

# 街頭紙芝居における技芸の描き方

姜 竣

## はじめに

この報告は、街頭紙芝居を製作し使用する上での「技芸」(art)を、社会的に構成することが目的である。社会的とは、絵を描く技術や上演における演技を自己言及的(自分自身を言語に分節すること)に扱うのではなく、行為としての側面を重要視するという意味である。紙芝居におけるパフォーマンスを行為として考える上で、ミシェル・ド・セルトーの『日常実践のポイエティーク』(1987、国文社)における、技芸と芸術(art)の対比、あるいは、緊張関係に関する議論が示唆に富む。そこで、様々な要素によって集散的に織り成されるある種の「技芸」が、命名(他のなにものかを名付けて対象化すること)と自己言及をする近代知において、「芸術」に成り上がっていくプロセスを相対化できる方法と認識が学べる。

## 1. 製作と使用の状況

街頭紙芝居の製作と使用は、話の筋や絵を作る(作者や絵描き)、所有し貸し出す(貸元または絵元)、駄菓子を売り演じる(売人または会員)というそれぞれの過程に分業化されている。しかし、この区別はそれらの技芸を捉える上では不十分であり、その点にこそ、技芸から街頭紙芝居の特徴を考えるヒントが隠されているのである。

つまり、街頭紙芝居は物語のプレテクストが文字で書かれることが少なく、そこで、話の作者はその存在が極めて不安定であり、あるいは、絵描きや複数の製作者と使用者がそれを兼ねる場合が多い。つまり、物語の作者性は絵を描く技術、絵を語る技術と不可分に結びついているのであって、それを単独で捉えることはできない。本報告は、そのことを紙芝居の画面構成のあり方を通して検討することが目的である。

紙芝居における物語の生産は集散的な行為であり、そこで、われわれ調査者の分析的な分節を容易に受け付けないところがある。現在、各地の個人や資料館、図書館などには、昭和20～30年代に製作されて使われた紙芝居が多数残されており、調査研究を始めた当初、筆者はそれらを一枚一枚取り出し、一幅の絵画を見るかのように細かく眺めたり、あるいは、一連の物語をその始めから終わりまで一気に眺めることが多かった。しかし、そうした捉え方は、昭和20～30年代の製作と使用の状況に反するものである。

当時、1つの製作所(貸元または本部)では、1日の使用分として1巻10枚ずつ、3～4種類の紙芝居を作って、それを1日1人ずつ決まった順に使っていた。また、本部の会員が使い終わると、絵の制作を一切しない使用者だけの組織(支部)に貸し出す。数十から数百巻におよぶ物語は、原画が毎日または二三日おきに供給され、決められた順に従って次々に使用されていくのである。会員たちは、絵の返却と交換、そして水飴などのネタの仕入れのために、毎日決められた時間に本部または支部に寄ることになっていた。返却が遅れて絵の循環が滞ることを防ぐために、各地の本部や支部には

独自の罰則が設けられていたほどであった。

そこで、当時の作画を含む製作と上演そして鑑賞のどの段階にも、紙芝居を一幅の絵画や一冊の書物のように手にとってみたり、あるいは、一連の物語の最初と最後を一気に眺めたりするようなテキストの客体化は行いようがないのである。「僕が絵を描き始めた頃ですが業者や製作者の口伝によって、或る少年を崖から突き落として切りにしようじゃないかといってその日の終り、翌日は崖から突き落としたものを、どういう危機に陥し入れたらいいだろう、これは汽車の線路に落して、列車が走って来る果たしてどうなるかという様な程度で原稿をもらうのであって、その日その日の思いつきだけで、五十巻だろうが百巻だろうが続きます。ですから話の発端があり、展開なり解決があるということでなしに、どこまでも延ばして行く」（『紙芝居』復刊第六号）。昭和初年から戦後にかけて紙芝居屋から貸元になった人物がいうように、いくつもの立場の思いが集合的に織りまぜられ、延ばして行く過程で、話の筋（とそれとのかかわりで絵）は形象化するのである。

