# 2022 (令和 4) 年度 東京藝術大学大学院映像研究科 博士論文

紙芝居表現論 一相互作用を生成する紙メディア表現の実践一

宇田 敦子

2022 (令和 4) 年度 東京芸術大学大学院映像研究科 博士学位論文

紙芝居表現論―相互作用を生成する紙メディア表現の実践―

KAMI-SHIBAI representation theory: The practice of Interaction-generating Paper Media Expression

東京藝術大学大学院映像研究科博士後期課程映像メディア学専攻 宇田 敦子

主査: 東京藝術大学大学院映像研究科 教授 布山タルト

副查: 東京藝術大学大学院映像研究科 教授 桂英史

副查: 東京藝術大学大学院映像研究科 教授 山村浩二

副査: 多摩美術大学情報デザイン学科 教授 永原康史

Doctoral Dissertation, Submitted to the department of Film and New Media, and the committee on graduate studies of Tokyo University of the Arts, Yokohama in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy

KAMI-SHIBAI representation theory: The Practice of Interaction-generating Paper Media Expression

A Candidate for Doctor of Philosophy Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts (2018 - 2022)

Approved by:

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts
Eishi Katsura
Adviser / Professor
Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts
Koji Yamamura
Adviser / Professor

Principal Adviser / Professor

Graduate School of Film and New Media, Tokyo University of the Arts

Yasuhito Nagahara

Taruto Fuyama

Adviser / Professor

Department of Information Design, Tama Art University

KAMI-SHIBAI Representation Theory: The Practice of Interaction-generating Paper Media

Expression

Atsuko Uda

Abstract

The aim of this thesis is to highlight "Kami-Shibai," a traditional expression medium which has undergone unique development in Japan, and re-examine its contemporary meaning as a media of expression from both historical and practice-based research perspectives.

The background of this thesis lies in the author's personal experience as a video and animation director. The author has produced works using various image media over a quarter of a century starting in the late 1990s. Her initial subject matter was the problem of interaction among "oneself," "medium" and "others" in terms of expression (in this thesis, the interaction with an indistinct subject is described as "oneself/medium/others"). What the author has practiced for all these years is a series of attempts to involve various "media" in the relationship between "oneself" and "others," which also served as the author's process of self-understanding while trying on different media. However, these cumulative attempts did not necessarily deepen the "oneself/medium/others" relationship in any way. The author was overly caught up in the relationship between "oneself" and "medium," confusing herself to a certain extent. The turning point for the author in revising her stance as an artist was the Great East Japan Earthquake in 2011. At that time, she felt as if the crisis forcibly rebooted her context of self-expression which she had established over the years. In response, she started looking for a robust, persistent and independent medium which would enable her to explore the "self/others" relationship as a context for selfexpression no matter what might happen in the future. During the searching process, she coincidentally found Kami-Shibai. People may see Kami-Shibai as a medium with a lack of novelty barely remaining as a survivor of Showa era culture. To the contrary, the author instinctively saw the potential of the medium for undeveloped and unknown expression and considered that re-examining the expression of Kami-Shibai would eventually open up new possibilities for image media expression. Based on this idea, this thesis addresses the question, "What is the contemporary

meaning of Kami-Shibai as a medium of expression?" from the two approaches of historical and practice-based research.

This thesis is structured as follows. Chapter 1 reviews the author's previous artistic practice to clarify the subject matter of this thesis, which is the problem of self-understanding through the interaction of "oneself/medium/others" in terms of expression from a subjective perspective, and recapture it from an objective perspective to establish the research question "What is the contemporary meaning of Kami-Shibai as a medium of expression?"

The second chapter outlines the history of Kami-Shibai and discusses its potential for expression, which has been buried in history. One thing that makes this thesis unique as a historical study is that while previous studies set two categories of Kami-Shibai, the "street Kami-Shibai" and "educational Kami-Shibai," this thesis adds a new category, "independent Kami-Shibai," indicating the expanding boundaries of Kami-Shibai expression. The author also recaptures the history of Kami-Shibai in a three-dimensional manner from the two viewpoints of "paper media design" and "theatrical performance," identifying eight characteristics: "operability," "motility," "temporality," "participation," "portability," "duplicability," "replayability" and "independence."

The third chapter presents practice-based research. Based on Kami-Shibai's potential as examined in Chapter 2, three works by the author are described and their meanings are discussed. One of the points that make this chapter distinctive is that while Kami-Shibai was previously segmented by the unit of "Ba," the author has provided a new unit, "Kei," thereby, setting up a mechanism to create "Ma" which is required to draw out the independence of the audience. In addition, an attempt at detailed psychological depiction, which has been traditionally deemed taboo in Kami-Shibai expression, is another unique aspect of this artistic practice.

Chapter 4 draws the following conclusion about the meaning of Kami-Shibai expression for the present day: Whereas Kami-Shibai is historically advantageous in terms of "participation" and "portability," the "participation" can particularly have a significant meaning in this contemporary age where we are divided in various aspects of society. Kami-Shibai was a form of Japanese culture invented and fostered by ordinary people who were trying to earn enough money to get by on a daily basis. In other words, Kami-Shibai was a critical means of survival for those who had no regular work and enabled them to remain connected with society. In the present day, Kami-Shibai still

provides those who feel alienated in the society with opportunities to contact or interact with others. When Kami-Shibai is performed, a role of "performer" is given to the oneself and "audience" to the others. This "oneself/others" relationship is automatically built through Kami-Shibai, although it may be a one-time relationship between the performer and audience. Such "participation" in Kami-Shibai is not necessarily generated based on the fixed "performer/audience" relationship, but rather it is fluctuating participation which even encourages a switch in the relationship. This paper calls the arising of such a relationship containing fluctuation the "generation of interaction" and indicates the potential of practice to generate the interaction. From the perspective of "portability," the limited portability of Kami-Shibai can be a means of protest against the fact that image media are consumed as mere "commodities" due to their extremely advanced portability. Kami-Shibai as a medium of expression has "portability" in a sense that it can be carried to different locations; however, at the same time it is limited because it cannot be owned as a "commodity." As a medium of expression, Kami-Shibai strictly refuses to be consumed as a "commodity" but requires us to participate in its generation of interaction of "oneself/medium/others" as a one-time "occasion" or "place."

#### Keyword

Kami-Shibai, Historical study, Performance, Interaction, Paper media

宇田 敦子

要旨

本論文は、日本で独自の発展を遂げてきた「紙芝居」という伝統的なメディア表現にあらためて光をあて、表現メディアとしての紙芝居の現代的な意味を、歴史研究と実践研究の両輪で再検討することを目的とする。

本研究の背景は、映像作家として活動してきた筆者自身の経験にある。筆者は 1990 年代 後半から四半世紀に渡り多様な映像メディアを用いた作品制作を行ってきた。そこでの主 題は、表現における「自己」と「メディア」と「他者」の間の相互作用の問題だった(本論 文ではその主客を分けるのが難しい相互作用を「自己/メディア/他者」という書式によっ て記述する)。筆者が実践してきたのは「自己/他者」の関係性の間に多様な「メディア」 を介在させる試みで、「メディア」を乗り換えながら自己理解の探求を模索する過程だった。 だがその蓄積で「自己/メディア/他者 | の関係に厚みがもたらされたかというと必ずしも そうではなく、「自己/メディア」の関係に囚われて翻弄された面もあった。そのような制 作態度を見直す転機となったのが 2011 年の東日本大震災である。あの時、自身が積み重ね てきた自己表現の場が強制的にリセットされたような危機意識があった。そうしてこの先、 何が起ころうとも自己表現の場として安心して「自己/他者」の関係を模索出来るような、 強度と永続性のある自立したメディアはないものかと模索しはじめ、その過程で偶然出会 ったのが紙芝居だった。紙芝居は、昭和文化の生き残りのように細々と残存する、もはや新 規性のないメディアと見なされているかもしれない。しかし筆者はそこにまだ開拓されて いない未知の表現の可能性があると直観した。紙芝居表現を問い直すことが、映像メディア 表現の新たな可能性を拓くのではないか。このような考えで、本研究は「表現メディアとし ての紙芝居の持つ現代的な意味は何か | という問いについて、歴史研究と実践研究で取り組 むものである。

本論文は以下の構成で論じられる。まず第 1 章の序論では、筆者自身のこれまでの実践をふりかえり、紙芝居を「相互作用を生成する紙メディア表現」として捉えなおす本論文の視点を示すとともに、本研究の問い―「表現メディアとしての紙芝居の持つ現代的な意味は何か」―を示した。

第2章は歴史研究で、紙芝居というメディアの歴史をあらためて俯瞰するとともに、その歴史の中で埋もれてしまった表現の可能性について考察した。歴史研究としての本論文の独自性の一つは、先行研究における「街頭紙芝居」と「教育紙芝居」という二つの分類に、あらたに「自主紙芝居」という第三カテゴリーを設け、紙芝居表現の周縁の広がりを示したことだ。更に紙芝居の歴史を「紙メディアのデザイン」と「芝居パフォーマンス」という二つの観点から立体的に捉えなおして、「操作性」「運動性」「時間性」「参加性」「可搬性」「複製可能性」「再演可能性」「自作可能性」という八つの特性を示した。

第3章は実践研究で、第2章で検討した紙芝居メディアの可能性に基づく自身の実践として三つの実践を論じて、その意味を考察した。その独自性の一つは、それまで「場」という単位で分節化されていた紙芝居に、あらたに「景」という単位を設けて、観客の主体性を引き出すために必要な「間」を生じさせるしかけとしたことだ。更に伝統的に紙芝居表現においてタブーとされてきた微妙な心理描写を試みた点も、本実践における独自の試みだといえる。

第4章は本論文の結論として、紙芝居表現がいかなる意味を現代にもたらすのかについ て、次のように結論づけた。紙芝居はその歴史において「参加性」と「可搬性」にその強み を持つが、ことに「参加性」は社会の様々な局面で分断が生じている現代において、重要な 意味を持つ。かつて紙芝居は日銭を稼ぐために市井の人々が生み出し、育てた日本の文化で あった。いわば紙芝居が失業者達にとって切実な、社会と関わる手段となっていたのだ。そ れは現代においても同様であり、紙芝居は疎外感を抱く人々に、他者との接触と交流の機会 を与えてくれる。紙芝居が演じられる時、自己には「演者 |、他者には「観客 | という役割 が与えられる。たとえその場限りの「演者/観客」という関係性であっても、紙芝居を通じ て「自己/他者」の関係は、自ずと築き上げられる。紙芝居のそういった「参加性」は、必 ずしも「演者/観客」の関係性を固定した上で生じるものではなく、その関係を入れ替える ことすら積極的に行われるような流動的な「参加」である。そのような流動性を含んだ関係 性の生起を、本論文では「相互作用の生成 | と呼んで、それを生み出すための実践の可能性 を示した。また「可搬性」の観点からは、映像メディアの可搬性が極端に進み、「もの」と して消費されている現代において、紙芝居の限定的な「可搬性」が抵抗手段となりうるので はないか。表現メディアとしての紙芝居は、様々な場に赴くことのできる「可搬性」を持つ が、とはいえそれを「もの」として所有することが出来ないという限定性をもつ。あくまで も「もの」として消費されることを拒み、一回性の「こと」として、あるいは「場」として、 「自己/メディア/他者」の相互作用の生成に参加することを、紙芝居という表現メディア は私たちに求めるのである。

## 目次

第1章 序論	19
1-1. 制作の原点	19
1-2. 相互作用をめぐる諸問題	24
1-3.「動画編集家」としての諸実践	30
1-3-1. 鑑賞者が物語を編集する	30
1-3-2. リニアな映像メディアで相互作用を生じさせる	37
1-3-3. 紙メディアで相互作用を生じさせる	40
1-3-4. 七つの実践のまとめ	44
A Company of the Comp	
1-4. 相互作用の溝をいかに越えるか	
1-4-1. 東日本大震災という転機	
1-4-2. 声の再発見~実践8:朗読劇『カレンダー』	46
1-4-3. 紙の再発見:福田尚代の美術	49
1-4-4. 紙芝居との出会い	50
1-5. 本章のまとめ	52
第2章 紙芝居とは何か	56
2-1. 紙芝居と呼ばれるものの歴史 I ―明治期から昭和初期まで―	56
2-2-1. はじめに	56
2-1-2.「紙芝居」の起源	56
2-1-3. 街頭紙芝居の出現	62
2-1-4. 「立ち絵」から「平絵」への転換	62
2-2.紙芝居と呼ばれるものの歴史Ⅱ ―昭和初期から日中戦争前まで―	66
2-2-1. スピードの時代	66
2-2-2. レコード紙芝居の登場	68

2-	2-3.	出版紙芝居の登場	71
2-	2-4.	映画表現からの影響	71
2-	2-5.	絵本表現からの影響	74
2-	2-6.	脚本の形式化	76
2-3.	紙之	芝居と呼ばれるものの歴史Ⅲ —日中戦争から終戦まで—	. 79
		大人向け紙芝居の登場	
2-	3-2.	「挿込」一相互作用を生成する表現	81
		マンガ表現への影響 1 一連続漫画	
		マンガ表現への影響 2—山川惣治の誌上紙芝居	
		マンガ表現への影響 3―手塚治虫の手作り紙芝居	
		ニュース映画の紙芝居―写真紙芝居『朝日ニュース紙芝居』	
2-	3-7.	紙芝居検閲の影響	96
2-	3-8.	『キツネノゲントウ』の脚色―説明から芝居へ	96
2-	3-9.	- 折紙・貼絵の表現—手作り紙芝居	99
2-4.	紙之	芝居と呼ばれるものの歴史IV —戦後から平成まで—	101
		芝居と呼ばれるものの歴史IV —戦後から平成まで— 終戦直後	
2-	4-1.		101
2- 2-	4-1. 4-2.	終戦直後	101 102
2- 2- 2-	4-1. 4-2. 4-3.	終戦直後	101 102 102
2- 2- 2- 2-	4-1. 4-2. 4-3. 4-4.	終戦直後 戦後の街頭紙芝居ブームと衰退 戦後の教育紙芝居	101 102 102 103
2- 2- 2- 2- 2-	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5.	終戦直後	101 102 102 103 105
2- 2- 2- 2- 2- 2-	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6.	終戦直後	101 102 102 103 105
2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- <b>2-5.</b>	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6.	終戦直後	101 102 102 103 105 109
2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6. 本章 5-1.	終戦直後	101 102 103 105 109 <b>114</b>
2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6. 本章 5-1.	終戦直後	101 102 103 105 109 <b>114</b>
2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6. 本章 5-1. 5-2.	終戦直後	101 102 103 105 109 114 114
2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6. 本章 5-1. 5-2. 5-3.	終戦直後	101 102 103 105 109 114 114 117
2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2- 2	4-1. 4-2. 4-3. 4-4. 4-5. 4-6. 本章 5-1. 5-2. 5-3.	終戦直後	101 102 103 105 109 114 114 117

3-1. 実践	<b>隻1:紙芝居『黒ぶどう』</b>	120
3-1-1.	制作の経緯	120
3-1-2.	脚色の構想と実践	122
3-1-3.	作画の構想と実践	126
3-1-4.	実演の構想と実践	129
3-1-5.	紙芝居「黒ぶどう」実践の振り返って	130
3-1-6.	教育紙芝居の諸問題 一三つのタブー	131
3-1-7.	脚色と作画の考察	133
3-1-8.	まとめ 〜次の実践への課題	133
3-2. 実践	銭2:紙芝居『うろこ雲』	135
3-2-1.	原作について	135
3-2-2.	「景」という構想 ~紙芝居の「間」をつくる	141
3-2-3.	脚色と作画の構想と実践	143
3-2-4.	音の構想と実践	155
3-2-5.	舞台の構想と実践	159
3-2-6.	実演の構想と実践	165
3-2-7.	実践を振り返って	166
3-2-8.	まとめ ~次の実践への課題	169
3-3. 実践	<b>銭3:紙芝居『黒ぶどう』のリメイク</b>	171
3-3-1.	リメイクの経緯	171
3-3-2.	作画と脚色の構想	172
3-3-3.	実演の構想と実践	180
3-3-4.	実践を振り返って	182
3-4. 実践	銭のまとめ	183
第4章	結論1	.86
謝辞	1	.96

文献	197
에 꾸 다.	200
紙芝居	202
図版	202

### 第1章 序論

#### 1-1. 制作の原点

筆者の映像作家としてのデビュー作は1998年の自主映画『福田さん』である。

作者の日常を綴った日記的な題材を、あえて作者である「私」を不在にし、友人の福田さんを主役にして語ることを試みた。どうして、あえて「私」を不在にしたのか?

その根底には、筆者が自主映画を撮りはじめるきっかけとなった寺山修司の思想からの 影響がある。寺山は他者との関わりを生涯求めた。歌の作者(=自己)と歌の読者(=他人)の 関係について、寺山は次のように言及している。

私は、外側に『他人』を感じ、対立することによって自己を規定してゆく(小倉、2014)

表現主体としての自己が、表現を受容する「他人」によって規定されるという逆転の発想は、それまでの筆者の中には無く、自己表現というのは、「他人」が一方向的に受け止めるものだという漠然とした理解があった(そうした理解は、もしかしたら筆者が漠然と抱いていた自己表現に対する躊躇ともつながっていたかもしれない)。しかし、寺山の示した指針によって、筆者はある種の解放感を感じ、自主制作をはじめることになった。そうして作られた作品が『福田さん』である。

先の問いに立ち返ると、『福田さん』で、あえて「私」を不在とし、友人の福田さんを主役としたのは、福田さんという「他人」と映像制作を通じて向き合うことで、監督としての自己を規定し、理解したかったのだと思う。制作時には自分でもそのことを十分に自覚していなかったが、次の審査員からの『福田さん』への評価を通じて、そのことが事後的に理解された。

福田さんは作者の友人と思われるが、この友人を主人公にすることによって、自分と他者との関係性をテーマに、いわゆる自分探しの地平を一歩押し進めている(村山匡一郎/映画評論家・IFF 審査員)(村山,1999)

村山は「いわゆる自分探しの地平を一歩推し進めている」とその独自性を評価しているが、 上述の通り、筆者がやったことは、実は寺山が短歌において試みたことの、映像制作におけ る応用であったのだ。

とはいえ寺山の思想と筆者の考えの間にはもちろん違いもある。寺山のいう「外側に『他人』を感じ、対立すること」という言葉の中で用いられている「対立」という言葉は、筆者の感覚からすれば強すぎる感がある。それよりも「対話」という言葉のほうがより近いのだが、その後の筆者の興味関心と結びつければ、それを「相互作用(インタラクション)」と呼ぶのが適当だ。また寺山が「他人」と呼ぶ対象は人間だけに限定されそうだが、筆者はそこに人間以外の存在も加えたいので、その意図を反映させるために「他人」を「他者」と呼び変えたい。更に「自己を規定していく」という表現には、アイデンティティの確立というニュアンスが感じられるが、そうであるならば「規定」という標準化を感じさせる言葉よりもむしろ「自己理解」といったほうが適切だろう。

つまり、筆者が『福田さん』以来ずっと作品を作りながら向き合ってきた寺山から引き継いだ問題意識は「**外側に『他者』を感じ、相互作用することを通じた自己理解**」ということであったのだ。

しかし『福田さん』では、そのような筆者の試みが、一部の審査員には理解されなかった のも事実だ。

「福田さん」に出てくる子はみんな幼いわね(原田美枝子/女優・PFF 審査員)(1999 年の授賞式の談話より)

「福田さん」はつまらない人間だ(三枝成彰/音楽家・PFF 審査員)(1999 年の授賞式の 談話より)

『福田さん』は話法的には、オーソドックスな劇場映画の文法を採用していて、そのような映画として見た観客にとっては、とりたてて劇的なことも起こらず、登場人物たちも魅力のない退屈な映画として受け止められてしまったのだ。しかし私たちの日常というのはそのような映画のように劇的ではなく、むしろ「幼い」人間や、「つまらない人間」たちに囲まれているのではないか。そうした「他者」を感じ、対話することでしか、リアル

に「自己理解」することはきっとできないと筆者は考える。次の評者のコメントは、そのような筆者の考えを後押ししてくれるものであった。

不思議な味わいの作品であった。身近な友人をカメラの中心に据え、作者も含めた人間関係の日常スケッチなのだが、全編が端正なフィックスショットの積み重ねでできている。この劇映画を通して私は確かに「福田さん」その人に会えた気がした。(望月六郎/映画監督・IFF 審査員)(望月、1999)

ところで望月は本作の「フィックスショット」に言及している。次のネットにのっていた 匿名の感想でも、そのことが言及されていた。

「福田さん」のフィックスショットは、映画の文法ではあり得ないフレームが見られる。 おそらく作者は映画ではなく良質なマンガのコマ割りから影響を受けたのだろう(匿名) (1999 年の筆者の日記記録より)

この匿名の方からの指摘は、実は筆者にとっては図星だった。本作では脚本を書かず、絵コンテで物語の展開を構想したのだが、絵コンテを描くとき、筆者のベースにあったのは幼い頃から慣れ親しんできたマンガの表現だったのだ。本作の演出では、セリフは一言ずつ、その場で役者に伝え、「ワンショット・ワンセリフ」で撮影していった。思い返せば、それもマンガの一コマの中で吹き出しに書かれた文字を読ませるイメージだったのだろう。更に告白すれば、「フィックスショット」の選択も、実は映画的技法としてこだわったというわけではなく、撮影経験に乏しい筆者には撮影技術がそれしかなかったからだ。

つまり筆者は『福田さん』を、映画よりもむしろマンガから学んだ文法で表現し、それが結果的には、映画の側からは新鮮に受け止められて評価された面があったのだ。考えてみれば、筆者はこれまで常に作り手としてはメインストリームではなく、その外側からアプローチする形で作品を見よう見まねで試行錯誤を重ねて作ってきた。本論文でこれから論じる紙芝居の実践についても、筆者はもともと紙芝居を学んできた人間ではなく、素人として紙芝居の世界に飛び込むことから始めた。

ある領域で作品を制作するときに、その領域の範疇で発想せず、その外側から考えるとい

う、領域横断的な戦略は、寺山のいう「私は、外側に『他人』を感じ、対立することによって自己を規定してゆく」という姿勢とも重なり、筆者が知らず知らず選んできた方法なのであった。筆者は映像作家としてデビューしながらもその出自は映画になく、はじめから映像表現の外側(最初はマンガ表現)に意識を向け、外側と対立することを通じて、映像表現自体を規定しなおしてきたのである。このように『福田さん』は、筆者にとっては表現者としての原点とも云える重要な作品である(fig.1)。

先に述べたように、『福田さん』以来、筆者は我知らず「外側に『他者』を感じ、相互作用することを通じた自己理解」という、寺山から引き継いだ問題に取り組んできたのだが、その問題を、ここであらためて本論文の実践につながる問題として次のように再定義する。「表現における『自己/メディア/他者』の相互作用を通じた自己理解の問題」である。なお、ここで「/」を使う時に筆者の念頭にあるイメージは、決して明確に線引きされた対立的な相互作用ではなくて、むしろ双方の間の境界線が揺らぎ、入れ替え可能ですらあるような相互作用だ。

ここで筆者は「自己/メディア/他者」という3者関係を設定した。とても単純な図式ではあるが、筆者がこれまで取り組んできた数々の実践も、あえて単純化すれば全てこの図式から捉え直すことが出来るように思う。そしてそのシンプルな図式の上で、「自己/メディア」、「メディア/他者」、そして「自己/他者」との間にさまざまな相互作用が生成され、それぞれが自己理解を更新し続けるとともに、そこから解放される。そのような取り組みを、四半世紀に渡って続けてきたようにも思う。

いきなり結論めいたことを述べてしまったが、本論文では、大きくは『福田さん』にはじまる上記の問題について、紙芝居表現の実践を通じて考察していくことになるだろう。ただし、「相互作用(インタラクション)」については、『福田さん』だけではそのルーツの説明としては不十分である。筆者にとってのもう一つの原点である、ジャン=ルイ・ボワシエのワークショップへの参加と彼の作品との出会いについて、次節で論じたい。



fig. 1 宇田敦子監督『福田さん』自主映画(1998)筆者作成

#### 1-2. 相互作用をめぐる諸問題

1997年にIAMAS(情報科学芸術大学院大学)でメディアアーティストのジャン=ルイ・ボワシエのワークショップ「Interactive Cinema "The Canteen"」に参加した。ボワシエはアートにインタラクティヴィティを導入した先駆者の一人で、1989年からコンピューターを使った作品で「新しい本、新しい映画」(読むと観る)を提示してきた。

ワークショップでは、食堂を舞台にして「モチーフ」が「何か」からの作用によって影響が及ぶというシチュエーションを考えた。例えば「換気扇/ヒモ」、「食卓にさす光/窓のブラインド」など、二つは相互に関係している。それから「モチーフ」と「何か」を「作用」するしないのそれぞれ2種類の状態をフィックスショットで撮影した。そしてコンピューターで「モチーフ」と「何か」の映像を上下に配置して、マウスの操作で「作用」のするしないを制御するインタラクティヴシネマを制作した。

筆者は、「男性の左の目」と「女性の輪ゴムをいじる指先」というシチュエーションを選んだ。作用なしは「男性の開いた瞳/女性の輪ゴムをいじる指先」、作用ありは「男性の強く閉じられた目/女性は輪ゴムを飛ばす構え」。昼休みの食堂でふざけ合う男女の様子をインタラクティヴシネマにした(fig.2)。

輪ゴムを指先でいじるのをくり返すループ映像とその動きを見つめる目のループ映像が流れている、それが鑑賞者からのインタラクション(マウスの操作)によって、輪ゴムを飛ばす構えになり目は強く閉じられた映像に展開して、構えたところでループ映像になり、目を閉じたところでループ映像になる。そして再び鑑賞者からのリアクションによって、もとのループ映像に戻るのだ。それをくり返す。これがボワシエのインタラクティヴシネマの一つの構造になっている。

筆者はインタラクティヴな展開を内包しているループ構造のフィックスショットには映像の瑞々しさが永久に閉じ込められているように感じられ非常に驚いた。その魅力は一体何なのだろうか。ボワシエのインタラクティヴシネマ『ルソーの時』(2000)の参照を交えて、ここであらためて三つの視点から考察したい。

#### 視点1:相互作用の恣意性を感じさせない

ボワシエはもともと、ループする映像をアーカイブする方法でデジタルメディアによ

る映画や本を制作してきた作家である。

表示されているループ映像の人物は、呼吸をして時折瞬きもしながら静かに佇み、植物は 風を受けて光の彩りを揺らいで見せ、それらのフィックスショットは意味深に鑑賞者のリ アクションを待っているように感じられる。あたかも書物が読者に読まれることを待って いるかのように。

1990 年代当時、CD-ROM ベースのインタラクティヴなコンテンツは、ボワシエだけでなく日本では庄野晴彦による「Alice」や「GADGET」、米国のブローダーバンドの「MYST」などの、いわゆるアドベンチャーゲームが多数あったが、それらの多くに筆者は作り手の側の恣意的な意図を感じずにはいられなかった。しかしボワシエの作品におけるインタラクティヴィティは、不思議なほどに作者の作為が感じられない。

何故それが可能になったのか。ボワシエは次のように述べている。

映像に対して働きかけることが、仮のものであれ確実なものであれ、映像の中への没入に取り違えられることはないだろう。表象されたもの、すなわち私の場所のうちに入り込ませることなく、読者に対して提示できるもっとも正当な場所は、撮影装置自体のインタラクティヴな表象のうちにある。(ボワシエ、2000:19)

ボワシエの作品で作り手の作為が感じられないのは、「映像の中への没入」や「私の場所のうちに入り込ませる」という映像の作り手が抱きがちな欲望を、極力排除しようとしているからなのではないか。そしてそれらを排除した後に残るのは、「撮影装置自体のインタラクティヴな表象」である。

「撮影装置自体のインタラクティヴな表象」とは少しばかり難解な表現なのだが、筆者は それを撮影プロセスそのものを鑑賞者に追体験させ、作品の制作された道を読者が辿るこ とが、彼の考えるインタラクティヴィティの意義なのだと解釈した。

上述の筆者が感じた「映像の瑞々しさが永久に閉じ込められているよう」な感覚とは、「撮影装置自体のインタラクティヴな表象」によるものであり、鑑賞者としての筆者はそれを直接的に触れているかのように感じられたのであろう。こうした表現を可能にするボワシエの思想の根底には、読者の側の主体性を尊重する態度がある。ボワシエの作品の題材となったジャン=ジャック・ルソーも次のように述べている。

それらの要素を集めて、それから組み立てられる人間を決定するのは、読者のすることである。結論は読者のする仕事でなければならない。そしてそのとき、読者が誤れば、その誤りはすべて読者のしたことになるだろう。(ボワシエ、2000:21)

こうしたボワシエとルソーに共通する読者重視という態度は、寺山が「外側に『他人』を 感じ、対立すること」を重視したこととも、どこか重なるように筆者には思われる。

#### 視点2:メディア間の相互作用に基づく表現

筆者自身の「外側に『他者』を感じ、相互作用することを通じた自己理解」という命題に 照らすと、ボワシエにとっての「他者」とは読者でありルソーでもあったと考えられる。

だがそれらとの相互作用を通じて理解される「自己」とは、ボワシエにとって何だったのか。それは寺山や筆者とは異なり、作者自身の自己規定を目指すものではなかったように思われる。上述のボワシエ自身の言葉を借りれば、もしかすると彼が規定しようとした自己とは「撮影装置自体」だったのではないか。それを言い換えるとすれば「撮影装置」としての「デジタルメディア自体の自己規定」だとも云えよう。

ボワシエの作品は従来の映画と書籍から得てきた感受性をデジタルメディアの上で再確認するような鑑賞体験が出来るが、ボワシエは本や映画というメディアと相互作用することを通じて、デジタルメディアの新たな可能性を規定しようとしたのだ。それは「規定」というだけでなく、既存メディアの「拡張」であり「解放」でもある。

そのように考えると、翻って筆者の命題における「自己」というのも、実は単純に自分自 身を理解するだけではないようにも思われる。

上述の通り『福田さん』は「自分探しの地平を一歩押し進め」たと評価されたが、果たして筆者が求めていたのは「自分探し」の地平を押し進めることだったのだろうか。

その後の筆者の数々の実践をふりかえると、ボワシエのワークショップを経て、筆者もまた「自分探し」ではなく、むしろメディア間の相互作用を通じた「メディア自体の自己理解とその拡張・解放」をくり返し模索してきたことに気づかされる。

#### 視点3:時間の操作

上述のように、筆者はボワシエのループ映像に触れて「映像の瑞々しさが永久に閉じ込め

られている」と感じた。それはいわば凍結された時間であり、「永遠」を感じさせる映像なのだ。ボワシエは「現実に生きている瞬間には絶頂があり、内なる動きがある。」と述べ、 ルソーが自分の本の版画職人に指示した言葉を引用している。

登場人物の動きだけでなく、その前に起こったこと、これからに起こることに注意を払い、行為の時に対してある自由度を与えなければならない。 さもなくば表現されるべき 《時》の統一を理解させることはできない。(ボワシエ、2000:19)

ボワシエの作品におけるループ映像が、私たちに映像の瑞々しさを閉じ込めているかに 感じさせるのは、そうしたルソーの指示にも通じる意識によって、そのループの内側の時間 だけでなく、その外側の時間をも感じさせようとしたからではないだろうか。

そのような意図によって生み出される映像は、時間の流れを宙吊りの浮遊状態に置き、それに「触れてみたい」という読者の欲望をくすぐることになる。それに応える形で、映像と音による触覚的な物語の追体験が引き起こされるのではないだろうか。

ここで「触覚的」という表現を使ったが、触覚による対象の理解は、視覚による理解と比べて時間がかかる。ボワシエの作品もまた、時間をかけて触覚的に味わなければ、その「瑞々しさ」を感じ取ることは出来ない。せわしない時間感覚の中では、ボワシエのループ映像もおそらく退屈でつまらない映像として、その価値は見過ごされてしまう。

ボワシエのワークショップに参加した 1997 年から現在までのおよそ四半世紀で、映像を 巡る「時間」は劇的に変化した。かつて映画は映画館に集い、場を共にする人たちが同じ時間の中で映画を鑑賞し、テレビもお茶の間という場で共有されていた。しかし現在はスマートフォンでの動画視聴が主流になりつつあり、細切れの時間の中で映像は「つまみ食い」されたり、ともすれば早回しで視聴され「ネタ」つまり「もの」として消費されている。現代の多くの映像の時間は、ボワシエの映像における永遠の時間とは真逆のものとして感じられる。

そのような時代の変化に対し、一人の作家が抗うことにどれほどの意味があるかはわからないが、筆者はそうした流れの中で触覚性を一つの手がかりとして、「時間の操作」という問題に取り組みたいと考えている。

以上、筆者の二つめの原点としてジャン=ルイ・ボワシエの作品と彼のワークショップへ

の参加経験について考察してきた。その考察のための三つの視点——「相互作用の恣意性を 感じさせない」「メディア間の相互作用に基づく表現」「時間の操作」は、本論文の実践にも 通じている。いわばボワシエから引き継ぐ筆者の問題である。

ここで前節と本節で示された問題について少し整理しておこう。本論文の根本にある問題は、次のようにまとめられる。

- ・表現における「自己/メディア/他者」の相互作用の問題
- ・上記の「相互作用」における、「恣意性」と「時間操作」の問題

ここまでの議論では、未だ本論文の主題である「紙芝居」について全く言及されていない。 そこにたどり着くまでには、もう少しだけ自身のこれまでの実践をふりかえらなければならない。次節では、『福田さん』とボワシエのワークショップ以降の筆者の諸実践について触れたい。



fig. 2 ジャン=ルイ・ボワシエ ワークショップ『The Canteen』CD-ROM(1999) 撮影 野口玲

#### 1-3.「動画編集家」としての諸実践

#### 1-3-1. 鑑賞者が物語を編集する

筆者は 2000 年代から、肩書きを「動画編集家」としている。自身の創作の核心が時間表現における「編集」にあると考えたからだ。

本項では動画編集家として活動してきたおよそ 20 年の実践を振り返る。時系列的には前後するところもあるが、多数の実践を整理するために、ここでは大きく「鑑賞者が物語を編集する」「リニアな映像メディアで相互作用を生じさせる」「紙メディアで相互作用を生じさせる」という三つの観点から論じる。

まず本項では、「鑑賞者が物語を編集する」という観点から、筆者の三つの実践を取り上げたい。

#### 実践 1: Interactive Movie 『The Presents』

CD-ROM『The Presents』(1999) はインタラクティヴムービー版『福田さん』である。

鑑賞するための操作としてマウスを上下左右に動かすと、それに合わせて画面上の「福田さん」の視線が動く構成になっている。「福田さん」の客観と主観のショットが同画面上に分割で表示されていて、複数のループ映像を再生させて物語が展開する(fig.3)。実はこの作品には登場人物の「友人(筆者)」も出てくる。「福田/友人」の目が合うショットでクリックをすると「友人」主体の視界へシフトする。鑑賞者は「福田/友人」の視点変換をしながら自らで物語を編集させていくインタラクティヴムービーになっている。鑑賞者との相互作用によって映画技法の視線つなぎが成立していくのだ。コンテストを通じて評者がコメントをくれた。

視覚と客観的なマルチ画面や空間感が 21 世紀の映像表現に夢を抱かせてくれる。(松本俊夫/日本映像学会会長・BBCC ネットアート&映像フェスタ'99 審査委員長)(松本,1999)

この実践は上述の問題における「時間操作の問題」に対する一つの試みであった。もともとリニアな映像メディア表現として制作された『福田さん』を解体し、その物語の編集を鑑賞者に委ねる表現として生まれ変わらせたという手応えがあった。

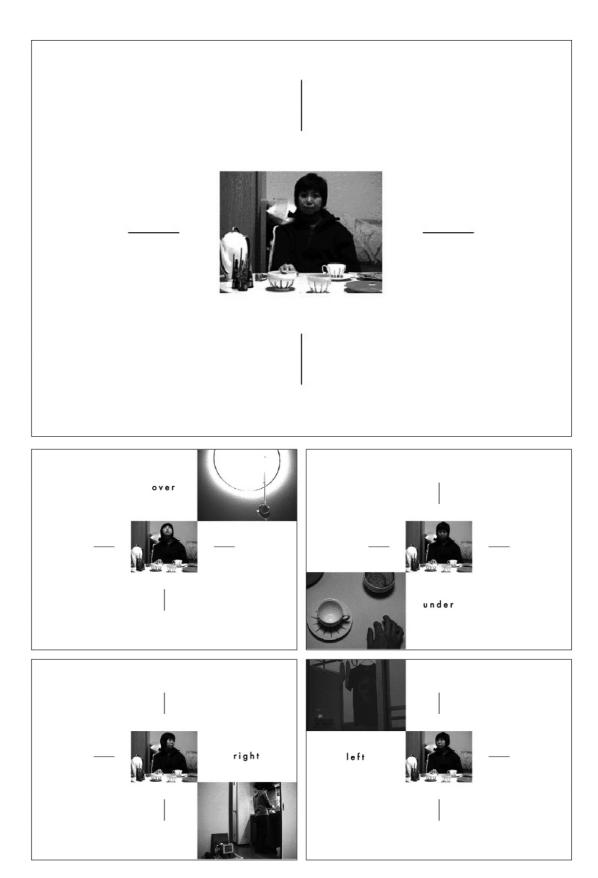


fig. 3 宇田敦子 作『The Presents』CD-ROM (1999) 筆者作成

#### 実践2:インスタレーション Interactive Movie 『A Planet』

インスタレーション『A Planet』 (2002) は、2 本の映画を鑑賞者が自在に切り替えながら 再生するインタラクティヴムービーのインスタレーション作品だ。

球体のデバイス(入力装置)の中心軸を回転させる円盤を、鑑賞者が右回りに操作すれば 男性の映像と音が流れ、左回りには女性の映像と音が流れる。二つの物語を行き来する、映 画の編集技法であるカットバック手法を鑑賞者がインタラクティヴに切り替える作品だ (fig.4,5)。 1ショット(ループ映像)ごとにサウンドが1音鳴るので、音が連なれば男女のメロ ディラインが奏でられる仕組みになっている。作曲は安野太郎に依頼した。2本のムービー の再生速度とサウンド制御は Max パッチで構築しており、プログラムは福島論に依頼した。

この作品も『The Presents』と同様に、物語の編集を鑑賞者に委ねる試みであるが、異なるのは映像を球体の入力装置デバイスで操作することだ。球体のデバイスは「A Planet」をイメージしての形体になっており、システムは非光学マウスを改造して作った。

これまで制作したインタラクティヴムービーはいずれも、マウス操作によって体験する ものであった。その行為は自ずと日常的なコンピュータを操作する行為の延長になる。しか し本作では見慣れぬ球体を扱うことになり、いわばこの映画を鑑賞するための専用デバイ スによって時間操作を行うことになる。

先述した時間操作の関連で「触覚性」の重要性に触れたが、本作のデバイスは時間操作に伴う触覚性・身体性が重要なファクターとなっている。

また球体を回す行為は、『A Planet』というタイトルと相まって、地球の回転を操作しているかのような独特の鑑賞体験を生み出した。そうした日常目線から天体規模に視点を広げた「地球上の男女の物語」というコンセプトは、本作で初めて音楽を専門とするアーティスト二人とのコラボレーションにあたってイメージの共有に繋がった。創作過程での「自己/他者」との対話は初めて経験であったが、『福田さん』にはなかったスケールの時間と空間の広がりを物語の背景に表現できた。この作品は筆者にとってインタラクティヴムービーの一つの到達点になった。





fig. 4 宇田敦子 作、安野太郎 音楽、福島諭 MAX、企画 IAMAS 『A Planet』インスタレーション(2002)筆者作成



fig. 5 宇田敦子 作『A Planet』インスタレーション 出演 沢田石野枝、鈴木康広(2002)筆者作成

#### 実践 3: Web Diary 『Life in Norway』

Web 動画日記『Life in Norway』(2001)は、ノルウェーのロフォーテン諸島にアニメーション作家である福田史と一緒に1ヶ月半滞在して、毎日、1本の動画コンテンツを配信したインターネット上の作品だ。ノルウェーの国営通信会社 Telenor 社の企画開発部のプロジェクトの一環として行われた。通信環境が世界的に整備し始める時期で、まだ映像配信ができるのほど通信網は一般的には整っていなかったところでも、わずかな容量のファイルサイズの動画コンテンツを実践して、その可能性を模索していた状況下での制作だった。

1クリック1アクションのインタラクティヴ動画を毎日配信した。内容もわかりやすく 短くて軽いものにして、北欧の小さな島のゆったりした時間と美しい風景を実写とアニメ ーションで記録していった。

先の二つの作品と異なり、本作にはこれといった明確な物語はない。異国に滞在している間の日常の断片を切り取って並べただけといえばそうである。だがそれによって前項のボワシエの実践において言及した、相互作用における「恣意性」の問題が、ある程度、解消されているようにも思われる。というのは鑑賞者もおそらく1クリック1アクションの相互作用を通じて、その背後にある物語を読み取ろうとはしなかったはずだ。

