

鬼女となった姫——バリの影絵人形芝居ワヤン・クリッにおけるマハバラタ演目の創作の試み

The Princess Transformed into a Demoneess: A New Story Created for a Mahabharata Performance in the Balinese Shadow Theatre, Wayang Kulit

梅田 英春

文化政策学部 芸術文化学科

UMEDA Hideharu

Department of Art Management, Faculty of Cultural Policy and Management

本稿は、バリ島の影絵人形芝居ワヤン・クリッで上演されるマハバラタ物語の創作演目に焦点を当て、その創作過程におけるさまざまな規則を明らかにした上で、筆者自身がその規範に基づき、マハバラタ演目の創作を試みる。創作演目「鬼女となった姫」は、沖縄の伝統芸能である組踊の有名な演目「執心鐘入」をベースに創作したバリ島のワヤン・クリッの演目である。本稿では、「鬼女となった姫」の概要を紹介した上で、創作規則に基づき、「執心鐘入」がどのようにマハバラタの創作演目である「鬼女となった姫」へと展開したのかを明らかにしたい。

This paper focuses on a new story of the Mahabharata, which is performed in the Balinese shadow theatre, *wayang kulit*. We clarify various rules in its creation, and attempt to create a Mahabharata performance using these rules. A new story "The Princess Transformed into a Demoneess," is a *wayang kulit* performance in Bali, based on the famous *Kumiodori* performance, "*Shusin Kaneiri* (Obsession Bell)," one of Okinawa's most famous traditional plays. In this paper, I introduce the outline of this new story and clarify how a new story of the Mahabharata "The Princess Transformed into a Demoneess" was developed from "*Shusin Kaneiri*" by creating rules.

はじめに

ワヤンはユネスコの世界文化遺産の一つとして知られるインドネシア、特にジャワ島、バリ島、ロンボック島の伝統芸能である¹。本稿では、中でもバリの影絵人形芝居ワヤン・クリッ *wayang kulit* (以下ワヤンと表記) 演目に焦点を当てる。

バリのワヤンは、ラマヤナ *Ramayana* やマハバラタ *Mahabharata*² などの9世紀以降にジャワで書き記されたインドを起源とする古典文学として伝承された演目を上演するばかりでなく、常に新しい演目が創作され続けている。しかし、その演目は古典文学とは無関係な新作ではなく、その大半がラマヤナやマハバラタの二次創作である。つまり、古典文学には書かれていない内容を、ラマヤナやマハバラタの登場人物を用いて創作してしまうのである。本稿では、人形遣い *dalang* によって創作され続けるマハバラタの創作演目を考察し、その伝統的な創作方法を踏まえ、沖縄の組踊の演目「執心鐘入」を題材にしたマハバラタの演目「鬼女となった姫」³ の創作を試みる。

バリのワヤン・クリッの演目とその創作

バリのワヤンの演目について、マックフィーはヒンドゥー教に由来する演目と由来しない演目の二つに分類している (McPhee 1981 [1936]: 3-4)。前者は、先に述べたインド由来のラマヤナ、マハバラタを指し、後者は、ジャワやバリの王朝史と関わりを持つチャロナラン *Calongarang*、チュバック *Cupak*、パンジ *Panji* の三つの物語に該当する。ただし現在、パンジで用いられる人形は残っているものの、ワヤンの演目として上演されることはなくなった⁴。

バリでは、マハバラタあるいはその系統の物語を上演するワヤンのことをワヤン・パルワ *wayang parwa* とよぶ。またバリのワヤンの演目ではマハバラタがその中心である

ことから、本稿ではその数が多いマハバラタの創作演目をとりあげて考察を行う⁵。

マハバラタは「大バラター族」を意味し、紀元前のインドを舞台にしたバラタ *Baratha* 一族を二分するパンダワ *Pandawa* 一族とコラワ *Korawa* 一族の王位継承と領地をめぐる対立と戦いの物語であり、インドでは全18篇 (パルヴァ *parva*) から構成されている。最初にこの物語の一部がインドネシアに伝承したのは10世紀のことで、当時ジャワ島で栄えたクディリ *Kediri* 王朝ダルマワンサ *Darmawangsa* 王⁶ の命によるとされ、古ジャワ語による散文体に翻訳されていった。実際に翻訳されたのは、18篇すべてではなく、第1篇、第4~6篇、第15篇~18篇だけだったが、11世紀以降に創作された韻律作品 *kakawin* では、翻訳されていない第3篇、第5篇~10篇に取材していることから、何らかの形態でインド起源のマハーバーラタ *Mahābhārata* の大半がジャワに伝播されていたことがうかがえる (青山 1991: 411-2)。

