

アトレウス家の建て方

長島 確

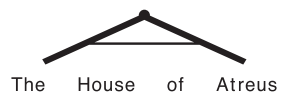


東京文化発信
プロジェクト



アトレウス家の建て方

長島 確



墨田区

パート1

パート2

パート3×4

8	東京のアトレウス家	29	はじめから「旧」	42	年間プランの変更	62	N L 3 D
10	家を求む	30	空欄のある物語	44	長谷川湊二郎	64	ねこバス
11	ふたつのレイヤー	32	昼と夜	46	お正月	65	ふたつの終点
13	ロゴは一〇〇%白か黒	33	花火大会の裏で	47	ギリシャ風おせち	67	小津 その二
15	遠いものの連結	36	楽屋問題	49	複数の時間	67	二〇一一年三月十一日
16	演劇を使う	37	家を戯曲のように読む	51	入口のハードル	69	二〇一一年三月十一日 その二
18	映画	39	地元のひとと	56	メネラオス	71	二〇一一年三月十一日 その三
19	小津安二郎	40	劇場型の失敗	57	物を置く	73	二〇一一年三月十一日 その四
20	つげ義春			59	チームについて	74	中止
22	ゴッドファーザー						
24	つげ その二						
25	キャプション「事件の現場」						

豊島区

三宅島

78	見えない戦争	110	三宅島大学	139	一本道
82	向こうの島から豊かな島へ	111	くりかえしの世界	140	体感をガイドする
83	読書	113	キャプション「東京都」	142	楽屋問題 その二
87	ドット・ジィ・アール	115	山手線と同スケール	144	金で解決
89	いるのが稽古	119	遠くにいるが思う地図	146	誰のためか
90	部屋づくり	121	地図のソース	147	パスを回す
92	移動型コミュニティラジオ	122	スイッチ（自分たちの）	150	溶岩
94	いる／いる問題	125	ハイファイの島	151	未来の話
96	構造Ⅱホテル	126	なれのはて	153	作り方を作る
98	絵のない絵本	128	角度		
100	スイッチ（観客の）	129	開演時刻と観客		
102	構造ゼミ	131	粘土		
104	入口のハードル その二	133	音声作品？		
106	失敗のチャンス	134	家に帰る		
107	記録問題	135	タルコフスキー		

アトレウス家というのは、古代ギリシャの神話や演劇に登場する家族の名前です。二〇一〇年から三年間、東京都の文化事業である「東京アートポイント計画」のなかで、この家族の物語を利用したプロジェクトをおこなってきました。

『墨田区在住アトレウス家』『豊島区在住アトレウス家』『三宅島在住アトレウス家』というのが年度ごとの名称です。見てのとおり、場所を変えて移り住んできました。演劇プログラムと銘打っていたのですが、ふつうにイメージする演劇とはずいぶんかけ離れた形で、演劇をあくまでツールとして利用しつつ、家やまちを見つめ、考えるプロジェクトです。

この本は、その三年間の活動の記録です。もう少し厳密に言えば、「何をしたか」の記録というよりも、この活動をとおして「こんなことを考えた」という記録です。手探りのなかで生まれた、アイデアやコンセプト、発見や反省、迷いや理想などが含まれています。

実際におこなったことの記録としては不十分かもしれませんが、消化し切れず、書き

切れていないこともたくさんあります。でもこれが、昨今増えたアートプロジェクトのたんなる実例紹介にとどまらず、さらなる試行錯誤や対話の土台になれば嬉しいです。こんなことを考えたんだ、ということが伝わって、そこにある発想や用語の有効な使い道を、あらためてどこかの誰かが見つけてくれることを願っています。

墨田区



東京のアトレウス家

あらためて紹介します。アトレウス家とは、古代ギリシャの神話や演劇（ギリシヤ悲劇といえます）に登場する家族です。一家三代にわたるいろいろなエピソードが伝わっています。

有名なのは、例えば二代目にあたるアガメムノンという王様でしょうか。トロイア戦争を始めた人です。これは、いまやコンピュータウィルスの一分類として知られる「トロイの木馬」のオリジナルが登場した戦争でもあります（もちろん当時はソフトウェアなんかじゃなく、木製だったはずです）。

アガメムノンの出征中に、妻のクリュタイメストラが浮気し、愛人アイギストスと謀って、戦争から帰った夫を殺します。アガメムノンの次女エレクトラは弟オレステスと組んで、父の復讐をします。

このあたりが有名といえば有名で、ドロドロに濃い昼のドラマみたいな話です。演劇のほか、映画やオペラや文学や、いろんなジャンルに受け継がれています。

これらのお話はみんな神話・伝説上のフィクションですが、トロイア戦争は紀元前一二五〇年頃、実際にあったという説もあります。十九世紀にシュリーマンという人が遺跡を掘り当てました。

ところで、この一家が現代の日本国の、東京の下町の民家に暮らしていたらどんなだろう、と想像しました。いや、ナンセンスなのはわかっています。時代も地理もめちゃくちゃです。三二六〇年前は、たぶんもっと海面が高かったので、東京も下町のほうはかなり水没していたんじゃないでしょうか。そもそも地名も東京じゃないし。

そういうことじゃなくても、無理を承知で、東京のどこか片隅にこんな濃い家族の暮らす家があったと想像すると、なんだかわくわくする。ような気がする。そんな他愛ない思いつきから、『墨田区在住アトレウス家』というプロジェクトが始まりました。

アトレウスの一家が暮らす家を見つける必要がありました。このプロジェクトは、「墨東まち見世」という、墨田区の北半分を主要エリアとするアートプロジェクトに参加することになって、その拠点もかねた物件を探すことになりました。

墨田区は、東京の東を流れる隅田川のさらに東側で、江戸から明治にかけては文人墨客が遊んだ場所です。永井荷風の『濯東綺譚』の舞台もこのあたりです。二〇一二年には東京スカイツリーが完成し賑わっていますが、当時はちょうど下半分を建造中でした。

さいわい、地元のかたの紹介で、よい物件が見つかりました。東向島三丁目、向島百花園のすぐ近くです。二階建てのかなり大きな木造家屋で、築五〇六十年でしょうか。何度か増改築した跡があり、家主さんも代わっているのですが、正確な築年数はわかりません。昔は獣医だったとのことで、いわれてみればたしかに診察室っぽいリノリウム張りの部屋があったり、医療機器用でしょうか、別系統の大容量のブレーカーがあったりと、不思議な家でした。何よりもよかったのは、リフォームなどされておらず、

適度にボロいままになっていたことです。どうやら近所の人が家を建て替えるときの仮住まい専用の物件だったので、きれいにする必要がなかったのです。

なぜボロいままがよかったのか。

アトレウス一家の生活感を出したいから、ピカピカじゃないほうがいい。でもそれ以上に、じつはこのプロジェクトの根幹のところ、もうちょっと複雑なことを考えていました。アトレウスの家といっても、彼らがいま現在進行形で暮らしている家ではなく、かつて暮らしていた家にしようと思っていたのです。

*向島学会×東京アートポイント計画「墨東まち見世二〇一〇」

ふたつのレイヤー

この企画を立てていくとき、レイヤーという考え方を手がかりにしていました。

レイヤー (layer) とは英語で「層」という意味ですが、ここではもっと限定した意味合いで使っています。アドビ社の「フォトショップ」と「イラストレーター」という、

画像加工とデザイン用の有名なコンピュータソフトがあつて、その重要な機能がレイヤーです。これは昔のアニメでいうセル画みたいなものです。つまり、一枚の絵の要素を複数のレイヤー（セル画）にわけけることで、背景や人物やロゴなどを別々に取り扱うことができるわけです。いまではポピュラーな機能ですが、初めて知ったとき、これは便利だと思いました（と同時に、セル画のすごさを見なおしました）。

アトレウス家のプロジェクトにとって、現実のまちとギリシャ悲劇は別々のレイヤーなんだ、というふうに考えました。重ねれば一枚の絵に見えますが、けっして同じ層にはなくて、それぞれ独立している。その「けっして一体化しない感」が大事なんだ、と。

ギリシャ悲劇を東京の民家にインスタールするといっても、いろんな手つきがあります。完全に日本の家族の話に翻案してしまい、ベタなドラマにすることもできるだろうし（橋田壽賀子的な？）、または、日本家屋を会場にして、コテコテのギリシャ悲劇を上演することもできる。そういうのも面白いだろうけれど、でもこのプロジェクトでは、もつとちがうことができないか。ふつうの（一般にイメージされるような）演劇をやる気は毛頭なかったので、もつと変則的な狙いどころを探していました。

東京の風景とギリシャ悲劇の物語が一体化しないまま共存するような関係。お互いの異物感を残したまま、ただ二重写しになっているような配置。

そのためにレイヤーという言葉が必要でした。

ロゴは100%白か黒

プロジェクトのロゴはデザイナーの福岡泰隆さんにお願ひしました。福岡さんとはその数か月前に東京アートポイント計画全体の懇親会で初めて会って、拝見した冊子とチラシのデザインがとても端正でよかったのと、あと個人的なことですが、その懇親会の最中、にぎやかな交流の輪に入りそこねて壁際にあぶれていたのがわたしと福岡さんの二人だけで、そのとき「この人とは話が合いそう、いっしょに何かできそう」と思ったのです。こういうことって案外大事だと思う。

オフアアをして、最初の打合せのとき、新宿の喫茶店で、コンセプトをひたすら伝えました。「家」が鍵となるプロジェクトであること、単発のイベントではなく、年

間を通したプロジェクトなのでバリエーション展開が必要であること、ふたつのレイヤー、あと、つげ義春の「李さん一家」のこと（後述）もこの時点で話した気がします。後日、福岡さんが出してきたプランはふたつありました。ひとつは、アトレウスの「A」が家の屋根にも見えるもの。もうひとつは、家の平面図を模した四角い枠のなかで、文字が自由に配置できるもの。最終的に「A」が採用になり、平面図のほうはちにニュースレターで使われました。

このときとても印象的だったのは、福岡さんからの、ロゴの使い方の提案でした。「100%白か黒で使ってください。グレーやカラーの展開はなし。そうすることで、どんな写真と重ねても、別のレイヤーになります。」

これはまさに企画のコンセプトそのものでした。写真が東京のまちだとしたら、ロゴはギリシヤ悲劇。ふたつは重なり合って共存しているけれど、けっして同化しない。こういう明快なデザインが手に入ると、プロジェクトを進めていくなかで、とても頼りになる。対外的・広報的にだけでなく、何より作る側が迷ったときの心の支えになるのです。

遠いものの連結

違和感や異物感というものは、頼りになります。考えが促されたり、想像力が刺激されたり、何かが生まれたりするはずで、だから違和感を安易に解消させてはいけません。

東京の民家とギリシヤ劇の組み合わせも、違和感こそがポイントです。

このプロジェクトの前身となった「戯曲^{*}をもつて町へ出よう。」という企画も、同じ考え方をしていました。これは都内のまちに、その土地とは縁もゆかりもない海外の古典をもつていくことで、土地と古典双方のイメージに負荷がかかって何かが見えてくるだろう、というアイデアです。違和感のマッチング（より効果的な違和感を生むための組み合わせ）にもよるのですが、その土地にゆかりのものを組み合わせるといふ、よくあるアイデアとはまったく別のものが見えてきました。

この根底には、シュルレアリスム以来の考え方があります。詩人のロートレアモンは、解剖台のうえでこのもり傘とミシンの出会いの美しさを主張していました。詩人の西脇順三郎は、それを受けて、遠いものの連結が面白い詩を生み出す、と考えて

いました。本来関係のない、異質なものが出会い、隣り合ったときに、想像力の火花が散るといっわけです。

「墨田区在住アトレウス家」というタイトル自体、この考え方に基づいています。

*日大×藝大×mmp「戯曲をもって町へ出よう。」（東京文化発信プロジェクト「学生とアーティストによるアート交流プログラム」、二〇一〇）

演劇を使う

演劇のプロジェクトと銘打ってはいましたが、いわゆるふつうの演劇をやる気はありませんでした。そうではなくて、演劇を使うことを考えていたのです。

もう少しいうと、演劇的発想を使うということです。

それは何か。いくつもあるのですが、ひとつには嘘をつくことです。演劇では、ふつうに嘘をつきます。目の前でつきます。しかも大きな声で。目の前で話されていることは嘘だし、人物の名前からしてたいい嘘です。そして観ているほうも、それが

嘘だと百も承知で観ているものです。

でも、ただ嘘だけではきつと面白くありません。巧いへたがあるし、面白い・つまらないも確実にあります。さらにもうひとつ大事なポイントがあって、いつてることとぜんぶが嘘だとしても、そこにある体は本物だということなのです。

本物の体が目の前にあって、生きていて、でも嘘をついている。このミクスチャーの妙こそが面白かったりします。そして嘘をつきながらも、そこに動いている感情には嘘がなかったりして、おかげで観ているほうも嘘であることをうっかり忘れてたり、または逆に、本当にそこにある体がそこにはないように思えたり、いろいろします。

アトレウス家の場合、実際にある家にかんして、嘘をつこうと思いました。話や設定は嘘なんだけれど、家はたしかにそこにあつて、いろんな歴史をもっている。台所の柱の傷ひとつとっても、それが刻まれた過去がある。そこにギリシャ悲劇の家族という嘘の設定をのせることで、よりじっくり眺めてみようといっわけです。

何かにつけて映画を観ていました。アイデアを得るため、そしてイメージを共有するためです。

共同作業の場合、イメージの共有はとても大事です。それがないと、あまりにばらばらになってしまう。だけれども、完成形のイメージ（モデル、見本）をあまり具体的にもちすぎると、それを実現するための作業ばかりになって、発想のジャンプや突然変異の生まれる余地がなくなってしまう。設計図を引いてそれを具現化するの、建築とかでは当然かつ必要かもしれませんが、こういう積極的にあやふやなプロジェクトの場合、ちょっと息苦しい。そこで、完成形のイメージではなく、叩き台になるイメージ、出発点になるイメージを共有しようとなりました。そのひとつが映画です。

このイメージはあくまで足場だから、それを忠実になぞる必要はない。ただ、みんながそれを共有しておくことで、自由を確保しつつ、一定の方向性を維持できます。考えを進めるための手がかりであり、手すりのようなものかもしれません。とりあえずみんなでつかまって進んでいくんですが、そのうち手放してもいいんです。

必ずしも映像的に参考にするわけではありません。むしろ参考になるのは発想法や時間構造です。アトレウスの一家の物語をギリシャの現代史に移植したテオ・アングロプロスの『旅芸人の記録』（一九七五）をはじめ、現代のローマで古代人と出会うストロープ・ユイレの『歴史の授業』（一九七二）など、とても参考になりました。

小津安二郎

小津安二郎の映画もよく観ていました。ギリシャ悲劇とはあまり相容れない雰囲気ですが、そこがよかったのです。小津を通して、いわば小津的にギリシャ悲劇を読むことで、アトレウス家の物語を日本の民家にインストールするガイドにするわけです。

小津の映画に、案外ギリシャ悲劇的な濃さがあることにも気づきました。小津作品のなかで、一般的にあまり評価の高くない、小津自身も失敗作とみなしていた作品が案外は、あります。例えば『風の中の牝雞』（一九四八）だとか『東京暮色』（一九五七）。どこかアトレウス家の話のようです。『風の中の牝雞』で夫の復員を待つ間、一度だけ

売春をしてしまう妻は、トロイア戦争からの夫の帰還を待つクリュタイメストラの別の姿かもしれないし、『東京暮色』で母の不貞と自分の出生を疑う次女はエレクトラかもしれない。アトレウス家の物語を、戦争の裏の家庭劇、または家族の誰かの不在とともにある家庭劇と考えると、小津作品が親しいものに思えてきました。

また小津といえば、極端に低いカメラポジションも有名です。これは家の見かた（見せた）の勉強になりました。写真を担当している富田が気づいたのですが、カメラを低くすると、日本の木造家屋の縦の線（柱、障子、襖その他やたらとあります）がまっすぐきれいに見えるんだそうです。なるほど畳の座敷では、立って眺めるより、座って眺めたほうが据わりがいいようです。お客さんにもこの高さで部屋を見せるにはどうするか、といったことも考えました。

つげ義春

墨田区のとくに初めのころ、漫画家のつげ義春の作品を大事なヒントにしていました。

ひとつには、アトレウス家の居かた。「李さん一家」という有名な短篇があつて、主人公の家に居ついてしまった不思議な中国人の一家のエピソードが回想的に綴られ、最後にその一家がどうなったかというところ、「実はまだ二階にいます」と結ばれます。この「じつは」という感じが面白くて。

さらにこれにはパロディもあつて、赤瀬川原平が「朝日ジャーナル」のちに「ガロ」に連載した『櫻画報』のなかで、つげのこの最後の一コマにもう一階描き加えて、馬オジサンと泰平小僧に「じつは三階もあるのです」といわせています。やっぱりこの「じつは」という感じが面白くて。

だからアトレウス家も、あからさまに存在を誇示するのではなく、「じつは墨田区にいたのです」というようなニュアンスになったらいいなと考えていました。

*赤瀬川原平『櫻画報大全』（新潮文庫、一九八五）

フランシス・フォード・コッポラ監督の『ゴッドファーザー』三部作は、時間構造のアイディアソースでした。ポイントはある家族の年代記であること、そして時間が必ずしも年代順ではないことです。

この映画の『PART I』（一九七二）はマフィアのボス、ヴィトー・コルレオーネ（演じるのはマーロン・ブランド）の後半生の話ですが、続編である『PART II』（一九七四）はその単純なつづきではなく、さかのぼって『PART I』以前の若き日のヴィトー（ロバート・デ・ニーロ）と、ずっとくだってヴィトーの後継者マイケル（アル・パチーノ）の時代という、『PART I』を挟む前後の時代を並行して語っていきます。そして『PART III』（一九九〇）はマイケルの晩年の話。シリーズもが必ずしも時間順に展開されなくてもいいんだ、むしろ錯綜したほうが面白い、という見本みたいな作品だと思います。ちなみにいまでこそ当たり前となった、ハリウッド映画の「パートⅠ」というシリーズ化の、これは最初の作品だそうです。その時点で時間を前後させること（プリクエルとシークエルの同時展開）までやっているって、

