

『わたしとあなたの教科書 ～演出理論～』

作 輪島貴史

● 0次元演出

まだ始まっていない0の状態だが、正確には「始まる直前」

ビジュアル：暗闇（暗転）

サウンド：幕開けに適した音楽（通称MO）

● 1次元演出

点の状態、固定、上下左右の動きが無い状態。

ビジュアル：旗等の作品の象徴となる固定物

サウンド：象徴を表すのに適した音。効果音や象徴歌

● 2次元演出

左右の動きがある状態

ビジュアル：人や移動物体（投げられたボール等）

サウンド：移動を表すのに適した音。効果音や疾走感のある音楽

● 3次元演出

左右の動きに加えて、奥行きと高さがある状態（立体）

ビジュアル：手前と奥、台に乗る等といった移動や遠近法を使った立ち位置、

サウンド：立体的視覚を表すのに適した音。空間を表す効果音やBGM

● 4次元演出

3次元に加えて時間の経過を表した状態

ビジュアル：朝から夜、季節の移ろい等を表す照明効果、舞台美術の変形

サウンド：時間の経過を表すのに適した音。時計の針の効果音や、情緒を感じさせる音楽

※ 1～4次元までは、「足していく」が、5次元からは「無くしていく」

● 5次元演出

4次元の状態から、物質を無くした状態。（独白、モノローグ等）

ビジュアル：物質界ではなく、精神世界等を表すため、壁などの3次元の境目をあいまいにさせる照明効果。暗闇にサス等

サウンド：物質を感じさせない音。瞑想に適した音楽等

●6次元演出

5次元の状態から、「個」や「自我」といった性格や人格を無くした状態。

特定の誰かを表さない状態、1～2人称を無くした、三人称のみの状態、黒子等

ビジュアル：黒子等の、なるべく原色を使わない全員統一の衣装等

サウンド：現実世界や自我を感じさせない音。

●7次元演出

人間そのものである事を無くした、超越した状態、神や仏の世界

ビジュアル：人間の世界ではないため、特定の効果を表す色を使わない、光のみの状態

後光が指すような後ろからの光や、客席に向かった目つぶし等

サウンド：神秘的、宗教的な音。

●8次元演出

光すらも存在しない、暗黒の世界。

ビジュアル：完全暗転、また闇を表すに適した時間が必要

サウンド：無音（音があると、闇や無の世界観を表す事が困難である）

●9次元演出

存在がなくなった状態。闇すらも無い、何も無い状態

暗転という闇の手法を使わないため、人も物も、何も無い状態等

ビジュアル：設営前の客席も舞台も何も無い状態（どこまで無くすかは演出次第）

サウンド：無し

●10次元演出

無し。

しいていうなら、上演終了後の客出し

ビジュアル：定義無し

サウンド：定義無し

●0次元演出

・まだ始まっていない0の状態だが、正確には「始まる直前」

ビジュアル：暗闇（暗転）

サウンド：幕開けに適した音楽（通称M0）

作品を上演するにあたり、その入り方というのは極めて重要である
いきなり「寝ろ」「遊べ」「買え」「食え」と言われても、まだその気分でなければ時間がかかるのと同様に
何をおこなうにしても雰囲気創りは重要である

観客側からすれば、まだ始まっていない状態なのに、
演者側からすれば、本番はここから始まるのだ

0次元演出とは、作品という異世界へ誘うための魔法である

まず、視覚効果でいえば、暗転からが定番であるが、暗転である必要は無い
緞帳が上がるケースもあれば、紗幕が落ちるケースもある
なぜ演出はその始まり方を選択したのか、それは、その始まり方が
その作品に触れるための雰囲気創りとして最適と判断したからである
実は、スタッフはこの瞬間が一番緊張するのだ
なぜならば、タイミングを間違えれば、その雰囲気創り、しいては作品に引き込むための魔法が失敗に終わるからである

