

コンメデア・デツラルテと狂言

—東西の笑いの交流(学長特別研究事業報告)

高田和文

静岡文化芸術大学研究紀要抜刷
第一卷 二〇〇一年三月

コンメディア・テッラルテと狂言

―東西の笑いの交流(学長特別研究事業報告)―

高田 和文

文化政策学部国際文化学科

一・事業の概要と目的

今回の事業は、静岡文化芸術大学文化政策学部の三人の教員による共同研究事業として企画され、平成十二年度学長特別研究費により実施された。研究に参加したのは、国際文化学科教授高田和文、芸術文化学科教授扇田昭彦、同助教授梅若猶彦である。

事業の目的は、イタリア伝統の仮面即興劇コンメディア・テッラルテを上演し、さらに日本の古典芸能である狂言との比較をテーマにしたシンポジウムを行うことになった。今回の企画の発端となったのは、一九九八年一月二日に京都で行われた「狂言とコンメディア・テッラルテ」と題する催しである。茂山あきら国際プロジェクトにより企画されたもので、シンポジウムとワークショップ、舞台公演を組み合わせた三日間にわたる催しだった。その際、狂言とコンメディア・テッラルテの様式や演技について様々な角度から問題提起がなされ、その共通性と差異について活発な議論が交わされた。また、二つの異なる様式の舞台作品を同時上演することによって、それらの問題が単なる机上の議論にとどまらず、具体的に目に見える形で一般の観客や演劇研究者に呈示され、大きな反響を呼んだ。また、上演に参加した俳優たち自身にとっても、大きな刺激となった。この結果、同様の企画を今後とも継続的にを行い、いずれは狂言師とコンメディア・テッラルテの俳優たちによるコラボレーションを実現しようとの提案がなされた。

このような経緯から、二〇〇〇年、やはり茂山あきら国際プロジェクトの企画により、「狂言とコンメディア・テッラルテ」の第二回目の催しが実現した。今回は、主要な会場を東京とし、国際交流基金フォーラム赤坂で実施することとなった。催しはやはり三日間にわたるもの

で、狂言『梟』上演、コンメディア・テッラルテについての解説、コンメディア・テッラルテ『すきっ腹の恋物語』上演という三部構成で行われた。狂言に出演したのは、茂山千之丞、茂山あきら、茂山宗彦、また、コンメディア・テッラルテの上演は前回同様スイスのテアトロ・パラヴェント・カンパニーによるものだった。

今回の研究事業は、東京で行われた催しのうち、特に日本で見える機会の少ないコンメディア・テッラルテの舞台上演を本学講堂で行い、併せて学術的な意味合いの大きいシンポジウムを実施するという目的をもって企画された。狂言については舞台上演を行わない代わりに、シンポジウムの冒頭にビデオを上映し、議論の材料とすることにした。企画の発案者はイタリア演劇を専門とする高田であるが、本学教員のうち現代演劇の評論家として著名な扇田、及び能楽師でもある梅若に参加・協力を求め、三名の共同研究として実施することとした。三名はそれぞれの専門的立場から、比較演劇、広くは比較文化の一つの試みとして今回のテーマに取り組みることになった。

事業のもつ一つの目的として、本学講堂における公演及びシンポジウムを無料で一般に公開することにより、本学と地域住民との接触・交流の場を設けることがあった。さらに、今回の事業実施にあたっては、事前の広報活動や公演準備作業のため、本学学生の中からボランティアを募り、舞台芸術を通じて国際交流の現場を体験してもらう機会とすることにした。

二・コンメディア・テッラルテ『すきっ腹の恋物語』上演

本学講堂における公演は二〇〇〇年九月九日(土)、午後一時より行

われた。舞台上演に先立って、高田がまずコンメディア・テッラルテについて簡単な解説を行い、劇のあらすじを述べた後、劇中の登場人物を一人一人紹介した。その後、テアトロ・パラヴェント・カンパニーによる『すきく腹の恋物語』(ルイゼッラ・サーラ作)が上演された。上演時間は約一時間、登場人物とあらすじは、次の通りである。

