

「VR能 攻殻機動隊」考

上牧瀬 香

本稿は、二〇二〇年八月・十一月・十二月に上演された舞台作品「VR能 攻殻機動隊」についての考察である。

新型コロナウイルスの影響が拡大する中で行われた三月二十六日の記者発表では、「伝統を超えた電脳の世界へ——」というキャッチコピーとともにビジュアルが公開され、五分程のデモンストレーションが披露された。特別に制作された草薙素子面・髪を着けた能楽師が登場し、映像と連動する舞の醸し出す美に息を飲んでいた会場から、「あつ」と驚嘆の声が挙がった。今しがた舞っていた素子がスーッと姿を消し、背後の闇に溶けたのである。まさに「攻殻機動隊」の「光学迷彩」による隠れ身そのものであった。目の前に見えていたものが消えたのか、それとも幻をそこにあるように見させられていただけなのか……しかも、観客はVRゴーグルやメガネを装着しておらず、肉眼による体験なのである。記者発表は多数のメディアに紹介され、注目を集めた。そして、緊急事態宣言が解除され、少しだけ日常が戻りつつあった八月、初演の幕が上がった。

歴史的な試練の年となった二〇二〇年、禍いに屈せず上演を果た

し、舞台芸術のみならず人類「進化」への希望そのものとなったようなこの作品について、まずは概要を記したい。

1

「VR能 攻殻機動隊」

二〇二〇年八月二日（金）〜二三日（日）

於・世田谷パブリックシアター

二〇二〇年十一月二七日（金）〜二九日（日）

於・東京芸術劇場プレイハウス

二〇二〇年十二月二〇日（日）

於・博多座（博多座未来能Vol. 1）

原作◇士郎正宗『攻殻機動隊』（講談社KCデラックス刊）

演出◇奥秀太郎

脚本◇藤咲淳一

映像技術◇福地健太郎（明治大学教授）

VR技術◇稲見昌彦（東京大学教授）

出演◇坂口貴信（素子） 観世流、谷本健吾（素子） 観世流、川口晃平

（馬頭） 観世流、大島輝久（馬頭・人形使い） 喜多流、観世三郎太（一

月公演・一二月公演、人形使い） 観世流

作調◇亀井広忠

囃子（録音）◇杉信太郎（笛）、竹市学（笛）、飯田清一（小鼓）、亀

井広忠（大鼓）

地謡（録音）◇坂口貴信、谷本健吾、川口晃平、大島輝久

後見◇鶴澤光、安藤貴康

ナビゲーター◇南圭介（八月公演）・下野紘（十一月・一二月公演）⁽¹⁾

プロデューサー◇神保由香、森裕佳

ストーリー◇

「企業のネットが星を被い、電子や光が駆け巡っても国家や民族が消えてなくなる程情報化されていない近未来」—— 攻性警察組織・公安9課（通称「攻殻機動隊」）を率い、全身義体と電腦とを巧みに使って、サイバー犯罪の難事件の数々を解決してきた草薙素子。彼女はある事件をきっかけに、インターネットの海で生まれた知的人工生命体である「人形遣い」と融合を果たし、忽然と9課から姿を消した。

彼女と旧知の仲であるバトーは、残された9課隊員らと命がけの公安活動を続けながら、素子の面影を広大なインターネット空間に探し求める。

一方で「人形遣い」と融合した素子は、ことあるごとに自らの変種を同位体としてネットに放出しながら、電腦戦に身を投じて認知限界を拡大しつつあった。失踪から四年後。ある壮絶な電腦戦の果てに、

素子は自らの同位体と巡り逢うこととなる……。

本作の原作となった「攻殻機動隊」は、士郎正宗によるSFアクション漫画である。マイクロマシン技術による脳とインターネットの直接接続（＝「電腦」化）が進み、身体の一部または全部をサイボーグ技術で高機能化（＝「義体」化）した人類が暮らす近未来の世界が舞台となっている。凶悪化するサイバー犯罪に対処し、時に攻性の活動にも及ぶ内務省・首相直属の非公開組織が「公安9課」であり、主人公で隊長の草薙素子と隊員たちの活躍を描く。現在までに、「人形使い」事件を中心に描いた『攻殻機動隊』（一九九一年）、素子失踪後の9課を描いた『攻殻機動隊1.5』（二〇〇三年）、素子の同位体が新たな進化に向けて旅立つまでを描いた『攻殻機動隊2』（二〇〇一年）の計三巻が講談社から刊行されている。

9課は、「エスパーよりも貴重な才能」と評される全身義体使いの素子、格闘戦や武器の扱いを得意とするバトー、元刑事で推察力に長けたトグサ、卓越した情報収集スキルを持つイシカワ等、専門に特化した能力を誇る者たちで構成されており、隊員は有事に招集され難事件解決に尽力する。

これまでに、押井守によるアニメ映画「GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊」・「イノセンス」の他、原作の設定・キャラクター・テーマ等を借りて、多様なメディア形態による多数の作品が制作されているが、おおまかには「素子が人形使いと遭遇しなかったら？」というパラレルワールドが展開されるTVアニメ「攻殻機動隊 STAND

ALONE COMPLEX」シリーズ、9課設立とメンバーの合流等を描いたアニメ映画「ARISE」シリーズに大別され、本作を担当した奥監督・藤咲脚本による3D演劇作品「GHOST is ALIVE」も後者の系譜となる。二〇一七年にはハリウッドによる実写映画版も公開され、大きな話題を呼んだ。

