九州大学学術情報リポジトリ
Kyushu University Institutional Repository

A Study on the Modernization of Korean Traditional Music in NANTA

李, 敬美
九州大学大学院芸術工学府

https://doi.org/10.15017/19759

出版情報：九州大学, 2010, 博士（芸術工学）, 課程博士
バージョン：
権利関係：

第6章　ナンタに見られる伝統的要素と現代的要素の融合

6.1 音楽における伝統的要素と現代的要素

第 6 章ではナンタにおける伝統と現代の出会いについて例示し，前章とは異なった側面からナンタにおける伝統音楽の現代化ついて記述する。ナンタにはプンムルとサムルノリでは見られない BGM が用いられている。BGM はドラムやギターの MIDI 音源を使用して事前に作曲されたダンス・ミュージックである。BGM のテンポは BPM60 程度の曲から BPM180 前後の速いテンポの曲まで存在するナンタの多彩な BGM の基本的な部分は，企画の最初の段階からナンタの制作に参加した作曲家イ・ドンジュン(李東俊，1967 年～)[77]によって初演時に作曲された(録音が更新された際にその編曲に若干の変更はある)。パフォーマーによる厨房器具でのチャンダンの演奏は，ほとんどの場合この BGM との合奏という形になる(BGM は単独に用いられることもある)。

6.2 伝統音楽と現代の演劇

同時演奏される伝統音楽と BGM の 2 種類の音楽の融合には，明らかに照明による視覚的効果が寄与している。戸外の生活空間で行われたプンムルでは照明や BGM に合わせたパフォーマンスはもちろん存在しないし，サムルノリの場合も照明を使用はするが，それは作品の本質的な要素ではない。ナンタは伝統音楽と現代の演劇との出会いの一例である。このような音楽と他の芸能との融合は制作者のソン・スンファンが参考にしたノンバーバル・パフォーマンスにおいても見られている。3 つのノンバーバル・パフォーマンスにはゴミ箱のような身近なものを用いた音楽演奏，チューブを叩いた響きを主とした音楽演奏，トップダンスを主として音楽演奏が行われる。このような音楽演奏とパフォーマ

[77] イ・ドンジュン（李東俊 이동준，1967～）作曲家。ナンタの音楽以外にも，映画からゲーム音楽まで幅広く活動している。代表作として 1999 年公開された映画シュリ（쉬리）, 2004 年に公開されたブラザフット（태극기휘날리며）などの多数の映画音楽やゲーム音楽があげられる。

ンスにドラムやギターを用いたポップミュージックとのコラボレーションが行われ，照明による視覚的効果が同時に用いられている。

ナンタの創始準備の頃，パフォーマー達は舞台道具である厨房器具を用いてサムルノリのチャンダン演奏の練習を始めたが，それは非常に困難であった。ソン・スンファンは伝統的チャンダンを正式に訓練させる必要を感じてサムルノリの創始者の一人のキム・ドクスを訪ね，ナンタのパフォーマー達にサムルノリの指導を受けさせるようにした。つまり，より正統な伝統的チャンダンの厨房器具による再現を目指したのである。その結果，楽器として用いられる厨房器具は，サムルノリでのチャンダン演奏で使用されている楽器の音色（金属音には鉄の鍋類，皮膜音にはプラスティックのバケツやたらい，など）が明確に連想可能なものが選ばれることとなった。

ナンタ上演の 90 分の間，ステージ上の人数は劇の進行に伴い，1 人から 5 人の間を変化するが，演奏の際の人物の配置には十分な配慮がなされている。確実に伝統を意識して演奏している最初のプロローグと最後のエンディングは 5 人全員で演奏を行い，劇中のチャンダンの演奏はサムルノリの 4 人編成に対応する 4 人の料理人によって行われる。

