

実験タイム 情報を感じてみよう、情報を創ってみよう

#### 4. 紙芝居親父を宣伝しよう

—情報をどう伝えるか—

清水 均・渡 邊 正 人

午後の実験タイムは、参加者のみなさんが情報編集の重要性を感じとれる場、また参加者自身が情報を創り出す場を体験してもらいます。

みなさん、ランチタイムの後半に音楽を聴いてもらいましたね。それはこの午後の実験に使うもので、曲の印象をメモしておくことなどをお願いしましたが、どうでしたか。聴いていただいたとおり、12曲を用意しましたが、曲については単純に番号だけで示しました。それをメモしてありますか？中にはみなさんのよく知っている曲もあったでしょうが、なるべく先入観が入らないようにという意図で番号だけにしたのです。

さて、それでは、いよいよ実験タイムです。この後、実験は、二部に分けて行います。はじめは、紙芝居の実演です。紙芝居では、自転車や道具についてもなるべく往時の印象を出すべく、博物館から貸し出し用の古いタイプの自転車と紙芝居の道具を借りてきました。実は、これが案外に重い自転車で、後ろにその紙芝居の道具を積むとバランスが取りにくく、狭い室内ではふらふらしてしまいます。そうして実際によたよたと登場して、みなさんの笑いを誘ったのは怪我の功名とでもいうべき失敗でした。後の作品でもわかりますが、どうにもそこが印象的だったようです。失敗といえば、最大の失敗は、用意した紙芝居が、借りてきた道具の枠内にうまく収まらなかったことですね。昨年このひらめきのプログラムではすんなり収まっていたので、今年も大丈夫だろうと、つい確認を怠っていたのがいけませんでした。当日の本番間際になって、

紙芝居の大きさが違い、収まらないことが判明しましたが、そこは「即興性」が勝負の紙芝居ですので、猿芝居で乗り切ることになりました。結局は紙芝居を手にとって演じましたが、題材は「泣いた赤鬼」で、泣ける良い話であるのに、笑いが取れる、不思議なやり取りでした。

さて、紙芝居には、物語を読むときの声色や聴衆とのやりとり、紙をめくるタイミングなど、様々な要素が入っています。昭和の紙芝居作家である加太こうじ氏によれば、紙芝居はやはり絵とストーリーが重要で、絵が下手だと演者から苦情が来たようです(以下、加太こうじ『紙芝居昭和史』岩波現代文庫 2004年。原版は1971年)。また、ストーリーも、最初は絵にある程度のストーリーをつけて後は演者の工夫であったようですが、それもやがて台本付きの紙芝居が主流になっていったそうです。よく聞く水あめを売って、それを捏ねながら見る、というスタイルは昭和十年前後くらいからで、一番水あめを白くしたものに賞品がある、というのもそのころからだそうです。このころ、紙芝居は全盛となり、社会的地位もだんだんと上がって世間的にも認められるようになったそうです。今回は、その少し前の一銭芝居・乞食芝居と呼ばれて、失業者が食い詰めて仕方なく紙芝居を演じるといった、まだまだ世間的にも卑賤視されていた時代の印象を再現することになりました。(というよりも、どうもスタッフみんなのイメージが、紙芝居親父=怪しげなるものだったようで、意識せずそうなったのですが。というより、演じるのが私だからそうなった、という説もありましたが。)

ところで、初期の紙芝居の一つの特徴として、加太は「庶民の怨念」をあげています。今では水木しげるの作品として有名な『ゲゲゲの鬼太郎』は、もともとは紙芝居の『ハカバキタロー』というものを下敷きにしています。実は、水木自身が紙芝居の作家でもあったのです。そうした時代、紙芝居は江戸時代以来の芝居、寄席芸、見世物、そのほかの庶民の娯楽の世界と通じるものであり、継子いじめや大活劇などがうけたようです。庶民が、さまざまな弾圧や抑

