

人はなぜ、演劇を求めるのか

—私の実践的演劇論—

Why do humans need drama ?

島田 暁

Akira Shimada

はじめに

1. 私の演劇体験

私は両親の影響で、幼いころから演劇をたくさん観て育ってきた。

「子ども劇場」という観劇団体に所属していたため、年間約6本の演劇鑑賞を、とても楽しみにしている少年だった。家族そろって隣の市の市民会館まで車で出かける。ざわつく会場内で、わくわくしながら開演を待つあの時の気持ちは、今でも変わらない。ミュージカルや人形劇、影絵劇などジャンルも幅広く、さまざまな「生の」舞台芸術に触れることができた。

幼いころは低学年向けの児童劇中心で、恐ろしい場面になると本当に泣き出し、楽しい場面では一緒になって踊りだし、舞台上で練り広げられる世界にどっぷりとはまりこみ、主人公と喜怒哀楽をともにすることを心から楽しんでた。時にはその気持ちが昂じて大声で泣きだしてしまったこともある。そんな時は、母とともに「母子室」という隔離部屋に連れて行かれ、防音設備の整った部屋の中から、ガラスごしの舞台を見ながら思う存分泣き叫んでいたものだ。

成長するにつれ高学年向けの劇を観るようになったころには、スペクタクルに興奮するというよりも、内容を意識するようになった。「感動する」ことを知るようになり、観劇後も劇の内容についてよく考えるようになった。

戦争の恐ろしさや、なにかに一生懸命になることの素晴らしさ、生きることの切なさなどを教わった。目の前で「何か」と格闘する登場人物たちの生き方に、自分の生き方を照らし合わせて考えたりもした。特に、不治の病と闘う少女の姿を描いた『翼は心につけて』や、民主主義の落とし穴を鋭く風刺した『12人の怒れる男たち』などは、その後の人生観を変えてしまうくらい強い感動により、今でも鮮明に、記憶に焼きついている。

「子ども劇場」には、高学年になるとサークルのような組織があり、同世代の仲間たちと観終わった劇についての感想を述べ合った。共通の、中身のある話題を持つことにより、学校の友達よりも、より深く語り合えるのが嬉しかった。時には話題が発展し、世の中の矛盾や不公平、社会問題などに及ぶこともあり、その後の価値観や思想形成に及ぼした影響は、少なくない。

そんな私が、演劇を「観る」だけでなく、「創る、演じる」ようになったのは、大学の演劇部に入部してからのことだ。小規模ながら15本の公演に参加。はじめは音響スタッフから、俳優、そして脚本を書き演出まで、一通りのことを経験させてもらった。稽古は公演50日前からほぼ毎日あり、自由な時間のほとんどが演劇に費やされる日々。自分でもなぜそれほどまでに熱中するのか不思議になることもあったが、一度たりとも参加を後悔したことはない。演劇を通じて他大学の劇団員

とも知り合い、一緒に公演を行った。社会人が中心の劇団の公演に参加したこともある。

大学の劇団を退団後は、大衆演劇、舞踏、身体訓練、劇団などのワークショップを受講し、時代劇の公演に参加した。大学の劇団では自分たちで「ゼロ」から試行錯誤して活動していたのだが、外に出てみることによって、演劇の幅広さ、奥深さを実感することになった。

2. 演劇創造者たちの謎

それらの活動を通じわかったことだが、私と同じように、いや、それ以上に演劇に夢になっている人は、世の中にたくさんいる。『シアターガイド』という月間公演情報誌の目次を見ても、東京近郊だけで毎月、プロからアマチュアまで、大小200以上の劇団が公演を行っていることがわかる。劇団員の数にしてみると、演劇創造人口は相当なものだろう。

私の出会った多くの人々は、一度演劇を経験してみると、もうやめられないという。仕事の状況などによって続けられなくなる人もいますが、本音では続けたいという人が多い。中には仕事をしながら、生活に多少無理が生じてもお、演劇に熱中する人もいる。なぜだろう。「好きだから」の一言で済ませてしまえば簡単なのだが、それでは少し短絡的ではなからうか。

なぜなら、演劇を創造するということは、決して楽なことではないからだ。公演が迫ってくると自由時間のほとんどすべては、演劇のために費やされる。連日の稽古のほかに、俳優だったらセリフ覚えはもちろん、戯曲の分析や、与えられた役を肉体化するために自発的に、さまざまな作業が必要とされる。演出家やスタッフも同様、精神的にも肉体的にも、追いつめられることがしばしばだ。創造の過程では仲間との衝突は付き物であり、時には本音をむき出しにして主張しあう。衝突無しには新しいもの、良いものは創造されな

いからだ。これはかなりのエネルギーを必要とする作業である。

少し自分に妥協すれば、食べることには困らずに生きて行ける現代の日本の中で、なぜ、これほどのエネルギーを費やし、自分を追いつめてまで演劇に熱中する人々がいるのか。彼らは演劇を創造しながら、なにを求めているのか。

創造者たちだけではない。演劇はその性格上、観客なしには成立しない。安くはない観劇料を支払い、わざわざ劇場に足を運ぶ観客の存在があってこそ、彼らの創造行為は成り立つのだ。日常生活の中に娯楽が満ちあふれる現代でもなお、観客は存在しつづけている。そのおかげで演劇は存在する。観客たちはなにを期待し、なにを求めて劇場に向かうのか。

3. 現代の日本において

しかし、残念ながら現代の日本社会においては、演劇の評価は、まだ低いレベルにとどまっているようだ。同じ芸術分野でありながら、美術のように義務教育の必須科目には含まれていない。私の周囲の学生たちに聞いても、観劇体験はせいぜい、小・中学校で1、2度ある「演劇教室」のみだという人が多数派だ。私のように観劇団体に所属していない限り、それは当然だとも言える。国立大学に演劇学科は存在しないし、公立の俳優養成機関は、国立劇場の伝統芸能分野のみ。国立の俳優養成機関があり、義務教育として取り入れ、職業としても社会的地位を高く認められているポーランドのような国と比べると、その差は著しい。ポーランドでは俳優は「総理大臣の次に人々の尊敬を集めている」そうだ*1。それだけの技術訓練を受けられる設備が整っているし、社会の中でその必要性が認められている例であろう。それに比べて、日本で演劇活動を職業として成立させることは、非常に困難である。

さらに、観劇を日常のリズムに組み入れて

いる人は少数派で、世代によってもばらつきがある。小劇場では若者が、新劇や商業演劇では中年婦人たちが客席を占拠している場合が多い。特に、演劇が普及している国々と比べて、中高年の男性が、劇場に足を運ばないことが指摘されている。

私は思う。今、社会のあちこちで、高度経済成長による「ひずみ」が噴出している原因はこうしたところにもあるのではないかと。社会の中核にいる人々に「心の欠如」をもたらしているのは、日本が「演劇後進国」であるからなのではないかと。

演劇は、もっと多くの人に受け入れられるべきであり、もっと社会的に評価されるべき特色、魅力をいっぱい持っている。そんな気がしてならないのだ。

この社会においてもっと演劇が人々の心を捉え、必要なものとなるためには、どのような特色をアピールするべきなのか。その答えは、「演劇ならでは」の、いちばんの魅力とはなにかを考えることによって、見つかるのではないか。

*1夏木マリワークショップ (1996.8/25-30天王洲アートスフィア、筆者参加) での講師夏木マリ氏の発言。

目次

- 第1章 演劇の要素
 - 第1節 「化合」による総合芸術
 - 第2節 「がらくた」を集める
- 第2章 現代における演劇の危機
 - 第1節 「劇的」ドラマ性の氾濫
 - 第2節 従来の演劇観の見直し
- 第3章 観客の主体性に見る演劇の特色
 - 第1節 視点移動の自由
 - 第2節 集中力の持続
 - 第3節 想像力の拡大
 - 第4節 不自由さの自由
 - 第5節 共同感性
- 第4章 演技という行動、俳優というもの
 - 第1節 現実行動との違い
 - 第2節 演技行動の二重性
 - 第3節 キャッチボール
 - 第4節 楽器としての身体
 - 第5節 幼児かつ大人
 - 第6節 身体に住み込む「役」
- 第5章 大衆演劇にみる演劇の可能性
 - 第1節 観客と舞台の一体感
 - 第2節 口立て芝居の即興性
 - 第3節 「見せ場」の不思議
- 第6章 人はなぜ、演劇を求めるのか

第1章 演劇の要素

第1節 「化合」による総合芸術

観客から制作する側へと、演劇に対する立場を変えてみることによって、それまで気づかなかった演劇の持つ要素を知ることになった。その、はじめての経験を振り返ってみたい。

私が文教大学湘南キャンパス演劇部、劇団幻燈機(マジックランタン)に入部したのは1993年5月。6月に行う旗揚げ公演『ゴジラ』(大橋泰彦作)に向けて、音響スタッフという役割を与えられた。

戯曲を読み、まず自分なりの音響プランを立て、演出家と打ち合わせをしながら組み立てて行く。効果音のように、戯曲のト書きで指定されているものはすぐに決定するのだが、まったく指定されていないような箇所にも、場面をより効果的に盛り上げるための音楽も必要だ。そのイメージは、なかなか思い付かない。

一人で悩んでいると、演出家に言われた。「演劇は総合芸術だから、いろいろな要素が全て関係しあって、はじめて成立する。わからなかったらとにかく稽古を見て、場の雰囲気を感じてごらん。」

「総合芸術？」聞きなれない言葉だった。

とにかく言われた通り、稽古を覗いてみたら驚いた。稽古場では、戯曲を読んだ時点ではまったく想像もつかなかったような場面が展開されていたのだ。

ト書きには指定されていない部分で、俳優たちは自らの演技プランをぶつけ合い、演出家はいろんなパターンを俳優たちに試させ、統合して行く。すなわち、脚本とはまた別の、彼ら独自の場面が創造されていたのだ。その創造された場面と、私が頭の中だけで想像した場面とは、あまりにもかけ離れていて、用意した音楽は言語道断、まさに「場違い」なものだった。

ショックを受けた私はさっそく、別の曲を何曲も探し出し、稽古のときに、かけさせてもらった。すると、俳優は同じ場面を演じているはずなのに、曲によって場面から受ける印象が大きく変化することに気がついた。そして、俳優たちにも曲について批評してもらった。

「最初の曲は、感情が自然に乗りやすかったけれど、次にかけた曲は、演じていながら邪魔に思えた。」

「今の曲だと、感情のレベルを曲がはるかに追い越していた。ここは、そこまで感情を激しくするところではない。」

この当時、私はまだ俳優を経験しておらず、言われてもよくわからなかったが、面白かった。後に俳優を経験してみて、その時言われたことを自分も実感として感じるようになった。

たしかに、場面にふさわしい曲というのは、時として演じている者の感情の高まりを、自然にサポートしてくれる。同時に、演じていながら曲の存在があまり気にならないものだ。ところが場にふさわしくない曲では、演じている感情を必要以上に誇張されて恥ずかしくなったり、曲のことが気になって演技への集中力が保てなくなることもある。微妙な違いなのだが、結果的に、その曲の中で演じる俳優はもちろん、観客に与える印象をも大きく左右する、重要な問題なのだ。

もちろん、劇的效果を狙った曲というのは、「観客に対して」より効果的になるよう挿入される。俳優の演じる「役の人物」にとって、その曲は現実には聴こえてはいない設定だからである。しかし俳優自身にはどうしても聴こえてしまう。舞台上流れる音響が俳優にも聞こえるのは、「編集なし」の演劇ならではの特性ともいえるだろう。

反対に、場面転換や喜劇的な場面、ストーリーに関係のある曲など、曲の存在感が必要となる場合もある。一口に音響といっても、劇のジャンルや場面によって、その都度、要求される役割は違うのだ。音響スタッフには、場面ごとの空気はもちろん、全体としての構成、照明や舞台装置とのかねあい、演出の意向など、劇の創造に関わる全てのことに配慮し、プランを立てて実行することが求められるのだ。

ここでは音響スタッフを例に挙げたが、それは演劇の創造に関わるすべての関係者に当てはまることと言えよう。あらゆる芸術分野の要素が動員され、一つの「演劇」というものが出来上がるからだ。

