



関西お笑い芸能『吉本新喜劇』の笑いと身体性

阪田, 眞己子

(Citation)

表現文化研究, 3(2):139-148

(Issue Date)

2004-03-24

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCOI)

<https://doi.org/10.24546/81002843>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81002843>



関西お笑い芸能「吉本新喜劇」の笑いと身体性

Laughter in Physical Context in Kansai Comedy Performing Arts, *Yoshimoto Shinkigeki*

阪田真己子 Mamiko Sakata

概要

吉本新喜劇の舞台では、出演者の恒例ネタと、それに対する共演者らの大仰な反応が観客の笑いを誘発している。それらの多くは、身振りを交えた誇張表現であり、吉本新喜劇の「おもしろさ」を支える大きな柱の一つであると考えられる。そこで、本稿では、吉本新喜劇の独自のお笑い供給システムが、実際に観客によってどのように認知されているのか、また実際に舞台上立つ芸人によってどのように表現されているのかということについて身体性と絡めながら検討することを目的とする。

まず、最近の吉本新喜劇が以前のような派手な動きを伴わなくなってきたことが示唆された。一方、吉本新喜劇の全盛期には身体で笑わせるギャグが多くあり、それらは現在の若者にとっても「おもしろい」と評価されるものであることがわかった。また、台詞で笑わせるギャグの直後には、共演者がコケることにより舞台上に動きが生まれ、台詞ネタにも身体性が寄与していることが推察された。

次に、実際にベテラン芸人、池乃めだか、島木譲二の動きをmotion captureシステムを利用して記録・分析を行った。両者の身体から繰り出されるギャグは名人芸であり、それらをデジタル的に記録することは、無形文化財のデジタルアーカイブとしての価値も見出すことができる。本研究では、両者のギャグの一側面を垣間見たに過ぎないが、共に完成度の高い巧みな技であることをmotion captureシステムの利用により科学的に解明できる可能性を示唆するものであった。

キーワード: 身体文化、お笑い芸能、吉本新喜劇、笑いと身体性

Abstract

Many of the exaggerated reactions of *Yoshimoto Shinkigeki* comedians involve physical movements such as gestures. Actually, physical messages are considered to be one of the key elements that contribute to the success of their comedy. The purpose of this paper is to examine the unique 'laughter production system' of *Yoshimoto Shinkigeki* in physical context, and furthermore, to analyze how jokes and comic situations are recognized by the audience and how the performers on stage express themselves to reach out to the audience.

During their golden age, *Yoshimoto Shinkigeki* performances cracked jokes accompanied by a lot of physical movements and they still now appeal to today's young audiences as being 'very funny'. A joke by one performer is immediately followed by an exaggerated reaction, e.g., falling off the chair, etc., by his or her co-performer. The series of motions enliven the performance. The jokes themselves have been found to contain many physical elements.

We recorded and analyzed with a motion capture system the stage appearances of experienced performers such as Ikeno Medaka and Shimaki Joji. Any digital recording capturing their art is worth digital archiving of an intangible cultural asset. This study suggests their consummate performance can be scientifically analyzed with the use of the motion capture technology.

Keywords: *Body Culture, Comedy Performing Arts, Yoshimoto Shinkigeki, Laughter in Physical Context*

はじめに

近代心理学の祖Wundt¹は、自己表現の手段として身振りの重要性を説いており、さらに意図的な意思伝達の前段階には、意図しない衝動的な観念の表出があると述べている。つまり、人が意識することなく出現する身振りは、人の感性と直結した最も原初的な身体表現であるといえる。そこで筆者は、非言語的な対人コミュニケーションにおける共通理解の基盤にあるのは身体の表現性であると考え、これまで継続的に身体表現の研究に取り組んできた。

悲しみや怒りなどと同様、「笑い」もまた人の感性に直結した原初的な身体表出であるという観点から、現在「笑いと身体性」について研究を進めている。前述のように、「笑い」は最も原初的な身体表出でありながらも、世代や文化によってその意味や価値が規定される。したがって、「笑い」はわれわれの生身の身体とわれわれが生きている時代とをつなぐ媒介項とも考えられる。そのように、原初的な身体表出であり、文化的な所産でもある「笑い」に身体性がどのように関与しているかということをも明らかにしたいと考えている。

前号では、「関西お笑い芸能『吉本新喜劇』—独自のお笑い供給システム」と題し、文献調査と取材に基づいて、「吉本新喜劇」の独自のお笑い供給システムについて調査報告を行った。そこでは、吉本新喜劇の舞台の成り立ちや誕生当時から受け継がれているコンセプトについて、歴史的背景をたどりながら概観し、舞台と観客とでひとつのお笑い文化が共有されていることを垣間見ることができた。

そこで、本稿では、前号で示した吉本新喜劇の独自のお笑い供給システムが、実際に観客によってどのように認知されているのか、また実際に舞台上立つ芸人によってどのように表現されているのかということについて検討することを目的とする。関西お笑い芸能「吉本新喜劇」の笑いにどのように身体性が絡んでいるかを知る基礎資料としたい。

1. 吉本新喜劇を見る側の視点

本章では、独自のお笑い供給システムによって製作された吉本新喜劇が、「お笑いを見る側」にどのように認識されているのかを明らかにする。「見る側」としては、実際に吉本新喜劇の舞台(「吉本新喜劇全国ツアー2003²」)に足を運んだ観客と、吉本新喜劇のギャグを所収したDVD(「吉本新喜劇ギャグ100連発³」)の鑑賞者を対象とする。

