

ジャパニーズファンタスマゴリー 錦影絵

—授業に於ける復元と上演—

池田光恵

幻灯機の歴史

現在、映像展示や講演者の道具として力を発揮しているのは、パーソナルコンピューターと連動して動くビデオプロジェクターであるが、少し前までは、マウントしたフィルムを投影するスライドプロジェクターが主流であった。そのスライドプロジェクターを、昔は幻灯機と呼んでいた。

幻灯機の歴史は、17世紀後半、アタナシウス・キルヒャーがマジックランターンと名付けた幻燈機を作ったことから始まる。彼がジェスイット派の僧侶であったことから、教会の催しの道具として力を発揮したのではないかと考えられる。映し出す絵が重要なのは当然であるが、油を染み込ませた芯の炎のゆらめきが、絵にある種の動きを与え、魔術的な効果を高めたのではないかと想像できる。

その後、100年ほど経て18世紀の末、ベルギー人のロバールソンが、ファンタスマゴリアと称して、台車に取り付けた幻灯機を使ったショーをパリのカプチン僧教団の廃墟となった礼拝堂で行った。彼の関心は、幻燈機そのものより、むしろ幻燈機の映像を使って、映写が行われる会場全体を全く別の世界に変えてしまうことを狙っていたのであろう。スクリーンの裏側から、距離を自由に変えて像の大小や出現のスピードを変化させることが可能になった幻灯機の浮かんだ映像が、さらに生き物のように場内を動き回って見えるように、ガラス製スライド板の縁を黒く塗り潰したり、煙と重ね合わせた紗幕のスクリーンに複数の光源や複数の幻燈機を使って様々な工夫を、光と闇の交差する地点で凝らしていたという。まさに、骸骨や亡霊、悪

魔の様な魍魎が乱舞する魔術的な幻灯ショーであったようだ。しかも、映画を髣髴とさせるような劇的な演出や終わり方さえしたと伝えられている。おそらく、それを見た人々は、恐怖で生きた心地もしなかったであろう。

幻灯機は、初めこのようにして出発した。それ故、マジシャンや降霊術師といった人達のための隠された道具として活躍し、1870年代にはかなり工夫、改良された。幻灯機を持って旅回りをする芸人が出現したり、サロンで楽器を演奏しながら見る幻灯会が流行したのもこの頃のことである。

ジャパニーズファンタスマゴリー

日本に西洋の幻灯機が輸入されたのは18世紀の末、蘭学と共にオランダからもたらされたと伝えられている。見世物としてそれが登場するのは1790（寛政11）年、大阪の難波新地で彩色影絵オランダ細工として興行され反響を呼んだのが最初という。それが江戸に伝わり、招魂灯（オランダエキマンキョウと仮名が振られている）と訳され、上野広小路の見世物に掛かったのが1801（享和1）年のことである。上絵師、亀屋熊吉は、これに刺激され何回も通って研究し、「写し絵」を考えたとされている。

1803（享和3）年、三笑亭都楽と名乗った熊吉が、牛込神楽坂の茶屋、春日井で、苦心の末に作り上げた木製幻灯機を操って「江戸写し絵」と称した芸能を有料で公開したのが日本の幻灯機の始まりである。鳴り物や口上に合わせて芝居仕立てに演じられる出し物が、和紙スクリーンの裏側から映し出され、極彩色の風景

に人物が動き、妖怪や化け物が出没する。それを見た人々は、大いに驚き不思議に思ったようだ。中には都楽を魔法使いではないかと噂さえる者もいたという。まさにジャパニーズファンタスマゴリーである。たちまち評判になった「写し絵」は、その演目を増やし流行っていった。四季の花物や花火など庶民の生活の中から材を取ったもの、あるいは怪談物や芝居、講談に題材を借りたもの、艶物、滑稽物（落語ネタ）というようにそれは豊富であったようだ。

この「江戸写し絵」を「錦写し絵」と称して上方に伝えたのは富士川都正である《1835（天保6）年》。光と影、闇の中に浮かぶ極彩色の映像を、色彩が豊かで鮮やかであるという意味の「錦」を付けて「錦の影絵→錦影絵」と表現したのは、如何にも関西らしい呼び方であろう。

