

パントマイムにおける模写的表現…イメージの再構築について

藤 倉 健 雄[†]

要旨

現代マイムとは、本来人間に備わっている習性である「模倣」, 「模写」という行為を創造的に発展させ、観ている人々の脳に補完を喚起し「現実を再構築させる」芸術である。従って、マイム演者の作業とは、観ている脳に想像を誘発する為の「動きによるガイド」の創作、提示である。一方、実際のイメージの構築は各々の観客がその想像過程に積極的に参加することにより個人的経験として達成される。以上のイメージ再構築のメカニズムを「CD」(クリエイティブ・ディストーション=創造的な歪みを「動きのガイド」に加えて、その模写する現実のエッセンスを強調するテクニック) というキーワードを軸に考察し、マイムにおける模写的表現の妙味を探る。

1. パントマイムとは?

パントマイムとは何であろうか? 英語で Pantomime と綴られる。これは古代ギリシア語が語源で, Pantos (全ての物) と Mimos (模倣する) という語から成り立っている。つまり「この世の全て」を「模倣」する芸能ということだ。ここから発展してすべての物、森羅万象のエッセンスを凝縮し、身体による簡潔表現に昇華するのがパントマイムである。その始まりは単純な人間の物真似という行為から発している筈であり、それが芸能として古代ギリシア、ローマ時代を経て様々な環境のもとに変容しながら発達してきたようだ。日本では能、狂言が様式化される以前の、滑稽物真似の猿楽がそれに当たる。歌舞伎の中にも「だんまり」という形でその要素が存在しているのをご存知の方もいらっしゃると思う。

さて、このすべてを模倣する芸能とは具体的に一体何をどうするのだろうか? 過去の歴史上行われたパントマイムの

形式、内容、目的、理論などを見渡す限り、それらは種々雑多であり、その時代、状況、それをを行う人間により異なっていたようだ。今回は紙面の都合上、現在私自身がカンジヤマ・マイムというマイム劇団を主宰しながら追及している現代マイムに限定してその内容を考察する。

2. リアリティーの再構築手段としてのマイム

クロード・キプニスがその著書、『パントマイムのすべて』の中でこんな事を述べている。「マイムは現実そのものを創り出すことではない。何故ならマイムがつくり出すものは、現実の一形態であるからだ。マイムは既に存在する物質に対してそのイメージを作り出すか、又はそれに向けた意識の集中でその対象物を観客に連想させることしかできないのだ。」¹⁾ 実に言い得て妙である。マイムの模倣的な表現とは、必ずしも現実そのものを正確に再現するのではない。一般の読者のためにごく身近な例で考えてみたい。

テレビで一時期いわゆる物真似芸が流行った。物真似芸人たちが競って様々な芸能人の模倣をし、視聴者を唖かせた。なかには本物ではないかとまで思わせるような芸もある。だが、よく考えてみると彼らのインパーソネーション(物真似芸)とその対象の芸能人を科学的に比較分析したら全く似つかぬものであることが分かるであろう。例えば、コロケの美川憲一はあくまでコロケの独自の「創造物」であり、実物とはその筋肉の動き、声紋は似ても似つかない筈である。しかし私達はそれがそっくりだと認知して納得する。一体なぜだろうか。実はこの同じ認知現象がマイムにも応用されているのである。

あるいは例えば、この原稿を書くにあたり以前本会誌に

2005年4月12日受付

[†] Department of Theatre and Drama, University of Wisconsin – Madison, 6173 Vilas Communication Hall, 821 University Ave. Madison, Wisconsin 53706-1497, U.S.A.