● 1次元演出

・点の状態、固定、上下左右の動きが無い状態。

ビジュアル：旗等の作品の象徴となる固定物

サウンド：象徴を表すのに適した音。効果音や象徴歌

この1次元演出が使用される事は、舞台では決して多くは無い

主に映像や歌手のコンサートで使用されると思えばよい

団体のシンボルを示すために使われるいわゆるロゴを、最初と最後に持ってくるのが通常だ

映像とは利権の世界でもあるので、「誰が作ったのか」「どの団体が作ったのか」という

著作権が関係してくるからだ

しかし、舞台でも稀に使用される事がある

例えば、大東亜戦争（あえて太平洋戦争とは書かないが、理由は各自で調べて欲しい）を題材にした特攻隊などの話であれば、幕が上がった瞬間、その象徴となる日の丸が掲げてあったりする

では、なぜそのような手法を使うのかといえば、一に宗教的な信仰心からである

その次に、重要なのは演者ではなく、きっかけとなった存在への敬意だ

言葉を選ばずに言うと、娯楽の表現として、この1次元演出は地味である

しかし地味であるがゆえに、それ以上の存在感というものが他にあるのか

その存在感とは、個の力を超えた集団による強い信仰心の表れを示す「唯一」のものである

● 2次元演出

- ・ 左右の動きがある状態

ビジュアル：人や移動物体（投げられたボール等）

サウンド：移動を表すのに適した音。効果音や疾走感のある音楽

1次元演出は、不動の物体であったが

2次元演出からは、演者やスタッフの技量が大きく活かされてくる

舞台とは本来、3次元で現されるものである

しかしなぜあえて左右の動きだけで現そうとするのか

それは余計な情報を省く事に他ならない

いきなり、観客の前に、右から左、左から右へと、疾走する人や物体が横切れば

心理的に首を動かしてしまう、つまり、首を動かした先に、本当に見せたい物

ドラマの始まりがあるともいえるのだ

逆に言えば、その計算無くただ右から左へと移動していたのであれば

それは演出に空間を立体的に活かす能力が不足しているともいえる

しかし演出が定めたシーンである以上は従わねばならないため、演者が出来る限り立体的な動作をする必要があるが、その場合は演出から喜ばれるケースが多い。

演出が計算の上でそうしているのであれば、「余計な動きはしないように」と、制限がかかるが、演出の能力が不足しているのであれば、思い描いた世界をより大きく駆け巡ってくれる優れた演者として評価される事だろう。

● 3次元演出

・左右の動きに加えて、奥行きと高さがある状態（立体）

ビジュアル：手前と奥、台に乗る等といった移動や遠近法を使った立ち位置、

サウンド：立体的視覚を表すのに適した音。空間を表す効果音やBGM

この3次元演出から、一般的に想像される舞台の作り方である

見たい物を、手前に置くのか、一段上げるのか、奥に配置するか、等

3次元演出に長けている者であれば、見る者を飽きさせない演出になるだろう

また、一般の観客が「面白い」と感じる演出はこの手法を活用するのがよい

いわゆるステージングである

エンターテインメントはこの3次元を巧みに活かしたステージングで決まる。

ただし、大・中劇場ならまだしも、小劇場に置いて、この3次元演出を主軸に持ってくるのは、演出の感性が不足しているともいえる、なぜならばこの3次元演出は、大が小をかねる資本主義の手法だからである。

奥行きと高さが要となっている以上、間口が広く、高さを生み出せる大・中劇場の3次元演出に、小劇場の3次元演出のみでは敵うはずがないのだ

大都市のテーマパークと地方の遊園地の差といえば、分かりやすいだろうか。

また、演技においても、世間一般に普及している演技とは、この3次元演出の事である

奥行き、広さに応じた発声や、分かりやすい喜怒哀楽の表現などがそれである

そして、容姿も美男美女である事も重要だ

なぜならば、整った顔立ちというものは「立体」という次元の中に存在しているのだから。

美男美女は3次元演出で活用しやすく、そうでない容姿の者が3次元演出と演技で対抗するのは困難なのである。

● 4次元演出

3次元に加えて時間という概念を加えた状態

ビジュアル：朝から夜、季節の移ろい等を表す照明効果、舞台美術の変形

サウンド：時間の経過を表すのに適した音。時計の針の効果音や、情緒を感じさせる音楽

さて、この4次元演出からが、輪島作品を演じるにあたっての核となってくる部分であるので、解説も自ずと長くなる。

先ほどの3次元演出にも登場したが、世間一般的には、3次元の演技は「上手い」とされる演技なのに対し、この4次元演出の世界から見れば、3次元の演技は「下手」な演技となる。

