

スクリーンの向こうとこちら

スクリーンの向こうとこちら

——現代影絵劇の動向——

高橋 一元

国際影絵フェスティバルで観たもの

二〇一二年ドイツのシュヴェービッシュミュント (Schwäbisch Gmünd) という町で開かれた第九回国際影絵フェスティバルを訪れた。フェスティバルということで、もちろん見本市的な上演もあったのだが、一つのストーリーをじっくりと見せる劇団、バラエティーショー的に多様な技法 (日本のテレビCMなどでも見かける砂絵が流行っていた) を次から次へと見せる劇団などさまざまだった。六年前に同じフェスティバルを訪れたとき、既に多くの劇団がビデオカメラやプロジェクターなど新しい映像テクノロジーをとり入れていて驚いたのだが、今回特に目についたのは、出遣いをする劇団の多さとジャンルを超えた複合的な演劇表現の多彩さだった。

従来、特に日本や中国の、影絵という表現は、観客の前に大きなスクリーンがあり、そのスクリーンの向こうの観客から見えないところに、光源があり、影絵人形があり、その遣い手があった。観客であるわれわれは、ほとんどその遣い手を意識することなく、スクリーンに映し出されたまさに「影」が織りなす物語を見ていたのである。今回のフェスティバルでは、少なくとも劇団が観客とスクリーンと遣い手の位置関係を変え、遣い手の姿を観客の前に現していた。それは一九

七〇年代から起こった出遣いの人形劇——それまで、人形劇の遣い手は「文楽」などを除けば「蹴込み」と呼ばれる衝立の向こうで人形を操作し、観客の前に姿を見せることはなかった——を初めて観たときと同じような衝撃を私に与えた。その上、その遣い手が人形と同じように演技する。あるいはもっと主体的に、積極的に遣い手自身を影を生み出すものとして、動かし踊る。そのとき影絵劇はスクリーンという幕の上だけでなく、演劇や人形劇、ダンスと融合した総合的な舞台表現となっていたのだ。

影絵のはじまり

多くの舞台芸術が遊びと神事から始まったのは疑いようがない。影絵もまた、その例外ではない。

子どもたちの前でプロジェクターを点けると、手を出して光を遮ったりしてじゃまをする子が必ずいる。手や物の影を映して動かすのは面白いことなのだ。

昔々、我々の遠い祖先の一人ではない誰かが、地面に映った自分の影が自分の思うように動くことを発見した。手を動かせば手の影が、足を動かせば足の影が、同じように動く。走っても走っても、影はつ

いてくる。やり過ごすことも、置き去りにすることもできない。あたかも自分の分身のように。右手を挙げれば影もまた右手を挙げる。踊ってみれば影も踊る。最初はその影が自分と同じように動くのが面白かったのかもしれない。ところが、何かの拍子にその影が単に自分の身体の一部ではなく、よく知る獣や鳥のように見えたのではないか。あるいは見慣れた石が、木の枝が、角度によって違う形の影を落としたり、何かを手を持つことで、また違う形の影を作ることができることを発見する。こうして所謂「影絵」が始まったのかもしれない。

われわれの祖先はまた火も手に入れた。太陽、月に次ぐ光源を手に入れたのだ。洞窟で火を焚きながら、洞壁に影を映したであろう。手の届くところに光源を持ったことにより、人は光源を動かせることを知り、また初めて光源と影を作るものと壁との位置関係によって影の大きさが変わることを知った。つまり、火と壁の距離が一定であるなら、影を作るものが火に近づけば影は大きくなるし、逆なら小さくなる。影なら自由に巨人になることができる。不思議に動く影は、祭礼や儀式で大きな働きをしたのではないか。

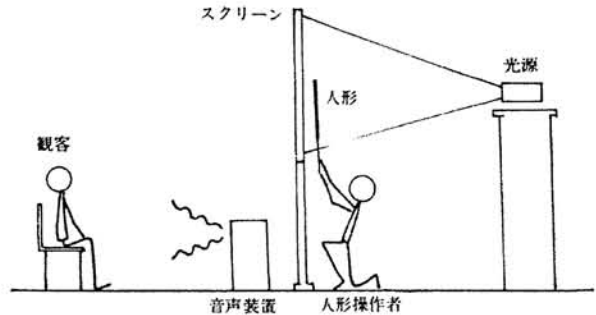
スクリーンの発見

やがてわれわれの先祖は、壁以外の影を映す対象を見つけ。それは吊り下げられた薄い色の布か、薄い革のテントか、磨りガラスの窓か、障子戸であったかもしれない。映し出した影を向こうから見ることでできる物、スクリーンである。

