

「渚・瞼・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉」関連イベント

オープニングトーク

「チェルフィッチュの〈映像演劇〉」

日時 2018年4月28日(土)14:00-15:30

場所 熊本市現代美術館 ホームギャラリー

登壇者 岡田利規（演劇作家、チェルフィッチュ主宰）

山田晋平（舞台映像デザイナー、映像作家）

長坂 常（建築家、スキーマ建築計画代表）

司会 池澤茉莉（熊本市現代美術館学芸員）



渚・瞼・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉

会期 2018年4月28日(土)-6月17日(日)

会場 熊本市現代美術館 ギャラリーⅠ・Ⅱ

■はじめに

池澤 「渚・睨・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉」のオープニングトークを開催します。今回のトークには、チェルフィッチュ主宰の岡田利規さん、本展の全作品の映像を担当した舞台映像デザイナーの山田晋平さん、会場構成を手がけたスキーマ建築計画代表の長坂常さんの三人をお招きしました。どうぞよろしくお願いします。

岡田 みなさん今日はお集りいただきありがとうございます。〈映像演劇〉という言葉はこういうことをしようと思ってつくった新しい言葉なので、みなさんにとってはよくわからないと思います。僕らにとっても、今回、作品をつくることによってだいぶわかってきました。その話の前に、まず山田さんと僕がどうして、〈映像演劇〉をつくっていくことになったかという話をします。そして今回、「渚・睨・カーテン」として上演するにあたって、会場の構成に入ってもらった長坂さんに話を聞く時間にしていこうと思います。

さっき池澤さんが、山田さんのことを「映像を担当している」と言っていて、おもしろいなと思ったんです。じゃあ僕は「演劇を担当している？」

山田 そうということですね（笑）。

岡田 二人で「映像演劇」なんだなって思いました（笑）。まず僕サイドから話をすると、僕は普段、演劇をつくっています。演劇というのはみなさんもちろんご存知だと思いますが、普通は劇場のような場所で行われるものです（劇場じゃない場所でやることもありますけど）。劇場のような場所というのは、舞台があって、基本的にはそこで人間の俳優が演劇をする場所です（人形だったりすることもありますけど）。舞台があって、それを見ている観客席があって、そうやって行われる。それはライブで行われる。これが普通の演劇です。そういう演劇をずっとやってきたんですけど、その演劇をやり続けることで、今言った普通の意味での演劇じゃないものについても、これまで自分が培ってきた演劇のつくり方や演劇をつくるときの考え方を使って、それをつくれるんじゃないか、そういうことをしてみたいなと思ったんです。それは、演劇をつかって演劇じゃないものをつくることへの興味とも言えるし、演劇というもの、「演劇とは何か」みたいな領域を拡大していきたいということでもある。演劇が僕にとっては専門の領域だけれども、自分が自分の専門領域の外に出て行って何かをやっていききたい。だけどそれは、実際は演劇としてつくっているから、自分の中では専門領域の外には実は出ていないけれども、でもいわゆる演劇ではない外のものをつくれるとしたら、そういうことができたならおもしろいんじゃないかと。

そういうようなことを考えていたあるとき、俳優の演技を撮影して、それを映像としてプロジェクションし、そのプロジェクションされた人間の演技を観ることで観る人が得られる経験というのは、舞台上で俳優が演技をしているのを観客席で観るときに得られる経験とは、だいぶ質が異なるので、おもしろいなと思いました。そういったものをつくってみたいという興味が、まず

最初にあったんです。

いわゆる劇場でつくるような演劇作品の中でも映像を使うときがときどきありました。山田さんは、そのスタッフとして何回か関わってもらっていたことがあったんです。今回、そういうことをやってみたいなということで、山田さんと組んでやってみたいと思いました。

僕が今お話ししたのは、演出家というか演劇をつくる人間の立場からの話なんですけれど、山田さんは舞台映像デザイナーとして、映像の側から、どうのことを普段考えていて、こういうところに辿り着いたんですか？

山田 最初の岡田さんとの出会いというのは、いわゆる劇場でやる演劇作品の中で使われる映像です。僕はそれをつくる仕事をずっと専門にやっていて、それは岡田さん以外の作品もいろいろあります。セットの中にスクリーンがあって、そこに映像が映るというものです (fig.1)。



fig. 1 チェルフィツチュ『地面と床』KAAT 神奈川芸術劇場 作・演出：岡田利規 映像：山田晋平
photo by Hirohisa Koike, courtesy of pricog

山田 最近、コンサートとかでもよく背景に映像があったりしますが、ああいうような形で、舞台芸術の中で使われる映像をつくることを専門に、スタッフとして関わってきたんです。そういう仕事をしていると、いつも考えなきゃいけないことがあります。それは、スクリーンはどんな形だろうか？ということとか、スクリーンはどういうものなんだろうか？ということです。

このトーク会場にあるスクリーンは、いわゆる4:3という比率です。昔のテレビの画面ってみんなこうでしたよね。今のテレビは16:9という横長の画面ですが、それがいわゆる一般的な映像

のフォーマットです。けれども、舞台でやるときはそんな形で映像を映し出す必要はないんです。スクリーンはどんな形だって別にいいわけだし、大きさだっていろんな可能性がある。だから舞台セットの空間の中で、どういうふうな形やサイズのスクリーン、映像を映す面を、どういうものとしてつくろうかということを、一番最初に考え始めるんです。

このことが今回やっている〈映像演劇〉のスタート地点に結構近いです。俳優が演技している映像をどんなふうに見せるか、どんな物に、どういう大きさを投影するのか考えるところが実は担当で、撮影自体はそんなに難しいことはないんです（いろいろ難しいところもありますが）。撮影自体はオーソドックスです。何しろ、どういう物に映すかというところが、僕が一番頭を悩ませたところというか、そこが〈映像演劇〉のおもしろい可能性だと思うので、いろいろな物を提案しています。僕が担当しているところはそこですね。

岡田 具体的に、例えばどういったものをこれまでにやってみたりしていますか？ その中の一部は今回作品になっているものもありますし、そこには至らなかったものもあります。前回のものや今回やってみたものも含めて、話してもらえますか？

山田 今話したのは大きさと形のことでしたけど、もう一つ考える必要があるのは素材だと思っています。結局、映像というのは何かの物に投影されて見ているわけで、映像だけを見ているということは、本当はない。つまりスクリーンという物体を見ているわけです。スクリーンというのは、見られるときにそこがなるべく透明になるわけです。映像だけが見えていて、映像が映っている物として気にならない物がスクリーンの特性なんですけど、本当は物としてのスクリーンが見えてくるとおもしろくなるんじゃないかということを考えました。

一番最初に岡田さんと映像の作品をつくった「さいたまトリエンナーレ 2016」のときは、木に映すということをやりました (fig.2)。

とても薄い木の板があるんです。正確に言うと、木の表面を剥いだような、1mm という薄さのベニヤのシートを買ってきて、その木目の出ているシートに映像を投影しました。開いている扉が木の板で塞がれているような感じです。これがとてもおもしろくて。要するに、俳優の演技を見ていると同時に、木の木目を見ているわけです。だから、木によって塞がれた扉に人が演技している姿が見える。そして俳優は、木で塞がれているというこの状況が起こることによって成立する話をしているという作品です。



fig. 2 岡田利規《映像演劇 op.2 青柳いづみ》「さいたまトリエンナーレ 2016」での展示風景
photo by KUTSUNA Koichiro, Arecibo, courtesy of pricog

山田 こういうふうにして、どんな素材に映像を映すと〈映像演劇〉になるか、インスタレーションとしておもしろくなるか、ということをいろいろ試しています。今回の展覧会で出しているスマートフォンを使った《Standing on the Stage》(fig.3) という作品も、あの映像だけ見てもあんまり意味がなくて、やっぱりスマートフォンという物で、あの白いテーブルの上で観て初めて起こってくる現象なんだということを考え続けています。

岡田 作品のつくり方の基本的なパターンというのは、こういう素材に映像を投影するのはおもしろいんじゃないかというアイデアをまず山田さんから聞いて、その実験に立ち会ったりしながら、僕がおもしろいなと思ったときに、じゃあその場合はどういう内容のものにしたらおもしろいのかということを考えていくというのが、一つのパターン。そうしてつくっていきました。今回で言えば、半透明のカーテンを投影する素材として使っている作品《The Fiction Over the Curtains》や、あとはハーフミラー（マジックミラー）を使っている作品《楽屋で台本を読む女》などがありますが、それなんかはそういうふうにつくっていききましたね。

