

〈研究ノート〉

芸能とテクノロジー —聞かせる演技から見せる演技へ—

前 島 良 行

【要旨】

芸能実演家の仕事と方法解析

キーワード：日本芸能界の構造解析

日本芸能のながれ

日本芸能界における実演家のあり方

メディア別の演技

はじめに

現在の芸能界の構造を再考査し、その経済行為などを解析。今後の芸能の産業的な意味をも含めた検証を試みる。現在日本の印刷物などを含めたコンテンツ産業は2014年経済産業省経済白書ではおおよそ12兆円と試算されている。現在日本のGDP488兆円の約2%を占める。このコンテンツ産業を支える実演家の経緯と実演の方法を解析していく。

基本構造

現代の芸能は、一定の場所においてコンテンツを展示または実演、映写等の映像を無償または有料にて鑑賞させることによる経済行為。また、一見無償のように見えるが、その中にも間接的な経済行為が存在し、その効果を利用して何らかの利益発展につなげることが殆んどである。現代の芸能を紐解いてみるとその構造自体がシンプルなものの複合体であるといえる。映画の発明以前は演芸、芝居などを劇場などの特定の空間で不特定多数に見せていたことと、芸者に代表される特定の人物に少数で唄、音楽、舞踊などを披露する形式が主流であった。

基本構造は、ある場所で何かを行い、人が集まり、有償で鑑賞させることによる収益を原資とした経済行為である。ここが本研究ノートの基本の考え方である。映像はそのパフォー

マンスを映像に定着させ、編集し、音楽や効果音を加えて加工することが基本にある。元にある演劇などと同じで、基礎の思想、感情、意志などを伝達することに大きな違いはない。時代が遡ると、その効果のあるときは宗教の儀式に使い、またあるときは政治のプロパガンダに利用されてきた。しかし、現代ではこの芸能が無償で行われることは数少ない行為である。有償でコンテンツを提供し、その評価が貨幣という形で現れる。現代の資本主義の日本では至極当然と捉えるほかはない。

紀元前から芸能の記録はある。現在の記録から引き出すと紀元前古代ギリシャではギリシャ悲劇と呼ばれる演劇がある。作者としてはアイスキュロス、ソポクレス、エウリピデスなどがあげられ、またその時期の識字率は非常に低く、民衆は演劇により物語の内容を知ることができた数少ない表現方法であったと推測される。小グループによる語りもあったであろうし、祭りでの舞踊もその表現方法であると考えられる。大勢の一般大衆を相手に伝える術は音楽と舞踊による物語の伝達。そして演劇による内容の伝達が主流であったと考えて差し支えないであろう。そしてその発展が現在の演劇に継承されてきているわけである。従って演劇の根本は一般大衆に聞かせることが大切で、そして具体的に動いて物語を表現していくことである。その専業としての俳優が行うことは、まず台詞を明瞭且つ正確に客席に届けていくことである。

その内容は脚本によるものが殆どであり、一部ではイタリアのコメディ・デ・ラルテのように脚本を持たずにインプロビゼーションにより上演する形態もあるが、その存在は稀有なものである。実演家、特に俳優の資質としては正確に脚本の内容を客席に届けること。そこには言葉と身体の実演があるが、こと内容となると特に言葉が一番の伝達方法となる。稀に主人公が言葉を発しないことがあるが、演劇では通常は行わない行為である。映画では技術的なこともあり、1895年の映画発明から1928年のトーキー誕生までは音声を伴わない映画が上映されて、一般民衆にも大きな支持を得ている。

このサイレント映画では出演者のパントマイムや美術的な仕掛けが重要で、特にアクションが大きな表現方法となっている。作品によってはかなり危険な撮影であったと推測される。この様にメディアの変貌を見てみると、演劇の主題はストーリーを観客に見せ、または聞かせることにあり、映画は映像の中でのアクションを見せていくことに主題を置いた企画が重要であることが分かる。現在の技術においては映画、テレビともにその技術も進み、またそれを受ける民衆も数々の経験を経ていることから、その物語性、視覚性ともに複雑な状況を受け入れる体制も整っている。

しかし、その根本には脚本の構成、ダイアローグの良し悪しが重要であり、脚本を超える

映像を見ることはほとんどない。いくら監督が頑張ろうが、俳優が熱演しようが、脚本の出来不出来に大きく左右されてしまう。

ヨーロッパでの17世紀、18世紀、19世紀の芸能関係者の状態はいわゆるアウトローの部に属する人間が支えていたとの記録がある。物の売り買いなど、基本的な経済行為とは異なる行為が主流である芸能はそのような扱いを受けていた。脚本家の地位や実演家の地位も現在とは比較にならないのである。そこで貴族階級、皇室階級、資産家階級に支持されたものは一定の生活をしており、その他の実演家も特別良い地位にいたわけではない。日本でもその傾向はあり、歌舞伎も河原者などと呼ばれ、地位的には決して高いものではなかった。

その地位が、より向上する時期は映画などの複製できるコンテンツの誕生と切り離して考えることは出来ないであろう。この複製できるメディアの誕生により、より多くの観客を得て、その表現のボリュームが増えて金銭的にも大きな成果が得られ、この金銭的な状況が地位向上と大きなつながりを見出す根拠となる。レコード、映画のもつ複製は決して無視できない要素であることは明白である。

ここで初心に立ち返り語源をたどってみよう。

表現（広辞苑）心的状態・過程または性格・思考・意味など総じて精神的・主体的なものを、外面的・感情的形象として表すこと。また、この客観的・感性的形象そのもの、すなわち表情・身振り・動作・言語・手跡（筆跡）・作品など。表出。

表現（デジタル大辞林）①内面的・精神的・主体的な思想や感情などを、外面的・客観的な形あるものとして表すこと。また、その現れた形である表情・身振り・記号・言語など。特に、芸術的形象たる文字作品（詩・小説など）・音楽・絵画・造形など。「適切な言葉で一する」「一方法」

②外にあらわれること。外にあらわすこと。（英語 *representation* や *expression* の訳語。ロブシャイト「英華字典」（1866-69年）に *display* の訳語としてある。また、「哲学字彙」（1881年）に *presentation* の訳語として「表現力」と載る）

言語（広辞苑）人間が音または文字を用いて思想、感情、意志などを伝達したり、理解したりするために用いる記号体系。またそれを用いる行為。ことば。ある特定の集団が用いる個別の言語体系。

