

# 演劇における演技の反復性がもたらす表現の変化

## The changes in theatre acting caused by repetition.

ヒュース由美<sup>†</sup>, 三浦哲都<sup>‡</sup>, 向井香瑛<sup>†</sup>, 工藤和俊<sup>†</sup>  
Yumi Hughes, Akito Miura, Kae Mukai, Kazutoshi Kudo

<sup>†</sup> 東京大学, <sup>‡</sup> 早稲田大学  
University of Tokyo, Waseda University  
yumihughes@g.ecc.u-tokyo.ac.jp

### 概要

本研究では、演劇経験者2名ペアが即興的に演じた劇を20回反復した時に起こるセリフと動きの変化を実験的に検討した。映像からセリフの変化を、足圧中心の時系列データから二者の身体的な相互作用を検討した結果、①セリフの重複が反復開始後に減少した。②即興時の二者間の相互相関が最も高かった。③反復により即興時の微細な動きは割愛され、大きくパターンのあるものに変化した。この結果は、反復性により即興表現が編集されたことを示唆する。

キーワード：反復性 (repetition), 即興 (improvisation), Center of Pressure (COP), 演劇, 演技。

## 1. はじめに

### 1.1 演劇における行動の再現性

アリストテレスは『詩学』の中で、演劇の表現形式の特徴は「行動する人間を、行動によって再現すること」と述べた(1459)。美学者の佐々木(1984)も演劇の特徴を、人間の行動を再現する再現対象性と、観客の目前で再現される再現様式性であると説明している。ここでいう再現とは、単純なイベントの復元ではない。観客にとって「いま初めてここで起こったこと」として、感じられるべき一回性の表現である(佐々木, 2011)。さらにこの表現は、繰り返すという反復性を孕んでいる。そのため俳優は、すでにセリフや動きを知っていながらも、そのイベントが初めて起こったかのように振る舞う必要がある。

現在、世界中で上演される演劇は多種多様であるが、生身の観客と俳優が同時空間で出会うパフォーマンスアーツが本質的に持つ再現対象性と再現様式性という特徴において、俳優が一回性かつ反復性のある演技を遂行する必要性は、すべての演劇に共通していると考えられる。

### 1.2 日常の演技・舞台の演技

ここで、本研究で扱う「演技」について明らかにしておく。本研究における「演技」とは、人が日常的に行う「演技」とは異なる。もちろん人は、日常の場面でも特定の役割としての振る舞いを求められることがある(以下、日常の演技)。例えば、教師になると「教師」という役柄に、親になると「親」という役柄に、ふさわしい行動を求められる。清水(2016)は、人生を即興劇にたとえて、人はみな俳優であり、特定の観客のために、人生という舞台で演技をしていると述べた。つまり人は日常でも「演技」行為を行なっていると考えられる。

しかしベネディティ(2001)が、日常における「いまのままの“わたし”」が行う演技と、舞台における「劇的な“わたし”」が行う演技を区別したように、俳優の演技は日常行為の再現ではあるものの、あくまでも芸術的な再現であり、稽古を通して、劇作家や演出家によって、吟味され、決定されている(佐々木, 1984)。さらに日常の演技のほとんどは即興であり、2度と同じ状況やセリフが繰り返されることはない。上記の理由から、本研究では舞台と日常の演技は異なるという立場に立つ。

### 1.3 演技の困難さ・新鮮かつ反復するには

世界で初めて演技システムを確立した俳優・演出家のスタニスラフスキーは、著書『俳優の仕事』で反復することの難しさを以下のように記述した。

*同じ感情や身振りを繰り返すというのは、どうい  
うことなのか。それは一体だれのものなのか(中  
略)。なぜ昨日の演技は今日のと、今日のは昨日  
のと同じなのか。私の想像力は種切れになってし  
まったのか。それとも私の記憶がもう役の材料を  
提供してくれなくなったのか。なぜはじめはあ  
んなに気持ちよくことがはこんだのか。なぜそれが*

