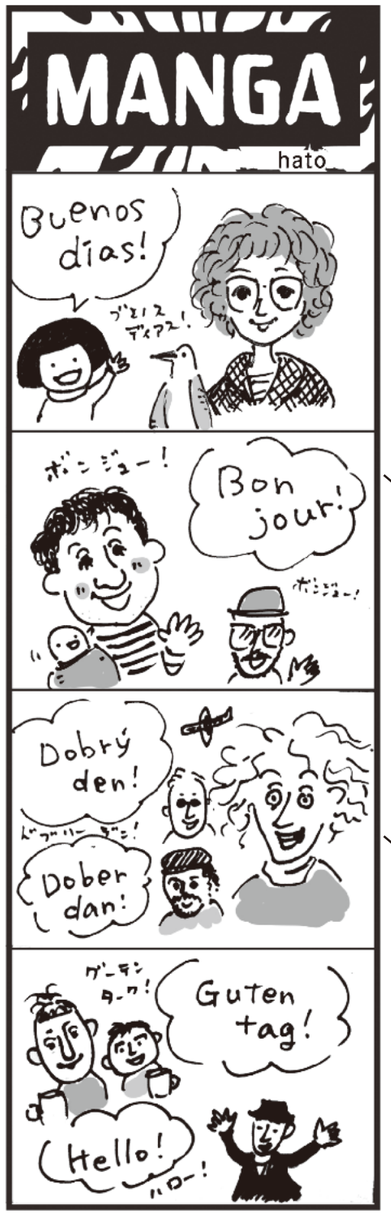


今日の裏方
TODAY'S STAFF

1. 名前　2. 私のお仕事
3. 観客へのメッセージ

1. 江口 信之
Nobuyuki Eguchi

2. ウェブデザイナー

3. どの作品も演者と観客が想像力で呼応する瞬間が最高で心躍る！

1. 福岡 南央子
Naoko Fukuoka

福
南

2. グラフィックデザイナー

3. 公演だけ見て帰るのはもったいない、何はともあれフェスティバルセンターに寄り道してください！　ポスターを見かけたら写真に撮って、ぜひ SNS にあげて私に見せてください！

ガザの人形劇を支援する映像上映会

国際人形劇連盟（UNIMA）がガザの人形使いを支援するために立ち上げた企画を SIPF でも上演した。3 本の上演作品の一つ“Everything That Is”は、戦争が長引くガザに暮らす人形使いの取り組みを追いながら、戦争の惨禍を歌った詩の朗読を重ねた作品だ。人形使いの男は、空き缶や瓦礫を使って人形を作り、子どもたちのために人形劇を上演する。いつか訪れるはずの平常な日々を思って、プライドと悲しみを忘れることなく一日一日を生きる。その姿は美しくも思えるが、朗読される詩が力強く語るのは、この状況は絶対的に理不尽なものであり、決して美談ではないということである。
にらせかんな - October（デイリージャーナル編集部）

10:00-11:00
朝ごはんとトーク⑥
@ アレイホール
『インベーダー』&『危険な関係』を上演した（カンパニー・バケリットのメンバーをお招きし、創作の背景や上演に込めた思いをお聞きします。

11:00-17:00
BONUS TRACK 冬市 × 下北沢国際人形劇祭
@ BONUS TRACK
下北沢の BONUS TRACK と下北沢国際人形劇祭のコラボレーション企画。SIPF 関連の展示やイベントも盛り沢山。第一回 SIPF の映像上演もあります。

