

引き裂かれたままで共集性をつくる

岩城京子(演劇パフォーマンス学、アントワープ大学)

初めまして。私はベルギーの都市アントワープで演劇学の専任講師をしており、今日は主に演劇の話をしようと思います。冒頭の導入で松井茂さんから提案があった、「演劇の共集性は自明である」という話から始めようと思います。

演劇というものを考えると、時間と空間——演劇では、「いま・ここ性」みたいに言うんですけれども——「いま」という時間と「ここ」という場所を共有していることが、これまで演劇の基礎条件＝デフォルトだったんです。でもそれが、様々なオンライン演劇やライブストリーミングによって今こわれつつある。かろうじてライブ配信であれば「いま」は共有しているものの、デジタルプラットフォームになることによって、「いま」性さえも剥奪されてしまった演劇が大量にあります。「ここ」にいたっては、まったく同じ「ここ」にいないことが、もう基礎条件のようになってしまっていて、「いま・ここ」性がない演劇というのが溢れています。では、ローカリティの共在性とリアルタイムの共時性というものをなくした時に、何が出てきたかと考えたら、不特定多数の人間が異常に大量に集まるという共集性だけは爆発的に、指数関数的に増強されたというのがわかってきました。これは、簡単に言うと、演劇の良し悪しが数の論理によって測れるような錯覚に陥ってくるんです。皆さん、コロナ禍中にとっても多くのオンラインウェビナーやオンライン演劇、オンラインコンサートなどに参加されたと思いますが、その時に、なぜか大人数が集まっているウェビナーのほうが少人数のウェビナーよりも、大講堂で聞いているような感覚になることが多かったのではないかと思うんです。逆に7、8人しか集まらないようなものは、パフォーマンスとしてのパブリック感が失われて、かなりプライベートな様相を帯びてチャットのように瞬時に流れていった気がします。導入で松井さんは、共集性というのは「gathering」じゃないかとおっしゃってましたけど、近い意味の語に「assembly」があります。「gathering」と「assembly」の違いがあるとするならば、私のなかでは、いま申し上げた、このパブリックな感覚というのが担保されているのが「共集性＝assembly」に近く、井戸端会議的なのが「gathering」だと思います。だから、数の増減によってパブリックなパフォーマンスが担保されるということを目の当たりにした時に、これを仮に「共集性の論理 (Logic of assembly)」と呼ぼうと私は考えました。

ただ、演劇やパフォーマンスの現場に関わっている人間にしてみると、こうした数の論理がはびこるということは、非常に危険な状況とも言えます。数の多さ、つまり声の大きさでパブリックネスが担保されるとなると、それこそムッソリーニやヒットラーが理論と感情に訴えてプロパガンダに適したメディアとして、1920年代から30年代に演劇やオリエンティックなスペクタクルを悪用したことが思い起こされます。数の論理も、ポピュリズムの論理に流れていってしまうと非常に危険な状況を招くでしょう。だから、この共集性＝assemblyを数の論理から切り離れたところで、注意深く取り扱っていかなくてはならない、という問題があります。

ここで、単純に数の多さではない形で共集性が生じるドラマトルギーを考えていく必要があるわけですが、これはごく簡単に言うと今の流行に意図的に反する動きです。InstagramやTwitterは完全に数の論理で動いていて、ひとり勝ちのインフルエンサーが地理的な差異を封じて風向きを決定していくわけです。演劇やパフォーマンスではそうではなく、数の論理の罠に陥らないように、どうやって演劇本来の空間や時間の批評性を担保していくか、あるいは空間や時間とは異なる別の批評軸をどう介入させていくかということが大事です。それは観客やオーガナイザー個々のクリティシティを養うことや、あえて身近な観客のみに配信するというローカリティに根づくことで見えてくる批評軸かもしれません。

ここから少し演劇からずれる話になります。1980年代後半にポール・ヴィリリオ (Paul Virilio, 1932～2018) という哲学者が『情報化爆弾』(原著: La bombe informatique, Galilée, 1998. 邦訳: 産業図書, 1999.) という著書で「空間の終焉」を訴えています。政治経済学者のフランシス・フクヤマ (1952～) が批評的に言った「歴史の終焉」(原著: The End of History and Last Man, Free Press, 1992. 邦訳: 『歴史の終わり』三笠書房, 1992.) という有名な言葉を参照項にして、歴史ではなくて、地理の終焉、空間の終焉を訴えました。それはつまり、マスメディアや交通手段の普及によって、グローバルな非局在化、つまり、あらゆる場所がぼんやり匿名的になる現象、が起きているということです。ヴィリリオは、その結果、国民国家が崩壊して国民がアイデンティティ・クライシスに陥り、ひいては、地理の非局在化の果てにヴァーチャルなスーパーシティ、超中心都市が生まれると言ったん

