

## 「ラオス国立人形劇場と文楽スタイルにおける八百万の神の世界」 (表現の向上と発展を目的としたリサーチと共同創作)

- ラオスの伝統人形劇イポックや祭り事ピーターコン、プーニューニャーニュー等のマスクや土着物語についてのリサーチ。また、ラオスの文化や生活に根付く、精霊信仰のリサーチ。
- ラオスと日本の共通点である「八百万の神の世界」をパペットシアターで表現。ラオス国立人形劇場にて、共同創作し発表上演。創作過程でお互いの創作スキルの交換とコミュニケーション方法の模索を行う。
- 一般のラオス人、子供たちに対して、ワークショップ「コミュニケーションツールとしてのパペット」開催し、文楽スタイルのパペット創作や操作を教える。

### 「八百万の神の世界」ラオス国立人形劇場との共同創作活動 2018年6月1日～7月6日

#### ●パペットデザインとパペット、美術作り

6月1日中旬、下旬にシアターのタイ巡業があったため、その間は、メンバーの半分とパペットと美術を作りました。また、巡業と巡業の間は、リハーサルの合間を縫い、全員で創作。私のデザインしたパペットは、精霊のパペット9体、人間のパペット6体、全部で15体。全てのパペットが3人遣いのパペットで、構造は簡単ではありません。美術は、2枚の壁画（1枚はアクリル画、もう1枚はパッチワーク）と木が3本。メンバーそれぞれに得意分野を担当してもらい、パペットや美術の作り方を教えながら、作りました。特に、パペットの動きに合わせた細かなバランス調整の仕方を全員に伝えるのは難しく、各パペットのリーダーを決め、調整の仕方を把握してもらいました。故障した時、また、新しい構造のパペットを作る際に、役に立つのではないかと思います。

#### ★Pii（精霊）のパペット創作過程

デザインに沿った型紙までは私が仕上げ、布のカットからパーツ縫いは、巡業に行かなかったメンバーと一緒に作業しました。縫いながら立体に形成していくのは簡単ではありません。だんだんと、どのようにしたらイメージに近い形に近づくかを発見していきました。うまく関節が動くように組み立てていく作業は、更に根気がいらします。操作がしやすい形にカスタマイズする方法や、普段、ラオス人が重要視しない耐久性についても、ほんの一工夫で強化できることを知ってもらえたと思います。



9体分の身体のパーツをひたすら縫い、綿で立体にします。綿はラオスでは手に入りやすく、枕の中身で作りました。



インパクトのある大きなパペットを作りたかったため、頭は軽い素材の発泡スチロールで創作しました。耐久性を出すために、新聞紙で張り子をし、表面はリネンで覆って、アクリルで着色して陰影を出しています。操作のための後頭部の構造を作るには、細かい作業と正確な計測が必要。力仕事でもあるので、いつもは電気関係を担当しているPhenglorにリーダーになってもらい、一緒に構造を考え作りました。発泡スチロールは、ラオスでは手に入りやすい素材です。市場に行けば、無料でもらえる場合もあります。パペットの素材としては最適。3頭は、メンバーに削ってもらいました。



### ★人間の家族のパペット創作過程

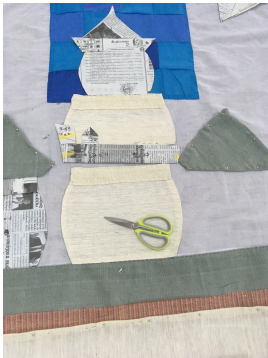
人間のパペットは、新聞紙で頭を作ってもらい、半紙で張り子をして中身を抜く創作方法をとりました。手を動かすことが既にデザインとなるので、創作時間を短縮することができます。身体の構造は、観客の想像力を駆り立てることにつながることを予想し、全てむき出しです。全てを見せても耐えうるように、丁寧に仕上げました。  
また、ラオスのパペットよりは、関節が緻密に動くようにデザインし、人間に近いリアルな動きができます。とくに、足首と手首の関節は可動範囲が広く、操作が難しいパペットとなりました。身体と構造以外は、メンバーに全てお任せして、チェックのみを私がしました。



パペットの素材は、紙、木、ひも、木の実のみ。木の枝は、シアターの庭に落ちているものを使用。腕や脚に使った丸棒は、ラオスの織物の機械に使う素材で、市場で安く手に入れることができます。最後に、操作する人自身に、「目」になる素材を探して持ってきてもらいました。

