月刊ワーQショップ

二〇一九年　六月十三日　発行
第六号

作品

第六号　テーマ

【濃】

作品遊びのすゝめ　SONICMOVE
6月のワークショップ　色鉛筆
「出来事」についてい く　A
まず「分別」を持ちなさい　H
「作品」の学びと現状について、
半ばふんわりとした報告　ゆか
統合するもの　ニンジャ青年
新しい作品、新しい世界　ユウサク

【淡】

作品と美　パン祭りから考察　まなみ
イライラババア　作品に触れ　みさき
束の間の解放を得る の巻

【総括】

エリグ・ディシャンテの冒険　九折

第六号

～ごあいさつ～

当ワークショップは、古くより云われる「魂魄」という捉え方を基とし、霊魂と気魄、観測不能のものと観測可能なものとを、双方の関わりにおいて把握し、とにもかくにもそれを実際に使えるよう、己の身を以て学門として修めようと試みるものです。気魄においては己の全身を十全に満たして使い切ること、霊魂においては己の全身を十全に空として聞き取り切ることが肝になります。この取り組みに献身する者たちに何者かからの恩寵や祝福が下されることを祈るばかりです。われわれの生きる目的はヘコヘコして市井に安住することばかりではきっとないでしょう。

気魄は観測可能な、ノンフィクションの事象であるのに対し、霊魂は観測不能の、フィクションの事象です。ノンフィクションのトレーニングは、すでに高度に取り組んでいるワークショップがどこにでもあるでしょうから、当方は意図的にフィクションへの接続を主眼において各種のワークを構築しています。当方のワークショップは、全身を十全に使い切るのみならず、全身を使い切ることによって「己が何を為すのか」という根本問題へ切り込んでいます。全身を十全に使い切ることができれば、有能ということにはなるでしょうが、その有能さをもって何を為すのか、その為すべきことがみつかるかどうかは有能さとは無関係です。

いかなる有能な人工知能も、それ自体は知性を持った存在ではないので、人工知能が何かを創り出すということはありません。人工知能はどこまでいっても「言いなり」にすぎず、しょせんは受け身のマシーンです。われわれはこの先、己を受け身のマシーンにしても、多くのことにおいて人工知能に及ばなくなるでしょう。人工知能にも観測可能な電気が流れており、複雑な集積回路に電流が満たされて演算するのですが、それでも人工知能に霊魂は存在していません。霊魂が存在していない以上、それはやはり物体であって存在そのものではないのです。これから人工知能が世の中の業務に台頭して来、われわれは単に業務を担う一端として己の存在を言い張ることができなくなるでしょう。これまでも「お前の代わりはいくらでもいる」という言い方はよくありましたが、これからは「お前たちの代わりはもうＡＩがある」ということでその話は打ち切られることになります。よって今こそわれわれは、自身が「物体ではない」ということに向き合わねばならないのです。

物体ではないわれわれには、観測不能にせよ霊魂と呼ぶべきものがあり、それが観測不能である以上、霊魂はフィクションとして体験されます。たとえば人は寝ているあいだに夢を見ますが、夢は単なる情報ではなく「体験」としてもたらされるのは衆知のことです。目が覚めればそれが夢だったことが知られるのですが、それが夢だったと知られてからも、数分のあいだはその夢が「体験」だったことは否定されないでしょう。なぜわれわれは寝ているあいだに、草原を走り回るというような「体験」ができるのでしょうか。それはそもそも、「体験」という現象が、生身の気魄でなく霊魂によって得られているからに他なりませんが、このことを追求すると先に理論だけが膨張しすぎてしまいます。当ワークショップは実際に優秀なマスターもしくはプレイヤーとして活躍できることを第一にしており、理論だけの膨張を良しとしません。

フィクションというと第一に「作品」が浮かびます。優れた映画作品が一種の「体験」をもたらすように、作品はフィクションであり、フィクションであるからこそ「体験」に及ばなくては作品たりえません。戦争のニュースを聞くことは「体験」をもたらしませんが、優れた戦争映画は戦争と戦場の一端をある種の形で体験させてくれます。ノンフィクションのニュースを何年分かき集めても、そこに体験は得られませんが、二時間のフィクション映画はときに膨大な体験を与えてくれます。われわれは戦争経験者のような「実感」は持ちませんが、だからこそ逆に実感と体験は異なる現象なのだということがよくわかります。われわれの持つ「フィクション」の機能、「体験する」という機能、またそれを現成させている「作品」という営為は、よくよく見つめてみると不可思議なものです。不可思議なものですが、実際に「作品」は存在しており、われわれは思議しないままそこにありうる体験をときに大切に抱えたりしています。

ワークショップでは、実際に「作品」を創るということや、また「作品」をプレイヤーとして体験するということを、すでにワークとして取り込んでいます。すると多くの人が（はっきり言えばすべての人が）、「なんだこれは」と未知の体験をするようです。そこで提供される作品はとても小さなものですが、小さな作品にも大きな作中世界の広がりがあり、その作中世界に確かに自分が「存在」したということを体験します。そこにそうした未知の体験があることを、参加者たちはすでによく知っており、そこに形容しがたい無上のよろこびと、何かかけがえのないヒントが含まれていることを魂から感じ取っています。また同時に、作品が作品になっていない場合、そこに自分の存在も得られなければ、誰かの存在も得られないということを、参加

者たちはすでによく知っています。「作品」と、「作品になっていないもの」の差は何なのでしょう？　参加者たちは、その感触の違いをすでによく知っていますが、その差分を未だ実技上で明らかに掴んではいません。
「作品」や「表示」「小劇場」といったワーク形式の中で、作品の「命」、作中の「世界」というものが、生じたり生じなかったりします。われわれは当該ワークの中で、何に触れ、何を掴み、また何に縛られたり、何を掴み損ねたりしているのでしょう。今回のテーマは「作品」です。

作品遊ひのすゝめ

SOINCMOVE

最近取り組んでいるワークについて、自身の体験をもとにレポートしていく。
生の体験者レポートとしてあなたのワーク理解の一助となれば幸いである。

「作品」はそのものがワークというより、総称のようなものと考える方が近いように思う。
まず「表示法」が全ての基礎となるワークとなり、「作品」ではフィクション世界を実際に創作し、体験する。「ABC法」は物語の構造に関するワークであり、「小劇場」では観客とプレイヤーという現象を使った実践的なワークである。
（おそらく）

◆とにかく「表示」が基本

まず、すべての基本となるのが「表示」であり、「人」を表示させることが第一歩となる。
第一歩とはいえ、普段の常識や固定概念にとらわれてしまうと難易度は爆上がりする。

「人を表示させますよー」と聞いたとき「え？人なんて表示しなくても、人は人だし、そのままだから今更表示する必要があるの？」これは第一に浮かぶ疑問だと思う。

具体的なワークの内容は、「カードです、タバコです。人です。」とまずカードとタバコを持つ動作をする。ハンドサインのようにカード、タバコというものを空間に表示させ、最後にそれらを持っている「人」を表示させる。「カード」「タバコ」と並列して「人」を表示するわけだ。

カード、タバコは持っているフリであり、本来持っていないものなので、わざわざ「カードです、タバコです」といいながら動作をするのはわかるが、「人」をわざわざ表示させるという発想は無いだろう。人なんてそもそも普通に存在しているのだから表示する必要はないのではないか？
ここがポイントである。

「人」というと、なんとなく性格とかキャラクター的なもの込みの「人」を想像しがちである。
いきなり難しい説明になって申し訳ないが、その人のもつ身体的な気の流れ・気魄・ハートが「人」そのものであり、それを現出させるということだ。

よって「人」そのものを表示させることは、その人の持つ「気魄」が関係している、これは感情などの自意識的な感覚ではなく、極めて身体的な感覚なのである。
そして大事なのはテンションや、モチベーション、キャラクターなどの演出に一切頼らず。「人」の表示のみで行うということだ。これは人によって大変難しいことで、いざ行ってみると「演じる」ということをやってしまいがちである。

もちろん頭の中で「人！これは人！」とか強く念じてその表示が強くなることではないし、鏡に対面して自分をググ

ッと見てみたところで表示が強くなるわけではない。むしろ自意識に入ってその表示が消え失せるだろう。
繰り返すが、これは極めて身体的な感覚なのだ。

ハート、気魄といえば、「誠心誠意」という相手にしっかりハート（気魄）を向けるというワークがある。
体をまんべんなくつなげ、フォーム的には少し胸を前につきだす。これは体験するとわかるが、なんかグッと自分そのものを突き出しているという感覚もある。
物理的に胸を突き出すだけだと、単に「胸に力を加えて出す」という状態になってしまうが、そうではなく、あくまで全身ビターッとまんべんなくして、身体を解放の状態にする。
自分（我）を引っ込めて、ハート（気魄）を向けるというのが感覚的に正しい。

「誠心誠意」のワークに関しては具体的な相手に対しての感覚なので、「自分↔相手」という一方向のものであり、構造としては単純である。
表示というものは、空間に対してなされなければならない。空間の中での「カード」「タバコ」「人」なのだ。
「空間と自分」という多方向な感覚になり、単純な話ではなくなるということだ。

先ほどのワークの話でいえば、空間の中にカードが表示され、タバコが表示され、人が表示される。ということになるので、空間を感じるために、「空間を広くとる」ということが必要となる。
これは空間のYESなど、度々解き明かされてきたことだが、**横隔膜をゆるめ、意識を広げる**必要がある。
横隔膜は肺の下部にある、リラックスして深く深呼吸し、吐き切ったときの横隔膜が下がる感覚だ。
肩の力を抜いて、脱力し、意識を向けてみればわかるはず、横隔膜をやわらか～く。

注意しなければならないのはそこで「注視する」など、偏ってはならないという点だ。注視する、というのは目に偏りが生じている状態である、目に偏るだけで「ガチ感」が出てしまう。さあ目の周りの力も抜いてみよう。視界はあなたが思うより、実は狭くはないものだ。

いままでわかりやすくノンフィクション＆ハート（気魄）の分野、フィクション＆ソウル（霊魂）の分野と分けてワークが行われてきたが、気魄と霊魂、どちらの構造も利用して行われている。
広くとった空間があり、そこにその人の気魄がある状態だ。

気魄というのは見えるものであり、霊魂は見えないものである。
気魄という迫力だけになってしまうと、空間が消えてしまい、迫力オンリーとなってしまう。
逆に気魄がなく、空間だけになってしまうと人が消えてしまい、見えなくなってしまう。
あくまで空間の中に気魄の点があるから「**見える**」ということになる。

演出的なものを排除し、周りから「人そのもの」が「見える」状態が、後述する作品や小劇場に進むために必要な手続きであり、大前提なのだ。
表示される「人」、これが「人」そのものであり、それは身体操作によって行われる。その上で大事なのは身体の解放だ、つなげることで解放する。力を入れて閉じ込めてはならない。
表示は空間を通じて、それを見る人にシェアされる。よって空間に向けて解放されたものがシェアされる。
閉じ込めたものはシェアされない。

身体が解放された状態で人と向かい合うわけだが、解放された上で気魄が出ているとおそらく、エネルギー的な何らかが発生するのであろう。それらは目には見えないが、何かあると感じる。
それと同じで広い空間に解放され、エネルギーを持った「人」が表示されているというわけだ。

ワークショップの先生である、九折氏が言うところでは「**魂に道をゆずるために身体を操作する**」ことなのだそう。なので単純に身体操作そのものが目的というわけでもないということ。ぐぬぬ。

◆「作品」はワカラナイ

個人的に「表示」については身体操作のワークとしてまだ理解ができたのだが
こと「作品」ということになってくると、悲しいかな「ぶっちゃけ正直分からん」が本音だ。
従来、我々が考える「作品」といえば「アニメ作品」などジャンルだったり、作品そのものを指す場合が多いと思うが、ワークについて言われる「作品」とは少し趣旨が違う。
具体的にワークで九折氏により示された「作品」の一例を挙げる。

まず前提として、マスターと呼ばれるリーダーが1つモチーフを決め、そのモチーフを元にいくつかの言葉のセンテ

ンスを作成し、その「表示」を行っていく。
ここに3人いたとして　AさんがBさんに向かって「かくかくしかじか」、Bさんが「わたくしは参りません」、Cさんが「分別！」Dさんが「見習いたいなあ」と言う。
どうだろう、これが「作品」である、おわかりいただけただろうか（無理）

もう少し説明を加えると、プレイヤーA,Bは前述した、まず**「人」の表示をし**、センテンスを言いながら動作をする。
・Aさんであれば「かくかくしかじか」と言いながらBさんに向かって動作をする。
・Bさんは「わたくしは参りません」と言いながら、Aさんから離れる動作をする。
・Cさんはこの「作品」のモチーフである「分別！」を言いながら動作をする。
（動作はなんでもよいが、はっきり「分別」が表示される動作だとベリーグッド）
・Dさんはいわゆるオチ担当として、「見習いたいなあ」と言いながらA、Bを少し遠巻きに見るような動作をする。

「かくかくしかじか」と言う**演技をするということではない**。という点が非常に重要である。
あくまで「人」を表示した上で行うのであり、身振り手振りの単なるジャスチャーとして伝えるということでも無い。
「人」の表示がはっきりと行われると、この「分別」というモチーフが「見える」ということが起こるのだが、これがいかんせんナゾなのだ。
おそらく空間に対して文字通り表され、示されるモノが明確になり、空間を通してバッチリ伝わっている。ということなのかもしれない。だからなのか、見ていると「なんだかわからないが妙な説得力がある」。この「妙な説得力」の正体こそが、九折氏がブログの記事などで度々触れている、**「体験する」**ということなのである。

別の例で言えば、「アメリカ」というテーマで、
496マイル/おれっちのハーレーに乗ってくかい/アメリカ！/自由な国と不自由な人々/
という作品が九折氏より示された。
ちなみにこれは、自分がまず「アメリカ」のテーマで作品を作り、それに九折氏が手を加えたものである。
直す前のオリジナルはというと、すっかり忘れてしまったのだが、もはやそれは些末なことだ。
九折氏によって示されたセンテンスはどれも確かに「アメリカ」に繋がるものだが、アメリカという言葉からの単純な「連想」ではなく、「アメリカ」という言葉から何らかの物語が背景として「見える」。

「496マイル」といいながら、砂漠のようなところを歩いている青年がいる。その眼前に「496マイル」と書かれた標識が暑さでぼんやりはしているが見えている。途中で会ったのか、またはその砂漠での別の出来事かはわからないが、ハーレーダビットソンをふかしている中年の男性がいる。ナレーションのように「自由な国と不自由な人々」という言葉のように、青年が歩いていく先は果たして自由な道か否か、ということが見える。

これは僕自身がこの作品をプレイした中で得た「体験」である。この言葉からそれらを空想したわけではなく、あくまで「体験」をしたのだ。これがフィクション体験をした、ということだと思っている、混乱しているわけではない、ちゃんと意識ははっきりしている。
この「空想」ではなく「体験」しているという点がとても際どいところなのだ。

◆空想を断ち切り、「ズルっ」とフィクションへ

「小劇場」というワークでこの「空想」をまず断ち切る。
まず**「分ける」「分かる」**ところから作品へと入っていくワークを行った。

具体的に説明すると
・「実験に失敗した科学者」とタイトルコールをする。
・人を表示し、試験管を持ち、調合して匂いを嗅ぐ動きをし
・力なく倒れる動きをする。

まずタイトルコールが非常に重要である。気魄でもってこれをコールし、プレイヤーと観客とを「分ける」
この「分ける」「分かる」というのが気魄の分野だ。まんべんなく気魄を漲らせ、コールするのだ。
先程「空想」を断ち切ると書いたが、「フィクション」は「空想」や「妄想」とは全く異なるものだ。
「空想」はイメージで、頭の中でのみ広がっているもの、いわば我の中でのみ終始するものだ。これは周りに共有されるものではない。共有されるのはフィクションの「体験」なのだ。
「空想」や「妄想」はまさに「空想にふけっている」ということで、ボヤーッとしていて分からなくなっている状態である。フィクションも「分からない」という状態なので似てはいるが、前述したように全然性質が違う。空想は極めて閉じられた、所詮頭の中でこしらえた小さな世界だ。
フィクションは無限の可能性があり、広く体験される世界

だ。

よって「フィクション」に入るために「空想」や「妄想」とは決別しなくてはならない。そのために気魄を使って正気の状態を作り、そこからスタートする。

それから「ズルッ」と人の表示に入り、フィクションの世界に入る、我に戻ることなく表示し続け、ラストは劇的に終わる。この劇的に終わる。というのがこのワークで行われる作品の特徴だ。オチとして「電気に触れ、痺れる」終わり方など、何でもよい。

つまり

・「実験に失敗した科学者」とタイトルコールをする。（まんべんなく気魄もってコールし、空想と決別する）

・人を表示し、試験管を持ち、調合して匂いを嗅ぐ動きをし（フィクションに入り、表示をし続け）

・力なく倒れる動きをする（劇的に終わる）

という流れとなる。

気魄についてもう少し話すと、気魄がまんべんなく発揮されたとき、向かい合った人に「元気を出させる」ことができる。

おそらく気というのは目に見えないエネルギーであり、ある種の伝播性があるものなのだと思う。身体が解放され、気魄も解放されていれば、空間を通じてそれが何らかの形で相手に対して作用するものだと思われる。

伝播なのか、相手も本来持っている気魄に呼びかけて、反応させるというのがもしかしたら近いのかもしれない。（呼応させる）これも気魄というものを考える上で大事なアプローチだ。

フィクションに入るときは「ズルっ」と入る、これは多分に感覚的な話となる。

まず気魄で身体をまんべんなーくビタッと漲らせる。周りに元気を出させる景気のよい気魄だととてもイイ。

（小劇場ではこの状態でタイトルコールをするのがとても望ましい）

その気魄みなぎる状態から空間を広く取り、横隔膜をゆるめ、霊魂の状態へ「**抜ける**」。その感覚が「ズルっ」という感じに近い。**「ビタッ」からの「ズルッ」**だ。

ここで、魂魄についての話をしよう。陰陽道において魄は「陰」で魂は「陽」であり、それぞれ性質の違うものだ。景気のよい気魄であっても性質は「陰」であり、重さがあるため少々負荷がある。

一方、霊魂の性質は「陽」であり、重さがなく明るいものだ。

フィクションは霊魂の分野なので、その性質からしても「なんでもアリ」だし、軽いし、広い空間の中で自由である。

九折氏はワーク中に「お花畑」「梅の花」と言っていたが、感覚としてそのようなところへ行ってしまう感じがある。もちろんこれはイメージや妄想をするわけではないし、笑顔を作って楽しそうにすることでもない。

マジになったり、神妙さは一切必要がなく、気魄だけ残してズルっとフィクション世界へ抜けるのだ。

◆出来事は劇的

小劇場のオチは何でもよいのだが、「電気にしびれる」など劇的であると非常にナイスである。

そしてこの劇的なことが「出来事」と呼ばれる現象の1つなのだ。

最近取り組んだ小劇場で、「暗殺者のスタンガンをさばくサムライ」というのがある。

・Aさんがズルっ人を表示し、サムライとして歩く。

・何食わぬ顔でBさんが反対から歩いてきて

・Bさんがすれ違いざま、腰または首にスタンガンで攻撃する

・Aさんがそれをさばく

という流れだ。小劇場といいつつ、武道の稽古のようになっているので困惑するかもしれない。

慌てずにまずは気持ちを落ち着けることが肝心だ。

まず、前提として「暗殺者にスタンガンでしばかれる」小劇場を行う。

まず、サムライ役はスタンガンをさばかず、オチで「ジジジジ」と電気にしびれてもらう。

一応決まりとして同じタイミングで同じ箇所を狙ってもらう。腰ならば腰に、みたいな感じで。これは実践的な武道ではないのでランダムにはせず、あくまで稽古的に再現性の高いものにする。

何回もやられているうちに、「このへんだなー」というところがある。この瞬間が「**機（チャンス）**」である。

相手が攻撃してくる「機」が生じる。そして「暗殺者がスタンガンでしばこうとする」という出来事が発生する。

小劇場「暗殺者のスタンガンをさばくサムライ」では、このときに相手をさばくわけなのだが、「暗殺者がスタンガンでしばこうとする」これが出来事である。出来事とはフィクションであり、物語である。

