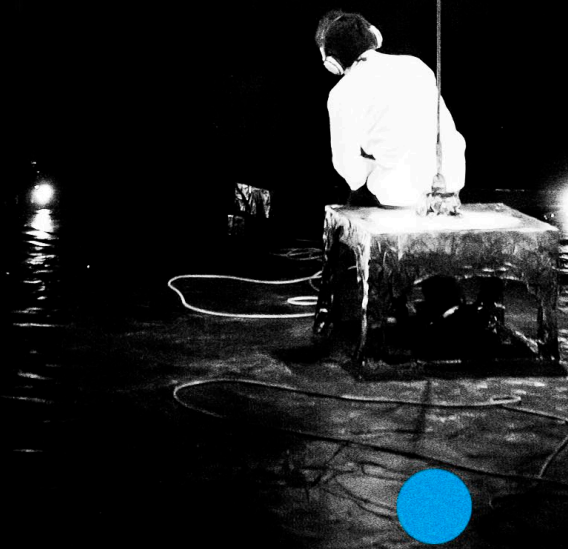


پیشرفت



Introduction

取り壊しの決まった公営団地。
まるで巨大なコンクリートの墓標。
オガワはその最後の住人。

過去に結婚はした。
が、妻の姿はここにはない。
子供もいない。
早期退職し、いまは働いてもない。
生活に必要なものはネットで購入している。

最近、オガワはライフログを始めた。
自分にまつわるすべてをデジタルデータ化し、“クラウド”にため込む作業。
自分と向き合うだけの平穏な日々。

だが、予期せぬ来訪者が次々と現れ、平穏は崩れ去る。
そのときオガワの中で覚醒したものは……



青山円形劇場 2011.6/23thu-7/3sun

www.suzukatz-cloud.com

鈴木勝秀 構成・演出

田口トモヲ
オガワ

鈴木浩介
エンドウ

栗根まこと
イタバシ

山岸門人
ウサミ

伊藤ヨタロウ
アマリ



Have a conversation with Suzukatz.

After the CLOUD

壹

◎ 以前から考えていたことではあったんですが、「CLOUD」を何度か観ているうちにつづく思ったのは、舞台上で行われること、表現者が行う演技や表現、時には表現者そのものがある種の供物、生贄のようなものなのだ、ということで。それを捧げる対象は観客から、さらに高みにあるものまで、色々と想定できるような気はしますが、オガワを演じる田口トモロヲさんを通して劇中で何かが昇華している感じがしたんです。

■ それはトモロヲさんが演じているからでしょう。トモロヲさんは元から神々しいというか、ある種の神性を持っている人だから。自分の好きなことだけをやり続けた人だけが辿り着ける境地、そこでしか身につかないものを持っているんだよね。オガワ役を演じることで、誰もがあの空気を作り出せるとは思わない。この作品は90分くらいの尺だけど、その中で客席に「こんな人見たことない……」という感覚が浸透していくのが感じられる。

「役者超人説」という僕の持論があるんだけど、舞台には誰でも上がれるけれど、本当に上がって良いのは超人だけ、訓練しても出来ることには限界がある、と。まあ、あまりこの説を強調すると、差し障りもあるんだけど(笑)。でも(篠井) 英介さんには初期から「スズカツの芝居は役者を選ぶ」と言われてた。演出の仕方も含め「出来る人と出来ない人がハッキリ分かれるから大変だ」と。その意味で、今回も本当にキャストには恵まれていたと思ってる。

◎ さすが、スズカツ作品を知り尽くした英介さんの指摘は含蓄が深い。

■ 実際、僕が舞台で見たいの、あくまで「超人」。そういう人が演じるとどんな役でも内面が凄く活性化し、自ずと研ぎ澄まされた表現が生まれて来る。どんな悲劇でも、その人が演じることで哀しみ以外の「何か」までが伝わる。さっき言った神々しさもそのひとつだけれど、悲劇の中には哀しみとは違った感覚、充足や幸福感が潜んでいたりもするし、その逆も言えるよね。そんな相反するものを内包しながら生きるという運命から、人間は逃れられない。生まれた時から死ぬことがプログラムされているから。「平家物語」で言えば「無常観」だけど、今回題材にしているフィリップ・K・ディックの場合は「詭観」だよね。人がそこに向き合くと、ディックがそうだったようにどうしても神の世界に手を伸ばさざるを得なくなっていく。だから宗教はなくなるんだ

