

平成 22 年 3 月 31 日現在

研究種目：若手研究（B）

研究期間：2008～2009

課題番号：20720044

研究課題名（和文）「物語る」映像メディアとしての「写し絵」に関する研究

研究課題名（英文）A Study of “Utsushi-e (Japanese Magic Lantern)” as a Medium for “Narration”

研究代表者

碓井 みちこ（USUI MICHIKO）

早稲田大学・演劇博物館・客員研究員

研究者番号：00434358

研究成果の概要（和文）：本研究では物語るメディアとしての写し絵の表現の特徴について考察した。まず、写し絵と西洋の幻燈との違いを明確化した。次いで、写し絵の種板を、それが車人形をいかに参照したかという観点から検討した。車人形は、仏教の法談・唱導が芸能化したとされる説経節を地語りとする人形芝居である。さらに写し絵と浮世絵との密接な関わりについても検討した。本研究の成果は、論文や口頭発表だけでなく、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館における企画展でも公表された。

研究成果の概要（英文）：My study explored the characteristics of Utsushi-e (Japanese Magic Lantern) as a medium of narration or storytelling. I focused on the differences between Utsushi-e and Western magic lantern, and then discussed the characteristics of Utsushi-e slides from the viewpoint of its reference relationship to Kuruma-ningyo, a puppet theatre combined with Sekkyobushi which was Buddhist preaching had been popularized. I also examined its close connection with Ukiyo-e. In addition to writing my article and making oral presentations, I organized an exhibition concerning Utsushi-e at the Tsubouchi Memorial Theatre Museum, Waseda University.

交付決定額

（金額単位：円）

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	1,500,000	450,000	1,950,000
2009年度	1,000,000	300,000	1,300,000
年度			
年度			
年度			
総計	2,500,000	750,000	3,250,000

研究分野：映像学

科研費の分科・細目：芸術学 芸術学・芸術史・芸術一般

キーワード：映像、写し絵、幻燈、映画、アニメーション、説経節、車人形、浮世絵

1. 研究開始当初の背景

写し絵とは、当時輸入されていた西洋の幻

燈を手本に、江戸の上絵師・都屋都楽（亀屋熊吉）が考案し、享和三年（1803）に初上演

したと伝えられる和製の幻燈である。写し絵は、映像に動きをつける仕掛けを含め、西洋の幻燈から多くの影響を受けている。しかしそれが西洋の幻燈と異なる点は、その動く映像に「語り」「鳴物」を加え、さらには日本の伝統的な語り物から題材を得ることにより、物語るメディアとして発達したことである。後に日本に導入されることになる映画は、欧米のそれと異なり、弁士の語りや鳴物、さらには伝統的な語り物の題材を積極的に取り入れるものとなるが、日本の無声映画がこのように独自の趣向を備えるに至ったについては、物語るメディアとして映画に先行していた写し絵が大いに参考にされたと思われる。この写し絵については、市井の研究者・小林源次郎による著作『写し絵』（1967-1987）の公表にはじまり、近年では大学の映画研究者である小松弘や岩本憲児、メディア研究者である草原真知子などによりいくつか重要な論考・著作が提出された。また2007年東京で開催された FIAF（国際フィルム・アーカイヴ連盟会議）では写し絵の報告及び劇団みんわ座による写し絵復活上演が行われ、さらに、写し絵の調査・復元プロジェクト（上述の草原真知子、岩本憲児が参加）が新たに立ち上げられるなど、学問的関心はここ数年で飛躍的に高まりつつある。しかしながら先行研究の数は、まだ圧倒的に少ない。欧米圏では、映画が、映画というテクノロジーの開始によって突然誕生したのではなく、それ以前にスクリーン上に拡大投影された動きのイリュージョンを楽しむという慣習がすでにあり、その慣習こそが映画を徐々に生み出していったという観点から、映画前史のメディアの掘り起こしが飛躍的に進んでいる。だが、このような欧米の映画前史研究に対し、日本のそれは、一部の例外を除き、まだ十分に進展しているとは言えない。よって本研究では、写し絵を、日本における映画前史のメディアとして重要なものと位置づけ、先行研究を踏まえながらも、それらにおいてまだ考察されていない点、例えば種板（スライド）の仕掛け・絵柄と語りのテキストとの関係などに着目することにした。