「演劇は、詩や音楽の時間性・聴覚性と、絵

画、彫刻、建築の空間性・視覚性とを併有し、しかも舞踊と同じく、生身の人間の肉体を媒体とするところにその本質がある。」(河竹登志夫『演劇概論』*1)

それ自体、芸術として成立しているあらゆる要素を組み合わせるためには、一つ一つの要素の特長や、それが組み合わさったときに現出する「場」の空気を読み取る審美眼が必要とされる。そうして成立する演劇の「場」というものは、なんと複雑なものだろう。

「重要なのは、単にそれらの要素的芸術の加算的総和ではなく、それらを有機的な要素として含みながらも、まったく独立した新しい演劇という単一芸術が、創造されなくてはならないことであろう。いわば混合ではなく、化合による総合である。」(前掲書*2)

全てが混ざり合った「混合」ではなく、いろいろな要素が互いに微妙に影響しあい、全く新しいものが生まれるというわけだ。「化合」という言葉の意味は、演劇の特質を見事に捉えている。

第2節 「がらくた」を集める

演劇の「場」に「化合」される一つ一つの要素や材料は、日常のあるゆるところに転がっている。いわば「化合」されるのを待っている。その材料に出会うか、出会わないかは運だともいえるし、出会っていても見逃してしまっているのかもしれない。まさに「運命的な巡り合わせ」なのだ。

劇団幻燈機のメンバーによるオリジナル戯曲『主人公～人は誰でも不器用で』の稽古中のことである。

3人の女性が日常生活に迷い、森の中の不思議な駅に迷い込む。なんとその3人は中学時代の同級生。駅で出会った謎の青年との交流により、忘れかけていた大切な過去、かつて純粹だった自分たちの姿を思い出し、自信をもって日常へ戻って行く、という物語。

戯曲の完成が遅れ、稽古と並行して物語を

考えるという強行軍だった。しかし、なかなか結末のシーンが決まらない。自信を取り戻した主人公3人は、迎いの汽車に乗って日常へ戻ることになるのだが、駅で青年と別れるシーンが、どうも「あっさり」としたものになってしまう。結末として盛り上がらないのだ。本番は数日後に迫っている。本番を遅らせるわけにはいかない。さあどうしよう。

謎の青年役だった私は、このまま本番を迎えるのが納得できなかった。そんな稽古の帰り道、足元をふと見ると、きれいな木の葉が落ちていた。

拾ってみたそのとき……突然ひらめいた。「そうだ、この葉っぱを3人にプレゼントしよう。設定は森の中だからちょうどいい。」

なんとなくそう思ったのだ。

さっそく翌日、皆にこのアイデアを伝え、ラストシーンを考えた。そして、今まで考えつかなかった、印象的な場面が創造されたのだ。

新しい結末のシーンでは、このような台詞とともに、青年から3人の主人公へ葉っぱを渡すことにした。

「この葉っぱ、この駅を旅立つ人に、いつも渡しているんです。なんでも、汽車から降りるとき、座っていたシートに置くと、もう二度とこの駅に迷い込まなくなるらしいですよ。」

「置くか置かないかは自分で決めろ。ただし、決めたことには責任をもて。」

日常生活で自分の生き方に迷い、駅に迷い込んだ彼女たち。再び自信を取り戻し、厳しい現実へ旅立つ際の「最初の選択」を、その葉っぱに託させたのだ。

ラスト、汽車に乗り込んだ彼女たちは、それぞれ現実の電車の中で目覚める。そして、ためらわず、笑顔とともにシートに葉っぱを置き、電車を降りて行く。テーマ曲の盛り上がりとともに、シートに残された3枚の葉っぱが照明によって浮かび上がり、暗転。

一枚の葉っぱとの出会いが、劇全体を象徴する大きな場面を誕生させた。

演出家の鈴木忠志氏（劇団SCOT主宰）は言っている*3。

「演劇は、余分なものがいっぱいあって、その余分なものをどんな風に関係づけて一つの場をつくるか、ということをやっている。」

「最初は、がらくたのような形であるんですね。それで、がらくたといっても、何でも一つなぎにあるのではなくて、我々にはがらくたの中でも、興味を持つがらくたと、興味を持たないがらくたがある。それはどう違うかという、そのがらくたに触れたときに、そのがらくたを超えて、想像力を掻き立てる。このがらくたは、しかるべき所へ置くと、がらくたではなくなるんじゃないか。ものすごいものなんじゃないかっていう力を与えるがらくたが、世間いっぱいあるわけですね。（中略）それを、要するに一つの場に集めてきて、ここでなければ見れないリアリティーがあるって言うかな、迫力のある、力のある、空間的出会い方をさせるって言うのが、演出になるわけです。」

『主人公』の場合、その葉っぱとの出会いがなければ、劇全体がうまくまとまらず、人々の印象には残らない失敗作に終わっていたのかもしれない。さらに、せっかく葉っぱに出会ってはいても、皆のアイデアによって劇の中にうまく位置づけられなかったならば、何の効果ももたらさなかつたらう。その場合『主人公』という演劇にとってその葉っぱは、ただの「がらくた」にすぎなかつたことになる。演劇の場においては、俳優も、小道具も、音楽も、照明も、その魅力を発揮しえなかつたならば、「がらくた」なのだ。

しかし、その一つ一つの「がらくた=要素」が、「演出」という能力によって統合され、特性が発揮されたとき、「化合」という演劇のマジックによってすばらしい劇空間が創造される。

その可能性は、どこに転がっているか、わからない。

*1河竹登志夫『演劇概論』1978。東京大学出版会P.3

*2河竹登志夫『演劇概論』1978。東京大学出版会P.10

*3【ステージドア。演出家・鈴木忠志】NHK教育テレビ。1996.7/28放送

第2章 現代における演劇の危機

第1節 「劇的」ドラマ性の氾濫

ひとたび「化合」されればすばらしい劇空間が創造される演劇。しかしその特性は、現代におけるさまざまなライバルの出現によって、正当な評価を失っている。映画が誕生して一世紀。テレビジョンが普及して半世紀が経とうとしている現代。かつては演劇のみが発揮していた特色を、それ以上に発揮するような媒体が次々と出現している。演劇発達の足跡を辿りながら、その危機を考えてみたい。

演劇の始源は、「芸能」にある。

太古の時代、大自然の中で狩猟採集に明け暮れていたころは、自分たちの能力の及ばない自然界に対し、人類は尊敬と恐れと感謝を込めて唄い踊っていた。今でも開発されていない地域の少数民族や、世界中に伝わる民族芸能により、その姿を知ることができる。

「演劇の本質的機能は、未開人の共感呪術としての原初演劇にみられる。それはエクスタシー（恍惚状態）によって生活不安を克服しようとする社会的・全体的な体験で、無意識的な自己変化という形に発見される。こうした原体験においては、俳優、作者、観客の三要素は渾然一体となっている。」

（ユリウス・バーブ説要約*1）

神への祭祀として始まった芸能も、人々に階層が生じるにつれ、「見る者」と「見せる者」に分れるようになる。観客と俳優の分化だ。脳の発達によって言語を使いはじめた人類は、より複雑な思考を持つようになり、必ずしも

「神との対話」ではなくなった芸能は、「人々に」見せることを主眼にされはじめる。演劇の成立だ。言語の発達は、やがて複雑な物語を生みだし、神話や口承伝説が上演されはじめる。そして上演される台詞を文字として記すようになり、ギリシャ悲劇などに代表される戯曲が書かれるようになる。

学問がごく一部の特権階級のものであった時代は、当然のごとく識字率も低い。文学や論文、歴史が文字として記されている、世の中の大多数の人は読むことができない。まさにこの時代こそ、演劇の黄金期だろう。何といっても、ライバルが少ないのだから。人々が「ドラマ」や「スペクタクル」的な興奮を得る情報源は、演劇しかない。したがって、宗教の布教活動などとも結びつき、世界中でさまざまなジャンルの演劇が発達した。

西洋ではシェークスピアという大劇作家の登場、日本では猿楽から派生し、上流階級にもはやされて発達した能や狂言、江戸時代の人形浄瑠璃、歌舞伎ばかりが語られがちだが、文字に記されていないような、歴史には残っていないようなところこそ、多くの庶民による、それぞれの演劇との関わりがあるに違いない。人間の「生きている体」さえあればすぐに上演できてしまう演劇は、なんとと言っても、文字が読めなくても楽しめる。言葉がわからなくても感じるができるのだから。

黄金期を迎え、人々に娯楽を、カタルシスを提供してきたという面での演劇の独自性が揺らぎはじめるのは、識字率の上昇による文学の普及のみではない。産業革命以降、写真機器の発明、映画の登場、そしてテレビジョンの普及など、ライバルと言えるものは次々と登場した。

現代の日本のような国では、義務教育の実施により識字率は、ほぼ100%。文学や漫画などの文字媒体により、人々はいくらでも他人の書いたフィクション、架空の世界を旅す

ることができる。フィクションのみならず、ノンフィクションの分野でも新聞やラジオ、テレビなどのマス・メディアの発達により、世界中の出来事を瞬時に知ることができる。今や一地域の戦争が、世界中に生中継される時代。その「同時性・現在性」かつ先行きの見えない「劇的」ドラマ性は、とてもかなうものではない。

さらに、コンピューターゲームの発達による「一回性、瞬間性」の興奮や、電話回線、インターネットの普及による、他人との「遠距離双方向コミュニケーション」も可能になった現代。地球はますます狭くなり、私たちは、いわば刺激的な、「非日常的なもの」に取り囲まれた日常を生きている。

かつて演劇の特色だった「劇的」ドラマ性は、日常にあまりにも氾濫し、もはや特色とは呼べなくなっているのだ。

第2節 従来の演劇観の見直し

わざわざ劇場に足を運ばなくても、十分に「劇的」なこの時代において、従来の演劇観は通用するのだろうか。

演劇学者の河竹登志夫氏は演劇を、こう定義づけている。

「演劇は人間の肉体を媒介とし、いわゆる動的（ドラマチック）なものを四次元の世界に実現して、視聴覚を通して訴えかける力動的（ダイナミック）な芸術である。^{*2}」

この中で最も注目すべきは「人間の肉体を媒介」とし、「四次元の世界に実現」という点であろう。絵画や詩は二次元（平面）、彫刻や建築は三次元（空間）の世界で表現される芸術である。その要素を「化合」した演劇の特色は、「時間」までをも、その表現範囲としたところにある。

よく、演劇を「第七芸術」とし、映画、ラジオ、テレビを含めて「十芸術」と呼ぶことがある。あたかも映画やラジオ、テレビが演劇の要素を含んで発達した芸術分野だと言わ

んばかりの表現だが、大きな見落としがある。

確かにそれらは「時間」を表現範囲に含んではいる。しかし、映画やテレビが立体的だろうか。仮に技術の進歩によって立体映画、立体テレビが実用化されたとしても、「人間の肉体」が現前するリアリティを再現できるだろうか。

映画やテレビなどで制作されるドラマは、演劇の持つ一つの要素、動的（ドラマチック）なものを実現しはしたが、俳優を平面の世界に閉じ込めてしまった。このリアリティの面から見れば、むしろ「後退」ではなからうか。

もちろん、演劇は上演場所自体の移動に限界があるために、映像メディアによって映し出されるさまざまな光景や景色、場面設定の面ではかなわない。カメラの移動によって観客の視線を次から次へと移動できるのは、映像メディアの特性だろう。今や映像処理技術の発達により、目には見えないものや、生身の俳優を使つては撮影できないような、危険な場面なども撮影できるようになった。ついにはCG（コンピューター・グラフィックス）の発達により、俳優を使わなくても、生身の俳優が実際に演技しているかのような映像も作られるようになった。

しかし、そうした映像メディアによって働きかけられるのは、視聴覚のみだ。当然ながら人間の感覚は、視覚と聴覚だけではない。人間は「五官」を駆使し、もっと複雑で微妙な感性を持ち、生活している。

演劇の場では、「生身の人間」同士が時空間を共有し合う。視覚、聴覚はもちろん、肌で感じる触覚や嗅覚までもが駆使される。俳優も観客も、より多くの感覚を駆使して一つの場に臨む。これこそが、いまだかつて人類の科学芸術が到達し得ない、演劇の大きな特色の一つではなからうか。