「VR能 攻殻機動隊」……舞台芸術としての本作の魅力は何と云っても、VR演出による、SF漫画原作の新作能^①であることに尽きる。最古の演劇ともいわれる能楽堂から解き放ち、最新技術であるVRで演出したことの新鮮さに加え、題材として漫画作品、しかもSFジャンルを採用している。古典をベースとしない「新作能」にカテゴライズされるが、もちろん、多メディア展開中の人気SFアクション漫画に直接材を採った作として初の試みとなる。以下、VR演出による、SF漫画原作の新作能^②であることが相乗効果的に發揮する本作の革新性について、詳述していきたい。

2

SF漫画作品である「攻殻機動隊」を能の材とし、それをVRで演出するという極めてユニークなアイデアは、どこから発したもののなのか。本作技術担当の福地健太郎は、「『攻殻』を能で」という話は3D能の時からぼんやりとあったため「奥監督から改めて依頼された時もそんなに驚かなかった」と振り返り、馬頭（バトー）を演じた能楽師の川口晃平^④も、

「VR能 攻殻機動隊」考

僕は、3D能に池袋とヴェネツィアで出演させていただきまして、そのときに既に「いつか『攻殻』を能でやりたい！」という奥監督の話を伺っていましたので。「いつくるかな？」と思っていましたら、「ついに来た！」って感じてでしたね（笑）。と述べている。演出の奥秀太郎^⑤自身は、

ここ何年か3D能に関わらせていただくうちに、「『攻殻』を能でやれたらすごく面白いんじゃないかな？」と。思いつきではあったんですけど、いろんな人達とお話していく上でだんだん確信できて、動き始めたわけです。

と話す。この企画は、奥が長年温め続け、周囲を説得しながら実現させたものである。だが当初、脚本担当の藤咲淳一^⑥の反応は次の通りであった。

今回は「『攻殻』を能で……」と言われてまして。率直に「無理です！」と、まず一言。「絶対、できないから！」って断ったんですよ、僕。だって……どう考えても普通、無理じゃないですか。何をしたいのか分からないし。メカニックなこととかアクションシーンとか、そういう一番の見せ場もないし。見せるものもないですしね。

しかし、藤咲も「関わっていくうちに、ちょっと面白くなって」きたため、とうとう「やってみよう」と決める。3D能から参加している能楽師の谷本健吾^⑦も、「果たしてこれ、形になるんだろうか？」と不安を覚えたものの、藤咲の台本を読んで「お能になるな」と確信したと話す。

だが、この企画の特異性は、SF漫画と古典芸能とを結びつけることにとどまらなかった。それを、メガネを用いずにVRで演出するという目論見が奥から明かされた時、技術担当の福地は「(奥が)とうとうおかしくなった」・「どうすんの?!」と驚きを隠せなかったらしい。しかし、「(3D) メガネはそろそろ卒業しないとけないな」という自身の思いと「光学迷彩」を開発したVR研究者である稲見昌彦⁽⁸⁾が加わったことが、肉眼で観るVRを可能にしたのである。

こうして、奥の熱意が周囲を少しずつ動かし、「VR能 攻殻機動隊」は誕生した。以下に、VRと能と「攻殻」、普通なら接点のないはずの三つの要素がそれぞれ組み合わせられ、掛け合わされることで、舞台芸術としての新規性と特異性に相乗効果をもたらしている旨を仮定し、その様相を詳らかにしたい。「攻殻」×能・VR×「攻殻」・VR×能の三つの観点から、順に考察する。

3

3-1 「攻殻」×能

「押井監督のアニメーションでもテレビアニメ版でも能をモチーフにした話なんかがありますし」と奥が述べるように、「攻殻機動隊」のアニメ作品には、能を直接参照した表現がいくつも見受けられる。「押井さんの映画の中にも能を創った世阿弥の格言が出てきたり」と能楽師の大島輝久⁽⁹⁾が指摘するのは、「イノセンス」の中の一節、「生死去来、棚頭傀儡、一線断時、落落磊磊」(「花鏡」)のことだろう。また、「S.A.C. 2ndGIG」(神山健治監督)には、三島由紀夫『近代能楽集』

をモデルとした架空の評論「個別の一人」(五・一五事件と能楽とを照らし合わせて論じた内容とされる)も登場する。

本作の原作である土郎正宗の漫画作品には、能を直接参照した表現はみられないものの、様々な見地から「攻殻」と能の親和性が指摘できる。以下に、説明したい。

①面装束と義体

奥は、「攻殻」と能の近似性について、次のように述べている。

「人間の本质はどこにあるのか」という深いテーマ……ゴーストと義体との関係が、能楽師と能面との関係にすごく似ているし。

主人公の草薙素子が次々に義体を乗り換えていったりするのも、能でシテが面装束を付け替えて別人になることなんかにも近いし。

「攻殻機動隊」の主人公・草薙素子は、脳の一部以外の全てを機械化した「全身義体使い」、つまりサイボーグである。彼女は戦闘(電脳戦含む)による損傷の修繕やバージョンアップ目的で、義体の一部、時にはまるごと全部を次々に交換し、自らの身体として使いこなしていく。漫画一巻の末尾では素子はバトラーが調達した男性型義体に入り、二巻に複数登場する素子の同位体たちも、それぞれに外見が異なる別の義体に入っている。義体は作れば作るだけ存在するが、一つの義体に入るの「ゴースト」のみである。奥が指摘するように、一人の能楽師が多数の面をつけ換えることによって約二五〇曲の物語の人物を演じ分けることは、たった一つの「ゴースト」に対し無数の義体の可能性が並列する、「攻殻」の世界観と通じる。

