

琉球大学学術リポジトリ

演劇的身体協働の先行研究への考察

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学教育学部音楽科 公開日: 2011-07-01 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 岩木, 桃子 メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/20.500.12000/20907

演劇的身体協働の先行研究への考察

岩木 桃子¹

序章

◆本研究の課題

本論は、筆者の研究課題である「市民ミュージカルにおける異世代交流の実態研究」を進めるに先立って、三つの視点から演劇的身体協働の先行研究への考察を行うものである。

第一の視点は、総合的・歴史的な演劇論の知見への考察である。ここでは河竹登志夫の演劇論を題材として、その知見を具体的な事象として明らかにする。

第二の視点は、ロジェ・カイヨワの遊び論にみられる演劇行動との比較考察である。

第三の視点は、劇作家・演出家の子どもを対象とした演劇ワークショップの実践に基づく考え方を考察することである。

第1章 河竹登志夫²の演劇論

この章では、河竹の演劇論から演劇の定義と要素について考察していく。

1.1 演劇という言葉

日本において「演劇」ということばが普及したのは明治以降のことで、それまでは「芝居」という名称が使われていた。「芝居」という言葉の起りには、平安末期から中世にかけて栄えた延年舞曲の観劇の様子にみることができる。延年³は日本芸能の一つで、平安中期に起り、鎌倉時代に盛況した。東大寺・興福寺その他の大寺で、大法会後の余興として僧侶や稚児たちによって演じられた芸能の総称である。観衆が寺院の庭の芝生に坐居して鑑賞したことから「芝居」という言葉が使われるようになった。

英語では、theatre (英)、がこれにあたる。これはギリシャ語の theatron 「見物する場所」を語源とする。シアターはまた、建造物としての劇場も指すため、演劇は theatre art と呼ばれ

¹ 琉球大学教育学部教育学研究科教科教育専攻音楽教育専修1年次

² 1924年東京生。東京大学理学部物理学科・早稲田大学文学部芸術科・同大学院卒業後欧米で比較演劇研究を行う。1964年早稲田大学教授。1974年文学博士。1976年オーストリア科学アカデミー会員に推挙。早稲田大学名誉教授。日本演劇協会会長。

³ 僧職によって行われた寺院芸能の一。平安時代の末期から室町時代の初期にかけて最も盛んに行われた。延年という言葉は「退令延年」に由来するといわれている。芸能によって気分をなごやかにし、寿福を得るという意であろう。寺院において法会の後や貴族接待などの時に行われた。最初は一山の衆徒・稚児によって行われたが、のちには遊僧(狂僧とも)と呼ぶ芸能に修熟したものが中心となって行うようになった。(後藤：1990 370-372)

ることもある。また、演劇は一方で、dramaあるいはdramatic artとも呼ばれるが、この場合は劇文学的内容に比重をおいた意味が強い。(河竹 1999: 1)

1.2 演劇の定義

一般的に演劇は「俳優が戯曲のなかの登場人物になりかわり、観客を前にして、舞台上で身体の動作と言葉によって創り出す芸術である」(河竹 1999: 2)と定義されるが、河竹はこの定義付けは間違っていないが、演劇全体を語る定義ではないと指摘している。その理由として、一般的な定義付けでは「俳優とか、戯曲、観客、舞台などということばが明確に定義されていない」こと、その定義があてはまらない演劇もあり得ることを挙げている。例えば「アマチュア演劇、学校劇、人形劇などがりっぱな演劇であることはだれも疑わないが、俳優という用語に常識的な概念を用いるかぎり、初めにあげた定義からはずれるといわねばならない。それどころか、人によっては俳優と役者、戯曲と脚本を峻別し、日本の伝統的な芝居には役者と脚本はあるが、俳優や戯曲は存在しなかったとする説さえある。そうなる歌舞伎も文楽(人形浄瑠璃)も、能も狂言も、演劇ではないことになる」と、演劇の意味を広義にとらえる必要性を示唆している。

しかし、同時に演劇を定義づけることの難しさについても三つの理由を挙げている。

- 1) 演劇はほとんど人類の歴史と同じくらいの長い歴史と、あらゆる民族・人種のなかに分布しているという社会的ひろがりを持ち、形態も千差万別であるため、共通した特徴や本質が抽出しにくい。
- 2) その構成要素が多岐で、かつ社会的営みあるいは実生活に密着しているため、他の分野ほど純粹培養的に扱うことがむずかしい。
- 3) 生身の肉体によって創造される瞬間的、一回的な芸術であるため、歴史的にも実証科学的にもとらえにくい。(河竹 1999: 2)

河竹は「この困難性のなかにこそ他の芸術分野と異なる演劇独自の本質がひそんでいる」とし、演劇の定義付けについて、戦後、「反演劇(アンチテアトル)」の出現などにより、「演劇そのものの概念の変化」が起こり演劇の定義も、「単に固定した一般的定義を追うのではなく、演劇史と個々の演劇の具体的現象に対する広い実証的視野に立って、多角的に考えられなければならない」と記している。

1.3 演劇の要素

古代ギリシャにおいて、芸術は五大芸術として大きく「詩、音楽、絵画、彫刻、建築」に分類された。演劇はこの時、「劇詩」として詩の中に含まれた。近代に入り、舞踊に継ぎ演劇が芸術として加えられたことから、演劇は「第七芸術」とも称される。河竹は、演劇の特徴は、初めの五大芸術の上に舞踊を含む芸術形態の全ての要素を網羅していることであると述べ、「詩や音

