

狂言の様式とプレイバックシアターのリチュアルの共通点を探る

2019年7月27日

プレイバックシアター日本校6期生

土川慶子

## 要旨

本研究の目的は、狂言の様式とプレイバックシアターのリチュアルの共通点を探り、本質的に異なるそれぞれの舞台にリチュアルがどのような効果をもたらしているのか検証するものである。

狂言は、室町時代から 600 年以上続く日本で生まれた伝統芸能であり、プレイバックシアターは 1975 年にアメリカ合衆国で生まれた即興劇である。両者のリチュアルにおける共通点を、舞台、演出、ミュージシャン、舞台構成、という点から考察した。結果、シンプルな舞台、儀式的な進行、ミュージシャンの役割、舞台構成において狂言の舞台にもプレイバックシアターの舞台にもそれぞれに必要なリチュアルが存在し、部分的に共通する点があることがわかった。

## 目次

要旨

はじめに

### 第1章 狂言とは

- ① 狂言の語義、名称
- ② 狂言の歴史と現状

### 第2章 狂言の様式とプレイバックシアターのリチュアル

- ① 舞台について
  - ・シンプルな舞台
  - ・決まった場所に決まったものが配置されている
- ② 演出、演技とアクターについて
  - ・儀式的な進行
  - ・演じ始める前の間
- ③ 謡・舞・囃子とミュージシャンについて
  - ・舞台上での演奏
  - ・音楽の役割
- ④ 簡素な舞台構成
  - ・観客が自由に想像する
  - ・演じていない役者に対する暗黙の了解

まとめ

おわりに

謝辞

文献目録

## はじめに

日本の伝統文芸に全く興味のない私が、彦根市内で活動しているアマチュアの狂言集団「いろは会」に仕事の関係でコンタクトを取ったのが狂言との出会いだった。打ち合わせや見学に行くうちにやってみないかと誘われ、大蔵流 茂山宗家の木村正雄氏に師事することとなった。

彦根城博物館の中には、江戸時代に建造された彦根市指定文化財の能舞台がある。歴史の中で井伊大老が、彦根藩お抱え狂言師として大蔵流茂山家再興に力を貸したことから、10 数年前より「いろは会」も、城下の小学校で狂言を指導し能舞台で発表するようになった。私自身、能舞台で演じる回数も重なり公演依頼があれば出張公演もするようになった頃、小学生に狂言を指導する機会が与えられた。

狂言は演劇としての構成は単純で、素朴でありながら多くの約束にささえられ写実と抽象を巧みに融合し、簡潔で洗練された独自の演出・演技で観客も安心して楽しむことが出来るものである。自分が演じる時は、ただひたすら教えのままに台詞や所作を覚えるだけである。自分が演じることだけで精いっぱい私が教えられることは、自分が演じてきた曲だけである。基本的には、科（しぐさ）と白（せりふ）と演技の主要素の構や運びなどの決まりごとはどの曲でも同じであることから、共通している発声や所作を教えることはできる。

基本の動きが何よりも大切であることを子どもたちに伝えるにあたって、狂言の様式や儀式的要素である「型」とプレイバックシアターのリチュアルがそれぞれに似通っているのではないかと気づくに至った。

即興劇であるプレイバックシアターのリチュアルは、安全な場を提供することである。リチュアルのルールや儀式的な雰囲気がある安全な「枠」を作る<sup>3)</sup>。「枠」があることによって自由になることが出来、普段と違う世界に浸ることが出来るのである。プレイバックシアターの扉が開かれゆっくりと儀式が始まった時、観客の意識が集中し感情が高まる中にもリチュアルが人々を安心、リラックスさせることが出来るのである。リチュアルが存在することがプレイバックシアターにとっても必ず守るべきルールなのであり、狂言においての様式の決まりごとと同じ役割であるといえる。

