

ルトウーシュリ(旧彈藥庫)を活動拠点に、身体表現・即興・仮面芸術を取り入れたつ、西洋古典と非西洋演劇の伝統を横断する独自の作品を発表してきた。代表作には『1789』や『TAMBOURS SUR LA DIGUE』などがある。劇団は視覚的・儀式的な舞台構築や大規模な集団創作のモデルとして国際的に高く評価され、演劇研究においても重要な参照点となっている。

10 アリアース・ムヌーシェキン (Ariane Mnouchkine)
1939年フランスに生まれる。1964年に太陽劇団を設立、半世紀以上にわたり活動を続けている。2001年、文楽のエッセンスを取り入れた舞台『堤防の上の鼓手』で初来日。

11 シルヴィ・ギエム (Sylvie Guillem)
1965年、フランスに生まれる。19歳でパリ・オペラ座の最高位のエトワールに最年少で昇進。片足を垂直に差し上げた「6時のポーズ」の先駆者でもあり、卓越した身体能力と豊かな表現力で知られる。1989年にはイギリスのロイヤル・バレエ団に移籍し、国際的に活躍した。クラシック・バレエの枠や伝統にとらわれず、近年はコンテンポラリー・ダンスにも積極的に取り組んでいる。

12 七世藤間勘十郎(ふじま・かんじゅうろう)
1945年、六世藤間勘十郎と、藤間紫の長女として東京に生まれる。1990年に七世藤間勘十郎を襲名。2002年に三世藤間勘十郎を襲名。宗家藤間流の継承のみならず、歌舞伎舞踊の振付でも活躍し、後進の育成と指導にも力を注いでいる。

13 藤間紫(ふじま・むらさき)
1923年、東京に生まれる。古典舞踊・歌舞伎舞踊から舞踏劇の創作などを幅広く手がける一方、女優として舞台・映画・テレビドラマにも多数

出演。1987年には、自身の流派「紫派藤間流」を創流し、日本舞踊の普及と革新に大きく貢献した。2009年没。

実践の声

舞台芸術をめぐる「声」

— 学生による実践の記録と記述 —

本紀要では、これらの活動を踏まえ、研究者による論文と並行して、学生による文章を掲載する。本枠は、舞台芸術における創作の経験や思考の過程を言葉によって記録し、共有することを目的とし、学生の表現活動に根ざした学びを、舞台芸術をめぐる多様な声の一つとして社会にひらいていく試みである。

ここに掲載された文章は、学生がそれぞれの関心や立場から舞台芸術に向き合い、その経験を言葉として提示したものである。舞台芸術研究センターは、これらの発信を研究の「始まり」や「過程」として尊重し、研究者による論文と連なりながらも、異なる位相をもつ表現として受け止めている。本紀要を通じて、学生から実践者、研究者へと連なる多層的な思考やクリエイティブな営みが、舞台芸術をめぐる知の広がりとして共有されたいことを期待したい。

舞台芸術研究センターでは、2023年度より全学部生を対象とした社会実装型授業として、松尾スズキ氏とともに「松尾スズキ・リアルワークプロジェクト」を開始した。さらに2025年度からは、本学大学院と共同でプロジェクト実践科目を新たに開講し、初年度は演出家の杉原邦生氏が講義を担当したほか、KYOTO EXPERIMENT「京都国際舞台芸術祭の共同アーティストリック・ディレクターの川崎陽子氏、塚原悠也氏による特別講義も実施してきた。これらの取り組みは、学部・学科の枠を越え、実践や思考の芽生えの段階から研究へと至るまでを、連続した学びのプロセスとして支援していくことが、研究センターの重要な役割と考え、これまで以上に相互に循環させていくことを目的としている。

シンプルな身体から内奥の本質へ

—ライブパフォーマンスにおける「存在」が触れてくるとき—

楊 晨 瀾

舞台の明かりに照らされて、一人のパフォーマーが一脚の椅子に腰掛けていた。何も語らず、ただ自然に座り、呼吸し、その場で生きながら、観客である私たちと同じ時間を共有している。沈黙のなかから、目には見えない何かがゆっくりと立ちのぼってくるようで、私は何かに胸を射抜かれたような感覚とともに席に釘付けにされ、涙を抑えられなくなっていた。

2025年7月11日、京都の「BANGUILD」で行われた「FOUR DANCERS」というイベントにおいて、出演者の一人が約20分のソロ・パフォーマンスの終盤で、舞台上の椅子にただ180秒間静かに座る、という場面があった。背後のスクリ

ーンにはシンプルなカウントダウンの数字映像が映し出され、会場にはカウントダウンの音が響いていた。パフォーマーは椅子に座り、私たちとともに一定の時間を過ごしているだけで、そこには高度な技巧を伴う動きも、明確な物語も存在しない。それにもかかわらず、なぜ私の内側が大きく揺さぶられるのか。その後も何度も自分に問い続けた。いったい何に心を動かされたのか。釘づけにしたものは、いったい何だったのか。

あの180秒のあいだ、時間そのものがゆっくりと感じられた。観客は、舞台上の静かに座っているその身体を共に見つめ、その内部に息づく生の気配に耳を澄ませていた。会場の音は異様なほどくっきりと聞こえ、まるでその場に居る全員の内臓が同じリズムで脈打ち、ともに呼吸しているかのようにさえ感じられた。私の感覚のなかで、空間を形づくるあらゆるものが澄み切って、確かな現実味と重さを帯び始める。その瞬間、この空間のなかに自分自身もまた確かに存在しているのだという感覚に強く包まれる。まるで今しがた目覚めたばかりのよう。

