

自由に、遊び心で 変化し続ける



イスラエルを中心に世界で活躍するインバル・ピント&アブシャロム・ポラックは、
'13年1月にプレイハウスで公演が予定されている『100万回生きたねこ』の演出・振付・美術を手掛けている。
この日稽古場を訪れ、二人と初対面の野田は、自分に近いものを感じたようで、作品作りについて話が弾んだ。

野田 今日、稽古を30分ぐらい見ましたが、数カ所であるんなことが同時に起こっていて、その雰囲気は素晴らしい。面白い作品はこういう現場から生まれやすいですね。自画自賛だけど、自分の稽古場にも似ていると思った。

アブシャロム うちの稽古場では5つのことが同時に起こっていたりしますよ。

野田 日本でよくある稽古場では、演出家が真ん中にどーんと座って緊張感を作り、役者さんにいきなり「さあ、おやり！」とか言うよね(笑)。

インバル 私たちは絨毯の下から、こっそり覗き

見る感じかしら(笑)。演じる人の気持ちになって作っていくほうがお互い、より理解できますね。

野田 僕は役者もやっているのでわかるけど、総見型のところでは、なかなか心を開いて演じられない。この稽古場は今日が稽古初日とは思えないよね。すでに役者たちが考え始めているし。

インバル 共同作業だから、決めつけず、オープンに、常に疑問符をつけつつ作っています。どう決めるべきか、いつも自問自答しながら。公演が始まってからも、この問いかけは続きますね。

アブシャロム 10年、13年とロングランしている

ショーでもどんどん修正してしまうの。微調整したり、新しいことを発明したり、終わることのない作業ですね。作品を作り始める時に重要なのは、共同作業するクリエイターたち。ひとりの人間に従って作品が形作られていくのではなく、役者、音楽、美術、衣裳などが互いに影響し、融合して、ひとつの流れを作っていきます。時には衣裳によって動きを思いつく、またその逆もしかり。美術や音楽により、動きが決まることもありますよ。

野田 同感するところばかりです。僕も初日がなければ、多分、生涯何も決定したくない(笑)。

インバル&アブシャロム そうそう!

インバル ただし長時間かければいいというものではなく、期限があったほうがいい気はしますね。最終的には同じような結論になるものだから。

野田 それはわかります。何かを感じて変化して、また感じて変化して、どこが一番刺激的になるかというのは、稽古を進めていかなければわからないんだよね。ある日突然、思いもよらない動きが生まれたりするから。

インバル その通り。だから、最初にある程度のイメージを持ちつつ、ダンサーと役者には自由に演じてもらいます。そのイメージが彼らの心と身体、動き、空間につながっているかどうか。いわば実験ですね。衣裳もセットも、鍵になるイメージから始まり、扉をひとつ開いたら、次の扉を開き…と掘り下げていく。大体の枠組みができたなら、その中で試行錯誤して遊んじゃう。今はその真っ最中で、とにかく楽しんでいます。

野田 稽古場でインバルがどこにいるのかを探したら、遊んでいるみたいに舞台上のテーブルの上に転がっていた。それを見て安心しました。

アブシャロム 今回はいくつかの挑戦をしています。ひとつは、いつもと全く違う日本という環境で作っていること。日本は好きですし、安心感もある。もうひとつは原作があることです。原作となる絵本は有名でシンプル、そして強烈なアイデンティティを持っています。そのエッセンスをどのように取り入れて世界を作り上げていくか。私たちは新しい世界を作り上げることが大好きですが、あくまでも原作の核心、エッセンスは残したい。読んだ時のシンプルな感覚を大切にしたい。

野田 原作物を作る時に大事なのは、その原作がまず好きか、ということだと思ふ。好きならば絶対に敬意を払うでしょう。結局はその世界を壊すのだけど、リスペクトは忘れません。アブシャロムの言うように、『100万回生きたねこ』にはシンプルな美しさがある。その部分をリスペクトすれば、あとはどれだけ壊してもいいんじゃないかな。

アブシャロム 原作をどのように解体するかについては注意が必要ですね。敬意を払いつつ、核心となる何かを忘れないようにしなくては。オペラなら作品の中心はあくまでも音楽ですから、音楽から得られた感覚を維持する。ストーリーはぐちゃぐちゃにして、新しい登場人物を投入したりしま

すが、それでも守るべきものがあります。

野田 原作物を作っていると、その忘れてはいけない核心を忘れてしまうこともある。自分がやっていることが面白くなって夢中になり、気がつくと、一番最初に何を面白くと思って始めたのかを忘れてしまう。どこまでも行けるからね。

アブシャロム そう、永遠に。創作していると、迷ってしまうこともあります。でも必要な過程だと思えます。もしかしたら最初から、途中経過も終わりもはっきりわかっている演出家もいるかもしれません。しかし自分は森の中を彷徨い、行き倒れ、いろんな生き物に会い、辿って行くうちに何かを見つけない。初日の幕が開くまでに。

インバル 迷って、迷って、ちゃんと戻ってきますから大丈夫。

野田 普段はダンス作品が中心でしょう。言葉がこれだけ多い作品の演出は興味?恐怖?