日本の幻灯機は、西洋の重い金属幻灯機と違い木製である。木は軽く、幻灯師が、風呂（幻灯機）を抱えて動きながら映写することが可能であり、同時に数台の風呂を、音曲、語り、物語りに合わせて操ったりもした。ファンタスマゴリアと同様、スクリーンの背後から映写するが、台車を必要としない。種板（スライド部）に手の込んだ仕掛けを組み込むことで絵を動かし変化させ、手業を駆使した風呂と種板の操作が加わることで、動く映像として独自の映像文化を築いていったのである。中には名人と呼ばれる「写し絵師」も出た。これが日本の幻灯機であり、静止画を動画に繋げるものとしてその存在は大きい。そして、ここに日本のアニメーションの原点を見ることもできるであろう。

しかし、庶民の娯楽として栄えた日本の幻灯機は、明治になって再び西洋の幻灯機が輸入されたのと、活動写真（映画）が普及していったことにより、嘶家桂南天の「錦影絵」を最後に昭和の初め頃で廃れてしまった。

関東最後の「写し絵師」二代目玉川文楽の芸を再現上演することができ、半生をかけて「写し絵」を調査研究した小林源治郎もすでに故人である。

木と紙とガラスと染料

日本の文化が生んだ日本型幻灯機

スクリーンは手漉きの美濃和紙を貼り合わせたもの（三尺×六尺位のもものが主流、長さ一三尺位のものもあった）で、手でしっかり揉んで使用すると柔らかくなり、しかも丈夫で軽い。和紙の繊維と皴が創り出す細かな凹凸のあるテクスチュアは、映し出された絵に厚みを出す。空気の流れにかすかに揺れるスクリーンは、映像を動的な存在にし、妖怪や化け物達をより生々しく蘇らせることもできたであろう。光源は種油、明治に入って石油ランプ、そして白熱電球と代わっていったが、種油に拘った名人もいたと言う。きっと、炎の揺らめきが与える動きの効果や趣を大切にしていたからであろう。

そして、何より幻灯機を木で作る、薄い種板を細工する発想は、当時、木材が手軽に手に入ったと言うことだけでなく、木を知り尽くした指物師が、それを仕込むことができたからであろう。材料の桐材は、虫や熱に強い上に軽くて加工しやすいことで知られている。

絵を描く0.2mm～0.5mmほどの薄いガラス板も、その大きさ（関西は40mm、関東は55mm四方が主流）を平らに作るのがきたビードロ職人がいたからである。

熊吉は上絵師であるから絵は得意だったであろう。黒く塗りつぶした部分は墨と膠、細い線は針でひっかいて描く。色鮮やかな彩色は、有機染料を触媒で反応させて色を出し、桃のヤニや玉子の白味、あるいは、アラビヤゴムなどを塗ってガラスに定着させたようだ。こうしたことも、染め付けの知識と技術があったからこそできたのである。

風呂と種板の構造と上映方法

①日本の幻灯機は、その形が昔の風呂に似ていることからそう呼ばれるようになったといわれる。本体の箱の上部、炎に当たる部分、あるいはランプのガラス筒

が出る位置に穴があげられている。白熱電球の場合は、通風口を残して蓋をする。本体の前板と光源の間に集光レンズ（コンデンサーレンズ）を填めた板が差し込まれ、映写用レンズは、ピント調整可能で、取り外しができる直方体の筒を、前板に取り付ける。この先端に布製のシャッターがある。種板は、前板と集光レンズ板の間に差し込まれるように両横に種板差し込み口が空けてあるというシンプルな構造になっている。（図

①）

②この風呂数台を、鳴り物や口上に合せて横に長い和紙スクリーンの裏側で操作し、画面上で絵を合成して上映する。各風呂の位置関係をかえて映像に動きを与えることができる。

③種板を換えたり、風呂ごと換える時は布製のシャッターを下ろして換える。

④映画と同じ様な技法（ズームング、オーバーラップ、フェードイン、フェードアウト）を手業で行った。

風呂とスクリーンの距離を変えて絵を大きくしたり、小さく映したりするズームング、これは、映写レンズの筒を動かして、ピントを合わせながら行う。

オーバーラップは風呂と風呂の絵を重ねてこの効果を出す。絵の一部を隠したりすることで効果的に演出することもできる。

レンズ前にある黒布のシャッター、あるいは手を使って、光源を点けたままフェードイン、フェードアウトの効果を出す。ちらちら点滅させる効果を出す時も、レンズ前で手を振ったり、シャッターを開け閉めする。

