

## 特集◎不在／亡霊の演劇

古今東西、演劇の多くの作品が不在や亡霊をテーマにしてきた。  
日本の舞台の歴史を振り返っても、能において死者との対話は重要な要素であり、  
それは現代演劇にも受け継がれている。  
本号では、現在そしてこれからの日本の舞台芸術の方法論を考える手懸かりとして、  
研究者と創り手の視点から、能と現代演劇が取り扱う  
こうしたテーマと手法について寄稿していただいた。

- |                               |       |
|-------------------------------|-------|
| 01 横山太郎◎亡霊の話法——能と現代演劇における「語り」 | p.001 |
| 02 岡田利規◎幽霊の生は大事な問題だ           | p.005 |
| 03 村川拓也◎不在について                | p.009 |

01

横山太郎

Taro YOKOYAMA

### 亡霊の話法 ——能と現代演劇における「語り」

#### はじめに——現代演劇にとっての能と語り

能は20世紀以降、もっぱら近代演劇批判への関心から、その都度の新たな演劇によって様々に参照されたが、近代演劇の再構築をはかった平田オリザよりも後の世代では、そうした試みは低調だったと言えるだろう。ところが近年、従来とは異なった仕方でも能との近接点を持つ作品が見られる。背景には、3・11以降の日本の演劇的想像力における「死者との関係」への関心の高まりがあるだろう。そこで、六百年以上の長きにわたって亡霊の鎮魂という物語とパフォーマンス

の容れ物であり続けた能の劇形式に目が向けられたのも、ゆえなきことではない。

小田幸子は、近年のそうした例として前川知大作・演出『奇ッ怪 其の弐』(2011年初演)と岡田利規作・演出『地面と床』(2013年初演)をあげ、それらが「能の重要なテーマである死者との交流が、現代人にとって切実であることを幅広い層に認識させ、また、劇構造や構成要素が、さまざまな形で現代劇に生かされる道を推し進めた」と論じた<sup>1)</sup>。小田はまた、畑澤聖悟作・演出『もしイタ〜もし高校野球部の女子マネージャーが青森の「イタコ」を呼んだら』(2011年初演)にも言及し、それは能を参照しているわけではないが、そこでの憑依的な死者出現のモチーフは能に近いと指摘している。

能がこれらもともと深く交わるのは、夢幻能というドラマ形式においてだ。小田も述べているように、亡霊をシテとする夢幻能は死者といかにして出会うかを根源的モチーフとして形成されており、そのための強力な形式を持っている。それは端的に言って、亡霊の「語り」を

1) 小田幸子「能と現代演劇の接点——『奇ッ怪 其の弐』と『地面と床』」「能楽の現在と未来」法政大学能楽研究所、2015年、173頁。

通じて舞台上に死者を出現させる形式である。

ところで死者とは何だろうか。それは亡霊でも死体でもない。それは人が亡霊になる以前、まだ生きていた過去におけるその人だ。それを舞台上で役として表現することは難しい。死者を演じようとしても、舞台上に役者の身体が現前している限り、亡霊か死体になってしまう。死者は、「いまここ」に現前しえない、その不在性ゆえに死者なのだ。では、私たちが舞台で(つまりなんらかの空間で共同的に)死者と出会うことは、不可能なのだろうか。あるいはいかにして可能なのだろうか。

こうした問題に対して夢幻能の示した答えが、亡霊の語りである。それは、死者を直接演じることによってではなく、亡霊による自らの過去の語り巻き込むことによって、まるで夢の中で出会うようにして私たちが死者と出会うような方法だ。そこで私たちは死者の存在をかりそめに、しかしリアルに感じるだろう——巧みに演じられた役がリアルであるようにしてではなく、夢の中で夢がリアルであるようにして。

本稿で私は、こうした語りを通じた舞台上での死者との出会いが、いかなる仕組みで可能になるのかを、能から現代演劇にまで通底する日本語の語りの構造の分析を通じて明らかにする。それによって、現代演劇に対して能の新たな利用可能性をひらくとともに、演劇のナラトロジーに新たな理論的知見を追加したい。

「語り」は「騙り」だとよく言われる。言葉によってフィクションの世界を出現させるわざだからだ。それは、日本芸能、ないし日本語のフィクションの根源に関わる。平家語りから落語に至る語り物芸だけのことではない。早くに郡司正勝は、能や歌舞伎の「語り物的演劇性格」を指摘している<sup>2)</sup>。三谷邦明は、ジュネット以降のナラトロジーを応用して物語文学における語りの問題圏を切り開いた<sup>3)</sup>。しかし、語り手が否応なく身体を備えて現れる演劇という媒体における語りの仕組みとその表現の力には、解明すべき余地がまだ多く残されている。

原理的に不在であるような死者に対する語りの可能性については、松田正隆も彼が主宰するマレピトの会の活動と絡めて語っている<sup>4)</sup>。こうした現代における語りへの関心は、死者への関心、能への関心と同根である。そこには、表象困難な過去の死を——個別的な死、あるいは戦争、虐殺、災害といった集会的な死を——人々の集う共同的な場において表象するという難事への賭けがある。こうした関心へ、能の研究の立場から理論的に応答することが本稿の目指すところだ。

## 現れる過去——チェルフィッチュの語り

まず、現代演劇における語りする方法を分析し、日本語の語りの中核にある話法の原理を析出しよう。ここでは岡田利規が主宰するチェルフィッチュの初期作品、特に『三月の5日間』(2004年初演)を取り上げる。これは、岡田の後の作品のように能を参照しているわけではないし、死者を扱ったものでもない。しかしここで岡田は、演劇における語りの機能を探求し、それが不在の過去を現前させる仕組みを

再発見した。そのことによって本作は、直接の影響を受けたか否かにかかわらず、本作以降の語りや演劇実践にとって方法的準拠点に位置づけられるべきものと考ええる。本稿が特にこの作品の方法を分析するゆえんである。

初めて『三月の5日間』をみたのは映像を通じてだったが、そのときにこれは能であると直観し、このような新しい能が思いもしないところから出現したことに衝撃を受けた。「能である」とは、この場合、日本語の語りの構造に導かれて生成した演劇形態であるということだ。「語り」を古典文芸の文脈を超えて一般的に定義するなら、〈語り手が過去に自ら目撃した、体験した、あるいは他人から伝聞したという体で聞き手に報告する言葉〉だ。『三月の5日間』は、とりわけ伝聞報告の語りの演劇である。

伝聞報告の活用法は、岡田が『マリファナの害について』(2003年初演)を書く際に発見されたという。岡田自身による説明を引いておく。

人物Bから聞いた話を人物Aが話しているとする。つまりAはこのとき、カッコの中に入った言葉(Bの言ったこと)を話している。でもその話が延々と続いてカッコの中が異様に長くなると、そのうちそれがカッコの中であるという意識が、観客にとっても話している本人にとっても薄らいでいく。今しゃべっているのはカッコの中に入ったBの言葉を話しているAなのか、それともB本人がしゃべっているのか、違いがよくわからなくなっていくというか、そんなのどうでもよくなっていく<sup>5)</sup>。

岡田は要約して、「ある人物がいつのまにか別の人間になっている」「主体がいつのまにか変化する」という手口だと述べている。この手法の中核に「引用(カッコ)が引き延ばされると語る者と語られる者の境界が薄らぐ」という原理があることに留意してほしい。

以上の手法は『三月の5日間』において複雑に駆使され、語る主体が次々と遷移するスタイルに結実した。その仕組みや効果はすでに多くの論じるところだ<sup>6)</sup>。そこでは、こうした実験の意義が「役者が役を演じる」という演劇の制度の自明性を解体する点にあると理解されているようだ。早くに太田省吾も本作の岸田賞選評において、「〈役を演じる〉という〈テアトル〉の基本要素が消去されようとしている」と述べている<sup>7)</sup>。岡田もこれがプレヒトの方法であると語り、役者と役の同化や、観客の物語への没入を阻む叙事的演劇の効果を持つと考えているようだ<sup>8)</sup>。

