

学生が作る新作能：演劇学の授業に能をどう組み込むか

竹内, 晶子

(出版者 / Publisher)

野上記念法政大学能楽研究所共同利用・共同研究拠点「能楽の国際・学際的研究拠点」 / The Nogami Memorial Noh Theatre Research Institute of Hosei University

(雑誌名 / Journal or Publication Title)

能楽の現在と未来 (能楽研究叢書 ; 5)

(巻 / Volume)

5

(開始ページ / Start Page)

137

(終了ページ / End Page)

155

(発行年 / Year)

2015-11

学生が作る新作能—演劇学の授業に能をどう組み込むか—

竹内 晶子

一 はじめに：今、大学で「能」を教えるということ

日本の一般的な大学教育において、能はどのような形で教えられてきたのだろうか。

典型的な例としては、たとえば国文学系の学科における謡曲作品の分析や、校定本文の作成、史資料や伝書の読解がある。加えて音楽・芸術系の学科での実践的訓練もあろう。やや乱暴な物言いになるが、これらは専門的に「能」そのものを学びたい学生向けの科目と言えらるだろう。

(以下、私事になって恐縮であるが、そもそも筆者の授業での試みを広く公開するという拙稿の性質に免じて許していただきたい。) 筆者もまた日本において上記のような授業をうけてきたのであるが、アメリカの大学院に渡った際、大学で能を学びたい／教えたいという要望が、日本の大学におけるよりもはるかに広い分野の学生・教員において見られることに気づかされた。もちろん作品分析や伝書読解といった授業はアメリカの大学でも開講されているが、それらに加え、日本文学専攻のみならず、演劇全般に関わる教員・学生(俳優志望、プロデューサー志望、研究者志望)の間で、能を学ぶことへの意欲が著しい¹。また学部の教養授業において、日本文化は中国文化や韓国文化等とセットになって「東アジア文明／文化」授業の一環で教え

1 実際英語圏の演劇授業で教科書として用いられる演劇論のアンソロジーにおいて、アリストテレスやブレヒトと並んで世阿弥の芸論が含まれることは少なくない。

られることが多い。演劇素材はこうした学部授業においても学生の人気が高いため、日本以外のアジア圏文化を専門とする教員も、また能以外の日本文化を専門とする教員も、「能」を授業に取り入れることに積極的である²。

つまりこれらの授業が能をとりあげる目的は、能そのものの専門家を養成することとは限らない（もちろん、こうした授業を入口として能の研究者となる例も数多いけれど）。演劇系の研究者・学生にとってはむしろ、能を世界演劇の一つとみて、その独自の形態を学ぶことによって演劇そのものの可能性の広がりを見ることに関心がある。近代西洋演劇と様々な面において対照的な性格を見せる能は、そのような目的にとって最適ともいえる素材なのだ³。東アジア文化の授業の一環として能を学ぶ場合には、他の文芸作品との間テキスト性が焦点となるが、その場合でも上記のような「世界演劇としての能」という切り口は、学生に強くアピールするポイントである。

大学授業におけるこのような能のとりあげ方は、日本では無効だろうか。現在筆者は法政大学の国際文化学部で、一般学生向けの「演劇論」「比較文化・比較演劇論」や、外国人留学生向けの“Japanese Theater”といった授業を担当している。これらの授業に集う国内外の学生達の大半は、特に能に関心があるというわけではなく知識もない。しかし彼らの「演劇」理解を深める上でも、比較演劇的に（つまり世界演劇の一環として）能を取り扱うことは極めて有効である。とりわけ「新作能」を作る体験が極めて効果的である、というのが、授業での様々な試みを通じて筆者が得た実感である⁴。またこうした授業が、学生の能自体への関心を掻き立てることに繋がることは言うまでもない。

2 筆者が素人として謡と仕舞の稽古を受けていたことが口コミで伝わった結果、東アジア文明／文化クラスへの出張デモンストラーションの依頼を多数受けることになったのも、こうした需要の高さからくるものであった。

3 たとえば Peter A. Campbell の “Teaching Japanese Noh Drama through Visualizing Space” (*Theatre Topics* 21 : 1, 2011) は、古代ギリシャ劇の研究者である著者が学部生向けに行う演劇入門クラスにおいて、いかに能が効果的な授業素材であるかを説いている。