しかしながら毎日少しずつインタラクティヴ動画が増えていくに従って、それらの断片 同士の関係性から、不思議と物語めいたものが生まれてきた感覚もあった。人物、動物、建 物や物などのイメージの断片、記憶の断片が相互に響き合って夢を構成するように、無限の 物語を生み出すかのようであった。

この実践もやはり、鑑賞者が物語を編集することの一つの達成であったのだ。



fig. 6 宇田敦子+福田史 作 製作 Telenor 社『 Life in Norway 』WEB 動画日記(2001)筆者作成

### 1-3-2. リニアな映像メディアで相互作用を生じさせる

前項の三つの作品はいずれもデジタルメディア上で鑑賞するものだった。

デジタルメディアでは鑑賞者がマウスを動かしたり、画面に触れたり、特殊なデバイスを操作することによって、それに対する応答として何かしらのアクションが返される。そこには「アクションとリアクション」という、明確な因果関係が組み込まれている。ともすれば鑑賞行為自体がその因果関係の確認作業になってしまう、という問題を孕んでいる。

そうした問題の解消というわけでは必ずしもないのだが、次の二つの実践ではデジタルなインタラクティヴメディアではなく、ビデオ映像やテレビ番組といった、時間的にリニアで視聴される映像メディアを用いて、いかに作品と鑑賞者の間に相互作用を生じさせるかに取り組んだ作品をふりかえる。

# 実践 4:実験動画短篇集『Study with Digital Cinema!』

『Study with Digital Cinema!』(2002) は 4 話構成の実験動画短篇集である。 構成は次の通り。

- 1話…音声に合わせて動作する参加型の実写動画
- 2話…FAX で届いたイラストと文字を素材にしたアニメーション動画
- 3話…数冊のパラパラ漫画を解体して再構成したアニメーション動画
- 4 話…1 ショット 1 ループ映像で構成するマンガのコマ的な時間を試行した動画

表現メディアを、スクリーンに映写する映像メディアに原点回帰する試みだ。固定した枠と秩序ある時間とテンポの動画でインタラクティヴィティ、アニメーション、平面的な画面分割などの試行を行った。

第1話で、コンピューターを介さない(入力装置を使わない)でもインタラクティヴィティが成立することがわかった。映像からの「声」による呼びかけが観客との相互作用を導いた。第2・3話のモノクロの線画を編集したアニメーションでは、白背景に描かれる線は空間の上下左右を自在に展開できることを知り、分節しないワンシーン・ワンショットのアニメーションを試みた。第4話はループ構造の映像をあえてノンインタラクティヴムービーとして構成した。マンガのコマ画が、ある幅を持った時間を内在していることを受けて、そ

のコマ的な時間をループ映像に置き換えて、実写動画にはめ込む試行をした(fig.7)。

これらの実験を経て自身の創作は「編集」による時間表現だと改めて確認して、肩書きを 「動画編集家」としてフリーランスの制作活動を始めて現在に至る。また第1話の「声」に よるインタラクティヴィティの成果をテレビ番組に取り入れることになる。



fig. 7 宇田敦子 監督『Study with digital cinema!』(2002)出演 福田史、画 スソアキコ(第 2 話)、鈴木康広(第 3 話)

## 実践5: Eテレ番組『うごく絵じてん』

Eテレ番組『うごく絵じてん』(2003-2004) は、日常の気になる現象を解明して動画で説明する、子供向け動画辞典のような教育コンテンツだった(fig.8)。筆者は、その番組最後のショ

ートコーナーを担当した。ナレーション役も受け負って、視聴者に画面に映されるポイントに向かって「ここに指を置いてみて!」とか「息を吹きかけて!」など声をかける参加型のインタラクティヴムービーを制作した。上述の実践 4 で試行した語りかけによる参加型動画の実践となった。

「声」を使う単純化したインタラクティヴィティはモニター越しであっても現実世界の 視聴者とのインタラクションを引き起こしやすい。この発見は、本論文の実践である紙芝居 表現における相互作用にもつながるものだった。



fig. 8 藤幡正樹 総合監督『うごく絵じてん』NHK E テレ番組(2003-4 年不定期放送)筆者作成

## 1-3-3. 紙メディアで相互作用を生じさせる

前項ではビデオ映像やテレビ番組といった、リニアな映像メディアで相互作用を生む実践を論じたが、本項では絵本という古典的な紙メディアを題材とした実践と、大学の授業で考案したマッチ箱の課題を、広い意味での紙メディアと捉えた実践として取り上げる。

### 実践6:月刊誌かがくのとも『へんしんするゆび』

写真しかけ絵本『へんしんするゆび』(2014)は、本の中ほどに小さな穴があいている。穴に指を通すと、ページから飛び出た指が絵本の一部となって物語が進む仕掛けになっている (fig.9)。電子書籍では味わえない紙の本だからこそのインタラクションだ。

絵本は上綴じ、真ん中に直径 2 cmの穴が本を買いている。その表紙をめくりあげてページの後ろから人さし指を入れて、差し込んだままページをめくり上げる。絵本のページをめくるたびに「つぎは なにに へんしんするの?」と語りかけてくる。そしてめくると、人差し指はページに表れた写真の一部の何かに見立てられて「○○になっちゃった」となる。それがくり返されて、読者の指は次々とへんしんをしていく、そういう物語になっている。

普遍的な"何だろう?"をカタチにした絵本。「テーマを科学的に見る」ことで科学絵本として成り立っている。(川鍋雅則/かがくのとも編集長)(川鍋、2020)

川鍋のいう「何だろう?」とは、「他者」への好奇心と云えるのではないか。

本実践において相互作用を生み出すのは、「穴」という単純な仕掛けだが、穴というのは 向こう側の「他者」をちらっと覗かせてくれる回路だ。そのような仕掛けによって、「読者 /他者」との間の相互作用を成立させることができたのではないか。



fig. 9 宇田敦子 作 寄藤文平 デザイン『へんしんするゆび』福音館書店 (2014) 筆者作成

### 実践7:多摩美術大学における授業実践『マッチ箱の童話』

2007~2018 年に多摩美術大学情報デザイン学科の情報デザインコースにて「インタラクションデザイン基礎」を非常勤講師として受け持った。

これは筆者のインタラクティヴィティの探求のつづきとなる。現実世界に引き起こすインタラクションにどんな効果があるのか。また「引き起こす」ためにはどうすれば良いか? 授業の課題を通して自身でもインタラクションデザインを探求した(fig.10)。 そのなかでも、マッチ箱の課題「マッチ箱で童話を表現して下さい」は、優れた学生作品が生まれた(fig.11)。

学生には最初にマッチ箱を解体して特性を考えてもらった。そこで明らかになった特性 と自分の選んだ童話を結びつけてアイデアを進めてもらった。

やはりマッチ箱の最大の特徴は「箱」であること。鑑賞者は潜在的に箱を引くことになる。 「引く」という動作一つとっても方向や幅などで見え方が変わってくる。何よりも箱を引いた、その後にどんな感情を引き出すかを考えるのが、インタラクションデザインなのだと解釈した。

課題を取り組むにあたって、鑑賞者が関わるきっかけとなる導入から終わりまでの流れを起承転結にして考えることが一つの手立てになると考え、課題のモチーフを童話にした。 物語は鑑賞者を作品につなぐために重要な指標となる。鑑賞者が迷わずに動作を起こせる ために導くことが要になると考えた。

また、この課題には「見立て」という技法も大いに活用ができた。例えば箱を引き抜く動作を、童話の中の動作になぞらえるアイデアは鑑賞者の主体性を引き出して物語の擬似的な体験にもなった。この「見立て」については本論文の紙芝居実践にも関わることとなる。

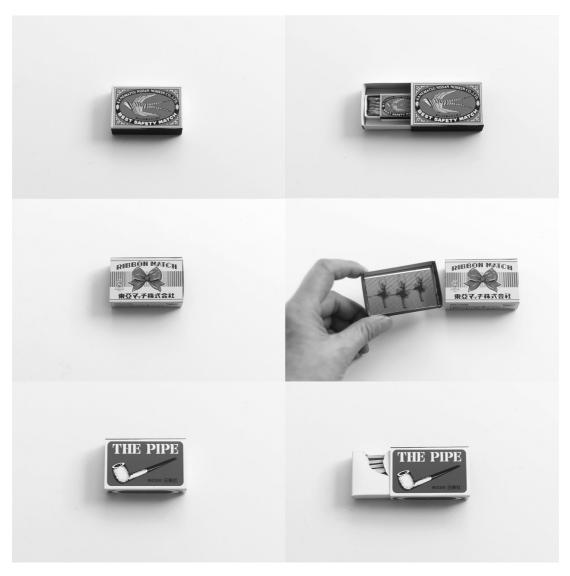


fig. 10 「インタラクションデザインの考察」(2018) 筆者撮影



fig. 11 学生作品より「マッチ箱の童話『スイミー』『ふしぎの国のアリス』『桃太郎』」(2018) 筆者撮影

### 1-3-4. 七つの実践のまとめ

以上の諸実践を通じて、筆者は「鑑賞者が物語を編集する」という表現の可能性を示すと ともに、いわゆる「インタラクティヴ」が必ずしもデジタルメディアにおいて特権的なもの ではなく、リニアな映像メディアでも生み出せるし、更にはアナログの紙メディアでも生み 出せることを明らかにした。

こうした手応えは、本論文における紙芝居へとつながっていくことになる。けれども、これらの過去の実践と本論文の実践との間には、深い溝もある。それは、作者と鑑賞者との間に横たわる溝だ。

ここまで論じてきた一連の筆者の実践作品群では、作り手としての筆者が鑑賞者と直接

的に向き合うことはない。いずれも何らかのメディアを介して、作者と鑑賞者は間接的に向き合うことになる。図式的にいえば、「作者」対「作品」、「作品」対「鑑賞者」という関係性だ。

ここで「作品」はメディアとして、文字通り「作者」と「鑑賞者」との間を媒介する。だがそれは見方を変えれば「作者」と「鑑賞者」の間の直接的な相互作用を妨げる溝として、「作品」が横たわっていると捉えることもできる。

「作品」を作る以上、表現行為における溝を完全に無くすことは出来ないにしても、どうにか相互作用の距離を縮めたい―そのような願望が筆者の中に生まれるようになった一つの転機は、2011年3月11日の東日本大震災だった。

# 1-4. 相互作用の溝をいかに越えるか

### 1-4-1. 東日本大震災という転機

北鎌倉の自宅で被災して被害は夜半までの停電だけに収まったが、この震災に対して当事者意識を現在も持ち続けている。忘れられないのだ。その後、一定期間続いた計画停電では、震災直後を思い出させられて不安になり、すでに 4 年間ほど北鎌倉に住んでいたにも関わらず、知り合いが全くいないことを思い知った。フリーランスの独り暮らしという存在の危うさを感じ、まずは住民とコミュニケーションをとる努力を始めた。

北鎌倉にある古民家を改築した「喫茶ミンカ」は店主が舞台俳優であることもあってか設えと什器が1本の芝居のように美意識が隅々まで行きとどいた空間だった。この空間に集まるお客さんは、自分ともうまが合うのではないかと思い込み、地域活動の第一歩として常連を目指すようになった。店主によると、震災直後と計画停電の時は店で過ごす人が多かったと聞き、場所に集う人の在り方に強烈に惹かれ、求人のタイミングでその店で働き始めることになった。店員と客という関係で顔見知りが増え、住民権を得たような気持ちになれた。喫茶ミンカでは、毎年3月に東日本大震災のチャリティイベントを開催しており、筆者も賛同した。そこでの活動で、震災をきっかけに創作者として何ができるのかを少しずつ考えるようになり、他者と直接的に向き合うことから逃げないで、どんな場所でも身一つで表現できること、オフラインでも表現できること、リアルな場に集うこと、リアルタイムの時間を共有できること、などの模索を始めていった。

その模索の過程で、筆者には二つの大きな発見があった。それは「声の再発見」と「紙の再発見」である。

# 1-4-2. 声の再発見~実践8:朗読劇『カレンダー』

2017年に喫茶ミンカ主宰で、「朗読劇『カレンダー』一川上弘美の短篇をあそぶ」(fig.12)という企画を開催することになり、筆者は脚本と演出、進行その他を担当することになった。この制作で「自己/他者」の関係を基本にして(場合によっては「自己/自己」でもある)、さまざまな関係の相互作用を同時に成り立たせていかねばならない経験をすることになった。「演出家/俳優」「脚本家/原作者」「演出家/音響・美術・照明」「進行/俳優」…など。特に演出家にとって俳優は「他者」として確固たる存在で立ちはだかり、意見を聞き取って

まとめるので精一杯だった。相互作用には力及ばずでバタバタであったのだが、それでも当日の舞台は粛々と進み、公演は成立した。

それが成立できたのも、全ては役者の「声」の力だった。舞台から発話する「声」は触覚性、時間性、運動性、を含ませた言葉を語りかけてくるように思われた。観客は聞き入ると決めて座っている。「俳優/脚本/観客」の相互作用が、その場その場で成り立っては消える、インタラクティヴな表象をくり返し見せてくれたと感じられた。

朗読劇『カレンダー』は、第一幕と第三幕は俳優による原作の朗読で構成し、第二幕は原作の脚色とオリジナル脚本の寸劇で構成した朗読劇になっている。プログラムは次の通り。

第一幕「友人」(朗読 山田真歩)

第二幕 二場構成

- 一場 朗読劇「カレンダー」山田真歩、美香、桜井昭子 ※脚色脚本
- 二場 寸劇「エピローグ」美香、桜井昭子 ※オリジナル脚本

幕間 即興劇「父」山田真歩、美香、桜井昭子 ※構成

第三幕「発光」(朗読 美香) / 「おめでとう」(朗読 桜井昭子)

本実践におけるメディアは、役者の「声」である。

上述の実践 4 において「声」が相互作用を誘うと指摘したが、本実践においてはより強く 「声」の力を認識することになった。

もちろん『福田さん』でも役者にセリフを語ってもらっており、そこにも「声」はあった。 しかし記録された声を再生することと、その場で発せられる声とは、やはり根本的に違うと 言わざるをえない。役者の呼吸と間合いに、観客も同調していく。「声」は空気を指揮する。

それまで筆者は基本的に記録された映像や音声を編集して、観客との相互作用を創りあげてきたが、その場で生成される「声」の力と接して、ライブパフォーマンスに興味を持ち始めた。

そして、朗読劇の脚本執筆と演出を通じて、視覚情報とは異なる観点から、言葉の組み立てと時制の編集の可能性について、探求するようになる。文士の短篇を素材に主語の変換をしてみたり、時制を変換したり、原文を解体して再構成する試行を独自に始めていった。



fig. 12 朗読劇『カレンダー』(2017) 脚本・演出 宇田敦子、出演 山田真歩、美香、桜井昭子、撮影 野口玲

## 1-4-3. 紙の再発見:福田尚代の美術

朗読劇への取り組みと同じ頃、美術家の福田尚代との出会いがあった。きっかけは彼女の 回文集を読んだことだった。短文や見開きにびっしり書かれた長文の回文を読んでいくと 蝶番のようなつなぎ目に差し掛かり、遡っていく時間を過ごすことになる。足元を確かめな がら後ろ向きで歩くように文字を一つ一つ読むと、ほんの僅かな時間だけ文字が意味から 離れてバラバラになったその瞬間にパッと言葉が閃めく。その言葉は饒舌ではなく静かで 謎めいている、だから意味を求めてさらに惹き込まれて読み進めることになる。

福田は創作しているときに身体がミリ単位に小さくなっていると話す。福田の美術は、自身と共に過ごしてきた書籍、文房具、手紙、といった私物を、彫ったり剥がしたり削ったり解いたりふやかしたり割いたり穿孔したり擦ったりと手作業で彫刻やオブジェ、コラージュを手がけるのだが、それらが超越至極に美しい理由は、福田が施す一回は超微粒な作業であって、その一回を気の遠くなるほどの超人的な反復作業によって生み出しているからだ。福田がいる美術の世界は計り知れない密度の時間と空間が流れているか、本当に身体が小さくなっているのか。かなり秘密めいている。

福田の創作のほとんどは紙を媒体にしている。たとえ消しゴムを彫刻した作品であってもそこには紙に書かれた何かを消すためにすり減っていくという、消しゴムの宿命が核心には込められている。また福田が愛読書を素材にした作品は本を解体しているようでいて、本当は紙に書かれた文字と文字の間にある文字になりそびれた或いはなりかけの思考をひらいて表象させている。それが見えるほど身体が小さくなって文字と関わりつづけている。

福田の美術に触れると紙が無限の広さをもった高精細な画面に思える。物理的な存在と関係を築ける信頼が持てる。つまり紙であることの物質的な存在を通じた信頼と、その物質性を越えた無限の広さを感じさせることは、紙に対して「紙であることを忘れている」という再認識とが、共存しているのである。うらわ美術館の企画展「雰囲気のかたち」(2021)に出展された『本の微粒子』(福田、2021)(fig.13)は、本をおろしがねですりおろしてふるいにかけた粉の山を円く集めて透明なケースの中央に収めていた。福田の「本」はとうとう粒に解されて放された。このさき粒は何処へ還っていくのだろう?

筆者も絵本の制作などを通じて紙メディアでの表現に取り組んできたのだが、あくまで もメディアとしての紙であり、その物質的やそれを越えることへの意識までは持っていな かった。福田の作品との出会いを通じて、紙を媒体にする創作に強く惹かれるようになる。



fig. 13 福田尚代 作『本の微粒子』すりおろした本の頁 うらわ美術館 (2022) 筆者撮影

以上、ここまで論じてきた東日本大震災以降の二つの変化をふりかえって、筆者はそれら を「声の再発見」と「紙の再発見」と捉えている。そして、それら二つの再発見を束ねるこ とになったのが、「紙芝居」という筆者にとっての新たな挑戦のフィールドだった。

### 1-4-4. 紙芝居との出会い

朗読劇に取り組み、映像から言葉へと興味が傾き始めた矢先、たまたま紙芝居の脚本を手 に取る機会があった。

紙芝居の脚本は、人物の内面表現でなく観客が視聴できる事象を書くことが基本となっていた。その点は「柱・ト書き・セリフ」で構成された演劇や映画の脚本と同じである。しかし紙芝居の脚本は、演劇や映画の脚本に要素をさらに追加して独自の書式を作り上げている。その相違点を次のように挙げてみた。

- ・脚本はナラティブな地の文(語り)とセリフで構成される。
- ・既に画が仕上がっているので「柱・ト書き」は省いてある。
- ・脚本には上演中の画のサムネイル画像が表記されている。
- ・画のぬき方(ぬく、サッとぬく、半分までぬく、ぬきながら、等)の指示ある。
- ・欄外に演出ノートがあり、物語の解釈などが書かれる。

特徴的なのは映像メディアの絵コンテのようなサムネイル画像が表記されていることと、インタラクションデザインのマッチ箱を思い出すような様々な「ぬき方」の指示があることだ。この「画のぬき方」の操作は、物語の編集を観客の目の前でリアルタイムに手動で行っていくことの指示である。まるで映画のような芝居のような独自の表現になっている。

つまり紙芝居には、視覚的な映画的側面と、言葉で語る演劇的側面の両面があり、さらに 紙という物質的メディアと、それを用いた時間や運動の操作というパフォーマンス的な側 面があるのだ。これらの側面は、筆者が取り組んできた数々の実践と、東日本大震災以降に 芽生えてきた筆者の問題意識とがつながりあうのではないか、という直観があった。もしか したら紙芝居によって、筆者のこれまでやってきたことを包括できるのではないか?この ような作家としての直観こそが、本研究の本当の出発点である。

# 1-5. 本章のまとめ

以上、本章では筆者のこれまで長年に渡って積み上げてきた表現者としての実践を振り 返り、そこでの問題意識の流れを辿ってきた。

デビュー作の自主映画『福田さん』は、筆者にとっては表現者としての原点とも云える重要な作品であった。同作では、福田さんという「他人」と映像制作を通じて向き合うことで、監督としての自己を規定し、理解したかった。筆者が影響を受けた寺山修司の問題意識「私は、外側に『他人』を感じ、対立することによって自己を規定してゆく」を引き継ぎ、表現における「自己/メディア/他者」の相互作用の問題に取り組むはじまりとなった。そして「自己/メディア/他者」というシンプルな図式の上で、「自己/メディア」、「メディア/他者」というシンプルな図式の上で、「自己/メディア」、「メディア/他者」、そして「自己/他者」との間にさまざまな相互作用が生成され、それぞれが自己理解を更新し続けるとともに、そこから解放される。そのような取り組みを、四半世紀に渡って続けてきたのだ。

次にもう一つの論点である「相互作用 (インタラクション)」について、ジャン=ルイ・ボワシエのワークショップへの参加と彼の作品を中心に三つの観点から論じた。

第1の観点は「相互作用の恣意性を感じさせない」ということだ。ボワシエはループ映像をアーカイブする方法でデジタルメディアによる映画や本を制作してきたが、そのループ映像は、瑞々しさが永久に閉じ込められているような独特の印象を生む。鑑賞者がそれを直接的に触れているかのように感じられるのは、ボワシエの思想に読者の側の主体性を尊重する態度があるからで、それは彼のいう「撮影装置自体のインタラクティヴな表象」という言葉にもあらわれている。

第2の観点は「メディア間の相互作用に基づく表現」だ。ボワシエは本や映画というメディアと相互作用することで、デジタルメディアのあらたな可能性を規定しようとした。それは規定というだけでなくて、既存メディアの拡張であり解放だ。そして筆者もまた、その後の実践でメディア自体の理解とその拡張・解放をくり返し模索してきたことに気づかされた。

第3の観点は「時間の操作」だ。ボワシエのループ映像は永遠を感じさせる。ボワシエは「現実に生きている瞬間には絶頂があり、内なる動きがある」と述べ、ループの内側の時間だけでなく、その外側の時間をも感じさせようとしている。

以上の三つの観点からなる相互作用の考察で、筆者は相互作用における、「恣意性」と 「時間操作」の問題をボワシエから引き継ぐことになった。それは本論文の紙芝居の実践 にも通じている。

ここまで論じてきた一連の筆者の実践作品群は、いずれも何らかのメディアを介していて、作者と鑑賞者は間接的に向き合うことになる。それは見方を変えれば「作者」と「鑑賞者」の間の直接的な相互作用を妨げる溝として「作品」が横たわっているということで、筆者は東日本大震災を転機に、その溝を越えて、相互作用の距離を縮めたいと考えるようになった。具体的には、どんな場所でも身一つで表現できること、オフラインでも表現できること、リアルな場に集うこと、リアルタイムの時間を共有できることなどの問題意識を、対話劇の演出経験や、福田尚代との交流を通じて強めていった。その模索の過程を、筆者は「声の再発見」と「紙の再発見」としてまとめた。

「声の再発見」とは、具体的には朗読劇の実践で発見した役者の「声」の力である。役者の呼吸と問合いに、観客も同調していく。「声」は空気を指揮していた。その場で発せられる声は、それまで筆者が扱ってきた様々なメディアとは根本的に違うと感じられ、そこからライブパフォーマンスに興味を持ち始めた。

「紙の再発見」は、具体的には福田尚代の美術との出会いである。福田の真摯なまでの紙に対する創作態度は、紙という物質的な存在への信頼に基づいていて、彼女の表現は物質性を越えた無限の広さを感じさせる。「紙という物質に安心感を覚えながらも、紙であることを忘れている」という矛盾した認識がそこにはある。そうした紙メディアの可能性については、筆者もそれまでの実践で取り組んできたつもりだったが、福田との出会いであらためてその可能性を実感することになった。

そうした二つの再発見と時期を同じくして、筆者は偶然、紙芝居と出会った。紙芝居には、視覚的な映画的側面と、言葉で語る演劇的側面の両面があって、さらに紙という物質的メディアと、それを用いた時間や運動の操作というパフォーマンス的な両面がある。これらの諸側面は、筆者が取り組んできた数々の実践と、東日本大震災以降に芽生えてきた筆者の問題意識とを結びつけて包摂できるのではないかという直観を得た。こうした直観が、本研究の出発点となった。

一般的には、紙芝居は昭和文化の生き残りのように古くからありながらも、新規性のないつまらないメディアとして軽んじられるかもしれない。しかし筆者はそこに未解明な表

現の可能性を感じた。筆者にとって『福田さん』以降の様々なメディアを駆使した実践の 末に「紙芝居」という原初的な紙メディアとの出会いがあったことは、何やら運命のよう にも感じられる。だからこそあらためて紙芝居というメディアを再検討し、作品制作の実 践を通じてその可能性を問い直すことを本研究の主題とした。

本研究の目的は、一作家としての主観的な観点からは、筆者が作家活動の初期から持ち続けてきた、表現における「自己/メディア/他者」の相互作用を通じた自己理解の問題に対して、紙芝居という、筆者にとっては未知の表現メディアに取り組む実践を通じて考察することだ。

ただし、ここでいう「自己理解」というのは筆者自身の自己認識というだけでなくて、 ボワシエの問題意識を引き継ぐ「メディア自体の自己理解」という意味も含む。それはつ まり「紙芝居というメディア自体の理解」ということに通底する問題意識なのだ。

そのように考えると、本研究の目的は客観的な観点からあらためて次のように書き換えられる。つまり「表現メディアとしての紙芝居の持つ現代的な意味は何か」という問いを明らかにすることだ。

このように、本研究の主題には作家としての主観的な探究としての性格と、メディアの 可能性を客観的に論じようとする研究としての性格の二重性がある。

ただし客観的視点からの研究としては、筆者の紙芝居制作の実践だけでは不十分だろう。なので本研究ではまず、紙芝居の歴史を俯瞰する歴史研究に取り組むことにした。だが筆者は歴史家ではないので、いわゆる歴史学的なアプローチではなくて、あくまでも実践者として紙芝居の表現の可能性に焦点を絞って、文献研究に基づく分析を行う。

こうした歴史研究と、紙芝居制作の実践研究という両輪で、本研究は紙芝居表現論を論 じることになる。

本論文の構成は以下の通りである。

まず序論となる本章では、筆者自身のこれまでの実践をふりかえって、表現における 「自己/メディア/他者」の相互作用を通じた自己理解の問題という本論文の主観的観点 からの主題を明らかにし、それを客観的観点から捉えなおす本研究の問い—「表現メディ アとしての紙芝居の持つ現代的な意味は何か」—を示した。

第2章は歴史研究である。先行研究を踏まえて紙芝居の歴史を俯瞰し、その歴史の中で 埋もれてしまった表現の可能性について考察する。 第3章は実践研究だ。第2章で考察した紙芝居メディアの可能性に基づいた三つの実践 について論じ、その意味を考察する。

第4章は本論文の結論として、紙芝居表現がいかなる意味を現代にもたらすのかについて総括的に論じる。

# 第2章 紙芝居とは何か

# 2-1. 紙芝居と呼ばれるものの歴史 I 一明治期から昭和初期まで一

### 2-2-1. はじめに

紙芝居制作の実践をするにあたって、既存の紙芝居にどんな表現や技法があるのかを知らなければ創作は始められない。「紙芝居」と呼ばれる紙の形態を知るため調査を始めると、昭和期の「街頭紙芝居」に関する文化論、または児童図書の「教育紙芝居」を活用する幼児教育の論考、絵本作家による紙芝居と絵本の比較論などがあるのだが、網羅的に「紙芝居」を俯瞰するものは少なく、唯一『紙芝居文化史』(石山、2008)が紙芝居を一本化して論じている。同書はあくまでも「文化史」であって本論文が主題とする紙芝居表現史ではないとはいえ、その網羅性は大いに参考になる。そこで本章では、同書を基礎文献としつつ、その他の文献にも言及しながら、既存の紙芝居の歴史を俯瞰したい。

分析にあたっては、筆者自身の紙芝居制作実践に接続するため、次の二つの観点をもって 歴史を俯瞰する。一つめは「紙」を使った物語を伝える手段(メディア)の機能を知るため の「紙メディアのデザイン」という観点、二つめはその作品を使って上演するための「芝居 のパフォーマンス」という観点である。つまり「紙芝居」の「紙」と「芝居」という二つの 観点から歴史を再検討するというわけだ。

本章では上記二つの観点から紙芝居の歴史を辿り、変革が見られた作品に焦点あてる。そして、歴史的にその作品がどのように捉えられ、どのように変化してきたのかを考察していく。その中で、紙芝居を「紙芝居」たらしめている必要条件を明らかにして、次章における筆者自身の実践の土台としたい。

### 2-1-2.「紙芝居」の起源

そもそも「紙芝居」という言葉はいつから使われるようになったのだろうか。加太(1982:27)によれば、その言葉の初出は、1899(明治 32)年の「写し絵」の絵師だった新さんの人形芝居への野次からはじまったという。だが、もとは紙の人形劇だった「紙芝居」の源流は、遡ること江戸時代に誕生した和製幻燈の「写し絵」とされている。「写し絵」「マジックランタン」は映画の源流でもあることから、紙芝居はそのルーツを演劇ではなく、映画と共有し

ているということになる。

岩本(2002:88)によれば、江戸期の日蘭貿易で西洋幻燈の輸入がはじまり、類似品・模倣品・販売品が出回って、日本化した木製の幻燈機を、手持ちしながら映写して、語りや鳴り物を合わせて見世物に仕立てたのが、江戸後期に誕生した「写し絵」である。

「写し絵」が人気となって普及すると、仕組みを模した浮世絵の「おもちゃ絵」(fig.14)が売られるようになる。これは「画をぬく」形態の元祖である。衝立図の丸い窓二つをくり抜いて、横長に描かれた連続画像(種板の画像を模した浮世絵)を後ろに重ねて引きぬくと、窓から見える絵が変わって見られる。この仕掛けをさらに洗練させて、ポチ袋と融合させた「仕掛け絵封筒」(fig.15)も登場した。形態を封筒にして中の紙を「ぬく」という日常の行為に、写し絵の「画をぬく」仕組みを落とし込んでいるところが面白い。

写し絵の「おもちゃ絵」は子ども向けの玩具であり、演劇のための道具ではなかったのだが、やがて紙人形と舞台背景の浮世絵「うつしゑ」(fig.16)に改良され、描かれているものが画像から人形になった。明治期には竹串にさした紙人形劇が創始する。それを香具師が歌舞伎劇風に仕立てて見世物小屋の興行「うつしえ」が始まる。「写し絵」種板の「画をぬく」表現は、この紙人形劇の「うつしえ」で二枚の画を表裏に貼り合わせて回転させる表現(fig.17)に変容した。「紙」を役者のように「芝居」させることで、別名「紙芝居」と呼ばれるようになる。こうして「紙芝居」は誕生した。

以上の「紙芝居」の起源について、筆者自身の実践と接続して考えてみるならば、「仕掛け絵封筒」などは商品の機能とその機能を使う人の相互的な関係によって、遊びが付加するようにデザインがされており、これは前章で述べた筆者が探究してきたインタラクションデザインとも通じる「紙メディアのデザイン」の事例だと云えるだろう。また「芝居のパフォーマンス」の観点から和製幻燈の「写し絵」を考察すると、手動式で映写した人物画像は個々に動かせたので「芝居」をつけることができた。固定しない種板を使った「画をぬく」という仕組みで、写し絵は時間操作の可能性と画による編集の可能性が拓かれたのである。その特性によって、「紙芝居」は西洋幻燈にはない日本固有のパフォーマンスへと発展していくことになる。

上記の「紙メディアのデザイン」と「芝居のパフォーマンス」の両方に関わる特性を本論 文では「**操作性**」と呼ぶことにする。「操作性」とは、上演全体(演者、紙芝居、観客)の 要となる演者が実演で行うすべてのこと、つまり画をぬくなどの話法を云う。

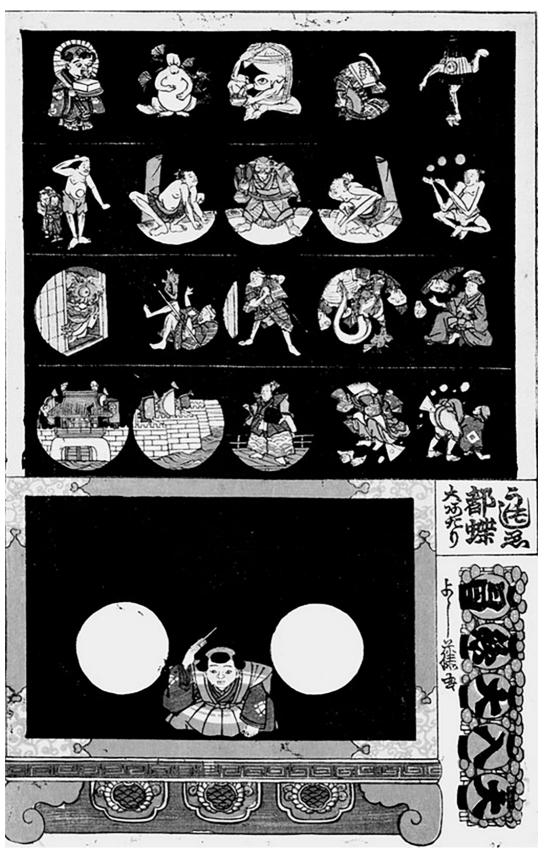


fig. 14 おもちゃ絵「うつしゑ都蝶大あたり」(高橋、1992)

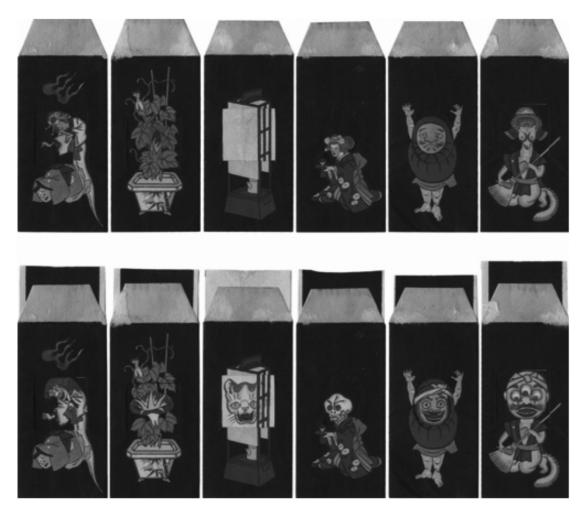


fig. 15 仕掛け絵封筒『志ん板かはりうつしゑ』(大屋書房、2021)

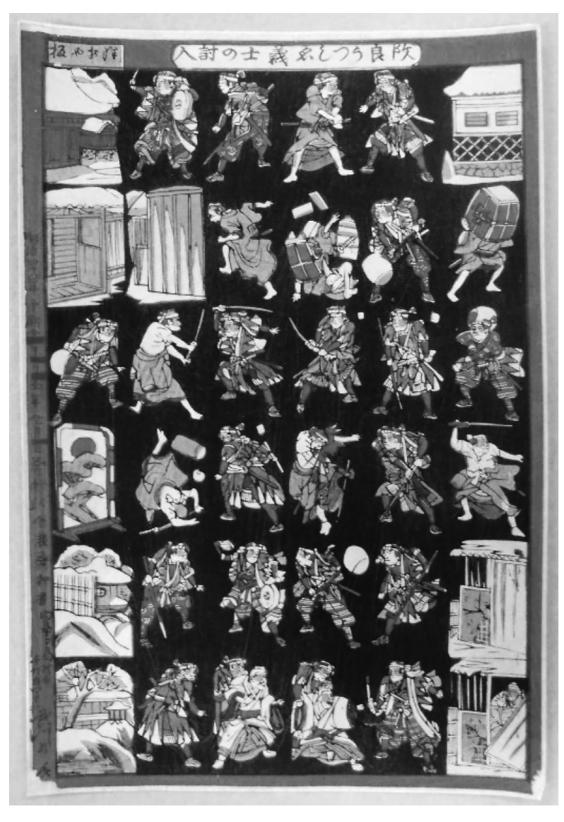


fig. 16 おもちゃ絵「改良うつしゑ義士の討入」(横浜市歴史博物館、2010)

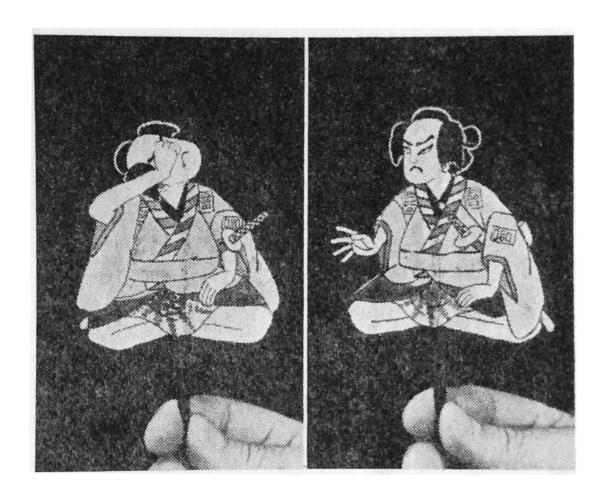


fig. 17 「うつしえ(立ち絵)」の表裏(加太、1982)

### 2-1-3. 街頭紙芝居の出現

「写し絵」が歌舞伎や講談などと結びついて発展した紙人形劇の「うつしえ・紙芝居」は、一時期は盛況だったが、日露戦争と映画隆盛の煽りを受け、見世物小屋での興行が不振となる。失業した寄席芸人や絵師たちは運搬可能な小型舞台を担いで、街に出て一人で芝居をうつようになった。これが街頭紙芝居の出現となる。

街頭紙芝居のライバルは映画であった。大正初期、活動写真草創期の観客は3・4割が子どもだったという(永嶺、2006:23)。しかし警視庁が映画上映を統制する目的で1917年に「活動写真興行取締規則」が公布されると、子どもたちは映画館から閉め出されてしまい、街頭紙芝居を求めるようになった。その後、「うつしえ・紙芝居」の簡便化が進み、紙人形を貸し出すことで製作者は組織化され、「紙芝居」という呼称が定着する。

1923 年関東大震災以降、街頭紙芝居屋はさらに増加していくのだが、縁日祭礼以外に木戸銭を徴収する興行は許可が必要となり、木戸銭が飴代に変わる。紙芝居屋は作品と舞台一式を自転車に積んで、拍子木を鳴らして子どもたちを集め、水飴などを売った後に紙芝居を上演をした。街頭での興行に対する警察の取締は厳しくなり、舞台をすぐに畳んで警察から逃げられることは死活問題であったのだ。

街頭で芝居をうつことにで生じた紙芝居の簡便化によって、その後「絵ばなし」と急接近することになる。「絵ばなし」とは、当時の子どもたちが夢中になって読んだ児童雑誌の読み物のことである。絵本の原形とされ、頁の上半分に絵を描き下半分に物語を書く形式をとっている。

さて、このように街頭に出ることによって生じた紙芝居の簡便化と運搬可能な舞台の小型化について、本論文では紙芝居の特性における「**可搬性**」と呼びたい。紙芝居の「可搬性」とは、いつでもどこでも上演できる特性のことである。後述する紙芝居の歴史を先回りするならば、この「可搬性」という特性は、紙芝居が昭和初期に携帯できる書籍(紙メディア)に接続されることで加速し、連続画形式の紙芝居を生み出す要因ともなる。

#### 2-1-4. 「立ち絵」から「平絵」への転換

明治期一大正期の紙芝居屋は失業した寄席芸人や写し絵の絵師だった。もとより芸能に 携わっていた彼らは紙人形劇を自分で作って自分で演じる未分業態で始まった。腕のいい 絵師の紙人形や芝居の上手い芸人の上演は、子どもたちに人気だった。だが、やがて大正後 期になると、芸が身に付かない紙芝居屋が増えてきたことで、業態は分業化に転じる。製作業を組織化した貸元から上演者は人形を借りるようになった。関東大震災後の失業者たちがこぞって街頭紙芝居を始められたのも分業化が進んだからだ。

それから大正末期一昭和初期にかけて、賃料をめぐって貸元と袂を分けた上演者が新興業を立ち上げて、「画像」の紙芝居を始める。警官の取締から逃れるために、新興の紙芝居屋は懐に書籍を持ち歩き、街頭で「絵ばなし」をしたのが事の始まりだった(fig.18)。1930年にハガキよりやや大きめの画用紙 25 枚に、子ども向け雑誌の挿絵を模写して絵本のように綴じたものを持って、街頭で実演したら評判がよく(石山、2008:37)、そこから改良されて連続画形式の紙芝居は誕生する。やがて紙の「人形」から「画像」の芝居に子どもたちの人気が集まると、前者は「立ち絵」、後者は「平絵」と区別された。

お客の子どもたちは、連続画形式に見られる映画の時間的な継起による視覚の構成に慣れていた。「立ち絵」の人形が舞台の上を駆けずり回るよりも、「平絵」のように背景ごとガラリと変わって、近代的な乗り物で都市から都市へと駆けていく主人公に熱狂した。「平絵」の紙芝居は、数十回に渡って上映する「連続活劇」の映画を真似て「連続紙芝居」になっていた。そして一回の終わりごとに危機的見せ場を作って、子どもたちの気を引いたところで紙芝居屋は「つづきはまた明日」と言って去っていく。子どもたちは続きが気になって毎日通うことになる。紙芝居屋は、新作を上演することを映画のように「封切り」と呼び、連続紙芝居の作品番号をフィルムと同じく「巻」と呼んだ。

