

宇宙玩具『なだらかな戦線』についての覚書

The Note of TACO “The Gently-Sloping Battle Line”

角 田 達 朗

Tatsuo Sumida

2009年9月、筆者を代表とする演劇企画集団・宇宙玩具（TACO）は『なだらかな戦線』と題する公演を行った。この公演は「演劇創作における演技観ならびに集団性の実践的検証」という研究課題を掲げ、本学の研究助成を受けた。本稿は、この研究課題についての成果報告である。

筆者は約30年来、小劇場演劇の作り手でもあり、また観客でもある。1997年からは劇評を書くようになり、「役になりきる」ということを善しとする演技観や、戯曲至上主義的または演出中心主義的な集団作業のあり方への疑問をしばしば表明してきた。そして、2007年には10年間書き溜めた劇評を一冊にまとめ、本学の出版助成を受けて『演劇論集 うたかたの散弾』として上梓した。劇評を整理し改稿する作業を通して、筆者は自分が提起してきた問題に自分自身で取り組むべきだという思いを強くした。それが上記の研究課題による上演を行った理由である。

*

まず演劇創作における集団性について筆者の主張を要約すれば、脚本の執筆者や演出の担当者に権限が集中するような集団創作のあり方は不健全だということに尽きる。前掲の演劇論集のあちこちにこのような批判を書き、「脚本家・演出家も含めた個々人の思惑を、不断に相対化しつつ、ゆるやかに共有するような関係が望ましい」という結論めいたことも記した。このように抽象的な書き方をすると何やら高尚なことのようにだが、実際の所、今回の公演で集団性に関して筆者がしたことは、合議制にこだわることだけだった。

演劇企画集団・宇宙玩具はこの公演のために結集した臨時ユニットである。メンバーは筆者のほかに、山内崇裕、辻村瑛子、吉川和典、大森一摩、小池未樹の五名。いずれも筆者が顧問をつとめる本学の演劇サークル「月とカニ」のOB・OGであり、自分なりの意見を持ちつつ他人とコミュニケーションする能力が高いと筆者が見込んだ人々である。劇の内容から宣伝方法に至るまで、できる限り多くのことを六名で話し合っただけだった。

脚本は筆者が素案を作成し、吉川（筆名 二和進）が書き上げ、更に筆者が手を入れるという手順を踏んで作成した。最後の仕上げを筆者が行ったため筆者のカラーの方が前面に出ることとなったが、二和進版の具体的なアイデアや場面のつなぎ方の工夫によって脚本の質は確実に高まった。そのほか、練習中の雑談からアイデアが生まれることもあったし、筆者が出演者に場面設定だけを提示して即興で演じさせ、それを元にして場面を作ることもあった。

演出は筆者が担当することになった。脚本執筆者が演出担当者を兼ねることを権限集中の原

困として批判してきた身としては、これは避けたい事態だった。しかし、他の五名から、筆者の呼びかけで集まった集団なのだから、筆者が最高責任者でなければならないと口を揃えて言われると、もはや抵抗できなかった。そこで、自分が演出の肩書を負う代わりに、辻村・吉川の二人を演出助手に指名した。幸いこの提案は快諾された。更に幸いなことに、この二人は非常に有能だった。辻村は1年間イギリスに留学してコンテンポラリー・ダンスを学んだことがあり、とりわけ意識と身体の関係について鋭敏な指摘をした。吉川は本人が主宰する電光石火一発屋という劇団で脚本・演出を担当しており、ことに脚本の分析において明晰な指摘をした。この二人がそれぞれ独自の視点から発言するおかげで、筆者はほとんどうなずくだけでよかった。そして、筆者から出演者に何か手掛かりを与えなければならない時にも「この人物のこの時の心理は……」という類の解釈は一切口にせず、「この部分の会話は漫才のボケとツッコミのパターンで書いた」というように、脚本作者としての意図だけを伝えた。

ちなみに、劇の主な出演者は山内・大森の二人である。二人に共通しているのは、自分で演技に工夫を加えることはしても、決して器用にこなすタイプではないことである。それも筆者には好ましく感じられた。精緻に造形された演技は、精巧な工芸品に似て取っ付きにくい。往々にして博物館に陳列されるのがふさわしいような冷ややかで近寄り難い輝きを放ってしまう。幸いにして彼らの身体性はそうした危惧とは無縁のものだった。

山内・大森の二人が出演することは六名が結集した時点で決まっていた。その後、辻村・吉川と筆者が演出スタッフに決定し、その結果、小池が制作業務の大半を担うことになった。大変な作業量だったが、小池も練習に参加し続け、演出面にも多大な貢献をした。

総じて、役割を分担しつつ合議して決めるという体制はおおむねきちんと機能したように思う。演劇創作において中核となる部分を共同作業にすることにより、権限が適度に分散した。また、総勢六名という小規模な集団、主な出演者が二名という小規模な上演であって、メンバー間の意志疎通が緊密であったことも効果的だった。

ただし、上演の規模がもっと大きくなった場合にも同じようにできるかなれば不安が無いわけではない。また、小人数の集団にしたことによって意志疎通が円滑に行える利点があった反面、一人当たりの作業負担がかなり大きくなったことも否めない。こうした点は今後の課題として引き続き取り組んでいきたいと考えている。

*

次に「役になりきる」ことを善しとする演技観について、筆者の主張を整理しておこう。

「役になりきる」という言い回しは余りに主観的で曖昧だから、これを最大限客観的に言い換えれば、いかにもその役らしくふるまうことである。

そもそも現実を模写し再現することからはニセモノしか生まれない。例えば、泣く演技をする時に、あたかも本当に泣いているかのようにふるまうとすれば、現実には泣いている状態が「本物」で、泣く演技はそれを真似ているのだから文字通り「似せ物」である。演技に模写の側面があることは否定できないが、「本物」に近づくことによって演技の説得力を高めようとするのは、表現の説得力の根拠を表現の外部に置くという点で決定的に不毛なのである。