〈登場人物〉

アルレッキーノ (腹をすかせた男)

ブリゲッラ (その友人、やはり腹をすかせている)

パンタローネ (年老いた老人、侯爵夫人と結婚しようとしている)

コロンビーナ (パンタローネ家の若い女中)

フォルトゥーナ (運命の女神)

マルケジーノ (侯爵夫人の息子)

〈あらすじ〉

1 ウェネツィアの広場。アルレッキーノとブリゲッラが町でぼつたり会う。どちらも腹をすかせている。二人は互いの再会を盛大に祝おうとあれこれ食べ物のお話をしたが、いざ食べ物を買おうとするところ、どちらも無一文であることが分かる。ブリゲッラは三日前から、アルレッキーノは四日前から何も食べていない。ブリゲッラが空腹のあまり気絶すると、アルレッキーノは彼が死んだものと思い、自分も気絶する。

2 アルレッキーノとブリゲッラが夢を見る。夢の中で道化のプルチネッラがおいしそうなおもちを運んでいる。二人が目覚めると、前にもまして腹がすいている。居酒屋の看板を見つけた二人は、

うまいこと食い逃げしようと考え、中に入る。

3 パンタローネ家の女中コロンビーナが現れる。彼女は主人から、侯爵夫人を家に迎えるため新しい召使いを探すよう命じられている。パンタローネは未亡人になった侯爵夫人と結婚したいと考えている。夫人は息子と一緒にまもなくヴェネツィアに来ることになっている。

4 アルレッキーノとブリゲッラは食べ物にありつけないまま、居酒屋からたたき出される。ブリゲッラは昔の恋人のコロンビーナに会うと、スペインで一稼ぎして金持ちになったと嘘をつき、アルレッキーノのことを自分の召使いだと言ふ。アルレッキーノも調子を合わせて召使いの振りをするが、やがて嘘がばれてしまう。コロンビーナは哀れな二人を助けようと考え、アルレッキーノのほうに気に入ったので、まず彼を新しい召使いとして雇うことにする。アルレッキーノは手に入れた食べ物半分をブリゲッラにやると約束する。コロンビーナはアルレッキーノにパンタローネへの紹介状を渡す。

5 パンタローネの家。アルレッキーノがやって来る。コロンビーナからももらった紹介状を渡す前に、侯爵夫人の到着をじびれを切らして待っていたパンタローネは、彼を侯爵夫人の息子と勘違いしてしまう。そこへコロンビーナが戻って来るが、パンタローネが勘違いしているのを見て、ブリゲッラを侯爵夫人に変装させ、家の中に入れる。パンタローネはそうとは知らず、女装したブリゲッラに愛の言葉をささやき、抱き締めようとする。ブリゲッラは必死でパンタローネから逃れる。

6 アルレッキーノとブリゲッラは、相変わらず食べ物にありつけないでいる。そこに本物の侯爵夫人の息子が現れるが、パンタロー

ネは彼を新しい召使いと勘違いする。ところが、手紙に侯爵夫人は一日遅れてヴェネツィアに着くと書いてあるので、真相が明らかになる。だまされていたことに怒ったパンタローネは二人を懲らしめようとするが、コンビーナが事情を説明し、許しを乞う。侯爵夫人が自分との結婚を承諾したことに気をよくしたパンタローネは二人を許し、コンビーナとアルレッキーノの結婚も認める。そして、ブリゲッラはパンタローネ家の召使いとして雇われることになる。

上演は字幕などを用いずに行われたが、事前にあらすじを説明しておいたこともあって、観客は十分に劇の内容を理解した様子だった。もともと、コンメディア・テッラルテは台詞よりも俳優の動きや身体表現に重きを置いた演劇様式であることから、言葉が理解できない場合でも、十分に劇を楽しむことができる。また、基本的にはイタリア語で演じられたものの、バラヴェントの俳優たちは海外



