

「遊び」から始める

どうも。円盤に乗る場プロデューサーの日和下駄です。昨年12月の活動報告会で発表したことなのですが、2022年から2024年の3年間の円盤に乗る派主催事業のプロデューサーになりました。

とはいえ、プロデューサーとなったものの、そういった立場に立つことは初めてで、そもそもどのような役割を担うものなのかはまいちはっきりとせず、参加アーティストのみなさんには具体的なアクションを取れないままにいました。正直なところ申し訳ないと思っています。

しかし、考えることはとても好きなので、乗る場でのみなさんの活動を見ながら、今行われている活動はどのように語れるのか、またそこからどのような未来が描くと良いことが起きるのか、もやもやと考えていました。

最近、とあるネット記事を読んで、あるネットゲームのプロデューサーが「プロデューサーが行うべきこと」を二つ挙げていました。それは①一生懸命説明すること②迷いなく判断すること、というものでした。目から鱗が落ちた気持ちでした。ということで、もやもやと考えてきたことを活動報告会'22のテーマとして、言葉にしてみることにしました。

「遊び」という言葉を選んだ理由は3つあります。

一つ目は不用意さです。芸術が好きであればあるほど、何かを作る時のハードルはどんどん高くなっていくように感じます。それはアーティストにとってもそうですし、観客にとってもそうです。しかし、遊びと言ってみることで、そのハードルを倒すことができるように思います。もちろんできたものがどうなるかは誰にもわかりません。でもそれはいつだってそうです。ひとまずやってみなければ始まらない。得意不得意にかかわらず、参加したみんながやりたいことをやりたいようにできるように、できると良いなと思います。

二つ目はプレイヤーとオーディエンスの非対称性の無効化です。乗る場が毎月開いているオープンデイ「乗る場の日」で麻雀をしたことがありました。集まったアーティストは全員点数計算がきちんとできませんでした。そこに普段は観客として演劇に関わっている方が来ました。その方は点数計算ができました。みんなで麻雀と点数計算を教えてくださいました。この出来事を僕はとても素敵なおこととして記憶しています。遊びには日常の関係性を自然と無効化して、遊びのルールに乗っ取った、その場限りの新しい関係性を生み出す力があります。活動報告会'22でもそんな瞬間が生まれると良いなと思います。

三つ目はやっぱり楽しさです。新型コロナウイルスの影響で最も制限されたことは遊び、そして楽しさだと思います。円盤に乗る場も結果としてその渦中で作られました。もちろん楽しいの先を表現することがアーティストの一つの仕事だと思います。しかし、その根幹にある楽しさがとても見えづらくなっていると思います。だから、不用意にみんなでやってみる楽しさから始めてみたい。その中に今の状況を抜け出すための、可能性があるかもしれませんが、ないかもしれません。みんなで遊ぶところから始めてみませんか。

日和下駄