64 Frost St. #2, Cambridge, MA, 02140 USA

カンジヤマ・マイム主宰、

ウィスコンシン大学演劇科博士候補

Tel : 617-256-9123 (携帯)

E-mail : tfujikura@wisc.edu / takeofujikura@aol.com

キーワード: パントマイム, マイム, 身体表現, 創造教育, 想像力, 応用マイム

掲載された平崎鋭矢先生の「サルのコモーションを調べる」²⁾を大変興味深く拝見させて頂いた。サルの歩行時、木登り時などの詳しい筋肉の働きの分析結果が提示されていたが、同時に私にこんな素朴な思いが浮かんだ。「私がマイムでサルをリアルに模倣し、その筋肉測定をしても恐らくサルの分析表とはかけ離れた数値結果がでるだろう」と。それでも視覚的には観ている人々にとっては現実味を持ったサルが確実に見えるのだ。逆に言えば、もし私とそのサルと同じ値で筋肉などを作動したとしても（実際には不可能であろうが）、人間という構造をもった身体が表現するサルにおいては、マイムの模倣の仕方よりも現実味は伝わらないかもしれない。実際のロボットとマイムの模倣するロボットとの間でも同じことが言える。次にその理由に目を向けて見る。

3. 再構築の必要性和そのメカニズム

これには恐らく二つの大きな理由がある。一つには観る側、つまり人間の認知のメカニズムによるもの、もう一つはマイム演者に課せられた芸術的拘束（言葉を使わないとか）、あるいは欠如（小道具、セットが無いなど）を補足する為の代償表現（compensation）の必要性からくるものである。人間の認知の仕方について私は学問的に素人だが、ここでは敢えて、専門家諸氏よりの叱咤を覚悟で自分の経験知識のみで考えてみる。

週刊朝日に山藤章二氏の似顔絵塾のシリーズがある。このコラムに毎週掲載されるデフォルメされたユニークな似顔絵をみる時、私達が人の顔を認知するときのその大雑把な観点に気づかされる。人間のフォーカスというのは対象物の全体に緻密にいき渡るようなものではなく、そのエッセンスとなるポイント、あるいはツボのようなものに意識を集中させ、それらを連続させることによって大掴みに判断しているのだ。或いはその大雑把な要素要素の間になんらかの補完を無意識のうちにしている。マイムの表現の場合も実はこの似顔絵のようにその要所を確実に観客に認識させるためにエッセンス部分がある程度強調し、それらを連続させることにより細部の曖昧さをぼかしているのである。そしてそれにより、観客の想像力を喚起し、その隙間となる空間なり時間を補わせているのだ。

もう一つの理由は演者側の問題であるが、あらゆる芸術には拘束、束縛がある。マイムの場合は基本的に道具や言葉を使わないという拘束がある。身体のみを使うのだが、例えばサルの形態模写の場合、マイム演者の身体構造は基本的にはサルとは異なる。そこでマイム演者はその異なる身体の結果生じる構造的な欠如を補うべく、他の特徴である細部のエッセンスを強調し、それらを連続させてある特殊なイメージを創造（代償表現）するのである。よってその筋肉運動、またはリズムは必ずしも常にサルと同じではない、いや違って当然である。それは独特なサルというイメージを人間という異なる構造条件の身体から醸し出すた