庄の中で生活をしてる中で、その発散としての復讐劇や、荒唐無稽な大活劇になっていったそうです。『黄金バット』などは後者の代表作でした。こうした紙芝居が、やがて社会的にも地位が向上していったのは先にも少し触れましたが、そうした昭和10年ごろには教育的にも利用しようという動きも出始め、紙芝居は一定の地位を得たのです。そして、それをもう少し進めようとして、昭和十三年にコンクールが開かれます。しかし、それに参加した多くの紙芝居の演者たちは、見世物や映画の弁士のように、とても主催者が想定していたラジオのような語りをする人を優勝させたそうですが、それには多くの人が「紙芝居の説明のうまい、人気のある者を落とした」と抗議したそうです。このエピソードは、紙芝居の語りというものが、そのころ本質的にどう理解されていたかを示しています。まだ、江戸時代以来の庶民世界を代表していたのが紙芝居というものだったのです。紙芝居の語りというものは、ラジオドラマとは違う、もっと泥臭い、庶民の感情を代弁した直情的なものだということでしょう。理屈ではなく、その場に誰がいて、どんな話が受けるのか、そういう臨機応変さが求められたようです。そのために、同じ話でも、演者によって人気はかなり違ったそうです。加太氏は、さきに触れたように絵が人気を分ける要素だと指摘していましたが、やはり、語りも重要な要素であったようです。

さて、ということではよいよ紙芝居、「泣いた赤鬼」の始まりです。＼(´o´)／

続いて第2部です。第2部は、この紙芝居親父の宣伝をしてもらいます。ここでいう宣伝というのは、今回演じた内容ではなく、他の人に紙芝居親父のことを効果的かつ魅力的に伝えるにはどのような材料をどう編集すればよいか、広告づくりを通して考えてもらうというのが趣旨です。

では、手順を説明します。

作業としては、まず、参加者は実験タイムの前に聴いた音楽のうち、紙芝居親父のイメージに合うと思った音楽を選びます。そして、選んだ曲に「タイトル」をつけ、さらに宣伝のための「キャッチコピー」を創ります。同時に、模造紙や布、画用紙などを使って、紙芝居親父を宣伝するモノを作成してもらいます。

(みんなの真剣で、和気あいあいとした作業)

それでは、皆さんの作品を見てみましょう。

曲は先ほどあげたように様々なジャンルの12曲を用意しましたが、選ばれた曲は特定のものに集中しました。紙芝居親父の印象をもとに、参加者の多くが似た曲(例:「ウルトラセブンのテーマ」「平成狸合戦ぽんぽこのテーマ」)を選んだようです。ウルトラセブンはともかくも、どうも、狸は親父本人の特徴とみなされているようで多少不満が残りましたが、事実かもしれないので仕方ありません。それはともかく、同じものを見て、それぞれがどこを取り上げるか、その取り上げるところから情報の編集は始まっているわけです。

次に作品を紹介していきましょう。

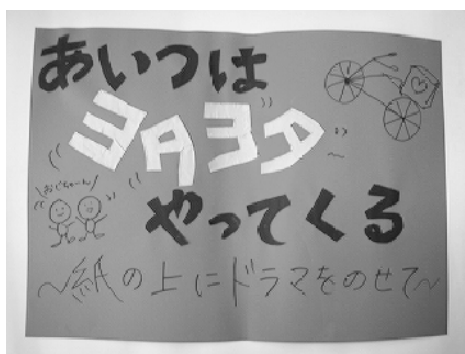


図 4-1 作品1

図4-1 これは登場シーンに着目したものです。本当によたよたと登場しましたし、紙芝居が入らないところでは、昨晚酔っ払って道具を壊したからサイズが違うんだという猿芝居でした。そこをうまく捉えたものですね。「ヨタヨタ」が本当に「ヨタヨタ」しています。そして、なにが「ヨタヨタ」やっ

てくるのだろうという興味を引き出す、良いコピーだと思います。

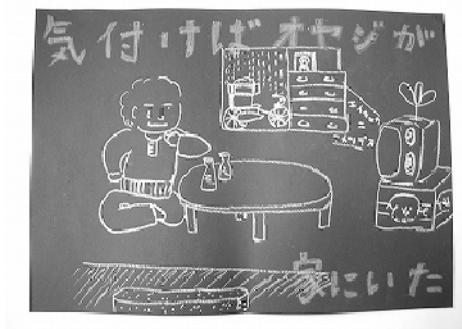


図 4-2 作品2

図4-2 これもその猿芝居が印象に残ったようです。酒を飲んでいる私でしょう。「気付けば、家にいた」ということはアットホームな親しみを感じさせよう、ということでしょうか。紙芝居との関係は分かりにくいですが、雰囲気はよくわかるものです。