11:30-12:15
『オブジェクトのコメディア・デラルテ』
@田谷代田仁慈保幼園 ピアッツァ

14:30-15:45
17:00-18:15
『ファウスト博士』&『ドン・ファン』（アルファ劇場）@ スズナリ

15:00-15:20
ミハ・アルフ『シェフのミッツィ』
@ BONUS TRACK GALLARY 2

明日のSIPF

	2月21日（土）			2月22日（日）				2月23日（月・祝）		
	広場/HOUSE	GALLERY 2	シモキタ国藝部こや	広場/HOUSE	GALLERY 2	GALLERY 1	世田谷代田仁慈保幼園 ピアッツァ	広場/HOUSE	GALLERY 2	世田谷代田仁慈保幼園 ピアッツァ
11:00	マーケット & SIPFキッチン シンケ from アマラブ 11:00〜17:00	第1回下北沢国際人形劇祭 アーカイブ展 SIPF DIGEST VIDEO 35分 全編上映 A『STICKMAN（棒人間）』 45分　12:10〜12:55		マーケット & SIPFキッチン シンケ from アマラブ 11:00〜17:00	第1回下北沢国際人形劇祭 アーカイブ展 SIPF DIGEST VIDEO 35分		無料公演　マティア・ソルヴェ 子ども・親子回 無料　40分	SIPFキッチン 小城正樹 from インド富士子/ムンド不二 11:00〜14:30	第1回下北沢国際人形劇祭 アーカイブ展 SIPF DIGEST VIDEO 35分 全編上映 E『KAR』 50分　12:10〜13:10	無料公演　マティア・ソルヴェ どなたでも回 無料　40分
12:30										
13:00		SIPF DIGEST VIDEO 35分	ワークショップ 工藤夏海『ナチュラ・プポ natural pupo 天然人形』 要予約　70分 13:00〜14:10			ワークショップ 工藤夏海『たこぱ！』 参加無料（カンパ歓迎） 予約不要 105分 13:00〜14:45	タングラム・コレクティブによるオブジェクト影絵ワークショップ 有料　120分 要予約		SIPF DIGEST VIDEO 35分	
13:30					全編上映 C『Kasparek and CO』 40分　13:30〜14:10					
14:00										
14:30		パフォーマンス　ミハ・アルフ 予約不要　20分　14:30〜14:50			SIPF DIGEST VIDEO 35分					パフォーマンス 工藤夏海『movante animo 〜うごくをめでる〜』 無料　40分 予約不要 14:00 〜 14:40
15:00		SIPF DIGEST VIDEO 35分	ワークショップ 工藤夏海『ナチュラ・プポ natural pupo 天然人形』 要予約　70分 15:00〜16:10						パフォーマンス　ミハ・アルフ 予約不要　20分　15:00〜15:20	
15:30					全編上映 D『溢化恐怖症』 75分　15:30〜16:45				全編上映 F『REUNION』 50分　15:30〜16:20	
16:00		全編上映 B『犬の生活』 60分　16:00〜17:00								
16:30									SIPF DIGEST VIDEO 35分	
17:00										

第2回 下北沢国際人形劇祭 2026
DAILY JOURNAL

DAY6
Sunday 22, February, 2026

SIPF も残すところ、あと 2 日となりました。期間中、初めての週末となった昨日も、イベントが盛りだくさんの一日でした。まずは、朝 10 時からの「朝ごはんとトーク」。ドラク劇場のみなさんを迎えてお話をうかがう予定でしたが……まさかの寝坊。急遽、共同ディレクターのホラさんが、彼らの到着まで場をつなぐことになりました。その後の「ガザの人形劇を支援する映像上映会」では、ガザの悲惨な実情が語られ、多くの方が心を痛めていました。そして昨日からは、フェスティバルセンターを飛び出し、SIPF や人形劇グッズも購入できるマーケット「BONUS TRACK 冬市 × 下北沢国際人形劇祭」がスタートしました。GALLERY 2 では、ミハ・アルフさんによる 20 分のミニ公演『シェフのミッツィ』や、第 1 回 SIPF の作品上映会が行われました。さらに、オブジェクトシアター・ワークショップ「オブジェクトとリズム」も開催され、参加者は講師のマティヤ・ソルツェさんの話に熱心に聞き入っていました。そして、本公演は『シャッテンヴェルファー:「もの」のかげやさん』（タングラム・コレクティブ）と、『シャドウグラフィー:「て」のかげやさん』（ドリュー・コルビー）の二本立て。公演中には、最前列に座る子どもたちから「影が違う？」「どうして？」「あぁ〜、分かったぞ！」といった声が上がる一方、大人の観客からも「すっげ〜」と思わず声が漏れるなど、観客のみなさんは、不思議な影絵の世界を堪能していました。それでは、本日もデイリージャーナル部員がそれぞれのイベントをリポートしています。どうぞお楽しみください。
三井武人（デイリージャーナル編集代表）