楽の時間性・聴覚性」さらに、「絵画、彫刻、建築の空間性・視覚性」を併せ持つとして、ここでも演劇の広義性を示している。そして舞踊に同じく、「生身の人間の肉体を媒体とする」ところに演劇の本質があり、「人間の肉体を媒体とし、いわゆる劇的（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」とする。

先に述べたように、演劇は複合芸術とされるが、演劇が成立するために「必要にして十分」な要素は「俳優、戯曲（あるいは作者）、観客」の三つで、これは「演劇の三要素」と呼ばれ、さらに、演劇が成立する「物理的空間」（例えば劇場）を加えて「四要素」とされることもある。また、これらの要素のうち、必要不可欠な、「もっとも本質的」な要素は、「俳優」、「演劇創造の媒体となる人間、もしくはそれに相当するもの—たとえば人形劇における人形—」、であるとするところに、演劇と人間の関わり方、媒体となるものの存在についての本質的な示唆が与えられているのではないだろうか。

第2章 ロジェ・カイヨワの遊び論における演劇的シーンへの考察

この章では、ロジェ・カイヨワ (Caillois, Roger : 1913-1978) の「遊び論」による人間の遊び行動が、演劇行動とどのように関わるかを考察していく。

ロジェ・カイヨワは現代フランスの文学者であり社会学者、美学者、ジャーナリスト、翻訳家である。

2.1 カイヨワによる「遊び」定義

カイヨワは、その著『遊びと人間』（1958・邦訳：多田・塚崎：1990）で、「遊び」を以下のように定義している。

- 1) 自由な活動—遊戯者が強制されないこと。強要されれば、魅力的な愉快的な楽しみという性質を失ってしまう。
- 2) 隔離された活動—あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内に制限されていること。
- 3) 未確定の活動—ゲーム展開が決定されていたり、先に結果が分かっていたりしてはならない。創意の必要があるため、ある種の自由が必ず遊戯者の範囲内に残されていなくてはならない。
- 4) 非生産的活動—財産も富も、いかなる種類の新要素も作り出さないこと。遊戯者間での所有権の移動をのぞいて、勝負開始時と同じ状態に帰着する。
- 5) 規則のある活動—約束ごとに従う活動。この約束ごとは通常法規を停止し、一時的に新しい法を確立する、そしてこの法だけが通用する。
- 6) 虚構の活動—日常生活と対比した場合、二次的な現実、または明白に非現実であるという特殊な意識を伴っていること。 (カイヨワ 多田2007: 40)

カイヨワは、隔離された空間において「遊ぶ」者たちの相互関係で、上記1)～6)の定義するところが暗黙の了解として共有されたときに「遊び」行動とその場が成立するとしている。つまり遊びには「隔離された空間」があること、一定のルールへの服従が「暗黙の了解」として共有されていることが条件なのである。

このことを演劇行動に関係すると思われる1)、2)、3)、5)、6)の定義とを照らし合わせながら、演劇行動に援用して考えてみる。

1) 自由な活動

子どもの「ごっこ遊び」の中にみてみよう。「ごっこ遊び」は観客を意識しているとは考えにくい、「俳優、戯曲(あるいは作者)、観客(中略)それが実現される物理的空間」(河竹:4)があるという点からみても、演劇的要素を含んだ遊びであるといえよう。例えば、ままごとと称して、お母さんやお父さんを演じることがある。お母さんは泥団子を作り、お父さんはその泥団子を美味しそうに食べたりする(食べる真似をする)。誰に強要されたわけでもないが、自分たちで配役をし、砂場が家になり、泥土はお団子になる。これが「お父さんやお母さんの役割になって、その行動を真似しなさい。そうやって遊ぶのですよ。」と他者から強要され、少しでも、その介入者の意に添わないようなことが生じた時に「ちょっとまって、それ違うでしょ。やり直し。」と言われたらどうだろう。それはもう、自由な活動—遊戯者が強制されないこと—ではない。強要されれば、魅力的な愉快的な楽しみという性質を失ってしまう。

また、子どもは自分が勇者となって冒険や闘いに熱中することがある。紙の棒は剣となり、段ボールはお城に姿を変える。森や草原がその舞台となることもある。その中で、彼らは勇者になりきり、勇者として行動する。そこへ「私も混ぜて。私はお姫様ね。悪者につかまっているから絶対助けにきてね。」などと言いながら、別のルールを持ちこむ者が、その空間に入ってきたとしよう。この場合、参入者が遊戯者と同次元の立ち位置であった場合、参入者の提案はルールの拡張となり、遊びの発展につながることもあるだろう。しかし、参入者が遊戯者に対して優位に立つ存在であった場合、新しいルールは遊戯者の意図に反し、強者によって強制された決まりごととなる。すると、たちまち自分たちで創造し、楽しみを共有していた世界は崩壊するだろう。そこから新たな展開があるかも知れぬが、それまで紡がれていた空間はやはり一度、揺らがざるを得ないだろう。

2) 隔離された活動

「隔離された活動」とは、現実世界から切り離された、明確に遊び空間として設定された場における活動と言い換えることができる。例えば、ゲームセンターや遊園地、ゴルフ場などが挙げられる。ここでは、最も典型的な劇場を想像してみよう。観劇に来た観客は、扉の中に入ると、「あらかじめ決められた明確な空間と時間の範囲内」の中に身を置くこととなる。「明確な空間」は劇場、「時間」は上演時間と言い換えることができるだろう。しかも、観劇行動はその劇に、自己を投じるということにより、日常生活の意識からも脱却し、隔離された状況の中で、