スクリーンを見つけたことにより、影絵の演じ手は観客からその姿を隠すことが可能になった。観客から身を隠し、影のみを見せることができることにより、影絵は演劇として成立した。このあたりは人形劇とも共通する（人形劇の方が先行していたと考えられる）が、遣い

スクリーンの向こうこちら

図 A-1 影絵劇上演図(1)



一般的な影絵の上演形態

〔観客←スクリーン←人形(遣い手)←光源〕となっている

とう・たいりゅう著「影絵劇への招待」P127より

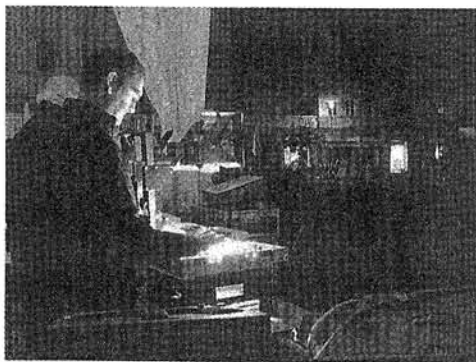
手を意識させないで、本来動くはずのない人形あるいは影が動いて物語を演じることで、人が演じるものとは違った面白さ（表現の可能性）を持った演劇が成立したのである。また、スクリーンを大きくすることによって、同時に大勢の観客に見せることができるようになる。影絵劇は興行的にも成り立つものとなった。

りを光源としてきた。最初は焚き火だっただろう。篝火ははじめは動植物の油や松ヤニを燃やしていた。中世には平行してロウソクも使われた。近代化され、ランプが使われるようになると石油、ガス、アセチレンなどを燃やすようになり、人間は次第に明るい明かりを手にするようになってきた。それでも長い間、影絵の光源は炎であった。だが、電気が利用できるようになると事情は一変した。

白熱電灯の安定した強い光は透過力が強く、スクリーンを使う影絵にはうってつけだった。瞬時に消すことも灯すこともでき、しかも、複数の光源を同時あるいは切り替えて使うこともできれば、着色したゼラチン（現在はポリエステル）でできたカラーフィルターを光源に被せれば光に色をつけることもできた。一九五〇年代から教育やビジ

スクリーンの向こうとこちら

ネスの場で盛んに使われるようになったOHP（オーバーヘッドプロジェクタ）は、影絵にもすぐ導入され、メーカーがその製造・販売を終了した現在でも多くの影絵劇団で使われている。



劇団 Theater Vagantei Erhardt の OHP の操作の様子 (上) と
教会の壁面に投影された演目「Bilder einer Ausstellung」(下)

スクリーンの功罪

光源を中心とするテクノロジの発達は、影絵の表現の幅を飛躍的に広げた。光源ばかりでなく、例えば流れる雲や炎を映し出すエフェクト装置などさまざまな舞台照明の装置が、影絵に流用された。近年では、背景をパソコン上でさまざまに加工したり、アニメーション化したものをプロジェクターを使って投影するということも、普通に行われている。

プロセニアムいっばいに張られたスクリーンに、フルカラーの美しい映像が映し出される。そこを精巧な影絵人形（の影）が動き回る。遣い手の余分な影などは少しも映らない。登場人物らの台詞は専門の声優が録音したものが、やはり録音された音楽とともに、会場のスピーカーから流される。これが一九七〇年代から現在まで続く商業影絵劇の代表的なスタイルである。プロジェクターから投影される映像のタイミングはいつも同じ。台詞も録音であるから間が変わることも、ましてやとちることもない。観客はスクリーンに映し出されたものだけを見る。あたかも映画を観るように影絵を観る。

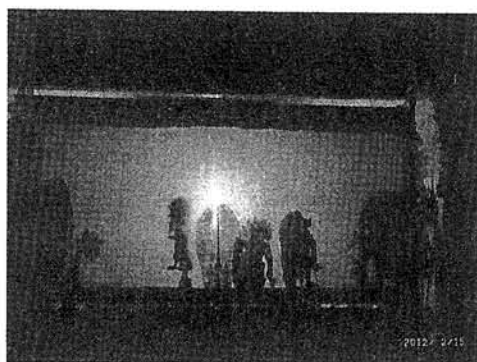
では、そういう影絵と映画はどが違うのだろうか？
生（なま）の舞台を見に来る観客は、そこに何を求めているのだろうか。

