

# ワークショップ映画と 俳優の創作的ミメーシス

——濱口竜介の制作論における多層的な声の表出について

長谷川祐輔

キーワード：濱口竜介、ラクー＝ラバルト、ワークショップ映画、ミメーシス、俳優、複声

## はじめに——読むことと語ること

与えられた文章を読むことと、自分の言葉を語ることのあいだにはいかなる違いを見出せるだろうか。たとえば、人が書いた文章をそのまま読み上げることと、特に手がかりもなく自分の言葉を話す場面では、人が語る言葉の質はどのように異なるだろうか。この問いが顕著に見出せる場面として、俳優の演技を挙げることができるだろう。通常俳優は演劇にしても映画にしても、予め脚本を与えられて自分のセリフを暗記した上で、それを舞台や撮影現場で再現する。そのように発話された言葉の質感と、本当にその場で俳優が役ではなく本人として発話した言葉はどのように異なるだろうか。また、脚本に基づかない俳優の語りが成り立つとすれば、それはいかなる制作方法によってささえられるだろうか。

映画監督の濱口竜介の映像制作論は、このような大きな問いに貫かれている。本稿では、濱口の制作論における具体的なモチーフとしての分裂した「声」やその表出論理について検討する。脚本ないし文学テクストを読むのではないタイプの俳優の語り、つまり俳優本人が役ではなく自らの言葉として発話する語りは、濱口が俳優に対して完成された物語を遂行させるよりも、ワークショップや繰り返しのインタビューなど「プロセスの可視化」<sup>(1)</sup>を重視することで、演

技空間における俳優本人の身振りや言葉のリアリティを探求していることと繋がっている。そこに登場するキーワードとして「いい声」や「複声」などがある。これらは濱口が2011から2013年にかけて『東北記録映画三部作』（以下『三部作』）を撮影するなかで、共同監督の酒井耕とのあいだで見出した語りについてのひとつの美的な判断基準になっている。『三部作』は、東日本大震災で被害を受けた被災者によるインタビューをまとめた『なみのおと』（2012）『なみのこえ』（2013）、東北地方に継承されている民話の語りをまとめた『うたうひと』（2013）の三本によって構成されている。ここで濱口は、職業的俳優ではない人たちにインタビューを重ねていくうちに「彼ら自身の率直な現れ」として感じられるような「いい声」に出会ったと述べている<sup>(2)</sup>。ここには映画という枠組みをこえた、人間のあり方そのものに当てはまる論理が見出せる。なぜなら、非職業的俳優はフィクションを創作することができない。職業的俳優は「信じられるフィクション」を意図的に創作する技術を持っている。しかし非職業的俳優の「いい声」は、俳優としての技術ではなく撮影環境における現実の人間関係や、自らの日常的な身体性によってささえられている。つまりここでは撮影者とその被写体の現実的な関係性が直接現れることになる。フィクションを意図的に創作する術を持たない非職業的俳優にとって、現実的な関係性において信頼関係がないところではいい声を表現することは困難だろう。非職業的俳優の「いい声」は、個別のジャンルをこえた人間が関わることそのもののリアリティによって表出される。

また、『三部作』の制作にあたって濱口に影響を与えた人物であるみやぎ民話の会を主催する小野和子は、「複声」というキーワードを持っている。「複声」とは単線的な個人やテキストの表出ではなく、民話を伝承してきた先祖代々の言葉や、撮影環境における他性（俳優、技術者、環境など）の複合的な要素によって表出された、厚みをもった声のことである。「いい声」や「複声」をひとつの表出論理として方法論化するために、濱口が見出した作法は「聞くこと」そのものだった。映像制作論としての聞くことによるいい声や複声の表出は、濱口の『三部作』以後の映画制作、とりわけ『ハッピーアワー』（2015）においてひとつの成果として結実する。

しかしながら、当然「いい声」や「複声」とはいかなる声なのか、さらには

なぜ「聞くこと」がそのような声を表出することになるのかといった分析は十分になされていない。濱口自身が『ハッピーアワー』の制作論を「何がしか映画作りの正しい方法だとは一切、思って」おらず、「このとき集まった演者・スタッフなどのメンバーひとりひとりが方法を持ち寄ってできた一度きりの、固有の方法」<sup>(3)</sup>であると述べているように、ひとつの映像制作論として確立されたものではない。

したがって本稿では「いい声」や「複声」といったモチーフ、さらには映像制作論／演技論としての聞くことについて、またそのような方法に基づいてなされた俳優の演技ないし制作された映画が含む射程を浮き彫りにするべく、関連する哲学的言説を参照しながら考察を進める。

## 1. ワークショップ映画における「プロセスの可視化」と身体の現前性

はじめに、濱口の制作論に関連する映画史的な時代背景を簡単に見ておこう。濱口の映画には、劇中劇やワークショップがそのまま組み込まれた作品がいくつかある。ENBU セミナールの卒業制作として制作された『親密さ』(2012)、ダンサーの砂連尾理がワークショップを行う『不気味なもの肌に触れる』(2013)、『ハッピーアワー』(2015)、そして『ドライブ・マイ・カー』(2021)では『ワーニャ伯父さん』が劇中劇として登場する。映画批評家の渡邊大輔は、濱口の以上のような演劇作品の制作から上演までのプロセスや、ワークショップをそのまま映画の一部として組み込んだこれらの作品において共通する手法を「プロセスの可視化」<sup>(4)</sup>と呼んでいる。