1.1. 全国ツアー観客へのアンケート

本項では、実際に吉本新喜劇の舞台に足を運んだ観客に吉本新喜劇に関するアンケートを実施し、観客の視点から吉本新喜劇を概観する。

本研究では、連日公演のあるなんばグランド花月(NGK)の観客ではなく、全国ツアーの観客を対象としてアンケートを実施した。それは、NGKが観光地となっているため、吉本新喜劇が見たい見たくないに関わらず見に来ている地方からの観客が非常に多いという理由からである⁴。本研究は、吉本新喜劇のファン層が吉本新喜劇をどのように捉えているかを明らかにすることを目的としていることから、「吉本新喜劇をおもしろい」と思っていることが前提である。したがって、その条件にできるだけかなう対象者として全国ツアーの観客を選んだ⁵。

1.1.1. 調査実施日程と場所

- ・ 2003年9月20日(土);神戸国際会館国際ホール(観客動員数約2,000人)
- ・ 2003年9月21日(日);栗東芸術文化会館さくら(観客動員数約1,500人)

1.1.2. アンケート実施方法

筆者が独自に作成した「吉本新喜劇に関するアンケート」を、開演前に全ての観客に配布し、舞台終了後出口にて回収した。両会場を合わせた回収数は457名、回収率は約13%であった。

1.1.3. 調査項目

- ・ 調査対象者(観客)の属性;年齢、性別、出身地
- ・ 吉本新喜劇を代表する役者は誰か。(新旧問わず1位~3位まで)
- ・ 吉本新喜劇の中で好きなギャグは誰のどんなギャグか。(新旧問わず3つ)
- ・ 今日の公演で一番印象に残っている役者は誰か
- ・ 今日の公演で一番印象に残っている場面はどこか

1.1.4. 集計結果

①調査対象者(観客)の属性

調査対象者の年齢、性別、出身地は以下の【図1~3】に示すとおりである。

【図1】が示すとおり、10~30代が占める割合が多く、全観客の6割以上がこの世代で占めている。1989年の「やめよっカナキャンペーン⁶」以前吉本新喜劇の客層

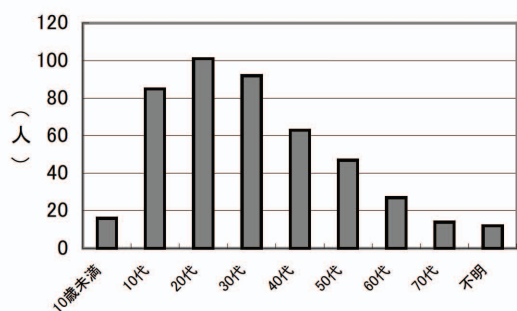


図1 年齢構成

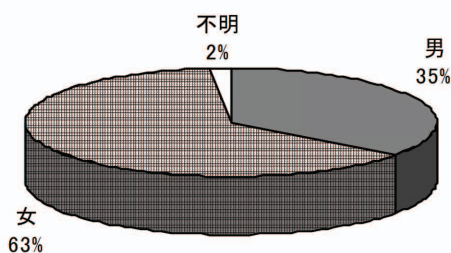


図2 性別

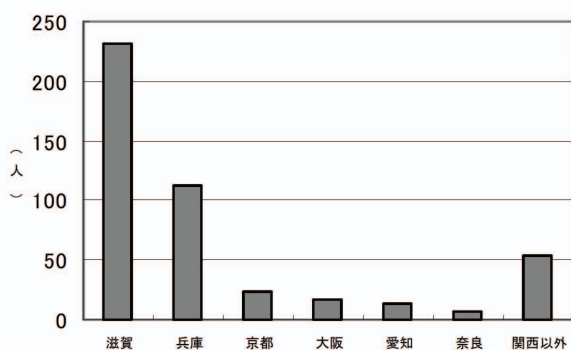


図3 出身地

は中年、年配層が中心となっており、新喜劇はおろか難波という街自体が若者の来る場所ではなかったようである。それが「やめよっカナキャンペーン」以後、若者も観客のターゲットとしてさまざまな企画が実施され、観客に占める若年層の割合が増加したといわれている。本調査結果もそれを裏付けるものであるといえる。

ただし、40代以降の中年層の世代も決して少ないわけではない。本調査における最少年齢は4歳、最高年齢は78歳であり、吉本新喜劇が実に幅広い年齢層から支持される舞台であることを示している。

【図2】より、女性が全体の6割以上を占めていることがわかる。これも、「やめよっカナ」以前のファン層が男性の中年、年配層であったのに対し、現在では、むしろ女性ファンの方が多くいることを示すものであるといえる。

表1 吉本新喜劇を代表する役者(世代別回答結果)

20歳未満	20代	30代	40代	50代	60代～
内場勝則	池乃めだか	池乃めだか	池乃めだか	池乃めだか	池乃めだか

【図3】より、出身地は、滋賀県が1位、兵庫県が2位であった。これは、本調査を滋賀公演(栗東市)、兵庫公演(神戸市)で実施したためであると考えられる。両県を含む関西出身者が全体の8割以上を占めている。

②吉本新喜劇を代表する役者

「吉本新喜劇を代表する役者は誰か(新旧問わない)」という質問に対する回答結果のうち、各世代別に第1位として選ばれた芸人のみを【表1】に示す。20代以降はどの世代も池乃めだかが第1位であった一方で、20歳未満では内場勝則が第1位として選ばれた。