文字（デジタル広辞苑）音と意味が結合して特定の言語を表す記号。1字が1語を表す表

意文字（たとえば漢字）と音だけに関連づける表音文字があり、後者はさらに1字1音節の音節文字（たとえば仮名）と1文字が音の要素を表す単音文字（たとえばローマ字）に別れる。字形には象形文字、楔（くさび）形文字、方形文字などがある。エジプト象形文字の系統は、セム系フェニキア文字を経てギリシャ文字、ローマ文字につながるといわれ、さらにこの二つのアルファベットはキリスト教の普及に伴って近代西欧諸語の文字を模範としている。

芸能の世界において具体的に表現をするということは言葉と身体を使い思想、意志、感情を伝達するというところに他ならない。その根幹には思想があり、それを物語として伝達するという行為である。そしてその思想が日本の場合は神事から始まっていることが歴史の流れで見て取れる。また一般大衆の生活もその変化に大きく関与しており、都市化が進むにつれて、より高度な表現方法がとられていくことになる。

神事から大衆へ

江戸時代後期の寺子屋が普及するまでは、印刷もなく識字率の低い時代にこの構成を創造することは一部の有識者のみとなり、一般大衆はその物語を鑑賞するにとどまることになる。また宗教的な儀式から発展したと推測される舞踊や演劇はその空間での体験を得意なものとし、日常生活とは解離した世界を作り出し、民衆の意識の改革にも一役買っていたと推測される。日本では神楽（カグラ）と呼ばれる宗教儀式から始まり伎楽、雅楽、舞楽、散楽、猿楽、田楽、能、狂言、阿国歌舞伎、若衆歌舞伎、野郎歌舞伎、元禄歌舞伎、幕末から明治に入り新派、壮士芝居、西洋の芝居から新劇になり現在に至る。この歴史的流れから舞踊と音楽に始まり、台詞を基調とした芝居に発展していくことが見て取れる。この中で、民衆が直接鑑賞できる芝居は田楽、歌舞伎を除いては一部の特権階級の間でもてはやされたものである。

民衆に物事を伝えていく政治では演説が主流であるが、大衆の興味を引くことは容易ではない。拡声器もない時代での民衆誘導はその話術の巧みさから生み出され、現在のようにテレビなどを使用したマスメディアもない時代では一般大衆が知ることは演説以外には演劇のような形式が最も適していると考えられる。当時の生活圏を想像すると交通機関の少ない時代ではその活動範囲も限られていたに違いない。このことの伝承にも演劇が使われ、都市間の出来事を物語仕立てにして、大衆に伝え、その効果を狙うことは容易に推測できる。

そこには市民誘導を結論から逆算して物語を構築し、一般大衆の共感を得る語り方もある。演劇の代表格ウィリアム・シェイクスピア（1564-1616）の語り口はまさにその手法を取り入れたものと見受けられる。私利私欲または嫉妬のための人間への裏切りは不幸と呼ぶと、四代悲劇は提唱している。その結論に向かい物語の構築は仕上がっている。出演者の一言ひと

ことがその人物の心情に作用し、心の変化を導き出す。内面を語り、状況をあぶり出し物語を進行させていく手法は巧みに言語で表現されている。時には詩人であり、ときには心理学者よろしく、ひとりの人間の内面の変化を言語に表現していき、全体の構成を結論に導き出している。心理描写を構築していくうちに結果としてそうなったかもしれないが、全体としての構成は逆算の原理が作用していると考えないではいけない。

演劇の定義

ここで改めて日本の芸能の起源から順を追ってみていこう。まずは演劇の定義から。

【演劇】演劇とは俳優が一定の舞台で、文学的構成による戯曲を観客に対して演じるもので、音楽、舞台美術、照明などの効果をも含む総合芸術である。そうして俳優、舞台、戯曲、観客を演劇構成の四大要素とする。しかしこれは近代演劇が確立した以後に示された定義であって、この条件を満たさないものも多く見受けられる。たとえば人形が俳優の代理を務める人形劇。一定の舞台を持たない野外劇。文学的構成を持たない舞踊なども演劇の範疇という分類もできるわけである。元来、演劇は人間の本能に根ざして発展したものであり、現在でも未開民族の間で行われる儀式や祭典などはその初期段階とも考えられる。

【演劇の分類】この演劇の分類は歴史的に古代劇、中世劇、近世劇、近代劇に分けることができる。また様式的には科白劇、舞踊劇、音楽劇。社会的機能からは教化劇、宗教劇、政治劇、民衆娯楽劇など、そして戯曲の性質からは悲劇、喜劇、解決劇、生活劇、環境劇、運命劇、理念劇、問題劇、傾向劇などに分けられる。様式では歴史劇、近代劇。階級で分けると宮廷劇、武士劇、町人劇、農民劇になる。観客の対象と出演者の種別からは児童劇、大衆劇、学生劇、素人劇などに分けることができる。これらを組み合わせてより観客が興味の引く演劇を制作していくのである。

神楽から能、歌舞伎へ

【神楽（かぐら）・伎楽（ぎがく）】我が国の演劇の発展を、順を追って並べていくと最初に登場するのが宗教的な意味をもつ呪術、鎮魂などがあげられている。そして神楽。神楽は「神座（かむくら）」を語源とする「神の宿る場所」の意味で古くは神座の前に展開される祭りを称したものとされている。その後我が国の芸能は大陸の音楽舞踊の伝来により急に絢爛多岐になった。伎楽は伴奏楽器として横笛、三鼓（呉鼓）、銅拍子を用い、パントマイムを演じながらパレードをする形式で、異国の風俗が色濃く出ていて、隋や唐の宮廷寺院で行われていた散楽の一種ではないかといわれている。

【雅楽（ががく）・舞楽（ぶがく）】雅楽は日本の音楽、芸能史の中でもっとも古くから登場する種類の一つである。またこのほかに舞楽があるが、舞楽は広義の意味では雅楽に属され、雅楽に舞を伴ったものが舞楽と考えればよい。この雅楽も大陸から渡ってきたものとされるが日本の宮廷と深く結びつき、長い年月をかけてその表現様式を発展、洗練させてきた。今日の雅楽は日本固有の起源をもつ神道系の歌舞のほかにアジア大陸から伝来した多種類の楽器の器楽合奏音楽や、この音楽に伴奏に異国風の面差しの仮面や装束を着けて演じられる舞楽、さらに、九世紀以降に生まれたさいばら催馬楽、朗詠などの歌謡を舞楽として伝承している。