言い換えれば、筆者が日本の大学授業で（新作）能を取り上げる目的は大きく分けて二つある。一つは、学生たちが慣れ親しんだ演劇の基本形態である近代西洋演劇からみて、さまざまな面に対極にある能を知ること、演劇の可能性の遥かな広がり意識的になることである。それによって、「意識的な観客」になること——作品を見て単に「おもしろい」「つまらない」という感想を持つだけに終わらない観客、何が面白いのか、どのような工夫によってどのような効果を観客に与えようとしているのか、その試みが成功しているか否かを分析し、自分の言葉で語れる観客になることが、まず第一の目的としてある。

もう一つの目的は、端的に言って、能の面白さを実感することである。この授業を通して学生が能舞台に足を運ぶ観客になってくれれば嬉しいが、そうでなくても、単に「伝統だから」「人がいうから」という理由で能に価値を見出すのではなく、能の面白さや能の可能性を、自分で「実感」すること。それが授業の第二の目的である。

これらの目的のためにどのように能を、とりわけ新作能をとりあげることができるのか。一つの試みとして筆者が実際に行っている授業形態を、以下に紹介したい。

二 学生への予告

筆者の授業において重要なポイントは、新作能制作という課題を学期の冒頭において学生に予告しておくという点である。

講師から伝える点は以下の通りである。すなわち学生たちは学期末（授業によっては学期半ば）に、能のさまざまな約束事や技法の一部を使って、新作能を作ることになる。その際、能の技法をそのまま使う場合にはその理由（その技法によって意図した舞台効果）を、あえて変える場合にもその理由

4 実際の授業では、能だけでなく歌舞伎、人形浄瑠璃、宝塚についても同様に新作を作らせる試みをしているが、本稿はそのうち新作能に限った部分を抜粋して紹介するものである。

(変更によって意図した舞台効果)を、一つ一つ具体的に説明せねばならない。

この予告の後、学期を通じて学生たちは能のさまざまな技法や約束事を学んでいくことになる。しかし学期はじめに上記のように予告をうけているため、能について学びつつも常に、

- ・能の技法・約束事が、舞台においてどのような効果を上げているのか、何を可能にしているのか。
- ・自分の作品において、その技法・約束事を、どのような効果をあげるために使用できるか、あるいは使用しないとしたらどのような技法によって代用するのか。

という二点について考えることを強られる、というわけである。

このように課題を予告しておくことによって、学生の主体的な学習態度を幾分なりかは引き出せるように感じている。数々の能の約束事や技法——三間四方の舞台、極小化された舞台上の装置や小道具、囃子方や地謡の存在、夢幻能という構造、独特の構えや所作等——を、ただ「試験に出るから暗記せねばならない知識」として学ぶのではなく、数週間後に自分が実際に使用・応用せねばならないテクニックとして学ぶ、という態度につなげることが、これによって可能になるからだ。

そもそも「記憶力テスト」のために、使ったこともない、使う予定もないカメラの説明書を1ページから開いて暗記するのと、「明日からの旅行で使わなければならない新型カメラ」の説明書を読むのとでは、読み手の熱も違えば、読み取った情報の定着度もまた違うはずである。能についてもまた、同じ態度で学んでほしいと筆者は願っている。単に「伝統だから覚えておかねばならない知識」として暗記するのではなく、自分が今使わねばならない技法として、「この技法によって何ができるのか、この技法を自分だったらどこでどんなふうにするのか」を考えつつ、「生きた演劇」として主体的に能を学ぶということが、この授業が目指すところなのだから。

三 能の構造説明

さて予告が済んだところで、授業ではまず能の歴史と構造を概説するわけだが⁵、歴史については、かなりあっさりとして済ませている。授業の主目的から言っても、構造説明により時間を割く必要があるからである。

その後、能の構造的な特徴の説明に入る。もちろん世阿弥当時と現在の能では、上演の形態が異なっている点が多々あるのだが、学生にとって論点をわかりやすくするために、授業では現在の能の上演形態に絞ってこれらの説明を行っている。ともあれ説明の中心になるのは、近代西洋のリアリズム演劇との対比と、能に特徴的な要素が何を可能にしているのか、という二つの間である。

後者の点を言い換えていうならば、能の「約束事」といわれる数々の特徴を、単なる「制約」ととらえるのではなく、むしろ舞台表現の可能性を広げる契機としてとらえること——その約束事によってどのような舞台表現が可能になっているのかを考えること——が、重要である。そのため授業内では、演劇理論、文学理論を補助線として随時使用しつつ、数々の約束事の「効果」を一つ一つ検証していくことになる。