従来の演劇観は生きている。動的（ドラマチック）さは特色ではなくなっても、その他の特色は、いまだ演劇のものだ。一見当たり

前のようなではあるが、当たり前だからこそ、この大きな特色を意識しなくなつてはいないだろうか。

実際に上演されている演劇の中には、単なる「文学の立体化」や「テーマの伝達」のみに気をとられた作品も、少なくはない。それらの作品は総じて、舞台と客席との距離感が感じられ、俳優の演技にも生命力が感じられず、俳優と観客とが「同じ場を共有している」という実感が湧かないものだ。そうした作品ならば、わざわざ劇場へ足を運ばなくても、私たちは日常的な媒体の中で、いくらでも接することができる。

「劇的」ドラマ性においてライバルが乱立する中、演劇制作者たちに求められているのは、もっと演劇固有の表現の可能性を意識し、その視点から作品を創造することではないだろうか。「現代において」、「現代に生きている俳優によって」、「現代の観客の前で上演される」のが、まさに「生」であることを最大の特色とする演劇の醍醐味なのだから。過去に成功したスタイルをそのままの形で観客に見せるのは、映画に任せておけばいい。

*1河竹登志夫『演劇概論』1978. 東京大学出版会 P.8

*2河竹登志夫『演劇概論』1978. 東京大学出版会 P.3

第3章 観客の主体性に見る演劇の特色

第1節 視点移動の自由

映像メディアでは、その特性を生かし、画面のフレームによって視聴者の視点を次から次へと移動させることができる。時にはクローズアップによって、時には全景として、さらにはスローモーションでも見せられる。過去の場面の回想を、フラッシュバックによって何度も繰り返したりもする。まさに編集というマジックによる、映像ならではの特徴だろう。すなわち視聴者は、監督や演出家が「この瞬間はぜひ、この部分に注目してもらいた

い」と判断した部分を、次から次へと見ることになるのだ。

それは、制作者にとっては都合がいいだろう。最も見てほしいところへ常に、視聴者の視線を釘付けにできるのだから。3000万人が見ている好視聴率のテレビドラマだとしたら、3000万人が同じ時間に同じ俳優のアップを見ている。視聴者はほぼ全員、同じ映像の同じ部分を見ているのだ。テレビドラマの視聴者は、編集者たちの作為に身をまかせていればいい。

しかし演劇の場合はそうはいかない。フレームは映像よりもずっと大きく、奥行きもある。その分、劇空間の中を、観客は常に好き勝手なところへ視点を移動させる。舞台の演出家も、観客の視点をなんとか集中させようと、スポットライトや舞台装置を使ってクローズアップを試みてはみるが、その広い視野の中で、決して観客の視点を強制することはできない。

すなわち観客の側から見れば、なんといつでも演劇鑑賞の大きな魅力は、視点の移動が作者や制作者たちによって、呪縛されないことにある。

俳優同士が演技をぶつけ合い、火花を散るような迫真の映面があるとする。映像では、二人の俳優のクローズアップを切り替えがちだ。ひどい編集の場合には、その切り替えは台詞とともに行われることもある。

人間は、話す時にだけ感情を放出しているわけではない。相手の言葉を受けて、あるものが内部に沸き上がるからこそ、次の言葉が発せられるのだ。魅力的な俳優はそのことを体得しているため、きちんと連続してその演技を行っている。視聴者としてはその両方を連続して見ていたい。しかし画面は制作者たちの主観によって、しばしば切り替えられるのだ。

編集によって切り替えられ、画面に映らなくなったものを、視聴者は決して見るこ

できない。たとえ一方の俳優がその時、絶妙のタイミングで絶妙のリアクションや表情をしていたとしても、見る目のない編集者によって切り落とされれば、無かったことになるのだ。視聴者にとってはもちろん、俳優にとっても悔しい現象だ。イギリスの俳優、ローレンス・オリビエが、

「映画が監督の媒体で、テレビは作家の、そして演劇は俳優の媒体である*1。」と指摘したのうなずける。

映像によってしばしば切り落とされるものに、「身振り」もある。熟達した俳優は、全身で演技をしている。台詞以外の「言葉にならない思い」を、全身の全ての器官を総動員して語ることができる。しかし、画面ではその一部しか伝わらない。俳優同士の全身のぶつかり合いは、映像では伝わらない。映像が伝えるものは、その部分的なもの、あるいは編集者によってその一部分を強調された、歪んだものである。

映像メディア、特にテレビドラマを見慣れた人々は、舞台演劇を観ると驚くに違いない。そして発見するだろう。自分がいかに今まで「見せられていた」のか。そしていかに「受け身」の状態でいたのかを。

先に触れたように、舞台では観客が主体的に、刻々と視点を移動することができる。すなわち、ただ「受け身」でいるのではなく、自分が見るべき場所を常に、自分で選び取って行けるのだ。

特に、俳優の息遣いまでが手に取るようにわかる小さな劇場での観劇は、まるで自分が劇空間に入り込んでしまったかのような錯覚を覚えることさえある。目の前で俳優同士が会話している光景が、日常において友人同士が会話しているのを傍観している時のように思えてきて、つい口をはさみたくなり、あわてて口を押さえたこともあるくらいだ。実際、俳優に語りかけてしまった人もいないだろうか。

舞台を見なれていない人はさらに、こんな発見もするに違いない。台詞をしゃべっている俳優のみが物語を語っているわけではないという発見を。

細かく演出されている舞台では、主役が中央で台詞をしゃべっている時でも、隅の方でひそかに、脇役の俳優がすばらしい演技をしていることもある。ただ舞台の上にいるのではなく、その役の人物として存在していれば、主役を引き立てたり、あるいは主役以上に人々の視線を集め、場合によっては主役の存在を「食って」しまうことだってある。映像ではそのような演技は最初から必要とされないものとして切り捨てられてしまうだろう。俳優による肉体化によって広がる戯曲(脚本)の可能性を、映像はそれだけ狭めていることにもなる。

このように、俳優の力量が隠されずに、そのまま試されてしまうのが、俳優にとっては舞台の厳しさであり、観客にとっては面白さでもある。映像によっていくらか加工された演技を見慣れた目には、とても新鮮に映るに違いない。

俳優としてそのような役を振り分けられた時、その難しさは相当なものだ。

私も、台詞のない、ただ背後からじっと条人公の行動を観察する役を経験したことがある。劇団てんびん座*2の『恭しき娼婦』(J.P. サルトル作)に出演させていただいた時の経験だ。

舞台は、黒人差別の激しかった今世紀初頭のアメリカ南部。主人公の娼婦は、北部から汽車に乗り南部の町へ向かう途中。汽車には黒人の二人連れも乗っていた。そこへ酒に酔った上院議員の息子とその仲間が乗りこみ黒人に絡む。仲間の一人が無抵抗な黒人の一人を射殺。もう一人の黒人は汽車から逃げ出す。娼婦は事件の全てを目撃していた。南部の町へ着いた娼婦の部屋へその黒人が逃げ込み、彼女はかくまう。彼女のもとへは事件をもみ

消そうと、上院議員の息子自身や警察、さらに上院議員までもが取引にやってくる。彼女の甘いささやきに、何が正しいのかわからなくなった彼女は結局、誘惑に身をまかせてしまう。

私が演じたのは、娼婦を訪ね、事件をもみ消そうとする警察官の1人だ。

しかし、私の役には台詞がない。彼女を恐喝する上役の警察官とともに舞台に登場するが、ト書きにはいくつかの動き、しぐさは指定されているものの、一言もしゃべらないのだ。しかも不思議なことに、きちんと「ジェイムス」という役名が与えられている。

戯曲に指定されていない分、その人物像は自分でつかまなければならないし、そうでなければ一人の人物として舞台の上の存在できず、劇世界の中で浮いてしまう恐れもある。

劇団の人に、役作りの上でヒントを与えられた。

「サルトルは、その数多くの戯曲において、物語から一步身を引いた〈傍観者〉を設定することが多い。この戯曲の中では、まさにジェイムスがそうなんじゃないかな。ジェイムスの目は、いわば〈サルトルの目〉なのかもしれないね。」

それを聞いたとたん、私のジェイムスに対する見方は大きく変化した。それまでは、ただ上役にくっついている下っ端の警察官という印象しかなかったのだが、実はこの人物も、心の奥では自分のしていることに疑問を持っているのかもしれない、と思いはじめた。いわば、ジェイムスを一人の人間として具体的に意識することの大切さに気がついたのである。

ジェイムスだって警察官だ。正義感が人一倍強いからこそ、選んだ職業だろう。そんな彼が、自分たちのしていることがおかしいことに気がつかないはずはない。上役のしていることに異議を申し立てたくても、立場や社会情勢を考えて、その気持ちを懸命に押し殺

しているだけなのかもしれない。いや、もしかしたら、当時のアメリカ南部における黒人差別は、そんな疑問を少しも持たないのが当然なほどに強固なものだったのかもしれない。そうすると、逆にジェームスは、黒人を人間扱いしないという、その行動に少しの疑問も持たず、確固たる自信をもって、任務を遂行しているのかもしれないのだ。

設定されていない分、どんなジェームス像でも自由に創造できる。自由であるだけその決定への過程は難しい。稽古でいろいろと試してみても結局「これだ」と思える瞬間はなかった。自分の不器用さが歯がゆく、悔しかった。

それでも本番はやってくる。最終的に私は「自分がその当時のアメリカで、ジェームスのような境遇にあり、あのような場面に遭遇したらどうするか。」という気持ちのみを前提に、舞台に立った。

結果、迷いがあった。自分の中で迷いがあるのを、しっかりと観客に見破られていた。

その役はダブル・キャストで、もう一人、てんびん座の劇団員の人も演じたのだが、その人の演じた回のアンケートには「後ろで立っていた警察官の方の演技に、感服した。」と書かれていた。一方、私が演じた回のアンケートには「後ろの人、もっと工夫するべき」というように指摘されていた。「生」であるからこそ決してごまかすことのできない観客の目。その鋭さと恐しさを実感させられる経験だった。

舞台の上にあるもの全ては、常に観客の鋭い視線にさらされている。視点の移動が自由な分、すばらしい演技には視点は集中しやすいし、逆に下手で浮いていても目立ってしまう。制作者、出演者にとっては厳しいが、観客にとっては、まさに自分の目で自由に全てを眺めることができるため、審美眼も鍛えられる。まさに演劇ならではの楽しみ方ではなからうか。

第2節 集中力の持続

劇場に足を運ぶ人たちは、「観劇」という同じ目標を持ち、集まっている。一定の上演時間内、そこは「観劇」をするのが当たり前の空間となる。

前節では「編集できる」ことにより、映像メディアの方が制作者にとっては、その意図を表現しやすいことを指摘した。しかしまた、別の側面から見てみると、演劇の制作者たちにとっての「利点」も見えてくる。

「観客がある一定の場所に集まって観劇する」ということは、演劇の制作者にとって、とても魅力的なことだ。なぜなら、表現に対する観客の「集中度」が非常に高くなるからである。この場合、劇場で上映される映画のような映像メディアにも当てはまるため、ここでは「テレビ」と「劇場」の視点で比較してみよう。

テレビでは、特に民放テレビ局にいたることだが、「視聴率をいかにとるか」が、番組作りの大きな前提だ。それは、スポンサーからの広告収入に頼る民放テレビ局の宿命だ。

特にドラマ作りにおいて、その弊害は顕著に現れる。今日のテレビ受像機には、ほぼ「リモコン」がついている。視聴者は、その場に座りながらにして、指を一本動かすだけでチャンネルを切り替えることができる。移り気な視聴者たちは、制作者の苦勞など意に介さず、気軽にチャンネルを換える。当然、換えてしまったチャンネルの、その後の画面を視聴者は見ることはできない。たとえその瞬間に、制作者が知恵を絞って入魂した、一世一代の名シーンが放送されていたとしても、見ていなければ無いようなもの。最近、「多画面テレビ」が登場しているが、聖徳太子の伝説ではあるまいし、人間の意識は、そう多方面へと分割できるものではない。確かに、いくつもの画面を一度に眺めることはできるが、それは「見ている」のではない。「眺めている」のだ。