【散楽・猿楽・田楽】散楽・猿楽は本来中央アジアや東南アジアの芸能で、これが中国から入ったものといわれている。内容は曲技・軽業、手品幻術、滑稽な物真似などを主としており、言葉の理解が出来なくとも親しまれることになっていた。名前の由来はサンガクという呼び名が次第に変化してサルガクと呼ばれるようになったと解釈されている。能は日本古来の舞台芸能の伎楽や奈良時代に伝わった散楽に端を発するといわれている。この時期に猿楽と二分しているのが田楽である。田楽はその名の通り農業のまつわる神事の芸能である。やがて労働慰安の意味も加わり、歌や舞なども行うようになってくる。後に散楽・猿楽は田楽と影響し合い現在の形に近い能・狂言と形を変えていくのである。

【能】当初、散楽は雅楽と共に朝廷の保護下にあったが、やがて民衆に浸透し、物まねなどを中心とした猿楽へと形を変えていく。そして平安時代、鎌倉時代と時は過ぎ室町時代に入っていく。この室町時代に観阿弥（1333-1384）と世阿弥（1363-1443）の親子が登場し、現在の形に近い能の確立を見る。その世阿弥がしたためた書が「風姿花伝」であり別名で「花伝書」とも呼ばれ、今日に伝わっている。当初は才能という意味しかなかった「能」という言葉が、劇や曲を意味するという不思議な現象が起こるのは、世阿弥（1363-1443）の時代からである。世阿弥自身が「能」という言葉の仕掛け人であった可能性が高い。「能」はまさに世阿弥から始まったといっても過言ではないであろう。

【狂言】狂言は「能・狂言」並び称されることが多いので、狂言は能に属する芸能のように思われがちだが、決してそうではない。奈良時代に中国大陸から正楽としての雅楽・舞楽とともに、俗楽である散楽が伝来し、それがやがて猿楽となり、平安後期から鎌倉時代にかけて、滑稽な物真似を主体とした歌舞、曲芸、寸劇、秀句（洒落）などが盛んに行われるようになった。能という言葉はそもそも猿楽能、田楽能などのように才能という使い方をしてきた。そして江戸末期までは猿楽と呼ばれ、明治になり能楽社の設立とともに一般的な呼び名となった。能と狂言はもともと同じ散楽・猿楽の出し物で、室町時代の観阿弥・世阿弥の出現から能は大きくかわってくる。能は曲と舞が主体になり面を付けて演ずる形式が定着し、狂言はストーリーが主体の科白劇であり、一部は面を使用するものもあるが、面を使わない

ことが普通で、囃子もはいらず、装置も使わない。初期の猿楽はむしろ狂言に近いものだったのではないかとされている。このあたりから狂言は庶民的な笑いの方向へ進み、能は歌と舞を主体とする芸術性の高い方向へと舵を切り、結果として能は悲劇的な側面が強調され、狂言は喜劇的な部分が強調されている。

【安土桃山時代から江戸時代】

時代背景から能・狂言を見てみると、織田信長(1532-1582)に愛され、豊臣秀吉(1537-1598)、徳川家康(1543-1616)とその芸は保護され、武士の一段下の格として優遇され、その時の幕府によってその存続が継承されてきた。

【阿国歌舞伎】時代は移り江戸時代に入ってくると歌舞伎が登場してくる。歌舞伎は諸説あるが、第一期は天正年間(1573-1590)の阿国歌舞伎の時代をさし、その後の承応元年(1652)の若衆歌舞伎の禁止までをいう。第二期は承応二年(1653)からの野郎歌舞伎と元禄歌舞伎で延享寛延年間(1744-1750)までである。阿国歌舞伎は出雲大社の巫女であった阿国が、大社修復のために諸国を回遊したのち、慶長八年(1603)京都北野天満宮で「念仏踊り」を勧進興行したことに始まる。元来、歌舞伎の語源は「かぶ(傾)く」という動詞からきており、その意味は「異装(相)をする」「諧謔をする」「放縦なふるまいをする」などの意味があり、この「かぶき」に「歌舞伎」の文字を当て、さらに「歌舞伎」となったのである。その当時は三味線も使われておらず、鉦と扇で行われていた。そして三味線が使われるようになると、その庶民的な哀調により人気が高まってくるのである。しかし女歌舞伎の名が広まるにつれ、中には風俗を乱すものも現れ、ついに寛永六年(1629)に女歌舞伎、女舞、女浄瑠璃と共に禁止されてしまう。

【若衆歌舞伎】若衆歌舞伎は女歌舞伎の禁止に変わり登場する。若衆歌舞伎の役者は男衆だけであるから、彼らが女装することになる。男が女装することは「かぶく」ものたちにとっては自然の流れであり、実際に女歌舞伎の時代でも美少女が男装し、美少年が女装をしていた。その中で、女歌舞伎が禁止され男だけの若衆が演ずることになってきたのである。またこの若衆歌舞伎も風俗を乱すという理由で承応元年(1652)禁止の憂き目にあうのである。

【野郎歌舞伎・元禄歌舞伎】若衆歌舞伎が禁止されたその翌年、承応二年(1653)若衆の前髪を剃り落して野郎頭にする事と、「物真似狂言尽くし」との二項を条件に興行の再開が許された。これが野郎歌舞伎と呼ばれるもので、今までの容姿と舞踊が主体の興行であったのに対して、「物まね狂言尽くし」の狂言はストーリーを意味し、より芝居の要素が強くなっていく。そして元禄歌舞伎が出現してくるのである。この元禄歌舞伎の代表が京歌舞伎における坂田藤十郎であり、荒事で有名な江戸の市川團十郎である。また人形浄瑠璃の世話物で有名

