

狂言に現れる場所と移動

その3. 異次元の場所・演劇的効果

坂場順子

一般科

Places and Changes of Places in Kyôgen Comedic Theatre Part III: Super-dimensional Space and Theatrical Efficacy

Junko SAKABA

Abstract

Kyôgen can be called a theatre art that keeps moving forward. In every Kyôgen play, changes of locations take place, and a multiple number of times in most plays. Shown mostly in stereo-typical blocking patterns, the changes of place bear many purposes—from going on an errand in the neighborhood, to traveling a long distance from Kyoto to a northern province. Not only Kyôgen's changes of place are efficiently executed, they create lively rhythm in the overall performance and dynamic spatial design throughout the performance space. In Part III, which will be the final discussion of Kyôgen's changes of place, we will look at some plays in which such changes take place in super-dimensions, that is, in the realm not belonging to our daily environments. We will also discuss the theatrical efficacy which is created through places and changes of places in Kyôgen.

Keywords: Kyôgen, changes of place, rhythm, spatial design, super-dimension, theatrical efficacy

1. 序

この論考では、前回・前々回に続き、『狂言を楽しむ』（平凡社カラー新書 No. 33）に挙げられている総現行曲 263 曲について、狂言における異次元空間への移動、および狂言全体における場所の移動が、どのような演劇的効果をもたらすかを分析・論考し、全体のまとめとしたい。

2. 異次元の場所

狂言の大多数の曲では、庶民の代表である典型的人物が日常の空間や旅の空間を移動する。しかし狂言の典型的人物の中には、神や鬼、さらに異類の者も数多く登場する。これら人間でない登場人物は、まれな例外（『木実争』、『歌仙』、能『嵐山』の特殊演出の際の間狂言『猿轡』）を除いて、必ず人間

とのからみ合いで登場する。中には『雷』のように、天の住人である雷が間違っ^{かみなり}て地上に落ちてきたり、『節分』のように、蓬莱の島の鬼が節分の夜に日本にやって来て人妻に懸想する曲もあり、人間でない存在が登場しても、実際の曲は人間界で展開する場合もある。逆に、亡者となった人間が六道で待ちかまえる閻魔大王と遭遇するといった場合は、曲が異次元の空間で展開する。この論考では、曲が異次元空間で展開する場合に限って論述していく。

2. 1. 舞狂言における夢の中の仮想空間

狂言とは基本的に、普通の人間が日常であれ旅であれ人生を送っている、その一断片を現在形で描くことである。したがって庶民の彼らが居る場所は家の中や、近所や、旅の途中など、現世の通常の間である。狂言の中には後に述べるように、神・鬼・異類の者の登場により、現実にはない空間で舞台が

展開する曲もある。ここでは、日常の空間でもなく、現実にはない空間でもない、夢の中の仮想空間で舞台が展開する例を見ていく。

狂言には「舞狂言」といって、能の夢幻能の様式をパロディ化した曲が7曲ある。夢幻能は前場・後場の二場構成になっていて、通常前場では、シテ（中心人物）の亡霊が里の女や樵など、賤の者として仮の姿をとり、ワキ（シテと対応する役柄）の旅僧の前に現れる。後場で亡霊は、生前のある時期の姿で旅僧の夢の中に登場する。狂言では、この夢幻能の形式をもどいて、おかしみのある曲に仕立てている。

舞狂言が能のパロディであるのには、いくつか理由がある。まず、その登場人物の設定であるが、能の場合は歴史上・文学上著名な人物であり、身分も高貴な場合がほとんどであるのに対し、狂言では名も知られていない人物であるか、蛸や山芋のような異類の者である。夢幻能のシテが旅僧の前に現れるのは、現世になんらかの執着があり成仏できないからである。能の場合は、男女の愛欲の苦しみであったり、武将の修羅の苦しみだったりする。中には『鶉飼』や『善知鳥』のような雑能では、生前、殺生をして地獄に堕ちた者が成仏を願って現れる。後者の場合、成仏は果たすが、殺生のさまを再現するところが曲の見せ場であり、狂言の舞狂言につながる要素を持っている。狂言の場合、生前のなりわいに対する執着であったり、蛸や山芋が食べられた時の最期の有様を能の修羅物に見立てて再現するといった内容である。

舞狂言の7つとは、次の曲から成る：

- ①『双六』では、俗人の頃、双六打ちであった近江の国甲賀郡の僧（ワキ）が関東の九郎蔵を頼って行くと、途中、関寺に九郎蔵を弔った塔婆がある。僧は、九郎蔵の霊を弔う。
- ②『蟬』では、諸国行脚の旅僧が信濃善光寺参詣の旅で上松の里に着き、鳥に食べられた蟬の霊（シテ）を弔う。
- ③『蛸』では、日向の国の僧が都一見を志し、播磨の国清水の浦に着き、卒塔婆の蔭で休んでいると、大蛸の幽霊が現れる。蛸は渋皮をむかれ張蛸にされた模様を再現し、旅僧に回向を願う。
- ④『通円』では、宇治平等院参詣を思い立った旅僧たちが平等院へ到着すると、茶屋に茶湯が手向けられている。ここは昔、宇治の茶屋坊主・通円が300人もに茶を点て、ついには点て死にしたところだという。能『頼政』の戦い場面の謡をパロディ化して使っている。
- ⑤『野老』では、奥丹波に住む僧が都一見を志し、上洛の途中、能勢の郡に着くと、いわくありげな卒塔婆が立っている。在所の者に食べられた自然薯（野

老）の亡霊が夜な夜な現れるので、弔いのために立てられたものだという。野老は、掘り出されて食べられた最期の有様を舞い謡う。

⑥『裕善』では、かつて傘張りだった若狭の国の轡谷の僧が、氏神である都の笠取明神に参詣する旅の途中、京都五条油小路まで来るとにわかには時雨れて、かたわらの草庵にはいると裕善の亡霊が現れる。裕善も生前は傘張りで、傘を張って張り死にしたという。

⑦『楽阿弥』では、伊勢神宮へ参詣する僧が、伊勢の国別保の松原で、一本の松に尺八が数多く掛けてあるのに気がつく。昔、楽阿弥という尺八吹きがここで吹き死にして、今日が命日だという。

舞狂言の「舞」とは、後半の場面でシテの亡霊が最期の有様、簡単な能囃子に乗って、仕方（ジェスチャー）を交えながら舞い語るところから来ている。この時点で旅僧は、舞台の展開には加わらず、舞台の上手上に控えている（能舞台で上、下と言う時は、観客席の方が上になる）。夢の中の展開とは言え、舞狂言の夢の中の仮想空間は、幽玄の趣に観客を逍遙させる類のものではない。おかしみと意外性を中心において、観客が目覚めていることを促す、逆説の夢空間である。

2. 2. 神の顕現による場所の変容

狂言の重要な役割の一つに祝言性がある。もともと悪を祓い、言祝ぐ（寿ぐ）のは、日本の伝統芸能のすべてが持つ機能である。能と狂言は、能楽という母胎を共有するが、能には、悪を払う呪術的な役割と言祝ぎの双方が含まれている一方、狂言では特に祝言性が強調される。

能では、番外の『翁』と、番組上それに続く「脇能」と呼ばれる祝言曲がある。狂言でも、『翁』が演じられる場合は、翁・千載・三番叟の3神のうち、三番叟が担当であるし、場合によって千載も舞う。本狂言（狂言本来のレパートリー）でも、能に準ずる分類として「脇狂言」という祝言曲がある。能楽全体の番組の中では、通常脇能のあとで演じられる。