5) 岡田利規『遊行——変形していくための演劇論』河出書房新社、2013年、209-210頁。

6) 中西理「岡田利規(チェルフィッチュ)と三浦大輔(ポツドル)——「ポスト平田オリザ」世代のトップランナー」『悲劇喜劇』59巻8号、2006年。佐々木敦「即興の懐胎/懐胎 演奏と演劇のアポリア」青土社、2011年。嶋田直哉「『ゼロ』度の言葉/身体(エクリチュール)——岡田利規『三月の5日間』を読む」『日本文学』60巻11号、2011年。宮田文久「『内なる越境』と『断絶による継承』——『三月の5日間』をめぐる」『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』13号、2012年。松本和也「岡田利規『三月の5日間』の方法——“ポスト平田オリザ”という視座から」『人文科学論集、文化コミュニケーション学編』46号、2012年。ほか岡田利規(註5)、太田省吾(註7)等。

7) 「第49回岸田國士戯曲賞選評(2005年)」白水社ウェブサイト、<http://www.hakusuisha.co.jp/news/n12267.html>(2016年11月9日閲覧)。

2) 郡司正勝『かぶきの美学』(演劇出版社、1963年)所収「かぶきの構造」。

3) 三谷邦明『物語文学の方法I・II』有精堂出版、1989年。

4) 松田正隆「マレピトの会、その演劇における方法について」『viewpoint』58号、2012年。

確かに本作は、「それじゃ『三月の5日間』ってのをはじめようって思うんですけど」という冒頭から第四の壁を超えて観客を語り巻き込み、上演の虚構性に自己言及し、その後の進行とともに〈役(登場人物)を演じ物語(出来事)を再現する〉という行為を脱構築する。観客はいわば「演技のゼロ地点」に立ち会う。しかし、私がむしろ注目したのは、そのゼロ地点から演技が、つまり役(人物)と物語とが舞台上に立ち上がってくるという側面だ。

具体的に見てみよう。第一場、男優1がミノベとして過去のユッキーとの会話を男優2に報告する場面だ。ミノベが「(ユッキーが)〜とか言って」「(俺が)〜って言ったら」といった具合にユッキーとの会話中の発話を引用すると、男優2は「うん」「うん」と、当然ながらミノベに対する相槌を打つ。やがてミノベがユッキーの発話を長く引用し始める。以下の傍線部からがその引用である。

イラクとか言ってたよね、くらいしか俺分かんないんだけどって  
言ったら(男優2「うん」)、「そう、イラクとか言ってる、(中略)えっ  
とね、なんか、日本に来てたでしょ(男優2「うん」)<sup>9)</sup>

男優2の最初の「うん」はこれまで通りミノベに対する相槌だが、二つ目の「うん」はユッキーに対する相槌である。ユッキーに返事をしたことで、元々〈報告談を語る現在のミノベの聞き手役〉だった男優2は、〈報告談の中のユッキーの発話の聞き手である過去のミノベ〉に変身する。今やミノベとなった男優2に相槌を打たれる(=ミノベに話しかける)立場となった男優1は、〈報告談のなかのユッキー〉に変身する。これに伴い、舞台上はミノベとユッキーが会話する過去の時間と場所へ変容していく。

この役者1のミノベからユッキーへの変身から何を読み取るべきか? 「変化・曖昧化する主体性の表現」「主語のない日本語における人称・人格の不定性の表現」「役者演じる人物があたかも実際にそこにいるかのように受け取るという演劇の制度の攪乱」。いずれも正しいだろう。しかし本稿ではむしろ、報告談の引用のただ中からユッキーという役が舞台上にぬと現前すること、そしてミノベとユッキーが出会った過去の物語の時間と場所もまたこの舞台上に現前することに注目したい。役と物語の安定的制度が解体され演技のゼロ地点に立たされた観客は、まさにそのゼロ地点において、こうして過去の人物と物語が魔術的に発生する瞬間を目撃する。

ここで何が起きているのか? 引用する者が、引用されている者のヴォイスを語るという現象である。それは演技(他者になること)と別のことではない。引用者は、カッコの中の今ここにいない人の言葉と話しているうちに、その人自身として舞台上に現前する(他者になる)。このような演技性は、日本語の伝聞報告の語りにおいて話内人物の発話を引用する仕組み——言語学でいう引用構文・話法——それ自体が要求するものだという仮説を次節で提示したい。それを「話法の演技性」と呼んでおく。さらにその仕組みを、日本語の語り(騙り=フィクション)全体へ拡張して考えたい。

## 話法の演技性

話法が演技性を持つ、すなわち日本語の話法が他者になることを導くとは、どういうことか。日本語では、直接話法にしる間接話法にしる、引用の格助詞(「と」「って」等)が後につくことで、それまでが引用文であることを示す。元発話者(物語の登場人物)の語ったこと、あるいは心内で言葉で思考・認識したことを、引用者(語り手)の立場で語り直す間接話法、そのまま引用すると直接話法である。以下に例を示す。

**間接話法** 昨日太郎に電話したら今日来るって。

**直接話法** 昨日太郎に電話したら「明日行くよ」だって。

どのような言語や言説においても直接話法は、引用文が発話された場面を模倣・再現しようとする点で、演劇的な話法といえる<sup>10)</sup>。つまり、日常会話、語り物、小説のいずれにせよ、発話場面をありありと描出しようとするなら直接話法が多く用いられるのだが、そこではいわば引用文が上演されるのだ。

ここで日本語の引用構文、特に直接話法の持つ特徴を確認したい。〈引用のフレームは、少なくとも構文上は、事後的にしか確定しない〉という点だ。Taro said や「太郎曰」のように元発話者を提示して引用開始の指標とすることは必須ではない(上掲の例文を見よ)。口頭では引用符号(鉤括弧)が見えるわけでもない。書記言語における鉤括弧も近代以降の習慣にすぎない。要するに、引用者のことばを前からリニアに聞く/読む限り、引用の終了を示す「と」等のしるしが来るまでは、それが引用者のヴォイスなのか、被引用者のヴォイスなのかは、構文上は宙吊りにされる。

こうした特徴は、コミュニケーション成立のエコノミーの面で不合理ではないだろうか? とりわけ、岡田が指摘したように引用文が長大な場合には、しかし実際には、チェルフィッチュのように意図的な複雑化を施すのでない限り、私たちはおおむね混乱なく直接話法を使用する。語りの要素を含む物語文学、軍記、語り物などの伝統的文芸(あるいは樋口一葉の作品のようにそうした伝統のもとで書かれた小説)では、鉤括弧もないまま長大な引用が多用される。なぜ語る主体をめぐる解釈の混乱が起きないのか。直前の元発話者提示(「太郎が」等)、モダリティ(発話者の心的態度)を含む口語的文体、敬語使用などの(引用の指標)が機能している側面はもちろんある。しかし、突き詰めて言えば、演技するからである。

語り手が元発話者の引用を始めると、聞き手は引用文のただ中に放り込まれ、それがいつ終わるかは実際に終わりが来るまで宙吊りにされる。引用の開始と同時に、語り手は声真似や所作(落語の「上下を切る」等)によって元発話者を演技するモードに入り、聞き手もまたひとまず元発話者が目の前で語っていることにする。黙読においては

10) 直接話法と間接話法に区別については、日本語学上の論争がある。藤田保幸『引用研究史論』(和泉書院、2014年)参照。ここで詳論する余裕はないが、ひとまず、「直接話法の引用文は演技されるべき文である」という本稿の説は、藤田の引用文アイコン記号説に近い立場であることを指摘しておく。