コッポラってすごい。

アトレウス家も、これをヒントに時間を錯綜させてやろうということで、「パートⅠ」はエレクトラの時代（花火版だけはその八年前のアガメムノンの帰還の日）、「パートⅡ」はうんとさかのぼってトロイア戦争開戦前（「パートⅠ」花火版の十年前）、そして「パートⅢ×Ⅳ」はさらにその先代の、エレクトラのお祖父さんの時代と、逆にずつとこのオレステスの逃亡の時代（「パートⅠ」のさらに後）に設定しました。

それからこれは演出のヒントですが、アトレウス家の花火版では、花火大会の最中に、暗い家のなかで、トロイア戦争から帰宅したアガメムノンと、彼を殺すために身を潜めているアイギストスの、それぞれの動線を並行して進めるためのイメージとして、『ゴッドファーザー PART II』序盤の、お祭りの最中に若きヴィトーがファヌツチを暗殺する場面をみんなで観たりもしました。

つげ作品からはもうひとつ、別のヒントももらいました。やはりアトレウス家の人々の居かた。こんどは人物と家、または人物と風景の関係についてです。

つげには「旅＊の絵本」とか「桃源行」と題された、各地のひなびた温泉地を描いた一枚絵のシリーズ（漫画ではなく）があり、そのなかの何点かの、人物の描き方がとても印象的です。人影が真っ黒く塗りつぶされていて、シルエットだけになっているのです。かたや背景というべきまわりの風景は、水木プロ仕込みの異様に細密なペン画で描き込まれています。つまり、たしかにその地を訪れた人物（私）の姿が描かれているのですが、画の比重として、人物と風景で主従が逆転しているのです。主はあきらかに風景で、人物は添え物の影にすぎません。人物は、写真で被写体のサイズを示すためにだけに並べて置かれたタバコやマッチ箱やコインのようです（ああいうの、何か呼び方があるんでしょうか）。

旧アトレウス家でも、家を見せるのに、アトレウス家の人々（を演じる役者）がこんなふうにはいられないかと思いました。人物は廊下や階段、部屋などにたしかにいるのですが、真っ黒な影法師で、見るひとには、その人物にではなく、場所のほうに注目してもらえそうな、そんな居かた。見せたいのは人物よりも家。人物だって、大事なんだけど、いる意味も必要もあるんだけど、でも主従でいえば「従」。

コンセプトとしてはなかなか真面目そうですが、実際チームのあいだでは一種の遊びになってしまい、逆光で体が影になるような立ち位置を探すことを「つげ」と呼んで、「つげ」やろうか、という具合で、あちこちで写真を撮ったりし、しばらく遊びました。家の見せ方を考えるという意味で、かなり真剣にやっていました。まだ無邪気だった時期の話です。

* つげ義春『リアリズムの宿―つげ義春「旅」作品集』（双葉社 アクション・コミックス、一九八三）

キャプション「事件の現場」

アトレウス家の物語には、ときに血なまぐさい、陰惨な出来事があるいろいろ含まれています。お父さんがお風呂場で殺されてしまったり、次女が監禁されていたり。この



プロジェクトとしては、そういう場面を直接描くことよりも、事件の前後、または事件と事件の間にある一見平穏な日常の時間に興味がありました。

秋山忠右という写真家の『ZONE―郊外・事件の記憶』という写真集を眺めたりしていました。東京近郊の、社会面に載るような事件現場だけを撮った写真集です。といっても、写っているのはこれといった特徴のない住宅地や道路や畑や駐車場などで、事件を思わせるものは何もなく、しかもぜんぶピーカン（快晴）です。真っ青な空でも写真の下にはいちいちキャプションがついていて、何年何月何日にここで殺人事件があった、というようなことが書かれている。そういう写真集です。

キャプションを読まないで、たんなる快晴の風景写真で、写真自体には何の兆しも痕跡もない。でもそこは事件現場だ。そういうヴィジュアルとキャプションの関係。これもヒントにしてみました。

アトレウス家のプロジェクトは、家やまちにニセのキャプションをつけることでしょうか。

*秋山忠右『ZONE―郊外・事件の記憶』（日本カメラ社、二〇〇四）

はじめから「旧」

借りた家につけた名前が、そもそもニセのキャプションでした。「旧アトレウス家」と命名したのです。プロジェクトを始める前から「旧」です。架空の一家が暮らす家といっても、現在進行形でいま暮らしているわけではありません。彼らがかつて暮らしていた家、にしようと考えたのです。

なぜなら、この家には過去の痕跡がたくさんあるからです。どういう人たちが住んでいたのかはほとんどわかりません。でも誰かが住んでいたことは間違いない。柱がすり減っていたり、壁や床に跡がついていたり、襖が補修してあったり、台所に油とホコリがこびりついたりしているのは、その証拠です。そんな顔の見えない人たちのことを想像してわくわくしたい。そのための「旧」なのです。アトレウスの一家は、もういない人々の気配に与えるひとつの名前なのです。

プロジェクトの案内に古い古い家族写真を使い、アトレウス家の引越の挨拶としたのも、同様の発想です。

「アトレウス家の物語のどこがよいかというと、あちこちに空欄があるところだと思います。」

変ないいかたですが、この一家の固有名詞はじつはみんな空欄のような気がする。空欄というのは、そこに何かを書き込んだり、当てはめてよいということです。アガメムノンという空欄には、不在の父親、長女を犠牲にした父親、弟の頼みを断れない兄、妻に裏切られる夫などが代入可能であり、エレクトラという空欄には、ファザコンの次女、母の浮気を憎む娘、弟の帰りを待つ姉、などが代入可能です。

たぶんそこらじゅうに、いろんなアガメムノンがいて、いろんなエレクトラがいるのです。かつても、いまも。

そこらの飲み屋では、よその土地に妻子を残してきたアガメムノンがひとり飲んでいるかもしれないし、そこらの家の二階の部屋では母の浮気を許せないエレクトラがストレスを溜めているかもしれません。そういう人々のひな形として、アトレウス家の物語が使えたらいいなと思っていました。

また人物だけじゃなく、この物語のもうひとつの大きな空欄は、トロイア戦争です。この空欄には、何が入るでしょう。

現実の戦争を入れるとして。ここに太平洋戦争を入れるか、朝鮮戦争か、ベトナム戦争か、中東戦争か、湾岸戦争か、イラク戦争か。またはもっと昔の、第一次世界大戦とか、日露戦争とか？

それだけで墨田区の旧アトレウス家の時代設定は大きく変わってきます。

または、史実にある戦争ではないのか。もっと小さなものなのか。例えば、やくざの抗争とか、自治体同士の反目とか。戦争は比喩なのか。

何を代入するかによって、スケールもニュアンスもぐにやぐに変わってくるような、空欄のある物語だからこそ、アトレウス家の話は使い勝手がよいのだと思います。そもそも古典の魅力ってそういうところかもしれない。

劇場で上演するのと大きくちがうことは、時間や天候にもすごく影響されるということですが。同じ家でも、昼と夜で様子がずいぶんちがいます。いいかえると、昼の様子は昼間にしか見ることができないし、夜の様子は夜にしか見ることができません。この当り前のことがかなり厄介でした。

ふつう演劇の場合、昼公演と夜公演があります。気どって「マチネ」「ソワレ」とか呼んだりもします（フランス語で昼間と晩の意味です。なぜフランス語なのでしょう）。とにかく公演のスタンダードな時間帯というのがあって、平日は夜のみ、土曜日は昼と夜、日曜日は昼のみだったりします（最終日は撤収の都合上、夜は滅多にやりません）。アトレウス家の公演も、昼公演と夜公演を設けようと思いましたが。劇場に比べ一回の観客数が格段に少ないので（単純に狭いからです）、せめて回数を増やそうと、欲を出しました。

ところが準備をしていくと、会場となる家が、昼と夜であまりに雰囲気がちがうのです。昼間に「これはいい！」と思ったことが、夜にはまったく通用しなかったりします。もちろんその逆もあり、昼は無理だけど夜ならできる、ということもあつたりします。面白さのポイントがぜんぜんちがうのです。

これには困りました。あまりに困って、昼公演と夜公演で、内容を変えることにしました。基本構成は同じだったのですが、途中に組み込まれるシーン（ギリシヤ悲劇の人物同士の短い対話がありました）はぜんぶ作り替えたのです。だから同じ公演といっても、昼に来たお客さんと夜に来たお客さんで観たものがぜんぜんちがったのです。昼と夜で環境がまったくちがっても、同内容のものをあえてやる、という考え方ももちろんあるはずで、いまならば間違いなくそうするでしょうが、このころはナイーブでした。

花火大会の裏で

『墨田区在住アトレウス家』の企画書を書いたかなり早い段階から、花火大会の日に公演ができないだろうかと考えていました。隅田川花火大会というイベントの地元で

やるんだから、これにぶつけない手はないと。花火大会の同時刻にやれば、花火を間近で借景にできるじゃないか。そんなふうに考えて、「パート1」ではふつうの回に加えて、一度きり「花火版」をやることにしました。

しかし花火大会に合わせておこなう以上、ほかの回と同じ内容にはできません。花火を前提に作るべきだし、また逆に、花火版を基準にすると、他の時間の回は、花火がないために成立しなくなってしまうからです。標準版と花火版を作ろう。面倒くさいことになってしまいました。昼と夜でも中身を変えることになったので、結局同時に三パターン作ったのです。

花火版の問題は、完全なりハールサルができないことです。この家で花火がどれくらい聞こえるのか、見えるのか、実際に確認できるのは本番の一回きりです。そうでなければ一年前から準備しないといけない。このへんが住人じゃないとつらいところで。プロジェクトで十か月家を借りるというのは長いようできて、年中行事はワンチャンスあるかどうかなのです（実際あの家の四月、五月は体験できませんでした）。夏も、秋も、冬も、どの季節も、この家で過ごせるのは一度きり。そう思うとなかなか切ない。それはともかく。

花火との合成はぶっつけ本番としても、わかるかぎり調べ、タイムスケジュールを組み、シミュレーションをしないと不安です。ホームページなどを調べて、さいわいふたつのがわかりました。ひとつは、打上げる花火の、おおよその演目が公表されていること。何時頃にどんな花火が打上げられ、どのへんに派手を盛り上がるのピークがあるのがわかります。もうひとつは、数十分前から、カウントダウンのように、何発か事前練習の打ち上げがあること。つまり本番前に、実際どんなふうに音が聞こえるのか、われわれスタッフ・キャストが体験しておけるということです。これは心理的にとても大きい。たとえ本番の数十分前だとしても。

花火自体のほかにも、当日にならないとわからないことが多くてかなり不安を感じました。当日のこの時刻は、携帯電話がひどくつながりにくくなるらしいこと。駅から旧アトレウス家あたりまでの、人の流れが読めないこと。近所の人に、そろそろ人が通るわよといわれていたのに、実際にはほとんど人が通らなかつたりしました。

家を全部見せるということは、スタッフが隠れられる場所がないということでもありません。つまり楽屋がない。

墨田区在住の「パート1」では、一階の和室をひとつスタッフ用につぶしたけれど、受付をかねて窓や戸は開放していたので、パフォーマーが身を隠すことはできませんでした。アイギストスの武田は終演後、お客さんがすっかりいなくなるまで、散歩をしたり、神社の境内に行ったりしていたみたいです。花火版のときも、スタート前の待機場所が外にしかなくて、なかなか苦労しました。

「パート2」でも同じような問題が発生し、しかも真冬だったので、外で時間をつぶすのもつらくて、悩みました。待機場所として車を一台調達するかという話まで出ていた気がします。物語の展開上、途中で家から出て行ってしまいうアガメムノンとメネラオスとイビゲネイアは、勝手口からこっそり台所に戻ってきて、飲み食いしていたので、終演後にもわざわざ台所を覗きに来た奇特な観客だけが、その姿を見ることができるようになりました。

この楽屋問題は、墨田区で懲りたので、徐々にこの問題自体が起こらないような構造に向かいました。観客に見せる「表」と、見せずに隠す「裏」を区別しようとするからこういう問題は起こるのであって、だからできるだけその区別は撤廃しよう、ここそせずにぜんぶ見せよう、という作り方に変わっていききました。翌年度の『豊島区在住アトレウス家』では、スタッフもパフォーマーも、観客にまぎれて、観客と同じ空間にいてよいことにしました。

家を戯曲のように読む

戯曲というのは演劇の台本のことです。図書館で「文学」の下の分類として「小説」と「詩」のあいだに挟まっているやつです。難しくいえば、劇形式で書かれた文学のことを指し、これは演劇の現場からすると、演劇は文学の一形態なんかじゃない、みたいな議論が歴史的にはあって、その結果、戯曲ということばを避けてテキストといったり、いろいろ面倒な（でも大事な）こだわりがあるのですが、それはさておき。

同じ戯曲でも、声に出すひと、演じるひとが変われば、ちがってきます。というか、同じ戯曲だからこそ、それを演じるひとのちがいが見えてくる。例えば戯曲を廊下や階段だとすると、そこを通るひとの、あ、こんなふうには歩くんだ、こんなふうには昇り降りするんだ、みたいなことが見えてくる。今日は機嫌がよさそうだが、とか、だいぶ歳をとったな、とか。現代の若者は姿勢が悪い、とか。

家やまちを、そういう意味で戯曲のように読めないだろうかと考えました。家やまちがもつ動線、道順、段差や障害物（ドアや柱など）は、すべて戯曲であって、これまでもすでに、ものすごくたくさんひとがくりかえし演じてきたし、いまでも毎日、くりかえし演じられてる。ギリシャ悲劇が上演されつづけてきたのと同じように。

じゃあこの家は、どんな特徴をもった戯曲なのか。昔のひとだから壁を抜けられたなどということはないので、あなたが開け閉めする玄関の戸は、アガ멤ノンやエレクトラも開け閉めするにちがいないのです（もしいたら）。

地元のひとと

地元のひとの話を盛り込みたくて、「パート1」ではコーナーを設けました。

大工の北條さんにはこの家について解説してもらいました。北條さんが天袋などをのぞくと、増築の跡が見つかります。ほらこの奥に最初に建てたときの外壁が残ってますよ、と、いま見えているのは別のサイズの家の姿が見えてきます。アトレウスの家族はどんなふうが増えていったのでしょうか。

ご近所の加賀さんには、アトレウスの一家がこのあたりに住んでいたらどんな感じかをたずねました。奥さんに愛人がいたり、次女が閉じこめられていることなど、近所のひとたちはきつとけっこう気づいているかも、とのこと。神話と下世話が混ざり合う感じがしてくらくらしました。

ほかにも近所の高校一年生の葵くんがオレステス役をやったり、その友人で軍事マニアの小林くんがトロイア戦争を解説したり、いろいろ面白かったです。

収穫もいろいろありましたが、「パート1」には大きな反省点がありました。せっかく劇場ではない場所を使ったのに、知らず知らずのうちに、劇場構造をそのまま民家にもちこんでしまったのです。そのおかげで身動きが取れなくなりました。

劇場構造というのは、舞台と客席の関係です。反省点を挙げてみましょう。

- ・民家では一箇所に一度にいられる人数が限られていたために、観客をふたつのグループに分けました。
- ・両方のグループに同じものを見てもらうために、見る場所を入れ替え制にしました。例えばA組が一階玄関で何かの場面を見ているあいだ、B組は二階でトークを聴いている。その後交代、など。
- ・そのせいで、移動の順序を決め、誘導しなければならなくなりました。
- ・さらに各グループにわかれたうえでも、観客を見やすい場所に誘導しました。「このへんに立って観てください」など。

これらのことが積み重なり、その結果観客はどんどんレールに載せられて、結局劇場で椅子に縛りつけられているのと同じようなことになりました。これでは劇場と同じ、というより、狭いせいで立ち通しだったり、壁や柱のせいでよく見えなかったりするのですから、劇場のほうはずっとマシです。劇場って大勢で観るのになんて便利にできてるんだらう。

わざわざ劇場じゃない場所に出てきても、結局劇場の構造を再生産してしまうなら、意味がありません。その意味で「パート1」は失敗でした。ただ花火版だけが、暗い家のなかで、識別用にパトランプをつけたパフォーマーを追いかけて自由に観る形式ゆえ、別の可能性を示していました。劇場じゃない場所で、その場所を活かして何かをするなら、劇場構造を解体しなければならない。

年間プランの変更

花火版を含む怒濤の「パート1」が終わって、ものすごく暑い八月が来ました。隅田川と荒川に挟まれたこのあたりは、夕方になると川風が吹いて、二階の座敷など窓を開け放つとずいぶん気持ちよいのですが、それでも暑かった。

その八月も過ぎるころ、旧アトレウス家の庭にはちょっとした変化がありました。家の奥にある貸し駐車場の出入りをしやすくするため、大家さんが庭の柵の一部を取り払ったのです。小さな庭にみっしり生えて風にゆれていたねこじやらしもすべて刈られ、干し草の山になってしまいました。秋になるとその下からコオロギの声が聞こえてきて、なんとなく淋しい感じでした。いい庭だったのに。

やがて「墨東まち見世」のメイン会期が始まり、旧アトレウス家はその拠点として活用されました。「パート1」の終わったいま、名実ともに「旧アトレウス家」となっ

たわけで、意味もなくちよつとほつとしました。

そのころアトレウス家のチームは、少しずつ次の準備をしていました。じつは年度初めの企画書では、次は「パート2×3」という二本立てになるはずでした。二作目が二本立て（二部構成）というのは『ゴッドファーザー』の丸パクリですが、別の家を二軒見つけて、第二、第三の旧アトレウス家としてめぐったら面白いだろうなどと考えていました。

