

creation そらあいだ

〈上演の場〉を探るシリーズreport

---

〈上演の場〉で、  
人々は何を体験しうるのか？

---

creation そらあいだ主宰

清水ひなた

# 要旨

本レポートは、creationそらあいだ〈上演の場〉を探るシリーズ（以下、本シリーズ）の vol.1『棒になった男』・vol.2『buffet』の二作品の上演において、どのように〈上演の場〉を探る試みが行われたのかを記録、分析したものである。

# 公演概要

## <上演の場>を探るシリーズvol.1 『棒になった男』

### 【日時】

2024年

9月14日(土) 13:00- / 17:00-

9月15日(日) 13:00- / 17:00-

### 【会場】

レンタルスペース+カフェ兎亭

### 【チケット】

前売：2,000円 当日：2,500円（入場料+1drink+小菓子付き）

### 【キャスト・スタッフ】

脚色・演出：清水ひなた

出演：小野塚咲良・佐藤眞・田中孝史・野本有希子・樋口佑奈（50音順）

スタッフ：内田優紀・川瀬雄貴ほか

---

## <上演の場>を探るシリーズvol.2 『buffet』

### 【日時】

2025年

4月11日(金) 19:00-

4月12日(土) 13:00- / 17:00-

4月13日(日) 13:00- / 17:00-

### 【会場】

SOOO dramatic !

### 【チケット】

一般：3,000円 学生：2,500円（当日は500円増）

【キャスト・スタッフ】

脚本・演出 清水ひなた

出演：磯珠梨愛、小野塚咲良、田中孝史、槻館海斗、中村涼花、原田航輝、樋口佑奈、梨紗（50音順）

照明デザイン：中宿元太 音響PA：かわせゆうき 振付協力：二階美羽 宣伝写真：副島葵 ほか

## 序論：〈上演の場〉とは何か？

はじめに、本シリーズのタイトルにも掲げられている〈上演の場〉について確認したい。vol.1『棒になった男』、vol.2『buffet』の公演webサイトにて、私たちは次のようなステートメントを提示した。

どこからどこまでが「上演」なのか？

〈上演の場〉という言葉には、二つの側面がある。

一つは、作品としての「上演」について。

私たちcreationそらあいは、〈上演の場〉を「演者と観客が同じ時空間を共有する」ことで成り立つものだと考える。演者によって立ち上げられる劇世界(物語世界)は、その世界の外部にいる(=劇世界の内部には「いない」)観客によって「見られる(=知覚される)」ことにより、その世界の存在を確かなものとする。しかし、〈上演の場〉を構成しているのは、演者だけでも、劇世界だけでもない。演者を「見る」という役割を果たす観客もまた、〈上演の場〉の一部なのだ。私たちは、劇世界だけでなく、観客も含めた〈上演の場〉全体を「上演作品」と捉える。この時、私たち創り手はどのように〈上演の場〉を創造することができるのだろうか。

次に、体験としての「上演」について。

「劇世界」という言葉が「開演から終演まで」を指すのであれば、〈上演の場〉における「上演作品」を制作する私たちは、当然「どこからどこまでが上演か？」という問いを立てることとなるだろう。「開場から完パケまでを含めるのではないか」という見方もできるだろうし、「家に帰るまでが上演」と捉えても良いし、検討を重ねた上で「やはり開演から終演までが上演だ」と考えても良いだろう。ここで大切なのは、結論を出すことではなく、考え続けることなのではないか。

まず、私たちは〈上演の場〉という言葉が指すものを「演者と観客が同じ時空間を共有する」場であると定義する。この定義において、作品内容についての指定はなく、演劇やダンス、パフォーマンス、または既存のジャンルに分類することが難しい作品などを問わない。なお、本シリーズでは二作品共に戯曲を用いており、演劇的な要素が強いと言うことができ

るが、演劇作品としてではなく「上演作品」としての制作を行った。今回「上演作品」としての制作を行った理由として、本シリーズにて「上演」の持つ二つの側面を探る意図があったことが挙げられる。「①作品としての上演」と「②体験としての上演」である。ここで「①作品としての上演」と「②体験としての上演」の相違点を整理する。

