

官能都市を感応する —データを超えて

「場所と物語」

石神夏希



1980年東京生まれ。劇団「ペビン結構設計」を中心に劇作家として活動。
空き家や商店街を使った演劇上演、横浜や北九州、高松などで地域に根ざしたアートプロジェクトを手がける。
また建築やまちでの暮らしに関するリサーチ・執筆・企画など、「場所」と「物語」を行き来しながら活動している。

はじめに

自分の感受性くらい
自分で守れ
ばかものよ

（『自分の感受性くらい』／茨木のり子）

本報告書は「センシユアス・シティ」とは果たしてどのようなものか、都市がセンシユアス—官能的であるためには何が必要か、といった観点から調査と考察を行ってきた。

しかしあるものの美しさはそれを「美しい」と感じる人間がいなければ成立しないように、センシユアスな都市はそれを知覚する身体がなければ成立しない。つまり“私のまち”がセンシユアス・シティである以前に、そこに暮らす“わたし”の感受性（センシビリティ）が重要であることは疑いようもない。むしろ、本来は十分にセンシユアスな要素を持っている都市に対して、私がそれを感じとれていないばかりに、その価値を認識できていない可能性すらある。

では私の感性は、私の五感、私の身体は果たしてどれ

ほど研ぎ澄まされているのだろうか？ 本レポートの目的はこうした問題意識を出発点に、「都市の官能性」よりむしろ「都市に対する感応性」に焦点を当てることである。

もうひとつ本レポートの関心は「都市計画」の次に来るべき方法論はいったいどのようなものか、という議論にある。「まち／づくり」という言葉は今後も有効なのか。私たち（本報告書の筆者たちと読者たち）は今「センシユアスな都市」という評価のものさしを新たに言語化し、共有しようとしているが、もしも今後これらが役立てられ、日本の都市を変えていく可能性があるとするれば、それはおそらく本報告書に提示された8指標32項目をひとつひとつ具現化する

ることではない。むしろ私たちに求められるのは一見、別々の事柄に見えるそれらの事柄をつなげ、有機的に統合する力ではないか。

そしてその“統合する力”とはすなわち、まだ見ぬまちの姿を「想像する力」なのではないか、と筆者は考える。

都市計画にもまちづくりにも、まちを想像する力が必要だ。それは、今さら声高に言うようなことではないかもしれない。だが「想像力」は往々にして現実の身体的行動とは切り離され、頭の中だけで起こることだと捉えられがちだ。だが当然ながら思考は身体活動の一部であり、思考と五感と身体はつながっている。

よく言われる例として「レモンを口の中に入れたと想像してみてください」というものがある。想像によって引き起こされる身体反応は「思考—五感—身体」の連鎖反応を私たちに実感させる。

レモンが教えてくれることは、私たちの身体は実際に体験したことと、想像力によって体験したこととを区別できないということだ。そしてそれに感応して生まれる「きざし」(反応)にこそ、人間の創造力の源泉があるのではないだろうか。

想像の力について、もうひとつ過小評価されがちなことは「想像された体験は共有できる」という点だ。個人の頭の中で思い描かれた空想や妄想が体験を通して誰かと共有された時、私たちは「共に想像する」ことが可能になる。もちろん脳と脳を直結しない限りは、厳密にまったく同じ電気信号を共有することはできないかもしれない。だが私とあなたの間で、ある可能性、ある世界、ある都市を共に想像することは可能だ。むしろそれを可能だと前提するところからしか、「都市」について語ることはおそらくできない。人類はこれまで何千年もずっと、そうやって社会をつくってきたはずだ。

目の前の現実をより官能的にしていくなために必要なのは、体験を想像する力と、想像を感応する身体なのではないか。そしてそれらを取り戻す(もしまちから官能性が失われているのであれば、私たちの身体からそれが失われている可能性が高い)方法のひとつとして、本レポートでは「演劇」というフィールドからいくつかの事例を紹介し、考察してみたい。

なぜ演劇か。後出しのようで恐縮だが、それは筆者が演劇作家だからだ。だが一方で、筆者は演劇やアートを通じて、これまでいくつかの都市でリノベーションを軸とした「まちづくり」や「まちを活性化する」プロジェクトに携わってきた。そしてそれらの経験を通じて、両者の間に多くの共通点と、お互いに与え得る多くの示唆があることを実感してきた。

そして何より、演劇には「体験を想像する力」と「想像を感応する身体」の両方がある。今後の「都市計画」や「まちづくり」の現場にセンシユアス・シティや「都市が官能的であるかどうか」という評価軸が取り入れられるのだとすれば、演劇のもつ力を、たとえばまちづくりの現場や都市計画の策定、あるいはそれ以前の、都市に暮らす人々の意識や身体に影響をおよぼすこと—センシユアス・シティに対する感応性をより高めることに役立てることができるのではないだろうか。

本レポートでは、演劇のフィールドから特に「都市」や「まち」に関わろうとする国内外の演劇プロジェクトを紹介したい。いずれも2015年5月に筆者が参加したマニラ(フィリピン)の演劇祭「KARNABAL Festival 2015」で出会った最新のプロジェクトである。主催者やディレクターは20代が中心の、これからの発展が期待される若いフェスティバルだ。そして先駆的かつ実験的なパフォーミング・アーツを生み出す場であると同時に、「ソーシャル・イノベーション」をテーマとして掲げる【1】意欲的な芸術祭である。フィリピン国内の作家のみならず、オーストラリア、アメリカ、日本、韓国などから招聘されたアーティストたちが渾然一体となり、2週間にわたってさまざまなワークショップ、プレゼンテーション、ディスカッション等が行われた。

本レポートではKARNABALで出会ったプロジェクトの中から、フィリピン、オーストラリア、日本の事例を紹介する。そして必要に応じ、筆者自身が手がけたプロジェクトでの体験も交えつつ考察を加える。特に筆者が深く関わる「リノベーションまちづくり」の観点から考察を加えることで、センシユアス・シティの実践を目指す人にとって少しでも役立つものになることを願っている。

【1】公式サイト(<http://karnabalfestival.com/>) 参照: “KARNABAL Festival 2015 is a pioneering contemporary and alternative creative laboratory for performance and social innovations in the Philippines.”

