ジョン・ジェスラン『ファイアフォール』のアクシデント

江口 正登

Abstract

The Accident in John Jesurun's *Firefall*

Masato EGUCHI

In today's world, the Internet has become an integral facet that conditions our lives both epistemologically and ontologically. Thus, a theater work that engages with the problem of Internet also should situate it as the center of its dramaturgy, not merely as a topic in the story or as spectacular décor. *Firefall*, by New York-based playwright and director John Jesurun, which premiered in 2009, can be regarded as such a work. On one hand, the piece engages with the technology of computers and the Internet and, on the other, has a dramatic text. This duality is, as theater critic Bonnie Marranca said, the distinctive feature of the piece. This paper aims to clarify the details of this duality and its effect and, thus, evaluate *Firefall* as a response from theater arts to a post-Internet world.

This paper focuses on two issues from *Firefall*. The first can be referred to as an access to reality. In *Firefall*, Jesurun constructed a purpose-built website and performers and staff used their respective laptops to access the site during the performance. Considering the actual existence of the Internet to which the *Firefall* website belongs, we can find here an access to the reality that destabilizes the closed completion of a piece of work as fiction.

More important is the second issue, the unrelatedness of the double task and the consequent suspense. As stated above, performers were required to operate laptops while simultaneously acting the roles of fictional characters. As a result, this double task is *literally* irrelevant; for example, they do not paradoxically illuminate the other task as seemingly irrelevant counterpoints. In the course of the performance, a performer who is designated as an “interrupter” occasionally disrupts the others’ acting by abruptly playing movies on the website. However, given the above-mentioned irrelevancy, what this interruption brings should not be understood as a sort of Brechtian A-effect. It is a suspended moment that is separated from both operating gestures and representational acting and can be considered to be an *accident* in the performance.

In the conclusion section, referring to a discussion about failure by performance studies scholar Sara Jane Bailes, I propose an understanding that interprets *Firefall*'s accident as a generative moment. It is the moment when the exteriority of technology to our lives becomes obvious and thereby, in fact, brings a better understanding of it. Then, the border of success and failure would become more obscure.

0 はじめに

インターネットというものが、今日、政治的、経済的、社会的、文化的、等々、あらゆる領域における私たちの集合的な活動の欠くべからざる基盤となっていることは言を俟たない。それは、そうした諸々の活動を実行する際の実際的なツールというに留まらず、私たちの世界認識の仕方、さらには、世界の中にある私たちの在りよう自体を根本的に条件づけるものとなっているようにも思われる。すなわち、私たちの生を認識論的かつ存在論的に基礎づけるものとして、インターネットはあるということである。

単なるツールとしてではなく、今日の私たちの認識論的かつ存在論的な基盤としてインターネットがあるというのならば、芸術表現の側からのそれに対する応答も同種のものとなるべきだろう。すなわち、単なる内容面における主題としてや、上演における装飾的な趣向としてではなく、インターネットを扱うということが、作品構造の原理的な部分に組み込まれていなければならない。本稿で取り扱う、アメリカ合衆国の劇作家／演出家／メディア・アーティストであるジョン・ジェスラン (John Jesurun) の『ファイアフォール (Firefall)』は、まさしくそのような作品として読むことができる。

批評家のボニー・マランカ (Bonnie Marranca) は『ファイアフォール』について「メディアに取り組む他の多くのアーティストが、演劇においてよく依拠するような、複数場面のコラージュや断片化された集まりではなく、ひとつの劇的テキストを出発点として劇作家が作り出したコンピュータによる作品 (computer-generated work) の稀な例」と述べている (Marranca 2010, p. 16)。確かに、作品構造の核の部分にコンピュータという装置が置かれていると同時に、一定以上のまとまりを持った劇的テキストを備えてもいるということが、この『ファイアフォール』という作品の最も特徴的な部分だろう。これは、メディアに対して強い関心を寄せると同時に、テキスト作家としての側面も強く持つジェスランならではのことと思われる¹。しかし、マランカはこの稀さ——劇的なものとコンピュータ的なものの並存——の意味について、決して掘り下げて考えてはいない。だが、この二者が「並存」するとは、実際どのようにして可能であり、またいかなる効果を持つことなのか。本稿では、この二者の並存という事態の実際のあり方を明らかにし、それによって、インターネット以降の時代に対する演劇作品のひとつの応答の仕方として『ファイアフォール』を位置づけることを試みる。

0. 1 ジェスランについて

¹ メディアに対して強い関心を寄せる合衆国の演劇のアーティスト／カンパニーとしてはウースター・グループ (The Wooster Group) やビルダーズ・アソシエーション (The Builders Association) がよく論じられるが、その演目に関していえば、前者の場合は古典作品のアダプテーションが主であるし、後者の場合には集団創造によってコンセプトを練り上げていくことが多い。ジェスランにおけるテキスト作家としての側面の重要性を強調した論考としては、内野 (1998) を参照。

ジェスランに関しては既に日本語でもいくつかの研究論文が書かれており、そのプロフィールをここで詳しく繰り返す必要はないと思われるが、その創作の流れを、本稿の議論に必要なある限りで簡単に確認しておこう。