舞台上のパフォーマーは、余計なものを一切まとわず、その瞬間の生命をありのままに差し出しているように見える。なるほど、「存在」ということだけで、人の心を深く揺さぶりうる。最も簡単でありながら、最も深い。ごく日常的な行為が、ひとたび舞台という場に置かれ、見られ、凝視される時。「非日常」とみなされる特殊な場の中で、人々が当たり前だと思っただけで、しかし本来大きな力を秘めていたものが、急に浮かび上がってくる——生命そのものが、そもそも一つの奇跡なのだ、ということがある。

この観劇体験をきっかけに、私はパフォーマーとして考え始めた。現場で立ち上がる他のさまざまなパフォーマンスの形式も、本質的には同じような側面をもっているのではないかと。どれほど多様な形式や技巧が用いられ、どのような内容が語られていたとしても、それらによって感動するという表層のさらに奥で、観客の深いところに共鳴を引き起こしているものは、実は同じ一つの出来事なのではないか。すなわち、パフォーマーがその場その時に確か

に存在しているという力を、現前する身体を通して直接的に観客へと手渡すこと、その同じ時空を共にしているパフォーマーの生命と観客の生命が、ある瞬間にふと共振し合い、観客はその共振を通じて、自らの生命もまた確かにここにあるのだと、より鮮明に感じ取ること——そういうことなのではないか。

こうした感覚は、近ごろ劇場に足を運ぶたびに、たびたび立ち上がってくる。これまであまり意識してこなかった、いくつかの微細な瞬間に、あらためて気づかされるようになった。たとえば上演が始まる直前、客席に座り、周囲の観客たちとともに、沈黙の暗闇のなかで集中して待っている時間。その暗闇のなかで、身体感覚は次第に開き、敏感になっていく。自分自身と周囲の観客が、同じ暗闇に包まれた一つの時空に共に存在していること、そしてそこに居る全ての人の輪郭が溶け、まるで劇場という暗闇そのものに一緒に沈み込みながら、呼吸し、待っている。まだ何も始まっていない。まだ何も決まっていない。だからこそ、すべてが可能である。そのような瞬間に、私の内側には言

葉にしがたい深い感動と幸福感が湧き上がってくる。そのとき私はおそらく、自分の生の実感を、もう一度強く感じている。

これ以前から、私の創作は一貫して、目に見えない「存在」をどのように可視化しようか、という問いを軸にした試行と探究として進めてきた。「存在」そのものへの関心は、可視的で物質的な身体の中に潜む、不可視で非物質的な部分への好奇心と、長年抱き続けてきた戸惑いから生まれている。肉体のほかに、生命には何があるのか。自らの身体のうちにある、言葉にしがたい「存在」を、どうすれば感じ取ることができるのか。これまでの作品では、主に写真というメディアを通して、触れることも見ることもできない抽象的な自己の生命の「存在」を、観察可能な物質的な形へと変換しようとしてきた。たとえば、日常生活のなかで身体活動が空間や物に残す物理的な痕跡を収集・記録したり、あるいは毎日同じ時刻に、自分の身体が偶然いる場所を記録する、といった方法である。



図1:「3.600秒」展示風景(パフォーマンス実施中) 2025年

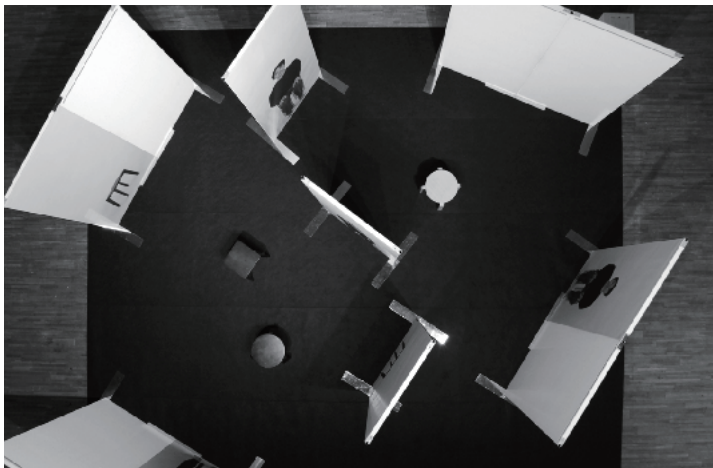


図2:「3.600秒」展示風景(写真配置と椅子/俯瞰) 2025年

しかし次第に、それらは常に「いま」が過ぎ去った後の観察であり、過去の中で存在の手がかりや証拠を拾い集めているにすぎない、ということに気づくようになった。ただその瞬間にしか起こりえない「存在」そのものには、どうしても触れられない。私は今もなお、「存在」そのものをより直接的に感じうる表現のあり方を探し続けている。前述のパフォーマンス作品の一場面に触れたことをきっかけに、私は、現場で起こる身体そのものが、見る者に「今ここ」における「存在」を感じさせるための通路になりうるのだと実感した。そこで、自身の作品のなかにもライブ・パフォーマンスの要素を取り入れ、「そこに在る身体」そのものを素材とすることで、観者が進行中の時間のうちで立ち上がる無形の「存在」そのものに、より直接触れられるような状況を試みるようになった。