CASE 01

来るべき革命のリハーサル

『Gobyerno (ゴビエルノ)』

Sipat Lawin Ensemble

急成長
する
都市で

Sipat Lawin Ensemble (シバット・ロウウィン・アンサンブル。以下SLE) はフィリピンの首都マニラで活動する劇団だ。メンバーはいずれもまだ20代で、その多くが高校・大学で芸術や演劇の専門教育を受けた若きエキスパートたちである。

彼らの作品は実験的で、劇場内や演劇というジャンルにとらわれない。椅子に座った観客に向かって舞台の上から演じて見せる、といった一般的な形式であることはあまりない。彼らの作品はむしろ、アーティストと観客との間でインタラクティブに発生するコミュニケーションそのものであったり、社会的な機能として演劇に何ができるのかと問うような「できごと」であったりする。

彼らが立ち上げた演劇祭『KARNABAL Festival 2015』はまさに、急成長と格差拡大の只中にあるマニラという都市に対する意欲的な問いかけだ。彼らはアーティストでありながら、プロデューサー、キュレーターとしてこの企てを仕掛ける「首謀者」なのだ。

上演の
たびに
更新され
続けて
いく

本作のタイトルにもなっている『Gobyerno (ゴビエルノ)』という言葉はスペイン語由来のタガログ語で、英訳すればGovernment、すなわち政府を意味する。2015年はじめに韓国でプロトタイプ(原型=試作品)が上演され、同年5月にマニラで初演を迎えた。今後も国内外各地で上演と試行錯誤を続け、あるいはそれぞれの社会状況や時代の変化を反映しながらブラッシュアップされていく予定だ。こうした常に未完成で(ただし完成度が低いことを意

味しない) 現在進行形の過程であり続けるような作品のありようを“work-in-progress”(ワーク・イン・プログレス)という。

このプロジェクトは都市計画、社会学、ガバナンス、食文化などさまざまな異なるフィールドの専門家たちと協働しながら進められている。1~2年以内には各地での上演記録をウェブ上にアーカイブし、世界中から参照できるようにしたい、とSLE芸術監督のJK Anicoche (ジェイケイ・アニコチェ、以下JK) は話す。

ワークショップ形式の演劇

マニラ版『Gobyerno』はフィリピン大学構内の美術館、ヴァルガス・ミュージアムのロビーにて2日間にわたって上演された。

来場者たちは「観客 (audience)」ではなく「参加者 (participants)」と呼ばれる。彼らには観客席にリラックスして座り「鑑賞」する代わりに、彼ら自身の意見を集約した社会変革のパフォーマンスを即興的に作り上げ、それを演じることが求められる。その様子は映像作家によって撮影され、最後には全員でその「映画」を観るという体験型の演劇だ。

作品はディスカッションを中心としたワークショップ形式で進行する。参加者たちはいくつかのチームに分かれ、各チームに1名ずつのファシリテーター（俳優、劇作家、演出家がつとめる）が参加者たちの意見を引き出しつつ、議論をドライブさせていく。プログラムも1日目は「理想の政府」、2日目は「理想の都市」をテーマに、大きく異なる内容で行われた。



参加者たちが自身で演じる映画

1日目は現在のフィリピンの社会状況や政治について、参加者たちが疑問や不満を話し合うところから始まった。ポストイットに書き出したそれらを分類して絞り込み、今のフィリピンの、何を、どのように変えていきたいのか、という

ビジョンを参加者全員で練り上げていく。ここまでは、まちづくりの現場で行われる住民参加型のワークショップにも似ている。

だが、流れはここから転調する。これから実際に社会が

変わる様子を参加者全員で演じ、それを映像作品化することが告げられるのだ。参加者たちには「速報を伝えるニュースキャスター」「現場レポーター」「デモをする市民たち」「大統領」といった役柄が割り当てられ、それぞれのシーンをどのように演じる (perform) か話し合い、準備する時間が与えられる。

筋書きはこうだ。ニュース番組に突然、速報が入る。現場レポーターによって届けられるデモ隊の姿とシュプレヒコール。それを受け、大統領は国の制度を改める演説を行う。だがそれでも市民は満足せず、デモ隊からはさらなる

要求の声が上がる。再び制度改革を宣言する大統領。それが数回繰り返され、彼らの望む変革が実現されたところでカット、クランクアップ。

編集はなく、映画はその場ですぐに上映される。さっきまでカメラの前で演じていた参加者たちはここで初めて客席につき、彼ら自身が演じた「革命」を追体験するのだ。



写真提供：KARNABAL Festival - Media Team

「理想の都市」を擬似体験する

「理想の都市」をテーマにした2日目は3つのチームに分かれ、一面をクラブト紙で覆った大きなテーブルを囲んで行われた。ざっくりした地形が描かれたそれに、今の都市に足りないもの、あってほしいものを（時にはイラスト入りで）書いたポストイットを自由に貼り付けていく。

3つの地図が埋まったところでテーブルが合体され、巨大な「理想の都市」が出現する。参加者たちは1日目と同じく「ニュースキャスター」「理想の都市に住むまちの人」「エンディング曲」といった役割に振り分けられ、それぞれのシーンをつくる。カメラが上空から地上へ、まちの人の暮らしにクローズアップすると、ポストイットに描かれたイラストに合わせて参加者たちが自分で考えたせりふを話す。

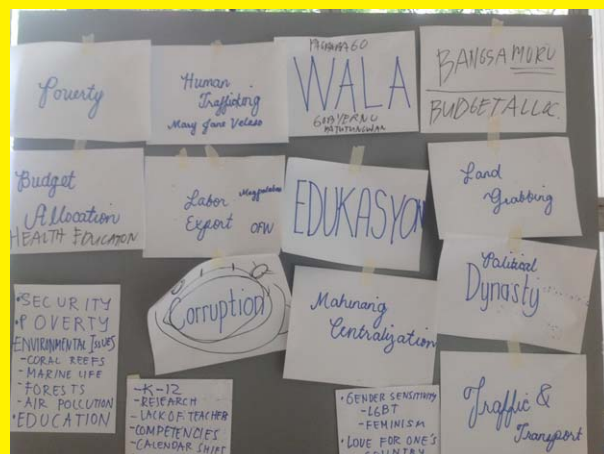
そして、上映。カメラは朝、目覚めたばかりの「理想の都市」を鳥の目線でめぐる。まちの喧騒を織り込んだ即興のエンディング曲と手書きのエンドロールが流れると、客席から熱のこもった拍手が沸き上がった。