映画的な語りと視覚的効果の技法を演劇に転用し、「映画演劇」と評された初演出作『空虚な月のチャン (Chang in a Void Moon)』(1982 年) 以来、ジェスランは一貫してライブなパフォーマンスへのメディア・テクノロジーの導入に取り組んできた²。フィルムを利用した『ディープ・スリープ (Deep Sleep)』(1986 年) とビデオを利用した『ホワイト・ウォーター (White Water)』(1986 年) にはじまる、身体と映像の関係をめぐる一連の実験は、没入的な環境でのマルチプロジェクションという形式によって、俳優は登場しないもののシアトリカルな質を獲得した映像インスタレーション作品『ブラック・マリア (Black Maria)』(1987 年) を経て、舞台上から生身の俳優の存在を消去あるいは隠蔽してしまった『スライト・リターン (Slight Return)』(1994 年) によってひとつの極点に達したといえる³。それ以降も、ジェスランは映像を用いた作品は作りつづけるが、それらの内、特に重要と思われる作品の核は、もはや映像と生身の身体との相互交渉といったところにはない。たとえば、2000 年に発表された『スノウ (Snow)』も、きわめて重要な仕方で映像を用いるものではあったが、この作品において決定的なのは、江口 (2014) で論じた通り、カメラがそれ自体ひとつの「登場人物」として擬似自律的に振る舞う「仮想的俳優」というものの存在であった。

本稿で論じる『ファイアフォール』もまた、映像と身体の関係の探究ということを超えて、インターネットが私たちの生にもたらしたインパクトについて考察した作品と考えることができるだろう。

0. 2 『ファイアフォール』および分析の前提について

『ファイアフォール』は、2009 年にニューヨークのダンス・シアター・ワークショップで発表された作品である⁴。動画共有サイトである「Vimeo」には、ジェスラン本人のアカウントによ

² Fried (1983) 及び Fried (1985) を参照。

³ 『ディープ・スリープ』および『ホワイト・ウォーター』については江口 (2011) を参照。そこで論じた通り、ジェスランがフィルムとビデオというメディアを同じ映像メディアとしてひとしなみに扱ってしまうことなく、その技術的・物質的条件を深く顧慮している点は彼の作家的特性を示す点として重要である。また、『スライト・リターン』については、北野 (1997) を参照。

⁴ 正確にいうならば、まず 2006 年の時点でニューヨークのニュー・スクール大学で「フェーズ・ワン」が制作され、続けて 2009 年にダンス・シアター・ワークショップで「フェーズ・ツー」が発表された。「フェーズ・ワン」は、ワーク・イン・プログレスとしての作品であったようだが、上演時の詳しい情報はジェスランのウェブサイト (Jesurun n. d.) にも残っていない。現在テキストとして出版されているのは、2009 年版の方であり、2006 年度にニュー・スクール大学のアーティスト・イン・レジデンス・プログラムの支援を受けたことは記されているものの、その際の上演情報についての記載はない (Jesurun 2009)。すなわち、ジェスランとしては現在 2009 年の上演を(「フェーズ・ツー」というよりも)完成版としての『ファイアフォール』の初演として考えているということと思われる。本稿でも、この 2009 年版の上演を分析の対象とする。

って上演時の記録映像の抜粋が、2015年10月の時点で三件アップロードされている⁵。

筆者自身はこの作品の上演を直接目にはしていないが、ジェスラン本人から記録映像の全編を譲り受けた。本稿は、上演の場における『ファイアフォール』の具体的な在りようを分析の対象とすることを意図しているので、活字化されたテキストに加えて、この記録映像も当然分析の助けとした。とはいえ、いわゆるト書きやプロダクション・ノートとしてテキストに書き込まれた記述や、また、マランカの論考からも、上演時の様子はかなりの程度イメージすることができる（筆者自身、細部の状況を必ずしも鮮明に捉えているわけではない記録映像よりは、実際の上演に立ち会ったのであろうマランカによる記述によってこそ確認できた点も多かった）。以下でも、記録映像を参照することなしには検証しえない論点の提起は基本的に行わず、テキストに基づきつつ、しかしあくまでもそれを実際の上演状況を想定しながら読み解くことによって分析を行っていくこととしたい⁶。

作品タイトルについて一言付言しておこう。『ファイアフォール』というタイトルは、その語感だけでも「ファイアウォール (firewall)」という語を想起させるし、この作品がインターネットを主題的に扱ったものであることを踏まえるならばその連想は不可避である。「ファイアウォール」とはもともと「防火壁」のことであるが、情報通信用語としては、「インターネットと組織内部のネットワーク（イントラネット）の接点において、外部からの不正なアクセスを防ぐ目的で設置される装置、またはその機能的役割」（寺田 2002, p. 786）を意味する。『ファイアフォール』というタイトルの意味についてジェスラン自身は明示的に語っていないが、「ウォール（壁）」が「フォール（落下、崩壊）」に置き換えられたことによって、セキュリティの機能不全という事態や、またより直裁に、炎の降下という神罰的なイメージ——以下で見るように、これも作品の内容に沿ったものである——を喚起するものとなっているように思われる。

