

孫 周顯

SON, Juhyun

韓国と日本の伝統舞台芸術

South Korea and traditional performing arts of Japan

「新文化が発展していく現代に伝統を守っているものには何があるのか」を軽く思い始めたのは大学の時代。昔のものが守られていないのに今の文化というのは大丈夫だろうか。母国である韓国の伝統が減っているのは悲しいことでありながら、直して前に進まなければならない部分だと思う。それで、本研究の目的は伝統舞台芸術がよく守られてると判断した日本の歌舞伎との比較で、昔のものが減っている最近の韓国の文化に対するの残念な気持ちと、伝統をもっと守って人々が少しでも興味を持てる役にたつことである。その結果韓国は伝統を受け継ぎきっかけに、日本には韓国の伝統舞台を紹介できること、また、歌舞伎と唱劇の共通点や差異点を教え、両国の伝統舞台芸術の楽しさを伝えるきっかけになれると思われる。

本研究は、多くの人たちが歌舞伎公演を訪れる日本人の姿を見て、韓国も伝統文化に関する関心が高まるのを願って、似てるような似ていないような、両国の伝統舞台である唱劇と歌舞伎を対象にして比較していきたいと思う。

まず、唱劇と歌舞伎とは何かと歴史を簡単に論じた後、両国の代表作には何があるかを調べる。次に、両方の舞台の特徴などを知るために舞台で使われている色（化粧、衣装）について比較する。最後に、唱劇と歌舞伎の舞台美術（背景、展開、舞台変化）に関して比較して研究の結論を出そうと思う。

唱劇とは、辞書的な意味で「唱（チャン）を中心に劇的な話し合いが構成、演出される民俗劇」である。パンソリに配役を何個か決めて、舞台の背景と衣装、演技を加えた作品が唱劇といえる。唱劇は韓国最初の西洋式劇場「ウォンガクサ」で初めて公演をした。唱劇はパンソリから出てきたものであるが、パンソリとは違う。パンソリは鼓手の鼓拍子に合わして一人の歌う人が一定内容を2時間から3時間にかけて歌う形だ。

歌舞伎は1603年巫女阿国が出雲地方で歌舞伎踊りを踊ったことで由来する。歌舞伎というのはかぶくという動詞が名詞化したもので、語原そのものが常識的な次元からずれて不思議な行動や風俗などを意味する。

唱劇は1910年以前の新演劇と呼ばれた公演はパンソリ

を演劇化したもので1910年代に入って文化的な環境が急変した。日本を通じて入ってきた新派劇と歌劇、新劇などが新文化の基準になった。この影響で唱劇は旧演劇と呼ばれた。1920年代までの唱劇は一日に1〜2幕ずつ、一つの作品を数日に分けて公演する切れ唱劇のような形で公演した。

1960年代に入って国立唱劇団が創設できた。国立唱劇団は1967年唱劇定立委員会を向かって、唱劇の劇本の整理と演出の方向設定などを討議し、唱劇の確立を模索した。1970年代には公演時間が5時間にのぼる完販唱劇公演を持続的に企画することで、パンソリ固有の音楽性と演劇性を前面に打ち出した。

歌舞伎の発想は江戸初期の1603年、京都に出雲大社の巫女という阿国が表して歌舞伎踊りを踊り、それが話題になって出雲の阿国という名前が広がった。阿国は派手な男装をして郭に通いながら歌舞伎踊りを始めた。それが阿国かぶきで、歌舞伎の初めだ。

唱劇と歌舞伎の舞台での化粧方法は違う。ただ、色が表す意味は似てる。韓国と日本では白が死を表して、喪服の色で使用している。黒も死に関係ある色で、暗い雰囲気を表す。赤は強いイメージや火を表す。

唱劇で基本的使われている化粧である。観客席で見たら舞台化粧が特にないと思われる薄い化粧だ。

日本と中国の伝統劇にでる俳優を見たら色の差がすぐわかる。韓国はまず、歌舞伎と京劇との大違いは膚表現である。日本と中国では白く塗るのに対して、韓国は色は普段の色で化粧を少し厚く、目や鼻などを少し強調することがわかった。基敵な化粧ではなく、喜劇の内容が入っているため、その中心になる俳優は、お客さんが見た瞬間楽しむようわざと面白く化粧をする。かつよく見せるためじゃなく眉毛を繋ぐか、ほっぺを丸く、赤くしてポイントにしている。