本稿の目的は、狂言の様式とプレイバックシアターのリチュアルの共通点を探り、本質的に異なるそれぞれの舞台にリチュアルがどのような効果をもたらしているのか検証することである。

## 第1章 狂言とは

日本の古典芸能であり、主として科（しぐさ）と白（せりふ）によって表現される喜劇<sup>1)</sup>である。

### ① 狂言の語義、名称

「狂言」という語は古い漢語で、常軌や道理に外れた言葉、あるいは冗談、戯言などの意味を持っていた。日本では『万葉集』にすでに用いられ「たわごと」と読まれている。平安時代には「狂言綺語」（事実でないことを言い表したことば）という熟語で普及したが、しだいに滑稽と同義の普通名詞として使われる。これが舞台芸術の一種を指すようになるのは南北朝時代で、室町時代に入り、能と共演するこっけいな芸を呼ぶ語として定着した。江戸時代中期以後には「歌舞伎狂言」の語が一般化し、狂言は「芝居」の別称のように使われるようになったため、本来の狂言は「能狂言」と呼ばれることもあったが、第二次世界大戦後その価値が再評価されるとともに、名称も復権し、狂言といえば能楽の狂言を称するという認識が普遍的となった<sup>1)</sup>。

### ② 狂言の歴史と現状

狂言は、奈良時代に中国から渡来した散楽（さんがく）の諸芸のうち、滑稽物真似（こっけいものまね）の芸態の伝統を受けるものと考えられる。能楽は平安時代に入ると猿楽（さるがく）と呼ばれるようになり、これは鎌倉時代を通じて、まじめな歌劇である能と、滑稽な科白（かはく）劇である狂言とに分化した。室町前期、大和（やまと）猿楽の世阿弥らによって猿楽の能がほぼ今日の能に近い姿に整えられたとき、狂言はなお即興的寸劇にすぎなかったようであるが、猿楽の一座に組み込まれ、能の支配を受ける関係になっていた。当時、近畿一円には大和のほか、近江、宇治、丹波、摂津などにも猿楽の座があった。

室町後期に狂言も演劇としての形態を整えると、大和猿楽の狂言方によって大蔵流（おおくらりゅう）が、ついで江戸前期に新興の鷺（さぎ）、和泉（いずみ）2流が成立した。徳川幕府は能楽を武家の式楽（儀礼用の芸能）に指定し役者を扶持したので江戸時代は安泰に経過する。

しかし、明治維新によって保護者を失うと、狂言界は混乱に陥り明治中期までに大蔵・鷺（さぎ）両流宗家が、大正初期には和泉流宗家も廃絶した。昭和に入って、大蔵・和泉両流宗家を再考し、現在、東京には大蔵流の家元大蔵弥右衛門家・山本東次郎家・善竹十郎家、和泉流の野村万蔵家、野村万作家、三宅右近家、宗家和泉家など、京阪には茂山千五郎家、茂山忠三郎家、善竹家、名古屋には和泉流の野村又三郎家や同流狂言師の結社である狂言同社が上演単位として活躍している。

狂言方の演ずる芸は、三番叟（さんばそう）および風流（ふうりゅう）<sup>[注1]</sup>、間（あい）<sup>[注2]</sup>、本（ほん）<sup>[注3]</sup>に分けられる。

[注1] 三番叟（さんばそう）および風流（ふうりゅう）は、能楽の儀式芸である『翁』のなかで狂言方が担当する演技である。三番叟は、シテ方が務める翁が退場した後、五穀豊穰を祈って一人で演ずる舞である。風流は、華美に着飾った多数の役者が登場するめでたい内容を持つ単純な劇である。

[注2] 間（あい）<sup>[注2]</sup> 狂言は、能の中の一役として狂言方が受け持つ演技をいい、その役はアイと略称される。シテの中入りの間に一曲の主題や内容などを平易に説明する語り間（かたりあい）、能の諸役と共演するアシライ間（あしらいあい）、狂言方が2人以上出て寸劇を演ずる劇間（げきあい）に大別される。概して身分の低い役であるが、能一曲の雰囲気左右することもあり、軽視できない。