「やめよっカナキャンペーン」以後、吉本新喜劇の客層が若年化したことは前述したとおりである。その若年層にとっては、「やめよっカナ」以後、ニュー・リーダー⁷として新喜劇を担ってきた内場が代表的な役者ということになるのであろう。また、かつての吉本新喜劇黄金時代⁸を知る世代(20代以降)からは、現在も舞台に立ち続ける大ベテラン池乃めだかが今なお強い支持を得ている。もともと、内場勝則も「やめよっカナ」の以前のちょうど低迷時代に入団し、およそ20年新喜劇の舞台に立ち続けている⁹。20代以降のすべての世代において、1位は池乃で、2位は内場であった。この結果は、内場がもはやニュー・リーダーではなく、真のリーダーとなったことを物語っている。

キャンペーン後、吉本新喜劇は若手とベテランが共存し、むしろ往年の大ベテランが脇役に回ることで、4座長をはじめとする若手役者を引き立てるとともに、舞台全体に安定感を持たせている¹⁰。本結果は、新旧の役者がいずれも吉本新喜劇の看板役者であることを裏付けているかのようである。

③好きなギャグ

吉本新喜劇の中で好きなギャグについて(新旧問わず)3つ回答を求めた結果を【表2】に示す。役者陣の世代交代が観客の意識に影響を与えているということは前述のとおりであるが、その中であって20年近く続く島木譲二の「パチパチパンチ」が1位であったことは注目に値しよう。

表2 好きなギャグ

順位	ギャグ	芸人
1位	パチパチパンチ ¹¹	島木譲二
2位	い〜〜〜! ¹²	内場勝則
3位	河内弁でキレて「男の人って怖い」 ¹³	未知やすえ
4位	〜か? ¹⁴	安尾信乃助
5位	そんなんでできるんですか? ¹⁵	内場勝則
6位	ローテーショントーク ¹⁶	辻本茂雄
7位	猫まね ¹⁷	池乃めだか
8位	ごめんくさい ¹⁸	チャーリー浜
9位	ごめんやしておくれやしごめんやっし ¹⁹	末成由美
9位	ブサイク ²⁰	浅香あき恵

【表2】のギャグの内容について見てみると、そのほとんどが台詞(言葉)で笑わせるギャグである。「最近の新喜劇は派手な動きを伴うギャグが少ない²¹」という指摘を示唆する結果とも考えられる。だからこそ、その中にあって、いかにも新喜劇らしい「身体を使ったギャグ」の王道である「パチパチパンチ(第1位)」や「猫まね(第7位)」が尚支持されているということは、観客の需要があることを示すものでもあったと考えられよう。「ギャグ」として確立されたものではなくとも、台詞を言うときの大仰なアクションやズッコケ²²は現在の舞台でも健在であり、そのような身体表現(誇張表現)が観客の笑いを今なお誘発していることも事実である。

1.2. 吉本新喜劇ギャグ100連発DVDの評価実験

本項では、吉本新喜劇黄金時代のギャグを集めたDVDを刺激として、現在の10代の若者を対象に評価実験を行い、黄金時代のギャグが現在の若者にどのように評価されるかを確かめる。

1.2.1. 評定者および実験日時

実験に参加した評定者は大阪市内の福祉系専門学校の学生23名で、平均年齢19.9歳(S.D.; ±0.56)、うち男子16名、女子7名である。出身地は、大阪17名、兵庫2名、京都、岡山、愛媛、高知各1名であった。実験は2004年1月に教室で一斉に行った。

1.2.2. 呈示刺激

DVD「吉本新喜劇ギャグ100連発【保存版】」(R&C Japan)に所収されているギャグ(161個)を呈示刺激とした。尚、現在「吉本新喜劇ギャグ100連発」のDVDは全3巻であるが、本研究で素材としたのは、1989年に最初

に発行されたものである。

1.2.3. 手続き

DVD「吉本新喜劇ギャグ100連発」(R&C Japan)に所収されている順に1種ずつギャグを呈示した後、一旦映像を停止し、以下の内容について回答用紙に記入を求めた。

- ・ そのギャグについて「おもしろくない」「まあまあおもしろい」「おもしろい」「とてもおもしろい」の4段階尺度で回答
- ・ そのギャグを「知っている」「知らない」の2者択一で回答
- ・ そのギャグを行っている芸人を「知っている」「知らない」の2者択一で回答

尚、刺激間のインターバルは映像を一時停止し、全員が記入し終えたのを確認の後、次の刺激呈示に進んだ。刺激間のインターバルは約10秒程度であった。

1.2.4. 集計結果

①ギャグの分類

本研究で刺激としたギャグを以下のように分類した。

i) 身体を使って笑わせるギャグ

身体の動きで笑わせるもの、あるいは笑いに身体動作が大いに影響しているものを分類
例)

- ・ 島木譲二「パチパチパンチ」
- ・ 池乃めだか「猫まね」
- ・ 間寛平「猿まね」

ii) 台詞の内容で笑わせるギャグ

意表を付く台詞やボケ台詞など、台詞の内容で笑わせるものを分類
例)