1 作品記述

ここではまず、『ファイアフォール』の物語の内容を概観し、その上で、作品の形式面における特徴を四点にわたって記述する。

⁵ Jesurun (2010), Jesurun (2011a), Jesurun (2011b)。

⁶ なお、『ファイアフォール』に関する論考としては、既に言及した Marranca (2010) に加え、Collard (2013) があるが、両者とも以下のような理由で不十分に思われる。まず前者は、『ファイアフォール』の全体的な特徴を手際よくまとめており、作品に対する導入的な議論としては有益なものである。しかし、作中におけるインターネットの利用の仕方を、ごく表面的な位相でしか分析できておらず、結果として、メディア的なものによるライブの侵食というクリシェを喧伝するに留まっているように思われる。他方、カラードの議論は、デイヴィッド・ボルターとリチャード・グルーシンによる「再メディア化」の議論などを参照しつつ、一般的なメディア論の文脈と、こうしたメディアに力点を置いた芸術実践との接合を図っている。そうした文脈化という点では整理された有用な議論だが、しかし、『ファイアフォール』という作品自体の内在的な読解ということについてはかなり手薄なものである印象は否めない。結果として、ひとつのディシプリンとしてのメディア論の学術的成果を適切に消化しつつも、作品の固有性を抽出できずにメディア的な演劇についての一般的な議論を繰り返すに留まっており、その意味ではマランカの論と似たり寄ったりなものとなっている。

1. 1 『ファイアフォール』の物語：ディスカッションとしての劇

ジェスランの作品は、その多くが出来事らしい出来事を欠いたものではあるが、『ファイアフォール』においてもそれは同様である。明確な像を結ぶことのない物語について記述することは難しいが、大まかにまとめてみるならば、キリストの受難という出来事が作品世界の基調的なモチーフとなっている。メアリーとイスカリオテという二人が中心的な登場人物であり、また、ジーザスという名の人物も登場する（ただし、ジーザスはあらかじめ録画された映像として、舞台後方のスクリーンに姿を現すのみである）。ジーザスを除く七人の登場人物は、すべて互いに敵視しあっているようであり、彼・彼女らがそれぞれに語るモノローグと、敵意や嘲りに満ちた会話、または会話とも呼びがたい脈絡を欠いた言葉のやり取りといったものが、作品の大半を占めており、出来事と呼びうるようなことはほぼ何も起こらない。

また、そこで語られる言葉も、罵倒の応酬の他には、憎悪、信頼と不信、世代間の隔たりの激化、あるいは動物の愚かさといった主題をめぐっての思弁的ないしは抽象的な意見のやり取りといったものばかりであり、人物間の具体的な関係性が読み取れるようなことはほとんど語られない。かろうじて、イスカリオテがメアリーの子を殺害したらしいということが、劇の終盤になってようやく示唆されるのだが、これがほぼ唯一の例外といってよいであろう。

このような、出来事性を欠いた抽象的な言葉のやり取りは、劇というよりも一つのディスカッションのような印象を与えるものである。実際、戯曲の最後の方では、登場人物の一人が自分たちの置かれた状況を指して「ある部屋で議論している十二人。ビジネス会議、文化的活動」（Jesurun 2009, p. 210）と述べる場面もある⁷。

1. 2 形式面における特徴

(1) ウェブサイトの存在

ジェスランの作品においてインターネットという存在が取り扱われたのは『ファイアフォール』がはじめてではない。『スノウ』においても、自生的に活動しつづけるウェブサイト群というものが物語上で重要な役割を果たしてはいた。しかしながら、それはあくまでも物語上の設定として作中でその存在について言及されるのみであり、そうしたウェブサイトというものが実際にサイバースペース上に構築されているわけではなかった。また、物語上の存在であるという前提で見たとしても、技術的な実装という点でもインターフェースという点でも、細部が具体的に描かれていたわけではなく、幾分観念的な描き方をされていたという印象は否めない。つまり、有り体にいってしまうならばそこで描かれていたのはあくまでもサイバースペースのイメージに過ぎなかったということだ。

対して、『ファイアフォール』においては実際に具体的なテクノロジーとしてのインターネットが取り扱われることとなる。すなわち、公演のために専用のウェブサイトが構築され、それら

⁷ 上述のように劇の登場人物は（映像としてのみ現れるジーザスを除いて）七人であるわけだが、ここで「十二人」と言われているのは、キリストを囲む十二使徒になぞらえてのことだろう。

へのアクセスが、上演の最中に実際になされるのである。テキストの冒頭で、ジェスランは次のように記している。

『ファイアフォール』の内容と形式における中心的なハブとなるのは、その遍在するウェブサイトである。それは、それ自体において取り扱われるべき「登場人物[character]」——ある種の「著者[author]」となる。プロジェクトに関連するすべての素材はこのウェブサイト追加され、貯蔵される。これには、プロジェクトのテキストの全部に加え、稽古についてのメモ、写真、テクニカル関連の情報、インデックス、ビデオとミュージック・クリップ、リンク、ウェブ上の雑多な情報、等々…が含まれる。一人一人の人物／俳優は、彼・彼女ら自身のセクションを持ち、そこに素材を付け加えることができる。(Jesurun 2009, p. 167)