[注3] 本（ほん）<sup>[注3]</sup> 狂言は独立した筋を持つ演劇で、ただ「狂言」というときには本狂言を指す場合が多い。主役をシテ、脇役をアドという。参詣人や花見客などの同性格の数人一緒に登場するものを立衆、その統率者を立頭とよぶ。現行曲は大蔵流 180 番、和泉流 254 番、共通の曲が 191 番で両流合わせて 263 番の曲があるが、通常 2~4 人で演じ、大勢物といわれる数人の曲は 40 番あるが、十数人を要するものはごくまれで、上演時間もほとんどが 20~40 分で、1 時間を超すものはわずかである。

## 第2章 狂言の様式とプレイバックシアターのリチュアル

本章では、狂言の様式や儀式的要素とプレイバックシアターのリチュアルに共通する要素を、①舞台について、②演出、演技とアクターについて、③謡・舞・囃子とミュージシャンについて、④簡素な舞台構成という観点から考察する。

狂言は舞踊を基本にしている劇で、動作も語りも、様式美を大事にしているといわれている。喜劇的、人情劇的、ときに悲劇的だったりもするが歌舞伎とも、現代劇とも違う。プレイバックシアターのリチュアルは、「儀式」「儀式的行事」「儀式のように必ず守るもの」であると言えるが、狂言の様式にも共通してみられるものがあると思われる。

### ① 舞台について

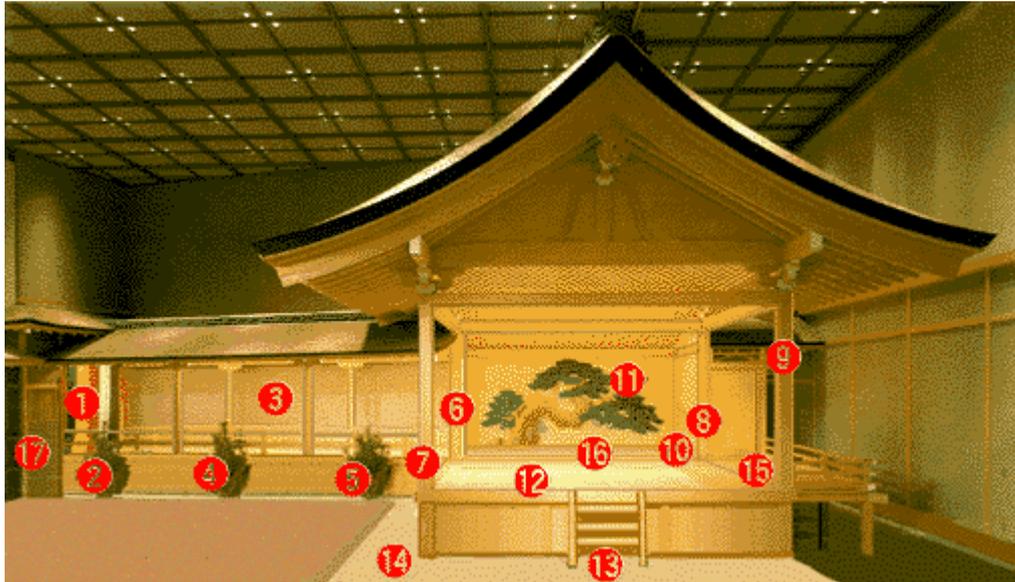
#### ・シンプルな舞台

一般的に演劇と呼ばれる舞台において、その多くは舞台装置・照明・音楽・音響なども総合的に用いて効果をあげる。ゴードン・グレイグは演劇を背景（舞台装置・照明などの「舞台」）と音（俳優が発する声・音楽・音響）が織りなすものであるとし、演劇を総合芸術であると捉えた<sup>8)</sup>。演目に合わせて、舞台上には大道具や照明などが配置され開演前は緞帳や幕で見えないようになっている。