(1) 夢幻能

取り上げる特徴の第一は、夢幻能構造である。この構造によって可能になっている「効果」のうち、少なくとも以下の二つをここで押さえておく。

まず夢幻能構造を用いることにより、よく知られた物語について、「あるキャラクターの思い出語りという視点からの再解釈」を提示することができる、という点があげられる。

たとえば〈野宮〉で六条御息所が回想する彼女と源氏の関係は、原作『源氏物語』が描くそれとは微妙に異なる。『源氏物語』において、源氏の野宮来訪の理由は、単に源氏自身の世間体のためと——御息所への冷たい扱いゆえに世間から非難されないためと——説明されていた。ところが〈野宮〉で

5 説明は講師の側からすることもあれば、学生たちにグループ発表させ、討論するという形をとることもある。

御息所の亡霊は、源氏が野宮を訪れたのは「辛きものには、さすがに思ひ果て給はず」と、つまりまだ心の奥底に自分への愛情が幾ばくか残っていたからと、説明するのである。死後の何百年もの歳月を通じて美化された、主観的な「語り直し」を可能にする。それがこの夢幻能構造である。

さらに登場人物の語りを用いた再現により、夢幻能では時空を容易にとびこえた場面再現が可能になる。

同じく〈野宮〉を例にあげていえば、葵祭での車争い、野宮への源氏の来訪、伊勢に下る途中の手紙のやり取りは、実際には数か月のスパンで生じた出来事であった。しかし能〈野宮〉の中では御息所の口から、これらの出来事とその順番も前後して自在に語られる。そもそも個人の主観を通じた語りなので、長い物語を逐一追う必要もない。六条御息所にとって一番大切な瞬間、すなわち車争いと野宮の一夜だけをクローズアップして再現することが可能になるのも、この手法ゆえである。

(2) 虚構性の顕示

能の今ひとつの特徴は、演劇の虚構性を観客の前に顕にしまうということである。後見、地謡、囃子方など、「役を演じる者」以外の舞台をささえる者たちの姿が、観客の目からまったく隠されていない。

そもそもいかなる演劇も「作り物」である。しかし「よりリアルであること」を志向する西洋近代演劇では、この虚構性をできるだけ隠そうとする。キャラクターを演じる人間以外の舞台の作り手たち（伴奏を演奏するオーケストラ、小道具や大道具を用意する裏方、等）は、観客の目から隠される（オーケストラはオーケストラピットに、裏方は幕の陰に）。舞台と観客の間には「第四の見えない壁」があって、キャラクター同士の現実のやりとりを観客はこっそりのぞいているという幻想を与える事が、こうした演劇が志向する姿であるのだから。このように「作り物でありながら作り物でない振りをする」演劇であるからこそ、作り物であることが顕わになると（俳優の不自然な動きや、虚構であることが明らかな設定など）、「わざとらしい」とか

「嘘っばい」といった非難をうけることになる。

反対に能では、舞台が作り物であることは、最初からあからさまに観客の目にさらされる。ワキが登場して物語が始まる前から囃子方は舞台後方正面で観客と向き合っているし、後見は作品上演中に堂々と小道具を舞台上に運んできたり、いらぬ小道具を撤収したり、演者の衣装を直したりする。特定のキャラクターを演じるわけでない地謡もまた、舞台でその存在を隠そうとはしない。

上演形態そのものが、演劇の虚構性を顕示しているというこの特徴は、何を可能にしているのだろうか。一つ言えることは、リアリズム（虚構でない振り）を最初から志向しなければ——あるいは志向しないことを明示するならば——、リアリズムが課すさまざまな制約からは自由になれるということである。虚構であることをはなから隠していない以上、「嘘っばい」という非難を受けようがない。

したがって、舞台を一回りするだけで都から陸奥への旅が終わっても支障はない。長々としたモノログも、シテとワキがいつのまにかするデュエット（掛け合い）も、舞台装置や小道具の欠如も、なにか別のものによる「見立て」も、不自然というそしりは受けない。舞台の虚構性の顕示はこのように、リアリズムの制約を離れた自由な省略表現を可能にする。