能の演技はそうではない。泣く演技をする時にも、シオリとって、掌で目の辺りを覆う簡潔な所作をするだけである。ニセモノとは異質な演技がそこにある。能では台詞を詞章と言う。

詞章は全体が一種の歌謡であり、どういう言葉を発するかだけでなく、どのように発するべきかも決められている。これを節付と言う。能では動作を所作と言う。能の所作は全体が一種の舞踊であり、どのような動きをするべきかが決められている。これを型付と言う。詞章、節付、型付は当然ながらすべて具体的であり、発語と動作はそれぞれ客観的な造形方針に基づいて等しく様式化されている。だからこそ、発語と動作の緊密な連結も可能になる。

現代演劇では普通、発語は脚本によって詳細に提示されるが、動作についてはたいてい脚本の所々に簡略な指示が添えられるだけである。動作は台詞からの類推によって後付けできると考えられているからだが、そうした類推が可能であるためには、動作は専ら日常的挙措の模写と経験的心情の応用によって造形すれば良いという前提が必要である。裏を返せば、動作に自律的な造形方針が存在しないから、こういう前提に立つほかないのである。筆者はかつて能・狂言の演技と新劇の演技とを比較する催しを見たことがあるが、一言で言えば比べ物になっていなかった。発語にも動作にも確固とした様式を持つ能・狂言の演技と比べると、動作を発語からの経験的類推によって後付けする新劇の演技は、ちょうど音程の判然としない歌唱のように不安定なものにしか見えないのである。現代演劇の演技には客観的かつ自律的な造形方針が欠けている。だから、表現の説得力の根拠を表現の外部に求めて、ニセモノ作りにいそむことになる。これが「役になりきる」演技の原理的な問題点である。

それでは、いかにもその役らしくふるまうことがなぜ必要とされるかと言えば、観客を劇の世界に没入させるためである。観客を劇の世界に没入させるためには、観客に余計な事を意識させてはいけない。だから、とことん役になりきることによって余計な事を徹底的に排除しようとするのである。しかし、観客を劇世界に没入させるべきであるという演劇観は、観客の理性的な批判力よりも情緒性に強く訴えかけることで観客を酔わせようという目的意識に結び付きやすい。理性的な批判力よりも情緒性に強く訴えかけることで相手を酔わせるのは一種の心理操作であり、かつてファシズムの政治宣伝の常套手段でもあった。これは「役になりきる」演技の社会的な問題点である。

以上のように、「役になりきる」ことを善しとする演技観に対する筆者の批判は、二点に集約される。一つ目の原理的な問題点について筆者は前掲の演劇論集に「どう克服するか、あるいは逆手に取るか。いずれにせよ、欠如の自覚は必要である」と書いた。正直な所、客観的かつ自律的な造形方針の欠如を克服する術は当時も今も見つけられていない。そうである以上、自覚的に逆手に取るほかない。二つ目の社会的問題点については、必ずしも演技そのものを見直さなくても、劇の内容や演出しだいで解消できる。ただし、作り手の主観において「情緒性に強く訴えかけていない」と思えるというだけなら、あてどない話でしかない。

これらの点を踏まえて、今回の上演では脚本を二次創作として書くことにした。詳細は後述するが、著名な映像作品を踏まえた内容とすることで、観客が劇の外部にある既存作品を意識しながら観ようにしたのである。これは表現の説得力の根拠を表現の外部に求めたのではない。それとは反対に、表現の説得力を本物らしさに求めることができないように、虚構世界の完結性を意図的に放棄し、あえてニセモノに徹しようとしたのである。そうすれば、観客を虚構世界に没入させることもおのずからできなくなる。

ニセモノに徹するということは、作為をあらわにすることである。表現それ自体が一つの作

為である以上、作為を作為としてありのままに提示するのも当然あるべき表現態度であり、作為を作為として味わうのも当然あるべき受容態度である。例えば、人は優れた文学作品を読む時、その内容だけでなく、それを語る言葉の味わいにも感銘を受ける。人は特に意識しなくても作為を作為として味わっているのである。人は作為を作為として認識しつつ、その意味を把握するとともに、作為そのものを楽しむという複層的な鑑賞ができるのである。演劇においてはそのような複層的な鑑賞が昔も今もごく一般的に行われている。

例えば、能や歌舞伎の『土蜘蛛』。娯楽性の高い人気演目だけに、この演目で妖怪が蜘蛛の糸を用いて人を襲うことはよく知られている。そして、この糸が紙で作られていることも、能や歌舞伎をよく見る人ならたいてい知っている。にもかかわらず、妖怪の手から糸が放たれると観客からどよめきが起る。例えば、歌舞伎で宙乗りが行われる時、観客の目には俳優の体を吊るすロープも、ロープを吊るす天井も見えている。しかし、観客はそれが劇世界の中では空を飛ぶことを意味するものだと了解もするし、俳優がロープで天井から吊るされるスリルに感応して手に汗握りもする。例えば、歌舞伎でも現代演劇でもよく目にする紙吹雪。これが紙で作られていることを知らない人はいない。しかし、これが舞台にしんしんと降るのを見ると、観客は本物の雪と同じか、それ以上の深い情趣を感じ取る。

筆者はこのような一般的事例も念頭に置いて、あえてニセモノに徹して作為を意図的に浮かび上がらせ、観客が作為そのものを鑑賞するような劇を作ることは十分可能であると判断した。そして、そのために最も有効な方法として二次創作を選択したのである。

*

ここで、二次創作に関する私見を述べておく。

『なだらかな戦線』をあえて二次創作として書いた理由を研究課題との関連から説明すれば、前述のように、劇の外部にある既存作品を観客に意識させて虚構世界の完結性を壊すためである。ただし、筆者が二次創作に意欲的だった理由は、ほかにもある。

