

仕掛け紙芝居の特徴と制作

清水郁太郎

I. はじめに

幼児教育の現場で広く使われている現在の形式の紙芝居は平絵の紙芝居と言われ、誕生は昭和初期とされている。それ以前には今日のペープサートのような人型の絵に棒につけて動かしたものがあり、立絵の紙芝居といった。平絵の紙芝居はストーリーに沿った内容で同じ大きさの絵を何枚も描き、一人の演者がこの絵を順に1枚ずつ見せながら語る。これが子どもの娯楽として盛んになり、いわゆる街頭紙芝居が商売として戦前戦後に広く行われたが、昭和30年に入りテレビの普及とともに衰退した。

しかし現代ではこの平絵紙芝居の形式は、図書館や保育施設に既製品が置かれ、また一般の大人が独自の内容を手作りで伝えたり、生の声を聴きながら観客と演者が双方向に関わる良さが認められ、小学生や特に幼児の集まる場における演じものとして一つの確立した文化となっている。

前述の双方向性のある情報媒体という特性とはまた別に、紙芝居の魅力はそこに「物が存在する」ことではないかと筆者は考える。テレビの絵は光、つまり実体はただの電気信号であり紙芝居1枚1枚のような重さも臭いも手触りもない。紙芝居は物であることで、絵は平面であるが紙には厚みがあり裏があり、次の絵に変える時に動かす方法にも工夫が生じる。この次の絵への転換方法をさまざまに工夫発展させたものが「変わり絵」であり、連続する複数の絵にテーマやストーリーなどの意味を持たせたものが仕掛け紙芝居である。

この研究では、さまざまな種類の仕掛け紙芝居について、筆者考案の物も含め制作方法や演じる工夫を整理し、それぞれの特徴や今後の可能性を考えたい。

II. 各種の仕掛け紙芝居

1. パタパタ

「ぱたぱた」は図1のような古くからある木製玩具で、板返しとも呼ばれ Jacob's ladder という名で海外にも見られる。持ち手をひねり、最上部の板を裏返すと帯で連結された板が重力で順に裏返る動きを見せる。板は5枚の物が多いが4枚や6枚以上の物もある。裏返しになる動きや板が互いにぶつかるリズムカルな音を楽しむだけでも十分な魅力があるが、この板の両面に絵を描き2種類の絵に変化させて見せるものもある。この際、連結の帯が絵の妨げになるので帯の幅を細い物にするか、帯にも絵を描くかする。

この帯を板の幅の3分の1まで広げると、板の裏表2面以外に絵を描く部分ができ、仕掛け紙芝居に発展する。板は偶数とする。

①図2のように片面をまずAとする。帯にも板にも全てAの絵を描く面として使う。

帯の状態を側面から見ると図の通り。

②図2の状態から最上部の板を手前に倒すと、全てが裏返しになる。この面をBとする。(図3)

③図3の状態から全体をそのまま垂直方向に反転させると、そこには未使用の面がある。これをCとする(図4)

