

香港特集 2021

アンドリュー・チャンの
ディバイジングシアター

～地図のない冒険～

 香港  日本を繋ぐ
オンラインワークショップ

【in 東京】 芸能花伝舎 ファンファーレスタジオ荻窪

【in 京都】 studio seedbox

【in 香港】 アリス劇場実験室 (Alice Theatre Laboratory) スタジオ

香港特集

アンドリュー・チャンの ディバイジングシアター ～地図のない冒険～

今回のワークショップは、「三島由紀夫の著作や彼の生涯をベースにディバイジングシアターの手法で創作する」という設定で行われた。参加者は事前に、東京が2グループ、京都が1グループの計3グループに分かれ、それぞれのチームで違う課題を扱うことが通達されている。



【課題】

東京：『女神』『仮面の告白』の2グループ

京都：「三島の生涯に関する資料や本」のグループ

また、参加者には下記の事前課題が与えられていた。

課題A：個人パフォーマンスの発表（5分以内）

これは各人の個性を見ることを目的としています。モノログとして使うテキストは自由です。三島由紀夫に拘りませんし、既成のものでも、自作のものでも構いません。また、テキスト無しの身体表現だけでもOKです。自由に発表してください。

課題B：『カフカの七つの箱』の視聴

講師アンドリューさんがディバイジング創作した演出作品『カフカの七つの箱』の動画をご覧ください。この作品はカフカの作品をコラージュしたものです。内容理解のために、あらすじを書いたテキストも添付してお送りします。

『カフカの七つの箱』概要

本作は、「父子の箱」「刑罰の箱」「動物の箱」「愛の箱」「寓話と格言の箱」「迷宮の箱」「夢と死の箱」以上7つのチャプターから成る。各チャプターはそれぞれ、『変身』『審判』『城』などカフカの著作と、カフカ自身の人生が題材となっている。チャプターの合間に、カフカと交流のあったマックス・ブロートとグスタフ・ヤノーホが登場しカフカに対する思いを巡らせたり、父親や妹といったカフカの家族が登場するなど、その内容は単に著作の舞台化にとどまらない。「フランツ・カフカ」という人物のあらゆる要素を取り込み、ディバイジングシアターの手法によって創作された作品。2008年、香港のフリンジクラブにて初演。同年の「第18回香港舞台劇賞」最優秀演出賞（悲劇・シビア劇部門）、最優秀音響効果、最優秀ヘアメイク、一番人気作品10選に選ばれた。また同じく同年、「第1回香港小劇場賞」最優秀脚本、最優秀演出家、最優秀主演女優、最優秀舞台効果、最優秀全体賞、受賞。北京、上海、マカオ、台湾などで8度再演されている。

ワークショップ1日目

2021年12月14日（火）18：00～22：00

■ イントロダクション

○アンドリュー 日本演出者協会のお招きに感謝します。そして、このようなワークショップができることをうれしく思います。今回は2回目ですが、前回とは全く違います。去年は私の『香港三人姉妹』を研究し、最終日には「参加者それぞれの三人姉妹」を創作してもらいました。去年、参加者と「次はみんなで稽古をして作品を作ろう」という約束をしました。今回は6日間ですので完璧な作品を作ることはできないのですが、ワークインプログレスという形で創作をしたいと思いません。だからプレッシャーを感じずに、ワークショップの中で自分に合う素材を何とかして見つけて、最終日に創作発表をしてほしいです。



では短く自己紹介しますね。私は香港演芸学院の演出家コースを1997年に卒業しました。卒業後、演出家として活動をしながら、学校で教える教育の仕事もしていました。今も演出だけではなく、学校や青少年向けの演劇教育もしています。私の劇団名は「アリスシアター実験劇場」と言います。私が自分の劇団を作った当時の香港の演劇界は、商業演劇が主流でした。有名な芸能人の出る作品やコメディが多かったです。まじめな作品や悲劇は、観客には受け入れられない傾向がありました。それは香港という場所の特性と関係があります。何故なら香港はとても商業的な特性の強い社会だからです。

70～80年代に香港政府は文化活動を発展させようとしてきました。90年代末から2000年代にかけて、演劇の観客は増えていきましたが、商業演劇がメインで、芸術的な演劇はあまり認められませんでした。そのとき私は「自分には責任がある。古典や文芸的な作品を観客に伝えるべきだ」と感じていました。私自身は実験的な作品や音楽が好きです。なので、私の理想とする作品を観客に見せたいと思いました。

私の創作はそこから始まりました。創作には2つの方向があります。「古典」と「俳優との共同創作」です。後者の方向で作りに上げた作品の1つが、今回の課題でもあった『カフカの七つの箱』です。皆さんの中で『カフカの七つの箱』を見た人はどのくらいいますか？

参加者全員が手を挙げる。

ありがとうございます。今回のワークショップでは俳優との協働であるディバイジングシアターという手法を紹介します。これは、俳優から素材を集めて一緒に創作するという手法です。私の稽古のやり方は、いつも、グループに分け、討論をします。なので、今回も皆さんにもグループを組んでやってもらいますし、そのことに慣れてほしいです。もちろん香港と日本ではやり方に違いがあるかもしれませんが、皆さんの考え方やリズムは、私たちと違うかもしれませんが、是非ワークショップを楽しんでいただきたいです。

■ なぜ三島由紀夫を選んだのか

○アンドリュー 『カフカの七つの箱』では、ある1人の作家（カフカ）を取り上げ、彼にまつわる要素を集めて、最終的にそれらを繋げ作品にしました。演劇にすることで、それがカフカの作品だと分からない人にも観てもらい、最終的にはカフカの著作物に興味を持ってもらいたいと思いました。そのためにカフカの様々な要素を取り上げ、集大成的な作品として完成させたかったのです。

私は中学生のとき、三島由紀夫の小説を読みました。ちなみに、今の日本の若者は三島に対してどんな思いがあるのか知りたいです。後ほど皆さんとも話をし、教えてほしいです。今回も、三島の著作や人生をベースに、演劇作品として生まれ変わらせることで、多くの人に彼の作品群を読んでもらい、興味を持ってほしいと思うのです。

■ ウォーミングアップ

○アンドリュー 私は決して堅苦しい人間ではありません。皆さんと一緒にアクティブに体を動かし、リードしていきたいと思っています。本当は日本で同じ現場で一緒に創作をすれば、全く違う形にもなるのですが。

では始めましょう。まずは、インタラクティブ（相互交流）をします。いつもワークショップの最初に行います。参加者はもちろん、他のスタッフや通訳も一緒にやってみ

てください。ゲームを紹介します。20年前に、ある学校で演劇教育をしました。彼らは中学1年生です。もちろん、ちゃんとした学校の授業なので、きちんと流れを伝えて教える必要がありました。なので、今日やってみたいに自己紹介をした後、最終的にデモンストレーションしてもらうことを学生に伝えました。すると学生は一斉にシーンとなりました。きっと彼らは演劇をすることが恥ずかしかったのでしょう。そのとき、私の隣には教師が1人いました。その教師は明らかに私がどのように授業するのかをチェックしていました。そこで私が思いついたゲームです。説明します。皆さん立ってください。

私の友達にジョンという人がいました。ジョンが言いました。「友達同士は最初に何をしますか？」それに私が答えます。「最初に握手をします」ジョンは「そうだね。でも、握手にもプロセスがあるよ」と言いました。

これから握手をしていくのですが、今はコロナ禍なので最初に何わなくてはなりません。皆さん、握手をしてもいいですか？ してもいい人は手を「いいね」の形にしてください。

全員「いいね」をする。

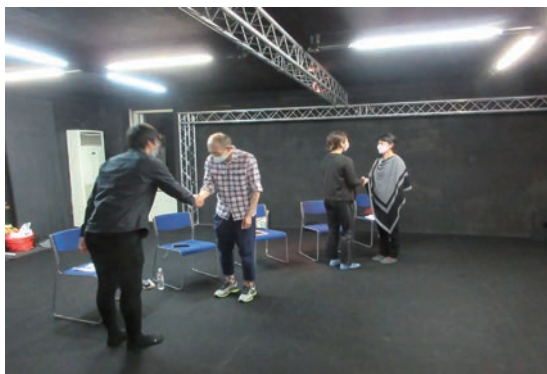
177

ありがとうございます。では握手を始めましょう。普通は初対面の人と握手するとき、目を見て、ちょっと微笑みます。その後、右手を出し、自分の名前を言い、握手します。簡単なようですが手順があります。心のこもったほほえみと、心のこもった握手をしてくださいね。では、2人1組で始めましょう。私が合図をしたら始めてください。さあ、どうぞ。

参加者は握手を始める。

○アンドリュー 終わったら移動して全員と行ってください。歩いていいですよ。笑顔をお忘れずにね。

参加者は室内を動き、指示通りに全員と握手をしていく。
握手以外にも簡単な言葉が交わされ、かなり雰囲気ほぐれる。



○アンドリュー はい、OKです。では次にいきましょう。私はジョンに言いました。「こんなの簡単ですよ」それに対しジョンは「OK。でも、握手も場所によって、いろいろなやり方がありますよ。まずは南アフリカの握手を教えますね」と言いました。ということで、南アフリカのやり方を教えます。まずは右手を前に出し、左手は右手の肘あたりをつかみます。そして、相手に手を出しますが、名前は言いません。その後、腕相撲のような状態にして、名前を言います。名前を言った後に手を戻します。ほほえみも忘れないでね。やってみましょう。

アンドリューは身振りを入れつつ説明する。

参加者は慣れないやり方で握手していく。

新しい感覚を楽しんでいる。

腕相撲の形にするタイミングを相手と合わせる難しさもあるよう。

○アンドリュー できましたか？ では、ジョンが3つ目の握手の仕方を教えてくれました。「今度はアフリカの部落の握手の仕方ね」この部落では名前を言い合いません。まずは相手と目を合わせます。次に右手を挙げて、相手とハイタッチのように手を合わせる。その後、その右手を自分の左胸に当てます。これは相手のことを心に留めるという意味です。そして、その右手を挙げて、指を鳴らします。音が鳴らなければ、口で出してもいいですよ。ではやってみましょう。

参加者は色々な人とこの握手も実践する。

自然に笑顔や笑い声が出てくる。

○アンドリュー はい、終わりましたら座ってください。もし私がみんなと一緒にいたら、もっと楽しめるのですが残念です。これはアイスブレイクゲームですね。様々な年齢の人とこういうゲームをやったことがあります。大体こういうゲームが終わると、皆の距離が縮まり、いいスタートができます。



色々な学校の生徒とこのようなゲームをやり、改良も加えました。ゲームによって、みんな色んな握手の仕方を覚えたと思いますが、同時に、日本人として自分はどういう風に握手をするかを考えていただきたいと思います。私がほほえみを忘れ

ずにと言いましたが、今日この空間にいる皆さんは、何かの縁があるのだと思います。劇場は俳優や観客たちが出会う場所です。特に今は大変な時期なので、この出会いを大切にしてほしいと思います。

■ ディバイジングシアターとは

○アンドリュー まずは自分の演出家としての芸術的な背景や考えを説明します。中国語で演出家は「導演」と書かれます。日本語の「演出」という漢字は中国語だと、「俳優」を意味します。

「導」には中国語では、「道」「導く」「何かを述べる」という3つの意味があります。老子という哲学者の著作に『道德経』というものがあります。私は自分の演出論を語る時、『道德経』の最初の一句である「道可道、非常道」という言葉をよく思い出します。それはどうしてかという、「演出は学ぶことができるのだろうか」という疑問がベースにあり、もしそれを学ぶことができるのなら、それは普通の「道」ではないだろうと思うからです。

有關導演藝術的一些想法

道可道，非常道《老子 道德經》

「導」可道，非常道？

道（路） / 導（指或引導） / 道（說話）

先程言った、「道」という字には「指導」と「導く」2つの意味があります。「道可道、非常道」でいうと、1つ目の「道」（道可道）は、「導く」と解釈します。色々な方法でリードすることです。そして、2つ目の「道」（道可道）は、「述べる」「話す」と解釈します。つまり演出家は、言葉で、俳優やグループを導く、作品を作ることになります。しかし、演出家にはそれぞれ自分なりの導く方法があります。私もかつてはそうでしたが、演出家として色々な資料を参照し、色々な方法を探して導こうとしました。その中でディバイジングシアターと出会い、新しい自分に変わりました。

「吾生也有涯，而知也無涯。以有涯隨無涯，殆已！
已而為知者，殆而已矣！」

《莊子・內篇・養生主第三》

**人生是有限的，但知識是無限的，
用有限的人生追求無限的知識，是必然失敗的。
表明做什麼事都不要絕對化，要適可而止。
永遠有你達不到的東西，又何必苛求。**

これは、莊子という哲学者の言葉です。「有限な人生で無限の知識を求めても必ず失敗する。何事も極端に捉えず、物事は行き過ぎないようにし、どうしても達成できないこともあるので、強く求め過ぎないでおきましょう」という意味です。

私はデビューして26年になりました。最初演出し始めたころは執着心が強い人間でした。それは、演出家として自分が無限の責任を負わなくてはいけないという思い込みがあったからです。その場面をどうやって演出するか解決出来ない限りは、ご飯も喉を通りませんでした。しかし、ディバイジングシアターと出会い、責任を他の人に受け渡すことを覚え、自分のことを整理できるようになったのです。

さて、ディバイジングシアターには色々なものがあり、各劇団それぞれのやり方があると思います。今から紹介するのは私の劇団のやり方です。ディバイジングシアターは簡単に言うと、創作ベースとしてテキストを最上位にしない共同創作の方法です。テキストを使わない代わりに、1つ、あるいは複数の「刺激ポイント」から創作を始めます。例えば、1つの考え、疑問、テーマ、ストーリー、物体、絵、光、におい、動き、場所、もしくは1つの文章や、音楽、音符などに刺激を受け、演出家と俳優はそれらを活用し、材料を掘り起こし、稽古を重ね、パフォーマンスに仕上げるのです。

劇団によって違うかもしれませんが、その「刺激ポイント」をベースに、即興をした

編 作 劇 場

一種通常不以文本為基礎的表演方法，包括整個創意
在表演製作的所有階段和方面的合作參與

從一個或多個刺激點開始，
比如一個想法、問題、主題、故事、物體、圖像、光線、氣味、
動作、地點或一段文字或音樂等，
然後他們使用各種各樣的方法來挖掘表演素材，
最後排練和編輯成一個表演活動

り、文章を書いたり、絵を描いたり、動画を撮ったり、モノマネしたりします。また、ゲームもします。多くの場合、作品のエピソードをゲームから作り上げることもあります。更には一緒に研究し、討論し、プレゼンし合うこともあります。ディバイジングシアターの演出家はそれらの素材をまとめて構成し、編集します。俳優やスタッフから出てきた要素を選ぶのが演出家の仕事です。台本をベースに読み合わせをし、立ち稽古をし、通し稽古を重ねていくという通常のやり方に比べ、この手法は主流ではありません。『香港三人姉妹』を例にたとえると、台本を最初に作るのではなく、まずは音響プランナーに作曲してもらい、3つの音楽を作りました。その曲を俳優にシェアし、そこから俳優と『香港三人姉妹』のリズムを探し始めました。

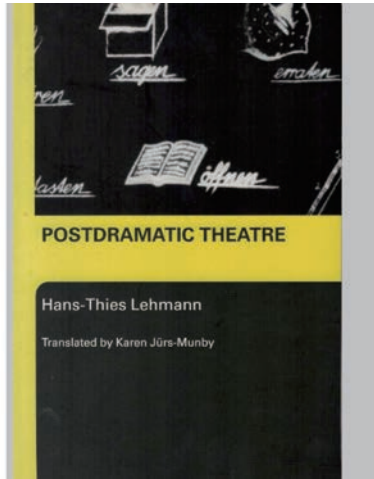
『カフカの七つの箱』も同様です。最初「女がバイオリンを弾いている。虫になった兄が床をはい回っている」というイメージをベースに俳優とエチュードを行い、創作していきました。こういう創作法で作られると、ゲーム性が強く、ポストモダンになる傾向があります。ディバイジングシアターはポストモダン主義のかけら（一部）であり、コラージュ的な部分もあります。

もう1つ、私の経験をお話しします。これも台本がないディバイジングシアター作品の創作過程でのこと。ある日、俳優たちとランチをしていました。俳優が私に聞きました。「どうして台本のある作品をやらないのですか？」と。その頃、ちょうど稽古が煮詰まっているところでした。しかしその後、煮詰まった状態から抜け出すと、その俳優は楽しく解放されていきました。自分がこの作品に参加しているという実感を得られたからです。

つまり、ディバイジングシアターの創作手法は、全ての参加者、関係者に、この作品に貢献しているという実感を与えます。それは「演出家の作品である」という印象ではなく、「全員の作品である」という印象を与え、実際この『カフカの七つの箱』も賞を受賞したときには、全員がステージに上がりました。つまり、ディバイジングシアターは反階級制度的で、従来の演出家至上主義ではない、より自由で民主的な演劇創作法です。

■ ポストドラマ演劇について

○アンドリュー 先ほど、ディバイジングシアターはポストモダン主義のかけら（一部）だと話しましたが、「ポストドラマ演劇」という言葉もあります。『香港三人姉妹』も、このポストドラマ演劇のジャンルに入っています。



《後戲劇劇場》

漢斯・蒂斯・雷曼
(Hans-Thies Lehmann)

世界戲劇發展史分為
三個階段

この「ポストドラマ演劇」はドイツのハンス・ティース・レーマンが90年代に著書の中で提唱しました。この本では、世界の演劇史を3つの時代に分けています。



2016烏鎮戲劇節



この写真は、2016年の演劇祭に参加したときにレーマンさんと撮影しました。この演劇祭には『ハムレットマシーン』で参加しており、彼と作品について語り合っているところです。

さて、演劇史の最初の時代は、古代ギリシア時代です。古代ギリシアの演劇や伝統的な民俗芸能、民族舞踊も含まれています。次はドラマ演劇時代で、古代ギリシア時代の後、戯曲を中心とした演劇です。例えば、シェイクスピアやモリエール、イプセンなどはドラマ演劇時代の作家です。

そして、ポストドラマ演劇は20世紀の初めから始まり、1970年代後半から盛んになりました。20世紀の60～70年代から前衛演劇運動が盛り上がりました。前衛演劇運動ですが、フランスのアントナン・アルトーの残酷演劇がその始まりです。ポストドラマ演劇は彼の提唱する儀式的な演劇が発端と言えます。ポストドラマ演劇の特色は戯曲至上主義ではないことです。ですが、戯曲の要素は重要視します。つまり戯曲は、基盤として重要ではあるのです。というのも西洋では、戯曲というものがもともと非常に重要視され、高い位置にあったからです。

そもそも、舞台演劇の空間は1つの絵と見なされます。空間は開放的になり、観客は自分が観たいものを、自分で選んで観ることができます。1つか2つの視点で進行する伝統演劇に比べ、ポストドラマ演劇では、マルチフォーカスといい、いくつものフォーカスが同時に存在します。演劇という芸術はもともと儀式的なものでした。民族の儀式から始まったもので、演劇は1つの祭事でした。ポストドラマ演劇はその源泉に戻る流れです。ポストドラマ演劇では「真実の時間」が強調されます。様々なコラージュ、イメージ、デジタルな技術、動画などで、「これは現実の時間である」ということを観客に提示します。従来のドラマ演劇において劇場は、「誰かの生活を覗いている時間」を提示しますが、そこが大きく違います。また、従来のドラマ演劇は物語やドラマを重視しますが、ポストドラマ演劇では「その人物が置かれている“状況”」を大事にします。そのため、ストーリーがないものもあります。

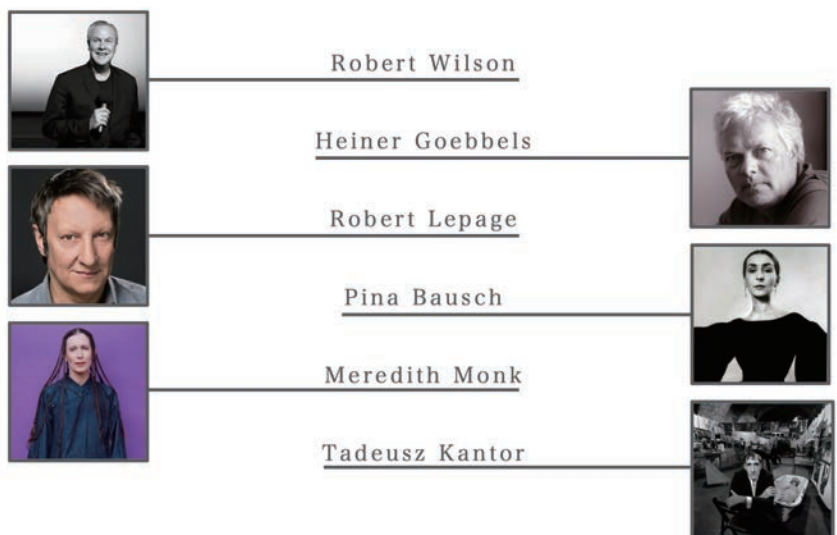
■ ポストドラマ演劇の演出家たち

○アンドリュウ ここから紹介する人々はレーマンがリストアップした人々です。

ロバート・ウィルソン。彼の前期の作品はかなりポストドラマ演劇的です。物語はあまりなく、夢のようなイメージを紡いでいきます。観客は舞台上の人物の動きを見て、自分なりの物語を想像します。

