

目次

松田 正隆

演劇作品『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』の報告書 | 02

荒木 優光

音響作品「横断の調べ」の創作過程 — 消去法から始まる旅の調べ | 14

新保 奈未

トーク、批評・反響 — 「語られたがる」演劇 | 19

牛尾 千聖

雲雀うめ美にまつわる想起内容 | 32

演劇作品『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』の報告書

松田正隆

はじめに

この作品は、これまでのマレビトの会のヒロシマ-ナガサキシリーズ（演劇作品『声紋都市-父への手紙』『PARK CITY』『HIROSHIMA-HAPCHEON：二つの都市をめぐる展覧会』）と2011年京都、東京にて上演された習作『マレビト・ライブ N 市民～緑下家の物語』の延長線上にある作品として企画され、2011年の3月11日の大きな出来事とその記憶（東日本大震災とそれにとまなう福島第一原発の事故の影響下にある場所と時間）を主な課題としていた。

創作・上演期間は2012年の7月の末から11月中旬までの約4ヶ月間にわたり、フェスティバル/トーキョー（F/T12）¹の主催プログラムの一つとして発表された。

創作ノートには、次のように記されている。

死んでこの世にはいない人々の言葉は私たちには理解できない言葉だろう。それを私たちの言葉へと翻訳するときには、私たちのなじみ深い母なる言葉は壊され、まるで見覚えも聞き覚えもない異国の言葉のように響くだろう。それゆえ「死者の言語」から「生きている者の言語」への翻訳は私たちには共有可能な意味の伝達ではなく、そのどちらでもない言葉の生成となるであろう²

もうひとつの言葉を生み出すこと。これは、私たちがこの新たな作品へと臨むときの動機の一つでもあった。そのためにも、『アンティゴネー』というソフォクレスのテクストを私たちは必要としたのかもしれない。国家の法よりも死者たちの掟に寄り添おうとした彼女の冷静な狂気にひきつけられ、演劇の上演を通して彼女の言葉を身体で読みたいと思った。

本稿はその上演の記録であるが、特に、出演者が従来演劇の演技形態とは異なる「想起する身体」という方法を採用したことに焦点を当て述べてみたいと思う。

尚、これを書くにあたっては、今作の上演スタッフにそれぞれの立場からレポートを執筆してもらった。三宅一平（演出）、藤原佳奈（演出）、中山佐代（ドキュメントブックの編集）。また、荒木優光（音響作品の構成・演出）、新保奈未（制作）のレポートに関しては、本稿とともに収録した。

作品の概要

『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』は、登場人物たちのブログやツイッターなどウェブ上のメディアを通して伝えられる第一の上演と「にしすがも創造舎」という劇場で上演される第二の上演による二部構成から成り立っていた。

第一の上演は、当初から「読む」演劇として企図された。出演者がブログやツイッターに文字を書き記し、写真や映像を投稿したことで登場人物たちの「出来事」の様子を窺い知ることができた。第二の上演を観る前に第一の上演で展開したブログやツイッターは、あらかじめ観客が受容することを前提としており、登場人物たちのブログやツイッターを読むために、それらのプラットフォームとなる特設サイトが用意されていた。このサイトに並べてあるそれぞれの登場人物の名前をクリックすると各ブログやツイッターなどのメディアにリンクされ、それらの物語を観客は自分のパソコンや所持するスマートフォンなどの端末機器から受容することができた。ただし、それらを読んだとしても、わかりやすく物語全体を読み進めることができるわけではない。物語内に生きる登場人物の生活や考えを通してのみ、物語上の「出来事」に触れることができた。しかも、それらの表現のされ方は様々であり、文字媒体だけではなく、写真、映像、音声といった複数の方法を通してウェブ上に配信されていた。

観客はこれらのメディアを通して、演劇を「読み」進めていく。ただし、観客のメディアの受容の仕方は限定されてはいない。十全に理解しようと全てのテキスト、メディアを網羅することもできたが、面白いと思ったメディアだけを選択することもまた可能だった。「読み」の方法に順路を作らず、単純な物語化によって観客の解釈の幅を狭めることはしないよう目指した。

また、第一の上演では現実の場所で登場人物たちが演じる「出来事」が実際に起こるのであるが、観客はその「出来事」に立ち会い、目撃することが可能であった。その場合、観客が現場へと赴くための手掛かりとなるのが、特設サイトの「これからの出来事」にリンクされている作品専用のツイッターである。そのアカウントでは、二、三日以内に起こる出来事の日時と簡単な内容が予告として（まるで予言のように）ツイートされる。そのツイートにはグーグルマップのリンクが貼られ、そのリンクに上演場所がドロップされたピンで示された。観客はそれを手掛かりに現地へ赴くことができた。加えて、「出来事」を俳優が上演するためのテキストもリンクされ、そこで何が起こるか、どんなセリフが発せられるかを、観客は知った上で「出来事」に立ち会うことになったのである。

第一の上演は、大きく言えば、実際に起きる「出来事」とそれを上演する登場人物たちのブログやツイッターなどのメディアによって間接的にあらわされる「出来事の表象」によって成り立っていた。

第一の上演は8月から11月の第二の上演直前まで展開され、その間、登場人物を演じた出演者たちは、その上演に基づいてブログ等の内容を創作するものもあれば、彼らの身の周りの現実で起こった出来事をブログ等へ反映させていったものもある。4ヶ月もの間、出演者たちは現実ともフィクションとも区別のつかない状況下で「役」と「私」の境目が限りなく曖昧になっていた。

第二の上演は、元々学校であった場所を改装した「にしすがも創造舎」という劇場において2012年11月15日から18日まで4日間かけて上演された。上演時間は7時間であり、上演場所はかつて体育館だった空間を利用した、仮設の劇場であった。全体を黒幕で覆い、暗い抽象空間として機能するようにした。

スポットライトが10箇所あり、出演者の顔が浮かび上がるように照らし出された。出演者は特定のスポットライトの下へ特定の時間に入り、その間、第一の上演で経験した過去を「想起する」のである。過去の想起に伴って発露される動きとしては微かな仕草程度に留まり、目立った動きやはっきり聞き取れる発話はほぼ皆無だった。

入口を除く三つの隅には、これまでの記録であるドキュメントブックが積み上げられ、自由に取れるようにキャプションで提示した。ドキュメントブックの左右にはベンチがそれぞれ二脚配置され、ある程度の時間、その場所に滞在できるようにした。

このドキュメントブックは「記録」であり、第二の上演は想起する身体という「記憶」に関わるものである。体育館の上演は一見「見る」ものであるが、実際には見えないものを「見ようとする」ものである。しかし、目に見えるのは出演者の身体のみであり、そこに蓄積された過去は目にする事ができない。観客は出演者の身体にある過去、ドキュメントブックに記録として残っているある種の痕跡を「読む」ということである。もちろん出演者が執筆したことは体験したことの一部分である。その過去の一部分を視覚化したものがドキュメントブックであり、観客はそのドキュメントブックという過去を携えて、あるいは、会場の片隅に本の存在を感じながら、現在の身体と遭遇するのである。それはすでに起こったことには事後的にしか人は付き合うことができない、ということを表しているとも言える。この上演の全てをたちどころに網羅し「読む」ことはできないが、ドキュメントブックは観客が出演者の身体を凝視し、「読む」ための心もとない手引書となっていた。しかし、それは、あくまでも断片にすぎない。私たちは、第二の上演においては理解可能な情報の伝達というよりも、「出演者の身体」と「本の表面」に観客が直接対面することを目指したのである。

体育館で行われた第二の上演と同時に、校舎側では音響作品『横断の調べ』が展示されていた。体育館が「見る」空間であったのに対して、校舎側は、ひたすら「聞く」ことを観客に要請していた。この作品は地下の『煙にまかれたジュークボックス』と三階の二つのパートにわかれていた。地下では、福島で採取した膨大な量の音声をカセットテープに納め、それを二つの部屋の壁面に貼り付けて観客が自由に取り出してカセットデッキに入れて聴くことができた。一つの部屋では、福島在住の盲目の人が仕事場へ行くまでの光景を語る声と、観客が選択した福島の風景の音が重なるというものだった。三階では、三つの部屋と廊下の各所にいくつものスピーカーを設置し、音の風景が立体的に構築されていた。この作品は出演者の現れない、録音された音声のみによる演劇作品であり、始まりと終わりのある時間性をともなった上演作品としても成立していたと言える。

体育館と校舎は出入り自由であり、見る順路なども限定しなかった。また、観客は7時間のうちの終演1時間前であれば、いつ来場しても構わず、どの時点で帰るか再入場するかなど「出入りの契機」が観客へ委ねられていた。私たちとしては、この演劇作品全体にわたって、いつ始まっていつ終わるかの判断を観客の裁量に任せるという意図があった。

第一の上演の創作過程

第一の上演を始める前に、制作、演出に関わるプロジェクトメンバーが集まり、創作会議を開いた。そこで、「福島」と「アンティゴネー」を本作品の二つのモチーフとすること、第一の上演がブログやツイッターなどウェブ上の既存のメディアを用いて発信し、観客に受容されることを確認した。ブログやツイッターなど個人的なウェブサイトを進めていくことと並行して、路上にて上演を行うことも提案された。あらかじめテキストが用意された「出来事」が実際に街中で上演され、その「出来事」がブログなどで事後的に記述される。現実の街路で「出来事」を創作していくことでブログやツイッターの内容に信憑性を持たせることを目的とした。上演場所としては、東京を出発点として福島市から飯舘村を經由し、南相馬市の海岸へと至ることを決めた。

2012年6月上旬に福島へと取材に向かった。この取材は大きく分けて二つの目的を持っていた。一つは福島市、飯舘村、南相馬市で上演が可能な場所を選定すること。街中での上演場所に関しては、川辺などの屋外をはじめ映画館や飲食店、個人宅など屋内施設も含め、あらゆる場所を候補に選定にあたった。

もう一つは、震災時に福島で経験したことをインタビューするということだった。インタビューを引き受けてくれたのは、福島市内にある盲学校の先生たちと、飯舘村から避難し福島市

にも隣接する伊達市の仮設住宅に住む女性だった。盲学校の取材に関しては、マスメディアで震災直後に大量に流された震災に関わるショッキングな映像を直接的に受容していない盲目の人たちが、震災によって引き起こされた津波や原発事故という事態をどのように受容したか、という先程の創作会議におけるプロジェクトメンバーからの問いかけに端を発している。

飯舘村から避難している女性には、政府の避難勧告により住み慣れた故郷を追われたという経験に焦点を当て、仮設住宅にてインタビューを行った。その女性は、当初、親戚の家で避難生活を送っていたが、仮設住宅のほうが気を遣わなくて済むという理由で一人暮らしを選んだ。また、彼女は二週間に一度、家の老朽化を防ぐため飯舘村へ戻っていると語った。家での寝泊まりは禁じられているが一時的に帰宅することは自由に認められている。インタビュー後、その女性の運転で飯舘村の村内を案内してもらい、彼女がかつて住んでいた家に私たちも実際に訪れた（図1）。

