



ワールド・シアター・デイ 2018

我々には想像できる。

部族の民が空飛ぶ鳥をしとめようと小石を投げつけたそのとき、巨大なマンモスが場になだれこみ咆哮する——それと同時に、小さな人間もマンモスのように咆哮する。そして、誰もが逃げだす……

人間の女性——女性だと考えたい——から発せられたマンモスの咆哮、それは我々を今ある種たらしめているものの原型である。自分たちと異なるものを模倣する能力を持つ種。他者を演じる能力を持つ種、それが我々だ。

10年、いや100年、1000年先に時を進めてみよう。人類は他の存在を模倣するすべを身につけた。洞窟の奥深く、かがり火のゆらぐ光のなか、4人の男がマンモスに、3人の女が川となり、鳥、ボノボ、木、雲と化す男女もいる。部族はその朝の狩りの情景を表現し、演劇の才能を使って過去をとらえる。さらに驚くべきなのは、部族の民が未来に起こりうる状況を想定し、部族の民の敵、マンモス退治の手段を実際に試していることである。

咆哮、口笛、つぶやき——原初の演劇で用いられた擬音語——は言葉になる。話し言葉は書き言葉に変わる。そのもっと先で、演劇は儀式になり、やがて映画に転じる。

しかしこうした形式の変化があっても、それぞれの核心は、必ず演劇へと通じている。もっともシンプルな表現形式、ただひとつの生きた表現形式だ。

演劇はシンプルであればあるほど、他者を演じる、という人間の持つ実にすばらしい能力を身近に引きよせてくれる。

今日、世界中のあらゆる劇場で人間はすぐれた演技力を披露している。演じることで自分たちの過去をとらえ、未来に起こりうる状況を考えることで人類という部族にさらなる自由と幸福をもたらしていく。

もちろん、今私が話しているのは本当に重要で娯楽を超えた演劇作品のことだ。重要な作品は、大昔から同じ道を示している。演じるという才能を使って、それぞれの時代における人類の敵を倒そうとするのだ。

人類という部族の演劇が、今日退治すべきマンモスとは何だろうか？

私にとって、最大のマンモスは人間の心が失われていくことである。共感する能力、つまり人間の仲間やそれ以外の生き物の仲間を思いやる力をなくすことだ。

何というパラドックスだろう。今日、人類が地球をもっとも大きく変えた自然力であり、これからもそうであり続ける人間中心主義最後の時代——^{アントロポセン}人新世——における演劇の使命は、洞穴の奥で演じられた原初の時代に部族を結集したのとは正反対のところにあると私は思う。今日、我々は自然界とのつながりを守らなければならない。

文学よりも、映画よりも、人の前にほかの誰かが存在することが要求される演劇こそ、我々がアルゴリズムやただの抽象概念にならないようにするのにつけてである。

演劇から余計なものをすべて取り去ってみよう。丸裸にしてしまおう。演劇がシンプルであればあるほど、ただひとつの動かぬ事実を思い出させてくれるからだ。我々は時の流れの中にいる間は、ただの肉と骨、心臓が胸の中で脈打っているだけの存在であり、今ここにいるが、それ以上の何物でもない、ということ。

演劇に幸あれ。太古からつづく芸術。今を生きる芸術。驚くべき芸術。演劇よ永遠なれ。

サビーナ・ベルマン

Sabina Berman

サビーナ・ベルマンはメキシコシティ出身の劇作家・ジャーナリスト。メキシコ国内でもっとも高く評価され、商業的にも成功している現代劇作家であり、スペイン語圏における現存作家のなかでも多作を誇る。

サビーナが生まれる前、両親はユダヤ人への迫害をのがれるため、故郷のポーランドからメキシコに新天地を求めた。彼女は3人のきょうだいとともにこの地で育ち、この境遇が家族の運命にもたらした試練を感じながら幼少期を過ごした。それが自分の人生における決定的要因になったと今でも考えている。

劇作家としては、おもに多様性とそこに立ちはだかる障害がテーマの作品に取りくんでいる。ユーモアを持ちつつ言葉の限界を超える必要性を追求していくスタイルが多い。メキシコ政府による全メキシコ戯曲賞 (Premio Nacional de Dramaturgia Juan Ruiz Alarcón) を4度、全メキシコジャーナリズム賞 (Premio Nacional de Periodismo) を2度受賞。戯曲はカナダ、北米および中南米、ヨーロッパ各地で上演され、小説『世界の中心に潜った女 (La mujer que buceó dentro del corazón del mundo)』も11カ国語に翻訳され、スペイン、フランス、アメリカ合衆国、イギリス、イスラエルを含む33カ国以上で出版された。

現在は映画・テレビ作品の脚本や小説も手がけている。

翻訳：ドーラン優子
Translation: Yuko DORAN