## ★背景画の創作過程

美術はシーン展開に使う、3m×4mの巨大背景画を2枚創作。当初は4枚の背景画を創作する予定が、巡業が挟まってしまったため、2枚に減りました。1枚は、彼らが得意とするアクリル画。これは、デザイン画を渡し、奥行きと照明を考慮してメンバーに描いてもらいました。もう1枚は、パッチワークでビエンチャンの未来を描きました。私が全体的なデザインをし、皆には中のビルをデザインしながら縫ってもらいました。パッチワークは、根気のある作業。長時間に渡る作業でしたが、白のパペットや簡素なデザインのパペットがよく映える背景が出来上がりました。ラオスのシアターでは、男性も縫い物が上手です。皆がデザインすることに慣れていないのですが、デザインの楽しさや自由さを自分のものにする瞬間があり、作業の時間が一気に変わりました。なかなか伝わりづらい「自由に作るという概念」が理解されたことは、私にとって貴重な体験でした。



## ●作品の構成

北ラオスを旅し、ビエンチャンに戻った後、シアターメンバーにこのようなインタビューをしました。

「ビエンチャンの今後の発展と共に失われるであろう自然を守る方法。先進国が見つけられなかった文明と自然の共存方法は、具体的にどのようなことだと思いますか？」

その答えは非常に興味深いものでした。

他の国の失敗から学ぶべき。木を1本切ったならば、木を1本植え、自然とのバランスを考える。学校で自然の大切さ、恩恵を教えるべき。物ではなく、「思考すること」が大事である。(Viengthong)

ラオス南北には、今はまだ自然がたくさんある。ビエンチャンの都市部にいる人々は、物事をじっくりと考えることを学ぶべきである。(Chansamone)

既に失くしてしまった自然を取り返すために、若い人たちの考えを変える必要がある。ある物をどんどんと使ってしまうが、それがどこから来ているのか、そのものが無くなってしまったらどうなるのかを想像させる。無くなった時の大変さを知らないのだから。(Soukthasone)

生活の安全のため、最低限の木の伐採は仕方がないが、本当に必要なのかを考える。人間だけが主体にならないようにバランスをとることが大事である。(Lem Thyphy)

自分たちで植物や野菜を育て、大切さを子供達に教えることで、無農薬の野菜を得ることも、子供達が自分たちの手で作ったという誇りを持つこともできる。それは、家から近所、村、国へと広がっていくと思う。(Viengphin)

人々に、「木を切るのは一瞬。自然を壊すのも一瞬。でも、育つには時間がかかるの」ということを想像させることが大事。急に止めることは難しいので、少しずつ広げていかなければならない。ラオス国内だけではなく、他の国も同じように自然、環境、ゴミの問題は考えなければならないと思う。(Vannalet)

この皆の考えを取り入れ、パフォーマンスのシーンをぶつ切りに考えました。

## テーマ：「八百万の神の世界」と「人間の世界」の共存

ぶつ切りのシーン：北ラオスの森に住む精霊たち

1人の少数民族の男の子が、ビエンチャンに旅立つ  
その男の子について来てしまう精霊の子供  
同じ時期、南ラオスの女の子が、ビエンチャンに旅立つ  
今からほど近い未来のビエンチャンに到着  
やがて、ビエンチャンに慣れ、森や精霊のことを忘れていきます  
分断される精霊の世界（自然）と人間の世界  
ふと、成長した少年少女が思い出す精霊のこと  
彼らは、さて、何をするのか、、、

わたしの創作方法は、台本を緩やかに描いておくことから始めます。余白をわざとたくさん作り、パフォーマンスに考えさせ、身体で創造をしていきます。言語や文化の壁を越えるための1つの方法だと思っています。シーンの意味や目的のみを理解してもらい、とにかく目一杯、身体を動かしてシーンを構築していきます。

### ●作品のリハーサル

1. ビエンチャンに住む人の身体と時間の流れ
2. 田舎に住む人の身体と時間の流れ
3. パペット操作（精霊の動きとキャラクター）
4. パペット操作（人間のリアルな動きとキャラクター、別れ）
5. ビエンチャンに慣れていく田舎の人々

この5つの動きをまず、作っていました。

普段は何気なくしている行動を意識的な動きに変えることが非常に重要です。何気なく舞台上に立っても、観客はどこを観るべきかわかりません。身体が、観客を別の時空間へと導くことを意図すること。そこで、1のビエンチャンだからこその身体の動きを一人一人考え、チームに分かれて発表をしてもらいました。また、それに比べて少しゆっくりな2の田舎に流れる時間や田舎の暮らしにある身体の動きも考えてもらいました。