メインプログラム　MAIN PROGRAM

シャッテンヴェルファー：「もの」のかげやさん Tangram Kollektiv

楽しかった。2 つの演目を見終わったたのは面白い、感動した、ではなくただ楽しかった、という感情だ。アーテイストの方たちも何かを伝えるというよりは影で遊んでいるといった印象が強い。1 つ目の演目は、机に電気スタンドとティーポット、マグカップがあるだけというシンプルな情景から劇が始まる。舞台の真ん中には横向きに衝立が置かれており、表側はいつもの世界、裏側は影の世界を表していると思う。2 人の演者がマグカップにお茶を注ぎ乾杯していると電気スタンドの調子が悪くなっていくため、電球を取り外す。すると、中には影のように真っ黒で人型の得体のしれない者が！そいつは好奇心旺盛で電気スタンドの上に登ったりマグカップを机から落とそうとしたり…。やりたい放題のそいつに振り回される演者の様子は見ていて面白い。途中、1 人の演者が舞台の真ん中にある衝立の裏側に行く。そして電球の中にいたやつに代わって今度は影の世界に入ったやつが表側にいるもう 1 人の演者を振り回す。

影絵だと思って舐めていた。観劇し終わった後近くの人に感想を聞いたらこんなことを言っていた。実際私も少し舐めていた。影絵と聞くと子どもの遊びっていう感じがするし、子供の頃遊んだ影絵を思い出しても、鳩、きつね、カニぐらいしかやった記憶がない。そんな影絵で何ができるんだ！そう思ってもおかしくないと思う…多分。ただ、見たらそんなことを考える暇もなく影絵に引き込まれてしまった。まず、影絵のレパートリーが半端じゃない。キツネ（それも目がついたやつ）、鳩、白鳥、カニ、蜘蛛、らくだ、ウマ、ウサギ、蛇、人、草、ゾウ、などなど見たことないやつばかりだ。そしてそれを使ったストーリーが滑稽でまた面白い。最前列の子ども席から笑いを何度もかっさらっていった。しまいには、自分の禿げた頭を使ってカメを表現し始めた！これには思わず私も笑ってしまった。普段観劇中は笑わないのに…少し悔しい。

Hasegawa（デイリージャーナル編集部）

“Wow!” “Awesome …” Gasps of wonder filled the theater during the performances of Schattenwerfer (Shadowcaster) and Shadowgraphy. The first two rows were reserved for children, who freely commented on what was happening on stage right in front of them:

“Mom!” “Stop it!” “What’ s happening now?” “That’ s enough!” “I know there’ s a person behind the screen!”

Their commentary and reactions did not disrupt the performance—they became part of the living dialogue between shadow, light, and human presence. Sitting among them, I found myself wondering why we are so carefully trained to remain silent in theaters. Unlike conventional theater, which presents a story for silent absorption, these shadow plays invite us to engage directly with the movement of light and shadow—to marvel and participate.