したがって、「眺めている＝ザッピングの達人」である視聴者に、自らの制作番組を「見せたい」制作者は、視聴者を飽きさせないように、さまざまな工夫をする。その際、犠牲になるのが「難解さ」や「静けさ」「微妙さ」だろう。ドラマのストーリーは次から次へと新しい局面に展開し、刺激的な画面が多くなる。制作者たちの意識は、リモコンへと向かう視聴者の指を食い止めるために、いかに関心を持たせ続けるかに終始しがちである。

その苦勞にさらに追い討ちをかけるのが、民放テレビ局におけるコマーシャルの存在。制作者はドラマ自体をまず見てもらいたい。しかしスポンサーは、自社のコマーシャルを見てもらいたい。商業主義においては、出資者の発言力が強い。したがって、番組の途中で何度もドラマの流れを区切り、コマーシャルが挟まれる。

制作者にとって、たまったものではないだろう。せっかくそれまで組み立ててきたドラマの世界のリズムを、一瞬にして崩されるのだから。しかも立場上、コマーシャルの内容に関与できない。したがって、ドラマの中で泣きながら大熱演していたはずの俳優が、パッと切り替わったコマーシャルの中では満面に笑顔を浮かべて歯磨きをしている、というような現象まで引き起こす。視聴者にとっても、劇世界に引き込まれ流していた涙が、一瞬にして裏切られてしまう。しかも、コマーシャル後も継続して視聴者をつかみつけるために、コマーシャルの前には必ず、次への展開に興味をそそるような「山場」を持ってくる必要がある。こうして刺激的な場面はどんどん増えて行く。

現代の私たちは、種種雑多なものが次から次へと切り換わるテレビの特性のおかげで、ある大事な能力を衰退させはじめているといえよう。それは「集中力」だ。自分にとって少し退屈でつまらないと感じただけで、すぐチャンネルを切り換える癖がついた。その影

響は、テレビ視聴以外の時にも、たとえば現代の大学の講義における学生の私語の多さにも、現れているのではないか。彼らは、時と所を選ばず、自分の中でチャンネルを切り換えている。

自ら切り換えなくとも、テレビの番組自体が持つ「切り換え」の速度を、なんの違和感も無く受け入れてしまっている時点で、私たちの能力はテレビ以前の人類と比べて、大きく変わったはずである。特にゴールデンタイム（19時～22時）に、民放テレビで放送されている、いわゆるバラエティー番組の番組構成は暴力的だ。一瞬一瞬、常に視聴者を刺激し続ける。スタジオで収録された出演者たちのやりとりは、すべて番組制作上必要な発言や、突飛で刺激的なものばかり。しかも字幕付きで次から次へと繰り出される。さらには、予告するとチャンネルを切り替えられてしまうからだろう、なんの予告も無く、突然コマーシャルが挿入されることも。視聴者に「これからコマーシャルが流れる」という心の準備もさせないほどのめまぐるしさなのだ。

そういう画面に接する際、視聴者はただ見ていれば、いや、眺めていれば良い。眺めていればテレビは勝手に、次から次へと新しい刺激、情報をくれる。つまらなかつたら自分で切り換えれば良い。より刺激の多いチャンネルへ。こんなことを習慣にしていたら、集中力は退化する一方だ。

テレビドラマの制作者は、そういう視聴者を相手に制作している。「商業主義」の名のもとに、彼らは本当に、作りたいものを制作できているのだろうか。

登場人物の人間性や微妙な感情の機微、それらは視聴者に背を向けられがちな「静的」で一見つまらないような画面の積み重ねによって、より効果的に描き出されるものだ。そうした場面においてこそ人物描写は深くなり、ドラマにリアリティーを与える。小さな断片が少しずつ地道に積み重なってこそ、その先

に得られるものは大きいのだ。小手先の刺激の連続では、小手先の感動しか得られない。

また、一見難解に思える芸術的要素が強いような作品も、少し辛抱して付き合えば、最後に大きな衝撃を与えてくれることもある。見たその時にはわからなかったとしても、感覚に忍び込んだそのイメージは、心の片隅でずっと生き続けることだってある。なんでも、本当の感動や衝撃というものは、ある程度の辛抱を乗り越えた先に待っているものだ。それを得るためには、制作者に委ねているだけでなく、見る側が、自らの集中力によって表現世界に参加し、集中力を持続し続けることが必要だろう。

「観劇」の目的のために人々が集まった劇場では、その集中力を妨害するものはほとんどない。コマーシャルによる中断をなければ電話がかかってくることも、来客もない。日常の煩わしさから解放され、まさに「観劇」のために、その集中力を動員できる。

制作者にとっては全体の構成上、「静的」な場面を自由に配置でき、「動的」な場面とのコントラストを見事に表現することができる。なんとといっても観客はその両方に集中してくれるのだ。その劇特有の「リズム」を作り出し、観客を巻き込みながらうまく表現できれば、これほど理想的な表現環境はない。また、失敗すればこれほど恐ろしい環境もない。

演出家の西川信廣氏は言っている*3。

「演劇というのは、薄いガラス板を皆で持ち運んでいるようなものだ。誰かが気を抜けばたちまちに砕け散る。一度砕け散ったものを再生するには、相当な手間と労力が必要になる。」

俳優同士の関係について述べた発言である。しかし、演劇の「場」においては、その場に居合わせた全ての人に当てはまるのではなからうか。劇場において、俳優はもちろん観客も、「演劇を観に来た」という、同じ目的の

大勢の人々と時空間を共有する。そこは、ブラウン管やスクリーンを通さない生身の人間同士が、感覚器官をフルに研ぎ澄ませ、影響しあう世界。薄いガラス板を持ち運ぶ時のような、繊細な集中力は否が応でも高められる。

たくさんの刺激や誘惑によって、集中力が分断されやすいテレビの画面や日常生活においては、ガラスは砕けばなし。砕けたものを再生する間もないまま新しいガラスが割れて行く。そんな環境では、皆で力を合わせ、薄いガラス板を何枚も重ねあわせた末に、美しいオブジェを完成させた時のような、本物の達成感や感動を味わうことは難しい。

人間が「なにかを得る」ためには、必ず集中力が必要となる。他人の話聞いていても、ただ聞いているだけでは、その内容は右の耳から左の耳へ、ただ通り過ぎて行くだけ。街の騒音と変わらない。新しい知見を得たり発見をして感動し、記憶にとどめて行くには集中力の果たす役割は大きい。

現代の情報洪水の中で、つい流されてしまいがちな私たち。こんな世の中だからこそかえって、なくしてしまいがちな集中力が必要とされているのだ。

現代の劇場は、人間が失いつつある大切な能力＝集中力にとっては、まさにオアシスなのだ。

第3節 想像力の拡大

もう一つ、人間の大切な能力のオアシスの役割を、劇場は果たしている。それは、演劇の「不自由さ」が逆説的に引き起こすものだ。

第1章の第1節でも触れた『ゴジラ』という戯曲を上演した時のことを振り返る。

ある女の子が怪獣ゴジラと恋に落ち、ゴジラを婚約者として実家に連れ帰ることから巻き起こる騒動を描いた作品。家族は大パニックを起こすが、次第にゴジラの温かい内面を理解し、結婚を承諾する。しかしその過程で、あまりにも二人の境遇が違うことを悟ったゴ

ジラは、これ以上傷付け合うのを避け、自ら退いて行く。

一見、映画の特撮でないと思えないように思われる設定だが、不思議なことに、演劇はこんな設定を可能にしてしまう。作者は、戯曲の冒頭に、こう記している。

「この戯曲は、あくまでも演劇用台本です。ゴジラや他の怪獣たちも、ぬいぐるみなどを使わず、生身の役者で、勝負してください。観客の善意と想像力を以ってすれば、必ずや、ゴジラがゴジラにみえてくるはずだから。」

作者の注意書きを守り、わが劇団でも、生身の俳優のまま、勝負した。ゴジラを演じた俳優は、特に体格が大きかったわけではない。衣装もシンプルなものだった。どう見てもあの、巨大で恐ろしい怪獣ゴジラとは似ても似つかない。

しかし確かに、彼はゴジラとして劇空間に存在した。終演後のアンケートの「ゴジラがかわいそうだった」という観客の感想が、それを証明している。観客は彼をゴジラとみなし、だからこそ結末の悲劇性に涙した。これは一体どういうことなのだろう。

もちろん、演じる俳優自身の自己暗示もあるだろう。相手役の少女を演じる俳優も、パニック状態に陥る家族も、彼がゴジラであることを前提に、演技を組み立てた。

演出的な工夫も、随所で試みられた。足音や鳴き声などの音響効果、口から炎を吹く時の赤い照明効果、ゴジラが一步あるくごとに震動で飛び上がる家族たちなど。それらの方法によって、ある程度のリアリティーを高める効果はあるにしても、どう見たって彼は生身の人間だ。怪獣だとは思えない。

演劇の観客は、知っている。演劇というもののは生身の人間によって演じられるものだというのを。したがって視覚としての現実性・写実性には、当然のごとく限界があるということをも知っている。「人形劇」もあるが、それを操りながら演じているのは人間だ。人

形が演じているわけではない。

では、なにがその限界を補い、彼をゴジラとして、観客の心の中に存在させたのだろうか。

それこそが「想像力」である。「観客の善意」によって裏打ちされた豊かな想像力なのだ。

人間には、実際に目には見えず、耳には聞こえないものまでも頭の中で構築する、豊かな想像力がある。さらにその能力は、嗅覚や触覚、味覚などの「五官」全てが持ち合わせている。実際には食べていないのに、酸っぱい梅干しの味を想像して唾液が出たり、他人が骨折した話を聞いて、自分の骨の関節がむずがゆく感じるのも、その能力がもたらす現象である。

世に芸術として表現されるものは、いわば想像力の顕在化であるともいえるだろう。「私はこのように世界を感じています、このように未知のものを想像しています。」と他人に対して表現するのが芸術の側面だ。この能力を駆使して人類は、目には見えないはずの「神」の姿を創造したり、天国や地獄の光景を思い浮かべた。さらにはゴジラのように、この世には実際に存在しないだろう生き物をも想像し、映画映像の中で「創造」した。

生身の人間による表現の限界を、いわば「暗黙の了解」として承知した上で観劇を楽しむ観客は、目の前に現出されていなくても俳優の言葉や、劇の設定、場面の状況などの諸々の要素を統合し、自ら能動的に想像力を働かせている。まさに『ゴジラ』のような劇は、観客の想像力を以って、はじめて成立するのだ。

もし同じ試みを映像で行ったらどうなるだろう。単なる手抜き、予算の不足など「安っぽい」という印象を持たれ、この虚構性を視聴者は受け入れられないだろう。もし映像において演劇の効果を狙い、遠景のままカメラを切り替えず、視点を全く移動させなかったとする。多くの視覚的情報を映像に期待する視聴者に、その映像が耐えられるだろうか。

そもそも今日では、演劇の観客と、映像の視聴者が、その媒体の表現に期待するものは、最初から異なっている。

映像は、視聴者の視点のような働きをする「カメラ」がいくらかでも移動可能なので、平面での視覚的移動表現においては演劇よりも、ずっと自由である。ドラマでもロケ撮影によって世界中の大自然の中で撮影できるし、実際には撮影不可能である表現も、今日の技術では難なく映像処理できる。それが映像の特性だ。

演劇はその点、不自由だ。しかし、その不自由さを補うものとして、観客の能動的な想像力がある。普段、映像によって受動的に与えられ続け、いつのまにか使わなくなっている想像力を、こうした表現の演劇の場では、活用し、鍛えることができるのだ。

女優の毬谷友子さんは言っている。

「テレビというものは、小さな箱だけれど怪物だ。テレビは人間のコミュニケーションの時間も思考力も集中力も奪っちゃう怪物だ。^{*4}」

「ボーッ」としながらチャンネルを次々と切り替え、気が付いたら相当な時間を、テレビという怪物に魂を吸い取られてしまう現代人。演劇は、そんな現代人の眠った想像力を再び活性化させる。なにせ『ゴジラ』のような劇では、観客は想像力を働かせなければ劇世界に入って行けないのだから。

観客の想像力をあなどってはならない。余計なナレーションや説明的な台詞で、観客が主体的に感じつつある「状況」を説明してしまうことは、観客に対しての侮辱行為だ。残念ながら、映像はえてしてそうなりがちだし、演劇においてもそうした作品は数多く見受けられる。