こうした変化は、紙芝居の様式が演劇的な「舞台」から映画的な「スクリーン」へと転換 したのだと解釈できる。それは紙芝居の歴史における、一つの大きな転換点だった。

この転換によって、もとは「写し絵」という映像メディアとしてはじまり、その後、歌舞 伎や講談などと結びついて演劇メディアとして発展した紙芝居が、再び映像メディアとし ての原点に立ちかえったのである。

紙芝居の連続画形式の主眼は、紙に描かれた絵画という、本来は静的な表現に対して、「画をぬく」行為、つまり上述の「操作性」によって、動的な印象を生み出すことにあった。日本に現存する最古の街頭紙芝居『鞍馬天狗』(話の日本社、1931)は上辺に持ち手の余白があることから画を上抜きしたと推測される(石山、2008:45)。「立ち絵」では紙の両面に画を描いて表裏をひっくり返して動きを表現していたのだが、「平絵」の登場によって、紙芝居に再び「ぬく」表現が始まったことが確認できる。その「操作性」によって生み出される動的な

表象は、単に物語を時系列に追うだけでなく、物語に没入させるように、「画」そのものを動かす表現だった。その表現はアニメーションのように仮現運動によって動きが知覚される視覚的イリュージョンではない。ただ物語のスピードを加速させ、鑑賞者を巻き込む、心的に捉えられるような運動性だ。

こうした紙芝居における画の操作によって生み出される動的な表現特性を、本論文では 「**運動性**」と呼ぶ。「運動性」とは、紙芝居の「操作性」によって運動を感じさせる特性で ある。

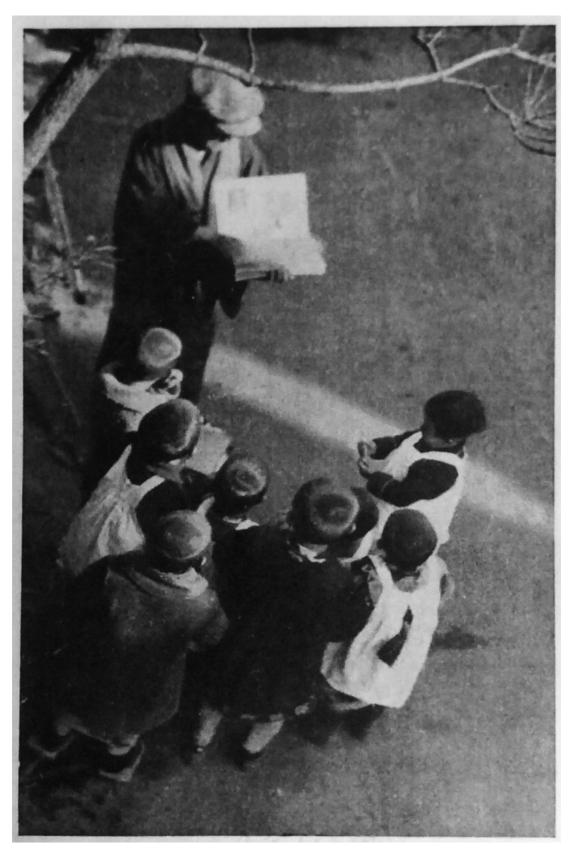


fig. 18 森朝人「紙芝居」(アサヒカメラ、1933)

# 2-2. 紙芝居と呼ばれるものの歴史Ⅱ ―昭和初期から日中戦争前まで―

### 2-2-1. スピードの時代

紙芝居は、連続画形式になったことで「運動性」が生まれ、子どもたちに受け入れられていった。久能(1933:20)は、街頭紙芝居の主流が「立ち絵」から「平絵」へ転換した理由に「時代にふさわしいスピード」があるからだと述べている。1930 年冬に上演が始まった街頭紙芝居『黄金バット』と時期同じくして児童漫画『スピード太郎』(宍戸、1933)が連載を開始した。どちらも乗り物がひっきりなしに出てきて少年が冒険をする。その物語の背景には「アメリカの機械文明を反映しながらも、文明化のピッチを急いでいた日本の状況」があった(竹内、1988:4)。

関東大震災以降、生活の改善とモダン化が進み、欧米風の暮らしや現代的な物語が好まれるようになっていた。西欧物語や少年少女の為の現代小説が増えて、挿絵が人気だった。殊に高畠華宵の描く美少年と美少女は、子どもたちから絶大な支持があった(fig.19)。華宵は、熱心に異国文化に触れ、人体の表現、衣服や調度等にも正確さを求めていた(高華、1971:91)。だから子どもたちは支持したのだ。

街頭で紙芝居屋が「絵ばなし」を始めたのも挿絵人気があったからだ。加太 (1987:116) は、 少年時代に友達にせがまれて華宵を模した絵を描いていたおかげで、流麗な人物を描くことを覚えて、14歳で街頭紙芝居の作画家になれたと回想している。

紙芝居は連続画形式になったことで、一枚画をぬけば、背景も人物もいっぺんに場面を変えることができるようになり、今までにないスピードで物語の飛躍ができるようになった。 宍戸 (1935) が「夢を満載し、科学を延長した理外の世界に少年少女を連れ出す」と述べたのは、紙芝居が人形劇から連続画形式になった時代のことである。



fig. 19 高畠華宵「すゞ風」少女画報 1930 年 8月号 東京社(国際日本文化研究センター、2022)

#### 2-2-2. レコード紙芝居の登場

1932年に家庭で紙芝居を楽しむことのできる「レコード紙芝居」が発売された。初のレコード紙芝居は『スピード三郎』全3巻だった (fig.20)。児童漫画『スピード三郎』(宍戸、1931)を原作にした、リーガル (コロムビア・レコードの廉価版)製造の SP レコードと三色刷り 23 枚画がセットになっている。レコードジャケットは窓付き封筒の仕様になっていて、紙芝居の舞台を見立てた額装が施されて型抜きされた窓から、画が見える仕組みになっている。明治期の「仕掛け絵封筒」と同じ要領で画をぬくと、次の画が見られる。玩具として洗練されたデザインが施されている。この印刷仕様がレコード紙芝居の雛形となる(昭和館、2012:83)。

レコード紙芝居は、全編オーケストラ伴奏と活動弁士による流暢な語りを、くり返し再生 して視聴ができるようになっていた。ただセットの連続画とレコードの音源が連動する演 出は一切ないことから、これを「紙芝居」と云えるのかは疑問が残る。とはいえ家庭で子ど もたちがレコード紙芝居を楽しむときには、レコードを流しながら画を自分で操作すると いう、いわば「紙芝居ごっこ」を楽しめるという、新たな可能性が拓かれた。

戦時中になって、軍国主義賛美の物語に軍歌を収録したレコード紙芝居は大ヒットする。 映像メディアとして進化を続けながらも、ライブ上演という点で、演劇性を守ってきた紙 芝居は、ここで初めて記録・複製され再現可能なパッケージとして販売されることになった のである。

レコード紙芝居の登場は、その後の出版紙芝居へとつながる一つの転換点として重要である。その転換点以降、紙芝居は複製可能になったのだ。本論文ではこの紙芝居の新たな特性を「複製性」と呼びたい。ただし、本章のここまでの議論で特性としてあげられた「操作性」「可搬性」「運動性」などが、紙芝居を成り立たせるための必要条件であったのに対して、「複製性」は不可欠な条件ではない。街頭紙芝居の肉筆紙芝居のように「複製性」を伴わない手作りの紙芝居もあるからだ。従ってこの特性は「複製性」とするよりも「複製可能性(不可能性)」としたほうが適切だろう。

ところでレコード紙芝居に関して筆者が注目したのはその「複製可能性」だけではない。 それがレコードジャケットでありながら紙芝居の舞台というような、「**見立て**」の遊びがデザインに見られた点に興味をひかれた。紙芝居の特性である「運動性」というのも、「画をぬく」操作によって「紙メディア」でありながらも「映像メディア」的な表現を試みている わけだが、これもいわば「見立て」と云えないだろうか。つまり「紙メディアのデザイン」 による「見立て」の事例であったと筆者は考える。

一方、「芝居のパフォーマンス」の観点からは、レコード紙芝居は活動弁士の語りを音源で残したことで、紙芝居の語りのスタイルが、ある程度、固定化した可能性が高い。これまで明らかな優劣がなかった「芝居のパフォーマンス」に、手本のようなものが登場したのである。街頭紙芝居は演者の語りのことを「説明」と呼ぶが、活動弁士も無声映画の説明をする。演者の語りを「説明」と捉える慣習は、出版紙芝居と共に創始する脚本が目指した演劇的な方向性とは対照的である。出版紙芝居の方向性については次項で述べる。



fig. 20 宍戸左行『スピード三郎』博文館 1932 (文生書院、2020)

## 2-2-3. 出版紙芝居の登場

紙芝居にとって印刷による「複製性」は必要条件ではなかったが、その後の出版紙芝居の 登場によってその特性は更に高まることになる。

1933 年に初の出版紙芝居が日曜学校の教材として、東京キリスト教青年会で組織された出版社によって刊行された。第一作目の今井よね作『少年ダビデ』(紙芝居刊行会、1933) は、B4 判大のサイズで、表面は 4 色刷りのカラー印刷。この作品以降、紙の大きさは次のように変容した。街頭の絵ばなしを四六判(127\*188 mm)から始めて、現存する最古の肉筆紙芝居『鞍馬天狗』(前出)が四六倍判(188\*254 mm)、そして『少年ダビデ』から現役の出版紙芝居まで B4 判大(265\*382 mm)である。紙が大きくなれば集められる観客も増える。今井は日曜学校の教室に集まる生徒たちの人数から大きさを割り出したのだろう。それに倣うように街頭の肉筆紙芝居も四六倍判から B4 判大に変えて定着した。

紙の裏面には「実演に就いて」の注意書きと画の説明文が印字されており、これ以降、それが教育紙芝居の基本仕様となっている。『少年ダビデ』の脚本は、紙芝居の裏表の構造も含めて未だ書式化には至っていないが、口伝によって広められてきた物語が活字になったことで、同じ内容をくり返し実演できるようになった。

今井(1934:159)は「紙芝居を単なる絵として考えないで、舞台上の俳優と同じに扮装が出来ているものとして取り扱うべき」だと述べている。今井はもともと「劇と宗教教育」の研究をしていたので、伝導行為としての実演では演劇性を重視したのだろう。演者は「画」を説明するのではなく、「画」を使って芝居をするべきだと提言している。一方で、声色を使う必要はなく上品に話してほしいとも、注意を呼びかける。過度に芝居をする必要はなく、正しく脚本を読めば誰でも実演ができることを広めているのだ。

この活動に賛同した幼児雑誌編集者の高橋五山や教育活動家の松永健哉らによる紙芝居の出版が、以降続々と始まる。

# 2-2-4. 映画表現からの影響

『少年ダビデ』は、表現の面でも特筆すべき特徴がある。それは次の2枚の連続画による映画的な表現についてだ。まず15場面に描かれた見上げる少年ダビデのロングショットの1枚目。次に16場面の画面からはみ出した巨人ゴリアテの顔のアップショット(fig.21)の2枚目だ。この連続画を見れば、観客は主観的な視点でダビデの視線つなぎをしてゴリアテの

巨大さに圧倒される。そのように映画の編集技法が引用されているのだ。

『少年ダビデ』は子どもがあまりにも喜ぶので十数回実演に用いた幼稚園があったという(今井、1934:137)。観客が倦怠しないで画に集中させるために、同じ大きさの人物が続くのではなくアップショットとロングショットを使って、構図に変化を持たせる映画的な表現を、紙芝居は取り入れていった。この映画的表現の発展は、紙芝居と映画の関係だけでなく、その後発展し紙芝居を凌駕していく漫画の発展とも不可分である。そのことについては、後述する手塚治虫の手作り紙芝居の分析において再び検討する。

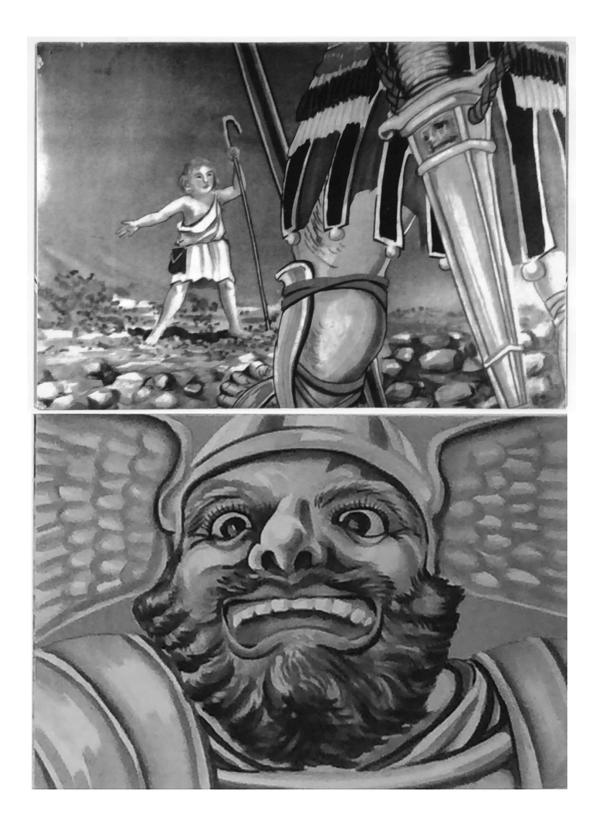


fig. 21 紙芝居刊行會『少年ダビデ』 15 場面と 16 場面(昭和館、2020)筆者作成

## 2-2-5. 絵本表現からの影響

1931年に高橋五山は個人出版社「全甲社」から著明な外国童話を保育紙芝居にする制作を始めた。初の幼稚園紙芝居『赤頭巾ちゃん』(全甲社、1935)は、児童雑誌を手掛けてきた五山が若手の作画家にディズニー絵本を参考に渡して勉強させたものである(高橋、2016:19)。「線描をうんと太く」「色彩は淡く」「赤は中赤」と注文をして、四色刷りにうすい赤の特色刷りをする念の入れようで、遠目でも見やすい作画と無用な刺激をさけた色彩が試行されている。その絵本はウォルト・ディズニーが手がける短編アニメーションシリーズ"SILLY SYMPHONY"のカラー絵本と推測される(川戸、2016)。比較すると、赤頭巾や花の柔らかな描線と色彩計画に絵本からの影響が見られる(fig.22)。

当時の紙芝居は、失業者の芝居として蔑視されており、極端な色使いでグロテスクな内容で教育に向かない思われているのが一般的だった。それでも、紙芝居は子どもの感性を養える機能があると直観した五山は、幼児向けの教材に活用しようと考えた。そのために紙芝居を教育的で良質な「紙メディア」にする使命を持って、多数の児童絵雑誌を手がけてきた知識と経験を駆使して取り組んだ。その成果は幼稚園紙芝居シリーズとして華開く。五山の書籍デザインの思考によって、紙芝居の「紙メディア」としての機能が脚本書式に集約して形式化されるのだが、その詳細は次項で述べる。

ところで前項では映画表現からの引用、本項では絵本表現からの影響について述べた。紙 芝居は「複製性」を高め広く普及していくことになる過程で、貪欲にその外側の表現から学 び、自身を変化させてきたのである。



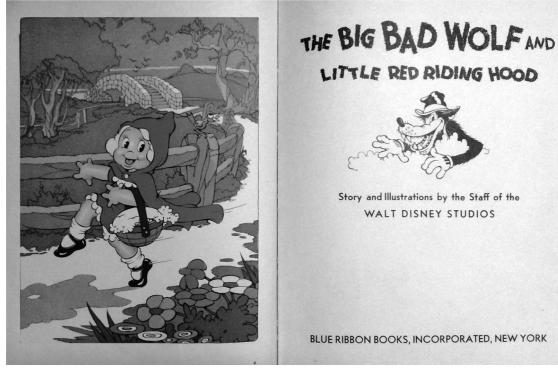


fig. 22「幼稚園紙芝居『赤頭巾ちゃん』とディズニー絵本の比較」上(高橋、2016)下 ( DISNEY、1934) 筆者作成

### 2-2-6. 脚本の形式化

五山の幼稚園紙芝居シリーズによって出版紙芝居の脚本書式 (fig.23) は確立された。五山は幼稚園に普及させることを考えて保育士が利用しやすいように、「芝居」を「画の操作方法」と「朗読」に分けて書式化していった。そして芝居が形骸化しないように、作品全体の構成を考慮できるように脚本を形式化したのだ。

裏面が書式化したことで、何が書かれているのか一目瞭然になった。それに一役買っていたのが図解となる「サムネイル」の登場だ。演者が観客に見せている画を把握するための縮尺図が、『花咲ぢぢい』(全甲社、1935)から裏面に表記されるようになる(高橋、2016:23)。そして『三匹の仔豚』(全甲社、1936)の脚本から、画のぬき方のタイミングや速度について詳細な指示が記載されるようになった。例えば「ぱっと、手早く」「急に」「ゆっくり」といった速度の指示。また「半分まで引きぬいて、次の話を読む」というように、前後の画を重ねて合成する表現も生まれた(fig.24)。映画の編集技法のように、画をぬく表現のバリエーションが増えたのだ。児童雑誌を手掛けてきた五山のデザインアイデアによって、表現を伝えるために演者がすべきこと、つまり「芝居のパフォーマンス」として必要な事が明らかになったのである。

形式化された脚本によって実現されるようになったのは、誰が演じても基本的には同じように紙芝居を上演ができるという再演性である。事実、『三匹の仔豚』は、初版の二年後に再版して地方の農村まで普及した(高橋、2016:92)。多くの場所でくり返し再演されたことになる。幼稚園紙芝居シリーズがここまで売れたのは初めてのことだった。

この「**再演性**」もまた、本論文が示す紙芝居の特性に加えたい。ただし「再演性」も上述に挙げた特性の一つである「複製性」と同様に、紙芝居の成立のための必要条件とは必ずしも言えないので、これも「**再演可能性(不可能性)**」としておく。

それまでの紙芝居は、演者の個性や技術によって多様な演じられ方が許容されていた。そこへ五山が確立した脚本の形式化とその普及によって、紙芝居を「芝居」として演じる際の質はある程度、保証されるようになった。が、その反面、表現の幅は狭められ、均質化、画一化がもたらされることとなったと考えられる。

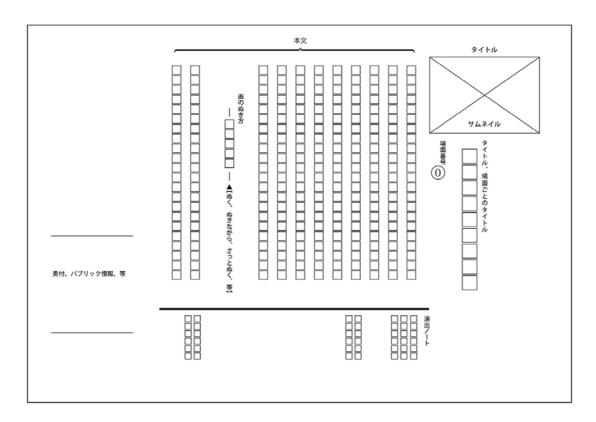


fig. 23「出版紙芝居の脚本書式」筆者作成

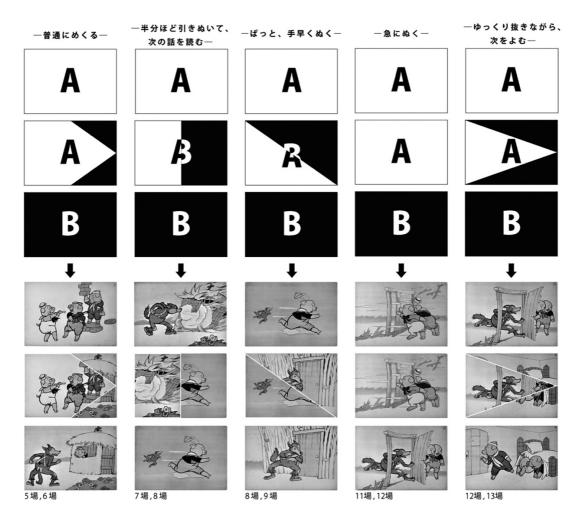


fig. 24「画のぬき方の図解—『三匹の仔豚』5~9 場、11~13 場」(高橋、2016) 筆者作成

# 2-3. 紙芝居と呼ばれるものの歴史Ⅲ —日中戦争から終戦まで—

### 2-3-1. 大人向け紙芝居の登場

すっかり子ども向けの娯楽に定着した紙芝居に「大人向け」の可能性を示したのは教育活動家の松永健哉だった。松永は、紙芝居の特色は「無限の大衆性」であり対象を「青年成人一般」に広げることを掲げて、1938 年に賛同者たちと共に「日本教育紙芝居協会」を設立する(上地、1997:64)。松永が携わった紙芝居『チョコレートと兵隊』は、東京朝日新聞の記事(明治製菓の懸賞にまつわる戦場での実話)を基に映画化(東宝、1938)され、それが紙芝居化(石山、2008:78)された。新聞と映画を見て、涙を誘われた多くの読者や観客たちの間で、紙芝居はもう一度話題となった(藤田、2012)。現代のメディアミックスにも通じる、他メディア展開(新聞→映画→紙芝居というトランスレーション)の事例となる(fig.25)。

脚本を担当した松永は、紙芝居の観客が青年成人一般にも広げられることを証明してみせた。政府は紙芝居の活用に積極的に乗り出していき、1943年の国策紙芝居の出版部数は83万6,600部にまでなる(石山、2008:110)。

それと同時に、これは紙芝居が映画とともに、戦時下のプロパガンダのためのメディアと して用いられることになった最初の事例でもある。日本教育紙芝居協会は、紙芝居を通して 政府直属の国策宣伝機関となっていった。





fig. 25 映画『チョコレートと兵隊』1938(藤田、2022)、 紙芝居『チョコレートと兵隊』1939(昭和館、2021)

# 2-3-2.「挿込」―相互作用を生成する表現

紙芝居には「挿込(さしこみ)」と呼ばれる戦中期によく使われた技法がある。どんなものかというと、紙芝居の画に切り込みがあり、そこに別紙を挿し込み、それをパッとぬいたり、ゆっくりぬいたり、少しぬいて戻したり、一部の画だけを動かせる仕組みになっている。今でいえば、しかけ絵本のような立体的な動きを紙芝居で表現できるようになったのである。演者が語りに合わせて挿込を動かせば、観客からは画が部分的に変わったり動いたりして見える。画を動的に表現することで観客は画面に注目して物語に没入していく。

加太 (2004:152) は「立ち絵」の紙人形の頭部だけを引き抜いて顔を (例えば女から化猫に)変化させる技法から思いついたのではないかと述べる。確かに画の一部が瞬時に変わるのは「変身」の意味合いが強い。この「早変わり」に目を奪われ画面に注視させる演出を、紙芝居に取り入れようとしたのかもしれない。だが筆者は、児童雑誌の附録のハサミや糊を使わないで挿込んで組み立てる方法から考案したのではないかと推測している。「挿込」技法は、加工しやすい「紙」の利点から生まれた表現だと考えられる。

挿込技法は規格外の印刷仕様なので現在の出版紙芝居では使われていない。手の込んだ 印刷が、何故あえて物資不足の戦中期に頻繁に使われたのだろうか?その理由を探究する ために、当時で最多数の挿込を施した国策紙芝居『貯金爺さん』(日本教育紙芝居協会、1938) を分析して、挿込技法がどんな機能をするのか検討したい。

この作品は貯蓄奨励のための国策紙芝居である。作中の最も多い 5 枚の挿込が構成された第6場 (fig.26) を見てみると、主人公の老人が男性から貯蓄奨励の説明を受けている様子が描かれている。作画には図解が組み込まれており、明るい色彩の略図と太くて大きい文字を使って内容を簡潔に示している。情報を詰め込みすぎないために、内容を五つに区切って、挿込一枚あたりに伝えるメッセージは一つ、と決めたと考えられる。紙芝居の最も大きな区切りとなる場面で割って分節を作るのではなく、同じ第6場の中(階層)で細分節化させるために、挿込技法は機能している。それは何のためかと云えば、国庫を扱う難しい問題を国民にわかりやすく伝えるためだ。説明のためにどうしても増えてしまう情報を、なるべく簡略化して提示するために挿込技法は使われているのだ。情報を多く収納できて、表示も手早くできる、安価で加工しやすい「紙」の素材を活かした「メディアのデザイン」だと云える。

挿込表現は作品あたり 2、3 枚が通常とされているが、この作品は 13 枚の挿込が施されており、上演時間は 20~30 分間ほど要する大作だった。全国の役人や郵便局員などがこの

紙芝居を演じたことにより、出版も好調で増刷されて改訂版までが刊行された。

国策は国民に告知しなければならない。現代であれば、この役割は紙芝居以外のメディアが担うことになるだろう。だが当時、紙芝居が国策に多用された理由は、日本が物資不足の戦時下にあったからだろう。紙は映画のフィルムよりも安価な素材であるし、このようなお金にまつわる話を大衆に向けて映画で告知するよりも、顔見知りの役人が説明した方がずっと信頼と安心を見込めたはずだ。戦中期だったからこそ、紙芝居はマスメディアの役目に選ばれたのだ。

その一方で国策宣伝ではなく、子どもたちに道徳的な童話を伝えるために、挿込技法の高い「運動性」による作画で、物語に没入させる表現を発展させた作品もある。絵話を原作にした『太郎熊と次郎熊 上中下』(日本教育紙芝居協会、1942)は、長編紙芝居(全3巻59枚と挿込11枚)で上演時間は1時間を要した(石山、2008:86)。紙芝居史上で最も複雑な印刷仕様で、可愛らしくて楽しいエンターティメントになっている。

『太郎熊と次郎熊 中一不思議な見世物小屋』の最終場を見てみよう。画面には、夜空に満月が浮かび、画面の下部には月光に照らされる雪原が描かれている。その上に墨色の点が連なっている(fig.27)。挿込となる細長い帯状の紙には、2人の男性が走る姿と足跡が描かれ、その挿込を重ねて少しずつ抜いていくと足跡(墨色の点)がだんだん表れる仕掛けだ。雪に足を持っていかれながら、我先に走る2人の様子が慌ただしく動いて見える。固定されている月夜と雪原の背景が、挿込の動的な表現を効果的に見せる。挿込の「近景」と背景の「遠景」という二層の空間が構成されたことによって、二つの「時間」も表現している。この事例では、挿込によって紙芝居の「運動性」に「時間性」という特性も加わっている。

『太郎熊と次郎熊』に見られる帯形状の挿込は、スライドする距離と速度が物語の時間に 帯同することになる。つまり幅を持った時間表現ができるのだ。この帯形状の挿込は、ニュース映画の制作者によって作られた「ニュース紙芝居」で登場したものだが、詳細は後の項で取り上げる。

続いて『太郎熊と次郎熊 下一熊さん学校』の第一場を見てみよう。「時間性」が追加された帯形状の挿込は、「反復」という時間表現もできることが分かる。裏面の脚本には、二本の切り込みに挿込まれた紙を「抜いたり戻したりをくり返す」という指示が書かれているのだ(fig.28)。観客から見ると、穴に落ちた 2 人の男性が這い出ようと上がっては落ちるという動きのくり返し、四苦八苦する姿が表現されているように見える。観客の子どもが動きに

注目する反応を見て、演者は次の語り出しに頃合いな時機を見計らって抜いたり戻したり をくり返す。いわば「間合い」をとるのだ。

ここで「間合い」という「間」に関わる言葉を筆者は使ったが、「**間**」というのは紙芝居の実演上で重要な要素となる。本論で使う「間」は計測される時間ではない。「間」は演者がぬく画と次に表れる画のあいだに在る。その「間」を生み出すには演者の操作が必要であり、それは観客の時機を計って行われる。紙芝居では、演者と観客のあいだの時間と空間を紙メディアで区切ったところに「間」が生じる。この「間」にこそ、紙芝居の「時間性」という特性が表現されるのだ。

「間」については次節の実践で再び取り上げることにして、ここでは話を一旦「反復」に 戻す。「反復」構造は時間の滞留を生み出し、演者は観客との「間合い」で滞留した時間を 次の「間」へと流し込む操作をする。演者が紙の操作する(アクション)→観客が紙の操作 に反応する(リアクション)→演者は観客のリアクションから次のアクションを決める→つ づく…となる。

この一連の展開から、筆者は前章で述べたボワシエのループ映像を思い出す。ボワシエは「永遠」を感じさせるような瑞々しさを閉じ込めたループ映像を提示したが、それを「撮影装置自体のインタラクティヴな表象」と呼んだ。それを参照すれば『太郎熊と次郎熊』の挿込による「反復」表現は「演者/紙メディア/観客」の相互作用を生成する表象ということなるのではないだろうか。

「こと」は時間の中で起こる。「演者」は「観客」とのあいだの「紙メディア」で時間と 空間を区切って「間」を生みだす。紙芝居の物語は「間」を組み立てることで世界を形成す る。

このような相互作用の生成と自己理解がなされる場所などの気づきは、本論の実践に取り入れていくことになるだろう。



fig. 26「挿込表現の図解―『貯金爺さん』第6場面」(すみだ郷土文化資料館、2019) 筆者作成

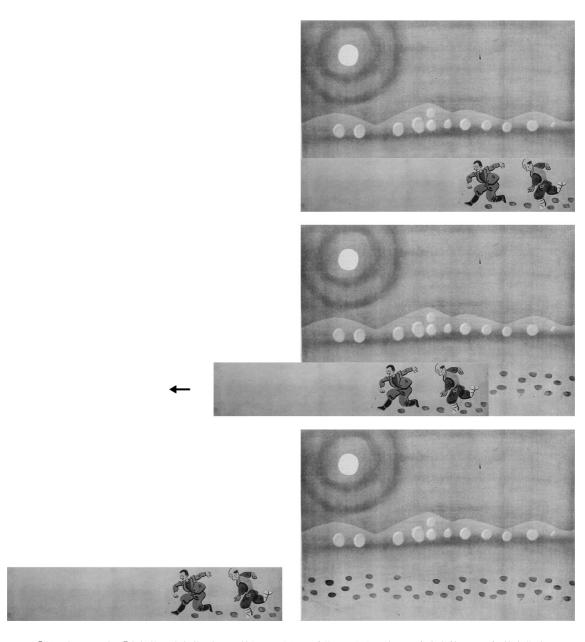


fig. 27「挿込表現の図解『太郎熊と次郎熊 中』最終場面と挿込」(群馬県立土屋文明記念文学館、2019) 筆者作成



fig. 28「挿込表現の図解『太郎熊と次郎熊 下』第一場面と挿込」 群馬県立土屋文明記念文学館、2019)筆者作成

# 2-3-3. マンガ表現への影響 1 ―連続漫画

映画、漫画、紙芝居はいずれも同時代文化である。1930年に紙芝居が連続画形式になってからは、紙芝居と漫画は互いの領域に進出した状態が続いている。その領域は「連続画」であり、映画の領域でもある。

戦後の長編マンガが登場するまで、漫画は「連続漫画」を模索していた。この「連続漫画」 は連続画形式の漫画ことを指している。須山(1942:37)は、喜劇的性格が重要視されがちな 漫画において、文学的要素が高い漫画は連続画形式のものであり、その多くが劇的性格を持 っていると述べて、連続漫画が劇的性格を持つことに漫画の未来を見出していた。

筆者はここで「劇」という言葉が頻繁に使われていることが気になる。須山は漫画を「ヨーロッパの古い漫画劇」「四コマで一つの小劇」というように「劇」を使って説明する。そしてアメリカのアニメーション映画(ミッキーやポパイ)では絵画性が失われると批評し、紙芝居は演劇性が重じられている点で、連続漫画の原型を成していると評価している(須山、1942:41)。

須山は連続画形式を「映画的な運動性」ではなく「演劇的な絵画性」と捉えていたが、現代のマンガ論において、三輪(2014:327)は、絵画の運動表現には運動の超越的な永遠性を有した「特権的な瞬間」が描かれるとし、マンガは、映画の瞬間写真を用いた運動の断片「任意の瞬間」による構成をとりながら、コマには「特権的な瞬間」という絵画の運動表現がなされていると述べる。つまり、マンガは「映画的な運動性」であっても絵画性を保っている。

この両者の隔たりが近づくことを示唆させる作家たちが登場する。彼らは「映画的な運動性」を志向して紙芝居を作った、その成果はマンガ表現にも影響を与えることになる。

## 2-3-4. マンガ表現への影響 2-山川惣治の誌上紙芝居

1939 年に、紙芝居作家出身の山川惣治が「絵物語」を銘打った誌上紙芝居『幻の兄』を雑誌『少年倶楽部』で発表する。これによって紙芝居は少年雑誌へ進出した。

のちに絵物語と呼ばれる誌上紙芝居は、コマの中に画と文章を一緒にまとめた形式をとっている。1コマに描かれた複数のアングルショットは、それぞれがフレームで囲われていない。いわゆるコマ割りという分節なしに、同一画面上で複数の時間が配置されている (fig.29,30)。ただフレームは無いが「ぼかし」によって、それぞれのショットの領域を保ちつつ、境界を曖昧にしてフレームを固定化してない。そうすることで、フレームごとに自在

に変化する可能性を示唆させる。戦後マンガのコマの特性である「フレームの可変性」(三輪、2014:99) へとつながる表現と云える。

また誌上紙芝居のテキストは脚本形式ではなく、会話文と地の文で構成される。しかし、ページの中央に書かれた括弧の「このふしぎな物語は、ほんたうにあつたことです」という文章は、演者が本編の前に観客に向けて語る内容になっている。横組みにして、他の文章と位相を変えることで、紙芝居の演者の語る「声」らしさを表現している。

少年雑誌への進出は、紙芝居の鑑賞時間を「聞く時間」から「読む時間」に変えたことに なる。この括弧に括られた表現は、さらにテキストが多様化されて生まれる、吹き出しやオ ノマトペなどのマンガ表現へと続く萌芽ととれる。



fig. 29 山川惣治『幻の兄』少年倶楽部 1939.10 月号 (昭和館、2020)

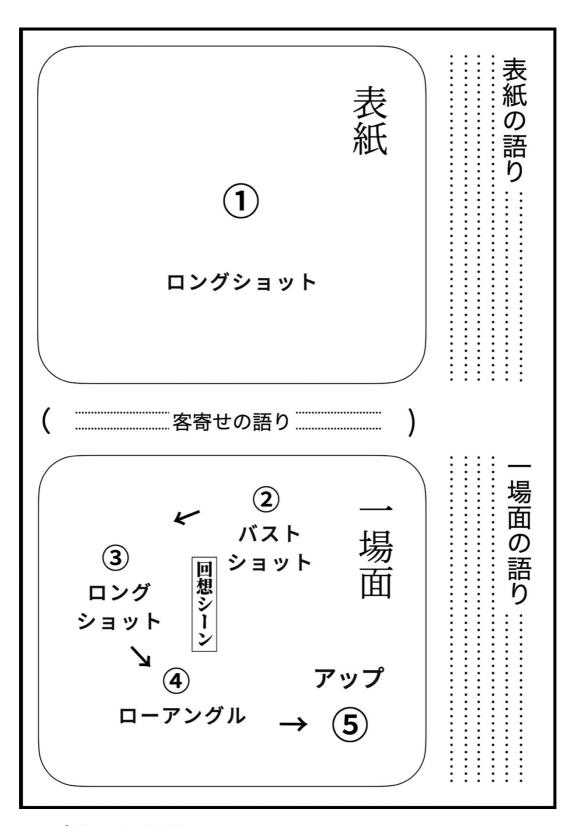


fig. 30「絵物語の図解」筆者作成

# 2-3-5. マンガ表現への影響 3―手塚治虫の手作り紙芝居

手塚治虫が11歳のときに紙芝居を自作している。

1939 年頃、手塚少年は、紙芝居と映画を参考にして一巻あたり 50 枚の超長編紙芝居を作って、妹と母、同級生を観客にして実演していた。手塚の紙芝居に見られる場面割は1場面 (枚)あたりに要する時間は1分間ではなく数秒と考えられ、映画のカット割に近い。紙芝居では見られないカットバックや、モンタージュの映画技法を引用している。

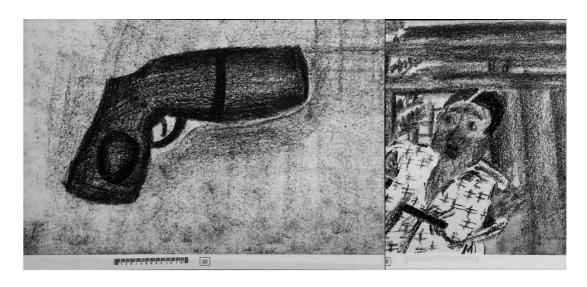
復刻された紙芝居『火星人來る!! 3』(手塚、2013)の裏面には脚本がないので、順番は不明のままで完結していない。物語の中盤に主人公のピンピン生ちゃんが思案している場面が出てくるのだが、通常の紙芝居であれば一枚の作画で済ませるところ、手塚は微妙な表情と動きを五枚で描き分け、葛藤を細やかに表現しようと試みている。手塚は加太との対談で「子どもがじっくり画面に眼を通す場面がある一方、ある個所は、スーッとよんでもわかるようにしないと迫力がでない(略)タイミングとか、全部計算づくでやっていた」(手塚、1963:64)と述べている。

「枚数を増やす」という発想を紙芝居業界の人間は安易にしない。紙芝居は映画的な表現は取り入れるが、映画のフィルムそのものに近づくのではなく、あくまでも最終形態は「演劇」に重きをおいている。紙芝居は連続画形式を「演劇的な絵画性」の中で、映画的な表現を模索している。手塚少年の自由で型破りな発想は、「演劇的な絵画性」を乗り越えて、「映画的な絵画性」へ向かっているように思える。

さらに手塚少年の探究心に注目してみよう。同作 No.30 の作画が誰の視点なのかが不明瞭なことに気づく。拳銃は置かれているのか、浮いているのか、わからない。その No.30 の順番を再編集して前後の画をぬきながら合成させると、男性からの視点にも読者からの視点にもなった。

紙芝居は綴じていないカード型のフリップなので、回転したり浮かせたり、レイヤーとして画を手動で扱える。試しに No.30 の拳銃を少し角度をつけて男性の画と重ねると、印象が変わって見えた。男性にとって拳銃の脅威度が増して見える (fig.31)。

手塚 (1988:76) は「ぼくは、従来の漫画の形式に限界を感じていて (略) 構図の可能性をもっとひろげれば、物語性も強められ、情緒も出るだろうとにと、まえまえから考えていた」と、戦時中に描き溜めた作品を回想している。この紙芝居も前項で述べた「フレームの可変性」の萌芽だと考えられる。



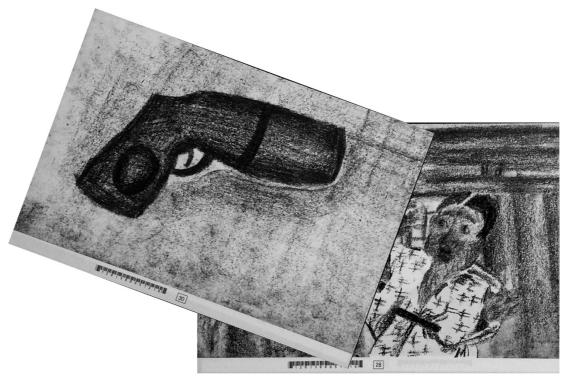


fig. 31「手塚少年の手作り紙芝居の考察」(小学館、2013) 筆者作成

## 2-3-6. ニュース映画の紙芝居―写真紙芝居『朝日ニュース紙芝居』

戦時中に写真紙芝居が登場する。ニュース映画から紙芝居へのトランスレーションによる事例で始まった。前項で取り上げた「帯形状の挿込」を使った技法など、映像をバックグラウンドに持つ制作者が介入することで表現に「時間性」が生まれる。

1940年、朝日新聞社が新事業に出資して「日本教育画劇(株)」が設立された。新聞社が 国策紙芝居を制作する日本教育紙芝居協会の出版機関として配給事業に乗り出したのだ。 これによって1巻あたりの発行部数が十倍以上になる(石山、2008:82)。そして朝日新聞社ニュース映画から独立した「ニュース紙芝居部」が編集印刷を請け負って『朝日ニュース紙芝居』(東京朝日新聞社,1940)を刊行した。

この一連の背景には、戦時下の映画法によって全てのニュース映画の統合が決まり「朝日 新聞社ニュース映畫 | は終業を余儀なくされたことがあげられる。

映像制作者が紙芝居に介入することで新たな表現が出てきた。例えば第 9 場の「帯形状の挿込」にはヒトラー総統の表情が 3 カット並列されている (fig.32)。帯の長さが時間の幅となって物語に帯同できるのだ。脚本にはヒトラー総統の演説を三回に区切って読むのに合わせて挿込を「一齣だけ出す」と指示される。「齣 (コマ)」という映画のフィルムの分節単位を使って画を区切ったこと、それに加えて表情の変化だけに三枚の画を要した構成は、これまでの紙芝居には見られなかった。