現在、二次創作には様々な偏見がつきまとっているし、著作権法等の法律によって相当に制約されてもいる。法律によって制約されているという事実が、二次創作そのものを悪事であるかように誤解させ偏見を助長している面もあるだろう。筆者はこの現状に疑問を抱いていたから、この機会に二次創作の意義を自分なりに検証したいと考えたのである。

古今東西を問わず、様々な芸術領域において二次創作はごく当たり前の事として行われている。日本の伝統的文芸において特によく知られているのは本歌取りであろう。また、演劇においては能がまさに本歌取りの演劇と言える。能の演目の多くは著名な古典からエピソードを採り、台詞にも様々な和歌や漢詩の文句をちりばめている。また、文楽や歌舞伎には能や狂言を模倣または翻案した演目が少なくないし、歌舞伎には文楽を模倣または翻案した演目も多い。現代でも様々なジャンルでオマージュあるいはパロディーとして先行作品を引用することがしばしば見受けられる。このように二次創作はごく一般的な創作行為であり、多様な作品や高度な作品を生み出す原動力ともなってきた。

依拠対象と二次創作の両方を簡単に示せるので、本歌取りを例にして説明しよう。例えば、A「津の国の難波の春は夢なれや葦の枯葉に風渡るなり」（『新古今和歌集』西行法師）という短歌は、B「心あらむ人に見せばや津の国の難波わたりの春の景色を」（『後拾遺和歌集』

能因法師) という短歌を本歌とする。換言すればAはBの二次創作である。Aは「津の国の難波の春」という部分でBを想起させた上で、「夢なれや」と言ってそれを消去し、最後に荒涼とした枯れ野を描き出すという仕掛けが施されている。枯れ野の情景だけを描いてもそれなりの作品にはなるであろうが、好ましい春の景色を想起させて消去するというプロセスを経ることによって、荒涼とした情景が一種の喪失感を伴って劇的に立ち上がるのである。

もはや言うまでもないであろうが、AはBからモチーフを借用しながら、Bには無いモチーフを主内容としている。また、Bから借りたモチーフを消去することで主内容を劇的に提示するという手法も、もちろんBを原拠とするものではない。Bが無ければAもあり得なかったという意味でAはBに依拠しているとは言えるが、決して依存してはいないのである。

本歌取りの手法がうまく用いられると、Aの歌のような複雑で深い味わいをもつ歌ができる。しかし、本歌取りの歌には、ただ名作からモチーフを拝借しただけとしか思えない平庸なものもある。手法が直ちに独自性の有無を決定するのでない以上、本歌取りの歌の中に独自性の明確なものとはそうでないものがあるのは至極当然のことである。

それでは、二次創作の意義はどこにあるのか。本歌取りの秀歌や能の秀作から察するに、依拠対象を意識的に選定することには作品の質を高める上で一定の効果がある。もちろん二次創作なら必ず作品の質が高まるわけではないが、依拠対象を意識的に選ぶことによって作品の質を高めるための契機を得易くなるのは間違いない。名作とされる作品に依拠する以上は原拠に恥じないものを創作しなければ意味がない。だから、創作上の目標が高く、かつ明確に設定される。また、既存の作品を取り込みながら独自性を発揮するのは決してたやすいことではない。だから、どのような独自の要素をどのような独自の手法によって表現するのが良いか、具体的かつ緻密に想を練る必要がある。総じて原拠が客観的指標となることにより、自らの創作行為を対象化しやすくなり、それが作品の質を高める契機となるのである。

もちろん原拠を意識的に選んでも、原拠を指標として自らの創作行為を対象化しようとしなければ、原拠に依存するだけで終わる。自らの創作行為を対象化しようとするとしても、十分に果たせなければ、作品の質を高めることはできない。かくして二次創作からも駄作や凡作が生まれる。だが、それは既存作品をわざわざ取り込むことへの自覚が十分でなかったか、意図が徹底しなかったからである。自覚の不足や意図の不徹底による失敗は創作全般に見られる。二次創作に限ったことではない。確実なのは、二次創作は一種の賭けだということである。意識的に選んだ原拠が鑑賞や批評においても明確な指標となるから、成功すれば独自性を鮮烈に打ち出せるが、失敗すれば失敗であるという事実が白日の下にさらされる。

筆者は20年近く能を好んで鑑賞してきた。加えて、近年は文化創造研究科の授業で能の台本を教材として採り上げている。こうした経験を通して、名作とされる能の演目が既存作品からの借用を巧みに組み合わせながら独自の作品世界を構築していることに、しばしば深い感銘を受けて来た。その結果、能のように多彩な引用を通じて独自性を打ち出す演劇を作りたいという分不相応な野心がいよいよ募ってきたのである。

既述のように、能の演目の多くは著名な古典からエピソードを採り、台詞にも様々な和歌や漢詩の文句をちりばめている。あたかも引用の花瓶に引用の花々を盛り込むように作られているのである。能のような演劇を作るには、既存作品の基本設定を踏襲し、いくつかのディティ-

ルも既存作品から借用することになる。その踏襲・借用には一つの絶対条件があると筆者は考えている。それは、多くの人が知っている作品を原拠とすることである。

本歌取りが正当な創作行為として認められるのには一つの大前提がある。それは、教養人なら誰でも知っているべき名歌を本歌とすることである。誰もが知っている作品の内容や表現を踏まえながら、独自の作品に仕立てるからこそ高度な創作性が認められるのである。

能にも同じことが言える。能の大成期の観客たちはおおむね教養人だった。能の演目が原作として踏まえている物語や台詞に引用している和歌や漢詩などの古典は、当時の観客たちにとっては既知のものだった。皆が知っている物語や詩歌に独自の解釈や脈絡を与えて見せたからこそ、観客たちに奥深い感興をもたらすことができたのである。

