

即興演劇における予期的気づきを探る セリフと視線行動の関係に着目して Nonverbal behavior in Improvisational Theatre

ヒュース 由美[†], 工藤 和俊[‡]

Yumi Hughes, Kazutoshi Kudo

[†]東京大学大学院学際情報学府, [‡]東京大学大学院学際情報学環

University of Tokyo, University of Tokyo

yumihughes@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

Abstract

即興演劇とは文字通り、即興的に演劇を行う芸術行為のことである。事前の話し合いや決められたセリフはなく、どんな役柄を演じるのか、どんなストーリーになるのか、共演者がどんなアイデアを持ち、自分に対してどのようなアプローチを仕掛けてくるかは全く分からない。この制約によって、俳優は共演者の振る舞いから「予期的気づき」を起こし、自分の行動やアイデアを編集しながら表現する必要がある。しかもこれらのやりとりは、登場人物を演じながら、観客に気がつかれないように遂行しなくてはならない。

本研究では、一般向けに上演された即興劇ライブの様子を撮影したビデオ映像から抽出した視線行動と内省インタビューから得た発話データによって、劇が始まる前から、最初のセリフが発せられるまで劇を終わらせるところの2つの局面における、俳優の視線行動とセリフのタイミングの関係性を調査して、劇創作のために俳優たちが行っている非言語コミュニケーションの様子を検討した。その結果、俳優たちは観客に気がつかれないように、相手のサインを読み取り、劇世界のフレームを構成していることが明らかになった。

Keywords — 即興性, 即興演劇, Improvisation, 予期的気づき, 非言語コミュニケーション

1. 序 論

¹ 開始時には、観客から「お題」をもらう。この「お題」は、即興演劇を進める俳優たちによってあらかじめ決められていることが多く、例えば「場所

1.1 即興的な創造活動に関する研究

芸術における即興性に関する研究は、2016年にThe Oxford Handbook of Critical Improvisation Studiesが発行されるなど、音楽・ダンス・演劇などのジャンルを対象としてさまざまに行われている(Lewis & Piekut, 2016)。認知科学においても、即興的な創造活動に関する検討によって(e.g., 清水・岡田, 2013; Moorman & Miner, 1998; Pressing, 1984)即興の熟達者が持つ高度な認知スキルが明らかになってきた。例えば joint improvisation に関する研究では、即興演劇のトレーニングに使われるミラーゲームを基に作成したカスタム・デバイスによる実験室実験によって、即興の熟達者は、リーダーの役割を決めなくても、Coリーダーシップを発揮して、同調性の高いパフォーマンスを実行することが分かっている(Noy, Dekel, & Alon, 2011)。

1.2 即興演劇に関する先行研究

本研究では、芸術活動の「演劇」に着目して、即興的に演劇を創作するときの認知活動に関する検討をおこなう。即興演劇とは、即興的に演劇をおこなう芸術行為のことである。事前の話し合いや決められたセリフはなく、どんな役柄を演じるのか、どのような動きやストーリーになるのか、共演者がどんなアイデアを持ち、自分に対してどのようなアプローチを仕掛けてくるのかまったく分からない。このような「どうなるのか分からない」という未知の状態から、観客の目前で劇をスタートさせて¹、でたらめではなく、一貫性のストーリーのある演劇を創作する。言い換えるならば即興演劇は、

をください、職業をください」など、劇の設定になりそうな言葉を観客からもらう。本研究で使ったデータの劇での「お題」は2つあった。1つは、コー

拡散的な環境を、一手ごとに収束的な環境にしていくプロセスだともいえる。不確定なはじまりの中で、出演者の中の誰か（俳優）が、まず一手（セリフや動き）を劇空間に置くことで、劇のストーリーが一手分だけ具体的になる。別の誰かが、置かれた一手につながる次の手を置き、ストーリーはさらに少しだけ具体的になる。ただし気をつけなくてはならないことは、どのように収束するかは、その場にならないと分からないということだ。出演している俳優たちのそれぞれの持ち手は異なる上に随時変化をする。そのため俳優達は、そのつど自分の持ち手を編集修正する必要がある。さらに大事なことは、これら俳優としての活動は、登場人物を演じながらおこなわれるもので、観客に気がつかれないように遂行する必要がある。