テトロバヴェントカンパニーによる『狂言の物語』

での上演を意識して、英語の台詞をかなり用いていた。また、ところどころに日本語の台詞を挿入するなどの工夫も見られた。英語の台詞は、観客に劇のストーリーを理解させるためであるが、カタコトの日本語は実質的な言語コミュニケーションというよりむしろ、観客の共感を得るための手段として用いられていた。こうしたところにも、コンメディア・テッラルテの演劇の特徴を現代において再生しようとの意図がうかがえ、興味深かった。

三. 狂言との比較に関するシンポジウム

上演後、休憩をはさんで約一時間にわたり、コンメディア・テッラルテと狂言との比較をテーマにしたシンポジウムが行われた。シンポジウム出席者は高田、梅若、そしてバラヴェント代表タヴィッド・マテウス・ツアビュッヘンの三名である。

冒頭に狂言『棒縛り』の一部をビデオで上映した後、三人によるコメントと議論に入った。前回九八年の京都での議論の結果も踏まえ、コンメディア・テッラルテと狂言について、その共通点・類似性と差異をまとめておくことにする。

まず、両者の共通点として次のものが挙げられる。

1 歴史的にはほぼ同時期に発祥し、現代にまで継承されていること。狂言の発祥は中世にまで遡るが、現在の形に定着したのは十五世紀半ばとされている。コンメディア・テッラルテの起源ははっきりしないが、十六世紀の半ばには専門の劇団が結成されており、この頃

にはすでに一般に定着していたと考えられる。世界のさまざまな地域の演劇様式の中でも、このようにほぼ同時期に発祥し、現代に伝えられている例は少なく、演劇史的に見てたいへん興味深い。

2 どちらも様式性の強い演劇であり、したがって非リアリズムの演劇であること。この点は、両方とも近代以前、すなわち前近代の演劇として定着し、現代に継承されてきたことと深い関わりがある。理性と啓蒙の時代であった近代において、西洋の演劇はリアリティー(本物らしさ)を追求するために、古典劇やバロック演劇に見られた様式美や約束事、演技の型といったものを排除してきた。ところが二十世紀に入って、そうした近代演劇のあり方に問題提起がなされるようになり、そこから現代演劇が発展してきた。コンメディア・テッラルテと狂言は、ともにリアリズム重視の近代をくぐり抜けて生き残ってきた、あるいは蘇った様式であり、それゆえに現代の演劇の方向を考えるうえで貴重な示唆を与えてくれるはずである。

3 登場人物の類型化。様式性とも深く関連することであるが、どちらの演劇においても、登場人物はいくつかの役柄に類型化されている。狂言の場合、類型化は非常に進んでいる。ほとんどの作品が、太郎冠者、次郎冠者、主、山伏といったごくわずかの役柄を中心に構成され、必要に応じて他の脇役を入れる形となっている。コンメディア・テッラルテにおいても、劇に登場するのは常に限られた数人の典型的な人物である。ただし、一つの役柄について、時代や地方、また演じる俳優によって、さまざまな名称や性格のヴァリエーション

があり、この点では狂言ほど完全な類型化・固定化には至っていない。これは、後に述べるように、コンメディア・テッラルテが時代とともに発展し、その過程で徐々に変質していったところから生じたものと思われる。登場人物の類型化は古代ローマ劇以来の喜劇の特徴でもあり、コンメディア・テッラルテのそれも、明らかにそうした西洋の喜劇的伝統を受け継いだものと言える。日本の古典芸能である狂言において同様の現象が見られるという事実は、喜劇というものの普遍的特質を考えるうえで興味深い。