また脚本に書かれた画のぬき方の指示も独自の言い回しをしているので、次の通りに抽出してみた。

「少し間を置いて…」「スグこの畫面の前に次の半裁をサッと出す」「次に移りながら…半裁と一しょに抜く」「ゆっくりめくりながら…」「すぐ次を出す…」「次に移りながら…」「謹みまして…」「次を出しつゝ…」「次に出しながら…」「挿込みのヒトラー総統の顔第一齣だけを出す」「挿込みのヒトラー総統の顔第二齣だけを出す」「挿込みのヒトラー総統の顔を抜きとる…」 以上 13 通り

「次に移りながら」と「次を出しつ」と「次に出しながら」、この三種類のニュアンスに制作者のこだわりが見える。「に」は場所や時間を導き出す助詞であり、「を」は目的語を導き出す助詞である。この二つを使い分けることで、画と画の繋がり(前後の文脈)を理解

した上で操作することを演者に求めている。

また語尾に「…」が頻繁に使われていることに気が付く。制作者が使った意図を考えると、おそらく画が抜かれて場が途切れないように、回り続ける映画のフィルムのようなイメージを、演者に意識させたかったのではないだろうか。全体的に指示が曖昧というか、抒情的に演者が操作することを過度に期待しているように思える。しかし肝心の演者にその要望が伝わったとは思えない。何故なら、この言い回しに追従する紙芝居が見当たらないからだ。対して五山の幼稚園紙芝居シリーズの脚本指示は「画をぬきながら」の一択である。画のぬき方が演者によって変わらないように簡潔な文言で最低限の操作を指示している。児童雑誌を手掛けてきた五山は、演者が一読者として困惑しないように、冷静に紙芝居を「紙メディアのデザイン」としてディレクションしている。

けれでも「帯形状の挿込」表現はさらなる展開をとげていく。制作者の意識が「場面転換」から「時間経過」へ移ったことで、「画をぬく」操作性による「運動性」だけでなく、「時間性」も表現されるようになったことが分かる。

# 第9場面

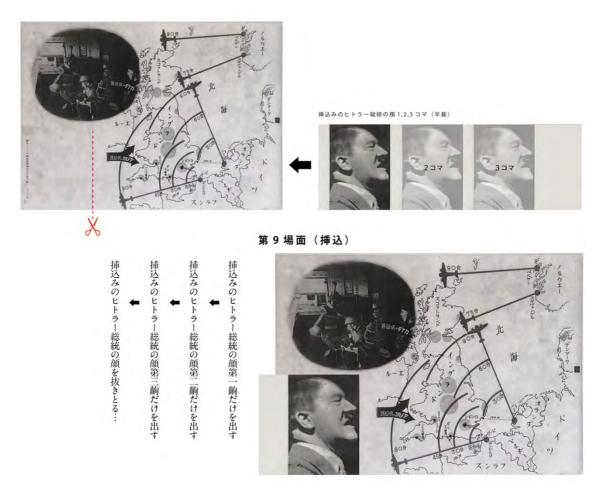


fig. 32「挿込図解『朝日紙芝居ニュース 第十輯』第9場面」(昭和館、2020) 筆者作成

# 2-3-7. 紙芝居検閲の影響

1938年に警視庁は紙芝居の画と説明の検閲を開始する。演者によりアドリブが禁止となって街頭紙芝居は印刷紙芝居に淘汰されていった。それによって紙芝居は「再演可能性」が更に強まることになった。

1940年に政府が発足した「用紙統制委員会」が出版統制を強化するのに伴い、紙芝居関係者は団体を結成して生き残りを図る。その過程で街頭紙芝居の関係者と教育紙芝居の関係者とが連合する。

1942 年に街頭紙芝居と教育紙芝居の総合管理・指導を目指す「日本小国民文化協会」が発足し、脚本、画の企画審査と紙芝居技芸証の取得を義務付けすることで制作と実演の双方を取締るようになった。これらの統制によって紙芝居は、政治的で教育的な関心と指導から離れた作品は淘汰されるようになり、画を見て勝手に説明するしきたりは廃止された。

これまでは人相がわかりやすい作画で、悪役と英雄を描き分ける単純なストーリーが多かったが、脚本ありきになると複雑な人間関係を描いた作品が増えた。また分かりづらい場面変換やストーリー展開も地の文で語られるようになる(加太、2004:145)。結果、紙芝居の物語はそれまでの口伝による継承から、活字による継承へと切り替わり、紙芝居表現の全体的な質的向上と脚本構成技術の向上による内容の複雑化(登場人物の関係や時間経過など)が可能になった。脚本の企画審査が必然になれば、企画能力のある脚本家は創作機会に恵まれるようになり、紙芝居ならではの脚色技法とその試行が見られる作品が出てくるようになる。次項ではその脚色についてを検討する。

## 2-3-8. 『キツネノゲントウ』の脚色―説明から芝居へ

紙芝居は文学作品をもとに脚色した作品もたくさんある。原作に最も選ばれている作家は宮沢賢治であり 16 作品の出版紙芝居がある (2022 現在)。最初に紙芝居になった『雪渡り』 (1921) はタイトルが『キツネノゲントウ』(日本教育画劇、1942) と変えられているほど大胆に脚色をされている。絵本をはじめとする児童文学ではあり得ないことで、それが許容される紙芝居にはやはり絵本とは似て非なる点があることがわかる。

脚本家の堀尾青史は、画家の宇田川種治とともに花巻郊外を宮沢清六に案内されて写生して廻り『キツネノゲントウ』と『風の又三郎』の構想を練った。これを機会に清六から資料提供を受けて堀尾は賢治研究を生涯打ち込むことになる。しかし宇田川は早逝してしま

う。

堀尾は追悼文(堀尾、1943) に「『キツネノゲントウ』で、ぼくたちは新しい表現を得たのだ、又三郎はもっと深くなる筈である」と遺憾を滲ませる(傍点、筆者)。

堀尾の言う「新しい表現」とは何か?おそらく堀尾は紙芝居の脚本を「説明」から「芝居」へ変換させたことを云っているのだろう。『キツネノゲントウ』には原題を変えてまで固執した幻燈が劇中劇として出てくる。そのシーンは入れ子構造として挿込表現が施される。幻燈の幕をゆがませて描いたのは、敢えて投射された映像っぽさ出すためだ (fig.33)。

脚本にはセリフの発話者とは別の「説明」と書かれた文章がある。その意図は、街頭紙芝居では裏書き(脚本)を「説明」と呼ぶ根強い慣例があり、それを断つべく、敢えて「説明」と表記して差別化を図ったものと推測する。画を説明しようとする演者の意識を芝居に転じさせようとする志向の表れだと筆者は考えた。

制作と実演の双方を取締る「日本小国民文化協会」の発足も後押しして、堀尾はいよいよ紙芝居の固有表現が生まれる潮目を見たのではないだろうか。宇田川は『キツネノゲントウ』を発表後、前項で取り上げた『太郎熊と次郎熊 上中下』の挿込表現を完成させる。これほどの印刷紙芝居は後にも先にもない。もしもこの延長線上で『風の又三郎』を仕上げられていたら、映画とは違う紙芝居としての宮沢賢治文学が表現されて後世に渡って上演され続けたに違いない。そして高度な挿込表現が現在の印刷紙芝居にも残されたのではないだろうか。

堀尾は、宇田川の画にある情緒となる陰は背骨に先天性の歪みを持っていたハンデを吹き飛ばすほど絵画にのめり込み喜びを見出していたからだと回想する。画家としての天分を評価して情緒を画から感じ取った堀尾にとって、宇田川の作画は俳優と監督を失ったに等しい。直接的な理由は不明だが堀尾はその後しばらくの間、紙芝居の脚本業から距離をとるようになる。だが戦後、堀尾は再び紙芝居を精力的に始め、生涯で300ほど紙芝居を世に出した(うち11作が賢治の原作)。一とはいえ映画、日本画、漫画、児童文学、教育、報道、宗教、さまざまな業界が紙芝居を制作した戦中とは全く状況が異なる。印刷紙芝居の制作は、児童文学者の脚本と作画は絵本画家という組み合わせが主流となり、上演は教育現場に限定されていく。さらに分業化が進むことになった。

戦中期の紙芝居業界に集まった様々な業種の創作者たちは、戦後になると創作には新たな表現形態を求めて業界から離れていった。対して、紙芝居は戦中に生まれた挿込表現のよ

うな動的な表現は消滅し、印刷仕様を定着させる。それは「紙メディア」の役割を膠着させてしまった。そうなると変革を志向する創作者が登場しなくなり、紙芝居は昭和期という戦争を含む時代を背負って、「過去」の紙メディアと考えられるようになった。

紙芝居の脚本形式を確立した「紙芝居の父」こと高橋五山は、脚本と作画のどちらの立場からも表現の試行を重ねた。紙芝居の脚本(芝居のパフォーマンス)と作画(紙メディアのデザイン)を分業態にしていては表現の革新は起きないのではないかと筆者は考える。

次項では、戦中の用紙統制の下、五山が折紙と貼絵で手作りする紙芝居を考案し、新たな ジャンルを切り拓いたことについて取り上げたい。







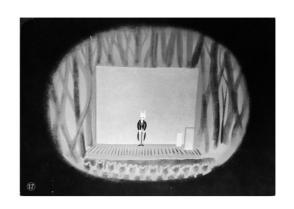




fig. 33『キツネノゲントウ』表紙、第 13 場、17 場と挿込(ほるぶ出版、1964) 筆者作成

# 2-3-9. 折紙・貼絵の表現―手作り紙芝居

物資不足の中、高橋五山は手作り紙芝居を考案する。1944 年、作画を単純な「折り紙」と「図形の組み合わせ」に図案化して、『決戦体制版』と書かれた小冊子に紙芝居の作り方と脚本を記載して、「手作り紙芝居」を保育現場に配布した(高橋、2016:272)。子どもたちも参加ができるので、大人と一緒に手作りをして幼児の創造力を刺激することを勧めた。五山は、日頃からあった「紙芝居を作りたいが、どうも絵が描けないので」という要望に応えるために、貼紙細工や折紙で表現できることを考案したのだ。

図形の組み合わせによる作画は、ディズニーの絵本を参考にした五山ならではの幾何学的・数学的美意識から生まれたものと考えられる。五山が創作拠点においた落合地区は大正アヴァンギャルドが台頭する時期と重なる。五山は日記に「とかく、実物に即そうとする、写実になりたがるが、鶴のように象徴的でよいのだ。写実にしようとすると大人の仕事になる」と書き残している(高橋、2016:281)。五山は写実的な表現を避けて簡潔な表現にすることに注力していた。丸い紙でつくった簡潔な貼り絵(fig.34)は自身の代表作になるとして、晩年に渡って試行を重ねた。五山は、折紙と貼絵の紙芝居を手掛かりにして、子どもたちが自分自身の表現を切り拓くことを手作り紙芝居にこめたのだ。

五山は「紙メディアのデザイン」によって、紙芝居の「画」を絵画的な表現から拡張・解放させて、誰でも作画ができるように導いた。おそらく自らで作った紙芝居で「芝居のパフォーマンス」をすれば、まるで自分の分身が物語世界に存在しているように子どもたちには思えたに違いない。手作り紙芝居を使って「演者/紙メディア/観客」の関係を入れ替えることで、紙芝居自体の理解を深められたら、自由にアレンジさせて新たな表現を拓くことができると、五山は子どもたちに託したのかもしれない。

これは体験型紙芝居の創始であり、紙芝居の機能に、子どもたちと一緒に作る楽しみ方が 追加された。このような特性を、本論文では紙芝居の「**自作可能性(不可能性)**」とする。 五山が児童雑誌に携わるようになった大正期から昭和初期は、印刷の技術革新によって 「紙」で表現する試行が出版を通してなされた。だから五山は素材の「紙」から探究して、 手作りで紙芝居を試行するスタンスを生涯持てた。五山のオリジナリティの高い仕事に対 するこの心構えは、次章の実践においても参考にしたい。

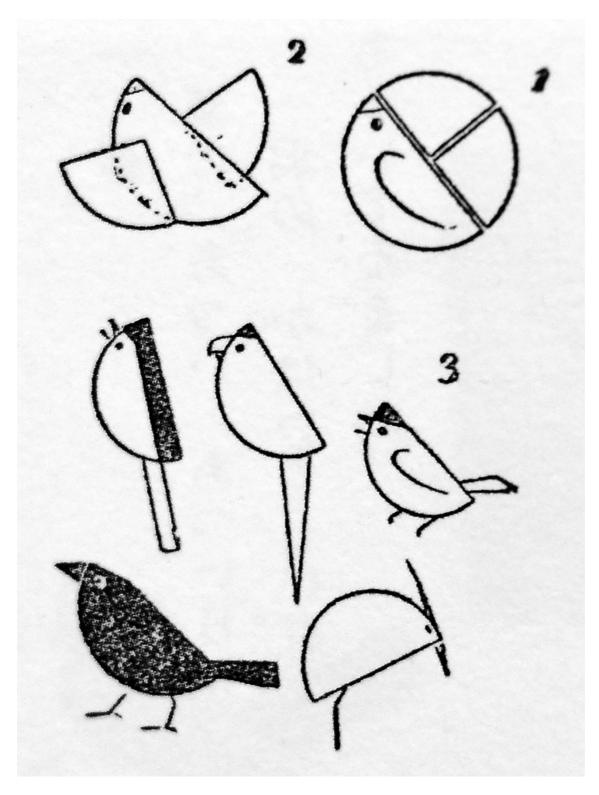


fig. 34 高橋五山『貼絵紙芝居の作り方』1944 (2016、高橋)

# 2-4. 紙芝居と呼ばれるものの歴史IV ―戦後から平成まで―

#### 2-4-1. 終戦直後

戦後の東京裁判では、紙芝居によるプロパガンダが明確に言及された。1946年6月20・21日に極東国際軍事裁判(東京裁判)で「紙芝居は日米開戦への国民動員メディアであったか否か」の議論がされている。検察側の証人として日本教育紙芝居協会理事長佐木秋夫は出廷させられ、紙芝居『戦争してゐるのだ』(日本教育紙芝居協会、1941)を実演する。そして政府の統制によって侵略戦争の準備に動員された実態の証言を求められた。

佐木は、紙芝居の影響力について「教育紙芝居運動が始まり、紙芝居が印刷になって広く『アマチュア』に配られると相当大きな影響力を持つ」と述べている。また紙芝居が日米開戦への国民動員メディアであったかどうかについては「必ずしも米英との戦争を教えているわけではないが、戦争にまで至らねばおさまらないことを相当に強く、暗示していると思う」と答えている(石井、2010)。これらの証言によって政府が紙芝居を最も有効な国民動員メディアの一つとして利用したことは国際的にも明白になった。そして紙芝居は他のメディアと一緒に1949年までGHQに検閲されることになる。

国策紙芝居はどういうものだったのか?歴史教育者たちの戦中紙芝居への批評は次の通りである。石井(前掲)は「国策紙芝居は宣伝(軍国思想)よりも感激(軍国美談)によって国民に戦争加担を促した。(略)庶民の善良さや忠誠心、家族愛が感激の源であり、それゆえに国策紙芝居は国民の戦争動員に役立った」と述べている。また安田(2016)は「民族や人種をひとくくりにして描き、個人をきちんと見ようとしていない」と国策紙芝居の偏った表現を指摘している。

筆者は東京裁判で証言した佐木の「アマチュア」という言葉に注目したい。政治家や集権の指導者ではなく、顔見知りの人間が紙芝居を演じたからこそ、「戦争は正当なもの」と国民は通じ合ってしまったのではないだろうか。国策の「声」の主が一時的に身近な人間の「声」に成り代わって、国際的に非ぬ方向へと国民を導くことが、紙芝居には可能であった。演者が顔見知りであることで「演者/紙メディア/観客」の相互作用も生じやすかったのではないか。筆者が本論文で論じる紙芝居の「相互作用」が、ともすればこうしたプロパガンダ的に人々をあらぬ方向へと導く力を持ちうるということに、筆者はあらためて気づかされた。

## 2-4-2. 戦後の街頭紙芝居ブームと衰退

終戦を迎えて秩序がひっくり返った日本で、紙芝居制作者たちは再び結成して、もう一度 紙芝居で伝えるべき物語を語り始める。

街頭紙芝居は戦後早々に復活し、1947年に空前のブームが起きる。これまでは東京の街頭紙芝居が全国を巡回して使用されていたが、関西各地にも次々と街頭紙芝居製作所が設立して制作を始める。全盛期には関西だけで毎日 1000 枚程度の紙芝居が作られた(石山、2008:143)。

一方、山川が創始した「絵物語」は、『少年王者』(集英社、1947)のヒットで、更に多くの後続を生むことになる。また「絵物語」の系統とは別に、手塚治虫の『新宝島』(1947)が発表されて、徐々に長編のストーリーマンガが台頭するようになる。こうした漫画の発展に伴って、紙芝居の人気は衰退していき、一部の紙芝居画家たちは絵物語、貸本漫画などを経て、漫画家に転身した。

1953 年に NHK 東京放送が始まり、街頭テレビが出現したことが決定打となって、街頭 紙芝居の制作者も演者も激減して、やがてほとんどが解体する。唯一現存している貸元「三 邑会」(大阪市)は、戦後から 1980 年代半ばまで制作してきた貴重な肉筆紙芝居約2万巻を保管して口演を続けている。また「塩崎おとぎ紙芝居博物館」としても建物を開放して、紙芝居文化の継承に貢献する。街頭紙芝居屋が路上から消えてしまい、紙芝居は図書館などの公共施設と教育現場という限られた場での上演になった。

#### 2-4-3. 戦後の教育紙芝居

戦後、教育紙芝居の制作者たちは、戦犯の追究によって新しい民主主義的な紙芝居を作る ことを目指して、出版活動を再開する。以降、印刷紙芝居といえば「教育紙芝居」を指すこ とになる。

戦後の教育紙芝居は児童図書の一つとして再出発を果たし、脚本家は児童文学の作家が携わり、作画にはいわさきちひろのような絵本画家の活躍が目立つようになっていく。1960年には公共図書館での紙芝居の貸し出しが始まり、現在もそのほとんどが蔵書されている。紙芝居は1947年から1967年まで視聴覚教材基準の備品に認定されたことで一定の需要が見込まれ、その時期に設立した児童出版社の「教育画劇」と「童心社」は、現在も紙芝居を刊行している。

印刷仕様の定型化によって、おそらく規格外とされてしまった「挿込」表現は、戦後の教育紙芝居では見られなくなった(戦中期紙芝居の復刻版を除いて)。結果、「画をぬく」が表現する操作性の幅が狭くなった。「紙メディアのデザイン」における動的表現の停滞は、絵画という静的な表現の中でも連続画形式が描ける絵本画家に頼ることになったのではないだろうか。そして「芝居のパフォーマンス」は児童文学者の脚本を正しく伝えることに徹していった。このようにして紙芝居の制作者は絵本の制作者と同業種化していったのだろう。ただ高橋五山は変わらぬ探究心を持って、戦中に考案した折紙・貼絵の表現を用いて、分かりやすい簡単な物語の紙芝居を戦後になっても出版した。一貫して独自の表現を探求し続けた功績を讃えるために、年度に出版された紙芝居で最も優秀な作と画に賞を授ける「五

山賞」(1961年~)が創設され、現在も続く紙芝居業界唯一の賞となっている。

また、絵本作家のかこさとしも戦後から紙芝居を始めて生涯に渡って 139 作品 (かこ、鈴木、2021:82) を制作した。かこ (2021:80) は、街頭で生まれた紙芝居が、つれない庶民の冷笑酷目の非情の波に、ときに揉まれ、ときに支えられ、変容興亡の末にたどり着いたという事実と実績を直視して、紙芝居の技能は無名の才人たちが生活をまもる中で文化財に仕上げてきたという過程を見つめ直してほしいと述べる。かこの紙芝居の半数以上が手作り紙芝居であり、それらはボランティア活動を中心に子ども会のために制作したものだった。切手くらい小さいもの、障子ほど大きいもの、紛失したものもあれば、脚本のないもの、即興で作られたものもある。かこは「紙芝居は誰でも作れるし誰でも作るべきだ」と提唱していた。その理由は児童文化の「あそび」を観察する研究者として日本の文化伝承を望んでいたからではないだろうか。かこにとって紙芝居はあそび道具の一つだったのかもしれない。

## 2-4-4. 画をぬくと線が引かれる表現

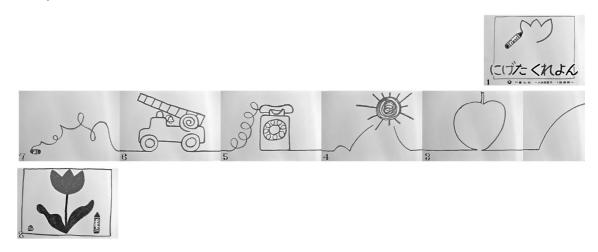
1973年に、印刷仕様は定型のままで「画をぬく」操作で「運動性」を表す作品が登場した。新たな動的表現を生み出した『にげたくれよん』(童心社、1973)である。

この作品は、擬人化された赤いくれよんが、自由に線を描きたいという理由で逃げ出すところから始まる。赤いくれよんは逃げながら線を引いていく。くれよんを追いかけるように画をぬくと、赤い線がどんどん繋がっていく。その線は一筆書きの要領でりんご、太陽、でんわ、消防車を描いていく。そしてエンディングに向けて線が途切れると、短くなった赤いくれよんが見つかる (fig.35 上)。

『にげたくれよん』に「しかけ」は何もない。ただ「画をぬく」操作中に、くれよんの引いた線がつながる瞬間がある (fig.35 下)。それが、単なる 2 枚の画の合成ではなく「繋がる」という生成の過程によって「運動性」を生み出している。挿込による反復表現と同様に「演者/紙メディア/観客」の相互作用を生成する表象だとも考えられる。印刷仕様の定型化の中でもこのような「紙メディアのデザイン」を生み出せる事例と云える。

ただ、この作品は実際に上演をしてみると操作の難易度が高い。上記の効果を活かすには、 デザインを改良する余地がありそうなのだが、紙芝居実演家の右手和子は同作によって実 演の高い評価を受けている。「芝居のパフォーマンス」によるところのものだろう。

筆者はこの作品に、紙芝居の固有表現の試行が再開した兆しをみる。なぜなら続編の『くれよんさんのけんか』(童心社、1975)では、演者の語る「声」に観客が応える新たな演出が試みられているからだ。それは次項で取り上げる「参加型紙芝居」を生み出すきっかけでもあった。



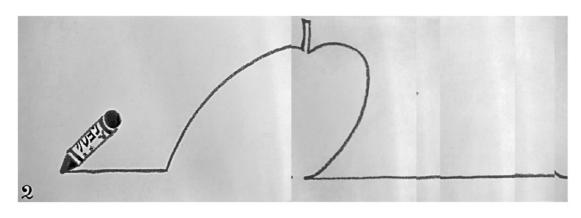


fig. 35『にげたくれよん』上 全8場面、下 2~7場面 (童心社 1973)、筆者作成

#### 2-4-5. 参加型紙芝居の登場

1983年に、「参加型紙芝居」が登場して、紙芝居の新たな固有表現が生まれた。

現在、教育紙芝居は「物語完結型」と「観客参加型」に分類され(紙芝居文化の会、2017:62)、前者は物語を伝えることで完結する型、後者は演者が観客に呼びかけて参加を促す型になっている。こうした分類が定着する転機となった作品が、まついのりこ作『おおきくおおきくおおきくなあれ』(童心社、1982) だ。演者は、ちいさいブタの画を見せながら「みんなで『おおきくなあれ』と言ってみよう!」と呼びかけて、それに応える観客の声に合わせて画をぬくと、おおきくなったブタの画が表れる(fig.36)。画をぬく操作によって、まるで観客の声に魔法が宿ったように見えるという演出だ。演者の誘う「声」が観客の主体性を引き出して「声」をあがり、それを合図に画が表れる。この作品は、第22回五山賞作家賞・画家賞に選ばれ、演者と観客との声の掛け合いで進むので「参加型紙芝居」と称され、教育紙芝居の一つの型となった。

絵本作家のまついが「参加型紙芝居」を始めたきっかけは、担当編集者が演じた『くれよんさんのけんか』(前出)で「紙芝居にしかできない表現」に気がついたことにある。この作品も「おおきくなあれ!」のように「こんどはなにかな?」と演者は子どもたちに果物の名前を問いかけながら上演をする。演者と観客が「声」でやりとりすることは、紙芝居が潜在的に持っていた「**参加性**」という特徴である。それを意図的に脚本化したのが「参加型紙芝居」と云える。

まついは創作を通して紙芝居と絵本とを比較している。それによれば「絵本は自分で読む ことから個の感性が育まれるの対して紙芝居は演者と観客によって共感を育む」と説く。紙 芝居の持つ「参加性」は、「共感を育む」という教育的意味を含むということだ。

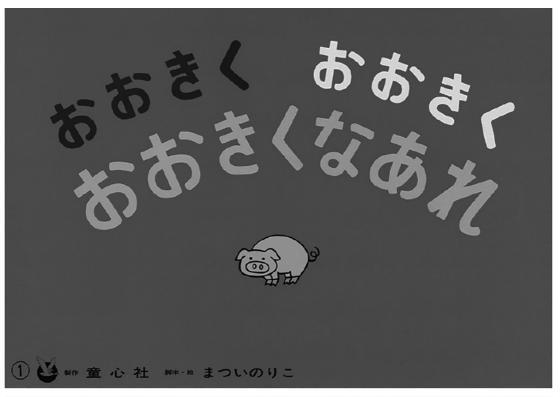
まついが次に制作した『ごきげんの悪いコックさん』(童心社、1985)では、「参加性」に加えて「運動性」をさらに進化させた表現があるので見てみよう。

画面にはごきげんのわるいコックさんがいる。「ごきげんなおしてよ」といいながら画を ぬくとコックさんの表情が変わる。例えば「ひっぱるようにぬきながら」だと、コックさん は横に引っ張られた顔になる。「波のようにゆらしてぬきながら」だと、コックさんはぐに ゃぐにゃの歪んだ顔になる。「ガタンガタンとぬきながら」だと、コックさんはガタガタの 角張った顔になる(fig.37)。

まついの画は、五山の目指した「写実的な表現を避けて簡潔な表現」に対する一つの到達

点と云えるのではないか。まついの削ぎ落とした線によるシンプルな形は観客を惹きつける力があり解釈の迷いを与えない。「観客」が主体性を持って共感を「演者/観客」に伝えられる、そういう場の一体感を生み出す力がある。「紙メディアのデザイン」における視覚的アプローチの事例と云える。

またその一体感は「芝居のパフォーマンス」にも及ぶ。一つの共感がくり返されることで 一体感は生み出される。演者は観客に向けて「画をぬき方」を変えてコックさんの変身させ る。観客はその変容に反応する。演者はその反応から次の展開に進む。特別なしかけも技術 もなしに、従来通りの紙芝居でインタラクティヴの表象を起こせることを示したことで、 「観客参加型」というインタラクティヴな紙芝居が生まれたのだ。



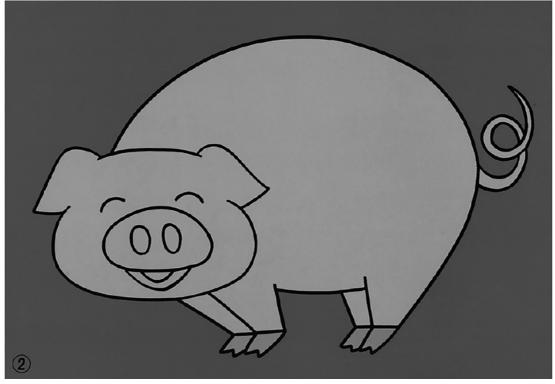


fig. 36『おおきく おおきく おおきくなあれ』表紙と 2 場面 (童心社 1983) 筆者作成

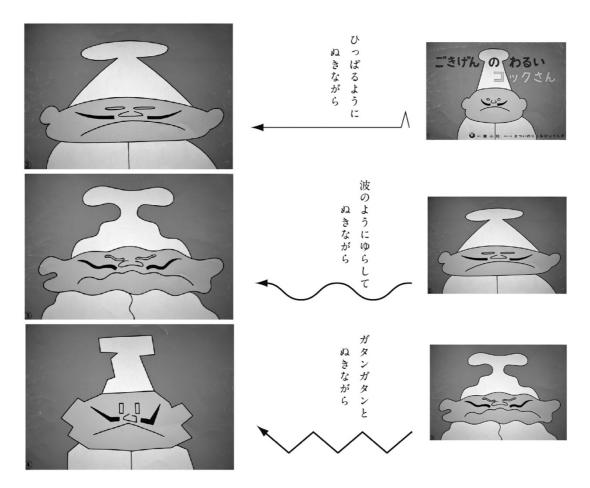


fig. 37『ごきげんのわるいコックさん』第 1~4 場 (童心社 1985) 筆者作成

### 2-4-6. 教育紙芝居の広がり

教育紙芝居の対象が低年齢化へと進んでいく一方で、高齢者ケアの現場ではレクリエー ションとして紙芝居を活用するようになってきた。

2006年に童心社から対象年齢が生後 10ヶ月の「あかちゃん紙芝居」シリーズが刊行された。シンプルではっきりした作画と、リズミカルで真似したくなるくり返しの言葉を使った脚本になっている。対して 2009年に雲母書房から「高齢者向け紙芝居」が刊行された。昭和期の文学や戦争期の家族物語など、昭和の暮らしを描いた物語が多い。その他、昔話や落語を題材にした子ども向けの紙芝居も高齢者に推奨されている。

紙芝居の「時間性」は、かつては時代のスピードの速さと呼応していた。しかし現代は、スピードがどんどん加速していく中で、むしろ紙芝居の「時間性」はゆったりとしたテンポと世の中に捉えられるようになっている。幅広い年代に利用されることでスピードの速さに同調する低速な「時間性」も紙芝居は持っている。つまり紙芝居の「時間性」は「操作性」によって伸縮するのだ。

とはいえ紙芝居が多様化する中、必ずしも低速な「時間性」の紙芝居だけに占められているわけではない。お笑い業界の芸人と映像業界のクリエイターが、膨大な枚数の紙に画を描いて、高速でめくりあげる紙芝居のパフォーマンスを上演するようになった。お笑い芸人による紙芝居のパフォーマンス「めくり芸」は、平成期の若手芸人がスケッチブックをめくりながらネタを披露したことで開拓されていった話芸だ。別名「フリップ芸」とも呼ばれ、ボードに書かれた回答を説明するクイズ番組の形式と大喜利をかけ合わせたような芸だと解説される(鈴木、2020)。また映像業界では、2014年にAC部による紙芝居のパフォーマンス「高速紙芝居」が発表された。AC部のメンバー2名が複数のスケッチブックを高速でめくり、回転、移動させながら口演をする。作画表現はマンガを引用しており、マンガのオノマトペを効果音として発声し、マンガのコマ割りの運動表現を手動で再現してみせる。紙芝居パフォーマンスによってマンガをライヴで再生する。

お笑い業界と映像業界からそれぞれ生まれた実践は、いずれも高速な「時間性」、極端な「運動性」、高度な「操作性」によって展開する。観客は息付く暇もないほど膨大な画と語りを視聴することになる。高速な「時間性」は予測できないスリリングな紙芝居を表現する。逆に低速な「時間性」の事例として、写真紙芝居『かりゆしの海』(童心社、1989)を挙げたい。沖縄の海を変えずに後世に残すために制作された作品である。この作品は、沖縄の海

底を描いた、塗り絵のような輪郭線の線画(モノクロ)と写真(カラー)を一対にした構成をとっている。線画は海底写真をトレースしているので、同一の構図になる。モノクロの線画をぬけばカラーの写真が表れるので、色のない海底が着彩されていくような見立ての表現になる(fig.38)。そして演者は画をぬく前に、観客に向かって「こころをこめて『ユガフタボーリ(よいことがありますように)』といえば不思議なことが起こるよ」と語って一緒に唱える参加型でもある。画のぬき方は「しずかにゆっくりぬく」とされおり、だんだんと線画から写真に入れ替わるように、通常の半分以下の低速で水平にぬいていく。演者と観客が唱えた言葉「ユガフタボーリ」が静かに昇華されていく演出になっている。映像編集であればオーバーラップという技法で、じっくり間をかけて前後の画面を重ねて場面転換させるところだろう。「画をぬく」操作によって、場面転換に「時間性」を添加させている。また写真の時事的な記録性も取り入れて、実時間の何十年という時間や一瞬という時間の伸縮を表現している。

2020 年に結成したユニット「おもいつきの声と色」は、俳優小島聖と画家平松麻が自分 たちの思いつきを実験的に「声と色」で即興表現することを目的にしている。その発表形式 に紙芝居の「物語と画」を選んでパフォーマンスを行っている。このユニットは、紙芝居を 演劇と捉えて様式化している。例えば、作品ごとに紙芝居の舞台を装飾的にペイントしたり、 幕を垂らしたり、道具を使って仕切りを施して、芝居と観客の空間を分けている。また物語 に登場するモチーフを立体オブジェにして、画の外側に登場させる人形劇のような演出も 取り入れている (fig.39)。演者の小島は、舞台俳優として、紙芝居を演劇の延長と捉える。ラ イヴという一回性にこだわりつつ、同じ紙メディアの画を使って再演することへの自身の 反応に、どう体現していくかを取り組んでいる。作画家の平松は、アートワークである油彩 画の延長と捉えて肉筆の原画にこだわる。その一方で、複数枚の連画による構成に興味を持 つ。その発端は、新聞連載の挿画を一年半に渡って何枚も描いたことにあり、それまでの一 枚画を描く絵画に対する取り組みの変化が、自身にあったからだと述べる。 平松の紙芝居に は「画をぬく | 操作がもたらす 「運動性 | は見られないが、 画と画がもたらすイメージの 「飛 躍 | がある。 画と声の構成にも同様にそれはもたらされる。 平松は、 小説家ではないので、 あくまでも自分たちの感性を落とし込むことしかできないと述べ、抒情的なモノローグや 大人同士の会話を多用する。物語に教訓やテーマも敢えて用意しない。この一連の作品群は インターネットの動画配信サービスで視聴できる。上演は美術館やギャラリーなどで行わ

れ、子どもと大人に向けた紙芝居のワークショップを開催している。この活動は紙芝居の「自作可能性」「複製不可能性(個別性)」「再演不可能性(即興性)」「参加性」など、多角的な側面から既存の紙芝居表現を拡張するユニークな実践例になっている。

ところで 2000 年代から「紙芝居」は、静止画に音や字幕などを挿入することで物語を表現する手法をとった、インターネット上の動画に対する呼称としても用いられるようになっている。別名に「紙芝居動画」「スライドショー動画」などがある。

また「紙芝居」は動画共有サービス上の隠語にもなっていて、動画再生にあたって処理が 追いつかないコマ送りのような、辛うじて「フリーズ」していない状態の時に使われている。 フリーズの対義語には「ぬるぬる動く」が状態として使われて、「フリーズ」と「ぬるぬる 動く」中間の絶妙な状態を「紙芝居」は指している。昭和期の街頭紙芝居を知らない世代を 中心に広がったインターネット動画の用語である。





―しずかにゆっくりぬく―



fig. 38 写真紙芝居『かりゆしの海』第 1~2 場 (童心社 1989) 筆者作成



fig. 39「みんなの『おもいつきの声と色』」2022、撮影 佐藤基 、(公益財団法人東京都歴史文化財団、2022)

### 2-5. 本章のまとめ

### 2-5-1. 紙芝居の二つの主流と一つの傍流

以上、紙芝居の歴史を俯瞰してきた。本論文の実践に役立てるため、次の二つの観点をもって歴史を辿った。一つめは「紙」を使った物語を伝える手段(メディア)の機能を知るために「紙メディアのデザイン」という観点、二つめはその作品を使って上演するための「芝居のパフォーマンス」という観点。以上の二つの観点から変革が見られた作品に焦点あてた。それらの作品によって紙芝居の特性が明らかになり、さらに特性を添加する作品や、特性を拡張する作品が登場した。

紙芝居の歴史における最も大きな変革は、印刷紙芝居の登場だったと考えられる。「紙メディアのデザイン」での革新的変化はもちろんのこと、広範囲に普及されるようになって一般人(アマチュア)が実演することになり「芝居のパフォーマンス」の面でも影響を与えた変革だった。印刷技術が紙芝居に与えた影響によって、娯楽だった紙芝居に教育的・政治的な側面が生まれ、質の向上にも繋がった。しかし肉筆紙芝居が主流だった時期に比べると、紙芝居の均一化、画一化が進んだ。

ところで紙芝居研究の先行研究では、紙芝居の歴史を「街頭紙芝居」と「教育紙芝居」という二つの形態を対比することで論じられることが多いが、筆者は本章で俯瞰した紙芝居 史の広がりを踏まえて、ここであらたに「自主紙芝居」を加えたい。紙芝居史においては決してメインストリームではなかったが、手塚治虫の手作り紙芝居、めくり芸や AC 部の高速紙芝居、「おもいつきの声と色」など、紙芝居を拡張する実験的紙芝居はいずれも傍流における「自主紙芝居」であった。筆者の実践もまた、自主紙芝居の実験となるだろう。

### 2-5-2. 紙芝居の特性

本章で俯瞰してきた紙芝居の歴史の中から拾い上げてきた紙芝居の特性は「操作性」「運動性」「時間性」「参加性」「可搬性」「複製可能性」「再演可能性」「自作可能性」の八つである(「可能性」は不可能性との両面を含む)。これらの特性が「街頭紙芝居」「教育紙芝居」「自主紙芝居」において、どの程度重要とされてきたか、あらためて整理してみよう(fig.40)。

特性	説明	街頭紙芝居	教育紙芝居	自主紙芝居
操作性	画をぬく、挿込、などによる話法	演者の技量	0	自由
運動性	画のぬき方で「運動」を感じさせる	演者の技量	0	自由
時間性	画のぬき方で「時間」を感じさせる	演者の技量	0	自由
参加性	場の一体感と物語へ共感	0	0	自由
可搬性	飛び入りで上演できる簡易型携帯式	0	0	自由
複製可能性	広範囲に普及、一定の質の保証	Δ	00	_
再演可能性	誰でも実演できる、一定の質の保証	Δ	00	_
自作可能性	誰でも作れる・実演できる、自作自演	_	0	0

fig. 40 「紙芝居の特性一覧」筆者作成

まず、この表からわかるように自主紙芝居は多くの特性において「自由」である。

「操作性」「運動性」「時間性」は街頭紙芝居においては演者の技量に委ねられていたが、教育紙芝居の制作者が一般人向けの「芝居のパフォーマンス」を考慮した「紙メディアのデザイン」を行ったことで形式化されて、特性が明解になった。これらの特性「操作性」「運動性」「時間性」は新たな紙芝居表現を切り拓く可能性がある。なぜなら終戦によって紙芝居業界が一旦解体を余儀なくされて探究が途切れたこと、印刷仕様の定型化によって「紙メディアのデザイン」が膠着していることなどから、新たな試行ができると筆者は考える。

「参加性」は、街頭紙芝居も教育紙芝居もいずれも重要と捉えている。街頭紙芝居の演者は、子どもたちの興味が途切れないように、語りながら次に話すことを考え続けなければいけない。街頭紙芝居には脚本がなく、口伝であった。だから思い出しやすい型や決まり文句的な表現で、自ずと多弁で冗長な語りになった。これは「声の文化」の思考の特徴である(オング、1991)。結果、子どもたちが夢中になり、紙芝居屋と子どもたちの絆は生まれた。そうした紙芝居の実演で起こる場の一体感に目をつけた教育者たちは、教育紙芝居を創始する。教育紙芝居も、問いかけのような演出で「参加性」を形式化ができたのだが、結局は、演者の語る「声」に観客が協調するものだった。

演者の「声」は観客に主体性を帯びた連帯感を引き出して、「演者/紙メディア/観客」

の相互作用を生成する。「参加性」は紙芝居が成り立つ上で重要な特性と云える。

一方、「可搬性」は紙芝居を特色づける「紙芝居らしさ」が表れる特性である。同時に「紙 メディア」の特性とも云え、浮世絵の「おもちゃ絵」から始まる重要な特性であることから、 次項で詳しく取り上げたい。

「複製可能性」と「再演可能性」は、印刷技術の革新によってもたらされた紙芝居の特性である。これによって教育紙芝居が登場した。紙芝居業界に教育と児童文学に携わる人材が増えたことで、街頭紙芝居のしきたりが淘汰され、教育紙芝居の製作者主導のもとに様式化が進んだ。街頭紙芝居においては、「複製可能性」はある程度重要であったと云える。昭和期は肉筆紙芝居が主流だったので複製はないが、人気のある紙芝居は全国に渡って巡回したこと、人気にあやかった模造品や酷似した作品が多く製作されたことなどから、配布とは違う独自性を持って広範囲に普及したことがわかる。また「再演可能性」においても「口伝」が根強く受け継がれており、独自の方法で重要視をしている。ただ即興アレンジの許容度は高いことと、脚本が残っていないので、完全に再演が不可能な一回性のライヴ上演となっている。また教育紙芝居は、「複製可能性」を活かして広範囲に普及したことで草創期の作品が現存しており、公共施設で閲覧可能なものもある。

