

# 演戯の精神史エピローグ——鴻上尚史『朝日のような夕日をつれて』

矢 橋 透  
YABASE Toru

## はじめに

「演戯」をつうじてフランスないしはヨーロッパの世界観の変遷を見てきた試みの最後に、現代日本の劇作品を扱うのは、なんとも奇妙に見えるかもしれない。だが、演劇評論家の扇田昭彦が一九八〇年代の日本の演劇状況を「メタシアターの時代」<sup>(1)</sup>と形容しているように、八〇年代から九〇年代にかけて、日本はおそらく世界の演劇界でもっとも劇中劇をはじめとする「演戯」を偏愛したと思われる。またこれから見るように、そこには、ジュネいこうの新たな「演戯」のスタイルが現れてもいる。そしてさらに言えば、これものに触れるように、そうした「演戯」とそこに表れる世界観は、フランスないしはヨーロッパの同時代者の共感をも、たぶん呼びうるものなのである。

ここでは、そうした現代日本演劇のなかから、処女作から近作までメタシアター形式に特別な関心を持ち続けている鴻上尚史の、「演戯」への関心の所在がもっとも直截かつラジカルに表れているように思われる処女作、『朝日のような夕日をつれて』を論じたい。

## 鴻上の略歴など

一九五八年愛媛県に生まれた鴻上尚史は、早稲田大学演劇研究会の仲間と劇団第三舞台を立ち上げ、一九八一年大隈講堂うらの特設テントで『朝日のような夕日をつれて』を上演してデビューする。その後しだいに公演が話題となり、八五年二回にわたる新宿紀伊国屋ホールでの『朝日』は空前の人気を呼び、いわゆる小劇場第三世代の代表としての評価が定着した。その後も、『モダン・ホラー』や『ハッシュ・バイ』といった話題作を送り出し、九一年には『天使は瞳を閉じて』のロンドン公演も実現させた。現在鴻上は第三舞台を凍結し、KOKAMI@networkの主催者としてより自由なかたちで演劇活動を行っているようである。また、エッセイストやテレビ・ラジオの司会者など多方面での活動でも知られることは、ここであらためて言う必要もないであろう。

「演戯の精神史」のこれまでの流儀にしたがって、時代にも一瞥を投げておけば、『朝日』が再演を続けていた八〇年代から九〇年代のはじめにかけての日本は、言うまでもなくバブル時代にあり、豊かさと寄るべなさが同居する奇妙な浮遊感が列島を覆っていた。そこに彩を添えていたのが、日本ではニュー・アカデミズムと呼ばれた若い学者＝批評家が先導したフランス・ポストモダン思想の流行であり、その「表層の戯れ」といったキャッチフレーズは時代の浮遊感と同調し溶け合っていた（そうした流行の末席を汚していた私としては、いまここでそうしたフレーズを繰り返すのは、ある種の気恥ずかしさを感じずにはおれないのだが）。『朝日』には、思想家に関するしゃれ遊びが登場するが、こうしたバブルとポストモダニズムに共通するある種の浮遊感が、この作品の「演戯」を理解するうえで見逃せないものであろう。

## 『朝日のような夕日をつれて』のストーリー

では、例によってストーリーの紹介を行いたいと思うが、この作品は、再演のたびごとにヴァージョ

ン・アップを繰り返しており、ここでは一九九一年の紀伊国屋ホールでの公演に基づく単行本によっていることをお断りしておく<sup>(2)</sup>。

『朝日』の中心的部分は、「おもちゃ会社立花トイ」と「ゴドーを待ちながら」という、同一の役者が演じるふたつの並行するストーリーからなる。「立花トイ」は、新作ゲームの開発に狂奔するおもちゃ会社の話で、子供アニメ『ドラサザエまる子ちゃん』がぼしやり、会社存続の危機に立たされている社長・部長・研究員・モニターは、つぎつぎと珍妙な製品を考えつくが、最後にヴァーチャルリアリティ・ゲーム「アイデア・ライフ」を開発する。そこでは現実と同様の空間が展開するのだが、時間軸や空間軸を自由に行き来できることから、人生を思うままに修正でき、理想的なコミュニケーションが可能になる、まさに人が神のような究極のゲームなのだ……

