

Experimental Performance — On the Possibilities
of Theatrical Creation Within the Intermediatheque

実験パフォーマンス

Play IMT(3)

—インターメディアテクにおける
演劇創作の可能性

Play
IMT

3

2015.08.18 Tue 14:00-/16:00-

上演時間は各回約30分を予定
Expected duration: 30 minutes per stage

インターメディアテク2F / COLONNADE 2(ギャラリー2)
参加費無料(事前予約不要)

Intermediatheque 2F Exhibition Space (COLONNADE2)
Admission free (no reservation required)

Experimental Performance— On the Possibilities
of Theatrical Creation Within the Intermediatheque

実験パフォーマンス

Play IMT(3)

—インターメディアテクにおける 演劇創作の可能性

2014年秋より、東京大学総合研究博物館と世aml(せあみ)は、J Pタワー学術文化総合ミュージアム「インターメディアテク」(IMT)を舞台に演劇創作を行う協働プロジェクトを始動させました。本プロジェクトは、ミュージアム空間における演劇創作の実験です。インターメディアテクの学術標本やミュージアム空間のさらなる創造的な活用の可能性を探求し、新たな演劇表現に挑戦していきます。

東京大学総合研究博物館はこれまでも「Art & Science」をテーマに、さまざまなコラボレーターとともに、大学の所蔵する学術標本や大学博物館の研究活動とファッション、現代美術、音楽、スイーツなどの異分野を架橋する活動を行ってきました。一方、世amlは俳優/演出家/演技トレーナーとして日本で活動する韓国出身の金世一が主宰し、東洋の演劇思想と演技論を追究していく創作団体であり、実験的な演劇創作にも意欲的に取り組んでいます。

本プロジェクトでは、公開型の演劇創作プロセスを積み重ねるべく、「演じる」と同時に「遊ぶ、楽しむ」という意味をもつ英語の「Play」をキーワードに、関連イベントをインターメディアテク内で随時開催しています。今回の第三弾イベントでは、展示室内における実験パフォーマンスを行います。一つのテーマを共有した複数のパフォーマンス及びインスタレーション・ユニットを同じ空間内で同時多発的に展開させることで、インターメディアテクにおける演劇創作の可能性を探ります。

主催者



芝居装置としての「平土間」
西野嘉章(東京大学総合研究博物館/インターメディアテク 館長)

観劇の場に椅子席がずらりと並ぶようになったのは、いつ頃のことなのだろうか。日本には古くから、観客が拵席、土間、莫蔭に陣を取り、仲間や家族みなどで芝居を楽しむという習慣があった。独り客なら、「割土間(わりどま)」で「他所様(よそさま)」と「御相席(ごあいせき)」となった。昔はそれが当たり前であったという話を、国立劇場に勤務する田島隼人さんから教えて頂き、我が意を得たりの思いを強くした。

たしかに、「割土間」も「他所様」も「御相席」も、いささか古めかしい響きをもった言葉である。これらの伝統的な生活習慣は、いまも社会のなかに生きている。しかし、人間関係がすっかりやせ細ってしまったせいか、使われる機会はめっきり減った。

観劇の様態であるにせよ、処世の美学であるにせよ、これらの言葉が昔日の芝居文化からきていると言われれば、なるほどと首肯する向きも多いのではないか。わたしもその一人である。大都会のオフィス空間の真中に「インターメディアテク」なる文化施設を構想するなかで、観劇空間における振る舞い方の文化すなわち、「平土間型文化」の大切さを繰り返し口に出してきたのもわたしである。もちろん、「平土間型文化」を謳うからといって、施設の床を土間にしたかったわけではない。そうではなくて、平土間をみなで分有することの意味をあらためて考えてみるべきなのではないか、そのように考えていたのである。現代という時代が都会生活から放逐してしまった生産的な苗床を再生させるために。

平土間は、要するにフラットな文化装置であり、垂直方向の階層性をもたない。しかし、現実の社会はどうか。モノの価値にしても、力の関係にしても、人の存在にしても、万事上下のヒエラルキーに縛られ、身動きができなくなっている。ならば、それらをひとたびシャッフルしてみたらどうか。危機的な状況が生じるわけでもなく、絶対的な難題がこぼれ出るわけでもない。存外楽しく、存外創造的な地平が、拓けてみえるのではないか。

