒング、ケレ
ム・シュレベック、フィリップ・ロウレンソ、ホベルト・マルティ
ネス／創作＝ミゲル・ガルシア・ヨレンス／原曲＝ディディエ・
アンバクト&キングQ4／ライブ音楽＝ディディエ・アンバク
ト&キングQ4／照明デザイン＝キャティ・オリープ／美術ア
シスタント＝ソフィー・ラリ／ジュネラルマネージャー＝
ジェローム・マソン／照明統括＝ホマン・ポフトロン／音響統
括＝デルフィス・フッサ／音響アレンジ＝ヴァネッサ・コー
／制作・ツアーディレクター＝アンヌ・フォンタネージ／制
作・ツアー管理＝アン・バウツ／製作＝ICCIーモンペリエ、
オクシタニー／ミディ＝ピレネー地域圏国立振付センター／監
督＝クリスチャン・リゾー／同製作＝ボンリユー国立舞台（ア
ヌシー）、LE CENTQUATRE-PARIS／協力＝フランス国立ダ
ンスセンター（CN D）「ラジデンス」、La Bulle Bleue E.S.A.T
Artistique（モンペリエ）／ポストパフォーマンスストーク（二三
日）出演＝クリスチャン・リゾー、ケレム・シュレベック、聞
き手＝セルジュ・ローラン／舞台監督＝大田和司／舞台監督
助手＝原田香純／音響＝才木美里（PAC WEST）／照明＝南

演芸写真家 橋連ニプロデュース

春風亭一之輔×桂二葉 二人会 2024

一月八日（金）一九時開演／於、春秋座／出演＝春風亭一
之輔、桂二葉／照明＝小山陽美／音響＝神家洋志郎／舞台監督
＝大野淳一郎／プロデューサー＝橋連ニ／制作＝吉田和睦、伊
村千奈美

神田伯山独演会

一二月六日（金）一八時三〇分／於、春秋座／出演＝神田伯山、
神田梅之丞／演出＝『熱湯風呂』梅之丞、『出世浄瑠璃』『万両
婿』『汐留の蜆売り』伯山／照明＝小山陽美／音響＝神家洋志
郎／舞台監督＝大野淳一郎／制作＝森田有紀、出尾美貴
※関連企画…特別講座『自分の才能を活かすためには』
一二月六日（金）一六時／於、春秋座ホワイエ／出演＝神田伯
山、宮信明（京都芸術大学芸術教養学科准教授）

鼓童十二月特別公演 2024 「山踏み」

一二月一四日（土）一二時、一五日（日）一二時／於、春秋座
／演出＝住吉佑太／出演＝太鼓芸能集団 鼓童、チエ・ジェチヨ
ル（崔在哲）／鼓童出演者＝中込健太、小松崎正吾、住吉佑太、
地代純、鶴見龍馬、北林玲央、木村佑太、平田裕貴、定成啓、
中谷懂、新山萌、野仲純平／照明＝増子顕一、宮永綾佳（以上、
S.L.S.）／制作＝藤井宏水、伊村千奈美／後援＝京都市教育委
員会、京都新聞、KBS京都／企画・製作＝北前船

高校演劇コンクール近畿大会優秀校
第24回「春秋座」招待公演

演じる高校生

二〇二五年二月二日(日) 一四時開演／於、春秋座／出演・演目「
神戸常盤女子高等学校『キャベツはどうした?』作…(有) 山ヤ百貨店／精華高等学校(大阪)『椿姫 大阪ミナミの高校生?』作…オノマリコと精華高校演劇部／舞台「大野淳一郎」照明「小山陽美」音響「神家洋志郎」プロデューサー「井出亮」制作助手「伊村千奈美」宣伝美術「チョウ・エンエン」(京都芸術デザイン専門学校コミックイラストコース)／主催「近畿高等学校演劇協議会、舞台芸術研究センター」後援「京都市教育委員会、京都新聞

