

# cheerfitz 「風景、世界、アクシデント、 すべてこの部屋の外側の出来事」 〈EIZO- Theater〉

会期 2020年7月14日(火)～8月1日(土) 11:00～19:00

会場 SCARTSコート

入場料 無料

主催 札幌文化芸術交流センター SCARTS・札幌文化芸術劇場 hitaru(札幌市芸術文化財団)、  
一般社団法人チェルフィッチュ

後援 札幌市、札幌市教育委員会

協力 札幌市図書・情報館、さっぽろ天神山アートスタジオ

助成 芸術文化振興基金助成事業

演劇を映像で観る。  
フィクションが重複する4つの作品

演劇作家・チェルフィッチュ主宰の岡田利規が、舞台映像デザイナーの山田晋平と取り組む新しい形式の演劇〈映像演劇〉による展覧会を開催しました。「演劇とは、ある場において行われる上演が生じさせる“現象としてのフィクション”のことだ」と語る岡田は、演技をする役者の“映像”を上演し、それを見る観客とスクリーンとの間に「フィクション」が発生することによって演劇が立ち上がると考え、〈映像演劇〉の試みを続けています。当初、3月にクリエイティブスタジオ(札幌市民交流プラザ3階)での開催を予定していた本展は、新型コロナウイルス感染症拡大防止措置として札幌市民交流プラザの休館が決定したため、会期を7月へ延期し、会場をSCARTSコートに変更し開催しました。



〈ダイアログの革命〉 以下「チェルフィッチュの〈映像演劇〉「風景、世界、アクシデント、すべてこの部屋の外側の出来事」」すべて、撮影:小菅謙三



会場入口。ガラスの文字と奥の壁面の文字が、見る位置に応じて重なり、ずれる



奥の《ダイアログの革命》以外の作品は、順番に上演されている。観客は映像に導かれるようにして、作品を観ていくことになる



《仕切り壁が仕切りを作っている》



《カーテンの向こうで起きていること》



《高い穴のそばで》



《ダイアログの革命》

## 【関連イベント】

### チェルフィッチュの〈映像演劇〉

「風景、世界、アクシデント、すべてこの部屋の外側の出来事」

### オンライン配信トーク

配信日時 2020年7月23日(木・祝)、27日(月) 19:00～20:45

※10月29日(木)以降は札幌市民交流プラザのYouTube公式チャンネルにて公開 (<https://youtu.be/xLvxxvWSNYZM>)

出演 岡田利規(演劇作家/小説家/チェルフィッチュ主宰)、山田晋平(舞台映像作家)

聞き手 佐々木敦(思想家)

聞き手として、演劇や音楽について幅広い著作のある佐々木敦氏を招き、オンライントークを収録、配信しました。〈映像演劇〉の成り立ちや、これまでの〈映像演劇〉作品と本作品との違いや共通点などが語られ、演劇の本質にも迫るトークとなりました。

わたしたちには——わたしたち皆にである、とは必ずしも言えないけれども——この世界を把握したいという好奇心があり、この世界を正しく知っていなければならないという責任感さえ、場合によってはあります。一方で、わたしたちには身体の大きさとか、視野、知覚能力、思考の能力、時間、といった条件があらかじめ与えられています。それによる限界のもとで、わたしたちは世界を理解しようとしていて、ですからその理解は誤解である可能性も大いにありますけれども、それは仕方ないことです。

この限界を、小さな部屋の中にいるようなものと喩えることは可能だとわたしは思う。そしてもしその部屋を多かれ少なかれ快適だと感じられるなら、その部屋の中にいて世界と無関係でいるということも可能。こうした態度・感覚は時に必要なときがあるけれども、果たしていいことなのかどうかは、分かりません。

岡田利規

### チェルフィッチュ

岡田利規が全作品の脚本と演出を務める演劇カンパニーとして1997年に設立。独特な言葉と身体の関係性を用いた手法が評価され、現代を代表する演劇カンパニーとして国内外で高い注目を集める。2007年、「三月の5日間」にて国外進出を果たして以来、世界70都市での上演歴を持つ。近年は海外のフェスティバルによる委託作品制作の機会も多く、活動の幅をさらにひろげている。



SCARTSスタジオでの制作の様子



撮影した映像を、実際に展覧会会場で等身大に投影し、チェックする

# チェルフィッチュの〈映像演劇〉 「風景、世界、アクシデント、 すべてこの部屋の外側の出来事」 オンライン配信トーク

配信日時 2020年7月23日(木・祝)、27日(月) 19:00～20:45  
出演 岡田利規(演劇作家/小説家/チェルフィッチュ主宰)  
山田晋平(舞台映像作家)  
聞き手 佐々木敦(思想家)

## 〈映像演劇〉の始まり

**佐々木** 本日はよろしくお願いいたします。札幌の新作は先日観まして、2016年のさいたまトリエンナーレでの最初の〈映像演劇〉<sup>※1</sup>、つづく2018年の熊本市現代美術館の作品<sup>※2</sup>も、〈映像演劇〉のタイトルでつくられている作品はおおかた拝見しています。

熊本市現代美術館「渚・臉・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉」のカタログに岡田さんが書かれた文章「映像演劇宣言」<sup>※3</sup>でも説明されていますが、開催中の「風景、世界、アクシデント、すべてこの部屋の外側の出来事」に関して伺う前に、まず〈映像演劇〉とは何をするものなのかをお話してもらおうと思います。

**岡田** 僕、Facebookをやっていた時期があって、そのときに山田くんのポストで面白いものがあったんです。それは、写真家のウォルフガング・ティルマンズの展覧会の展示方法についてで、ティルマンズは写真をいろんな素材の紙にプリントして、展示室の高いと