狂言は能とともに能舞台で演じられる。能舞台とその構成物の名称を図1に示した。能舞台は屋根のある6m四方の本舞台と橋掛かり、鏡の間からなる能専用のヒノキの白木で作られている。また床下には音の響きをよくするための壺が入れてあるが、観客からは見えるところにはない。能舞台と観客席の間には、緞帳や幕はなく観客席からは柱と屋根に囲まれたいたってシンプルではあるが厳かな空間がそこに広がってみえる。

同様にプレイバックシアターの舞台も能舞台のようにシンプルで、オープニングで幕が開くものではなく会場に入った時にはすべてが見渡せるものである。

図1 能舞台の各名称



- 1)揚幕 2)三の松 3)橋掛り 4)二の松 5)一の松 6)シテ柱  
7)目付柱 8)笛柱 9)ワキ柱 10)切り戸口 11)鏡板 12)本舞台  
13)正面 14)白洲 15)地謡座 16)アト座(横板) 17)鏡の間(幕の奥)

※文献2より引用

・決まった場所に決まったものが配置されている

能舞台には、必要以上の飾りはないが鏡板と呼ばれる舞台奥の羽目板には老松を一本描くのが決まりとなっている。他に本舞台には、シテ柱・目付柱・笛柱・ワキ柱と呼ばれる柱が四本あり、橋掛りの前には、一の松・二の松・三の松と呼ばれる松が三本あるだけである。

しかし、能舞台がなければ狂言の公演が出来ないということでもない。現実にはそこに能舞台の様式を想像させる簡易な舞台を作り上げればよく、柱四本と橋掛かりの松三本、できれば老松の写真をプロジェクターなどで投影し簡易に舞台設営ができる。このように会場に決められた構成物が存在し整っていれば能舞台として成り立つのである。

プレイバックシアターの基本的な舞台の様式も、舞台下手には、コンダクターとテラーの椅子が並んでおいてあり、その奥には様々な布がかけてある。正面には、アクターの椅子が並び上手にはミュージシャン席があり数種類の楽器があるだけである。プレイバックシアターも、基本的な舞台様式を再現することにより、どのような会場にも舞台を作り上げることができるといえよう。

狂言の能舞台においてもプレイバックシアターの舞台においても、舞台上にはい

つも決められた場所に、決められたものが同じように配置されている。会場の場所や空間は違ってそこに設えてあるものは、いつも同じである。

## ② 演出、演技とアクターについて

### ・儀式的な進行

狂言は室町時代に能と能との間に演じられるようになった当時は、即興性が強く、台本が固定していなかったため内容は未詳であったが、江戸時代初期にかけて固定化されて当時の言語、風俗のままに伝承されるようになった<sup>7)</sup>。狂言は科（しぐさ）白（せりふ）を演技の主要素にするとはいっても、近代写実劇とは本質的に異なる<sup>1)</sup>。多くは「このあたりに住まいいたす者でござる」と自己紹介に始まり「やるまいぞ」の追い込みで終わる。場面を転換するために本舞台を一巡してあらわす。

こうして象徴劇・歌舞劇用の殺風景な舞台で能の影響下に演じられてくる間に、演出も演技も類型化され儀式的に演じるようになっていく。

プレイバックシアターはしっかりした舞台美術や完成された脚本によって構成されている近代演劇の世界とはかけ離れた位置にある<sup>3)</sup>。しかし、ストーリーやショートフォームと呼ばれる様々な手法や公演の流れの中に決められた様式が存在している。プレイバックシアターのすべての進行は儀式的な様式にのっとり即興で行われる<sup>3)</sup>。プレイバックシアターの中心となる手法のストーリーを例に挙げれば、五つのステップに従って演じられる。