です。これは今日の感覚で言うと、国境も無視して世界的に影響を及ぼすスーパーインフルエンサーやモンスターメディアがオンライン上に誕生して、一斉にたくさんの人がオンライン上の彼らのもとに集まってしまうような状況と同じです。それが実体として顕現化したのが超中心都市だと私は思います。ヴィリリオの言葉から20年以上が経って、私たちはその理論が予言的であると同時に、片手落ちであったことも経験から知っているでしょう。つまり、誰もがオンラインで繋がれるようになり、国際間の移動が容易になった反動として、今日ではナショナリズムが世界中で跋扈しています。言い変えるなら、「いま」という横軸の繋がりが地球規模で暴走した結果、歴史性や国民性、もっと言えば人種性のような、「ここ」という縦軸に血まなこになってすが人が増えたように思います。このコスモポリタニズムに根づくグローバルな「assembly」に帰属意識を持てる人は、どう考えても少数派で、大多数は何かアイデンティティ喪失に対する防衛反応として、ヤンキーのような地元の腐れ縁のコミュニティに安心感を求めています。コロナ禍中では反動的に、このクリティシティをまったく必要とせず、コンセンサスがゴールではなく出発地点にあるような、共集性というより「gathering」に近い井戸端会議的なデジタル空間が、雨後の竹の子のように勃発していったと思っています。それを私は「マイオピック＝近視的な集団」と呼んでおり、そこに人が安住していくようになってしまったのが、デジタルなパフォーマンスの問題点になっていった気がしています。

ここで演劇の話に戻ります。演劇とは非常に地域に根ざしたものですから、地域のコンテクストに即した近視的な理論もある程度は必要とするわけです。しかしそれと同時に、遠視的な理論、遠くを見られる理論も必要で、その双方を取り入れていく必要があります。演劇的な用語では、遠視的な理論を「異化」、イマーシヴなものを「没入」と呼びます。このどちらかでもが片手落ちになっていくと、演劇はファシズム的なプロパガンダや村社会的なベタな集いに陥ったり、逆に帰属意識を感じられない、対岸の火事のようなそ事になっていってしまうんです。実例を挙げると、コロナ禍中に世界中で配信されていたイギリスのナショナル・シアター・ライブがこれに当たると私は思います。私も見たんですけど、もう完全によそ事なんです。私の属するコミュニティに属して

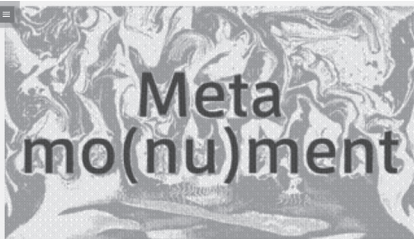
いない人間が、私とはまったく関係ない問題点を、対岸の火事としてやっている状況に、異化を通り越して冷めてしまって、これはこれで大問題だなと思いました。そこにはまったく共集性が機能していないわけです。地域住民の腐れ縁的なコミュニティとは真逆の、まったく帰属意識を持ってないオンライン空間のパフォーマンスというのもできてしまいました。

今日ではVR演劇とかVRパフォーマンスなどといった、VRを使った表現も盛んになってきています。ドイツの芸術史家でメディア理論家のオリヴァー・グラウ (Oliver Grau, 1965～) は、2003年に発表した著書『Virtual Art : From Illusion to Immersion』(MIT Press, 2002) のなかで、イリュージョン (幻想) からイマージョン (没入) の時代に、アートは変異していると述べています。どういうことかということ、客席から隔離、切断された舞台上のイリュージョンをファンタジーとして客観的に楽しむのではなくて、VRが主流になり、観客である自分もその作品に没入していくであろうと。グラウはこの流れを肯定的に捉えています。ラスコーの壁画を描いた時から人間は仮想現実空間を洞窟につくり上げていたから、VRというのは基本的にラスコーの壁画と変わらないような、イマーシヴな感覚を提供できるという主張を歴史を遡って展開しています。ただ、メディア理論家である彼のその発言は、私のような演劇研究者からが読解すると少し乱暴過ぎるようにも感じます。私にとっては、ラスコーの壁画を訪れて、天井の絵を眺めている人間のアクションや身体性がどこにあるのかがすごく問題になってくるんです。もちろん頭はラスコーの壁画に魅了されて没入しているかもしれませんが、体は絶対に別個にあります。もしかするとラスコーの壁画は松明を持って動きまわる人間のアクションによって、動画のように見えていたかもしれない。それを忘れたアートに流れていくと、それこそデカルト的な心身二元論、体と頭は別物だみたいなものを促進させてしまうようなアートばかりが出てきて、演劇研究者としてはつまらない。かつ没入ばかりになると、芸術にとって例えばテオドール・アドルノが生命線だと言ったような批評性を殺してしまいかねないので、それはそれで問題なのです。

