

パフォーマティブ・セノグラフィー研究

パフォーマーの動きとセノグラフィーの動作における「呼応/双対性/一体化」について

建築・環境デザイン領域

215010

須田 瑞希

Suda Mizuki

研究指導教員：山下秀之

キーワード：セノグラフィー、呼応、双対性、一体化

1. はじめに

2022年にドイツに留学し、瀬山葉子氏の作品をはじめとしたさまざまな現代舞台芸術を見ていく中で、セノグラフィー（舞台空間）がストーリー展開と共に次々と移り変わり、変化していく様に、私の心は惹きつけられた。それは、あたかも生き物のようでもあり、自然現象のようでもあり、「**セノグラフィーが演技をしている**」と感じたからである。「パフォーマティブ・セノグラフィー」という言葉は、こうして論理的に浮かんできた。

2. 研究背景

高校時代、私はミュージカル劇団に所属し（2017年）、演者として心身ともに没頭していた。ある時、演者ではないものの、舞台にあがって、観客に姿を見せながら、パフォーマーを追いながら照明装置を移動させることがあった。もし、その役割に「裏方」ではなく「パフォーマー」というクレジットが付いていならば、そのことは何を意味するのだろうか。このようにして「演技中、舞台空間の様相が変化していくこと」に興味を持つようになった。

3. 研究目的と構成

本研究の目的は、未だ、まとまった研究や書籍のないと思われる「**パフォーマティブ・セノグラフィー（performative scenography）**」について論考し、この分野での功績を残すことである。先行研究は、調べる限りにおいては存在していない。目的の第2は、セノグラファー（舞台空間デザイナー）として、私自身のクリエイションの方向性を見極めることにある。

パフォーマンス（演劇、ミュージカル、バレエ、オペラなど）を、以下の2つに分け、論を展開した。

- | | |
|----------------|--------------|
| ・パフォーマー（舞台演者） | 舞台における「身体表現」 |
| ・セノグラフィー（舞台空間） | 舞台における「空間表現」 |

本論文は2章構成とする。

第1章 パフォーマティブ・セノグラフィーの基礎研究

第2章 パフォーマティブ・セノグラフィーの応用研究

付録の資料編では、本論を補足する内容として、「照明と映像について/職能としてのセノグラファーについて/2つの実践パフォーマンスの詳細情報について」を整理し、掲載した。

4. 「第1章 パフォーマティブ・セノグラフィーの基礎研究」

4.1 パフォーマティブ・セノグラフィーについて

本論考では、以下のとおりに語句を明確にする。

- | | | |
|--------------|----------------------|----------------|
| ・セノグラフィー | (Scenography) | → 舞台空間 |
| ・セノグラファー | (Scenographer) | → 舞台空間をデザインする人 |
| ・セノグラフィーデザイン | (Scenography design) | → 舞台空間のデザイン |
| ・パフォーマンス | (Performance) | → 演技 |
| ・パフォーマー | (Performer) | → 演者 |

- ・舞台 → パフォーマーが演技する床面や台面
- ・舞台空間 → 舞台の床/壁/天井などで構成される空間とそこに現れるモノや様相
(小道具はもちろん、照明と音響も含めるが、**パフォーマーは含めない**)

欧米において、「Scenography」とは、**シーンを形作る舞台空間そのもの**を指しており、空間の形態や様相が第一義である。ちなみに、日本において、「セノグラフィー」は「舞台美術」と和訳されるが、それは「業界用語的」であり、主に、舞台上の大道具などの特定の道具を指していることが多い。本論文においては、欧米で指す内容を用いることとする。

「パフォーマティブ・セノグラフィー (performative scenography)」という語句は、一般的にほとんど使われていない。本論文においては、以下のとおりとする。

定義：「演技するセノグラフィー」(演者のように動作する舞台空間)

指標：あたかも、パフォーマー(演者)が動くように、セノグラフィー(舞台空間)が動作する。

パフォーマー(演者)は「生命」であることから、「ヒトの動き」とは、「生命の動き」である。つまり、セノグラフィーの動作(変化/変形/変容)が、ヒトの動きのように「不安定/不均一/ファジー/気まぐれの/思いつきの」であれば、その動作は「パフォーマティブ・セノグラフィーの度合いが高い」と考える。

セノグラフィー(舞台空間)の動作とは、舞台上にあるオブジェクトや要素の形態および様相が、視覚的に変化/変形/変容することを指す。本論文では、**舞台空間の物理的な形態が変わる動作**について取り上げることとし、照明効果・映像は論考の対象からは外すこととした。