ステップ 1 は初めのインタビューで、テラーはテラー席に来てコンダクターから個人的体験についてインタビューされる。ステージ空間に移動したことから、テラーは日常から少し離れてはいるが、意識は日常の延長線上にある。ステップ 2 は舞台準備で、テラーはアクターとミュージシャンが準備態勢に入るのを見る。テラーの意識を日常の状態から非日常の心の領域へと向かう半覚醒状態への移行を行っている時間と空間である。ステップ 3 は即興劇上演で、テラーは即興劇が演じられているのを見る。通常意識状態を離れ、劇空間に入り、半覚醒の領域に移行している。ステップ 4 はテラーに注目、テラーはアクター全員に見られる。非日常であった劇空間から目覚めて日常に少し戻る。ステップ 5 は、終わりのインタビューでコンダクターとテラーの会話の時間。コンダクターから再度、短いインタビューを受け、自分の体験の核心が再現されていたかどうかを答える。コンダクターと話すうちにテラーの意識は日常の延長線上に戻り、観客席に帰ることにより非日常の感覚を離れて日常の意識へと移行する。このようなステップ 1 からステップ 5 までの流れの中に集約されているのである。

狂言もプレイバックシアターも年月の長さの違いやまわりの環境の違いはあってもそれぞれのプロセスを経て現在の形に確立され、儀式的に進行され演じる場所は同じといえよう。

### ・演じ始める前の間

狂言は曲によっては声を出す演じ始めの場所は違っているが、演者は鏡の間でシテ（主役）が鏡に向かって気分を作り主人公に変身する。観客席からは見えないが、揚幕の前で一度立ち止まり厳粛な雰囲気醸し出し存在感を持ったうえで揚幕を上げるよう声を出す。

プレイバックシアターでは、アクターは舞台準備のためにミュージシャンが最初の音を出すのを聞いてからゆっくりと椅子から立ち上がり自分にとってストーリーにふさわしい舞台上で最初の場面を表す立ち位置に移動し静止する。ミュージシャンの奏でる音楽が止み、少しの間があった後に、アクターは演じ始める。

このように演じ始めのリチュアルとして、狂言の演者もプレイバックシアターのアクターも緩やかな動作でありながら、厳粛な雰囲気醸し出し存在感を持ったうえで演じはじめにいったん静止したのち演技を始める「間」が存在する。

## ③ 謡・舞・囃子とミュージシャンについて

### ・舞台上での演奏

狂言の中の歌謡的要素を総称して「狂言謡（うたい）」という。狂言謡は、酒宴の余興、歓喜や高潮した感情の表現、または主人の機嫌直しや酔っでの放歌で、筋の展開と結びついて謡われる<sup>1)</sup>。地謡は囃子座の後ろに居並び、全員床几に掛けず横向きに座って囃す。下座ではなく舞台上で生で演奏することで確かな存在感を持つといえよう。

プレイバックシアターは、基本的な舞台の様式として前に述べたように舞台上手にミュージシャン席がある。語られた内容に意味と形が与えられ、アクターとミュージシャンが即興のドラマとして演じる<sup>3)</sup>。ミュージシャンは表現したい感情、イメージに合わせて楽器を選び、アクターと呼応し合いながら即興で演奏する。

狂言もプレイバックシアターも舞台上の観客から見える場所で音楽が演奏されるという決まりごとがある。それは、単なるBGM的な役割ではなくアクターや配置されている椅子、あるいは布と一緒に一枚の絵を作り上げるにはなくてはならない存在といえる。また、舞台上で演奏することで役者と一体となり、互いに呼吸を感じながら舞台を作り上げている。

### ・音楽の役割

狂言には、歌謡的要素を含む曲が約150曲に及び、約35曲では地謡が出る。本狂言の歌謡的要素の濃い85曲には囃子が加わる<sup>1)</sup>。すべての狂言の曲において音楽が使われているわけではないが、使われている曲によってはプレイバックシアターの音楽と共通している役割がある。