急に行き詰まってしまったのか。(スタニスラフスキー, 1983)

上記には、上手くいったと思った演技が、反復によって変化した混乱と不安が描かれている。このように、反復によって演技の新鮮さが失われてしまうという問題は、演劇実践家の一つの課題だとされている (Grant, 2015)。これに呼応して後安・辻田 (2007) では、同時多発の会話構造を持つ演劇が、どのように観客の見るに耐えうる芸術レベルまで磨き上げあげられるかに関して、稽古の全プロセスを追跡して、演出家からなされた俳優への演技指導内容を検討している。結果として、俳優が複雑な会話劇を何度でも同じように再現できるようになるために最も重要だと考えられるのは、演出家から拘束的になされる「セリフのタイミング」に関する指摘であることが明らかになった。つまり演劇を反復するためには、俳優個人の技術だけではなく、外部からの介入や俳優同士のやりとりによって生み出されるものが重要であると考えられる。しかしこの研究では、稽古で完成された俳優同士のタイミングの規則性が、毎晩繰り返される上演の中で崩れてしまったことも報告している。このことから、外部の介入によるタイミングの規定は、会話のリアルさを再現するために効果的であるものの、介入がなされない本番という反復の中での保持は、容易でないと考えられる。

#### 1.4 即興がもたらすスキル

演技を一回性かつ反復可能なものにするために、演劇実践者たちに活用されている解決策のひとつに即興 (Improvisation) がある (Johnston, 1979)。前記のスタニスラフスキーを始め、Chaikin (1972)、Grotowski (1975)、Brook (1993) など、即興の重要性を説いた演出家は枚挙にいとまがない。能を確立世阿弥も、俳優の演技は、その日の観客に合わせて柔軟になされるべきだと説いた (堂本, 1964)。即興で行う劇の創作には台本を用いないため、どのようなストーリーになるか分からない不確実性の高い状況下で、俳優が自発的にセリフを言い、動き、相手役とインタラクションを行う必要がある (中小路・絹川, 2015)。この経験を積み重ねることで、舞台上でも、現実味のある存在感を持ち、相手役とやりとりができるようになると考えられている (Frost & Yarrow, 2007)。演劇だけに限らず、新鮮な演技を導きだすための手法に即興を使う例は多くある。例えば 2018 年

にカンヌ映画祭でパーム ドール賞を受賞した映画

「万引き家族」の是枝裕和監督は、即興的に撮影することで、俳優の自然と出た言葉やしぐさを大事にしているという (Uramoto, 2018)。ギヨーム・セネズ監督は、映画の撮影中に、即興的に演じる偶然に生じる俳優のセリフの口ごもりやセリフのバッティングを、現実的な良いものとして重要視したことを語っている (小峰, 2019)。

先行研究では、即興のトレーニングを受けた表現者は、一般人と比較して、リーダー・フォロアーの役割を決めずとも、それぞれが柔軟に対応することができる能力、すなわち協調性 (Co-leadership) が高いという結果が報告されている (Noy et al., 2011)。また即興音楽演奏時のミュージシャンの身体のコーディネーションを検討した研究では、即興音楽演奏中の二者のミュージシャンの身体は、ローカルかつグローバルに同期したことが報告されている (Walton, et al., 2018)。しかしこれはあくまで即興的、つまり一回性の行動状況に限ったことである。仮に即興によって新鮮な演技を遂行しても、繰り返された時に、即興時の新鮮さを保てるとは限らない。Keller & Engel (2011) の研究では、即興ミュージシャンに即興音楽 (Improvised Music) を演奏してもらい、4-12 週間後に、同じ曲を何度も反復練習した後に演奏してもらう実験を行なった。即興時とイミテーション時の 2 種類の演奏音楽の強度を比較した結果、鍵盤を押す力のエントロピーは、即興演奏の方が有意に高かった。この研究では、即興演奏はランダム性が高く、どうなるか分からない状況で演奏していたのに対して、イミテーションの演奏は、何度も反復練習をすることで、演奏順序が系統的になったため、即興演奏時に存在した自発性が失われたのではないかと推測している。