スクリーンによって舞台裏と客席を完全に分け、純粹に影絵を見せることだけを追求していった結果、できあがったものが毎回毎回同じものが映し出される映画と同じだとしたら、スクリーンによって観客と演じ手が切り離されてしまったとしたら、観客が上演に遣い手の存在を感じられないとしたら、それは観客と演じ手双方にとって幸福なことだろうか。

発想の転換

インドネシアのジャワ島やバリ島で行われる伝統的な影絵芝居「ワヤン・クリッパ」は、プロセニアムではなくオーブンステージである。影側、人形（遣い手）側、スクリーンのどちら側から見られるようになっている。観客向けに劇場などでやっている場合は観客はスクリーンによって遣い手と隔てられているが、それは便宜的なもので、そもそ

も村落の祭礼などで劇場などないところで広場の真ん中で上演するという在り様だったのである。ワヤン・クリッは、影絵の人形でありながら美しく着色されている（普通、影絵の人形は黒く塗られている）。だが、この着色は見えない。スクリーンの裏側（遣い手側）はあの世であるとされ、あの世では色のついた美しい世界が現世（スクリーンの表側）では白黒にしか見えない、という宗教的な意味が込められている。観客は自由に移動しながら両方の世界を見ることが出来る。もちろん「ダラン」と呼ばれる遣い手の姿も。



バリのワヤン・クリッ。上が表（客席側）、下が裏（遣い手側）。

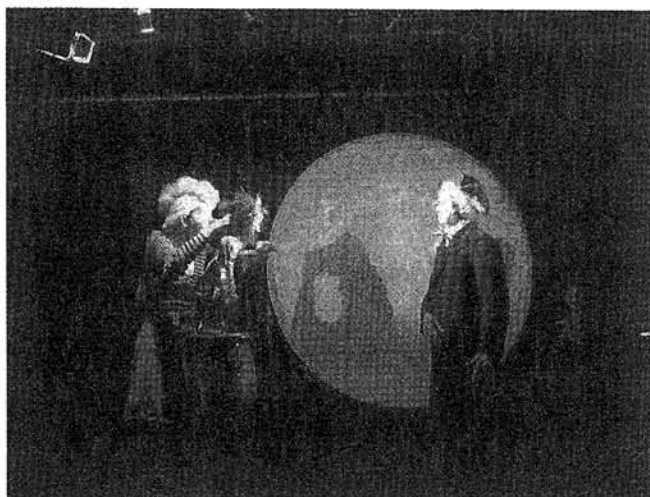
人形劇の出遣いの動機もそうであったと考えられるが、遣い手を敢えて見せることで、人形を操っているのがまさにそこにいる「人間」であり、観客と同じ空間と時間を共有している、観客の反応を受け止めてそれを演技に反映させているのだと知らしめている。観客がコミュニケーションを取ることで存在であると示しているのだ。それと同じことが影絵でも起こっている。さらに、人形劇でそうであった

スクリーンの向こうとこちら

ように、遣い手は黒子のように影絵人形の僕にとどまるのではなく、より積極的に芝居に関わる役者となって影と共演するようにすらなってきたのである。

現代影絵劇のヴァリエーション

リアルタイムに演じられる人間の演技であるとあえて主張するとともに、出遣いならでは面白さを追求するやり方は影絵の可能性をさらに広げている。さらには人形劇と影絵、人間の芝居と影絵の組み合わせなどもごく普通に上演されており、効果的な面白い表現をめざす演技手にとっては、いまやジャンル分けということ自体が意味をなさないようである。



Dorftheater Siemitz の
"Ronja Raubritter"
は人形劇と影絵と人間の役者の芝居をシームレスに融合させていて効果をあげていた（写真上）。