アブシャロム Interesting! 私は演劇出身なので、言葉はうんざり。それで演劇の世界から逃げたんだから(笑)。他の動作が展開する中でどれだけ台詞が必要なかどうか、今、役者さんたちと台詞の整理をしている最中です。最近言葉を使わず、身体の動きで新たな言語を作ることがほとんどなのでとても新鮮。言葉があるべき場所を探し、何を伝えるかを探っています。

野田 ちょっといいわるな質問だけど、ふたりは衝突するようなことはある?

アブシャロム 時々衝突したり、意見が対立したり。半分は冗談で、半分は本音。同じようなことも、違うことも考えています。支え合ったり、補充し合ったり、矛盾することもあります。私たちふたりの関係性がすべて創造へとつながります。こういった過程を経て作られた作品は、結果的に盛りだくさんになるんですよ。

野田 西洋の稽古場では凍り付くような衝突を目の当たりにしますよね。でも日本の稽古場は国民性からか、回避しがちです。できれば、その激しい衝突の瞬間を日本の役者にぜひ見せてあげてください。

アブシャロム いずれ起こります。いや、そういうことはないといいんですけど(笑)。

今回のアイタイヒト

INBAL PINTO

インバル・ピント 1969年生まれ。13歳からダンスの勉強を始める。アートスクールでグラフィック・デザインを学ぶ一方、バットシェバ舞踊団に学び、その後カンパニーの一員となる。94年、『Chance for 100』をアブシャロム・ポラックと共同制作し、INBAL PINTO DANCE COMPANY(現:INBAL PINTO & AVSHALOM POLLAK DANCE COMPANY)を結成。世界のダンスシーンで注目を集め、国内外で大きな反響を呼んでいる。



Q.あなたにとって“日本”の印象は?

あらゆるところに見られる日本の美的感覚。ホテルのクリーニングルームですら隅々まで整理整頓されていて、思わず写真を撮ってしまいました。服装や料理の盛り方など、細かいところまで配慮され、行き届いています。日本人の謙虚さも好き。

AVSHALOM POLLAK

アブシャロム・ポラック 1970年生まれ。演出家を父に持つ。ニッサン・ナティヴ・ドラマスクールで古典演劇を学んだ後、本国イスラエルをはじめ、イギリス、アメリカを中心に数々の映画、テレビシリーズに出演しながら、舞台俳優としてもハビマ国立劇場、カメリ劇場など国内有数の劇場で活躍。94年にインバル・ピントと共同制作を通して意気投合し彼女とカンパニーを立ち上げてからは、全ての作品の振付、演出、舞台美術、衣裳デザインを手掛ける。



Q.あなたにとって“日本”の印象は?

素晴らしい文化と美意識。日本人の勤勉さや献身的な努力には敬意を払います。電車で稽古場に通っていますが、最近では僕も車内で居眠りしたりして、日本人とつながったなど実感。ただ、もっとリラックスしていいんじゃないかな、とも。

野田秀樹 HIDEKI NODA

のだ・ひでき 劇作家・演出家・役者。1976年に劇団「夢の遊眠社」を結成。数々の話題作を上演し演劇界に大きな影響を与える。92年に劇団を解散し、ロンドンへ留学。帰国後の93年に「NODA・MAP」を設立し、『キル』『バンドラの鐘』『THE BEE』『ザ・ダイバー』『ザ・キャラクター』『南へ』『エック』など、次々と話題作を発表。国内のみならず海外の演劇人との創作活動や、歌舞伎の脚本・演出なども手掛ける。精力的に創作に取り組む。2012年『THE BEE』English & Japanese Versionは、ワールド&ジャパンツアーとして、世界3都市、日本5都市にて上演。09年より、東京芸術劇場芸術監督に就任。'13年4月にはプレイハウスにて三谷幸喜演出『おのれナレオン』に出演予定。

ミュージカル **100万回生きたねこ**

'13年1月8日[火]~27日[日] プレイハウス

原作 佐野洋子(『100万回生きたねこ』講談社刊)
演出・振付・美術 インバル・ピント/アブシャロム・ポラック
脚本 糸井幸之介/成井昭人/中屋敷法仁(50音順)

出演 森山未來/満島ひかり/田口浩正/今井明彦/石井正則/大貫勇輔/銀粉蝶/藤木孝/水野栄治/柳本雅寛/江戸川礼丸/皆川まゆむ/森下真樹/清家悠生/鈴木美奈子/三東瑠璃

詳しくはP11・P12にて

取材・構成:三浦真紀