

作曲作品の題材としてのラーマーヤナ：スバエク・ トムの調査を踏まえて

中村，滋延
九州大学大学院芸術工学研究院音響部門

<https://doi.org/10.15017/2794884>

出版情報：芸術工学研究. 7, pp.31-41, 2007-03-30. 九州大学大学院芸術工学研究院
バージョン：
権利関係：

作曲作品の題材としてのラーマヤナ

—スバエク・トムの調査を踏まえて—

Ramayana as the Theme for Musical Composition:
Based on the Research in Sbaek Thom

中村 滋延
NAKAMURA Shigenobu

This paper describes the compositional design for my musical work series on the *Ramayana* as the outcome of my research on Southeast Asian culture, particularly pertaining to the Indian epic *Ramayana*. The various approaches I have attempted in each work are described in the following four categories:

- (a) Works based on the *Ramayana* story itself—*Digital shadow play: Shadow of Rama* (2004), *Digital shadow play: Another History of Ramayana* (2005), and *Symphony No.4: Ramayana, Love and Death* (2006). Although the *Ramayana* has already been considered within the framework of shadow play show, the author has recreated it in new styles—as a video art that is performed live and as a musical composition. The structural description of the symphony presents the manner in which the author has brought to life the various possibilities in the *Ramayana* in the form of an “art of time.”
- (b) Work inspired by the plastic arts that are related to the *Ramayana*—*Symphony No.3: Gallery of Reliefs* (2002). The exquisite charm of the reliefs on the wall of the gallery in Angkor Wat, especially those related to the *Ramayana*, motivated me to compose this work.
- (c) Works inspired by the performing arts related to the *Ramayana*—*Tone poem for strings: Ponhakay in the Shape of Seda* (2006) and a preliminary digital shadow play, *A Battle in Lanka* (2007). The imposing vibrations in Sbaek Thom (Cambodian large-scale shadow play) and its incidental music led me to compose these works.
- (d) Works inspired by the characters in the *Ramayana* story—*Tone poem for four percussions: Hanuman, Your Courage Deserves Praise* (2006) and a piano suite for four hands, *Portraits of Gods* (2007). The audience speculation regarding the gods in the story of *Ramayana* will compel them to mourn the fall of existence, while remaining grounded in a reincarnative world view.

1. はじめに

本稿はインド起源の叙事詩「ラーマヤナ(Ramayana)」を題材にした筆者自身の作曲作品に関する創作ノートである。本稿の直接的な目的は、ラーマヤナを題材にしてどのように作品を構想・制作したか、あるいはどのような作品を構想・制作しようとしているかについて創作者としての視点から論述することである。間接的な目的は、ラーマヤナ及びそれにもとづく東南アジアの芸能・芸術の魅力（特にカンボジアの芸能・芸術の魅力）を語ることである。それに加えて本稿は平成 17～18 年度科学研究費補助金「カンボジア伝統影絵劇スバエク・トムのメディアアートの展開に関する実践的研究」に関わる研究の一環として執筆するものなので、この研究題目に関わる内容も含まれることになる。

ラーマヤナはインドや東南アジアでは大衆にもっともなじみのある物語であると言われている。事実、影絵や人形劇、舞踊劇、演劇などの伝統芸能のもっとも重要な題材であり、また、寺院や王宮の壁画やレリーフなどの造形芸術の重要な題材でもある。東南アジア諸国を旅すると、ラーマヤナ関連の芸能・芸術に触れないことはまずない¹。これらの芸能・芸術を通してラーマヤナは人々の倫理観や行動規範、さらには美意識さえも形成してきたように思われる。しかし日本でラーマヤナについて語られることは稀である。ラーマヤナについて日本語で記述された書物もきわめて少ない。このことはインドや東南アジアの芸能・芸術についての我々の関心が低いことを表しており、それら地域への本質的無理解を表している。

筆者はラーマヤナに基づく東南アジアの芸能・芸術に触れることでその魅力に取り憑かれ、ラーマヤナを題材

にした作曲作品を創作するようになった。それら作曲作品を、ラーマヤナの何を題材にするかによって、以下のように類型化した。

- (a) ラーマヤナの筋書きそのものを題材とする作品
- (b) ラーマヤナにもとづく造形芸術を題材とする作品
- (c) ラーマヤナにもとづく伝統芸能を題材とする作品
- (d) ラーマヤナに登場する特定のキャラクターを題材とする作品

もちろん、個々の作品は上記のタイプのいずれかに単純に当てはまるわけではない。多くの場合、複数の類型にまたがる。作品の類型化は論述のしやすさにもとづいてなされている。

なお、本稿に図示されている写真はいずれも筆者自身の撮影によるものである。

2. ラーマヤナの筋書きそのものを題材とする作品

2.1. ラーマヤナの筋書き

ラーマヤナは紀元前数世紀前から古代インドで伝承されてきたとされ、インド文化の影響が及んだ東南アジア一帯にもその物語が伝承されている。その物語の骨子はラーマ王子の成長譚である。国や地域によって、さらには芸能の種類によって肉付けが異なり、ある部分が極端に拡張されたり、あるキャラクター（登場人物）の来歴だけが延々と語られたりするなどの様々な版が存在する。ラーマヤナの筋書きそのものを題材とした作品を創作する場合、筆者はその筋書きを以下の5部構成として把握している²。