6.3 伝統的習慣と現代の演劇

ナンタでは演奏するために必要な身体動作だけでなく，劇の進行を伝えるための身体動作が行われる。台詞が殆どないために内容を伝えるための大きな身体動作は特に重要である。ナンタにおける身体動作は，楽器の演奏をしながら，走り，立ち上がり，座り，リズムが速くなって盛り上がるときには非常に激しい動きとなるプンムルの動作と酷似している。

劇としての性質上，ナンタには演奏とは切り離した身体動作だけの部分もある。例えば，公演が始まってから約 30 分経過したころに行われる BGM に合わせた皿投げのエピソードは，行事としてのプンムルの中で披露される軽業を連想させる（図 6-1，図 6-2）

。また料理を完成してから開かれるパーティのエピソードではサムゴムの演奏を行い（図 6-3，図 6-4），プンムルで用いる長いリボンの付いた伝統的帽子サンモを用いて BGM に合わせてパフォーマーが踊る（図 6-5）。BGM に合わせて

踊るというパフォーマンスはプンムルとサムルノリには見られないナンタだけの特徴である。

プンムルで伝統的に行われてきた観客参加の習慣は，ナンタにおいても着想を変えて継承されている。ナンタは舞台と観客席がはっきり区別出来る劇場で行われるため，プンムルのような自然発生的な観客参加は難しい（図 6-7，図 6-8）。そこでパフォーマー達による積極的な誘導という形で観客参加が実現されている（図 6-9，図 6-10，図 6-11）。結婚式の新郎新婦の役は必ず観客から選ばれる（図 6-12）。宴会の準備は結婚式を行うためのものであり，料理人は観客の中で結婚式の主人公を探して舞台に誘導する。そして観客から選ばれた他人同士が劇の中で結婚式を行うことになる。形こそ異なるが，プンムルと同様にナンタにおいても，観客参加は重要な役割を果たしている。

図 6-1　プンムルで行われる軽業を連想させる皿投げエピソード。ナンタのパフォーマーが BGM に合わせてお皿を投げている。（李敬美撮影　2007 年）

図 6-2　プンムルで行う軽業で人の肩を人が乗ったまま踊っている。プンムルの軽業は伝統楽器の伴奏に合わせて行われる。(ビデオからキャプチャ
http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?RL=00184　2010 年 8 月 31 日)

図 6-3　たらいとプラスティック厨房器具を用いて制作した楽器でサムゴムを演奏している。(李敬美撮影　2007 年 11 月)

図 6-4　ステージ後方の左，右，中央の三方に配置した四角い太鼓台に掛けた三つの太鼓を打ちながら踊る韓国伝統舞踊であるサムゴム演奏の様子。（李敬美撮影 2005 年 2 月）

図 6-5　プンムルで用いるサンモを BGM に合わせて回している様子。（李敬美撮影 2007 年 11 月）

図 6-6　プンムルで伝統楽器の伴奏に合わせてサンモを回している様子。(李敬美撮影 2010 年 8 月)

図 6-7　プンムルは野外の広場などの生活空間で行われるため，舞台と観客席の区分がない。(李敬美撮影 2010 年 8 月)

図 6-8　観客席と舞台になっている劇場で行われるナンタでは意図的に観客の参加を誘導している。パフォーマーが観客席を半分に分けて拍手を誘導している。(李敬美撮影 2007 年 11 月)

図 6-9　観客は舞台に上がってパフォーマーと一緒に参加するように誘導される。(李敬美撮影 2007 年 11 月)

図 6-10　左から 4 人は観客で 30 秒程度は観客だけが残されて料理をするハプニングが演出される。右の支配人が舞台から消えているパフォーマーを呼んでいる。(李敬美撮影 2007 年 11 月)

図 6-11　舞台の上で観客とパフォーマーが一緒に料理を作った後，観客席に向かって挨拶をしようとしている。(李敬美撮影 2007 年 11 月)

図 6-12　ナンタは結婚式の料理を完成する物語で新郎新婦の役は必ず観客から選ばれて料理を食べるなど積極的に観客を参加させている。(李敬美撮影 2007 年 11 月)