

「淀の大王」物語

～ TRY AND GET A CHANCE ~

原作 竹野に残る伝説「淀の大王」

脚本 後藤 司、吉岡 祐子

登場人物 ナレータ、大鬼、大王（鬼）、鬼1、鬼2、若者、仲間1、
仲間2、村長、村人1、村人2、村人3、村人4、村人5、 海の神様
大道具7名 小道具 2名 音響 2名 照明 2名

幕があく。大鬼は大きな動作で、山に穴を掘る。ナレータは舞台そでに登場

ナレータ 昔むかしのこと。ここは、現在但馬竹野の切浜あたり。

ここに、大きな鬼が住んでおって、毎日々々いっしょうけんめいに、これも大きな金棒で山のふもとを掘とった。

なんのためにじゃと、そうじゃな、大きな鬼めはこの山のどてっばらに大きな大きな穴を掘ってお山をその大きな金棒でかついで、どっかに持っていこうとしたのじゃ。

大鬼 「よっこらしょ。」「よっこらしょ。」

「この美しい山を、わしの国まではこんでやるぞ。」

「あと少しになった。」「よっこらしょ」

「ほーら、穴があいた」

音響 大きな音で大波の音、照明は雷をおもわせる演出。

山のどてっばらに大きな穴があいたと思ったら、ドドーンと大きな音がして、沖の方から大波が押し寄せた。

海の神様 （恐ろしい、気迫のある声で神の声）

「毎日毎日大きな音をたてる、このバカ鬼めがー。」「神の裁き、天誅を受けよ〜。」

大鬼 「どへー」 「助けてくれー」

大波にのまれてしまった大鬼は、海の底へと沈んでしまう。

海の神様 「よ〜し、これでしばらくはしずかな日がつづくだろう。」

照明 照明を一度おとす。スポットは、穴のあいた洞門を照らす。

ナレータ その時から淀の洞門はポツカリと大きな穴を開けたまま、ずんずんと時間がたっていった。そうじゃ、何万年も何千年もたって、やがて人間がこの世に現れ、この淀の洞門の見える切浜の土地にも何人かの人たちが住みつき、小さな村を作った。

照明 ステージの照明を明るくし、昼の風景にする。

村人1 「今日はなんちゅうえ〜天気だやー。うちげーの米はえ〜米がとれたでー。あんたげーはどーだっただあ」

村人2 「うちげーもよーけとれたでー。きんの〜、稲ばらきしたがな」

村人1 「ハサカリ岩の沖では、いわしが大漁だったし」

村人5 「松ちゃんげーは、今年は9人目の子どもも生まれてよかったなあ」

村人2 「本当にめでたいなあ」

音響 小鳥のさえずり等のどかな風景を演出。

それはそれは平おんでしあわせな生活様子の中で網の手入れをしている。

村人4 「ところで、こわいうわさを聞いたーで」「京の都を鬼があらしまわっている鬼が、こっちへ向かってむかっている話が伝わってきたで。」

村人2 「ここはへんぴな所だから、鬼はくれへんで。」

村人1 「何びくびくしとるだいや。アハーか。」

そこに村人4が大慌てで走ってくる。

村人3 「おーい、大変だーで」「大変だーで」

「都をあらしまわっていた鬼たちが、みかどの命令を受けた強い大将によって都から追いはらわれてしまったということだ。」「そのうちの3匹の鬼が、いくつも村をあらして、やってきたぞ。」