- 第1部： 国を追われたラーマ王子とその妻シータ姫、弟のラクシマナ王子は森の中をさまよう。
- 第2部： シータ姫に懸想した魔王ラーヴァナは金色の鹿に姿を変え、彼女を誘拐し、ランカ島の宮殿に幽閉する。
- 第3部： シータ姫の不在を知ったラーマ王子は、悲しみにくれる。
- 第4部： ラーマ王子とラクシマナ王子は猿の將軍ハヌマーンと猿の軍勢の助けを借りてランカ島に渡り魔王ラーヴァナと戦い、打ち負かし、シータ姫を取り戻す。
- 第5部： シータ姫を救い出したものの、ラーマ王子

は彼女の貞操を疑い苦悩する。シータ姫が火の中を無事にくぐり抜けることによって彼女の貞操は証明される。

この5部構成は、それを音楽作品の形式に移し替えた場合、非常に変化に富み、かつ明確な方向性を持つ構成であるように思われる。第2部における誘拐と第4部における戦闘の場面が動的様相を示し、それ以外の部分は静的様相を示していることで、5部構成が緩—急—緩—急—緩となり、自ずと変化に富む。構成における明確な方向性は、事件の発生から解決に向けての戦いによる勝利、すなわち「暗から明へ」の時間軸上の進行に現れている。

なお、ラーマヤナにもとづく伝統芸能においては筋書き全体がひとつの上演用の演目としてまとめられることはほとんどない。多くの場合、筋書きの一部が、さらにその細部が、単独の演目として構成される。例えばカンボジアの伝統影絵劇スバエク・トム(Sbaek Thom) (図1) はリアムケー (Reamker カンボジア版ラーマヤナ) のみを演目にするが、上演されるのはその中のランカ島でのリアム王子 (ラーマ王子) の軍と魔王リアップ (魔王ラーヴァナ) の軍との戦いの部分 (上記の第4部に相当する部分) だけである。しかもこの部分を7夜に分けて上演するので、1夜の演目として鑑賞出来るのは全体の筋書きの中のほんのわずかである。またカンボジアの古典舞踊劇中の《ソヴァン・マチャ》(Robam Sovan Matcha 黄金の人魚の踊り) という演目は、リアム王子の軍勢がランカ島へ攻め入るために架けた橋を壊す人魚ソヴァン・マチャ (魔王リアップの娘) と、それを阻止するハヌマーンとの戦闘から二人が恋に至るまでの経緯のみを題材にしている。しかしこの話はスバエク・トムのリアムケーには取り入れられていない。

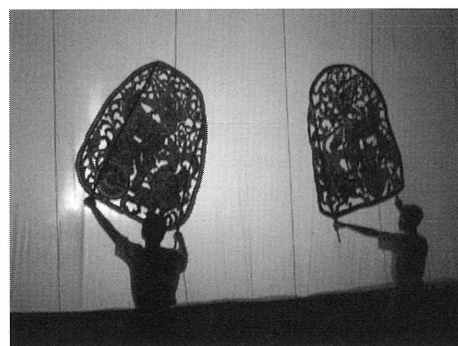


図1: ティー・チアン一座によるスバエク・トムの上演の様相 (2006年12月)

2.2. 《デジタル影絵劇：ラーマの影》

この作品は 2004 年初頭に制作し、同年 3 月 4 日、『SIGMUS Computer Music Symposium 2004』（神奈川県民ホール／横浜）において初演された作品である。全体構成・音楽制作・演出を筆者が担当し、全体構成にもとづく映像制作とインタラクティブ・システムを渡辺圭介が担当した。タイトルにあるように、一種の影絵劇であり、筆者の作品系列では音楽系メディアアート³の系列に属するものである。

影絵劇はラーマヤナをモチーフにした伝統芸能の中で筆者が特に惹かれたものである。こうした影絵劇はかつて東南アジア一帯に存在したと言われていたが、現在ではインドネシアやマレーシア、タイ南部、カンボジアなどの一部に残されているにすぎない。それらの中で最も有名なものはインドネシアのバリ島のワヤン・クリ(Wayang Kulit)である。筆者は 1984 年にバリ島でラーマヤナをモチーフにしたワヤン・クリを複数回体験した。その後、タイ南部の影絵劇ナン・タルン(Nang Talung)⁴や ナン・ヤイ(Nang Yai)、カンボジアの影絵劇スパエク・トム及びスパエク・トイ(Sback Touch)を知ることが出来た⁵。スパエク・トムのモチーフはラーマヤナそのものであるし、スパエク・トイもその演目の多くをラーマヤナから得ている。ナン・タルンも同様である。したがってこれら影絵劇を知ることによって併せてラーマヤナ自体もより深く知ることになったのである。

影絵劇はスクリーンに像を写し、その像を動かし、その動きにあわせて台詞や音楽があるということで、まさに現代の映像芸術の原初的な形態であると言える。このことがラーマヤナをモチーフにした作曲作品を制作する時に、映像提示を伴う作品、それも影絵劇と同様にライブで像を動かすことの出来る作品の構想に結びついたのである。

《デジタル影絵劇：ラーマの影》では、影絵人形を動かす代わりに、手袋をはめた手をライトパネルの上で動かし、それをビデオカメラで撮り、その像をパソコンで変調したものをスクリーンに投影する(図 2)。色違いの手袋をはめることによって、変調の具合を左右の手で違えて、複数のキャラクターを別々に操作することができる⁶。またこの手の動きによって音楽を演奏するようになっている。これは伝統影絵劇が音楽のライブ演奏を伴って上演されるのと同様のことをこの作品においても意図している。具体的にはビデオカメラがとらえた手の

