

## 「観客との相互創造」の戦略―寺山修司の『青ひげ公の城』

久保陽子\*

### はじめに

いつの時代にあっても演劇の世界では戯曲や演技や演出といった作り手側に関する論争は絶え間なく続いてきたが、寺山修司（一九三五―一九八三）は、従来、受動的な受け手としてのみ見なされてきた観客、というよりドラマトゥルギーの埒外にあった観客の存在をその中に引き込み、積極的な意味を与えている。一九七六年刊行の演劇論集『迷路と死海』（白水社）では戯曲論、俳優論、劇場論に先んじて観客論を冒頭に置いている。彼はそのなかで従来の演劇が劇作家のメッセージを舞台上から一方的に伝達するものであったことを批判し、「観客との相互創造」こそが演劇の目指すべき目標であり、観客との「出会い」という視点を提起した。そして自らが主宰した劇団、演劇実験室・天井棧敷（一九六七―一九八三）で、様々な実験演劇を展開してゆくなかで、その実践を試みている。観客が迷路化した劇場を歩き回ったり（『阿片戦争』一九七二年）、俳優が観客に突然話しかけたり（『人力飛行機ソロモン』一九七〇年）するのはこの試みの一例である。

天井棧敷を活動母体とした彼のような実験は、観客だけに留まらず伝統的な、すなわち、通念的な演劇概念総体を「解体」しようとする根源的なものであった。であれば寺山が商業演劇を手がけていることは、一見難解に思われる。西武劇場プロデューサー『魔術音楽劇・バルトークの青ひげ公の城』（作・演出 寺山修司）は、一九七九年一〇月二十三日から十一月十八日に西武劇場（現パルコ劇場）で初演された<sup>①</sup>。台本の初出は『新劇』一九七九年、十二月、それを収めた単行本『青ひげ公の城』（新書館、一九八一年）をへて、『寺山修司の戯曲9』（思潮社、一九八七年）に収められた。

このとき、彼は自らの芸術上の信念を貫くか、大衆受けを志向するかという問題に自ら身を投じたといえる。芸術と生活との問題は、その両道を歩もうとした島村抱月（二八七―一九一八）の「二元の道」以来、演劇人を悩ませてきた難題であるが、寺山と劇団の活動は前者の道を歩み続けるものだった。ゆえに当時の劇団内では「あんなファッショナブルな劇場で何が出来る！」や「演劇で食べていくなんて恥だ！」

などという反発も当然あった<sup>③</sup>。西武劇場側では作品をチェックしており、したがって内容についてもそれなりの制約や干渉を受けることになる。商業演劇を手がけることは、寺山が実験演劇で「解体」したはずの従来の演劇の枠組みの中に後退することであり彼の演劇理論とも信念にもそぐわないもののようにも思える。が、彼はこの場合にも観客の位置づけについては持論を曲げてはいない。それは以下の制作発表時のインタビューでも明らかである。

観客との連帯を、私は多少違って考えている。連帯したように見えて、私は逆に問題提起したい。役者が汗を流し、カタルシスを目ざす、観客はじつと見ている形とは私は違う。空間も違うし、見合った形にしなくてはならない。西武劇場は紫のじゅうたんが敷かれ、入場料は三千円。連帯といっても質がちがってくる。西武劇場には若い女性客が多く、私はむしろ観客とシーソーゲームをしたい<sup>⑤</sup>。

ここから読み取れるのは、寺山が商業演劇の枠組みを強く意識しており、それに折り合いをつけるための「見合った形」を模索していることである。寺山の当初のアイデアで、劇場の外で観客と待ち合わせをして、登場人物である少女と一緒に西武劇場に入って再び出て行くという案もあったようだが、<sup>⑥</sup> どういう事情かこれが実現に至らなかったのは、商業演劇に相応しくなかったからであろう。観客を物理的に動かしたり直接的に働きかけたといった、先に挙げた実験演劇における「相互創造」の方法が封じられたということである。が、彼は「観客はじつと見ている形とは私は違う。」と断言しておりその姿勢は変えてはいない。では、商業演劇の論理の制約のなかで、彼の「相互創造」論はどのようなかたちで実現されたのであろうか。本稿は、商業演劇という枠内で、寺山が作品に仕掛けた戦略と、それに作用される観客の作品受容、

