

プレイバックシアター-日本校卒業論文

プレイバックシアターの音楽

そして文楽からの学び

2003年4月

柳川比呂子

目次

はじめに	1
第一章 心・経験・存在	
1, 心とは何か.....	2
2, 形式と内容.....	3
3, 存在とは何か.....	3
4, 心の普遍性.....	4
第二章 プレイバックシアタ-の音楽	
1, リチュアル.....	5
2, パンチュクエーション.....	7
3, 雰囲気.....	7
4, 白と黒.....	9
5, 音楽についての知識.....	10
第三章 ミュージシャンとしての実際	
1, 音色.....	12
2, 音程.....	15
3, リズム.....	15
4, メロディー.....	17
5, ハーモニー.....	17
6, 表情.....	20
7, テーマの展開.....	20
第四章 文楽から学ぶ	
1, 文楽とは.....	24
2, 文楽の歴史.....	25
3, 太夫と三味線.....	26
4, 人形遣い.....	27
5, 三味線.....	28
6, 舞台.....	29
7, パフォーマンス公演の枠組み.....	31
8, 文楽から学んだこと.....	32
謝辞.....	34

参考文献・・・・・・・・・・・・・・・・・・35

付録

<春を感じる曲>・・・・・・・・・・・・36

さくら／ひなまつり／花

<夏を感じる曲>・・・・・・・・・・・・38

夏の思い出／ヤシの実／海

<秋を感じる曲>・・・・・・・・・・・・40

もみじ／ゆうやけこやけ／枯葉

<冬を感じる曲>・・・・・・・・・・・・43

雪／ジングルベル／ホワイトクリスマス

文楽写真集・・・・・・・・・・・・・・・・45

はじめに

「世界のオルガンプレイヤーになるぞ！」私の青春時代は燃えていました。結婚しても諦めませんでした。夫の転勤でアメリカに渡っても諦めませんでした。結婚13年目にアメリカから帰国し、その夢を捨てました。西海岸で学び始めたカウンセリングを、急を要して学ぶことにしたからです。「家族相談士」という家族療法家としてのお免状を頂いてから初めての研修はプレイバックシアターでした。Retell を聴き、ストーリーテラーを体験し、私はすっかりPTに魅せられてしまいました。その時、「音楽」が含まれていたことは、心引かれる要因であったものの、テラーの話を真剣に聞き、その場で再現する・・・という世界がその時の私には、「欲しくてたまらなかつた物」として、しっかりと自分の中に入りました。あれから、数年の月日が流れました。「家族相談士」の仕事も少しずつ脂が乗って来ました。そして、プレイバックシアター日本校のリーダーシップコース1に参加したのです。夢のようでした。そのセッションの中で、あるストーリーのミュージシャンをしました。コアコースから一緒のアトムさんのストーリーでした。不思議な不思議な話でした。無我夢中でアクターを見つめ、自分の持つ物全てを賭けての演奏でした。奏で終わった瞬間に込み上げるものが、ありました・・・。卒論のテーマには、別の物を考えていた私ですが、どうしても「プレイバックシアターの音楽について」書きたくなりました。ジョナサンのアドバイスを受け、今まで関心を持ったことがなかった日本の芸術文化である文楽についてひも解き、プレイバックシアターを再見してみることにしました。「自分が研究して、まとめることが、プレイバックシアターへの学びになる。そのための卒論です。」というジョナサンの言葉に従い、書きまとめてみようと思います。

第一章 心・経験・存在

「心を揺さぶられる体験」これがプレイバックシアター体験の醍醐味である。

「心」に触れるかどうか・・・その場に居る人々の心に訴え掛けられるかどうか・・・これこそが、プレイバックシアターにおける音楽の大きな役目である。

そこで、まず「心」について考えてみようと思う。

1、心とは何か？

「大辞泉」で、「心」を引いてみると、

『人間の理性・感情・意志などのもとになるもの。また働きそのものを

ひっくるめていう・・・』と記述してある。

自分の理性は、心が基になっているのか・・・だからいくら欲しくても我慢したり、止めておけばよいのに手を出してしまったり、そう決めているのは心の所為なのか・・・。悲しくてたまらず、涙が込み上げてくるのは私の心がそうしているんだ・・・。「よし、頑張ってることに決めた!」と、意志決定するのは私の心の成す技なのか・・・。なるほど、と理解出来る。

では、「働きそのものをひっくるめる」とはどういう意味なのだろう？

心は働くのか？頭を働かせるのとは、どう意味が違うのであろうか？

1) 心尽くし、心無い、心がこもる、心が痛む、心が重い etc はその意味が即座に分かる。心尽くしとは、その人の思いを込めて出来るだけのことを尽くすことであろう。心無いとは、その反対に配慮無く自分のしたいように、行動することであろう。心がこもるとは、その人に自分の思いを込めることであろう。心が痛むとは、どうにも成らない事実に痛切に痛みを感じるであろう。心が重いとは、何かに思いが留まり、離れることなく辛い状態であろう・・・けれど、これは誰にでも同じ真実であろうか？人によって違うのではなからうか？何故なら、人は千差万別の認識で、物事を眺めているからである。つまり、心は客体化・特定化出来ない存在なのである。心に関する認識は、どうやら、それぞれの人の経験によるものらしい。

2) では、経験とは何であろう？

氏原寛氏に依れば、経験とはその人の、内と外、主体と客体が一つになる現象ないしはプロセスであり、外界に応じて千変万化する・・・という。

私は、戦争の経験がない。戦争がどんなものであるかの知識は在るが、

実際に体験していない。これは、内側にあるだけで外側と一つになっていないということなのだ。 -2-

3)『今・ここ』を感じ、認識しているのは私自身の認識であり、非本質的で、一つの表れに過ぎないが、それを「心」が感じているのである。

なぜなら、私は「今・ここ」を経験しているからだ。

2、形式と内容

内に在るもの＝心は、外のもの＝外界＝形式に出会って初めて具体化する。

経験＝体験を通して初めて、心は具体化していく。

たとえば、誕生日に友人達から「ハッピーバースデー」をいきなり唄ってもらった経験は、友人達からの愛を具体化してもらった経験として残る。心を表してもらったのである。すると、何らかの形で心に響く。

しかし、「2月28日は彼女の誕生日」と分かっている、何もしなければ心は具体化されない。

だが、ポンと送られてきた花束に、心を感じるかどうかは、状況に依るだろうし、その人の受け止め方に依る。

形式が本当か、内容が本当か……

形式(＝外界)と内容(＝心)が出会ってこそ、具体化され、人は自分の存在を実感できる……これが経験／体験ということだ。

では、次に「存在」を実感する辺りにスポットを当ててみよう。

3、存在とは何か？

1) 前述したように、内と外が出会う瞬間……つまり経験＝体験を経て、心が認識したときに存在を実感するのだ。

2) 赤ちゃんと母親

赤ちゃんは、「おしめが濡れた」と言って泣く。母親は取り換える。すると、赤ちゃんは気持ちが良い。「お腹が空いた」と泣く。お母さんはおっぱいをあげる。あかちゃんの口におかあさんの乳首が入ったその時、あかちゃんは「存在」を実感する。母の存在があって、そして自分の存在を確認する。

人がひとりでは生きて行けないのは、こうした「手応え」が無ければ恐怖のどん底に陥ることは、この赤ちゃんの話からも納得が行く。

3) being と doing

being＝存在するだけで周囲に幸せを与える状況の赤ちゃんは、本人も周囲も幸せである。

—3—

doing＝すること……「泣く」ことがうるさいと思われる赤ちゃんは不幸せで、周囲も不幸せである。

人は存在を肯定された時、心は幸せになり、前向きに生きて行けるのである。

4, 心の普遍性

普遍性とは、すべての物ごとに通じる、ということである。

頭を働かせて知識と智恵で、心を動かそうと試みても、本質的な心は動かない。

何かしらの形式を通じて、心を働かせ、心を具体化した時に初めて人の心は揺さぶられるのである。この行為こそ、普遍であるのだ。その時にこそ、自分の存在を確認するのだ。

プレイバックシアターは体験である。心中のストーリーを話し、それを自分以外の人々が批判なく受け止める。受け止めた人間はテラーの心に寄り添って表現する。テラーの内側と外側が出会うその瞬間、自分の存在を実感する。無条件に受け入れられた瞬間である。これは、普遍的なものであるから、観客の心にも入って行く。。

音が「今！この時！」にアクターの動きと共に鳴ったその瞬間、その効果は絶大となる。

音楽はアクターと共にあって、そして人の心を動かすのだ。

「受け止め、表現する」・・・どう受け止めるのか、どう表現するのか、ここにプレイバックシアター学習の課題が山のように積まれていることは言うまでもない。

「心」が体験を通して、存在の実感に至る。すると、人はエネルギーが満たされるのだ。人は五感を通じて体験をする。

プレイバックシアターの音楽は、「今、ここ」をアクターと共にひとつになって表現する。

では、プレイバックシアターの音楽の何がどう心を揺さぶるのか・・・をひとつずつひも解いて行こうと思う。

第二章 プレイバックシアターの音楽

1, リチュアル

リチュアルとは、プレイバックシアターの様式、儀式的要素、枠組み、決まり事である。

プレイバックシアターは複数の人々で繰り広げられるのであるから、ある程度の決まり事に乗っ取って行われないと、統制が付かない。その合図として音楽は使われる。

また、儀式として、「これから始まる何か」への導入、「これで終わり、現実の世界に戻る

ため」の導入、誘いとして音楽は使われる。

先日伯父の一周忌に参列した。

参列者が席に付き、周囲の人々と挨拶を交わし、ふと落ち着いた頃、ゴーンと

鐘が鳴った。そして、立派な衣装を纏った僧侶達が、頭を低くし念仏を唱えながら入場して来た。人々はヒソヒソ話を止め、静粛になる。僧侶達は定位置に付くと、口を閉ざし、一瞬の沈黙がお堂を包む。主僧が高らかな声でお経を唱え始め、続いて僧侶達は合唱し、木魚が一定のリズムを刻む。時折ゴーンと鐘が鳴る。しばらくすると、「お二人ずつ順にお焼香をどうぞ・・」と声が掛かり、参列者は順に焼香を仏前に上げに行く・・・

