

宮殿のモンスター

The Monster in the Hall

Resources Pack for Education and Learning



WELCOME TO RESOURCES PACK

この資料は、大学や専門学校で演劇やアートマネジメントを学ぶ学生たちや、学校やコミュニティで青少年に演劇を指導する方々などを主な対象としています。TPN プレイズ&プレイヤーズ公演『宮殿のモンスター』（作：ディヴィッド・グレイグ）という一つの翻訳劇の上演に関連した読みものとして、また、直接的に、間接的に、演劇を学ぶ、ドラマ教育の素材として利用できるように、さらには、劇団や公立文化施設におけるエデュケーション・プログラム作りのモデルとなるように努めました。

ご一読、ご利用いただくとともに、ご意見を頂戴出来れば幸いです。

プロデューサー／翻訳
ドラマ教育アドバイザー
中山 夏織



「宮殿のモンスター」

日程 2011年12月10日(土)～13日(火) / 会場 遊空間がざびい

作 ディヴィッド・グレイグ / 翻訳 中山夏織 / 演出 松本純一・斉藤貴司

／ムーブメント・ディレクター 依田朋子 / 作曲 三宅佐保子(桐朋学園大学) / 音響 藤平美保子(T.E.S)

／宣伝美術 内田阿紗子 / WEB制作 油上恵子 / 制作助手 酒井祐美 / プロデューサー 中山夏織

製作 TPN プレイズ&プレイヤーズ / 主催 特定非営利活動法人シアタープランニングネットワーク /

後援 プリティッシュ・カウンスル

出演 石田博英(劇団昴)、高山佳音里(劇団昴)、西村俊彦(マック・ミック)、備本よしか(プロダクション・タンク)

CONTENTS

- 4 イン트로ダクション—『宮殿のモンスター』を探る
- 9 マネジメント研究と舞台芸術
- 13 海外戯曲を翻訳し、上演するという事
- 16 翻訳による差異～『ロミオとジュリエット』
- 17 『宮殿のモンスター』と取り組む—テキレジ
- 18 ドウカティについて
- 19 クリエイティブ・ライティング
- 20 スコットランドとスコットランド人性
- 22 ディヴィッド・グレイグについて
- 26 テーマを探る
- 27 「普通」って何？
- 28 エキササイズ



INTRODUCTION

Exploring “The Monster in the Hall”

『宮殿のモンスターThe Monster in the Hall』—とても、不思議なタイトルだとは思いませんか。実に、タイトルの翻訳に悪戦苦闘しました。というのは、「宮殿」も、「モンスター」もそれぞれ重層的に、いくつもの意味をもって、この戯曲の中に登場するからです。例えば、「宮殿」と訳した the Hall という英語は、劇場などのホールという意味だけでなく、市役所、寮、施設、玄関などともとらえることができますし、実際に、この戯曲のなかでは the Hall はそれぞれの役割を担って登場してきます。

一方の「モンスター」は、この戯曲の世界観を構築する最も大切なメタファーです。

といっても、こちらも一つだけではない。主人公ダックのお母さんが大好きだったバイクを象徴するメタファーであり、お父さんがはまっているオンラインゲームで闘うモンスターたちであり、ダックのアナログな夢が紡ぎあげる「美女と野獣」の物語に登場するモンスターでもあります。

また、ダックの名前にも、劇作家ディヴィッド・グレイグはいくつもの仕掛けを用意しています。なかなか日本語的には落ち着かないかもしれませんが、演劇的メタファーの遊び心を楽しんでいただければと思います。

この戯曲が初演されたのは、2010 年秋。スコットランドの最も大きな街グラスゴウの地域劇場シティズンズ・シアターに付属する児童青少年を対象とした活動を行う創造ユニット「TAG シアター・カンパニー」が上演しました。シティズンズ・シアターが、アーツ&シアターズ・トラスト・ファイブ（現オン・アット・ファイブ）の委嘱を受け、同劇場の小さなスタジオで上演するだけでなく、ファイブ地方を中心に、学校や地域の公民館などを巡演する作品として企画されたものです。

学校を巡演するから身軽なほうがいいという安易な理由ではなく、劇作家が挑んだのは、セットなしの裸の舞台、照明もなしというミニマリズムでした。どうせ中途半端になるのなら、「はぎとってしまえ」という感覚。実際に、音響効果は緻密に用意されたものの、後は、俳優4名、装置はスタンドマイク4本だけ、小道具はサングラスのみ、俳優は歌わなきゃならないし、様々な擬音も担当しなきゃならない…俳優も演出家も、また観客も、自らの想像力の力をフルに活用しなくてはならない、少しばかり、脳みそと体力を必要とする演劇が誕生しました。

一般的に、演劇を創造するという事は、物語のもつ世界観を視覚的にも聴覚的にも提示するものであると考えられているのではないのでしょうか。裸の舞台の上に、装置や照明、衣装、小道具、音響、そして演技という側面から、「ディティール」が一つ一つ丁寧に緻密に、ときに大胆に加えられていく、飾っていくという作業というわけです。リアリズム（写実主義）、ナチュラルリズム（自然主義）と呼ばれる演劇のスタイルは、「真実」の再現をめざし、舞台の上に乗せようとしてきました。本物らしさにこだわったわけです。

また、舞台設備のテクノロジーは日々発展しています。設備があるのなら活用しよう、すべきと考えるのは人の常、さらには、客席は快適でなくてはならないという考え方もサービス産業としての演劇は受け入れてきました。

しかし、このような考え方に對し異論を唱えたのが、世界的に著名な演出家ピーター・ブルック（1925-）です。

どこでもいい、なにもない空間—それを指して、わたしは裸の舞台と呼ぼう。ひとりの人間がこのなにもない空間を歩いて横切る、もうひとりの人間がそれを見つめる—演劇行為が成り立つためには、これだけで足りるはずだ。

ブルックが言いたいのは、演劇の原点は人だというわけです。『宮殿のモンスター』はまさに「なにもない空間」の演劇なのです。

『宮殿のモンスター』では、4人の俳優が、登場人物として規定された役だけでなく、語り手や妖精、擬音をだす役を兼務して物語を進めていきます。ときには、役ではなく俳優自身にも戻って、物語を進行していく。演劇のなかで意図的に繰り広げられる演劇—メタシアター—の手法が採用されています。劇中劇。ギリシャ悲劇も、シェークスピアも、ゲーテも、ブレヒトも、ベケットも採用してきた演劇手法であり、決してめずらしいものではありませんが、単なる劇中劇と違うのは、一人の俳優としては、役に同化して、役の感情の流れを生きるということはい—どちらかといえば、俳優は役の感情の中に生きることを好むものなのですけど—役から距離をもって、あるいは、状況や行動、問題を解説しながら、物語を進行していきます。ブレヒトに顕著なこの手法は、「異化効果(alienation, distanciation)」と呼ばれます。