ろうな。

◎ そこに繋がるかも知れませんが、今回は同じ名前五人の人物が登場する「LYNX」と「CLOUD」を比較しながら話してみたいと思って。特に核となるオガワと合わせ鏡に位置するエンドウ。この二人が最終的にある意味「滅び」に向かうことは同じでも、その身の投げ出し方、供物になり方が対照的だなと思うんです。「LYNX」の場合は「滅び」の前提に破滅願望、自ら墮ちるという指向性があると思うんですが、「CLOUD」では何か見ること出来ないほど巨大な敵に對峙し、闘った挙句破れ去った、というような印象が個人的にあるんです。「滅び」に自覚的というか。稽古中のインタビューで、トモロヲさんが「ディックの小説の主人公に共通すること」として、同じようなことを口にしていましたが、その違いは創り手が経た時間経過に関係しているのでしょうか？

■ 「LYNX」から僕個人が時間を重ねた……からかどうかは分からない。でも「時間を重ねる」ことは「何かを経験する」ことで、その過程では色々なことを考えるよね。

もう20年以上前だけれど「LYNX」は言わば、自分のユニットZAZOUS THEATERを始めて「ここで一発勝負を賭けた芝居を創る!」という意気込みから生まれた作品。破滅型の人間を究極的に描くという、自分にしか出来ないことを突き詰めるエネルギーがそこにはあり、そこから色々な作品が派生的に生まれることになった。もちろん芝居づくりだけでなく、生きることも重ねてはいったけれど。

そうしているうちに、自分が「確かに老いている」という実感もどんどん出てくる訳だ。「LYNX」を書いた30歳ではあまり想像出来なかった50歳になり、その間も僕は人より考える時間の多い生活を送っていたから、芝居の内容や創り方にどんどん自覚的になっていった。特に芝居を一時期休んで復帰したあと、40歳を越えたところから演出方法を変えた……変えたというか、より確信的に自分の演出法を推し進めた創り方を始めて。取返す言うならそんな芝居や演劇とのつきあい方の変化と、年を取っていく自分の変化、それが交錯することでリセットされた今この瞬間に生まれたのが「CLOUD」という作品なのかも知れない。始まりの「LYNX」は枝葉を伸ばし、色々な人や物事に繋がりがながらも一度は破綻する。その破綻をリセットし、新たに再スタートを切らせてくれるのが「CLOUD」じゃないかな。



Have a conversation with Suzukatz.

After the CLOUD

三

◎ 作品は評価されていたのに、何が立ち行かなくなって「破綻」したと言うんですか？

■ 作品そのものではなく、当時の創り方では誰の生活も立ちゆかなかった、というのが僕の言う「破綻」。やりたい作品のためにがむしゃらにバイトして、ドロドロに疲れて……みたいなことじゃ、続かないでしょ？ 結果、ZAZOUS THEATERにも無理が出ていたし、作品で問いかけるだけでなく、何かメジャー化する方法を考えねばと思いつつ、その道が見いだせず行き詰まっていたんだよね。

まあその後、商業的に規模の大きな作品を演出する機会も得て、そこでは今度、僕独自の芝居の創り方が薄れざるを得ないというジレンマを抱えることにもなるんだけど。今、どのポジションに立ってもバランスの取り方が非常に難しいのが日本の演劇シーンだと思う。自身の作品でも、商業ベースでも、振り切っているのかどうかの見極め、その条件づけが微妙なんだ。それぞれに面白いこと、やってみたいことは幾らでもあるのに。その辺のことを改善するためには、創り手である僕らと劇場や制作サイドとの間で、今まで以上に創作に対して積極的な意見交換が必要だとは思っている。その方法、より良く創りたい作品を創ることが出来る環境の改善と確保が、今後 60 代に向かうなかで自分が模索していくべきことだと思っているんだけど。