出来事とはフィクションなので虚であり、無であり、実感を伴わないものなのだ。要はこのフィクションの原理を利用して、攻撃をさばくわけだ。

相手が攻撃をする機に合わせ、加速せず、刹那をとらえてさばく。最初は失敗するかもしれないが、何十回とやってれば、その「機」は感じられるようになる。そもそもフィクションの遊びなので真剣になりすぎてはいけない。ミスってもしゃーない、くらいでやるのがよい。

「機」がわかってくると、余計な力も自意識もより抜けてイイ感じになる。うまくさばけると、相手と「**一緒に動く**」という体験をすることになる。さばいているのだが、ナゾの楽しさがあるのだ。

まさに気が合うというか「合気」が起こる。これはフィクション内で行われているため、相手に「体験させる」ということが起こるのだ。

逆に、タイミングにあわせて「技をかける」ように動いてしまうと、力でぶつかってしまい、ノンフィクション状態となる。これはふつーに「相手をとっちめた」というあくまで現実的な結果が起こる。

小劇場はフィクションであり、フィクション内においての劇的な瞬間には「機」があり、それが「出来事」となる、それを型稽古のような形で利用した身体操作ワークなのだ。

◆物語の構造はもっとワカラナイ

こちらは余談のようなものなので読み飛ばしてもらって構わない。

ABC法という「作品」のサブ的なワークがあるのだが、こちらはモチーフやテーマは設定せず、Aさん、Bさんが何らかの表示をしつつセンテンスを言う、Aさん、Bさん両者とも表示しているものとセンテンスも全く関係のないものにする。（なんとなく言葉の長さや、リズムは同じ感じにはしておく）

つまり何の因果関係もない2つの表示とセンテンスがあり、表示とセンテンスもまた因果関係の皆無のものが表示され、その2つをCさんが新たなセンテンスで1つにまとめる、という「ABC法」というワークのがある。こちらは全く関係の無い2つの表示から新たなモチーフを導き出すという「物語の構造」としての話になるのだが、物語の構造に関しては正直もっとワカラナーイ。（令和元年現在の僕）ので、割愛させていただきやす。

◆作品遊びのススメ

「作品」の各ワークについての体験を書いてきたが、「作品」とは現象であるとか、物語の構造とか、フィクション世界で機があり、出来事を体験する。とか現時点ではぶっちゃけ僕もよく分かってはいないのだ。

とりあえず九折氏が目の前で仮説を立ててはは演算し、実行し、解き明かしてはブッ込んでくれるので、毎夜僕の知識欲が満たされ、新たに身体操作を獲得していくということが、ただただオモロい。

作品遊びはオススメである。この遊びの利点は身1つで出来、かつコストがかからない、という点だ。

加えて、現代は自意識が肥大化しやすいこともあり、身体の機能がまず先に来るということが意外にムズかしいので、身体の機能を見つめなおすという点でもオススメである。

作品遊びは気魄で遊んだり、霊魂で遊んだり、その延長にあるものだ。取り組んでいると身体が賢くなり、解放され、フィクション世界という現実とは違う世界を体験できる。

自分に流れているもの、相手に流れているもの、自然に流れているもの。この世の中には目には見えないけれど知らないことがまだまだ沢山あるし、人間とは思っているよりも更に可能性があるようだ。

九折氏が即興で次々と編み出してくる物語の構造なんかもそうだし、フィクションの速さというのも、一見人間技ではないように見えるが、正しくやり込めば手が届かないというわけでも無さそうだ。

機を逃さず、劇的に遊べ。

文責　SONICMOVE

<九折評>

理知的な点がきわめてグッド。おれの説き明かしたセオリーをそのまま把握しているな。そのシンプルさが近いうちにグイグイ実るであろう。いちおう、息を吐ききったときには横隔膜は「上がる」構造なので再確認を。まあセンターのポジションが「下がる」ので、感覚的には「下がる」感じがするんだけどね。

表示、フィクション、出来事、機についての理解はバッチリな様子。そのことはさらに磨きをかけ、どんどん身体の表示性を高めて顔のキャラ性を抜いていくといい。たぶんそんなに時間は掛からないだろう。

そして自身で把握しているとおり、「作品」への壁はなおも厚いままだ。与えられたフィクションの中で表示に努めるということと、そのフィクションそのものを作品として創り出すということの差は、正直なところ、おれもさっぱりわからん笑。おれは即興でホイホイ小作品をその場で創り出したりすることはできるが、それが「なぜ」なのか、

および「どうやって」いるのかは、実はおれ自身にもよくわからないのだった。

ただ作品について言いうるのは、「自由」ということ。そして不自由の第一が、「いいものを創ろうとする」ことや、何か「好き」なものに縛られることだ。そうした、よくよく見ると自身の「こだわり」でしかないもののことごとくから離れなくてはならない。何であれば、因果律からも離れなければ、作品を創り出すということはできない。自由というのは「自らに由る」という意味なのに、「我」が最も己を縛るものなので、自由を得るためには「我」から離脱する必要があるのだった。

最近は色んなものが「カワイイ」という文化なので、「カワイイ」の中でドラマツルギーは見失われている。ドラマツルギーといっても安物ではさらにいただけないものになるが、これからはドラマツルギーの基本もワークに組み込んでいこうかと画策している。ドラマツルギーの基本を取り入れたほうが、難度はぐっと下がるだろう。

ドラマツルギーを新たに取り込みつつ（予定）、あとは、現在やっているとおり、小劇場をポンポンやっていって、とにもかくにもその場でフィクションを思いつき、ゴリゴリに表示してみるということを、自分の当たり前にするということが、今後のSONICMOVEを大きく有利にするだろう。あんなペースで「小劇場」をやる場は他にありえないので、この機会にもう小劇場形式に慣れてしまい、人前で思いつきフィクションを表示するのが平気の平左という奴になってしまおう。SONICMOVEはプロの舞台表現者だが、そのプロの場のほうが「あれ？　こっちのほうがラクだな」とゲラゲラ笑えるぐらい、小劇場をタフに詰め込んで、精神も心身もリプログラムしてしまおう。「気魄」からの「機・ズルッ」が、もう当たり前の動作になったら、実践的にどれだけ有利か、すでにSONICMOVE自身にも見積もりが立っているはずだ。そこに加えて武術系ワークで身体感覚をアップすりゃもう勝ち確よ。

ともあれ、理知的でグッドだ。なんつーか、超勉強しているな、すげえよ。

6月のワークショップ

色鉛筆

「アクセス申請」ってやつ書くんですよ、会社で。外部の人が必要に応じてネットワーク上のファイルを見れる状態にするのに、システム部に提出する用に。私、かなりの面倒くさがりで、これ、地味に一番面倒臭い業務ランキングのトップの方に入ってくるんですよね。だって、普通に考えて面倒でしょ。この前ちょっとやる気なさそうにやってたら上司とケンカになって、うるさいなって思って。いったん上司の一時停止ボタン押して止めておいたの。たまたま彼女の場合、腕に付いてたから意外と見つけやすくて。後から解除したんだけど、多分本人気づいてないよ。まあブーブー言ってても仕方ないので、その後ちゃんと仕事したんですんけどね。

それで、ちょっとでもやること減らそうと思って、いつも仕事でやる全てのことは最短距離で済まそうとするんですが、業務上では意外とそれがいいことだったりするんですね。でもそれが、作品を作る場合には、ちょっと京都から大阪まで行くレベルの距離を、一回アメリカを介してブラジルまで行ってから大阪に行かないとといけないらしくて。ノンフィクションを混入して考えてしまうと死ぬほど面倒臭いよね。ローカルの電車を一駅寝過ごしたレベルで私面倒くささで内心死んでるもん。わかりにくいけど、何が言いたいかというと、フィクションへのアクセスは厳し

いということ。

　アコルディオンのメロディが、二段飛ばしで階段をあがったりさがったりしてる。そういえば、何気なく違う文脈の中で九折さんが話していたことを聞いて、楽曲の中の音の進行も「モチーフ」というものになりえるんだな、と学んだことがあって。「作品」を作る時にはモチーフを決めるわけですが、その場合は大体、もっと普通に名前のついていたりする、いかにも「知ってる」と思っていそうなものが選ばれます。アイスクリームとか、出発とか、お化け屋敷とか。ただそこで、モチーフをいわゆるモノとしてジロジロ見てても何も始まらないんですね。モチーフをインスタ映えさせる場合は、コントラストをバチバチにしてフィルター加工さえすればそれでも成立するわけですが、「作品」を作る場合はその世界を描かないといけないわけです。説明を聞くだけだと出来そうな気も一瞬しなくはないんですが、アイスクリームの世界をぶっこぬいてこいって突然言われたら、検討がつかないものです。道しるべ、と言うのもなんですが、「成立している・していない」っていうのがつくづく頭に残るこの頃。フィクションは「なんでもあり」と言っても、正しく成立するのはすごく厳しいのです。ノンフィクション由来の事情や願望を持ち出してもダメだし、脳みそがサボっているだけの連想もダメ。

　ちなみに、どれほどの距離を自由移動しないといけないかというと、「アイスクリーム」から「ペンギンたちの頭上に常春の綿菓子が降り注ぐぞ」。ね、一駅どころじゃないでしょ。ワークとしての「作品」をここで簡単に説明すると、数個の短い文言でできている、数人で演じる寸劇のような形態のものです。詳細は他力本願で行きます、面倒くさがりなので。

　背後には多分、圧倒的にクリアな理論が存在していて。唐突ですが、錘が行ったり来たりする様子って不思議な吸引力があるのね。この場で、少し前に見つけた動画のことを共有させてください。少しずつ違う長さの糸で一列に吊るされ、持ち上げられた後同時に放された１５個のビリヤードの玉が、それぞれ微妙にずれたタイミングで周期的に左右に行ったり来たりするのですが、その全体的としての動きがなんか妙に面白いのです。途中で３つのグループになったり、４つのグループになったり、完全にバラバラになったり、全体として螺旋を描いたり、という具合。なんか、物事を司る法則ってあるんだなという風に見えるような。何もしなければ必ずしも常時肉眼で見えるわけではないけど、具体的に現れるものは全て法則通りにしかならないというか。

　話を戻すと、作品も、世界の理が存在するがゆえ、それに則っていないと根本的には成り立たないのかな、ということ。いらなかったものは消費され淘汰されていくけど、いるものはいつまでも残る。時間軸とは関係なしに存在しているから。「いるもの」、すなわち、「古くならないもの」って、よく考えると不思議ですね。モーツアルト然り、ピタゴラスの定理然り。音楽家にとっては理は音楽に聞こえ、数学者にとっては理は数式に見えるのでしょうか。見えてなくても、分かってなくても、作用はきっちり受けてしまうのが作品。日常で物事に反応しがちな原理のような、いわゆる興奮とは作用の種類が違うので、作用すると言ってもなんとも説明しづらいけれど、つまるところ「愛の体験」ではないかと、言い逃げしとく。

　反対に、法則ではない決め事がルール。例えば身体操作も正しい法則に則っていないといけないわけですが、法則とルールは同じではないことに気づきます。「右腕の肘から下だけを動かすというルール」をなぞっても意味がなくて、「右腕の肘から下だけを動かす」ということをしないといけないというか。ルイ・ヴィトンには個人的にさほど興味ないんだけど、どうせだったら本物の方がいいな。

　あと、何かを知ってるということについて改めて考えさせられたのですが、本当に知っているとは、ただの覚えごとではないんだろうなって。またまた唐突に以下共有するのは、昔どこかで読んだ、かなりうろ覚えの話。確か電気関係の仕事をしている人のこと。とある少年がどっかに閉じ込められてしまって、下手に動いたら感電するという局面で（多分近くに漏電している何かがあって、少年はトラックから降りれなくなっていた？）、どうやって足を運んだら脱出できるのかを示し、無事誘導して助けた、という経緯。思ったよりも肝心の中身があやふやで、スカスカな数行になってしまいましたが、自分の判断で人が生きるか死ぬかという場面で、本当に電気とか電流とか分かってないとできないだろうなって。人の知りうることって、なんでしょうね、今まで何事においても「理論」の重要さを見ていなかったように感じて。観測してもいなかったのに、相対性理論からブラックホールの存在を昔の偉人たちが「予言」したんだって。

　脳内処理のキャパオーバーで泳ぐ情報の断片。渦巻きってそんなにカッチリキリキリしてない存在かのように見せかけてるのに、すごく意志と法則があるよね。インクを水面に垂らしてくるくる〜って適当にやっても、なんぞやの難しい関数通りにしか動いていないんだろうな、あいつら。あ、この前ね、渦巻き模様のTシャツを会社に着てったら、上司が催眠術にかかってしまって、ロビーの噴水前を口をパクパクさせながら何回も楽しそうに周ってたの。それにしても、会社のカフェスペース的なところで原稿いじった

りしているんだけど、仕事戻るの面倒臭い。ちなみにアクセス申請って、大体一週間もあれば開通するんだけど、作品は半年ぐらいやっていても未だにわけがわからず。ワークショップではよくＹＳＫさんが作品を作るマスターを引き受けてくれるのだけれども、本当にすごいです。ブラボー。

そういえば、昨日はサイが会社まで送ってくれた…という夢を見たのね。九折さんがフィクション上で誕生させたサイ。多分上野動物園に行ってもとりわけサイに惹かれるわけでもないけど、このサイはとっても愛しているわけで。それが作品に出てくる人物（？）の感触かもしれないです。ノンフィクション上のものはそれじゃなくてもいいし、代替があるんだけど、このサイはこのサイじゃないとダメなのね。まあ「アイスクリーム」の作品をやった時には、帰りにリアルにバニラアイスを買って帰りましたけどね。ファミリーマートで。しかもわざわざパッケージ裏面を見て「アイスミルク」でも「ラクトアイス」でもなく、「アイスクリーム」にしました。

目撃したこと。モチーフを置くべきところに置くと、その一点から限りなく広がっていくような感触。３点を空間に配置するのに必要なのは２次元、同様に４点は３次元だったら、事情においては全く無関係ないくつもの点を無限の次元に存在させているんじゃないか、というか。大体、「マンゴーフェア」は雀だの鈴だの出てきた上でのラスト前が「ライカ！」ですよ、こんなの絶対ちょっとやそこらの次元には収まらないでしょう（４人がかりであれこれ好き放題ぶっこんだ文言を、九折さんが最後の文言で見事に一つの世界にまとめた時がありました）。作品においてモチーフを設定した時に、その断片の形を手がかりに、全体性を伴ったものに戻してあげる感じで一度やってみたい、なんて。できない？。余韻法だと、一つの空間の中にプレイヤーを立たせる感覚は掴めるような気がするのですが。

また、スタジオで具現化する作品とは、形のない大きな観測不能物がとりえる形を一つ示しているような気がすることがあります。魂の大きさというパラメータについて九折さんのブログでいつか書かれていたように記憶していますが、なんというか、作品も「大きい」のです。で、それに自分も形の一部としてはまった時、体験したと感じるのでしょうか。あとどこにも明言されているわけではないのに、一つの背景が現れるんですね。「ものすごく単純な色使い」だとか、「白と青のコントラスト的なものがはっきりしている」だとか「上から落ちてくるホコリに光が当たっている」だとか。作品が成立していないときは、違うもの同士のための部品を持ち寄って見せ合っていると言ったところでしょうか。

出来ない理由。ルールはノンフィクション上のもので、「ヨーイドン」に触発されてしたことは出来事ではありません。自由になろうと思っていても、ノンフィクションに縛られているんですね。一度「待ち合わせ」のシーンを各々なんでもいいから作る、ということをやったことがあったのですが、まあ自分の実感上あり得そうなことしか出てこないですね。どんな（貧しい）世界で自分が生きているのかバレるので、このようなことがフィクションで出来ないと結構恥ずかしいことになります。恥ずかしいというか、単純に愛のない世界の露見ですね。自分が必死こいて思いついたやつの一つをあえてあげると、「相手が一時間待っても来なかったから帰った」。やばいですね。自分が普段どんな原理に従って動いているかの暴露です。小学校とかのうちから学校でフィクションを学びたかったな。

四枚のプラスチックの羽が回転したとき成す、半透明の正円。無駄になぞなぞみたいだけど、扇風機のね。最近他に目撃したこととしては「表示」があるのですが、なんというか、似たような感じで緊張感の輪郭が浮かび上がってくるんです。最初はなんぞやと思っていた「表示」ですが、ガチャガチャした思念でもなく、シーンの都合上出てくる小道具でもなく、「人」が見えるから根本的に面白いようです。それが、なんのお飾りもなしで人前に立ち、平場で勝負するとなると、案外カワイイ方へ逃げてしまうものですが、かわいくさせたりゴソゴソしたりすると緊張感がたちまちなくなります。シュイ〜ン…と扇風機へのパワー供給がが止まっていきます。あと、表示を成り立たせるためには観客から情報をとらないといけなく、自分の中でやっていることは他の人からは本当に何も見えないです。

ところで、すごい作品ってカワイイ要素がないんですね。突然色々と物事の見方が変わってしまうことがワークショップの一つの作用としてあげられますが、カワイイって面白くないなと最近思ったわけです。絵とかデザインとかも含め。どの口が言うとか言わないの。自分がかわいくするのも圧倒的にかっこよくないし、カワイイものは面白くないと、ひしひしと思ったわけです。百年後に面白いと思われないものは根本的には面白くなく、見る側が勝手にヒートアップして何かが突き刺さっているんだろうなって。また、綺麗で、上手で、まとまっていて、非の打ち所がなくても、なるほど面白くはないんだと。そこで自意識とか事情では捉えられない、何か分からないやつが視えることが面白いといわれると、納得なのですが、またこれレベル高いんですね。「『分からない』ままをディールする」という言い方がすごくかっこよくて好きなのですが、これができ

れば多分作品も困らない…。

そして、最近の九折さんのブログでの「愛」と「カワイイ」のすり替えの話でドキッとしたのは、おそらく私だけではないはず。ペンギンを愛しているわけではないが、「カワイイ」とその場だけでもてはやすこと。みんなでこれをやれば、罪まみれになること必然というか…。カワイイ信仰は本当にやめようと決めたのでした。ペンギンがどれくらいの手厚い保護を受けるべきかどうかは私にはわからないけど、メロンソーダの美味しさに目覚めたペンギンはどこかにいるんじゃないかな。

ペンギンがさっきいたはずなのに、もう一度ドアを開けた瞬間、広がるのはただただ空間だったら？突然夕立ちが降ることもあり得るし、ここだったら女の子が空から降ってくるかもしれないって空間。あ、自分に向かって降ってくる流れ星をよける必要も出てくるかもしれない。一度、街灯に照らされる夜中の公園で、ピンクとオレンジと紫が混じった夕焼け雲がスイーっとよぎっていったのは秘密。

唐突にドーーーン。たまにちょっとびっくりしてもらえることもあることが嬉しかったり。ところで、「分からなくなる」というのは空想に逃げることではなく、認知を破損させることでもなく、「分かる」ということがある上で体験することです。魂魄でいうところの気魄側。空想に入らないよう、あと結局霊魂側でも進もうと思ったらバランスが必要なので、様々な気魄系のワークも最近取り組んでいるわけですが、これがなかなか体にくるんですね。ハイアンドロー（ありたっけの気魄を使い大きな声を出しながらノーをかけたあと、突然魂魄状態のローに入る。上手な人がやるとすごく面白い。色鉛筆バカウケ。）をやったら直後にダウンしました。鍔迫り合いのように相手にアプローチするワークもあり、あんまり人に真正面から入っていくこともないので、結構自分の中のじゃじゃ馬が喜んでたりします。相手にぶつかるのではなく、睨むのでもなく、元気を出させるようにやらないといけないんですけどね。言葉や物理的に見えないものなどが絡み始めると、「これは空想」だという判定が正直自分でもよく分からないのですが、正気の状態で脳みそに映った風景はＯＫ、ふわっと脳内発祥で出てきたものは空想なのだろうか。