プロセスの可視化とは何か。作品や演技の生成するプロセスそのものを作品のなかに繰り返してしまうことである。それは、ほぼアマチュアのスタッフ、キャストが双方向的にコミュニケーションを積み重ねながら作品を作り上げていく、いわゆるワークショップ映画の類においてもっとも顕著に示されるものでもあるだろう。<sup>(5)</sup>

ワークショップ映画とは、映像は表象であり演劇が現前であるとする従来の二項対立的枠組みには収まらない手法である。ワークショップ映画は映像と演劇、フィクションとドキュメンタリーの双方によって構成されており、映画の

ストーリーラインを脱臼するものとして作用する。濱口の作品において見られる「映像の表象や観客の受容体験における現実性／虚構性のあわいを攪乱し、多層化していくような表現」<sup>(6)</sup>は、完成された物語を目指すのではなく、俳優の個別の発話や身振り、制作者と俳優がコミュニケーションを重ねるプロセスを可視化する制作法の代表的な特徴でもある。ここでひとつ補足しておく。ワークショップ映画は、ドキュメンタリー的に映像を保存するが、それは結局のところ映像編集された現場なのではないか、実際の現場とは異なるのではないか、という問いがあるかもしれない。この問いは映画のみならず写真を含む複製芸術全般に当てはまる根源的な問いとして繰り返されてきた。そこには「作品化」をめぐる開かれた問いがある。映像編集された「現実」と、実際の「現場」は当然異なる。しかし編集が加えられない現実を提示した映像は、それだけでは作品にはならない。そこに映るのは作品未満の日常の身体や鑑賞に耐えられないノイズであり、映像作品としてひとつの輪郭を持ったプロダクトとして提示するには作品化の段階が踏まえられなければならない。このような問いや制作の手續きによって、フィクションとノンフィクションの重層的な関係性がより浮き彫りになる。

しかしなぜこのような制作方法が映画においても登場するようになったのか。完成ではなくプロセスを指向する傾向は、現代美術における「関係性の美学」の言説に代表されるように90年代にすでに流行していた。関係性の美学とは、フランスの理論化・キュレーターのニコラ・ブリオーが発表した著作のタイトルでもあり、かつ現代美術の理論として90年代から00年代にかけて浸透した理論である。理論的な内実はその名が示す通り、個別の作家とプロダクトとしての作品を分離して捉えるのではなく、作家と作品、あるいは観客を含めた関係性をひとつの作品の単位に据える理論である。それがなぜ、近年映画の領域において時差を持って取り入れられてきたのか。

大きな背景として、デジタルテクノロジーの過剰な侵食やそれに伴う記号的な消費・受容が挙げられる。たとえば近年ブロックバスター的に映画が流行するさい、そこには輪郭のはっきりした物語がある。そこで観客が映画から享受しているのは、物語やそれに付随して拡散する流行作品についての大衆的なイメージであると言ってさしつかえないだろう。鑑賞体験や映像表象を物語や特

定のイメージに還元する記号的な消費のあり方は、映像を体験する形式が多様化した今日において必ずしも映画に限られた話ではない。Netflix や Amazon Prime、Youtube など携帯端末によるストリーミング配信の視聴において早送りや鑑賞される映像作品や、さらに SNS において「見られる」ことなく流動化していくイメージやスクロールされるウェブ媒体の記事などにおいて、時間をかけて何かを観賞する体験はますます失われている。渡邊は、以上のようなテクノロジーに支えられた現代の映像メディア環境について以下のように述べている。

かつて、いま・ここにはない音や映像を記録し、自在にひとびとの前に  
リプレゼンテーション  
 再-現前=表象させる複製メディアの力が注目され、映画を含めてその力に基づいた興味深い表現がさまざまに生み出されてきた。しかし、インターネットから SNS、ストリーミング配信などデジタル技術に支えられた現代のリアルタイム指向のメディア環境は、そうした表象の意味や価値を低下させた。<sup>(7)</sup>

時間的・地理的に直接体験することがかなわないライブ的なものを保存し、異なる時空間の軸で再現する遠隔技術の役割が言祝がれた時代があったが、テクノロジーに過剰接続された21世紀のメディア環境においては遠隔技術による再現可能性の価値はますます低下している。こうした時代背景を本稿の文脈に寄せて言い換えるならば、映像体験における再現可能なもの——物語的享受、記号的消費など——や複製技術は、技術的な過剰さが定着した今日のメディア環境においてはかつてほど価値を持たない。

その結果、ひとつの反動的な効果として「演劇的とも呼べる身体の直接的な「現前性」のシステムが映像にどんどん侵入してきた」<sup>(8)</sup>と考えられる。つまり、映画において直接的な身体の前現性や演劇性を指向する流れは、メディア環境においてデジタルテクノロジーが浸透しすぎた結果として時差を孕んで生み出されたものであると見ることができる。

