

京都芸術センターで行われた公演『シティ I・II・III』は、劇作家カゲヤマ气象台による三部から成る戯曲シリーズをそれぞれ異なるチームが上演した。その特異な点は、これが演劇ではなく京都芸術センターのダンス部門の企画であること、また三演目とも演劇を専門としないアーティストにより演じられたことである。『シティ I』、『シティ III』では主にダンサーが、『シティ II』は現代美術系のパフォーマンス集団が上演している。通常の演劇と異なるいかなる身体が舞台上に現れるのか。主にこの点に着目しながら観劇に臨んだ。企画の意図もこのあたりの議論を目論んだものと思われる。

企画のもう一つ特徴的な点は、公演前に戯曲がインターネット上で公開されたことである。事前に読んでおくことが必須ではないが、読んで臨んだ者は上演の場で劇の筋を把握する労から解放され、戯曲を具現化するパフォーマーの身体に意識を集中することが可能になる。実際に読んでみると、戯曲自体に単線的な物語は仕込まれているようには見えず、台詞の一つ一つが緻密に劇世界を構築していくタイプのテキストとは大きく異なっていることが分かる。語られる言葉はすべてがストーリーに貢献するわけではなく、むしろ劇空間に向けて遊技的に発せられることを想定している。このような戯曲が要請する身体は、物語を舞台上で効率よく語るための演劇の技術を必ずしも備えている必要はないだろう。従来の演劇の身体とは異なる身体が呼び出される可能性がここには開かれているのではないだろうか。

三つの戯曲はいずれも文明の荒廃した後の世界を扱っていて、『シティ I』は過去、『シティ II』は現在、『シティ III』は未来と設定され、それぞれが独立した劇として書かれている。ただしいくつか共通のモチーフがあり、三作は互いに響き合う関係にある。最も顕著なモチーフは「姉弟」だろう。『シティ I』では姉、弟がそのまま登場人物となり、劇は各々の独白と二人の会話で書かれる。この「姉」「弟」が『シティ II』ではかつての肉親の遠い記憶として、『シティ III』ではもはや現実であったかすらも定かではない遠く朧気な記憶として現れる。どちらも劇全体の流れの中で、不意に必然のない台詞によってわずかに触れられるのみである。だがこの失われた「姉」の、あるいは存在したのかもしれない「弟」の記憶は、滅びや衰退、絶望や諦念を基調とする劇世界のトーンの中で、どこか啓示のようであり、救済の感覚を帯びたモチーフでもある。あたかも発掘された破片のように口の端に上る「姉」や「弟」の記憶は、タイトルであり劇の現場である「シティ」を、人の営みの夥しい記憶が堆積した場所として意味づける。その堆積の上に三部作それ

それぞれの劇時間の現在が、それぞれの身体により生きられると同時に、一見バラバラの戯曲が構造の奥深いところで通底していると直観させ、あてどなく浮遊する人物たちが何らかの物語に繋ぎ止められているかもしれないという感覚をもたらす。それを希望とっていいのではないか。

I.

個別に舞台を見ていこう。

『シティ I』は振付に川瀬亜衣、ドラマトルクに渡辺美帆子（二十二会）、プロデューサーにゆざわさな（The bomb）がクレジットされている。出演は小学生と思われる少女のはっとりともか、ダンサーの古川友記、同じくダンサーの畑中良太。少女は戯曲にはない人物で、この第三の人物を設定したことは戯曲の複雑さを立体化するのに有効だったと思われる。戯曲は姉と弟それぞれのモノログとダイアログで書かれ、それらはさらに夢、回想、内なる声、会話など異なる位相から発せられている。姉弟の会話にしても現実に交わされているのか内的な想念が呼び合っているのか、おそらくその両方である。少女が字幕の台詞と対話したり、手紙を朗読したり、何等かの身振りを示したりと様々な伝達の形態をとることで、戯曲の複層的な構成が解きほぐされている。この不思議な少女は姉弟の過去の姿、或いは生まれていない未来の娘かもしれず、失われている家族を象徴する存在でもあるだろう。