アクセス申請、扇風機、ドーン。一見、限りなくデタラメな複数要素が、どう一つの世界を構成しているのかを観客に見せるのがマスターなわけで。そんなこんなで、ワークショップのレベルが加速的に飛躍しており、少し前にやっていたことがだいぶ昔のようです。余韻命令法（プレイヤーを始めは止めておき、マスターが一つの世界を見せてその中をプレイヤーに歩かせる）やってたのいつだったっけ、Ｈさんが「踏み切り」やってたやつ。背景は青であってるのかな。

偉そうに色々書いてみましたが、「作品」に関して本人かなりのノーアイディアです。最近ワークショップのレベルが高すぎると言い始めた張本人です。まだアクセス権がないようですが、大きな流れの中にすっと入るには、とにもかくにも聴かないといけないとも気づいたこともありました。「ワテ」ではない「わたし」が言えたことも含めて。

罪に蝕まれて破滅するか、魂の方へ救いを求めるか。

令和もよろしくお願いいたします。

ちなみに上司とは、そんなに関係悪くないです。

あと数回、階段を登ってドアを開けた先は、夏。

…作品を作り、上映した後に出てくる一言は、私の場合だいたい決まっています。

「すみませんでした。」

文責　色鉛筆

＜九折評＞

グッド！　勇敢で大いなるチャレンジ精神にあふれていてグッド！

いつもゲラゲラ笑っているだけに見える色鉛筆が、実は裏側でこんなに勉強しているだなんて、みんな感動の嵐で、鳥貴族でチャンジャを注文するだろう。そういうこと、「カワイイ」は実は「面白くない」のであって、面白くないものは、実は人を疲れさせている。だからこそ「カワイイ」ぐらいないと、ごまかしが利かないということでもある。「カワイイ」ということ、それ自体が問題ではないのだけれども、このところは「カワイイ」をもって「面白くない」をごまかすのが主流の方法になっているから、そんなことをしていたら確かに色鉛筆の言うように罪ばかりを重ねてしまう。

「作品」について、色鉛筆はもう一定の手がかりを掴んでいる。あとは色鉛筆が出しゃばることが必要だ。マスターになって命令しないかぎり作品は命を得ない。作品といって、「アクセス申請、扇風機、ドーン」でだいたい合っている。京都から大阪まで行くには古代ギリシャを経由したほうがフィクション的には速い。意識は常に「短絡」をし、そのとき脳みそは横着をしている。

ペンギンたちの頭上に常春の綿菓子が降り注ぐのは、その上空を戦闘機が飛んだことがないからだ。何を言ってい

るのか不明だが、その不明より先に空間の「Ｙｅｓ」が作用すれば、人は信じるわけだから、「なるほど、戦闘機が飛んだことがないからか」と信じる。信じれば作品になるのであって、それが信じられず思い込もうとすると空想になる。それはフィクションでもノンフィクションでも同じだ。疑う上に思い込もうとする奴は近々西友グループによってミンチ肉にされるので考慮しなくていい。

ともあれ、なんだやっぱり、色鉛筆はばっちり「作品」に近づいてきているじゃないか。自分が作品に届いているかいないか、またそれが成り立っているか成り立っていないかは、百回頓死してから考えればいいので、まずは百回出しゃばりをやろう。

「分からない」ままをディールする。それがうまくいかない場合は、けっきょく全部ＹＳＫとニンジャ青年が悪いだけなので、彼らをスタンガンでしばき倒せば解決だ。電力会社もほとんどそのことのために発電しているようなものだ。

「出来事」についていく

Ａ

オセロ決勝戦、「白十枚、黒三十七枚で結果、《泉》――――！」

九折さんから生み出される「言葉」はこんな短いものでさえ「命」をもつ。

私たちはそうした「言葉」から創られる「作品」が大好きで、気配があれば飛んでいき、いざ始まれば固唾をのんで見つめる。「作品」に現れる世界や魂や光や夢が、今の私たちにはあまりに大きく失われたものであるにもかかわらず、いや失われているからこそ、その輝きに対する直感は鋭く働き私たちを揺り動かす。私たちは「作品」に触れるたび、この現れた「世界」なくしてはどうやっても立ち行かないのだと確信する。

けれど、驚くべきことに、そういった大好きな「作品」がいったいどのように成り立っているのかについては、皆目見当もつかないという状況なのだ。

私たちはお皿に満たされた香しいスープに目を見張ることはできても、それを容易に作り出すことはできない。

ああ！この世の佳いものを作り出すことのなんと難しいことか。そして消費することの容易さよ。えも言われぬ世界の妙味、あずかり知らぬ空間の確かな存在が同時に私たちをも確かならしめる。この魂の営為は私のような凡夫のはるか及ばぬ、人智を超えた領域なのだ！

けれどワークショップはそんなことお構いなしで進む。爆速で。

ワークショップにおいて全ては「学門」だから。

さて実際最近のワークショップの進みゆき、解き明かしのレベルは恐ろしいものがある。

もちろん九折さんがすべてを引っ張ってくれているからだが、「魂」「魄」がそろって当たり前、体は解放されているのが通常で、人前で単に何か挙動するなどということはつまらんとばかりに歯牙にもかけられず、人前に出て人に「魂」の「世界」を見せる以外に一体なにをするのか？ということが直接に問われる次第だ。一年前に人前でコップを見せてひいひい言っていたメンバーはもういない。ホントどこに行っちゃったの（笑）

しかもそうやって爆速に進めるのも九折さんのおかげだけでなく、そのペースにちゃんと呼応できる人たちがいて、さらにその人たちが周りを引っ張ってくれる状況があるからだ。そして各人が自分が変に興奮せずに取り掛かれる方法を頼りにしながら、時に盛大にスベり、時にはぐんぐん進んでいく。本懐たる「フィクション」への接続に向かって。

そして現在の何よりの目標は、大好きなあの「作品」である。

だが、その「作品」の壁はとてつもなく大きい。

その大きすぎる壁になす術なしとなった私たちを憐れんで、九折さんは次々と「作品」につながる「ヒント」をもたらしてくれた。「ヒント」はあらゆる局面でもたらされるので、

何気ない解き明かしがとんでもない教えだったりする。もちろん自分にとってはまだ早かったり、知性が及ばないこともしょっちゅうでよく雲散霧消するのだが。
そしてそんなヒントの多くはワークの形としてもたらされた。すべてを記すときりがないので、そのうちでも私において特に目の覚めたと思うワークをいくらかお伝えしたい。

《ヒント1：しもべ法》

「しもべ法」とはおそらく作品系ワークの中でもっとも他力本願なワークである。なにせマスターの命令を静止状態で聞きながら、体の一部をゆっくりひと調子で動かすだけだ。古代エジプトのブドウの醸造のシーンとして木の棒をくるり、くるりと回す。パンをこねるシーンとして腕だけを前後に動かす、などだ。挙動の見た目的には博物館とか資料館の人形展示の趣がある。もちろん「作品」の空間を壊さないように、加速しないなどの身体操作の感覚が必須なことはいうまでもないが、それにしても静止状態というのは私においては相当にありがたい状況なのだ。なぜなら自分の変な挙動で世界を壊さなくて済むからだ。これは大きい。
どうにも私は今までのやらかしから体が呪縛され、立ち動くような作品では、ムキムキしたりフラフラしがちで作品空間を邪魔してしまう。しかもその挙動によって内部発奮が起こり、たちどころに空間を聞くどころではなくなってしまう。
だから、いつもとは異なる静止状態のおかげで内部発奮を抑えられた身でいられたことは私にとって衝撃だったのだ。そしてその中で感じたことは、「作品」に「確かな手触り」があるという感覚だった。私はたしかに見たことのないはずの古代エジプト空間に存在していた。ほかのプレイヤーと一緒に。見知ったスタジオが不思議な感触を備えて確かに存在している…。「作品」による「体験」をまさに「体験」できたこのワークのおかげで、我を振り回さないことの優れた状態と「体験」の感触を得ることができた。もし、この先私が混乱していろいろがわからなくなったら、私はここに帰ってくるだろう。

《ヒント2：ABC法》

「ABC法」とはあるA、Bのセンテンスとともに、そのセンテンスとは全く無関係の形の表示をし、最後のCのセンテンスでそのAとBを結びつけ、小さな作品とするワークである。正直私はこれがとてつもなく苦手で、センテンスにひっぱられて表示があいまいになったり、ジェスチャー化したり、Aのセンテンスの連想でBを考えてしまったり、センテンスそのものが曲がっていたりして作品の幅を狭めることが多い。また、A、Bとはまた違ったセンテンスがCであるはずが、説明文になったりする。このワークについて九折さん曰く「連想は脳の横着」とのことである。実に耳がいたい。頭もいたい。
このワークでは頭のねじを緩めて、脳みそを解放し、それにより脳をガンガン活躍させることが肝要だ。これが全くできないことにより、自分の脳がいかにサボっているかが白日の下にさらされた。私にとってはキツいワークだがこれが現実だ。しかたない。

《ヒント3：小劇場》

ここからワークはさらに高レベルの様相を呈する。「小劇場」である。これは自らのソウルを突き出し、その世界を信じて、信じる「人」を表示させ、小ネタながら一人で劇場を成立させるというものである。たとえばブログにも何度か登場していると思うが、「電気にしびれる人」などだ。ここで大切なことは、観客を相手取ってグレイテストショーマンを保ち続ける胆力と、余計な個所は一切動かさないという挙動だ。芝居がかってあれこれ動いても想像以上に何も伝わらない。
そしてここで明かされた学門は「余計な挙動は弱さである」ということだ。
まばたきひとつにしても、自分の思っている以上にパチパチパチしていてうっとうしいし、びっくりするくらいフラついている。しかも自分としてはそうしている自覚がないから性質が悪い。でもどうにか動かさないようにして初めて気づいた。動いているほうが楽だということに。首を動かさない、まばたきをしない、加速しないまま動いて、みんなに小劇場を見せようとすると途端に脅威を感じた。生身の自分がむき出しになるような緊張。動けなくなり、余計な動きをして心を逃げ込ませそうになる。私は強さにあこがれて合気道の門をたたいたりしたけれど、肝心の自分の中心はかくも弱いままだった。
でも実際自分の中心を観客に向けてさらすなんてことはしたことがなかったのだから、弱いままなのは当然なのだった。

《ヒント4：出来事》

これは最近のワークのうちで私の中で最も目の覚めるような心地のしたワークである。
最初は武道型のワークのなかの言葉として出てきた「出来事」。稽古とは出来事であり、出来事として取り組まなければ、それは稽古にならないという解き明かしだった。相手を抑える相手方が、まず敵を見つける。そして相手を無効化するようにさっと取り押さえる。逃げないように体全体

で抑えにかかる。そういった出来事が成立して初めて、相手に作用することができると。
これは私にとって、非常に大きな驚きだった。「稽古」が「出来事」だったなんて！

このあたりから私にとって「出来事」というのが不思議な光を持ったように思う。それは私が合気道を大学時代にやっていて、「稽古」のようなスタイルになじみがあるから、という単にそれだけなのかもしれないが、それで何かの端緒になるなら私にとってはなんでも必要だ。
さて、この「出来事」の話のおかげで、「稽古」はただの修練ではなく、何かがその都度起こっている「出来事」だということがにわかに凄いことだと感じられてきた。
また、「出来事」が成立するという状況をみて「正しい入口に入る」ということのヒントに思われた。
と、それだけで随分とすごい解き明かしを得たと思っていたが、少しするとそれが相手の意志の起こり、機の起こりと解き明かされて、「機会」「チャンス」「happy」につながり、この出て来るものの出所が「フィクション」なのだということがさらに解き明かされた。また、「出来事」の起こる瞬間は劇的である。それを表示にすれば全身で「電気にしびれる人」であり、場にすれば「劇場」になると。

まさか「稽古」が「劇場」につながる日がくるとは大学のあの時は思いもしなかったな。
昔から文章を読むことはしても、芸術や創作方面はまったく関係ないと思っていたけれど、今や毎週のように「作品」やそのヒントに頭を悩ませている。
一見関係ないと思われた合気道もつながってくるし、ワークショップの始まった一年前の夏、私にも千載一遇の「出来事」が起きていたのかもしれない。

《ヒント5：カメラ》
人類の英知と企業努力の結晶たるビデオカメラは真実を容赦なく映し出す。
自分の弱さっぷりと、みんなのタフネスぶりを。そして九折さんの尋常ではない出力っぷりを。
正直全く自覚のなかったまばたきや、フラフラ挙動、突然の加速や気迫のなさすぎる姿、ムキムキして作品の異物と化す様を突き付けられるのは動揺した。いや、今も…。
大画面のハイクオリティ画像で見た時など、言語を絶した。でもそれが偽らざる現実の姿なのだ。私がどう空想で逃げても、ライブでお届けしている「私」はこちらなのだから。
そう思ったらカメラには感謝しかない。
加えてカメラは真実を映しているから「作品」もしっかりと映してくれている。作品に現れる風や空や海、あるいは花がそこにある。再生ボタンを押せば「出来事」がはじまるのだ。
私もいつかこれにちゃんとソウルプレイヤーとして映れるといいのだけれど。
厳正なるビデオによるとまだまだ先は長そうだ。

スタジオマイレッスン。
九折さんのよくとおる声がスタジオに響く。今までとはまた違った風が吹くようで、みんなの活力が増す。そして全員がちょっとならずドキドキしているのだ。
そう「出来事」をはじめなくては。

「作品のコーナー〜〜〜〜〜〜〜！」

文責　A

<九折評>
理性的・客観的でグッド。そう、パナソニックのビデオカメラがそうであるように、客観的なものは客観的なものであって、自分の思い入れはさしあたりカンケーないのである。そして、いわゆる感受性や、意識が連想やイメージを起こすこと、身体が昂ぶりのまま挙動を収めず、手足がムキムキ力むというのは、すべて「弱さ」の表れであって、強さでもなければ情熱でもないのだ。Aが書いたように、「自分ってこんなに弱いのか」と知ることが、ある種の絶望であると同時に、正しい入口になる。
合気道に縁を深くしてきたAは、これからも出来事としての「稽古」を、牽引する役目を担うように。どんな高度なワザも、劇場の中で「どう高度なのか」が視えればそれなりに手がかりはある。高度なワザというのは、単にハイレベルな技術ということではなく、「ハイレベルな出来事」なのだ。このことを知らずに、単に技術だけにしつこく慣れていくと、「よく鍛錬されているはずが実につまらないもの」になってしまう。
数々のヒントから、「作品」ということへ跳躍するには、「階層」ということに目覚める必要がある。階層構造が語義そのものとして"story"だから。若い殺し屋を熟練のサムライが捌いたとして、それは捌いたから無事完了ということではなく、そこに上手と下手に階層化された「物語」が出現していることに気づかねばならない。「機」から「出来事」が生じ、階層化されて「物語」につながっていく。
自由でなくては作品は創り出せない。自由というのは「自らに由る」という意味だが、己が真に自らに由るためには、

空想たる人との癒着を切断せねばならない。Aの作品に助力する人もいないし、称賛する人もなければ批評する人もいない。称賛や批評をしたところで、けっきょくAの「自由」には何ら干渉し得ない。

己が真に自由たるためには、「己と世界」という一個の呼応の中に立たねばならない。それは、やがて誰にもやってくる自己の死において、誰かと一緒に死んだりはできないし、誰かと協力的に、あるいは批判的に、死ぬこともできないというのと同じだ。自己の死に際したとき他人に何を言われようが「知らんし」としか言い得ないように、自己の作品に際したときは他人のすべてが「知らんし」になる。

つまり、「お前のコーナー〜〜〜」はどうなの、という、一番ヤバイやつを突きつけられるということなので、震え上がるように。でも自己の死だけが自分の作品というのはさすがに生きた値打ちがなさすぎるのでさっさとなんとかするように。本当に「強い」なら余裕綽々のはずなんだけどなあ。

まず「分別」を持ちなさい

H

私がこの半年間、「作品」に取り組んで知ったこと、それは、まず「分別」を持ちなさいということだ。

昨年、空也様は「命がけ」ということを教えてくださった。或る晩なされた「キュー出し法」というワーク。そこで、マスター（責任者）は空間のエコーを聴いて命令法でキューを出し、プレイヤーはマスターの命令の通りに余韻の中で動き、観客はそれを見る。この三者が三者とも、命がけでそれをしなければ、空間に命は宿らない、ということだった。ほんの数秒の「キュー出し」でも、三者が命がけで集中していれば見どころのあるワンシーンになるが、誰か一人でも散漫であったりすると、急にだらしのない、ウソっぱちの空間になってしまうのだった。その晩集まった数名は、マスター、プレイヤー、観客の三役を、時に交代しながら、何度も繰り返した。ひとときも気を緩めるわけにはいかない緊張感の空間は、熱をもち、スタジオの鏡は蒸気で白く曇った。休憩時間、私は布きれになったような心地で床にへたりこみ紙コップを口に運んでいた。内臓の芯から汗をどっさりかいたような気がした。普段自分がいかにサボって生きているかを痛感した。

今年に入って始まった、ワークショップの「作品作りのコーナー」は、「キュー出し法」がより本格的に、複雑になったものであると私は理解している。（※それだけで「作品」を言い表せているかというと、まったくそんな気はしない。「キュー出し」の延長にあるというのは、一側面に過ぎないだろう。「作品」にはもっと更なる面白みと謎がある。しかし本稿を分かりやすくするために、ひとまずこのように定義させていただく。）いくつかの簡単な言葉や動きからなる寸劇のような形式の「作品」を、20分で作り、直後、上演する。ここでもやはり、マスターがその空間の責任を絶対的に負って名乗りをあげ、プレイヤーがマスターを信じてその命令に完全に従うことが、まず必須となる。そしてやはり、それぞれが、それぞれの役割において命がけでなければ、「作品作り」はまともな営為として成り立たないのだ。

しかし、私はしばしば命がけでいられなくなる。なけなし集中力が、すぐに切れてしまう。時にはマスターとして、挙手をしたはいいものの、そのプレッシャーに負ける。なれ合いに堕する。時にはプレイヤーとして、目の前のマスターが凄まじい「作品」を実現した時、その命令を聴き損ねる。たとえば《活気に満ちたアメリカのオンボロ酒場に生じた「Wow!」》。たとえば《小麦畑の少女が、異邦人を一目見て瞬時に落ちた恋》。たとえば《或る悪が告白され、それが「That's all right.」と受容された、そこに生じた男同士の罪の乾杯》。これらのシーンは格好良くて劇的だ。このようなシーンを成り立たせるためのマスターの命令は激しくかつ精密で、プレイヤーの責任は大だ。ゆえに、いとも簡単にそのスリルに負ける。もしくは、霊魂と気魄の度量不足で負ける。たとえば《太陽の日の再会》。そこにまつわって生じる歓びと解放のエネルギーに、虚弱な魂魄と無責任な精神は、焦がれつつも、すぐについていけなくなってしまうのだ。

フィクションが為される現場で、正しく役割にはまり、その中で命を燃やすこと。マスターであれ、プレイヤーで

あれ、観客であれ。そのことには、正しい情熱と、愛と、鍛えられた魂魄が必要になるのではなかろうか。自らの気魄と霊魂が共に弱く、また、情熱の向きが曲がってしまっていては、「作品」で遊ぶことは出来そうもない。だからこそ今私たちは、ワークショップという絶好の機会を頂戴し、己が身の魂魄を鍛え、正しい学門に照らして自らの向きの誤りに気付き修正してゆくことに決め、稽古や学習を重ねているのだった。

そんな修行中の身である私が、現在、肝に銘じなければならないこと、それは「分別」だ。

「作品」の現場で、最もやってはいけないことがある。それは、命がけでいられなくなってしまった時に、それでもその場に居続けようとして、「間違ったやり方」で出しゃばることだ。

もし私がスリルやプレッシャーに負けて降りてしまったら、その時私はマスターでもプレイヤーでも観客でもない。そのくせに、誤魔化して降りていないふりをして、「作品」の空間に居座ろうとする。これが最もいけないのだ。