全て与えられてしまうと、その時点で観客の想像力は働きを止める。そこからは、ただの「受け身」的な姿勢で、眺めるだけの存在になってしまう。「演劇の薄いガラス板」(前

節参照)が割れる原因は、作品自体が含んでしまっていることだってあるのだ。

もっと観客の想像力を信頼し、活用してもいいのではないか。

第4節 不自由さの自由

演劇は、その不自由さを逆手に取れば、実はいくらかでも自由な表現をすることができる。つまり、観客の想像力を利用するのだ。

目の前に「そのもの」がないからこそ、人間の想像力は膨らむ。逆に「そのもの」がある時には安心してしまい、それ以上「そのもの」に対する想像を膨らませることを止めてしまう。見せてしまうことによって、かえって想像力は不自由になり、それ以上は膨らまなくなってしまう。

そこを、利用するのだ。あえて舞台装置や小道具など、実際に目に見えるものを極力使わないことによって、観客の想像力は無限に広がる。

演劇集団「円」の公演『叔母との旅』を観劇した際、その試みに驚いた^{*5}。

背景に舞台美術はなにもなく、椅子があるだけ。原作は外国文学であり、登場人物は男女入り乱れかなりの数に登る。しかし俳優は男性4人のみ。

どうするのかと思いきや、場面が変わるごとに、この4人が次から次へと演じ分けていった。しかも主役を演じる俳優は一人ではない。一つの役でさえも、次から次へと演者が変わるのだ。衣装は全員が同じようなスーツなので、着替える必要はない。それでも、一つの役は浮かび上がる。俳優の持ち味によって微妙に場面ごとの「ズレ」は生じるのだが、演じられている人物の姿は確かに創造されている。観客はそれを承知で観ているため、かえって一人一人の俳優の癖や特色がわかり、そういう楽しみ方もできる。

車で移動したり、電車の中での場面は、椅子を並び換え、俳優が体を揺らすだけで、そ

れらしく見える。台詞にあわせて照明を切り換えることによって、そこは一瞬にして部屋の中や外になる。もしこの設定を、精巧な舞台美術付きで上演したらどうなるだろう。転換のための暗転ばかりが多くなり、そのたびに観客の集中力、想像力は分断され、上演時間はとても長くなってしまふことだろう。

「なににも置かない」ことによって、まさに時間も空間も思いのまま。さらに人物や性別の切り換えまでも自由自在。そんな虚構に観客はしっかりと付いて行き、何もないからこそ広がる自分だけの想像力を楽しむ。

これこそが「舞台ならでは」の可能性に、果敢に挑戦した試みではなかろうか。観客の想像力を信頼し、その能力を最大限に活用するからこそ成立する表現なのだ。

日本では古くから、「能」においてもそのような可能性は試されてきた。今に始まったことではないが、こうした不自由さを逆手に取った自由さこそ、今後見直され、挑戦されるべき演劇の特色だろう。

第5節 共同共感性

劇場空間での、制作者側と観客の関係ばかりに焦点を当ててきたが、忘れてはならないのが「観客同士」が及ぼし合う作用だろう。その相互作用は、意外なほど大きい。

劇場において、観客の一人一人は舞台と自分との関係を意識するのと同様、観客全員と自分との関係も意識する。

喜劇的な場面などで、俳優の台詞や間がおかしくて、つい吹き出してしまう時でも、周囲の観客もいっしょに笑うと思いきり笑うことができる。そのおかしさをこれほど大勢の人と共有したのだ、という安心感が生まれ、なんともいいえない温かい「場」が創造される。

反対に、緊迫した場面では「咳」一つするものはばかられるような空気が流れる。それだけ観客が劇のリズムに引き込まれ、俳優の

一挙手一投足を見逃すまい、と集中しているからだ。観客一人一人が、この「場」を壊さないように神経を張り詰める。

そんな時に、スイッチを切り忘れた携帯電話のベルが高らかに鳴り出したりしたら、もう最悪である。観客全員の集中力は途切れ、あの緊迫した「場」はなかなか回復されない。にもかかわらず俳優は緊迫した場面を演じ続ける、という、舞台と客席の分離現象までもが生じてしまう。これほど、演劇の虚構性が悪く現出してしまうことはない。(最近、開演前の観客に、携帯通信機器や時計のアラームを切るよう注意を促すのが、多くの劇場において通例になりつつある。日常は、電波に乗って劇場の壁をも通過してしまうようになった。) すなわち、その日の舞台の正否は、俳優の演技はもちろんのこと、観客自身の「場」の創造能力=集中力にもかかっているのである。

「人は皆、少しずつ関係しながら生きている。だから自分一人というものは、他人全てに対して責任を負うのだ。」(戯曲『夜の来訪者』より*6)

劇場では、まさにそのことを「五官」全てで実感できる。

だからといって、息を殺して観るべきだということではない。「観劇」という目的を持ってその場にいることを忘れなければ、泣きたい時には泣いてもいいし、笑いたい時には思い切り笑ってもいい。正直に、素直な気持ちでその「場」を楽しめばいいのだ。

殊に、俳優が名演技をした時の終演後の拍手ほど、その「場」にいる全員が、温かい感動を分かち合える瞬間はない。「すばらしかった」という気持ちを、これほど大勢の他者も感じたことを確認しあうことによって、その感動は何倍にも膨れ上がる。

感動や、共感など、心の深い部分で他人と気持ちが通じ合えたことが確認できた時、人間は至上の喜びを感じるものだ。名舞台は、

その喜びを観客に与えてくれるし、同じ時空間を共有したことによって、観客自身もその創造に参加したことになる。これぞ「生身の人間同士」だからこそ味わえる、演劇ならではのすばらしい感動ではなからうか。

*1 「演技について」 ローレンス・オリヴィエ、倉橋健訳 1989. 早川書房 P.329

*2 劇団てんびん座＝神奈川県鎌倉市を中心に活動する、社会人による劇団。「仕事と演劇活動を両天秤にかける」ことをモットーに、硬派な演劇づくりを続けている。筆者は、1994年にてんびん座の主催する「芝居塾」という演劇体験講座に参加。1995年5月に公演「恭しき娼婦」に出演。

*3 文学座ワークショップ（1996.7/29～8/5、文学座付属研究所）において講師の西川信廣氏（文学座演出家）の発言。

*4 『役者の仕事』1990. サードステージ編集

*5 1996.6/2湘南台文化センターにて観劇

*6 1995.1/24藤沢市民会館にて観劇

第4章 演技という行動、俳優というもの

演劇に夢中になっている人々の多くは、俳優を経験している。では、俳優の行う演技という行動に、それを経験した人々を惹きつける、どんな魅力が含まれているのだろうか。

第1節 現実行動との違い

演技という行動には、当然、日常の行動とは違う面がある。

私たちは未来を知ることができない。日常の行動において、現在の行動がもたらす結果を、予測はできても確実に知ることは絶対にできない。つまり私たちは、実に不安定な状況を生きている。もしかしたら一秒後に電話がかかってきて、現在の行動を中止しなければならぬかもしれないし、忘れていた大切な用事をふと思い出し、あわてて別の行動をしはじめているかもしれない。

先が見えないから、意識はつい、「結果を目指す最先端」よりも先（未来）に向けられがちだ。私たちの意識は現在の過程に集中す

るよりむしろ、未知の未来に向かって分散しがちになる。日常の行動というものは、そういうものだ。

しかし俳優は、演じる役の人物の確実な未来を、すでに戯曲によって知らされている。一秒後に何をしゃべり、どう行動したか、その結果までも知っている。結果を知っているということは、意識は未知の未来に分散する必要はなくなり、今現在の行動の過程に、集中できることになる。

俳優が稽古において、くりかえし同じ場面を演じるのは、そうした過程の一つ一つを確認する作業だ。演じる役にとって最もリアリティーがあり、俳優自身としても実感のこもった行動の過程を探しだす。その過程は、相手役や周囲の状況によっても当然変わるだろう。さらには、演出家の「客観的な目」によって、より現実らしく見えるよう整えられたりする。演技とは、そうした微妙なものが検証され、計算された上ではじめて、まるで現実の行動に近づいたかのようなリアリティーを持つことができるのではなからうか。中には、動物的な本能ですぐにそれらをつかむ俳優もいるのだろうが、一度結果を知ってしまった以上、その行動は根本的に現実行動とは違う。

演出家の山崎正和氏は、演技について述べている。

「演じる人間にとって、役とはつねに一定の行動をつとに終った存在であって、彼が何者であるかといふことは、その運命とともにすでに動かないものとしてあたへられている。*1」

俳優が演技するのはまさに、ある結果が与えられ、その結果への道筋をたどり行く人物（役）の姿なのである。

第2節 演技行動の二重性

しかしそこに、演技という行動の難しさが潜んでいる。

なぜなら、俳優が演じる「役の人物」は、「先が見えない日常行動の中で生きている人物」であるということ。

つまり俳優自身は「役の人物の行動の結果をすでに知っている」にもかかわらず、同時に役の人物として「行動の結果を知らずに生きている人物」を創造し、演じなければならない。演技とは、このような矛盾した行動を同時に行うことを、俳優に要求するものなのである。

私も、俳優として役を与えられるといつも、この二重性に直面する。

特にその困難さは、相手役に、突然頬を叩かれる場面で痛感した。不意に叩かれるわけだから当然、叩かれる瞬間までは、まさかそんなことをされるとは夢にも思っていないわけだ。しかし演じる「生身の私」はそのことを知っている。しかもそういう場面はタイミングが難しいために、何度も稽古してしまう。次第に叩かれる痛さ、恐怖を体が覚えてしまい、頭では「よけてはいけない」とわかっているのに、叩かれるタイミングよりも先に、条件反射で体がよけてしまうようになった。そのことを指摘され、ますます何度も稽古をさせられ、悪循環に陥った覚えがある。

この悪循環を克服するには、極度の集中力が必要とされる。つまり、叩かれる前の行動状態（叩かれることを知らずに、平常心でいる状態）に、いかに集中しているか。その時の私は残念ながら、その集中度が足りなかったのだ。

ピーター・ブルック（イギリスの演出家）は、演技についてこう述べている。

「演技というものは、さまざまの点で他には例のない困難さを含んでいる。なぜなら、芸術家は自分自身という当てにならなくて変わりやすく、謎に満ちた素材を、媒体として用いねばならないからだ。彼は距離を保ちながら完全に没入することを……つまり、我を忘れながら冷静であることを……求められてい

るのである。俳優は真面目でなければならず、しかも不真面目でなければならない。彼は真面目に不真面目になること、誠意をもって嘘をつくことを、学ばねばならないのだ*2。」

冷静に次の行動のことを計算しすぎると、「現在」というものに心がこもらなくて「紋切り型」の演技になってしまう。かといって役の人物にはまりこみ、我を忘れすぎても「演技過剰」になってしまう。そのバランス感覚が非常に難しいのだ。おそらく古今東西、俳優経験者ならば誰もが身に覚えのある悩みであり、ずっと格闘し続ける、大きなハードルなのかもしれない。いわば、先読みする「頭（理性）」と、現在を生きる「心（感情）」という矛盾した二つのものへと、同時に意識を分散し続けなければならないからだ。

第3節 キャッチボール

俳優同士が舞台上でぶつけ合う表現はよく、キャッチボールにたとえられる。

日常における人間同士のコミュニケーションも、まさにキャッチボールだ。

当然、会話というものは、相手の言葉を受けるから自分の言葉が発せられるし、その逆もまた然りである。そうしてはじめて、コミュニケーションとして成立している。当たり前のことなのだが、演技中での会話では、その当たり前前かが案外難しい。俳優はその先の自分の台詞、相手の台詞まで熟知しているため、つい「先取り」して、相手が投げかけてくる言葉を受け取らないうちから、次の台詞をしゃべってしまいがちだ。したがってその表現は、会話としては成立しておらず、演技行動にしか見られない不自然極まりないものとなる。演技行動の二重性が引き起こす弊害である。

したがって、演技を生き生きと成立させるためには、普段以上に相手の発する言葉やメッセージに集中し、敏感に反応する感性が必要とされる。同時に、発信者でもある自分の

思いやメッセージも、相手に対して、しっかりと表現しなくてはならない。

観客に伝わるのは、相手役を通してである。自分が投げかけた台詞やメッセージは、相手役俳優がしっかり受け止めてこそ、はじめて観客に伝わる。直接観客に伝わるわけではない。役の人物は、観客に対してではなく、相手に対して話しかけているのだから。