### 「①作品としての上演」

主に、開演から終演まで持続する「作品世界（劇世界）」を指す。

演者によって、今・ここではない時空間が生成され、それを観客が「見る（知覚する）」ことで成立する。

### 「②体験としての上演」

「①作品としての上演」によって生成された、今・ここではない「作品世界」を知覚している、今・ここにいる人々（観客や演者、スタッフ）の体験を指す。「①作品としての上演」によってもたらされた体験の全てを指すため、②における「上演」は単に開演から終演までを指すとは限らない（開場時間や、終演後の帰路なども含み得る）。

本シリーズにおいて探る〈上演の場〉とは、開演から終演まで持続する「作品世界」、即ち「①作品としての上演」の場だけではない。「①作品としての上演」によって生み出された「②体験としての上演」をも含むものであり、その体験を引き出す〈場〉そのものを探るのである。

以上より、本レポートにおいては、主に「②体験としての上演」に着目して論を進めていく。なお、「①作品としての上演」の側面からは、上演作品制作の具体的手法（戯曲・演出・芝居・音響・照明・衣装・舞台美術など、作品世界を構成する諸要素）を探ったと言えるが、本レポートでは「②体験としての上演」を生み出す〈場〉づくりを取り上げるものとする。

## 仮説：能動的な体験を生み出すこと

まず、前提として「体験」をするのは一体誰であろうか。〈上演の場〉を構成する人は、大きく分けて「観客」「演者」「スタッフ」という三つの立場に分類できる。本シリーズにおいて「体験」をするのは、〈上演の場〉に集う全ての人であると捉えるため、「体験」をする対象は「観客」「演者」「スタッフ」の全員と言える。しかし、それぞれの立場によってその「体験」は異なるだろう。即ち、観客の体験、演者の体験、スタッフの体験、その全てを「体験としての上演」として捉え、それぞれの体験を充実させる方法を探るのが、本シリーズの大きなテーマである。

では、体験を充実させるとはどういうことか。参考として、ジャック・ランシエール(1940-)による観客論を用いたい。ランシエールは、観客が創り手から「教えられる」受動的な存在ではなく、能動的に解放されることを推奨している。

役者や劇作家、演出家やダンサー、あるいはパフォーマーがそれぞれのやり方で行っているように自分自身の詩を作り出す限りで、観客は何かを見、感じ、そして理解しているのである。(ランシエール 2013、18-19)

まず、創り手(演者・スタッフ)は「自分自身の詩を作り出す」ように、上演時に自らの創造性を発揮して能動的な行動を起こしている。例えば演者は役を演じ、スタッフは演者の間合いを読んで機材を操作する。この意味で、演者やスタッフなどの「創り手」は、上演の場において能動的な体験をしやすいと考えられるだろう。また、同じように観客の体験が能動的である時、観客は自らが観たいものを観察し、聴きたいものを聴き、自分の身体を使って知覚していると言える。この時、創り手と観客はそれぞれの方法で「何か」を能動的に創造しているのだ。

しかし、能動的な観客を生み出すのは簡単なことではない。ランシエールは、受動的な観客を生み出す創り手の態度について、次のように述べている。

劇作家や演出家は、観客が何か決まったものを見、何か決まったものを感じ取り、これこれのことを理解し、そこからしかじかの帰結を出すことを望む。(中略)一方に——身体あるいは精神のなかに——何か、例えばひとつの知、ひとつの能力、ひとつの活力があり、それらが他方に移らなければならないというわけだ。(ランシエール 2013、19)

受動的な観客が生まれる時、創り手は、自らが発信したい物語やメッセージ等を観客に「教える」という態度を取っている。実際、演劇等の上演において、つくり手と観客の間に「教える/教えられる」関係性が生じることは多々あるだろう。しかし「教える/教えられる」関係性において、観客の能動性は引き出されにくい。一方、能動的な観客が生まれる時、創り手と観客の間に「教える/教えられる」関係性は成立せず、作品に対して対等に「何か」を知覚し、行動している状態と言える。

では、観客が受動的な状態から「解放」されているか否かを定めるものは何であろうか。ランシエールは上演の場における「距離」に着目し、次のように論じている。

芸術家と観客の間には距離がある。しかし、パフォーマンスがひとつのスペクトル、ひとつの自律したモノとして、芸術家の抱いた観念と観客の感覚ないし理解の間に介在している限りにおいて、パフォーマンスそのものに内在する距離もあるのだ。(ランシエール 2013、20)