多くのグレイグ作品には、ベルトルト・ブレヒト（1898-1956）の影響をたしかに見てとれるのですが、ブレヒトの影響は、本作品がときに「ミュージカル」と呼ばれることにも見いだせます。TAGシアター・カンパニーのオリジナル版は、ほとんど「ミュージカル」でした—オリジナルの音楽を日本版で使うかどうか、グレイグ本人の意向もあって、利用しないことを決めました。

また、本作品には、ブレヒトに影響を与え、ブレヒトが発展させた「叙事的演劇(epic theatre)」の創始者エルヴィン・ピスカートル（1893-1966）の影響も見えてきます。例えば、ダックの頭の中の妄想が、カタストロフィーの妖精という名のコロスによって語られていく点などです。

また、頭の中で繰り広げられるハチャメチャな妄想であり—そのために時系列も前後することがあります—その妄想を生むきっかけとなった彼女自身が(わかっているのだけど)見たくない、受け入れたくない現実—英語には Elephant in the Room という表現があり、本作品のタイトルにも影響を及ぼしています—が入り混じって展開されるからの面白いところです。もちろん、ダックの抱える現実を、照明や装置などの力を借りて、自然主義的に時系列に描くこともできたでしょう。それでも興味深い物語になったでしょう。でも、演劇の演劇的なところは当たり前であることを否定することです。

ところで、自然主義の求める真実と、ブレヒトの求める真実の差異について、ロンドン大学の

クリス・メグソン博士は、「スタニスラフスキイとブレヒト」と題されたレクチャーの中で、次のように述べています。

自然主義者は写真を撮るように演じさせましたが、ブレヒトの場合は表面的なものをどんどん剥いでいく。X線のようなものです。チャーホフは写真を撮って、ブレヒトはX線写真を撮ったのです。

この意味でいえば、21世紀のデジタル時代に生きるグレイグ、そして彼が届けようとしている観客にとっては、バーチャル、アバター、あるいはMR Iなのかもしれません。

この作品のもう一つの大きな仕掛けは、初演を見た時にはわからなかったのですが、グレイグ本人から戯曲をいただいて、翻訳家としてびっくり。ほとんどの台詞に、誰が発する言葉なのか、役名が付されていなかったのです。ブレヒトは兵士、女、役人の妻…といったように**非人格化**された社会的肩書をもって描くことで、社会・政治的問題の本質を描こうとしましたし、また児童青少年演劇には、しばしば役を振り分けない作品が登場します。ストーリーテリングの手法が多用されるからですが、大人たちに比べて、役と語り手のあいだの行き来を子どもたちは自然に受け入れられるからでもあります。

グレイグ自らは、本作品について、キャスト4名のために書いてほしいと委嘱されたが、1名でも10名でもやれる戯曲にしたからと語っています。

しかし、日本語について回る男性と女性の言葉の違いをどう訳し分けていいのか…立ち稽古がはじまった今でも、演出家も俳優も、どれが誰の台詞であることが望ましいのかを探究する作業が続いています。翻訳された戯曲が、上演台本へと変化していく「**テキレジ**」と呼ばれるプロセスです。

異なる文化・社会を背景とした戯曲を、いかに観客に届けるのか、様々な見解があるところです。オリジナルを遵守するのか、わかる言葉に置き換えるべきなのか。どこまで翻案することが許されるのか…。著作者の権利—**著作権**—には、**同一性保持権**というものがある。しばしば現場で行われる改変は、実は、著作者の権利を損なっているかもしれない…変更には著作者の許諾が必要なのです。ちなみに、今回の上演に際し、著作者のディヴィッド・グレイグには、翻案ではなく、翻訳に必要となる一定の改変についての許諾を得ています。

このような戯曲を、いかに創造していくのか？ 創造の在り方も通常とは少しばかり違うものが求められるのではないか。そんなことを考えさせられます。

私のもう一つの役割、プロデューサーとして、今回の上演に際し、演出家も俳優も、他のスタッフも含めたカンパニー全員にお願いしたのは、誰か一人のヴィジョンや理解を提示するのではなく、カンパニー全体として議論に議論を重ね、試行錯誤を重ね、そこから生まれるもので幕を開けたいということです。ワークショップ型創造—歴史的には**集団創造**(collective creation)、より現代的には**ディバイジング**(devising)とも呼ばれるものです。

演出家という存在は、しばしば演劇創造のリーダーとして、なかば独裁的な力をもつ存在として考えられ、俳優はその強いリーダーシップのもとで、演出家の指示に従い、ヴィジョンを体現すべく努力を重ねる…という風に理解されてきました。といっても、このモデルが誕生したのは、20世紀にはいつからのことです。

この作品の創造に不可欠だと思われたのは、アイデアをだしあい、議論しうる平等な関係性であるということです。オリジナル版でも、そのエデュケーション資料を紐といてみると、「こうすれば面白くなる(からやれ)」ではなく、「どういう表現が面白いだろう」を探る作業なのだ、演出家のガイ・ホーランドが言及しています。そのときに求められるのが、誰もが必要な時には、リーダーに相当するほど関与しているということです。

演劇を活用した教育の目的として、しばしば「生きる力」という言葉が使われますが、「生きる力」というのは何を意味するのでしょうか？

私自身、演出家の強いリーダーシップで人形のように動かされるというコンベンションがときに、子どもたちの演劇活動のなかで見いだされる時、いまだ強い儒教思想の影響を感じてきました。リーダーは生まれながらのリーダーであり、その他は優れたフォロワーになることが「生きる力」だと考えられているのであれば、それは一つの処世術的教育法です。しかしながら、一人一人が責任を担う市民社会の構築が求められ、また大きく社会が変化するなかで十年後、二十年後の「想定外の」社会に生きる子どもたちが持たなくてはならない「生きる力」がそのようなものなのか。

演劇の創造は、経営学の言葉を借りれば、行動の目的、意思決定、問題解決、集団力学とリーダーシップの集合体です。マネジメントそのものです。他者の意見を聞き、自分の意見を述べる。言い方にも、議論の仕方にも配慮する必要があるでしょう。困難にぶつかったとき、いかなる意思決定を行うのか、新しいオプションは探れるのか。どのようなリーダーシップがその時々で望まれるのか…このような一つ一つの要素が、実は、「生きる力」を織りなすものなのではないのか。

演出家という役割を否定するものではありません。ここでの演出家の役割は、カンパニーが分かち合うヴィジョンに向かって、一人一人のアイデアを発展させていく**ディバイザー**(devisor)であり、調整する**ナビゲーター**になることです。小さくまとまりそうになってしまうときに、オルタナティブのベクトルを示すことでダイナミズムをもたらす…。スキルも、キャリアもあり、モチベーションも高い俳優たちとの協働に求められるリーダーシップのあり方だと信じています。この作品は、観客に問いかけるだけでなく、作り手の側にも問いかけ、作り手自身にも学ばせる要素をもっている、そんな風感じられてなりません。

TPNプレイズ&プレイヤーズという名のもとに上演活動をはじめるとにあたり、NPO法人として私どもが培ってきた活動を統合させることを目的として掲げました。一つ一つの独立した事業の様々な「糸」を統合したものととして織りなしたい。そのためには、いま多分に見えにくくなっている演劇の原点に立ち戻りたいと考えました。協働のメディアであると語りながら、本質的な協働性を失っている演劇の在り方を問い直さずして、ドラマ教育や俳優トレーニング、アートマネジメント教育の場で役割を担えるのか。

