

第1回下北沢国際人形劇祭2024

DAILY JOURNAL

DAY7

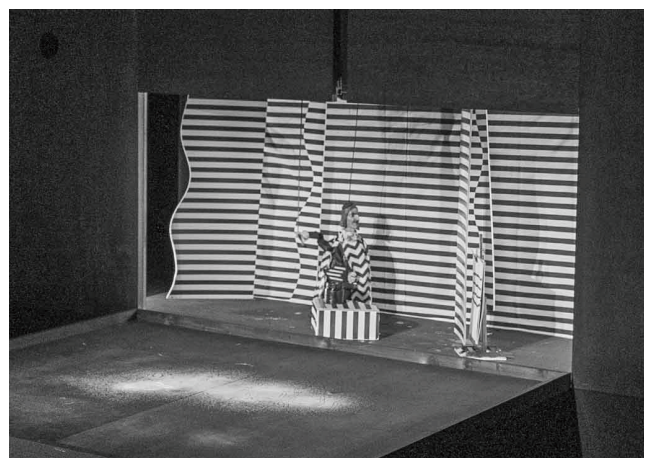
Tuesday,
February 27,
2024



人形(たち)が登場する。動きを披露する。退場してまた新しい人形(たち)が登場する。あるいは、新しい人形(たち)が登場してすぐに前の場面で動いた人形(たち)が退場し、新しい人形(たち)が動き始める。例外はあるとはいえ(前に出現した人形たちが残ったままで次の人形たちが動き始める場面など)、『REUNION』は基本的には上の流れの繰り返しからなる舞台であった。それによって、あまり脈絡がない夢のような奇妙な時間が展開していったのだ。登場する人形を例示しよう。長いドレスを着て、コンガや鉄琴などの楽器を演奏する人々、本物の火が灯った蝋燭の付いた冠を身に付け、空中を泳ぐように移動する人々、ふさふさとしたピンク色の毛と長い鼻を持つ獣、それぞれ赤いドレスと奇妙な縞模様の服を着た、絵具を用いて実際に絵を描く女と男、カップや照明のようなものを頭の上に載せた、人の顔を持ちつつ細長く曲がりくねった何か……。ステージは観客席へと突き出した手前のエリアとその奥のエリアの二つに分かれた構造となっており、人形の動きと登場はこの構造と密接に関係していた。人形はどちらかのエリアを中心として動き、エリア間の移動を繰り返すことはない。そして、片方のエリアで動く人形(たち)ののちにもう片方で動く人形(たち)が登場するという流れで進行していたのだ。また人形の多くは上から糸で操作され空中を動くマリオンネットだったが、後半になるにつれて、床の上を自動

で動く、人形といえるのか微妙な小さなオブジェたちの出番が増加していった。特に最終盤にあつては、手前のエリアの上で無数のカラフルな虫たちがうごめき続けていた。人形たちの登場と退場の繰り返しで進行していたと要約できる以上、『REUNION』の展開は決して複雑ではなかったといえる。しかし、そのことは本舞台の退屈さを意味しない。人形は上記のように多種多様で、またその造形はじっくりと鑑賞されるに値する精妙かつ独創的なものであったので、それらを次々に眺めるだけで十分に満足できたからだ。その意味で本舞台は、時間のなかで展開していくさまを眺める舞台芸術でありながら、美術館などで眺められる造形芸術に近い性格も持っているのだ。また本舞台にあつては、実際に絵画を描く人形が繰り返し登場した(作中では三枚の絵画が描かれたし、うち一枚が描かれるシーンはこの舞台の最終局面だった)。観客が絵画を眺める時間がそれによってしばしば生じたわけだが、これも本舞台が持つ造形芸術のような性格を強めていたといえるだろう(もちろんそこで目立っていたのは、絵画それ自体というよりは、巧みに操作された人形がそれを描くさまだったとはいえ)。普段は主に現代アートの領域で活躍しているという作家たち

のバックグラウンドも、こうした舞台のありように関係していたのではないだろうか。なお造形としての精妙さや独創性という特徴は、マリオンネットたちに強く見られるものであった。それに対して床の上を動くオブジェの形状は比較的単純だ。実際のところどうなのかは不明だが、先述の虫や内部が灯っている白い円形などは、大量に生産されたおもちゃを流用しているようにも見える。とはいえ、手前のエリアの上にそれらが大量に配置される光景は壮観であり、造形として見応えがあるものだった。オブジェたちの動きが映像として見事に思えたというよりは、その配置が描き出す模様が、ちょうどキャンパスの上に置かれた絵具のように思われたのだ。
石田裕己(デイリージャーナル編集部)