In Tangram Kollektiv’ s Schattenwerfer, shadow refuses to behave properly. Rather than obediently following the physical world, it takes the lead. A tiny stick figure emerges from the bulb of a swing-arm desk lamp. At first, it exists only as a shadow; then it transforms into an elastic object, before returning once more to its shadow form. Gradually, it begins to move freely within the light, stretching, bending, and turning in ways the physical world would never allow. A spoon might transform into a fish, then into an airplane, while a cup grows to the size of a human shadow, shifting scale and shape at will. Later, a performer encounters what appears to be an embodied shadow: the other performer in a black morph suit. By this point, the shadow has fully stepped into its own world: no longer subordinate to the body, it inhabits a space of its own, where movement is free and form is flexible.

In Drew Colby’ s Shadowgraphy, the protagonist endlessly shifts form, emerging from light and shadow in constantly surprising ways. Colby’ s hands create a parade of creatures: a cat scratching its ear with a hind leg, elephants trumpeting, Pinocchio with a long nose, a singer, even a miniature version of himself. Each new apparition elicits another collective gasp. The pleasure lies not in following a narrative, but in experiencing the shifting forms and surprises shaped by human hands from light and shadow. Here, surprise itself becomes the main driving force.

Both performances share a striking image of the stars. Schattenwerfer opens with a starry sky projected onto the screen. In Shadowgraphy, a crumpled ball of paper thrown by Colby transforms into a luminous sphere traveling across the universe. Light originates from the stars, while shadow hints at the beings within it. Shakespeare’ s lines from Macbeth —“Life’ s but a walking shadow, a poor player that struts and frets his hour upon the stage, and then is heard no more.” —come to mind. Yet here, shadows are animated and collaborative, brought to life by gifted performers. We laugh, gasp, and marvel alongside them, participating in the creation of meaning.

Why devote oneself to such seemingly impractical acts? An adventurer once wrote that culture may serve no practical purpose in daily life, yet somehow makes this harsh world a little more delightful. Playing with light and shadow belongs to that realm. Tangram Kollektiv and Colby demonstrate that shadows, light, and human presence can create profound aesthetic and emotional experiences. If we are to be shadows, these performances remind us to be animated ones.

KenyuPaku（デイリージャーナル編集部）

絵：梶野ひなこ（デイリージャーナル編集部）

メインプログラム　MAIN PROGRAM

シャドウグラフィー：「て」のかげやさん Drew Colby

「光あるところに影あり」といえど「影」そのものにここまで注目し、その遊戯性を追求している人たちがいたとは…！タングラム・コレクティブの作品では影が自然の法則から逸脱して自由に動き出す。3 枚のスクリーンの裏表にあてられる光の加減や向きによって映る像が異なることをうまく活用したパフォーマンスは、アーティストたちの高い技量の賜物である。現実世界であれば、影は見えている側にある物体に即した動きをしていないと不気味に感じるはずだが、スズナリの空間の中を自由に動き回る影の動きを楽しく見続けられる。ドリュー・コルビーは一人ですべての影絵を作り出す。10 本の指で、服で、頭で…自分の手のあらゆる可能性を知り尽くしているからこそできる超絶技巧 100 連発！子供から大人まで大歓声！色々な技を持っているだけではなく、人々の視線の惹きつけ方、視線の誘導など見せ方を含めた演出も見事だった。

池田美月（デイリージャーナル編集部）

ライトも、スクリーンも、映し出される「もの」たちも、全て舞台の表にある。どうやって影を写し、動かしているかはだいたい理解できるのに、どういうわけかあまりにもイリュージョンだ。「もの」のかげやさんの二人はフーセンの中に入ってしまうし、マグカップはふんわりと空を飛び、自分から離れた自分の影にからかわれる。「て」のアヒルはスイスイ泳ぎ、ラクダに乗ったおじさんがエジプトを旅し、かと思えば猫が後ろ足で毛繕いをする。