皆の考えた動きを構成し、シーンを作り、何度も反復しながら余計なものをなくしていきます。だんだんと動きに慣れ、細かい動きを各自が考え始めます。自分自身の身体で時間の流れの変化を作り上げるのは、少し難しいようでした。彼らのほとんどがラオス族であり、ビエンチャンの生活の時間の中にいることを自覚ができたならよかったなあと思います。

3と4のパペットのキャラクターを作ってもらいながら、新しいパペットの操作方法に慣れてもらいました。短い作品を各チーム発表をしてもらい、どのパーツを動かすことが得意なのかを見て、パペット操作の組み合わせを決めました。パペット操作に関しては、まず、その発表を見ていたメンバーに、感想や、どうしたらもっと良くなるのか、何が分かりにくかったのかを意見してもらい、それを改善してもらいます。それから、私からの提案を混ぜ、作品の構成に沿って動きを加えていきました。出会った時の彼らは、自分の考えを皆に伝えることに慣れていなかったのですが、リハーサルに入ると次々に意見をし、時には厳しい指摘も出ました。皆で1つの作品を創作するプロセスで必ず発生する、自他としっかり向き合う時間。作品や全体のためにこの時間を楽しめることは、表現者だけでなく生きる上で大切だと改めて感じたリハーサルでした。



シーンの全てを皆で考え、短いリハーサル期間で発表するには、シーンの数を減らすことが必要でした。最初に考えていたシーンのいくつかをカットし、構成し直し、発表前日に粗通しの稽古をすることができました。ある程度の流れができた後、メンバーは、シーンごとの細かい修正よりは、全体の流れを知るために通しの稽古をしたいようだったのですが、私は、細かいタイミングのずれや、雑なパペット操作の瞬間に、観客がすうっと作品から離れてしまうことを説明し、何度も細かい修正をしました。細かい段取り、特に、シーンの繋ぎ、複雑な動線やタイミングを覚えることが苦手なので、メモを取ったり、皆で確認をするという姿が見られました。このように、どんな結末が待っているのか誰も知らない状態でリハーサルを進め、物語の結末に向かって、皆で創作方法をも模索することができました。

そうして、出来上がった全てのシーン

- 1、シアターの日常
- 2、ピエンチャンの人々の生活
- 3、北ラオスの少年と精霊の出逢い
- 4、北ラオスの少年の旅立ち
- 5、南ラオスの少女の旅立ち
- 6、初めてのピエンチャン
- 7、少年と少女、精霊たちの出逢い
- 8、人間と精霊の別離
- 9、消えゆく精霊
- 10、木を植える少年と少女
- 11、自然と生き物を守る精霊の想い
- 12、そこに、光あれ



創作作品発表と創作プロセスの発表  
2018年7月7日

午前中は、ワークショップを行った小学校 Sabaidee Junior Academy の子ども達親子に招待状を送り、60名の観客の前で発表をしました。子ども達は、自分たちも作ったことのあるパペットが、実際に動くところを見て、歓声をあげていました。午後の発表に向けて、シアターメンバーは、作品の感触を確認できたようでした。  
午後は、情報文化観光省の副大臣、同省庁の方々、在ラオス日本大使ご夫妻、アジアセンターの所長を始め、40名ほどの方々に観劇していただきました。

発表プログラム

- 1、来場者（情報文化観光省庁副大臣、在ラオス日本大使ご夫妻）の紹介
- 2、ラオス人形劇局、局長のご挨拶
- 3、プロジェクトの経緯とプロジェクトの概要の説明
- 4、作品の発表
- 5、今後の展望について  
(招待状、当日に配布したパンフレットを別に添付)



ラオス国立人形劇場との創作プロセスや発表のフィードバック

2018年7月9日～7月23日

発表後日、たくさんの方から作品観劇の感想をいただきました。また、シアターメンバー全員の共同創作の感想等を1人1人時間をかけて聞きました。このようなフィードバックが非常に重要だと改めて考える機会を得たと共に、自分の学びを言語化していく過程で、再度、今回のプロジェクトが自分自身にとってどのようなことだったのか、お互いに再確認することができました。また、この短時間でシアターのメンバーの意識が大幅に変わったことがはっきりと見えたフィードバックとなり、プロジェクトがイベント的、単発的に終わらず、表現の向上を目指した未来ある創作を成し遂げたのではないかと思います。