「インターメディアテク」の狙いのひとつは、モノの学術的価値や歴史的価値、あるいはすべてをひっくるめて「スペクタクル(見せ物)」としての一般的価値といっても良いが、そうした既存の価値観を綺麗さっぱり擲って、すべてを無垢な眼でいまいちど眺め直してみる場にすることにある。たしかに、東京大学の遺産のなかには、学術的な価値の高いモノが数多存在する。しかし、そうでないものとそれらが併陳され、しかも先入観をもたず、教育的な解説もなしにそれらを眺める、あるいは眺めさせたらどうであろうか。モノとして、真に力あるものと、そうでないものの違いは奈辺にあるのか。価値ありとされるモノが、そうでないモノを凌駕するとは限らない。「世間」、「学界」など、とどのつまりが実態を規定しがたい制度的枠組みによって、自らの与り知らぬところで勝手に定められた既成の価値観なる代物は、結局のところ自己のものではあり得ない。ために、必ずしも当てにはならぬのである。「インターメディアテク」の展示のなかには、無用のレッテルを貼られたモノ、あるいはほとんど顧みられずにきたモノが、多く抱きこまれていた。現代人が緒からそうだと信じ、鵜呑みにしている価値体系が、いかに不確かなもので、当てにならないか、わたしはそれを示したいと思った。

「平土間型文化」は、モノを取り巻く既存の価値体系だけに限らない。人と人との関わりについての問題提起でもある。ミュージアムについて言えば、週日の午前中に、西洋の公立ミュージアムの展示室で眼にする光景を思い出して欲しい。学校の先生が課外授業として学童をギャラリーに連れだし、美術や自然について解説をおこなう。学童たちは、あるいは床に座り、あるいは床に寝そべり、あるいはまた周囲を動き回っていたり、いずれにせよ自由に振る舞っている。学童の環から生まれる騒がしさには辟易させられもするが、しかし、一人一人をそれぞれの座席に就かせるのと、質的に異なる振る舞いや通い合いが、そこに生じていることは認めざるを得ない。こうした身体的な動き、心理的な躍動、要は人間の本来あるべき存在様態の発現を、展示室の平土間が可能にしているのではないか。

思えば、1960年代後半に世界各地の若者たちのあいだで同時発生的に沸き起こった「異議申し立て」の潮流は、人々が地べたや床に集団で座り込むという直接行動を抜きに語れない。芝居やパフォーマンスの上演芸術は、当時、一斉に開花した「カウンター・カルチャー」のなかで、もっとも精鋭化した表現領野であった。高価なチケットの購入を義務づける伝統的な劇場公演システム。これに対抗するものとして、小劇場やテント小屋を根城に、役者と観客が肉体を通じた直取引をおこなう。それを可能にしたのが平土間であった。

大劇場のステージに立つ役者は「ペルソナ(役柄)」にしか過ぎず、それ以上のものを要求されない。平土間の舞台ではそうもゆかない。役者と観客は「御相席」の状態に置かれる。役者は「他所様」として観客の隣に立ち、呼吸をし、ときに息を荒立て、口角泡を飛ばす。そばにいる観客も、当然、真剣にならざるを得ない。役者と観客のそうした原初的な関係をなし崩し、いくらでも代替え可能なページェントに換えてしまったが、「S席1万2千円」を当然とする商業演劇システムであった。たしかに、それもまた「スペクタクル(見せ物)」を成立させる一つの制度ではある。しかし、そうしたシステムに頼るなど御免被るとする動きもなくてはならなかったのである。

観客がぐると周囲を取り囲むような演劇空間を考案したのはロシア人である。芝居におけるその提唱者であった演出家のメイエルホリドは、身体をメカの動力部品の如く躍動させるための肉体トレーニングを役者に課した。それは長く近代演劇を支配していたスタニスラフスキー・メソッドの退場を促した。日本の1960年代の前衛演劇の一部に、「ロシア・アヴァンギャルド」の考案が生かされていたことは衆知である。「インターメディアテク」の空間が、新しい演劇の豊穡な母胎として相応しいかどうか、保証の限りではない。しかし、展示物のあいだに平土間があり、周囲に眼を遣れば学術標本の織りなす「非日常の世界」を眺めることができる。視界はロシア人の編み出した新機軸同様、ぐると開かれているのである。

「インターメディアテク」は、たしかに「帝大の遺産」「学問の殿堂」「アカデミアの権威」を諷い文句にしているように映るかもしれない。しかし、その創設構想の底流にあるのは、「平土間型文化」の復権を目指す意志である。フラットな床と開放的な内部空間は、素足で歩行するという体験の与えてくれる身体感覚をふたたび蘇らすための装置となり得る。こうした場にあっては、自らの肉体を覚醒させるのが役者であり、一人一人好きな場所に陣取り、「他所様」と「御相席」で観ることの愉楽に身を浸すのが観客である。大都会の空間は、商業主義の浸潤を被り、どこもかしこも居心地が悪い。「インターメディアテク」はごく当たり前の人間が生理を介して得る感覚に應えられるよう構想された平土間空間である。ここでどのような芝居を演じることができるのか、ボールはすでに役者の側に投げられている。

日常と非日常の境目を生きる 金世一(世aml 主宰)