⑤種板は、背景のように絵が変化しないもの、窓枠の形でガラス絵が2連～5連はめ込まれているもの、枠板と中板の二枚からなっている仕掛けのものがある。これは、厚さ6.5mm、幅が50mmほどの種板に、枠板のガラスと中板のガラスがすれ合わない程度に接して動き、中板に空けられた溝の中を外枠に打ち込まれた竹釘が一駒分だけ滑って止まるようにストッパーを作って、重なった絵の一部が替わったり変化して画面に動きが与えられるという細工である。（図⑤種板の仕組みと映

像）

複雑に工夫された仕掛けもこれが基本である。他に横長のガラス板に行列や風景を描いて、一方から連続して映し出される長絵と呼ばれる板もある。

⑥数台の風呂を横に並べて大画面のパノラマ風景、縦に重ねて大樹を映すこともあった。この場合、絵を換える時は、布製のシャッターを同時に下ろして風呂ごと換える。

名人と言われた人は、風呂を操り種板の仕掛けとその操作や映写方法を工夫し、手業を駆使して雪や雨を降らせ花を咲かせて自然の移ろいを演出し、女中が一枚一枚雨戸を閉めたり、化け物が井戸から現れたり、人が歩き、踊り、あるいは太刀を振るうといった人間の仕草やドラマをスクリーンに描き出し、見る者の心を引きつけたのであった。それは日本の木と紙の文化が創りだした光学マジック、日本独自のファンタスマゴリアであり、手業の妙が生み出した、世界でも類を見ない映像文化であった。



現在は廃れてしまった日本式幻灯機による芸能ではあるが、「錦影絵」では桂米朝事務所が桂南天亡き後、何回か再現を試みている。「江戸写し絵」では、生前の小林源治郎から写し絵操作を伝授された「劇団みんな座」の山形文雄氏が、「平成玉川文楽」を襲名しており、同劇団の田中祐子氏と共に復元と上演の活動を行って

いる。

そして、今回、関西で初めて大阪芸術大学芸術計画学科アートプロジェクト演習池田ゼミで、「錦影絵」の

復元と上演を行うことができた（2004.4～2005.3）。その活動のプロセスを以下に報告する。



授業の中での展開とそのプロセス

①小林源治郎著「写し絵」の「錦影絵」記述部分をテキストにし、「錦影絵」の復元と展開、上演まで試みようとして授業で提案、興味を持った学生達と出発。

②ヨーロッパの幻灯機と日本の幻灯機の歴史を勉強した後、「江戸写し絵」を復元上演している「劇団みんな座」の実演記録のVTRを観て、江戸時代の日本の幻灯機のイメージを掴む。

③作業に入る前に記録と制作進行をする学生を決め、記録はビデオカメラ（SONY-VX2000）を使用した。殆どの学生が機材を扱えないのでビデオに関する説明と練習をする。このことで、撮影を担当する学生が不在だったり、他の作業で手が離せない場合でも記録ができるようになる。

④構造を大まかに理解するため、段ボールで風呂（幻灯機）を製作する。（図③ a,b）

しかし、実際にそれを作るとなると、本に記載されている図面だけでは情報不足であることが解った。そこで、2003年度大阪芸術大学芸術研究所「玩具映画復元プロジェクト」で行った大阪歴史博物館所蔵の「池田の獅子買い」（落語ネタ、ご当地もの）の復元プロジェクトで調査した際に計測した風呂（大森貴之進氏寄贈、富士川都正使用、曾我廻家五郎旧蔵）のデータを元に

作られた図面のコピーを「劇団みんな座」の田中祐子氏から送ってもらい参考にした。

⑤それでも、実物を見ていないため各部分の構造的な関係がよく掴めず、理解できない点は何カ所かあったので、6月26日、歴史博物館資料室で先に記した風呂と種板を見せてもらう。



⑥7月中旬、長野県伊那市で行われた「劇団みんなわ座」主催の「江戸写し絵」ワークショップ（3泊4日）に私が参加し、みんなわ座スタイルの風呂を桐材で制作する。この時撮影した風呂製作過程のビデオは、実際に制作する際、何回も見ることができ、役に立った。

（図②a,b,c,左側がみんなわ座スタイル、右側が大阪歴史博物館所蔵の風呂をモデルにして池田が製作したもの）

⑦夏休み明け9月、出し物を何にするか学生達で話し合わせ、怪談ものをやりたいと言うことで「番町皿屋敷」に決定する。

⑧学生の風呂材料は手に入り易い9mmと6mmの合板を使用することにし、板厚を考慮に入れ、彼らが作業しやすいように何か所か変更した上で、その図面を風呂担当の学生が書くことにする。この時、紙でも作れるように展開図を書き、数台必要になることを意識して型紙も作る。