福島での取材を終え、7月上旬に出演者も含めた全体ミーティングを行った。その際、役者たちが登場人物としてブログやツイッターを行うことが確認された。登場人物には、上演テキストの執筆を担当した松田正隆から簡単な設定が与えられ、その設定に沿って各自が創作にあたった。



<図1> 飯舘村にある女性の家

その物語設定を簡単に説明しておくと、新宿の本屋でアルバイトをする青年、息歎実の物語。一人の盲人のために福島で「アンティゴネー」の上演を試みようとする劇団パトリオット劇場の物語。高円寺にオフィスがある健康食品会社に勤務する「わたし」が同僚である「色山さん」とその恋人「木ノ下くん」を観察し、自身のブログに二人の生活を記録してゆく物語。街中に突如現れ、道行く人々に名刺を渡して歩く桑原さなえの物語。以上、四つの大まかな流れがある。

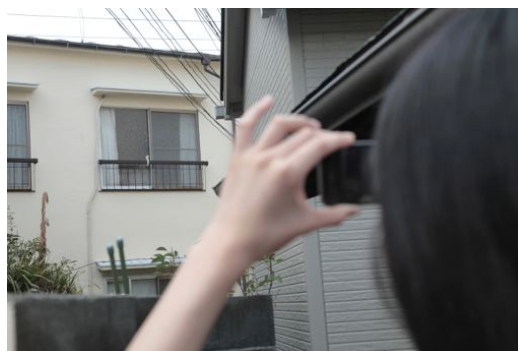
各ブログ、ツイッターが開始されるとともに、路上で上演される「出来事」の準備も同時に進められた。上演場所は公園など公的な空間に限らず、住宅の内部といった私的な空間も選ばれた。場所の選定方法の一例を示せば、まず候補地に制作部・演出部のスタッフが足を運ぶ、その後、現地に行っていないスタッフや出演者とグーグルマップで上演場所の詳細を確認し共有するというやり方が採用された。また、第一の上演では、場所の選定のほか、上演における懸案事項などを話し合うために、主にスカイプ上で頻繁にミーティングが行われた。

上演される「出来事」に関しては、スタッフは積極的に関与しないという方針を立てた。例えば、スタッフが観客を上演場所に誘導するなどということは避けた。同時に、基本的に映像に記録することはしない方針を採った。ただし、本番前に、上演予定地で行われたリハーサル

などにカメラ撮影を入れることはあった。また、観客がいない時などには、スマートフォンの撮影機能を利用し、スタッフが遠景で撮影することもあった。ただ、それらを含めても、全ての「出来事」を網羅的に映像に記録するのは不可能であった。観客もスタッフもいない状況で出演者のみで敢行された上演もあった。

この方針は、上演された「出来事」を観客に見せることよりも、「出来事」が出演者に経験として積み重ねられることを重視したことに起因する。経験としての「出来事」が出演者個人のブログやツイッターで記述され、多かれ少なかれ、その様子が観客に伝聞される。出演者が経験した「出来事」を記述するという行為によって、出演者は再び「出来事」を省みる機会が与えられる。一方、観客は出演者のブログの内容やツイッターを読むことで、現場に立ち会わずして「出来事」を知ることが可能である。上演台本や上演場所も特設サイトで公開し、上演風景を読み取る手段も用意した。

ブログやツイッターの内容が「出来事」の上演テキストに影響を与えることもしばしばあった。例えば、登場人物である息畝実のブログで引用された文章が、上演テキストに再び引用される。あるいは、「わたし」のブログ上で、「色山さん」を尾行の末、ホテルに宿泊するという言及がある(図2)。後日、そのホテルが実際の「出来事」の上演に使われるなどといったことである。「出来事」を



<図2> 「色山さん」を尾行する「わたし」

通じてブログやツイッターが記述され、他方、ブログやツイッターに記述されたものの影響のもとに「出来事」が創作される。両者は相互に関連していた。

上演された「出来事」の中でも、早朝に上演されたものもある。高円寺駅で「色山さん」が、始発列車で降りてきた恋人の「木ノ下くん」とその浮気相手を目撃して叫ぶという場面が上演された。「出来事」を上演するにあたって、上演される時間に制約を設けないという趣旨があった。昼夜関係なく遂行された「出来事」は、観客にとって直接体験することが難しい一方、ウェブ上のメディアを通して間接的に受容できた。また、「叫ぶ」という行為によって、事前に情報を得て現地に赴いた能動的な観客ではない、その場に偶然居合わせた通行人がその「出来事」を目撃し巻き込まれる、ということになった。ここに「出来事」としてのフィクションが現実へと転倒する契機がある。つまり、突然起こる事件のような「出来事」を通行人が現実として認識していることに対し、これはフィクションであると知っている観客は出演者の「共犯者」として居心地の悪さを感じるだろう。そのことに関して、上演に立ち会った観客の一人、演劇ライターの鈴木理映子は次のように書き記している^{iv}。

もっとせりふを聞きたいとか、いいアングルで観たいなどと思うなら、観客は、不自然に付近をうろついたり、演じ手の背後に近づかなくてはならない。それが、畏だ。結果として、私たちはずいぶんと分かりやすい「観客役」を演じさせられることとなる。

福島市内を一日かけてパトリオット劇場という劇団がギリシャ悲劇アンティゴネーを上演した(図3)。「出来事」の上演の予告はツイッター上でなされていたが、それらの予告はほぼ全て遅くとも二日前までにはツイートされていた。しかし、福島市内の上演ではその場で即興的に付け加えられた「出来事」もあった。上演日当日、自民党総裁選の遊説が福島市内であることを出演者の一人がメーリングリストでスタッフに伝えた。それを受け、パトリオット劇場のメンバーが全員で演説を観るといふ、当初予定されていなかった「出来事」の上演をその場で決め、遊説開始直前に予告ツイートがなされた。福島市内での上演は一日中、複数の「出来事」を散発的に行っていた。「出来事」の合間、役者たちは各自自由に行動しており、その合間を埋る形で演説場所への集合が呼びかけられた。現実の中で上演を行うと、決して再現することのできない一回性の「出来事」が生じる。架空の劇団が現実と接続する時、「出来事」の再現不可能性が露わになる。即興的に「出来事」の上演を追加したことで、その再現不可能性の性格が強く出た事例ではないだろうか。



<図3> 福島市内でのパトリオット劇場

南相馬での上演は、息畝実の夢の中という設定だが、これまで路上で積み重ねた上演とは違って、より劇的なものだった。特に、この上演でのハイライトは、海辺での場面だった。かつて津波が押し寄せた海と再建中の火力発電所の廃墟を背景に出演者たちが立ち、息畝の書いた戯曲を読む。息畝は拡声器を用い、声を発する。アンティゴネー役の芋名賀りえ(役名)が同じ言葉を繰り返す。波の音が二人の声と重なり合い、敢えて劇的な空間が演出された。しかし、劇的であればあるほど、現実の殺風景な光景に、この私たちの企てた「劇的であること」は圧倒されていたようにも思う。しかも、現地でこれを目撃した観客は三人だけであった(図4)。

上演場所、上演時間、上演内容が常に変わる「出来事」を積み重ね、それを言葉や写真、時には映像にして記録することが第二の上演直前まで繰り返された。また、登場人物たちは「出来事」のみを記録するのではなく、「出来事」以外に起こった事柄(その事柄は登場人物たちが実際には体験していない創作も含んでいる)やそれに伴って巡らした思考もウェブ上に発信した。

それらの「登場人物たち」を演じた出演者たちが経験し記録した第一の上演を、いかに劇空間と自身の身体を通して再現（表象）するのかというのが、第二の上演の重要な問題であった。



<図 4> 南相馬での上演風景

第二の上演の創作過程

第二の上演制作にあたって、リハーサルに着手する前に演出部と出演者によるミーティングが何度も行われ、第二の上演が「第一の上演を想起する場」であることが確認された。第二の上演が単にこれまで現実の都市で行われた第一の上演の再現ドラマ的なパフォーマンスを行うのでなく、基本姿勢としては、立って（時には座って）長時間にわたって「想起すること」のみに終始するということである。その想起の内容と方法については、特に出演者の側から、さまざまな問題提起がなされた。どのような身体の状態で立つのか。経験した過去を想起するとはどういうことか。そして何より、そのようなことを観客に対して「見せる」ということを想定していいのか。それは、演劇作品として可能なのか。過去を想起するということは徹底して出演者自身の内省の問題であり、誰かに「見せる」ようなものにはならないということだった。

第一の上演を想起し続けるにあたっては、抛り所となるその想起内容（思い出す対象）が必要だった。そのため、まず、何を想起するかという対象をそれぞれの出演者が他の出演者やスタッフに明らかにした上で、実際に想起してみるという方法を採用した。各自に想起する内容を提出してもらったのは、何を想起しているかを他者と共有することで、想起する内容が無制限に広がってしまうことを避ける目的もあった。

同時に、7時間という長時間の上演時間が設けられた以上、常にその場に立ち続けることは体力的に不可能であり、ある程度の休息が必要である。7時間の内、最低4時間は立つというルールを定めた。4時間、何を想起して立つかを各自に申告してもらった。また、想起内容の繰り返しも認めた。そのようなルールの上で、事前に提出した想起の内容で何度か稽古を行った。ただ、稽古を始めるにあたって、どのように立ってよいのか分からない、どのような状態で立つのがよいのかなど、目指すべき方向性についての疑問が生じた。

過去への想起は、身体は紛れもなく、いま・ここにいるにもかかわらず、想起している「私」は、過去のある時点のある場所に存在している状態を目指すことが話し合いの中で確認された。

その結果、想起している際に生じる些細な仕草（例えば、思い出し笑いや独り言といったような）のみが、観客の前にあらわれるということが想定された。ただし、観客にどのように受容されるかはひとまずおいて、出演者内部の思考の流れに焦点を当てて稽古にあたった。観客に「見せる」ために演技的にならないよう、ある程度、抑制された身体表現を目指した。それはむしろ、主体的な行為の表出というよりも、思い出しているうちに、思わず仕草や身体の動きが露見するという感じだった。

次に、想起内容を確認した上で、どのように想起するかという、その方法論について議論が行われた。方法論については、役者たちがどのように思い出すかという極めて感覚的なことであり、それを即座に言語化することは困難であった。そのため、想起内容を5分～30分単位で詳細に役者が再度記述し、その内容に対応して、どのように想起するかという意識の回路、思考方法についてもあわせて各自言葉にした。また、その想起に伴って生ずる動作も書き出した（31頁参照）。内容、方法、動作に関する各自の記述に加え、10人の出演者が記述した中身について共有化する場を設け、個的な内容、方法、動作が他者に理解できるよう一人ずつプレゼンテーションも行った。話し合う中で10人がそれぞれ異なった方法で想起していることが分かった。例えば、想起する過去の時点で着ていた服装で立つことによって、過去へ没入しやすくなるという出演者もいた。ただ、それが全ての出演者に当てはまることはなかった。さらに付記すれば、10人の多様な方法論から、一つの最良の方法を採択しルール化することはしなかった。あくまで、各自が説明した方法論を尊重し、その方法論に則って想起することにした。