- ・ 井上辰夫「おじゃましまんにやわ」
- ・ チャーリー浜「じゃあ〜りませんか」
- ・ 岡八郎「こう見えても高校時代はピンポンやった」

iii) シチュエーション、行動で笑わせるギャグ

- ・ 原哲夫「ハゲ頭でマッチを擦る」
- ・ 帯谷孝史「ポット」
- ・ 桑原和男「男戻り」

iv) 台詞の言い方、声の出し方で笑わせるギャグ

台詞の言い方や奇妙な声の出し方で笑わせるギャグ

- ・ 木村進「イッヒッヒ」
- ・ 南喜代子「ウオー」
- ・ 岡八郎「ガオー」

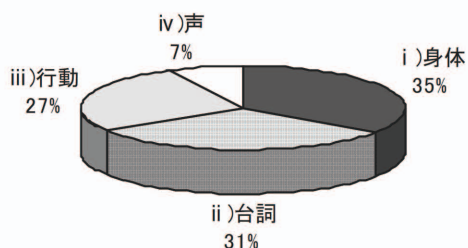


図4 ギャグの分類

また、動きと台詞を混ぜ合わせたもの（例えば島木譲二の「ゴメリンコ」）や、奇妙な言い回しに動きが伴うもの（例えば間寛平の「まいど」）は、動きを伴うという観点から「身体を使って笑わせるギャグ」に分類した。

ギャグ100連発に所収されているギャグを上記の方法により分類した結果を、【図4】に示す。

【図4】より、「身体を使って笑わせるギャグ」の割合がもっとも多く、全体の35%を占めていた。次いで、「台詞で笑わせるギャグ」が31%、「シチュエーション、行動で笑わせるギャグ」が27%、「台詞、声の出し方で笑わせるギャグ」が7%と続いている。

本研究で取り上げたDVDは、岡八郎、花紀京、間寛平、木村進ら、吉本新喜劇の黄金時代を支えたスターらのギャグを中心に所収されている。1989年、吉本新喜劇の低迷時代といわれた折に、このDVDは売り出され、一躍「吉本新喜劇」の名を全国に知らしめ、吉本新喜劇ブーム再来の契機となったと言われている。

この分類結果は、「身体を使ったギャグ、身体の動きで笑わせるギャグ」が吉本新喜劇の全盛時代を支えていたことを物語っていると推察されよう。図が示すように、「台詞で笑わせるギャグ」も全体の3割強を占めていることから、これらの絶妙のバランスが吉本新喜劇独自のお笑い供給システムを構築していたといえよう。

②ギャグのおもしろさに対する評価結果

各ギャグのおもしろさに対する4段階尺度による評価結果について、「おもしろくない」を1点、「まあまあおもしろい」を2点、「おもしろい」を3点、「とてもおもしろい」を4点として集計した結果、平均評定点の高かった順に上位10位を【表3】に示す。ギャグの種類は、「身体を使って笑わせるギャグ」をB、「台詞の内容で笑わせるギャグ」をW、台詞と身体の両方が笑いにつながっているものをBWとした。

【表3】に示すように、間寛平、池乃めだかの「猿と猫」が第1位、以下第5位の桑原和男の「男戻り」以外はすべて池乃めだか、間寛平のギャグが占めている。

ギャグの種類について見てみると、5位の「男戻り」と8位の「折り入って話が」以外はすべて身体の動きを伴うギャグであることがわかる。ギャグの知名度についても、上位5位までのギャグは90%以上の評定者が「そのギャグを知っている」と答えていることから、「定番」だからこそ面白いという吉本新喜劇の特徴を示す結果であったといえる。間寛平、池乃めだか、桑原和男の本調査における評定者の知名度は100%であったことから、「芸人を知っている」ことが「ギャグのおもしろさ」に少なからず影響していることも推察される。本調査における評定者の平均年齢は19.9歳であり、やめよっカナキャンペーン以後の視聴者の年齢であることから、今もなお舞台上に立ち続けている池乃めだか、桑原和男、また全国的に有名な間寛平のことを「知っているからおもしろい」と感じるのかもしれない。

いずれにせよ、池乃、間らの「身体を使ったギャグ」が上位10位中8つを占めていたことは確かであり、吉本新喜劇らしい身体を使ったギャグが現在の若者にも「おもしろい」と評価されていることを示す結果であったとも考えられよう。

表3 ギャグ100連発評価結果

順位	役者名	ギャグ	種類	知名度
1	間寛平 池乃めだか	猿と猫 ²³	B	95.7
2	池乃めだか	これぐらいにしといたろ ²⁴	BW	91.3
3	間寛平 池乃めだか	笑わっしょんな〜 ²⁵	W	60.9
4	池乃めだか	かにバサミ ²⁶	B	91.3
5	桑原和男	男戻り ²⁷	W	91.3
6	池乃めだか	なかなかやるな ²⁴	B	65.2
7	間寛平	かいーの ²⁸	B	91.3
8	間寛平 池乃めだか	折り入って話が ²⁹	W	78.3
9	間寛平	イタ〜イ ³⁰	B	69.6
10	間寛平	危ない ³¹	B	52.2

1.3. 笑いと身体性

1.1.より、観客が「吉本新喜劇の代表的な役者」と考える芸人は、70～80年代の黄金時代の視聴者層である20代以降の世代と、「やめよっカナキャンペーン」以後の視聴者層の世代とで異なることがわかった。黄金時代の視聴者層が池乃めだかを代表的であると考えているのに対し、若年層は「やめよっカナ」以後にニュー・リーダーとなり、現在座長として新喜劇を担っている内場勝則が代表的であると考えている。岡、花紀、間といったかつての大スターが抜けた穴を、内場、辻本、石田の3座長(後に吉田が加わり4座長)が新しい担い手として埋めることで刷新を図ろうとした吉本興業の戦略は、見事に功を奏したことを実証するものであろう。