「革命のリハーサル」としての演劇

この作品の構想は2013年にメルボルンで、JKと、2つ目の事例で紹介する劇作家、David Finnigan（デイヴィッド・フィニガン）との意見交換を基に生まれた。それはアーティストである彼らにとって、芸術と社会とがどのように相互に作用し合えるのかという模索であると同時に、2016年に開かれるフィリピンの国政選挙を強く意識したものだ。

JKはフィリピン大学の学生だった頃、社会運動に関わっていた時期がある。彼は常に「システムを（倒すとまでいかないとしても）いかに変えることができるか」に関心を持っていたが、当時は議論を重ねるだけで、具体的な行動には至らなかった。そんなある日、彼はイギリスの小説家・美術評論家であるジョン・バージャーの著書を通して“革命のリハーサルとしてデモや抗議は必要だ”という言葉に出会う。社会を変えるために、自分には何ができるか。演劇人として彼が見出した答えは「革命のリハーサルとしてのパフォーマンス（Performance as rehearsal for revolution）」だった。



JKは「アートがただ“人々に気づきを与える”だけでは満足できなかった」と話す。演劇を通して彼が挑戦しているのは、市民のアイディアや意見を体感できるかたちで実験（test）し、社会に対してやってみせること（perform）だ。そこでは何度でもやり直すことができるし、よりよいかたちを模索することができる。革命はきっと、もっとワーク・イン・プロGRESSであるべきなのだ。私たちの社会が常に現在進行形の過程であるように。

ベストな未来を想像する

『Best Festival Ever:How To Manage A Disaster』

Boho Interactive

科学と演劇？

Boho Interactive (ボーホ・インタラクティブ、以下Boho) はオーストラリアの首都キャンベラを拠点に活動する劇団だ。2006年、彼らは科学者たちとコラボレーションして人々の暮らしや未来に関わる科学知識を使った演劇をつくり始め、それを“サイエンス・シアター”と名付けた。彼らはゲーム理論、ネットワーク論、システム論(複雑系)の枠組みを使った4つの作品を経て、本作『Best Festival

Ever (ベスト・フェスティバル・エヴァー)』【2】に辿り着いた。2012年にプロトタイプを発表、翌2013年にメルボルンで初演を迎えて以来、ロンドンやストックホルムを経て、2015年にもキャンベラやシンガポールで上演される。前後するが本作は観客(参加者)を巻き込む方法において、CASE01の『ゴビエルノ』にも影響を与えている。



最高の音楽フェスを襲う洪水

Best Festival Ever、つまり「最高の音楽フェス」。この作品は15~30人の参加者たちが大きなテーブルを囲み、ボードゲームの仕組みを使って、野外会場で3日間開催される音楽フェスティバルをプロデュースする(テーブル上で!) というものだ。

スポンサー選りから予算管理、バンドのラインナップ、会場設営、電気や交通といったインフラ計画、そしてコンサートの運営まで、すべてを参加者同士が話し合いながら決定していく。パフォーマーはいない。登場人物としてステージマネージャー、地元のミュージシャン、そして初めてこの会場にやってきた来場者たちという3つの視点が設定され

ており、それぞれの立場(役割)から考えることが求められる。

上演ごとに参加者の顔ぶれは違うので、フェスの内容も毎回変わる。だがそこには大まかな「物語」があらかじめ用意されている。

あらすじはこうだ。自然に囲まれた野外会場で、音楽フェスが開催されている。バンドのラインナップも上々だし、来場者も大勢やってきた。ところが突然の洪水が会場を襲う。参加者たちは(登場人物として)事態に対応しなければならない。人々を助け、羊や森林といった動植物を守り、洪水が去った後は彼らの安全を確認・確保しなければならない。そして災害を乗り越えて初めて「最高の音楽フェス」は最高潮のうちに幕を閉じることができるのだ。



【2】 以下で紹介動画を見ることができる。 <https://vimeo.com/111031213>

考える ツールを 提供する

このような自然災害 (disaster) に備えるため、観客たちにツールとして提供されるのが科学、特にシステム論 (複雑系科学) の枠組みだ。複雑系とは世の中のさまざまな事象が相互に関連し合い、作用し合って社会やこの世界の全体を構成している、という考え方である。

こうした知識はまず上演の冒頭で、社会の中で人々や物事がどう関連し合っているかを示す事例や、特別なソフトウェアを用いた世界各地の気候変動モデルを用いて観客に

おそろしい 未来と、 ベストな 未来

Bohoのメンバーで、このプロジェクトをリードするDavid Finnigan (デイヴィッド・フィニガン、以下デイヴィッド) は、サイエンス・シアターを始めたきっかけとして、自身の生まれ育ったキャンベラで2003年に起きた深刻な干ばつと水の利用制限を振り返る。年間降水量が少なく時には夏の気温が40度近くまで達するオーストラリアでは、極端な乾燥による砂漠化や森林火災が深刻な問題となっている。

それまでデイヴィッドは科学に関心を持ったことはなかった (ただし、彼の父は雲や風を研究する科学者だった)。だが自身の体験から気候変動に興味を持って本などで調べ始めた時、自分がそれまで何も知らなかったこと、おそらく周囲の人々も知らないであろうこと、そしてこのままでは遠からぬ未来に大変なことが起こるであろうことを知って、愕然としたという。

Bohoと科学との関係性をよく表しているのが“we can fight dirty (for science)”という言葉だ。科学はつとめて冷静に事実を伝えようとする一方、芸術には人々の感情を操り、人々を動かす力がある (だからこそ時に戦争や政治と結びつき、プロパガンダに利用される危うさもある)。彼らは、それがあつて意味ではフェアでないことも承知している。