宗派によって、その形はそれぞれ違うであろうが、人々は静かになり、列に沿って儀式を全うしていく。小さな子は、大人の指示に従いながら、その厳粛な雰囲気「いつもと違う」と感じている。

これが、枠組みであり、儀式的要素であり、決まり事・・・つまりはリチュアルであろう。

この法事の念仏、合唱、木魚、鐘はその宗教的意味合いの他に、儀式上の僧侶同士の合図であり、参列者への誘い、導入、合図をもたらしている。

これと同様にプレイバックシアターの音楽は、アクター、コンダクターへ合図を送り、テラーやオーディエンスに誘い、導入をもたらす・・という役割を受け持つのである。

宗派によってその様式が違うように、プレイバックシアターでもグループによって、そしてその日のパフォーマンスの持つ意味合いによって、音楽の取入れ方は変化するのである。「今、ここ」を表現するのであるから、奏でるメロディー、ハーモニー、リズムはその場で生まれるものであるが、リチャールと

-5-

しての音楽はパフォーマンス前に枠組みが決められ、メンバ-全員の身体にしみ込ませるための練習が必要不可欠となる。

その日の公演がどう始まり、どう終わるかを皆で打ち合わせ、練習を踏む。

その際に音楽に依る雰囲気作りは重要だ。

<誘いとして、儀式の要素として>

例えば、七回忌の法事の後に故人を偲んで、プレイバックシアターパフォーマンスを行うとする。

集まっている家族／親戚／友人にとって、どんな会が嬉しい物であろうか？

法要が済み、食事に区切りが付いた頃、パフォーマンスを始める。

食事をしながらそこに居る人々はどんな話をしていたのだろうか？

久しぶりに会った面々で、近況を話していたかもしれない。苦勞話をしていたかもしれない。取るに足らない話をしていたかもしれない。しかし、会の目的を考え、そこに期待されるものは、やはり故人を囲んでいた日々の思い出であろう。音楽から始めるなら、なつかしさを醸し出す穏やかなメロディーかもしれない。しかし、もし故人がお祭り好きで、「エラヤッチャッ、エラヤッチャッ！」が大好きだった・・・と情報が入っていれば、祭囃子から打ち鳴らすことから始めることが、人々に故人を思い出させ、「何かが始まる！」と感じさせる。

大切なのは、その場の雰囲気をいかにキャッチし、合わせ、いかに実現しようか？という「気持ち」すなわちこちらの「心」なのであろう。

法要という儀式を済ませた面々に別の空気を送り込む。しかしその時に「儀式として」のリチュアルは忘れてはならないのだ。祭り囃子で始まったとしても、コンダクターは、故人を偲ぶ丁寧な言葉遣い／内容を使うだろう。

また、ストーリーの展開に合わせ、終演の曲想もまた変わるであろう。

お祭りの話で終始し、最後にもう一度「エラヤッチャッ！」をテーマとして明るく終わりたい会かもしれないし、ジーンと込み上げてくる淋しさに心休まる笛の音が心地良いかもしれない。

全てはいかに心を砕ける感性を備えるか・・・ということであろう。

< 枠組み／合図としてのリチュアル >

メンバーがいかになめらかにパフォーマンスを行うか。枠組みを明らかにメンバーに伝える合図としての音楽は、重要だ。

ストーリーでは「みてみましょう」といったコンダクターからの言葉の合図がある。ひと呼吸おいて、音楽が始まる。

アクターは準備に掛かる。それぞれの位置に定まり、フリーズする。音楽が止む。演技が始まる。こんな「決まり事」があるからこそ、スムーズに始まることが出来るだろう。同じように、終わりですよ・・・と知らせる音、メロディーが流れれば、演じる者も観ているものも落ち着いて終えることが出来る。

動く彫刻なら、彫刻が積み重なるに合わせて音楽が変化する、このカチンコの音が鳴

ったら後に戻ろう・・・等と決めておけば、スムーズかもしれない。

状況に合わせた設定と、練習時に身にたたき込んだ、阿吽の呼吸を合わせるための決め事。このあたりが、プレイバックシアターの音楽に期待されるリチュアルであろう。

2, パンチュクエーション

プレイバックシアター音楽のリチュアルの中に合図の役目が重要であることは、前述したが、この他にパンチュクエーション(句読点)として、場面変化の合図を送る役目が「音楽」にはある。

ストーリーの内容を聴き、把握しこの辺りで次の場面への移行が欲しい・・・そんな時にガラリと場面を変える「音の合図」があると、アクターは演じやすいし、観ているものにも理解出来る。

「昔こんなことがありました・・・そして今こんな風です」といったストーリーの展開があるなら、過去の場面が熟し、ここまでだな・・・と思った瞬間に「合図としての音」を奏でる。ポーンと太鼓を鳴らすもよし、さめざめとした悲しいメロディーから一新して、元気な和音を鳴らすもよし、「変化」を皆に伝えるのだ。この時に留意したいのが、空白(音のない時間)の有効利用と、音色の変化である。

3, 雰囲気

音楽は、感情を表すことがとても多い。そして、「今、ここで」演じられていーる内容にフィットした、音色・メロディー・ハーモニー・リズムのいずれかまたは組み合わせが、アクターの呼吸にピタッと合った時、人々の心は揺れる。

体験として、刻み込まれる。

これこそが、プレイバックシアターミュージシャンの醍醐味といえるだろう。

雰囲気を醸し出すための音楽の役割は、前述した「儀式としてのリチュアル」で記したように、パフォーマンスではとても大きい。

では、ワークショップにおいてはどんなであろうか？。

ワークショップはプレイバックシアターを体験する絶好の場である。

参加者は、話し手「テラー」にも、観る側「オーディエンス」にも、演じ手「アクター・ミュージシャン」にも、場合によっては聞き手「コンダクター」をも体験することが出来る。

ワークショップの場合、集まった人々の普段の神経から、解き放たれた自由な神経への移行・・・左脳思考から右脳思考へ・・・縛られた世界から自由な世界へ・・・の移行を試みて、ウォーミングアップが行われる。行く手に「話したり、演じたり、奏でたり、聴いたり」と

いった、具体的な行動するための準備だ。

そして、初めて出会った人々が仲良くなるために、ウォームアップは重要だ。

さて、そんなワークショップ内でストーリーが語られる。

パフォーマンスの時のように「作られた雰囲気」はない。しかし初めて合った人々といささか仲良くなり、その場はどうやら「話しても安全な場所」であるようになり、今話し、ストーリーを展開しよう・・・というのである。

ミュージシャンは、今日初めてプレイバックシアターを体験したばかりの人が行くことになったとする。楽器演奏も特に得意ではない。

与えられているリチュアルとしては、「準備の間は奏でてちょうだい、音楽が終わったら、演じる合図よ」その程度しか知らされていない。そんな初心者が奏でるとしても、心に通じる音楽の効果は実在する。

テラーの話したストーリーの心に寄り添おうと、そんな真摯なミュージシャンの鳴らすカスタネットは、ストーリーのエッセンスに見合った音を鳴らす。

確かに「どう表現するか」の手法は必要ではあろう。しかしテラーの語ったストーリーの心に如何に沿おうか、雰囲気を如何に出そうか・・・その思考から全ては始まる。

-8-

「悲しい話」で、あったとする。目の前にはたくさんの楽器が並んでいるが、自分が音を鳴らせるのは、カスタネットと、タンバリンしかないな・・・と判断する。しかし、自分は声も出せる。足を踏みならしたり、手を打つことも出来るし、口笛だって吹ける。

そして迎えたオープニングで、自分はどうやって「この話」の雰囲気にあった音を出そうか・・・

「悲しい、悲しくてたまらない・・・」そう思いながらカスタネットを手にしたら、大切に、しかしリンとした態度で精一杯にカスタネットで「かなしい・・・」と鳴らせば良いのだ。「かなしい、かなしい、ああかなしい、いつまで続くのだろうこの悲しさ・・・」そんな心を込めてカスタネットを奏でれば、必ず通じて行く。この時「かなしい、かなしい、ああかなしい・・・」と音の大きさを変化させるのもテクニックの一つであろうし、細かく早く打つか、長いスタンスを持ってゆっくり打つかによっても表情は変わる。そういった表情の付け方は後述するが、要は、テクニックより心こそが大切で、楽器は心を映し出す形式であることをここでは強調したい。

雰囲気を掴み、表現するぞ・・・という心意気を音楽を通して表そうとするかど

うかだ。そうして表れた「音」はアクターと共に在り、人の心へ通じる。

ストーリーの終わりには、お腹の底から「ア——」と声を出し、その声が終わったので、ストーリーは終了した…。自分を脱ぎ捨てて、ストーリーに集中し、心を込める。勇気を持って奏でる。

このことが留意されていれば、ストーリーは音に依って映え、そして人々の心は満たされて行く。

音楽は雰囲気醸し出す。効果を上げる。しかし立派であることより、「如何に雰囲気を出そうか」というその心意気が最も大切である。

4, 白と黒

『白と黒』とは、音楽なしの世界と音楽ありの世界という意味である。

音が無い時があるから、音が鳴った効果があるのだ。音が鳴りっぱなしでは、セリフは聞こえにくいであろう。セリフにスポットが当たるように神経を集中してタイミング良くずっと音を入れる。

