

と追っかけたり。敦盛も馬引り返し、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¹¹⁾。

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ンイズムとは違うし、三人称によって同一化を阻むプレヒト的手法とも違う。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¹²⁾。いずれにせよ、能舞台において私たちは、過去の死者と、つまり私たちが会えることが本来的に不可能であるような存在と、かりそめに会える——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)、「日本の身体論の形成——京都学派を中心に」(『UTCP研究論集』2号)、「身体の近代——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。その長き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は異なる特別な心構え、みた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出発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った。が、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行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つたと思った。

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

ふうに出る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ただけで、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の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、そんなふうには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ないだろう。それでも両者には相似点がある。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か？ 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、テアトル・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、いまいち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態を言うのだろうか？

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知らない状態で見る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、とレンタルしたのだった。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はなかったんだなとよくわかったような気がこのときした。もっとも、あときさ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のなしに、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も忠実に描くために、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っ替え手に取り、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ぐるぐると変化していく。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も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、いかに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、橋懸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ようになっていく。

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でいる幽霊がいる。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か〈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ろ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〉というチ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、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・カンマーシュピールでのプロダクションは、見た目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い、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つの瑣末な駅のあるある』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・カンマーシュピール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った。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も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っ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っ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っ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け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前前に、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かれている。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、