動きをパソコンが解析し、そのパソコン内でスイッチオンの情報を生成して、その情報が音響生成と音楽演奏のプログラムを起動させていく⁷。

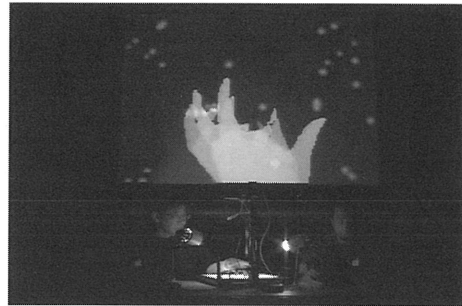


図 2: 《デジタル影絵劇：ラーマの影》の上演の様相 (2004 年 3 月)

スクリーンに投影されるキャラクターは抽象的な形象にもとづいたものであり、それをを用いて象徴的にラーマヤナ物語を描いていく。音楽もパソコンで発生させたサイン波だけを素材にしており、現代的なコンピュータ音楽の語法にもとづいて作曲されたものであり⁸、伝統的な影絵劇の音楽とは全く関係ないものである。ラーマヤナ物語の 5 部構成の筋書きをもとにはしているが、音楽は標題音楽ではない。物語各部分のイメージを自由に音楽的発想に置き換えたものである。したがって、作品解説を読み、そこから情報を得ない限り、この作品がラーマヤナにもとづいたものであることはすぐに理解できない。

初演の後、この作品は、2004 年 8 月 27 日『けいはんなメディアフェスティバル 2004：メディアコンサート』（けいはんなプラザ・イベントホール／京都）において、続いて同年 10 月 30 日、『PreFreq4: sounding image』（福岡市アジア美術館あじ美ホール）において再演の機会を持った。その折、この作品がラーマヤナにもとづいたものであることをもう少し具体的に理解してもらえるように、若干の改訂を試みた。その改訂は、映像においてはキャラクターの背景にそれに関連するアンコール遺跡群のレリーフ（シータ姫を表す女神、ラーマ王子を表すビシュヌ神、魔王ラーヴァナ、ハヌマーンと多数の猿、などの像）の画像を挿入すること、音楽においてはその部分の筋書きに直接関係するモノ音（第 1 部では鳥の声、第 2 部では黄金の鹿の鳴き声、第 4 部では戦いの際のモノ音、など）をサンプリング音として付加すること、などを中心になされた。この改訂は、「わかり易さ」が作品鑑賞への集中を視聴者にもたらすことになったと筆者

は考えている。

2.3. 《デジタル影絵劇：ラーマヤナ異聞》

この作品は、2005年12月10日、『Live Digital Music Concert in ADADA 2005 Japan』（九州大学大橋キャンパス多次元デザイン実験棟ホール／福岡市）において初演されたものである。その後、この作品は「2006年アジアデジタルアート大賞」に入賞し、初演時の記録ビデオが2006年アジアデジタルアート大賞展期間中（2007年1月2日から15日）、福岡アジア美術館で連日上映された。作品の全体構成・音楽制作・演出を筆者が担当し、全体構成にもとづく映像制作とインタラクティブ・システムを松尾高弘が担当した。

前作の《デジタル影絵劇：ラーマの影》はライブ演奏を伴う音楽系メディアアートでありながら、ライブ演奏の結果として現れる映像だけを主に視聴者に提示していた。ライブ演奏の場所自体が舞台の端の聴衆の目から届きにくい場所に位置するように設定していたため、ライトパネルの上で手を動かしている演奏動作そのものは視聴者にはよく見えなかったのである。そのために、スクリーンに提示される映像や音響が、実はライブで生成変化しているのだということが視聴者にはあまりよく伝わらなかった。

《デジタル影絵劇：ラーマヤナ異聞》はライブ演奏の動作とその結果として生成変化される映像とを一体化させて提示することを目指した作品である。舞台前方全面に紗幕を張り、その紗幕に映像を背後から映す。演奏者は紗幕のすぐ後ろに位置しており、その姿は背後からの映像の光によって紗幕に映る。演奏者は特定の楽器を演奏するのではなく、赤外線カメラにとらえられる特殊な指輪をはめ、その手を様々に動かす。赤外線カメラによってとらえられたその動きをパソコンが解析し、スイッチオンの情報を生成して、その情報が映像生成と音響生成のプログラムを様々に起動させるのである。視聴者は紗幕を通して演奏者の動きと、動きの結果として同じ紗幕の上に現れる映像とを同時に見る。それとともに演奏者の動きと映像の動きに同期して鳴る音響も耳にする。

この作品は前作《デジタル影絵劇：ラーマの影》の上演上の問題点を克服すべく改訂した作品であり、舞台前方全面に吊り下げられた大型の紗幕全体に展開される映像はたしかに迫力があり、演奏動作が映像とともに直接確認できるという点で効果的であった。この作品では演

奏者が一人だけであったが、複数の演奏者による多彩な動きが展開される余地もまだまだ残されている。しかし、難点は上演システムを組むのに大きな費用がかかることである。また、赤外線カメラで演奏者の動きをとらえるのに演奏会場の照明操作に繊細な調整を必要とすることも再演を妨げている。

この作品の全体構成や音楽内容はほぼ前作《デジタル影絵劇：ラーマの影》のままである。異なるのは第4部の構成を、前半（第4部A）の「猿の将軍ハヌマーンのもとに集まるおびたしい猿の兵士たち」と後半（第4部B）の「ランカ島での戦闘」に2分したことである。影絵劇スバエク・トムやカンボジアの古典舞踊劇において猿の兵士たちが非常に重要なキャラクターであることを知り、そして何よりもアンコール・ワットの第一回廊西面の「ラーマ対ラーヴァナ」におけるおびたしい猿の兵士のレリーフの生命力あふれた表情に気づいたことで、猿の兵士たちが集まる様子を強調することになったのである。映像においては、演奏者が手を動かすたびに猿を表す点がスクリーン（紗幕）に増えていき、全体を覆い尽くしていく。