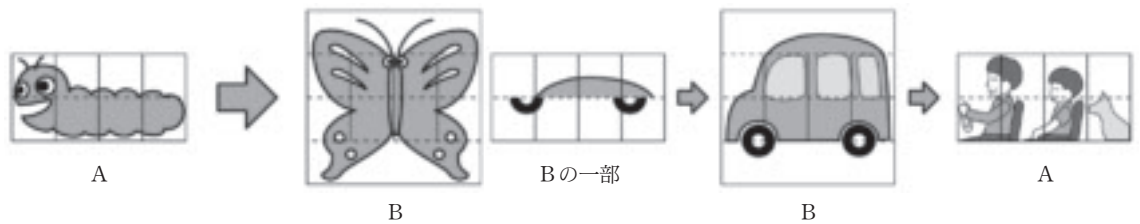
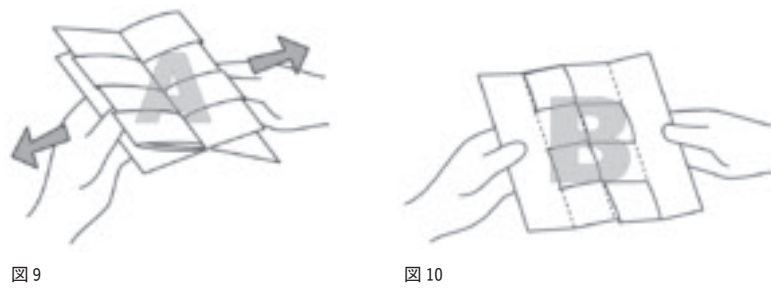
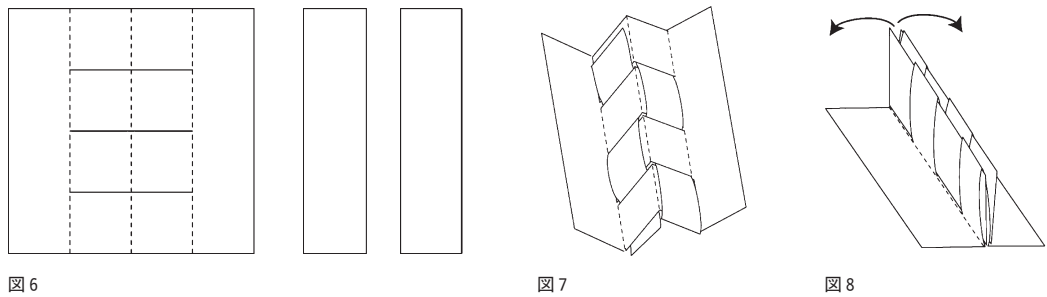
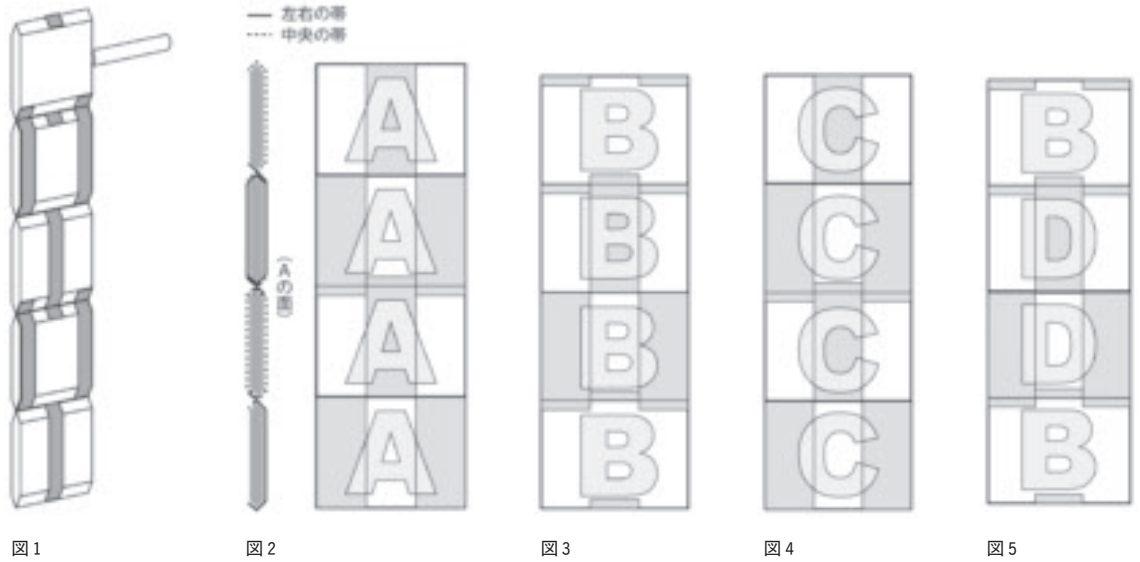
④図4の状態から最上部の板を手前に倒すと、全てが裏返しになる。この時、最上部と最下部はBの面だが他の2枚は未使用で、これをDとする。