〔キーワード〕 中心の不在／中断／虚実の混在／観客との相互創造／商業演劇

\*平成二〇年度生 比較社会文化学専攻

このふたつの相互関係を分析し、寺山演劇のキーワードのひとつである「観客との相互創造」あるいは「観客とシーソーゲーム」の意味するところを明らかにしようという試みである。

### 一、「中心の不在」

寺山修司の『魔術音楽劇・バルトークの青ひげ公の城』(以下、本論中では『青ひげ公の城』とする。)は、その名称のようにバルトーク(一八八一年―一九四五)のオペラ『青ひげ公の城』(一九一一年)から想を得ている。青ひげ公とはジャンヌ・ダルクの協力者でもあったジル・ド・レエ公(一四〇四―一四四〇)のことであるが、この実在の人物は幼児惨殺の血塗られた悪人としてグリムやペロアの童話など多くのメディアに様々に取材されており、その一つがベラ・バラージュ(一九八四―一九四九)が台本を書いたバルトークのオペラである。

合田佐和子手がけた公演のポスターは、丸いガラスの中に捕らわれた西洋の白い女性の横顔が描かれ、その背後に青ひげ公らしき人物、背景には暗雲がちこめ白い稲光と血を匂わす赤色が城の輪郭を浮かび上がらせている。「フアッション、魔術、メルヘン、犯罪とエロチシズムの、寺山修司版少女歌劇。魔術音楽劇・バルトークの青ひげ公の城」というキャッチコピーがあり、観客はバルトークのオペラを知らずしても、不穏で不気味なおいを嗅ぎとり、かつ西洋風の華麗で荘重な歌劇を念頭に置くことになる。

しかし、予めそのような印象をインプットされていた観客の予想は冒頭で早くも裏切られる。

舞台監督 だれ、あんた？

少女 誰でもありません、まだ。

舞台監督 まだ？

少女 これから、なるんです。

舞台監督 何に？

少女 青ひげ公の七人目の妻にです。(一幕)

未完成の城の装置を背景に、二人の会話から始まるこの劇は、「青ひげ公の城」な

る演劇をこれから上演しようとしている劇場や楽屋の俳優たちの物語であることが徐々に明らかになっていく。(以下、青ひげ公の城を作品名としての用いる場合は『』で、始められようとしている虚構の演劇として用いる場合は「」で区別する。)ちなみにバルトーク版は、城に嫁いできたユディットが七つの開かずの扉を順番に開けていき、最後の七番目の扉に閉じ込められていた三人の先妻とともに、自らも入ってしまうというものだ。寺山版では青ひげ公の七人目の妻・ユディットに抜擢された新人女優の少女が六人の先妻役の女優の楽屋を順番に巡って、妻／女優たちの舞台裏の日常を暴いていく。

こうして幕開け早々に予感とは異なる演劇が始まることで、観客はニュートラルな状態に自らを置きなおし、次なる展開を待つ。いつ始まるかわからない「青ひげ公の城」の出演を待ち望む少女の期待と観客のそれは重なり合う。突然劇が始まったかと思うとそれは違う劇の稽古であったり(一幕)、少女が劇場でうろろしている「邪魔だ！そこ退いて……場面が変わったんだよ、場面が……」といった本番が始まったり(二幕)、「青ひげ公の城」の歌曲が流れたと思うと稽古であったり(四幕)と、錯綜を極めるシーンの展開によって演劇の始まりを予想する観客はことごとく裏切られることとなる。J・A・シーザーが担当した音楽は、バルトークのオペラから引用しており、荘重な歌劇を思わせるのに十分な働きをしている。あたかも犯罪者におわす不気味な西洋風の歌劇「青ひげ公の城」が存在するように周到に情報を散在させ、観客はそれらの情報をつなぎ合わせ、それをぼんやりと想像しながら、その全貌を知りたいと幕開けを期待する。