アンサンブルの力とは、コラボレーションの力とは何なのか？

演劇がもし力をもつものであるのなら、それは何から生まれるのか？

そもそも演劇とは何なのか？

長年にわたって培われた慣習やコンベンションを変革することは容易なことではありません。私自身の行動や言葉からもときにコンベンションが顔をもたげて、戸惑うことが少なくありません。そのために、いま毎日がチャレンジです。難しいことも多々。能力の足りなさも、準備不足も日々思い知ってしまう。

しかしながら、失敗を繰り返しながらも、チャレンジしていくしかない…。私どもの少しばかり青臭い思いと提案に対し、面白いと感じ、参加して下さったカンパニーの一人ひとりに、また上演を快諾し、様々な支援を提供して下さる劇作家ディヴィッド・グレイグ、オリジナル版で父親ヒューを演じた俳優キース・マクファーソンさんら、スコットランド演劇の仲間たち、そして、応援して下さいる一人ひとりの方々に心から感謝しています。

プロデューサー／翻訳
ドラマ教育アドバイザー
中山 夏織

FURTHER READING

ピーター・ブルック著、高橋康也・喜志哲雄訳『なにもない空間』（1971、晶文社）
ライオネル・エイベル著、高橋康也・大橋洋一訳『メタシアター』（1980、朝日出版社）
『俳優トレーニングの科学的アプローチを探る』報告書（2009、シアタープランニングネットワーク）

INTERNET ACCESS

シティズンズ・シアター <http://www.citz.co.uk>
オン・アット・ファイフ <http://www.onfife.com/>

MANAGEMENT STUDIES AND THE PERFORMING ARTS

協働のメディアとしての「芸術」は、90年代末頃から、ビジネスの世界から大きく着目されてきました。そのキーワードが「クリエイティビティ」です。

一つのパラドクスがある。世界中で企業や組織はかつてないほど早く動く経済と技術が変化する世界での競争に直面している。知的な労働とサービスへと軸がシフトするにつれて、差し迫ってクリエイティブで、革新的かつフレキシブルな人材を必要としているが、そのような人材を見つけられないことがあまりに多い。

このクリエイティビティを旗頭として、90年代末から多くの国々で、学校での、またコミュニティでの芸術教育の復権が進みました。通常の学校教育では見いだせない、一人一人が最もクリエイティブになるための「媒体」探し、芸術教育の目的とされたわけです。

しかしながら、一人一人がどれだけクリエイティビティを見いだせたとしても、それだけでは足りない、もっともっと高いクリエイティビティをと指向するところから、新たな概念がとりわけ産業界から求められるようになりました。飛躍的なクリエイティビティをうみ出すのは、集団・組織としてのクリエイティビティ—言い換えれば、コラボレーションだということです。クリエイティビティは協働しうるのか。

そこで経営学が着目したのが、芸術教育ではなく、芸術創造の現場でした。

かつて経営学の神様ピーター・ドラッカーは情報化時代の大企業は従来の製造業の企業よりも、むしろ病院や大学や交響楽団に近い姿になると指摘しました。高い技術をもつ専門家としての演奏家の一人一人が、直接、中間管理職を介さず、指揮者によって能力が引き出され、アンサンブルとしてまとまる…官僚主義的なヒエラルキー階層による管理の構造こそが組織がクリエイティブになるのを妨げるというものです。

ハーバード大学のリチャード・ハックマン教授が着目したのが、指揮者のいないオーケストラとしての「オルフェウス室内管弦楽団」でした。オーケストラは、「すべての独裁者は指揮者にあこがれる」と揶揄されるほどのコンベンションで運営される組織として一般的には理解されているのではないのでしょうか。しかしながら、オルフェウスは、リハーサルから演奏、そしてレコーディングに至るまで、一貫して指揮者なしでその活動を行っている、世界的に名高いオーケストラです。それでも決してリーダーシップの存在しない組織ではありません。よく観察してみると、むしろ、オルフェウスには通常の組織以上にリーダーが存在します。一人一人の演奏家がその仕事においてリーダーとなり、大きな権力と職権を行使する一ポイントはリーダーシップが固定されていないことにあります。メンバーの誰もがリーダーになり、メンバーの誰もがそのリーダーと平等なチームのなかで仕事をする、それがオルフェウス室内管弦楽団です。



CREATIVITY

IMPROVISATION

COLLABORATION

リーダーになり、リーダーとしての職責を果たすことで、人は成長していきます。だから、その機会是与えられなくてはならない。また、人によって自分がリーダーシップを発揮できる場所は違うし、その与えられた状況により、部下の成長により、リーダーシップのあり方は変わる…。

経営学のなかで最も人気のあるリーダーシップ論は、これらのことを様々に議論し検証してきたわけですが、誰もがリーダーになりうるのだといながらも、「マルチ・リーダーシップ」を謳い、「リーダーシップを（特定の個人らに）固定させない運営」は、ある意味、想定外のことだったかもしれません。

また、フレディリック・テイラーの「**科学的管理法**」にはじまる経営学の論理は、根本的に、システム化であり、計画部門と遂行部門の分離をもって、合理的に管理することにあります。ところが、いま、経営学の組織論研究者のあいだで、「即興」への関心が高まっています。というのは、高度に合理的にシステム化された組織は、「即時性」をもって日々の変化に対応しえないという現実には迫られているからです。誰もが自分の仕事はきちんとできる能力はある。だけど、職務範囲にとらわれるし、想定外の問題には対応しえない。

「どうしてジャズの演奏家たちは、際立って高い創造性と即時性を同時に実現できるのか？ 交互にリードする役割を担い、誰もがそこに調和させる能力を持っている。それは事前に計画されたものではないにもかかわらず…。目的や計画、そして遂行のあり方は、急速な環境変化の前に無力化しているのではないか…。」

即興性の追求は、職能横断的なコラボレーション型の企業を生み、意図的に、長期計画を策定しないで高い成果をあげる企業も登場しています。

さらには、かつては一人の天才が創造したと考えられ、信じられていたイノベーションの多くが、実際には、多くの人々との協働—コラボレーションから生まれているということに気がつき始めたこともありました。リーダーの功績ばかりに目をとられ、チームとしての成果だったことに気づけなかったのです。実際に、独裁的リーダーではなく、リーダーもまた、平等にコラボレーションに参画し、それが機能すればするほど、結果として、リーダーの個人的存在を大きくし、リーダーばかりに賞賛がよせられるという、いわゆる「イトコドリ」の事例を、歴史は数多く伝えています。皮肉なことに、演劇もまたその例外ではないのですけれど、コラボレーションのパラドクスです。

コラボレーションの力が重視されながら、教育の主眼はいまだ個人におかれたままです。もちろん、個人として自立した存在にならない限り、集団に貢献することはできないから、まずは個人の能力を高めることは不可欠です。しかしながら、集団として成果をあげるための方策は思いのほか学校という場では学び得ない。