このように板を帯で覆い、帯の裏表に違う絵を描くことで板の面積のほぼ2倍を使用し、A～Dの4種の絵が描けるようになった。4場面の簡単なストーリーを表現できる。

2. 紙芝居X

名称は筆者考案だが、既成の紙遊びである。図9の状態の断面がX形なので名づけた。図6のような紙を用意して実線部を切り、細長い紙を図7のように切込み部に差し込み点線で折ると図8のように中央を開くことができる。図8で開いた時の細長い画面をA(図9)とし、開く前に戻した状態の画面をB(図10)とする。AからBへは素早く移行できるので図11のような「変身」の表現ができる。また図9の状態のまま裏返すと新たなB面の一部が見えていて、両端を引っ張って開くと新たなB面のすべてが見える。さらに中央から中を開くと新たなA面が出てくる。以上両面で4つの画面を見せることができ、これにストーリーを付けて紙芝居にすることができる。

始めは無かった絵が素早く現れる，手品のような面白さがある。



3. 6面めくり

6面めくりは筆者の考案名だが，一般に Tetraflexagon と言われる。紙芝居 X と同様に紙の重なりを作り，重なった内部を繰り出すことで見える面を変化させる。制作は以下の手順。図 13 のように正方形の紙を縦横それぞれ

れ4等分の線を描いて中央の4マスを取り除き、図の通り数字を書く。数字は完成後面の番号になる。マスの境目の一か所を切る。図14のアイウエの順に谷折りする。図15のア・イを谷折りし、ウを山折りする。図16のように、見えている3のマスを入れ替えすべて2のマスが出るようにし、図13で切った箇所をテープで接着。

図16①の2の面を基本画面とし、垂直な中心線で山折りにすると中が開けて5の面が出る(②)。同じ動作でさらに6の面が出る。基本画面に戻り、水平な中心線で山折りにすると中が開けて3の面が出る(③)。同じ動作でさらに4の面が出る。基本画面のまま全体を裏返すと1の面である。合計6画面となるが、後述の六角紙芝居のようなエンドレスの動きではない。基本画面に何度か戻るストーリーを生かし、6場面の展開ができる

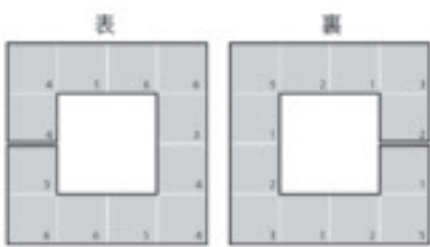


図13

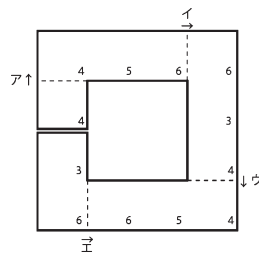


図14

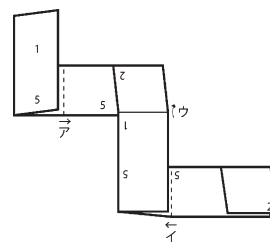


図15

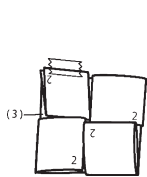


図16①

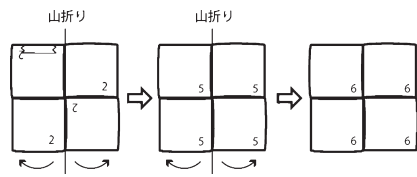


図16②

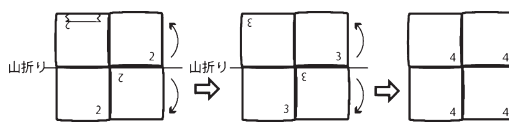


図16③

4. 六角紙芝居

イギリスの数学者 Ather H. Stone が考案した Hexaflexagon というパズルに絵を描いたものである。図17の通り正三角形を連ねた図を描き輪郭を切り、折り目を折って図18のように接着する。すると図19のように一度六角形をすぼめることで中心から新しい面を開いて出すことができる。3つの異なる面があり、同じ動作で、1面→2面→3面→1面2面→3面→……と何度でも繰り返すことができる(図20)。全3面と、とても単純である



