

笑いの方法論

～小林賢太郎研究～

井田 貴子

ここに掲載するのは、2011年度表現文化コース優秀卒論に選ばれた井田貴子さんの卒業論文の縮約である。本論文は、コント・グループ「ラーメンズ」を中心に幅広く活動する小林賢太郎の劇作家としての特徴を、公演『TEXT』の演目の詳細な分析を通じて明確にしている。そのすぐれた点は、笑いにかんする代表的な理論および文献の咀嚼、それらの個別分析への巧みな適用、演目全体の構造にたいする目配りのよさ、それに文章の明快さである。勘所をおさえた考察を通じて浮上するのは、小林賢太郎の計算された手法の数々である。演者の身体性や猥雑さを掬いあげる視線があるとさらに深みが増すけれど、それは本論文の関心と方法からすると無いものねだりに属するだろう（とはいえ、演技の即興性や「期待の地平」への言及がそれをいくらか補足している）。今後、(お) 笑いを卒論の対象とする学生はすべからず井田論文を熟読玩味すべきであると言いたい。なお、「ラーメンズ」を取上げるのは、2008年度卒業生の渡辺優子さんについて二人目である。今後出てくるだろう。このグループに関心がある向きは、表現文化教室に保管されている彼らのDVD資料を借覧されたい。(野末紀之)

はじめに

本論文は、コントグループ「ラーメンズ」(RAHMENS) やひとり舞台「ポツネン」(Potsunen)、演劇プロジェクト「K.K.P.」などで役者としてだけでなく、演出・脚本も手掛けている小林賢太郎という人物の劇作家としての一面に注目し、既存の笑いの理論および漫才やコントの研究をおこなっている井山弘幸による作品分析、ならびに喜志哲雄の『喜劇の手法』¹を参考に、小林のつくりだす笑いのトリックや、その独自性を探ろうとするものである。

ラーメンズのコントは、「従来のお笑いの範疇には入らない」²、『お笑い』という言葉では括りきれない、「アート」に分類される³などと評されることが多い。それは、脚本家・小林賢太郎がこれまでのお笑いでは用いられなかったスタイルへと挑戦する開拓者であり、また彼の作り出すコントが脚本の段階で綿密に計算され、作り込まれたひとつの作品であるからだ。小林が脚本を製作するにあたって、彼流の笑いのマニュアルが存在する⁴。それは手品のタネのようなもので、「その都度シチュエーション、人格、笑いの種類、時間を選んでいけばあらゆるコントは書いてしまう」という。その根底には「舞台が立体である」という考えが敷かれている。小林にとって台本は設計図、舞台は建設現場であり、小林の作り出すコントはいくつもの喜劇的手法が重なって構築された建築物なのである⁵。本論では、一つのコントにどのような手法が重層的に用いられているかを、まず笑いの要素ごとに分類したうえで分析し、各要素の項目にて適宜同じコントを題材として使用することであきらかにしていく。

1. 笑いの理論

まず、笑いの三大理論である優越の理論、ズレの理論、放出の理論について簡単に紹介し、次にアンリ・ベルクソンおよびジョン・モリオールの理論について紹介する。

三大理論

最も古い笑いの理論は、笑いは他人に対する優越感の表現だとする優越理論である。この理論を定式化したのはトマス・ホップズである。ホップズは、笑いとは他人や過去における自分と今の自分とを比較したときに、自分のなかにそれらよりも卓越したある種的能力があると認められたときに生まれる「突然の大得意」であるとした⁶。優越の理論における笑いとは、他人や自分自身に対して身体的力量や知恵など、何らかの人間的特徴における優越感を抱き、そのために生じるあざけりの表現である。

優越理論が感情的・情緒的側面における笑いであるのに対し、ズレの理論は認知的・思考的側面における笑いである。この理論の著名な提唱者となったのはイマヌエル・カントとアルトゥル・ショーペンハウアーである。カントは、笑いとは、緊張した予期がまったくの無に突然転化することから生じる情緒である、と考えた⁷。一方ショーペンハウアーは、予期がまったくの無へと転化することが笑いを生み出すのではなく、予期したものは別の、何らかの意味で状況に合致した何ものかを得ることで笑いが生じると論じた⁸。ズレの理論が提唱する笑いとは、概念的理解と知覚とのあいだに生じる不一致ないし不適切性に対する知的反応としての表現である。

放出の理論とは、笑いは神経エネルギーの発散であるとするものである。この理論の提唱者ハーバート・スペンサーは、笑いという現象を生物学的な立場から説明しようとした。彼によれば、笑いとは筋肉の緊張状態の一種であるという。神経システム上の緊張は神経エネルギーとなって感情や思考を引きおこしたり、運動神経に作用して筋肉の収縮を起こしたり、内臓関係の神経システムに影響を及ぼすのであるが、笑いとは何らかの必要性を失った結果余剰となった神経エネルギーが普段から感情の影響を強く受けている筋肉、すなわち呼吸器官や発声器官を刺激し、発散されるために生じる⁹。たとえばなにか恐怖を感じたとき、我々の筋肉は逃走の準備にとりかかるだろう。そして恐怖の感情が大きくなれば逃走するであろう。この走るという筋肉の運動には逃げるという目的がある。しかし、もし突然安全な状態へと事態が変化したなら、神経エネルギーは目的を持った運動へは導かれず、笑いという行為によって発散されるのみとなる。単純に結論づけるならば、放出理論における笑いとは、感情的あるいは精神的な余剰エネルギーの発散であるといえる。

ベルクソンの理論

ベルクソンは、笑いを包括的に説明しうるただひとつの理論ではなく、顔などの形、運動や所作、性格など各条件のもとで滑稽な効果を生み出す法則を順次取り出すことによって笑いの全体像を明らかにしようとした。

そこで用いられたライトモチーフが「生けるものの上に貼りつけられた機械的なもの」である¹⁰。

ベルクソンは、所作 (actions) 及び状況 (situations) のおかしみにおいて、滑稽とは「生の錯覚と機械的仕組みの明瞭な感覚とを、この二つが互いに挿し合わされたものとして我々に与える動作なり事件なりの配列」であるという法則を提示している¹¹。たとえば、舞台上で第三者によって無意識のうちに操作されている人は、自分では自由に言動しているつもりであるので、「生の本質的なもの」を保持しているといえるが、実際には「操り人形」のごとく動かされているという機械的な仕組みを持っている¹²。つまり、この操作されている人の言動は、一見自由であるという「生の錯覚」と操り人形という「機械的な仕組み」の組み合わせとして提示され、そしてその組み合わせゆえに滑稽なものという印象を観客に与えるものである。