当初、上演時にはスポットライトの下に留まって想起するというルールを決めていた。しかし、それでは動きがほとんどないため、観客が作品を理解できないまま、すぐに退出してしまうのではないかという意見が出た。なにより、あまりに退屈だったのだ。ただ、私たちの意図としては観客の滞在時間が長いほどよいということではなかった。あくまで、1秒観ることと7時間観ることが変わらない演劇というものを目指していた。一瞥であっても作品世界を理解することは可能だと考えていた。そうした前提の上で、ある程度の時間、劇場に身を置けば「何も起こらない」という意図もより伝わるのではないかと考えた。こちら側が提示した意図を汲み取れるための仕掛けを増やそうと試みた^{vi}。

具体的には、スポットライトの明かりを一時間に一度消し、その消えている5分間はスポットライトに立っていた位置から少しずれるという微妙な演出を施した。演出を担当した一人（藤原佳奈）は次のような意見を記している。

何を抱えているのか、到底はつきりとはその意図を認識できない身体を見続けているところに、役者たちがスポットの当たる場所から、夢遊病者のようにゆっくりと、少しだけ移動する。まるでショーケースからおそろおそろ取り出されるかのような感じだった。移動したも

の、同じように想起を続けたあと、時間が経つと何事もなかったかのようにまたスポットのある場所へ戻ってゆくその光景は、美術館のショーケースに厳かに入れられたキャプションも無く、名前も知らないよく分らない物が、おそろおそろショーケースから外に取り出され、わたしたちと同じ空間に存在する脆い存在になったものの、依然としてその正体は分からず、また勿体ぶってショーケースに戻される、という感覚だった。一体自分はこのよく分らないものを何故こうも観察し、何を観察しているのか。ただ、それを見ているうちに自分の視線自体を意識する瞬間が産まれたように感じた。

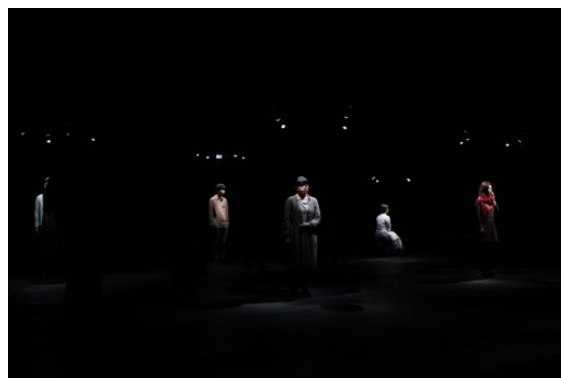
4日間、計28時間の上演は見かけ上はほとんど変わらなかっただろう。だが、出演者たちは想起を続け、その身体の中では絶えず異なる意識が流れていた。一度として同じ意識が繰り返されることはなかっただろう。最終日の上演が終わる直前、複数の出演者の証言によれば、過去の出来事が「走馬灯のように去来した」という。出演者が過去の出来事を現前化するために、想起するという手段がなぜ必要だったのだろうか。その過去はそれぞれの創作であり、4ヶ月かけて経験し積み重ねたものだった。しかし、過去の記憶が「走馬灯のように去来する」という使い古された表現は、想起が出演者の個人的で無制限な内省へと展開し、虚構作品として共有可能な登場人物としての体験の範囲では、もはや制御できないということを示していた。

出演者の想起の対象がフィクションの枠を越えて、出演者自身の過去、彼ら彼女らの現実の人生へと拡散したのである。出演者は、あくまでも「登場人物としての過去を想起する」という制約に留まることができなかった。それは、この作品が、出演者が現前する方法として発話をともなう従来の演劇のような演技を選択せず、「想起する身体」で観客の前に、ただひたすらに「立つ」という方法を使ったことに起因していたように思われる。

想起する身体、その疎かさ

私たちはなぜ、「想起する身体」を観客の前で見せようとしたのだろうか（図5）。

というよりも、上演時において、その身体が「なにかを思い出している」状態にあると、観客から理解されることはほとんどなかった。私たちも、そのように理解されるとは想定していなかった。ただ、出演者の身体はここ（上演する場所）にあるのに、心はどうもここにはなく、どこか（想起する対象）へ奪われている、という



<図5> 第二の上演の上演風景

状態を作り出したかったのだ。身体だけをここに置いて、どこかへ移行してしまっている人を観るために、第一の上演が出演者には必要だった。その第一の上演の体験が、出演者の想起の目的の時間と場所になればよいのではないかと考えていた。身体と心が分離できるとは思えないのだが、演劇というその古めかしいメディアには、出演者が身体と心の状態を改めて意識し直す契機を持っているのではないかと、という確信はあった。敢えて「劇」として人前に立つというのは、普段、誰かの前で何かを話したり、対話したりすることとは明らかに違う身体のありようを顕在化するはずだった。

この上演形態がなにかを「見せる」ことになるのだろうか、という疑問は当初からあった。というのも、観客はなにかを見せてもらいに劇場に足を運ぶのだから、演劇という形式が成立するのだろうかという不安だったのかもしれない。

やはり稽古場で問題になったように、上演された「想起する身体」は退屈きわまりなかった。出演者が演技するというのは、いま・この時間に過去の出来事を再現するということであるが、この上演はどちらかと言えば、いま・ここではない時間のほうへ演技が行ってしまっていたので、ここに残された身体はうまく劇的な演技としては機能しなかった。ぎこちなく鈍い演技と言えばよいのだろうか、出演者の内面で演技は、ここではなくその想起された時間と場所でなされているのだから、身体のある、この場所に現れる演技は表現に乏しい微小なものにならざるをえなかった。ただし、出演者は生きているのであるから、常にゆるやかな運動は湛えていた。

出演者が、いつかどこかのほうで演技をするゆえ、現在時においてはその演技が「疎か」になるというのは、しかし、なんらかの契機にはなった。それは、その人の身体を演技に邪魔されずに観ることができるということだった。この場合の邪魔な演技というのは、現在時に出演者の身体も内面も密着し、その登場人物に合致してセリフが発話され行動され表情がつくられるという従来の演技のことを指す。そのような演技のむこうにあった、出演者の身体が前に出てくる感触があった。いや、このような言い方は奇妙である。身体こそが、その人の外面のほずなのだ。だが、私たちは、その人物を見るとき、その人のプロフィールの情報越しにその人を見ていたのではなかったらうか。

この上演では、演技の疎かさを契機として、登場人物でもなく出演者自身の固有性でもない、その人の「顔」が出現するような場所と時間を提起したかった。その「顔」こそが、アンティゴネーが拘泥した死者たちの掟へとつながる「突起と窪み」ではなかったか。まるで、盲目の人が指でなぞって感触を確かめるような。それは、私たちには、読み取れない言葉で書かれていた。私たちも観客も、ひとまずこれを「読め」と誓願してくるかのような出演者の「顔」に出会わざるをえなかった。^{vii}

-
- i 2003年、舞台芸術の可能性を模索する集団として設立。代表の松田正隆の作・演出により、2004年5月に第一回公演『島式振動器官』を上演。非日常の世界を構想しながらも、今日におけるリアルとは何かを思考し創作を続ける。
- ii 2009年より始まり、F/T12で4度目となる日本最大の舞台芸術のフェスティバル。国内に限らず、海外作品の紹介も積極的に行っている。F/T12では、震災以降の芸術・演劇のあり方に焦点をあてプログラムが組まれた。
- iii この作品を創作するにあたってプロジェクトメンバーの代表である松田正隆が記した創作ノート。マレビトの会が発行しているニュースレター『marebito vol.7』に掲載された。
- iv にしずがも創造舎における上演で配布された当日パンフレット中の『〈第一の上演〉レポート 劇に取り残されて』と題された文章からの引用。
- v 役者の一人は「過去のある時点のある場所に存在している状態」を指し「トリップする」という言葉を用いた。
- vi 第二の上演では照明の他にもいくつか工夫を施した。私たちには、出演者の身体に近づいて観て欲しいという意図があった。出演者は想起に伴って、聞こえないような微かな声を出し、至近距離にいても見落としてしまうような表情の変化をする。そうした微細な動きを近づいて感取して欲しかった。しかし、関係者を劇場に入れたゲネプロを終えた段階で、おそらくは観客が出演者にあまり近づかないのではないかという懸念が生まれた。改善策として、ゲネプロでは四方の壁を取り囲んでいたベンチを大幅に減らすことにした。座れるスペースを削ることで観客が立って観劇するであろう時間を増やそうとした。また、本番中は観客による携帯電話の使用を敢えて制限しなかった。携帯の使用を認めたのは、ウェブ上のテキストを携帯で確認しながら出演者の身体を観ることができたり観劇しながらツイッターやフェイスブックに投稿ができることなど、受容者の見方に広がりや生まれる可能性を期待したからだった。
- vii 本論文は、立教大学紀要の「立教映像身体学研究」第1号を初出とし、掲載協力など一部加筆修正を行った。

音響作品「横断の調べ」の創作過程 消去法から始まる旅の調べ

荒木優光

音響作品「横断の調べ」は、マレビトの会が行った演劇プロジェクト「アンティゴネーへの旅の記録とその上演」における、1つの作品として発表したものである。それは、始めからある程度の目的地を設定して共に歩み始めたのではないし、演劇の上演と補填しあうために作られたものでもない。眼差す対象を同じくしながらも独立して作られたものだ。もちろん1つのプロジェクト内であるため、結果、第1、2の上演と共鳴しあう事もあるだろうし、反発しあう可能性もある。だがそれに対しての期待が少なからずあった上で始まった。

震災から1年ほど経過し、個人の交友範囲はたかが知れているながらもこれまでより多くの人々と会話を重ね、それぞれの立場による考え方の相違に思いを馳せる回数が多くなっていた時期は、同時に呆然と過ごしていた日々でもあり、私は「とりあえず」福島へ行ってみようと決心して創作を始めることにした。