最後に数の論理にも陥らず、かつ没入一辺倒にもならない、どのような共集性が理想なのかと考えた時にひとつの答えと

鍵となる、ティム・エッチェルス (Tim Etchells, 1962 ~) という、イギリスのフォースト・エンターテインメントという演劇コレクティヴで演出家を務めてる方の面白い言い方を紹介したいと思います。「Watching the best theatre and performance, we are together and alone. (最高の演劇やパフォーマンスを見ている時、私たちは一緒にひとりだ)」。(Tim Etchells, 'Artist Provocation', British Council Edinburgh Showcase, 2011)。「together」という没入感もあるけれども、クリティカルリティで「alone」でもあるわけです。その両方が同時に、引き裂かれた状態であるというのが、演劇の共集性を生み出しているということ。どちらかに陥ってしまったら、それはもうまったく違うものになるということを彼は言っていて、私は本当にその通りだなと思ったんです。

演劇作品は、先ほど空間と時間が必要だと冒頭で述べましたが、今後はそれにさらに上乘せして、デジタルな空間だからこそ「コーポリアリティ＝身体的な現実感」と、「コレクティヴィティ＝集団性」、「クリティカルリティ＝批評性」が必要になってくると思います。デジタル空間、デジタルプラットフォームにおいても、このどれかひとつでも欠けると、演劇やパフォーマンスとして不備のある作品になってしまうと思うので、この3つの焦点がどこも偏ることなく、またフィジカルな没入感と、メタフィジカルな異化にも極端に依存することなく、あえて様々な要素に引き裂かれたままの状態で、共集性をつくるためには、どうすれば良いかを、今後も考えつづけていく必要があると思います。



VOIC | NOISE
天野真
パフォーマンス：10:00 - 11:30, 13:30 - 15:00, 19:30 - 21:00

↓ (March 31st, 2011)
小田原のどか
Tweet：12:00 - 13:00, 14:00 - 19:00

para/ felized
Ai Step
パフォーマンス：20:00 - 20:30

White Balance
藤崎正樹

歩行録画
西田静夕

その下にすむ窓のスケッチ
タワリボリョウタ

Translucent Objects
平瀬三斗
パフォーマンス：11:00 - 12:00, 20:00 - 21:00

0120122580
ヒズタニタマミ
上映時間：9時-17時
お昼休憩：12時-13時

I.frame
Archival Archetyping
このイベントのために構築したサイトに關する資料表示です。

「メタ・モ（ニュ）メント2021」へようこそ。

はじめに
本イベントの開催期間は2021年3月31日の9時から21時（日本標準時）です。期間中は継続して作品が表示されるのにくわえてパフォーマンスなどが行われます。パフォーマンスなどの開催時間等については、タイムテーブルをご覧ください。

ボイスチャットについて
本イベントでは、ボイスチャットによる新しい観覧方法を提案しています。以下から参加方法を詳しくご覧ください。
画面上にあるチャンネルに参加する
・「チャンネル名を作成」ボタンで新しく作成して参加する
もし、ボイスチャンネルに入っている状態で、音が聞こえなくなったら、リロードしてから入り直してください。

[サイトの使い方を見る](#)
[English](#)

タイムテーブル		パフォーマンス		ツイート / 中継	
観客 / レクチャー					
15:00 - 16:00	タワリボリョウタ：ガイドツアー	10:00 - 11:30	天野真	12:00 - 13:00	小田原のどか
16:30 -	イベントサイト「I.frame」トーク	11:00 - 12:00	平瀬三斗	14:00 - 16:00	小田原のどか
19:00 - 20:00	参加者によるトーク	13:30 - 15:00	天野真	9:00 - 17:00	ヒズタニタマミ
9:00 - 21:00	石田真樹「音響的演劇」	19:30 - 21:00	天野真		
9:00 - 21:00	観劇	20:00 - 20:30	Ai Step		
		20:00 - 21:00	平瀬三斗		

チャンネル名を作成

オンライン企画「メタ・モ（ニュ）メント2021」（2021年3月31日）トップページ