ころに貼ったりしているのですが、ティルマンズは何を撮ったかだけが問題じゃなくて、それをどのようなものに出力しているか、展示するかを同様に問題にしていると。それは映像でも同じことを問題にできるはずだ、というような内容のポストだったと思います。それがきっかけになったところがありました。

**山田** ピカピカの光沢紙にプリントしたものを額装して飾ると、新聞紙のようなザラザラした紙に印刷して鑑賞するのでは、写真の持つ意味が絶対に変わってくる。そこを問わずして写真は写真を発表することはできないはずだし、それは映像においても同じだ、と強く思ったんです。つくり手として「こういう環境と、こういう物質性をもって映像を見せるんだ」という意志にこそ、本当は作家の特徴が出てくるはず。作品の内容と、それをどう提示するかという方法は、ほとんど同じといっていいほど重要なんだとティルマンズの展覧会を見て気づいて、Facebookで書いたんです。

**岡田** そして、山田くんのポストで言及された問題に取り組んだのが、さいたまトリエンナーレ2016の作品です。

だけれども、「映像演劇宣言」に照らし合わせると、さいたまの時期はまだ〈映像演劇〉ではないんですね。

**佐々木** 振り返ると違う、と。

**岡田** はい。映像の素材と、それを何に映すかの支持体の問題は扱っていたんですけど、「演劇って何

※1 さいたま市内各所、2016年9月24日(土)～12月11日(日)。「映像演劇 op.1 椎橋綾那」、「映像演劇 op.2 青柳いづみ」。区役所の使われなくなった厨房と食堂を舞台に書き下ろされた戯曲を、演劇と映像が融合した手法で展開。はじめて〈映像演劇〉と名付けられた。

※2 熊本市現代美術館、2018年4月28日(土)～6月17日(日)。「A Man on the Door」「第四の壁」ほか6作品が展示・上演された。

※3 「映像演劇宣言」はチェルフィッチュの20周年特設ウェブサイトにも掲載されている。https://chelfitsch20th.net

だろう」という観点にまで踏み込んで形にしはじめたのは、2年後の熊本市現代美術館からでした。

**山田** 言葉が先行したんだと思うんですね。さいたまの作品をつくっているときには〈映像演劇〉のタイトル自体はまだなくて、**出来上がった作品を前に「これ〈映像演劇〉って呼んでみない?」と言ってふたりですごく盛り上がったんです。**これは新しいジャンルになるという予感だけがかなりあって。

**岡田** そうでした。さいたまでやったものを、タイトルとして「映像演劇 op.1」「映像演劇 op.2」とつけたんです。そこから〈映像演劇〉とは何だろうって考えはじめたんだ。

**佐々木** なるほど。英語表記だと(EIZO-Theater)なんですね。

**岡田** そこは悩んでいて。というのも、「VIDEO-Theater」だと、ビジネスホテルの部屋で見る動画みたいな感じになっちゃったりしますよね。だからVIDEOじゃないんだよとか。

**佐々木** 〈映像演劇〉は言葉としては普通だけど、実はややこしいものを含んでいるネーミングだと思うんですね。イメージに何が映っているかではなくて、イメージが何に映っているのか、そのイメージに、さらに演劇というものを乗せるとどうなるのか、みたいな考え方だから。だから英語表記のEIZOをIMAGEと言ってもいいのかもしれないと今聞いていて思いました。熊本のときに手応えがあったから続けていくことになり、今回の札幌につながったのでしょうか。おふたりの間で〈映像演劇〉のコンセプトがだんだん育っていく過程にあるんでしょうか。

**岡田** そうですね。**とにかくゼロからつくって、つくりながら自分たちで見つけていって、アイデアとプロセスのすべてに盛り上がって。**もうとにかくつくりたい、もっとつくりたい、もっと試したいみたいな感じでした。

#### リアリティのありか

**佐々木** アイデアがめちゃくちゃあるって話を聞いたことがあるんですけど。何百と。

**岡田** いや、そんなにないんですけど(笑)。これまでのつくり方をいうと、基本的には山田くんが最初にいろんなアイデアを出してくれるんですね。こういう支

持体に映すと面白いんじゃないかとやってみてくれる。それを見て僕が、「こういうテキストでこの支持体を使ったら面白い」と思いつくことができたら、やれるんです。でも思いつけないというか、その面白みが演劇の面白みとどう結び付くかわからないアイデアは結実しない。

**佐々木** 山田さん発信の〈映像演劇〉のアイデアがあって、その検討があって、後からテキストが書かれるというプロセスですよ。それはいわば〈映像演劇〉のためのテキストになるってことですよ。

**岡田** でも普通の演劇も、舞台上に役者が来て喋るための言葉を書くという、ある条件を想定して書いているものなので、〈映像演劇〉と普通の演劇のテキストの違いというのは、それがよくある条件か特定の条件かの違いでしかない。だから、そういう意味では〈映像演劇〉も、普通の演劇のテキストを書くときと根本的に違う書き方をしているわけではないですね。