脇狂言には、神が登場する曲、果報者が登場する曲、年貢納めのめでたさを祝う百姓が登場する曲などがある。ここでは場所の変貌という観点から、神が登場する曲を見ていく。ただし『禰宜山伏』の一曲のみは、脇狂言ではないが大黒天が出現する。しかしこの場合は祝言性はない。

狂言では、七福神の中の夷・大黒・毘沙門、または単に福の神など、現世的な恩恵をもたらすとされる神ばかりが登場する。これは中世の庶民の現世利益を願う気持ちの表れであろう。

空間の変貌を人気曲『福の神』で見てもよい。筋立ては、きわめて単純である。参詣人2人が年の暮、

誘い合って、出雲の大社に年籠り（大晦日に社寺にこもり、新年を迎えること）に出かける。ここでは、通常の道行のパターンで移動する（「狂言に表れる場所と移動 その1.」参照）。参詣人二人は、福の神が祀ってある場所に着き、舞台中央で合掌して拝む。次に二人は扇を開いて、「福は内、福は内！」と唱えながら舞台を歩き廻る。太鼓座（舞台奥橋掛かりに近い位置）に来ると、揚げ幕の内から「ウーッハッハッハッハッハッハー！」と高らかでおおらかな笑い声が聞こえ、福の神が小走りに出て来る。福の神は途中、時々止まり、足を右・左と上げ、また小走りに進む。舞台に入ると大小前（舞台奥中央）で床几に腰を掛け、参詣人たちを祝福する（図1）。

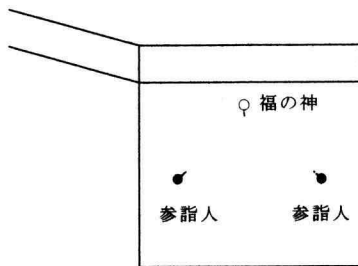


図1. 祝福する福の神と参詣人

『福の神』では、参詣人達の出雲参りは例年のことで、まず相手を誘う日常の空間から、道行の旅の空間、そして大社内は現実の場所だが、宗教的エネルギーがある空間である。この空間は、参詣人の「福は内！」という掛け声がまず伏線となり、次に福の神の高らかな笑いで空間が飛躍し、変貌する。さらにこの異次元の空間は、福の神のひょうきんな小走りの登場によって動き出すのである。そして最後まで舞台空間は、神の祝福で満たされるのだ。

神が出現する脇狂言の曲は、さほど多くはない。下に全曲を挙げる：

- ①『夷大黒』^{えびすだいこく}では、夷と大黒が男に宝を与え、所の福神に納まる
- ②『夷毘沙門』^{えびすびしやもん}では、誓志願の夷と毘沙門が舅の家の福の神となる。
- ③『大黒連歌』では、連歌好きの者たちが、連歌を奉納しに比叡山三面へ行く。大黒天が出現し、連歌のおもしろさ^{おもしろさ}に感心して、宝を与える。
- ④『筒竹筒』^{つつさきえ}では、大和の国の酒屋と河内の国の酒屋が神酒を捧げに八幡宮に行くと、鳩の神が出現する。
- ⑤『毘沙門』^{びさもん}では、木幡^{こわた}の住人二人が初寅の日に鞍馬の毘沙門天へ参詣する。神前で通夜すると、一人が霊夢を受け、福ありの実を賜る。二人は、連歌で分け前を決めることにし、上手な連歌ができたところで毘沙門天が出現する。

⑥『毘沙門連歌』は、上に同じ趣向

⑦『福部の神』^{ふくべしん}では、鉢叩僧（空也念仏の流れを引く念仏僧で、鉢や瓢箪を叩き、和讃や念仏を唱える）たちの前に、北野の末社の瓢の神が出現する。

⑧『瓢の神』^{ひょうのかみ}では、鉢叩の太郎に松尾の末社の瓢の神が出現する。

⑨『松脂』^{まつあし}では、このあたりの者たちが、正月の松林をめでたく舞うと、松脂の精が出現する。

2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間

狂言の中には、神は実際には登場しないが、登場人物に願い事があり、寺社に参籠している間に眠りの中でお告げを受ける（霊夢を得る）という趣向の曲がある。例えば前項の『毘沙門』では、参詣人の一人が夢の中で毘沙門天（曲では、別名の多聞天）より福ありの実を授かる霊夢を授かる。また、『鞍馬参』は、脇狂言ではないが、『毘沙門』と同類の内容を持っていて、主人と太郎冠者が鞍馬参詣をした際、通夜の間に太郎冠者の夢に多聞天が出現し、福ありの実を授かる。

これらの場合、人物のいる場所は寺社の内部であるが、眠りと夢の表現を通じて、ほんの短い間ながら空間が変容するような印象を与える。

『毘沙門』や『鞍馬参』は、参詣人が特定の祈願をしに寺社に参ったのではなかった。ここでは、祈願のために参詣する曲をもう少し詳しく見てみよう。

狂言では、寺社の参詣人が祈願する内容のなかで妻乞いが比較的多い。『伊文字』もその一つである。『伊文字』では、まだ妻がいないこのあたりの者が、太郎冠者を連れて清水の観世音へ妻乞いへ出かけ、参籠する。その夜、夢の中で、西門に立っている女を妻にせよというお告げを受ける。

清水寺に着いた主人と太郎冠者は、まず鰐口を引いて到着の礼をする。この時、鰐口は実際には舞台にはなく、しぐさで表される。鳴る音の方は、人物が擬音で「ジャガン、ジャガン！」と言う。次に寺の中に入り、ワキ座近くに正座して通夜をする姿勢を取る。眠っていることを表すには、閉じた扇を垂直にして左手に持ち、上体を左に傾ける型を使う。少しして主人は夢から醒める。そしてなにやら魂が遠いところへ旅して帰ってきたような深いため息をつく。この「はあ…」は、夢の中で神が顕れ、お告げがあったという気づきと驚きを表す声と息を使う。

狂言は能とは異なり、魂の内部の旅も簡潔な型で表現してしまう。しかし、その簡潔さの中にも非日常の時空とつながる効果を上げている。観客からすれば、人物が真実、神と接点を持ったか持たなかったかという宗教性の如何は問題ではなく、少なくとも登場人物が神との交流をしたということを感じて

いる、それが確かに表現されている、というおもしろさがあるのである。

『毘沙門』、『伊文字』、それに『鞍馬参』以外で、夢の中に神が現れたと想定される曲を下に挙げる：

- ①『居杭』^{いぐい}では、居杭という男がいつも保護者の某に頭を叩かれるので、清水の観世音に祈願する。すると観世音は、姿の消える頭巾を居杭に賜る。
- ②『因幡堂』では、大酒飲みの妻を持った男が、よりよい妻を乞うために因幡堂へ参籠する。あとを追った妻は、姿は見せずに声だけで薬師如来の振りをする。夫は霊夢を授かったと勘違いする。
- ③『川上』^{かわかみ}では、十年前に視力を失った男が、川上地藏尊へ祈願し、参籠する。その夜、霊夢でのお告げを受けるが、目が見えなくなったのは、妻が悪縁だからであり、離縁すれば目が見えるようになる、というお告げである。
- ④『清水座頭』^{しみずざとう}では、伴侶を祈願する座頭と替女がそれぞれ清水の観世音に参籠する。二人は霊夢で西門に配偶者が立っているという同じお告げを受ける。
- ⑤『釣針』^{つりばり}では、このあたりの者が太郎冠者を連れて西宮の夷に妻乞いに出かける。霊夢で、西門に置いてある釣針で妻を釣れというお告げを受ける。

