

2016 年度（平成 28 年度）修士論文

身体と映像の共演

——映像を用いた演劇における、生身の俳優と映像の関係
の在り方について——

総ページ数： 58 ページ

総文字数： 70603 字

提出年月日： 2017 年（平成 29 年）1 月 10 日

指導教員： 三宅昭良 教授

提出先： 首都大学東京 人文科学研究科 文化基礎論専攻 表象文化論分野

学修番号： 13868101

氏名： 川野真樹子

目次

序論	3
第一章、立体化する映像 ―映像を登場人物や小道具として利用する場合―	6
第一節、登場人物を立ち上げるために映像を投影する場合	8
第二節、小道具を表象するために映像を投影する場合	15
第三節、立体化する映像 ―一章の結びに代えて	20
第二章、平面化する身体 ―映像を背景として利用する場合―	21
第一節、伝統的な書き割り背景の延長線上に現れる背景としての映像	24
第二節、平面化する俳優の身体	28
第三節、平面化する身体 ―第二章の結びに代えて	30
第三章、映画的表象のために用いられる映像	31
第一節、切り取られ、強調される身体1 「二重構造を持つ身体」	32
第二節、切り取られ、強調される身体2 「事実としての身体」	39
第三節、字幕の問題 ―文字による登場人物の内面の表象／背景説明の表象／時間の問題―	42
第四節、独立した身体と独立した映像 ―第三章の結びに代えて	46
結論	48
図表	50
参考文献、参考資料一覧	54

序論

近年、映像技術の発達にともなって、舞台上で生身の人間と映像との共演を試みる作品が目立つようになってきた。例えば矢内原美邦率いる Nibro11 の作品群、ケラリーノ・サンドロヴィッチによるナイロン 100°C の作品群、マリアヌ・エリオット、トム・モリスの演出によるミュージカル《戦火の馬》(2007)、イヴォ・ヴァン・ホーヴェ演出の《アンティゴネ》(2015)などが挙げられる。Nibro11 の作品群は、ダンスと映像の共演、《アンティゴネ》は生身の人間が演じるキャラクターたちと映像の共演である。また、《戦火の馬》は生身の人間が魅せる歌と踊りと台詞に加え、二頭の馬を演じるパペットとそれを操る 6 人の人間、そして舞台の背後に流れる映像と様々なメディアの共演であった。これらの試みは、作品への賛否はあるにせよ、舞台と映像との新しい関係性を示しているものである。一方で映画が光の集合体であることから、これらの舞台と映像とを融合する試みは、舞台における照明技術の発展の一過程であると考えられることもできる。

このように、生身の人間と映像とを併用した舞台が特に商業演劇の分野で目立ってきたのは、ここ数年のことだが、舞台に映画の技術を入れる、あるいは映画に舞台の技術を入れるといった試みは映画の前の写真が発明された 19 世紀末から行われてきた。ニコラス・バルダック (1949) によると、19 世紀には写真の誕生にともない、特にメロドラマの分野で、舞台背景が演劇の重要な要素となってきたのだという¹。また、アンドレ・バザン (2015) は、初期のアメリカ的コメディ映画は映画に固有の技法に頼らず、演劇的な演出をしてきたと分析している²。日本においても、映画の黎明期には、新派の役者や歌舞伎の役者が主な出演者となり、演劇の録画といった印象が強く、映画独自の手法が確立するには 1910 年代の半ばまで待たなければならなかったと四方田犬彦 (2000) は主張している³。その後、映画と演劇はそれぞれ独立した表現形態として発展してきたが、前述の通り、最近の演劇の世界的な流行として、舞台上で装置の一種あるいはそれ以上の意味を持たせて映像を使うようになってきた。また、ナショナルシアターライブを代表とする、演劇やバレエなどの舞台芸術の録画映像を映画館で上映する試みやバンドなどのライブビューイングを各地の映画館で行うことも珍しくなくなった⁴。日本においても、「2.5 次元ミュージカル」と定義される、漫画・アニメ・ゲームの舞台化にともない、ニコニコ動画や YouTube などの動画共有・投稿サイトで舞台を中継することが行われている。このように演劇において、映像を自らの表現形態のひとつの部分として使うことが目立ってきた現在、もう一度演劇で用いられる映像と俳優の身体との関係について捉え直すことが必要なのではないだろうか。本論文はこのように目的によって書かれるものである。

本論文では、演劇上演における映像利用の傾向を分類、分析することで、いかに身体と映像が接近しうるのか、あるいは反発しうるのかという点について、三次元と二次元という観点から論じるものである。近年では、映像技術や映写技術の発達により、映像を舞台の照明装置の一部として使うのではなく、登場人物/キャラクターや小道具とし

¹ Vardac, *Stage to Screen* chapter2.

² バザン、p.218。

³ 四方田 (2000) 、 p.40-54。

⁴ National Theatre Live 略称 NTL; おもに英国 National Theatre で上演された演劇を世界各国の映画館で上映している。レパトリーはシェイクスピア、ギリシア悲劇から現代演劇まで幅広い。最近話題になったのはベネディクト・カンバーバッチとジョニー・リー・ミラー主演の《フランケンシュタイン》(2013)、トム・ヒドルストン主演の《コリオレイナス》(2013) など。

て用いることも増えてきている。本論文は、演劇史における映像表現の利用法の変遷について考察するものではなく、身体と映像の関係性を軸に於いて演劇における映像表現の利用法の傾向について研究するものである。そのため、本章では主に 2000 年代前後からの演劇を分析対象とし、それらの作品における映像利用について考察する。

演劇上演における映像利用の目的には大きく分けて四つの傾向を考案する。第一に、映像を登場人物や小道具として利用するもの、第二に映像を背景として利用するもの、第三に映画的演出の手段として利用するもの、そして最後に映像と演劇とが各々独立した状態で存在しつつ全体として一つの作品を作り上げるために利用されるものである。もちろん、これら四つの傾向が独立してそれぞれの作品を作り上げているだけでなく、これらの傾向が複雑に絡み合っただけでなく、一つの作品を構成しているものも多く見られる。演劇における映像の利用の歴史やその表象については、スティーブ・ディクソンの *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance, Art, And Installation* (2007) に詳しいが、残念ながら日本演劇における状況にはほとんど触れられていない。ディクソンは映像がどのようにして舞台上に持ち込まれてきたのか、何を表象してきたのかについてとりわけ詳しく分析し、論じている。また、その映像表象と生身の俳優とがどのような関係性を舞台上で結ぶのかについても論じているが、個別のケーススタディーズをどのように分類するかという点についてはまだ不十分であると判断せざるを得ない。

映像が主として平面に映写されるものであり、俳優の身体が舞台上で立体として存在しているものである限りにおいて、映像と身体は舞台上で常に二次元と三次元の間で結びつこうとする、あるいは反発しようとすることで互いに関係性を築くものである。先にあげた四つの傾向のそれぞれの場合において、この三次元と二次元の間で築かれる俳優の身体と映像の関係性について考察する。

三次元と二次元の間で身体と映像が揺れ動き、相互に関係しあって作品が作られるからこそ、このような特徴を持った演劇を 2.5 次元的な演劇であると名付けたいが、現代日本において 2.5 次元演劇はすでに以下のように定着している。一般社会法人 日本 2.5 次元ミュージカル協会によれば「2.5 次元ミュージカルとは 2 次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする 3 次元の舞台コンテンツの総称」である⁵。この呼称はファンの中で自発的に生まれたものであり、また一般的に理解されるミュージカルの定義とは異なり、歌や踊りを伴わない作品に関しても、前者の定義に当てはまるものであれば、2.5 次元ミュージカルとして扱うものとされている。すなわち現代日本において定義される 2.5 次元とは、劇場という特殊な空間で、二次元に描かれたキャラクターを三次元の俳優の身体を通して、観客の前に現前化させるものであると言い換えることができる。二次元から三次元への移行によって立ち現れる、足し算の関係である。

これに対して徳永京子は引き算による 2.5 次元演劇というものを提案している。

範宙遊泳の作品を解説するなら、特徴的なのは、映像と絡む時の俳優が、壁に背をくっつけるようにして動いたり、カートゥーンアニメのような動きをすることだ。それはおそらく、三次元の俳優が映像と同等になるために、可動範囲を制限して身体を二次元に落とし込んでいく作業だ。つまりかれらの『2・5』は、3 から 2 へ移行する引き算によって導き出された答えなのだ⁶。

徳永の主張によって定義される 2.5 次元とは、劇場という特殊な空間で、すでに三次元に存在している登場人物が三次元の俳優の身体を通して、二次元に入り込んでいく様を

⁵ 一般社会法人 日本 2.5 次元協会ミュージカル 公式パンフレット。

⁶ 徳永、p.150。

観客の前に提示するものである。引用した箇所では彼女自身が述べているように、三次元から二次元への移行によって立ち現れる関係である。しかしながら、徳永による定義以前にすでに2.5次元ミュージカル協会によって2.5次元の定義がなされていたために、彼女自身が自らの「2・5」という考えを2.5次元の演劇として新たに位置付けることは行われなかった。

この二つの「2.5次元」演劇の定義から以下の問題が明らかになる。まず、2.5次元ミュージカル協会の設立により、二次元から三次元へ俳優の身体を通してキャラクターを舞台上に現前させるという定義以外に「2.5次元」という言葉を用いることが実質的に不可能となったこと。次に徳永による三次元の俳優の身体を二次元に落とし込む定義においても、また、現在流布している「2.5次元」の定義を無視することになることである。これら二つの定義だけでは二次元と三次元の舞台上におけるその他の関係性が見えてこないのである。むしろ、舞台上で二次元と三次元のもの共存するとき、その二つの次元の間を揺れ動きながら、関係性を結ぶというのが実際に起こっていることなのではないだろうか。2.5次元という言葉に回収されるような関係が常に二次元のものと三次元のものとの間で結ばれるというよりも、場合によってはもっと二次元に近いところで関係性が結ばれたり、あるいは三次元に近いところで関係性が結ばれたりするのではないだろうか。とりわけ、二次元性を保持した映像と三次元性を保持した生身の俳優の身体とが共同して劇世界を作り上げるとき、ある場合においては映像が三次元に浮かび上がってくるような印象を観客に与え、別の場合においては生身の俳優の身体が二次元に沈んでいくような印象を与えることがあり得るのではないだろうか。

従来、二次元の映像と三次元の身体という切り口で論じられてきたのは、映画を中心とした分野においてであった。映画における身体の表象あるいは映画と観客の相互作用性については伝統的に意識されてきた主題であり、また、映画における俳優の演技についても、例えばジェームズ・ナラモアによって論じられてきた⁷。しかしながら、これらの伝統的研究は、二次元化された身体や映画のフレームによって切り取られた身体に主眼が置かれているものであり、観客という三次元の存在がそこに加わっても、次元を超えるという観点からは論じられてこなかった。

本論文は、これらの問題を踏まえ、先に述べた映像（二次元）と身体（三次元）の四つの関係のあり方を明らかにするものである。第一章では、映像を登場人物や小道具として利用するもの、すなわち二次元のもの（映像）が三次元（身体/物体）に近いあり方で立ち現れてくる傾向について論ずる。続く第二章ではこの関係性と逆のもの、つまり、三次元のもの（身体/物体）が二次元（映像）に吸収されていくものについて論じる。この第二章においては、映像を背景として利用する作品について分析し、俳優とこの映像背景が従来の書き割りとどのように異なった関係の結び方、あるいは同じ関係の結び方をしているのか考察する。第三章では、映画の演出の手段として二次元（映像）を利用するものについて分析する。この章では、映画特有の表現手法であるクローズアップによる俳優の身体の切り取りと拡大、また字幕と俳優との関係について考察するものである。

以上の三つの傾向に加え、映像と演劇とが各々独立した状態で存在しつつも、作品はこの二つのメディアの組み合わせによって作られるものがある。このタイプにおける代表的なものが明治大正時代に流行した連鎖劇である。しかしながら、連鎖劇とは二次元（映像）と三次元（身体）とがそれぞれ独立して舞台上に現れるものであるため、本論文の当初の目的である舞台上での映像と身体の関係性そのものからは少しずれるものである。そのため、本論文ではこの四つ目の傾向については大きく章を立てて扱うことにはせず、ここで触れるのみとする。

⁷ Naremore, Part Two, pp.99-235.

第一章、立体化する映像 ―映像を登場人物や小道具として利用する場合―

映像を舞台上で登場人物そのものや小道具としての表現手段として利用するとき、俳優の身体と映像の関係は限りなく三次元に近いところで結ばれる。映像が質量を持って観客に向かって来ると言い換えることも可能である。この傾向は、さらに二つに分類できる。すなわち、人間以外のキャラクターを立ち上げるための映像として用いられた場合と小道具や象徴的な意味を観客により強く印象付けるための映像として用いられた場合との二種類である。

前者の場合、このキャラクターは舞台上にいる生身の俳優と、登場人物同士の関係を結ぶこととし、片方のある行動に対して反応を返すものと定義される。このことから、舞台上で生身の俳優と生身の俳優が劇世界の中で関係を結ぶ過程を観客に見せる芸術であるという演劇というものの基本が、俳優のひとりとして表象されうる映像と生身の俳優との間においても適応されうる関係であることが確認される。この関係性が提示される場合は、二次元のスクリーン上ではなく、三次元の舞台上であるという点において、映像によって表象された俳優としてのキャラクターはより三次元に近い形で観客に受容される。つまり、スクリーンという二次元に投映された俳優の表象が受肉するのである。

一方、後者の場合は、道具と人間の関係性が基本にあるため、前者の「人間」と人間の関係とは異なり、「もの」と人間の関係と定義づけることができる。もちろん、この場合においても、映像で表象された道具が二次元のスクリーンの境界線から飛び出して、実際に三次元に現れることは不可能である（映像の消滅と同時に実物が舞台上に現れる場合についてはここでは考慮しない）が、生身の俳優が舞台上でその映像の道具を使おうとする時に俳優とものとの間に結ばれる関係が立ち現れてくる空間は三次元の場である。言い換えれば、スクリーンという二次元に投映された「もの」が質量を伴った物質として、より三次元に近い形で表象されるのである。

個別の事例の分析に移る前に、演劇の定義と映画の定義について、俳優が観客の前へ現前するという点から見ておきたい。ここで演劇の定義を必要とする理由は、本論文が演劇について論じるものである以上必然のものである。映画の定義を必要とする理由は、あくまでも、舞台上での映像と俳優の関係性を問題にするとき、その映像はどのようなものとして捉えられてきたのか考える必要があるからである。俳優や小道具として用いられた映像が、より三次元的な位置で生身の俳優と関係を結ぶ場合、両者の関係性は映画の俳優と観客の関係を参考として考察することが可能であろう。というのも、映画の中の俳優が、スクリーンの外側で映画を受容する人間（映画においては観客）の前にもどのように立ち現れてきたのか確認することは、二次元のスクリーンの向こう側の存在と、三次元のこちら側の存在との関係性を捉えなおすことに他ならないからだ。

まず初めに、舞台において俳優同士の相互反応によって浮かび上がる、劇内登場人物の関係性について考えてみたい。劇世界を表象するために、舞台上にいる生身の俳優は、別の俳優との間のコミュニケーションを利用する。映像で表象されたキャラクターと生身の俳優の身体との相互反応によっても同様なコミュニケーションが存在し、そしてその関係が結ばれることによって劇世界が浮かび上がるのだとすれば、演劇とは何か、その歴史的定義に立ち返って捉えなおす必要があるだろう。エリック・ベントレーやピーター・ブルック、毛利三彌らによる演劇の定義をもとに考えるならば、演劇が演劇として認められるためには、観客と俳優、そして俳優が演じる劇人物が同時に同じ空間に存在していることが第一の条件となる。ここで重要なのは、ベントレー、ブルック、毛利の三人とも演劇とは、俳優と観客とが同時に同じ空間に存在しないと演劇として成立しないものだと考えている点である。つまり、観客が存在している「今」、「ここで」、

ある俳優と彼/彼女が演じる登場人物が劇世界内部において関係を築き上げていく過程を観客が見るということそのものが演劇であるのだ。

一方で映画においては、必ずしも観客が見ているのと同時に俳優がキャラクターを演じている必要はない。言い換えれば、俳優とキャラクターそして観客が同時に同じ空間に存在している必要がないのである。というのも、映画が撮影され、劇場（映画館）で観客の前で上映されるまでの間には、編集という作業が入るからだ。逆に言えば、映画が映画として成立するためには「かつて」「どこか」で、俳優が演じたものが、「かつて」「どこか」で監督によって編集され、完成された状態で観客の前に提出される必要がある。つまり、映画において観客は「今」、「ここ」に存在していても、俳優と彼/彼女が演じる登場人物が劇世界で関係を築いていく過程は「かつて」、「どこかで」すでに終わったことであるのだ。

さて、ここまで演劇と映画の大きな差異として時空間の違いがあることが理解されたが、同時に演劇と映画においては俳優の有無というもうひとつの大きな差異もある。映画においては俳優が観客の前に実体を伴って現前していなくても、つまり俳優と観客とが劇世界を構築する場と時間を共有していなくても、物語が成立することは、アンドレ・バザンの1958年の著作『映画とは何か』のなかで演劇と映画の最たる相違点として述べてられている。

演劇は人間がいなければありえないものだが、映画におけるドラマは俳優なしでも成り立ちうる。パタンと閉じる扉や風に舞う木の葉、浜辺に打ち寄せる波、これらはそれだけでドラマチックな力をもたらすのだ。映画の傑作には、人間を付随的な存在としてしか用いていないものもある。つまり端役、あるいは真の主役である自然の添え物という存在である⁸。

このバザンの主張で注目すべきものは、映像においてはドラマの成立に俳優は必ずしも必要ではないという点にある。ベントレーやブルック、毛利が主張した演劇の成立要素に俳優が必須のものとされたのとは対照的である。映像においては、俳優の生身の身体よりも、「もの」が力を持ち、何かを語りだすことがあり得るのであれば、舞台上に映像が持ち込まれた際にも同様のことが起こるのではないだろうか。つまり、従来舞台上で最も力を持ってきたはずの生身の俳優の身体より、映像によってスクリーンに映写される何者かがより強い力を持ち、物語の語り手として存在することになるのではないだろうか。

また、アンリ・グイエ（1989）は「スクリーンに映写される、視覚的映像と音声的映像からなる映画が、舞台の上で演じる役者の実在的現前の代わりになっている」のであり、「演劇作品の本質そのものはこの実在的現前を含んでいるが、映画作品の本質からはそれが取り除かれている。したがって、映画作品の本質は[演劇作品のそれと]根本的に異なるのである。」と主張している⁹。グイエの主張に従えば、スクリーンに映写された映像（二次元）の「もの」や「キャラクター/登場人物/俳優」は、舞台上に存在し、劇世界を生きる登場人物とそれを演じる生身の俳優（三次元）とは、その本質が明らかに異なったものであるということになる。そうだとすると、舞台上にスクリーンを持ち込み、そこに映写した映像表象と生身の俳優が何らかの関係を結ぶことは、本質的に異なった芸術同士の枠を超える試みであり、それまでの演劇と映画というふたつの芸術メディアの枠に収まるものではなくなるということになる。つまり、現代の演劇の場で行われている、舞台に映像を持ち込み、その映像（本質的には観客の前に、実在的現前しないも

⁸ バザン、p.260。

⁹ グイエ、p.355。

の)と俳優(本質的に観客の前に、実在的現前するもの)とが関係を結ぶことは、演劇でも映画でもない新たな芸術の在り方になるのだ。しかしながら、実際にはこの手法を用いた演劇は演劇として享受されてきたのであり、舞台上で演劇の中に映像が入り込む場合においても、生身の俳優が観客の前に現前する限りにおいて、これが演劇の一種であることを疑うものはいなかった。だとすれば、やはり、このスクリーン上に映写された「俳優」や「もの」も演劇の登場人物や小道具のひとつとして理解されうるものである。言い換えれば、映画的本質を持ち、観客の前に実在的現前し得ない、映像のなかの「俳優」や「もの」が、生身の俳優と舞台上で関係を結ぶことによって、演劇的本質(観客の前に実在的現前する)に近づくことがあり得るのではないだろうか。

本章ではこの仮定に基づき、第一節では、映像が俳優の一人として機能する場合について、第二節では映像が「もの」として機能する場合について分析し、論じる。その際の中心的分析対象とするのが、第一節においては《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》(2016年5月)であり、第二節においては《ミュージカル テニスの王子様》シリーズ(2003年～)である。前者は、ボーカロイドキャラクターの初音ミクを立体映像で舞台上のスクリーンに映写し、劇世界内で登場人物を演じる俳優として表象するという特徴をもつ作品である。後者は、テニスボールの映像を舞台上に映写し、俳優がその映像によって表象された「もの」を重要な小道具として用いるという特徴をもつ作品である。

第一節、登場人物を立ち上げるために映像を投影する場合

登場人物そのものを映像化して、俳優の一人として舞台上に上げたものの例としては《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》(2016.5)が挙げられる。この作品はYAMAHAクリプトンによるボーカロイドキャラクターの初音ミクを姫役として物語の中に取り込んだものであり男性の登場人物を演じる立役カイトを中村獅童が演じている。それまでのボーカロイドミュージカルとは異なり、この初音ミクというキャラクターは、生身の女形あるいは女優によって演じられるものではなく、初音ミクを初音ミクとして3Dアニメーションとして舞台上に投影するものであった。《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》はインターネットの動画共有サービスサイトであるニコニコ動画に投稿された、初音ミクを用いた黒うさPの楽曲《千本桜》と、その楽曲の小説化作品である『千本桜』シリーズを原作にした、松岡亮作、藤間勘十郎演出・振付による新作歌舞伎である。物語は架空の大正時代に軍人として働く初音未来と青音海斗とが、千本桜と呼ばれる大きな桜の木の下で影憑と戦い倒れる場面から始まる。この場面はアニメーションとして舞台両脇の大スクリーンに投影されるため、生身の俳優も3Dアニメーションも舞台上には登場しない。このアニメーションに続いて、初音未来の前世の姿である美玖姫(3Dアニメーションで投影された初音ミクが演じる)および青音海斗の前世の姿である佐藤四郎兵衛忠信(中村獅童)が舞台上に登場し、場面は平安へと移る。この場において佐藤忠信は、神代から続く美玖姫と青龍との間の因縁について語る。そこで語られたものは、美玖姫は千本桜を佐藤四郎兵衛忠信の前世の姿である白狐とともに守っていたが、そこに邪悪な青龍が現れるというものである。この佐藤四郎兵衛忠信の回想の場は再びアニメーションとして舞台上のスクリーンに投影されるものであり、俳優たちによって舞台上で演じられるものではない。この青龍との戦いに敗北し、千本桜の花が神代から失われたままになっているということを聞いた美玖姫は、千本桜の花を取り戻すために桜の下で舞い始める。しかし、そこに再び青龍(澤村國矢)が現れ、美玖姫(3Dアニメーションに