また、前場から後場に入るとき、多くの作品で能のシテは面装束を着け替えて別人となる。とりわけ夢幻能では、シテは面装束を換えることで舞台上に様々な亡者を降ろすための「人形」となる。シテは、まるで義体を次々に乗り換えながら進化を遂げていく素子のようにであり、シテの役割としての「人形」もまた、「攻殻」に通じる重要なモチーフなのである。¹⁰⁾

② STAND ALONE COMPLEX、破局に対する防御機能

能は、七〇〇年近い伝統をもち、世界最古ともいわれる歌舞劇である。舞台装置や道具類は極めて簡素に省略され、役柄によって替える面装束も定型化されている。舞・謡・囃子も、余分なものを削ぎ落とし洗練を重ねることで完成度が高められてきた。役者はシテ方・ワキ方・狂言方、囃子方は大鼓方・小鼓方・太鼓方・笛方による完全な分業制で、「申し合わせ」という一度きりのリハーサルのみで演能する。

一方、「攻殻」のTVシリーズ名である「STAND ALONE COMPLEX」……「孤立した個人でありながら集団的な行動をとる」という語に象徴されるように、極めて専門的な能力を持つ少数精鋭部隊・公安9課の隊員は、通常はそれぞれが個別活動に従事しているが、犯罪が発生し招集されるやいなや、高精度のパフォーマンスで即応する。この攻殻機動隊の在り方は、演者・奏者が高度に分業化し、「型」や約束事を守りながら鍛錬することで即興の完成度を極めてゆく、能の伝統的な在り方それ自体と通じる。

さらに、少数精鋭と完全分業とで成り立つ能と公安9課のシステム

は、その硬化を防ぐ対策もが似通っていた。押井守の映画版では、素子が公安9課のシステム硬化とそれがいずれもたらさだろう破局について話し、その防御策として、他の隊員と異質なタイプでかつサイボーグ化していないトグサを引き抜いたことを明かしている。土郎正宗の原作漫画一巻でも、人形使いが素子に次のように語りかける場面がある。

システムの硬化……熱的死は一見 安定の概念に近い様だが『変化に乏しく一様でゆらがないシステム』は 破局の可能性が増大し 真には不安定といえる

多様性と死を得ることで、生命体として自らの種の存続を企図する人形使いの思惑は素子と通じており、「エン」によって彼らが融合する由となっている。

一方、「能楽の未来形」（後述する）と評された本作では、それが意図されたものか否かは不明であるものの、七〇〇年続いた能のシステムについて次のような硬化の回避策をとっている。能楽師の大島輝久は次のように述べる。

他の皆さんは観世流ですが、私は一人だけ流儀が違うんですね、喜多流っていう。（略）今回は、「新作能であれば既存の考え方にとらわれる必要はない」という考えが坂口貴信さんにおありだったようで、彼からオファーを受けました。「いつも一緒に演っている同じ流儀の人ではない、新しい刺激というか、考え方みたいなものを入れてくれたら有り難い」っておっしゃって。

通常の能ではシテ方五流が流派を超えて共演することはほぼないが、

今回は観世流の中に一人、喜多流の大島が入った。目的は「新しい刺激」・「考え方」を入れることとされ、つまりは組織に多様性を持たせるためなのである。大島はさらに述べる。

我々のような伝統芸能ってあまりにも制約や決まりごとが多くて、その中でやっている、よくも悪くも「井の中の蛙」のようにならず一つ一つの考えを深めていく感じになるんです。それが、外部の方といろんなお話しをしていく中で、そうではない考え方が凝り固まっているんじゃないか、「伝統って一口に言っても、いろんな見方や考え方があっていいじゃないか」っていうことに気づかされたりする。(略)ですから何かこう、自分たちが新陳代謝をしていくための、すごく良い機会をいただいているな、という気持ちがあります。

興味深いことに、ここで大島は「制約」という言葉を用いている。先に引用した原作漫画一巻の終盤、人形使いが進化のシステム硬化について指摘をし「制約を捨て更なる上部構造にシフトする時だ」と、素子を自身との融合に促した台詞を連想させる。同様の観点から本作も、七〇〇年続いたシステムの硬化による緩慢な死を回避するための、能楽の生存を賭した取り組みであるといえるかもしれない。

③夢幻とサイバー空間

二〇〇八年、能楽はユネスコ世界無形文化遺産に指定されたが、これには世阿弥が作り上げた「夢幻能」の功績が大きい。夢幻能には、

名所旧跡を訪れたワキが亡者となった伝説の人物の霊(シテ)と出会い、自分の物語を語らせ、舞わせ、成仏させるといふ二場構成のものが多いが、新作能である本作もこのスタイルをとっている。

大島は、「攻殻」と「能」の関係について次のようにも話していた。能だつたら「夢幻能」という形態になるわけですが、我々が生きている現世で、亡霊と出会うわけですよ。つまり能では、この世とあの世の行き来みたいなことが行われるわけですけど、それが「攻殻機動隊」では、この世と電脳空間の行き来になるんですよ。だから能でいうところのあの世の世界が、「攻殻機動隊」では電脳世界として存在していて、そこと現世の人間が交わっていくということの一つのテーマになさっている。なので、能に置き換えやすいついていうか、能との共通項があるんです。

ここで指摘されるように、9課隊員たちは現実世界での戦闘とサイバー空間での電脳戦の二つの世界にまたがって活躍するが、これは現実世界と死者の世界を去来する「夢幻能」の構造と近似する。さらに本作では、映像によって夢幻の仮想空間が可視化され、観客に現前することとなる。奥も、次のように述べる。