うっすらと予想はついていたことだが、福島を訪れて直面したのは、いったい何をしに福島に来てしまったのか、という問題だった。確固たる目的がないのである。観光に来たわけでもないし、ボランティアに来たわけでもない。何の根拠もないまま、「見ておかなければならない」といういつの間にか纏わりついている思いによって、大体の行き先は地震と津波と原発事故による被災地と決められていた。だが、なぜ被災地を見ておかなければならないと思うのか。芸能人の不倫現場を追う記者と何が違うのか。多数の死者を出し、歴史的な出来事となったからか。「忘れてはならない」とは、誰が発した声なのか。あらゆる問いが生まれるが、考えがまとまるわけがない。まずは福島に行ってみなければ何も始まらないし、思考を巡らした所で身体が伴わないのでは意味がない。と、そういった時にとる方法は、消去法になる。消去法とは、わからないものは除外し、残ったものへ視線を向けるという、物事を取捨選択していく方法である。それに抗うように、ボーリング場やショッピングモールなど、およそ震災に関する取材とは思えないような場所へも行って見た。できるだけ多



音響作品『福島の海岸へ釣りに行った男』
の上演風景（校舎三階）

くの種類の、その土地の風景を見ておきたかった。

福島で録音を始めてから何日か経過しても、それは変わらなかった。「被災地」という記号化した場所は、結局のところどこを指すのかわからないまま、ニュースで良く聞いた土地名を起点にして、「とりあえず」海岸に向かおう、などとなる。

海岸へ向かうと、ちらほらと荒野が広がるようになる。それら眼前に広がる風景を見て、震災以前の風景を想像したり妄想を膨らまそうとするのだが、始めて訪れた土地のせいもあるのだろう、なかなかできない。はっきりと痕跡が見える場所もあれば、あの出来事から1年以上の時間が経過しているため復興が進んでいる場所もある。田舎でよく見るただの広大な土地の風景なのか、津波によって荒野と化しているのか見た目では判断できない場所も存在しているのである。もちろん瞬間に痕跡だと判断できる風景もあるが、復興が進んだ場所に関しては津波がどこまで来たか、どこまで被災したのか住人との会話によって始めて判明する場所もあった。それらの風景は、私にとって「所在のない風景」として目の前に広がっていたのである。

そういった所在なくゆらめいている風景に、暴力的に所在を与える響きがあった。カーナビの声である。「右です、左です」としきりに行き先を告げている。だが道がない（道だと判断できない）。そこまではまだそういうものだろうと気にもとめなかったのだが、夜も更け海岸沿いがほとんど暗闇に覆われた時、「目的地に到着しました。お疲れさまでした」とカーナビが言ったのだ。窓の外には車のヘッドライトに照らされた荒野が広がっているのである。エンジンを止めた直後に聴こえた波の音をいまだに覚えている。何より驚いたのは、それらの風景が痕跡だとあらわになった時、過去を思うよりもまず圧倒的な現在を感じさせられたことである。そしてその後、蓄積していた過去（今思えば個人の妄想でしかないもの）がじわじわと現実近づいて来るような感覚が時間差で歩み寄って来るのである。それは、住人に話を聞いて判明した現実とはまったく違った風景の所在のあらわれであった。

私はこれらの体験で、やっと福島の土地に焦点をあてた作品を作る小さな理由のようなものができたような気がした。何もないまま被災地を訪れ、そこで得た個人的な印象からまた別の何かを作り出すこと。これなら出来るかもしれないと思えたのである。

「横断の調べ」は、時間的にも空間的にも遠くに広がる風景へ向けた、個人の眼差しを媒介として作られた音楽である。眼差しの先にある風景の響き、また、響きもたらず眼差し。それらが共鳴し合いながら、また別の眼差しの獲得を目指す。

私は、釣り人が釣りをするように、福島にマイクを向けた。福島で録音した音を持ち帰り、家で再生して聴く。すると、かつてマイクを向けた先に広がっていた風景、そして風景の中に

存在していたであろう様々な出来事を、新たな発見として記憶の風景に追加して思い出す事ができる。特に何の期待もせず、眼前に広がっている風景の響きがあるがままマイクが記録してくれるだろうと、ひたすら録音ボタンを押して街中や海岸や山や川を、まずは車で、徒歩で、電車で、バスで、できるだけあらゆる方法で移動しながら録音した。その音のほとんどは、例えば西洋音楽における楽音の視点からすると、どれをとっても何でもない無意味な音の塊であろう。しかしそれは私にとっての、とらえようとしてもとらえようのない世界の断片として重要な音の塊であり、世界とつながるきっかけとなる音なのである。

録音した音のすべては偶然手に入れたものかもしれない音であり、録音開始ボタンを押した瞬間から所在を失い閉じ込められた音となる。「横断の調べ」で行った作業は、それら所在をなくした音に、もう1度丁寧に、鳴るべき場所を与えて行く作業であったように思う。そして録音された場所とは異なる場所で、生き生きと響かせる事が出来れば、と思った。

最終的に、それらの音をそっくりそのまま使用して個人的なレポートをするのではなく、風景のポートレートを作ろうと考えるに至った。仮象として音の風景を作り、その音を媒介としてまた別の眼差しを獲得できないだろうかと思ったのである。またはそのきっかけとなるような音。そしてその行為を繰り返し行い、内包された響きにまで耳を澄ますことで新たな視点で見つめ直したいと考えたのである。その一連の行為は、俳諧における連句の構造に似ている。始まりの音があり、そこを起点として響きをめぐる旅をするのである。観客がその連句のような構造に参加する形になれば、その響きはより重層的なものになるだろう。

音の風景を介して、また別の視点からある出来事を見つめ直すこと。その時想起する出来事は、音から派生するものならば何でもよい。そしてそれらはすべて個人の眼差しを起点として描いたものであり、だからこそ、あえて作られた音楽だと言いたい。



音響作品『煙にまかれたジュークボックス』の上演風景（校舎地下）

「アンティゴナーへの旅の記録とその上演」を、音響的視点から見る

可視なるものに対しての音響を考えるとすることは、見えているものによって隠された不可視なるものをあぶり出す行為であり、また、それをイメージへと変換し、見え方を操作することでもある。これには可視なるものを不可視にする危険性も孕んでいる。

ある 1 つの見え方を音響によって操作する事、もしくは今ある音響を意識的に聴かせるために見えるものや空間を操作することは、ほとんど同じことをしていると言ってもよい。それらの関係性を操作することによって、それぞれを意識的に見つめ直したり互いを強調し合ったりする手段とするのは古くから行われて来た常套手段であるが、その事に意識的になる機会にはなかなか巡り会えない。それはかつてジョンケージが行った「4 分 33 秒」という音楽が、演奏者ありきで行われたことを考えてもあきらかである。以下は、「4 分 33 秒」の 1 つの例である。この曲には、以下の例とは別のムーブメントも存在しうる。

コンサート会場にて。1 台のピアノが置かれた舞台がある。そこへ演奏者が現れ、椅子に腰掛け、譜面を置く。そして鍵盤を叩いて音を発音する事なく、まずピアノのふたを閉める。時計を見る。時間が進む。しばらくして譜面に記載されていた時間が訪れ、ピアノのふたを開け、また閉める。時計を見る。決められた楽章に基づいてその行為を行い、ある時間が来ると、舞台上から去る。

演奏者が奏でるであろう音を聴くために人々が集まったコンサート会場で、ピアノを前にして演奏しない人がいるという状態。演奏者が発音したのは、足音、ピアノのふたの静かな開閉音、椅子のきしむ音、譜面や時計を触る音、もしかしたらほんの少し息づかいも聴こえたかもしれないし、時計の音も聴こえたかもしれない。何にせよ、ピアノを使って発音するべきであろう人物が、ピアノを弾かずに去るのである。これは、ほんの数分という時間において、その場の音響にじっくりと耳を澄ますためには、その見た目と空間の状況、そしてムーブメントが必要なのだという事を示している。と同時に、可視なるものを操作する事と、音響を操作することは密接な関係にあることをも示している。これがただピアノが置かれた状況だけなのであれば、誰も 4 分 33 秒の時間が持ちうる音響に意識的になる事はまずない。これはあらゆる方々が言説しているであろうことだが、ケージは、ある日、ある場所で、4 分 33 秒の時間が持ちうる音響に耳を澄ます「状況」を作曲した、という事になる。つまり状況を使って、我々の生活の中で常に流れる音の容貌を、ほんの少し変貌させたのである。それは聴覚の操作であり、聴く行為そのものが音楽体験と同等の効果を与えうる、と教えてくれる 1 つの例である。

「アンティゴネーへの旅の記録とその上演」において第 2 の上演は、目の前にいる俳優が、意味内容を伴った言葉と受け取れる声をほとんど発音せず、断片的に声を発音するまま 7 時間上演される。その空間は、私には演劇の上演における時間感覚を排除した空間に思え、それと同時に、この作品のポイントだと思えるのは「演劇の上演において」という強い前提を感じたことだ。

演劇の上演は、そのほとんどがある一定の時間において舞台上に俳優があらわれ、声を発し、何かする。といういつの間にか当たり前となっている形式がある。そして演劇における戯曲や言葉とは、演劇の出発点であり道筋にもなるものであろう。しかし、時にその言葉の道筋が、

上演における俳優の抛り所としても用意されている言葉のように感じられることがある。

従来の演劇の言葉に対して、今回マレピトの会が扱った演劇の言葉の有り様はまったく違ったものと感じ取れる。現実世界で行われる第 1 の上演があり、それに付随する言葉による記録がある。それは第 1 の上演の記録であり、また俳優個人の言葉を記録したものでもある。元来、記録というと事後に行われるものであるが、第 2 の上演においてそれらは上演の出発点となるのだ。第 2 の上演が行われている空間で、常に第 1 の上演の記録である言葉の先に広がる世界を見ているような感覚になるのである。その時演劇の言葉は、いわゆる戯曲のような演劇の道筋とはまた違った言葉となる。

上演後の記録であり、次の上演の出発点となる記録。その言葉から派生する世界の先を見に来るという上演。その感覚はまさしく、俳優たちが 7 時間行っていた、過去を思い出すという行為にリンクする。だが、第 2 の上演でこういったいわゆる記録としての言葉は発音されない。ここでいう「言葉」とは、従来の演劇のようなある目的地へ促す言葉として用いるのではなく、他人（観客であり、俳優個人以外のすべて）にとって未知のものにしかなりえないものに視線を送るための手がかりとしてある。俳優それぞれの記憶であり、ドキュメントブックやインターネット上に記録（証拠）として配置された言葉の発端とも言うべきものなのだろう。「小さな声を断片的に発する俳優が 7 時間いる場」とは「未知なるものに対して何らかの思いを馳せる場」と言えはしないだろうか。それはかつて俳優たちがいた場所であり、俳優たちにしか持ちえない記憶の風景なのだろう。

音を介して風景と出会う事と、人を介して風景と出会う事。忘れてはならないのは、音も言葉も、発せられ、読まれ、聴かれて始めてその容貌の先にある不可視なるものへと眼差しを向けるきっかけになるということだろうと思う。