8) 岡田利規、保坂和志「小説のリハーサル」『新潮』105巻4号、2008年。

9) 岡田利規『三月の5日間』白水社、2005年、31頁。



読者が演技的な読みのモードに入るだろう。やがて「と」の到来と共に演技の時間は収束しフレームが閉じたことが認知されるので、そこで夢から覚めるように語り手自身のヴォイスを聞く現在の時間(語り手の地の文)に戻ればよい。それが日本語の直接話法でのコミュニケーションのエコノミーである。演技的に語る(読む)ことがその潤滑な運用を可能にしている。

日本語に限らず直接話法には演技性があるが、上述したとおり、日本語の語りにおいて引用フレームの認知は末尾まで宙吊りにされるため、その間の演技性を強く要求する。岡田は『三月の5日間』において、引用の終了を先送りしフレームをアクロバティックに操作することで語りと変身の魔術的なサーカスを作り上げてみせたが、そこで利用された「引用しているうちにその人になる」という原理自体は、日本語の話法が要請する演技性と別のものではない。

### 語りの演技性、あるいは夢の構造

話法の演技性、つまり〈語り〉のフレームの終了は事後にしか確定せず、ゆえにそれまでの間は、とりあえず語りの登場人物が目の前で語っていることにする)という認知の慣習は、発話者の発言を引用して語る場合だけだろうか。ここで詳論する余裕はないが、私はそれが語り全般(たとえば能や歌舞伎の仕方話の如く「そのとき誰が何をした」のような出来事の見聞からの語りなど)に拡張されると考えている。引用構文における話法の演技性を語り全体に拡張したものを、「語りの演技性」と呼ぶことにする。

どのような語りも、語られている最中には私たちはひとまずフレームの中に入って登場人物と一緒にそれを体験する。つまり、演技をあたかも「目の前で実際におこなわれていること」のように受け取る。最終的に「と」がやってきてメタレベルの地の文が現れたときに、それまでのことは語りになる(演技が演技であったことを確認する)。逆に、地の文に思われた文すら、「と」が最後にやってきて語り(演技)にされてしまう可能性を含んでいる。「君が好きだ…と太郎が言った」のように。要するにこれは夢と同じ構造である。夢を見ている間は実際に体験している。夢から覚めたときに、それは夢となる。物語全体でこれをやれば「夢オチ」である。

近年のポピュラーな例をあげれば、パンクブーブーの漫才(「万引き」など)には、典型的にこうした語りの演技性の活用が見られる。また日本語に限らず、フレームが事後確定する記号システムは、夢の構造を持っている。漫画や映画では、あるシークエンスが記憶や夢や妄想(つまり語り)であることを示すのにしばしばフレームを臙化(ようげ)するなどの処理をするが、臙化をせず最後にそれが夢であったことを開示する(「と」に相当する我に返る瞬間が到来する)ような叙述をすれば、そのシタックスは日本語と同じである。

日本の伝統文芸の語りがこうした夢オチ的「事後のひっくり返し」をするかはともかく、夢の構造を利用する点では同じだ。それは、語りの演技性を最大限に活用して、語られている人物と場を、語っている場(つまり観客の目前)に一時的に出現させる。それはチェルフィッチュのような現代の演劇実践にも見られ、歴史的に見れば、なによりも亡霊成仏の夢幻能においてそのポテンシャルを最大限に発揮した方法である。

## 亡霊の語りと夢

夢幻能は14世紀後半の観阿弥から世阿弥の時代にかけて成立した形式である。その典型的な筋立ては以下の通り(あくまでもモデルであり実際は多様な展開を持つ。亡霊譚に限るわけでもない)。

旅僧(ワキ)がある場所で里人(前シテ)に出会う。里人はその場所にまつわる過去の物語を語ってから、実は自分がその物語で語られる人物の化身であることを示唆し姿を消す。その夜、僧の回向に引かれ、先の人物が物語の中の真の姿で現れて(後シテ)、あらためて過去の物語を自分の体験として再現的に語ってみせ、夜明けとともに成仏して消える。はたしてこれは僧の夢であったか。

このように夢幻能は、〈シテがワキに過去の報告をするのを観客が見る〉という、『三月の5日間』と似た構造を持つ。ただし、後者では他人からの伝聞が大きな位置を占めていたのに対し、能のシテが語るのとはまったく過去のシテ自身の体験である。

夢幻能の亡霊の多くは、現世執着の原因となるトラウマの出来事——たとえば戦場における死——に関連する土地に縛りつけられた地縛霊であり、またそれが起こった時に縛り付けられた時縛霊でもある。その執着の根源を語ることによってそこから開放されることが、亡霊の夢幻能の根幹だ。ワキはまるでカウンセラーのように、シテ自身にかつて自分が何をしたかを語らせ、そこで舞った舞を、そこで戦った戦いを、そこで交わした約束の言葉を、それがために地獄で受ける責め苦を、反復して再現させる。そのとき、語っている現在の時間は、語られている過去の物語の時間に変貌し、観客は、あたかもシテがトラウマとなる出来事に今まさに直面しているのを現在進行形で目撃しているように感じる。

亡霊鎮魂の芸能や儀礼は、能に限ったものではない。しかし、多くの人が夢幻能におけるそうした物語に強い説得力を感じ取るとしたら、おそらくそれは、上記のように観客が「亡霊となる原因の出来事」を目撃していると感じる、そのリアリティの強度によるのだろう。何度も言うように、その出来事は、語りの演技性を利用して語りのなかから舞台上に一時的に出現する。考えてみれば、それはいくぶん逆説的な方法だ。

トラウマの出来事が本当に舞台上で起こっているかのように感じさせようとして、夢幻能はしかし、その出来事を直接表象しない。すなわち、役者はその出来事の登場人物(死者)を直接演じない。役者が演じるのは、あくまでも現在に現れた亡霊であり、その亡霊が過去の自分自身(死者=亡霊以前)を語り演じるのだ。この二重構造は、役者1演じるミノベが一時的にユッキーとなるのに似ている。死者その人は不在であり、その存在を私たちが感じるのは、あくまでも亡霊が演じる限りにおいて、つまり語りの終わりが宙吊りとなっている一時的な夢のような時間のなかでだけだ。

この語り(夢)の時間において、亡霊は語っているうちにかつての自分に飲み込まれ、私たちもそれに巻き込まれ、過去の物語を舞台上に幻視する。一方、語りの言語自体は脱主体化し、人称は俯瞰的ナレーター視点や他者の視点を含んだものとなる。たとえば能「敦盛」の終曲部、平敦盛の霊は自らの最期に至る合戦の様子を一人称で実況中継しているうち、途中で「熊谷の次郎直実、(敦盛を)逃さじ

と追っかけたり。敦盛も馬引っ返し、波の打ち物抜いて]のように、自分の行為も含めて状況を三人称で語るが、のちにまた一人称に戻る。この局面では人称も時制も夢の中のように遷移する<sup>11)</sup>。

このような揺らぎはかえって死者をリアルに感じさせる。それは、現実らしさを装うイリュージョニズムとは違うし、三人称によって同一化を阻むプレヒトの手法とも違う。それは宙吊りの話法のなかでこそ切実に感じられるリアリティ、夢の中でその夢が圧倒的にリアルであるようなリアリティだ。

亡霊の語りはときに消え、ときに残る。「と」と共にメタレベルの地の文が到来し、亡霊の語る行為すらそれを描写する地謡の語りのうちに収まり、ワキの夢が覚め、たとえば、そこには松風だけが残っているかもしれない。あるいは「跡弔ひて賜ひ給へ」という悲痛な願いを投げかけたところで終曲となり、その願いが漂うまま、私たちは舞台をあとにするかもしれない<sup>12)</sup>。いずれにせよ、能舞台において私たちは、過去の死者と、つまり私たちが会おうことが本来的に不可能であるような存在と、かりそめに会おう——少なくともそのような想像力を持ちうる。