⑨10月、11月シナリオを書く。絵コンテ用紙を見せて説明し、要領が掴めたところで絵コンテを起こす。次に、絵と扱える種板の数を考えた上で、話が繋がるように各シーンの絵を決定し、原画の作成に入る。（図④a,b原画を描く）

この時期は、風呂及び種板を制作する班と種板の絵を描く班の二つに分かれて作業をする。

⑩風呂本体は合板でも種板部分は桐材でないと細かい細工ができない。そこで、友人の指物師から桐板を分けてもらい、彼らが加工しやすいように厚さと幅をそろえてこちらが用意した。（図④f,g,h種板製作）

⑪種板に使用されていた薄さと精度を確保してガラスを作ることができる職人は、おそらく今は殆どいないであろう。使用されていた染料の再現も困難である。

そこで、アクリル板（厚さ2mm）にリスフィルムを貼り、カラーインクで着色することにした。輪郭や黒べたの部分进行处理するのにリスフィルムを選んだのは、私の経験上、黒しまりが良く、黒い所は光を殆ど通さずスライドに適している上、扱いに慣れているからであった（みんなわ座も同じ方法）。カラーインクは、フィルム上で発色が良いということで採用した。

12月に入って、仕上がった原画をパソコンに取り込み、データーを製版所でリスフィルムに焼き付けても



らう。この時、使用アプリケーションのことで意思疎通がうまくいかず、やり直しの羽目に会う。フィルムを切り分け、カラーインクで着色する。(図④ c,d,e リスフィルムに着色)

⑫一枚目の種板が完成。主人公、菊が首を振る仕掛け、つまり外枠の絵と中板の絵が重なって左右に首を振る仕組みの種板が完成した。(図④ f,g,h 種板製作、図⑤ 種板の仕組みと映像)

⑬レンズを手に入れるのが一番難しい。映写レンズは、少し大きいのが、何とか使えるものをホビショップで手に入れたが、コンデンサーレンズ(集光用)は、あっても大きすぎるし高価、技術的にも大変な作業になるので、学生が作る風呂には使用しないことにし、映写レンズを入れる部分だけを糸鋸と彫刻刀でくり抜き、埋めることにした。(図③c)

⑭ランプ紙(美濃手漉き和紙、1m×3m)を4枚を貼り合わせ、3m×4mの和紙スクリーンを作る。形を整えるために切り落とした部分は、レンズを板に埋める時のパッキン用、つまり、和紙でコヨリを作り、レンズと板の間隙を埋めるのに使用する。

⑮スクリーン枠を組み立てパイプで作る。これは、何処でも組み立てができ、頑丈で、できるだけしなわなものを探した。

⑯学生が集まらない冬期休暇中、私自身が2台の風呂を桐材で完成させる。レンズは、みんな座から譲ってもらったものが1組、以前から持っていたレンズと写真引き延ばし機のコンデンサーレンズを加えてもう1組を当てた。それぞれ焦点距離が違うので、後で調整するのに苦労した。当然のことではあるが、あらかじめ主要パーツが用意されていたワークショップでの風呂は、みんな座の経験から生まれた形である。そのことを、私自身、ゼロから制作することで思い知らされた。しかし、今回のモデルは大阪歴史博物館所蔵の「錦影絵」の風呂である。最終的には学生が作りやすいように何処で折り合いを付けるか、しかもレンズは不揃いであり、風呂の構造、特に集光レンズ位置と筒の

長さは、レンズの大きさと焦点距離によって決定されるのであるから、当然、図面通りには行かないことになる。2つのレンズが取り外せるモデルの機能は、細工に時間が掛かるので不採用にした。これは、次の機会に挑戦したい。(図①, 図②)

関西と関東では種板の幅や厚さが異なっている場合がある。しかし種板差し込み口に填る種板枠があれば、他の地方で演じた出し物の種板を使うことが可能である。確かにモデルとなった風呂の種板枠を外して、関東サイズの種板を当てることができた。他に幅広の仕掛け板を入れて映写することもあったようだ。(図①)

⑰冬季休暇明けから集中して作業を行ない、池田製作の風呂(計3台桐材使用、コンデンサーレンズ入り)を参考に、学生達が3台の風呂を完成させた。(図③ d,e,f 学生製作風呂)