必要なのは「パフォーマンス」即ち「作品」がひとつの自律したモノとして存在していることである。この時「作品」は創り手にも観客にもコントロールされず、創り手と観客の間に介在している。つまり「作品」が、創り手からも観客からも等しく距離を持っている時、創り手や観客もまた「教える／教えられる」関係から解放されるのだ。この時、作品のみならず、創り手・観客のそれぞれが「ひとつの自律したモノ」としてその場に存在し、それぞれが三者三様に能動性を発揮できるのではないだろうか。

以上より、〈上演の場〉における、より充実した体験を生み出すための条件として、下記を挙げることができるだろう。

- ・受動的でなく能動的な体験を生み出す。
- ・創り手と観客の間に生じがちな「教える／教えられる」関係性を脱し、〈上演の場〉に集う人々の立場をフラットにする。
- ・特に、受動的になりがちな立場である「観客」の能動性を引き出す。

この仮説を元に、本シリーズでは〈上演の場〉を探る試みを実施した。

# 1. 創り手と受け手の立場をフラットにする試み

## -vol.1 『棒になった男』より

ではここから、実際の〈上演の場〉について振り返っていく。まず、vol.1『棒になった男』では、仮説を基として、創り手と受け手の立場をフラットに近づけるため、次のような試みを行った。

### 【概要】

#### 1.カフェ公演形式

ステージ（舞台）と客席が分かれている劇場ではなく、カフェとしての営業も行っているスペースでの上演。この形式の特徴として、演者と観客の距離が非常に近く、またステージがないため、客席と舞台上の境目が曖昧になることが挙げられる。また、入場料にドリンク代を込みとし、上演中も飲食可能とした。

#### 2.dig会の実施

本編上演後、創り手と観客が、ドリンク・お菓子を片手に、感想や考えを話すdig会を実施。テーブルを囲む形式で、創り手2-3人を含む10人前後が1グループとなり、トークテーマのカードを引きながら自由に話をする時間を設けた。

### 【企画意図・狙い】

vol.1『棒になった男』は、創り手と観客の間に自然と生まれてしまう壁や立場の違いをいかにフラットにすることができるか、その実験であり挑戦の〈場〉であった。まず「1.カフェ公演形式」を取ることで、「演者」と「観客」それぞれ対「作品」との距離感を同じ程度のものに近づけることを狙った。

また、特筆すべきは「2.dig会の実施」であろう。創り手と観客が同じテーブルを囲み、ドリンクとお菓子を手に作品について話す場を設けることで、創り手と受け手の立場がフラットに開かれる場の創造を探った。ただし、誰かの感想を否定したり、創り手の意図が唯一の正解のように受け取られてしまうことは作品の解釈の幅を狭めることにつながる恐れがあるため、事前に「解釈に正解はなく、創り手の意見も観客の感想も尊重し、その違いを楽しむ場にしてほしい」とのアナウンスを行った。

## 【結果】

次に記載するのは、公演後、観客に向けて実施した感想アンケートの抜粋である。

### 〔観客アンケート（抜粋）〕

・観劇後は、いろんな要素が交錯している混沌とした世界観に混乱し、思考がまとまりませんでした。情報量が多く、結局なにを受け取って良いのかわからない感じもあったかもしれません。しかし、観劇後のdig会で、作り手側のお話や観客側のお話を聞いて解像度が高くなっていき、とてもワクワクし高揚感を覚えました。

・私は映画を見た後なども、すぐに感想を言語化することが出来ず、なんとなくモヤモヤした思いを抱えてしまうことが多いのですが、dig会のおかげで、いろんな方のお話を聞いて解釈の参考にもなり、スッキリし満足感を得ることが出来ました。また、dig会の説明の際に主催者の方が、「それぞれの解釈があつて良くて正解はない」というようなお話をされていたことが、発言の自由度に繋がっていたのではないかと思います。作品を観た後に不特定多数の方と語り合える機会というのは本当に珍しく、知的好奇心を満たす、刺激する機会としても素晴らしいと思います。