ところがリサーチをしてみると、都合のよい物件はそう簡単に見つかりません。よさそうだと思うと倒壊の危険があって立ち入れなかったり、または持ち主がこのあたりにおらず連絡がつかなかったりしました。最初の旧アトレウス家を借りられたことがいかに幸運だったか、いまにして思い知らされました。

またそれ以上に、そもそも最初の旧アトレウス家を、まだ存分に使い切れていない、ということがありました。「パート1」の失敗を踏まえて、徹底的に使い倒さないとつたいない。それに上演時期が年末年始あたりになると、お正月をネタとして使わない手はない。そう考えると、無闇に欲ばりすぎた当初のプランは変更したほうがよいように思えてきました。

冬が始まるころ、プランの変更を決断しました。「パート2」単独とし、お正月を題材にする。見通しが甘かったといえませんが、この決断は正しかったと思っています。

ちなみに、この幻の「2×3」のカップリングの痕跡は、秋口に作ったアトレウス家公式ステッカーに見ることがができます。数字の2と3がつがいになるようにデザインされているのです。

長谷川澁二郎

とても印象的な風景画や静物画を描いた画家です。ちょうどこの年、平塚の美術館で展覧会をやっていて、それがNHKの「日曜美術館」で紹介されているのを見て知りました。図録を兼ねた画集を買いました。

このひとの絵もヒントになりました。面白いのは、画面のなかに主人公がいなくて、人物がいらないということではなくて、なんとというか、近景から遠景まで、ぜ

んぶに焦点が合っていて（映画でいうパンフォーカス。でも絵画ってけっこうそうですよね。見ながら描くと、描く場所に目の焦点はいちいち合うので、結果画面の全部に焦点が合うという。いや、そうとは限らないか？）、中心がないというか、どこもかしこもが等しく中心というか。静物画がもつとすごくて、茶碗や果物やいろいろ並べられているんですが、やっぱり主従がないんです。主役と脇役というふうに分けて分けられない。そのバランスを狙った配置が完璧でものすごい。

この人の絵を眺めながら、アトレウス家でもバランスのことを考えました。この家には二階に四部屋、一階に台所を含めて五部屋（さらに風呂場とトイレ、納戸、あと階段、廊下）あるけれど、それらを主従なく、中心なく使えないだろうか。どれも等しく大事に見せられないだろうか。どうしたら全部にピントが合うだろうか。

この中心のない共存関係は、登場人物のことにも、チーム編成のあり方にも、つながっていきます。

お正月

お正月（年末年始）を題材にするにあたって、ふたつの方向からネタを集めました。ひとつはプロジェクトのメンバーの家庭のネタ。大掃除はいつからするか。大晦日は何を食べ、どう過ごすのか。初詣は行くのか。おせちは何か。お雑煮はどんなか。三が日はどんなふうにごすのか。家族で麻雀、というようなことも出てきました。

もうひとつは、地元のひとから話を聞きました。ディテールがすばらしく面白かったです。黒豆用に丹波の豆を築地まで自転車で買いに行く、とか、玄関につける松飾りは、どんど焼きがなくなってしまうので捨てられず（ゴミに出すのもちよっと……）、町会が配る紙一枚で貼るやつをみんな使うようになった、とか。初詣は浅草寺で、昔は一万円札が飛んだけれど、いまは千円札がいいところ、とか。

こうして集まったさまざまなネタを圧縮して、アトレウス家の年末年始を作ろうとしました。

ギリシヤ風おせち

「墨東まち見世」の会期中に、アーティストのEAT&ART TAROさんと知り合いました（以下タローさん）。料理や食をテーマに活動している美術家で、まち見世には「レトロクッキング」という企画で参加していました。地域の家庭に眠っている昔の料理本のレシピを再現するアイデアで、当時、鳩の街通り商店街に昆野さんがオープンした「こすみ図書」というスペースに、タローさんの集めた料理本が並んでいたりました。

「パート2」はお正月がテーマなので、ぜひタローさんにも参加してもらい、古代ギリシヤ風おせちを作ろうということに、いつのまにかなりました。レトロクッキングの延長といっても、古代です。タローさんがいろいろな文献を調べ、何度かの試作を経て、お屠蘇を含むメニューを考案しました。紹介しましょう。ちゃんと重箱に入っています。

一の重 オリーブの魚醤和え／フェタチーズ／お米のドルマ／ラムひき肉のギロ／
海老の蜂蜜ソース和え／タコのオイル焼き／全粒粉入りピタパン

二の重 ギリシャのハルヴァ／ドライフルーツ（レーズン、イチジク、ナツメ）／
木の实（ピスタチオ、アーモンド）

お屠蘇（蜂蜜とスパイス入りワイン）

「パート2」の公演では、上演中台所が常時稼働していて、クリュタイムストラとイ
ビゲネイアがおせちをリアルタイムで調理、終演後に観客にふるまいました。

なおこのとき、もうひとりキーパーソンが出現しました。聞谷きくとにという藝大の学生で、
「パート1」では記録映像の手伝いに来ていたのですが、料理が得意ということでもタ
ローさんのアシスタントに抜擢され、クリュタイムストラとなって厨房を取り仕切る
ことになりました。実際彼女が「パート2」のエンジンでした。プロジェクトのなかで、
こういうふうに予期せぬ誰かがあるとき爆発的に活躍するって面白いです。

複数の時間

年間プランを変更して挑んだ「パート2」ですが、暮れも押し迫ったころ、全体の
構造をどうするかがまだ見えなくて、完全に行き詰まりました。アトレウス家の正月
をテーマにする、ということははっきりしていたし、そのための素材もすでに十分に
集まっていました。

でも全体のイメージが見えなかった。どうしたらいいかわからなくて、しかもそれ
をひとりで抱え込んでしまったため、年末の稽古納めはひどい気持ちでした。いまな
らもう少しみんなで苦しめるはずですが、このころはまだチームがこなれていません
でした。

家でボルヘスの短編集*を読み直しました。そのなかに「記憶の人、フネス」という
短篇がありました。ものすごい記憶力をもっている人の話です。どのくらいものすご
いかというと、記憶が細かすぎて、三時十四分に横から見た犬と、三時十五分に前か
ら見た犬が、同じ犬として認識できない、というほどです。記憶が細分化されすぎて、
あらゆるものの同一性が失われてしまう。

これだ、と思いました。同じ犬なんだけれど、時刻がちがえば、別々の犬としていいいんだ。つまり、エレクトラだって、時刻がちがえば、ひとりじゃなくていい。

このことを妻に話すと、もうひとつ、もっと決定的なヒントが出てきました。『春日権現験記』という絵巻です（妻は日本の古典を勉強していました）。ここでは異時同図法という技法が使われています。これは、複数の時間を同じ画面に描き込む技法です。絵巻だと、ページでシーンを区切るということができないので、横スクロールで進んでいくに従って、同じ人物が何度も出てきたりします。先回りしたみたい。その間隔が短くなると、同じ人物の過去と未来が、同時に視野に入ってきたりします。

『春日権現験記』には、その過激なサンプルがいくつかあります。ケンカしている子どもの姿と、その同じ子がケンカを終えて親に連れられて帰る姿が、すぐつづけて描かれていたりします。さらにまた、隣同士の部屋で、同じ女の人の八日前と八日後の姿が描かれていたりします。左の部屋にいる女の人の、八日後の様子が、右の部屋に描かれているのです。同じ家のなかに、複数の時間が共存している。

あらためて、これだ、と思いました。リサーチして集めた、地元のお正月の準備のさまざまな要素と、トロイア戦争開戦へ向かう物語の進行を、こういう形で家に落と

し込めばいいんだと気づきました。つまり、家のなかでは部屋ごとに（都合よく）別の時間が流れていて、それらがなんとなく絡み合ったりしながら、お正月へ向かっていけばいい。

最終的には、同じ人物が複数いる、というふうにはしませんでした。部屋ごとに日付のちがう、不思議な時間構造になりました。台所は十二月二十九日なのに、二階の部屋はもう十二月三十日になっている、しかも上演中刻々とその日付が更新されていき、一時間足らずの上演時間のあいだに、家全体としてはクリスマス前からお正月明けまで時間が経過していったのです。

* J・L・ボルヘス『伝奇集』（鼓直訳、岩波文庫、一九九三）

入口のハードル

入口の敷居をどれくらい下げられるか、ということを考えていました。実際の女関の話ではありません。作品の導入を、どれくらい親切にするかということでした。

ひどくとつつきにくい、観るひとに不親切な、でもすごい作品というものがありません。観かたがわかるまではたいへんだけど、わかるとほとんど面白い、みたいな。そこで求められる忍耐も楽しみのうちだったりするので、それはそれでいいのですが、アトレウス家では、行きたいのはそっちじゃない、と思っていました。

劇場の構造（舞台があって、客席があって）というのは、ひとつの親切です。観客は自由がないぶん、座ってじっとしていれば、舞台上で起こることに集中できる。ところが劇場ではない場所でやるとなると、観かた（位置やタイミング、さえ）も自由になりすぎて、逆に観客の負担は増えます。どこからどこをどう観たらいいのか、自分で考えなければならなくなる。

その意味で、このプロジェクトはそもそも変則的な、ずいぶん面倒臭くてややこしいことを試そうとしているのだから、せめて入口くらいは親切にしておこうよ、と思っていたのです。どう観てもいい、というのは自由を与えているようでいて、たんなる無責任だったりもするのです。だから、とくに導入において、観かたをどうガイドするかは重要な考えどころでした。最初は入りやすく、それで安心してどんどん奥へ進んでいくと、じつは相当複雑なところまで行ってしまっている、というのが理想か

なと思っていました。

いいかえると、観客と作品の接触面（インターフェイス）を考えるとということです。この旧アトレウス家にどこから入って、どういう導入を経て作品に入り込んでいくのか。演出といってもいいけれど、デザインといってもいい気がします。

「パート1」のときはあえて玄関ではなく勝手口から上がってもらい、上演開始時には前説をしました。次の「パート2」では、部屋ごとに別々の時間が進行している家のなかを、観客に自由に観てもらいたかったので、前説ではなくもう一段工夫が必要でした。この家の時間構造を口頭で説明するのは煩雑だし、最初に説明しても理解できないにちがいない、別のガイドが必要でした。異時同図法のおかげで時間構造はできたけど、いきなり来たお客さんにどうやって入り込んでもらうの？

ドラマトウルクの佐藤が知恵を絞って、時間構造を新聞のテレビ欄に落とし込むことを思いつきました。チャンネルにあたるのが部屋で、番組枠にあたるのが（物語上の）日付です。現実の時間で十四時開演とすると、その時点で台所は何月何日、居間は何日、二階の座敷は何日、というふうに、各部屋の日付が一目でわかります。十分ごとに番組が変わるので、十四時十分になると、各部屋の日付も（当然出来事や状況も）一斉



に変わります。

このテレビ欄の構造をしたパンフは発明でした。観客は、受付で渡された番組表を片手に、まるでザッピングするように、部屋から部屋へ好き勝手に移動しながら、少しずつ進展していく物語を体験することになりました。テレビのチャンネルを替えるって、部屋を移動することなんだ、と思いました。

メネラオス

「パート2」には音楽家で評論家の大谷能生さんが参加してくれました。アガメムノンの弟メネラオスの設定で出演し、二階の部屋で、来たお客さんをつかまえて、「奥さんが駆け落ちしちゃってさー」と話しかけていました。メネラオスの妻は絶世の美女ヘレネで、彼女が駆け落ちしたことがトロイア戦争勃発の引き金となります。そのことを話していたのですが、大谷さんの演技があまりに生々しすぎて、何人ものひとが、大谷さんの奥さんが本当に出て行っちゃったのかときよつとしていました。

複雑に時間の入り組んだ「パート2」はメネラオスがこの家を訪ねてくるところから始まり、正月が明けてトロイア戦争が勃発し、それから瞬く間に数年経って、アガメムノンの留守中に妻クリュタイメストラに愛人ができるところで終わります。この最後の時間のジャンプはアンゲロプロスの『ユリシーズの瞳』（一九九六）をヒントにしていますが（ワンカットで五年が経過するシーンがあります）、そのときに使う音源は大谷さんが編集してくれました。除夜の鐘を聞くうちに時報が鳴って、年が変わって戦争が始まって、そうするうちにまた除夜の鐘が聞こえてきて、みたいな不思議な音源です。

物を置く

「パート2」のときには、各部屋にもち込む小道具のヒントにならないかと、安村崇という写真家の『日常らしさ』という写真集を見たりしました。写真家の実家を撮った作品らしいのですが、和室に絨毯が敷かれているとか、台所の引き出しにスーパ

のレジ袋が三角にたたまれて入っていると、食卓にプラスチックの醤油差しが載っていると、そういうちょっとした物同士の何気ない対決というか共存を撮っています。この人の写真、日常のなかからかすかな違和感をシンプルに取り出す感じがすごい。

アトレウス家でもいろいろ置いてみました。床の間に大きな将棋のコマの置物とか（王将です。アガメムソンは王様だからね）、ガンダムのホワイトベースの模型とか（トロイア戦争といえば木馬だからね）、いま思い返せば少し頬が赤らむような、くだらないことを無邪気に試していました。

それでもよくできていたのは、玄関に飾った七福神です。ペットボトルのキャップを台座に、ピーナッツの殻を胴体にして、ギリシャの神々を七体、佐藤慎也研が総力を挙げて作りました。いま誰が保管してるんでしょう。

*安村崇『日常らしさ』（オシリス、二〇〇五）

チームについて

いまさらですが、このプロジェクトのチーム編成を紹介しておきます。

基本としては、東京藝術大学音楽学部音楽環境創造科の市村作知雄研究室の学生と、日本大学理工学部建築学科の佐藤慎也研究室の学生、それに非学生（プロってことです）のパフォーマーやスタッフが、それぞれ三分の一ずつといったところでしょうか。完全なプロ集団でもなければ、劇団でもありません。そこにゲストのアーティストや地元の協力者にそのつど加わってもらう形です。

主に藝大の学生はパフォーマー系、日大の学生はリサーチやマップなどの制作担当、テクニカル系です。

藝大のなかでは稲継^{いなつぐ}、山崎、立川、石田、東がパフォーマー系、富田が写真・映像、間谷がテクニカルと厨房。あとは立ち上げから「パート1」まで力を発揮してくれた横堀のほか、このプロジェクトの前身「戯曲をもって町へ出よう。」をいっしょにやった吉中、荻部、碓、田島らも手伝いに来てくれました。表現芸術系の突破力と屈折が力です。三宅島から参加してくる池上はこのときまだ気配すらありません。

日大は、「パーティー」までを仕切った藤井と原が修論のため秋から離脱し、西島が中心となって、そこに堀切や馬淵、堀内が参加してきます。パソコンが使って図面が引けて、パネルや模型や小道具類も作れる、さすが建築系。「戯曲をもって町へ出よう。」を引っぱった佐脇はニュースレターにマンガを連載。坂上も詩才を発揮します。のちに三宅島で活躍する長尾が顔を出すのもこのころです。この佐藤慎也研は高山明さんのPort Bの公演のためにマップを作ったり、演劇やアートプロジェクトとつながりの深い研究室です。

非学生のほうは、「コラボレーター」というクレジットで俳優の福田毅（中野成樹＋フランケンズ所属）と武田力（チェルフィッチュや鉛屋法水さんの作品に出演）が、将棋の飛車角というか、金角銀角のような存在感で出演以上の役割を担っています。引き出しが豊富で、全体をケアしながら引っぱる福田と、部分において突出して強いものを作る武田はタイプがちがう二本柱です。

制作の戸田は、墨田区で最初の物件下見の日、初対面の地元のひとつとあつという間に打ち解けて、昼間からビールを飲んでいて、こういうまちへ出ていくプロジェクトに欠かせない何かを見せつけました。制作の仕事に加わっていた宮武は、演出助手的

なポジションもつとめたりしました。

このほかに、映像の須藤や、音響の和田が加わってきます。

実際の役割分担はかなり流動的で、誰が活躍するかによってバランスが変わります。全体のベースには、わたしと佐藤がいます。じつは厳密な意味で、演出家と呼べるポジションは存在しません。演出家はパフォーマンスの質を追求するのがひとつの重要な仕事だと思いますが、わたしはそこを担っていません。それよりも、あるテーマや課題（問い）を見つけて、それに噛み合う環境や構造を作って、あとはそのとき参加しているメンバーが力を発揮してくれるのが理想です。佐藤は必要に応じてその構造づくりを何段階も引っぱり上げたり、ちゃぶ台返しをしたりします。

N L 3 D

プロジェクトのなかで、上演とゆるく連動して、ニュースレターを発行しました。メールで流すのではなく、紙媒体の、しかもかなり凝ったものです。

紙で出すにあたって、いろんな種類や質の記事をちよつとずつ載せるには、どんな形態が面白いだろうと考えました。内容の案としては、アトレウス家の物語や家族関係の解説、リサーチ・取材した地元の情報、エッセイ、四コマ漫画もありました。上演とは別の形で、ふたつのレイヤーの重ね合わせをいろいろ試そうとしていたのです。佐藤の提案で、架空のいろいろな新聞や雑誌からの切り抜きを集めたらどうだろう、ということになりました。サイズも色もちがう、小さな切り抜きを模した紙片が十枚あまり、透明封筒にばらばらのまま入っている。そういうニュースレター。新聞記事っぽいものや、ファッション雑誌っぽいもの、それに上演告知のDM（各公演の案内

を、チラシではなく、古い家族写真入りの往復ハガキでしていました）のミニチュアや、ロゴの第二案にもとづく表紙のようなカードも入れました。号数を示す数字の書体は、旧アトレウス家に置いていた古い振り子時計の文字盤から福岡さんがサンプリングしました。紙はご近所の堂地堂という紙屋さんに、いろいろな種類を毎回見繕ってもらったことにしました。

