

近代における児童演劇の使命と効用

— 影絵劇の伝統・革新の融合に視点をあてて —

A mission and effect of the child drama in modern times

— Assign a viewpoint to fusion of a tradition, the innovation of the shadow picture drama —

花輪 充（東京家政大学児童学科）

後藤 圭（劇団かかし座代表）

Mitsuru HANAWA (Tokyo Kasei University)

Kei GOTO (Theater KAKASHIZA)

要 旨

10 年程前、それまで影絵劇団で常用機材として使われてきた OHP の製造が停止になった。このことは、当時、影絵劇団にとって、極めて大きな問題であった。一方、この時とばかりに、松明の炎や蠟燭の明かりでやればよい、などと声高らかに唱えた人もいた。歴史を顧みれば頷けないことではないが、伝統芸能と言われるものでさえ、時の移ろいに敏感に適応して存在しつづけてきたのだ。ただただ回帰すればいいといった考えは、時として伝統の意味すらも脅かすかもしれない。そうした課題に直面しながら、後藤が主宰する劇団は、作品づくりに大きな改革を持ち込んだ。その一つが、デジタルプロジェクターの積極的な導入による影絵の新たな追求である。そのことにより、影絵の可能性に再び灯がともったことは確かである。一方、劇団では〈手影絵〉の技術取得と向上にも気を抜くことはなかった。もはや〈手影絵〉は劇団のお家芸とも呼ばれる水準に達し、近年では海外からも招聘を受け、高い評価を受けるほどにもなっている。また、TV やミュージックビデオ、外部の舞台出演、映像作品にも頻繁に取り上げられるようになってきている。古来からの芸能を、現代人が渴望するフォーマットに再構築し、独自の演劇表現として発信させている姿勢は実に圧巻である。アナログ的な表現の技術の向上を怠らず、一方で、デジタル機器の性格を熟知させながら、両者を融合させていこうとする劇団の姿勢に、影絵劇や児童劇のみならず、演劇全般の将来像を感じないではおれない。

Abstract

For about ten years ago, manufacturing the OHP that had been used as machine parts of using regularly in the shadow play company was stopped till then. At that time, this was an extremely big problem for the shadow play theatre. On the other hand, there was a person who had recited that it only had to do with the flame of the torch and the candlelight to loud voices as if at this time, too. Though it is not possible not to nod if it looks back on the history, the one called a traditional entertainment adjusts as changing times is sensitive of time and has continued to exist. However, the idea that it only has nothing but to recur might sometimes threaten even the meaning of the tradition. While facing such a problem, the company over which Mr.Goto presides, a big reform was brought in to the work-making. The one is new pursuit of the shadow play by a positive introduction of a digital projector. It is certain that the light lit up again in the possibility of the shadow play by that. On the other hand, neither technological acquisition nor the improvement of "Hand shadow" pulled out the nature in the company. "Hand shadow" has already reached the level that is called the speciality of the theatrical company. It becomes receive the invitation from foreign countries in recent years, and receiving the high appraisal it. Moreover, it has come frequently to be taken up in a TV, music video, and outside stage appearance and image works. Public entertainments from old are restructured in the format that modern people desire, Posture in which it sends it as an original play expression is indeed a masterpiece. Anyway, the improvement of the technology of an analog expression is not neglected. In the other, to the posture of the theatrical company that tries to fuse both while knowing the character of the digital device well, It is not me that neither the shadow play, the children's drama nor the image of the future of the play whole are felt.

キーワード：近代の児童演劇、児童劇団、児童劇、影絵劇、伝統と革新、融合

Key words : Child play of modern ages, Child play company, Child play, Shadow play theater, Tradition, Innovation, and Fusion

1. はじめに

本研究は、明治期・大正期・昭和期、そして戦後から平成初期にかけて児童文化の興隆に大いなる貢献を成し遂げてきた児童演劇の歴史の変遷を検証するとともに、長年に渡り、観客（児童）の想像力を魅了し続けてきた影絵劇団の功績に着目し、今後の存在意義を探究しようとするものである。（花輪）

2. 児童演劇の現状と今後の動向

児童演劇の歴史の変遷

2005（平成17）年、内木^[1]は、「日本の児童青少年演劇の歩み」の刊行に寄せて、序文の中で次のように主唱している。

「昭和20年8月の敗戦以降、“新しい文化国家を目指すべきだ」と、日本の将来について考える風潮が

起こり、国家が経済的に復興していく中で、演劇をふくむ文化活動の発展には目を見張らせるものがあつた。子どもに観せるための演劇にも、かつての常識的な、モラルやルールを超えたものを追求するものの創造が見られるようになった。小学校、中学校、高等学校における演劇活動にも、活力が感じられるようになった。(中略)しかし、ここ10年あまり前から、ある陰りが感じられるところがある。いわゆるバブルの崩壊がいろいろな面で、活動を消極的にさせているところもある。文化活動に関する助成が打ち切られたり、演劇に関わる教育活動が伸び悩んだりしている。子供の出生率が減少したり、国民の老齢化が進んでいるためだと論ずる者もいる。たしかに変化は起こりつつあるのであろう。現実の状況を見極めた上で、私たちはそのマイナスの部分克服し、豊かで奥深い、子どものための文化を興隆させる運動に邁進していかなければならない。」⁽¹⁾そして8年を経た今、それらの危惧はもはや現実の脅威となって私たちの眼前に立ちはだかっている。補助金等の打ち切りや縮小に伴う公演数の減少、入団者減少による劇団員のロートル化と後継者不足、劇団員に対する処遇等、劇団存続に関する諸問題を含めて、演劇文化活動は今や最大の危機に瀕しているといえる。まして、児童劇においては、観客の対象が、幼児・児童であるがゆえに、商業演劇などのように興行会のニュースとなって世間の目をひくこともない。栗原^[2]は「経済的に安定した地盤を持ち得ず、利益の追求にも走らず(走りもせず)、離合集散は常であり、その活動も線香花火的なものが多かった。いつの場合も情熱的な運動精神が先行し、それは、まことに以て尊敬に値する犠牲的舞台であった。」⁽²⁾と児童劇のありようを評しているが、今問われることは、そうした先達の情熱と気概を越えた次の時代を拓くビジョンの確立であり、伝統と革新の融合を命題とした舞台芸術の創造である。(花輪)