2.4. 《ラーマヤナ、愛と死（交響曲第四番）》

この作品は、2006年10月12日、『オーケストラ・プロジェクト 2006』（東京芸術劇場）において小鍛冶邦隆指揮の東京交響楽団の演奏で初演された。楽譜はマザーアース株式会社から出版されている(N1002FR)。3管編成の管弦楽のための演奏時間20分の音楽である。休みなく続けて演奏される5楽章から成る。5楽章構成はラーマヤナの筋書きにおける5部構成をまさに反映している。初演時のプログラムに掲載した作品解説においても、5部構成の筋書きをほぼそのまま書いた。標題音楽ではないものの、この筋書きをもとにこの作品の音楽的発想を紡いでいったのである。

しかし、この作品の音楽様式はラーマヤナ関連の伝統芸能にまったく依拠していない。完全に西洋芸術音楽の伝統にねざした様式によってこの曲は作られている。デジタル影絵劇などの音楽系メディアアートにおいて視覚的要素を伴った実験的コンピュータ音楽を追求している一方で、西洋芸術音楽の様式で作曲するという喜びを筆者自身は捨てることが出来ないでいる。「交響曲第四番」という古典的な副題はその気持ちの表明として付けられている。

事実、この作品の作曲を通して、また初演に立ち会って、西洋芸術音楽の様式の魅力を筆者はあらためて深く確認することになった。その魅力とは、時間芸術としての音楽が保持しなければならない一貫した持続（開始から終結に向けての明確な方向性）と、その持続の範囲内で生起する様々な変化を作り出すための論理を、西洋芸術音楽の様式が内包していることである。この様式を用いたことが、ラーマヤナにおける筋書きの5部構成の明確な表出につながったと思っている。

20世紀になって、特に後半になって、西洋芸術音楽の黄昏が叫ばれ、様々な音楽様式が次から次へと出現し、西洋芸術音楽以外の音楽にも光があてられ、その魅力についても積極的に語られるようになってきた。そのこと自体は評価すべきことであり、ある意味では喜ばしいことである。筆者にとっては、様々な様式の音楽と同列に西洋芸術音楽が並べられたことによって、むしろ西洋芸術音楽の魅力がクローズアップされてきた。そして西洋芸術音楽という「物差し」をしっかりと保持していることが、西洋芸術音楽以外の様々な音楽様式の魅力を的確にとらえることにプラスに作用するように思えるのである。

3. ラーマヤナにもとづく造形芸術を題材とする作品

3.1. アンコール遺跡のレリーフ

既に述べたように、東南アジア諸国を旅すると、寺院や王宮の壁画やレリーフなどの造形芸術の題材としてラーマヤナを頻繁に目にする事ができる。仏教寺院であっても、釈迦の生涯よりもラーマヤナの壁画を目にする事の方が多いような感じさえ受ける。

カンボジアのアンコール遺跡のレリーフは、ラーマヤナばかりではなく、ヒンドゥーの神々、仏像、古代インドの叙事詩「マハーバラタ」、クメール神話などを題材としている。アンコール・トムの中のバイヨン寺院の第一回廊のように、寺院建設時の12世紀のカンボジアの人々の生活が活写されたレリーフもある。

レリーフの中でもっとも存在感があり、有名なのがアンコール・ワットの第一回廊におけるレリーフである。特にラーマヤナに題材をとった西面北側の「ラーマ対ラーヴァナ」の迫力はすばらしい。アンコール・ワットのレリーフの造形的欠陥としてパターン反復の多さが挙げられることがあるが、このレリーフにはそうした反復がほとんどない。悪魔の軍勢と戦うハヌマーンをはじめと

する猿の軍勢の一人一人の兵士たちの動きと表情が実に巧みに活写されている（図3）。また、弓を引く主人公ラーマ王子の姿や、10の頭と20の腕を持つ魔王ラーヴァナの姿なども、戦いの動きの中でははっきりと描かれていて、ラーマヤナの内容自体もわかり易くなっている。西面から北面への曲がり角のところには、貞操を証明するために火の中に飛び込もうとするシータ姫や、戦いに勝利した宴の場面がレリーフされており、見応えがあり、あらためてカンボジアの人々にとってラーマヤナの存在の大きさを感ずることができる。



図3: アンコール・ワット第一回廊西面北側の「ラーマ対ラーヴァナ」のレリーフ

3.2. 《レリーフの回廊（交響曲第三番）》

この作品は2002年7月に完成し、同年10月22日、『オーケストラ・プロジェクト 2002』（東京芸術劇場大ホール）において秋山和慶指揮の東京交響楽団によって初演された。3管編成の管弦楽のための演奏時間20分の音楽である。休みなく続けて演奏される4楽章から成る。タイトルのレリーフの回廊とはアンコール・ワットの第一回廊のことを指している。この曲はまさにその回廊とそこに描かれたレリーフを題材にした作品である。「交響曲第三番」という古典的な副題に込められた思いは、「交響曲第四番」と同じである。管弦楽という表現形態を前にすると、その表現形態自体が歴史的に形成してきた様式、すなわち西洋芸術音楽を要求しているように思える。

第1楽章「乳海攪拌」は、第一回廊の東面南側のレリーフが題材になっている。レリーフにはクメール化されたヒンドゥー教の天地創造神話「乳海攪拌」が描かれている（図4）。ビシュヌ神の化身である大亀の背に載せた大マンダラ山を、両サイドから神々と阿修羅が大蛇の胴体を綱として引き合せて海中をかき回すといった攪拌が1000年以上も続き、海は乳海となり、その中から天