この切り抜き集のアイデア、とてもよかったです。作るのにおそろしく手間がかかったのです。おかげで頻繁には発行できず、公演に合わせて四号まで出して終わりになりました。

なお、第三号（ニュースレター三次元版N L 3 D）だけは、郵送物ではなく、参加型のイベントとしておこなわれました。佐藤慎也研がりサーチをかねて、旧アトレウス家近辺のまち歩きのごろくを作ったのです。参加者は二チームにわかれ、さいころを振って進んでいきます。停まったマスが、切り抜きの記事に相当します。自信作のマスで、両チームとも停まらず通過してしまい、用意したメンバーの坂上が地団駄を踏んで悔しがるということもありました。

これは「パート2」以前の十一月二十三日、「墨東まち見世」会期最終日のことです。

お正月が過ぎるとすぐ、次の準備に取りかかりました。これまで二回、家のなかでやってきて、いよいよ外に出るにあたって、ひとつ明確な課題がありました。どうしても観客を迷子にさせずに、ルート選択の自由を与えられるだろうか。

旧アトレウス家のある墨田区の北半分は、空襲で焼けなかったため、道が相当に入り組んでいます。幹線道路も直行／直交していないし、線路もカーブを描いているうえに、そのすき間を路地が葉脈のように走っているのです、調子にのって歩くとたいいてい迷います。このごちゃごちゃがすごく魅力的なだけけれど、でも迷う。スカイツリーができて目印になったとはいえ、旧アトレウス家のあたりでは、方角を知るほかほとんど役に立ちません。

そんなまちなかを、観客にはぜひ歩いてもらいたい。しかし地図を渡すだけではハードルが高すぎる。かといって完全なガイドツアーにしてみましたらつまらない。それじゃあ劇場の客席に座っているのと同じ一本道の受け身の体験です。複数の選択肢を用意したい。

そこで、ねこバスのプランを考えました。これは開発中のコードネームで、有名なアニメのあれが実際に出てくるわけではないし、じつはバスでさええないのですが。

道ばたに、ふつうのひとには見えないバス停があり、それをわかつているひとがそこで待っていると、ちゃんとバスが来る。ただしバスといってもただの人間で、つまりパフォーマーたちがこのあたりを巡回していて、見えないバス停で待っている観客がいればピックアップする。観客はそういうバスを乗り継いでいくかぎり、ある程度自分で選択しながら、迷子にならずに路地を歩き回れる。迷わないひとは、自分で歩いて移動しても、もちろんいい。そういうシステムを作ろうと考えました。

地元の通行人にはバスだと悟られず、散歩かなにかにしか見えないけど、じつはそこらじゅうを路線バスが走って（歩いて）いたら、いいんじゃないかなあ。

ふたつの終点

新開発のバスの路線名には、アトレウス家の家族の名前をつけようと考えていまし

た。アガメムソンの路線や、エレクトラの路線、クリュタイメストラの路線などがあり、それぞれにその人物なりの物語があるはずだ。観客はそれらを乗り継いでいくうちに、この家族の歴史と、この地域の歴史とを、だんだん理解していけたらいいなと思っていました。年度の最後で、総集編的な内容にするつもりもありました。

前回見送った二本立てのプランも、ここで実現させようと考えました。過去にさかのぼる流れと、未来へ向かう流れが、バスの乗り継ぎのどこかでわかれ、異なるエンディングに辿り着く計画でした。このプロジェクトをここまでやってきて、家やまちを見るのに、時間構造の操作が有効なことがわかってきたので、欲を出していたのです。

だから「パート3×4」はマルチエンディングで、ゴールも別々の予定でした。といっても同じ旧アトレウス家なのですが、入口がちがいで、片方のエンディングは玄関から入ってゴール、もう片方は勝手口から入ってゴール。そういうプランで、家のなかにはかなり年代の隔たった二つの時間が共存するはずだったのです。

小津 その二

バスがアトレウス家の人物になるのなら、彼らが家におらず外を歩いている理由があるはずだ、と考えました。何かの事情で家にいられないのかも、と考えました。カギっ子がカギを忘れたのか、大事なお客が来ているあいだ、出かせさせられているのか、など。

それで小津の『東京物語』（一九五三）や『戸田家の兄妹』（一九四二）を観ていました。これらは小津版「リア王」です。たらい回しにされる親の話です。一種の難民ものというか、ロードムービーというか。そういう路上の居かたを探っていました。

二〇一一年三月十一日

公演初日を五日後に控え、この日もお昼過ぎに集まって、日差しの暖かいうちにとりあえず一回ねこバスの運行シミュレーションをし、二時過ぎには旧アトレウス家に

戻っていました。十数人で二階で車座になり、フィードバックをしている最中、徐々にゆれ始めました。

みんな事態がのみこめず、顔を見合わせたりして、反応が一瞬遅れたのですが、すぐにハツとして「これはヤバイ」と階段をかけおり、とりあえず裏の駐車場に飛び出しました。家がみしみしと音をたて、電線がゆれていた気がします。

隣のアパートからも、平日の昼間にこんなひとがいたんだと思うくらい、次々と住人が出てきました（こちらも大人数だからお互い様です）。向かいの解体工事のビルでは、ゆれをものともせずパワーショベルがぐわんぐわん暴れながら壁や床を破壊していましたが、やがてハツと我にかえたかのように停止し、操縦していた男のひとが一目散にどこかへ走っていききました。あとで聞いたところでは、最初ゆれに気づかず、うまく操縦できないのでおかしいなと思っていたそうです。

いったんおさまったようなので、様子を見になかに戻ると、砂壁があちこち剥がれ落ちていました。すぐにまた余震があり、これはダメだと上着や毛布などをもってあらためて外へ出ました。きしむ家を見つめながら、一時間くらい外にいたでしょうか。見上げると、真っ青に晴れた空をヘリコプターが飛んでいきました。

この日稽古に参加していなかったメンバーや、まち見世関係者とも連絡が付き、無事の確認ができました。遅れてくるメンバーも、電車でゆれに遭遇したようですが、無事合流できました。「墨東まち見世」事務局の曽我さんが様子を見て回っていました。隣近所のひととも初めていろいろ話しました。こんなときだからこそなのか、地域のコミュニティをやけに濃く感じました。和田は祖母の川村さんの様子を見に行きました。余震もひとまずおさまったようなので、ようやくなかに入り、「パート2」で使った十四型のテレビを出してきて、ニュースを見ました。パソコンではNHKが番組をネットに解放していました。津波が車を飲みこむ映像や、お台場の火の手などを見て、これは本格的に大変なことが起こったと感じました。

二〇一一年三月十一日 その二

お腹が空くと不安になるからと、何人かで近所の小さなコンビニに買い出しに行きました。店ではおじさんがヘルメットをかぶってレジ奥に構えており、ドミノ倒しに

なったペットボトルなどを見せられました。弁当や総菜パンと飲み物を買込み、旧アトレウス家に戻りました。

日は暮れて冷えてくるし、交通網はストップしているみたいだし、どうするか判断をしなければなりません。旧アトレウス家は、砂壁の剥がれとサッシの鍵のゆがみくらいで案外持ちこたえましたが、つぎに大きいのがきたらヤバイという気がし、暖房もろくにないので、ここでひと晩過ごすことは考えられませんでした。

さいわい北千住に住んでいるメンバーが何人もいて、ふつうなら徒歩でも一時間程度の距離なので、遠方のメンバーはそちらに泊まることにしました。比較的遠いメンバーのうち三人は、体力的にも帰れそうだと判断しました。福田は自転車を借りて松戸まで帰り（道路渋滞がたいへんだったようです）、タローさんとわたしは都心を横断して歩いて帰ることにしました。タローさんは新宿の西、わたしは吉祥寺のさらに西ですが、徒歩ルートもわかるし、長距離歩行も不慣れではないので歩こうということになりました。

北千住組を送り出し、今回参加していた近所の龍太郎さんとも別れて、タローさんと出発しました。墨堤通り沿いに一軒崩れかかった家があるほかは、とくに被害の

様子はなく、日の暮れた隅田堤をまずは浅草をめざして歩きました。

浅草に着いて気づいたのですが、首都高が通行止めになっっているらしく、高架のうえが闇に包まれ静まりかえっていました。「静かでもいいね」などといいながら、雷門前をとおり、田原町を経て上野へ向かいました。途中のバス停は長蛇の列で、そのうちだんだん歩行者も増え、上野に着くころにはまるで初詣の行列のようでした。とはいえ当然ですが大半の人がビジネススーツで、黙々と駅を目指していました。

二〇一一年三月十一日 その三

ごった返す上野駅前を過ぎ、秋葉原を目指すころには、まちは奇妙な興奮に包まれていました。ほんとうに大晦日のような賑わいでした。ツイッターでは、藝大上野キャンパスの食堂が開放されているという情報が流れていました（デマだったそうです）。やはりツイートで、アーツ千代田3331が帰宅困難者に解放されているとの情報があり、行ってみると、半分明かりを落としたカフェスペースに人が集まり、スクリー

ンでNHKのニュースを眺めていました。メールと電話はほとんど機能しませんでした。北千住組ともツイッターで連絡を取りました。

しばらく休んでから、タローさんとお互いまだ歩けることを確認し、再度出発しました。歩道はもうどこまでも人の波で、車道はというと渋滞でほとんど動かなくなっていました。お茶の水のあたりではガス漏れの臭いがしました。

人混みにまざって堀端を歩くうちに、大江戸線が運転再開したとのツイートを目にしました。さいわい飯田橋から乗れて、都庁前まで行きました。思ったほど混んでない車内でふと見ると、タローさんは旧アトレウス家からもち出したフリースの毛布をインバネスのようにはおっついていて、謎の男爵のようでした。

新宿西口公園のあたりでタローさんと別れたあと、青梅街道をひたすら西へ歩きました。もうこのあたりの歩道は真っ黒な人混み（ビジネススーツのせいです）で、みな早足で黙々と歩いており、新種のマラソンでなければアングロプロスの映画に出てくる難民のようでした。

二〇一一年三月十一日 その四

中野区から杉並区あたりでは、あちこち道路沿いの飲食店が呼び込みをしています。商売の客引きというよりは、携帯の充電やトイレの利用が可能であるとのこと。歩くのを諦めて店に入るひとたちもちらほらいました。

いい加減疲れたころ、「こちらで休めます」との案内に従って、杉並区の第十小学校に入れてもらいました。PTAらしき人たちが誘導と受付をしていて、安否確認用に名前を書くと、インスタントの味噌汁をくれて、体育館に通されました。クラッカーも配っていましたが、明らかに数が足りなそうだったので遠慮しました。

体育館の半分にはざらりとパイプ椅子が並べられ、それなりの人数が点々と座っていました。奥にはマットも敷かれ、泊まっていくこともできるようでした。椅子に座り、靴を脱いで、味噌汁を飲み、二十分ほど休ませてもらいました。壁を見上げると、「卒業おめでとう」の大きな手作りの看板が掛かっています。

家に帰り着いたのはそれから二時間後、日付が変わってからです。さいわい家族も無事、北千住組も無事でしたが、テレビをつけてニュースを見ると、東北ではほん

とうに大変なことが起こっていました。

中止

みなさん

こんばんは。長島です。

昨日は大変なことがあって。

昨日稽古に参加していたひとも、別の場所にいたひとも、ひとまず無事だったようでよかったです。

とはいえ宮城を中心にほんとうにひどい状況で、被災者のかたが心配だし、これ以上悪いことにならないことを心から願います。

アトレウス家の公演について。

今日もずっと考えていたのですが、この状況で予定通り行うことはありえないと感じています。

昨日の今日でよくわかった気がしたのですが、アトレウス家のプロジェクトは、平和な時代の何もない日常、何もない家、まさに、濃いギリシャ劇を一瞬重ねることで、やっぱり平和な時代の、けっきょく何もない日常、何もない家やまちを、あらためて肯定しようというものだったのです。

それが。昨日から世界が一変してしまった感じがしています。

もうアトレウス家は、いままでのままではできない。すくなくともいまは。だから、今回は中止にするのがよいのかなと思って。

その方向で文プロ（東京文化発信プロジェクト室）と話を始めるつもりです。

だからみなさんも、最終決定はもうちょっと待ってほしいけど、いま僕がこんなふうに考えているということは知っておいて下さい。

いろいろ準備・協力してくださった方には申し訳ないけれど。でも。

明日・明後日で決定すると思います。それまで待機して下さい。家族や友達を大切にしてください。

なお、明日、僕は家のあたりの様子を見にくつもりです。それで判断します。余裕のある人は一緒に来てくれてもいいです。

公演は中止にしても、もしかしたら家を無料で開放して、空っぽの家を見に来ても
らうような日があってもいいかもしれないし。わかりませんが。

とにかく、こんなふうに思っています。

連絡遅くなつてごめんなさい。またすぐ連絡します。

何か、こう思う、とかあれば遠慮なくメール下さい。

よろしくお願いします。

長島

豊島区



ながしまです。みなさんすこしは落ち着きましたか。アトレウス家の撤収準備の一方で、今後のことを考えています。そのなかで、コンセプトにかかわる部分、こしばらく考えつづけていることを書きました。やたら長い、のに言葉足らず、ですが、勘弁して読んでください。

アガメムノンとメネラオスが出かけていった「戦争」というのは何なのか、ずっと考えつづけています。

先日の地震以来、日常がすっかり平時ではなくなり、戦時下のように感じられています。戦争が始まったらこういう感じだろうか、とか、けつこう真剣に考えました。物資が不足し、灯火管制が敷かれ。そしてさらに、そのひりひりした戦時下モードにだんだん慣れてきています。心臓のあたりになんか不安を抱えたままで、空気もひりひりしたままで。

こういう戦時下モードは、91年に湾岸戦争が始まったときにかすかに感じたし、地

下鉄サリン事件のときもちょっと、それから9・11のときもちょっと感じました。でもこんなに大きく、重くなかった。ちなみに阪神大震災のときは、東京にいる身としては、大阪の親戚を心配はしたけれど、こんなふうには感じませんでした。今回の西日本は、あのときの東京みたいな感じかもしれませぬ。

うちの母親に、今回の地震でショックはないか、と聞いたら、空襲で焼夷弾が落ちてくるびゅーびゅーいう音と、爆発の振動のほうがこわかった、あと去年カナダに旅行したとき帰りの飛行機がものすごくゆれて死ぬかと思った、あのときは生きて帰れたらひとのためになることをしようと思った、といっていました。戦前生まれおそるべし。

原発のことから、「アトミック・サバイバー」(阿部初美著 初版二〇〇七)のことを考え直し、あれを作っていた当時読んでいた本を出してきました。市村弘正・杉田敦著『社会の喪失』(中公新書、二〇〇五)です。この本のなかに、「日常のなかの戦争」という、原発を扱った文章があります。

そこでいわれているのは、ヒロシマとチェルノブイリのあった20世紀を経て、われわれの生きている「核戦争後の状況」では、「戦争」という概念が決定的に変質してしまった、ということ。「その戦争は一回的に起きて終結したのではない。それはいわば

恒常的に見えない戦争として、私たちの生存条件そのものともにある。」「この見えない戦争状態を誰の眼にも明らかにするもの、それが原子力発電所の事故にほかならない。」

見えない戦争状態。それは平時と対立するのではなく、いつもそこ／ここにある。日常のなかに、じつはある。今回、とつぜんよく見えるようになったけど。

そしてここでのいう戦争状態とは、原発問題もそうだけれど、それだけではなくて、被害や、年間3万人の自殺者や、差別や、格差や、いま社会がかかえているいろいろな問題が該当します。

アトレウス家のプロジェクトを進めながら、トロイア戦争が何なのかをずっと考えてきました。第二次大戦なのか、ベトナム戦争なのか、中東戦争なのか、湾岸戦争なのか、イラク戦争なのか……。そういうふうに対応物を探してきたのですが、いま、少なくとも地震後、そうじゃない気がしてきた。このプロジェクトでトロイア戦争をそういう戦争に当てはめるのは、まちがいないんじゃないか。

平和な日常のなかに、または裏側に、じつはつねに戦争状態があつて、それは見えない。見えないけれどもある。われわれのアガメムノンとメネラオスは、そういう戦争

に行つたんじゃないだろうか。

思考がちよつと抽象的で、いまこれ以上うまく言えないけれど、こんなふうに感じ始めています。アトレウス家が肯定しようとする平和な日常には、つねに共存している、見えない戦争状態がある。

そういう戦争に出かけていくつて、どういうことだろう。被爆や自殺するリスクのあるところに出向いていくことだろうか。それともそういう人たちを助けに行くことだろうか。あと、それに行くために家族（長女）を犠牲にするつて、どういうことだろう。

日常のなかにある戦争に、夫が出かけていって、その留守のあいだに妻が愛人をつくる。そんな家族の話。

それをおして、日常を肯定する。

こころばかり、こんなことを考えています。うまく説明できずごめんなさい。みんなで話し合えるとうれしいです。

とりあえず。

ながしま

三月いっぱいまで墨田区の旧アトレウス家を引き払ったあと、アトレウス家は行く場所をなくしていました。

もともと単年度のプロジェクトだったのですが、「パート3×4」を中止にしたため、収まりの悪い格好になりました。震災の状況を考えれば当然で、すぐに何かできる（する気になる）状況ではありませんでした。震災直後から「演劇に何ができるか」といった議論もおこっていましたが、定期的にナンセンスだと感じていました。演劇がどうこうではなくやるべきことがあるし、それは演劇とは別にやればいい。