演劇は非日常性を前提に成立する。観客は、演劇を上演するために、またそれを観るために造られた空間に入って、作られた物語を楽しむ。舞台の上に建てられている建物のセメントの壁は、実は木の板であり、大きな岩は発泡プラスチックに色を塗ったものである。そして演劇作品の中で、人が死んでも、もしくは暴力行為が行われていても、警察を呼んだりそれを止めるために観客は自分で舞台上上がったりしない。舞台の上に広がっている世界は、架空のものであり、客席とは異なる時間と空間の感覚で進められているのだということが分かっているからである。つまり、観客が過ごしている日常の時間とは違って、演劇作品は非日常的な時間と空間に存在していることを分かっているからである。むしろその非日常性によって演劇の面白さが生じることを分かっているからである。演劇がいくら日常を装っても、決して日常そのものにはならない。演劇の中の時間と空間が観客の時間と空間にまったく重なることはない。観客における演劇の鑑賞行為というのは、日常の自分の時間と空間の感覚を舞台に託してしまうことであるとも言える。演劇は、観客を観客の日常から劇的時間と空間へ招き入れることで成立する。

ミュージアムで演劇は可能か。まずミュージアムが演劇のための空間でないことは明確である。この命題は単純に「ミュージアム≠劇場」という等号否定を示すものではない。ミュージアムで演劇をやるためには多くの制約を乗り越えなければならない。例えば、展示物の保存に影響を与える強い光源は使えない。強い光源といっても演劇の世界ではごく普通に使われている明かりがまったく使えないのである。音響も思い通りの効果を出せない。そもそも俳優が動くための舞台空間を作ること自体を想定に入れることができない。標本や資料が展示されているミュージアムの空間そのものを演技スペースとして使わなければならない。これはミュージアムならではの制約というよりは東京大学総合研究博物館と世amlが合意したこだわりとして、インターメディアテクで演劇を行う際に存在する制約でもある。様々な制約の中で最も頭を悩ませるのが観客なのだ。普段劇場で行われているように、暗くもできなければ観客を一つの場所に閉じ込めておくこともできない。つまり観客は展示の観覧者でもあり、一箇所で足を止まらせておくわけにはいかない。結局、俳優がどういふ演技をしていようが観客は自由に動きながら自分の時間を過ごすことができる。つまり演劇が観客を彼らの日常から切り離すことが厳しくなる。ミュージアムで演劇は可能だろうか。

館内を見渡してみる。誰もいない展示室はとても静かだろう。ズラリと物が並んでいるだけで、動くものは何一つない。皆止まっている。標本を含め全ての展示物は死んでいる。生きものの証である息をしていない。当然筋肉の緊張も発生しない。単なる物である。しかし、力動的な姿勢で止まっている標本は、それを見ている者に緊張感を感じさせる。空に飛ぼうとするかのように前足を高く持ち上げている馬。獲物を狙っているかのようなタカの目。よく考えると、その緊張感は、物になっている標本が自ら作っている緊張感ではなく、標本を見ている人間の中から生まれるものであろう。人が標本を見ている。すると、止まっているはずの標本の時間が観覧者の頭の中で流れ始める。前後の動作がその人の中で生まれて標本が動き出すのだ。静かなわめき。標本は非日常・非現実の中で生きている。それに比べて標本の間を見回っている人間は日常・現実の中で生きている。観覧者は緩やかな動きで展示室を歩き回る。浮遊している。興味をもったところでちょっとだけ止まって展示物を観察する時もあるが、まったく動かずに、展示物のように完全に止まることはない。動かない瞬間にも観覧者は息をしている。ゆったりと空間を漂う。

静の内の動。動の内の静。物と者。モノとモノ。非日常と日常。非現実と現実。その狭間に我々の演劇を存在させてみる。そして両側を繋げてみたい。

● ミイラのユニット「愛の儀式」

ミュージアムの展示室で安らかに眠っている一体のミイラ。2300年以上の時間を眠り続けている古代エジプトの神官であった。古代エジプトでは人が死ぬと死者の楽園で新たに生きると信じられていたようだ。つまり展示されているミイラは神官が現世に残したものであって、神官自身は死者の世界で生きているのだと信じられていた。ミュージアムの中のあちらこちらに展示物をじっと見つめている白い服の人々がいる。展示物を観ている来館者なのか、展示されている展示物なのか。彼らは、同じ空間に存在しているような、存在していないような、特に目立つ行動をしているわけではないが、不思議な存在である。彼らは一般来館者に誘いの手を伸ばす。その手を取った者は白い服の人に手を引かれ、ミイラの所へ向かう。ミイラの所には愛の女神ハトホルが彼らを迎え、愛の儀礼が始まる。しかし、ハトホルは死者を司る女神でもあり、愛の儀礼は死の儀礼でもある。一体今何が行われているのだろう。誰が誰の現実を生きているのだろう。しかし、取りつかれた来館者はもう逃れられない。儀礼が頂点に上る。が、儀礼は中断される。来館者を救いだしたのは、意外なできごとであった。すべては煙のように消えていき、ミュージアムは来館者の時間に戻る。