**山田** せりふがあるからこそ映像的なしかけにはつきりと意識が向くようになる、ということもあります。

**佐々木** ディスカッションしながら作品を仕上げていく感じですか。

**山田** そうですね。岡田さんも僕に感想を聞いてくれたりするので。

**佐々木** 山田さんは演劇の映像をどこにどのような状態で映したら面白いのか、そのアイデアを考えてることですよ。

**山田** そうです。

**佐々木** 〈映像演劇〉は映像だけで成立するものではなく、展示のインスタレーションですよ。つまり、その映像を含む状況を鑑賞するものじゃないですか。だから美術の作品のようでもあるし、でも演劇なんだ、と言えるものも探すということですね。

**岡田** あるアイデアを〈映像演劇〉として面白いかどうかを判断するために、われわれが使っている尺度が、つくっているうちにだんだんわかってきたんです。それは、演技によって立ち上がるフィクションがその展示空間に立ち上がること。例えば、**映画で起こるフィクションは、スクリーンの中で起こっているわけで、映画館で起こっているわけではない、**これが僕らの中では重要なことなんです。でも少し話が逸れますけど、最近だとたまに映画でもその場(会場)でそのフィ

クションが起こっているってことがありますよね。それに直面すると、これは〈映像演劇〉じゃんと思ってドキドキしてしまうことがあります。

あと音の聴かせ方もそうなのですが、背後から音がすると、ちぐはぐに感じるようになってきちゃって。いやいやそっちじゃないでしょ、全部スクリーンの中でしょって思ってしまうですね。

**佐々木** 後ろにいないし、ってことですよ。

**岡田** スクリーンの前からこの音はするべきなんじゃないの、と思うようになってきちゃっているんです。後ろや側面から音がしてしまうと、臨場感と、その映画が生み出しているフィクションが生じている場所がずれているような感覚があります。

**佐々木** 〈映像演劇〉をつくるようになって映画の見方も変わり、時に違和感を覚えるようになったと。

**岡田** そうですね。フィクションが生じている場所がどこなのかが気になる。

**佐々木** これは、岡田さんの演劇観と深い関わりがある話だと思いました。演劇って基本的には目の前に役者が出てきて、何かをするものじゃないですか。誰かが役柄を演じたり物語を語ることによって、そこにフィクションが重なっているわけですよ。

目の前の舞台上で生身の役者によって起こっていることが、絶対に譲れない演劇の本質だと考えたときに、それを映像でやるということは、そもそも無理があるようにも思える。でも岡田さんたちは、映像によって立ち上がるものが舞台の役者が目の前にいることと等価になるには、どうすればいいのか、という挑戦をしている。**役者が映っているイメージがあるだけだというのが、舞台で体験することと等号で結び得るものになるのか。**僕自身も〈映像演劇〉を見ると、「これは本当に映像であり演劇だ」という気持ちになるので、そういう感覚を得られているのかなって思うんですけどね。

**岡田** さいたままでの作品を実際に自分たちが体験したときに発見したことが、それだったと思うんです。映像で見ると身体がかえって生々しいことがある、これは何なんだろうって。例えば生身の人間に近づくのは特別なことだけど、映像はただの映像だからそれとは違うじゃんと頭では思いつつ、でも実際に映された人に接近すると理屈を超えてドキドキするわけですよ。 「何だこれは」という発見を得たのがさいたまの

作品で、そのゾワゾワ感をさらに発揮させる方向に展開させたのが熊本の展示だった気がします。

#### 〈映像演劇〉とSCARTS

**佐々木** 熊本市現代美術館には本当にたくさん作品があって、その時点で〈映像演劇〉というコンセプトで何ができるのかという方向性をいろいろ示す部分があったと思うんです。それに比べると今回SCARTSの展示は、規模がやや小さいことも関係あるのかもしれないのですが、4つの作品が緊密に関係しあっているように僕には感じられました。熊本を経て、今回はこういうやり方でやってみようという意図はあったんでしょうか。

**岡田** 今回は出演する役者はふたりだけで、ソロの作品もあれば一緒に出る作品もあるということは決めていました。そうなるとおのずと、トータルでひとつのものになることは見えていた気がしますね。

**佐々木** なるほど。足立智充さんと椎橋綾那さんのおふたりが出演していて、一人ひとりがソロで出ているのは《仕切り壁が仕切りを作っている》(以下「仕切り壁」)と《カーテンの向こうで起きていること》(以下「カーテン」)の2作品。おふたりが一緒に出ているのが《ダイアログの革命》(以下「革命」)。おふたりが声で出演している作品が《高い穴のそばで》(以下「穴」)ですね。これは、すべてSCARTSで撮影したんですか。

**岡田** そうです。

**佐々木** 撮影の前の稽古もありますよね。そういう一連の作業も全部SCARTSの中で集中的に行われたのでしょうか。

**岡田** そうです。スタジオがあって、そこにそれぞれの作品のために設えをつくって、リハーサルをして、撮って映してみ、一緒に見ながらフィードバックしての繰り返しです(写真1)。

**佐々木** ブラッシュアップして仕上げていったんですね。本来は2020年の3月に開催されるはずが、新型コロナウイルスの影響で延期になって、4カ月ほどずれて開催しているわけですよ。そのときに、当初3階のクリエイティブスタジオで開催する予定が1階のSCARTSコートになったと聞いています。

また熊本市現代美術館の展示は、どこから進んでも



写真1 SCARTSスタジオでの制作の様子

いいし、どこから見てもいいしと自由な感じだったのが、今回はかなりはっきりと導線が引かれていますよね。ほとんどの観客が同じ順番で体験してって、最後に大きな作品「革命」に至る。その構成がさらにまとまりを感じさせたのかもしれないです。4つの作品をどう配置するか、連携させるかは、どの段階で決まってきたのでしょうか。

**岡田** 佐々木さんがおっしゃったように会場が変わったんですね。それに伴って作品のレイアウトが変わりました、ということだけでは実はなくて、作品の内容自体も変わったんです。コンセプト自体も変えてしまったんですね。

例えば「仕切り壁」は、壁に隙間が開いていて、役者が隙間を覗き込んでいる風にしながら、世界への呪詛を吐き続ける、という作品です。これは実際に隙間の向こう側、つまり会場の隣が喫茶店になっているので、陶器のちょっとあたる音だったり、人々の話している音だったりと喫茶店ならではの音がするんです。それを演出に使いたいなと思ったんですよ。