・Dig会の方も楽しく拝聴しました。みなさんが真摯に耳を傾けようとしていることが伝わってきました。その一方で、難しさを感じたのも事実です。そのうちの一つは原作物の難しさがあります。やはり、原作があるもの、とりわけ安部公房とまると、安部作品の解釈の話になり、知識量の多い人が話しがちになってしまいます。もちろん、研究者などによるテキスト至上主義解釈も解釈の一つにちがいはありませんが、もう少し一般に開かれた解釈を期待されていたようにも拝察いたします。

以上より、dig会にて、作品に関する多様な感想に触れることによって、鑑賞後に観客が「モヤモヤ」と抱いていた感想がより明確になったり、新たな解釈を得たりすることで、鑑賞後の満足度が向上したことが伺える。その一方で、知識量のある観客や、すぐに感想を言葉にできる話し上手な観客の意見にその場自体が引っ張られてしまいがちになり、その場にいる全員がフラットに参加することの困難さも生じた。

次に、創り手側にて実施した振り返りミーティング内での発言を要約・抜粋したものを記載する。

### 〔振り返りミーティング（抜粋）①〕

話題：役者のパフォーマンスは、dig会にどれくらい影響を受けたか？

- ・何らかの形で「届いたんだ」と安心できた。
- ・影響を受けないようにしていたが、頭の片隅には残っていた。
- ・観客から言及のあった箇所はより意識して演じるようになった。
- ・自分は参加しなかった。何かを話すことで、その人が考えていたことや感じていたことに影響するのが怖かった。

話題：良かった点

- ・「自分はわからないから」と決めつけている人にとっては、他の人の意見を聞いて参考になったり、辿々しくても自分の意見を言葉にしてみたりする機会になっていた。
- ・上手くアウトプットできなかったことに悔いがある人や、どう受け取って良いか迷いのある人にとっては良い場になるのではないか。

話題：難しさを感じた点について

- ・出演者と観客という構図はなかなか崩せないと感じた。観客が「これで合っているのか？」という質問をしてきたり、演者側から「ちゃんと受け入れられたのか？届いているのか？」という確認の質問をしてしまったりする。
- ・「話したくない」という人への対処。本編後に休憩を挟み自由参加としたことや、聞くだけでの参加もOKとアナウンスしていたことは良かった。
- ・「作品に対して発言をする」ことは結構ハードルが高いこと。「分からない」だとしても、何かしら感想は持っているはず。それをどう引き出すのか？

まず、dig会が演者に与える影響について考えたい。演者が直に観客からのリアクションを受け取ることは、自分のパフォーマンスが観客にどう受け取られたのかを察する機会となる。そのリアクションに影響を受けずに次のパフォーマンスを行うことは困難であり、場合によってはパフォーマンスに大きな揺らぎが生まれる可能性もあるだろう。その点には十分考慮した上で演者の参加を検討する必要がある。また、グループ毎に司会を置いているわけではないため、結果的に創り手側が話を回すことが多く、その点でも「出演者と観客という構図はなかなか崩せない」状態が生まれやすかった。

更に、自ら進んで発言することはなくとも、話を振ると自分なりの意見を話す観客も多かったため、聞くだけで参加したい人の自由を確保しつつ、いかに色々な人の感想を引き出すか、課題が残った。

以上より、dig会をはじめとした「体験としての上演」の場づくりでの成果と課題を整理する。

## 【成果と課題】

### 【成果】

- ・感想が自分の中で上手くまとまっていなくとも、話すことで自分の考えが明晰になる体験
- ・人の感想を聞くことで、自分の中にはなかった新しい観点を見つける体験
- ・同じ作品を共有した人々と、作品の解釈や「分からなさ」を共有する体験
- ・演者と観客の交流が生まれ、互いをより近くに感じる体験

### 【課題】

創り手と受け手という立場の違いや、知識量など観客間の違いによってdig会の体験感が大きく異なった。

## 【展望】

以上を踏まえ、vol.2『buffet』ではどのような場づくりをするのか、クリエイションメンバーにて話し合った内容を一部抜粋する。

### 【振り返りミーティング（抜粋）②】

話題：今後の課題・展望について

- ・「詳しい人」「分からない人」の差ができないよう、ワークショップ等その場において皆が平等になる状態を作ることにはできないか。  
→観客のみの実施や、2-3人程度の少数グループに分かれての実施も良いのではないか。  
→チケットの購入段階で「演劇によく触れてますか？」「安部公房によく触れていますか？」など事前アンケートしておく対策できることがあるかもしれない。
- ・他の人の感想に自分の意見が塗り替えられてしまわないよう、自分一人で咀嚼する時間があると良いのではないか。  
→最初にアンケートを取り、その内容を全体で共有する方法もある。  
→手書きのアンケートや、後からwebで答えるアンケートなど、方法によっ