そうこうするうちに、豊島区で「^{*}としまアートステーション構想」という事業が始まり、雑司が谷の区民センター内にその拠点ができることになりました。地下鉄副都心線「雑司が谷」駅直結の、地下一階から地上四階まで中央に吹き抜けのあるビルで、各フロアに区民の利用する会議室や音楽室、美術・工作室などがあります。アトレウス家もここでやったらどうだろうという話が出始めました。

家じゃないのはいいかもしれない。家じゃない建物に住むことを、いま考えずにい

られない。もちろん現在進行中の避難生活を軽々しくネタにすることはできないけど（絶対したくないけど）、来るべき東京の避難生活を考えることはできないか。頭には三月十一日の夜に休ませてもらった小学校の体育館が浮かんでいました。

こうしてアトレウス家は、東の向こうの島から豊かな島へ引越すことになりました。

^{*}豊島区×NPO法人アートネットワーク・ジャパン×東京アートポイント計画「としまアートステーション構想」(二〇一〇)

読書

震災直後、毎日ひたすらニュースを追いつづける一方で、本を読み始めました。震災があつてにわかギリシア悲劇が何か恐ろしいもののように感じられ、ペンヤミンの「近代悲劇とギリシア悲劇」という論文を読みました。そのなかに「歴史の時間は、その経過の特定の特出した時点において、ギリシア悲劇的な時間へと移行する。しかもこの移行は、偉大な個人的人間の、その行動のなかでなされる」などと書いてあると、



納得する一方、「それはまずい」とも思いました。グスコープドリ（宮沢賢治の作品に登場する、自己犠牲の人物）を美談にするのは避けたい気持ちでいつぱいだったのです。そういうドラマとしてのギリシャ悲劇はいやだ。

同じベンヤミンの、「近代悲劇とギリシア悲劇における言語の意味」という論文には、「ギリシア悲劇的なものは、人間どうしの対話に根源的に適っている、唯一の形式でさえある」と書いてありました。うまくいえないけれど、なんだかわかる気もしました。墨田区にいるあいだ、アトレウス家というのは異なる価値観や考え方の持ち主が共存する家だと考えていました。家族のメンバーそれぞれに言い分があり、意見がある。そういう人たちがいっしょにいて、そこで交わされる対話はどんなだろう。

また、松山巖『住み家殺人事件*』という本があつて、タイトルがアトレウス家と関係がありそうな気がして手にとったのですが、そのなかに「自分の住まいに少しでも不満があれば、その不満こそじつは住まいに対する興味にちがいない」という一文がありました。さらに、その不満や理想はひとつによってちがうんだということも書かれています。

このあたりからだんだんと、別々の不満をもって暮らす家族のイメージが浮かんで

きました。その不満を手がかりに、住むことについて考えられるんじゃないか。

*ヴァルター・ベンヤミン『ドイツ悲劇の根源』下巻（浅井健二郎訳、ちくま学芸文庫、一九九九）

*松山巖『住み家殺人事件』（みすず書房、二〇〇四）

ドット・ジー・アール

このプロジェクトも二年目に入り、独自のサイトを開設しようと思いました。

墨田区るときは、情報発信はあえて紙でいこうということで、ハガキやニュースレターをせっせと作って送っていました。ツイッターのアカウントも使用していましたが、独自のサイトはもたず、東京アートポイント計画のサイト内に情報を載せてもらっていました。

でもまあそれだと自分たちで更新もできないし、いつまでも、あえて紙、とばかりもいつてられないし、ということ、サイトを作ることになりました。

その際、せっかくなら、と思い立ち、ギリシャのドメインを取得しようということ

になりました。アドレスの「ドットコム」の部分のことです。ドットコム (.com) などではワールドワイドですが、国ごとの種類もあって、日本だとドット・ジェー・ピー (.jp) だったりします。

調べてみると、ギリシャはドット・ジー・アール (.gr) でした。アトレウス家ならこうでなくちゃね、と嬉しくなって、しかもドット・ジー・アールはあまり人気がないように、thoarg というごく短いドメイン名が取得できました (The House of Atrous の略)。ドットコムを筆頭とする有名ところはすでに誰かに買われていて、こんなシンブルなのはなかなか手に入るものではありません。

しかし、ラッキーと喜んだのもつかの間、ギリシャのドメインは日本から契約すると割高で、なおかつ取得に時間がかかるということでした。ギリシャの経済状況がひどく悪化しているのも気になりました。それでもメンバーの須藤が苦勞して取ったんですけど、おかげでサイトの開設は八月にずれこみました。

いるのが稽古

豊島区の区民センターでやるにあたり、そこに「いてみる」ことからスタートしました。

この建物には、区民の借りられるスペースとして、会議室が三つ、それに音楽室、美術室、工作室、和室、多目的ルームがひとつずつあります。それぞれサイズも設備もちがいます。こういう施設のつねですが、地元の方たちがさまざまな活動に使っています。定期的なものも多く、毎月第三水曜とか、毎週月曜とか、たぶん長年かけてなんとなく棲み分けができていて、利用は先着順に申し込みなのですが、決まった枠は受付開始日にすぐに押さえられています。

地元の方の活動と競合する気はなかったもので、そういう隙間を縫って借してもらうことにしました (肩身の狭さも大事なポイントだという直感もあり)。その結果、準備期間から本番まで、毎日会場が変わることになりました。今日はことごとことここ、明日はあそことことあそこ、というふうに、一日も同じ組み合わせがありません。しかもそのつと完全撤収です。そういう環境で本番を想定して稽古を始めました。

稽古といっても、初めの一週間は、ひたすら「いる」ことに費やしました。この場所にどういふふうにいられるのか、どうしたらリラックスできて、何があったら居心地がよくなるのか。毎日集まっては、ただだらだらしていました。座ったり、寝たり、何か食べてみたり、本を読んだりしました。退屈もしました。部屋の本来の用途(会議、工作、音楽などなど)から外れて、ただそこにいようとすると、かなりストレスがたまりました。これってどういうことだろう。居心地ってなんだろう。時間ごとに部屋を移りながら、ひたすらそうやって居かたを探っていました。

部屋づくり

上演では観客に、ひたすらこの会場にいてみてもらおうと思いました。そのための部屋づくりを、藝大チームの立川、石田、東の三人に任せました。

部屋づくりは重要です。今回の上演の最大の見せ場といっても過言ではありません(見せものじゃないのですが、でも)。各部屋を本来の用途から引き離して、どんな居

場所に変えることができるのか、そこにかかっています。

毛布と断熱マット、クッションくらいはもち込むとして、あとは各部屋の椅子や机など、ありものの備品を使うしかありません。それで居心地のよいスペースを作る。工夫とセンスが問われます。それを彼女ら三人に丸投げしたのです。

三人はそれぞれタイプも志向もちがいますが、何か考えているし、何か発見してきます。それに最初の一週間の滞在で、すでにいろいろ感じているにちがいません。例えばわたしなんか指示するより、絶対いいものができる。はず。

そこに稲継も加わり、結局四人に部屋づくりは任せっきりで、私と佐藤、福田、武田らは、上演の構造のほうをひたすら打ち合わせていました。

その間、部屋づくりはそれなりに苦労しているようでしたが、あるとき突然、とてもいい形ができてきました。椅子が八脚ほど内向きに組み合わせられ、ベッドのようになって、それが広い会議室に、適度な間隔で島のように配置されている。明かりの感じもいい。部屋に入った瞬間、いやじゃない感じがし、居心地が悪くないことがわかりました。

それからは早くて、他の会議室も、工作室も、美術室も、つぎつぎとできあがって

いきました。こちらが考えるよりはるかにいい。任せてよかったと思いました。

あとになって聞いたのですが、部屋づくりの最中は不満が渦巻いていたそうです。こんなこと押しつけやがって、男子ムカツク、と。考えていろいろ試してもうましくないし。それで、もう投げやりになって、わたしが見に行く五分くらい前に、適当にばばっと作ったらしいんです。そうしたら一発でOKが出た。それに、自分たちでも何かわかったらしい。それからは居心地のよいスペースが、すぐに作れるようになった。

こういうブレイクスルーって気持ちいいものですが、ここで体得したもって、何て名づければいいんでしょう。

移動型コミュニティラジオ

ラジオの企画を稲継が出してきました。『豊島区在住アトレウス家』の上演コンセプトとリンクするような形で、居場所を求めて移動しながら放送するというアイデア

です。題名は「AtreusTune」。面白そうだったのでGOサインを出し、今年度の三本柱のひとつに据えました。アトレウス家の活動も二年目になり、トップダウンばかりじゃない企画が立ち上がってくるのはとても嬉しいことでした。

さっそくラジオチームが結成されました。「移動型コミュニティラジオ」というコンセプトは、なんだかわかるようなわからないような、面白い可能性を秘めていました。が、実現にあたって技術的なハードルも山積みでした。実際に電波を飛ばすのか、ネット配信するのか、機材はどうするのか、移動しながら放送が可能なのか、等々。

免許を必要としないミニFMの場合、数百メートル〜せいぜい一キロの範囲しか聴くことができないうし（機材にも拠るようですが）、しかも発信源がつねに移動してしまうとなると、いろいろなひとに聴いてもらうチャンスはかなり狭まります。それはそれで面白い気もしますが、結局はモバイルのWi-Fi＋ユーストリーム配信でおこなうことになりました。

数回のテストの後、墨田区につづき大谷能生さんをゲストに迎え、放送がスタートしました。池袋から雑司が谷まで歩いてくるのですが、ひとりが開いたノートパソコンをもち、そこから枝分かれしたヘッドホンでつながって、ぞろぞろ歩いてくるのは

面白くもあり、ちょっと異様でもありました。手軽な機材で個人レベルでこういうことができるようになったとはいえ、ちゃんとした放送局の中継の技術や機材って偉大。このラジオは、実際にパーソナリティとスタッフが都市のなかでこちよい居場所を探してさまようばかりでなく、番組が周囲の環境音と共存することも探っていました。音楽をかけるときも、周囲の音を拾うマイクを切らない。環境をシャットアウトしない。声や音楽の、音環境のなかでの居かたを探していたのです。

関係者をゲストに、聴取者のハガキ紹介も交えつつ、三月まで全七回放送されました。

いる／いる問題

豊島区在住アトレウス家の上演では、「いる」ことが焦点になっていました。会場となる場所に、ある時間「いる」ということで、何が見えてくるのか。そのことの追求が重要なポイントでした。

もう少しいうと、ほんらい居住目的ではない施設で、どうしたら住むことをシミュレートできるのか。どんなふうにいられるのか。居心地はどうか。そんなふうな「いる」(試しに「いてみる」)ことの問題は、パフォーマーと観客の問題にもつながっていました。いる、いてみる、という体験をメインとするなら、見る(／観る／視る)ことからちょっと外れないといけないと考えました。

「こんなもの作ったから見て」というのは、たぶんとても自然な感情です。何か珍しいものを面白がってわざわざ見に行くというのも、とても自然。そのふたつの気持ちがあまく結びつけば、とても幸福な関係になるのもわかる。

でも「見て見て！」「見せて見せて！」という対面関係は、そればかりだとどうしても息が詰まる気がするのです。しかもそこに料金が発生すると、消費という問題がむくむくと頭をもたげ、それがエスカレーターすれば精神的にすり減る気がする。作り手はサービスマンとしてびくびくし、観客は消費者としてますますどん欲になる気がする。震災後、この方向のエスカレーターにはもう耐えられないという気分でした。

そこでどうしたら、「見せる／見る」(「見せてあげる／見せてもらう」「見てもらう／見てあげる」等々)の関係をやめて、作り手と観客(もうこの言葉は適切じゃありません)がともに「いる／いる」という関係にシフトできるのか。「見せる／見る」で

はなく、同じ時間と場所を共有して双方が「いる」ことに、どんな意味や可能性があるのか。そういうことを考え始めました。

構造Ⅱホテル

看板には掲げませんでしたが、上演はホテルの仕組みを利用していました。

観客は受付でチェックインをし、鍵を受けとって、部屋に向かいます。部屋といっても会議室などのなかにある、ひとりが寝られる程度に分割されたスペースで、部屋番号がふつてあります。そこにはクッション・毛布のほかは施設の利用案内（上演の説明）が用意されていて、部屋は空気があれば交換できること、最大二時間滞在できること、娯楽室があり映画の上映があること、またカフェスペースに行けば飲食物が手に入るなどがわかります。あとは観客は、この施設で自由に過ごさずのです。

部屋を見て回ったり（他の観客が寝てたりするので、遠慮がちに）、地下広場のベンチでぼーっとしたり、本当に眠ってみたり。この区民センターは貸し切りではないの

で、隣の部屋からは英会話教室の音が聞こえてきたりします。プラスバンドの演奏も聞こえてくる。広場や階段も、一般の施設利用者や、直結する駅の利用者がひんぱんに行き来します。そこと壁一枚隔てたところで、床に寝転がってみる。その違和感や退屈を感じてもらおう。

さすがにお客さんを突き放しすぎているような気もし、せめてものサービスにと、カフェでは飲み放題食べ放題にしました。セルフサービスですが、お茶やコーヒー、お菓子とカップラーメンを用意してありました。さらに一日だけ、カフェユニットLPACKのおふたりにも参加してもらい、数量限定・別料金で特製コーヒーのルームサービスをおこないました。あまりの美味しさに（それとサクラとして）こちらのスタッフがつぎつぎ注文し、あとからけっこうな杯数分の請求書がわたしのところに来ました。

絵のない絵本

観客（というか滞在者）に読んでもらえるように、絵本も作りました。絵本、とわれわれは呼んでいましたが、実際には絵が一枚もない、八頁ほどの小冊子で、アトレウス家の物語の断片が書いてあります。ひとつ紹介します。

むかしむかし、あるところに、エレクトラという娘がいました。

エレクトラのお父さんは、「見えない戦争」に出かけていきました。

エレクトラは毎日、広場のベンチに座って、お父さんの帰りを待っています。

通りすぎる人びとをながめながら、お父さんの姿をさがします。

広場に日がさしてきた。

（つづく）

こんな感じで、四十パターンくらい作りました。一頁一行で、すべて「つづく」で終わります。内容は、この施設にずっと暮らしているらしいアトレウス家の一家の、ひとりひとりの状況、不満、願望などです（メンバーが稽古中に感じたことが反映されています）。これをたくさん作って、客室をはじめ、会場内にランダムに置いておきました。

観客（というか滞在者）が、暇なときにこれらを読んで、一家を想像することができるように。

観客は、この会場にただいるだけ、といっても、しばらくすると体感が変わってきます。感覚が開いてくる、といってもいいかもしれません。ひとにもよりますが、どうやら四十分ぐらいいのところにラインがあるようです。

絵本はそのためのガイドのひとつです。何を観ればいいのか、どうしたらいいのか、わけがわからないと思いつつも、部屋にしばらくいて、絵本にひととおりの目を通して、それから廊下や広場に出たりすると、ふと見え方が変わります。絵本に書いてある、アトレウス家のひとびとの姿が想像できるようになるのです。うまくいけば。

こうなることを、稽古中からわれわれは「スイッチが入る」と呼んでいました。何のスイッチでしょうか。想像力でしょうか。知覚？ 感覚？ 妄想力？

とにかく、スイッチが入れば、現実の風景に、フィクションのレイヤーが勝手に重なってきます。プロジェクトのスタッフは、ある意味ふだんからスイッチが入りっぱなしです。泣いている子どもがいればエレクトラやオレステスに見え、不倫ばいカッブルがいればクリュタイメストラとアイギストス（愛人）に見えたりします。疲れた

サラリーマンの後ろ姿がアガメムノンに見えたりします。墨田区以来、そういう状態です（どうかしています）。

今回の上演では、ただ滞在してもらっただけじゃなく、こういう想像力？を通して、観客にもここでの生活を感じてほしいと思いました。

絵本に加え、さらにスイッチを入れるため、パフォーマーも活躍していました。といっても、あからさまに何かの場面を演じるわけではありません。ただ観客に混ざっている。そしてパフォーマーは、ときおりベンチに座ってみたり、カップルでいちやついてみたりします。

これは賭けみたいなのですが、例えば広場で待つエレクトラの話を読んだ観客が、ふと目を上げたとき、ベンチに座る女の姿が見えたら、スイッチが入るかもしれない。パフォーマーは、観客がこの建物でのアトレウス家の生活を想像する、イメージの依り代になれるかもしれない。その居かたをじつはさんざん探っていました。明らかに場面を演じてはダメです。「見せる／見る」の関係にはまってしまい、そうすると観客は見ることに集中し、自分の体がなくなってしまう。ここにいる体感が失われてしまう。だから、さりげなく、いっしょにいながら、ふとイメージの依り代とな

るような、そんな居かたを探すのがパフォーマンスの課題でした。
そして最終日に近づくにつれて、パフォーマンスは確かにそれが上達していったのですが、ここで体得したのも、何て名づければいいんでしょうか。

構造ゼミ

墨田区で一年やってみて、「構造」というものについて考える必要を、ますます感じるようになりました。作品やプロジェクトにおける「構造」です。

いつのころからか、作品というものの輪郭が、時間的にも空間的にも曖昧になっていきます。作るプロセスと本番（展覧会や上演）と記録とがゆるやかに連続し、またとつきの昔から、額縁のなか、ギャラリーのなか、舞台のうえなどには収まらなくなっています。鑑賞者（参加者）と何をどこからどこまでをわかち合うのかもさまざまです。こういうときに、例えば「構成」ということばでは、従来の輪郭の内側しか考えられない気がする。プロセスや、場に働く力学のようなものまで含めて考えるためのこ

とばがほしい。そこでとりあえずの「構造」です。ちょっと堅いけど。いずれもつといいことばが見つかるかもしれないけど。

作品やプロジェクトにおける構造は、けっして静的なものではなく、やわらかくて、時間とともに変形します。また、作るプロセスの構造、従来の意味で作品といわれる部分の構造、鑑賞者の体験の構造も、それぞれおそらくちがいます。家になぞらえると、建てるプロセスの構造、建てた家自体の構造、住む人の体験の構造でしょうか。それらは独立して語ることもできるけれど、アトレウスの活動などを考えれば、その時間的・段階的推移も含めて、全体がまたひとつの構造です。