非日常の空間と時間を生きることとなる。

3) 未確定の活動

未確定の活動とは、規則のある活動(5)、すなわちルールに従ったゲームであっても幾許かの自由が遊ぶ者にのこされていなくてはならないという考え方である。したがって、ここでいう自由とは、予測不能な未来の状況に対して、何某か主体的な判断を維持する必要があるということである。私たちは常に、瞬間、瞬間を生きており、次に何が起こるのかは想像し得ても、実際に知ることはできない。

この条件を演劇に当てはめて考えてみる。観客は幕が上がるまでの間、これから何か起こることを期待しながら待つ。劇が始まっても観客はその結末を知らない。仮にストーリーを知っていたとしても、俳優の一挙手一投足の演技から配役の人間関係や感情を読み解くのである。俳優も又、観客と同じモードの身の置き方となる。確かに、あらかじめ俳優は次に何が起こるかを台本を通して知っている。しかし、一度舞台に立つと、俳優たちは、その瞬間、瞬間を未確定の連続として生きるのである。本当は知っているが、知らないという演劇の基本原則、次の行動が未知であるという二重構造がそこには存在する。その中で、次に何が起こるかはわからない、という模擬的現実を演じるのである。俳優の高度な演技における未確定性が観客の想像を刺激し、両者の間に継起する未確定性が演劇上演の成功に導くのである。翻って実生活を顧みれば、演劇は現実の写し絵であるという側面を持っているとも言えるだろう。以下、5) 規則のある活動と6) 虚構の活動における共通の特性について述べる。

5) 規則のある活動・6) 虚構の活動

演劇は、いくつかのルールがあって成立する。例えば、俳優と観客、戯曲、場(劇場)という4要素⁴である。そこで設定された決まりごとは、日常から隔離された劇場内でのみ適用されるものであり、それがゆえに虚構の活動として適用されるものである。

劇場にやってくる観客達は「劇を見るのだ」とやってくる。そして、俳優たちも「虚構の世界」であるという認識のもと演じる。例えば、劇の中でお城が火事で炎上したとしよう。だからといって、実際に消防車が出動してくるというようなことはありえない。観客もそれを承知の上で、火事があったものとして物語に身を投じている。「事実ではない」という俳優と観客の共犯関係、共通認識が結ばれることで、演劇が成り立つのである。

演劇は虚構の世界の出来事を舞台上に立ちあがらせるのだが、映画やテレビと違い、観客は俳優の生身の肉体を通してドラマを観るのである。生の人間がそこにいることで、そこで起きている出来事は、もう一つの現実として同時に存在することになる。虚構の世界ではあるが、より現実的な感覚を帯びて捉えられると言えるだろう。

しかし、カイヨワの遊び論は、幾許かの矛盾的定義も含んでいるように思える。例えば、「自

⁴『演劇概論』河竹登志夫1978：4「演劇を成立させるうえに必要なにして十分な基本的要素」

由である」が「規則」があり（1と5）、「現実的」に規制する拘束があるが、一方で「虚構である」（5と6）などの定義である。しかし、この矛盾的定義は上記に説明したとおりである。

2.2 カイヨワの遊びの4分類

さらに詳しくカイヨワの遊び論をたどってみよう。

カイヨワは「遊び」について「競争か、偶然か、模擬か、眩暈か、そのいずれかの役割が優位を占めている」とし、それぞれ「アゴン [Agon]、アレア [Alea]、ミミクリ [Mimicry]、イリンクス [Ilinx]」と名付けた。カイヨワの遊び分類とその具体例を示した。

	アゴン・Agon (競争)	アレア・Alea (運)	ミミクリ・Mimicry (模擬)	イリンクス・Ilinx (眩暈)
↑ パイディア ⁵ (遊戯) 騒ぎ はしゃぎ ばか笑い 風あげ トランプ一人占 ↓ ルドゥス ⁶ (競技)	おにごっこ 何秒息を止められるか どれ位高く跳べるか バasketボール 陸上競技	じゃんけん あみだくじ 市営住宅の抽選 宝くじ 競馬・競輪	ごっこあそび 演劇 見世物全般	一人で回転 高い所から飛び降りる ぶらんこ パンジージャンプ だんじり ジェットコースター 飛び込み (水泳) 空中ブランコ

※上記の遊びの配列は、上から下へパイディアの要素が減少し、ルドゥスの要素が増していくことを示している。
(事例は岩木による)

まず、4つの分類それぞれの特徴について、カイヨワの論を引きながら説明する。この分類は身体の遊びと知の遊び、つまり身体的技能をよりどころとする遊びと、知的技能に依拠する遊びとを同次元に扱い、さらに子どもの遊びと大人の遊びを区別していない。

「アゴン (Agon)」とは、ギリシャ語で試合、競技を意味する。この遊びにおいては、全て競争という形をとる一群の遊びを指している。競争の条件としてチャンスの平等の確立が挙げられる。この条件があるため勝利者の勝利は明確となるのである。しかし同時に「絶対的な平等は完全には実現できない」とし、その中で競争の条件が満たされるように「不可避の不公平を相殺し、あるいは緩和」に努めることが必要になる。いわゆる、「ハンディキャップ、競技などで、力量の差を平均するために、優秀な者に課する負担条件・不利な条件のこと」である。

例えば、私の地元には「ごまめ」という言葉がある。これは子どもたちが鬼ごっこをするときの特別なルールを指す。遊びの中に年少者や足の遅い子がいたときに、普通なら1回でも鬼

⁵ パイディア：ギリシア語、遊戯・遊びの本能の自発的な現われ。原初的な力。

⁶ ルドゥス：ラテン語、闘技・試合・パイディアの対極にあり、パイディアの素朴で奔放な欲求に規約や障害物を与える。目標到達のための努力や忍耐、技、器用を要求する。

に捕まったら負けであるが、「ごまめ」の子たちは5回までは見逃すというようにハンディキャップを付ける緩和法である。この方法は鬼ごっこなどの全体で行う競争や、ドッジボールのようにグループ対抗の競争、どちらにも適用できる。この緩和法、すなわち特別ルールの規定はその時の構成員によって変化するものであり、このことが前提されるから「不可避の不公平」が是正されながら、競争が成立するのである。