「複製可能性」と「再演可能性」という特性は、作品の均質化・画一化と製作、脚本、作画、演者の分業化を徹底することになり、その結果、教育紙芝居業界のしきたりを作った。 出版業である以上は品質の保証と組織化はあって然るべきなのだろう。教育紙芝居の成り立ちに「複製可能性」「再演可能性」が重要な要素であることは間違いない。

「自作可能性」は、自演も伴う紙芝居の特性と云えるだろう。街頭紙芝居は「平絵」になって以降は分業態なのでこの特性は商売の上ではない。教育紙芝居は、五山が考案した折紙・貼絵の手作り紙芝居をはじめ、実体験を推奨する作品がある。自主紙芝居においては不可欠な特性である。自作自演というスタイルは、制作者と演者が同一であることから、試行性の高い紙芝居が生まれる可能性がある。

以上、紙芝居の特性をまとめてきたが、本研究が焦点化したいのは、「操作性」「運動性」 「時間性」「参加性」「可搬性」「自作可能性」という六つの特性だ。これらの特性には、新 たな紙芝居表現を切り拓く可能性があると筆者には考えられるからだ。そして新たな紙芝 居表現の開拓は、紙芝居史に貢献するだけでなく、より広い視点からは映像メディア史にお ける新たな表現の可能性を生み出す可能性もある。本章でまとめられたこれらの特性は、次

### 2-5-3. 紙芝居における「紙メディア」の特性

紙芝居は物語を伝える手段に「紙」を使う。そのルーツは 2-1-1.で述べた浮世絵の「おもちゃ絵」にあり、「画をぬく」形態の元祖でもある。この「おもちゃ絵」は大正期から昭和初期の児童雑誌にも影響を与えた。遊ぶ楽しさを重視する幼年向けの絵雑誌は「おもちゃ絵」を誌面づくりに応用した。その一方で、少年雑誌『少年倶楽部』はヨーロッパの乗り物や建造物を再現する立体的な紙おもちゃを参考にして精巧な組み立て式のふろくを作った。その設計を担当した中村星果は、ハサミを使わない、糊を使わない、全て挿し込んで組み立てる方法を考案した(中村、2007:119)。おそらく、紙芝居の「挿込」はこの中村の方法を取り入れたのではないかと推測する。

児童雑誌の「ふろく」が紙にこだわったのは、当時、運搬を担っていた国鉄の材質統制が 理由だった(中村、2007:62)。大きさと厚さを規定内で収めるために、紙の材質と紙の取り方 などの熟知と工夫が独自性を生んだのだ。紙は、表記ができる上に加工しやすくて運搬可能 な素材だった。こうした紙の特色は紙芝居の特性である「可搬性」に深く関連する。

子ども向けの「ふろく」は、日本の浮世絵に西洋のおもちゃを取り入れて和製化した日本独自の文化だ。外側の文化を取り入れて発展した紙芝居にも同義が云える。紙芝居を様式化に勤めた五山の「紙」を扱う態度は、子ども向けの「ふろく」の制作者に帯同していたのは間違いない。ふろくの「紙」は、組み立てられて乗り物や建造物の紙立体になって遊ばれることで「紙おもちゃ」に成る。紙おもちゃは「もの」ではなく「こと」を遊ぶ。その「こと」は想像力によって起こる。それを引き起こす技法を「見立て」と呼ぶ。「見立て」とは、例えばりんごを剥いた皮の先をV字に切ってうさぎの耳の形に似せて、りんごを「うさぎ」に見立てるといった、本来のものを別の何かになぞらえることを云う。

紙芝居にも「見立て」が使われる。紙芝居は「紙」という「もの」ではなく「芝居」という「こと」に、演者と観客が見立てるのだ。紙芝居を「もの」と捉えてしまうと、印刷仕様や規格に縛られてしまう。だが演者と観客が帯同して「こと」に見立てれば、それは一回性(ライブ性)が無限に行える「芝居」となりうる。

手塚 (1988:179) は「日本人にいちばんぴったりで、貧しさとささやかさと、根強い引力を持った大衆文化は紙芝居だ」とし、紙芝居は無くならないと述べた。手塚は少年時代に膨大

な紙を使って自主紙芝居を作ったその過程で得た、紙芝居における「紙メディア」の特性に対する実感なのだろう。筆者も共感する。現在も、お笑い芸人、映像作家や画家たちが、自主紙芝居で独自の「紙メディア」を実践している。筆者の実践もそれに続くものだ。

### 2-5-4. 紙芝居の「間」一操作による「運動」と「時間」の表現

次章からの紙芝居制作実践に入る前に、新たな表現が拓かれる可能性を持つと筆者が考える特性のうち「操作性」「運動性」「時間性」の関係性について改めてまとめておきたい。紙芝居の特性である「運動性」と「時間性」は、「操作性」によって引き出される。画像に「運動」と「時間」を含ませるには、2-3-3.で述べたように「特権的な瞬間」と「任意の瞬間」のどちらをポーズにしたのかによって最終形態が変わってくる。従来の紙芝居は連続画形式をとっているので、マンガと同様に「任意の瞬間」の運動表現の構造を取りながら、描かれる画像は「特権的な瞬間」ということになる。しかし従来通りに「特権的な瞬間」の画像のままで、「操作性」による「運動性」と「時間性」を新たな表現の開拓に活かせるのか疑問だ。そこで2-3-2.で述べた「間」という「時間性」と「反復」表現による気づきが、突破口になると考えられる。

前項でも論じたように、紙芝居は、「紙」そのものだけでは成り立たない、「演者/紙メディア/観客」の相互作用による「こと」なのだ。では、なぜ「こと」を起こすのか?紙芝居でなければならない理由とも云える疑問だ。筆者は次のように考える。

紙芝居を通して「演者/観客」が「こと」をわかろうとして主観と客観が混然して物語世界に入り込んだとき、「演者/観客」は、自己と他者のあいだに立つことができる。何かに成り切るのではなく、ただ自己から離れた場所に立てるのだ。それは自己を知ること、他者を知ることになる。

紙芝居は「演者」と「観客」の相互作用によってその場所へ立つことができる。どちらかが欠けてしまったら「こと」は起きない。筆者も「演者」としてその場所に立ちたい。紙芝居でなければならない理由は、それなのではないだろうか。

ボワシエの作品で起こるインタラクティヴな表象は、「映像の中への没入」や「私の場所 のうちに入り込ませる」という作り手の作為を感じさせない。それも自己と他者のあいだに 立たせる作品だったからではないか。だとすれば、ボワシエのループ映像のような時間、或 いは挿込技法で起こす「反復」表現のような時間を、筆者はどう作り上げるべきか。おそら くその手法が紙芝居の「時間性」が表現される「間」を生じさせられると、筆者は考える。 西山 (1981:66) は「『間』は時・空を切断したところに生じる」と述べた。紙芝居において 「間」は、演者と観客のあいだの時間と空間を紙メディアで区切ったところに生じる。その 「間」が紙芝居の「運動」と「時間」の表現となる。

では紙メディアで時間と空間を区切る「操作性」をどういう表現にしていけばよいのだろうか。本章で論じてきた紙芝居の歴史の再検討を踏まえて、いかにあたらしい紙芝居のデザインは可能なのか、紙芝居制作の実践を通じて論じていくことが次章の主題になる。

### 第3章 紙芝居表現の実践

3-1. 実践1:紙芝居『黒ぶどう』

### 3-1-1. 制作の経緯

本章では、紙芝居制作の実践について論じる。

だが筆者にとって、はじめての紙芝居制作になる。どこから手をつければ良いのだろう。 前章で論じた紙芝居の歴史研究を踏まえて、まずはその伝統的技法について、知識としてだ けでなく経験としても理解しておきたいと考えた。前章で述べた紙芝居の3分類—「街頭紙 芝居」「教育紙芝居」「自主紙芝居」—のうち、教育紙芝居については制作手引きがあって、 教育紙芝居の現役編集者たちが講師を務める創作講座も開かれていた。なので実践の手始 めに、まずはその講座に参加してみることにした。最終的に筆者が目指すのは自主紙芝居だ が、それを相対的に捉える視点を持つためにもまず、伝統的な教育紙芝居の実践を体験的に 理解すべきだと考えたのだ。国内で唯一、紙芝居の定期刊行を続けている児童図書の出版社 「童心社」が2001年から「紙芝居文化の会」を主宰して演者と作家の育成のために開いて いる講座を、筆者は2019年春から毎月1回合計6回受講した。

2-4-5.でも述べたように、教育紙芝居には「物語完結型」と「観客参加型」があるが、筆者はまず伝統的な基礎を学ぶために「物語完結型」を選び、そして出版時に分けられる五つのジャンル「民話」「物語」「科学・知識」「生活・行事」「平和・環境」(紙芝居文化の会、2017:62)の中で、最もオーソドックスな「物語」を選んだ。

自身の実践では原作を立てると最初から決めていた。紙芝居というメディアの特性をもっと理解して、自在に扱えるようにならなければ、物語の執筆から自己表現に入ることは無理だと考えたからだ。原作を定めた上で、それを紙芝居というメディアでどのように表現するのか。最初の実践では、前章で論じた諸概念のうち「操作性」「運動性」「時間性」という三つの特性に焦点をあてた試行に注力することにした。

原作探しにおいて筆者が考えたのは、短篇で、展開は控えめで、舞台は日常で、なんとなく良い話、という筆者がデビュー作の『福田さん』で無意識に求めた方向性に立ち返ることだった。そうした探索のアンテナに引っかかったのが、宮沢賢治の童話『黒ぶだう』(生前未発表作品)だった。

同作のあらすじは次の通り。仔牛が暇をしていると赤狐が風のようにやってきて散歩に誘い出す。二人が林を抜けてベチュラ公爵の別荘の前を通ると赤狐が中へ入ろうと言い出し、仔牛は怖がりながらついて行く。屋敷の中を軽快に動きまわる赤狐は、音を立てて歩くぐずな仔牛を睨んだりおどしたりする。仔牛はどうもうまくいかないと思いながらも、部屋の中にあるものに想像を膨らませて赤狐についていく。そして2階の広間に上がると真っ白な皿の上に立派な二房の黒葡萄があり、二人は一緒に食べ始める。ところが階下から物音がすると赤狐はあっという間に窓から逃げ去り、仔牛は取り残されてしまう。そこへ帰宅した公爵たちは仔牛に出くわせて、床に食べ散らかされた黒葡萄を見つける。すると女の子が仔牛に黄色のリボンを結んであげる、という物語だ。

賢治の押し付けがましくない文章に、非常に好感を持った。この後、仔牛はどうなるのか 赤狐がどうなるのか、全く書いていない。読者は宙吊りにされて、しばらくの間は物語のそ の後について思いを巡らすことになる。その余韻は筆者にとって心地のよいものだった。そ れは何故か?『黒ぶだう』には、1-2.で述べた相互作用の恣意的問題でもある「読者の主体 性を尊重する態度」が込められているからだ。

吉本隆明は賢治が『黒ぶだう』で探ろうとしたモチーフは「倫理的な中性点」であり「中性な内面のあり方のようなものを象徴する作品だ」と論じている。おそらく賢治は深層で「この倫理的な中性点というところで白熱したかったかもしれない」と吉本は推察している(吉本、1983)。賢治は読者を宙吊りさせて着地の判断を委ねたのだ。

筆者は、「仔牛」にジャッジがくだされなかったことに安堵した。それは「成敗」という 意味ではなく、存在そのものの判定がなく、保留のまま終わったことだ。この後の物語は読者の想像に託されている。筆者は仔牛が物語から退場させられなかったことに感動した。 「黄色いリボン」は「これは仔牛(あなた)の物語だ」という作者からの言葉に思えたのだ。 実はこの「黄色いリボン」は、友好的なシンボルのように見えるし、所有物としてのレッテルとも取れる。この物語を決定するのは読者なのだ。

この作品にはさまざまな局面で「仔牛/屋敷/赤狐」「仔牛/黒ぶどう/赤狐」「仔牛/黄色いリボン/人間」といった関係の相互作用が起きる。取り組むべき要素は原作の中に揃っている。では紙芝居としてそれをどう組み立ていくのか?自身の「白熱」にも期待を込めてこの作品を紙芝居にしようと、原作に選んだ。

しかし『黒ぶだう』に対する意見は創作講座の講師の間では違っていた。講師の一人は「宮

沢賢治を紙芝居にするのは大変難しいと思う。ファンが多いし、言葉の魅力に絵画が勝ることは相当難しい。それでもやりたい場合は研究するべき。この話がベストがどうかわからない。これをやる場合は、大幅に脚色するべき。冒険です」という助言をくれた。

筆者としては、言葉の魅力に絵画は勝るのではなく寄り添わせるものと考えていた。また脚色は、「間」を作り出すために、原文を分節していくこと、それによって派生する主語(視点)の変換と時制を整えるくらい最小限に留めておくと決めていた。その考えは見当はずれなのだろうか?講師の指導を受けて、既存の教育紙芝居の脚色に対する疑念が生まれることになった。

### 3-1-2. 脚色の構想と実践

筆者が学んだ講座では、脚色の指導に関しては 2-3-8.で論じた脚本家の堀尾青史の脚色技法の流れを汲んでいた。堀尾は 24 歳から脚本家を始めて 77 年の生涯で 300 ほど紙芝居を世に出した。そのうちの 11 作が賢治の原作である。堀尾は脚本に作劇法をとり入れ、構成は、起承転結や序破急のハコ書きにして、場面割りのラフスケッチと文章を考える方法を推奨した。堀尾は生前、「紙芝居に脚色しやすい作品は、民話のスタイルです。民話はキャラクターが絶えず行動して心理主義は全くなく、善悪がはっきりしているし、悩みがない。子どもの行動と似ています」と指導していたという(古山、2014)。また『セロ弾きゴーシュ』(童心社、1966)のあとがきには「紙芝居は端的に理解されないと困るので、ずばりと脚色してあります。文学の場合は、くりかえし読み、いろいろ考えることができますが、紙芝居は作者の意図をよくつかみ、それをグイグイ表現しなくてはならないのです」と記している。こういった堀尾の紙芝居の理念が、筆者の通った講座においても受け継がれていた。ちなみに堀尾が指導したハコ書きは、東宝社員であり脚本家でもあった新井一が創設した養成講座「シナリオ・センター」でも同様に指導がされる(1999 年に受講した筆者は 124 期生)。新井のモットーは「ドラマとは葛藤を描くこと」であったが、堀尾の脚色にも葛藤シーンを加筆する傾向があった。

しかしこうした葛藤をベースとしたシナリオ技法の指導に対し、筆者は疑問を抱かずに はいられなかった。紙芝居の「操作性」「運動性」「時間性」などの諸特性が紙芝居特有の運 動や時間を表すには、紙芝居の「間」を作り上げなければならず、そこには映画とは違う独 自の構成が必要なのではないか。そのような疑問を抱き、講座の方向性と自身の方向性との 間にギャップを感じながら、『黒ぶどう』の脚色を進めていくことになった。

脚色のはじめに、まずは主人公の仔牛と赤狐の関係について考えてみた。風のように動き回る赤狐とガタガタと音を鳴らしてついていく仔牛。二人は主従関係かと思いきや、そうではない。野生動物の赤狐は反射的に能動するのに対して、家畜の仔牛は自閉したまま「自然」として存在しているように思われた。原作に書かれている仔牛の有り様は、哲学者の國分功一郎が論じた「中動態」(國分、2017)として捉えられるのではないか。仔牛は中動態的に内向する変状過程として描かれ、あえて主体的な内面を描かない心理描写が行われている。この賢治による緻密な表現で関係付けられた赤狐と仔牛のやり取りは、原文のままに残すことに決めた。

次に演者の視点について検討した。演者は『黒ぶどう』の物語を観客席から視るのか?物語世界の中から視るのか?物語世界からだとすれば仔牛の視点に立つのか?赤狐の視点に立つのか?仔牛と赤狐のあいだに立つのか?、脚色も作画も全てがその視点で決まる。当初は、内なる声を発する仔牛の視点に立つことが作者の視点に近いと考えて、全編を仔牛のPOV(主観)ショットで構成してみようと試み、仔牛のセリフを一人称に差し替えて、仔牛の姿は最後のシーンまで登場しない脚色構成にしたのだが、ラフスケッチの段階で難航し、わずか12枚の紙で物語を組み立てていくのは難儀であり、講師からも状況設定が不明瞭であると否定をされ、その試みは断念した。そこでオーソドックスではあるが、演者の視点は観客とともに客席から徐々に物語世界に入り込んでいくようにし、主人公の仔牛の内面と行動に寄り添えるように主観と客観を行き来する表現とすることにした。

それから原作のテンポ感をもとに、ハコ書きを参考に次のような序破急で構成した(fig.41)。

## 『黒ぶどう』構成

序 破 急

スローテンポ 出会い 自然世界

仔牛と赤狐

**緩急とリズム** 葛藤 文化世界

仔牛と赤狐と黒葡萄

疾走と停止 別離

自然と文化 の中点

仔牛と赤狐と人間

fig. 41「紙芝居『黒ぶどう』構成図 (序破急)」筆者作成

印刷紙芝居は紙の取り方から 8 枚 12 枚 16 枚 24 枚で構成される。今回は講座で規定された 12 枚で場面割りを始めた。12 枚のうちの 1 枚は貴重な時間表現の資源である。筆者は挿込表現を試行したいと考えた。1 枚を上下二つに分割して挿込 2 枚を作り出した。全編の場面割は、序:2場面(挿込 1 枚)、破:7場面(挿込 1 枚)、急:2場面、合計 11場面(挿込 2 枚)という構成に原作を分節化した(fig.42)。

# 『黒ぶどう』場面割り 全11場挿込2枚(全12枚)

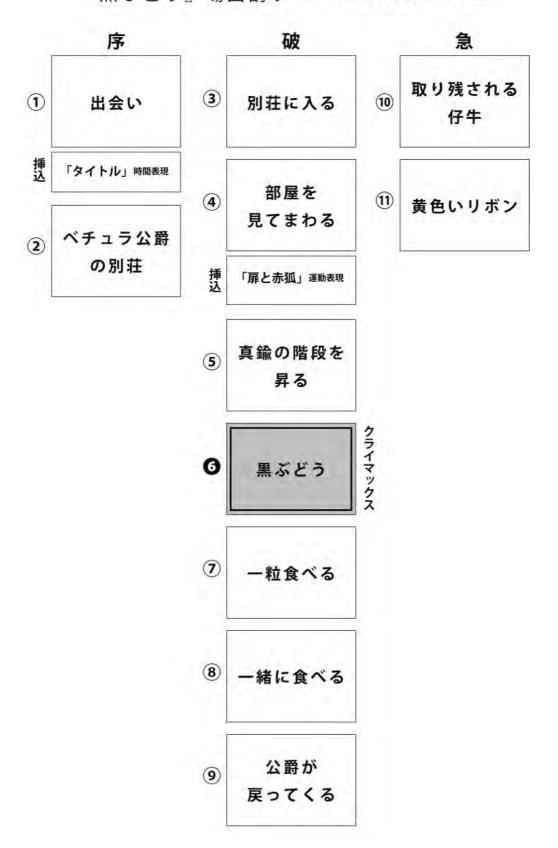


fig. 42「紙芝居『黒ぶどう』場面割り表(全 11 場+挿込 2 枚)」筆者作成

場面割りの詳細は以下の通りである。

### 序:出会い(自然世界)

第1場…仔牛の前に赤狐が風のように表れる。

挿込1 …タイトルを表記した挿込を重ねておき、ぬくと赤狐が表れる。

挿込によって画の一部が変わり、わずかな時間経過を表現。

第2場…場所が変わって、仔牛と赤狐はベチュラ公爵の屋敷を見つける。

### 破:葛藤(文化世界)

第3場…場所が変わって屋敷内。行動的に潜入する赤狐と内向的についていく仔牛。 第4場…場所が変わって書斎と衣装部屋。赤狐はどんどん部屋の中を物色。仔牛は部 屋の外であれこれ夢想する。

挿込 2…赤狐と扉を描いた挿込を重ねておき、ぬくと赤狐と扉は横に移動して部屋の中が表れる。挿込の動きによってが赤狐と扉が移動する運動を表現。

第5場…場所が変わって真鍮の階段を駆け上る赤狐とそれを眺める仔牛の横顔。

第6場…場所が変わって広間に黒葡萄がある(クライマックス)。

第 7 場…場所が変わって広間に入って黒葡萄に近づく仔牛と赤狐。警戒しつながら食べ出す赤狐。促されつつも赤狐を見守る仔牛。

第8場…仔牛と赤狐が一緒に黒葡萄を食べる。

第9場…物音がして聞き耳を立てる仔牛と赤狐。

### 急:別離(自然と文化の中点)

第 10 場…仔牛だけが広間に取り残される(赤狐は既に逃げたあと)。

第11場…仔牛が女の子に黄色いリボンを結んでもらう。おしまい。

### 3-1-3. 作画の構想と実践

教育紙芝居の作画において、次のように気をつけることが伝承されている(紙芝居文化の会、 2017:68)。

- ・遠目から見えるように線描は太く、色調は強く、はっきり描く。
- ・人物同士が重ならないようにレイアウトする。
- ・背景は書き込み過ぎない(視線を散らさないため)。
- ・画角を LONG と UP で構成して物語を通して画面に変化と緩急をつける。
- ・画をぬく方向に流れる形体や構図を描く(ぬかれた時に動的なひろがりが相乗される)。

だが、いざラフスケッチを描き始めてみると「線描は太く、色調は強く、はっきり描く」は一朝一夕で習得できる技術ではないと、早々に断念した。とりあえず保留にして、その他の注意点はいずれも構図についての助言だったので、参考にして作画を始めた。

「背景は書き込み過ぎない」ということは、空気を描くことになるのだろうか。ほとんど 無地となる。割と大きな面積を占めるので、画面全体の印象が変わってくる。背景は物語を 語るためのまとまった表現領域となることがわかった。しかし活かせる着想は未だない。

20 年ぶりくらいに鉛筆で描写してみると、一線一線描くごとに描線が変わっていき、いつまでも画が安定しない。このままでは12 枚目を描き終えた時には1 枚目の仔牛と赤狐とは別ものになってしまい、無限に描き直すことになると思われた。とはいえ、講座には期限があるので、なんとか仔牛と赤狐を連続画形式に描けるように記号化を検討して、特徴を次のように定めて、作画を行なった。

仔牛:茶色。真っ黒の瞳。円柱の体型。耳は垂れている。尻尾が細長い。

赤狐:赤茶色。四角くて青い瞳。小柄。耳が尖っている。尻尾が太い。

パソコンのソフトウェアで作画することも検討したが、やはり伝統的な基礎をここでは 学びたかったので肉筆画を選んだ。画材は修正可能な色鉛筆で行なった (fig.43)。

# 紙芝居『黒ぶどう』 全11場挿込2枚(全12枚)完成作品

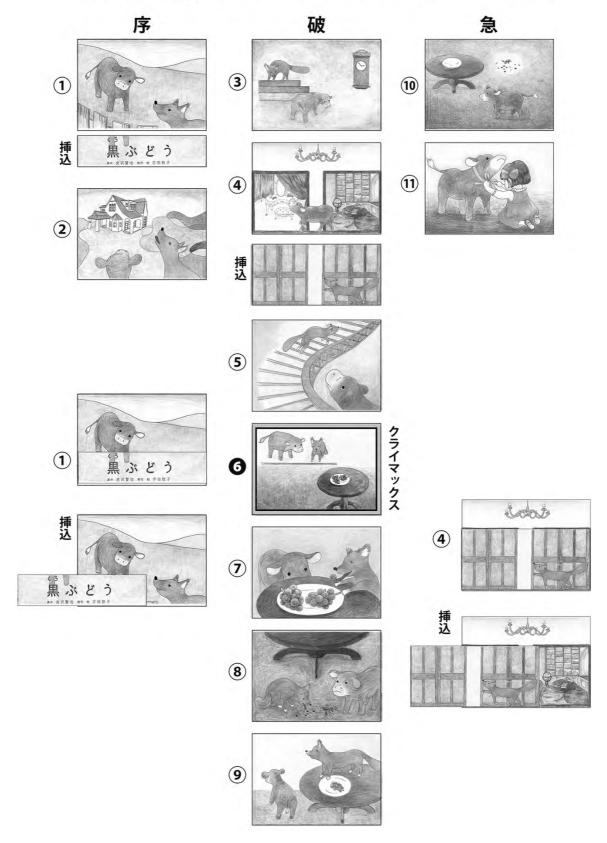


fig. 43「紙芝居『黒ぶどう』全 11 場+挿込 2 枚 全体の作画図」筆者作成

### 3-1-4. 実演の構想と実践

教育紙芝居の実演方法は 2-3-2.で述べた通り、出版紙芝居の創始者今井よねが提唱する「実演に就いて」を受け継いでいる。「紙芝居は画集ではありません。芝居でありますからおやりになる方もそのお積もりでお使い願いたいと思います」、「声色を余り使う必要はございません。上品に話して欲しいと思います」などと教育紙芝居の裏面には記されている。

今井は、「芝居」となれば身構えしてしまうところを、声色使わずに脚本通り正しく発話する朗読スタイルを推奨して、誰でも実演できることを広めてきた。つまり紙芝居の実演は芸人としての話芸ではなく、日常の延長に位置する発話なのだと筆者は理解した。紙芝居の「声」の質が生活空間に存在するものでも良いと分かって、筆者の表現者としてのモチベーションは保たれた。筆者の創作は日常を綴ることで表れるので、最終形態となる紙芝居の実演がそこからかけ離れるのであれば、紙芝居を実践しようとは思わなかっただろう。今井の「実演に就いて」を知ったことで、筆者は自分も「演者」になろうと思えたのだ。

教育紙芝居の実演には専用舞台の利用が推奨されている。舞台は観客の視線を画面に集中させる効果がある。また美術絵画の額縁と同様に、画を保護する役割に加えて、画が空間に溶け込んで印象が緩慢にならないように納める効果も生んでいる。そして観客との空間を仕切れば演者の立ち位置も決まるので「芝居」がしやすくなる。紙芝居の舞台は必ず用意すべきものと筆者も考える。幸いなことに専用の舞台は公共図書館で紙芝居と共に借りることができる。

また教育紙芝居の実演では拍子木などの鳴り物を使うことを必須にしていない。街頭紙 芝居とは違って、基本的に室内で上演が行われるので、子どもたちを集めるための合図はい らないのだ。そして声色を使わない理由と同じように、観客の高揚感を煽るような音の演出 は避けているのだろう。

以上のことから、教育紙芝居の実演は誇張することを控える傾向にあると云えよう。アレンジを加えて自己流にすることなく、脚本通りに演じることが推奨されるのだ。とりわけ筆者は、上述の通り紙芝居の演者の語る「声」の質が、日常の延長の発話にあるものと捉えられるというその実演方法に共感した。

### 3-1-5. 紙芝居「黒ぶどう」実践の振り返って

紙芝居『黒ぶどう』を完成させて実演を何回かやってみた。創作講座の発表会、勤めている障害者アートのアトリエ、知人宅など、合計 4 回の公演で総勢 45 名の観客の前で実演を行った。その経験から紙芝居「黒ぶどう」を「紙メディアのデザイン」と「芝居のパフォーマンス」の二つの観点から振り返る。

まず観客の反応は、伝統的な方法に従ったこともあり、可もなく不可もなく作画も挿込表現も受け入れられた。おそらく見慣れないはずであろう挿込表現に対しても、目新しさに驚かれることもなく全体の展開に馴染んでいた。観客に印象に残った場面を聞くと、最後のリボンを結んでもらう仔牛と女の子の姿だと答える者が何人かいた。安堵と可愛さを感じたという感想ももらえた。

筆者自身の作画に対する省察としては、とりわけマンガ・アニメからの影響が明らかとなり、既視感への気まずさを感じることとなった。全編通して同じ線を描く事に注力した結果、マンガ・アニメに見られる記号的な描線(シワや毛並みなど)を潜在的に取り入れてしまったのである。今回の実践は伝統的な技法で行うと決めていたので、画は語りと共に 1 分ほど見てもらえる。「運動性」の点においては、「任意の瞬間」の運動表現を取り入れる必要はなく、肉筆紙芝居らしく自由な線を描いてもよかったはずだ。

そもそも語りに寄り添う画を前提に制作を始めたにも関わらず、語りと画を呼応させる 考えが欠落していた。紙芝居の特性である「画をぬく」操作による動的な表現の探求も十分 ではなかったし、時間の緩急も足りなかった。作画に対する苦手意識が視野を狭くして「紙 メディアのデザイン」と「芝居のパフォーマンス」を分断して制作したことで紙芝居全体の 表現に意識が及ばなかった。このように様々な課題が山積する結果となった。

しかし「芝居のパフォーマンス」として、非常に大きな充実感を得たのも事実である。上述のような画の出来不出来は、紙芝居の良し悪しに直結することはなかった。観客は紙芝居の画だけを見ることはなく、「演者/紙メディア」の相互作用を見てくれていたのではないか。そして演者は「紙メディア/観客」の相互作用から実演を進めたようにも思われるのだ。それら二つが合わさって「演者/紙メディア/観客」という相互作用が生成していたのだ。

実演する筆者に「輝いていた」と感想をくれた観客が何人かいた。筆者は紙芝居を通して「自己」と「他者」の「あいだ」に立つことができ、「自己」という束縛から解放された時間を過ごせたのではないだろうか。そのような舞台経験は、本実践の原体験の一つとなった。

### 3-1-6. 教育紙芝居の諸問題 一三つのタブー

紙芝居『黒ぶどう』の実践で教育紙芝居の制作指導を受ける中で、次のような紙芝居表現 における三つのタブーが浮かび上がってきた。

### タブー1:微妙な心理描写

1943年に開かれた「紙芝居と文学」というタイトルの座談会で、小説家・紙芝居作家の相馬泰三は「『小僧の神様』を街頭紙芝居化するとなれば、微妙な心理描写は紙芝居では禁物」だと原作者の志賀直哉に述べている(石山、2008)。これは 3-1-2.で取り上げた教育紙芝居の脚色方針とも重なる。書籍の活字ならば解釈できるまで反芻することが可能だが、紙芝居の演者の「声」で語られる言葉は「音」となって観客の手元には残らない。そのことがこうした方針の背景にあると考えられる。

しかし紙芝居の脚色技法を参考にした映画には心理描写があって、どうして紙芝居では「禁物」なのか。

紙芝居の脚本が演劇とも映画とも違う点を挙げると、「ト書き」が無いことだ。しかしながら「ト書き」のようなセリフ以外の説明的な文章が「語り」「地の文」などと呼ばれる形で書かれてあり、それを演者が「声」にして語る。紙芝居は演者が語るという形式上、「ト書き」の機能が小説の「地の文」として残ってしまったのだろう。とはいえ小説として演者に語らせることでもない。「ト書き」は形式上は排除しているので、登場人物の動作や行動などによる心情の「芝居」はない。頼れるのは1分間ほど見続ける「画」だけだ。こうしたことから、「微妙な心理描写は紙芝居では禁物」という判断に至ったのだろう。

この「ト書き」と「地の文」のどっちつかずという紙芝居の特性が、心理描写のタブー視を招いたのである。だが筆者は、紙芝居は小説の「地の文」に寄せ切って演者に語らせれば良いと考える。なぜなら脚本が登場した時から紙芝居は朗読のスタイルであるのだから。そして紙芝居の「画」の動的な運動表現によって、微妙な心情面の移り変わりも描けるのかもしれない。

また、一人称の「ト書き」は存在しないが、演者の語りを小説の「地の文」と捉えるのならば私小説のような一人称の文章を演者が語ることも可能であろう。つまり演者の語る「声」を「私の声」にできるはずだ。

### タブー2:思考派の主人公

3-1-2.で述べたように、紙芝居の主人公は、絶えず行動して、善悪がはっきりして、悩みがなく、前向きであれば、観客から共感を得られると教育紙芝居では考えられている。活動的な主人公であれば物語の展開は早いし飛躍も望めるだろう。それは 2-2-1.で論じた「スピード時代」のように子どもたちを物語の世界に誘いやすいかもしれない。おそらく行動せずにじっと座ったまま思考を巡らしている主人公を描いた画が何枚も続いたら観客の子どもたちは退屈してしまうだろう。要は、タブー視されるのは主人公の性格の問題ではなく、脚本構成の問題だと筆者は考える。

例えば紙芝居の枚数が増えたらどうであろうか?2-3-5.で論じた手塚の紙芝居には、主人公が思案する姿が五枚の画に渡って表現されている。そのような表現を、手塚は緩急を作り上げる時間表現の一つと考えていた。「時間性」という紙芝居の特性として試行すれば、内向的で意思が曖昧でいつも悩んでいて後ろ向きな思考派のキャラクター(紙芝居『黒ぶどう』の仔牛のように)でも、紙芝居の主人公になれるのではなかろうか?

### タブー3:複雑な時間編集

昭和期の紙芝居作家たちは映画のモンタージュ論を紙芝居に取り入れる研究をしていた (加太、1963)。ただ過去の紙芝居を確認してみると、引用された映画の技法のほとんどは構図 (LONG,UP)の組み立てであって時間編集の技法(カットバックやピローショットなど)は確認できない。唯一紙芝居で見られる編集技法に「回想」があるが、山川の誌上紙芝居と同様に現在と過去の画を一枚画面上で合成させる表現なので、映画よりも漫画のページに並ぶコマの並置表現が影響していると考えるのが適切だろう。複雑な時間編集を紙芝居の脚本に取り入れなかった理由の一つは、教育紙芝居では印刷仕様の枚数規定の中で場面割りをしなければならなかったからだろう。また毎日が封切りだった街頭紙芝居では、絵師たちが一日に最低1巻(二十枚近く)は描き上げなければいけなかったので、フィルムのフレームや漫画のコマのようにわずかの時間が経過しただけの画を描くといった時間編集を工夫する余裕はなかったと考えられる。

紙芝居の脚本は映画を参考にして形式化されてきたが、紙芝居と映画の違いに根を持つ 問題が二つ生じていると筆者は考える。一つは「ト書き」と「地の文」のどっちつかずとい う問題で、それが上述の心理描写のタブーを生じさせた。もう一つは紙芝居の「時間性」を 表現する適切な「間」が、教育紙芝居においてはほとんど探究されていないという問題だ。 これらの問題が、教育紙芝居の講座を受講して最初の紙芝居を制作・実演してわかった取り 組むべき課題である。

### 3-1-7. 脚色と作画の考察

今回の実践において、紙芝居の実演をして気がついたことは、観客は紙芝居を絵だけで評価することは無いということだ。例えば絵本はどうであるか。おそらく絵だけで手にとる可能性は十分あり得る。何故かと云えば、絵本は綴られていて誰でも所有し、携帯できる紙メディアであるからだ。一方、紙芝居を携帯するのは演者に限られる。つまり「もの」として作画だけを評価できるのは演者だけで、観客にその機会はない。

紙芝居の作画は、紙に描かれた絵画という本来は静的な表現に対して、操作性によって動的な印象を与えている。そのために「運動性」と「時間性」を持つ連続画形式をとっている。 今回の実践は、同じ連続画形式をとるマンガと同様に、物語世界の「赤狐」と「仔牛」の行動を映画的な運動として捉えて、そのシーン、紙芝居で云えば「場」を最も特徴づけるショット(断片)を「特権的な瞬間」として描写した。

こうした考えのもとで描かれた画はマンガ・アニメの影響受けた既視感のある「もの」だった。演者としての筆者は仕上がった紙芝居を「もの」としてどう評価したかというと、何か違うようなピンと来ない感じだった。演者の語り(パフォーマンス)と画が「運動性」と「時間性」において機能していないために画と語りが呼応していなかったのである。その要因は、3-1-2.でも述べたように、当初の全編を仔牛のPOVショットで構成するというアイデアを断念したことにある。「自作可能性」を考えるに至らず、筆者の拙い絵画技術では無理だと判断してしまったのだ。講師の「言葉の魅力に絵画が勝る」という進言に自覚なしに縛られていたのかもしれない。

こうして筆者は紙芝居の従来の作画に固執して「もの」として捉えたことで、「こと」を 蔑ろにしてしまったのである。

#### 3-1-8. まとめ ~次の実践への課題

実践の手始めに出版社が主宰する創作講座に受講したことで伝統的な教育紙芝居の実践 を体験的に理解した。それによって、漠然と描いていた自主紙芝居の姿が表れてきた。さら に明らかにするためにも次の二つの課題を実践で取り組む。

まず、筆者が探求したいことは紙芝居の「間」を作ることである。それは紙芝居の「運動性」と「時間性」を表現することで生じる。それらは「演者」による「画をぬく」操作によって表現される。その操作性をいかにするのか?「紙メディアのデザイン」を考えることが最も制作で注力すべきことになる。これが課題の一つめになる。

そして二つめは、「紙メディアのデザイン」を使った「芝居のパフォーマンス」で紙芝居の「画」の動的な運動表現が微妙な心情面の移り変わりも描けるかどうかを検討したい。それによって「ト書き」と「地の文」のどっちつかずという紙芝居の特性が、心理描写のタブー視を招いている問題を乗り越えられるはずだ。また物語世界に登場しないことが定説となってる「演者」の語りを、一人称語りの原作であれば「私」としての紙芝居が成り立つかどうかも試行したい。

これらの取り組みによって、今回の実践で断念した POV ショットなどのさまざまな可能性が導かれるかもしれない。以上の二つの課題で次の実践に取り組む。

### 3-2. 実践 2: 紙芝居『うろこ雲』

### 3-2-1. 原作について

第一の紙芝居制作実践をきっかけに、宮沢賢治の文章に興味を持つようになった。情景描写が多いことと内面を描かない心理描写は、映像化に(紙芝居化にも)適していると考えた。また賢治文学が文語と口語の混在が始まった大正期文学に属することも重要である。紙芝居の脚本がセリフと地の文で構成されていることに加えて、「ト書き」と「地の文」のどっちつかず(曖昧)という紙芝居の特性に適すると考えた。また2-5-3.でも述べた組み立て式の附録の発明など、西洋と和洋が混然としていた大正期の空気感を纏った賢治の文章は、表現メディアの混濁した紙芝居に適当だとも思えたからだ。そんな思いで短篇を中心に探していると『うろこ雲』(生前未発表作品)を見つけた。

「そらいちめんに青白いうろこ雲が浮かび月はその一切れに入って鈍い虹を掲げる」で物語は始まる。主人公の「私」は「夜」に北上を歩きながら「東京」に思いを馳せる。月明かりを灯すツメクサの原、原の向こうに立つ銀の小人、小学校の窓ガラスからは可愛い黒い幽霊がじっと外を眺めている。一といった幻想的な情景が続く、終始「私」の心象風景で構成された一人称の散文である。「私」の正体は明かされず、誰とも言葉を交わすこともなく、ただ夜の中を歩いている。物語の始まりから終わりまで「私」の変化はないが、「私」の移動に伴って「周辺の自然」が変化する。「私」の歩く速度と自然の速度が交差した場所が情景となって読者の前に浮かび上がる。それをどんな心象と捉えるか全ては読者次第といった作品だ。筆者は、感傷的な心象風景の中に仄かに高揚する「私」の内面が見える気がして励ますような祈るような気持ちになった。「雲のきれ間にせはしく青くまたたくやつはそれも何だかわからない」という一節はその後に賢治が執筆する『春と修羅』(宮沢。1921-1922)の「序」の冒頭「わたくしといふ現象は仮定された有機交流電燈のひとつの青い照明です」によって応答しているように思えた。とても静かな夜の時間に作者(私)は内なる覚醒を待っている自己に気づく、という物語だ。この繊細な心理描写を今回の実践で挑戦しようと考えて原作に選んだ。

執筆期間は 1919 年秋から翌年六月(堀尾、1966:67)とされ、24 歳の賢治にとって自己表現が短歌から童話へとうつる時期だった。賢治は執筆を終えた4ヶ月後に国柱会へ入会をして父に改宗を迫り、翌年に夜汽車に乗って上京(家出)している(佐藤、2021:314)。賢治が

物語る発露は「上京」にあり「私」の内面は「夜」の月明かりによって浮かびあがる情景に 心理描写されている。

賢治の文章にはほとんど句読点が使われないことが特徴にあげられ、同作もそれに該当するのだが、全編に渡って言葉の配列には七五調が基調となっていることに気が付く(fig.44)。 朗読してみると句読点がなくても言葉の連なりによってリズムを生み出していくことがわかり、中学時代からの自己表現としていた短歌の韻律が残る文体と云える。