また、学校は、正答を学ぶ場として機能してはきましたが、答えのないものへの探求や、曖昧

な状況に対しては効果的な教育やトレーニングを提供できていない。失敗は許されない…。

創造的なコラボレーションが生まれる条件の一つには、わからないものに囲まれながらも何らかの行為に踏み出していける、曖昧に対する鷹揚さ、耐性のようなものがあるのではないのでしょうか。誰もが確からしいものが存在しないことに対しては、不安を覚えます。それでも、コラボレーションに加わるということは、その前提を分かちあいながら、他の人々が作り上げたものに一否定するのではなく一さらに自分の行為を積み重ねていくことで意味を創り上げていくことであり、それがときに化学反応的な高度のクリエイティビティを生みだす…。

ビジネス界がコラボレーションの場として注目する芸術創造の世界ですが、内側にいる私たちは戸惑いと違和を覚えます。というのは、先生としての演出家がいて、生徒としての俳優たちが集って、創造を行う。これが日本の近代演劇の始まりでした。演出家は独裁者であるというコンテキストよりも、むしろ、俳優は演出家に戯曲の解釈も演技法もすべてを教えてもらう、指示に従うというコンテキストで多くの創造は行われてきました。このコンベンションは、20世紀演劇を代表するコンベンションであり、欧米諸国のメインストリームでもあり続けてきました。

このコンベンションに挑んだのが、欧米においては、60年代から70年代を駆け抜けたオルタナティブ・シアター運動でした。小劇場運動と訳すと、少しニュアンスが違うような気がします。これまでの演劇とは異なる演劇創造を求めた運動でした。一つにはアンチ自然主義であり、一つには演出家の独裁を廃して、運営にも創造にも、平等な関係性を持ちこみ、デモクラシー（民主主義）を求めたことでした。そこで採用されたのが、即興をベースとした集団創造であり、より今日的な用語でいえば、ディバイジングという手法でした。劇作家の存在・不在は別として、ワークショップ形式によるコラボレーションを基盤とした創造です。

ディバイジング手法による創造は、言葉の演劇だからとばかりに首から上でしか演技をしないと揶揄された英国の俳優たちに、身体性をもたらし、「フィジカル・シアター」という新しい領域を英国演劇にもたらしました。そのため、ディバイジング＝フィジカル・シアターと理解されてしまうことも少なくありませんが、それだけにとどまりません。

また、このデモクラシーの追及は、オルタナティブ・シアターとは無縁と思われる、ロイヤル・シェークスピア・カンパニー（RSC）の創造の在り方にも影響を及ぼしました。いま世界で幅広く上演されるミュージカル『レ・ミゼラブル』は、スターもまたアンサンブルとして走り回るわけですが、RSCの民主的な創造の在り方の追求から生まれたものです。

英国を代表する女流劇作家キャリル・チャーチルの作品の多くは、演出家マックス・スタッフォード＝クラークとの協働による「ジョイント・ストック・システム」と呼ばれる、少し変わった民主的なワークショップの手法から生まれています。劇作家、演出家、デザイナー、俳優らが長期にわたるワークショップに参加し、リサーチをし、アイデアを集め、発展させ、それをもとに劇作家が書齋に戻って本を書き上げるもので、メインストリームとオルタナティブ・シアターをつなぐ存在となりました。

その意味において、同時期、日本の若者たちを虜にした日本のアングラ運動、そして、そのあとに続く小劇場運動とは、同じ要素を若干シェアするものの、全く別方向のベクトルをもっているのが見えてきます。この経緯を経営学の視点から検証するのも興味深いのではないのでしょうか。

現在においても、英国演劇の現場では、多くの演出家が独裁的にならないようにしながら、リーダーとしての役割を果たすことに多大な尽力をはらっています。「独裁的」とレッテルを貼られるのが、最も怖いと考えているかのように…。

地域劇場や劇団の芸術監督たちのリーダーシップのあり方にも、これは強く反映されています。

FURTHER READING

中山夏織著『演劇と社会—英国演劇社会史』（2003、美学出版）

中山夏織著『ドラマ教育を探る 12 章』（2007、TPN ドラマ教育ライブラリー）

シアタープランニングネットワーク編『スタニスラフスキイと英国演劇』（2006）

日置弘一郎&二神恭一編著『コラボレーション組織の経営学』（2008、中央経済社）

キース・ソーヤー著、金子宣子訳『凡才の集団は孤高の天才に勝る』（2009、ダイヤモンド社）

ハーヴェイ・セイフター&ピーター・エコノミー著、鈴木主悦訳『オルフェウス・プロセス』（2002、角川書店）

Ken Robinson, “Out of Our Minds – Learning to be Creative”, 2001, Capstone

Alison Oddey, “Devising Theatre – A practical and theoretical handbook”, 1994, Routledge

Deidre Heddon & Jane Milling, “Devising Performance- A critical history”, 2006, Palgrave

TRANSLATING AND PRESENTING A FOREIGN PLAY

日本の現代演劇の起点をどこに置くのか、様々に異論がありますが、その起点に海外戯曲—翻訳劇—の存在は否定し得ないところです。そして、海外戯曲の翻訳、解釈、上演の在り方はつねに論争の種を提供してきました。

古くは、明治24(1891)年、歌舞伎の伝統を継承しながら、シェークスピアを国劇樹立の過程と考えた坪内逍遙(1859-1935)と、ドイツ留学でハルトマンの観念美学に傾倒し、ドイツ・北欧系の戯曲の紹介・翻訳に携わった森鷗外(1862-1922)の逍鷗論争、あるいは没理想論争と呼ばれる大論争を皮切りに、翻訳劇の上演には、つねに、様々な次元の、様々に相いれない、多くの見解が入り混じる論争がつきまといってきました。

少し乱暴に整理してみると、まずは、

1. 海外の演劇先進国の演劇の忠実な移入を通して、日本の現代演劇を発展させる。
2. 海外の演劇先進国の演劇の素材を日本風に使って、日本の現代演劇を発展させる。

という、そもそもの目的の問題。

坪内逍遙は、「沙翁劇を日本人の心で別途に解釈を試みるといふことは、世界文芸上の一の貢献」であり、「純粹に西洋味が望みならば外国の沙翁劇を観るがよい。日本人が演ずる以上は、日本の味をだすべき」という考え方をもっていたようです。

このことはまた、次元の異なる、大衆性をもとめるのか、思想性・文学性を求めるのかの論争へとつながっていきます。シェークスピアを青年・知識層は古いとみて、その当時、文芸の主流に躍り出てきた自然主義の寵児イブセンに注目が集まったといいます。その意味では、わかりやすい演劇を求める現在、知識層がどこへ行ってしまったのか、演劇が大衆化したというのか…でも、観客は減っているのではないか…ああ、と、ドツボにはまってしまうので、それはさておき、整理してみると、