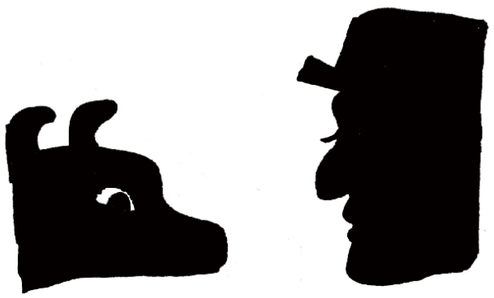
映像技術や AI、CG など、イマジネーションを可視化する方法が豊富にあるこの時代に、あえて影絵や人形劇、さらに言えば対面でのパフォーマンスにこだわる理由はなにか。これは、この人形劇祭に関わる多くの人たちが直面し、それぞれの答えを胸に持つ根源的な問いであると思う。わたしもまた長く考えてきたが、はっきりとした答えは出なかった。この影絵の公演は、この大きな問いに対するヒントを示すようだった。それは、フィクションは、ある意味ではフィクションではないということだ。目の前で「手」や「もの」と光が表情豊かな生き物になり、物語や笑いを生み出す。この過程を見るのは、現実が作り話になる瞬間の連続を目撃しているかのような体験だ。現代社会を生きていると忘れがちかもしれないが、夢のようなフィクションと現実は、別々に存在しているものではなく、実際は地続きで繋がっている。発想と練習、少しの道具さえあれば、高価なコンピュータがなくてもイマジネーションを形にすることができるのだ。現実とフィクションは、想像力と技術で繋がっている。そして、現実を改変し、転覆する力をわたしたちは持っているということを、忘れるべきではない。底知れない技術力と発想に富んだ公演は、自分自身の可能性までもを予感させた。

にらせかんな -October（デイリージャーナル編集部）

a miniature version of himself. Each new apparition elicits another collective gasp. The pleasure lies not in following a narrative, but in experiencing the shifting forms and surprises shaped by human hands from light and shadow. Here, surprise itself becomes the main driving force.
Both performances share a striking image of the stars. Schattenwerfer opens with a starry sky projected onto the screen. In Shadowgraphy, a crumpled ball of paper thrown by Colby transforms into a luminous sphere traveling across the universe. Light originates from the stars, while shadow hints at the beings within it. Shakespeare' s lines from Macbeth —"Life' s but a walking shadow, a poor player that struts and frets his hour upon the stage, and then is heard no more." —come to mind. Yet here, shadows are animated and collaborative, brought to life by gifted performers. We laugh, gasp, and marvel alongside them, participating in the creation of meaning.
Why devote oneself to such seemingly impractical acts? An adventurer once wrote that culture may serve no practical purpose in daily life, yet somehow makes this harsh world a little more delightful. Playing with light and shadow belongs to that realm. Tangram Kollektiv and Colby demonstrate that shadows, light, and human presence can create profound aesthetic and emotional experiences. If we are to be shadows, these performances remind us to be animated ones.
KenyuPaku（デイリージャーナル編集部）

「光あるところに影あり」といえど「影」そのものにここまで注目し、その遊戯性を追求している人たちがいたとは…！タングラム・コレクティブの作品では影が自然の法則から逸脱して自由に動き出す。３枚のスクリーンの裏表にあてられる光の加減や向きによって映る像が異なることをうまく活用したパフォーマンスは、アーティストたちの高い技量の賜物である。現実世界であれば、影は見えている側にある物体に即した動きをしていないと不気味に感じるはずだが、スズナリの空間の中を自由に動き回る影の動きを楽しく見続けられる。ドリュー・コルビーは一人ですべての影絵を作り出す。10 本の指で、服で、頭で…自分の手のあらゆる可能性を知り尽くしているからこそできる超絶技巧 100 連発！子供から大人まで大歓声！色々な技を持っているだけではなく、人々の視線の惹きつけ方、視線の誘導など見せ方を含めた演出も見事だった。

絵 :Mayuky Kahn (デイリージャーナル編集部)