近作『3600秒』（2025年）では、写真・空間インスタレーション・パフォーマンスを組み合わせ、その思考を実践として試した。本作は、床に自立させて配置した3組の写真パネルと、途切れず鳴り続ける時計の秒針の音によっ

て構成される空間である。高さ240cmの同寸の写真が合計6枚あり、そこには、椅子に座る2人のモデルと、誰も座っていない空の椅子が写っており、「3600秒前」と「3600秒後」の瞬間が記録されている。2枚1組の写真パネルは、互いに向かい合うように一定の距離をあけて設置され、空間には3つの細長い「時間の空間(時間の通路)」が生まれる。それらの間には撮影に用いた椅子を3脚それぞれ置き、空椅子の写真2枚の間に置かれた椅子(実物)に、作者である私自身が座ってパフォーマンスを行う。写真の2人のモデルと同じ座り方を保ち、「3600秒(60分)静かに座り、ベルの合図で交代し、3600秒の空白を置く」を反復する。

観客は、それぞれの写真パネルが形づく「時間の通路」のあいだを歩いて通り抜けたり、そのあいだに置かれた椅子に腰掛けたりしながら、3600秒隔てられた2枚の写真のあいだで省かれた空白を体感することができる。また、作品空間のなかを通り抜けたり、作品とすれ違う瞬間に、椅子に座って呼吸している「いまここにある生の生命」と、

その瞬間に出会うこともある。私は、ただシンプルに現場に存在する身体によって、生命そのものをできるだけそのまま提示したい。観客が、写真が固定した時間とその間の空白を感じると同時に、現在進行形の「存在」と出会えるように。

しかし、このパフォーマンスの実践の中で、「パフォーマンス」という役割について新たな実感を得ることになった。一見すると簡単に日常的に見える「座る」という行為は、ただ身体が椅子の上において動かないということではなかった。身体は座っていても、意識はすぐに散っていく。頭は勝手に考え続け、意識が本当に「いまここ」にある時間はむしろ少ない。まるで椅子にあるのは肉体だけ、という状態になる。パフォーマンスの意識が「今ここ」に留まっていないとき、観客と同じ現在の時間において関係を結ぶことができな。それに対応するように、観客の側もまた、パフォーマンスの「存在」とその場で共振することが難しくなるのではないか。逆にいえば、パフォーマンスが本当にこの瞬間に身を置き、今ここにとどまり続けることができてい

るときにこそ、その存在のあり方は、より直接的に観客のなかに共鳴を呼び起こし、観客自身が自らの存在を強く感じ取る契機となるのだと思う。

おそらくこれこそが、ライブ・パフォーマンスにおいて決して容易ではない側面の一つである。動きや形式がどれほど単純で日常的であっても、パフォーマンスは上演のあいだ、意識を持続的に集中させ、その場で立ち上がる一瞬一瞬の時間のなかに、とどまり続けなければならない。

そして、この「とどまり続ける」力は、上演の場面だけで急に身につくものではない。むしろ日常においても同じように、自分の身体と感覚がいまここにあることを保ち、時間の流れのなかに身を置く姿勢として育まれていく。その生活の質が、舞台上でも無理なく現れ、たとえ最小限の行為であっても、観客へ「生の実感」を手渡しうる現前の強度を支えている。

「注釈」

1 URBANGUILD (アーバングルド) …京都・木屋町にある多角的なアトススペース(公式サイトによる)。音楽・ダンス・演劇など、多様な公演が行われている。

2 FOUR DANCERS vol.321 ~ dance performance night ~ : URBANGUILDで開催されるダンス/パフォーマンス系イベント。原則として4組(または4色のパフォーマンス)が各パートを担当し、順に上演するオムニバス形式で構成される。本稿では2025年7月11日の回を指す。

俳優の“自意識”と“夢中”のあいだ

——松尾スズキ・リアルワークプロジェクトの
実践から考える意識と身体の変化

上松 咲和

お芝居って、どうやってやればいいんやろう。

13歳のときから、私はこの問いをずっと抱えている。

お芝居というのは、とても繊細で、敏感なものだ。相手の芝居をよく見て、よく聞いて、その場の空気をよく味わって、受け取ったものを等身大のまま自分の身体に入れ、虚飾なく外に出す。その一見シンプルなような作業が、なかなかうまくできない。

年に数回くらい、「あ、いまはうまくできたかもしれない」と思う瞬間がある。なぜそう感

じたのかを考えようとすると、私はいつも自分の体の内側に意識を向ける。

脳内は役のことを考えていた？

それとも台詞や段取りのこと？

緊張してアドレナリンが出ていたのか、冷静だったのか。

呼吸は？ 心拍数は？

そんなことを考えているうちに、結局よくわからなくなってしまう。でも、飽きずに10年近く同じことを考え続けているのだから、きっと私はお芝居が好きなのだろう。もっと上手になりたい。もっと、のびのびと芝居ができるようになりたい。

そう思っている矢先に、松尾スズキ・リアルワークプロジェクト¹の存在を知った。

この文章は、私がこのプロジェクトに演者として参加し、松尾氏と演劇をつくるなかで、自分の身体と意識に起きたことをできるだけ正直に書きとめた、記録と記述である。

1 はじめに

私は2024年と2025年の2年間、「松尾スズキ・リアルワークプロジェクト」に参加した。ずっと「お芝居ってどうやればいいんやろう」と考え続けてきた私にとって、このプロジェクトは、ひとつの大きな実験の場だった。