1. 演劇は観客のもの。だから、劇作家の思想を、日本の観客にわかるように、日本風に改めたり(翻案したり)、わかりやすい言葉に置き換える。
 - 戯曲に普遍性があったら、それでも十分楽しめるはず。
 - 日本人が演じるのだから、単なる西洋のサル真似にしてはならない。
2. 演劇は劇作家のもの。だから、劇作家の思想を、忠実に観客に提示し、問うことを通して、観客は教育されていく。

→ さもなければ、大切なものが失われる

芸術活動とはいえ、ここに経済の問題が発生してくるから、さらに、ややこしくなってくるわけです。しかし、これらの議論に立ち戻らない限り、翻訳劇とは向き合えないのではないのでしょうか。

さらには、ここにもう一つ違う要素も飛び込んできます。

3. 演劇は演出家のもの。だから、劇作家の思想を、演出家のヴィジョンにより再構成して、観客に提示する。(劇作家の書いたものはすでに過去だから)それがコンテンツポラリーであり、それが未来である。
4. 演劇はスターのもの。だから、スターのスター性を際立てましょう。何にしても。

どれが正しいのか、判断することは容易ではありません。おそらく答えはないのでしょうか。その集団、その組織のポリシー、そしてアイデンティティと関わってくる課題だからです。

しかし、忘れてならないのは、著作者としての劇作家には著作権があり、翻訳、翻案、改変には劇作家の「許諾」が必要だということです。実際のところ、翻訳の際の「同一性保持権」をどう考えるのかは、翻訳家の一人としても、またプロデューサーとしても悩ましいものがあります。

そもそも、文化の異なる二つの世界があり、その一つで創造された演劇を、異なる文化をもつ世界へ移入するというのが具体的には何を意味するのでしょうか。

言語はその国の概念を、論理の構造を最も表わすものです。一つの国にある感情表現の「受け皿」が、もう一つの国には存在しないということがあります。直訳すると違和をあたえてしまうことになる。一語が、一語に対応しないことは多々。また、例えば、「泣く」という行為自体、文化として受け入れられる国と、受け入れられない国がある。

そのために、なんらかの置き換えが、あるいは、削除が行われなければならない。つまりは、翻訳という作業の中で、オリジナルとは違うものになる。たしかに失われるものが存在するということです。これは宿命といえるものです。この宿命を抱えたうえで、翻訳家は翻訳という作業を行う。

ならば、「翻訳家の役割」とは何なのか。ここにも様々に異論がありそうです。

1. 演出家が上演台本を作るから、忠実に訳す翻訳ソフトでいいのよ～。
→ 忠実に訳すってどういうこと？ → 12頁を参照下さい。
2. 翻訳家は劇作家の巫女、改変は許さない。上演台本作成にも参加するわよ～。
3. 翻訳は異文化解釈のアート。翻訳家の解釈を上演すべきだよ～。

もちろん、このように、シンプルに分けられるものではなく、それぞれの現場で、これらが入り混じって、ときに議論し、ときに折り合いながら、演劇創造という作業は進められていきます。というのは、上演を目的として翻訳しているのか、どうか、翻訳の段階で翻訳家にキャストが知らされているのか、どうか、リハーサルに翻訳家が参加するのか、どうか。実際のところ、俳優によって発語されてはじめてコンテキストや本当の意味がわかるのも事実。どこまで翻訳家が稽古に参加し関わり続けるのも、組織、カンパニー次第といえそうです。

その翻訳戯曲を出版する場合はどの段階のものを出版するのやら？
悩ましいことばかりです。

最近、増えているのは、オリジナルの戯曲を、翻訳家が、ある意味、忠実に機械的に翻訳し、それを他の劇作家が新たな作品として翻訳するという作業です。翻訳と翻案のあいだのような位置づけです。例えば、ディヴィッド・グレイグもグレイグ版『ユビュ王』『カリギュラ』などを書いています。しかし、厄介なのは、そこで生まれた作品が、さらに第三国で翻訳上演される場合です。権利の入り組み方は並みじゃない。いうまでもなく、全員の許諾が必要になります。

一人のプロデューサーとしても、翻訳家としても、いまつとに考えるのは、「現在」の日本の現代演劇における「海外戯曲の役割」ということです。ただ面白いからというだけでなく、単なる国際理解でもない、国際交流でもない、単なる演劇ビジネスでもなければ、単なる海外かぶれでもなく…。

本質的な目的は、役割はどこにあるのか。

世界に通用する日本人劇作家の育成のほうに急務という声も強くあります。当然だと思いつつも、「じゃあ、日本の現代演劇に求められる新しい劇作家の姿ってどういうもの？」「日本人にしか書けない、でも、世界に通用する演劇って？？」。

はたと気がつくのは、新しい国劇の誕生を求めた逍遥と、文芸の理想を追い求めた鴉外の論争は100年後の現在も終わっていないように感じられます。近代化は続く？

FURTHER READING

大笹吉雄著『日本現代演劇史—明治大正編』（白水社、1985）

北條文緒著『翻訳と異文化—原作とのくずれ>が語るもの』（みすず書房、2004）

Patrice Pavis, translated by Loren Kruger: “Theatre at the Crossroad of Culture”, Routledge, 1992

DIFFERENCES BY TRANSLATION

一つの戯曲も翻訳家によって異なる戯曲になります。
ここではウィリアム・シェークスピアの4大悲劇の一つ『ロミオとジュリエット』第一幕第一場の冒頭の台詞を使って、翻訳家によって、同じ台詞がどう変わるのか。シェークスピアの言葉遊びをいかに日本語に落とし込めるのか、翻訳家の悪戦苦闘の跡がみえてくるとともに、忠実に訳すなんて安易に言えないことがわかってきます。ぜひ声に出して読んでみて、語感の違いを味わってみてください。

サムソン グレゴリ、われわれもう無視を殺すのは真平だぞ。
グレゴリ そうとも、それこそ飛んだ虫殺しというものだからな。
中野好夫訳(1951)、新潮文庫版

サムソン グレゴリー、もう真平だ、腹の蟲が承知しない。
グレゴリー さうとも、蟲も殺せぬ男には成りたくはあるまい。
福田恒存 (1964)、文藝春秋社刊

サムソン おい、グレゴリ、おれたちァ断じてつらに泥ぬるようなまねはしないでおこ
うぜ。
グレゴリ そうとも、泥ぬりゃあ左官屋に身をおとすことになるからな。
小田島雄志(1983)、白水ブックス版

サムソン グレゴリー、いいな、売られた喧嘩は買うんだぞ。
グレゴリー 買うとも、文無しじゃあるまいし。
松岡和子(1996)、ちくま文庫版

サムソン グレゴリー、俺は面汚しはまっぴらだぜ。
グレゴリー うん、お顔の汚れ落としは、お化粧の基本だね。
河合祥一郎(2004)、角川文庫版

Samson Gregory, o' my word, we'll not carry coals.
Gregory No, for then we should be colliers.
William Shakespeare

WORKING WITH “THE MONSTER IN THE HALL”