これが、理解できない者には理解できない、非常にやっかいな部分である

なぜならば次元とは、高い次元にいるものは、その下にある次元の差を認識する事ができるが、低い次元のものは高い次元を認識しづらいという性質がある。

4次元演出の要となるのは、演技の中にある「記憶」である

「記憶」とは過去から作られるために、「記憶が無い」という事は「過去が無い」という事なのだ

3次元の演技は、声量や動作、感情の起伏のふり幅を「上手い」としているため

その演技の中に、登場人物の「過去」つまり「記憶」が欠落しているのである

桃太郎を題材に例をあげてみよう

おばあさん「なんじゃ、あの大きな桃は？」

おばあさんは桃を持ち帰りおじいさんに見せました

おじいさん「なんじゃ、その大きな桃は？」

ここまでで、三次元演技であれば、誰しものが同じ演技をする事だろう

しかし、4次元演技であれば、そうはならない

まず、おばあさんはどんな性格なのか？洗濯は好んでしているのか？

もはや熟年離婚を考えるくらいに嫌々なのか？おじいさんも同様である

つまり、おじいさんとおばあさんが生きて来た「過去の記憶」によって

桃を見た時の、対応は大きく変わってくるのだ

冗長ではあるが、もう少し桃太郎で話してみる

もし、おじいさんとおばあさんの仕事が逆であればどうだろうか

おじいさんが洗濯、おばあさんは芝刈りの場合である

この時点で世間的にいう、男女の仕事が逆転しているため、おじいさんが専業主夫となり、おばあさんが稼いで来ている、という事なので、「過去の記憶」が一般的に大きく異なるゆえに演技も変わってくる。

もちろん桃太郎にきび団子を渡したのも、おじいさんとなる

これによって桃太郎の「過去の記憶」による性格がどのように変化していくのかは、桃太郎役の役者一人では困難であるので、おじいさんとおばあさん役との照らし合わせが必要となってくる。

(指導職にある筆者としては「剣術を教えたのは誰なのか？」の方が気になるところだ)

以上の工程を、3次元演技の役者は考える脳を持っていないケースが圧倒的に多い

ただ台本に書いてある事を、どこかで聞いた事のある口調で台詞にしてしまうのだ

だが、何から何まで4次元の演技を肯定するわけではない

いくら過去の記憶を優先したとはいえ、小声で「なん・・・じゃ・・・あの大きな桃・・・は・・・」と言っても、観客に聴こえなければ本末転倒である

センスのある役者は、この4次元の演技を無意識に理解しているが、そもそもとしての3次元演技の身体スキルが無い場合があるため、3次元と4次元、どちらも状況に応じて調整できるのが理想なのだ。

いくら演技のセンスがあっても舞台上や暗闇で自在に動けない者を

我々は「素人」と呼んでいる。

だが、その3次元の世界を自由自在に駆け巡るのは、あくまで「前提」でしかない

それが、輪島作品を創る上での線引き、境界線となる

私はいくら舞台を自在に動けても3次元の演技しかできない者とは同じ作品を創る事はできない

20人中、一人いるだけでも、その一人の演技だけが「過去の記憶」の無い、存在となり、浮いてしまうのだ。そして、4次元演技の境界線が見えていなければ論外である

本人は「自分は感情を動かして演技をしている」と自負があり、どれだけ伝えても理解してくれないのだ。

本人は過去の記憶を考えたつもりでも、自分に都合のいいありもしない過去を結び付け、

3次元演技がより強調されているだけというケースの方が多いのである

これではお互いに嫌な想いをしてしまうだけなので、最初から関わらない方がお互いのためである。

輪島作品を創る以上は、声が小さい身体スキルの低い役者でも4次元演技ができる役者を選ぶ。

なぜならば、身振り手振りで大きな声を出す演技の習得は容易だからである。

以上が4次元までの演出であり、1～4次元までは奥行き、高さ、時間を、「足していく」が、5次元からは別の何かを「無くしていく」のである

つまり次元に対する捉え方が変わる、数え方のベクトルが変わるのである

その点を意識して次からの5次元演出を見て欲しい

● 5次元演出

4次元の状態から、物質を無くした状態。(独白、モノローグ等)