遊びの、競争における原動力は他者に打ち勝ち自分の能力を誇示したいという気持ちであり、また、これまでに費やした時間、努力の成果を発揮して勝利の達成感を得るためのものである。競技場という日常から隔離された場で、競技する者たちは外部からの援助を受けず、完全に自分自身の力に頼って勝負に挑むのである。

このように、勝利をつかむための平等のチャンスが与えられ、日常から隔離された場において、自分の力のみで頼り競争する遊びのことを「アゴン (Agon)」という。

アレア (Alea) とはラテン語でさいころの遊びを意味する。さいころを使って勝負を決める、言わば賭けの遊びである。宝くじや競馬などもそれにあたる。カイヨワはアレアという語源について「アゴンとは正反対に遊戯者の力の及ばぬ独立の決定の上に成りたつすべての遊びを示す」ため、この言葉が用いられていると説明する。さらに、この「偶然の遊び」は、運命に意志を持って身を委ねて判決を待つ態度や、勝敗があることを認識した上で、リスクを負う行為が、動物にはほとんどみられないようだとし、「すぐれて人間的な遊びである」とも指摘している。アゴンで頼みの綱となった自己、自分の能力はアレアにおいては意味をもたない。ここでは運命に身を委ねることが第一の条件となる。この点でアゴンとアレアは対称的な存在であると言えよう。しかし、この二つには共通点もみられる。それは、個人に保証された絶対的なチャンスの平等性である。この共通点について、カイヨワは「現実にはありえない純粋に平等な条件を、遊戯者間に人為的に作り出すという掟」であると述べ、自己の能力による遊び、運にまかせる遊びであっても、その条件においては平等であるという共通性を指摘している。

「現実にはあり得ない」とする条件からは、遊びの世界が現実世界とは異なる空間とすることが伺える。また「純粋に平等な条件を、遊戯者間に人為的に作り出す」という点については、その空間において、特別な決まりごとが存在することが示されている、と言えるだろう。つまり、この条件・決まりごとが守られなければ遊びの世界は成立しないのである。

これらのことから、アレアとは、自分の力を放棄して運に身を委ねるという意味では、アゴンとは対称に位置するが、アゴンと同様に勝利を手にする絶対的なチャンスの平等—アレアにおいては運を引き寄せるチャンス—が保証されている、という意味では遊びとしての共通の枠組みを持っていると言えるだろう。

興味深いのは、アレアは、子どもにとって重要性をもたないとする点である。なぜなら、遊びの行方を予測する能力が必要となり、経験に基づいた、より高度な戦術的思考が必要とされるからである。現実の世界と遊びの世界の境界線が曖昧な子どもにとって「遊ぶことは行動すること」、つまり今を生きることであるのだから、未来に運命の判決を待つ行為であるアレアは、その領域外となりうるのではないだろうか。

三つ目の分類にあたるミミクリ (Mimicry) は、擬態、とりわけ昆虫の擬態を示す言葉である。この言葉を選んだ理由についてカイヨワは「その人格を一時的に忘れ、偽装し、(中略) 遊びを生じさせる衝動の、根本的かつ本質的な、ほとんど器官的とさえいえる性質」と言えている。何者かに姿を変えることは、例えば、ままごとで母親役をする際に見られる「模倣」と言い換えることもできるだろう。ここでは、子どもにとって最も身近である母親を模倣することを遊ぶのである。

こうした例は、例えば、民俗芸能にも見られる。沖縄本島各地では、毎年旧暦の8月15日前後、およそ2週間にかけて行われる村踊り(村遊び、村芝居、豊年祭などとも称される)や、旧暦9月から10月にかけて行われる宮古諸島の多良間島、八重山各地の奉納芸能の中で必ずと言ってよいほど演じられるものに「長者の大主」⁷がある。アサギナー(アサギ庭)⁸もしくは御嶽⁹と呼ばれる場所に設けられた舞台上演される。120歳の老翁の大主が子や孫を引き連れて登場し、子孫繁栄や豊穰への感謝を述べ、来年の五穀豊穰や村の発展を神に祈り、芸能を奉納するものである。地域によっては、上記の登場人物以外に「天人(あまんちゅ)」と呼ばれる神の使いが登場するもの(声だけの出演の場合)もある。天人は、大主たちに五穀の種子を与え、農耕の方法を教え、作物の豊穰を約束するというような内容である。年に1回の村祭りの中で行われるこの演目において、村人は神と共に一時を過ごす、遊ぶのである。演者は役を借りて(模擬)神に感謝し、また神になり(模擬)世界報¹⁰を願うのである。観客もまた、演者たちの姿に自らを投影し(模擬の間接的体験)、共に感謝し、祈り、遊ぶのである。「長者の大主」における一連の表現活動には擬態、模倣の要素が含まれていると言えるだろう。

この虚構世界を維持するためには、その世界を作り出す者と、その世界を受け入れる者との協働が不可避となる。したがってミミクリは、演劇の直接的な母体であると言えるだろう。さらに、この様子は演劇の要素に等しいと言えるだろう。カイヨワも「劇の上演と演劇が当然このグループにはいる」ことは明らかであるとしている。

カイヨワは遊びの最後の分類に「イリンクス (Ilinx)」を挙げている。イリンクスはギリシャ語で「渦巻き」を意味する言葉である。カイヨワは、イリンクスの両極には「ある種の子供の遊びと(中略)軽技や空中サーカスの洗練された技術」があると考えている。