図17

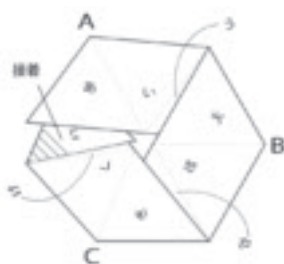


図18

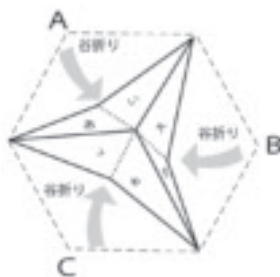


図19



図20

が繰り返すストーリーを図20のように表現することができる。形や動きに数学的な鮮やかさがあり、エンドレスな動作に面白さがある。

5. 十字型紙芝居

英名 Magic Card, 和名では変身カード, パタパタカードなど呼び名が様々ある。十字型紙芝居は筆者が形の特徴から考えた名称。4画面が作れ, 六角紙芝居同様にエンドレスな場面転換になる。図21のように2枚の正方形の紙の水平中心線と垂直中心線でそれぞれ切り, 全体の幅の4分の1の直交する線で折り目を付ける。ABを重ね4隅の4分の1のスペースを接着する。図23の a, b, d, eが4つの画面であるが, b, c, dのように開き方を分けると場面数を増やすことができる。

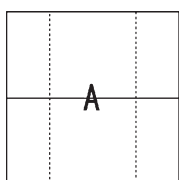


図21

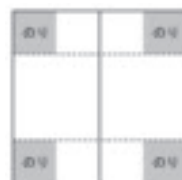
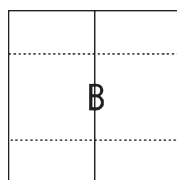


図22

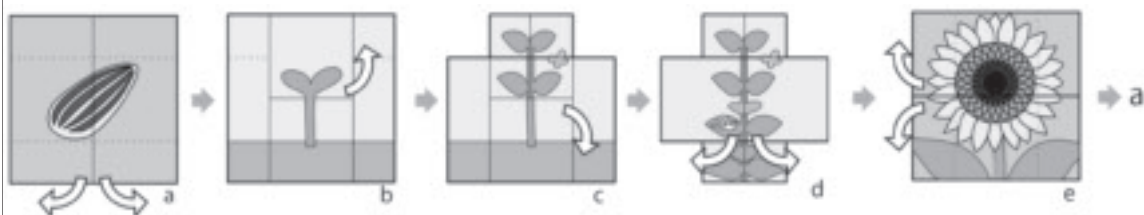


図23

6. くるくる紙芝居

筆者の考案したものである。これまでの物のように場面転換のために紙を折り返すという動作がない。平絵紙芝居のように場面転換で徐々に次の画面が出てくるという効果がある。図24のように同じ大きさの円形の紙2枚に半径の線で切込みを入れる。切込み線の端の突起は操作用のつまみであるがなくても良い。Aの裏をC, Bの裏をDとする。図25でAの切り込みからBを繰り出すとAは背後に隠れるので, そこでAを裏返しCを観客側に向ける。そしてBの切り込みからCを出し, 背後に回ったBを裏返しDとして, 最後にCの切り込みから繰り出す。円形の紙の枚数は増やすことができる。

次の画面は「出していく」という考え方と, 反対に「入れていく」という考え方がある。例として図26の2枚のように手前にあった「おにぎり」が後ろの「穴」に落ちていくようにストーリーとしては設定するわけである(実際は穴の面が前に出てきているのと変わりはないのだが)。また, この紙芝居の特徴は円形の回転する画面なので文字は図27のように円形に配置し, 徐々に見せるのがよい。小さなイラストを並べて描き, 徐々に見せるということも同様にできる。