2. 4. 六道—地獄と極楽の分かれ道—

これまでに異次元の空間として、舞狂言における亡霊の出現、神の出現、霊夢の3例を見てきた。霊界・神の世界・夢の世界の後につづくのは、地獄である。能でもこれらの異次元の空間すべてが現れる。特に地獄の描写は能においては、陰惨である。例えば『求塚』^{もとづか}では、生前二人の男に求愛され、男達は決闘で差し違えて死に、女は死後、地獄に堕ちる。そこで女は永遠の地獄の責め苦を受ける。舞台でも、責め苦の内容は謡の詞章によって表されると言っても、中央に立つシテ（女）は、限りない苦悩の様子を演技するのである。

狂言における地獄は、能のような暗さはない。『餓鬼十王』^{がきじゅうおう}のように、青鬼や赤鬼が亡者を釜で煮るといった具体的な責め苦を見せる曲はまれで、大多数は、亡者が六道の辻にさしかかったところで閻魔大王と遭遇する設定になっている。その時点で亡者はほとんどの場合、極楽に行くつもりでいる。舞台ではまず閻魔大王が登場する。大王は、近頃人間はかしくなっていて様々な仏教の宗旨に帰依し、死後極楽へ行くものだから、地獄の方には亡者が来なくて飢餓状態であると嘆く。やむを得ず、自ら六道の辻で亡者をリクルートしようというわけだ。

閻魔大王は、鬼を表す「武悪面」（写真1）を着ける。武悪面にも表情の微妙なバリエーションがあるが全体的には、こわそうな反面、どこか滑稽味があり、また一面、さびしさと困惑の表情もたたえて

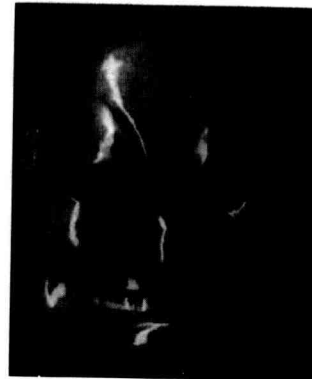


写真 1. 武悪面

曲の始めの閻魔大王の登場は、まずその容姿の異様さと、通常の摺り足ではなく、足をあげて闊歩するさまで非日常へと誘う。また狂言には珍しく、鬼の狂言には通常、笛・小鼓・大鼓・太鼓（太鼓は、ない場合もある）の居囃子の伴奏がつき、通常の狂言の曲と比べて初頭から異種の雰囲気満ちている。場所が六道の辻であることは、前述の大王のせりふで知らされる。亡者の登場にも囃子の伴奏がつき、能掛かりの格調と状況の意外性が強まっていく。

閻魔大王は、さまざまな理由で亡者を獲得できない。『朝比奈』の亡者は、猛将の朝比奈三郎義秀であり、力づくで地獄へ責め立てようとする閻魔大王を、逆にコロコロ投げ飛ばしてしまう。他方、閻魔大王は亡者の生前のなりわいに興味を持って、結局リクルートに失敗する。例えば、『政頼』^{せいらい}で六道の辻にやってくる亡者は鷹匠の政頼という者で、閻魔大王は政頼に鷹狩りをさせ、雉子を喜び食す。その代償に閻魔大王は、政頼を三年間娑婆へ帰す。

この他、『博奕十王』^{ばくちじゅうおう}では閻魔大王は、亡者の博奕打ちとの賭けに負け続けて無一文となり、亡者を極楽へと送って行く。また『馬口券』では、博奕の亡者は乗馬を習いたいという閻魔に、まず馬になることから轡をはめ、手綱を締めて、地獄ではなく極楽を目指す。変わり種は『八尾』^{やお}で、亡者は閻魔大王の稚児だった八尾地藏からの依頼文を差し出す。八尾地藏との衆道の縁から、亡者を浄土へ送らざるを得ない。

2. 5. 語りの空間

「語り」とは、「物語る」という表現があるように、過去の出来事を一人の人間が改まった口調で述べていくことである。能の中では、語りを担当する役柄は複数いて、シテ、ワキ、そして狂言方（間狂言と呼ぶ）の三者である。能で単に語りと言うと、シテの語りを指すことが多い。

「語り」は、狂言の成立に関わった芸の要素であ

るとされている。狂言における語りは能とは異なり、基本的には、独立した語りが曲中に挿入される形式を取る。語りにしぐさが伴うものは、「仕方話」と呼ばれる。狂言の語りの部分は、曲の見せ場・聞かせ場であり、狂言師の芸の見せ所と言える。能ではシテの語りの内容は、シテの境涯と深い関わりを持つが、狂言の場合は何らかの形で曲の内容と関連を持つものの、主人公の境涯との関わりが全くない場合もあり、関わりがあっても見せ場・聞かせ場として用いられており、シテの情緒とは切り離された独立場面という印象が強い。

狂言の代表的な語りの場面を持つ『文蔵』を見てみよう。『文蔵』では、太郎冠者が主人に無断で京内参りをしてきた。都で主人の伯父御様宅に立ち寄り、めずらしいものをごちそうになったという。太郎冠者は、その料理の名前は失念したが、『源平盛衰記』の中の石橋山合戦の下りにでてくる言葉だということで、主人は大小前で床几に腰を掛け、石橋山合戦を語り始める（図2）。

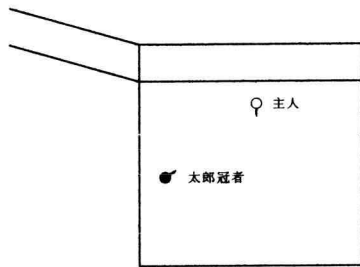


図2. 主人の語り

語りの間、太郎冠者は主人の方を向いていない。この時、狂言の時空間は、石橋山合戦の時空間に移行するのである。ただし主人は、時々太郎冠者の方を向いて、伯父の料理の名前が出てきたか、と尋ねる。太郎冠者もまだ出てこない、と答える。このように、狂言の中の語りの特徴は、語りの時空間に誘う見せ場・聞かせ場であること、語る人物の情緒から切り離された芸であること、語りそのものに沈潜しない、覚めたものであると言える。

しぐさが伴う語りがある代表的な曲を下に挙げる：

- ①『朝比奈（あさひな、とも）』は既述したが、六道の辻で待ち受ける閻魔大王を相手に、朝比奈が床几に掛けて、自らが関わった和田軍の起こりを語る。
- ②『二千石』では、主人が太郎冠者に「二千石」のいわれを語る。
- ③『鱸包丁』では、伯父が甥に鱸の打ち身の故事を語る。

この他、ものの由来、ものの説明で仕方（型）な

しの語りが用いられる曲も多い。下に簡単なリストを挙げておく：

- ①『夷大黒』および『大黒連歌』で、大黒が氏素性を述べる語り。
- ②『鴈雁金』は、和泉の国の百姓が鴈の子細を述べる語り。
- ③『牛馬』は、牛商人が牛の系図を述べ、博勞が馬の系図を述べる語り。
- ④『膏葉煉』は、鎌倉と都の膏葉煉りが、まず系図を比べ合い、次に葉種を比べ合う語り。
- ⑤『松脂』は、松を十八公と称する丁固（中国の人名）にちなむ語り。
- ⑥『鎧腹巻』は、鎧の美と威徳を述べる語り。
- ⑦『枕物狂』は、祖父が恋のおそろしい昔物語をする。
- ⑧『横座』は、昔、惟喬親王と惟仁親王が帝位を争った際の十番の相撲にまつわる語り。