上記の特徴をもつ即興演劇を理解するために、さまざまな研究がおこなわれている。即興的に発せられるセリフを手掛かりに構築される創発フレーム（Sawyer, 2002）、不確定な状況における協働創作の方略として形成される共同のメンタルモデル（Fuller & Magerko, 2011）、即興的な同調性の仕組みに関する Joint Improvisation モデル（Noy, Dekel, & Alon, 2011）などである。しかし現実的には、「客席で観客が見ている」という制約があるために、俳優は共演者とコンセンサスを取ることはできない。つまり即興演劇には、台本演劇に存在する二重のコミュニケーション²（Gouhier, 1953）に加えて、言語を媒介としない、俳優同士の身体やジェスチャーを媒介とした非言語なコミュニケーションが存在しているはずである（ヒュース, 2016）。しかもそこでは、共演者や状況からの振る舞いに埋め込まれているサインに気づく必要があることから、「予期的気づき」（Reed, 1988）が起こっているはずである。即興演劇で行われている行為を理解するためには、即興演劇上演時の予期的気づきの手がかりとなる、俳優の身体やジェスチャーを調査する必要がある。

演劇に関する、身体やジェスチャーに関しての研究は多くなされてきた（e.g., 佐藤, 2004; Kendon, 2004）。また人間のコミュニケーションをマルチモーダルなものだと捉えて、身体（ジェスチャー）や視線行動に着目した多数人インタラクションの研究が多くなされてい

ド名（C,D,F,Am など）が書かれているカードを観客に引いてもらい、即興ミュージシャンは選ばれた3つのコードしか使ってはいけないという制約の中で、即興的に音楽を演奏する。俳優はその音楽からイメージして、劇を創作すること。もう1つは「手

る。これらの研究では、複雑におこなわれる人間同士の認知的・社会的なメカニズムを、音声・会話・ジェスチャーなどから科学的に解明しようとしている（坊農&高梨, 2009）。

1.3 本研究の目的

上記の先行研究を踏まえて、本研究では、即興演劇の俳優たちが環境情報を読み取る「予期的気づき」と非言語コミュニケーションをおこなう身体（視線行動）に着目して、即興演劇におけるこれらの役割を検証する。

2. 方 法

2.1 手続き

実際に行われた即興演劇のライブを映像で収録した。映像は、ELAN によって、1/10 秒のスローモーションでの解析をおこない、セリフの内容とタイミング、俳優の視線の向きとタイミングを記録した。加えて出演した俳優に個別で半構造化インタビューをおこなった。インタビューでは本番の映像を刺激として使用し、演技中にどのようなことを考えていたかを聞いた。インタビュー内の発話は、トランスクリプトとして書き起こされた。



図1 ライブハウスでの即興演劇の様子

紙のやりとり」にすること」であった。

²演劇では、二重のコミュニケーションが行われていると考えられている。それは劇中の登場人物同士のコミュニケーションと登場人物と観客のコミュニケーションである。

2.2 対 象

即興演劇を上演した俳優2名は、プロの俳優として芸歴20年以上、即興演劇が10年以上の経験がある。グループとしては、定期的なライブを2ヶ月に1回、10年間以上継続している。通用の即興演劇は即興で創作されるため、作品の出来不出来にばらつきが考えられるが、このグループは経験豊かであるため、比較的安定したクオリティを提供できると考えられるため研究の対象者とした。上演が行われたライブハウスには、40ほどの客席があり、一般の観客で客席はほぼ満員だった(図1)。

3. 結果と考察

3.1 セリフのターンテイキング

即興演劇における俳優Aと俳優Bのセリフのやりとり(ターンテイキング)を検討した(図2)。俳優AとBのセリフのターンテイキングは、4:54の部分までは均等になされており、それ以降は頻繁に複雑になった。前半のやりとりが一定になされている点は、ストーリーの設定(2人の登場人物が手紙のやり取りをする)が理由だと考えられる。俳優AとBのセリフは、「〇〇さんへ、〇〇より」というセリフで必ず始まり、セリフが終わると、手紙を送るような手のジャスチャーが必ず入っていた。この工夫により、ターンテイキングが明確に遂行されたと考えられる。後半に起こったターンテイキングは、ストーリー中のイベントと対応していた。お互いが出会うことになった観客席に移動した。出会う終局に向かう。