- 今回のようなプロジェクトを続け、シアターのメンバーのスキルが上がることをえりなに期待します。  
(情報文化観光省大臣)
- パペット操作が非常に良かった。シアターの人々が、今回のようなプロジェクトに参加することが出来て、本当に良かったと思います。今後も、この作品がたくさんの人に対して披露されることを期待します。日本とラオスの交友関係、このようなプロジェクトが続くことを望みます。  
(情報文化観光省副大臣)
- ピーたちがふわりと動き出して使い手の姿が消える瞬間があり、強い感銘を受けました。舞台の自然な流れも心地良いものでした。ラオスのピーとはどういうものか、今ひとつイメージが持てませんでしたが、これからは真っ先に佐次さんのピーたちを思い浮かべることになりそうです。  
引き続きのご活躍をお祈りし、更なる成果を拝見するのを楽しみにしております。  
(在ラオス日本大使)
- 短い期間にもかかわらず地方各地でのリサーチがうまく活かされ、ラオス国立人形劇団の団員たちの熱演もあいまって、ワークインプログレスながら構成・演出もしっかりなされた作品となっていた。ラオスと日本が共有するアニミズムを題材に、欧米人ではなしえない舞台を現出させていた。  
(アジアセンター所長)

ラオス国立人形劇場のメンバーのフィードバック

**Vanhsy Soukchaleune**  
ラオス国立人形劇場局長

**Q.1** 今回の共同創作の感想を教えてください。

**A.1** 素敵な機会、一緒に創作が出来たことを誇りに思っています。今回のプロジェクトでシアターのメンバーが前進したのではないのでしょうか。短い間だったけれど、メンバーは協力することを学びました。今までは台本があり、与えられた役だけをやってきたけれど、今回は午前はパペットを作り、午後はアイデアを出し合ってリハーサルをしました。これは、皆にとって良い刺激になりました。

**Q.2** あなたにとってのパペットの魅力は？

**A.2** ラオスの文化を知らせるだけでなく、国の全てを知ってもらえるのが、パペット。言葉を使わずに、コ

コミュニケーションが出来る。ラオスには、教育的な講習もたくさんあるけれど、誰も参加しません。でも、パペットで教育的なことを伝えようとする時は、皆、来てくれます。パペットだからこそ出来る教育があると思います。

**Q.3 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.3** 大きな場所ではなくてもいいので、上演することを長く続けていきたいと思っています。認められるまでには時間がかかるだろうから、どんな形でも続けていきたい。



**Oudone Saysana**

ラオス国立人形劇副局長、人形遣いになって21年目  
南のお父さんの頭、お母さんピー（精霊）の足遣いを担当

★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・彼は、小さな頃から歌やパペットが大好きで、ルアンパバンのパブで歌を歌ったり、小学校で上演をしていた時期もあったそうです。組合で働いた後、このシアターに入り、本格的にパペット操作を始めました。シアターの最高齢ですが、いつもにこにこしていて、子供のような好奇心を持っています。持病の腰痛を気遣う私をよそに、自ら大胆な動きに挑戦していました。人形操作は、彼の無邪気さと年齢による深みと温かさがあり、魅力的です。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今回、参加できたことを本当に誇らしく思っています。新しいことを学んだり、プロジェクトの一員であることが嬉しかった。自分の年齢や腰痛のため、自分にはできるかな？と最初、思ったけれど、でも3日目には、最後までやろうと思った。発表の2日前には、身体も元気で自信たっぷりで最高の状態だった。

**Q.2 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.2** 副局長として、みんなにもっと経験を積んでもらいたい。

**Q.3 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.3** ストーリーを聞いた時は、ピー（精霊）と人々の関係について、物語全体はどうなるのかな？と思ってたけど、こんな風になるんだ！って見えてきた。ピーや人間がそれぞれどうやったらそれに見えるのかが課題。教えてもらったパペット操作が新鮮で、いい刺激になりました。また、新しい作品ができたらいいなと思います。



**Soutsada Pathammavong**

人形遣いになって32年、来年5月に定年退職  
南の女の子の腰を担当

★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・彼女は、いつもみんなに気を配る、シアターのお母さん



のような存在です。普段は上品な佇まいで、振る舞いが非常に美しい。表現する際は、普段からは想像ができないくらいに、発想が大胆で独創的。パペット操作はとても丁寧で温かく、操作する際の身体のさばきがとても上手です。縫い物が得意で、丁寧で作業が速いので、美術、パペット作りでも大活躍してくれました。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 非常に嬉しく思っています。毎日、一生懸命仕事をしているえりなを間近に見て、心が動いた。自分にとって今年と来年が最後。次世代にしっかりとバトンタッチをし、ラオスのパペットシアターを継承していきたい。次世代にしっかりとしてほしい。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** パペットを通して、観客にどう伝えるかを考えて操作することが大好き。台本も、作品も人形遣い次第である点が、魅力です。