山田 そうですね。半透明のスクリーンもハーフミラーも、一回、僕の作業場に岡田さんに来てもらって、そこで投影したり実験をして、考えてもらいましたね。



fig. 3 《Standing on the Stage》2017-18 白いスマートフォン（2台1組） 各4.7インチ／サイズ可変 約6分（ループ）

■ もう一つの映画の歴史としての〈映像演劇〉

岡田 〈映像演劇〉を通して、いろんなことを考えていく、理解していく契機に僕たちにはなっ
たんです。〈映像演劇〉という名前をつけたいと思ったのは、ただ何か独自の名前をつける必
要があると、あるとき僕は感じたからです（それが〈映像演劇〉という名前である必要はない
んですけど）。それはどうしてかという、「映画」ではない何かだという。映画でもないし、もっ
と言うと、少なくとも僕にとっては「映像インスタレーション」でもないんですよ。映画のこ
とをわりと考えながらつくっていました。

映画のことを考えるとき、僕がどういうことを考えていたかという、映画という技術が100年
以上前に発明されたときに、いろんな人たちがこれをつかってどういうことをしたらおもしろい
のかということを考えて、いろんな実験をしたわけです。最初にやられたことの 하나가、演劇を
映画で撮ることです¹。それを観る。そうすると劇場に行かなくても演劇が観れるぞというふう
に思ったわけです。

山田 固定のカメラがずっと演劇の上演をただ撮っているだけというのが、最初期の映画です
ね。

岡田 でも、劇場でやっている舞台を撮るだけじゃなくて、映画でお話をつくろうと考えたとき
にも、役者が演技をするその演技の仕方というのはとても演劇で、舞台上でその当時やってい
る演劇の仕方をそのままやるという状態から始まっています。でもだんだん、「これはちょっと違
うんじゃないか？」ということをやっている人が見つけていきました。映画としていい演技とい
うのはこういうのじゃなくて、もっと違うんじゃないかということが、だんだんわかってきて、映画
の演技は演劇の演技からだんだん離れていき、完全に独特なものになっていくという歴史を辿っ
たんだと思うんです。それは試行錯誤の歴史。そういう演技と映像の関係が、映画の歴史の中
にあったけれども、それとは違う歴史をつくりたいという感じで取り組みました。

山田 映画ではいわゆるクローズアップに向いた演技ができていったりするんですよね。

岡田 そうですね。クローズアップというのは、あるとき発見されたわけです。「顔が大きく映
るとおもしろい」ということを人は見つけていった。でも、我々の、少なくとも今の〈映像演劇〉
では、クローズアップはしないということになっています。原則として、人間の身体を実際大の
大きさに投影するというふうにしています。

映画では、映像がカットされて、突然別の場面になったりすることも起こりますけど、そういう
こともしません。人間が映っていて、その人間が突然消えるということは基本的になく、カメラ
が動くこともありません。カメラはずっとそのまま。それは結局、映像として映っている人間が
そこにいるということです。演劇の役者がそこにいるのと同じように、「そこにいる」というフィ
クションを成立させるための芝居なんです。

■フィクションが生まれるとき

岡田 もうちょっとで長坂さんに聞きたい話に辿りつくんですけど、ちょっと遠いんです（笑）。でもだいぶん近づいてきました。それで、そういうことをやってきておもしろかったこと、いろいろわかってきたことがあります。それは、どうやってフィクションが〈映像演劇〉では成立しているか、生まれるかという話です。

例えば、フィクションが生じる点において映画と演劇の何が違うかというと、映画で生じているフィクションというのは、スクリーンの中で生じているんです。何が言いたいかというと、映画館の中ではフィクションは生じてないということです。けども、演劇のフィクションというのは、劇場の中で生じているんですよ。つまり、映画を観るときも映画館という場所があって、演劇を観るときも劇場という場所があるけれど、フィクションがその場所に生じるということは、演劇においては起こっている。起こるべきだと少なくとも僕は思っています。映画はそうではない。それはすごく重要なことです。今回つくったのは〈映像演劇〉。「演劇」です（素朴に言ったら展示ですけども）。

我々はこれを〈映像演劇〉と呼び、「上演」と呼んでいるんですけど、〈映像演劇〉の上演において、フィクションは上演されている「場」で起こっている。スクリーンの中では起こっていないんですよ。余談ですけど「スクリーンの中」という言い方はすごくおもしろい言い方です。なぜならスクリーンは布だから、スクリーンの中はない。けどスクリーンの中があるというふうに感じるんですよ。これにちょっと関係することで言うと、今回の作品のうちの一つに《A Man on the Door》(fig.4) というタイトルをつけた作品があります。《A Man on the Door》というこの言葉は、僕は（そしてたぶん誰も）日本語に訳せないんですよ。だってドアの……。何て言えばいいんだろう？ ちょっと言葉にできないです。《A Man on the Door》というタイトルにこの作品をすると決めたときに、何人かに「マイケル・ジャクソンにそれと似た曲ありませんでしたっけ？」って言われたんです。『A Man in the Mirror』という曲があるんです。ここでおもしろいのが、ミラーは「in the Mirror」なんです。

山田 そうですね。どっちもただの平面なのに。

岡田 ま、それだけなんですけどね（笑）。

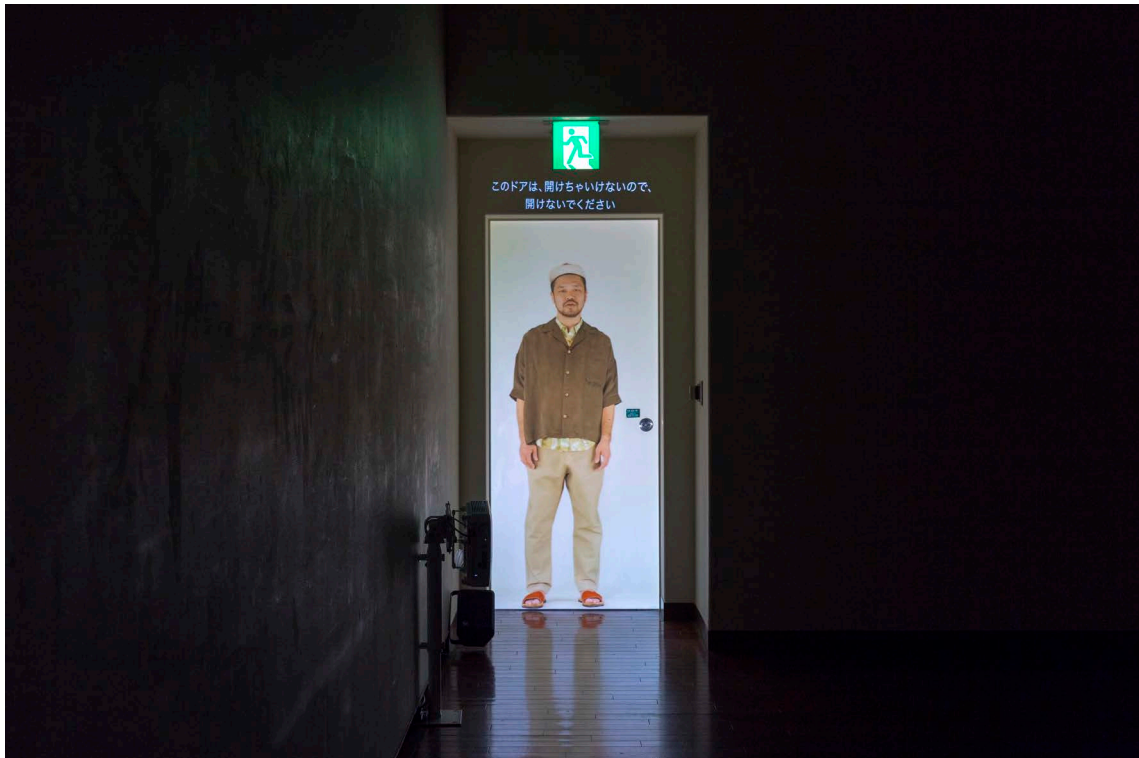


fig. 4 《A Man on the Door》2017-18 非常口にシングルチャンネル・ビデオ・プロジェクション 210.0 × 90.0 / サイズ可変 約3分