少女がユディットとして呼びかけられ、青ひげ公(実は第二の妻が演じている)に城へと招き入れられる幕開けの場面が五幕と十二幕に二度繰り返されるが、ようやく少女の出演が到来したかと思うと、いずれも脇道に逸れてしまい持続して演じられることはない。『青ひげ公の城』がめまぐるしいほどの場面転換で進行していく一方、「青ひげ公の城」は幕開けで停止したままであり、どれほど劇が進行しても城の門が開かれることは決してなく、少女は入り口で立ち往生したままである。「吟遊詩人が幕の前にあらわれて(青ひげ伝説)についての前口上を述べる。それから序曲と共に幕があがる。」(十二幕)という少女が待ち望む始めと終わりに切り取られた慣習的な虚構の劇は最後まで始まらない。

また妻たちが憧れ、その腕の中に抱かれたがっている主役の青ひげ公なる登場人物も最後まで姿を現さない。「青ひげ公の城」や青ひげ公といった周囲の噂によつての

み支えられている「中心の不在」の構造は寺山作品の特徴の一つである。未知の謎が好奇心を引く張るも、関心の向かう先は始めから空洞であり、テキストによってそれが充足されることはない。ただ観客の想像力によってその空洞が埋め合わされることを待つのみである。

物語は終盤の十三幕まで進行してもなお、再び「青ひげ公の城」の幕開きの場面が始まろうとする。「荘重に、歌劇の序曲を思わせる音楽が流れ」こみ、男優が「さあ！ はじまりだ！これが劇だ！」と言うと、登場人物たち全員がいままで演じられてきたそれぞれの場面での台詞を思い思いにしゃべり始める。そして叩きつけるように崩壊のテーマが流れ「青ひげ公の城は闇の中に姿を消す。」こうした唐突な劇の終わり方は「中断こそが革命」と言う寺山の手法の一つである。「中断」によってなれば強引に劇を終わらせ謎は未解決のままに闇へとほうむられるため、観客は混沌状態に置かれ物語を整理しようと想像力を働かせざるを得ない。作品中に提示される謎は、作品の中で何らかの解決・決着がなされ回収されるべきという姿勢を観客がとるならば、想定外の終幕であろう。幕開けの少女の台詞で、青ひげ公の妻に「これから、なる」ことを予告し、それを予感させる場面を幾度となく設けておきながら、それが達成されないまま「中断」されるのはあまりにも思いがけない。だが、終わってみてわかるのは「青ひげ公の城」は、始めから存在しないものを観客自らが導かれるままに作り出していた幻想であるということだ。始まりと終わりを各場面の台詞のダイジェストで走馬灯のように駆け抜けるこの場面は、観客の観劇体験を象徴している。つまり『青ひげ公の城』は「青ひげ公の城」ではなく、今まで観てきた場面そのものでしかないということだ。

ところで論者は以前、天井桟敷を継承した演劇実験室・万有引力（一九八三年）に所属していたことがあるが、この場面によく似た稽古風景を見たことがある。本番前にメイクを施し衣装を着た俳優たちが一同舞台上に集まり、各々が台詞練習をする。その瞬間は作品内のあらゆる場面の台詞が脈絡もなく飛び交い、俳優が一齐にしゃべり出すため騒然となる。想像するにこの稽古風景から出来た場面ではなからうか。というのも、劇場とそこに生きる演劇人を扱った『青ひげ公の城』を、扇田昭彦氏は「『演劇』という仕掛けへの彼自身の偏愛を告白しているように思われる。」と言うが、この場面に限らず作品には演劇人として寺山が現場で感得したと思われることが盛り込まれている。自分の出番を待つ少女は、衣装を着ているから既に山本百合子（俳優の本来）ではないが、まだ登場していないから登場人物というわけでもない

という「本人でも、登場人物でもない」という奇妙な状態で劇場を歩き回るが、これは「劇場じゃ、よくあること」（十一幕）だと言わせている。虚構と現実の錯綜は日常の稽古で起こりうることであり、寺山はそれを演劇として舞台上に乗せることで「演劇」という仕掛けに戯れたと言えよう。

## 二、「中断」

「中断」は場面間や場面の途中でも行われ、一定の長さで因果律を持つ物語が演じられ観客がその世界に入り込もうとすると、それを拒むように「中断」される。稽古から日常（妻から女優）へと演技の位相が切り替わることや、浴槽から全裸の死体が転がり出る（三幕）、少女が口から火を吹く（五幕）といった意表をつく唐突な方法によって場面を転換させる。これにより、観客は絶え間ない驚きと変化の連続に翻弄される。