女アプサラが生まれ、最後に不死の妙薬「アムリタ」が得られたという神話である。音楽は、平静な海が攪拌されて徐々に荒れていく様子を、曲頭ユニゾンで奏されているレの音が半音階的に上下にずれながら重なり合って徐々にトーンクラスターを形成していくことで表わしている。



図4: アンコール・ワット第一回廊東面南側の「乳海攪拌」のレリーフ

第2楽章「神々の戦い」は、第一回廊の西面のレリーフが題材になっている。西面南側のレリーフにはインド古代の叙事詩『マハーバラタ』の戦闘シーンが、西面北側には『ラーマヤナ』の戦闘シーンがいずれも描かれている。そこには指揮官や無数の兵士たち、猿の軍勢、悪魔の軍勢、戦車、馬などをモチーフとして、迫力と躍動感に満ちた描写が展開されている。音楽は戦いの躍動感をテンポの速いスケルツォによって表している。

第3楽章「天国と地獄」は、第一回廊南面東側のレリーフが題材になっている。レリーフには死後の世界を表した「天国と地獄」が描かれている。3段に分割された壁面には、上段から下段に向けて極楽、裁定を受ける様子、地獄が順に描かれている。分割線がとぎれたところから地獄に落とされる様子や、地獄で激しい責め苦を受ける人の姿や、閻魔大王に減刑を懇願する人々などが描かれている。音楽は、天国を清澄な長三和音を主体としたフレーズによって、地獄を半音階主体の無調的フレーズによって、裁定の様子を周期的なリズムで単音からクラスターへと音を積み重ねていくフレーズによって、それぞれ表している。

第4楽章「アプサラの森」は、第一回廊の4つの曲がり角にある多くの天女アプサラのレリーフを題材にしている(図5)。アプサラのレリーフはアンコール・トムのパイヨン寺院においても壁面や柱にさらに多く見られる。それらアプサラはいずれも舞っている。現在に伝わ

るカンボジアの古典舞踊「アプサラの踊り」はまさにその天女アプサラを模している。「アプサラの森」なるレリーフは現実には存在しないが、アンコール遺跡で目にする多くのアプサラたちは、遺跡の中の森からまるで飛来してきたかのように感じられる。音楽は、天女アプサラの舞う様子を表している。必然的に短いフレーズ反復を主体とする音楽になり、表面的にはミニマル・ミュージック的な様式を表す箇所も多い。



図5: アンコール・ワットの第一回廊の柱に彫られたアプサラのレリーフ

さて、以上のようにアンコール・ワットのレリーフに題材を得て作曲したと述べてきたが、音楽は具体的な意味を示すことがないので、この事実を客観的に証明することは出来ない。聴衆にこのことを感じてもらうしかない。なかなか思うように作曲の筆が進まなかった時に、思い切ってアンコール遺跡を再訪し、じっくりとレリーフを見つめ直して、それをきっかけに一気に作曲の筆が進んだことは事実である。

4. ラーマヤナにもとづく伝統芸能を題材とする作品

4.1. カンボジア伝統影絵劇スバエク・トム

スバエク・トムはカンボジアに伝わる大型影絵劇である。椰子殻を燃やして光源にし、5m×10mの大型スクリーンに、水牛の皮に透し彫りの細工を施した1m×1m以上の大きな影絵人形を映す。他の影絵劇のように、人形の手足を動かすことは出来ない。複数のキャラクターが一つの影絵人形の中に表されていたり、背景までが人形に描かれたりしている。人形遣いは影絵人形自体を上下左右に動かしたり、影絵人形を持ち替えたりして動きを表す。人形は160体ほどあり、それを上演中、劇の進行にあわせて選んで操っていく(図6)。他の影絵劇と異なるのは、スクリーンの後ろだけではなく、スクリーンの前においても人形を操り、また人形遣いも影絵人形

を持ちながら演技をし、踊ることがある点である。時には人形遣い同士が取っ組み合いを演じることもある。



図6：スクリーンの背後に置かれた上演用の
スバエク・トムの人形（2006年12月）

筆者はシェムリアップのティー・チアン一座を 2005 年と 2006 年に訪れ、一座のスバエク・トムを鑑賞し、録画し、調査を行った⁹。スバエク・トムは雨乞いの儀式や、高僧・長老の葬儀などの宗教儀式のひとつとして演じられてきたものである。内戦などによってほとんど消滅しかかっていたものを、ティー・チアンが復活させ、現在は孫のチアン・ソファンが継いでいる。なお日本から福富友子が 1997 年頃から人形遣いの一員として一座に参加し、ティー・チアン一座の活動を幅広くサポートしている。

演じられるのは既に述べたようにリアムケーの一部分である。2005 年の時には第 2 夜に相当する《ボンニャカイ、セダーの亡骸に化ける》を、2006 年には第 1 夜に相当する《レアックとアンタチットの闘い》を筆者は鑑賞した。福富友子によってスバエク・トムのリアムケーにおける語りがすべて日本語に翻訳されており¹⁰、鑑賞のための非常に重要な手引きになった。それによると、語りは韻文による「ポール」と散文による「チェンチャー」から成る。韻文で語ったところを散文で語り直していく。音楽も登場人物の動きや感情によって定まった曲種が 20 種ほどある。筆者が知り得た範囲では、音楽は語りの伴奏として使用されることはほとんどない。語りの時には人形自体もあまり動かない。音楽はむしろ人形の動きそのものをいきいきとさせるために使用されている。人形が動き始める時、つまり各場面の音楽が始まる時に、人形遣いたちによる集団のかけ声が入る。それが音楽上のアクセントとして非常に効果的に機能している。