な近松門左衛門も歌舞伎の狂言作者として多くの作品を残している。

【壮士芝居・新派】1889年（明治22年）壮士芝居が登場する。それまでは芝居と言えば歌舞伎だけであったが、角藤定憲（スドウサダノリ）を座長とし、が無骨な壮士連中が芝居を始めた。この興行はあまり上手く行っていないが、歌舞伎だけの芝居から大きく前進したこととなり、時代の変化を感じ取れる出来事である。時を同じくして川上音二郎一行が当時流行した「オッペケペー節」を全国に流行らした。その劇団員の数は19名。全国に登録されている歌舞伎俳優の数は当時で約6,000名の時代である。この川上の劇を歌舞伎に対して歌舞伎を旧劇、川上の芝居を新派（現在もある水谷八重子が立ち上げた新派とは異なる）として庶民に認知された。後に川上は1893年（明治26年）日本人俳優としては初めてフランスへ渡航することになる。演劇新時代の幕開けである。また1903年（明治36年）にはシェイクスピアの「オセロー」を明治座で興行しており、次世代の演劇に取り組んでいる姿が見て取れる。

【新劇】坪内逍遙（1859-1935）と島村抱月（1871-1918）が1906年（明治39年）文芸協会を設立。そして1909年（明治42年）小山内薫（1881-1928）、二世市川左団次（1880-1940）による自由劇場が結成された。坪内逍遙とイギリスとドイツに留学した島村抱月がシェイクスピア劇を持ち込み、また小山内薫が留学を経てイプセンに大きく影響され、伝統芸能の能、狂言、歌舞伎、文楽とは異をなしたヨーロッパ近代演劇が登場。後に土方与志はドイツ、旧ソ連に留学をし、演劇を学び帰国。土方は築地の本願寺近くに私財をなげうって劇場を建てる。1924年（大正13年）に開場し、築地小劇場と名付けられ、ここに小山内薫、千田是也、滝澤修、山本安英、杉村春子が参加し、新劇と名付けられた。これより日本の演劇は伝統芸能の能、狂言、歌舞伎、文楽と西洋演劇の新劇との共存で進んでいく。

文化と言語

ここで文化の進化を順に追ってみよう。印刷の誕生は1450年ドイツ出身のヨハネス・グーテンベルグ（Johannes Gutenberg 1398-1468）とされていて、金属による活版印刷を考案。現在の印刷の基礎を固めている。しかし、当時のヨーロッパでの一般の大衆は識字率が非常に低いのでこの様なテクノロジーの恩恵に与あずかる写真の発明はその後400年ほど待たなければならない。19世紀初めにカメラ・オブラスの映像と感光材を組み合わせたものが開発され写真が誕生する。現存での最古の写真は1825年ニセフォール・ニエプス（Joseph Nicéphore Niépce 1833-1833）が撮影した馬を引く男がある。音に関してはレコードの発明があり、1877年アメリカのトーマス・アルバ・エジソン（Thomas Alva Edison 1847-1931）がレコードを考案している。このレコードは円筒形の真鍮の筒に錫箔を張ったもので、これにより音の記録

が可能となった。そのすぐ後にエミール・ベルリナー (Emil Berliner 1851-1929) がグラモフォンを開発。昭和の時代に見かけた円盤形のレコードを開発している。このレコード盤は 1980 年代のコンパクトディスクの普及までは主流となり、100 年近くも一般庶民の耳を楽しませてきたのである。

映画の誕生

1895 年フランスのオーギュスト・リュミエール (Auguste Marie Louis Lumiere 1862-1954) ルイ・リュミエール (Louis Jean Lumiere 1864-1984) のリュミエール兄弟により映画の誕生とする。この考案は後に画期的な興行形態として発展していく。それまでは映像と言えれば写真と言えらるが、動画は静止画を一定の数連続して投影し、人の視覚の錯覚によりあたかも動作しているように見せる技術である。それ以外には同じものが複製できるという大きな利点がある。このリュミエール兄弟の映画が現在の動画の基礎となっている。そしてテレビの誕生がある。日本では 1953 年の開局となるので動画の革命はその 60 年近くあとに現れる。テレビは映像と音声を伴い電波による放送を行い、同時間に多くの視聴者にコンテンツを届けるという当時としては画期的な伝達方法である。テレビに関しては後の項のテレビジョンの誕生で説明をするのでそちらを参照願いたい。

この映画の誕生により、芝居が飛躍的に変化を遂げることになる。今まではある空間に民衆が集まり鑑賞していた芝居が、背景もかわり、俳優の演技が複製されて多くの観客が一斉に鑑賞できることになったのである。これは革命といっても過言ではない出来事で、後に芝居の質も変り大きく変化する要因となる。

映画も初期のころはしっかりした筋書もなく、単なる新しい見世物として興行を行ってきた。そして、次第に筋書が確立されて、現在の形に近くなっていく。また編集技術も開発されて、モンタージュも可能になり映画の特色が際立ってくる。このモンタージュ理論はフィルムの編集段階で行う作業で、引き画やクローズアップを用いて物語をより際立たせる役目を担う。演劇では実現不可能であったクローズアップや背景の変化が物語表現の幅を大きく変えていった。しかし、この時代の映画は音声を伴わないサイレントであり、俳優の演技にはアクションが要求されていた。台詞の無い映画で物語を進行させるには背景と俳優のパントマイムが必要で、その代表格がチャールズ・チャップリン (1889-1977) であり、バスター・キートン (1895-1966) ハロルド・ロイド (1893-1971) である。この三人を称して世界の三大喜劇王とも呼んで親しまれてきた。日本ではこの時期には時代劇が盛んで、目玉の松ちゃんこと尾上松之助 (1875-1926) や坂東妻三郎 (1901-1953)、嵐寛寿郎 (1092-1980)、片岡千恵蔵 (1903-1983)、市川右太衛門 (1907-1999)、大河内傳次郎 (1898-1962) が活躍している。

この中で多くの俳優が歌舞伎と深い関係があり、当時日本の俳優が歌舞伎と大きなかわりがあることを示している。

後にトーキーと呼ばれる音声を伴った映画が始まり、またも大きな進歩を遂げる。発声を伴う映画がお目見えするのは1900年のパリ。フィルムとレコードを使い映像と音を同時に出す仕組みである。しかし、映像と音が別々の機材から発せられることにより、同期が難しく実用には至らない。そこから更に20年以上の時が経ちサウンドカメラの発明により実現に至るのである。時は1927年アメリカ映画「ジャズシンガー」がそれである。しかしこれもヴァイタフォン方式と呼ばれるフィルムとレコード盤を使用したもので、実用の期間は非常に短く1928年の「蒸気船ウィリー」というアニメーションが公開されここからフィルムに音の信号を焼き付けたサウンドトラック方式の時代が始まる。これにより映像と音声同期してより快適に映画を鑑賞することが可能になった。

