

日本の現代人形劇の問題と人形劇の新しい傾向

高橋 一元

人形劇と聞いて、何を思い浮かべるだろうか。NHKテレビの『三銃士』か『ひょっこりひょうたん島』か、それとも近松の人形浄瑠璃か。

日本ウニマ（国際人形劇連盟日本センター）の統計では、2007年度の職業人形劇団観客動員数の総計は63劇団（劇団員総数は520人）で208万人。職業劇団の総数は100前後と言われていること、ここにはほとんどの伝統人形劇団が含まれていないことを考え、さらにアマチュア劇団の動員数を加えれば観劇人口はもう少し多くなるだろうが。ちなみに、『キャッツ』『ライオン・キング』で有名な劇団四季の2008年の年間観客動員数は311万人、常設8劇場での年間公演数はのべ3600回であった（2010年1月18日放送のテレビ東京系番組『カンブリア宮殿』による）。なんと、一劇団でだ！ 劇団員700人の日本一のマンモス劇団に、日本中の人形劇団が束になってもかなわない。

日本では人形劇の舞台芸術としての地位は低く、かといってビジネスとして成功しているとも必ずしも言えず、その現状や動向については一般には知られていない。たとえば人形劇の専門劇場は、ブーク人形劇場（新宿）、札幌市こども人形劇場こぐま座（札幌市）、人形劇場とらまる座（香川県東かがわ市）、横浜人形の家あかいくつ劇場（横浜市）、飯田人形劇場（長野県飯田市）、損保ジャパン人形劇場ひまわりホール（名古屋市）、ドリームシアター岐阜（岐阜市）、メイシアター（吹田市）など十指に満たない状況である。このうち人形劇団が持っている劇場はブークのみである。ほとんどが公立劇場であるが、国立文楽劇場を除けば中東ヨーロッパのような国立の劇場はない。公立劇場のうち専属人形劇団を持っているのは、とらまる座のみである。先に挙げた統計にしても、208万人の動員のうち2/3は児童である。つまり多くの人形劇団が学校や幼稚園保育園での上演で収入を得ているということである。なぜ日本では「(現代)人形劇は子供のもの」という認識が一般的になってしまったのか、現代人形劇の成り立ちも踏まえ、まずたどってみたい。

2009年9月18日から27日まで、フランス・シャルルヴィル＝メジエール（Charleville＝Mézières）で開かれた世界人形劇フェスティバル（Le Festival Mondial des Théâtres de Marionnettes）に観劇参加した。さまざまな点で日本とはかなり違う状況が見られたのだが、特に人形劇の新しい動きについて日本の現代人形劇に影響を与えるであろうものを論じるとともに、世界最大の人形劇フェスティバルで見たものを通して、人形劇の可能性や将来についても考えてみたい。

1 日本の伝統人形劇と現代人形劇

我が国の人形劇は、文楽に代表される伝統人形劇と、多くの職業劇団が保育や教育の場で演じている現代人形劇とに分けられる。もちろん現代人形劇が子供向けばかりであるということではない。では伝統人形劇の延長線上に現代人形劇があるのかというと、そうでもないように見える。後で述べるが、現代人形劇は伝統人形劇の系統樹の枝に連なっているのではなく、タンポポの綿

毛が飛んできて芽を出したかのように突然のように現れた。その「根無し感」をなんとか埋めようと伝統を訪ねているのが、現状ではないだろうか。

1.1 伝統人形劇

我が国では芸術的な人形劇と言えば文楽、文楽以外は全て低俗なもの、子供だましのものという既成概念がいまだ大手を振って歩いている。封建社会で完成された古典的人形劇（三人遣いによる人形浄瑠璃）だけが、そのまま現代に続いている正統なものという考えが一般にも文化行政にもあるのではないか。そうではなく、非常に泥臭く荒削りながら、実に多様で活発な人形劇の伝統が全国にあることを率直に評価すべきである。

ここでは、人形劇の誕生から詳しく論ずることはできないが、たとえば「おしらさま」のような単純な呪術的な道具から人形劇の人形は発生したと思われる。それらは豊作豊漁を願う祭礼の場では、舞を舞うこともあったであろう。やがてさまざまな性格を持つようになり、演劇的に成長し、われわれが知る伝統人形劇につながっている。

