

エ スノドラマ 深海菊絵

「エスノドラマ」は民族誌＋演劇の研究室。研究員の深海を中心に、池上、オノマ、久保、塩田、ササキ、鈴木（平）、中村の八名で構成。ポリアモリー（誠実な複数愛）の人生ゲームをつくるなど。

つくりかたへの関心

わたしの専門は社会人類学で、博士後期課程に在籍しています。初めて「長島確のつくりかた研究所」の募集要項を読んだとき、「演劇やパフォーマンスなどと関わりがないわたしには無縁の話」と思いましたが、なぜか強烈に惹かれたのを覚えています。既存の方法ではなく、つくりかたから考えるというスタンスは、わたしの研究テーマであるポリアモリー (Polyamory) に通じるところがあったからです。

ポリアモリーとは、同時に複数のパートナーと合意の上で親密な関係を築く恋愛スタイル、生き方のことで、一九九〇年代初頭にアメリカで誕生しました。わたしはポリアモリーを実践する人びとが、婚姻制度や一对一の恋愛倫理にのっとらずに、独自の恋愛倫理を築いている点に関心をもっています。彼らの倫理のつくりかた、ポリアモリーという関係のつくりかた、を彼らの日常から探求すべく、フィールドワークも行ってきました。

人類学は現地で人びとと時間を過ごすことで得られた知見を頼りに、彼らの世界との関わり方を分析、考察する学問です。人類学者の大事な仕事のひとつは、調査対象の文化や生き方を描いた「エスノグラフィー（民族誌）」を書くことです。しかし、生き方を書く、文化を書くとは、いかにして可能なのでしょうか。この問いをめぐって、多くの議論がなされ、数々の実験的な試みがなされてきましたが、依然として人類学に付きまとう課題でもあります。

文字で伝えることの限界は、研究テーマにも関わる問題かもしれません。わたしの場合、ポリアモリーという親密な関係をテーマとしているため、「ここ」の動きや「やりとり」に注目する必要があります。ここで言う「やりとり」とは、言葉だけではなく、身体的なやりとりや沈黙なども含みます。一体どのような日常的なやりとりのなかで、傷つけ、傷つけられ、倫理らしきものがいかに生まれていくのか。これを説明するのではなく、状況で示した方がいい場合もある、と感じたことが何度ありました。

エスノドラマの萌芽

ある日、つくりかた研究所で出会ったオノマから、次回公演の稽古を「オブザーバー」として見学しないか、と誘われました。そこで稽古初日から参加し、週一で稽古場を見学

しました。わたしがまず驚いたことは、ひとりで台本を読んだときの印象と、俳優が台本を声に出して読んだとき、動いたときの印象が違うということでした。まるで違うものを受け取っている気がしました。

フィールドワークでも似たようなことがありました。調査に行く前に文献からイメージするポリアモリーと、実際に目にしたときのそれとは違います。また、想定内の出来事であっても、身体を介することで強烈なインパクトになります。不快さや緊張などコントロール不可能なものに関しては、よりダイレクトに伝わります。

公演終了後、わたしはオノマに感想をメールしました。そこには複雑な心情がそのまま表現されている点がよかったこと、オノマにいつかポリアモリーを題材に戯曲を書いてほしいと思ったこと、を書きました。次にオノマと会ったときには、なんとか公演を実現させましょう、という話をしていました。

そんなとき、ちょうど、研究員が自分の関心をもとに研究室をつくるという動きがありました。わたしとオノマは長島にポリアモリーの演劇企画を話し、各研究室をつくる流れに、なにかしらの研究として参与してよいか、と相談しました。長島は「いいと思う」と答えました。研究室を立ち上げるには企画書と予算案が通らなければなりません。そこで企画書の作成にとりかかりました。

問の整理

企画書を書く段階で自分のなかの問いや関心が整理されていきました。ポリアモリー演劇から出発した企画でしたが、最終目的を演劇公演にしたいわけではない、という思いがありました。おそらく一年の間で研究所で培った感覚的なものが働き、プロセスを研究すること自体に関心が向いていたのだと思います。

人類学と演劇をキーワードに、面白そうなことを探しました。人類学においては、人類学者ヴィクター・ターナーの試み以外には見当たりませんでした。映像人類学がひとつの分野として確立し賑わっているのに対し、「演劇人類学」があまりに手つかずの状態であることに驚きました。