めの「歪みを持った創造物」であり、観ている者にとってはそこにサルがより一層の現実味をもって見えるのだ。

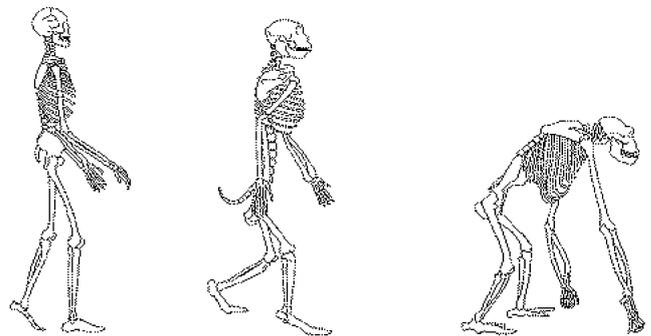


図1 人間とサルの骨格構造の差
(西原原図より許可後、転載) <http://www.nishihara-world.jp/aart/pillow/>

従来、絵画、彫刻の世界で要所を故意に変形させてそのエッセンスを強調することを「デフォルメ」と呼ぶ。この静的な芸術的変形「デフォルメ」に対し、動きの質、間合い、あるいは、その振り付けの発想などによる動的（ダイナミックな）変形を私は「Creative Distortion」（＝創造的な歪みを与えることにより、物事の真髄を強調して脳にガイドを出すこと。以下CD）と名づけている。これはあくまで私個人の造語である。この創造的な歪みを脳のガイドとして応用することで対象物の真髄が強調され、一層その現実味が増すのである。ここでは観客は単なる傍観者ではなく、積極的にその創造/想像のプロセスに参加し、一クリエイターとして経験を共有することになるからである。これを次にさらに具体的に解説しよう。

4. 再構築の実際的方法論：身体代償表現と CD

4.1 認知する脳と創造する脳～カニツアの三角形をめぐって

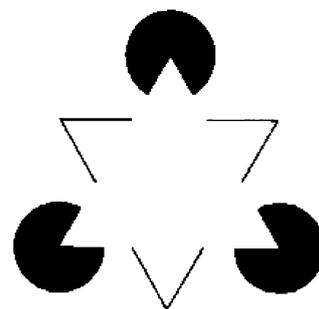


図2 カニツアの三角形

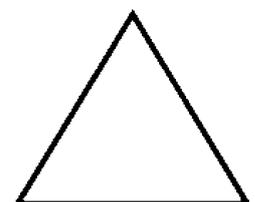


図3 実際の三角形

皆さんの中にはカニツアの三角形(図2)をご存知の方もいらっしゃると思う。三つの黒い扇形の黒い図形と黒い線で描かれた三つの鋭角を図2のように並べると、その中央に描かれていない筈の三角形が見えてくる。この三角形の輪郭は「主観的輪郭」(subjective contours)と呼ばれ、人

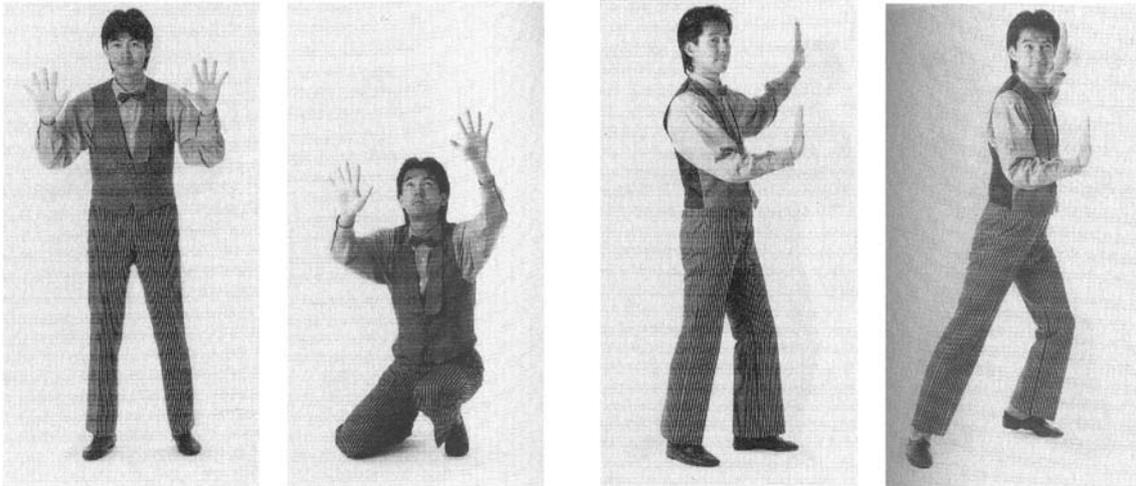


図4 パントマイムによる想像上の壁 (カンジヤマ・マイム: おしゃべりなパントマイム, 72-73, 大月書店, 1994)

間の脳が経験上からその描かれた部分部分を連結し、見えない部分を補完することで白い三角形があると判断しているのだ。簡単にいうと脳が想像力で三角形を自ら創造しているのである。