【出演】大久保美智子(山の手事情社)／本家徳久／戸澤真治／吉田智恵／芝崎知花子／鈴木みらの／柴田あさみ

【エジプト神官ミイラ】
末期王朝時代(紀元前900-600年頃)／木製大型ケース入り／東京大学総合研究博物館資料部医学部門所蔵
横浜駐在の仏国領事ルクーがエジプトの領事を務めていたとき、現地で千六百フランにて購入し、所持していたもの。1888(明治21)年帝国大学は博物館で陳列するため領事からそれを三百円で譲り受けたといわれる。しかし、実際にこのミイラを入手したのは帝大医科大学解剖局であり、仏国領事が解剖局主任教授小金井良精に宛てた同年3月7日付譲渡文書が医学部に残される。この資料は被葬者を「シオビーユンドン」という名の貴婦人のミイラとしているが、1975年のヒエログリフ銘文の解読研究の結果、ミイラはアメン神に仕えたウワブ神官「ベンヘヌウトジウウ」という名の男性であることが判明し、棺の様式その他からエジプト末期第22-25王朝時代に造られたものと推定された。さらに1988年に行われた医療用CTスキャン装置による骨格他の解析から、被葬者が身長168センチメートルの若い男性であるとの結論を得た。国内にはこの他にもエジプトのミイラが存在するが、ミイラと棺が揃っているのは本標本のみである。

【神像(エジプト神官ミイラ副葬品)】
末期王朝時代(紀元前900-600年頃)／木に漆喰、彩色／東京大学総合研究博物館資料部医学部門所蔵
アメン神に仕えたウワブ神官「ベンヘヌウトジウウ」のミイラとともに発見された2体の神像のうちのひとつ。ミイラを購入したさい、東京帝国大学の医学標本の列に加えられた。人の姿を厳密な正面観ないし側面観で表現するのは古代エジプト美術の得意とするところで、地上的な生を超えた存在であることを示す。頭上にはホルスの翼をかたどった飾りを戴く。ヒエログリフ銘文はないが、ミイラの副葬品としてあったことから、死者の靈魂を表現したものと考えられる。

● クジラのユニット「クジラの子」

ミンククジラの骨格標本の胸元に一人の少女が目をつぶりうずくまっている。少女は青い衣服を身に纏っている。鮮やかな海の青、窓の外に見える空の青を。少女はクジラの子。少女は母親がクジラの標本としてこのミュージアムに展示されるようになって以来、母親のクジラの標本のそばで暮している。少女はほかの人の目に見えないわけではないが、普段はあまりにもひっそりとそこにいるために、誰にも気づかれることはない空気のような存在である。少女が海で生活していたころの記憶は遠くかすんでいて、あまり思い出せない。ただ、いつも母親と一緒にいたこと、母親のぬくもりを感じていたことだけははっきりと覚えている。愛の記憶として。今はもう母親であるクジラの骨格標本に触れても、そのぬくもりを感じることはできない。それでも展示物になった母親の姿を眺め、母親と一緒にいることで、少女はいまも愛を感じている。しかし、少女にとって愛の感覚器官が触覚から視覚に変化したことで、少女と母親との間の物理的な距離が少し遠くなった分、そこには哀しみが横たわる。その哀しみさえ、少女にとってはいま感じている愛の感覚の一部である。少女は静かな夜のミュージアムの闇や賑わう昼間のミュージアムの来館者に紛れこんで、昔の楽しかった思い出や今日の出来事を毎日のように母親に語りかける。

【出演】佐々木舞

【ミンククジラ】
2009年／骨格標本／東京大学農学部旧蔵／東京大学総合研究博物館研究部制作・所蔵
体長7-8メートル、体重8トンほどになるが、ヒゲクジラとしては二番目に小型。鯨類は水中生活に適応する過程で後肢を退化させており、体重から開放された椎骨の形も単純である。鼻孔は巨大な頭骨の中央に移動し、噴気孔となるなど、頭骨の特殊化も進んでいる。歯はなく、水と共に吸い込んだオキアミや小魚を上顎のヒゲと呼ばれる器官を用いて濾し取る。目はあまり発達しておらず、もっぱら音響や音声信号を用いて生活する。