REUNION MEHEDAHA

MEHEDAHA、彼らは何でも『REUNION』の共演者にしてしまう。それは、彼ら自身が24日の朝ご飯とトークで「心休まる共演者」と話していた自動機械だけではない（自動でクルクル四方に回るろうそくや、雪原を走行し様々な方向へ足跡をつけ続ける車や蜘蛛は、人形劇の共演者としてはレアだろう）。

彼らは、重力やぎこちなさも共演者とするのだ。本作では、様々な人形が舞台の上から下へ「落ちる」。ピンク色の羽と鋭い歯を持つふわふわ生物は、浮遊していたはずが舞台へ落ちる。人形たちが落ちるたびに、また自動機械が舞台のはしで引っかかったり走り回りすぎて衝突したりするたびに、演者たちは長い長い棒を突き出して、人形たちを回収しようと動き出す。が、捕まえたと思った人形たちは、また落ちる。彼らは慌ててまた棒を突き出す。それが面白くて、観客の私たちはふと笑ってしまう。このような動きは偶然なのか、故意なのか。偶然に主導権があるのか、演者に主導権があるのか、あるいは人形たちか。このことを考える上で、観ていて印象的だったのは、演者たちが、マリオネットを操っていることを「隠さない」ことだ。これまで私が観た人形劇は、演者は黒子として演じ、操りの糸や手は見えにくいように黒で隠しているのがスタンダードだった。しかし、『REUNION』では、演者たちは素手を見せて人形を操り、コントローラーの上部にペンライトをつけてむしろ糸や操る機構そのものを目立たせている。そもそも登場する、東洋風のマリオネットたちや、画家夫妻のマリオネットたち、つまり「人間」のように見える人形たちも、身体全体が小刻みに震えたり、ぐんにやり腕が曲がったり、「人

間」ではなく糸操りでないとやりにくい動きが時々混じっていた。これらを観ている私は、常に人形が演者によって「操られている」ことを意識させられる。

とはいえ、先ほど書いたように、『REUNION』の人形たちは、演者が「操ることができない」動きも多々行う。むしろ演者たちこそ、人形の動きに合わせて棒を動かしている（そして合わせることによく失敗する）ように見える。でもその人形はそもそも演者たちの手によって登場したもので……誰が操っていて誰が操られているのか…誰が主役の劇で誰が共演しているのか…複雑な入れ子構造の中でわけが分からなくなっていく。本作では、「人間」のような人形だけでなく、人間の顔からしっぽが生え、頭にはランプや皿を乗せた謎の精たちが舞台を動き回る。一見すると人間としてあるはずのものがなく、ないはずのものがあり、カタカタ小刻みに揺れる様はとても不気味に見えるのに、落ちたりぎこちなく動いたりするのを観ると、何だかすごく親しみのある存在に見える。音も重要だ。ランプの精たちがお互いにぶつかるたび、コーンと低いゆるやかな音が鳴る。マリオネットたちは、カリンバや木琴のような楽器で高い綺麗な音を奏でる。それを聞いていると、何となく安心する。とはいえ、劇が進むと、美しい音たちは不安を感じさせる不協和音になる。不気味と安心が分けられないまま届けられる。謎だ。安心と不安、操り操られ、という普段は混ざらないはずの混ぜ物に魅了された時点で、私はMEHEDAHAの作り出す不思議な世界から抜けられなくなり、共演者となってしまったのかもしれない。東風ゆば（デイリージャーナル編集部）



Reunion unfolds on a simple stage divided into two parts. The thick black frame surrounding the stage cuts it out as if the stage is a painting, where only the magic and fantasy happen—and it is truly so, the play enchants audiences with the magnificent combination of stage lighting, puppet movements, and background music, creating a scene so absorbing that it feels like we have traveled to another world.

The scenes are, rather than not, designed in pairs. In scenes one and two, a group of creatures are having a gathering playing music or cleansing the aura with candles, only to be interrupted by some extraterrestrial creature. The creature then wanders into the front part of the stage, as if it has broken the “fourth wall” and comes closer to the audience. Later, two artists appear, and the staging echoes their painting style—one in colorful, floral shapes, and the other in minimalist black lines. It is not of a surprise then, when later the two appeared together on stage and engaged in an “art war.”