女優の山本安英氏は言っている。

「舞台上で相手の演技がとてもよかったと思うとき、そういうときこそ自分も正しく演技ができていられるんですね。今日の舞台は我ながらよくできた、などと自分で思うときは、たいいてい駄目なのです*3。」

私にも経験がある。ある舞台上、気持ちいい位に感情が高まり、閉演後、楽屋に戻った時に、自分が舞台上で行っていた行動を思い出せないほどに「忘我状態」に陥ったことがあるのだ。

本人は、とても気持ちよかった。舞台上で、本当に役の人物として生きられたような気がした。何ともいえないさわやかな気持ちで、自信満々で演出家に「どうだった？」と質問した。すると一言、「昨日の方がよかったね。」ショック。その評価は、観客のアンケートによっても裏打ちされていた。

その時悟った。一人よがりの演技に陥っていたんだと。

冷静さをなくし、感情におぼれるのは演技ではない。それは「憑依」だと。自分の行動はもちろん、相手役の行動も覚えていないなんて言語道断。覚えていないということは「意識しなかった」ということではないか。片方がそんな状態では、キャッチボールが成立するわけがない。相手役のメッセージを受け取りもせず、自分ばかりが投げっぱなしになっていた。そんな一人よがりの「思い」が、ましてや観客になど伝わるわけがない。

念のため観ていた人に確認してみたら、台詞はちゃんとしゃべっていたようだ。行動も、

特に問題はなかったらしい。稽古の積み重ねによって、たとえ意識は「忘我状態」になっていたとしても、体は段取りを覚えていて、予定どおりに動いてくれてはいた。

それから以後、演技する際は常に、自分の行動を制御し、周囲にアンテナを張り巡らせる冷静な感覚を忘れないようにと、心がけることにしている。

演技のキャッチボールは、お互いが相手のメッセージを受け取ろうと準備をし、きちんと相手に届くように表現し合っただけで、はじめて成立するものなのだから。もちろん、日常のコミュニケーションでも、それは当たり前のことだ。

第4節 楽器としての身体

「演劇は、技術です。」

挑戦的な言葉で、そのワークショップは始まった。夏木マリさん（女優）の主催する俳優ワークショップ（1996.8/25-30、天王洲アートスフィア）での一日目。

それまで「大切なのは心（感情）だ」と思い込み、「技術による演技」という言葉に悪いイメージしか持っていなかったのが、それは強烈な一言だった。受講生には劇団所属者が多かったのだが、同じように感じたのはどうやら私だけではなかったようだ。

女優として活躍する一方で、海外での俳優ワークショップに多数参加するなど、演技探求にける情熱が半端ではない夏木さん。日本の俳優養成の現状に疑問を持ち、その経験をこのワークショップで紹介し、俳優とは何かをともに考えたいとのこと。

「人に感動を与えるためには、感情ではなく、訓練による技術が必要。」

そのための訓練を多数、体験した。

まずはウォーキングという、地面を力強く踏みしめながら基礎身体訓練。そして、自分のからだの中心（軸）を意識することが、確かな身体感覚を身につけるために最も必要な

ことだという。この世の中のあらゆる物から、その軸に向かってエネルギーを集めるようなイメージを持つように強調。

「エネルギーは、拡散してはもったいない。常に、地面や相手役、まわりのものから吸収しておくこと。」

確かな身体感覚は、俳優の「立ち方」に安定感をもたらす。地に足がしっかりとついたような演技は、そこから生まれる。町中で、よく人や物にぶつかる人は、身体感覚が未発達で自分の身体をコントロールできていない証拠。そのままでは、舞台上で自分がどの位置に立っているのかも意識できず、俳優として迷惑な存在になってしまう。

皆に、いかに身体感覚が未発達かを意識させるために、20メートルくらい離れて二人を立たせ、片方が目隠しして相手のところまで直進する訓練をした。目隠しすると、怖いくらいにバランス感覚が失われ、ただ直立しているのさえ大変だ。大きくカーブを描いて曲がってしまう人、一回転して元の位置へ戻ってしまう人などが続出。結局、きれいに直進できたのは夏木さんだけだった。

台詞のトレーニングでは高低、速遅、強弱の6つの要素を組み合わせて、一つの台詞をさまざまなバリエーションで言ってみた。さらに、台詞を相手に投げかけ、自分も受け取ることを実践するため、グループで円陣を組んで走りまわりながら、投げかけたい相手にボールを投げかけ、自分も他方から投げかけられるボールを受け取るゲームをやった。これがなかなか難しい。意識を分散させながら、相手にしっかりと思いを投げかけ、受け取ってもらうことがいかに困難か。人とコミュニケーションするということは、実は相当に意識的にエネルギーを傾けないと通じ合えないものだというのを、まさに身をもって体験したような気分になった。

他に、ミュージシャンとの即興ダンスセッション、体内から湧き出てくる感覚に耳を澄

ませる訓練、イメージトレーニング、相手との即興口論など、たくさんの身体訓練法を体験した。

その全てに共通するのは自分の「感覚」の全てを研ぎ澄ませ、コントロールできるようになることを目指すこと。長い地道な訓練を重ねれば、次第に感情までもが、コントロールできるようになるのだという。

最も印象的な訓練に、「なにもない時間」というものがあった。男女のペアに与えられるのは椅子とコップと白い布。それらの小道具を使って、ある行動が指定される。しかしそれらの行動と行動の間をつなぐものは指定されない。その間を、必ず「なにもしない時間」としてつなぐように言われる。一連の動きを、スローモーションで、身体の軸を意識しながら行う。

なにも作為せず、意図せず、意味付けもしない。その時々、身体の赴くままに、自分の中のリズム、時間の流れを大切に動く。一人一人の時間の流れを尊重して、指定された動きが終わるまでは1時間でも2時間でも続けられた。

「意図や意味は、見る者によって生み出される。演じる者には、意図がない。」

確かに、人がやっているのを見ていて、何も意図していないはずなのに、立派に表現として成立している。しかし自分もやってみて、「何も意図せずに身体の赴くままに行動する」のが、いかに難しいかを感じた。つい、行動に意味を持たせようとしてしまう。さらに、「何も考えないってどういうことだろう」と考えてしまう自分がある。これは、理性から自由になり、無意識の中から生まれ出る身体の動きに、素直に耳を澄ませていない証拠だ。

そんな私も、一時間以上スローモーションを続けているうちに気持ち落ち着いてきて、今動かしている手足が、自分の意志から離れ、勝手に動いているかのような感覚を覚えはじ

めた。手足が動くたびに、自分の中でなにかが変わる。なにかが変わったから手足が動く、というように永遠の連鎖が始まったような気分だった。

終了後に質問された。「どんなものが湧き出てきましたか。」

やはり、理性を取っ払い身体を解放しつつも、自分の行動を冷静に監視する、もう一つの理性が必要とされるのだ。夢見がちに、忘我状態に陥ってはいけない。俳優にとって、矛盾した能力を持つ必要性が、ここでも証明された。

「俳優の身体は、長い訓練により、よく調律された美しい音色の出る楽器であるべきだ。」

彼女がこのワークショップで言いたかったことは、まさにこれだ。

彼女の言う究極の姿とは、すべての感覚器官を自分のコントロール下に置き、思いのままに操れる人のことだろう。俳優修行の目指す道は、そこに向かって伸びているのかもしれない。

「現実世界では、たくさんの非日常的事件やドラマが起こっている。オリンピックなどのスポーツ、喫茶店での恋人同士の別れ話など、人々の興味をそそり感動を与えるものはたくさんある。俳優は、それらに勝たなくてはならない。しっかりとした鍛練、訓練に裏打ちされた技術で勝負しなければならない。日本には、そうしたメソッド（方法論）が確立されていないのが残念だ。」

彼女が再三、強調していたことだ。

第5節 幼児かつ大人

これらの体験を通して、俳優という作業の魅力的な側面を発見した。いわば俳優修行とは、幼い頃に持っていた幼児性を取り戻し、かつ大人であろうということなのではないだろうか。

我々は赤ん坊として生まれた時、まさにす

べてを「解放」していた。泣きたい時には泣き叫び、笑いたい時には満面の笑顔を浮かべていた。

しかし成長する過程において、そのままではいけないことに気が付いて行く。この社会の一員として生きて行くためには、自分を抑えなくてはならないことを学んで行く。特に現代の日本社会では、そのことに気がつかないと、大変な思いをすることになってしまう。管理され、個性的であることが否定される学校教育。皆と同じような事を勉強し、偏差値至上主義の受験戦争。心はすさみ、ちょっと変わっているだけで「いじめ」られる子供たち。家へ帰ればコンピューターゲームによる、ブラウン管との孤独な会話が待っている。

街を歩いていても、通勤電車に乗っていても、人々はお互いのことには無関心で、無表情のまま通り過ぎて行く。自動販売機や自動改札機をはじめ、効率を高めるためにやたらオートメーション化が進み、人と人が交流する機会は減っている。この世の中では、自分を抑え、無感覚でいる方が生き易くなってきているのだ。

人との付き合い方、他人とのコミュニケーション能力が下手な若者が増えているという。私もその一人かもしれない。でも、このままではいけないと思っている。それは、他人とうまくコミュニケーションでき、深い部分でわかりあえた時の喜びを知っているからだ。

演劇の稽古場での価値観は、そんな日常とは正反対のものだ。そこでは、俳優は自分の内面を表現しなければならないし、表現できなければならないように、訓練することが求められる。大きな声を出してもいい。激しい感情の起伏を、仲間の前で解放することも許される。いや、そうであることが求められるのだ。

抑えてばかりの日常に慣れた状態で、はじめて演劇の稽古場を覗くと、誰もが驚くだろう。私も最初は驚いた。大声で叫んだり、全

身を使って転げまわったり、それはもう、異常な光景だ。まず、現代の町中でそのような行動をとると、危険人物として補導されてしまうだろう。

しかし、演劇の稽古場では許される。

大学の演劇部では春になると毎年、かなりの数の新入生が稽古場を見学に来るのだが、初心者も多くは稽古の内容にショックを受け、入部せずに去って行く。「とてもあんなことは恥ずかしくてできない」と。日常とのあまりのギャップから、そのように感じるのには仕方ないことなのかもしれない。私も最初はそうだった。しかしその違和感は、2、3日もすれば快感へと変わっていった。なんでもやってみなければわからないものだ。まるで、子どものころに戻ったかのような感覚がしたのを覚えている。

そうした「解放」のための訓練や演技によって、その人の隠された本性はすぐに表出される。日常での友人と、演劇活動で知り合った仲間とでは、理解しあうスピードがはるかに違うことがある。たった六日間の演劇ワークショップを共有経験しただけなのに、まるでずっと昔から仲間だったかのように親しくなれる人もいる。

誰もがかつて、赤ん坊だった。なにも抑えるものがなく、大声で泣きわめいていた。あんなに小さな身体にもかかわらず、赤ん坊の声が大きくよく通るのは、声帯が余計な力で抑えられず、開ききっているからだそうだ*4。

生きる上で身につけてしまった「抑え」を外し、自分の身体感覚に耳を澄ませ、素直に解放できるのが、演劇の稽古場であり、俳優に許される喜びなのだ。しかし、一步稽古場から足を踏み出せばそこは日常の世界。日常用に切り換えて生きることが要求される。そのギャップは大きい。しかし、俳優はその双方を客観的に感じ分けられるだけ、幸せなのかもしれない。もしかすると、その両方をうまく調和しながら生きていくことで、 balan

スが取れているのかもしれない。俳優としての訓練は、確実に、日常での生き方にも影響を及ぼして行く。

社会人になってからも演劇活動と仕事を両立させている人たちは、そのバランス感覚の心地よさを発見しているのだろう。だから、決して楽ではない演劇活動に情熱を燃やしていても、ぜんぜん「苦」にならないのだ。それどころか、演劇の稽古場での「自己開放」は、仕事場や日常生活においても自分を「生き生きと」させ、開放的に生きることへとつながって行く。そして逆に、仕事場や日常生活での生き生きとした経験・体験が、演劇活動での役作りへと生かされて行く。そこには、良い意味での「循環」の構造が見えてくるのだ。