## 2. モノとしてのハナシ

前節でみた街頭紙芝居の製作の過程は、その物語がひとり作者の知識に収斂しないことを意味する。つまり、街頭紙芝居における物語の形成は、使用者の上演を支える技芸といっそう深くかかわっているのである。そこで、以下では、紙芝居の上演を支える最も重要な資源のひとつである舞台箱と、語りのテキストである絵の画面構成のかかわりあいを通じて、物語の行為論的な分析を試みたい。

ここで取り上げる『とらちゃん』（図1）という紙芝居は、昭和22年から32年頃までの10年間、東京墨田区にあった貸元「画劇文化社」で製作し貸し出していたものである。その絵描きの宇田川政男（大正10年生まれ）によれば、絵を描く際にあらかじめ話のすじを書いたことは一度もなく、思い浮かんだ案を直に絵にしていたという。それから貸元の方で出来上がった絵にごく簡単な裏書きをつけて貸し出した。厳密に言えば、この紙芝居は、昭和22～32年当時宇田川が作画したもののうち、1995年に筆者が行った調査の時点で未だ忘れずに憶えている話を描いてもらったなかのひとつである。

紙芝居『とらちゃん』は、主人公の「とらちゃん」、妹の「ルミちゃん」、友だちの「意地悪ガン太」、「コンちゃん」という4人の登場人物が繰り広げる物語で、その内容は決まって「意地悪ガン太」が意地悪をして「とらちゃん」の機知で逆転が起こるといったものだった。図1の「魚釣りの巻」も例外ではなく、「とらちゃん」だけに魚が釣れるのを怒った「ガン太」が川の魚に向けて石を投げ込むが、しかし飛び跳ねた魚は案の定「とらちゃん」のバケツに入ってしまう、文字通り漁夫の利を占めるという内容である。

ところで興味深いことに、この巻の画面構成のなかに舞台箱の構造による上演時の抜き方の影響が見られるのである。宇田川の記入した場面の番号に従って図1を見ると、第4場面で画面の左側から登場してきて第7場面まで画面の同じ位置にいた「意地悪ガン太」が、第8場面では画面の右側に移っていることが確認できるだろう。その理由は次のように考えられる。

この場合の宇田川の作画の過程は、先に劇全体の「オチ」を考えてから、第2場面の画面から描きはじめている。そこで、上演時に表紙を観客から見て左へぬいていく際に、最初から第2場面の画面で「今日はとらちゃん、妹のルミちゃんと魚釣りにいきました」という台詞になるようにまたは宇田川自身その台詞を想定して、主人公の「とらちゃん」を画面の左側から右側へ向けて最初に登場する

ように描いている。その後は、第4場面で「ガン太」を登場させて話を盛り上げていくのである。その第4場面で「ガン太」が画面左から右に向って登場してくるのは、第2場面から登場人物の運動の方向が観客から見て右へ向っていたことから、第3、第4場面の池の配置や「とらちゃん」たちの視線の方向が決まったこと、そして、第4場面での話の進行に従って「とらちゃん」に魚が釣れた「そこへ」あるいは「その時」に「ガン太」が現れることと関連する。

つまり、舞台箱の構造によって上演時に画面が抜かれる方向と、話のなかの出来事の時間的な順序とによって画面の構成が決まるのである。いいかえれば、この画面の構成には、上演時に必要な装置＝モノないし上演行為と、作者のすじの構成と台詞の想定ということばの要素とが溶け合っているのである。第7（図2）と第8場面（図3）の間で人物の位置関係が変わっているのも同じ理由である。

第4場面までの構図が決まれば、「ガン太」が徐々に怒りだすまでの展開と画面構成、「オチ」をつけて見せ場を作る部分の画面構成のいずれを先に描いてもかまわないという。しかし、第7、8、9場面の画面構成では、最後の見せ場である第9場面を先に描いている。第9場面（図4）では、①「ガン太」が石を川に投げ込む、②魚が飛ばされる、③「とらちゃん」が漁夫の利を得るという三つ情報が継起してあらわれるわけだが、登場人物の位置関係および魚の運動方向は、上演時に画面が抜かれていく方法、いいかえると、画面上で物語の時間が流れる方向によって決められている。もし、画面が観客から見て左に抜かれるのに対して魚の運動方向がこの絵の逆であれば物語の時間の進行に逆行することになるだろう。また、逆に画面を観客から見て右へ抜くとしたら、本来時間継起のなかで最も後に起こる「ルミちゃん」の喜ぶ姿を真っ先に見る結果となってしまう。