「ゴドー」は、言うまでもなくベケットの二〇世紀を代表する戯曲のパロディである。ウラヤマとエスカワというふたりの男が漫画やテレビなど様々なメディアのパロディ遊びや、しゃれ、しりとりなどで、ひたすら時間をつぶしている。と、そこに、ベケットでは最後まで登場しないゴドーが、音楽に乗り照明を受けながら賑々しく登場する。ところが、ふたりの男はゴドーにまったく関心を示さず、ゴドーは彼らの注意を引くために多様なパロディ演戯に突入していく。そうこうするうち、今度はなんとふたりめのゴドーが登場し、ゴドー1と2はどちらが本物か争うが、それは大方の予想どおり「嘘つきは誰だ」というクイズ番組の演戯に発展し、あげくの果てにウラヤマとエスカワに見捨てられたゴドーたちは、慰めあい、ふたたびパロディ遊びを始める……

このようなふたつのストーリーが入れ替わり展開していくのだが、結末では、それらが、ともに精神病院の患者の治療劇であったことが明かされ、さらには、みよ子という、登場人物たちがみなそれぞれに関係を持った女性の網膜に展開したヴァーチャルリアリティ映像だったとされ……というように、劇の「現実」がなし崩し的に虚構化されていく。最後に、A・B・C……のようにアルファベットで呼ばれるようになった登場人物たちが、みよ子の遺書をきっかけに、茫漠とした宇宙のなか、目的なく刹那的な生をそれでも生き続けていく決意を歌い、朝日のような夕日を背に受けながら、傾斜していく舞台のうえに立ちつくし続けるところで幕が下りる。

### 劇の現実と劇中劇の境界の無化

前節で述べたとおり、この劇の中心部分には、「立花トイ」と「ゴドー」というふたつの劇中劇の並行からなっており、劇中劇の基本的パターンである——「演戯の精神史」でもお馴染みの——劇の現実のうちになんらかの設定のもと劇中劇が嵌め込まれるという形式が壊れている。そして、劇の最後でやっと、(単行本の冒頭の命名によれば)「二十世紀の終わりに」という現実らしきものが現れるが、それも前述のように設定がなし崩し的に崩れていく。ここには、現実(劇のリアル)と虚構(劇中劇)という二分化したいが無化されるようなアノミー的状态が生じていて、劇中劇という用語じたいがまだ有効であるのかが問われるほどであり、実際結末では、人間のすべての行為が広大な宇宙のなかの刹那的戯れ(それはまさに「演戯」と呼んでいいものであろう)でしかないようなイメージが展開されている。ジュネの『バルコン』では、劇中劇としての娼館での演劇的プレイが、しだいに現実世界を浸食し飲み込んでいくのが見られたのだが、『朝日』では、そうした現実の虚構化の大洪水が引いたのちの世界が展開しているかのようなのである(鴻上の初期の三作は、「核戦争三部作」と呼ばれることもあるようだが)<sup>(3)</sup>。

### ゲームとしての演戯

ストーリーの節で見たように、「ゴドー」では、ウラヤマとエスカワが漫画などいろいろなメディ

アのパロディ演劇に興ずることで、時間をつぶしていた。そこに登場したゴドー1も、無視されると見るや彼らの関心を買うために、地方出身者の親睦団体「アルトマン友の会」や、自衛隊・暴走族などの風俗のパロディ演劇にはまっていく。ゴドー2が現れると、四人はさっそく本物のゴドーはどちらかを当てるクイズ番組のパロディで盛り上がる……このように、ここでの「演劇」、つまり演劇作品でテーマ的メタレベル的に表象される演劇的なものは、ひたすら無為な時間をつぶすためのパロディ・ゲームとして表れている。『バルコン』の「イメージの演劇」は、同様に現実的意味を欠いたものであるにせよ、そこで司教や将軍を演じる者は、演じる対象に強烈なフェティッシュを感じているのであり、演じることによって自己が変容するような存在論的魅惑に酔いしれていた。『朝日』における「ゲームとしての演劇」は、そうしたオーラを完全に失っており、演者はつぎつぎと演じる対象を変え、瞬時の高揚・快感を得ていくにせよ、しょせんそれは空虚な時間をつぶす埋草にすぎないのである。