ある種の子どもの遊びの例として、しばしば、子どもが自分自身を独楽にみたくて、ぐるぐる回り遊んでいる光景を目にすることがある。筆者も子どもの頃その遊びに熱中した。回転のスピードが増すにつれて、景色が高速で過ぎ去り、混ざり合ってどこにいるのかがわからなくなる。回りながら意識が拡散され、一種トランス状態になるのである。この遊びを終えた後は気分が悪くなることを知りながら、何度も繰り返すこともある。このような行動が宗教儀礼の中にも観察されるとカイヨワは述べている。

⁷ 大城學『沖縄の祭祀と民俗芸能の研究』

⁸ アサギナー：アサギ庭。祭りを行う広場：大城

⁹ 御嶽：おがみ山・森(ムイ)・グスク・うがん・オン・スクなどと呼ばれる聖地の総称。(仲松弥秀19832、294)

¹⁰ 世界報：豊穰：大城

また、「洗練された技術」による眩暈とは、例えば遊園地の高度機械技術のジェットコースターによる眩暈が挙げられる。猛スピードで走行する乗り物に固定され、急転直下や高速回転を強いられるのである。恐怖を感じながらも、乗り物に乗るために行列を作ることもある。日常生活ではめったに味わえないスリルを人々は遊びに転嫁するのである。

イリンクスは、日常から引き離され、自分の意識の及ばないところ、自分の意志や身体のコントロールが効かない状況の中にわざわざ導かれていくのである。自己の身体を動員することで得られる恍惚感もあるが、他者の表現行動に同調して眩暈を感じることもあるだろう。その例として、モーツァルト作曲、オペラ「魔笛」から「夜の女王のアリア」を挙げてみよう。そのシーンにおいて、歌手は高音部へ徐々に登りつめていく。高音部で歌手は自らのテクニックを最大限に駆使し、器乐的とも言えるメロディーを歌う。その結果、聴衆は歌手の高度な声の技法を通して、その心理状況や身体に寄り添い、時として眩暈を感じることもある。

以上の4つがカイヨワの遊びの4分類である。筆者は这其中で、演劇行動の母体となるミミクリとイリンクスの要素は以下であると考えられる。

〔ミミクリ (Mimicry)〕

- 1) 自分以外の何かに擬態する—化粧、仮装、変装、仮面など
- 2) 自分の人格を一時的に離れ、別の人格を演じる—物になることもある
- 3) 限られた空間、時間—非現実世界—における創作活動

〔イリンクス (Ilinx)〕

- 1) 肉体的な感染・精神的な感染・シンクロニシティ
- 2) 現実世界からの離脱

また、ミミクリとイリンクスの共通点の要素は以下である。

〔共通点〕

- 1) 自分でない何者かになる。イリンクスにおいては「忘我」。
- 2) 演じ手（行動する者）と受け手（聴衆、協働者）がいる
- 3) 非日常の世界を創り出す

演劇行動に換言した場合、この「何者かになること」・「忘我」は配役を指し、また、その役を生きることを役者は楽しみ、喜び、時として苦しみを見出す。そして、演者と共に観衆が存在する。二者の間には、これが「虚構の世界」であるという規定が共通認識として結ばれている。さらに、この「虚構の世界」は二者の存在により創り出された「非日常」の世界である。両者が限られた空間（劇場）において互いに作用仕合い、非現実でありながら、もう一つの現実世界をそこに創造するのである。しかし、幕が降り、劇場の外へ一歩踏み出すと、先ほどのもう一つの現実世界は虚構の彼方の世界に姿を変えてしまうのである。

第3章 如月小春¹¹の実践にみる演劇の捉え方

如月は、世田谷美術館や神奈川県立青少年センター、兵庫県立こどもの館等において、子どもとの演劇ワークショップを多数実践してきた。

兵庫県立こどもの館における、如月のワークショップは、1991～2000年にかけて行われた。兵庫県の中学・高校生を対象としたもので、延べ2週間の稽古で、約1時間の野外劇を創作、上演するというものである。この章では、如月小春の、子どもを対象とした演劇ワークショップ実践に基づく演劇論について考察していく。

3.1 如月の出会った子供たち

如月は、兵庫県立こどもの館におけるワークショップの実践の中から、子供たちの印象的なシーンを三つ取り上げ、「<からだ>の情景—子供と身体表現をめぐって」においてその演劇論と子供たちの表現とを往還しながら述懐している。

第一の事例は、1992年、『ボクンチ・2002』の上演に向けた、夏のワークショップでのことである。中学3年生の男子生徒A君は、こどもの館でのワークショップには、第1回から参加しており、その年は2回目の参加であった。大勢いる参加者の中で、男の子は彼だけだった。彼は14歳にして170cmを越す体格をしているが、恥ずかしがり屋で口下手である。如月はその印象を「表情に残る幼さと、立派な体格とのアンバランスは、一年まえに会った時よりもさらに広がっているよう」と振り返る。受験、人生の選択を迫られる岐路を前に、彼は「楽しかった中学時代の、いや子供時代の最後の思い出に」とこのワークショップに参加したのである。

しかし、稽古を始めると、すぐに息があがってしまい稽古にならない。その原因が「過呼吸症候群」であったことが病院の検査の結果から明らかになった。A君はこのワークショップに参加を希望した際、受験生がそんなことしている場合かと先生に叱られたこと、演劇が好きで演劇科のある高校に進学したいが難関校で諦めざるを得ない状況であることなどを如月に語った。これが最後なのだからやり遂げなければ、というA君の必死の思いが身体に緊張を生み、気持ちを昂ぶらせ過呼吸を引き起こしていたのである。