岡田 話を戻すと、フィクションがその場所に生じるということが重要なんです。「この作品は上演されている場にフィクションを生み出しているな」と感じられたときに、我々は、「これは〈映像演劇〉とっていいんだ」と思える。今回つくって、だんだんそうやって言葉にできるようになってきたんです。〈映像演劇〉が何かとか。

もう一つフィクションに関していうと、演劇においてもフィクションは当然生まれています。例えば、そこはただの舞台上でしかないのに、お話の中のどこかの場所になったり、演じている役者は同じ時代を生きている「〇〇さん」なのに、国とか時代も違うキャラクターになっていたり。そういうことをフィクションと言っているんですけど、そういうものが生じている。そういうふうにその人のことを見るし、そこで展開しているものを観るというのが演劇であり、フィクションを経験するということですが、演劇においては、それを実際にやっている人間は生身の人間です。だけど、〈映像演劇〉においては、まず人間がそこにいるということ自体が、まずフィクションなんです。いないから。いないんだけど、それをフィクションとして成立させようというふうに、がんばるんです。がんばるというのは、例えば等身大の大きさで映すとかです。

人間を目の前にしたときに、あまりにも無遠慮にすごく近づくことに対して、躊躇うような気持ちがあります。人間が人間に対して思う気持ちを、生身の人間に対しては感じます。

〈映像演劇〉の作品はただの映像で、映像は映像にすぎないんだから、そんなことを感じる必要はないはずなんだけれども、でもつい感じてしまうような何かがそこにはあります。実在感とか存在感とかでもいいと思いますが、そういったものをもたせる。それが起こる。まずそのこと

がすごくおもしろいんですよね。これは映像でしかないし、映像だということをもちろん観る人は頭ではわかっている。だけど心のレベルで、人間に対する気持ちみたいなものが、なぜか生まれてしまう。そのズレが自分の中にあるということは、映像だから経験させることができる。「そこに人間がいる」ということがまず一つのフィクションで、そのフィクションに対して人間（俳優）が行う演技が、またフィクションになっているわけです。だから、人間がそこに映っている、ただそれだけのフィクションだと、それは〈映像演劇〉ではない。それは映像プロジェクションという技術によって成立しているフィクションではあるけれども、映像プロジェクションという技術によって成立しているだけだとしたら、それは〈映像演劇〉ではありません。演技をすることでその「場」にフィクションが生まれたら、それは〈映像演劇〉です。というようなことを、いつわかっていったか……つくりながら、ここで実際に設営の準備をしていきながら、本当にいろいろわかってきたんです。

■ 外に持ち運ぶための何もない空間

岡田 今、僕は場所にフィクションが生じることが大事なんだと気づいたという話をしたんですが、場所の話なので、場所をつくることをしてくれた長坂さんが感じたこともあるんじゃないかと思います。今回関わったことで、そのへんの話聞かせてもらえないですか？

長坂 僕はたぶん、この二人からすると、会場にいるみなさんにちょっと近いところがあります。今もみなさん、「〈映像演劇〉とは」と少しずつ理解をしているところだと思うんです。僕自身も、打ち合わせに加わったときには〈映像演劇〉という言葉は存在していたし、いくつか事例としての映像は二人の中でできあがっていました。

〈映像演劇〉って、字面を見ると、そんなに不思議な言葉じゃない。「映像」と「演劇」。だから、さらっとなんとなく受け止めて呼ばれていたんですけど、だんだんとその〈映像演劇〉というものが、他にはないものなんだということを少しずつ理解していきました。

開幕前の会場で《働き者ではないっぽい3人のポートレート》を上演しているときに、「ちゃんと目を視ることが大事なんだ」と言われたんです。演技している人がこっち（観客）を視て、それに対して「視られている」ということを観ている人が感じる。そう言われてみれば、その感覚が、一番フィクションが生まれているということを理解したんです。そんな感じで少しずつ理解をしています。

もともと、僕の岡田さんとの出会いは、チェルフィッチュの『三月の5日間』（2005年再演 スーパー・デラックス）のただの一観客でした。何も舞台装置がないところで演技をしているのを見て、かなり衝撃だったんです。途中で休み時間があって、そのまま外の近くのサンクスに水を買に行ったら、店員の人が手を動かしているのさえも、「あ！さっきの人かな」と思いました。僕は前半でやられちゃっていて、フィクションの中に取り込まれていました。そのフィクションの世界に完全に取り込まれているという体験を、僕は最初のチェルフィッチュの公演で感じたん

です。その時点で、僕の中で岡田さんの空気感というのがなんとなくできあがっていました。今回は途中からだったので、どういうふうに関われるのかなと思って話を聞いていたら、そんなに違和感はなく、何年も前に得た岡田さんからのイメージをそのまま受け止めながら、一緒に話をして会場構成の仕事をさせていただきました。

あえて僕がやったことというのは、やはり、できるだけスーパー・デラックスでの『三月の5日間』を観たときに感じた、場所の設定がない空間をつくることです。会場構成はほとんどなかったですね。ああいうふうに場所の設定がないと、そのままフィクションは外に持ち運べるという感覚があったんです。だから、展覧会会場でも、できるだけフィクションをそのまま引きずって外に持ち運べる感覚があって欲しいなと思いました。舞台と舞台裏みたいな感じで会場を分けるのではなく、できるだけオープンにしながら、さっき観たものを引きずりながら、次のものを観る。次のものを観ながら、さっきのものをもしかして回想しながら理解する。もう一回行ってみたいなと言って、後でもう一回順路を変えて行く。できればそういうふうに、自分なりの順路をなんとなくつくりながら全体を理解して、そのまま引きずって外に出て行ってもらえるような〈映像演劇〉ができればいいなと思いました。それに僕が協力できたら素敵だなと思って、今の何もないできるだけプレーンな状態のものを計画しました(fig.5)。

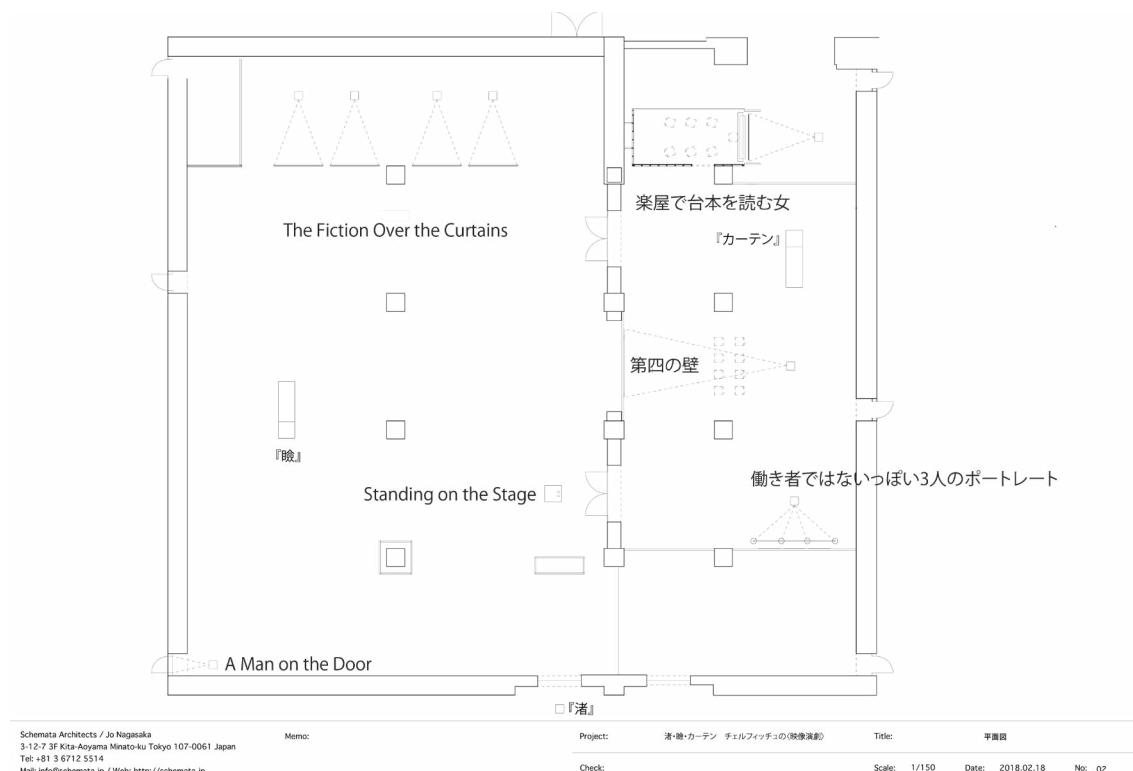


fig. 5 「渚・暎・カーテン チェルフィッチュの〈映像演劇〉」会場図面（簡略版） 熊本市現代美術館 2018

岡田 最初にお話したときだったと思うんですけど、美術展なんかだと、すごく厳密に順路が決まっていて、細い通路を次から次に通って、1番から2番、3番へと観ていきます。そういう感じのものではなくしたいですよねというのは、共通していたんですけど、ここまでになるとは。

