

シェイクスピア上演、フェミニズム、テクノロジーの最新動向

浜名恵美

1. フェミニズム的受容の視点からのシェイクスピア上演の動向、成果、課題

まず、今日のイギリスのフェミニズムの背景にある equality, diversity, inclusion (以下 EDI と略記)政策について確認した。2012 年頃から出現したとされる「第四波フェミニズム」の特色のひとつは、intersectionality (交差性) を重要視することである。この概念は、さまざまな差別の軸が組み合わさり、相互に作用することで独特の抑圧が生じている状況をさすとされるが、EDI 政策と照応する点がある。

1.1 Royal Shakespeare Company(RSC)の演出家のジェンダーの変化

RSC の上演アーカイブでは、1960 年代から 2010 年代までのシェイクスピア作品の上演のセレクションが公開されている。¹1960 年代の 8 作品から 2010 年代の 52 作品までと、年代により入力されている作品数が非常に異なるが、公開されているデータに基づいて、演出家の男女比を計算して視覚化した。同じ男性演出家が何度も出ているが、すべて計算に入れた。ただし、複数の男性演出家が共同で演出している場合は、男性 1 と数えた。明らかに、演出家は男性が多い。1970 年代に急進的フェミニスト Buzz Goodbody 演出の 2 作があるが、1980 年代、1990 年代に女性演出家による作品が入っていない。2000 年代、2010 年代からは女性演出家の作品が増加傾向にある。2010 年代には女性演出家が 30%を超えており、2020 年代は女性の比率がさらに上昇すると予想される。2022 年 5 月現在、Erica Whyman が、芸術監督代理を勤めている。なお、注目すべきことは、2000 年代から女性と非白人が増加しているだけでなく、多様にもなっていることである。さらに女性でも男性でも、diversity と inclusion に配慮した人選が行われるようになってきている。また出演俳優、backstage/creative staff 等のデータも公開されているが、そこでもアフリカ系、イスラム系、南アジア系等の男女が増えている。

1.2 グローブ座 : EDI

シェイクスピアの関係劇団で最も先進的な EDI の取り組みを行っているのは、2017 年に Michelle Terry が術監督に就任したグローブ座である。同劇団は Diversity Data を公開した (2020 年 8 月 12 日)。² 2019 年の統計調査だが、diversity と inclusion に関する俳優だけでなく creative staff のデータも公開している。同劇団は、劇場の所在地であるサザックの住民の構成比率を代表することを目指している。舞台上のキャストに関して、女性と BAME (Black (黒人)、Asian (アジア人)、Minority Ethnic (少数民族) の頭文字をとった略称) は目標を達成している。Deaf/disabled の俳優が目標値に届いていない。とはいえ、フェミニズム的受容の視点からは、シェイクスピアの作品が今日の社会の要請である EDI 政策に合うように新たに上演され、甦ったと言えるか、明らかにそのような上演が目指されている。テリーは、グローブ座という特殊な空間で、いかにシェイクスピアを面白くて革新的なものにするか、観客がシェイクスピアは自分たちのものだと思えるような上演をすることに挑戦しており、批判はありえても、ヴィジョンをもち強力な指導力を発揮している。

1.3 女性のファイト・ディレクター/intimacy coordinator

演劇制作の多領域に女性が進出しているが、最も男性的な職業と思われるファイト・コーチに注目した。Rc-Annie Ltd. は、Rachel Brown-Williams と Ruth Cooper-Brown という二名の女性により、2005 年に創設された「独自のメソッド」で指導する「イギリスの先導的演劇ヴァイオレンス会社」である。シェイクスピア上演のファイトの訓練や演出を担当してきた実績がある。男性の制作スタッフが多い舞台では、女性が半裸で闘うというような演出がある。そこで、女性のディレクターが必要になる。肉体的な親密さ、レイプや家庭内暴力を扱う場面では、女性のファイト・ディレクター/intimacy coordinator と仕事をした方が、女性たちは安心できるし、男性俳優も繊細さを学ぶことが求められる。intimacy coordinator は、第四波フェミニズムの #Me Too 運動から生まれた新しい職業である。2020 年に国際組織が創設され、俳優たちの身の「安全」を確保することを目指している。シェイクスピア上演研究としては、今後は、テキスト、ステージ、スクリーンの研究はもとより、舞台裏で起こっているジェンダーや技術の変化が舞台上のアクションにどのような影響を与えているのかも探究する必要があるだろう。