● 木骨のユニット「サロメの愛したヨハネの頭骨」

木彫人頭骨標本とその周囲の空間を使って『サロメ』の抜粋を上演する。『サロメ』は新約聖書の「マタイ伝(十四章)」「マルコ伝(六章)」に記された事件をベースに、オスカー・ワイルドが独自の解釈を加え1890年代に創作した戯曲である。舞台は紀元30年頃、ユダヤの領主ヘロデ王の宮殿。彼は前王の妻ヘロディアを妻に迎えたが、その結婚を近親相姦だと非難した預言者ヨカナン(ヨハネ)を幽閉する。ヘロディア妃の連れ子であるサロメは、ヨカナンに激しい恋心を抱くも、その想いは拒絶される。しかし、サロメは諦めない。彼女は踊りの褒美としてヘロデ王にヨカナンの首を頑なに要求し、王は困惑しながらも斬首を決行する。そして最後は、ヨカナンの首にキスをするサロメもまた、ヘロデ王によって処刑を命じられる。元となる聖書の記載からはかなり飛躍した部分もあるが、一方で、ある意味狂信的とさえ形容できるようなサロメのヨカナンに対する激しい態度や言動には、愛というものを求めずには生きられない人間の根源的な在りようが、極限まで醇化された形で描かれているとも言えるだろう。今回のパフォーマンスは、展示室に設置された木彫人頭骨標本をヨカナンの首に見立て、サロメの台詞に焦点を絞ることで、この古典劇の本質を更に凝縮した形で表現しようとする試みである。出演する俳優はサロメを演じる女優のみである。しかし、客席と舞台との境目が無いミュージアム空間においては、標本だけでなく観客もまた、共演者もしくは舞台装置の一部として、このパフォーマンス・ユニットに否応なく組み込まれることになる。

【出演】金恵玲

【形象的形態(木彫人頭骨)】
2011年／菊池敏正制作／繪／個人蔵
日本には古くから「木骨」の伝統がある。江戸時代末期まで、医学研究の現場で「真骨」を扱うことが、仏教上の制約もあり、禁じられていたからである。整骨医は、仏像制作を専門とする仏師に依頼し、「木骨」を用意し、それを教育研究に使っていた。現代の彫刻家が、その伝統の再興を試みたものである。

● 望遠鏡のユニット「オフィス・ラブ」

インターメディアテクの向かい側のビルで働く人々の愛にまつわる人間模様を、望遠鏡を使って来館者にシミュレーションとして「覗き見」してもらおうというインスタレーションである。実際には、俳優により演じられた模擬映像をビルの画像と合成し、それを望遠鏡に繋げたモニターで鑑賞するという体裁になっている。ところで、望遠鏡で向かい側の建物を覗き見するシチュエーションと言えば、アルフレッド・ヒッチコック監督の映画『裏窓』(1954年)を思い浮かべる方も多いかもしれない。ジェームズ・スチュアート演じる主人公が、好奇心から双眼鏡で近所の住人の様子を覗き見するうち、とある殺人事件(らしき状況)を目撃してしまう、というサスペンスである。だが、本インスタレーションにおいて望遠鏡に映し出されるのは、いくらかデフォルメされているとはいえ、あくまで恋愛に関するごく日常的な光景である。ビルのオフィスに務める若いOLと彼女に淡い恋心を抱く清掃員の男。そこへ積極的なアプローチをOLに仕掛けるサラリーマンの若者と清掃員に想いを寄せるキャリア・ウーマンが加わり、にぎやかな騒動がくり広げられていく。来館者は、これらの光景を「覗き見る」という行為そのものに、ある種の非日常的な感覚を味わうことになるだろう。なぜなら、一般的な展示やパフォーマンスを鑑賞する場合と異なり「覗く」という行為には、覗かれている本人達は自分が見られているという事実を知らない、また、今この私が見ている様子や事実について知っているのは世界で自分だけであるという、ある種の奇妙な愉楽が内包されているからである。

【出演】柴田あさみ／柴田貴槻／戸澤真治／吉田智恵

【映像制作】co'smi

【単眼望遠鏡】
20世紀／カール・ツァイス社／イエナ(ドイツ)／東京大学付属図書館旧蔵／総合研究博物館研究部所蔵

● 引き出しのユニット「愛のインデックス」

古今東西、人は愛を探求してきた。愛のインデックスとは、愛に関する学術研究や人々の伝統・行為を調べ上げ、その情報を集積した新たなミュージアム・コレクションである。さまざまな愛に関する情報にはそれぞれラベルとともに小箱が割り当てられ、展示室内の引き出しに収められている。西洋美術史における愛のアレゴリーから、二つのものを引きつける力としての愛の概念、愛の象徴としてのハート図像、カフカ等著名人によるラブレター、愛する者の遺体を写真におさめたヴィクトリア朝時代の慣習、家族が映り込んだ心靈写真、結婚したいと思うほど人が物を愛する対物性愛、脳機能イメージングによる母性愛や母性行動の解明まで、検索者は引き出しの中の一つ一つの箱を開け、愛に関する情報にアクセスすることができる。このユニットは、観客が引き出しから箱を取り出し、愛のインデックスを探ることで成立する参加型インスタレーションである。