「松尾スズキ・リアルワークプロジェクト」は2023年から続くプロジェクトである。初年度は客席から観ていて、自分もやりたいといううずうずするほど、演者たちがいきいきとしていて、それは素敵な作品だった。

本稿は、私が参加した2024年度『ない』²、2025年度『悪霊〜下女の恋〜』³（以下、『悪霊』）における実践経験をともに、演技の過程で起こった自分の身体と意識の変化について記録するものである。松尾氏の戯曲には、ちよっと他にはない言葉のリズムと、不条理な感触がある。笑っているのに、どこか痛い。ふざけているのに、急に胸をえぐられる。その感じは、「コメディ」や「シリアス」という言葉ではうまく説明できない。松尾作品の笑いは、わかりやすいギャグというよりも、人間の弱さや情けなさが、

ふとあらわになった瞬間に生まれるものだと思う。そして、その独特さは、役者の演じ方にもすごく敏感に反応する気がする。うまく演じる技術だけではたどり着けない、独特の領域がそこにはある。

私が参加した二度のプロジェクトでは、演技がうまいかどうかよりも、役者が自分の自意識とどう付き合っているか、そして舞台の上でどれだけ「フラット」でいられるかが、ずっと大事にされていた。ここでいうフラットさとは、役にちゃんと寄り添いながらも、変に盛ったり、自分をアピールしすぎたりせず、戯曲の流れに身を預けているような状態のことだと思う。

この考え方に触れて、私は『ない』から『悪霊』へ進むあいだに、「うまくやろう」としている自分から、「とにかく役の中にいようとする自分」へと少しずつ変わっていった。本稿では、その2年間に私の中で何が起きていたのかをたどりながら、松尾作品の中で俳優がどんなふうにいることを求められているのかを書いてみたい。

2 松尾スズキ・リアルワークプロジェクトの特徴

松尾スズキ・リアルワークプロジェクトでは、松尾氏本人が稽古場において、役者たちに直接言葉を投げかけてくる。いわゆる演技学校みたいに、基礎訓練を積み上げたり、テキストを細かく分析したりするわけではない。どちらかというところ、その場で俳優がどんな状態で芝居をしているかを見ながら、必要なときに必要な一言を差し出す、という感じの稽古だ。

私が一番強く感じたのは、ここでは芝居のテクニク^{テクニク}だけ“ではまったく足りない、ということだった。むしろ、俳優がどんな気持ちや温度で舞台に立っているのかが、そのまま問われている。松尾作品の笑いは、「ここでウケを取りにいこう」と狙ってつくるものではなくて、戯曲そのものの面白さを邪魔せずに通したときに、勝手に立ち上がってくる。だから、俳優が前に出すぎたり、自分をアピールしすぎたりすると、その繊細なバランスがすぐに崩れてしまう。

松尾氏の稽古には、決まったマニュアルがない。そのと

のまま戯曲の呼吸を乱してしまう。私が頑張れば頑張るほど、言葉そのものの面白さが薄れていく。そのことに、だんだん気づかされていった。

結果的に私は、作品の魅力を伝えるどころか、むしろ邪魔をしてしまっていたのだと思う。それでもこの『ない』の経験は、私にとって大きな転機になった。「私は芝居をしているとき、ずっと自分のことを見ている」という事実には、はじめてはつきり気づいたからだ。この気づきが、翌年のプロジェクトへ向かうためのスタートになり、芝居の中で自分の立ち位置を考え直すきっかけになった。

3-2-2024年『悪霊』——「夢中でやろう」との出会い

2年目の『悪霊』では、最初の読み合わせから、ほかの受講生に見られながら芝居をする形だった。それだけで、私の中の「見られている」という意識が一気に強くなって、セリフは不自然に早口になり、緊張すればするほど身体も心も固まっていった。うまくいかなくて、やり直しが何度も続いた。

きの俳優の状態を見て、即興的に言葉が飛んでくる。その一言で、俳優の集中や空気がガラッと変わることがある。言葉を受け取った瞬間、自分の意識の位置がスツとなおる感じがして、「あ、さっきは違うところに立っていた」とわかる。ここで問われているのは、やり方を覚えることというより、どれだけ作品の呼吸に身を預けられるかで、そのぶん俳優の内側の姿勢が、かなりむき出しになる稽古だったと思う。

3 実践を通して経験した意識と身体の変化

3-1 2024年『ない』——「自意識」と向き合う入口

初めて参加した2024年の『ない』の稽古で、私はずっと「面白くしなきゃ」「うまく見せなきゃ」という気持ちに駆られていた。稽古が進むほど、「いまどう見えているんだろう」という意識が強くなって、体の動きはどんどん大きくなり、芝居も必要以上に盛りられていった。

当時の私は、強く表現すること、派手にやるのが、芝居の説得力だと思っていた。でも松尾作品では、それがそ

そんなときに、松尾氏がぼつりと言った。

「次は、もつと夢中でやろう」

それだけだったけれど、この一言は、私の中に深く残った。ここでいう「夢中」というのは、ただ集中している、という意味ではない。自分がどう見えるかを考える声が少ない静まって、役の感覚に体が自然についていくような状態のことだと思う。でも私は、「うまくやりたい」「変に思われたくない」という気持ちに引っぱられて、そこからどんどん遠ざかっていた。