映像に対応した演技

この映画の誕生により、映像での演技が必要になった。ロシアの演出家コンスタンチン・スタニスラフスキー(1863-1938)がその先駆を提唱している。スタニスラフスキーは映像の演出家ではないが、型の芝居から心理の芝居の重要性を研究し、それをメソッドとして提唱した。このメソッドが映画の発達とリンクし、映像での演技に多大な貢献を果たしている。クローズアップのある映画ではそれまでの型の芝居では表せない内面の変化を必要とした。内面が変化すると表情が変化する。それを映像で撮影したときに型の芝居では表現できないリアルな演技となった。後にこのメソッドはアメリカに渡り、リー・ストラスバーグに継承され、アクターズスタジオとして俳優養成に大きな影響を与えた。このアクターズスタジオ出身で映画での大きな痕跡を残した俳優は、マーロンブランド、マリリン・モンローなど1960年代のハリウッド映画のスターたちがいる。成熟期に達した映画に大きな演技術を提供したのである。

笈田勝弘氏へのインタビュー

2014年、俳優の笈田勝弘氏(1933-)が城西国際大学メディア学部へ講演に来られた。笈田勝弘は現在はフランスパリに在住し、ヨシ笈田の芸名でヨーロッパの演劇と映画で活躍されている。その笈田氏に映像と舞台の演技について質問をした。その答えは次のようなものである。笈田氏は舞台での評価は高く、数々の映画でも起用されてきた。しかし、映画監督の評価はいまひとつ伸びなかったと当時を語っている。笈田氏に対して映画監督や同僚俳優からは「演技がくさい」といわれ続けてきたのだそうだ。そして、あるときに先輩俳優にこ

の質問をしたという。そこで言われたことは内面を変化させると、自然に表情が変わるということであった。人間の顔面の筋肉は心理と直結していて内面が変化すると、実演家の意志に拘わらず筋肉が反応するということであった。特に映画のようにクローズアップのあるコンテンツではその効果が大きく表れてくる。日常的に映像の演出家は俳優に「何もするな」と指示を出す。これは映像の情報量に対しての演技が情報過多にならないようにとの指示である。ここがスタニスラフスキーが提唱したメソッドと合致するのである。

シェイクスピアの言葉

ウィリアム・シェイクスピア（1564-1616）の書いた「ハムレット」の一説にこのようなくだりがある。松岡和子訳の一説から紹介しよう。第三幕第二場のデンマーク王クローディアスとその妃ガートルードに劇中劇を見せる芝居の稽古中にある台詞である。

第三幕 第二場

ハムレットと三人の役者たち登場。

ハムレット「さあ、今の台詞をやってくれ。俺が言ってみせたようにさりげなく自然にな。大抵の役者がやるようにやたらにがなり立てるくらいなら、布告をふれ回る町役人のほうがまだましだ。また、こんなふうに大げさに手で空を切ったりせず、すべて穏やかにやるんだぞ。気持ちが高揚して激流となり、嵐となり、あるいは竜巻のようになるときこそ、むしろ静かに表現する抑制が必要だ。ああ、聞いているだけで腹が立ってくる、かつら頭の連中が激情に身をまかせ、せつかくの台詞をぼろ切れみたいにずたずたにしてしまうんだからな。あやしげな默劇か、どたばたしか分からない大向こうの耳をつんざくだけで。鞭でひっぱたいてやりたいね。乱暴な回教の神ターマガントも顔負け、ユダヤの暴君ヘロデもかた無しのものすごさ。あれだけはやめてほしい。

役者1「かしこまりました」

ハムレット「とって、あまりおとなしすぎても困る。めいめい頭を働かせて判断しろ。動きを言葉に合わせ、言葉を動きに合わせる。特に守らねばならないのは、自然の節度を超えないことだ。何であれやりすぎれば、芝居の目的から外れるからな。芝居が目指すのは、昔も今も、いわば自然に向かって鏡をかかげ、美德にも不徳にもそれぞれのありのままの姿を示し、時代の実態をくっきりと映し出すことだ。その辺をやりすぎたり、あるいはやり方が足りない、目の無い連中を笑わすことができても、目の肥えた客を嘆かせることになる。そういう客ひとりの意見のほうが、小屋いっぱいの有象無象の受けよりもずっと大切だ。そう言えばひどい役者を見たことがある——ところが評判はいい、上々なんだ——神を冒瀆する気はないが、喋り方も歩き方もまともなキリスト教徒とは思えない。異教徒でもない、そ

もそも人間じゃないんだ。ふんぞり返って歩きまわる、大声でわめき散らす、造化の神の下働きが作った人間、しかも出来損ないだと思ったくらいだ。人間を模倣するにしても、あれでは化物だ」

役者 1「その点はだいたい改めたつもりでございます」

ハムレット「いや、全面的に改めてくれ。それから道化役には決められた台詞以外は喋らせるな——なかには頭の足りない客を笑わそうと、先に笑い出すのがある。そのあいだ肝心の芝居の筋はそっちのけ。ひどいものだ、こういうことをして得意になってるんだから、道化役者としては情けない話だ。さあ、支度にかかってくれ」

(役者たち退場)

この様に劇作家であるシェイクスピアは実際に俳優によって演じられる芝居について皮肉っていることが分かる。このやり過ぎず、やらなすぎずのところが演技の極意といえよう。400年以上も前から言われていることである。

テレビビジョンの誕生

1929年英国放送協会（BBC）が実験放送、1935年ドイツで定期試験放送が行われ、ベルリンオリンピックの中継がされた。1941年3月にアメリカにおいてテレビ放送が開始され、日本においてはNHK（日本放送協会）が1953年に放送を開始した。この放送は特定の場所によらない開示が含まれるために、この原則は放送法で定義されている。またNHKの運営の財源は受信機を所有しているところから受信料を徴収し、これを運営の財源としてあてている。以下放送法を参考に見てみよう。