このように、一回性と「どうなるか分からない」という高い不確実性と表現の自由度がある即興表現でも、反復性がもたらす「どうなるか分かっている」という確実性と表現の固定化によって、表現が変化する可能性がある。そこで本研究は、即興的に表現された演技行為が、反復することでどのように変化するのか、反復によって失われるものは何かを、実証的に解明することを目的とする。

## 2. 実験方法

実験協力者2名に、台本を用いずに即興的に劇を創作してもらい、そこで発せられた言葉を台本として書き出し、セリフとして練習した上で、できるだけ同じ劇として20回反復してもらうことで、実験的に台本演劇を繰り返す状態を作り出し、その中で演技がどのように変化してくかを実験的に検討した。

### 2.1 データ収集システム

本研究では、前方と後方から2台のビデオカメラでの撮影と床反力計による足圧中心（Center of Pressure, COP）を計測した。身体の姿勢変化はCOPに反映されることから、この時系列データを用いて二者間の身体の前後左右の動きの相互作用を検討した。

### 2.2 実験協力者

実験協力者は、趣味で演劇を行なっている1名（男性、演劇経験3年・即興演劇経験5年）と演劇経験者1名（女性、演劇経験20年・即興演劇経験3年）であった。



図1 実験の様子

### 2.3 実験手順

#### 2.3.1 即興劇の創作と反復

実験室において、実験協力者2名（S1, S2）それぞれに床反力計（Force Place）に乗ってもらい（図1）、まず即興的に劇を演じてもらった（3分）。演技中の発話をすべてホワイトボードに書き出し、台本とした。反復する長さは、即座に覚えられる程度で、文脈として切りがよいセリフまでとした。2名が演じた映像を

何度か見せて、セリフを何度か練習してもらい、セリフをある程度に覚えたことを確認してから、①できるだけ即興で行なった演技と同じようになるように演じてほしい。②その際できるだけ足を動かさないまま演じてほしいと教示をした上で、20回繰り返してもらった。

#### 2.3.1 データ解析

得られた映像データは、動画解析ソフト ELAN を使用してセリフの間の長さや重なり、セリフと動きの関係を調べた。さらに21回分の二者間のCOPデータの相互相関、試行間の速度の変化を検討した。

## 3. 結果と考察

### 3.1 セリフの重なるの検討

映像データから、すべてのセリフと間の長さを計測した。さらに重なり部分を20回分調べたところ、最初に行なった即興での劇中には、トータル9秒のセリフの重なりが起ったが、それ以降10回目と20回目に1秒ずつの重なりがあるだけで、それ以外の部分ではセリフの重なりが見られなかった（図2と3）。これは台本がないという不確定な制約の中で起った偶然的な重なりが、セリフが決まっていくことで消えたことを示している。誰が何を話すのかという役割が決まった確定的な制約になったとき、より明確にセリフを話すことが重視されて、話が聞き取りづらくなる要因となるセリフの重なりは修正されていった可能性がある。