◎ 「日本演劇界改造計画」は前にも話されましたね。

■ 偽善的に聞こえるかも知れないけれど、本当に自分のためだけじゃなく、演劇の持っている可能性とか魅力に、もっと気づいて欲しいと思うからなんだけど。一番最初に話した、悲劇の内にある幸福感や神々しさみたいな、何か日常を超えた体験が、テレビや映画よりライブである演劇のほうが当たり前だけど圧倒的に起こりやすい。それはストーリーがもたらすものより、さらに深く大きい、場の空気や時間を共にした状況で初めて起こるシンクロシティ（共時性）の先にあるもので、人の価値観を変えてしまうくらいの衝撃を孕んでいるはずだから。そういう体験を、もっと多くの人に演劇を通じて欲しいと、僕は本気で思っている。

◎ ディック作品の登場人物並みに、目に見えないほど巨大な

相手と闘わなければならないですね、その改造のためには。

■ でも、この闘いは生命の危険がダイレクトに迫る、という類のものじゃないから（笑）。ただ、声は上げないといけないし、出来ることから始めないと思っている。より密に演劇の魅力を知ってもらうために、公演とワークショップをセットにするとか、そういう企画を前提にして東京以外の地域の劇場へも作品を持って行く方法を模索するとか、とにかく良い作品を創るためには制作さんにイヤがられそうな提案でも臆さず押しとつか。まあ最初の一步は、自分がやりたい作品のホンを書くことだと思ってるんだけど。

◎ どうしてですか？

■ だって、いくら僕がやりたいことでも、読んだこともない作品で相手を説得するのは無理でしょう？ そこで押し問答して無駄な時間を浪費するより、ホンを前提に話したほうが全てがスムーズ。

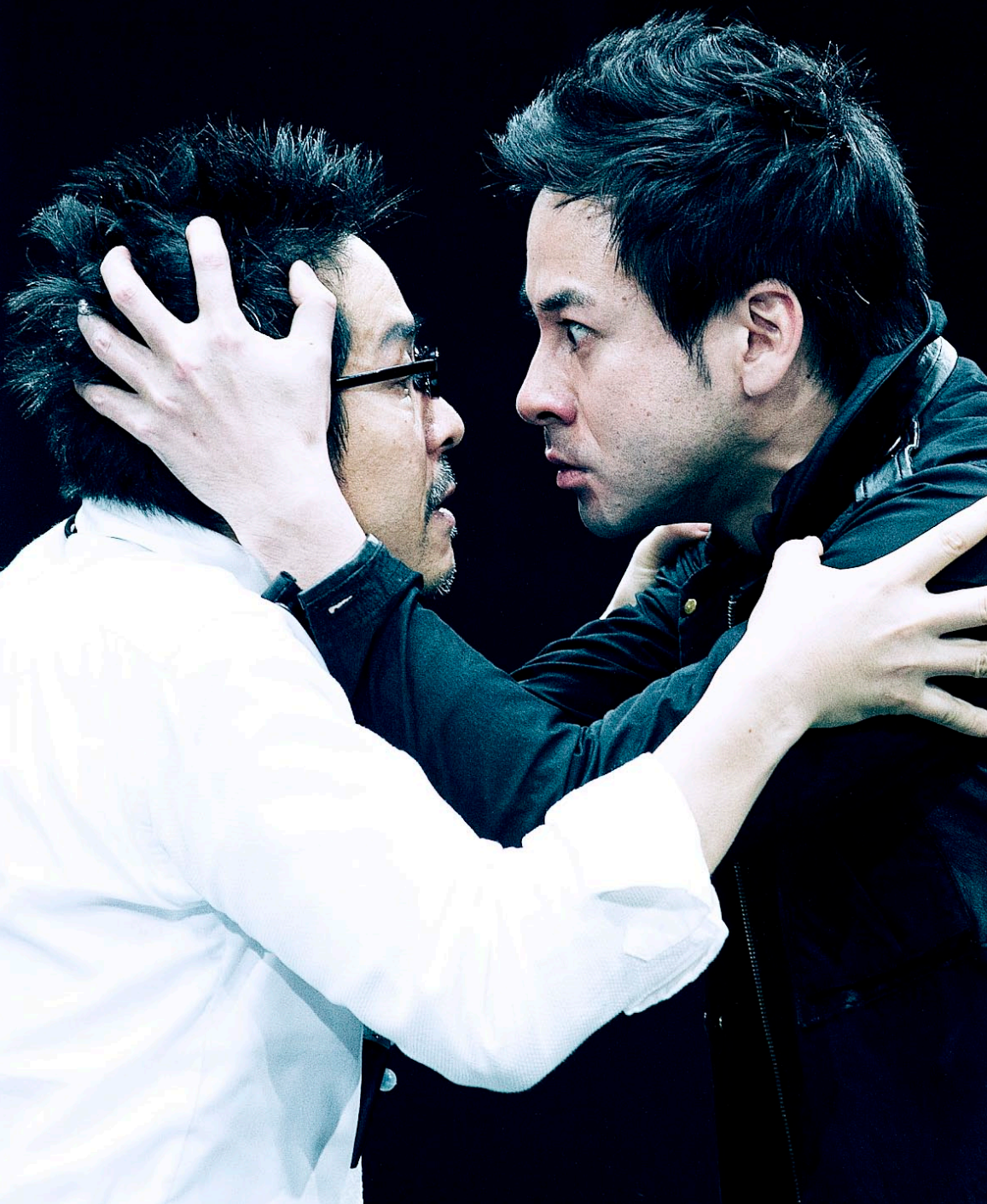
僕は今この国の演劇界全部に否定的ではなくて、少しずつ改善の兆しはあると思っているんだ。でも全体が、世界がゆっくり変わることには責任は持てないし、少なくとも自分レベルでととと変えられることがあるなら、変えるべきだと思う。