プレイバックシアターでは、ミュージシャンは必ず舞台上手に存在し会場を盛り

上げる確かな存在感を持っている。ミュージシャンには、「リチュアル」「ムード作り」「枠作り」という主だった機能がある。

第一の機能「リチュアル」は舞台準備のステップでこれから始まるストーリーの風景をイメージさせる音楽を演奏することにより非日常の劇的空間、芸術的な世界に誘う機能である。狂言では、和泉流の「越後婿」の曲で独立して演ずる儀礼曲「祝言の式」では舞の始まる前には、笛の音が響き舞台上には重厚で厳かな空気が漂い舞が始まる。これは、プレイバックシアターの「リチュアル」と同じといえる。

第二の機能「ムード作り」は登場人物の心情やその場の雰囲気音楽で翻訳しより深く感情を移入できるようにする機能である。狂言においても登場人物の人間性を描く演目には笛・小鼓・大鼓が使われるが、神仏・鬼神など人間を超える役柄が活躍する場面には太鼓が加わり何もない舞台にそれを彷彿とさせる情景を眼にすることが出来るような音を響かせる。このように楽器が効果的に使われ感情や雰囲気を表現することは、プレイバックシアターの「ムード作り」と同じといえる。

第三の機能「枠作り」はストーリーの始まりから終わりまでをアクターと音でオフィサーのやり取りをしながら場面をリードし必要とあらば場面転換などの切り替えに効果的な音をミュージシャンの主導で演奏する機能である。狂言でも同じようにストーリーと関わる歌舞では決まっている曲目により場面の展開などに効果的に用いられている。囃子もまた部分的に演奏されることにより場面の展開などを表す。これはプレイバックシアターの「枠作り」と同じといえる。

#### ④ 簡素な舞台構成について

##### ・観客が自由に想像する

平物小名狂言に「舟船」という曲がある。この曲中に川や船が登場するが、舞台上にはセットも小道具もない。演者の台詞と技によって観客の想像力を呼び起こし実際にはないものがまるでそこにあるかのように感じる仕組みになっている。

主人と太郎冠者の二人が遊山に出かけることになり、大きな川で乗り物を探す。太郎冠者は船（フナ）と呼ぶが、主人は舟（フネ）と呼ぶものだという。二人は譲らず、古歌を読みあい最後は主人が太郎冠者にやり込められるというだけの単純な内容である。名乗座に太郎冠者が立ちワキ座の主人と相対してやり取りをする。主人と太郎冠者と舞台を一巡し道行を演じる。「イヤ、何かと申すうち、早や大きな川へ出たが、これはなんという川じゃ。」と舞台から正面を見据えたとき、客席からもそこに大きな川が見えている。太郎冠者がこの辺りといいながら右手をかざして舞台から観客席を見回したときには観客も一緒にこの辺りを見回し乗るものがないかと探しているのである。そして船に向かって呼びかけている時には、間違いもなく観客席からも船（フナ）が見えているのである。舞台を歩きながら時間の経過や場所を表し、船のある方向を手でかざしているだけでそこに存在して見えるのである。

野村萬齋は『狂言は素手の芸、演者自身の芸の力によって雪も降らせば、大風も吹かせれば月も見せることができます。人間だけでなく、風景まで描写するというドラマがあります。舞台美術も効果音もなく、いろいろなものを極力省いて表現しますから、その分お客様にはイマジネーションを働かせてもらうということが必要になります。』と述べている。この野村萬齋の言葉は、プレイバックシアターにもそのまま当てはまるといえよう。

プレイバックシアターでは、アクターはインタビューで得た情報で劇を演じる。ピーター・ブルックが述べているように「何もない空間」は、何にでもなる<sup>3)</sup>。今まで空港であった場面が一瞬にして応接室に変貌するのである<sup>3)</sup>。プレイバックシアターはグロトフスキーが唱えた「持たざる演劇」の流れを汲み、舞台上の材料が少なければ少ないほど、アクターの創造性が発揮される<sup>3)</sup>。そして観客は見えているものが少ない舞台を自分の想像力で埋める<sup>3)</sup>。アクターや、演者が創造力を働かせ本物がそこに実在していなくとも、いかにもそこに見えているかのように演じているからこそ、観客も想像力を働かせることができ何もない空間に見えてくるものがある。また、何かを何かに見立てて演じているならば、それも想像力をかきたてる一因になって何かが見えているといえよう。