この他、独立した語りにはなっていないが、ものの由来や状況を説明する場面は、多くの狂言にみられる。特殊な語りには『釣狐』の前シテの語り（能『殺生石』の語り間を流用）もあり、また特殊な間狂言（二場構成の能の間に演じられる狂言方の語りや状況の説明）として、能『屋島』の特殊間として狂言方が生き活きたしぐさを交えて語る「那須与一語」があることを特筆しておく。

3. 場所の移動の演劇的效果

これまでに、「狂言に現れる場所と移動」というテーマのもとに、狂言に現れるさまざまな場所とその移動のパターンを考察してきた。日常の場所に始まり、中・遠距離の移動、さらには異次元の空間と、狂言には実にさまざまな場所が提示され、その移動形式は簡略化・パターン化された効率の良いものであることがわかった。

ここでは論考の最後として、狂言における場所と移動が演劇的にどのような効果を上げているかを考察していく。

能・狂言舞台には、基本的に何も置かれていない。舞台も客席に対峙する西洋的な劇場とは異なり、左手に橋掛かりが延び、客席に対して扇形に開いている（その1. 参照）。空間構成が特徴的であることに加えて、狂言は能と比べて装束も簡素であり、面も限られた曲でしか用いられない。能では時折、「作り物」と呼ばれる中型の舞台セットが後見によって運び入れられることがあるが、狂言では稀にしか使われない。小道具も、同一のものが多目的に使われることが多い。例えば、葛桶が椅子になったり、葛桶のふたが盃になったりする。また、登場人物全員

が持つ扇が、のこぎりになったり、酒をお酌する時の酒の容器になったりする。その他の小道具は特殊な場合を除いて使われないし、道具を使う様態は、人物が擬音で表すのが通常である。

ミニマリズムを舞台表現の根底に持つ狂言の強みは、一つに狂言のレパートリーが持つ興趣そのものであり、そしてそれを舞台で具現する狂言師の、プロの演技力である。狂言の1曲は、平均して20分から30分で終わる。その短い時間内で狂言は、自らの身体と音声表現を主たる手段として、ホップ・ステップ・ジャンプ式に舞台を盛り上げて行くのである。

能と狂言両方に共通する演技のテンポとエネルギーの変化の考え方に、「序破急」と呼ばれるパターンがある。簡単に言えば、序破急はテンポの観点から見ると、始めゆったりと、徐々に早くなり、そして速くする流れである。エネルギーの観点から見ると、まず流れに入り、徐々に盛り上げていき、クライマックスに達する流れと言えらる。これらはもちろん単純な直線的な変化ではない。そこには、多分日本的と言えらる逆説が機能しているからである。例えば、ペースがより早くなる前にペースを弛める。これは、日本の古典芸能全般に見られる「緩急」の不文律であり、一方、エネルギーをさらに高めるためには、「溜め」という準備運動的な、短いが微妙な移行の時間があるがごときである。

序破急は、狂言1曲の空間的展開全体にも機能している。前述のホップ・ステップ・ジャンプの展開である。例えば今回のテーマである空間的な展開は、狂言のテーマの効果的表現につながる場合が多い。演技とは言ってみれば、演技のエネルギーを舞台空間に投げ、空間を練り上げていく作業と考えてよい。時間の流れから見ると、演技のエネルギーは作品の内容を劇的(dramatic)に展開していくのである。一方、空間は、劇的な発展と絡み合って、演劇的效果(theatrical efficacy)を実現させ、曲全体として昇華していくのを促す。また、空間の展開によって狂言の持つおかしみが効果的に表現されることもある。

ここでは、場所の移動の多い曲を中心に考察を進めていくが、その前に場所の移動の少ない曲について言及しておきたい。

狂言には、場所の移動の少ない曲も数多くあるが、場所の移動が少ないからといって、その曲が単調で面白味に欠けるわけではない。場所の移動が少なく、空間の観点から面白味が生まれ代りに、情緒・頓知・祝言性などが眼目点になるのである。こうした曲では、曲の面白味は状況設定そのものや、ことばの綾、ことばのやりとりにあることが多い。こうした曲は、往々にして和歌や連歌など、詩歌が使われる。例えば、『箕被』では、連歌好きの夫が妻を離縁しようとして、好きなものを持って行けと言うと、妻は使い慣れた箕を取り、去ろうとする。夫

が連歌の発句を詠むと、意外なことに妻は気の利いた付け句をする。それで二人の仲が戻るのである。

曲中に聞かせ場がある場合、例えば前述した語りがある場合は、曲は効率的に語りの場面へ移行し、その結果、場所の変化は最小限のものになる。または単に状況設定の面白味が根底にあり、曲の内容が場所の移動を必要としない場合もある。例えば、『痺』では、使いに行くのが嫌な太郎冠者が、親譲りのしびれが来て、使いに行けないと主人に言い訳を言う。この曲は、したがって室内で進行するのみである。また、曲が祝言性を担っている場合、前述したように神の出現によって異次元の空間が広がるものの、それ以外は演劇的な空間展開を持たない場合もある。

さて本論に戻って、ここから場所と移動が演劇的效果を上げている狂言を、3つのパターンに分けて考察していきたい。まず、場所の移動そのものが曲の面白味につながる場合、次に、ある一つの「場」の生成が曲の見所になる場合、そして最後に場所の移動と場の生成両方が絡み合って曲の面白味を実現している場合である。

3. 1. 移動そのものが面白味につながる場合

曲の中で人物が次々に場所を変えていく場合がある。これは能では決して見られない種類の曲である。能における場所の移動は、大概是謡の中に示唆されており、場所の変化は観客の内的心象として起こるからである。狂言は、基本的に「見せる」・「見える」演劇であり、事実上の空間の変化を演技のエネルギーで練り上げていく芸能と言えらる。ここでは特に場所の移動が特徴的な『鐘の音』と『鬼瓦』の二曲を見てみよう。

『鐘の音』では、主人は成人近い息子に黄金の熨斗付けにした刀を作ってやることにする(せりふで説明する)。太郎冠者は、鎌倉に行って「付け金」の値を調べてくるように言いつかるが、太郎冠者はこれを「突き鐘」の「音」と勘違いする。太郎冠者は、何かおかしいと思いつつも、鎌倉のさまざまな寺に行って鐘を突き、その音を調べるのである。

『鐘の音』の大半は、寺から寺への移動、そしてそれぞれの寺の鐘を突き、その音を聞いて確かめることに費やされる。この時、太郎冠者は鐘を突くしぐさをして、その音は擬音で表される。

太郎冠者はまず、常座から通常の道行で中^{なか}正あたりまで行き、一番目の寿福寺を見つけて目付柱まで行く(図3)。「イエイ、イエイ、イエーイ!」という掛け声とともに鐘を突く。すると「ジャーモー、モーモー…」と「大抵の(並の)音」がする。太郎冠者は一旦大通りに出してから、常の道行で正中まで行くと二番目の円覚寺が見えるので、鐘楼を探して常座へ行き、そこで鐘を突くと、「パン!」と

「薄い音」がする（図4）。今度は逆時計回りに大回りに廻り、目付柱から笛柱の方を見やると極楽寺があるので正中へ出る（図5）。笛座で極楽寺の鐘を突くと、「ジャガジャガジャガ！」とけたたましい音がして、ここの鐘が割れ鐘だということがわかる。さらに寺を探して時計回りに小さな軌跡で道行し、常座に着きワキ柱の方を見やると建長寺がある（図6）。境内に入り、鐘楼を見つけると（図7）、ワキ座で鐘を突く。「コーモ、モーモーモー…」と実に良い鐘の音がするので、「この鐘に極まった」と喜び勇んで帰宅する（図8）。