4.2 動作する傾向を強めてきた現代セノグラフィーデザインについて

古代ギリシャ時代から現代までのセノグラフィーデザインの歴史的な流れを、「パフォーマティブ・セノグラフィー(演技するセノグラフィー)」としての視点で読み解いていった。舞台上でパフォーマンス中にセノグラフィーを変化させ、場面転換を表現しようとする動作は、古代ギリシャ時代から存在していながらも、それが確立されたのは、バロック期周辺の頃であるといえる。それまでの動作のなかったセノグラフィー(舞台空間)から、技術の発展によって、現代にも残っている舞台転換を可能にする劇場の形態が確立し、パフォーマンス中にセノグラフィーが動作(変化/変形/変容)するようになったことがわかった。さらに、最新のセノグラフィーデザインの傾向を、群的や即興形態を例に出して言及した。

4.3 パフォーマーの動きとセノグラフィーの動作の作品分析

作家4人を取り上げ、パフォーマー(演者)の動きとセノグラフィー(舞台空間)の動作のプロット図を作成し、作品分析を行った。両者の動きの度合いが同じに近づく瞬間は、パフォーマーの動きとセノグラフィーの動作に、「直接的・物理的な関係性がある度合い」が高くなることがわかった。

4.4 パフォーマティブ・セノグラフィーの「呼応(response)」

パフォーマー(演者)の動きとセノグラフィー(舞台空間)の動作が「**呼応(response)**」し合う場合について言及した。

さらに、舞台背景を構成する黒パネルをパフォーマーが持ち歩く実例を用いて、セノグラフィーとパフォーマーの役割が転換し、さらには「パフォーマーであり、セノグラフィーでもある」という両義的な状態が見られることについて述べた。

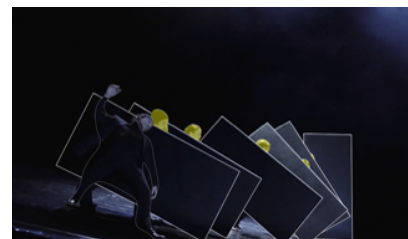


fig.01 黒パネルをパフォーマーが持ち歩く様子

4.5 パフォーマティブ・セノグラフィーの「双対性(duality)」および「一体化(unity)」

パフォーマー(演者)の動きとセノグラフィー(舞台空間)の動作に「**双対性(duality)**」が認められる場合について言及した。ここには、「呼応」の状態に加えて、「パフォーマー(演者)の動き(A)とセノグラフィー(舞台空間)の動作(B)に、関係の法則がある」状態が見られる。さらに、パフォーマー(演者)とセノグラフィー(舞台空間)が、動き/動作を経ることで「**一体化(unity)**」する場合について言及した。ここには、「双対性」の関係の法則が、 $A=B$ のである状態が見られる。

4.6 瀬山葉子のパフォーマティブ・セノグラフィー

ヨーロッパで活動するセノグラファーである瀬山葉子氏のデザインを、「呼応/双対性/一体化」の視点で考察した。言説やインタビュー内容をまとめ、創作におけるコンセプトや思想について考察した。氏のコンセプトには、パフォーマティブ・セノグラフィーである要素が多数見出せる他、弾性ロープの弾性力や復元力、光の反射や屈折など、自然界に存在する現象を、パフォーマーとセノグラフィーの**相互作用**で視覚化していることがわかった。



fig.02_弾性ロープ使用したパフォーマンス



fig.03_弾性ロープ使用したインスタレーション



fig.04_光の反射や屈折を利用したパフォーマンス

4.7 第1章の終わりに

パフォーマティブ・セノグラフィーの理論に関して、明らかになったことをまとめた。また、未来予想として、パフォーマーとセノグラフィーの「一体化 (unite)」が、ヒューマノイド（生命と人工物の一体化）のアナロジーになりうるとすれば、その時が、「セノグラフィーの次のフェーズ」になることなどを記載した。

5. 「第2章 パフォーマティブ・セノグラフィーの応用研究」

5.1 パフォーマティブ・セノグラフィーに向けた3つの初源的な提案

修士研究を開始する以前に制作した3つの作品の内容をまとめ、従来の固定化された舞台空間が、パフォーマティブ・セノグラフィーとして認識される方法について、初源的に検討したものである。

(1) 動く三角パネル（演劇公演のセノグラフィー）

「4枚の三角パネル」を演者自身が上演中に動かしてセノグラフィー（舞台空間）を作り上げること、パフォーマティブ・セノグラフィーの実現を目指した。

(2) 25ヶ所の舞台空間（コンペ受賞案のセノグラフィー）

「街中に点在する25ヶ所の地点」をセノグラフィー（舞台空間）としてデザインした。25ヶ所の「舞台」を、1人の幼い子供が次々と渡り歩くという構成は、一つのパフォーマンス（演技）の中に幕間が25回あり、その都度、舞台空間が変化することの「代替」として捉えることができる。

(3) 変化する自然環境が舞台空間（卒業設計のセノグラフィー）

舞台空間の周囲に広がる「変化する自然環境」に着目し、時刻や季節によって、セノグラフィー（舞台空間）の見え方が変わることが、パフォーマティブ・セノグラフィーであると考えた。本論では、「昼」と「夜」で様相が変化する様子を表現した。