衰えがちな感覚を意識して使い、開放させることは、演劇活動においてはもちろん、仕事や日常生活での生き方にも、計り知れないほどのプラス効果をもたらすだろう。それはまさに、人間として生きていることを、意識することにつながるからだ。

「どんな任意の動物のどんな器官でも、使われることによって強くなり、使われないことによって弱まる。器官を使用することは、すなわちそれに抵抗を与えて試練することである。」(ルートヴィヒ・クラーク『リズムの本質』*5)

訓練や役作り、配役を演じる上で俳優は、人間が持つほとんどすべての感覚を意識し、使用するようになる。せっかく持って生まれた身体の微妙な感覚を、生かし、取り戻すことを目指している。それはまさに、「幼児帰り」のようなものだ。

しかし、「幼児」のように感覚を解放するだけでは演技は成り立たない。演技する時には、「大人」の冷静な理性によって自分を監視し、内発的な感覚を意識し、外部の刺激にもアンテナを張ることが必要とされる。だが、その意味での「大人」は、現代の日本社会に

おける日常生活での「大人」とは根本的に異なる。

日常生活での「大人」は、「幼児であること（自己開放）」を抑え、否定する生き方だが、俳優が持つべき「大人」は、それを出したり引っ込めたり、コントロールできるということだ。戯曲や劇空間の制約の中で、必要な時に、必要なレベルまで幼児性を開放でき、抑えることができるかどうか。自分自身を、より広い範囲の中でコントロールできるかどうか。その能力こそが、俳優として豊かな表現力を持つために必要なことなのではないだろうか。

そうしたことを意識することは、確実に日常生活にも生きてくる。より豊かに物事を感じて吸収しながら、自己を開放しようと努めるようになる。日常の中でどんな出来事が起こり、どんな体験をしようとも、その経験・体験がいずれ演劇活動における役の創造に生かされる時がくるかもしれないと思うことによって、しっかりと感じておこうと意識するようになる。日常の全てが新鮮で、素晴らしいものに思われてくるのだ。

それは、日常生活において「まさに今、行動している自分」と同時に、客観的に「それを監視している自分」を持つことによって、もたらされる。演技の構造を日常でも意識してみると、その時から日常は、日常ではなくなるのだ。

演技のもう一つの二重性、「幼児であり、かつ大人であること」は、人間として生きて行く上で、無くしてはならないものを、常に意識し続けるということなのだ。

第6節 身体に住み込む「役」

日常生活を「生き生きと」生きることが、役作りへとつながる。しかし反対に、「役」が日常の自分の生き方に、大きな影響を与えることもある。自分が経験したどの役からも、少なからず影響を受けてきたが、特に格別な

役がある。

他大学生との合同公演『POPCORN NAVY ~鹿屋の四人』（鐘下辰男作）での、三枝童という若者の役である。

時は太平洋戦争末期。学生だった三枝は学徒出陣によって九州・鹿屋の海軍航空隊に配属される。ところがそこは「特別攻撃隊」いわゆる「特攻隊」の出陣基地。機械の一部となって、ただ死に行く日待つ状況下での、4人の若者たちの葛藤、衝突から和解への人間ドラマが展開される。

出撃を翌日に控えた三枝の台詞だ。

「時々、自分が、なんて嫌な時代に生まれてきたんだろうって思う時がある。もし、違う時代に生まれていたら、きっと僕は、言いたい事を言って、やりたい事もやって、その結果がどんなにつまらない人生だったとしても、僕は後悔はしなかったと思う。」

50年前の若者からの、強烈なメッセージとして心に焼き付いた。この劇を上演し、この役を演じる事に「使命」のようなものを感じた。なぜなら、もし私が50年早くこの国に生まれていたら、まさに三枝のような生涯を生きてもいいかもしれない、と強く思ったからだ。

三枝は士官としては新米。なにせ最近まで学生だったからだ。しかしいきなり、飛行訓練の豊富な3人の中に配属され、世間知らずを笑われる。この時、私自身も俳優経験3度目で浅く、経験豊富な他大学生の中で申し訳ないような思いをしていたので、まさにその気持ちを生かそうと思った。

劇の中で、訓練のために禪で相撲を取る場面があるのだが、そこでも三枝は「薫製のような身体だ」と馬鹿にされる。その気持ちもよくわかる。

出撃に迫るにつれ、「死への恐怖」は高まって行く。ますます葛藤が高まる中、三枝は必死に一冊の書物、トルストイの『人生論』を読みあさる。そしてその中の一節に、特攻作戦を正当化させようと、必死に救いを求め

る。

「トルストイは、人間の真の生命とは、理性に従う事によって幸福を達成する事だ、と言っている。そのためには、動物的自我を否定し、理性的な意識に、自我を従属させる事に他ならないと。」

彼にとって否定すべき動物的自我は、大学で勉強を続けて小説家になるという夢。従うべき理性とは、国の将来のために自らの命を犠牲にする事。

この時代の若者の多くは、こんな風に自分を正当化させて、死んでいったのだろう。敗戦という結果や、日本軍が行っていた数々の残虐行為、戦争というものの非人道性がわかっている現代の視点から見れば、それは間違っていた事だ。その見方が強すぎたためか、私もこの役を経験するまでは、当時の若者の身になって、彼らの思いについて考えてみようとは思わなかった。ただ時流に流された、意志の弱い人たちだと勝手に決め付けていた。

しかし、この役をまさに全身で肉体化する事によって、三枝の思いを自分の思いとして感じる事ができた。演技技術は未熟であったろうが、演じていながら、確実に自分の中に「三枝肇」が住み着いた。いや、「三枝肇」の中で自分が生かされているようにも思えた。

幸いにも自分との共通点をたくさん見つけられたし、彼の長所も短所も全て納得でき、人間的にとことん好きになれたからかもしれない。この役は、その後どんな役を演じる際にも共通の、一番大切な事をたくさん教えてくれた。

そして、稽古が進み三枝の思いが実感できればできるほど、私がこの当時に生きていたら、まさに三枝のような生き方をしただろうという思いは強くなっていった。

現代に生きる自分にとっては絶対的な悪である「戦争による殺人」も、当時の若者として生きていたならば、三枝のように必死になつて自分を正当化し、犯してしまっていたこ

とだろう。そこに、国家ぐるみの戦争というものの本当の恐ろしさがある。一人一人は誠実で真面目に生きている人間だとしても、為政者や教育、集団のマインドコントロールによって、その真面目さは凶器にもなる。人は生まれる時と場所を選べない。現代の日本に生まれた私はたまたま、こういう価値観を持っているけれども、育つ時と場所が違えばどんな風になっているか、わからない。現代においても、生まれる国が違うだけで若者の生き方、価値観は千差万別である。ある国では殺人は犯罪行為であり、ある国では一人でも多く人を殺せば勲章がもらえる。同じ国の中でも、軍隊と一般社会では、人の命に対する価値観が逆転してしまっている。そういう意味では、現代のこの国に生まれることができたことをとても感謝し、自分の価値観は、だからこそ形成されているものなのだという事を、はじめて強く意識した。

今でも、三枝は私の中に住み着いている。そして、特別攻撃隊の若者たちのような50年前の人々の思いを、他人事ではなく「我がこと」として感じさせてくれる。三枝の代わりに私が、その後の世の中を監視しているかのような気持ちになり、怒りが込み上げてくることもたくさんある。そしてその度に、私の中の三枝に尋ねられる。おまえは「言いたい事を言って、やりたい事をやって」いるかどうかと。

*1 山崎正和『演技する精神』1982. 中央公論社 P.234

*2 ピーター・ブルック『なにもない空間』喜志哲雄訳 1971. 晶文社 P.171

*3 山本安英『女優という仕事』1992. 岩波新書

*4 文学座サマワークショップ (1996.7/29-8/5) での講師、小林勝也さん (文学座俳優) の発言。

*5 ルートヴィヒ・クラーク『リズムの本質』杉浦実訳 1971. みすず書房 P.89

第5章 大衆演劇にみる演劇の可能性

横浜市泉区の公共ホール「テアトルフォンテ」が主催する時代劇体験講座「時代劇の時

代) (1996.4月～6月)に参加し、とても魅力的な演劇ジャンルと出会った。それは、「大衆演劇」である。そこにはまさに、演劇でしか実現できない独特の要素がたくさん散りばめられていた。

第1節 観客と舞台の一体感

講座でお世話になる劇団「誠」(座長、松井誠)の公演を観た。

大衆演劇は、その名の通りまず、観客を楽しませる事を第一にするところに特徴がある。公演の第1部は「歌謡ショー」。おなじみの演歌系ヒット曲やポップスに乗せて役者が唄い踊る。その踊りは日本舞踊を下地にしたしっぴりしたもので、その立ち姿や振る舞いに、つい見とれてしまう。女形が登場し、あでやかな舞を披露したかと思えば次には、スーツ姿のお兄さんが郷ひろみの歌まねで客席を沸かせる。ごった煮のようにいろんなタイプの出し物が次から次へと転換し、「魅せ」たり笑わせたり、そのサービス精神は貪欲なほどだ。観客も、ペンライトを振ったり掛け声をかけたり、ひいきの役者に「おあし」を渡したりと、やりたい放題。新米役者のおぼつかない舞いの時には、「どうした!」「がんばれ!」と、あたたかい励ましの声がかかる。

まずなにしろも新鮮だったのは、観客たちの元気の良さ。最近、観客の側はかしこまって座っているのが当たり前のような演劇ばかり見ていたので、その光景は一種のカルチャーショックとでも言おうか。幼いころに観た児童劇の会場を思い出してしまった。とにかく彼らは、舞台に向かってよく声をかけるのである。役者もそれに対して手を振り返したり、言葉で返答したりと、その相互関係は実に温かい。舞台と観客が、まさに一体。しかも観客の側に、「自ら楽しもう」という迫力を感じるのだ。

大衆演劇の会場では、観客は「楽しまなければ損」なのである。

第1部終了後、さっきまで踊っていた役者達が自ら客席をまわり「おかしとジュース」を売り歩いていた。これにも驚いた。

第2節 口立て芝居の即興性

第2部はお芝居。拍子木が鳴り、幕が開いたとたんに「待ってました!」の声。芝居でも観客は黙ってはいなかった。役者の見せ場や愁嘆場になると、合いの手のように掛け声がかかる。

芝居で最も驚いたのは、芝居であるにも関わらず、役者がそうした観客の掛け声に反応したり、役者の一人が台詞を忘れてたり間違えた時に、相手役がうまくそれを「笑い」につなげたりする事だ。

後に体験講座で教った事なのだが、大衆演劇では多くの劇団が「口立て芝居」をしているとのこと。

「口立て芝居」とは、脚本のない芝居のこと。新しい演目をやる際には、座長が劇団員全員の前で、大体のあらすじや台詞、役者の出入りを語る。劇団員はそれをもとに役者の動きや大まかな台詞を稽古し、あとはぶっつけ本番。細かい台詞の言い回しやしぐさなどは、いわば舞台上にて即興で演じる芝居のこと。

役者にとっては本番まで、相手役の役者がどのような呼吸でどのような芝居を投げかけてくるのかわからない。自分も、それを受けてどのような芝居が引き出されるのかわからない。その分、お互いに集中しあえるし、常に生き生きとしたやり取りが生まれるのだ。

その際、最低限のルールは、自分の台詞の終わりを、相手に分かるようにきちんと表現すること。そうでなければ相手は、いつ自分の台詞を切り出していいのかかわからず、呼吸が合わなくなってしまう。ということは、終わりさえはっきりさせればいくらでもしゃべっていても構わないということだ。役者はその日のお客の「乗り具合」などを読み、より観客を楽しませようと工夫を凝らすことが

できる。観客の掛け声に対応したり、ハプニングを笑いに変えてしまえる秘密は、そうした「台詞の自由さ」にあったのだ。

劇団「誠」では、3～4つの演目を稽古しておいて、舞台が連続する場合には、同じ演目を連続しては上演しないそうだ。連続してしまうと、役者が台詞に慣れてしまい、生き生きとした舞台にならないからだそうである。

もともと歌舞伎も「口立て」で行われていた。文字を読める人が少なく、印刷技術が普及していない時代においては当然だった。古い方式ではあるが、かえって現代においては新鮮に思えてくる。