以上、本稿はそうした想像力を可能にする言語的機制に目を向け、それが現代演劇における語りの実践にも通底するものであることを論じた。「鎮魂の劇」という能のイメージを賦活し、現代演劇から能への新たな関心と呼ぶ一助となれたらさいわいである。

11) 能の特に地謡の人称に関するナラトロジー的問題については、竹内晶子の研究を参照のこと。竹内晶子「語りとセリフが混交するとき——世阿弥の神能と修羅能を考える」『能楽研究』41号(仮題、近刊)。竹内が論じる叙述における人称と自由話法の問題は、本稿が論じるフレームの問題と深く関わる。三谷邦明(註3)、橋本陽介『物語における時間と話法の比較詩学』(水声社、2014年)、渡辺直己『小説技術論』(河出書房新社、2015年)、福沢将樹『ナラトロジーの言語学』(ひつじ書房、2015年)等の議論との関係も含め、別稿を期したい。

12) 竹内(註11)参照。



横山太郎(よこやま・たろう)

1972年生まれ。能楽研究、身体文化史、表象文化論。東京大学総合文化研究科助手、東京大学UTCP研究員を経て、現在跡見学園女子大学文学部准教授。主な論文に「天女舞の身体技法——カマエ成立以前の能の身体(『ZEAMI:中世の芸術と文化1』森話社)、「世阿弥発見——近代能楽史における吉田東伍『世阿弥十六部集』の意義について」(『超域文化科学紀要』9号)、「日本的身体論の形成——京都学派を中心に」(『UTCP研究論集』2号)、「身体近代——三世井上八千代と観世元滋」(『表象』4号)、「能面のヘルソロジー——和辻哲郎と坂部恵」(『表象』6号)、「能の舞を記譜すること——観世元章の記譜『秘事之舞』をめぐって」(松岡心平編『観世元章の世界』繪書店)など。

## 02

岡田利規

Toshiki OKADA

## 幽霊の生は大事な問題だ

## No ghost, no theatre.

演劇を始めてもうすぐかれこれ25年になる。25年はそれなりに長い時間だと思う。その長さを演劇に費やしていたら気がつく、私は幽霊を作品に登場させるようになっていた。これはあたかも能に引き寄せられたかのごとくに思えなくもない。それも理由の一部となっている部分はあるかもしれないが、私自身としてはそれはさほど大きな要因だったとは感じていない。能が例外的に幽霊という概念と近い演劇形式であるというのではなく、私は演劇そのものがそもそも幽霊と親和性が高い表現形式なのだと思っている。東日本大震災もまた、私が幽霊に接近していくことになった理由の一部分ではあるかもしれない。あの出来事によって幽霊という道具を用いる必要を感じるようになった面は私には確かにある。〈過去〉——歴史というのと同じ意味合いの——が包括されているものとして現在を扱うために、死者である幽霊の声が必要だと私が思うようになったきっかけとしてあの震災およびそれが引き起こした原発事故が大きく作用しているのは事実だからだ。けれどもこれも私が幽霊にアクセスしていくようになった真に決定的な理由ではなく、なぜならそれは震災の起こるより前、少なくともその前年である2010年ころにはすでに私の中で始まっていたことだからだ。あるとき稽古をしていてふと、役者というのは幽霊に似ている、と思ったことがあった。だって幽霊と役者、どちらも誰かに見られることなしには存在できないではないか。

演劇が成立するためにも、幽霊が成立するためにも、人間の想像力が必要条件となる。舞台上で役者がある人物になるのは想像力が行う投影によってだけけれども、これは幽霊が現れるのだって同じ仕組みだ。演劇が必要とする想像力のありようと、幽霊の存在を認知する想像力のありようとは、おそらく非常に近いし、もしかするとまったく一緒なのかもしれない。このことに気がついたとき私は大発見をした気になったものだ。幽霊という道具立てを用いる能のようなスタイルの演劇があるのは実に合点のいく話だと思えてきて、以来いくつか能を見に行ったり、いくつか謡曲を読んでみたりした。

思えば演劇と幽霊は相性がいい。生身の俳優が舞台上に立っている、ただそれだけで彼/彼女のことを幽霊である、とすることが演劇では難なくできる。そのために特別なエフェクトをかける必要も、幽霊を演じる際の生者を演じるときとは異なる特別な心構え、みないなものも必要ない。だったら自分も演劇をやるのにこれを使わない手はないというふうに当時の私も考えたのだった気がする。私は能という演劇形式にインスパイアされたから幽霊のことを自分の演劇で扱うようになったわけではなくて、幽霊と演劇の近しさに気がついたことのほうが先だった。自分の芝居に幽霊を登場させるようになって





『部屋に流れる時間の旅』世界初演より 2016年3月17日(木)-21日(月) KYOTO EXPERIMENT 2016  
 ロームシアター京都 ノースホール photo: Misako Shimizu

たり、能への興味が芽生えていったりしたのはそれからだ。

### 演出力と靈感

今年の三月、『部屋に流れる時間の旅』という新作の世界初演を京都で行った。この新作にも近年の私の作風に変わらず幽霊が登場する。ある男の亡くなった妻の幽霊が主人公、という芝居である。

この芝居の制作の佳境段階の数週間、私たちは京都でリハーサルの日々を送った。ある日稽古場でこのクリエイションの演出助手を務めてくれていたYくんが、京都の中心部から少しはずれたところに今は廃墟となっている、かつてラブホテルだった建物があって、そのあたりはそのホテルで殺された女の幽霊が出る有名な心霊スポットになっているので、今度よかったですらみんなで行ってみませんか、と提案してくれた。もし行くと決まれば京都出身のYくんが実家から車を借りて運転して連れて行ってくれるとまで言う。最初私はその話に乗るつもりだったけれども、気が変わった。直前で怖くなったのだ。その女の幽霊に失礼だと思ったからでもある。供養するつもりでもあるならばいざ知らず、興味本位で集団でがやがや出向いてって覗き見るような行為が彼女にとって気持ちのいいものであるはずがなかろうと思った。

私はいわゆる靈感といったものを持ち合わせていないし、幽霊をこの目で見ることにはできないのだけれども、それでも私にとって幽霊は存在している。だって幽霊のことを〈怖い〉と思っているということは、そういうことだ。この感覚を私は尊重している。そして、こんな

ふうに今の私が幽霊の存在を認知していることは、それなりに長く演劇をやってきた結果として演出力が備わってきたことと明らかに関係していると私は感じている。演出力が付くまでは幽霊を怖いと思っているしなかった、というわけではなくて以前からそれなりに怖いと思っはいたのだが、演出力を手に入れる前は幽霊を怖いと思うことを重要なセンスだととらえてその感覚を肯定し尊重するということが私はできていなかったと思う。

ところで今私が言っている〈演出力〉というのは、舞台上で生じる行為・出来事・状態が観客に対して引き起こす効果・現象に焦点を合わせて、それらの働きの強さを判断して、その働きをより明確で強いものにするための操作を施す技術のことで、そんなふうに俳優が行ったパフォーマンスそのものではなくそれが引き起こす効果・現象のほうにより重心を置いて見る、というのは俳優を幽霊のように見る、ということに近いと思っている。もちろんそれでも演出力と靈感というのは断じて別物であって、だから演出力がつければ靈感も身につく、といったことはないし、靈感のある人が必ずよい演出家になれるというわけでもきつとないだろう。それでも両者には相似点がある。根っこを同じくしている部分がある。だからこそ私はこうして演出という作業を長く継続することによって、そのつもりもないままに、気がついたら幽霊というコンセプトに接近できるようになっていた。

### 想像力の使途(その1)

幽霊は人類の偉大な発明品だ。私たち人間は自らの想像力を、幽



『部屋に流れる時間の旅』世界初演より 2016年3月17日(木)–21日(月) KYOTO EXPERIMENT 2016  
ロームシアター京都 ノースホール photo: Misako Shimizu