「立花トイ」にも、有名な新劇・ミュージカル・小劇場の演技のパロディ遊戯（演劇の「自己言及性」もここに極まれりというべきだが）が出てくるが、こちらのほうは基本的には、ゲーム＝演劇の供給者がわの話である。再演のたびごとに、ルービック・キューブ、ビデオ・ゲーム、コンピューター・ゲームと変わってきた新製品、九一年ヴァージョンでは、ヴァーチャルリアリティ・ゲームの「アイデア・ライフ」が登場していた。これは確かに、もうひとつの人生（のシミュラクル）を理想的なかたちで——前述のように、そこでは何度でも人生のやり直しがきき、完璧なコミュニケーションが実現できる——演じることができる、究極のゲーム＝演劇である。だがそうなったとき、それははたして、まだゲームと呼べるのだろうか？じっさい、結末で登場人物たちは、それを実現したとき、そこに神なき世界でみずからが神になろうとする欲望を見、いっきに幻滅を感じたことを告白する。そしてぎゃくに、神なき空虚な無限の時空のなかで、「リンネ」「リーインカーネーション」を唯一の信じる場所として（つまり、究極的目的のない永劫回帰に耐えるということだろう）、「寒さを引き受ける」ことを決心したと言う。それは、いかに空虚なものにせよ「ゲームとしての演劇」を、時代的運命として甘受することの決意にほかならないであろう。この作品の優れたところは、そうした世界観にまで発展した「ゲームとしての演劇」のテーマを、前節で述べたような、劇のリアルと劇中劇が渾然となる劇構造じたいにまで反映させえた（ちなみに、ここまでラジカルに、通常の劇中劇の構造を破壊した例を私は知らない）ことで、ひまつぶし演劇を、観客も笑えるひまつぶしにしえた優れたギャグセンスも含めて、「メタシアターの時代」の代表作として扱うに値すると思う<sup>(4)</sup>。

ところで、話を日常生活のレベルに転じると「立花トイ」の研究員によれば、ヴァーチャルリアリティはなにもアイフォンやデータ・グローブといった機器を装着する必要はないのであって、過去において「江戸城」「ベルサイユ宮殿」は典型的なVR空間であったし、現代ではとくに、部長宅の純和風な居間のように、われわれは見立てによって日常的にVR空間を生み出し続けながら、単調な人生を生きるにたるものになっているのである。この意味では「(VR) ゲームとしての演劇」は、とくにゲームオタクや小劇場ファンでなくとも、現代人の日常生活に広く妥当するものであろう。そして、こうしたVR的演劇的文化の方向で世界的に見て日本が先頭を切っているのは確かで、その尖端的現象としてのオタク文化はいまや世界的な注目を集めている。たとえば二〇〇六年七月パリで開かれたジャパン・エキスポで、フランス人が嬉々として日本のアニメや風俗のファッションを身にまとい、キャラクターを演じているのを見ると、よきにつけ悪しきにつけ「ゲームとしての演劇」の日常的レベルでの世界的広がりを感じざるをえないし、この章が、フランス演劇を対象としてきた「演劇の精神史」のエピローグとして、かならずしも場違いなものでないこともお分かりいただけるだろう<sup>(5)</sup>。