反対に、多くの人がまだ知らない作品からの借用によって二次創作を行ったとしたら、どういう所に独自性があるかは言うに及ばず、二次創作であるという事実すら作品からは見て取ることができない。それでは一種の盗作である。そうかといって作品の外に依拠対象を掲げること善しとしてしまうのでは、既存の作品を意識的に取り込みながら独自性を発揮することの難しさが低下するであろう。それでは、依拠対象を意識的に選ぶ意義が希薄になってしまう。そこで、二次創作であることが作品からありありと見て取れるように、小劇場演劇の観客層に馴染み深いと思われる著名な映像作品を原拠とすることにしたのである。

*

盗作という問題について倫理的観点から若干の補足しておく。

盗作や、その同義語の剽窃を辞書で引くと、概して「無断」という言葉を用いて説明している。この「無断」とは原著物の著作者に断りを入れないことを意味するのではない。著作の一般的慣行として、どういう著作物による引用・参照であることを明示しておきさえすれば、原著作者にわざわざ断りを入れるまでもないとされている。この慣行は著作権法においても、第32条における引用の規定と第48条における出所の明示の規定に反映されている。それでは盗作における「無断」とは誰に対してのことなのか。

一つ例を挙げよう。小式部内侍が若年であるのに秀れた歌を詠むので、母の和泉式部が代作しているという噂が立ち、藤原定頼がそのことで小式部内侍をからかうと、小式部内侍は即座に「大江山いく野の道の遠ければまだふみもみず天の橋立」という歌を詠み、実力を証明した。この『金葉和歌集』の記載からもうかがわれるように、たとえ著作者が許可したとしても、他人の著作を自分の著作のように装うのは恥ずべきこととされる。小式部内侍の場合、その嫌疑は濡れ衣であることが証明されたが、もしも反対に事実であることが証明されたとしたら、甚だ不名誉な行いとして伝えられることになったであろう。そして現代においても、そのような代作行為に及ぶ者がいた場合、代作してもらった側は恥知らずだと非難され、代作してやった側も恥知らずな行為の加担者として批判されるであろう。このような代作行為は相手の許しを得て行うのであるから、知的財産権の侵害には該当せず、著作権法に違反する要素は無い。それなのに、なぜ善くない事とされるのだろうか。

試験の答案や授業課題のレポートは自分の力で書くべき一種の著作物である。それを他人の助けを借りて書けば不正行為とされる。試験中に互いに答案を見せ合うのはカンニングの形態である。あるいは、他人のレポートを提出前に見せてもらって、その内容を自分のレポート

に書き写すのも、やはり一種のカニングである。相手の許諾を得ているから良いと言うものではない。明らかな不正であり、許諾した者も不正行為の共犯となる。これらの行為は、本来必要な労苦を勝手に省略しながら不当に高い成績評価を得るという悪質な目的の下に、他人のものを自分のものであるかのように装って当該授業の担当教員を欺くという悪質な手段を行使する。目的も手段も悪質であるから、行為全体が極めて悪質なのである。

代作が善くない事とされるのも、同様の理由による。他人のものを自分のものであるかのように偽装して受け手を欺き、不当に労苦を省略しながら不当に高い評価を得ようとするがゆえに倫理にもとるのである。著作者本人の許しを得ていることは免罪符にならない。

盗作は原著作者にとって不本意である点で代作よりも更に悪質性が増すが、悪質性の核心は代作と変わりがない。他人の著作物を不正に入手するのは窃盗であるが、その著作物を自作であるかのように偽装しなければ盗作ではない。他人の著作物を正当に入手するのは窃盗ではないが、その著作物を自作であるかのように偽装すれば盗作である。代作も盗作も悪質性の核心は偽装という点にある。換言すれば、いずれも受け手に対する悪質な詐欺行為なのである。したがって、盗作・剽窃における「無断」とは明示性を欠くことなのだと考えられる。十分な明示がなされていれば、受け手を欺くことはないし、原著作者の著作物であるという事実も尊重したことになるのである。

なお、二次創作には前述のように法律的な制約も存在する。著作物が一種の商品として営利的に流通する事態は歴史的に見ればまだ比較的新しいから、今述べたような伝統的常識的な倫理では対応しきれない。伝統的常識的な倫理は著作に伴う名誉や評価に関するものであって、著作による経済的収益を想定したものではないからである。それで法的な規制が必要になったわけだが、経済的収益は名誉や評価とは性格を異にするので、著作権法の規定やそれに基づく判例には伝統的常識的な倫理と齟齬すると思われる所も見受けられる。

法律を論ずることが本稿の目的ではないので詳細は割愛するが、筆者は自分が手掛ける舞台作品が違法なものではないことを確認するために、著作権法だけでなく不正競争防止法や商標法も読み、関連する判例も調べた。筆者が従事する公演は収益を求めるものではないから、正直な所、この煩雑な作業にいささか辟易したのも事実である。法律の通弊で条文は抽象的かつ難解であり、専門家でも解釈が分かれる規定もある。近年、著作権をめぐる発生しているトラブルは裁判になった事例も含め、「著作権を侵害した」として訴えられた側にはその認識がないことが多いようだが、それもむべなるかなと思わずにいられなかった。

空宙玩具はこの公演を行うに当たって、引用元となる作品の知的財産権保有者各位に企画書を添付した電子メールを送り、引用を承服できない場合や引用に当たって何らかの手続きや料金の支払いが必要な場合は返信してほしいと告げたが、どこからも返信は無かった。取るに足らぬ素人の上演と見なして黙殺してくれたのかもしれないが、知的財産権に関する法律違反はすべて親告罪であるから、黙殺してくれるだけでも十分ありがたかった。違法でないとの確信を持ってはいたが、専門家でも見解が分かれる所もあることを知っていたため、自分たちで確信するだけでは一抹の不安を拭えずにいたからである。