渡邊守章記念

春秋座―能と狂言

二月八日(土) 一四時／於、春秋座／演目「能『二人静 立出之一声』、狂言『宗論』、プレトリーク「演出をめぐって」／出演「プレトリーク」片山九郎右衛門、天野文雄、狂言「野村万作(シテ)、野村萬斎(シテ)、野村裕基(アド)、能「観世鏡之丞(シテ)、観世淳夫(ツレ)、宝生常三(ワキ)、竹市学(笛)、大倉源次郎(小鼓)、亀井広忠(大鼓)、青木道喜、安藤貴康、鶴澤光(以上、後見)、片山九郎右衛門、味方玄、浦田保親、片山伸吾、分林道治、橋本忠樹、梅田嘉宏、浅井風矢(以上、地謡)」詞章整理・現代語訳「天野文雄」舞台監督「小坂部恵次、大田和司」照明デザイン「藤原康弘」舞台担当「大野淳一郎、照明担当」

「創作の秘訣」

四月一六日～五月二八日、全七回、毎回火曜日、一三時四〇分／於、NA102教室／講師「木ノ下裕一、聞き手「田口章子

第28回 京都国際ダンスワークショップフェスティバル2024 Unconscious Consciousness

【B-2】Eガ
八月一八日(日)～二〇日(火) 全三回、一〇時三〇分～一二時／於、楽心荘／講師「佐伯有香
【C-6】FLUIDITY WITH NATURE―自然と踊るためのリサーチ
八月一七日(土)～二〇日(火) 全四回、一三時三〇分～一六時三〇分／於、楽心荘／講師「エマニエル・ユイン
※ショーイング
八月二〇日(火) 一五時三〇分～一六時三〇分／於、京都芸術大学屋外(吉田松陰像)千秋堂／楽心荘付近、楽心荘／主催「Dance & Environment」京都芸術センター(公益財団法人京都市芸術文化協会)／共催「京都芸術大学 舞台芸術研究センター」

京都芸術劇場 春秋座 藤間勘十郎芸術監督プログラム

芸術監督 藤間勘十郎の芸能講座

第一回「芸術監督 vs. 芸術監督」

一月二四日(日) 一四時／於、春秋座／出演「藤間勘十郎、ゲスト・金城真次(国立劇場おきなわ芸術監督)、藤間勘知恵、

小山陽美、音響担当「神家洋志郎、舞台裏管理「結城敏恵、制作「芝田江梨、井川萌／宣伝美術「佐藤博一、パンフレット「井川萌／協力「鏡仙会、万作の会
※「春秋座―能と狂言」関連企画 狂言体験ワークショップ
一〇月二六日(土) 一五時／於、楽心荘(京都芸術大学内)／講師「野村裕基／協力「万作の会

レクチャー・研究会等

公開連続講座 日本芸能史

大地母神信仰と芸能・芸道

(企画・コーディネート「田口章子」)

前期前半・全七回、四月一五日～六月三日、前期後半・全七回、六月一七日～七月二九日、後期・全一四回、九月二三日～二〇二五年一月二七日 毎回月曜日、一五時四〇分／講師「諏訪春雄、淡路人形座、池坊専好、藤間勘十郎、金城真次、桂吉坊、壬生大念佛講、やなぎみわ、木ノ下裕一、中田節、天野文雄、ひびのこづえ、常磐津都昆蔵、常磐津都史、茂山忠三郎、悠玄亭玉八、山村友五郎(聞き手「田口章子」、植田紳爾、千葉伸彦、田口章子、榛名由梨(聞き手「玉岡かおる」、鶴澤津賀、竹本京之助、井上八千代(聞き手「田口章子」、奥村旭翠(聞き手「田口章子」、新内志賀、宝井琴枝

公開講座「伝統文化論―作品から見る江戸時代の演劇

藤間勘松音／演目「古典女踊『諸屯』、日本舞踊『傾城音羽獅子』
共同利用・共同研究拠点
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