こうした感覚は、やはり数多くの経験と練習が必要ではあるが、心掛けること—9—で、ストーリーがグンと映える。そのためには、なんといっても「耳」を意識して用いることが肝心である。

自分の音を聴くのである。聴きながら奏でれば、奏者の思いは空中に広がって行く。残響音も大切に扱う。

すると、その場にいる人々は、その空気に包まれる。

「耳」を意識していれば、音のない「白」の効果にも気付くであろう。

シーンと静まり返った空間。その効果も考慮に入れれば、ステージは垢抜けたものになるはずである。

5, 音楽についての知識

音楽の三要素は、メロディー・リズム・ハーモニーである。プレイバックシアターでミュージシャンを応募しても、「音楽のお稽古」をしたことがなかったり、子供の頃から「音楽は苦手」と決めてかかっている人はまずミュージシャンに立候補して来ない。なぜなら、メロディーを奏でたり、リズムを打ったり、ハーモニーを付けたりすることに自信がないからだ。だから、「私は音楽は駄目、ミュージシャン役は嫌」となる。逆に「音楽は得意」と思っている人が、思うようではなく、一度やってみて、二度とやらない人もいる。何故だろう？ その理由は両者とも「上手くやらずにちゃ」という心根にあると思われる。

また「音楽をやって来た人」の中には、いくら上手に演奏しても自分にスポットが当たらないことに対する無意識のストレスがあるかもしれない。演奏会で演奏すると、演奏し

終わると同時に拍手がもらえる。「ここまで頑張った良かったな、あそこを失敗したな」などと今奏でおわった音楽で意識が一杯のまま、奏者は拍手をしてくれた人々に頭を下げる・・・こういったことが、無意識の内に備わっている。ところが、プレイバックシアターでミュージシャンをやっても、ミュージシャンに対しての評価はほとんどもらえない。チームプレーでストーリーを行っているからだ。そして、たいていの場合はアクターにスポットが当たる。そのことがうまく計算出来ず、ミュージシャンはやりたくない・・・と思った時期が私にはあった。

しかし今の私は全く違う。コンダクティングを学び、アクティングを学び、プレイバックシアターが何をしようとしているかを学んでみて、ミュージシャンとしての認識が全く変わった。どの役をも経験し、呼吸を合わせてストーリーをチームで作り上げることへエネルギーを傾ける。それが出来なかったら、-10-ミュージシャンとして一人前ではないな。と認識しているからだ。「チームで、みんなでうまく表現出来た。その場の人々の心に届いた。」とそう心底思えた瞬間は、他で経験したことがないほどの満足感が身体中に広がる。

ミュージシャンはどの役をもやれて始めてミュージシャンとしての醍醐味を味わうことが出来るのと同じように、アクターやコンダクターをするなら、誰でもミュージシャンをやりたい。チームで「心」に届くストーリーを展開して行きたいのなら、アクターとして志願するならコンダクターの経験／ミュージシャンの経験が不可欠だと自覚して欲しい。

知識やスキルはそれほど必要はないのだ。

確かに、「楽しい」ことを音楽のメロディーで表すなら、明るい長調のメロディーの方が多分伝わりやすいだろう。リズムも軽快な方が楽しさを表すだろう。

ハーモニーを合わせるなら、長調のメロディーには長三和音、それもカデンツに乗っ取っていた方が、耳触りが良いであろう。そういった知識は、知っていれば知っている程、表現の世界はもちろん広がる。けれど、どこまで知っていることが必要なのであるか？どこまでのスキルが必要なのであるか？

「プレイバックシアターは一般市民が演じるからこそ意味があるんだ」

これはジョナサンの言葉である。

アクティングも音楽もスキルが高ければと心を動かす・・・のではないことが、この言葉から伺われる。決して専門家ではない人々が、心の耳でテラーの話を聴き、自分を空っぽにして「演じる、奏でる」からこそ「心に響く」体験を得られるのではないのだろうか。

・・・とは言え、「こんな風にこんな音で」という具体的なサンプルがあったら、誰もがミュージシャンに立候補しやすくなるのではないだろうか？
そう考えて次の章では、簡単なサンプルを紹介してみようと思う。

-11-

第三章 ミュージシャンとしての実際

1, 音色

ミュージシャンとして、席に座る。

目前にたくさんの音色を持つ楽器が並んでいる。ひとつの楽器は使い方次第でいくつかの音色を醸し出す。どの楽器がどうやったらどんな音が出るのか、その研究が一番始めの仕事である。

これはいうまでもなく、事前に行われてなくてはならない。

次に、どの音色がどんな状況に沿うのであるかを考えておく。

どの楽器もむやみやたらに叩いたり、弾いたりすれば壊れてしまう。感情や雰囲気をストック中に効果を上げるためにどの程度のエネルギーで触れば自分の思う雰囲気や効果が出せるかを前もって経験しておくことが必要だ。

a) 太鼓

太鼓といっても種類は様々で、大きさや、張ってある皮に依って、音色は異なる。叩くものが掌か、ゲンコツか、バチが何で出来ているか、によっても全く違う音がする。叩く場所が中央か、端であるかでも違う。音の特徴は短い余韻があり、減衰音であることだ。

一発で、怒り／ショックなどを。

連打・強弱によって、不可思議さ／心の抑揚／不安感などを表せる。

b) 拍子木

一番突起している同士を打ち合わせると、高く響く。お相撲の時に聴く音だ。

この拍子木で机を叩くと雑音系ながら、人が歩いている様子などにも使える。

c) トライアングルなど、チーンとなる打楽器

音の高低によってイメージは異なる。響かせて残響音の効果を使うのか、握ってカチカ

チ・コツコツという音色を使うのかによって色合いは異なる。

高音の一発で、閃き／輝きなどを。

低音一発で、不安なショック／不気味さを。

リズムを付け、握ったり離したりすることで軽快さや興奮の様子など。

d) カスタネットなどカタカタという打楽器

残響音がほとんどないので、たいていは連打して使う。リズムを意志を持って

しっかりと打ち繰り返すことに依って、存在感あるテーマを表すことも出来る。

効果音としては、カタカタッ！あれっ？といった気付きであるとか、おもしろー12ー
いこと都合図であるとかに用いることが出来るだろう。

d) タンバリン

振るとジャラジャラと。叩いてバンバンと、湿った親指でこすればズズーツと鳴る。机の上
に置いて、ゲンコツで鳴らせば、手に持って掌で鳴らす時に比べて落ち着いた音が
鳴る。この時に布か新聞紙のようなものが敷いてあるかないかで表情が違う。

手で持って叩いて、驚き／楽しさ／合図。机上で太鼓の代わりに。

e) 笛

おまわりさんのピーという笛は注意を促すだけでなく、リズムを持って吹けば楽しいお祭
り気分の誘いにもなるだろう。リオのカーニバルでも使われている。

音程のある笛にはある程度の技術が必要だが、リコーダー／オカリナといったシンプ
ルなもので、ソラシドさえ吹ければ、ミュージシャンとしての幅は大きく広がる。強く一発吹
けば悲鳴の様に聞こえるだろうし、落ち着いてゆっくりと3つか4つの音程を「聴きな
がら」吹くことで、ストーリーの内容とその場の人々の心をつなぐことが可能となる。

なつかしき／しみじみさ／悲しさ／幸せなど無限の可能性あり。

f) グロッケン

持ち歩ける鍵盤楽器には、限りがある。音階があり、手軽で音程が定まっていて、清く
澄んだ音色のグロッケンには重宝だ。シャラランとバチを横に動かしてつなげてならせば、
不思議なことが起こったように聞こえるし、この頃では、携帯のメールが届いた合図でこ
の音が使われているように、爽やかな気付き／合図としても使える。また短調のメロデ
ィーをゆっくりと繰り返せば、清く悲しい雰囲気が流れる。高いドから低いドまでを全て、
またいくつか選んで鳴らせば解決／終了などを明るく響かせることが出来る。これもバ
チが金属か、木か、ゴムかなどに依って、音色は異なるから、印象が違う。もちろん、グ
ロッケン自身の材質によって、音の軽さ重さ、残響が違うから事前に音色を確かめよ
う。

g) キーボード

ピアノが会場にあり、技術がある程度あるならメロディーのみならず、和音を付けてどんどん弾きたくなるかもしれない。ここで一番注意したいのが、ピアノを弾くときの視界である。アクターは見えるだろうか？

-13-

プレイバックシアターのミュージシャンに必要なのは、なんといってもアクターとの阿吽の呼吸である。もしアクターを見ながら演奏できるなら、ピアノの音色は素朴さ／豪華さ／華麗さ／恐ろしさ／美しさなど、技量に依って可能性は無限である。

指で弾けずとも、掌や腕などを使って、場面に合わせて叩けば、小鳥の囀りから、爆発の惨事まで表現出来る。ペダルによって、残響も変化する。

キーボードといえば、ボタン操作によってたくさんの音色が鳴らせるものをよく目にする。持ち歩きにはいささか荷物にはなるが、持って歩けるから便利である。使うのなら、事前に操作を熟知したい。何十もある音色から好きなものを選んで、どうしたらその音色がさっと鳴らせるのか分かっておくことが不可欠だ。スイッチを入れてしばらく経つと元に戻ってしまうものもある。

操作を分かっておくことは必要なことだが、本番でまったく想像していた音とは全然違う音が鳴ってしまっても、慌てず騒がず、まるでこの音色をわざと出しているかのように、音をつなげる度胸が必要である。