*

それでは、『なだらかな戦線』の脚本について述べることにしよう。この劇の基本設定は以

下のようなものであった。

あらゆる怪獣を退治してきた科学特捜隊は最後に最強の怪獣ゴジラと戦う。激戦の中、ムラマツ、ハヤタ、フジ・アキコが殉職し、アラシ、イデが辛うじてゴジラを倒した。

日本政府はクローン技術と遺伝子操作によって、ゴジラを凶暴性を持たない安全な家畜として復活させ、太平洋上の無人島にゴジラ飼育施設を建造し、世界中の核廃棄物を集める巨大な核処理場として稼働させた。通称「ゴジラ島」。そして、そのゴジラ飼育施設の管理を任されたのが、科特隊の生き残り、アラシ、イデだった。怪獣との熾烈な戦いを終えた彼らを持っていたのは、怪獣に餌をやり見守り続ける日々だったのである。

平坦な日常。単調な反復。二人の胸中に去来するのは、怪獣の脅威から人類を解放した栄光と、仲間を亡くした喪失感、怪獣をただ監視するだけの任務への疑問、やり場のない焦燥。退屈を紛らす工夫を重ねるほど、やるせない思いが募る。不満や疑問を口にするイデ。現実をありのままに受け入れようと言うアラシ。二人はしだいに対立していく。

一読して明らかのように、この劇は『ウルトラマン』とゴジラ・シリーズを主たる原拠としている。『ウルトラマン』からは主に科学特捜隊のメンバー構成や戦闘機の名称などを借り、ゴジラ・シリーズからは、核実験によって放射能に汚染された水棲の肉食恐竜が口から放射能を含む火炎を吐く怪獣となったということ（主に『ゴジラ』1955年版）に加え、核エネルギーを補給するために上陸して人間の世界を襲うということ（『ゴジラ』1984年版）、ミニラという息子がいること（主に1967年『怪獣島の決戦 ゴジラの息子』）などを借りている。

『ウルトラマン』とゴジラ・シリーズから借りたものはそれぞれの作品群の基本設定であり、ストーリーは独自に考えたものである。したがって、この両者を踏襲しなければ作品として成立しないわけではない。しかしながら、両者を原拠とすることにより、作品世界の特質や二人の登場人物の特徴がより鮮明になったことも確かである。

1955年の『ゴジラ』第一作でゴジラを倒すのは、戦争で顔に負傷したせいで人前に出ることを避けるようになった若き天才科学者である。一方、ゴジラは核実験の被害者である。ゴジラを倒す者もゴジラ自身も広い意味での戦争被害者なのだ。戦争被害者どうしの悲しい戦いによって人類は惨劇から救われるのだが、同種のモチーフは『なだらかな戦線』の中にも確かに存在する。ゴジラもアラシとイデの二人も核エネルギーの平和利用のために利用される立場にある。ゴジラは日々押し付けられる核廃棄物から放射能を吸収し続け、アラシとイデはそれをずっと監視し続ける。ゴジラもアラシとイデの二人もそれぞれに戦っているのだが、その戦いが交わることはない。言わば、究極の冷戦とでも言うべき関係が両者にあり、この冷戦によって世界は核汚染を免れているわけである。こうした構図は、ゴジラ・シリーズと全く同じというわけではないし、ゴジラ・シリーズから意識的に取り入れたのでもないが、ゴジラ・シリーズという参照項を持つことによって、より見て取りやすくなった。

『ウルトラマン』について言えば、科学特捜隊のメンバーは全部で五人いる。アラシとイデ以外の三人は、隊長のムラマツ、ウルトラマンに変身するハヤタ、紅一点のフジ・アキコである。この三人がこのように明快な特徴を持っているのに対して、アラシとイデは特徴がそこま

で明瞭ではなく、やや地味な存在である。『なだらかな戦線』が描くのはアラシとイデがゴジラの監視という単調な業務を時間を区切って機械的に交替しながら坦々と反復する様子であるが、この事態を三人の死から始まるものとするにより、劇世界が主人公も明瞭な役割分担も存在しない平坦な世界であることがいっそう明確になった。

しかしながら、『ウルトラマン』においてアラシとイデは実はなかなか味わい深いキャラクターである。まずイデから説明すると、彼はひょうきん者で少しおっちょこちょいな所もあるが、優秀な科学者でもあり、怪獣を倒すための新兵器を開発することもある。また、誰よりも深く考え込む性格でもあり、怪獣退治が正義とは限らないことに思い悩む時もある。そんなイデの性格が遺憾なく発揮されているのが第23話『故郷は地球』（脚本 佐々木守／監督 実相寺昭雄）である。目に見えない円盤を可視化する新兵器を開発し、ジャミラを地上に降りさせることに成功するが、ジャミラが実は地球人であり、母国に見捨てられた宇宙飛行士のなれの果てであることを知ったイデはジャミラと戦う意欲を失う。結局ジャミラは科特隊とウルトラマンによって「退治」され、科特隊はジャミラの墓を立て、「人類の夢と科学の発展のために死んだ戦士の魂 ここに眠る」という墓碑銘をそこに刻むのだが、それを読んだイデはこうつぶやくのである。「犠牲者はいつもこうだ……文句だけは美しいけど……」。そして、この『故郷は地球』を多分に意識して書かれたと思われる第30話『まぼろしの雪山』（脚本 金城哲夫／監督 樋口祐三）でも、イデは村人たちに迫害される少女ユキンコとその保護者のような怪獣ウーに同情し、ウーを退治することを躊躇する。

一方、アラシは怪力自慢で勇敢で、誰よりも任務に忠実であろうとする。前述の『故郷は地球』で、イデがジャミラとの戦いを放棄しようとした時に食ってかかるのもアラシである。しかし、アラシは自分たちの任務が正義であると単純に信じ込んでいるのではない。前述の『まぼろしの雪山』で、ウーを退治することを渋るイデにアラシはこう言う。「怪獣は所詮、人間社会には入れてもらえない、悲しい存在なんだ。」アラシは怪獣が悲しい存在であることをわかっている。当然、自分たちの任務が悲しい存在を追い詰めては殺していく悲しい仕事であることもわかっているはずである。わかっているからこそ、彼はその悲しみを押し殺そうとして任務に邁進するのだろう。アラシは実は科特隊の中で一番悲しい人かもしれない。