気持ちいいですね。ここまでしてやろうと最初から長坂さんは思ってたんですね？

長坂 イメージとかなり一致した結果ができています。ちょうどその前に観ていたいくつかの展示で、そういうインスピレーションを受ける機会があったのもあって、なんとなく違和感なくできたかなという感じはします。レセプションのときは結構人数がいて、本来隣の音が聞こえるところが、人が音を吸収して最初の頃はあんまり聞こえなかったんですけど。そういうふうになんかとした状況によって変化するんですね。それがすごくおもしろいなと思いました。

岡田 昨日[2018年4月27日]、実際にお客さんが観てくれるということを初めて僕らも経験したんですけど、印象はどうでしたか？

山田 長い作品もたくさんあったので観てもらえるかなと……。特に半透明の作品《The Fiction Over the Curtains》は37分以上あったので。立ち止まってとか、座り込んでとか、じっくりそこで時間を過ごすぞというスイッチがお客さんに入るかどうかというのが、僕は結構不安というか、入らないこともあるだろうなという気持ちで見てたんです。だけど、わりと大勢の方が座り込んで観ていたのは、会場構成の力なんじゃないかなという気がしています。パッと見て、全体像が割とすぐ把握できちゃうじゃないですか。

岡田 「こんだけ？」みたいな。

山田 そう。映像が6個あるだけなんだとわかった、「これは映像を観るしかないぞ」というスイッチが入るわけですよ（笑）。だから、結構先まで全体が見渡せることで、「よしわかった。じゃあじっくり時間を過ごすぞ」というモードが切り替わる感じが、がらんどうの感じにあるんじゃないかなと思いました。

長坂 よくあるのは、絵画があって、映像があって、いろんなメディアの作品が並列している展示ですね。あれだとやっぱり映像と絵画を観る時間があまりにも違い過ぎて、バランスが取れないんです。いきなり映像に入ってゆっくりとした時間が過ごせない。この会場は最初からたぶんその空気感で埋め尽くされているので、それはいいと思います。初めてちゃんと映像を観れる場所だなというふうに思いましたね。せっかちなんで、いつもついつい最後まで観れない。映像って通り過ぎてしまうんです。そこがおもしろいなと思います。

岡田 今、ハッと思いついて、これは聞いておいた方がいいなと思ったことがあります。さっきから僕は結構「これは演劇なんだ」と力説していて、最悪、僕と山田さんの二人だけが「これは演劇だ」と言っているんですけど、長坂さんはどう思っているんですか？ それはつまり、長坂さんは演劇の方ではないし、演劇をどう思っているのかということも含めて、聞いてみたいなと思いました。

長坂 僕がそもそも岡田さんに興味をもったこと自体、演劇だからということではなく、チェルフィッチュを観に行っていたんです。演劇を他にたくさん観ているわけでもありませんが、ただ、今まで観ていた演劇というのが、やっぱり押し付けが強いというか、結構いたたまれなくなる場合が多かったのも、それに対してチェルフィッチュは違っていたというのがあります。だから、「これも演劇か?」と言われると、どちらかというといわゆる我々の時代感の表現という感じがします。設定の中で物事が予定調和につくられている表現に対して疑問をもっている人たちに、チェルフィッチュは共感を抱かせているような気がするんですね。さっき言ったような、日常とフィクションが絡んでいくような表現の仕方という。そこに対して、僕は少なくとも共感をもっている。「演劇か」と言われると、どちらかというところに反応するというより、僕らが問題意識している表現の仕方に対して、正面で戦っている人だというふうに思っています。

岡田 ありがとうございます。でもやっぱり、僕にとっては演劇であることはいろんな意味で重要なんです。それは個人的な理由も多々あるんです。一つは、自分は演劇はつくれると思っています。演劇をやっている人間としては、そう言えるなと思っているからです。でも美術作家だとは絶対言えないんですね。僕、学校の成績はそんなに悪くなかったんですけど、図工だけはずっと悪かったんですよ。だから「絶対言えない!」っていうのが自分の中であって。絶対、僕は美術作家じゃない（笑）。だからこれは演劇なんです。それは僕にとっては大事なんですけど、世界にとってはどうでもいいことですね（笑）。

■ 視線の先・観客の存在

山田 さっき長坂さんから『三月の5日間』を観たときの経験の話を聞いて、一つ思い出したことがあります。フィクションと場所の話です。『三月の5日間』は、俳優が観客を視るじゃないですか。観客に向かって話しかけるということが起こっている演劇ですよね。それはさっきから言っているように、劇場全体にフィクションが起こる。つまり、舞台の中で起こっているのではなくて、劇場という空間全体に起こるということだと思えます。舞台上から観客席を視ることによって、それが一つの空間であるということ、同じ空間にいるんだということが認識されているのが、チェルフィッチュの演劇ではよく起こることだと思えます。

今回の〈映像演劇〉は、視線が場所を意識化させるものになっていると僕は思っています。なかでは、『働き者ではないっぽい3人のポートレート』(fig.6)が一番わかりやすいですけど、画の中にいる人がカメラを視る瞬間がある。その「視る」ということは、映画の中である俳優がカメラを見るということとは、全く違う視線として起こるんですね。映画の中でカメラ視線をすると、だいたい次のカットで視られていた人が映るわけです。だから、視線が映画の中で完結するように視線は構成されていくわけです。



fig. 6 《働き者ではないっぽい3人のポートレート》2017-18 3枚のパネルにシングルチャンネル・ビデオ・プロジェクション、木製の結界 各210.0×121.5(3面)／サイズ可変 約12分

岡田 映画を観ていて「あ、俺視られた」とは思わないですね（笑）。

山田 それがこの〈映像演劇〉は全く違って、〈映像演劇〉の中の俳優がカメラを視ることで、俳優がそこにいる観客を視ることが起こってくる。それが、僕は場をフィクション化させるという、岡田さんが演劇で培ってきたフィクションの起こり方と、この〈映像演劇〉で起こるフィクションの起こり方に共通しているところなんじゃないかなと思っています。この〈映像演劇〉では、俳優が観客を視ることが映像なのに起こりうる。そこがとても演劇だなと設営していて思いました。考えてみると全部カメラを視ていますよね。そしてその瞬間は、観客が「僕は今視えていると思っていたら視られた」と思ったり、作品の前に立っている、その場所のことを意識する瞬間です。それは実は視線がもたらしていることじゃないかなと思いました。

長坂 それは人のサイズが同じというのも関係しているんでしょうか？

山田 そうだと思いますね。

岡田 本当に等身大のサイズでなければいけないのかというのは、今はそう思っているだけで、絶対にそうなんだとは言えず、この先変わる可能性があるとは思っています。大事なのは、そこに人間がいるということや、それによってフィクションが起こることということで、そのためには人間が実際大でそこにいると、本当にいるような気がするので、それがすごくオーソドックスに成

立させるというのは確かなんですけどね。

山田 映像で人がそこにいるように思うフィクションが必要だという話を岡田さんもされましたけど、僕が一番すごく起こるなと思っているのは、《The Fiction Over the Curtains》(fig.7) です。これが映像だというのは誰が見たってわかるわけです。そこに本当の人はいなくて、人の映像を見ているだけなんだということは、僕らは頭では認識として絶対できている。そこが揺らぐことは基本的にはないはずなんですけど、映像を映している4枚の半透明のスクリーンは隙間が空いていて、その間を人が横切るときに、頭ではあれが映像だとわかっているけれど、そこに人が現れてくるんじゃないかと絶対心の中で期待してしまう。それで、やっぱりいなかったというふうにして、何か裏切られるわけです。これは何が起きているかという、つまりそこに人がいるというふうに、実は見ている側が信じ込んで見ているということなんですよね。人がいないのにいると思ってしまう瞬間に、フィクションとして成立することを強く感じます。