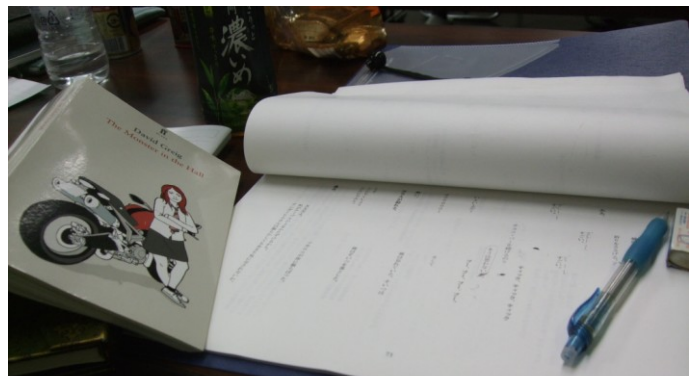
誰が発する台詞なのか、ほとんど一切指定されていない『宮殿のモンスター』
性別や年齢による差異は別として、翻訳、そして上演台本化するためのテキ
レジの過程で議論された、いくつかのポイントをご紹介します。

1. 日本にまったく馴染みのない地名の読み方、発音 → できるだけ忠実に残す。
2. 馴染みのない店の名前などの固有名詞 → 忠実に残す。わからなくても大きな問題じゃない。
3. ドラッグや性的表現の表記 → あまりに馴染みのない隠語はわかりやすいものにおきかえる。
4. 本名と通称。Rose と Rosie がわかりにくいから統一する、あるいは説明を加える。→ わからないことはないのでは？ 例えば、ドゥカティ(Ducati)とダック(Duck)を一つで表記することはこの戯曲の構造を否定することになる。Rose が Rosie だとわからなければ、チェーホフ劇はどうなるの？
5. 日本では父親や母親のことを「彼」「彼女」の代名詞、あるいは名前では呼ばない → 彼、彼女、名前であることが必然な箇所を残して、パパ、ママへと変える。
6. 馴染みのない慣用句 → 言葉遊びでもあるので、そのまま残す。
7. いまの若い人が知らない言葉。 → できるだけ忠実に残す。日本語の貧困化だ～。
8. いまの年配者が知らない言葉。例えば、オンラインゲームの用語など → 変更すると世界観が提示できない。
9. 音だけではイメージしにくいメタファーの表現 → イメージしやすいものへ。
10. わかりやすくするのはではなく、想像力を駆使しなければならない演劇にする。

...

...

...



ABOUT DUCATI

ダックの正式な名前は、ドゥカティ
ドゥカティはママの大好きなバイク



ドゥカティ・モンスター796 シリーズ
知っているのか？

知っているかですって？ マカターズニーさん。これは僕の全人生
の中で見た最も美しいオブジェです。

『宮殿のモンスター』の「モンスター」は、複数のメタファーを内包していますが、その一つが、1926年創業のイタリアのメーカーが製造するバイク「モンスター796シリーズ」です。公道のみならず、レースでも活躍する有名バイクです。

リハーサルのさなか、ドゥカティ練馬を訪問し、ドゥカティと対面しました。しばし、興奮さめやらぬ状態に。

ちなみに、ディヴィッド・グレイグに聞いてみました。

「もし、ママの好きなバイクが、『カワサキ』だったら？」

「ダックの名前は、きっと『クワック Kwak』だ。」



Ducatiに股がった時、そのタンクの大きさが印象的でした。私自身も学生時代にバイクに魅せられ走っていた頃を思い出しました。一体感と自立。農耕民族の日本人でありながら騎馬民族にも通ずる媒体としてのバイクは個の自己の独立性にも似ている。それは芝居を目指そうと決めた頃の・・・バイクに股がり、うしろに絵の工具箱を乗せて走っていた頃の自身の思考との再会でもありました。



CREATIVE WRITING

『宮殿のモンスター』のなかで、16歳の主人公ダックは、小説家になって、「ハリー・ポッター」のようなヒット作を世に出して、パパとの生活を支えたいと、パパからプレゼントされた日記帳に、毎朝、ファンタジーまがいの小説を綴っている…。

ご存じの方も多いと思いますが、「ハリー・ポッター」の作者J・K・ローリングは、スコットランド出身ではないものの、エディンバラに生活中に第1作「ハリー・ポッターと賢者の石」を書き上げました。離婚したシングルマザーの生活は苦しく、生活保護を受けながら、カフェで執筆した…。このJ・K・ローリングの成功物語が、ダックの思いの背景にあります。

物を書くことが大好きなダックに対して、福祉局のリンダ・アンダーヒルさんが用意したパンフレットが、「クリエイティブ・ライティング」なるもの。日本でも少しずつ使われるようになってきたものの、まだまだ馴染みのない用語です。テキレジの際にも「わかりやすいものに変えるべきだ」という意見も出されました。じゃあ、どう変えるわけ？ 変えると、全体像がみえなくなってしまう。

というのは、クリエイティブ・ライティングは、「文章術」とも、「小説の書き方」とも少し違う。詩も、フィクションもノンフィクションも、映画の脚本も、演劇の戯曲も含む概念だからです。アンダーヒルさんが紹介する合宿型のコースは、おそらく「小説」に特化したものでしょうが、英国は生涯学習大国。大学等の教育機関や、民間非営利団体、公民館、劇場やアートセンター等が主催して、何らかに特化した「クリエイティブ・ライティング」のコースが一杯開講されています。しかも驚くべく安価で。移民大国でもり、自国の言葉で書くというコースも。英国に馴染むだけでなく、自らの文化的アイデンティティを守り、継承することも大切なことだからと考えられているからです。

書くということは、自分自身を省察するものです。英国のドラマ教育でも書くことは重要な要素と考えられています。また地域劇場や劇団のエデュケーション・プログラムでも、ただワークショップで演劇を体験するというものではなく、書くというプロセスが含まれることが少なくありません。演劇は国語教育の一環であり、リテラシー教育でもあるからです。誰か一人が書くというのではなく、集団による執筆も行われます。指導者の役割は、自由に書かせるというよりは、制約を与えながら、書く楽しみを教えていく。平面的で直接的なもの、あるいは冗長的になりがちな文章に、構造や重層性をもたせていくことにあります。



SCOTLAND AND SCOTTISHNESS

イギリスであって、イギリスではない。
それがスコットランドです。

1707年、長いイングランドとの闘いののち、併合されました。1999年、スコットランドは独立した「国会」を発足、連合王国のなかにありながらも、半独立した国として歩み始めました。法律、税金、教育制度もイングランドとは異なる独自性をもっています。独自の紙幣も発行しています—イングランドでも通用しますが、あまり喜ばれないようです。

民族的には、最初に入ってきた(というより、侵略)と推定されているのが、スコットランドでは「ピクス」と呼ばれるケルト系の人々(多くの遺跡が残されています)、次にローマ人、その次がスコットランドの名称の由来となる「スコッティ」と呼ばれるアイルランド系の人々、それからブリトン人、北欧のバイキング、フランスのノルマン…多くの侵略と抵抗を繰り返した後、現在のスコットランド人が誕生しました。