如月は、A君と共に呼吸法の基礎からやり直す稽古に取り組んだ。彼の役は、自由を奪われた犬たちのために、いきどおる動物学者であった。結果的に、本番では台本1ページにも及ぶ、長い台詞を堂々と言い切ったのである。終演後、楽屋で放心状態だったA君は、みんなとの別れの時間が迫った時、スタッフの青年に身を預けて突然号泣したのである。「ありがとう」とだけ言って、いつまでも泣き続けたという。

第二の事例は、中学2年生の男子生徒のU君。彼もA君と同じ、女生徒の中に唯一の男子生

¹¹ 如月小春：(1956-2000) 東京生まれ。劇作家。演出家。東京女子大学哲学科卒業。在学中から演劇活動を始め、1983年 NOISE 代表。演劇・パフォーマンスの作・演出を多数手がける他、小学生から成人まで幅広い年齢層を対象としたワークショップに取り組んだ。著書に『都市民族の芝居小屋』（1987：筑摩書房）、『八月のこどもたち』（1996：晩成書房）など。

徒。あまり乗り気ではなかったが、父親の勧めでワークショップに参加したという。準備体操や発声練習の間、いやいや参加している様子だったU君は、そのうち準備体操が終わるくらいに稽古場に現れるようになり、来てからも疲れたから等と理由を付けては稽古に加わろうとしない。配役も決まっており、台詞もあるのにやる気の見られないU君の態度に周囲の苛立ちが募る。ある日、どうしてそのように疲れているのかという問い掛けに、わらじを編んでいるからだと言った。彼は自分の役である「人間界を旅する四人の陽気な神様」が身につける、わらじを編んでいたのだ。神様がわらじを履くという提案は、普段あまり話さない彼から出たものである。いつもとは違う積極的なU君の発言にスタッフたちは、それはいいと賛同した。以前別のワークショップでわらじ作りを経験していたU君が、わらじを編むことになった。ところが神様は4人いる。4人分のわらじを作るのはとても大変なことだ。しかし、自分からやると言った手前、後には引くことはできない。そこでU君は寝る間も削り、稽古の間も時間を見つけては、わらじを編み続けていたのだ。

如月は数日遅れでワークショップに参加したため、U君の稽古への参加状況をスタッフから聞かされ、U君が途中でリタイアするであろうことを覚悟した。しかし、如月の懸念は、彼の編むわらじを目にしたときに払拭された。如月は、そのわらじの様子を「ものすごいわらじなのである。編み目は確かに不揃いで形もゆがんでいる。だがその、からみあい、もつれあい、結びあい、けばだちあってゴツゴツと盛りあがっている編み目たちの、何と強烈なことか。」

(47)と表現している。驚きの声をあげた如月に、U君はニヤリと笑い、徹夜しているから朝起きられないことなどを、ぼそぼそと話し始めた。それから数日後、とうとうわらじが完成した。如月はそのわらじを、みんなの前で高く掲げ披露した。「照れ臭そうにうつむいて」いたU君は、わらじを履き、少しずつ稽古に参加できるようになった。

第三の事例は、阪神淡路大震災¹²後のワークショップでのできごとである。直接、如月が立ち会ったワークショップではなく、如月が、その主催者から聞いた話として記述されている。地震の後、演劇、美術、音楽等の分野で教育に関わる関西の人々が「被災した子供たちの心のケアの一環としての、芸術表現のための場作り」の活動を行っていた。その一つの催しでのことである。

小学生とその親を対象とした、舞踏の野外公演が行われた。ライブが始まり、男性舞踏家が踊り出す。見たこともない動きをする舞踏家の表現が子供たちに迫る。しばらくして、一人の少年が木の棒（事前に美術のワークショップで使用していた）を持ち、舞踏家に向かっていき、彼の体をどこかれとなく叩き始めたのである。見ていた子供たちも手に棒を持ち、舞踏家に叫び声をあげて向かっていき、次々にぶちのめし出した。舞踏家はぶたれても、ぶたれても踊ることをやめなかった。次第に子供たちはぶつことをやめ、一緒に踊り始めたのだという。

震災後の、このワークショップについてはもう一つの事例が取り上げられている。震災翌

¹² 1995年1月17日、午前5時46分52秒、淡路島北部沖の明石海峡（北緯34度35.9分、東経135度2.1分、深さ16km）を震源として発生したM7.3の大地震。

年、1996年のことである。この年、人々を震撼させた神戸児童連続殺傷事件が起こった。犯行を行った少年の年齢「14歳」がキーワードとなり、子どもたちの「荒れ」が世間で取り沙汰された。

この年も、こどもの館で如月の夏のワークショップが開催された。その時の上演台本は芥川龍之介の「杜子春」を題材に如月が執筆した「と・し・しゅん」である。仙人になるための修行に打ち込む、杜子春の邪魔をする地獄の鬼役のイメージについて相談していたときのことである。なかなかイメージの定まらない子どもたちに、自分たちにとって一番怖い物を鬼にすればいいのではないかと、という投げかけがされた。子供たちが出した答えは「ヤンキー」であった。衣装は普段着ている制服である。裾を長くしたり、大きいサイズのズボンを履いたりしてヤンキーらしさを出す。それだけではわかりにくいからと鉢巻をする。鉢巻には必ず「鬼」という字を入れた言葉を、赤い字で書くのである。「一番怖いものが同じ教室の中にいる友達だ」というのもすごい、何といってもその鉢巻である。どう見てもこれはまるで『酒鬼薔薇聖斗』ではないか、如月は絶句する。小道具も竹刀やチェーンを準備するなど余念がない。最初は数名だった鬼の役が希望者であふれ、最終的に21人の鬼たちが舞台に並んだ。参加者は全員女生徒であった。普段はおとなしい子や、この子が鬼の役をするのかと不思議に思う子までが鬼の役を堂々と演じ切ったのである。