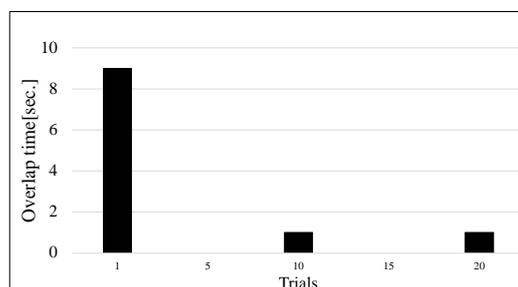


図2 セリフの重なり時間

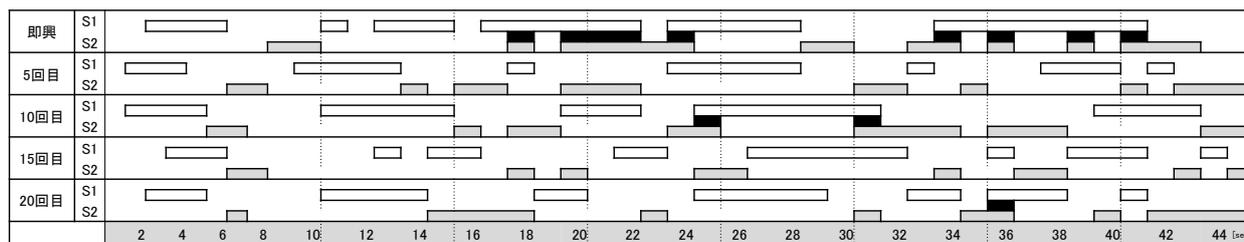


図3 時系列における二者間のセリフのやりとり

ここでは即興で行なった1回目から5回ごとの二者 (S1,S2) のタイミングと重なりを示す。

黒い部分が二者のセリフが重なった部分である。ここに記さない回で、セリフの重なりは見られなかった。

### 3.2 動きの速度

次に動きに関して、左右方向の COP 速度を算出し、台本演劇 20 回分の変化を検討した。図4 は即興で行なった回と、そこから 20 回反復した台本演劇のすべての回の速度データである。即興演劇では、二者の動

きが、細かく変化している。しかし反復1回目からは、即興演劇とはまったく異なる動きのやりとりが見られる。速度が全体的に早く、回数を重ねるごとに、一定の部分のみに限定的に増大が見られ、それが次第にパターンのように発生したことが確認された。

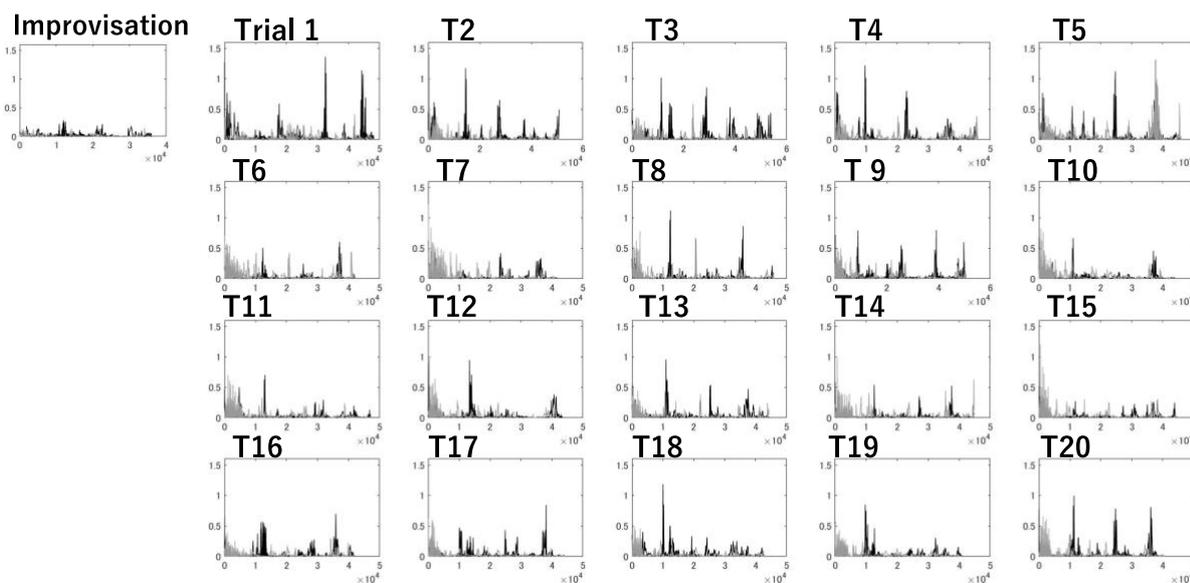


図4 二者の左右方向の COP 速度

左が即興時に行なったもの。その後 20 回同じ劇を反復させた。黒色が S1, 灰色が S2 である。

例えば、1 回目 (T1) からその後すべての回に渡って、劇の開始直後に S2 の左右の大きな揺れが発生している。これはまるで固定された動きのように、毎回かならず登場している。さらに劇開始後 10 秒付近、25 秒付近、30 秒付近に、S1 による大きく早い動きがパターン的に見られる。これらは即興演劇では見られなかったものである。実験協力者の 2 名には、できるだけ即興劇でやったものと同じセリフと動きをしてほしいと指示をした。しかしこのデータの結果から示唆されるこ