舞台芸術研究センターは二〇一三年度より、文部科学省の定める共同利用・共同研究拠点に認定された。本拠点では、本学研究者が中心となつて行う「テーマ研究」と、学外の研究者・アーティストに広く課題を公募する「公募研究(劇場実験型・リサーチ支援型)」を実施。本拠点の活動理念である「ラボラトリ機能」に関わるプロジェクトとして、様々な劇場実験・研究を通して、舞台芸術研究の基盤強化および新たな舞台芸術研究の展開を目指している。

二〇二四年度

テーマ研究

国際演劇祭における学術研究プラットフォームの役割とその成果―シビウ国際演劇祭を例に

研究代表者「平井愛子(京都芸術大学芸術学部舞台芸術学科教授)シビウ国際演劇祭リサーチ(非公開)

六月二〇日(木)～二五日(火)／於、シビウ(ルーマニア)／参加者「平井愛子

劇場実験型公募Ⅰ

遠隔通信技術を用いた《瀬戸内の離島》と《都市》同時上演による地方課題の解決、および地方と都市の共創モデルの開発

研究代表者＝EMMA（旧・豊永純子）（東京藝術大学 先端芸術表現科 非常勤講師、演劇・演出）／研究メンバー＝小坂有資（香川大学 教育推進統合拠点大学教育基盤センター 特命講師、社会学）、柴田悠基（香川大学 創造工学部 講師、芸術未来研究場）とうち統括リーダー、アートプロジェクト）、櫻井拓見（調布市せんがわ劇場 演劇ディレクター、演劇・演出）
第一回リサーチ・フィールドワーク（非公開）
四月一八日（木）～二七日（土）／於、香川大学、瀬戸内海歴史民俗資料館、男木島、女木島、伊吹島、豊島、小豆島／参加者＝EMMA、小坂有資、柴田悠基、櫻井拓見
第二回リサーチ・フィールドワーク（非公開）
六月二五日（火）～三〇日（日）／於、豊島、ShimaKam／参加者＝EMMA、小坂有資、柴田悠基、櫻井拓見、三谷なずな

劇場実験 《瀬戸内の離島》と《都市》同時上演『まどこのむこうの子守唄』（公開）

二月二二日（日）／於、春秋座／参加者＝EMMA、大石将弘、岩崎聡子、石田迪子、小谷俊輔、櫻井拓見、小坂有資、柴田悠基、森島文洋、平井伸一、三谷なずな、馬場未央、眞野夏希、川畑彩夏、高垣悠紀、横山朋也、平井隆史、川島玲子、永富太一

劇場実験型公募Ⅱ

映像と劇場・多層的幻想空間の探求ープロジェクトジョン・マッピングとパフォーマンスープロジェクト・メリエスを起点として

研究代表者＝林ケイタ（株式会社電気蜻蛉、映像デザイン・マッピング）／研究メンバー＝由良泰人（大阪電気通信大学、映像）ホ・ビョンチャン（釜山大学、メディアアート）、キム・ウンギョ（VSLAB 研究所、舞台映像・マッピング）、伊藤高志（九州産業大学、実験映画）、梅岡唯歩（帝塚山学院大学、音響技術）、西原多朱（tapedum works、イベント・マネージメント）、横地由起子（株式会社 Brand new day、イベント・コーディネート）、堀内恵（The side、コンテンポラリーダンス）、二瓶晃（京都女子大学、メディアアート）、ソン・ジフン（釜山大学、映像技術）、ホ・ウン（京都芸術大学、ヴィジュアルデザイン）キックオフミーティング（非公開）
四月二八日（日）／オンライン開催／参加者＝林ケイタ、キム・ウンギョ、ホ・ビョンチャン、ソン・ジフン、由良泰人、横地由起子、梅岡唯歩、西原多朱
ジョルジュ・メリエス研究会（限定公開）
六月五日（水）／FRAME in VOX（一部、オンライン）／参加者＝林ケイタ、由良泰人、横地由起子、梅岡唯歩、西原多朱、東志保（講師）、キム・ポヨン（通訳）、キム・ウンギョ、ホ・ビョンチャン、ソン・ジフン
韓国リサーチ、研究会（非公開）