トーク、批評・反響 「語られたがる」演劇

新保奈未

序論

1. トークについて

- ・ トークの意義
- ・ 開沼博×松田正隆
- ・ 平田栄一朗×松田正隆
- ・ 諏訪敦彦×松田正隆
- ・ 仕掛けへの疑問点①
- ・ 仕掛けへの疑問点②

2. メディア使用について

- ・ 複数のメディア使用について
- ・ ウェブ上演と観客
- ・ 野外上演とウェブ上演
- ・ 反響(受容経験として)
 - ① ツイッター(ツイート、140文字以内の投稿)、他
 - ・ 観劇者のそれぞれの観劇の方法・量・その記憶が上演を形作る
 - ・ 身体だけがそこに見える物として存在している。
 - ・ 音響作品と<第二の上演>
 - ② Web マガジン(文章・写真)と書籍(文章)より

序論

『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』は、「語られたがる」演劇だった。内部から作品を説明することに関して、作品の意図を限定したり観客の自由な解釈の幅を狭めるようなことが無いように、議論され注意が払われた。そのようなポイントは、<第一の上演>では、特設サイト上の言葉・ディレクション、作品ツイッターの告知文、<第二の上演>では、会場内のキャプション(ドキュメント本の配置場所とその説明を含む)、上演についてのディレクションなどに関してなどであった。

<第一の上演>では野外上演を実際に観劇した観客は多くないが、上演は登場人物のツイートやブログによって間接的に語られ、ウェブ上に存在する。このとき、ウェブ上に存在する登場人物の言葉と観劇者の言葉とは、演じられたものであることを抜かせば、同質の情報に見える。<第一の上演>では作品名義のツイッターアカウントが、未来の上演をつぶやく。このツ

ツイッターアカウントは、上演の2、3日前に上演日時と場所とMAPをつぶやいていくもので、マレビトの会による観劇者への告知であり、同時に劇中においては(このアカウントはマレビトの会のHPからではなく、特設サイトからリンクしていた。) 予言者のような何者かでもあった。アカウントが存在することは、その中の人がいるということである。予言者の様な存在であってもアカウントがあるため中の人を予見させる。このことが他の登場人物や観劇者、ツイッターを告知に使用する現実の生活者と同質な存在にしている。ウェブ上に存在することによって、様々なことが「情報」という同質なものに見えてくる。

この作品が「語られたがる」ことは、<第二の上演>の当日パンフレットの文言においても同様であり、その内容は演出部が「作品の見方」を語っているものではなく、マレビトの会の外部の人物によって語られている。(ただし、上演とは独立して制作された音響作品については、荒木優光が自問自答インタビューとして自身の言葉で説明している。「旅の印象を編集点として「眼差しの音楽」を作り」、「展示の音響作品」というように、作品をはっきりと定義してはいるが、このことは、音響作品の性質上、観客の受容体験を限定するようにはならなかったと感じる。)

以上の様に、「語られる」ことは本作の存在にとってとても重要なことであり、上演で使用されたメディア上で見られる観劇者によって「語られる」反応・反響も、作品に限りなく近い場所に存在する言葉として意識される。また、<第二の上演>では、更に劇中・劇後のトークが行われ、作品は上演日によって異なる3人のゲスト達と荒木優光、松田正隆によって話されている。以上のような考えから、<第二の上演>でのトークの内容、また反響としてまだ不十分な範囲ではあるが観劇者の批評と反響を集め、言葉による仕掛けについて幾つか気になった点を挙げる。

1. トークについて

・トークの意義

<第二の上演>では、初日を除く3日間にゲストトークを行った。2日目、3日目は上演時間内の後半に45分ずつ、最終日は終演後アフタートークとして1時間を目安に行われた。また各回後に、任意で残った観客と登壇者とのQ&Aの場が用意された。トークでは、別々の分野(社会学、ドイツ文学、映画)を専門とする3人のゲストのそれぞれの観劇体験を通して、観客と共にアプローチの事例を共有することができた。作品を「即座には共有できない」状態のまま観劇者に届けるために、作り手側がこれまで作中で示すことを控えていたディレクションの部分が、登壇者と観客によって補完された。また作り手側も、松田自身の言葉で意図の一部を解禁する場となったため、トークの存在は、<第二の上演>を観劇する上で非常に重要なイベントとなった。以下に、それぞれのゲストの視点、ゲストとの間で話されたことについて書いて

いきたい。

・開沼博×松田正隆

11月16日(金) 18:15~19:00

まず、開沼博(社会学者)とのトークは、著作『フクシマ論 原子カムラはなぜ生まれたのか』が今作の出発点的な参考書の一つであったという経緯で組まれた。開沼は、単純な二項対立や「第四の壁」のような境目のない所で生まれるドラマのようなものとして社会を見ていこうという「ドラマツルギーアプローチ」について言及し、本作との思考の関連性を示した。今作で、演劇とそうでないものとの境目の形成が、観客に各自任せられているという状況に関して、そのような観客とパフォーマーが混じり合って存在するような手法をとる必然性はどこに在るのかという開沼の質問に対して、松田は、「見られる側がどういう人かが簡単には分からないものにしたかったため」と語る。「一瞥の観劇」とも表現できる、一瞬観ても7時間見ても何か分かるような、それぞれの「役」の顔よりも「身体」の顔を見ることの出来る作品にするため、社会的なプロフィールが分からない状態で直に「身体」を見て貰うために、「身体」が過去を想起する(=身体がどこかに奪われている)というセットを作った、というように作品構造の話が進んだ。

音響作品については、観客が自由にカセットを選ぶことが出来るという手法と各階各部屋の構造の理由が荒木によって説明された。どこからどういう立場の人がどういうふうにフクシマと対面するかということを考えはじめ、取材時に見ているものと勝手に思い込んでいるものと、教えられて実際見ていたものにギャップを感じたという経験から、想像できなくなった風景を想像できるきっかけを与える構造を作り出そうとした、というパンフレットの自問自答インタビューの内容を軸に語った。

開沼は、松田の発言によって体育館のパフォーマーが「<第一の上演>を思い出している」のだということを知り(おそらく観客も初めて知っただろうと思われる)、パンフレットの「再現ドラマ」という言葉ゆえに、観客はそちらを期待してくること、それが作品理解を妨げ得るのではないかと述べた。松田は、当初は「再現ドラマ」の上演を考えていたが、それが不可能だと分かった、と述べる。創作過程で、フィクションの過去を経験してきたパフォーマーが、違う時間と空間を各自の思い出し方で思い出しているというのを劇場の空間の中へ見せたい、それが演劇的なことなのではないかと語った。前作から続く、過去の記憶の扱いに関する一貫した姿勢を明らかにした。

開沼と松田には「相手の体験を追体験したい」という関心は同じようにあるものの、「社会学では言葉をつける(例えば、精神病の病名)ことで再現可能になるし、すっきりする」と述べた開沼の作業の方向と、「再現可能でないものでもいいのでは」という今作のマレビトの会の作

業は対照的であり、それはトークの随所に現れていた。

・ 平田栄一朗×松田正隆

11月17日(土) 18:15~19:00

2日目トークゲスト、平田栄一朗(ドイツ文学者)は、南相馬市と都内で自らが立ち会った<第一の上演>について、上演写真のスライドを交えて語った。平田は、<第一の上演>でパフォーマーが、見えない形で何かを蓄積したのを目撃したが、<第二の上演>はそれを感じることとはできないものだったと語り<第一の上演>の<第二の上演>への表出や、つながりという期待や見方からの脱却を、<第一の上演>の観劇者という説得力を持って観客に示した。

平田の観劇した<第二の上演>は以下のようなものとして語られた。

<第二の上演>には「不在」があり、それを換えようとするのが観客に出来ることだと考え、「不在」に対し spueren (ドイツ語で、「その人のかそけき何かを感じとる」という意)しようとした。平田は、そのときパフォーマーに自分(平田)が居るということを知覚されていると感じた、と言う。松田は、このパフォーマーが観客の気配にどう反応するかという課題は『HIROSHIMA-HAPCHION』から在り、現在時の時間が流れていないようでもやはりパフォーマーが気配を感じていることは新鮮な驚きだ、と述べている。

平田はまた、パフォーマーは「どこかへいつている」からこそ、観客側からは見やすく、また距離が在るからこそ、身体的なメルロ＝ポンティの「キアスム」(見るものと見られるものが相互に可逆的に浸食し合っている状態)的結びつきが成立している、と述べた。

平田は音響作品と上演作品の違いに関して、音響作品はテキストがはっきりしている点が明らかに体育館とは異なる、と述べた。荒木は、録音した音が持ち帰る情報量が面白い、録音は録音者も知らなかった過去のものも拾うため、この情報量と自分の個人的な言葉の組み合わせや再生したときに聞く人にとって様々な想起のきっかけとなるのではないかと語った。それに対し松田は、パフォーマーが過去を想起するときの方法は個人的なものであり、演出側で強制・統合できないものであったので、興味深いと語った。

また平田は、「不在」というテーマのアカデミズムの中での時代的変遷をたどり、ベケットの登場人物のように19世紀以降、「不在」というのは現代人的な主体の無いとしてネガティブなイメージが強くなったこと、20世紀以降の「不在」がそこから何が出来るのかを問われているということはある意味一般的なこととして受け入れることが出来た、とのことだった。

・ 諏訪敦彦×松田正隆

11月18日(日) 終演後 18:00~1時間程度

最終日のトークのゲストである諏訪敦彦(映画監督)は、この作品が始まる前にフェスティバル

/トーキョー発行の「TOKYO/SCENE」で松田と対談をしており、今作の初期の構想について語った経緯がある。

諏訪は、〈第二の上演〉を観劇し、ストローク=ユイレの映画と、今作の類似点・相違点をそれぞれ述べながら、作品の仕組みを読み解いた。諏訪は以下のように自身の観劇を語った。「体育館には、理解できるようなイリュージョンはなかった。しかし音響作品の空間には何らかの体験を記録したある時間のイメージがあった。そして再び体育館でドキュメントのテキストがイメージを想起させる別空間を持っている。舞台と音響、ドキュメントという流れの中にある感触、一つの時間のなかに「スペース」が生まれていた。それらが引き離されたことで、そのレイヤー間で交感する空間を作り出していた「目の見えない人に向けて演劇をする」というフィクションの発動により、見えるものがないところで「体験の質」が開いていく感覚を得た。見えるものがほとんどないことで、どこか映像によって傷ついたことを癒された。観客一人一人それぞれ違う、お互いに知らないまま終わるのだが、「ある時間に、空間に生きてすれ違った、そこである体験を、それぞれの方法で通過する」という仕組みを作り上げているのではないか。」

トーク後半で諏訪は、なぜ「劇場にいて演劇をみる」という期待を解体し、別の体験に変えていくようなものを作ろうとするのか、と松田とそして自らにも問うことで、フィクションの力とは何かということ話し始める。ジャン=リュック・ゴダールが編集をわざとつなぎ間違えることで映画が「嘘」であることをばらし、現実に対する信頼感を回復しようとしているという例を述べ、今、フィクションの力について解体や批判に留まらず、肯定していくことが重要なのではないかと述べた。諏訪からの問いに対して、松田は、自身の中で人間であることの恥とどうつきあっていくのかということが重要なことで、実は恥辱まみれで無力感にさいなまれながらも、「うまくいっている」世界を作ったり見たりすることに対する憤りがあるため、と述べた。