よる初音ミクが演じる)は佐藤四郎兵衛忠信(中村獅童)とともに戦いに挑む、というのが大まかな筋書きである。3D アニメーションで舞台に投映された初音ミクは初音未来と美玖姫の二役を演じる俳優である。以後、初音ミクと表記する場合は俳優としての初音ミクを、初音未来あるいは美玖姫と表記する場合は登場人物を示すものとする。

この《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》が上演されるまでのボーカロイドミュージカルとはボーカロイドを用いて作曲された楽曲をもとに物語を組み立て、それを生身の俳優がミュージカルとして演じるものであった。例えば、2013年に上演された《音楽劇 千本桜》は《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》と同じボーカロイド楽曲《千本桜》をもとに物語を組み立てたものであるが、主人公の初音ミクはAKB48の石田春香によって演じられた¹⁰。また他の主要な登場人物もすべて、YAMAHA クリプトン製のボーカロイドキャラクターをもとにしたものであるが、それらすべてが生身の俳優によって演じられている。当然のことながら、ニコニコ動画にアップロードされた元の楽曲はボーカロイドによる合成音声で歌われていたが、この舞台では俳優自身がそのキャラクターとして歌唱し、演じた。つまり、この時点までは、もともと二次元のキャラクターであった初音ミクらが俳優の生身の身体を通して観客の前に現れ、三次元の登場人物として、楽曲世界を生きるという、2.5次元ミュージカル協会の定義による「2.5次元」的表象を行っていたわけである。この傾向は《音楽劇千本桜》の前にすでに上演されていた《カンタレラ》(初演2011年、再演2013年)や《ココロ》(2011)にも見られる。

これに対し、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》における主人公初音ミクは初音ミクというキャラクターそのものを、立体映像として舞台上に設置されたスクリーンに映写することで、まさにそこに存在しているかのように見せることに成功している(図1)。つまり、生身の俳優の肉体を経ずに二次元のキャラクターが三次元化されたのである。先のグイエの主張への疑問に基づいた仮定からいえば、映画的本質を持ち、観客の前に実在的現前し得ない、映像のなかの「俳優」や「もの」が、生身の俳優と舞台上で関係を結ぶことによって、演劇的本質(観客の前に実在的現前する)に近づいたことと言い換えることも可能である¹¹。

このような舞台上でのアニメーション映像によるキャラクターの立ち上げは、生身の俳優が演じた登場人物と人間以外の物質(物体)が演じた登場人物との間に関係性が結ばれるという点において、平田オリザが提示したロボット演劇あるいはアンドロイド演劇の系譜を継ぐものである。平田オリザの演出手法と、ロボットがいかにか魂を持った存在として舞台上で行動し得るのかという試みは、《働く私》(初演2008年)を見た観客がロボットに心があると感じたという感想からも成功しているといえる。

ロボット演劇と初音ミクのつながりについては中西理が次のように述べている。

実際にはその演技がどのように生み出されたものだったとしてもセリフの『間』『強さ』『ニュアンス』が演出的要求と一致している限りは関知しないという意味で『演技のデジタル化』とは演技を外から観測可能な要素に還元し、分からない内面については問わないというのが平田演出だ。旧来のメソッド演劇的な演技法と『平田オリザの演劇』の関係はちょうど音楽における実際の楽器の演奏とMIDI データを入力しての打ち込み音源の制作の関係になぞらえることができる¹²。

MIDI データ入力による打ち込み音源の制作というのが初音ミクを用いた音楽制作であるが、これは生身の演奏者(観客の前に実在的現前をするもの)が自らの解釈に従っ

¹⁰ 《音楽劇千本桜》公式HP、<http://info.nicovideo.jp/nicomu/senbonsakura/>。

¹¹ 第一章序文参照、pp.7-8。

¹² 中西、p.17。

てその都度観客の前で演奏するものとは異なり、常に同じ解釈で演奏（再生）されるということである。近代以降、観客は俳優に、その場で登場人物と同じ感情を放出させることを求めてきた。また、現在主流となっている、スタニスラフスキーシステムに基づいた演技理論においても、登場人物の精神や感情と俳優が表出する感情との一致が求められている¹³。平田オリザの演技理論はこれとは異なり、俳優によって表象されるものが、劇世界内で「自然」につながって見れば、俳優の内面と表象された登場人物の感情とが異なっても構わないということになる。極論を言えば、俳優にその俳優自身の感情、心が全くなくとも演技は成立するということになる。この考えは、まさに初音ミクによる演技の表象のありかたと共通するものになる。これについて、もう少し詳しく考察してみたい。

ロボットや映像が肉体を伴ったキャラクターとして舞台上に立ち現われ、また生身の俳優と対等な俳優同士の関係を結んでいるように観客が感じるためには、ロボットや映像の動きに「自然」らしさが出ていることが前提となる。多くの演出家や俳優、研究者たちは精神と肉体の一致が優れた演技を生み出すと考えており、「自然」な演技とは精神からにじみ出るものだと定義している。その一方で、肉体の状態（つまり俳優の身体を通して表象されたもの）が俳優自身の精神よりも先に立つと主張するものもある。《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》において、生身の俳優（中村獅童）と映像によって立ち現れたキャラクター（初音ミク）とが舞台上で、劇世界内の登場人物同士の関係を結ぶとき、先に述べたようにこの映像によって生み出されたキャラクター（初音ミク）は生身の俳優がもつものと全く同じ精神をもつわけではない。そればかりでなく、中村獅童という生身の俳優と、初音ミクという映写された幻想の俳優が、舞台上で、俳優同士の関係イベントレーが定義した俳優 A と、その俳優 A と同時に舞台に立つ俳優 A' との間に生まれる関係を結ぶとき、この映像によって舞台上に映写されたキャラクター（初音ミク）はそのしぐさが観客に感情を思い起こさせるという特徴を持つ¹⁴。言い換えれば、初音ミクが表象する登場人物（初音未来および美玖姫）は、その外見に現れる様子、すなわち声の高低や強弱、話す速度、ジェスチャーなどから観客が、無意識的にであっても主体的にその感情を読み取るということになるという特徴をもつ。

このように外見の様子や行動が役柄の精神/感情の先に立つものだと定義づけた代表的な研究者はディドロである。彼は 18 世紀にすでに『逆説 俳優について』のなかで、戯曲のなかで作家が書いた言葉とはある思想や感情の近接表象でしかないために、俳優の動きや身振りなどがその表象の含意を補完せざるを得ないと述べている¹⁵。つまり、言葉の内容や本質に見出される登場人物の感情は、それを表象する生身の俳優の内面と結びつくわけではなく、むしろ生身の俳優によって表象された外的要因（声の高低など）と結びついて観客に理解されるというわけだ。

このディドロの流れを汲む代表的な日本の演出家が平田オリザである¹⁶。平田は『演技と演出』（2004 年）の中で「演劇における『リアル』は、観客の脳の中で形成される一つのイメージ、幻影」であり、リアルな感覚を観客に与えるものであれば、スタニスラフスキーが批判した内面の探求が伴わない「上辺だけの演技」でも構わないと述べている¹⁷。ディドロにおいても、平田においても、生身の俳優の演技において重要なのは、何を表象するかではなく、表象された状態から何が想起されるのかということであ

¹³ スタニスラフスキー、p.276。

¹⁴ ベントレー、p. 150。

¹⁵ ディドロ、p. 50。

¹⁶ これは三宅昭良が「アンドロイドは平田オリザの夢を見るか 1—平田オリザとロボット演劇—」において既に指摘していることである。

¹⁷ 平田、p.185。

る。つまり、俳優が主体的に何かを観客に伝えるために自らの身体を用いるのではなく、俳優の身体から観客が何を主体的に読み取るのかという逆転がここで起こっていることになる。もちろん、観客が俳優の身体によって表象されたものを読み取る前に、演出家や俳優本人が何を表象したいのかという段階を得、またある程度は彼らによって観客が読み取るべきものはコントロールされ得るものではある。しかしながら、結局のところ、観客が読み取るものは、俳優によって表象された登場人物の感情や内面であり、俳優本人の感情や内面ではない。これは観客と登場人物の間に結ばれる関係性であり、俳優と登場人物の間に結ばれる関係性とはまた異なるものであるが、ここでは指摘しておくにとどめる。少なくとも、観客が自分の前に提示された俳優の身体によって表象されたものから登場人物の内面を読み取ろうとする場においては、ディドロや平田の演技においては外面が内面の先に立つという主張は理にかなったものである。とすれば、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》において、映像によって映写された初音ミクという「俳優」が、初音美玖という登場人物を演じる際に内面を保有していなければならないという前提そのものが崩れ去る。そして、初音美來や美玖姫という登場人物の外見的要素（声の高低やジェスチャー、表情などによって表象されたもの）から、観客は勝手にその内面を読み取り、初音ミクというキャラクターは生身の俳優と同じように観客の前に実在的現前していたと感ずるのである。つまり、二次元のスクリーンに閉じ込められているはずのキャラクターが、限りなく三次元に近いところまで寄ってきたのである。

《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》以前にも、初音ミクを舞台上に映写し、生身の人間同様に扱う試みは何度も行われている。たとえば、富田勲による《イーハトーヴ交響曲》（2013）がその代表である。生身の歌手が従来担ってきたプリマドンナの役割を初音ミクが背負い、初音ミクというキャラクターそれ自体は舞台上に設置された半透明のスクリーンに映写され、歌手として表象されるというものであった。《イーハトーヴ交響曲》が、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》と共通しているのは、歌手として表象され、スクリーンに投影された映像という二次元のもの（初音ミク）が、三次元に存在する生身の他者（俳優やオーケストラ）と何らかの関係を結ぶことで、限りなく三次元に近づいてくる点である。プリマドンナとしての初音ミクは二次元のスクリーンに閉じ込められたままであり、スクリーンの物理的な限界を超えて観客の前に実体を伴って現前することは不可能である。しかし、オーケストラや合唱団、そして指揮者という生身の人間たちと関係を結ぶことによって、肉体を伴った生身の歌手として表象される。

その一方で、映写された初音ミクというプリマドンナは、すでにどこかでプログラミングされた行動を取る他ないという点で、生身の歌手とは異なり、生身の人間たちの行動に対して、生のままの反応を返すことは不可能であるものである。しかしながら、《イーハトーヴ交響》において映写された初音ミクは、オーケストラに合わせて行動しているように観客には受け止められた。富田はこの演出について以下のように語っている。

その時（筆者註：JCB ホールで 2012 年に行われた『ミクの日大感謝祭』のこと）見たのは初音ミクの動きが先で、それにバンドの演奏を合わせるというやり方でした。これはどうやら変えるわけにはいかないという話だった。…ただ、ミクの動きにオーケストラが合わせるわけにはいかない。大友直人さんの指揮にミクの方を併せるということはできないかと相談しました。…特にだんだんテンポを遅くして、ぽっともとに戻るリタルダントは至難の業でした。これは、僕は不可能だと思っていました。でも、彼らは成功させてくれました。大友さんも、ずいぶんミクの様子を見て合わせてくれたみたいですしね¹⁸。

¹⁸ 富田、p. 54。

映写された映像も、平田オリザのロボット演劇におけるロボットも、人間の動きに合わせてその場でそれにあった動きを返すことは不可能である。どちらも自我をもつものではなく、すでに誰かによってプログラミングされたものをその場でなぞることしかできないものだからである。それにもかかわらず生身の人間のある特定の動きに合わせた動きをさせるということは、その場で生身の人間の呼吸、間に合うタイミングでプログラミングされた動きを指示することに他ならない。これは、平田オリザの生身の俳優に対する演出と共通している。平田はある演出を俳優に与える際、「あと 0.5 秒早く」台詞を発するように指示するなど、細かい指定をする方法をとる¹⁹。平田の演出法そのものが、俳優によって表象された外側を重視するものであることは先に確認した通りである。つまり、平田の演出法によってロボットのように内面を持たない存在も、舞台上で俳優として機能すると証明されたわけであり、同様のことが映像による初音ミクのプリマドンナとしての表象、俳優としての表象にもいえる。

また、富田勲は初音ミクをプリマドンナとして捉えることの意義を次のように語っている。

人形浄瑠璃にしても、辻村寿三郎さんの人形舞にしてもそうですけれども、人間が生で演ずるよりもすごいものがあるんですね。…人形だからこそ、人間以上のものが出てくる。そういう文化が日本には脈々とあって、初音ミクはその電子版だと思うんですね²⁰。

このインタビューから、富田は初音ミクが人形浄瑠璃や人形劇の系譜に位置するものだと考えていることが理解される。ところが、興味深いことに、この富田勲のインタビューの 5 年前、初音ミクが誕生した 2008 年に編集された『ユリイカ』の初音ミク特集号において、映像表象によって肉体を与えられた初音ミクの身体性について論じられたものは一本もない。音声ソフトとしての特徴から導き出される声の現前性や、初音ミクというキャラクターが図像として描かれる、アニメ的身体性についての言及が初音ミクの身体論の限界であった。あるいは、初音ミクの楽曲を初音ミクのコスプレをした生身の人間が歌う可能性（二次元から生身の「俳優」の身体を通して三次元に移行してくる 2.5 次元性）についての言及が、本研究に最も近い関心といえるかもしれない²¹。つまり、2008 年時点では、初音ミクというキャラクターが人格を持った人間として表象され、舞台上で歌い踊り、ましてや演技までするようになるとは想像もされていなかったのである。この時点での初音ミクの身体への関心は、声の現前性に集約されており、生身の人間との関係を考察する際にも、初音ミクはあくまでも画面の向こう側の二次元の存在であり、それを消費する三次元の観客（視聴者）との間には大きな断絶があると考えられていたのだ。

《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》において、初音ミクはまさに二次元と三次元をつなぐ俳優として表象された。というのも、初音ミクという「俳優」は、生身の役者と共演するほか、二次元のアニメーションでも初音未来や美玖姫というキャラクターを演じていたからだ。この作品は全一幕六場で構成されているが、物語の背景を説明する「未来を守らんとせし海斗 絶体絶命の場」と名付けられた発端の場では舞台背後のスクリーンに投影されたアニメーションがメインとなり、生身の俳優は舞台上に登場しない。初音ミクはアニメーションの中で初音未来を演じ、同じクリプトン製ボーカロイドの KAITO

¹⁹ 想田和弘、《演劇Ⅰ》および《演劇Ⅱ》。

²⁰ 富田、p. 54。

²¹ 東浩紀、伊藤剛、谷口文和、DJ TECHNORCH、濱野智史による対談、「初音ミクと未来の音—同人音楽・ニコ動・ボーカロイドの交点にあるもの—」内での濱野による指摘である。

が青音海斗を演じる。(この場合の演じるとは、アニメーションにボーカロイドで声をあてるということである。)生身の俳優が舞台上に現れるのは「第一場 忠信と転生なせし白狐 美玖姫 再会の場」からであり、ここで初めて中村獅童演じる、発端の場のアニメーションの中で青音海斗として描かれたキャラクターの前世の姿、佐藤四郎兵衛忠信が登場する。この場以降、初音ミクは美玖姫を演じるために舞台前方に置かれた紗幕(斜幕)に立体的に投影され、生身の俳優たちとの関係性を築くこととなる。

映写された初音ミクは、計算された動きと音程、リズム、音の強弱によって台詞を発すことで、二次元のスクリーンの中から三次元に飛び出てくるように見える。この動きによってさらに三次元に近づいてくる理由のひとつに、藤間勘十郎の動きをモーションキャプチャーで取り込んで、初音ミクの3D映像を作り上げていることは指摘しておくべきであろう²²。初音ミクの動きそのものが、何もないところから作り上げられたわけではなく、生身の俳優の身体を通して表出されたものによって構成されたわけである。このもとになった動き自体は藤間勘十郎という俳優一人の動きであるから、取り込んだ動きをもとに構成された初音ミクの動きにも演技の一貫性、統一性が生まれている。この動きの外面的な統一性を保ったまま初音ミクは初音未来/美玖姫を舞台上で演じる。さて、中村獅童はこの一貫性を保った初音ミクの動きに合わせて自らの動きを構成しており、当然のことながら、中村獅童の動きそれ自体も中村獅童の持つ演技の一貫性が保たれている。そのため、中村獅童の演じる青音海斗/佐藤四郎兵衛忠信/白狐も、動きの外面に一貫性のある、歌舞伎の型を保った演技によって演じられるのである。ここまですべてを整理すると、初音ミクと中村獅童とはそれぞれ一人の俳優として、個々の登場人物を演じる上での身体と演技の手法の統一性を持っていることが明らかになる。その上で、この二人の俳優は、劇世界を表象するために演技のすり合わせを行う。このすり合わせの作業こそが生身の俳優同士が共同して舞台上で行っている作業であるのだ。

その一方で、舞台上に置かれたスクリーンの範囲を超えて動くこと、実際に飛び出してくることはできないため、他の生身の俳優との動きの関係を結ぶときに制限がかかる。具体的には、第一に実際に映写された初音ミクと中村獅童が、生身の俳優同士が行うようには触れ合うことができないということ、第二に実際に舞台を観たときに、スクリーン内部に存在する初音ミクとスクリーン外部に存在する中村獅童との間の距離感に観客が違和感を覚えることである。しかしながら、制限がかかりつつも観客は初音ミクと中村獅童が同じ劇世界を共有し、ともに劇世界を表象していることは疑わない。三次元の生身の俳優と二次元の映像の俳優が共同して劇世界を立ち上げることについては第三章第一節で扱うためここでは、初音ミクと中村獅童が劇世界という虚構空間においては時空間を観客と共有していることを指摘するにとどめる。

さて、話を中村獅童と初音ミクの演技のやり取りに戻そう。初音ミクに代表されるVOCALOIDは、もともと楽曲を歌わせるために開発されたものである。そのため、初音ミクは「歌う」ことは得意であるが、「話す」ことは不得手であり、生身の人間が話す言葉の自然さからは離れた「話し方」をしているとみなされてきた。実際、どれほど人間の話す言葉のイントネーションや強弱を真似ようとしても、初音ミクの発する音声の指示は楽譜で行われるため、生身の人間の発する音声とはずれが生じる。これが初音ミクの「話し方」に不自然さが生まれる原因である。ところが、この話し方はいわば節をつけて歌うような話し方であるために、歌舞伎の俳優の発声と相性が良い。さらに、藤間勘十郎という俳優の動きをモーションキャプチャーで取り込むことで日本舞踊の型が初音ミクの動きとして取り込まれる。つまり、生身の俳優の手の動きや視線の動かし方をもとに初音ミクの演技が生まれているのである。この結果、生身の俳優である中村

²² ライター西川くん、<http://www.famitsu.com/news/201612/26123871.html>。

獅童と、映像のなかの初音ミクの演技の方法の間に大きな齟齬が生まれにくく、演技が調和しているように観客には見えるのである。

さて、生身の俳優同士が演技のすり合わせを行うにあたって、スタニスラフスキーは「感情と思想のたえまのない相互的な感受や提示のプロセスを、そのつど演技を繰り返すごとに行わなければならない²³」と述べている。つまり、演技とは同じ行動の単なる繰り返しではなく、その回ごとに変化する相手に合わせ、自分も変化しながら行うべきものだという主張である。それとは異なる演技の在り方としてディドロや平田オリザをすでに引いて検討し、そのうえで、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》における初音ミクには俳優としての性質が備わっているという結論を下した。たしかに、初音ミクの演技はプログラミングされ、常に同じ行動をするという点から見ると、スタニスラフスキーが主張したような俳優同士の、常に変化する交流を行うことは実質的に不可能である。しかしながら、場面によっては初音ミクの演技の間に生身の俳優が間を合わせたり、あるいは中村獅童の取る間に合わせて初音ミクの映像の出だしが操作されたりすることで、俳優同士の相互交流性が生まれているように見せかけることに成功している。

舞台上でアニメーション映像と生身の俳優とが共演する以前、映画メディアにおいて、アニメーションと生身の俳優とが共演することはすでに試みられていた。例えば、1919年の時点でフライシャー兄弟は《インク壺の外へ》と題された道化師ココのシリーズ第一作目を手掛けている²⁴。この作品では、生身の俳優とアニメーションで描かれた道化師ココとが同じフレームに入ることはない。より正確に言えば、どちらかが動いている時にはもう片方は静止している。例えば、生身の俳優がその前のショットのココの動作（インクを飛ばす）によって受けた影響に対応している（顔に飛び散ったインクを拭う）シーンでは、ココは紙に描かれた静止画の状態ですべて写っており、ぴくりとも動かない。二次元の紙の中でアニメート animate されたココは二次元から抜け出すことはしないが、ココの動きは紙の外つまり現実世界という三次元に影響を及ぼすし、その逆もまたしかりであるという点において、この作品を無視することはできない。もちろん、映画と演劇というメディアの違いはあるが、少なくとも二次元の映像（アニメーション）と三次元の生身の肉体が互いに影響しあっていることでひとつの作品が生まれるという点において、《インク壺の外へ》と《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》の共通点を無視するわけにはいかないだろう。