スバエク・トムで演じられるリアムケーはランカ島でのリアム王子と魔王リアップとの戦いの部分のみである

が、単純な勧善懲悪の話になっておらず、また勇ましい戦いの場面が中心になるのではなく、別れの悲しみや亡びゆく者への哀悼の思いなどがむしろ描かれている。

4.2. 《ボンニャカイ、セダーに化ける（弦楽九重奏のための音詩）》

この作品は 2006 年の 8 月に作曲し、同年の 10 月 20 日、『第 27 回九州現代音楽祭』（あいれふホール／福岡市）において、原田大志と ENSEMBLE DE NA MODERNE によって初演された。楽譜はマザーアース株式会社から出版されている(N1006FR)。

スバエク・トムで上演されるリアムケーの第二夜に相当する部分を題材にした作品である。話の内容は次のようになっている。

リアム王子（ラーマ王子）と戦う魔王リアップ（魔王ラーヴァナ）は、リアムの戦意を喪失させるため、セダー（リアムの妻、シータ姫）の偽の死骸をリアムに見せる。偽のセダーにはボンニャカイ（リアップの姪）が化けている。はじめはだまされて戦意を喪失していたリアムだが、猿のハヌマーン（リアムの家来）の指摘によってセダーの死骸が実はボンニャカイが化けたものであることに気付く。リアムはボンニャカイを許し、リアップのところに戻す。それに付き添うように命じられたハヌマーンは、その道中、ボンニャカイと恋におちいてしまう。

音楽はこの話の内容に触発されて得た音楽的着想を自由に展開させたものであり、内容を忠実に音楽で描写する狭義の標題音楽とは一線を画している。音詩(Tone Poem)という副題をつけたのも、そのことの表明である。内容にしたがって音楽の構成は以下のようにになっている。

- 1 - 20 小節(Andante)：美しい乙女ボンニャカイの姿
- 21 - 51 小節(Allegro Moderato)：過酷な運命への予感
- 52 - 71 小節(Andante)：魔王リアップから命令（セダーの死骸に化けよ）を受けるボンニャカイの不安
- 72 - 99 小節(Allegro deciso)：ボンニャカイの決意。セダーの死骸に化けて川面を流れる
- 100 - 129 小節(前の部分と同じテンポ)：ボンニャカイが化けた死骸を見てうろたえるリアム王子

- 130 - 163 小節 (Adagio cantabile) : セダーが死んだと思ひ悲しむリアム王子、それを見て良心が痛むポンニヤカイ
- 164 - 173 小節 (Andante, Quasi una "Cadenza") : ハヌマーンが、死骸の嘘を見抜く
- 174 - 200 小節 (Allegro deciso) : ポンニヤカイの意地と不安の激しい交錯
- 201 - 221 小節 (前の部分と同じテンポ) : 命令を果たせなかったポンニヤカイ、悲しみと精神的混乱
- 221 - 229 小節 (Lento) : ポンニヤカイはリアップのところへ返される途中、伴をしてきたハヌマーンと恋におちる

音楽は1個の音列動機(譜例1)にもとづいて作られており、話の内容にしたがってこの音列動機が様々な変容されて現れるようになっていく。この変容は聴衆には明確に聴き取ることが出来るはずである。音楽の様式は一種のヘテロフォニー¹¹である(譜例2)。これはスバエク・トムの音楽に影響を受けた結果である。また、フレーズ形成のあり方にもスバエク・トムの音楽に多少影響されている。スバエク・トムだけではなく、カンボジアの伝統音楽は一般に明瞭な楽節構造をもたず、いくつかの動機断片が非周期的な間隔で、断片同士の組み合わせをその都度変えながら、繰り返し出現する。こうすることで単調さを回避している。



譜例1: 音列動機



譜例2: 《ポンニヤカイ、セダーに化ける》の一部、低音域にヘテロフォニー。

4.3. 《デジタル影絵劇：ランカ島での戦い》

スバエク・トムで上演されるリアムケーの第一夜《レアックとアンタチットの闘い》の内容を題材にした作品である。この作品においては、リアム王子の弟レアック(ラクシマナ)と魔王ラーヴァナの息子アンタチット(インドラジッド)の戦闘だけでなく、それに加えて人魚ソヴァン・マチャとハヌマーンの戦いから恋にいたるエピソードも盛り込まれる。独奏打楽器(韓国の伝統打楽器チャング)とコンピュータ音響とコンピュータ映像のための作品である。山口淳や李敬美らとの共同制作によるもので、現時点(2007年1月)では、2007年3月25日のおぢか国際音楽祭(長崎県北松浦郡)での初演に向けて制作中である。

この作品では話しの内容を視聴者にはっきりと伝えることを目的として、語りに相当するものを字幕で提示する。また独奏打楽器には語りの内容の感情面を表出させる。コンピュータ映像は実際のスバエク・トム上演の映像をモチーフにする。コンピュータ音響は全体の音楽的持続を形成する。

5. ラーマヤナに登場する特定のキャラクターを題材とする作品

5.1. リアムケーのキャラクター

リアムケーにはリアム王子、妻のセダー姫、弟のレアック王子、猿のハヌマーン、魔王リアップなどが登場するが、特徴的なのは、魔王ラーヴァナ側の登場人物の多彩さである。息子のアンタチット、弟のピパーク、甥のコンパン、甥のソカチャーなどがそれぞれの妻や娘や母親などととも登場する。魔王ラーヴァナをはじめ、悪の側にあっても、戦闘を嫌ったり、傷ついて母親に慰めてもらったり、妻子との別れを惜しんだり、実に細かい感情や情景描写がなされている。そこには戦闘に負けて滅んでいく者への深い思いやりが込められている。