「攻殻」って派手なアクションとかメカニクな設定でイメージされがちですけど、その裏にどこか無機質な切なさや漂っている。(略)極めてドライなセンチメンタル感のある作品だと思えます。そういうのも、能の世界とすごく似ています。

ここで述べられている、能に通じる「攻殻」の「無機質な切なさ」・「ドライなセンチメンタル感」は、この世とあの世、現実(リアル)と仮

想（ヴァーチャル）とを行き来する構造ゆえに生じているといえるだろう。「ARISE」シリーズの脚本を務めた沖方丁は、八月公演を観た感想を「生と死、現実と幻、自己と鏡像、未来と神話など、言葉では知っているけれども実感することが稀な何かが大変な密度で凝縮されています」と述べたが、この発言は相反する世界を瞬時に往来する本作の、能と通じる魅力について、的確に言い表している。

④神話・ゴースト

「攻殻」は近未来を描いた作品であるが、作中の随所に能や日本神話のイメージが盛り込まれている（そもそも、主人公の草薙素子がその名において、神器の剣とデバイス、神話とSFという相反する世界観を体現した存在である）。原作二巻で素子が辿り着くサイバー空間の最深部には、八咫鳥・三魂・天御柱などの神話のモチーフが散見され、政府の秘密機関「霊能局」の描かれ方も、神道的なイメージが多彩である。「魂探女」・魂合環なるキャラクターも登場する。

脚本を担当した藤咲は、次のように話す。

二巻って、（略）頭の中に「日本書紀」とか「古事記」とかの「国造り」の物語を置いておいてもらえると、すごく分かりやすくなるんですよ。二巻にしても、素子が人形使いという、新しい可能性と出会い、それと融合して自分の未来を見つucker話って、「国造り」の伊弉冉尊と伊弉諾尊の話と同じじゃないですか。そういう、能にするヒントは、土郎正宗先生が漫画の中にいっぱい置いてくださったので。僕はそれを拾って、日本神話の古典のよ

うに仕立てていく、と。

演出の奥も、次のように述べている。

今回は原作漫画の中でも二巻を扱いたい、っていうのはすごくありました。なかなかこれまで映像化されてこなかったですよ。しいて言うところ押井監督の「イノセンス」がありますが、そこにも意外と出てこなかったのが「霊能局」です。特にエピソードで荒

巻大輔が語っている部分、あれが相当に能と世界観がシンクロする部分なので。

藤咲が原作から神話のモチーフを拾い集め、「国造り」の物語として仕立てた結果、本作のストーリーとなったのだ。それを奥が、このたび「ゴーストグラム」（後述する）と命名されたVR技術で演出する。そのため本作は、これまでに作られたあまたの映像化作品が光を当ててこなかった「攻殻」の物語の、霊的・神話的な側面を浮上させることとなった。奥の発言を続けて引用する。

そして、「攻殻」って二巻になつて、科学技術で理解しえないようなところに入っていくわけですよ。一巻はテクノロジー主体で、「人形使い」は科学技術の結晶のようなイメージだったんですけど、二巻だと霊的な世界まで行つて、でもそれが霊なのか電脳なのかわからない、っていうところにまた人類が辿り着くわけですよ。電脳化が進んで、不可解なことが全て解決されたかと思いきや……そういうところがすごく面白くて（笑）（略）でも実はそれが、人間が人間である、ということなのではないか。自分たちで想像もつかないことを、結局は自分たちのゴーストが

起こしている、だから「ゴーストの囁き」じゃあないですけど、
そういう感じを少しでも入れたいな、と。

テクノロジーの極北まで行きついた未来の世界で、政府機関の一つとして設置された「霊能局」……科学技術と神話、電脳と霊能とが交錯するのが二巻の世界なのである。技術がいくら進歩しても解明されない問題が浮上するのは「人間にゴーストがあるから」であると奥は述べるが、「ゴースト」とは素子がよく口にする決め台詞である⁽¹²⁾。藤咲の脚本を能の言葉に置き換えた川口晃平も、作業の過程でカタカナ表記の外來語は全て和語に変換したが、「ゴースト」だけはそのまま残った、と話しており⁽¹³⁾、「攻殻」においていかに重要な概念であるかをうかがわせる。原作二巻は、新たな進化の可能性へと旅立つ素子とそれを見届ける魂合環とが描かれたまま未完となっているが、現段階における「攻殻」の物語の最先端である「相当に能と世界観がシンクロする」原作のこの部分を初めて他メディア化したのが、本作の新しい試みなのである。

⑤ 既存の能のモチーフの転用

本作は新作能であるが、原作漫画の世界観や描写に鑑み、既存の曲のモチーフが活かされている。本作の作調（能における作曲）を担当した亀井広忠⁽¹⁴⁾は、次のように話す。

素子さんが他と融合する場面はまさに『井筒』だなと感じています。『井筒』は「伊勢物語」を題材とした非常にポピュラーな演目ですが、亡くなった夫・在原業平を思い続ける紀有常女が、業

平の着物を着て井戸の中を覗き込んだときに、亡き業平と自分が合体したように「水に映っているのは、自分なのか、業平なのか？」と、入れ替わり立ち替わりになる。「攻殻機動隊」にはこの『井筒』の世界観があるんじゃないか、そして、VR能はそれをよく表現できる手法なのではないか、と大変、面白く感じました。