ところでヴォルフガング・イザー（一九二六～二〇〇七）は、読書作用の過程を論じているが、読書行為において「空所」は読者の想像力を働かせるためのテキストの戦略であり、この時にテキストと読者の間に「美的作用」が生じるといふ。「空所」が大きいほどその効果も大きいといふ。

空所が図式相互の結合を妨げるといふことは、選択した規範や遠近法のセグメントがなんの関連もなく配置されているわけであるが、これによって（なめらかな連続）への期待が破られる。その結果、読者としては想像力の活動を高め、関連が示されていない図式間に繋がりをつけ、一つの総合的な形態を作り出さざるをえなくなる。

ここでイザーが論じるのは読書行為であるが、これは観劇行為にも当てはまることで、この場合「空所」は、「中断」による前後の結びつきの飛躍から生じる隙であると考えられよう。観客が何らかの一貫性や相関性を持って作品を解釈しようとする時、そこには絶えず「空所」という障害が立ちはだかる。組み立てようとするときたちまち遮られ、絶え間なく想像力を働かせなければならぬ。それぞれの場面に通底しているのが、先述したように「中心の不在」への関心という共通項であり、これらは関連性の薄い場面間を繋ぐ手がかりとなり、ことさら強く意識されることとなる。ゆ

えに観客はこれを物語の「中心」として「中断」による場面の飛躍を飛び越え、不安定な綱渡りをすることになる。

とは言うものの、寺山は、この時期すでに実験演劇で「文学としての戯曲」、つまり一貫性、整合性、調和を目指す単線的な物語を排除しており、並存する断片化した場面をキーワードによって横断していく劇構造をとっていた。<sup>⑬</sup>『青ひげ公の城』でも、単線的な物語構造をとっておらず、各場面に順番に登場する六人の妻（＝俳優）たちは、それぞれ「青ひげ公の城」と思われる稽古（本番？）をしたり、楽屋で俳優としての日常を過ごしたりするが、それぞれがほぼ独立した場面を構成しており、そこにはまとまった物語としての大きな時間の流れは存在せず、場面の順番を入れ替えたとしてもさして問題はなさそうである。このような傾向にあつては、従来のテキスト受容の仕方である「一つの総合的な形態」を求めることは意味をなさない。イーザーは一貫性形成という読者の慣習的なもの見方と関係して、現代文学が敢えて一貫性を排除していることを次のように述べている。

（前略）それはテキスト構成が拙劣なためではなく、破綻を作り出して理解を妨げ、慣習化したもの見方が真の理解には不適切であることを示して、それを放棄させる目的を持っている。<sup>⑭</sup>

断続的な場面転換によって解釈を阻まれ一貫性を見出せない観客は、物語が進行するに従い段階的にこの受容の姿勢を断念することを余儀なくされる。このことは一章で論じた「青ひげ公の城」という物語を期待する観客の姿勢についても言えることで、一つのまとまりのある虚構の物語を観るといふ演劇鑑賞の慣習を破ることで、観客にこういった姿勢を断念させる。解釈困難な断片的な物語と、いつまでも始まらない「青ひげ公の城」によって観客の想像力を攪乱し、最終的にはそれらは観客自らの「もの見方」にはね返りその慣習をすら放棄させてしまうという、観客の内面を变革するものであったといえる。

また「中断」によって、観客は物語という幻想の中に浸り切ることが出来ず、絶えず突き放され、現実に戻される。物語という虚構に没頭することは、何らの疑いもなくその世界を甘受することであり、その間観客はいわば忘我の状態にあるが、絶えず想像力を働かせることは観客がその作品を読み解こうと自身の価値観や経験を動員して作品に介入しようとする積極的な姿勢である。こうした観劇の姿勢にあつて