右手でメロディーを弾きながら、左手でボリュームを変化させることでも効果が上がる。キーボードにしまれた打楽器音より、ちいさくとも本物の打楽器の音色の方が、会場に響くことも付け加えておきたい。

h) ギター バンジョ-他弦楽器

バイオリンを皆さんどうぞお使い下さい・・・と置いてあることは滅多にないだろう。もし置いてあったとしてもセオリーに乗っ取った使い方を知らない者は手にしない。壊したらたいへんだからである。しかし、ギターやバンジョーになると、もっとカジュアルに使わせてもらえる。コードや音階が分かれば世界は広がる。唄や声に合わせて伴奏(ハーモニー)が付いたらなおさらだ。

しかし「弾けない」人でもギターやバンジョーなら使わせてもらえる。

音色を、弦をはじいた音を、よく聴いてみると良い。ボンと響く。その音が音程の何の音であるかなんてことは、ここでは全く関係ない。本体に木製の大きなスピーカーが付いているのだから、「今！」という時に弾けば、ズーンと胸に響く音が鳴る。減衰音で、残

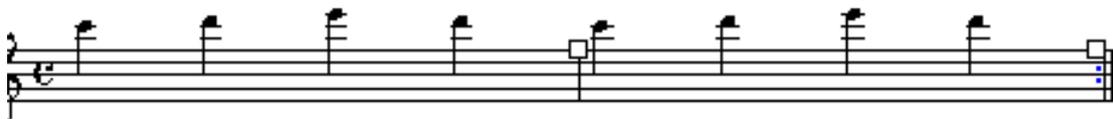
響がある。残響をピタッと止めたければ、弦を掌で押さえる。音階やコードが弾けるなら、調整によって表情は無限にひろがる。しかしこのような効果音としての用い方もおもしろい。

-14-

2, 音程

音色について書いてみた。音色と自分の持つイメージの一致。その中にきっと音程の含まれるであろう。高い音、低い音である。

同じメロディーを同じリズムで違う音色で奏でるとイメージが違う。では、同じ楽器で、同じメロディーを同じリズムで、違う音域で奏でたらどうだろうか？たとえば、ピアノの高いドレミをドレミレドレミレと繰り返し弾く。



同じことを、低い音域で試してみる。これを、小さな子供に聞かせたらどんな反応の違いがあるであろうか？高い音ではニコニコしていた子が低い音では怖くて泣き出すかもしれないし、その逆かもしれない。

その効果の違いをねらって、音程を選ぶ。

音色と音程・・・目の前の楽器のこの二つを知っているだけで、いろいろと表情を醸し出せそうだ。

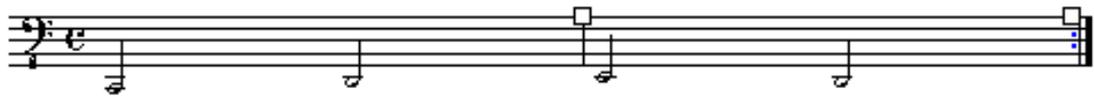
3, リズム

上記では「ドレミレ」の繰り返しを高低で比べてみた。これにリズムの違いを加えてみる。

高い音域で速く速く「ドレミレドレミレドレミレ」



と弾いてみると、せせこましくて、大忙しだったり、大急ぎだったりする。それも浮き足立った感じだ。今度は低い音域でゆくーりと「ドオーレーミーレードオーレーミーレー」と繰り返してみると、おどろおどろしかったり、物事がちっとも運ばず苦しかったり、といったイメージは逆転する。



今度は、真ん中辺りの中音域で「ドゥレツツツツミツレツツツツ」とスキップしてさせて弾いてみると、おどけたり、楽しかったり、といった具合にイメージが変化する。

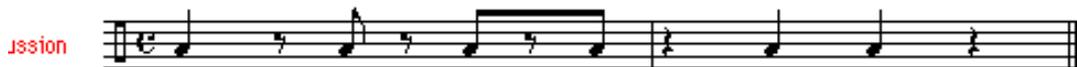
-15-



どの音色でどの音程でどんなリズムで音を鳴らすかによって全く簡単な技術であっても、こんなにも表情が変わるのである。

打楽器によってリズムのみのテーマを作ると、簡単で説得力がある。

「見てみましょう！」の声から一呼吸おいて、拍子木で「トーントウトウトウン トン」と繰り返し打つ。



Ⓜ

トーン トウトウトウン トン

アクターの準備の終わるまで打つ。準備完了・・となったら

トトトトと連打する。ストーリーが始まる。

ストーリーの最中は別にして、そろそろ終わり・・となったら、再び同じ「トーントウトウト」を打ち始める。そして、トトトトで終わる。

こうすることで、アクターにもそこにいる全員に始まりと終わりがごく自然に伝わり、ストーリーはまとまる。

少し、ドキドキとエキサイティングなストーリーだったらこんなリズムはどうだろう？ 拍子木でも太鼓でもカスタネットでもキーボードでもOK。



トン トコト トン トコト トン トコト トコト トコト

これを繰り返す。三連符というのは、どこかスリリングで何かが始まりそうな感覚を与える。

「どこだどこだ」と打てば三連符となる。

私は、山登りに挑むストーリーにこのリズムを使ったことがある。トレーニングを積み、装備を万全に行い、明日からあの連峰に挑む。ストーリーの中心は山中での出来事にあったが、オープニングで太鼓を用いてこのリズムを凜として打つことで、挑戦と勇気を表現してみた。

-16-

4, メロディー

長調だと明るく、短調だと暗い。これは、音階に依るイメージである。

ドレミファソラシドの中でメロディーが動くとき基本的には明るい。ラシドレミファソ#ラの中で動くと、基本的に暗い。明るく終わるについては「シド」で終わればなんとも平和に終わる気がするし、「ソ#ラ」で終わると悲しく終わる。



メロディーをその場で作るなら、隣りを触って進み、隣りに戻ってと、遠くへ飛ばないことだ。そして、楽しいなら長調、悲しいなら短調の音階内で動けば良い。耳で良く聴きながら堂々と、怖がらずに触って行けば良い。

上記の譜は、前半にハ長調の音階でのメロディーを、後半にイ短調の音階と簡単なメロディーを書いてみた。どんな速さで弾くか、どんなリズムで弾くか、音程をどこにしようか、音色を何にしようか、と自由に試してみても、イメージを広げてみる。

ゆっくり伸ばして終われば、どこの音で終わってもまず大丈夫。気持ちを込めて、アクターと一体になっての2点を心掛けていれば、成功する。

慌てず、自分の出している音を聴こう。

5, ハーモニー

プレイバックシアターのミュージシャンは一人で行うことが多い。

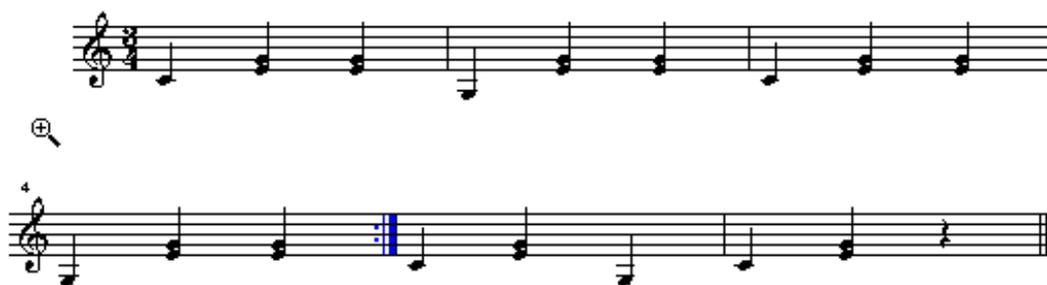
複数で行うなら、ミュージシャンのチームとしてのチームワークが不可欠であろう。なぜなら、その場で「今、この時」にアクターとの呼吸を合わせて演奏することこそが求められるのだから、複数ならもうひとつ複雑になる。

ここでは、一人でミュージシャンを行うことを設定したい。

-17-

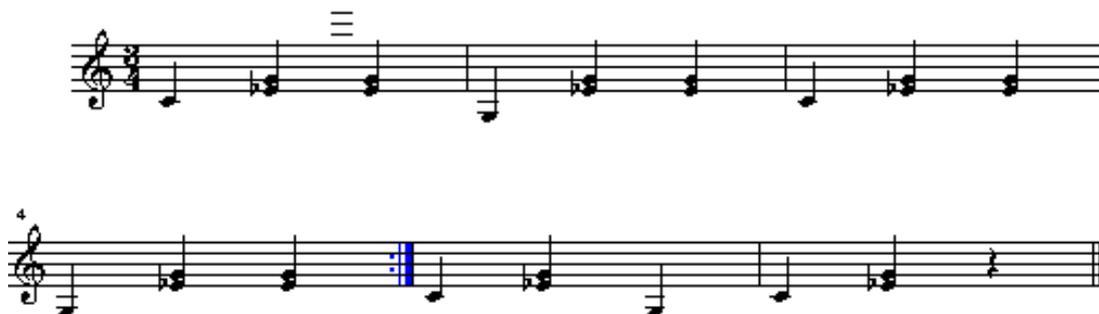
一人でハーモニーを付けるとなると(いくつかの楽器を鳴らすことでのハーモニーではなく、ここでは一つの楽器で鳴らす和音という意味のハーモニーについて述べたい)ギターやバイオリンである弦楽器や、グロッケン、木琴、キーボードといった鍵盤楽器であるとかによってハーモニーを奏でることになるだろう。メロディーのところでも触れたが、明るいなら長調、暗いなら短調の和音を鳴らすのがまずは、第一段階だ。

ストーリーが明るく始まるならこんな風にC(ドミソ)の和音で



と3拍子で軽快に「みてみましょう」からアクターの準備が出来るまで繰り返し記号までを何回か繰り返し、「準備が出来たな」と思ったら、最後の2小節へ行くのはどうだろう？会場はなんとなく平和で明るい雰囲気に包まれて、ストーリーが始まる。