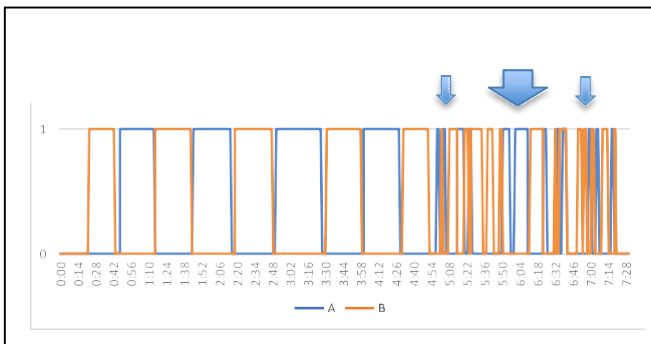


図2 即興演劇上演中の俳優Aと俳優Bのセリフのターンテイキングとイベント

横軸は即興演劇の開始から終了までの時間を表す。縦軸1が、俳優がセリフをしゃべっていた部分、0がしゃべっていない部分である(青が俳優

A, オレンジが俳優B)。

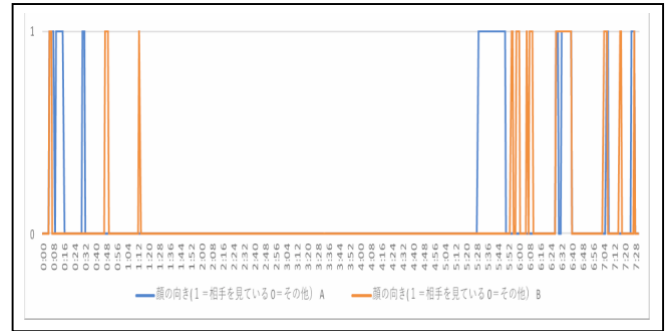


図3 俳優AとBの視線行動1

それぞれの俳優が共演者を見ているタイミングを示した。縦軸1が、相手を見ている時、縦軸0は相手以外の場所を見ている時である。

3.2 視線行動と予期的気づき

視線行動(相手を見ているとき/見ていないとき)を調べると、劇の開始時(1:21まで)と後半時(時間を入れる)に集中して見られることが分かった(図3)。劇の中盤での視線行動は、顕著にみられなかった。中盤で相手を見ることがなかった理由は、劇のストーリーの設定(2人の登場人物は離れた場所にいる会えない)だと考えられる。内省でも俳優Aが「手紙のシーンだったので相手を見ることができなかった。でも見なくても、感じていた」と発言していた。

3.3 劇が始まるときの視線行動

さらに開始時と後半時だけを抜き出して、セリフと視線行動の関係を調べた。前半で相手を見ていたタイミングは、最初のセリフが発せられる前と、俳優Bがセリフをしゃべった直後であった。最初のセリフが発せられる前の視線行動の特徴は、俳優Bを見ていた俳優Aが一度「目をそらした」瞬間があったことである。内省インタビューではこの瞬間に関して、俳優Bから以下のような発言があった。俳優Bは相手から目をそらされた(約1秒)で相手の状態を推測して、その直後に舞台前に歩き始め、10秒後に最初のセリフをはじめていた(図4)。

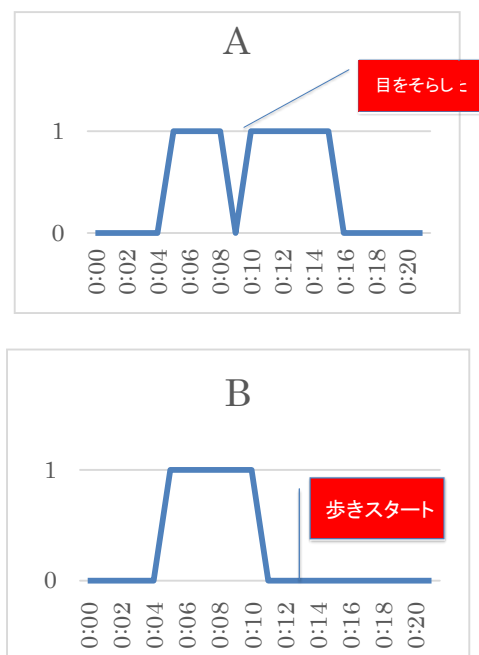


図 4 俳優 A と俳優 B の視線行動 2

上段が俳優A, 下段が俳優Bで、相手を見ている／見ていないタイミングを示した。上段の矢印は、俳優Aが視線をそらした部分、下段の矢印は俳優Bが歩きだしたタイミング。