4 登場人物の類似性。前項であげた登場人物の類型化と関連するが、結果として二つの演劇の登場人物に大きな類似性が見られる。典型的な例が、狂言の太郎冠者とコンメディア・テッラルテのアレッキーノである。どちらも主人に仕える身分の低い人物でありながら、知恵が回り、機転が利く。そのため、しばしば劇の中心人物となる。アレッキーノは常に貧しさと空腹に苦しみ、そこから逃れようとする意志が彼の行為の原動力となっている。太郎冠者の場合は、そうした貧困のイメージはさほど強くないが、やはり下層の身分に特有の、ある種の自己防衛本能にしがたって行動する。劇の結末で常に主人の懲らしめを受けるという点でも、両者には共通性が見られる。もう一つの例として、二人の相手役となるそれぞれの人物、すなわち主とパンタローネがあげられる。ただ、狂言に登場する主の性格は作品によって多少違いがあり、太郎冠者ほどはっきりとした輪郭を具えていない。あくまでも太郎冠者に対して補完的な役割を果たす役柄にすぎないように見える。一方、パンタローネは、ヴェネツィア出身の年老いた商人という、非常に明確な特徴を

具えており、けちで好色であるといった性格もはっきりしている。一般に、コンメディア・テッラルテの人物のほうがより具体的で明確であるが、これは二つの演劇の様式化の度合いの違いから来るものと考えられる。もう一組、類似する役柄として、太郎冠者と次郎冠者、アルレッキーノとブリゲッラという二人の召使役のコンビがあげられる。アルレッキーノとブリゲッラは、もともと「ザンニ」という一つの道化役から分化した役柄で、いわば兄弟のような関係にある。初期にはどちらも「ザンニ」という名で、「第一ザンニ」「第二ザンニ」などと呼ばれていた。これら二人のザンニが、やがて道化の二類型(白道化と黒道化)に発展したとされる。ちなみに、「ザンニ」とは、イタリア語でもっともありふれた男子の名前の一つ「ジャンニ」が訛ったものとされており、命名の仕方においても「太郎冠者」「次郎冠者」に通ずるところがある。

5 民衆の喜劇的精神の共通性。コンメディア・テッラルテも狂言も、当初は民衆を対象とした喜劇として誕生した。その後、狂言は能とともに武家階級の娯楽・教養として発展し、さらに江戸幕府の式楽として確立されるに至る。コンメディア・テッラルテもまた、広場での小屋掛けの上演から、次第に君主の宮廷で演じられるようになり、フランスに渡って王室の庇護を受ける一座も現れた。しかし、劇の内容にはともに、民衆の風刺精神が強く反映されている。狂言では、富や権力を持つ主や大名、また宗教的権威を象徴する山伏などが徹底的に皮肉られる。コンメディア・テッラルテでもまた、金持ちのパンタローネや、博識をひけらかすドットーレ(学者)、また当時イタリアを支配していたスペインの軍人を戯画化したとされる

カピターノ(隊長)などが、笑いの対象となる。こうした民衆の喜劇的精神の発揚の背景として、身分関係が流動化しつつあった当時の歴史的状况を考える必要があるだろう。狂言が大きく発展したのは、室町から戦国時代にかけての混乱期であった。コンメディア・テッラルテが生まれたのもまた、国内の都市国家どうしの争いに加えて諸外国のイタリア侵入が相次いだ混乱の時代だった。二つの演劇の笑いには、民衆の側の社会に対する批判精神、あるいは自己防衛の本能を見て取ることができる。

次に、コンメディア・テッラルテと狂言に見られるおもな相違点をあげておく。

1 仮面の着用。狂言においては原則的に面を使用しないのに対して、コンメディア・テッラルテの主要な登場人物は仮面を着けて演じられる。狂言について言うなら、同時に上演される能の主要登場人物(シテ)が常に面を着け、それによって超自然的・非日常的な存在であることを示唆するのに反し、素顔で登場する狂言の登場人物は明らかに現実・日常の存在に近く感じられる。狂言が能に比べてより「リアルな」演劇であると言われる所以である。一方、コンメディア・テッラルテにおいては、主要な登場人物が仮面を着けているのみでなく、衣裳・小道具もそれぞれの役柄により決まっている。たとえば、アルレッキーノは常に笏のような棒を持ち、パンタローネは袋状の財布を腰にぶら下げ、ドットーレはいつもラテン語の法律の本を手にしている、といった具合である。そもそもイタリア語の「マスケラ」とは、単に「仮面」の意味でなく、そうした扮