**Q.3 パペット操作する時に考えていること、大事にしていることは？**

**A.3** 魂を入れて動かすこと。

**Q.4 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.4** 作品の終着点まで行きたい。

**Chansamone Sisamouth****人形遣いになって31年目**

北の男の子の腰、お母さんピー（精霊）の足遣いを担当

彼女は、踊りや伝統楽器が得意で、表現の入り口はどうやら音楽のようです。音楽からイメージを膨らませるのが非常に上手。人柄は、とても真面目で明るくて、そして繊細です。表情がコロコロと変わるのが魅力的な存在感のある表現者だと思います。パペット操作は、慣れないパペットに戸惑ってはいましたが、悩みながらも、最後まで学ぶ姿勢を崩しませんでした。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今回のプロジェクトのおかげで、たくさんのことを学びました。今までこんな機会はありませんでした。縫い物、パペットの細かい作業の勉強になりました。また、えりなのパペットの修正の仕方（上手く動かないと最初から作り縫い直しをする）や長時間の作業を見て、本気さが伝わってきた。最初は、10名だけの参加と局長が決めたけれど、全員が参加できることになって本当によかった。また、ぜひ参加したい。1番気に入ったのは、パペットの操作の仕方。少し間違えると、「違うよ」とえりなが言ってくれて、凄く嬉しかった。何でも言ってくれるのが、とても好き。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** 何もしなければ生命がないパペットだけど、音楽とパペットと共に、自分も一緒に楽しんだり、悲しんだり出来る。パペットと1つのシュチュエーションを作ることが、大好きです。

**Q.3 パペット操作する時に考えていること、大事にしていることは？**

**A.3** 他の人形遣いとの共同作業なので、他の2人の動きに合わせるようにしています。打ち合わせや指摘もきちんすることが大事だと思う。

**Q.4 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.4** 今回、学んだことを子供達に見せたい。平日だと授業になってしまうので、土日に子供達にパフォーマンスを観に来てほしい。



**Vannalet Vetdavong**

人形遣いになって18年目

男の子ピー（精霊）の頭、お父さんピー（精霊）の頭を担当

**★経歴と、創作と一緒にした私からの印象**・・・彼は、いつもはシアターの演出を担当していて、皆のリーダーです。パペット操作は非常に上手く、パペット作りもアイデアが豊富です。身体の動きや表情が個性的で、演技の細かい工夫が本当に面白い。常に、新しいことを学びたいという気持ちが強いのが伝わってきます。特に、三人遣いのパペット操作に没頭していました。彼を中心に、今後のシアターの発展は成されるのだろうと予想できます。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 一緒にできて本当に良かった。今までこのような機会がなかったので、刺激になり、パペット操作のスキルが少し高まった。パペット作りも学ぶことが出来た。

**Q.2 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.2** 事務所と劇場の建物を分けて、たくさんのお客さん呼びたい。知名度を上げて、次の作品を作るための資金を得られるようにしたいです。

**Q.3 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.3** 共同創作を続けていきたい。今回、初めて、省庁の偉い方々に観てもらうことができました。実績を認められるチャンスになったと思う。



**Lem Thyphy**

人形遣いになって34年目

女の子ピー（精霊）の頭、北のお母さんの頭を担当

**★経歴と、創作と一緒にした私からの印象**・・・彼女はベトナムから亡命して来たタイダム族の出身で、非常にナイーブな表現者です。繊細な表現が非常に得意で、彼女らしい独特な内面の動きを作り出します。それは非常に魅力的で、観る者を物語の世界に引き込みます。パペット操作や演技経験は、シアターのメンバーの中でも長く、フランスや日本とのコラボレーションの経験もあります。リハーサルの前後は、いつも反省している姿を見るほど、真面目で頑張り屋さんです。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今回のプロジェクトに参加できたことを光栄に思っています。非常に嬉しいです。パペット操作だけでなく、パペット創作も学べてよかった。作品は、1人のものではなく、1人だけではできないのだということを学びました。今後も、こういう機会を作ってほしい。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** 自分の魂をパペットに入れて動かすことが魅了です。役になりきること。どうやったら、どう見えるのかを考えることが好き。

**Q.3 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.3** パペットシアターをアートスクールの事業に入れ込みたいと思っています。外国で勉強して先生になる人がいるといいと思います。