諏訪は今作について、映画で言うところのフレームをギリギリまで外しているが、そこに松田の「フレームで囲んでしまうことは出来ないんだ」という恐れ、震えのようなものを感じたと述べた。

・仕掛けへの疑問点①

私たちは上演作品の演出ノート等に〈第二の上演〉は〈第一の上演〉の「再現ドラマ」を行う、という表現を使っていた。開沼が指摘した様にこの「再現ドラマ」という言葉が、観客側に「劇的なもの」が始まることへの確かな期待をさせた。「再現ドラマ」という言葉は、観客に対して「劇的なもの」への一般的な期待を念押しすることとなり、観客がその考えを捨て去り「何も起こらない」ことを了解するまでの時間と理解への摩擦を増加させたことかもしれない。もし「劇的なもの」への期待がまさに一般的な感覚であるならば、この言葉を使わなかったと

しても作品は成立したのかもしれない。

この「再現ドラマ」という言葉と〈第二の上演〉との軋轢は、諏訪と松田のトークでの対話に繋がった。諏訪敦彦が『H STORY』を制作した際、『ヒロシマ・モナムール』を映画化「出来なかった」という経緯で、その行為への問題意識を強調することになった様に、〈第二の上演〉が過去を再現し、分かり易く見えるようにするというのを、簡単に受け入れることは出来なかった、という我々の問題意識を強調したことも確かである。つまり「再現」という言葉が、どういう事象を指すのかという問題である。

・仕掛けへの疑問点②

作中での直接の作品説明がほとんどなされなかった今回の上演は、ゲストとのトークを経ることで豊富に言葉を得、観客の前に姿を現していった。その内の一つ「〈第二の上演〉で、俳優は〈第一の上演〉を思い出している」という事は、トーク後のQ&Aの観客の反応を見た感じでは、やはりほとんど全ての観客がそれに気がつかないようだった。〈第二の上演〉の見た目のみには、それを確信するための根拠はどこにもなかった。もちろんこの事は予想されていたし、「俳優が何をしているのか」を知る事自体は上演の意図を受容するための必須の情報ではない。しかし、「俳優は〈第一の上演〉を思い出している」ことを観客が知ることによって、見えているが何をしているのかがよくわからない登場人物(俳優)の身体と、観劇者が見る(読む)ことが出来る「ドキュメントブック」に書かれた記録を、繋ぐためのひとつの要因となる可能性がある。これをキャプション化し最初に提示することをしなかった理由は、観劇者には「俳優が何をしているのか即座には分からない」という状態に一度なってもらうことが、作品にとって重要な段階ではないかと考えたからである。この状態が、観客に自分から俳優を知りたいという感情を抱かせ、シンパシーを感じさせるのではないだろうか。(この感情について、演出チームの一人は、相手の世界に行きたいと感じる「恋」に似た感情だ、という表現をしていた。)「俳優が過去の上演を思い出している」という事実は、俳優の仕草のみでは確信することが不可能であり、キャプションにも含めなかった以上、マレビトの会として、直接伝える必要があった。ゆえにこの言葉はこれまでの作品情報の質とは異なるものとなっている。このトークを先に聞いた後に上演を観劇した観客のツイートに、マレビトの会の実験に立ち会うに留まってしまったというコメントがあった。これは特に、体育館で俳優は「思い出している」のだということを先に知ってしまったということが要因ではないだろうか。トークのみでも聞ける・好きな時間に観劇できるという今回のスタイルでは、「俳優が何をしているのか即座には分からない」という状態もまた、全ての観客に平等に確約されていたわけではない。この場合、観客から「一瞥」の観劇体験の幅を損なうこともあり得たであろう。

2.メディア使用について

・複数のメディア使用について

<第一の上演>では、野外上演と平行して行われたWeb上演（各種ブログ、ツイッター、Facebook、YouTube、音声、Googleマップ等）が約4ヶ月の長期の連続上演を実現させた。更に<第二の上演>では、ウェブ上演での記録がドキュメント本として編集され、書籍というメディアが加わった。このように現実で頻繁に使用されている複数のメディアに、劇の登場人物の発言が蓄積し、劇中と現実曖昧に存在する。反対にそのメディア上での現実の人々の発言は、登場人物達の発言と同質的な印象に知覚される。

・ウェブ上演と観客

<第一の上演>には、ウェブ上演と野外上演があり、野外上演に先立って作品HPと登場人物のブログが公開された。つまり俳優の身体ではなく、言葉やイメージ、肩書きなどを俳優の姿とは別に享受する事になる。普通にブログやツイッターを見る場合、その人の思考や人となりや想像しながらある意味その人という存在と付き合うという訳だが、すでに述べた様にメディア上では上演と上演でない言葉の区別が明確に存在しない。これらの言葉を収集し、一人の人間の思考や行動や性質を組み立てるという観劇者の行為は、人間と人間の関係構築でもある。

またそれぞれのメディアで、例えば桑原さなえという人物には「さなえチャンネル」としてYouTubeのみを使用している、「色山さん」は話声のみがアップされるというように、メディアによってそれぞれ違う感覚を使って情報を得ることになる。つまり<第一の上演>では色々な感覚が用いられ、断片的に受容されていくことになる。

・野外上演とウェブ上演

この作品では、観劇者が野外上演にたどり着くために必要な情報として、出来事が行われている位置マップ（住所・場所）、出来事の名称、出来事の内容（テキスト）が告知された。出来事を見に来る人は、それらの情報をたよりにやってくる。これらの情報は所謂ネット上で知ることが出来る情報の質量であり、上演であることは関係なく、人間と出来事の関係においては同質である。

現実の出来事と同じようにアドレス（住所・場所）と名称やキーワードを知らなければ、個人のブログやHP等にたどり着く確率は低い。インターネットというものは、発信者（ブログ作者）が思っているより、受信者と繋がっているようでいて実は繋がっていないという「状態」を作る。このネットの、繋がっているようで繋がっていない状態は、現実にかかる出来事や作品中の出来事へアクセスしないこと・出来ないこと、に「出会えない」（感情面は考えずに）という

事実に関して本質的に変わらない。ではブログと作品中の出来事を見るということは、観劇者にとってどのように異なるのか。以下に挙げてみる。

- ①アクセスできる状態の長さが違う。
- ②アクセスした結果が異なる。異なると予想される。
- ③アクセスする前に、必要な気概・必要な時間が異なる。→ブログへのアクセスは、考える間もなく完了する。ただし、「日記のような報告」として間接的に知る事になる。ブログにはアクセスしても、現実にはアクセスしない人が多勢。
- ④ブログを書いている人物と実際の上演のセリフを書いている人が異なる場合もあり得ると予想する人もいるかもしれない。(④には、劇作家が生み出したキャラクターが一人歩きする余地もある。)

観劇者は、ブログの存在を意識したりアクセスすることによって、生活に密着して常に開かれている虚構の時間軸を意識したりしなかったりしながら継続的に感じていく。観劇者の、この継続した時間軸と関わりは、観劇者一人一人のもつ事情、優先順位・興味・価値観・生活・体調・環境などによって変わってくる。生きた戯曲が観客の生きた時間と寄り添って続いていくため、観客によって戯曲の存在感も異なる。また、4ヶ月という時間は、作品と付き合いってきたそれぞれの時間尺の受容経験を、観客と作品との関係性をより一層個人的なものにし、多様化させている。＜第一の上演＞でのこのような観客の所在について、ウェブサイト『ワンダーランド』で高嶋慈は以下の様に表している。

「第一の上演」では、観客は、市街地での上演の目撃や複数のメディアを介して届けられる記憶を、言わば編集する主体としてこの上演の構造に「参加」する。

高嶋慈. マレビトの会「アンティゴネーへの旅の記録とその上演」◎感取と想起の時間―「読む」演劇と「見られる」身体の間で.

小劇場レビューマガジン ワンダーランド

<http://www.wonderlands.jp/archives/22821/> 2013.1.30

この「参加」の「記憶」が、＜第二の上演＞においてその人個別の劇を発動させていくことになる。これらの事は、私たちが普段SNSを使うときと同じかも知れない。

なお制作チームは、＜第一の上演＞期間中の一定時間経過したところで、Facebookで作品ページをスタートした。同じ作品アカウントでも、Facebookのページでは、近い未来の出来事が2、3日前につぶやかれるツイッターアカウントとは異なり、ある視点が作品中の過去の出来事

の記録を編集し集積させている。記事は、更新されたブログ、ツイッターなどウェブ上演を日付&サブタイトルと合わせたものがフォーマットになっている。このFacebookページの編集者は、「一人の熱心な観客」に近い存在であった。

・反響(受容経験として)

① Twitter(ツイッター)、他

ツイッターの反響をどのように扱うべきか戸惑っている。一言にツイートといっても批評的にしっかりと発言する事もあれば、その場の気分で発見や今行っている事を報告することもある。ただ、ツイッターでの反応や反響はそれがツイートされた時点から、口コミとしても作品の印象を大きく左右したはずであり、またツイッターから<第一の上演>に接した量や方法の違いが<第二の上演>にどう影響するかが明らかになっていくかもしれない。

まず、<第一の上演>の野外上演を見た人達のツイートには、セリフが聞き取れない、何処まで近づくのがよいか、場所に確信が持てない、といった上演場所で戸惑った経験を報告する発言が見受けられた。<第一の上演>には、案内をするスタッフが居る訳ではないし、俳優の発する声も主に、普通のしゃべるときの大きさ程度であった。上演に足を運んでも、結局劇を見つけられずに終わってしまった人もいたようだった。また、観客がいるから上演場所と分かった、観客が集まって上演の時間軸にいることが異様に見えたという様に、上演場所に集まった観客を上演の一部のように感じるという発言があり、このことは劇場外で上演を続けていた前作シリーズであるマレビト・ライブのときから言及されてきたものだった。またこれは私自身の個人的な経験だが、上演を観たり戯曲を読むだけでは即座に分からなかったことで、上演を目にした観客のツイッターの報告を読むことで意味が発見されるようなこともあった。

<第一の上演>をファンに思ってくれた観客は、上演を収集していくこと、傍目には劇と思われずに街の中でひっそりと進んでいく上演を自分が知っていることの特別感などに楽しみを感じていた。また、上演を実際に見ることで、ウェブ上演を見るのがより面白くなっていくという意見もあった。

ウェブ上演を見ての観客のツイートには、上演日に予定があるから行けない、平日の午後や早朝など行くのが難しい、ある上演で登場人物が撮影した写真に自分が映り込んでいるのを発見した、など、自分との関係についての言及があった。