3.2 子供たちの身体が語るものへの演劇的アプローチ

3.1で取り上げた事例について、如月はどのように捉え、自身の演劇論に結びつけていったのだろうか。

如月は人間が抱える、様々な「情」を「荒馬」（如月2000:40）と呼ぶ。その荒馬は時に爆発的なエネルギーを増幅させ、暴れ出し、自己へ或いは他者へ襲いかかる。人は、苦しみを伴う衝動とせめぎ合いながら、そのエネルギーを損なうことなく、何とかして乗りこなそうと葛藤する。このとき「芸術表現」が生まれるのではないかと如月は言う。

子どもたちとのワークショップを通じ、「からだと心とをわけては考えられない」と如月は述べる。人生の選択を迫られ、身体と心のギャップを超え成長していかなくてはならない現実に過呼吸を引き起こしたA君。緊張にこわばった身体や浅い呼吸には、受け止めきれない現実や矛盾を感じる自分を必死で受け入れようともがく、A君の心の様子がそのまま表れているのではないか。

如月は、子供時代に決別するため、「必死で大人びよう」とするA君の身体と向き合うのである。人が生きるために基本的に行う呼吸に立ち戻り、まずは力を抜くこと、「自分を、自分の力を信じる」ことを丁寧に辿る。「身体をコントロールする、という発想を得たことで、彼は居心地の悪さから抜け出す糸口をつかんだ」（如月1996:199）のである。さらに、A君が担当した、自由を奪われ、胃潰瘍になった犬のために憤る動物学者、という役もまた彼を助けたと言える。また、自分の家で飼っている犬・チャムへの思いを台詞に乗せてみるという試みが上手くいかなかったA君は、プロの俳優の役作りの現場を見学する体験を通じて、「自分の心の一番深

いところにある感情を台詞にのせて表に出す、人に伝える、つまり、切実さを伴った自己表現の持つ力について、彼は彼なりに「つかんだらしい」と如月は分析している。また、胃潰瘍になった犬に「〈中学三年生〉という檻にとじこめられた自分の姿を投影していた」のかも知れないとも振り返る。

本番では、A君の思いは台詞に乗って、チャムへの思いを越え、「彼にとっての世界のすべて、生きていることのすべてへと広がっていった」のである。そして、「辛いこと、苦しいこと、嬉しいこと、不安なこと、それらに囲まれながら、僕はここにいる、ここにこうして生きている、生きていきたいんだ」という叫びとなり会場に響き渡った。終演後の涙は、「恐怖や不安を乗り越えた安堵感、そして、少年時代の終わりへの惜別」だったのではないか。自身の衝動や感情を、呼吸を整える、身体をコントロールするという手法を用いて、演劇表現へと昇華していったと言えるのではないだろうか。彼はまさに如月の言う、我が身という「荒馬」を乗りこなしたのである。

A君の事例は、説明のできない複雑な感情や、不確かな自己を、身体と向き合うことで、その姿を明確なものにしていく、ということと自分以外のものになったり（模擬）、登場人物に自分の姿を投影したりすることで、自己を客体化することができるという、演劇行動の持つ力を示唆しているとも言えるのではないだろうか。

わらじを編んだ少年U君は、わらじを履くことでみんなとの稽古に参加することができるようになったというところが興味深い。中学2年生とえば、思春期真っただ中である。ましてや、参加者が自分以外全て女生徒となると、その中に存在することがまず難問である。しかし、時間に遅れながらもU君は稽古場に姿を現すのである。本当に嫌なら来なくなるだろう。しかし、彼は稽古場にやって来る。そしてわらじを編むのである。みんなの視線が背中に突き刺さることを、痛いほど感じながらも、わらじを編み続けるしか他になかったのである。つまり「編む」ことこそが、彼がそこに存在することを自分自身に許すための儀式であり、他者に存在を認めてもらいたい、という切なる祈りであったのではなかろうか。

頑なに意地をはっているように見えたU君に、一時は諦めの念を抱いた如月は、彼の編んでいるわらじを目前にして「心をこめて、いや、全精力を傾けて作られていることが、一目みてわかった。これは、ただのわらじじゃない、ものすごいわらじ、わらじの形をした芸術表現だ」と驚くのである。

「この子供の心の中のものすごく熱いもの、切実なもの、解決しようのない問題の数々をかかえながらも、必死に前へ進もう、自分で自分の居場所をみつけだそうともがく、生きることへの誠実さといってもいいような力」（如月2000:47）をそこに読み取ったのである。言葉にできないからこそ編み続けたのである。彼のそのエネルギーを「集団の中に解放」し「演劇表現につなげて」いく方法を如月は模索するのである。その手掛かりとして、U君の編んだわらじをみんなに紹介したことは、U君自身の心の内にあるエネルギーを集団に解き放つきっかけとなったであろう。また、同時にU君の編んだわらじが芸術表現としての姿を現した瞬間でもあったのではないだろうか。

もしそうであったとすれば、如月の芸術表現への研ぎ澄まされた感性と眼差しが、そこに立ち現れた表現と身体を、芸術表現そのものとして見出したのではなかっただろうか。見るものと見られるものの関係が、演劇行為を成立させる原初の姿として、そこに立ちあがったと考えられる。