影絵を軸としたかかし座の Fusion Design

そうした中で、かかし座^[3]は、発足以来60年間、独自の変容と発展を堅実かつ大胆に遂げてきた影絵劇団である。かかし座の作品は全てが影絵美の上に成り立っているが、作品ごとに影の印象が異なりを見せる。例えば、「アラジンと魔法のランプ」(2004)では、人影絵とミュージカルとの融合、「星の王子さま」(2005)では、人形影絵と舞台劇、手影絵とムービーとの融合、「三枚のお札」(2007)では、人形影絵、人影絵、狂言との融合、「オズの魔法使い」(2013)では、人形影絵とミュージカル、ムービーとの融合、「Hand Shadows ANIMARE」(2009)では、手影絵による全編の構成

といった具合に、多岐に渡る影使いと演劇手法による融合、すなわち Fusion Design によって、かかし座独自の Shadow Fantasy World が形成されているのである。もはや ANIMARE の様式美は、大人、子どもに関係なく受け入れられており、現在では、国内のみならず海外からも招聘をうけるに至り、これまでにドイツ、ブラジル、スペインなどで公演実績を積み重ねてきている。また、影絵劇の公演以外にも活躍の舞台を、TV-NHK の「みんなのうた—ゆらゆら」(2012/6~7)、「伝えてピカッチ」(2013)、日本テレビの「24時間テレビ32」(2009/8/30)、ミュージックビデオ—コブクロ「蕾(つぼみ)」(2007)、映像作品—COP10 開会式オープニング映像(2010)、舞台—「滝沢演舞場/滝沢歌舞伎」(2007~2012)での出演、影絵の指導・構成と言った具合に広げてきている。(花輪)

影絵を大衆化、ブランド化するために

もはやかかし座の影絵は、伝統あそびの領域を突出し、狭義な演劇のカテゴリーに収まらない、モダンアートの域に著しく近接している。その要因となるのが、後藤の劇団経営(Management & Operation)である。

以下、後藤が説く、劇団かかし座の作品づくりに対する基本構想を列挙する。

1. 観客の需要に合致していること

a. 「見たい」「見せたい」作品である事

劇団かかし座は、「影絵」と「影絵劇」のメーカーであり、職業として「劇団」を選択している。したがって、経済的には拡大再生産を行う必要がある。だからこそ、作品は、観客にとって「見たい」、あるいは誰かに「見せたい」作品である事が非常に重要である。

b. 対象年齢、人数に合致する事

作品を構成する人数、使用する車両の大きさ、全体としての荷物の量から始まって、公演時間、仕込み撤収にかかる時間、作品自体の専有面積まで詳細を把握することや、対象年齢、対象人数、会場条件等に見合った作品造りに邁進している。

2. 劇団員の技能の向上に役に立つ事

職業劇団であるがゆえ、一人一人に一定以上の技能の取得を義務づける。また、技能の向上をも期待する。そのためには、作品自体が劇団員にとって課題を含み、その作品を公演すること自体が、劇団員の技能の向上に役立つ機会とならなければならない。さらに劇団員は、劇団内において通常の演目の稽古の他に、各種の研修を受け、研鑽を続けなければならない。舞台の

ための基礎技能の向上という努力を続けなければならない。それが本人の欲求と重なり、研鑽が習慣化、日常化した上で、数多くの舞台を通じ、経験を積み重ねる事が重要なのである。

3. 「影絵」の「劇」である事

「劇」とはなにか。辞書には「主として生身の俳優による演技を通し、何らかのストーリーやテーマなどを、同じ場にいる観客に対しリアルタイムに提示する表現活動を言う。」とある。要するに「劇」とは、俳優、言い換えれば「人」を見るものなのである。人形劇・影絵劇が産声を上げた今から50～60年前、着ぐるみの人形によるステージが人気を集めたり、音声・音楽を録音等によってパッケージにした影絵劇のステージが話題になった時代があった。私が父から受け継いだかかし座は、影絵劇としては珍しく「語り手」をたてたステージを作っていたが、これはとても重要なことであったと認識している。いわば、一人の語り手が生で語り、その語りと一緒にスクリーンの物語が展開する訳である。私はこの形を発展させ、舞台上の役者は皆、台詞が有り、語り、歌い、踊り、そして影絵を操演していく、そんなステージを作ってきた。つまりそれは、影絵劇のステージに、観客の視線を受け止める俳優が生まれ、まさに観客と相互に交流する中での「影絵劇」となるために必要不可欠なことなのである。

4. 「影絵」である事

「影絵」とは、何らかの光源に依って、何らかのモチーフ（紙、板人形、立体、手、身体、etc.）の影をスクリーンに写し、それを何かに擬せる事である。どんな光源で、どんなシステムで、どの様な様式をとろうとも、スクリーンに映った影が映像として成立していればそれは影絵なのである。影絵は本来、生火の利用からスタートしている。それが松明であったり、ランプであったりしたのである。やがて、電気が登場し、電球（フィラメント）による影絵が主流になると、その電球も素朴なものから特殊なガス（アルゴン、ハロゲン等）を封入したもの、放電素子を用いたもの（クセノン球等）、一部では蛍光灯も影絵の光源として利用されている。最近では、LED、レーザー光も手軽に使えるようになって来たのである。こうして概観してみると、光源の種類に拘ったり、影を映すシステムに拘ったりする事が如何に意味が無いか分かる。もちろん伝承芸能としての影絵ならば、生火の炎の揺らぎが必要だったりする事は良くわかる。しかし、私たちが現代の芸能たらんとして活動する限り、芸能は時代と共にあらねばならない。フィラメント電球で映した影絵

が正しくて、レーザーで映した影絵が影絵ではないというような話は正に空論となる。私たちは、現在利用出来る最善のものを道具として取捨選択していかねばならないのである。

5. コンピューターの活用の事

コンピューターと芸能というのは、どこかで相反するように感じられる方もいることだろう。しかし意外にも、コンピューターは劇場の中にとても多く取り入れられている。今、舞台照明はコンピューターなしでは考えられない。音響機材の中にもかなり入って来ている。新歌舞伎座には、かなり大胆にLED照明が取り入れられていると聞いた。私もこれまで商業舞台の手伝いもしてきたが、舞台上では照明音響に限らず映像はもちろんのこと、幕の上げ下げ、舞台の転換に至るまで、各所がコンピューター制御になっているのである。なぜそれほどコンピューターが導入されるかと言えば、便利だからである。私はそれが省力化に寄与して便利である限り、コンピューターに限らずなんでも使っていくつもりである。最小の労力で最大の効果を上げる事が観客に感動を与える一つの要素であると信じているからである。（後藤）

