

〔共同研究：中近世の日本とイタリアにおける仮面喜劇の生成発展と現代実践について〕

Eenen 延年プロジェクト

——伝統と創造力の間での狂言再生の試み（2009～2015）——

多 木 陽 介

筆者は、同紀要の第40巻第3号で小笠原匡，和栗珠里両氏によって紹介された Eenen 延年プロジェクト¹⁾に2009年から主にプロジェクトの理論的枠組み造り及び演出家という立場で関わってきたが、本論では、このプロジェクトが狂言という日本を代表する古典芸能に対してとった批評的なアプローチがこれまでのところ、どのような歴史的認識のもと、どのような形で実践されたのかを詳しく解説していく。

両氏の論文で既に詳述されているように、Eenen 延年プロジェクトは、和泉流狂言師小笠原匡が狂言の源流を探求するために2006年から始めていたものだが、2009年に筆者とイタリア人俳優のアンジェロ・クロッティ (Angelo Crotti) が加わった時点から、イタリアルネサンス期にヨーロッパ全土にまで広がるほどの隆盛を見せ、十八世紀に衰退後、二十世紀の前衛演劇人たちの努力によって再生された仮面即興喜劇コンメディア・デッラルテという、言わば「他者」の視点を通しての狂言の見直し、という明確な方法を採用した。また2012年度からは、もう一人のイタリア人俳優アンドレア・ブルニエーラ (Andrea Brugnera) の参加を得るとともに、桃山学院大学の和栗珠里准教授の計らいで同大学の共同研究「中近世の日本とイタリアにおける仮面喜劇の生成発展と現代実践について」としてサポートを受け、同プロジェクトは、大阪はもとより、ヴェネツィア大学、ボローニャ大学などでの講演、ワークショップ等を通して幅広い交流の中で進められてきた。

1. 狂言のテキストと上演の間の溝

小笠原が、自ら携わる伝統芸能の教えに対し、ただそれを鵜呑みにするのではなく、絶えず批判的視線も忘れずに考察し直そうとする態度は、現代の能楽師の中では希有なものだが、実は筆者自身も、以前から狂言という芸能に魅了されると同時に現代におけるその上演や受容のあり方にはある疑問を抱いてきた。まずは、その点について事例を挙げながら問題を提示していきたい。

1) 小笠原匡・和栗珠里「仮面喜劇の源流を求めて—狂言とコンメディア・デッラルテの根底にあるもの—」『桃山学院大学総合研究所紀要』第40巻第3号，2015，177-195頁。

キーワード：狂言，コンメディア・デッラルテ，仮面劇，道化，風刺

一言で言うと、能や狂言の観客は、普通の芝居やダンスなどの舞台芸術を観る観客とは全く違う特殊なモードに入って舞台を鑑賞している。この手の観客の大半は、その舞台が現代社会のなかでどういう意義をもつかということ（これは通常の舞台芸術を観る観客には欠かせない要素である）は一切問わずに、ひたすら自分の最上の役者の技術を愛でに行くのである。この先生の謡のここが素晴らしいとか、舞のここが見事だとか、大抵の場合既に熟知している事実を確認することに酔い、満足するために観に行くのである。ある能の舞台が放つ詩の輝きが現代都市の中でいかなる意味をもつかとか、ある狂言作品の笑いが2015年の日本社会に対してどういう批判を投げつけるか、などということは、まず問題にされない。演劇である以上、狂言も「現在」という時間の中で演じられているのだが、時代や社会と演劇の関係が演者からも観客からも完全に棚上げにされ（つまり歴史から乖離して）、ひたすら技術的様式的な美学を探求するあまり、元来あったはずの戯曲の意味すら不明になっている場合も多々ある。もはや作品本来の意味は二の次になり、意味を伝えるために発見されたはずの舞台上のフォルムそのものが、ほぼフェティッシュに目的化しているのである。意外かもしれないが、この点において、古典芸能と現代のデザインは極めて親近性の高い関係にあると言える。つまり一見古い世界につながっているようで、このフォルムには非常に近代的なものが隠れている。たしかにそのフォルムを支える技術の洗練度は相当なものであり、古典芸能とはそういうものと言われればそれまでだが、そもそも内容に対してフォルムがここまで重視されるこの種の演劇受容が、客観的に見た時に如何に異常なものであるかということも誰も問わなくなっていること自体が異常な事態なのだ。

ここで、フォルムの美を探求するあまり、テキストの意味を見事に裏切っている典型的な事例をいくつか挙げてみる²⁾ことで、以下の議論の出発点としたい。

大蔵流狂言師山本東次郎による『蚊相撲』の分析³⁾を読んでいて、はっと気づいたのだが、この作品における蚊とは、実は本物の蚊ではなく、恐らく当時実際疲弊していた田舎から出て来て、都会で金持ちの生き血（金）を吸ってやろうとするやくざ者の秀逸なメタファーだったのだ（この役柄は、コンメディア・デッラルテの中に登場する、貧しい田舎者でいつも空腹だが機転が利くアルレッキーノにそっくりである）。山本東次郎は、この蚊が人間の悪意の表象だと指摘するが、私はむしろ、この作品が、食うや食わずの貧民がいるような社会状況にも拘らず、金にあかせて自分の贅沢な趣味（相撲鑑賞）に耽ろうとする金持ちを痛烈に批判する風刺喜劇であった点を強調したい。当時の観客には、同作品を前にこのような解釈を可能にするリテラシーが共有されていたはずだが、そのリテラシーを喪失している現代の観客は、巨大な蚊と人間が相撲をとるという一種のSFファンタジーとしてこの作品を観ている。ナンセンスの極みだ。観客だけではなく、本来あったはずの社会風刺的な意味を伝え

2) 著者が感覚的に感じていた事態に対し、演劇批評家の堂本正樹や大蔵流狂言師の山本東次郎の著作が貴重な事例を教えてくれた。

3) 山本東次郎著『狂言のすすめ』（玉川選書、1978、146-151頁）

るような演出と演技の工夫をしていない狂言師の側にも、この作品が本来どういう意味を持っていたのかという意識が極めて薄いのではないかと思えてしまう。伝承の中のある時点で固定された型（フォルム）が正確に伝えられる一方で、その型より先にあった「意味」はいつしか完全に色褪せ、変質していたのだ。現代の狂言の観客はこのような意味とフォルムの関係がパラドックスに陥ったような状態にある舞台をそのまま疑問もなく受け止めている訳だが、それこそ一種の思考停止状態である。

『蚊相撲』の舞台は、戯曲の根幹に関わる主題が全く理解されていない例だが、一つの台詞、一つの動きの中に本来あったはずの意味が薄れたり、歪曲されている事例も多々ある。

例えば、『金岡』と言う狂言で、若い女性（内裏上臈）に恋した絵師の金岡が恋人と間違えて美少年に抱きついて接吻してしまい、後で男に接吻したと気づいて情けなくなった、と愚痴る小唄があるのだが、堂本正樹は、この何とも滑稽味溢れる小唄が、現在はまるで能の謡のように荘重に、しかもえらくゆっくりとしたテンポで歌われるから、本来の意味が全く伝わっていないと指摘する⁴⁾。たしかに、本来喜劇とは、テンポが命であるはずだが、登場人物の名乗り「このあたりの者でござる。」からして、朗々と音を引き延ばして言う狂言は、言ってみれば、お笑いをスローモーションでやっている訳で、そもそも笑いの原則に反している。

もうひとつ顕著な例は、狂言の中でも一般にも最もよく知られる『附子』の有名な場面に見られる。主人が出かける際に、二人の召使いを呼んで留守番を言いおく際に、桶を指して、ここには猛毒が入っているから絶対近づくな、桶の方から吹く風に当たるだけで死んでしまうぞ、と言いおいて行くのだが、好奇心の強い太郎冠者は、怖がる次郎冠者を説得して桶に近づいて蓋を取り、中身を確かめるとなんと美味しい砂糖菓子であることを発見して二人で平らげてしまう。この劇では、二人の召使いが桶に近づくシーンが一つの見せ場である。その部分のやりとりは以下の通りだ。

太郎冠者：あおげあおげ。

次郎冠者：あおぐあおぐ。

太郎冠者：あおげあおげ。

次郎冠者：あおぐあおぐ。

現在この場面は、二人が非常にはっきりとした発音で声を合わせ、勢いのある同じリズムに乗って一種音楽的に処理されるのが常だが、多少とも経験のある演劇家がこの台詞を読めば、この両名の間には、息を合わせるどころか、ある対立があることにすぐ気づくはずだ。つまり、後ろからこわごわついていく次郎冠者の方が、きちんと煽いでいないのである。だ