（3）舞台装置の欠如・言葉による情景説明

能の三つ目の特徴としては、舞台装置の欠如と表裏一体の、言葉による情景描写がある。

そもそも能にかぎらず、舞台の言葉は、観客の舞台空間認識を左右する力をもつ⁶。我々は小説を読んで、その小説に書かれた状況を頭の中で「想像」するわけだが、舞台の観客は、言葉で描写された情景をその舞台上の空間に「認識」することになるのだから。

6 Michael Issacharoff, *Discourse as Performance*, Stanford: Stanford UP, 1989, pp. 157-60.

その言葉の力を最大限に利用するのが能と言えよう。舞台装置が極小である能では、近代西洋演劇が視覚的に提供する情報（舞台装置、舞台背景）のほとんどを、言葉で説明してしまう。

しかも能の詞章は時に、ナレーションまでも含んでしまうことがある。ナラトロジー（物語論）が指摘するように、ナレーションは読者に対して絶対的な権威をもっている。たとえば「スカーレット・オハラは美人ではなかったが、とてつもなく魅力的だった」とナレーションで描写されれば、読者はスカーレット・オハラのその特異な魅力を、もう疑わない。シーモア・チャットマンがいみじくも指摘する通り、読者は本を開いたときに、ナレーターのことを有無を言わず受け入れるという契約書にサインしているようなものなのだ⁷。

同様に、能の世界で「失せにけり」というナレーションが発せられれば、観客はそこで亡霊が失せてしまったと否応なく認識する。亡霊を演じる役者の体が舞台に残っていても、「人の目には見えなくなった」ことに納得するのである。

能舞台のこの強力な言葉の力によって、次の二点の「自由」が生まれる。

まず、容易な場面転換が可能になる。場面を変えるのに、大道具を入れ替える必要はない。言葉でその旨説明すればよいだけなので、たとえば都→陸奥の狭布の里→山道→錦塚、と場面が変わるのもたやすい（〈錦木〉）。

次に、視覚表現（舞台装置や背景幕や照明など）に依るのではとても不可能であるような、詩的な情景描写や超自然的な現象を、無理なく観客に受け入れさせることができる。たとえば〈天鼓〉の後場、「人間の水は南、星は北にたんだくの、天の海面雲の波、立ち添ふや…」という場面描写。これを聞いた観客は、夜の闇の中に悠々と流れる大河の姿とその川波の音を、またそれに呼応するように頭上の空いっぱいに横切る雄大な天の川と、さらにはその川波の音までも、舞台の上に認識する。しかしこの雄大かつ詩的で、超

7 Seymour Chatman, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca: Cornell UP, 1978, pp.250-251.

自然的な光景を、視覚的あるいは聴覚的に表現しようとしても、どのような舞台装置や照明や音響を用いたところで、不可能であると言わざるを得ない。

また先述の「失せにけり」というナレーションによる亡霊の消滅も、言葉の力によって可能となった舞台上の超自然現象の一つである。これを視覚的に表現しようとするれば、スモークをたいて役者をこっそり舞台の外に出すとか、あるいはセリを用いて舞台の下に隠すとかすることになるだろう。しかしそのようにして亡霊を演じる役者の姿を一瞬で隠したとしても、おそらくそこで観客が感じるものの中には、役者の体を瞬時に消した「からくり」への驚きと賞賛が入ることは否めない。「失せにけり」というナレーションは、驚愕という要素抜きで、亡霊を瞬時に消滅させることができるのである。

(4) 単純化・様式化された動き

四つ目の構造的な特徴に、単純化・様式化された能の所作がある。この特徴を認識させるのに一番有効なのは、学生に基本的な「構エ」と「運ビ」を、とりわけ「構エ」を実践させるというやり方である。膝を折って腰を入れ、重心を落とすつつ、背筋と首筋はまっすぐ、肩は後ろに下げるが肘は背中より前、肘は外を向くが手首は内側を向き…といったその体のあり方がいかに「日常生活での無意識な身体のあり方」と異なることか。それを学生に体感してもらう。

こうした基本的な構エの舞台上の効果は、我々の日常的な姿勢や所作と比較してみると分かりやすい。

普段我々が無意識のうちにしているさまざまな「所作」（たとえば肘を掻くとか、ちょっと右を見るとか）は、たいてい、それを見る側に積極的な意味の解釈をうながさない。それどころか、見る側の意識にすらとまらないことがほとんどだろう。