2. 研究の目的

本研究は、日本における映画前史の映像メディアである写し絵を研究対象とし、写し絵の映像史における意義を追究して、初期の映像がすでにメディアとして強大な社会性と可能性とを有していたこと、また映像というメディアには写し絵から映画に至るまでに一貫する特色を有していたことを実証する。こうした歴史的考察を通じ、映像というメディアの持つ力の本質を解明する。

3. 研究の方法

まず、写し絵と西洋の幻燈を比較することにより、同じメディア形式でありながら、両者の間に存在する決定的な違いを明らかにする。次に、写し絵の種板と、当時の上演に使用されていたと思われる語りのテキストをつき合わせるにより、「物語」がどのようにして生み出されていたのかを分析する。あわせて写し絵に言及する当時の文献資料・浮世絵資料を博捜し、その内容を検討することにより、同時代の観衆の受容についても検証する。最後に、写し絵の本質的要素、すなわち、画像としての特色と表現技法の特色、つまり写し絵が日本の無声映画の表象やその上映形態を先取りしていると思われる諸要素を検討する。

この研究において中心的に用いられるのは、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館（以下、演劇博物館）所蔵の写し絵である。そしてこの研究の成果を、論文や口頭発表に加え、演劇博物館を会場とする企画展とその展示図録によって広く公開する。

4. 研究成果

(1) 研究の主な成果

2008年度の主な成果は次の通りである。

まず西洋の幻燈との違いを明確化した。西洋の幻燈は、基本的に、一台の幻燈機から投射される映像の枠内で動きを作る傾向にある。これに対し写し絵は、複数の風呂（木製の幻燈機）を用い、その各々に登場人物や書割背景を割り当て、それらの映像をスクリーン上で一つに合成して動いているように見せる。静止画の集まったコマ送りの種板、長絵と呼ばれる横長の一枚ガラスの種板などは、映像の合成のしやすさを重視した、写し絵の特性によくかなったものであり、さらには、写し絵の物語の形式／内容を大きく方向付けていることを明らかにした。

次に、写し絵の種板と、説経節を地語りとする車人形との比較検討を行った。演劇博物館所蔵の種板は、東京近郊で江戸末期より広まった芸能である車人形と共に上演されたものと考えられる。車人形の振りが種板の絵柄や仕掛けに巧みに変換されることにより、写し絵の表現のヴァリエーションが増え、さらには当時の観衆の楽しみの幅が著しく広がったことを具体的に明らかにした。

以上の成果を、演劇博物館を会場とした企画展（2008年7月1日～8月3日）とその展示図録によって公にした。また、『演劇研究』（演劇博物館、2009年3月発行）において論文に纏めた。

続いて2009年度の主な成果は次の通りである。

写し絵と西洋の幻燈との比較、車人形・説経節が写し絵の物語や表現形式に与えた影響

の考察に加え、写し絵と関連の深い浮世絵資料や文献資料にも調査の手を広げた。特に浮世絵については、浮世絵師から写し絵の絵師に転向した人物(都川一葉)がいるなど、写し絵との関係はこれまである程度知られてきたが、まだ本格的に検討されたことはない。例えば浮世絵には子供の手遊び用に作られた玩具絵というジャンルがあり、この玩具絵に写し絵を扱ったものがある。写し絵の玩具絵は、玩具絵研究では断片的に紹介されてきたが、映画・メディア研究ではほとんど取り上げられてこなかった。写し絵の玩具絵は、種板に見立てられた横長の絵を、丸い穴の空いた黒い紙(映写幕)の後ろに置いて左右に引くことにより絵を出し入れして遊ぶ。これはまさに写し絵の原理を紙上に再現したものであり、写し絵が庶民の生活の中かなり浸透した映像メディアであったことが窺えるのである。