リアムケーにはヒンドゥー教の神々も多く登場する。しかしクメール化してしまうと、どうもそれらはあまり神々しくなく、きわめて親しみやすい存在に感じられる。伝統芸能の演目自体には神々が直接登場してくるシーンはさほど多くはないが、語りとして残っているリアムケーの開始部の方には神々が登場してきて、魔王リアップやハヌマーンなどがどのようにして誕生したかが語られる¹²。

5.2. 《ハヌマーン、汝の勇気を褒め称えよ（4人の打楽器奏者のための音詩）

この曲は2006年11月に作曲し、2007年3月11日、『ポットベリー第24回コンサート』（福岡市立少年科学文化会館ホール）においてパーカッション・アンサンブル・ポットベリーによって初演予定である。

ハヌマーンはリアム王子の部下となって活躍する猿の将軍である。彼は、風の神（ピエイ神）の息子であり、孫悟空と同じように空を飛んだり体の大きさを自在に変えたりできる。その能力を生かして、リアム王子の苦難をたびたび救い、セダー姫救出のために大きな力を発揮する。非常に勇気があり、戦いに強い反面、やや単純で短慮なところがあり、時々滑稽な失敗をしでかす。またいたずら好きで、女好きで好色でもある。つまり、きわめて人間臭く、ラーマヤナを題材にした芸能にはもともと頻繁に登場する。（図7）



図7: 古典舞踊におけるハヌマーン（左）とソヴァン・マチャ（2006年12月、スパンナ・プム／プノンペン）

曲はラーマヤナの中のハヌマーンが登場するいくつかの部分のイメージを最初の発想を得て、それを音詩として自由に展開させたものである。特にハヌマーンの間闘の様子を打楽器ならではのリズム重視の楽想によって表現した。

5.3. 《神々の肖像（ピアノ連弾のための組曲）》

作曲中のこの作品では、7人の神々の肖像画を音で描くものである。登場順にその神々を紹介すると次のようになる。

第1楽章「アイソー神」（Preah Eysa）：シヴァ神のことである。破壊、恩恵、生殖、創造など多面的な性格を持つ神である。旺盛な精力から生殖の象徴リングの形で祀られることもある。

第2楽章「魔王リアップ」（Krong Reap）：リアムケ

一のもう一方の主役である。10の顔と20の手を持つ。神ではないが超人的存在としてここに加えた

第3楽章「ピエイ神」（Preah Peay）：風の神で、ハヌマーンの父親とされる。そこでハヌマーンの魔術的な力を、ピエイ神の名のもとに描くことにした。

第4楽章「ノリエイ神」（Preah Nearay）：ビシュヌ神のことである。リアム王子はノリエイ神の生まれ変わりとされている。カンボジアではもっとも人気のある神で、アンコール遺跡でも彫像やレリーフを目にすることができる。宇宙の維持発展を司る神であり、乱れた秩序を回復するため、たびたび変身して地上に姿を現す。妻はラクシュミー（Lakshmi）であり、日本では彼女を吉祥天と呼ぶ。当然のことながらセダーはラクシュミーの生まれ変わりである。

第5楽章「鳥の王クルット」（Simpili Krud）：怪鳥ガルダのことである。ガルダはヴィシュヌ神の乗り物とされる。スバエク・トムのリアムケーに出てくるクルットは蛇の矢に襲われたレアックやハヌマーンを助ける。ちなみにこの蛇の矢は蛇神ナーガのことであり、ガルダはナーガの天敵とされ、アンコール遺跡にはナーガを踏みつけるガルダの彫像やレリーフもよく目にする。

（図8）



図8: ナーガを踏みつけるガルダ（アンコール・トムの王のテラス）

第6楽章「インドラ神」（Preah Indra）：日本では帝釈天と呼ばれる。雷神であり、軍神である。また、天上の楽士や踊り子の支配者でもある。リアムケーでは魔王リアップに踊り子を買ってしまうやや威厳のない神として登場する。またスバエク・トムでは、アンタチットがインドラ神に化け、また部下を踊り子たちに化けさせ、レアックやハヌマーンを誘惑するシーンもある。

第7楽章「ブロム神」（Preah Taprohms）：ブラフマー神、つまり梵天のことである。宇宙万物一切の創造神とされ、

最高位の神とされるが、カンボジアではあまり人気がない。スパエク・トムでは、アンタチットの首が切り落とされる際に、その首を受け取るための器を、プロム神から授けられるシーンがある。

いずれも個性豊かな神々であり、7つの神の肖像が揃うことによって曲集としてはおのずと変化に富む内容になる。神々のイメージのほとんどは、リアムケーの語りの日本語訳から想像したものである。もちろん、アンコール遺跡の彫像やレリーフやスパエク・トムの人形から得た印象もイメージ形成に絡んでいないわけではないが、想像そのものに重きをおいた。そうすることで、この作曲作業をもとにラーマヤナ物語についての理解がより一層進むからである。