しかし所作の「為手」がその所作を、非常に意識的にした場合はどうだろうか。明らかに意識的になされた所作、つまり「思わせぶりの所作」は、見

る側に、為手がなぜその所作をするのか、そこにこめられた意図は何なのか、否が応にも解説を迫る。

舞台の上でも同様である。能においては先述の構エを基本的には崩さずに、すべての所作がなされる。つまりすべての所作においてそれが「無意識のうちになされる所作」ではないこと、高度に意図的な所作であることが観客の目には明らかであり、それであるがゆえに、一つ一つの「意味」を観客は解説することを、ほぼ無意識のうちに迫られる。

一つの歩や、かすかなうつむきなど、わずかな動きが意味をもつのが能の特色であるといわれる。単純化されるがゆえに所作が少ないから、所作のスピードがゆっくりだから、という理由だけでなく、このように観客の目にもあきらかな「意識的な」所作であるからこそ、積極的な解説を観客の側から引き出すのだともいえるだろう。

四 能の技法の応用例・新作能の紹介

上記のような能の構造上の特徴とその効果を確認した後、実際にそれらの技法を応用した国内外の現代の舞台の実例を検証することが、次の作業となる。

授業では以下にあげる舞台作品から、時間の許す限りできるだけ多くの例をとりあげることにしている。実際の舞台に足を運ぶことはかなり難しいため、作品のほとんどについては台本を読んだり、DVDやインターネット上の動画を用いて抜粋を見たり、といった形の限定的な鑑賞になる。これらの作品で能のどの技能がどのような効果をあげるために応用されているのか、そしてその効果は上がっているのか——さらに自分であればどうしたいか——といった問いが、鑑賞に際しては学生に投げかけられる。

- (1) イェイツの劇『鷹の井にて』(*At the Hawk's Well*)、『骨の夢』(*The Dreaming of the Bones*)

言わずと知れた、能をモデルとしたイェイツの一連の劇中の二編である。

学生には、このうち一本と、その元となった能作品（前者の場合は〈養老〉、後者は〈錦木〉）を比較させる。イエイツが何を能から拝借し何を能から変えたのか、その理由は何なのか。学生にこの問を考えさせるにあたり、能に出会ったところのイエイツをとりまく文学的・政治的状况と、その中でイエイツが抱えていた問題意識を整理しておくことが、きわめて有効である。

アイルランド文芸復興運動の一環として、超自然的なキャラクター（精霊、亡霊など）や現象をどう舞台の上にあげられるのか。どのようにして、リアリズムの制限から自由な、より詩的な、より象徴的な舞台を作り上げられるのか。劇場運営にまつわる経済的な制約なく、つまり一般大衆やマスメディアの嗜好に左右されることなく、舞台を上演できるのか。これらの問題解決にイエイツが能の技法をどのように利用したのか、という観点から彼の作品と元の能作品を比較することで、学生たちはおのずから、能の様々なルールがいかん演劇を「自由」にするものであるかということ、具体的に学んでいく。

装置を極力つかわない舞台、所作を抽象化し、舞台上の役者の数を最小限に抑えた舞台は、上演にあたって経済的基盤をほとんど必要としない。また面の使用、楽器奏者やコーラスや舞台アシスタント（イエイツの劇ではこれら三者の役割を“singer”が兼務している）の舞台上での顕著な存在は、演劇の虚構性を観客の目に、意識に明らかに示すものであり、その意味でリアリズムの枠からこの舞台が最初からはみ出していることを明らかにする。であればこそ、超自然的な存在が自由に舞台に現れることができるし、舞台を一回りしただけで山道を旅したことにもなる。そして言葉、とりわけナレーションによる情景描写は、「灰緑色のひすいの盃、あるいは瑪瑙の盃を縁まで満たすワインのように、死者達の夢が谷間を満たす」（『骨の夢』）というような、視覚的・聴覚的仕掛けによってはほとんど不可能な、超現実的かつ詩的な情景を舞台の上に描き出す。

（2）新作能

伝統的な能の形態をそのまま踏まえた新作能ではなく、伝統的な形にどこか変更を加えている作品を、授業ではとりあげる。イエイツの『鷹の井』をもとにした一連の作品群（横道萬里雄作『鷹の泉』（1949）、同作『鷹姫』（1967）、高橋睦朗作『鷹井』（1991））、臓器移植という現代の倫理問題をとりあげる多田富雄作『無明の井』（1989）、さらに地球が消滅したあとの宇宙を舞台とするジャニー・バイチマン作の英語能『漂炎』（*Drifting Fires*, 1985）などが、これまで取り上げた作品の一部である。「従来の能の何を変えたのか、どのような効果を狙って変えたのか」という問いだけでなく、「なぜこのテーマの作品を能で作るのか、能の形態によって何が可能になっているのか」という問いについても常に立ち返りつつ、学生たちはこれらの作品の台本を読んでいく。