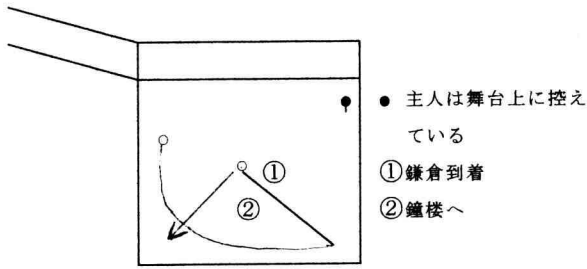


図3. 寿福寺までの道行

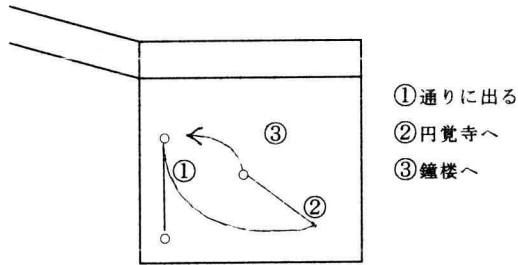


図4. 円覚寺への道行

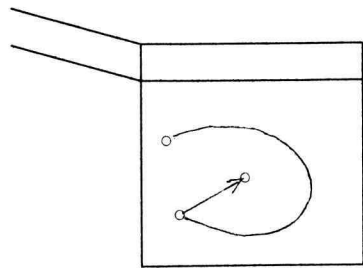


図5. 極楽寺への道行

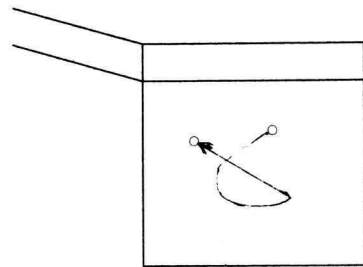


図6. 建長寺への道行

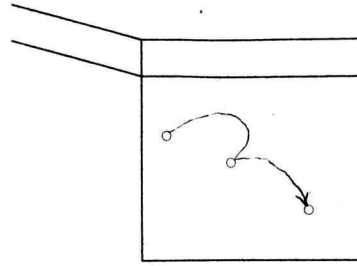


図7. 建長寺の鐘楼への道行

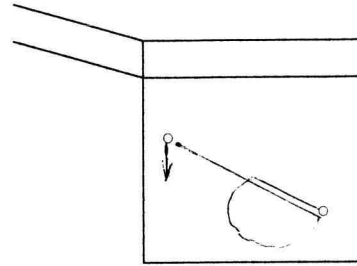


図8. 帰路の道行

このように太郎冠者は、鎌倉へ出て、寿福寺、円覚寺、極楽寺、建長寺と巡るが、本舞台の四つの角、中央を基点に、舞台空間全体が縦横無尽に使われていることがよくわかる。注目したいのは、3つ目の寺である極楽寺に向かう時に道行が時計と逆回りになっていることである。これは、クライマックスに向けてアクションのエネルギーを一旦変えるための「溜め」の効果を狙った演出と言えよう。さらに最後の建長寺では、鐘楼を探す道行が一番手が込んでいる。これによって、究極の鐘の音を聞かせるかも知れない期待感をいやが上にも増す効果があると言える。

『鬼瓦』では、遠国方の大名（室町時代の支配階級の大地主）が訴訟のため長期間に渡って在京していたが、訴訟が有利に決着したので日頃信心している因幡堂の薬師へ太郎冠者と参詣に出かける。これをきっかけに故郷に薬師堂を勧請しようと思ひ、堂の様子を一つ一つ見て回ることになる。常の道行の後、大名と太郎冠者は因幡堂の堂内に入る。ここで正面を向いて正座し、合掌拝（両手は平手で指先をつけて顔の前に出し、前傾して拝む動作）する。このままの姿勢で堂内を見回す。目付柱には彫り物、ワキ柱には獅子置き、正面にはお厨子があるという見立てである（図9）。

大名と太郎冠者は、次に後堂に行く。道行しながら舞台の庇を覗いて、「あれあれ、あの枳形…」と言ったり、舞台の板を見て「この縁の板…」と言ったり、舞台全体が後堂に見立てられている。最後に正先の前方遠くを見て、破風の上の鬼瓦に気がつく。大名は鬼瓦が故郷の妻の顔によく似ている、と

里心を催し、急に泣き始める。

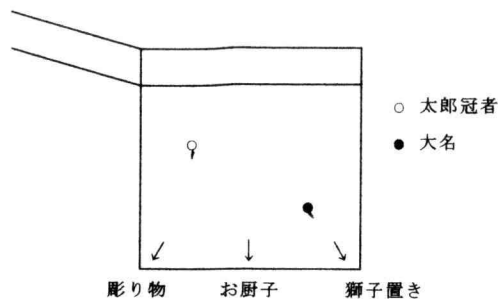


図9. 因幡堂堂内の配置

『鬼瓦』は、上演時間 15 分ほどの小曲であるが、堂を勧請するために、あちらこちら見学していく空間の流れに託して、大名の故郷を懐かしむ気持ちが徐々に高揚していくさまが、簡潔に、リズムカルに表現されている。

上述の 2 曲以外で、場所の移動が際だっている曲を下に挙げる：

①『三人片輪』^{さんになかたわ}には、無一文になった博奕打が三人登場し、それぞれ唾、座頭、覽のふりをして有徳人に召し抱えられる。身体障害者を揶揄するとして舞台上で上演されるのは稀になった曲である。

②『千切木』では、連歌初心講に嫌われ者の太郎が呼ばれないので、一同が連歌を案じているところに太郎が踏み込んで大暴れする。だが逆に一同に踏み倒されてしまう。太郎の妻が駆けつけて、夫に千切木棒（乳の高さで切った棒）を渡し、講連中の家を一軒一軒「お礼参り」させるために回る。講連中は全員、居留守を使うが、太郎と妻は満足して帰る。

③『仏師』では、持仏堂を建立した田舎者が、都で本尊を買おうとやってくる。すっぱ（人を騙す者）は、自分こそ仏師だと名乗って、明日にでも等身大の吉祥天女を作って持ってくると約束する。翌日、田舎者が約束の場所に行くと、すっぱが化けた本尊が立っている。田舎者は、いろいろ気に入らないところがあり、すっぱが待っているところへ行く。すっぱは、すばやく先回りをする。すっぱは度々田舎者の注文に従って行ったり来たりして、自分が扮する「仏像」の形を変えているうちに混乱してしまい、ついに田舎者に見破られてしまう。

④『六地藏』は、『仏師』と同じ趣向の曲で、すっぱは仲間二人を連れて、三体の仏像の振りをする。それだけにぎやかな空間展開となる。

3. 2. 一つの「場」の生成が曲の見所になる場合

ここに取り上げる曲では、登場人物の場所の移動は通常の範囲を超えないが、ある場所に到達した時、そこが人物にとって特別な「場」となり、曲の見所

が展開する。場を生成する点で特に際だっている『瓜盗人』^{うりぬすびと}と『名取川』^{なとりがわ}の 2 曲を見ていこう。

『瓜盗人』ではまず、畑主が昨日、瓜を盗まれたので舞台、ワキ座に案山子を立てておく。夜になって瓜盗人が再びやってくる。しぐさと擬音で垣根を切り破って中に入る。瓜を探すが、夜で暗いので枯れ葉ばかりつかんでしまう。「夜、瓜を取るには、転びをうって取る」ということを思い出し、本舞台いっぱい使って瓜畑の上を転がってみると、体に瓜が触るので次々に瓜が見つかる。これを喜びながら何度か繰り返すと、ワキ座の案山子の前が出る。畑主だと思い謝っているうちに案山子だということに気づく。腹を立てた盗人は、案山子を引き落として帰る。