アラシの人物像についてもう一つ、興味深い場面が第9話『電光石火作戦』（脚本 山田正弘／監督 野長瀬三摩地）にある。ハヤタの乗ったヘリコプターが怪獣ガボラに叩き落とされると、これを双眼鏡で視ていたアラシがこう言う。「ハヤタ！ハヤタ！……だからオレにやらせろって言ったんだ。」ヘリが叩き落とされた原因はガボラを誘導する装置の故障であり、ハヤタの操縦術に問題があったわけではない。アラシは決して自分ならもっとうまくやれたと言いたいのではなく、ただただ仲間がむざむざとやられるのを見ていられないのだ。こういう仲間への自己犠牲的なまでの愛着という点も脚本を書くに当たって強く意識した。

一人はひょうきん、一人はきまじめ。一人は任務への疑問をしばしば口に出し、一人はひらすら任務に忠実。実に対照的な二人であり、それだけでも十分おもしろい組み合わせなのだが、よくよく見れば、二人は同じ疑問と悲しみを共有している。共有していながら、それとの向き合い方が違うがゆえに対立してしまう。実に味わい深い微妙なコンビである。実際に台本を書き、やはりこの二人で正解だったと改めて思った。性格にギャップがあるからボケとツッ

コミのようなパターンで関係がうまく機能するし、同じ疑問と悲しみを共有しながら対立するという点も大変スリリングであり、書いていて非常に手応えがあった。

思いがけない収穫として、アラシとイデのキャラクターは出演者の身体性に驚くほど合致していた。イデを演じた山内は時として頼りなく見えるほど柔にして曲、アラシを演じた大森は時として武張った印象を与えるほど剛にして直、まさに陰と陽という組み合わせだった。

さて、『ウルトラマン』とゴジラ・シリーズには怪獣との戦いを主軸とする特撮映像作品であり、ともに円谷プロダクションが手掛けたという明瞭な共通点がある。したがって、その世界観もさほど異なっていない。この両者を踏まえるだけなら作品としてまとめやすいが、もともと虚構世界の完結性を放棄するために二次創作を選択したのだから、簡単にまとまるとは意味がない。そこで、この両者とは全く異質な『アルプスの少女ハイジ』『フランダースの犬』、そして『アンパンマン』も織り込むことにした。劇世界の基調となるものとは異質なものを持ち込むことで違和感を生み、観客に劇の外部を常に意識させるためである。

ゴジラ島は疑似的な人格を持ったコンピュータによって監理されていて、コンピュータはアラシとイデに対しては秘書のような役割もしているという設定にした。科特隊の別の支部や文部科学省科学技術・学術政策局原子力安全課など、あちこちから入る連絡もまずは秘書役であるコンピュータが受けてアラシとイデに取り次ぐわけである。そして、『アルプスの少女ハイジ』と『フランダースの犬』を別の支部からの連絡事項としてコンピュータがアナウンスする形で引用した。アナウンスは随時行われる設定なので任意の時機に挿入できる。唐突な挿入によって違和感を生むのには便利な設定だった。難しかったのは挿入の後である。アナウンスの挿入によってそれまでの二人の会話は中断し、そこからまた会話が再開する。再開する会話は当然アナウンスの内容に対応するものでなければならないが、元の会話と大幅にトーン異なるものでもおかしい。会話の流れを攪乱しつつ、そこから新しい流れを生み出して収束させなければならないわけである。一例を挙げよう。

アラシ「お前みたいに、やれアレが気に入らない、コレが道理に合わないなんて、いちいち目くじら立ててるのは不幸せってもんだ」

イデ「あのな、お前みたいに、これが現実だとか言って、現実にしがみついてばかりいる方が、よっぽど不幸せだよ。人生には夢や希望が必要なんだ」

アラシ「狩人になって「あずさ2号」歌うのが、お前の希望なのか」

イデ「ゴジラの飼育係より何百倍も希望があるさ」

アラシ「ゴジラの飼育係が希望ゼロなら、何百倍してもゼロだけだな」

イデ「は？」

コンピュータ「ピンポンパンポーン。ベルギー支部より報告です。フランドル地方に長期滞在中のネロ隊員とパトラッシュ名誉隊員が昨夜未明から行方不明となっています。ジェハン隊長以下、隊員たちが懸命に搜索していますが、現在のところ手掛かりはつかめていません。背中に翼のはえた七人組によって拉致されたとの情報もあり、ベルギー支部では確認を急いでいるところです」

イデ「背中に翼って、宇宙人だろ」

アラシ「ベルギー支部は大変なことになってるな」

イデ 「行こうぜ」

アラシ「どこへ」

イデ 「決まってるだろ、ベルギー支部だよ。二人の隊員を救出しに行くんだ」

アラシ「二人じゃない。一人と一匹だ」

イデ 「どっちでもいいよ。とにかく助けに行かなきゃ」

アラシ「俺たちには俺たちの任務があるだろう」

イデ 「任務だと？こんな所でゴジラなんか見てる場合かよ」

アラシ「ベルギー支部にはほかにもおおぜい隊員がいるんだ。ここでゴジラを見るのは俺たちしかない」

イデ 「支部が違って同じ科特隊の仲間なんだぞ。お前は二人の仲間を見殺しにするのか」

アラシ「二人じゃない。一人と一匹だ」

イデ 「もういい。俺は一人でも行く。止めるなよ」

この場面では、アナウンスの挿入以前に二人は対立しつつある。アナウンスによって対立含みの会話は一旦中断されるが、アナウンスされた情報への反応によって対立はかえって激化してしまう。このように、それまでの脈絡とは無関係に唐突に挿入される話題を、その後の展開にどう生かすかが工夫の仕所だったわけである。