亀井が指摘するように、素子が他の同位体との融合を果たすシーンは、井戸の水鏡に映した己の姿を亡き夫の面影に重ねて忍ぶ所作が印象的な名曲・「井筒」のイメージと重ねられている。また、素子がサイバー空間で自らの同位体を生み出し、一人から二人、二人から三人へと増えていく場面は、静御前の霊と憑かれた女と同じ衣装で舞う「二人静」を思わせる。

藤咲が書いた脚本を能の謡本として仕立て直した川口は、既存の曲の部分に近づけることで能楽師が謡いやすくなるよう工夫をし、思惑通り、他の出演者に謡ってもらうことができた⁽¹⁵⁾と明かしていた。VR演出による、SF漫画原作の新作能⁽¹⁶⁾であるゆえにややもすれば奇異な印象をもたれかねない本作を、無理なく能として成立させたのは、舞や所作のイメージ・謡のフレーズなどを既存の曲に寄せる制作側の工夫の積み重ねであった。

3-2 VR×「攻殻」

前項では「攻殻」と能との親和性・近似性を確認してきた。ここからは主に技術担当者の言を参考に、VR演出の側面から本作を考察し

たい。VR×「攻殻」として、ほかならぬ「攻殻」の物語をVRで演出することの意味を考えていきたいが、まずはVR技術を担当した稲見昌彦について記す。先に述べた通り、稲見は「攻殻」に登場する「光学迷彩」を開発して世界を驚かせた、VR研究の第一人者である⁽¹⁶⁾。光学迷彩とは視覚的に対象を透明化する技術のことで、「攻殻」の物語では、素子率いる公安9課が戦闘を有利に進めるために隠れ蓑として使用した。稲見は自身の研究を舞台演出に応用し、「そこにいたはずの能楽師が「光学迷彩」で消えたり、もしくはエフェクトでパッとあらわれたりする」技術を可能にし、それを「ゴーストグラム」と名付けたのである⁽¹⁷⁾。

学生時代からの「攻殻」ファンを自認する稲見は、「攻殻」・能・VRの親和性について、次のように述べる。

「攻殻」って、「自分の記憶は自分の持ち物なのか?」「自分の人生って一体何なんだろう?」「自分の目の前に見ている世界は、実際に物理的に存在している世界なのか?それとも幻影なのか?」、そういう根源的な問いをさまざまなガジェットを使いながら問うている作品だといえるんです。例えば、心と身体……心身問題をどうとらえるのか、それを「義体」というもので我々に投げかけています。そして、能の舞台も、今目の前にある世界と、想像だとかあの世だとかいう世界とを行き来しながら表出しているものであるといえるかもしれません。その意味で「攻殻」も能も、リアルとヴァーチャル、リアルとフィクションの世界が混じるといふことでは親和性があるのではないかと。

「VR能 攻殻機動隊」考

ここで指摘されるように、「攻殻」と能とVRとは、リアル／ヴァーチャル、リアル／フィクションの境界を行き来し、それが交わり、さらにそこへ自己／他者、精神／身体という根源的な問題を絡めて我々に投げかける点が共通する。そして、「攻殻」の能をVRで演出する本作の場合、投げかけられる問題の中でもとりわけ強く浮上してくるのが、稲見が挙げているような存在論・認識論といった哲学的な問いである。

映画「ブレイドランナー」(リドリー・スコット監督、一九八二年)等、科学技術によって身体や精神の代替や複製が可能になった場合の「私」とは誰か?」「存在するとはどういうことか?」という問いは多くのSF作品のテーマとなってきた。「生まれし時より体をもたぬ」全身義体使いの素子は、まさにその問いを黙考する主人公であり、原作一巻では次のように自身の存在への不安を口に出している。

私時々「自分はもう死んじやあって 今の私は義体と電脳で構成された模擬人格なんじゃないか?」って思うことあるわ(略)
ある日突然メーカーが来てさ 「不良品の回収ですう」とか言って 分解回収されて 残ったのが脳細胞2〜3コだったらどうする?

こうした存在への不安こそが、彼女を新たな進化へと駆り立てることになる。浅見克彦は、「攻殻」のもつ哲学的な魅力について「別の新たな自己像へと開かれた思考と感性を招き寄せることによって凝り固まった自己像を疑い、その「嘘」から脱出する道が用意され」ることだと述べているが、強調したいのは、存在論や認識論と併せて論じら

れてきたこのような問いを、本作ではVR演出が、視覚的・感覚的に、直接・観客へと投げかけている点である。稲見の発言の引用を続ける。

お客様には、最初に驚いた後は、VRは忘れて楽しんでいただきたい。そしていろいろと考えて欲しいんです。「リアルとヴァーチャルの関係性」、もしくは「目の前の世界への疑い」、「存在するって何か？」っていうようなことを考える良いきっかけになるのかもかもしれません。(略) 根源的な問いを投げかける「攻殻」の世界観を、能を通して味わう助けになったかどうか。

観客は、舞台上で舞っていたはずの能楽師が「ゴースト」のように消えるのを目撃する。その衝撃は、劇場で——動画配信などではなく生の体験として、肉眼でそれを見届けた者しか享受しえない¹⁹⁾。そこで観客は、「存在への疑い」という根源的な問いを、全身で自分事として受け止めることになる。

演目の後半では、しなやかに舞う素子が、舞いながら二人、三人と増えていく場面に遭遇する。いくら眼を凝らしても、どれが本物でどれが虚像かは判然としない。さらには、原作漫画ではフルカラーで躍動的・肉感的に描かれた三人の素子同位体たちの融合の場面が、本作においては、三人が二人に、二人が一人に収束することで表現される。最後の一人が闇に消え、「素子は何処。影も形も掴めぬ」「影を求めて潜れども、我が手には何も残らず」と謡う馬頭(バトー)は、彼女が消えた先に手を伸ばすが、闇を掴むばかりである。消えては現われ、増えては減り……たしかに現前したはずの素子は、はたして「存在」していたのか?……馬頭と共に、観客は取り残される。