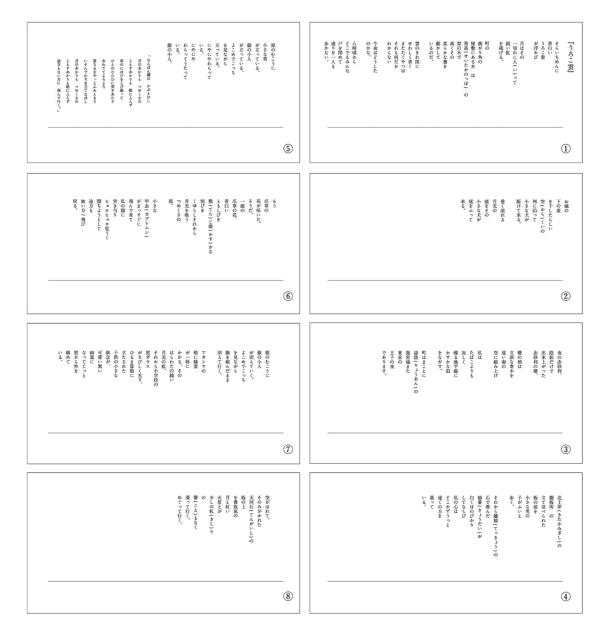


fig. 44「原文『うろこ雲』を七五調で改行する試行」筆者作成

短歌表現は一人称の「私」を基軸にすることが特徴となっているのだが、賢治の短歌は明確な一人称の「私」から出発していない(佐藤、2021:293)。確かに『うろこ雲』は、「月」「木」「梢」「町」が主語となって遠景を語り、近景を「私」が語る文体になっている。周辺の自然と「私」を同格に扱うということは、全知の「私」へと行き着く。「私」とは一人称でもあり多人称でもあり、ともすれば無人称にもなり得る。「私」の弛緩や不在は現代短歌に見られる傾向らしく、大正期の短歌では稀代であったという(前掲)。

賢治文学の「私」は視点変換を自在にしながら、全知の「私」となって物語世界を語る。 その視点変換に伴えば、全知の「私」視点を読者は主観として捉えることができる。例えば 2-2-4.で取り上げた映画的な表現の事例となった、少年ダビデのロングショットと巨人ゴリ アテの顔のアップショットの 2 枚の連続画を思い出してほしい。観客がダビデの視線つな ぎをして主観的にゴリアテの巨大さに圧倒されたように、賢治文学の視点変換でも同じよ うな体験を読者に引き起こしているのではないか。

見田宗介 (1984:211) は「賢治がはっきりと獲得したにちがいないのは、水槽を横からみるように全宇宙をその無限に遠方からみる視線と、極微極細の存在の内部からみる視線との自在な変換の力ごときものであった」と述べる。

『うろこ雲』は「私」の外部にある「周辺の自然」から見つめる遠景と「私」という内部から見つめる近景とを自在に変換をしていく。つまり遠景・近景の視点は外部から内部へ向かう運動(その反対)を反復しているのだ。内部の深層へ移動しているつもりが外部へ出てしまい、遠くへ離れようとするつもりが内部に入りこんでいく読書体験から、筆者は幼少期に展覧会「遊びの博物館」「でみた彫刻『裏返るビーナス』(片岡、1972)(fig.45)の鑑賞体験を思い出した。坂根厳夫(1977:123)は、この彫刻から科学者ジョージ・ガモスのスケッチ『宇宙の裏返し』(fig.46)を引用して、からだのような複雑な構造を単純化すれば数学的に空間を反転したり、交差させたり、自由に思考実験が可能になると述べる。また、見田(1984:5)は賢治作品にモチーフとして頻繁に出てくる「りんご」の形態が、芯から反転するような運動からなっていることを例にあげて「空間の外部が内部にりんごのように吸いこまれてゆく反転というイメージは、賢治がつよい関心を持っていた生物の発生学では、なじみ深い形象」(fig.47)と述べている。このような円環空間は思考する時間を誘発できるのだ。

 $<sup>^1</sup>$ 「遊びの博物館: ひろがる視覚世界」は 1979 年 4 月 27 日~5 月 9 日 銀座・松屋ほかで朝日新聞東京本社企画部によって開催された展覧会。

この円環空間は紙芝居の「間」を生じさせる時間と空間になるのではないだろうか?円環空間の運動を、演者が紙メディアの操作によって区切った時に生じる「間」になるのではないか。この操作を、遠景と近景の視点変換に結びつけられると筆者は考えた。また図らずも円環空間は、ボワシエのループ映像との共通している。そして紙芝居の連続画形式も実はループ構造になっているのだ。ボワシエのように、紙芝居自体の自己理解のインタラクティヴな表象による「間」を作り出せるのではないだろうか。



fig. 45 片岡晶『裏返るビーナス』1972 (片岡晶アーカイブ・プロジェクト、2016)

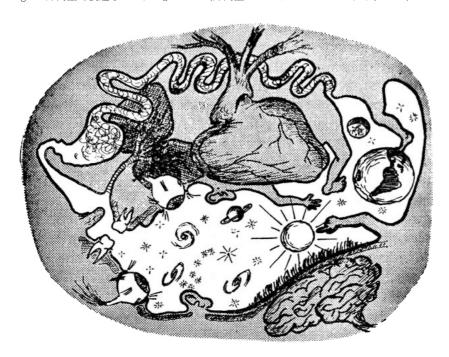


fig. 46 ジョージ・ガモス『宇宙の裏返し』(ネルノダイスキ、2020)

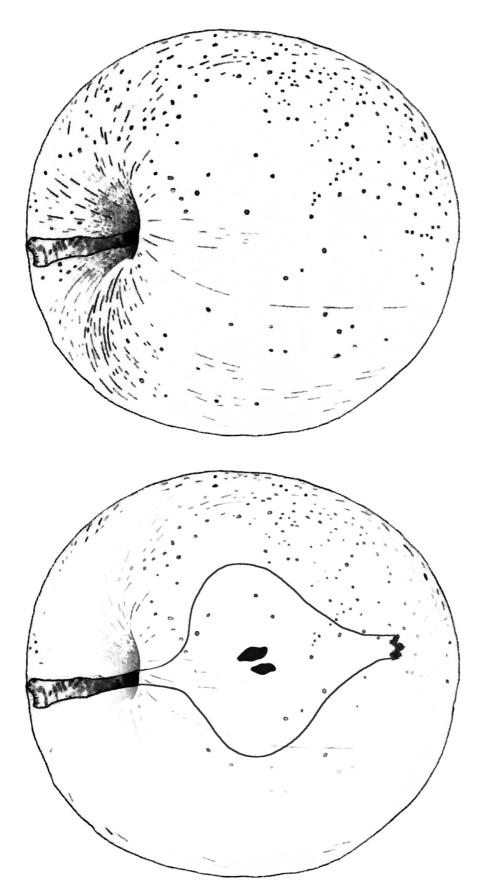


fig. 47「銀河と鉄道/りんごの中を走る汽車…反転について」(見田、1984:5) から思考スケッチ 筆者作成

### 3-2-2. 「景」という構想 ~紙芝居の「間」をつくる

前項で述べた円環空間を、本論文で「景」と呼ぶことにする。円環空間とは、一つの情景が留まっている紙芝居の「画」から演者と観客が時間と運動を表象することを意味している。「景」は文字通り「情景」「遠景」「近景」から取り上げたのだが、「幕」「場」「景」という三つの舞台進行の区切りを表す演劇用語でもあった。「幕」は観客と紙芝居を隔てる大きな時間と空間の区切り、「場」は「幕」のうちにある場所と時間が変わる区切り、「景」は「場」のうちに変化する景色の区切りである。「幕」「場」「景」は入れ子の構造になっていて、階層が下がるごとに時間と空間が細分化されていく。本論文の「景」も同様に「場」のうちにある時間と空間に細分化されて構造する。

紙芝居の「時間性」と「運動性」は「間」によって表現ができる。紙芝居の「間」は「画」と「画」のあいだに在る。その「画」は「演者/紙メディア/観客」の相互作用で生成する表象による、つまり「景」なのだ。

では「景」をどんな「紙メディアのデザイン」にして「画」の操作をするのか?。

1-3-3.の実践 7 で取り組んだ大学講義の参考資料にするために、筆者はインタラクションデザインが機能している紙メディア(書籍、文房具、雑貨)をこれまで収集してきた。その中に「DOT ANIMATION CARD」(内田、2017) というグリーティングカードがあった。この商品は、2-1-1.で参照した「仕掛け絵封筒」のように、穴が型抜きされた封筒の中の「紙をぬく」と「画が変わる」という仕掛けを細分化して運動表現の分節(コマ)を増やした。

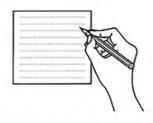
封筒の表面には小さな穴が格子状の集合体になっていて、その中に入っているカードにはカラフルな点描が施されている。それを引き抜くと格子状の穴から色彩がチラチラと見え隠れして集合を成しているドットがアニメーションに見える仕掛けになっている(fig.48)。まるで電子掲示板の発光体が明滅するような仮現運動を生み出している。小さな穴の直径数ミリの幅だけカードを引き抜くと穴から見える色が変わる仕組みで、格子状に並んだ穴と穴の距離を直径で分節した数がアニメーションのコマ数(この商品は3コマ)になり、封筒からカードを抜く動作のあいだ、アニメーションが繰り返される構造になっている。

筆者はあることに気づく。グリーティングカードを読もうと、ユーザーがカードを封筒からぬく動作がアニメーションの生成するというインタラクションデザイン、すなわち操作によって生成されるアニメーションは、相互作用で生成による表象「景」と云えるのではないか。この原理は、紙芝居に応用できると直観した。

# 



カードをゆっくり引き出すと絵が動き出します Pull the card out slowly,and the dot starts to move.



カードの裏にメッセージを書くことができます Write a message on the back of the card.



fig. 48 内田茂樹「ドットアニメーション」2018 (かみの工作所、2018)筆者加工

### 3-2-3. 脚色と作画の構想と実践

次に『うろこ雲』の脚色と作画の構想に入る。先に述べたように原文は七五調を基調とした文体になっている。そして全編に渡って夜の情景が綴られている。物語の語り手は一人称の「私」であるが、周辺の自然が主語となって情景を語る場合もある。「私」が主体として語るのが近景で、周辺の自然が主体で語るのが遠景というように主語が変わることで、視点変換が行われている。今回の実践ではこの視点変換と紙芝居の操作性を兼ね合わせる試行を「芝居のパフォーマンス」で行いたい。そのため、視点変換は重要なファクターであることから脚本は原作のままで、脚色は舞台進行上の区切り「幕」「場」「景」を割るための原文を分節するだけにとどめる。続いて作画の構想にあたって、筆者が演者としてどう物語と向き合うかを検討する。

劇場公開に向けて当時の映像規格(FHD)に対応する映像メディアが求められて、本来は高精細のアニメーションを仕上げる機会を得たのだが、筆者のモチベーションは真逆の超低解像度の作画(ノスタルジアな記憶)に向かった。自己表現は未来を見据えた最小公倍数的なアイデアのもとではなく、むしろ現時点に自らが内包する全ての最大公約数的なアイデアから始まる傾向がある。ゼロからではなく既存の思考(誰か)から発想していく創作スタイルは、筆者の制作の原点にある「自己/メディア/他者」の相互作用によるものである。筆者は低解像度のドットの選択によって自己を規定をしたのだ。そして本論文の紙芝居研究でも同じなのだ。

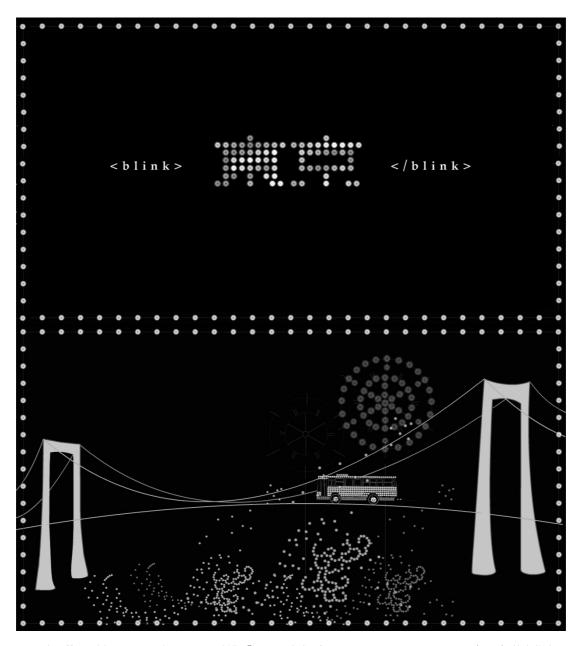


fig. 49 宇田敦子 監督、イメージフォーラム製作『<bli><br/>
| Slink>東京</blink>』ドットアニメーション(2006)筆者作成

話を『うろこ雲』の脚色と作画の構想に戻す。

『うろこ雲』は月に照らされて灯る光が点となって物語を紡いでる。物語の舞台進行が明滅によって展開している。この情景を「東京」「夜」「私」の共通性を持った『<bli>をlink>東京<br/>
</blink>』のような低解像度のドットによって制作することに決めた。また同作は電飾看板をイメージしたことで全編を黒背景にしたのだが、今回も黒紙に着彩する作画法を採用することにした。参考にする「DOT ANIMATION CARD」は黒地と白地の二種類の商品があるのだが、ドットが見え隠れする仮現運動の効果は黒地の方が高いように思えた。黒は色を吸収するので紙が横にスライドされる時にできる微妙な影が「ぼかし」の効果を生むのだ。この実践にもその効果を取り入れたい。

#### 実践1:脚色

まずは原作が八つの「場」で構成されると考えた。そこで場所の変化と大きな時間経過で原文を分節をした。そこから「場」ごとに視点変換がなされる主語を抽出した。「景」は主語の数だけは最低数の分節がされることになる。そして第 6 場は第 5 場と同じ場所であるが、「劇中歌」となるようなパートが入ること、「私」以外の「小さな男/銀の小人」という謎めいた登場人物が関わってくることから、第 6 場はクライマックスと考える。第 1 場は夜空の月という地球の自転の速度が描かれ、第 2 場から第 7 場は日常の速度、第 8 場は星という地球の公転を思わせるスケールの時間を描いていることから、序破急はそれらのテンポの違いで構成した。

構成の詳細は以下の通り。

序 第1場…町[うろこ雲、月、背高の木、またたくやつ、今夜]主語五つ

破 第2場…城下「小さな犬]主語二つが2回

第3場…赤砂利の層[ 桜の梢、私、町] 主語三つ

第4場…北上岸「小さな男の子、橋臺、私の心 ] 主語三つ

第5場…原「爪草の花、甲蟲 ] 主語二つ

第6場…原[小さな男、銀の小人、銀の小人]主語三つ(クライマックス)

第7場…小学校 [ 綿雲、小学校の窓ガラス、子供の小さな執念 ] 主語三つ

急 第8場…町[空、貴族風の月、紅い火星]主語三つ

大まかな構成を立てたことで、ある程度の場面割りができた。続いて前項の「DOT ANIMATION CARD」の仕組みを応用して作画に入る。

## 実践2:作画―マウント編

まずは「場」を通して描かれる情景から、ドットの配置を考える(例:空いちめんのうろこ雲ならば、全面にドットを配置するなど)。主語の数に加えて余白のために数を増やしてから「景」の総数を決める。その数値からドットの直径とドットの間隔を割り出して、ドットの配列をレイアウトしていく。この型となる配列を「パンチングタイプ」(fig.50) と呼ぶことにする。紙のサイズは、印刷紙芝居が観客 50 名を想定して B4 大判を採用したこと(紙芝居文化の会、2017:42)を参考にして、筆者が実演する規模から考えて B4 (定型)を選んだ。パンチングタイプをテンプレートにして、ポンチで型抜きを行う (fig.51)。穴を開けた紙に当て紙をして、二枚の紙の長辺上下をテープで接着してファイルケースを仕上げる。ここに画を挿入する(「DOT ANIMATION CARD」の封筒にカードを入れる仕組みがここに使われる)。パンチングした紙に画を「はさむ」構造から写真用語のスライドフィルムの台紙「マウント」を引用して、このパンチングされたケースを「パンチングマウント」と呼ぶことにする。

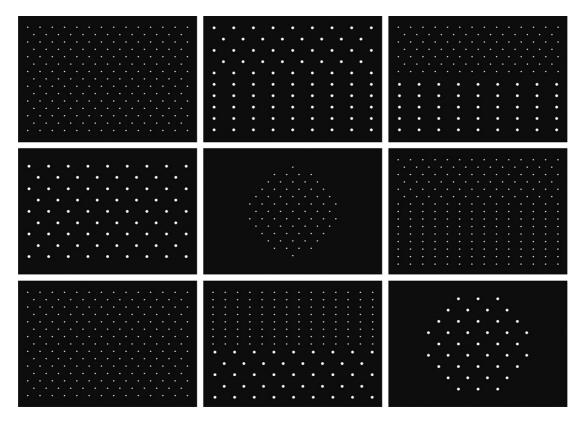


fig. 50「『うろこ雲』 パンチングタイプ 全 9 種類」 筆者作成

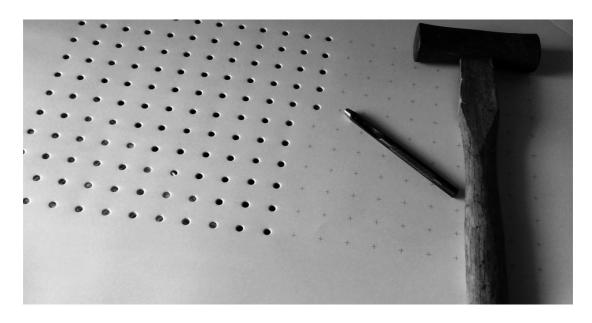


fig. 51 「パンチングマウントの作成風景」筆者撮影

# 実践3:作画―画づくり編

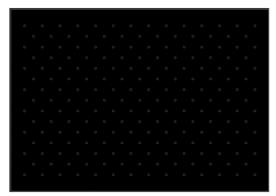
次にパンチングマウントに挿入する「画」を制作する。

一枚の紙には「場」ごとに構成される「景」の数の合成画が描かれることになる (fig.52)。 ドットの位置は、パンチングを手作業でやっているので中心点の誤差があり、厳密な等間隔 で配列はされていない。パンチングマウントをテンプレートにしてドットの位置を決めて いくのが、手間はかかるが最終的には調整が取れる。以上のことから作画は出力ではなく手 描きで行うことにした。

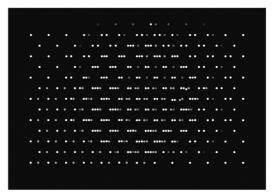
では膨大のドットを正確に描くにはどうするか?それは既成の丸シールを使うことで解決した。シールであれば黒紙でも問題なく色を乗せることができるし、剥がせば修正もできる。工業製品なので厚み、サイズ、色、ともに均一質であることから、「画」の平面性を保てるので「画をぬく」操作の障害と画の破損も最低限に抑えられる。これ以外ない素材の選択になった。

作画法が決まったところで、画づくりに入る。

画の作成は、「場」ごとに構成される全ての「景」を一枚画に合成する作業になる。パンチングマウントに紙を挿入して、「景」ごとに「画をぬく」距離(シールの直径)の分だけ紙をズラして、ドットの位置を決め、そこにシールを貼る (fig.53)。この工程をくり返して制作する。以上が作画になる。脚色と作画の試行と調整によって「芝居のパフォーマンス」の全体像がだんだんまとまってきた。そこで脚本にまとめる作業に入る。



第1場パンチングマウント



第1場①~⑤景 作画原稿(シール)

第1場①景

←作画を挿入

fig. 52「作画の構造説明『うろこ雲』第1場 ①景」筆者作成

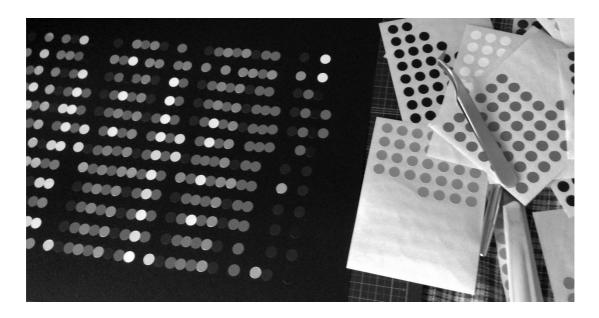


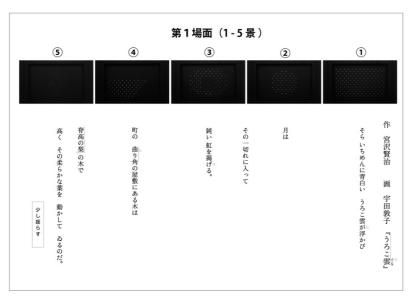
fig. 53「画の作成風景(シール貼り)」筆者撮影

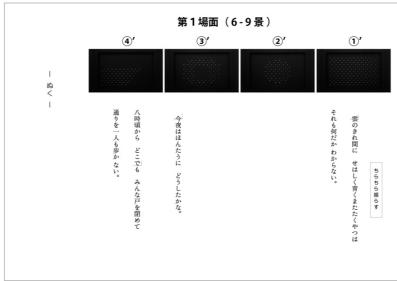
# 実践4:脚本制作

作画をしながら、実際に実演をして、「画」と「画」のあいだに生じる「間」で表現する演者の語り、操作による時間と運動表現を試行しながら、同時進行で脚本を仕上げていった。作画が一旦仕上がった段階で試演を重ねて、場面割と間合いの検討を行った。試演を俳優の知人に見てもらうと、画がどんどん変わっていくので、少し余韻を作るべきだとアドバイスをくれた。そこで、第6場のクライマックスの後に余韻として、無音(語りなし)の「場」を設けることにした。内容は「回想」ということにして、第1場から第6場までの印象的な「景」に表れる「月」「虹」「爪草の花」を再び構成する第7場を追加して、全9場に再構成にした(fig.54~57)。また、音と舞台についても検討を始めた。その詳細は後項でそれぞれ述べることにする。

脚本を書式化したものを作成して、パンチングマウントの裏側に貼ることにした。そして 挿入した「画」をぬく距離の目安となるように、「画」の裏側に「景」ごとの印をつけていった。その距離は作画に使われたシールの直径が目安となっている。

脚本は、あくまでも実演に向けての設計図であって、脚本を執筆する行為は本番に向けての問題収集と整理なのだということが良くわかった。おそらく脚本は実演を重ねることに 改訂していくことは間違いないだろう。次は音についての構想と実践を述べる。





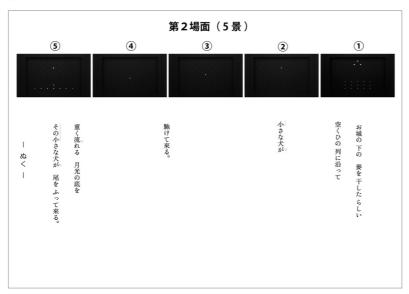
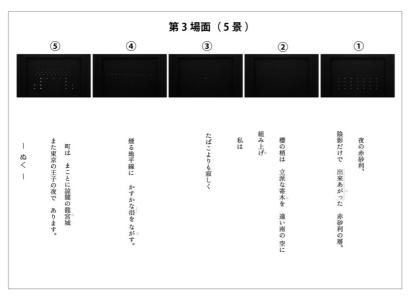
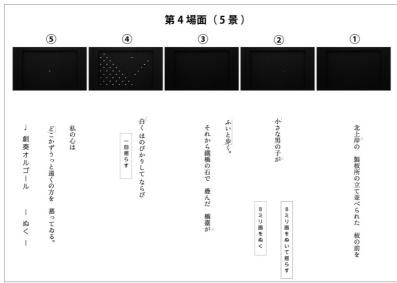


fig. 54「うろこ雲 脚本 第1場~第2場」筆者作成





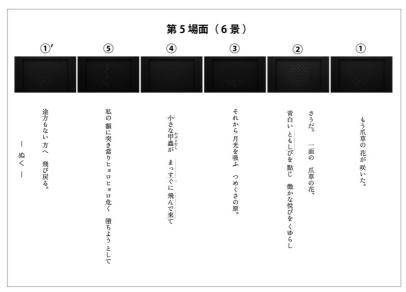
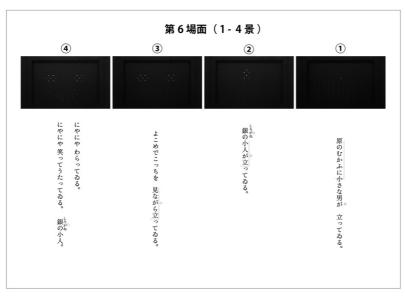
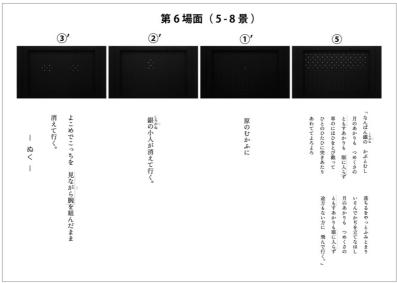


fig. 55「うろこ雲 脚本 第3場~第5場」筆者作成





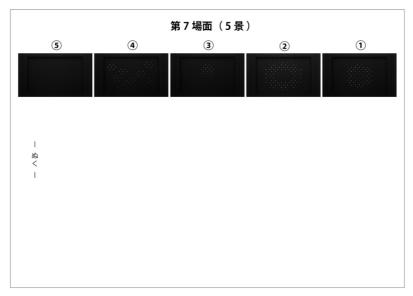
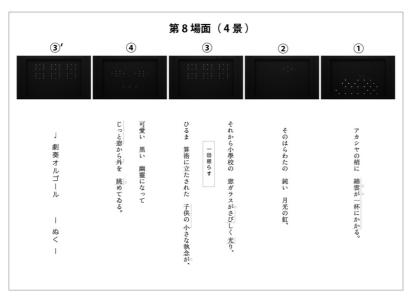


fig. 56「うろこ雲 脚本 第6場~第7場」筆者作成



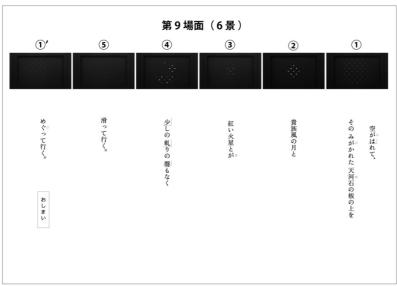


fig. 57「うろこ雲 脚本 第8場~第9場」筆者作成

## 3-2-4. 音の構想と実践

前章の紙芝居の歴史では触れられなかったが、紙芝居において「鳴り物」と呼ばれる小道 具があり、話の切り替えと区切りに使われてきた。代表的なものにあげられるのが拍子木で、 紙芝居師が鳴らすチョンチョンという音は「はじまりはじまり」を意味している。その由来 は歌舞伎の「柝」にあり、開幕の合図や幕切れに使われる。見世物小屋の紙人形劇を「紙芝 居」と呼んでいた明治期では、歌舞伎の演目を引用していたので「鳴り物」の演出もそのま ま取り入れられた。もともとは芸人による手技を凝らす芸能であった紙芝居が簡易化され て街頭に出て行くと、拍子木の音で子どもたちを集めたり芝居を盛り上げるために太鼓や 銅鑼を盛大に叩いたりと「鳴り物」はそのまま小道具として残った。

この「鳴り物」は観客にとって物語世界の音として鳴り響く。つまり空間を区切るとともに「見立て」の誘発にもなっており、紙芝居の「時間性」をコントロールすることに活かせると考えた。さらに云えば「鳴り物」はその場限りの一回性(ライブ性)を強調することにもなりうる。それらを重視したいと考えて、トライアングルを小道具に使うことにした。

トライアングルは「打つ」「振る」「こする」「はじく」「なぜる」などの奏法によって多彩な音色を奏でることができ、手軽なサイズであるにもかかわらず会場を制するほどの大きな音を出せるポテンシャルを持っている。頑丈な素材でもってスマートでエレガントな形体であることも魅力だ。

紙芝居『うろこ雲』には第5場で起きたことを第6場で歌にして読む劇中歌のようなパートがある。ここは区切りとしてトライアングルを打った後、クルクル振って音を揺らした後にゆっくりと持ち上げていくと、その反動でトライアングルはしばらく反対回りにキラキラと輝いて回った。また観客の視線を上に持っていくことで、夜空の月を見上げるような状態を引き起こすことにも繋がった。こういった演出もトライアングルが手軽に可動できるからこそである (fig.58)。

一方、あえて「再演性」を重視した手回しオルゴールという選択を、幕間として劇奏する 為に行った (fig.59)。オルゴールを選んだ理由は構造が紙芝居と共通する点があるからだ。 例えば音の数や音域に制約があること、予め決めた音の配列の中でどのように発音をする のか、間を音でどう埋めていくか、さまざまな制約の中で最大公約数を見つけていく創作は、 まるで紙芝居のそのものだと考えた。構造が同じであれば上演する際の小道具としての相 性は良いはずだ。また手回しオルゴールは、機械仕掛けによる「旋律」を繰り返し演奏した り、一旦止めて間を置いてから演奏をしたり、幅を持った「時間性」と「再演性」を特性に持っている。同じ旋律を流せるということは、観客に「過去」という時間を体験させることができる。「再演性」のある音によって紙芝居の「時間性」を複雑に扱うことも可能になるという期待を抱いだ。以上から手回しオルゴールは音楽家の泉かおるに作曲を依頼した。制作過程についてコメントを寄せてくれた。

曲のテーマは、『危うい透明感、心のざわつき』だ。宮沢賢治の文章のどこか不安定な雰囲気と淡々とした丁寧な風景の表現から、夢と現実の狭間で揺れるようなイメージを持ったので、旋律にどこか不安な印象を与えつつ美しい風景が浮かぶような楽曲を目指した。紙芝居の幕間に演奏する曲なのでシンプルな中に少し引っかかりを残すということを前提にして、音数やパートはあまり増やさないこと、全体の雰囲気は短調で、という考えのもとに作曲を行なった。」(fig.60)(泉、2020)

手回しオルゴールによる劇奏は、第 6 場のクライマックスに向かって徐々に盛り上がる 転機となる第 4 場と第 5 場の幕間と、エンディングの第 9 場に向かう第 8 場の終わりの計 2 回に演奏することにした。トライアングルは幕開けを知らせる上演の冒頭と、クライマック スとなる劇中歌の中でも鳴らすことにした。



fig. 58 実演風景ートライアングル演奏 会場 山山 (2022) 撮影 野口玲



fig. 59 実演風景一手回しオルゴール演奏 会場 山山 (2022) 撮影 野口玲

# うろこ雲

作曲 泉かおる 編曲 清水彩子 (株式会社オルゴール)





created with iWriteMusic

fig. 60 手回しオルゴール 18N 『うろこ雲』楽譜 作曲 泉かおる (2020) 筆者作成

#### 3-2-5. 舞台の構想と実践

これも前章の紙芝居の歴史では触れられなかったが、紙芝居において舞台は重要な要素である。紙芝居の舞台は、劇場のように観客との間を仕切り、絵画の額縁のように画が空間に溶け込まないように囲む。どちらも観客が紙芝居に集中できるための役割を担っている。

舞台はいつから使われるようになったか?日本に現存する最古の街頭紙芝居『鞍馬天狗』 (前出) は 182 mm×257 mm (四六判) で持ち手の余白があるところから、画は横抜きではなく上抜きであったと推測され舞台は不使用だった。2 年後には出版紙芝居が始まってサイズは4倍になり紙芝居の観客が劇的に増えて街頭紙芝居も大型化に移行する。舞台が普及したのも同時期で、おそらく大型化した画を安定させるために広まったのだろう。

童心社が販売する三面開きの紙芝居舞台の原型を設計をしたのは、舞台美術家伊藤熹朔だったとされる(紙芝居文化の会、2017:45)。伊藤は日本の舞台芸術の先覚者であり、大正から昭和初期にかけて演劇界で舞台芸術を開拓し、様々な舞台を創作した後は『雨月物語』(大映、1953)などの映画美術監督となって活躍した。

定番とされている童心社の三面扉の舞台からデザインの分析と考察を行った(fig.61)。まず表面のデザインから見ていく。演者が三面扉の開閉をするときは、観客にはじまりの期待を持たせて、おしまいには余韻を残すという演出を担うことになる。また開いた扉は、演者の「画をぬく」手の動きを隠す役目もしている。だからなるべく目立たないように、装飾や塗装は控えめに、イメージを限定させないように、舞台は無色透明の印象であることが好ましい。また扉の取っ手が付いていることに象徴されるように、紙芝居の「可搬性」という特性によって舞台は携帯して持ち運びできることが求められる。

次に構造を見ていこう。紙芝居を挿入する底面には、画を水平にぬくためのガイドとなる レールのような平板が貼られているのがわかる。この板に沿って画を軽く押し当てながら ぬくと、水平に滑らかに引き抜くことができる。観客から画が揺れて見えないように考えら れた工夫だ。そして同じ内側の上面部に突起した衝立が施されているのは、紙芝居が斜めに なって画に木枠の影が落ちないよう配慮されたものだ。以上のことから、非常に精密にデザ インされていることが分かる。

最後に装飾についての比較例を二つあげて検証してみよう (fig.62)。上段の子どものためのワークショップを開くアトリエが所蔵する手製の舞台は、全体的に角丸のデザインになっている。おそらく子ども向けの道具を意識したのだろう。扉の外面は明るいカラフルな色

彩、内側はマットなダークブラウンがそれぞれに塗装されている。明度の差が画を引き締めて見せている。塗装が効果的に使われている。

下段の日本の吉野杉で制作した舞台 (野本、2015) は、形状が直線的で洗練された印象を与える。全体のフォルムは、扉が開いた状態が三角形、閉じると四角形に収まる。シャープで 美しいのだが、三角形は記号的で舞台としては存在感があり過ぎるように思えた。

以上の分析と考察から、機能と装飾を最小限にとどめた紙芝居舞台の制作を、筆者は工房 Kanohi に依頼した(fig.63)。

まず扉のアレンジを検討して試行した結果、最終的には三面扉は無くした。紙芝居の作画に採用している低解像度のドット画は、平面的で描線による動的な画の広がりがないので、三面扉のように徐々に扉を開いていくよりも、パっと画が表れる方が意外性があって良いという考えに至った。そして舞台の箱にカバーのような蓋を被せる構造にして、それをはずして舞台を開幕させることになった。

次に、三面扉は開くと「画をぬく」手の動きを隠す役割を担っていたのだが、それを補うために舞台のサイズを全体的にワイドにして、観客から向かって左手に、舞台袖のようなスペースを設けることにした。演者の手がそこに収まるように設計した。さらに反対の右手のスペースには、手回しオルゴールを装着する場を設えた(fig.64)。作品ごとにオルゴールの交換もできる、非常に行き届いたデザインアイデアだった。

また舞台が自立できるように組立式の脚の制作も依頼した。脚は板状のパーツに分解することができ、可搬性を高めて舞台の箱に収まるよう設計がなされた (fig.65)。

色は墨で塗装をして、木目がほとんど目立たないオイル仕上げにした。開演を待つあいだ、閉じた舞台の前にいる観客の注目を集めるためのアプローチとして、カバーの中心に夜光貝の装飾をあしらった。宮沢賢治の『うろこ雲』にある「はらわたの鈍い月光の虹」から連想する十三夜月から生まれたデザインになっている(fig.66)(工房 Kanohi、2020)。全体的に軽量化にも配慮されており、紙芝居と舞台を一式持って実演に出かけることが可能になった。

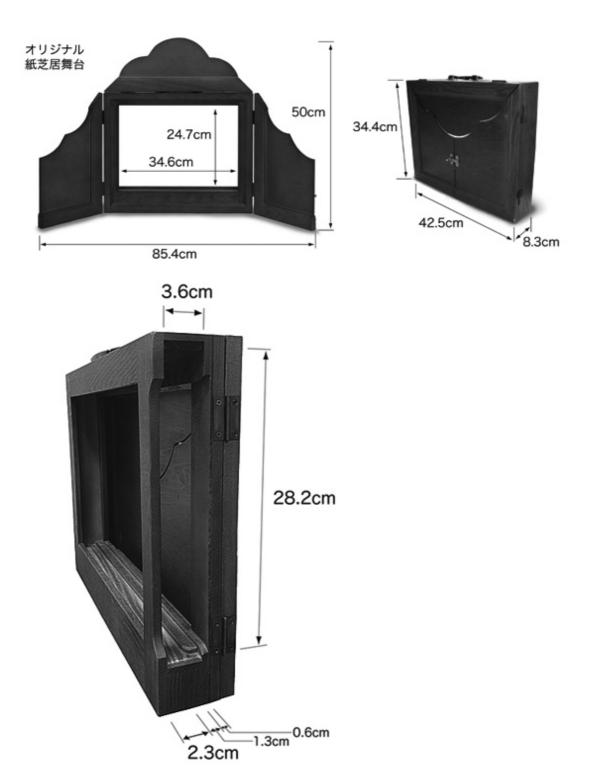
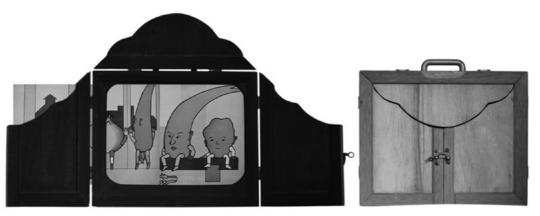


fig. 61「童心社オリジナル紙芝居舞台」(童心社、2019)

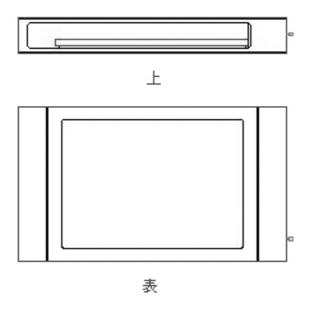
# 手製の紙芝居舞台(非売品)



野本哲平(民具木平)の紙芝居舞台



fig. 62 上「手製の紙芝居舞台」筆者撮影、下 「野本哲平の紙芝居舞台」(コロカル、2019) 筆者作成



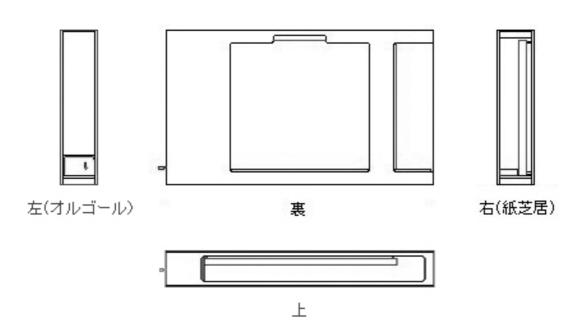


fig. 63「オリジナル紙芝居舞台一図面」工房 Kanohi (2022) 筆者作成

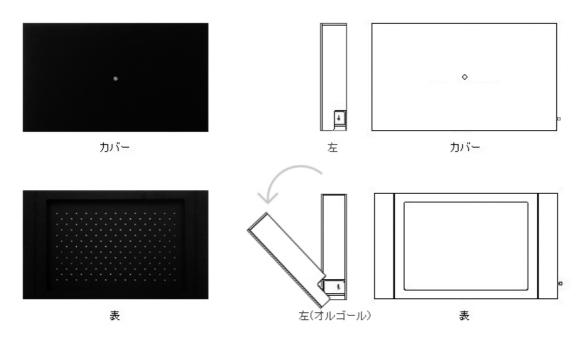


fig. 64「オリジナル紙芝居舞台―カバーの開閉の図面」工房 Kanohi(2022)筆者作成

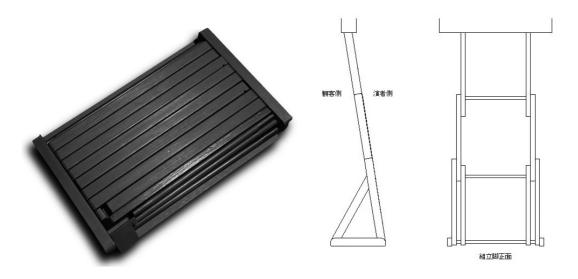


fig. 65 オリジナル紙芝居舞台一カバーの開閉の図面」工房 Kanohi(2022)筆者作成

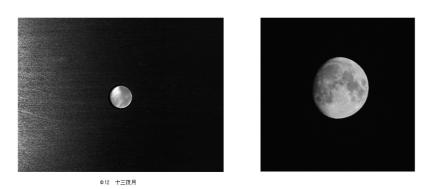


fig. 66 左「オリジナル紙芝居舞台―カバー表面」工房 Kanoi(2022) 右「十三夜」(写真 AC、2022) 筆者加工

## 3-2-6. 実演の構想と実践

試演をくり返して分かったことがあった。例えば、作画が頭に入っていないと操作に若干の遅れが生じること、また演者の「語り」を暗記しているほうが操作に集中しつつ発話ができることなど。それだけ朗読の練習をくり返せば、実演に対する気持ちの余裕が生まれるということだ。ただ、今回の『うろこ雲』は短篇だったので原文を丸暗記できたのだが、これが他の原作にも通用するとは思えないのだが一。ともあれ練習は自信につながった。

ではいよいよ実演では、演者はどういう立場で観客の前に立つべきか?