それに対して歌舞伎の化粧は白と赤がよく使われている。赤は日本も強調するため、強く見せるため使っている。韓国とは違って、日本には隈取という化粧方法がある。

唱劇の衣装は色や種類でその役の身分または地位を汲

み取ることができる地位がある役の衣装で、色からその違いがみえる。常民役の衣装は白、グレーのモノトーンが中心であれば、地位がある役のほうは原色中心の目立つ色使いが身分を表している。

まず、歌舞伎劇場に行くとき独特な舞台が目立つ。客席で正面にある舞台があって、左側には舞台と客席を通って裏側に繋ぐ花道がある。俳優たちはこの道を通って登場と退場をする。それは、劇の雰囲気や効果をもっとドラマチックにする重要な役になる。歌舞伎だけが持っている固有な舞台装置でほかの国でもない形である。

次に、舞台装置の一つが回転舞台を使うということだ。長方形の舞台真っ中に床の部分が回転できるように設置する。回転舞台は劇の展開を迅速に変わるための装置だが、幕を降りなくても舞台を回転させ、場所が変わる過程やシーンの前後が対照的な雰囲気を視覚的に感じさせるようにする効果が高い演出法である。回転舞台は時間の短縮、観客たちがシーンの転換過程も感想できる芸術な効果を与える。

歌舞伎舞台には太い橙色・緑色・黒などの3色の横縞になった幕を落とす。この幕は引幕または、正式幕ともいう。新作歌舞伎や舞踊劇では上下で上り下りする幕を使う場合もあるが、伝統的歌舞伎では人が唱劇が歌舞伎と違うのは舞台は俳優たちが作品を公演する場所だけに利用されるため、演奏団は舞台の下に配置され、背景や舞台のうへはシーンに必要な装置だけである。

多くの人たちが歌舞伎公演を訪れる日本の姿を見ながら、韓国はパンソリ、マダンノリのような伝統文化に対する関心が相対的に低い。実際は日本でも若い世代の間では、歌舞伎に対する関心が低いが、東京には歌舞伎専用上映館が2〜3個ほどあり、明治座劇場のように専用映画館ではないが、歌舞伎を上映するところもかなりある。代々歌舞伎公演を作り出す家門もあり、若い世代の関心を誘導するため、人気俳優らが歌舞伎公演に参加したりもする。国の場合にもアイドルスターが参加する演劇、ミュージカルには観客たちが結構集まるように、人気俳優の参加を契機に歌舞伎に関心を持つ日本の若者らも現れているそうだ。韓国の伝統文化も少数の関係者を中心に継承、発展することよりも、大衆の中の一つの文化として位置付けるため、多くの努力が必要ではないだろうか。そしてこれのために歌舞伎と唱劇の比較で、両国の伝統舞台にお互い良い部分は受け取って、足りない部分は補充して発展していくように、この論文を読んだ方々に少しでも伝統芸術に興味を持つようになり、母国である韓国の伝統が減っていくのを防止して、前に進めるきっかけになる研究になってほしいです。

それでは、歌舞伎と唱劇の共通点や差異点を教え、両国の伝統舞台芸術の楽しさを伝えるきっかけになれば伝統舞台芸術を守ってより発展した文化になれるのを願って本論文を結ぶ。