だが実際、アンフェアなのは誰なのか。メディアは気候変動についての知識を正しく、あるいは十分には伝えていない。真実を語ろうとする科学者たちは攻撃される。遠慮しては、間に合わなくなるかもしれないのだ。デイヴィッ

提供される。そして“フェスが終わった後”には科学者によるレクチャーも用意されている。

終演後は参加者たちがワインを飲みながらざっくばらんに意見交換をする時間だ。そこではしばしば、たった今 (テーブルの上で) 行われた音楽フェスよりも、参加者たち自身の暮らすまちで現在起きている問題 (たとえば市民の間で議論的となっている歴史的エリアの再開発や、コミュニティセンターの建設など) が話題になるという。



ドは「自分たちはアーティストとして科学者には言えないことを言えるし、わからないことは“わからない”と素直に言える」と話す。それが科学者にはない強みであり、彼ら専門家にとってアーティストと組む意味なのだ、と。

Bohoは世界各地に科学者のネットワークを持ち、彼らと対話を重ねながら作品を制作している。科学者たちの知識やアイデアのうち、どれを採用するかはアーティストに委ねられる一方、シナリオについては数ヶ月かけて科学者たちのチェックを受けながら改訂を重ねる。専門家の言葉をデイヴィッド自身も含め“ふつうの人”たちにわかりやすく伝えることも、彼らの仕事だ。

またデイヴィッドは「気候変動や環境問題に直接言及しないこと」を意識したという。観客たちはあくまでゲームを楽しみながら、「最高の音楽フェス」を実現することに集中する。だがそこに「自然」という“理不尽な”登場人物が介

入してくることで、ドラマが生まれる。そのときそれはどんな風に見えて、どんなにおいがして、どんな音がして、どんな風に感じられるのか。そして、自分は何を選ぶのか。参加者たちは自分を取り巻く世界について、あるいは未来について“当事者として”考える必要に直面するのだ。

「最悪のシナリオ」と「ベストな未来」の両方をリアルに疑似体験すること。想像力の研ぎ澄まされた身体で自分の暮らす世界に視線を戻した時、そこにはこれまでとは違った景色が開けているはずだ。



写真提供：Boho Interactive

CASE 03

まちを「再想像」するセンス

『FUNPARK』

Paschal Berry / Blacktown Arts Centre

まちを蝕む
「ネガティブ
なイメージ」

シドニー中心部の西約40〜50 kmに位置する町Bidwill (ビドウィル)、そしてビドウィルを含むMt. Druit (マウント・ドゥルイット) というエリアは、シドニーを州都とするニューサウスウェールズ州で最も貧しい地域【3】の一つだ。かつて労働者のまちとして60〜70年代に低所得者層向けの公共住宅が大量に建設されたが、2009年の失業率は州平均5.9%に対して20.1%。9割以上の住民が生活保護【4】を受けているともいわれ【5】、犯罪や暴動、違法薬物やアルコール中毒といったネガティブなイメージがつきまとう。

ビドウィルには商業施設が極端に少ない。約15年前にスーパーマーケットが建設されたものの、テナントが入らないまま事実上の閉鎖が続いており、駐車場は空っぽのまま。そのためこのまちでは果物や野菜といった生鮮食品を

買うのが難しく、牛乳を手に入れるために子どもでさえパブに買い物に行かなければならない。学校の運動場には校舎の割れた窓ガラスが散らばったままになっていて、安全に遊ぶこともできなかった。



出典：FUNPARK (<https://getfunparked.wordpress.com/gallery/>)

生まれ
育った
まちで

毎年1月に行われるシドニー最大の芸術祭「SYDNEY FESTIVAL」のプログラムのひとつとして、このまちで初めて『FUNPARK (ファンパーク)』というアートイベントが行われたのは2014年のことだ【6】。立ち上げたのは、このまちで生まれ育った女性キュレーター。彼女にとってこのまちはメディアの伝えるようなネガティブな場所ではなく、子供時代の楽しい思い出がいっぱい詰まった場所だった。だが時代の変化とともにコミュニティの結びつきは希薄になり、荒廃も進んだ。「あの頃のビドウィルをもう一度取り戻したい」と考えていた彼女は、かつてマウント・ドゥルイットに遊園地があったことを思い出した。そして、まちの人たちの手で、まちの人たちのための

遊園地—ファンパークをつくろう、と思い立った。このタイトルはちょっとした皮肉でもある。なぜならビドウィルはおそらくシドニーでもっとも楽しくない(un-fun)と同時に、もっとも楽しさ(fun)を必要としていた場所だからだ。

メイン会場は、空っぽのスーパーマーケットの駐車場。そこに20〜25人ほどのアーティストと地元の住人約150人が集まり、さまざまなワークショップやイベントを催した。子どもたちのダンスあり、おじいちゃんおばあちゃんの歌あり、高校生たちの演劇あり、ロックオペラあり、映像作品あり、夜になると光り輝くネオンのインスタレーションあり。子どもたちによるフラフープのパフォーマンス【7】は大成功を収めた。イベントが開催された3日間、ビドウィルは約1500人もの来場者でにぎわった。

自分が主人公になれる場所

フィリピンで生まれ、11歳で家族とともにオーストラリアへ移住した Paschal Berry (パスカル・ベリー、以下パスカル) は、『ファンパーク』のキュレーターのひとりだ。俳優・劇作家であり、ビドウィルを含むブラックタウン市の中心部でアートセンター【8】のパフォーマンス・キュレーター（舞台芸術の学芸員）として働いている。彼は特にオーストラリアの先住民であるアボリジニのコミュニティに関わるプロジェクトを企画した。

ヨーロッパ人の入植以前、マウント・ドゥルイット周辺はダルグ部族というアボリジニの居住地だった。現在、オー



撮影：Joshual Morris for Blacktown Arts Centre

スーパーマーケットが再開

イベント終了後、まちには大きな変化が起こった。ひとつはコミュニティのリーダーたちから行政やアートセンターに対して、さまざまな意見や要望が出るようになったこと。「それまで彼らが主人公として、彼ら

