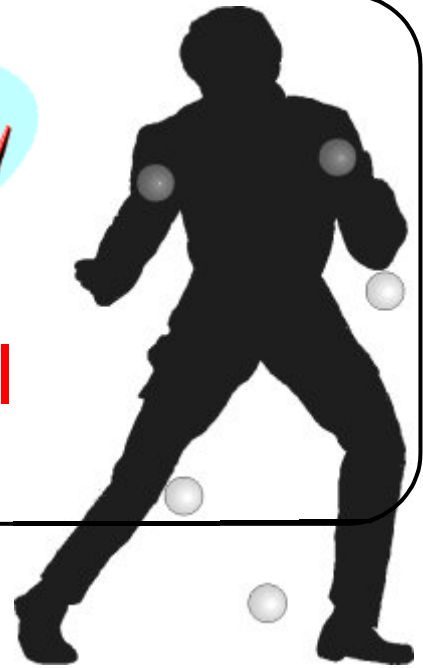


# ジャグパル

## JugPal

2002年6月2日 第16号



## インタビュー

【サイバーインタビュー ~Booly Ooly Company さん~】

はじめに:

今回はBooly Ooly Company (ブーリィ・ウーリィ・カンパニー)さんの登場です!

日本では数少ない男女ペアユニットで、男性が「ブーリィ」、女性が「ウーリィ」。

ユニット名の由来を、彼らのサイト

<<http://www09.u-page.so-net.ne.jp/qj8/shige-zo/BOC.htm>>から引用、紹介いたします。

boo(ぶうという声、非難・軽蔑・おどしなどをあらわす) ブーイングから「ブーリィ」

oops(しまった、おっと などの口語的表現) ウーブスから「ウーリィ」

Ooolyとしたのは、見た目から読みやすいように。

Woollyにすると羊毛みたいだから。私はそんなに毛深くない(ウーリィ談)

いつも元気で愉快的なショーを繰り広げていますが、どんなお話が聞けるのでしょうか。(電子メールでお答えいただきました)



Q:お二人で活動されるようになってから何年ぐらい経ちますか。

A:コンビを組んで仕事を始めたのは今年でちょうど10年です。祝、10周年です!!

Q:お二人はクラウンカレッジご出身との事ですが、どのようなきっかけでコンビを組むことになったのでしょうか。

A:1人では心細かったから。(冗談です)最初はクラウンから出発。博覧会等大きなイベントが多かったので団体売りが多かったんです。そのうち人数が減ってしまって、面白さの価値観の合う者が残ったと言う感じでしょうか。(心の声)

ウーリィ:起用な人なので使えそうだと思って・・・

ブーリィ:仕事を取ってきそうだったから・・・

Q:演目、ルーティン、演出等はお二人で考えられるのでしょうか、主にどちらがまとめ役になりますか。

演技のこととなるとそれなりの衝突(意見の食い違い)があって当然かと察しますが、その点いかがですか。

A:企画、構成、演出、選曲、すべてウーリィ。技術担当はブーリィです。

でも、ほとんどは練習中に遊んでいて出来たりします。クラブのボケ突っ込みはほとんど練習中に本当にふざけてやっていたことがショーになってしまいました。

あとは、ルーティンの本筋を崩さない程度にショーの間、相手に黙って新しい小ネタを突然やったりします。ちょっとした即興です。(本番中に急に出てきたりして気が抜けないんです。)  
これがお客さんにもうけたら、ショーに取り入れたりします。

大きな衝突はないですが、ショーをしていて気持ちの悪いところ、スムーズではないところは、お互いがやりやすいように話し合います。  
強いてあげるとしたら、「単純明快」なショーですね。

Q: パフォーマンスの演技中とは違って、普段の時はウーリさんの方が良く喋られると思うのですが、パフォーマンスでのお二人のキャラクタづけはどうなっているのでしょうか。決まっているのですか。

A: ブーリィは一応、2の線でニヒルな(?)感じなんですけど。ウーリィはボケ。(単にツッコミベたと言う噂も)

Q: ソロパフォーマーの場合は、その時のお客さんの反応や場の雰囲気や演目やネタ等を変えることができると思うのですが、ユニットの場合はそういったことが結構難しいのではないのかと、素人ながら思うのですが、実際はどうなのでしょう。