て掘り起こす深さは変わる。書くことが合う人、話すことで整理される人等はそれぞれ。

→アンケートだと届ける相手がいる、自分一人のために振り返るのとは異なるのではないか。

→他にも「このノートに書きたいことを自由にどうぞ」という形式など、方法は色々あるのではないか。

・トークテーマのカードは必要。

→例えば、神経衰弱で揃ったらそのカードに書かれている話をするなど、全員が共通して困ることができる仕掛けがあると良いのではないか。

・誰にでも話す/話さない権利はあるが、考えるという場所は共有することができたら良い。枠を作るよりも枠がない空間の方が自由なのではないか。

## 2. 「個」がフラットに存在することへの試み

### -vol.2 『buffet』より

vol.1 『棒になった男』での取り組みを踏まえ、。vol.2 『buffet』では、演者・スタッフ・観客の立場をフラットにすることではなく、立場の違いを踏まえた上で、立場以前の「個人」としてその場にいることを重視した試みを行った。

#### 【概要】

##### 1. オープンスペースでの上演

会場には自由度の高いオープンスペースを選定した。ステージはなく、また外との出入り口は厚手のカーテンで区切られた多目的スペースである。

##### 2. 鑑賞ガイドの配布

観客全員に配布するパンフレットに「Guide」欄を設け、観客が能動的に自分の観たいもの・感じたいものを知覚できるよう事前の案内を行った。

#### 【当日配布パンフレット内「Guide」より】

・本作は、いくつかの場所や人が出てきます。いつの間にか場所が変化していたり、一人の役者が複数の役を演じていたりします。その移ろいを楽しむのもオススメです。

・もちろん、ストーリーを追うのも楽しみ方の一つです。物語の解釈に決まった「正解」はありません。意味を理解することも、理解に拘らずに受け止めることもどちらもお楽しみいただけましたら幸いです。

・頭を使った楽しみ方だけでなく、感覚的に楽しむのも醍醐味です。人の身体、動き、声、光、香り、その面白さや美しさをご堪能ください。

ご観劇にあたり、是非ご自身の「好き」を探りながらお楽しみいただけましたら幸いです。

##### 3. Dig Timeの実施

本編上演後「dig会」改め「Dig Time」を実施した。「Dig Time」の流れは下記の通りである。

- ①パンフレットの「Dig Time使用欄」に、自分の感想や印象に残っていること等を自由に書く（誰かに見せるものではなく、自分だけが見て持ち帰るもの）
- ②桜型の付箋に感想や印象に残っていること等を自由に書き、会場に掲示してある模造紙の好きな場所に貼る
- ③他の観客が貼った桜型の付箋を読む
- ④会場にいる他の観客や創り手と自由に交流する（ここから演者も参加）

### 【企画意図・狙い】

vol.2『buffet』では、vol.1『棒になった男』を踏まえ、「創り手」と「観客」という立場ではなく、その場に集う全ての人を「個」として捉え、あるがままその場に「在る」ことを体験できる場づくりを模索した。

まず「1.オープンスペースでの上演」により、客席とアクティグスペースの境界線や、劇場の内と外の切り替えをなだらかにすることで、vol.1『棒になった男』に引き続き、作品世界と現実世界の境界線を曖昧にすることを試みた。また、vol.1より天井高や縦横の幅が広い会場であったため、より大きい空間においても「同じ場を共有している」という感覚の体験を生み出すことを探った。

また、より広い会場に集う人々が、それぞれ自由かつ能動的に上演を楽しむためのアシストとして「2.鑑賞ガイドの配布」を行った。場にいる全員が、自分の好きなように作品を受け止めて良いという前提が共有されることにより、「答えを探そう」という「教えられる」姿勢から「自分自身の詩をつくり出す」能動的な姿勢へと転換する補助となることを意図した。