ストライア国内で最もアボリジニ人口が多い都市である。

パスカルが最初にしたのは、教会の慈善組織が毎週行っている地域の人々の夕

食会に通うことだった。やがて顔なじみになり、彼らとさまざまな話をするようになった。そしてパスカルは、夕食会で彼らが食事をするプレート（お皿）にひとりひとりが自分自身を表現する絵を描いて焼き上げるプロジェクトを企画した。夕食会の参加者たちは”自分らしい”あるいは”自分だけの”お皿で食べることを楽しみ、それまで口の重かったアボリジニの高齢者たちが自分たちについて話し出すきっかけにもなった。

約1年間かけ彼らと過ごしたパスカルが『ファンパーク』で手がけたのは、会場内にテントを立て、アボリジニのお年寄りたちが過ごす彼らの特別な居場所をつくることだった。運営はフェスティバルスタッフではなく、地域住民の5人の女性たちに任された。

イベントらしい演し物は特にない。ただしディナータイムには20人分の招待チケットを用意し、一般来場者をテントに招いて手づくりの料理を振る舞った。器はもちろん自分たち自身で絵を描いたお皿だ。そして彼らと来場者たちは一緒に食事をしながら、さまざまな話をした。

普段は治安が悪く「夜は一人で通ってはいけない」といわれている半地下通路では日没後、地元で育った映像作家による、地元住民たちのドキュメンタリーフィルム【8】が上映された。観客たち―地域の人々はスクリーンの中に友人や知人の姿を見つけ、盛大な拍手を贈った。



うになったことだ。従業員としてビドウィルの住民たちも雇用された。残りの空きテナントではアーティスト・イン・レ

ジデンス【10】も行われ始めているという。

エリアに 対する センスを 刺激する

パスカルはコミュニティと対話し、まちをよりよくしていくためにアーティストが介在すべきだ、と考える。このプロジェクトを進める上で彼が大切にしたのは「人々のエリアに対するセンスを刺激すること」だ。たとえば木も生えていない、車も止まっていないスーパーマーケットの駐車場を「空っぽな場所 (empty space)」ではなく「平和な場所 (peaceful space)」と読み替え、それを強調するようなイベントや作品を置いてみる。パスカルは「大切なのは目の前の現実を再想像 (reimagine) すること。何かを変える必要はない。あるがままの姿を読み替えるだけで住民にとっては発見がある。それが“演劇的”ということだと思う」と話す。

このプロジェクトは3～5年計画で進められ、いずれはパスカルたちキュレーターの手を借りず、地域の人々自身が企画運営できるようになることを目指している。『ファンパーク』の先に彼が見ている未来は、多国籍で多種多様な人々の集まるブラックタウンが、ダイバーシティの先進都市になることだ。

人々が自分のまちに対する想像力を取り戻すこと。それこそ、まちの未来を生み出すもっとも根源的な原動力なのだ、『ファンパーク』は教えてくれる。



【3】日本でいえば区や町に近い、suburb（サバールプ）という行政区域

【4】Centrelink payments.日本の社会福祉事務所にあたる組織、センターリンクからの金銭的援助

【5】<http://www.abc.net.au/news/2014-02-07/bidwill-a-suburb-in-crisis/5240962>

【6】以下でイメージビデオを見ることができる。<https://youtu.be/LNHwMb84su4>

【7】以下で映像を見ることができる。<https://youtu.be/dTNPrBT3fhU>

【8】ブラックタウン・アーツ・センター。公式サイトは以下。www.artscentre.blacktown.nsw.gov.au/

【9】以下で視聴できる。https://youtu.be/UtsBF_VEpQY

【10】滞在制作。アーティストがアトリエやスタジオとしてある場所に滞在（居住）しながら創作を行うこと

まちの物語に感応する身体

『演劇クエスト』

BricolaQ (藤原ちから)

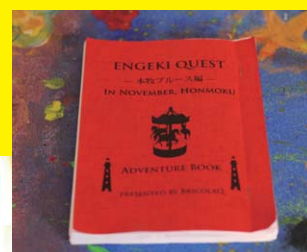
演劇を 探す 冒険

『演劇クエスト』は不思議な作品だ。観客は劇場に入ることも着席することもなく、受付で一冊の本を受け取る。彼らはその本を片手にまちに出て、本に書かれた選択肢を選ぶことで道の先へと導かれていく。実はこの本は、実際の都市を舞台にした「ゲームブック【11】」なのだ。寄り道も許されているし、いつ止めてもいい。ただし一人で体験することが推奨されており、観客たちは一人ひとり異なる「物語」を自ら紡ぎながら体験(鑑賞)していく。

舞台となるまちに用意された俳優はいない【12】。観客たちはただ、そのまちで実際に暮らし、日常を生きている人々と出会う。いわば現実の風景の中に演劇的瞬間をクエスト

(探求)し、自ら幻視【13】しようとする冒険の旅なのだ。

第一回『京急文月編』は2014年7月、主に神奈川県東部エリアの京急線沿線で行われた。その後、横浜市の本牧エリア(『本牧ブルース編』)や横浜港周辺エリア(『港のファンタジー編』『横浜トワイライト編』)で上演され、現在は兵庫県の城崎温泉、フィリピンはマニラ(『マニラ夢の迷宮編【14】』)、ドイツのデュッセルドルフなど、海を越えて作品制作が進行中だ【15】。



まちに よって 人の顔が 違う

藤原ちから氏はもともと演劇作家ではなく、編集者・批評家である。演劇への関わりは批評家として文筆活動やワークショップを行ったり、著書を出版したりと幅広い。演劇クエストもまた藤原氏にとっては、作家としてというより編集者としての視点から生まれたプロジェクトだという。

きっかけは横浜にあるアトスペースからのワークショップの依頼だった。20年ほど暮らした東京から横浜に引っ越して2年が経ち、『演劇センターF【16】』(横浜市黄金町)というアーティストとまちの人たちに開かれたレジデンス・スペースを運営していた頃だった。

ちょうどその頃、立ち飲み屋で懇意にしていた常連客の言った「人は電車で上ることはあるけど、下ることはあまりない」という言葉が心の片隅に引っかかっていた。翌日さっそく京急線の下り電車で三浦半島方面へ向かってみて以来、