さらに翌日、畑主は自ら案山子の格好をして盗人を待つ。再登場した盗人は案山子を見て、村の祭礼で鬼が罪人を責める場面を演じる作り物を出すことになっているのを思いだし、案山子を鬼に見立て、自分は罪人になって責められる練習をすることにする。最後に盗人は、案山子の扮装を脱いだ畑主に追いかける。

このように『瓜盗人』では、人物の出入りは何度かあるが、曲の大半は本舞台の瓜畑に集中する、狂言師の演技中心に展開する作品である。時間の経過に伴い、「何もない」能狂言舞台はエネルギーを帯び、あたかもそこに瓜がなっているかのような感覚が生まれてくるのである。

『名取川』では、「遙か遠国」の僧が比叡山へ登り受戒し、帰国の旅に着くところから始まる。この僧は、もともと物覚えが悪いので、希代坊という受戒の僧名に加えて、予備として希祥坊という僧名も付けてもらってある。その上、両袖にも二つの名前を書きつけてある。僧は、二つの名前を忘れないようにいろいろな節で口ずさんで帰国の旅（道行）を続ける。すると大きな川に出て、渡ろうとして深みに落ちてしまう。向こう岸について、袖に書いた名前が消えていることに気がつく。僧は、また川に入り、笠を網の代わりにして名前をすくおうとする。僧が名前を「取られた」川は、仙台湾に注ぐ名取川という設定である。

川に着くまでの旅は、常の道行（名乗座から常座）で、川に入るのは大鼓の前辺りからになる。正中で深みにはまり、やっと向こう岸にたどり着き（大小前）、そこから再び川に入って名前を探す。この時、「名取川」という小舞を舞う（図 10）。名前を探しているさまを謡った小謡である。小舞の中で、名前をすくう型がある。「真菰の下を、押し廻し、押し回して…」というくだりだが、その際僧は笠を両手に持って実際に魚をすくうような動きをする。

このように『名取川』では、実際の川の名前にヒントを得て、物忘れのひどい僧が名前を川に取られ

たと思ひこむ、超現実的な状況を描き、曲の中心が川で名前を探すという不条理を扱う。ただ現行の和泉流の演出では、「川」という場が演劇的に最大限に活用されているとは言えない。その理由として、見所・聞き所が複数箇所あり焦点が分散されていることと、実際に名前を探す部分が小舞の中で消化されていて、演劇的展開からはずれてしまうことなどがあげられよう。

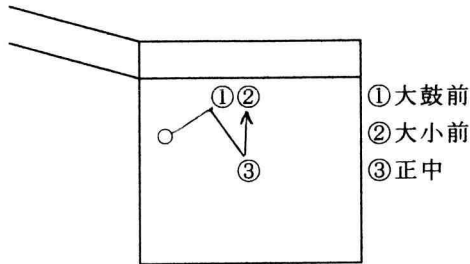


図 10. 川に入り、深みにはまる僧の動きの軌跡

この他に、「場」が生成される曲を下に挙げる：

- ①『入間川』では、都から現在の埼玉県入間川までの旅を舞台の道行で描写する。中でも入間川をはさんだ場面が見所（その1. の7. 帰郷する大名を参照）。
- ②『伊文字』では、道の途中に隠所を設け、行人にある和歌を思い出させる（2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間を参照）。
- ③『鎌腹』では、怠け者の太郎が妻に無理矢理山に薪を取りに行かされて、鎌で自殺しようとする。ワキ柱に鎌をくくりつけて、いろいろな方法を試すが果たせない。
- ④『雷』では、あやまって空から落ちてしまった雷が、腰を打ち、たまたま通りかかった下手医に鍼を打たせる。
- ⑤『清水座頭』では、座頭と替女がそれぞれ霊夢を授かり、清水の西門に行く。それぞれの杖が相手の杖の先に当たり、配偶者がみつかる（2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間を参照）。
- ⑥『花子』では、なじみの女のところに行きたい夫が嫉妬深い妻の手前、一晚持仏堂に籠もることにする。妻が見に来たときのために、太郎冠者に座禅衾をかぶせて自分は外出する。留守中、妻は夫の策略に気づき、太郎冠者の代わりに座禅衾をかぶって夫の帰りを待つ。上機嫌で帰宅した夫は、太郎冠者と妻が入れ替わっているのも知らず、女との逢瀬の様子をのろける。夫は座禅衾を取って妻を発見し、驚き逃げまどう。
- ⑦『髭櫓』では、後半、舞台全体が髭を守ろうとする夫と、それを巨大毛抜きで引き抜こうとする妻お

よび近所の助っ人の女衆との間の、はでな闘争の場となる。

⑧『樋の酒』では、主人の留守中に太郎冠者は米蔵の、次郎冠者は酒蔵の番を仰せつかる。次郎冠者は退屈しのぎに酒を飲み始める。それぞれ持ち場を離れられないので、蔵と蔵の間に（本舞台のシテ柱側から橋掛かりへ）樋を掛け渡して、そこに酒を流して米蔵の太郎冠者も酒を飲む。

⑨『抜殻』では、酒好きの太郎冠者が、使いに出る前に主人に酒を振る舞わせ、結局、道ばたで眠ってしまう。主人は、太郎冠者を懲らしめようと鬼の面（武悪面を使用）をかぶせておく。目が覚めて喉の渴きを覚えた太郎冠者が、近くの清水に行くと、水面に鬼が映っている。

3. 3. 場所の移動と「場」の生成両方の効果

狂言には、場所の移動と場の生成両方が絡み合っていて、全体として曲の面白味を引き出している曲が多数ある。ここでは狂言の傑作曲『木六駄』と『磁石』を見ていく。

『木六駄』で太郎冠者は、都に住む主人の伯父のところへ届けものを持っていくように仰せつかる。ただし、木六駄に炭六駄であるから、12頭の牛を追って行かなければならない。折しも大雪。太郎冠者は、いかめしい身拵えで橋掛かりに登場し、老の坂（山城の国乙訓郡大枝山）の茶屋をめざして峠を登っていく。12頭の牛は細い峠道を一列に進んでいく。もちろん舞台には登場せず、太郎冠者のしぐさやセリフで想像するのである。橋掛かりは、ちょうど峠の細い道の見立てになり、本舞台に入ると、ワキ座付近が崖つぶちになる想定で、1頭崖から踏み落ちそうになるのを太郎冠者が走って行ってやっと思える場面もある。

ここまでは、橋掛かりを含む狂言舞台全体が「黒々と降る」雪の山道になる。実際には牛もいない、「何もない」空間が大雪の山に変貌するか否かは、高レベルの演技を要するところである。

