

## ワン・チョン パブリック・トーク

### 「演劇は21世紀に死の危機に瀕しているのか？」

開催日時：2015年12月16日（火） 19：00-20：30

開催場所：森下スタジオ

#### 欧米の演劇シーンについて

3年前、米国のアメリカン・コンサバトリー・シアター (ACT) という劇場である作品を見ました。ACTは米国西部で最も素晴らしい劇場で、デンゼル・ワシントンなどの俳優を輩出しています。サンフランシスコの大通りに面し、その外観はもちろんのこと、中に入っても豪華絢爛です。客席は800席ぐらいで、満席でした。客席には既に観客が座っていて、私はチケットを買ったのが遅かったので後ろの席でした。白髪の人でいっぱいだったので驚きました。ざっと見て、50才以下の人は4人しかいませんでした。その4人には私と一緒にいった中学の同級生も含まれています。作品は親と孫の物語でした。役者たちは客席の若者よりも若かったと思います。そして、私は劇団の巡演に同伴し、ラスベガス、ニューヨーク、アドレードなどを訪問しました。

私が各地で感じたことは、今は若い人が演劇を見なくなっているということです。私たちは日頃から演劇に関わっており、演劇を好んで観ていますが、世界とはかけ離れたところにいるのかもしれない。私たちは自作に満足したり、大御所の作品を疑問に思ったりしますが、若い人たちは全く関心がないのかもしれない。

若い人が演劇を作るという行為は、老人ホームで介護をするのと似ているのかもしれない。サービスの対象が既に年配の人になっているからです。老人ホームは出て行く人がいても、また新たな人が入ってくるので、劇場とは違います。老人ホームには未来がありますが、劇場には未来がないのではないかという気がします。今、若い人が劇場に来ないと、この先は全く若い人が劇場に来なくなるのかもしれない。30年から50年後、演劇がどうなっているかを危惧しています。

#### 演劇とメディアについて

何故、若い人は演劇を見なくなっているのでしょうか。映画、ゲーム、SNSなどに興味が向いているのだと思います。Facebookから1分間で得られる情報と劇場で1時間作品を見て得られる情報とでは大きな差があります。Facebookでは1分間で世界各国の情報が得られます。アフリカの状況から友人の食事まで様々な情報があります。情報量はとて多く、世界に広がっています。対話形式の演劇作品に比べ、SNSでは比較にならないほど多くの情報が得られるということです。

そこで、私はネット文化をいかにして演劇に取り込むかを考えています。例えば、1日平均20分間は紙のメディアを見る一方で、8時間はスクリーンを見ているというデータがあります。8時間の中にはスマートフォンのほか、パソコンなどのスクリーンを見ている時間も含まれています。今も私と通訳の前にパソコン、隣にはスクリーンがあり、皆さんの中にもパソコンやスマートフォンを見ている方がいらっしやいます。そして、記録撮影、録画も行われています。これがリアルな社会です。多くのメディアに囲まれて私たちは生活しているのです。そのため、私は演劇にもメディアを取り入れる試みを始めました。メディアを取り込むことで情報量が増え、観客の興味を引きつけることができると思ったからです。現代の演劇の敵は、日本の安保の法律ではなく、身近な携帯電話なのかもしれません。日本の観客は礼儀正しいので当てはまりませんが、中国ではテーマが重く、ゆっくりした展開の作品の場合、観客が携帯電話を使い始めることがあります。情報量の多さに慣れているため、そういった演劇に飽きてしまうのです。ニューヨークのブロードウェイを見に来ていた若い

観客が、携帯電話の充電が切れて、舞台上の電源を使って充電をしたというニュースを見ました。ニューヨークで公演中に観客が電話を始めたので、役者が携帯電話を取り上げて投げたというニュースも見ました。演劇と携帯電話は敵対する存在になっているのです。

### マルチメディアを用いた作品、『革命模範劇 2.0』について

私の作品では、メディアを使って情報量を多くし、観客の心を引きつける工夫をしています。舞台上にビデオを設置し、その場で録画、編集、投影をしています。ライブ感と即興が観客の心を引きつけられると感じています。

今年シンガポールで発表した『革命模範劇2.0』の映像をご覧ください。今ご覧いただいているのが舞台上の様子です。スクリーンでは4つの仕切られた映像が投影されています。これはYouTubeのように1つの画面に4つの映像を映しています。映画的な映像とは言えないと思います。役者がカメラに向かって話している映像は映画ではあまり見受けられないからです。カメラを直視して話すのはネット上のビデオ電話に似ていると思います。右側でそれぞれの役者の顔をアップにし、同時に映像をコントロールして右上に投影しています。

4つのスクリーン上には舞台上の人物が映し出されていますが、右にいる人物が撮影者です。この映像の中には多くの情報とともに人間の様々な内面や態度を見ることができます。右下に映っている人物は自分が目標とする、夢に描いているようなことを語っています。舞台上の演出家的な役割でもあります。右下の白い服の人物は、真ん中の赤い服の人とカメラを持っている右の人を使って作品を作っています。白い服の人が自分の理想や作り出した歴史を語りますが、その内容と左上の人物であるジャンチン(江青)の歴史は全く異なるものです。後ろの人物はジャンチン(江青)が語った歴史をアレンジして語るという役割です。真ん中の赤い服の人物は演出家である白い服の人が語る歴史に少し反抗心を持っています。