つまり、作品自体に関する情報にはじまり、作品とは無関係な様々な動画ファイルや、他のウェブサイトへのハイパーリンクにいたるまでを格納したウェブサイトが、この上演のために構築されたというわけである。さらに、俳優たちが任意のファイルをアップロードし、ウェブサイトを拡張していくこともできるのである。

(2) 俳優たちによるラップトップ・コンピュータの使用

先の引用に続けて、ジェスランは次のように書いている。

七人の俳優たち、演出家、そしてテクニカル・スタッフは皆、すべての稽古と上演の間、ライブでインターネットに接続されたそれぞれのラップトップを持っている。彼・彼女らは、暗記した素材を稽古／上演しつつ、同時にインターネットを利用するように促される。彼・彼女らはまた稽古／上演の間、コンピュータを用いて、テキストによって、そしてまた視覚的に、互いにコミュニケーションすることもできる。(Jesurun 2009, pp. 167-168)

したがって、俳優たちは皆、基本的にはテーブルに着席しラップトップに向かったまま上演のほとんどの時間を過ごすこととなる。これは1. 1で述べた「ディスカッションとしての劇」という印象をより強めることとなる。

(3) 巨大スクリーンの存在

舞台後方には、壁全面を覆いつくす巨大なスクリーンが設置されており、ここには、ラップトップを介しての俳優たちのコミュニケーション行為や、映像や音声ファイルなどのウェブサイト上のマテリアルの利用の様子が映し出される。

スクリーン上のスペースの配分(どの部分が誰のラップトップに対応するか)は固定的なものではなく、パフォーマンスの間中めまぐるしく変容する。スクリーンが正確に八分割されることもあれば、一台のラップトップの様子が壁面全体を占有することもあるし、二台のラップトップ

によって半分ずつが占められる、といった場合もある。

また、スクリーンに映し出されるのはラップトップのディスプレイ上の出来事だけではない。それを操作する俳優たち自身の姿も映し出される。それぞれのラップトップにはウェブカメラが付属しており、これが俳優たちの様子をスクリーンへと伝える。他にも、一台のビデオ・カメラが舞台上に用意されており、このカメラによる映像がスクリーンに現れることもあるし、さらには、あらかじめ用意された録画素材が映写されることもある。先に述べたように、スクリーン上のスペースの配分は非固定的であり、したがって、個々のラップトップの様子、それを操る俳優自身の様子、ビデオ・カメラのライブ映像、録画素材、という様々な種類の映像が、融通無碍に配置を変えながらめまぐるしく映し出されることとなるのである。

(4) 〈妨害者〉

もう一点特徴的なこととして、〈妨害者〉の存在がある。冒頭のト書きによるならば、「一人のパフォーマーがライブの暗記されたシーンの〈妨害者〉、あるいは修正者として指定されて」おり、「彼は、ニュース・イベントや『ファイアフォール』サイト上のアイテムなどへのライブでのインターネット接続を通じて、進行を任意に妨害したり、場面を止めたり変更したりすることができる」のである (Jesurun 2009, p. 168)。実際、上演においては、俳優たちが台詞を喋っている途中で、突然大音量で全く無関係な動画ファイルの再生がはじまったりするのであるが、映像と音響の唐突な介入に驚いた俳優は台詞を中断しスクリーンを見上げ、映像の再生が終わるのを待ってから、再び台詞を続行することとなるのである。

2 〈現実へのアクセス〉

つづいて、『ファイアフォール』の作品構造に関する具体的な分析に移ろう。まず、(1) で述べたウェブサイトの存在と、(2) 俳優たちのラップトップの使用（それを介してのコミュニケーションとインターネットへのアクセス）という点について検討する。

そもそも、パフォーマンスの最中においてインターネットにアクセスするとはどういうことか。まず確認しておきたいのは、インターネットというものの持つ現実性である。インターネットとは——「物理的に」ではなくとも——現実存在するネットワークである。言い換えるならば、芸術作品の秩序から自立した存在としての現実性を有しているということである。ジェスランや『ファイアフォール』のプロダクションメンバーではない誰かが作成したニュース・サイトや動画サイトにアクセスする場合は無論のこと、たとえそれが「自前」の『ファイアフォール』特設サイトであったとしても、それらを構成するファイル群をローカルに格納したコンピュータ自体を操るのでない限り、ウェブサイトへのアクセスは必ずネットワークの経由を伴う。すなわち、光ファイバーケーブルや電話線といった、劇という虚構の世界を超えて存在する現実のインフラストラクチャーに依拠することなしには、ウェブサイトへのアクセスは不可能であり、こうしたインフラの利用は、作品という閉じられた形式を超えた、現実的な行為とならざるをえないのである。

とはいえ、インフラストラクチャーの利用による現実性の導入というのは、いささか詭弁めいてはいる。そんなことを言うならば、そもそも現実に存在する電力会社から提供される電気を用いて舞台を照らしたり音響装置を稼働させたりすること自体が劇の虚構を踏み越えたことである。問題はむしろ、インターネットを参照することにより、虚構の世界がそれとして完結せず、現実の中へと切り出されていく（そのような可能性が導入される）という点にある。