濱口が、俳優に対してセリフを記憶して再現するのではなく、本人の語りとしての「いい声」や「複声」といった言語的なモチーフに止まらない身体行為を制作において重視することには、映画に止まらない映像文化全般を取り囲む同時代的な背景がある。

## 2. 信じられる身体——『ハッピーアワー』の制作論を中心に

複製技術に対する演劇性や身体性の優位を象徴する言葉として、濱口はそこで展開されているフィクション（演技、語り）が信じられるものであるかどうかという美的判断の基準を設けている。「いい声」についての濱口の言葉をいくつか引いておこう。

いい声をしているときがどういうときかと言えば、この人はもういま思ったことを言っているんだな、ということを素直に信じることのできる対話の時間だったと思います。

そのいい声というものを演技空間でも響かせることができれば、ひとつフィクションの問題を解決しえるのではないだろうかと思ったわけです。つまり、単純にいま目の前にあるものを信じるということなのです。<sup>(9)</sup>

ここで共通しているのは、フィクション（俳優の語り、演技）において、「信じることができる」ものを見出しようかどうか。「いい声」は、それを聞いているものに対してセリフを読んでいるのではなく「思ったことを言っている」という感触を与えるものであり、かつ発話以外にも目の前に立ち上がっている演技空間を信じるということの確信を与えうるような声であるとひとまずは言える。濱口がここで述べている俳優のいい声の表出、つまりフィクションとノンフィクションの越境的な表現は、一般的にこれまで名作とされる映画の条件でもあった。ではなぜ濱口が今日あらためて取り上げられるのか。濱口が特異な点としては、そのいい声の表出をひとつの方法論として定着しようとしたことと、職業的俳優ではなく素人をいい声の担い手として積極的に採用している点が挙げられる。この点が顕著に現れている作品として『ハッピーアワー』がある。

フィクションを信じられるものとする「いい声」とは、現実と虚構、素の身振り演技の越境によってこそ表出される。「いい声」が現実的なものと虚構的なものの越境によってこそ現れるということ、並びに映像においてどのように作品化されるかということは、『ハッピーアワー』についての言説を追っていく

ことでより詳細に見えてくる。

『ハッピーアワー』の制作プロセスにおいて、濱口が「いい声」やそれを引き出すための方法としての「聞くこと」がよく現れている。物語の詳細に踏み込む余裕はないが、この映画について簡単に情報を追加しておこう。

主演を務める田中幸恵（あかり）、菊池葉月（桜子）、三原麻衣子（芙美）、川村りら（純）の4人は、それまで演技の経験を持たない素人だった。彼女らは2013年の9月から2014年の2月まで、デザイン・クリエイティブセンター神戸（KIITO）で行われた「即興演技ワークショップ in Kobe」の参加者だった。このワークショップは終了後実際に映画を制作することを前提としており、そこで最後に選抜された参加者は「参加者」から「演者」へと立場が変化する。撮影は、2014年5月から12月まで続いた。

映画の舞台は神戸。横野あかり、日野純、塚本芙美、井場桜子は気の知れた4人であり、それぞれが家庭や仕事による悩みを抱えている。このうち純は夫と離婚裁判中であり、映画のはじめではそのことを4人に打ち明けていない。とあるワークショップに参加した後の飲み会で、純がその事実を打ち明けたところから、物語は徐々に展開していく。以下本論文においては、物語の分析ではなくその制作論に焦点を絞って考察を続ける。

濱口が「即興演技ワークショップ in Kobe」から『ハッピーアワー』の制作において一貫して重視したのは、何よりも「聞く」ことだった。それは参加者／演者に「安心してもらうこと」と「勇気づけること」を目的として採用された作法であり<sup>(10)</sup>、何よりも「いい声」を引き出すための複合的な装置だった。実際「即興演技ワークショップ in Kobe」のプログラムは、「ひとつだけ嘘を交えた自己紹介」、ダンサーの砂速尾理による「「他人」同士ではなかなか成立しない距離に入っていく」ための身体表現講座、インタビューに基づいた「いい声」を撮りに行き、それを参加者で持ち寄ってディスカッションをするワーク、ペアになっての本読みなど、参加者やゲストで継続的な対話や「聞くこと」を重ねることによって、演技ではなく身体行為や人物の厚みを創作することを目指したカリキュラムで構成されている<sup>(11)</sup>。このワークショップには、演技指導に当たるカリキュラムが組み込まれていない。徹底して目指されているのは、洗練された演技ではなく出演者個人の身体性や「いい声」を仕上げていくことで

ある。また、制作方法として特徴的な点を挙げるならば、物語を考えたり指示を出す監督と、その指示を受ける主体としての俳優といった一方的な関係性ではなく、監督や俳優、また脚本の共同執筆者である「はたのこうぼう」（濱口竜介、野原位、高橋知由の3人によって構成される脚本チーム）など、映画制作に関与する複数の立場の人たちが相互に交叉しながら作り上げていくといった点がある。このような制作プロセスは、創作する主体の意図をこえたものの表出を可能にする。映画批評家・研究者の三浦哲哉は、『『ハッピーアワー』論』で次のように述べている。