この時の俳優たちの考えを、内省インタビューから見ると以下であった。俳優Bは「あーあーAさん、出ないな〜って。今見たときに、Aさんはもう、ほらすでに、ほら“あんたやっで”って感じで」と、俳優Aにアイデアがないと推測していた。これに対して俳優Aは、「だいたい私から行くことはないの。だから(Bさん)やっで」と、俳優Bの推測とほぼ同じ気持ちでいたことが分かった。

3.4 劇が終わる時の視線行動

後半時のセリフのやりとりは、イベントによって変化していた(図5)。

この視線行動のタイミングを、ストーリーの文脈と照らし合わせて考える。イベントのときは、俳優Bが喋っているとき(観客と)に俳優Aがずっと俳優Bを見ていて、俳優Aが喋っているとき(観客と)に俳優Bがずっと俳優Aを見ていた。観客に見られていないため、相手をゆっくり観察することができるタイミングだったと考えられる。イベントのときは、登場人物2人が出会うという劇のストーリーの文脈に沿

って、アイコンタクトがおこなわれていた。内省インタビューでは、登場人物としての気持ち(会えてよかった)に加えて、俳優としての相手を観察する様子がみられた。イベントのときも、登場人物2人が出会ったという劇のストーリーの文脈に沿って、アイコンタクトがおこなわれていた。内省インタビューでは、俳優Bから、劇を終わらせることの難しさが語られた。俳優B「どこで終わらせるかって感じ。だからもうひとやま来ちゃって。音無くなれ〜でも無理なんだよな〜って、思ったんだよな。難しいって思った。アイコンタクトできれば良かったんだけどね」。一方、俳優Aは、俳優Bが終わらせるのではないかと推測しており、2人の意識には「ずれ」が起こっていた。

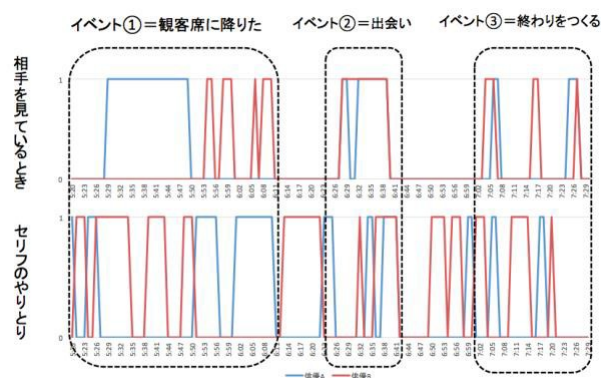


図 5 劇が終わるときの、セリフと視線

上段が相手を見ている時／見ていない時で、下段がセリフのやりとりを示す。どちらも縦軸1が実行されている時、0が実行されていない時である。イベントは、俳優たちが客席に降りて、観客とダイレクトに話をした部分、は登場人物2人が出会った部分、「2人仲良く寄り添って」というセリフから、なんとか終わりをつくろうとしていた部分である。

4. まとめ

即興演劇を演じた俳優2名のやりとりを、セリフと視線行動に着目して検討した。参考として俳優の内省インタビューでの発話も活用した。分析の結果、俳優達は、相談することができないため、相手を見ることが、相手の状態を読み取り、推測をおこなっていた。しかし役柄やストーリーの文脈があるため、ダイレクトに相手を観察することはできない。そのため、セリフを言い終わった時にさりげなく見たり、観客が自分