4) 堂本正樹著『能・狂言の芸』（東京書籍、1983、125-126頁）

からこそ苛立った太郎冠者が叱咤するように「あおげよ！」と言っているのであり、怒られてむっとした相棒は「あおいでよ！」と言り返しているのである。つまり、「あおげあおげ。／あおぐあおぐ。」には、必死に集中すべき任務の遂行中にそのことを忘れていがみ合う二人の漫才師のような可笑しさが込められていたはずなのだが、それが今や振付化された古典バレエのようにむしろ「美しく」演じられている。だが、「漫才」が「古典バレエ」に変身するような、この前代未聞の変身劇は、いつどのように起こったのだろうか。

2. 近世における式楽化

能、狂言の様式化は、普通江戸期に能楽が武家の式楽に指定されたことに始まる「芸術化」のプロセスの結果生まれたとされている。だが、我々はこの式楽化⇒様式化というプロセスを必ずしも喜ばしいものとは見ていない。特に風刺喜劇であった狂言にとっての〈式楽化⇒様式化〉は、特にその牙を抜く抑圧的政策の一環と解釈すべきものであり、我々は、その中で一体本来の狂言がどのように変化したのだろうか、ということに想像を巡らしてきた。

俗に式楽化は、台本の固定化とともに始まると言われている。だが、1578年の『天正狂言本』は、まだそれこそコンメディア・デラルテのカノヴァッチョに近い単なる粗筋集だったから、これを台詞の固定化とはいえないだろう。その意味で残されている最も古い台本には、『大蔵虎明本』（1642）、和泉流の『狂言六義』（通称「天理本」1644～46頃）、『大蔵虎清本』（1646）などがある。いずれも江戸初期のものであり、式楽化の開始と時期的にも一致する。これらの定本の成立に関する仔細は筆者の専門ではないのでここでは割愛するが、重要なことは、これらの定本の製作の背景に、狂言師たちの側の欲求というよりは、権力者の側からの要請があったということであり、それは、テキストに関して言うと、台詞の固定（場合によっては修正）及び、狂言作品の分類という形で進められた。

台詞の固定について言うと、これはどの文化にも共通に見られた現象だが、明らかに不都合な発言を封じ込めるための検閲工作である⁵⁾。また上記の『蚊相撲』の終わり方にしても流儀によっては大名の方が勝つことで終わるバージョンがあるが、風刺喜劇としては全くナンセンスな終わり方であり、明らかに後世に権力の揶揄を嫌った検閲者による改作があったと考えられる。

また『天正狂言本』までは103番の作品がまだ何の分類もなく雑然と所収されていたのに対し、江戸期以降の台本集には、いずれもある分類の意志が働いている。分類とは理性と秩序の思考の表象であり、そこに本来社会内のカオティックなエネルギーの発現であった狂言という世界に権力側の近世的な思考のグリッドが食い込んでいく過程を読み取ることもできるだろう。これは、歴史的背景の大きな相違にも拘らず、ちょうど西欧世界でほぼ同時期に

5) 逆に、言葉を使わないパントマイムや、証拠として書き写しようのない理解不可能な「はなもげら語」による上演が、これらの検閲をかいくぐる手段として、コンメディア・デラルテやそれより前の時代の喜劇、笑劇の役者たちによって採用されたことがある。

起きた現象と並行して考えられるものであった。つまり、日本においても、近世という時代は、理性と秩序によって狂気やカオスというエネルギーが馴化、制度化されていく時代であった。西欧の十七世紀以降の一般社会における狂気の囲い込みに関しては、ミシェル・フーコーの『狂気の歴史——古典主義時代における——』が詳しいが、実は喜劇、道化劇の歴史も、これと並行して驚くような変化を見せる。狂言が近世、近代という世界に突入するにあたって直面した権力との関係を間接的に理解するために、ここで少し西欧における道化の歴史について触れておきたい。

3. 道化の変貌

「道化」と言うとき、英語でも仏語でも狂人、愚者を意味する fool や fou といった語が使われるが、古代以来、実際に狂人や愚者、すなわち常人とは異なる異常な知（異常という類似点を通じて、佝僂、小人など身体的な異常さの体现者が代行することもあった）を有する存在が、王の傍らに宮廷道化としての地位を確保していた。君主のグロテスクな双子として認識されていた彼らは、現在の喜劇役者やお笑い芸人などとはその存在論的意味が全く異なり、単に笑いの提供者ではなく、常人の知（理性）には計り知れない真実を語り、幸をもたらすという、コスミックな力をもったマスコットないしシャーマンに近い存在であった。小笠原の論文によると⁶⁾、狂言師も元々風刺喜劇の演者であると同時にシャーマン的な存在という二重の機能を果たしていたようだ。

バフチンらの研究⁷⁾においても道化性というのは、常にカーニバルと比較されてきたが、道化もカーニバルも、ともに社会の中に出現したカオスの表現だったと言ってよいだろう。そしていずれも、前近代の世界において、限定された期間と空間の中で秩序を転倒させたり、象徴的な形で王権を代行したりすることで（記号の逆転）、権力や制度が硬直して死を招くのを防ぐガス抜きのための社会的なバルブの機能を果たしていたのである。この時代の道化やカーニバルに表現される狂気には、二つの側面があった。一つは秩序を壊乱する力。これは上記のような社会にとっての再生的な機能とともにある危険性も孕んでいる。そして、もう一つは、抑えがたい野生の生命力という側面であり、どちらも社会秩序に対峙するカオスのエネルギーの表現であった。

ところが、近代の到来とともに理性と秩序がかつてない強度で世界を支配するようになると、その理性では把握されようのない道化（愚者、狂人）という存在は、社会の舞台から狂気とともに排除されるようになる。この排除作業は西欧の場合、具体的には以下のような形で遂行された。例えばフランス王の宮廷の場合、ルネサンスも十五世紀までは本物の狂人や白痴、佝僂、小人などが宮廷道化の職務に就くことが多々あったのだが、十六世紀になる頃から突然、宮廷から本物の狂人や身体的異常者が排除され始め、道化師としては、機知に富

6) 『桃山学院大学総合研究所紀要』の第40巻第3号、182-184頁。

7) 『フランソワ・ラブレールの作品と中世ルネサンスの民衆文化』（せりか書房、1973）

み芸の才能のある普通の人間（知的道化）⁸⁾ だけが残っていった⁹⁾。フーコーのもうひとつの名著『監獄の誕生』は、ヨーロッパでは古典主義時代から規律・訓練が始まるということを扱っていたが、実は宮廷では一般社会よりやや早く、この時期既に訓練が道化に対して開始されていた。狂気を馴化すべくテクネが道化の身体を調教したのである。彼らがもはや狂人ではなく常人であったことは、残された文献等における人間性ある彼らのポートレートからも、また、彼らのある者が道化以外にも社会的に重要な職務に就いていた事実¹⁰⁾ や、まともな理性のある彼らにはひどいはずらが許容されなくなったこと¹¹⁾ 等からも明らかである。宮廷から狂気が排除されたのだ。興味深いことに、これはヨーロッパの場合、古典主義時代の十七、十八世紀に社会一般から狂気が排除-監禁されて行く過程¹²⁾ と酷似しながら、それを約一世紀も先取りする現象であった。

こうしてまずは宮廷から、次いで一般社会の現実風景から、狂気（＝狂人、愚者）が姿を消していったわけだが、姿を消すと言っても、どこかには身を置かねばならない。そこで近代社会は、「狂人」を一方ではフーコーが詳細に報告したように、一般施療院という場所に他のいくつかのカテゴリーの人間たちと一緒に監禁し（それがやがて精神医学の誕生とともに「患者」として精神病院に収容されていく）、他方では、舞台空間、文学などの虚構の空間の中の人物として「安全な形で」で狂気を生かし続けることになる。その意味では、シェークスピアの道化も含め、演劇化された道化たち（もはや現実の人物ではない）は、中世までの宮廷道化に比べると既にある程度制度化された狂気だったと言えるだろう。