<第二の上演>が近づくと、<第一の上演>と<第二の上演>の関係を自分の中で予想し仮構築する人が現れる。<第二の上演>が<第一の上演>を深めるものだとよい、等の期待を表すものや、にしすがもの上演の7時間という長さへの戸惑い、7時間の見方をどうするか、<第一の上演>を見ておけば良かった、逆に<第一の上演>を見ないほうがよかったのか?といった発言があった。

・観劇者のそれぞれの観劇の方法・量・その記憶が上演を形作る

＜第一の上演＞で野外上演を観劇した人と、野外上演は行かずウェブ上演のみを追いかけた人では、＜第二の上演＞の捉え方の大きな違いはあったのだろうか。＜第一の上演＞の幾つかに立ち会った場合でも＜第二の上演＞はまったく理解出来なかったという意見もあるし、＜第一の上演＞で野外上演を観る方が面白かったという人も居た。また、音響作品は分かったが＜第二の上演＞は何をやっているかよくわからなかったという意見があった。

＜第一の上演＞に多く立ち会った人にとっては、野外上演の観劇経験が残っているだろう。＜第二の上演＞の微細な動きから＜第一の上演＞のワンシーンが再現された様に感じたなど、俳優の身体に＜第一の上演＞の存在をしっかりと想起できるようだった。例えば＜第一の上演＞のある上演で、俳優が汗をかいていた、という報告のツイートがあったが、このように上演に立ち会う事でしか取得できない直接俳優を観た記憶が、＜第二の上演＞で戯曲を想起する際その俳優の身体の一部として現れることがあるだろう。見ていないシーンやブログ中のシーンは、観客が想像することになり、想起する場合の自由度が高くなるはずである。

・身体だけがそこに見える物として存在している。

＜第二の上演＞で体育館に立つ俳優が「人」として見えたという反応は幾つかあった。我々の意図通りに、かなり俳優に接近して観察し、自分の視線が暴力的だったと感じたという人も居た。また体育館には、自ら俳優と同じようにスポットの下の椅子に座ったり、スポットライトの下に立つ観客も現れた。俳優に自分を意識させよう観られようとした、という報告も見受けられた。ある日のQ&Aで質問者の一人の言う事には、俳優によって居方・立ち方が全く違い、それは演技でなく俳優それぞれの身体の癖なのか演技なのかが分からない、ということであった。このように、＜第二の上演＞では、観劇者には「何かをしている俳優の身体」が見えている訳だが、演技している身体として見える時と、ただ人間の身体として見える時があり、そこを行き来するような受容体験をした人も居た。

一連の上演における観客の参加要素としては、「感取」、「記憶」、「編集」、「想起」、「判断(上演が膨大であり、その膨大さ自身でもって「全てを把握する事はできないし強要されていない」と分かることなど)」等が、挙げられる。これら作品と観客の行為との関係の特異さと、4ヶ月以上にわたる上演時間などを考えると、従来の演劇や展示やインスタレーションなどにはっきりと分類することには違和感を覚える。特に＜第二の上演＞の価格設定や、観客に対しての姿勢、表現の文脈における位置について違和感や疑問を呈する反応があったことも、この点に対する興味深い意見であると考えている。

音響作品と<第二の上演>

音響作品は体育館の上演と平行して行われ、それぞれの観劇に伴い使われる感覚の違いによってそれぞれの感取を鮮明にしていた。前述のトークにて平田栄一郎は、体育館の上演との明らかな差異は、テキストが存在する事だと指摘している。テキストが全くない体育館(ドキュメントブックを除く)から校舎の作品へと移動したとき、使用する感覚の変化があり、音響作品に対して集中する事が、テキストの意味の理解と風景の音を聴くことを、鮮明な感覚として到来させる。ある観客は音響作品を聞き、改めて<第一の上演>が収集されるべき「記憶」であると感じられたという。音響作品の各部屋は、滞在出来るよう椅子が随所に設置されていたが、椅子に座り体育館で手に入れたドキュメントブックを読む人も居たようだった。このときドキュメントブックに記載されている記録と、音響作品の音とテキストが混在することになる。音響作品の想起させる福島・東京・西巣鴨のイメージが、<第一の上演>の記憶とともに同質的なものとして現れてきたのだろう。

② Web マガジン(文章・写真)と書籍(文章)より

書籍：『ユリイカ』の山田亮太「演劇の時間」から、本作の観劇記録について記しておきたい。山田亮太は、『タイム』上演のプロセスと、本作『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』の観劇経験とを並べて報告しており、文章の後半で、本作の観劇のプロセスと感情を書き記している。ここではとりわけ、<第二の上演>の観劇における、「変容」のタイミングに注目し引用させて頂きたい。山田は何も起こらない体育館を出て、校舎の音響作品を聴いた。しかし体育館の<第二の上演>が気がかりでドキュメント本をめくった。そのときのことが以下の様に記録されている。

奥付の末尾に付された一文に目が留まった。

「各登場人物のブログや twitter はそれぞれの役者が執筆を担当いたしました。」私はもう一度体育館へ行くことにした。

(略)

私はひとりの俳優を見ながら、その俳優が書いたテキストのことを思い出していた。その俳優がかつてある場所を訪れて演じた「演劇」に思いを馳せた。

(略)

ここにいる全員の、かつてあったに違いない「演劇」を、その時間を想像した。私の頭の中で一度に無数の時間が立ち上がる。その瞬間は、ここにはいない人々の時間にまで触れている気がした。

山田亮太.演劇の時間 『タイム』から『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』へ.ユリイカ 1月号. 第45巻第1号.東京. 青土社.2013. 197-202

これよると作品理解の到来へと繋がったポイントは、ドキュメントブックの「各登場人物のブログや twitter はそれぞれの役者が執筆を担当いたしました。」という一文であった。この文章は、これまで体育館にただ立っているだけと知覚されていた俳優の身体に、かつて上演された演劇を想起するきっかけの一つとなった。

また、高島慈は、〈第二の上演〉を、観劇者自らが自身の中に演劇を投影するようだったとして述べており、このように感じたという人は、他にもツイッターで見受けられた。

「第二の上演」の空間は、劇場というよりは、網膜すなわち記憶のスクリーンに何らかの像が映し出されるのを待っている、巨大な映写室に変貌したかのようだった。その暗闇の中では、俳優自身の、戯曲中の人物として旅をした時間の、そこで出会った人々の、無数の時間と生がつながり重なり合っている。

高嶋慈.マレビトの会「アンティゴネーへの旅の記録とその上演」◎感取と想起の時間―「読む」演劇と「見られる」身体の間で.小劇場レビューマガジン ワンダーランド

<http://www.wonderlands.jp/archives/22821/> 2013.1.30

以上までを、反響の一部記録としたい。

[参考文献]

山田亮太. 演劇の時間 『タイム』から『アンティゴネーへの旅の記録とその上演』へ
ユリイカ 1月号. 第45巻第1号
東京. 青土社.2013. 197-202

[参考 web ページ]

twitter
<https://twitter.com/>

萩野 亮.人は本のように存在している.
STUDIO VOICE <http://studiovoice.jp/?p=33075>

2012.12.12

閲覧日：2013年3月3日

高嶋慈.マレビトの会「アンティゴネーへの旅の記録とその上演」◎感取と想起の時間―「読む」
演劇と「見られる」身体の間で.

小劇場レビューマガジン ワンダーランド

<http://www.wonderlands.jp/archives/22821/>

2013.1.30

閲覧日：2013年2月20日

雲雀うめ美にまつわる想起内容

牛尾千聖

		概要		自分の為の詳細(気にしないで下さい) おもに自分の為の詳細(赤字は感覚)			黄色は座る場面を示します
	時間	思い出す事(タイトル)	思い出すこと(概要)	思い出す事(詳細・説明)	きっかけ(実際の私の体験から似た感情)	備考	実際のパフォーマンス
遭遇と稽古 (30分)		それまでのひばり	<ul style="list-style-type: none"> ●8月はじめ、大木さんに会い、岩波が必要でないことに気づく。 ●新宿に行ってルミネのブックファーストで岩波を買う ●大木さんに引越し祝いのアルバムをプレゼントする。 ●池袋喫茶店にて、ノートにアンティゴネーを書き写す。 ●コーヒー飲みすぎる 	7月末、通院していた病院の前を通り、 病院のにおい を思い出す(新宿医科大)	昔バイトしていた病院の消化器科の待合を思い出す(におい)		鼻を軽くおさえて息を吸う
				8月3日、新宿。歩いていると道を聞かれる。中国語。中国人と間違えられる。ずっと勘違いされて、まるで 日本語が下手なような気持ち になる。ホテルに行きたいらしい。もうしゃべらずに身振りで適当に案内する。	道を尋ねると、中国人と間違えられた。		
				ルミネパン屋前。大木さんに会い、岩波が必要でないことを知る		スコーン、パン屋	
				近所の小さな書店には岩波すらなくて、新宿に行ってルミネのブックファーストで岩波を買ったところだった。探し回ったのに必要のない方を買うなんて、がっかり。なんか 要領の悪さを痛感 。	(探す行為)近所の小さな本屋やツタヤで新潮を探してもなかった。なかなかみつからないのが腹立つ。大きな本屋で見つけた時買えばよかった。中野ブロードウェイでやっとみつける。		
				引越し祝いのアルバムをプレゼントする。 わくわくする 。 喜んでくれてよかった。	プレゼントを渡すときのわくわく	プレゼントの袋	
				池袋喫茶店にてアンティゴネーを読む。 コロスの部分に差し掛かって諦めてと ばして読む 。 とりあえず読む。 別の日、文章を諦めないためにいちいち書き写す。反芻してよむとなんとなくわかりやすくなる。けど、書くことに集中してきた。目的が間違っている。 勉強できない人の板書 を思い出す。でも、意義は有るはずと思いこむことに。コーヒーを飲み過ぎて口の中が気持ち悪い	レポート用紙に台詞を書く	池袋、はずれた場所。レポート用紙	