悲しさや憂鬱な雰囲気を醸し出したいならこれをミの音だけをb(フラット)にしてゆっくりとゆったりと弾いてみよう。



音色／音程これに表情・・・つまりスタカートやスラー／強弱に依って表情はいささか違う。しかし、「かなしい」と思いながらこの譜面通りゆっくりと弾いたら、その場に居る人々は悲しい雰囲気にも包まれるだろう。

-18-

ストーリーの最中にも前記のようなハーモニーで雰囲気を出すことが出来る。

他のサンプルを考えてみたい。

「その時、思ってもみないことに・・・」といった不可思議さを醸し出すにはディミニッシュコードの展開がおもしろい。一度鳴らして聴いてみるとよくわかる。



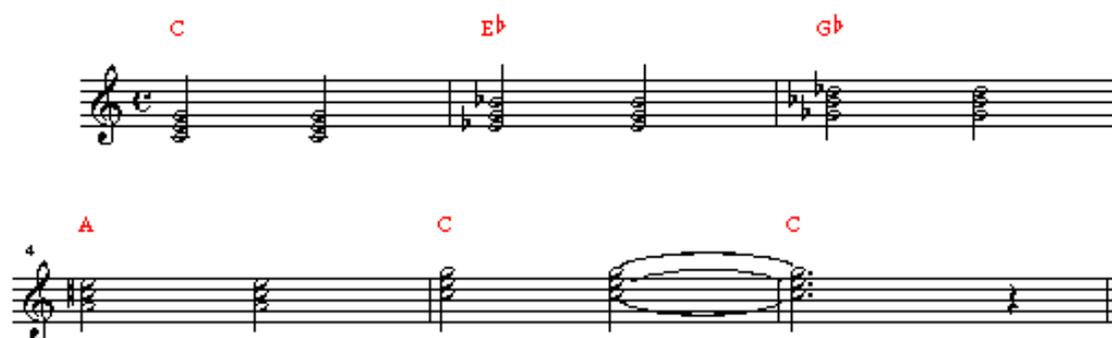
こういった楽譜を前にすると、寒気がする人もいるだろう。

これは、一つの和音さえ分かれば、後は半音ずつずらした単純なものだ。

触ってみれば、不思議な雰囲気も手に取れる。

「思ってもみない展開となって・・・」と希望に満ちた結果を表すとしたら、長3和音の短3度上向が効果的だ。

希望-1



ターンターンターンと単純なリズムで表してあるが、これをタタタターンタタターンとリズムを変えればさらにドラマティックな雰囲気が出せる。これをハーモニー(和音)に関係なく打楽器(例えばタンバリンで)

リズムだけを打っても「希望」を奏でられるだろう(もちろん「希望」を胸に抱いて打つことが肝心だ。)

-19-

希望-2

Tom Toms



この希望-2のリズムは、メンデルスゾーンの結婚行進曲の始まりを思い出せばピンと来ると思う。これを希望-1の和音を用いて弾いてみると、さらにドラマティックな展開を感じるだろう。

6, 表情

音楽での表情は、大きく分けて、跳ねる:スタカート つなげる:スラー 伸ばす:フェルマータといった、長さに関するもの、小さい:*p* (ピアノ) 大きい:*f*(フォルテ)だんだんに大きくする:*crese.* (クレッシェンド)等といった音の強弱に関するものと二つに分けられる。これらは、全て「どう表そうか・・・」という心意気で表すものであるから、表情を付けよう・・・とすることから始まる。

プレイバックシアターで音楽を担当する際に、気を付けたいのは、大き過ぎず、小さ過ぎず・・・ということだ。いくら心を込めて表情豊かに演奏していても小さくて聞こえなければ効果は半減し、人々の心に届かない。うるさ過ぎて

演技を妨害しては困る。タイミング良く、丁度良く。

明るく、楽しくなら、ワルツで長調で、スタカートで弾いてみたら感じが出るだろうし、やさしく、穏やかなら長調でも短調でもスラーを心掛けたい。しかし、こればかりは断言出来るものではない。心を使って、心に届くように・・・と演奏するしかないだろう。

7, テーマの展開

プレイバックシアターは、テラーの話を聴き、批判なく受け止め、そして演じる。その際にストーリーのエッセンスをいかに掴むかがポイントだ。私たちは、そのための学習をひたすらしている。ミュージシャンも同じことだ。

そのストーリーに流れるものをまず掴む。音色、メロディ、リズム、ハーモニー、

—20—

表情を短く簡単に決めるのだ。それが済んだらこの話のあの部分に来たらこの音色でこんな音をこんな風に出そう・・・と作戦を立てる。

ストーリーに流れる物を掴む。これをテーマの展開と名付けたい。

リズムの項で少し触れたが、短く簡単なテーマをハーモニーや音色や表情を変えてストーリーの始め、途中、最後に展開させる。こうすることで、ストーリーのエッセンスが引き立ち、観ている者も演ずる者も落ち着く効果がある。

具体的に書いてみよう。

<ストーリー>

私は8年前から犬を飼っています。名前はポン太。2ヶ月の可愛い子犬でやって来ました。1年前のある日突然、すっかり元気がなくなり、歩けなくなってしまいました。排泄不可能で、ご飯も食わず死んでしまいそうでした。原因は重症の何箇所もある椎間板ヘルニアでした。お医者様からはほとんど絶望と告げられていましたが、3ヶ月の間入退院を繰り返し、治療を続け奇跡的に歩けるようになり、今はたいへん元気です。大病をしたことで、自分や自分の家族にとって、ポン太がどれだけ大切な存在かがよく分かりました。

<目の前にある楽器>

キーボード(70種類の音色)リコーダー・太鼓・グロッケン・チーンとなる鐘・タンバリン・拍子木

<作戦>

- ・ 予想しない病気を克服してペットへの愛情を再確認した話だな・・・穏やかで温かさ、爽やかさを感じるテーマにしよう。音色は管楽器にしよう。
- ・ アクターがどこから始めるかな？子犬で可愛いところから始めるだろうか？それとも、いきなり病気のところから始めるだろうか？どちらにせよ、病気で驚いたタイミングでは、不安で恐ろしい音をだそう。
- ・ 入退院を繰り返して不安なところは、テーマを短調にして音色を変えるか音程を低くしよう。
- ・ 最後に再びテーマを爽やかに少しきらびやかに演奏しよう。

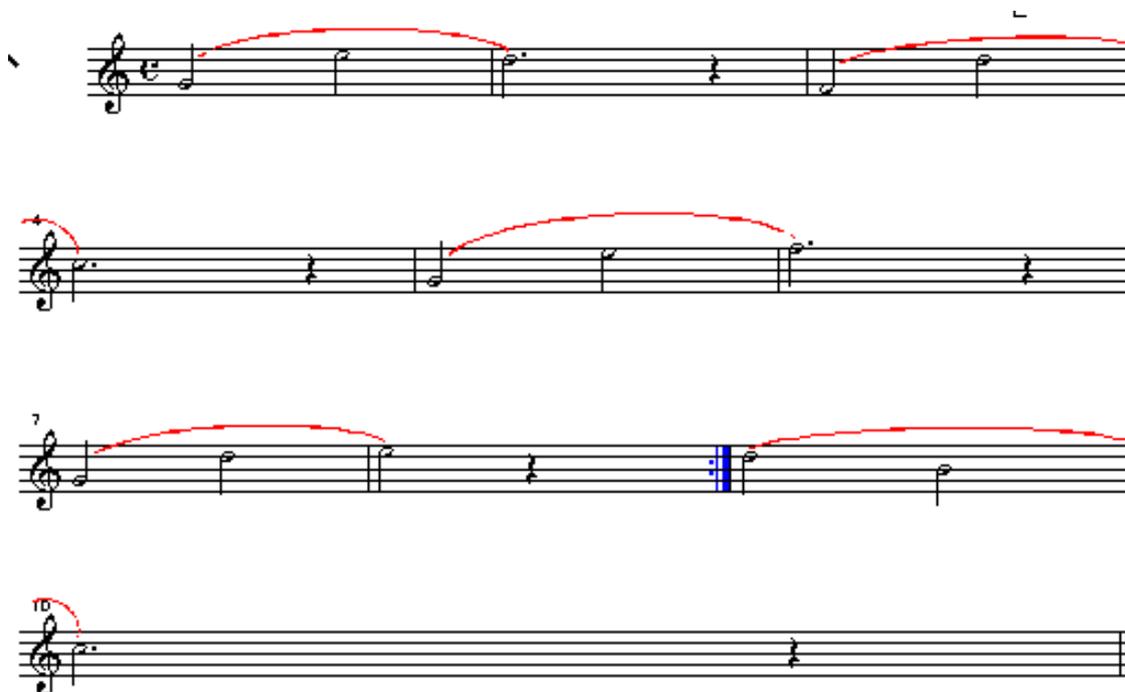
<いざ、実演>

ストーリーの展開は太文字で。音楽については楽譜と斜体文字で記す。

「見てみましょう」

キーボードでオーボエの音色を選んだ。ゆったりと、愛情を表すように普通より少し大きめの音で強弱をつけて演奏。-21-

テーマ1



準備が終わるまで繰り返し弾く。準備が出来たと判断し最後の2小節へ。

テラズアクターが子犬を慈しんでいる。家族とみんな幸せな場面。音なし。

いきなりポン太が具合が悪くなる。

タンバリンをジャラジャラと鳴らす。アクターの驚き、不安に合わせて鳴らしては消し、また鳴らす。始めの一発は大きく。次からは、小さく短くから少しずつ大きくしていき、「どうしよう！死んじゃう！」