霊というコンセプトに基づいて用いることによって、現在のこの時間を構成する要素の中に〈過去〉が必ず含まれている、という事実を感覚のレベルで確かめることができる。過去をこのような生々しい仕方で形象化できるというのはとても便利なことだ。もし幽霊が存在しないとすれば、それは現在というこの時制の中に過去など織り込まれていないということを意味する。そしてそんなことはないのであるから、つまり幽霊は存在する。こんなにもシンプルな手続きで、現在の中に織り込まれている過去、という概念を実体化させられるのはなんとすばらしいことだろう。

ところでこういうことを考えていたとき、ひとつの疑問に行き着いた。現在時制の中に含まれているそれ以外の時制、とは、過去だけではない、未来だってそこには含まれているだろう。それでは幽霊が過去を生々しく形象化したものなのだとしたら、未来を形象化したものとは一体なんだろう？ 現在時制の中に現れる形象化された過去に対しては、私たちは〈幽霊〉という呼称を与えているけれど、形象化された未来のことをどう呼ぶのか、そのための呼び名はあるのだろうか？ この疑問を先日、今秋の『部屋に流れる時間の旅』のヨーロッパツアーで訪れた地のひとつ、パリ郊外の劇場、テートル・ド・ジュヌヴィリエに併設されているカフェで終演後に、見に来てくれていた観客数人と話していたときに口にしてみたら、そのとき一人が、それは〈天使〉じゃないか、と言った。天使？ その答えは面白いかも。とそのとき思ったものの、同時に正直なところ、単に私が〈天使〉の概念を—それ以上にキリスト教のこともだが—よくわかっていないからなのかもしれないが、いまいピンとこない感じもあった。そもそも天使というのは、まだ生まれてきていない存在の霊的状态を言うのだろうか？

ところが、これはそれから1ヶ月と少し経ったときのこと、今年の秋のツアーの最後の地であったベルリン公演も無事に終わらせて、約2ヶ月ぶりに日本に戻る機中で私は、数日前に iTunes 上でレンタル購入して自分のパソコンにダウンロードしてあったヴィム・ヴェンダースの映画『ベルリン・天使の詩』(1987年)を見た。20年ぶり以上のことだったと思う。ベルリンに住む日本人の友人が、ベルリンの街を知ってから見直すとは知らない状態で見たときと全然違って見えて面白いと話していたのを聞いたので、その夜ポチッとレンタルしたのであった。見はじめてみると、あのときのジュヌヴィリエでのおしゃべりのこ

とを思いださずにはいられなかった。この映画の天使は、未来という時制の形象化と言うのとは違うにしても、永遠の時間、もしくは無時間に属している。あのとき、過去の形象化が幽霊なら未来の形象化はなんですかねという私の問いに、天使、と答えた彼女はあながち間違いではなかったんだとよくわかったような気がこのときした。もっとも、あのときそういった女性はもしかしたら念頭にこの映画のことを浮かべていたのかもしれないけれども。

このタイミングでの『ベルリン・天使の詩』の久方ぶりの再見が私にもたらしたもうひとつの驚きは、天使を演じる俳優と生身の人間を演じる俳優のどちらもが、特殊効果やメイクといった手法による区別をつけられることは何もしない、ひとつの画面の中に収まっているにもかかわらず、かたや生身の人間であり、かたや天使という霊的存在である、ということのをわけなく成立させているということだった。そうしたことはもっぱら演劇の得意分野であると最近何年も決めつけてかかっていたふしがあったけれどもこうして目の当たりにしてみれば、決してそんなことはない。

## 想像力の使途(その2)

幽霊と同様に演劇もまた、人類の偉大な発明品だと私は思っている。その実感をはっきりと抱ききっかけとなったのは、『わかったさんのクッキー』という児童書を原作にして、四歳以上を対象年齢にいわゆる子ども向けの演劇をつくることに昨年初めて取り組んだときだった。原作の持つ奇想天外なストーリーやめまぐるしい展開を演劇的な仕方で忠実に描くために、具象的な手法を取るということを私はしなかった。舞台美術を現代美術家であり彫刻家である金氏徹平氏に依頼した。彼が国内外のホームセンターを物色して集めた一見用途の不明なものも多く含まれている大きさ・色ともにさまざまなモノたちを、円形の舞台上に配置し、俳優がそれを次々に取っ替え引替え手に取り、ときにはいくつかのモノを組み合わせて用いながら演じることによって、モノが表象する意味がくるくると変化していく。そうしたやり方で『わかったさんのクッキー』というスピーディーでサイケデリックな原作のストーリーを舞台化した。金氏氏はその様子を「モノたちも演じている」と呼んでいた。これは演劇においてはありふれた〈見立て〉と呼ばれる手法だとも言えるのだが、私はこれを〈まほう〉と呼んで、今作のクリエイションのキーワードにした。出演者たちには



KAATキッズ・プログラム2015 おいしいおかしいおしばい「わかったさんのクッキー」より  
企画・制作: KAAT神奈川芸術劇場 photo: Hideto Maezawa





『地面と床』日本初演より 2013年9月28日(土)–29日(日) KYOTO EXPERIMENT 2013  
京都府立府民ホール アルティ photo: Misako Shimizu

観客に〈まほう〉をかけること——すなわち、今はどういったシーンが行われているのかということを具象的でない仕方で、にもかかわらずダイレクトに観客の感覚と想像力に働きかけるということ——を第一に心がけて演技してほしいと要求した。

けれども私たちの〈まほう〉がはたして彼らにちゃんとかかるのかどうか、はじめは不安が大きかった。〈まほう〉がかかる、というのは要するに相手にそれ相応の想像力があり、それが反応を起こすということであって、いったい子どもの想像力というものをどのくらいに見積もっていいものなのか、いかんせん子どもに向けた芝居を作るのは初めてのことだったから、見当がつかなかったのだ。ところが蓋を開けてみるとすべては杞憂で、彼らの演劇の観客としての能力はほんとうに申し分がなかった。彼らは演劇という人類の発明品を享受するのに必要なだけの想像力はじゅうぶんに、というよりもしかすると一般の大人たちよりもよっぽど備えていて、このことを確かめられたと感じたとき私は大袈裟でもなんでもなく、深い感動をおぼえたのだったが、それは子どもたちが豊かな想像力を持っている、ということへの感動である以上に、人類が想像力を持ちかつそれを用いて楽しむ術としてこうして演劇というものを生み出したことへのほとんど畏敬の念とでもいべき感情に襲われたということだった気がする。人類というのは四歳で——もしかするとそれよりも幼い段階でも——演劇を経験できる。つまり想像力によって実在しない表象をとらえるという知的な営為が人類には、そのくらいの時期から可能なのだ。演劇のことを〈発明品〉だと認識するようになったのもこのときからで、幽霊を発明品だとしているアイデアも、ここからごく自然に派生したものにすぎない。そして、四歳の人間に演劇の〈まほう〉が通じるのは別段不思議なことでもなんでもない、と今になって思う。だって四歳の人間に〈幽霊〉が見えると考えることはさほど特別な話でもないだろう。

## 死者と使者

三年前の2013年に初演を行った『地面と床』という芝居は、幽霊のキャラクターが出てくること、音楽と演技とが同等に併置されて上演されるというコンセプト、橋樑かりと本舞台のコンセプトを踏襲した舞台美術、といったいくつかの点において能を参照して作ったところのある作品だった。そしてその年末に偶然にも、能と狂言のテキストの現代日本語への翻訳をやってみないかという打診が私にきた。青