文楽（三人遣いによる人形浄瑠璃）についてはすでにさまざまな研究がなされている。三人遣いによる人形浄瑠璃として成立したのは、享保9年（1724年）に近松門左衛門が歿して後約10年の間である。浪華を中心とする上方あやつり芝居によって作られたこの構造と技法は、それ以前から人形劇を持っていた阿波、淡路、九州、四国、中国、中部、東海、関東の各地方に広まった。三人遣いが主になると座が大きくなり経営が悪化、天保の改革で市内興業禁止令が出ると大阪では人形遣いたちは職を失ない、地方の農村に散ったのである。この結果、義太夫節による三人遣いの人形芝居が全国に広がることになった。今日「文楽」として演じられているものは、明治初めに植村文楽軒が歌舞伎に押され廃れつつあった人形浄瑠璃の伝統を引き継ぎ、高津橋（大阪市中央区）に座を作り再興させたものである。この劇場は1872年、松島（大阪市西区）に移り「文楽座」を名乗る。明治末期には文楽座が唯一の人形浄瑠璃専門の劇場となり全盛期となったが、第二次世界大戦後は当時経営していた松竹との待遇改善をめぐる内紛・分裂があり、観客動員数も減少、1963年に財団法人文楽協会が発足。国・大阪府・大阪市・日本放送協会の助成金で文楽界は再統一、運営されることになった。

幕末から明治にかけては、人形浄瑠璃だけでなく、地芝居全盛の時代であった。人形芝居の座が全国で誕生した。日本が開国し西洋の文明を入れて近代化しようとしていた時代、文楽系統の伝統からは外れていながら新たな工夫や形式を持つ人形芝居の座も生まれ、その中には急激に成長し職業化したものもあった。その代表と言えるのが、秋田の「猿倉人形芝居」、高知の「西畑デコ芝居」、東京の「八王子車人形」などである。

また寛永年間（1635年）から続いている江戸糸あやつりも伝統人形劇と言っていいであろうし、各地に残っているからくり人形芝居も広義の伝統人形劇に含めていいと思われる。いくつかは職業劇団として、あるいは地域の伝統芸能として残っているが、多くは後継者不足により消滅した。

以下、主に操作方法による伝統人形劇の分類を示す。

- 片手遣い人形（猿倉など、東北に多い）
- 文楽型（三人遣い……文楽）
- 車人形（八王子車人形）
- 糸操り（江戸糸あやつり）
- 棒遣い人形（一人遣い……西畑デコ芝居）

- からくり人形芝居（桐生、知立など）

1.2 現代人形劇の始まりから現在まで

明治から大正にかけては、先に述べた伝統人形劇の新しい座や海外から入ってきたダーク座のような人形劇が大衆の娯楽となっていた。大正時代に入ると、「大正ロマン」という言葉に象徴されるような芸術の新しい動きが若い芸術家の中に出てくる。当時、第一次世界大戦後の1920年代のヨーロッパでは、衰退していた旧い人形劇を現代的視点から見直すという運動が各地の演劇や美術を志向する青年たちのあいだに広がっており、やがてプラハ、ロンドン、パリ、モスクワに人形劇センターが生まれた。1929年にはウニマ（国際人形劇連盟）が設立され、プラハとパリで大会が開かれた。こうしたヨーロッパの動きに刺激された伊藤熹朔、千田是也、遠山静雄らの演劇青年たちが、1923（大正12）年、メーテルリンクの『アグラセヌとセリセット』を人形座試演会の名で上演した。ヨーロッパの演劇理論に基づく、現代人形劇の始まりだった。翌1924（大正13）年には、画家の永瀬義郎、評論家の高田保らがテアトル・マリオンネットの名で丸ビルのホールで子どものための人形劇を上演した。1923（大正12）年の関東大震災以後、あいついで現代人形劇のグループ、劇団が産声をあげ活動を始めた。1929年には人形クラブ＝LA PUPA KLUBO（現人形劇団プーク）が上演を始めた。

幼児教育の場での人形劇活動も同じころにはすでに始まっていた。1923（大正12）年には東京女子高等師範学校（現お茶の水女子大学）附属幼稚園で園長が人形劇を上演している記録があるし、1930（昭和5）年にはフレーベル館から人形劇セットが売り出されている。