内場勝則の代表的なギャグには、【表3】にランキングされているもののほかに、「あほぼん」や「いらっしゃい」などがある。いずれも、キャラクターや台詞で笑わせるネタである。内場は、その頭の回転の速さと器用さで「しゃべるバスター・キートン」と称されている。内場の持ち味は、アドリブで話を転がすことのできる達者な話術にあるといえよう。

このように話術巧みな内場の芸風が、他の役者の芸風にも影響を与えているか否かは定かではないが、「パチパチパンチ」と「猫まね」を除いて、現在では全体的に台詞ネタが観客に支持されていることは前述のとおりである。それは何故か。

最近の観客が、黄金時代に観客を賑わせたようなドタバタの身体を使ったギャグよりも、台詞で笑わせるギャグの方を好むようになったのであろうか。もちろん、それも考えられるが、坂本プロデューサーが指摘するように、現在の新喜劇芸人のギャグが以前のように派手な動きを伴わなくなり、身体で笑わせるギャグの割合が以前よりも少なくなったとも考えられよう。

では、観客は身体で笑わせるギャグより台詞で笑わせるギャグの方を好んでいるのだろうか。10代を評定者とした「吉本新喜劇ギャグ100連発」DVDの評価実験では、「おもしろい」と評価された上位10位のギャグのうち7つが身体を使ったギャグであった。もちろん、前述のように、これは芸人の知名度やキャラクターとも関係があるにせよ、今の若者も身体を使ったギャグを「おもしろい」を感じるということに間違いはなさそうである。

さらに、身体の動きを伴わない台詞ネタでも、安尾信乃助の「～か？」やチャーリー浜の「じゃあ～りませんか」などのギャグの後には、必ず共演者がズッコケる。こ

のズッコケは脚本には記述されておらず、練習でもコケることはないが、本番の舞台上では、まるでこのズッコケが合図であるかのように観客の笑いが起こる。

一方、間寛平の「猿まね」や池乃めだかの「猫まね」、また島木譲二の「パチパチパンチ」の折には共演者はコケない。そのように考えると、台詞ネタの折には、ギャグを言っている張本人には動きはないものの、共演者がコケることで、結果的には舞台上に動きを持たせていると考えられないだろうか。

やはり、吉本新喜劇の笑いには身体性は大いに寄与しているといって差し支えないであろう。

2. motion captureシステムを用いたギャグの計測

池乃めだか、島木譲二の往年のギャグが、今なお観客に熱い支持を得ていることは前述の通りである。そこで、彼らの身体表現をmotion captureシステムを用いて計測・分析することにより、今後「笑いと身体性」の動作研究を進めていくための基礎資料としたいと思う。

2.1. motion captureシステムについて

motion captureシステムの出現により人間の身体運動の3次元座標の時系列データを取得することが可能となり、その計測データを分析して、身体動作の比較や動きの解析が行われるようになってきている³²。また、身体動作を正確に計測データとして後世に伝承できることから、デジタルアーカイブとしての利用価値も注目されている。デジタルアーカイブとは、さまざまな歴史情報や美術品などの歴史文化資産をデジタル化し、マルチメディア技術によって保存活用しようという構想である³³。近年では、演じられたその場で時間とともに消滅していく動作そのものが表現であるパフォーマンス芸術、すなわち無形文化財をデジタル的にアーカイブする取り組みがなされるようになってきた³⁴。

そのように考えると、池乃めだか、島木譲二が数十年に渡って舞台上で披露し続け、今も尚観客から強い支持を得ている「猫まね」「パチパチパンチ」などの往年のギャグもまた無形文化財であるといつて差し支えないであろう。筆者は、彼らのギャグをmotion captureシステムを用いて記録することそのものに、デジタルアーカイブとしての価値を見出すとともに、それらを分析することで、「笑いと身体」の関係の解明に何らかの糸口を見出せるのではないかと考え、motion captureシステムを用いての計測に着手した。

2.2. 計測した動作・ギャグ

両名には以下の【表4】に示す動きをしていただき、motion captureにより計測した。

2.3. motion captureによるギャグの計測

本研究では、光学式モーションキャプチャVicon512によりギャグの計測を行った。このシステムによって得られる身体動作データは、C3D形式と呼ばれるもので、各フレーム(frame rate 1/60sec.)ごとのマーカのx、y、z座標の値が羅列されている。池乃、島木両名の身体に、【図5】に示すように、44個の赤外線反射するマーカを貼付し、複数の赤外線カメラでマーカを追跡し、反射されてくる赤外線から各マーカの位置を計算することにより、動作データを取得する。

次に、FILMBOXというソフトウェアを用いて、隠れたマーカによる軌跡の不連続の補完やノイズの除去を行い、この編集データをTRC形式データとして出力する。

動作計測の際には、前述のように動作者の代表的な関節の位置、身体先端部にマーカを貼付することにより、各マーカ位置から実際の骨格の関節位置を推定する。この推定した関節位置は「仮想ジョイント」とも呼ばれ、この仮想ジョイントを元に、動作者の動きを【図6】に示すような身体モデルによって表示することが可能となる。

表4 計測した動き

池乃 めだか	歩行4パターン(普通・嬉しそうに・悲しそうに・偉そうに)／猫まね3パターン
島木 譲二	歩行4パターン(普通・嬉しそうに・悲しそうに・偉そうに)／パチパチパンチ・ポコポコヘッド チューイングボーン／熊やっ！死んだふりせえ／ロープネタ／どうせ私は人の妻／ジョージショック他

