

リアリティは何処にある???

三橋亮太

私は体験性（の質）に着目した上で、演劇作品を鑑賞し、演劇作品の制作をしている。2021年の夏から秋にかけてYoung Farmers Forum(YFF)として参加した期間は、自身における体験性への認識に拡張をもたらしたと感じている。今回のレポートではその変化に対して、活動期間のトピックスを振り返り、今後の自身のために解決した問題と、新たに生じたいくつかの問題に対して整理を行う。

自身の活動内容におけるトピックスとしては以下の3点が挙げられる。

- ①『フレ フレ Ostrich!! Hayupang Die-Bow-Ken!』オンライン・会場での観劇
- ②Asian Performing Arts Camp 中間プレゼンテーション／最終公開プレゼンテーション
- ③Farm-Lab Exhibition 成果発表『unversed smash』稽古場見学／会場での本番

①『フレ フレ Ostrich!! Hayupang Die-Bow-Ken!』オンライン・会場での観劇

昨年のAPAF Exhibitionでワークインプログレスとして発表された作品のフルスペックとしての上演であった。私は10月7日にオンライン観劇、翌日の10月8日に南大塚ホールで観劇をした。この作品は、オンラインと劇場での観劇が可能な作品であったが、オンラインでの観劇は出演者としての参加の色合いが濃く、前提として物語にリモート参加した上での観劇とのことだった。劇場の背面に自身が映し出されており、それを観劇する、会場の人々が映される様子も見られる。私はオンラインでの観劇の際、舞台上に自身が映ることに対して自身の手に負えないところまで責任が遠のいている感覚を抱いてしまい、カメラをオフにした上で観劇をした。物語にリモート参加した上での観劇とのことだったが、作品内容を汲み取るまで時間がかかってしまい、ホールでの観劇でようやく理解した部分も多かった。オンライン（リモート）での参加者は、絵を書くように案内されたり、食事を食べるように案内されたりと、アクションを促される場面が多く、その点において、距離を感じてしまうオンラインでの鑑賞に能動性を生み、それが体験性に繋がるようにしていたのではないかと感じる。会場では、ドラムの生演奏がとても良く、身体の伸びやかさなども強く感じられた。照明はLEDが直接客席に向かっており多少どぎつい印象を受けた。

②Asian Performing Arts Camp 中間プレゼンテーション／最終公開プレゼンテーション

私たちYFFは、後述するExhibitionの活動に帯同することが多かったが、Campの中間プレゼンテーションおよび最終公開プレゼンテーションはオンラインにて視聴することができた。中間プレゼンテーションにて問題となっていた機材トラブルを中心とするzoomをベースとした上でオンラインにて作品を発表する障害の全てが、最終公開プレゼンテーションで改善されていた。改善されただけでなく、Campのプレイヤーそれぞれの団結力が高く、オンラインでのクリエイションを幾度も重ねた上で強固な連携が取れていると見て感じられたこと、また、オンラインで発表される作品としてはこの上

なく密度の高い作品を目撃することができた。Bonfire 3にて「目を閉じて」というアナウンスから始まる作品の導入は、窓の近くにいたことで外から入る陽光をまぶたの上で感じることができ、足のついた経験として、作品の枢軸を等身大で受け取ることができた。

③Farm-Lab Exhibition 成果発表『unversed smash』稽古場見学／会場での本番

週に1〜2度稽古場に伺い、国際共同制作のクリエイションを見学者として完成まで眺めていた。稽古場の空気の変化や、創作環境の息遣いなど、自身がクリエイションの輪の中にいる時には感じにくいことをいくつも発見し拾い上げることが出来た。トランスレーターの方たちが参加者および作品に寄り添う様子や制作面においてのスピード感なども、驚きの連続だった。自身としては、上演作品としての輪郭を帯び始めるまでには時間がかかったように感じる。会場に入りゲネプロを観劇した際に、なるほどと膝を叩いた。稽古場で眺めていたワークが結実した様子から勝手に感傷的になっていたことを覚えている。映像から始まる作品だったが、その映像はリアルタイムで隣の会場から展開されていたものであり、パフォーマーはそこからこちらの会場に訪れ、身体を介したシーンが続いて行われる。身体の延長として活用されていたソックスがバトル？（パフォーマンス）エリアから出て行くたびにこちらに投げかけられる視線や、告げられる質問が印象的であり、その度に上演空間のトーンが整えられ、イメージが組み立てられていく感覚を覚えていた。フラッシュをはじめとする空間全体に広がるプロジェクターを贅沢に駆使した方法には舌を巻いた。照明や音楽の鮮烈さもそこに存在する目撃者としての意味を掻き立てた。