ターナーは、エスノグラフィを演じることで、フィールドを再演することに関心をもっていました。この試みは追体験や体感することに通じます。エスノグラフィはある人びとの文化や生き方を描いたものですから、自分以外の人の生き方に身体を介して近づいていくという試みになります。わたしはこのアプローチ方法に関心をもち、エスノグラフィを体感する可能性を探求する「エスノドラマ研究室」を立ち上げることにしました。企画書を提出、プレゼンをした後に、数人からこの企画に興味をもっている、と声をかけてもらいました。わたしは少しでも関心を示してくれた人を積極的に勧誘しました。な

にかひつかかるということは、分野が違ったとしても問題意識が重なっているからに違いない、と思ったからです。これは、わたしが研究所に応募したときの心境でもあります。企画に通ったエスノドラマ研究室（以下、エスドラ研）は、九名（のち八名）でスタートすることになりました。

「ポリアモリー」的ワークショップ

エスドラ研で具体的にどのような活動をしていくか。これについては、企画書をブラッシュアップする目的で行われた長島との面談が役に立ちました。長島は、短期集中でワークショップをやったらどうか、そして、ポリアモリーの演劇も既存のやり方ではなく、つくrikatから研究することを提案しました。わたしにはワークショップという発想がなかったため、興味深いと思いました。

エスドラ研の初めての活動は、エスノドラマに詳しい高尾隆先生へのインタビューでした。こちらは、研究員の大川原の紹介で話が進み、実現しました。

その後、六月から月に一度のペースでポリアモリーに関するワークショップを四回開催するという予定を立てました。しかし、わたし自身これまでワークショップに参加してきた経験は数回しかなく、ワークショップをどのようにすればよいのかまったくわからな

い状態でした。そこで実際にワークショップに参加することにしました。先述した高尾先生が設立した即興実験学校の「インプロ」のワークショップです。このワークショップに参加し、自分がワークショップを開催する際に二つのことを心がけたいと思いました。ひとつは、テーマについてまったく知識がない人でも安心してその場にいられること。もうひとつは、なるべく楽しく気楽な時間にする、ことです。

具体的にワークショップの始め方、時間配分、構成を考える際には、高尾先生の『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか？』を参考にしました。この本はまさに「インプロ」のエスノグラフィと呼べる本で、高尾先生が開催されてきたワークショップの詳細と考察がありました。もともと高尾先生にインタビュをする前に準備として読んでいた本で、ワークショップを意識して読んでいたわけではありません。このように考えると、一連の流れはフィールドワークのプロセスに似ています。つまり、あるひとつの出会いで得たコネクションや情報を、次の流れに繋げて道をつくる、ということですね。

手探りしながら第一回ワークショップのコンテンツを考えます。エスドラ研メンバーのオノマには全体のイメージを伝え、ワークショップで使用する短い台本をつくってもらうようにお願いしました。一方、ファシリテーター経験が豊富な大川原にも、前半のファシリテーターをお願いしました。このように身近な人の力を少しずつ借りた、まさに「プリ

コラージュ」的なワークショップとなりました。

第一回目のワークショップを開始するとき、わたしは大変緊張していました。いつもとテンションが違うと言われましたし、声が震えていたそうです。研究発表では一方的に話していればよいのですが、ワークショップはそうもいかないからです。ワークショップの目的を、「ポリアモリーについて身体を使って知る」に設定しました。つくりかたに関しては乱暴な部分もありましたが、終了後に参加者たちが性愛について自らの経験や思いを自然に語り出すような雰囲気が出ていました。ただし、このワークショップは研究所メンバーと身内に限定していたから通用していた部分もあり、外部に開くにはより多くのことを考慮しないと無理だとも思います。

「ポリアモリーの人生ゲーム」

一〇月に入ると『だれかのみたゆめ 展示と実演』に出展する「ポリアモリーの人生ゲーム」づくりが始まりました。そもそも何故、人生ゲームになったのか。正直なところ、きちんとした理由はありません。『だれかのみたゆめ 展示と実演』監修の中野を筆頭とするスタッフチームとオノマとわたしでミーティングを行った際に、中野がボードゲームを提案したことがきっかけでした。あまりに想定外で初めはピンとこなかったのですが、「な

んか面白そうだ」「それならできそうだ」と思い、人生ゲームを制作することに決めました。人生ゲームづくりは、市販の人生ゲームをプレイするところから出発しました。初めの一か月はとにかく実際に人生ゲームをプレイし、マス目の文章を考えます。この作業はとても楽しく、ポリアモリストの友人が「うれしい」と言っていたことや怒っていたエピソードを思い出しながら書きました。人生ゲームということで、ライフイベントを盛り込みつつも、だれにでも起こるような日常のささやかな出来事も入れました。大変だったのは、ゲームとして成立させることや、つじつまを合わせることでした。微調整をすると、違うどこかが破綻してしまう、ということの繰り返しでした。