そういうことがいろいろあって、今のレイアウトになったんです。

**佐々木** 面白いんですね。撮影は会場が変更になってから行われたんですか。

**岡田** 撮影と展覧会の設営のために3月に札幌に到着したときには、すでに延期することと会場が変わることは決まっていたので、だったら最初に考えていたものはやめて、新しく思いついたことをやることにしたんです。

### カーテンの揺れ、壁の隙間に出現するもの

**佐々木** 山田さんは、今回の展示でのイメージの提示の仕方、映し方については、何かねらいがあったのでしょうか。

**山田** ありました。札幌に来る前に岡田さんにいくつかアイデアをプレゼンしたんです。例えば「カーテン」ですね。事前に自分のスタジオでテスト撮影をして、こんな見え方をしますと岡田さんに説明をして、作品として成立するかどうかの打ち合わせをしました。

**佐々木** 「カーテン」はアイデアが秀逸だと思いました。漫然と真ん前に立って見ていると、どういふしかけになっているのかわからない。しかも作品のクレジットには「2枚のカーテンにシングル・チャンネル・ビデオ・プロジェクション」と書いてあるんです。この「2枚のカーテン」というのが、トリッキーだなと思ったんです。というのも、真ん中で割れている2枚のカーテンとも解釈できるけど、1枚は本物のカーテン、もう1枚はイメージのカーテンなのかと考えてしまって。ひっかけ問題みたいですね(笑)。

**岡田** そこまでトリッキーなことをしかけていたわけじゃないですけど、でも面白いですね。

**佐々木** 椎橋さんが見えそうで見えない。カーテンの映像と実際のカーテンの揺らして、一種のモアレ効果を出すのは実験されたんですか。

**山田** いえ、あれはもっと単純な話で、カーテンの後ろに椎橋さんが立って演技をして、それをカーテン越しに撮影しているだけなんです(写真2)。

**佐々木** あ、それをもう1回カーテンに映している。じゃあ、見るほうが偶然性でできた揺れで、見える見えないの効果になっていたんですね。ちょっと深読みしちゃいました(笑)。

別の作品ですが、「仕切り壁」は、真っ白な何も無い無重力空間の中にいる感じがするんです。それがだんだん役者の体が傾いていって、後ろに寄りかかれるようになっていくことに、役者の足が手前に来る段階になってから気付く。でもカメラのレンズの問題なのか、今度は体が歪んでいくように見えて、不思議な印象でした。ただ立って喋っているだけなのに、妙にシュールで(写真3)。

**山田** ありがとうございます。壁に寄りかかることは、



写真2-1 《カーテンの向こうで起きていること》の撮影の様子



写真2-2 撮った映像を見て意見を交換し、深めていく

岡田さんが思いつかれたと思うんです。俳優が壁に寄りかかることが〈映像演劇〉になるんじゃないだろうかって。

寄りかかるための壁をつくるのは撮影上、技術的には難しいんです。つまり、撮影時の壁は絶対に見えちゃいけない、だから背景は真っ白になる。でもその背景に俳優の影が映ると、撮影時の背景の存在が視覚化されてしまう。そういう、岡田さんのアイデアを映像でどう実現するか、その技術的なことを考えるのが僕の仕事でした。

「仕切り壁」については、実際にプロジェクションされている壁が意識化されることが、僕の狙いではあるんです。

映像の中で実際に足立さんが寄りかかっている壁は何でもいい。むしろ映像の中の壁ではなく、映像を投影している壁自体が気になってくるようにしたい。そのためにどういふことができるかをひたすら探る感じです。だから〈映像演劇〉の特徴は今までのところ、奥行きが苦手というのが実はありますね。奥に行ったり前に出たりがあまりできないんです。

**佐々木** 必ず平面に映しているからですかね。

**岡田** でも、奥行きが苦手っていうのは思い込みで、



写真3 《仕切り壁が仕切りを作っている》

たぶんそんなことはないんです。

**山田** はい、いつか打破できるアイデアが生まれるかも。

**岡田** 次はそういうところに挑戦していきたいですね。〈映像演劇〉をやっている面白いのは、例えば「仕切り壁」もそうですが、山田くんからしたら映像の支持体への挑戦がある。そして僕は演劇のフィクションを意識している。その両方が重なるときに〈映像演劇〉になるんです。あの作品の、あそこで出現させたいフィクションがどういふものかと言えば、「映像の中の彼が、今、リアルで鳴っている喫茶店の音を聞いている」ということなんです。

**佐々木** なるほど。

**岡田** あの作品を見ていると、そういう風に思えるときが起こるんです。「え、だって今そこにいないでしょ」という存在が、顕在化する瞬間。それがドキドキするんですよね。〈映像演劇〉ならではの生々しさで。それで何ていうのかな……僕もうちちょっと喋っていいですか。

**佐々木** もちろんどうぞ。

**岡田** 僕はいつも、どうやって演劇を成立させるのか、ということを考えるのが面白くてやっているんですけど、最近わかってきたことがあります。舞台上に生身の人間がいて、何かをやって、それによってフィクションが生じる、それをそこに立ち会っているお客さんが体験するというのが、シンプルな演劇です。でもそのシンプルな成立の仕方を、そのまま素朴に信じられないと、僕はどこかで思っている。もうちょっと何か欲しい。そうしないと演劇が演劇として成立していることを信じられない自分がいて、そのためにやっていることのひとつが〈映像演劇〉なんです。