放送法 第1章 総則

第1条

この法律は、次に掲げる原則に従って、放送を公共の福祉に適合するように規律し、その健全な発達を図ることを目的とする。

- 一 放送が国民に最大限に普及されて、その効用をもたらすことを保証すること。
- 二 放送の不備不党、真実および自律を保証することによって、放送による表現の自由を確保すること
- 三 放送に携わる物の職責を明らかにすることによって、放送が健全な民主主義の発達に資するようにすること。

また日本放送協会に関する法も放送法第3章日本放送協会に定義されている。

放送法 第3章 日本放送協会

第15条 <目的>

協会は、公共福祉のために、あまねく日本全国において受信できるように豊かで、かつ、良い放送番組による国内基幹放送を行うとともに、放送及びその受信の進歩発達に必要な業務を行い、あわせて国際放送及び協会国際衛星放送を行うことを目的とする。

第16条 <法人格>

協会は、前条の目的を達するためにこの法律の規定に基づき設立される法人とする。

NHK のホームページには以下の記述も記載されている。

NHK は、全国にあまねく放送を普及させ、豊かで良い番組による放送をおこなうことなどを目的として、放送法の規定により設立された法人です。

いわゆる特殊法人とされていますが、NHK の行っている「公共放送」という仕事は、政府の仕事を代行しているわけではありません。「国営放送」でも、「半官半民」でもありません。

放送法は、NHK がその使命を他社、特に政府からの干渉を受けることなく自主的に達成できるよう、基本事項を決めています。その大きな特徴は、NHK の仕事と仕組みについて、NHK の自主性がきわめて入念に保証されていることです。

NHK が自主性を保っていくためには財政の自立を必要としますが、それを実現しているのが受信料です。

NHK の運営財源は、すべて視聴者のみなさまに公平に負担していただくように放送法で定められています。政府のほか、財界などいかなる団体の出資も受けていません。(政府から支出されているのは、政見方法の実費や国際放送の一部の実施経費のみです)

受信料制度によっては財政面での自主性が保証されているからこそ、NHK は、視聴者のみなさまの要望に応えることを最大の指針として放送を行うことができます。

NHK とは別に民間放送業者も存在する。この民間放送業者も NHK と同じ年 1953 年に日本テレビが最初に開局した。しかし、この運営財源の確保は NHK の方法とは大きく違う。

放送の内容は映画や NHK の番組のそれと大きくは違わないが、宣伝のためにこのコンテンツ放送を利用しようと考えたことが画期的といえよう。民間放送業者は番組等のコンテンツを提供することによる広告場所の販売を目的とし、その広告効果増大による経済行為の確保のためのコンテンツ制作をしていることになる。この番組を提供してその広告枠を販売する広告代理業の発想が現在のテレビの大きな構造の土台となっている。これをなくして現在

のインターネット動画の存在もないのである。

特にフィルムに代った記録装置としての登場もある。記録媒体としてのビデオテープはレコーダーとともに 1956 年アメリカのアンペックス社が開発し、業務用のテープレコーダーとしてテレビ局では大きな存在となり、数多くの作品や記録を残している。後に 1980 年代にソニーから家庭用のビデオカメラとレコーダーが一般でも手の届く価格で販売されて、大きな転換期を迎えることになる。

ここで問題になるのが俳優の演技である。たとえカメラがあろうが、無かろうが俳優の演技は物語を伝えることにはかわりがない。しかし、時代の変貌時期にはその状況を受け入れないことがしばしば見受けられる。演劇から映画、映画からテレビ、テレビからインターネットなど、コンテンツを受動する一般大衆の評価が重要な位置を示す。

インターネット

インターネットとパーソナルコンピューターを切り離して考えることは出来ない。

インターネットのはじめは 1969 年アメリカの大学 UCLA (南カリフォルニア大学ロサンゼルス校) とスタンフォード大学の間ではじめて接続された。それまでは電波による情報伝達が主流であったが、ケーブルを使い情報の伝達を行うという時代を遡った発想が画期的なことになった。日本では 1984 年 9 月慶應義塾大学と東京工業大学の間と 10 月の東京大学を加えたことが日本のインターネットの発端である。2014 年現在で丁度 30 年になる。

インターネットを語るうえでパーソナルコンピューターの進歩なくしては始まらない。パーソナルコンピューターは 1970 年代に大きく前進した。それまでのコンピューターは個人で所有できるものではなかった。1970 年代はパーソナルコンピューターの発展としては大きく飛躍する年代となる。アメリカのゼロックス、インテル、マイクロソフト、クレイリサーチ、アップルなどが立て続けに開発し、小型化、低価格と大きく進歩する。それまでは大型で高価格のものが主流で、政府関係、大企業、大学などの施設でしか購入が不可能であった。しかし、1970 年代にはいり小型化、低価格が進み、個人でも所有できるようになった。それでも現在に比べると高価格で一部の人々にのみ購入が可能である。現在のように数万円から手に入るような価格ではなかった。1980 年代には更に小型化、低価格が進み、広く一般に普及するようになってきた。

また同じインターネットの利用でも、パーソナルコンピューター上での鑑賞からスマートフォンでの鑑賞も増加していることがおきている。技術的な進歩と大衆の要望からスマートフォンの大型化もその要素として一役買っている。またデータ通信の大量化も必要で、現在

ではその通信速度も対応できる状態になっている。勿論ここではテレビと似たような構造の広告が大きな位置を占めている。初期段階のインターネットの普及状況から、一般的には課金でコンテンツを受け取ることが習慣として少ない状況にある。しかし現実にはコンテンツを作成し、事業として大衆に提供するには必ず資金の問題が発生する。この状況を解決するには広告の提供が一番の解決策でもある。2014年度では課金制のコンテンツもかなりの数存在して、その影響力も見逃せない状況になっている。事例を挙げるならば携帯電話キャリア課金制コンテンツは DOCOMO の BeeTV、ソフトバンクの UULA などがある。