ハイナー・ゲッベルス。彼は作曲家ですが、舞台演出家でもあります。彼の作品では俳優がいない機械だけの舞台演出もありました。

ロベール・ルパージュ。彼はテクノロジーを使った作品が多く、宇宙空間などを描く作品もありました。マジックも使います。

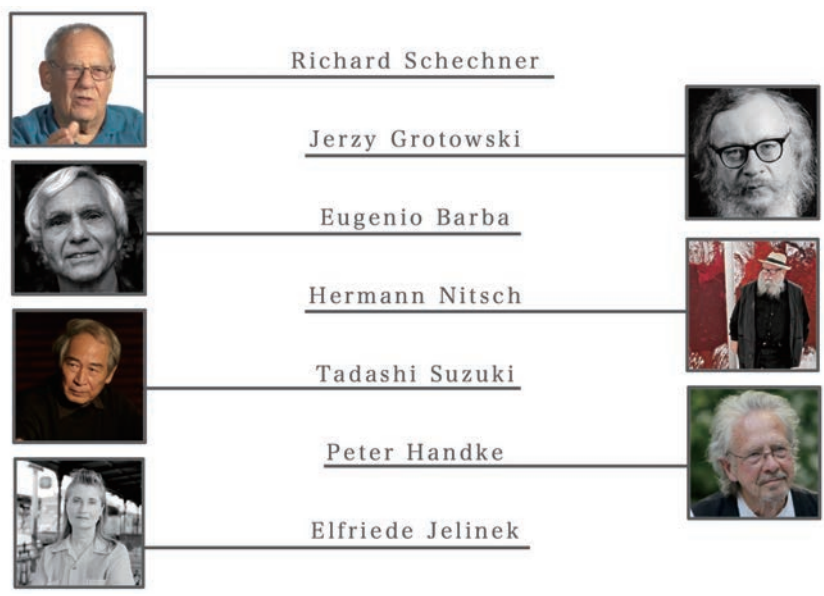


ピナ・バウシュ。舞踊家です。彼女は詩的な作品をよく作っています。彼女が香港に来たとき、窓を拭く人を見てその動きに影響を受け、作品を作りました。

メレディス・モンク。彼女は声楽家で、声と身体性の高い作品を作ります。

タデウシュ・カントール。ポーランドの演出家です。彼の演劇では、俳優がおもちゃのような命のない存在に見えるところが特徴です。

次の3名は、順に環境劇場（リチャード・シュクナー）、客観的演劇（イエジー・グロトフスキ）、演劇人類学（エウジュニオ・バルバ）を提唱しました。この3名には共



通点として、アルトーの残酷演劇の影響があり、空間を意識した演出、劇場空間を開放する特徴があります。バルバはその視点から、様々な国の演劇形態を研究していました。

ヘルマン・ニッチュの演劇はより儀式的な方向が強いです。例えば、舞台上でヒツジや牛を絞め殺したりするので、彼は何度か起訴されて3回牢屋に入れられました。オーストリアの演出家です。

鈴木忠志さんは皆さんご存じですよ？

次の2人は劇作家です。ペーター・ハントケ、エルフリーデ・イエリネク。ハントケはとても好きな劇作家で、観客をもてあそぶような作風があります。イエリネクもそうなのですが、彼らの作品では配役されていない非常に長いテキストがあり、演出家はこの台詞を誰がどのように言うのか選択しなくてはなりません。選択肢が増える面白さもありますが、難しくもあります。

ポストドラマ演劇とはつまり、「20世紀後半から21世紀初頭の先鋭的な演劇」です。従来の叙事的な台本とは違います。そしてその作品は理性的ではなく、感覚的です。大事にすることは「時間」「空間」「視覚効果＝イメージ」です。

185

關注：

- 時間
- 空間
- 圖像

・ 質疑傳統現實主義的表現手法

そして、伝統現実主義への表現を疑うことです。感情的、感覚的なものを大事にし、動きや視覚効果、音響効果も重視します。また、劇場にカメラを置くなどのメディア的な効果も含まれます。さらに身体表現の意義も考えます。身体をどうやって訓練するか、身体でどう表現するか、それはどういう意味になるのか。例えば鈴木忠志さんも、身体訓練や脳の研究をしていましたし、バルバも違う国の身体表現を研究していました。

また、ドキュメンタリー的な演劇として、「リミニ・プロトコル」（編者注：2000年にフランクフルトで結成された3人の演出家によるアートプロジェクトユニット）があります。彼らは『100%〇〇』シリーズと題して、その劇場の所在地で、一般人と一緒にその地域の実態を舞台に表現します。

ポストドラマ演劇は自分たちで意味を考えることを求めています。観客はその演劇に参加し、その演劇の創造者であり、主体であるということです。例えば、観客とやり取りをするという演劇もありました。

ポストドラマ演劇とポストモダン主義の間には、重なるところが多いです。『ポストドラマ演劇』の著者のレーマンは、ポストモダンという言葉を使いませんでした。ポストモダン主義というと、「建築」や「文学」という印象が強かったため、演劇専門の考えを提唱しようと、ポストドラマ演劇（postdramatic theatre）という言葉を生み出したのです。

ポストドラマ演劇におけるテキストは、会話のためのものではなく、独立した存在になります。先ほど出てきたイエリネクの戯曲も、会話体で書かれてはいません。言葉はよりフラットなものとして扱われます。

■ ポストドラマ演劇の特徴

○アンドリュウ まず、「物語やテキスト」に関して。テキスト至上主義ではない。つまりテキストは、動き、音楽、視覚などと平等に扱われる。台詞は作品の音になり、会話の構造も歌のように捉えられます。伝統的な線形的で叙述的な構造は視覚のコラージュによって変わり、それによって詩的な効果が生まれます。

特 点

1. 文本和情節

- 文本不再高高在上
- 下降至與動作、音樂、視覺等戲劇手段平等的地位
- 文本並沒有失去其重要性，而是向劇場敞開了自己
- 詞語被視為劇場中聲響的一部份
- 對話式結構被多聲部結構所取代
- 傳統線性敘事結構被視覺空間的拼接到取代
從而產生詩意的效果

「舞台と空間」に関して。舞台は1つの画面になります。観客の自主性が要求され、自分がどこを見るかを選択しなくてはなりません。

特點

2. 舞台與空間

- 舞台被視為一種畫面
- 空間被賦予意義
- 突出觀眾的自主性
- 觀眾可以自己決定把目光投向哪裡

「時間」について。一般の演劇では、観客は虚構の時間に入るものですが、ポストドラマ演劇は現実の時間を強調し、色んなメディアによってコラージュされ、作られます。それは劇中で書かれた虚構の時間を打ち破り、観客は1度限りの（今現在、ここに流れる）時間を体験することになります。

187

特點

3. 時間

- 一般劇場演出→
讓觀眾走出劇場的現實時間進入劇情的虛幻時間
- 強調真實時間：
 - 共時性
 - 拼貼
 - 多媒體佈景
 - 打破舞台時間的虛位幻性
 - 演出是為一次性的時間經歷

ポストドラマ演劇とデバイジングシアターに関する説明はここまでになります。なぜポストドラマ演劇についてここまで語ったか。理由は2つです。1つ目は、この後、私の作品を見て討論してもらうので、そのために必要だからです。2つ目は皆さんと最終日に作る作品がこのポストドラマ演劇の手法に近いからです。

■ グループ討論 ～『カフカの七つの箱』について～





○アンドリュウ ここからは皆さんに語ってもらいます。チームごとに分かれて座ってもらえますか？ これから、事前課題で見てもらった『カフカの七つの箱』について、3分間討論をして下さい。そして、作品を観た感想と疑問を提出してみてください。討論してほしい理由ですが、今後は討論をすることが多くなるため、その練習でもあります。椅子をどけて輪になって討論を始めてください。

各チーム、車座に座る。5分ほど討論。



○京都参加者A どうしてあのメイクなのかという興味を持ちました。あの白塗りのメイクです。

○アンドリュー 稽古の中で、色んな衣裳を着てみました。また、色んなメイクをしてみました。でも、どれも満足できませんでした。少しイラッとしたので、「真っ白にしてみたら！」と提案してみた。すると、実際に白塗りをやってみた俳優たちが、すごく喜びました。彼らは自分の白塗り姿を鏡で見て、とても気持ち良かったのです。もう1つ、私にとって白塗りには別の意味があります。私は学生時代、ある演劇に参加しました。それは『春のめざめ』という作品で、どちらかというと表現主義的な演出でした。先生は、主人公以外は全員白塗りという演出をしました。「白塗りした人物は、歪んでいる」という表現です。私の作品でも最初のころはただの白塗りだったのが、少しずつ眉毛や頬などの線が入り、中国の伝統劇のように見えるように変わってゆき、それが1人ずつのキャストの特徴を表現しています。私の作品では白塗りは特徴的な演出で、比較的よく使います。そうすることで、お面をかぶるような効果もあります。また白塗りには、ときに寂しさや孤独のイメージもあります。

○京都参加者A 私は去年、アンドリューさんのワークショップを見学しました。私も、あなたが影響を受けたと言っていた寺山修司、ウォン・カーウアイ、アレハンドロ・ホドロフスキーの3人がとても好きです。なので、作品を見て、それらからの影響を感じました。だから、私の好きな芝居感とも似ていると思いました。

○アンドリュー 私は、自分の作品は（影響を与えてくれた人への）捧げ物だと思っています。意識的ではありませんが、彼らをリスペクトする行為をしています。彼らの子孫のように、その血を受け継いでいるというイメージです。

○京都参加者B 『変身』の場面を見ているとき、高齢者や障がい者の介護問題を考えました。そして現実的に危機感を覚えました。もし自分もそういう状況になれば、そういうことをするし、そういう扱いを受けるかもと思ったのです。

○アンドリュー それがカフカの力です。色んなことを感じさせる。それは人生の中でも重要なことです。観客が自分の人生を想像するのです。ある観客は観劇後、僕に「とても悲しくなった」と話してきました。彼にはがんになった親戚がいたからです。東京はどうでしょうか？

○東京参加者C （劇中には）カフカと父の関係が描かれていました。アンドリューと、あなたの父親との関係が投影されているのではないかと思いましたが、そうでしょ

うか？

○アンドリュー その通りです。父はとても厳しい人でした。しかし、父は優しい顔もありましたので、カフカほど悲しくはありません。

○東京参加者C なるほど。『カフカの七つの箱』を拝見して、特に悲しい感じではなく、優しい雰囲気を感じました。

○アンドリュー 私も自分の父にとっても影響を受けていますから、作品中に父のイメージがよく出てきます。

○東京参加者C ドイツの研究者によると、ブロート（编者注：マックス・ブロート。自身も作家だが、カフカの友人、紹介者として知られる）は勝手に「カフカに自分の作品を全部燃やしてくれと頼まれた」と言っているのではないかと。なぜかという、カフカは自分の作品に番号やページ数をつけていたと記録されていたからです。ブロートは自分でカフカの作品を編集して出版したかったのではないかと思います、どうですか？

○アンドリュー その可能性もあります。真実はどうか分かりませんが、ただブロートとカフカの友情はとても感動的で、これはその2人の友情を描く物語です。自分は友人に裏切られたことがあったので、2人の友情にはとても憧れます。では、他のチームの方にも聞いてみたいです。

○東京参加者D 僕らもなんで白塗りなのかが気になりましたので、先ほどのアンドリューさんの答えは興味深く聞いていました。

○アンドリュー 「白塗りは舞踏に影響を受けたのか？」と聞かれたことがあります。もちろん私は舞踏も好きです。

○東京参加者D 僕は『変身』の場面の虫の動きが、とても高いクオリティだと思いました。動きは俳優が研究したのですか？ また、どのように研究したのですか？

○アンドリュー まずは俳優に何らかの指示を出します。そして、その俳優の動きを見ながら、私も同時に考えます。そうするうちに、脳内でイメージが生まれます。そのイメージを俳優に伝えて試してもらいます。そうやって動きを作っていくのですが、一番大事なことは、その俳優をリミットまで押し上げることです。

○東京参加者E まず、作品に対する俳優の責任感が感じられました。その結果が作品の力強さにつながっていると思います。1つ聞きたいのは、俳優の責任はどこからどこまでなのでしょうか。先ほどメイクの際に俳優が喜んでいたという話がありましたが、（俳優の責任は）演技だけではないのでしょうか。2つ目の質問は、香港の観客にこの作品がどのように受け止められたのかということです。どんな観客が来て、どんな反応が得られたのかを教えてください。

○アンドリュー 1つ目の質問について答えます。まずは、私がこの作品に関わる俳優全員のパーソナリティを知ることが大事です。その俳優がどの程度の能力を持っているか、どの俳優が身体表現が素晴らしくて、どの俳優が台詞力があり、どの俳優が想像力があるか、など。演出は馬が暴れないように操ることと似ています。俳優に表現する自由を与えていいところを伸ばしていくべきです。この手法において演出家は、観察力が大事です。演出は管理する芸術とも言えます。

2つ目について答えます。「芸術青年」という言葉があるのですが、香港の主な観客は文学などを好む若者です。2008年、初演時の観客には「こういう創作法もあるんだね」という評価でした。観客は舞台をきっかけにカフカに興味を持ち、図書館でカフカの本を借りたそうです。

■ プレゼンテーションについての説明、質疑応答

○アンドリュー 『カフカの七つの箱』はプロートとヤノーホという2人の青年が軸になり始まっています。では、三島の作品の骨組みは誰を中心にすべきでしょう。「何を主軸にするべきか」とメモをしてください。後日、プレゼンテーションをしてもらいます。東京は『女神』と『仮面の告白』、京都は「三島の生い立ち」ですね。

私がなぜこのようなやり方をするのか。香港の文芸界ではよく「香港の俳優は芝居しかできない」と言われてきました。ただ芝居をするだけで「本の分析ができない」と。自分で研究もせず、演出家の言われるままにやるだけと言われていましたし、また俳優自身も「芝居をすればいいだけだ」と思っているようでした。私は違うと思う。俳優も表現者であり、文化人だと信じています。俳優も文芸能力があり、何かを書くことができると思うのです。だから私の作品では、俳優は全員自分で研究し、最終的にはプレゼンまでしてもらいます。俳優が研究した成果を、稽古中のどこか2日間でプレゼンしてもらいます。そうして最終的にはその研究成果を、1冊の本（パンフレット）にしています。それは来場した観客に配布します。観客には終演後も芝居のことを考え、旅を続けてほしいからです。このようにして、俳優は文章を書くことができるし、考えること

もできるということを伝えていきたいと思っています。

ですから私の稽古では、討論とプレゼンがとても大事なのです。後日、各組に自分たちが調査した結果をプレゼンしてもらいます。そして、自分たちで決めたテーマに則り、討論をしてもらいます。京都チームの場合は「三島の人生でどんなことがあったか」を教してもらいます。最終的なプレゼンは三島の生い立ちの要素や、彼の作品の要素も入っているように創作したいです。何か質問はありますか？

○通訳 討論はどんな形でしますか？

○アンドリュー 京都チームは、彼の生涯について話してもらうのですが、1人ずつそれぞれトピックを選んでください。「彼の15歳ころ」とかでもいいし、「彼に起きたある重要な事件について」でもいいです。

○参加者F 1人ずつプレゼンをするということでもいいですか？

○アンドリュー グループの中にそれぞれの資料があり、それぞれの役割があると思います。各グループには20分ずつ時間があります。そしてプレゼンの後には、私と他の参加者が質問する時間を設けます。皆さんに三島の専門家になってほしいわけではありません。あくまで、皆さんが調べた三島についてシェアしてほしいのです。

もう1つ、演出家にとって大事なことは、そのテーマがどれだけ好きかということです。どうして題材を三島にしたかという、彼が色々な側面を持っているからです。皆さんは彼のことを肯定しても否定してもいい。ただし、否定するときはもっと面白くなると思って、好意的にシェアしてほしいです。他に質問は？

○参加者G どういうテーマの選び方をすればいいですか？

○アンドリュー 例えば『女神』ならば、(作中の)「母と娘」の関係が、(実際の)「三島と母」の関係と重なるところがあるか、とか。『女神』と『金閣寺』の美学についての対比について、とか。

○参加者H 本の中から、気になったことや、もっと深めたいと思うことを選べばいいですか？

○アンドリュー そうです。

○参加者I ポストドラマ演劇を面白く作るコツは何ですか？

○アンドリュー 強いて言えば、視覚イメージに重点を置くことだと思います。「1枚の絵には、千の言葉よりも多くの情報が含まれている」という言葉もあります。

○参加者J プレゼンについて質問です。テーマを自分の興味のあることに近づけてプレゼンするのは分かったのですが、それは言葉として発表するのですか？ それとも、演劇のようなパフォーマンス作品としてですか？ また、1人ですか？ グループですか？

○アンドリュー 20分はチームで使ってください。1人の持ち時間を決めて話をするだけです。大きな紙を用意していますので、その紙に書き込んで説明してもよいですし、パワーポイントを使っても構いません。明後日発表します。今日残って、このことについて話してもらってもいいです。



最後に伝えておきたいことがあります。今日はポストドラマ演劇の特色を話しました。明日は私の作品の映像を2つ流す予定です。その映像の中でポストドラマ演劇の特色を探すという挑戦をしてほしいです。質問はないでしょうか。なければあとは自由時間です。また、明日は個人パフォーマンスですので準備をしてください。では、お疲れ様でした。

ワークショップ2日目

2021年12月15日（水）18：00～22：00

■ ウォーミングアップ

○アンドリュー 最初にウォーミングアップ、アイスブレイクから始めましょう。2人1組になって。これからやるゲームは「123ゲーム」です。まずは、簡単なレベル1のやり方から。相手と向かい合って「1、2、3」と交互に言っていただけです。両手は体のわきに沿っておろして。手を動かしてはいけません。僕と助手のオスカーを見てくださいね。

アンドリューとオスカーが向かい合い、交互に「1、2、3」と言い合う。

3まで言ったら、すぐに1に戻り、繰り返している。

○アンドリュー 分かりましたね。では私が「1、2、3」と掛け声をかけたら始めてください。

参加者は行う。たまに間違う人も出る。

○アンドリュー はい、ストップ。このゲームでは「1、2、3」以外の言葉は使ってはいけません。間違えても気にしないで、また1から始めてください。では、ここからはレベル2になります。先ほどは「1、2、3」と言い合いました。ここからは1を言う代わりに、動作を入れます。1の動作はこれになります。見ていてください。



アンドリューとオスカーはゲームを開始。

1を言う代わりにリズムに合わせ「両肩を上げる」動作をする。

○アンドリュー 分かりましたか？ 1の代わりに両肩を上げます。両手は体に沿ってだらっと垂れている状態で。動かしてはいけませんよ。ではやってみましょう。

参加者は行う。間違える頻度が上がり、思わず笑いが起こる。

○アンドリュー OK。レベル3です。次は1に加え、2も言いません。2を言う代わりに、両手を叩きます。では見本を見せます。

アンドリューとオスカーが行う。
オスカーはたまに間違えて、笑いが起こる。

○アンドリュー つまり会場では、声は「3」しか聞こえないはずですよ。では参りましょう。

参加者は行う。
より間違える頻度は増え、笑いも起こるが、後半は集中度が増す。

○アンドリュー はい、ストップ。では、レベル4です。レベル4は3も言いません。3の代わりに、その場でジャンプします。つまり、数字は何も言わなくなりますよ。やってみます。

アンドリューとオスカーが行う。

○アンドリュー では行きますよ。どうぞ。

参加者は行う。時間はこれまでに比べ、少し長め。
たまに間違えるが、集中度は上がっているようだ。

○アンドリュー はい、ストップ。では、東京会場のペア、1組、やっているところを見せてください。

東京の1組、やってみる。かなり上手。

○アンドリュー OK。素晴らしい。では、次は京都会場も。

京都も1組やってみる。
最初はうまくいっていたが少し時間がたつと、失敗も増える。

○アンドリュー 私は色々な世代の人と、こういうウォーミングアップゲームをします。私はこういうことを、年齢関係なく、子ども心を持っている人とするのが好きです。たまに稽古の前にこういうゲームをするのもいいと思います。また、稽古が停滞し

たり、活力がなくなったなというときにも、このようなゲームをよくやります。このゲームは集中力が必要です。これは計算が必要なものではなく、感覚的なものです。また、ゲームをしている俳優一人一人の活力を観察します。もちろん、ゲームを終えてからの俳優たちのモチベーションも見ます。これは僕にとっては、生活におけるコーヒーのようなものです。ぜひ皆さんも稽古中にやってみてください。このゲームは勝ちも負けもないので、モチベーションをサポートするツールとして、気軽にやってみてください。

ただしこのゲームをやるとき1つ注意点があります。それは「演出家はルールをきっちり守る」ということです。例えば、先ほど言ったような「目は相手を見る」「両手を下げる」といったことです。なぜ大事かというと、ゲームの途中で動作を加えていくからです。たまに間違えたとき、自分流の動きを入れてしまう人もいます。しかし、演出家としてはそれを是正していくことが重要です。そうでなければ、ぐちゃぐちゃになって、混乱してしまうからです。何故なら演出というのは、ある部分では規律を守ることでもあるからです。

■ 映像鑑賞と討論

○アンドリュウ 今から私の作品を皆さんに見てもらいます。映像を見た後に、グループで（映像の中で）どんなことが起きていたかを話し合ってもらいます。映像を見てもらう前に皆さんに伝えたいことがあります。映像の中には1つも台詞がありません。だから、その雰囲気や俳優の動きなどから、どんなストーリーかを想像してください。