後藤の劇団運営と重なる逍遙、薫、久保田の演劇観

1. 坪内逍遙（1859～1935）と児童劇の発展

「逍遙は非常な博学者で学者として第一級の人であったが、逍遙の本質からすると常に理論家であるよりも実際運動にむかい、その活動は極めて広範囲におよんでいる。」⁽²⁾ 晩年、児童劇に傾倒していった逍遙は、1922（大正11）年に「児童教育と演劇」「芸術と家庭と社会」を発表し、その中で児童劇を三種に分類する。第一は、今日の児童劇活動に通ずるもの、「児童の娯楽なり教養なりのために、ある団体が演ずるもの」⁽³⁾、すなわち、川上一座の系譜。第二は、「形式は普通の児童劇に似ているが、その内容はむしろ成人むきのもの」⁽⁴⁾、例えば、メーテルリンクの「青い鳥」や、ジェームス・バリの「ピーターパン」など。第三として、「今現に内外の幼稚園や家庭や小学校などで、子ども自身をして演ぜしめるものと同じ系統」⁽⁵⁾、である。中でも逍遙は、第三類こそ、児童劇の本領と捉え、「私はそれを子供の為の、子供自身の子供劇」と名付け、児童劇の理想を、児童自らが演ずる劇、すなわち、「家庭児童劇」と主唱したのである。一方、そうした逍遙の児童劇論に対して、児童に鑑賞させることを目的とした児童劇と、児童が演ずる児童劇の区別の不明瞭さや、児童が演ずる児童劇とはいえ、児童の生活感覚や生活習慣とはおよそ馴染まない内容・手

法であるとした批判も少なくなかった。

— 影絵と言うフォルムであるために、逍遙の説く児童劇の三種と照合するなら、かかし座の児童劇は第一の様式をそなえ、第二の要素に傾倒し、影絵と言った遊びの特性に由来することから、第三の概念さえも包含しているといえるのではないだろうか。ワークショップで覚えた手影絵をする子どもたちの心情・意欲・態度からは、逍遙が児童劇の本領と捉える「私はそれを子供の為の、子供自身の子供劇」を垣間見ることができる。

(花輪)

(3) 教育と演劇の伸展

大正後期になると、子どもが演ずる教育演劇の理論が体系化され、それに伴って実践も活発になってきた。それらを主導したのが、小山内薫(1881～1928)^[4]、久保田万太郎^[5]、小原国芳^[6]であり、昭和期において継承伸展させたのが斎田喬^[7]であり、岡田陽^[8]なのである。小山内薫は、子供たちを楽しませる劇でありながら、現代劇として先端をゆく様式や演出を築いた演劇人であった。「彼等(坪内逍遙等)シェークスピアをよりどころとしてわがくにの新しい演劇の基をきざろうとしたのに対し、シェークスピア作品の内容は古いとして、西欧近代主義から生れ育った新しい戯曲紹介の舞台活動をおこしたのが、小山内薫の自由劇場である。」⁽⁶⁾とあるように、小山内は、自由劇場の旗揚げから築地小劇場の創設へと、近代劇の発展に尽力するとともに、「子どもに見せる児童劇」の実現にも功績を残した。代表作として、1925(大正14)年のメーテルリンクの「青い鳥」公演があるが、そこでは、「児童劇として書かれたものではないが、子ども観客にもよく理解され、楽しめる公演であった」との講評が残っている。一方、小山内は、学校における教育劇について、i「教育劇」は、その注ぐべき主力を演者自身に置く。⁽⁷⁾ ii「子ども達は教育劇をやることによって。実際生活で自分自身が経験して知る外に知る道のない教訓を知ることができる。」⁽⁸⁾ iii「人間をあらゆる変化において研究史、それによって同情を広くし、理解を深くするのが「教育劇」である。」⁽⁹⁾ iv「劇は我々に自分自身を表現する機会を与えてくれる。」⁽¹⁰⁾と明示しているが、これは、教育演劇と一般演劇との相違を明らかにすることや、演劇的手法の教育への活かし方を考える上での命題と言えよう。

— 小山内が、子供たちを楽しませる劇でありながら、現代劇として先端をゆく様式や演出を築いた演劇人であったように、後藤の作品作りに対する姿勢も妥協をしらない。コンテの作成から、人形の操り、歌唱、

発声、演技に至るまで細心の注意を払う。演者に託する思いは、他の演出家の比ではない。基本に拘り、変革を求め、演者一人一人を安穏とさせることなく、高次な表現の域に向かわせる。その姿勢は、水品^[9]曰く、小山内の西欧の近代劇運動に対する思いに準えることができる。すなわち、「演劇は革新されなければならない。革新された演劇は、演劇芸術としてのあらゆる本質的な要素を具備したものでなければならない。」⁽¹¹⁾といったことである。

久保田万太郎は小説や戯曲、俳句に多くの名作を残した文化人であり、大正期の童話劇を昭和期の児童劇へと継承した重鎮の一人である。原作を忠実に翻訳する小山内とはちがい、久保田は冗漫と思われる個所は省き、親しみやすいリズムと、巧みな台詞にあふれた戯曲に書き換えてしまうなどの卓越した才覚をもち、児童劇の翻訳にも活力を与えていたのである。

— 後藤は、かかし座の影絵の質的向上を外部の演出家にも託す。あるいは共同で演出に取り組むことにも積極的である。新たな出会いと戸惑いの経験が大いなる作用を引き起こし、役者たちの表現技術に大きな振幅をもたらすことを確信しているかのようにもとれる。それは台本の解釈や受けとめに留まらない。影絵の演出についても同様である。表現のマンネリ化を抑制するためには、革新を億劫がらず、新たな表現との融合機会を絶やさないでいることである。(花輪)

3. 世界の影絵、影絵劇の歴史と現在の動向

かかし座の影絵には、世界各地の影絵のエッセンスが詰まっているとも、融合しあっているともとれる。そうした美意識は、先代の代表、とうたいりゅう^[9]から、後藤へと脈々と引き継がれ、その研究と探求姿勢こそが、かかし座の影絵美を生成しているといつてよい。以下、後藤の研究ノートの一部を紹介する。

1. 影絵はどこから来たのか

影絵と影絵劇というカテゴリーについて考えてみたい。まず始めには、影絵はいつどこから来たのかといった命題について考えてみる。それは、このアートカテゴリーが今後どの様な軌跡を描いていくのか考える上で必要だからである。

2. 影絵の始まり

a. 絵画「絵画の発明」「絵画の起源」より

「絵画の発明」は、モーリッツ・フォン・シュヴァイント(19世紀ドイツの画家)の作品であり、「絵画の起源」は、ディヴィッド・アラン(18世紀スコッ

トランドの画家)の作品である。これは「大プリニウス」(紀元1世紀古代ローマの学者)が書いた「博物誌」の中の“絵の起源”を説明する絵として掲載されている。内容は、ある彫刻家の弟子である若者と、その彫刻家の娘が嘆き悲しんだ末に、娘が恋する男を永遠に手元にとどめておく方法を思いつくのだが、それこそが、男の顔を“影”を利用して書き写し、保存する事だったのである。まさに絵画の誕生である。そしてまた、この瞬間は、“影絵の始まり”でもあったのである。

b. 旧石器時代の洞窟壁画より

スペインで発見された、まさに人類最古の影絵がある。洞窟壁画は彩色された物も多数発見されているため、この壁画を作者は、これが“影絵”であることを意識していたことは決して想像の域に留まらない。