ビジュアル：物質界ではなく、精神世界等を表すため、壁などの3次元の境目をあいまいにさせる照明効果。暗闇にサス等

サウンド：物質を感じさせない音。瞑想に適した音楽等

ここまで次元で区切ってきた演出理論であるが、役者が演出の技量を見極めるのに役立つのではないかと思う

私も駆け出しの頃は、演出理論というものを持たずに、ただ単に「やりたい」という想いだけで創りたいものを作ってきた。

その中に、この5次元演出にある精神世界を表す手法というのも、もちろん行ったが

それは、「独白では役者にサスを入れる」という演劇のフォーマットに従っていただけである。なぜ合うのか分からないが、とにかく独白にサスは合うのである。

私は、その通例となっている「理由はよく分からないがそれが常識」となっている演出効果を分析、理論化した。

見極めるポイントはただ一つ、5次元演出は、物質界ではない、という事であり

3～4次元演出は、物質界である、という事である

その境界線を演出効果で引けているのかどうか、につきる

例えば、主人公の精神世界や、幽霊等は、物質界ではない

よく、人間と幽霊が同じ3～4次元の世界で会話をしているが、それは演出が境界線を引けていないので、それが役者にも伝わっていないのである

幽霊が「私、幽霊になっちゃったの」と人間と同次元で会話をし、差があるとすれば「触れられない」という設定のみで、あとは人間となんら変わりの無い演技では不十分なのだ

本来、見る事も聞く事もできない存在を観客の視点で、見させる以上は設定以外の手法により表されるべきだ

人間と幽霊を直接会話させたければ、幽霊役にはマイクを仕込み、消え入りそうなエコーをかけるという音響効果をかける方法もあるが、予算や構成の都合上、それができなければ、人間を上手、幽霊を下手に分けて、それぞれにサスを落とし、3～4次元と5次元のはざままで会話をさせたり、幽霊の立ち位置を一段高く上げる等（この場合は成仏間近という雰囲気が出てしまうが）方法はいくらかもある

とりあえず、幽霊という設定のみで、人間と同格同等に会話をするのは、演出能力が乏しい、しいては想像力が乏しい、と言わざるを得ない

それならば、幽霊には「幽霊」という名札をぶら下げた方がまだ潔いくらいだ。

また、精神世界の演出についても、「その台詞は重要なので目立たせたい」という理由で照明を入れるケースもあるが、それは安易というものであり

そういった理由であれば、「間」及び「溜め」や「声量」などの3～4次元演出を使用した方がよい。

このシーンは、主人公が何かに気づき、物語が大きく動き出すシーンなので、主人公の心の声であるがゆえに、その瞬間は5次元演出となるので、周囲の照明を落としてサスを入れる。

と、明確な切り替えが必要なのだ

また、5次元演技というものも存在するが、ポイントは同様にただ一つ

物質界ではない声、表情、立ち振る舞いであるという事だ

細かくどうのという話ではない。なぜならば、私達は5次元の世界を肉眼で視る事ができないので、5次元の声はこういう声であるという確証が無い、証明のしようがないのだ

ゆえに、物質的なものを感じさせる演技ではなく、「本来消えていて見聞きできない声や姿」と、観客が無意識に感じる事ができればよいのである

● 6次元演出

5次元の状態から、「個」や「自我」といった性格や人格を無くした状態。

特定の誰かを表さない状態、1～2人称を無くした、三人称のみの状態、黒子等

ビジュアル：黒子等の、なるべく原色を使わない全員統一の衣装等

サウンド：現実世界や自我を感じさせない音。

まず前提として、ここから先は宗教的な価値観となる事を承知して欲しい

もはや演出演技理論ではなく、「魂」や「命」の哲学である。

6次元演出となると、一見高度な存在に聴こえるかもしれないが、これも演劇や舞台では常識的に使用されている。代表的なのが黒子である

まず、黒い身なりから、「本当は存在しない者」というビジュアルの演出効果を持たせている。そして一切の無言と、音を立てないサイレントムーブで舞台上で役者のサポートをおこなっている黒子、あれが、6次元演出であり演技なのだ