『うろこ雲』は「私」が主体となって語る散文である。主語は「私」であるが、視線の先にある「周辺の自然」に主語を変え、自在に視点変換をくり返す。小さな虫から果てしない宇宙(そら)にまで物語の世界は及ぶ。これから始まる紙芝居『うろこ雲』が、観客にとって「もの」としてあった紙芝居が「こと」へと変わっていく、演者は誘う言葉を用意しなければならない。

例えば、お笑い芸人の粗品は持ちネタ『夢』(高速フリップ芸)の冒頭に「夢って変ですよね」と一言添える。前後のつながりがないバラバラのフリップに芸人がツッコんでいく羅列ネタよりも、一本のストーリー仕立てになっているネタの方が、観客には受け入れやすいのだ。パジャマ姿でステージに立つことも観客にネタを受け入れてもらうための演出に繋がっている。

では今回の実践においての「夢って変ですよね」という一言は何か?考えてみた。

やはり、現実世界から物語世界への橋渡しには、物語の「私」は実在する賢治だということを伝えることが万策だろう。それも「童話作家」になる前の「24歳の男性」としての賢治に共感を持ってもらいたい。冒頭に「この作品は、宮沢賢治が書いた未発表作品です」「主人公の『私』は東京に思いを馳せます。賢治は執筆を終えた一年後に家出をして上京しています」「ちょうど今から 100年くらい前に賢治が見た大正期の東京と岩手を想像しながらご覧ください」と語ることにした。

演者の語る「声」を賢治として聞いてもらうプロセスとして考えた。宮沢賢治の著名度に あやかる安易な方法かもしれないが、至ってシンプルな解答であろう。

## 3-2-7. 実践を振り返って

紙芝居『うろこ雲』の実演を4回行った。

初演は2022年1月に喫茶プラテーロ(鎌倉市)で開催された読書会「第16回本の会"たね"『宮沢賢治』」にて行った(観客14名)。宮沢賢治文学の愛読者であれば何かしらの批評が望めると思った。

参加者全員が賢治にまつわる思いを語り合った後に、紙芝居の上演になった。舞台を用意すると、読書会の参加者たちは自ずと「観客」になってくれた。筆者も舞台の横に立った途端「演者」になった。まずは「これから始まる『うろこ雲』は、賢治が24歳の時に自分が何を成し得るのか考えあぐねて鬱屈していた時期に書かれた一」と背景を語り、最後に「賢治の見たはずの風景を思い浮かべながらご覧ください」といって前置きを締めた。そしてトライアングルをゆっくり3回鳴らして、物語世界へ観客を誘った。それから舞台の蓋を開けて「作者」「作画」「タイトル」の順に読みあげてから一呼吸おいて、演者は「私」として芝居をはじめた。演者の「声」が会場に響き渡って、スっと無音になったときの誰のものというわけでもない「呼吸」を聞いて、筆者は観客に語りが届いていることが分かった。演者は観客とのあいだの空気から間合いをとって紙メディアを操作して「間」を生じさせる。「演者/紙メディア」のインタラクションに観客が注力するのを「呼吸」で感じて、演者は「芝居のパフォーマンス」を続けていくのだ。「演者/紙メディア/観客」のあいだに相互作用がくり返し生成していく。「演者/紙メディア/観客」の相互作用が生成される表象として、紙芝居は成り立っていた。

相互作用はくり返され、帯同の時間は蓄積されて、関係性は厚みを帯びて、会場全体が紙芝居の画面に集中していくのを感じた。筆者は演者として、物語世界の「私」の発話をしながら客観と主観が混然としたところに立っていた。観客も「演者/紙メディア」を通して主観と客観を行き来するところに立っているはずだった。自己から解放されて、自己と他者のあいだに「演者/観客」が伴って立ったのだ。自分の作品発表で、このような体験をしたのは初めてだった。約 11 分ほどの公演だったが会場全体の集中が途切れることはなかった。観客からの批評は鑑賞体験に基づいたものだった。あの時はこうだったでしょ、この時はこういうことだったのでしょ?と上演中に起きたことを思い返して、あれこれ感想や質問をくれた。一緒に体験した感覚があった。さらに嬉しかったのは、「途中から照明を変えたんだ。もっと画が浮かび上がると思って」と勝手を知っている常連さんが声援のように言っ

てくれると、「そうだったんだぁ」と、お客さん同士でその場がまた盛り上がったのだった。 自分の作品を前にして、こんなふうに「他者」と過ごしたのは初めてだった。

残りの3回の『うろこ雲』の実演は、2022年3月に九州で福岡・熊本・大分の3都市で開催された「牧野伊三夫の絵本『十円玉の話』紙芝居朗読篇」<sup>2</sup>の公演に同行して上演させてもらった。食堂おしのちいたま(福岡・糸島市)にて観客51名、JR網田駅喫茶店(熊本・宇土市)にて観客33名、日田シネマテーク・リベルテ映画館(大分・日田市)にて観客60名、多彩な会場で老若男女をお迎えして実演をすることができた。

一番気掛かりだったことは B4 サイズの「紙メディア」が、会場に座っている観客の肉眼で本当に見えるのか?内容を理解してもらえるのか?という不安だった。ところが九州での最初の公演(糸島市)では舞台から 25m ほど離れた観客席でも紙芝居『うろこ雲』のドット画は十分鑑賞できたと報告を受けた。観客が画面に集中する様子が後ろの席からよくわかったこと、また会場の子どもたちも画をぬくと図像が変わる仕組みを不思議がって見入っていたと、関係者が感想をくれた。来場者からは、画の密度が粗いことで、かえって想像力が膨らんで、夜空を見ているような感覚になれたとか、トライアングルやオルゴールが紙芝居に合っていたという感想をもらえた。

2回目の公演(宇土市)では、始まって早々に二枚画をぬいてしまう初歩的なミスをしてしまった。初日の成功によって気が緩んだのだろう。その時は、誤りを告げてから中断をして、最初からやり直させてもらった。これによって初日のような会場全体が集中していく時間は薄まってしまったのだが、観客からの不満な空気はなかった。このような失態を許容してもらえたのは、観客の目の前に演者が立っているからなのだろう。あきらかに落ち込む演者に対して、早く立ち直って公演を続けてほしい、といった応援の空気が会場にあった。

苦い経験を経て、最終日(日田市)は何がなんでも失敗はしないと意気込んでいたら、巡業でギター演奏をしていた青木隼人が、トライアングルは打楽器奏者からレクチャーを受けた方が音の響きが良くなるはずだというアドバイスに加えて、最終日は趣向を変えてピアノの即興演奏で『うろこ雲』をやってみてはどうかと提案をしてくれた。もちろん願ってもない機会だったので快諾をした。しかし実際のところは、即興演奏とのセッションを楽しむような経験値のない筆者は、これまでと変わらない口演をするのが精一杯で、完全に演奏

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> 画家牧野伊三夫の絵本『十円玉の話』の出版記念として 2022 年 3 月 26・27・29 日に九州三都市(福岡・熊本・大分)で、語り牧野、ギター青木隼人、紙芝居動画宇田敦子による紙芝居朗読会を開催。動員 144 名。<a href="https://www.akaneshobo.co.jp/news/info.php?id=682">https://www.akaneshobo.co.jp/news/info.php?id=682</a> チラシ 167

者任せの展開になってしまった。「演者/演奏」の相互作用の試みができなかったことは悔やまれたが、劇奏のことを任せて朗読と紙の芝居に注力できたことで若干の余裕が生まれた。振り返ってみればプロの音楽家である共演者からの気遣いだったのだろう。このような関係性を生み出せたことで、紙芝居の実演は音楽家のパフォーマンス領域にも踏み入れられることが明らかになった。ピアノの即興演奏によって全体的に芝居のパフォーマンスの質が上がってライブ感が増したことは、間違いなく有り難かった。ただ、その一方でオルゴールやトライアングルを使った「鳴り物」を無くしたことで、「区切り」によって生まれる「間」を失ったことも事実であった。おそらく「演者/紙メディア/演奏者/観客」という複雑な相互作用が生まれたからだろう。今回の場合は紙芝居の「間」が演奏者の音楽時間に包括されてしまった(演者の経験不足のため)ことで、演者の呼吸は観客ではなく演奏に合わせることになってしまったのだが、果たして何が最善なのか、現段階では判断ができない。音楽家とのコラボレーションについては、もう少し経験を積んで検討していきたい。

以上の実演経験を終えての本実践の総括を述べたい。

今回の実践には二つの課題をあげていた。一つめは「画をぬく」操作で生じる紙芝居の「間」 で運動と時間の表現(動的な表現や時間の緩急など)を試行すること。二つめは「私」語り の一人称視点の紙芝居制作とそれに付随して「微妙な心理描写」は紙芝居では禁物なのかど うかの検討、というものだった。

一つめの課題については、脚色の構成に「場」の分節内に「景」という新たな分節を設けた。「景」とは紙芝居の「間」を生じさせる運動と時間の表現が生成する幅を持った時間を呼ぶ。さらに「画をぬく」操作によって「景」を生成させる作画技法を試みた。試行錯誤の過程で 1-1-3.で振り返った紙メディアで相互作用を生じさせる実践の経験が今回の取り組みの後押しなったのは間違いない。また紙素材であることから加工がしやすく試作を重ねられたことで、脚色と作画との呼応を考えながら制作できた。未分業態の利点が「紙メディアのデザイン」の成果につながった。

二つめの課題については、一人称語りの「私」が実在する宮沢賢治であることを冒頭で述べたことで、演者の語る「声」を観客は受け入れた。また一つめの課題で作りあげた「紙メディア」を使って、従来の紙芝居よりも豊かな「運動性」と「時間性」の表現ができたことで、原作の「微妙な心理描写」を「芝居のパフォーマンス」で観客に伝えられた。それによって教育紙芝居のタブーである文学的な「微妙な心理描写」が、紙芝居においても可能であ

ることを示すことが出来た。

今回の実践を通して、紙芝居は、語りにしろ画にしろ、たとえ何かを語り尽くせていなくとも、起きた「こと」をまるごとインタラティヴな表象として、観客は受け入れてしまう引力を持った「紙メディア」なのかもしれないと、筆者は次のような実体験から感じた。

実演で筆者は「演者」としての「声」が会場に響き渡ったとき、咄嗟に「指揮」「同体」「リアル」といった感情が高揚感となって全身を鼓舞する体験をした。「観客」から注がれる関心に応えようとしたのだ。ここで 2-4-1.で述べた東京裁判での佐木の証言にある「広く『アマチュア』に配られると相当大きな影響力を持つ」という言葉を改めて思い返す。なぜ「プロ」じゃないのか?紙芝居の特質すべきはそこにある。もし演者が「プロ」であれば観客の関心は演者になる。しかし「アマチュア」であれば観客の関心が注がれるのは演者ではなく紙メディアになるのだ。また「アマチュア」の演者が己を使うのではなく紙メディアを使って観客の関心に応えていくのに対して、「プロ」であれば己を使うはずだ。「アマチュア」の演者にとって「紙メディア」は盾と矛なのだ。では観客はどうだったか?演者が高揚に任せてひたむきに、ある意味で制御不能な勢いの「芝居のパフォーマンス」をしているのを見て、観客もまたそれに応えようとするのではないか?呼吸を合わせるように。これが相互作用を生成する紙メディアの表現、すなわち紙芝居はその「場」で成り立っているのだ。

#### 3-2-8. まとめ ~次の実践への課題

今回の実践は、一人称語りの謎めいた散文の紙芝居であったが「宮沢賢治」という視座を 観客に与えることでやり通したところは否めない。では今回の実践を形式化して別の紙芝 居を実践した場合に、果たして「紙メディア」として観客に物語を伝えることができるのだ ろうか?次の実践ではその検討をしたい。その実践として紙芝居『黒ぶだう』のリメイクを 行うことにした。原作の解釈を深めてきたことも実践に活かせるだろう。

実践に向けて課題を二つ挙げる。

一つめは、実践1で断念した、仔牛の主観世界で物語を描くことに取り組みたい。実践2 での「微妙な心理描写」と「私」語りの成果を踏まえて、「紙メディア」を制作する。

二つめは、制作した「紙メディア」で、原作の深層にある賢治がこめた世界に演者として立てるような「芝居のパフォーマンス」を行いたい。その突破口として、筆者は仔牛の有り様を國分の「中動態」と捉えてみた。仔牛の行動は偶然にも「中動態」と共通する「内向す

る変状過程」として描かれているからだ。そこから推察するに、賢治が仔牛に込めたのは「内面の変化を生きている人間」を描くことではないか?そしてまた吉本の述べた「中性な内面のあり方」とはそういった人間の内面のあり方を指しているのではないか?という考えに至った。筆者はこの仔牛に共鳴する。ただ物語を伝えるだけでなく、原作に迫る「芝居のパフォーマンス」を行うために、試行をしたい。

以上二つの課題で次の実践を行う。

# 3-3. 実践 3: 紙芝居『黒ぶどう』のリメイク

#### 3-3-1. リメイクの経緯

創作講座の講師は、原作『黒ぶだう』が教育紙芝居に向かない理由に「物語の舞台が、屋敷の中なので展開が乏しいし、仔牛がなんだか鈍臭くてはっきりしない」と述べて、過去に宮沢賢治の紙芝居シリーズを刊行にする際には、選外になった作品だと教えてくれた。筆者は、過去に制作した自主映画『福田さん』を見た審査員の「福田さんはつまらない人間だ」という感想を思い出す。まるで、だまし絵の若い女性(娘)と年老いた女性(老婆)の二通りに見える図像のように、同じものを見ても見ているものは違うことがあるのだ。

仔牛が「鈍臭くてはっきりしない」と思うのは、赤狐の視点から仔牛を見ているからだ。 しかし、実のところ原作『黒ぶだう』の仔牛と赤狐は同格ではない。この物語は仔牛が主体 であって赤狐は全編に渡って客体なのだ。原文の地の文が仔牛を主体にしていることから、 それはわかる。ではどうして?いつの間に読者(講師)は赤狐に主体を移してしまったのだ ろうか?もしかしたら「仔牛」「赤狐」という言葉がもたらす紋切り型のイメージによるも のなのではないか? ともあれ原文が引き起こしている現象と云える。

ではその現象を止めるために、主体を「仔牛」に明らかに固定させてみてはどうだろう。 例えば、だまし絵の見え方が「老婆」にならないよう「娘」に固定させておくということだ。 具体的には「仔牛」の主観(POV)ショットで紙芝居の作画を構成するというアイデアだ。 さらに地の文の「仔牛」という主語を「僕」に変更して、語りからも誘発させる。「仔牛」 の内側に入りこんで物語を描くことで、画面上に「仔牛」は不在となる。こうすれば、観客 が「赤狐」の視点で「仔牛」を批評することはなくなるのではないだろうか。

このように原作にある「仔牛」の主体が保障されたとき、深層にある作品の本題が浮かび上がって来ることを筆者は期待する。前項で述べたように、賢治が仔牛を「内面の変化を生きている人間」のように描いているとすれば、そういう人間の「内面のあり方」に寄り添えば、つまり他者の「内面のあり方」を想像力を持ってすれば、人間であれ家畜であれ野生動物であれ共存できる世界が築き上げられるのではないか?これは筆者の一読者としての結論であるが、そういった議論の余白を残したことが原作『黒ぶだう』の主題なのではないだろうか。「仔牛」と「赤狐」の関係を紋切り型として捉えるのではなく、吉本が述べたように「倫理の中性点」として読者は議論を白熱させるべきなのだ。今回の実践で「黒ぶどう」

をリメイクすることで、そのことに迫ってみる。

以上のような経緯でリメイクを行う。まずは脚色と作画から始めてみよう。

#### 3-3-2. 作画と脚色の構想

最初に「仔牛」の単語を全て一人称の「僕」に置き換えた(セリフ中に「僕」が使われている)。赤狐を客観視する「僕」の主観の物語になった。構成は、実践1で序破急を用いて組み立てたものを引き続き採用した。ただ主語を変換して、「僕(仔牛)」不在にしてきた伏線を最後に回収しなればいけない。そのために構成を少し考え直した。

この実践の試みである不在の「僕」は、最後には正体があらわになる。第 9 場に公爵の「おや、牛の子が来ているよ」というセリフで、仔牛の姿が初めて明るみに出る。ここは白日の下にさらされるというイメージで、この第 9 場だけ白地の紙に作画を行うことにした。突然の黒から白への転換はショッキングな出来事となるのではないか。その唐突なエンディングに余韻の時間を作ることにして、第 1 場の画を第 10 場として、再び見せることにした。演者の語りは無しで「景」だけを送る。第 1 場の「出会い」を再生して回想にするという試みだ。「画をぬく」操作によって生成される「景」は、主語による視点変換が重要なファクターとなっているので、実践 2 と同様に主語を抽出して総数を出していった。

構成の詳細は次の通り。

序 第1場…外 [ 僕、赤狐、僕、二人、狐 ] 主語五つ 第2場…屋敷前 [ 二人、鉄の垣、狐、赤狐、狐の子、僕 ] 主語六つ

破 第3場…屋敷内 [僕、狐、赤狐、僕、狐]主語五つ

第4場…屋敷内 [ 僕、僕、赤狐、僕 ] 主語四つ

第5場…階段[狐、僕]主語二つ

第6場…2階の部屋[狐、一つの室、日、黒ぶどう]主語四つ(クライマックス)

第7場…2階の部屋「狐、狐、僕、狐、僕」主語五つ

急 第8場…2階の部屋「狐、僕 ] 主語二つ

第9場…2階の部屋[公爵、伯爵、伯爵の二番目の女の子]主語三つ

第10場…回想 ※ 第1場の画を使う (語りなし)

以上の脚色を基に作画をする。今回も「景」の組み立て数を考慮しながら「場」ごとにパンチングタイプを作成した(fig.67)。『黒ぶどう』は、ほとんどの「場」が屋敷内であることから、物語には具体的な品物が出てくる。低解像度のドットで形状を描写するのは難しいので、敢えてドットのサイズを大きくして色彩面を広げて、色での描写を試みた(fig.68)。

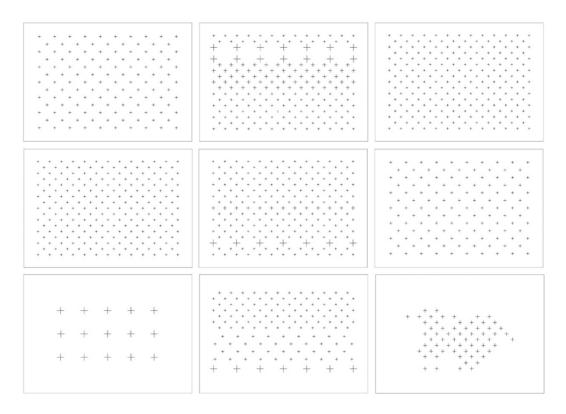


fig. 67『黒ぶどう』パンチングタイプ 全 9 種類 筆者作成

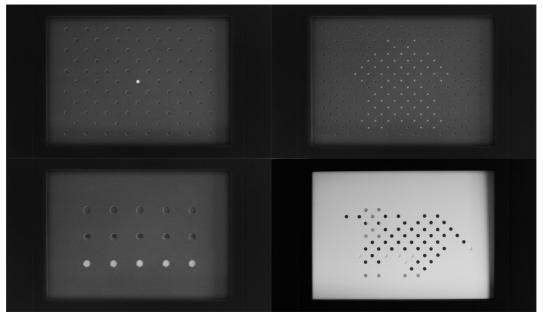


fig. 68「紙芝居『黒ぶどう』作画4枚」筆者作成

今回の実践もオルゴールを制作した。曲のコンセプトを立てるために、作曲家の泉と紙芝居『黒ぶどう』はどんな物語なのかを次のように確認していった。

紙芝居『黒ぶどう』は始まるようで始まらない、何かが起きているけれど表面化しないまま終わってしまう内面の物語である。閉塞的で非活動的な側面を持つ仔牛ではあるが、すばしっこい赤狐とのやり取りは噛み合わないものの快活さがあり、二人の会話にはユーモアがある。二人が奏でる不協和音や違和感を表現するために、イ長調をベースにした音の配列で不協和音を、休符を入れて「間」をつくり違和感を、それぞれ表現することになった。

18 弁あれば 18 音を使用できるのだが、その中にも細かい規則がある。例えば、近接する音は 2 弁用意する必要あること、また同じ音は 3 拍以上は間隔を空けないと使用できない、など。音数や展開には制約がつきもので、改めて紙芝居との親和性を感じた。オルゴール制作の過程と感想についてコメントをもらった。

前作の『うろこ雲』のオルゴール制作では、最初に原曲を作ることから始めた。編曲する工程では、その制約の多さと特徴的な構造から、原曲の「間」をいかに短縮させるか、埋めるか、の作業となった。結果、8 小節(約 15 秒)に「音を詰め込む」という感覚で作曲を行なうことになった。そこで今回は、原曲は作らずに最初からオルゴール用の曲を作った。1 小節ごとに奏法を分ける方法をとり、それらの構成で全体の流れを作った。紙芝居の展開からヒントを得て、最初と最後の小節は同じメロディにした。最終的に8 小節の曲を6 小節にすることで使用できる音が増えて、コンセプトの音楽に近づけた。前回よりも様々なパターンを試せたことで、オルゴール内部構造の仕組みも深く理解することができた(fig.69)(泉、2022)。

仕上がったオルゴールは、イ長調の不協和音なメロディを独特の間合いで奏でるものだった。曲想は、不穏なようで、若干、間の抜けたようなテンポでもあり、ユーモラスな空気感を作り出した。紙芝居『黒ぶどう』の世界観を後押しする劇奏となった。

演奏は、幕開けにトライアングルを鳴らし、オルゴールはまず第 6 場のクライマックスの「二房の黒ぶどう」が表れた時とエンディングの第 9 場に仔牛の姿が表れたときに演奏した。ただ余韻を作るために第 9 場は途中で一旦演奏を止めて、語りを最後まで終わらせてから、残りを演奏して閉幕させた。以上の内容を脚本にして書式化を行った(fig.70~73)。





fig. 69 手回しオルゴール 18N 『黒ぶどう』楽譜 作曲 泉かおる(2022) 筆者作成



fig. 70「『黒ぶどう』脚本 第1場~第2場」筆者作成

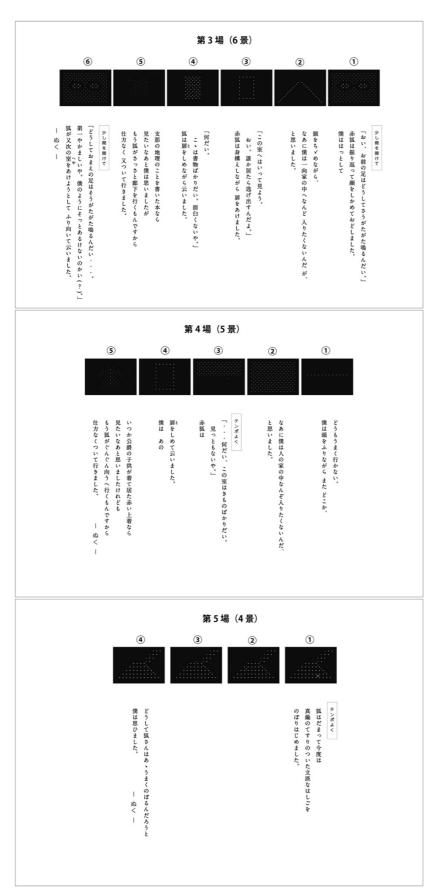


fig. 71「『黒ぶどう』脚本 第3場~第5場」筆者作成



fig. 72「『黒ぶどう』脚本 第6場~第8場」筆者作成



fig. 73「『黒ぶどう』脚本 第 9 場~第 10 場」筆者作成

## 3-3-3. 実演の構想と実践

紙芝居『黒ぶどう』リメイク版の実演は、2022年10月にバー山山(鎌倉市)で不定期開催されている異文化交流会の「話話の会 vol.3『紙芝居』」(観客9名)にて行うことになった。観客には20代~70代の老若男女が集まった。これまでの「話話の会」は、山の話や昭和期の隅田川界隈の話などがテーマに掲げられてきた。それに続くのが「紙芝居」となれば、観客は昭和期の紙芝居を思い浮かべて来客することになるだろう。しかし本論文の実践は、従来の紙芝居とは異なる形態(紙メディア)であるので、その乖離を埋めるべきかどうか考えた。

まず演者と観客の距離を近づけるために、簡単なワークショップをすることにした。お題は「手塚治虫の手作り紙芝居で即興紙芝居を実演」にした。ワークショップの実演者も観客もお店の常連さんがほとんどだったので、顔見知りの実演とあればと、好意的な空気の中で行われた(fig.74)。

ワークショップをきっかけに、従来の印刷紙芝居から広がりを見せた様々な「自主紙芝居」の紹介などをしながら、簡単な紙芝居史を話した。そして筆者の制作原点と紙芝居の接点と、そこから派生した「演者/メディア/観客」の関係によるインタラクティヴな表象の探求、「映像メディア」から「紙メディア」と「芝居のパフォーマンス」へと表現メディアを変えて自主制作を始めたという経緯を伝えて、紙芝居『黒ぶどう』の実演を行なった。

それとは別角度からの演出になるのだが、参考までに述べる。偶然、筆者の紙芝居を連想するような焼き菓子 (穴の開いた黒地のクッキーに白いクリームを挟んだもの)を見つけたので、お客さん同士の話題になればと用意した (fig.75)。それには期待通り一様に喜んでくれた。お菓子が空気を和ませるのに一役買ってくれるのは、かつての街頭紙芝居でもおそらく同じようにそうだったのだろう。



fig. 74 紙芝居のワークショップ風景 会場 山山 (2022) 撮影 野口玲

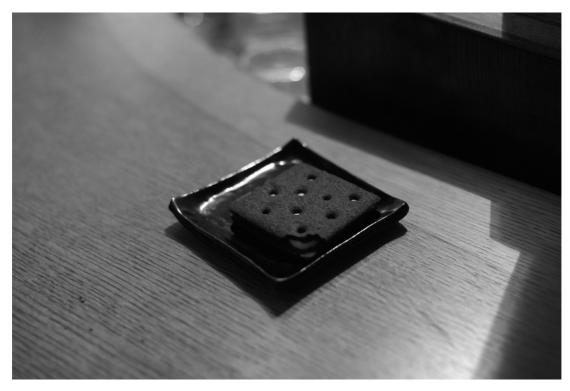


fig. 75 紙芝居の会場風景「雪やこんこ」六花亭 (2022) 撮影 野口玲

#### 3-3-4. 実践を振り返って

紙芝居『黒ぶどう』を終えて、今後に取り組むべき課題が出てきたので、ここにまとめる。

最初に「第9場の仔牛の登場は唐突ですぐには理解できなかった」「狐と男の子の話だと思っていた」などの感想をもらった。筆者としては想定内の感想だと思っていたのだが、今後もう少し芝居のパフォーマンスで改善できるかもしれないと考えた。俳優の知人からも、第9場の仔牛の姿が表れた「場」は、長めの沈黙を作るのが良いのではないか、おそらくその「間」によって観客は考えざるを得ないはずだというアドバイスをもらった。それ以外にも、筆者が重要視していなかった赤狐の「タン」と舌を鳴らす芝居は、全体を引き締めるアクセントになるので、ちゃんと良い音が鳴るように練習するべき、など。芝居の組み立てに対する実践的な助言は尽きない様子だった。芝居のパフォーマンス面においての試行は、これからなのだということだ。

もう一つ重要な課題となったのは、画の見え方を検討することだ。舞台のオイル仕立ての 黒に対して、肝心の紙芝居の黒紙に余計な赤みが差して見えてしまっているという指摘を 受けた。そのほかも、白地の「場」は色が飛んでほとんど画が見えないなど、照明の問題も 含めて素材の選定を再度見直すべきだという助言をもらった。最終的な見え方を考慮しな かったことは、物語に作画表現を活かせなかったことになる。物語と作画の関係性を不明瞭 してしまうことは避けなければならない。

実践1の紙芝居『黒ぶどう』では可もなく不可もなくの作品だったが、今回の実践では少なからず批評の対象になれたことは、実践としての価値があった。実践2の紙芝居『うろこ雲』は原作の許容範囲が広かったので、曖昧さも含めて作品として成り立った。しかし今回の実践は、登場人物ありきの物語であることからも、曖昧さを含めるのは妥当ではなかった。そのために、「紙メディアのデザイン」と「芝居のパフォーマンス」の両方で、さらなる試行を重ねていきたい。

実践を振り返る総括として、「仔牛」と「演者」の関係性をもう少し明かすべきだったという考えに至った。筆者が原作の「仔牛」から読み解いた「内面の変化を生きている人間」の物語(原作を立てるのではなく)を自主紙芝居にして、次は紙芝居『黒ぶどう』の前座に実演する試みをやってみようか…。そんな風に思えるのは、筆者が宮沢賢治の『黒ぶだう』に強いシンパシーを感じている心の表れなのだろう。

# 3-4. 実践のまとめ

以上、本章では三つの実践について論じてきた。

第1の実践では、出版社が主宰する創作講座を受講し、伝統的な「教育紙芝居」の文脈で宮沢賢治の短篇『黒ぶどう』の紙芝居を制作・実演した。第2の実践は最初の「自主紙芝居」として、宮沢賢治の短篇『うろこ雲』を原作とした紙芝居の制作・実演をした。第3の実践は「自主紙芝居」の2番目の実践として、実践1で断念した『黒ぶだう』をリメイクをして実演した。

これら三つの実践において、紙芝居表現のいかなる可能性が見出されたのか。 まず実践1には二つの側面があった。

一つは制作の段階で「自己/メディア/他者」の関係において生じた作用である。筆者の第一の実践では、創作講座における他者から鑑みた「教育紙芝居」という既存のメディアの伝統的な在り方に無自覚に縛られ、自己の表現を試みるもメディアと自己の関係が希薄なために、これまで蓄積してきた自己の経験と技術を活かすことが出来ず時間切れとなった。図式的にいえば「自己←メディア→他者」ということで、メディアの側からの「紙芝居とはこういうもの」というバイアスに自己も他者も縛られ、結果、既視感の強い紙芝居『黒ぶどう』が制作されてしまったのだ。

二つめの作用は、紙芝居『黒ぶどう』の実演の場において生じた相互作用で、「演者/紙メディア/観客」という関係において生成された。筆者は演者として観客の前に立ち、演者と観客のあいだに紙芝居という紙メディアを介して実演を行った。演者が紙メディアを操作しながら語り始めると、観客は演者ではなく紙メディアに注目する。演者は観客の反応に合わせて語り、次の瞬間の出来事を紙メディアの操作によって生み出す…その一連のプロセスが物語が終わるまでくり返される。その時間には確かに「演者/紙メディア/観客」のあいだで相互作用が生成するという実感があった。紙という「もの」が「こと」としての芝居となり、「演者/紙メディア/観客」の間の相互作用が生成されたのである。筆者の長い映像メディアの自主制作経験においても、この実演の体験は希有な出来事だった。

以上のような気づきを得た実践1を踏まえて、次は「演者/紙メディア/観客」の関係に おける相互作用を意識的に生成させることと、「演者は自己を語れるのか」を課題として実 践2に取り組んだ。

実践2では、「演者は自己を語れるのか」という試行のために、一人称で「私」が語る宮

沢賢治の短篇『うろこ雲』を紙芝居の原作に選び、まずはその解釈を深めた。同作品は短歌創作の影響が見られる文体であり、それは「虫」から「火星」に至るスケールを自在に行き交うことが可能な視点変換によって、近景と遠景を織り交ぜて情景描写をしている。それは内面世界に入り込みそうで外面に押し出されるような文章であり、この円環に入り込んだような感覚は主観と客観の混然する場所に向かう体験であり、それは「自己/メディア/他者」の相互作用を生成するための、今回の実践と通じる作品だと考えた。本論文はこのような円環空間を「景」と呼ぶことにした。「景」は演者が紙メディアの操作によって時間と運動の切断で生じる「間」に起きる。そのために文章の視点変換を区切りとして時間表現と運動表現を分節することを考えた。以上のことから自主紙芝居『うろこ雲』を制作して実演を行なった。

まず演者は一人称語りでも従来通りに「芝居のパフォーマンス」をすることができた。作画には演者の語る「私」の姿は描かれることはなく、終始「私」から見える心象風景だけが描かれていた。それでも観客から戸惑いの声はなく、見えたもの感じたものを主体的な体験として感想をくれた。観客のほとんどが『うろこ雲』の原作を知らなかった。改めて読んでみると告げる声も多くあった。演者が操作する画と語る「私」とともに観客は物語を伴走したと云えるのではないか。これによって微妙な心理描写は、原作の地の文によっては表現可能だということがわかった。

また演者の「画をぬく」操作によって、観客に小さな穴の集合体から紙芝居の「画」を覗かせて、「景」を成り立たせるような「紙メディアのデザイン」を取り入れた。これによって紙芝居の「間」の時間性を演者が自在に操作できるようになり、「演者/紙メディア/観客」における「景」というインタラクティヴな表象を意識的に生成することができるようになった。以上、実践2の二つの課題の取り組みで成果を得た。

実践3では、実践2で取り組んだ微妙な心理描写や、演者が物語の主人公を「私」として語る手法が、他の原作でも成果を上げられるのかという検討を、実践1の紙芝居『黒ぶどう』のリメイクによって試行した。実践3では、実践1よりも更に深く原作のテーマの深層に迫ることを試み、結果、原作の主人公「仔牛」から読み解かれた「内面の変化を生きている人間」に対する筆者の共鳴に気づいた。そして内面世界で生きる「仔牛」の存在は、「赤狐」という他者によって外面化する。それは筆者自身にも起きていることで、「自己/他者」の間に紙芝居というメディアを介することによる自己解放が出来たのだ。他者を受け入れ

ることは自己を知ることになる(その逆も然り)。筆者の制作行為の目的が「自己/メディア/他者」の相互作用の生成にあることに改めて気づかされた。実践 3 でこのような気づきを得られることができたのは、観客からの批評を受け入れられるようになったこともあるだろう。ともあれ、相互作用を生成する紙メディアの表現は筆者にとっては見つけたばかりなのであり、ようやくこれで「自己/メディア/他者」をめぐる自主制作を始められる段階に来ることが出来た一というのが現時点での実践者としての結論である。

# 第4章 結論

本研究は、まず映像作家としての自己表現において、他者との相互作用によって鑑賞されるインタラクティヴな表象の探求を、四半世紀にわたり実践してきた自主制作の原点に振り返るところから始められた。第1章で論じたように、筆者は自己と他者の対話において、多様なメディアを介在させてきた。ただ制作活動によって自己と他者の関係性に厚みを持たせるというよりは、自己とメディアの関係性の探求に勤しんできたところがある。つまりメディアの選択による自己理解の探求であり、8 mmフィルム、デジタルビデオテープ、CDROM、WEB 動画、インスタレーション、テレビ番組、写真絵本など、数々の映像メディアを渡り歩いて制作をしてきた。その背景には映像メディアの技術革新に付随する規格変換への自己応答があった。

しかし、その制作態度に危うさを覚えたのが 2011 年の東日本大震災だった。筆者はメディアが介在しない日常における自己と他者の関係性の希薄さに直面してしまったのだ。ここまで積み上げてきたはずの自己の規定ができない世界に強制的にリセットされてしまった感覚は、今でも震災の当事者意識として筆者に残って働きかけてくる。それを転機にして、メディアの技術革新からは自立して自己と他者の関係を築くことのできるメディアを探すようになった。そうして出会ったのが紙芝居である。

これまで筆者は自身の実践の中で、インタラクティヴィティが必ずしもデジタルメディアの特権的なものではなく、リニアな映像メディアでも生み出せるし、更にはアナログの紙メディアでも生み出せることを明らかにしてきた。それらを手繰って、自立したメディアで表現できることを「声の再発見」と「紙の再発見」に見出した矢先に、偶然、紙芝居というメディアに出会う機会に恵まれた。紙芝居は、視覚的な映画的側面と、言葉で語る演劇的側面の両面があり、さらに紙という物質的メディアとそれを用いた時間や運動の操作というパフォーマンス的な側面を持っていた。これらの両側面は、筆者が取り組んできた数々の実践と、東日本大震災以降に芽生えてきた問題意識とがつながりあうという直観があった。

紙芝居は昭和文化の生き残りのように古くからありながらも、新規性のないつまらないメディアとして軽んじられるかもしれない。しかし筆者はそこに未解明な表現の可能性を直観的に感じた。だからこそあらためて紙芝居というメディアを再検討し、作品制作の実践を通じてその意味を問い直すことを本研究の主題とした。

本研究の目的は、主観的な観点からは、表現における「自己/メディア/他者」の相互作用を通じた自己理解という自身が取り組んできた問題について、表現メディアをあらためる挑戦に紙芝居の実践を通じて考察することだ。ただし、ここでいう「自己理解」とは、ボワシエの問題意識を引き継ぐ「メディア自体の自己理解」という意味を含む。それはつまり「紙芝居というメディア自体の理解」ということに通底する問題意識なのだ。それをふまえて上述の主観的観点からの目的を客観的観点から更新して、本研究の目的を「表現メディアとしての紙芝居の持つ現代的な意味は何か」という問いを明らかにすることであるとした。その問いに対して、紙芝居の歴史研究と筆者自身の実践研究という二つの観点から論じるのが本研究の方法である。

本論文の第2章では、紙芝居の歴史を俯瞰し、その歴史の中で埋もれてしまった表現の可能性について考察した。まず「紙芝居とは何か」という問いを立てて、歴史上で「紙芝居」と呼ばれてきたものを俯瞰し、「紙」と「芝居」という二つの観点からその歴史を立体的に捉えることを試みた。紙芝居を「紙メディアのデザイン」と「芝居のパフォーマンス」という二つの観点から捉え直すことが、本研究における独自の切り口である。また、紙芝居の歴史を俯瞰する中で、そのメディアの特性を理解するための概念として、「操作性」「運動性」「時間性」「参加性」「可搬性」「複製可能性」「再演可能性」「自作可能性」という八つを抽出した。

既存の紙芝居研究では、その歴史的経緯を踏まえて「街頭紙芝居」と「教育紙芝居」という二つの形態の対比によって論じられてきた。本論文では、その二つの形態の特徴について、 上述の八つの概念に基づいて次のように結論づけた。

まず、街頭紙芝居は「参加性」と「可搬性」を重視する点に特徴がある。街頭という仮設的な場において成立させることが必要な街頭紙芝居では、まずもって参加を促さなくては成立しない。またいつ摘発されるかもわからない状況の中で出没的に行われる街頭紙芝居では舞台道具をいつでもどこでも持ち運べるという「可搬性」も必須であった。つまり「参加性」と「可搬性」は街頭紙芝居の生命線であったのだ。街頭紙芝居においては、「参加性」によって、演者が観客(子どもたち)の興味を引くために芸をして観客はそれに応えるという、互いの立場からの紙芝居への参加が促されることになり、また「可搬性」という紙メディアの強みを進展させたのが街頭紙芝居屋たちだった。さらに表現史的には、演劇的な表現に映画的な表現を添加させたのも、昭和初期の街頭紙芝居屋であった。その表現技法はその

#### 後、教育紙芝居にも引き継がれている

一方、教育紙芝居が重視したのは「参加性」「複製可能性」「再演可能性」である。「参加性」は街頭紙芝居と共通するが、そこに教育という目的が絡む点が異なる。街頭紙芝居では、商売として成り立たせるために子どもたちの参加を促すことが生命線であった。しかし教育紙芝居は必ずしもそうではない。教育紙芝居では教育という目的が真っ先にあり、その題材に対する子どもたちの興味関心を引くために紙芝居の「参加性」という特性が利用されてきた。しかしそれは戦時下においてはプロパガンダとして機能しうる諸刃の剣だった。

さらにその「参加性」の裾野を拡げることにつながったのが印刷技術であり、それによって紙芝居には「複製可能性」と「再演可能性」という特性が生じた。紙芝居は出版される「もの」となり、広範囲にわたる普及、書式化、質の向上など紙メディアとしての機能が高められることになり、それと同時に表現上の均一化、画一化が進んだ。

以上の街頭紙芝居と教育紙芝居という、紙芝居研究の先行研究が対立的に捉えてきた二つの方向性に対して、本研究ではその二つの軸からはみ出すような実践を拾い上げ、それらを新たに「自主紙芝居」と定義づけた。自主紙芝居は、自作自演であることの強みを活かして、紙芝居の特性を自在に組み合わせて表現に活かすことの出来る自由がある。マンガ家、お笑い芸人、映像クリエイター、俳優と油彩画家など様々な業種の創作者たちが各々の興味の赴くままに実験的な試行を重ねており、筆者の実践もまた、自主紙芝居の実験として位置づけることとした。

筆者自身の自主紙芝居の実践において、特に重視することを考えた紙芝居の特性はまず「参加性」と「可搬性」である。「参加性」は、筆者がそれまでの自主制作で抱えてきた、表現における「自己/メディア/他者」の相互作用(インタラクション)を通じた自己理解の問題と直結する。また「可搬性」は震災以降から筆者が探求してきた「自立したメディア」の特性と云える。

これら筆者にとって必然性をもつ二つの特性に対し、未解明な特性として取り組んだのが「操作性」「運動性」「時間性」である。これらの特性を特化させた表現が見られる戦中紙芝居も例外的にあったが、戦後はほとんど見られなくなっている。本論文の「表現メディアとしての紙芝居の持つ現代的な意味は何か」という問いに対し、これら三つの特性が切り口となると考えた。

第3章では、筆者が行った三つの実践について論じた。

実践 1 は筆者にとっての最初の紙芝居制作である。紙芝居制作のノウハウが皆無だった ため、教育紙芝居の出版社が主宰する講座を受講して、伝統的な物語型紙芝居を制作した。 そこで次の二つの課題が明らかになった。