太郎冠者は、やっと思茶屋にたどり着くが、今度は茶屋の内部が「場」となり、この曲の新しい展開を生む。つまり、暖まろうとする太郎冠者は茶屋の主人に酒を所望するが、茶屋はこの大雪で酒を調達できないでいたと答える。少しなら、と都の伯父へ持っていく酒を飲み始めるが、止まらなくなり、結局茶屋の主人にも振る舞って全部飲んでしまう。途中、酒の肴にと、太郎冠者が「鶉舞」という小舞を舞う。他の曲でも、ほぼ全て酒の場面で小舞が舞われるが、『木六駄』の茶屋の場面の「鶉舞」は、傑出している。大荷物を運ぶけなげな太郎冠者、極寒の大雪、しばしの休憩、という状況で、太郎冠者が理性を失い、己を諧謔する滑稽な舞を楽しそうに舞うのである。

茶屋から都へは、常の道行でさらさらと運び、太郎冠者は伯父に届け物を報告する。主人から託された文に「木六駄」と書いてあるが、どこにあるのか、と伯父御様に問われ、字が読める太郎冠者は文を見て、「それは筆者のまちがいでござる」と僭越な指摘をする。しかも自分は最近、木六駄と名前を変えたと言い張る。しかし太郎冠者は、見るからに泥酔している。伯父は太郎冠者の嘘を見抜き、太郎冠者もついに白状する。この最後の場面も、「木六駄」に掛けた言い訳が入り、通常の曲の終わりより手が込んでいるが、ひねりは「木六駄」のみにとどめ、さらりと完結させている。

『木六駄』は、通常の曲とは異なり、曲の始めにクライマックスを持ってきて、茶屋での場面は言わば大団円 (denouement) に当たると言えよう。最後の伯父の家の場面は、演劇的には付け足し (anti-climax) であるが、曲を完結させなければならぬという技術上の要請から言えば、全体の流れを邪魔することなく、そつなくまとめている。このような通常の曲の流れに反した展開をしていますが、太郎冠者の世界が十分に楽しめるのは、空間的な展開と「場」の設定が絶妙に絡まり合っているからである。

『磁石』では、田舎者が上京の旅の途中、大津の松本の市で見物していると、人を売って生活をしているすっぱが親しげに寄ってくる。すっぱは言葉巧みに石山の観世音に同道する。途中、坂の茶屋に連れ込み、田舎者が寝入ってしまうと茶屋の主人に田舎者を売る斡旋をする話をまとめる。これを盗み聞いた田舎者は、人買いを装い、自分を売った代金を受け取り逃げ出す。すっぱは茶屋に太刀を借りて田舎者を追いかける。田舎者は自分は実は磁石の精で、太刀を飲みたいと大口を開ける。しかし鞘に納めると死んでしまうから、太刀を鞘に納めないでくれと懇願する。すっぱが試しに太刀を鞘に納めると田舎者は死んだふりをする。後悔したすっぱは、蘇生の祈りをしようと、ワキ座辺りに倒れている田舎者の枕元に太刀を供えて、田舎者の上を四回飛び越える。さらにすっぱは、田舎者に背を向けて安座 (あぐら) をかくこと) する。そのすきに田舎者は太刀を取り上げ、すっぱをおどしながら、追い込む。

『磁石』における場所の移動は、まず大津松本の市のにぎわいの場所から茶屋である。そしてこの茶屋が人売の現場であり、田舎者が運良く難を逃れる第一の「場」となる。次の移動は、田舎者が茶屋から逃げ出すところで、その途中すっぱに追いつかれる。ここが第二の「場」になる。田舎者がとっさに「磁石の精」と宣言する路上である。

『磁石』における場所の移動と「場」の生成は、この曲独自のものと言える。登場人物として田舎者とすっぱの組み合わせは、前述の『仏師』や『六地

蔵』、さらに似通った人物類型の組み合わせは『末広がり』や『金津地蔵』にも登場する。しかし『磁石』においては、人間の売買という特異で深刻なテーマを扱っているゆえに、他の狂言の曲よりも複雑な移動と「場」の積み重ねが工夫されたのであろう。

田舎者もしたたかたかたか、自分を売った金を人買いを装って巻き上げている。すっぱは、田舎者を殺すつもりで後を追ったのだから、最後の場面は田舎者にとって絶対絶命の状況を呈している。その時、田舎者は極限の発想を実行するのだ。命を掛けた狂言芝居を打つのである。この曲のこの緊張感と、磁石の精であると宣言するという狂言的な「飛躍」を支えるには、セリフの積み重ねだけでは不十分であろう。空間の明確な展開があつて初めて人の売買という理不尽と、磁石の精を装う不条理が、狂言の舞台として生まれ変わるのである。

この他、狂言には場所の移動とある特定の場の絡み合いが演劇的効果を上げている曲が非常に多い。下にそれらの曲のいくつかを挙げる：

①『因幡堂』では、まず大酒のみの妻が夫を追って因幡堂へ行く空間の流れがあり、夫が参籠しているところを妻が偽って薬師如来のお告げを伝える「場」があり、さらに夫が「霊夢」にあったように西門に行く場所の変化、そしてそこで新しい妻に会おうと待っているところに、被衣をかぶった妻が現れる「場」の設定がある (2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間を参照)。

②『蝸牛』では、太郎冠者の道行、藪の辺りで展開する山伏と太郎冠者のやりとり、後を追ってくる主人の道行、三人揃ったところでのさらなる展開がある (その2. の2. 買い物などの用事を参照)。

③『隠^{かくしだぬき}狸』で太郎冠者は、主人に狸を釣る (捕獲する) かと言われて、そのようなことは知らないと答えるが、実は日頃から狸を釣っており、その日も昨夜釣っておいた狸を売りに市に出かける。主人も太郎冠者に酒を飲ませ、本当のことを言わせようと市に行く。主人の家から市への移動、市で太郎冠者が主人に出くわして狼狽し、狸を隠しながら好きな酒をごちそうになる「場」の場面がある。

④『蚊相撲』では、太郎冠者が海道に出て蚊の精を新参者として主人の家に連れて帰る移動があり、主人の家で主人と蚊の精が相撲を取る「場」が生成される (その2. の3. 1. 新参者を探しに海道へ、を参照)。

④『止動方角』では、主人の伯父に茶くらべ用の茶袋・太刀・馬を借りてくる太郎冠者の道行、帰り道に心配して迎えに来た主人と一緒に帰ることになるが、主人は馬に乗り、太郎冠者を高飛車に扱うので、馬を暴れさせて主人をなぶる「場」が展開する (その1. の2. 4. 日常の場所—伯父・伯母を参照)。

④『清水』^{しみず}で太郎冠者は主人に茶会の水を汲んでこいと言われ、野中の清水にでかけるが、面倒くさいので鬼が出たことにして、桶を放り投げて帰ってくる。主人は、桶がもったいないと清水に取りに行くので太郎冠者は「武悪面」を着け、鬼の振りをして主人を脅す。清水と道の途中の往復、鬼に化けて脅す「場」が繰り返される。

⑤『宗論』では、宿敵の浄土僧と阿弥陀僧がお互いの宗派を知らないまま旅の同道者になる。宗派がわかると確執が始まる。宿に着いてからのお互いの宗派の自慢と読経比べの「場」が展開する（その2. の5. 1. 旅僧を参照）

⑥『素袍落』では、主人の伯父宅で酒を馳走になった上に、素袍までいただいて上機嫌の太郎冠者が、迎えに来た主人に帰路、素袍を取り上げられないように苦心惨憺する（その1. の2. 4. 日常の場所—伯父・伯母を参照）。

⑦『末広かり』では、京に使いに行く太郎冠者が、京の町中ですっぱに騙される。帰宅して主人に叱られるが、すっぱに教わった囃子物で主人の機嫌が直る（その1. の1. 序を参照）。