八月五日（月）～八日（木）／於、ソウル（韓国）／参加者＝林ケイタ、由良泰人、梅岡唯歩、西原多、横地由起子、ホ・ビョンチャン、キム・ウンギョ

劇場実験 真夜中のエピソード（公開）

二月一五日（土）／於、春秋座／参加者＝キム・ウンギョ、林ケイタ、二瓶晃、由良泰人、ホ・ビョンチャン、梅岡唯歩、ソン・ジフン、堀内恵、工藤由晶、伊藤高志、ホ・ウン、西原多朱、横地由起子、人長果月、呉鴻、小笠原寛夫、さとうゆか、脇原大輔、大田和司、川島玲子

劇場実験型公募Ⅲ

現代アートの思考でメディアアートと演劇をマッチングする観客主体型の劇空間の創作

研究代表者＝岡田裕子（現代美術アーティスト、多摩美術大学 演劇舞踊デザイン学科 非常勤講師）／研究メンバー＝会田寅次郎（メディアアーティスト・技術開発、早稲田大学文化構想学部生）、倉本大資（東京大学大学院情報学環特任研究員、Otono 代表、情報・教育）、柴田聡子（演劇・アートマネージメント）、伊藤弘子（HSUT 代表、ファッションデザイナー）
劇場下見、京都リサーチ（非公開）
五月二三日（木）～二八日（火）／於、春秋座、HAPS ほか／参加者＝岡田裕子、会田寅次郎、倉本大資、柴田聡子
日本バーチャルリアリティ学会大会における研究発表（公開）
九月一〇日（火）～一二日（木）／於、名城大学 太白キャンパス

リサーチ支援型公募Ⅰ

支配的なイデオロギーへの対抗の場としての身体・ジェンダー・セクシュアリティの視点からの新たな文法創出

研究代表者＝山崎恭子（演出家）
レクチャー、トーク・イベント（公開）
八月二四日（土）／於、PURPLE ブックススペース／参加者＝山崎恭子、小林美香、堀井ヒロツグ
舞台芸術関係者に向けた「LGBTQ 勉強会」（公開）
一〇月一四日（月・祝）／於、NJOI 教室／参加者＝山崎恭子、和田華子

リサーチ支援型公募Ⅱ

デラシネ・リゾームー在欧日本人アーティストのエクソフォニー感覚について

研究代表者＝藤原ちから（orangosong、アーティスト）／研究メンバー＝住吉山実里（orangosong、アーティスト）、松橋萌（orangosong、アシエイトメンバー）、東京藝術大学大学院メディア映像専攻）
欧州リサーチ（非公開）

四月一二日（金）／七月二四（水）日／於、キプロス、ウィーン、ミラノ、ボード、オスロ、デユッセルドルフ他／参加者＝藤原ちから、住吉山実里、松橋萌
ラウンドテーブル「テラシネ・リゾーム・異郷に生きるアート実践者たち」（公開）

一二月五日（木）／於、フォーラム南太田（男女共同参画センター横浜南）／参加者＝藤原ちから、住吉山実里／横浜国際舞台芸術ミーティング2024（YPA2024）

リサーチ支援型公募Ⅲ

「聴くことから始まるダンス」／耳を澄まして悲喜交々に巡る、高解像度なドタバタ [High-resolution Slapstick]

研究代表者＝垣尾優（ダンサー）

シンボジウム 劇場で、偶然みつけるー創造と研究の手がかり、ラボラトリー機能」の可能性について（公開）
一二月四日（月・祝）／於、春秋座／参加者＝高嶺格、山本麻友美、吉岡洋、森山直人