このように、狂言もプレイバックシアターも、舞台を自分の想像力で埋めていく力を観客に持たせるのである。それは会場全体にリチュアルが整っているから、安心して想像力を働かせることが出来るといえよう。

#### ・演じていない役者に対する暗黙の了解

狂言の本舞台には幕はなく、演じる時は揚幕を上げてもらい橋掛かりに出る。他に本舞台上の切り戸口から囃子方や後見人は出入りすることができるようになっていいる。橋掛かりや舞台上で演じ、内容によっては一旦鏡の間に戻ることもあるが、演じていなくても舞台上では、笛座上や大小前などに座っているか、後見座に後ろ向きに片膝ついていいる場合には、劇の進行の外におり舞台にはいないことを意味する場合がある。

同じように、プレイバックシアターの舞台も会場からすべてが見渡せる状況であるが、アクターは舞台後ろや横に立っているだけで劇の進行外にいることを表すことができる。アクターは、テラーの語った内容を自分の言葉や身体の動き、空間、布などに翻訳して表現する<sup>3)</sup>。どの場面から始めるのか、誰のセリフから始めるのかアクター同士が次々とオファーをだし、オファーを拾いあって強調しながらストーリーの中で自分にとってふさわしい役割を舞台上で演じているのである。また、演じる必要のない時には、会場から出ることはできないので進行外にいるという立ち位置で動きを止めてしまうこともある。実在するアクターを存在しないものとして見るのは観客もアクターが何を演じようとしているのか、あるいは演じていないの

かを判別する力があるからである。

このように狂言においてもプレイバックシアターにおいても、観客がリチュアルに守られた安全な場所で非日常の世界にいることを理解しているならば、演じていない役者に対して暗黙の了解を得るものであるといえよう。

## ⑤ まとめ

ジョナサン・フォックスは、プレイバックシアターを演じるうえでの不可欠なスキルとして、アーティストとしての「芸術性」、観客をもてなすホストとしての「社会性」、儀式を執り行うシャーマンとしての「リチュアル」の三つの要素を上げている。三つの領域からの要求に応えようとすると、相反する方向に引っ張られる。舞台芸術として見るには一定の距離感を保つ必要があるが、リチュアルの観点で言うならばその場にどっぷりと浸ることを要求される。社会性に重きを置くならば、親しみやすくカジュアルでリラックスした要素が好まれるが、リチュアルということになれば厳粛な雰囲気が必要とされる<sup>3)</sup>。と、述べている。

プレイバックシアターにおけるリチュアルから狂言の様式と共通するものがあるのではないかと「狂言の様式とプレイバックシアターのリチュアルの共通点を探る」と題して考察してきた。

「能楽」の狂言は室町時代から600年以上続く歴史のある伝統芸術といわれる。そしてプレイバックシアターは、アメリカ合衆国で1975年にジョナサン・フォックスによって生み出され歴史的にはまだ50年ほどである。生まれた場所も育った背景も違う狂言とプレイバックシアターについて①舞台について、②演出、演技とアクターについて、③謡・舞・囃子とミュージシャンについて、④簡素な舞台構成についてのリチュアルの共通点を探してきた。

### ①舞台について

プレイバックシアターの舞台も能舞台のようにシンプルで、オープニングで幕が開くものではなく会場に入った時にはすべてが見渡せるものであり会場の場所や空間は違ってもそこに設えてあるものは、いつも同じである。