映像の内容（約50分間）

5人の登場人物が空間をさまよっている。

それぞれにキャラクターがあるようで、家族と使用人のようにも見える。

セットは白い空間。家を思わせる。横に長い机と、それに合わせて椅子5脚。

そこに登場する1人の若者。

全員、長机に着いて食事をする。



息子らしき人が床に四角い枠を書き、そこに何かを書いていく。

その後、若者と息子が服を脱ぎ、半裸で絡み合う。

そこを皮切りに、若者を中心に、家族たちがそれぞれ若者と関係性のある動きを行う。

その動きは身体的な接触を中心に行っている。最終的に家族たちは若者を取り巻く。

再び机に並び、食事する。

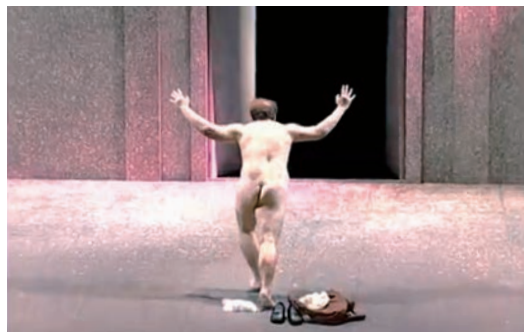
手紙が届き、若者は旅行鞆を取り出し、出ていく。

家族はさまよう。

娘は机の上に横になり、動かなくなる。娘をのせ、机ははけていく。

場面は変わり、使用人を中心に黒衣の人々が現れ、儀式的な動きを行う。

家長らしき人物が登場。服を脱ぎ全裸になり、開かれた舞台奥のドアに走りこみ、暗転。



○アンドリュー では、グループに分かれて、討論に入ってください。

約7分ほどの討論

京都会場から聞きたいです。今見たものから感じた物語と、ポストドラマ演劇的な要素がどれだけあったか、教えてください。

○京都参加者A 私はセックス教団の話だと思いました。外部から来た男がセックスを通して、家族に元気を注入していくという物語です。また、一番最初の場面は、最後の晩餐のようにも見えました。寂しかった家族が彼によって元気になるけど、何か手紙が届き、彼は次の赴任地に旅立っていく。それを悲しそうに思う家族だと思いました。また、私はポストドラマ演劇的ということはよく分からないけど、身体を通して俳優の感情表現がよく見えました。でも、私とは全く違う意見もありました。

○アンドリュー その違うという意見も聞かせて下さい。

○京都参加者B 私も宗教的な感じとか、家族の中に誘惑者が入ってくるという設定は同じ意見です。しかし私は、誘惑者が悪魔的なものという感じは受けなかったです。なぜか

という、彼が悪魔的なものだとすると、彼が出ていく理由が分からないからです。また、一番弱い立場だった使用人だけ彼とセックスできなかったと感じたのですが、最後は彼女に若い教祖の力が移動したように見えました。それが興味深いと同時に、ちょっと理解できないところでもありました。ポストドラマ演劇的な要素については、照明のエリアの区切り方で風景を完全に変えていたこと、音楽の絶妙な変化、俳優の様式的の高い演技体に、その要素を感じました。

○アンドリュー ありがとうございます。では、東京側もどうぞ。

○東京参加者C 最初の場面は、女性がほうきを持っていたので魔女に見えました。そして、残りの4人はマネキンのように見えました。つまり、魔女がマネキンに命を与えたと捉えました。その魔女は、実はこの屋敷に仕えている使用人で、屋敷の主の孤独を癒すために、マネキンたちを人間にし、客として迎え入れた。屋敷の主はマネキンたち



と愛し合うけど、孤独を満たすことはできない。そして最終的に自分を最も愛していたのはその使用人だと気づくが、戦争の召集令状が届き、主は屋敷を出ていく。主がいなくなったことで、命を与えられたマネキンたちはそれぞれにおかしくなってしまった。グループ内では、年配の家長風の人だけ主と愛し合う表現が違ったことから、彼だけは直接的な愛情表現ができなかったのではないか、だから、最後の場面で全裸になり自分の本当の想いを解放して去ったのでは、という意見が出ました。

○アンドリュウ もう片方のグループはどうですか？

○東京参加者D 若者はこの家の主人で、魅力的すぎる余り、その魅力によって周りの人が崩壊していくという物語だと思いました。彼は魅力的なのですが、周囲からの愛への答え方が分からず、常に性愛的な答え方しかできない。そして、彼の息子にも性的な楽しみを教え、それに嫉妬する妻からも性的に誘われたりして、結果的に家族全員と性的な関係になっていく。更に、使用人は妊娠をしてしまい、主人に認知を迫ろうと喜んで紙を渡すが、主人は認知できないと断る。使用人は自分が出ていこうとするが、主人は自分が出ていくことを選択します。その結果、残された家の人々は死を選んでしまう、という話だと思いました。

○アンドリュウ ありがとうございます。さて、昨日のポストドラマ演劇の講義で、ロバート・ウィルソンという人の名前が出てきました。彼は「演出家は投げかける人で、答えを与える人ではない」と言いました。これは無責任というわけではありません。この言葉には、ポストドラマ演劇のとても大事な要素が含まれています。つまり、芝居の中身は観客と一緒に作るということです。今、皆さんが討論していた時点で、その中で出てきた多様な意見がその答えです。なので、皆さんの意見に正しい、正しくないはありません。単純に面白いと思ったかどうかが肝です。例えば、京都チームからは、今の社会に反映されたカルト宗教的な意味があるのではないか、という意見が出ました。その話を聞き、私の大好きなX JAPANのボーカルのTOSHIのことを思い出しました。この作品は、観た人それぞれがそれぞれの考えを持てる、多様性のある演劇だと思います。例えば、イブセンの『人形の家』のような物語の結論が明確な作品ではありません。いま見てもらったのは、私の2010年の作品の一部です。この作品は、香港の小劇場の賞にノミネートされました。タイトルは『パゾリーニの千夜一夜物語』（記録者注：日本語の映画名は『アラビアンナイト』）です。パゾリーニというイタリアの演出家の名前を聞いたことがありますか？ 知っている人は手を挙げてください。

東京、京都、それぞれ1名ほど手を挙げる。

ピエル・パオロ・パゾリーニ。彼は、本来は詩人であり、映画監督です。私は彼の作品を、演劇を通して見せたいと思いました。皆さんが見た場面は、パゾリーニの映画『テオレマ』を脚色したものです。パゾリーニは20本以上の映画を作りましたが、この演劇を作ったとき、俳優と一緒に彼の映画を全部見ました。そして、このようなシーンを作りました。彼の作品には寓意性があります。また、彼の映画にはほとんど台詞がありません。『テオレマ』でも、配達人がこの家に手紙を届けます。家族の皆がこの手紙によって、狂っておかしなことになっていく。この家にいる男性の実態は何なのか。きっと多様な捉え方があるでしょう。パゾリーニはもともと政治的には左翼的な人でした。彼が言いたいことは2つです。資本主義と、消費主義。これらは人間を虚しくさせたり、墮落させるものです。またある人は、この家にいる男性はイエスキリストだと思ったと言いました。この作品を通して、私はある余白を作り、観客の間に討論を生み出したのです。

■ ポストドラマ演劇に必要なもの

○アンドリュウ さて、ポストドラマ演劇に必要なものについて話します。まずはイメージ、そして空間です。イメージを空間に作り出すこと。実際この作品は、セットもほぼ何もなく、イスとテーブルだけでした。

もう1つ、とても大事な要素としては儀式です。先ほど参加者の話にも「最後の晚餐」のイメージがありました。映画の中では出てこない要素ですが、稽古の途中で出てきたイメージだったので作品に入れました。また、登場人物が床に枠を書きました。それもまた儀式的な要素で、そこから物語が生まれていきます。

もう1つは、音楽の大切さ。使っている音楽は3曲くらいです。アマデウスのレクイエムという音楽を使いましたが、それはこの芝居のテーマになりました。ポストドラマ演劇の大事な要素は、台詞が一番ではなく、照明や、音楽、儀式的な感覚、全体に漂う雰囲気です。また、俳優も非常にシンプルになりました。通常の写実的演劇とは違い、普通の生身の人間ではありません。それぞれの役があるシンボル性を持ち、何かのイメージを表現しているのです。

■ 個人パフォーマンス

○アンドリュウ まず、なぜ個人パフォーマンスをしてもらうのかという理由を説明します。ディバイジングシアターの手法で作品を作るとき、私は普段から一緒にやっている俳優のことを知っていて、それぞれの得意なことや個性も知っています。しかし、今

回は初めましての人と作ります。それぞれがどんなスキルや特徴を持っているかを知りたいのです。どうか緊張しないでください。批判したりしませんし、コメントもしません。それぞれが持っているものをシェアしたいだけです。皆さんがどんな表現をするかをもっと知りたい。また、皆さんにもお互いを知ってほしいのです。では、東京会場からお願いします。



各自5分程度のパフォーマンス。
モノローグを語る人もいれば、身体表現やジブリッシュによるものも。

皆さん、パフォーマンスありがとうございました。皆さんの俳優としての質を観察してもらいました。やってもらったことには、いくつかの要素がありましたが、それは創作に使えると思います。今日やってもらったことは私の脳に叩き込みました。

■ 三島由紀夫のイメージを出し合う

○アンドリュー もう1つゲームをしてみようと思います。それぞれの会場で誰か1人、ボランティア（志願者）の方、出てきてください。

各会場、1人ずつ出てくる。

周りにいる皆さんは、自分が持っている三島由紀夫のイメージを伝えてください。志願者はそれを身体表現します。例えば「三島由紀夫はひざまずいている」と誰かが言えば、志願者はひざまずかなくてはなりません。このように、1人ずつ自分が持っているイメージを伝えていきます。各会場で三島由紀夫の銅像を作るように、言葉を伝えまます。最終的にはみんなのイメージが共有された三島由紀夫の像ができるはずですよ。

○参加者E 三島由紀夫に関する実際のイメージを伝えるのか、それとも、今の例のよ

うに、誰でもできることを言うべきでしょうか。例えば、形容詞、「頭がいい」とかでもいいですか？

○アンドリュース 「美しい」とか「頭がいい」とかでもいいのですが、大事なことはそれを志願者の人ができるかどうか、身体的に表現できるかどうかです。では、1分間で作ってください。



参加者から様々な言葉が出てくる。
志願者はその言葉をポーズに反映させていき、銅像のようになる。

OK。では、各会場で大きな紙を用意してください。紙を床に置いて、その上に銅像の人（志願者）は寝てください。そして、体のラインをペンでかたどって記録していきましょう。



参加者は銅像の型取りをする。

では皆さん、メモ用紙を用意してください。そのメモ用紙に三島由紀夫が何を考えているかを書いてください。第一印象でいいです。単語でも、文章でもいいので自分が三島だったら、何を考えているのかを書いてください。

約2分ほど、各自が書く。

では京都チームから、書いた言葉を「三島由紀夫」として言ってから、そのメモを、いま銅像を型取った紙に貼ってください。型の内側に貼ってください。

紙に貼られた言葉

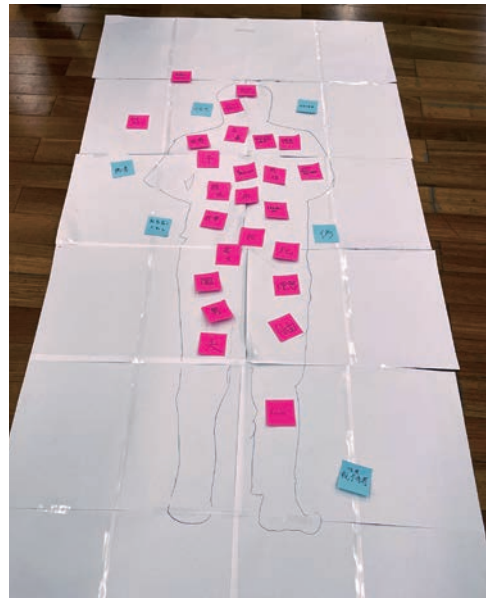
京都チーム：「若者よ闘え」「どうやって本当の自分を知ってもらうか?」「生」
「言葉」など

東京チーム：「日本」「普通になりたい」「汗」「理想」「自衛隊の軍隊化」など

次に、別のメモを1人1枚ずつ用意してください。今度は「三島由紀夫の周りの人」として、彼に関する印象を書いてください。第三者目線で書いてください。そして今度は、それを型の外側に貼ってください。

京都、東京から「うめぼれや」「偽善者」
「かわいそう」「親不孝者」などの言葉が出てくる。
参加者はそれらを紙に貼っていく。

ディバイジングシアターはテキストがないと何度も言いましたが、今、皆さんがしていることはテキストの最初の一步です。このエクササイズから作品のエレメント、方向性が生まれていきます。これはただの始まりですが、これを行うだけで、その人物が何を考えているか、周りからどう思われているかが分かります。「偽善者」「汗」など短い単語かもしれないけれど、ここから1つの場面を作ることできます。これは皆さん全員のイメージで作ったものなので、私だけのものではありません。



いま作った型紙は、会場に貼っておきたいです。創作の途中でこれを見返し、何かを思い出すことができます。この2枚の紙が、今回の旅の始まりです。明日のプレゼンが楽しみです。もし質問がなければ、これからグループの時間にしようと思います。それではまた明日。

ワークショップ3日目

2021年12月16日（木）18：00～22：00

■ウォーミングアップ

○アンドリュー まずは、ウォームアップしましょう。皆さん立ってください。この部屋の中、空間をすべて見てください。そして、目に入ったものの名前を小さく囁いてください。軽く方向転換をしてもいいですよ。目に入ったものの名前を小さな声で囁いて。



参加者は「壁」「マイク」「椅子」などと囁いている。

では皆さん、カメラのアングルの中に入ってください。

ある物語を話します。昔々、例えば平安時代に、狩人がいました。彼はいつものように森の中へ狩りに行きました。ですが、今日は森の雰囲気が変です。以前あった木々が消え、その代わりに、とても大きなお皿があります。その隣に梯子があります。狩人はとても好奇心の強い男でした。彼は全く怖がらずに梯子を登りました。一番高いところまでくると、そのお皿の真ん中に椅子があるのを見つけました。その椅子に座ります。目の前に様々な色のボタンがあります。彼は目についた赤いボタンを押しました。ボタンを触った瞬間に大きな風が吹いてきました。1分経つと風は止まり、目を開いたら、彼は自分がどこにいるか分からなくなりました。地面に降りて辺りを見回すと、そこにある建物は高いものばかり。他の人々は自分とは違う服を着ています。彼は好奇心が強いので、ここはどこなのか、周りの人が誰なのかを知りたくなりました。そこに、ある人がやって来ます。彼はその人とあいさつを交わします。その人は優しくそうです。彼はその人に尋ねます「ここはどこですか?」と。皆さんは頭がいいから分かるでしょう。平安時代の狩人が話しかけたのは、現代人です。

もともとこの話は中国の宋の時代の設定ですが、今回は日本の平安時代の話に変えました。ですが、ここからは中国風のマナーに変えます。中国の昔の人はこうやって挨拶して、語りかけます。

アンドリューは中国風に両握りこぶしを組んで、助手のオスカーに挨拶する。
そして、天井を指さし、話しかける。

アンドリューとオスカーのデモンストレーション

- アンドリュー： あそこに光っているものは何ですか？
オスカー： あれは明かりです。
アンドリュー： 明かりはテーブルの上にあるものでは？
オスカー： 電気があるので、天井で明かりをつけることができますよ。
アンドリュー： 電気？ それはカミナリですか？ イナズマですか？
オスカー： これは電気ですね。電気は人類に電力を提供するのです。
アンドリュー： 電気はどうやってあの玉（電球のこと）まで届くのですか？
オスカー： 電気はあそこの塔の上から伝わってくるのです。



○**アンドリュー** 古代の人は好奇心を持って聞いてください。そして、現代人は非常に優しく、丁寧に答えてください。ご覧いただいたように、私は古代の人で、オスカーは現代人でした。

では始めましょう。Aは現代人、Bは古代人です。2人1組になり、ABを決めてください。これから古代人が現代人に部屋にあるものを聞きます。それに現代人は答えます。古代人は好奇心が旺盛なので、何でもとことん聞きたがります。現代人は優しく忍耐力があります。できるだけ頑張って説明してください。

大事なことは、部屋の中には自分と相手の2人だけだと思ってください。なので、他の組の会話は何も聞かないでください。部屋の中には沢山のものがあると思いますが、

皆さんが持ってきたカバンなどではなく、あくまでも部屋の中にもとからある家具や電化製品などを聞くようにしてください。

では始めましょう。現代人には大きな責任がありますが、私が手をたたいたら役割をチェンジします。だから平等ですね。1、2、3と数えたら始めます。1、2、3、スタート。



10分ほど、
「蛍光灯」や「マイク」などについて、
訊ねる古代人と答える現代人。
途中でアンドリューが手を叩き、
役割が入れ替わる。

では京都側、どなたか1組出てくれませんか？ 少しだけ見せてください。

207

京都側の1組が出てくる。

椅子について。「椅子は誰が作ったのか」「何のために？」など。

やり取りを重ねるうちに、ユーモラスに見えてくる。

ありがとう。皆さん拍手を。では東京側も、どなたか1組。

東京側も1組出てくる。

コードについて。「何のためにあるのか」など。

やはり、次第にユーモラスになってくる。

ありがとう。では、今日最初にいた場所に戻ってください。もう一度、最初にやったことをやります。「部屋の中にあるものを見て、その名前を言う」ということをやってみます。

参加者は部屋の中を見ながら、見たものの名前を囁く。

皆さん、そのまま続けながら聞いてください。周りの物事を100%知っているのでしょうか。どこから来たのか、どうやって作られたのか、知っていますか？ 先ほどの古代人と現代人のゲームを通して気づいたことは「私たちは何も知っていない」ということです。見慣れないという感覚です。はい、リラックスしてください。

参加者はリラックスし、座る。

このゲームは、主に2つのシチュエーションでやります。1つ目はプレヒトを教えるときです。プレヒトの初期の作品をやる前に、このゲームをよくやります。プレヒトは言いました。「我々は周りのものを本当には知っていない」彼は演劇を通して、周りにある日常的なものを見慣れない存在にします。それによって、人は衝撃を受ける。そして、そこから何かを学ぶのです。

2つ目のシチュエーション。私の演劇では、ある目的をもって観客とインタラクティブ（やり取り）をします。だから俳優は100%役に入り込んではいけません。プレヒトも言っていますが、演じる役は自分自身の傍らに置いておきます。何故なら、俳優が何か観客とインタラクティブをするとき、予想できないことが多いから。だから、そのための訓練が必要です。俳優自身の頭と、演じる役の頭を使うのです。自分自身の頭を使って、この役が何を伝えたいのかを考えます。今やったゲームのように、役を演じながら、自分の頭も使わなければいけません、自分の演じる役から離れることはありません。（2つの頭を使って）環境や状況に応じて変化対応できるようになっています。今やったゲームについて何か質問はありますか？

○参加者A 「役の人物を横に置いて、自分はここ（真ん中）にいる」という話なんですけど、役を俯瞰してみることはありますが、実際やるときに役に入り込まないで、役を傍に置くことは、何か理由がありますか？

○アンドリュー こちらの方（参加者A）も、私と同じように、最初はスタニスラフスキー・システムを勉強していたそうですね。しかし、スタニスラフスキーも、役に入るのは70%だけにすると言っています。100%入り込むことはとても危険です。今、私が話したプレヒトの演劇論、2つの頭を使う方法論ですが、「3つの頭」というやり方もあります。これは写実的な普通の演劇では使いません。今のプレヒトの話が出ましたが、プレヒトの作品では、100%俳優が役になりきるのではなく、キャラクターを俳優が批評的に演じる必要があります。例えば、台詞や体の表現を通し、キャラクターを批評したいのです。

この「3つの頭の方法論」はいつ使うかという、演劇教育の現場です。3つ目の頭として、教師という立場が加わります。例えば、ある生徒に質問を受けます。そのときは俳優としてではなく、教師の立場に移るときもあれば、演じる役の立場に移るときもあります。つまり、作品に応じて変わります。私自身はブレヒト、演劇教育、写實的演劇など色々やっているの、場合に応じて3つの頭を使い分けます。

○参加者A 「3つの頭」と言いますが、例えば、演出家が俳優として出演している場合はどうですか？

○アンドリュー 改めて言いますが、この「3つの頭」とは、演じる役の頭、俳優自身の頭、教師の頭です。これは舞台の上に出演している「俳優」の場合の条件です。演出家が俳優として出演している場合はどうでしょうかという質問ですが、そのとき演出家は「俳優」ですね。演出家は俳優として舞台にいますので、俳優自身の頭ということです。演出家としての頭を全部捨てているはずですよ。

■ 各チームのプレゼンテーション

○アンドリュー （流れている映像を指して）これは私の劇団の俳優がプレゼンをしたときの映像です。心理学のプレゼンをしています。その作品がユングに関するものだったからです。スウェーデンの劇作家ストリンドベリの作品について上演する予定だったので、ストリンドベリの歴史なども調べてプレゼンしました。また、別の俳優が演劇の理論についても紹介しました。こんな感じですよ。ではこれから、プレゼンのために30分のディスカッションの時間をとります。

30分間のディスカッション

では東京からいきましょう。まずは『仮面の告白』チーム。

【東京『仮面の告白』チームの発表】

○参加者1 私たちは『仮面の告白』という小説から三島由紀夫を考えました。『仮面の告白』は三島由紀夫の自伝的な小説だと思います。幼少期から、戦争を体験し、同性を愛することに気づき、園子と出会い、別れる。4章の構造になっています。私たちはこの小説の中の「相反するもの」に注目しました。例えば、『仮面の告白』というタイトル。「仮面」は「隠したいもの」、「告白」は「表すもの」。タイトルそのものも矛

盾しています。作中にも対比表現が多かった。三島由紀夫の本心と建前だったり、自己矛盾の部分だったり、葛藤を描いたりしていました。三島は個人と社会を考えている人ではないかと思います。そして、こういった矛盾を形成した背景、つまり、三島の幼年期に興味を持ちました。

(文庫本の) P.75 に「病弱と溺愛のおかげで人の顔をまともに見上げることも憚られる子どもになっていた… (略) …強くならねば… (略)」という文章があります。なぜ「人の顔も見上げることができない」というのか考えてみました。その理由の1つ目、「天勝ごっこ」というエピソードがあります。主人公の「私」が(歌舞伎の女形に憧れて)変装して家族の前に披露したら、母に悲しそうな顔をされ、女中に引き連れられて服を脱がされました。親からの無言の否定によって、自分はありのままの自分ではいけない、というメッセージを受けとったのではないかと思います。それとは矛盾して、別の場面では、ありのままの自分でありたい、どうしてありのままの自分ではいけないだと表現する場面もありました。