A: 特にソロの人と変わらないと思います。  
ショーの主導権をボケが握っているなのでそのペースでショーを行います。客の反応でボケ側が内容を変えていきます。  
イベントの時は客層を見て、事前に何をやるか打ち合わせをします。  
例えば子供が多いときなどは、喋りを少なくして、なるべく大きな動きで少しゆっくりめにショーを行います。(子供はテクニックよりも技に入る前の掛け合いやドタバタに面白さを感じるようです。)

Q: ボランティアの扱い方がとても上手いと思います。  
二人でかき回してボランティアを混乱させることなく、かと言って一人だけではなくお二人ともそれぞれにボランティアに絡んでいるので、楽しく観ていられます。  
ボランティアをよんだ時、特に気を付けている点はあるのでしょうか。

A: 基本的に誘導をブーリィがします。客にツッコミを入れるのはウーリィ。  
それに対してブーリィがフォローする形でウーリィにツッコミをいれます。(その逆もあります。)  
注意している点は、言葉使い、ボランティアとの距離間、触り方(乱暴扱わない)、最後はヒーロー(ヒロイン)にしてあげることです。

Q: ブーリィ・ウーリィさんをいろいろなアート会場で時折お見かけします。  
お二人ともいろいろなパフォーマンスを積極的にご覧になっているようですが、どのようなパフォーマンスが好きですか。またどのようなものに一番影響を受けるのでしょうか。

A: ブーリィ:特にこれといったものは、なし。  
ウーリィ:ミュージカル好き。曲と芸(芝居)のバランス。意外性のある曲の使い方に感動する。

Q: 師と仰ぐ芸人、あるいは尊敬する芸人はいらっしゃいますか。

A: 師匠がいないのでなんとも。  
ちなみにウーリィの好きな芸人は庄司敏江。あのテンション、キャラクター、は素晴らしい。

Q: ウーリィは、かなりユニークな方だと思いますが、何かズッコケ(面白い)エピソードなどありましたらこっそりお教えいただけますか。あってももちろんコンビとしてのエピソードでもオッケイです。

A: ありすぎて…。ショーの間にディアボロを高くあげて取ろうとした時に後ろにセッティングしてあった音響に激突して背中に穴を開けて血だらけになったり、熱射病でショー終了後に倒れたり、お客さんに拉致されそうになったり、何か必ず事件が起きています。

Q: 一番印象に残っているパフォーマンスは、

A: まだ、この仕事を始めたばかりの頃、「グリーティング」の仕事と云われて行ったら、ティッシュ配りだった事が…。しかも雨で…。悲しかった。

じゃなくて、大道芸を始めたばかりの頃、投げ銭を集めている時に1人の青年が紙を丸めて帽子に投げ入れたんです。「ゲツ、ごみ入れられた。」そう思って、後でよく見たら、ご祝儀袋。「祝成人式」とあり、一万円が入っていました。感動した！

Q:お二人で演じていて良かったと思うことはどんなときですか。  
逆に一人の方が良かったかなあ、なんて思うことはありますか。

A:良かったこと

ウーリィ:荷物を持ってもらえる。

ブーリィ:客がいないステージでも話し相手がいる。

悪かったこと

ウーリィ:仕事を取り難い。

ブーリィ:荷物を持たされる。

Q:Oops!というクラウンユニットを結成され活動しているようで、残念ながら私はまだ拝見したことがないので、どのようなユニットなのでしょう。楽器演奏もされるのですか。