執筆者プロフィール

会田 寛次郎（あいだ・とらじろう）

2001年東京生まれ。メディアアーティスト、ソフトウェアエンジニア。主な展覧会活動は、個展「[un]tense」／上野下スタジオ（2024）、第21回文化庁メディア芸術祭／新人賞受賞（2017）、MEDIA AMBITION TOKYO2021／東京シティビュー。2018年度未踏IT人材発掘・育成事業採択、2025年3月早稲田大学文化構想学部在学中（学士（文学）、孫正義育英財団アラムナイ）。

石川 耕士（いしかわ・こうじ）

脚本家・演出家。三代目、四代目の市川猿之助に協力し、いわゆる猿之助歌舞伎全般の脚本・演出を担当。座付作者的存在として歌舞伎界にとっても貴重な存在。主な作品に、『西太后』『四天王楓江戸粧』『華果西遊記』『四谷怪談忠臣蔵』『蜘蛛の絲宿直嘯』『上州土産百両首』『雪之丞変化』など。平成十五年度芸術選奨文部科学大臣新人賞、松尾芸能賞演劇優秀賞、日本演劇興行協会助成賞を受賞。

市川 團子（いちかわ・だんこ）

歌舞伎俳優。2004年生まれ。市川中車の長男。祖父は市川猿翁。12年6月新橋演舞場『ヤマトタケル』のワカタケルで五代目市川團子を名乗り初舞台。20年11月歌舞伎座『義経千本桜』川連法雅眼館の駿河次郎清繁、12月歌舞伎座『傾城反魂香』の狩野雅楽之助、21年8月歌舞伎座『三社祭』の善玉ほか、23年春秋座での『市川猿之助 春秋座 特別舞踊公演』では『独楽』を初役。24年、自身の研鑽の場「新翔春秋会」春秋座の第一回公演にて、素踊り『吉野山』、初役となる『春興鏡獅子』に挑んだ。

オンラインシンボジウム 文化政策の更新に向けてー

『芸術を誰が支えるのか』をめぐる（公開）

一月一〇日（日）／オンライン開催／参加者＝橋本裕介、小川智紀、中村美亜、吉本光宏、森山直人

共同利用・共同研究拠点連携プロジェクト

疫病・戦争・災害の時代にーサミュエル・ベケット映画祭2024（公開）

オープニングイベント

一月二三日（土・祝）／於、春秋座／参加者＝やなぎみわ、岡室美奈子、小崎哲哉

上映プログラム①

二月七日（土）／於、春秋座／参加者＝森山未来、小崎哲哉
上映プログラム②

二月八日（日）／於、春秋座／参加者＝北小路隆志、小崎哲哉
ベケットの実験的短篇映像上映&トークの夕べ

二月一七日（火）／於、早稲田大学小野記念講堂／参加者＝カゲヤマ气象台、七里圭、岡室美奈子、小崎哲哉

岡田 眞太郎（おかだ・しんたろう）

1991年、京都府宇治市生まれ。2024年3月に京都大学地理学研究室博士課程を除籍。社会資源の地理的差異について研究。京都小劇場研究会として京都の演劇公演のアーカイブを作成中。NPO劇研に非常勤職員として従事し、文化芸術を切り口に人材育成・芸術支援・まちづくり事業などに取り組む。劇団トム論に所属し主に俳優として活動。

岡田 裕子（おかだ・ひろこ）

現代美術家。再生医療をテーマとした《エンゲージド・ボディ》、男性の妊娠を描いた《俺の産んだ子》、X-R作品《Celebrate for ME》など、未来予想的テーマをチャレンジな手法で表現する。Art × Fashion × Medical の試み《W HIROKO PROJECT》、家族（会田誠、寛次郎、岡田）のユニット《会田家》（オルタナティブ人形劇団「劇団☆死期」）を主宰するなど多様なプロジェクトも手掛ける。

小川 智紀（おがわ・ともり）

特定非営利活動法人STスポット横浜理事長／社会福祉士。1999年より芸術普及活動の企画制作に携わる。2014年より現職、アートの現場と学校現場をつなぐ横浜市芸術文化教育プラットフォーム事務局、民間の芸術文化活動を支援するヨコハマアートサイト事務局を行政などと協働で運営するほか、NPO法人アートNPOリンク理事・事務局長として厚生労働省障害者芸術文化活動普及支援事業連携事務局を担当。NPO法人ジャパン・コンテンポラリーダンス・ネットワーク理事。NPO法人子どもと文化全国フォーラム理事。