この二つの例は、ある意味自然発生的に意識された影絵の例であるが、影絵の発生というのは、おそらくのところ「どこか特定地域で発生し、後に各地への伝播」という形をとっていないと考えられる。

ローマにおける大プリニウスによる記述は、その時代に於ける一般的な認識としてとらえることができる。そしてこの様に人の横顔のリアルな影絵を書くという事は世界のあちこちで例を見ることができる。日本に於いても人のリアルな横顔を影絵の作品にする事が江戸時代にはかなりされていたようであり、そしてそのような横顔の影絵について「あたかもその人に会ったような気がするもの」と記述がある。これをもって「日本の江戸期の横顔影絵はローマからの技法の伝播に依るもの。」とする事は、かなり無理な事だろうと考える。

3. 世界の影絵

a. アジア

インドネシア：インドネシアには、ワヤン・クリ(ワヤンは影、クリは皮革の意)と呼ばれる影絵劇がある。水牛の皮を使用し、ガムラン音楽とともに上演される。11世紀前半にはすでに演じられていた様で、現在の影絵芝居形式の成立は15世紀～16世紀といわれている。

横3メートル縦2.4メートル位のスクリーンで椰子油のランプを光源にし、ダランと言う人形遣いが一名、この幕の後ろに座して、物語を語り、歌う。そして人形を両手で操ると同時に足の指で槌を挟み、左手にある箱を叩き、後方に控えるガムランの指揮までの奮迅の働きをする。通常は夜から朝まで一晩中ただ一人のダランによって演じられ、その上演が始まる前に厳格な御神事を伴うが、それはワヤンが強力な魔除けとして演じられてきた歴史も顕している。

タイ：“ナン・ヤイ”と“ナン・タルン”という2種の影絵劇が残っている。“ナン・ヤイ”は王宮の芸能である。大きな団扇型の人形を使い、操演者の舞踏的な動きも特徴で、タイの国宝である。人形はウシの皮が材料であり、歴史も古く、アユタヤー時代(14世紀～18世紀)の王室儀式の中でナン・ヤイについての言及がある。“ナン・タルン”は南タイで愛好者が多く、インドネシアのワヤンに似ている。

カンボジア：伝統影絵芝居が2種ある。“スパエク・トム”と“スパエク・トーイ”(スパエクはウシの皮の意で、影絵芝居をさす)である。ともに語りと音楽と人形の操演によって構成され、“スパエク・トム”(“大きな皮”の意)は団扇型の大きな人形を遣い、舞踊と一体になっている。遣い手はスクリーンの前にも踊りながら現れる。アンコール王朝時代(9世紀～12世紀)に作られたという説があり、“スパエク・トーイ”は可動部分を持つ小型の皮人形を使い、冒険物語や昔話をコミカルに演じる。大衆的な影絵劇である。

インド：非常に歴史の古い伝統的な影絵劇がいくつか有る。題材は“マハーバーラタ”と“ラーマヤナ”に基づいていて、主に南インドに発達している。1000年続いていると言われているが、文献や資料から11世紀にはかなり現在に近い形が成立していたと思われる。音楽は独唱、合唱と、楽器はハルモニウムと打楽器を伴います。本格的な演目は一晩かかるのが普通である。

以上、代表的なものだけを書き出したが、アジア各国には、それぞれ傳承されている影絵劇が有り、技術的には大体4種類に分けられる様である。1. 中国式(皮影戲) 2. シンドネシア式(ワヤン) 3. タイ式(ナン・ヤイ) 4. インド式 この四つのスタイルは、それぞれが違った様式と技術を持っている。「どれがどこから派生した」と説明することは難しいが、それぞれが独立した技術と美意識を持っているように思える。

b. 中東～北アフリカ

トルコ：この地域を代表するカラギョーズと呼ばれるドタバタ喜劇の影絵劇がある。人形の材料はラクダの皮で、半透明になめし、彩色された人形である。カラギョーズというのはいつも登場する主人公のキャラクターの名前で、劇はこのキャラクターを中心に展開する。この影絵劇は14～15世紀にコンスタンチノーブルに初めてあらわれ、トルコ全土に拡がった様である。一時は大変な人気があり、エジプト、北アフリカ、ギ

リシャの影絵劇を風靡し、ヨーロッパまで大きな影響を与えた。このカラギョーズは、一時期中東において芸術的に大変大きな影響力を持っていた様である。その特徴は美術的に大変モダンにデフォルメされたデザインと、とてもコンパクトなその操演システムに有ると考える。カラギョーズの公演そのものは言葉（トルコ語）に依る部分が大きいので、「見て即面白い」といった訳にはいかないが、その操演システムは中国の皮影戯に似通っており、皮影戯のシステムを極端に簡潔にしたようなシステムとあってよい。これによって、この芸能が各地へ伝播していくのにとっても役に立ったのだと推測できる。

c. ヨーロッパ

ドイツ：ドイツは影絵が盛んであった。1790年頃、当時人気のあった「こわれ橋」という作品の楽団付きの上演記録がいくつかの都市に有る。文豪ゲーテ(1749～1832)もハサミによる切り抜き絵が巧みであった様だが、1781年、博覧会で中国影絵を見て感銘を受け、自ら影絵芝居の劇場を建て、「ミネルヴァの生涯」「ミダスの裁判」等を演じたのである。この頃から70～80年間をドイツの影絵劇の全盛と言ってよい。1827年頃まではベルリンに常設劇場があり、その後一次衰微するが、後年影絵アニメーション映画なども作られている。

フランス：フランスは、シルエット侯爵のエピソードでも解るように、影絵が盛んであった。1770年ドミック・セラファンにより、オンブル・シノワーズ（フランス影絵芝居）の基礎が築かれた。彼はヴェルサイユを中心に影絵芝居の興業を成功させ、パリにも進出し、時の王室の保護を受けるまでになった。1890年前後から幾多の後継者が排出され、後の多様な影絵活動が始まることに。当時、パリには影絵劇の劇場も複数開設されていた様である。