鬼1 「ハハハ、人間ども。ひかえおろー。鬼の一味のおなーりだー。」

大王 「ガハハハ。人間どもめ……。きさまら全員まとめてあの世に……」

ここで、村長登場

村長 「まっ、まって下さい「どーか乱暴だけは……」

大王 「きさまが、この村の村長か。いいか、今日からわしがこの大将じゃ。わしの言いつけに従わないものはさきほどの者のようにしてくれよう。」

村長 「はいはい、なんでもあなた様の言いつけを聞きます。どうからんぼうだけはごかんべんを。」

鬼1 「よしよし、それではさっそく酒もりのじゅんぴだ。」

鬼2 「うまい酒、さかなを用意しろ」

大王 「わしらは、淀の洞門を住まいとするぞ。わしは、『淀の大王』である。」

鬼1 「酒とさかなが足らん、はやく持って来い。」

鬼2 「こよいは、えんかいじゃー。」

鬼たちの雑談

ナレータ いくら自然のめぐみにみたされていたと言え、鬼たちのめんどろまでみなければならなくなつて、その生活はだんだんと苦しくなつてしまつた。

村人4 「申し訳ございません。もう米がそこをついています。」

鬼2 「馬鹿やロー。なめとんかー。わしらの言いつけをきかんやつは、田や畑をあらしてやる。」

村人5 「申し訳ございません。もう酒がそこをつきました。」

大王 「馬鹿やロー。なめとんかー。わしらの言いつけをきかんやつは、こうしてやる」 舟の底に穴をあけ、らんぼうをして、人々を困らせる。

村人1 「ご勘弁ください。舟は、命よりも大切にしているでございます。」

鬼は退場し夜の村の寄り合いの場面になる。

、照明 照明をおとし夜の寄り合いの場面をつくる。。

村人2 「これから、いったいどうするんだ。」

村人1 「このままじゃ。私たちの身がもたねーよ。」

村人3 「あの鬼どもを、どうにかできないものか。」

村人4 「村長。何かいい考えはないですか。」

村長 「ウム……。そうじゃ。たしか最近、出雲に向かって国じゅうを回っておのれの力をためすための旅をしている若者たちがいると聞いた。名は『スサオオノミコト』というそうじゃ。その者が、今この地に来たということだ。」

村人5 「それじゃ。その人達なら・・・」

村人1 「鬼をこの村から追い出すことが」

村人3 「できるんじゃないかー」

村人2 「村長。その人は今どこにいるんです」

村長 「隣の、城崎の旅の宿にいるそうじゃ。」

村人3 「それじゃ、その人を呼びに行こう」

村人一同 「呼びに行きましょう」

、照明 照明をおとし場面が変わる。

村人は、一度退場する。若者が二人の仲間を連れて現れる。

仲間1 「いったいどうゆうことだ」

村人1 「それがつい最近、あの憎い鬼どもが、この村に現れて、なにもかもやりたい放題なんですよ。」

村人3 「はい、あの鬼たちのせいで、この村は崩壊寸前です。」

村長 「どーかお願いします。この村を救って下さい。」

仲間1 「どうします」

若者 「このままにしておくわけにはいかない。ちょうど私たちの力をためすいい機会です。」

仲間2 「よし、話は決まった」

村長 「それじゃー。」

若者 「はい、私たちにまかしてください」「この村の合言葉じゃありませんか。『try and get a chance』。Try！（若者以外のメンバーで「挑戦！」と声を合わせて言う。）困難な壁にも挑戦です。そうすることで、必ず、chance（若者以外のメンバーで「幸運！」と声を合わせて言う。）が生まれてくるのです。」「ここは、私たちで、この大きな壁を取り払って見せましょう」

仲間1 「腕がなりますねー」

仲間2 「ひさびさにひとあばれとしますか。」

村人一同 「おねがいします」

、照明 照明をおとし、音響係が学級歌をながしたら、ステージの照明を明るくする。

鬼以外の3A全員が登場し、学級歌『try and get a chance』を歌う。歌った後、照明を落として全員退場する。

セッティングチェンジ。

大王 「なに、俺たちをたおすためにきた若者がこっちに向かっているだと。」

鬼 1 「ハッハイ、そのようで」

鬼 2 「そのような者、かえりうちにしてくれる。」

右手から若者たちが出てくる。はたしあいの日。試合にでる若者たちは白いはちまきをきっちりと結び、白いたすきもりりしく、いつでも戦える準備をととのえていた。

仲間 1 「おい、おまえ達か。村で悪さをしている鬼とは……。」

仲間 2 「てっゆーか、おまえ達以外にいないのか」

若者 「これ以上、この村で悪さをするというのなら、いざ、この私がせいばいせん！」

大王 「ふん、こざかしい若ぞう、お前の力、見せてもらおう。」

仲間 1 「へっ、どこからでもこいてんだ」

仲間 2 「さー、どいつからくる？」

鬼 1 「このやるー」

鬼 2 「ぶったおしてやる。」

若者 「何を言ってもむだか、いざ勝負。」

、音響 効果音で戦いの場面を盛り上げる。

決闘の場面。決闘は、鬼 2 対仲間 2、鬼 1 対仲間 1 で戦い、そして親同士の勝負とする。決闘は、「必殺仕事人」のような演技で行い、最後は体育祭のオリジナルのような盛り上がりを作る。ただし危険が、ないように注意する。

「とりゃー」

「うりゃー」

親同士決闘の途中

若者 「なかなかやるなー。」

大王 「おぬしもよのー。」

最後は大王の武器を取りさる。

若者 「勝負あったな……。」

大王 「ぐっ、やるではないか。しかたない、オレの負けだ。」

鬼 1 「くそくらえー」 飛び込もうとする。

大王 「やめろ！。おれ達の負けなんだよ。」

鬼 2 「くっ」

大王 「で、さっさととどめをさせ。」

若者 「……、このまま村を去るのなら、おまえ達の命を助けてやる。しかし、二度と悪い事をせず、おとなしく暮らすことだ。」

大王 「はい、おおせの通りに致します。」

仲間 1 「お、おい。」

仲間 2 「あにき。」

大王 「……よし、分かった。」

鬼 2 「ボッ、ボス」

鬼 1 「あにき、俺たちは、まだいけます。」

鬼 2 「そうですせー。やりましょう。」

大王 「ばかやろー、オレならよいが、貴様らが命を捨てることはねーよ。

若者、俺たちは森に身をひそめる。だがな、おれ達はただ人間どもをこらしめてたわけじゃない。いままで人間たちは、美しい海や川をよごしている。そして、森をこわし、森のものたちを苦しめてきた。だから俺たちも、お前達に同じ苦しみをあじあわそうと思ったんだ。」