**Q.4 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.4** ここで作った物語を子供達のために上演したい。作品は最後まで完成させたいと思っています。たくさん一般の人にも見せて初めて、作品は完成するものだから、たくさん上演をしたい。



**Soukthasone Oudomphone**

人形遣いになって18年目

南のお父さんの腕、ピー（精霊）の一人遣いを担当

**★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・**面倒見の良いおっとりとした人柄です。彼女のパペット操作は、そのゆったりとした時間を作り出します。縫い物もパペット操作も、コツコツと頑張るタイプで決して疲れた！と言いません。以前は、他の事務所まで会計の仕事をしていたそうですが、シアターに異動になり、初めてパペットシアターを知って、今はパペットが大好きになったと話していました。私に、ビエンチャンの移り変わりを教えてくれたのも彼女です。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今まで知らなかったパペット操作のスキルをパフォーマンスを通して知ることが出来て良かった。パペットと自分の動きの重要さ、集中力について学べた。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** 巡業した時の子供の喜ぶ姿が自分にとって魅力です。

**Q.3 パペット操作する時に考えていること、大事にしていることは？**

**A.3** パペットと一体化すること、パペットも人間として扱うことを大事にしています。

**Q.4 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.4** 新しいことをもっと学びたい。若いメンバーには、外国でいろいろな経験をさせてあげたい。今回のような企画がまたあるといいと思います。

**Q.5 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.5** 大人も子供も楽しめる今回の作品で、巡業をしたい。大きな場所や外国でも上演したいと思っています。

**Viengthong Chanthavong****人形遣いになって12年目****南の少女の足遣いとお父さんピー（精霊）の足遣い、音楽を担当**

★**経歴と、創作と一緒にした私からの印象**・・・彼は、シアターの音楽を1人で担当しています。彼のお父さんもこのシアターに勤務し、人形遣いでした。お父さんに頼まれて、シアターの音楽をボランティアで作っていたのがきっかけで、人形遣いになったそう。彼の発想の面白さや身体能力の高さ、佇まいや表情、持つ雰囲気は愛らしく、不思議な魅力を持つ表現者です。人形遣い、身体表現のセンスは、世界に通用すると思います。創作に入った途端、ふざけ切るビエントーンが私は大好きで、ぜひ、また一緒に創作をしたいと思わせてくれたメンバーの1人です。

**Q1. 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A1.** 今回の企画を通じて、貴重な体験ができた。操作のスキル、チームワーク、パペットシアターに対してのみんなの意見を知ることができた。今までは、1人の人が決めて書いた台本だったけれど、今回は、皆が意見を言い合った。えりなは、根本的なシアターの在り方を変えてくれたと思う。経験の浅い人にはいい刺激に、経験のある人にはいい学び、もっとこの先上達すると思う。自分の限界を超えた体験だった。これらの全てがいつべんにやってきて本当によかった。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** パペットは、1対ずつ全てが違う。作り方も、与えられた役も違う。何歳なのか、どんなキャラクターなのか、何の役割があるのか、どうやったらそれを表現できるのかを考えるのが楽しくて、好き。操作者によって違う生き物になることがパペットの魅力です。

**Q.3 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.3** シアターにいろいろな人に来て欲しいです。1日2〜3ステージ上演して、外国人にも見てほしい。ラオスの伝統として、残して行きたい。

**Q.4 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.4** 作品は、完成させたい。観客がどう思ったのか、何が伝わったのか、どんなことを学んで何に活かしていくのが大事だと思う。どこでもいい、どんな条件でも、いろいろな人に観せたい。

**Q.5 私の行っている子供対象のワークショップについては興味がありますか？**

**A.5** パペットシアターも受け継がれていくものなので、次世代の人たちにも続けてほしい。今回、学んだことは独り占めしないでどんどん広げていきたいと思っています。

**Viengphin Saphouvong****人形遣いになって10年目****南の女の子の頭、お父さんピー（精霊）の頭を担当**

★**経歴と、創作と一緒にした私からの印象**・・・優しくて真面目で、シアターのお姉さんのような存在で、揉め事が起きると必ず間に入ります。頭の操作が非常に上手く、役に没頭するタイプの俳優。勉強したい気持ちが非常に強いので、何でも躊躇なく挑戦してくれます。パペット創作も丁寧で、細かい作業が得意。なによりとても温かい人間性を持っており、それがパペット操作に活かされていると思います。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 操作の仕方、パペット創作を丁寧に教えてもらったことがなかったので、とてもためになった。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** パペットは、自分の手によって生き物にすることが出来ます。それがとても好き。