やがて1930年代になると人形劇活動は、左翼的な労働運動や反戦運動、社会改革運動に傾斜していくことになった。このため官憲の弾圧が厳しく、1940年にはプークら多くの劇団が解散を余儀なくさせられた。だが、大政翼賛会が宣伝に人形劇を利用したこともあって、講習会が開かれるなど人形劇が普及した部分もあった。

戦後1946年には早くも胡桃座、藤城清治のジュンヌ・パントル、童心座などが活動を始めた。この年、プークの川尻泰司を中心に日本人形劇協議会が結成され、約25の団体と30人の個人が参加した。ここで初めて人形劇団が組織化されたのである。この後も川尻はまさに日本の人形劇の中心的な牽引者としてプークばかりでなく、人形劇の理論化、指導、海外劇団との交流や伝統人形劇の再評価など大きな働きをしていく。

その後、学校巡回の再開（1960年代～）、テレビ人形劇（1953年～）、親子・こども劇場運動（1966年福岡から）、ウニマ世界大会の開催（1988年、名古屋・東京・飯田）、人形劇フェスティバル運動（1959年旭川から）の広がりなどを経て、多くの職業専門劇団が生まれ、さらに多くの学生サークル、社会人アマチュアサークル、お母さん劇団が生まれた。今日では大きな劇場やホールで子供たちのための人形劇が何日間にもわたって上演されたり、いまをときめく脚本家の作品がテレビで上映されたりしている。職業専門劇団としては、昨年人形劇団プーク（東京）が80周年、人形劇団京芸（京都）が60周年、2008年に人形劇団ひとみ座（川崎）、人形劇団クラルテ（大阪）が60周年を、2007年には人形劇団むすび座（名古屋）が40周年を迎えている。アマチュア劇団でも名古屋の人形劇団かんらん（名古屋）が昨年60周年を迎えた。また1959年に最初の人形劇フェスティバルとして旭川で開かれた「北海道人形劇フェスティバル」は昨年50回を迎えている。

このように書けば隆盛を極めているように見える人形劇であるが、最初に述べたように一般からのその評価は決して高くない。たとえば「（現代）人形劇は子供のもの」という見方である。

戦後の人形劇の担い手には、戦前からの芸術性や思想性を重んじる人たちと、戦時下の翼賛会主導で人形劇に触れた人たち（多くが教育関係者）の両方がいて、前者が演劇性を後者が教育面を人形劇に思入れようになった。人形劇は児童文化運動と結びつき、専ら子供を相手にするようになった。また「子供相手なら食っていける」という状況があったのも確かである。その状況は現在もそう変わっていない。「大人向け」と銘打った演目で客席をいっぱいにするのは、どの劇団でも難しい。

なぜそうなのか。

劇団四季なら1万円でも財布を開くのに、人形劇では3千円でも惜しい。それが一般的な見方である。大人の鑑賞に堪えられる人形劇がない？ もちろん偏見や先入観もある。だが未熟な役者とお手軽な演出でそういう人形劇を作ってきたのも事実なのだ。いま日本の多くの職業劇団は、不景気と少子化という大逆風の中で、まさに風前の灯というところも少なくない。十年一日の如くお子様人形劇を作っているのではなく、外（海外、伝統）に目を向け、新しい技術や演出を試みて、いまこそ演劇としての人形劇を追求すべきであろう。