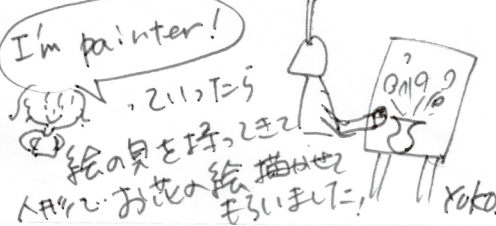
The puppets, no matter what roles they are given—monsters, or human-like beings, are all of unique and delicate design, which adds to the mystical atmosphere of the show. The humans are dressed in different clothing, while monsters grow pink feather or is simply an oval with a face. It makes you wonder: where do they come from? While it remains unanswered, it is undeniable that you have already been invited into their world.

gushinsya（デイリージャーナル編集部）





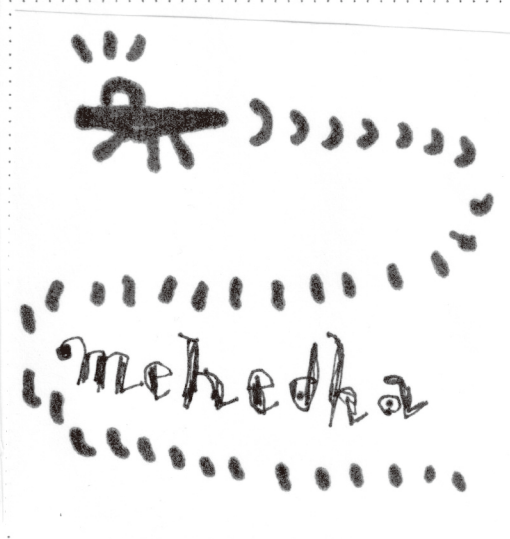
ME HEDAHA さんお久しぶり!!
 FEGOの人形 色々な顔集めました
 ました〜
 終演後バックボードをおかした
 みせに人形操作させて下す。



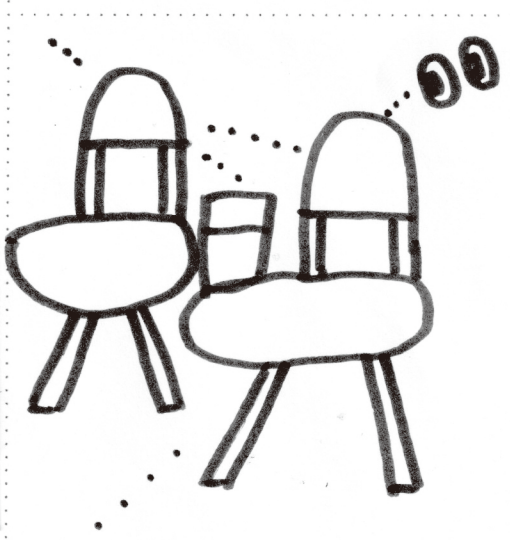
ME HEDAHA
 「REUNION」みた。
 けーっ、またスゴイ
 ものをみちゃったわー。
 キャンドルのとむった様
 たちのダンス、その光の
 やらめき。音楽。白い
 石で飾るキャンドル
 ああ、ステキ。



アーティスト2人のドロー
 (人形) イングの
 アバンギャルド士!!!
 ああ、あ、おごりな
 おこまだな
 今日みたものは
 わたしの宝箱に
 しまっておこうと思う。
 (舞台うらまで44)なんぞ!!!



2024.2.26 この子ねぞろ
 WSか3の
 REUNION
 MEHEDAHA
 さいこうでした
 目が 女雄弁。
 2024.2.26



『REUNION』は、人形劇祭で上演された劇のなかでは、マリオネットが主役である意味で最もオーソドックスな劇だったといえるかもしれない。しかし、神や妖精を想起させるシュールな造形の人形たちが生み出す抽象度の高い展開、また自動駆動するバグの玩具が登場し、この劇はカオスの様相を呈する。それ故、これを言語化することは難しいといえるが、それもそのはず。これを演出するのは、30年ぶりに再集結(=reunion)したチェコの現代アーティストたちであるからだ。

コミカルに動くふたりの人型人形は画家だ。彼らは専用のパレットと絵具でキャンバスに色をのせる。彼らの描く画は、カラフルな点と線で構成され無機性と恣意性に溢れる。私たちは人間の手と接続されたマリオネットの手が、ひとつの作品を創りあげる様子を目撃する。一方で、彼らのステージの前面にせり出したもうひとつの空間では、白い粉が敷かれた地面の上を複数のバグが走り回る。それはまた、「白いキャンバス」の上に軌跡を描く。このふたつのキャンバスから見えてくるものこそ、まさに現代のアートの在り方なのではないかと、そう思わずにはいられない。人間が操るマリオネットの画は、一見したところ統一性のない落書きにも思われるが、それは紛れもなく、ある思想と計算の上に成り立っているのではないかと、という解釈の扉を解放する。それはまさにひとつの現代アートの姿、抽象画そのものではないだろうか。意識が欠落し暴走するバグが描く絵とは本質的な差異があるのだ。