ベルクソンは、操り人形、びっくり箱、雪達磨という三つの子供の遊戯から滑稽な効果の純粋な要素を取り出した。それが、繰り返し、ひっくり返し、交叉の三つである¹³。繰り返しとは、一つの情況が型となって再三再四起こることであり、ひっくり返しとは、たとえば一定の情況の中にある若干の人物の役割が劇の前半と後半で入れ替わるようなことをいう。泥棒された泥棒というような、立場の逆転がこれにあたる。そして、ベルクソンは交叉について次のように定義している。「或る情況が全然相独立している事件の二系列に同時に属しており、そしてそれが同時に全然異なった二つの意味に解釈できるとき、その情況は常に滑稽である」¹⁴。その特殊な型が取り違え (quiproquo) である¹⁵。取り違えにおいては、喜劇の人物が二人以上おり、それぞれが情況について異なる解釈をしている。つまりそれぞれの人物は独立した二系列に属しているのだが、この二つの独立した系列の符合を観客が見るとき、それは滑稽なものとなる。たとえば麻薬密売人と新人麻薬捜査官の二人が仲間との待ち合わせのためカフェで偶然相席となり、「同業者」という言葉をそれぞれ勘違いして密売人は刑事を密売人として、刑事は密売人を刑事として話しかけるような状況があれば、これは交叉である。

言葉のおかしみも同様に繰り返し、ひっくり返し、交叉によって説明できる。洒落や地口は観念体系の交叉といえる。同一の語句に対して独立した二つの意味が与えられるからである。繰り返しにおける滑稽な効果とは、移調である。「或る考えの本来の表現を別な調子に移すことによって或る滑稽的效果が得られる」¹⁶。たとえば、喜劇的手法における、劇中の主人たちの言動を、もっと上品でない言葉で召使らに繰り返させるものがそれである。

ベルクソンによれば、笑いとは、生きているものに対するこわばったものの、機械的なもの、本来の意義を見失った慣習や規則に縛られた自動現象を選出し、それらを矯正しようとするものである¹⁷。

モリオールの理論

ジョン・モリオールは、「笑いは愉快的心理的転位から生じる」という理論を提唱した¹⁸。モリオールは、ユーモアの本質はズレ、つまり概念的転位を楽しむことにあるとし、突然のものではない変化は笑いを生まないであろうと考えた。また、否定的な感情を喚起するような心理的転位は笑いを生じさせないことを論じ、笑いをひきおこす心理的転位は愉快なものであると定義した。

モリオールは言語に生じるズレについて、「言葉の遊戯」と「観念の遊戯」とに区別している。言葉の遊戯は、三つに分類されている。ひとつめは、「言葉の意味からきり離された、たんなる話し言葉の音や文字言語の形状」である。言い間違いや方言、音節を入れる言葉遊びなどがこれにあたる。二つ目は「統辞法の規則の攪乱」である。三つ目は「言葉の意味をある程度含みながらも言語の音声学的なメカニズムや印刷技術上のメカニズムに依拠するユーモア」である。同音異義語や駄洒落、両義的文章などがこれにあたる¹⁹。

観念の遊戯では、「語られる事柄に生じるズレ、言語がそれを伝達するためにもちられるメッセージ内容に生じるズレ」を基礎にしている。たとえば、普通は似たものとして考えることのない二つのものを対比し、何らかの意味で本質的な特性あるいは特徴、つまり予期されざる類似性を取り

出すことで生じるユーモアがある。他にも、論理原則への違背にもとづくユーモア、語用論的規則への違背にもとづくユーモアが挙げられている²⁰。

モリオールは、違背可能な原則あるいは攪乱可能な規則性が存在するところにはどこでも、ズレの生じる可能性、したがってまたユーモアの生じる可能性がある」と論じている²¹。

2. 言葉遊び

ここからは具体的な分析へ入っていくとしよう。この章では言葉遊びという笑いの要素に注目する。言語に関する喜劇的手法に関しては、ベルクソンやモリオールも大いに言及している。

ベルクソンは主要な喜劇的手法として繰り返し、ひっくり返し、交叉の三つを提示したが、つぎに紹介するコントの主題となる同音異義語はこのうち言葉における交叉に属するものである²²。同音異義語や似通った音を持つ言葉を使用した駄洒落はしばしば程度の低いものとして扱われるが、小林が目指したのはそうした駄洒落の格上げであるという²³。あるひとつの駄洒落はそれだけではたんに同じ音の言葉がたまたま二つの意味を表すというのにすぎないが、次に示すコントでは駄洒落を独立した二系列の物語に分けることで、この二つの物語を結ぶ役割を駄洒落に持たせている。駄洒落にたんなる二つの意味だけでなく、二つの物語世界を背負わせたことは確かに駄洒落の格上げといえる。

「同音異義の交錯」²⁴は、片桐と小林が上手と下手に分かれ、それぞれが一人芝居をするのだが、随所で同音異義語や似ている言葉、状況などで二つの物語がシンクロするというコントである。同時進行的に語られる二つの物語という構図が四回繰り返される。つまり、物語は全部で八つ語られることになる。ただし、四つ目の物語に関しては、まず片桐の物語だけが語られ、次に小林の物語が語られた後に、二つの物語がもう一度今度は同時進行的に語られることによって、ひとつひとつの物語は完全に独立していながら実際は奇妙な符合によって密接に関係していることを提示している。

最初は、商店街建て直しプロデューサーである小林と、ドキュメンタリー番組で財宝を探しにカンボジアに来た冒険家・片桐の物語である。同音異義語が実際どのように使用されているか見てみよう。