稲見は次のようにも話す。

ですから、お客様には、これをきっかけに存在論など、哲学的な問題に目覚めてもらってもいいですよ。そもそも私がVRに興味を持ったきっかけは……ハイデガーの『存在と時間』を学部生ながら読んで、頑張って活字を追うことができて頭で理解することは全然駄目で。でも、はじめてVRを体験して(略)哲学上の大きな難問が、情動的・工学的な実験による追体験やら検証やらが可能になる、それが私が一番、VR技術に興味を持ったきっかけです。あれだけ、追うのが難しくてうんうん考えても分らなかったものが、VRを体験すれば、「いる」ってこういうことかもしれない、「ある」って作れるんだ、「作ること」で哲学を理解できるかもしれない、そういうふうに考えが広がっていくことが、この分野の魅力なんです。

VR技術によって舞台上の役者が観客の目の前で消え、かつまた現れるようなイリュージョンを可能にしたからこそ、本作は「存在とは何か?」という哲学的な問題を原作から十全に引き出し、さらにそれを、演劇的な感動を沸き立たせる演出として昇華させることができたのである。

3-3 VR×能

最後に、「攻殻」の物語からは少し離れ、VRと能を組み合わせたい舞台技術を担当した、福地健太郎の言を参考に考察したい。福地は、

明治大学と観世流の研究コラボレーションとして、二〇一七年より興演の3D能へ参加してきた⁽²⁰⁾。ここでは、3D能からVR能への表現の進化について取り上げたい。

本作の作調を担当した能楽師の亀井広忠は、従来その空白性が尊ばれてきた能舞台を、説明的な映像や音響・ナレーションで埋めつくす試みである3D能について、次のように述べていた。

伝統芸能はみなそうかもしれませんが、特に能というジャンルは、お客様の想像力にお任せする、委ねる部分が多いですよ。その分、抽象度が極めて高く、誤解を恐れずに言ってしまうと、わかりにくく、難解です。(略)能を観ていただく上で、わかりやすさであるとか、訴えかけるものであるとかを具現化していただけなのか、あるいは、ありがたい試みだな、と思っております。

さらに、今回初めて試みられたVR能についても、次のような理解を示す。

VRを使うことについても、さほどの違和感はありません。現代演劇と違って、もともと仮想現実的な世界観を持つ作品が非常に多いのが、能というものの特徴です。死者の視点からこの世のことを語るのが能のスタイルですので、仮想現実的なビジュアルの仕掛けにも、違和感なく馴染むと思います。

能は一般的な演劇よりも高次元で仮想現実的なスタイルであるために、VR演出がより効果を発揮する、というのである。人間国宝である父・祖父父母をもち、幼少期より能に熟練してきた亀井のこの発言は、意外性も相まって重く響く。福地も、VRと能の親和性について次の

ように指摘している。

VRの研究って、ややもするとGoogleありきだと思われがちなんですけど、実際には、人工的に創り出した世界を本物だと感じさせる仕組み全体の研究なんです。(略)やっているうちにわかったのは、VRって能のしかけと結構通じるところがあるなあ。能って舞台上に本当に何も無いわけですよ。でも、まるでなにかがそこにあるかのように振る舞ってみたり、それを見てそこにある風景をお客さんが想像したりするわけです。ほかにもないものがあるように見るだけでなく、あるものをないようにも見ている。見ているうちにだんだん意識の外に消えていくわけですよ。それと同じような仕掛けをいろいろ活用しています。

能舞台の演出の仕組みが、そもそもVRの発想や仕掛けと似通っている、というのである。さらに、これまでの3D能との違いについて、次のように説明する。

3D能では、能が省いたものをCGという形で誰もが見えるように作り上げたり、映像で舞台上の演出を補ったりという発想でやらせていただきました。でも、能ってどういう芸能なのか、というのを突き詰めて考えると、いろいろなものをそぎ落として、空間を作ること重視したものなんだろう、と。映像屋は常に「足し算」屋なんですよ。でも、3D能も海外公演までして場数を踏んだおかげで「あ、映像で「引き算」できるじゃん」とか「引き算」をしてから映像を足すといういろいろ面白いことができるなあ」と、次のステップを発想できるようになってきた、と思つて

います。

「足し算」的な演出方法であった3D能では、能楽師の舞に背景の3D映像を、囃子に効果音を、地謡にナレーションをつけ足すことで、能に精通した玄人の観方を具現化し、可視化して素人に共有するような試みであった。しかし、「引き算」の演出が目指されたVR能は、方法が全く異なる。3D能が通常の能と異なるのは背景や音響で能舞台が埋められている点であり、舞台上の能楽師の見え方には違いはない。しかしVR能では、演者そのものが消え、現れ、増えては減る……まさにVRとなるのである。背景の映像からも具象的で説明的な要素は捨象され、サイバー空間をイメージした極めて抽象的な表現にとどまっている。想像力が働く余地を残したことで、観客の能の観方そのものを刺激し、玄人が膨大な知識と経験の上によく獲得するような鑑賞法に近づけようとしているのである。

「もしかしてこれは、一周回ってごく普通の能なのかも？」っていう気もしていて。変に気負って「新技術！」「新作能！」っていうふうに観ていただくんじゃないかって、こんなことを言うて怒られるかもしれないけど（笑）、「能ってこういうものなんだ」、「これも能なんだ」という感覚で、気軽に見ていただけるものにしたいな、と思っています。