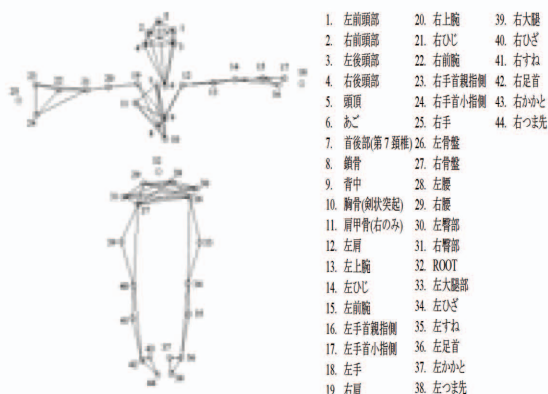


図5 マーカ貼付位置

2.4. 計測結果

本稿では、池乃めだかの「猫まね」、島木譲二の「パチパチパンチ」のみを取り上げ、motion captureから得られたデータを元に、それらのギャグを概観することにする。

①猫まね(池乃めだか)

【図7】には、頭部(右前頭部)、右手先、右腰の鉛直方向(上下)の時系列位置変化を示している。グラフから頭部、右腰がいずれも低い姿勢でほぼ同じ高さで保たれ、時には頭よりも腰の方が高くなる箇所が見受けられる。

【図8】には、右手先と右足先の速度変化を示している。手先と足先の速度変化を比較すると、特に右手先の動きに著しい緩急の変化が見られ、非常にすばやい動きと全く動かない状態との差を明らかに見て取ることができる。

これらの結果から、低く保つ頭の位置や、手のすばやい動きに「猫らしさ」が表れていることが示唆される。

②パチパチパンチ(島木譲二)

【図9】に右手先の水平方向の時系列位置変化を示している。

【図9】より、非常に均等なリズムを保ったまま手先が移動していることが見てとれる。【図9】のX軸は時間軸を示しており、動作開始から終了まで約13秒である。右手先の波形の山を数えると、約13秒の間に35回、実に1秒間に約2.7回(両手を合わせると5.4回)パンチをしている計算になる。

【図10】には、胸、右肩、右腰、右膝、右足首の水平方向の時系列位置変化を示している。均等なリズムを刻んでパンチが繰り返されていることは前述のとおりであるが、【図10】より、手先の動きに伴って、手以外の身体の動きも同調していることがわかる。

パチパチパンチの力強さは、手だけでなく下半身も含めた全身運動から繰り返されていることを示唆する結果であると考えられよう。

池乃めだかの「猫まね」、島木譲二の「パチパチパンチ」が披露されると、笑いとともに観客席から大拍手が巻き起こる。ここが他のギャグとは異なる。「マンネリはマンネリでも、中途半端なマンネリではなく、それを突き抜けると名人芸になる」という池乃めだか(1991)の言葉どおり、彼らのギャグはお笑い名人芸といえる³⁵。本稿では、両者のギャグの一側面を垣間見たに過ぎない

が、共に完成度の高い巧みな技であることをmotion captureシステムの利用により科学的に解明できる可能性を示唆するものであると考えられよう。

おわりに

本研究を行うにあたり、稽古³⁶に立ち合わせていただいたり、本番を舞台袖から見学させていただいたりして、役者も含めた製作者側の素顔を間近に見ることができた。

吉本新喜劇の面白さの一つに「アドリブ」があげられる。稽古と本番を見比べて思ったことは、あたかもアドリブのように見せる「作られたアドリブ」と「本当のアドリブ³⁷」があることだ。かつて「ウルトラマンネリ」と揶揄された恒例ネタと、この2つの似て非なるアドリブの絶妙なバランスが「吉本新喜劇的リアリズム」を作り上げている。稽古と本番の一番の違いは、この「本当のアドリブ」を生み出す、役者の表情や身体動作、つまり身体表現であると感じた。そうすると、吉本新喜劇的リアリズムを支えているのは、やはり他ならぬ役者の身体表現であると推察できそうである。

本研究は、今後「笑いと身体性」という新しいテーマで研究を進めるための基礎研究である。実際に研究を進めていく中で、多くの課題とともに展望が浮き彫りになった。

とりわけ、研究の骨子である「笑いに身体性がどのように寄与しているか」という問題については、今後、方法論を模索しながらさらに詳しく調べていきたいと考えている。また、本研究を皮切りに、身体表現研究の枠にとどまることなく、芸能、文化さらには工学や情報科学などを包括した学際的研究、いわば「お笑い身体文化研究」とも言うべき新しい概念への発展を目指したいと考えている。

本研究は、平成15年度笹川財団助成研究「関西お笑い芸能における身体表現～吉本新喜劇に見られる誇張表現～」の一環として支援を受けた。本研究を実施するにあたり、吉本興業株式会社所属タレント池乃めだか氏、島木譲二氏にはギャグの計測を快諾いただき、多大なるご協力を賜った。また吉本新喜劇脚本家壇上茂氏および吉本興業株式会社吉本新喜劇プロデューサー坂本直彦氏には、吉本新喜劇の製作者として貴重な助言をいただいた。さらに立命館大学アート・リサーチセンターでのmotion captureによる動作計測の際には、同大学の小島一成氏、瀬藤義則氏は