歌舞伎衣装を紹介するファッションの舞台

Fashion Show in kabuki costumes

スチレンボード、紙、木、紙粘土

Styrene board, paper, wood, paper clay

45 × 45 × 25 cm

佐々木 優

SASAKI, Yuu

ソフィ・カルの作品構築について

Construction of art by Sophie Calle

本論文では、ソフィ・カルの『ヴェネチア組曲』（1980年）、『尾行』（1981年）、『眠る人々』（1979年）など初期の作品から、ソフィ・カルの儀式的な行為、他者に依存する制作スタイルから、ソフィの写真と言葉という「日常」と「非日常」を行き交うプロセスについて考察する。ソフィ・カルの作品では、徹底的にゲーム性、規則性が重んじられる。誰かを尾行する、自分が尾行をされる、誕生日に年の数だけ友人を招待する、決まった色の食事をする、自分のベットに眠る人々を撮影し続けるなど、彼女の作品は、ありとあらゆる所にルールが存在し、その作品の絶対的な規範である。そして、自分自身が決めた規範行為を徹底的に遂行し続ける。日常から非日常へ、非日常から日常へと、その反復運動の差異が鑑賞者を刺激する。行為が日常を脅かす。悲劇や喜劇を生み出す。それは、アートなのか？儀式なのか？初期作品から、検討し考察をする。

第1章では、ソフィ・カルの作品を制作するに至った経緯から、他者へ運命を投げ出す行為を論じている。自分の作品の運命を他者へと委ねるといった消極的選択から生まれた彼女の芸術は、他者への依存とも言えるが、むしろ運命を投げ出しサイコロを誰かに降らせるといった行為である。そのスゴロクの盤は彼女の作った物であり、どこのゴールにたどり着くかだけがわからないゲームとなっている。彼女が、作品というゲームを通して他者を誘惑していくことと、同時に秘密を暴いてしまいたいという欲望が存在していることが作品を通して考察している。

第2章では、ソフィ・カルの代表作『ヴェネチア組曲』と『尾行』について検討し、彼女の欲望の変化について述べた。ソフィ・カルは尾行という行為を通じて、自分自身を見知らぬ他人、つまりは小説の主人公のように仕立てあげていく。他者の視線にさらされる場所で、彼女の自己顕示欲は彼女じゃない何者かに姿に変化していく事で満たされていくプロセスについて論じた。

第3章では、誰かに自分の人生を引き渡せる欲望が、ソフィ・カルの誘惑には有効に活用されていることについて述べた。自分の人生の決定権を一時的にルールであっても他者に預ける事は、自分自身の固有としての存在を解消してい

く行為であり、「私自身」から、「自己決定をもたない個体」になっていく。ただの個体には自己に責任なんてありはしないことについて論じた。

最終章では、導きだされた現実と様々な考察から、彼女は他者を誘惑し、他者に自分の人生を預ける事によって自分のアーティスティックな活動をアートにしてきたことを確認した。不在になること、自己決定をもたない個体にゲームの規則を通し昇華していくことにより、ソフィ・カルの作品が現代では、アートになり得る事を証明した。

また、今回の検討テーマである、ソフィ・カルの作品は不在の作品として論じられることが多く在るが、本当にその言葉が適切かという問いについても述べた。ソフィ・カルの作品は「不在」というより「非在」の方が適しているではないかと論じた。「不在」という言葉事態は、そこに在るべきもの、在ると想定されていたものがないことを示す、用いる側の主観的な欠如感を示すこととすることで利用されていることが多く見られている。「非在」という言葉は、「非存在」の事を示す。つまり、私は「非在」という言葉は、そういった「不在」の時に述べた含意はなく、ケンタウルスやユニコーンのようなものを表す言葉であり、それが端的に無いことを示す言葉だとして考慮している。誰かにとって無い、誰々にとってあるはずのものが無いのではなく、ただ世界の中に存在しないものとして「非在」を定義する。すると、ソフィ・カルの行為は、ソフィ・カル自身がそこにいなかったというより、ソフィ・カルが思い描く彼女を想像し作り出したものであり、それはもちろん誰にとっても存在するわけがなく、それは端的にない事が考えられ「非在」という言葉が適当であるように考えられるのではないかとこの論文を研究する中で考えられたので次回論文のテーマとして考慮したい。

制作では、写真と文章のパネルを約100枚展示した。添い寝フレンドという新しい人間関係が現代で形成されているとしり、その関係の洗い出し再度見直すという作品である。他者の家に「写るんです」というレンズ付きフィルムを持ち込み、その27枚の写真を撮影し終えるまで添い寝をし、二人きりで撮影を行った。ソフィ・カルの研究をした上で、自分自身の新たな試みで現代アートのあり方を追求した。



そふれ
SOFURE
スチレンボード、印画紙
Photographic paper, styrene board
各297 × 420 mm (A3の写真100枚)