セリフに「ここでこう見せたい」という狙いが入り込むと、言葉は役のものじゃなくなって、私自身の意図が前に出てしまう。そうすると芝居の中に小さな嘘が生まれて、それが積み重なって、全体が「私の自意識で塗られたもの」みたいになっていく。そのことに気づいたとき、私は、自分の芝居の姿勢そのものを問い直さないといけないと思つた。松尾氏が求めていたフラットな状態というのは、「自分のため」じゃなくて、「作品の呼吸」に身を預けられる状態なのだと、そのときはじめてわかった気がしている。

3-3 変化——芝居に、夢中になれる身体へ

『悪霊』が終わったあと、私は日常の中でも「いまの私はフラットだろうか」と自分に問いかけるようになった。人からどう見られているかを気にする癖が、そのまま舞台上での自意識の強さにつながっていることを、身をもって感じたからだ。

そうして意識するようになってから2か月後、主演のミュージカルの舞台に立つ機会があった。そのときに少しだけ「夢中」になる感覚を実感できたように思う。あのときの感覚をできるだけ言葉にしてみる。

脳内は、かえって冷静で、いつもより同時に色々考えられるようになる。これはいいのかわからないけれど、頭のどこかで「楽屋に帰ったら、あのクッキー食べよう」とか無駄なことに、役の世界を生きていること、段取りを考えることなど、いくつも同時進行で考えている。「楽屋のことは考えるな！役に集中して！」と思うけど、焦る必要はない。「夢中」の世界にいと、そんな考えとは裏腹に、身体が勝手に役を演じているのだ。その状態が気持ちよくて、

「自分をどう見せたいか」という気持ちは、松尾作品の言葉の流れとぶつかりやすい。戯曲の面白さをそのまま通すには、俳優の狙いよりも、作品の呼吸や役のリズムを優先する必要がある。

もうひとつは、「夢中」でいること。これは、ただ集中している、というよりも、役の考えや感覚が身体の中で勝手に動きはじめるような状態だと思える。ここでは、頭でコントロールするよりも、心と体の在り方そのものが問われている。そして、フラットでいること。

それは、ただ自己主張を抑えるという意味ではなくて、役とちゃんと向き合い、戯曲と同じ高さで立つということだ。盛るのをやめて言葉をそのまま放つと、不思議なこと、作品にしかない笑いや温度が自然に立ち上がってくる。この3つがそろったとき、松尾作品の戯曲は無理なく息をはじめ、俳優の芝居もその世界とびたりと噛み合う。だからこの作品群は、技術以上に、俳優の内側の姿勢を強く問うものなのだと思う。

役を降りたくても、降りられない。「もっとこの世界にさせて！戻りたくない！」と思ってしまうのだ。自分が自分のままでは到達することのできない感覚や景色が、そこに待っているのだ。

この経験を通して、私は芝居を「うまく見せるためのもの」ではなく、役と関係をつくりながら、その世界の中に夢中でいられる身体を育てる行為として考えるようになった。そうしていくうちに、芝居そのものが、前よりもずっと魅力的なものに感じられるようになり、「役者として生きていきたい」と思うほどの変化が自分の中に起きていた。これは単に技術が身についた、という話ではなく、芝居に向かう姿勢そのものが書き換えられた、ひとつの内側の変化だったのだと思う。

4 松尾作品が俳優に要求する「状態」について

この2年間を振り返ってみると、松尾作品は、役者にいくつかはっきりしたことを求めているように感じる。ひとつは、自意識との付き合い方だ。

5 おわりに

2年間の「松尾スズキ・リアルワークプロジェクト」を通して、私は「自意識に引っぱられた芝居」から、「役の中に夢中でいられる芝居」へと少しずつ移ってきた。これは、技術が上達した、というよりも、俳優としてどう在るかという姿勢そのものが変わった、という感覚に近い。

松尾氏の短くて鋭い言葉と、あの稽古場の張りつめた空気は、「舞台の上で私はどう在るべきなのか」を何度も突きつけてきた。これから俳優として歩いていくなかで、「自意識」と「夢中」のあいだに立つて悩み続けることは、きっと私にとって、大きな道しるべになっていくと思う。それが芝居をするということなのだ、今の時点では思う。

おわりのおわりに

この2度のプロジェクトでの経験を、あらためて言葉にしてみると、「自分はすごいことに気づけたんじゃないか……！」と一瞬思う。でも、たぶんそうでもない。お芝居というのは、やる人の数だけやり方があるものだ。私が

4千字くらいかけて長々と書いたことも、ほかの役者にとっては「そんなの当たり前じゃん！」で終わることかもしれない。それくらい、芝居というものは、限りなく身体的で、感覚的なものなのだと思う。

わかったような顔で言葉を並べているけれど、私の自意識との闘いは、いまもずっと続いている。芝居の中で夢中になれる瞬間はまだまだ少ないし、フラットな状態ってなんだろう、と考え続けている。頭ではわかっていても、体がついてこない。ここに書いたことも、1年後に読み返したら、「松尾さん、そんなこと言いたかったんじゃないやろ！」と自分でツッコミたくなるかもしれない。

でも、私にとっては大発見なのだ。この7、8年どんなにレッスンを受けても、どんなに練習しても、どんなに舞台上に立ってもわからなかったことが、ようやくわかったのだ。きつとプロジェクトに参加した人の数だけ、それぞれの大発見があるのだと思う。そしてその発見たちは、いつか輝くはずの未来を見ながら、芸術と向き合い続ける私た