また、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》における初音ミクの3Dアニメーションは、声を当てているのが生身の人間ではない、という点においても今までのアニメーション映画とは一線を画している。本来、歌を歌わせるという目的で作成されたボーカロイドは、合成音声のもとになる音声はそれぞれ声優や歌手によるものとは言え、実際に作られた楽曲は合成音声として聞こえる。アニメーション映画において、キャラクターは平面に描かれた二次元のものであるが、音声は三次元の生身の俳優が吹き込んだものであった。それに対し、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》においては、初音ミクというキャラクターは、3D映像とはいえ、平面に映写されたキャラクターという二次元性と合成音の組み合わせによる、三次元の生身の俳優の身体を介さない発声という、二重性によって舞台上に立ち上がってくるものである。アニメーションにおいて、キャラクターに二次元性が付与されていることは明らかであり、そこに声を吹き込む俳優は三次元の存在であることも同様に明らかである。それに対して、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》における初音ミクはキャラクターが平面に映写されるという二次元性を保持しているのと同時に、その声すらもすでに録音された声を合成したものをまたプログラミングすることで構成している。つまり、生身の俳優の身体を介した発声とその音声の要素を分解してプロ

²³ スタニスラフスキー、p.350。

²⁴ フライシャー兄弟、<https://www.youtube.com/watch?v=3EdD-3w9b7c>。

グラムに組み込まれ、そのバラバラになった音声合成されて初音ミクの声として発されるのである。このことから生身の俳優の身体と初音ミクの発声との間に、生身の身体の解体と合成音の再構築という手順が組み込まれていることが明らかになった。このことから初音ミクはそのキャラクターの視覚的現れにおいても聴覚的現れにおいても三次元から離れた形で存在していることが理解される。

初音ミクを3Dアニメーションで舞台上に俳優として投影し、生身の俳優と一緒に演技させるというこの試みは、従来の2.5次元ミュージカルのように三次元の生身の俳優が舞台上にある二次元のキャラクターを具現化させるよりも、キャラクター「本人」であるという点で一步進んだ。また、演劇の可能性を広げたり、あるいは逆に最先端技術の可能性を広げたりした点も特筆に値する。ゴードン・クレイグは理想の俳優を「超人形 The Über-Marionette」と呼び、「超人形の理想は、生命を持った人間になることではなく、むしろ、恍惚状態に入ることであり、生きた霊気を発散させながら死のごとき美をその身にまといせよとする」ものであると述べた²⁵。俳優としての初音ミクは、確かに血の通った生身の俳優ではない。同時に3D映像や舞台上の生身の俳優との交流という手段によって、その二次元性から三次元性という性質を持った俳優へと近付いた。また、アニメーション、すなわち絵画であることによってその外見的要素は生身の俳優よりも限りなく理想の美に近づくことが可能になった。この点からも、俳優初音ミクの登場によって、俳優の在り方が今後変化していく可能性が予期される。生身の俳優同士の舞台上のやりとり、あるいは演出家とのすり合わせによって完成する演技とはまた異なる演技の可能性が生まれることによって、そこからまた生身の俳優も進化せざるを得ないだろう。

初音ミクというキャラクターが持っていた二次元性は演技という手段を通して、初音ミクという映像によって表象された「俳優」をかぎりなく三次元に近いところで形作らせる要素のひとつとなった。以上のことより、登場人物を立ち上げるために映像を舞台に投影する場合、映画的本質を持ち、観客の前に実在的現前し得ない、映像のなかの「俳優」は、演技という手段を通し、生身の俳優と舞台上で関係を結ぶことによって、演劇の本質（観客の前に実在的現前する）に近づくことが確認された。

第二節、小道具を表象するために映像を投影する場合

映像を小道具として映写する場合、生身の俳優とその映像との間には「もの」と人間の関係が立ち現れてくる。ものと人間との関係が舞台上で結ばれるとき、この映像は小道具として質量を持つように見せかけられるのと同時に、何か象徴的な意味を持たされることも多い。

例えば、ジュリー・テイモアの《夏の夜の夢》（2014）では、オーベロンはパックの取ってきた三色堇の汁をティターニアの頬に塗る場面（第二幕第二場）で、実際に手に堇の造花を持っている。しかし、同時に背後のスクリーンに堇の花が映され、それがオーベロンの汁を塗る動作とともに溶けていくアニメーションが流される。この場合、映像そのものは小道具として機能しているとは言い難く、また、俳優との間に「もの」と生身の人間の関係性が結ばれているとも言えないが、舞台上で三色堇の象徴的な意味を強調する役割を果たしている。では、小道具として生身の俳優と関係を結びつつ、二次

²⁵ クレイグ、p.42。

元の映像が三次元に近いところに立ち現れてくる作品にはどのようなものがあるのだろうか。

映像を小道具の一部として効果的に使ってきた舞台作品の代表としては、《ミュージカル テニスの王子様》シリーズが挙げられる。この作品においては、2003年の初演時からテニスのボールを、ピンスポットなどの照明を使って表象するという特徴が見られたが、近年の演出においては、積極的に映像を使っている。かなり初期から映像は用いられてきたが、近年ではより積極的に演出に映像を用いるようになってきている。このシリーズは少年ジャンプにおいて1999年から2008年まで連載されていた許斐剛の漫画、『テニスの王子様』を原作としたミュージカルである。『テニスの王子様』は主人公の越前リョーマが青春学園中等部のテニス部に入部し、全国大会で優勝するまでを描いた作品である。《ミュージカル テニスの王子様》においては、原作で描かれた試合を公演毎にピックアップし、通常一公演において主人公の所属する青春学園とそのライバル校とのテニスの団体戦をひとつだけ演じるものとなっている²⁶。

例えば、2003年に初演された《ミュージカル テニスの王子様 Remarkable 1st Match 不動峰》において、演出の上島雪夫はダブルスの試合を表現するために、四人の生身の俳優を舞台上に上げるのではなく、同じチームの二人の生身の俳優とボールの映像を背景スクリーンに映写する手段を取った(図2)。この作品は、中学テニス部の地区予選を描いたものであり、ミュージカルの物語の中心を占める試合は主人公の属する青春学園とライバル校のひとつである不動峰とのあいだで行われた団体戦である。テニスの団体戦は、ダブルス二試合とシングルス三試合で行われ、先に三試合勝利した方が勝ちというルールであるが、特にこの作品において映像で小道具を表象する手法が顕著に表れていたのがダブルス1の試合の場面である。これが先に述べた、同チームのダブルスのペアを演じる生身の俳優二人とスクリーンに映写されるボールとの応酬によって表象された場面である。スクリーンに映写されたテニスボールは、映し出されるサイズが変わることで、舞台奥と面との間を行き来するテニスボールそのものの「もの」性を表象した。映写されたテニスボールの映像はスクリーンの限界を超えて実体を伴った「もの」としてのテニスボールとして舞台上に現れることはできない。しかしながら、この映像のテニスボールは生身の俳優と実体を持つ「もの」としての関係性を結ぶことで、舞台上にまさに「もの」として立ち現れたのだ。この「もの」と生身の俳優との関係性を表象するための手段としての俳優の演技を無視することはできないだろう。生身の俳優は、実体を持った「もの」として三次元空間に現れないスクリーンの中の小道具とどのように関係性を結び、どのように舞台上に存在するかのように観客に見せたのだろうか。

生身の俳優が舞台上で実際にはそこにはないものがあるように見せかけるための手法として考えられる代表的な手法がパントマイムである。例えば鴻上尚史の《天使は瞳を閉じて》(1993)では、登場人物たちが壁に閉じ込められたという設定を視覚的に示すために、壁そのものを観客席と舞台との間に築くのではなく、俳優が壁を叩くパントマイムを用いた。このパントマイムの演出によって、観客席と舞台との間に見えない透明な壁が実体をもった「もの」として立ち現れる。あるいは、パントマイム演者の「が〜まるちよば」の舞台においてはまさに見えないものがそこに実体をともなって観客の前に現前する様子が明らかである²⁷。

²⁶ 団体戦の試合数が多い公演時間が長くなる場合は前編と後編に分けることもある。たとえば、全国大会の決勝戦を描いたものは《ミュージカル テニスの王子様 The Final Match 立海 First》(2009)と《ミュージカル テニスの王子様 The Final Match 立海 Second》(2010)の二つの公演にまたがったものとなっている。

²⁷ が〜まるちよば公式 HP <http://www.gamarjobat.com/>。

そもそもパントマイムとは、クロード・キプニスによれば「人間の身体を動かし、配置する事により万物を再現する芸術」である²⁸。この作業により、観客とパントマイム演者本人とが同じものを想起することで、つまり幻想の中に再現、表象された事物と一緒に「見る」ことで、パントマイムによって構成された世界が現れてくる。パントマイムとは、意識の中に想像されたものを、パントマイム演者が現実の三次元の世界の中に自分の身体だけで表象し、観客とそれを共有する芸術であると言い換えても良いだろう。

《ミュージカル テニスの王子様》シリーズにおいても、舞台上に本物のテニスボールを持ち込む代わりに、俳優の演技（パントマイム）によって、生身の俳優と目に見えないテニスボールという「もの」の関係を観客に見せる演出が見られる。この《テニスの王子様》における、ないはずのテニスボールが見えるようになる演出については、桜田通²⁹と神田沙也加³⁰が次のように語っている。

桜田「（筆者注、実際の）球は打ってないですけどね。光の球を打っています。」
神田「（筆者注、以前に出た舞台の稽古で）ラリーのマイムみたいなことをやったときに、テニミュ（筆者注、《ミュージカル テニスの王子様》の略称）出身の方同士でやられると、本当に、球が見えるんですよ。それくらい重み、力加減とか（筆者注、があつて）。一人換わると（筆者注、球が）見えなくなるんですよ。」³¹

この桜田と神田のコメントから、《ミュージカル テニスの王子様》シリーズにおいて、生身の俳優たちは映像や照明の助けを借りずとも、目に見えないはずのテニスボールを舞台上に見せられるように、パントマイムの稽古を積んでいることがわかる。つまり、そもそも舞台上のどこにも存在しない「もの」を三次元の生身の俳優たちの身体性、演技によって浮かび上がらせることに成功しているのである。ここに映像や照明が加わることで、その目に見えない状態にあった球を、視覚的に舞台上で明らかにしているのが《ミュージカル テニスの王子様》における演出の特色である。はじめに、役者の身体があり、映像や照明による演出はその身体動作の補助にすぎないと言い換えることも可能である。映像によるテニスボールの表象は、この場合において、アリストテレスの言う「再現の方法にあたるもの（視覚的装飾）³²」の役割を果たしているのだ。

《ミュージカル テニスの王子様》シリーズにおいて、小道具（テニスボール）が二次元の映像で表象される場合、まず、三次元に存在する生身の俳優たちは、パントマイムの手法で目に見えないものを目に見えるようにさせる。その上で、その俳優たちの三次元の身体に寄り添うように二次元の映像が映写され、そのことによって二次元に存在するはずの小道具が三次元に近づいてくる。この場合において、「もの」と生身の俳優との力関係は、第一節で分析した《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》における、二次元の俳優である初音ミクと三次元の俳優との関係とは異なり、映像と俳優の力関係が平等ではない。そのため、二次元の映像で表象された「もの」は、より力の強い三次元の俳優に引っ張られ、三次元空間である舞台上に立ち現れてくるのだ。これは、心を持たないロボットやアニメーション映像でも外的要因（演技）によって俳優として実在的現前しう

²⁸ キプニス、p.10。

²⁹ 舞台俳優。《ミュージカル テニスの王子様》シリーズにおいて2006年から2007年にかけての一年間、主人公の越前リョーマ役を務めた。

³⁰ ミュージカルを中心に活躍する舞台俳優。

³¹ フジテレビオンデマンド公式 HP <http://fod.fujitv.co.jp/s/books/special/mangaworld/>。

³² アリストテレス、pp.35-36。

るといふ、第一節で確認した、舞台における映像表象の在り方とは異なる実在的現前の可能性を示しているとも言い換えられる。

さて、ここでもう少し詳しく三次元の生身の俳優の身体と映写されたり、ピンスポットで表象されたりする二次元のボールとの関係性について考えてみることにする。《ミュージカル テニスの王子様》シリーズにおいて、基本的には舞台上で映像によって映写されるボールは背景スクリーンに、照明によって表象されるボールは舞台の床にその形を映し出される。このとき、客席に座る観客にはボールは立体的なものではなく、平面に映し出された円形の光として認識される。特にピンスポットによって床に示された光の形はその照明の性質上、円形ではなくピンスポットから延びる光の帯を伴った円錐形のように認識される。この限りなく小さな円形に絞られたピンスポットが生身の俳優のラケットを振るパントマイムの動きに合わせて、舞台上に作られたネットをはさんだこちら側のコートとあちら側のコートを追いながら舞台を照らすことで、ボールの動きが表象される。映像とは違い、舞台上にどうしてもピンスポットの動く軌道が光の筋となって映されるのであるが、この軌道が同時にボールの動いた軌道を表象することになっている。このボールの軌道の表象すなわち目に見えないスピードで動いたはずのものの痕跡の表象があることによって、パントマイムだけでは表現できないボールの動き方を示すことができる。また、ボールの軌道が舞台の壁面ではなく、床面に映写されることにも利点がある。例えば、《ミュージカル テニスの王子様 3rd season 青学 VS 六角》(2016)の公演が行われた劇場はTokyo Dome City Hallであるが、この劇場はバルコニー席が舞台に対してほぼ垂直に設けられており、席によっては舞台の背景が一切見えないことになる。この公演では、試合以外のシーンでも俳優の顔の表情のクローズアップなどが背景スクリーンに映写されたのだが、そのような映像を見ることは不可能な座席であっても、床面に照射されるボールを表象するピンスポットを見ることは可能である。また、舞台には可動するネットが置かれ、それを挟んで対戦する選手同士が演技するのであるが、実際の試合と同様に劇中でコートチェンジが行われるため、それぞれの登場人物の動きに合わせたボールの動きをどの席からも見る事が可能である。この効果は、可動ネットの向きを斜めにしてみたり、舞台に対して平行にしてみたり、垂直にしてみたりといった演出でさらに高められている。

この《ミュージカル テニスの王子様 3rd season 青学 VS 六角》では、ボールの動きはすべてピンスポットで表象されており、舞台上に本物のテニスボールを使う場面はほとんど出てこない。コートに積み込まれた本物のボールが出てこないわけではないが、その本物のボールを使って舞台上で試合の場面を演じることはない。ラケットにボールを実際にあてることもない。これは、《ミュージカル テニスの王子様》シリーズにおいては、ボールは主にピンスポットで表象するものだという約束事が、13年という長い公演史の間に観客と共有されてきたことも一因であろう。実際、最初期の公演である《ミュージカル テニスの王子様 Remarkable 1st Match 不動峰》においては、本物のテニスボールをラケットにあてる動きが舞台上で行われている。このとき、俳優はラケットの縁にボールをあてて弾ませる演技をするのであるが、このラケットとテニスボールとは針金でつながれており、失敗してラケットにボールが当たらなかったとしても、ボールが客席に転がって行かないように工夫されている。このように、実際に舞台上に本物のボールを持ち込み、それがラケットと比較してどのような大きさなのか、あるいはどのような動きをするのかを観客に提示することも行われていた。その一方で、試合の場面では本物のボールは一切持ち込ませず、一貫して照明と映像の効果だけでボールとその軌道を表象している。つまり、一度実物を観客に提示させることで、映像と照明がまさにその本物を表象しているのだということを、約束事がまだ共有されていなかった最初期の観客には示す必要があったのである。

この、舞台上に実際のボールを持ち込むが、試合の場面においては映像や照明で表象するという演出の形式は、《ミュージカル テニスの王子様》シリーズだけではなく、舞台《ハイキュー!!》シリーズでも見られるものである³³。このシリーズはバレーボールを題材にしたものであり、たとえば、《ハイキュー!! 頂の景色》（初演 2015 年、再演 2016 年）では、選手役の俳優同士が向かい合ってパス練習をする場面では本物のバレーボールを用いて、実際にボールを打ち合う演出をとっている。もちろん本物のボールを使う以上、そこには失敗する可能性があり、実際に客席に飛んで行ってしまい、俳優がアドリブで回収に来た事例も見られる。ところが、試合の場面では《ミュージカル テニスの王子様》シリーズと同様に本物のバレーボールは舞台上にほとんど持ち込ませず、持ち込むときもボールに棒をつけて黒子はその動きを制御できるような形にとどめている。その代わりに、舞台の床面にボールの映像を映写することでボールの動きを表象している。このとき、《ミュージカル テニスの王子様》シリーズとは違い、《ハイキュー!!》シリーズでは、ボールを光ではなく影として床面に映写している（図 3）。その映写される円形の影の大きさが変わることによって、観客はボールと床面との間の距離を想像することが可能になり、バレーボールという球技におけるボールの動きが高さという縦の動きであることを意識させられる。これは《ミュージカル テニスの王子様》におけるテニスボールの軌道の表象が、ピンスポットの動きによって強調されていたのとは対照的である。テニスという球技を舞台で表象するためにはボールの軌道、つまり舞台空間を横方向に使う必要があったのに対し、バレーボールという球技は舞台空間を高さという縦方向に使って表象するという違いがあると言い換えてもよい。いずれの場合においても、実際のボールではなく映像や照明によってボールを表象することで、本物のボールを用いたときに起こりうるハプニングを回避し、さらに空間的な動きまで表象することが可能になったと結論付けられる。

しかしながら、小道具や象徴的な意味を持たせるために用いられる映像演出は、舞台上で常に成功しているわけではない。例えば《Rock Musical BLEACH》において、殺陣の中で「気」のようなものを出す様子は、2005 年の初演では俳優の動きだけで表象されていた。しかし、2016 年に行われた再演（ただし、キャストはすべて一新されている）では、まさに俳優の体から出てくる「気」が映像で映し出される演出に変更された。この再演の演出は、残念ながら映像が俳優の演技を損なってしまうと評価せざるを得ない。少なくとも、映像がなくとも、俳優の身体だけで目に見えない気のようなものを舞台上で表象することが可能であることは 2005 年の初演の演出によって証明されている。つまり、象徴的な意味を持たせるために使われるはずの映像が、その意味を過剰に説明することによって、舞台全体の調和を乱すことがあることがこの演出で示されてしまったのだ。この「気」の表象は、もともと目に見えないものを映像を使うことで見えるようにする、という点において、もともと目に見える、実体としてあるものを映像によって表象する先の《ミュージカル テニスの王子様》に代表される作品とは異なっていることは指摘しておかねばなるまい。しかしながら、この例からわかるのは、小道具を、映像を用いて舞台上で表象する場合、過剰に説明する、つまり観客の想像力を過小評価するような映像の利用は、その二次元的な「もの」が三次元に現れるよりもむしろ、その可能性を阻害することになる、という事実である。

以上の分析から導かれる結論は、舞台上で重要な小道具として表象される映像は、その映像そのものに過剰な意味が含意され、観客が想像する余地を奪う危険性を孕んでい

³³ 舞台《ハイキュー!!》シリーズは 2017 年 1 月現在、二作品三公演上演されている。最初の作品およびその再演版である《ハイキュー!! 頂の景色》（初演 2015 年、再演 2016 年）の概要については第二章第一節、二作目である《ハイキュー!! 烏野、復活》（2016 年）の概要については第三章第一節を参照のこと。

るものであるが、それ以上に、生身の俳優が自身の身体を通じて見えないもの、あるいは舞台上に持ち込めないものを舞台上に見えるように表象するための手助けを十全に行うということである。生身の俳優が、自身の身体と映像によってスクリーンに映写された「もの」と舞台上で関係を結ぶとき、その「もの」そのものはスクリーンという二次元の空間を飛び出してくることは不可能であるが、三次元の空間にいる俳優が自らの身体運動（演技）を通じ、その「もの」を自らの身体に引き寄せてともに何かを表象することは可能である。つまり、映像としてある「もの」は生身の俳優の身体と関係を結ぶことを通じて、観客の目の前に実在現前するものとなるのだ。

第三節、立体化する映像 一章の結びに代えて

本章の第一節では舞台上で、映像によって表象されたものが「俳優」のひとりとして立ち現れる可能性について、第二節では映像によって表象されたものが「もの」として立ち現れる可能性について論じてきた。前者は演技という手法によってその映像キャラクターとしての「身体性」を得、後者は俳優の演技という手法を通して「もの性」を得た。映像が「俳優」として舞台上でキャラクターを表象するときには、そのキャラクターがいかにか生身の俳優のような演技をするかによって、その二次元のスクリーンに映写された映像が三次元の観客の目の前に現前するかのように現れるのかが問題となる。その一方で、映像が「もの」として舞台上で小道具を表象するときには、その「もの」を生身の俳優がどのように扱うか、どのように関係性を築くかが、前者の場合よりもより重要になってくる。つまり、前者の場合において、生身の俳優がいなくとも、映像によって表象された二次元の——本質的には観客の眼前で実在的現前しないはずの——存在が、自ら身体性を帯び、三次元に近いところで立ち現れてくる可能性を持っているのに対し、後者は生身の俳優がいなくとも二次元のスクリーンの中にとどまったままとなるのである。舞台上で「もの」を映像で表象する場合には、生身の俳優が自らの身体にその「もの」を引き寄せ、自らの身体をそばで関係性を結ぶこと、それこそが映像という二次元のものを三次元空間で立体化する、極論すれば観客の前で実在的現前するように見せる手段となるのである。

以上のように、舞台上でキャラクターや小道具を表象するために映像を用いる場合、その立体化の過程において、それぞれ別の手段、つまり生身の俳優とそれぞれ異なった関係性を結ぶ方法をとることが確認された。しかしながら、どちらの場合においても、映像で表象された「キャラクター/俳優」や「もの」は生身の俳優に近い場所でその役割を果たす。そのため本章の序文で仮定したように、グイエの主張とは異なり、その映像の本質（観客の前に、実在的現前しない）をもちつつも同時に、演劇的本質（観客の前に、実在的現前する）を帯びるものとなるのだ。つまり、舞台上で映像が受肉するという可能性をもつのが、この傾向の特徴と結論付けられる。