〈映像演劇〉は、映像の素材は今じゃないけど、今に

介入しているというところがあります。そしてもうひとつが劇中劇という構造なんです。演劇がその場で成立している様子、それ自体をお客さんが観るという構図です。

**佐々木** 「現在地」<sup>\*4</sup>も「プラータナー：憑依のポートレート」<sup>\*5</sup>も劇中劇の構造ですもんね。

**岡田** そうです。そんな風に最近考えていて。そのレベルでいうと、〈映像演劇〉と劇中劇はどちらも自分にとって同じように重要なものです。

**佐々木** フィクションの改定という意味でふたつは共通していると思います。

いるものはいる、あるものはある。それはトートロジーで絶対的に正しいんだけど、**演劇においては、いるものがいないことになったり、いないものがあることになったりが非常に頻繁に起きる。**それが自然に起きちゃうこともあるし、演出家が意図を持って、いるものをいなくしたり、いないものをいることにしたりすることもある。演劇というのは、そこにいろんな可能性がある表現だと思うんですね。そう考えると映像も、その場にはないという意味では同じなので、岡田さんが今までやってきたことと、岡田さんが〈映像演劇〉にたどり着いたことというのは、必然的に結びついたことなんだと理解できる気がしました。

#### 映像のない〈映像演劇〉

**佐々木** ここまでふたつのソロ作品についてお話ししてきましたけれど、「穴」についてもお聞きします。最初何も知らないで会場に入ったので、穴の作品は、あれだけ(テーブルのみ)のものだと思ったんです。ただのオブジェだと。でも気づいたら声が聞こえてきたから、これか、という感じで(写真4)。

「穴」は映像がない、イメージレスな〈映像演劇〉なんだけれども、どういう経緯で生まれたんですか。

**山田** まず、お客さんが下を覗き込む状態の作品をつくれなかつたかと思いついたんです。立って、何か下に映像があったらいいなと思って。岡田さんにアイデアを話して、ふたりで下を向いてお客さんの状態をやってみたりして、ここに何があったら面白いかを考えていったときに、「覗き込むといえばたぶん穴だね」という話から始まりました。だから僕のプレゼンとして

は、お客さんの状態を提案したことですね。そこから、それをどうしたら実現できるか、どんなテキストがあればできるかが考えられていった。**そしてなぜか最終的に映像はないってことに(笑)。**

**佐々木** もう〈映像演劇〉から若干踏み出していていますね。

**岡田** 「〈映像演劇〉じゃないじゃないか」と言われると、かもしれない。かもしれないじゃなくて、全然そうじゃない。

**佐々木** あれはパラメトリックスピーカーで音の指向性を強くして床に当てているんですね。音が床から跳ね返って聞こえる。だから、下の穴から声がしているように聞こえるじゃないですか。「穴」だけあって〈映像演劇〉と書いてあったら、どこが〈映像演劇〉だよと思うけど、全体の中にあるから機能すると思いました。

#### ふたりの関係性

**佐々木** 今回の4作品はどのような順番でつくられたんですか。

**岡田** 最初はそれぞれの役者のソロ作品である「仕切り壁」「カーテン」からでした。物理的な作業、つまり演技をつくったり、せりふを覚えたりする間に、ふたりでダイアログする「革命」のほうもリハーサルは始めるけれど、どちらかというソロの作品を詰めていく感じでしたね。「穴」は、演技に関してはせりふを書いた紙を持って読んでもらえれば良かったので、そういう意味で俳優への負担はそんなに大きくなかったと思います。

**佐々木** さっきもお話したのですが、観客の感覚だと、4作品には関係があるように思える。登場人物のふたりは、おそらくカップルだろうと思いました。藤谷香子さんの衣装も意味深でしたよね。衣装が揃っていることもあって、今回の展覧会はあのふたりが登場人物の物語なんだ、というような受け取り方をしたんです。ふたりの関係性については何か意識されていましたか。

**岡田** 僕はさほど強くは意識しなかったです。ただ、何となくの、あまり直接的ではない、でも共通する緩いテーマはつくりたい。それは熊本のときもそうでし

たけれども、今回も思っていました。具体的に言うところ「風景、世界、アクシデント、すべてこの部屋の外側の出来事」のタイトルをつけるときに、**テーマを考えてつけるんです。**4つをまとめる輪郭を考えるとどうか。

**佐々木** 岡田さんらしいタイトルだと思います。これはどの時点で出てきたのでしょうか。

**岡田** 「タイトルを決めてください」と言われたときにつけるわけなので、だいたいはじめの頃ですね。ただ、僕にとって新しいことを扱っている感じはなくて、いつも問題にしていることという気がします。

**佐々木** 「アクシデント」の言葉もタイトルに含まれていますが、新型コロナウイルスによって当初とずれた時期に観客が体験することで、作品の意味合いが変わった部分もあるんじゃないかと思いました。

**岡田** それは、時代的、地理的、あるいは個人的と言ってもいいのですが、ある作品を経験するうえでの前提ですよ。例えば新型コロナウイルスが現れて、大変なことになるとは僕は全然予想もしていない中でタイトルをつける、だけど後の時間のどこかの誰かは、何らかのコンテキストがあるだろうと思って見てしまう。そのことを僕はいつも当然のことと意識して作品をつくっていると思うんです。ある作品がその人の上に置かれるんだけど、**こちらのわからないものの上に置かれるためにつくっていく、**ということなんですけど。