第1の課題は「画」の問題である。紙芝居の「画」は操作によって運動性と時間性が生み出されるが、「画」の操作は演者と観客の参加性によるので、「演者/紙メディア/観客」のあいだの相互作用における間合いを演者は取ることになる。紙芝居制作においては、その「間」をもたせる「画」をどう作るかが課題となる。従来の紙芝居は、マンガ同様の連続画形式の作画法をとっており、シーンを最も象徴するショットを映画的な「任意の瞬間」として切断し、それを絵画的な「特権的な瞬間」として描いてきた。しかしその作画では演者は適切な「間」を作ることが難しい。これが第1の課題である。

実践1では原作として宮沢賢治の『黒ぶだう』を選んだ。同作の主人公の仔牛は外に向かって行動して何かと対峙して葛藤して乗り越えていく存在でない。だからといって消極的でつまらない存在というような捉え方を賢治は押し付けてこない。「どう思う?」と読者の主体的解釈を尊重している。その賢治の問いかけに対し、筆者は仔牛を「内面の変化を生きている人間」として捉える(それに気づくのは実践3のリメイクを待たなくてはならなかったが)。それは内向的で自然の摂理にまかせる存在だ。この内面のあり方に筆者は共鳴していたのだ。しかし、受講した講座の講師たちは読者(観客)の主体性を尊重する度合いには非常に慎重であり、微妙な心理描写も避ける傾向にあった。紙芝居の脚本は行動中心の展開が良しとされ、『黒ぶだう』は紙芝居表現には不適正な題材とされてきた。しかし街頭紙芝居にせよ教育紙芝居にせよ、紙芝居には「参加性」という観客の主体性を導く表現としての特質がその根底にある。紙芝居は「演者/紙メディア/観客」のあいだの相互作用として成り立つのであって、観客の主体性が本来的に尊重されなくてはならない。問題は如何にそれを導くかである。観客の主体性によって登場人物の内面を捉えてもらうにはどうすれば良いのか。そのためには、これまでの紙芝居ではタブー視されてきた微細な心理描写に取り組み、登場人物の内面の変化を描く演出を考える必要がある。これが第2の課題だ。

以上のように実践1では、適切な「間」をもたせる紙芝居の「画」の問題と、観客の主体性を導くための演出の問題という、二つの課題が明らかになった。

実践2は、自主紙芝居の原作に宮沢賢治の『うろこ雲』を選んだ。一人称の「私」語りの 散文で、「私」と「周辺の自然」を主語にした情景描写が「私」の内面世界として読者に表 象される短篇だ。その風景は「虫」から「天体」へと及び、視点変換のスケールが大きい。 描かれる世界は「私/自然」と「虫/天体」が交差する情景を点描した末に、「内/外」と 「微視的/巨視的」の二つを基軸にした「円環空間」が表れるイメージに至る。この「円環 空間」の運動と時間を紙メディアの操作によって切断した時に、紙芝居の「間」を生じさせ られると筆者は考えた。「円環空間」は物語世界の全貌である。紙芝居も複数枚の紙を重ね た連続画形式の「円環空間」の構造体なのだ。

上述の実践 1 から導かれた二つの課題のうち、一つめの課題について、まず「画」は運動と時間を含む空間に置かれる。筆者はその空間を新たに「景」と定めた。「画」の操作するには、「演者/紙メディア/観客」のあいだで相互作用が生成する間合いを演者は取ることになる。その時機を見計らうあいだにある時間と運動を「景」と呼んだ。

古典的な紙芝居の脚本は「場」で構成される。「場」とは「時間」と「場所」が変わったところで区切る分節の単位である。それに対して「景」は「場」をさらに細分化した分節の単位となる。「景」の生成する紙メディアのデザインは、画をぬく形態の元祖となる浮世絵の「おもちゃ絵」の原理を受け継ぐ「DOT ANIMATION CARD」を参考にした。おもちゃ絵の大きな穴を細分化してドットの集合にすることで「画をぬく」操作が小刻みになる。こうして「場」を細分化させた「景」を設計したことで、演者が適正な紙芝居の「間」を作れるようになると考えた。また、この技法によって作画される「画」は、従来の紙芝居の紙に描画する絵画とは異なる。「景」として生成される表象として、演者の語りと操作によってドットの集合体から覗くように低解像度のドット画(粗い点描)が表れる。その画像をどのように捉えるかは観客の主体性に任される。演者は観客の反応から、次の「景」に向かう間合いを計るのだ。実演のあいだ、相互作用の生成によるインタラクティヴな表象はくり返される。

二つめの課題である観客の主体性を導くための内面描写の問題については、原作に選んだ『うろこ雲』は「私」の心象風景つまり内面世界であり、その原作の選択自体が古典的な紙芝居がタブー視してきた心理描写の挑戦であった。そのような挑戦に対し、筆者の考えた「景」による演者の芝居のパフォーマンスに観客が最後まで伴走してくれたならば、観客は主体的に登場人物の内面世界を辿ったのだとも考えられる。実はその併走のために必要な呼吸の「間」をつくるしかけが「景」である。古典的な街頭紙芝居はぐいぐいと引っ張る口演によって、子どもたちに息つく暇も与えないような息をのむ体験をさせることに主眼が

あり、また教育紙芝居は物語のわかりやすさを突き詰めた上で、その内容への参加を子どもたちに呼びかける演出によって呼吸を「合わせる」ことに主眼があった。しかし「景」が生む呼吸は、必ずしも「合わせる」ことを目指すものではない。むしろそれぞれの呼吸を尊重し、それによって主体的な内面理解へと観客を誘う。

このように考えると、実践2で考案された「景」は、「画の問題」と「主体的な内面理解」 という二つの課題を結びつけ、双方を解消につながる手段であることがわかる。

しかしながら、呼吸が合わなければ、観客にそっぽを向かれてしまう可能性もある。その 問題を避けるために、実践 2 では、冒頭に演者が語る「私」とは誰かという前置きを観客に 伝えることが重要な導入となると考えた。つまり『うろこ雲』の場合は、宮沢賢治の視座を 観客に示すことになる。あとは観客の主体性を尊重する原文のままに演者は「私」として語 ればいい。

実践の結果、従来の紙芝居では微妙な心理描写が避けられてきたが、『うろこ雲』のような観客の主体性を尊重する文学においては、それが成立することがわかった。また「景」によって紙芝居の「間」を演者が適切に生じさせることもできた。「操作性」「運動性」「時間性」の特性を紙メディアに落とし込み、それを「語り」との呼応による「芝居のパフォーマンス」として実践することができた。以上が実践2である。

実践3は、実践2で考案した独自の表現形式が他の作品にも用いることができるかについて、実践1の『黒ぶどう』のリメイクによって検討した。リメイクにあたって、筆者のこれまでの制作で抱えてきた、表現における「自己/メディア/他者」の相互作用を通じた自己理解の問題とも向き合うことになった。原作の主人公の仔牛を「内面の変化を生きている人間」と捉えて筆者は共鳴したのだが、これは筆者の処女作である『福田さん』の主人公の在り方でもあったことに気づかされた。この原作を選んだ時点で、筆者は無意識に求めていた方向性の原点に立ち返ることとなったのだ。ふりかえってみれば、映画『福田さん』を制作したあと、自主制作に劇場映画というメディアの選択も視野に入れて、脚本講座でシナリオ執筆に取り組んだのだが、どうしても「葛藤を持った行動中心で生きる人間」に対して理解ができなかった。傍観者としては、存分に興味を持てるのだが、自己表現の領域に「葛藤する行動中心で生きる人間」を立ち入らせることは、むしろ虚構のように思えた。要は自分は「つまらない人間」なのだと思い、それは表現者としてのトラウマになった。そのような方向性での「自己/他者」の対話は非常に困難であると感じ、筆者はメディアと向き合うこ

とで、「自己/他者」のあいだに距離をおいた相互作用によるインタラクティヴな表象の探求へと自己表現の舵を切った。それから 20 年ほど経って、再び「葛藤ありき」の脚色問題に向き合うことになったのである。それでも葛藤の対局に置かれる原作『黒ぶだう』を、最後まで折れることなく紙芝居化することの後押しになったのは、「自己/他者」の問題を問い続けた先達としての宮沢賢治の原作に向き合ったことが大きい。賢治もまた「内面の変化を生きている人間」の一人だと筆者は考える。自然の摂理にはまかせるが、社会には流されない。積極的ではないかもしれないが決して消極的ということではない。

國分は「中動態の世界」を提示することで、「する」側と「される」側の区別に甘んじて考えるのをやめてしまうことに警鐘を鳴らした。それは吉本が賢治の向き合った問題として示した「倫理的な中性点」とも通底する。二極化して考えるのは楽かもしれないが、事態は変化していく。固定化しない考え方によって、制作の過程において世界の価値が反転することがあるのかもしれない。本論文でいう「相互作用の生成」とは「自己/他者」を「他者/自己」に立場を変えて想像することでもある。これは筆者自身が固定化しがちな「自己/他者」の関係を、時に立場を反転させて乗り越えねばならない問題でもある。

実践3のリメイクでは、実践1では取り組まなかった、仔牛という「内面の変化を生きている人間」の存在が、観客の主体性を引き出す力になるように演出をした。「赤狐」と「仔牛」の紋切り型の対比にならないように、「仔牛」の主観(POV)世界で物語を描く。「演者」の語りは「僕」にして、仔牛の姿は不在のまま物語はエンディングを迎える。そこで初めて仔牛は姿を表す。仔牛は「見る(主観)」から「見られる(客観)」に立場が反転する。唐突な反転であるが、原作同様にその解釈は観客の主体性に任せた。実践2の心象風景としての内面世界と比べ、実践3では主観世界として、より具体性を持った風景が生みだされた。実践2までは「演者/紙メディア/観客」の関係性を問い直してきたが、実践3ではあらためて自己表現における「自己/他者」の関係性が主題として浮かび上がり、自身が紙芝居以前に取り組んできた映像メディア表現の実践で避けてきた問題とあらためて向き合うことになった。

以上、本論文では自身の制作の原点から振り返り、紙芝居と出会い、紙芝居史から未解明な表現の可能性を見出し、独自の形式を考案して実践を重ねてきた。ここであらためて、本研究が歴史研究と実践を通じて問うてきた「表現メディアとしての紙芝居の持つ現代的な意味」について結論づけたい。かつて紙芝居は日銭を稼ぐために市井の人々が生み出し、育

てた日本の文化であった。いわば紙芝居が失業者達にとって切実な、社会と関わる手段となっていたのだ。それは現代においても同様であり、紙芝居は疎外感を抱く人々に、他者との接触と交流の機会を与えてくれる。筆者は震災を境に他者との関わりが希薄であること、つまり他者に「助けて」と言わないで自ら社会との関わりを断つ諦めの境地に居る自分を知った。明らかに現代社会における分断の一面であった。その動揺から筆者は生活を改め、紙芝居と出会った。紙芝居が演じられる時、自己には「演者」、他者には「観客」という役割が与えられる。たとえその場限りの「演者/観客」という関係性であっても、紙芝居を通じて「自己/他者」の関係は、自ずと築き上げられる。紙芝居はその歴史において「参加性」と「可搬性」にその強みを持ってきたが、他者との関わりを断って自分だけで自己規定する局面が、家庭内で、地域で、ひいては世界で分断を引き起こす現代において、とりわけ「参加性」は益々重要になっているように思われる。この「参加性」は必ずしも「演者/観客」の関係性を固定した上で生じるものではなく、むしろその関係を入れ替えることすらも積極的に行われるような流動的な「参加」である。そのような流動性を含んだ関係性が生起することを、本論文では「相互作用の生成」と呼んだ。

ただ紙芝居は必ずしも表現メディアとして十分に開拓されておらず、「三つのタブー」をはじめ、歴史的に形成されてきた「紙芝居はこうあるべき」という固定的な捉え方に縛られてきた。そのような紙芝居の在り方に自由を取り戻す起点に、本論文では街頭紙芝居と教育紙芝居に対する第3の方向性として「自主紙芝居」を提唱した。自主紙芝居は多彩な領域の実践者によって既にいくつもの実践が行われてきたが、それをあらためて紙芝居の歴史を踏まえて論じたことが、本論文がもたらした第一の貢献だ。

また本実践の独自のアプローチとしては「景」という分節を「場」の下の階層に施したことが挙げられる。従来の紙芝居の画は 30 秒から 1 分くらいのあいだ語りと共に観客に見てもらえてきたが、「場」を細分化した「景」の分節に表象される画は 5 秒から 10 秒程度くらいと 6 分の 1 程度の時間となる。筆者の画は、低解像度のドットで構成された粗く平面的な記号の集合体による「図像」を表すことに留めている。こうした表現は観客の主体性を尊重することで「演者/紙メディア/観客」の相互作用を生む表現となり得る。そして画の情報量が少ないことで、演者の語る内容との呼応が図られる。こうした「景」の導入によって、図像自体よりも演者の芝居のパフォーマンスから物語を得てもらうことで、文学的な微妙な心理描写も紙芝居表現で可能にした。本研究がもたらした紙芝居の新たな表現方法に

よって、紙芝居が扱える主題は確実に広がった。今後、日本文学の短篇、詩、歌など、紙芝居化できる作品は無数に存在しうる。本論文ではわずか三つの実践にとどまるが、紙芝居が主題としうる作品の選択肢を無数に拡げ、表現メディアとしての紙芝居の今後の可能性を拡げたことは、本論文の第二の貢献である。

更にそのように自主紙芝居が多様な主題を扱うようになってくれば、表現メディアとしての紙芝居はあらたな可能性を拓くことになり、ひいてはそのプリミティブな紙メディアが、現代の高精細化、高速化によって益々大量の情報を扱い、人々のメディアに対する主体性をじわじわと奪いつつある現状に対する、ささやかな抵抗となりうるのではないか。本実践における「景」の設計の主眼は、演者が適正な紙芝居の「間」を作ることだった。現代の映像メディアから失われているのは、まさにそのような「間」である。その最たる事例がいわゆる「倍速視聴」だろう。

紙芝居はその手軽さにおいて、現代においても比類ない強みを持っている。電気も不要で、その気になれば誰でもが容易に演者になることが出来る。歴史的にも芸を持たない人間でも芝居のパフォーマンスを可能にしたのが、昭和初期に発明されたアマチュアでもできる連続画形式の紙芝居であった。全くの素人であった筆者が三つの実践を出来たのも、ひらかれた表現メディアであったからだ。そのような間口の広さを、自身の実践を通じて証明してみせたことが、本論文の第三の貢献である。

一方、もう一つの特性である「可搬性」については、紙芝居よりもむしろずっと現代の映像メディアの方が可搬性の面では進んでおり、ありとあらゆる場所で視聴可能になっている。だがそのような状況において、紙芝居に価値があるとすれば、それが原理的に「もの」になることを拒む「こと」の表現だということではないだろうか。現代の映像メディアにおいて倍速視聴が広がるのは、映像が「もの」として扱われているからだろう。しかし紙芝居は、それと同じように「もの」として扱って倍速視聴することは不可能である。表現メディアとしての紙芝居は、一回性の「こと」として、あるいは「場」として、一方的な消費を拒み、相互作用の生成に参加することを私たちに求めるのだ。

結びに向けて今後の課題についてまとめる。本論文の実践において筆者が達成したことは、紙芝居の形式を独自に編み出し、そのデモンストレーションを行ったことだ。現況はそれだけだ。今後の課題は、まず紙素材の検討から始めて、作画にどこまで観客の主体性を尊重するべきか作者としての志向を深めてパンチングタイプを再検討していかねばならない。

おそらくその作業には運動表現の分節についての試行も引き続き伴うことになる。そして 紙芝居の創作には再び原作を立てて行うことになるだろう。なぜなら紙芝居という表現メ ディアの自己理解を進めるにあたって、モチーフにオリジナルの物語を客観的に扱うため には筆者にはしばらく時間が要するからだ。「内面の変化を生きている人間」が物語を話す ようになるには、もう少し紙芝居を通じた自己理解が必要なのだ。ただ、独自の脚色方法の 形式化は探求していきたい。その試行によって本論文における紙芝居の表現はリニューア ルしていくことになるだろう。

また実演においては、肝心の「芝居のパフォーマンス」のレベルには到底及んでいないの が現状であり、ひたすら地道に経験を重ねていこうと考えている。その活動には、本論で紹 介した自主紙芝居の創作者たちがそれぞれのホームグラウンドと呼べる場所で自作自演を 披露していることを参考にしたい。例えばお笑い芸人たちは劇場、映像クリエイターはクラ ブ(ライヴハウス)、画家はギャラリーなどだった。筆者にはホームグラウンドと呼べるラ イヴ会場は未だ無いのだが、思い描く活動は、店主の文脈で棚に書籍を並べるインディペン デントな書店、別名「独立(系)書店 | (和氣、2021) を全国津々浦々巡りながら実演をする ことだ。その理由に、このような書店は新刊をきっかけに既刊を含めたメディア(紙メディ アに限らず)との出会いを「客」に繋げるために展示、トークショウ、ワークショップなど の様々な企画を開催しているからだ。その在り方は「書籍のライヴハウス」と呼べるのでは ないか。街から書店が消えていく現代に、旧来の流通システムに頼らない個人経営の書店が 十年くらい前から全国各地に点在を始めて、現在は増加傾向にある。その店主たちもメディ アを通じた自己理解を深めているはずだと筆者は勝手ながら共感を抱く。実践 2 の実演会 場であった日田市のシネマテーク・リベルテもまた書籍や雑貨を扱う個人経営の映画館で あり、様々な分野のアーティストと共に話しあい独自の空間をつくっている。筆者はそうい った志向の他者との相互作用を求めて、独自の紙芝居を創作したのではないかと省みる。一 冊の本の文脈を考える店主にとって紙芝居がその一端になり得る出会いがきっとあるはず だ。いずれにしても各々が一国一城の主であるので簡単に関係を築けるとは思っていない が、少なからず紙芝居を通じて開ける門はあるだろうと期待している。

本論文が示したのは、紙芝居という小さなメディアが生み出す場と時間を巡る個人的な表現の物語に過ぎないかもしれない。けれどそのような小さな物語が今後も少しずつ蓄積されていけば、紙芝居はこれからも表現メディアとしての意義を失うことはないだろう。

### 謝辞

本研究の構想から論考の組み立て方、論文作成に至るまで、登山口から頂上までの長い道のりを指導教官として伴走してくださり、あたたかいご指導と激励を賜りました東京藝術大学大学院映像研究学科教授 布山タルト先生には甚大なる感謝の意を表します。

同学科教授 桂英史先生、同学科教授 山村浩二先生、多摩美術大学情報デザイン学科教授 永原康史先生には、本論文の作成にあたり、副査として適切なご助言を賜りました。ここに 深謝の意を表します。

帽子作家でイラストレーターのスソアキコさん、喫茶ミンカのオーナーであり山山の店主でもある俳優の川端美香さん、翻訳家の森谷久美子さん、東京藝術大学大学院映像研究学科特任講師のヤマモトアン・トモコ先生、木工作家の工房 Kanohi 相馬康二さんと相馬麻織さん、写真家の野口玲さん、音楽家の泉かおるさん、本研究を遂行にあたり、多大なご助言、ご協力頂きました。ここに誠意の意を表します。

NPO 法人道理事 岩立実勇さん、喫茶プラテーロ店主 平方麻衣さん、タロウ店主 板垣千 絵さんと板垣洋介さん、画家 牧野伊三夫さんには、実演と試演の場をご提供をいただけましたことを、心より厚くお礼を申し上げます。

最後に、これまで筆者をあたたかく応援してくれた両親と姉と兄、そして友人の稲井史 (旧姓 福田) さんに心から感謝します。

# 文献

- ・ 石井雍大「東京裁判と紙芝居」歴史教育者協議会 編『歴史地理教育』7月号(2010)
- ・ 石山幸弘『紙芝居文化史一資料で読み解く紙芝居の歴史』萌文書林(2008)
- 泉かおる『オルゴール「うろこ雲」制作メモ』(2020)
- ・ 伊藤俊治「関係と創造の詩学」, ジャン=ルイ・ボワシエ編著『ルソーの時一インタラクティヴィティの美学』、日本文教出版 (2003)
- 今村太平『漫画映画論』岩波書店(1992)
- ・ 今井よね 編『紙芝居の實際』基督教出版(1934)
- ・ イメージフォーラム企画―16名の作家によるオムニバス映画『TOKYO LOOP』(2006)
- インタビューマン山下「ヒット夜明け前一霜降り明星・粗品、フリップネタ 10 年の試行錯誤」スマートフラッシュ(2019) https://news.line.me/detail/oa-flash/1405d4b0a48c 参照日 2019.5.19
- 岩本憲児『幻燈の世紀一映画前夜の視覚文化史』森話社(2002) p.88
- ・ 碓井みちこ「写し絵とその観衆」,藤木秀明 編『観客へのアプローチ』森話社(2011)
- ・ AC 部 (安達亨・板倉俊介)「高速紙芝居『安全運転のしおり』」(2014)、第 18 回文化庁メディア芸術祭エンターテインメント部門審査委員会推薦作品 https://www.youtube.com/watch?v=09o0nRFAwN8
- ・ 参照日 2018.12.30
- ・ 内田繁樹『DOT ANIMATION CARD』かみ工作舎 (2017)
- ・ 大塚英志 編著『まんがはいかにして映画になろうとしたかー映画的手法の研究』NTT 出版 (2012)
- 大塚英志 共著『まんがでわかるまんがの歴史』KADOKAWA (2017)
- ・ 小倉希美「現代短歌史考 ~〈私〉の表出を巡って~」(2014)
- ・ おもいつきの声と色 (小島聖・平林麻) (2020)、https://www.youtube.com/channel/UC2Tr2t-WWBQEuc6DsIELTsw/videos 参照日 2022.5.20
- オング (W-J・オング)『声の文化と文字の文化』藤原書店 (1991)
- ・ 加古里子『加古里子 絵本への道一遊びの世界から科学の絵本へ』福音館書店 (1999)
- ・ かこさとし 鈴木万里 著『かこさとしと紙芝居一創作の原点』童心社 (2021)
- ・ 加太こうじ「対談・紙芝居からマンガ映画へ一紙芝居三十年の加太こうじと語るマンガ家にして医学博士の手塚治虫」思想と科学社 編「『思想の科学』特集・子どもと私」第5次16号(1963)
- ・ 加太こうじ『えとく一紙芝居・のぞきからくり・写し絵の世界』南 博・永井啓夫・小沢昭一 編「視 覚の文化論」(「芸双書」第8巻) 白水社 (1982)

- 加太こうじ「日本画人伝 高畠華宵・滝平二郎」思想と科学社 編『思想の科学』第5次91号 (1987)
- ・ 加太こうじ『紙芝居昭和史』岩波書店(2004)加太こうじ『紙芝居昭和史』岩波書店(2004)
- ・ カマル社『宮沢賢治の映像世界一賢治はほとんど映画だった』キネマ旬報社(1996)
- ・ 紙芝居文化の会 企画制作『紙芝居百科』童心社(2017)
- ・ 上地ちづ子『紙芝居の歴史 日本児童文化史叢書 15』久山社(1997)
- ・ 川戸道昭「『三匹の仔豚』と『ピーター兎』西洋童話の受容史からみた「幼稚園紙芝居」の革新性」の「二、『三匹の仔豚』とディズニーのアニメ絵本」高橋洋子 編著『教育紙芝居集成 高橋五山と「幼稚園紙芝居」』国書刊行会 (2016)
- ・ 川鍋雅則「普遍的な"何だろう?"をカタチに」月刊誌『東京人』3月号特集 no.422「惚れた絵本」 (2020)
- ・ 姜竣「紙芝居の変化と生産構造の変容」 国立歴史民俗憎物館研究報告 第 91 集 (2001)
- ・ 姜竣「紙芝居と〈不気味なもの〉たちの近代」青弓社(2007)
- ・ 久能竜太郎『紙芝居の作り方』春陽堂(1933)
- 草原真知子「幻燈から紙芝居へ」乾淑子編『戦争のある暮らし』水声社(2008)
- ・ 群馬県立土屋文明記念文学館 編『紙芝居がやってきたⅡ』展 図録 (2007)
- ・ 剣持武彦 著、木村敏 著、小倉朗 著、清家清 著、西山松之助 著『日本人と「間」―伝統文化の源 泉』講談社ゼミナール選書(1981)
- ・ 剣持武彦『「間」の日本文化』朝文社(1992)
- 工房 Kanohi『紙芝居舞台(宇田)制作メモ』(2020)
- ・ 國分功一郎『中動態の世界一意志と責任の考古学』医学書院(2017)
- 国立天文台 天文情報 基礎知識「2003 年から 2100 年までの火星最接近一覧 https://www.nao.ac.jp/astro/basic/mars-list.html 参照日 2021.10.19
- ・ 堀尾青史生誕 100 年記念プロジェクト委員会 編「紙芝居の巨匠堀尾青史生誕 100 年記念出版 堀尾青 史の世界から紙芝居の明日へ」子どもの文化研究所 (2014)
- ・ 古山広子「私の紙芝居創作法―ノートの中の堀尾先生の教え」堀尾青史生誕 100 年記念プロジェクト 委員会 編 (前掲) (2014)
- ・ 今野勉『宮沢賢治の真実一修羅を生きた詩人』新潮社(2017)
- ・ 阪本一房 著、堀田穣 著『紙芝居をつくろう!』青弓社(1995)

- ・ 坂根厳夫『遊びの博物誌』朝日新聞社(1977)
- ・ 佐藤通雅 編著『アルカリ色のくも 宮沢賢治の青春短歌を読む』NHK 出版(2021)
- 産経ニュース「1世紀ぶり夜空で競演 木、土、火星が相次ぎ最接近、同方角に」産経新聞
   https://www.sankei.com/article/20180506-WKMYELI5RJLUVM63FUDFUXSLKM/参照日 2021.10.19
- ・ 宍戸左行「スピード太郎」『読売サンデー漫画』連載 読売新聞一日曜付録版(1930~1934)
- ・ 宍戸左行「スピード太郎」第一書房(1935)あとがき
- ・ 宍戸左行「スピード三郎」『少年世界』連載 博文館(1931)
- ・ 至文堂 編『「国文学 解釈と鑑賞」特集 紙芝居は面白い!一大衆文化を見直す』第 76 巻 10 号 ぎょうせい (2001)
- ・ 下川耿史『近代子ども史年表 1868 1926 明治・大正編』、『近代子ども史年表 1926 2000 昭和・平成編』河出書房(2002)
- ・ ジャン=ルイ・ボワシエ『Flora petrinsularis 押し花』CD-ROM Artintact 収録 ZKM,Karlsruhe(1994)
- ・ ジャン=ルイ・ボワシエ『感性としての論理』図録 NTT インターコミュニケーション・センター企画 (1995)
- ジャン=ルイ・ボワシエ『時の演習―ルソーによるインタラクティヴィティのレッスン』図録 京都アートセンター企画(2000)
- ・ ジャン=ルイ・ボワシエ 編著『ルソーの時 インタラクティヴィティの美学』日本文教出版(2003)
- ・ 昭和館 監修『紙芝居の世界一黄金バットと紙芝居のおじさんに魅了された、あの時代。』 メディアパル (2012)
- 昭和館 Youtube チャンネル「チョコレートと兵隊」(朗読:梅田佳声さん)
   https://www.youtube.com/watch?v=9IUFEpomlkc 参照日 2021.01.28
- 鈴木旭「無観客『R-1』で問われたフリップ芸人の覚悟 革命家だったバカリズム 『クイズ』と『大喜利』の融合」withnews エンタメ (2020)
- すばる書房編「紙芝居」すばる書房『月刊絵本別冊』第6巻第15号(1978)
- ・ すみだ郷土文化資料館 編『終戦70年平和記念事業企画展―教育紙芝居の誕生』図録(2015)
- ・ 須山計一「連續漫畫の劇的性格」『紙芝居』第六巻一月号(16)、日本教育紙芝居協会(1942)
- ・ スコット・マクラウド「マンガ学―マンガによるマンガのためのマンガ理論」美術出版社(1998)

- ・ 高橋洋子 編著『教育紙芝居集成 高橋五山と「幼稚園紙芝居」』国書刊行会(2016)
- ・ 高畠華晃 編著『画家の肖像一高畠華宵の伝記と作品』講談社(1971)
- ・ 竹内オサム『手塚治虫論』平凡社(1992)
- ・ 竹内オサム「スピード太郎 一機械文明と戦争の危機一」『スピード太郎 少年少説大系 資料編1』 三 一書房 (1988) 付録
- ・ 竹内オサム『マンガ表現学入門』 筑摩書房 (2005)
- ・ 丹野清和 編『戦中戦後紙芝居集成』(アサヒグラフ別冊)ムック(1995)
- ・ 辻山良雄『本屋、はじめました: 新刊書店 Title 開業の記録』 苦楽堂 (2017)
- ・ 土屋紳一 共著『幻燈スライドの博物誌: プロジェクション・メディアの考古学』青弓社(2015)
- ・ 手塚治虫 加太こうじ「対談・紙芝居からマンガ映画へ一紙芝居三十年の加太こうじと語るマンガ家に して医学博士の手塚治虫。」『「思想の科学」特集・子どもと私』第5次(16)、思想と科学社(1963)
- ・ 手塚治虫『ぼくはマンガ家一手塚治虫自伝・1』大和書房(1988)
- ・ 手塚治虫『創作ノートと初期作品 新発見編』小学館(2013)付録「火星人が來る!!3」
- ・ 東宝『チョコレートと兵隊』(1938) 演出 佐藤武、原作 小林勝、脚色 鈴木紀子
- ・ トム・ガニング『映像が動き出すとき一写真・映画・アニメーションのアルケオロジー』みすず書房 (2021)
- ・ 中野晴行『謎のマンガ家・酒井七馬伝ー「新宝島」の伝説の光と影』筑摩書房(2007)
- ・ 永嶺重敏『怪盗ジゴマと活動写真の時代』新潮新書(2006)
- ・ 中村圭子「子ども向け〈ふろく〉の歴史」弥生美術館『少女雑誌ふろく雑誌コレクション』 河出書房 新社 (2007)
- ・ 夏目房之介「手塚治虫はどこにいる」ちくま文書(1995)
- 野村哲平「紙芝居舞台」民具木平(2015) https://colocal.jp/news/51322.html 参照日 2018 年
- ・ 畑中圭一『紙芝居の歴史を生きる人たち』子どもの文化研究所(2017)
- ・ 福田尚代「有るか無きかのおぼろなもの」うらわ美術館 編『雰囲気のかたち』展図録(2022)
- ・ 福田尚代『ひかり埃のきみ 美術と回文』平凡社(2016)
- 福田尚代『福田尚代作品集 2003-2011 慈雨 百合 粒子』小出由紀子事務所(2014)
- ・ 福田尚代『小さくなってのこっている』私家版(2002)
- 藤田加奈子「戸板康二の明治製菓宣伝部時代ー『チョコレートと兵隊』にまつわるメモ。」戸板康二ノート HP (2012) https://toita1915.hatenablog.jp/entry/2012/03/18/000000 参照日 2021.01.28

- ・ 堀田穣「紙芝居研究の課題 文化史の視点から」子どもの文化研究所 編『紙芝居演じ方のコツと基礎 理論のテキスト』一声社 (2015)
- 堀尾青史「追悼 宇田川種治」『紙芝居』6巻4号(1943)
- · 堀尾青史『年譜 宮沢賢治伝』図書新聞社(1966)
- ・ 堀尾青史生誕 100 年記念プロジェクト委員会 編「紙芝居の巨匠堀尾青史生誕 100 年記念出版 堀尾青 史の世界から紙芝居の明日へ」子どもの文化研究所 (2014)
- ・ 牧野伊三夫『十円玉の話』あかね書房(2022)
- ・ まついのりこ『紙芝居一共感のよろこび』童心社(1998)
- 松永健哉「発生史的考察」日本少國民文化協會 編「少國民文化」第1巻5号(1942)
- 松本俊夫「BBCC ネットアート & 映像フェスタ '99 一選評」新世代通信網実験協議会 1999 年季刊
   誌第 19 号 (1999)
- ・ 見田宗介『宮沢賢治 存在の祭りの中へ』岩波書店(1984)
- ・ 宮沢賢治『うろこ雲』「宮澤賢治全集第六巻」筑摩書房(1967)
- ・ 宮澤賢治『黒ぶだう』「新修宮沢賢治全集 第十一巻」筑摩書房(1979)
- ・ 三輪健太朗『マンガと映画 コマと時間の理論』NTT 出版(2014)
- 村山匡一郎「優しさと残酷さの機微『福田さん』―イメージフォーラム・フェスティバル 1999」ダゲレオ出版「Image Forum」新装刊第1号 (1999)
- 望月六郎「審査員評」ダゲレオ出版 「imageForum Festival1999 プログラム」(1999)
- ・ 安田常雄(神奈川大学日本常民文化研究所非文字資料研究センター「戦時下日本の大衆メディア」研 究班代表)編『国策紙芝居からみる日本の戦争』勉誠出版(2018)
- 安田常雄「戦時中の『国策紙芝居』、米英首脳を鬼や虫に 神奈川大収集」共同通信 日本経済新聞電 子版(2016) https://www.nikkei.com/article/DGXLASDG16H0V\_X10C16A8000000/ 参照日 2022.07.30
- ・ 山本武利『紙芝居一街角のメディア』歴史文化ライブラリー (2000)
- ・ 横浜歴史博物館 編『大紙芝居展―よみがえる昭和の街頭文化』横浜歴史博物館(2010)
- ・ 吉本隆明『宮沢賢治の陰―倫理の中性点』吉本隆明文芸講演実行委員会(1983)
   https://www.1101.com/yoshimoto\_voice/speech/text-a073.html 参照日 2022.05.30
- 和氣正幸主宰 BOOKSHOP LOVER「【五里霧中】独立(系)書店という言葉についての整理と覚書」
   (2021) https://bookshop-lover.com/blog/post-19218/参照日 2022.10.01

WALT DISNEY STUDIO The BIG BAD WOLF and LITTLE RED RIDING HOOD. BLUE RIBBON BOOKS
 (1934)

# 紙芝居

- ・ 紙芝居刊行會『少年ダビデ』(1933) 脚本 今井よね、作画 板倉康雄
- ・ 全甲社『赤頭巾チャン』(1935) 監修 浜田広介、説話 大村主計、画 日向真、編集 高橋五山
- ・ 全甲社『三匹の仔豚』(1935) 監修 浜田広介、作・画 高橋五山
- ・ 全甲社『花咲ぢぢい』(1935) 監修 浜田広介、説話 高橋五山、画 日向真、編集 高橋五山
- ・ 東京朝日新聞社『朝日ニュース紙芝居』(1940) 編集 鈴木喜一郎、配給 日本教育紙芝居協会
- ・ 童心社『セロひきのゴーシュ』宮沢賢治童話名作集シリーズ (1966) 脚本 堀尾青史、画 池田仙三郎
- ・ 童心社『にげたくれよん』(1973) 脚本 八木田宣子、画 田畑精一
- ・ 童心社『くれよんさんのけんか』(1975) 脚本 八木田宣子、画 田畑精一
- ・ 童心社『おおきくおおきくおおきくなあれ』(1982) 作・画 まついのりこ
- ・ 童心社『ごきげんのわるいコックさん』(1985) 作・画 まついのりこ
- ・ 童心社『かりゆしの海』(1989) 脚本・画 まついのりこ、写真 横井謙典
- ・ 日本教育画劇『キツネノゲントウ』(1942) 脚本 堀尾勉 (青史)、画 宇田川種治
- ・ 日本教育紙芝居協會『太郎熊と次郎熊 上中下』(1942) 脚本 川崎大治、画 宇田川種治、
- ・ 日本教育紙芝居協會『貯金爺さん』改訂版 (1940)
- ・ 日本教育紙芝居協會『チョコレートと兵隊』(1939) 脚本 松永健哉、画 小野屋半二、
- ・ 日本教育紙芝居協會『戦争をしてゐるのだ』(1941) 脚本 日本教育紙芝居協會、画 野々口重、編集 佐木秋夫、原作「国民に想ふ」馬淵逸雄
- ・ 話の日本社『鞍馬天狗』(1931) 脚本 画鳥居馬城

## 図版

- fig. 1 筆者作成
- ・ fig. 2 野口玲「侘助ポートレイト」より (2013)
- fig. 3~11 筆者作成
- fig. 12 野口玲「朗読劇カレンダー告知画像」より(2017)
- ・ fig. 13 福田尚代 作『本の微粒子』、うらわ美術館「雰囲気のかたち」展(2022) 筆者撮影

- fig. 14 高橋克彦『江戸のニューメディア』角川書店 (1992) p.111
- fig. 15 大屋書房 HP https://www.ohya-shobo.com/catalog list scope.php?print id=9280
- fig. 16 横浜市歴史博物館『大紙芝居展』図録(2010)p.9
- fig. 17 加太こうじ『えとく一紙芝居・のぞきからくり・写し絵の世界』白水社(1982) p.162
- ・ fig. 18 森朝人「紙芝居」アサヒカメラ Photograpy journal(1933)
- fig. 19 国際日本文化研究センター「高畠華宵大正ロマン館所蔵近代日本大衆雑誌図像データベース https://iiif.nichibun.ac.jp/TKB/magazines/m12.html (2022)
- fig. 20 文生書院 在庫一覧 HP https://www.bunsei.co.jp/item\_images/9801919.JPG (2020)
- ・ fig. 21 昭和館『少年ダビデ』紙芝居刊行會(1933)複写コピーより筆者作成
- fig. 22 上 高橋洋子編著『教育紙芝居集成 高橋五山と「幼稚園紙芝居」』国書刊行会(2016.) p.10 一部 抜粋 下 WALT DISNEY STUDIO 『the BIG BAD WOLF and LITTLE RED RIDING HOOD』BLUE RIBBON BOOKS (1934) p66-67 より筆者作成
- fig. 23 筆者作成
- fig. 24 高橋洋子編著『教育紙芝居集成 高橋五山と「幼稚園紙芝居」』国書刊行会(2016) p.81~84 より
   筆者作成
- ・ fig. 25 上 藤田加奈子「戸坂康二ノート HP」 <a href="https://toita1915.hatenablog.jp/entry/2012/03/18/000000">https://toita1915.hatenablog.jp/entry/2012/03/18/000000</a>
   (2011)、下 昭和館 youtube チャンネル <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9IUFEpomlkc">https://www.youtube.com/watch?v=9IUFEpomlkc</a>
- fig. 26 すみだ郷土文化資料館所蔵『貯金爺さん』(1940) 展示撮影より筆者作成
- ・ fig. 27 群馬県立土屋文明記念文学館所蔵『太郎熊と次郎熊 中一不思議な見世物小屋』日本教育紙芝居屋協会(1942)複写コピーより筆者作成
- ・ fig. 28 群馬県立土屋文明記念文学館所蔵『太郎熊と次郎熊 下一熊さん学校』日本教育紙芝居屋協会 (1942) 複写コピーより筆者作成
- fig. 29「SF・冒険・レトロフューチャー」展図録、昭和館(2020) p.41
- fig. 30 筆者作成
- fig. 31 手塚治虫『創作ノートと初期作品 新発見編』小学館(2013)付録より筆者作成
- fig. 32 昭和館所蔵『朝日紙芝居ニュース 第十輯』東京朝日新聞社(1940)複写コピーより筆者作成
- fig. 33 復刻版『キツネノゲントウ』ほるぶ出版(1964)筆者作成
- fig. 34 高橋洋子編著『教育紙芝居集成 高橋五山と「幼稚園紙芝居」』国書刊行会(2016)p.275
- fig35『おおきく おおきく おおきくなあれ』童心社 (1973)より筆者作成

- fig. 36『かりゆしの海』童心社 (1973)より筆者作成
- fig. 39 公益財団法人東京都歴史文化財団サイトより
   https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000382.000038211.html (2022)
- fig. 40~44 筆者作成
- fig. 45 片岡晶アーカイブ・プロジェクサイトより作成 https://akirakataoka.com/?p=422 (参照日 2022)
- fig. 46 @ネルノダイスキより https://twitter.com/nerunodaisuki/status/1262734678370353152 (2020)
- fig. 47 筆者作成
- fig. 48 かみの工作所 WEB サイトより作成 <a href="https://www.kamigu.jp/category/select/pid/9831">https://www.kamigu.jp/category/select/pid/9831</a> 筆者加工
- fig. 49~57 筆者作成
- fig.58~59 野口玲「話話の会 vol.3 紙芝居」アーカイヴより (2022)
- fig. 60 筆者作成
- fig. 61 童心社 HP 紙芝居関連商品より
   https://www.doshinsha.co.jp/search/info.php?isbn=9784494073009 (参照日 2019)
- ・ fig. 62 上 筆者撮影、下 コロカル HP より <a href="https://colocal.jp/news/51322.html">https://colocal.jp/news/51322.html</a> 筆者加工
- fig. 63~73 筆者作成
- fig. 74~75 野口玲「話話の会 vol.3 紙芝居」アーカイヴより(2022)