【制作】2015年度博物館工学ゼミ

加藤聡(東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻文化・人間情報学コース博士1年)
佐藤龍一郎(東京大学大学院総合文化研究科地域文化研究専攻博士1年)
徳平京(東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究専攻文化経営学専門分野修士1年)
森田愛海(東京大学大学院人文社会系研究科文化資源学研究専攻文化経営学専門分野修士1年)
山本浩貴(東京大学大学院学際情報学府学際情報学専攻文化・人間学情報コース修士1年)

【木製覗き型引き出し付き展示ケース】
1960年代後半以降／東京大学総合研究資料館岩石・鉱床部門旧蔵／総合研究博物館研究部所蔵

「愛の家族写真」

家族写真に留められた愛の記憶。家族の誕生や結婚などの慶事、旅行先の思い出、時には日常風景も家族写真におさめられる。過去の瞬間を切り取った肖像写真は、そこに写し取られた視覚的情報を伝えるのみならず、撮影者や撮影を依頼した者、被写体、そしてその写真を手に取って見たであろう人々にまつわる感情までも見る者に喚起する。特に写真が比較的高価で特別なものであった時代のオリジナルプリントはそのイメージ喚起の強い力が宿る。引き出しに収められた古写真は、東京大学コレクションの「田中儀一旧蔵品」より、東京帝国大学工科大学機械工学科教授を務めた田中不二(1877-1922[明治10-大正11]年)にまつわる家族写真である。

【田中儀一旧蔵品】
東京大学総合研究博物館研究部所蔵
田中儀一(1902-1985[明治35-昭和60]年)は早稲田大学建築学科の出身で、議事堂造営に当たった人物。意匠設計主任吉武東里のもとで囑託として内部装飾の仕事に加わり、御休所(当時は便殿と呼んだ)前の広間のモザイクならびに御休所入口上部の彫刻などのデザインを設計、玄関大広間の吹き抜け上部の四つの壁面のうち二つを担当した。儀一の父は、東京帝国大学工科大学機械工学科を卒業し、後に同大学教授を務めた田中不二(1877-1922[明治10-大正11]年)。明治41年から3年間、文部省の命で機械工学研究のため英・独・仏への留学経験をもつ。儀一の祖父、田中林太郎(1857-1924[安政4-大正13]年)は工部大学校機械学科卒業後、工部省技手、内匠寮技師を務め、皇居(いわゆる明治宮殿)造営に携わったほか、明治34年からは東宮御所御造営局技師として、東宮御所(現迎賓館)造営にも参画し、暖房設備関係業務を担当した。田中家は江戸から明治時代にかけて発明家として活躍した田中久重(儀右衛門)(1799-1881[寛政11-明治14]年)に連なり、周辺の技術者集団とともに近代日本の工学技術発展に寄与した一族である。田中儀一旧蔵品は、不二および林太郎にゆかりのものを含み、写真・図面等の建築資料、美術・歴史資料、書籍ほかから成る500点超の複合的な資料体であり、近代日本の工学史や文化史を語るうえで貴重なものとなっている。

JPタワー学術文化総合ミュージアム インターメディアテク
東京都千代田区丸の内2-7-2 JPタワー/KITTE2-3F
開館時間：11:00-18:00 (木・金は20:00まで、入館は閉館時間の30分前まで)
※上記時間は変更する場合があります。
休館日：月曜日(月曜日祝日の場合は翌日休館)、年末年始、その他館が定める日
入館料：無料 / 問い合わせ：03-5777-8600(ハローダイヤル)
アクセス：JR東京駅丸の内南口徒歩約1分、東京メトロ丸の内線東京駅地下道より直結

インターメディアテクは日本郵便株式会社の社会貢献事業です。
The Intermediatheque is a social contribution activity by Japan Post Co.

演劇×ミュージアムの実験「Play IMT」

寺田 結美 (東京大学総合研究博物館 インターメディアテク 寄附研究部門 特任助教)

ミュージアムを訪れる多くの人は、瞬間的に物体としての展示物を視覚で感知する。網膜上に受けた刺激が伝達され、人はそれが何かを認識する。しかし、ミュージアムにあるものは、人の目が瞬間的に捉えられる情報だけを保有しているのではない。さまざまな記憶を蓄積している過去の遺物には、人の目に直接触れないエピソードがある。それは事実ばかりではなく、フィクションかもしれない。演劇の「言葉」がそれを語り出す。