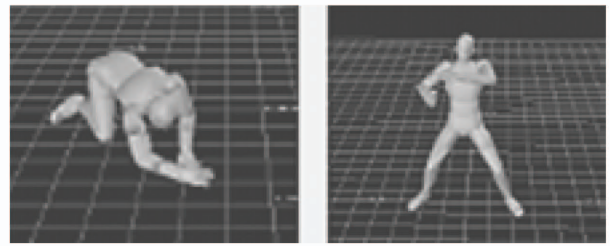


図6 仮想ジョイントによる身体モデル表示 (左;池乃めだか, 右;島木譲二)

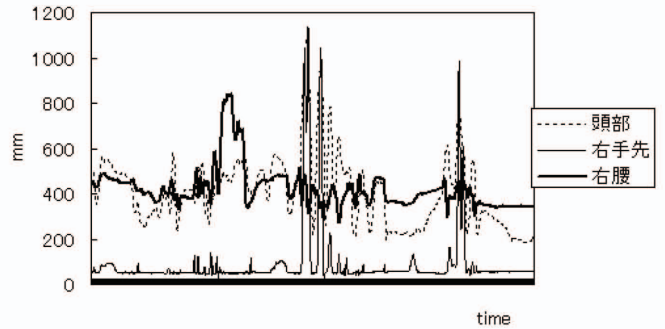


図7 「猫まね」の頭部, 手先, 腰の時系列位置変化

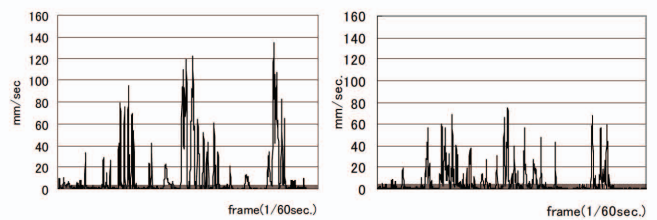


図8 「猫まね」の右手先, 右足先の時系列速度変化

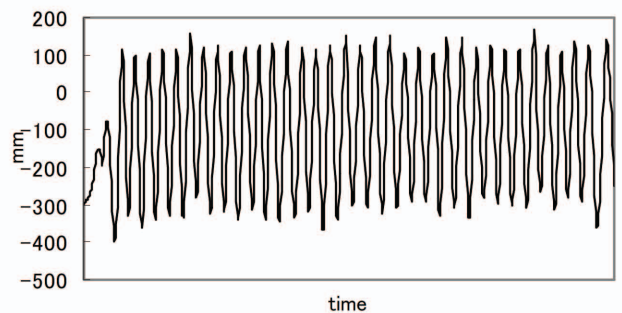


図9 「パチパチパンチ」の右手先の時系列位置変化

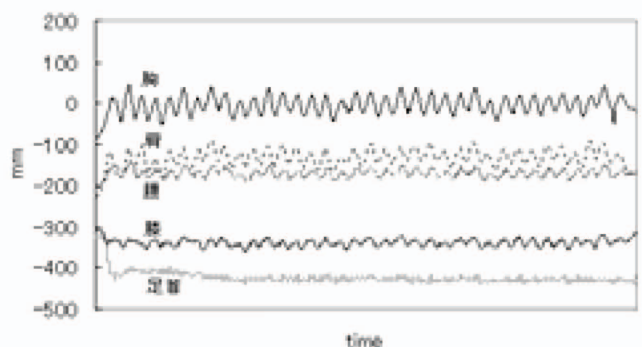


図10 「パチパチパンチ」胸, 肩, 腰, 膝, 足首の時系列位置変化

図版出典

図版は全て筆者による作成。

注

- 1 Wundt.W.、中野善達訳『身振り語の心理』福村出版、1985年。
- 2 吉本新喜劇全国ツアー2003:2003年7月5日(土)~9月28日(土)全51公演。
- 3『吉本新喜劇ギャグ100連発【保存版】』R&C Japan Ltd. ©毎日放送、1989年。
- 4 吉本新喜劇プロデューサー坂本直彦氏談、2003.9.5取材。
- 5 吉本新喜劇全国ツアー2003は、花組と月組に分かれているが、本調査ではいずれも花組公演で調査を行った。
- 6 半年間で18万人の観客を動員しなければ新喜劇そのものを解散するという企画(1989年)。
- 7 1995年、吉本新喜劇は内場勝則、辻本茂雄、石田靖を3座長(ニューリーダー)とし若返りを図った。98年には吉田ヒロが加わり、現在は4座長制をとっている。
- 8 1969年から10年間、吉本新喜劇は黄金時代を迎え、岡八郎、花紀京、間寛平、木村進ら大スターが生まれた。
- 9 内場はNSC(吉本総合芸能学院)1期生。1985年吉本新喜劇入団。
- 10 吉本新喜劇脚本家壇上茂氏談、2003.10.25取材。
- 11 上半身裸になって、両手で胸を思い切り叩く視覚効果抜群のギャグ。『ゲラゲラ・ハッピー』吉本興業編、データハウス、1999年、102頁。壇上茂氏によるト書きに「ゴリラのように」と書いてあったのが始まり。「パチパチパンチ」というギャグ名を命名したのも壇上氏によるもの。命名は、舞台初披露からずっと後になってからのことである(壇上茂氏談、2003.10.25取材)。
- 12 思いもかけない事態が発生したときに出る驚嘆のフレーズ(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』98頁)。
- 13 河内弁で相手を徹底的に威嚇した後に「男の人って怖いわ」というオチ(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』110頁)。
- 14 使わなくてもいい時に「〜か?」を使って惑わせるギャグ(『吉本新喜劇全国ツアー2003パンフレット』)。
- 15 誰かがギャグやネタを行ったとき、思い出したように発する。独特のとぼけた間合いが絶妙におかしい(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』98頁)。
- 16 ヤクザ役で自分とともに3人でたいしたことない台詞をローテーションで言うギャグ(『吉本新喜劇全国ツアー2003パンフレット』)。
- 17 きめ細かい描写で猫のまねを見せる秀逸なギャグ(『吉本新喜劇全国ツアー2003パンフレット』)。吉本の宴会で最初に披露したのが始まりであるという(池乃めだか氏談、2003.9.19取材)。
- 18 人の家を訪ねるときのチャーリー流挨拶。その後「これまたクサイ、あ〜クサ」と続ける(『吉本新喜劇全国ツアー2003パンフレット』)。チャーリー浜の往年のギャグ「じゃあ〜りませんか」は1990年に流行語大賞を受賞している。
- 19 玄関を開けるときのなど、主に出のときに使われる(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』104頁)。
- 20 みんなから徹底して面相を「ぶさいく」といじられるネタ(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』96頁)。
- 21 吉本新喜劇プロデューサー坂本直彦氏談、2003.9.5取材。
- 22 誰かのギャグに対して共演者全員がコケるといふもの。昭和38年ごろ脚本家の壇上茂氏が考案したと言われている。