ジャンとタンバリンを叩く。ここで音止め。アクターの動き、セリフを見つめる。

医者へ行き、治らないかもしれない・・・と告げられる。

音無し。

アクターの絶望的な表情

アクターの表情から一拍おいて、テーマ2をオーボエのままですつせつと奏でる。よく音を耳で聴きながら、アクターの邪魔にならないように音は小さく、アクターの様子に合わせる。(そろそろ場面を変える頃かな？ すっかり良くなるタイミングをいつにしようか・・・と考えながら)

テーマ2

④

「チーン！」と透き通った鐘の音。

「え？ポン太が歩いた！」ヨボヨボしながら歩くポン太。

家族中驚きの笑顔：このあいだ音なし

「あれから一年、夢のようだわ。こんなに良くなって」と涙ぐむ。

「大事な家族だねえ・・・」とポン太を囲む家族。

テーマ1を明るく、リコーダーの音色で演奏(繰り返しなし、最後をリタルダント《テンポを落とす》し、最後の音を丁寧に弾いて終了。

アクター-全員がテラーを見つめる。

<留意したポイント>

- ・ ストーリーのエッセンスは、ペットへの愛情なのだから穏やかで心がこもって聞こえるテーマにしよう。音色は爽やかなものを選んだ。
- ・ テーマは短く簡単なものを。(ミをフラット(b)にするだけで短調になる)
- ・ 「白黒」をはっきりさせるために音なしのところを大切にした。

(アクターの表情が映える工夫)

- ・ 打楽器の効果的なタイミングと強弱による表情。

以上、テーマの展開によって、ストーリーをまとめてみた。

プレイバックシアターの音楽は即興であるため、フレキシブルな対応が不可欠である。

もう一つ加えるなら季節感や、誰にでも通じる曲の用意であろう。

9, 覚えておく便利な曲

季節や様子のわかる曲を練習しておく便利である。

(日本でプレイバックシアターを行うことを前提)

たとえば、春のストーリーなら「ひなまつり」であるとか、「春が来た」をほんの触りだけでも弾くと会場が春の雰囲気にも包まれる。思い付くものを簡単な調でこの論文の最後に付録として記すことにする。

第四章 文楽から学ぶ

私が、卒論のテーマを「プレイバックシアターの音楽について」にしようと、ジョナサンに申し出た際、ジョナサンは私に、文楽について学んでみないか？と提案した。私は日本人であるにも関わらず、日本の伝統文芸には、ほとんど興味無く生きて来た。音楽を学んでいる時に、日本の旋法である、陽旋法／陰旋法／琉球旋法についていささか勉強はしたものの、日本の伝統文芸は渡米前に祖母からの奨めで、家族で歌舞伎を一度観ただけで、文楽は人形を用いる歌舞伎のような物らしい・・・という位の知識しかなかった。

「僕はPTを世界に広めようと考えた時、それぞれの国の伝統文芸を学びました。」というジョナサンの言葉に、良い機会だからどんな物なのか知ってみよう・・・と、プレイバックシアターとの共通点は何なのかしら？と図書館で本を借りて読んでみた。そして、わかったことは、どうやら「息を合わせる」ところが共通点らしい・・・「語り」が中心なのは、ストリ-重視のプレイバックシアターと共通なんだろうな・・・

素朴な音楽が、劇を引き立て、枠組みを作っているらしい、ここも同じかな？

・・・といった辺りであった。

一度は観てみなくては・・・とインターネットで調べ、国立劇場へ出向いた。

イヤホンを借り、プログラムを手に入れ準備は整い、開幕・・・

3時間後、終演後の私は、感動とプレイバックシアターとの対比とで、頭の中は一杯になっていた・・・。

そんな素人の私が「文楽」について知ったこと、プレイバックシアターへの学びにつながると感じたことを、記述したいと思う。



1, 文楽とは

文楽は「義太夫」という「語り」と共に演じる人形芝居である。

義太夫を語る太夫、その演奏をする三味線弾き、人形を扱う人形遣いの三者の協力によって成り立っている。

義太夫は、物語の「語り」である。ストーリーの背景の説明から全登場人物のセリフ、やりとりなどを、一人で全てを行う。太夫は自分の解釈に合わせて、声の調子を使い分け語る。

その「語り」に合わせて人形は動き、三味線は奏でる。

人形は3人掛かりで遣い、動作・表情を豊かに表現し、人形が劇中の人物に成りきろうとする。眉、口の動きなど、様々に工夫された顔(頭かしら)は、能の面とは正反対にリズムを追及する。

手指には、関節が施され、その動きは正に口程に物を言う。

三味線は語りをリードし、人形は独自の演出が尊重されており、三者三様の自立性と協力という緊張関係が文楽の舞台を生みだしている。

三者の呼吸が合って初めて、物語のダイナミクスが伝わり、見ているものに感動が与えられるのである。

2, 文楽の歴史

浄瑠璃⇒人形浄瑠璃⇒文楽

文楽の源は、浄瑠璃という「語り」に発端があるようだ。

浄瑠璃は、室町時代中期から琵琶や扇拍子の伴奏で座頭が語っていた、牛若丸と浄瑠璃姫の恋物語に始まるとされている。後に三味線を使うようになり、江戸初期(慶長1596年～1615年頃)には人形操りと組んで人形浄瑠璃を成立させた。後に(1683年)作者の近松門左衛門と、太夫(語り者)の竹本義太夫が提携して庶民芸能として、成功を収めた。

竹本座、文楽座といった人形浄瑠璃劇団が京坂や淡路を中心に盛行して行くが、

大正中期以降、文楽座が唯一の専門劇場となったところから、人形浄瑠璃芝居の通称として、『文楽』と呼ばれるようになった。

3, 太夫と三味線

「床本」(ゆかほん)という台本を太夫という語り手が、自分の解釈に合わせて義太夫節を唱える。伝統芸能であるから、規制はある。西洋音楽の音符、五線譜に当たる譜、朱という記号、風という語り口に規制されてはいるが、西洋音楽のように厳密なものではない。太夫は自分の声域に合わせて転調する。歌ではないので、リズムについても、自分の解釈に沿って変化させる。例えば、

「現れ出でたる武智光秀」という一句は、竹やぶを分けて出てくる武智光秀(明知光秀)の登場を表すについて、ある人は「タケーチイ、ミイツウヒデェ」と語る。何故なら、主君(織田信長)を殺した犯人が不気味に現れた様子を強調するからだ。ところが、ある人は「タケーチイミツヒデッ!」と光秀を一気に語る。竹やぶから現れた光秀の迫力を叩き込むように語ることで、この場の緊迫感を表現するのである。

義太夫節は、大まかに

詞(ことば) 三味線なしの会話の部分

地合(じあい) 三味線を伴う、情景描写の部分

節(ふし) 三味線都ともに、唄の部分

から成り立つが、各部分が入り込んでいる。例えば、

一言 詞(ことば)を言い放ったあと地合や節にもどったりし、渾然一体となって物語を表現していく。

三味線弾きは定められた譜に応じて演奏するが、その太夫の語りを助けて弾く。

しかし、アリアを唄う歌手のピアノ伴奏とは違う。

語りというのは、一人で人物の言葉を語り、情景を描き、物語を展開するといった作業であるが、三味線弾きもまた、三味線という楽器を使った語り手で、その意味では太夫と同じ仕事をする。太夫は言葉を媒体にし、三味線は音を媒体とする。つまり、太夫と三味線が一体となり、相互に影響しあって人物、情景、物語を展開していくのが、義太夫節の特色なのである。

* プレイバックシアターには台本がない。文楽にはある。

* 太夫と三味線の一体化、相互影響による物語の展開は、プレイバックシアターのアクターとミュージシャンの関係と同じである。



* 文楽では、観る側にある程度の知識が必要である。今日のこの公演では、何が題

目となっていてその内容はどんなものなのかといった、事前の勉強が必要である。太夫の語る言葉は、昔の言葉が使われていて、独特な言い回し(語り口)に理解するのが難しい(何を言っているのか分からない)。クラシックのオーケストラや、合唱を聴くに当たって、作曲者の意図や、歌詞の意味を勉強しておいたほうが、良く分かる・・といったことと同じであるが、文楽では顕著に必要な気がする。日常に即し、その場で語られたストーリーをその場で演じるプレイバックシアターとは、そういう意味では対極にある。

4, 人形遣い

文楽の人形は、リーダーである主遣い(袴姿)と左遣い・足遣い(黒衣)の3人で遣う。3人の息が合い、主遣いの思うがままに左遣い・足遣いが動くと人間では描き得ぬ人形美の世界が出現する。

文楽人形は、頭と胴、手、足の4つの部分から出来ている。

主遣いは左手を人形の背中の帯の辺りから突っ込んで、胴串を持ち、人形を支え、指を自在に遣って顔の表情を作り、人形の右手も主遣いが扱う。

黒衣の二人は主遣いの意志、表情に合わせて、左手と足を操る。



<主遣いと黒衣>



<舞台下駄>

宙を浮いている人形を地の上を歩いているように見せるためには、効果音が必要だ。

人形の動きに合わせて足遣いは足で床を踏んで音を出す。この効果音はただ打ち鳴らすだけでなく、リズムカルで、周囲との呼吸を意識したもので、観客には、目と耳のみならず、響きといった触覚にも訴えられ、物語が迫って伝わってくる。歌舞伎のツケと同じ、拍子木を床に打ち鳴らす技法もある。

* 主遣いの表情は人形の表情に反映されている。歌舞伎と同じように、舞台に出ている人は全て男性で、文楽の場合はメイクアップはしていない。

しかし、奇麗な姫の表情、女らしさが、この男性の主遣いの表情に良く出ている。つまり、登場人物であるその人形そのものに成りきっているのである。

この点は、どんな役でも真剣にこなすプレイバックシアターのアクターと共通であるといえるだろう。プレイバックシアターのアクターは、この文楽の人形遣いの極まった表情(顔だけでなく、指先にまで行き渡らせた表情)に学ぶところが大きいと思う。