ちの原動力になっていく。松尾スズキさんと過ごした時間は、それくらい強く、いまま私たちの中で脈打っている。

— 注釈 —

- 1 松尾スズキ・リアルワークプロジェクト：作家・演出家・俳優・大人計画主宰・シアターコクーン芸術監督でもある松尾スズキ氏を教授として迎え、演劇作品の創作過程そのものを授業として位置づけ、展開するプロジェクト。
- 2 『ない』：作・演出：松尾スズキ、初演：2025年2月23日～24日、京都芸術劇場 Studio21 『悪霊（下女の恋）』：作・演出：松尾スズキ、初演：1997年8月19日～28日、新宿シアタートップス
- 3

舞台空間における映像表現のあり方

八尾 小百合

本稿では、舞台芸術における映像の多様な扱われ方について、自身の参加した現場での経験をもとに記述する。映像配信と舞台芸術の関係性や、他言語字幕における投影方法の比較、演出意図に応じた投影機材の選定、そして近年の課題であるアクセシビリティとの映像の関係性など、多岐にわたる観点から考察を進めたい。あわせて、海外公演研修での経験を通じ、実務に携わる中で学んだ技術的判断や現場におけるコミュニケーションの重要性についても、事例を交えながら整理していく。

私は普段京都芸術大学プロダクトデザイン学科の3年生として学生生活を送り、学外で舞台現場における映像を主として活動している。大学

では舞台芸術を専攻していなかったが、ある授業がきっかけで舞台映像に携わる方と出会い、現場について行かせてもらった事が起点である。初めての舞台制作の裏側は、たくさんの役割を持った大人が多くの準備とコストをかけ、限られた時間、限られた観客に向けて行われる、その束の間性に私は大きな衝撃と感動を受けた。音響・照明・映像といったテクニカル領域の専門家たちが、上演における最適解を模索するために技術を駆使するその過程に魅力を感じたこと、また、それらの成果が本番の上演において観客へ伝わる瞬間を間近で目にし、実感がある仕事だと感じたことが私が舞台芸術に深く関わるようになった契機の1つである。

映像配信と舞台芸術

舞台芸術を取り巻く環境において、上演と映像配信の関係は近年あらためて問い直されている。こうした状況のなかで、2025年10月に開催されたKYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭2025において上

演された荒木優光《ノー・ボンチ（フアストリサーチスクラッピング）》（2025年10月10日〜12日、ロームシアター京都ノースホール）への映像配信の補助的関与は、両者の位置関係を具体的に考える手がかりとなった。役割は劇場内外での中継配信とリアルタイム字幕、複数カメラのスクリーニングを行った。映像の扱われ方としては、テクニカル的な補助ではなく、役者的な役割の方が強くあったように思う。というのも、映像は背景や字幕など劇中、情報の補足として扱われることが多いが、今回は役者が劇場から屋外へ飛び出し、そしてまた劇場へ戻ってくるという一連の動きを捉えスクリーンに映し出すため、映像がないと内容の理解ができないということ、また裏方のスタッフが見切れることも演出の一部として行い、本来裏方である中継スタッフも役者と同じ衣装を着用したことがあるためだ。

また本公演においては、映像・照明・音響といったテクニカルセクション間の役割分担と情報量のバランスが適切に調整されており、その結果、観客に過度な混乱を与えることなく上演が成立していた。

舞台演出においては、あくまで役者の演技を魅せることが基本的に優先されるため、映像の情報量が多いと指摘されることも少なからずある。しかし、本公演の現場での経験を踏まえると、音響・照明・映像の各テクニカルセクションのうち、公演ごとに主となるセクションが存在し、それに伴って他のセクションが寄り添う形で全体のバランスが保たれていると考えられる。今回のように映像が多く用いられる公演では、演出的な照明表現を抑制することで、観客が受け取る情報量が過剰にならないよう調整されていたように感じられた。実際、映像投影に用いられるプロジェクターは、照明と同様に光を扱う装置であるため、両者の兼ね合いに苦慮する場面もある。そのため、いずれか一方が主となり、他方が寄り添う形でバランスを取ることが、限られた空間を効果的に用いる上で重要であると考えられる。

本事例では、屋外で撮影した映像をインターネット配信を介して劇場内に投影する、中継型上映システムを使用した。専用の放送設備を用いず、市販機材と動画配信サービ

スを組み合わせることで、可搬性の高い屋外中継を試みた。屋外では、固定設置したGoProと、中継用のビデオカメラ映像をATEMに入力し、スイッチングをリアルタイムで行った。ATEMおよび各機材は軽量のカートに固定し、移動しながらの中継を可能とした。映像は、モバイルルーターによるインターネット接続を用いて、YouTubeの限定公開ライブ配信として送信し、劇場側で受信、その映像をプロジェクターに出力することで、屋外の状況をリアルタイムで上映した。

本システムは、通信環境が安定している条件下においては、現実的かつ継続的な運用が可能である一方で、モバイル回線に依存するため、通信状況によっては映像遅延や画質低下が生じる可能性がある。実際今回一番苦労した点として、配信状況の不安定さが挙げられる。上演中に何度か中継が途切れてしまったり、一度は完全に配信が切れてしまったこともある。

今回はアーティストのブラックボックスを抜け出すというテーマに沿って、物理的に屋外へ飛び出したり、またス

新作ということもあり、稽古の際、小屋入りした後も一番ギリギリまでセリフの追加や変更がある。その日に変更があったセリフをその日のうちに翻訳家の方に送り、翻訳されたものを字幕データとして取り込み、役者と一度合わせオペレートに問題がないかテストするという作業を行っていく。私は、役者のセリフと字幕を合わせる作業は重要であると考えた。日本語と英語では文の構成がそもそも違うため、どうしてもズレが生じてしまう。しかし字幕ではセリフによってテンポや、読むスピード、息継ぎの位置などで字幕を自然に区切っていく、なるべく同じ条件で見てもらえるように工夫することができたからだ。