横須賀の立ち飲み屋まで遊びに行ったり、仕事場として金沢八景駅前の古びた喫茶店に通ったりするようになった。

そこには東京にはない「濃い顔」があった。東京の演劇シーンに物足りなさを感じていた藤原氏は「足りないのはこの顔だ」と感じたという。だから演劇クエストの最初の動機は「京急に乗せて誰かを連れて行きたい」ということだった。だが、どのようにそこまで人を連れて行くのか。そうして思いついたのが、子どものころ夢中になった「ゲームブック」だった。

コミュニケーションを 生み出す メディアとして

『演劇クエスト』は単独プレイを推奨していると同時に、コミュニケーションを生み出すメディアとしても設計されている。

『京急文月編』では少なくない数の観客（初対面を含む）が本に登場する三浦海岸駅前のあるモツ煮屋に集合して酒を酌み交わす、さらには大宴会に発展するという事態が起こった。これは『演劇クエスト』が重視する「蓋然性」が功を奏した好例だ。観客の行動を完全にコントロールすることはできないし、都市において何と出会うかを完全に把握することはできない。だが、“面白いことが起こりそうな場所や機会”は存在する。そうした蓋然性＝確率を高めることで、まちで「演劇」や「物語」が生まれる可能性を高めているのだ。

また多くの観客に利用されているのがツイッターのハッ

シュタグだ。まち中に散らばった観客たちのつぶやきがリアルタイムで共有され、パラレルに進むいくつもの物語の存在が、自分が今ここで体験している物語を相対化する。それは都市の、この世界のありようそのものでもある。第二回『本牧ブルース編』では終演時刻があらかじめ予告されており、17時にどこで夕陽を見るか、ということがそれぞれの「エンディング」として設定されていた。ツイッターのタイムライン上には一人ひとり異なる、さまざまなエンディングがあふれた。

また第二回から観客たち自身が自分の辿ったルートや体験を振り返る「冒険の記録」のアーカイブも始めた【17】。中には写真にキャプションまでつけた、壮大・かつ詩的な「物語」を送ってきた人もいる。

作家が物語を用意しなくても、人には自分で物語をつくる能力や志向性がある。『演劇クエスト』は、人々の中に眠る「物語をつくる力」を引き出す仕掛けでもあるのだ。

編集する ように まちを 歩く

藤原氏が編集者として都市に関わるのはこれが初めてではない。2000年代前半から下北沢で友人たちと一軒家をシェアして暮らしていた藤原氏は、当時持ち上がっていた下北沢駅前の再開

発計画に違和感を持った。反対運動をしている知人たちもいたが、「安全安心なまちづくり」という論理に対抗できる言葉は十分ではなく、手続きの不備を指摘する戦略をとらざるを得なかった。下北沢というまち独特の猥雑さや味わいを肯定できるロジックがなかったのだ。