⑧『川上』では、盲目の男が川上にある地藏へ行き、参籠して霊夢を受け、帰路迎えに来た妻との問答がある（その2. の10. 1. 妻乞いなどの願掛けへ、および、その3. の2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間を参照）。

⑨『釣狐』^{つりぎつね}では、獵師が狐を釣り絶やして、今は自分が狙われているので、百歳の齢を経た古狐が獵師の伯父で僧侶の白蔵主^{はくそうす}に化けて登場する。獵師に殺生をやめさせるためである。何かおかしいとは思いながら獵師は殺生をやめることを約束する。古狐はあまりに嬉しくて、小歌（中世の流行歌）を謡いながら帰る（道行）が、途中獵師が仕掛けておいた若鼠の油揚げを見つけて食べたくなる。白蔵主の水衣が邪魔だから、身軽になって出直すことにする。後半の場面では、獵師が罟を仕掛けて古狐を捕まえようとする。

⑩『釣針』には、西宮の夷へ行く道行、参籠、西門で妻となるべき人を待つ場面がある（その3. の2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間を参照）。

⑪『武悪』^{ぶあく}で太郎冠者は主人に、不奉公者の武悪（「猛々しいもの」という意味のあだ名）を討ってこい、と命じられる。太郎冠者は武悪の家に行くが、幼なじみの武悪をどうしても討てない。どこか「遠い国」へ行くと武悪を逃がし、主人には武悪を討ったと嘘をつく。武悪がりっぱに討たれた、と聞いた主人は急に武悪がかわいそうになり、跡を弔うために太郎冠者と東山辺に出かける。一方、命拾いをした武悪は、清水の観音にお礼参りに来ている。双方が途中でちがってしまうが、太郎冠者は武悪の亡霊が出たのだ、と主人に説明し、武悪には幽霊らしく装っ

て出てこいと言う。すっかり真に受けた主人は、おっかなびっくり武悪にあの世の様子を説明させる。⑫『二人袴』^{ふたりばかま}では、賀入りの儀式に一人で行けない息子に父親がついてくる。舅の前に二人一緒に出なければならなくなり、息子の袴を二人に裂いて前垂れのようにして着けごまかそうとするが、祝いの席で舞を所望され、ついに後ろには袴をつけていないことがばれてしまう。

⑬『船渡賀』^{ふなわたしむこ}では、京都近郊に住む賀が矢橋へ賀入りするので、酒と鯛を持って大津松本から舟に乗る。大髭をたくわえた船頭は無類の酒好きで、舟を揺らしたり、流れに任せたりして若者を脅し、酒を全部飲んでしまう。船頭が家に戻ると賀が来ているが、それが先ほどの乗船客であることを知って驚愕する。髭をそって顔を隠しながら出てごまかそうとするが、賀に顔を見破られてしまう。

4. 結語

「狂言に現れる場所と移動」と題して、これまで3回に分けて狂言の空間表現を考察してきた。その1. では、日常の狭い空間の中での移動、その2. では、中・遠距離の移動、そして今回の論考であるその3. では、異次元の空間における表現ならびに狂言の空間表現を全体から見て、どのような演劇的效果を上げているのかを論述した。

すべての狂言の曲には、何らかの形で場所の移動が含まれている。多くの場合、場所の移動が1曲中、何度も繰り返されるのも見てきた。このような変化に富んだ場所の移動は、中世日本の庶民がどのような生活をしてきたかを活写し、ひとりひとりの登場人物が生き生きしてくるのである。

狂言は、基本的に現在形でアクションが進行するが、場所の移動の時間は、現実的に移動にかかる時間よりも極端に短縮される。この結果、曲全体の運びがなめらかになり、狂言独自のリズムが保たれるばかりでなく、新たな展開へ移行するエネルギーが貯蓄されるのである。曲によっては、場所の移動が曲の見所、聞かせ所への契機となる場合も多い。

場所の移動は、単に曲の進行のリズム調整や見せ場への移行になるばかりでなく、意外な展開の布石ともなる。それは、出会いの場でもあり、確執の場も提供する。さらに、登場人物たちが移動するさまそのものが、その人物の生き様を映し出すこともあるのだ。

そして狂言は、さらにもう一步踏み出して、空間の変貌によって人物たちの娑婆くさい人間関係をも越えた新しい次元を見せてくれる。場所が移動し、曲全体が高揚して行って、ついには人間同士のつまらない利害関係や、その場の困った状況をどう解決するかといった懸念が、場・空間全体に充満するエ

ネルギーによって包み込まれていく。登場人物は、我を忘れ、荒唐無稽な展開の中にただ漂流するのである。これは、狂言が真の普遍を達成する瞬間であり、狂言という演劇体が継続していくための必須条件である観客を楽しませる究極の技であり、観客をより大きな世界に取り込んで、共謀者にしてしまう瞬間である。狂言という芸態を創りだし、持続・成長させてきた何百年にもわたる人々の群が、一大無意識を形成し、狂言という人格にさえなる瞬間でもある。

参考文献

- 小林 貴『狂言をたのしむ(平凡社カラー新書 33)』平凡社、1976。
 小山 弘志 『岩波講座 能・狂言 VII、狂言鑑賞案内』岩波書店、1990。
 野々村 戒三、安藤常次郎編 『狂言集成』東京春陽堂、1931。
 古川 久、小林 貴、荻原 達子編 『狂言辞典 事項篇』東京堂出版、1976。
 松村 明、三省堂編集所編 『大辞林』三省堂、1989。

目次：狂言に表れる場所と移動

その1. 日常生活の場所

1. 序
2. 日常生活の場所
 2. 1. 日常生活の場所—主従関係の場合
 2. 2. 日常生活の場所—夫婦など
 2. 3. 日常生活の場所—舅と舅
 2. 4. 日常生活の場所—伯父・伯母
 2. 5. 日常生活の場所—孫と祖父
 2. 6. 日常生活の場所—百姓の場合
 2. 7. 日常生活の場所—商人など商売の場合
 2. 8. 日常生活の場所—寺または檀那の家
 2. 9. 日常生活の場所—その他、家の中またはその家の庭
 2. 10. 日常生活の場所—悪行の場所
 2. 11. 日常生活の場所—間狂言に登場する所の者
 2. 12. 日常生活の場所—まとめ
3. 結語

その2. 中・遠距離の移動

1. 序
2. 買い物などの用事
3. 人を探す旅
 3. 1. 新参者を探しに海道へ
 3. 2. 亡者を求めて六道辻に出る閻魔大王

4. 年貢を納めに上洛する百姓たち
5. 宗教者の旅
 5. 1. 旅僧
 5. 2. 山伏
6. 帰郷する大名
7. 里帰りの女
8. 旅商人たち
9. 物見遊山
 9. 1. 太郎冠者の無断外出
 9. 2. 野山へ狙い物に出かける
 9. 3. その他の物見遊山
10. 寺社への参詣
 10. 1. 妻乞いなどの願掛けへ
 10. 2. その他の参詣
11. 中・遠距離の移動—まとめ

その3. 異次元の場所、場所の表現の演劇的效果

1. 序
2. 異次元の場所
 2. 1. 舞狂言における夢の中の仮想空間
 2. 2. 神の顕現による場所の変容
 2. 3. 霊夢を通じてつながる神の空間
 2. 4. 六道—地獄と極楽の分かれ道—
 2. 5. 語りの空間
3. 場所の移動の演劇的效果
 3. 1. 移動そのものが面白味につながる場合
 3. 2. 一つの「場」の生成が曲の見所になる場合
 3. 3. 場所の移動と「場」の生成両方の効果
4. 結語