○参加者2 三島由紀夫の作品の色んなところで対比の面白さを感じることができます。(『仮面の告白』は)多くの文字を使って(編者注:発言ママ)、人物のディテールまで描いた作品だと思います。その中で、特に文字と文字の対比で面白かったところをご紹介します。それは、P.59「記憶の電話が混線」という言葉。記憶とは頭の中にある抽象的なもので、そこに物理的に存在する電話を加える。この2つの言葉を繋げようとしたインスピレーションがとても面白く感じました。この2つの言葉に共通することは、「何かの物事、もしくはイメージを伝えること」。そしてそれらの混線によって、今まで感じた、経験したことが対比され、どちらが真実でどちらが嘘か、混沌としてしまった。これは三島の人格形成にも繋がると感じました。なぜそう思うかというと、6歳の少年(三島)が詩に興味を持ったときに、詩そのものを追求するのではなく、自分の経験・体験したことに対する答えを小説に表したからです。体が弱かったこともあるし、たくさんのことを体験出来なかった環境でもあるので、文字から経験を得て、1つの言葉からたくさんのことを描くようになったのではないかと思います。そして「仮面」によって、混沌とした少年時代の人格を形成したのではないかと分析しました。

○参加者3 私はP.219の園子と「私」の会話がとても好きです。この作品の中で、たくさんの対比があることを話してきました。例えば、異性に対して不能な自分と、それでも人間でいたい自分。園子を愛する自分と、園子なんか愛していない自分。自殺を考えている自分と、自殺をしない自分。空襲が怖い自分、でも空襲で死にたい自分。こうした対立の中で全面的にあるのは「苦」だと思いました。しかし、P.219園子との会話は、

そんな対立、つまり「ぐちゃぐちゃに混沌としている中」なのにもかかわらず、普通の会話だと感じました。何故そうなるのか。例えば、演技をするということは、本心を隠す行為でもあり、より本心を伝えるための行為でもありますよね。嘘をつくという行為は、本心を隠す行為でもあるし、相手を傷つけないため、自分を守るために嘘をつくこともありますよね。ここはこういった色んな視点で葛藤しているので、面白いシーンだと思いました。

○**参加者2** 今まで三島由紀夫をちゃんと読んだことがなく、大体0.5ページで諦めていました。このチームで作品を通して話し合うことで、世間が作った三島由紀夫のイメージではなく、（私たちと）同じように、大小ありますけど、色んなことを悩んだ幼少期を過ごした人間なんだと親近感を感じました。この気持ちを最後の発表の中にも表せたらと思います。

○**参加者3** 先ほど言った、演技をするとか嘘をつくとかいうことは、僕たち演劇をやっている者に限らず、世の中全員がやっていることです。そういう観点から『仮面の告白』を読むと、もっと身近に感じられるように思います。

○**参加者1** 三島由紀夫は国のためといって筋肉を鍛えるような力強い印象が一般的だと思いますが、実はとても劣等感を抱えていて、強くならねばと思っていました。自分の憧れの男性像になりたいという思いから体を鍛えていたのではないかと思いました。チームで彼の死についても話しました。国のために死ぬ部分もあったかもしれないが、作中に何回も死にたいと書かれていたので、国のためというか、ただただ自分が死にたい、というのを実行したのではないか、自分の死さえも芸術として考えているのではないかと話しました。

○**アンドリュー** 私は『仮面の告白』を2回読みました。1回目は10代のとき、2回目は数か月前です。面白かった発見は、10代で読んだときは小説の前半に面白さを感じました。（性的な描写が）露骨に描かれていたからです。例えば、「聖セバスチャン」などの絵画についてや、男性の匂いが好きだということも詳しく書かれている。彼の文章は簡潔に書かれている部分であっても、とても面白いです。例えば、ジャンヌ・ダルクの絵を見たという短い叙述もありますが、ジャンヌが女だと分かったとき、主人公はこの本を捨てます。中国語版の翻訳ではかなり短い描写ですが、彼の性的嗜好はすぐに分かります。しかし、数か月前に私が読んだときは、後半のほうが面白く感じました。つまり、園子が登場してからです。彼は園子と男女関係を結びたいと思いつつも、なかなかできない。やはり簡潔な描写ですが、彼の姿勢や態度が分かります。“彼らは「女」という字から異常な刺激をうけるもの”のようであった。ところが私は「女」という字か

ら、鉛筆とか自動車とかほうきとかという字を見てうける以上の印象を感覚的には一向受けなかった。”（『仮面の告白』より）この一節は前半のジャンヌ・ダルク（が女だったことに気づいたとき）のくだりと繋がります。

このチームは原作に含まれているポイントを私に教えてくれました。それは「矛盾」です。三島由紀夫は貴族であり、暴れん坊でもあります（記録者注：「貴族」と言っていたが、恐らくは「エリート家系」とか「由緒ある家柄」という意味）。三島由紀夫が自決するエピソードがありますが、私は、彼は自分の人生の台本を書いたと思いました。改めて彼の小説を読みながら、そう感じました。例えばこんな一節があります。「童話の中の王女には興味がない。でも、殺された王女には興味がある」つまり彼には「死」に対する憧れがあると思うのです。他のチームの方のコメントを聞かせてください。

○**参加者B** このチームの発表は凄く面白かったです。対比などのテーマがはっきりしており、それを全員で協力して発表していました。

○**アンドリュー** では、『仮面の告白』チームに拍手を。このチームが教えてくれたことは非常に役に立つと思います。では、京都チーム「三島の生涯について」にいきましょう。

【京都「三島由紀夫の作品と生涯」チームの発表】

○**参加者4** 京都チームは「三島由紀夫がほしかったもの」というテーマを軸にプレゼンしたいと思います。「彼の作品と生涯」という題材なので、このテーマにしました。

○**参加者5** 私が興味を持った本には、三島作品への批評や、第三者の言葉などを参照して、幼少期から亡くなるまでの彼の生涯に迫るもので、とても面白かったです。その中でも特に、彼の「祖母」との関わりについてが全ての評伝に出てきて、そこに興味を惹かれました。

三島由紀夫、本名・平岡公威は長男だったのですが、祖母の家に引き取られ、病気の祖母の部屋で、ほとんど幽閉されるように生きていたと書かれています。祖母は神経痛で、終始痙攣を起こしていましたが、そのことが三島の処女作である『花ざかりの森』でも書かれています。その部分を少し読んでみます。

“祖母は神経痛を病み、痙攣を始終おこした。ものにつかれたように、その避けがたい痙攣が始まるのである。彼女の沈んだ呻きが聞こえだすと、病室の小さな調度、薬ダンスや高炉や、そうしたものの上を、見えない波動のようにその痙攣がみなぎっている。”

“しかし、その痙攣が丸一日、場合によっては幾夜さえも続くと、もっと顕著な兆しが表れてきた。それは、病気が家中にはびこることである。”

こういう文章に代表されるように、平岡公威は、おばあさんの絶大な権力、祖母に息子を奪われた母静江の悲しみ、祖母のもとで女の子としてままごとばかりさせられている息子を苦々しく見つめる父、など、様々な大人の緊張感の中で、幼少期を過ごしていることが分かります。ただし彼は、祖母がいないときに母親と過ごした時間が楽しかったと言いつつも、その反面、祖母の病的で絶望的で執拗な愛情もまんざらではなかったとも言っています。

○参加者6 私は『若き侍のために』という本を読みました。これは彼が自殺する1年前に書かれたメッセージです。この中では主に、「若者にこうなってほしい」という願いが書かれていました。その言葉から、彼が若いときに欲しかったものが浮かんできました。それは「対話ができる誰か」と「英霊になること」です。

まず、「対話」について話します。ここでいう対話は会話とは違います。会話は世間話などの類であり、対話は相手を理解、あるいは納得させるために話をする事です。それはつまり、人の根底や、原点に触れることだと考えられます。そして、三島にとって対話したい存在というのは「青年の時点で、戦争で特攻していった仲間たち」だと思いました。三島由紀夫は20歳のとき召集令状を受けましたが、間違った診断により、戦争には行けませんでした。そのことについて書かれているもので、「現代青年論」という文章があります。要約しますと、“老いていくにつれて、達成できなかった自分の野心への絶望にまみれていく。そのときになって夢見ることは、「自分がもう一度青年だったらなー」ということでしかない。”だからこそ、彼が欲しかったものは英霊になることであり、対話ができる誰かではないかと思うのです。

対話ができる誰かについて、このように言っている文章があります。“よく最近の若い者は乱暴で困ったものだ、何とかしなくちゃならんと年寄りと言うけれど、彼らの心の世界に入っていく、そこでちゃんとぶつかってみなくちゃ何も分からない。”（三島由紀夫は）20歳のときの誤診で戦争から免れた結果、誰かと対話もできず、英霊にもなることができなかった。これが私が調べた結果です。

○参加者4 私は『三島由紀夫VS東大全共闘』というドキュメンタリー映画を何度も見ました。

アンドリューは、ZOOM越しにこのドキュメンタリーのDVDを見せ、
「僕も見ているよ」と伝える。

○参加者4 では、アンドリューさんも見ているようなので、このドキュメンタリーに出てくる東大全共闘についての説明は省きます。この東大全共闘と三島の討論は、彼の割腹自殺の1年半前のことです。この68、69年という時代に、私はとても興味があります。もちろん私は生まれていないので、話しか聞いていないのですが、この時代は政治の時代と言われ、日本に革命が起きるのではないかと言われた時代です。ドキュメンタリーの中では、「期待と不安の入り混じった時代」という言われ方をしていました。この映画のなかで、三島は非常に真摯に若者に話しかけていました。前述のプレゼンにもありましたように、対話を丁寧を試みていると思いました。討論相手である東大全共闘は、三島の揚げ足を取るような意地悪な質問をってきます。それでも三島は決して意地悪な返し方をしたり、感情を乱したりはしません。私はそんな三島のたたずまいに非常に興味を覚えました。何を語るかよりも、どのように語るかに言葉以上の真実があると思うからです。それが知りたくて昨日の個人パフォーマンスのモノログもこのドキュメンタリーから三島の言葉を抜粋し、私なりに創作しました。私たちのチームのテーマは「三島の欲しかったもの」ですが、このテーマは先ほど決まったばかりなので、この対話の中で彼が何を欲しがったのか今もずっと考えていましたが、まだ見つかっていません。だからこれから考えたいです。

○参加者7 参加者4さんがおっしゃったように、このプレゼンのテーマは急に決まったものなので、それに合わせて話してみたいと思います。私は三島由紀夫が嫌いです。海外に住んでいますが、彼を崇拜している外国人はかなり多く、私も出演依頼や、創作の手伝いを頼まれることもよくあり、私が嫌いな理由をきちんと言語化したいなという興味で調べました。それを語りたいと思います。

参加者7は椅子に座り、誰かに語り掛けるような姿勢をとる。

三島由紀夫さん、あなたが欲しかったものはなんですか？ 若さですか？ 美しさですか？ 強さですか？ 男らしさ？ 栄光？ 名声？ ステータス？

「日本文化を守る」と声を大にしておっしゃっていましたが、その白い三つ揃えのスーツ、あなたの住む白い洋館、あなたの身なりも作品も、実に西洋的です。あなた

の書く日本語は飾り立てた言葉であふれている。矛盾だらけ。男と寝ることはあなたの究極のナルシズムですか？ 妻を娶って子どもを作ったことは男としての威厳のためですか？ すべて自己愛と、人から自分がどう見えるか、自らの死、それさえも作品のように思っていたのではないですか？ 「天皇こそは神」と言いながら、ギリシアの神々へのあこがれ。矛盾だらけ。

「限りある命ならば永遠に生きたい」（記録者注：英語）彼の言葉です。成功した。「限りある命ならば永遠に生きたい」私たちが今こうして、今、彼のことを話しあっている。「限りある命ならば永遠に生きたい」彼のほしかったものではないかと私は思います。

参加者7ははける。

参加者8が、参加者6を連れて現れる。参加者6は上半身裸でマッチョなポーズをとっている。これは前日に実施した「三島由紀夫の銅像」のポーズ。

○参加者8 私たちが昨日作った三島由紀夫の像です。この姿を見て頂ければ彼が欲しかったものは一目瞭然です。

215

参加者8は「自信」と書かれた紙を見せる。

それは「自信」です。何故ならば彼は幼少期には体が弱く、コンプレックスの塊で、戦争にも参加できず、とても劣等感を感じています。彼の不朽の名作であり、絶好調の時期に書かれた作品に『金閣寺』があります。

参加者8は「金閣寺」と書かれた紙を見せる。

彼がボディビルを始めたのは、ちょうど『金閣寺』の執筆中です。彼は『金閣寺』の中で、様々な葛藤を経て、自信を取り戻そうとします。

参加者8は「天皇」と書かれた紙を出し、「金閣寺」の紙と並べる。



金閣寺とは天皇のことです。彼は金閣寺を燃やすことで、天皇に捧げられなかった自分の戦争体験の自信を取り戻そうとします。

参加者8は、「金閣寺」と書かれた紙の上に、「天皇」と書かれた紙を重ねる。

金閣寺の主人公は小説の中で、“私を見抜いてください。本当の私を見てください。”と叫びます。主人公は、金閣寺は燃やしますが、僕は生きたいと最後に言います。

参加者8は「天皇」と「金閣寺」の紙を破く。

金閣寺を書いた後、三島は様々な事件に巻き込まれます。書いた小説は失敗作と言われる、裁判には負け、右翼からは脅される。どんどん落ち目になっていきます。

参加者8は「死」と書いた紙を出す。

彼が右翼的な活動をするのは、死ぬ前のわずか5年前ほどです。そこまでの彼は何とかして生きたいと願い、劣等感を克服しようとしていました。彼が割腹自殺をする1週間前、有名な写真家の篠山紀信という人に、自分が死ぬ姿を色々なポーズで撮影してもらったそうです。血のりを塗って、日本刀を持って、幾つものポーズをとった写真を篠山紀信は持っているそうです。皆さんはこの事実を聞いてどう思いますか？ 彼は死をもって自信を取り戻そうとしたのではないのでしょうか？ 以上です。

○アンドリュウ　ありがとうございます。少しコメントを。参加者5さんが話していた彼の祖母について。私がこれから話す三島のエピソードを聞いたら、世界中の多くの人が彼を嫌いになってしまうかもしれません。資料によると、三島は当時の総理大臣に核兵器を使うように進言しています。私は彼のその理念は否定しますが、彼自身はとても面白い人物だと思うのです。彼と私にはある特別な共通のポイントがあります。それは祖母との関係です。私は小さいころ、おばあちゃんに庇護されていました。私の祖母は貴族でした。祖母の家はとてもお金持ちだったので、私たちは面倒を見てもらっていました。祖母からは色々と教わりましたが、その中にはマナーや文化的なこともありました。こういう点では、私は三島と接点を感じます。三島の祖母の話が出ましたが、それは彼の成長にとっても大きな関係があります。彼の祖母は貴族だったので、能を観たりしました。なので、彼の作品の『近代能楽集』では、能の演目について、たくさん書かれたわけです。

このチームのテーマ、「三島由紀夫は何がほしかったのか」は、とてもいいと思います。この点をもっと追及していきたいなと思いますし、今後の発表においてもテーマになりえます。私はよく「彼は、お金も名声もあるのに、何が欲しいのだろうか」と考えます。彼は「死」に対して執着がありました。どうして彼は自分の人生の台本をこう書いたのか。みんなで考えていきましょう。

『三島由紀夫VS東大全共闘』も見ました。私も、60～70年代の日本の社会運動を研究しました。その時代の日本の社会運動を調べつつ、香港の数年前の社会運動も思い出しました。やはりとても似ていると思います。ドキュメンタリー映画では、三島由紀夫に強いカリスマ性を感じました。ある人は彼を先生と呼んでいました。小劇場運動の芥正彦さんとの会話も良かった。また、映画の中の三島はとても紳士的な態度でした。

参加者6さんの発表した『若き侍のために』についても。三島は若者と話すことが好きです。彼は晩年に「盾の会」を設立しましたが、その理由は、若者と対話することが好きだったからです。そして、彼は老いることが嫌いでした。アメリカ人のドナルド・リチー（編者注：映画評論家、映画監督。日本映画の論評、日本映画を欧米に紹介した業績で知られている）は「三島は老いるのが怖いから死んだのだ」と言っています。

また、参加者7さんのプレゼンしてくれた「三島に送る手紙」は大好きです。是非、私たちの作品に入れてほしいと思いました。どう入れるかは考えましょう。

【東京『女神』チームの発表】

○参加者9 我々のテーマは「なぜ周伍は女神（美）を創ったのか」です。

○参加者10 私は、三島由紀夫の『女神』の登場人物と三島の人生の類似性と、女神の人物の心理について分析しました。『女神』の主人公・朝子というのは父・周伍が作った美の存在です。

その朝子と三島の類似点を分析します。三島は1925年生まれ、朝子は1948年の時点で13歳なので、1935生まれになります。三島と朝子は10歳違いですが、戦時中の経験としては、10歳と20歳とはかなり共通しているのではないかと思います。『女神』における米軍の空爆で朝子の自宅が燃えた描写は三島の実体験だと思いましたが、三島自身は東京大空襲の当日、先輩の文学者に会っていたため、東京にいませんでした。それでも、防空壕、空爆の音に関する描写はとてもリアルでした。そして、女神の人物と三島

の人生の類似性について考えました。朝子の父・周伍は娘を「すれちがう男たちが振り返り、裸を想像してしまう女」のように美しく育てたいと思って、フランス語、西洋古典音楽、日本の伝統芸能、日本の古典文学の素養を身に付けさせました。一方、三島は祖母の夏子の絶対的な影響下に置かれ、行儀作法を身につけさせられました。三島の父は、東京大学法学部出身で農林水産省の官僚であり、三島にも同じ道を望み、三島の小説を破いたこともありました。周伍が朝子に与えた教育と三島自身が受けた教育がとても似ています。これは私の解釈ですが、『女神』の周伍と朝子は三島のエゴ（自我）とオルター・エゴ（別人格）ではないか。周伍と朝子は、三島ともう1人の三島ではないか。三島の中には、美しくなりたい自分と同時に、美しくさせたい自分もいると思うのです。

次に、三島の死への恐怖と美への執着についてお話しします。周伍は妻（依子）と娘（朝子）を“海外のどんな舞踏会にだしても恥ずかしくない美しい女”に育てようと、強迫的に女たちに美を求めます。一方、三島は第2次大戦中、軍へ召集されますが、入隊検査で結核と誤診され、入隊免除となります。三島はこの事件以後、自分は死んだ、これからの人生は余生を送るようなものと考えようようになります。この三島の死への恐れが、『女神』における周伍の女性への愛（女性に完全な美を求めること）につながっているのではないのでしょうか。フロイトの心理学理論「エロスとタナトス」で解釈すると、愛というのはエロスで、死というのはタナトス。タナトスは「生の本能に対する、無機物の不変性に帰ろうとする死の本能」。朝子と三島の人生の類似点を、こういった臨床心理学の観点から分析しました。

○参加者11 三島と祖母の関係は、『女神』という作品を作り出すにあたって、三島に多大な影響を与えたのではないかと考えます。なぜそう考えたかということ、祖母と三島が求める異常な完璧さが、周伍と類似していると思ったからです。なので、三島の祖母について調べました。祖母の夏は高い身分の出身でしたが、平民の夫のせいで、梅毒、性病による坐骨神経痛に苦しんでいました。それを埋めるためか、「2階で赤ん坊を育てるのは危険だ」という口実のもとに、生後49日目の三島を両親から奪って自分の部屋で育て始め、母親の倭文重が授乳する際も懐中時計で時間を計るなど、異常なほどの執着を見せます。祖母の三島への介入はそれだけではありません。幼少期の三島は、男子特有の、物差しを振り回す遊びが大好きでしたが、祖母は物差しを没収し、車や鉄砲など音の出る玩具や外での男子らしい遊びも禁止しました。そうすることによって、祖母は三島の幼児期に、三島の男性性を抑制していました。（男の子がするような遊びや振る舞いを）それは悪いことだ、はしたないことだという風に思わせて、三島にその価値観を押し付け、ある意味では教育、いや、言ってしまえば洗脳をしていたのではないかと思います。その年頃の男の子は同世代の男子と一緒に遊ぶことが何よりも楽しい

し、発育にも好影響があると思われませんが、祖母は三島を、同世代ではなく年上のおとなしい女の子と遊ばせたり、三島に女言葉を使わせたりしていました。それによって、三島の男性性と自主性を奪っていたと思います。

では、なぜ祖母はそのようなことをしたのか。祖母の先祖を辿っていくと徳川家康に繋がっていること、大変由緒正しい家柄の娘だったことが分かります。にもかかわらず、平民である三島の祖父と結婚し、そのせいで、松平家から追い出された。そして、夫が芸者遊びをしていたせいで性病までうつされてしまって、生涯、坐骨神経痛、腰の痛みに悩まされていた。祖母は三島を完璧な人間に育てることによって、自分が凋落してしまった恨みを晴らし、自らの価値を周りに知らしめたかったのではないかと思います。その点は周伍に類似していると思いました。そして『女神』の結末で、父と朝子が2人きりになったということからも、三島は、「自分の人格形成をなしたのは祖母だ」と感じているのではないかと考えました。三島自身が自分の運命を憐れんでいる根拠は見つからなかったのですが、祖母と切っても切れない関係にあったことが、三島に『女神』の結末を選ばせた、あるいは、『女神』という作品を書かせたのではないかと、私は思いました。