そこで当時、出版社に勤めていた藤原氏は自分なりの運動として、仲間たちとともに『路字』というフリーペーパー



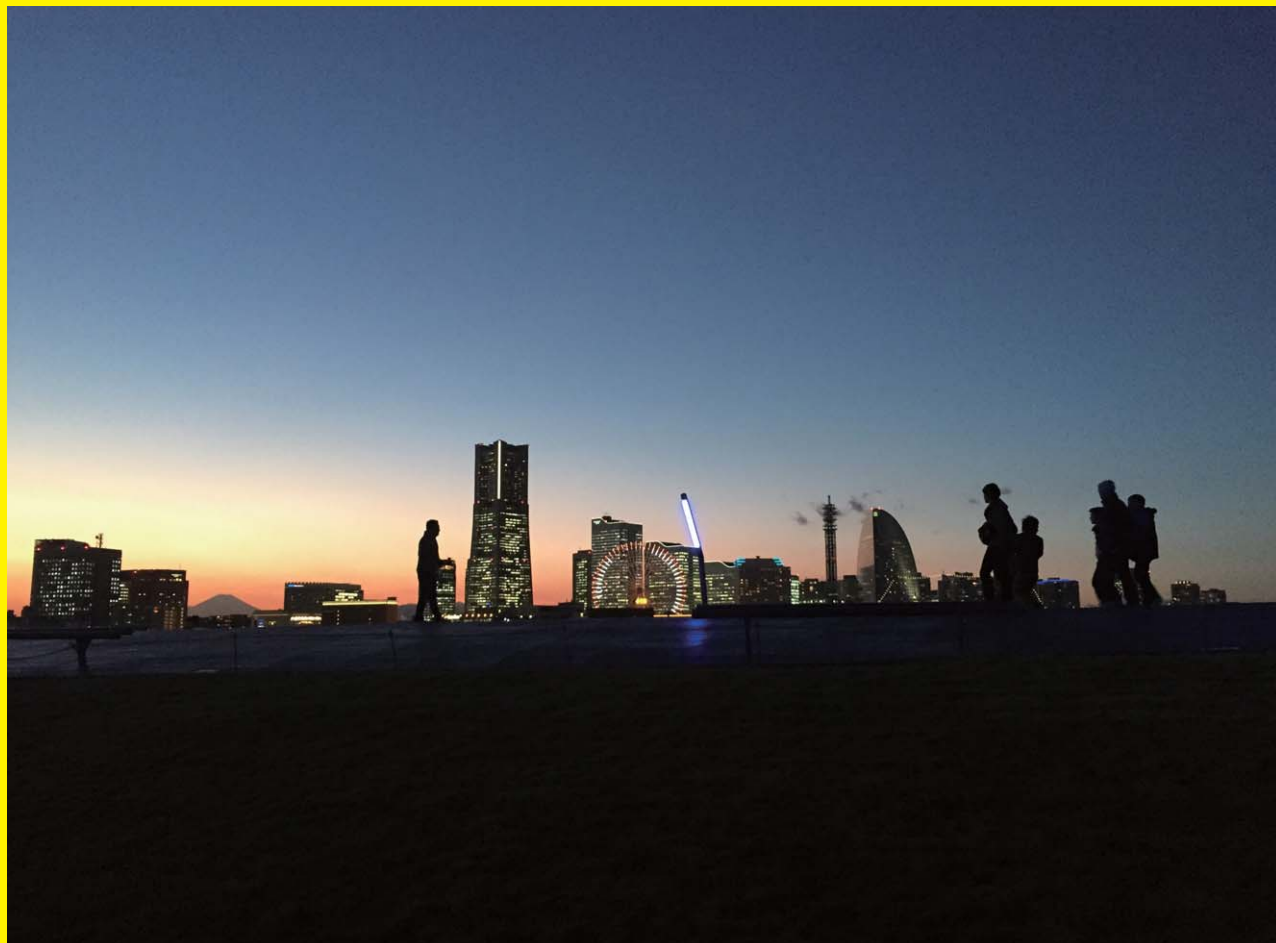
◀ 藤原 ちから氏



【18】をつくるようになる。編集長である仲俣暁生氏の「変わりゆく町の中で、足下から考える」という創刊の辞が象徴するように、とにかく足を使って取材し、それを言葉にしていた。

「人は電車で上ることは多いが下ることは少ない」と教えてくれた友人は一年前に亡くなった。金沢八景の喫茶店もも

うじき再開発でなくなる予定だ。たとえば『演劇クエスト』を体験した人が、まちをそれまでとは異なる視点で再発見する。そうした視点を持った人たちが都市計画や再開発の意思決定の場に入っていくことで、まちを多様な魅力の交差する場にしていけるかもしれない、と藤原氏は考えている。



いい においの する方へ

もうひとつ『演劇クエスト』に影響を及ぼしているのが、かつて都市計画のコンサルタント事務所で働いていた経験だ。前職での経験を頼りに経理で入ったものの、やがて「書く」ことで頭角を現した藤原氏は、コンサルタントである上司のゴーストライターとしてまちのリサーチをするようになる。



その土地で発行されているあらゆる地図を集め、地形を把握し、とにかくしらみつぶしに歩いた。地図を頼りに歩くわけではない。どちらに行くとも面白いものがあるのか、自分の嗅覚を頼りに進む。

まちを徹底的に歩き、分かれ道では「いいにおいがする方へ」進むのは『演劇クエスト』のリサーチでも変わらない。自分の感覚を研ぎ澄ませると同時に、俯瞰的な視点も忘れ

ないよう心がける。特に重視するのは地形だ。山や谷といった地形に沿って人の集まりやすい場所が自然と生まれ、宿場町などがつくられるように、地形と人の流れは密接に関わっている。

土地の歴史もちろん調べるが、とらわれすぎない。そのまちは今生きている人たちがいる場所で、今生きている人たちに会ことが大事だと考えているからだ。

写真提供：BricolaQ

見えない 水脈を 掘り 当てる

こうしたまちの体験の仕方を「見えない水脈を掘り当てる」と藤原氏は表現する。見えない水脈。それは「エートス」といわれたり、「アウラ」といわれたり、「ゲニウス・ロキ（地霊）」と呼ばれたりもする何物かだ。いずれにせよ都市には「それ」が感じられる場所と、感じられない場所とがある。だが『演劇クエスト』ができないまちはないと思う」と藤原氏は話す。

あらゆるまちに「演劇」が、「物語」が眠っているのだ。それを引き出せるかどうかは、観客自身のセンシビリティ(演劇クエスト的に言い換えれば「好奇心と幻視能力」)に委ねられている。と同時に『演劇クエスト』を通じて、観客たちは都市に対する新しい身体感覚を開かれる。たとえ自分の



暮らすまちであっても、まるで初めて訪れる場所のように出会い、知覚し、把握する。目に見える景色の向こうに流れる見えない水脈を探り当て、その音にただ耳を澄ます。そのとき、まだ見ぬセンシユアスなまちが観客の中に立ち上がるのだ。

【11】読者の選択によって物語の展開と結末が変わる、ゲーム形式の本

【12】第一回の『京急編』ではごく少数の俳優がまちに紛れ込んでいたが、第二回目以降は俳優を用いていない。ただし開催される都市によっては今後、俳優を使う場合もあり得る

【13】『演劇クエスト』を語る上で重要なキーワードのひとつとしてヴァルター・ベンヤミンが近代都市を語るために用いた概念「遊歩者（フラヌール）」があるが、紙幅の都合で割愛する。詳しくは『パサーージュ論』を参照のこと

【14】マニラ編は現在のところゲームブック方式ではなく、映像作品のかたちをとっている。以下で動画を見ることができる。<https://youtu.be/uV1q9NxnX0>

【15】<http://bricolaq.com/engeki-quest/>

【16】<http://tcf-project.net/>

【17】観客たちから寄せられた冒険の記録は、以下で読むことができる。<http://engekiquest.blogspot.jp/>

【18】以下でPDFをダウンロードできる。http://www.big.or.jp/~solar/roji_contents.html

まとめにかえて

官能都市はどこにある？

まちの官能性とはなにか

まちと付き合うことは、人と付き合うことと似ている。まちは建物の集積である以前に人の集積なのだから当然といえば当然だが、やはりまちにも「性格」があり、さらにいえば「身体性」とでもいうべきものがある。「身体性」という言葉がピンとこないようなら、「からだ」でも構わない。ひとりひとりのからだが違うかたちをしていて、違う手触りをもっていて、違うにおいがするように、まちもひとつひとつ違うかたちをしていて、ザラザラしたりすべすべしたりしていて、そのまちにしかない独特のにおいがする。なめてみれば、そのまちにしかない味がするはずだ。

そのにおいや味を、あるいはその「まちとなり」（人となり、のイントネーションで）を感じとる力を「感受性」や「感応性」と、このレポートでは呼んできた。そして「官能都市（センシュアス・シティ）」とはそういった「まちとなり」を一そのまちにしかないかたち、におい、味といったものを素直に発揮している都市のことなのではないだろうか。

それを「色気」と表現する人もいるだろうし、もっとシンプルに「個性」と表現することもあるだろう。ただ確かなのは、（繰り返しになるが）そのまちにいる人間にそれを感じとる力があって初めて、都市の官能性というものが立ち上がってくるということだ。