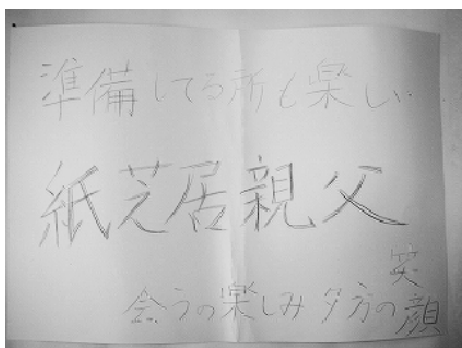


図 4-3 作品3

図4-3 これは、紙芝居の枠に「入らない～」と右往左往しながら準備している猿芝居のシーンを取り上げたようです。「会うの楽しみタ方の笑顔」というのが、ほのぼのとした雰囲気を伝えてくれます。

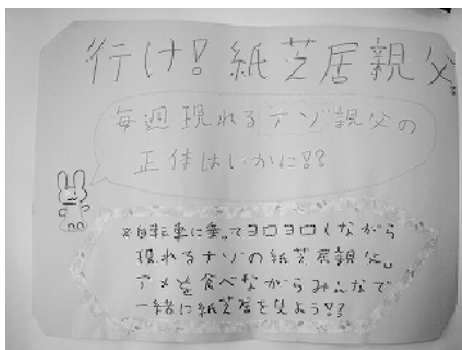


図 4-4 作品4

図4-4 これも登場シーンの印象ですが、心温かい広告文になっています。しかし、「行け！紙芝居親父」「毎週現れるナゾ親父の正体はいかに」「自転車に乗って～」という3段階のキャッチコピー、ボディコピーが、興味をひきつけていくので、うまい構成だと思います。

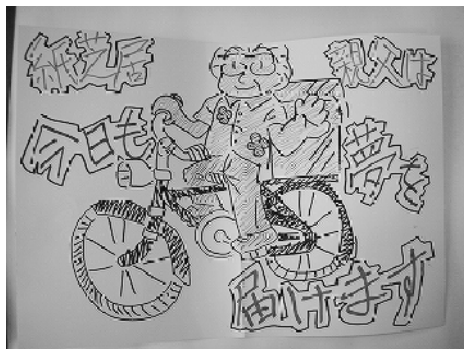


図 4-5 作品5

図4-5 美化されすぎですね。でも、「広告」という方向を強く意識して、現物にはとらわれず（！？）「紙芝居」そのものの楽しさを届けようとしたものです。その点は高く評価できます。また、中央の絵と文字のバランスがポスターとしてもうまく機能しています。



図 4-6 作品6

図4-6 紙芝居=昭和、という空気を感じてくれたようです。現場では触れなかったことを的確に捉えています。実は自転車も紙芝居の道具も紙の切り抜きで表現した力作です。見た目のインパクトは図4-5と並ぶものですね。

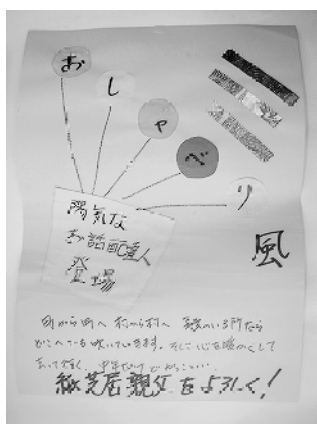


図 4-7 作品7

図4-7 これも「広告」というものに徹した作品です。「お話し配達人」というコピーは良いですねえ、「紙芝居」というものの本質をよく掴んだものだと思います。

また、風にたとえたことが独創的です。よく見ると、他の作品も「動き」が表現されているものがあります。紙芝居は、やってきては立ち去るものなのですが、それを「風」と表現してくれました。さらに風船をつなげた気球のイメ

ージですね。風と飛翔、まさにイメージの世界の表現です。

こうして、紙芝居親父の宣伝はバラエティに富んだものになり、発表されると会場は笑いと熱気に包まれました。同じものを見ても、何を感じて、そして何を伝えようとするのか、それは人それぞれです。情報とは、受け取る人によって違うものですし、それを伝えようとしてさらに創ろうとすると、その意図によって材料の選択やどう伝えるのかという編集の重要性を実感できたと思います。