絵 : 梶野ひなこ（デイリージャーナル編集部）

BONUS TRACK 冬市

白いパラソルが映える青空の下で、国籍や年齢問わず沢山の人々が、食事を楽しんだり、家族や友人との会話をしながらくつろいだり、買い物をしたり、とても気持ちよさそうに各々の時間を過ごしており、うるさすぎず静かすぎず、暑すぎず寒すぎずの心地よい空間がそこにあった。BOUNUS TRACK で 21 日〜23 日に開催されている冬市には、飲食店だけでなくいくつかの販売ブースがある。ジャグラーの方の販売ブースでは、彼がジャグラーとして訪れた中国で経験したことをまとめた体験記、オブジェクトアートのワークショップに参加して感じたことを仲間と一緒に書いたエッセイ的なものなどがあった。私は残念ながらオブジェクトアートを知らなかったが、オブジェクトアートの魅力を話すときの彼のキラキラした目を見ればそれが捨てたものではないことぐらいは分かった。下北沢国際人形劇のグッズを販売しているブースでは、オリジナルのＴシャツや工藤夏美さんのハンドメイド服、共同ディレクターの山口遥子さんがヨーロッパで買い集めた人形劇のグッズなど人形劇関係の色々な商品がある。店番をしていた方に取材しているとどうやら彼も下北沢国際人形劇祭に以前デイリージャーナル編集部員として参加していたそうだ。取材を通じて自分の知らないことを知れたり、店員と思いがけない共通点を見つけたり面白かった。冬市には他にも販売ブースがあるので興味をもった方は足を運んでみてはどうだろうか。

Hasegawa(デイリージャーナル編集部)

絵 :Mayuky Kahn（デイリージャーナル編集部）

マティヤ WS レポート

『マティヤ・ソルツェによる「オブジェクトシアターワークショップ」』の初日。講師のマティヤさんの紹介や人形劇についてのトークから始まった。彼曰く、人形劇はとても柔軟性のあるジャンルであり、それは人形を使うか否かや劇場で行うか否かには限らず、例えばキッチンでもできるという。誰でもどこでも表現できること、人形劇は優しい。自分の身体ひとつでも人形劇ができる。初日のワークは、他のオブジェクトを使わずに進められた。プルチネラというイタリア人形劇の手法は、人差し指をたて、親指とその他３本の指を両腕に見立てる。さらに、手ができる様々な形や動かし方に顔の表情や声を合わせてストーリーを見せる。今回はこの手法を用いて、参加者がそれぞれ有名な映画や寓話のシーンを作り、演じてみるなどした。発表ではシーンに合致する印象的な手の使い方やただただ美しい動きなどが見られた。いろんな創作の可能性を秘めている。私は、私の手が結構愛おしく見えてきた。

梶野ひなこ（デイリージャーナル編集部）

絵 :Hato（デイリージャーナル編集部）

ミハ・アルフ『シェフのミッツィ』

"♪Bi, Bi, Bi- Bi, Bi ,Bi, Bi, Bi-Biscuits! Bi, Bi, Bi,…♪"
メトロノームの音に合わせてミハが独特のリズムの歌を繰り返し歌いながら観客を出迎える。どうやら「ビスケット」の歌のようだ。
昼下がりの BONUS TRACK GALLERY 2、倉庫のような平屋の前列には絨毯が敷かれており、子供たちがのびのびとしながらショーが始まるのを楽しみに待っている。ミハの背後には窓が二つあり、外からも様子を覗いている人たちがいる。
"One more!" を合図に歌を繰り返すミハの手にはいつしか羊のようなかわいらしい指人形（ミッツィ）が現れる。ミッツィは友人のためにジャム入りクッキーを作るが、その友人は完成を待たずに息を引き取り、クッキーを焼いた窯で火葬される。そしてミッツィもクッキーをめぐってミハに最後は処分されるというなんともダークな話なのだが、彼らのコミカルなやり取りに会場は笑いに包まれた。そして観客にはミハによる嬉しいサプライズが…！本公演の間に甘くて苦いひと時をいかがでしょうか？
池田美月（デイリージャーナル編集部）