小林「この店は古くて汚いですねえ。キレイに作り替えましょう」

片桐「海草！ ああ！ 飛行機があった！ あったけど、バラバラにぶっ壊れてるじゃないか！ 飛行機の機体を組み直した」

小林「倉庫に眠っている商品は、きれいに磨いて店先に並べた。毎朝、円陣も組んだ」

片桐「エンジンも組んだ。スイッチオン！ かかった！ プロペラが回った！ よーし！ 回転を速めるんだ！」

このように「円陣」と「エンジン」といった同音異義語の直接的な使用だけでなく、「キレイに作り替えましょう」と「海草（改装）」のように観客に同音異義語を連想させるといったものも多い。物語のなかにはいくつも同音異義語が仕込まれており、次へ次へとテンポよく展開するため、ひとつひとつの駄洒落は非常にあっさりしたものとなっているのだが、「改装（海草）」、「円陣（エンジン）」、「開店（回転）」と物語に即して展開されるため、同音異義語となる各言葉は連想ゲームのようにその関連性から導かれている。また、同音異義語を含む台詞の間隔が短くなり、テンポよく展開することで漫才でいうところの「かぶせ」と同じ効果が期待できる。

同音異義語について、言葉における交叉であると説明したが、このコントの構成自体が実は交叉である。ベルクソンは、交叉の特殊型として取り違えという手法を紹介している²⁵。井山は『笑いの方程式』のなかで取り違えコントの秀逸な例としてアンジャッシュのコントを挙げている²⁶。内容は、駅のプラットホームで面識のない二人が互いに別の相手と携帯で話しているのだが、無関係なはずの二人の会話は、ときどき奇妙な符合をなし、当人の意図とはかけ離れた意味を生み出し、それに気づいた観客の間で笑いが起きる、というものである。井山によれば、本来別世界であるは

ずの平行ワールド（以下、P世界）Ⅰ（渡部の会話）とP世界Ⅱ（児嶋の会話）の間に共鳴振動が起き、観客はⅠとⅡが共存する現実と、互いに交叉する領域に新たに発生したP世界Ⅲとの間に心地よい混乱を感じて笑うのだという。

「同音異義の交錯」は会話の応酬というよりは《海草》と《改装》のような言い換えや同音異義語の繰り返しが主要であるため取り違えであるとは云い難いが、先の例を見てもアンジャッシュの取り違えコントと非常に類似しているといえる。二者の違いは、このコントがそれぞれ独立した一人芝居という形式をとるために二つの物語内容の落差がより大きなものになっているという点である。アンジャッシュのコントでは駅のプラットホームという場所の限定によってP世界Ⅰ（渡部の会話）とP世界Ⅱ（児嶋の会話）はどちらも同じ現実属している。しかし、「同音異義の交錯」では二つの物語が同じ現実に服する必要はない。二つ目のコントを見ると、会議資料を取りに来た営業部の社員・小林の物語は日常的であるのに対し、宇宙生命体対策本部隊長・片桐の物語は非日常的である。また、「同音異義の交錯」ではひとり芝居であるために時間の制約を受けないということも、アンジャッシュのコントと比べ、二つのP世界のズレを大きくしている仕組みであるといえる。

時間の制約を受けないということは、物語の展開に自由を与えるということである。アンジャッシュのコントでは駅のプラットホームでの数分間の会話であったために、二つのP世界の符合が見られるのはそれぞれの会話の切り取られた一部分に制限されていた。一方、「同音異義の交錯」では観客は物語の始まりから終わりまでを見届けることになる。制約を受けない分、物語は会話よりも自由に展開していきける。より自由に表現できるのである。そして表現の自由度が高くなれば、それだけ意味内容のズレも大きなものとなる。

次の章では、小林がどのようにして観客の心理を操作しているかを情報というキーワードの下に考えてみたい。

3. 情報操作

モリオールは滑稽さのテクニクについての一般原則として「ユーモラスなことを言ったりやったりしようとしているひとは、(中略)ひとびとの関心を引きつけ、彼らの思考過程を何らかのかたちでコントロールしなければならない」と語っている²⁷。また喜志もその著書のなかで一貫して情報操作の重要性を論じている。

ここで語る情報操作とは、簡単に言えばどのようにして観客の予期を誘導し、それを裏切るかということである。

「50on5」²⁸は、学校教材をつくる会社で、既存の五十音ポスターが時代に即していないとして上司から部下に新しい五十音ポスターを作るよう指令が出され、社員とバイトが試行錯誤するというコントである。新しい五十音ポスターは、最初は五十音全部に同じ字をつけるというものから、全部擬音、各行にひとつずつ同じ字をつけるというもの、ストーリー仕立ての「ドラマチック五十音ポスター」へと変化していく。このコントではバイトと部長と社鬼(後述)を片桐が、社員と社長を小林が、常に二人一組となるように入れ替わりながら演じられる。

このコントでは、言葉の音に観客の意識を集中させておいて、ふいにその言葉が示す意味に意識をスライドさせるという場面がある。

(五十音全部擬音で行こうという提案の下、攻撃の動作をしながら)

小林「サゴッ! シビッ! スベッ! セバ! ソボ! いや、ソボなぐっちゃだめだ。ソバ! あ、ソバ打てばいいや。ソバ! ……」

観客は全部擬音であるという条件の下で小林の言動を見守っていたのに、「なぐっちゃだめだ」という台詞で「ソボ」という音だけの言葉が突然「祖母」という意味のある言葉へと変換されるため、「ソボ」という言葉が擬

音として作用していたときには正当性のあった「殴る」という動作が突然「祖母を殴る」という非道徳的な行為として捉えられ、観客の頭のなかで突然認識の変化、つまり認識のズレが生じ、笑いを引き起こすのである。

ラーメンズの初期の作品に「絵かき歌」²⁹ というものがある。物語の前半では、片桐はバカキャラを演じ、小林は片桐の保護者のような立場を演じている。しかし、コントの後半、実は二人の正体は鯨であることが明かされ、もうすぐ本当の姿に戻ってしまうことがわかる。さらに、次の言葉で観客は二人の関係を誤解していたことを知るのである。

小林「二人っきりでいる時くらいは、その人格演じるのやめてくれないか。お父さん」

次の瞬間、片桐はバカキャラという若いキャラクターから、一気に老け、まともな人格でお父さんを演じるようになる。また、小林もバイト仲間と電話で別れを告げる折、

小林「イース。俺俺、どうしたの？ マジで？ ふざけんなよ店長とか言ってよ。うん、うん、な。マジで俺とかが、なんか言おうとすると、店長とか、すんげえガンガン言ってくるの。マジ死んでくれって感じ。……」