十六世紀から十七世紀になる頃には、先の仏王宮廷の宮廷道化が「知的」になった後を継ぐような形で、アルレッキーノ¹³⁾ など、コンメディア・デッラルテの道化俳優たち（彼らも狂人ではなく、芸のある職人であった）が出入りするようになる。そして十七世紀後半には、その地位をモリエールが受け継ぎ（同時期を最後に宮廷道化は消滅）、やがて王制が絶えた後、社会の中での道化の役目は、十九世紀からはサーカスのクラウン、そして二十世紀からは映画のスクリーンの中のチャップリンやキートンらという喜劇俳優に引き継がれることになる。だが、いかに二十世紀の銀幕の喜劇役者たちが素晴らしくとも、かつては霊的な力を持った施療師でもあった道化が、今日ではもう権威ある医師として認識されることはありえないように、もはや過去の道化たちのもっていた両義性に富むコスミックな力は期待のしようもなかった。世界のエピステーメーとともに、道化もその姿を根本的に変えたのである。

8) Maurice Lever, *Le sceptre et la marotte-histoire des fous de cour*, Fayard, 1983 を参照のこと。

9) 十六世紀前半にルイ十二世及びフランソワ一世に使えたトリブーレや、十六世紀中頃、アンリ二世に使えたブリュスケなどがいた。

10) ブリュスケはパリの宿駅長という重要な職務にもついていた。

11) ブリュスケについては、彼とストロツィ元帥の間に交わされたかなりきついったずら合戦の様子が語る資料が数々あるが、もはやブリュスケは何をしても許される者ではなかったし、いたずらが過ぎて投獄されることもあった。

12) シェル・フーコー『狂気の歴史—古典主義時代における—』を参照のこと。

13) 有名などころでは、十七世紀初頭にアンリ四世の妻、マリー・ド・メディシスが熱烈なファンであったアルレッキーノ役者のトリスターノ・マルティネッリなどがいた。

4. 様式化＝規律・訓練

日本の宮廷においていわゆる宮廷道化から芸人としての道化へという変化のプロセスは、あまり明らかにされていないが、このヨーロッパにおける狂気の歴史との比較から一つ見えてくることがある。つまり、狂言に対する式楽化、様式化という作業自体が、ある意味で、フーコーが分析した「規律・訓練」によって権力が身体をテクネの中へ取り込んだ作業に比較できるということである。洋の東西も問わぬこのような比較作業を乱暴なことと見る方もあるだろうが、様式化を体系的な技術の実践の成果と見なすことは十分妥当であり、西欧の舞台芸術にも日本の舞台芸術にも、近代の到来とともに酷似したプロセスがあったことが確認できるだろう¹⁴⁾。少なくとも狂言の歴史家でない私にとって、この場において当時の狂言師の演技方法の変化を詳細に辿る知識はないが、ある比較的方法を通して、一つのかなり可能性の高い推論をすることはできる。要するに、ここで確認すべきことは、俗に「様式化」と言われて来たプロセスが演劇の実践者による全く自由な創造的探求の成果ではなく、幕府を中心とする江戸時代以降の権力機構から受ける権力作用の成果と言わないまでも、そのなかで生き延びようとした時代の狂言師たちの対応策であったということであり、今では「様式美」というひたすらポジティブな言葉で言い表されているものが、実は近代的統治の権力作用の一環としての検閲と抑圧の成果であったということである。台本集に施された分類作業も、同種の近代的テクネの思考がテキストに対して適用された秩序化の作業であった。こうした性格をもつ台本集の存在から見ても、この権力側の意志は歴史的事実として明瞭であり、また江戸以降の近世、近代が日本にもたらした作用を見ても、ここで芸能の「様式化」の解釈のためにこのような歴史認識を持ち込むことは、十分妥当なことだと思える。

つまり、現在「古典芸能」として受け継がれている能狂言の技術自体が、実は機械論的身体論に基づく極めて近代的な技術思考によるものであり、自己保存本能の強い近代の技術（テクネ）に典型的な技術至上主義が、身体的演技術に驚異的な発展をもたらしたと同時に、そのフォルムの至上性が、その下に流れていた狂言本来の野性味溢れる混沌の生命力を抑圧変容させたのである。このフォルムと生命の関係については後ほど詳しく触れるとして、もう一度狂言の演技に戻るとともに、我々の Eenen 延年プロジェクトがどのような形でこの近代特有の歴史変容作用を受けた狂言に対してアプローチしたか、順を追って解説していこう。

5. Eenen 延年プロジェクトのアプローチの特徴

上記の小笠原、和栗両氏の論文にもあったように、能や狂言を現代化しようという試みは、今までにも数々あった。その辺りの事情には高田和文の「能をめぐる文化交流-東と西、古

14) その意味で能も狂言も西欧の古典バレエと比較しうる現象である。

典と前衛』¹⁵⁾が詳しいが、能楽師、狂言師が出演した『ゴドーを待ちながら』（冥の会、1973）¹⁶⁾、八十年代に観世英夫、野村萬斎（当時武司）らを使った渡辺守章による「パルコ能ジャンクション」の連作¹⁷⁾などもその例である。また我々のプロジェクトと同じく、内容的に狂言と多くの共通点を持つコンメディア・デッラルテとの比較やコラボレーションも我々の実験が初めてではない。小笠原と筆者の共通の師¹⁸⁾である故五世野村万之丞（野村耕介）自身もかつて、パリの太陽劇団で仮面製作を担当していたエアハルト・シュティーフェル氏を迎えてコンメディア・デッラルテのワークショップを企画していた。しかし、いずれの場合も、能や狂言の演劇様式や演技法そのものを疑問に付すことは稀で、現代の戯曲やコンメディアのカノヴァッチョ（粗筋）を能や狂言の様式で演じることがほとんどであり、能や狂言という演劇形態自体に歴史的視線のメスを入れて批評的な解体のアプローチがなされることはなかった。

その反対に、Eenen 延年プロジェクトの特徴は、現在我々が目にする狂言という演劇形態をあくまで歴史的過程の中で形成された歴史的創造物とみなし、もちろん創造（想像）的な形ではあるが、この歴史的生成を逆向きに遡行することで、狂言の原型に近い姿を探求するとともに、それによって権力や権威を批判する本質的な喜劇というものを完全に失ってしまった現在の日本において、真に批評的な機能をもった喜劇を再生する切っ掛けを作ろうとするものである。

小笠原も多木もかねてより狂言の現状を疑う批評的視線と意欲を抱きながら、具体的に狂言を脱構築する方法をなかなか見いだせないうたのだが、そのヒントをアンジェロ・クロッチェのコンメディア・デッラルテのワークショップが与えてくれた。2009年12月に小笠原の招きで大阪の小笠原の稽古場〈アトリエオガ〉でアンジェロ・クロッチェによるコンメディア・デッラルテのワークショップが一週間に渡って開かれた。アンジェロは、各マスク（及びそのキャラクター）の基本的な性格と動き方等を特に身体を通して教えると、あとはひたすら即興で様々な状況を演じることを生徒にもとめた。そして何日目であったか、あるシーンを即興で演じていた時だった。次のようなアンジェロの指示が私の関心を強く引いた。「コンメディアでは、舞台で何か起こる度に、役者はその事態に対する自分の感情（驚き、喜び、恐怖、悲しみ等）を瞬時にさっと観客の方を向いて伝えなければならない。[動きを

15) 高田和文「能をめぐる文化交流-東と西、古典と前衛」『見えるものと見えないもの—能をめぐる』（シンポジウム報告集、静岡文化芸術大学、2013、26-31頁）

16) 演出：石澤秀二、出演：観世寿夫、観世英夫、観世静夫（八世鏡之丞）、野村万之丞（現萬）、他。於紀伊国屋ホール。

17) 『葵の上』構成、演出：渡辺守章、出演：観世英夫、野村武司（現萬斎）、於SPACE PART 3、1987年。『死者の書』脚本、構成、演出：渡辺守章、出演：観世英夫、野村武司（現萬斎）、後藤加代、於SPACE PART 3、1988年。