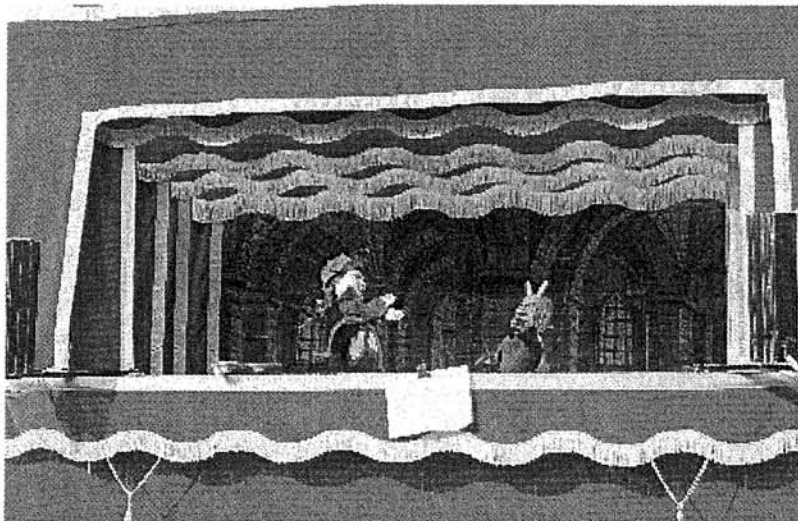
2 2009年世界人形劇フェスティバル

シャルルビル＝メジエールはパリから列車で約2時間のフランス北東部ベルギー国境に近いところ、詩人ランボーの生誕の地として知られる人口5万人ほどの町である。ここで開催される人形劇フェスティバルは、1961年からほぼ3年ごと、今回で15回目となる世界最大の人形劇フェスティバルである。今回は招待劇団だけでも23カ国から140を超える劇団が集まり市内36カ所でのべ約940の公演を、招待劇団以外の約70の劇団もフェスティバル本プログラム以外で市内各所で有料無料合わせて延べ500を超える上演をしたのである。観客数は前回2006年のフェスティバルで、延べ約15万人。今回はもっと多かったと言われている。

シャルルビル＝メジエールには1980年、ウニマ（UNIMA=UNION INTERNATIONALE DE LA MARIONNETTE、国際人形劇連盟）の本部が移され、また国際人形劇研究所も置かれた。文字通り世界の人形劇の中心とも言える場所で開かれるフェスティバルにはWEBサイトに「Toutes les techniques, tous les genres et toutes les recherches sont accueillis : du fil à la gaine, de l'ombre au bunraku, de l'objet à l'écran, de la petite forme intimiste à la marionnette géante... les spectacles traditionnels côtoient les formes les plus modernes, rencontrant une large gamme de public.」とあるように、世界中からあらゆる技法、スタイル、あらゆるアイデア、試み、ジャンル、伝統的なものから前衛的なものまでが集まってくる。つまりはここを見ることで、ヨーロッパを中心とした世界の人形劇のトレンドを知ることができる。プログラム上では、フランスの劇団がやはり一番多く、全体の4割くらいである。次がイタリア、ベルギー、カナダなど、やはり近いところが多いのだが、今回のフェスでは、中南米、韓国の劇団が目玉ということで、合わせて10劇団ほど。上演中使われる言語も、当然フランス語がほとんどで、あとわずかの劇団が英語、イタリア語。音楽だけで台詞のない演目も多かった。対象年齢（プログラムに細かく明記されている）は3歳未満が5%、幼児向けが2割、12歳以下が3割、家族向けが2割、十代・大人向けが5%、大人のみ対象が2割くらいであった。フェスティバルということもあるのだろうが、大人向けが4分の1もあるというのは、人形劇が大人の娯楽として認知されているということであり、日本の場合とは大きく異なる。

2.1 世界フェスティバルで上演されていた人形劇

◆ 伝統人形劇 (Marionnettes à gaines traditionnelles)



古典的なプルチネラの上演がいくつもあった。陽気さと残酷さと下品さとスピード感。それでも嫌な後味はなく、親子揃ってそういう劇をゲラゲラ笑いながら見ている。

◆ 現代人形劇

● 人形中心型



ごく一般的な（古典的な）人形劇で、遣い手は人形の操作に専念し、たとえテーブル人形劇のような出遣いであっても、その存在を主張しないのが原則である。観客は人形のみに集中すれば良い。