**佐々木** それは再演や、海外公演をすることが持っている意味でもありますよね。

**岡田** 本当にそうです。例えば仮に3日間の公演だとして、原理的には3回ともそのコンテキストは違うんですけど、そうは言ってもその違いはあまり大きくないから、わかりづらい。だけど、何年か空けてとか、いろん



写真4 《高い穴のそばで》

な場所で再演する経験は、コンテキストの違いをわかりやすく経験できることなので。

**佐々木** 「『三月の5日間』リクリエーション」<sup>\*6</sup>を公演したときに何が起きたかも、今の話と関係があると思うんです。タイトルの「この部屋の外側の」の外側について、この部屋があるから外側があるということ、会場入口に貼ってある短いテキストの中で説明されています(p.27参照)。これにはいくつかの意味があって、今お話しして下さったこともそうだし、もう少しアクトチュアルな、例えば東京都とか日本とか、そういった意味での部屋もそうです。もう少し原理的に言うと、映像もまた部屋であるといえるわけですよ。例えば「仕切り壁」では、あれ自体がひとつの部屋であって、作品がそこに置かれていることによって外側がある。むしろこっち側にそれをはめ込んでいるんだけど、そのことによって部屋の外側と内側が相互介入し合う。「部屋に流れる時間の旅」<sup>\*7</sup>もそうですが、岡田さんの作品のなかの部屋という存在が持っている複雑な意味合いが、今回もすごくあると思っています。

**岡田** そうですね。日頃基本的に考えていることがそのまま反映されちゃっているんですね。

#### 「革命」の意味

**佐々木** テーマに関わることでお聞きします。岡田さんはもともとかなりはっきりした文体を持っている劇作家なので、そういう意味では大きな変更というわけではないのかもしれないんですが。でも今回の作品は、ベタに言うところ「革命」、要するに世界を変えられるのか変えられないのかをめぐる、希望と絶望が競り上がっ

※4 2012年初演。「村が破壊する」という噂の中、そこに暮らす7人の女性のそれぞれの不安や希望がSF的意匠を織り交ぜて描かれる。

※5 2018年バンコクで初演。ウティット・ヘーマムーンの名義の小説を舞台化。バンコクに住む画家が芸術活動とそれを取り巻く社会のなかで、さまざまな出会いと喪失を経験する。

※6 2017年初演。2004年初演、第49回岸田國士戯曲賞受賞の「三月の5日間」を90年代生まれのキャストと「再創造」した。2003年、アメリカ軍がイラク空爆を開始した3月21日(アメリカでは20日)を含む5日間の、数組の若者たちの行動が語られる。

※7 2016年初演。東日本大震災後の社会背景を主題にした作品。未来への希望を持ったまま死んだ幽霊の言葉に生者が苛まれる。音・舞台美術を美術家の久門剛史が手掛けた。

ている作品のように感じるわけです。それは今回の作品だけじゃなくて、特に最近の作品にその傾向が強まっているような気がするんですね。

**岡田** その通りですね。先ほどの演劇の原理の話に戻りますが、まず現実があるじゃないですか。例えば人がいるとか、この劇場なり空間がある。あとは想像と言ってもいいし映像と言ってもいいものがあって、そこにフィクションが立ち上がる。そこで**実際にある空間や人間の生身の身体は「あるもの」、フィクションや想像は「ないもの」だと単純に分けられなくなる**ところから、演劇の面白さが始まるんですね。

ものとしてあるものと想像としてあるものが、あるとないの違いではなくなる。そうなると、何が今存在しているのかということ、何て言ったらいいのかもわからなくなってくる、それがとても面白いんです。それから、革命のことで言うと、現実において革命を起こすことと、想像とかフィクションの場においてそれを起こすことは全然違うものだとする考え方がまともなんだと思うんですけど、**はっきり言うと僕の中ではもう、ものと想像との違いがないんです**。違いがないというと頭おかしい感じになりますけど(笑)、ただ実際にそうなんです。演劇をつくるってそういうことだから。本当に。

**佐々木** 区別していないってことですよ。

**岡田** 区別する意味が、自分の中でわからなくなってくるから。区別する必要もないし。もし区別する必要があるとしたら「僕、けっこう普通ですよ」とアピールしたいくらいの消極的な理由しかないです。そういう意味で、想像のレベルで、現象としてのフィクションのレベルで、そういうことを起こしてしまっただけ、それは革命と言っていいと思っているんですね。という風に、自分は思っていると言わざるを得ないという感じですね。

**佐々木** 革命が一体何を意味しているのかはありますけれど、曖昧なまま話を進めるとするならば、革命のメッセージとか、はっきりと何かしらの政治的なメッセージがある演劇なり表現は、右方向と左方向のどちらもあり得ると思います。でも岡田さんの作品は、ある種直接的なメッセージを、わかりやすい形では出力をしていないと思うんですね。本当は何かそういうことがあるのかもしれないと思わなくもないんですけどね。

「三月の5日間」がすごく政治的な作品だったはずなのに、でもあれはああいう作品だったということを見ると、岡田さんの中にはある種のストレートなメッセージ性を回避する思考のあり方が変わらずある。でも一方で、僕がそう思っただけかもしれないけど、「わー、だいぶきてるぞ」みたいな、怒りだったり、ある種の闘争心だっただけを感じるくらい、強い感じを今回は受けたんですね。

#### 映像と演劇をめぐるいくつかの傍流

**佐々木** ブリッジとして聞いておきたいのが、熊本市現代美術館とSCARTSの間にいくつもの作品があるんだけど、山田さんとの関わりで言うと、金沢の「消しゴム森」<sup>※8</sup>についてです(写真5)。本作は役者が出ている演劇のパートと共に、実は〈映像演劇〉と言っていい部分がかかなりあったと思うんですね。あそこで試みた〈映像演劇〉のパートと、それが今進行中の「消しゴム畑」<sup>※9</sup>にもつながると思うんです(写真6)。その話も少し伺っておきたいと思います。