というように若者キャラへと変貌する。通常、何も情報がない状態からコントの世界を理解するために、観客は台詞や動作からそのキャラクターのイメージを固定化しようと努める。この変貌は観客が作り上げたイメージを完全に破壊してしまうものである。観客の予想を裏切ることで笑いを生じさせるコントでは、「どんな情報をどんな順序で提供し、それによって観客の反応をどんなふう操作するか」³⁰ が重要なのである。観客に提示する情報量を少なくし、会話から想像させることで、二人の変貌ぶりが強調されるのである。

「絵かき歌」で提示されているのは、鯨である本当の自分と、人間として生活する見せかけの自分という二種類のアイデンティティである。鯨は魚のようなかたちをしているが魚ではない。人間は常に社会から何者かであることを要求される。日々の生活で、「父親」や「教師」というような役割を演じている。しかし、いつでも「自分自身」という帰るべき場所も持っている。鯨の親子は部屋の外と連絡をとるとき、見せかけの姿を提示するが、部屋の外とは舞台の外、つまり観客の日常、社会を示している。鯨の親子における二種類のアイデンティティと、舞台の内と外という空間における二種類のアイデンティティが二人の変貌によって突然立ち現れるところに、小林の情報操作の巧みさがあるといえる。

また、片桐の演じるバカキャラや小林の演じる若者キャラのように、キャラクターも物語の展開に関わる重要な要素である。ラーメンズのコントのほとんどは、役者自身の性格やイメージに基づいて脚本が書かれているため³¹、役者自身のキャラクターも同様に重要であるといえる。次の章では、役柄という意味でのキャラクターと、役者である小林と片桐自身のキャラクター、そしてアドリブの面白さについて分析する。

4. キャラクターとアドリブ

喜志によれば、劇作家が観客の期待にこたえるやり方にはふたつあるという。ひとつは先に見たように、観客がまったく予想していなかった結果を示すことである。もうひとつは、観客が予想していたおりの結果を提示することである³²。「期待の地平」という言葉がある。これはハンス・ローベルト・ヤウスの『挑発としての文学史』³³に出てくる言葉である。期待の地平とは、ある特定の時代の読者が文学テキストを判断するときの基準のことであるが、コントの世界にも期待の地平は形成されていると考えられる。「期待の地平」という言葉の定義を少しずらして、ラーメンズのコントに適用したとき、観客が形成する期待の地平とはどのようなものだろうか。

ラーメンズのコントでは、小林が言葉巧みに片桐を納得させてしまうというモチーフが使われているものが多い。これは、ラーメンズの起源について片桐が「(小林に) 言葉巧みに誘われました」と語っていることから³⁴、普段の二人の関係性がそのまま適用されていると考えられる。「不透明な会話」では、

小林「今から信号の常識を言葉の上でくつがえす。『赤は進め』『青は止まれ』にしてみせる」

片桐「やってみろ。絶対無理だ」

小林「まず、赤と青、平等に扱う為に、中立の状態から話を始める。つまり、今お前は、交差点の真ん中にいます」

片桐「はいはい」

小林「その時、信号が青だったら？」

片桐「進めだよ」

小林「赤だったら？」

片桐「『止まれ』だよ。ん？ 危ない！ 進まなきゃ危ない！」

小林「はい。『赤は進め』」

片桐「本当だ！」

小林「その信号に交差してる車は？青だけど？」

片桐「止まれ！」

小林「青は止まれ」

片桐「本当だ！」

というように、小林が詭弁によって片桐の認識を見事変えてしまうという場面がある。「中立の状態から話を始める。つまり、今お前は、交差点の真ん中にいます」というのは論理的に誤りである。「青信号は進め、赤信号は止まれ」という認識は「道路を横断する前かつ進行方向に対して」であるので、交差点の真ん中にいるという仮定は前提からして誤りであるのだ。しかし、片桐はそのトリックに気付かず、小林の話に耳を傾けている。

このコトは、まず小林がホスト役となって話題を提供し、つぎに片桐がその真似をして「信号の常識をくつがえす」とか「透明人間の存在を証明する」という試みをするのだが、結局うまくいかないという構造を呈している。この小林に対する片桐の不器用さという要素も観客が形成するところの期待の地平上に存在するものである。片桐は不器用さに加えてものわकारの悪さも發揮している。たとえば、

小林「つまりだ。“赤だから止まる”じゃない。“赤のときは危ないから止まる”なんだ。“青だから進む”じゃない。“青でも危ないなら進んじゃダメ”なんだ。……大事なのは“そのルールが持っている意味を理解すること”なんだよ」

片桐「なるほどなー」

小林「だろ？」

片桐「赤は進め、青は止まれ、ってことだったんだね」

小林「……違うよ」

という場面では、「大事なのは“そのルールが持っている意味を理解すること”なんだよ」という小林の主張に対して「なるほどなー」と続くことであたかも小林の主張に感心している様子を提示しているように見せながら、次に「赤は進め、青は止まれ、ってことだったんだね」と返すことで小林の主張以前の証明の段階で思考停止していることがあきらかとなる。小林は熱い口調で主張しているため観客はもちろん小林の主張を理解しており、片桐も当然理解しているだろうという予期が裏切られるのである。また、小林が言葉の上で信号機の常識をくつがえしたとしても、日常生活においては「青は進め、赤は止まれ」が正しいということは明白なのに、片桐のなかでは信号機の常識が本当にくつがえされてしまっていることに面白さを感じるのである。それはたんに意表を突かれたからというのではなく、「小林の話術で簡単にだまされる片桐」という構図が面白いのである。観客のなかで既に形成されているこの構図が舞台上に再現されることに面

白さを感じるのだ。

また、「透明人間の存在証明」について、小林が片桐を欺こうと詭弁を呈するのに対して、片桐は自分の想像する世界に基づいた独自の方法を用いる。

(透明人間がどれだけいるか、という質問に対して)