この作品は創作主体の「手に負えないもの」、「想像を超えるもの」、「どうしようもないもの」を尊重し、それらと丹念に交渉しつつ、その交渉プロセス自体を織り込むことによって構成されることが目指されたからである。[...] 本作の観客は、首尾一貫した「監督の意図」というものに束縛されることなくアプローチする自由が与えられているということを、まずは確認しておきたい。本作の画期性もこのことと関わるだろう。

誰か1人の頭脳によっては到底、作りえなかったとすぐさま直感されるこの作品のとてつもない複雑さ、「厚み」が、なんとかその魅力の核心に言葉を届かせてみたいという意欲をかき立てる。<sup>(12)</sup>

ワークショップ映画の制作における狙いは、単線的なものではなく複数の立場が交叉することによって人間が単独では生み出し得なかった「厚み」を生成することにある。創作する主体にとっての「手に負えないもの」、「想像を超えるもの」、「どうしようもないもの」の表出は、作品の複雑さや「厚み」を喚起する。それらは、ひとりの監督やひとつの脚本を実装するような制作方法からは創出されない。たとえばダンサーの砂連尾は濱口の神戸でのワークショップに参加した後で、「ワークショップ全体を通じて「全員の、存在が分厚くなった」と濱口に告げ」<sup>(13)</sup>ている。濱口の「いい声」や演技空間における信じられる身体とは、目の前の人の厚みを感じさせる時に立ち上がると言えるだろう。ここで俳優の身体において起こっていることは、演技を洗練させるのではなく自らの身体性の輪郭をより浮き彫りにしていくことであり、脚本を「読み上げる」のではなくカメラや他の俳優などといったさまざまな他性としての撮影環



境に対して自分を開き、到来する身体的感覚をもとに「語ること」である。

ここまで確認してきた、厚みをともなった「語り」を表出するための「聞くこと」は、哲学者の鷺田清一が哲学のスタイルについて論じる主張と重なる。鷺田によれば、他者との会話においては語るだけでなく、聞くことにも相手に対するひとつの語りかけの要素が含まれている。「他者からことばを差し向けられたときのそのことばの受け取り方もまたまぎれもない他者への語りかけのひとつとして、意味をもつ」<sup>(14)</sup>のである。このことは、何も俳優の演技論としての話に限定されるものではなく、生活のなかでの他人との会話についても言える。相手がどのように自分の言葉を受け取っているかということは、身振りや表情などの身体的な反応から伝わってくる。その反応が自分の次の言葉にも影響を与えるということは、日常でも頻繁にあるだろう。

一方の「聞くこと」と他方の「語ること」に共同的な影響関係が立ち上がれば、そこには自分の言葉でありながらも自分には制御できない他性——「手に負えないもの」、「想像を超えるもの」、「どうしようもないもの」——が発生する。この点について鷺田は以下のように述べている。

わたしのことばが、そしてわたし自身のものでありながらそのわたしが意のままに制御することのできないわたしの表情が、他者の思いがけないことばを引き出し、さらには他者自身も気づいていない表情を誘い出す。そして、受容するのであれ反撥するのであれ、その反応のひとつひとつにふたたびわたしが反応する。このように、わたしと他者とは、ともにおなじひとつの現在のうちに繋留され、その〈共同の現在〉のうちでたがいにその存在を交叉させ、シンクロナイズさせあっているのである<sup>(15)</sup>。

鷺田は続く箇所でも、このような共同の現在こそが哲学の臨床の〈場〉であると述べているが、このような自他の共鳴的關係性は濱口が映像制作論に取り入れているものでもある。濱口の映像制作論、あるいはワークショップ映画における「プロセスの可視化」といった方法は、映画や俳優といった領域におさまる話ではなく、人間と人間が関与する際に立ち上がる質的な關係性そのものと直結しているのである。ワークショップ映画における演劇性や身体の直接性は、以上のような態度にささえられている。

ここまで濱口の制作論における「いい声」をはじめとする身体性を表す隠喩について、哲学的な視点を交えて確認してきた。ここで、補助線としてひとつの問いを挟んでおきたい。いい声や信じられる身体は、その人の厚みを感じられる時や、目の前の人の身振りが現実と虚構を越境しているかのように見える時に立ち上がる。しかし、それらが人と人の反復的な交流によって生成するとすれば、そこで生み出された身体性とカメラの視覚の関係性はどのように捉えられるのだろうか。いい声や信じられる身体が映像に映っていたとして、たしかにそれは観客にとっては厚みを喚起するのかもしれない。しかし、その時俳優自身が直面しているのは人間ではなくカメラである。「いい声」や「信じられる身体」を創出する関係的な装置として、人間対人間、人間対カメラというのは質的に異なるのではないか。大きすぎる問いであるため本論で十分に踏み込んで検討する余裕はないが、この点についての濱口の言葉を見ておくことには意味があるだろう。