イギリス：影絵の横顔のポートレートは、英国ではシャドー・ポートレートと呼ばれていた。そのシルエット作家はプロファイリスト（横顔絵描き）と呼ばれ、シャドー・ポートレートは交遊や社交の場で、現在の名刺の様に盛んに使われたという事である。他に金属製のスライド用の小さい人形が関節部分で動く“幻燈芝居”もあり、19世紀には手影絵の指南書や、家庭用の影絵劇セットなども販売されていた。アーサー・ラッカム(1867～1939)はヨーロッパで最も人気のあった挿絵画家だが、影絵挿絵の「シンデレラ」を出版している（初版は1919年）。他にも影絵劇場や、影

絵興行の記録、シルエットデザインのアンティークなどがヨーロッパ圏の各国に数多くあり、その隆盛を物語っている。デンマークの高名な童話作家H.C.アンデルセン(1805～1875)も切り抜き絵を楽しみ、お話を聞いてくれた子ども達にプレゼントしたりしていた。しかしながら、ヨーロッパには、アジアのようにあまり古い記録はない。それにトルコのカラギョーズの影響、またフランス式の影絵もオンブル・シノワーズと言う位であるから、中国の影響が大きかったのではないかと考えることができる。

一方、ヨーロッパ影絵文化の特徴として、「影絵の絵画としての発展」を無視することはできない。現在もそうであるが、アジア圏の影絵の場合は、影絵劇（芸能）としての比重が大きい様で、美術的には影絵人形としての美術は素晴らしいものがあるが、それが絵画的に発展する事はなかったともいえる。それに比べ、ヨーロッパの影絵文化は、ハサミに依る繊細な切り絵も含めて、かなり大きな影絵美術の広がりを見ることが出来る。これら、最初に紹介したローマの記録や、影絵の洞窟壁画の件などを重ね合わせると、ヨーロッパ圏には、やはり独自の影絵文化が有ったとしても決して不思議ではない。こうして考えると、影絵文化は多発的、自然的に世界各地で発生していたとも捉えられる。なぜなら、「影」という非常に身近な素材を用いてそれを何かに擬す、という行為が、私たち人間の極めて自然な行為と考えられるからである。（後藤）

3. 日本の影絵、影絵劇の歴史と現在の動向

作品「Hand Shadows ANIMARE」(2009)に、Japanese Traditional といった、日本の伝統的影絵遊びをモチーフにした演目があるが、それなどはまさに下記の研究ノートの総決算とも言える。

江戸期：日本の影絵の歴史は、17世紀から見る事ができる。1680（延宝8）年の俳諧書「洛陽集」に影絵を楽しむ様子の偲ばれる句がある。

「春の夜や 影人形の 初舞台」

「影人形」とは、影絵遊びの情景を描いたものと思われる。それが家族なのか恋人同士なのか、詳しくはわからないにしろ、おそらくは行灯、灯皿等の灯りで影人形を遊んでいる春の夜のとてもあたたかな情景が浮かんで来る句である。江戸期に於いては、影絵は浮世絵、掛け軸、墨絵、おもちゃ絵、回り灯籠、などに

取り入れられ、手影絵、影絵芝居、写し絵（幻燈芝居）なども盛んに行われた。歌舞伎にも影絵を使った演出が多く見られたとある。大阪では、伊勢型紙の廃物を利用した影絵人形が郷土玩具として作られ、その影絵人形が、大道で実演販売されていた。1815（文化12）年刊の「狂歌夜光珠」には、いろいろな職業の人の狂歌が集められているが、影画売りの狂歌には、簡単な絵とともに紹介されている。以下の様なものである。

「はたらきを 火かけに見せる影画うり 人の心をうつす成るらん」

この狂歌の中の「人の心をうつす成るらん」に注目したい。「影」というものの性質の中に「見ている人は、影の輪郭の中に何かを想像している。」と言う事があると思うのだが、この「人の心をうつす成るらん」はその事を見事に言い表している。浮世絵にも影絵表現は盛んに使われきた。その代表は、幕末から明治にかけて活躍した落合芳幾（1833（天保4）年～1904年（明治37）年）の連作錦絵「真写月花の姿絵（まことをうつすつきはなのすがたえ）」38枚揃えと思われる。そこに記された四世市村家橘の口上によれば「蔭を障子に写せる事は日頃通家のすきみ（遊び）であった。」影を写した錦絵は、「実にその人と逢った様な心地がするもの。」とあり、この言葉も影絵の特徴を良く言い表している。また、手影絵や影絵の宴会芸の指南書などは、多数出廻っていたようで、十返舎一九や広重も指南書を残している。

江戸期以後：影絵劇では、阿波の人形遣い吉田春之助の創案による影絵の指人形の一座が、明治十年頃全国を巡業している。スクリーンは縦三尺、横六尺の枠に美濃紙を張ったもの、という記録があり、あまり大きな物ではなかった様だが、当時としては人気を博したようである。

昭和期：坪内逍遙が、無声影絵映画「烏帽子折と猿の群れ」を1939（昭和5）年に企画実現している。この頃になると、影絵の表現というものも、絵本、教材、映画、等記録も多岐にわたってくる。

戦後：大藤信郎製作による影絵アニメーションが、カンヌやヴェネツィアのフェスティバルで注目を浴びる。このことは、日本の影絵史上特筆すべき事である。この頃になると、現代的影絵の専門劇団の誕生により活動が活発化するとともに、アマチュア劇団の活動も多彩なものとなってきた。劇団かかし座も、戦後、他に先駆けて創立された影絵専門劇団であり、1952（昭

和27）年より活動をはじめている。「影絵」という表現が江戸から明治、そして昭和と言う歴史の時間軸にそって発展して来たかと言うとそうとばかりは言えない。「映画」が登場して人気を集め、「寄席」や「芝居小屋」が廃れていった時代があった。次の時代には「TV」の時代になり、「映画」も一時期大変難しい時期があった。現代はさらに多様化し、映像技術も進化し続けている。ヨーロッパの項で「全体の流れとしては、1760年代に盛んになり、1830年代に銀板写真が発明され、普及するあたりまでが大きなピークのようなものです。」としたものの、それと同じような変遷を日本の影絵劇の歴史にも垣間見ることができる。1830年と言えば日本では江戸期であるが、1868年には明治になり、幕末には銀盤写真の技術が日本にも入って来るわけで、こうした爆発的な近代技術とその伝播に依って、世界中の芸能や美術は大きな影響を受けたことは言うまでもない。そうした変化の中で「影絵」というアート様式がどの様な変化を受け入れるべきなのか、思案しなければならぬ時期がやってきたことは紛れもない事実である。（後藤）