しかし『シティ I』の特徴は何よりこれがダンス作品として作られていることにある。戯曲の言葉をそのままダンス言語に置き換えたとは思われないが、ステップやカウントによらない日常感覚に富んだ振付は、自らを抱きしめるようにかがんだり、しばしば歩きや走りやを伴ったりしながら、戯曲に現れる内的な呟きや、流れゆく日々の感触を伝えている。特に語りの中心にいる姉役の古川友紀には全編を通じて大量の振付がほどこされ、古川は抑揚をつけない淡々とした発話と同等の扱いで、走り、転げ、滑り、また走るといった振付を献身的に動いていく。はっとりともかのまだ成長段階にある身体の覚束なさや銜いのなさ、弟の畑中良太も体軸や骨格を生かす種類のダンスの身体ではなく日常の延長にある身体で舞台上に居る。ただ、ここにはコンテンポラリーダンスならではの美点と弱点が見られるように思う。本編の創作を京都の町歩きから始めたというチームの意図は、捉えどころのない「シティ」のイメージを自らの身体に引き寄せ、自身が捉え得る都市のリアリティを重ねようとしたのだろうか。京都の町に生き、創作する日々を送る彼女ら彼ら自身を反映した振付は、それ自体は雄弁でダンスとして魅力的である。このような等身大でリアルな感覚を表現できる点がコンテンポラリーダンスの大きな魅力であるといえる。一方で現実の身体で感触しえない世界への想像力は、ときに貧相になってしまう。本上演では戯

曲の一部が割愛されていて、そのことにより例えば姉弟の人生に陰りを与えている父の存在や、「平らな日々」に留まり続ける閉塞感、資本主義の果てを思わせる都市の廃墟、「大きな地震」がもたらした「何かが終わったような空気」など（*）、戯曲がほのめかすより大きな世界の枠組みが視界に入らず、3.11以後の日本と響き合うはずの「衰退」への眼差しが捨象されている。最後の場面が食卓を囲む有体（ありてい）な家族像に着地してしまったのもそのことの表れだろう。（*割愛された部分は筆者の記憶による）

また、振付、台詞、小道具などそれぞれのセクションがそれぞれの作業に注力する分、相互の行為や言葉、動きが有機的に結びついておらず、ただ劇空間に配置されていくのを見るかのような印象があった。姉の古川と弟の畑中を床上で覆っていた大きな蚊帳は、畑中の体に巻き取られ、その後舞台後方で畑中自身によりカーテンのように吊り下げられる。こうしたモノの処理や扱いにパフォーマンスの労力を少なからず費やしているのも不合理な感じを受けた。夥しい日用品が舞台に並べられる場面にも同様のことを感じた。おそらくプロデューサー、振付家、ドラマトルクによる共同体制をとったことが関係しているのではないか。コレクティブな創作の体制は一つのチャレンジとして尊重したうえで、上演の責任を負うディレクターの視点を担保することが必要だろうと思われる。

II.

『シティ II』の戯曲は異色である。英語の台詞の発音をすべてひらがなで表記しているのだ。単語ごとのまとまりやイントネーションはすべて平らに均され、言語のコードが解除されたかのようなフラットな音／文字＝ひらがなが連なっている。視覚的に奇妙であるし、どこか人を食ったようなふざけた感じを受けないでもない。だがこのひらがなの連続を辿るうちに、読み手の中にはあるグループが生まれる。フラットなグループと言っては語義矛盾だが、このグループ感が舞台にどのように実現されるのか。

『シティ II』を上演したのは現代美術の分野で活躍するパフォーマンス集団 **hyslom**／ヒスロム（以下ヒスロム）である。私はヒスロムの活動内容を直接には知らず、表現が近いのではと思われる **contact Gonzo** や **THE PLAY** を念頭に置きつつ臨んだ。その限りで言えば、都市と自然の境界をフィールドとする彼ら本来の身体性がそのまま持ち込まれた舞台と言っていいたいだろう。広大な屋外で「フィールドプレイ」と称される遊びやアクションにいそむる身体は、舞台という凝縮した空間に立つために調整された演劇やダンスの身体とは在りようが全く違っている。ヒスロムのメンバー3名（加藤至、星野文紀、吉田拓）の身体のピッチは緩く、台詞の発語は朴訥としている。たどたどしく発語されるジャパニーズ・イングリッシュは、当初期待したグループを生むものではなかった。しかし戯曲に書かれた台詞やト書きは、意外にもほとんど全てが実行されている。登場人物に【根源】