柴田 惇朗（しばた・じゅんろう）

芸術社会学。立命館大学大学院先端総合学術研究科・博士後期課程在学中。サントリー文化財団鳥井フェロー。京都の小劇場演劇シーンを中心に調査を通じて、創作のプロセスと価値の言説に関する研究を行っている。主な刊行物に「舞台芸術において表明／実践される『集合モデル』」（論文、2024）。

高嶺 格（たかみね・ただす）

アーティスト。多摩美術大学彫刻学科教授。1968年生まれ。90年代初頭より、パフォーマンスやインスタレーション、ビデオから工芸的手法まで多彩なアプローチの作品を発表。美術作品の傍ら、舞台作品、または舞台のコラボレーションも数多く手掛ける。90年代にダムタイプのパフォーマンスに参加。「性」の問題などにも触れながら、異なる背景や価値観を持つ他者への接触と困惑、更に相互理解を志向するプロセスを真摯に表現する。

田口 章子（たぐち・あきこ）

京都芸術大学教授、博士（日本語日本文学）。研究領域は近世演劇を中心とした古典芸能。2002年度より毎年「公開連続講座 日本芸能史」の企画・コーディネートを行う。1999年『江戸時代の歌舞伎役者』で芸術選奨文部大臣新人賞。その他の著書に『ミハー 歌舞伎』『おんな忠臣蔵』『21世紀に読む日本の古典東海道四谷怪談』『歌舞伎と人形浄瑠璃』『代目市川團十郎』『歌舞伎ギャラー150』『元禄上方歌舞伎復元』『歌舞伎から江戸を読み直す―恥と情』『八代目坂東三津五郎空前絶後の人』『日本を知る芸能史』（上巻・下巻）『歌舞伎を知らば日本がわかる』『アニメと日本文化』『歌舞伎で日本文化論―伝統的思考法「見立て」「やつし」「もどき」など』

平井 愛子（ひらい・あいこ）

京都芸術大学 舞台芸術学科・教授（演技トレーナー）。ニューヨーク大学演劇学科卒業後、オフ・ブロードウェイやリージナル・シアターで俳優、演出家として活動する傍ら、日米交流を目的とした舞台芸術を企画制作するStageNet, Inc.を設立。07年京都芸術大学・旧・京都造形芸術大学・舞台芸術学科専任教員に着任。韓国芸術総合学校、ラサール芸術大学（シンガポール）、香港演藝学院など海外の高等教育機関でも演技指導経験がある。

藤原 ちから（ふじわら・ちから）

高知生まれ、横浜在住のアーティスト、批評家。住吉山実里とorangeongを結成。遊歩型ツアープロジェクト「演劇クエスト」を2014年にはじめて以来、「見えない壁」や「モビリティ／グラヴィティ」をテーマとし、舞台芸術をベースにしつつもジャンルに囚われず様々な文化圏で活動している。セゾン文化財団セゾン・フェロー（2017・2018）、文化庁東アジア文化交流使（2017）、神奈川大学非常勤講師（2023）。

森山 直人（もりやま・なおと）

多摩美術大学教授、演劇批評家。京都芸術大学舞台芸術研究センター舞台芸術作品の創造・受容のための領域横断的・実践的研究拠点運営委員。2001・22年3月まで、京都芸術大学舞台芸術研究センター主任研究員、機関誌『舞台芸術』編集委員。2012年度まで、KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭実行委員長。現在、京都芸術センター運営委員（2012）、及び独立行政法人日本芸術文化振興会・演劇分野プログラムディレクター（2024）。著書に『舞台芸術の魅力』（共著、放送大学教育振興会）など。