濱口によれば、カメラのショットは「不完全かつ完璧」という二重性を孕んでいる。カメラでの撮影は、フレームに映る世界を「断片化」することとそれを「記録」することが同時に起こる。カメラのこの性質とダンスを例として組み合わせながら、濱口は次のように述べている。

カメラはダンス自体を記録することはできるけれども、ダンスが立ち上げているこの〈場〉全体、そこで起きている関係性の全体を捉えることはできない。あなたのダンスと観客である私のあいだに起こっている関係性をカメラは記録することができない。そのときにカメラによって〈場〉は断片化されている。踊る人と観る人の関係性というもの的一方しか映すことができていない。<sup>(16)</sup>

カメラが映すことができるのは、あくまでダンス自体であって、ダンスが立ち上げているような〈場〉は映すことができない。ダンスが立ち上げている〈場〉とは何かと言えば、それは複数のダンサー同士の身体的な「呼応」である。一方がこのような反応すれば、もう一方はそれに対して身体的なりアクションをする。こうした反復的な交叉によって、人間対人間の関係的な厚みは生成されていく。そこにはお互いにとっての「言語化不可能、共有不可能であるような〈場〉」が浮かび上がってくるのであり、濱口は「他者の身体というものを

自分の身体で翻訳して、観客に渡しているような感覚」があると述べている<sup>(17)</sup>。

以上のようにして人間のあいだには関係性の厚みが生成されていく。ダンスから派生する〈場〉の生成には、相手に対する信頼関係が必要になる。自分の身振りが相手の身振りと調和的に呼応することを——身体的に——信じることができなければ、関係性の網の目は維持できない。そこにはひとつの身体的リズムがあり、相手が自分の動きに歯止めをかけるような振る舞いをしたり、危険を仄めかすような身振りをすれば、あつという間に崩れてしまうだろう。

濱口によれば、この相互の身体的信頼関係とでも呼べるものこそ呼応的な〈場〉を立ち上げるひとつの重要な要素である。そして、濱口によればカメラがこのような〈場〉を映すことがあるとすれば、それはカメラ自体とその前で振る舞う人間とのあいだに信頼関係を構築し、〈場〉を立ち上げることによって可能になる。

ある〈場〉を断片的にでも記録することができるということがあるとすれば、カメラと被写体が結んでいる関係性はやはり直接に記録されてしまうと思ってよいでしょう。ときに、こいつの前では踊れないというようなものがもしあったとしたら、きっとカメラの「記録」の力というものによっておそらくそこで〈場〉が立ち上がっていない、関係性が断ち切れているということ自体が記録されるのではないか。<sup>(18)</sup>

ここでの濱口の言葉を敷衍するならば次のように言える。すなわち、カメラの機械的な身体は、被写体との関係性を断片化しそのまま記録する。したがって、人間対人間の〈場〉とカメラのあいだに距離があれば、それはそのまま距離がある関係性として記録されてしまう。映像に〈場〉が映ることがあるとすれば、それはカメラの機会的身体を巻き込んだ〈場〉を立ち上げなければならない。人間とカメラのあいだに共鳴的な関係性を立ち上げることができれば、〈場〉を映像として記録することが可能になる。それは必ずしも約束されたものではないが、身体的な厚みをともなった〈場〉を映像におさめるひとつの方法であることは間違いないだろう。以上の記述からは、いい声やそれを表出する身体をいかにして「映像に収めるか」という濱口の狙いが窺える<sup>(19)</sup>。

ここまでいくつかのキーワードを手がかりとして確認してきたように、濱口の映像制作論は映画や演劇の枠組みにおさまるものではなく、人間のあり方そ

のものに関係するものだった。したがってそれは、映画や演劇においてプロの俳優を育成することに特化した方法論として定着している、卓越した演技を獲得するために作られたメソッドとは異なる。そこでは、役としての再現的な演技とは異なり、俳優自身の身体性とテキストが同時に共存し、俳優は自分自身でありながらも、「別の何かになること」が理想とされている。したがって、演技指導としての訓練を受けた俳優と、濱口の方法論によって創作された俳優の身体性は、当然別ものになってくる。このような俳優の身体的な違いについて、以下では濱口の制作論における「本読み」の位置付けと、俳優のミメーシスを導きとしながら検討していきたい。

### 3. 俳優の創作的ミメーシス

#### 3-1 自分が自分のまま、別の何かになること

ここまで確認してきたように、濱口は複数の立場の影響作用を重視している。その態度は、俳優のキャラクター創作においても窺える。『ハッピーアワー』において採用されているキャラクター作りの方法として、「本読み」がある。しかしここで俳優の本読みと言った時に通常と異なるのは、たんにテキストの暗唱と模倣的な再現に止まらないということだ。多くの映画において、脚本は予め入念に整えられ、俳優によって実現されるべき物語として位置付けられるのではないだろうか。しかし『ハッピーアワー』の場合は、撮影中に濱口と俳優のインタラクションによって何度も改稿され、最終稿は第7稿となっている。なぜ何度も改稿作業が重ねられたかといえば、それは俳優の身体性とドラマの葛藤に由来する。たとえ脚本家が物語を進展させるようなセリフを書いても、セリフを発話する当の俳優自身の身体性がそのセリフを言えるように作られていなければ、それは結局のところ厚みを欠いた語りになるのであり、信じられる身体にはならない。この点についての濱口の言葉を引いておこう。