長坂 そういう意味では、映画と〈映像演劇〉の定義はだいぶ違う気がしますね。

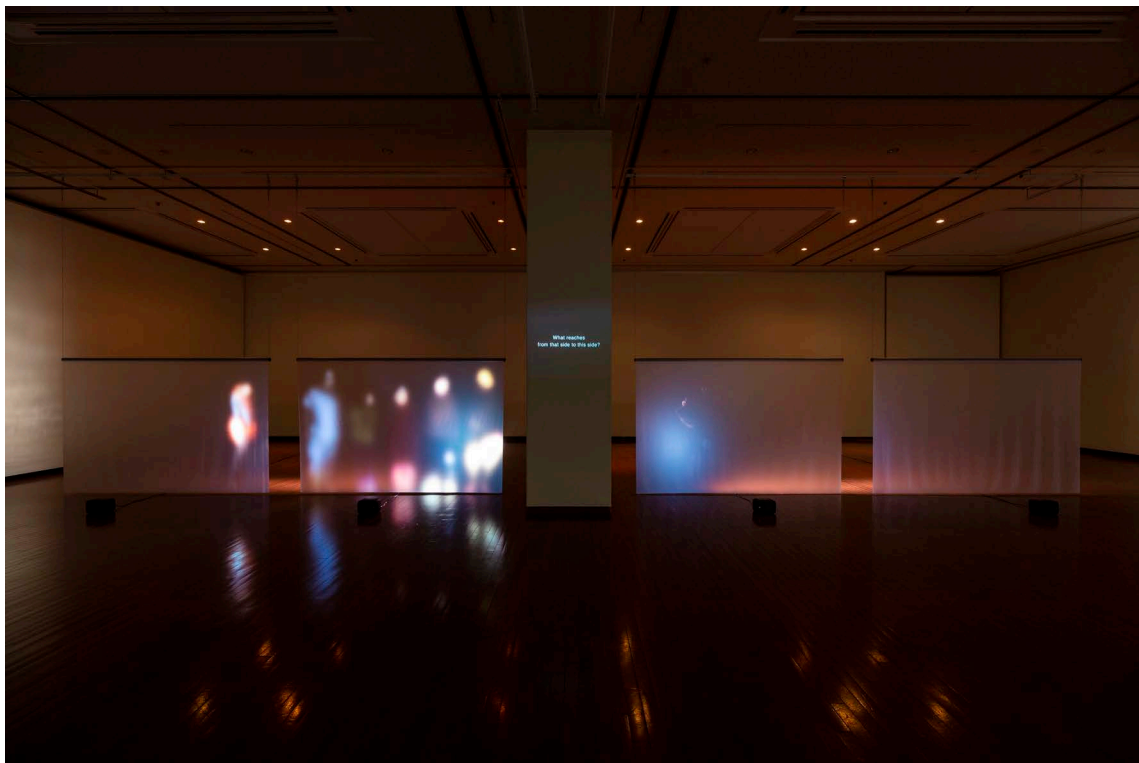


fig. 7 《The Fiction Over the Curtains》 2017-18 4枚の半透明スクリーンに4チャンネル・ビデオ・リアプロジェクション
各 180.0 × 285.0 / サイズ可変 約 37 分

岡田 ちょっと話を戻すと、観客のことをどう考えるかというのは、演劇を考えるときにすごく大きな問題です。舞台上には世界が成立していて、設定が成立しているわけですよね。もし、それが邪魔されるのは嫌だという考え方をしてしまうとしたら、観客というのはそれを邪魔する

存在なわけですが。例えば、途中で帰るならまだしも、おもしろいことを言ってお客さんが笑って笑い声が起こったりするのでさえも、舞台上の世界を乱すというふうに考える。それは演劇的ではないんです。演劇はあくまでも上演、舞台上で行われることと、それを観客が観ていることの間で起こるものだから。間で起こることという意味で、それを「現象」と呼びます。もうちょっとわかりやすく言うと、虹みたいなものだとは僕は思っています。虹というのは大気がある状態です。光や水分の状態のときに、ある場所に人間が立っているとそれが見える。つまり、虹というものは実在していない。僕が虹がすごく演劇的だと思うのは、虹というのはその場所に生じているフィクションだというふうに思うからなんです。だけど本当は存在していない。上演と観客との間で絶対に生まれることを考えることが演劇的なんですね。

観客を視るか視ないかとかいうのも、これは歴史的にも問題になったことがあるんです。例えば、今回の作品の中の一つに、土のうをひたすら積んでいくという作品があるんですけど、その作品のタイトルは《第四の壁》(fig.8)とつけたんです。「第四の壁」というのは、実は演劇の言葉なんです。演劇において、舞台上の右側と左側と後ろ側には三つの壁があるけれども、もう一つ壁がある。それは舞台と観客の間に見えない「第四の壁」がある。そういう考え方で演技をする仕方をブレヒトという人が批判したんです²。ここに壁があるかのように、つまり観客は存在しないかのように舞台の中だけで演技をしていてどうするんだという批判をしたんです。そんなものはない。そのときに用いられた言葉をそのままタイトルに使わせてもらったんです。

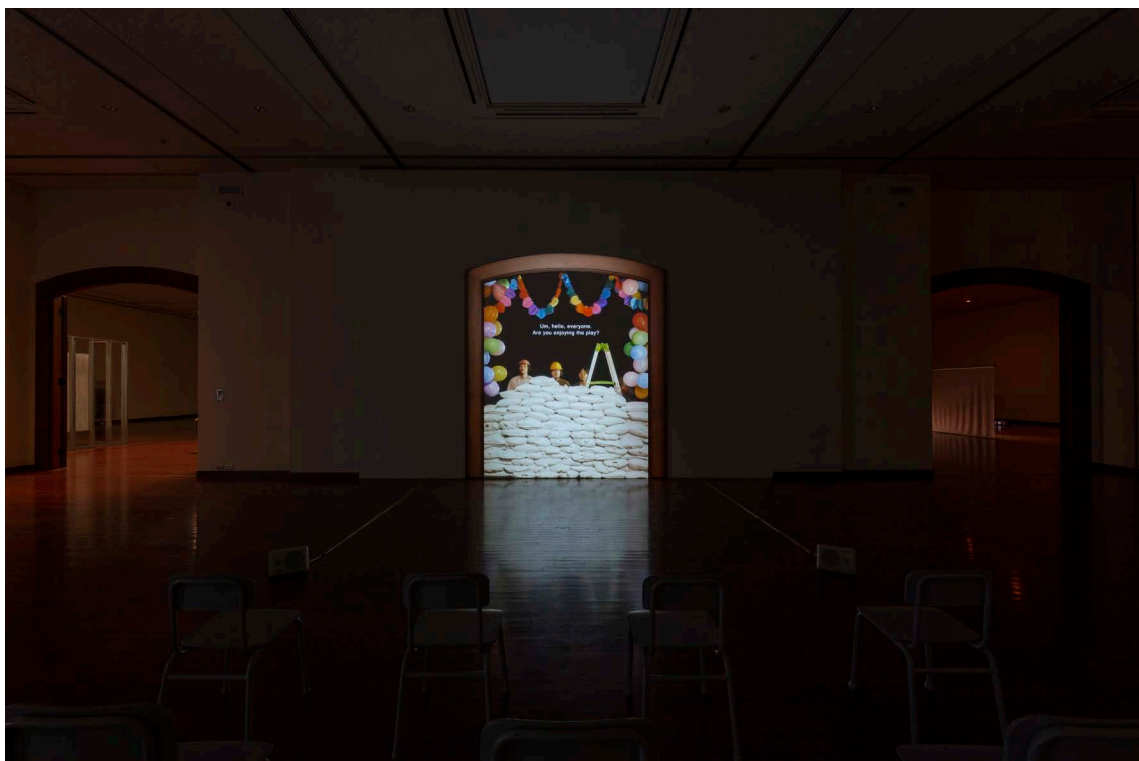


fig. 8 《第四の壁》2017-18 壁にシングルチャンネル・ビデオ・プロジェクション 419.0 × 237.0 (アーチ) / サイズ可変 約 25 分

岡田 だから、観客を視るというのは「第四の壁がない」ということなんですよ。僕にとっては、観客と上演との関係というのは演劇において当然のことなんです。だから観客を視るというのは、僕にとってはすごく演劇的なことなんです。なんでこのドアは成立しているのに、観客は存在しないで観客を視るんだという考え方は、僕にとっては全く演劇的ではない。「何が演劇的だとあなたは思っていますか」というのは本当に人それぞれで、そうじゃない考え方もあります。観客を視るということについて、僕と逆の意見の人も当然いると思います。