更に「3.Dig Timeの実施」を通し、より能動的な体験を生み出す方法を模索した。なお、vol.1『棒になった男』のdig会から「Dig Time」名前を変更した理由として、「会」という言葉が持つ「参加する」ニュアンスから、今回はより開かれた場として、人々がただそこに居ることが肯定される「Time」=時空間をイメージしたことが挙げられる。

なお、Dig Timeの流れ「④会場にいる他の観客や創り手と自由に交流する」について、想定では次のような流れを予定していた。

- 1.桜の付箋を貼った紙の前に集まり、同じ紙に貼った人同士で3-5人前後のグループに分かれる
- 2.グループ毎に、自分が付箋に書いた内容を読み上げる。もし補足があれば付け加えたり、付箋の内容や作品について自由に話したりする  
（※ただし、初対面の人と話すことに強い抵抗がある人はグループに参加せず会場にただ「いる」ことを選べるようなアナウンス・場づくりを行う）

しかし、実際に実施してみると、桜型の付箋を書き終えるスピードが一人一人異なるため、グループ毎に「話す」フェーズへと移行することが難しく、自然と知り合いと感想を話し出す流れへの緩やかな移行が発生した。通常の役者面会とほぼ変わらない雰囲気となったが、一部こちらからの呼びかけに応じる形で、初対面同士での交流も発生した。

## 【結果】

公演後、観客に向けて実施した感想アンケート（抜粋）は次の通りである。

### 〔観客アンケート（抜粋）〕

- ・事前にガイドがあったので、好きなように観て良いんだなと安心できた。
- ・今回のディグタイムは、前回の棒になった男の時とは違ったよさを感じました。個人的に今回のほうがより良く感じました。
- ・ただそこに居られることが良かった。余韻に浸る間もなく出ていくことが多いので
- ・前回のdig会を期待していた身としては「あれ？dig会あった？」と拍子抜けする感じがした。人と話すことで新しい発見があるのが楽しかったので、またやってほしい。

開演前に、鑑賞ガイドにより「作品の受け取り方に正解はない」と提示することで、作品や場を「開いた」こと。更に、本編の上演後にはDig Timeにて鑑賞後の余韻を味わいながら、それぞれが感じ取ったことをまず「書く」ことによって明瞭にし、その後「読む」「話す」ことによって、感じ方の違いを知ること。これらの工夫はより「個」を感じる体験を生んでいたのではないだろうか。ただし、vol.1のdig会ほどの交流は起こりづらく、解釈や意見交換の深度としては「話す」ことに特化する方式に及ばない部分があったと言える。

また、vol.2の特筆すべき点として、桜型の付箋が毎公演ごとに増えていったことが挙げられるだろう。これにより、前の公演に参加した観客等の書いた言葉に触れることが可能となった。更に、全公演終了後には、桜型の付箋に書かれた内容を公演グッズのポストカード購入者に向け公開し、上演から一週間が過ぎた後にも新たな「体験」を生むことが実現した。

## 【成果と課題】

### 〔成果〕

- ・観客や演者など、それぞれの立場より、その〈上演の場〉を共有している「個人」として、ただその場にいることが成立していた
- 「dig会」より、演者の負担は軽減した
- 他の人の感想等に上書きされる前に、自分が感じたことに一人一人が向き合う時間や余白をつくることができた
- ・桜型の付箋に書かれた言葉を通して、立場や参加回、また時間（公演一週間後）を超えた緩やかな交流が生まれていた

#### [課題]

強制力がないと初対面で感想を話すことは難しい場合が多い。

- 「積極的に話すわけではないが、会に参加した流れなら話すことができ、話しているうちに自分の感じたことが明晰になっている」という体験機会も守ることができたらより良いのではないか。

#### 【考察】

「話す」ことに特化した「dig会」も、より自由な余韻の味わい方に特化した「Dig Time」もそれぞれの良さを持っており、作品の内容に合った形式にカスタマイズしていく必要があるのではないか。例えば、vol.1『棒になった男』は安部公房の戯曲を使用しており、解釈が分かれやすく、感想を交流することによる発見が起こりやすかったと考えられる。一方『buffet』の場合、戯曲には描かれていない物事も多く、余白の多い作品のため、感想を「話す」形で交流できる状態になるまでに時間がかかりやすい可能性もあるだろう。ただし、どのような作品においても、他者の意見や感想を聞くことで「教えられる」受動的な観客になることを回避する必要があるため、「Dig Time」のように、まずは自分の感想に自分一人で向き合う時間を（形式はどうであれ）設けることが必要である。例えば「Dig Time」の形式をベースとしながら、より「話す」ことの能動性も引き出したい場合は、次のような手法を検討しても良い。