コンピュータがアナウンスするのは、科特隊の別の支部やゴジラ島の運営者である文部科学省科学技術・学術政策局原子力安全課など、アラシやイデとの関係が明確に規定されている所からの連絡事項と、食事や勤務交替の時間である。いずれも業務連絡の範疇に属するものであり、内容がどうであれ、形式的には虚構世界の中に位置付けられるものである。これに対して、二人の会話やモノログの中では位置付けの不明な言及もいくつか行なった。その一つが『アンパンマン』への言及である。一例を挙げよう。

アラシ「ジャムおじさん、しょくぱんまん、カレーパンマン、メロンパンナ、バタコさんにチーズ……」

イデ 「おい、何の話だ」

アラシ「アンパンマンには大勢の仲間がいる。だけど、彼の友達は愛と勇気だけなんだ」

イデ 「は？」

アラシ「仲間と友達は別物なのさ」

当然ながら『ウルトラマン』の作品世界に『アンパンマン』は存在しない。しかし、アラシやイデがなぜ『アンパンマン』を知っているのか、その理由は劇中で明示されない。『なだらかな戦線』には、このような無造作な言及もいくつか組み込んである。次もその例である。

イデ 「たいていのゴジラ映画には、ゴジラをミサイルや銃火器で攻撃するシーンがありますが、あれはあくまでもフィクション。本当にあんなことをしたら大変です。ゴジラの核エネルギーに引火して、核爆発を起こすからです。」

ゴジラ映画を原拠とする作品の中でゴジラ映画に言及するのはメタ・フクシヨンの趣向であるが、この言及の目的もゴジラ映画という劇の外部へと観客の意識を向けることにあった。

このように、『なだらかな戦線』は様々な原拠を様々な形で引用することで、観客の意識を劇の外部に向けている。言わば、虚構世界を切り裂いては縫い合わせるような作業を繰り返したわけだが、実際にやってみるとなかなか面白く、二次創作の醍醐味が感じられた。

*

続いて『なだらかな戦線』における演技について述べよう。

前述のように、この上演では、演技に客観的自律的な造形方針が欠けているのを逆手に取ることにした。しかしながら、「どうせニセモノさ」と開き直すだけでは簡単過ぎる。演技を客観的自律的に造形するような方向に、一步でも二歩でも進みたいものである。

かつて筆者は自分が演出を担当した上演で、演技に一つのルールを設定する実験を行ったことがある。そのルールは「歩く時は必ず両足を揃えた状態から左足を先に出して歩き始める。止まる時は必ず右足を先に止め、止めた右足に左足を揃えて立ち止まる」というものだった。能の型のごく初歩的なものを一つだけ取り入れてみたのである。

言うまでもないことだが、演技がそれらしく見えさえすれば良いのなら、型は必要ない。型の真の効用は演技の外面を整えることではない。演技者が常に意識と身体の隔たりを自覚し、それを埋める努力をするよう促すことにある。

日常の動作はほとんど何気なく行われる。私たちは普段歩く時、どんなふうに行こうかと考えないし、どんなふうに行っているかを確かめもしない。ほとんど無意識に行っている。そして、その何気なさを人は自然さと錯覚している。しかし、それは本当は慣れと惰性に過ぎない。そこで、まず動作にルールを設定することで、思ったように体が動かないという事態に直面させ、意識と身体の隔たりを実感させようとしたのである。そこまでは良かった。筆者の狙いは、更にその隔たりの自覚によって慣れと惰性に任せて動作する状態から脱却させ、身体の隅々まで意識の貫徹した演技を実現することにあった。ところが、意識と身体の隔たりが自覚できたからといって、そう簡単に慣れと惰性から脱却できるわけではない。最初から予想してはいたことだが、予想していた以上に困難だった。「足が揃っていない。」「右足から歩きだした。」……そんな指摘を来る日も来る日も繰り返すばかりで、練習はさっぱりはかどらなくなってしまったのである。結局、筆者はそのルールを放棄した。

このような経験から、今回の上演では演技を直接かつ全面的に制約するルールを設定することはしなかった。その代わりに、日常的な感覚や情緒からは演じられないような要素を劇の内容や演出として持ち込むことにした。一つのルールで全体を一律に縛るのではなく、高さの異なるハードルをいくつか設定するという方法に切り替えたのである。これなら練習が完全に行き詰まるという事態は避けられるからだ。以下に、その要素を具体的に説明していく。

冒頭で演じられる科特隊とゴジラの戦いも狭義での日常的経験の範囲を超えるが、これはまだ序の口である。この種の事柄は特撮映像でいくらかでも疑似体験できるからである。ただ、特撮映像のような疑似現実をそのまま舞台上で再現することはできないし、再現できたとしても舞台表現ならではの面白さには欠ける。そこで、殉職する三人はコックピットに見立てた三つの直方体の中に一人ずつ立たせた。直方体の前面は、最初には中に立つ出演者が観客から見えるよ

うに開いていて、ゴジラの攻撃によって爆発する時に上からギロチンの刃のように蓋が落下して出演者の姿を隠すようにした。コックピットが一瞬にして棺へと変わるようにしたのである。演技としては操縦席に座っている状態を立てて演じる等、写実的でない要素もあるが、このくらいの非日常性・非写実性であれば、比較的容易に演じることができる。

なお、直方体は蓋が閉じた状態のまま舞台にずっと残される。舞台の背景は黒一色であり、直方体の外壁は銀一色である。黒い背景の前に直方体を等間隔に並べることで、暗闇の中に墓碑が並んでいるような、あるいは葬式で用いられる白黒の幕のようなイメージを呼び起こすことも意図していた。

戦闘シーンよりも少し難度を上げたものが「ダジャレしりとり」である。ゴジラを見張る以外にすることのないアラシとイデは、退屈しにぎに延々とダジャレでしりとりをし続ける。ダジャレしりとりを延々と繰り返しながら、二人はしだいに倦み疲れていくのだが、その心理的变化をダジャレでしりとりをしながら演じなければならない。行為と心情が直結しないから、演技としてはやや難しくなる。また、心情の中にもダジャレしりとりに興じながらの一喜一憂という瞬間的要素と、しだいに倦み疲れていくという長期的要素が併存するから、いささか複雑である。この方向で更に難度を上げたものが「怪獣しりとり・エアキャッチボール添え」である。怪獣の名前でしりとりをしながらキャッチボールのふりをするというものであるが、しりとりとも心情とも無関係なキャッチボールの動作が加わることにより、行為と心情の関係はいっそう間接的かつ複雑になる。