たとえば、私がいちプレイヤーとして「作品」に参加していた場合。もしも上手くいって、マスターの命令を聴けていたら、その空間とかみ合い、「作品」の構造とかみ合い、他のプレイヤーたちと呼応した、のびやかな声が私の胴体から出るはずだ。日常生活でお馴染みの自我はなりをひそめ、心身が解放されてゆく。その状態に居続けること、そして、もっとよく聴いて、聴こえるものをよりはっきりと自分の身を通して表示することに、集中力とエネルギーが使われる。霊魂と気魄をフルに発揮しようとして、命がけだ。

しかし、もし私が取り組みの最中のどこかの時点で降りてしまい、マスターの命令が聴けない状態になってしまったら、その時は、空間のエコーとも、「作品」の物語とも、切り離されてしまっている。自分がどのように台詞を言い、どのように振る舞えばよいのか、さっぱり視えない。そのような状態に陥っているくせに、なおもプレイヤーとして現場に立ち続けようとしたらどうなるか。

本来は、魂魄と精神が降りるのをやめて、もう一度気を取り直し、再び新たに命とつながろうとすることが正しい道だろう。しかし、そのように強く在れなかった場合は、「間違ったやり方」を取り始める。

自我によって「空想」を始めるのだ。そして、こんな塩梅で、というイメージに基づいて、我力で台詞を発し始める。「これでいいのでしょうか？」という問いかけとともに。もしくは、「こうにちがいない！」という投げやりで乱暴な決めつけとともに。または、頭の中を自家製の電波でいっぱいにして、強引に思い込んだ「キャラ」とともに。

このようにして、降りた挙句自我をのさばらせると、大惨事となる。「作品」が為されるはずの空間の中に、突如自我をぐるぐると迷わせた「ノンフィクションのHさん」が生々しく出現し、その場を台無しにしてしまう。それは、せっかくその場に在ったスリルや緊張感を壊し、エコーを喪失させ、命を失わせる方へ、はたらきかけてしまうのだ。

もしも、その場にいるプレイヤーの誰しもがこのような過ちを犯してしまった場合、皆でよってたかってそれぞれの自我を持ち込み、空間にある命を殺すことになってしまう。そこは痛ましく悲惨な殺害の現場となり、部屋にはたちまちサムい閉塞感のムードが立ち込める。自分たちで自分たちの首を絞めてしまった、この時の私たちが共有するのは、「われわれは間違っていた！」という確信である。背後になんとはなしに感じる、罪の予感に脅かされつつ。そんな深夜のワンシーンも、この半年間で幾度もあった。

マスターの場合、また、観客の場合も同じだ。フィクションの現場のスリルやプレッシャーに負け、自らの役割から降りておきながら、自前の「空想」を頼りにその場に居座ろうとすると、それは空間にあった命を失わせる作用を起こしてしまうのだ。それは、ただの邪魔者ではなく、積極的に悪事をはたらく殺害者だ。本人にその自覚がなかったとしても。

だから、「分別」が必要なのだ。

「分別」とは何か。それは、「わたくしは、（これより先へは）参りません。」と、自らの意思できっぱりと分かつことだ。

「分別」によって、まず空想の元となる自我を、フィクションの現場から引き取らせなければならない。

たとえば、「作品」において、とびきり格好いい空間が出現する。素敵な出来事が起こる。その時、私がいちプレイヤーとして現場に参加していた場合、その格好いいエコーに自らの虚弱な魂魄は呼応できず、降りてしまうことがある。さらに悪いことに、この時しばしば自我が大騒ぎを始めてしまう。格好いいシーンに対して、大喜びや戸惑いその他事情によって自我が勝手にお祭り状態になってしまうのだ。ノンフィクションにおける願望や空想と、フィクション世界で起こる出来事が入り混じってしまい、大変気持ち悪い何かが自分ひとり限りで渦巻き出す。空也様の仰る「梅の花」（※ブログ記事「WS報告042(2)／シリアスと梅の花」ご参照）、とは別の意味での、自前の「お花畑」が広がり出す。

これではとても、いちプレイヤーとしてマスターの命令を無心に聴くことが出来る状態ではない。

この状態のまま、「とびきり格好いい空間に、私も参加したいから」と、強引にプレイヤーを続けたらどうなるか。先に述べたとおりである。「間違ったやり方」で自我を振る舞い、空間の命を失わせる作用をはたらいてしまう。

だからこそ、まずは自我を分かつことが絶対に必要にな

る。フィクションの空間にひとたび入ったら、そこに自我の出番はない。マスター、プレイヤー、観客は、それぞれ「作品」を為すために必要な部品であり、役割だ。そこに、命がけであることは求められていない。だからこそ、自分が「作品作りのコーナー」の門をくぐり、己が身を使って役割のひとつを為すのだと決めたなら、その時は、自我のほうには決然と、「わたくしは、（これより先へは、）参りません。」と引き取る決定をしてもらわなければならないのだ。

自分の身体の感覚や、気魄と霊魂の機能は、自我とはまったく関係なく在り、操作されるものである。むしろ、自我から切れれば切れるほど、解放されて適切にはたらいてくれる。これは、ワークショップでの様々なワークを通して確かめられてきた理だ。「作品」をはじめとしたフィクションの営為に必要なのは、これら感覚や機能がのびのびとはたらくことであるのだから、自我は安心して引き取ればいいのだ。

そして、自我とはっきりと分かたれた胴体を「作品」の現場に持ち込んで、気魄と霊魂のかぎりを尽くして、命がけで、フィクションに参加することだ。決して簡単に降りないことだ。そのように努めたい。また、そのために魂魄を鍛えたい。ライブの緊張感やスリルに堪えうるだけ、強くならねばならない。

しかし、フィクションに自我は不要と知って弁えたつもりであっても、全然弁えられておらず、空想が湧き騒いでしまって抑えられないことがある。私などは、みっともないことに、それが本当に頻繁だ。とびきり格好いいシーンが出現するときなどは典型的で、気付けば、願望にひっかかって自意識のスイッチが入ってしまっている。また、そもそも、これは空想か否か、という見分けがついていないことも多々ある。こういった問題をいかにしたらよいか。

まずは、学門を正しく修め、ワークを通して、感覚と我意を厳密に区切ることが必須である。理論を詰め、誤解から生じている自分の身体や精神にはびこる間違った混同を、ひとつひとつ見つけては分別してゆきたい。

フィクションと、空想は、「混ぜるな危険」だ。フィクションの現場において、自我およびそこから発生する空想は全くお呼びではない危険物だという事実を明瞭に意識に捉え続けておきたい。

いくら自我が命ある空間をこいねがい、やる気に燃えて、是非とも「作品」を実現せしめんと頑張ったとしても、悲しいかな、自我である以上、空間の命にとっては殺害者以外の何者でもないのである。自我に求められていることは、フィクションの扉の向こうで活躍することではない。フィクションの扉の前で、「わたくしは、（これより先へは、）参りません。」という決断を為すことだ。

自我を甘やかしてはならない。

ここのところの理を徹底して知り、正しい道に入りたい。

はっきりと「分かつ」ことをした自我を外に控えさせたまま、「作品作りのコーナー」の門をくぐってみる。するとそこには、「人」と、「場所」と、「出来事」に満ち満ちた、最高に格好いい愛の世界が広がっているはずなのだ。命の蒸気で鏡は曇り、そこかしこに、観測不能のエコーの風が吹きわたる。

そんな世界を夢にみるならば、まずは、なんといっても「分別」だ。

文責　H

＜九折評＞

タイトルから逸脱せず、整然と有用なことを書き切った点がグッド！　「こころある」というのはこういう状態のものだ。特に今回は、Hはノンフィクションの事情が忙しいのだから、軽さに努めて書きなさい、そのほうが逆に学ぶことが大きいものですと申しつけてあったので、そのことに適切に応じていてたいへんよろしい。文脈・文体というのも人の身体と同じなので、各節が呪縛されず流れてまっすぐ一調子に進むのが正しい文脈・文体です。前衛的にするのはそのあとのことでよろしい。

フィクションと空想は、確かに「混ぜるな危険」であって、「空想は苦手です」「空想している場合じゃないので」と、己の立場をはっきりさせることが、すべての効率をよくするだろう。

Hが作品に焦がれるというのは、それじたい、潜在的な才能・徳性を意味しているが、必ずしも潜在的なものが発芽して開花してくれるとは限らず、つまり手続きを間違えれば火山だけ噴火するのに温泉は掘り出せないということがありうる。

今回の寄稿が、軽く書いたはずなのに、おそらくHがこれまで書いたすべての文章より優れていることをよく見て、「ひょっとして、強く焦がれるということが、強い方法ではないのかもしれない」ということに気づくように。匹夫の勇は一人に敵するものでしかなく、感情のあまりコースアウトするレーサーは迷走しているだけで強いレーサーではない。

それよりはHの言う「分別」のほうがはるかに強い方法だ。命がけで分別する。命を無視した迷走のアクセルはおしまい。

「作品」の学びと現状について、半ばふんわりとした報告

ゆか

昨年の6月末、九折さんにより、参加者たちが「呪縛から離れて、『言葉』の獲得に到達すること」を目指して始められた「Quali's　身体操作とコミュニケートと存在のワークショップ～世界のボトムを見せたりまっせ教室～」は、現在早くも一周年を迎えようとしています。九折さんの愛に溢れた全身全霊のご指導と説き明かしの下、身体の構造とその操作や、フィクションとノンフィクションがそれぞれ自己と他者に及ぼす影響と、その切り替え等々をひたすら探求させていただいてきた我々は、今年に入ってから、遂に自分たちで言葉を扱い、「作品をつくる」というワークに取り組ませていただいており、ワークショップの目指すところに向けて着々と歩を進めております。

作品をつくるワークが始まり、早くも半年が経過した現在、ワークの進捗状況としては、「開始当初の何が何やらさっぱり分からん状態から比べると多少理解は進んだけれど、自分たちで作るとなると何が何やらまだまださっぱり分からん」といったところです。しかし、中には作品づくりの端緒を掴み始めた方もいらっしゃり、分からんながらも盛り上がりながらワークは日々進んでいます。

作品をつくるワークの手順自体はシンプルで、30秒程度で上演できる作品を15分で作って、5分で練習、時間が来たら即上演、というスタイルです。毎回、参加者の中から誰か1人マスターを選出し、そのマスターが、制作、演出、他の参加者（プレイヤー）への演技指導、全てを担います。

作品は、演劇、詩文、ダンス、歌等、どんな表現方法でもよいのですが、当ワークショップが「言葉の獲得」を目指していることもあり、今のところ、言葉を連ねて詩文を作り、それを演劇的に演じるという形が主流です。

しかし、先にも書いたとおり、自分たちで作るとなるとまだまださっぱり分からないため、マスターにもよりますが、大方、作品とは呼べないものが出来上がります。それを九折さんがマスターとなり超絶技巧で手直し、時には一から新しく作ってくださり、生まれ変わったそれを参加者で上演して、作品づくり、及びそもそも「作品」とは何かを学ばせていただいているという状態です。

というわけで、今回は（今回も）この場をお借りして「作品」についての知識を整理し、「分けわからん」状態から脱皮して、今後ばんばんナイスな作品をつくっていくための礎石にして参りたいと思います。

なお、「作品」、特に九折さんが作られる作品には愛があり、作品世界の体験があり、とにかく最高なとてもよいものなのですが、現時点の私は能力的にも身の程的にも、それをご説明できるようなレベルには到底ない為、基礎の技術的な話に偏ってしまうことをご容赦ください。

さて、作品をつくるにあたり、第一段階として必要なことはタイトル（作品名）とモチーフ（動機）を決めることです。タイトルとモチーフは同じ言葉でも構いません。決められたタイトルとモチーフが作品を通じてばっちり表されていることが、まずは求められます。例えば、舞台上で1人の役者が何かを言いながら走るとして、タイトルが「走る」、モチーフが「遅刻」の場合と、同じタイトルに対してモチーフが「逃げる」だった場合では、表示される役者の発する言葉や走り方は違ったものになるはずです。作品が上演された時、見た者に「確かに今のは『走る』というタイトルで、『逃げる』が表されていたな」と見えるように、言葉を並べ、適切な動作を見せる必要があります。

それでは、例えば今皆さまが読んでくださっている、この原稿。この原稿にも一応タイトルがあり、モチーフは今回のテーマである「作品」ですが、これはワークショップで言うところの「作品」足りえるのでしょうか。答えはNoです。何故なら、この原稿はノンフィクションから生じる連想によって書かれているからです。

作品づくりはフィクションの営為です。無限たるフィクション世界の「何でもアリ」を理知的に組み上げて、作品はつくられます。一方、連想はノンフィクションの行為です。ノンフィクションである実感を基に、モチーフから連想して組み上げられるそれは作品ではなく、組み上げた者の空想であり願望です。フィクションで組み上げられる作品が世界のものであるのに対し、ノンフィクションから連想される空想は、どこまでいっても個人的なものでしかありません。

そのため、ワークショップでの作品づくりの現場では、しばしばこっ恥ずかしい惨事が起こります。

例えば、マスターが「恋」をモチーフに作品をつくろうとしたとします。その時、フィクションの無限世界にアプローチするのではなく、ノンフィクションたる己の実感から連想してしまった場合、なんと「恋」の作品ではなく、「恋」

に対するマスターの個人的な願望が赤裸々に描かれたものがそこに爆誕してしまうのです。職場で上映されたらもう出社できないレベルに恥ずかしい惨状です。

それでは、ノンフィクションからの連想ではない、フィクションの「何でもアリ」を組み上げた作品とはどういうものでしょうか。ここで具体例として、九折さんが最近作られた作品を一つ掲載させていただきたいと思います。タイトルは「Bluetooth」、モチーフも同じく「Bluetooth」です。

「Bluetooth」

真っ白い凧をずいぶん高く揚げたわね
うん、どこまで行けるかと思って
今日は風が強いわ
（ぶつん、と糸が切れる）
切れちゃった
大丈夫、あの凧にはBluetoothが積んである
サンゴ礁の向こうまで飛んでいったみたい
最後の映像、イルカの背ビレに引っかかったのよ
よし、行こう
あの白い凧には
Bluetoothがついている

・・・・・・いかがでしょうか、「Bluetooth」という言葉からはおおよそ連想されない言葉の連なりから作られていて、それにも関わらず、何故か「Bluetooth」の感じがばっちり表されていることがお分かりいただけると思います。

では、連想ではない言葉、ノンフィクションの実感からは、一見バラバラのようにも思える言葉をどうやって、1つの世界を持つように組み上げればよいのでしょうか。

それを実践する方法の1つとして、九折さんが編み出されたワークが「ABC法」です。このワークは3人1組で行います。それぞれA役、B役C役に分かれ、最初にA役が、何でもよいので1つのセンテンス（言葉）を言い（「納豆を素手で食べる」等）、それに合わせて、身体で何らかの形を作ります。この時、身体の形が、センテンスからの連想（ジェスチャー）にならないように注意します（この場合だと、何かを食べている仕草等）。次に、A役の言ったセンテンスを聞いたB役が、A役のセンテンスとは全く関係がないけど、音の響きは何となく似てる気がする、何らかのセンテンスを言い（「鳥かごを両手で開ける」等）、A役と同じく身体で何らかの形を作ります。最後にC役が、A役、B役の示した2つのセンテンスと身体の表示に、新たにもう1つセンテンスと身体の表示を追加することで、何ら関連性のなかった2つのセンテンスと身体の表示を統合し、1つの世界を表すというものです。（今回の例のABに九折さんが追加されたCのセンテンスは、「これがチンパンジーの生態です」でした。）

つまり、AとBを演算し、答えC（世界）を導き出すというワークです。作品もこれと同様に、まったく無関係に見える言葉を演算して、1つの世界にまとめるということを行っているそうです。

なお、作品をつくる時に並べられる言葉は、フィクション世界にアクセスしてそこから持ってくるのですが、九折さんは、全く無作為に持ってこられているわけではなく、モチーフに対して「この言葉が来るなら次はこの言葉でしょう」と、私には全く分からない次元で、緻密な計算をしたうえで持ってこられているそうです。実際、これまで九折さんが作られた内の、いくつかの作品について、その言葉の連なりがどういう構造を成しているのかを解説していただいたことがあるのですが、どの作品も30秒程で上演できる短い、しかも一見バラバラに見えるセンテンスの連なりにも関わらず、その全てに意図があり、それらが無駄なく効果的に1つの世界を見せるように構築されていました。

また、フィクション世界にアクセスして、そこから言葉を持ってくるとなると、フィクション世界は無限のため、選べる言葉は無限にあり、その言葉をどう連ねるかも無限通りあります。しかし、同じモチーフを使用したとしても、作品にはマスターごとのカラーが出ます。九折さんが作られた作品とその言葉の連なりは、どれも「九折さんが作られたものだなぁ」と感じるものに仕上がっています。

ここには、「自己決定」が関わっていると思います。フィクションの自分は一体どういう奴なのか、ということを決定した者だけが、無限通りの言葉の連なりから、これぞというものを選び出し、「自分の」作品として表すことができるのでしょう。

さて、作品づくりについてここまで技術的なお話をさせていただきましたが、ここからは、現在の私には理解の及ばない「作品」の、よく分からない話をさせていただきたいと思います。よく分からない、いや全く分からないと言っていいほど分からないのですが、むしろ、作品の真の面白さはここにあると思っているところのお話です。先にも書いたのですが、私の身の程ではご説明できるレベルのものではないため、ふんわりとした話になることをお許しく

ださい。

九折さんは、作品を「体験があるもの」、また「愛があるもの」と定義されました。

作品のワークが始まってから、これまで九折さんが作ってくださった数多くの作品に、プレイヤーとして参加させていただいて、いつも不思議に思うことがあります。それは、数十秒ほどの短い言葉の連なりと動作だけの作品なのに、何故かそれだけに収まらない広大な作中世界があって、登場人物たちが存在した、という感覚が確かに残ることです。

ノンフィクション上では、そこは三軒茶屋の地下にある窓のないスタジオで、演じているのはワークショップの参加者達で、私も、普段は会社員をしている、ただの参加者の1人のはずなのですが、時に我々は地中海の酒場におり、そこで賑やかにやり取りする陽気な人々で、時に我々は郊外の街におり、よく晴れた青い空の下、意気揚々と街へと出る人々で、時に我々はまだ単翼機が主流な時代の飛行場におり、エースパイロットをまぶしく見上げる整備士達でした。

作品をやった数日後などに、その時の事を思い出すと特に顕著なのですが、スタジオの光景に被さるようにして、ノンフィクション上では見えたはずのない広い景色があり、一緒に参加していたプレイヤー達は、私の知っている「あの人」ではない、作中世界の登場人物になっています。

因みに、先に引用させていただいた、九折さんの作品「Bluetooth」も、スタジオでプレイヤーとして参加させていただいたのですが、今の私には、白い凧が揚がる青い高い空と、吹く強い風と、サンゴ礁のある透き通った青い海と、白い凧を背ビレに引っ掛けて泳ぐイルカを確かに見たと感じており、隣に立つあの人も、凧を上げるあの人も、姿かたちは同じですが、いつも見知ったあの人ではなく、私も私ではなく、あの世界であの人達の一員として存在し、喜ばしい青春があったという体験が残っています。

愛については、本当に己の身の程から遠すぎて、何も分からないというのが現状です。全く分かっていない愛について、己の感想のみ述べさせていただくなら、作中世界の登場人物は皆、一様に美しく、愛すべき人々だと感じている、というところが精一杯です。

作中世界の「体験」について、ここで思い出されるのが、「記号法」というワークです（※編者注：「記号法」と「しもべ法」は同一のワーク）。方法は、マスターがプレイヤーに、単純な動作（両手で棒を縦に持って、グルグルと2回まわす等）を命じ、そこにマスターが言葉を重ねるというものです。プレイヤー側は本番が来るまで、その動作が何を意味するかを知らされず、本番のキューを受けたら、ただ、命じられた動作だけを行います。何の動作なのかは分からないまま動くのですが、マスターがそこに言葉（この場合だと、「ワインの醸造」等）を重ねると、その瞬間、プレイヤーは自分のしている動作が、まさにその言葉を表示していることが分かり、その言葉の体験を得ます。九折さん曰く「自分のしている動作が、その『言葉』を忠実に示していることがわかり、その『言葉』の魂・命が、自分の身体と動作に宿り示されることがわかる」（ブログ記事引用）とのことです。