若者 「そうだったのか。しかし、私も人として、お前の悪事を許すことはできない。」

大王 「まっ、そりゃそーだな。これからは森で静かに暮らすとするか。人と鬼たとえ姿、形が違ってても、互いに分かり合える時代がきてほしいものだな。」

若者 「くるさ、いつか全ての者がわかりあえる日が。」

若者一団、鬼一団はゆっくり去っていく。照明を徐々に落とし会場から拍手。真っ暗して、ステージの白いスクリーンを出す。

照明 照明をすべておとす。

村人たちは、舞台そでに登場しプロジェクターの画像の紹介をする。

写真 提示

村人 1 平和のもどったこの村は、村人たちの力で今まで以上に自然や周の人に優しい幸福な村になっていったという伝説がこの竹野の町に残っています。

村長 地域の大先輩は、この伝説の解説で、「竹野町のあちこち、すみずみに出かけるのですが、いろんな史跡、名所、古刹、天然記念物の巨木などに出くわすたびに、そこから発生するオーラというのか霊気というのか、なにかしら不思議なエネルギーを感じます。心地よい湿度をもった風のようなものを感じるのです。」と述べておられます。

写真 提示

村人 3 今回の「おとぎばなし」は、音から伝わる「淀の大王」の話の断片をもとに私たちが新しくアレンジしたものです。

村人 1 私たちの町のいろんな地区には、いろんな「おとぎばなし」がじっと眠っているように思えるのです。世代と世代をつなぐ心と心のリレーができればと感じました。

村人 2 私たちは、総合学習で今ふるさとのよさを知る。ということで竹野の町を調べています。その一部を紹介します。

写真 提示

村人 3 淀の洞門から、須井に向かう道を、今でも物語のなごりで「祇園道」と呼ばれています。この道脇に、二つの岩の間に一つの岩がはさまっています。この天然記念物「ハサ



カリ岩」は、もともと一つ岩が、中央部分が波によって浸食され、中央上部が落ちてきたということなのです。

写真 提示

村人 2 自然の宝庫である竹野川は竹野町の真ん中を南北に縦断しています。この写真は、竹野川上流の「段の白滝」です。竹野町指定の文化財です。但馬地方には、大小さまざまな滝があります。この滝も非常に力強く、大きな包容力を持っているように感じます。



写真 提示

村人 5 写真は、竹野町東大谷にかつてあった、鉱山鉄道のトンネル跡です。8世紀竹野町内で金鉱や鉱石が発見されました。そして江戸時代以降、どんどん開発が進められました。東大谷には1940年に精錬所もつくられ、大変栄えました。このトンネル跡を目にすると、当時の活気が目に浮かんできます。



写真 提示

村人 4 河口から1kmあまりのところには、近くの山に生息している鷺(さぎ)の群が来て、水中の生物を食べています。バックの城山には、はるか昔、秀吉の但馬征伐が行われる以前、ここから少し南にあった「青葉城(轟城)」の砦(とりで)があったとのこと。この写真は、木々に雪が積もった、とても美しい校歌に出てくる城山です。

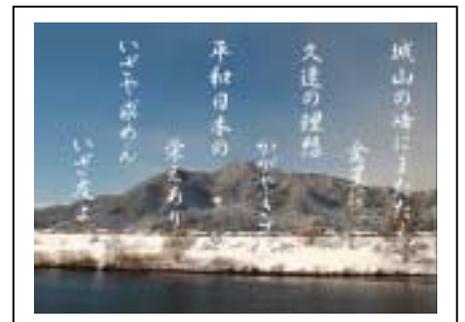


写真 を提示

村長 そしてこの写真が、私たちの宝物である竹野浜海水浴場です。日本の渚100選の一つ、また日本の水浴55選の一つに指定されています。キャンプやジェットスキーが禁止されるのは、この劇にテーマの一つ自然に優しくするためだと思います。すみわたった美しさは、私たちの自慢です。毎年夏になると、約50万人の海水浴客でにぎわいます。また、毎年7月に「臨海水泳」で泳ぎを楽しむ体験は忘れられないことになりそうです。



ナレータ これで、3年A組の「淀の大王」を終わります。ありがとうございました。

全員 「ありがとうございました。」 (幕)