プラットフォームとコンテンツ

プラットフォーム（流通／小売）

ここであえてプラットフォームという呼び名を使用したい。IT 業界では一般的に使われている言葉だが、エンタテインメントの流通と小売りと考えると分かり易いかもかもしれない。コンテンツは流通に乗りユーザーに届かないと意味がない。書籍であれば作家の原稿が編集者に渡り、構成され、印刷され、権利を明確にし、宣伝をかけ、各書店に並ぶこの作家から先がプラットフォームと考える。映画になるともう少し複雑となる。まずコンテンツ制作とプラットフォームの関係が両立することから見直さなければならない。流通だけ見てみると、完成コンテンツが配給に渡り、宣伝をかけ、各映画館の興行にかけられて観客が鑑賞する。ところが書籍と書店の関係であれば、ある面積の中に多数のコンテンツを陳列して販売ができ、売れないものは返品され、売れるものは追加の発注がかけられる。レコードの場合も似たような構造になるが、レコードは買取りであるから、その方法がすべて当てはまるわけではないが、ある面積に数多くのコンテンツを陳列し、販売ができる。

しかし映画においては、書店ほど多数のコンテンツが映画館にかかるわけではなく、1 スクリーンには通常一作しか上映はされない。そして、そのコンテンツの当たりはずれで興行の収入が大きく左右される。映画は通常1スクリーンにつき四回ないし五回の上映が行われる。映画館はその成り立ちから、かなりの映画館が駅前の一等地にあり、容積から考えると建物の相当な占有を余儀なくされる。そして料金も全国ほぼ一律である。

現在の料金を計算してみても 200 席のシネコンの1スクリーンが1日平均で 30%のお客で埋まっているとする。通常料金 1,800 円、前売りや学割などを考えると平均で 1,300 円前後と推定され、仮に $1,300 \text{ 円} \times 60 \text{ 席} = 78,000 \text{ 円}$ 、四回上映で 312,000 円、30 日で 936 万円の売上である。そこから仕入れのコンテンツ代が 50%引かれることになり、映画館の興行からみると、おおよそ半分の売上が上がる。1スクリーン 30 日で 468 万円の収入である。ここから家賃、設備費、人件費、保険料などを差し引いた時の利益は想像できるであろう。仮に 200

スクリーンで公開される大型映画でこの法則が適用されると、映画興行の収入全体の興行収入が18億7200万円である。通常は午前中がら映画を見るお客様は少ないので、ここまでの売上は期待が出来ない場合も多い。この様に流通ベースでものを考えると、コンテンツ制作に流通が企画を上げて、配給、宣伝、興行が潤わないものは制作しないということになる。制作費よりも流通すなわち配給、宣伝、興行などのプラットフォームの維持費の方がはるかにコストかかるのである。

ここで当たらない映画の興行を行うとすると、観客が1名でも映画は上映しなければならない。あの巨大な空間にひとりである。書籍やレコードのように売れるものと売れないものとの共存が不可能なのである。ここに映画興行の難しさが潜んでいるのである。

映画コンテンツ製作

映画のコンテンツはその制作過程においても目立つ存在ではある。当たり前のお話ではあるが、その実情は興行収入を計算して制作されなければならない。ちなみに前出のの計算で制作費を設定することになると以下のようなになる。興行収入を20億円目標と設定すると、興行で50%差し引で10億円、そこから配給手数料20%差引8億円。更に宣伝費として2.5億円を差引き、5.5億円が制作費に充てられる計算になる。このままでは出資したところの利益が出ないので、1.5億円の利益を見越すと純粋な制作費は4億円となる。

4億円の製作費でできるコンテンツは大きな仕掛けを使用しての映画は製作できない。この製作費での配分は予備費と製作会社の利益が10%で4千万円、キャスト費が20%前後で考えると、8千万円、2億2千万円で脚本、監督ほかスタッフ費、ポストプロダクションの金額などを賄うことである。到底仕掛けの大きな映画は製作が出来ないこととなる。この状況を変革するにはマーケットを自国以外に伸ばすことが最良の方法となる。現在ではアメリカの映画、俗にいうハリウッド映画が一番の実績を持っている。ほかには香港が長年行っている以外は、意識的に他国での興行が成立した気配は少ない。一時は韓国が大きな成功を収めていたが、為替の問題などや外交上の問題もあり、今日では大きな成果が得られてはいない。

実演家としての身体表現

前述のコンテンツ経済行為のなかで出演者が存在する。その出演者、実演家の身体表現とは何を示すのか。身体表現が活用される時は、我々のエンタテインメントの世界ではお客さまに伝わって初めてその機能が評価される。

身体表現といえば舞踊が真っ先に思い浮かぶが、舞踊といっても意味もなく体を動かしているわけではなく、お客様に何かしらの感情を持ってもらうために行う行為である。ほとんど

どの場合、それは音楽を伴い、それにより体を動かしていく。音楽もその中にはお客様の感情に訴える要素を盛り込み、また演奏で工夫し、楽器編成で工夫し、音の強弱で工夫し、あらゆる手段を駆使して感情に訴えていき、そこに舞踊が同じようにあらゆる手段を使い表現していくことになる。更に突き詰めると、演出、衣裳、装飾、舞台装置、照明、司会進行、宣伝、劇場運営などがあり、これらの総合的な結果でお客様に届くことで評価がされ、この評価が集客につながり、経済行為に反映することで運営が成り立っている。この経済行為が成立しない場合は自主公演となり、商業的に継続は不可能となってしまう。

劇(演劇)はさらに脚本という筋書のもとに決められた台詞を発し、物語を表現していき、この物語は文字という言語で書かれ、その内容はお客様の感情を刺激することを目的として書かれている。同じ文字の表現としては詩、小説などがあげられ、この詩や小説も読者の感情に訴えて初めて評価される表現方法である。この詩、小説は脚本の元になることも多く、両者はかなり近い関係にある。原作を口語体を中心とした脚本に起こし、それを俳優が演じる。俳優は言語と非言語で表現をするということになり、そして舞台では演出、舞台装置、音楽、照明、衣裳、化粧、装飾が加わり、劇場の内装、宣伝、票券など総てが機能してはじめて形になる。

その要素にカメラが加わり、背景も変化し、編集が加わると映像の表現ということで新しい表現方法が確立してくる。そして表現したい内容の演出や撮影進行は監督やディレクターといわれる役職の人物が全般を仕切ってより高いイメージの映像完成を促していく。従って我々の現実のエンタテインメントの世界では様々な要素を織り込んでお客様に評価してもらい、より多くのお客様に関心をもってもらうことが必要となる。