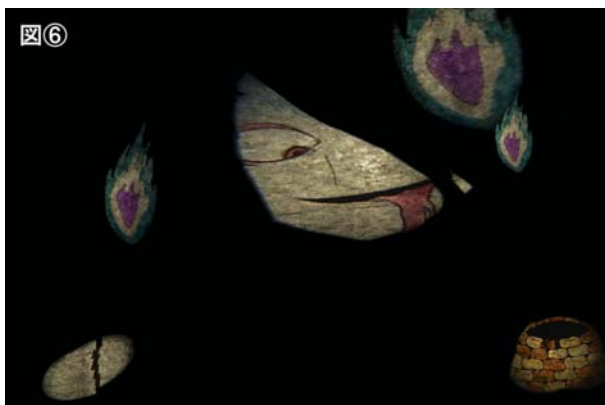
⑱種板と風呂が完成し、和紙スクリーンを張り、投影しながら風呂と種板の微調整をする。光源は60Wの白熱灯クリヤータイプを使用し、コンデンサーレンズがなく集光できない風呂は、光が広がるのを目立たなくする為にデフューザータイプの球を使い、上演の際には、これら光量の違う風呂を使い分けて遠近感を出すことにした。

風呂レンズの光軸合わせにかなり手間取る。風呂と種板の間の遊びが多すぎたり、ほんの少しのレンズの傾きで光軸がずれる。中心がずれる場合は、薄い木を噛ませて固定し、あとは、種板の持ち方を工夫して手業でカバーすることにした。

木は、生き物である。当然、天候や季節により変化する湿気や温度、熱に敏感である。風呂と種板にあるデリケートな隙間幅の意味を、映写して初めて理解することとなった。

⑲学生の語りと効果音に合わせ、リハーサルをしながら、風呂の操作、種板の振り分け、像の大きさ、タイミングなどを決めた。演出は、殆ど学生主体でやらせることにした。

⑳2005年1月11日(火)、大阪芸術大学芸術情報センタ



ーA Vホールで行われた研究発表、「甦る玩具映画！」玩具映画および映画復元・調査・研究プロジェクト(大阪芸術大学芸術研究所主催)、ここで、「錦影絵」の復元と上演が実現したことになる。(図⑥和紙スクリーンに映写された映像, 図⑦スクリーンの裏側からの映写風景)

⑳1月21日(金)「みんな座」の山形文雄氏、田中祐子氏が池田の授業に参加し、「だるま」の仕掛け種板を使った「写し絵」を上演する。こちらは、「番町皿屋敷」を再度上演し、縦横前後の動き、黒布のシャッターと

手を使った効果の殆どが出ていると高評して頂く。風呂と種板の操作や絵の作り方のアドバイスも受ける。

㉑制作に関する資料の整理と記録ビデオの編集を行う。

「錦影絵」の復元と上演に取り組んだ大阪芸術大学芸術計画学科、アートプロジェクト演習池田ゼミは、週1回90分の授業である。木材で工作するのは小学生以来という学生が、観察力と理解力と知恵、集中力が要求される手作業を時間内で行うには量的にもかなり大変であったのは確かである。「温故知新」、まさにこの言葉がピッタリ当てはまるプロジェクトの体験であった。先達の足下にも及ばない仕事ではあったが、彼らの創造力の豊かさと知恵を改めて知ることにもなり、そこに表現の可能性を感じることもできた。この経験で得た達成感と充実感は学生にとって自信にもなったであろう。

ゼミ生というより共同研究者のような役割を果たしてくれた学生と、このプロジェクト実現に助言と惜しみない協力をして下さった方々に心から感謝する。



ゼミ生：相賀由紀子、磯千恵子、大平悠、景山和華、加藤拓央、
坂下由佳里、杉原有紀、竹下正純、戸倉智子、野口英徳、
橋瞳太、宮里啓吾、若山拓也（2004年度受講生）

協力：山形文雄（「劇団みんわ座」）

田中祐子（「劇団みんわ座」）

イダ・ローマン（オランダ、アーティスト）

松本夏樹（大阪芸術大学芸術計画学科非常勤講師）

谷口三年（建具工房谷口）

小島隆義（プロラボクリエイト大阪）

田中俊昭（Atelier AGOW）

大阪歴史博物館

（敬称略）

参考文献：「写し絵」小林源次郎 著（中央大学出版部）

「えとく」永井啓夫、小沢昭一、南博 編集（白水社）

「遊びの百科全書 3 映像遊戯」

広瀬秀雄、矢牧健太郎 共著（河出書房新社）