3D能の時から縁で川口晃平に能の稽古をつけてもらっている、と話した福地の、本作への自負がうかがえる発言である。福地が述べるように、VRによる「引き算」の演出によって、能の空白性を能動的に埋めるような鑑賞が尊ばれる「普通の能」へと、本作は確実に近づ

いている。さらにいえば「引き算」の演出だからこそ、本作に顔を揃えた当代一流の能楽師たちの技量が、存分に引き立つのである。

実は、コロナ禍がなければ本作は海外公演からスタートするはずであったという。世界が元に戻り、本作が海外で演能される際には、外国人が日本の古典芸能を鑑賞するための理解の助けとしても、VR演出は大きな効果を発揮するだろう。

4

本作で、堅牢なサイボーグであるはずの素子を艶かしくどこか儂げに演じた能楽師の坂口貴信⁽²²⁾は、次のように述べている。

「本筋のものを極めていく」というのが私たちの本業ではありますけれども、今回のような「能の枠から出た挑戦」も、現在の能楽界の危機的な状況を考えますと必要なかもしれません。

また、哀感漂う馬頭（バトー）が、文字通りのはまり役となった川口晃平も、同様に「能楽界の危機」について口にする。

実は、能の世界は今、大変な危機にあります。なぜかと申しますと、やはり、能を楽しんでくれる人が激減しているんですね。また、能周辺の職人さんの危機、能衣装・扇子・足袋屋さんとかです。ね、例えば、多くの能楽師に「能を舞うときにはこの足袋」と言われていた、神保町で二〇〇年以上続いた足袋屋さんが、後継者がいなくなつて最近店を閉じてしまいました。能周辺の職人さんの世界でもそういうことが次々に起こっている。そういうときに、能楽界も、以前のようにあぐらをかいてはいられない。安

穏としてはこのまま先細りで……”という時代が、残念ながらもう来てしまった。

十一月公演から参加した観世三郎²³太は、現役大学生の能楽師としての所感を、次のように漏らす。

七〇〇年続く伝統芸能の継承者として、同年代の若い人たちに能楽の面白さを広めていくことは、頭の痛い課題なんです。(略)

奥監督の3D能やVR能を拝見させていただくにつれて、「世間からみて能楽がいかに、敷居の高いものであるか」ということに気づかされました。3D能やVR能に取り組んでいくことで、現在見に来て下さっている方々だけではなく、もっと若い世代にも興味を持って貰いたいです。演目にも新しいものをどんどん取り入れて、——敷居を下げる”っていったら間違いですよ、ね、”間口を広げる”でしょうか——とにかく一回来ていただくことが大事ですので、お客様に足を運んでいただく動線を作ってきたいです。

能楽師たちが話す「能楽界の危機」は、コロナ禍で深刻度を増すこととなった。VRと能と「攻殻」とを組み合わせ、人類がいまだかつて見たことのない舞台を創り上げた本作は、日本が誇る伝統芸能のこのような危機を見据え、世に放たれたのである。

さらにいえば、本作はもともと東京オリンピック・パラリンピックに合わせて企画されたものであった。世界中の人々が東京に集まるはずであった二〇二〇年、ハリウッドで実写化もされた人気コンテンツである「攻殻」の日本の伝統芸能による舞台化は大きな話題になった

「VR能 攻殻機動隊」考

だろうし、義体のモチーフなどは特にパラリンピックとの親和性も高いため、開催が先延ばしとなったことの打撃は大きかったはずだ。世界的なパンデミックは人々の五輪の夢を壊しつつあるが、しかし今回、困難の中で無事に上演され、非常に好評を博した本作は、それ自体が人類の「未来の可能性」を描いたものであった。本作の脚本を担当した藤咲は、次のように述べていた。

「攻殻」の物語って、主人公の素子がネットの世界に新しい未来を感じて、そこで人形使いと出会い、その中で新たな世界を見ていく、”新しい可能性”を開いていく。ひたすらに”主人公が未来の可能性を信じる物語”なんです。

八月の初演を観劇した狂言師の野村萬斎も「攻殻機動隊と能を繋ぐVR、あの世とこの世、彼岸と此岸、虚と実を繋ぐ能楽の未来形であ



る」と、贅辞を送った。野村が述べるように、主人公が「未来の可能性」を開く物語である本作は、コロナ禍の只中にありながら、能楽、演劇、ひいてはエンターテイメント全般の「未来の可能性」をも開いたのではないだろうか。八方塞がりの危機的な状況で素子および彼女の同位体たちが隠ることなく進化を受け入れたように、災禍を潜り抜けながらエンターテイメントおよび人類の未来を志向した、奥秀太郎をはじめとする本作スタッフおよび演者たちの「ゴースト」を讀えつつ、期待と共に次作を待つこととした。