記号法や作品、その他のワークでプレイヤーになる時、九折さんは必ず、「自分の思念を持つな」、「勝手に演技をするな」、とおっしゃいます。言葉そのものに魂・命があるから、ノンフィクションたる「自分」はそれを邪魔せず、唯々、言葉の魂・命の容れ物に徹しろということです。

作品で九折さんがマスターをされる時、最初は必ず、プレイヤーが言うべき言葉と取るべき動作だけを与えられます。それが何を意味するのかは一切知らされません。作品の言葉の連なりが、一見何の関連性もないように見えることもあり、プレイヤー達は初めは訳が分からないまま、与えられた言葉だけを言い、動作だけを行います。しかし、何度か続けてやっていると、何故か段々、その言葉をどういう風に言うべきなのかということが分かってきます。そうして徐々に、数個のセンテンス（言葉）の連なりの中に、広大な作中世界が見えてきて、自分と他の人々がその中に存在しているということを体験します。

このことについて九折さんは、記号法の説明の中で、先の引用に併せて、「キューが出されたら命じられたそれ”のみ”をする、するとなぜかその場の空間から『あれ？』と、ナゾの魂が己の身に重なって得られ、自分がそこに存在していること、および『表示』を果たして世界の一端を担っているということが直接得られる、自分はそんなことに思念を向けた覚えなど一切ないにも関わらずだ（後略）」（ブログ記事引用）と書かれています。

現在、作品を通じて得られる「体験」や「愛」は、自前ではアクセスできず、マスターたる九折さんがアクセスして与えてくださることに頼り切っている状態です。九折さんが与えてくださる作品の体験は、本当に喜ばしく大好きなものなのですが、いつまでも九折さんおひとりにタフでいていただくわけにはいきません。自前でアクセスするには、「己の記憶に頼るのではなく、目の前の共有空間に”だけ”頼る」のだと九折さんはおっしゃいます。「作品はセンテンスの響きの重なり」だともおっしゃていて、やはりフィクションの機能である「聞く」が必要であることが分かります。

横隔膜をやわか〜くして、空間を聞く。空間を広く取って、全身に「Yes」を満たす。ワークショップ第1回目から取り組んでいる、この観測不能の現象。ワークショップ開始から1年が経過し、ワークの内容も徐々に本丸に迫る中、どこまで行ってもこの基礎の学門が必須のものなのだと改めて認識した次第です。

取り組むワークは日に日に難度を上げてゆきますが、基本の学門を着実に修めて、いつかは自分が作った作品を通して世界と人に出会い、皆にそこで遊んでいただきたいと思います。

文責　ゆか

<九折評>

正確な理解がグッド。そして同時に、自らが作品を手がけるということから、いかに引き離されているかも、この機会に浮き彫りになる様子だ。

人は誰しも、日常、自分が「まとも」な人であるように振る舞っているし、また自分自身も、自分が「まとも」であることを信じている。割とそのことは、誰でも「確信」しているものだ。

けれども、本当にその自らの魂のうちを、わずかも偽らずに具現化し、わざわざ衆目に示したとき、果たして誰が「まとも」なのかは甚だあやしいものだ。実はその魂のうちは、ひどく空っぽだったり、とんでもない願望と空想に満ちていたり、目も当てられないような悪趣味に染まっていたりすることがある。

それで人々は、日常、己の魂のうちを見せまいと――また自分自身でも見まいと――、意識と身体を硬くして、防御壁を築いている。この防御壁の内に、魂の実情は秘匿されており、一切漏れ出さないのだから、自分は「まとも」だと言い張ることができる。それはある意味、社会的には「まとも」と扱われるかもしれない。けれども自分の真相においてはそうではない。

われわれがすれちがう数百万の人々のうち、そのことごとくが本当に「まとも」なのだろうか。その前提にはいかにも無理があるのではなかろうか。にもかかわらず、われわれはどこか自分だけはその魂の内が「まとも」だと前提している。確かに、そのように前提しないでは、毎夜自分への問いかけがすさまじくて、おちおち暮らしてゆけないかもしれないが……

誰でも意識的には、愛の重要性を認めるだろうし、自分が生きるには「世界」があるべきだと認めていよう。けれども、その愛と世界をあるがまま語れと言われたとき、本当にそこに一辺の芝居も虚飾もごまかしもなく、わずかもお茶を濁すことなくあるがままを語れる人などいるのだろうか。また、そんなことは誰にもできないとすれば、なぜそんなことは誰にもできないのだろうか。なぜわれわれは、生涯ずっとお茶を濁し続ける必要があるのか。

己の魂という、単純なものが、そんなヤベーことになっているのか？

自分が作品に向き合うということは、自分の魂に向き合うということだから、その一点において壮絶だ。防壁を取り払って己の魂の内にある美醜を白日の下に晒そうという営為。本当には何が聞こえてくるのか。また、それを聞かないように身体を硬化させたとして、けっきょく響いているものは響いているのだとしたら、防壁も拒絶も茶番でしかないではないか。

世界に救済を乞うたら美たる魂の作品が得られるという都合のよいことは決してなく、むしろありふれて、作品を通じて己の魂の「なんじゃこれは」に直面し、そこから世界に救済を乞うことが起こり始めるというのが必然の手続き。壮絶さゆえに、急速に進められることではないけれども、けっきょく同じ所に戻ってくるので、逆にジタバタする必要はない。

「作品」だけは、技術でも何でもないので、世界に対する己の魂に聞くしかない。十五分間だけ己の魂を開陳し、「どーなの」というのを白日の下に晒すだけ。

その、「魂を白日の下に晒すだけ」というのがヤベーんだけどね。まあしゃーない。「作品」だけは技術じゃないからしゃーない。

統合するもの

ニンジャ青年

一　作品とは

みなさま、ご機嫌いかがでしょうか。前月号では「愛の詩文」をお届けしたニンジャ青年です（フォントの特別仕様のご慈悲をいただきました。）。さて、今回のテーマは「作品」です。何を書きましょうか。うーん、困りました。本当に分からないのです。みなさんは、「作品」というと何を思い浮かべますか？これまで、たくさんの映画、音楽、絵画、小説など作品に触れてきたと思います。その中でもとりわけ、大切にしていたり、思い入れのある作品がたくさんあるのではないでしょうか。「作品」というと、自分の人生を影響づけたような作品を思い浮かべるのではないでしょうか。僕は、正直、「作品」というものにあまり触れてきませんでした。ジブリ作品も、小学校の遠足の中のバスの中とか、金曜ロードショーで途中から見るという有様でした。むしろ自己都合で「作品」を消費してきてしまいました。この場を借りて謝ります。ごめんなさい。例えば、映画やドラマなどでは、銃撃シーンだけを見たり（作中世界はよくわからないけれど）、エッチなシーンばかり見たり（作中世界はよくわからないけれど）して、音楽では、ノリのよいメロディの部分だけ繰り返して聞いたり（歌詞の意味とかはよく分からないけれど）していました。うーん、ますます、「作品」について語る資格がないように思えてきました。しかし、アラサーにして、「作品」というものに向き合う機会を幸いにして得ることができたので、僕が体験した「作品」について語ることとします。

二　「作品」の見方

「作品」を見るというと、映画であれ、ドラマであれ別世界のものとしていわば、対象として「作品」を扱っていました。ところが、九折先生が「作品」の話しをしてくださるときは、九折先生が「作品」の中の登場人物でいたかのような話し方をされるのです。例えば、昨年の世田谷公園でのワーク中、好きな作品は何かということを話したときがありました。そのとき僕は「スラムダンクのミッチー（三井寿）が好きですねぇ。」みたいなことを話したのですが、九折先生は「あいつは、フラッフラッになってもスリーポイントを決める奴なんだよ」ということをおっしゃっていました。またあるときジョナサンで、映画「タイタニック」のジャックがローズと出会った場面においてジャックの「信」がどのように表れているかを話してくださったときには、「ジャックは友人なんだ」とおっしゃっていました。

これらの話しを聞いたときは「作品」のワークをする前のことだったので、「作品」を体験するっていうのはどういうことなんだろうかとよく分かっていませんでした。漠然と九折先生と僕は作品の見方が全然違うなぁという感想を抱いただけでした。

三　「作品」のコーナー

さてワークも年が明け、二〇一九年となりました。そこでは作品のコーナーというワークが繰り広げられていました。このワークは、十五分間でマスターがモチーフを決めた上で作品を作り、五分で練習し、我々が演者となって上演するというものだ。そこで僕が体験した「作品」で心に残っているものは、

「一月一日お正月／甥っ子のお年玉を／もらう／将来の夢はエレベーター・ガール／夕暮れのベランダに出たら、彼女のことを、思い出してくれ～／（まーた始まった、やってらんないわね、いつものビョーキでしょ、聞き飽きたわよもう）／（♪年の初めのためしとて）」『九折ブログWS報告24（02）』

また、

「（再会）／スリーカード／ツーペアだ、こんちくしょう／いただき～／気にくわねぇな／デルソーレ、今日は太陽の日だよ！／あたしゃチキンピラフだよぉ／今日はターキー／中央の踊り子だったんだろ／男に捨てられたのさ／あんた、石油を売りに来たんだろう／冗談じゃない、ただの気晴らしさ。今日のところは譲ってやるよ／幸運がありますように／あーあ。やれやれ／……あーっ！！／――『デルソーレは太陽の日！！！』――／あなた、あれからどうしていたの／言い訳をするのが苦手になった」

というものです。これらの「作品」は九折先生が空間に接続して、引っ張り出してくださったものです。僕は、これらの「作品」を役という形で体験させていただいたのですが、そのとき僕が体験したことは、不思議と自我が消えていき、余計なことを考えなくなり、その作品世界のひとりとして存在し、その作品世界がスタジオマイレッスンにあらわれたということでした。この作品世界は陽気なんです（我々が陽気ではなかったとしても）。そして、この体験は色褪せることがなく、ただ、「たしかにそういう世界があ

ったよね」というところで僕のなかに残っているのです。これらの「作品」はワークの他のメンバーにとっても何度でも上演したくなるもののようで、皆の中にも残っているようです。他方、僕がマスター役として作った作品に、寂しさをモチーフにした「押し売りと老婆」というものがあるのですが、こちらは、「なんだか悲しくなる」ということで、再上演はなりませんでしたし、僕もやりたくありません。

また、ジョルジュYSK作の「作品」で、僕が疲れて帰宅したサラリーマン役でHさんがそれを迎えてくれる奥さん役というものがあったのですが、そのときには、「作品」の中でも「僕」が「僕」のままでいたためにHさんが爆笑するという事態が発生しました。どういうことかというと、その作中では、「帰宅したサラリーマン」が出てこなければならないのに、「帰宅したニンジャ青年」がでてしまったということです。換言すると、ニンジャ青年が医師役のはずなのに、その医師がニンジャ青年だったらおかしいわけです。患者からしたら、「お前ニンジャじゃん」ということになるわけです。ここで大事なことが出てくるわけです。作品においては、その役（人）がきちんと表示されなければならないということです。

四　「小劇場」のコーナー

さて、「人を表示する」ということがでてきました。ここでいう「人」は何かを信じている人で、胸の真ん中あたりにいます。残念ながら顔面にはいません。例えば鏡の前で「カードです」「タバコです」「人です」とやってみる。すると、「ポーカーをやっている人」には見えないわけです。なにかわちゃわちゃしているニンジャ青年が見えるわけです。要するに他人からは何も見えていない。かっこつけてスタバで某アップル社のマックを広げてたとしても、お目当ての綺麗な店員さんからは何も見えていない。むしろ、某アップル社のマックと僕のドヤ顔しか見えていないわけです。何度通っても「いつもマックとドヤ顔あるよね」くらいにしか認知されていないわけです。あぁ無情。

これを応用させていくと「電気でしびれる人」、「コーヒーに砂糖と間違えて塩を入れてしまった人」という小劇場形式のワークがあります。このワークは例えば、「電気にしびれる人」と皆の前で宣言して、「ズビビビビビ」と電気にしびれるわけです。文章で書くとなんのこっちゃというわけですが、そうとしかいいようがない。「電気にしびれる人」なわけです。すると、実技として「電気にしびれる人」と「電気にしびれるニンジャ青年」と出来栄えが分かれるわけです。当然、後者を観た人達はドン引きしています。滑りまくりです。

この差分はなにか。「電気にしびれる人」で笑いが取れる人と取れない人がいる。とにかく「人」が表示されているかどうかに尽きるということになります。ここで「人」が表示されるには、「己をむなしゅうして」というようなこともあるのかも分かりませんが、フィクションの動きに到達しなければなりません。まばたきや不必要なうなずき、身振り手ぶりといったフィクションの動き以外の動きはノイズとなり、表示を阻害してしまいます。ここで急にフィクションの動きと言われたとて、なんのこっちゃということになるのですが、ここでまさかの「なめらかな動き」なわけです。いいですか、要するに「なめらかな動き」ですよ。ね、「一調子の動き」、すなわち肘、膝などといった各点をつないだうえで、各点を切るわけです（賢明なる読者はワーク創刊号を改めて見返すように）。ここで明らかにされたわけです。なめらかおじさんになることで、小劇場で笑いがとれるようになるわけです。平場で「電気にしびれる人」と、かましてやれるということですよ。朗報ですね。忘年会の一発芸も怖くない！

五　「作品」とそうでないもの仮説

さて、なんでしたっけ。あぁそうだ、なめらかおじさんだった。「作品」はなめらかおじさんであり、そうでないものはなめらかおじさんでないということだ（違う）。端的にいうと、「作品」は体験されるもので、そうでないものは体験されないものだ。では体験とはなんなのだということになるわけだけど、ここでいう体験は、受け取れるかは別にして、皆に等しくもたらされうるものでしょうね。昭和には、時代を代表する歌謡曲というものがあったようですが、それは、その時代を生きた人々によって体験が共有されていたのでしょう。僕らがワークで「作品」の体験を共有しているように。そして、この体験は、因果関係や脈絡でもたらされるものではない。例えば、先にあげた僕が作った作品の「押し売りと老婆」は孫を失った老婆が押し売りに騙されるというストーリーですが、これは脈絡があるわけです。そうではなくて、「作品」はまったく関係のないセンテンスAとセンテンスBにセンテンスCが入ることによって無関係と思われたセンテンスが一つのセンテンスに統合されるわけです（先にあげた『お正月』の作品をもう一度読んでみてください）。そういう現象があるわけです。

これは、数式の発見と同じく、この世界にもともとあるものであって、それが「命」ということになるのでしょうが、現状僕には全く見えていません。「作品」ってそう易々と取り組めるものじゃないですが、かけがえのないものですね。バラバラな人たちをまとめてしまいますからね。ワークのメンバーもバラバラな人々だったわけですし、僕らも読者のみなさんも、九折先生のブログを見てここにたどりついているわけですから、作品が統合されたものであると同時に作品自体が何かを統合するのじゃないかなぁ。そ

うだったらいいなぁ。あ、出来事についても言及したかったけどこれが限界です。ごめんなさい。

文責　ニンジャ青年

<九折評>

現代のアラサーおじさんのリアルな状況が示されていてグッド！　いやあ普通、そういうもんだと思うよ。そういうリアル路線も、この冊子には必要なところだ。

意外なことに、映画って、銃撃戦とか大爆発とか、カーチェイスとか格闘とか、あるいはスケベとか、そういう刺激的なシーンしか観ていない人がけっこう多い。サザンが「マンピーのGスポット」を唄っているとき、本当に横にへばりついている水着のねーちゃんしか見ていない人っているからね。

そうでなければ、とっくにコンビニの本棚から週刊誌はなくなっているわけだ。

なんだかんだ、キャバクラやガールズバーが好きなおじさんだって本当にたくさんいるからね。

まあ、ある意味、きみのほうがこの世間においては健全でありふれたアラサーおじさんなのであって、この完全に非文化的に育ってきたアラサーが、いきなり芸術と武術の理論の実践場にぶち込まれるという点が、社会的実験としてまず面白いのだった。これまで筋トレの効率とか資格試験とか有酸素運動とか考えてきた奴がいきなり「作品」はキツいわなあ笑。

とはいえ、すでにきみ自身、これからの自分の未来を考えると、こっち方面を開拓したほうが、未来が楽しそうという見積もりが立っているはず。さっさと目を養って目が利くようになって、「感動する」ということを少しでも増やしなさい。わずかでもきみが感動することが一番小さな入口で、これからずっと先、わずかでもきみが誰かを感動させることが一番小さな到達点です。到達点はスゲー遠いけどな……

きみは外側の筋骨ばかり鍛えてきて、臓腑の側はたいへんサボりがちな青年なので、横隔膜を中心に、常時ビンビンであれるよう、まず基本のスタミナとタフさを獲得しないといけない。「作品」がもし四十五分間あったとして、きみはその作中世界に立ち続けるということがまだできまい。たぶん四十五秒後には休憩してやがるはずだ笑。というわけでヘトヘトになりましょう。有酸素運動よりもキツい有魂挙動をやりまくって、心肺機能ではなく魂魄機能を鍛えるのだ（あとさっさとなめらかになれよな）。

新しい作品、新しい世界

ユウサク

去年の六月から始まった九折さん主催のワークショップでは、身体を伸ばして全体をひとまとまりに動かしたり、気魄と魂魄を明確に使い分けたりすることで、呪縛からの解放と言葉の獲得を目指して楽しく厳しくワイワイやっていた。そんな中で今年の一月から急に「作品」というものに主軸が移行し始めて、僕は戸惑った。今回は、普段のワークショップで取り組まれている「作品」とは一体何なのかを説明し、それが我々の実生活とどう関係をもってくるのかを考えてみたい。

一.「そもそも作品って何？」作品の定義について

「作品」と聞いて、あなたはまず何を思い浮かべるか。例えば美術館の壁に飾られている絵画や、舞台で上映される演劇のような、なにか上品な、どことなくアーティスティックなものをイメージするのではないだろうか。

ワークショップにおける「作品」とは、「言葉の連なり(響き合い)によって表現される何か」である。モチーフとなる言葉を設定し、その言葉に「直接アクセスして」、「世界そのものをブッコ抜いて」くることで作品は成立する(らしい)。普段我々は、九折さんが出力した作品を、演劇のように舞台上で表現している。例えば『一月一日』という作品

を文字に起こすと次のようになる。

「一月一日、お正月」
「甥っ子のお年玉を、もらう」
「将来の夢は、エレベーターガール」
「夕暮れにベランダに出たら、彼女のことを思い出してくれ」
「まーた始まった」「いつもの病気でしょ」「やってらんないよね」「行こう行こう」
♪年の初めのためしとて……

この作品のモチーフはタイトルと同じく「一月一日」である。さてどうだろう。一見すると意味不明で、セリフが支離滅裂に積み重なっているだけに思えるのではないか。だが、一度でいいから人の体を通して上演されたものを見てほしい。確かに最初は意味不明かもしれないが、次第に自分の中に奇妙な感覚が芽生え始めるはずだ。僕も作品を初めて観た際は「?」だったが、徐々に「あれ、何だこれ」「これは何かあるのでは…?」と、気付けば作品を放っておけない体質になっていた。

普通なら、意味不明な言葉を何の脈絡もなく畳み掛けられたら、イラッとしたり家に帰りたくなるはずだ。しかし作品の場合、そういった不快さが全くなく、逆に「そうだ、これでいいんだ」という安心感が胸に去来する。他にも、同じ作品を何回も観たくなったり、作品の文言を空で言えるようになっていたり、作品には不思議な効能がある。

先程「直接アクセスして」とか「世界そのものをブッコ抜いて」などと説明したが、いきなりそんなことを言われても困惑するはずだ。実際、我々もよくわからないまま作品に取り組んでいる。現段階で純粋な作品を生み出すことができるのは、ワークショップ主催者の九折さんだけである。