は、観客は虚構に没入しないため作品と観客との距離が保たれ、今現在観劇している自己を認めることができる。観客は演劇と自己あるいは虚構と現実の両方を同時に認識している言わば半分醒めた状態に宙吊りにされる。物語の時間の中に同時に現実の時間が流れ両者が不可分に存在することで二項対立は崩され、後述するが、終幕にドラマの所在が劇場の中から外へと反転したとき、今度は現実の時間の中に虚構の時間が流れ出していくのだ。

### 三、虚構の位相

演劇を上演しようとする演劇であるこの作品は寺山の狙いであるところの「二重構造」（＝メタシアター）を持つが、「青ひげ公の城」を演じることが〈内側の虚構〉だとすれば、劇をはじめようとしている俳優の楽屋裏の現実が〈外側の虚構〉である。この「二重構造」を守安敏久氏は「現実と虚構とが互いに交代し、劇的秩序は絶えず覆され、同時に断片化していく」と指摘しているが、絶えず虚構の位相が切り替わることで観客は想像力を働かせ断続する両者の間を行ったり来たりとまさに「シーソーゲーム」をすることになる。

この二つの虚構は、異なる位相にありながら互いに影響し合っており状況はいささか複雑だ。例えば、〈外側の虚構〉において少女にとって重要な秘密の鍵を握る衣装係は、「この劇には登場していないし……台本にもものっていない……」（十二幕）という〈内側の虚構〉の論理で排除されようとする。〈内側の虚構〉で語られる「青ひげ公の七人目の妻になるためには、六人の妻の死が引きかえになる」（五幕）という論理が、「殺して！だれか六人目の妻の人形を殺して！わたしは出たいの、花嫁衣裳を着て次の場面に出たいの。」（十一幕）という出番を待つ少女という〈外側の虚構〉にさりげなくずらされている。それゆえ両者は互いに連動し合い、他方の秩序を侵犯しながら奇妙に交錯しているのだ。

また「演劇」という仕掛けを利用することで、物語中盤から関心の中心になる少女の兄の所在の謎をうやむやにする。少女は実はこの劇場で照明係をしていた兄を捜しにやって来たことが明らかにされるが、少女の兄は第二の妻役の俳優（初演では男優が演じている）に殺害されたと語られる。俳優としてかり出された兄は戦争のシーンで死んだが、それが虚構の死なのか、現実の死なのかは、「だまし絵」のようなレトリックの中に回収されてしまう。

第二の妻 劇の中と外では「ほんと」の意味がさかさまになるのです。ユディット

ト、おまえの兄さんは、劇の中で死にそこねた。いいえ、死を生きる  
ことができなかった。それだけの話です。

(中略)(舞台を見まわして)「ごらん!何もかも、だまし絵だから美し  
い…そう、あたしの心は、あなたの造花。(十二幕)

第二の妻の弁明は、虚構と現実の双方の論理から両義的に捉えることができる。演劇という虚構において、現実の「ほんと」の死体は演技ではないため「にせ」の死体であり、現実における意味とは「さかさま」になるからだ。こうした「さかさま」の論理で語る第二の妻は、男優が演じており、現実では男だが虚構では女という「だまし絵」を体現した存在でもあり、彼(女)自身がすでに虚構を内包した演劇的存在である。また最後に少女が「無人の照明室」に向かつて「兄さん!あかりを消して!」(十三幕)と叫ぶと舞台は暗転し劇は終わっていく。現実には消える照明は、虚構において兄が消したと解釈することは容易い。こうして少女の兄の所在の謎は、『演劇』という仕掛けによって判然としない状態で置き去りにされる。

このように複数の位相においては、あるひとつの事柄が別の意味を持つため、意味を多義化・曖昧化させている。また異なる位相を横断するときには意味はねじられ、いわばメビウスの輪のように表裏が奇妙に繋がりが合うような立体的な含みを持たせている。つまり、平明に言ってしまうと、辻褄が合うような、合わないような感覚を観客は受けるであろう。こうして異なる位相を錯綜させることで、観客の直截的単一的解釈を拒み、一筋縄では行かない迷宮化した物語となっているのである。