**岡田** 〈映像演劇〉を〈映像演劇〉としてやるときは、



写真5 「消しゴム森」 撮影:木奥恵三 写真提供:金沢21世紀美術館



写真6 「消しゴム畑」

原理的にやっているんですね。で、「消しゴム」シリーズ、特に「消しゴム森」で〈映像演劇〉を使うアイデア自体は、それに比べるともう少し軽いんですね。どう軽いかというと、あれは人間もものとの関係について探ろうとしている取り組みなのですが、「映像に映っている人って、人間もものとの間っぽくない?」みたいな、わりとそういう感覚で、〈映像演劇〉でこれまでやってきたものをコンセプトに入れ込んでいったらいいんじゃないかと思ってやっています。

**佐々木** 「消しゴム」シリーズに組み込まれた〈映像演劇〉の方法論によってつくられたものってことですよ。「消しゴム畑」はどうですか。

**岡田** 「消しゴム畑」は1カ月に1回よりは頻度のあるペースで、今も継続して、YouTubeで発表している作品です(トーク当時)。そもそもなぜ「消しゴム畑」をやりたいと思ったかという、「消しゴム森」のときに準備期間も含めて2週間以上、会場の金沢21世紀美術館の中にいたんですね。そこには金氏徹平さんのつくったいろんなものが置かれていて、そういうものたちの森のような中で囲まれて生きていて、自分もものとの関わり

の濃度が変わっていくのが感じられたんですね。でもそんなときでさえも、美術館を出て滞在しているホテルに戻ると、部屋にだってものはあるわけです。マグカップがあり湯沸かし器やドライヤーがあり。でも美術館で感じていた、ものとの関係をホテルでキープするのは難しいと感じていて、それは何て残念なことなんだと思っていました。つまり劇場なり美術館は、日常と切り離して独特の世界が成立している。そこを出ていくときに、感覚をキープしたままではとても難しい。だから日常でもそういうことをやりたかったです。新型コロナウイルスの影響で劇場での公演ができない状況になったときに、今がそれをやるチャンスだと思って始めたのが、「消しゴム畑」です。

**佐々木** なるほど。もうひとつ〈映像演劇〉との関わりで触れなければならぬのが先日の「『未練の幽霊と怪物』の上演の幽霊」<sup>※10</sup>ですね(写真7)。

もともとは神奈川芸術劇場で公演を行うはずだったものが延期になって、それに対して生配信の形で上演の幽霊を立ち上がらせたということだったと思うんですけど。

僕を含めて、おそらく観た人のほぼ全員が、こんなやり



写真7 「『未練の幽霊と怪物』の上演の幽霊」  
写真提供:KAAT 神奈川芸術劇場

方でやるんだと驚いたはずですよ。YouTubeではあるけれども、かなり〈映像演劇〉的な作品と言っていいと思うんです。

**岡田** 自分なりに思うことを言うと、あれはここまで〈映像演劇〉に取り組んでいたから出てきたアイデアであることは間違いないです。物理的にみんながリモートで参加する手段は映像になるし、プロジェクション先がひとつの場所に集まっているようにすることしかできない制約はありますけど、あれは原理的には、演劇だと思えます。

**佐々木** 〈映像演劇〉ではなく、演劇のほうだ。映像を使っているけれども演劇だ、と。

**岡田** あれは演劇だと思っています。

**佐々木** あの映像自体がギャラリーの中でずっとループしていて、観客が入って観るのであれば〈映像演劇〉ですか、それも違いますか。

**岡田** むしろ劇中劇だと思います。

**山田** そうですね。

**佐々木** なるほど。

**岡田** どうしてもあの形でやる必要があったんで

※8 金沢21世紀美術館、2020年2月7日(金)～16日(日)。美術家・金氏徹平とコラボレートし、劇場版の「消しゴム山」と美術館版の「消しゴム森」を制作。〈映像演劇〉を取り入れることで、作品を多層化するだけでなく、映像／空間／鑑賞者の関係性に新たなレイヤーを提示した。

※9 2020年5月23日(土)から9月27日(日)にかけて不定期でオンライン配信。劇場版「消しゴム山」、美術館版「消しゴム森」を経て、人ともとの空間と時間の新しい関係性を提示することを試みた。

[https://www.youtube.com/channel/UC2\\_xlx5RN0\\_PrkY0dF8w7pw](https://www.youtube.com/channel/UC2_xlx5RN0_PrkY0dF8w7pw)

※10 2020年6月27日(土)～28日(日)。「能」のフォーマットを応用し、建築家ザハ・ハッディドをシテ(主役)に描く演目「挫波(ザハ)」と、高速増殖炉「もんじゅ」をめぐる演目「敦賀(つるが)」の2演目で構成。同年6月3日(水)に初日を迎えるはずだった舞台「未練の幽霊と怪物」の年内公演中止を受けて、クリエイションの一部を、演奏付きのリーディング形式でオンライン配信した。戯曲は、第72回読売文学賞の戯曲・シナリオ賞を受賞。

す。舞台上で俳優が演じていることが必要だったんです。どうしてかという、あの作品は、能のひとつの形式を使っています。能に限らずそういうことをやる演劇も多いのですが、舞台上立って観客席を見て、そこに海があるとか、その海から月が出ている風にするこつてよくあるじゃないですか。それを成立させるためには、俳優が舞台上立っていないと、なんだかわからなくなっちゃうんですね。