バーバルとノンバーバル（言語的表現と非言語的表現）

身体の表現は言語的な表現と言語を伴わない非言語的表現がある。英語の辞書ではバーバル【verbal】と表し、言葉のまたは言葉に関するや言葉から成る表現方法とされる。またノンバーバル【non verbal】は言語を用いなくて伝達するコミュニケーションである。顔の表情、身振り、手振り、視線などでも感情を表すことになる。通常、会話をしているときには言語だけではなく、この表情やしぐさが大きく作用する。

特に我々芸能関係者が制作しているコンテンツは人間と人間の会話を元に物語を構成していくことが多く、そのコミュニケーションを鑑賞することにより物語を理解することが多い。通常、人間は言葉だけでなく、言葉を使わない非言語的の手がかりを使いメッセージを伝達しあっている。これを「非言語的コミュニケーション」Nonverbal Communication（ノンバーバル・コミュニケーション）という。この非言語的なコミュニケーションは、意識して用いて

いることもあれば、無意識的に用いていることもある。人間はコミュニケーションを行う時、言葉を使い互いの感情や意思を伝えあってもいるが、言葉よりも顔の表情・視線・身振りなどのほうが、より重要な役割を荷っていることがある。

芸能にはそのまま当てはまるとは言いきれないが、アメリカの心理学者アルバート・メラビアン (Albert Mehrabian 1935ーアルメニア系アメリカ人でカリフォルニア大学ロサンゼルス校 (UCLA) 心理学名誉教授) メラビアンが 1971 年に「Silent Messages (邦題：非言語コミュニケーション)」では次のような結論を出した。人と人とが直接顔を合わせるフェイス・トゥー・フェイスのコミュニケーションでは顔の表情 55%、声の質、高低、テンポ 38%、話す言葉の内容 7%としている。この実験は極端ともいえるが、言葉そのものよりその他の要素で、相対する人間の感情などが左右されることが、この実験でもわかる。

この実験結果を芸能に当てはめてみると、演劇の場合は俳優と観客の距離があり、顔の表情がそれほど分からないことが多く、言葉での感情表現が必要である。しかし、映画、テレビなどのクローズアップなどが使えるメディアでは、表情やしぐさの重要さが必要であると解釈することができる。まして、能楽のように仮面を付けている場合などは特に言葉やしぐさが重要になることは明白である。

俳優を志す人たちへ

俳優を志す人々はどの時代になっても数多く存在する。そして巷には俳優学校が多くあり、それなりの成果を上げて経営が成り立っている。そこでは通常エチュードを使い演技に関する実技を教えていることが普通である。そして俳優を目指す人々は芸能界で活躍したい。有名になりたいということが殆どである。有名になるならばテニスで成功して錦織圭のようになることやノルディックスキージャンプで世界ランカーの高梨沙羅のような有名な形もひとつの選択肢である。

芸能はその性格上非常に有名になることが全面的に出てしまう職種である。しかし目的がそもそも間違っているのである。結果として有名になることはあるにしても、まずは芝居ができなくては話にならない。まして芝居を見たこともない人間が俳優になれるわけがないのである。「私はイチローのようになりたいです」「野球を見たことはあるよね」「いえ、これから見ます」と言っていることと一緒である。演劇学校に入ってエチュードをたくさん行うことは演技を磨くことに関しては非常に有効である。しかしそれは料理本のレシピを見て料理を作っていることと同じである。

小麦粉を適宜な水で溶き粘り気の出るまで手で丁寧にこねましょう。ある一定の堅さになったら小麦粉を少しずつつまぶしながら薄く延ばし食べやすい長さまで伸ばしましょう。同時に鶏がらや豚骨を使いスープも作っておきましょう。スープが整ったら先ほどの小麦粉の

棒状のものを茹で上げて、器にスープを張り入れて出来上がりです。これはラーメンじゃないか。

こんなことを繰り返し行うのであれば、出来たものを食べてみる方が何百倍も早いし、理解ができる。それと同じように芝居は見ないと話にならない。沢山見てそしてその法則を理解してから実演の訓練に入ることが早道である。また、芝居の良し悪しの区別もつかないのに芝居をやっても効果は非常に薄いのである。また料理人の話になるがまったく食べたことの無い人間はハムとソーセージの区別もつかないのである。初めての人間は塩辛い肉の塊としか表現のしようがないのである。そうすると再現フィルムの芝居もハリウッド映画の芝居も、ロイヤルシェイクスピアシアターの芝居も同じに見えてしまうことである。

芝居の良し悪しの区別がつくように数多くの作品に触れて、そのランクが分かるようにならないとプロフェッショナルの道は遠い道のり、あるいはたどり着けない迷路になりかねない。本物を探求する持久力も才能の一つだと私は考えている。

あとがき

改めて芸能の基本を振り返ってみると、年代を追って時の民衆とともに変化していくことが分かる。特に近年はテクノロジーの発展とともに、その姿を急速に変えて民衆に愛されてきたことが今日の芸能の姿にある。ここは初心にかえってシンプルな考え方に戻ることが早道かもしれない。特に出演者の技術は大きくは変化していないように見える。違いは脚本の出来と演出の違いによるものと考えて差し支えないであろう。実際に現在の歌舞伎俳優が映画やテレビに出演しても他の俳優を圧倒することが数多く見て取れる。歌舞伎俳優は幼いころから発声や立ち姿などを徹底に教え込まれることから、この基礎的な身体表現が備わっていると見て差し支えないと考える。一見ナチュラルに見える演技も何もしないのではなく、見せる職業としての基本に支えられているということである。

参考文献

経済産業省ホームページ

「世界演劇の歴史」白水社 ロベール・ヒニャール 訳：岩瀬孝

「日本藝能の起源」大和書房 山上伊豆母

「芝居小屋と寄席の近代」岩波書店 倉田善弘

「演劇創造の系譜」青木書店 菅井幸雄

「日本演劇史」おうふう 浦山政雄 前田慎一 石川潤二郎 松田存

「ハムレット」ちくま書房 ウイリアム・シェイクスピア 松岡和子訳

Entertainment and Technology

— Change to show action from telling action —

Maejima Yoshiyuki

Abstract

We reexamine the current structure of entertainment world and we analyze the action of economic in Japan. We also attempt to examine it industrially in the future. The content of industry is estimated around 12 billion yen including printed matter by economic white paper on the Ministry of Economy of Japan in 2014. This industry has occupied for 2% of Japanese GDP that is 448 billion yen at the moment. We will analyse detail of performer and method of action to support the content industry.