ところで寺山は「虚構のための施設」という前提にたっている劇場では、何をやっても虚構として峻別されるとして、日常の市街へと演劇を持ち出し虚実の混合を試みたが、今度は劇場の中に劇場を持ち込み虚と虚の混合をくわだてたということである。木村重雄氏は、天井敷の劇場外の空間での「立体的な劇的表現」の方法論を認め、「いわば、『青ひげ公の城』はプロセニウム・シアターにおけるそれらの集約としてさしつかえない。」としているが、寺山が反旗を翻した通念として制度化した劇場を逆手に取って利用することで、演劇を劇場で上演する意義を獲得したといえよう。

#### 四、少女という案内人

最後にこの劇の案内人である少女に触れておきたい。新人である少女は劇場や演劇の現場でのしきたりについて不案内であり、劇についても「何も内容を聞いていない」し、台本を奪われるという設定もあり(二幕)、登場人物の中でただ一人、唐突な舞台展開に驚き翻弄される人物である。六人の妻たちのキャストイングが歌手、ダンサー、モデル、女優として活躍しているプロであるのに対し、少女の役を実際にオーディションで募集した新人女優が演じたことから、観客は少女に自身を重ね合わせ易く設定してある。だがその少女でさえも、物語の最後の独白では、『青ひげ公の城』という大きな虚構の外側に立脚することで、今まで演じられていたことがすべて「台本通り」の虚構であったことを暴露する。

この独白の場面は、テネシー・ウィリアムズ(一九一〇―一九八三)の『ガラスの動物園』(一九四五年)の登場人物であり、かつ劇の外側にいる語り手のトムの設定や台詞から引用している。しかし、大きなトランクを持って登場し、舞台監督と劇場の管理課長に抱えられるように退場していく少女は、同じくウィリアムズの『欲望という名の電車』(一九四七年)のブランチと人物造型が重ねあわされる。妹のもとに身を寄せることになったブランチは、身を落とし汚れた過去をひた隠し、幸せだった少女時代の思い出に妄執しその中で生きようとすが、そんな彼女においては虚構と現実が混同している。少女にあつては、最後にすべて「台本通り」と暴露するまでは、劇の展開に翻弄され、挙句には観客に向かつて劇の内容を「どなたかおしえて下さい。」(十二幕)と尋ねてしまう切実さは、一つの虚構においては真実であるのだ。

清水義和氏は二人が「ダブル」の関係にあり「ブランチが失われた南部を求め続けるように、少女は青ひげ公を求め続けて」おり、ブランチの妄想が嘘であるなら少女が妻を演じること自体が嘘である可能性を指摘している。少女の「嘘」は、ブランチのそれとは異なり、寺山作品に見られる舞台崩しの手法によるものである。それは物語の最後に今まで演じられてきたものが虚構であることを暴露する方法である。

少女 ……青ひげの十人目の、百人目の……そして一万人目の花嫁の中のひ

とりのわたし……ユディット、夢の病い……うまく化けました。(十四幕)

劇場をさまよい歩く少女そのものが第七人目の妻であるユディットとしての役どころであり、ユディットは、存在しないものがあるように妄想し追い求める「夢の病い」であったのだ。「うまく化け」たと言う少女は、巧妙に仕組まれた登場人物の一人であり、観客をディスオリエンテーションする案内人であるのだ。彼女に同調して「青ひげ公の城」を探し続けた観客たち、さらには劇場に「青ひげ公の城」という物語を期待して来た観客たちは、演劇という妄想にとりつかれたN人目のユディットであるのだ。こうして少女にシンパシーを抱き感情移入していた観客は、物語の最後には少女にさえも裏切られ、完全に物語から突き放される。

そうして少女は、「どんなスタアでも、一手に引き受けることはできない一千万のドラマ」について語りはじめる。

少女

……いま頃、酔っぱらったスタンレーは「東京スポーツ」を小脇にはさんで、山手線の中でいねわりしていることでしょう、もう何年も星なんか見上げたことのない、五反田のサリバンは、今日も眼医者さんの待合室にいるでしょう。(中略)そしてまもなく幕がおりてくる。幕の上にはポーターがある。西武劇場の屋根、……その上にもし晴れていけば星という名の照明が見えるはずです。(十四幕)