作品の「解釈」とは別に、この「構造」というものについて考えられる人材がもつといたら面白い。アーティストではなく、アーティストといっしょに考えられるエンジニアがもつといたらいい。でもこういうことって、どうやったら身につけられるんだろう。この課題は、アトレウス家のプロジェクトを支えてくれている東京文化発信プロジェクト室の森司さんが考えつづけていることでもあります。

そこで試しにゼミを開設しました。この「構造」というものについて考えるゼミです。公募で集まった十四名の参加者と、十回にわたり、いろんな事例をもとにあれこれ考

えました。勅撰和歌集、TRPG、環境音楽、庭……。さらにこのゼミは、翌年アト
レウスとは切り離して、「構造茶話会」という講座に発展することになります。

入口のハードル その二

入口の敷居を低くする、ということをも墨田区ではあれほど考えていたのに、豊島区
ではなぜかそれができなくなりました。親切丁寧に参加者の手をとって、作品のなか
に導き入れるということが、どうしても違和感があつて。

なぜだろう。

震災から半年のタイミングで、まだ避難生活をしている人がものすごくたくさんい
る状況で、それをあからさまにネタにするようなことに、後ろめたさがあつたのかも
しれません（いや、それをいうなら、いまだってそんなことは後ろめたくてできませ
ん）。というより、この上演がやろうとしていることを、これはこういうことです、と
説明しなければいけないことに耐えられなかったというか。あるいは、何かを見物に

来るのではなくて、この会場にいることを通して想像力を働かせてほしい、というこ
とだったかもしれません。想像力とはもちろん、避難生活が進行形でつづいているこ
と、そして将来東京でも避難生活が起こりうるということについての想像力です。

「想像しろ」あるいは「いわないでもわかってほしい」というのは傲慢なのかもしれ
ません。でも、説明抜きで届く可能性にどうしても賭けたかった。少なくともそのと
きは、そうするしかない気がしていました。

「スイッチを入れる」ため、裏ではさまざまな工夫をしていましたが、それをけつし
てあからさまには説明しなかつたので、結果的に『豊島区在住アトレウス家』は、ど
う観る（というか、体験する）べきかについては、かなり不親切な、突き放したもの
になりました。実際、入り込めたひとと、どうしたらいいのかわからず戸惑い、わけ
がわからないまま、場合によっては腹を立てて帰るひともありました（わかつたうえで
帰ったひとともいます）。

とくに、墨田区のとっつきやすさを期待して来てくださった方には、申し訳ない気
持ちです。でもこのときは仕方がなかつたのです。

失敗のチャンス

失敗のチャンスをいかにして確保するか、ということをして、積極的に考えるようになっていました。こんな言い方をすると、まるで失敗したがっているみたいですが、まあ多少はそうです。もちろん失敗ばっかりだったらダメで、成功はしたほうがいい。でも毎回確実に成功しなければならぬとなると、どうしても守りに入る気がするので、保険をかけたくなる。少なくともわたしはそうです。

そもそも何が成功かということがあやふやで、だからこそ新しい何かを発見する可能性がある場合、失敗のリスクとどう付き合うかは重要です。基本的に、ワンチャンスではどうにもならない。規模にもよりますが、リスクが大きすぎる。だから、チャンスを複数にわけて、そのなかに失敗のチャンスも組み込めるといいなと思いました。複数のチャンスは、積み上げていくことができます（積み上げ型）。だんだん成功に近づいていければ、途中で失敗があってもいい。「ワークインプログレス」というのはこの考え方だといえます。また、多岐にわたる活動をして、そのなかにあたりはずれの余地を確保するやりかたもあります（並列型）。

豊島区で、活動を上演とラジオとゼミに三分割したのもこんな考えからです。テーマや問題意識はつながっているけれど、それぞれ別のことを、別の形で試そうとしました。どれかがうまくいけば、あとはいつそう冒険できる。保険をかけるとしても、ひとつだけでいい。

もちろん失敗にも種類や質があるし、ぜんぶ失敗したら話になりませんが、単発の公演じゃないプロジェクト型の意味はここにあると思います。

記録問題

ところで、このプロジェクトをどうやって記録するか、悩みつつづけています。

ふつうの演劇の場合、記録となるのは台本、舞台写真、映像です。

アトレウス家の場合、まず台本がありません。個々のパフォーマーのせりふや、進行表的なものはあるのですが、構造が立体的すぎて、テキストに落とし込めないのです。

舞台写真にも、厄介な問題があります。かなりの確率で観客が映り込んでしまうので、肖像権の問題が発生し、承諾をえるのが難しかったりします。劇場でいえば、舞台上に出演者だけでなく観客も乗っており、カメラマンまでそこに混ざって撮影するような状況なのです。さらにはそこを、見ず知らずの人が通り過ぎたりします。内部記録としては使えても、公開できない写真がいっぱいあります。

しかし一番の問題は映像です。肖像権云々以前に、ふつうに動画を撮っても、公演の全体像がまったく伝わらないのです。断片的なシーンは撮影可能です。墨田区の最初からいろいろ撮ってあります。でもそれを適切に編集することが（いまのところまだ）できないのです。

ある時期からあきらめて、記録や紹介は写真を使うことにしていました。ところがつい最近になって、豊島区の記録映像を初めて見て、驚きました。定点カメラの六画面同時進行で、状況も空気も完璧に捉えています。記録映像として成立する構造を考えて、須藤がプランを立てて撮っていたのです。これ、公開の機会はあるでしょうか。

三宅島



豊島区の準備が始まって間もない、二〇一一年六月のことです。同じ東京アートポイント計画の「三宅島大学」というプロジェクトにくっついて、三宅島のリサーチに行きました。

「三宅島大学」というのは、簡単に言うと仮想の（「なんちゃって」の）大学をつくり、大学の仕組み（履修とか単位とか学期とか）を利用して住民／アーティスト双方のアートプロジェクトを展開しようというものです。ひとつひとつのイベントや作品（づくり）が講座とみなされ、アーティストが講師になることもあれば、地域の住民が講師になることもあり、参加者はそれを履修して単位を集めていく。その全体が「三宅島大学」。たんにアーティストが訪れて何か作って終わり、というような一方通行ではない形で、いろんな人がいろんなことをいっしょに試せるプロジェクトです。その初年度は、慶應義塾大学の加藤文俊研究室と東京藝術大学の日比野克彦研究室が、リサーチチームの二つの柱となっていました。

このときは初の合同リサーチだったわけですが、わたしは都合で一日遅れで参加しました。藝大チームに混ざって、でも立場としては、全体のコンセプトメイキングを支えるような感じで、そのために主に単独であちこち見てまわりました。

この時点では、アトレウス家が翌年三宅島に行くことはまったく決まっていませんでした。「東向島、豊島と来てるから、来年ほんとの島に行くか」みたいなことを冗談に言っていました。この冗談はやがて実現するのですが、このリサーチの一日遅れが、あとで大きな意味をもつことになるのです。

くりかえしの世界

震災からちょうど一年後の二〇一二年三月十一日、また大きな余震がありました。

二〇一一年のあの日以降、世界のイメージが変わってしまった気がします。地震や事故や災害は、また必ず起こる。それ以前には、大きな災害や悲惨な出来事は、それぞれ一度きり起こった個別のもので、同じことは二度と起こらない。もし似たようなことが起こっても、それは別のものだと思っていました。ところがあの日以降、余震

でゆさぶられつづけるうちに、出来事はくりかえされるものなんだ、と体にすり込まれてしまったようです。妙なたとえですが、パソコンのカレンダーのひとつひとつのイベントに、「デフォルトで「くりかえし」の設定がされているような、そういう世界観」ところで演劇というのは、くりかえしの世界です。同じ作品を何度も何度も上演します。ギリシャ悲劇など、時代を変え、国を変えて、これまでいったい何度上演されてきたかと考えると、気が遠くなります。

それを上演する個人や劇団などの側を基準にすれば、ある作品を上演する回数はたかが知れています。でも、作中の登場人物の側からすると、恐ろしいことになる。例えばアガメムノンは、紀元前から現在に至るまで、何度も何度も、上演のたびにくりかえし殺されているのです。いまこの瞬間にも、世界のどこかで上演があり殺されている最中かもしれない、この先も同様に、無限に殺されつづけるわけです。クリュタイメストラは何度も何度も愛人を作り、アガメムノンは何度も何度も殺される。登場人物のアイデンティティを基準にすると、演劇とはそういう世界です。

正直いって、わざわざ必ずリピートされるこの世界観はしんどいです。でもわれわれはいまやそういう世界に生きている。そのことに気づいてしまった。だとしたら

どんな対抗策があるのか。もちろん防げるものは防いであうで、よいこと、楽しいこととリピートしていくしかないんじゃないか（もしかしたらお祭りつてそういうものですよね）。

二十一年に一度噴火の起こる三宅島を訪れるようになり、そんなことも考えていました。

キャプション「東京都」

三宅島が東京都であるという事実は、アトレウス家で考えてきたキャプションの話とつながる気がしました（正式には東京都三宅村）。事実というとなんだか大げさですが、でも事実、三宅島には「東京都」っていうキャプションがついている。このことによって、東京都のイメージにも三宅島のイメージにも負荷がかかって、それぞれちよつと、ぐにやつと変形する気がする。それがとても面白いと思います。

三宅島が東京都だということは知っている人には何でもないことだろうし、わたしも知っていましたが、このプロジェクトを通してあらためて考えると、やはり面白い

気がしました。実際三宅島はオルタナティブな東京の姿にちががなく、しかも古きよき暮らしの残る島とかではなくて、むしろ先を行っているように思いました。ロハスな意味でも、災害との共存という意味でも。

そこで三宅島大学の「大学通信」二〇一二年九月号にこんな文章を書きました。

〈島を訪れてこんなことを考えた。——たしかにここでは、災害の傷跡は生々しくて、いままも火山性ガスの注意報や警報が、ときどきスピーカーから流れてくる。でも人々はそれとの付き合い方を心得ていて、ごくふつうに暮らしている。地元でとれる野菜や魚の、おいしい食事。ゆったりした時間。インフラ整備が進んでいて、道路はともきれいだし、全家庭にテレビ電話が入っている。通販でなんでも買える。通勤ラッシュのストレスもない。これは、ちょっと不便で懐かしい暮らしのあるような、いわゆる離島のイメージではなくて、むしろ一步先をいつてるんじゃないか。未来のトーキョーの姿じゃないのか。都心からひと晩かけて船に乗っていくと、未来の東京にたどりつく。——そんなことを考えながら、帰りの船で戻ってくると、都心部のビルの明かりが妙にレトロに見えた。〉

山手線と同スケール

三宅島に行つて最初に感じたことは、方角がわからない！ということでした。方向感覚はわりと鋭いほうだと思のですが、島がほぼまん丸で、中央に山があり、外はぐるりと海なので、慣れないうちはどこにいても同じ景色のような気がし、自分がいまどの辺にいて、どちらを向いているのかがさっぱりわかりませんでした。移動の際、山と海が左右のどちらにあるかで、一応時計回りか反時計回りかだけはわかる程度。

これはどうにかしないと、と（勝手に）発奮しました。時計になぞらえるのも手かと思いましたが、それだけではスケールや距離感がつかめません。そのうちに、東京都が公開している二〇〇〇年の噴火の分厚い（といってもPDFですが）記録*を読み出したら、冒頭に島の概説として

面積は、山手線内側の面積（63^{km²}）より約一割小さく、周囲の距離は山手線一周（34・5^{km}）より約一割長い。（……）島を一周する延長約33^{km}の都道・三宅循環線が走り、車により約一時間で一周できる。



とありました。

これだ、と思いました。山手線とほぼ同じサイズの島が、都心の南西一八〇キロの海上に浮かんでいると考えれば、イメージがしやすい。それに主要駅の位置関係も利用できる。本土（内地）と島を結ぶ三つの港が、それぞれ東京駅、恵比寿駅、高田馬場駅のあたりにあると考えれば、方角も、移動の距離感もつかみやすくなる。しかも都心の真ん中、島での噴火口に当たる位置にはちゃんと、やんごとなき立入禁止エリアまであるじゃないか。

すごいアイデアを思いついた、と勝手に興奮していたのですが、この発想、じつは島のひとのあいだではとくに知られていて（まあそうですよね）、合同リサーチの初日にも、役場の方が山手線になぞらえてガイドをしていたそうです。一日遅れで参加したせいでこの説明を聞き逃し、おかげでドヤ顔をさらすことになりました。

*『平成十二年（二〇〇〇年）三宅島噴火災害史』（東京都、二〇〇七）

遠くにながら思う地図

想像力の働く形を見つけない、というのがプロジェクトの根底にある欲望のような気がします。即物的に何かを見せるよりも、その場にならないもの、いない人、別の場所、別の時間、そういうものを想像（妄想）する手立てを、手がかりを見つけない。

墨田区と豊島区の活動も、そのためのあの手この手だったわけですが、今回三宅島では、まず地図を作ることになりました。船で片道六時間半かかるので（夜乗って、寝ていけば着くのですが）、墨田区や豊島区ほどには気軽に行くことができません。だから、都心にながら島のことを想像できる地図。

そこで、山手線です。三宅島と山手線をオーバーラップさせた地図を作りました。ほぼ同サイズといっても、実際の三宅島はほぼまん丸まも、かたや山手線は、われわれのイメージのなかでこそ円ですが（抽象化された路線図の影響でしょう）、実際にはかなり縦長です。佐藤が試行錯誤した結果、抽象化せずに、それぞれ縦横比を変形させて、両方を歩み寄せせることにしました。実際の三宅島よりはやや縦長で、実際の山手線よりはやや扁平。一周道路と線路はとどころでずれるけれど、それもまた面白い

だろう。そして佐藤慎也研が制作を担当しました。

最終的なデザインは、『安部公房全集』の装丁でも有名な近藤一弥さんにお願ひし、A1サイズのものすごい地図ができました。カラフルな彩りで、都心部に山手線と同サイズの島が出現しています。よく見ると過去の噴火で流出した溶岩の跡が色分けされていて、都心と重ねて読み解くと、原宿・代々木のあたりが溶岩に飲みこまれていたりします。永田町から皇居の東のあたりは、縦一・七キロ、横一・五キロの噴火口で、八百メートル陥没しています。噴火口の真ん中に、都心の三宅坂があったりします。透明のニス加工で島の等高線も描かれています。

この地図を見れば、都心と三宅島の対応が一目瞭然。都心の地理感覚を利用して島を理解できるし、その逆も同様です。これさえあれば、都心にいながら島のことが見えるし、島にしながら都心のことが見える。阿古地区のカフェ「691」店主の沖山さんはこの地図を見て、「ここ代官山だ！」と興奮していました。

『三宅島在住アトレウス家』の上演は、この地図を原作にしながら、都心でおこなう『山手篇』と、実際に島を訪れる『三宅島篇』の二部構成となりました。

地図のソース

ちなみにボルヘスの短篇に、一分の一の地図の話が出てきます。いわく、ある国の地図作成院（国土地理院みたいな）が、精確を極めすぎて、実寸大の3Dの地図（すなわち国のコピー）を作ってしまったという話。山手線と三宅島が重ねられると思っただけ、この話を地味でいけるんじゃないかと考えました。都心から南西一八〇キロの海上に浮かぶもうひとつの都心。または本土に置かれた島のバックアップコピー。

香港の作家、董啓章が、地図にまつわる架空の概念について書いた『地図集』という短篇集も面白かったです。ボルヘスの短篇にもふれ、地図にかんする奇抜な概念をあれこれ提唱しています。

* J・L・ボルヘス「学問の厳密さについて」（篠田一士訳、『砂の本』、集英社文庫、一九九五）

* 董啓章『地図集』（藤井省三・中島京子訳、河出書房新社、二〇二二）

スイッチ（自分たちの）

豊島区では観客のスイッチを入れるということをさんざん考えましたが、三宅島のリサーチにあたっては、自分たちのスイッチをどうやって入れていくかを考えました。都内とはいえ、三宅島にはそう簡単に行くわけにはいかず（距離というか、日程と、予算のことがありました）、かなり計画的にリサーチを進めないといけないと思いました。

そのときに、どんなスイッチを入れて行けばいいのか。

その助けにならないかと思って、ラフカディオ・ハーン（小泉八雲）が日本に来て最初のころのことを綴ったエッセイなどをみんなに読んでもらいました。ハーンのエッセイは、目と耳がすばらしく開いていて、外国人のまなざしで見ると聞くことの方というか、やさしさ？やわらかさ？のようなものをすごく教えてくれます。日本では朝目覚めるとどんな音が聞こえてくるか、通りの店先にはどんな文字や模様がおどっているか……。

それから、カフカの小説『城』の測量士と、さらにそれを踏まえて哲学者のドゥル

ズが、哲学者のフーコーを「新しい地図作成者」になぞらえているのがとても格好いいので、戴きました。表に出すつもりはなかったのですが、リサーチにあたっての内部向けコンセプトメモはこんなでした。

〈島に測量士の一家がやってきた。はじめ、島の人々は漁師かと思った。……いえ、測量士です。地図を作ります。家族のみなさんも？はい、全員、測量士です……。……。〉

かれらは任命されてやってきたのだろうか。それとも自らすすんでやってきたのだろうか。かれらの測量は、たしかな経験と知識に裏打ちされた正確な技術のようでもあり、かと思うと、場当たりの、でたらめな思いつきでしかないようにも見える。

島の人々が戸惑うのは当然だ。

けれどもかれらは、たしかに何かを測っているらしい。もしかしたら、そこにある

ものだけではなく、ないものまで、測っているのだろうか。見えないだけで、そこには何かがあるのだろうか。それは、いまはもうないけれど、かつてあったものだろうか。または、いまはまだないけれど、この先いつか、そこにあるものだろうか。