天の霹靂とはまさにこのことだったが、池澤夏樹氏の個人編集によるこれまでにないコンセプトを持った日本文学全集の刊行準備を進めている河出書房新社の編集者チームからのオファーだった。その全集においては、古典作品はすべて現代語に訳されて収められるのだという。私でいいのだろうか? という殊勝な躊躇いを振り捨てて、好奇心にまかせてこれを引き受けることにし、それを機に多くの謡曲を——狂言もだが——読む機会を持った。そのうえで現在、私はまた能の構造を用いた芝居を作ろうとしている。複式夢幻能の構造を自分なりのやり方で使った芝居を、ミュンヘンの市立劇場のレパトリー作品になるものとして、そこに所属するドイツ語の俳優たちと作ることにしている。

日本文学全集の、私の能・狂言の翻訳も収められた巻は今秋無事に刊行され、その中で私は「松風」「邯鄲」「卒都婆小町」を訳したのだが、この三篇のうちでは「松風」だけが複式夢幻能、つまり主人公(シテ)が幽霊であり、劇の途中までは現世のかりそめの姿をしているが後半になって幽霊としての本性をあらわす、という構造でつくられている。ある場所に満たされない思いを抱え成仏できない幽霊がいる。旅の僧がある地——その多くは歌枕として知られる地である——を訪れる。その日の宿とする家をさがすため、あるいはその地にあるいわくを聞くために、僧は地元の住人と話をする。すると住人はその地でかつて起こった悲しい出来事を話してきかせるが、話の内容があまりに子細にわたっているために、なぜあなたはそこまで、まるでその出来事を見たのでもあるかのようにくわしく知っているのかと尋ねる、すると彼らは、これ以上隠しても仕方ありませんので、と言って自分の正体を告白したかと思うといったん退場し、やがて今度は本来の姿となって再登場するのである。

演劇においては、決定的な出来事は再現的な仕方では表現されることがあり、それは有効かつオーソドックスな演劇的テクニックであって、たとえば西洋の演劇ではそれは〈使者〉という道具立ての活用によってなされることがあり、やってきた使者がたとえば重要な登場人物の死、といった決定的な出来事を告げたりするわけだが、幽霊というのもこの点においてこのうえなくプラクティカルな道具立てである。幽霊は〈過去〉が現在化されたものであり、複式夢幻能においては幽霊が彼らの身に起こった決定的な出来事——彼らに現世への未練を持たせている理由になっている辛い経験——を語ってきかせたり、当時の様子を舞いながら、なぞるようにやってみせたりするのだが、これは幽霊という存在だからこそ可能な演劇的ナラティブのテクニックである。使者は舞台上とは別の場所からやってくる存在であって、一方幽霊は現在とは異なる時間のレイヤーに属している存在であって、そんなふうにくことかく今ではないところに属している存在によって演劇は出来事を、演劇的に伝える。

この非常に演劇的な能のナラティブを借りて自分もつくりたい、と私は思った。それがミュンヘナー・カンマーシュピーレ——というのがミュンヘンの市立劇場の名称なのだが——で手掛ける次の新作でやろうとしていることである。それは複式夢幻能の構造とか、ナラティブの手法を借りて自分の演劇をつくらうという試みであって、私にとってこれは、コンテンポラリーな能をやる、みたいなこととは異なる。また、能を〈日本的〉というタームと結びつけてとらえる意識も、私に



はかなり希薄である。私にとって重要なことは、能の形式がきわめて演劇的だということで、その演劇的であることの度合いは、私にとっては、たとえば能が〈日本的〉であることの度合いなどよりずっと大きい。ミュンヘナー・カンマーシュピーレでのプロダクションは、見た目上はほとんど能の要素がない、といったものになるのではないかと思う。

私の野心としては、このミュンヘンでの次のプロジェクトを足がかりにして、複式夢幻能の構造を借りた作品のシリーズをさまざまな場所で作り続けて行けたらおもしろそうだと思う。複式夢幻能の主人公になれるのは、満たされない思いを抱えた魂の持ち主である幽霊であり、その幽霊はある特定の場所、すなわち悲劇的な出来事が起こった地に属しているというか縛りつけられている。いつの時代だってどんな場所にだって、悲劇的な出来事やその当事者となった気の毒な人物は存在しているに違いなく、つまり、能の構造や能的想像力を用いた演劇をつくるための題材に、この世界の歴史と現状は事欠かないのだ。嘆かわしいことに。



photo: ©宇壽山貴久子 Kikuko Usuyama

#### 岡田利規 (おかだ・としき)

1973年横浜生まれ、熊本在住。演劇作家/小説家/チェルフィッチュ主宰。活動は従来の演劇の概念を覆すとみなされ国内外で注目される。2005年『三月の5日間』で第49回岸田國土戯曲賞を受賞。同年7月『クーラー』で「TOYOTA CHOREOGRAPHY AWARD 2005—次代を担う振付家の発掘—」最終選考会に出場。07年デビュー小説集『わたしたちに許された特別な時間の終わり』を新潮社より発表し、翌年第2回大江健三郎賞受賞。12年より、岸田國土戯曲賞の審査員を務める。14年、東京都現代美術館にて映像インスタレーション作品『4つの墳墓な駅のあるある』を発表して以降、15年同館での企画展の一部展示会場のキュレーションや、16年さいたまトリエンナーレでの新作展示など、美術展覧会へも活動の幅を広げ、「映像演劇」という新たな手法による作品制作に取り組んでいる。15年初の子供向け作品KAATキッズプログラム『わかったさんのクッキー』の台本・演出を担当。同年、アジア最大規模の文化複合施設 Asian Culture Center(光州/韓国)のオープニングプログラムとして初の日韓共同制作作品『God Bless Baseball』を発表。16年よりドイツ有数の公立劇場ミュンヘン・カンマーシュピーレのレパートリー作品の演出を3シーズンにわたって務める。

<http://chelfitsch.net/>

## 03

### 村川拓也

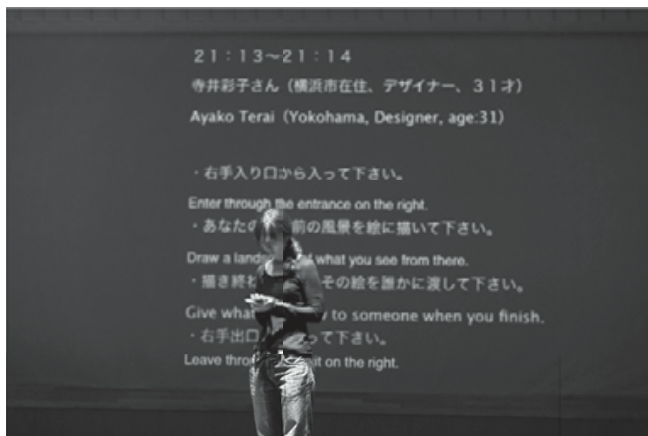
Takuya MURAKAWA

## 不在について

〈不在〉や〈死〉をテーマに文章を書くにあたって、かなり長いあいだ書き始めることができなかつた。これまで私は、確かに〈不在〉や〈死〉というものを取り込むいくつかの作品を作ってはきたが、はたしてどれだけ深く考えをめぐらすことができただろうと、作り手としての自分を疑い始めていたからだ。〈不在〉や〈死〉という言葉は、意外と便利な言葉で、人に自作の解説などをするときなんかにあまりにも簡単に使ってしまったように思う。この二つの言葉は射程範囲があまりにもひろく、どのようにも解釈可能であるから私はこの二つの言葉を発した瞬間に、それ以上考えを深めることを止め、なんとなく人に伝わっていく時間をやり過ぎて来ただけなのではないか。これは〈不在〉や〈死〉をそのものとしてそれ自体を深く考えて来なかつたという意味ではない。〈不在〉や〈死〉というのは、作品によってそれが指し示すものが変わってくる。つまり作品の内容によってこれらの言葉の意味が変わってくる。私がこれまで深く考えて来なかつたかもしれないと言うのは、〈不在〉や〈死〉を扱う時に、それが何を差し示しているのかを、その射程範囲をうまく言葉にして来なかつたのではないかという意味である。これから、2014年に上演した『エヴェレットゴーストラインズ』という作品について書こうと思う。この作品における〈不在〉や〈死〉が何を指し示していたのかをもう一度考え直しながら見つめ直すように書き始めたいと思う。