既にキャスティングの決まった脚本を改稿するとき、我々が行き会ったのは具体的な「演者のからだ」だった。改稿作業は不可避免的に、その時点で既に半年以上の付き合いがある演者の顔と声を、具体的にそのキャラクターと想像しつつ書いていく

ことだった。そのとき執筆者には「演者のからだ」の印象が色濃く残っている。そのとき、執筆者がどれだけ効果的にドラマを進行させる台詞を書き込みたいと望んでも「あの人の顔、体からこのような言葉が発されていることがどうにも想像できない」という事態が発生する。執筆者は演者のからだの「言えなさ」に直面する。<sup>(20)</sup>

この記述は、物語を進展させるエレメントは何なのかといったことと関連している。映画に限らず、物語と言った時それは結局のところ執筆者が物語の作者であると考えられることが多い。作者が事前に想定されているタイプの物語は、作者によって生み出されると想定される。しかし濱口の映画においては、単独の作者ではなく、俳優の身体性とテキストといった二つの要素の緊張関係によって物語は表出される。こうした物語の表出論理において、監督や俳優は制作プロセスを外部から統御する意味での作者ではありえない。そこでは、創作する主体は作品の生成に対応して自らも変化していく。美学者の森田亜紀によれば、「つくり手は、つくる過程を超越的な位置から能動的に支配するのではなく、過程の中動の中に巻き込まれている」<sup>(21)</sup> のであり、自分が表現したいことを予めわかっているわけではない。それは事後的にしか明らかにならない。したがって、「つくり手は、出来上がった作品から、作品が出来上がったということから、遡ってその作品の「作者」になる」<sup>(22)</sup> のであり、作品に先立って自立した作者が存在するのではない。物語に従属した俳優ではなく、俳優の身体性とテキストの緊張関係から物語が溢れ出るような表出論理においては、創作の主体をめぐる以上のような時間の循環構造がある。

そこには、俳優が役に完全になりきるのでもなく、かといって自分の素の状態を保ち続けるのでもない、俳優とテキストがそれぞれ独自性を保ちながら共存するといった、二重化された演技空間が立ち上がる。

したがって、『ハッピーアワー』の創作においては脚本家の執筆と同時に、俳優の身体性がテキストと同期していくことが重要になる。そこでは俳優がテキストそのものを自分の身体に内在化していくこと、濱口の言葉で言えば「はらわた」にテキストを浸透させることが目指される。そのようなプロセスを経て、俳優はテキストのようでありながら同時に俳優自身の声を獲得し、「テキストの人間」<sup>(23)</sup> へと生成変化していく。

からだ独自のグローヴは保ちつつ、何度でも、正確に、どの箇所も同じ強さで、テキストを読み上げる。その調子が、脚本を伏せても保たれるようになる。目を閉じて聞くと本を読んでいるのか暗誦しているのかわからなくなるその頃に、声にはある一定の「厚み」が与えられるようだった。非常に安定した演者たちの声はまるで「テキストそのもの」のようだ。ただ、同時に、それは彼女たち自身の声である。剥き身の声とでも言うべきか。彼女たちもまた聞くことで変わる。繰り返された本読みのなかでテキストを聞き取り、彼女たちは「テキスト的人間」になりゆくようだった。それは〔…〕テキストと演者それぞれ別のものそのまま、共存しているような状態だ。それはカメラの前で演じるための、即ち「自分が自分のまま、別の何かになる」ための一つの準備だったように思われる。<sup>(24)</sup>

ここにはもはや、俳優が完全に役に同一化したり、台詞を覚えてそれを再現したりするといった表現のモデルは維持されていない。かといって素の状態であるわけでもない。それは脚本や役といったモデルを徹底して自己に内在化することを繰り返し、それまで現実のどこにも存在しなかったような、テキストそのもののものであると同時に俳優自身の声でもあるといった二重化された身体をそのまま表出する。ここに素と演技といった二項対立的な枠組みをこえた、俳優の自己創作がある。そして、たんなる模倣行為にとどまらない俳優の自己創作について、ミメーシスを通じて思考し続けたのが、20世紀のフランス哲学者、フィリップ・ラクー＝ラバルト（Philippe Lacoue-Labarthe 1940-2007）だった。

### 3-2 俳優のパラドクス

ラクー＝ラバルトが俳優のミメーシスに見出すのは、平たく言えば何のもでもないことによってこそ、いかなる役にも擬態する可能性を秘めているというパラドクスである。たとえば、どんな役を演じていても本人にしか見えない俳優がいる（しばしば名優と言われたりもする）。しかしラクー＝ラバルトによればそのような俳優は虚構的な存在であり、プラトンの模倣理論の枠組みにいる存在であるとして退けられる。ラクー＝ラバルトにとって俳優のミメーシスは、モデルに従属した行為ではなく、むしろモデルや自己を再構成するような創造行為でなければならない。そこにあるのは、模倣される対象と二次的