○参加者9　今回『女神』を初めて読みましたが、読んで思ったのは、こんな父ちゃんがいたらマジ嫌だなということです。今回の作品のざっくりとしたあらすじは、父の周伍が美の理想を娘の朝子に押し付け、そして、朝子がそれに対して葛藤する物語です。その中で、周伍の子育て方法を描くこんな台詞があります。“実際、周伍の才能は教育家というよりも、老練な曲馬団長の才能にも似たものがあつた。猛獣をならしたり、アシカに奇妙な芸当を教え込んだりするのと似た才能である。” 実際どのような教育をされたかということ、パーティーに出席する際には、自分の服装や靴に合うカクテルを選ばなきゃいけないこととか、歌舞伎や能の基本的な知識は教えるが、あまり（歌舞伎や能へ）行き過ぎないように美術の鑑賞を制限することとか、そういった偏った教育をしていました。そして、娘の朝子はこんな台詞を言っています。“パパが教えてくれたのは、心の形骸の生活の作法だけだったんだわ。しかもそれが今の私の、唯一の支えになっているなんて、本当に奇妙なこと。” こうしたところから分かることは、彼の美に対する歪さだと思います。普通であれば、子どもを自然と一緒に遊ばせて、その才能を徐々に育みます。そして、老いて自然死、というような流れになります。しかし、『女神』に描かれているのは、自分の意志で美や志を作る、つまり、とても人工的な美です。

どうしてこのような人工的な美、そして、『女神』という西洋をイメージさせるようなタイトルをつけ、西洋の物を描いたのかを考えました。『女神』の出版は1953年くら

いです。その前に三島は、「一生に一度でいいから、パルテノンを見てください」と川端康成に言っていました。自分は感傷的なもの、センチメンタルなものではなく、より肉体的な美を求めたかったそうです。そして、(画像)これは三島が長年見たかったローマのバチカン美術館のアンティノウス像です。面白いことにアンティノウスは、王に寵愛された男娼だそうです。ここから彼は、古代ギリシャの肉体と知性の均衡がとれた人間の意志、そして美というものを見つけ出しました。感受性を嫌悪していた三島は、肉体的存在感を持った知性というものに憧れたのだと思います。肉体的存在感を持った知性というのはまさにこの朝子の存在であり、心が形骸化して、感受性をなくしてしまった姿だと私は思いました。

○アンドリュー ありがとうございます。『女神』は最近読みましたが、そのとき、谷崎潤一郎を思い出しました。『痴人の愛』です。これも人間を変えたいという思いです。今のチームの皆さんの分析に私は賛成します。その分析は、三島由紀夫自身にも当てはまるでしょう。(三島由紀夫は)自分自身を訓練し、変えていきました。もちろん彼は女神ではなく、男の神になりたかったのかもしれませんが。皆さんも言っていたように、彼は劣等感を持っていたので、生まれ変わりたいかたのかもしれない。彼の小説の登場人物には、コンプレックスを持った人物がよく出てきます。例えば『金閣寺』の主人公には吃音があります。これも三島自身のことが反映されているでしょう。彼の作品のテーマとしては「変えること」「生まれ変わること」があると思います。そういうテーマ性は、先ほど話した谷崎潤一郎や江戸川乱歩の世界とは違います。三島の作品では、彼の執着はすぐに見て分かります。しかし、谷崎たちはもっと極端なところまで行きます。小説を読んでいてとても楽しかったのは「先が分からない」という特徴があったからです。

■ 宿題「15分間の三島由紀夫」

○アンドリュー さて、宿題を渡しますので討論してください。これからワークショップの第2段階、創作の段階です。私は俳優とリサーチの段階が終わってから、創作の段階へ入ります。宿題は「15分間の三島由紀夫」です。まずは、グループで討論をします。京都チームにお願いしたいことは、「三島の人生の中で最も大事な3つ」を表現してほしいです。それを討論で決めて、紙に書いてください。東京チームは担当する作品の「最も大事な3つの場面」を選んでください。作品の中で最も大事な3つの場面を選び、紙に書いて、観客に見せてください。何か質問はありますか？

○参加者B どんな風に紙に書くのですか？

○アンドリュー 大きな紙に、他人に見せるように3つのポイントを書いてください。では、残り時間を使って討論をしてください。明日、発表してもらいますね。それと、明日のウォーミングアップは東京と京都、各会場から1人ずつ志願者を募ります。その人がリードを取り、5分間のアップをします。では、また明日。ありがとうございます。

ワークショップ4日目

2021年12月17日（金）18：00～22：00

■ ウォーミングアップ

○アンドリュー では、始めましょう。まず、各自のウォーミングアップを。各会場の代表者がリードを取ってはじめてください。

東京、京都共に、代表者がリードしてウォーミングアップを始める。
約8分程度。



（記録者感想：各リーダーのウォーミングアップの手法がシェアされ、参加者同士の交流にもなっているようだ。アンドリューはそれを、ときに微笑みながら興味深そうに見ている）

■ 「重要な3つの場面」の静止画

○アンドリュー では、みなさん、昨日の課題である「重要な3つの場面」について、討論の時間が欲しいですか？

○参加者全員 欲しいです。

○アンドリュー 分かりました。では10分差し上げます。各チーム話し合ってください。

各チーム、話し合いをする。

各チームが静止画を作る。

(記録者感想：3分という制限時間は否が応でも、参加者の交流を活発化し、判断速度を早くしていく。その場にあるものや、互いの身体に対して、どんどん試行錯誤している様は、ある種の化学変化を感じる)

○アンドリュー 3分です。いいですか？

各チーム、静止画の作成や段取りに一生懸命で、返答もできない。

○アンドリュー 東京の通訳、京都の通訳、どうですか？ 大丈夫か聞いてください。

各通訳がチームにOKかを確認する。何とかまとまったよう。

○アンドリュー では、まずは東京の『仮面の告白』チームからいきましょう。最初は第1の場面から。1、2、3、フリーズ！

東京『仮面の告白』チームは、1つ目の「聖セバスチャン」を表現。

223

○アンドリュー OK。では2つ目、いきましょう。

同様な流れで、2つ目の「近江との雪の日」、
3つ目の「園子との接吻」の静止画を発表する。

○アンドリュー ありがとうございます。では、1枚目の静止画のポーズに戻ってください。最初の「聖セバスチャン」に対して提案をします。そこに止まっている各登場人物は何を語りようとしているのか、考えてみてください。Aさん、少し協力をお願いしますか？ Aさんは、静止している人に近づいて、肩を叩いてください。叩かれた登場人物は自分の考えている台詞を言ってください。



Aさんが登場人物の肩に触れていく。

その登場人物は「気持ちいい」

「なんだこれは？」「殺すぞ」など、

それぞれ言葉を発する。

○アンドリュー では、2つ目の静止画をお願いします。



同じく、Aさんが肩に触れていく。
1つ目と同じように、静止画の登場人物は
「ドキドキ」「ドキドキ」「おー」などと
言葉を発する。

○アンドリュー では、3つ目の静止画をどうぞ。



Aさんが肩に触れていく。
「レモン」「まいったなー」
「楽しくない」など。

○アンドリュー ありがとうございます。次は『女神』チームへ移りますね。

『女神』チームの静止画が順に発表される。

1つ目「あじさい」 2つ目「ファーストキス」 3つ目「周伍と俊二」

○アンドリュー では、1つ目に戻ってください。先ほどと同様に、肩を叩かれたらその人物が考えていることを言葉に出します。



1つ目「あじさい」の静止画。
「お父様、ただいま」
「ああ、究極の美の始まりだ」
「この爺、私の美しい枝に手をかけやがって」



2つ目「ファーストキス」の静止画。
「私、キスしている」「ついに勝ち取った」
「なんて野蛮な男なの」



3つ目「周伍と俊二」の静止画。
登場人物は2人。
「本当のことを突かれた」「間抜けな爺だ」

○アンドリュー ありがとう。次は京都会場。

225



1つ目「花ざかりの森」の静止画。
「本名がよかったなー」「わーい、作品が
掲載された」「おばあちゃんのところに帰
りたい」「父親を納得させるには名前を変
えるしかない」など。



2つ目「敗戦」の静止画。
「やったー、戦争終わった!」「天皇は人
間になる」「信じられない」など。



3つ目「割腹」の静止画。
「生首の写真、スcoop！」
「痛い痛い！」 「三島先生、万歳！」
など。

○アンドリュー ありがとうございます。互いに拍手を。

参加者は拍手する。

■ 「重要な3つの場面」 静止画から芝居へ

○アンドリュー これからやることを説明します。これからあなたが出演する舞台の本番があります。しかし上演時間は15分しかありません。今、あなたが持っているのは3つの大事な場面です。それぞれの場面の内容は、すでにみなさんの頭の中にありますし、役の台詞、身体性、心理的行動も考えてあります。これから、これらの要素を拡大して、15分の作品を作ってもらいます。15分の中には、先ほどやってもらった3つの静止画の場面が出てきます。もちろん芝居の内容や台詞はもっと深く掘り下げて、（台詞は一言だけでなく）続けて話しても構いません。つまり、これから作る15分間は、静止画ではなく芝居です。時間は15分でなく、10分でもいいので、一番大事なところを見せてください。質問はありますか？

○参加者B 練習時間は何分ですか？

○アンドリュー 20分の練習時間で作ってください。

参加者から笑いが起こる。

○アンドリュー 問題ないです。やってみましょう。

各チームで練習に入る。時間が少ないため、どんどん各自が意見を出し、それぞれの居場所を積極的に作りながら、場面を創作していく。

○アンドリュー そろそろ時間ですが、大丈夫ですか？

○参加者 もう少し時間をください。

○アンドリュー では、あと5分あげます。どうぞ。

(約5分後)

○アンドリュー では、いいでしょうか。まずは京都から発表しましょう。

【京都チームのパフォーマンス】

幼少時の三島から始まる。三島（本名：平岡公威）は母から離され、祖母の庇護のもと育つ。祖母の寵愛のもと、歌舞伎などを観に行き、詩歌の才能を発揮する。その後、三島由紀夫のペンネームで処女作を発表するが、家人の反対にあう。時代は移り、天皇万歳を叫ぶ人々に敗戦が告げられる。玉音放送のなか、様々な立場で敗戦を受け入れる人々。「天皇も人間になる」。三島の演説。「三島由紀夫、万歳」の声の元、割腹自殺が行われる。割腹した三島は「いたいー」と叫ぶ。

227



○アンドリュー ありがとう。京都チームは内容的に完成されていて面白いと思いました。子どもの頃の三島の場面が面白いです。そこをもっと深掘りしてもいいと思いました。また、各場面の入れ替わりのところをもう少し作り込むといいかもしれない。1つ目と2つ目の間にナレーションがありました。そうすることで（ナレーションを入れることで）3つをきちんと繋ぐことができるかもしれない。そうすると、より3つの場面の統一感が出るかもしれません。ラストの切腹の場面は、より儀式的なニュアンスが出

るともっと良くなると思います。総合的には、とても皆さん勇気があり、物凄く良かったです。この要素を使っていきましょう。

【東京『女神』チームのパフォーマンス】

朝子が帰宅する。周伍が朝子を可愛がる。「朝子を理想の女性にするよ」。場面は変わり、朝子と斑鳩が口論をしている。斑鳩は倒れ、「どうか、僕の顔を踏んでください」と頼む。そして、朝子に無理やり、キスをする。朝子は嫌がってはいない様子。場面は変わり、周伍と俊二の会話。「お前には娘はやれない」と、周伍は俊二の不純を責める。俊二は「あなたは嫉妬しているのですね」と父の発言をあしらい、2人は口論する。



○アンドリュー リアリティが強い作品でした。また、感情的でもあります。しかし、注意してほしいのは、3つの場面のつなぎ目です。今のだと、3つを分けてみたら面白かったと思います。（演者が）感情移入していて、リアリティがありました。このチームの激しい感情の動きはとても好きです。それは皆さんの解釈で、私がこの小説を読んだときには気づかなかったものです。この「激しい感情」を次の創作にはぜひ使いたいと思います。全部は使いませんが、その中のいくつかはピックアップできると思います。ありがとうございました。

【東京『仮面の告白』チームのパフォーマンス】

絵画の「聖セバスチャン」が刺される様。刺されながら絵は悶えている。それを見て、笑いながら喘ぐ主人公。呼吸音の中、ゆっくり転換し、雪の日になる。近江と会話する主人公。寒さの中、近江と接触する主人公。何か、ドキドキしたものを覚える2人。部屋のカーテンを使って風の表現をし、転換。椅子を持って現れる園子と主人公。「50……、



30……、10、9……」と、カウントダウンをする女が登場。0で園子を抱きしめる主人公。長い抱擁の後、「私にはすべてが分かった」。カウントダウンした女は倒れる。

○アンドリュー ありがとうございます。最後のシーンに出てきた女性は何をイメージしていましたか？

○参加者C 主人公の内面です。

○アンドリュー なるほど。最後、2人が抱き合った場面をもう一度やってみてください。Cさんは、そこで、抱きあう背中の中の主人公に寄り添ってみて。そうすれば、より主人公の内面と分かります。主人公は男性ですが、その中の女性性がよく見えます。

このチームはシーンの繋がりがとてもきれいでした。また、聖セバスチアンのシーンも印象的でした。その場面はこの作品にとって、とても大事なイメージです。また、喘ぎ声のところも強烈な印象です。しかし、舞台上で喘ぐのはとても難しいですね。気を付けないと、コメディアーをやっていると思われてしまいます。本当は欲望や感情の爆発という意味だと思います。苦しさから解放された瞬間ですね。

■ パフォーマンスの総括

○アンドリュー 皆さん、先ほどやったことを覚えておいてください。完璧でなくてもいいので、キープしておいてください。役に立つものが沢山あると思います。日曜にやるプレゼンも、完ぺきな作品にはならないでしょうが、創作の過程を発表します。それは皆さんで探ってきたものを提示する時間、ディバイジングシアターの精神とも言えるものです。今の15分間のパフォーマンス創作は何かを集めている状態で、科学で言えば、サンプル抽出のようなことです。今は作品の全体的な構造を作っているのです。皆さん思い出してください。三島由紀夫をテーマにゼロから始めましたが、この数日間で行んな材料が出来上がりました。ここから皆さんと、別の方法でサンプルを抽出します。

■ 「シンボル化」について

○アンドリュー 次は身体表現が大好きな俳優にとっては、思い切って動けるものです。始める前に、短い動画を流します。これは私の作品の『十方一念』。4人の文学者と芸術家の物語です。その中の1人は、中国で有名な作家の張愛玲です。これもディバイジングで創作しました。沢山の本や資料を読みましたが、俳優がその人物を深く理解するために、「シンボル化」という方法を使いました。これから皆さんにやってもらいます。

どうやるかという、張愛玲についてのもので、シンボルとなる言葉、例えば彼女が好きなものである「タバコ」「月」などの言葉を、小さい紙に書いてもらいます。作品を創作した当時は8人の俳優がいたのですが、それぞれの俳優に10枚ずつ書いてもらいました。書いたものを床に並べます。その中から重複した言葉の紙を省きます。そして、残った紙の中から、俳優に、自分が一番心を動かされた1枚を選んでもらい、そのシンボル（選んだ言葉）を自分のノートに書き込んでもらいます。最終的には集めたシンボルを使い、オリジナルの詩を書いてもらい、そのテキストを使ってパフォーマンスを作ってもらいます。それらのパフォーマンスをまとめて、私が作品にしていくという流れです。

今から皆さんに動画を2つお見せしますが、最初の動画は、俳優がオリジナルの詩を書いた後にパフォーマンスした動画です。次の動画は、最終的に完成させた実際の作品の動画です。

映像：稽古風景

●女性が床に寝ている。その周りには円形にティッシュペーパーが置かれている。

○アンドリュー この俳優が書いたのは、時間に関する詩でした。彼女の周りにあるティッシュは時計の文字盤を表しています。

●寝ている女性が円に沿うように体を回転させる。



○アンドリュー 自分の体で時計の針を表しています。

- 女性は、1回転すると、立ち上がり、円の外に紙を見つけ拾う。紙を持ち上げては落とす作業を繰り返す。（途中省略）彼女は、周りにあるティッシュで自らの身体をこすりだす。I LOVE YOUと言いながら。



○アンドリュー この張愛玲は戦争当時、日本軍を手伝っていた中国人を愛していました。中国を裏切った男性ということです。

- 集めた紙をすべて口に加える。



○アンドリュー このエピソードを、実際の作品ではこのように使いました。

映像：『十方一念』



●男性が出てきて女性と対峙する。

○アンドリュー このスーツケースの隣にいる男性が、張愛玲の愛した中国人の男性です。先ほどの俳優が行った時計のパフォーマンスはここから使われます。舞台上には時計をイメージさせる具体的なものはありません。実話ですが、張愛玲はその男性に会うときに、メモの手紙を残していました。この張愛玲役の女優は床に紙を置きます。

●舞台上では、他の俳優も動き出す。ダンスをしている人、紙を飛ばして遊ぶカップルなど。

○アンドリュー この作品の中にもポストドラマの要素があります。一番大きな要素はマルチフォーカスです。真ん中の男を見るか、後ろで遊ぶ男女を見るか、周りで踊っている人を見るか、それは観客が選ぶというわけです。

■「シンボル化」から詩を作る

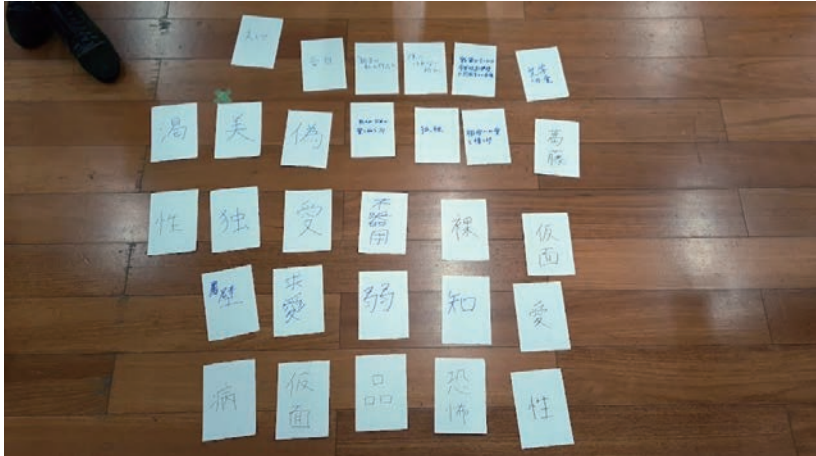
○アンドリュー 1人につき4~5枚、長方形のメモを用意してください。そこに、自分が三島から感じた言葉を書いてください。彼自身でも、作品に関することでも構いません。1つの紙に1つの言葉です。単語でも文章でもいいですが、あまり長くならないように。5分間で書いてください。具体的なものでも、ある感情でもいいです。あなたの印象に残っている言葉です。5枚で足りなければ、追加も可能です。

各参加者、書く。

○アンドリュー それでは書いた紙を、床に並べてください。できるだけ綺麗に並べてください。

床に紙が格子状に並べられる。

「恐怖」「性」「伝説」「渴き」「美」「偽」「独」など。



○アンドリュー 並べたら、皆で他者が書いたものも見てください。

233

参加者は並べられた紙を見ていく。

○アンドリュー では次に、ノートとペンを持ってきてください。今見た中から、一番強く心動かされた言葉を書いてください。いくつ書いてもいいです。1~5個以上、書いてください。

参加者は床に並べられた言葉を見て、自分のノートに言葉を書いていく。(約3分)

○アンドリュー では、皆さんの手元の言葉たちを使って、ノートの新しいページに詩を書いてください。三島由紀夫に関する詩、もしくは三島に送る言葉です。長くなくてもいいです。しかし、その詩の中に、今選んだ言葉たちは必ず、含まなくてはなりません。では、10分で書いてください。

参加者は詩を書く。

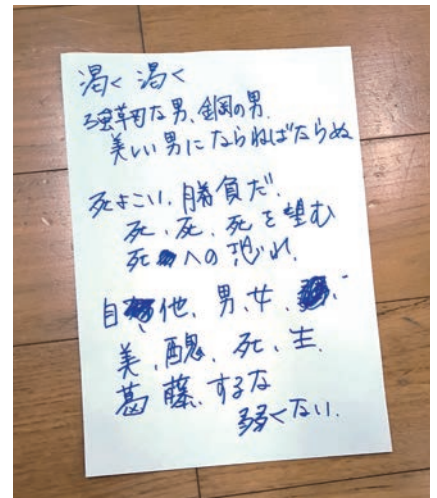


参加者の詩（抜粋）

●偽の言葉、偽の行動、偽の気持ち、1人になりたくないなら、必要だよな。1人はつまらない。

●もっと長生きがしたい。それは悪いことではない。しかし、彼はしなかった。きっとしなかったのだ。私はそう思いたい。彼の祖母との生活は楽しいこともあっただろう。それでも身体は弱く青白と馬鹿にされる。人よりも強くなかった時代の劣等感や寂しさは計り知れない。そのような危機的などきでも、彼は股間をさらけだし、どうだ、どうだと迫っていった。カッコいいと思った。だからそのカッコよさの秘訣を95歳の彼から聞いてみたかった。

●私の心は乾いている。愛に、性に、理解者に。丸裸になって、全てを満たす水を飲みたい。飲めたならどんなにいいか。心から望むのに。仮面が口元をふさぎ、息さえもできないのだ。自ら望み、自らを守る仮面。しかし、いつか、私はその仮面に殺されることを恐れている。仮面なしでは生きられないというのに。水が飲みたい。水が飲みたい。私の心は乾いている。



■ 明日の課題 ～詩からパフォーマンスを作る～

○アンドリユー これからやってもらうことは、先ほど動画で見た俳優と同じようなことです。詩をベースに身体表現にしてください。すべての文章の内容を表現する必要はありません。抽象的な表現でいいです。文章を自分に落とし込んだうえで、身体表現にしてみてください。

最初に行った3つの場面を繋げた15分のシーンワークは、あるサンプルになるものですが、この詩は、動きのサンプルになります。明日、皆さんに見せてもらった動きを最終的に作品に入れます。明日は出来るだけたくさんの動きを使ってみたいです。このエクササイズはとても抽象的な部分がありますので、慣れないかもしれませんが、挑戦だと思ってやってみてください。質問はありますか？

○参加者D 身体表現のムーブメントは、何分のものを創ればいいのでしょうか？

○アンドリュー 10分以内にしてください。

○参加者D 明日は、発表のためのリハーサルの時間はありますか？

○アンドリュー ないと思います。

○参加者D また、その身体表現の中では言葉は使ってもいいですか？

○アンドリュー 言葉は使っていていいですが、あまり沢山はしゃべりたくないです。できれば動きに集中するものにしたいです。ちなみに皆さん、剣道を習ったことはありますか？