きっちりとした稽古の積み重ねによって台詞を一言一句まで大切に、「間」の長さまでも綿密に計算し尽くしたものばかりが演劇ではないのだ。

確かに、そうした細かい積み重ねによってこそ創造される素晴らしい表現というものは、たくさんある。戯曲の分析も、役の分析も、一朝一夕にできるものではない。しかし、長い綿密な稽古期間によって、「新鮮さ」が失われやすいことも事実だ。

大衆演劇の口立て芝居には、深さはないかもしれない。誰もが一見すればわかるような、単純明快な人情劇が多い。論理的に考えればおかしいような場面展開もある。そんな「スキ」だらけの構造だからこそ、役者の創意が必要になる。新鮮な即興的やりとりが交わされ得る「スキ」がある。この「柔軟さ」「鮮度の良さ」に、学ぶべきものはたくさんあるのではなからうか。

現代の戯曲劇上演の際も、「口立て芝居」の精神を忘れずにキャッチボールすることによって、俳優は生き生きとした気持ちのまま、演技ができる。

「生きた演劇」の創造の原点は、ここにある。

第3節 「見せ場」の不思議

大衆演劇の芝居は、リアリズムの時代劇で

あるのと同時に、歌舞伎の要素をも残す独特な形式で上演されている。特にその特徴は、いわゆる「見せ場」（劇のクライマックスや、場面転換直前の決め台詞）に、あらわれる。

その直前までは、普通に「言葉としての」台詞を話していたはずの主人公。ところが突然、音楽の高まりや拍子木の音とともに客に正面を向け、えてして舞台の中央で、謡うような歌舞伎調の節回しで台詞を「キメる」のである。いきなりそのような展開になると、わざとらしさが浮いてしまい、観客を冷めさせてしまうのではないかと思われるのだが、独特の照明効果や音響効果、そして俳優の「芸」により、かえってその格好良さに感動させられてしまうのだ。リズムに乗って観客の掛け声も決まった時などは、その劇的效果は最高点に達する。これこそ、「見せ方」を探求してきた先人達の知恵がもたらした、まさに「芸」なのだろう。現代劇を見なれている目には、かえって新鮮な感動だった。

歌舞伎や能など、「伝統芸能」として独特の様式で上演され続けている演劇ジャンルはたくさんある。現代劇の中でも、たとえば宝塚歌劇などは、独特の様式美のもとで上演されている。

それらの様式は、一見、そのジャンルの中でしか通用し得ないものにも思われる。しかし、なぜその様式が生まれたのかを考えてみることによって、演劇全体に共通する、新たな魅力が発見できるかもしれないのだ。いや、発見できることだろう。

そこから、自分の固定観念を覆されるような感動や衝撃を得ることができるかもしれない。現に大衆演劇との出会いは、「様式性を否定し、リアリティーを追求している現代劇ばかりが演劇じゃない」という衝撃を、私に与えてくれた。自分の演劇観の狭さを、痛感させてくれた。

世界には、さまざまな演劇ジャンルがある。私は、まだそのほんの一部しか知らない。

もっとたくさんの表現に興味を持ち、接してみることによって、私の演劇観は変わり行くに違いない。そしてやがては、新たな表現様式の創造へとつながる、大きなヒントを与えてくれるかもしれない。

視野を広げ、素直にいろいろなものを吸収しながら、私特有の演劇観を、これからも形成して行こう。まさに、人生観の形成のように。

第6章 人はなぜ、演劇を求めるのか

演劇の魅力・特色をさまざまな側面から考えてきて、そのもたらす性質が、現代社会、特に現代の日本のような社会において、とても必要なものだということが、ますますはっきりと見えてきた。なぜなら演劇は、人間が忘れ去ろうとしているもの、科学技術の発達への代償として退化させつつあるものを、見事に「取り戻す」役割を果たせるように思えるからである。

人間が今日のように思考能力を持つに至ったのは、想像力の賜物である。

原始生活において獲物や食物の存在を知らせ合っていたころから、演劇は既に始まっていた。身振りや手振りによって表された表現から、それを受け取る者は内容を読み取り、伝え合った。言葉が発達する以前から、人々は五官を駆使して、今日における演劇的な方法で相互コミュニケーションを行っていたのである。相手がなにを表そうとし、自分がなにを受け取るのか。その想像力は、一人では生きられない人間が、他者との関わりの中で生きて行くために、必要不可欠な能力として発達させたものだ。

次第に、自分の想像力のみならず、他者の想像力にも興味を持ち始める。他者の気持ち、他者の痛みを理解し、分かち合うようになる。

縄文時代の墓所から、死者に供えたとみら

れる花束の化石が発見されているのは、我々が早いうちから、「他者を思いやる想像力」を発達させていた証拠ではなからうか。

想像力の対象はとどまるところを知らず、私たちが生きている世界、自然界の森羅万象にまで及ぶ。人間は自然界を解釈し、「創造能力」を発達させ、さまざまな技術を発展させた。それは、想像力がもたらす人間の技術＝「創造力」がもたらしたものである。しかしいつの間にか、そのスピードは人間の想像力を追い越し、解釈を待たない速さにまで加速しはじめてしまった。

人類の自殺装置である核兵器、核廃棄物の処理方法もわからないまま稼働し続ける原子力発電所、数々の公害や自然破壊、熱帯雨林の伐採による伝染病の蔓延……。現在人類が抱えてしまった、あまりにも大きすぎる諸問題の原因は、全て人類がもたらしたものだ。その全ては、人間の「想像力」をはるかに超えた「創造力」の暴走によるものだ。

この技術が発達させれば未来の人々はどうなるか、どんな思いをすることになるのか。目先の利益のためにはではなく、真に「心を伴った想像力」を働かせていたならば、ここまで窮地には追い込まれなかっただろう。

未曾有の危機に直面している私たちが、それらを解決し、存続し続けるために立ち返るべきものこそ、再び「想像力」なのではなからうか。未来の人類たちがどうなるか、どう感じるようになるかについて、「想像」する。実際の行動は、そのあとに行われるべきものではないだろうか。

しかし、日常の生活においてたくさんの情報にさらされ、眺めることに慣れてしまった現代の私たちは、知らないうちに、「自分から考える」ことよりも「与えられ、流される」ことに身をまかせがちである。確かに、その方が楽である。その代わり、想像力は衰退する。

「先進国」という言葉があるが、本当に「先

進」なのだろうか疑問である。確かに科学技術や経済的には「先進」かもしれないが、想像力や心の面では「衰退国」ではないだろうか。二兎を追うもの一兎をも得ずというが、なにかを得る時には、やはり犠牲になるものが必要なのだろうか。

いや、人類の存続がかかっている以上、そう悠長なことを言っている暇はない。やはり戻るべきは、死者に花を捧げた縄文人の心なのである。想像力なのである。演劇は、関わる人すべてに、その大切な能力の存在を知らしめ、鍛えさせてくれるのに、うってつけのものだ。

観客として演劇に接することにより、集中力や想像力が養われる。人は集中しなければ、ものを受け入れ理解することはできないし、新しい知見も広がらない。集中する中から、素晴らしい想像力が広がる。さらに、目の前で生身の俳優によって演じられるその臨場感、演劇ならではの迫力。どんなバーチャル(仮想現実)空間も、「生」にはかなわない。自分の集中力や想像力を駆使して得た感動や衝撃は、より具体的な形で記憶に残る。より生き生きとした記憶が蓄積されることによって、感受性はますます豊かになる。価値観が揺さぶられることによって、その時から世の中は新しく見え始め、そうした試練を自分に与え続けることによって人生も豊かになる。

俳優は、俳優としての訓練によって、表現機能、相手や対象とのキャッチボール機能、集中機能、想像能力が養われる。俳優としての意識を持って生活することにより、日常の全てが日常ではなくなる。日常もまた、演技の深みへとつながり行くからだ。そして、役を一つ経験することによって異なる人物の感性が俳優の内面に住み着き、感受性は増えて行き、人生を豊かにする。

そしてなにより、俳優と観客の双方が五官と感受性を開放しあって共有する劇場空間は、そこにいる一人一人の「思いやり」が現出し

あって作られるものだ。

「生」の表現によって「相手に伝えたい」、その表現を読み取り「何かを伝えられたい」という、人間のコミュニケーションの始源的欲求によって成り立つ空間なのだ。

素晴らしい戯曲、素晴らしい演出、素晴らしい演技、素晴らしい観客によって共有された感動や衝撃は、体験した一人一人の記憶にしっかりと焼き付き、そのイメージは確実に、その人の人生観を揺さぶり続けることであろう。

観客はそんな作品に出会いたいからこそ、劇場に足を運ぶ。

俳優を含む制作者は、そんな作品を上演したいからこそ、演劇を制作する。

それこそが、演劇が演劇として上演されるにふさわしい、理想の相互関係である。現状の演劇界が、そうであることを期待しつづけたい。

人間の「生身(生きている身体)」さえあれば、いつでも、どこでも上演できてしまう演劇。人類が人間として生きることをはじめた原始から、人間として持つ機能を活用させながら、存在し続けてきた。

これからも、人間が人間として生き続ける限り存在し続け、その必要性は、ますます高まり行くであろう。

人間が人間であるために。

参考文献

アンリ・グイエ(佐々木健一訳)『演劇と存在』1990. 未来社

太田省吾『裸形の劇場、太田省吾演劇論集』1980、而立書房

唐十郎『乞食稼業』1979. 冬樹社

河竹登志夫『演劇概論』1978. 東京大学出版会

岸恵子『ベラルーシの林檎』1993. 朝日新聞社

木下順二『劇的とは』1995. 岩波書店
スタニスラフスキイ『俳優修行. 第一部』
1975. 未来社
スタニスラフスキイ『俳優修行. 第二部』
1975. 未来社
トルストイ『人生論』1975. 新潮社
馬場あき子『風姿花伝』1984. 岩波書店
ピーター・ブルック(喜志哲雄訳)『なにもない空間』1971. 晶文社
平田オリザ『平田オリザの仕事1. 現代口語演劇のために』1995. 晩声社
マイケル・チェーホフ(ゼン・ヒラノ訳)『演技者へ!』1990. 晩成書房
松谷みよ子『現代民話、その発見と語り』
1996. 日本放送出版協会
道井直次『こころとからだのレッスン』1985. ささら書房
山崎正和『山崎正和著作集12. 演技する精神』1982. 中央公論社
山本安英『女優という仕事』1992. 岩波書店
ヨースタインゴルデル(池田香代子訳)『ソフィーの世界』1995. NHK出版
読売新聞芸能部『芸談~四十八人、生きて演じて』1991. 朋文社
四方田犬彦『映画はついに100歳になった』
1995. 日本放送出版協会
ルートヴィヒ・クラークス(杉浦実訳)『リズムの本質』1971. みずず書房
ローレンス・オリヴィエ(倉橋健訳)『演技について』1989. 早川書房
渡辺守章『演劇とは何か』1990. 講談社

(情報学部広報学科・岸田功ゼミ卒)

〔担当教授から〕

私のゼミは卒業論文を必修にしている、学生は3年次の夏休みゼミ合宿で個々に卒論のテーマを決定、3年次終了までに第一稿を提出することになっている。しかし、島田君は夏休みを過ぎてもテーマを決められず、悩んでいた。卒業論文のテーマは過去の生き方・今後の生き方に深くかかわっているからである。

11月になってある夜、私たちはじっくりと話し合っ、このテーマに決めた。秋の聳塔祭で、私は彼の芝居を見、彼の劇脚本を書く才能を知ったからである。その夜のバツと輝いた彼の表情は忘れられない。むろん私の専攻するコミュニケーション科学の視点から、彼は書いた。そして、卒論審査でこの論文は、優れた演出家である佐々木昭一郎教授から激賞された。

島田君は劇団「幻燈機」を主宰したほか、学友会の会長でもあった。毎年卒業式に続く課外活動表彰式で、まず学友会会長が表彰される。しかし彼は今春の表彰式に出席出来なかった。その日は文学座付属演劇研究所の入所試験の最終面接日だったからである。彼は見事にこの難関を突破して、今年4月から文学座研究所の本科生になった。23歳である。

(情報学部教授 岸田 功)