これらよりももっと難度が高いものとして、記号的な演技が要求される場面を設けた。人間大のゴジラがイデの前に現れる場面とアラシの前に現れる場面である。イデの前に現れるゴジラはアラシを演じる大森がアラシの姿のまま演じ、アラシの前に現れるゴジラはイデを演じる山内がイデの姿のまま演じた。ただし、ゴジラを演じる時は「ゴジラ」と手書きしたゼッケンを胸につけ、普段の姿とは区別した。能では竜を演じる時に竜をかたどったものを、狐を演じる時に狐をかたどったものを冠に付けるなど、戴物という小型の具象物を頭上に掲げることで役柄を端的に示すことがある。抽象度の高い演技・演出の中でこのようなあからさまな明示が行われるのが面白く、上記のゼッケンはこの戴物からヒントを得て、虚構世界の完結性を壊す意図で使用した。ただし、これで完結性を壊すだけなら至極簡単で面白くない。そこで、人間大のゴジラは相手（アラシにとってのイデ／イデにとってのアラシ）の他者性が無意識下で具象化したものというような解釈も不可能ではないように脚本を書いた。

この人間大のゴジラを演じる際にはゴジラのように歩くことと、ゴジラ映画でゴジラの登場シーン等によく用いられる「ゴジラの動機」（作曲 伊福部昭）の旋律を口ずさみながら登場することというルールを設定した。「ゴジラの動機」をゴジラ自ら口ずさむのはゼッケンと同じ趣向である。ゼッケンや鼻歌は簡単に脱着できる記号であり、それを一時的に付け足すだけなら、さしたる困難は無い。そこで、ゴジラのように歩くことによって身体そのものを記号化しようと考えたのである。ゴジラ映画の中の歩行シーンを皆で見えて実際にどのように歩いているかを研究してみたが、もちろん生身の人間がそれを模写したところでゴジラが歩いているように見えることはない。映画の中のゴジラはあくまでも一つの手掛かりであって、目標はゴジラを演じている者自身が「自分がゴジラとして歩いている」と納得できるような歩き方に到

達することだった。換言すれば、二人の出演者がそれぞれのゴジラの「型」を見つけることである。二人から「二人の歩き方を揃えないといけないか」と質問され、私は「結果的にそうならうれいけど、それを目指してもら必要はない」と答えた。最初はいかにも暗中模索という感じだったが、「ゴジラの動機」の旋律が正確に歌えるようになると演技の方向が見え始め、やがて衣装ができ、実際にゼッケンをつけて練習するようになると、いつしか本人たちも自分の歩き方が腑に落ちたようになった。結果的に二人の歩き方はさほど似たものにはならなかったが、見る側も不思議と納得が行くようになった。なぜなのかをうまく説明することはできないが、ともかくも「型」が定まったのである。

『なだらかな戦線』の中で最も難しい演技を要求したのがミニラ(?)である。イデの前に再び人間大のゴジラが現れる時に息子のミニラを連れてくる。ところが、イデにはそれが死んだはずのフジ・アキコにしか見えない。この登場人物は、ゴジラに対してはミニラとして、イデに対してはフジ・アキコとしてふるまう。言わば一人二役を同時に行うわけである。この役はフジ・アキコを演じた辻村がフジ・アキコの衣装に「ミニラ?」と書いたゼッケンを付けて演じた。そして驚いたことに、いともたやすく演じてしまった。ことさらミニラらしく見せよう、フジ・アキコらしく見せようとするのではなく、身体を常にニュートラルな状態に保つことにより、ゴジラに向かえばミニラに見え、イデに向かえばフジ・アキコに見えるという演技方だった。辻村自身が特に意識したわけではないと思うが、これは能の演技に通じるものがある。能では女の役を演じる時、歌舞伎の女形のように女らしい声色やなよやかな仕草をすることはしない。女の衣装と女の面をつけるほかには、男の役よりは歩幅を狭くする程度のことしかしない。言わば、ことさら女らしく見せるのではなく、女にも見える状態を保つのである。そうした演技方の利点が遺憾なく発揮される演目が世阿弥作の『井筒』である。ヒロインが女の衣装の上に更に亡夫の衣装をまもって井戸の水鏡に自らを写し「自分は自分の夫そのものだ」と感極まる。その両性具有のエロティシズムはことさら女らしく見せることではなく、女にも見える状態を保つことによって初めて顕現するものである。

以上のように、おおむね想定範囲での試行錯誤を経て『なだらかな戦線』は無事上演にこぎつけた。最大の難所として設定した所がやすやすと乗り越えられたことだけは想定外だったが、それもまた収穫には違いない。次回公演の予定はまだ立っていないが、今度はもっと高いハードルを設定して、もっと大胆に試行錯誤しても良いかもしれない。

*

最後に、『なだらかな戦線』の上演に携わってくれた大勢の方々に改めて御礼申し上げる。この公演は本当に人に恵まれていた。自分から進んで動ける人、こちらが頼んだ以上のことをしてくれる人、そうした素晴らしい人々に囲まれて劇を作ることができ、とても充実していた。中でも公演の中核をともに担ってくれた山内、辻村、吉川、大森、小池、そしてキャストとしてスタッフとして参加してくれた岡田翔、高井和典、宮澤礼、津坂侑奈、桑山和広、また、宣伝美術のために写真を撮ってくれた中村文子は皆「月とカニ」のOB・OGであり、本学の卒業生または現役学生である。彼らと、そして宣伝美術のためにイラストを描いてくれた川崎寛史氏の無償での協力には、どれだけ感謝しても足りないほどである。