235

数名が手を挙げる。

では、この方たちは、剣道の動き、アクションを5つ考えてください。例えば、地面にひざまずくとか、どうやって刀を使うとかを、全員ができるようにレクチャーできますか？ その際には、掛け声などの音を使いたいのので、それも考えてください。

Eさん、あなたは英語が喋れますよね？ 短めのものでいいので、英語の三島のテキストを覚えておいてください。

○参加者E 何分くらいですか？

○アンドリュー できる範囲でいいです。それと、Fさんをお願いします。三島が割腹自殺したときの新聞記事を探してくれますか？ もしくはその記事を噛み砕いて、あなた流に記事化して下さってもいいです。

最後に、2つの舞台作品を作ります。1つは三島の生涯について、これは京都チームで創作します。東京チームは三島の作品についてです。私は皆さんに聞きました。「この

作品をどういう構造にするか」そこで、私は数年前に若松孝二監督の映画を見たことを思い出しました。ちなみに皆さんはこの映画を見たことがありますか？

アンドリューは若松孝二監督の『11.25自決の日 三島由紀夫と若者たち』のDVDを見せる。参加者は2、3名ほど、手を挙げる。

映画の最後のほうで、三島の妻である瑤子の場面が出てきます。私たちの作品はここからスタートしたいと思います。彼の奥さんと盾の会のメンバーが三島の死後5年後に出会います。そこから始めましょう。彼らが出会ったときに何が起こったのか。彼らの対話の中に「三島由紀夫は何が欲しかったのか」という部分がありました。そこでGさん、あなたには盾の会のメンバーをやってもらってもうかもしれません。彼らに関することを調べておいてください。

Hさんへのお願いですが、三島は妻について、あまり語っていません。彼の奥さんについて、軽く調べておいてください。

Iさん、あなたが個人パフォーマンスで読んでくれた「三島に送る手紙」を作品に入れたと思います。扇子か、うちわは家にありませんか？ 明日、ある音楽を流しますので、その音楽に合わせて、扇子を使いパフォーマンスをしてほしいです。どちらかという踊るといよりも、音楽を聴いて、インスピレーションを受けて、動きを考えてほしいです。

京都チームの「盾の会と奥様の会話」から出発して、東京チームは、そこからどんな風に作品の話を入れていくか考えたいです。明日、みなさんが作ってくれた動きを見てから、アンサンブル的な動きも考えていきたいし、それらを編集してシーンにしていきたいです。明日は朝が早いので、ここで練習してもいいです。質問はありますか？

○参加者J 剣道の動きですが、例えば3人の剣道経験者がいたら、全員で5つの動きを考えればいいのですか？ それとも、1人5つずつですか？

○アンドリュー 3人で相談して、合計5つの動きを決めてください。では、また明日。



ワークショップ5日目

2021年12月18日（土）10：00～14：00

*この日は東京会場の音響セッティングの都合で、開始時間が少し遅れた。そのため、アンドリューさんから、まずは各会場へ指示が出された。

■ ウォーミングアップ

○アンドリュー 今日ウォーミングアップから始めましょう。まず、リーダーが1人出てきてください。お願いします。

リーダーの指示によるウォーミングアップを行う。
5分程度。



■ 「詩化行動」のパフォーマンス

○アンドリュー では、詩化行動のパフォーマンスに移ります。各自、準備に入ってください。

各自の準備時間。15分程度。

パフォーマンスに使う小道具や段取り、どのカメラにどのようなアングルで撮影されるかのチェックも行われる。その間に音響のセッティングが完了する。

「東京と京都を交互でパフォーマンスをする」という方針で、順番を決める。

○アンドリュー それでは、準備ができたようです。今日は昨日約束した詩化行動のパフォーマンスに行きましょう。皆さんのムーブメントをどのように作品に生かせるか、考えたいと思います。では、東京から行きましょう。始まる前に、昨日書いた詩をさっと読んでから始めてください。

【東京：Aのパフォーマンス】

立っている状態からゆっくり四股を踏むような低姿勢に。何かと対峙しているかのよう。呼吸も大きく、身体全体に力が入り、見えぬ何かと格闘しながら、1歩ずつ前へ。と、押されるように大きく後退。立ち上がるが、またもや何かに飛ばされ、倒れ込む。

何度かこの動きを繰り返す。ついには倒れたかに見えたが、突然、立ち上がり、自らの身体を叩き鼓舞。四つん這いになり、前へ進む。最終的には悠然と立つ。



○アンドリュー 冒頭で頭をゆっくり動かしつつ、下がっていくところが好きです。全体的に感情と動きが一致していると思う。転んだり、飛んだりしていましたが、繋ぎは切れずに、きちんと連続したものになっていました。私は、この中から幾つかの動きを選んでいきます。特に前半の部分を使うでしょう。また、抑えていた気持ちの身体表現を取り入れたいです。明日の発表で、1つ準備してほしいものがあります。それは叫びです。

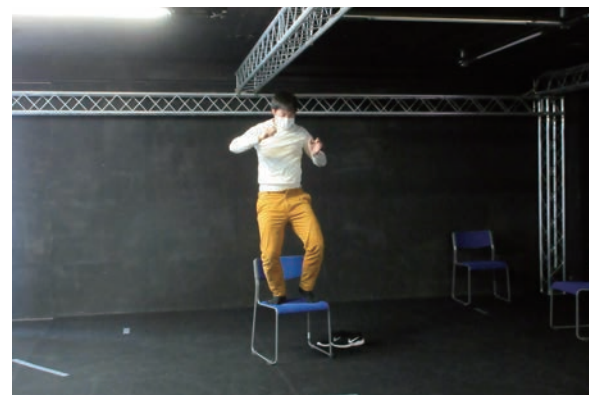
【京都：Bのパフォーマンス】

正座し、一礼。立ち上がり、ゆっくり動きながら、「オー」と大きな声を出す。リズムカルに足踏み。その後も、地面を叩いたり、リズムに合わせて、身体をねじる、何かの圧を受ける、四つん這いで這いずり回るなどの動き。空間に何かの造形物を作るようなジェスチャー。造形物は大きくなっていく。椅子に上り、身体を叩き、転げ落ちる。立ち上がると老人のような体で動き出す。椅子を運び込み、椅子を眺める。椅子を眺めるうちに、老人のような体から元に戻り、はける。

○アンドリュー 前回の個人パフォーマンスと、今日の詩化行動で1つの特徴を見つけました。あなたはリズム感を表現したい俳優ですね。歌ったり、体でリズムを刻んでいました。足踏みだけではなく、違う方法でリズムを表してほしいです。例えば、すごくリズム感のあるやり方で紙飛行機を折ってほしいです。リズム感を持ちながら、紙飛行機をぐちゃっとつぶして投げてほしい。チラシをばらまくように。それは明日の発表でやってもらえますか？

○参加者B はい、分かりました。

○アンドリュー 先ほどのあなたの、落としたり、ぶついたりする動作に、若者が失落しているような感覚を覚えました。それは無力感であり、若者の衝動や勢いです。その



ような動作を、明日も取り上げたいです。

【東京：Cのパフォーマンス】

C（男性）、バレエのような動き。ふと自らの手や体を見て、違和感を覚える。戸惑いを覚えるが、バレエの動きを再開する。しかし、再度、体を触り、戸惑う。次に日舞の動きへ。やはり自らの身体に戸惑う。置かれている椅子に上り、その上から周りを見る。椅子の上で、片足で綺麗にバランスを取り、椅子を下り、はけていく。



○アンドリュウ 今回のパフォーマンスは簡潔で分かりやすいですね。あなたとは出会ってまだ数日しか経っていませんが、あなたはきっと物事を1つずつ、きちんと重ね動かしていく人だと思います。先ほどの表現は、一段階ずつ、丁寧に描いていました。美と醜の比較を段階づけて、きちんと描いていました。2点、アドバイスがあります。1つ目は美を表すとき、もっと自らの身体に自信を持ってほしい。2つ目は、身体に違和感を覚えたときの動作をもっと大げさにやってもいいと思います。マクベスの妻が血まみれの手を洗う場面を思い出しました。（体に違和感があるパートを）ものすごく極端にやったほうがいいですね。極端な「醜」から突然「美」に変わると、コントラストが大きくなるので、更に面白くなると思います。また、醜いという感覚を発見した瞬間がとても面白いです。そこを明日の発表では入れていきたいです。

239

【京都：Dのパフォーマンス】



床に沢山の紙が、枝分かれした道のように敷かれている。本を見ながらその道を歩く。その道の先には椅子があり、椅子の上には大きな紙が置かれている。その椅子の上に「物語る喜び」と書かれた紙が置かれる。再び本を見ながら道を歩き、英語で台詞を言って終わる。

○アンドリュー 幾つか感じたことがあります。「物語るのが好き」ということ、次に「自分の物語を語るのが好き」、次に「自分の物語を構築するのが好き」ということです。今の表現を見て思い出したのが「空海」です。空海の言葉で「人生は旅だ」という言葉があります。このパフォーマンスの中には、様々な道があり、様々な景色があり、そのことは、三島の人生には色んな道や選択肢があったのではないかということを感じさせた。しかし（このような色んな道がある中で）、三島は自分の物語を構築して、自分の結末（自決した結末）を選んだ。パフォーマンスに関しては、動きは多くはありませんでしたが、空間を作りました。明日の発表の中にこのような空間を作れるか、考えてみます。つまり、東京が京都の会場で紙を使って、このような空間を作りたいと思います。この景色は日本庭園の石庭のようにも感じました。この（紙で作った）空間に禅を感じました。小説の金閣寺の中にも禅に関する話があったと思います。禅はものすごくミニマリズムなものですよね。それを両会場で使えるか、考えてみたいです。

【東京：Eのパフォーマンス】

体育座りをしている。立ち上がり、1歩ずつ足取りを確かめるように動く。いつしか足取りが軽く、スピードが速くなる。その足取りは何か追われるように変化。動きを止めしゃがみ、周りに怯えるようなそぶり。懐から鉢巻を取り出し、それを頭に巻き、立ち上がる。最後に大きくジャンプする。



○アンドリュー 鉢巻には何と書いてありますか？

○通訳 「必勝」です。

○アンドリュー 最初、歩き出したところは正常に見えました。ただ、途中で何か問題が起きたように見えました。その動作から私は、2文字の言葉がイメージできました。それは「無常」です。日常に圧力というか、そういう抑圧が襲い掛かる感じですか。ちなみに、手で頭を押さえた表現は何を意味していたのですか？

○参加者E 苦悩とか、ストレスです。

○アンドリュー その動作をしたとき、面白いと思いました。最初は考えごとをしてい

るのかと思いましたが、その動作が終わった後、考え抜いたように見えた。その後は目標に向かって進もうとしたが、また壁にぶつかったように感じました。最も好きだった部分は、しゃがんで石のように頭を抱えたところです。手を動かさないとき、石のようにも、生まれる前の赤ちゃんのようなイメージにも感じました。このイメージは取り入れられそうです。また、鉢巻はとても大事だと思います。もともと、三島由紀夫の自決のときの鉢巻には「七生報国」と書かれていました。そのときの鉢巻を思い出しました。明日、この鉢巻も使うかもしれませんので、持ってきてください。また、参加者の皆さんは、家に鉢巻がありましたら持ってきてください。

【京都：Fのパフォーマンス】

ゆっくり現れ、中央で座り、長い髪を櫛でとく。そして、髪を結び、首を吊るかのような形に。突然、櫛を落とし、着ていた布を脱ぐ。そして、空手の型のように、掛け声とともに、周りの何かと戦う。ひとしきり格闘し、着ていた布を抱きしめ、子守唄を歌う。布と櫛を置いて去る。



○アンドリュウ 今回のプレゼンは様式が先に提示されていると思う。様々な形式が混じりながら表現されていると感じました。カンフーとか、京劇的な感じなども取り入れている気がしました。もっと様式的にやってもいいかなと感じました。後半は様式的なところが少し減ったと感じます。例えば、赤ん坊を抱っこしている動きや、歩きなども何かの様式を強く意識してはどうでしょうか。また、最後に服を脱いで我に返るようなところも、もっと明確にしてもいいのではないのでしょうか。明日、扇子をもって様式的な動きに合わせつつ、台詞は現代の言葉にしたいです。形式的な言葉と現代的な台詞の化学変化が起こせないかを考えたいです。

【東京：Gのパフォーマンス】



右手には手袋。何かを求めるような動き。その手で自らの顔を触る。笑いながら、バレエのように空間に体を泳がす。ときに両手で、空中に何かの人のような形を描く。全体に流れるように動きが繋がっていく。最終的に何かを送り出すような動きで終わる。

○アンドリュー 動きがとても洗練されて美しいですね。昨日行った、あなたがいる『女神』チームの15分間のパフォーマンスは、リアリズムの表現でしたが、今のパフォーマンスを見て、リアリズムとダンス表現を半分ずつ混ぜてみようと思いました。それは女神と凡人の違いを表現するものです。男性は写実的な表現、女性はダンスをする、というコンセプトもありだと思います。明日トライしてみましよう。

【京都：Hのパフォーマンス】

マスクをつけ、コートを着た女が立っている。鏡を見るような仕草から、顔を叩き、顔を触る。うめき声と共に、右手を上げる。背を向け、しゃがむ。振り返ると、マスクが1枚増え、顔全体を隠している。顔を叩き、顔を触る。来ているコートやセーターを脱ぎ捨てる。苦しみだす。と、ほかの人が登場し、マスクをさらに重ねる。なにか気持ちよさそうだったが、すぐに苦しもう。またもやマスクをつけて、狂ったように笑いだすが、すぐに苦しみだす。マスクを奪うようにつけ、沢山のマスクをつけるが苦しみは消えない。最後、うめき声と共に右手を上げ、敬礼をする。



○アンドリュー 最初のマスクをつけたとき、仮面を思い浮かべ、その後に安部公房の『顔のない男』を思い出しました。私は仏教徒なので、「無明」という言葉を思い浮かべました。人間は（何かをするとき）何も見えていない状態で何も分かっていないのに、何かをしている、という意味です。Hさんは社会にいる多くの無個性な人間を描いていると思いました。しかし、三島は強い個性のある人間です。そして、最終的に自殺を選びました。自殺をするのは、頭がいいからでしょうか。それとも無明だからでしょうか。最後の敬礼のポーズは重要です。大島渚の『愛のコリーダ』を思い浮かべました。とある場面で軍人たちが歩いている場面がありましたが、そのシーンからこの映画では「軍国主義」がテーマの1つにあると思いました。敬礼のポーズは三島と軍国主義の関係を示したいのでしょうか。この敬礼のポーズも明日の発表に入れたいです。明日は今と同じようなマスクの場면을試してみたい。全員マスクを用意してください。

【東京：Iのパフォーマンス】

半裸の男。両手で何かを押すようしぐさ。座って自決する。悶絶し倒れて、赤ん坊のように眠る。手が動き出す。両手が鳥のように羽ばたく。空を飛ぶような動き。地面に文字を書く。悶絶し、転がりまわる。転がりながら、叫びつつ、書く。落ち着き、また

眠る。

○アンドリュー 押すような仕草は、相撲のイメージですか？

○参加者I それは、祖母との生活の歪きに耐えろとか、社会の抑圧と対決していることを表現しました。



○アンドリュー なるほど。その表現からは輪廻を思いました。ただの輪廻ではなく、幻のようなものも感じました。切腹の痛みから、自分が鳥になる幻想を見たように思いました。もう2つ、思い出したことがあります。1つ目は、仏教では自殺すると、その自殺を繰り返すという輪廻に入ります。2つ目は、鳥になったときです。鳥は自由の象徴です。もし三鳥が鳥になれば、自由になれるのか。切腹は明日の発表に入れるかもしれません。その切腹をする人は、あなたではなく京都側の人かもしれないし、1人ではなく、全員がやってもいいかもしれません。

【京都：Jのパフォーマンス】

女が転がり込む。正座する。軍歌をこっそり歌いだす。徐々に声が大きくなるにつれ、立ち上がる。紙を持ってきて、文字を書く。その紙を身体にはわせながら、軽く踊る。紙を丸め、筒にする。それを刀のように扱う。礼をしてはける。



○アンドリュー 刀をもって腰の横に置いたのは、どういう意味ですか？

○参加者J 切腹しようとして、最終的にはどうしようかなと考えたという意味です。

○アンドリュー 最初に歌っていた歌は何ですか？

○参加者J 戦争中に流行っていた国民歌です。「みんなで戦争に行こう」と一般人を鼓舞するものです。

○アンドリュー この歌を使いたいですね。パフォーマンスの中で、言葉を紙に書き、

それを剣にしたアイデアが好きです。三島は文芸人であり、世界を変えたい活動家でした。彼自身もその意味では、「剣」になったのではないのでしょうか。このイメージは特別なものですね。ちなみに、紙にはどんな言葉を書きましたか。

○参加者J 彼が戦争中に書いた作品のタイトルです。

■ パフォーマンスを組み合わせる

○アンドリュー 2人1組になってください。『女神』チームと『仮面の告白』チームが混ざってもいいです。これからチャレンジをしてもらいます。先ほどの個人パフォーマンスはとても良かったです。では、それらをミックスするとどうなるのか。2人か3人で、先ほどやった表現を合わせた作品にしてみてください。演出は、「自分が何をしているのか」と同時に、「他人と自分が何をしているのか」が分かる必要があります。長さは2分ほどでいいので、5分の創作時間で作ってみてください。つまり、先ほど各々がやったものをピックアップし、編集してください。

○参加者K 先ほどアンドリューさんからもらったアドバイスはどうしますか？

○アンドリュー アドバイスは気にしなくても大丈夫です。では、質問がなければ、議論を始めてください。

各組、5分ほど稽古する。

【①東京：C・E・Iの合作パフォーマンス】



椅子に座らされる男。男は書いている。頭にいろいろなものが渦巻く。書いているうちに空中にも描き出す。そして、鳥になり、空間を飛ぶ。鳥はいつしか地上に降り、眠る。赤ん坊のように。

【②京都：B・F・Jの合作パフォーマンス】



紙に書いている女。そこに現れる2人。椅子を運ぶ男と、着ている布を振り回す女。各自がそれぞれの場所で、布や紙と踊るようにも、悶えているようにも見える。紙に書いていた女は、その紙を丸めて剣のようにする。布にまみれている女は布を捨てて、はけていく。残りの2人も消えていく。

【③東京：A・Gの合作パフォーマンス】



鏡の2人。自分の顔や頭を触っている男女。2人は少しずつ変わっていき、女は男に抱き着く。男は四つん這いになり、女を追う。男は息が荒く、動きが不自由になり、呻き倒れる。女は助けようとするが、男は動かない。女も足を組んで、その横に並ぶ。男は動かない。

【④京都：D・Hの合作パフォーマンス】

床に紙が枝分かれした道のように置かれている。その上を、本を読みながら歩く男。枝分かれした別の道から、マスクで目も口も覆った人が現れる。2人は近づく。マスクをした人は、男の前で床の紙を拾い、はらりと落とす。マスクの人は、椅子の上に立ち、敬礼する。

○アンドリュウ コメントをします。まず、最初のチーム①ですが、このチームは作品の構成としてはAさんのイメージを使い、他の方はその要素とされています。



②のチームは、3人それぞれが自分の行動をしています。もっと面白いことができたはず。ちょっと後で詳しく。③と④のチームは、インタラクション（相互作用）が見えています。

③のチームは特別なアクションが見えていました。Gさんの足を上げた動きは鳥にも見えます。床に横になって足が上がったときにそう見えました。

④のチームは、仮面（マスク）をかぶっている俳優が、もっと自分なりのしぐさを入れたら良くなると思います。

②のチームに戻りますね。3人の間に、特に交流はありませんでしたが、私が思うに、交流するのは不可能ではないし、やってみたらとても面白い効果が生まれるのではないのでしょうか。Fさんが布を捨てたとき音がしましたが、ほかの人がその音に対し、何らかのリアクションができたのではないかと。例えば、服を投げた瞬間、その音に合わせて、剣を挙げたり、足を踏み鳴らしたりと、音で3人のアクションと関係を繋げたと思うのです。このエクササイズではインタラクション（相互作用）をしてほしかったのです。

明日はどのような動きを使い、インタラクション（相互作用）ができるかに挑戦します。明日は長く大変ですが、一番ハッピーな日です。収穫ができる日です。5日間で作ってきたことの集大成として、作品を作ることができるからです。頑張ってくださいね。

京都チームにお願いします。明日の衣裳ですが、できれば上下とも白っぽい衣裳にしてほしいです。東京チームのみなさんは全員黒っぽい服でお願いします。また、明日は

ブレヒトに関するエクササイズをやってから、ワークショップを始めます。昨日出した「剣道の動作」の課題も、明日やります。何か質問はありますか？

○参加者L 明日の最終発表は何時からでしょうか？

○実行委員 明日は18時まで稽古で、18時から発表になります。

○アンドリュー では、また明日。

ワークショップ最終日

2021年12月19日（日）13：00～20：00

■ ウォーミングアップ

○アンドリュー おはようございます。では、今日もリーダーを1人決めてウォーミングアップからやりましょう。

10分ほど、ウォーミングアップ。



■ 詩化行動の個人パフォーマンス

○アンドリュー 昨日休んだ方に、詩化行動の個人パフォーマンスをしてもらいましょう。

【東京：Kのパフォーマンス】



苦しみ、溺れているような動き。傘を見つけ、傘を飲む仕草。傘を開くと、中からメモ紙が降ってくる。メモ紙を飲むような仕草。メモ紙を集めて自らの体にかける。何かの痛みを顔に感じたかのように、目を抑える。傘に隠れる。傘から抜け、空間に何かを求め、倒れる。