古典の名作の登場人物たちを卑近な日常生活に投影させることで、虚構の彼方にあると思われていたドラマが日常を侵食し始める。虚構と現実の二項対立が同じ地平の上に融解するのだ。またこれまでに重層的な虚構の位相で「シーソーゲーム」をしてきた観客にとって、もうひとつの、日常の現実という層を提示されたときの落差はさほど感じないだろう。この台詞によって劇場の外の日常の世界へと意識を向けさせ、これから劇場を後にする観客の日常をも虚構化しながら送り出す。「青ひげ公の城」という未完の物語を充填しようとしていた観客の想像力は、少女の台詞に誘われて観客一人の現実生活の中へとゆつくりと合流していく仕組みになっている。観客は劇場からの帰路や現実の風景を頭に思い描き、日常という舞台装置の中で自分という登場人物を演じるように仕向けられている。ドラマは劇場にはなく日常にこそ存在するというメッセージは、いささかロマンチックではあるが、渋谷の「若い女性客」をターゲットとした寺山は、彼女たちの平凡な日常への眼差しを転換させようとしたのでは

なかるうか。

おわりに

本稿では、「中心の不在」、「中斷」、虚構の位相、少女という案内人、という四点から作品の「相互創造」のための方法をみてきた。これらが観客の解釈を妨げ翻弄することで、想像力を働かせる呼び水となり「相互創造」の契機となっていることを論じた。「観客とシーソーゲーム」をしつつ最終的には虚構と現実の位相を巧みに操作しながら、観客の日常そのものへと向かわせる。観客に解釈されることを徹底的に拒むことで、観客自らの慣習や先入観に気づかせ、自らに批評の目を向けさせる。与えられる物語を受動的に享受するのではなく自分自身にこそ目を向けることが、ドラマは劇場ではなく日常にこそあるという主題へと繋がっていく。従来の演劇という形式に疑問符を投げかけそこから大きくはみ出していった実験演劇とは逆に、商業演劇あるいは伝統的な演劇の制度の中に入りその慣習を徹底的に利用することで、演劇のあり方、さらには現実の人生に深く「問題提起」したのではなかるうか。逆説的ではあるが実験は慣習があるからこそ成立するわけで、『青ひげ公の城』はその慣習を逆手に取り制約を有利に展開させることで、寺山の実験精神が従来の形式の中でも発揮され、演劇として上演する恒久的な意義を獲得したと言えよう。

最後に補足したいのは、論じてきたように、すべてが判然としない未完成の物語、つまりは解釈不可能な物語を提供することこそが強く主題へと導くのだが、これが作品の退屈とはならない。なぜなら、本稿では紙幅の都合上触れなかったが、この作品は様々なジャンルのスタッフ・キャストで固められており、<sup>22)</sup>魔術あり歌ありダンスありといった商業的な華やかさも同時に持ち合わせており、大衆に受け入れられやすい商業演劇に「見合った形」になっているからだ。その点でも『青ひげ公の城』は商業演劇かつ実験演劇であり、両者が見事に融合した作品であるといえよう。

※本稿での『青ひげ公の城』のテキストの引用は、『寺山修司の戯曲9』（思潮社、一九八七年）に拠った。

※演劇を論じるにあたり、DVD『寺山修司没後二〇年／バルコ劇場三〇周年記念公演魔術音楽劇 青ひげ公の城』(PARCO、二〇〇四年 二〇〇三年四月十六日収録)を参照した。