4. 影絵劇の将来的展望と活用等の提案

2013（平成25）年2月にワークショップを開催した。論より証拠というわけで、Hand Shadows ANIMAREの出演者に講師を引き受けてもらい、本研究のテーマである影絵劇の伝統・革新の融合を、手影絵の取り組みから広く深く体感してもらうことを命題としたものである。

Hand shadow workshop

影絵劇の伝統・革新の融合～手影絵の取り組み～

企画・進行／花輪 充 後藤 圭

講師／飯田周一・菊本香代・櫻本なつみ（かかし座）

2013/2/8（金）13:00～16:00 アートアンフィニ1スタジオにて

手影絵への招待（前半）

i. 劇団員によるデモンストレーション

「ON THE EARTH」



「THE MARCHING ANIMALS」



かたつむりの創造



伝統的な手影絵遊び

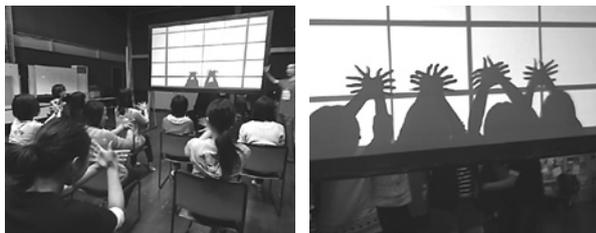
ii. 参加者によるワークショップ
キツネの創造



船頭さんの創造



カニの創造



◎休憩中の様子：参加者が自主的取り組みへと――



トリの創造



手影絵への招待（後半）

ハクチョウの創造



イヌの創造



パンダの創造



土瓶と湯呑の創造



グループごとに手影絵ショーの創作と実演

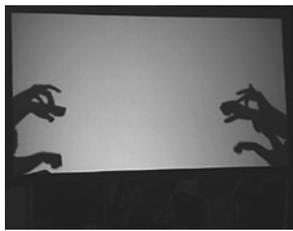
「うさぎとかめ」創作と実演



— 3グループに分かれての創作活動は、凡そ30分ほどの時間を費やして行われた。前半での体験を活かしながら、前向きに作業に取り組んでいたようである。各グループにかかし座のスタッフがアドバイザーとして、ディレクターとして関わってくれたことも創作活動を円滑にする要因となっていたように感じる。自らの手で、腕で、体で作上げた形状がスクリーンにどのように映し出されているのかを興味津々眺めながら取り組めることが楽しいようで、手影絵の創造に夢中になっている参加者の表情が印象的であった。



「動物の行進」創作と実演



ワークショップ参加者へのアンケート調査

アンケートの記述を直ちに依頼する。調査内容は以下の様である。

Q1. 手影絵の魅力を一言で言い表すならば……？自由に記述。Q2. 革新的と思ったことはなんであったか。講座内容や手法等から自由に記述。Q3. 伝統的と思ったことはなんであったか。講座内容や手法等から自由に記述。Q4. 影絵（劇）に対するイメージというもののはどのようなものであったか。自由に記述。

★観劇コーナーにて — Q5. かかし座スタッフが演じてくれた作品集の中で特に興味深かったものはどれか。（ ）に○を記入。Q6. その理由を記述。

★ワークショップにて — Q7. 実際に手影絵に取り組んで感じたこと、気づいたことを、内容ごと（*キツネ、トリ、カニ、ゾウ、ブタ、イヌなど、*土瓶と湯呑、渡し船など、*ウサギとカメ、*動物の行進 *その他）に記述。

アンケートの集計と分析

3時間を超える濃密なワークショップであったが、日頃体験できない内容（手影絵パフォーマンスの実演等）とあって、会場は、終始参加者の笑顔と歓声に溢れていた。かかし座の手影絵パフォーマンスについては、テレビやライブ等を通じて知っていた者が3人、劇団外部スタッフ（振付等）が1人いたが、あとの者は初めてだったこともあり、オープニングのSHOW CASE 3作では、そのマジカルな構成・演出、そして個人の技術の高さに驚愕する者は少なくなかった。

— Q1の解答からは、自由なイメージ／単純の中の奥深さ／温かさ／美しさ／面白さ／芸術性の高さと創造性／親近感、といったものを感受した様子が理解できる。

— Q2の解答からは、動画との融合に新鮮さを感じさせる／手だけではなく全身を使い演じていたことより感情が鮮明に伝わってきた／古典的な手影絵を芸術として高められている／オリジナルの影を協同的に作りあげている／それぞれの体を組み合わせて作品を作っている／光との距離の変化により大きさを変えている／映像と手影絵がコラボしている／近代的な機器の力と、手の動きが作り出す表現がコラボレーションして新しい影絵の世界が広がる／一人の手だけじゃなく、二人の手を使ったり、手以外の体の部分を使っていたこと／パンダの影絵のように他者と協同で創造していくことに驚いた／映像と手影絵が一体になっていたこと／現代的な手法と「手」というコラボレーションが自然、といったことが、参加者にとって手影絵の革新的存在価値を物語る指標になっていることがわかる。

— Q3の解答からは、障子の模様だけでなく、白地に光をあてているだけで何か日本的なものを感じる／共同作業で人と人が体を使って作り上げる作業が昔ながらでよい／背景（木や草）までも（手）で表現して

いることに感動／日本に伝えられている影絵も積極的に取り入れ、広く伝えているところ／土瓶や湯呑、渡し船など古来からあるものを生かし続けていること／背景を動かすことでさらに躍動感をつけているところ／皿や箸を使って演じているところ／江戸時代の宴会芸と聞いて／キツネやカニなど、私達が知っているものが取り入れられていること／昔からやられていたものが、今でも引き継がれて行われていたこと／技術に裏付けされていること／急須と湯呑、船頭さんと乗客など日本ならではの風景に、温かい気持ちになれた、ことが、参加者にとって、手影絵の伝統的存在価値を物語る指標になっていることがわかる。

— Q4の解答からは、シンプルだけど大切なものをちゃんと伝えられる表現／自由に感じることができる表現／切り絵のようのものをスクリーンに映し演じるもの／小さい頃は不思議と恐かったイメージがあったが、今は大好きな芸術の一つ／未知の世界／「人形」を動かすようなイメージ／手を主として表現するもの／体全体で表現するもの／見ている人を夢中にさせ、夢を与えるもの／手を使って影を作って遊ぶ楽しい劇というイメージ／ちょっと古い、昔話などにたまにとりいれられているイメージ／ペープサートの様な人形を映して行うもの／簡単そうに見えて難しいが、チャレンジしてみたくなる魅力あるもの／淡々としている、あまり動きがない、どちらかというと落ち着きがあり、それでいて明るく賑やかで楽しいもの、といった影絵に対する参加者のイメージを推し量ることができる。