片桐「普通の人間の倍くらいかな」

小林「そんなにいるの！？ だったら普通の人間とぶつかっちゃうんじゃないの？」

片桐「ぶつかんねえよ。すり抜けられるから。ほぼ空気だからな。」

小林「それって、もはや、イコールいないんじゃないの？」

片桐「イコールじゃねえだろ。いる> (ダイナリ) いないだよ」

小林「> (ダイナリ) ってことは、ちょっといないかもしれないってことだろ？」

片桐「いや、 \geq (ダイナリイコール) じゃないんだよ。> (ダイナリ) なんだよ。『透明人間いるなり、いないかもしれなくないなり』だよ」

小林「はあ？」

片桐「だから、イコールじゃなくて、イールだよ。いるからイールだよ」

片桐のこの跳躍した発想は、このコントだけで期待されうるものではない。役柄を離れた片桐自身を通じて観客が期待するものである。そして、役柄を離れた片桐自身の印象を観客が獲得するのは、雑誌の対談やその他のコメントからだけでなく、ラーメンズにおいては多くの場合、コント中のアドリブからである。「怪傑ギリジン」³⁵では、小林は最初の台詞以降全くしゃべることなく、片桐は竹馬に乗って歌いながらときどき小林に絡みつつ始終動き回っている。この、小林が全くしゃべらず片桐が舞台の上を忙しく動き回るという構造のコントは、「タカシと父さん」³⁶や「スーパージョッキー」³⁷も同様である。また、片桐が全くしゃべらないという逆のパターンも存在する。この手のコントでは、小林は動かずしゃべらな

いという姿勢をとりながらも、片桐の言動に笑いをこらえきれないといった場面も多々見られ、アドリブも多いようである。「スーパージョッキー」を『STUDY ALICE TEXT—小林賢太郎戯曲集』³⁸と比較してみると、終盤で片桐は突然台本を外れ、「あつー」と地面に仰向けになる。以下は戯曲集には載っていない片桐のアドリブ部分の台詞の一部である。

片桐「暑いー。まあ無酸素運動。(金色のジョッキー服を示して) サウナスーツ。風通さないぜー。ウインドブレイクするぜー。(体を地面と平行にしながら)保護色! 保護してもらえないよー。(中略) もうわかった。ジョッキーわかった。もうかなり限界のどこまできてるね。この空間がもういいもういいと。この、このゲンカイ灘?」

小林、片桐を見る。

片桐「あーこういうときだけ見るんだよー。散々やったじゃないか今までいろいろ。(髪で顔を隠して) 保護色。えー、今、どこを向いているでしょうか? (髪をかき分けて) ここー! ……思いついたから余計なことしちゃったよー」

他のコントグループでもアドリブはもちろんあるだろうが、上記のように比較的長く、またコントのなかに多く含まれているというのは、ラーメンズ特有のものではないかと考えられる。

このアドリブ部分とよく演じられている役柄の特徴から、観客がラーメンズのコントを見るにあたり形成している期待の地平とは、次のようなものではないだろうか。すなわち、小林とは話術に長け、声帯模写や形態模写を得意とする器用な人物であり、片桐とは感覚派で面白い動きを得意とし、突拍子もない発言をしたり、自由に動いたりしながらもその都度脚本担当の小林の目を気にしている愛嬌のある人物、というものだ。そして何より、二人が仲の良いコンビであることを観客は期待している。その安心感が笑いを生み出すのである。小林は雑誌の対談のなかで「愛の笑い」に

ついて語っている。それはたとえば母親が息子の活躍を喜び、自分の息子を「カッコよかったわー！」と褒めたときに、その息子やそれを見たり聞いたりした人が思わず笑ってしまう類のものである³⁹。ラーメンズの二人がコントのなかで仲の良さをアピールしたときに笑いが起きるのは、そこに、コンビ愛とでもいうべきものを観客が見るからではないだろうか。笑いは安心感の所産であり、愉快感の表現であるのだ⁴⁰。

5. 構造

コントの構造

今までも少し触れてきたが、ラーメンズのコントはその構造がコントの内容に深く関係しているものが多い。ここではラーメンズのコントを状況設定やパターンといった構造に注目して分析する。

「条例」⁴¹には移調という手段が用いられている。移調とは、繰り返しの一種であり、「或る考えの本来の表現を別な調子に移すこと」である⁴²。「条例」ではまず二人の会話が通常通りになされ、次に「条例が出た」という声のみの台詞の後、短歌条例のもと先ほどと同じ会話が七五調で語られる。そしてさらにハリウッド条例、ウヤウヤ条例、ミュージカル条例、言葉禁止条例と続く。会話の内容は毎回ほぼ同じなのだが、条例に合わせて言葉の選択や結末が異なっている。たとえばウヤウヤ条例では、

片桐「“目に青葉、ヤマホトトギス、初ガツオ”の句が思い出される
爽やかな季節の折り、そちら様におかれましては、相変わらず
ご精励のご様子、心よりお喜び申し上げます」

と、最初はすらすらと嬉しい会話がなされるのだが、

片桐「……ご児童百名様にお伺いをたてましたところにより、当方の
まとめの結果をセンエツながらご報告にかえさせて頂きとう存

じ上げタテマツリソウロウ」

二人「ええと……」

片桐「うん、まあ要するに百人の小学生に妄想聞いたのね？そしたら」

と、途中で二人ともあきらめてしまう。ベルクソンは日常的な観念を職業的言語に移したり、事務用語を社交的関係にまで拡張したりすることは滑稽になると論じた⁴³。しかしこのコトは七五調や恭しい言葉を日常会話にあてはめていることだけで面白いというのではなく、あくまでウヤウヤ条例という架空の条例に従っているだけという姿勢で片桐が慣れない言葉に苦戦し、ついには条例に違反して普通に話し始める姿もまた面白いのである。会話の最後まで条例通りに成しえた短歌条例やハリウッド条例に対して、慣れない言葉に苦戦した結果あきらめたため、条例違反ということでサイレンが鳴ったウヤウヤ条例、盛り上がりすぎて普通の口調で展開を相談し始めたためにサイレンが鳴ったミュージカル条例など、条例によって二人の対応が変化することもこのコトを支える笑いの要素である。

また、ハリウッド条例やミュージカル条例はそれぞれハリウッド映画やミュージカル一般に対するパロディになっているといえる。ハリウッド条例では、「どうした兄弟」や「良いニュースと悪いニュースがある。どっちから聞きたい?」、「今はお前が大統領に立候補したって驚きやしないぞ」、「あいに俺は、ディスカウントストアのタイムマシン売り場を知らないんでね」という具合にハリウッド映画の吹き替えによくあるような言い回しが誇張されている。ミュージカル条例では、「なぜだろう!こんなにも眠いのは」と軽快に歌いながら歌詞の内容との不一致を提示したり、小林が子役となって崖から転落しそうになるという意外な展開を見せたりしてミュージカルの特徴を誇張している。ハリウッド映画の特徴ある言い回しやミュージカルの歌や劇的な展開は、それぞれの枠のなかで解釈されるため、日本人の日常的な会話へと移すことでその枠が破壊され、非日常性が強調され、滑稽に感じられるのである。作家による観客の視点の切り替えである。