装全体を含めた「役柄」ないし「人物」を指す語でもある。コンメディア・テッラルテの仮面についても一つ述べておくと、原則的に俳優は自分の持ち役である一人の登場人物を専門に演じた。俳優は、演じる役柄によって「アルレッキーノ役者」「パンタローネ役者」「ドットーレ役者」などと呼ばれた。つまり、俳優は常に一つの仮面を着けて登場するのであり、俳優と役柄は一体化している。この点で、物語や演じる役柄によって一人の俳優がさまざまな面を使い分ける能や狂言の方法とは、根本的に異なっていると言える。また、狂言では主として、非現実的な存在（神仏、鬼、鳥獣など）を表現するために面を用いるが、コンメディア・テッラルテの物語には常に現実の人間しか登場しないので、そうした仮面の使用法は見られない。ただ、コンメディア・テッラルテの仮面そのものはいずれも動物的な表情をしており、日本の伎楽面などに酷似している。

2 女優の登場。狂言が男優のみによって演じられるのに対して、コンメディア・テッラルテにおいては当初から女優が登場した。（一説には、ごく初期において男優が女役を演じたこともあったと言われる）。西洋のみならず、世界の演劇史において女性が本格的に舞台に登場するのは、コンメディア・テッラルテをもって最初の例とする。この点では、狂言に比べると近代の演劇に近いと言える。また、女優はたいていが女中役ないし恋人役であり、仮面を着けずに登場する。当時は女優の存在そのものが観客にとって大きな魅力であり、女優はあえて自分の素顔を見せることで観客の欲求を満たそうとした。このあたりにも、コンメディア・テッラルテの大衆性がうかがえる。

3 演技の「型」。狂言の演技は高度に様式化されており、舞台上の一つ一つの動きが一定の「型」として定着し、伝承されている。「歩く」「止まる」「座る」「立つ」といった基本的な動作の他、「笑う」「泣く」「食べる」「飲む」などの個々の動作について、決まった「型」が存在する。また、擬音語・擬態語の多用も、様式化の度合いがきわめて高いことを示している。一方、コンメディア・テッラルテにおいては、アルレッキーノの飛び跳ねるような歩き方、パンタローネの腰を曲げた姿勢、あるいはドットーレやカピターノの肩を怒らせる素振りなどにある種の「型」に近いものが見られるものの、これらはあくまでも人物の性格を表現するための手段であって、完全な「型」として固定しているわけではない。コンメディア・テッラルテの俳優は、そうした独特の仕草を取り入れながら、自分なりの演技の形を作り上げていかねばならない。したがって、同じアルレッキーノでも、演じる俳優の個性によって、さ



アルレッキーノ（右）とパンタローネ（左）

さまざまな表現がありうるものであり、狂言に比べると演技における俳優の自由度ははるかに高い。また、特定の動作は具体的な状況の中で決定されるのであって、狂言の場合のように個々の動作を「型」として抽出することはほとんど不可能である。もともとコンメディア・テッラルテにおいては、俳優の即興的な演技に委ねられる部分が相当に多く、それをいかに巧みにこなすかが役者の力量の見せどころとなっていた。近代演劇に比べれば、ともに様式性の強い演劇でありながら、様式化の度合いは狂言のほうがはるかに高く、逆にコンメディア・テッラルテにおいては俳優の自由な演技の余地が大きいと言えるだろう。