Tof Théâtre / Premiers pas sur la dune

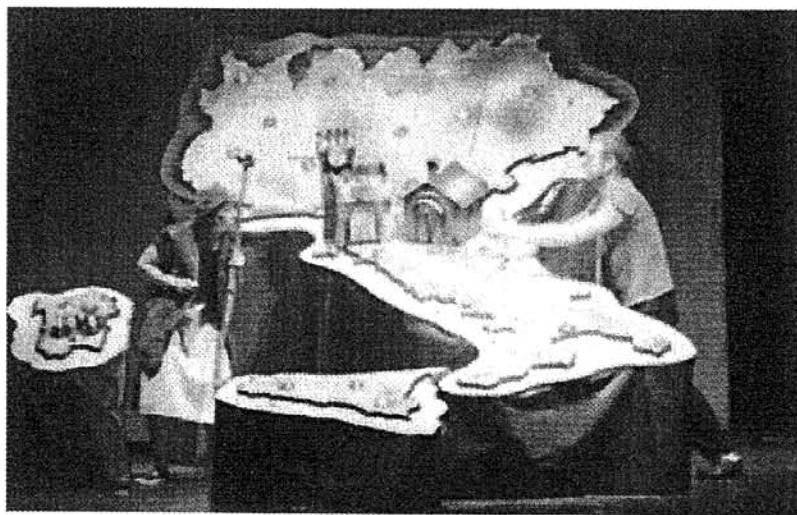
● 人間+俳優型 (Acteurs et marionnettes / Marottes et comédiens / Marottes, masques)

人形だけが舞台に現れるという純人形劇的なものは、伝統的な芝居を除いては少ないのが現状である。人形劇において人形ばかりでなく人形の操作者も観客から見える様式を「出遣い」という。このスタイルであれば、扱っている人形操作者に人形が話しかける（あるいはその逆）が起こりうる。操作者を隠していた衝立や幕が無くなって、人形と操作者が広い空

間で演じるようになったとき、それまで人形だけを表に出しておいて陰から台詞や動きを伝えていた操作者は舞台の上に身を晒すことになる。この場合、たとえば文楽の遣い手のように黒い衣装と面袋を身につけて「その場に居ない」約束とするのもひとつの方法であるが、むしろ積極的に人形と競演する「俳優」となり人形を遣う立場さえも役に取り込むというスタイルが現れた。またそれをさらに発展させ、あるいは俳優劇（人間の役者だけによる一般的な演劇）との交流からか、人形を持っていない俳優と人形が競演する作品も多く現れるようになった。

日本の現代人形劇に出遣いのスタイルが入ってきたのは、戦後人形劇団ブークの故川尻泰司らがヨーロッパの人形劇との交流を持つようになった1950年代末からである。日本でも1960年代以降多用されるようになったが、単に操作者が見えるだけで、人形と競演できる俳優のレベルに達しているものは少なかった。もともと「演劇をやりたいけど、観客に身体を晒すのはどうも……」と蹴込み（人形劇の舞台となっている衝立）に隠れていることを選んだ人形遣いや、「そんなものは邪道だ」と言わんばかりの伝統主義者が多かったのだろうか。人形劇役者にも俳優並みの表現力と身体訓練が必要だという認識を持ち、役者を育てている劇団は日本では職業劇団でもまだ多くない。

しかし、今回世界フェスティバルで見た限りでは、この「人形+俳優」という組み合わせは普通の人形劇のスタイルとしてすっかり定着し、主流となっているようである。上演作品のおよそ三分の一が何らかの形で人形と俳優のからみを持っている。単なる出遣いということだけでなく、遣い手が役者として劇中で少なからぬ役割を果たす。人間の役者が人形と絡む、中には俳優がマスクを被ったり（これは俳優自身が人形化しているとも言える）、自分の身



Cà Luogo d'Arte(ITALIE) / "Contes italiens"

体や衣装を舞台に見立てたり、人形とダンスをするなど、さらに表現の範囲を広げようと試みるものもあった。遣い手の演技力、身体能力が段違いに要求されているものが多かった。『ライオン・キング』の、もっと人形劇寄りと言えいいか。