18) 多木は渡伊前の大学院時代に三年間ほど素人弟子として野村耕介門下にいたことがあり、小笠原とはその時代からの知己である。

やって見せる] これは現代劇ではあり得ない方法だが、劇場ではなく市場等の屋外の広い場所に簡易舞台を設置して演じていた彼らは、劇が終わるまで何とか客を引き止めておかないとお金がもらえないから、一瞬一瞬必死で観客の注意を引き続ける必要があったんだ。」これを聞いた私は、即座に狂言にもほぼ同じ動きがあることを思い出した。狂言でも、役者同士がある台詞やアクションを交わした後に、どちらかの役者がゆっくり観客の方に向き直って、一見独白するように見える箇所があるが、一瞬相手とのコンタクトを切って客へ向いて語るところは、まさにアンジェロの指摘するコンメディアの原則と同じだ。とすれば、そこで言われるのは、本来は独白であるどころか、必死に注意を喚起するために観客に語りかける台詞だったはずである。だが、現代の狂言のその部分には、観客に向けて必死に何かを伝えなくては、という「緊急さ」が欠けている。手順はそのまま残っているが、意味の上では、今や全く別物である。ただ、この発見は私に以下のことを直観させた。つまり、今では様式化によって硬直し、見分け難くなっているものの、狂言にもかつてコンメディア・デッラルテ同様の喜劇の生理とメカニズムの痕跡が多数残っているはずで、アンジェロの助けを借りてコンメディアの知性と視線で狂言を眺め直せば、狂言の中に眠るオリジナルな生命を掘り起こすことができるという確信がもてたのである。Eenen 延年プロジェクトの本格的な作業はこの瞬間に始まったと言ってよい。

この後、2011年2月から Eenen 延年プロジェクトの実践的探求が始まるのだが、それは大きく分けて以下の五つの作業を通して進められた。

1. アンジェロ・クロッチェによるコンメディア・デッラルテのワークショップ

- 1-1. 於アトリエオガ (2009年12月7日～11日)
- 1-2. 於スタジオヴァンシス (2011年2月13日)
- 1-3. 於アトリエオガ (2012年8月25, 26日)
於大阪ドーンセンター (2012年9月2日)
- 1-4. 於アトリエオガ (2013年9月2日～5日)

2. コンメディア・デッラルテの視線と方法に従って狂言の作品を現代社会に対する風刺劇として翻案化し上演する。

- 2-1. 『はらきれず』(『鎌腹』の翻案), 『異人相撲発気揚々』(『蚊相撲』の翻案)
於大阪能楽会館 (2011年2月11日)
- 2-2. 『うもうて死ぬる』(『附子』の翻案), 『健康元年』(『梟』その他の翻案)
於堺能楽会館 (2012年9月1日)

3. シャーマンとしての狂言師の役割の探求

狂言師のもうひとつの機能であったシャーマンとしての役割は、自然との交信である。環境と人間の関係の破綻が一般にも広く認識されて来た今日、演劇がこの役割を担うことは極めて重要である。2011年の震災の後、地鎮祭らしきものがほとんど行なわれていない事態に気づいた多木が小笠原に、狂言では地鎮祭に相応しいような舞等はないのだろうか、と相談したところ、ちょうど民俗学者で仮面研究の権威でもある乾武俊氏と小笠原が、狂言師のレパートリーの中でも、かなり起源の古いとされる三番叟のさらに原型のような舞を復元しているということだったので（詳細は先出の小笠原の論文参照）、2012の公演において、翻案二本とともにこの『黒い媼』を舞ってもらうことにした。（於堺能楽会館、2012年9月1日）今後も、多様な形で、シャーマンとしての狂言師の役割の現代社会における可能性は探求していきたい。

4. 「型」の生成過程の探求

ワークショップを通して、現在伝承されている狂言の「型」の生成過程を再体験してみることで、「型」の生成がどのようなプロセスで行なわれるかを理解すると同時に、新しい「型」を自分たちで作ってみながら、現在は固定されたフォルムである「型」をもう一度創造的なプロセスに置き直し、それを硬直したものではなく、創造力として捉え直す。この作業は、ポーロニヤ大学で（2014年10月27、28日）*Riprogettare il kyogen tra tradizione e creatività*（伝統と創造力の間での狂言の再生）というワークショップによって実践されたが、その成果の消化も含め、これもさらなる展開の求められるテーマである。

5. シンポジウム、レクチャー等

大学などを場にしたシンポジウム、レクチャー等を通して、Eenen 延年プロジェクトの意図と実践を発表し、意見交換をすることで、今後の実践に活かす。これまでには以下の機会があった。

- 5-1. シンポジウム「現代社会と古典喜劇」於大阪ドーンセンター（2012年9月2日）
- 5-2. シンポジウム *Alla ricerca del Kyogen e della Commedia dell'arte*（狂言とコンメディア・デッラルテの源流を探る）於ヴェネツィア・カ・フォスカリ大学、Auditorium Santa Margherita（2012年10月15～17日）
- 5-3. 第十四回多様性の演劇（Teatro delle diversità）国際シンポジウム 於サラ・パオロ・ヴォルポーニ、ウルバーニア（2013年12月1日）
多木の講演の題名は *Rigenerare il Kyogen con la linfa della Commedia dell'arte*（コンメディア・デッラルテの活力で狂言を再活性する）
- 5-4. シンポジウム *Sciamano, buffone, satira-Origine e forma attuale del Kyogen, teatro comico tradizionale giapponese*（シャーマン、道化、風刺-日本の伝統喜劇、狂

言の源流と現在の姿) 於ヴェネツィア・カ・フォスカリ大学, Auditorium Santa Margherita (2014年3月4日)

- 5-5. シンポジウム *Riprogettare il Kyogen tra tradizione e la creatività* (伝統と創造力の間での狂言の再生) 於ボローニャ大学 Laboratorio delle Arti (2014年10月29日)
- 5-6. シンポジウム *Eenen Project-Alla ricerca della linfa teatrale del Kyogen* (Eenen 延年プロジェクト——狂言の生命力を求めて) 於ヴェネツィア・カ・フォスカリ大学, Auditorium Santa Margherita (2015年2月16日)

以下、特に上記の2と4についてその作業の実践と可能性についてもう少し詳しく論じてみる。

6. 伝統芸能における創造力の再生

演劇に限らず伝統の中で極度の専門化と洗練化を受けると、どのような芸能や工芸も本来持っていた豊かな力を失うことがある。そのことを説明するために、まず、人間のあらゆる生産活動の総体を大きな一本の木に喩えてみよう。ここでは、地上に見えている部分が、多様な枝(分野)に分かれて構造を作っている「テクネ(技術文明)」の全体像ということになる。それを地下で支えている根は、想像力や神話も含めた人類の「プシケ(心)」,そしてその根が深く入り込んでいる大地が環境や我々の身体も含めた「自然」にあたる。

これを私は「歴史の創造力の木」¹⁹⁾と呼んでいる。健全な文明はこの三者が程よいバランスを維持しながらロンドを舞うようにして自らの歴史を創成するわけだが、西欧が覇権を握って構築して来た現代世界において、歴史と言えば、この地上に見えている部分だけしか考慮されず、近代、特に二十世紀以降、急激に過度の生育を遂げた「テクネ」がその下の「プシケ」と「自然」を圧迫しているのが現状である。地上の幹と枝葉(テクネ)が水分も養分もすべて上へ上へと吸い上げてしまうために、根も大地もやせ細り、今にも木全体が倒壊するのではないかという危機的な状況にある。

この図式に従うと、実は洗練を極めた伝統工芸や芸能は、伝統と言いながら、最新鋭のテクノロジーと極めて近い位置、つまり、極細の枝のどれかの最先端にいる。ところが、枝の最先端とは、根から最も遠い所である。つまり、逆説的に聞こえるかもしれないが、現代における伝統芸能や伝統工芸は、実は自分の根から大変遠い所にいるのである。そしてその枝先にだけ閉じこもって生産を続ける限り、水も樹液もわずかししか訪れない枝先²⁰⁾は、やがて

19) 筆者は、この図式によって、これからの地球のための創造力の特徴を考えるレクチャーを日本、イタリアの各地(東京工業大学、東京外語大学、滋賀県立大学、トリノ工科大学、トリノ大学他)で行なっている。

20) これは、あくまで観念的な図式としての樹形図としての木における話であって、現実の植物において枝先は、光合成をする葉から最も近く常に十分な栄養の補充がなされている。

乾涸びて落ちてしまう運命にある。木の最も高い所にあり、注目も受ける代わりに、実は自らの根との関係が希薄で、非常にか細く脆弱な創造力に支えられているという弱さがこのポジションにはあるのだ。では高い所にある細い枝に再び豊かな創造力を通わせるためにはどうしたらいいのか。