を見ていないだろうと思われる瞬間に見たり、文脈としてアイコンタクトがあつて良いと思われるタイミングで見たりと、見るタイミングに工夫が見られた。

Sawyer (2002)が述べる創発フレームを俳優が構築する場合、劇の始まりは、劇の設定がフレーム化される始めの部分であり、「場所はどこか、季節はいつか、どんな人物か、どのような事柄か」などの情報を、明確にする必要がある。もしこの情報に混乱が生じたら、劇自体が破綻してしまう。そのため共演者からのサインを慎重にキャッチする必要がある。また劇の終わりはフレームが完結する部分である。劇が終わるタイミングは、あらかじめ決められていないため、文脈を読み合いながら、コンセンサスをとって終わらせる必要がある。そのためには相手を見る行為が有効であると考えられる。

さらにこのようにお互いが協力する必要がある作業をおこなうためには、Joint improvisation のスキルが必要となるだろう。Noy, Dekel, & Alon(2011) が述べた即興演劇の俳優は同調性が高いという研究結果と結びつけて考えると、長く即興演劇をやっている俳優たちは、どうしても相手と協力していかなくては目標を達成することができない即興演劇の制約に従って演じることで、自然に同調をするスキルを身につけているのかもしれない。さらに即興演劇を演じるためのさまざまな制約は、俳優に非言語コミュニケーションを強要する。そのためには、お互いの振る舞いに敏感にならざるをえない。このような制約がもたらすシステムが、即興演劇の俳優たちの予期的気づきを促しているのではないかと考えられる。

なお本研究は、ライブハウスで実際に上演された即興演劇を元にした事例的な研究である。分析によって分かったように、視線行動はストーリーの文脈に依存する。即興演劇では2度と同じストーリーを演じることはないため、別の劇の場合、劇中の視線行動も異なると予想される。今後はさらにデータを蓄積して、さまざまなケースの中から普遍性を見出すことを視野にいれた検討をおこなう必要がある。

文 献

Fuller, Daniel. & Magerko, Brian. (2011). Shared Mental Models in Improvisational Theatre. C&C'11 Proceedings of the 8th conference on

Creativity & Cognition, 269-278.

Gouhier, H. (1953). Le Théâtre et l'Existence. Philosophique de Louvain. (グイエ H. 佐々木健一 (訳) (1990). 『演劇と存在』 未来社.)

ヒュース 由美 (2016). 即興演劇の創作プロセスに関する実証研究—台本演劇との比較において. 東京大学大学院学際情報学府修士論文. (未公刊) .

Kendon, A. (2004). Gesture: Visible Action as Utterance. Cambridge University Press.

Lewis, G. & Piekut, Benjamin. (2016). Introduction on critical improvisation studies. In Lewis, G. & Piekut, Benjamin (Edi.), The handbook of critical improvisation studies. Oxford University Press. Vol.1, 1-34.

Moorman, C., & Miner, A.S. (1998). The Convergence of Planning and Execution: Improvisation in New Product Development. Journal of Marketing, 62, 1-20.

坊農 真弓・高梨 克也・人工知能学会 (編) (2009). 『多人数インタラクションの分析手法』, 東京: オーム社.

Noy, Lior., Dekel, Erez., & Alon, Uri. (2011). The mirror game as a paradigm for studying the dynamics of two people improvising motion together. PROCEEDINGS OF THE NATIONAL ACADEMY OF SCIENCES OF THE UNITED STATES OF AMERICA. Vol.108, No52. 20947-20952.

Pressig, J. (1984). Cognitive processes in improvisation. In Crozier, W.R., & Chapman, A.J. (Eds.), Cognitive processes in the perception of arts, 345-363. Amsterdam: North Holland.

Reed, E.S. (1988). Applying the theory of action systems to the study of motor skills. In O.G. Meijer & K. Roth (Eds.). Complex movement behavior: The motor-action controversy. Amsterdam: Elsevier Science B.V., 45-86.

佐藤 由紀 (2004). イッセー尾形の舞台における協調の分析. 『生態心理学研究』, 1(1), 73-83.

Sawyer, R.K. (2002). Improvised dialogues: Emergence and creativity in conversation, Ablex Publishing Corporation.

清水 大地・岡田 猛 (2013). ストリートダンスにおける即興的創造過程. 『認知科学』, 20 (4), 421-438.