そのため言語の少しばかり複雑。もちろん、公用語は英語ですが、方言、訛りというだけでなく、3つの言語が用いられています。

日本でもよく知られるのは、スコッチ・ウイスキー(命の水という意味)、羊毛、そして「タータンチェックのキルト」ではないでしょうか。スカート状なのが特徴のキルトは男性の正装・礼装です。ゲール語では「フェーリア」と呼ばれ、キルトの柄は、日本の家紋のように、一族によって異なります。

右の写真は、マッケンジー一族のキルトです。ちなみに、Mac、Mcではじまる名字は、ケルト系とみなすことができます。「息子」という意味で、マクドナルドは「ドナルドの息子」というのが語源です。

『宮殿のモンスター』の舞台は、スコットランドのファイフ行政圏のなかの小さな町カーコーディ。

ガイドブックにも載らない観光客にはあまり魅力のない町かもしれませんが、経済学者**アダム・スミス**(「国富論」の作者)を生んだ町として歴史に名を残しています。



3 Different Languages used in Scotland

	English	Scots	Gaelic
1	one	ane	ao
2	two	tw	da
3	three	thry	tree
4	four	fower	ceithir
5	five	fife	coig
6	six	six	sia
7	seven	seven	seachd
8	eight	acht	ochd
9	nine	nine	naoi
10	ten	tin	deich



しかし、ファイフという行政圏は、「ファイフ王国」と地元の人々が語るほど、歴史的な観光名所の宝庫です。実在した11世紀のスコットランド王マクベスを題材にした、シェークスピアの『マクベス』の舞台もこのあたり。マクベスの悲劇の足跡に出会うこともできるのですが、史実のマクベス王は、14年にわたり平和な統治をもたらしたということです。

ファイフのなかで最も有名な町が、セント・アンドリュースです。英国王室のウィリアム王子とキャサリン妃が出会ったセント・アンドリュース大学、そしてゴルフ発祥の地として知られています。

『宮殿のモンスター』においては、とりたてて「スコットランドならではの」という表現は描かれていませんが、スコットランドらしさは、なんとなく見えてきます。それでは、戯曲の中のスコットランドらしさとは？ 一つは天候が変わりやすいということ。1日のうちに四季があるという表現があるほど。

また、物語の展開の端々から、かすかなスコットランドらしさがにじみ出てきます。それは、おせっかいなまでの人の優しさです。私自身、スコットランド人に会うたびに感じるのは、「スコットランド人はとても日本人に似ているぞ」ということです。実は、法律の考え方や、宗教的感覚にも、スコットランド人と日本人には似ている点が多々見受けられます。



ABOUT DAVID GREIG



ディヴィッド・グレイグという劇作家の特徴をあげるとしたら、圧倒的なまでの多作だということ—プロフィールをご覧ください—そして、作品毎にしなやかに変化するスタイルです。日本の劇作家の場合、一つのスタイルをもつことが重視され、それに観客は魅了されることが多いのではないのでしょうか。スタイルこそがその劇作家にとっての看板とでもいうのでしょうか。ところが、ディヴィッドの作品は一たしかにブレヒトの影響は強くみてとれるもの—それをあざ笑うかのように、自らを自在に次々と転換してきました。また、クラシックからメロドラマ、悲劇に、コメディ、現代劇から歴史劇、ミュージカル、児童青少年演劇、翻訳、翻案…ジャンルにこだわらない活躍も彼の特徴の一つです。テーマも幅広さも然り。また、家庭的なものから、恋愛、社会的、政治的な内容、さらには英国の劇作家としては珍しい国際的な視点は、スコットランドといういま一つの国として自立しようとしている関係性と、フェスティバルの影響、そして、ナイジェリア育ちがもたらしたものかもしれません。

本人いわく、「僕は欲張りだから…」。

青少年を対象とした作品をコンスタントに書き続けているのも特徴の一つです。グレイグらしさは、青少年が反発しがちな教条的な側面をできる限り廃し、ことの本質を深く考えさせるものであるということ。彼自身が「これが正しい」というような教条的な社会の風潮や政治に対して、反発しているようにも感じられます。

- コルチャック** 我々も闘っている。
正義と正直さを示すことで。寛容がまだ存在することを示すことで我々はナチスに抵抗するんだ。
- アジオ** 奴らはあんたのお手本なんか気にもとめやしない、コルチャック先生。奴らが気にするのは、背中を突き刺す俺のナイフだ。
『コルチャック先生の選択』（2001年）

上記は、ダンディ・レップ・シアターによって日本公演が行われた『コルチャック先生の選択』（原題は、Dr Korzack's Example）の一節です。尊敬される存在として描かれることの多いヤヌス・コルチャック先生が孤児に挑まれ、否定される、無力な存在として描かれるのですが、それがかえって、ホロコーストという人類の悲劇と、コルチャックという偉人の人間性を伝え、彼の生きざまを問うことになる…。

『宮殿のモンスター』は、『黄色い月 (Yellow Moon)』と対になる作品として創造されました。同じキャストによって、交互に上演されることを企図されていましたが、いまだ本国スコットランドでも実現していませんが、2012年に、スコットランドでも、そして日本でも上演を予定し

ています。

『黄色い月～レイラとリーのバラード～』は、罪を犯した二人のティーンエージャーの逃避行の物語です。荒んだ16歳の少年リーが、セレブに憧れながら、自傷を繰り返す優等生のイスラム少女レイラを巻き込んだ逃避行の先は、幼い頃に別れた父親の住む湖のほとり…。『宮殿のモンスター』同様、装置や照明の力を借りず、詩的なストーリーテリングの手法を駆使して、俳優は役として台詞をいいながらも、同時に、他の俳優の演じる役の心情を語っていく構造をもっています。

僕たちはフランクの身体の隣に膝まずく。リーは彼の柔らかなお腹に突き刺し、それから、三度鋭くひいて、切り開く。リーの手は傷に到達する。ちょうど、彼が習ったように、彼は酔っ払いのフランク、ダン、彼の父親、なんと彼を呼ぼうとも、彼の心臓を取り出す。心臓を取り出し、手の上に乗せる。しばらくの間、リーと彼の父親は一緒になる。

そして、それから、私たちは洞窟の奥に大きな穴を掘り、彼の心臓をそこに入れる。石をそれにかぶせる。そして、私たちはフランクのために乾杯する。

『黄色い月』(2006年)

この部分だけを読むとホラーと勘違いされてしまうかもしれませんが、父と息子の言葉にはださないうつながりがあり、「語り (narrative)」によって描かれた秀作です。詩的な言葉と、表現方法のユニークさは高い評価を得て、多くの国々に紹介され、上演されています。

