

小林 奈那子

KOBAYASHI, Nanako

現代演劇が示す観客の役割

チェルフィッシュの演劇から

The role of audience in contemporary theater

From the theater of “chelfitsch”

論文要旨

芸術は、観客なしに存在しえない現象である。本論文では現代芸術において、表層としての芸術構成要素に依存しない鑑賞のあり方を探る。本研究の動機となったのは、日本の劇団「チェルフィッシュ」による演劇作品『三月の5日間』の鑑賞時に抱いた、「観客は演劇を俯瞰する存在なのか」という私の疑問である。本作品は「それじゃ『三月の5日間』ってのをはじめようって思うんですけど、」という語り部のような（あくまで発話しているのは「役」である）台詞から始まる。筋書きは1つの時間性だけではなく、舞台上の役者によって何度も繰り返し話される「代話」のスタイルで表現されている。役としての会話と、語り部としての説明を行き来する役者の主体の移ろいが特徴的であり、その言葉には「ぶっちゃけ」や「とか言って」といった現代の若者らしい駄弁りの発話を取り入れられている。まるで報告であるかのように、役を演じる風でもなく話される台詞は「私が居るのは客席なのか。あるいは、私が見ているのは本当に舞台なのか」という疑いを私に与えた。観客がその作品において、劇中のプロットを読み解く存在ならば、鑑賞は俯瞰する行為とも言い換えられる。しかしプロットから逸脱した領域に触れるとき、観客はどのように演劇と直面しているのだろうか。本論では疑問のきっかけとなったチェルフィッシュの作品群を発端としつつも、現代の芸術を横断的に取り上げつつ現代の観客が求める受容のスタイルを考察する。

第1章では、契機となったチェルフィッシュの新作制作現場を見学したレポートから始まる。チェルフィッシュの代話を用いた台詞、日常の所作を誇張した身体表現といった特徴的な演出を解説するとともに、実際の稽古にて、どのようにそれらが作り上げられているかを述べている。特に、観客と舞台を分かつ境界線のプレに着目し、演出構造によって観客が得られる作用について考察した。

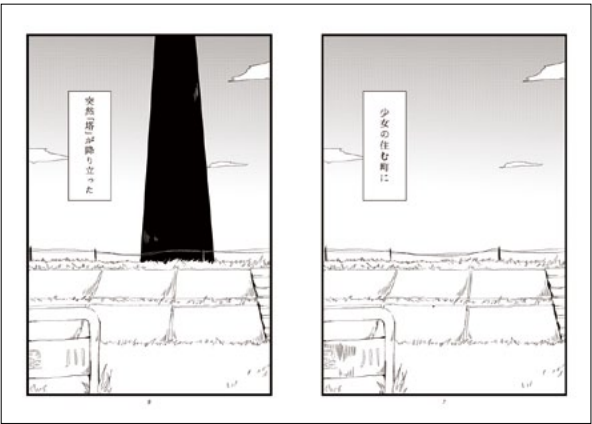
第2章では、チェルフィッシュにおいて見られた観客構造と同様の作用が見られる近代演劇について、例を挙げている。演劇実験室「天井桟敷」による『市街劇 ノック』、アメリ

カで初演された『CVR チャーリー・ビクター・ロミオ』、劇団ボツドールの『夢の城』について解説するとともに、それぞれの舞台と観客との距離について述べた。また2000年以降の日本現代演劇において顕著である平田オリザの現代口語演劇についても触れ、どのように観客の思考に関与するのかについて論じた。

第3章では2章で取り上げた演出が、演劇のみならず芸術全般においてなされているという問題提起の元、現在の観客が追い求める鑑賞の在り方について論を展開した。

観客が芸術に含まれるフィクションを俯瞰するように鑑賞し、物語の中でカタルシスを得る時代は終わりつつある。観客は演劇を鑑賞するとき、役者と役を同時に意識し、また芸術においても作者と作品を意識する。作品のプロットをなぞるより、作品構造そのものの軌道を楽しむことを切望するのではないか。観客によるその想像を失ってしまわないよう、観客と作家を分化しない鑑賞形態を作る責任が作家側にも必要とされていると導き出した。