○アンドリュー とてもスムーズな流れでした。力もスピードもありましたし、リズムも良かったです。パフォーマンスの中では、大事なオブジェクトが2つありました。それは、傘と傘から落ちたものです。私たちが見たかったのは、演者と傘と傘から落ちたものの関係性です。面白かったのは、傘は最終的には自分を守るものになっていました。それが逃げる場所になっていた。では傘から落ちたものは何だったのか。そしてそれ（傘から落ちたもの）を、あなたは好きだったのか。最初は好きだったけど、最終的にはそれから圧力を感じているように見えました。パフォーマンスの中、傘から落ちたものが雪のように見えました。パフォーマンスは観客に無限の想像を与えることができます。落ちてきたものはあなたにとって何でしたか？

○参加者K 三島が求めているものです。それらを書いた単語の紙です。理解者とか、芸術、漢、地位、性、認められたい、などです。

○アンドリュー 先日、（詩化行動のときに）ピックアップしたシンボルですね。わかりました。この傘の部分は発表に取り入れたいと思います。ありがとう。

■ プレヒトと異化効果

○アンドリュー 発表の稽古の前にエクササイズを1つ行います。その前に、プレヒトを知らない人はいますか？

2～3名が手を挙げる。

プレヒトはドイツの有名な劇作家です。彼は2つの戦争を経験しました。特に第二次大戦のヒトラー政権時には亡命していました。ヒトラーがドイツで演説をしているとき、観衆の皆が納得している顔をしているのを見て、彼は思いました。人間はもっと理性を持つべきだ。独裁者に対して、きちんと自分の信念（≒意見）を持つべきだ。そこから彼は、演劇には「異化効果」が必要であると考えようになり、ある手法を提唱しました。それは、観客が演劇に入り込まないようにする手法です。

彼は演劇を2つのやり方に分けました。1つは「木馬のように回るやり方」、もう1つは「地球のように回るやり方」です。「木馬のように回るやり方」は、劇を見ている観客が、劇中の俳優と一緒に笑ったり、泣いたりするような演劇。プレヒトは、このようなやり方は観客が冷静な判断をできないと思いました。そこでプレヒトは「地球のように回るやり方」を模索しました。簡単に言うと、この世の中にはどのようなものがあるかを見つけ、地球と一緒に学んでいくやり方です。つまり、劇はエンターテインメント

であるだけでなく、学習することも大事だと考えました。観客が、舞台を楽しみながら、舞台の上で起きていることを批判するやり方です。「木馬のように回るやり方」とは違い、例えば、演じている役が笑ったとき、観客は逆に泣いてしまうようなやり方です。どのようにしたら、その異化効果を作れるのか。

(編者注：ベルトルト・ブレヒト (BERTOLT BRECHT) は、演劇論集『真鍮買い』の中で、〈回転木馬型〉と〈プラネタリウム型〉の2つのやり方を書いている。〈回転木馬型〉は、観客が回転木馬に乗るように軽快な陶酔状態になる感情移入型演劇であり、〈プラネタリウム型〉は、観客が再現された世界を距離を持って見つめ、批評性を持つ叙事詩型演劇で、ブレヒトが提言した「異化」を生み出すものである。ブレヒトは、アリストテレス以来の西洋の伝統的な感情移入型の演劇を批判して「叙事詩的演劇」を提唱し、それを実現する手段として「異化効果」の方法を用いた。日本では千田是也が1931年に東京演劇集団で『三文オペラ』を翻案した『乞食芝居』を上演し、1950年代には大きく受容が始まり、翻訳され、上演されている。また、福田善之、井上ひさしなど劇作家にも影響を与えている)

これは、現代の演劇ではそれほど変わったことではありません。例えば観ている演劇の中に、様々なオブジェがあったり。上演中に「あなたは1つの演劇を見ているだけです」と教える瞬間を入れたり。このようなやり方は、自然主義的でのぞき見しているような感覚とは違います。観客はブレヒトの演劇を観ているとき、自分が「劇を観ている」ということを認識しています。また、ブレヒト劇での歌や音楽は、役の感情表現ではなく、叙事的な（観客に批判的に観察・認識させようとするような）使い方をします。劇中で、何かのサインを示すような役割を果たしたりもします。観客はこの場面がどんな場面かを事前に知ることで、いま目の前で行われていることを客観的に観ることができます。

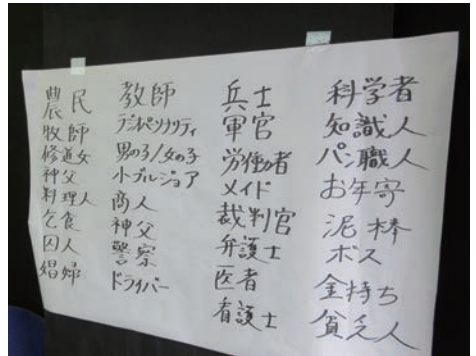
その場合、俳優の演技はどうなるのか。演じる役と俳優自身を一緒にすることはありません。役は、俳優のそばに置いておきます。彼が1935年にロシアで梅蘭芳の演技を観たときに思ったのは、俳優は身体で役の階級を表すべきということです。俳優は観客に、第一印象で自分の役がどんな人物なのかを伝えなくてははいけない。ですから俳優は、ある役を演じるときに、正確に体で表現しなくてはなりません。観客が最初に登場人物を見たときに、どういう人物か分かってほしいのです。

■ ブレヒト練習

○アンドリュー さて、今からやるエクササイズは、ブレヒトがしばしば俳優と一緒にやったものです。ブレヒトでも、ポストドラマ演劇でもそうですが、俳優がただ1つの

役を演じるということはありません。伝統的なスタニスラフスキーの方法では物足りない部分があります。このプレヒトの方法で皆さんと一緒に様々な役を作りたいです。

このエクササイズは《犬がキッチンに入ってきた》といます。この『犬がキッチンに入ってきた』は子どもが歌う童謡のタイトルです。（編者注：EIN HUND KAM IN DIE KÜCHE (A DOG CAME IN THE KICHEN) 古い童謡。ベケットの『ゴドーを待ちながら』の2幕冒頭でも使われている）俳優が幾つかの人物例からキャラクターを選びます。そして、この歌詞をセリフとして使いながら、選んだキャラクターに合った動き（身体）を作り出します。今から私の劇団の俳優のデモをお見せします。ちなみに、会場の壁には歌の歌詞を張ってありますね。また、演じてもらうキャラクター例も貼ってありますね。

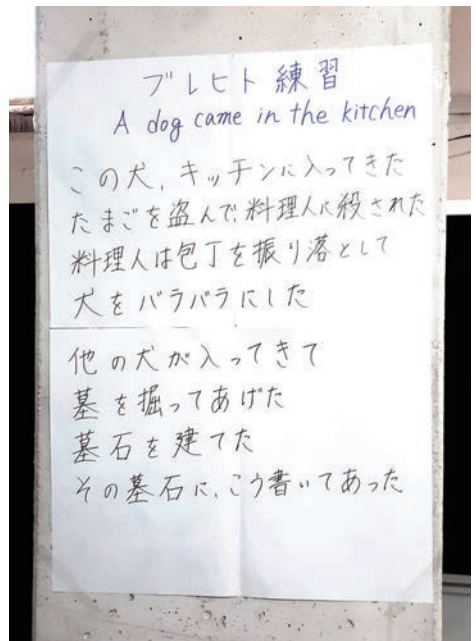


会場には、事前にアンドリユーから指示があった「キャラクター例」と『犬がキッチンに入ってきた』の歌詞が貼られている。

キャラクター例は30以上。
農民、教師、兵士、科学者、商人、神父、泥棒、子ども、パン職人、金持ち、などなど。

『犬がキッチンに入ってきた』歌詞（短縮版）

この犬、キッチンに入ってきた。
卵を盗んで料理人に殺された。
料理人は包丁を振り落として、犬をバラバラにした。
ほかの犬が入ってきて、墓を掘ってあげた。
墓石を建てた。
その墓石にこう書いてあった。



○アンドリユー キャラクター例はステレオタイプな人物像です。皆さんには、このキャラクター例から自分で演じる人物像を選んでもらいます。まずは、デモ動画を見てもらいましょう。

動画を流す。女優が『犬がキッチンに入ってきた』の台詞を言っている。
特に何かの役を演じているようではない。ニュートラルな感じ。



○アンドリュー いまのデモ動画では、俳優は俳優自身として台詞を言いました。今から彼女が演じる人物は、どんな階級のキャラクターか。自分で宣言してから表現をします。

動画で女優は「娼婦」と宣言し、『犬がキッチンに入ってきた』の台詞を言う。

娼婦をイメージした身体性になる。

腰を揺らしたり、タバコを吸ったり、身体のラインを意識したりしながら、

台詞もやや女性的で、速度もゆっくりに。

台詞が終わると、ニュートラルに戻る。

251



次に女優は「洗濯女」と宣言。

座り姿勢で、腕まくりして、洗い物をする動きをしながら。

声もはきはきと強め、おばさんをイメージさせる。



○**アンドリュー** 彼女は「自分の身体と声」以外に、「2つの声と2つの身体」でそれぞれの人物を表現しました。自分の声と身体で、演じているキャラクターを批評しています。彼女は役を演じながら、自意識をもって役を批評しています。これは太極拳をやっているとき、例えば、「雲手」という型をするときに、自分の手の位置を確認しながらやっている感じです。2つの頭（役を演じる頭とそれを批判する頭）を使っている機能です。質問ありますか？

○**参加者** 「雲手」の部分をもう少し説明してください。

○**通訳** 太極拳の型の1つです。この場合、自分が演じる役に100%感情移入するのではなく、半分は自分の意識があるという意味です。動きつつも、客観として自分の理性があるということです。

○**アンドリュー** では皆さん、2つのキャラクターを選んでください。そして、5分、練習してください。

約5分間、各自で練習する。

○**アンドリュー** では、京都からいきましょう。やり方は、最初に俳優自身で（編者注：役を入れずに自分自身として）台詞を全部言ってください。その後、自分が演じるキャラクターが何かを宣言してから、そのキャラクターとして台詞を言ってください。全員を見てから、コメントしますね。

参加者は全員、商人、警察官、老人、子どもなど、
様々なキャラクターをそれぞれが造形した身体と声で表現する。
全員が2つのキャラクターを演じる。



○**アンドリュー** 皆さん、基本的に身体表現でキャラクターの要素を表現していたと思います。ただし、2つ、自分でチェックしてほしいことがあります。1つ目は、自分が演じていたときに、どのようなキャラクターを演じていたのか。つまりそれは、自分が役を批評した上で演じていたかということです。2つ目は、自分が演じていたとき、演技に没入しているのか、それとも、ある種のメッセージを観客に伝えているのか、ということです。自分はその演技の雰囲気を作っているのか、その演技自体を批評しているのか。

今の2つのテーマを皆さんに聞いてみたいです。これは東洋人と西洋人の身体性の違いもあると思います。西洋の俳優は写実的な演劇をやってきたので、こういう批評的な演技をするときは、もっと時間がかかる傾向があります。日本人やアジア人は身体的な演技ができる人も多いです。西洋と東洋、それぞれの特性はありますが、もちろん西洋人もグロトフスキーの手法などで、身体的な演技ができるように訓練しています。これはスタニスラフスキーの「舞台上で生活する」という考えとは違います。東洋は「何を表現しているか」という状況を見せる傾向があります。何か質問はありますか？

(編者注：イエジー・グロトフスキー JERZY MARIAN GROTOWSKI, 1933年8月11日 - 1999年1月14日 ポーランドの演出家。「貧しい演劇」を提唱、徹底した訓練による俳優の肉体を重視した。著書『実験演劇論 - 持たざる演劇めざして』 TOWARDS A POOR THEATRE (68))

○**参加者A** 批判的に演じるというのは、その人の悪い部分をデフォルメして演じるかと考えていいですか？ 例えば、僕が演じた商人は楽しい商人でした。神父は嘘くさい人だと自分は思っているので、(悪い部分、つまり嘘くさい部分を)より大げさにデフォルメして演じました。批判的に演じるという論法では、神父のやり方のほうが正しいということでしょうか？

○アンドリュー 批評というのは、ネガティブなだけではありません。楽しいことでもいいのです。批評は「悪く見る」ということではありません。俳優として思考した結果を演技するということです。例えば、あなたが俳優として、「悪い商人が庶民を虐げる」ということに気づいて、それを演技として表現すれば、資本主義の醜悪さを表すことができます。そうすると、表現に社会性が感じられます。先ほどやってもらった警察や乞食は社会的なキャラクターなので、社会的に演技することができると思います。

(編者注：通訳を通したアンドリューの言葉は「批評的」であったが、参加者Aは、それを「批判的」と同義に受け取り質問したと思われる。ここでは、その場で使われた言葉をそのまま採用した)

■ 発表の稽古に入る前に

○アンドリュー では、皆さんに質問です。三島由紀夫を批評的に演じるとなったとき、どのように演技していきますか？ 彼の身体を、あなたのパフォーマンスでどう演技していくのか、そこを皆さんで考えてほしいです。

皆さんが見たことあるか分からないのですが、ある映像の話をしします。1人の子どもが教室でずっと絵を描いています。その子がずっと何を描いているのか、周りの人は誰も気づきませんでした。何日も経ってから、皆が気づき始めました。その子は巨大なクジラを描いていました。何度も言っていますが、ディバイジングシアターは、最初は台本がありません。たくさんの情報や、動き、文字、イメージなどの素材はあります。私が学生時代、ある演劇の先生が言いました。基本的にドラマ（演劇）は120時間、ミュージカルは350時間の稽古が必要だと。しかし、ディバイジングシアターに何時間必要かは教えてくれませんでした。

私の場合は基本的に、俳優と3か月の稽古期間が必要です。何故ならトライ&エラーをたくさんして、たくさんの資料を集め、たくさんをやっていく必要があるからです。今日は残り数時間しかありません。だから、あくまでトライ&エラーをする時間だと考えてください。

発表の稽古に入る前に、皆さんに伝えたいことがあります。稽古をするのは私にも、俳優にとっても必要なことだと思います。稽古のテーマが実在している人物の場合は特にです。今回もそうですね。皆さんが三島のことが好きでも嫌いでもどちらでもいいのですが、まずはリスペクトをもって進めたいです。

私の作品では開演15分前まで（観客入場時）が、私や俳優にとってすごく重要です。もしかしたら他の演出家にとっては、その15分はただの入場時間かもしれませんが、私はこの15分間を1つの序幕として使います。つまり、入場した時点から舞台の上では何かが起きています。私はその15分間、どちらかという観客には喋ってほしくない。観劇前に、自分自身を浄化してほしいと思います。俳優にも観客にも、この15分で心の浄化をしてほしいのです。だから、毎回の作品で、開演15分前には様々な演出をしています。

今から流す映像は、そのうちの1つの例です。『幻のような演劇』（邦題『夢の劇』）を見てもらいます。スウェーデンのストリンドベリの作品です。この劇のテーマは、生と死、そして宗教です。この劇には台本があります。しかし、最初の15分、台本はありません。俳優と一緒に序幕部分を作りました。

『幻のような演劇』観客入場時の映像

観客が入場している。舞台上では俳優が、何らかの儀式的な動きをしている。音楽が流れる中、輪になって儀式的に蠟燭の火を持っている俳優たち。いつしか蠟燭を持った俳優は、舞台上を移動しだす。と、開演前のアナウンスが流れる。アナウンス中も、舞台には俳優がいて、パフォーマンスを続けている。アナウンスが終了すると、そのまま開演する。

255

○アンドリュー 劇場の開演前アナウンスが流れますが、今まで見た序幕は開演したわけではありません。今からの稽古では始まる前の5分間を作っていきたいです。ちょっとしたトライアルなので、簡単なものでいいと思っています。では、まずは会場の空間を見せてください。

アンドリューはカメラを通し、両会場の状況、背景を確認する。

そして、どのアングルがいいかを決めていく。

俳優や実行委員は、椅子やテーブルなどを移動し、

画面内に余計なものが映り込まないように空間を整備する。

○アンドリュー Fさんにお願ひがあります。Fさんには事前にお願ひした「三島への手紙」を読んでもらえますか？

○参加者F はい。わかりました。

○アンドリュー 今、空の状態の空間が2つあります。ここに、京都と東京で、会場内にモノを配置していきましょう。昨日のパフォーマンスでDさんが紙を床に置いていま

したので、そのようにしてみましょう。

東京会場は大きな円形に紙を置く。
京都会場は床に枝分かれした道のように。



○アンドリュー 東京会場は剣道の動作を見せてください。昨日お願いした5つのアクション（動作）です。

すり足、剣を抜いて蹲踞、立ち上がり正眼で構える、胴、面をする、などの動作。

○アンドリュー では、Kさん、生まれる前の赤ちゃんになってください。次に立ち上がり、剣道の動作の2番目（剣を抜いて「蹲踞」の姿勢）をしてください。これを1つ目の動きにしてください。

256



俳優から動きを見せてもらいつつ、それらを選択し指示を出していく。

○アンドリュー では、4つの動きにまとめます。①赤ちゃん②起きて蹲踞で構え③立ち上がり正眼④面をする。これを繋げてやってください。

アンドリュー、俳優の動きを見ながら、「もっと歩幅を小さく」「面というかけ声も出して」など指示を出す。



○アンドリュー この一連が終わったら、①の赤ちゃんに戻ります。これを3回連続でやってください。これを東京の全員にシェアしてください。次に京都に行きましょう。



東京では、剣道の動きのシェアが行われる中、京都への指示出しが始まる。

○アンドリュー まずは、Hさん、センターに寝転んでください。Dさんはその後ろに立って。BさんはHさんの脇にひざまずいて。

5人に対し、「Hさん座ってみて」「もっとDさんの近くに」「両手をHさんの足の上において」「Bさん、顔を横に向けて」など、ビジュアル的な立ち位置に、細かく指示出しをしていく。



俳優たちは「どんなイメージですか?」「関係性はどういう感じですか?」などの応答をしながら、形を作っていく。

○アンドリュー では、これで行きましょう。一旦、全員画面の外に出てください。今から1人ずつ入ってきて、今の形になりたいです。やってみてください。

257



アンドリューの指示により、スタンバイの位置や入ってくるタイミングが決まってゆき、「敬礼してみて」「柱の脇に立って国民歌を歌って」「寝転がった瞬間に、三島の死亡記事を言い始めて」「三島の著作名と発表年月日と言って」「紙飛行機を投げながら出てきて」「セリフは繰り返して」「全員が立ち位置についたら、万歳をして」など、アレンジが加えられていく。

○アンドリュー では、この方向で稽古をしてみてください。次は東京会場に戻ります。剣道の動きをシェアしましたね。見せてください。



剣道の面の動きと赤ちゃんが眠るような動作のリピートを6人が実演。

そこに細かい指示を与えていくアンドリュー。

「もっと息を合わせてシンクロ」

「面の動きのときにもっと歩いて」

「円運動を意識して」「立ち位置のバランスをとるように」など。

○アンドリュー では、その方向で稽古してみてください。京都会場にいきましょう。練習をしたものをやってみてください。

京都チームが練習した場面を見せる。

それに対して、アンドリューは再び指示出しをする。

「死亡記事を読みだすタイミングは出てきながらにしてほしい」「歌が終わるタイミングはもっと後にしたい」「入ってくるときの歩き方は和装の女性のように」「少女のように」「現代っぽい女性のように」「軍人のように」「血気盛んな青年のように」など。指示により、徐々に空間が立ち上がっていく。



○アンドリュー 東京チームの稽古をします。全員で5人ですね。（紙で作られた）円形の外に出てください。

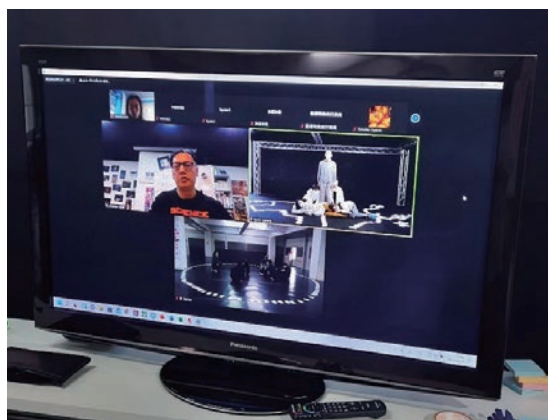
東京チームの5人は円の外で待機する。

○アンドリュー まずはEさん、円の中に入ってきて、赤ん坊のように眠ってください。

1人ずつ順に円の中に入るよう指示、

そこから立ちあがって、剣道の動きへ移行する動きをつける。

○アンドリュー では、ここで、京都チームのDさんが「天皇陛下、万歳」と言ったら、東京側がリアクションとして、全員崩れて、赤ん坊の姿勢になりましょう。



このように、東京会場と京都会場がリンクするよう、2会場の段取りをしていく。

画面上で東京と京都がリンクする演出をしていく。

○アンドリュー 東京会場は舞台に出てきたら、全員で軍人のように行進をして。行進をしながら、リーダーに合わせて、体の向きを変えてみましょう。

何度も練習を重ね、行進するアンサンブルの場面を作る。



259

○アンドリュー では最初から、東京と京都を合わせて、段取りをやってみましょう。本来劇場だったら、今は客入れの時間だと思ってください。そこに皆さんが入ってきます。まず、京都会場のDさんが登場し敬礼したら、東京会場の最初のEさんが舞台上に出てきて、自分の場所に寝転んでください。



京都会場と東京会場の舞台登場の順番を決めていく。

何度か返し稽古を行い、東京と京都の合わせを行う。

各俳優のセリフや歌、動きのきっかけやニュアンスなどを整理していく。

音楽を入れて稽古をする。

○アンドリュー OK。Fさん、手紙の台詞は覚えていますか？

○参加者F 覚えていません。

○アンドリュー では、Fさんの手紙は、Jさんが読んでください。次に東京の行進ですが、たまに止まったりしてもいいです。「休め」とか、「行進はじめ」とかの指示を出してください。