そしてこの6次元は、演出よりもそれを実行する演技の方が高度な技である。

音を立てないための動作や、無理な体勢を長時間保つといった身体能力が必要となるので、黒子とは忍者のような極めて高い身体能力を持つものがあえて裏方に回るといって、高次元の尊い仕事なのである。

黒子は、あくまで裏方であって、演技を必要とするが、観客から見た演者ではないのだが、

演者にも6次元演技が使用される時がある、それは「魂が抜けた時」である

「抜け殻になった状態」それが6次元演技なのだが、そのためには命というものを定義する必要がある。人間のみに限って言うと魂が核となり、それを霊体が覆うように包み、生命体に入り込み、人間となる。

「魂→霊体→肉体」ざっくりとこの3段階だ

- ・ 3～4次元の演技は肉体
- ・ 5次元の演技は霊体
- ・ 6次元の演技は魂のみの状態

なのであるが、ここで感の良い人は矛盾に気付くだろう

先ほどは6次元演技とは「魂が抜けた時」と言ったのに

6次元演技の定義では「魂のみの状態」なのだ

その違いは、「一般的な言葉」と「専門用語」の違いであると考えて欲しい。

スタントマン用語に、高所からの飛び降りを「落っこち」というのがあるが

一般的にはパフォーマンスの場合は「飛び降りる」や「飛ぶ」と呼ぶのだが

実はその時点で言語矛盾している、なぜならば人間は飛べないからである

現実的な事をいえば、高所から下に向かって、ジャンプをしてから落ちたわけなので

「飛んではない」のである。ゆえに専門用語は「落っこち」と呼ばれている
それと似たようなもので

6次元演技とは、一般的にいうなら「魂が抜けた状態」
専門用語でいうなら「魂のみの状態」である

だが、ここでも言語矛盾が生じる、魂のみの状態とは、肉体も霊体も無いので、炎がメラメラとしている
状態だ、それを、肉体を持った人間がおこなう時点で矛盾が生じる、が、
正しくは、「肉体と魂が切り離された状態」である
肉体と魂を結び付けるのが霊体の役目であるとする、霊体の半分は肉体であり、その半分は魂と繋が
っているともいえるその肉体と魂の連結素材である霊体が無くなり
肉体と魂の間に「ご縁」が無くなった状態だ
その肉体の身なりはしているが、生気は失われ、目の輝きも無くした状態では
その肉体を知っている人には別人に見える事だろう、霊体も、もはや無いのだから。