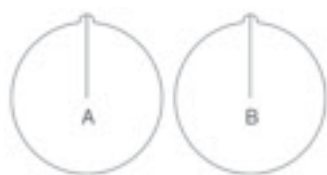


図24



図25



図26



図27

7. 紙コップ劇場

ここからは立体紙芝居である。平面的な紙芝居は紙を前後に重ね、見せたい絵を順に観客側に出していた。立体紙芝居ではさらに絵を裏に回したり横に向けたり上下に積み上げたりなど、テレビや映画では成し得ない「物」としての表現が生きてくる。

図 28 のように紙コップの観客側に描いた絵を順に見せていけば平面紙芝居に近い表現となる。⑥まで進んだら前後反転して裏に描いた絵を逆の順番で見せても良い。これが一般に行われている紙コップの立体紙芝居である。

紙コップの形の特徴を生かすと次の例のような工夫ができる。ab は表裏。

- 図 29 の⑤⑥にかけてコップを持ち上げながら茎の伸びる様子を表現する。
- さらに⑦で中間に紙コップを足して積み上げ、長い茎を表現する。
- ⑧ではコップを持ち上げるが、中から現れた絵と持ち上げた絵を組み合わせる両方使う
- ⑩では上のコップをそのままにし、下のコップのみ前後反転して違う絵を見せる。
- ⑪では下と中間を前後反転し、主人公の移動を表現する。
- ⑫⑬では茎が切られて倒れる様子を中と下のコップを取り除くことで表現。
- ⑬は主人公を切り抜いて透明コップ 7 に貼り、背景を描いたコップ 8 に被せている。背景の雲の絵のコップを回転させ、主人公が空を進む様子を表現。
- ⑬では主人公が去っていく動きをコップを水平に回転させることで表現。



図 28

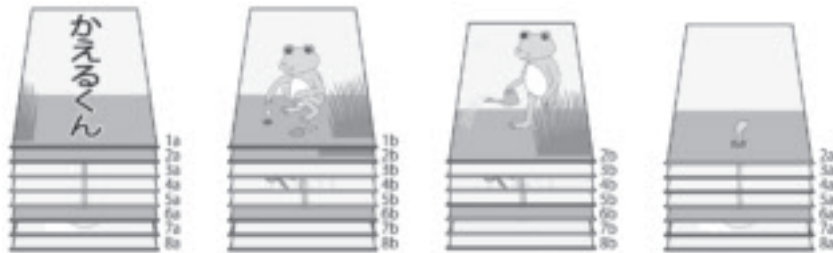
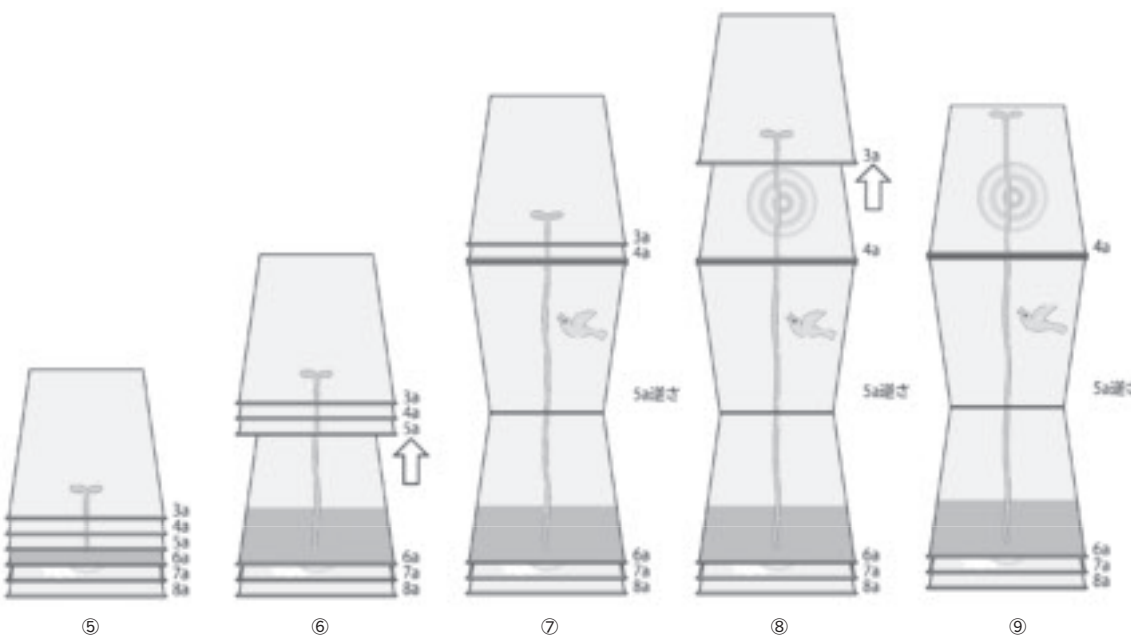