たとえば、テキスト冒頭のト書きでジェスランは次のように書いている。

パフォーマーたちと作家は、「人物」セクションに継続的に素材を追加することが出来る。これらの「人物」セクションは、分離独立してそれら自身のウェブサイトとなるポテンシャルを有している。いかなる上演とも別個に、絶え間なく存在感を増し続けるウェブサイトは、このオープン・エンドな形式の継続的な発展と緊張のための潜在的な要素となる。オリジナルのテキストはあらゆる方向へと伸びていく形式のための基盤となるものである。テキストそれ自体がオープン・エンドなものであり、拡大し、変化さえしていくであろう。

(Jesurun 2009, p. 168)

『ファイアフォール』の特設ウェブサイトを構成する個々の要素——上でいう「人物」セクションのような——は、そのサイトの一部としてのみみなされつづける限りにおいて、『ファイアフォール』という作品の一部（＝虚構的な存在）として位置づけうる。そして、『ファイアフォール』特設サイトは、そのようなものとして一定のドメイン下に組織されている限り、インターネットの情報の海の中においてひとつのまとまりをもったものとして存在しているのだから、それは確かにインターネットの他の領域とはひとまず区別することができる。しかしながら、もし「人物」セクションが『ファイアフォール』のドメインから離れ、独立したウェブサイトとして成立するならば、それはもはや閉じられた作品としての『ファイアフォール』の中に留めおかれたものではなく、直接的にインターネットという〈現実のネットワーク〉を構成する一部となる。先のト書きにおける記述は、まさにそうした「人物」セクションのスピン・オフの可能性を示唆しているのである。

メディア研究者レフ・マノヴィッチの議論を参照するならば、実際のところ、こうしたスピン・オフの可能性を技術的に裏打ちしている点にこそ、デジタル技術に依拠した「ニュー・メディア」——ここにはもちろんウェブサイトも含まれる——の特性のひとつがあると考えられる。ニュー・メディアの生産・流通・利用の過程について包括的に記述した書物『ニュー・メディアの言語』においてマノヴィッチは、ニュー・メディアの主要な特性の一つとして、「モジュラー性(modularity)」ということを挙げている。ニュー・メディア的な生産物においては、各部分が独立を保ったままに組み合わせられて、より大きなまとまりを構成する。したがってその各部分は、そのままのかたちで容易に別のまとまりのために転用することができる。こうしたモジュラー性の例としてマノヴィッチが挙げるのは、まさしくインターネット上の各ウェブサイトを構成する HTML ドキュメントだ。「それ [HTML ドキュメント] は数々の分離したオブジェクト——

GIF および JPG の画像ファイル, メディア・クリップ, 仮想現実モデリング言語(VRML)シーン, ショックウェーブ及びフラッシュ動画ファイル——から成り, これらのオブジェクトはすべてローカルに, かつ, または, ネットワーク上に, 独立的に保管しておくことが出来る。要するに, 一つのニュー・メディア・オブジェクトは独立した諸部分から成り, それらもまたより小さな独立した諸部分から成り, 最も小さな「アトム」のレベル——ピクセル, 三次元画像の各ポイント, テキストの文字——に至るまで, 同様の関係が見られるのである」(Manovich 2002, pp. 73-74)。

マノヴィッチの提起する論点で, 『ファイアフォール』を検討する本稿にとってさらに決定的なのは, 上述のように各部分が独立を保ったまま組み合わせられているということは, それに対して, 実際に独立したものとしてアクセスすることも可能であるということだ。先の引用の中で, マノヴィッチは「これらのオブジェクトはすべてローカルに, かつ, または, ネットワーク上に, 独立的に保管しておくことが出来る」と述べていた。すなわち, それらはそもそも実体としては分散的に保管されたまま, ウェブブラウザによるアクセスに対するレスポンスとして, 一時的に一つのまとまり＝ウェブページとして現象するに過ぎない。したがって「すべての要素は, 常に, それ自身としてアクセスされうる」のであり, それがまとまりを成しているというのは, むしろ「商業的なウェブブラウザによって促される単なる一つの慣習」に過ぎないとも考えることも出来るのである。マノヴィッチはここで, マーチェイ・ヴィジネフスキーという開発者＝アーティストによって開発された「Netomat」というウェブブラウザを紹介している。このウェブブラウザは, 「様々なウェブページから, 特定のメディア形式の要素 (たとえば, 画像ファイルのみ) を抽出し, それらがどのウェブサイトから抜き出されたものであるのかを同定することなく, 合わせて表示することにより, ウェブというものの根本的に離散的かつ非階層的な構成を我々に明らかにしてくれるのである」(Manovich 2002, p. 74)。

以上を踏まえるならば, 一つのウェブサイトの孤立性＝完結性という想定は全く妥当なものではないといえる。一つのウェブサイトは, 分割不可能な統合体ではなく, 「根本的に離散的かつ非階層的な構成」を持つものである。つまり, 「人物」セクションなり何なりの, 個別的な部分のスピンのオフは, ウェブサイトの技術的特性ゆえにこの上なく容易なものとして条件づけられている。加えて, 「Netomat」の例が明らかにする通り, 実際にスピンのオフがなされるかなされないかに関わらず, 一つのウェブサイトの統一性ということは, せいぜい慣習によって支えられる仮設的なものでしかない。すなわち, そうしたオルタナティブなブラウザの存在を考慮に入れるならば, ある意味でスピンのオフは既に起きているとさえいえるのである。