たとえば安全で、安心で、清潔で、便利なまち。それはまちを「使う」ためには都合がいいかもしれないが、まちと

ともに「生きる」と考えると、少々気味が悪い。多少乱暴かもしれないが「まち」を「人」と言い換えてみると、その気味の悪さが感じられると思う。

もちろん、危険で汚いまちの方がいいというわけではない。ただ、自分に都合のいい要素以外は切り捨て「使いやすい」まちにしていけることが、まちで生きる、あるいはまちとともに生きる私たちにとって、本当に幸せなことなのだろうか。

「まちの魅力を見つける」という態度にも罣がある。それは人にたとえるならば「脚がきれいだからミニスカートを履いた方がモテるよ」とアドバイスするようなものではないか（くだらないたとえで申し訳ない。もう少しだけ我慢していただきたい）。それはそれで間違っていないかもしれないが、「モテる」は第一印象でたくさんの人を惹きつけやすいということに過ぎない。そのまちで長く暮らしていくには、もっと本質的なところでまちの個性を認めた方が、まちも人も幸せなのではないだろうか。その個性は必ずしも「魅力」や「いいこと」ばかりではないかもしれない。だが人は、おいしいものや美しいものばかりに惹かれるわけでもない。

まちを家族のように思う人もいれば、まちと友人のように付き合う人もいるだろう。だがいずれにせよ、まちを生きているものだと思うなら、「人と思って接してみる」というのも、まちの官能性を引き出すひとつの方法かもしれない。

オルタナティブな「今ここ」

ここまで4つの事例を紹介してきた。いずれも「想像力」と「体験」を通して参加者たちの感覚を刺激し、これまで眠っていた感受性を引き出す仕掛けをもったプロジェクトで

ある。

ここでいう感受性とは、目の前の現実の向こうにオルタナティブな可能性を見出す力、とも言い換えられる。その

とき見える「オルタナティブな現在」こそ、今のまま進んだら辿り着くであろう未来とは別の、もうひとつの未来を開くカギなのではないだろうか。

興味をもった人はぜひとも、実際に作品を体験していただきたい。CASE04の『演劇クエスト』は今後も国内外で開催される予定だし、CASE01の『ゴビエルノ』も2015年12月に来日を検討しているという（2015年7月末時点で確定した情報ではないため、SLEのウェブサイトなどで確認していただきたい）。CASE02の『ベスト・フェス

ティバル・エヴァー』も世界各国で上演されている。その気になれば日本への招聘も可能だろう。

CASE03の『ファンパーク』だけは特定のまちに根ざした、かなりサイト・スペシフィックなプロジェクトであるので、現地で体験するほかはない。だが（宣伝めいて恐縮だが）筆者が北九州市小倉の魚町サンロード商店街で2014年に企画・実施した『Fantastic Arcade Project（ファンタスティック・アーケード・プロジェクト）』【19】は、偶然ながら非常に近いコンセプトをもったプロジェクトだ。

ファンタスティックなアーケード商店街

これは、老朽化のためアーケード撤去の決まった小さな商店街で、撤去前のアーケードを舞台に行われた。地元のアーティストと地域外のアーティストがまちの人たちに関わりながら、さまざまなワークショップやイベント、作品づくりを行うというアートプロジェクトだ。

商店街で育った人たちにとって、アーケードは子ども時代の思い出のつまった遊び場だった。それを「古いから」「危ないから」といったネガティブな理由で撤去してしまうのではなく、“閉鎖が決まった遊園地の最後の日に、もう一度だけ灯りをともしよう”楽しくてきらきらした、アーケードが

主役になる時間をつくりだせないか。実際に何かを変えることよりも、今ここにある商店街を「ファンタスティック!」と捉え直すところから、もっと楽しい商店街をつくっているのではないか、というコンセプトだ。

実施時期も『ファンパーク』とほぼ同じだし、イベント規模は異なるものの、どちらも空きテナントを抱えたショッピングセンターと商店街という共通点もある。『ファンパーク』のキュレーターであるパスカルと「同じことを考えている人間がいた」と驚いたのだが、国は違えど大きな時代の流れを共有していることを感じる。





目の前の景色の中に、官能都市は眠っている

そしてこれら以外にも、都市やコミュニティに関わる演劇のプロジェクトで、参照すべき事例はさまざまにある。たとえばシンプルなコンセプトを世界各地の都市に持ち込み、現地での綿密なリサーチを経てその土地に合わせた形で作品を立ち上げていくベルリンのユニット、リミニ・プロトコル【20】の作品群。あるいは取手の団地を「ホテル」として読み替え、住民たちの手で実際に一日限りのホテルをオープンさせる『サンセルフホテル』などを手がける北澤潤【21】の作品も非常に演劇的だ。

これらすべてを“演劇”と呼ぶことが正しいのかどうかはわからない。ただいずれも“演劇的”であり、演劇のもつ“ある力”を用いていることは間違いない。

それがいったいどんな“力”なのかは、このレポートを最初から読んでくださった人にはわかっていただけるのではない。そしてその“力”は、これから「官能的な都市計

画」や「官能的なまちづくり」にたずさわる人たちにとっても、きっと役に立つはずだと思う。

官能都市とは、物理的な街路や建物の集積のことでも、そこで起こっている物事だけを指すわけでもない。「〇〇市」や「〇〇町」のように区切られたエリアのことでもない（その地名がある種の官能性を伴うことはあるが）。

わたしの中に眠る感応性が目覚めたとき、見慣れた風景は官能都市として立ち現れる。ありとあらゆる都市に、官能性は眠っている。それを引き出すのは、「自分の感受性」なのだ。

まずは目の前の景色をありのままに受け止め、味わい尽くそうとする身体と想像力が、よりよい都市、よりよい未来をつくる原動力になる。本レポートと報告書が、その一助となることを願ってやまない。



自分の感受性しだい、目の前の景色はもっと楽しくなる

【19】 <https://www.facebook.com/FantasticArcadeProject>

【20】 <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/>

【21】 <http://www.junkitazawa.com/>