第二章、平面化する身体 —映像を背景として利用する場合—

映像を背景として利用する場合において、この背景がそれまでの書き割りと区別されるためには映像による背景は舞台上で多少なりとも動いていることが明らかであることが重要である。ただし、この背景的利用にも、さらに二つの傾向がある。一つは伝統的な描かれた背景として利用するもの、もう一つは、意識的に平面である映像の背景と俳優の身体をつなげようと試みるものである。しかしながら、それぞれの分析に入る前に、舞台上で映像を背景として利用することの意義について捉えなおしておく必要がある。

すでに第一章で、演劇は「いま」「ここで」作られる芸術であり、映画（映像作品）は「かつて」「どこかで」作られた芸術であると確認した。つまり、舞台上とスクリーン上との間には、空間的広がりにおいても時間的広がりにおいても、大きな違いがあるのである。スクリーンと舞台とでは劇世界の空間的・時間的広がりが大きく異なってくるというのは、伝統的に理解されてきたことである。例えば、アンドレ・バザンは次のように述べている。

映画とは、どんなアクションも空間的に自由であり、そのアクションを見る視点も自由に移動できることだとすれば、演劇を映画に撮るのは、舞台では物理的に再現できない奥行きや現実性をセットに与えることになるだろう。それはまた、観客を肘掛け椅子から解放することであり、ショットの切り換えによって俳優の演技を際立たせることでもある。…演劇の筋の時間感覚は、映画の時間感覚とは明らかに異なったものだ。また、演劇ではせりふが尊重されるとしても、映画ではカメラが背景にもドラマ的要素を付加することがあるため、せりふの重要性は相対化される。そしてとりわけ、演劇の舞台装置が示すある種の人工性、過度の象徴表現は映画に本来備わっているリアリズムとはまったく両立しないものである³⁴。

このバザンの指摘は、ある点では疑いようのないものであるが、別の点においては疑問が残るものである。映画というメディアにおいては、演劇というメディアの表現の場である舞台空間の限界を超えて劇世界を作ることが可能であるという点においては疑いようもない。映画における劇世界内の空間は、編集という段階を経て、一層の広がりを見せるし、その空間には現実性が伴う。かつてボワローは三一致の法則によって戯曲を構築する上で、「時の一致」、「場の一致」、「筋の一致」を順守することを重要視した³⁵。「場の一致」について考えてみるならば、例えば、アガサ・クリスティによる舞台《ネズミ捕り》（初演 1952 年）³⁶において、物語が進行する場はホテルのロビーにおいてのみである。舞台上に組み立てられた装置は、ホテルのロビーだけであり、この装置が場面転換によって別の場を表象したり、あるいは実際に別の場が組み立てられたりすることはない。登場人物たちの会話によって、このホテルがどこにあり、彼らがどこから来たのか、そしてこのホテルのロビーにあるいくつかの扉のそれぞれがホテルのどの部屋につながっているのかということは徐々に明かされていくが、観客の目の前に実際にある場はホテルのロビーのみであり、その場が変化することはない。また、窓の外の景色は見え、ホテルの外の空間が観客に提示されることもない。同様に映画でも物語がひとつの場においてのみ進行するものがある。アルフレッド・ヒッチコックの映

³⁴ バザン、p.233。

³⁵ ボワロー、p.107。

³⁶ 《Mouse Trap》, 2012 年 3 月。

画《裏窓》(1955)において、観客が目にする場はジェームズ・スチュアート演じる主人公ジェフの部屋のみである。物語が進行する場は《ネズミ捕り》同様に、ひとつしかないのである。また、この部屋の外の情報は、他の登場人物との会話によってもたらされるといふ点も《ネズミ捕り》と共通している。ところが、映画表現においては、カメラのおかげで、部屋の窓から外の様子が観客の目の前に示される。ジェフの職業がカメラマンであることによって、観客の視線がカメラの視点(さらに言えばジェフの視点)と重なり、カメラのファインダー越しに見える空間は舞台メディアとは比べ物にならないほどに広がっていく。同時に、望遠レンズのついたカメラによるクローズアップやそれらをつなげる編集によって、《裏窓》は「場の一致」を順守しつつも、空間的には大きな広がりを感じさせる。つまり、映画においては、舞台上で物理的に再現・表象できない空間的広がりを表象することが可能であるということが、この「場の一致」という共通点を持ったふたつのメディアの差異から明らかになる。

しかしながら、「演劇の舞台装置」が持つ「人工性や過度の象徴表現」が映画に本来備わっているリアリズムと両立しないという主張については疑問が残る。確かに映画に演劇の舞台装置をそのまま持ち込むことは違和感を起こさせることになるかもしれない。ところが、演劇の舞台装置をめぐる思想にもリアリズムを迫る動きがあったことは確認されねばならない。たとえば、ディドロは1758年の著書『演劇論』において、当時の舞台装置の貧しさについて批判している。

併し我々が如何に良き趣味や真実から遠いかを示すものは、就中背景の貧しさと虚偽、衣装の贅沢さである。諸君は詩人に場所の一致を守ることがを要求している。それでいて諸君は舞台を無知な、下手な背景家に委せている。…背景家は場面の起こる場所をよく心得ていて、ありのままに作ることに、彼は特に演劇絵画なるものは、他のいかなる様式よりも厳格で、真実でなくてはならないと言うことを考へべきである³⁷。

このディドロの主張からわかるのは、18世紀にはすでに、舞台装置はいかに現実を再現すべきか、それどころかむしろ現実そのものでなければならぬものか、と考えられていたということである。つまり、舞台上に再現される劇世界は、現実そのものでなければならず、その再現・表象の手段としての背景は単なる絵画ではなく、真実そのものでなければならなかった。だとすれば、まさに現実そのものを写し取る映画は舞台上で真実の背景を描き出すのに最も適した手法ではないだろうか。もちろん、舞台上に本物を持ち込むことは映画のセットに本物を持ち込むことよりも空間的制限が厳しいために難しいということは明らかである。一方で、舞台上のセットをひたすらリアリズムに沿ったもので占めるのもまた不自然となる。これは、ひとつには観客の視点がある固定された角度(客席)から舞台を見ざるを得ないこと、もうひとつには観客の視点から舞台のセットまでは距離があることが原因として挙げられる。映画であれば、カメラによって、観客とセットの角度や距離を必要に応じて変えることが、クローズアップなどやパンといった手段を通して可能である。このような手法をとることは舞台と観客席の固定された劇場空間では不可能であるため、いくらリアリズムを迫ったとしても、舞台セットにはある程度の人工性と象徴性が残ることは否めない。この点においては先のバザンの主張を踏襲することが望ましいが、このような人工性や象徴性は本当に映像とは相いれないものなのだろうか。この点については第一節でさらに考察を進めることに

³⁷ ディドロ、pp.110-111。

して、もうひとつの映画と演劇の違い、すなわち時間的広がりについて話を移すことにする。

ボワローの三一致の法則に基づけば、戯曲の中で、一日を超えて時間を行き来させる場合、場所を変える場合、筋を複雑にする場合、それぞれ戯曲のセリフだけではなく、何らかのセリフ以外の手助けを借りる必要があることになる。というのは、劇世界はセリフによって構成されるものである以上、そのセリフで表象できる限界を超えるものを表象するためには、セリフに依らない別の手段を講じる必要があるからだ。もちろん、シェイクスピアに代表されるように、ボワロー以前の劇作家たちはこの三一致の法則を無視して優れた戯曲を残しているものも多い。しかしながら、この三一致の法則を超えるために、スクリーンを用いようとした例をここで挙げておきたい。

テネシー・ウィリアムズはその代表作《ガラスの動物園》（初演 1944 年）の出版にあたって公開した「上演のためのノート」の中でスクリーンの使用について以下のように書き残している。

スクリーン上の文字や映像は、台本では幻想にすぎないものの効果を強め、語られるセリフに全責任をまかせる場合以上に第一義的なポイントを単純明快にしようとするものである。この構成上の価値とは別に、それほど明確ではないが同様に重要な価値として、スクリーンは情緒に訴える力をたしかに思う³⁸。

ウィリアムズは初版の台本では、映像やタイトルを舞台上のスクリーンに投影することを想定していたが、主演のロレット・タイラーの演技力によってその必要がないことが明らかになったために、上演版ではこのスクリーンの手法を省略したと述べている。ただし、その後出版された版では再びスクリーンの使用についてのト書きが付け加えられている。スクリーンの使用については特に厳格な指定があるわけではなく、そのプロダクションのプロデューサーや演出家の自由にゆだねられている³⁹。このことからウィリアムズにとって、スクリーンに映像を映写することは、先に引いたボワローの三一致の法則を乗り越えるための手段としての利用がまず念頭にあったことが読み取れる。と同時に、生身の俳優によって三一致の法則が十分に乗り越えられると理解されたのちには、映像の持つ力そのもの（情緒性）の価値をも読み取っている。《ガラスの動物園》の初演からはすでに 70 年以上が経過しているが、ウィリアムズがすでに感じていた映像の力を存分に利用する舞台が現代において、増加したことは一考に値する。

スクリーンのもつ情緒に訴える力、すなわち観客の情緒に訴える映像の力とは、スクリーンによって観客の注意があるものに集中させられることにある。ヒューゴー・ミュンスターバーグはこの傾向はとりわけクローズアップに顕著であることを主張した⁴⁰。クローズアップの手法については第三章で詳しく扱うが、この観客の集中を集める手法は何もクローズアップに限ったものではない。たとえば、ルドルフ・アルンハイムは、映画の効果は二次元と三次元の間であり、その映像は平面的であると同時に立体的でもあると主張した⁴¹。とりわけスクリーンに映写された映像は、二次元であるがゆえに、もともとあった三次元的な奥行きが欠如することになる。この平面性によって、映像の中のものとももの重なりは、本来三次元空間で持っていたはずのものとももの間の距離間を失い、ほとんど同化するような印象を与えるとアルンハイムは続けている⁴²。こ

³⁸ ウィリアムズ、p.5。

³⁹ 同著。

⁴⁰ ミュンスターバーグ、p.31。

⁴¹ アルンハイム、p.36。

⁴² 同著。

の視覚的な効果もまた、観客の情緒に訴える力のひとつである。というのも、映像の平面性の上に置かれた、距離感を失ったものとの重なりを観客はひきつけられるからである。

そこで、第二節ではこの映像の奥行きが、俳優の身体にどのように作用するのかについて検討する。とりわけ、舞台上の生身の俳優の身体が、舞台上に映写された映像に入り込もうとすることで、三次元の俳優の身体はその三次元性を失い二次元性に近付きうるのかという点についてここでは考察したい。

第一節、伝統的な書き割り背景の延長線上に現れる背景としての映像

西洋において、長年、舞台装置は透視画法と結びついて作られてきた。特に16世紀から18世紀にかけては「ヨーロッパの舞台美術は、透視画法による眼の錯覚や機械仕掛けを利用した舞台装置によって舞台に幻想空間を作り出す技術として発達し⁴³」たが、20世紀初頭になると、その絵画的手法を批判する動きが現れた。その運動の先鋒となったのがアッピアやクレイグであり、ドイツ表現主義やロシア構成主義と結びつくことで、「舞台美術は特定の空間の再現という枠組みから脱し、より自由な表現を獲得した⁴⁴」。映像による舞台演出の手法はこの時代的な背景の延長線上に乗っている。

しかしながら、映像は三次元的な奥行きを持った空間を拡大する可能性と同時に、スクリーンに映写されるものであるという点において、本質的には二次元的、言い換えれば絵画的な平面性を依然として保持しているものである。この点においてはクレイグらが批判した絵画的手法を継ぐものである。この空間の拡張の可能性についてはすでにスティープ・ディクソンが指摘した通りである⁴⁵。

《真田十勇士》(2016)における背景演出の特徴は、白いスクリーンや、シンメトリーに作られた白い階段状の舞台装置ふたつ(2台)に映像を映写することで、より実物そっくりの風景を舞台上に再現することにある。この作品は、戦国時代の武将真田幸村(加藤雅也)の家来である猿飛佐助(中村勘九郎)を主人公に据え、豊臣と徳川の最後の戦である大阪冬の陣、夏の陣を舞台にしたものである。実は臆病だが運の巡りで智将という名が知れ渡っている真田幸村を猿飛佐助が本物の智将に仕立て上げるという物語で、スペクタクル時代劇と銘打った通り、映像や宙乗り、アクロバットや殺陣を用いて視覚的なエンターテインメント性を追求した作品でもある。例えば、先の風景の再現について分析してみたい。真田幸村とその家来たちが九度山で畑仕事をするシーンでは、背景スクリーンに畑の草と空の実写映像を映写している。このとき、階段状になった舞台装置は背景に近いところに置かれ、その白い壁面に石垣の映像が映写される。これにより、舞台上には、単なる書き割り以上に、その場面にあふさわしい段々畑の風景そのものが現れる。また、大阪夏の陣における徳川軍と豊臣軍の合戦シーンでは、まず初めに階段状の舞台装置には何も映写されず、城の白壁を想起させる演出をしている。しかし、俳優たちの殺陣と同時に少し装置を動かし、その移動が止まったところで舞台装置に石壁を映写し、戦いの場が最初とは別の場所に移動したことを表現している。このように、《真田十勇士》においては、背景スクリーンにのみ映像を映写するのではなく、舞台装

⁴³ 『演劇学のキーワード』、p.15。

⁴⁴ 同著、pp.16-17。

⁴⁵ Dixon, p.335.

置にも映写する手法を取ることで、より簡単に場面の变化、すなわち時間と場所の変化を印象付けることに成功している。このように、《真田十勇士》においては、大きく二つの場所に映像を映写する特徴があったわけだが、これからその二つの特徴について、より詳しく分析してみたい。

《真田十勇士》における第一の特徴である、背景スクリーンへ映像を映写することで、劇中の登場人物たちが置かれた状況を視覚的に明らかにする手法は、例えば、《戦火の馬》（日本初演 2013）にも見られる。この作品においては、第一次世界大戦のときの戦地の様子を示すのに、背景スクリーンに進軍してくる戦車の映像を流したり、その戦車が砲撃する様子を映写したりしていた。背景スクリーンへの映写のみでも、観客に視覚的に訴える力や、実際に舞台上に持ち込めないもの（この場合は戦車）を表象する力がそれまでの絵で示された書き割りよりもより強く感じられるのは、映像の持つ本質的な力に由来している。アラダイス・ニコルはこの力を「カメラは嘘をつけない」という言葉で言い表している⁴⁶。演劇の観客たちは、演劇の虚構性を心得ているので、劇的真實以外を求めないが、映画の観客たちはその虚構性から遠いところにいるので、カメラによって切り取られた映像をすべて現実だと思いつつ、つまり、現実世界に対して持っている「先入観をそっくり持ち込むのである⁴⁷」。このニコルの論文は1936年に書かれたという点には注意しなければならないが、この時代の演劇と映画に対する観客の受容の在り方が現代とそこまで違っているとはいえない。現代の観客はすでに映画の虚構性を知っており、その映像に映っているものが現実世界そのものではなく、セットである可能性も了解している。それでも、観客は映像のなかの風景を現実世界と地続きであると捉えようとする傾向がある。これは、ひとつには映像のなかの風景が実際にロケを行うことで撮られたものであることがある、つまり現実世界を切り取ったものであることがその理由として考えられる。

先に取り上げた、バザンが批判した舞台における「人工性や過度の象徴表現」の問題をここで再び検討してみたい。舞台という空間においては、観客も俳優もその虚構性を共有したうえで劇世界が完成される。その約束事の共有があるからこそ、舞台装置が現実と乖離していても、そういうものであると受け止められる。その一方で、映像という空間においては、ニコルが指摘したように虚構性の約束事が舞台空間ほど強く作用しないため、装置が現実から大きく違っていることは観客には受け入れられない。あるいは、その装置が現実そのものであると観客に捉えられると言うべきかもしれないが、これがバザンの映像に人工性や過度の象徴表現がそぐわないという主張と一致する。つまり、舞台のリアリズムはいくら現実世界そのものを模倣したとしても、あくまでも観客と俳優とが共犯関係におかれることで、その舞台そのものが虚構であることがすでに確定しているのである。それに対して映像のリアリズムは観客がその劇世界の虚構性よりも現実とのつながりを強く意識するため、そこに人工性や過度の象徴表現を見出そうとしないのである。

さて《真田十勇士》における第二の特徴である、舞台装置そのものに映像を映写する手法は、舞台によりリアルなものを持ち込むリアリズムの特性に依拠している。この特性は第一の特徴である、映像を映写することによって状況を明らかにする手法のさらにひとつ前の段階にあると考えられる。つまり、先に明らかにした映像がもたらす「真実らしさ」を利用して、舞台装置の伝統的なリアリズムに基づいた在り方を発展させることで、映像によって劇世界の状況を明らかにするという構造がここでできるのである。舞台装置のリアリズムの変遷についてはニコラス・バルダックの *Stage to Screen Theatrical Method from Garric to Griffith* に詳しい。バルダックはその中で1880

⁴⁶ ニコル、p.82。

⁴⁷ 同著、p.85。

年代から 1890 年代にかけて、舞台上で競馬の場面を表象、再現するために、本物の馬を劇場に持ち込み、競わせるという演出が取られたことを明らかにしている。この本物の馬を持ち込むという行為すなわちリアルな現実を舞台上に持ち込もうとする欲望に基づいた演出は次第に写真のような精密な絵画を背景に使用することによって変わった。この、演劇の舞台に現実世界を持ち込もうとする傾向は、バルダックによればモーションピクチャーの登場とともに最高点に達したという⁴⁸。つまり、映像によって現実世界をそのまま切り取ることが可能であると観客や演出家たちが理解すると同時に、演劇においてもよりリアルなものつまり現実世界を求める動きが加速したのである。舞台上に現実世界を切り取った映像を背景として映写するとき、そこには舞台上の虚構の世界をできるだけ現実に近づけようとするリアリズムに基づいた欲望が反映されていることがここで理解される。舞台背景として映像が持ち込まれるとき、その映像はリアリズム的な舞台装置の在り方を補強する役割を果たしているのである。つまり、この映像である背景はリアリズムに基づいた背景絵画の伝統に沿うものであることがここで確認された。

それでは、絵画的な動かない背景ではなく、映像である背景の意義についてもう少し考察を進めたい。先に、《真田十勇士》において、階段状の舞台装置に石垣や石壁の映像を映写することで、ひとつの舞台装置だけで何場面も違う場所を表象することができる例を挙げた。絵画的な背景であれば、その場面ごとに異なる絵画を用意し、それに合わせた装置を組み替えなければならないのに対し、映像を使うのであれば、ただひとつの舞台装置に映写することですべての場面の異なる背景を表象することが可能である。この意義に加え、猿飛佐助らが大阪城から船に乗って薩摩へ逃れていく場面においてこの舞台装置に船体の映像を映写することで、舞台上に船そのものを登場させた例を挙げておきたい。これは映像の動くという特性をうまく取り入れた背景の例でもある。

シンメトリーに作られた舞台上のふたつの舞台装置は、中央が高くなるようなそれまでの組み方から中央を低くするような組み方に変えられ、木造の帆船の映像を映写された。この場面において、それまでの舞台装置への映像映写と最も異なっていたのは、木造の帆船の映像そのものが、舞台装置からはみ出しながら動くように映写されていたことである。それまでは、背景の映像の中で、稲穂が揺れるということは起こっていたが、映像そのものが映写されるスクリーン（舞台装置）の限界を超えて映写されることはなかった。しかし、この場面においては、あえてスクリーンの限界を印象付けるように映像そのものを揺らしながら映写している。舞台装置を帆船に見立てるときに、本来ならば、装置そのものの大きさの限界を超えて木造の帆船を舞台上に示すことはできない。しかしながら、この舞台装置の限界からはみ出すように木造帆船の映像を揺らしながら映写することで、水面として表象された舞台の床と、舞台装置の最上部（というよりも映写された船の舳先の部分）との高低差が常に一定ではなくなる。このことによって、観客に、映像によって船だとはっきり表象した舞台装置が、たんなる固定された舞台装置ではなく、海の上を波に揺られながら航海する帆船だとより強く印象付ける効果が認められた。

舞台上で固定された装置が動いているかのように錯覚させる手法は、映像以外の手段を用いてすでに用いられてきたものであった。例えば、《NINAGAWA 十二夜》（2009）において、蜷川幸雄は、舞台上にリアルな船そのものを舞台装置として組ませたうえで、青の照明を揺らし、波間を船が進んでいく様子を浮かび上がらせた⁴⁹。この作品においては、舞台装置は舞台上で実際に動くこともなく、あるいは船の壁面が動くこともないが、照明の効果で船が波の影響で揺れる様子が舞台上に十全に表象されている。

⁴⁸ Vardac, pp.75-76.