したがって, 作品 (ウェブサイト) の中の一部として生成された要素 (個別のファイル) は, 常にそうした作品の枠組みを超えて現実 (ネットワークの総体) の中へと分離独立していく可能性を孕んでいる——もしくはある意味では既に分離独立している。この意味で, 一つのウェブサイトへのアクセスとは, 潜在的には常に総体としてのネットワークそれ自体へのアクセスであり, 作品＝虚構の完結性を揺るがす〈現実へのアクセス〉となるのである。

3 二重課題の同時遂行とその中断

ここまで、『ファイアフォール』のオープン・エンドな性格と、それがインターネットへのアクセスという、虚構の枠組みを踏み越える現実性を有した行為によって可能となっていることを見てきた。しかし、ここであらためて注意を促しておきたいのは、そうしたインターネットの現実性ということ自体は、ある意味インターネットというメディア自体の条件であるということだ。つまり、それはインターネットを用いさえするならばあらゆる作品が自動的に獲得できるものなのである。したがって、この点だけに着目するのならば、数多あるインターネット・パフォーマンスの中であえて『ファイアフォール』だけを特権的に取り上げて論じる必然性はないだろう。

そこで、『ファイアフォール』という作品の、インターネット・パフォーマンス一般と区別される固有性を考えることが必要となる。本稿の冒頭でボニー・マランカを引きつつ述べたように、『ファイアフォール』の特異な点は「劇的なもの」と「コンピュータ的なもの」が並存している点にあると考えられる。したがって本節では、この並存の具体的な在りようとその効果の詳細な分析を行う。

まず確認しておかなければならないのは、俳優たちによるラップトップの操作（コンピュータ的なもの）は、それ自体戯曲の中に書き込まれたものであるということだ。先に第一節第二項の（2）で引用したように、俳優たちが上演中にラップトップの操作を行うことは、ト書きとして戯曲の中で指定されている。したがって、「劇的なもの」と「コンピュータ的なもの」を別個に捉えるにしても、これらは戯曲とそれに対する演出（あるいは上演）という二つの系列をなすものではない⁸。

しかしながら、「コンピュータ的なもの」が戯曲の中に書き込まれているにしても、『ファイアフォール』は「ラップトップを操作している人々についての劇」であるわけではない。ラップトップの操作は、人物たちの語る台詞から構成されるドラマの水準の外側に位置しているのである。したがって、ラップトップの操作はプロット上有意義な何かをもたらすはしない。俳優たちは、ドラマの秩序とは無関係に、しかしドラマを演じるのと同時に、ラップトップの操作を行うのである。俳優の立場からするならば、これは相互に無関係な二つの課題（ドラマの秩序に従って台詞を喋ることとラップトップによるコミュニケーションを遂行すること）を同時に課せられることである。

二つの課題が無関係であるということは、字義通り解されねばならない。すなわち、それらは表面的あるいは直接的な意味での無関係性のゆえに——一方が他方に対して、あるいは相互に——かえってその意味を反語的に際立たせたり、批判的に注釈したりするというような関係に

⁸ 脚本と演出の両方を自ら兼ねるジェスランの場合、その上演のどこまでが劇作家としての彼の創意によるものであり、どこからが演出家としてのそれによるものなのか、明確に区分することがそもそも難しいという問題もあるが、これに関しては、むしろ作劇とその舞台上での実現が同時に構想されているとみなすべきであろう。いずれにせよ、ここでの議論の要点は、一次的なものとしての「劇的なもの」に対し、外在的な介入として「コンピュータ的なもの」が付加されているのではないということだ。作品を支えるコンセプトとして、両者はあくまでも同時かつ等位に発想されている。

あるのではない。両者は端的に無関係であるのだ。このような無関係性のあり方をより明確に理解するためには、たとえばブレヒトの異化効果のモデルとの比較が有益であるだろう。

ブレヒトは、演劇＝再現行為の再現性を明示することによって「通常の演劇の主要な特徴であるイリュージョンの惹起」を回避する叙事演劇を提唱した。そうした演劇においては、俳優＝「実地教示者」とその再現対象の間のずれが顕在化され、このことが「観客が社会的立場に立って有効な批判を行えるようにする」ための「異化効果」を引き起こすこととなる（ブレヒト 1996, pp. 128-138）。ここでの実地教示者と再現対象の関係は、記号論的に言い換えるならば記号表現と記号内容の関係として整理できる。そしてブレヒトの目論見は、通常の演劇においては記号内容の下に埋没してしまっている記号表現の次元をそれ自体として顕在化させることにより、イリュージョンの破棄を行うことであつたと理解できる。