【下等生物】とある不可解な存在や、「泉」「パンを得る」など意味不明のト書きについても、実体化にあたってこの集団ならではのと思われる想像力が駆使されている。

最も特徴的な点は舞台で土、水、火を扱ったことだろう。フロアには土嚢がいくつも置かれ、ある者はその袋を裂いて中の土を食す。このショッキングな行為は台詞の「あいむ、くれいじー！」に対応している。巨大な鉄製の窯は水を湛えたプールになっており、3人は窯の縁まで登ると、深淵をのぞき込むように水面を見つめ、水に潜る。濡れた服を脱いだ3人はほぼ裸の原人となり、ストーブに火をおこし、火種に息をかけて火を吹く。原野を思わせる舞台設営とそこで行われる行為は、ヒスロム元来の表現スタイルに準じたものであるのだろう。モニターには彼らの屋外での活動を撮影した映像が流れ、ヒスロムのオリジナルの表現活動が上演に接続されることを示している。戯曲の舞台への転換というより、彼らの「フィールドプレイ」の実践に戯曲がドラマトルギーを与えたというのが実際のところかもしれない。しかし同時に、ストーブの上に吊るされた氷の塊が溶けていく様子は戯曲の「【下等生物】、死に、落ちる。」に、火を吹く場面は「【下等生物】を火葬する。」に対応しており、戯曲が彼ら特有の発想によって忠実にリアライズされていることも分かる。終始舞台上にいて3人の“英語”を通訳する男性はどうやら【根源】であるようだ。

重力の法則や光についての哲学的な記述も戯曲の中の印象的な場面である。縄梯子にぶら下がり重力を可視化しながら、メンバーが戯曲どおりのジャパニーズ・イングリッシュで語っていく。天井にはプールの水面が反射した光が揺らめく。土、水、火、重力、光といった宇宙の構成原理に関わる物質や事象が、時に詩的なイメージも伴いながら、舞台の上に具体的な形を得て可視化されていく。

こうした風景を単純に原始や太古、宇宙の原理・哲学を語るものと見るのはナイーブであろう。「あの恐ろしい出来事が起こって以来、私は英語を話す、それ以前は日本語を話していた」と語るのは、明らかに3.11とそれに続く日本という国家の崩壊だ。巨大な鉄の窯は原子炉だろうか。水中から取り出される奇妙なパンはデブリと呼ばれるものではないか。土嚢は汚染地域を暗示しているのか。太古のフィールドは歴史の終焉したグランド・ゼロの風景であり、あのひらがな表記のフラットな並びは文明、言語、文化のコードの解除を意味するだろう。意味や歴史の解除された空間におもむろに意味を持った日本語として介入してくるのは病と死を予告する宮沢賢治の詩である。テープレコーダーの音声伝えるこの呪いか預言のような日本語だけがコードを保持したまま過去から申し送られ、未来に届けられるのか。戯曲に「大きな出来事」以後の光景を見出し、原子炉を彷彿させる水を湛えた巨大な窯を出現させたヒスロムの批判的な想像力には唖らされる。原野で遂行される宇宙の原理を巡るアクション、現実のフィールドで遂行されるヒスロムのプレイ、歴史のコードが解除され崩壊していく日本、これらの重なりを、あらかじめ舞台芸術のコ

ードを解除されているヒスロムの身体が体現していく。戯曲に書かれたあらゆる要素を自身のフィールドプレイの手法に則りながら、劇作家と自らの創造性のいずれも損なうことなく愚直に遂行した稀有な上演であったことに気づかされる。

III.

『シティ III』は、他の二作がダンス作品でありパフォーマンス作品であるとするれば、演劇と言っていい作品である。台詞の発語を表現の主軸としており、全体像を掴みにくいカゲヤマ气象台の戯曲が演者の身体を得て生き生きと立体化されるのを実感した。ただし演出は舞踏出身のダンサー／振付家、梶子びじんが務めており、通常の演劇とは異なるアプローチを見せている。開演前から舞台では出演者全員がゲームのような遊びに興じており、手を叩いたり、唇や舌を鳴らしたりしながら動きまわっている。6名の出演者には梶子のほかダンサーが2名含まれる。また一人は戯曲にはない役（姫田麻衣）で、終始舞台にいて距離を置いて出来事を見ている。