しかし、一説によれば、観客が人形の表情・動きに吸い込まれ、主遣いの表情に気を取られない・・・といった表れ方こそ、人形遣いとして一流という意見もある。しかし、私は逆に主遣いの眉の動き、目の表情と人形の表情が合間った表れに心を魅かれた。

* 黒衣である、左手遣いと足遣いと連携プレー、息のあった表現は観ている人々の心に感動を沸き上がらせる。テラズアクターをいかに引立て、ストーリーのエッセンスを如何に醸し出すかは、選ばれなかった他のアクターとのアウンの呼吸にかかっているということ、この人形遣いの3人の呼吸から学び、身の引き締まる思いがした。

5, 三味線

三味線は、プレイバックシアターというミュージシャンであり、コンダクターを兼ねた舞台の進行役である。幕が開くと「東西とおーざーい・・・」の口上があり、まず三味線が前奏を弾く。この先一時間を超える長丁場であっても譜面はなく、しかも、たった一音で心を伝えようとする厳しい世界である。

太夫と人形にはきっかけを与え、太夫と持ちつ持たれつで表現して行く。

「地合と節:情景描写とうた」の部分では、太夫の語りと

絡み合いながら進行し、「言葉:会話」の部分では、一撥の合の手で情景や心情を表すことを心掛ける。



三味線は、太棹(太棹三味線)という大型の三味線をメインに、高音(細棹三味線)を数挺(数人の人々の合奏)で立ち回りなどの人形主体の動きに効果音を奏でる。琴に

よって、余情ある調べをBGMとして奏でたり、人形が琴を弾くシーンで演奏し、胡弓を用いて哀調を帯びた音色を醸し出し、切ないシーンに効果をあげる。また、八雲という二弦琴を、古風な雅びやかさが欲しい時に使うこともある。

また、御簾内(みすうち)という舞台下手(舞台左上)の簾(すだれ)の内側では、笛や太鼓、鼓、鐘、ドラ、赤子や蛙の擬音まで担当する「囃子方(はやしかた)」が三味線と協力して効果音を担当する。

*プレイバックシアターの音楽と一番違うところは、既成であるか、即興であるか、ということだ。

* 共通点はストーリーをいかに浮き立たせるかとしての音楽の存在である。

プレイバックシアターではその場で語られるストーリーを聴きながら、

ミュージシャンはエッセンスを汲み取り、どの音色でどんな音域でどんな音でこのストーリーが心動かす物にしようかと考える。

文楽では、演出家となる人が、事前ではあるが、同じ発想で音楽、効果音を組み立てるのだ。

そして、「今、ここ」で、役者と息を合わせて繰り広げるダイナミクスこそ、大きな共通点である。

6, 舞台

正面に屋体面と呼ばれる人形が動きまわるステージが広がる。

背景画は「遠見(とおみ)」と呼ばれ、ストーリーの情景が描かれている。

対して客席の一番近くにある大道具が「手摺り(てすり)」と呼ばれるもので、人形遣いの足元を隠し、人形にとっての地面、床面や海面となる。

人形遣いの立つ場所を船底と呼ぶ。手摺りが高く鳴った分、観客の目線を下げため、舞台の床を36cm掘り下げている。これが、船底だ。

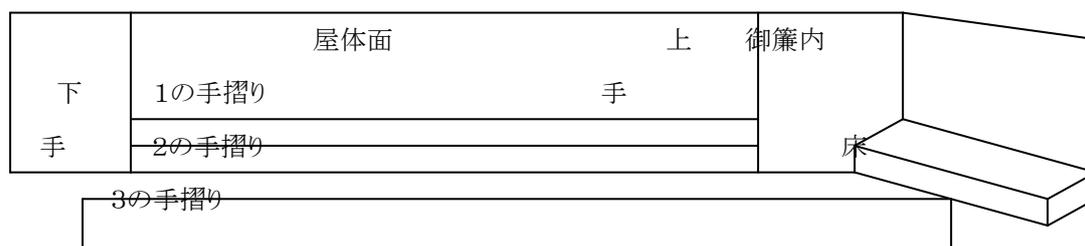
また、舞台上手手前に斜めに張り出した形で別に小さな舞台がある。

ここは、太夫と三味線が演じる場所で「床(ゆか)」という。文楽界ではこの場所を「床」と呼ぶだけではなく、舞台の人形に対して、太夫と三味線の二業を「床」と呼ぶ。「床」は、舞台構造が変化するたびに影響を受け、変遷の末

現在の一になった。床には回転する「盆(ぼん)」が仕組んである。

太夫と三味線は、舞台裏で金と銀が裏表に鳴った衝立を背にして盆に乗りスタンバイする。出番が来ると盆がグルリと廻り、表に登場する。

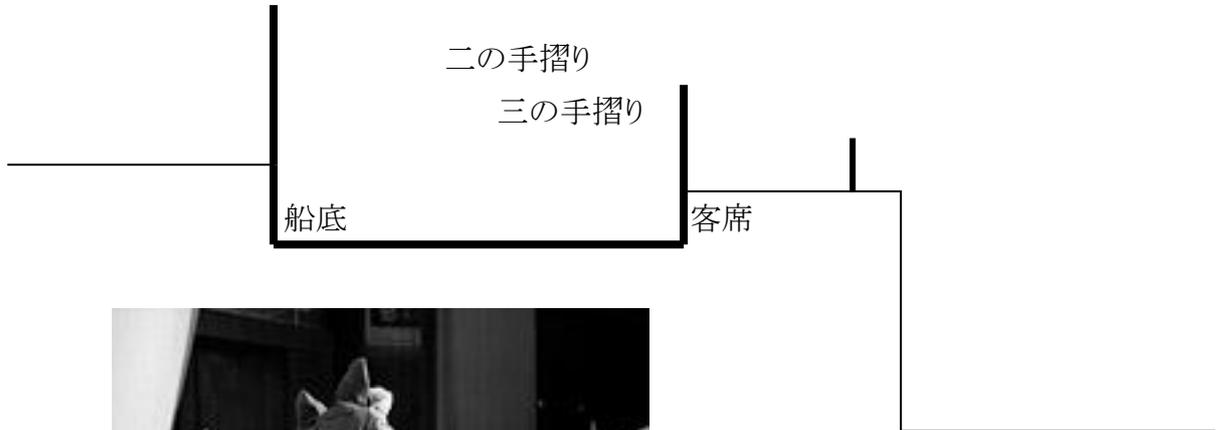
太夫が「床本(ゆかほん)」: 台本をうやうやしく頂き、語り始める。



< 舞台側面図 >

屋

体
面 一の手摺り



* 人形の動き易さを考え抜き、背景・情景のために舞台美術に手を掛けるだけ掛けて作り上げられた文楽の舞台は、プレイバックシアターの簡素でどこでも公演出来る舞台とは、これも対極にあるように見える。

しかし、床と呼ばれる太夫と三味線の席は、場合によっては両側に張り出すこともあり、(一番始めの画像を参照)これは、左前にコンダクターとテラーが位置し、右前にミュージシャンが位置し、正面でアクターが演じる、というプレイバックシアターの舞台構造と全く同じである。

ジョナサンがプレイバックシアターを編み出した際、この文楽の舞台構造からヒントを得たのではないか・・・と感じたほど良く似ている。

7, パフォーマンス公演の枠組み

スクールで、実際にパフォーマンスを繰り広げるための枠組みを教わり、何回か体験して来た。プレイバックシアター-公演の枠組みは、基本的に

(1) 誘い (2) 挨拶 (3) 公演 (4) 終演の挨拶 という形で出来ている。

文楽ではどうだろうか? と思いながら見ていると、まず、拍子木が鳴り、幕が

開く前に子供の人形が出て来て、幕の手前で踊って見せた。これが、何かが始まるぞ、という現実の世界から文楽の世界への「誘い」に当たるものであろう。

次にまた拍子木が打たれ、「トザイトーザァーイ」と口上があり、三味線が奏でられた。この口上が「挨拶」に当たるものだ。そして幕が開き劇が始まった。二本の劇が繰り広げられた。これが、「公演」に当たることはいうまでもない。そして最後に口上が唱えられ、床上、舞台上の人々が全員で頭を下げ、拍子木が鳴り響き、終演となった。これが、「終演の挨拶」である。

こうしてみると、文楽の公演の枠組みは、プレイバックシアターの枠組みと全く同じであることがわかる。印象は違う。文楽の世界には厳しさを感じる。

プレイバックシアターはポピュラーで、カジュアルな印象だ。

しかし枠組みは同じである。

8、文楽から学んだこと

初めてで、卒論提出までに一度だけの文楽鑑賞で全てが語れる訳が無い。

2度観たら、2度目はまた違うだろう。10度観たら、1度目とは全く変わっているかもしれない。

けれど、私には「一度だけ文楽を観るチャンス」が与えられたのだ。

(公演日程を調べると東京での冬の公演は、2/8から2/23のみだった。)

その一度切りの公演観賞での感想を述べたい。

美しかった。豪華だった。洗練されていた。

物語の内容の詳細は良く分からなかったが、パンフレットを読み、人形の動きを見てほしい分かった。

そして、パフォーマンスの厳しさを、はっきりと見た。

どれだけお稽古を積んでいるのか、その計り知れなさを感じ、太夫は太夫として、三味線は三味線として、人形遣いは人形遣いとして、その道の達人として人生を賭けていることがよく分かった。

