

HIDEKI NODA INTERVIEW

ハコがこれだけ整ったら、あとは中身ですね。

8月中旬の関係者向け内覧会では、「舞台機構が使いやすい」「客席が見やすい」「全体のデザインに統一感と温かみがある」など、

多くの高評価が寄せられた新生芸劇。この改修には、2009年に就任した芸術監督・野田秀樹の意見も反映されている。

70年代から日本演劇界を牽引し、世界各地で作品を上演するクリエイターならではの視線が生きた形だ。

プレイハウスのリニューアル第1弾として上演されるNODA・MAP新作『エッグ』には、

なんと改修中の芸劇と、芸術監督までが登場する。劇作家を刺激する劇場、これから目指す劇場について聞いた。



— 実際に利用した感想が届くのはこれからですが、内覧会ではリニューアルについていい評価が聞こえてきています。

野田：そうですね。蛭川幸雄さんがプレイハウス(中ホール)を下見された際にも、お褒めの言葉をくださったそうです。

— ほんの一例ですが、「舞台からは客席が空いているように見えるので、中ホールの客席中央にある通路を狭くできないか」「劇場入口に、各ホールの演目がひと目でわかるボードがほしい」など、野田さんからの希望や提案も多く改修に反映されました。

野田：ありがたいですよ。いくら「この劇場のここが使いにくい」と言っても、それが本当に解決されるなんて、普通はほとんどありませんから。最初は「予

改修の希望、 粘った甲斐がありました

算的に厳しい」と言われたこともありましたが、いろんな方が知恵を絞ってくれました。粘ってよかった(笑)。かつて中ホールは、声が聞き取りにくい劇場として

知られていましたけど、そこに関しても手直ししてもらいましたし、

以前と比べ、さまざまな点がかなりよくなりました。

— 新しくなった劇場に一番乗りで公演するのは、特別な気分ではないかと思いますが。

野田：素直にうれしいです。正確にはリニューアルですけど、ほとんど柿落としみたいな感じですから。過去には何度か、出来て間もない劇場で公演をしたことはありますが、これほど新しいところでは初めてかもしれません。ハコ(施設)がこれだけ整うと、あとは中身ということになりますね。「劇場が〇〇だから」と言い訳することができなくなりました(笑)。自分の作品だけでなく、芸劇で上演する作品に関してはどれも、これまで以上に企画や内容にこだわっていきたいと思います。

— プレイハウス第1弾となる『エッグ』は、話の入口になる場所が改修中の芸劇であったり、野田さんを彷彿とさせる芸術監督まで登場します。

野田：こんな経験はおそらく一生に1回のことなので、せっかくだから使わせてもらおうと(笑)。芸術監督の役に僕の実名を使っていないのは、いつか誰かが再演してくれる時のことを考えてです(笑)。ただ、僕は十何年に1度ぐらい

の割合で、作品の中に自分を登場させているんです。『半神』(86年)に演出家として出たし、『Right Eye』(98年)も本人役だった。周期びったりではないけれど、そろそろ(自分を劇中に)出したいタイミングだったのかもしれない(笑)。

— 芸劇の芸術監督に就任されたあとだったと記憶していますが「なぜ自分が演劇を選んだか」というお話で、理由のひとつに「劇場は、人や道具がワツと集まって、ある期間、それまでなかった世界の話をして、その芝居が終わったら人も道具も跡形もなく消えて、また何もない場所になる。その潔さがいい」とおっしゃっていました。その時、劇場という場所に、ひととき強い思い入れをお持ちなのだと感じました。

野田：芝居を見始めた10代の頃にそう感じました。どんなにいい作品をつくっても、千秋楽の翌日に劇場に行ったら、装置もない、登場人物もない、すべて消えている。芝居って、見事なぐらいの幻ぶりだなあと。脚本は残りわずか、基本的に残るのは記憶と噂だけですよね。そのことに対する感慨は、ある時期まで続きましたね。最近では、登場人物に対して思うことが増えてきました。千秋楽に「この人は、明日からもういないんだな」と思いながら、(舞台の)袖から観るんです。年をとってからはアンサンブルをよく観るようになったかな。アンサンブル一人ひとりが一生懸命やってるのを観て「ああ、演劇ってすごいなあ」と。