如月は、わらじのもう一つの意味を「わらじは仮面である」とする。舞台上に、人前に自分の身体を引き上げるために必要な装置だというのである。「ようするに、自分自身の身体に、わらじという仮面をつけることで、感情のエネルギーに形と方向を与え、つまりはコントロールして、自らの内なる荒ぶる馬を乗りこなそうとした」のであるというのだ。

思春期の少年が、自らの身体をさらけ出すことを拒否するのと同じくらい、あるいはそれよりも強い力で自分を認めてもらいたい、という複雑な感情を整理するためにも、わらじは必要な「装置」だったのである。これを如月は「自分の身体を超越した、超身体としての演じる身体を獲得するための大切な、もう一つの皮膚」であるとする。その装置・皮膚を身につけることで、自身の身体と和解し、初めてU君の身体は姿を現したのである。人が演劇活動に取り組む際に身にまとう、もう一つの皮膚-小道具、メイクアップ、仮面、衣裳-の存在は、自己の解放と昇華を助けるツールであると言えるだろう。

震災後のワークショップに現れた、子供たちの暴力的なエネルギーについて考えてみよう。まずは、「舞踏家の身体による挑発」によって子ども達から噴き出た暴力である。子ども達は、みな被災し、目の前で世界が一瞬にして変わってしまう、という想定しえない体験をしたのである。「なすすべもなく生命の灯が消えていくのを見てしまった子供もいた」であろう。その後も過酷な生活が何カ月も続いたのである。その状況において、「子供たちの中でつもり積っていたものが」、舞踏家の身体表現により引き出されて姿を現したのである。

最初は舞踏家に対する「得体のしれぬ者への恐怖」であったが、次第に「恐怖が攻撃に転じ、怒りに転じて」いったのである。自分たちを、こんなにも苦しめる姿の見えないものへの恐怖や怒り、悲しみ、抑えこんできた感情が、舞踏家の芸術表現によりどんどん露わにされていったのである。抵抗しない舞踏家に、子供たちの暴力はさらにエスカレートしていく。舞踏家は子供たちから湧き出た爆発的なエネルギーを、自らの舞踏表現に組み込み踊り続ける。「舞踏家の身体を媒介として、子供たちの心の荒馬は、鎮められ、踊りへと昇華していった」のであると如月は考察する。言葉にしえない衝動があり、「身体によってでしか成し得ない表現というものがある」ということを子供たちは知り、一緒に踊るしかないことに気付き、ついにはみんなで共に踊ったのである。身体と身体がぶつかりあうことでしか理解し合えないこともあるのだ。同時に言葉にならない感情や衝動も身体と身体で理解し合うことができる、とも言い換えることができるだろう。

もう一つの暴力的なエネルギーの象徴である、「杜子春」における鬼たちの存在もまた震災による精神的な痛みの屈折した表現であったのかも知れない。

表現するということは、自分の中に棲む荒馬と向き合うことである。言語表現ではなく、からだでしか表現しえない〈何か〉がある。演劇はその〈何か〉が語りかけるものなのではない

だろうか。

おわりに

ピーター・ブルックは演劇について、「どこでもいい、なにもない空間—それをさして裸の舞台と呼ぼう。ひとりの人間がこのなにもない空間を歩いて横切る、もうひとりの人間がそれを見つめる—演劇行為が成り立つためには、これだけで足りるはずだ。」(ブルック2005:7)と述べている。

筆者が現在取り組んでいる、創造的活動の最終形態は、舞台装置が完備された劇場において上演される、音楽劇・ミュージカルである。

では、ブルックが言うところの「裸の舞台」はどこに存在するのだろうか。豪華な装置をひとつずつ取り除いていく、華麗な衣装を脱いでいく、メイクアップを落として素顔になる、つまり、日常の稽古の場面にこそ「裸の舞台」があるのだ。世代を越えて、社会的立場を越えて、大人と子供が自己の中の〈何か〉を語り、受け止める関係系の中に、市民ミュージカルの意義があると仮設的に考える。

遊びの中に演劇があるように、日常的な生活行動の中にも演劇的シーンは無数に存在する。

このことの意味を、現在行っているフィールドワークを通して、さらに追究していきたい。

筆者が「市民ミュージカル」を題材に研究を進めるきっかけを与えてくださった、佐敷町(現南城市佐敷)の皆様、また「とんねるガジュマル物語」(2005)で共に創造活動に取り組んだ出演者、スタッフの皆様に感謝を述べたいと思う。

そして、本論文を執筆するにあたり、進むべき道をご教示くださり、貴重なお時間を割いて、ご指導くださった琉球大学教授・中村透先生には心より感謝申し上げたい。

参考・引用文献

(著者名の50音順)

大城 學

2003 『沖縄の祭祀と民俗芸能の研究』東京：砂子屋書房 37-95

河竹 登志夫

1999 『演劇概』東京：東京大学出版会

如月 小春

1996 『八月のこどもたち』東京：晩成書房

如月 小春

2000 「(からだ)の情景—子供と身体表現をめぐる」栗原 彬, 小森 陽一, 佐藤 学, 吉見 俊哉 編

『越境する知 [1] 身体：よみがえる』東京：東京大学出版会39-59

後藤 淑

- 1990 「延年」河竹 繁俊 監修, 早稲田大学博物館編
『演劇百科大辞典 第1巻』東京:平凡社 370-372
ピーター・ブルック:高橋 康也;喜志 哲雄 訳
- 2005 『なにもない空間』東京:晶文社
村松 弥秀
- 1983 「嶽」沖縄大百科事典刊行事務局:沖縄タイムス社
ロジェ・カイヨワ:多田 道太郎;塚崎 幹夫 訳
- 2007 『遊びと人間』東京:講談社