Q5・Q6の解答からは、丁寧な描写の中に人の温かさを沢山伝える要素があった、多くの動物が次々に出て来て、その展開がとても面白かった／一話の鳥が世界を回することで世界のつながりを感じる／映像と手影絵の合わさった様子が見ていてとても感動した、といった情緒的な所感。パソコンを利用したデジタルな部分と人の手を使ったアナログな部分が違和感なく演じられていた／映像と手影絵の一体化された世界に魅せられた／一定に動く映像と、手影絵のコラボレーションに驚いた、といった表現メカニズムに対する関心。様々な動物が手だけ（身体全体も）を駆使してコミカルなストーリーと共に演じられている、といった構成・演出に対する感銘。音楽に合わせてコミカルに動くところやテンポのよいところが見ていて面白かった／幅広い年齢の方が楽しめる、といった大衆性、影に命が吹き込まれていて凄いなと思った、など、かかし座の手影絵パフォーマンスに対する参加者の高い評価（芸術

性、大衆性、普及性、継承性、発信力など）を推し量ることができる。

Q7の解答からは、

§キツネ、トリ、カニ、ゾウ、ブタ、イヌなど — 形を作ることができても、実際影の中で生き生き表現することは難しい／手で形を作れても、実際にスクリーンに映すと上手くできず、難しい／簡単そうに見えて、実際に生きているように動かすのは、とても難しい／見ているだけだと「私もやりたい！」とワクワクしたが、実際はとても難しく大変であった／見ていると簡単そうだが、実際にやってみると表情などを表現するのが難しかった、といった具合に、手影絵の技巧に対する難解さを訴える者が窺えたり、見ていると簡単だが、実際にやってみると表情などを表現するのが難しかった／子どもも大人も夢中になる要素を秘めている／やる人によって全く表情が違って面白かった／動きを表現するのが大変だったが面白かった／単純そうに見えて細かい部分や動き、手や指の動かし方がとても大変だった／シンプルなものほど表現力が求められた／手でやるのと影で見るのと全然違うことに驚かされた、といった具合に、手影絵の神秘的な面白さや奥深さに注目する参加者の思いを推し量ることができる。

§土瓶と湯呑、渡し船など — 手影絵を日常の中にもうまく美を取り入れ、それを楽しんでいたという日本文化の豊かさを感じた／見た時は湯呑の方が簡単と感じたが、角度などが難しく驚いた／日本にこういう素敵な「ちょっとした遊び」があったことが発見であった／日本古来の影が今でも引き継がれ、生かされていることを素敵に感じた／「昔の日本」を知る良い機会になる／江戸時代からやっているということに驚いた、日本ならではの景色である、といった手影絵の醸し出す伝統的技芸の美意識であったり、演じている人の表情や手の動きがとても大切／日常のちょっとした動きを影絵で行うことで、こんなに面白いものになることを知らされた／箸など、身近にあるものを使うことで、さらに表現の幅が広がることに驚かされた、といった古来から伝承される粋な遊び心に着目する参加者の気づきを受け止めることができた。

§ウサギとカメ — 走る表現で、背景の動きの速さで時間軸を見せる表現は興味深く、影絵の強みでもある／動物をスクリーン上でまっすぐに走らせるのがすごく難しかった／うさぎ、もっと極めたい。皆と劇を作ることができて、とても楽しかった／同じ「うさぎ」「かめ」でもみんな形や雰囲気が違うような気がした／草、木一つとってもとても難しかった。とても

歌なんてつけられなかった／歌いながら影絵を作るのが予想以上に難しかった。でも、やっていて楽しかった／動きで感情を表すことが難しい／ウサギとカメ以外の、木や山も自分達で表現するのが楽しかった／木や山、動く草を表現することで、走っている速さを表現出来ることに面白さを感じた／形だけでなく映す角度も重要だと気付いた／ウサギとカメ、木や丘など、同じ位置で、頭が映りこまないようにするなど、シンプルな動きにも考えなくてはならないことがたくさんあることを実感した、など、手影絵の表現者（担い手）として必要とされる想像力、遊力（創造力）、身体力、集中力、協同意識、豊かな感性等に着目する参加者の意識の高まりを感じることができた。

§ 動物の行進 — いかようにも作品を作って行ける自由さがイメージを膨らませる楽しみに繋がっていて、そのシンプルなゆるやかさが影絵の魅力となっている／実際やる方は、職人としての身体意識を有している尊い存在である／各グループとも全く違った行進になって同じ動物でも自分のグループとは流れやストーリーが違って面白かった／自分たちで考えた展開を発表出来て楽しかった／どのチームも個性があって面白かった。たくさんの動物を作ることが出来た／自分たちで出し合った動物を実際に表現することは、すごく感動的な経験だった／様々な動物たちが、ユーモラスな動きをすることの楽しさや演じ手の辛さを客に見せないようにする事の難しさがわかった／相手の動きを配慮したり呼吸を合わせる所までいかなかった／グループで作品を作る、演じることの難しさを感じた／音楽、スクリーンのイメージに合わせて構成していくのはとても楽しかった、など、表現者個人の手影絵に対する関心の高まりもさることながら、表現者同士の協奏意識の生成に対する気づきも推し量ることができる。

ワークショップのまとめ

今回のワークショップは、12名の参加者を対象として実施された。当初、一般者の参加も多数見込まれていたが、日程的な制約等から参加が出来なくなり、その結果参加者全員がT大学（児童学科／9名—4年3人／3年6人、栄養学科／1名—3年1人、大学院人間学総合研究科／2名—1年2人）の学生となり、さらに、花輪の開講科目（保育内容研究（表現）や児童文化特別演習、ゼミナール、保育内容実践研究（表現）等）を履修している者に限定されるなど、偏向したコンディションの中、プログラムを実施せざるを得なくなったことを付加しておく。ほぼ全員が、将来的に保育現場や教育現場に身を置くことを志望している

ため、Hand shadow workshop 手影絵の取り組みは特に注目度の高いものとなった。当初からポジティブな参加は想定できていたが、3時間のプログラムを全力でこなすことができるとは思はなかった。その成果として、参加者全員が、自由なイメージ／単純の中の奥深さ／温かさ／美しさ／面白さ／芸術性の高さ／創造性／親近感、といった印象をもつことができたこと、多様な手影絵の革新的存在価値を物語る指標や伝統的存在価値を物語る指標に出会えたこと、かかし座の手影絵パフォーマンスを芸術性、大衆性、普及性、継承性、発信力などから分析できたこと。手影絵の技巧に対する難解さを体感するとともに、手影絵の神秘的な面白さや奥深さに気づけたこと。手影絵の醸し出す伝統的技芸の美意識や古来から伝承される粋な遊び心を実感できたこと。さらには、手影絵の表現者（担い手）として必要とされる想像力、遊力（創造力）、身体力集中力、協同意識、豊かな感性等の資質を知ることができたこと。そして、表現者同士の協奏意識の生成といった人間関係の本質に触れられたことは事実である。