制作では漫画と小説を含む本、またそのワンシーンをモチーフにした絵画に取り組んだ。本に描かれる物語はフィクションであるが、キャラクターは其中で消費されるだけではなく、こちら（観客）を見据える。チェルフィッシュを発端とした作品構造の変遷という研究から、その実践を試みた作品群である。



上
ニュクスの塔
The tower of NYX
ベニヤにオイルパステル、色鉛筆
Oil pastel and colored pencil on ply wood
200 × 500 × 400 cm

下
ふるえる塔
The shaking tower
本 / Book
21 × 15 × 0.8 cm

林 陽里

HAYASHI, Hisato

ごっこ遊びの考察

A study of role play

論文要旨

論者が 2010 年より続けている映像と絵画の二つの媒体を使った作品シリーズ「ごっこ遊び」について考察する。

作品シリーズの名称「ごっこ遊び」とは子供の遊びを指す。子供は遊びの中で、他者の言葉や行動を模倣し、時に架空の存在を作り出し演じる。この遊びは子供が成長する過程において非常に重要な行為である。自身とは異なる別の存在を演じることで自身と対話し、自己の存在を確認する。演じることの原点とも言える行為に興味を持ち、制作との類似点を見出したことからこの名称を付けた。

- 「ごっこ遊び」の構想は以下の 3 つである。
- ・単なる制作の記録映像と絵画作品を見せるのではなく、演じる身体に役（キャラクター）を与える。
- ・映像に映る自身を作家の身体から作品の物語を組む登場人物へと変身させることで、鑑賞者の視点を作品と物語の登場人物との間に移す。
- ・また制作に到る想いを物語に起こし、描く行為を登場人物の行動に与えることで残された絵画はその軌跡となる。

第 1 章では制作に到る経緯を述べ、また自身の表現欲求の原点について触れている。この経緯は、学部 4 年次に俳優としての活動を始め自らの表現媒体である絵画制作の方法に疑問を覚え、描く行為を映像に記録したことが始まりである。

第 2 章では「ごっこ遊び」以前の制作も含めて、学業の 6 年間で制作した作品について叙述する。学部 3 年次までの制作テーマは「日記を書くように一枚の絵を描く」ことであった。論者が描く行為において重要とする点は、テーマを絵画で表現することだけではなく、絵を描く身体そのものを作品に反映させることにあり、後の構想への展開を示している。

第 3 章では、絵画の発生の起源とされる神話、影、痕跡、鏡像について触れ、また自身の作品に関連性を持つ 2 人の作家と比較分析を行う。役を演じる行為の中で絵を描くことは

鏡像に触れることであり、自己との対話を示唆する。作家である自身は影であり、演じる行為は鏡像、絵画は痕跡になぞらえることができる。また、作品に関連性を持つ 2 人の作家については類似点と異なる点について述べ、自身の作品と比較している。

「ごっこ遊び」は、論者にとって自身の制作の礎となる極めて重要な作品シリーズである。本論文にて、自身の制作を振り返ると同時に、例に挙げる作家達との類似点と相違点を言及し現在の制作活動に生かすことを目的とする。



石を拾う少女
Girl with a strong will
卒業制作作品。絵画と映像を扱うインスタレーション展示、及びパフォーマンス。今作では、戦場に立つ子守の少女を演じている。

上：展示パフォーマンス時の様子
(2014 年 1 月 20 日)

左：絵画作品
パネル、木炭、コンテ、ペンキ、小石
Panel, charcoal, paint and pebbles
サイズ可変 / Variable size

下：映像作品
DV、カラー、8 分 / DV, color, 8min