〔注〕

- (1) コロナ禍で大人気を博したアニメ『鬼滅の刃』の人気キャラクター・我妻善逸を演じた声優が起用され、話題を集めた。
- (2) 新作能として、漫画作品をベースとした『紅天女』（二〇〇六年）、『マリィ・アントワネット』（二〇一九年）などもこれまでに上演されている。
- (3) 明治大学総合数理学部先端メディアサイエンス学科教授。専門は、インタラクティブメディア・ユーザーインタフェース・情報可視化・リアルタイム動画像処理・エンタテインメント応用等。研究を応用した作品制作や、様々なオープンソースソフトウェアの開発にも携わる。世界初の3D映像演出となった舞台版『攻殻機動隊ARISE』（二〇一五年）をきっかけに、3D能シリーズへの技術参加を開始。遠赤外線カメラ・プロジェクター・3D映像等を用い、演者・映像・観客という三者間のインタラクティブを構築する舞台映像を研究中。
- (4) シテ方観世流能楽師。梅若会所所属。漫画家かわくちかいじの長男。慶應義塾大学卒業後の二〇〇一年、五十六世梅若六郎（現・四世梅若実）に入門。二〇〇七年独立。緑龍会・三人の会・こがねい春の能を主催。
- (5) 映画監督・映像作家・演出家。演出家としては舞台『黒猫』・舞台版『ペルソナ』シリーズ等の映像を駆使した斬新な手法で知られ、二〇一五年の舞台版『攻殻機動隊ARISE』では3D映像演出を成功させた。二〇一六年『3D能 幽玄』（宮本亜門演出、シンガポール）への参加をきっかけに、二〇一七年、観世能および明治大学と能舞台の映像演出についての研究コラボレーションを開始。観世能楽堂での『スペクタクル3D能 平家物語』を皮切りに、二〇一九年にはベネチア・ゴルドーニ劇場で『3D能 葵上 船弁慶』を上演した。
- (6) アニメ制作会社 Production IG に所属する脚本家。アニメの様々な話題作において脚本やシリーズ構成を担当してきた。小説家・ゲーム製作者・アニメーション監督でもある。押井守の押井塾出身。『攻殻機動隊』にはTVアニメ『STAND ALONE COMPLEX』シリーズ・アニメ映画『ARISE』シリーズ等に一貫して関わり、漫画版・舞台版・ゲーム版でも脚本や構成・スパーバイザーなどを歴任した他、ノベライズ版の執筆なども手がけている。
- (7) 能楽シテ方観世流能楽師。故谷本正鉦の孫。祖父及び八世観世鉦之丞・九世観世鉦之丞に師事。二〇〇四年独立。煌ノ会・鉦交易会主宰。国士館大学・明星大学講師。
- (8) 東京大学大学院情報理工学系研究科教授。専門はインタラクティブ技術・人間拡張工学・自在化技術・エクスペリエンス工学・エンタテインメント工学等、多岐にわたる。漫画『攻殻機動隊』のファンを公言しており、物語に登場する「熱光学迷彩」をモチーフに、再帰性投影技術を用いた「光学迷彩」を実際に開発した研究者として、世界中から注目を浴びた。
- (9) シテ方喜多流能楽師。大島家五代目として祖父久見・父政允・塩津哲生に師事。

- (10) 「人形」は「攻殻」全編に敷衍するモチーフであるが、押井守のアニメ映画『イノセンス』は特にその傾向が強い。
- (11) 「沖方サミット」二〇二〇年八月三日のツイートによる。
- (12) 「ゴースト」の解釈については高橋透『サイボーグ・フィロソフィー』(二〇〇八年一〇月、N T T出版)・浅見克彦『SFで自己を読む』(二〇一一年五月、青弓社)に詳しい。
- (13) 一月二十九日公演、アフタートークにおける川口の発言による。
- (14) 葛野流大鼓方能楽師。人間国宝の父・大鼓方能楽師亀井忠雄、母・歌舞伎長唄囃子方田中佐太郎、両祖父も人間国宝という囃子方一家の長男として生まれる。三歳から父ならびに故・観世鏡之丞に師事。二〇一六年、四一歳の若さで葛野流十五世家元を継承。三響會・佳広会・広忠の会主宰。国立能楽堂および国立劇場養成研修所講師。
- (15) 注13と同。
- (16) 「光学迷彩」の研究については稲見の著書『スーパーヒューマン誕生!』(NHK出版新書)に詳しい。なお、稲見が取り組む「超人スポーツ」も「攻殻」と親和性の高い研究ジャンルである。詳細は同書を参照されたい。
- (17) 「ゴーストグラム」は二〇二〇年一月、第四回羽倉賞ノミネート賞、および「DCEXPO 2020」Innovative Technologies 2020 Special Prize「Wonders」を同時に受賞した。
- (18) 浅見克彦の前掲書による。
- (19) メガネというメディアがあるのとないのでは、生の体験の意味は大きく変わってくる。演出の奥が本作で、メガネなしのVRにこだわった理由の本質はここにあるだろう。
- (20) 3D能とは、遠赤外線カメラとプロジェクター・3D映像を使い、光学技術により能と立体映像を融合させた作品。観客は3Dメガネをかけて鑑賞する。福地のインタビュー記事「光技術が再構築する伝統芸能」(『Optronics』、二〇二〇年二月)を参照のこと。
- (21) 一月二十九日公演、アフタートークにおける福地の発言による。

- (22) シテ方観世流能楽師。観世会所属。二十六世観世宗家観世清和に師事。二〇一〇年独立。三人の会・MUGEN∞能・松諷会主宰。二〇一七年、奥秀太郎からのラブコールを受け「3D能」プロジェクトを開始。東京芸術大学非常勤講師・国立劇場養成科講師。
- (23) 二十六世観世宗家観世清和の嫡男。観世流シテ方能楽師。父・二十六世宗家観世清和に師事。

〔付記〕 本文中の引用は、ことわりのない限り「VR能 攻殻機動隊」パンフレットによっている。本稿とパンフレットには記載内容を同じくする部分もあるが、パンフレット取材・執筆を筆者が担当した事情に鑑み、お許し願いたい。また、画像の提供は奥秀太郎氏による。ここに記すことで、心からの御礼を申し上げます。