測量士の一家は、それぞれ尺度の異なる道具をもって、島に散らばり、測量をつづけていく。

そうしているうちに、だんだんと新しい地図ができてくる。部分的だったり、ゆがんでいたりと、どれも奇妙な形をしているその地図は、島の人たちがかつて見たことのないようなものであり、でも逆に、昔からよく知っているようでもあって……

*小泉八雲(ラフカディオ・ハーン)『日本警見記(上)』(平井呈一訳、恒文社、一九七五)

*ジル・ドゥルーズ『フリーコー』(宇野邦一訳、二〇〇七)

ハイファイの島

カナダの音楽家マリー・シェーファー^{*}がいつている、サウンドスケープ(音風景、音の環境)におけるハイファイ／ローファイの概念も、リサーチ段階からヒントになっています。

ハイファイというのはハイ・フィデリティの略で、原音忠実性の高さなどと訳されます。聴くべき音と、それ以外のノイズの区別が明瞭で(シグナルとノイズの関係、S/N比などといいます)、ひとつひとつの音の位置、方向、距離などが明瞭に聞き取れる状態をいいます。最近はまだいろいろなくなりましたが、かつてはオーディオ機器の性能をアピールする宣伝文句によく使われていました。

ローファイは逆で、シグナルとノイズの区別がつかず、音の方向も距離もわからない状況です。これはとくに、産業革命以降、機械の駆動音とともに生じてきた状況といわれます。

シェーファーによれば、都市より田舎のほうがハイファイで、現代より古代のほうがハイファイ、昼より夜のほうがハイファイということになります。なるほど、この

区別は面白いと思いました。

この観点からすると、三宅島は内地に比べて明らかにハイファイです。そもそも音の数が少ないし、いろんな音の距離感や角がちゃんとつかめる。それに対して、都心というのはおそろしく音が多くて、しかもそれらが渾然一体に混ざり合っています。このちがいが、使い途はないだろうか。

《山手篇》の会場選びは紆余曲折しましたが、最終的にお借りした旧平櫛田中邸（彫刻家の故・平櫛田中のアトリエ兼住居です）は、谷中霊園のすぐ近くにあり、都心にあっては珍しく静かな場所です、そのハイファイさが決め手のひとつでした。都心にいながら三宅島を想像する、そのために耳をすますのに、ぴったりの環境だったのです。

* R・M・シエーファー『世界の調律』（鳥越けい子ほか訳、平凡社ライブラリー、二〇〇六）

なれのはて

《山手篇》では上演形態がなかなか決まりませんでした。まあいままでも毎回そう

だったのですが、今回はとくにひどかった。毎日ある形を試しては、翌日になると「何かちがう」とひっくり返すことがつづきました。ひとつにはたぶん、なれの問題があったのです。

このプロジェクトのチームは、墨田区から足かけ三年やってきて、非劇場空間（要するにふつうの家屋や施設）にどういうふうに着くか、妙に手慣れてしまったところがあります。プロジェクトを始めた当初はあんなにおっかなびっくり、探りさぐりだったのが、いつのまにかコツのようなものがわかってしまって、居かたにしろ使い方にしろ、「こうすりゃいいんじゃないかね？」みたいな勘が、すらすら働くようになってしまっていたのです。

住居ではなかった豊島区のことだということもあると思います。豊のあるこの家に来て、みんなすつかりくつろいでしまっていました。

何かが上達したのは間違いないのですが、言いかえると、作るのに必要な異物感を感じるセンサーが鈍って、家をナメるようになっていたのです。

豊島区以来の「いる／いる」問題のつづきとして、パフォーマーと観客の「角度」ということを考えました。

以前どこかで聞いたのですが、夫婦が長つづきする食卓の座り方があるというのです。それは対面で座らずに、テーブルの角をはさんで九〇度の関係で座り、開かれたもう一方の角の向こうにテレビを置くというものです。対面するとどうしても息が詰まって険悪になるので、角度をずらし、しかも共通して見る（楽しむ／のしる）ことのできる第三項としてテレビを設置する。こうすると夫婦関係が長つづきするといふのです。

実際の効果はともかく、この考え方はよくわかると思えました。アトレウスのプロジェクトは家やまちを見ること、そこにいてみることに、大きなポイントがあります。そのとき、作り手と観客は、どんな角度でいつしよにいることができるのでしょうか。

いや、角度が厳密に何度かが問題なのではなくて、むしろ第三項を共有することが大事なのだといえます。どうしたら第三項としての家をいつしよに見られるだろう。

どうしたら第三項としての島をいつしよに想像できるだろう。どうしたら第三項としての山をいつしよに登れるだろう。

開演時刻と観客

《山手篇》では一日三公演という無謀なことをやりました。しかも朝七時と午後三時、午後七時です。いろんな時間の家を味わってもらいたかったのと、平日公演のみだったので、仕事や学校のあるひとの来られるチャンスを確認するために、思い切って早朝の回を設けたのです。三宅島では朝五時に船が着きますし。また墨田区の「パート2」のときに追加公演で一度だけ十一時の回を設けたら、午前中の日差しがとてきれいで、味を占めたというのがあります。

家の表情はたしかにちがいました。光だけじゃなく、空気も風も、セミの声も。旧平櫛田中邸のある辺りは言問通りと谷中霊園には含まれた住宅街で、最寄の山手線鶯谷駅からくるルート（ラブホテル街があります）も含め、早朝と昼間、夜とでだいぶ

ん雰囲気がちがいました。

それから興味深かったのは、来てくれた観客の方々のテンションもちがったことです。アトレウス家の上演は、舞台と客席の区別がないので、会場の空気は観客のテンションに思いつきり左右されます。早朝の回の観客はさわやかで、これから仕事なり学校なりに行くぞという凜とした感じがあり、午後の回は、平日の昼間に時間が確保できるだけあってでしょうか、どこか自由でのんびりし、夜の回はちよつとくたびれつつ、仕事を終えたあとの開放感でギラギラしている印象でした。ここまで空気がちがうとは勉強になりました。

ひとつ、スタッフに申し訳なかったのは、こんなタイムスケジュールを組んだせいで、朝六時集合、夜九時解散、しかも午前中から昼過ぎまで半端に時間が空くという、めっちゃくちゃな拘束具合でした。反省しています。

粘土

《山手篇》ではひとつ忘れられないことがあります。

旧平櫛田中邸を会場としたこの上演は、構成上三つのパートにわかれています。二階の座敷でいきなり「三宅島研究会」が始まる序盤。これは例の地図を使って、都心にながら島を想像するための、イントロダクションのようなものです。その後、ふたつにわかれ、家の中になんとなく自由にもらうフリーなパート（パフォーマーがいたり、占いがあつたり、溶岩と似ているオレオを食べたり、三宅島のフィールドレコーディングが聞こえたりしますが、明確なイベントはなく、とにかく家で過ごしてもらうことが主眼です）と、アトリエで行われるパフォーマンス（三宅島への船旅を模したもの）があり、観客はその両方を順不同で体験しつつ、まったくしている、いつの間にか家の中にはパフォーマーもスタッフもいなくなっている、という構成でした。

そのアトリエのパートでのことでした。観客はここで、夜浜松町を出発し、翌朝三宅島へ到着するまでの船旅を体験します。小さなミニチュアの船が紐でひかれ、アト

リエの床をゆっくりと移動し、積み木のビルが建ち並ぶ東京湾を抜けて、日付の変わるころ外海に出て行きます。約十五分のパフォーマンスです。

このパートは武田が作っていたのですが、そのなかで、床に粘土を叩きつけたい、という話が出てきました。船が通り過ぎていく島々（大島、新島、利島、神津島）を、そのつど粘土のかたまりを床に投げつけて、作り出していきたいというわけです。島が誕生していく神話のようでもあり、すてきなアイデアでした。

ただしここは、彫刻家のアトリエといっても現役の施設ではなくて、保存建築物です。粘土を叩きつけたら絶対に跡が残ります。ふつう許されないだろう。そう思って新聞紙を敷いていました。見た目はかなり残念な感じですが、でも仕方がない。

ところが、この建物を保存している「たいとう歴史都市研究会」（この企画の共催でもありました）の方が観にきて確認した結果、油粘土でないなら、という条件つきで、あっさり許可がもらえることになりました。これはとても嬉しかったし、ちょっとびっくりしました。こういう判断は、たぶん行政だと難しいのではないのでしょうか。聞くと、アトリエの床は平櫛田中さんの亡くなった後に一度張り直しているらしいし、何よりアトリエなんだから多少の汚れは当然、とのこと。若手の活動を応援しようとしてい

た田中先生の意志を継いで、と。何度思い出しても嬉しいので書いておきます。

音声作品？

三宅島は最初、音声作品にでもしようかと考えていました。今回は、墨田区のように家を「見る／見せる」ということにも、豊島区のように「住んでみる」ということも、どうもピンとこなかったからです。それと、もつと積極的な理由として、豊島区でラジオチームが試したことが、なんだかとても手応えがあったので、それをもつと先ま

で進めてみたいと思いました。

音声作品といっても、いろんな形があります。特定の会場にしつらえたサウンド・インスタレーションなのか（島にも絶対オーディオマニアがいるにちがいないから、協力願えないかしら、とも思いました）、ネットで配信するようなものなのか。

カナダのピアニスト、グレン・グールドが作ったラジオ番組『北の理念』(The Idea of North。北のアイデア、といったほうがいい気がする)が面白くて、いつかパ

くりたいと思っていたので、三宅島へ向かう架空の船旅の音声作品なども考えました。いろんな人のインタビューやアトレウス家の人物のせりふをまとめ、みんな同じ船に乗っているかのように背景音とあわせて編集し、架空の船旅を作るのです。

紆余曲折あって、結局本篇を音声作品にするというアイディアはなくなったのですが、上演とは別に、稲継と和田が AteusTune の音源を一本作りました。和田は音響が専門で、墨田区のとくに近所だからと観に来てくれて、それから参加するようになったのですが、今回のリサーチでは爆発的な力を発揮し、真つ黒に日焼けして島じゅうの音を録音しました。この音源は、その録音素材とリサーチ時の日記を編集したものです。ウェブサイトでダウンロードしてぜひ聴いてください。

家に帰る

三宅島では、ギリシャ劇の要素はほとんど削り、戦争を終えたアガメムノンが家に帰る、というプロットだけに絞りました。その家は三宅島にあるらしい。《山手篇》で

は都心の借家で島を思い、《三宅島篇》では実際に島へ渡ります。目指す家は山のうえにあつて、「休む家」と呼ばれている。実際には廃墟となったレストハウスです。観客はアガメムノンといっしょに、その「休む家」を目指して山を登ります。

アガメムノンはなぜ登るんだろう。なぜ家に戻ろうとするんだろう。もう廃墟（レスト・オブ・ハウス）になつてるかもしれないのに。しかも何度も。何度でも。時間を巻き戻そうとしてるのでしょいか。

答えはわかりません。ただいっしょに登ってみたら、ちょっとはわかるんじゃないかと思つて、こういう形になりました。アガメムノンのことも、三宅島のことも。

タルコフスキー

三宅島では、ロシア（旧ソ連）の映画作家アンドレイ・タルコフスキーの映画のことを考えていました。

『ストーカー』（一九七九）という作品です。軍に管理された「ゾーン」と呼ばれる



立入禁止区域に入っていくひとたちの話です。これはS Fですが、震災後に観ると、放射能がテーマとしか思えません。

ゾーンのなかは、緑豊かな野山で、木や草のかけに廃墟が点在しています。ひとけがなくて、しんと静まりかえっています。ときおり風が吹いて、木の葉がゆれたりして、とてもすてきです。でもその一帯には、目には見えない危険がひそんでいるのです。

ゾーンの奥には、訪れた者の願望がかなう不思議な部屋があると信じられています。この映画は、その部屋を目指すひとたちを案内し、「ゾーン」の奥に分け入っていく非合法ガイドの話です。アトレウスのメンバーの何人かは、リサーチ中に火山ガスを経験していたので、この映画のことがなおさら思い出されました。

それから、タルコフスキーはもう一本ありました。『ノスタルジア』（一九八三）。望郷の話ですが、レストハウスへ向けての流れの組み立ての参考になるんじゃないかと、DVDを武田に渡してありました。

《山手篇》のアトリエと、《三宅島篇》のレストハウスのパートは武田が作ったものです。そこには何か、そもそも『ノスタルジア』と通じるものがありました。水（海）を渡る行為と、イメージのなかで実現する帰郷、でしょうか。

一本道

《三宅島篇》のゴールは、雄山^{おやま}という火山の中腹にある、レストハウス前の駐車場にできた大きな水たまり／海を渡って、もうひとりの（？）アガメムノンがレストハウスへと帰っていくシーンです。

これまでのアトレウス家の上演では、観客の体験ルートが一本道ではないように心がけてきました。いや、もちろんひとりひとりの観客にとって、それぞれ体験はひとつしかないのですが、でもこちらとしては、全員が同じものを体験する形とはちがうことを試そうとしていました。大枠は用意するけど、そのなかでの過ごし方は複数あって、その選択権は観客にゆだねるようにしたい。そうすることが積極的に面白いような形をいろいろ試したい。そういうふうに考えてきました。

ところが《三宅島篇》を作るにあたって、そうはいかなくなりました。交通の便や、火山ガスや天候のリスクを考えたときに、参加者を一斉に野放しにすることは難

しい。これはもうみんなでいっしょに一本道の林道を登るしかない。でもそうすることとは、劇場型から離れて、別の形を探ってきたこのプロジェクトからしたら、後退じゃないのか。やっぱり三宅島のスケールには歯が立たないのか。

しかし、いざふたを開けてみたら、観客の体験はじつはぜんぜん一本化されませんでした。周囲の風景とか環境がオープンすぎて、みんなよそ見をしまくりだったのです。ひとによっては、せっかく仕込んであったパフォーマーの話など聞かず（または隊列ののび具合によって聞こえず）、興味の向くままいろんなほうを見ながら登っていききました。さすがに列を大きく外れるひとはいませんでしたが、同じレベルに乗っていないながら、なんだかとても自由でした。

これはこれでよかつたんじゃないでしょうか。

体感をガイドする

《三宅島篇》で登った二本道は、雄山林道という村道です。例の地図を使って都心に

なぞらえていえば、目黒駅の西の明治通りあたりからスタートして、庭園美術館、慶應幼稚舎を経て、広尾の有栖川記念公園がゴールです。実際には約四キロで高低差四〇〇メートルくらいを登ります。

この林道は、通称ハチマキ道路と呼ばれる、山の中腹をぐるりと回る道（だから鉢巻です）に行き当たりります。それよりうちは噴火の影響でほとんど禿げ山で、立入禁止になっています。この合流地点は昔あった村営牧場の入口で、広い駐車場があり、レストハウスの廃墟が残っています。そのそばには小高い丘があって、七島展望台と呼ばれています。天気がいいと伊豆七島の残りの六つがすべて見えるのです。

ここは観光スポットなので、観光客も、地元のひとつも、車でよく上がってきます。そう、雄山林道は舗装道路なのです。だから登山というほど大げさなものではまったくなく、実際は坂を延々上がるわけです。

地元のひとは、ここを歩いて登ることなどありません。炎天下にわざわざそこを、一時間半以上かけてゆっくり登るわれわれは、呆れられていたにちがいません。でも、歩くことによって、いろいろなものがよく見えてきたのです。

車に比べれば、歩く速度はスローモーションのようです。そのぶん、周囲の景色が

細部までよく見えます。アスファルトのうえで干からびているミミズとか、ガスで枯れて真っ赤になっっている下草とか、だんだん登っていくと立ち枯れの白い木が増えだして、けれどもその下に新しく緑が生えているのもよくわかる。噴火の爪痕と、そこからの回復の様子が、遅々としか進まない歩行のせいで、ゆっくりと体に入ってきました。さらに、台本上、パフォーマーは風が吹いたら立ち止まることになっていました。そうすることで、歩くのに夢中で風に気づかなかつたひとも立ち止まり、貴重なそよ風を感じる事ができるのです。

速度をコントロールし、体感をガイドするだけで、いろんなことができるような気がします。

楽屋問題 その二

ところで例の楽屋問題ですが、じつはつねにつきまといっていました。豊島区でもわざわざ一室確保するか議論になったし、三宅島の《山手篇》ではやっぱりハケる（退

場して姿を消す）必要が出てきました。さらに《三宅島篇》でもこの問題をもう一度確認することになりました。

《山手篇》では、できるだけがらんとした家を体験してもらいたかったので、アガムノン（福田）と愛人カッサンドラ（稲継）を残して、他のスタッフやパフォーマーは上演の途中で順次、裏口から出て行くようにしました。さいわい共催の「谷中のおかって」の事務所が徒歩数分のところにあつたので、ハケたメンバーはそこにいさせてもらいました。そうでなければ炎天下、ぶらぶら時間をつぶすはめになるところでした。この居場所のない感じは、いま思えばじつはアトレウス家つぼくもあります。

《三宅島篇》では、雄山に登るにあたって、天候や火山ガス、その他方が一の体調不良などに備えて、ピックアップ用の車を含め、サポート体制をかなりしっかり組む必要があつたのですが、それをどう隠すか、いま一度議論になりました。結論としては、それは隠さない。隠し始めるときりがないし、ひとつ綻びが生じると台無しになってしまうような、そういう作り方はやめたい。デイズニールランドじゃないんだから。パツクヤードもオープンにして、スタッフもむき出しでいっしょに登る。そういうふうに決めました。

とはいえまあ、スタッフやパフォーマーがこっそり隠れて休む部屋はあったほうがいいので、野外や民家でやる場合、楽屋問題はけっして解決することはないんだと思います。劇場って便利。