— 『エッグ』の戯曲の中に何度か「劇場とはこういうものだ」という、野田さん流の詩的な定義とも言えるせりふが出てきますが。

野田：芝居をつくる人間の理想としては、劇場の壁を感じない芝居、劇場の椅子に座っていることを忘れてしまうような芝居が1番いい。いい劇場というのは、それをつくるのに適した空間、ということなんですけど。演劇は、最終的にはやっぱりソフト(作品)ですから。どんなにいい空間でも、中でやっているものがおもしろくなかったら栄えませんからね。

— 『エッグ』の内容についてですが、登場人物が順番に歌う明るい曲が出てきたり、前半は非常に軽快に進みますが、途中からストーリーが、ある史実とシンクロしていきます。私達が見ないようにしてきた事実や事件、忘れたふりをして歴史を再開封して、舞台上で生々しく問い直すのは、野田作品のひとつの特徴ではありますが、今回の問題も非常に重いものですね。

野田：だからと言って、もし社会派と呼ばれたりしたら抵抗を感じるんです

野田秀樹 Hideki Noda

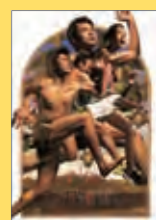
劇作家、演出家、俳優。1955年、長崎県生まれ。76年、大学在学中に劇団夢の遊眠社を結成。詩的なせりふと激しい動きの両立で、一大センセーションを巻き起こす。92年に解散し、翌年に1年間のイギリス留学へ。帰国後すぐ、出演者を作品ごとに集めるプロデュース形式のNODA・MAPを立ち上げ、『赤鬼』『THE BEE』など多くの作品を、日本のみならず世界各国で上演している。09年より、東京芸術劇場芸術監督に就任。

NODA・MAP 第17回公演 エッグ
9日5日[水]~10日28日[日]

作・演出 野田秀樹 音楽 椎名林檎

出演 妻夫木聡、深津絵里、仲村トオル、
秋山菜津子、大倉孝二、藤井隆、
野田秀樹、橋爪功

詳しい情報はPICKUPページにて



が。そもそも、自分の中の(創作の)動機は、若い時からほとんど変わっていませんし。ただ、使っている言葉や選んでいる世界、その出し方が、以前よりも生っぽくなっているんです。たとえば『野獣降臨』(83年)は、人間の差別の話としても読めるように書いているんですが、当時の演出スタイルや言葉だと、そこに気付いた人はほとんどいなかったと思います。今は、最初からそうした問題は出さないんだけど、途中から前面に出すようになりました。

— より伝わりやすい形で出すようになったのは、なぜですか?

野田：年をとったということが、まずありますが(笑)。たとえば「戦争」と聞いてピンと来るのは、僕の世代は大体の人が第二次大戦でしょう。僕が小さい頃、祖父や祖母が日露戦争についてあれこれと話してくれましたけど、やっぱり実感としては、かろうじて残っていた、1945年に日本は戦争に負けたんだと

あの時代を知っている 最後の世代として

いう空気のほうを記憶しています。でも今の若い人にとっては、もしかしたら第二次大戦が、僕にとっての日露戦争ぐらいの距離にあると思うんです。過去の戦いという意味では、関ヶ原の合戦と同じような距離感ですよ。自分は戦争体験者ではありませんが、第二次大戦が残した空気を少しでも知っている最後の世代としては、やはり書いておこうと考えた。そこには、井上ひさしさんやつかこうへいさんが亡くなったことも影響しているでしょうし、かなり前ですが寺山修司さんが亡くなったことも関係があるような気がしています。その方々に対するオマージュが、歴史への意識につながっているんですね。

ただ、演劇はニュースではないので、起きたことをそのままやればいいわけではない。こんな例を挙げたら偉そうですが、シェイクスピアの「リチャード三世」は、事実をベースにしても、本当にあったこととは違いますよね? シェイクスピアがおもしろい物語にしたことによって「リチャード三世」が残った。だから僕は、やはり演劇というものは、まずおもしろくあるべきだと考えています。おもしろいという言葉は定義が非常に難しいですけども、あくまでもそこを大切に芝居をつくっています。また今回は、タイトルが自分を動かしたところもあるんですよ。最初はそっち(史実)に行こうとは考えていなかったんですが、『エッグ』をタイトルにしようと思った時、そっち側に行ける、文字通り転がれると思ったんです。

— ありがとうございます。『エッグ』、楽しみにしています。