### 世界の不確定性を露にする

『エヴェレットゴーストラインズ』は、演出家である私が本番の何週間か前に、30人程の人々に指示の書いた手紙を送るところから始まる。手紙を送った相手は、私が個人的にこの作品に出演して欲しいと直感的に思った人達だ。その中には演劇関係者もいるが、まったく演劇とは関わりのない人々にも手紙を送った。手紙の中にある指示には、出演時間と劇場に来てどのような行為をしてほしいかが書いてある。たとえば「出演時間19:30~19:33。劇場上手の出入口から入って下さい。咳を10回して下さい。終わったら劇場下手の出入口から帰って下さい。」というふうに。そして、手紙を受け取った人は、この指示に従うかどうかの選択が任されている。従う場合は、劇場にやってきて指示通りの行為を行い、指示に従わない場合は劇場に来なくてもよい。つまり、手紙が送られた出演者候補のうち、本番当日、誰が来て誰が来ないか分からない出演者未定の演劇作品であった。劇場では後ろの壁に誰にどのような指示を送ったのかを字幕でプロジェクションしている。名前、年齢、職業、居住地と指示内容を字幕で出した。字幕は出演者が実際に来た場合、10秒後に消すことになっており、出演者が来ない時は、その出演者の出演時間の間中、ずっと字幕が出ているようにした。出演者が来ない場合、観客は、



村川拓也「エヴェレットゴーストラインズ」2014年10月2日(木)~5日(日) 京都芸術センター講堂  
photo: Takashi Horikawa

誰だか分からない人の個人情報と指示内容が映された字幕と、誰もいない舞台を延々と見続けることになる。

この作品でわたしが目指したことは、世界の不確定性を露にすることであった。私は2012年に東北の地震で被害を受けた牡蠣養殖を家業とする家族を追ったドキュメンタリー映画を撮った。その撮影をしているとき、いろいろな人々の話を随分聞いたのだが、ほぼ全員が口をそろえて言うのは、「津波が来た時に、自分の家族、親類、友人、恋人、同僚がいまどこにいるのか、生きているのか死んでいるのか分からなかった」ということだった。それを聞いて、確かにそうだろうなと思いつつ、同時にもう一つのことを考えた。それは、「地震が起きても起きなくても、津波が来ても来なくても、そもそも私達は、その人が生きているか死んでいるかを確かめるにはその人が目の前にいないと判断できない世界で生きているじゃないか」ということだった。自分の父親が急病でいま死んだかも知れない、自分の友人がいま交通事故で死んだかも知れない。そういうことは常に起こる可能性があり、そうであるにもかかわらず、私達は今という瞬間に世界のすべてを認識することなんて出来ない。また、生きているか死んでいるかだけの問題ではなく、私達がこの世界がいまどのように動いているかを知れる範囲は、今自分の目で見えている範囲でしかなく、見えていない範囲というのは、すごくあいまいで不確定なものであるといえるのではないかと。私達は普段、この世界はすべて予定通りに進んでいる「この世界は有る」と思い込みすぎているのではないかと思う。でも実際は、本当に何がどうなっているのかなんてほぼ分かりようがない。こんなことはまったく当たり前のことではあるが、被災地での話を聞いてからというもの、世界の不確定性について確信めいたものリアリティを感じはじめていた。そのようなことをどのように演劇で表現することが可能かを考えた結果、出演者が未定の作品を思い立った。演劇は普通、出演者が決まっていて、シーンの流れがあり、一度上演が始まるとすべてが予定通りに動いて行く。その演劇の健康的な時間の流れ方を、私達の生きる「すべてが有るだろう」とする日常に置き換えてみる。すると、出演者は未定でシーン自体があるかどうか分からない、そのことによって時間の流れ自体も制御できない、というようなやり方から、私達が生きるもう一つの日常としての不確実な時間や世界のあり方が見えてくるのではないかと考えたのだ。

## 〈不在〉がもたらす効果

では改めて、この作品における〈不在〉や〈死〉が何を意味していたかをもう一度考え直してみようと思う。ひとまずは、手紙を受け取ったあと、指示に従わず劇場に来なかった出演者の存在が〈不在〉であったと言える。観客はこの〈不在〉をどのように受け取ったのだろうか。出演者が来ない場合、観客は誰もいない舞台を見続けることになる。その時、人によっては誰もいない舞台を見ながら、その人はどんな人だろうとか、もし来ていたらどんなふう指示の行為を行ったのだろうかとか、そういうようなことをまるで幽霊を観るかのように舞台上に具体的にイメージした観客もいるかも知れない。また、来なかった人がいまだどこでなにをしているかを妄想してみる観客もいたかも知れない。はたまた、なにも起こらない時間にしびれを切らして退屈だなと思っていた人ももちろんいるだろう。退屈に感じた観客には申し訳ないが、舞台上の〈不在〉を観てなにかを想像した観客が一人でもいれば、この作品における〈不在〉がもたらす効用はひとまず成功したのと思う。演劇にはここにはいない人間や、見えないなにかを想像させる力がある。これは演劇がそもそも持っている機能のようなもので、どんな演劇であろうと出演者が突然舞台からいなくなったとき、その空間がさっきまでそこに人がいた余韻のようなものを勝手に漂わせる。そういった、観客に見えないものをイメージさせるものとして出演者の〈不在〉はひとまず機能したと思う。

そしてもう一つ考えたいのは、劇場に来なかった出演者の〈不在〉が、実際に来た出演者の〈存在〉にどのような影響があったかという事である。

この作品における「いる/いない」ということが、生と死に対応していると仮定してみる。来た出演者はまさに目の前で生きている存在であり、一方で来なかった出演者は死んでいる可能性はきわめて少ないけれど、もしかしたら…という死のニオイのようなものを感じさせる存在であったと言える。この二つの存在が漂う場所で、双方の存在とはどのようなものであったか。このことを考えることは、私がなぜ〈不在〉や〈死〉を取り込んだ作品を作り続けているのかという問題に直接触れることになるかもしれない。

## 人間の不確かな存在感

演劇は、舞台上に登場する出演者がどんな役柄であれ、その存在を全面的に肯定し、その生の有様を見ようとする。できることなら全力で謳歌する人間の生を観たいと願う。私の作品には、所謂、舞台俳優が出演することが少なく、一般の普通の人達が出演することが多い。しかも、彼らは何か役を演じるわけではなく、そのままのその人自身として出演する。役の拘束力がある舞台俳優とは違って、その人自身でいいわけだからより自由で、その人の魅力が全面に出てきてすばらしいんじゃないか、という肯定的な意見があったり、はたまた真逆の意見で、出演者をドキュメントするように作られた作品は、その人が例えばいかに苦しい人生を送ってきたかとか、その人自身の強烈なキャラクターにどんどん頼りしかなくなってしまっ、最終的には見世物小屋のような珍しいものを珍しがるだけのものになってしまうのではないかと、それは演劇ではない、という否定的な意見もあった