4 演技の速度とリズム。狂言では比較的緩やかなのに対して、コンメディア・テッラルテでは目まぐるしいほど速い。これは、演技の様式化の度合いに深く関係していると思われる。つまり、一つには、様式化が進む過程で狂言の動きが次第に緩やかになったと考えられる。あるいは、演技の「型」が代々継承されてきたことで、かつての演技のリズムやスピードがそのまま伝えられ、結果的に現代人から見ると緩慢に感じられるようになったと考えることも可能だろう。コンメディア・テッラルテは歴史的な発展の過程で変質し、十九世紀に入ったんほとんど消滅しかかった。現在行われている演技は今世紀に入ってから復元されたものであり、本来の演技のリズムや速度がどのようなものであったかを知る手掛かりはほとんどない。したがって、この点に関する議論は推測の域を出ないが、挿絵や版画に見られるアクトパットのな動作、残された筋書きに記された複雑かつ目まぐるしい物語の展開などから、やはり演技の速度はかな

り速かったのではないかと思われる。この点については、当時の人々と現代の我々の生活のリズムやスピードも併せて考える必要があるだろう。コンメディア・テッラルテが今世紀に復元された時点で、現代人の感覚に合わせた演技の速度が取り入れられたのであり、かつての演技ははるかにゆったりしていたと考えることには十分な根拠がある。他方で、最近、能の演技のスピードがかつては現在のものよりもかなり速かったという仮説が浮上してきた。この点について結論を出すには、現在の両方の舞台を単純に比較するだけでなく、そつした歴史的变化までも考慮に入れなければならない。

5 国際性と地域性、歴史的連続性と断絶。周知のように、狂言は能とともに歴史上連続的に継承されて現在に至っている。世襲制度による芸の伝承は日本の古典芸能の大きな特徴でもある。一方、コンメディア・テッラルテはイタリアで発祥しながらも、ドイツやフランス、イギリス、スペインとヨーロッパ各地に波及してゆく。ただし、近代の演劇のように翻訳・翻案によって作品を伝えるという形ではなく、イタリア人の劇団が直接各国で巡業を行うという形で広がっていった。そうした過程で、コンメディア・テッラルテは必然的に普遍化・国際化を遂げていった。言語表現よりも身体表現を主体にしたコンメディア・テッラルテの演技の方法は、そつした必要から生まれたものでもあった。とりわけフランスでは、いくつかの劇団が成功を収め、王室の庇護のもとに「イタリア人一座」として定住する劇団も現れた。彼らがモリエールなどその後のフランス演劇に大きな影響を与えたことはよく知られている。しかし、そうした発展の過程を経ることによって、コンメディア・テッラルテは約

二世紀の間に大きく変質する。十八世紀になると、一方で、フランスのマリヴォーやイタリアのゴールドーニなどに見られるように、コンメディア・テッラルテの特定の登場人物がもはや単なる道化役として近代の台詞劇の一部に組み込まれる形で演じられるようになる。また他方では、西洋演劇の主流から外れたイタリアの地方演劇（とりわけヴェネツィアとナポリ）で細々と命脈を保ってゆくことになる。さらに十九世紀になると、コンメディア・テッラルテはヨーロッパ演劇の表舞台から完全に退き、ナポリを除いてはほとんど消滅してしまう。今世紀に入って復元されたコンメディア・テッラルテには、狂言のような明確な歴史的連続性はないと言つてよい。一方、日本国内のみで発展し、継承されてきた狂言は、コンメディア・テッラルテのような普遍性を獲得する必要に迫られなかった。とりわけ、能とともに江戸幕府の式楽と定められてからは、ごく限られた層の観客に向けて演じられるようになった。しかし、それゆえに、高度に洗練された様式を確立し、しかもそれを確実に後世に残すことが可能になったのである。狂言をはじめとする日本の古典芸能に見られる地域性・固有性は、今日の世界の演劇状況から見てむしろ積極的な意味を持っていると考えるべきだろう。