なものといった単線的な関係性ではなく、むしろ模倣行為によって事後的に模倣される対象が創り出されるとも言えるようなパラドクスの論理である。このようなミメーシスのパラドクスを、ラー＝ラバルトは誇張法的＝双曲線的論理と呼ぶ。

パラドクスとは、相反的ないしひとを驚かせるような（聞き慣れない、良識に逆らうような）意見にはとどまらない。そのうちには、極限を経由すること、今日の論理学が言うところの一種の「極大化」が含まれる。実のところ、それは双曲線的な＝誇張的な〔hyperbolique〕運動であって、この運動によって相反するものたちの——そして、権利上は無限である相反性の極限にまで押し進められた、相反するものたちの——等価性が——おそらく決して打ち立てられることなしに——打ち立てられる。こうした理由から、パラドクスの定式はつねに二重の最上級を用いた定式となる。すなわち、そこでは狂っていればいるほど賢く、もっとも狂っているものこそがもっとも賢いのである。パラドクスを定義するのは、相反するものどうしの無限の交換、あるいはその双曲線的＝誇張的な同一性である。<sup>(25)</sup>

ミメーシスの双曲線的論理とは、相反するもの——同一なるものと他なるもの、退引と贈与、遠隔化と近接化など——が弁証法的な論理に回収されることなく複数性のうちにとどまり続ける反復的な交換のことを指している。俳優論に引き寄せて言えば、それは俳優自身の非固有性と自己固有化のあいだをたえず往還し続けるミメーシスの運動であると言える。「結局パラドクスなるものは、無とあらゆるものとのあいだの、非固有性と自己固有化とのあいだの、主体の不在と主体の多様化、増殖とのあいだの双曲線的な交換なのである。芸術家（俳優）が何ものでもないものであるだけ、よけいに彼はあらゆるものとなりうる」<sup>(26)</sup>のである。そして、ラー＝ラバルトにとって以上のようなミメーシスの逆説的な役割こそが、キャラクターや脚本の再現としての模倣行為をこえた、俳優の自己創作を可能にする。

ミメーシスの逆説的な役割とは〔…〕自己－形成ないし自己－組織化それ自体を確保することである。〔…〕いいかえれば、能動的で熟慮された模倣、自分で構築した模倣でもって、〔…〕私が模倣すればするほど、私は自分自身を、自分からすすんで構築するのだ。真正なるミメーシスはモデルの内在化、すなわち再構築である。以

上のことから、また以上のことから始めて、真正なるミメーシスが同一化の一手段であること、すなわち、固有の存在をもたない者にとって、あるモデルの自己固有化であることが説明される。もっとも極端な脱固有化こそが真正な自己固有化の唯一のチャンスなのである。<sup>(27)</sup>

ミメーシスの逆説的な役割は、行為する主体が自己をあらためてかたち作ることにある。模倣すればするほど、それはたんなる再現ではなくその都度自己を創出することに接近する。ここでは脱固有化の運動こそが、真正な固有性を獲得する手段となる。この論理を濱口の俳優論に重ねて考えてみれば次のようにまとめられる。本読みによってテキストをはらわたに落とし込むレベルで暗誦＝模倣することは、セリフの忠実な再現という枠をこえて、テキストを宿しているながらも同時に自己の声でもあるような、複数化された声の創出へと繋がる。そして、それこそが素と演技といった演じることにたえずつきまとう二項対立図式をこえた、俳優の創作行為なのである。この次元において、ミメーシスは既存のモデルに依拠した二次的行為に甘んじるのではなく、独自の表現を立ち上げる「創造的ミメーシス」<sup>(28)</sup>となるのである。

## 結論

ここまでの議論をまとめよう。2010年代に入って登場したワークショップ映画は、完成した物語の創作を目指すのではなく、プロセスの可視化を重視するものだった。物語型の映画において俳優は物語に従属する存在であるのに対して、プロセスを重視する映画では俳優の身体性や、脚本家、監督、俳優らの演劇的な影響作用に焦点が置かれている。ワークショップ映画が登場した背景にあるのは、情報技術に過剰接続されたメディア環境における複製技術の価値の低下と、それに伴う演劇性や直接的な身体の前性の回復を目指す傾向だった。そのような傾向を象徴する作家のひとりとして、本稿では濱口竜介の『ハッピーアワー』をめぐる制作論に焦点をあて、フィクションと現実の越境を可能にするモチーフとしての「いい声」や「複声」、それらを表出する基盤としての「聞くこと」について考察した。ひとつ補足しておけば、フィクションにおける「い