しかしながら、『ファイアフォール』における二重課題の関係は、記号表現と記号内容の関係とは異なるものである。ラップトップの操作は、ディスカッション劇の演技という記号内容を支えるための記号表現ではないし、その逆でもないのだ。したがって、マテリアルな基層の顕在化によるイリュージョンの破棄が目指されることもない⁹。〈妨害者〉による突然の動画ファイルの再生はディスカッション劇の中断をもたすが、しかしそこで露わになるものは何だろうか。俳優たちは、台詞を喋るのをやめると同時に、ラップトップを叩くこともやめるのである。ここでは、ディスカッション劇の水準とラップトップ操作の水準が衝突することによって、結果としてそのどちらにも属さない純粋な宙吊りの時間が出現している。これは確かに「中断」の時間ではあるかもしれないが、それは「諸々の出来事や人物を、歴史的なものとして、移り変わるものとして表現する」（ブレヒト 1996, pp. 123-124）ことを目指す叙事的中断とは異なるものであるだろう。中断によっても、ディスカッション劇における人物たちの言葉と挙措は、批判的に把握可能な状況として形象化されはしない。どこからもたらされるのかも、なぜもたらされるのかも分からない映像に呆けたように見入る人々の姿は、劇からも身振りからも切り離された、帰属すべき時間と空間を失った身体の姿なのである。

4 結論

以上、『ファイアフォール』の作品構造について分析を行ってきた。そこではまず、A.作中におけるインターネットへの参照は、ウェブサイトというものの技術的に原理的な非完結性のゆえに、虚構の完結性を揺るがす現実性の導入となることが論じられ、しかしながらそれは基本的にはインターネット・アート一般の条件でもあるということが確認された。その上で、『ファイアフォール』という作品により固有の特性として、B-1.大多数のインターネット・アートと異な

⁹ この点で、「ディスカッションとしての劇」という印象を与える『ファイアフォール』の物語と、ラップトップの操作とが、見かけ上は決して抵触しないものであることも重要である（先に述べた通り、ラップトップの操作はむしろディスカッション劇の印象を強めるものでもある）。つまり、両者は意味的には無関係であっても、視覚的には一種の自然化を施されているわけであり、ここには、意図せざる異化効果の喚起を退けようとするジェスランの配慮を見てとることができる。

り、演劇作品として、一定以上の規模の劇テキストを備えていることを指摘し、かつ、B-2.インターネット・アートとしての水準（ラップトップによるウェブアクセスやコミュニケーション）と劇テキストの水準が、あくまでも無関係に並存していること、その結果として、B-3.〈妨害者〉によってもたらされる中断の時間は、プレヒト的な異化効果と異なり、明確な意義を持たないより純粋な宙吊りの状態となるということを論じた。

しかし、なぜ二つの水準は無関係なのだろうか。ひとつの解釈として考えられるのは、それらをあくまでも無関係なものとして設定することによって、ラップトップ操作とそれによってもたらされるネットワーク化されたコミュニケーション状況が、人間的なナラティブにとってはあくまでも他なるものであることを示そうとしたのではないかということだ。他なるものでありながらも、同時に不可避なものとして私たちの生の基盤をかたちづくりつづける、インターネットの不気味な在りようが、劇の水準と関係を形成しないままに並存するラップトップ操作の水準によって示唆されていたのではないだろうか。では、その無関係性があらためて露わとなる宙吊りの瞬間を、どのように解釈しうるか、若干の補助線を引いて本稿を締めくくることとした。

演劇／パフォーマンス研究者のサラ・ジェーン・ベイルズは、2010年に出版された著作の中で、「単にある結果に対する——「失望」という——価値判断としてだけではなく、むしろ、表現を、それを妨げることと同時にではあるが可能にする実存的条件の構成的な特性」として「失敗」というコンセプトを理解することを提案している（Bailes 2010, p. 1）。ベイルズが具体的に分析の俎上に上げるのは、フォースト・エンターテインメント（Forced Entertainment）、ゴート・アイランド（Goat Island）、エレヴェーター・リペア・サービス（Elevator Repair Service）という三つのカンパニーに限定されてはいるが、20世紀の特に後半に顕著となった反イリュージョニズム的な傾向や、芸術における「技量」や「熟練」に関する伝統的な基準とそれに付随する諸慣習の再審という傾向を、失敗というコンセプトの下に統合的に把握しようとする議論の射程は大きい。とりわけ、次のような記述はそのまま『ファイアフォール』に対して向けられたものとして読むことができるのではないだろうか。

失敗は作用する。すなわち、それは表面的には、願望や合意された要求の破綻を示すものではあるが、破綻とは、オルタナティブな道筋ややり方、作り方を指し示すものである。失敗した目的は、その「やり間違い」という状態の内に、ある隙間、いくつかの（またしばしば多くの）別のやり方への開かれを打ち立てる。それらのやり方は、単一の、あるいは、「正しい」成果という権威に対抗するものである。意図通りの結果というものがひとつの答えしか想定していないのに対し、そうした結果を実現しない仕方は無数にある。たとえば、戯曲の台詞が記憶され暗誦されねばならない場合の秩序はひとつの解答を生み出す。[それに対して] 台詞を忘れることは、言い換えたり、テキストを即興で演じて別の方向につながってしまったり、無言で立ち尽くしたり、身振りによってテキストを作り変えたり、等々といった、忘れてしまった言葉の代わりを果たす無数のヴァージョン（台詞自体のオルタナティブ

なヴァージョンに加え、忘却への対処の仕方や取り繕い方)の可能性を生み出す。この意味では、パフォーマンスの領域における失敗の戦略は、産出的で、豊かなものだとさえ考えられる。失敗は生み出す、悪戯のような仕方でするものである。(Bailes 2010, pp. 2-3. 強調は原文による。)