最後の言葉禁止条例では、すべて身振り手振りで会話がなされるのだが、もともと「小指サイズのタヌキとキリン」であった部分が「小指を立てる、膨らんだお腹、指を二本立てる」という動作で表され、これは「うちの女房が妊娠中でお怒りなもんで」ということを示す動作として一般的に用いられるものであるために、言葉遊びにおける同音異義語と同様にここでは一連の動作における意味の多様性が生じ、笑いが起こる。

「50on5」は五つの役柄を二人で入れ替わりながら演じるため、全部で四つに場面が分かれている。四つの場面はそれぞれ、A場（舞台下手）でバイト（片桐）と社員（小林）が、B場（舞台中央）で社員と部長（片桐）が、C場（舞台上手）で部長と社長（小林）が、そしてD場（舞台上手）で社長と社鬼（片桐）が会話するというものである。

このコントでは、落語でいうところの天井という手法が使われている。天井とは、Aが言ったことをBが真似するが上手くいかない、またはAが言ったことをBが勘違いするというようなパターンを繰り返すことである。「50on5」では、部長やバイトの提案を社員が真似するが思うような効果を得られないという場面がいくつかある。

部長「いやいや、たんぼもソロバンも、最近ピンと来ない子が多いんだそうだ。時代だよ、時代」

社員「じゃあ『た』は……」

部長「タンマツ」

社員「おおー、さすが部長」

（中略。場面転換）

社員「いやいや、『た』の『たんぼ』とか、『そ』の『ソロバン』とかさ、最近の子供にはピンと来ないんだそうだ」

バイト「じゃあ『た』は？」

社員「（得意げに）ふふん、『たんまつ』」

バイト「それはどおっすかね」

社員「お、俺もどうかと思ったんだけどさ、部長がそうしろって」

ここではまず部長が社員に対して『た』は『たんまつ』という発想を示し、社員が感心するという成功例があり、続いて同じ効果を期待して今度は社員がバイトに対して同様の発想を示すが、バイトはその期待をいとも簡単に裏切ってしまうという失敗を提示している。社員のしくじり行為というだけでも面白いが、バイトが社員を貶めるという立場の逆転も笑いの要素として作用している。また、バイトの反応を見て簡単に態度を変えてしまう社員は、部長やバイトの掌の上で踊らされているようでもあり、ベルクソンの提示した操り人形の形象を思い出させる⁴⁴。そしてこの社員が操り人形のように部長やバイトとのやりとりを再現し、失敗するという天井のパターンがA場（社員とバイトのやりとり）とB場（部長と社員のやりとり）の場面転換に用いられている。社員の日和見的性格による天井というひとつのパターンが、コント全体の構造のなかに上手く組み込まれているとわかる。

このコントでは、立場の逆転というのも重要な要素である。上述したとおり、社員の小林に対してバイトの片桐が優位となるような立場の逆転だけでなく、役柄が入れ替わるという構造上、A場ではバイトの片桐に対して社員である小林が、B場では社員の小林に対して部長の片桐が、というように場面が切り替わるだけでも立場の逆転が起こっている。このコントのほとんどはA場、B場、C場の三つの場面で構成され、D場（社長の小林と社鬼と名乗る片桐のやりとり）は終盤に一度上演されるだけである。D場で社鬼（片桐）は、バイトと社員が完成させた新しい五十音ポスターを採用し、部長と社員とバイトにボーナスを出すよう社長を説得することに成功する。

片桐「ひっひっひっひっひ。私は企業を守る鬼。会社の鬼と書いて、社鬼だ！」

（中略）

片桐「例のポスター、若い人のアイデアを採用なさい」

（中略）

小林「経験のない若造のアイデアなど、採用しても……」

片桐「シャキーン！ 末端を軽んずる会社に繁栄はない！ 言うことを聞かないと、潰しちゃうよ」

小林「それだけのご勘弁を！」

片桐「ひっひっひっひっひ。じゃ、部下に伝えな。丸々採用。部長と平社員とバイト君にはボーナスを出しな！」

(中略)

小林「(社鬼に平伏しながら) ははー！」

そして再び A 場(社員の小林とバイトの片桐のやりとり)に切り替わる。

小林「お前のアイデア全部採用だってよ！」

片桐「やったー！ あ、ボーナスは？」

小林「え？ お前にはそんなもん出てないよ」

片桐「隠してもだめっすよ」

小林「……何で知ってんだよ」

片桐「(社鬼のポーズで) ひっひっひっひっひ」

片桐の最後の動作と笑い方で、社鬼とバイトの存在が重なり、上手と下手が繋がってバイトが社長よりも上手(うわて)であるという立場の逆転が生じているとわかる。演じている役柄はそれぞれ別人であるという暗黙の了解を上手く利用した手法である。

公演における構造

これまで紹介してきた「50on5」、「同音異義の交錯」、「不透明な会話」、「条例」、「スーパージョッキー」はいずれもラーメンズ第16回公演『TEXT』の演目である。ここに「銀河鉄道の夜のような夜」⁴⁵が加わり、演目はすべてとなる。『TEXT』はラーメンズの公演のなかでも特に構造の様式美が感じられるものとなっている。個々のコントにおける構造だけでなく、公演全体の構造もとてもよく設計されている。最後の演目「銀河鉄道の夜

のような夜」は、タイトルからもわかるように、宮沢賢治の『銀河鉄道の夜』へのオマージュとなっている。「50on5」が国語の教材用ポスターの話であったこと、同音意義など言葉遊びが多く使われていたこと、『銀河鉄道の夜』が一部国語の教科書に掲載されていることなどから、この公演『TEXT』が教科書を意識したものであるとわかる。英語の text には、本文、文章、字句、原本、言い回し、表現、論題、歌詞、教科書、授業に用いる課題図書などさまざまな意味がある。「50on5」の言葉遊びや「スーパージョッキー」に出てくる「台本」という言葉や、「条例」のなかのミュージカル条例、コントそれぞれに text に関連した要素が含まれている。また、繰り返しや立場の逆転、系列の交叉、天井、「50on5」の一人複数役や「スーパージョッキー」のセルフオマージュ（「タカシと父さん」、「怪傑ギリジン」）など、公演全体を通してコントをつくる上でのさまざまな手法が見られた。『TEXT』には小林がこれまでに使用してきた手法の数々がわかりやすく配置されている。小林によれば、この公演はコントの教科書のようなものを意識してつくられたものであるという⁴⁶。