（花輪）

おわりに

スクリーンに映し出される影絵は、瞬く間に観る者の心を射止め、情緒的で甘美な世界に誘う。生の舞台を見ながらにして、映像的な描写によって奥行きのある感動を得られるといった意味では、他の演劇表現に優るといってもよい。ところで、今から10年程前にならうか、それまで影絵劇団で常用機材として使われてきたOHPの製造が停止になった。そのことは当時、影絵劇団にとって、極めて大きな問題をはらんでいた。家庭用電化製品のデジタル化が振興していく中で、OHPは時代にそぐわないモノとされてしまったのである。一方、この時とばかりに、松明の炎や蠟燭の明かりでやればよい、などと声高らかに唱えた人もいた。歴史を顧みれば領けないことではないが、伝統芸能と言われるものでさえ、時の移ろいに敏感に適応して存在しつづけしてきたのだ。ただただ回帰すればいいといった考えは、時として伝統の意味すらも脅かすかもしれない。そうした課題に直面しながら、後藤が主宰する劇団かかし座は、近年の作品の取り組みに対して、大きな改革に取り組んだのである。その一つが、デジタルプロジェクターの積極的な導入による影絵の新たな追求であった。長年引き継がれてきたシステムから新規のシステムに移行するという事は容易ことではない。それ相応に覚悟と頑張りのいることである。それまでの手法が手作業におけるスクリーンへ

の映写を基本としていた以上、生明かりや OHP を駆使した作業がパソコンとプロジェクターの映写技術に代わるということは、劇団員たちの負担を増やすことになったことは言うまでもない。しかしながら、かかし座では劇団員一丸となって大改革に着手した。そのことにより、影絵の可能性に再び灯がともったことは確かである。例えば、明るさ（光量）の増大、光源からスクリーンまでの距離の短縮、これまで考えもしなかった動画の導入などである。それらの可能性が高まるにつれ、現実化されていくに連れて、新規プロジェクターは、劇団内でますます渴望されるようになってきたのである。しかしながら、かかし座では伝統的な〈手影絵〉の技術取得と向上にも気を抜くことはなかった。もはや〈手影絵〉は劇団のお家芸とも呼ばれる水準に達し、近年では児童劇の巡回事業のみならず、テレビやイベント等でも頻繁に取り上げられるようになってきている。古来からの芸能を、現代人が渴望するフォーマットに再構築し、独自の演劇表現として発信させている姿勢は実に圧巻である。いずれにせよ、アナログ的な表現の技術の向上を怠らず、一方で、デジタル機器の性格を熟知させながら、両者を融合させていこうとするかかし座の創造姿勢に、影絵劇や児童劇のみならず、演劇全般の将来像を感じないではおれない。
(花輪)

引用文献

- (1) ㈱日本児童演劇協会編集 (2005)「日本の児童青少年演劇の歩み—100年の年表」p. 5
- (2) ㈱日本児童演劇協会編集 (2005)「日本の児童青少年演劇の歩み—100年の年表」p. 298
- (3) 坪内逍遙著「芸術と家庭と社会」実業の日本社 (1923) p. 176
- (4) 前掲書 p. 177
- (5) 前掲書 p. 179
- (6) 水品春樹著「小山内薫と築地小劇場」p. 20
- (7) ㈱日本児童演劇協会編集 (2005)「日本の児童青少年演劇の歩み—100年の年表」p. 307
- (8) 前掲書 p. 307
- (9) 前掲書 p. 307
- (10) 前掲書 p. 307
- (11) 水品春樹著「小山内薫と築地小劇場」p. 3

注記

- [1] 内木文英 1926～ / 公益社団法人 日本児童青少年演劇協会会長 1995～
- [2] 栗原一登 1911～1994 / 社団法人 日本児童演劇協会会長 1958～1993

- [3] 1952年（昭和27）年に、鎌倉アカデミアの演劇サークル「小熊座」を母体として後藤泰隆が設立。最初の15年間はNHKの専属劇団として、放送用の連続影絵劇を多数制作。1968年ごろから全国の幼稚園や小学校を巡る上演活動を開始。1979年（昭和54）年に後藤泰隆が急逝。1981年（昭和56）以降は、長男の後藤圭が代表を務める。手と体だけで多彩な動物の姿を作り出す「手影絵」を得意とし、100種類を超えるレパートリーを持つ。近年はテレビ、映画、出版などを通じて影絵のパフォーマンスを披露している。2009年以降、毎年のように海外公演を行う。
- [4] 小山内薫 1881～1928 / 明治末から大正・昭和初期に活躍した劇作家、演出家、批評家。日本の演劇界の革新に半生を捧げた。
- [5] 久保田万太郎 1889～1963 / 大正から昭和にかけて活躍した俳人、小説家、劇作家。生粋の江戸っ子として伝統的な江戸言葉を駆使して下町情緒と古典落語を愛し、滅びゆく下町の人情を描いた。
- [6] 小原國芳 1887～1977 / 学校法人玉川学園の創立者。1921年（大正10）年、八大教育主張講演会において「全人教育」の理念を唱える。『全人教育論』をはじめとする膨大な量の著作は『小原國芳全集』にまとめられている。
- [7] 斎田喬 1895～1976 / 大正・昭和の児童劇作家。1920（大正9）年、小原国芳にまねかれて成城小学校の教師となり、学校劇運動・自由画教育運動に携わる。退職後、児童劇団テアトロ・ピッコロなどの実践活動と劇作に専心。1948（昭和23）年、児童劇作家協会を設立。
- [8] 岡田 陽 1923～2009 / 玉川大学の名誉教授、厚生省中央児童福祉審議会文化財部会（映画・演劇・放送）部会長。玉川学園の小・中・高・大学と歴任し、戦後半世紀近く教職に付くとともに、長年に渡り、芸術教育、表現の教育に携わる。
- [9] とうたいりゅう 後藤泰隆 1926～1979 / 鎌倉アカデミア一期生。同窓の前田武彦、いずみたく、らと共にアマチュア劇団小熊座を結成し、児童劇・人形劇を巡回公演する。その後芸術協会に参加、プロとして演劇界を歩み始める。1953（昭和28）年、かかし座創立。NHKの専属劇団としてテレビ影絵の上演に取り組む。1968（昭和43）年より本格的に舞台公演を開始する。