## おわりに

前述のようにジュネの「イメージの演戯」は、強烈な個人的欲望からなる演戯的世界が、娼館のSM部屋から出てしだいに国家・世界を飲み込んでいくさまを描いていた。鴻上の「ゲームとしての演戯」<sup>ひまつぶし</sup>は、そうした演戯的世界がフェティッシュのオーラを失って、瞬時に消費される刹那的なものとなっている現況を、きわめて意識的に引き受けようとしていた。だがここで、もうひとつ注目しておきたいことは、「ゲームとしての演戯」が、ある意味で「開かれて」いることである。「ゴドー」の登場人物たちは、パロディのかけあい演戯が、相方に通じないとひどくへこむ。彼らは、漫画・テレビ・映画などメディアの同時代的なアイコンの共有にひどくこだわるのだ。またウラヤマとエスカワ、ゴドー1と2は、つねにつるんでいる。彼らは人生の目的のなさ・単調さをひとりでは耐えられず、他者と共感し慰めあうことを求めているのである。ここには、ジュネの登場人物の強烈な個人主義とは対極的なものが、表れている。それを単純に弱さと片づける向きもあるだろうが、そこに——鴻上には、「主体の解体」を目指すポストモダン思想との同調があったことを思い出そう——近代世界を形成していた他者＝世界を搾取＝排除する主体の専横の崩壊＝忌避を見出すことも可能であろう（またジュネじしんが、「イメージの演戯」を極限まで膨張させ破裂させることで、ポトラッチ的にそうした主体中心主義を破壊していたのではなかったか）。その意味で、鴻上の「ゲームとしての演戯」は、人間を他者や世界との共存関係のうちにあらたに立ち上げようとするリヴェットの「開かれた演戯」と、同方向のベクトルを有しているとも言えるのである。「演戯」はつねに、遊戯的道化的相貌のもと、新しい世界観を模索している。

## 注

- (1) 扇田昭彦、『現代演劇の航海』、リプロポート、一九八八年。
- (2) 鴻上尚史、『朝日のような夕日をつれて（ニューヴァージョン）』、弓立社、一九九一年。
- (3) 扇田昭彦、『日本の現代演劇』、岩波新書、一九九五年、二三三―三四頁、「終末的な世界像」。
- (4) 鴻上じしん、劇中劇形式にはかなりこだわりがあるらしく、その後も『ピルグリム』（一九八九年）や『恋愛戯曲』（二〇〇一年）といった作品で扱っているが、それらは、登場人物である作家や脚本家の作品のなかへの——想像力による——参入というかたちで劇中劇世界が展開するもので、伝統的な劇のリアル>劇中劇の枠組みはとりあえず維持されている（こうした想像力によって二次的物語が起動する形式は、映画やテレビの影響があるだろう）。だがそこでも、『ピルグリム』では、リアルの登場人物と劇中劇の登場人物の交換によって、両者の境界はかなり曖昧になってくるし、『恋愛戯曲』では、脚本家の作品のなかに入れ子的に第二の脚本が存在して、そこにも想像力による参入によって劇中劇が展開し、さらに別の登場人物の提案する筋書きの劇中劇まで出てきて、四つの異なる筋書き（そのうち三つは劇中劇）が並行するというアクロバティックな展開がなされ、（劇の）現実と虚構はひたすらに曖昧化する傾向がある。こうした主人公が執筆している作品のなかへの想像力による参入という形式が、野田秀樹の『Right Eye』（一九九八年）などもそうだが、現代日本演劇の劇中劇形式ではもっともよく見られるものだと思う。ここでは、主人公の日常生活と（劇中劇によって表象される）その作品世界＝内面世界の並行・交換が描かれるわけで、初期の村上春樹の小説によく出てくるような「パラレル・ワールド」的作品世界が展開されることになる。それは『朝日』とは異なるニュアンスであるが、いずれにせよ、現実的行為と「演戯」、日常生活と内面世界の境界が曖昧化しており、リアルの崩壊、仮想現実的世界の拡大の傾向はここにも見られるのである。
- (5) ちなみに、このジャパン・エキスポの模様をリポートするNHK衛星第2の番組「クール・ジャパン」で、鴻上は司会役を勤めており、現地でコスプレをしたフランス人たちに突っ込みを入れていた。