ここでこの事象のパースペクティブを逆転させ、この図形を見る側から創造する立場に視点を変えていただく。通常、図3のような三角形を描くには黒い線を三本使うわけだが、今度は取えてこれらの線を描かずに、見ている脳にその線を補完させることによって三角形を描かせようとしたらどのような図形をどんな配置で用いたらよいのかということを考えてみるのだ。つまり、三本の線を使わずに、ある意味歪んだ(或いは余分な)図形を用いることによって脳に三角形を作り出させるのだ。この過程を言い換えると「見ている観客が想像力でマイム演者が何をやっているのかを視覚的に創造できるように、その視覚的ガイドとして自らの動きを創作してゆくのがパントマイムである。」ということだ。

ただし、マイムにはカニツアの三角形と決定的に違うことがある。マイムのガイドは平面図ではなく、時間と空間の中での「動き」である。従って、その脳のガイドとなるエッセンスはカニツアの三角形のように白紙に黒という元から明瞭なものでないので、僅かに強調することによって脳にガイドを出さねばならない。又、そのガイドは、あくまで動きの中で示されるので静止画(図4, 図5)ではその効果が伝わらないのだ。

例えば一般的に知られているマイムのテクニックに「想像上の壁」というのがある。想像上の壁の上に手をおいて壁の表面をつたって這わせていくと見えないはずの壁が見えるというものだ。ところがこのマイムの壁をスチール写真で見ると、何をしているのか分からない。これは、そのメカニクスにおいてマイム演者が壁に手をついたり離したりする瞬間に、その手の緊張と弛緩の落差によって脳に

壁の表面を感じさせているからだ。この手のひらを平らに緊張させることで手が壁に押し付けられているイメージを、そして、手を弛緩させてその表面から離すことで、その手が壁との圧力から開放されたことを代償表現しているのだ。この落差を表現する動きには、それぞれリズム、間合いによる強弱のガイド、つまり時間や動きの質なども関わってくるのだ。(実際にはこれ以外にも、目の焦点をどこに置くか～壁ならば表面上に、ガラス張りならばその向こう側へ～、あるいはその壁の質、意義に対する内面的反応など演技の要素もあるが、ここでは便宜上割愛する)以上を今一度前節の件も含めて復習してみる。

想像で見せるために、あるものの特徴を捉えた部分のみを動きで表現できれば人間は脳内で他の部分も補完して、そこにあたかもものがあるように見える。しかもマイムの場合、演者もその欠如を補わなくてはならないので、その特徴をとらえた動きを微妙に強調して(或いは代償表現して)見ている脳に対して、「動きのガイド」を与える。見ている脳はこれらのガイドを自ら連続させて現実に基づいた「歪みをもった創作物」をイメージとして受け止める。これがCDであり、観客の脳は積極的にその過程に参加することによってその創作物をより現実的な身近な経験として共有することになる。

4.2 マイムにおける主観的輪郭の考察

想像以上にそのメカニクスは複雑である。少し上級の例をあげよう。垂れ下がったロープをよじ登るというテクニックがある。これを表現する時のマイム演者の拘束、欠如は明白である。想像上のロープだから体重をかける対象物は存在しないし、ましてや身体が宙に浮く可能性は無い。この欠如を補うためにマイム演者はその現象のエッセンスを模索し、代償表現をする。再び三角形に譬えてみる。