金で解決

三宅島での滞在中、ひとつの判断をし、制作の西島を始めみんなに伝えました。「金で解決できることはぜんぶ金で解決すること！」

ずいぶん大きく出た感じですが、そう宣言する必要がありました。というのも、リサーチや公演の最中、「三宅島大学」の備品（プリンターや車など）をちよつと使わせてもらうことができれば助かるなあ、と思っていたところ、制度上無理だとわかったのです。

これはまあ当たり前の話です。でもこういうとき、へんに戦闘的になってしまうことがある。西島の鼻息が荒くなっている気がしました。

じつは劇場と劇団とのあいだでも、こういうことはちよくちよく（ごくまれに？）起こるのです。いっしょに何かを生み出すはずの主催者側とアーティストが、なぜか勝手に対決モードに突入して、何かを勝ち取ってやった、言うことをきかせてやった、みたいなことをいいます。そういうとき、当人たちは充実感や達成感があるのですが、それは作品とはほとんど無関係な、内輪の自己満足でしかない。戦うべき相手はそこじゃない。

三宅島の場合、不慣れなわれわれには読めない要素が多すぎるのです。自然は手強いのです。ガスや天候を気にし、お客さんの安全を守りながら炎天下の山登り（坂上がり）をしようというときに、プリンターの利用を認めさせたとか、そんな小さな自己満足に回すエネルギーはないのです。

だから「金で解決できることはすべてそうしろ」といいました。余計なストレスは捨てて、全部のエネルギーを作品に注ぎ込め。プリンターは買えばいいし、レンタカーも借りればいい。

この判断をしたことで、自分も含め、相当楽になりました。実際はせいぜい数万円の話なんですけどね。

誰のためか

誰のためか、ということをつたたび考えました。いろんなレベルで。

それを考えるわかりやすい機会として、上演があります。われわれはよそからわざわざその地域にやってきて、何かを作る。それは誰に見てもらいたいのか。

墨田区のと看から、地元のひとつに見せるためではないと考えていました。いや、もちろん見てもらっていいです、歓迎です。でも、地元のひとつを喜ばせるために、よそから珍しい物をもってくるのはなんかちがう、と感じていました。というのも、われわれにとっては、その地域にあるもの、そしてたぶん地元のひとつは見慣れていて、もしかしたら何の面白みも感じない当たり前のものこそが、面白かったからです。

だとしたら、むしろわれわれは地元のひとつに、そういうものを見せてもらったり教えてもらったりしたい。そしてそれを、地元のひとつに返すのではなく、別のひとつに渡したい。とか考えました。われわれは入口を、インターフェース（接触面）を作る。よそからくるひとと、この土地とが出会うための。とか。

その一方で、もう少し長期的に見るなら、われわれが何かすることは、地元の人に

も意味があるかもしれない。三宅島の郷土資料館に行くと、流人のことを解説した部屋があったので、パネルを読んでみました。ここは江戸時代には流刑地で、重罪人よりはもう少し軽い罪人（破廉恥罪というんだそうです。内実は政治犯など）が流されてきて、島に新しい技術や文化をもたらしたそうです。人気者になったのもいて、島のおちこちに史跡も残っています。

アートプロジェクトでこの島にやってきたわれわれって？と不思議な気持ちになりました。

パスを回す

プロジェクトチームの内部では、たえず「誰かが何かを思いつく環境」を維持しようと努めてきました。誰かが面白いことを思いつけばいい。というか、誰もが思いついてほしい。どんどん。そのためにはどうしたらいいのか。

ただ自由なだけでは、ほとんど何も思いつきません。相手要る。相手というのは

必ずしもひとつではなくて、家だったり、まちだったりする。または小さな柱の傷や、よその台所から漂う夕食のにおいや、道ばたに落ちている靴だったりする。とにかく相手を見つけて、相手をよく見て、何かを受け取らないと、何かを思いつかない気がする。インプットなしのアウトプットはほとんどありえない。

ただし相手を見つけて、何かを受け取るためには、アンテナを張っていないといけない。感度を上げていないといけない。そのためにはどうしたらいいのか。

また、このプロジェクトは集団創作です。演劇がとくにそうだと思うのですが、この手の集団創作は、たったひとりの誰かのビジョンを実現するには向いていません。ノイズが多すぎるからです。そのかわり、うまくいけば、ひとりでは思いつかないようなものができあがる。思いもよらないようなものができあがる。そのためにはどうしたらいいのか。

またちがう角度からいえば、いろんな人間がいて、思いつくのが得意なものあれば、ひとのアイデアを発展させたり編集したりするのが得意なものもある。そういう人間が集まって、何かをするためには、どうしたらいいのか。

完成図ではなく、土台になるイメージを共有する、ということがあります。同じ映

画を見たり、テキストを読んだり。チームにとつては、そもそもギリシャ悲劇がそういう存在です。そしてもちろん、家やまちはもつとも大きな共通の土台になります。そしてそれらは、地元のひとつも共有されているし（アンテナの種類がずいぶんちがうでしょうが）、すぐに観客とも共有されることになります。

パスを回す、ということも考えます。サッカーとかのパスです。中盤でパスを回しつつつけて、チャンスが来たら、誰かがシュートを打てばいい。自分が打つ必要はない。ただ、誰にどのタイミングでどんなパスを回したらいいかは考えます。それをお互い考えて、パスがうまく回ればすばらしい。ボールも複数あっていい。そして極論すれば、シュートはわれわれじゃなく、観客が打ってもいい。打つのは何年後でもいい。そういうイメージ。

サッカーも練習が必要なように、こういう共同（協働）作業も練習が必要です。

《三宅島篇》のエピソードをもうひとつだけ。公演初日の三日前、わたしと佐藤は島を離れなければなりませんでした。別枠でコーディネーターを務める「構造茶話会」という講座が内地であったのです。

その時点で稽古の進み具合というと、アガメムノンが観客をつれて山に登りレストハウスにたどりつく、という流れはできていましたが、一番最後、どう終わるかはまだわかっていませんでした。このタイミングで現場を離れるというのはかなり無謀だと自覚していました。

中一日抜けて、島に戻ってみると、なんと最後までできていました。アガメムノンは、レストハウスに着くと、海に見立てた大きな水たまりを渡り（ここでパフォーマーは福田から武田にスイッチします）、廃墟に入っていきます。このアガメムノンの登山／帰宅には、じつは「溶岩」役の山崎が（そういう謎の役が《山手篇》からあったのです）同行しているのですが、この最後の場面で一行を離れて、レストハウスの廃墟の背後に見える山頂（立入禁止の本物の山頂ではなく、実際は七島展望台なのですが）へと

登っていき、山頂を越えて、ついに見えなくなります。まるで時間を巻き戻し、火口へ戻っていくかのように。

このシーンが誰の発案なのかわたしは知りません（確かめてません）。溶岩の逆行はプロットとしては考えていましたが、まさかこんなふうを実現できるとは思っていませんでした。いっしょに作ってきたものが、わたしの留守のあいだに、これ以上ない終わり方にたどりついていたのが、何だかとても嬉しかったです。

三年目になって、いままでもやもやとしていた役割の区別（演出とか出演とか）をクレジットから一掃してしまっただけですが、それでよかったです。

未来の話

震災以降、東京がどんな場所か、ということをおぼろげに考えてきました。

何よりも、ここには未来がないんだと感じました。お先真っ暗という意味ではありません。英語とかの文法でいう、未来の時制がない気がしたのです。

場所として未来を考えるには、住人とコミュニティの存在が前提になると思います。住みつづけるひとがいて、自分たちの余生や、さらには自分たちの子孫のことを思うから、その場所の未来を考えることになる。

でも東京は、大半がどこかからやって来たひとたちの集まりで、何かあったら別のところに行けばいいと思っっている。いずれ帰る場所がよそにあったりする。ゆつくりとメンバーが交代する巨大な避難所のようなでもあり、そこではもともとから東京にいるひとも、肩身が狭くて居場所がない。そういう場所だと、未来形で考えることはほとんど無理で、あるのは現在形の不安と欲望ばかり。

でもその一方、墨田区のことを思い返すと、例えば「パート1」に出てくれたご近所のお加善さんや北條さんたちは、未来のことを考えている気がするのです(きつと)。向島学会や、まち見世関係の人たちも、未来形で考えてる気がする。そして豊島区もそうだし、雑司が谷の商店会もそう。カフェ「691」の沖山さんをはじめ、三宅島で会ったひとたちもそう。谷中のひとたちもそう。このくらいのスケールだと未来形がありえる。

だけど、東京、というスケールになると、とっぜん現在形しなくなってしまうの

はなんだろう。

作り方を作る

このプロジェクトを三年間つづけてきて。

はじめはごく単純に、家を見ることに関心がありました。でも、ごくふつうの家を鑑賞の対象とするにはなんらかの仕掛けが必要で、そこで遠い昔のギリシャ悲劇の物語をもってきました。

この作用は相互的で、家の見え方が変わってくると同時に、物語のニュアンスや意味合いも変わってきます。

わたしはふだん演劇の現場で働いている人間で、古典をどう読み直すかに強い関心をもっています。美術品などとはちがいで、戯曲(演劇の台本)や物語は物質的な実体をもたないので、どれだけ使ってもすり減ったりしません。だったらガラスケースのなかに閉じこめたりしないでどんどん使うべきだし、つぎつぎと新しい使い方を探し

たほうが面白い。

そう考えて外へ出たとき、劇場や稽古場で当たり前と思っていた考え方や作り方が通用しないことに気づきました。新しいことをするには、作り方も新しくしないといけない。作り方から作らないといけない。しかも積極的に試行錯誤をしないといけない。

また、専門が異なり経験にも幅のある集団で、その雑多さを積極的に活かしながら面白いことをするには、既存の役割分担ではない、組織論のようなものも考え直す必要がありました。集団（協働）作業としての作り方も作らないといけない。

アトレウス家のプロジェクトは、そんな問題意識をもちながら、ある意味無邪気にスタートし、一年で終わるはずでしたが、震災によって思いがけず継続することになりました。それに応じて、ただ家を見る（見せる）ことから、家や居場所や居心地について考えることへと関心も移行していきました。

そのなかで、あらためて、想像力を働かせることの重要さを感じています。

それは必ずしもゼロから何かを生み出す想像力ではなくて、むしろいまあるものに向かう想像力です。いま目の前にあるもの。いま遠くにあるもの。いまあるもの。向こうにあるもの。いまあるもの。前にあつたものや、いまあるもの。後にあるもの。

それらを考えるための想像力が、どうしたら働くか。そのためのあの手この手を見つけること。それらを集め、試すこと。それを可能にするやり方。の作り方。そういうことを考えつづけています。

このプロジェクトを支えてくれたたくさんの方々、観に来てくださった方々に感謝します。

豊島区在住アトレウス家 The House of Atreus, Toshima-ku, Tokyo

上演プログラム

2011年9月13日(火) - 9月18日(日)
千登世橋教育文化センター としまアートステー
ション「Z」(東京都豊島区雑司が谷)

出演: 福田毅 武田力 稲継美保 石田晶子
立川真代 東彩織 聞谷洋子 和田匡史
山崎朋 (17日のみ)

コンセプト・テキスト・構成・演出: 長島確
コラボレーター: 福田毅 武田力
客室: 稲継美保 石田晶子 立川真代 東彩織
台所: 聞谷洋子

技術・映像・音響: 須藤崇規
音響協力: 和田匡史

写真: 富田了平

ロゴデザイン: 福岡泰隆

ドラマツルク: 佐藤慎也

制作: 西島慧子 堀切梨奈子

制作協力: 急な坂スタジオ 戸田史子

コーヒー: L PACK (14日のみ)

企画: mmp (ミクストメディア・プロダクト)

主催: 東京都 東京文化発信プロジェクト室 (公益財団法人東京都歴史文化財団)

特定非営利活動法人アートネットワーク・ジャパン

協力: 日本大学佐藤慎也研究室 東京藝術大学市村作知雄研究室 中野成樹+フランケンズ

東京芸術劇場 東京デスロック 牧野まりか 高野和哉 飯景美 大橋麻紀 鈴木薫 長尾芽生

福田朱根 堀内里菜 堀木彩乃 馬淵かなみ 吉田智恵美 苅部将大 田島由深

後援: 豊島区

メディアプログラム

〈移動型コミュニティーラジオ
AtreusTune〉

2011年7月より不定期発信

音楽・選曲: 大谷能生

DJ: 稲継美保

技術: 聞谷洋子

制作: 西島慧子

提供: 豊島区在住アトレウス家

[http://www.ustream.tv/channel/](http://www.ustream.tv/channel/atreustune)

[atreustune](http://www.ustream.tv/channel/atreustune)

<http://twitter.com/AtreusTune>

人材育成プログラム

〈アトレウスの学校〉

2011年8月 - 2012年3月(全10回)

講師: 長島確 佐藤慎也 須藤崇規

ゼミ生: 14名

墨田区在住アトレウス家 The House of Atreus, Sumida-ku, Tokyo

Part 1

2010年7月31日(土) - 8月1日(日)

Part 2

2011年1月13日(木) - 16日(日)

Part 3×4

2011年3月16日(水) - 20日(日) *震災のため中止

旧アトレウス家(墨田区東向島) および周辺

出演: 稲継美保 聞谷洋子 山崎朋 立川真代 石田晶子 東彩織 堀切梨奈子
西島慧子/國武葵 北條元康 小林賢弘 大橋加音 藤井さゆり 坂上翔子 原友里恵
吉中詩織 (part1)/大谷能生 (part2)/石田龍太郎 堀内里菜 馬淵かなみ 森純平
和田匡史 (part3×4)

コンセプト・構成・演出: 長島確

コラボレーター: 福田毅 武田力

レトロクッキング: EAT & ART TARO

写真・映像: 富田了平

ロゴデザイン: 福岡泰隆

ドラマツルク: 佐藤慎也/横堀応彦 (part1)

演出助手: 宮武亜季

進行: 西島慧子 (part2)

制作: 戸田史子

企画: mmp (ミクストメディア・プロダクト)

主催: 東京都 東京文化発信プロジェクト室 (公益財団法人東京都歴史文化財団)

特定非営利活動法人向島学会

協力: 日本大学佐藤慎也研究室 東京藝術大学市村作知雄研究室 中野成樹+フランケンズ

花よし生花店 堂地堂 昆野純子 こすみ図書 本間晴智 Yuri-chan 佐脇三乃里

菅野菜実子 丹下幸太 長尾芽生 福田朱根 碓笑美子 苅部将大

一般社団法人ミクストメディア・プロダクト×東京アートポイント計画

三宅島在住アトレウス家 The House of Atreus, Miyakejima, Tokyo

《山手篇》

日時：2012年8月27日(月) - 30日(木)
会場：旧平櫛田中邸
(台東区上野桜木)

《三宅島篇》

日時：2012年9月6日(木) - 9日(日)
案内所：カフェ“691” (沖倉商店)
(三宅村阿古)

スタッフ・キャスト：東彩織 池上綾乃 石田晶子 稲継美保 佐藤慎也 須藤崇規
武田力 立川真代 富田了平 長尾芽生 長島確 西島慧子 福田毅 堀切梨奈子
山崎朋 和田匡史
ロゴデザイン：福岡泰隆 制作協力：戸田史子

〈地図〉

MIYAKEJIMA METROPOLITAN
- you can be here and there at the same time
コンセプト：長島確 佐藤慎也
デザイン：近藤一弥
マップ：長尾芽生 堀切梨奈子 堀内里菜
馬淵かなみ 飯景美 田崎敦士 平野雄一郎
森山夷可子 紋谷祥子

〈ラジオ〉

AtreusTune 第8回
三宅島リサーチの日記から……
声：稲継美保
録音・編集：和田匡史
<http://thoa.gr/miyakejima/0904>

《山手篇》関連動画

映像：富田了平 <http://thoa.gr/miyakejima/yamanotemovie>

主催：東京都 東京文化発信プロジェクト室 (公益財団法人東京都歴史文化財団)
一般社団法人ミクストメディア・プロダクト
共催：NPO 法人たいとう歴史都市研究会 一般社団法人谷中のおかって
協力：日本大学佐藤慎也研究室 東京藝術大学市村作知雄研究室
三宅島大学プロジェクト実行委員会 カフェ“691” 上野桜木旧平櫛田中邸
岡山県井原市 中野成樹+フランケンズ

Tokyo Art Research Lab 連続ゼミ〈構造茶話会—プロジェクト構造論〉

2012年7月 - 2013年1月(全7回)
コーディネーター：長島確 佐藤慎也 レギュラー：熊谷保宏 野村政之
アシスタント：川光俊哉 岸本昌也 佐々木雄一 堀切梨奈子
制作：高橋麻衣 原田矩子

長島 確（ながしま かく）

1969年生。ドラマツルク。翻訳家。

アトレウス家の建て方

著者：長島 確

編集：佐藤 慎也

写真：富田了平

デザイン：福岡 泰隆

印刷：株式会社アイワード

発行日：平成 25 (2013) 年 3 月 28 日

発行：

公益財団法人東京都歴史文化財団

東京文化発信プロジェクト室

〒130-0026

東京都墨田区両国 3-19-5 シュタム両国 5 階

Tel : 03-5638-8800 Fax : 03-5638-8811

URL : <http://www.bh-project.jp/>

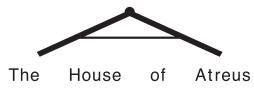
<http://thoa.gr/>

<http://twitter.com/atreuske>

本プログラムは、「東京アートポイント計画」の一環として実施されました。

「東京アートポイント計画」は、東京の様々な人・まち・活動をアートで結ぶことで、東京の多様な魅力を地域・市民の参画により創造・発信することを目指し、「東京文化発信プロジェクト」の一環として東京都と公益財団法人東京都歴史文化財団が開発している事業です。

2013 ©Kaku Nagashima ©mmp ©Tokyo Culture Creation Project



The House of Atreus