A:「Oops!」は5人のクラウンで構成された踊りあり、ギャグあり、楽器あり、のユニットです。

残念ながら、今は休止中。

でも、新たに「ファイナル・アンサー(仮)」というユニットを今年から始動しました。

メンバーはブーリィ・ウーリィに元サボテン公爵のピリさんの3人。

ジャンルはフィジカルパフォーマンスとでもしておきましょうか。ジャグリングなしの体を使った、キャラクター勝負のユニットです。

Q:これからの活動はどのような方向へ向かっていくのでしょうか。

A:なるべくジャグリングの部分を少なくしてショーが出来たらと思っています。

そういう意味では「ファイナル・アンサー(仮)」は理想に近いと思います。

大道芸フェスもジャグリング以外で出場するのが目標です。

Q:何か読者へのメッセージを。

A:もうすぐ大道芸フェスの季節です。

ここ何年か色々なフェスティバルで感じたことがあります。それは、「マナー」についてです。

ジャグリングブームも手伝って、アマチュアの方の参加や観客が増えました。中には少し首を傾げる事もあります。

挨拶が出来ない、楽屋を1人で広く使ったり、帰り際、自分のごみを片付けなかったり、人の物を飲食してしまったり。人の道具の上に物を置いたり…。

勿論、ちゃんとした方もいらっしゃいます。

同好会、サークルでジャグリングの技術だけでなく、マナーも教えてあげてほしいと思います。

見るほうもマナーが悪い。

観客がわの真中にカメラの三脚を立てたり、団体(多分、同好会の人?)で前列を陣取って見てくれるのはありがたいのですが、ショーを見ようとせず、技だけ研究しようとして全体の空気を重くしてしまう人たち。

ショーが終わってすぐに「今の技を教えてください。」という人、人のショーが始まる前にジャグリングの練習を始める人…。

見る側は何をしても勝手です。それをコントロールできない芸人もいけないのかもしれませんが。

でも、同じジャグリングを志すもの、パフォーマーとして、その辺は理解できる範囲ではないでしょうか。

一言、「ビデオとってもいいですか?」っていわれれば「ノー」とは言いません。自分がもし、ショーを人前でやろうと思った時、同じ状況だったらどんな気持ちがするでしょうか?

ショーをする側も見る側も気持ちよく、楽しくありたいと思います。



# 音楽とルーチン

## 【その2】

さて、前回の後を受け、今回は見つけた曲を元にルーチンを作っていく作業について書いてみたいと思います。

### あると便利なオーディオ機器

MD (ミニディスク)は、CD やカセットテープに比べて、以下の点で便利です。

- (1) テープのように頭出し、巻き戻しに時間がかからない。
- (2) CD と違い、複数の曲をつなげたり、曲の不要な部分を削るなどの編集ができる。
- (3) 1つの曲をいくつかの部分に分割することができる。
- (4) ループ(繰り返し)再生ができる。(3) と組み合わせると、曲とルーチンの一部分だけを繰り返し練習することができる。
- (5) 携帯型は再生装置が小さい。
- (6) 衝撃による音跳びに比較的強く、テープが伸びることもない。

もし手近になければ、MDラジカセあるいは、録音・編集が可能な携帯用MD再生装置の購入を是非お勧めします。

最近では、コンピュータ経由で半導体メモリに音楽データを書きこむ携帯用オーディオ機器も出ており、(1),(4),(5),(6)については、MDと同様に便利であるか、より優れています。

ただし、カタログを見た限りでは、(2),(3) はコンピュータを使わないとできないようですし、MD や CD のように媒体をそのまま音響係に渡せないという点で、MD の方が今のところはよさそうです。

他に便利なものとして、会議の録音用やボイス・メモ用の IC レコーダーがあり、MD とはまた違った利点があるのですが、それについては稿を改めます。

もっと編集に凝るなら、コンピュータ上のソフトウェアや専用の編集機器を使うことになりますが、そこまでは私の手に余るので他の方に譲りましょう。

### まずは編集

気に入った曲があっても時間が長過ぎて削らなければならなかったり、複数の曲をつなげて使いたかったりすることはよくあります。このような場合は、MD の編集機能を使って、事前に編集してしまいましょう。

次に、ルーチンを作ったり練習したりしている最初のうちは、一曲全部を通すことなど無理なので、数十秒単位の切りの良いところを見つけて、別々の部分(トラックと呼ぶ)として分割しておきます。

こうしておく、必要に応じて同じトラックをループ再生し、ルーチンの一部だけを繰り返し集中的に練習することができます。もちろん、ループ再生をやめれば、そのまま通して練習できます。

さらに MD では、トラックにタイトルの文字列を付けることもできるので、ルーチンの構成要素に対応した名前をつけておくとも便利かも知れません。

また、ルーチンを作っている最中や一通りできた後でも、必要なら編集は行なうべきです。曲が余ったからといって、ジャグリングのルーチンに無駄な技や余計な繰り返しを入れて水増ししたり、曲をフェードアウトしてしまったりするくらいなら、曲の途中を削って曲の終わりやルーチンの終わりをぴったり合わせた方が良い結果が得られます。