しかし、その状態でも作家は台詞を与える事がある、そしてその状態で台詞を発するにはどうすればよ
いのかを考えるのが演出家の仕事であり、しいては演者の仕事だ

5次元演出とは明確な違いを見せなければ、観客には「魂が抜けた状態」には見えないだろう。

6次元演技とは、「魂のみの状態」であり「自我を失った状態」である

しかし、「命」はそこにあるのだ

霊体を失っても、一般用語で「魂が抜けた時」でも、その人の「命」はそこにあるのである

6次元演技とは、個性も性格も人格も霊体も魂も無くなったが、それでも「命」だけはそこにある状態な
のだ。途方もない話である

必ずしも万人が理解できるものではないこの6次元演技を、理論化してまで再現しようとする理由は二
つある

一つは、6次元の再現を3～4次元の概念でおこなうと、見るに耐えない程にチープなものとなるから
だ

そしてもう一つ、それはプロ、アマに関わらず、需要があるからだ

「魂は抜けたが命はそこにある状態」私はそういった描写の漫画を沢山知っている

誰もが知っている漫画の中にも、おそらくあなたの知っている漫画にも、その描写があるだろう。

素材があるという事は、誰かが扱い、料理するという事である

それがプロであろうとアマであろうと、学芸会であろうと、ごっこ遊びであろうと、一人遊びであろうと

そのシーンの真似をする、再現をするという事は

この6次元演出も演技も、需要があるという事である。

ゆえに私はその手法をここに記し、そして、7次元よりもさらにその先を求めたのだ

● 7次元演出

人間そのものである事を無くした、超越した状態、神や仏の世界

ビジュアル：人間の世界ではないため、特定の効果を表す色を使わない、光のみの状態

後光が指すような後ろからの光や、客席に向かった目つぶし等

サウンド：神秘的、宗教的な音。

この途方もなさそうな7次元の演出も、実は舞台では常識的に使われている

空想の物語、つまりSFの世界であれば、神や仏が登場する

神様が登場する時は舞台後方から光を当て、いわゆる「後光が指した状態」を作り

「とてつもなく偉い人」という視覚効果を生み出すのである

善の神であれば、眩しい程の光で、観客の目をくらませる時もある

人間が光線のようなエネルギー砲を発射する時も、この照明演出が使われる事がある

論理でいえば「人知を超えた神がかった技」であるので、演出にも矛盾は生じない

唯一、好ましくない演出があるとすれば「色」を使うという事である

唯一神は、あまり装飾や派手な色を使わない。

裸であったり、絹一枚、しいては、それは人間の前に姿を現す仮の姿であり、神は光そのものなので、人間の形はしていないのだから。

舞台なので人間の演者である事は仕方がないにしても、そこに赤や青などの色を多用してしまえば、それは「神の擬人化」であり、3次元演出になってしまう

そのくらい、「色」というのは特定の何かを思わせる人間に近い感性のものなので人知を超えたものを表すには好ましくないのである

仏教の世界では、甲冑を見に付け、武器を持った将軍のような勇ましい姿の仏を「〇〇天」と呼ぶ。

毘沙門天、帝釈天、大黒天、弁財天などである。

神様というくくりではあるが、その性質は人間に近い為、天上界ではあるが、「色界」という世界に住んでいる

そして、釈迦如来や観音といった仏は、さらに上の「無色界」に住んでいるのである

つまり人知を超えた存在は「色の無い世界」にいるのだ。

だが、その「無色界」にも音が存在する。

阿弥陀如来の居る「極楽浄土」は、光に包まれた世界ではあるが、至高の音色は存在するらしい

ゆえに、7次元演出では、色は使わずに眩しい光のみでも、美しい音色を使用するのは、宗教的に見て有りなのである。

繰り返すが「色界」に住む毘沙門天のように、古事記やギリシャ神話、東南アジアの神話は、多神教の為、人間くさい性格の神様が多く登場するので舞台や映像では色分けされる事があるが、やはりそれは、3次元演出にも書いたように、一般の観客が分かりやすく理解し、飽きさせずに「面白い」と思わせるため

の手法であるため、その手法はあくまで「神を擬人化＝人間」として表した3次元演出であり、7次元演出ではない事を理解しておいて欲しい。

余談ではあるが、コントやコメディのシーンで、神々しく登場しておきながら第一声が普通の人間の言葉だったので、「普通や無いかい！」と突っ込むギャグを最初に考えた人は秀逸である。

7次元演出から3次元演出への瞬間的な切り替えを使用した高度な技なのである。

この7次元演出というのは、比較的、長い時間は使われない事が多い
長いと眩しくて「見てられない」からであるのと、あまりに印象が強すぎるので
「ここ一番」という場所で使用する方が効果的なのだ

ゆえに、7次元演技というものを極めるのは、あまり重要ではないので
そこは演出（照明・音響・衣装・タイミング・etc.）に任せたまった方がよいのである

ネタバラシになるので、あまり言いたくは無いのだが、あえて記そう
実際の宗教の教祖や、私のように宗教的な信仰心を求めるリーダーには、この7次元の
演技を日常的に行う必要があり、それは演出と表裏一体となっている

つまり、神様、教祖様は、普段は登場せずに、下々の者には姿を見せない
見せる時は「ここ一番」という場所で、演出の元登場する
ヒトラーや、麻原彰晃がおこなった手法がそれである
決して否定はしていない、宗教を作り上げる上で重要な事だからだ