**Q.3 パペット操作する時に考えていること、大事にしていることは？**

**A.3** 出来るだけ人間臭く、自然な動きになるように考えています。

**Q.4 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.4** 外国人に、ラオス人を認めて欲しい。パペットをもっとみんなに知ってもらいたい。これらをシアターの方針として、方法を考えていきたいと思います。

**Q.5 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.5** 完成度を上げていきたいです。もっと大きな場所で、たくさんの人に観てもらいたい。若い人たちが、「パペット」と聞くとつまらないと思う。でも、パペットの楽しさや、パペットから学べるのがたくさんあるということを知ってもらいたい。



**Ling Phengphilavong**

人形遣いになって9年目

男の子ピー（精霊）の腰、南のお母さんの頭を担当

★**経歴と、創作と一緒にした私からの印象**・・・彼女は、パペット操作だけでなく、身体表現のセンスがあると思います。いつも冷静で、学び取る能力も高いので、ぐんぐんとパペット操作が上手くなりました。彼女のコミュニケーション能力の高さは、今後、国外に出る際にシアターを助けることになるかと予想できます。パペット作りも非常に丁寧で、理解が早く、これからが楽しみな表現者です。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今までにないパペット制作の仕方、操作のスキルを学べた。嬉しくて誇らしいです。

**Q.2 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.2** スキルの向上をしたい。若い人たちが、子供達にシアターとパペットを好きになってもらいたい。

**Q.3 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.3** 作品は最後まで完成させたい。

**Sinouane Douangkone**  
人形遣いになって6年目

北の男の子の足遣い、お母さんピー（精霊）の頭を担当

★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・彼は、シアターの会計や企画を担当しています。何年も先のシアターのビジョンを持っていて、それはとても魅力的なラオスのシアターの姿だと思います。パペット操作も整理して考えるタイプで、一步一步、着実に前に進んでいきます。慣れないパペットの足遣いにも丁寧に挑戦していました。他者の気持ちを汲むのが非常に上手なので、時間をかければどんなパペット操作も出来るのが、彼の強みだと思います。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今までパペット操作する時に、どこを意識したらいいか分からなかったけれど、それを知ることが出来て、以前より操作が上手になったと思う。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** 観ている人が、感動してくれるか、どうやったら伝わるのかを考えるのが好き。1つの魅力です。

**Q.3 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.3** もっともっとこのような素敵なプロジェクトに参加したい。みんなのスキルが上達すると思う。パフォーマンスをする機会がもっともっとあるといいと思う。

**Chansamone Phommachanh**  
人形遣いになって6年目

お父さんピーの足遣い、北のお母さんの腕を担当

★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・彼女は、少女のような少年のような雰囲気を持つ、シアターのマスコット的な存在。いつもみんなに気を配り、朝は必ず一番早く出勤して、帰りは一番遅く帰ります。パペット遣いは、慎重にこつこつと勉強するタイプなのに、身体表現は非常に大胆で、普段の彼女の謙虚さから想像できないような面白い発想を持っています。パペット作りも、長時間の作業を集中して頑張れるタフさを持っているので、今後のシアターで、彼女だからできることがたくさんあると思います。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** この機会を通して、知らなかったパペット制作方法、パペット操作を知ることができて、一緒に創作ができて光栄です。

**Q.2 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.2** パペットシアターの知名度をあげたい。みんなにパペットシアターを知ってもらいたいです。パペットが大好きだけれど、勉強をしてこなかったのが、勉強する機会を作りたい。学校があつたらいいなと思います。

**Q.3 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？****A.3** 作品は完成させたい。またこのようなプロジェクトに参加したいです。**Sompong Inthavong****人形遣いになって4年目****北の少年の頭、南ラオスの背景画を担当**

**★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・**彼は、シアターの上演で使う全ての背景画を担当しています。パペットの構造や着色も彼がやっています。今回は、私がデザインしたパペット、つまり、自分がデザインしていないパペットを操作しました。他の2人と3人遣いのパペットを通してコミュニケーションするが難しく、悩んでいるようでした。少し未消化のうちに発表が終わってしまったようですが、今回で、立体的にイメージすることの入り口を開けたように見えました。彼の運動神経の良さ、歌唱力や人を笑わせることが好きなこと、負けず嫌いな性格は、表現者として強み。シアターの表現の向上を支えていくと思います。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。****A.1** 新しいことに出会えたことに感謝しています。貴重な体験でした。頭、手、身体が人間に近いパペットを操作できた。他の2人と合わせられず、打ち合わせをしても駄目で、苦労した。100%出来なかったので、機会があったら次回こそ、100%やりたい。**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？****A.2** 自分の気持ちをパペットに入れるとそこに、人間がいると思う。**Q.3 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？****A.3** シアターの知名度を上げたいです。機会があったら、世界のシアターにしたい。**Phenglor Cheuhua****人形遣いになって3年目****北のお父さんの腕、1人遣いのピー（精霊）を担当**