### ②演出・演技とアクターについて

それぞれのプロセスを経て現在の形に確立され、儀式的に進行され演じるころは同じといえよう。演じ始めのリチュアルとして、狂言の演者もプレイバックシアターのアクターも緩やかな動作でありながら、厳粛な雰囲気を醸し出し存在感を持ったうえで演じはじめにいったん静止したのち演技を始める「間」が存在していた。

### ③謡・舞・囃子とミュージシャンについて

ミュージシャンは単なるBGM的な役割ではなくアクターや配置されている椅子、あるいは布と一緒に一枚の絵を作り上げるにはなくてはならない存在といえる。プレイバックシアターのミュージシャンの三つの機能である(1)リチュアル(2)ムード作

り(3)枠作りと同様のものが狂言でも見られ、芸術的な世界にいざなう音楽であり、登場人物の心情を表しその場の雰囲気表現し場面転換などで舞台を効果的に作り上げ芸術性の高い劇空間を作り出している。

#### ④簡素な舞台構成について

会場全体にリチュアルが整っていることにより、安心して想像力を働かせることが出来、舞台を自分の想像力で埋めていく力を観客に持たせるのである。これは、観客がリチュアルに守られた安全な場所で非日常の世界にいることを理解し演じていない役者に対して暗黙の了解を得るものであるといえる。

このように狂言とプレイバックには、両者に共通するリチュアルが存在しそれが舞台を作るうえで色々な効果をもたらしていると考えられる。

### おわりに

狂言は能舞台で儀式的に進行されているということが、日常から非日常の世界へ入りやすいと思われる。演出も演技も類型化され、現代でも能楽を作り上げている能楽師には役割分担や流儀がしっかりと受け継がれている。変わる事のない安心感がそこにはあるといえよう。この安心感こそがプレイバックシアターのリチュアルであり「安全」な場を作り上げるものといえよう。リチュアルがあるからこそ感動的な舞台を作り上げ、観客が一体感を感じることができるのである。

プレイバックシアターを実践する者として、リチュアルの重要性を忘れることなく、今後のカンパニーの運営に取り組んでいかなければならないと思う。

### 謝辞

初めに決めたテーマからつまづき、なかなか向きあうことのできなかった私を辛抱強く見守り励まし続け指導してくださった小森亜紀氏。また、暖かく助言し導いて下さった宗像佳代氏。スクール・オブ・プレイバックシアター日本校の講師の皆様、そして共に学び、刺激を与えてくれた仲間たちの存在があつてこの論文を書くことが出来ました。心よりお礼申し上げます。

また、プレイバックシアターのリーダーシップ課程まで進み学ぶことに理解を示してくれた家族にも感謝しています。

#### 文献目録

- 1) コトバンク：狂言とは.小学館 日本大百科全書.(オンライン)  
入手先 (<https://kotobank.jp>) (参照 2018-10-26)
- 2) 株式会社セクターエイティエイト： 狂言 shului HOMEPAGE 基礎編能舞台  
(オンライン)入手先 (<http://www.nohkyogen.jp>) (参照 2019-1-17)
- 3) 宗像佳代：プレイバックシアター入門.第1版,赤石書店,2006.
- 4) コトバンク：狂言.平凡社 百科事典マイペディア.(オンライン)  
入手先 (<https://kotobank.jp>) (参照 2018-10-26)
- 5) 小林責：新版あらすじで読む名作狂言 50 選.初版,世界文化社,2015.
- 6) 茂山千三郎：和らい袋.茂山狂言会,富士精版印刷,2007.
- 7) コトバンク：狂言.ブリタニカ国際大百科事典小項目事典.(オンライン)  
入手先 (<https://kotobank.jp>) (参照 2018-10-26)
- 8) 出典フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』：演劇.(オンライン)  
入手先 (<https://ja.wikipedia.org>) (参照 2019-4-1)

#### 参考文献

金子直樹：僕らの能・狂言.初版,淡交社,2018.

平物 小名狂言 「舟船」 台本