思えば、この劇は人間や事物との接続/乖離、そしてその制御/暴走を示していたのかもしれない。さらにいえば、それは現代の寓意であったのか。不意に傀儡師の手を離れた事物は、手の延長である道具(細長い棒)で回収、統率を試みても上手くいか



ない。しびれを切らした傀儡師はステージの表に姿を現し、直接に調節を行う。その姿は、インターネットやAIが独り歩きを始める予感、同時に直接的な人間同士の接続が千切れていくこと、そんな言い知れぬ恐怖が充満する現代と重なる。人ならざる者たち同士の接触を伴う戯れは、私たちが失いつつある生き方の啓示だろうか。そのような読み方は、単なる行き過ぎた妄想だろうか。高島智也(デイリージャーナル編集部)

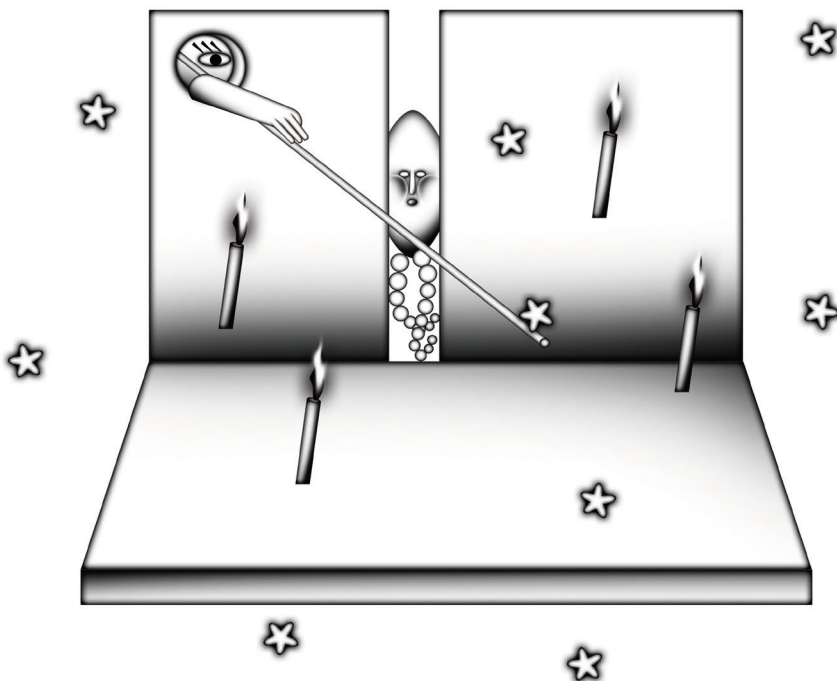
『REUNION』を見終わり、僕たちは偶然性に顔を見出してたと、気付かされる。ランダムに動いた白黒のボールが段差に引っかかって、動かなくなった時、観客は笑っていた。観客はそのボールに滑稽な表情を見ていたのだ。ボールはランダムに走る、放たれたおもちゃの虫はランダムに駆

け回る、吊られた木の人形はランダムにぶつかり合う。それだけ。意志が無く、全てが偶然にも関わらず、僕たちはそこに顔を見て、物語を作り出す。

さらに、予測不能であればあるほど、僕らはそのオブジェクト達が生きていると錯覚する。予測可能なものは、木馬と同じく一定の線を辿るだけであり、それは丁度機械と似ている。だが、予測不可能な動きには自律して動いていると僕たちは錯覚する。日常生活で予測可能なものは無機物である。残された予測不可能なものこそ、生き物、同じ世界の同居人である。彼らの行動に名付けようとして、顔が生まれるのだ。だからこそ、予測不可能なものに顔を見出してしまふ。