シンポジウムにおいてはその他、近代の心理劇ないし心理主義的演劇との相違、笑いのレベルの重層性、東西の仮面の伝承経路の確認など、興味深い問題点が提起された。いずれにせよ、当日ツアピュッヘンが述べた通り、狂言とコンメディア・テッラルテの比較研究及び共同作業はまだ端緒に着いたばかりであって、今後とも継続してゆくべき大きなテーマであることは間違いない。

四 事業の成果

当日は、約三三〇名の参加者が集まり、公演・シンポジウムとも盛況のうちに終えることができた。とりわけ、コンメディア・テッラルテ上演中は、言葉の壁にもかかわらず客席には大きな笑いが巻き起こった。ほとんどの観客にとって未知の演劇であったはずだが、それにもかかわらず十分に楽しんでる様子が見えられた。舞台芸術の魅力、また演劇を通じた国際交流の意義についても認識を深めてもらったものと考ええる。シンポジウムについては、時間不足や進行の仕方などいくつかの反省点はあるものの、参加者にこのテーマの重要性を理解してもらえたのではないかと思う。参加者へのアンケートの結果も、上演・シンポジウムともにたいへん好評だった。さらに、新聞・テレビなども積極的に今回の行事を取り上げた。それによって本学の存在や研究活動について、参加者以外の市民にも広く知らしめることができたものと考ええる。今後ともこのような、市民に開かれた形の研究事業を企画・立案しようと考えている筆者自身にとって、大いに励みになる結果となった。

追記

今回の事業に共同で参加していただいた藤田先生、梅若先生、さらにこのような形の研究事業を承認していただいた木村学長、また公演・シンポジウムの実施に協力していただいた本学事務局の皆様、ボランティアとして協力してくれた学生諸君、その他関係機関の皆様、この場を借りてお礼を申し上げます。

Developing a new form of university education based on analog-thinking philosophy

Fumio OKURA

Faculty of Design

Department of Space and Architecture

With the passing of the machine era, in which the economy and industrial production were valued and digital thinking was privileged, we have come to find such a way of thinking quite inhuman.

The Japanese now need to establish new standards for their ideas and actions, since the Japanese educational system has seriously eroded their mental abilities. In the current educational system, technical and mathematical skills and knowledge have been too highly prized and students have been forced to cram for examinations. Both tendencies not only stifle the importance of analog thinking but display lack of respect for individuality and human nature. As a result, many Japanese have lost their creativity.

In order to improve this situation, both analog and digital techniques of thinking should be taught in all educational institutions. The integration of both these ways of thinking is necessary in all design activities. The introduction of design activities to educational institutions has, therefore, the advantage of helping promote the above concept. Establishing a new social system in accordance with this concept should be beneficial for our lives and culture.

Commedia dell'arte and Kyogen: two traditional styles of comedy

Kazufumi TAKADA

Faculty of Cultural Policy and Management

Department of International Culture

The purpose of this project was to put on the stage a performance of Italian Commedia dell'arte and to compare it with Japanese traditional comedy Kyogen. It was organized as a joint research project by three professors of Shizuoka University of Art and Culture: Kazufumi Takada, Akihiko Senda and Naohiko Umewaka. The stage performance and symposium were open to the public and were held on September 9th 2000 in the auditorium of the University with an audience of about 320.

First the Teatro Paravento Company presented a piece of Commedia dell'arte entitled "I casi della fame e dell'amore" (The Story of Hunger and Love), with traditional masks and costumes. The performance seemed to be well understood and very much appreciated by Japanese audience, even though actors spoke mainly in Italian. This is partly because the performers of Commedia dell'arte tend to make much use of gestures and body languages.

Then, in the symposium, after watching a part of Kyogen performance on the video, Takada, Umewaka and David M. Zurbuchen, leader of the Paravento, discussed similarities and differences between two traditional styles of comedy. During the discussion participants dealt with various topics such as: stylization of acting, stock characters, use of masks, role of the actress, speed and rhythm of acting, historical backgrounds and developments of these two styles, etc.