中村 美亜（なかむら・みあ）

九州大学大学院芸術工学研究院教授。専門は文化政策・アートマネジメント研究。芸術が人や社会に変化をもたらすプロセスや仕組みに関する研究、またそれを踏まえたケア、社会包摂、評価に関する研究を実践的・学際的に行なっている。訳書に『芸術文化の価値とは何か』（水曜社、2022年）、編著に『文化事業の評価ハンドブック』（水曜社、2021年）、単著に『音楽をひらく』（永声社、2013年）など。日本文化政策学会・アートミックスケア学会理事。日本評価学会認定評価士。

新里 直之（にいさと・なおゆき）

京都芸術大学舞台芸術研究センター研究職員。同大学芸術教養センター非常勤講師。野上記念法政大学能楽研究所客員研究員（2024年度）。演劇の研究・批評、舞台芸術アーカイヴの調査に取り組むほか、芸術実践と研究を架橋する活動をサポートしている。ロームシアター京都リサーチプログラムリサーチャー（2019・2021年度）。

橋本 裕介（はしもと・ゆうすけ）

ベルリン芸術祭（Berlin Festival）ドラマトウルク、舞台芸術部門プログラムディレクター。京都大学在学中より演劇活動を開始、2003年に橋本制作事務所を設立後、現代演劇、コンテンポラリーダンスの企画・制作を手がける。KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭プログラムディレクター、ロームシアター京都プログラムディレクター等を経て、22年9月より現職。令和2年度新進芸術家海外研修制度研修員として21年3月より1年間、ニューヨークに滞在、舞台芸術の資金調達に関するリサーチを実施。編著に『芸術を誰が支えるのか？アメリカ文化政策の生態系』（京都芸術大学舞台芸術研究センター、2023）。

山本 麻友美（やまもと・まゆみ）

京都芸術センター副館長。京都市文化政策コーディネーター、KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭実行委員長。2000年の開館当初から、京都芸術センターにて国際共同プロジェクトや展覧会等、若手芸術家の育成、支援を目的とした多様な事業に携わる。京都芸術センター・プログラムディレクター（2016・21）、京都市文化芸術総合相談窓口（KACCO）ディレクター（2020・21）等を経て現職。2019年から研究会「新しい文化政策プロジェクト」プロジェクトメンバー。

吉岡 洋（よしおか・ひろし）

1956年京都市生まれ。専門は美学芸術学。京都芸術大学文明哲学研究所教授、京都大学名誉教授、京都大学文学部哲学科（美学専攻）、同大学院修了。甲南大学、情報科学芸術大学院大学（JANAS）、京都大学大学院文学研究科教授、京都大学こころの未来研究センター教授を経て、2022年4月より現職。著書に『情報と生命―脳・コンピュータ・宇宙』（新曜社、1993）、「思想」の現在形―複雑系・電脳空間・アフォーダンス（講談社、1997）など。『AIを美学する―なぜ人工知能は「不気味」なのか』（平凡社、2025）

吉本 光宏（よしもと・みつひろ）

1983年、早稲田大学大学院都市計画修了後、黒川玲建築設計事務所社会工学研究所、ニッセイ基礎研究所を経て、2023年6月に文化コモンズ研究所を設立（代表・研究統括）。長野県文化振興事業団理事長に就任。文化政策や文化施設の運営・評価、創造都市などの調査研究に取り組むほか、国立新美術館や東京オペラシティ、東京国際フォーラムなどの文化施設開発、アート計画のコンサルタントとしても活躍。文化審議会委員、東京芸術文化評議会評議員（公社）企業メセナ協議会理事などを歴任。

編集委員

安藤善隆、河田学、平井愛子、宮信明

編集…佐藤和佳子、土澤あゆみ

装丁・本文デザイン…仲勇気

京都芸術大学

舞台芸術研究センター 紀要

2024年度

2025年3月28日 発行

発行 京都芸術大学 舞台芸術研究センター

〒606-8271 京都市左京区北白川瓜生山2-116

印刷・製本 有限会社修美社