最後の「銀河鉄道の夜のような夜」では、各演目の内容と合致するような箇所がいくつか見られる。このコントでは小林が常盤（トキワ＝ジョバンニ）、片桐が金村（カネムラ＝カムパネルラ）やその他の人物を演じている。構成は、まず蒸気機関車でのしりどりの場面、次に活版所での場面、街、牛乳屋とのやりとり、母との会話、最後にまた銀河鉄道の場面となっている。活版所では、見た目に似ている漢字を取り違えるという言葉遊びが使用されている。たとえば、

小林「テレビ欄。『侍』を『待つ』」

片桐「『桃太郎待（まち）』……あー、桃引っかかっていますね」

という具合である。言葉遊びを主軸とし、そこから物語を展開させているという点で、「50on5」と共通しているといえる。また、街の場面での UFO を見たという片桐の発言から始まる会話は「不透明な会話」のやり

とりに類似している。銀河鉄道の場面では、「アジアの小国、言葉禁止条例に国民がクーデター」という言葉で「条例」の世界を指し示し、「当たれば一億円の馬券」は「スーパージョッキー」の「倍率が発表になったって!? 俺達8枠16番ゴールデンボールは!? 百万倍! 百円買ったら一億円じゃねえか!」という台詞から、片桐がこの馬券を購入したことを観客に想像させる。

また構造の類似も見られる。「銀河鉄道の夜のような夜」の最後の場面で小林と片桐はしりとりや会話をするのだが、実は片桐の台詞を抜いても場面は成立する。片桐の「……ああ、俺、本当はここにいないわ」という台詞で片桐は舞台から退場し、これまでの会話の片桐の部分を除いて小林がひとりでもう一度演じる。これは「同音異義の交錯」と同じ構造になっている。「同音異義の交錯」では、最後の物語をまず片桐がひとりで演じ、次に小林がひとりで演じたのち、「ガシャン」という電車の連結音を合図に二つの物語が合わされ、もう一度同じ芝居を今度はふたりで演じる。「銀河鉄道の夜のような夜」では「ガシャン」という音で二人の会話が切り離されるのである。同じ会話の繰り返し、という点では「条例」とも共通する。

この公演のテーマは二つあると考えられる。「TEXT」ともうひとつ、「透明人間」である。母親（片桐）とのやりとりの場面を見ると、

小林「お母さん」

片桐、背中を向け、声は怪しく響く。

「お母さ〜ん? ……お母さんだよ」

小林「うん。ちょっと牛乳屋さんに行ってくるよ」

片桐「牛〜乳〜屋さん? ……はい」

小林「一時間で戻るよ」

片桐「いち〜時〜間〜? ……」

小林「……うん」

といった具合で片桐演じる母親はどこかはっきりとしない態度である。ま

た舞台下手の隅で背中を向けているため、顔が分からず、ぼんやりとした印象を観客に与えている。ここで示されているのは「不確かな存在」である。「不透明な会話」で透明人間の存在について議論がなされていたとおり、透明人間もまた不確かな存在である。また、最後の銀河鉄道の場面で金村（片桐）の姿は常磐（小林）には見えていなかったことから、金村が透明な存在として描かれているとわかる。これは宮沢賢治の『銀河鉄道の夜』で列車に乗ったときカムパネルラは既に亡くなっていた、つまり幽霊であったことを想起させる。幽霊は透明な存在であるからだ。また、「透明人間」という言葉は「不透明な会話」の主題であり、会話のなかで一度片桐が透明人間であると証明されたことや、「スーパージョッキー」で小林は一言もしゃべらず、片桐の言動に反応しないよう努めていることから、片桐が透明人間である、という伏線がこの場面で回収されていると考えられる。

最後の演目は、言葉遊びや会話の応酬、二つの物語の切り離し、透明人間といった各コントに散りばめられていた要素が繋がりをもち、公演全体をひとつのまとまりあるものとして提示している。この公演全体の構造としては、まずあいうえお作文や駄洒落というわかりやすい言葉遊びのコントを配置し、次に「透明人間」というキーワードを含んだ証明、同じ会話の繰り返しである「条例」、観客が最も安心した状態で見ることのできる「スーパージョッキー」を配置した後に、「透明人間」という、存在の不確かさ、寂しさを感じさせる「銀河鉄道の夜のような夜」というコントで締めくくっている。最後の二つは対照的なコントでありながら、「透明な存在」という共通項を持っている。「スーパージョッキー」は「タカシと父さん」や「怪傑ギリジン」を想起させるため、ラーメンズのコントをよく知る観客にとってはいつもの自由な片桐を見守るといような安心した気持ちでコントを眺めるため、緊張状態が一度解けたような状態になる。しかし、「銀河鉄道の夜のような夜」は『銀河鉄道の夜』と類似した世界観を呈するため、再び緊張した状態へと戻される。「銀河鉄道の夜のような夜」は各コントの要素を回収するため、それぞれのコントを振り返らせるような効果があると考えられる。「スーパージョッキー」を振り返ったとき、ジョッキー

である片桐と片桐演じる金村の存在が重なり合い、「透明な存在」として立ち現れ、どんなに話しかけても反応が返ってくることはないという虚しさや透明な存在という寂しさを感じられる。最後の演目には『銀河鉄道の夜』における孤独感や寂しさが反映されているため、金村（片桐）の「ずっと一緒に行こうな！」や「……ああ、俺、本当はここにいないわ」という台詞によってより一層観客に寂しさや悲しい気持ちを喚起させるのであるが、小林はこれがコントであることを忘れていない。

小林「僕は、ずっと誰かと一緒だった気がする。（窓を開ける）遠いな、牛乳屋！（天の川を見上げる）うわぁ……あれが牛乳の川ならいいのに。……ん？（ポケットの馬券を見つける）馬券？……あ、新聞。（新聞を読む）……!!! ……かすりもしねえ！」