（3）能の技法の一部をとりいれた現代作品

一般に「新作能」と呼ばれる作品群よりは明らかに能の技法の割合が低いものの、何らかの能の技法の借用が明らかであり、それが作品構成上の大きな柱となっているもの、そういった演劇作品群についても、授業では紹介し、討議する。

例えば平川祐弘作、宮城總演出の『ク・ナウカで夢幻能な「オセロー」』（2005）がある。シェイクスピアの『オセロー』を、デズデモナの亡霊をシテとする夢幻能仕立てとしたもので、夢幻能の基本的な構成自体は比較的忠実に守られているが、演出面ではかなり自由である。器楽曲は能の囃子ではないし、装束も着物に限らず、能面は用いない。謡の節付も能のそれではなく、間狂言にあたる役を地謡が担ったりもする。作品のDVDを見つつ、能の特徴のどこを借り、どこを変えたのか、その目的は何なのか、更には果たしてその目的は達成されているのか、といった点まで踏み込んで討議させることが、学生に「自分だったらどうするか」を考えさせる契機となっているようである。

鈴木忠志、岡本章、ロバート・ウィルソンという、能の特徴をそれぞれの

作品に強く生かしている演出家の舞台もまた、有効である。鈴木忠志の舞台、および岡本章の舞台では、能の「構エ」を取り入れた役者の所作が舞台の上でどのような効果を上げているか、という点を学生に考えさせる。

ウィルソン演出の舞台を扱う場合は、同じ演目（たとえばオペラ『蝶々夫人』）を伝統的なリアリズム的手法で演出した舞台（たとえばゼッフィレッリ演出舞台）と比較させてみるのが効果的である。装置や小道具のほとんどない舞台、ぎりぎりまで切り詰めた所作。まったく同じ台本、音楽でありながら、演出に能の技法を応用することがどれほどまでに観客の鑑賞態度を左右するのか。これまでの授業で学んできた能技法の可能性を、学生は目の当りにすることになる。

また能の所作の応用例としても、ウィルソンの舞台は興味深い。岡本章や鈴木忠志の舞台のように演者に能の構エに基く身体技法を習得させる（あるいは能役者を舞台に上げる）かわりに、ここでオペラ歌手は常に脇をすこしあげた姿勢を保ち、非常にゆっくりと動く。我々の通常の姿勢において、脇をあげずに腕が肩から自然にだらんと落ちているのに対し、脇を常に少しあけることによって「非日常」であることが、つまり「意識的な所作」であることが明らかになる。こうした「明らかに意図的な所作」によって、能同様に、観客の積極的な解釈をいざなっているのである。

ほかのリアリズム的手法で演出された舞台で、蝶々さんが泣いたり笑ったり駆け回ったり、転がりまわったりさえするのに対し、ウィルソンの舞台の蝶々さんは極めて静かである。その所作のかすかな動き、指一本の動きを観客は注視して⁸、その意味を解釈しようとする。そんな形でも能の要素の応用が可能であるということを、舞台の比較を通じて学生は学ぶことになる。

8 たとえば最後の蝶々さんの自死の場面では、他の演出家の舞台では通常「切腹」や「首を刃物でつく」という動作が小道具（小刀等）を用いて具体的に描かれるのに対し、Wilson 演出においては刃物にあたる小道具は一切舞台にあらわれない。蝶々夫人は自分の首のまえに、地面と平行にまっすぐ手の平を延ばした後、指を一本だけ下におりまげる。その指一本の所作で、きわめて端的に彼女が自死したことが示される。

五 学生がつくる新作能

(1) 課題

さてこれらの準備を経た上で、いざ学生が自分で作品をつくる段になる。ただ便宜上「新作能」とは呼んでいても、実際には「何らかの能の要素をとりこんだ作品」という方がふさわしいだろう。学生には、能の特徴のどれをどの程度取り込んでも自由としている。発表形態はどのような形でもよいが、かならず以下の五点を、発表時の配布資料において説明することが義務づけられている。