伝統工芸のこのひ弱さを克服させるための模範的な作業が、イタリアのデザインの巨匠、エンツォ・マーリによって、2001年に九州のある陶芸の伝統的な産地（長崎県波佐見町）の絵付け職人のためのワークショップにおいて実践された。

彼は絵付け職人たちが自分たちの狭いレパートリーだけを繰り返しているのを見て、ギリシャや中国など異文化の古典美術に於ける同じ対象（例：うさぎ）の描き方を学ばせ、また筆遣いの技術が絵描きよりも優れる書道家に筆の技術を披露してもらうことで、彼らが日々の作業の中で、もはや考えもしなかった、より幅広くより基本的な学習をさせた。これまで先輩からの受け売りで批評的な目で考察したことのなかった図柄の構成や詩的価値を再検討し、また自らの技術（筆）に対する認識を改めさせたのだ。この作業は、洗練と専門分化の末に、極細の枝先でほんのわずかな樹液を使い尽くしながら閉じこもって作業をしていた職人たちが、近隣の枝（異文化の絵画、書道）まで行けるように、彼らを枝の分岐点のある少し太い部分まで引き降ろすことで、その太い部分を流れる質量ともにより豊かな樹液の流れ（創造の生命力）を職人たちに取り戻させようとしたのだ。ここでマーリは、創造とは、たとえ伝統工芸においても、物作りの行為を毎回その根から構成し直すことが必要だということを絵付け職人たちに教えたわけだが、Eenen 延年プロジェクトが実践する狂言作品の翻案上演作業は、マーリのワークショップがもたらしたのと同じような経験を狂言の中で試そうとするものであった。そのためには狂言師自身が自分のいる枝に近い（だが近すぎない）近隣の枝との交流を図る必要があった。

その近隣の枝として我々が選んだのが、コンメディア・デッラルテであった。イタリアのルネサンス期に生まれ、十八世紀まではヨーロッパ中でもはやされた即興仮面喜劇であったコンメディア・デッラルテは、人物の種類、仮面や音楽の使用、身体性の強さ等、多くの点で狂言と共通性を持ちながらも、狂言と違って一時途絶えたため、歴史の中で洗練されず、二十世紀の革新的演劇人たちによって復興された形態は、今もかなり荒削りな野性味を残している。狂言という高度に洗練された演劇芸術が、このコンメディア・デッラルテという異文化の喜劇に出会うために高い枝先から幹に近い太い枝の方へと「降りる」ことで、本来もっていた喜劇らしい野性的な知性や同時代性を目に見える形で取り戻そうとするのが我々の目的である。しかし、これまでの能楽師、狂言師のように自らの演劇様式をそのまま利用しては、創造力の樹液の豊富な枝の太い方に「降りて来る」ことはできない。だから、プロの狂言師が自らの技術や様式に頼らず、謙虚に外部の力を借りて狂言その物の起源を問い直すという形の作業が必要になるのだ。その意味で小笠原匡は、これまでの狂言の歴史の中で初めてかなり下方の太い枝まで降りて来た狂言役者ということになるだろう²¹⁾。

7. 翻 案 製 作

本プロジェクトの中でも上記2の翻案上演の目標は、コンメディア・デッラルテの視点と技法によって狂言のテキストを読み直すことで、狂言本来の笑いの野性的な生命力を復元するとともに、現代社会に対する風刺喜劇を提供することにあつた。第一回の2011年の時も第二回の2012年の場合も、小笠原、多木、クロッティの三者の協議によって、まずコンメディア・デッラルテの技法を活かす度合いの強い作品が数本候補に選ばれ、さらにその中から特に日本社会の現在と響き合う作品に絞り込むという形で選考が進んだ。その結果、2011年の場合は『鎌腹』と先述の『蚊相撲』、2012年の場合は、『附子』と『梟』と、それぞれ二本ずつを翻案化することになった。

作業は一方で多木とクロッティがコンメディア・デッラルテの要素を活かし、また現代社会への意識をもたせた台本を製作するとともに、日本語台本は、多木の協力の下で小笠原が担当した。第一回目の場合、ここで我々は大きな問題に直面した。それはいかなる日本語を使うかということであった。現在の標準的な日本語は、言文一致運動の産物だけに平坦で味気なく演技に向かないし、オリジナルの台本の言葉（古語）でやるのも今回の企画には不適切であった。その時、小笠原が明治時代の言葉はどうだろうかと提案した。言語的観点から言うと、狂言の古語と現代語の中間地点ということもあるし、明治という社会の多言語性²¹⁾（まだ東京でも各地の方言が大いに聞こえた）が、キャラクターごとに各地の方言が舞台上で入り交じっていたコンメディア・デッラルテの舞台の特徴に見事に呼応していた。だが、明治に思い当たった上で特に我々の関心を惹き付けたのは、言語以上に、明治と言う時代の歴史的特性であった。

明治時代は、維新と言う前代未聞の大変動が社会に起こり、一部の心理的抵抗もあったが、西欧文明が衣、食、住、そして経済、産業、思想とあらゆる次元に怒濤の勢いで流れ込み、そこまで連綿と続いていた伝統的な文化と生活が、根こそぎなぎ倒された時代であった。そして、今なお日本は、その時のベクトルのままにますます早足で歩んでいる。だが、この一方向的な歩みそのものを見直すべき時代になっている。近代化の名の下に日本が自らの根（伝統、精神、文化）に与えた凌辱行為を見直すことは、二十一世紀を迎え、環境、社会、精神とあらゆる次元で西欧近代文明の破綻が明確になってきた現在、ますます緊急を要する課題である。「まじめな議論もいいが、自分たちの近代化の根っこを笑い飛ばしてやろうではないか」という意識で我々は明治時代を選んだ。また、明治時代は、クロッティをキャストに入れる上でも好都合だった。文明開化で外国人との接触が急激に始まりはしたが、まだお互いに慣れずぎくしゃくしていたこの不器用な時代に我々は大きな喜劇的可能性を感じて

21) 能役者の方では、観世寿夫が、やはり能の技術に頼らず、かなり苦労しながら現代演劇の方法を模索した。

22) 我々の翻案テキストは二本とも、江戸弁、千葉弁、上方方言、郭言葉、そしてイタリア語までが入り交じる多言語舞台になった。

いた。

こうして書かれた二本の翻案の粗筋を紹介しておこう。一本目の『はらきれず』²³⁾(『鎌腹』の翻案)では、作品の一つも作らない怠け者のお雇い外人芸術家²⁴⁾(クロッティ)が、郭言葉の抜けない元花魁の妻との喧嘩に負けたのを苦に自殺を決意するが、江戸っ子の友人(小笠原)の助けを借りてあの手この手で腹を切ろうとするものの、あまりに臆病で全く上手く行かない。原作ほぼそのままという筋立てのこの翻案は、時代背景を上手く利用して、多様な方言と外国語の入り交じる多言語演劇を成立させ、狂言をコンメディア風に演じる初めての経験のために極めて有効な素材を提供した。しかし、現代の日本社会への風刺の探求と言う点では今一步であった。

二本目の『異人相撲発気揚々』(『蚊相撲』の翻案)は、原作の大名の代わりに明治維新下の日本に資本主義を導入し財を成した外人実業家を登場させ、彼が、相撲取りに扮する田舎出で頭の切れるヤクザ者の藪野蚊太郎との「賭け相撲」に破れ財産をすべて巻き上げられるという設定にした。「蚊」という見事なメタファーを放棄するのは残念だったが(人物の名と性格の中にそれを残した)、逆にこの劇に潜んでいた風刺性ははっきり描かれただろう。また、社会内に拡大する貧富の差や、主人公を悪徳な資本家と設定することにより、明治時代という設定にも拘らず、現在のグローバル化した世界のどこでも十分起こりうる、極めて現代性の強いドラマとなった。また、折しも相撲賭博の話題が沸騰し、ちょうど稽古中に史上初めての大相撲中止という事態にも発展したため、本番では相撲関係の台詞が口にされる度に観客の哄笑は驚くほどのものであった。これほど強烈な反響があったのは、我々の力以上に社会現象の方が劇に接近してくれたお陰であった(普通は社会現象に劇が近づこうとする)。狂言の『蚊相撲』にこのような反応があったことは(創作された当時を除けば)、未だかつてなかっただろう。

いずれの舞台でも、クロッティの台詞は、キーワード(「かみさん」,「死んだ方がいい」等)以外ほとんどイタリア語であったが、彼の対話相手の返事次第でイタリア語の台詞の内容がすべて想像できる作りになっていたため、観客は芝居の内容を完全に理解していた。