アンドリュー、東京に行進の向きや静止などの指示を出す。
京都は俳優同士が話し合い、細かい段取り合わせをしている。

○アンドリュー 東京は行進が終わったら、崩れ落ちて、そのまま全員でGさんがパフォーマンスでやっていた鳥のポーズに移ります。

ポーズに移る速度、角度、立ち位置、順序など、かなり細かい指示を入れて、何度も稽古をする。

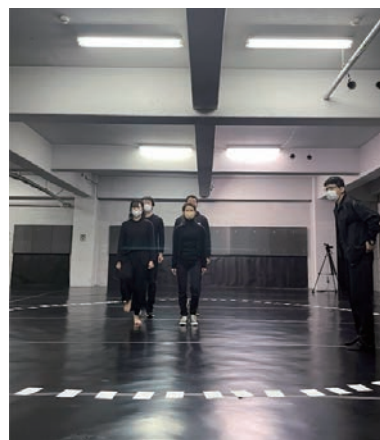
○アンドリュー では、東京が行進の最後で崩れたら、京都のJさんが「三鳥は何が欲しかったのか？」と聞きますので、対峙しているBさんは三鳥が欲しがっていたものを教えてください。あなたが考えたものでいいです。ちなみに何ですか？

○参加者B 英霊になることだと思います。

○アンドリュー それでいいです。東京はその京都の台詞の間に、全員で鳥のポーズになってください。

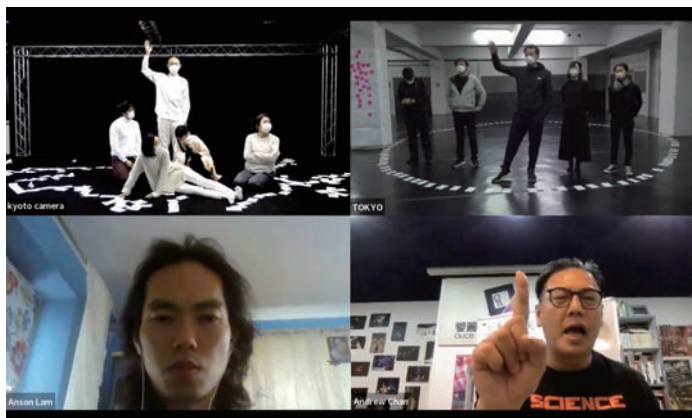
実際に東京と京都で合わせるが、タイミングが合わない。

○アンドリュー 一度、京都側は東京の動きを見てください。このタイミングで合わせてほしいです。



その後、何度か稽古をし、双方のタイミングを合わせる。

○アンドリュー では、一番最初からここまでを流してみよう。



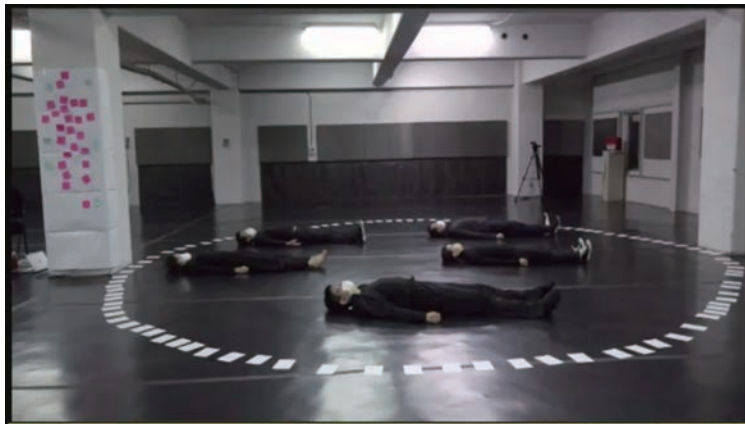
通してみる。通し後、更に詳細な演出として、「手紙を聞いている間、Bさんは割腹の痛みを耐えるように」「Jさんは手紙を読み終わったら、Bさんに渡す」「行進は右足からで揃える」などを加え、最後の発表の通しへ移る。

(記録者感想：実際はオンラインで2つの会場を繋いでのリアルタイムパフォーマンスであったため、音が聞こえにくかったり、双方の映像が見えにくい部分もあり、きっかけを合わせる作業はかなり難しかった。しかし、両会場の俳優やスタッフが献身的に創意工夫をしながら、なんとか場面を作っていた。約4時間の稽古で約10分のパフォーマンスを作った。香港のアンドリューさんの要求に対し、全員が誠実に対応する様子は感動的でした。また、2会場で同時に進行するパフォーマンスは、不思議な魅力と濃密さがあるものであった)









■ 総括～今回の創作とディバイジングシアターについて～

○アンドリュー ありがとうございます。皆さん、リラックスしてください。もしこの稽古を続けるとしたら、この後にJさんとBさんの会話があってから、その後に、東京会場の『仮面の告白』の場面を入れるつもりでした。普段、私は3ヶ月かけて稽古をするので、数時間でこれだけの成果を出せたのは、本当に素晴らしいことです。初日から努力を重ねてきて、その成果を出すことができたのは皆さんの能力のおかげです。私はこういう形で創作するのが好きです。私は一人っ子でしたので、いつも1人で何かを作るということをしていました。しかし、ディバイジングはみんなで作るもので、孤独な作業ではないと信じています。そして、作品はみんなのモノであって演出家のモノではありません。皆さんの労力でこの作品はできていて、先ほど稽古した場面は皆さんのアイデアからできました。

しかし、ディバイジングシアターは、台本のあるものよりも大変です。演出家がどういうものを選択するかが難しいのです。この数日間で皆さんからたくさんのアイデアが出てきました。2～3ヶ月の稽古期間だったら、その中からどういう風に演出家は選択し、アレンジしていくのか。大体、こういうプロセスの作り方だと、ある段階で必ず行き詰まります。そういうときは音楽とか、イメージとか、俳優のアイデアが助けになります。

ディバイジングシアターの俳優たちは、団結力が強いです。もし、こういった創作をして、俳優がその作品中の人物を好きになったり、その題材をもっと調べたいと思えば、それはもう半分は成功したようなものです。もう半分の成果は観客のものです。観終わってこの作品や作家のことを知りたくなったり、読みたくなったら、それは成功です。ディバイジングシアターでも、チーム内に劇作家を入れることもあります。その場合、劇作家の役割は、俳優が研究成果をプレゼンした後、それを台本化していくことです。でも、私は劇作家だけではなく、皆さんもいい台本を書けると思います。ディバイジングシアターにおける良い俳優は、俳優としてのスキルはもちろん、物語を作る能力も、演出家としての頭脳もあります。こういう俳優が集まれば、きっといいディバイジングシアターができることでしょう。

■ 質疑応答

○参加者A 今回のワークショップで一番うまくいったところと、一番難しかったところは、あなたにとって何ですか？

○アンドリュー 簡単にできたところはなかったですね。全部、難しかったです。実際に現場と一緒にいれば状況は変わったと思いますが。一番、割と簡単に出来たところは、討論してもらうところです。ですが、それと同時に難しいのも、皆さんに討論してもらうところです。きっと皆さんは素晴らしい俳優なので、うまく討論できたでしょう。もし私が現場にいたら、一緒に討論に参加していたと思います。討論したら、皆さんのことを知ることもできたでしょうし、そのことは非常に残念です。面白かったことは、一緒に稽古できたことです。私は日本に行けませんでした。家でモニターを見て、一緒に稽古も出来て、2ヶ所を来訪した気分がします。本当に楽しかったです。でも、将来は日本で一緒に稽古したいですね。（日本語で）約束！

○参加者B 私は福岡から来たんですが、交通費や滞在費など10万以上かけたのですが、その甲斐が非常にありました。これは記録に残してほしいです。2007年に日本演劇家協会の国際演劇交流セミナーで香港のタン・シュエイ（鄧樹榮）さんのワークショップも受けました。タンさんもそうでしたが、アンドリューさんも日本の文化を理解しようと思ってくださって、感銘を受けましたし、そこがとても良かったです。また、2007年から参加し続けていますが、今までの協会のワークショップの中でも、外国講師の方とここまで交流できたのは初めてでしたし、参加者同士の交流も、最もできたと思います。

○アンドリュー 私も昨年に引き続き参加してもらい、感謝します。他にも昨年から参加してくれている人がいますし、見学者にもいますね。本当にありがとうございます。

○参加者C 三島由紀夫を今回テーマに選ばれたのはなぜですか？

○アンドリュー 三島由紀夫という小説家は、日本の小説で私が初めて読んだ作家です。それまでは漫画が大好きでした。だから、日本の文学者では彼が初めて触れた人です。それ以降、他の日本人作家、川端康成なども読むようになりました。三島由紀夫をテーマに選んだのは、自分の子ども時代の気持ちや原点を思い出したかったからです。また、今回のワークショップのために、三島の作品を読み直し、彼の世界観に入り込みました。実は、1ヶ月ほど前に「三島由紀夫の勉強会」をしたのですが、そのときは三島の『女神』で観客と良い討論ができましたし、ゲストも呼んでとても良い時間を過ごせました。

その会合の様子を画面にうつす。

この写真は私の稽古場ですが、かなり多くの人が集まりました。他にも寺山修司の勉

強会もしたことがあったのですが、今後も私の好きな文学をシェアし続けていきたいと思えます。

○**参加者D** ありがとうございます。今回初めて受けたのですが、こんなに香港の演劇に素晴らしいものがあったと知ったこと、また受けていて楽しくて、アンドリューさんの作品も見せて頂き、素晴らしいと思えました。だから、私も機会があれば、香港の舞台に挑戦したいと思うのですが、どうすればいいでしょうか？

○**アンドリュー** まずは、やはりこのコロナがあるので、色々なことができませんが、本当は日本の演劇人と一緒に仕事をしたいなと思っています。例えば、香港に日本の俳優に来てもらったり、日本の演出家に香港の俳優と一緒に芝居を作ったりしてほしいですね。私も以前、台湾と香港のコラボをしたことがあります。是非一度は日本ともコラボレーションをしたいです。もし皆さんに香港に来ていただいたら、香港の生活のリズムや文化に慣れてほしいです。香港では80~90年代に日本の文化が非常に花開き、日本の漫画やアイドルが大人気になったので、香港人は日本への愛情があると思えます。

○**参加者E** 私はニューヨークで活動をしているので、コロナで一切オフライン活動は出来ず、マルチメディアの活動をしています。香港でも今の活動が難しい状況で、今後こう言うマルチメディアなディバイジングシアター創作をする予定はありますか？

○**アンドリュー** やはり今はコロナでワークショップなども少ないので、勉強会などしかできません。ワークショップは身体の接触もあるので、難しいです。オンラインはレクチャー的なものになってしまいます。だから今のところ、まだ難しいですね。実は今月、東京クロッシングというイベントがあります。そこで私や先ほど話に出たタンさんもトークに参加します。また、私の作品を日本の映画館で上映する予定です。後ほどお知らせしますね。そこでは、日本語字幕をつけて、『カフカの七つの箱』と『テンペスト』を映画のように編集して上映します。

○**参加者F** ありがとうございます。私は俳優として、この作品のテーマに興味を持ち、また、観客として、三島の他の作品を読んでみようと思ったので、半分半分で100%の満足です。質問としては、作品作りをするときは台本がないという話でしたが、キャスティングは先にしてから討論しますか？ それともキャスティングする前から討論しますか？

○**アンドリュー** 半々ですね。以前、こういうケースがありました。芝居の演目もキャスティングも決まっていたのに、ハプニングがあり、他の俳優を使いました。その場合

は作品の内容も変わりました。なので、作品の状況により変更を加えていきます。

○**参加者G** デイバイジングシアターという新しい手法に出会えて、本当によかったです。ありがとうございます。こういう手法は自分たちでも何かの際に使えそうなので、良い学びになりました。ただの感想ですが。

○**アンドリュー** こちらこそ参加いただいて、ありがとうございます。今後、こういうデイバイジングシアターの手法使った作品を、演劇界に広げていってもらえればいいと思います。

○**参加者H** コロナになって、表現する場が少なくなり、色々と表現できて面白かったし、討論するのも、芝居の創作でやったことがなかったので新鮮でした。中でも詩を書くワークは役へのアプローチとして初めてのことだったので、詩から身体表現にし、その動きを舞台作品に取り入れることができたのはいい経験でした。今後の役作りにも活用したいと思います。本当にありがとうございました。

○**参加者I** 日本には、討論するということが難しい土壤がある気がします。討論において、何を大事にしますか？ ルールとか、ポイントはありますか？

269

○**アンドリュー** なぜ討論が難しいのですか？

○**参加者I** 日本の国民性に関わることだと思います。誰かの意見に対し、違う意見を言うのは、「他者を否定していることになる」という気持ちになる傾向が強いです。

○**アンドリュー** 討論の中では「平等性」が最も大事です。討論の内容にもよりますが、その物事に対しての問題か、その人間個人に対しての問題かは、別にして考えるべきです。あくまで問題に対して考える力が大事だと思います。中国の孔子の言葉にこういうものがあります。「三人行えば必ず我が師あり（他人の行動の中には必ず自分の参考になるものがある）」私は今回「孔子」の立場でしたが、皆さんからも学ぶところがあります。

○**京都チームの参加者** この場を借りて、東京チームに感謝を述べたいです。

京都と東京の双方で拍手。

○**東京チームの参加者** それと、通訳の皆さん、本当にありがとうございました。

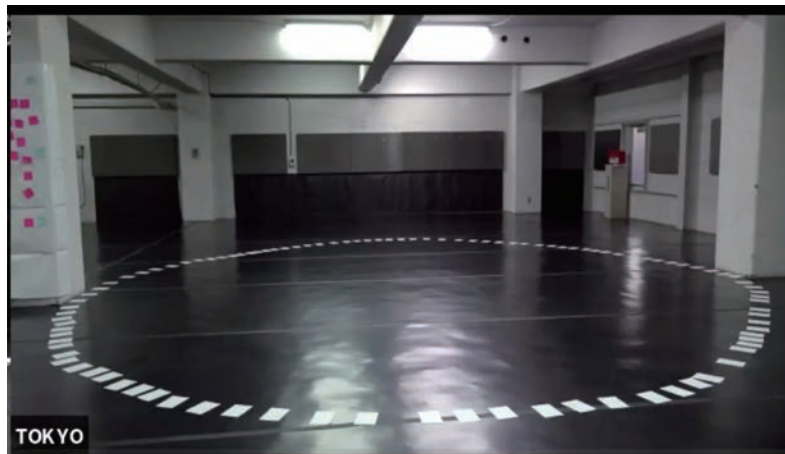
○参加者J アンドリューが演出家として大切にしているものを1つ教えてください。

○アンドリュー 初心を忘れないこと。

○参加者J では、初心とは何ですか？

○アンドリュー 愛をみんなに捧げることです。演出家にとって、全ての作品は人への奉獻です。改めて、東京チーム、京都チームの皆さん、見学者の皆さん、感謝します。そして、日本演出者協会の皆さん、2年目の招聘もありがとうございました。また、通訳のインディ、ゆか、アンソンさんもうありがとう。更に実行委員の皆さんもうありがとうございます。また、私の助手のオスカーもうありがとう。皆さん本当にありがとう。日本、ありがとう。きっとまた会いましょう。

記録：佐川大輔



ディバイジング シアター

—— 巧みな役割分割のもとに作り出される、可能性の演劇

川 久 幸

最終日、アンドリューさんはこのようにおっしゃいました。

「ディバイジングシアターをやる際、これらの2つが叶えば成功だと思います。1つは、作り手が、例えば、その題材とした人物やテーマを好きになったり、面白い、もっと知りたいというように思えたとき。もう1つは、観客に、今回の場合は、題材となった人物の作品を読みたくなるなど、何かしらの影響を与えられたとき」

私はずっと三島由紀夫が嫌いでした。私が演劇活動の拠点としているニューヨークで彼は、彼の作品や「生き様」によってというよりも、切腹という衝撃的な「死に様」によって、「芸者」「侍」などと同様、一種のフェチシズム的に好まれていて、私はそれを特に嫌っていました。でも、今回このワークショップに参加し、「三島由紀夫」という題材をいろいろな角度から見る、参加者それぞれが見つめてきたこと — 肯定的、批判的意見、見解共に — を持ち寄りやってみせる、話し合う、そしてそれを元に、足したり引いたりする、という「ディバイジング作業」をすることによって、自分でも驚くほどに、三島由紀夫の為人に興味を持つことができました。経験を積み重ねるほど、好きなもの、得意なものばかり作りがちになります。6日間の共同制作の時間を経て感じたのは、苦手意識を捨て、興味を持つことを選べば、面白いものを作ることができる。むしろ嫌いなもの、不得手なものにこそ、意外な発見のチャンスがあり、それが何か新しい特別なものを作り出す可能性に繋がるのでは、ということでした。この発見は創作人として、大変意義のあるものであったと思います。

コロナ禍、3つの会場、オンライン、2つの言語、3人の翻訳者を介して、という大変難しい状況のワークショップでしたが、新しい創作方法、新しい共同制作の可能性について考える良い機会になりました。また、アンドリューさんの作品を拝見する機会を頂けたことで、ポストドラマ演劇に重要とされる要素について、改めて考えることができました。そして、アンドリューさんの芸術家、教育者としての姿勢に、舞台に関わる者としての「在り方」のようなものを学ぶことができたように思います。

もしも対面でこの作業ができていたとしたらと、参加者の多くが考えていたのではないかと思います。しかし、それぞれが課題をこなし、東京、京都、それぞれ2つの会場で作業をしつつ、最終日にオンラインでアンドリューさんの演出を聞きながら私たちが作ろうとしたものは、まさにポストドラマ演劇的であり、たくさんの気づき、可能性に溢れたものであったのではないかと思います。私個人としては、詩化行動のエクササイズが特に興味深く、今後の制作に取り入れていきたいものとなりました。また、自身としては久しぶりであった、他参加者とのスペースのフィジカルな共有、そしてオンラインとはいえ、久しぶりに人前で演じられたことがとても楽しく、有り難かったです。

アンドリューさんは、「ディバイジングシアターでは、作品は演出家のものではなく、役者、その他、関わった作り手みんなのものだ」と何度となくおっしゃいました。そして「ディバイジングシアターに一番大切なものは、ディスカッション（討論すること）、そして討論する上で最も重要なことは、イコール（平等）であること」とおっしゃいました。今回私たちは、日本人が苦手としがちなの作業に、果敢に挑戦できたのではないのでしょうか。私は、通常ほぼ全ての共同制作作業を英語でやっておりますので、今回、母国語である日本語で、日本人の参加者の皆さんと、話し合い、試しながら創作することができたことは大変良い経験になりました。演劇を愛する私たちが、こうして、それぞれのバックグラウンドを超えて集える機会と場所を提供していただけたことに、心から感謝致します。ありがとうございました。

国際演劇交流セミナー2021 香港特集に参加して

三輪穂奈美

今回、「国際演劇交流セミナー2021」に参加させていただき、香港演劇界の第一線でご活躍のアンドリュー・チャンさんのご指導のもと、創作に臨みました。東京と京都、そして香港をリモートで繋いで、通訳の方を介しながらのワーク。リアルタイムで、それぞれ離れた場所にいる人たちと同じ時間を共有しながらの開催という面だけでも、改めてすごい企画だったと感じます。今回の題材は三島由紀夫。参加者の皆さんと討論や表現のブラッシュアップを重ねていった日々は、とても刺激的で楽しいものでした。

恥ずかしながらわたしは、これまで三島由紀夫の小説を手にとったこともなければ、彼の生涯についてもよく知らないままに、ただただコロナ禍で激減してしまった「表現する機会」が得られるかもしれないというところに惹かれ参加を決めてしまいました。初日は演劇の歴史や著名な演出家についての講義が中心で、まわりの参加者の方との間に知識の差を感じ「この先ついていけるかしら……」と少し不安なスタートでした。しかし、日を重ねるにつれ、そんな不安も消えていきました。表現をすること、想像を膨らまし考えること、そしてそれを伝えようとすることに関しては、知識や経験、年齢で大きく差が出てしまうことなく、対等な関係性でワークに臨むことができました。

2日目は、アンドリューさんが演出された舞台作品の鑑賞から始まりました。台詞はなく、役者の身体表現と、音楽と照明によって浮かび上がる舞台。鑑賞後、どのようなストーリーだと感じたかを参加者の皆さんと話し合い、様々な解釈が出てきたことが面白かったです。正解の形はなく、お客さんに見方を委ねることができるのもディバイジングシアターの魅力だと感じました。

3日目には、それぞれに課題として与えられていた三島由紀夫の資料、作品を元に、グループで決めたテーマに関してプレゼンテーションを行いました。私たちのグループは、自伝的小説と言われている『仮面の告白』を題材に、対比表現の多さに着目し、それはすなわち、三島由紀夫の中に相反するもの、矛盾や葛藤がたくさんあったのではないかと考察しました。4日目には、『仮面の告白』の中から重要だと思う場面を3つ選び、それを実際に自分たちで表現してみたり、三島由紀夫を象徴する言葉を並べ、そこから詩を作成したりしました。そして、5日目にはその詩の世界を各々が身体を用いて表現しました。これらの中で生まれた動きやアイデアを用いて、最終日に

は東京と京都をリモートで繋げながら、会場は離れていながらも、ひとつの作品として演出をつけていただきながら、創作を行ったのです。

初めは自分と距離が遠いと感じていた三島由紀夫が、その頃には共感できる部分のある、愛すべき1人の人間になっていました。また、今まで作品づくりや、役作りなど人物について深めていく際にも、詩の創作を取り入れたことはなかったので、そのアプローチの方法がとても新鮮でした。最終日の創作も、時間の都合で導入部分のみではありましたが、もっと続きも作ってみたい、完成形はどうなるのだろうと、今でも心をくすぐられ続けています。アンドリュースさんは、いつも「何か質問はありますか？」と、私たちと丁寧にやりとりをしてくださり、本当に密度の濃い、貴重な学びの機会だったなと感じます。そして改めて、考えることや、表現することは楽しいと感じられた6日間でした。今回出会ってくださった全ての方に感謝を伝えたいと思います。また機会があればぜひ参加してみたいです。