とは、反復する中、即興で行なった劇と同じやりとりがなされるのではなく、それとまったく異なったパターンが、二者間で生まれたと解釈できる。この現象が生まれた理由として以下が考えられる。最初の即興状態では、相手がどう動くか分からなかったため、相手に意識を向けて、相手の動きを予測し、自己の動きを調整する必要があった。その調整が相互の微細な動きを生み出した。それは目立った大きな動きよりも、その場その場の状況によって、動きは細かく変化するも

のである。特に即興のトレーニングを受けた者は、Co-leadership の能力が高いため、両者がリーダー・フォロアーの役割を細かく変えながら、互いに協調しつつ演技が遂行されていた可能性がある。しかしセリフ内容が決まり、話す順番が両者間で決定されるようになると、相手の細かい動きを意識して、自分の動きを変更する可能性がなくなる。そのため、むしろ劇表現として、自分の役割を明確に打ち出すことに意識が向くようになり、「おきまり」のような速度の大きい動きが出現したのではないだろうか。

### 3.3 二者間の速度の相関関係

即興の演技から 20 回の反復まで、二者の COP データから相互相関を検討したところ、左右方向の相関関係において、即興時にのみ、-2 秒から 2 秒遅れのあたりに、負の相関が見られた (図 5)。

さらに 21 回ごとの時間遅れなしの時の相互相関値を見ると、即興時が一番強く、-0.4 の負の相関が見られた (図 6)。

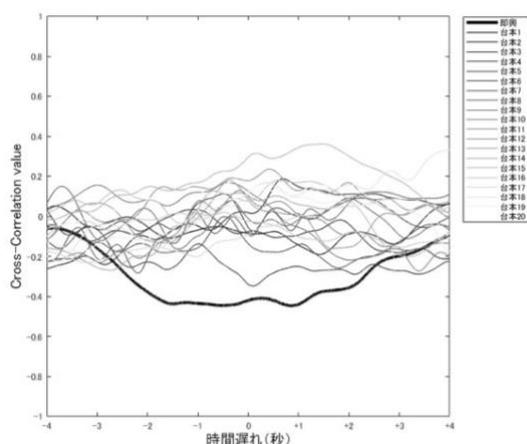


図 5 COP 左右方向の相互相関図  
太線が即興時の相関関係を、  
それ以外は各施行の値を示す。

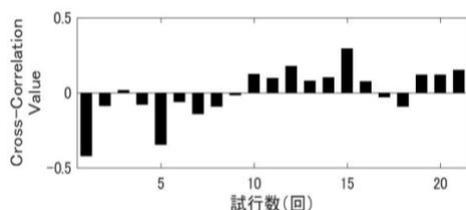


図 6 COP 左右方向の相互相関 (時間遅れなし)

## 4. まとめ

本研究では、即興的に演じられた演劇が、反復によって変化する様子を、実証的かつ定性的・定量的に検討した。その結果、実験協力者たちが行なった即興劇のセリフのタイミングと動きは、反復することによって変化した。セリフの重複は消滅し、動きは速度のメリハリのあるものとなり、異なるパターンが生じた。