⁴⁹ 蜷川幸雄、《Ninagawa 十二夜》。

《ハイキュー!! 頂の景色》における背景としての映像の利用は、《真田十勇士》よりも、動く背景すなわち映像としての特徴が強く出ている。また、もうひとつの特徴として、リアルな現実の再現のために背景に映像を用いているわけではないことが挙げられる。この作品は、週刊少年ジャンプに連載されている古舘春一の『ハイキュー!!』を原作としている。宮城県の烏野高校という架空の学校の男子バレーボール部が春の全国高校バレーボール大会を目指すというのが大まかなあらすじである。《ハイキュー!! 頂の景色》では、主人公の日向翔陽（須賀健太）が烏野高校の男子バレーボール部に入部し、チームが完成するまでのおよそ一か月間の出来事を描いている。この作品はバレーボールの試合の描写が見せ場のひとつとなっており、それはすでに第一章でボールの映像による表象として取り上げたものである。この作品はハイパープロジェクション演劇と銘打たれ、全編を通して舞台上に映像が映写される。ここでは特に動く背景として用いられた映像を取り上げる。

《ハイキュー!! 頂の景色》では、背景映像にリアルな映像ではなく、影絵のアニメーションを用いている（図4）。つまり、舞台上に現実世界の風景の広がりを持ち込むことよりも、舞台上でアニメーションすなわち絵画を動かすことに重点が置かれていると考えられる。このことから、《ハイキュー!! 頂の景色》における背景は《真田十勇士》とは違い、現実の再現の精度よりも、風景が動くことに重点が置かれていることが特徴であることが理解される。

例えば、冒頭シーンでは須賀健太演じる主人公が歩いたり走ったりするのに合わせて背景を動かしている。俳優は上手側から下手側に向かって舞台の奥を歩くのだが、実際には、センターからほとんど移動せず、その場で足踏みすることで移動を表現する。この時の背景は俳優の進行方向（上手から下手）と足踏みの速度（歩く速さと走る速さ）に合わせて流れていく。このことによって、俳優がその場から移動せずとも、背景の変化とともに場所が変わっていく様子を観客に強く印象付ける。この場面においては、主人公とともに劇中世界における場所を移動していくという体験が重要であり、背景がリアルであることは求められていない。

このように背景にアニメーションを用いることに違和感を持たせない演出はこの《ハイキュー!! 頂の景色》という演劇が2.5次元演劇すなわち、漫画という視覚芸術を原作とする翻案という特徴を持っていることに由来するのではという反論が成立するだろう。たしかに、この作品の最大の特徴として、俳優に漫画のキャラクターをまさに重ねることで、登場人物の紹介を視覚的に行うという点が挙げられる。このことによって、生身の俳優が演じる登場人物たちが、まさに漫画の中から紙面（すなわち二次元）の限界を飛び越えて舞台（すなわち三次元）に飛び出してきたように印象付けることが可能である。これは、今までの2.5次元演劇にも見られなかった演出である。しかしながら、この特徴については次の課題とし、ここでは背景に現実の風景の録画ではなく、アニメーションを持ち込んだ例についてもう少し考えてみたい。

日本の舞台作品からは少し離れるが、《夜中に犬に起こった奇妙な事件》（2013）においても、背景映像は現実の風景の録画ではなく、アニメーションを用いた演出になっている⁵⁰。例えば、電車にのって主人公が移動する場面では、彼のセリフに合わせた映像が舞台の床面に影絵のようなアニメーションで映写される。これはこの作品の主人公が自閉症の少年であり、彼が世界を認識する方法が多くの観客と異なっていることを印象付けるのに一役買っている。先に挙げた場面においては、電車の車窓の風景、例えば牧草地にいる牛や木々の影絵が、電車の移動を表象するために一方向に等速で進んでいく。《ハイキュー!! 頂の景色》の場合と同様に、舞台上の俳優が動かなくとも舞台上の虚構の場所が変化していく様子を表象できるのである。それと同時に、この映像の細

⁵⁰ 作品の概要については第三章第二節参照のこと。

かな様子を自閉症である主人公が詳細に説明することで⁵¹、映像の映写される速度では観客が見落とすであろう車窓の景色の認識の仕方が、自閉症の主人公とは異なっていることを印象付けることにもなる。こちらの場合においても、観客と主人公の世界の認識の仕方が異なっていることや、移動を印象付けるために映像が用いられているのであり、そこに映像のリアルさは必要とされていない。つまり、動くことが重要であり、映っているものが現実世界の一部であるかどうかは問題ではないのである。

この絵が動くという映像特有の要素は、アルンハイムによれば、映画の相対的な運動ということになる⁵²。この映画の相対的な運動とは次のようなものとなる。まず、画面の中に何か動くものがあれば、観客はカメラが固定されているためにその物自体が動いているのだと認識する。その反対に、何かカメラが動いていることが明らかな場合（例えば動いている車の上にカメラが置かれているなど）、動いているように見えたものは実は静止しているのだと認識するのである⁵³。前に挙げた二つの作品においてはこの、映画の相対的な運動を利用したものであり、舞台上の生身の俳優が実際には舞台上のある一点から移動せずに、劇世界の虚構の場所を移動しているように見せかけるのに成功している。《ハイキュー!! 頂の景色》においても《夜中に犬に起こった奇妙な事件》においても、生身の俳優は舞台のある一点から移動しないという点において、観客は背景が移動していると認識する可能性がある。しかし、その俳優が足踏みをしていたり、セリフで電車に乗って移動していることを説明したりしたとたん、彼ら自身が動いていることが理解されるのである。これによって動いているのは（舞台上では移動しないにもかかわらず）俳優であり、舞台に映写される、動いている映像による背景は実際には静止したものであると錯覚されるのである。

これらのことから、舞台背景として映像が用いられる場合、一方では映像の真実らしさに重点が置かれ、もう一方では映像の動く要素に重点が置かれることが明らかになった。前者の場合、それは舞台上に現実を持ち込むリアリズムの欲望に基づいた流れをくむものであり、後者の場合、それは映像の運動性を取りこむことで舞台上の虚構の場所と場所とをつなげる役割を果たすものとなる。これらふたつの場合において、舞台上の生身の俳優の身体（三次元）と背景の映像（二次元）とはそれぞれ独立した状態で存在している。俳優の身体が映像の中に埋没することも、映像が実体を伴って立ち現われてくることもない。つまり、この場合においては、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像の背景とは、お互いの存在する次元を超えずに関係しているのである。では、映像が背景として用いられるとき、常にこのような関係が成立するのであろうか。この疑問について次節で検討していく。

第二節、平面化する俳優の身体

映像で構成された背景と生身の身体との間に関係性が結ばれるとき、俳優が積極的に映像に干渉しようとするのがこの分類の特徴である。この関係性は、三次元の俳優が二次元のスクリーンに映写された映像に埋没していこうとするものであり、この点におい

⁵¹ 例えば、「牛が何匹いて、木はどんな種類のものが何本あって」といったセリフを俳優が話す。

⁵² アルンハイム、p.47。

⁵³ 同著。

ては序章で触れた徳永京子の提示した「3から2へ移行する引き算によって導き出された⁵⁴」関係性を表しているともいえる。徳永は範疇遊泳の作品からこの特徴を導き出したが、同様の特徴はすでに Dumb Type の作品群にも見られるものである。

Dumb Type の 1997 年に初演された作品、《OR》において、舞台上で三次元の俳優の生身の身体がスクリーンに映写された二次元の映像に接近していく特徴がはっきりと表れるのは、白いワンピースを着た女優が白い背景スクリーンの前に立つという、この作品の終盤の場面においてである。この白いワンピースをまとった生身の身体は、背景スクリーンの前に立ったまま身じろぎすることもなく、しばらくの間、ただそこに在ることを求められる。その結果、彼女のまとった白いワンピースはその背後にある白いスクリーンの一部として機能し、映像は彼女の身体が存在しないかのようにそのまま彼女の身体の上にも映写される（図5）。背景スクリーンと白いワンピースとの境界が明確になるような映像を映写されるのではなく、背景スクリーンのサイズいっぱい道路が映写され、観客はまるで車窓から外の景色を眺めているかのようにその動いていく景色の映像を目の当たりにすることとなる。この時、スクリーンの前の生身の俳優の身体は、まさに背景の一部へとスクリーンの中に没入していき、そのためにこの三次元の身体は二次元の映像の中に回収されていく。

《OR》における生身の俳優の身体と映像の関係は、範疇遊泳の作品におけるそれとは異なり、積極的に俳優側から関係を結ぼうとするものではない。範疇遊泳における三次元の生身の俳優の身体が、積極的に二次元のスクリーンに映写された身体の中に入り込もうとするものであるのに対し、《OR》における三次元の身体は受動的に二次元に映写された映像の一部となろうとする。もっと言えば、積極的に平面的なスクリーンの一部となることで、映像の平面性を引き受けることとなるのだ。先に引いたアルンハイムの論によれば、映画はその平面性によって実際の空間の奥行きを失うことになったものであり、その結果、映像に映るものともとはお互いに重なり合っひとつに融合するように錯覚されるのだという⁵⁵。この映像の持つ平面性、奥行き欠如という特性を《OR》において俳優が表象しようとしているのである。三次元の生身の俳優の身体がスクリーンの一部になることにより、そこに映写された映像と生身の俳優の身体とが同じ次元にあるように観客に錯覚させる。この錯覚によって、俳優の身体と映像との境界があいまいになり、実際にはあるはずの俳優の身体とスクリーンという三次元空間における物体同士の距離感が失われていくのである。つまり、アルンハイムが主張した、平面性によって、映像の中の物体同士の位置関係があいまいになる効果すなわち奥行きの喪失という映像の特性を三次元の身体も帯びることになるのである。

このような俳優の身体と背景映像との関係の仕方は第一節で検討した関係の在り方とは全く異なるものである。第一節では、三次元の生身の俳優の身体と二次元の背景の映像とがそれぞれの次元の特性をもったまま、ともに劇世界の虚構性を立ち上げているような関係性の在り方が理解された。本節では、俳優が積極的に映像に干渉する場合と積極的にスクリーンの平面性を引き受けようとする場合において、三次元の俳優の身体が二次元の映像に近付くことが確認された。

⁵⁴ 『ユリイカ平成 27 年 4 月臨時増刊号』、p. 150。

⁵⁵ アルンハイム、p.36。

第三節、平面化する身体 第二章の結びに代えて

本章では、映像が背景として舞台上で用いられる傾向について検討してきた。その結果、映像を背景として用いたとき、一方ではそれまでのリアリズムに則った舞台装置の在り方の伝統をくむことが明らかになった。このとき、三次元の生身の俳優の身体は、二次元の映像とそれぞれ独立したまま関係を結ぶことでともに劇世界という虚構の世界を表象することになる。しかし、そこでは単に背景絵画の代用物としての映像利用ではなく、動くという映像の特性を利用した背景の在り方が新しく生まれている。他方では、背景の映像の中に俳優が埋没しようという積極的なかかわり方や、スクリーンと俳優が一体化することで映像の平面性と同化しようとするかかわり方が見られた。このとき、三次元の生身の俳優の身体は、二次元という映像の特性に寄ろうとする。つまり、俳優の身体（三次元）と映像（二次元）とは舞台上で、二次元に近いところで関係を結ぼうとするのである。

第一章、第二章を通して、舞台上で三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とが結びつくとき、そこには三次元に近いところで関係が結ばれる場合と二次元に近いところで関係が結ばれることが明らかになった。また、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とがそれぞれの特性を保持したまま関係を結ぶことがあることも確認された。第三章ではこの最後の傾向について、映画的な表現の在り方を舞台に持ち込むという点から検討したい。

第三章、映画の表象のために用いられる映像

映画と演劇の最大の差異は俳優と観客がそれぞれ相手の前に現前しているかどうか、つまり「今」「ここ」で劇世界内部に存在する登場人物とそれを表象する俳優とそれを観察する観客との間に関係性が結ばれるかどうかにある、というのはすでに一章で確認したことである。また、空間的・時間的の広がりには限界がなくなるというのは二章で確認したことである。しかしながら、他にどのような差異が映画と演劇の間には生じるのだろうか。この章では、映像表象を舞台に持ち込むことによって、観客が生身の俳優の身体を自分の意思とは関係なく（例えば通常俳優の顔の表情が明瞭には見えない大劇場の二階席からオペラグラスを用いて俳優の顔と表情を自分の意思で拡大して見ようとするのではなく）、俳優の身体の一部に注目させられるという特徴について論じる。映画の演出を舞台に持ち込むことの大きなメリットは、演出家が俳優の身体や舞台上の道具のうち、強調したい部分を観客に直接的に示すことができる点にある。まず第一節では特に映画の表象としてクロースアップについて扱うこととする。

クロースアップという手法によって、映画の観客は監督が見せたいものに注目することとなる。舞台メディアにクロースアップという映画メディア的表象を持ち込んだとき、映画同様にその切り取られた身体を持つ意味は大きくふたつに分けられる。物語のなかで監督、演出家が観客に注目してもらいたいために、俳優の存在を強調する場合と、生身の（俳優の）身体そのものがもつ何かを強調する場合とである。

前者の物語において観客に注目させる部分をピックアップするための手法としては、近年の商業演劇の分野とりわけ 2.5 次元ミュージカルと呼ばれる分野で良く取られるようになってきた手法である。観客に注目させたい部分というのは、この分野の場合主に生身の俳優の表情であり、従来の観劇スタイルにおいては観客がオペラグラスなどを用いて自発的に見ようとしてきた俳優の身体の部分である。例えば、舞台《ダンガンロンパ》シリーズは、殺人事件とその犯人と事件のトリックを暴く裁判を題材にした同名のゲームを原作とする作品である。このゲームの特徴として、裁判シーンでは、発言をする登場人物の立ち絵がアップで置かれる点が挙げられる。この特徴を舞台上でも再現するために、ゲームとほぼ同じ構図の俳優の立ち姿および表情を生身の俳優たちがいる舞台の奥にあるスクリーンに映写することが行われる。このとき、舞台上の生身の俳優は奥に映写された映像と同じポーズをとるため、観客は舞台上の生身の俳優を、オペラグラスなどを通して拡大して観る代わりに、拡大された映像から安易にその表情を読み取ることが可能になる。つまり、観客の積極的な観劇姿勢に劇世界の解釈を委ねるのではなく、演出家が観客に読みとらせたいものを提供する姿勢がここには見られるのだ。

一方、後者の身体そのものに主眼を置いて作品を作り上げる手法は、舞台芸術においては特にコンテンポラリーダンス分野で発達してきたものである。例えば、ピナ・バウシュは《カーネーション》（初演 1982 年）において、すでにダンサーの身体を拡大したものをを用いている。このコンテンポラリーダンスにおける、生身のダンサーの身体性を貫成人は「事実としての身体」と呼んでいる⁵⁶。彼によれば、演じる身体や踊る身体は「セリフをしゃべったり動いたりする〈実物の身体〉と、それによって表される〈虚構としての身体〉との二重構造⁵⁷」を持つものである。このような俳優の身体の二重性については尼ヶ崎も『ダンス・クリティーク』の中で指摘している⁵⁸。それに対し、「事実としての身体または事実的身体は二重性を持た⁵⁹」ず、この事実性は「設計のし

⁵⁶ 貫、pp.38-44。

⁵⁷ 同著、p.38。

⁵⁸ 尼ヶ崎、第二部。

⁵⁹ 貫、p.38。

ようがないものであるがゆえに、意味や理由、物語をつねにはみでる現存性をもつ。けれども、かれらのアイロニーは逃れえない現実との距離をつねに生む⁶⁰」ものである。つまり、前者の身体の拡大はあくまでも「いま」「ここで」起こっている劇世界の中の虚構の身体（登場人物）が実物の身体（生身の俳優）を通して表象されたものの拡大であるのに対し、後者の身体の拡大は事実としての身体（生身の俳優）そのものが拡大されたものであると言い換えることが可能である。

このようにひとくちに、身体を切り取り拡大する映画的手法といっても、その手法を舞台上に持ち込む目的は異なっている。そこで第一節においては、物語のなかでそのセリフを話す登場人物に注目を集めるためにスクリーンに映写される、切り取られ、拡大された「二重構造を持つ身体」について分析する。また、第二節では生身の俳優の身体そのものに注目を集めるために映写される「事実としての身体」の両者について分析する。

それに加えて第三節では、文字を映写するという映画的手法について分析する。この文字の映写すなわち字幕の挿入という手法には、大きく分けて、ふたつの意図が存在する。ひとつは、生身の俳優が発する言語と観客が理解する言語が異なる場合において、セリフを翻訳するための必要上の措置としての字幕である。もうひとつが、俳優が舞台上で表象する登場人物の心象や、登場人物の置かれている状況を象徴するための字幕である。前者の字幕の利用法において、生身の俳優と映写された字幕が、舞台上で身体を通じた直接の接触を図ることはほとんどない。しかしながら、後者の場合においては、生身の俳優と字幕が接近することがある。というのも、前者においては、字幕は翻訳を第一目的とするために、それは本来、演出に組み込まれるはずではないものであるのに対し、後者は字幕がなければ演出が成立しないものであるからである。

クローズアップを用いることによって俳優の身体の一部が恣意的に切り取られ、拡大されるという映画表現、字幕を持ち込むことで、対話だけでは構築できない劇世界の細部を説明するという映画表現の特徴に加えて、近年では登場人物とそれを演じる俳優とが舞台の最後で映画のエンドロールを用いて紹介されることもある。こちらの特徴も映画の表象として扱うべきであろうが、それはまた別の機会に譲るとして、本論文では先に述べた通り、生身の俳優の身体と映像の関係性から映画の表象を舞台演出として利用することについて論じる。

第一節、切り取られ、強調される身体1 「二重構造を持つ身体」

プロジェクション演劇と銘打たれた《ハイキュー!! 頂の景色》（2016年）では、その名の通り、舞台上に映像を投影し、プロジェクションマッピングの技術を用いることが試行されていたが、同時に俳優の顔をクローズアップで撮影し、背後に映写する演出も採用されていた（図6）。初演（2015年12月）ではこの顔の表情のクローズアップは「過去に」「どこかで」撮影された、レコーダーに固定された映像が用いられていたが、再演（2016年5月）ではこの映像をリアルタイムで映すように変更された。この変更によって俳優が、まさに舞台上で構築されつつある劇世界の「ここ」という場所において、「いま」感じている感情によって表出された表情がそのまま拡大されることに

⁶⁰ 貫、p.44。

なった。この感覚について《ハイキュー 頂の景色》（2016年）において、主人公日向翔陽の相棒の影山飛雄を演じる木村達成は次のように述べている。

今までは、録画、録音とか、映像も撮ったものを使っていたから、それによって、これもっとああしたら良かったなという後悔が自分たちの中にあったが、生のカメラによってもっとバリエーションが増えるということになった⁶¹。

このインタビューから、生身の俳優たちにとって、舞台の一回性がいかに重要であり、そしてその一回に表出されたものと、映像によってすでに録画されたものとの間にずれがある場合にいかに違和感を覚えるかということが理解される。この映像で拡大された表情とは「かつて」「どこか」で表出されたものの複製である。ヴァルター・ベンヤミンは『複製技術時代の芸術作品』（1936年の第二稿）の中で、この芸術の一回性の特性および複製の特性について次のように述べている。

どんなに完璧な複製においても、欠けているものがひとつある。芸術作品のもつ〈いま—ここ〉的性質—それが存在する場所に、一回的にあるという性質である。…オリジナルのもつ〈いま—ここ〉的性質が、オリジナルの真正さという概念を形づくる。そしてまた他方では、この対象を今日まで同一のものとして伝えてきたひとつの伝統、という考え方は、真正さを基盤として成り立っている。真正さの全領域は、技術的—そしてもちろん技術的なものだけでない—複製の可能性を受け付け⁶²ない。

まさに、このベンヤミンのオリジナルと複製の問題が、《ハイキュー!! 頂の景色》における生身の俳優の顔のアップを背景に投映するという手法に現れている。先のインタビューの引用の通り、生身の俳優は登場人物としての内面と俳優としての自分とが向き合い、その両者の感情が一致するところで登場人物のその場面における内面を自らの身体を通して舞台上に表象するものである。この両者の折り合いをつける部分というものは、公演毎に様々な要素が絡んで変化するものであり、その点においては演劇というメディアは常に「いま」「ここ」という一回性を孕んだオリジナルとして観客の前に現れる。舞台上で生身の俳優が表象している登場人物それこそがオリジナルであり、ある公演と全く同じものを別の公演で表出することは事実上不可能である。つまり、この舞台上で生身の俳優が表象するものは常にオリジナルであり、複製不可能なものである。その一方で、舞台上にその場面で俳優が「かつて」「どこか」で表象した登場人物の複製(映像)を映写することはこのオリジナルの一回性とは矛盾することになる。俳優は、「いま」「ここ」で自分の身体を通して表象する登場人物の内面がオリジナルであり、真正なものであると感じながら舞台上にある。こう仮定するならば、この俳優の感じる真正さは複製の可能性を受け付けず、複製された「かつて」「どこか」で俳優の表象したオリジナルを「いま」「ここ」で切り取って映写することは、「いま」「ここ」で表象されつつあるオリジナルとは似て全く異なるものとなる。

《ハイキュー!! 頂の景色》の初演（2015年12月）において現れたこの、俳優の表情のクローズアップを切り取って、俳優の演技と同時に同じものとして映写することの問題はここに集約されるのである。先に引いたインタビューの中で、木村が言及していた違和感はこのベンヤミンが提言したオリジナルの一回性とその真正さが複製不可能なものであることからくるものであった。一方、再演（2016年5月）においては、舞

⁶¹ ウォーリー木下、《The Documentary of Itadaki no Keshiki》。

⁶² ベンヤミン、p.588。

台上というまさに「いま」「ここ」の空間で俳優が表象しつつあるオリジナルの登場人物の感情をそのままカメラを通じて中継し、スクリーンに投映するものに変わった。つまり、公演毎に変化する舞台上という三次元空間で生身の俳優が表象したオリジナルが、その都度拡大されて二次元のスクリーンに映写されることとなったのである。この映写された俳優の身体の一部はもちろん映像というメディアによって複製されたものであり、オリジナルそのものではないというのは言うまでもないことであるが、少なくとも、俳優が「いま」「ここ」で表象しているものとのずれは、「かつて」「どこか」で表象したものを映写したものよりは小さくなる。そのため、この生身の俳優の身体の上での二重性は限りなく一重に近づいていく。すなわち三次元にいる俳優自身と二次元にある俳優の複製は、お互いの領域を侵犯することなしに限りなく近づいていくものとなる。