そして、それは、周囲の演出によっておこなわれているので
教祖や国王ですら幹部の演出によって「とてつもなく偉い人」という印象が保たれているのだ。

● 8次元演出

光すらも存在しない、暗黒の世界。

ビジュアル：完全暗転、闇を表すに適した時間が必要

サウンド：無音（音があると、闇や無の世界観を表す事が困難である）

ここから先は、完全に演出理論のため、演技理論ではなくなる
演者は「何もしなくてよい」のだから

光を超えるものがあるとすれば、「闇」である

光と闇は対ではない、優劣でいえば「闇」の方が優であり、「光」は劣なのである
それは科学が証明している。

ブラックホールである

ブラックホールは光すらも飲み込む暗黒の世界

ゆえに、「闇」は「光」に勝るのだ

あくまで演出理論なので、世界の宗教を否定しているわけでない

（中世ヨーロッパの演劇でこの理論を主張したら、私は宗教裁判にかけられたであろう）

よって、7次元演出である「神」を上回る演出があるとすれば

全ての照明を落とし、「完全暗転」を作り出す事である

例えば「神は死んだ」と表現する場合は

完全暗転の中でその台詞を言えばいいのだ、その時の演技理論は、4～6次元演技でよい
どの次元によるかは、話の流れと、演出の判断による。

あえて演者、台詞を出さずに、文字で映し出す場合もあるだろうし

文字すらも何も無く、「完全暗転」のみもあり得る

この時に、演者は気を付けねばならないのが、「神は死んだ」という表現に意見を言わない事である。

今回のケースだけでいえば、「完全暗転」の中、「神は死んだ」という台詞を

どの次元で言うのがよいのかは、ハッキリ言って好みの問題である

演出の好み問題であるともいえるし、演者の好み問題ともいえる

どちらも好み問題であるならば、演者はそれに従うのが「礼儀」というものだ

演者はもし、その演出判断に異論があるのであれば、あなた自身が演出をやってみてはどうだろうか

「神は死んだ」のそのシーンだけでなく、最初から全てにおいて

自分の表現したい「神は死んだ」という世界のために、一から全て自分で演出を付けるのだ。

だが、先に予言しておこう、その時にあなたが演出で「神は死んだ」の台詞の指示をした時に異論を唱える
演者が出て来る、その時にはあなたはこうだろう

「なら自分で一から演出を付けてみろ」と。

この「神は死んだ」だけに焦点を当てた極論だが、そもそも演者は演出に口を出さないのが鉄則だ、言いたい事は、稽古中に与えられた演技の中で、大胆におこなえばいい、その時に「今の演技いいね」「もっとやってもいい」と言われた時、あなたの想像力と表現力が、演出家を超えた瞬間なのだから、演者はそのように演出と向き合えばいいのだ。

さて、この闇の世界、8次元演出であるが
やってはいけない演出もある
それは「場面転換」を目的とした「暗転」である
恥ずかしながら、私は若かりし時に使用した事がある
直前まで登場していた物体を一瞬で消したいがために、暗転という安易な手法を選んでしまった。選んだのではない、想像力が乏しかったために、その手段しか思いつかなかったのである。
観客からすれば、演出側に都合のいい、迷惑な話だ。
舞台の何かを変えたいだけのために、暗闇というストレスに付き合わされるのだから

これまでの次元の演出法を考えれば、舞台を転換させる手法はいくらでもある
細かくは書かないが、無限にある。
「一旦消えました」という名札をぶら下げるのも、有りなのである
それが無しだと言いつけるのであれば、それはあなたの好みの問題である

また、その移動や切り替わりをしたいがために、暗転となるのを現実に置き換えるなら
もし昼間に、神が天上界から「あ、そこの建物の形を間違えた！見て欲しくない！」という理由で、急に夜になり、電気も消えたら、人間はいい迷惑だろう
神は夜間に急ピッチで建物を直し、朝になって直っていても
人間は感動なんかしない、むしろ冷めるのである