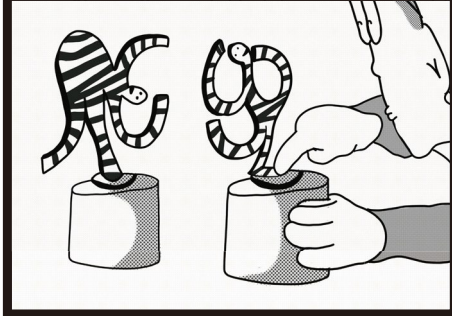
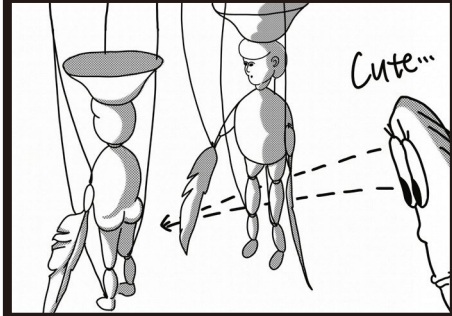
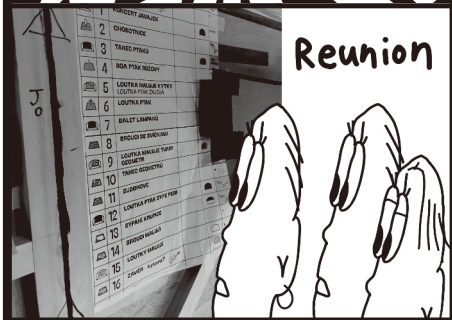
この『REUNION』は、偶然性を強調している。そして、粉の上でランダムな動きをする虫のおもちゃの軌跡を粉が記録することや、人形に筆を持たせて乱雑に書かせた不安定な絵も偶然性を際立たせるための工夫である。乱雑に残された軌跡に僕たちが名付けようとするができないことで、より不規則さが理解される。それに綺麗と、美を見出していた人もいた。美とは偶然性である。観客は舞台の上に自然に重ねて、小さな生態系を思い浮かべていたのだ。また、人形操作では恣意性が入り込まないように、棒の先に吊るされた人形が演者の目に見えないよう間に壁を作っている。不安定な挙動をする人形の上に蠟燭や水、粉、羽毛などの予測不能な動きをするものに乗せることで、人形にさらに不安定な挙動を加えている。

『REUNION』は予測不能に溢れている。ハプニングに溢れている。それこそ、本当の演劇だ。生き物だ。紐に吊るされて回転しながら最後に着地したこけしは、果たして、本当に僕たちの方を見ていただろうか。山本哲司(デイリージャーナル編集部)



MANGA

SONG YUE @eozislet



ワークショップ オブジェクトシアター入門

オブジェクトシアターとは

何たるか。まだ(日本では!)未開拓とされるジャンルが世界にあることそのものが感動的だし、その出会いに直面できるなんて嬉しい。学べる機会なんて他にはない。

講師はドイツより、現代オブジェクトシアターを牽引するアリエル・ドロン氏だ。アリエル氏は人形操演の卓越した技術を持ちながらその興味が突き抜けて、今では手当たり次第のオブジェクトを部屋に広げて日夜研究に明け暮れているらしい。受講前から印象的だったのは、”自分にとって心から愛着のあるオブジェクトを持ってくるように”と連絡が来たこと。いきなりガツンときた。愛着だ!参加者はそれぞれ、手紙やハンカチ、靴、

自作したオブジェなどを持参した。恋人からもらったものや、異国と一緒に旅した物たち。まずはそのオブジェクトと遊ぶことからやってみる。自分が子どもに戻ったとしてその物を正しくない持ち方や用途で扱ってみるというワーク。物そのものを自由に扱えと言われても、今まで底だった部分が底じゃなくなり、輪郭だけが浮き立ってみんな困ってしまう。それでもたまに妙にグッとくる動きや、何らかのメッセージを物が発する瞬間があるから不思議だ。WSの中でアリエルが何度も言っていたことが、”フォーカス(視点)”だった。操る人が物を見て動かすときと、お客さんの方を見て動かすとき、またゆっくりと慎重に動かすときとで、受ける印象がまったく違う。



つまり発するメッセージが変わる。その変化をうまく操って、見ている人の意識をうまく誘導することが、アリエルが普段舞台上でやっていることなのだと教えてくれた。今日はオブジェクトシアター入門編だ。まだまだずっと奥が深い。それでも、物と人との関係を操作することが重要なのはわかった。それは人形が何か物語をつらつら語る往年の人形劇とは違う。腕の動かし方やスピード、角度、表情、行為の順番で壮大な絵を観客の頭の中に描いていく。それがたった1ユーロでできるなんて...!なんとも魅惑のジャンルに今足を踏み入れたと思った。

前田斜め(デイリージャーナル編集部)

今日の デイリージャーナル編集部

文:

前田斜め 高島智也
石田裕己 山本哲司
谷賢上 東風ゆば

絵:

Yue
カジノヒナコ

写真:

間部百合