註

- (1) 一九七七年には同じく西武劇場プロデュースで『中国の不思議な役人』(作・演出 寺山修司)を上演しており、本作品はこれに続く二作品目である。
- (2) 例えば一九七四年には小劇場系の劇結社・櫻社の演出家だった蜷川幸雄が商業演劇に転身するにあたり、メンバーの多くに否定され徹夜で話し合いがもたれた結果、櫻社は解散している。蜷川幸雄「千のナイフ」千のナイフ、千の目(紀伊国屋書店、一九九三年) 参照。
- (3) 九條今日子と山田潤一の対談「企画書から始まった『中国の不思議な役人』と『青ひげ公の城』」『寺山修司没後二〇周年／バルコ劇場三〇周年記念公演 青ひげ公の城』上演パンフレット
- (4) 九條・山田の対談 前掲出によるとプロデューサー側から「汚いのはダメだぞ」と念押しされていたという。
- (5) 山本健一「演劇十字路口」『新劇』(一九七九年、十二月号)。制作発表での寺山の発言がまとめられている。ちなみに天井桟敷の同時期の作品『レミング 世界の涯てへ連れてって』(一九七九年)は晴海国際貿易センターという広い空間で上演され、前売り料金は千五百円、空間も料金も異なったことがわかる。
- (6) 九條・山田の対談 前掲出
- (7) 『ジャパンアバンギャルド アングラ演劇傑作ポスター1000』(バルコ出版、二〇〇四年)
- (8) バラージュ・ベーラ『青ひげ公の城―ハンガリー短編集―』徳永康元訳(恒文社、一九九八年) 参照。
- (9) 周囲の噂によって支えられている「中心の不在」のモチーフは『大山デブ子の犯罪』(一九六七年)や『奴婢訓』(一九七八年)にすでに見られるが、不在の主役を探しながら迷路化した劇場を観客が歩き回る『阿片戦争』(一九七一年)の構造がより近いと言える。
- (10) 高取英「中断こそが革命」『寺山修司の戯曲9』(思潮社、一九八七年) 高取氏によると「『青ひげ公の城』を上演した頃に寺山は「中断が、革命じゃないかね」とよくいっていた」という。
- (11) 扇田昭彦「青ひげ譚の変奏曲」『寺山修司没後二〇周年／バルコ劇場三〇周年記念公演 青ひげ公の城』上演パンフレット
- (12) ヴォルフガング・イーザー『行為としての読書 美的作用の理論』巒田収訳(岩波書店、二〇〇五年)
- (13) 例えば『奴婢訓』(一九七八年)は、「支配と被支配」をキーワードに断続的な様々な「主人公」のゲームの場面が並存する構造を持つ。
- (14) ヴォルフガング・イーザー 前掲出
- (15) 山本健一による制作発表の記事 前掲出

- (16) 守安敏久「メタシアターと驚異―演劇『青ひげ公の城』―」『パロックの日本』(国書刊行会、二〇〇三年)
- (17) 寺山修司『寺山修司演劇論集』(国文社、一九八三年) 劇場論参照。
- (18) 木村重雄「劇を演じる七人の女優 西武劇場『青ひげ公の城』」『テアトロ』(一九八〇年一月号)
- (19) テネシーウィリアムズ『ガラスの動物園』小田島雄志訳(新潮社、一九八七年) 第七場参照。
- (20) テネシーウィリアムズ『欲望という名の電車』小田島雄志訳(新潮社、一九八七年) 参照。
- (21) 清水義和「『魔術音楽劇青ひげ公の城』とバルトーク」『寺山修司 海外フィルムドラマ』(文化書房博文社、二〇〇七年)
- (22) 主なスタッフとして美術・合田佐和子、衣装・コシノジュンコ、ヘア・メイク・川辺サチコなど。妻役にシャンソン歌手の瀬間千恵、歌手のピーター、ジャズ歌手の亀淵友香、天井桟敷の新高恵子、ファッションモデルの田中みえ子、元宝塚の室町あかね。魔術師のサイモン・ドレークをイギリスから招いている。

# The strategy for ‘mutual creation between performers and an audience’ on Terayama Shūji’s play, “*Bluebeard’s castle*”

KUBO Yoko

abstract

This paper aims for making it clear what did Terayama Shūji(1935-1983) mean by his concept: Mutual creation between performers and an audience on his commercial theatre, “*Bluebeard’s castle*” (1979). He regarded the audience as an indispensable partaker. He set devices to draw an audience into his drama. These were absent of the center, interruption, blending illusion with reality and disorientation. They, he expected, would excite imagination of an audience. These devices got an audience perplexed and confused. After all, they give up to hold imagination because they could not follow the development of the story in a consistent way anymore. In that case, their imagination could not help orienting to the daily life outside the theater. The playwright argued and persuaded an audience that the drama is not in theater but in everyday life. In this sense we could say he succeeded in his experimental attempt to involve the audience in his drama under the condition of commercial theatre.

Keywords : Absence of the center, interruption, blending illusion with reality, mutual creation between performers and an audience, commercial theater