このような理由から、「暗転」は多様しない方が好ましいのだが
正しい一例としては「リセット」である

これまでのシーンは終焉し、「新しい世界を始めたい時」
もしくは「時間をすっ飛ばしたい時」である

その時の観客側の心理的なりセットとして暗転という手法はある
「闇」という神を超えた存在が全てを包み込み、新たな世界を創る事を許してくれる事だろう

が

やはりそれは暗転以外にも手法が多数存在するため、暗転を使用する際は注意すべきなのである。
何より、リスクが大きい。

暗転というのは、スタッフ側としては0次元演出と同等に緊張の走る手法なのだ、
それが「完全暗転」なら尚更である

演出は暗転の言葉を口にする前に、様々な状況と手段を想像し、「他に方法は無いか」に知恵を絞るべき
なのだ

● 9次元演出

存在が無くなった状態。闇すらも無い、何も無い状態

暗転という闇の手法を使わないため、人も物も、何も無い状態等

ビジュアル：設営前の客席も舞台も何も無い状態（どこまで無くすかは演出次第）

サウンド：無し

9次元演出も、演技はいらない。役者の存在自体が要らないのである

9次元演出は、実は一般の間で使われている。

それは「誰もいない」という、からかいや、サプライズである

対象となった人物を一瞬寂しい思いにし、そこから逆転の驚きを持たせるための演出だ
誕生日などで使用した時や、自分自身がその目に合った事は無いだろうか

ゆえに、この演出を舞台で使用するのは困難を極める

なぜならば、何も無いという認識を持たせるためには

観客が100人いた場合、演者のみならず、99人の観客も一瞬で消し去る必要がある

加えて、今までそこに存在していた命の痕跡までも消し去ってしまわないと

舞台でこの演出を成立する事は不可能なのだ

よって9次元演出が使用されるのは、観客に対してではなく、その登場人物に対して使われる表現なのだ

先ほどまで沢山の人で溢れていた会場が、一瞬で自分一人になる

それはその会場や数の規模が大きければ大きい程、その効果は高い

自分以外の「命」、他者の「存在」というものが、自分の脳内にしかいなくなるのだ

その恐怖は計り知れないものだろう

妖怪変化や亡霊がいてくれた方がまだマシである

ゆえに映像演出で誰もいなくなるというのは、極めて有効な演出なのである

「命」「存在」が消えて無くなる

しかし、ここにも理論が存在する

存在の「存」は「全てのもの」であり、「在」は「有ると無いを含めたもの」という事であると私は解釈している

私の父は他界してすでにその肉体は無いが、実家には父の想いがまだ残っていると思う

ゆえに父の肉体は無くても、父という想いは存在しているのは事実である
誰の中に存在しなくても、私の中に存在していれば、それは存在しているのである
また、私の生命が終えても、この演出理論を第三者が目にした時に
私にも父がいたのだと認識した時、やはり、そこに父は存在するのである

「存在」の対になる言葉は無い。存在の対は存在しない
それが「存在」という言葉であり、認識であり、概念なのである

存は「全てのもの」ALL であり、「命」も「存」に含まれる
在は「無くても有る」という事であり、ZERO も ONE という概念も含まれ、
そこにもやはり「命」が含まれている

「命」は存にも在にも、含まれている
それが「命」なのである

ゆえに、9次元演出を語る上では、「存在」と「命」という言葉が根底にあるのだ

● 10次元演出

無し。

しいていうなら、上演終了後の客出し

ビジュアル：定義無し

サウンド：定義無し

10次元演出は無い、自由である

どんな終わり方をしようと、自由である

ゆえに無い、しかし、「無い」も「在」に含まれるため

10次元演出は確かに存在するのである

理論だけでいえば、0次元演出は「始まり」に向かっているのに対して

10次元演出は「終わり」に向かっている

だがその「終わり」を「終わり」と捉えるか

「始まり」ととらえるか、それは演出をどうつけようと

「これで終わりです、二度とやりません」と言おうと、観客が、それでも「始まり」の予感がするのであれば、やはり「終わり」の一言だけで済むとは思えないのだ

この果てしなき宇宙の終わりは、いつかまた宇宙が始まるきっかけになるのではないかと

私はそう予感する

最後に、この10次元演出を語った理由は

わたしとあなたの教科書には、前書きも×の言葉も無いからだ

わたしが演出を付けるという事は、あなたという「命」とわたしが関わるという事である

あなたが演じるという事は、わたしという「命」とあなたが関わるという事である

わたしの演出理論と演技理論はどの次元で表そうと、「命」がその根底にあるのだ

わたしはそれを大切にしたいので、あなたという「命」も大切に演出を付けたいと思う

それが私の演出理論

わたしとあなたの教科書だ。

2020. 1. 29 作 輪島貴史