「実際に人間がロープにぶら下がる」という事象が通常の

三本線を使った三角形である。それは実際のロープと人間、その両者間の作用と反作用の相互作用によって描かれる三角形である。マイム演者はその実際のロープなしでこの事象を表現する。通常ロープは人間のぶら下がるという動作に対して反応をしめす。重さが掛かることによって伸び縮みもすれば、人間がアシンメトリー（非対称）な状態でぶら下がることにより、ロープを軸に多少の揺れ（回転）もする。これらの要素をマイム演者は自らの身体で代償表現する。これがカニツアの三角形を創造する為に実際に描かれた扇形の黒い図形であり、または鋭角の二本の線である。つまりマイム演者は自分がロープにぶら下がっていることを演じていると同時に自分でロープの反応の特徴も表現し、そしてこれらのガイドを見ている脳に送ることにより、その脳に実際には無い筈のロープを補完させ想像させるのだ。この「ありもしない想像上のロープにぶら下がっているように見えるリアリティー」こそが、カニツアの「主観的輪郭」の三角形に相当する。つぎに具体的にその手順をたどってみる。

- 1) まず想像上のロープを両手で握りそれにぶら下がるべく体重をかけると、マイム演者の訓練された感覚は自分の体重を腕に感じ、自然とロープを握った両腕の腋の下が締め、両肘が身体に限りなく近づく。
- 2) 両手に握ったロープが身体を中心に限りなく近づくように、そのロープを体の中心、胸部あたりに引き寄せる（つまりロープを登る）。
- 3) 同時に身体が上方に登ってゆく行為を代償表現すべく、つま先で身体を上へ引き上げ、
- 4) そのつま先を利用して、体重に対するロープの反応も、自らの身体で同時に代償表現し続ける。即ち、ロープの回転を表現すべく、ぶら下がった身体をそのロープを中心軸としてつま先により多少左右に回転させたり、ロープの収縮によって起こる上下のバウンスもつま先でそのリズムを

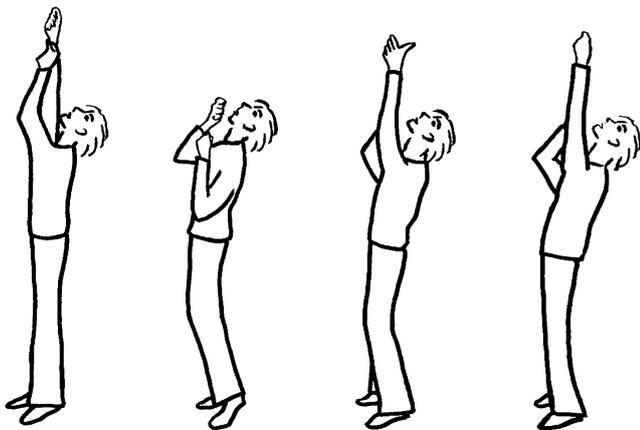


図5 マイムによるロープをのぼるテクニック
（実際にはこの状態において始終身体はロープの反応を示すためにつま先や膝の調整により、回転して揺れたり、上下にバウンスしたりしている）

代償表現したりするのである。

単にロープにぶら下がるという行為だけでもこれらの代償表現が連続して、強調されることにより、ロープにぶら下がって身体が浮いているというイメージが見ている脳内で再構築されるのである。（マイムをご覧になったことがない方には視覚化しづらいかもしれない。文章の限界であるし、前述のごとく写真、イラストでは微妙な動きの効果はわからない。いつか本物をご覧いただきたい。）

5. 舞台上でのその応用

5.1 演技上のCD

これまでは主に人間の日常行為における身体の配置としてのCDを解説してきたが、今度は先ほどのサルに戻り、演技のCDについてより高度なテクニックを解説する。これはすでに専門的な演技術の領域に入ってくる。人間がサルを模倣する時、観ている脳に特にサルっぽく映る動きがいくつかある。仮にこれらの動きを、ムーブメントの頭文字のMで表し、M1, M2, M3, Mxとする。これらM1～Mxは通常のサルにとっては多くの動きの中に埋没した普通の仕草である。しかし、人間という構造をもった身体がやることにより、サル特有のポーズとして特に脳の注目を引く動きなのだ。