舞台裏に大勢の人々が、それぞれの仕事を必死でこなしているだろうことが、

見えなくとも手に取るように分かった。

そうした重みに圧倒される思いがし、お金を払い、時間を作って観に来ただけのことがある・・・と満足している自分がいた。

私はプレイバックシアターの卒業課題をこなすために文楽を観に行ったので

まさかここまで、感動し、楽しめるとは予想していなかった。

「プレイバックシアターの音楽」について書こうとしている私に、ジョナサンはどうして文楽を研究するように言ったのだろうか？と疑問に思った。

何故なら、文楽を観た私は、三味線や太夫の語り口よりも、(音よりも)人形の動きに(視覚に)すっかり魅せられてしまったからである。

そして、大勢の人々が予約を取って楽しみにやって来る魅力が分かった。

観に来ている人々は何を求めてやって来ているのだろうか・・・？

文楽を観に来ている人々は、その「磨かれた芸」を観に来ているのかな？と考え、プレイバックシアターとの違いはなんなのか・・・と悩んだ。

美しさ、豪華さ、現実から離れた世界を味わいに来ている人々も多かろう。

プレイバックシアターの営業に四苦八苦していた私は、いいなあ、たくさんの人が押しかけて来て・・・と、羨ましさを感じ、違いに翻弄される思いだった。

以上が文楽を初めて観た直後の感想である。

文楽は400年の歴史がある。ここまでの形になるにはたいへんな研究、研鑽が成されて来たのだろう。今でこそ、太夫や三味線奏者、人形遣いといった人々は敬われ、安定した生活が保証されているだろうが、始めの頃はどんなであっただろうか？周囲の人々はどんな反応だったのだろうか？芝居が当たった時もあれば、評判の悪い時もあっただろう。そんな時、投げ出さず頑張り通したエネルギーはどこから生みだされたのだろうか？やはり、文楽という世界に魅せられてその世界で生きて行くことを選んだ人々の成す技なのだろう。

プレイバックシアターの世界に魅せられた私が、文楽から学んだこと。

それは、「厳しさ」と「情熱」である。

プレイバックシアターは楽しい。おもしろい。そこで得たものは私の力となって行くことを実感している。これらは、情熱を傾けるだけの大きな要因である。しかし、これだけを求めてプレイバックシアターをやっている人は、人々には、そして、社会にはプレイバックシアターの魅力を投げ掛ける事は出来ない。「聴く力」を磨き、表現するための「技」を磨き、仲間との「呼吸」を培う。その厳しさが、プレイバックシアターの世界で生きて行く自分に必要であるということ、文楽から学んだ。

「磨かれた技」を世に打ち出す。

媚びずに、時間を掛けてしっかりとプレイバックシアターの技である、「聴く力」「息の合った演技」「心に染み入る効果的な音楽」に磨きを掛けねばならない・・・と、つくづくそう

感じた。

「厳しくあるには、情熱が必要だ。私はプレイバックシアターが大好きだ。
好きだから、おもしろいから、情熱が湧く。
情熱があれば、厳しくあれるはずだ。そうすれば、必ず広がって行く。」

この言葉を、私の卒業論文の結論としたい。

謝辞

昨年初夏にプラクティスを終えた私は、しばらく実践活動に勤しもう・・と考えていた。経済的にもエネルギー的にも、これ以上は無理・・と踏んだからである。そんな私に、佳代さんは真摯にリーダーコースを奨めた。始めはどうしようか・・と思った。不思議な事に私の脳裏には「人が集まらなないと、佳代さんが困る」という言葉は一切浮かばなかった。私が受け止めた佳代さんの言葉からは、「自分の都合」といったものは、一切感じる事がなかったからだ。

いくつかの卒業課題は、どれもきつかった。実践課題については、それをきっかけとして、月一回の公に向けてのワークショップを始めることになった。

芸術課題は、もっとずっと簡単だと思っていた、オカリナに挑んでいる。音色から作り出す・・という深い世界である。

論文は、まとめることで、自分の内側がしっかりと、はっきりとしていくことがとても良くわかった。

どれもこれも、素晴らしい機会だった。

こういった機会を与えて下さった ジョナサンと佳代さんに、そして掛替えのない2期生の仲間に心から感謝したい。

皆さん、ありがとうございました。

参考文献

・カウンセラーはなにをするのか

- | | | |
|--------------|------------|------------|
| | その能動性と受動性 | 氏原 寛 著 創元社 |
| ・文楽 | そのエンチクロペディ | 水落 潔 著 新曜社 |
| ・文楽のすべて | | 高木 浩志 著 |
| ・文楽 | | 河原 久雄 写真集 |
| ・文楽への招待 | | 読売新聞大阪 |
| ・プレイバック・シアター | | |
| | 癒しの劇場 | ジョー サラ 著 |

<春を感じる曲>

さくら



ひなまつり



花

A musical score for the piece 'Flower' (花) in treble clef. The score consists of six staves of music. The first staff begins with a treble clef and a common time signature. The melody is written in a simple, lyrical style. Red slurs are placed over the notes to indicate phrasing. The second staff starts with a whole rest, followed by a melodic phrase. The third staff begins with a measure number '7' and continues the melody. The fourth staff starts with a measure number '10' and continues the melody. The fifth staff starts with a measure number '13' and continues the melody. The sixth staff starts with a measure number '16' and ends with a double bar line. The entire score is written on a single line of music.

<夏を感じる曲>

夏の思い出

C G7 C F

4 C G7 C C G7

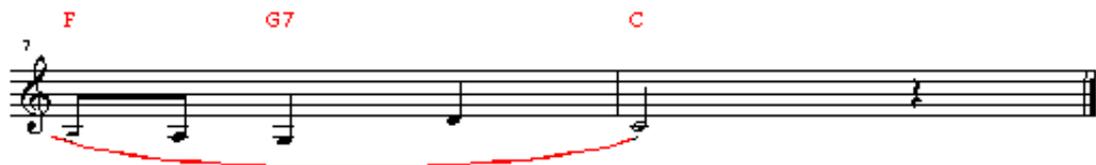
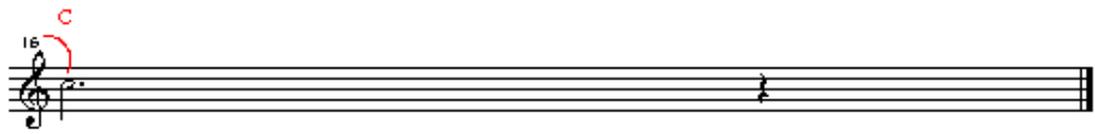
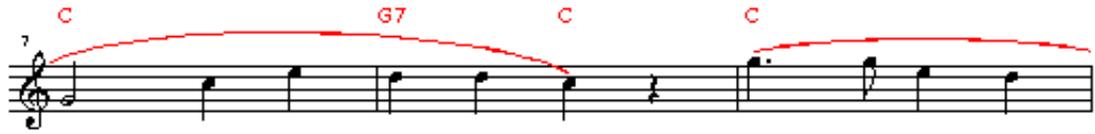
7 C F C G7 C F

10 Em F F Dm G7

13 C Dm G7 C A7

16 Dm G7 C

ヤシの実/海



<秋を感じる曲>

もみじ

C C G7

4 C G7 C G7 C

7 C G7 C G7 C C

10 C C G7

13 C C G7

16 C

ゆうやけこやけ

The image shows a musical score for the song "ゆうやけこやけ" (Yūyakekoyake). The score is written in treble clef with a common time signature (C). It consists of six staves of music. A red line is drawn across the notes, representing a melodic line. Chords are indicated by letters above the staff: C, G7, C, F, C, F, C, C, F, C, C, G7, and C. The score starts with a circled '1' and ends with a double bar line.

枯葉

Am Dm G7 C F

3 Dm E7 Am Dm G7

6 C F Dm E7 Am

9 E7 Am G7

12 C Dm E7 Am

13 Dm E7 Am

<冬を感じる曲>

雪／ジングルベル

The image shows a musical score for the song "Snow / Jingle Bells" in a 4/4 time signature. The score is written in treble clef and consists of ten staves of music. Red annotations are present throughout the score, including a magnifying glass icon at the beginning of the second staff, and various red lines and brackets underlining specific notes and chords. The chords are labeled in red text above the staff lines.

Chords and their positions:

- Staff 1: C (measures 1-2), C (measures 3-4)
- Staff 2: C (measures 5-6), G7 (measure 7), C (measures 8-9), C (measures 10-11)
- Staff 3: F (measures 12-13), C (measures 14-15), G7 (measures 16-17), C (measures 18-19)
- Staff 4: C (measures 20-21), F (measures 22-23), G7 (measures 24-25)
- Staff 5: G7 (measures 26-27), C (measures 28-29), C (measures 30-31), F (measures 32-33)
- Staff 6: F (measures 34-35), C (measures 36-37), G7 (measures 38-39), C (measures 40-41)
- Staff 7: C (measures 42-43), F (measures 44-45), C (measures 46-47), D7 (measures 48-49), G7 (measures 50-51)
- Staff 8: C (measures 52-53), F (measures 54-55), C (measures 56-57)
- Staff 9: G7 (measures 58-59), C (measures 60-61)

ホワイトクリスマス

The musical score for "White Christmas" is presented in seven staves of music. Each staff includes guitar chords written in red above the notes. Red lines are drawn across the staves to indicate phrasing and melodic connections. A magnifying glass icon is placed over the first measure of the second staff, and another is placed below the first measure of the seventh staff.

Staff 1: Chords: C, F, C, B, C, Dm7, B, C

Staff 2: Chords: F, Dm7, G7, C

Staff 3: Chords: C, F, Fm, C

Staff 4: Chords: Dm7, G7, C

Staff 5: Chords: F, C, B, C, Dm7, B, C, F

Staff 6: Chords: G7, C, F

Staff 7: Chords: Fm, C, Dm7, G7, C