九折さんは直接アクセス形式で、ナイスな作品をジャンジャカ出力している。しかもモチーフを決めてから十五秒くらいで作品を完成させ、その場で参加者に演技指導をしてすぐに上演にこぎつけるという超人ワザを毎回やってのけている。ワークショップの度に着実に、しかもハイクオリティな作品を完成させてしまうので、私は九折さんの超人っぷり・クレイジーさを無意識に考えないようにしているところがある。

九折さんの出力する作品を何十回と体験する中で、「九折's作品」にはいくつかの共通事項があることがわかった。いわゆる作風というやつである。

まず「世界観が広大である」こと。我々凡人は「このセリフが来たら次はこう」と、現実に即した実感ベースで考えるが、九折さんは「このセリフが来たら次はこう」と、世界に即した世界ベースで言葉を組み立てる。そのため、九折さんの作品にはチャチな固定観念を食い破るダイナミックさや革新性がある。

次に「登場人物が能動的である」こと。「こうしたい、ああしたい」といった願望のある者や、「こんなことがあって嬉しかった・傷ついた」などの感情で動く者は出てこない。「こうすることは決まっている」という強固な意志で動く者ばかりが登場するので、作品全体に揺るぎなさがあり頼もしい。

そして、「愛すべき登場人物がいる」こと。「あの作品(世界)にはアイツがいた」ということがパッと思い起こせる人物が出てくる。

九折さんの作品に感銘を受け、我々もどうにか作品を作り出そうとするのだが、毎回苦戦している。願望ベースのもの、別の作品からの引用、支離滅裂なだけのもの、などが出来上がり、どうしても市民劇団臭が出てしまう。今後は九折さんの作風をヒントに作品を作り出していきたい。

二.「作品って不思議だね」作品は我々にどのような作用を及ぼすか

ワークショップにおける「作品」とは何かについて説明してきた。なんとなくでもいいので、わかってもらえたら嬉しい。そもそも僕だって、作品というぶっ飛びの概念をこれまで体験したことがなかったので、言葉で説明するには限界があるとひしひしと感じる。ワークショップで体験してもらえば話は早いので、みなさんワークショップに来てください（宣伝）。

だが、先の章で話した作品の不思議な効能については、誰しも心当たりがあるのではないか。「お気に入りのあの曲を聴くと気持ちが落ち着く」、「あの小説はボロボロになるまで何回も読んだ」「あの映画のあのシーンは丸ごと暗唱出来るくらい観た」など、我々は普段接している身近な芸術・アートに対して、ワークショップでの作品と同じような効能を与えられているはずだ。

僕は、作品とは、芸術・アートに真髄があるとして、その真髄そのものを「お待ちどうさま」と、そのまま皿に乗せて出したものだと思っている。我々に身近な歌・小説・映画をカルピスだとすると、作品はカルピスの原液みたいなもので、甘過ぎて気持ち悪いと感じる人もいる。実際に作品の中にも、異様に濃度の高いカルピス原液のような、わかりやすくグロテスクなものが存在する（例：梅の花）。

そう、真髄に直撃されると、軟弱な我々の身は大変なことになってしまう。なので、身近な芸術・アートには、直撃を防ぐための外壁が施されている。いわゆるキャラや身内

感、刺激の強さなどがそれである。我々の側も、直撃を防ぐためにあえて外壁の方に目を向けているのだろう。

ところで、「真髄に直撃される」とは具体的にどういうことなのか。

例えば、目の前に「泣いている女の写真」があっとする。この写真から伝わることは、その女の人が泣いているという事実だ。もしくは「悲しそうだな」「辛そうだな」「悔しいのかな」といった、感情の推測をするのみである。

これに対して、パブロ・ピカソの『泣く女』という絵を観てみる。この絵は、泣いている女の写真と比べて顔の形がぐちゃぐちゃ且つ配色は独特だ。その上ぱっと見では泣いているか判断出来ず、何か良く分からない顔にしか見えない。しかしこの絵を見続けていくと、女の人が泣くというのはこういうことなのだと、何故か妙に納得してしまう。何が起きているかというと、この絵には泣く女「そのもの」が描かれており、観ている者の脳に直接に作用を及ぼすのだ。

ここでいう「泣く女『そのもの』」は『泣く女』という絵の真髄であり、つまり「真髄に直撃される」というのは、「脳に直接作用が起こる」ということなのだ。

真髄の脳への直接作用は、無意識の下で行われる。意識は「泣いているなぁ」と判断する機能を持つが、脳は「泣く女『そのもの』」を無意識のうちに掴み取っている。

脳は、真髄が直接作用する際に、喜ぶこともあるし恐怖することもある。喜ぶ場合は、作品に安心感を得ることが出来るし、恐怖する場合は外壁を通してしか作品を観ることが出来ない。芸術家は、人（脳）によってエンターテイナーにもなるし、テロリストにもなり得る。

三.「で、どうすればいいの？」我々は作品とどう向き合うべきか

作品とは芸術・アートの真髄をそのまま表したものであり、この真髄は脳に直接作用を及ぼす、ということを説明してきた。が、「急にそんなこと言われましても…」と困惑する人は多いかもしれない。だが僕は、作品を体験すること、作品という概念を知ることが、あなたの今後の人生を豊かにするはずだと期待している。

我々の周りには音楽や小説や映画の他にも、あらゆる創作物がひしめいているが、そもそもあなたは、どんな判断基準でそれらを手に取っているだろうか？「テレビで紹介されていたから」「クラスで流行っていたから」「なんとなくかっこいいから」などではないか。「これは作品だから」という理由で何かを選びとっている人はとても珍しいと思う（というかほとんどいない）。

現代では、次々と創作物が世に出ているが、その中で作品と同じ特徴を持つもの、つまり真髄を持つものは、めっきりと数を減らしている。時代が進み、様々な技術が進歩した代わりに、真髄を伴わない、いわゆる「エセ作品」が横行するようになったからである(何故エセ作品が増えたかというと、やさしさが減少したからだと思うが、これはあくまで推測である)。少し前までは、作品と同じ特徴を持つ創作物と、エセ作品とが、同じくらいの割合で存在しており、エセ作品は「刺激の強いだけのもの」「キャラの濃いもの」「身内ウケだけのもの」として、区別がつきやすかったので、意識的に避けることが出来た。だが現在我々は、どんな創作物を選んでもそのほとんどがエセ作品なため、何を選んだらいいかわからず、半ば強引に「コレだ！」と決めてかかる他ない状況にいる（特に若い人ほど）。

そこで、一度でもいいから作品を体験し、それについて考え、己の中に「作品」という明確な判断基準を持つことによって、少なくともエセ作品を掴まされるリスクを避けることは出来るのではないだろうか。そして、ゆくゆくは自分の手で作品を出力する手掛かりにもなるかもしれない。

加えて、令和元年の今、あえて古い芸術・アートにアクセスするのは有効な手段だと思う。まだやさしさが今よりもあった時代の創作物の方が、作品に近い体験を得ることが出来るはずだ。

例えば『勝手にシンドバッド』を聴いて「一九七八年の曲だなぁ」と感じる人はなかなかいないはずだ（古い曲だなぁ」とは思うかもしれないが）。どんなに古い曲でも、ラジオで唐突にオンエアされれば、新鮮な響きとなってあなたの耳に入ってくる。

技術の進歩や刺激の強さや斬新な表現だけが「新しい」ということではない。古い小説や昔の映画を今この瞬間に再生するとわかる。新しいというのは時間の経過のことではないと。あなたにとって新しい作品は、あなたの脳に常に新しい世界を映し出すだろう。

文責　ユウサク

＜九折評＞

お前はいつのまにこんなに賢くなったのだ。グッド！

お前は最年少組なのに、このところはジョルジュ化して急に踊れるようになるし……ピカソに関する考察はそのとおり、それ「だけ」ではないけれど現状そこまで視えてりゃ十分すぎるほどだ。まあおれが偉そうに言うことでもないけど。

作品が「広大」であること、また作中は能動的であり、

それぞれに作風が通じているということ、そして「作風」から実作への手がかりにしていこうという発想は、たいへん的確でいい。この半年間で、じわじわと実作への手がかりが得られてきたということだな。

芸術家が、エンターテイナーにもなり得るし、テロリストにもなり得るということ。グッド、岡本太郎氏が聞いていたらよろこぶだろう。そして、現代において特に「刺激物と作品は根本的に違うのでは?」という視力を得ることはきわめて有益なことだ。刺激物が悪いとは言わないが、刺激物だけですべての時間を過ごしてしまうことは後にとてつもない悔いと恐怖をもたらす。

念のため、補足事項を入れておくと、ふつうおれのようにテロリスト側の芸術方面を担える側が、うってかわって「電気にしびれる人」等の初級お笑いを同時にやれるというのは極めて稀な例だ。明らかに不自然なことであって、これは九折さんの一種の曲芸みたいなものだと、こころのどこかに留めておくこと。さすがにトルストイもウィリアムブレイクも、いきなり小劇場「ランボー・怒りのゲートボール」なんてことはやりださないだろう。おれの場合は単純にむちゃくちゃなので、ふつうの人間の神経にこれはムリだと知っておくべし。普通そんないきなりチャンネルが切り替わらねえよ。切り替えようとしたらちょっと異様な負荷が掛かるしな（もうおれは慣れたので問題ない）。そもそもおれのような文学者が舞台表現をしてその五分後には合気で人を投げ飛ばしているというのは単純にいって頭がおかしい。

「作風」ということを手がかりに感じているのなら、そのまま「風」ということを考えてもよいかもしれない。作中世界にずっとひとつの風が吹き続けているということ。その風が「機」と「出来事」を支配している。真冬の日本海に吹く風と、八月のフィジーに吹いている風はあきらかに違う。気温ではなくて精神が違う。

真髄をそうして「風」の中に見るなら、その風はずっと古代から現代までを吹き抜けている。時間を超えて吹き抜けている「らしい」と知っておくのが吉。いつかわかるだろう。だから古い芸術・アートにアクセスしたとして、そこから吹きつけてくる風は今このときに吹きつけてくる風だ。だからその風の中でならプッチーニとも握手できよう。

テロリスト方面はつぶしが利かなくなるので、基本的にはエンターテイナー＋愛の方面がオススメです。まあ好きにしろ。

作品と美
パン祭りから考察

まなみ

今回の月刊ワーQショップ、テーマは「作品」。

・・・う～ん、まさに投げ出したい響き。「作品」は、識別不可能の"なにか"を含有している。識別不可能なのだから、「作品」の本質を掴んで文章化なんて・・・鬼才でなければできっこないですね！！！！！

と、いうことで、私は『識別不可能な「作品」の本質はワカランが、「作品」の目の前でパン祭りしている自分は識別可能じゃん?』というレポートをここに記します。

まず、パン祭りの成り立ちから照査していきます。パン祭りが最初に取り上げられたブログ記事を一部引用して定義を振り返りましょう。

＝＝＝＝＝

横隔膜がエコーの授受をするのだが、エコーというのはもともとギリシャ神話の妖精であって、この妖精はｐａｎ神というカミサマに八つ裂きにされてしまった、このｐａｎ

神というのが「パニック」の語源でもある、また医学的にも「横隔膜がバラバラになる」という意味でスキゾフレニア(Ｓｃｈｉｚｏｐｈｒｅｎｉａ)という言葉があるが、これはいわゆる統合失調症のことを指している、このようにエコーとパニックは対立している。

だからこそ、実際に「エコー」のワークをしていると、あちらこちらで、何かよくわからない「パニックになりそう」が出現するのだった、このことはあまりに繰り返されてしまい、逆にもうみんなが慣れてしまって、この「あ、またパニックになりそう」という状態のことを、ついに「パン祭り」と呼称することになった／「あ、パン祭りでーす、少し休ませてください」という感じで。

九折空也「ＷＳ報告　　００６（１２）／パン祭り」☆いい女☆で行こう！，２０１８年（最終閲覧日２０１９年６月１１日）

＝＝＝＝＝

ここから、パン祭りを定義する要素を抜き出していくと・・・

「横隔膜がエコーを享受する」「エコーはギリシャ神話の妖精」「ｐａｎ神が妖精エコーを八つ裂きにした」「ｐａｎ神がパニックの語源」「横隔膜がバラバラになる」「エコーとパニックの対立」「エコーのワークでパニックが出現」「パニック出現をパン祭りと呼ぶ」

笑えるくらい身に覚えがバリバリある〜〜〜。コレコレ！！これなんです！横隔膜がエコーを享受する——つまり「作品」に触れるなどする——たびに、ｐａｎ神が降臨して妖精エコーを八つ裂きにして、ワークショップの本来の目的を台無しにしている・・・

でもこの表現は、ワークショップに実際いらっしゃっていない、又は気になっている読者の方には抽象的すぎる話ではないでしょうか。実際に我が身におこるパン祭りを事例で確認していきましょう。

対象者は２０代女性、世田谷区某スタジオで週末の夜から早朝まで開催されるワークショップ参加率はまちまち。横隔膜にエコーが享受される「作品」を通して、よくパン祭りを起こしている。

ちなみに「作品」は認識不可能の"なにか"を含んでいます。が、私は「作品」についての詳細を取り上げません。なぜなら執筆しながらパン祭りを始めるであろうからです。ええ、本末転倒です。しかし図らずもそういったアホなことを始めてしまうのです。

さて、事例に戻りますが、対象者は普段通り世田谷区スタジオに到着し、ワークに参加します。ちなみに先週（６月第１週）のワークショップは「作品」を主に行っていました。ご想像の付く通りドンピシャのパン祭りです。

一面鏡張りのスタジオで、時に録画しながら、横隔膜に響く「作品」が表示されます。

この時"見る側"であれ"行う側"であれ、全員の横隔膜にエコーが響きます。

この認識不可能で横隔膜に響いてきたエコーを、アホなので認識しようとするわけです。

不可解なものが目の前に飛び込んできたとき／横隔膜に響いてきたときに、分解して認識できるものにしようとする。

たとえば「この作品ってどういう意味なんですか？」「いまの作品をつくった〇〇さんと私の差ってなんだろう？」という考えが現れてきます。

それによって、「作品」から現れていたエコーはバラバラになります。

精霊エコーを八つ裂きにするので、周囲には不穏な気配が漂い始めますが、本人は"理解し始め・思考している"状態です。ひいては内心喜んでいるが不穏な気配があるケースが多く存在します。

本人の内心では喜んで、ｐａｎ神が八つ裂きにした妖精エコーを祭っていますので、「パン祭り」です。

この構造が解き明かされていたとしても、横隔膜にエコーを響かせることが出来ないならば、いつだってパン祭りフィーバーナイトです。

勘弁してくれ！！！！誰も妖精を八つ裂きにしたいなんて思ってない。・・・と弁解したいところですが。

もしかしたら、"妖精を八つ裂きにしたい"不穏さを本人が抱えているのではないでしょうか・・・？

その方が明らかに説明しやすいようです。つまり、こういった過程でしょうか。

1．「作品」のエコーが響く

2．横隔膜がエコーに呼応する　OR　エコーに呼応しない

3．呼応しないので、"エコーを八つ裂きにしたい"不穏さが生じる

4．不穏さによりエコーを八つ裂きにする

5．八つ裂きにしたエコーを祭る＝パン祭り

改めて、こうして文字に起こしてみると、なんと物騒なことでしょう・・・

こんな怖〜いパン祭りですが、良いところが一つだけあります！

ギリシャ神話に接続していた、普遍のレポートを私たちも何千年後の現代に体験しているというところ。

もちろんパン祭りの解決には至りませんが、「アホの人間がまた同じ過ちを繰り返しているよ、アッチャ〜〜」という世界の黒歴史に一石を投じた寄稿として（笑）、お目汚しをお許しくださいませ。

HAVE　A　GOOD　PAN　LIFE！

文責　まなみ

<九折評>

これぞパン祭り、という感じがうまく語られていてグッド。初めはみんなこのパン祭りがスタートだよなあ。慣れるけどな笑。まあそりゃあ、毎週何回もパン祭りになっていたら、いいかげん「またこれか」と、自分で飽きてくるからな。日頃の行いが凶悪だとディープパン祭りになるが、そうでなければそこそこのパン祭りで、テキトーに慣れてくる。「作品」だけでなく、命令法でも余韻法でも絶賛パン祭りになるのでお楽しみに笑。

パン祭りの当事者が、何より当人として「八つ裂き」の衝動を持っているという点は、改めてナイスな指摘だ。確かにそのとおりかもしれない。常連の参加者たちも、今では穏やかになったけれど、当初はみんな粗暴だったからな。粗暴というとアレだが、とにかくわけがわかっていなかったので、ジタバタ暴れる人が多かった。今はもうみんな、ジタバタしてもアレ（パン祭り）になるだけだと骨の髄まで知ったので、すっかり諦めて落ち着き、安穏にやれるようになったけれども。

確かに不思議な話、たとえばドシラソファミレドは、それぞれ七つの音に分解できるはずだけれども、分解してしまうとメロディではなくなる。ドーシラソー、ファミーレードーとやると「もろびとこぞりて」になるのだが、これを七つの音に分解すると、要素は一切失われていないはずなのに、「メロディ」はどこかへいってしまう。あるいは、「古池や、かわずとびこむ、エビチリ定食、水の音」とやると、要素は増えてリッチになっているはずなのに、何かバラバラになって詩文性や作品性は失われてしまう。

音痴でもないのに「メロディ」が出現しない人は、正しい音を「バラバラ」にして並べているからだ。

音を並べてもメロディにはならない。

まあ、何はともあれ、作品とか命とか魂とかいうものは「そういうもの」なので、四の五のいわずそれを直接ディールできるようになるしかない。心配しなくても、パン祭りにはやがて慣れて、そのぶんワークがどこかのレベルで停滞するから笑、超えられない壁が浮き彫りになるよというだけだ。八つ裂きの衝動が出るのは、自分が強いからではなく「弱い」からだということが、はっきりわかると、自分の認識と客観性と進む先がガラッと変わってすっきりします。目指せノーモア・パン。

イライラババア　作品に触れ束の間の解放を得る の巻

みさき

1.はじめに

皆様、初めまして。みさきと申します。

今回、初めてワークショップに参加して、普段とは全く異なる体験をさせて頂きました。その体験を「作品」というテーマに沿って、書かせて頂くのですが、下書きの段階で気付いてしまいました。

「あっ、これまでに寄稿文を寄せられてきた皆さんと、書ける文章のレベルが違い過ぎる。」

私が参加したのは、土曜の夜から日曜のお昼まで、約17時間。九折様をはじめ、参加者の皆さんと、超濃密な体験をさせて頂いたのに、いざそれを文章にしようとすると、全然まとまらないし、どう表現して良いかも分からず、筆がピターーーッと止まります。何と言いますか、「書く」という能力が退化しているんでしょうか…カルマによって。

困りましたが、寄稿文の提出日までにカルマの返済なんて出来るはずもありません。

そこで、ここは敢えて、自分のカルマの深さを前面に押し出し、こんなレベルの私でも、この位の体験はできましたよ、といった感じで進めていこうと思います。

つきましては、読者の皆様には甚だご迷惑かとは存じますが、始めに少し自己紹介をさせて頂きます。そして、私がどれだけカルマを募らせ、その分、世界や物語や作品といったものから、縁遠い生活を送っているのかを知って頂こうと思います。

私は、大阪在住の既婚者です。年齢は30代半ばで、心身ともに老いを感じ始めている、今日この頃です。そして、タイトルにもある通り、ここ数年でめきめきとイライラババア化が進んでおります。

10代や20代の皆様が、街中や身の回りで見かける、「あんなオバさんにはなりたくない。」って人、きっといますよね？それ、私です。

日常の些細なことに、すぐイライラします。

具体的には、休日に主人が家事を手伝ってくれない、とか。いや、そもそも何で二人とも休みで、平日には同じ様に働いてんのに、家事をするのが私の役割になってんの、とか。道を歩いてる時、すれ違う人に道を譲ったのに、当たり前みたいな態度で通り過ぎていった、とか。それはもう、些細な事のいちいちに、イライラスイッチが入ります。相手が誰であれ(主人でも、友人でも、赤の他人でも同じです)、平等でないと、「この状況、この条件、めっちゃ不公平やん。」「何か、私が損してない？そんなの、すごい嫌。」といった感じで、ドロっとした感情がブワァーッと溢れてきて、自分でも制御できなくなります。