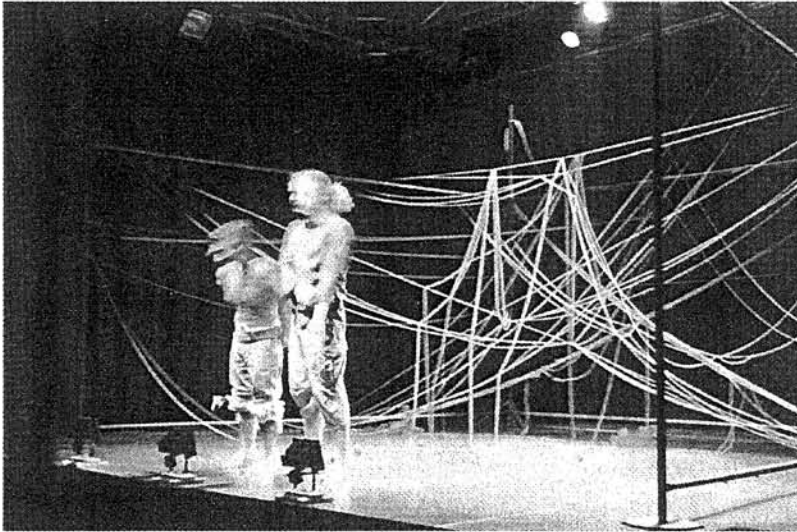
役者たちは歌って踊れて芝居もできて、しかも人形も遣えるということになる。

● オブジェクト型 (Théâtre d'objets / Marionnettes et objets)

本来無生物である物、人形でない物を使って演じる。オブジェクト・シアターはロープやボール、傘や箱、布、紙などのものや素材や、広義には手、足などの人体の一部、影や光などを一時的に生命あるものに見立てる（フィギュア・シアター＝形象劇）。極端に抽象性が高かったり、比喩が判りにくいものもあるが、もともと人形劇は「見立て」の演劇であった

から受け入れやすいとも言える。日本では、1970年代にもともと人形劇の演出家ではない関矢幸雄が劇団風の子（人形劇団ではない！）で構成・演出した『アニメイム』や人形劇団むすび座での『ハンドマイム』で棒やロープ、黒い衣装から出た手や腕を使ってさまざまな表現をした。

ロープが張ってあるだけの舞台で、そのロープだけを扱って演じたもの。言葉がわからない



いことを割り引いても、さっぱり解らなかった。舞台を砂場にし、砂と石で演じるもの。モノを人形に見立てるだけでなく、モノを使って概念やイメージを表現しようとするもの。表現として面白いものもあったが、客席の反応から判断するに企画倒れのものもいくつもあった。

Compagnie Rebonds d'hisiores / A partir d'ici, c'est ailleurs

- 映像複合型（Théâtre d'objets et vidéo / Acteurs, marionnettes et vidéo / Marionnettes, comédiens, projections vidéo）

ここでいう映像とは、主としてマルチメディア的手法であらかじめ用意され、プロジェク



Punchisnotdead(France) / Le petit chaperon uf

ターなどで映し出される。単なる背景として使われる場合もあるが、大画面で動く背景（アニメーション）であったり、場面の拡大、登場人物の記憶や感情のイメージ化であったりするだけでなく、映像そのものが人形・役者と絡むキャラクターであったりする。この数年、この手法をとる劇団が増えてきた。テクノロジーの進化がそのまま舞台に現れている印象が

ある。中にはスモークを焚いて光の跡を際立たせ、光そのものをトンネルや蜘蛛の巣のように「セット化」して使っているものもある。こうなるとフィギュア・シアターとの境界も曖昧となる。3年前にドイツで見た影絵劇では、客席からは隠れたビデオカメラの前で人形を動かし、それをスクリーンに投影するという物もあった。観客はドアののぞき穴から人形を見ているような気分になる。

3 テクノロジーの発達と現代人形劇

テクノロジーの発達は芸術にも変化を及ぼす。新たな素材、新たな技術は既存の表現の可能性を広げるばかりか、新しい芸術を生み出しもする。

たとえば映画。日光と手を使えば、それだけで影絵はできる。ランプとレンズからは幻灯機が生まれたが、それがスライド映写機になるには、電球と写真乾板（フィルム）の発明が不可欠だった。ソーマトロープ（円盤の表と裏に異なる絵が描いてあって、両端に取り付けてあるひもや輪ゴムを軸にしてくるくる回転させると、視覚の残像効果で2つの絵が重なり合って1つに見えてくるといふもの）やパラパラ漫画は古くから玩具として存在したが、1831年のフェナキストスコープの発明から、レンズ、瞬間を高速に連続して撮影する技術、コマ送り機構、ロールフィルム、電球等の発明・実用化、エジソンのキネトスコープを経て1895年にリミエール兄弟のキネマトグラフとして撮影機と映写機の形が完成し、60年以上をかけて、映画という芸術が誕生した。さらに1917年カラーフィルムが、1920年代後半にトーキーが発明され、映画は色と声を持つようになった。