村川拓也『エヴェレットゴーストラインズ』 2014年10月2日(木)–5日(日) 京都芸術センター講堂  
photo: Takashi Horikawa

りする。私はどちらの意見も分かるけれど、私が一般の人々を舞台に上げる理由は、こういった意見の範疇にないような気がいつもしていた。というより、どちらの意見にも自分を委ねることはできないと突っ張ってきたのだと思う。私が舞台上で見たい、見ようとする人間の姿は、その生を全面的に肯定し謳歌する姿でもなければ、特別な環境に生き、個別的な解決しがたい問題を抱えるその人自身の特殊性を現す姿でもない。私は、ただそのようにしてだけ生きている人間の姿を見たいと思う。どんな人間であろうが、ただ人間であるということに耐えているような、きつさと希望のようなものを持つ人間の姿を見たいと思う。人間の不確かな存在感を中軸に据えたいということである。この、わかるようなわからないような、つかみどころのない私の欲望は、時として出演者に対して少し冷たい態度となって現れることがある。作品を共につくる同志として私と共謀する立場にあるにもかかわらず、その出演者がいかにすごくないとか、結局は客席にいる我々と同じ普通の人間で特別な人間ではないとか、舞台に出演することから生まれる出演者としての権利や権力みたいなものを私はほとんどそぎ落とそうとする。例えば、演劇にはストーリーや役柄というものがある。私はストーリーや役柄というものは、すべてとはいわれないが、舞台に上がる俳優の存在の痛ましさを優しいベールで包み込んでしまうのだと考えている。その優しいベールは、その俳優を観客の熾烈な視線から守るための強力な盾として機能する。私を見ないで下さい、私を見る必要はありませんよ、と言われてるように感じてしまう。決して、舞台に上がるすべての人間が私自身を観客にみせなければならぬとか、観客は常に舞台に立つあなた自身を観たいと思うべきだと言いたいわけではないが、どんな演劇でも私が見えてしまうものだし、あなたを観てしまうものであるはずで、そのこと

を無いことにしたり、観ないようにしたりしたくないという思いがある。私の判断はもしかすると極端なことなのかも知れないが、私が見ようとする人間の姿を現すために、いわば劇的なストーリーや役柄は必要ないと判断し、そういったものはいつのころからか捨ててしまった。

### 〈可能性〉がもたらす影

『エヴェレットゴーストラインズ』いう作品には、〈不在〉や〈死〉ということの他に、〈可能性〉というもう一つの重要な要素が潜んでいたことを忘れてはならない。この〈可能性〉というのは、来るかもしれない、来ないかも知れない、生きているかも知れない、死んでいるかも知れない、という可能性のことである。存在、不在、生、死が「その可能性がある」という位相で語られたことが、不確実な世界や、不確かな人間の存在を現すことと密接な繋がりがあっただろうと思う。確かに存在することではなく、存在するかも知れないという可能性の方を優先すること。また、確かに不在であるということではなく、不在の可能性があることを優先すること。あくまでも〈可能性〉であるとするとき、劇場空間は存在と不在をくっきりと分け隔てることができず、ぼんやりとした不安定な場所となる。この〈可能性〉というものによって、はじめて〈存在〉と〈不在〉、〈生〉と〈死〉の接近が可能になったと言えるのではないかと。そしてその結果、指示に従い劇場に来た出演者の体に、もしかしたら来なかったかも知れないという〈可能性〉の〈不在〉の影が落ちる。目の前に確かに姿を現しているが、姿が見えなかったかも知れない可能性をまとった姿である。自信無げな、後ろに引っ張られながら立っているような姿。「来てしまった、来るんじゃない」という後悔もあるのかも知れない。言い方がどうしてもややこしくなってしまうが、そこに存在しているのに100パーセントそこに居ると





村川拓也『エヴェレットゴーストラインズ』 2014年10月2日(木)–5日(日) 京都芸術センター講堂  
photo: Takashi Horikawa

は言いきれない感じというのは、私が見ようとする人間の不確かな姿そのものである。また、出演者の体に落ちた〈不在〉の影は、その人が来なかったかもしれないという〈可能性〉の〈不在〉だけではなく、実際に来なかった他の出演者の〈不在〉の影でもあり、それは〈死〉の影でもあると言えるだろう。

### 〈不在〉や〈死〉になじむ

『エヴェレットゴーストラインズ』における〈不在〉や〈死〉というものが何を指し示していたかということについて考えてきたが、それらが直接的に何を描いていたかということよりも、それらが我々の生を揺るがし、不確定であいまいなものにしてしまうことにこそ、〈不在〉や〈死〉の重要な意味があるのではないかと思う。〈不在〉や〈死〉は生を完全に肯定することもできず、かといって死を欲望するわけでもない、ぎりぎりのところに立つしかない人間の不安定な等身大の姿を忘れてはいけないと、警告をならすものなのではないだろうか。

ドキュメンタリー映画監督の佐藤真の著作の中に、ヴァルター・ベンヤミンの写真論について書かれた文章がある。最後にその文章を引用してこの稿を終わりたいと思う。

ベンヤミンの写真論『図説写真小史』を読むと、最初期の写真の中に、「近づき難く美しい」アウラをベンヤミン自身が認めていることが書かれている。写真の黎明期においては、フィルムの感度が極端に悪く、モデルは長いあいだカメラの前で静止していなければならなかった。ベンヤミンがアウラを認めた写真は、そうして長時間静止した末に淡い陰影を印画紙に残した写真であ

る。それをベンヤミンは、「技法そのものがモデルたちを、瞬間から抜けだして生きるのではなく、瞬間のなかに向かって生きるように仕向けた。長い撮影時間のあいだに、モデルたちはいわば写真にだんだんと体がなじんできたのである」と述べている。黎明期において、たった一枚の写真のために長時間カメラを凝視しなければならなかったのと同じく、二十世紀後半においても、はじめて映画に撮られる人はカメラという異物を凝視する。そして、長い時間をかけてカメラという異物が日常の情景になじんだ時、その人は「近づき難く美しい」アウラをそっと発して輝く。

——『日常と不在を見つめて ドキュメンタリー映画作家 佐藤真の哲学』  
(里山社、2016年)より

私は〈不在〉や〈死〉との距離の取り方というか、それらがどのように我々と関係してくるかをこの文章から読み取った。特に「なじむ」という言葉が使われた以下の二つの文章にハッと気付かされたのである。「長い撮影時間のあいだに、モデルたちはいわば写真にだんだんと体がなじんできたのである」「カメラという異物が日常の情景になじんだ時、その人は『近づき難く美しい』アウラをそっと発して輝く。」

ここにある「写真」と「カメラ」という言葉を〈不在〉や〈死〉に置き換えて読み直してみると、なにか分かった感じがしてくるのである。



photo: ©相模友士郎 Yujiro Sagami

#### 村川拓也 (むらかわ・たくや)

演出家・映像作家。1982年生まれ。2005年、京都造形芸術大学卒業。2009年まで、地点に演出助手として所属。独立後は演出家・映像作家として活動を開始し、ドキュメンタリーやフィールドワークの手法を用いた作品を演劇、映像の分野で発表している。フィクション性とノンフィクション性の境界に生まれる村川の作品は、表現の方法論を問い直すだけでなく、現実世界での生のリアリティとは何かを模索する。主な作品に、『ツァイトゲーバー』(2011)、ドキュメンタリー映画『沖へ』(2012)、『言葉』、『羅生門』(2013)、『エヴェレットゴーストラインズ』など。『ツァイトゲーバー』は各地で再演され、2014年にはHAU Hebbel am Ufer (ベルリン)の「Japan Syndrome Art and Politics after Fukushima」にて上演された。また、2015年には、韓国・光州Asia Arts Center Theaterにて滞り制作を行う。セゾン文化財団ジュニア・フェロー。アトリエ劇研アソシエイトアーティスト。

<http://murakawatakuya.blogspot.jp/>

## viewpoint セゾン文化財団ニュースレター 第77号

2016年12月26日発行

編集人: 片山正夫

発行所: 公益財団法人セゾン文化財団

〒104-0031 東京都中央区京橋3-12-7 京橋山本ビル4階 (本年2月に左記に移転しました)

Tel: 03-3535-5566 Fax: 03-3535-5565

URL: <http://www.saison.or.jp>

E-mail: [foundation@saison.or.jp](mailto:foundation@saison.or.jp)

●次回発行予定: 2017年3月末 ●本ニュースレターをご希望の方は送料(92円)実費負担にてセゾン文化財団までお申し込みください。