2. シェイクスピア上演とテクノロジー³

2.1 RSC のデジタル開発部長セイラ・エリス (Sarah Ellis)

2012 年に芸術監督に就任した Gregory Doran は、舞台芸術のデジタル化や最新技術の導入を推進し、フリー

ランスの制作者エリスを RSC に抜擢した。彼女はすぐにデジタル開発部長に出世して、劇団内部の Creative/制作スタッフの連携はもとより、劇団と外部の関連企業や組織との連携を実現させ支援するプロジェクト・マネージャーの役を果たしている。2021 年 3 月に世界ライブ配信された *Dream* は、演劇、楽団、VR、ゲーム産業等が協力し、immersive technologies を駆使して、新しい形態を探究する Audience of the Future Demonstrator projects のひとつであった。『夏の夜の夢』の一部が、環境危機や森林破壊という今日的なテーマの作品として最新化されたという点では意義深かった。*Dream* は 151 か国 (UK 67%, US 11%, Australia 3%) からのアクセスがあり、多数の新しいユーザー (149,935 人) がいた。観客が使用したデバイスの 59% がスマートフォンであった。RSC の関係者は *Dream* の挑戦を絶賛しているが、劇評家や研究者が指摘したように、本作には不首尾な点もあった。デジタル開発部長エリスには、次の immersive technologies 系のプロジェクトでは、演劇とゲーム技術をもっと巧みに融合することと、ストーリーテリングにより注力することが望まれるだろう。

2.2 Creation Theatre Company (CTC)

この劇団は、世界最初のデジタル・レパートリー劇団であり、多数のシェイクスピア作品のアダプテーションを上演してきている。Lucy Askew が、2008 年から Chief Executive and Creative Producer を務めている。小劇団でありスタッフは限られているが、全員でデジタル技術を学びながら、外部からの協力を得て、レパートリーと環境維持を尊重しつつ、新しい種類の演劇を創ることに挑戦し続けている。ワーク・ライフ・バランス重視で、子供やファミリーの観客を大事にしている点も注目される。この劇団の良き協力者が、オックスフォードのスタートアップ企業の Charisma.AI の Guy Gadney である。彼は Charisma.AI の CEO であるだけでなく、VRARA (VR AR Association) Metaverse 委員会の共同議長であり、ゲームデザイナー集団 Blast Theory の役員も務めている。今後とも、ゲーム・デザイナー、ソフト開発者、AI 専門家、研究者、観客の CTC への協力に期待したい。

3. まとめ：シェイクスピア上演の未来に向けて

3.1 フェミニズム的受容の視点からのシェイクスピア上演の動向、成果、課題

動向：演劇でも EDI 政策が推進され、多様な女性の進出の機会が増えている。今後とも女性やマイノリティが演じる男性主役や男性登場人物が増えるだろう。

成果：これまでヒロインや限られた女性登場人物しか演じる機会がなかった女性たちに活躍の機会が与えられたことは、上演の成否は別にして、ジェンダー平等の立場からは評価できる。また、女性が進出することにより、演劇産業のワーク・ライフ・バランスの改善が強く認識されるようになったことも重要である。

課題：劇団は EDI 政策を継続して推進する必要があるが、数値目標を達成したとしても、中身が検証されなくてはならない。それは、もちろん、主に演劇研究者の仕事である。(本質主義の陥穽に注意しつつ) 女性の演出家、俳優、演劇関係者の活躍が、舞台の上と裏で、シェイクスピア上演の多様な領域に具体的にどのような影響を与えているのか、どのような変化をもたらしているのかを、引き続き詳細に検討する必要がある。

3.2 シェイクスピア上演とテクノロジー

STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) の時代なので、より多くの女性たちが舞台テクノロジーの分野に進出し、変革することが期待される。

シェイクスピア上演に関して、デジタル技術を駆使して伝統的な舞台作品の効果を高める方向と、immersive technologies を駆使して新しい演劇形式を創出する方向がある。後者では、作品が多種多様な形式で脚色・加工され、アプリ化、ゲーム化され、よかれあしかれ、ポピュラー・カルチャー的なものとなるだろう。

immersive technologies を駆使したシェイクスピア上演の観客の経験 (認知・感情) を解明することが、難しい課題のひとつとなる。

未来の上演では、演劇役者が、ゲーム産業で仕事をする声優やモーション俳優と同様の立場になってしまうのではないかという不安がある。他方で、次世代の観客のための上演が試行錯誤されているので、シェイクスピア上演が世界中の次世代の観客たちの多様な時空間で、多様な形式で持続・発展することを期待したい。

注

1. Past RSC Productions, <https://www.rsc.org.uk/about-us/history/past-rsc-productions>, accessed 8 March 2022.
2. <https://cdn.shakespearesglobe.com/uploads/2020/08/Diversity-data.pdf>, accessed 8 March 2022.
3. 後半の内容は、浜名恵美、「演劇とデジタル・テクノロジー—2020 年コロナ禍後のライブ・オンライン演劇—」、『文学研究論集』、40 号、2022 年 4 月、pp.1-20 を発展させたものである。