二年目の演目は、東日本大震災から約一年半という時間が経過したことを踏まえて、一種の地鎮祭として小笠原に舞ってもらった『黒い唄』の上演も含め、歴史の現在を意識させる素材の選択を重視した。『附子』の翻案である『うもうて死ぬる』では、主人は召使たちを脅すために、箱の中に入っているのはウランだと言っておいて出かける。だが日伊の召使いコンビ(小笠原+クロッティ)は、ウランすらものともせず、箱に接近し(当然ここでは

23) 実は『鎌腹』の古い題名は『はらきらず』といった。

24) 実際当時、イタリアからは、明治天皇の御真影の原画を描いたエドアルド・キヨッソーネをはじめ、多くのイタリア人芸術家が日本政府に招聘されて働いていた。

二人は喧嘩しながら怖いものに近づいていく、という上述の設定で演じてもらった)、互いに「ウランだ!」、「ウラン食らえ!」等と言いながら、ウランの入っていると思われる箱を投げ合ってはしゃぐ。その後、蓋を開け、ウランの正体を突き止めると(はじめ黒々と見えた物が実はティラミスだった、という設定)、もはや理性を失ったような勢いで食べ尽くしてしまう。「死ぬほど美味しい」という台詞に象徴されるように、福笑いならぬ福島笑いとでも言えるブラックユーモアの風刺劇に仕上がった。

もう一本の翻案『健康元年』は、森に入った若者が不可思議な物の怪に取り憑かれ、それを治そうとした山伏まで最後には同じ病に感染してしまう『梟』や、山伏が祈れば祈るほど茸が大量発生する『くさびら』などにヒントを得た翻案である。これらの曲を原作に選んだ基本的な意図は、自然への畏怖を知っていた時代の世界を想起してもらうことにあったが、当局の明かさぬ謎の原因のお陰で村人がどんどん病気に陥り、それを治療しようとした医者たちまでも病に罹ってしまうという話は、震災後当時の社会状況の中では、笑えるようで笑えない、かなりデリケートな風刺劇となった。

『黒い媼』も含めた二年目の創作三本は、いずれも舞台の仕上がりとしては、まだまだと言う課題も残したものの、狂言という演劇の中に眠っている社会への批評的視線をそれなりに解放することには成功していた。

8. 狂言的身体に起こったこと

第一回の翻案制作のための稽古は、そう一筋縄では行かなかった。まず、上記のように一語ずつ吟味を重ねて準備された台本だったが、結局クロッティは、これをカノヴァッチョ(粗筋)としてしか扱わず、あとはテキストに書かれた台詞に囚われずに即興を重ねて舞台を作っていたから、細かい台詞はなかなか固定されず、最後まで変化し続けた。役者各人は、厳密に台詞を覚えるより、各シーンの重要な流れをつかみ、それに即興的に、しかも無意識に近い意識のかなり深いところから反応することを求められた。そして、特に小笠原にとって、この実験は、思った以上に困難な挑戦であった。長年身に染み付いている狂言という衣を脱いだ途端にどこから始めて良いか分からず、しばし途方に暮れる小笠原の姿があった。だが、逆に彼の直面した困難さを通して、狂言の演技形態の中で成立している身体と精神の関係の特徴が、かなり明確に見えて来たとも言える。

狂言の技術を一切使わずに即興に身を投じた小笠原が、最初に遭遇した困難は、感情(怒り、悲しみ、喜び等)を身体的に表現するということであった。高度に身体的な演劇である狂言の役者にこのような現象が起こることに疑問を抱かれる人も少なくないだろうが、その症状は明らかであった。始めは、特に和泉流狂言の野村家の特徴である、強い表現を出す時には力を外へそのまま解放するよりも抑えながら高まるテンションとして表現する、その癖が染み付いているせいだと思った。だが問題はこの「圧縮」作業ではなかった。もちろん体

が利かないわけではない。狂言を演じる上で彼の身体表現は見事なものだ。そうではなく、問題は、内面と外面（身体の技術的操作）の間の「接続具合」にあったのだ。これを先の「歴史の創造力の本」の図式に沿って言い直すと、根と地上部分、つまり「ブシケ」と「テクネ」の間にある切断があったのである。

例えば、『異人相撲発気揚々』の冒頭で、傍若無人な外国人実業家が小笠原演じる秘書役を徹底して卑しめる。そして、ボスのいなくなった瞬間に秘書（小笠原）の怒りは強烈に爆発しなければならぬのだが、不思議なことにその怒りのテンションが全く小笠原の体に乗移らないのだ。自分の身体が反応していないことを自覚した小笠原は、その足りない部分を必死に言葉で穴埋めしようとしていた。「俺は怒ってるんだ、怒ってるんだ…」と言えば言うほど冗語的にしか聞こえず、テンションは下がるばかりだった。同じことが他のシーンでも起こった。台詞等ほとんどいらず、体一杯にある感情が漲る即興をすればいいシーンに来る度に、彼の身体は全く反応せず、力ない言葉がだらだらと流れるばかりだった。同じ作品の後半、行司役を授かった秘書が相撲の儀式を執り行うことになるのだが、「神様、神様…」と言う彼の台詞にも拘らず、神懸かった身体にはとても見えなかった。ところが、後年ポーロニヤ大学でのワークショップの際に彼が学生達に見せてくれた山伏の登場は、異様なテンションが漲り、まさに見事な神懸かりの身体であった。つまり、小笠原は身体的にも想像力の上でも素晴らしい演者としての能力をもっているのだが、なぜか、あの時点でのコンメディアの即興稽古においては、金縛りにあったように、全く表現力を失ってしまったように見えた。一体何が起こっていたのだろうか。

これは、恐らく狂言という芸能の稽古のしかたに由来すると思われる。狂言の場合、台詞も動きもすべてが振り付けのように決められているから、習う者はまずそのフォームを身体的に倣う。師がやってみせる手本になるべく忠実にその型を再現することが求められるわけだが、このとき、演者の身体（身）はその精神（心）から完全に独立して精密な機械のように調整を受けることになる。この時点で演技は純粋に技術的な身体と声の調整統御を通して習得され、そのプロセスに演者本人の深い精神や心という部分は一切関わって来ない。これが先ほど触れた、古典バレエの基本でもある機械論的身体論による演技の養成のしかたである。この教育方法に従うと、非常に高いレベルの「技術」を習得することになるが、この方式で技術を身につけた者には一つ弱点がある。その技術の原則（言語能力＝文法）に従ってしか表現ができないのである。文法を奪われると、一種の失語症に陥ってしまう。小笠原に起こった症状はこれであった。

狂言のような高度な技術においては、技術を習得することだけでも大変なので、様式的演技がほぼ日常的生理と言えるほど自然に見えてくる（つまり演者の内面に根付く）ことは至難の業なのだ。（いわゆる名人とはそれができる人だろう）だから、演技者としてのアイデンティティと彼自身の個人的なアイデンティティの間に深い亀裂があったのである。後日こ

のポイントについて話合った時に、小笠原本人も自らの演技者としてのアイデンティティと彼自身の個人的なアイデンティティの間に大きな溝があったことに自分でも気づいたと告白してくれた。即興という、自分の無意識に近いところから発想を生みださねばならぬ作業をするにあたっては、自分自身のアイデンティティとも深く関わらざるを得ない。自我を安全地帯に取り避けたまま技術だけで処理はできないのだ。高度な技術としての演技は一種の仮面のようなものであり、ピーター・ブルックも言うように、人間としての俳優の深い部分との交信を妨げる障壁ともなってしまう。この障壁を「透明」にすることを近年のブルックは探求しているのだが²⁵⁾、同じ問題がここでも浮上したと言えよう。

イタリアのダンスセラピスト、カロラ・バルディーニのメソッドである MED (Movimento Evolutivo Dinamico)²⁶⁾ は、人間のムーヴメントというものをごくエレメンタリーなものから複雑なレベルまで六段階に分類する。(シックス・ムーヴメント・システム)

1. Movimento Personale (パーソナル・ムーヴメント)
2. Movimento Organico (オーガニック・ムーヴメント)
3. Movimento Esplorativo (エクスプロラトリー・ムーヴメント)
4. Movimento Costruttivo (コンストラクティブ・ムーヴメント)
5. Movimento Narrativo (ナラティブ・ムーヴメント)
6. Movimento Scenico (ステージ・ムーヴメント)