◎ この後に続く演劇集団 円での『ウエアハウス～Circle』、橋爪功さんと舞台は、改造計画の成果のひとつなのは？

■ うん。ヅメさんはじめ、円の方たちがすごく意欲を持って創作に取り組んで下さるのが伝わって来て、とても嬉しい。相手役の金田明夫さんも、ベースにある E・オールビーの『動物園物語』フリークで、『ヒッチャー』とか映画の好みも僕に重なるところがあるし。

パンフレットのインタビューで、『CLOUD』は先へ先へと続いていく創作、永遠に引き伸ばされていく行為の「今この時点」でしかない、という趣旨のことを話したけれど、一作品だけの枠を外した創作の継続性について考え、行動することが、今の自分のやるべきことじゃないかと思っている。

To be continued



Staff

構成・演出 鈴木勝秀
照明 倉本泰史
音響 井上正弘
衣裳 小原敏博
美術 原田 愛
舞台監督 安田美知子

照明助手 佐藤 緑
音響助手 清水麻理子
衣裳助手 小林由香
演出助手 新里哲太郎
舞台監督助手 殿岡紗衣子

照明操作 小原ももこ／菅沼 玲
音響操作 大西美雲
演出部 坂本恵美／渡邊香織／田谷絵里香


大道具 C-COM (桜井俊郎)

美術工房 拓人
装置協力 岸ゴム Tokyo バルーン館
大久保 遼
木村恭子
浅井裕子

宣伝美術・WEB 永瀬祐一
写真 西村 淳

協力 マッシュ
シス・カンパニー
ヴィレッチ
オフィス鹿
エア・パワー・サプライ
オフィス新音
二村周作アトリエ
BAT DESIGN

制作進行 相場未江
制作 大島尚子
企画制作 こどもの城劇場事業本部
主催 財団法人児童育成協会 (こどもの城)

 文化芸術振興費補助金 (トップレベルの舞台芸術創造事業)

Vol.2

デザイン：永瀬祐一 舞台写真：加藤 孝 編集：大堀久美子

2012年4月20日発行 禁・無断転載
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 5-53-1 青山円形劇場
TEL 03-3797-5678