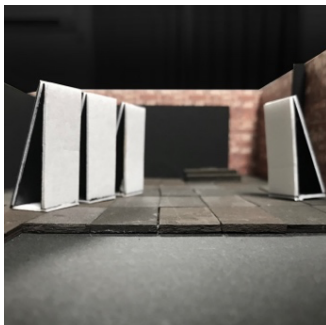


fig.05_(1) 動く三角パネル



fig.06_(2) 25ヶ所の舞台空間



fig.07_(3) 変化する自然環境が舞台空間

5.2 パフォーマティブ・セノグラフィーに向けた2つの実践

2つの実践パフォーマンスを企画、実演をした。生命体であるヒトや手の「演技」が、パフォーマティブ・セノグラフィーとして認識されるかどうかについて、検討したものである。実演で意図した事を整理し、事後評価を加えることにより、「呼応/双対性/一体化」の検証を行なった。

(1) 「手の動き」とパフォーマティブ・セノグラフィー

「手」のみを主要な媒体として登場させ、楽曲を聴きながら即興的に動きを展開する映像作品を制作した。ビニルシートの「前方の手」がパフォーマー（演者）としての役割であり、「後方の手」は、ビニルシートに映し出される模様（シルエットや影など）を創り上げる要素の一つとして機能し、セノグラフィー（舞台空間）を形成する役割である。

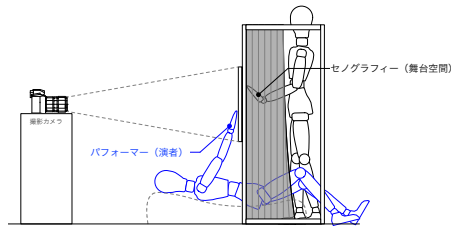


fig.08_パフォーマンスの構成



fig.09_パフォーマンスの様子1



fig.10_パフォーマンスの様子2

(2) 「身体表現」とパフォーマティブ・セノグラフィー

パフォーマー2名による身体表現パフォーマンスを企画し、有観客で公演した。「パフォーマー」vs「セノグラフィー」の2項対立だった前作品と大きく異なり、本作品は、「パフォーマー①（生身のヒト）」vs「パフォーマー②（ビニルシートで覆われているヒト）」の2項対立である。

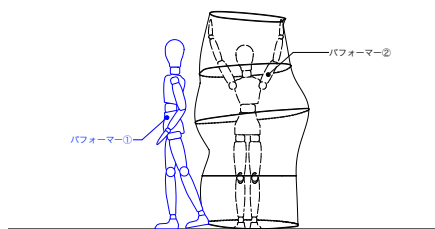


fig.11_パフォーマンスの構成



fig.12_パフォーマンスの様子1



fig.13_パフォーマンスの様子2

5.3 「2つの実践」に関する考察

セノグラフィーそのものが「生身のヒト、あるいは手」であることは、パフォーマー（ヒト、あるいは手）と、意図的かつ即興的な反応を可能にする点で、大きな優位性をもたらすと考えられる。特に、パフォーマティブ・セノグラフィーにとって困難な「呼応/双対性/一体化」という関係性を表現する上で、セノグラフィー自体が、生命体として動きうる存在であることは、絶対的に有効である。しかし、観客がセノグラフィーをパフォーマーとして認識してしまう場合、それは本来の意図に反する。本実践では、ビニルシートをパフォーマーとの境界として用い、セノグラフィーとしての認識を誘導した。さらに、ビニルシートを通したヒトの見え方やその数によって、その認識が左右されることについても言及した。

6. おわりに

本研究では、「パフォーマー（ヒト）のような動作をするセノグラフィー（舞台空間）」を軸に、論を展開した。動きが持つ本質的な力を捉え、表現することが今後の活動の大きな指針となると考えている。

実践を通し、パフォーマティブ・セノグラフィーは、振付家やパフォーマーとセノグラファーの信頼関係がなければ、構築され得ない、ということをもっと体験した。自身の表現を貫きながら数多くの作品を形にしてきた瀬山氏の取り組みには、改めて驚きと敬意を抱かずにはいられなかった。

「パフォーマーとセノグラフィーの一体化が、ヒューマノイドのアナロジーになり得る」という未来予測は、生成AIの進展により現実化が近いと考えられる。それによって、ロボットという概念を超え、本物のヒトに肉薄するパフォーマーおよびセノグラフィーが現れるかもしれない。そういった変化の新鮮さや異常さに興奮を感じる一方、従来の価値観や美意識が崩れる可能性もある。本研究で得た理論を基盤に、表現の核を保ちながら、セノグラフィーデザインに対峙していきたい。

7. 主な参考文献

- 1 Pamela Howard, 「What is Scenography? (Theatre Production Studies)」, Routledge, 2002
- 2 S.ティドワース, 「劇場—建築・文化史」, 早稲田大学出版部, 1997
- 3 ピーター・ブルック, 「何もない空間」, 晶文社, 1971
- 4 長谷川 權, 「和の思想 異質のものを共存させる力」, 中央公論新社, 2009