一方、《真田十勇士》（初演 2014 年、再演 2016 年）においては、《ハイキュー!! 頂の景色》（2016 年）とは異なり、俳優が「いま」「ここで」表出している演技（表情）を拡大することは行われていない。《真田十勇士》における、映像によって切り取られ、拡大される身体は、あくまでも「いま」「ここ」の舞台上、つまり劇世界内部における豊臣方に属していない登場人物たちをピックアップするための身体である。《真田十勇士》においては、舞台上に登場する劇世界内の登場人物たちはほとんど豊臣側に属しており、その敵役として登場する徳川側の登場人物たちはほとんど注目されない。しかしながら、《真田十勇士》がその物語の時代背景としている史実における大阪冬の陣、夏の陣の戦いは、豊臣と徳川との争いであり、主人公側から見た最大の適役とは徳川家康となる。この作品においては、徳川家康を演じる松平健は舞台上に一切登場しない。もっと言うならば、松平健は舞台上に生身の身体を晒すことはしない。その代わりに、映像で切り取られ、拡大された松平健の身体が、舞台上のスクリーンに映写されている。この点において、この俳優の身体は常に複製されたものであり、他の生身の俳優たちが舞台上でオリジナルを作り上げている最中であっても、そのオリジナルの一回性に入り込むことは不可能である。

この、「かつて」「どこか」で映像に記録された俳優の身体と「いま」「ここ」で舞台上にいる生身の俳優の身体の関係性を捉えるためには、映像の身体について検討することが必要である。この映像の身体とは、映画の身体として研究されてきたものであり、ここではこの映画の身体を映像の身体のおおもととして捉えることとする。宇野邦一は映画がカメラによって世界を切り取るような特質を持つことから、「映画という機械は、見えるものの再現、再構成である以上に、まるでひとつの身体であるかのように世界を見て、聞いて、動く⁶³」ものであると捉えている。つまり、生身の俳優の身体だけが身体なのではなく、カメラの眼を通して、世界を切り取り、あるフレームに収めるという運動そのものが映画の身体であり、本質であるのだと考えているのである。映画というメディアの黎明期の観客は、撮影者が意図せずカメラに捉えられてしまった風景に興味を示したという⁶⁴。このことから、撮影者の意識を越えてカメラの視線は動くものであり、観客は、撮影者の意図を越えたものに興味を持つ可能性が示唆される。このとき、観客は自分の眼から撮影者の眼を通して映画を見ているのではなく、自分の眼からカメラの眼を通してスクリーンに現れたものを見ていることになる。この眼の性質によって、カメラに身体が与えられることで、映画の身体性が成立するというのが宇野の論である。

たしかに、カメラによって世界が切り取られること、ひいては俳優の身体が切り取られることは、ある他者の身体によって世界が恣意的に切り取られ、提示されることに等しい。舞台上でこの身体が観客に提示されるとき、観客は明らかに他者の視線を通して

⁶³ 宇野、p.64。

⁶⁴ 長谷、第二章、第三章。

スクリーンに映写された身体を知覚することになる。では、舞台上にいる生身の俳優はどのようにこのスクリーン上の身体を知覚するのだろうか。その疑問に答える前に、宇野の提示した映画の身体とは異なる、もうひとつの映画の身体についての主張についても検討しておきたい。

北野圭介は『映像論序説—〈デジタル/アナログ〉を越えて—』の中で次のように、映画の身体イメージの多重性を指摘している。北野が用いた身体は、宇野の主張する映画の身体とは異なり、まさに映画というメディアによって切り取られた生身の身体そのものから出発している。

視覚イメージ表象においてわたしたちが指摘した身体の厚みと膨らみには、次の三つの層があった。(1)映し出されている身体イメージ、(2)映し出されているわけではなく痕跡のまま留まっている身体イメージ、(3)さらに不可視の痕跡としてそこに塗り込められている身体イメージ、という三層からなる多重化した身体の表象運動がある⁶⁵。

整理するならば、第一の層の身体イメージとは映画のなかで切り取られ、拡大され、編集された身体、つまり観客の前に現れる身体イメージである。第二の層の身体イメージとは映画から読み取られる記号の構造によるものである。これは、映像に映し出された第一の層の身体イメージを読み取るために比較される他の身体イメージの痕跡であり、通時的共時的なつながりの中で、ソシュールの記号論のごとく、あるものを理解するために常に他の何かとのつながりを意識せざるを得ないという人間の世界の把握の方法に起因するものである⁶⁶。第三の層の身体イメージは映し出された第一の層、そこに痕跡としてある第二の層に回収されない身体イメージとも言えよう。この身体イメージは観客の前に現れた身体というよりも、観客がその欲望を見出そうとする運動に基づいて現れる可能性を秘めた身体イメージである⁶⁷。

さて、北野が提示したこの映画における身体イメージの三重性に基づけば、『真田十勇士』で映像として登場させられた徳川家康(松平健)の身体イメージは、同様に三層のイメージを保有したものになるだろう。舞台に下ろされたスクリーンいっばいに映写された彼の身体はその映し出されたままに観客に提示され、松平健という俳優としてではなく、徳川家康という登場人物として表象される(第一層)。そこには、依然として松平健という俳優の痕跡は残されており、それを観客は他の俳優の身体とは異なるものとして享受する(第二層)。最後に観客は、この切り取られ、拡大された俳優の身体に何か意味を見出そうとする(第三層)。この映画の身体イメージは一見、演劇におけるこの映像利用における映像の身体と生身の俳優の身体の関係にも当てはまりそうに見える。しかしながら、北野のこの分析はあくまでも、映画に写し取られた身体と観客の身体の間で成立するものであることを見落としてはならない。演劇において、舞台上に映写された映像のなかの身体(二次元)と、生身の俳優の身体(三次元)との関係性を考察するとき、この生身の俳優の身体には観客の身体と、舞台上の俳優の身体というふたつの異なる身体が含まれているからである。

この舞台上の生身の俳優の身体における、観客の身体の要素と俳優の身体の要素は、どちらも三次元空間に存在しているという点において共通しているものである。このとき、観客としての身体は、二次元のスクリーンに映写された身体を映画的な享受の仕方によって受け止めるものである。つまり、舞台上で観客の役割を果たすものであるのだ。

⁶⁵ 北野、p.264。

⁶⁶ 同著、第一章、第二章。

⁶⁷ 同著、第三章。

一方で、俳優としての身体すなわち演技をする身体はこの二次元に映写された身体が発したアクションをうけて、なんらかのリアクションを返すものである。演劇というメディアにおける観客は観客としての役割を果たすことを通じて、俳優と共犯関係になる。その役割は、スーザン・ベネットによれば、次のようなものと理解される。

観客は演劇が上演されている間、表面的な態度の中では受動的であるが、差し出された記号体系を解読することにおいては積極的であるように訓練されている。パフォーマーは観客の受動的な態度ではなく、積極的な解読に信頼を寄せられるので、舞台上で計画された活動を安心して展開できる⁶⁸。

つまり、観客は単に一方的に舞台上で起こった出来事を享受するのではなく、むしろそこで表象されたものに対して、積極的に意味を見出すような働きが求められている。同時に俳優は、自らの身体を通してある登場人物や彼/彼女の置かれている状況、心情を表象するが、その表象を共有するためのコードは観客と一致するものでなければならないのである。

これをふまえて、《真田十勇士》における生身の俳優の立場に立ち返ってみると、彼らは観客に、読み解くべき表象を与える存在であると同時に、映像の中の俳優によって読み解くべき表象を与えられる存在であることが理解される。先に述べたように、《真田十勇士》の生身の俳優たちは、ある役柄を演じる俳優であると同時に、別の俳優の演技を享受し、その役柄のまま、あるコードを解読すべき観客でもあることがこれで確かめられた。しかしながら、この観客の役割を果たすような俳優—役柄の関係性は、何も映像によってある役柄が舞台上に表象されるときのみには現れるものではない。むしろ、映像技術が現れるよりもずっと前から、劇中劇の形式をもって、ある俳優—役柄が観客の役割を同時に果たすような作品は作られてきた。たとえば、ウィリアム・シェイクスピアの作品にはそのようなものが数多くある。『ハムレット』を観れば明らかのように、*Mouse Trap* と呼ばれる劇中劇では、劇中の生身の俳優の演技によって表象された物語を、ハムレットやクロードディアスといった登場人物たちが享受する⁶⁹。この時、クロードディアスは登場人物であると同時に、劇中劇を観、そこに込められた兄弟殺しというテーマを解読する観客でもある。この観客としての役割を通して自らの犯した罪に向き合うことを余儀なくされるのである。さて、この劇中劇の場面において、クロードディアスを演じる俳優は、ある役柄を演じる生身の俳優であると同時に、その登場人物が負った観客という役割も背負うことになる。つまり、生身の俳優が表象するもの（登場人物）がさらに表象するもの（観客）の役割も引き受けることになるのである。これは劇中劇の中の役柄を演じる俳優役の生身の俳優ももつ二重性であるが、ここではこの言及にとどめる。

《真田十勇士》における映像の使い方においては、映像が映写されるスクリーンが舞台奥ではなく、緞帳位置に降りてくるために、生身の俳優と映像とが同時に舞台上に出てくることはほとんど行われていない。これは、生身の俳優たちの演じる豊臣方の登場人物たちと映像の中の俳優が演じる徳川方の登場人物たちが、大阪夏の陣という状況において、敵対関係にあること、実際に同時に同じ場所に存在して出会うことが不可能であることを象徴するための演出であると捉えられる。このとき、生身の俳優と映像の俳優との間に明確なつながりを見つけることは難しいものである。ところが、この映像は映画を享受するときとは明らかに異なった受け取り方をされるものである。二次元の映像をそのまま二次元として受け入れるのではなく、むしろ三次元に登場人物がよってく

⁶⁸ Benett, p.206.

⁶⁹ Shakespeare, *Hamlet*, Act3, Scene2.

ると言い換えても良いかもしれない。この傾向が生じる理由としては、《ハイキュー 頂の景色》で確認したように、映像と共演する生身の俳優たちは、オリジナルであり、「いま」「ここ」性を保持したまま、俳優としての役割と観客としての役割を果たすからである。北野が示した通り、観客が映像の中の身体に三層のイメージを読み取る時、とりわけ観客が映像の中の身体に自らの欲望を投影するとき（第三層）、観客と映像の間に分かちがたい関係が結ばれる。《真田十勇士》において、生身の観客は舞台上に現れる生身の俳優たちに引きずられ、そちらの視点から物語を読み解くことになる。そのため、観客が映像のなかの登場人物の身体によって表象されたものを捉えようとするときにも、この生身の俳優たちが示した視点から、映像の身体を読み解こうとすることになる。言い換えれば、舞台上にいる生身の俳優たち（豊臣方を表象している）の観客としての視点を通して、映像の俳優の身体を享受することになるのだ。

この観客が映像の俳優の身体を読み解くときに、生身の俳優の視点（身体）を通してイメージを享受するという傾向を補強するものとして、もう一点、映像の俳優の演技の問題が重要な役割を果たしている。舞台上の俳優の演技というものは、共同して劇世界を表象する別の俳優に向けて行われるものであると同時に、観客に対しても開かれているものである。たとえば、スタニスラフスキーは観客と客席の相互交流なしでは演劇はありえないと述べている⁷⁰。これは先に示したベネットが提示した観客の役割や、ブルックスらによる演劇の定義によっても明らかなるものである。ところが、映像の演技になると、観客に対して演劇ほどは開かれたものになりにくい。というのも、俳優が自らの身体を通して何かを表象する（演技する）さいに、それを受け止める観客が同じ空間、同じ時間に存在していないことが大きな問題になるからだ。映像（映画）の俳優たちは、観客の存在が希薄なまま劇世界を構成するために、自分と、共同する俳優たちに対して主に演技せざるを得ない。もちろん、映像（映画）撮影の場においては、俳優以外にも監督やカメラマン、制作など多くのスタッフがおり、彼らが観客の役割を果たすと考えることも可能である。しかしながら、これらのスタッフと本来の意味での観客というものは、劇世界を主に主体的に構成することに関わっているのか、それとも主に受動的に享受することに関わっているのかといった違いが存在する。この差異を踏まえると、やはり、このスタッフという観客は、映画を観る観客とは異なった役割を持っていると判断せざるを得ない。そうだとすれば、映像（映画）において、俳優は主に共同して劇世界を構成する自分とは別の俳優に対して演技するのだということになる。これは、ジェームズ・ナラモアがすでに指摘したことでもある。

スクリーンの突き通せない境界は表象的な（representational）演技様式を促進する。呈示的な芝居がかった演技（presentational theatrics）は映画において受け入れられるが、たいていそれらは映画内の虚構の聴衆に向かって演じられる⁷¹。

つまり、スクリーンという二次元はその中だけで完結する演技を必要とし、その演技は映画内すなわち劇世界の中の代理的な観客に向かって演じられるものであるのだ。《真田十勇士》において、スクリーンの中だけで演じられる役は徳川家康ただ一人だけである。しかし、この徳川家康は自らの身体が表象するものだけで劇世界を完結することはできず、劇世界を構成するために、たとえ同時に舞台上に現れないとしても、常に他の生身の俳優とのかかわりを必要としている。このかかわりにおいて、ナラモアが指摘するように、映像のなかの俳優（二次元）は劇世界内の他の生身の俳優（三次元）を虚構

⁷⁰ スタニスラフスキー、p.353。

⁷¹ Naremore, p.30.

の聴衆として意識し、演技する（セリフを発する）ことになる。この、俳優が別の俳優とのセリフのやり取りによって、ともに劇世界を構築し、表象するような関係性を佐々木健一は「内世界的コミュニケーション」と定義した⁷²。佐々木の論では、この内世界的コミュニケーションが成立するのは、あくまでも舞台上に現れる生身の俳優同士の間においてである。佐々木は俳優同士の劇世界内部でのコミュニケーションを「内世界的コミュニケーション」と呼んだが、これに対し、舞台内での表象を観客が受け止めるようなコミュニケーションの在り方を「芸術的コミュニケーション」と呼ぶ⁷³。ところで、先に述べたように、映像の中の俳優が自分ひとりの身体で劇世界を表象できず、舞台上に現れる生身の他の俳優との関係を示すことで、ある劇世界全体を表象できるようになるとき、この映像の俳優と生身の俳優とのあいだには、同様の性質をもったコミュニケーションが成立するはずである。ただし、このコミュニケーションにおいては、映像の俳優が「かつて」「どこか」で録画されたものであり、生身の俳優と同じ時空間を共有しているわけではないことは、繰り返しになるが指摘しておかねばなるまい。

さて、もう一度先のスクリーンに映写された俳優の身体（二次元）と、舞台上の俳優の身体（三次元）の《真田十勇士》における場合の関係についてまとめることにする。二次元として存在する映像の身体は、映像の身体としてのみそこにあるわけではなく、その映像の身体を観て、積極的にそこから意味を読み解く三次元の観客の存在を必要とする。一方、三次元にある舞台上の生身の俳優の身体も、そこから意味を読み解く三次元の観客の存在を必要としている。また、観客は、舞台上で行われる俳優同士のコミュニケーション（内世界的コミュニケーション）から、それによって表象された劇世界を読み解く（芸術的コミュニケーション）。このふたつの関係性の在り方は、映像の中の俳優の身体（二次元）と観客（三次元）の関係性とも共通するものではあるが、映像の中の俳優と実在の観客とは時空間を共有していない。そのため、劇世界を表象する映像の中の俳優の身体と観客との間に結ばれる関係は、演劇における生身の俳優の身体が観客との間に結ぶ関係よりもより一方的なものになる。というのも、生身の俳優の身体は観客の反応を「いま」「ここ」で受け取るために、その反応によって演技がその都度変化するものであるからである。対照的に映像のなかの俳優の身体は観客の眼前に晒されるときにはすでに「かつて」「どこか」で撮影され、編集されたものとなっており、観客の反応によって演技を変えることはないものである。この映像のなかの俳優の身体はすでに固定されたものとなったが、この身体が舞台上で生身の俳優の演技を誘い出すとき、つまり映像の中の俳優の身体と生身の俳優の身体とが共同である劇世界を表象するとき、生身の俳優（三次元）は映像の俳優（二次元）と時空間を共有する劇世界内の人物であるという役割を果たすと同時に、時空間を異にする観客の役割も果たしている。舞台上の生身の俳優と時空間を一にする生身の観客は、この生身の俳優の眼を通して映像の俳優の身体を読み解くこととなる。すなわち、この場合において、生身の俳優の身体は三次元の身体でありつつも、二次元の映像の中の俳優の身体と劇世界を共同で作り上げるといふ点においては、観客に二次元の身体と三次元の身体とが時空間を共有するような錯覚を起こさせるのである。いいかえれば、生身の俳優の身体と映像との間に、第一章、第二章で検討したような、映像が三次元によってくるように見せる関係でも、生身の身体が二次元に没入していくような関係でもない関係がここで結ばれるのである。それは、生身の俳優の三次元性、映像の身体の二次元性を保持したまま、ある劇世界を構築する関係性である。次元を超える試みではなく、次元の間の溝を残したまま登場人物同士の関係を結ぼうとする試みでもあるのだ。

⁷² 佐々木、pp.26-27。

⁷³ 同著、pp.52-53。

第二節、切り取られ、強調される身体2 「事実としての身体」

《ハイキュー 頂の景色》と《真田十勇士》の分析によって明らかになったのは、生身の俳優の身体を映画的、あるいはテレビ的な演出で切り取ることによって、「いま」「ここ」で、まさに生身の俳優の身体表象（演技）によって劇世界が立ち現れてくるといいう性質であった。前者の場合においては、生身の俳優の身体と映像の俳優の身体とが同じものであるという前提があった。より詳細に定義するのであれば、舞台上のスクリーンに映写された複製された身体（二次元）がオリジナルの「いま」「ここ」にある身体（三次元）がまさに「いま」「ここ」で表象しているものをそのまま拡大し、中継することによって、生身の俳優の表象（演技）を強調する役割を果たし、劇世界を浮かび上がらせた。一方後者の場合は、切り取られ、拡大された、舞台上に現れない映像の中の俳優の身体、つまり観客と時空間を共有しない身体（二次元）と観客と時空間を共有する生身の俳優の身体（三次元）とが、劇世界というある表象された時空間を共有する（内世界的コミュニケーション）ことで劇世界を観客の前に浮かび上がらせた（芸術的コミュニケーション）。ここではさらに、この劇世界を立ち上げる役割以外に、拡大され、切り取られた俳優の身体が舞台上でどのような意味を持つのかについてより深く考えてみたい。

身体の一部が意識的に切り取られ、拡大されて観客の眼前にさらされることは、観客に対し大きな影響をもたらす。例えばルイス・ブニュエルの《アンダルシアの犬》(1929)において、女性の眼球が剃刀で切り裂かれるシーンや手に開いた穴とそこを這う蟻のシーンはそれぞれ俳優の身体の一部がクローズアップされたものである。特に、女性の眼球を切り裂く行為に象徴されるプロローグは、担保されていたはずの映画の物語の連続性の切断および解体を暗喩していると四方田犬彦（2013）は指摘している⁷⁴。つまり、観客が当たり前だと信じ込んでいた前提を切り崩すためにこのクローズアップは用いられているのである。このように、何かある事実をそれまでとは違ったものだと観客に認識させるような効果をプレヒトは異化効果と呼んだが、その検討に入る前に、舞台での事例を確認しておく。

映画の場合と同様に、身体の一部を恣意的に切り取り、拡大したものを舞台上に映写することで、生身の身体を強調する手法を用いた劇団に OM-2 がある。例えば《作品 N09》(2015)では、机を叩くパフォーマー達の背後のスクリーンに彼らが机を叩く風景をコラージュした映像を映写している（図7）。OM-2 の代表の真壁茂夫は、自身の演劇観について次のように述べている。

どうしても切り離せないこの身体と僕自身の関係の方こそが、遙かに濃密な関係であり、重要なものである。戯曲の解釈などは切り捨てることは出来るが、誰しも身体は捨てられない。だから身体自体を直接観客の前に晒し表現を行おうとする者は、身体との関係に責任を取ろうとすることからしか何も始められない⁷⁵。

この発言から真壁において、演劇で重要なのは生身の俳優の身体そのものであり、劇世界を表象することではない。一般的な戯曲が先にあり、それを解釈したうえで俳優の身体はその戯曲に描かれた劇世界を表象するための道具であるという考え方とは一線を画すのである。あるいはこの一般的な考え方から逆転しているとも取れるかもしれない。つまり、俳優の身体から劇世界を表象し、その結果観客が戯曲を想定するという流れになるのである。前者が戯曲から俳優の身体を通して劇世界を表象するものであると

⁷⁴ 四方田（2013）、p.40。

⁷⁵ 真壁、p.20。

すれば、後者は俳優の身体から劇世界が立ち現れてくるものとなる。先の例をひけば、そもそも舞台上に現れる生身の俳優の身体（机を叩くパフォーマー達）から劇世界が立ち現れてくるにもかかわらず、あえてその身体を切り取り、拡大したものをコラージュして同時に映写する演出をとっていることになる。この時、《ハイキュー!! 頂の景色》や《真田十勇士》で分析した映像の身体と生身の俳優の身体との間に生まれた関係性よりも、《作品 N09》では身体そのものの持つ力が前面に押し出されてくる。《ハイキュー!! 頂の景色》においても《真田十勇士》においても、舞台上に現れてくる生身の俳優の身体（三次元）が先に立ち、映像のなかの身体（二次元）は、その二次元性を保持しているとはいえ、生身の俳優の身体に引きずられる形で劇世界を構築することになった。この時に、生身の俳優の身体は生身の俳優の身体として確固として舞台上にあり、そこには身体を疑ったり解体したりしようとする試みは見られない。この事実に対し、《作品 N09》においては、生身の俳優の身体が舞台上に実在的現前することを出発点とする点では先の二作品と同等であるものの、むしろ、切り離せない身体と俳優自身の関係に疑いをはさもうとする点で大きく異なっている。OM-2 の作品において、舞台上に存在するオリジナルの俳優はただ一人しか「いま」「ここ」に現前せず、その身体そのものを晒すことで劇世界は観客の前に立ち現れてきた。そのオリジナルの身体の背後に、生身の俳優の身体というオリジナルを複製した映像をコラージュすることで、オリジナルの生身の身体と俳優自身の関係性をもう一度捉えなおす試みでもあるのだ。