ミュージアム内では、人は視覚以外の全身の感覚・運動器官をも作用させている。しかもそれは、来館者にミュージアムという場所が促し、時に強いている行動様式である。人は館内をゆっくりと歩き、立ち止まる。手を後ろに組み、展示物を眺める。顔を近づけて、キャプションを読む。その次には、首を後方に振って窓の外を眺め、近くにあるソファに座るかもしれない。しかし、それは果たして当たり前の行動なのだろうか。演劇の「身体」がそれを人に意識させてみせる。

ミュージアムの「空間」は展示空間としてそこに成立し、既に完成されたものとして人に認識されている。通常の劇場とは異なるその空間に演劇という表現メディアが加わることで何が生まれるか。俳優は時に静止してははずの展示空間で生きて動く闖入者となり、時に展示物の一部に溶け込んでいく。一方、展示物は時にそのまま舞台背景となり、時にそこにじっと動かない存在でありながら俳優と同じ演劇的役割を担うものに変化する。それを見る人や体験する人にとって、ミュージアム空間が演劇空間となり、演劇がミュージアムとなる。

演劇を言葉、身体、空間による複合的な表現メディアと定義するならば、俳優の動きや台詞、舞台装置、音楽、照明、そして観客といったすべてが一体となり、同一の時間・空間を共有することによって成り立っている。本プロジェクトの狙いは、単に特殊な舞台としてのミュージアム空間で演劇を上演しようとするものではない。演劇をさまざまな構成要素に分割したときに、その一つ一つをミュージアムの構成要素といかにつなげ、統合的表現に昇華させることができるかを探求する「演劇×ミュージアム」というコラボレーションに対する真剣勝負である。

さらに限定して言うならば、われわれが活動の場とするのは「インターメディアテク」である。東京丸の内という立地、旧東京中央郵便局の昭和モダニズム建築の跡を留めながら現代の文脈に再生された空間、東京大学が明治10年の創学以来蓄積してきたさまざまな学術標本からなる展示物。インターメディアテクではこれらが有機的に組み合わせ、新たな意味体系を構築している。つまり、本プロジェクトは、着想段階から演劇創作のプロセスにインターメディアテクの学術標本、展示空間、活動、集まる人々などを有機的に取り込むことで、世amlと東京大学総合研究博物館との協働による独自の演劇表現をこのインターメディアテクという空間内に結晶化させようという新たな文化創造の試みにほかならない。これが「Play IMT」というタイトルに込めた意味である。

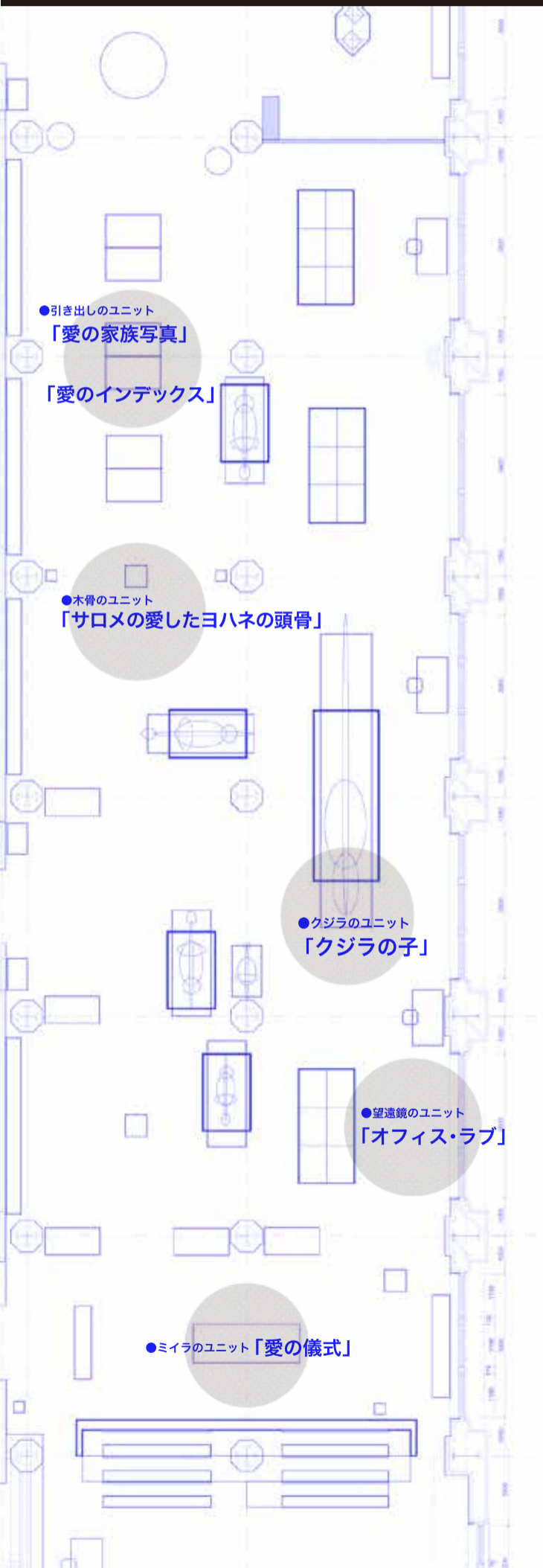
今回の実験パフォーマンス『Play IMT (3) —インターメディアテクにおける演劇創作の可能性』は、既に2回にわたり実施した公開座談会に続く第三弾イベントであり、初めて本格的に展示室内での実験パフォーマンスに取り組む。「Play IMT」が表現する演劇のストーリーは線に進むとは限らない。観客は自分の足でインターメディアテクの空間を歩き回りながら、組み合わせ自在のさまざまな場面のユニットに遭遇するという展開を想定している。今回は一つのテーマを共有した複数のユニットから成るパフォーマンス及びインスタレーションを同じ空間内で同時多発的に展開させるという表現形式の実験に焦点を当てる。