大車輪の活躍を続けるディヴィッド・グレイグですが、2012年にはウエストエンドへの進出も予定されています。英国で最も多忙な劇作家は益々多忙になりそうです。

Profile DAVID GREIG

劇作家・演出家

1969年、スコットランド生まれ。少年期をナイジェリアで過ごす。ブリストル大学で英文学と演劇を学び、1990年、大学時代に出会った演出家グラハム・イートフ、音楽家ニック・パウエルとともに、劇団サスペクト・カルチャーを設立。1992年、劇作家としてデビュー以来、同劇団のみならず、数多くの劇場や劇団に対して新作戯曲を書き下ろすとともに、古典作品の翻案や翻訳、共同演出や、国際共同製作にもチャレンジしてきた。テレビやラジオ作品も多数。トラバース劇場、ロイヤル・シェークスピア・カンパニーでレジデンス劇作家として研修の経験をもつほか、グラスゴー大学で劇作ならびにドラマツルグ育成に携わり、2004年に設立された「プレイライツ・ステューディオ・スコットランド」にアソシエート劇作家として参画、後進の指導に当たる。また、2007年ならびに2008年には、ロイヤル・コート・シアターのインターナショナル・プレイライツ・ディベロップメント事業に参画し、シリアのダマスカスで指導を行う。その経験から『ダマスカス』が生まれた。

2005年1月、英国初の「ドラマツルグ」の名称のもとに、スコットランド国立劇場のプロデューサー・チームへの参加。メインストリームから、エンターテイメント、ミュージカル、実験演劇、児童青少年演劇、パブやバーでの上演、あらゆるものに挑み続ける、英国で最も多忙な劇作家として知られ、スコットランドのみならず、ロンドンを越えて、世界各国で作品が上演されている。日本では、2006年2月～3月、スコットランドのダンディ・レップ・シアターが来日の際、『コルチャック先生の選択』を横浜ならびに広島で上演、また、楽天団が『アメリカン・パイロット』のリーディング上演を行っている。

主な作品としては、

- 『ホテル・カレドニアによるこそ』（2011年、トラバース・シアター）
- 『プルーシア・ハントの奇妙な破滅』（2011年、スコットランド国立劇場）
- 『ダンシェイン』（2010年、RSC&ハムステッド・シアター）
- 『ピーターパン』（2010年、スコットランド国立劇場&バービカン・センター）
- 『ゴードン・ブラウン―劇場での人生』（2010年、トラバース・シアター）
- 『京都』（2009年、トラバース・シアター）
- 『カブールのミニスカート』（2009年、トライシクル・シアター）
- 『クレディターズ』（2008年、ドンマー・ウェアハウス）
- 『ミッドサマー』（2008年、トラバース・シアター）
- 『ゴボー』（2008年、スコットランド国立劇場）
- 『ノルウェイ人になるということ』（2007年、オラン・モー）
- 『ダマスカス』（2007年、トラバース・シアター）
- 『バックエ』（2007年、リリック・シアター・ハマスミス）
- 『黄色い月』（2006年、TAGシアター・カンパニー）
- 『タンタンの冒険』（2005年、ヤングヴィック&バービカン・シアター）
- 『ヨーロッパ』（2005年、ダンディ・レップ・シアター）

THEMES FOR EXPLORE

『宮殿のモンスター』は、シングル・ファーザーに育てられてきた主人公ダックは、頭の中の妄想と現実が交錯するドラマです。描かれているのは、青少年の直面するシンプルではない問題です。いかにマネージし、乗り越えるのか。マネージするというのは、自己と他者、他者と他者の思いや利害と出会うなかで、交渉者として、ベターな解決を探っていくプロセス。行政の支援や地域のサポートとも関連づけながら模索していくことで、自立した生活、そして、自分たちの生活と社会との関係性を見いだしていけるのではないのでしょうか。

パパの恋人？ しかも血に飢えた殺人マニア

もし、ママが生きていたら？

オンラインゲーム

パパ、だらしない！

普通の幸せな暮らし？

パパの病気

私がパパの面倒を見る

そばにいてくれる普通のボーイフレンド

どうやって食べていく？

えっ、ゲイ？

小説家になる？！

私たち **へん！**

児童福祉サービス？

ちゃんとしているように見えなきゃ、施設にいれられちゃう！

さあ、ダックはマネージできるのか？

WHAT IS “NORMAL” ?

『宮殿のモンスター』のなかで登場人物たちがしばしば求め、問いかけるのは、「普通であること」と「自分にとっての普通」の意味です。私たちも自分が何らかの点で「普通でない」と感じて不安になってしまうことが少なくないのではないのでしょうか。とりわけ若い世代は、自分らしさと普通であることのはざまで揺らいでしまう。でも、「普通」というのは、いかに定義されるのでしょうか。

俺は俺の人生で一度も料理をしたことがないんだ。料理する必要がなかった。朝めしにはシリアル。ランチはグレッグズのパン。晩めしはピザ。そのどこがいけないんだ？ どうして、俺たちが普通にしていることを見ちゃいけないんだ？

だって、私たちにとって普通のことは、ほかの人たちには普通じゃない。私たちは変なの。

面白いんだ、ダック。俺には楽しむものが残されていないんだ、だろ？ 俺はバイクに乗れない。俺は飲めない。俺は悪友たちと一緒に出掛けられない。毎晩数時間ほかの世界で時間を過ごすことの何がいけないんだ？

彼女、男かもしれない？

それで。

それって、普通じゃない。

ダック、そいつは普通ってやつ妄想なんじゃないのか？

リンダ・アンダーヒル夫人は自分のことを「正常化」の妖精の類だと思っている。

ファイブ・ヤング・ケアラーズよーダックーそれで、彼らがやっているのは—あなたを助けること—状況を—もっと普通にするために。

君は、普通の妖精の訪問を期待している。

そう。

残念なことにそいつは君の妖精じゃない。

ゲイだってことが素敵だってことは完全に受け入れている。

自分のままと誇りに思うべきよ。



EXERCISES

<ジェネラル>

- Q1 1枚の家族写真。どんな家族ですか？ この写真から何がわかるか？ 写真からわかることをあげる。
- Q2 グループでディスカッション。家族の「普通の暮らし」を構成する要素。
- Q3 グループでスタイル・イメージを作る。「普通の暮らし」
- Q4 その「普通の暮らしを脅かす何かが起こった」。イメージを作る。
- Q5 「結末」のイメージを作る。3つのイメージを続ける。
- Q6 全体でのディスカッション。「普通」って、誰が決めるのか？ どうやって決まるのか？
- Q7 全体でのディスカッション。普通であることと、個性があるということとは対立するのか？
- Q8 自分はどの程度、普通ですか？ 0%から100%までのスペクトルの中で位置づけてみる。一列に並んで、両端が0%と100%。

<『宮殿のモンスター』観劇後>

- Q1 登場人物それぞれにとって、自分らしい、自分の求める「普通」ってどういうものか？
- Q2 登場人物それぞれにとって、自分が求める「普通」でないために、どんな不利益をこうむってきたと想像できるか？
- Q3 ダックとパパの現在の「普通でない暮らし」を表現するスタイル・イメージを作る。
- Q4 ダックの求める「普通の暮らし」を表現するスタイル・イメージを作る。
- Q5 ダックの「5年後」の暮らしを表現する3つのスタイル・イメージを作る。
- Q6 3つのスタイル・イメージを背景にして、「5年前」のことを思い出して、ダックが語る、短い物語を作る。