い声」の表出は職業的俳優であれば当然の技術である。しかし濱口が特異な点は、非職業的俳優における「いい声」の表出はいかにして可能か、を問うた点にある。『ハッピーアワー』の演者たちはもともと演技の経験を持たない。つまり、自分で意図的にフィクショナルな身体性を作ることはできない。非職業的俳優はノンフィクション、つまり現実の自分でいるしかない。そのような非職業的俳優の身体に対して、本稿で繰り返し見てきたように本読みやワークショップ、さらには「聞くこと」を方法論として採用することで、非職業的俳優の素の状態においてフィクションが現れる瞬間、ないしフィクションとノンフィクションの次元が交差するような瞬間を立ち上げようとした点にこそ、濱口の制作論的な特異点がある。

さらにそこで取り入れられていた、具体的な訓練術としての本読みやそれをめぐる脚本家と俳優の共同創作的な方法を検討することによって、俳優の身体性による物語の進展について確認した。そこでは脚本家と監督が主導となって言葉や意味によって物語を進展させるのではなく、俳優の身体とテキストの緊張関係こそが映画を進展させる装置となっていた。

これらの論点について、ラクー＝ラバルトのミメーシス論と重ねて検討することで、徹底した本読み＝模倣行為の反復は、台詞の忠実な再現にとどまらず俳優の自己のニュアンスを削ぎ落す意味での脱固有化の運動でありながらも、同時に自己の再創作・編成としての自己固有化＝創造行為であることが明らかになった。

本稿の中心的な主題となった、身振りの創造行為をめぐっては今後さまざまな課題や他の議論との接点が考えられる。ラクー＝ラバルトとデイドロの俳優論の文献学的な関係性や、「ワークショップ映画」として分類される他の作家の映像制作論においてはいかなる訓練法が見出せるのかといった論点は、今後の課題としたい。また、より広い文脈に目を向けてみれば、液化化したメディア環境によって複製技術の価値の低下と、それに伴うライブ的なものや身体性の復権は、映画や演劇など特定のジャンルに限定された話ではなく、現代の情報社会を生きる人間にとって無視できないテーマとなっている。また、ここまで展開された議論は理論的な研究のみならずつねに実践的な視座、また演劇性・身体性のともなった対話的な交渉を必要とする。今後も、哲学的な議論と美的

な実践双方の観点から本稿で展開した研究に取り組んでいきたいと考えている。

本稿は、第22回成城大学フランス語フランス文化研究会での発表原稿をもとにあらためて構成したものである。

## 註

- (1) 渡邊大輔『新映画論』ゲンロン、2022年、112-113頁。
- (2) 濱口竜介『カメラの前で演じること』左右社、2015年、34頁。
- (3) 同上、75頁。
- (4) 渡邊、前掲書、112-113頁。
- (5) 同上、113頁。
- (6) 同上、116頁。
- (7) 同上、109頁。
- (8) 同上、108-109頁。
- (9) 「濱口竜介インタビュー フィクションを信じられるものとする」(『NOBODY』44号、2016年、9頁)。
- (10) 濱口竜介『カメラの前で演じること』左右社、2015年、12頁。
- (11) 「即興演技ワークショップ in Kobe」の成果冊子(「自分が誰なのか言ってもらえん」)は以下で閲覧できる。[http://kiito.jp/wp-content/blogs.dir/2/files/2014/05/KIITO\\_AiR\\_hamaguchi\\_201405s.pdf](http://kiito.jp/wp-content/blogs.dir/2/files/2014/05/KIITO_AiR_hamaguchi_201405s.pdf)
- (12) 三浦哲哉『『ハッピーアワー』論』羽鳥書店、2018年、10頁。
- (13) 「自分が誰なのか言ってもらえん」、26頁。
- (14) 鷺田清一『「聴く」こと力——臨床哲学試論』ちくま学芸文庫、2015年、23頁。
- (15) 同上、64頁。
- (16) 「「映像にダンスは映るのか」問題について」『ユリイカ』(2018年9月号)、216-217頁。
- (17) 同上、219頁。
- (18) 同上、220頁。
- (19) ここで濱口の狙いを整理するために、舞台俳優と映像俳優の違いを強調しておきたい。濱口は、決して映像俳優を舞台俳優に接近させようとしているわけではない。あくまで撮影現場という演劇的空間において立ち上がる、一回的な演技する身

体——いい声、複声など——を、いかにして複製技術である映像において表現するかという探究に制作の狙いと独自性がある。ここでの記述は、濱口がカメラを介さない場において発生する身体を、いかにしてカメラの視点を巻き込んで映像作品にするかという試作的な言葉として読める。

- (20) 濱口竜介『カメラの前で演じること』左右社、2015年、43頁。
- (21) 森田亜紀『芸術の中動態——受容／制作の基層』萌書房、2013年、192頁。
- (22) 同上、194頁。
- (23) 濱口、前掲書、64頁。
- (24) 同上、64頁。
- (25) Philippe Lacoue-Labarthe, « Le paradoxe et la mimésis » in *L'imitation des modernes*, Galilée, 1986, p.20. (「パラドックスとミメシス」『近代人の模倣』大西雅一郎訳、みすず書房、2003年、18頁)。
- (26) *Ibid.*, p.29, 34頁。
- (27) *Ibid.*, p.102, 148頁。
- (28) *Ibid.*, p.108, 157頁。