ここでは紙面の限界もあるからこのシステムを詳述することはできないが、簡単に要約すると、一番単純なものが Movimento Personale (パーソナル・ムーヴメント) で、疲労感などのごく生理的な感覚から我々が社会に向けて無意識にとっている態度、振る舞いのような部分も含めて、意識と無意識の境にある次元のムーヴメントを指す。そこから徐々に個人的、社会的に精神的身体的エネルギーの次元を上げていき、最終的には舞台上の演技にあたる Movimento Scenico (ステージ・ムーヴメント) に至る。始めから常に心という精神的レベルを意識的に取り込んでいるから、心身二元論や機械論的身体論とは対極にあるメソッドである。バルディーニがこのメソッドを構想した最大の動機は、スカラ座のアカデミーをバレリーナとして卒業する頃にはもう踊ることに嫌気がさしてしばらく踊れなかったという若い時の苦しい経験にある。同アカデミーの教育法は完璧な機械論的システムであり、人間としてのバレリーナ本人の内面が技術の中で問われることは一切なかった。その技術至上主

25) Peter Brook, *Clima de confiance*, Les éditions de L'instant même, 2007, p. 54-55

26) このメソッドは、ミラノ及びローマでのバルディーニの長年のレッスン経験から生まれたもので、メソッドとしての輪郭が見えて来たのは、ローマの Dinamo という稽古場での作業においてである。その後2010年からミラノで毎月同メソッドを掘り下げ、明確にするためのワークショップが、このメソッドを既に数年経験しているメンバー十数人の間で続けられており、筆者もその一人である。また同メソッドは、現在 ISMETA (International Somatic Movement Education) の認可を申請中である。

義に対し、バルディーニは優等生でありながら、深い怨恨に近い感情を持つようになってしまったのだ。そしてより人間性を抑圧しないメソッドを考案したいと強く望むようになり、MEDに到達することになった。MEDの目標は、最下位の Movimento Personale（パーソナル・ムーヴメント）から始めて、徐々に階段を上るように進んでいく中で、各レベルの特徴をしっかりと掴むことで、最上位の Movimento Scenico（ステージ・ムーヴメント）に到達した時に同時にすべてのレベルのムーヴメントを意識できることである。このシックス・ムーヴメント・システムは、先ほどエンツォ・マーリの仕事を説明するのに使った木の図式でも説明ができる。つまり、このシステムの最下位は根に当たる部分、そしてレベルを挙げるに従って、徐々に木の上部へと上昇し、最後のステージ・ムーヴメントは、枝先で果実を熟させることになる。そしてマーリが根元に向かって降りていくことを重視していたように、バルディーニも上部の技術エリアに閉じこもることなく、人間としての始原的な部分からのエネルギーの受給を常に切らさずに演技する方法を目指しているのだ。

このシックス・ムーヴメント・システムに沿って観察すると、小笠原に起こった症状も容易に理解できる。つまり、彼のような高度な技術をもつプロの狂言師は、当然 Movimento Scenico（ステージ・ムーヴメント）には優れているが、コンメディア・デルラルテの即興的手法によってこの下位への下降を求められた（即興にはこの下降要素がある）時に、それまでの修行過程で下位のムーヴメントとの接続がすっかり切れていたために、戸惑ってしまったのだ²⁷⁾。

9. 言語としての「型」の特性

同じシックス・ムーヴメント・システムを使いながら能や狂言の「型」の意味を問い直してみよう、それが2014年の10月にボローニャ大学で行なわれた学生とのワークショップの出発点であった。同システムによると、はじめ無意識に近くアモルフォ（無形）なムーヴメントは、上位へ上がるに連れて、ある時点で他者との交信のために模倣可能な明確さを要求されるようになる。模倣、再現可能になるということは、個人的な癖等を越えて伝達可能な記号になるということである。これが、あるムーヴメントが記号的なものと言えるか、前記号的レベルのものであるかを見極める境界である。ダンスの舞台の抽象的なムーヴメントとは、この記号レベルのものが多。だが、この時点ではまだ記号は特別の意味を担っていない。記号が意味を担い出すと演劇の次元に入って来る。ダンスがシアターダンスになる瞬間だ。シックス・ムーヴメント・システムに沿って言うと、それが本当に始まるのが Movimento Narrativo（ナラティブ・ムーヴメント）であるが、「型」とは、Movimento Narrativo（ナラティブ・ムーヴメント）のかなり洗練された事例なのである。たしかに「型」も元々はリア

27) だが、この後現在に至るまで意欲的に続けた翻案上演作業やクロッチェとのワークショップ経験を経て、現在の小笠原は、かなり自由に即興にも身を投じられるようになっていく。シックス・ムーヴメント・システムに沿って言うと、かなり下位のムーヴメントとの接続が回復されたということである。

ルな行為（ムーブメント）が言語化したものではあるが、小笠原と多木がボローニャ大学の学生達とのワークショップで見いだした「型」の技術的ポイントには以下のようなものがあった。

1. 動きが明瞭であること
2. 模倣再現可能であること
3. どこかに視線を惹き付けるストップモーションが入ること
4. ややスローであること
5. 無駄が無いこと
6. 理にかなっていること
7. 日常を越えるテンションがあること

例えば、誰かが日常生活において笑うとき、その詳細な動きのディテールは意識されていないから、第三者による完全な模倣は難しい。正確な再現は不可能である。だが、その笑いかたを反復しながら、動き出す前にまずどこに衝動が起こるか、各部の筋肉はどういう方向にどのくらいのテンションで動いているか等という生理を正確に再現する努力を重ねていくと、1) 次第に細部まで認識できるくらいははっきりしたものになり、2) 他人にも反復、模倣可能な「笑い」のフォームが見えてくる。そのレベルに至ると、この「笑い」は、ほぼ言語化したと言える。3) さらに明瞭さを強調するためには、提示の過程のどこかでぐっとこらえるようなストップモーションがあることが有効になる。それによって注視を促すことになるのだ。4) そして、全体的にもリアルな動きよりもスローであることも重要だ。これも他者の知覚に明瞭に映し出すための技術である。だがそれでもまだ「型」とは言えない。5) 「型」と言えるためには、無数の試行錯誤の中で取捨選択を繰り返すことで、無駄を削ぎ落とし、本当に無駄が無く合理的、しかもある美しさを持ったフォームに到達しなくてはならない。このプロセスを経ることで、リアルを越え、詩的言語と言えるほどの純粋さで、瞬間的に意味が透けて見えること、それが「型」の必須条件である。意味の媒体である以上にフォームそのものの美しさも追求されている。その意味で、古典演劇における「型」とは、ちょうど筆致そのものの美しさを探求し「書」のレベルに達した文字に喩えることができるかもしれない。このプロセスは、今後も詩的なアクションを生み出すためにも記憶しておくとう有効な要素である。6) また、狂言の演技においてもっとも基本的な「型」としてカマエがあるが、これも一見異常な姿勢に見えて、実は舞台上に立つ上での高い合理性を備えている。その体に働く諸ベクトルを観察すると、ぐっと前に上体を乗り出すようにする（これは、誰かと身体的にコミュニケーションしようと思う者が自ずと取る姿勢の強調）と同時に、胸を左右に大きく張るため、自分の前方にいる、より多数の観客をとらえるべく非常にワイドな注視力を放つ身体がそこに用意されるのだ。このように、実は極めて合理的にコミュニケーション