言い換えればこれらの動きMxには人間のそれと対極的な動きや仕草が多い。いくつかの例を挙げるとすれば、歩きながら木の実などを手に取ろうとして手を伸ばしているときに、突然後ろから何か音がしたとする。通常人間ならば、その音の方向に振り向いてそちらに歩み始めた瞬間に、目的を失ったその手は自然に下ろされている。ところがサルの場合、他の対象物に向かった場合でもその伸ばした手が目的を失ったまま上がりきりになっている場合が多い。また側面にある好奇心の対象に目をやる場合においても、人間は横に向くときに首を地上に水平にパンできるが、サルの場合、構造上の制限からか常に額部分あたりがリードしながら大きく弧を描くような形で視線を向ける。もちろんこれらの観察と模倣の習得にはそれなりの時間と訓練が必要である。マイム演者はこれらのMxの一連を微妙に強調し、他の動きをぼかす。これはタイミングと動きのアクセントのCDである。

通常のサルならば、このMの他の動きが人間に似ていようがサルらしくなろうがサルはあくまでサルである。しかし、人間という体形、構造をもつ演者がこれをサルの動きの配分そのままやれば、そのサルのアピール度が少ない動きによって、観ている脳が「素の人間」を認識してしまうのだ。そこでそのサルのアピールの少ない動き、ポーズを軽く流してMxから次のMx+1にすばやく移行し、そのイメージにCDを施すのだ。このリアリティーに富むMを絶え間なく連続強調されることで見ている脳はそれを現実味のあるサルとして自らそのイメージを再構築していく事になる。このような演技上のCDがマイムの世界には数

多く存在している。

5.2 創作上のCD

CD的な発想をさらに抽象的な概念や感情表現、あるいは物語の構成などに応用するとマイムの言語の威力が舞台上にさらにダイナミックに展開される。そしてより説得力をもった人生描写の世界が舞台上に生まれる。これらの感情、あるいはストーリー構成への具体的CD応用法の詳細はまたの機会に委ねるが、ここでは簡単にその効果の基本的理論を簡単に解説する。

カニツアの三角形で獲得される「主観的輪郭」は、誰がみても同じ形、つまりあくまでも客観的な三角形という形を想像させるにとどまる。しかし、その輪郭をより抽象的、あるいは見る側の主観的解釈や共感を喚起するものとするにより、見る脳の解釈がより個人的経験、あるいは感覚と結びつくのである。

初歩的な例をあげよう。結婚式にてヴァージンロードをわが娘の隣に付き添って歩を進める父親の心境をとりあげる。ウェディングドレス姿の娘の手を携えながらゆっくりと歩む父親の脳裏によみがえる娘との思い出。これをマイム演者は例えば次のように創作できる。(以下、行進曲と拍手の中、ヴァージンロードの途中で隣の娘を見守りながらゆっくりと演技を挿入する)

1) 携えられた娘の腕に自分の手を軽く添える。するとその手は生まれたての娘を初めて抱く手になり、出産の感激と同時に不器用な抱き方で緊張する若い父親になる。

2) その娘を抱えながら、ゆっくりと回転すると次に今度はヨチヨチ歩きの小さな娘の手を携えながら一緒に散歩する父親。娘が転び、それを抱き上げ、泣く娘をあやす。

3) そのまま回転を続け、徐々に思春期になり、手をつなぐ事を拒絶され、意思の疎通が難しくなり、寂しさを感じる父親。

4) やがて恋人を連れてきた時の複雑な気持ち。いつの間にか少女から美しい女性になった娘に目を見張る初老の父親。そして和解～腕を組み散歩する親子。ここでこの腕を組んだ親子のイメージがヴァージンロードの場面へと重なってゆく。

などなど、父娘のその年代年代における一連の出来事のエッセンスを端的に身体で演じながら、この数分間で女性として生き生きと開花してゆく娘への視線と同時に、確実に老いを重ねてゆく父親の姿を対照的に示し、人生のエッセンスを暗示する。このように時間と事象を瞬時に凝縮(CD)させながら、これらの視覚的エッセンスのガイドを送り続けられることにより、観ている個々の脳はそれぞれの私的経験、感情などをこのガイドに付与し始め、その事象の隙間を補完して物語を自分の人生におけるセリフで再構築し始める。この観客の想像力あるいは経験によりその人々自身による独自の感覚、解釈を呼び起こすことがマイムにおけるCDの威力である。そして、この一連のCD創造