### 繰り返し聞く

ジャグリングのルーチンを作る前に、曲全体の流れの緩急や強弱の変化、繰り返しを把握するため、まずは何度も繰り返し聞いてみましょう。

鼻歌や口三味線で全部歌えるようになるのが理想です。暗記してしまえば、自分でゆっくり歌いながら振り付けを考えられますから。

この段階では、まだジャグリングの道具を持つ必要はありません。学校や会社の行き帰りに聴いたり、他の事をしながら聴いたりすればよいでしょう。

ここまでで聴くのが嫌になるような曲だったら、やめておくのが無難です。これからも練習するたびに聴かなければなりませんからね。

### 踊ってみる

私の場合、曲の流れを頭に入れる過程で、聴きながら曲のリズムに合わせて歩いたり、道具を持たずに踊ってみたりします。

ジャグリングと関係ないし、傍から見るとバカみたいですが、曲の感じを掴むのには身体で覚えるのが一番良いように思うからです。

また、ジャグリングの技に気をとられない状態でリズムを聴いて身体を自由に動かすことにより、ステージ上での動き回り方や、ジャグリングと直接関係ない下半身の動かし方など、面白いアイデアを思いつくことができます。

ジャグリングをしながらだと、ジャグリングの方に気を取られたり、技から来る動きの制約に縛られたりして、どうしてもステージ上での動きが小さくなりがちなので、ルーチンを組む前はもちろん、作業の途中でも、ときどきは道具を持たずに身体の動くままに踊ってみるとよいでしょう。

たとえ3ボールのカスケードでも、同じ場所で立ったままやったのでは退屈ですが、ステップを踏みつつステージ上を動きまわりながらやれば、ちゃんと面白く見えるものです。

### 曲のポイントに合わせた振り付け

やっと肝心なジャグリングのルーチン作りに入りましょう。音楽とジャグリング・ルーチンをあわせる場合、手始めとして、以下のようなポイントを考えてよいと思います。

#### (1) メロディの繰り返し

多くの音楽では、まったく同じメロディをそのまま何度も繰り返したり、少しだけ変えて繰り返したりする部分があります。

これは人間の聴覚に「繰り返し心地よく感じる」感性があるためです。同じ事はジャグリングの技を見る視覚についても言えます。

同じメロディが続けて二度繰り返される部分があるなら、たとえば一度目は客席を向いて右回りのウインドミル Windmill (フォルスシャワー False Shower、スパイラル Spiral) をしながら右へ平行移動し、二度目は左回りのウインドミルで左へ平行移動しながらもとへ戻ってくる、というような振り付けが考えられるでしょう。

一方で、「同じものばかり見ると飽きる」というのも人間の心理です。

三度目、四度目の繰り返しがあるなら、ウインドミルに代えて、今度は客席に対して横を向いた状態でクローキャッチでボールを前後に回すホイール Wheel をしながら舞台左右へ移動する、というように同じパターンを踏みつつ変化をつけるとよいと思います。

#### (2) 曲のアクセント

たとえば、曲の中でシンバルや大太鼓が単発で鳴らされるようなアクセントの部分は、くるっと回るピルエットや高く投げ上げるハイトスを入れる好機です。曲とぴったり合わせることができれば、これほどカッコイイものはありません。

前後の技の難易度を落としてでも、直前でドロップしたり、タイミングがずれたりないようにしましょう。

#### (3) リズム

ジャグリングの技や見た目に固有のリズムがあることは、前回述べたとおりです。曲のリズムに合わせたパターンを見つけ出して有効に組み合わせましょう。

#### (4) 音の強弱

曲の中に音の強弱の起伏がある場合、ジャグリングのルーチンもそれに合わせると効果的な場合があります。

音が弱めの部分では、パターン全体が小さく地味めの技をつなげ、音が大きくなったら高く投げ上げる要素の入ったパターンに切り替えてパターンの見かけを大きくすると、聴覚と視覚の相乗効果で面白さが出ます。

また、大太鼓が前面に出る部分では動きを大きく男性的に、バイオリンが主体の部分では動きを繊細に、といった具合に楽器の持つイメージをジャグラーの動きに反映するのもよいでしょう。

#### (5) 小休止とフィナーレ

曲の中に一息入れる小休止がある場合は、ジャグリングのルーチンもそこで一息入れると良いでしょう。ボールやクラブを一旦すべて手に集め、小休止した後、ルーチンを再スタートさせます。止め方にも足の下キャッチ、背面キャッチなどいろいろな方法があり、再スタートにもハイトス、3個同時投げなど多くの方法がありますから、ルーチンに彩りをくわえることができます。