15分

地下通路で息畝と遭遇

●タリーズでコーヒーを飲んだ後、帰宅しようとする。地下道で息畝君に遭遇する

タリーズでアイスコーヒーを飲む。時間が経って、入れ物の結露みたいなのでべっちょと手が濡れる。 帰らない 、 と思う 。コーヒーがすっぱくなる感じ。水木しげるのマンガを思い出す。	タリーズからの西新宿の光景		唾を飲む
信号でとまる。夕方。ひらひらするスカートを見る。 荷物が重い			靴の持ち手を触る。肩を上げ下げ、開くストレッチ
へんな靴屋。この売上を考える。この立地条件で家賃払えるのか、など想像。	街の古い店	置いている靴。健康志向？	
地下通路の雰囲気、じめっとした感じはない。右に曲がって通路に入ろうとする			右に体を向ける
ドンつきまで見える。 夕方暗くなりかけているところ、ここは蛍光灯がついて、その雰囲気が好き。			
息畝君。「えっ」と言われて少し驚く。一瞬で色々考える。会ったことある人かどうか。そこから 息畝君の顔 、たちどまり少し考える。	声をかけられてびっくりするなにか要領を得てなかったこと、忘れてたことがあったかな	思い出せない→顔自体を見る→顔の印象を考える	「え」
階段で「持ってます、アンティゴネー」と言われる。 さっぱりわからない。というか気持ち悪い。「は？」 という感じ。 不安 追いかけてこられたことに恐怖。襲われる、お金はない。ストーカー？考えすぎ？本屋さん聞いて、思い出すが、よくわからないので去りたい。岩波文庫をみて、自分が要領なく間違っ買って買ったことを少し思い出して、必要なのは新潮だと言う。	変質者	息畝君を見下ろす	
家に帰り、息畝君を思い出す。が、本屋の店員だったこともあまり思い出せない。地下道好きだったのになと思う。 暗さが、雨の日の教室を思い出す			靴を床に置く(持てれば)

	15分	稽古 お墓参り アンティゴネーへの手紙	<ul style="list-style-type: none"> ●稽古で自分の声に嫌悪感を感じる。 ●愛媛のおじいちゃんの墓参りに行く ●9月2日稽古。息が詰まる、実験をする ●アンティゴネーへの手紙を書く日々。読み取れないこと、想像できないことが多い。 	稽古後、コーヒーを飲みながら、ホッと する。イスメネ役の吉本さんの声を感じ 出す。自分の声に対する嫌悪。聞き やすく女性らしいきれいな声がうらや ましい。ためいき。稽古後でだるい。	喫茶店 無垢	ふうっと、ためいき 左後頭部触る
				愛媛のお墓参り。線香の煙。もあつと してる。目を閉じて手をあわせる。目を 開けた時の感覚 おばあちゃんの家、暗さ。必要ないと ころは電気消してる。海のきれいさ。 磯のにおい。釣り糸が指にくいこむ	おばあちゃんちの実家	しゃがむ(1分程度の予定)
				稽古。花伝舎の休憩所でコーヒーを買 う。ドトールのマーク。見てる間に匂 う。 吉本さんの提案、ペットボトルの実験。 いいのか悪いのかわからない。吉本さ んの前向きさに乗る。屈託のない笑顔 をみて若さと純粋さを感じる。		
				プロローグの稽古。最初の文章をなん とか言う。目の前の久留米さんに威圧 感を感じる。どう思われているのか。 でも、うまく台詞がでてこない。うる覚 えと、のどのつまり。吉本さんの声。 台詞を言うのに声がかもる感覚。どう にかほぐそうとする。	泣きそうになる時ののどのつまり	右手首、太ももにつける、のどを手 で覆う
			日々、アンティゴネーへの手紙を書い ている。照明の色。読み取れなくて、 参考にもらった文章や、哲学の本、ギ リシャ時代の埋葬について調べる。納 得いくような、いかないような。人差し 指の感覚(キーボードKとF) 手紙の一文をじっくり思う(文字化す る)	友人に電話で相談したこと、ネット、 本を読んだこと	鼻筋をおさえる (以下文章、どこかはし折って読 む、このぶんしょうでなくなるかもし れません) 生きているのか死んでいるのかわ からなくなる。でもあなたはいつも死 の側に死者の側にいる。生きている にも関わらず。どうしてそんなことが できるのか。死は未来ではないと思 うのです。？ 未来にはないと思 うのです。でも終わりでもないと思 います。	
声に関して 40分	10分	母にいらつく	●母からの電話。色々ちゅういされる、	母の声にイライラする。約束を破った ことに対して注意をうける。「わかった から」とだるく対応。話の内容より声に 集中。鎖骨下が苦しい	お母さんに電話でキレル、あとで反 省して謝りの電話する	「ああ」と、右に頭垂れる 頭が後ろの方にひっぱられる

	20分	声に関して大木さんに相談 想像したことを夢を見る	●稽古前、大木さんと待ち合わせして一緒に稽古に行く。その道すがら、声の悩みを話す。	待ち合わせの時間よりもはやく着く。近くの自動販売機でお茶を買う。夕方 の住宅街。 豚の置物。立ち止まり、大木さんの背中見つめる。ふっと思う。あ、話してみようかなと思う。豚の置物にすわる。大木さんに話すまでに、少し時間。手のお茶を握り、見つめる 相談する(丁寧に)	夏の夕方、風呂上がりで通りそうな商店街 言うのを少しためらっていた悩みを打ち明ける お母さんと笑うタイミングが同じだったこと	椅子に座る 「お母さんを演じるのなら簡単なかな」
			●大木さんに話していたことを具体化して夢に見る。	大木さんと少し話した夜、夢をみる。自分も登場人物としている。遠い祖先の母たちから電話があったこと 意識、薄く		椅子に座る 耳触る
	10分	炉粗君にポーの小説を借りる/愚痴	●炉粗君がポーの小説を貸してくれる ●炉粗君に、声のことを愚痴る	ポーの本。少し厚い。みたことのない装丁。紙のざらざら感が気持ちいい。めくって少し読む。 音楽が聞こえてきて紅茶思い出す バイト中、炉粗君が来る、声の相談、愚痴。		椅子に座る 途中立つ
息畝君の夢の中の出演 60分	5分	ホームで電車を待つ	●ホームで電車を待つ ●ゆりかもめに乗車	ホームにて、イスに座っている。 差し込む光、薄く眩しいホームにある透明の扉、その向こうに海、やがて視界に電車はいる。電車に乗っている。座席は空いているが座らず、扉側に場所を取りしばらく進行方向に向かってたつ。ぼーっとたつ。 目の前の女性がかばんをごそごそ探る。書類の入ったクリアファイルを何枚かたす。遠目に見ても英字まじりの文章が多そうなもの。 お台場を過ぎて、後ろを向く、長いホームか橋の様な物を見る。		ぐるっと見渡す
	10分	息畝君の顔	●会話する前の息畝君の表情	右を向いて息畝君をみる。 息畝君もこちらを見る。 息畝君が目をそらす、その後、息畝君ゆっくり視線をこちらに合わず、口をもごっと動かす		右を向く
		乗車中、二人の会話	●乗車中の会話	会話。なぜ、自分が夢の中に出ているのかという疑問。ふんわりした口調。		「え、」手を動かす

	10分	アンティゴネーの 上演	●岩場でのひとりアンティゴネー上演。	岩場、少し不安定 岩に登って上演する、 台詞に詰まるが、一人でつぶやく 聞こえないと言われてなんで、そんな こと言うの 息畝君を見つめる、息畝君の全体像 ぼんやり、			真正面に戻る 首を触る アンティゴネー、台詞の一節、詰 まっても何か言う ロパク 「これは、夢、よ。あんたの夢なの よ。聞こえないのは、あんたの夢の せい。あたしの声が、悪いんじゃない。」
	10分	ヴィーナスコート 内のさまよい	●ヴィーナスコートを歩く。各広場にたちよ る。息畝君の言葉を聞く。	ヴィーナスコートを歩く。うすぐらい中 に色々雑多な店の連なり、(アウトドア の服、蜂蜜を使った化粧品屋。店のあ かり、斜め上に天井、雲の絵、オリ ブの休憩所、噴水、教会 ゆっくり歩く、明るめの店内から暗い欧 州のイメージされたスポットに入る瞬 間。暗い。歩いて進むと噴水のミスト。 ひんやり。音が響く。教会の前、変な 紫か青っぽい光、教会のようなところ の前に立つ、息畝君がしゃべるのをみ つめるが、何を言っているかあまり頭 にはいってこないのけれど、なにかせ つない。			手を差し出す(噴水触っている) 足を後ろに少し動かす
	5分	新橋駅	●帰路。新橋駅で息畝君と別れる	電車を降りて、新橋駅前まで歩 きよなら、と別れる。 恋人 だったような 気がする。			首をたおす
	20分	未定	すみません、考えます。 座ったりはしないようにします。				
福島アンティゴ ネー上演 40分	10分	上野駅	●福島公演の為、上野駅に集合。 ●家を出る ●上野駅前集合し、立つ。	家。 遅刻 しないように早めにでる。ス ターボックスでコーヒーとサンドイツ チ。 ほっと する。上野駅前に集合。大 木さんがなぜかスピーカーで宣言す る。 不思議と受け入れられる。 向こうのビル、 二階の空きテナント 、商 店街の入り口 ただ、ぼーっとみる。眩しい。排気ガス が しんどい 。旅行鞆をひく 手。大木さ んの声			手をにぎる

	20分	福島でのアンティゴネーの上演 阿武隈川、橋を渡る	<ul style="list-style-type: none"> ●福島駅に着く ●久留米さん、吉本さんとホテルで台詞合わせ ●飲み屋にて息畝君にからまれる ●リハーサル ●本番 	<p>福島駅について、吊広告みる。駅前で少し話す。劇団員。銅像。少し落ち着きたいのでホテルに。台詞合わせをしたいと久留米さんに言う。部屋で台詞を合わせる。椅子に座る。少し緊張。吉本さんも合流。ベッドに座るのでございと思う。おもしろい。</p> <p>飲み屋。浅く座る。息畝に怒った吉本さんの顔。大木さんの横顔。炉粗君の膝。</p> <p>リハーサル、阿武隈川、モニタリングポスト、後ろ。向こう岸を見た時、寂しい感じの場所だと思う。本番、ゆっくり歩く、台詞を言う。他、公演も思う。</p>			手首をそりあげる。 口を軽くあける 左に向きかえる
	10分	福島でのアンティゴネーの上演 帰る、福島駅	<ul style="list-style-type: none"> ●信夫山からの風景 ●福島駅前のケンカ ●自民党の演説前 	<p>信夫山からの風景。安部シンゾウの愛想。福島駅に少し急いで向かって、呼び止められ振り返っている</p> <p>炉粗君が手を跳ね上げ、書類が舞う。 蹴られる人の人生</p> <p>大木さんのスピーカーでの声「やめてください。私たちの列車に乗り遅れます」</p> <p>古関さんと炉粗君と息畝君と久留米さんと警備員</p>			顔、右を向く
演説 手紙 30分	10分	演説のたまご 大木さんについて		大木さんがたまごをぶつけられたこと、新宿西口。たばこの煙たさ 大木さん、白い服、その向こうに聞いている人大木さんの後ろにある地図かけよる、ぶつけられたあとの大木さんの表情、白い服についたたまご			びくっと動く しゃがむ
	20分	母への手紙を書く	●母への手紙を書く。	手紙を文章化して、丁寧に思い出す。			少し口が動く(声が少し漏れても可)
立つ 30分	30分	立つ	●立つ	立つことに集中する。(方法思案中)でも、何か思いついたらそちらにのっかってよい。			動かない