舞台上に立っているその向こうに、つまり観客席のほうに国立競技場が建っているとか、海があつて高速増殖炉のもんじゅが建っているという設定で演技してもらっている。それは実際に舞台上でやるときそういう風にしたいと思ってたから。そこを成立させられないと、もう、作品自体の根本がだめになってしまう。でも、画面越しで見ている人は、そこにいる観客そのものにはどうしたってなれない。だから劇中劇なんです。そして先ほども言ったように、劇中劇という構造は僕にとって、演劇を信じられる、心から演劇を信じるほうに自分を投げ込んでOKだと思える、重要なものなんですよ。

**佐々木** なるほど。映像を使っている、〈映像演劇〉である場合とない場合とがあるんですね。

**岡田** 〈映像演劇〉の劇中劇ですね。

**佐々木** まだ厳密な定義はできないけれど、具体的に考えていくと、これは〈映像演劇〉だけれどこれは違う、という共通認識が、ふたりに出来てきているということですね。

**岡田** そうです。

### 〈映像演劇〉のフィクションを拡張すること

**佐々木** 最後に〈映像演劇〉をこれからどう展開しているか考えているか教えてください。

**山田** 巡回したいですね。今この時代に合っている演劇のコンテンツだと思います。

**佐々木** 世界ツアーできますからね。テクニカル面では奥行き問題に取り組むとかでしょうか。

**山田** そうですね。〈映像演劇〉のお客さんに対してフィクションが起きるのを妨げる何かがあるなら、解決できる方法を発見していきたい。そのためにはとに

かく新作をつくり続ける、やり続けたいと思います。

**岡田** 奥行きはきつとつくれる。あと試したいのは、カメラを動かすことですね。

**山田** そうですね、動かしたことはないですね。

**岡田** 今は、フィクションを成立させるために、そこに人間がいるんだということを固定しているんです。

**佐々木** 確かに。壁に映さなきゃいけないとなったときに、カメラを動かすと支持体が動くわけじゃないから矛盾が生じてしまうわけですね。そこをどうクリアするのか。それは面白い。〈映像演劇〉がいつの間にか映画演劇になるんじゃないですか。

**山田** ああ、でも、〈映像演劇〉による映画はつくりたいですね。

**岡田** そうですね。映像演劇映画はつくりたいです。

**山田** そういう意味では『未練の幽霊と怪物』の上演の幽霊』が一番近かったかもしれないですね。

**岡田** そうですね。

**山田** 〈映像演劇〉的なプロジェクションを使って、映画みたいなものをつくるという。

**岡田** 〈映像演劇〉のことを考えているときに、映画の成り立ちについて考えるんです。映画が技術として生まれたときに、演劇を撮るところから始まっている、だんだん、例えば演出的にも顔のアップのほうが良くないとか独自の話法を見つけて映画になっていった。つまり演劇から派生して映画が確立した歴史があつて、そのパラレルワールドとして〈映像演劇〉も生まれた、というようなことが起こつたらいいな、みたいな夢をするんです。そういうファンタジーをもって〈映像演劇〉をつくっているんです。あり得たかもしれない歴史の、映画とは別の何か。

**佐々木** 生まれなかった双子のような。

**岡田** そうです。それと山田さんとよく喋るのは、〈映



オンライン配信トークの様子

像演劇〉をもっと広めていきたい。それは僕らがつくつたから見てほしいというだけでなく、このフォーマットをもっとオープンにしていきたい。

**佐々木** みんなやってみればいいじゃない、みたいな。

**岡田** やってみたら面白いよつて心から思っているので、そういう風になっていったらいいな、と。

**佐々木** 〈映像演劇〉フェスティバルとかあつたらいいですね。

**山田** ああ、最高ですね。

**佐々木** 全部〈映像演劇〉なんだけれど、いろんなカンパニーがやっているみたい。ほかの人が取り組んだら全然違うことを思いつくかもしれないですね。

**岡田** それいい。誰かやらないかな。

## 岡田利規

1973年神奈川県生まれ、熊本県在住。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。「三月の5日間」で第49回岸田國士戯曲賞受賞。小説集『わたしたちに許された特別な時間の終わり』(新潮社、2007年)で第2回大江健三郎賞受賞。2016年よりミュンヘン・カンマーシュピールのレパートリー作品演出を4シーズンにわたつて務め、2020年「The Vacuum Cleaner」がドイツの演劇祭Theatertreffenの“注目すべき10作品”に選出。「プラタナー:憑依のポートレート」で第27回読売演劇大賞 選考委員特別賞受賞。2021年戯曲集『未練の幽霊と怪物 挫波/敦賀』で第72回読売文学賞 戯曲・シナリオ賞受賞。

## 山田晋平

愛知県在住。舞台映像作家。演劇やコンテンポラリーダンスを中心に、さまざまな舞台芸術の上演内で使用される演出映像の製作が専門。近年では、現代美術家とのコラボレーションによるプロジェクションマッピング作品や映像インスタレーションの製作も行っている。また、劇場や美術館にとどまらず、まちなかの建物や生活空間にまで表現の場を広げ、サイトスペシフィックなアートプロジェクトの企画・監修なども行う。舞台芸術と現代美術のフィールドを横断し、かつ芸術と日常生活の空間的な境界を横断しながら、映像芸術の新たな可能性を探る活動を展開する。

## 佐々木敦

1964年愛知県生まれ。思想家、作家、HEADZ主宰、『ことばと』編集長、映画美学校言語表現コース「ことばの学校」主任講師。芸術文化の複数の分野で執筆などを行っている。著書多数。小説作品に『半睡』(書肆侃々房、2021年)がある。