また、スクリーンの上に見える数字は時間を表しています。2015年9月6日20時\*\*分と書いてあります。この作品ではジャンチン(江青)に触れると同時に、上演が行われている時のことも描きました。歴史と今現在を表現しているのです。スクリーンでは文化大革命の時の新聞のコラージュも投影されています。実際の新聞を使っても、内容は事実と異なっています。この作品では真実と嘘が重なり合ってもいます。

映像はリアルな舞台空間を面白く見せています。例えば足の位置が実際とは異なっています。跪いている人の顔も実際に見える角度とは違います。リアルな空間にいつつも映像でリアルとは違う趣を出しています。

シンガポールならではのものも取り入れています。赤い服と白い服はマレーシアの民族衣装です。彼らが演じているのはジャンチン(江青)の上海時代の友人です。彼らの会話はマレーシアの言語でなされています。ジャンチン(江青)役は韓国語を話します。4人組の1人を演じる人はドイツ語です。東ドイツ警察の服、もう1人はドイツの民族衣装を着ています。この作品では英語以外の7言語で語られています。シンガポールでは共通言語が英語です。中華系の人が集まると中国語、インド系の人が集まるとインドの言葉を使います。この作品では毛沢東の婦人であったジャンチン(江青)のこと、ジャンチン(江青)が起こした文化の動きを語っています。中国のことをストーリーにしていますが、広い意味で世界を捉えています。全世界の政治が人間に与える抑圧を表現したかったのです。観客にはそれぞれ解釈してほしいと思いました。

## シリーズ作品のコンセプトについて

ずっと創作している「2.0」シリーズというものがあります。2.0はネット上ではユーザーにゆだねる、ユーザーが生み出す、ユーザーと共に作り出すという意味です。自由で開放的な解釈をしてほしいという意味が込められています。2011年から舞台上にビデオを設置して作品を作っており、今年で5年になります。それまでは全く違う作品を作ってきました。演劇を作り始めた頃はテレビのシチュエーション・コメディを模倣したような作品を作っていました。その後モノクロ映画を模倣したような演劇作品にもチャレンジしました。1人の人の一生を描く作品も作りました。1つのカメラで1人の人をずっと捉え、その人の一生を撮るといふものです。

## 最新作について

次に最新作の映像をお見せします。最近北京で公演を終えたばかりです。『Constellations』というタイトルで、女性が男性を誘うという作品です。始めに女性が男性を誘った時、男性には別の彼女がいました。2回目に誘った時のセリフは1回目と全く同じセリフからスタートしますが、男性はつきあっていた彼女と別れたことがわかります。3度目に誘う時もセリフは1から始まりますが、男性には奥さんがいたことがわかります。5回目に誘うと、男性は独身であることがわかり、そこから恋に発展していきます。この作品には50シーンが入っており、50の可能性が秘められたストーリーという構成です。ニック・ペイン作の『Constellations』は新国立劇場でも『星ノ数ホド』というタイトルで上演されたことがあります。ブロードウェイでの上演を私は見たことがあります。

私の作品はその2つとは全く異なります。舞台上に13台のカメラを設置しました。12台のカメラを時計の数字の位置に設置しました。中央に1台を設置し、ハムスターを投影しています。ハムスターはオリジナルの脚本には登場しません。カメラマンは舞台上に登場しませんし、カメラも一切動かないという新しい試みをしました。以前は映画と演劇の境目を探るような作品を作ってきました。舞台上で撮影し投影する形式です。今回は映画とは一体何なのかということから出発しました。映画はカメラを設置し、カメラマンがカメラを操作して作品を撮ります。その後編集をして作品となります。今回の作品ではカメラに触れる人はいません。役者の動きにフォーカスして撮りました。50のシーン、50の可能性を見せました。映像と演劇の新しい可能性を試みた作品です。

## 今後の創作について

今後はビデオゲームと演劇の可能性、共通点、境目に注目して作品を作りたいと思っています。観客に携帯電話を持たせ、観客が携帯電話を操作することで舞台上の役者に使命を与えるといった新しい作品が作れないかと考えています。

私たちの作品は中国ではニューウェーブシアターといわれています。中国の演劇界に新しい動きをもたらせたいと思っています。演劇の可能性、演劇に対する危惧を感じて、このような作品を作るようになりました。真実と嘘にも注目して創作しています。中国には偽物が非常に多いです。中国人は自国の商品を信じていないので、日本に来て爆買いをするのです。中国の憲法は労働者と農民がリーダーになる国と謳っていますが、中国人は心の中では疑問を抱いています。勇気がなくて発言できないという現状もあります。歴史も嘘によって作られています。共産党員は8,000万人いると言われていますが、どれだけの人が共産党を信じているのか疑問です。真実が嘘で作り替えられているのです。ですから映像で演劇を作り、真実と嘘を探っていきたいと思っています。映像は舞台上で作られているので作られた嘘と言うことができます。映像が存在していることはリアルということができます。『革命模範劇2.0』のスクリーンに映っていたのは、当時の新聞のコラージュ

ユで、ある意味リアルなのかもしれませんが、メッセージは嘘でできているのかもしれませんが。舞台上で当時の新聞をコラージュしたものと、その場で撮った映像を合わせることでリアルと嘘が重なるという効果も生まれると思っています。こういった作品でメディアに対しての再考、社会に対する疑問を提示したいと思っています。ジャンチン(江青)が文化大革命における英雄だった事の真偽も再考する意義があると思います。映像を撮ることでリアルが起こったことを切り取っているとも言えます。映像とリアルを並べて新たな可能性が生まれないかということも作品で描きたいと思っています。

(以下、質疑応答略)