小休止は、拍手をもらう絶好のチャンスです。直前に見栄えのする技を入れ、道具を手に集めた後、一呼吸の間びたっと動きを止めてポーズを取り、小休止であることを観客に伝えましょう。

可能なら観客の方を向いて笑顔を見せるのも良い方法です。

小休止が長すぎて「おしまい」と思われないうにくれぐれも気をつけてください。

一方、ルーチンの最後(フィナーレ)は、ポーズをつける時間を長くした後、客席を向いて一礼し、「おしまい」であることをはっきり伝えます。

### 最後に

2回にわたって書いてきましたが、以上のようなことはステージ向けのルーチンを組んだことがある人なら、意識するしないに関わらず、ある程度考えたり実践したりしていることだと思います。

本稿では、初めてステージ向けルーチンを組む人の助けになるよう、自分の頭の中に漠然とあった考えを整理して書いてみました。

ルーチンの作り方には人それぞれのやり方があると思いますし、私の見落としした点も多いと思います。ぜひ他の方の考えや工夫を聞かせてください。

## (参考) 曲名検索ツール eMarker について

前回の宿題である、テレビ/ラジオで聞いた曲名を捜すツールeMarker(<http://www.japan.emarker.com>) について、実際に使用してみたのレポートです。

結論としては、場合によっては役に立つけれども決して万能ではありません。

eMarker を一言で言うと、「時計とメモ帳を持ち歩かすとも、ボタン一押しで曲を聞いた時間を記録できる小さな装置」と「記録されている時間を手がかりに曲名を捜すサービス」の組み合わせです。

曲名を調べるツールとしては確かに便利なのですが、いろいろ制限があります。実際に使ってみての結果は以下の通り。

正しく捜せる場合:

(a) テレビ CM の曲は、曲名、アーティスト名ともにほぼ確実に分かる。  
ついでに製品名、CM の題名、前後の番組名も分かる。

(b) ラジオ番組の中で紹介した曲は、曲名、アーティスト名ともにほぼ確実に分かる。

捜せない場合:

(a) 国内で発売されている CD でないとだめ。  
したがって、歌番組などの生演奏や輸入盤、CM 用の未発売オリジナル曲などはだめ。

(b) テレビの場合、歌番組はほとんど生演奏だし、BGM に使われている曲などは、長時間使われていても捜せないの、結局捜せるのは番組のテーマ曲と CM の曲だけである。

(c) ラジオの場合、歌手のインタビューなどで BGM として流れている曲は、その歌手の曲であっても捜せなかった。

(d) 全部の放送局に対応していない。たとえば NHK はだめ。

使って感じた一番不便な点は、曲が流れていたテレビ/ラジオ局や番組をユーザが憶えておかないといけないうことでした。

いろいろな局を視聴していたり、記録してから時間が経っていたりすると、思い出せなくて困ります。

一方で、特定の局や番組を日常的に聞く人や、車での移動中ずっとラジオを聞いている人にとっては、かなり便利でしょう。

絶対のお勧めではありませんが、eMarker 自体は 2,415 円と安価なので、試してガッカリということはないと思います。

また、eMarker の装置を買わずとも携帯電話 (J-Phone, EZweb) を使えば、時間を手がかりに曲名検索を無料で行なうことができ、料金を払えば携帯電話で eMarker 同様にマーキングを行なうことができます。  
([http://www.japan.emarker.com/emarker\\_j](http://www.japan.emarker.com/emarker_j) または [emarker\\_e](http://www.japan.emarker.com/emarker_e) 参照)。

また、<http://www.neowing.co.jp> でも、テレビ番組のテーマ曲や挿入曲、CM 使用曲などを無料で検索することができるので、憶えておくと良いかも知れません。

[西川 正樹 <nishi-m@tkf.att.ne.jp>]



## 情報

【JJF2002 開催！】

年に一度のジャグリングの祭典、ジャパン・ジャグリング・フェスティバル(以下JJF)が今年は下記の日程で行なわれます。

日時:10月5日(土)~6日(日)