図 29 ①

②

③

④



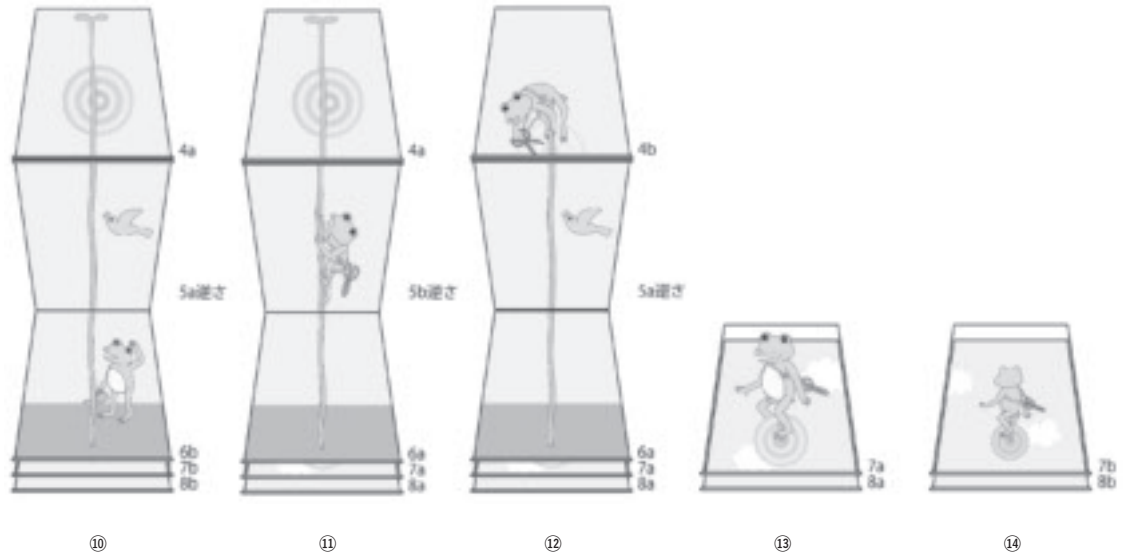
⑤

⑥

⑦

⑧

⑨



8. さいころシアター

この名称は筆者考案だが「立方体返し」「Flexicube」などという名で商品・手作り品が散見される。既存の物は図形的な動きの楽しさを味わうパズルとして位置づけられている。これを紙芝居として生かす方法を考える。

同じ大きさの立方体を8個、図30のようにテープで連結し、同時に見える4マスまたは8マスの面に1場面の絵を描く。図30のように連結された立方体は図31の①をスタートとし、⑫までのとおり順に中を開いて別な面(あ〜か)を出すことができる。⑫の次は①に戻るエンドレスな動きである。

この立方体が2個または4個まとまって動く仕組みを物語の中で効果的に生かすとよいのではないか。その具体的な方法を図32①〜④に示す。

- ①：「い」または「お」の4マスの面(図31の③または⑨の状態)で底にある面を開き、「え」または「あ」の8マスの面を出す(図31の③→②→①または⑨→⑧→⑦という動きをすべて底の側から見た時の様子)。
- ②：「い」または「お」の4マスの面(図31の③または⑨の状態)で底にある面)に上から左右に2マスずつ、おろしてきて「い」または「お」の8マスの面にする(図31の③→④→⑤または⑨→⑩→⑪という動きをすべて底の側から見た時の様子)。
- ③：「あ」または「え」の4マスの面(図31の③または⑨の状態)で側面にある)を見せた状態から、裏にある同じ「あ」または「え」の4マスの面を追加する(図31の③→②→①または⑨→⑧→⑦という動きを先に側面、のちの正面から見た時の様子)。
- ④：「あ」または「う」の縦に4マス見えた状態と同じ「あ」または「う」の4マスを足す。「か」と「え」も同様(⑤→⑥→⑦, ⑪→⑫→①の動き, または逆順の動き)。