さらに玩具絵のみならず、役者絵や名所絵にも目を向けると、種板の絵柄が画面の一要素として組み込まれ、さらに語りのテキストも一部再現されている「江戸乃華 名勝會」(文久三年(1863))など、これまで写し絵との関わりではほとんど言及されていなかった浮世絵があることも分かった。このような浮世絵との強い結びつきを通して、写し絵は、物語の要素を積極的に自らの中に取り入れた。そして、こうした物語るメディアとしての写し絵のあり方こそ、後の日本の無声映画が大いに参考にしたものであると考えられる。

これらの調査は、演劇博物館などの日本のアーカイブ、及び Academy Film Archive などのアメリカのアーカイブで行った。また以上の調査をもとに、写し絵に関する研究発表を行った。2009年11月9日に演劇博物館 GCOE 国際研究集会「映画におけるジャポニズムとオリエンタリズム」において、さらに、2010年3月18日に The SCMS Los Angeles conference(アメリカ映画・メディア学会口サンゼルス大会)において、それぞれ口頭発表を行った。

(2) 得られた成果の国内外における位置づけとインパクト

本研究を通して、写し絵の現物資料が演劇博物館に所蔵されていること、そして、写し絵が日本の映画前史のメディアとして極めて興味深い存在であることが、映画・メディア研究者はもちろん、映像メディアに関心を持つ一般の人々にも知られるようになった。また、演劇博物館で開催された展覧会の紹介が「朝日新聞」の記事(2008年7月23日夕刊11面、東京本社発行)に掲載された。

さらには、他の研究者やアーカイブ、劇団みんな座など写し絵の実演を行っている団体

などとの学術交流や情報交換を促進することも出来た。

加えて、海外の映画・メディア研究者からも、写し絵研究に対して強い関心が寄せられた。演劇博物館 GCOE 国際研究集会、The SCMS Los Angeles conference(アメリカ映画・メディア学会口サンゼルス大会)の口頭発表では、海外の研究者と意見交換を行うことが出来た。

(3) 今後の展望

本研究は、写し絵を単なる過去の遺物とは看做していない。なぜなら、写し絵の表現の特徴やそれが他の芸能や浮世絵などに影響を与えるほどの強いインパクトを持っていたことを具体的に検証することにより、現在の私たちの暮らすメディア社会を客観的に捉え直す際のヒントになると考えたからである。但し、そのような検証の大前提となる、写し絵の現物資料及び関連する文献・絵画資料は、まだ十分にその所在が調査されているとは言えない。そのような資料の中には、すでに失われてしまったものもあれば、もしくは、その重要性がほとんど意識されないままどこかに今も眠り続けているものもあるに違いない。いずれにせよ、今後も研究を継続することにより、新たな資料を掘り起こしていく必要がある。そのような資料の発掘を通して、映像メディアの変化の早さやその廃れやすさ、にもかかわらず過去から現在にまで一貫する、人々に与えるその影響力の大きさについて、今後も考察していきたい。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計1件)

- 1 碓井みちこ 「「写し絵」とは何か：その物語の表現に関する考察」、『演劇研究』、査読なし、第32号、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2009年3月、pp.21 - 34.

〔学会発表〕(計2件)

- 1 碓井みちこ 「写し絵とは何か？」、早稲田大学演劇博物館 GCOE 国際研究集会「映画におけるジャポニズムとオリエンタリズム」、査読なし、2009年11月9日、早稲田大学小野記念講堂
- 2 Michiko Usui "Utsushi-e (Japanese Magic Lantern) as a Medium for Narration," The SCMS Los Angeles conference(アメリカ映画・メディア学会口サンゼルス大会)、査読あり、2010年3月18日、The Westin Bonaventure Hotel & Suites, Los Angeles

〔図書〕(計1件)

- 1 碓井みちこ(編著) 他竹本幹夫、前川公美夫、上田学『「ニッポンの映像 写し絵・活動写真・弁士」展図録』、早稲田大学坪内博士記念演劇博物館、2008年7月、全60頁(碓井はpp.1,3-52,59-60を担当)

6. 研究組織

(1)研究代表者

碓井 みちこ (USUI MICHIKO)
早稲田大学・演劇博物館・客員研究員
研究者番号：00434358

(2)研究分担者

なし

(3)連携研究者

なし