解決した問題

・2020年以降、オンライン授業などリモートワークが中心となった現代の中で「オンラインとオフラインの距離感」を考えていた。「早く会いたいな」「あそこに行きたいな」のような質量への憧れも記憶に新しい。その中で舞台芸術もオンラインや配信を行う作品が増えてきた。鑑賞者のリアリティの構築において配信を伴う作品は、観客の視聴環境下に左右されることがあるため、あらかじめそこをディレクションすることで劇場のように安心した鑑賞体験を担保できる可能性がある。ただし、鑑賞として適した状況であったとしても、振る舞いを固定されるようになると、一気に窮屈に感じられる点も考えられる。これはオンライン会議が盛んに行われている時期に挙げられていた、背景や室内を写したくないといった問題に近い部分だと考えている。その中で現在性の共有や体験性の提供は配信側にとっては相当に難しく、汎用性を高めたり作品の懐を深くするなどの工夫が必要だと感じられた。しかし、オンラインでも意図した現在性は届く可能性が十分にあると今回の活動を通し初めて感じられたことは、自信にとって大きな好機だと思う。

・このレポートのテーマを決めるためにYFFメンバーで話し合う場を設けていただいた。そこで自身がキーワードとして挙げた“離人症”のような感覚はいつからか自分の中に存在している。離人症とは、今ここにいる実感が無いような、当事者性が薄くどこか生きている実感がぼんやりとしたような感覚のことである。この原因はどこにあるのか、生活の中に刺激が不足しているのか、自己愛が低いことが原因かもしれないと考えているが、自身の体験性を重視する点を鑑みると刺激の質を求めているように考えられる。そしてこの点を言語化したことで不安から開放されたように感じた。また、他のYFFメンバーからは離人症の感覚に対し共感の声をもらったり、次第に薄れていくよといったアドバイスをもらい、気が楽になったと共に、これが自身の中で比較的大きな問題であったことも自覚できた。

新たに生まれた問題

・なぜ、体験性を重視するのだろうか。これは刺激の質や五感の充実への興味なのだろうか。いつか消えたり朽ちたりする儂いものに美しさを感じるのか。ところで私は、音楽と建築の言葉を用いて演劇を再解釈しようと試みている。それはここまで何度も挙げている体験性についての探究であり、音楽の根源的なライブ感と肉体で感じられる音圧のインパクトなど、建築においては自分対空間のスケール感や体験を介することで感覚に合うかどうかをジャッジできる部分などから、興味の根を張り続けているのだが、これらはやはり刺激の質や五感の充実への興味から由来している感覚なのだろうかと思う。

・今回の活動期間に親族を二人見送った。会えなくなること、生きることの根源的な理由について考えざるをえなかった。どこで、どうやって、誰と、どういう風に、これからの人生を過ごしていこうかと。その中で生の実感を得ようとするのは傲慢なのだろうか。あるいは、実感を得ようとしているのは生への渴望のようなニュアンスなのだろうか。ネットで見かけた意見だが、生きることこそが体験そのものを書いてあり納得をしたことを覚えている。また、喪主である母は「体と心が追いついていない」と言っていたが、その言葉が今も喉に絡み付いて飲み込みきることができない。そこから、

(1)自分は感覚を飲み込むまで時間がかかるのか

(2)ただ、体験に落とすまで条件が幾つもあるのか

このようなふたつの仮定を考えたが、これらは今後の生活および創作活動の中で、整理を続けたいと思う。

あなたはどんな時に体験性や生きている実感を得られますか？みたいなお話を、もし自分と会ったときには積極的に教えて欲しい。

ここまでお読みいただきありがとうございます。

参加できて本当によかった。



三橋亮太（みつはし・りょうた）

ー 東京（日本）

1998年生まれ。演劇作家。演劇団体 譜面絵画 代表。ギャラリー、寺院、スタジオやカフェなど、劇場ではない様々な空間で演劇作品を創作、発表することによって、観客の想像力を介して、新たな体験を生み出すことを模索している。現在、音楽ライブにおけるセットリストのように、書き下ろした短編戯曲を会場ごとに組み合わせて上演を構築するプロジェクト

「Terra Australis Incognita」を進行中。2019年より劇団 青年団に所属。

譜面絵画：<https://fumenkaiga.wixsite.com/fumenkaiga>