さて、生身の俳優の身体と俳優自身の関係性を捉えなおすこの試みとは、ブレヒトの異化効果に通じるものである。ブレヒトは観客と劇世界の関係性は「感情移入」に基づいて作られているものであることを理解し、「感情移入」を目的とするテクニックと正反対のテクニックをV効果（異化効果）と名付けた⁷⁶。ブレヒトの定義した異化効果においては、俳優の演技法を問題とし、演技によって俳優が登場人物と同化することを避ける手法が提示された。厳密なブレヒトの異化効果の定義に従えば、この登場人物（表象される人物）の言動を異常化するために行われる手段とは、「一、三人称への変更。二、過去への移動。三、ト書きと注釈を（セリフと）一緒に言うこと。⁷⁷」の三つでありそれぞれ、俳優の演技に異化の重点が置かれている。その一方で、ブレヒト自身、俳優の演技だけでなく、舞台装置の問題としての異化効果の手法も用いている。例えば、《男は男だ》（初演 1926）のベルリン上演（1928）の際には、「俳優たちの姿が演技の進行中、背景の大きな板にうつしだされた」ことをブレヒト本人が書き残している⁷⁸。OM-2 のとる手法はまさにこのブレヒトの試みの流れを汲むものである。舞台上で観客の前に実在的現前する俳優の身体こそが確実なものであり、戯曲の解釈はなくても構わないとした真壁の主催するこの劇団であるが、その身体そのものを疑う、つまり異常な身体として観客の前に晒す行為がそこにはある。その手段として、生身の俳優（三次元）が舞台上で行う行動を、その行動と同時に切り取り、拡大し、複製し、コラージュし、背景のスクリーンに映写しているのである。そして、この傾向は、《ハイキュー!! 頂の景色》や《真田十勇士》で用いられた映像利用の目的とは明らかに一線を画している。これらふたつの作品において、映像は劇世界を立ち上がらせるための補助的手段であったり、舞台上の登場人物に観客が同化するための手段であったりしたためである。

以上の三つの作品、《ハイキュー!! 頂の景色》、《真田十勇士》、《作品 N09》の分析により、映像を映画的表象の手段として用いる場合、身体の切り取り、拡大を行う際には、舞台上の生身の俳優の身体と映像のなかの俳優の身体との間には大きく三つの傾向があることが明らかになった。第一に、生身の俳優の身体（三次元）が自身のオリ

⁷⁶ ブレヒト、p48。

⁷⁷ 同著、p.51。

⁷⁸ 同著、p.62。

ジナル性を保持したままで映像の俳優の身体（二次元）と限りなく接近していく場合である。このとき、映像のなかの二次元の俳優の身体は三次元にある生身の俳優の身体オリジナルの複製であり、同一化することは事実上不可能である。その一方で、この映写された複製としての身体が生身の俳優の身体の中継映像であるとき、この二次元の複製の身体と三次元の生身の身体とはその次元の壁を超えることがないという点を除いて、観客に同一物として認識されるものである。そのため、この第一の傾向において、三次元の俳優の身体と二次元の映像のなかの俳優の身体とは、次元の差異を保持しつつ、その差が限りなく小さいところに向かって接近していくものとなる。第二の傾向は舞台上の生身の俳優（三次元）と映像のなかの俳優（二次元）とが共同して劇世界を立ち上げる傾向である。これは第一の傾向とは異なり、舞台上に現れる生身の俳優とは別の俳優の身体が映像のなかの身体として提示される。このとき、第一章で分析した《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》（2016）とは異なり、映像のなかの俳優は立体映像として舞台上に映写されるのではなく、その平面性、二次元性を保ったままスクリーンに映写される。また、第一の傾向でも見られることであるが、あくまでも俳優の身体の一部を切り取ったり、拡大したりするような映画的編集の方法が用いられるために、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》のように、映写される俳優の身体が、生身の俳優と並んだ時に、観客席から同じ縮尺で見えることは求められていない。そのため、観客の前に実在的現前する生身の俳優の身体とスクリーンに映写される映像のなかの俳優の身体との間には明らかな時空間の違いが存在する。しかしながら、この三次元の生身の俳優と映像の中の二次元の俳優とは劇世界という虚構の時空間は共有しているものである。この映像の中の俳優の身体と虚構の時空間を共有する生身の俳優の身体の視線を通して観客は劇世界が浮かび上がってくる演劇の時空間を俳優たちと共有するのである。第三の傾向は、生身の俳優の身体を異化するために切り取られたり拡大されたりした映像を舞台に持ち込む傾向である。このとき、生身の俳優はその三次元性を保持し、映像として記録された俳優の身体は二次元性を保ったまま観客の前に提示される。この第三の傾向が前ふたと大きく異なるのは、映像を同化や感情移入の手段として用いるのではなく、異化の手段として用いている点にある。

これらの傾向をまとめると、映像の身体が映画的手法によって舞台上に映写されるとき、その映像のなかの俳優の身体（二次元）は舞台上の生身の俳優の身体（三次元）と関係を結ぶことによって、その二次元性を保持したまま劇世界を立ち上げる役割を果たすのである。同様に舞台上の生身の俳優の身体（三次元）も映像のなかの俳優の身体（二次元）と関係を結び、劇世界を立ち上げることになるわけだが、こちらも三次元性は保持したままである。このとき映像を用いる目的は観客を生身の俳優の身体を通して劇世界に同化させる場合と、その反対の生身の俳優の身体を異化させることで観客に異化効果をもたらす場合のふたつある。舞台に映像を持ち込む目的とその結果観客にもたらされる効果はたしかに異なるものの、この映画的手法によって俳優の編集された身体が舞台上に映写されるとき、映像のなかの二次元の身体と舞台上の三次元の生身の俳優の身体とはそれぞれの存在する次元を保持したまま、限りなく接近しようとするものである。接近した結果得られる効果が観客に感情移入を促したり、対照的に観客から感情移入の可能性を奪ったりすることになるのだ。

第三節、字幕の問題 —文字による登場人物の内面の表象／背景説明の表象／時間の問題—

字幕の在り方には大きくふたつの特徴がある。ひとつが、観客の理解する言語と俳優たちが用いる言語とが異なるものであるため、観客が俳優たちの内世界的コミュニケーションによって表象される劇世界を享受するために用いられる翻訳の手段としての字幕である。こちらは、オペラの歌詞の訳や海外の団体の演劇公演のセリフの訳を舞台の両脇の壁面に映写するといった演出が取られることが多い⁷⁹。舞台脇ではなく、舞台装置上に設けられた電光掲示板に翻訳を映す手法は平田オリザの《別れの唄 Chants d' Adieu》（初演 2007 年）で見られた。ただ、舞台脇に映写する場合においても、舞台装置上に映写する場合においても、字幕と舞台上の俳優の生身の身体は互いに干渉しあわないように演出されているのがこちらの特徴である。つまり、演出そのものの構成においては字幕を必要とせず、観客の理解を補助する目的でのみ字幕を利用するという特徴である。もうひとつがかつて、無声映画の時代、字幕は登場人物たちのセリフを表したり、物語の背景を説明したり、時間の流れを説明したりするために用いられた字幕である。前者との違いは、観客と俳優と両者がそれぞれ用いる言語は同じものであるにもかかわらず、技術上の問題によって、あるいは編集上の都合によってあえてセリフではなく、あるいはセリフに加えて字幕で説明を加えたり、状況や心情を表象したりする点にある。前者の字幕の利用については、すでに言及したように、生身の俳優と映像との間に分かちがたい関係性が結ばれているとは言えないため、本論では扱わない。ここでは、この後者の字幕によって登場人物の心情や置かれている状況が表象されるという特性がより象徴的に舞台上で用いられる例について分析することにする。

《ハイキュー!! 烏野復活》（2016 年 11 月）は第二章および本章第三節において、分析対象としてきた《ハイキュー!! 頂の景色》（初演 2015 年 12 月、再演 2016 年 5 月）の続編として上演された作品である。この作品は先に述べたように、週刊少年ジャンプに連載されている古舘春一の『ハイキュー!!』を原作としている。東北のある高校の男子バレーボール部を描いた本作品の、主人公である日向翔陽の入部から烏野高校バレーボール部の全部員が揃うまでのおよそ一か月間を描いたのが前作の《ハイキュー!! 頂の景色》である。《ハイキュー!! 頂の景色》は全部員が揃ったあとのゴールデンウィークで行われた合宿での練習試合と六月のインターハイ宮城県予選の初戦と二回戦までをまとめた作品である。戯曲は前作に引き続き、柿食う客主催の劇作家中屋敷法仁、演出は木下ウォーリーの手によるものである。このシリーズものの 2.5 次元舞台はハイパープロジェクト演劇と銘打った通り、全編通して舞台上にプロジェクトマッピングを施した演出をしているのが大きな特徴であるが、最初に上演された《ハイキュー!! 頂の景色》においては、その映像はほとんどバレーボールを表象したり⁸⁰、背景を表象したりするために用いられていた⁸¹。ここでの問題となる字幕の映写は、試合でのそれぞれの選手のポジションを示したり、スコアを示したりするための最小限の利用に止められていた。ところが、続編となる《ハイキュー!! 烏野復活》においては、字幕

⁷⁹ 当然のことだが、これは日本で上演される海外の団体の作品のみならず、日本の団体が海外で公演する際にも行われることである。

⁸⁰ これは第一章第二節で指摘した《ミュージカル テニスの王子様》シリーズでピンスポットによってボールを表象してきた流れを汲むものである。通称テニミュと呼ばれるこの作品においては、2017 年現在ボールは主に照明で表象する手法が継続して用いられているが、《ハイキュー!!》シリーズ通称ハイステにおいては、照明ではなく、プロジェクトマッピングによって映写されるボールの影の映像がその代わりとなっている。

⁸¹ 本論文第二章参照。

がより象徴的に、登場人物の置かれた状況や心理状態を可視化するために用いられるようになった。その最たるものが、主人公の所属する烏野高校とインターハイの一回戦であたる常波高校の唯一の登場人物である池尻隼人（演：松田裕）の独白の場面である。この試合は、かつて強かった烏野高校男子バレーボール部が現在では弱小校として周囲に理解され、いかに落ちた強豪として認識されているかを示すために重要なものとして描かれる。対戦相手である常波高校は、インターハイ初戦敗退が当たり前の名実ともに弱小校である学校であるが、現在の烏野高校が弱小高校としての認識を共有しているために、今年こそは第二回戦へ進めるのではないかという期待を抱いている。さて、この常波高校は、烏野高校との試合にあっさり敗北するのであるが、この前後に挿入される常波高校側唯一の登場人物である池尻隼人の独白に合わせて背景スクリーンに文字が映写される（図8）。文字はセリフと同じものであるが、セリフのように文章の形態を保ったまま映写されるというよりも、セリフの文章の中に含まれる言葉を示す文字がスクリーン上のあちこちに整った文章とは言い難い位置に配置されている。この文字は今の烏野高校の立場を表す「墮ちた強豪、飛べない鳥」というフレーズを中心に構成されている。とりわけ「墮」という文字はスクリーンの中心部に大きなフォントで配置され、それがスクリーン下部から上昇することによって、主人公の所属するこの高校が、強豪校として復活する様子を象徴づけている。同時にこの映写された文字は、舞台上に現れる登場人物（池尻隼人）が発する独白のセリフそのものと、舞台上に現れないクロスが舞台上の登場人物に向かって投げかけるセリフそのものとを文字で表したものである。この文字は、彼の弱気さを示す演技に合わせてスクリーンの上部から舞台の床面にかけて落ちていくような、あるいは試合に勝利する望みを持つ演技に合わせて床面からスクリーンの上部に上っていくような動きを見せる。

この登場人物の心理状態を、文字を舞台に映写することで象徴する手法は、《夜中に犬に起こった奇妙な事件》（2013）でも見られたものである。この作品における主人公のクリストファーは自閉症の15歳の少年であり、この自閉症であるという特徴は観客の大部分とは共有不可能なものである。観客は自閉症の少年を語り手とする劇世界を読み解くことを求められており、その手助けとして文字の映写が用いられる。マリアンヌ・エリオットの演出によるナショナルシアター版の《夜中に犬に起こった奇妙な事件》（2013）では、第二章で触れたように、舞台はすり鉢状になった劇場の底に長方形で囲まれた範囲に置かれ、観客席はその四方を取り囲んで階段状に設けられている。そのため、舞台の背景にスクリーンを置いてそこに映像を映写することはできず、映像はすべて舞台の床に映写される演出となっている。さて、主人公クリストファーは自閉症であり、他者の発する言葉の裏に込められた意味や情緒を理解できない人物として描かれているが、そんな彼が得意にしているのが数学である。物語の中で、自分の住んでいる町から出たことのない主人公は、隣の家の庭で犬が殺された謎を解くうちに、父親に死に別れたと教えられていた自分の母親が生きてロンドンに新しい家庭を持っていたことを知る。その母親に会うために、住み慣れた町を出てロンドンまで一人で大冒険をする、というのが物語中盤のクライマックスであるが、この場面において、自閉症の人々の世界の認知の仕方というものが様々な手法を用いて表象される。例えば、一般的な人間は、視覚も聴覚も自分の必要なものだけ見たり聞いたりするように情報を無意識に遮断しているが、自閉症の人間はそれがうまくできないために、自分の中に入ってくる情報が許容量を超過してしまい、パニックになることがある。この氾濫した情報がすべて入ってくる様子を、エリオットは聴覚であれば、駅のアナウンスの音声とすれ違った人々の会話とがすべて同じ音量で表象したり、視覚であれば、舞台の床に映写された車窓から見える景色をすべてセリフで説明させたりといった具合に演出する⁸²。この視覚におい

⁸² 《夜中に犬に起こった奇妙な事件》における車窓の景色の表象については第二章参照。

ては映像を映写することで表象した情報過多というパニック状態を治めるために、主人公が持ち出すのが数学の公式を思い浮かべるという方法である（図9、10）。この数学の公式を思い出し、その証明をすることで、パニック状態からだんだんと落ち着いていく心理状態は映像の映写によって示される。この数式は、主人公を演じるルーク・トレッドウェイがセリフとして発する数式と同じものである。この映写された数式は主人公がパニック状態であるときには舞台上のあちこちに散らばって映写されていた数字が、だんだんまとまった塊になって最後にひとつの数式を示す（パニック状態の終わり）といった具合である。

《ハイキュー!! 烏野、復活》および《夜中に犬に起こった奇妙な事件》に共通するのは、単に舞台上に文字が字幕として映写されるのではなく、その文字が動くことでその場面に登場する人物の心情を表象する役割が与えられているという点である。動く字幕の表象については先行研究がないため、まず、文字と絵画の関係を参考にこの問題について検討してみたい。

ミシェル・フーコーは「これはパイプではない」の中で、ルネ・マグリットの同名の絵画における、イメージとテキストの問題について取り扱っている⁸³。フーコーによれば、カリグラムとは次の三つの特徴をもつものである。すなわち、「アルファベットを補完すること、レトリックの助けを借りずに反復すること、事物を二重の書記法の罫にかけること」の三つである。第一の特徴とは、テキストと形象とを接近させることで、ある形象が表象するものを言語化するものである。第二の特徴とは、文字の線的価値が事物を象るものであると同時に文字の記号的価値が言葉を定着させるものであるという反復性である。つまり、文字とは文字自身が持つふたつの異なる価値を併せ持つことで、ひとつの事物の形象と名前（言葉）を同時に表すものであるのだ。第三の特徴とは、カリグラムが紙面に配置されることで、文字の記号的価値はそれが表象するものを外側から形作るのと同時に文字の意味内容を内側から規定するというものである。フーコーが規定したこれら三つのカリグラムの特徴は、紙面に固定されたものとしての特徴であるが、まず現在問題にしている舞台上で動く文字との共通点を示すことにする。

描かれたデッサン（絵画）が表象されるものを模るときに、同時に書かれた文字が表象されるものを記号として象り、これらふたつの方向から表象されるものを同じ場（キャンバス）に置くというのが、《これはパイプではない》に見られる大きな特徴である。同様に、《ハイキュー!! 烏野、復活》や《夜中に犬に起こった奇妙な事件》において、生身の俳優が自らの身体を通して表象されるもの（登場人物とその心情）を模る（演技する）とき、同時にその表象の過程で発されるセリフを文字として映写するすなわち表象されるもの（登場人物とその心情）を記号として象ることが同じ場（舞台上）に置かれる。生身の俳優の身体が言葉を発するとき、俳優の身体そのものが登場人物の表象であると同時に、発された言葉（セリフ）も登場人物の内面の発露すなわち内面の表象である。ここで対象としているふたつの作品はどちらも、独白の場面において文字や数字がスクリーン上に映写される。独白において、言葉の含む意味内容と登場人物の内面とは一致しているものであるから、生身の俳優が表象する登場人物の内面とその過程で発されるセリフによって表象される内面とは同一のものである。この独白が担保する確実性は佐々木健一の論に詳しい⁸⁴。このとき、この演技と同時にスクリーン上に映写され

⁸³ フーコー、pp.111-142。

⁸⁴ 佐々木は『セリフの構造』第一章の中で、独白、モノローグの種類を四つに分類し、それぞれ「ひとりごと」、「無言の行動」、「ものおもい」、「昔語り」と名付けた。

る文字はセリフと全くかけ離れたものではない⁸⁵。つまり、このふたつの作品において、文字はセリフを聴覚的ではなく視覚的に観客に伝えるために利用されているのである。発されたセリフ（聴覚）と映写された文字媒体としてのセリフ（視覚）は、その言葉の意味内容を伝達するメディアが異なっているが、どちらも同じ言葉であるという点では同一のものとして捉えることが可能である。つまり身体を通して形象されるもの（登場人物の内面）は、同時に言葉を通してその形象が表象しているものを言語化している。この言語化の際には、発話される言語と書記される言語という手段の違いが生じるが、言葉である点においてはこのふたつの言語は同一のものとして認識される。さて、この特徴は先に示したフーコーの定義したカリグラムの特徴の第一のものと同質のものである。では残るふたつのカリグラムの特徴と、舞台上で映写されたセリフの文字の特徴は一致するのだろうか。

第二の特徴である、文字が表象される事物の形象と言葉（意味内容）とを同時に示すという特性は、舞台上に映写された文字が単なるセリフの繰り返しを示すにとどまらないことから担保される。たとえば《ハイキュー!! 烏野、復活》においては、映写される文字のフォントが文字ごとに異なっている。舞台上で俳優が発しているセリフを文字に直したものであるにもかかわらず、セリフの文章まるごと同じ大きさや字体で表したわけではなく、ひとつひとつの文字に文章を解体してそれぞれの文字にそれぞれ異なるフォントをデザインしているのだ。このことから、文字そのものに線的価値を見出し、その価値を空間にどのように配置するのかということが演出のなかで考えられていたことが読み取れる。一方、文字そのものは他の文字と共同して言葉の意味を示すという記号価値を持っていることは明らかである。このとき、《ハイキュー!! 烏野、復活》で用いられる文字は、漢字、ひらがな、カタカナの組み合わせであり、フーコーが想定したような音声的文字のアルファベットとは異なるものであることは指摘しておかねばなるまい。アルファベットは日本語の三種類の文字の組み合わせによる表記よりも、意味を表象するという点において、他の文字と組み合わせることが、より重要であるのだ。日本語表記、特に漢字はその一文字だけで意味を表すことも可能であり、アルファベットのような表音文字とは本質的に異なる表意文字である。しかし、本論は表音文字と表意文字の違いを明らかにすることが目的ではないため、ここで指摘するにとどめる。

第三の特徴とは、文字は書かれることによって、その文字が表象するものを読者に想起させると同時に、書かれたつまり読者の眼に見える形になった文字はその文字が示した言葉の意味以外の言葉を排除することで、表象された言葉の意味を固定し、定着させる役割である。《ハイキュー!! 烏野、復活》においても、《夜中に犬に起こった奇妙な事件》においても、舞台上で俳優が発するセリフを文字にして映写することで、そのセリフが意味するものを固定することが可能になっていた。同音異義語のような、耳で聞いたときに取り違える可能性のある語が入る余地を限りなく排除する結果になっていたのである。この結果、セリフが文字という形式をとって舞台上に「書かれる」ことで、その文字が表象する意味を観客に想起させ意味を固定することになったのである。

以上の分析より、舞台上で文字が映写されるとき、その文字には舞台上で生身の俳優を通して語られる言葉そのものを示すことで、表象されるものを言語化し、言葉の意味を固定し、その記号価値を提示していることが明らかになった。それと同時に文字そのものが持つ線的価値すなわち、スクリーン上に映写されることでその文字がもつデザイン性そのものも提示されることが明らかになった。フーコーのマグリットの絵画《これはパイプではない》に対する分析のなかでは、文字が意味する内容によって絵画の表象

⁸⁵ 《ハイキュー!! 烏野、復活》においては独白のセリフとそれに被さるコロスのセリフを切り貼りした文字を映写したものであり、《夜中に犬に起こった奇妙な事件》においては独白のセリフ（数式）を前者と同様に文字として映写したものである。

の確実性が揺らぐ効果が指摘されていた。しかし、これらの作品においては、俳優の身体によって表象された登場人物の内面を揺らがせる目的で文字が映写されたわけではない。むしろ、文字によって固定された意味（登場人物の内面）が生身の俳優の身体による表象を補強する役割を担っている。この役割は、文字がスクリーン上を動くことで、さらに登場人物の内面や状況を強めることになる。

先に《ハイキュー!! 烏野、復活》および《夜中に犬に起こった奇妙な事件》における字幕、文字のスクリーン上の動きとその場面については指摘した。とりわけ、スクリーン上での文字の上昇と下降、散開と終結といった対照的な動きはその動きだけで、舞台上で生身の俳優が自らの身体を用いて表象しようとする登場人物の内面や状況を観客に対して補完することが可能である。このとき、生身の俳優の身体（三次元）とスクリーンに映写された文字（二次元）の間には直接的な接触はない。生身の俳優が積極的に映像と関係しようとしなれないと言い換えてもよい。むしろ、生身の俳優の身体とスクリーンに映写された文字の映像とが、同じものを表象するために、それぞれ独立した形態で舞台の上にあることになるのだ。俳優の身体があるものを表象するとき、観客はそれを読み解くコードを俳優と共有している。同様に、文字があるものを表象するとき、読者はその文字を読み解くコードを書き手と共有している。二重のコードの共有によって、観客は表象されるものすなわち登場人物の内面や置かれた状況の理解を確実なものとする。この場合において、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とは各々独立しており、どちらかの次元に寄ったところで関係を結ぶわけではない。しかしながら、身体と映像という二つのメディアを通して表象されるものは共通しており、このシニフィエが同じであるという点でこの三次元の身体と二次元の映像との間には切っても切れない関係が存在しているのである。