- 23 猫になった池乃めだかと、猿になった間寛平が舞台狭しと走り回るアニマル・ファイティングギャグ(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』107頁)。池乃によると、舞台上での動きはすべてアドリブであり、間が屋根によじ登ったり、壁にぶつかりまわったりと予想だにしない動きをするために、真剣そのものであったという(2003.9.19取材)。
- 24 けんかをして、相手にコテンパンにノされた後で、偉そうに捨て台詞を吐く(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』97頁)。
- 25 池乃めだかと間寛平が、お互いの台詞や仕草を徹底して真似をする(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』97頁)。
- 26 意中の女性をものにしようとする時、発作を装って倒れこみ、心配した女性が近寄ってきたときに、その短い足で女性の体を挟み込む。「木曾山中にこもること18年〜(中略)これが秘伝のカニ銚みじゃ!」と言いながら女性にズルズル引きずられていく(前掲書『ゲラゲラ・ハッピー』97頁)。
- 27 おばあさん役の桑原和男が、芝居の流れで若い女性を抱きしめたりすると、突然男に戻り過激に迫るギャグ。男と居直った後、共演者に注意されると外股だった足を内股に戻し、おばあさんに戻る(『吉本新喜劇全国ツアー2003パンフレット』)。
- 28 周囲のテーブルや柱の角で「かいいの」と言いながらお尻を搔く仕草をするギャグ。
- 29 池乃が「折り入って話が…」と言うと「誰が檻に入れられるんじゃ!」と間が返し、池乃が「手塩にかけて育てた…」と言えば、間が「誰が手錠かけられとるんじゃ」と返し、延々と会話が成り立たないギャグ。
- 30 おじいさん姿で登場した間寛平が杖で舞台上を叩きまくり、壁にぶち当たるといふもの。
- 31 おじいさんに扮した間が窓枠にぶら下がり、落ちる振りをしたり、落ちたと思ったらまだ戻ってくるというギャグ。
- 32 八村広三郎「モーションキャプチャ・プロジェクト——無形文化財のデジタルアーカイブ化と解析」『モーションキャプチャ技術と身体動作処理』立命館大学21世紀COEプログラム「京都アート・エンタテインメント創成研究」シンポジウム、2003年、5-8頁。
- 33 八村広三郎「舞踊のデジタル化——モーションキャプチャとLabanotationの利用」『システム制御情報学会誌』Vol.46, No.8, 2002年、490-497頁。
- 34 小島一成、稲葉光行他「SMIL技術を用いた伝統芸能コンテンツの製作」『財団法人情報処理学会研究報告』2003-CH-60、2003年、57-64頁。
- 35 亀岡典子「特集 吉本新喜劇:ブームの渦中を総まとめする」『新劇』第38巻第7号、1991年、57-82頁。

- 36 吉本新喜劇の稽古は真剣そのものである。毎週月曜日夜20時から吉本興業大阪本社ビル最上階にて稽古が行われる。プロデューサー、脚本家、スタッフだけでなく、芸人たちも口々に台詞、ストーリーに意見を出し、まさに全員で作りに上げていくといった感じである。長いときは、午前2時ごろまでかかることもあるということである。
- 37 脚本と実際の舞台の台詞(特にギャグの部分)が異なることは頻繁に見られる。また、台詞をかんだりすると、共演者が口々に突っ込んだ上に脱線していき公演時間が長くなることもしばしばである。

■執筆者について

阪田真己子(さかた・まみこ)

平成14年神戸大学大学院総合人間科学研究科博士課程修了。学術博士。現在、福島学院短期大学専任講師、立命館大学21世紀COE推進機構客員研究員(「京都アート・エンタテインメント創成研究」モーションキャプチャチーム)。主に身体表現、身体メディア情報の研究に従事。

E-mail:MamitamaM@aol.com

■Notes on the Contributor

Mamiko Sakata completed her Ph.D. dissertation at the Graduate School of Cultural Studies and Human Sciences, Kobe University in 2002. She is now a lecturer of Fukushima College and as a visiting researcher of Ritsumeikan University, she is also working with the Motion Capture Project of the 21st Century COE Program; Kyoto Art and Entertainment Innovation Research. Her main research field is Body-mediated Information.