昔話を表現した具体例を図33に示した。8マスの面は6種類であるが、4マスで表現する場面や、⑥と⑧のように行きと帰りに同じ絵を兼用することでより多くの場面数を表現できる。

効果的な動かし方(図32)と具体例(図33)との対応を表にする。

	開いて中身を見せる	左右に画面を付け足す	片側に画面を付け足す	片側に画面を付け足す
図32	①	②	③	④
図33	②→③	⑤	① ⑦	④

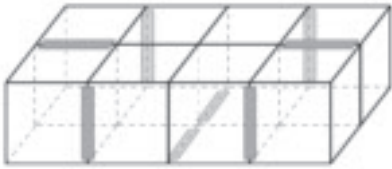


図30

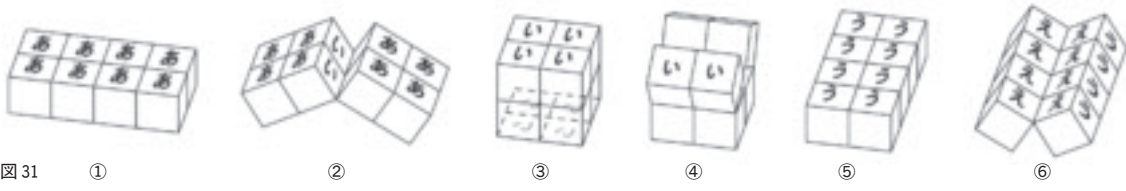


図31 ①

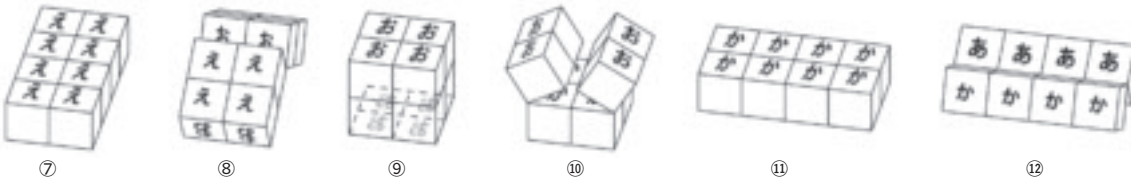
②

③

④

⑤

⑥



⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

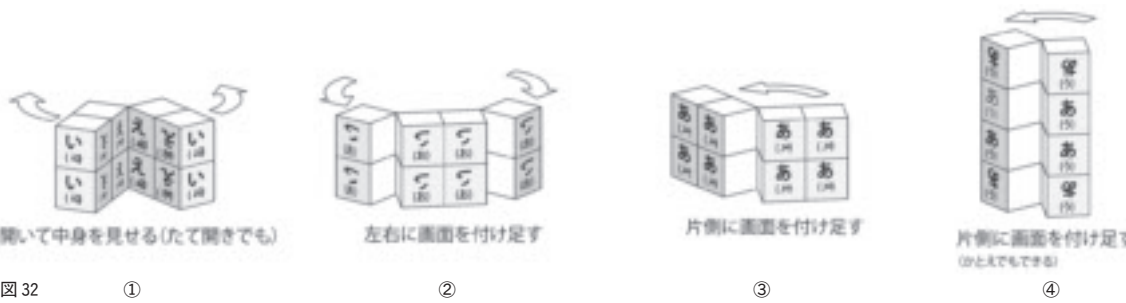


図32 ①

②

③

④

(1), (2)は話にあわせ、順に見せる

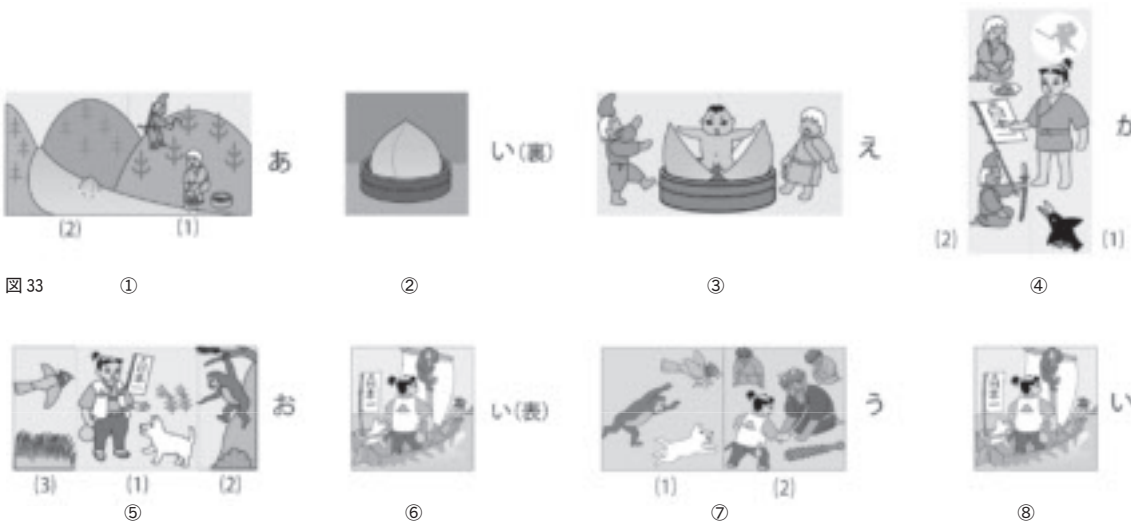


図33 ①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

III. まとめ

様々な仕掛け紙芝居の特徴を見て、制作時の工夫を考察した。既存のパズル的な物にどう絵を描くか、独自に考案した物、話を効果的に表現するために仕掛けをどのように動かすかなどを考えた。