本現場は、倉田作品の稽古段階から参加し、本番のオペレートまでを一貫して担当した初めての現場であった。そのため、演出家の要望に十分に応えることができず、自身の未熟さを痛感する場面が多々あった。演出家からの要望は、字幕に演出的な要素を組み合わせるというものであった。具体的には、役者がセリフを羅列し、次第に発話が困難になっていく演技に合わせるという内容である。これと

タッフの楽屋を映し出したり、本来表には出ない裏方が衣装を着て映り込むという舞台上と楽屋、役者と裏方のように通常ある境界線を飛び越えるような演出が興味深かった。

他言語字幕と映像投影方法について

《魔法使いの弟子たちの美しくて馬鹿げたシナリオ》(作：松原俊太郎、演出：小野彩加・中澤陽 スペースノットブランド、2025年9月13日～15日、芸術文化観光専門職大学 静思堂シアター) (以下スペースノットブランド作品) KYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭 2025 (倉田翠/akakirikie 作品) の2つの作品の事例をふまえて

言語字幕の扱われ方を私なりに整理してみたい。役割はどちらも英語字幕を投影し役者のセリフに合わせてオペレートすることだ。日本の舞台で英語字幕を投影する目的として、京都国際舞台芸術祭のように国際的な演劇祭であることの他に、海外での上演を念頭において作品であることが挙げられるだろう。倉田翠/akakirikie 作品では、稽古から参加した。

並行し、字幕の文字も画面上で次々と重ねていく。最終的に文字が判読不能な状態に陥ること、登場人物の混乱を視覚的に表現する狙いであった。小屋入り中に提示された内容に即座に対応し投影する、あるいは1日あれば可能であるといった提案ができなかったことがあり自分の技術不足によって、演出が制限されることに対して悔しい思いをした。一方で、映像という分野が舞台表現において十分に定着しきっていないからこそ、演出家が思い描く表現を実現するために、新たな手法に挑戦する姿勢が求められているとも感じた。そのような試行錯誤の積み重ねによって、舞台における映像表現は拡張されていくのだと実感した。

LEDパネルとプロジェクター

倉田翠/akakirikie 作品とスペースノットブランド作品における字幕映像の決定的な違いは、その投影方法にある。倉田作品で使用された2万ルーメンのプロジェクターは、光を対象に投影し、跳ね返ってきた反射光を見せる仕組みだ。世の中にあるほとんどの物(例えばリングなど)は自

ら発光しておらず、我々は電球や太陽の光が反射することでそれを認識している。プロジェクターはこの「太陽光と同じ原理」で像を見せるため、性質上、木や炎といった自然物を映し出すことを得意とする。実務面では、設置が比較的容易で多くの劇場に常設されているため扱いやすい反面、光を投射する性質ゆえに照明演出に影響を及ぼす可能性があり、視認性の面でも課題が残る。一方、スペースノットブランク作品で使用されたLEDパネルは、機材そのものが発光しているという点が根本的に異なる。その特性から、自分の頭の中にあるような非現実的なものなどの表現を得意とする。最大のメリットは、パネル自体が発光しているため照明演出に干渉しにくく、視認性が非常に高いことだ。ただし、舞台現場においてはまだ十分に一般化していないため、コストがかかるという側面も持っている。両者を比較すると、LEDパネルは字幕演出において舞台空間に馴染みやすく、他セクションへの影響が少ないという利点がある。一般的にLEDパネルの方が明るいことは知られているが、舞台現場においてどの機材を選択するか

にとって過剰なノイズとならないよう配慮することである。字幕が台詞より先に表示されてしまうと、内容の先取り、いわゆるネタバレになりかねない。そのため、役者の台詞をブレス単位で細かく区切り、表示タイミングを調整する必要がある、私はその作業を担当した。今回は遠隔での参加であり、小屋入り期間中は現場に立ち会っていない。そのため、制作側というよりも、どちらかといえば観客に近い立場から、この取り組みを通して感じたことを述べていきたい。

私が一貫して感じていたのは、ろう者に向けて施された工夫が、結果的に聴者の体験をも同時に拡張しているという点である。上演中、役者のきっかけによって舞台上でバンドの生演奏が立ち上がるが、その「音の情景」を言葉として捉え、字幕として提示し、さらにその音情報に応じて映像がリアルタイムに反応する仕組みは、特に強く印象に残った。

演劇という仮想的な世界において、字幕は舞台をレイヤーとして捉えた際、最も観客に近い手前の層に位置し、どこか孤立した存在になりがちである。舞台上で起きている

は、公演ごとに何を優先するかによって異なる。

アクセシビリティと字幕映像

前の章で論じたのは字幕の拡張性についてであったが、2025年11月22日から30日にかけて世田谷パブリックシアター・シアターラムにて上演された演劇カンパニーヌトミックによる《彼方の鳥たちの話》(作・演出・音楽・額田大志)は、鑑賞アクセシビリティ実施回として位置づけられた。本公演での字幕の役割は、主に以下の点に集約される。第1に、日本語による約2時間の上演に対して、日本語字幕(話者名の明示およびルビ付き)を提示すること。第2に、役者のきっかけによって舞台上で行われるバンドの生演奏に対し、ヌトミック主宰である額田大志氏が、情景が立ち上がるような言葉を割り当て、それを字幕として可視化すること。さらに、それらの字幕表現に、音量や周波数に応じてエフェクトがリアルタイムで反応するオーディオリアクティブという映像表現手法を用いること。そして第3に、こうした演出的な字幕が、聴こえる観客(聴者)