**★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・**彼は、モン族の村の出身で、家は農家です。ちょうど田植えの時期が発表と重なってしまったのにも関わらず、彼の意味で参加を決めてくれました。学生の頃、電気配線等を学んだそうで、思考が理数系なのか、パペットの構造や作業の効率化を考えるのが得意です。特に、木材の加工がとても上手。パペット遣いも身体表現も、アイデアをたくさん持っていて、その場でどんどん発想を膨らませ、瞬時に体現ができます。シアターに来てからまだ3年。これから、彼がどんなパペットを作り、どのように表現していくのか、非常に楽しみです。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今まで、先輩からいろいろと教えてもらったり、アドバイスをもらうだけだったので、このような機会ではパペットのことを学べて非常に勉強になりました。

**Q.2 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.2** ラオスの長い歴史や、まだ知られていないことをパペットシアターにして上演したいと思っています。文化継承のために、いろいろな題材を探したいと思っています。

**Q.3 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.3** 発表前は、いろいろと余裕がなかったけれど、作品は今後、完成させたい。最後までやりたいです。



**Ouysouk Thongvansay**

人形遣いになって3年目

男の子ピーの足遣い、北のお父さんの頭を担当

★**経歴と、創作と一緒にした私からの印象**・・・まだシアターでの勤務が3年目ですが、表現することが好きなのかとても生き生きと演技をします。非常に温厚でこつこつタイプの表現者です。決して小さくない身体で、床についた短いピーの足を操作するのはとても難しいのですが、頭の意思を汲んで操作するのがとても上手。身体表現も、表情もとても魅力的です。彼独特のふんわりとした穏やかな時間が流れます。パペット作りも意欲的で、細かい作業も力仕事も得意です。まだまだ頭の中にアイデアがたくさんあるので、この先も楽しみです。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** ラオスのパペットではパペットを操作できて良かった。いい経験になりました。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** シアターや表現することが大好き。パペットについては、全力で関わっていきたいとおもっています。

**Q.3 パペット操作する時に考えていること、大事にしていることは？**

**A.3** パペットと一緒に動く前に、自分の考えていることをパペットに考えさせます。自分の魂をパペットに入れます。

**Q.4 今回創作した作品を今後、どうしたいですか？**

**A.4** 作品を完成させたい、最後までやりたい。



**Oudom Phommachanh**

人形遣いになって3年目

お母さんピー（精霊）の頭、ピーの1人遣いを担当



★経歴と、創作と一緒にした私からの印象・・・シアターのみんなの弟のような存在です。少年のような笑顔といい意味での悪戯心が魅力的です。パペット操作は、まだまだ雑ではありますが、やってみたいことはたくさんあるようで、大胆なアイデアを試す姿が何度か見られました。苦手なことにも抵抗なく頑張るのが、彼のいいところだと思います。美術の創意工夫がとても上手で、作業スピードがとても速いです。特に、竹の扱いは、彼に任せたら安心。今後、面白い破天荒なパペットを作れることを期待しています。

**Q.1 今回の共同創作の感想を教えてください。**

**A.1** 今まで知らなかったパペット操作やパペット作りを勉強できました。最初、出来上がったパペットのパーツを見て、これが本当にパペットになるの？と疑問だったけれど、最終的にパペットになってびっくりした。えりなと一緒に創作が出来たことを誇りに思っています。

**Q.2 あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.2** パペットは、ダンスや歌と違って、想像力が必要なのが魅力です。

**Q.3 今後、自分たちのシアターがどうなったらいいと思いますか？**

**A.3** パペットシアターを多くの人に知ってほしい。いろいろな国とのコラボレーションをたくさんしたい。



**Erina Saji (Ogawa)**

芸歴25年目

構成演出、パペット操作指導、パペット美術デザインを担当

**Q. あなたにとってのパペットの魅力は？**

**A.** 無限の可能性を持ったコミュニケーション表現ツールであること、人形遣いの人生観を浮き彫りにするところ。