山田 だからやっぱり〈映像演劇〉が映像の中で完結していると、それは映像作品であって、演劇ではないということが言えるんですよ。

Ⅰ〈映像演劇〉宣言

長坂 岡田さんは、「背景がないこと」も〈映像演劇〉の特徴と書かれていましたよね？

岡田 「〈映像演劇〉宣言」³というのを書いたんですよ。「ダダイズム宣言」とか「シュルレアリスム宣言」とか「未来派宣言」とかみたいに（笑）。もうすぐ発表されます。〈映像演劇〉とはどういうものかというのは、それを書きながらわかってきたこともあります。今お話したようなこともあります。人間の身体を実際大に映すだとか、カメラが動かないとか、背景をつくらないというのも一つあったんです。背景をつくらないというのが〈映像演劇〉の成立に絶対に必要なことなのかはまだわかりませんが、少なくとも今の作品においてはそうです（原則なので、すでに例外はあるんですが）。背景がないことがなぜ重要かというと、背景があることによって、そのフィクションがその映像の中に閉じてしまうことになりやすいだろうということはあるんです。

長坂 例えばそれでいうと、《楽屋で台本を読む女》(fig.9)は映像の中には背景はないけど、外側には今回その設定をつくりましたよね？ それに対して、〈映像演劇〉としてはどうですか？ あれだけ結構つくっているなという認識が僕はあるんです。

岡田 そうですね。ただあれは、背景をつくるために外をつくったんですよ。

長坂 「背景をつくっている」？

岡田 つくっている。こうやっていろいろボロが出てくる（笑）。それも含めておもしろいんですけどね。なんせプロセスですから。まだほじくればいろいろ出てくると思います（笑）。あれはどうなんだ、これはどうなんだって。



fig. 9 《楽屋で台本を読む女》2017-18 スクリーン越しのハーフミラーにシングル・ビデオ・リアプロジェクション、木製の椅子と机、帽子掛け、帽子ほか 75.0 × 90.0 / サイズ可変 約9分

山田 でも映像で背景をつくったわけでは一応ないですからね。実際の空間が鏡に映りこむことによって、鏡の中にいる女性の背景にも見えるという。

岡田 映像と鏡像の違いがないということじゃないですか。そうなってくると、あれは映像じゃなくて鏡像だからというのがエクスキューズになっているのかはよくわかりませんが。

長坂 鏡像も椅子の席とか結構コントロールしている。コントロールしている背景ですね。

山田 そうですね。めちゃくちゃ帽子の位置とかこだわってる（笑）。

長坂 映像の中の椅子と観客席側にある椅子の鏡像関係が必ず重なるようにとか、映像の中のテーブルのラインと観客席側にあるテーブルのラインとが一致するようにとか、かなり絞ってますよね。だからあの作品だけはちょっと特殊だったのかなと僕の中では思います。

山田 もっと言うと、《働き者ではないっぽい3人のポートレート》は思いきり背景がありますね（笑）。

岡田 僕も気づいていたんです（笑）。でも説明できます。そういう仕掛けの作品だからです。

でもネタ説明会みたいなのはやめましょうよ。

長坂 他の人が〈映像演劇〉と言い始めたらどうですか？

岡田 やったらいと思いますよ。〈映像演劇〉は演劇をわかってないとつukれないと、僕は、今は思っています。だけどそれも本当かどうかかわからないです。演劇をつくっている人は〈映像演劇〉をつukれると思っています。でも演劇をやっていない人は〈映像演劇〉はつukれない。つukれるもんならつukってみろって思っています。でもつukれるかもしれないですね。そうなったらいと思います。

長坂 僕は協力はさせてもらったけれど、やっぱり絶対つukれないなと思います。特に《The Fiction Over the Curtains》は、どうやって決めていくんだろうというのは、ちょっと想像がつかなかったですね。やっぱり全然違うんだろうなと思いました。

山田 結局、〈映像演劇〉というのはやっぱり演技を観るための形式じゃないですか。だから映像をつukれたところで、演技をつukれないというのもあるし、やっぱり岡田さんの時間の感覚が素晴らしいと思うんですよね。演劇をつukる人だからつukれると思いましたね。

岡田 フィクションをどうやって成立させるかということが、スタートから大きな肝でした。これは本当に面白いことなんです。フィクションが成立するというのは、観ている人がどうやったら真に受けられるかということなんです。フィクションは別に演劇だけではなくて、映画だってフィクションだし、小説、文章によるフィクションだってありますよね。

あまり具体的にしゃべらないふうにがんばりたいと思うんですけど、例えば本物の人間がそこに立っていて、そこでしゃべっていたらこういうふうに見えるだろうし、声はこういうふう聞こえてくるだろうという状況があるとします。そのまま再現すれば、そこに人間が存在するというフィクションは成立させやすいと考えるじゃないですか。でも違ったんです。これ以上は言いません(笑)。嘘がちょっとほころんだときに、何もかもがだめになるんですよね。だったら、だめになる前に嘘をつくのをやめる。やめたときに、むしろフィクションは成立するんですよ。そういうことを学びました。

山田 フィクションであることを隠したって仕方がないというか、「これはフィクションだよ」ということが最初からわかっていて何の問題もない。リアルにしていこうとするというのは、そういうことですね。

岡田 今回やってわかったことの 하나가、頭と心がズレているということです。ズレているという状態で何かを見るというのは、ものすごくおもしろい。「これは映像だよな」とか、「これはプロジェクションで後ろから映してるんでしょ」とか、「声はこのスピーカーから録音したのを出

してるんだ」とかは、頭でわかることで、たいていの人は見たらわかる感想です。そして、「ここには人間がいる」とか、「この人間の存在に自分はちょっと今動揺させられている」とか、そういうのが心。頭の部分は「これは映像に過ぎないね」とか、どっちかというと醒めているんだけど、それは心に起こっていることにほとんど関係ないと言ってもいい。つまり、それを知っていても、その動揺は減らないし、それがズレている状態、どっちもわかっている状態で、どっちも経験できるというのは、僕にとってはものすごくおもしろいことです。こんなにおもしろいことは、少なくとも普通の演劇ではできない。だってそれはズレてないから。人間はそこに圧倒的にいるからいる。今その場でやってくれている役者の演技がすごくいいから感動するというのとは、ちょっと違うんです。

長坂 映像というのはそもそもそういうものじゃないですか？

岡田 そうなんだけど。こればっか言ってますけど、例えば映画はもちろんそこに人間はいないんだけど、映画のフィクションは画面の中で成立している。画面の中で起こっていたことを撮っている。それは撮影の現場なんでしょうけど、そこでそのときに行われた演技は、リアルな実在なものです。そのことと、お客さんが観る場が問題になってくるというのは、話が変わってくるんです。

長坂 重なって、「〈映像演劇〉とは」というものになっているということですね。

岡田 今まで僕もそんなこと考えたことはなかったですけどね。

長坂 〈映像演劇〉という特殊な名前をつけたから考えるようになったんですよ。映像インスタレーションだったらそのままだった。

岡田 そうですね。なんか映像インスタレーションじゃないと思ったんです。じゃあ何がいいんだろうということで、最初もっと鮮やかな名前を僕らはどこかで見つけ出したいと思っていたと思うんですけど、〈映像演劇〉っていう、「ん？」みたいな名前に結局落ち着きました（笑）。「映像」という言葉がすごく難しくて、例えばそれは英語でなんて呼ぶのかという話があります。

山田 「映像」を違う言葉で言い換えようとするとき、「video」とも限らないじゃないですか。

長坂 〈映像演劇〉は英語で何ていうんでしたっけ？

岡田 「eizo-theater」です。これも悩んでそうしました。「video-theater」というと、ビジネスホテルの部屋でお金払うと見れるアダルトチャンネルみたいなニュアンスがしちゃって。そうじゃない。まず、「video」と「映像」とが違うよなというのが、「映像」という言葉を知ってい