ここで失われたものは何だろうか。変化した点から考察すると、失われたものとは、即興的な状況で起こっていた微細な身体のコーディネーションではないだろうか。つまり、「どうなるか分からない」という不確実な制約によって発生した俳優同士の行為 (相手に注意を向け、小さな相手の動きにも敏感に反応する、ひとつのシステムのような繋がり) は、「どうなるか分かっている。次に来るものが分かっている」という、確実で安定的な制約に置き換わったことで、本人たちができるだけ同じ行為の再現を試みたつもりでも、相手への集中や敏感な反応は薄れ、細かい動きは省略され、知っていることは強調されるなど、表現は編集され、再構築されていったのではないだろうか。

本研究の意義は、定性的な研究が多かった演劇研究において、俳優の「動き」に着目し、演劇における表現者同士の演技行為の関係性を定量的な研究方法によって検討することで、二者間の演劇表現の関係が「行動」に表出することを定量的に示したことである。

今後は、他の俳優ペアにおける再現の可能を検討する必要がある。

## 文 献

- アリストテレス. (1458). 『詩学』. 今道友信 訳. 岩波書店.
- Benedetti, Jean. (1998). *Stanislavski & the actor*. Routledge, Taylor & Francis Group New York.
- (高山 図南雄・高橋 英子 訳. (2001). 『演技—創造の実際—スタニスラフスキーと俳優』. 晩成書房.)
- Brook, Peter. (1993). *There are No Secrets: Thoughts on Acting and Theatre*. London, Methuen. (貴志 哲雄, 坂原 眞理 訳.
- (1993). 『秘密は何もない』. 早川書房.)
- Blair, Rhonda. (2008). *The actor, image, and action. Acting and cognitive neuroscience*. Routledge Taylor & Francis group London and New York.
- Chaikin, Joseph. (1972). *The presence of the actor*. New York,

Atheneum.

Frost, A., & Yarrow, R. (1990). *Improvisation in Drama*.

PLAGRAVE MACMILLAN.

Grant, Clare. (2015). *Improvised Liveness: Opening Statements*.

Improvisation and the 'Live': Playing with the Audience. In

Caines & Heble (Eds.). *The improvisation studies reader*.

*Spontaneous acts*, 353-356. Routledge.

Grotowski, Jerzy. (2014). *Towards a poor theatre*. Routledge. (大島

勉 訳. (1971). 『実験演劇論—持たざる演劇をめざし

て』. テアトロ.)

Johnston, Keith. (1979). *Impro Improvisation and the theatre*.

Methuen Drama.

Keller, P. E., Weber, Andreas., & Engel, Annerose. (2011). Practice

makes too perfect: Fluctuations in loudness indicate spontaneity

in musical improvisation. *Music Perception*. **29** (1), 109-114.

小峰 健一 (2019). 映画「パパは奮闘中！」セネズ監督 現場

での対話通し描く 仕事と育児父の苦悩実体験が出发点.

朝日新聞. 4月26日夕刊.

中小路 久美代・絹川 友梨 (2015). 即興演劇ワークショップ

のデザイン学的解釈の試み. 計測と制御. 公益社団法人

計測自動制御学会. **54** (7).

Noy, L., Dekel, E., & Alon, U. (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*, **108** (52), 20947-

20952.

佐々木 敦 (2011). 『即興の解体／懐胎 演奏と演劇のアポリ

ア』. 青土社.

佐々木 健一 (1984). 『講座 美学 第4巻』. 東京大学出版.

清水 博 (2016). 『<いのち>の自己組織 共に生きていく原

理に向かって』. 東京大学出版.

堂本 正樹 (1964). 『世阿弥アクティング・メソッド』. 晩

成書房.

Uramoto, Mariko. (2018). Portrait Hirokazu Koreeda. Fashion Post.

<https://fashionpost.jp/portraits/136826> (July 4, 2019).

Walton, Ashley E., Washburn, Auriel., Langlad-Hassan, Peter.,

Chemero, Anthony., Kloos, Heidi., and Richardson, Michael J.

(2018). Creating Time: Social Collaboration in Music

Improvisation. *Cognitive Science*. **10**, 95-119.

Wilson, G. D. (2002). *Psychology for performing artists*. Whurr

Publishers Ltd.