制作面ではどれも材質を紙で作ることができ、技術的には容易である。考慮するとすれば観客に見せるということから大きさをどの程度にするかということであろう。紙コップ劇場は既製品のコップを使うので大きさには制限があり、また絵を描く面が曲面なので正面から見る必要があるという制約がある。さいころシアターは牛乳パックを利用すると作りやすいが、より大きな物となると接合部の強度に工夫が必要となる。

内容を考えるという点では、平面的な仕掛け紙芝居は場面数が4～6と限られているものが多かったが、学生または子どもが制作課題として気軽に取り組むには適当な教材だと考える。ストーリーより動きの面白さを楽しむ物と位置づけられる。立体的な仕掛け紙芝居は様々な工夫ができるが、ストーリーと動きの組み合わせの考案に時間を要する。

今後の可能性については、これら仕掛け紙芝居を子どもに対し演じると必ず「自分で動かしてみたい」という反応がある。その際の課題の一つは動かし方をわかりやすく説明できること。もう一つは強度・耐久性である。作りやすさから紙を用いているが、いかに丈夫に作るかということからは布や化学素材などを本体や接合部に使うことも考える必要がある。

以上のように仕掛け紙芝居はどれもそれぞれに「特徴的な動き」が伴うもので、絵を通して「物語を伝える」平絵紙芝居とは目的が異なるが、演じ手が観客の前で語りながら操作し、人対人の双方向に気持ちが行き交う良さは共通している。その媒体として仕掛け紙芝居は確かにそこにモノが存在し、更に演者のパフォーマンスが意義を持っている。このようなことは特に電子媒体の溢れる現代の子どもに向けた文化として価値があるのではないか。

IV. 参考文献

紙芝居文化史 ― 資料で読み解く紙芝居の歴史 石山幸弘著(2008年)
メディアとしての紙芝居(日本児童文化史叢書) 鈴木常勝著(2005年)