冒頭の梶子の独白は、眼球を素早く動かし白目をむいて喋るなど、内面と発話の内容と身体の関係が切り離されている。近代的に統合された人間像を造形するのではなく、そのような像を解体する方向で演じている。梶子に限らず人物の台詞や動きは、それによって役柄を構築する目的的な演技というより、演者自身の身体性をそのまま引き出したものと言える。技術を備えた俳優の身体が台詞を百パーセント声にのせ発話するとすれば、『シティ III』では声と身体は未分化のまま舞台上に発現し、技術の媒介を経ることのないパフォーマンス自身の身体性をそのまま発話や動きに発露させている。たとえば「るうしー」役の三枝愛の少し空間に共鳴しすぎるほどの柔らかい声や、ギアを軽くしたかのような身体で舞台をトコトコ走り続ける様子。おそらく三枝自身の身体の癖や特徴が生かされたものと見え、他にあまり見ない個性が印象に残る。「まいと」役の持木永大の自身の体の重みをもてあましているような様子にも、訓練による矯正がなされていない（あるいは訓練の成果を前面に出さない）独特の発語や動きの癖を見て取ることができる。このように演劇の技術に特化されず規律化されない身体によって、劇世界の構築に効率よく貢献する身体とは別種の、遊戯的な身体を引き出そうとしているのが梶子の演出ではないだろうか。そしてそれを可能にするのは、ドラマトゥルギーを一つの意味に回収しないカゲヤマ气象台の開かれた戯曲でもあるだろう。このような遊戯性によって、たとえば旅芸人役の佐久間新と増田美佳が民族調の衣装をつけて登場する場面において、踊る二人に走り続ける三枝、拡声器から雑音を鳴らす梶子、おーいと叫び手を打つ姫田など、それぞれにノイジーな身体と行動の線が重なり合い、多声的に響き合う祝祭感が生まれる。滅亡後の世界の賑やかな未来という矛盾した風景ではあるが、劇世界を緻密に構築しないカゲヤマ气象台と、ダンサーである梶子びじんの演出が生んだ印象深い場面だ。

他の二作にはないやかましさ、けたたましきやアクティブな雰囲気があるのも『シティ III』の特徴だ。人物たちは「不吉だ、不吉だ」、「恐ろしい！」を繰り返し、「地獄に落ちろ！」「うるせー、バーカ！」と身も蓋もない言葉をリフレインする。登場人物は常に腹をすかせているが、食べ物はみな変質しており、野菜、鳥、鯰、キノコ、どれも食せない。そのことが彼ら彼女らの生を脅かす。老人たちはお茶を飲み、まったりと危機の到来を憂える。これなどは今の日本への風刺にも思える。

滅亡した後の世界という主題については北村想の『寿歌』が参照されているようだ。旅芸人の男女がリヤカーであてどなく旅する物語は、そのまま佐久間と増田の二人に投影されており、増田がショッピングカートに乗った場面もある。また野菜を話題にする場面でのカブやニンジンの映像、「ラッキー」や「鳥肉」などの言葉やアイテムは『ゴドーを待ちながら』を連想させる。希望と絶望の間で宙吊りになった人間が、やかましく、また静かに交わす会話は本作の人物たちに重なるだろう。

後半、「姉弟」の記憶の到来が劇を大きく動かし、弟の記憶があるらしい「まいと」の持木はかつての都市の廃墟のある場所へ行こうと、つまり過去へ行こうと走り出し、楯子も後を追う。ここで都市を描いた書割のボードがパフォーマーら自身の手で引き下ろされ、舞台の真中に運ばれると、パフォーマーたちはボードに登ったり滑り降りたりして遊びに興じる。舞台の背景が覆され、三部作を通じた過去、現在、未来の時空が攪乱されて、三つの戯曲が「まいと」の語る「あり得たかもしれない裏側の世界」「次元の違ういくつもの世界」であるかも知れないという世界観に通じる演出だ。しかしさらに、書割を一枚の板に戻して遊んでしまう行為は、劇世界の枠組みそのものを反故にし、ナラティブを外側から眺める視座を示してもいる。この視座からの眺めは、開演前のフロアでのゲームにも言えることである。ドラマトルギーを意味に閉じないカゲヤマ气象台の戯曲に内在した外部性といえるが、これを体現したのは演者たちの遊戯する身体であり、身体の遊戯性である。走り続けた「まいと」は最後に死に至るが、これがデッドエンドと思われないのも、『シティ III』全編を覆う遊戯性ゆえだろう。