出来事を説明する役割が強く、演劇世界そのものに溶け込むものではない、という印象をこれまで抱いていた。しかし本作では、視認性を保ちながらも、文字が音に反応して変化する音響的な仕様や、役者の細かな息遣いに寄り添ったオペレートが加わることで、字幕が演劇のレイヤーの内部にしっかりと組み込まれているように感じられた。

効果的な字幕演出は他言語字幕を扱う際の翻訳家の仕事に近いものがあると思う。戯曲の翻訳はただ文字情報を正確に翻訳すればいいという訳ではなく、その言葉が持つ文脈的な意味や演出家の頭の中を想像し、代弁することだと感じている。翻訳家が異なる文脈の人々にも、よりニュートラルに伝わるように試行錯誤するように、本作品での字幕演出も異なる性質を持った人々がよりニュートラルに作品に入り込める状況を作り出す可能性があると考ええる。

海外公演研修

これまでは主に国内での実践について述べてきたが、ここからは視点を広げ、国内作品の海外公演ツアーにおける

訪問側としての経験、および海外カンパニーを国内に招聘する際の国内運営スタッフとしての経験についても記述する。

2025年11月3日～9日にフランスのパリにあるパリの日本文化会館にて《キティ》(作・演出：市原佐都子/Q)の映像研修として参加した。海外公演について現地でのコミュニケーション、テクニカル面、観客の様子についての内容を記録した。公演では現地言語(フランス語)字幕と映像演出用のLEDパネル、フランス語字幕用に1台と映像演出用に1台の合計2台のプロジェクターを使用した。海外公演をする際は、求める技術的な要件をまとめたテクニカルライダーを事前に提出する。今回、プロジェクターの設置場所が舞台上パトロンに吊り込み予定だったが、現地に行ってみると映写室に配置が変更されていたが、海外ではたまに起こることらしく、信用すべきラインを見極めることが海外公演においては重要であるようだ。今回は日本からの乗り込みでの公演のため、LEDパネルの吊り込み、プロジェクターの配線などは劇場側で現地のスタッフがを行い、乗り込み側はその先のマッピングやデッキリンク

いことや質問の意図がそのまま伝わりづらいため、何がしたいのか、その上で何を知らたいのかを簡潔に、時に紙にイラストを書いたり、ジェスチャーを使ったコミュニケーションが効果的だと感じた。このような、言語の壁を超えてコミュニケーションをとる姿勢は、国内で海外カンパニーを招聘する際も同様求められる。

前述したKYOTO EXPERIMENT 京都国際舞台芸術祭2025では他にも《くつもの悪いこと》(バック・トゥ・バック・シアター、2025年10月4日～5日、ロームシアター京都サウスホール)では国内運営スタッフとして映像管理を行った。主に指示書通りにプロジェクターを設定すること、暗転時などに必ず必要なシャッター制御のシステムを構築することである。こうした状況下では業務内容として前述した作業を効率的に行うことも重要であるが、それ以外に振る舞いや表情、挨拶など能動的に明るく振る舞うことを意識されていることを同じ招聘スタッフの照明セクションの方から教示を賜った。運営側には日常的な劇場の風景であっても、異国の地から訪れるカンパニー

の設置、ラックトップ周りの配線、2台のプロジェクターのシャッター制御などを行った。

今回は再演でありながら、役者は総入れ替え、テクニカルメンバールも映像以外は全員初参加、そして海外公演という障害もありながら、大きなトラブルもなく終演できたことは、事前の現地とのやりとりや各セクションそれぞれの準備、細やかな引き継ぎがあったからのように思う。今回は事前準備の段階に参加していないため現場での記録しきれなかったが、そういった準備が現場での円滑な連携につながっていた様に思う。

海外公演の現場に初めて参加し観客の反応を間近で見た事で、日本の作品を海外に持っていく意義を認識した。現地でのコミュニケーションを見ていて感じたことはたとえ拙くても英語を話そうというマインドやこちらの意図を伝えようとする努力はかなり重要だということだ。現地のテクニカルには通訳の方がついてくれるため、現地の言葉を話す必要はないのだが、通訳の方は言語のプロではあるが、テクニカル面でのコミュニケーションはどうしてもやりた

には多くの不安が伴う。自身が海外の「招聘側」と「訪問側」の双方を経験したことによってコミュニケーションにおいて細やかに寄り添うことの重みを改めて学ぶこととなった。

総括

様々な現場を経験することで、違う立場の人の気持ちを理解できたりひとえに映像といっても様々な使われ方があり、毎度新たな発見が多く大変有意義な3ヶ月間であった。実際の現場事例を挙げながら、複数の角度から舞台映像について考察してきた。舞台映像は、いまだ舞台表現の中で完全に定着しきっていない存在であるからこそ、表現の拡張余地が大きく残されている分野であると考えられる。演出家の表現を再現するために新しい技術を駆使していくのだと考える。これらの経験を通して得た知見を今後の実践に生かしながら、舞台映像のあり方について引き続き考え、現場での試行を重ねていきたい。