- ・事前に「書く」→「読む」→「グループに分かれて話す」の流れを明確にアナウンスしておく
- ・グループ分けを明確に行い、「話す」フェーズを実施するエリアへの移動等を行う（「話す」時間を明確に取る）。この時、何か簡単なワークに基づいてグループわけができると良い（作品にまつわる言葉から好きなものを選んでもらうなど）

## 結論：「孤」から「個」へ

〈上演の場〉に集う人々は、「今・ここ」を共有しながら、「今・ここ」ではない時間・場所を共に想像し味わっている。それでいて、一人一人味わっているものは異なる。見たいものを見て、感じたいように感じている。その場に集う「個」たちが、それぞれの方法で、同じ世界を見て、感じて、共に創り上げている。その共同作業が本編の上演＝「作品としての上演」なのだとしたら、その豊かさをより深く味わうために「dig会」や「Dig Time」は作用し、「体験としての上演」を充実させるだろう。この時、観客・演者・スタッフという立場にもはや意味はない。何故ならば、その場に集う人々全員の体験が、等しく「上演作品」を構成する一要素であるからだ。

そこで重要なのは、どんな「体験」を生み出したいのか、という問いである。

一人一人が感じたことをそのまま持ち帰ってほしいのか、より深く掘り下げて考えてほしいのか、色々な解釈に触れてみてほしいのか、同じ場を共創した人との交流を楽しんでほしいのか。「上演作品」を制作するにあたって、また〈上演の場〉が持ち得る可能性を探り続ける限り、その場に集う人々の「体験としての上演」への問いは持ち続けることとなるだろう。

本シリーズ二作品の上演を通し、観客の創造力の豊かさ、それも内に秘めているにはあまりに勿体ないご感想に幾度となく出会うことができた。上演作品は観客が居ないと成立しない。観客は何を受け取り、何を生み出し、何を体験したのか。その交流を通し、更に「上演」は作品としても体験としても豊かな強度を持つことだろう。それこそが〈上演の場〉で人々が体験しうること、その可能性である。

私たちは〈上演の場〉を、そこで無数に花開いていく生成変化を、探り続ける。

最後に、本シリーズの上演を通してcreationそらあいだが提示したステートメントをここに記し、結びとする。

## 生成変化の上演

「個」の時代。「孤立」と「生きづらさ」が蔓延する現代。

この時代に、同じ時・同じ場所に人が集い、一つの作品を共に味わうこと＝〈上演の場〉が生成されることは、もはや奇跡に近いことなのかもしれない。

故に、creationそらあいだは〈上演の場〉を探る。

〈上演の場〉にこそ、私たちが日々を生きる力となるような「体験」が生まれると信じているから。

〈上演の場〉には、様々な「狭間」が生成する。  
客席と舞台上。現実と虚構。「今・ここ」と「今・ここではないどこか」。あなたとわたし。喜びと悲しみ。あなたとあなた。集中と弛緩。あの時とその時。光と影。音と音。「かつて」と「いまだ」。声と声。演者と観客。身体と身体。

〈上演の場〉は、様々な「狭間」によって生成されている。

creationそらあいだは「狭間」が生成され、積み重なっていくこと＝「狭間の生成変化」、その持続を〈上演の場〉そのものと捉える。

そこに演劇やダンス、パフォーマンスの境目はない。あえてジャンルを定義するならば「上演作品」と言う他ないだろう。

〈上演の場〉に持続し続ける「時間」「場所」「記憶」を、その場に集った人々が共有しながら、各々の身体を通して味わうこと。

〈上演の場〉では「孤」であることから解放され、同時に「個」であることを楽しむことができるのではないか。

その体験こそが、この時代を生き抜く支えと成り得るのではないか。

私たちは「生成変化の上演」を探究する。

creationそらあいだ

## 引用文献

ジャック・ランシエール『解放された観客』(梶田裕訳)、法政大学出版局、2013。