ン性を探求された身体の持ち方なのである。7) そして最後に、「型」には、常にぐっと相手の注意力を捉えるほどの大きなエネルギーが込められている必要がある。

だが美的洗練化の過程で「型」のフォルムと本来の意味の関係が希薄化したり変容する場合もある。あらゆる言葉の中で意味のスライドが起こるように、歳月の中で「型」にも同じことが起こるのだ。先ほどあげた『附子』の二人が桶に近づくシーンも、客にゆっくり向き直って喋る「型」等もその典型だ。我々の探求が大事にしているのは、「型」のフォルムだけに気を取られずに、その下に流れる意味との関係に注意を傾けることである。わかったつもりにならずに、常に注意を怠らないことで、目の前の「型」が意外な意味を孕んでいたことに気づくことができる。例えば、狂言の笑い和个人個人の笑い方を比較していて、興味深い違いに我々は気づいた。つまり、通常、笑いが強くなると、腹筋の生理から、人は体を前に折り曲げるようになる。ところが、狂言の笑い方は、正反対に、解放するような形でどんどん上体を上向きに開いていく。ここで一つ実験をした。ペアを組み、二人で相手に自分の笑いを伝えようとして笑ってみると、当然ながら、体を前屈みにはできなくなった。少し遠くの相手に向けて笑おうと思うと、もっと大きく体を開きながら笑いだすことになった。つまり、狂言の笑いとは、自分のための私的な笑いではないのだ。神話的な笑いが世界に哄笑をまき散らすことを目的とするように、狂言の笑いには（笑う角には福が来る、と言うように）、この世に幸せを振りまこうとするような機能があったに違いない。なるほど、現在の狂言の究極の目標は「祝言性」だとかつて師から聞いたことがあるが、狂言の笑いの「型」とは、まさに「祝言性」を伝える「型」だったのだ。逆に言うと、この笑いの「型」を劇の中で通常の笑いの場面にも利用するのはややナンセンスにも思えるが、狂言師にしてみると、あらゆる笑いに祝言性を込めようとしているのかもしれない。

10. 結 び

結局、我々が同プロジェクトの中で探求して来たことの本質を考えると、それは演劇におけるフォルムと意味の関係を常に問い直すということである。ブルックが「生において、形なしに存在するものはありません」²⁸⁾と言うように、生命とは、フォルムがなければ可視化されないが、フォルムが硬直するとその下で死んでしまうものである。フォルムと生命の関係は、長持ちしない生もののように極めてデリケートなものなのだ。これは自然においても演劇を始めとするすべての芸術においても共通する原則である。しかし、歳月を重ねた伝統芸能においては、しばしば、この関係の問い直しが怠られ、いつ、どういう理由で固定されたかも定かでないフォルムが、意味（生命）との関係を確認することもなく、ただ盲信的に繰り返されていることが多々ある。狂言とても例外ではない。そこには、見事な詩的フォル

28) ピーター・ブルック『秘密は何もない』、早川書房、1993年、66頁、

翻訳では「人生において…」となっているが、ここで語られているのは、人間の人生に限らず、生一般のことなので、「生において…」と修正させて頂いた。

ムを見いだすこともあるが、同時に時間の中で意味が空洞化してしまった例も少なくない。その意味で、現代狂言の姿は、演劇におけるフォルムと生命の関係を考察するのに格好の素材なのだ。ただそこで、有意義な探求をするためには、歴史の中で硬直したフォルムを、「様式美」と崇めることなく、その旧来の評価を一旦停止させて、もう一度批評的視線で吟味し直す態度が必要となる。その時には、フォルムを一時的に離れて生命の方へ向かう、いわばフロイト的な意味での「退行」的な方向性が要るのだが、これは、実は先ほど「歴史の創造力の本」の図式で、根の方に向かって「降下」しようとした時のあの方向性と同じものである。この「降下」の身振りは、もちろん、狂言を扱う際に限って必要なものではない。実は、近代という世界のなかで、産業だけではなく、芸術も含めた人間の文明（テクネ）が、環境、社会、精神という、ありとあらゆる次元で生命から遠ざかってしまったわけだが、その文明の「高み」がもうそれほど素晴らしいものではなく、かなり危険なものであることも明確に見えてきた現在において、文明のあらゆる分野において、この「降下」作業が求められているのだ。その意味では、Eenen 延年プロジェクトは、一見伝統芸能という特殊な対象を扱った探求だが、実は現代の文明の核心をつかむ作業でもあるのだ。今後の同プロジェクトの方針はまだ正確には見えていないが、これからもここまでと同様、理論と実践両面で多角的な作業をしていくことになるだろう。

(2015年12月20日受理)

The *Eenen*, *En-nen* Project

— Regenerating *Kyōgen* between Tradition and Creativity —

Yosuke TAKI

Eenen, *En-nen* (延年) is a project that was started in 2006 by Tadashi Ogasawara, a *Kyōgen* actor of the Izumi School, with the ambition to rediscover the primitive form of *Kyōgen* and retrieve its original vigor.

I have been involved in this project as stage director and researcher since 2009 together with Angelo Crotti, an Italian actor specializing in the role of *Arlecchino* in *Commedia dell'Arte*. For three years (April 2012 – March 2015) we were fortunate to receive academic and financial support from Osaka's Momoyama Gakuin University in the joint research program titled 'The Establishment and Development of Masked Comedy in Japan and in Italy during the Medieval and Early Modern Period and its Contemporary Practice'. In this paper I examine what we have done and present an analysis of our experiments.

Kyōgen is a Japanese traditional comic theater which has undergone refinement and stylization throughout its long history. As a consequence, *Kyōgen* today seeks only virtuosity in performance, leaving the social significance of the themes obscured or distorted, so that it is often difficult to understand the original meaning of the plots and the action. For example, in the famous and popular piece *《Ka-zumō》* (sumō with mosquito), the role of the mosquito should be interpreted as a metaphor for a poor hungry peasant, not an insect itself. Rereading *《Ka-zumō》* in this way, one will notice that this was bitter satire, not the fantasy-like comedy that we see today on the *Kyōgen* stage.

Originally, *Kyōgen* was a form of satiric comedy with a real social function, but as a cost of the protection given by the ruling *bushi* class since the 17th century, it lost its vital link with society and was subjected to a kind of emasculation. Its stylization was nothing but the result of control by the authorities. It was also a general tendency in early modern Europe to 'civilize' madness (the chaotic energy of comic plays, carnivalesque fetes, fools and so on). And this was very similar to what happened to *Kyōgen*.

Our objective is to deconstruct the stylized form of *Kyōgen* and restore its original creativity and critical function in a contemporary society. For this purpose we took the approach of tracing back its genetic process in history. If we compare human activities as a whole to a big tree, each specialized field (not only technological or industrial fields, but also many traditional arts) corresponds to one branch at the top of ramification very highly posted, but very distant from its roots, and very poor and fragile in creativity, because we have so few lymphs at the branch end in quality and quantity. So it is necessary to step out of one's small branch end and descend to reach the

parting point where many branches converge, and where you will find many more lymphs of creativity. Adopting *Commedia dell'Arte*, the Italian traditional comic theater which has many similarities with *Kyōgen*, but much less stylized as a “partner branch,” we decided to go down to the parting point between *Kyōgen* and *Commedia dell'Arte*.

In the *Eenen, En-nen* project, we held conferences as well as workshops and experimental performances in collaboration with *Commedia dell'Arte* actors, namely Angelo Crotti and Andrea Brugnera, in Osaka, Venice and Bologna. For performances we chose some *Kyōgen* texts and adapted them for present-day society by employing the improvisation technique of *Commedia dell'Arte*. We believe this is the only way to reach a larger bough where we could effectively rediscover the original energy and critical spirit of *Kyōgen*.

No less fruitful were the rehearsals themselves, through which we observed not a few essential points. At the beginning it was unexpectedly difficult for Ogasawara to act using improvisation. The reason? As Carola Baldini's MED method suggests, we can identify six different levels of human movement, which go from very personal identity to performing identity. Obviously, as a well-trained *Kyōgen* actor, Ogasawara feels very much at ease at the Scenic Movement level, the most technical level mainly comprising our performing identity. But in acting using improvisation, which required much grater employment of his very personal psycho-physique zone, he had to contend with a less technical level of movement, from which he realized to be completely separated because of his traditional training. His body was heavily penetrated with *kata*, a stylistically codified form, a sort of performing language of *Kyōgen*, without which he fell into complete aphasia on the stage. Thus, we noticed in him a sharp split between personal identity and performing identity, life and form, mind and body, an interesting “symptom” typically observed in many traditional theater forms.

Through a workshop held at Bologna University, we also realized that *kata* is not necessarily a fetter but a very effective and creative mode of expression. *Kata* is a complex language system, that is, a set of symbols to convey meanings. But sometimes in the course of history and the process of aesthetical refinement, the original meanings of *kata* become blurred or simply forgotten. Only by descending down to the genetic level we can understand the true meanings of *kata*, which need to be rediscovered every time we practice *kata*.

The *Eenen, En-nen* project is a specific program to regenerate *Kyōgen*, but all of our research, such as adaptations of *Kyōgen* works, analysis of the symptom of the stage aphasia of Ogasawara or experiments utilizing *kata*, leads us to a fundamental question about the relationship between form and life. And we can apply the same method to other artistic subjects; not only theater but also dance, music, painting, etc.