第四節、独立した身体と独立した映像 第三章の結びに代えて

第三章では、舞台上で用いられる映像の映画的な表象表現の在り方について検討した。第一節および第二節ではクロースアップという手段に、第三節では字幕という手段に注目してそれぞれ作品の分析を行った。クロースアップの手法を用いた映像を舞台上に流すとき、その利用の目的は第一には観客の同化や共感を促進するため、第二には異化効果の役割を高めるためであることが第一節と第二節での研究から明らかになった。観客の登場人物や劇世界への同化や共感を促進するとき、まず舞台上にいる登場人物の身体の一部をクロースアップすることが行われる。これは一回性を伴った三次元の俳優の身体と、その複製である二次元化された俳優の身体とが限りなく接近する試みである。しかし、このときこの二つの次元にまたがった身体は、完全に同化することなくお互いの次元にとどまる。第一章や第二章で検討したように、どちらかの次元にある身体がもう片方の次元に寄って来るわけではなく、その次元の特性を保持したまま舞台上に現れるのである。次に、舞台上には一切登場しない俳優の身体をクロースアップすることも行われる。このとき、先の例とは異なり、舞台上の俳優の身体と映像の中の身体とはその身体は明らかに別物であると認識される。しかしながら、劇世界を共有することによって、舞台上の生身の俳優の身体と映像の中の俳優の身体とは劇世界という虚構の時空間を一にしている。そのため、こちらの場合も、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像の中の俳優の身体とはそれぞれ独立したまま、つまりそれぞれの次元の中に置かれたまま舞台上に現れる。その反対に、異化効果を高める目的で舞台上の生身の俳優の身体

の一部を切り取った映像を映写するとき、この映像の中の身体は、生身の俳優との間のずれを意識させるような使い方になる。映像の中の俳優の身体が舞台上にある生身の俳優の身体の複製であることをあからさまに示すような演出がこれにあたる。このときも、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像の中の俳優の身体とはそれぞれ独立した状態で舞台上に現れる。

また、舞台上に字幕を持ち込むとき、その字幕つまり文字のアニメーションが演出上の必然性がある場合、舞台上の生身の俳優が表象しようとするシニフィエ（登場人物の内面や状況）とその字幕が表象しようとするシニフィエとは共通している。このとき、先の二つの場合とは異なり、映像と生身の俳優の身体との間には第一章や第二章で検討したような、目に見える明らかな関係性は結ばれない。しかし、この場合において映像と俳優の身体とは同じシニフィエを異なるメディアを通して表象しようとするものであり、そこには互いの意味を固定しあうという関係性が生じる。この関係性はやはり、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像というふたつのものがそれぞれの次元の特性を保持したうえで結ばれるものである。

以上より、舞台上で生身の俳優の身体（三次元）と映像（二次元）とが関係を結ぶとき、どちらかの次元に寄ったところに関係性が生まれるのではなく、それぞれがそれぞれの次元の特性を保持したまま関係性が結ばれることが確認された。つまり次元の間の壁を乗り越えようとするのではなく、次元の間の壁を認識し、その壁を越える試みをせずとも二つの次元の間には関係性が結ばれ、ひとつの劇世界を成立させることが可能なのである。

結論

この研究から、舞台上で映像を用いる場合、その芸術メディアの本質に違いがあるために、相容れないはずの、生身の俳優の身体と映像とは様々な手法を得て、関係性を結ぶことが確認された。このとき、この演劇芸術は映画芸術と融合して何か新しい別の芸術を組み立てたわけではなく、それぞれの特性を保持したまま、あるいは片方の極にもう片方の芸術を引き付けることで、観客の目の前に立ち現れるものであった。つまり、生身の俳優の身体（三次元）と映像（二次元）とは、相互に独立しつつも、その力関係を変えつつ、舞台上で調和したり、あるいは調和しなかったりするものである。この時に重要な役割を果たすもののひとつが演技という俳優の身体を通して劇世界を表象するための手段であった。

第一章では映像が登場人物や小道具として利用される傾向について検討した。俳優の一人として舞台上の生身の俳優の身体と関係性を結ぶ場合については《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》（2016）、小道具として俳優と関係性を結ぶ場合については《ミュージカル テニスの王子様》シリーズをその分析の主な対象とした。この結果、映像を俳優―登場人物や小道具として用いる際には、俳優の演技によって二次元の映像が三次元空間に立ち現われてくるような現象が生じることが判明した。つまり、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とが、三次元に近い位置で関係性を結んでいるのである。

続く第二章では映像が背景として用いられる傾向について検討した。このとき、背景に持ち込まれた映像は、従来のリアリズムに基づいた舞台装置としての役割を果たす場合と映像の特性を演劇に持ち込む場合との二通りの可能性を保持している。とりわけ後者の映像の特性は、動くという特性と平面性という特性の二点に分けて考察した。この動く、という映像の特性は、従来のリアリズムに基づく背景の変遷の歴史の一部に位置づけられるものであり、このとき、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とはそれぞれ独立して舞台上に存在する。一方、平面性の特性を強く意識するとき、三次元の生身の俳優の身体は映像の二次元性に入り込もうとする。この場合においては、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とは二次元に近い位置で関係性を結ぶことになる。

第三章では映画的な手法を演劇に持ち込むための手段としての映像の利用の傾向について検討した。とりわけ、クローズアップの映像を舞台に映写するという手法は、生身の俳優の身体と二重性に観客が同化する可能性と生身の俳優の身体を異質なものにする可能性の二面性を持つことが分かった。前者は舞台上の生身の俳優の身体を通して表象されるもの（登場人物の内面や置かれた状況）に観客が感情移入するのを促進する働きをするものである。また、後者は舞台上の生身の俳優の身体を異化する働きをするものである。それに加えて、字幕の問題、すなわち動く文字のアニメーションの映写についても検討した。このとき、文字のアニメーションには、文字のデザイン性や動く方向によって意味を持つ線的価値の可能性と、文字によって言葉が規定されその言葉の意味が固定される記号的価値の可能性という二重の可能性が与えられる。この文字によって表象されるもの（登場人物の内面や置かれた状況）というものは、生身の俳優の身体によって表象されるものと共通しており、この点で俳優の身体と映像とは関係性を結んでいる。これらの三章で検討したような映像の利用の仕方の傾向においては、三次元の生身の俳優の身体と二次元の映像とは、それぞれ自らの属する次元の特徴を保持したまま相互関係を結んでいる。

以上の結果により、序論で立てた、映像が主として平面に映写されるものであり、俳優の身体が舞台上で立体として存在しているものである限りにおいて、映像と身体は常に二次元と三次元の間を揺れ動きながら、相互関係を結ぶものであるという仮定は成立することが証明された。

本研究以降の課題としては、生身の俳優の身体と映像とが結びつくときの手法としての演技についてより深く考察することが求められる。第一章でも触れたことではあるが、生

身の俳優の演技の在り方は、その作品によって求められるものが変わるものである。当然ながら、演劇というメディアと映像というメディアにおいては、演技への基本的な姿勢は同じだとしても、そのメディアの特性の差を意識しないわけにはいかないものである。そして、舞台上で映像が用いられる場合、舞台上で観客の前に実存現前する生身の俳優の身体は、その現前する位置を三次元に寄せることも、反対に二次元に寄せることも可能であり、映像が二次元的にとどまることも、反対に三次元に近づいてくることも可能であることは本論文で確認した通りである。それを可能にする手段が演技であることもまた本論文で確認されたことであり、今後は、これらふたつのメディアに観察される演技の特性について分析したうえで、舞台上での生身の俳優の身体と映像との結びつき方について再度捉えなおすことが必要となるだろう。

図表



図 1

出典：《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》

<https://www.youtube.com/watch?v=RNKmwzVquFQ>



図 2

出典：上島雪夫《テニスの王子様 Remarkable 1st Match 不動峰》DVD、マーベラスエンターテイメント、2004年。



図 3

出典：ウォーリー木下《The Documentary of Itadaki no Keshiki》DVD、東宝、2016年。



図 4

出典：ウォーリー木下《The Documentary of Itadaki no Keshiki》 DVD、東宝、2016年。

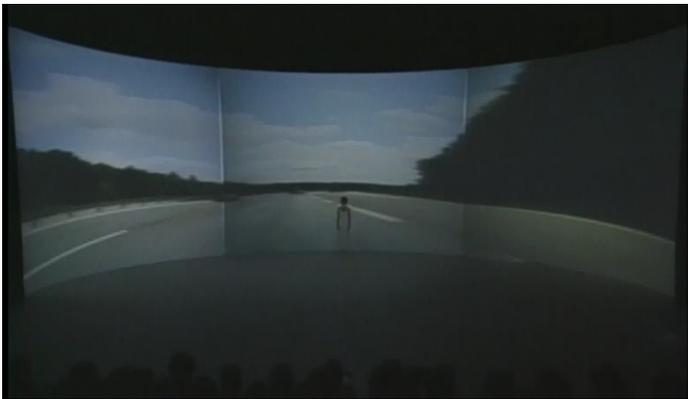


図 5

出典：Takahashi Shiro, Dumb Type《OR》DVD、エイベックス・マーケティング株式会社、2009年。



図 6

出典：ウォーリー木下《The Documentary of Itadaki no Keshiki》 DVD、東宝、2016年。



図 7

出典：真壁茂夫《作品 N09》<https://www.youtube.com/watch?v=pZxr87dE7I0>。



図 8

出典：ウォーリー木下《ハイキュー!! 烏野、復活》、エンタステージ2 公式トレーラー
<https://www.youtube.com/watch?v=dmhv1V507YQ>。



図 9

出典：《夜中に犬に起こった奇妙な事件》(NTL) オフィシャルトレーラー
<https://www.youtube.com/watch?v=WONf7tNWUIU>。



図 10

出典：《夜中に犬に起こった奇妙な事件》（NTL）オフィシャルトレーラー
<https://www.youtube.com/watch?v=WONf7tNWUIU>。

参考文献、参考資料一覧

*なお参考文献、参考資料一覧に含まれるホームページの最終閲覧日はすべて2017年1月9日である。

参考文献

- 東浩紀、伊藤剛、谷口文和、DJ TECHNORCH、濱野智史「初音ミクと未来の音—同人音楽・ニコ動・ボーカロイドの交点にあるもの—」、『ユリイカ 12月臨時増刊号—総特集 初音ミク ネットに舞い降りた天使—』、青土社、2008年：pp.144-161。
- 尼ヶ崎彬『ダンス・クリティーク—舞踊の現在／舞踊の身体—』、頸草書房、2004年。
一般社団法人 日本2.5次元協会ミュージカル 公式パンフレット。
https://www.j25musical.jp/user/img/download/J2.5D_pamphlet.pdf
- 宇野邦一『映像身体論』、みすず書房、2008年。
- アリストテレス『詩学』、松本仁助、岡道男訳、岩波文庫、1997年。
- アルンハイム、ルドルフ「映画と現実性」、杉山昭夫訳、岩本・波多野編『映画理論集成』、フィルムアート社、1982年：pp.33-48。
- ウィリアムズ、テネシー『ガラスの動物園』、小田島雄志訳、新潮文庫、1988年。
- 北野圭介『映像論序説—〈デジタル／アナログ〉を越えて—』、人文書院、2009年。
- キプニス、クロード『パントマイムのすべて』、カンジヤマ・マイム訳、晩成書房、2000年。
- クリスティー、アガサ『ねずみとり』、鳴海四郎訳、早川書房、2004年。
- クレイグ、ゴードン「俳優と超人形」、『俳優と超人形』、武田清訳、而立書房、2012年：pp.13-66。
- グイエ、アンリ「再創造の演劇と再生の映画—二つの時間を持つ芸術—」、大石和久訳、『演劇と映画—複製技術時代のドラマと演出—』、青木孝夫編、晃洋書房、1998年：pp.355-384。
- 佐々木健一『せりふの構造』、講談社学術文庫、1994年。
- 佐和田敬司・藤井慎太郎・冬木ひろみ・丸本隆・八木斉子編『演劇学のキーワード』、ペリカン社、2007年。
- スタニスラフスキー、コンスタンチン『俳優の仕事—俳優教育システム— 第一部』、岩田貴・堀江新二・浦雅春・安達紀子訳、未来社、2008年。
- ディドロ『演劇論』、小場瀬卓三訳、弘文堂書房、1940年。
- ディドロ『俳優逆説』、小場瀬卓三訳、てすびす叢書、1954年。
- 徳永京子「『二. 五次元演劇』から『二. 五次元ミュージカル』へ—最初で最後の逆襲—」、『ユリイカ平成27年4月臨時増刊号』、青土社、2015年：pp.148-153。
- 富田勲「Artist Interview 宮沢賢治×初音ミク 異色のオーケストラに託した思い 富田勲」、『美術手帖 985号 初音ミク—日本文化の鏡像か？それとも世界の未来か？—』、美術出版社、2013年：pp.52-55。
- 中西理「平田オリザ／初音ミク／ロボット演劇」、『シアターアーツ 2013 夏 55—特集 テクノロジーと舞台芸術—』、晩成書房、2013年：pp.15-22。
- ニコル、アラダイス「映画の現実—映画と演劇—」、関根勝・岩本憲児訳、岩本・波多野編『映画理論集成』、フィルムアート社、1982年：pp.80-100。
- 貫成人「コンテンポラリーダンスにおける『事実としての身体』—モニュマンとコミュニケーションビリティ—」、『シアターアーツ 17 2002-2—特集 身体の実在性をめぐって—』、晩成書房、2002年：pp.16-37。
- バザン、アンドレ『映画とは何か(上)』、野崎敏、大原宣久、谷本道昭訳、岩波文庫、2015年。

- 長谷正人『映画というテクノロジー経験』、青弓社、2010年。
- 平田オリザ『演技と演出』、講談社現代新書、2004年。
- フーコー、ミシェル「これはパイプではない」、岩佐鉄男訳、『フーコー・コレクション 3—言説・表象—』、小林康夫、石田英敬、松浦寿輝編、ちくま学芸文庫、2006年：pp. 111-142。
- ブルック、ピーター『何もない空間』、高橋康也、喜志哲雄訳、晶文社、1971年。
- ブレヒト『演劇論』、小宮暎三訳、ダヴィッド社、1963年。
- ベンヤミン、ヴァルター「複製技術時代の芸術作品」、『ベンヤミン・コレクション1 近代の意味』、浅井健二郎編訳、久保哲司訳、ちくま学芸文庫、1995年：pp. 585-640。
- ボワロー「詩法」、小場瀬卓三訳、『世界大思想全集 哲学・文学思想篇 21』、河出書房新社、1960年：pp. 90-126。
- 真壁茂夫『真壁茂夫 演劇論集 「核」からの視点』、れんが書房新社、2010年。
- 三宅昭良「アンドロイドは平田オリザの夢を見るか1—平田オリザとロボット演劇—」、『人文学報 No. 512-10 表象文化論』、首都大学東京人文科学研究科、2016年：pp. 125-148。
- ミュンスターバーグ、ヒューゴー「奥行きと運動」、林譲治訳、岩本・波多野編『映画理論集成』、フィルムアート社、1982年：pp. 12-32。
- 毛利三彌『演劇の詩学—劇上演の構造分析』、和田書房、2007年。
- 四方田犬彦『日本映画史100年』、集英社新書、2000年。
- 『ルイス・ブニュエル』、作品社、2013年。
- ライター西川くん「歌舞伎と VOCALOID を融合させたその仕組みとは？AMD セミナー “中村獅童×初音ミク 超歌舞伎『今昔饗宴千本桜』上映会” リポート」、
<http://www.famitsu.com/news/201612/26123871.html>。
- Bazin, André. 'Thater and Cinema' in Cardullo, Bert. (ed.) *Stage and Screen: Adaptation Theory from 1916 to 2000*, 1951; New York: The Continuum International Publishing Group, 2012, pp.91-110.
- Bennet, Susan. *Theatre Audiences 2nd edition: A Theory of Production and Reception*, London: Routledge, 1997.
- Bentley, Eric. *The Life of the Drama*, London: Methuen, 1965.
- Brook, Peter. *The Empty Space*, London: MacGibbon and Kee, 1968.
- Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance, Art, And Installation*, Cambridge, Massachusetts: The MIT P, 2007.
- Naremore, James. *Acting in the Cinema*, Berkeley and Los Angeles: U of California P, 1988.
- Nicoll, Alladyce. 'Film Reality: The Cinema and the Theatre' in Cardullo, Bert. (ed.) *Stage and Screen: Adaptation Theory from 1916 to 2000*, New York: The Continuum International, 2012, pp. 73-90.
- Shakespeare, William. 'The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark', in Bate, Jonathan and Rasmussen, Eric (ed.) *William Shakespeare Complete Works*, Houndmills; Macmillan, 2007, pp. 1918-2003.
- Vardac, A.Nicolas. *Stage to Screen: Theatrical Method from Garrick to Griffith*, Cambridge: Harvard UP, 1949.

公演

ウォーリー木下《ハイキュー!! 頂の景色》、AiiA 2.5 Theater Tokyo、2016年5月1日。
ウォーリー木下《ハイキュー!! 烏野、復活》、AiiA 2.5 Theater Tokyo、2016年11月4日。
エリオット、マリアンヌ、モリス、トム《戦火の馬》、東急シアターオーブ、2014年7月。
堤康之《Rock Musical Bleach もうひとつの地上》、AiiA 2.5 Theater Tokyo、2016年8月5日。
堤幸彦《真田十勇士》、新国立劇場中劇場、2016年9月。
蜷川幸雄《Ninagawa 十二夜》、新橋演舞場、2009年6月。
蜷川幸雄《ハムレット》、Barbican Theatre、2015年5月23日。
藤間勘十、《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》、幕張メッセ、2016年4月29日。
ホーヴェ、イヴォ・ヴァン《アンティゴネ》、Edinburgh International Festival 出展作、King's Theatre、2015年8月。
本山新之助《ミュージカル テニスの王子様 青学 VS 六角》、オリジナル演出上島雪夫、Tokyo Dome City Hall、2016年、12月24日。
ロス、ヒュー《The Mousetrap》、St. Martin's Theatre、2012年3月。

《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》公式パンフレット
《夜中に犬に起こった奇妙な事件》公式パンフレット

映像資料、インタビュー

ウォーリー木下 《The Documentary of Itadaki no Keshiki》、DVD、東宝、2016年。

ウォーリー木下 《ハイキュー!! 烏野、復活》、エンタステージ2 公式トレーラー

<https://www.youtube.com/watch?v=dmhv1V507YQ>。

上島雪夫 《テニスの王子様 Remarkable 1st Match 不動峰》、DVD、マーベラスエンターテイメント、2004年。

エリオット、マリアンヌ 《夜中に犬に起こった奇妙な事件》初演 2013、NTL 上映 Bunkamura ル・シネマ、2016年。

《夜中に犬に起こった奇妙な事件》（NTL）オフィシャルトレーラー

<https://www.youtube.com/watch?v=WONf7tNWUIU>。

鴻上尚史 《天使は瞳を閉じて》、DVD、サードステージ、2011年。

想田和弘 《演劇Ⅰ》《演劇Ⅱ》、下高井戸シネマ、2012年。

Takahashi Shiro, Dumb Type 《OR》DVD、エイベックス・マーケティング株式会社、2009年。

堤康之 《Rock Musical Bleach 再炎》、DVD、アニプレックス、2006年。

テイモア、ジュリー 《夏の夜の夢》、TOHO シネマズ日本橋、2015年11月。

ヒッチコック、アルフレッド 《裏窓》、DVD、ユニバーサルスタジオ、2012年。

フジテレビオンデマンド 公式HP、

<http://fod.fujitv.co.jp/s/books/special/mangaworld/>。

藤間勘十郎 《超歌舞伎 今昔饗宴千本桜》公式トレーラー、

<https://www.youtube.com/watch?v=RNKmwzVquFQ>。

フライシャー兄弟 《インク壺の外へ》1919年、

<https://www.youtube.com/watch?v=3EdD-3w9b7c>。

真壁茂夫 《作品 N09》、<https://www.youtube.com/watch?v=pZxr87dE7I0>。

劇団公式ホームページおよび公演情報公式ホームページ

OM-2 公式HP <http://om-2.com/main>。

音楽劇 千本桜 公式HP <http://info.nicovideo.jp/nicomu/senbonsakura/>。

が〜まるちょぼ 公式HP <http://www.gamarjobat.com/>。

真田十勇士 公式HP <http://sanadajuyushi.jp/>。

青年団 公式HP <http://www.seinendan.org/>。

想田和弘《演劇Ⅰ》《演劇Ⅱ》公式HP <http://engeki12.com/>。

天使は瞳を閉じて 公式HP

http://kyokou.thirdstage.com/info/next/12th_angel/2016/06/03-the-history。

超歌舞伎 今昔饗宴千本桜 公式HP <http://chokabuki.jp/>。

National Theatre Live 公式HP <http://www.ntlive.jp/> (日本版)

<http://ntlive.nationaltheatre.org.uk/> (英国版)。

ニコミュブログ 公式HP <http://blog.nicovideo.jp/nicomu/2013/06/post-61.html>。

NINAGAWA 十二夜 公式HP <http://www.kabuki-bitto.jp/juniya/>。

ハイキュー 公式HP <http://www.engeki-haikyu.com/>。

ミュージカル テニスの王子様 公式HP <https://www.tennimu.com/>。

別れの唄 公式HP <http://www.seinendan.org/play/2007/04/2189>。