『トロン』（TRON、1982年）では、世界で初めて全面的にコンピュータグラフィックスが導入された。これ以降、多くの映画でVFX（Visual Effects）として、あるいは全面的にコンピュータグラフィックスが用いられるようになった。初期にはSF映画や特撮で使用されていただけであったが、その後のコンピュータの飛躍的な処理能力の向上と低価格化により、今日では、多少なりとのほとんどの映画で使われるようになり、一見しただけではそれがコンピュータグラフィックスによるものか判らないものも多い。「コンピュータグラフィックスを全く使っていない」ということは、一つの表現上のスタイルになってしまった。現在では時間と費用さえかければ、作れない映像はないと言われるほどである。ここにきて、映画の本編はその歴史の中で初めてフィルムの呪縛を離れた。映像はフィルムではなくメモリーカードに記録され、撮影された画像はコンピュータで処理されるようになった。もちろん、これは極端な話であるが、景色や背景を求めてどこかへ出かけていくことも、大げさなセットを組むことも必要でなくなった。最近もっとも話題を呼んだ映画『アバター』の実写とコンピュータグラフィックスを区別させない映像は、すべてスタジオでデータ取りのための撮影をされ、全編コンピュータグラフィックスで制作されたという。『アバター』にはもう一つ、「3D（立体視）」という点でも話題となった。3D映画の基本的な仕組みそのものは1950年代からあるもので、この映画でそれが革新的に変わったわけではない。しかしこれまでと決定的に違うのは、これが新たに専用の撮影機材を開発して撮影されたことだ。それによってコンピュータグラフィックスと併せて自由な演出が可能になった。もちろんこれもまたコンピュータの処理能力があつてのことである。コンピュータ技術は、映画に新たな表現をもたらしている。

コンピュータのデザイン分野への進出はあらゆる分野に及び、それは伝統工芸も例外ではない。多品種少量生産とコストダウンという相反する命題をかかえた西陣織機屋では、積極的に導入を図っているところもあるという。2年前、京都相国寺の承天閣美術館で観た源氏物語錦織絵巻展、

国宝源氏物語絵巻を西陣織で再現するという故山口伊太郎氏を中心としたプロジェクトは見事な成果を挙げていた。

人形劇は基本的には生の舞台芸術であり、映画のようにマスなメディアにはなり得ない。そのせいか、今回シャルルビル＝メジエールの世界フェスティバルで上演された「映像複合型」の演目は、日本人観客（人形劇関係者）には概ね不評であった。

映像を背景として使ったSpare Parts Puppet Theatre（オーストラリア）の場合、アニメーションは確かにきれいなのだが、平面的で薄っぺらく感じられた。スクリーンになっているセットがもっと立体的で、映像に変化をつけて映し込んでいたら印象は変わったかもしれない。しかし何より、生の芝居に作り置き映像を混ぜるということに抵抗を覚えたのではないか。これは実は職業的な影絵劇の世界では当たり前に行われていることである。上演に関わるコスト（時間、費用、人手）を下げ、他の表現部分に資源を注ぐための方便でもあるが、あらかじめ作り込んでおいた映像の方が美しく、コンピュータで容易に制御できるなら利用しない手はない。もともと影絵はスクリーンに映すものであるから敷居が低かったのであろう。影絵芝居を全部コンピュータに任せてしまえば、それは映画と同じであり、影絵劇団はその存在意義を失う。生きた役者が影絵人形を動かし、その息づかいが客席に伝わる。あるいは客席の声に反応する。当たり前のことであるが、そのライブ感や応答性を抜きに生の舞台は語れない。人形劇でも同じことだ。Punchisnotdead（フランス）の人形劇では、スモークの中に光を通したり、スクリーンに客席から見えないような人形の持ち物（赤ずきんのIDカード）を拡大して映したり、飽きさせない演出の中で映像が効果的に使われていた。