- ・ **本説**：何を元ネタとしているのか。もちろん、学生が自分で考えたオリジナルな物語を能にしたててもよいのだが、既存の物語を能にする場合は、その元ネタの紹介をすること。
- ・ **作品構成**（舞台、時代、登場人物、前場と後場の構成）：台本まで書きたければ書いてもよいが、そこまでは義務としない。ただし、できるだけ詳しく作品の内容を説明すること。
- ・ **作品の目的**：既存の物語を、あるいは自作の物語を、なぜこのような形で舞台化するのか。この舞台化によってどのような効果を達成したいのか。
- ・ **使用した能の技法と、その目的**：作品のどの面において、能のどの技法を使用しているのか。どのような効果をあげるためにその技法を使うのか。
- ・ **伝統的能との相違点と、その目的**：伝統的な能からどの部分を変えているのか。また変える理由はなにか（どのような効果のためか）。

(2) 教員の例：「新作能 王子パリス」

課題に追加して、教員の側からも新作能の一例を見せることにしている。その為に試作したのが、以下に紹介する新作能『王子パリス』である。学生にはA3表裏に、指示した五点について細かく説明したレジュメを配布し

ている。

- ・本説：ギリシャ神話。トロイア王子パリスは、「世界一の美女」という報酬ゆえに、金のりんごをアフロディーテに渡す。アフロディーテの手引きで、スパルタ王メラニオスの王妃であった（世界一の美女）ヘレネを奪ったパリスは、祖国トロイアに逃げる。これをきっかけとしてトロイア対ギリシャ連合軍のトロイア戦争が勃発し、10年の戦の後パリスは戦死、トロイアは炎上する。
- ・作品構成：前場では現在のスパルタを訪れた旅人が、王城跡の廃墟でパリスの亡霊と出会い、パリスにまつわる一連の物語を聞く。後場、再び現れたパリスの亡霊は、スパルタ王の宮廷でヘレネと初めて出会って恋に落ち、駆け落ちを決めた一夜を再現し、舞う。
- ・作品の目的：「一人の美女ゆえに国を滅亡に導いた愚鈍な王子」という従来の評価とは違う新しいパリス像、純愛の権化としてのパリス像を、複式夢幻能の構成を利用して提示したい。
- ・使用した能の技法：複式夢幻能という構成による、パリスの主観を通した既存の物語の再構築、後場の舞による言語を超えた感情表現、装置のない舞台、言語による情景描写、役者のゆっくりとした動きなど。（それらの効果については先述したので、ここでは繰り返さない。）
- ・伝統的能との相違点：能役者以外が演じる可能性を考えたときに、たとえば言語は日本語である必要はない。節回しも謡そのままである必要はなく、シェーンベルクのモノオペラ風であったり、グレゴリオ聖歌ふうであってよいかもしれない。舞台が日本ではない以上、衣装もシンプルでさえあれば着物の必要はないし、所作もロバート・ウィルソン風をとりいれられるかもしれない。成仏などの仏教的要素をいれる必要もなければ、面や囃子も能そのままでもよいかもしれない…。

等々とかなり細かく能との相違を書き出し、それぞれによって「何が可能になるか」を説明していくと、学生の側もそれに触発されてか、なかなか面白いアイデアを出してくれる。次項ではそのうちいくつかを紹介したい。

(3) 学生の作品例

以下に紹介するのはこれまでに学生が出した「新作能」案のごく一部である。授業では、ただレジユメ（A4で2枚程度）を口頭発表する、という形をとるものがほとんどであったが、中には、レジユメに加えて、いくつかの場面を自分たちで演じて写真にとったものや、あるいは舞台装置や衣装などのデザイン画などをプレゼンに加えるものもあった。ちなみに学生には、個人で発表してもグループを組んで発表してもよいとしてある。

・能〈舞姫〉

森鷗外の原作『舞姫』は、あくまで男性側の一人称の視点で描かれており、発狂後のエリスの心の中は闇でしかない。そのエリスの亡霊が主人公の夢幻能とすることで、原作が描かなかったエリスの懊悩を本人からつぶさに語らせ、また舞によって表現してもらおうというもの。

・能〈ムーラン・ルージュ〉

映画『ムーラン・ルージュ』が本説。この原作映画も男主人公の視点で描かれていたのだが、能では女性（サティーン）の亡霊を主人公とすることで、サティーンの心情を本人から縷々と語り歌い、舞ってもらうことになる。