ともすればあまりに一般化されたものにもなりかねない失敗概念に適切な限定を加えようとする中で、バイルズがこれを——必ずしもその必要要件としてではないけれども——テクノロジーとの関係で捉えようとしていることも、本稿の論脈では示唆的だろう。「テクノロジーの発展に直面してのある種の芸術実践の失敗」を「芸術のアクシデント」という言葉によって思考しようとする哲学者ポール・ヴィリリオの議論を引きながら、バイルズは次のように述べる。

あらゆる発明はそれに固有の崩壊を作り出す、すなわち、発明は本性的な失敗を生み出すものであり、この失敗は、アクシデントという様態で作動するものである、とヴィリリオは論じる。しかし、アクシデントそれ自体はポジティブなものである。「なぜか？ それは、そうでなければ我々が知覚することのできないであろう何か重要なものを明らかにするからだ」。事物のありうべき崩壊の発明を指し示しつつ、失敗は、より多くを見通す能力と、ある物の性質についての我々の理解の拡大に、本性的に結びついている。(Bailes 2010, p. 11)

『ファイアフォール』に宙吊りの時間をもたらすディスカッション劇の水準とラップトップ操作の水準の衝突は、まさしくこうしたアクシデントの一例として捉えられるべきものではないだろうか。新たな技術の発明が、単にニュートラルな、正方向での可能性の増大ではなく、それと裏腹の「固有の崩壊」＝失敗＝アクシデントの可能性を産出するものでもあること。その上でなお、そうした崩壊や失敗やアクシデントといった否定的な事態にこそ、平時や「成功」の場合をも超えるポジティブな可能性が宿ると考えてみる。ヴィリリオを通してバイルズが提起するこうしたヴィジョンを念頭に置きつつ『ファイアフォール』の試みを解釈することができる。私たちの生に対するインターネット・テクノロジーの外部性が露わとなるその純粋な宙吊りの瞬間もまた、否定性と肯定性の区別が揺らぎ、したがって失敗と成功の境界が不分明となるような、多義的に能産的な瞬間であるのではないだろうか。

参考文献

- 1) BAILES, Sara Jane, *Performance Theatre and the Poetics of Failure: Forced Entertainment, Goat Island, Elevator Repair Service*, New York: Routledge, 2010.
- 2) COLLARD, Christophe, "Jesurun's Digitalist *Firefall*," *Performance Research: A Journal of the Performing Arts* 18:5, 2013, pp.48-53.
- 3) FRIED, Ronald K, "John Jesurun's *Chang in a Void Moon*," *The Drama Review* 27:2, 1983, pp.73-77.
- 4) FRIED, Ronald K, "The Cinematic Theatre of John Jesurun," *The Drama Review* 29:1, 1985, pp.57-72.
- 5) JESURUN, John, *Shatterhand Massacree and Other Media Texts*, New York: PAJ Publications, 2009.
- 6) JESURUN, John, *VimeoFIREFALL MONOLOGUES-(2007-9) JOHN JESURUN*, 2010, Available from: <<https://vimeo.com/9174768>>. [31 October 2015].
- 7) JESURUN, John, *VimeoFirefall (Excerpts-3 Min.) 2009*, 2011a, Available from: <<https://vimeo.com/21740084>>. [31 October 2015].
- 8) JESURUN, John, *Vimeo FIREFALL (2009) (OPENING 10 MINUTES)*, 2011b, Available from: <<https://vimeo.com/32691073>>. [31 October 2015].
- 9) JESURUN, John, *johnjesurun*, n. d. Available from: <<https://sites.google.com/site/johnjesurun/>>. [31 October 2015].
- 10) MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.
- 11) MARRANCA, Bonnie, "Performance as Design: The Mediaturgy of John Jesurun's *Firefall*," *PAJ: A Journal of Performance and Art* 32:3(PAJ 96), 2010, pp.16-24.
- 12) ベンヤミン, ヴァルター「叙事演劇とは何か [第二稿]」『ベンヤミン・コレクション I : 近代の意味』(浅井健二郎編訳) ちくま学芸文庫, 1995, pp.535-549.
- 13) ブレヒト, ベルトルト『今日の世界は演劇によって再現できるか: ブレヒト演劇論集』(千田是也編訳) 白水社, 1996.
- 14) 江口正登「メディアの複数性を考える——ジョン・ジェスランの『ディープ・スリープ』と『ホワイト・ウォーター』」『西洋比較演劇研究』第10巻, 日本演劇学会分科会西洋比較演劇研究会, 2011, pp.119-135.
- 15) 江口正登「カメラが演じる／語るとき——ジョン・ジェスランの『スノウ』」『西洋比較演劇研究』第13巻第2号, 日本演劇学会分科会西洋比較演劇研究会, 2014, pp.84-93.
- 16) 北野圭介「ポストモダニズムを射抜くミックスド・メディア・シアター」『シアターアーツ』第7号, 晩成書房, 1997, pp.163-176.
- 17) 内野儀「言語的想像力の回復へ、あるいはジョン・ジェスランとポストモダニティ——ニューヨーク 一九九七〜九八 (三)」『テアトロ』6月号, カモミール社, 1998, pp.92-95.