技術という点では、素材もまた日々新しいものが生まれている。伝統人形劇ではほとんどが木か張り子であった人形の頭も、いまウレタンなどの樹脂で作られることが多くなった。安価で軽くて加工しやすい素材は人形を作ることを容易にし、役者の負担を軽くした。さまざまな質感・性質を持った材料を用いることで、表現の幅も広がった。へこむ、伸びる、曲がる。現実的には（そして木材や張り子では）あり得ないような動きもできるようになった。多少耐久性には欠けるけれど、なあと、壊れたらまた作り直せばいいのだ（それもまた容易！）。文楽人形のような「一品もの」「美術品」的価値はいまやなくなってしまったけれど、1年か2年で2、3百ステージ上演して廃棄するのならそれで十分である。いまや倉庫スペースですら惜しいのだから。

このことは何も嫌みで言っているのではない。必要に応じて使い分けていけばいいのだ。人形劇団クラルテでは、他の職業劇団が樹脂材料を使うようになって、人形の頭は木彫りにこだわっていた時期があった。伝統的な——人形の頭がひしゃけたりしない——演目では木の頭を、より抽象的な内面表現を要求する演目では樹脂材料を。材料があって可能になる表現があれば、その材料を用いることをためらう必要はない。

文楽人形の頭の^{かしら}パネにセミクジラのひげ（歯）を薄く削って板状にしたものを使おうと、誰がどういう経緯で思いついたのか。現在もいまだそれに勝る素材はないようである。伝統人形劇の西畑デコ芝居では人形の手を動かすのに用いる「差し金」に、当時日本に入ってきたばかりの洋傘の骨を使った。「差し金」に竹の棒を使った人形は日本にも他にあったのだが、鋼鉄線の「しなり」を利用する操作法は画期的だったらしい。またこの西畑も猿倉も電気応用活動人形芝居というものをやっている。立ち回りで刀同士が触れるとき、あらかじめ刀に電気を通しておいて、ショートさせて火花を飛ばした。明治の初め、当時まだ珍しかった電気というものを、さっそく

人形劇に取り込んでいたのだ。

人形劇に関わっていた人たちは、新しい物好きだったのか。きっとそうだろう。「面白そうだ」「使える」と新しいものに飛びついて、表現の幅を広げてきた。それは現代人形劇においても必要なことではないか。

4 まとめ

この文をまとめている間に、第82回のアカデミー賞が決定した。イラク戦争を主題とした映画『ハート・ロッカー』が、興行収入の世界記録を塗り替えた超大作の『アバター』を退けて作品賞を受けた。アカデミー賞の選考では商業的な成功が絶対的な評価基準になるわけではなく、むしろ娯楽大作を軽視しがちな傾向があるが、アメリカ国民のイラク戦争への屈折した思いを考えると、巨額の制作費をつぎ込み最新のテクノロジーを駆使して挑んだSF大作『アバター』が撮影賞、美術賞、視覚効果賞のまさに視覚技術的な3部門の受賞にとどまったのに対し、『ハート・ロッカー』が作品賞に加え監督賞、脚本賞、編集賞、録音賞、音響編集賞と全6部門でオスカーを獲得したのは興味深い。一般観客の人気投票ではなく、いわば玄人筋の見方であるとは言え、売れたかどうかとか新しい技術的な試みがなされていてしかもそれが成功しているとかではなく、作品＝映画作りの基本的なところ（監督とか脚本とか）を評価したと言える。

いつの世も、一般大衆は見新しい目先の面白さにいったんは惹きつけられる。ただそれはやがて必ず陳腐化する。作り手はまた新しいものを創り出し、観客に問う。テクノロジーの発達をそれを後押しする。その繰り返しで、表現方法は進化し豊かになる。人形劇もまたそうやって続いてきた。伝統人形劇もまた、現代から見れば旧い形を残しているとはいえ、その発生期や転換期には新しいものを取り込んで生まれ育ってきたに違いない。では現代人形劇はどうだろうか。そして、表現の形ばかりでなく、激しく変わっていく価値観や人間を取り巻く状況を内容としてどう扱っていくのか。これからも目を離さずにいたい。

参考文献

シャルルビル＝メジエール国際人形劇フェスティバルWEBサイト、プログラム

<http://www.festival-marionnette.com/> (図版はここから引用)

『08日本の人形劇（日本人形劇年鑑2008年版）』日本ウニマ（国際人形劇連盟日本センター）、2009

『日本人形劇発達史・考』川尻泰司 著（晩成書房）1986

『日本の人形劇 1867-2007』加藤暁子 著（法政大学出版局）2007

（本学人文学部准教授）