ダンスと影絵を融合させたイタリアの "Fratello Gioco Vita und Imperfect Dancers" の「真夏の夜

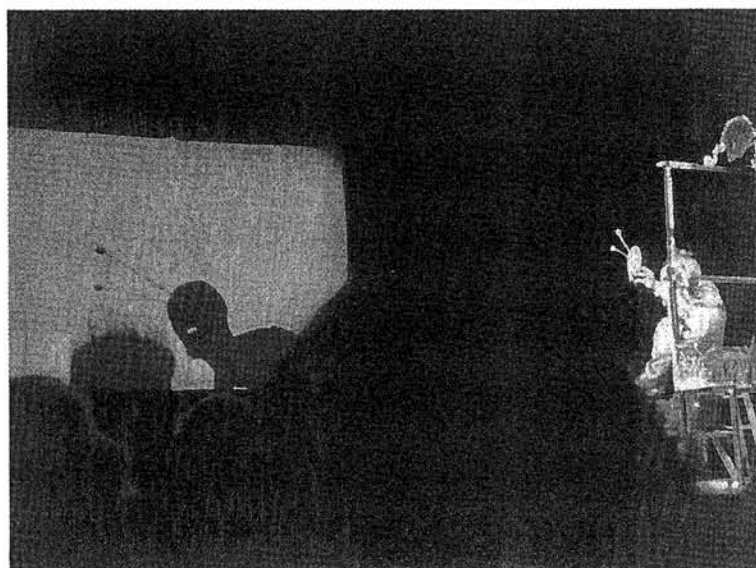
スクリーンの向こうこちら



返した。

カナダのBUNK PUPPETSの“MR. BUNKS Shadow-Puppet-Comedy”(写真上)はいきなりスカートをはいた中年男性が奇声を発しながら登場し度肝を抜かれる。客席側に光源を置き、スクリーンに映る影と身体を張っての演技で会場は次第に爆笑となる。上演の終盤には客席に小道具を配って客席に降りて走り回りながら、手持ちの光源で会場の壁まで使った上演となる。最後には、赤と青の3D眼

の夢」(写真上)などは直接見える役者(ダンサー)と彼らが扱う物とそれらの影が計算され尽くしているという、もはや影絵という範疇を超えた複合芸術とさえ思える。もちろん、鍛え上げられた肉体がくりなすダンスも見事なもので、どのフェスティバルでも芝居が終わると会場割れんばかりの拍手でカーテンコールが何度も繰り返



鏡を配って、3D影絵と、とにかく、これでもか、という感じで楽しませてくれる。

他にも、フランスのTheatre de la Pire Espaceは手持ち光源で舞台随所にあるスクリーンに映像を映し、スペインのCompania de Teatro de Sonbras Chinasは出遣いの手影絵で、影絵を作っている役者の動きそのものが美しいという印象

的な舞台だった。

スクリーンにこだわりの持つ劇団の中では、『星の王子様』を上演したドイツのTheater Vagantel Erhardtが非常に緻密な動きをする人形たちや凝った仕掛けで美しい上演を見せてくれた。決してすべての劇団が新しい方向を向くということではなくて、それぞれがしっかりとした考えをもって創造活動をしているという印象を持った。

時代	それぞれの位置関係	特徴
自然光時代	① (太陽・月) ↓ P・O ↓ ——地面	平行光のため影の大きさは変わらない。 観客はいない。
洞窟時代	① (炎) A ↓ P・O ↓ ——壁	光源との位置関係によって影の大きさは変わる。
スクリーン以降	① (炎→電球) ↓ P・O ↓ ——スクリーン ↑ A	スクリーンによって遣い手と観客は隔てられる
ワヤン・クリッ	① (炎) ↓ P・O ↓ ——スクリーン ↓ A	スクリーンの両側に観客
出遣い	① (電球) A ↓ P・O ↓ ——スクリーン	観客は遣い手とスクリーンを同時に見る
①=光源 (Light) P=人形 (Puppet) ○=遣い手 (Operator) A=観客 (Audience) → 光・影 ⇒ 観客の視線		

まとめ

影絵劇の成立と最近の動向について述べてきたが、人形劇にしても影絵劇にしても、遣い手が「隠れる」という従来のあり方から、人形を操作することも演技（作品）の一部として、積極的に見せていく明らかな流れがある。さらに人形劇、影絵、人間の演劇、ダンスなどが

一つの作品の中で区別なくとり入れられている。しかし、同時に古典的なスクリーンの裏で演ずる影絵劇が消えてしまったわけではない。同様なことは人形劇の分野で言えるが、古典回帰というかあくまで「王道を守る」ような動きもあり、特にヨーロッパの影絵劇はヴァリエーションが豊富である。

参考文献
 とう・たいりゅう著「影絵劇への招待」晩成書房 1979年