10月4日(金)にはゲストステージが予定されています。

場所:川崎市とどろきアリーナ

神奈川県川崎市中原区等々力1-3

TEL 044-798-5000

交通:JR南武線・東急東横線武蔵小杉駅より

徒歩25分またはバス7分

JR南武線武蔵中原駅より徒歩15分

サイト:<http://www.juggling.jp/jjf/JJF2002/>

JJFは海外から招聘したプロのステージショーあり、ジャグリング日本一を決めるチャンピオンシップあり、初心者~上級者さらにマニア向けの様々なワークショップあり、と盛りだくさんな内容となっています。

JJFには日本全国から大勢のジャグラーが集まってきます。普段1人で練習している方や、他のサークルに遊びに行ったことのない方などは、色々な人と交流して刺激を受けることのできる絶好の機会です。

みんなで楽しみましょう！

[JJF2002実行委員長:

加藤 邦道 <kato@juggling.jp>]



## 東洋医学から見るジャグリングのすすめ

【東洋医学から見るジャグリングのすすめ（第七回）】

皆さんは、ボールやクラブ、また、シガーボックスやデビルスティックで、背中の中を通す技をした時のことを覚えていますか？

日常生活では、ほとんど体の前で動作を行います。ジャグリングでは体の後ろでも動作を行います。手を体の後ろに回す動作は慣れていないので、技の習得に苦労された方も多いと思います。

また、肩コリは、肩の上側や後ろ側、肩甲骨の内側等に起こりやすいのに対し、背中の中の手を回す技の場合、肩の前側(胸に近い肩)に負担がかかり、痛みが出やすくなっています。

それは何故でしょうか？

実は、前回は説明した肩関節の他に、鎖骨が関係している肩の前側にある関節が2つあるのです。今回はその説明です。

### 肩の3つの関節

#### 1. 肩関節(かたかんせつ)

肩甲骨と上腕骨からなる関節。皆さんが一般的に肩の関節だと思っているのは、この関節です。(前回説明済み)

#### 2. 肩鎖関節(かたさかんせつ)

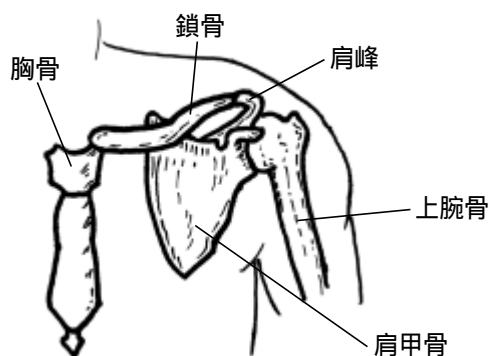
肩甲骨と鎖骨外端からなる関節。

#### 3. 胸鎖関節(きょうさかんせつ)

胸骨と鎖骨内端からなる関節。

図からもわかるように、肩鎖関節と胸鎖関節は鎖骨の両端の関節です。

関節なので、もちろん鎖骨は動きます。



「えっ、鎖骨って動くの？」という声が聞こえてきそうですが、自分でもチェックできますので、やってみましょう。

左手で右の鎖骨をつまむように触りながら、右手を少しずつ上げてみてください。

微妙に鎖骨が回転し、肩の運動を助けているのが分かります。

そしてゆっくり戻してみると、逆回転して元に戻り、さらに腕を体の後ろに回そうとすると、今度は前に飛び出していきます。

勘の良い方は、前回にやった肩甲骨の動きと関連して、鎖骨も動いている事に気づいたことでしょう。

### ジャグルポイント

背中の中で行う技を美しく見せるためには、肩甲骨の可動だけでは不十分で、鎖骨がスムーズに動かなければなりません。

そのためには、肩鎖関節と胸鎖関節の可動を意識して練習する必要があります。

肩甲骨は日常生活でもある程度動いていますが、鎖骨はあまり動いていません。

特に、利き手側の肩鎖関節と胸鎖関節は、日頃固定して使うことが多いために固くなっており、利き手は背中の中に戻りに回りづらい人が多いのです。

いくら練習しても背中の中で行う技が苦手な人は、鎖骨をスムーズに動かす柔軟体操をされてみてはいかがでしょうか。

### § 次回予告 §

今回は、肩のまとめと、肩甲骨や鎖骨の可動を広げるには、どのような動かし肩をすればよいのか考えていきます。

[MOMONTA]

### 早めの編集後記

私にとってのビッグな出来事は、何と言っても会社の出張でルーマニアに2回行き、2回ともサーカスを観たこと。海外の常設劇場でのサーカス！内容はともかく、その雰囲気は忘れられません。報告記は私のサイトで。