人生ゲーム制作にすべてのエスドラ研メンバーが参加していたわけではありません。主なメンバーはわたしとオノマ、池上、中村の四名でした。エスドラは基本的にどんな活動も自由参加でした。なので、メンバーによってはこれまで一度しか活動に参加していない人もいますし、すべての活動に参加している人もいます。いつやめてもいいし、たとえ活動に参加していなくてもメンバーでいたければいい。それくらいのゆるさが、わたしは心地よいと思っていました。ただ、自分についてはそうもいかない気がしていました。エスドラ研の設立者であるということは、エスドラ研の責任者ということなのだろうか。メンバーが活動に関して困っていることがあるとき、わたしがなにか手をつくすべきなのか。

わたしがメンバーのだれかに仕事をお願いしたら、権力の行使になってしまうのか。自分の立ち位置について悩むこともありました。

人生ゲームづくりで精神的に行き詰まったのは、本番の十日前あたりでした。予定ではデザインが上がつてきている頃でしたが、デザイナーからはおおまかなイメージだけが届いている状態でした。初めにいただいたものは、わたしが伝えたイメージと違うものでした。わたしはイメージの伝え方がわからず、また、身勝手かもしれませんが、自分の焦りや思いが共有されていないことも苛立ちました。相手方が友人であり、仕事なのか協力なのか曖昧な状態で依頼していたこともいけなかったのかもしれない（実際に少額の謝礼しか出すことができませんでした）。最終的には大変満足のいくデザインをいただきましたが、スケジュールの切り方や交渉の仕方、伝え方について、反省する点は多々あります。この人生ゲーム制作が他のエスドラ研の活動と大きく違っていた点は、締め切りがあることでした。エスドラ研メンバーは、仕事をしていたり、学生だったり、バイトをしている人たちです。人生ゲーム制作に関わっていたメンバーも、他にやるべきことがあるなかで、人生ゲーム制作に関わっていました。そのような集団がひとつのものをづくりあげていくとき、締め切りがあるのと、ないのとでは状況がだいぶ異なります。期限があるときには、ある程度の調整とゆるやかな役割分担（タイムキーパーなど）があったほうがよかつ

た、と後になって思いました。

達成すべき目的はなく、つねに関心だけ

初めは、単に面白そうだという理由でつくり始めた「ポリアマモリーの人生ゲーム」でしたが、結果的にポリアマモリーを知るにはとてもよい媒体になったと思います。第一に、プレイしながらポリアマモリーの日常やライフイベントについて触れることができます。第二に、自分がとまったマスの文を読み上げることにより、ポリアマモリーと自分の距離を感じることもできる。これは台詞マスをつくった効果でもあります。第三に、複数人とプレイすることで、さまざまなポリアマモリーライフのバージョンを知ることができるからです。

そもそもエスドラ研の関心は、身体を使って「他者」の生き方に近づいていくことでした。それは決して演劇に限らず、さまざまなプレイ(あそび)を通じて可能であるということをし、人生ゲーム制作を通じて感じました。

二〇一五年三月には、日本のポリアマモリー実践者とゲームをプレイする機会を得ました。さまざまな意見をいただき、バージョンアップする予定でしたが、結局手つかずのままです。

また、六月には「エスノフィクション」に詳しい映像人類学者の川瀬慈先生に話をうかがうため、国立民族学博物館を訪れました。このリサーチで、トランスジェンダーの当事者がトランスジェンダー役を演じた、フィクションの映像作品を観ました。これらの機会は、「当事者／非当事者」「フィクション／ノン・フィクション」の境界についてだけでなく、これら二項対立を超えて「他者」あるいは「わたし」の生き方に接近することについて考えるきっかけとなりました。

その後、研究所とは別の場所で、ポリアマモリーを題材とする演劇公演の話が具体化し、エスドラ研メンバーの半数は主にそちらの活動に携わりました。エスドラ研設立のきっかけとなったポリアマモリーの演劇化が、思わぬかたちで実現することになったのです。決して目的が達成されたというわけではないのですが、素直にうれしいと思いました。

エスドラ研には達成すべき目的はなく、つねに関心だけがあった気がしています。だれかの関心に、他のだれかの関心が重なっていくことで、活動が成立していました。相乗効果で互いによい影響が与えられる反面、モチベーションが下がればいつ活動が停止してもおかしくないような、脆く危うく興味深い集団だったように思います。