6. まとめ

ラーマヤナを題材にした作曲作品について、それを以下の4つの類型に分けて記述した。

- (a) ラーマヤナの筋書きそのものを題材とする作品として、《デジタル影絵劇：ラーマの影》、《デジタル影絵劇：ラーマヤナ異聞》、《ラーマヤナ、愛と死（交響曲第四番）》を取り上げ、ラーマヤナの筋書きが音楽作品の形式に移し替えても非常に変化に富み、かつ明確な方向性を持つことを述べた。ラーマヤナが影絵劇として演じられることが多い現実を受け、影絵劇が映像芸術の原初的な形態であることをヒントに、「デジタル影絵劇」という新しい形態を創出したことについても述べた。
- (b) ラーマヤナにもとづく造形芸術を題材とする作品として《レリーフの回廊（交響曲第三番）》を取り上げ、アンコール遺跡のレリーフの魅力について、特にラーマヤナをモチーフとしたレリーフの魅力について述べた。
- (c) ラーマヤナにもとづく伝統芸能を題材とする作品として、《ボンニヤカイ、セダーに化ける（弦楽九重奏のための音詩）》と《デジタル影絵劇：ランカ島での戦い》を取り上げ、伝統芸能スパエク・トムの魅力と、特にその音楽から受けた影響について述べた。
- (d) ラーマヤナに登場する特定のキャラクターを題材とする作品として《ハヌマーン、汝の勇気を褒め称えよ（4人の打楽器奏者のための音詩）》と《神々の肖像（ピアノ連弾のための組曲）》を取り上げ、ラーマヤナのキャラクターの音楽的描写を通してラーマヤ

ナの持つ世界観の一端について述べた。それは滅びゆく者への哀惜の想いであり、その底には輪廻転生の思想がある。

本稿は「創作ノート」的な性格上、いわゆる明確な「結論」を導き出すような構造にはなっていない。論述は主観が中心であり、ラーマヤナやそれにもとづく芸能・芸術については断片的な知識や情報を筆者の作品に関連させて述べたに過ぎない。しかし、創作を通してこそ発見できるラーマヤナやそれにもとづく芸能・芸術の魅力があるはずである。今後はそうした魅力の秘密を「研究」として実証的に解き明かしていきたいと考えている。

（本稿に関わる研究調査は日本学術振興会平成 17～18 年度科学研究費補助金基盤研究 C・課題番号 17600017 を得てなされた。）

註

1. 筆者が訪れたことのある東南アジアの国々はインドネシア、シンガポール、タイ、ミャンマー、カンボジア、ラオスである。ラーマヤナ発祥の地インドには行っていない。したがってインドにおけるラーマヤナについては触れない。
2. 基本的にはラーマヤナにもとづく様々な伝統芸能から断片的に知り得た筋書きをもとにして構成し、それを確認するために以下の書物を参考にした。
川田清史『ラーマヤナ』(上)(下) 第三文明社レクルス文庫、1971
Pech Yu Kravel SBK THOM: Khmer Shadow Theater, Cornell University Southeast Program and UNESCO, 1995
Kam, Garrett Ramayana in the Arts of Asia, Select Books Pte Ltd, 2000
3. 音楽系メディアアートは筆者による用語で、音楽重視のメディアアートを指す。以下の論文に詳述されている。
中村滋延「音楽系メディアアート— 視覚的要素を持つ音楽作品 一」『音楽音響研究会資料』Vol.22 No.4、日本音響学会、2003、pp.39-44
Nakamura, Shigenobu “The Possibilities of Music Expression by Digital Art: Through composing Music based Media Art”, International Journal of Asia Digital Art and Design, Vol.1, 2003, pp.111-118
4. 2003年9月にタイ南部の都市ナコンシータマラートのスチャート・スブシン氏 (Suchart Subsin) の影絵劇工房を訪ね、かろうじて氏の個人的努力によって伝承されているナン・タルンを調査した。その時に実際に鑑賞した演目はラーマヤナとは直接的な結びつきはなかったが、その工房や展示室でラーマヤナをモチーフにした大小様々な影絵人形を多く観察することが出来た。
5. 2004年9月にワット・ポー一座のスパエク・トムを、2005年12月及び2006年12月にティー・チアン一座のスパエク・トムを、それぞれシェムリアップで体験した。スパエク・トイについては、2003年8月と2005年12月、2006年12月

にスパンナ・プム (プノンペン)、2004年9月と2006年12月にバイヨンI (シエムリアップ) のものを体験した。

6. 画像処理システムについては以下の論文に記載：
渡辺圭介、中村滋延「作品「ラーマの影」における画像処理・映像生成システムの解説」『情報処理学会研究報告』2004-MUS-54、2004、pp.29-34
7. この作品および上演システムについては以下の論文に記載：
中村滋延「映像と音楽の総合のためのパフォーマンス・システムの設計—デジタル影絵劇《ラーマの影》の制作を通して—」『感性融合創造センター年報』九州大学 2005、Vol.1、pp.17-22
8. 現代的なコンピュータ音楽の語法とは「アルゴリズム作曲」(Algorithm Composition)のことを指す。従来の楽譜上で作曲される音楽ではなく、音楽生成の独自のルールをコンピュータ・プログラムとして作り、その計算結果を出力したものを表現とする。
9. 2005年の調査については以下に記載：
中村滋延「カンボジア伝統影絵劇『スバエク・トム』及びその関連芸能の現地調査」『芸術工学研究』Vol.5、2006、pp53-66
10. 福富友子「カンボジア影絵劇スバエク・トム リアムケー」『アジア文学』第5号、アジア文化社、1999、pp.16-56
同、第6号、2001、pp.20-67
11. ヘテロフォニーとは同一旋律を複数の奏者が演奏する時に、楽器の性能に起因する音の省略や、即興的な装飾や変形を加えることによって、音程やリズムによるずれを生じた状態を指す。
12. 語りによるリアムケーの日本語訳は福富友子によって行われており、現在、以下のサイトから得ることが出来る(2006年12月取得)。
<http://www17.ocn.ne.jp/~sbaeks/riam.pdf>