る者の感覚ですよ。

山田 全然違いますね。「video」というと、フィルムとかそういうものと対応してくる。

岡田 機材とか素材、映像が記録されている媒体の話じゃなくて……という言葉がない。

山田 もうちょっと概念、現象そのものじゃないですか。そういう言葉がないなと思いました。

岡田 すごく悩んだんですけど。

長坂 「theater」は？

山田 映像の部分は訳せなかったですが、「演劇」は「theater」でいいかってなったんですよ。

岡田 でもやっぱりどんなものでもそうです。言葉を使うことは、その言葉が決める概念の枠組みに従うということだから、「theater」という言葉も、元々、僕の中に違和感はあるっちゃあるんですよ。例えば、「劇場」も「演劇」も同じ「theater」という言葉になっているんです。それって、「何で一緒にいいの？」という感覚が例えばあったりする。もっと言うと、「映画館」も「theater」なんだけど、さっきも言ったように、僕にとっては「映画館」と「劇場」は全然違うものじゃないと思います。

長坂 でも「映像演劇」と言われても、きっと最初聞いた人はわかんない感じですよ。ね。「eizo-theater」がわかんない感じも同じだから、「video-theater」とかで変な理解の仕方をして終わってしまうより、とっかかりとして「？」と思う感じは出せるのかなと思います。

岡田 そうなんです。例えば、舞台上でやられている演劇を録画して自分のモニターで見るということは違います。そういうことをどうやったら言葉だけで伝えられるのかは、うまくはできないですね。

長坂 今回はいいですけど、これが一般化していったら、「eizo-theatre」じゃだめなんじゃないか？ 岡田さんが生み出したものとして固定されちゃいますか？

岡田 そんなことはないでしょう。もっといい英語の訳し方があるのかもしれませんが。でも僕らにはわからなかったです。募集中です。

Q & A

参加者① 《楽屋で台本を読む女》に映されていた英語字幕で、「暇つぶし」は「kill time」という言葉でした。「暇つぶし」というのは、日本語のニュアンスだとあまりネガティブな意味でもなく、ちょっとポップな意味を感じたんですが、「kill time」と訳された途端にピリッとした感覚がちょっと生まれました。舞台作品でも英語字幕を同時に流されますか？

岡田 国内では毎回流すわけではありません。外国語字幕に関しては、その字幕が必要な場所で行うことがあるので、そういうときにはつけます。

参加者① 『三月の五日間』は2回見たんですが、2回目はついていなかったと思います。言葉の違いもあると思いますが、日本語と英語を流す大きな意味は他にもあるのでしょうか？

岡田 ものすごく当たり前の理由です。つまり、観客の中には日本語がわからない方もいるからという。それが理由です。例えば、日本国内の上演であれば字幕をつけない上演の回ももちろんあります。今回は日本語がわからない方が観ることもできたらいいなと思ってつくっているんで、字幕をつけています。言ってみればそれだけです。

関係してよく質問されることの一つとして、日本語と日本語が含んでいるニュアンスが外国語に翻訳されたときに変わってくるということについて、どう思っているかということがあります。本当によく聞かれるんですけど、あまり何も思っていないというのが今の僕の実感です。僕が英語がそんなによくわからないというのもありますけど。例えば「暇つぶし」を「kill time」と言っているときに、「kill」という言葉がネガティブかどうか僕にはよくわからないんです。つまり、それが「time」にかかっているときにはネガティブじゃない言葉である可能性もあるんじゃないかなんか思っているということなんです。たぶん英語ってそういうことなんじゃないかなと思うんです。そういうわかんないことって、僕はいっぱいあるんです。つまり、「意味が伝達されれば、それでいいじゃん」と思っています。「こういうニュアンスじゃないんだ」ということは気にしていません。気にしてないというか、そのへんのことをわかってくれている人に翻訳をやってもらっているんで、というのはあります。

参加者② 美術館側の方にお聞きします。なぜこのような企画をしようとしたのか経緯を知りたいです。

池澤 大きな理由としては、熊本市現代美術館が「現代美術館」だからということが挙げられます。現代美術館として、現代（いま）のことを考えている人と何かをやりたい、何を考えているかを知りたい、それらを展覧会として問題提起したいと思いました。そう考えたときに、岡田さんという存在が浮かび上がりました。岡田さんは演劇を通じて現代のことを取り上げている。舞台の中だけではなく、私たちがいるところと同じ地平です。これまで熊本市現代美術館は、

マンガなど美術に限らず幅広くカルチャーについて取り上げた展覧会を開催してきています。そのような特徴から、演劇と美術、舞台と美術館といった形式や制度についても、一つのパブリックの在り方として考えてみるべきだと思っていました。他にもさまざまな理由が挙げられますが、岡田さんは、まず声をかけてみて、何ができるか何をすべきか話してみることから始められる人だと思いました。それは現代美術館として大切なことだと考えています。

参加者② 岡田さんは声をかけられたときの感想とか気持ちはいかがでしたか？

岡田 最初にお話したことですが、演劇をつくるということは、劇場の中で上演される作品をつくることに限らない。演劇をつくる方法をつかって演劇ではないものをつくることができるというふうに思い始めていたので、べつに何をしたらいいかわからないとは思わなかったですね。思わなかったし、そういうことはやってみたかった。この〈映像演劇〉というアイデア自体は既にある、2つの作品をつくっていました。さっき紹介してもらった「さいたまトリエンナーレ 2016」の作品です。

それについて少しだけ話すと、美術館のようななんでもない場所ではなく、もうちょっとその場所の固有性のある会場でやったんです。さいたま市にある大宮区役所の建物の地下に、前はそこで働いている人たちの社食のように使われていた、でも今はそういうふうに使われるのをやめて、ただ空き部屋になっているところがあります。そういう、今使われていない忘れられた場所ならではの、いろんな雰囲気のある場所だったんですけど、そういう場所のもっている性格を活かしてつくるということをやったんです。

だけど、それはその場所がある、その性格をもっているからやれたことで、そういう性格をもっていない場所として、例えば美術館とか普通はあるわけですけど、そういうところでやるということもやってみたいと思いました。「さいたまトリエンナーレ 2016」で、〈映像演劇〉をそのとき初めてやりましたが、もっと試したいということはすごくありました。そこに声をかけていただいたので、絶対それはやりたいですというふうになりました。

参加者② タイミングがものすごくよかったということですね。

岡田 そうですね。

参加者③ 今回の展覧会は熊本市現代美術館から始まったということですが、岡田さんが山田さんと長坂さんのお二人とやろうと選ばれた理由を知りたいです。

岡田 〈映像演劇〉をやるということは、山田さんとやるということなんです。少なくとも今は。この先どうなるかわかりませんが（笑）。まずそれは決まりましたね。

作品単位のことというのは、二人で考えてつくることができるものでしたけれども、ある一つの美術館という場所の空間の中でそれをどのように見せていくことができるかは、僕らでは考えら

れない。そういうことに長けている人が、今回のプロダクションの中には必要だという話になり、そうになったら長坂さんだねということになったんです。なんで長坂さんだったんでしょうね？ 長坂さんだったらどうにかしてくれるだろうという。わかってくれるよな、みたいな。

長坂 僕は、演劇は観に行っていたんですけど、だいぶお会いしてなかったですね。本に執筆していただいたときに⁴、一回だけお会いしたことがあるんです。しばらくぶりに声をかけていただきました。

山田 今の質問をいただいて、話したかった話を思い出しました。岡田さんが最初にどう声をかけてくれたかという話です。

ヴォルフガング・ティルマンスというドイツの写真家の展覧会が大阪であり、僕はそれを観に行きました（「ヴォルフガング・ティルマンス Your Body is Yours」国立国際美術館、2015）。だいぶ最初の方でも話しましたが、映像が何に映っているかが大事だということを強く自分の中で思った展覧会でした。