木彫人頭骨標本はサロメの愛したヨハネの首に見立てられ、ミンククジラの側には骨格標本になった母親とミュージアムに暮らす少女が静かに佇み、エジプトのミイラを中心軸として愛と美と豊穡と幸運の女神が神官とともに儀式を執り行う。窓際に置かれた望遠鏡は偶然にも向かいのビルの恋愛模様を映し出し、普段開かれることのない展示ケース下の引き出しには古今東西のさまざまな愛に関するインデックスとともに、ある一人の帝大教授にまつわる家族写真が収められている。このように「愛」に関するオリジナルのストーリーを2階展示室COLONNADE2内のいくつかの標本に付与することで構成された各ユニットは基本的に独立して進んでいく。しかしながら、テーマを共有するそれら別々のユニットはどこかで緩やかな連関を観る者に感じさせ、最終的に展示空間全体が共鳴する瞬間を迎える——。本実験パフォーマンスはそのような独自の時空間体験をインターメディアテクに生み出すとする試みである。

観客は直接・間接的にパフォーマンスやインスタレーションの成立に参加することが求められる。例えば、サロメやクジラの少女役の俳優を立ち止まって見つめ、展示室内を回遊しながら彼らとすれ違うだけでなく、望遠鏡から映し出された光景を覗き込み、引き出しの中のインデックスを手取るという観客の行為がその場面の演劇的身体表現となり、そこで初めてそのユニットが意味をなす。

本実験パフォーマンスは今後のさらなる展開に向けた文字通りの実験である。「愛」というテーマ設定もその実験的要素の一つである。ミュージアムという人類の記憶装置は、大切なものを永遠に留めたいと願う人々が胸に秘める純粋な愛の象徴となり得ると同時に、すべてをその手に奪い取るとうとするかのような尽きることない収集欲に取りつかれた欲望としての愛の象徴でもあるだろう。「愛」という普遍的なテーマに対し、「Play IMT」がどのような表現内容の独自性を追求できるのか、その手がかりを掴みたいと考えている。

なお、機会がある度に強調しているが、本プロジェクトの特徴の一つは公開型の演劇創作プロセスを積み重ねていく実験に取り組もうという方向性を当初から打ち出してきた点にある。完成された本公演のみを打つのではなく、関連イベントとして、実験パフォーマンスや公開稽古等をIMT内で随時開催し、多くの人々がこのプロジェクトに参加し、意見交換を行うプロセスを重視している。ぜひ皆さんからの忌憚のない意見や感想を伺い、本プロジェクトを今後も育てていきたいと願う。



実験パフォーマンス

Play IMT(3)ーインターメディアテクにおける演劇創作の可能性

【企画】 東京大学総合研究博物館+世aml

【演出】 金世一

【構成・脚本】 寺田鮎美+前川衛

【空間・展示デザイン】 インターメディアテク

【インターメディアテク総合監修】 西野嘉章

【協力】 山の手事情社

【東京大学総合研究博物館スタッフ】

インターメディアテク寄付研究部門：関岡裕之／松原始／菊池敏正／大澤啓／中坪啓人／
上野恵理子／吉川創太／藤野史子

ミュージアム・テクノロジー寄付研究部門：松本文夫／白石愛

2015年度博物館実習生：大久保迪子(多摩美術大学造形表現学部造形学科4年)／竹川風花
(女子美術大学芸術学部アート・デザイン表現学科4年)／横山喜己(武蔵野美術大学造形
学部日本画学科4年)

編集：東京大学総合研究博物館

デザイン：関岡裕之+上野恵理子

写真：世aml+東京大学総合研究博物館

発行日：2015年8月18日

発行：東京大学総合研究博物館



©2015 Intermediatheque(IMT)