こそがマイムの舞台創造の醍醐味であり、同時に果てしない至芸の道なのだ。

6. マイムの可能性

やや専門的な話になったが、基本的には他分野の方々でもその発想は十分に楽しむことができるし、各々の分野に応用していただくことも可能だと思う。これらのCD創作のために最も大切なのは自然の法則、あるいはそれに対する人間の反応を身体で再確認し、それらをさまざまな発想、視点で活用しながら表現を生み出す能力である。それを養うための様々なユニークな訓練方法がマイムにある。

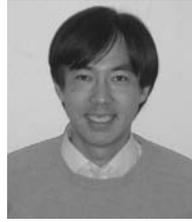
具体的な方法としては、1) 事象をスローモーション、或いは早回しで見て観察、解析する、2) 視点あるいは立場を逆転させて事象や動きのエッセンスを観察する、3) 感情の開放と具象化あるいは押さえつけなどによる観察、4) 場所、空間の感覚などを超越する方法、5) 人間の本能と理性、あるいは本音と建前などを並置して考察する方法、などなど。もちろんこれ以外にも数多くの可能性が存在する。例えばこれらを教育のプロセスに取り入れることで、現在行き詰まっている従来のIQベースの学校教育にさまざまな新しい可能性を提示できるというのが私の持論である。もちろんそれには年齢、認知能力に応じた内容の調整が必要なのはいうまでもない。

私は現在、これらの方法を利用した身体再認識教育の方法論を「応用マイム」(Applied Mime)という名称のもとに開拓中なのだが、この方法により、一瞬にして消えてゆく微細な現象や、長い間にわたり微妙に変化してゆくために通常人間が意識的に認識しにくい変化を再確認できるようになる。これらを動きの表現に組み込んで行くことは常に体の可能性に関する新しい発見と驚きの連続であり、実に楽しい学びのプロセスである。また通常意識していない自然の法則を、人はいかに無意識に体感しているかをも再認識させられる。だからこそ、これらが舞台上で提示される時、人々の感覚が呼び起こされ、強い共感を得るのだ。

またその観察の対象は限りがない。今まで述べてきたような物体の微細な反応とその周期や、動物の動きのリズムやテンポ、そして人間の成長と老いの摂理から始まってその他の自然現象すべてがCD的身体表現創作の対象となる。これらの訓練を日々重ねることにより、副産物として人間は空間の感覚、そして重力をはじめとする力学的な身体感覚も研ぎ澄まされ、実際に対象物の僅かな抵抗や反応を実物なしで感じ、表現できるようになる。人間の身体はいまだに未開の分野である。言い換えれば未知数の可能性が埋もれているのだ。脳ばかりが重要視される現代において、身体をとおして考えるというこの芸術の教育的応用は将来のあらゆる分野における発想教育の原点となり、その方向性を示唆するものだと私は信じてやまない。

参考文献

- 1) クロード・キプニス: カンジヤマ・マイム訳, パントマイムのすべて, 9, 晩成書房, (2000).
- 2) 平崎鋭矢: サルのロコモーションを調べる, バイオメカニズム学会誌, 28(1), 2-7, (2004) .



藤倉 健雄 (ふじくら たけお)

カンジヤマ・マイム主宰 1985年ニューヨーク州立大学演劇科修士. 桐朋学園短大演劇科および東京女子体育大学非常勤講師を経て2001年ウィスコンシン大学よりフェロースhipを受け渡米. 三年間教育演劇クラス指導. 2004年演劇科博士課程終了. 研究課題: 応用マイム論, 坪内逍遙児童演劇論, 著書: 「おしゃべりなパントマイム」「ザ・パントマイム」(大月書店), 翻訳書: クロード・キプニス著「パントマイムのすべて」(晩成書房)