ティスマンスは、すごくカオティックなインスタレーションをする作家です。確か戦争か何かの政治的な写真が新聞記事に載っていて、その新聞紙の写真が壁に貼ってあったんです。その近くにその新聞紙の写真をカメラで撮影して、それをものすごく大きな印画紙にプリントして貼ってあるものがありました。かと思うと、最初の新聞記事の写真をA4コピー紙に印刷してあったものが貼ってあったりする。何回かコピーしているので、劣化しているわけです。それらを見比べるという経験をしたんです。もともとの写真はある瞬間をカメラの光が捉えたものですが、その写真がどんな紙にプリントされるかによって全く意味が変わるということをすごく強く感じたんです。つまり、当たり前ですが、新聞紙にはジャーナリズムや事実性を感じるし、ものすごく引き伸ばされたものからは、すごく小さいドットが見えてくるので、「写真って点でできているんだ」と思ったり、スーラの点描画を思い出したりしました。また、「写真作品ってこういう紙にプリントするよね」という紙の質感やサイズによって、美術作品化していくことを思いました。その写真は戦争のイメージだったと思うんですけど、劣化したコピーになっていくと、それがどうでもいい写真に見えるんですよね。ただのコピー。どこにでもあるありきたりなイメージに見える。もともとは同じ一つの光なのに、これだけ変わるんだということは、つまり映像を見るという経験のなかで、イメージはもちろん大事だけど、それと同時に、イメージが何に印刷されたり、投影されているかということが同じくらい大事なはずで、だからイメージを支えている媒体が透明になることは、本当はないはずだということを強く考えたんです。

ということを僕がFacebookに書いていたら⁵、岡田さんがそれを読んでくれて、ちょうど映像作品を考えているところだから、一緒にやらないかと声をかけてくれました。

岡田 そんなこともありましたね（笑）。思い出しました。おもしろかったですね。

参加者④ 今回は、普通の演劇とは異なり、観始めたときには途中から物語は始まっていて、

立ち止まって観る形式でした。つくる側からして、物語を最初から最後まで観てほしいとか、途中から来た人にこんなことを感じて欲しいとか、そういうことを考えながらつくられたのでしょうか？

岡田 それは今回のような形式ではできないですよ。できないし、要求できない。それをやるために、演劇というのはすごく厳しい要求をお客さんに迫るんですよ。「〇月〇日〇時〇分にここに来い」と言って、途中で帰ってもまあいいんですが、基本的に「この作品は〇〇分あるから、そのままその椅子に〇〇分座ってろ」という、かなり強い要求をするのが演劇なんですよ（笑）。みんなよく言うこときくなって、冷静に考えると思うわけなんですけど。それは良くも悪くも〈映像演劇〉ではできないので、そういうふうに観て欲しいと僕は思わないです。僕の中に、「僕がつくったものを観てよ」という気持ちももちろんあるけれども、それはこれとは別の場で、普通に劇場で演劇をつくったときにそれはできます。というのが、今回についての僕の気持ちです。だから、起承転結というか、最初から最後まで観ないとこの作品はだめだ、わからない、みたいなものじゃないものをつくろうとは思っていました。

長坂 4面の作品《The Fiction Over the Curtains》も座る位置によって受け止め方が違ってきますよね。自分で位置を動いていったり、近づいたり遠のいたり、それこそフィクションとして我々が取り込まれていって、その中で自分なりに〈映像演劇〉を理解していく。トイレに行ってもまた戻ってきても、途中から始まっている。どこが最初なのか、一周ちょっと観ないとわからない。そういうのがそれぞれの作品で違って、おもしろいなと思いました。順路がないというのにも繋がっているんじゃないかなと思います。

参加者⑤ 映像と演劇の二つを相対化して、〈映像演劇〉というものの可能性や在り方を探っていると思うんですが、演劇としての観客と演者との関係性が気になりました。観客にとって演劇っぽい雰囲気はあるんですが、演劇自体は映像として固まってしまっていて乱すものがないので、演劇っぽくない部分もあると思います。公演を重ねてどんどん雰囲気が変わっていくことはないというのは演劇っぽくなくて、映像っぽい部分かなと思います。今回やってみて、もっと演劇にもっていきたいところとか、逆に〈映像演劇〉特有の可能性として気づいたところがあれば聞かせてください。

岡田 ライブで演ることが演劇にとってどのくらい大事なのかというのは、考え方それぞれだと思います。前から僕にはそういう傾向がありましたけど、今回〈映像演劇〉をやったのは、そこは僕にとって「演劇性とは何か」ということにおいて重要な部分じゃないということでした。ただし、上演を繰り返すことによって、上演が成熟していくおもしろみはあります。これは確かにあります。つまりざっくり言うと、どんどん良くなっていくということです。〈映像演劇〉では確かにそれは起こらないですよ。すでにもう撮られちゃっているから。でも今質問を聞きながら考えていたんですけど、絶対に起こせないわけではなくて、途中でまた撮り直せばいい。

参加者⑤ 版を重ねることもありえるということですか？

岡田 はい。やっぱり役者も、この上演の空間の中で観て気づくこととかあると思うんですよ。それを含めて、毎日観て毎日撮り直すといったことは、すごく大変ですけど、原理的にできないことではないですよ。それはやってみたいですね。

演劇に出ている人のすごくかわいそうな点は、出ているとそれを観れないことなんです。それが〈映像演劇〉は観れるというのは素晴らしいです。これはすごいですよね？ 自分が出ているものを観れる演劇ってないですよ。それができる〈映像演劇〉というのは、すごく画期的な演劇だということが今わかりました。

山田 演劇だと絶対不可能なことが、今更新されましたね。

岡田 そうですね。今気づかされました。そういうことをやってみようと思います！（笑）

参加者⑤ もう一つ質問があります。演じる方に対して、〈映像演劇〉をやるにあたっての特別な指示があったか教えてください。

岡田 今回の制作にあたって、リハーサルや撮影のときに、具体的に〈映像演劇〉ならではの指示を出したということは、ほぼなかったと思います。ただ、実際に今こうやって上演ができあがって観ていく中で、いろんなことに少しずつ気づいているというのはあります。

一つは時間の感覚なんです。それについてはかなり撮影のときに自分なりに気をつけたつもりなんですけど。そもそも原理的に、映像は上演（上映）されている時間とそれが撮られているときの時間というのは別の時間です。時間というのは何日何時何分という意味だけではなくて、そのときの時間感覚のことです。劇場の中で実際に同じ空気を共有していて、その中でこのくらいの時間をとるとというのは、経験を積んだ俳優だとできるんですけれども、〈映像演劇〉ではそれはどんなに経験を積んでいてもできないわけです。なぜなら共有していないから。それに関してどうしていけばいいかというのは、考えていきたいなと思っています。

さっき、全くそれならではの指示はしていないと言いましたが、一個すごくわかりやすいことを言ったことはあります。それは、ある特定のポイントで「カメラを見てくれ」と言ったことですね。カメラを見ることで俳優は鑑賞者を視たことになる。演劇だと何人もお客さんがいる中である人を見るということしかできないけれども、カメラを視れば、全員のことを視ることができる。当たり前なんだけど、すごく特殊なことで、すごい力です。演劇では「ここで見て」ということは言わないので。極めて当たり前のことですけど、それぐらいです。

参加者⑤ ありがとうございます。

池澤 これでオープニングトークは終了します。ありがとうございました。

註

- 1 1895年にフランスのルイ&オーギュスト・リュミエール兄弟がシネマトグラフによる世界初の有料映画上映会を開催。世界中で撮影を行い、記録性を重視した作品を多数残した。また、マジシャンでもあったジョルジュ・メリエスは現実にはありえないトリック撮影の技法を生み出し、『月世界旅行』（1902）などの作品を製作。その後、D・W・グリフィスがクローズアップなどの技術を確立した。
- 2 ベルトルト・ブレヒト [著] 『今日の世界は演劇によって再現できるか ブレヒト演劇論集』 千田是也編訳、白水社、1996、ほか参照
- 3 岡田利規「〈映像演劇〉宣言」『渚・睨・カーテン チェルフィツチュの〈映像演劇〉』熊本市現代美術館、2018、[3] pp. 1-4（初出：『新潮』2018年6月号、pp. 167-171）
- 4 岡田利規「肯定としてのリノベーション」、長坂常『B面がA面にかわる時』大和プレス、2009、pp. 44-47
- 5 山田晋平 [Shimpei Yamada] Facebook、2015年8月29日 [<https://www.facebook.com/shimpei.yamada.52/posts/560524514086307>]（最終アクセス2018年5月2日）参照

※ figs. 3-4, 6-9 すべてチェルフィツチュによる〈映像演劇〉作品、株式会社プリコグ蔵。「渚・睨・カーテン チェルフィツチュの〈映像演劇〉」（熊本市現代美術館、2018）での展示風景。Photo by Masaki Miyai