## おわりに

従来の民俗学や口承文芸研究における、ハナシまたは語りに関する研究は、口頭によるパフォーマンスと文字化による分析のためのテキストとの間に生じる矛盾にさほど注意してこなかった。それは行うこととそれについて語ること、すなわち実践と言語（による分節）との間の矛盾と本質的に関わっている。そうした矛盾に注意を払うことの意義は、調査者が被調査者の説明や言語的資料を駆使しながら意味解釈を行うことを避け、行為とそれを支える周囲の資源の方へ調査者の目を向けさせるということにある。上で舞台箱と画面構成のかかわりあいを通じて紙芝居の上演を捉えたのはそうした問題意識による。さらに、もう一つの意義は、被調査者の「<sup>アール・ド・フェール</sup>ことを為す術」についての言辞をも、「<sup>アール・ド・ディール</sup>ものを言う術」として行為論的に解釈することが可能であるという点にある（セルトー、前掲書）。

紙芝居の製作者や上演者がその技芸について語るということは、当然ある。たとえば、昭和10年頃、絵の裏に手書き（ウラガキ）でその内容を書き記して貸し出そうとする製作者があらわれ、使用者たちの強い反発にあったという事例がある。それまでは製作と使用の過程で文字を介することなく、複数の熟練の使用者（タクヅケ係り）が他の使用者に口頭で模範的な語り（タク）を提供していた。そこで、製作者はタクヅケ係りには絵代を免除するなどの特惠を与えていた。

絵の説明をめぐってウラガキに対し、タクヅケの優位を主張した当時に反発は、一方で製作者が絵の説明すなわち解釈を占有してしまうことへの危機感ないし不満の吐露であり、生産者組織における製作者と使用者の力学的関係の変化を示す事柄である。他方で紙芝居の上演に手書き文字は馴染みに

くく、使用の過程でウラガキがなんらかの違和感ないし不都合を生じさせていたことによる反発と思われる。確かにウラガキが全国の製作者の間に普及する戦後においても、画面構成に対する上演時の音声言語と製作時の文字との矛盾は依然存在した。そのことは何度も絵の所有者が変わる過程で、上演の効果を狙ってウラガキが複雑に書き直されていたあり方を見ればわかる。<sup>1)</sup>

## 注

- 1) 拙稿「紙芝居の変化と生産構造の変容」『国立歴史民俗博物館研究報告』平成10年度国立歴史民俗博物館国際シンポジウム特集号、印刷中)



第1場面



第2場面



第3場面



第4場面



第5場面



第6場面



第7場面



第8場面



第9場面



第10場面

図1 紙芝居『とらちゃん』魚釣りの巻（1巻10枚）





図2 『とらちゃん』第7場面

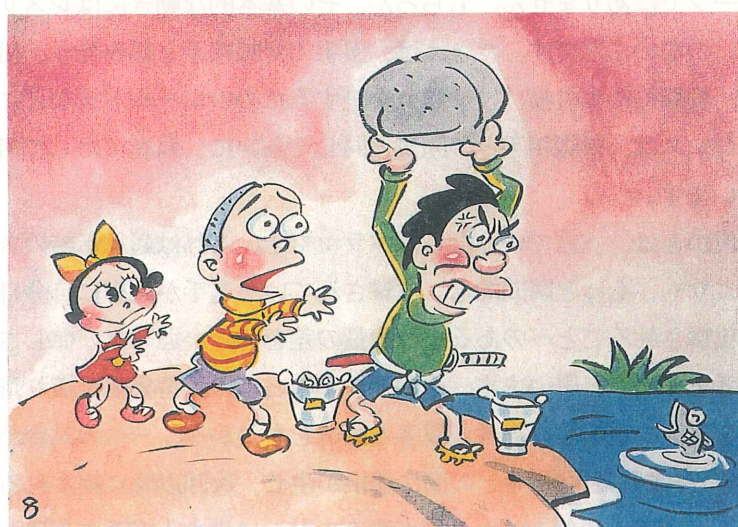


図3 『とらちゃん』第8場面



図4 『とらちゃん』第9場面