ジャグパルはWeb上でも見られますので、紙での郵送が不必要な方はご連絡ください。

WebSite:<<http://homepage1.nifty.com/abesan/>>

編集発行人:安部保範

住所:横浜市栄区公田町424-9 (〒247-0014)

E-mail: abesan@dream.com Nifty: QGB02014

WebSite見世物広場:

<<http://plaza4.mbn.or.jp/chansuke/>>



## 書籍紹介

### 【芸術立国論】

著者：平田オリザ  
 出版：集英社新書  
 価格：660円  
 ISBN4-08-720112-0

#### 【目次】

序章 芸術の公共性とは何か  
 第一章 地域における芸術文化行政  
 第二章 経済的側面から見た芸術文化行政  
 第三章 教育と芸術文化行政  
 第四章 文化権の確立  
 第五章 文化行政の未来  
 終章 芸術の未来



本屋で手に取り最初に目についた「演劇とパチンコは、どちらが高いか？」という見出し。この見出しにひかれ本書を購入、私の蔵書に加えられることとなりました。

私も時折同じ事を考えるのです。観劇の入場料の3千円とパチンコですった3千円とでは、どちらが高いのか。

また、まだ観てもいないパフォーマンスの入場料をチラシ等で知った時、あるいは観た後に少々がっかりした時、「高いっ！」なんて思うことはありませんか。

何故そんな風を感じるのでしょうか。

とかく私たちは自分の好き嫌い(体よく言えば個人の価値観)から、あるいは市場原理(需要と供給のバランス)から、価格の妥当性を判断しているのではないのでしょうか。

本書では「芸術の公共性」という視点からその答えを出してくれます。

また皆さんはこの世に芸術が無ければ生きていけませんか、言い換えれば芸術の必要性をどのようにとらえていますか。

この事も私自身よく考えます。その問いに対してもやはり「芸術の公共性」から解きほぐそうと試みます。

ここで著者は公共性を以下のように定義し、本書ではこの公共性の根拠を明らかにし、その未来像を描き出しています。

「公共性とはすなわち、それが人々にとってはなくてはならないものであると同時に、社会全体にとってもなくてはならないものということだ。(本書より)」

芸術は市場経済という渦の中で踊らされるべきでないというメッセージを受けますが、現実はどうでしょう。

話はそれますが、現在の複雑化した消費社会では、昔では考えられなかったモノが商品として取り引きされています。

天候の変動、温室効果ガスの排出権あるいは通信における周波数帯域等々。

でも考えてみると、パフォーミングアートなんぞはそういったモノの先駆者的存在かもしれません。

何を売っているのでしょうか。

喜怒哀楽、感動、安らぎ、疑似体験…そしてその価値を推し量る指標は？

確か故林家三平さんが高座で、「笑い声の大きさを測る機械が楽屋にあって、その値でギャラが決まるんです」みたいなことを面白可笑しく語っていましたが、そのうち笑い声や感動によって観客から発生する脳波が発見・解明され、会場で測定したその総量で公演の価値を決めるなんて時代がくるかもしれません。

どうも芸術を経済という網で捕まえようとすること自体、無理があるように思います。

本来芸術は「無駄な時間・空間」から創り出されると思うのですが、現代社会において暇とか無駄は目の敵にされがちです。

特に会社員の皆さんはいつも、効率第一優先！投資対効果は？とうるさく言われているでしょう。

話は戻って、本書は「芸術の公共性」でとどまらずに、現在の日本における文化行政の問題点を指摘し、国家目標を失った日本が個々の価値観を尊重し得る成熟社会へと変貌するために、行政が何をなすべきかを提言しています。

「一人の芸術家の強い妄想から出発している(本書より)」とあるように、突飛な部分もあるかもしれませんが、この市場経済の中で数多くの問題を抱えて揺れ動く芸術文化に対する筆者の問題意識が感じられ、興味深く読むことができました。

ところで、昨年「文化芸術振興基本法」が制定され、芸術文化振興にあたってのいわばよりどころが示されました。

芸能は民衆から生み出され、その「民」を管理したがる「官」が作った法にうんくささを感じるむきもあるうかとは思いますが、現状は素直に歓迎するとしご一読下さい。

[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/bunka/geijutsu/](http://www.mext.go.jp/a_menu/bunka/geijutsu/)

[安部 保範 <abesan@dream.com>]