20代の頃は、本を読むのが好きでした。月に1～2冊は読んでいましたが、今現在、1冊も読みません。これは永久保存版、なんて思って大事にとってある本を読み返すのも、なんだか面倒に感じます。

休日、何をするでもなく、携帯片手に一日中ゴロゴロしてるだけなんて日も、別にめずらしくありません。

この様に、ほんの一部を書き出すだけで、自分でも嫌な奴やな～と思います。こんな奴、友達には絶対になりたくないし、もし近くにいたとしても、極力関わりたくないタイプですよね。

こんな有様の私ですが、ワークショップに参加して、作品に触れることが出来ました。普段は、九折様が書き話されている意味での世界とか、作品とか、全然ピンときませんし、目の前にそれが現れても、正直分からないかも知れないって、心配していました。でも、大丈夫。九折様の偉大なお力で、何とか感じとれました。

読者の皆様の中には、色々な事情があって、ワークショップに参加したいけどできない、という方がいらっしゃると思います。その中でも、自分なんかが参加しても、ついていけないんじゃないか、とか、他の参加者の足手まといになるんじゃないか、なんて考えて躊躇している人、結構いらっしゃるんじゃないでしょうか？私がまさに、そう考えていた一人でしたから…その不安、めっちゃ分かります。

そんな方は、この寄稿文を読んで、安心して下さい。ワークショップ中に受け取れるレベルというか、範囲というかは、もちろん個人差が大きいですが、私の様にカルマまみれの状態でも、感じられる事、得られる事はめちゃくちゃにあります。参加後には、もっと早くに参加していれば良かった、とか、また絶対に参加したいって思うはずですよ。

前置きが長くなりましたが、それでは、作品に触れたイライラババアがどうなったのか…ご覧下さい。

2.作品に触れる(その一　しもべ法)

まず最初に、訳も分からず感動したのが、しもべ法というワークです。

参加者がプレイヤーとなり、九折様が一人ずつに、簡単な動作を命じられます。九折様の合図とともに、その動作を行い、そこに九折様が言葉を重ねる、というものです。

九折様の言葉を聞くまでは、自分が何をしているのかサッパリ分かりません。しかし、動作が言葉と重なった瞬間、その空間にパァッと世界が広がるんです。一瞬で別世界へワープする様な感覚があり、年甲斐もなくワクワクしました。その中で、私が一番気に入ったのは、古代エジプト人の営みでした。

作物を収穫する人、天体観測をする人、ワインを飲みながら演劇を楽しむ人、染物をする人、などなど。当時の人々が日常的に行っていたであろう営みがパッと現れました。動作自体は、誰にでも出来る単純なものです。例えば、前かがみになって、片手の肘を曲げ伸ばしする、とか、立った姿勢で自分の掌を見つめた後、視線を上にあげる、とか。その様な動きに九折様が言葉を重ねると、そこには確かに古代エジプト人が、こうやって生活の営みをしていたんだろうな、という光景が、とても鮮やかにみえてくるんです。

実際は、古代エジプト人の生活なんて見た事あるはずがありません。それに、世界史は苦手科目だったので、知識として何を知っているという訳でもありません。でも私の目の前には、確かに古代エジプト人の営みが現れているんです。この、知らないはずのものが分かる(しかも、くっきりと鮮やかに！！)という事に、物凄い衝撃を受けました。魔法にかけられたと言うか、狐につままれたと言うか…。

そして、その空間にいられる事が、めちゃくちゃ楽しかったです。もう、何回でも何十回でも繰り返してやりたい位。私は「染物をする人」をやらせてもらいました。演じている最中、余計な事をすると九折様にしばかれますので、出来る限り、命じられた動作をする事だけに集中して、何も考えない様にしています。私のイメージを持ち込んで、役作りをするなんて、とんでもない事です。それなので、その役柄に対する思い入れは、普通持ちようがありません。

それなのに、終わった後は、何故かこの染物をする人に、愛着が湧いています。この人物はとても純粋で、染物をする事を愛していたんだろうな、と言う事が手応えとして感じられます。演じている数秒間だけは、身体の中から自我がなくなり、空っぽになった身体の中に、純度の高い何かがヒュッと入り込んでくる様な感じ、とでも言えばいいのでしょうか。とにかく、不思議でフワフワした感覚が、身体の中を駆け巡っていました。

このワークは、設定や演じる役を代えて、何度か繰り返したのですが、その中で毎回、特に魅力を感じる役柄がありました。それは濃メンバーのHちゃんと、色鉛筆ちゃんが演じる役柄です。設定上、この二人の役柄が特に目立つとか、作品の重要なポイントになる、とか言う訳ではないのですが、何故かこの二人のやる役柄にめちゃくちゃ目がいっていまうんです。何かキラキラしているというか、イキイキしていると言うか…。

作品自体は1分とか数十秒とか、ごく短い時間で終わってしまうんですが、Hちゃんと色鉛筆ちゃんの役柄は、その後の展開すらみたくなりました。実際、作品中も自分の出番以外なら、少しは動いても大丈夫という事だったので、二人の演じている最中は、そちらをガン見していました(笑)。

これはもちろん、大本に九折様の作用があっての事なんでしょうが、この時から、私はすっかりHちゃんと色鉛筆ちゃんのファンになってしまったのでした。

九折様のご指摘によると、Hちゃんは身体操作の技術が頭一つ抜けており、色鉛筆ちゃんは空間を聞くことに秀でているとの事ですから、この二人が九折様の命令を忠実に実行すれば、そりゃあ素敵にならない方がおかしいんでしょうね。

あ、蛇足かもしれませんが、Hちゃんと色鉛筆ちゃん以外の皆さんも、もちろん素敵なんです。イライラババアが偉そうに批評する様な事は、ワークショップ中には一つも存在しませんので、変な誤解のない様、お願いします。

3.作品に触れる(その二　自分達で作る)

ワークの名称を忘れてしまい、恐縮ですが、ワークショップの終盤で、九折様が直接的には関わらず、参加メンバーだけでテーマを決め、作品を完成させる、という激ムズ体験をしました。仲の良い友達同士でふざけて作るコント風作品、失敗してもご愛嬌～なんて気楽なものではありません。九折様が大マスターとして、作品や世界を振る舞って下さる時、それらは本当に素敵です。イライラババアの私にも、作品とはどんなものかを分かりやすく示して下さるので、簡単なことの様に錯覚してしまいそうになります。けれど、九折様がスタジオの隅っこに移動して、いかにも休憩しまーす、といった姿勢になり、「ほれ、お前らだけでやってみ？」と、作品に向かわされると、途端に無理無理無理無理ぃ～～～！！となりました。

もう、自由の扉が一気にバタンッと閉ざされて、暗～い不安定な空間の中、命綱もなしにユラユラと彷徨っている感じがして、めっちゃ不安になりました。そして、その瞬間から、自我がヌッと前面に復活してきたんです。多分、そのワーク中の私は、目つきとかも嫌～な感じに変わってたんじゃないかな？

まずは、作品のテーマを決めないといけません。でも中々決まりません。自我たっぷりの私は、自分が発言するわけでもないのにイライラしています。何とかテーマが決まり、作品の内容を話し合う時にも、時間ギリギリまでまとまらなくて、またイライラ。

本来なら、今日取り組んだワークを自分の身体に総動員させ、何としてもこの作品を成功させる！！っていう態度を

むけるべき所で、一番何も出来ていない私がイライラって…どういう事？あんた何様？って感じですよね。でも私の自我やカルマは、本当に大きく成長しているんです。あの場面で、自分のイライラをコントロールする事は、私には不可能でした。そういった自我のエキスが、不純物として一滴でも入ると、作品が成り立たない。それを証明する様な時間になってしまいました。参加者の皆さん、あの時はとても失礼な態度で臨んでいました。ごめんなさい。

結局、その作品を完成させるのに、何の力にもなれず、むしろ見えない部分で大いに邪魔をしたまま、ワークを終えてしまいました。

今になって思うのは、あの時、九折様という存在なしに、本物の世界に向き合って、直感的にその大きさに「ヤバイ！！」ってなって、自我の中に逃げ込んだのかな、と。だから九折様はもちろんですか、そのヤバイものに逃げずに挑んでいた参加者の皆さんって、すごい人達の集まりなんやなぁって、改めて思いました。凄いです！かっこいいです！尊敬します！パチパチパチ～!!!!

私の場合、色々なワークの中でも、空間のYESを聞く、事が本当にサッパリ出来ていませんでした。ここがほんの少しでも掴めたら、きっと作品を成功させる事に、ちょこっとは役に立てるはずです。まだまだそこへ到達する道のりは果てしないですが、またワークショップに参加出来れば、次に今回の様な失敗はしたくないです。そして、大きい事を言いますがマスター役なんかもやってみたいなぁ…（小声）。いやっ…、それはめっちゃ怖いから、やっぱり止め……うーん…、でもやってみたいなぁ。ってか、出来る様になる為のワークショップですよね。

「マスター役として、作品を成功させる。」これ、私の夢です。（現状では、考えるだけで足が震えます。おー、怖っ。）

その後、参加者が決めたテーマで、九折様が作品を作り直して下さるのですが、これはもう神業です。異次元の出来事過ぎて、もう何を書けば良いのかよく分からないのですが…。

九折様は、フンフ～ンと鼻歌まじりに数秒間考え（いや、横隔膜を最大限に緩ませて、空間のYESを聞き取っていらっしゃるのでしょう）、その後は何の迷いもなく、一人ずつに動作とセリフを命じてゆかれます。全員に役割が与えられ、簡単な練習の後、すぐに本番となります。やり終えると、誰からともなく、「おぉ～！！」「すごい！！」「ヤバッ。」と、賛嘆の声があがります。しもべ法とはまた違う、いや、根本的には同じかな？う～ん、私の現状でその辺りの説明は出来ませんが、とにかく、これもまたワクワクさせられる感動体験です。

一度実演し終わり、私は夢現の心地です。フワフワした気分で、少しボーっとしているんですが、その横で九折様は、もうすでに作品を改良する作業にとりかかられています。「えぇ！？これで完成じゃないの？これ以上とかあり得る？」と、一瞬そんな思いがよぎりますが、そこはもう私なんかの自我が混入しない様、夢中で九折様についていくしかありません。そしてやはり、改良された作品を実演するたびに、「こっちの方が良い！！」となるのでした。

もう、九折様って何なんでしょうね。九折様がすごい事なんて、ワークショップの参加者はもちろん、ブログやコラムを読んでいる人なら誰でも分かりますよね。これまでの寄稿文でも、全員が様々な形で称賛されているのですが、このワーク中は本当に顕著に、九折様の異次元っぷりが感じられました。百聞は一見に如かず、ですよ。そこのあなた！！

4.さいごに

ワークショップがひと段落して、スタジオを出る直前、女性陣で九折様のお身体をマッサージ(?)させて頂いたのですが、その時の事を最後に報告させてもらいます。

私は職業柄、日常的に他人の身体に触れ、マッサージ的な事をする機会が多いのですが、九折様のお身体は、今までに経験したことのない、とても不思議な感触・手応えでした。

まず、筋肉の凝りが全くありません。肩、腕、太もも、ふくらはぎ、足の裏など。全身の色々な部位に触らせて頂きましたが、本当に全く凝り固まっている所がないんです。皆さんも、自分で自分の身体を触ってみると、どこかしら一箇所位はゴリッと塊みたいなものがあったり、その部位が他の部位に比べて、硬くなっている所があるんじゃないかと思います。（肩の周りやお尻、ふくらはぎの辺りにある場合が多いので、一度確かめてみて下さい。）

それが、九折様は完全にゼロで、どこを触っても同じ感触なんです。偏りというものが一切なく、全身が満遍なく同じ感触。そして、その感触自体も、何かこう、固体でもなく、液体でもない、まさにエネルギーが、お身体の内面に充満している感じがしました。（客観性はなく、完全に私の主観になってしまいますが。）

イメージとしては、映画「風の谷のナウシカ」の中で、ナウシカが暴走したオウムの群れをなだめて、怒りを鎮めた後、オウム達がナウシカを蘇らせるシーンがありますよね。あのシーンで、オウムが触角から黄金の粉みたいな、光みたいなパワーを出していますが、あんな感じのエネルギーが、九折様のお身体の中を満たしているような気がしたんです。イエス・キリストとかお釈迦様も、黄金の光を放ちながら現れる、みたいな描写があると思います。あれって光の中に現れるんじゃなくて、内面のエネルギーが溢れ出して、光を放っているように見えているって事なのかなっ

て。九折様のふくらはぎを触りながら、ぼんやりと感じていました。

……って、えっ、えっ、えええーーーっっ！！！

九折様…お釈迦様と同じ雰囲気醸し出すって、どんなレベルなんですか。もう、ほんまに、ねぇ、皆さん。とりあえず笑って拍手でもしときましょう。

そしてその後、何と、九折様が私の身体に触れ、身体(肩関節)の呪縛を解放して頂きました。(ヤッホー)

具体的には、九折様が私の手首辺りを持ち、腕全体を軽く伸ばした状態で、手のつけ根辺りをポンポンポン、とタッピングされます。とても軽い刺激ですが、その刺激が肩まで響いてくるのがよく分かります。時間にして数分、そうして頂いた後、なぜか私の肩はめちゃくちゃ軽くなっていました。それまでに特別、肩に不調を抱えていた訳ではありません。むしろ健康そのものという自覚でした。でも、九折様の治療(?)の後には、腕全体が長くなった様な気がするし、鏡で確認しても、触って頂いた側の肩周囲がイキイキ、ピクピクしているんです。それが筋肉なのか、もっと細かい細胞レベルなのかはよく分かりません。でも、とにかく身体が私の意思とは無関係に、「わーい、自由になったぞー。」って小躍りしている様な感覚でした。身体が解放されて賢くなるって、こんな感じなんでしょうか。この時の状態を保てるなら、自分の身体を「聞く」事も簡単に出来そうな気がします。呪縛って、心や行動だけじゃなく、身体にも直接かかるんだという事を体験しました。解放、最高〜！！

しかしもちろん、この変化は一時的です。カルマを募らせ、返済が全く済んでいない私が、身体の解放を得たままでいられるはずもなく、その後数日で、私の肩は再び呪縛にとじこめられました。(ごめんよ、肩…ってか全身。)

こうして、夢の様な17時間はアッという間に過ぎていきました。三軒茶屋のジョナサンから大阪の自宅までの帰り道、胴体が空っぽになって、身長が伸びた様な感覚もありました。今まで少しずつズレていた脊柱のアライメントがピターッと整っている感じ。何だかすこぶる快調で、新幹線の移動中も20〜30分仮眠をとっただけで、夜まで普段通りに過ごせました。なので、結局27時間、ほぼノンストップで活動していた事になります。こんな事、10代や20代の頃にも経験がありません。正しいお導きがあれば、こんなに長時間、こんなに疲労感なく動き続けられるんですね。友人達と自虐的に、「30過ぎて徹夜とか絶対無理〜。」「もう若くないんやから、あんまり無理せんとこな。」とか言い合ってたのがアホらしく感じます。自分達のやり方が間違っているだけなんですね。今後は、歳やから…を理由に行動を制限しない様、気を付けたいと思います。

また今回、ワークショップ中に、九折様の行動や言葉に反応できなくなる場面が、複数回ありました。これは、何故か今、突然に思い出し、書いておいた方が良い気がするので、前後の文章とのつながりがなく、唐突になりますが、ご了承下さい。九折様の言動に反応できない、その何回目かの時、これは私のカルマが、九折様の全身全霊の愛を拒否し、これ以上は受け取る資格がありませんよ、と言われている様な気がしました。誰だって気持ちの上では、九折様が向けて下さる愛を、一滴たりとも取りこぼしたくはないでしょう。でも、本当にカルマの分だけごっそりと、とりこぼしてしまうんです。どれだけぼんやりとした感覚でも、何となく程度にでも、九折様の向けてくださる愛は、こちらに伝わってきます。その愛に対して、お返ししたい気持ちはあるのに、実際の態度としては何も現れてはくれません。それがすごく失礼な態度だと分かっているのに、それでもやっぱり棒立ち状態です。気持ちだけ強くっても、なんにもなりません。

この辺り、自分が重ねてきたカルマを返済しない限り、どうしようもありませんが、今回ワークショップで体験した複数のワークは、カルマに対抗する強力な具体策になります。日々の生活に取り入れ、正しくやり込んでいく事で、カルマを返済する方向へ、自分を近付けていく事ができるはずです。

以上がイライラババアの経験談となります。読者の皆様には、不快感を与えたり、分かりにくい箇所も多かったかと思いますが、どうぞご容赦ください。そして、ここまでお付き合い頂き、ありがとうございます。

さぁ、読者の皆様！！　こうしてイライラババアもカルマに向き合っております。若い皆様も是非、ワークショップに参加して、みんなでカルマに立ち向かい、みんなで上昇しようではありませんか。皆様の毎日に幸運がありますように。

文責　みさき

<九折評>

グッド！　なんだ、初々しさからか、初回参加のみさきが一番入魂で書いているんじゃないのか、各員は見習うように。まあ各員はワークの真髄に直面しまくりで息切れしているというのもあるけど……みさきは一回で体験可能な量の最大を得ていったと思うので、そのことが大変ナイスだ。作品周辺のナゾの感動体験と、自分の具体との関わりが密接に捉えられている点が的を射ていてグッド。

それにしても、偉大なるおれさまともなると、この身から黄金の光を放っているそうだから、聞いているおれ本人がビビるぐらいヤバい。とはいえ、ヤバいにしても、現職の理学療法士がそう言っているのだからマジにそうなのだろう。いつもの悩みどころだが、おれはおれ自身を見られないし、おれ自身に触れられないので、おれがどういう状態でどういうレベルなのかがわからないので困る。まあそのあたり、このおれさまの偉大なる身の証に気づかない、いつもの連中が蒙昧なのだと決めつけておくことにしよう。理学療法士の腕と肩をタッピングだけで解放するほどの偉大さ。それがわかっていない奴は木工用ボンドで鼻毛を抜くこと。

あと、これもよくあるパターンなのだが、おれの目の前に誰かがいる場合、おれは「おれの目の前にいるその人」しか見られないので、「おれがいないときのその人」がどういう状態なのかを知ることができない。その前提で申し上げると、おれの目の前のいるときのみさきは、まったくイライラババアという感じではなかった。つまり目の前に黄金の光（笑）がいるときは、みさきはイライラババアではなくなるようだ。よって、ドンキで黄金の光が売っていたら買ってくるように。このことは、かくも目の前の人とその関係が、人の心身に作用を及ぼしているということの証でもある。目の前の人とその関係が心身に作用するのだから、それが良い方向にはたらけば本職の施術も効果がグッと向上するだろう。（ついでに、当たり前かもしれないが、人に触れる感触・人から感触を受け取る能力については、みさきは一般平均よりもずっと高い。そこはさすがです）

作品と「しもべ法」が、みさきにはバッチリ届いたようなので、そのことが何かのヒントになるといい。ほんの数秒やるだけでも、古代エジプトで「染め物をする人」という世界と自分が視えるのに、一方では実際に毎日の暮らしが何の時代で何をやっている者なのかわからん、ということが実際にある。古代エジプトで染め物をする人のほうが「しっくりくる」というのはどういうことなの、という、笑えないような笑い話が実際にあるのだった。つまり、すべてのことについて、もっと世界そのものとして自分を営む方法が、いちおう理論上はあるということ。理論上は笑。

古代エジプトでは、みさきはイライラババアではなかったので、みさきのすべてをイライラババアで定義することはできない。そこで「あれ？　この違いは何」というのが学門になるのだった。

またやりましょう。

エリグ・ディシャンテの冒険

九折空也

ビクトール・フランクルの「夜と霧」に、このように書かれている。

＝＝＝＝＝

［自分自身について考えないでください］

自分自身について考えないでください。

あなたが創造しなければならない作品、まだ生まれていない作品に目を向けてください。あなたがどんな人かは、あなたがその作品を作ることではじめてわかることなのです。

（ある患者への助言）『意味への意志』

＝＝＝＝＝

精神科医というよりは哲学者であり、おそらくは親身な指導者であったビクトールの言うことを、僕は無駄にはしないだろう。僕は人の言うことをまったくあてにしないが、ビクトールの言ったことを無駄にはしない。