・能〈慎太郎〉

坂本龍馬と近江屋で討ち死にした、龍馬の盟友中岡慎太郎の亡霊が、近江屋跡地のコンビニに現れる。自分が襲撃にもっと早くに気づいていれば龍馬を助けることができたのではないかという悔いから、成仏できないのだという。コンビニ店員は慎太郎の話に耳を傾け、二人の死後繁栄したこの国にお

いて、龍馬と慎太郎が歴史的英雄とみなされていることを告げる。それを聞いた慎太郎の亡霊は成仏する。

・能〈ごんぎつね〉

原作『ごんぎつね』は、「お前だったのか」とごんを殺した兵十がごんの「恩返し」に気づいたシーンで終わる。能は、その兵十の亡霊を主人公とし、ごんを殺したあとの自分の人生と、死後も続く後悔の念を語らせる。ワキにあたる狩人から、死後の世界でごんはすでに全てを許している筈だと説得され、早く会いに行つて礼を言えと励ましをうけた兵十の霊は、その決意をすると、晴れやかな舞を舞って消える。

・能〈ティボルト〉

『ロミオとジュリエット』の敵役ティボルトの霊を主人公とする夢幻能。ティボルトの霊は従妹ジュリエットへの恋慕と、ロミオへの憎悪を語り、狂い舞う。しかしワキにあたる現代の旅人から、二人の悲劇的な死と、それがもたらした両家の和解とヴェロナの平和について聞き、二人の恋人の亡霊が死後結ばれて幸福に踊っている姿を目にすると、憎悪から解き放たれて姿を消す。

・能〈人魚姫〉

アンデルセンによる原作『人魚姫』では、人魚姫は人間の足を得たかわりに舌を失い、王子への思いを自分の言葉で伝えることができない。その人魚の亡霊を主人公とした夢幻能にすることで、口がきけず伝えきれなかった王子への思いを、人魚姫みずからが歌い上げることができる。

・3 バージョンの夢幻能〈白雪姫〉

学生が三つのグループにわかれ、それぞれのグループが『白雪姫』の登場人物の1人を取りあげて、その亡霊を主人公とする夢幻能を制作した。

・能〈傀儡〉

原作は星新一のショート・ショート「人形」。シテの悪魔は、人間を陥れた後、人間の愚かな強欲さをあざわらいながらおどろおどろしい舞を舞う。邪悪の権化のような存在が主役となって、最後はその悪の勝利で終わるといふ作品は、従来の能にはない。そんな作品にも能の手法が効果的ではないか、というのが学生の提案であった。

六 まとめ

何よりも重要なのは、能がはらむ演劇の可能性を、こうした作業を通じて学生が実感することである。先に述べたとおり、座学として、知識として「覚える」のではなく、自分が作るという作業を通じて能の可能性を体感してほしい。それが演劇自体の可能性の発見につながることであり、また能の面白さの実感につながることもあるからだ。

興味深いことに、いざ自分で作品をつくってみた学生たちから（たとえそれがA4二枚程度のレジュメであっても）、国籍を問わず、「やってみたら面白かった」という声を多く聞くことができた。ほとんどの学生たちにとって、自分で新しい劇作品をつくるというのは初めての経験である。彼らが慣れ親しんできた演劇とは全く異なるさまざまな技法の中から取捨選択し、それが舞台空間でつくりあげる効果を考えながら組立て、手を加えていく作業に彼らが面白さを感じたとすれば、演劇の可能性を（新作）能を通じて体感する、という本授業の目的が少しは達成されていることになるだろうか。

さらに言えば、夢幻能という劇形態を応用する過程を通じて、既存の物語が「誰の視点から語られているのか」という問題に少なからぬ学生が意識的になる、というのも、当初想定しなかった嬉しい効果であった。能作品をつくるという実践が、ナラトロジーの基礎教育に図らずも一役かっているのである。

以上が、試行錯誤を重ねつつ、現在なんとか手応えを感じ始めてきている筆者の授業形態の紹介である。新作能をつくるという作業を通じて演劇理解

と能理解を育む、という当授業のあり方はまだまだ荒削りなもので、改善の余地は多いにあらう。その一方で、このアプローチに更に手を加えることで、日本の大学だけでなく、高校以下の年齢層にも、あるいは海外の大学における授業にも、何らかの形で応用できるのではないかと淡い期待を抱いているのである。