小林は『鯨』の最後の演目「器用で不器用な男と不器用で器用な男の話」について次のように語っている。

小林「……あそこで僕がやりたかったことは、実は『感動』じゃなかったんです。お客さんはあの作品を観て、これはお笑いなんだろうか？ それとも演劇なんだろうか？ と考える。『感動』ひとしおで終わってもいいんです。でも最後の一行、たった三文字なんですけど、それだけで一瞬前の空気をぶっ壊す。それで観終わった後に『やっぱりラーメンズはお笑いなんだ』って思ってもらいたかったんです。」⁴⁷

「銀河鉄道の夜のような夜」も同様に、最後の「かすりもしねえ！」という一言がこの作品をコントたらしめているのである。しかしながらこの「かすりもしねえ！」という言葉が透明人間は自分以外の人間と全く接触することがないということに関連付けるとすれば、このオチの一言さえもどこか物寂しさを感じさせるものである。

結論

以上、主にラーメンズ第16回公演『TEXT』の作品をとりあげ、分析をおこなってきた。どのコントに注目しても、笑いをつくるただひとつの要素でできているのではなく、さまざまな要素が上手く絡み合い、笑いの集合が相乗効果をもたらすように仕組みられていることがわかる。「50on5」では、言葉遊びを主軸にパラレルワールドの展開や天井という手法、ひっくり返しなどが見られた。このほかにも細かい予期の裏切りや、繰り返し、三段落ちなど、列挙する暇がない。ラーメンズのコントは綿密に設計され組み立てられた立体構造をなしている。そして、それはコントひとつひとつにだけ言えるというのではなく、ひとつの公演についても言える。ラーメンズの公演は、ただひとつのテーマに沿ってバラバラにコントが配置されているのではない。その順序、コントのなかに張られた伏線、すべてが計算されてひとつの公演が立体的に作り上げられているのである。最後の演目「銀河鉄道の夜のような夜」は、それまでのコントの要素が集約され、観客の集中力を高めた上でその心を動かし、しかし最後には笑いで締めくくるといふ、まさしくコントのお手本となっているのである。

注

- 1 喜志哲雄『喜劇の手法 - 笑いのしくみを探る』集英社、2006年。
- 2 「お笑い21世紀」『月刊広告批評』(252号)マドラ出版、2001年、59頁。
- 3 「脳化学流ラーメンズ進化論 茂木健一郎×ラーメンズ」『月刊広告批評』(321号)マドラ出版、2007年、2頁。
- 4 前掲「お笑い21世紀」『月刊広告批評』(252号)53頁。
- 5 前掲「お笑い21世紀」『月刊広告批評』(252号)53頁。
- 6 トマス・ホップズ「リヴァイアサン」『世界の大思想』(第13巻)水田洋・田中浩訳、河出書房、1966年、42-67頁。
- 7 I・カント『判断力批判』(上巻)篠田英雄訳、岩波文庫、1964年、301頁。

- 8 A・ショーペンハウアー「意志と表象としての世界」『ショーペンハウアー全集』（第2巻）斎藤忍随ほか訳、白水社、1972年、134-139頁。
- 9 ハーバート・スペンサー、「下降性の不一致と笑いの生成 笑いの生理学」、木村洋二訳、『現代思想 特集 笑い』、vol.12-2、青土社、1984年、238-48頁。
- 10 H・ベルクソン『笑い』林達夫訳、岩波書店、1938年、42頁。
- 11 同書、69頁。
- 12 同書、76-78頁。
- 13 同書、86頁。
- 14 同書、92-93頁。
- 15 同書、93頁。
- 16 同書、115-116頁。
- 17 同書、122頁。
- 18 J・モリオール『ユーモア社会をもとめて』森下伸也訳、新曜社、1995年、70頁。
- 19 同書、126-131頁。
- 20 同書、131-144頁。
- 21 同書、144-150頁。
- 22 ベルクソン、前掲書、86頁。
- 23 cube presents『劇作解体新書』2011年10月21日公開の小林賢太郎による『TEXT』公開講座より。
- 24 ラーメンズ「同音異義の交錯」第16回公演『TEXT』2007年、DVD、ポニーキャニオン、2009年。
- 25 ベルクソン、前掲書、93頁。
- 26 井山弘幸『笑いの方程式』化学同人、2007年、88-94頁。
- 27 モリオール、前掲書、151頁。
- 28 ラーメンズ「50on5」前掲第16回公演『TEXT』。
- 29 ラーメンズ「絵描き歌」第9回公演『鯨』2001年、DVD、ポニーキャニオン、2009年。
- 30 喜志哲雄、前掲書、88頁。
- 31 小林賢太郎、前掲『劇作解体新書』公開講座より。
- 32 喜志哲雄、前掲書、121-122頁。

- 33 H・R・ヤウス『挑発としての文学史』轡田収訳、岩波書店、2001年。
- 34 ラーメンズ「ラーメンズの作り方」『ラーメンズつくるひとデコ』太田出版、2002年、30頁。
- 35 ラーメンズ「怪傑ギリジン」第11回公演『CHERRY BLOSSOM FRONT345』2002年、DVD、ポニーキャニオン、2009年。
- 36 ラーメンズ「タカシと父さん」特別公演『零の箱式』2001年、DVD、ポニーキャニオン、2009年。
- 37 ラーメンズ「スーパージョッキー」前掲第16回公演『TEXT』。
- 38 小林賢太郎『小林賢太郎戯曲集—STUDY ALICE TEXT』幻冬舎、2009年、213頁。
- 39 ラーメンズ、前掲書、78頁。
- 40 モリオール、前掲書、97頁。
- 41 ラーメンズ「条例」前掲第16回公演『TEXT』。
- 42 ベルクソン、前掲書、114-117頁。
- 43 ベルクソン、前掲書、120頁。
- 44 ベルクソン、前掲書、76-78頁。
- 45 ラーメンズ「銀河鉄道の夜のような夜」前掲第16回公演『TEXT』。
- 46 小林賢太郎、前掲『劇作解体新書』公開講座より。
- 47 「ラーメンズ最新単独公演『鯨』緊急レポート！」(森山裕之)『Quick Japan』(Vol.38)、太田出版、2001年。