ビクトール・フランクルがどういう人だったのか、僕は知らないが、それでもビクトールの言ったことを無駄にしないということは、僕自身、先にわかっている。

ワークショップメンバーの一人が、たまたま図書館で借

りてきたらしい文庫本の一冊を、僕が目に留めて、おれによこせともぎ取った。「夜と霧」をまとめたらしき、青い背表紙のもの。

よほどのことがなければそんなもぎ取り方はしない。

いや、いいかげん、意識や理解とはまったく違うところで、手に取るべきものと不必要なものの違いがわかるのだ。

ビクトール・フランクルという人を知ってまだ数日だが、こいつはいい奴だ。そんなことはもう数秒でわかる。

いい奴だし、読んで損はないと保証しよう。

ビクトールもワークショップに来たらいいのに。と思うが、ある意味、こいつが手元にあるということは、こいつもワークショップに舞い込んできたということかもしれない。

僕が偉そうにしゃべるのは、僕が何かをありがたがったって、何もいいことはないからだ。

何かをありがたがるというのは、好感や歓心を買うのによい方法だ。

だから僕は何かをありがたがったりしない。

僕には良心がないのではなく、実感がない。

もし実感が必要なのだとしたら、ビクトールだって「夜と霧」なんて題はつけないだろう。

世界のあちこちで昼夜が入れ替わっており、そのたびに海上に青い空が光り、そのたびに砂浜に蒸気とシダ植物が生える。

現実と非現実に境目は必要ない。

カントがどう捉えたかは、詳しく知らないが、明確な境目は、それでも境目として機能しないから、境目は本質的に不必要なのだ。

そして、境目は機能しないので、境目は、むしろきっちりあってかまわない、となる。

境目が、分からないと馬鹿だが、境目はけっきょく、信仰の対象ではない。

信仰の対象というのは、けっきょく信仰を必要としていない。

信仰しなくても境目がないからだ。

やたら強い思い込みのような信仰を必要とするのは、境目で隔たれていて、その中に取り込まれないからだ。

だから思い込みで信仰を作りだし、自家製の空想の中に、自分が取り込まれたというような、手の込んだ芝居をする。

こうしてワークショップに関わる冊子を発行し、ワークショップを開催し続けるのは、まったく現実のことだ。

それでいて、まったく非現実のことでもある。

そうでなければ、この僕がわざわざ主催するわけがない。

僕は現実的なことはやらないだろうし、非現実的なことはもっとやらないだろう。

現実と非現実を区別する必要はなく、むしろその両方でなければおかしい。

物事は、現実と非現実の両方に同時進行するのだ。

何もむつかしいことではなくて、鏡の前と鏡の中は同時進行するしかないというだけのこと。

どちらか片側だけを真実とするのは知性の低い話だ。

みんな「しもべ法」が好きで、「表示」「小劇場」に肩入れしており、「ＡＢＣ法」に目を覚ましていて、「作品」を慎重に愛しているようだ。

まったくすばらしいことだと思う。現代においてもこんな、幽玄の出来事に触れられるのだ。

各員は、まだ不確実なもので、つながりが切れたら存在が揮発して、消えていってしまうのだろうけれども、そうならないうちは、すでに壮大な出来事に、その身を取り込まれている。

生きているうち、ついに、わけのわからないことにまみえることが出来たのだ。

一生のうち、そんな、本当にわけのわからなかったことを、自分の話題として持てる人は少ない。

各員が、まだまだ不確実だというのは、今ここに書き話している、僕の文章を読めば明らかだろう。

すでに各員は、ここにある文章にも、いつもの「作品」の作用、不思議な何かに取り込まれていく「あの」感触があることを、にわかに察知しているはずだ。

この感触がするのは、昼夜が入れ替わる海のどこかで、エリグ・ディシャンテが冒険を続けているからに他ならない。

この話は、エリグ・ディシャンテの冒険と並列で進んでいるのだ。

われわれが、ワークショップごときにも手を抜くべきではないのは、エリグ・ディシャンテの足を引っ張るべきではないからだ。われわれがつまらない退廃をすると、エリグ・ディシャンテの冒険にもつまらない水を差すことになる。

ワークショップがあるというのは不思議なことだろう。

エリグ・ディシャンテが港町の劇場に足を運ぶことがあるのかどうかは、僕は知らないが、劇場はどこにでも存在するし、どこにも確たる劇場というものは存在していない。

場所がどこであっても、劇が上演されれば、ただちにそこが劇場だからだ。

われわれが、いつも「小劇場」といってやっている、上演もすれば観劇もしている、いつものあれのことだ。

エリグ・ディシャンテが、冒険に疑問を持つ必要がないのと、完全に同等に、われわれはワークショップに疑問を持つ必要はないし、それどころか生きて自らがすることのすべてに疑問を持たなくていい。

ワークショップではなるべく具体的に指導している。

ただし、具体的に指導したとしても、何かが出来るようになるということは、まったく具体的でなく起こる。

そもそも、何かが「出来るようになる」ということ自体がうそっぱちで、正しくは、いつからか「出来ている」という状態になるからだ。

鍵付きのドアが、「開くようにようになる」ということはありえなくて、「開いている」か「閉まっている」かのどちらかしかないように、われわれの身にも「出来ている」と「出来ていない」のどちらかしかない。

今、エリグ・ディシャンテと共に進めている人は、これでまた何かが「出来ている」という状態になる。

なぜなら、それはもう、「エリグ・ディシャンテ」が出来ているからだ。

ビクトール・フランクルは、まだ生まれていない作品に目を向けてください、と言った。

現実と非現実のあいだに境目は必要なくて、その境目が必要ないことを「古」という。

ただし、とびきりの「古」を求めよ。

「古」というのは、時間の経過を必要としてはおらず、そもそも時間の流れというのが物理的にまやかしのようだから、時間の経過を前提として「古」というのは思い込みだ。

「古」は初めから「古」であって、時間は一秒たりとも流れていない。ぴたっとすべて、初めからあるまま不変だ。

だから現在にも、古からの風が吹いている。

その風が、エリグ・ディシャンテにも吹いているから、彼の帆は張り、船は進み、われわれは彼とつながってあれる。

ここで、いつもの小劇場の形で、「魚を釣り上げるエリグ・ディシャンテ」というのが、視えない・予感できないというメンバーはいるまい。

現実と非現実の境目は、本当は機能していないので、境目はきっちり区切られていていい。

その境目を区切れない人は、古の風を受けていないので、無理やりに何かとつながろうと空想して、境目を曖昧にしているのだ。

そんなことを続けていたらいずれ病気になってしまうだろう。

現実と非現実は、明確な境目と共に、等号・イコールで結ばれてよいから、われわれのワークショップも、イコール「エリグ・ディシャンテの冒険」となる。

これは、ごく当たり前のことを言っているのであって、奇抜なことを言っているのではない。

ワークショップ各員は、ここ数ヶ月で、自分が強いのではなく弱いのだということを、直截に知ったはずだ。

自分が弱いというのは、エリグ・ディシャンテのように勇敢ではないということだ。

いつかのとき、僕は神戸にいたし、いつかのとき、ビクトールは収容所にいたし、いつかのとき、エリグ・ディシャンテは嵐の近づく海上にいた。

ずっとそうした中を進んでゆくのだ。

われわれは都心にいる。

ワークショップのときに都心に集っている。

そのことから目を背け、魂を閉ざし、拒絶するほど、自分が弱いのだ。

ふだん、何かまったく別のことに逃避していることに気づけるだろう。

単に、周りと調子を合わせられるというメリットだけで、逃避の口を選んだ。

むろん、しばしばそのほうが都合がよいときが多いので、そのときはしれっと、したたかに、そのように振る舞えばいい。

けれども、用事が済めばさっさと帰ってこなくてはならない。弱い者たちの群から離れ、なるべくビクトールやエリグ・ディシャンテたちに負い目を持たずに済むように、ふつうていどに強い者のところへ帰ってこなくてはならない。

自分の存在、あるいは自分の強さが、どのような風を受けるのかについては、それぞれの個性と選択があっていい。

その強さは、それぞれに神と呼んでもよいし、古と呼んでもいいし、風と呼んでもいいし、世界と呼んでもいい。

本当の大本は、無限なのだろうが、その大本の手前から、つながっていくのもいい。大本はそんなに狭量ではない。

エリグ・ディシャンテは昼夜の入れ替わる海、ビクトール・フランクルは夜と霧、ワークショップは都心の夜を選んだが、それぞれに吹いている古の風の大本は同じだ。

いきなりすべての無限だということでは、味気ないとごねたとして、それぐらいは大目に見てもらえるだろう。

いつまでも弱い者として、周囲に情報を探さないで。

ワークショップは、「言葉の獲得」を目標に進んでいる。

誰でも言語を持っているが、言語は水と同じく必須のものであり、目的のものではない。

水がなければ死んでしまうとして、水があるからといって満ちることはできない。

言語は誰でも、自我において発せるものだが、言葉はさにあらず、言葉は風から生じるものだ。世界が言葉を選ばせ、風がそれを言わせる。

作品の向こうから風が吹いているので、それは作品になる。

そこにあるのは、世界の風から生じた言葉だ。

こんな単純なことが、極端な環境においては見失われる。

今多くの人は、その極端な環境にいるのだ。

気魄は迷妄を断ち切るために。そして気魄が迷妄を断つことについて、エリグ・ディシャンテが知ること、およびわれわれがこれから一層知らねばならないことについて話そう。

己が真に強い者であるならば、相手が有利になるように振る舞え。

あなたが闘士なら、敵の身が有利になるように。

あなたが演者なら、観客が活発有利になるように。

迷妄を断ち切り、相手の身を有利にはたらきかけ、その活発となった身に、己の選んだ古の風を吹き入れるのだ。

人々は己の身の有利さばかりを考える。それによって、勝ちの速日を得ない。

己の身を有利にするばかりを考えて、誰が友人たりえようか、また誰が勝利者たりえようか。

すでに何の風も吹かなくなった船同士が、瀬に打ち上げられて、砲弾の撃ち合いをしている。

勝利者はとっくにそんなところにはいない。

そこで、勝利者と敗北者を捏造する、競技ルールの制作は、まさに現実と非現実を分割しようとする空想そのもの。エリグ・ディシャンテは賭博に遊ぶことはするが、競技に逃避はしない。

競うとき、同じ土俵に立っているのだという空想が、人々の孤独を蕩かす。

あなたには誰もいないのだという現実が受容できず、現実と非現実の境目に穴をうがち、空想で己をなぐさめる。

そこでわれわれが、学理をあやまたず、相手の身を活発有利にし、その身に古の風を吹き込むとき、気づけば己の身にほどこすことと、相手の身にほどこすことは、まったく同一になっている。

われわれは、身の呪縛を解き放ち、気魄に満たしては直後に古の風を迎え入れんとする。そうして命のマスターたらんとする。

自身にのみそのことをほどこそうとし、相手には逆の不利をほどこそうとすることに、自明すぎるほどの矛盾があることに気づくべきだ。

目の前にある者の身に、わたしが選んだ古の風が吹き込んで何の都合が悪い？

己の選んだ古の風が、解き放たれて活発となった己と相手の身に吹き込むとき、或る相手は愛を覚え、或る相手は恐怖を覚える。それはいずれも正しい作用であり、いずれも絶対的な作用だ。

魂が世界あるいは神――どちらの呼び名でもいい――に触れたとき、それを賛嘆できる者は愛を得、それを八つ裂きに血祭ろうとする者は恐怖を得る。己の精神が直截神を八つ裂きに血祭るのは恐ろしいことだ。また己の精神が直截神の前にひざまずくのは輝かしいことだ。

作品は己の選んだ風であり、己の選んだ世界、己の選んだ古、己の選んだ神だ。

これを人々の前に顕示し、賛嘆か八つ裂きかを人々に選ばせること、そのことをわれわれは「作品」と呼んでいる。

明朗で健やかな気魄に満ちたる者は、ここに現実と非現実の確実な区分を認め、同時にその区分の不能を認める。

吹き込んでくる風に区分が無為なのであるから、単にこの区分をやすやす越えてくるものがあるとして、痛快な歓喜と笑いまで呼び起こされるだろう。

このようにして飛び越えてくるものがあるなら、区分はどこまでも確実なものであってよい。もし風が吹き込んでくるガラスがあるなら、そのガラス窓はいくらでも厳密に閉じられていてよい。

鼻腔粘膜に、臭気以上の香気が、感覚器官を飛び越えてやってくる。

よって、現実と非現実の境目は必要ない。

ここで、空想に甘んじて長く自分を慰めてきた者は、目前の作品やその表れについて、八つ裂きに砕く衝動を覚えざるをえない。

各員が何度も苦しめられてきたことそのものだ。

「まさかそんなものがあると思わなかったから」

言わずもがな、空想とは、現実と非現実の境目に穴をうがち、自分の願望を不当になぐさめることをいう。この境目の穴を厳正に塞げば、己には何ら古の風が吹き込んでいないことが明らかになる。

そうなると、己は何らの世界も得てはおらず、何らの古の風も受けていないことになる。

そのとき、巨大な劣等感が押し寄せて、自我の前提を苦しめるだろう。

自分は、古の風の祝福を受けていない者だというのか？

それで、エリグ・ディシャンテを八つ裂きにしようとする。ときには、そのことが為されるなら、悪魔と契約でも結びたいと求める者もあるだろう。

そうした不穏な成り行きとは対極に、このところ、健気な者たちに向けて、有用にはたらく語りかけがある。

それは当然のことにすぎず、いわく、「世界に出会ってからがあなたの始まりだ」ということ。

どれだけ長く生きてきたつもりでも、世界に出会うまでは、また古の風を生まれて初めて受けるまでは、人の魂はあってなきがごとしのもので、そのときまで人は己の存在など得てはいない。

むしろ、何の作品にも出会わないまま、何の作品も認めずに過ごした数十年が、どのようにして人の魂を開始させるだろう。

事の差異は、決定的にせよささやかなことで、エリグ・ディシャンテはずっと以前から始まっているのに対し、他方では本来、同時に進みゆくべきはずの人が、ずっと出遅れており、未だ開始していないというだけにすぎない。

僕は今、せいぜい出遅れないようにしているということを証すために、今回はこのように、エリグ・ディシャンテの冒険と共に書き話すようにした。

いつもワークショップでやっているようなことだ。
今回は、エリグ・ディシャンテの選んだ古の風と共に。
今日はこの風から言葉を獲得しているということを証すために。
ビクトール・フランクルの「夜と霧」に、このように書かれている。

＝＝＝＝＝

「自分自身について考えないでください」

自分自身について考えないでください。
あなたが創造しなければならない作品、まだ生まれていない作品に目を向けてください。あなたがどんな人かは、あなたがその作品を作ることではじめてわかることなのです。

（ある患者への助言）『意味への意志』

＝＝＝＝＝

文責　九折空也

<九折評>

冒険家エリグ・ディシャンテ、および偉大な精神科医ビクトール・フランクルと共に、酒を飲みにいこう。

☆編集後記☆　by Quali,

・第五号の表紙が誤って「二〇一八年」表記になっていましたぁ～　許してちょんまげ（古）

・草津に行ってきた(五回目)、草津の湯はすさまじく、湯だけでいえば箱根のニランクぐらい上を行くとオレ評価

・でも草津って割と僻地というか～　伊香保からさらに車で一時間半とか割とココロ折れるよね

・草津はけっきょく大滝の湯と御座の湯だけ行っておけばいいんじゃないカナ

・草津の安宿はガチ湯治用という感じがあるので、宿泊は割とちゃんとしたホテルがいいゾ

・六月、だいたいこれぐらいの季節から、家で飲むのがミルクティからコーヒーに選手交代するよね

・実はここ数年、夏は自家製のジンジャーエールでガンギマリしている、おれの作るジンジャーエールは神域の甘露であり絶頂なのでうらやむべし

・健康食品に興味はないが割とハチミツは信仰している

・パーティもワークショップも、ナイスメンバー増えるといいなあ～　おれのためにガンガン来ないかなあ～

・ジョジョを読み返しているが、やっぱりジョセフ・ジョースターだよなあ～　ハッピーうれピーよろピくね～

・ただしガチ泣きするのはジョナサン・ジョースター

・まあジョセフ・ジョースターがおれの兄みたいなものだと思ってもらってけっこう

・おれのやっているのってほとんど波紋（仙道）みたいなモンだしな

・東京オリンピックが近づいているはずだが実感がまったくないでござる、大丈夫なのかこれ

・個人的にイッテQの温泉同好会はハズレ回だと思っている、イモト早くエベレストGOGO

・ちなみにワークショップ途中で「腹減った」と抜け出しているとき、ラーメン「AFURI」か麺処「禅」が半々です、やや「禅」が優勢か

・もう長いこと、モスバーガーといえば「とびきりチーズ」しか食っていない

・「とびきりチーズバーガーのポテトLセットクラムチャウダーとモスチキン」が呪文のように暗唱されている

・最近おれさまの原付のヘッドライトが、ごくたまにフッと消えるような……ヘッドライトの寿命?

・サンガリアの「あなたのお茶」が安いのにウマい気がする

・自販機で最強は不二家のレモンスカッシュ、あのピーチネクターさえしのぐ一品だとワシは思っておる

・アサシンクリードの新作をプレイできていないのにもう次のトレーラーが発表されてしまった

・「隻狼」までプレイする余裕ねえなあ～　でもやりたいっつーか、クリアして実況動画を観たいんだよな

・最近おれの中で、羽毛布団より綿布団ではないかとの輿論が高まっている

・冷凍食品の今川焼きがウマい、暖めたあとグリルで表面をカリッとするとさらにウマい

・ガソリンスタンドに入るときって無駄に緊張するのはなぜだ、ついセルフスタンドを探してしまうのは引きこもりでしょうか

・だいぶ前から部屋にデジタルの温度計を置いているが、これって健康管理にスゲーいいよ、暑いか寒いかを感覚に頼るべきじゃないな

・天ぷら食いたい

・近場にないが生鮮スーパーは最近「ロピア」が最強

・温泉地に行くと片岡鶴太郎美術館がある印象。片岡鶴太郎に限らず、温泉地って美術館あるよね

・かかりつけのWドクターは、腕と責任感がありすぎて、「どうですか」の迫力にこっちが萎縮してしまう

・そのせいか、W医院はいつも空いている、名医なのに

・どうも僕が理系だということが何かでバレているらしく、Wドクターは僕に薬の半減期を説明したりする（先生おれは風邪ひいて医院に来ているのであり微分方程式を計算する気にはなれません）

・ツゲの耳かきがどこかへ行った、竹の耳かきで代用しているが、やっぱりツゲが好き

・金属の耳かきはとても耐えられない、あれがベストという人もいるのだからフシギだ、耳の穴ツエーな

・原付に乗っていると、バイク駐輪場を探すのが大変、自転車駐輪場もあるし四輪の駐車場もあるのだがバイク駐輪場はスゲー少ない、しかも満車もしょっちゅう

・五枚刃のT字カミソリを使っているが、替え刃の時期をギリギリまで粘って毎回皮膚にダメージを負っている

・替え刃って高いんだよなあ

・でも電気カミソリは、昔からおじさんのイメージがあってイヤなの

・デジタル体重計の表示がコズミックに光るのに何年経っても馴染まない

・「靴紐がほどける」ということにストレスを覚えるタイプ。ふぬおおお～　ほどけないのがお前の仕事ちゃうんか

・誰かもうちょっとブログの拍手ボタンとか押せよな、さびしーじゃん

・カメ五郎の狩猟動画が再開されたので楽しみ

・鉄腕DASHの中では今DASH海岸が一番すき

・バスソルトはクナイプを奮発してしまう、だが高級品なのでちびちび使ってしまう（種類もチョー迷う）

・バーベキュー行きたい（毎年言っている）

・また来月～