このように翻訳されたマハーバーラタが存在する一方で、インドから伝承されたいわゆる「原典」をもとに、それを韻律作品としてジャワの作家達により創作されたものが先に述べた *kakawin* である。最初期の *kakawin* として知られるものは、9世紀に創作された『*kakawin Ramayana*』である。一方、マハバラタに基づいた *kakawin* として最初に創作されたものが『*kakawin Arjuna Wiwaha* (アルジュナの結婚)』であり、作者はアイルランガ *Airlangga* 王に使える宮廷詩人カンワ *Kanwa* で、1028年から1038年の間に書かれたと考えられている (Zoetmulder 1974: 244)。この内容はジャワでは翻訳されなかったインドのマハーバーラタ第3篇ワナ・パルワ *Wana parwa* (森の巻) の内容の一部をもとに創作されている。しかし、この物語の重要な部分であるインドラ *Indra* 神の住む世界を訪れた武将アルジュナ *Arjuna* が、インドラ神の娘スプラバ *Suprabha*

と結婚するくだりは、インド起源のマハーバーラタには見られないうえ、この名の天女も登場しない。いうなれば、カカウインの内容はインド起源の内容を基にしたカンワの二次創作ともいえる。このように11世紀初頭からカカウインという韻律作品を通して、インドネシア版マハーバーラタの創作が始まり、今に続いているのである。

ダランは上記に挙げた散文体のマハーバーラタの内容、また数々のカカウインを題材にしながらさまざまな演目を上演するが、この場合はカカウインを含めた原典に基づいた上演である。もっともワヤン上演には台本がないために、原典にもとづいた上演であったとしても、同じ演目を異なるダランが上演する場合、あるいは同じダランであっても、その上演の構成や展開は毎上演ごとに異なるが、内容に大きく手が加えられることはない。一方ダランは、伝承されてきた散文やカカウインに基づかず、全く新たな物語を創作してしまうことが多々ある。これが本論文のテーマであるダランの創作演目である。

この創作演目のことをバリでは、カウイ・ダラン *kawi dalang* とよぶ (Rubin and Sedaba 2007: 17)。カウイはバリ語で「創作」を意味することから、直訳すれば「ダランの創作」となる。またこうした創作した演目はチャントカ・パルワ *cantaka parwa*、あるいはケタカ・パルワ *ketaka parwa*、チェタカ・パルワ *cetaka parwa* などとよばれる (Ensink 1967: 7)。チャントカ・パルワは、実際に存在する物語集で、青山によれば、15世紀ないしは16世紀前半に成立したとされ、これは一種の百科全書的性格をもつ文献で、いくつかの物語の要約と古ジャワ語の語彙を集めた辞書的項目から成り立っているという (青山 1986: 6)。エンシングによれば、この物語集は実際にバリのダランがワヤンを上演する際にも用いられた可能性を指摘しているが (Ensink 1967: 14-17)、バリのダランの間では、現在、チャントカ・パルワといった場合にこの物語集のことを指すのではなく、ダランが創作した演目を指す。エンシングは、地域によってもその名称が異なることを示しているが (Ensink 1967: 7)、実際、筆者が調査していたタバナン県ではケタカ・パルワとよび、ギアニャル県の複数のダランはチャントカ・パルワと称していた。

タバナン県のインフォーマントであるイ・ニョマン・ラジェグ I Nyoman Rajeg (1925-1999) は、ケタカ *ketaka* はバリ語で「武器を前後左右に振り回す」を意味するケタツ *ketak* を語源とし、これは「牛が地面の美味しい草をあちこち移動して、首を左右にふって食べる」ように、「原典の物語の創作にとって適切な部分を集めて、それを一つの演目に作り直す」という意味につながるという⁷。一方、チャントカ *cantaka* は、古ジャワ語ではカッコウ目カッコウ科の鳥の名称で (Ensink 1967: 6-7)、この鳥も首を上下に振り、くちばしで木の幹にたくさんの穴をあけて餌をついばむ特徴を持つ。その意味ではケタツと共通した意味を持っていると考えられる。

各ダランが創作した演目は、たいていの場合は記録されることはなかったが、エンシングによれば、1920年代から13年間バリに滞在し、多方面の芸術に多大な影響を与えたワルター・シュピース Walter Spiesの指示もあり、創作演目の記録がロンタル *lontar* 文書 (貝葉文書) として書き

残され、そのいくつかはバリ北部にあるロンタル文書館に所蔵されているという。またダランによっては自身で創作した演目をロンタル文書に記録して各自で保存している場合もある。さらに1980年代になるとバリ・ワヤン財団 Yayasan Pewayangan Baliによって、冊子体の演目集として編纂され始めた⁸。

演目を創作する上での規則

ダランが新しいマハーバーラタの演目を創作するための規則は明文化されているわけではないが、そこにはいくつかの規則が存在している。本項ではそのうちの4つの規則を概観したい。

1つ目は、既存のマハーバーラタに描かれているエピソードを膨らませ、その一部に新しい物語の展開や、既存の物語に登場しない新たな人物を登場させる手法である。そういう意味では、演目全体が創作されているわけではなく、原典の物語の一部の改編ともいえる。この典型的な例は既述した『カカウイン・アルジュナ・ウィワハ (アルジュナの結婚)』の創作手法である。原典版マハーバーラタではアルジュナ王子が神々より武器を授かるために瞑想に行き、長い瞑想の後に武器を授かり、その後、インドラ神の住む世界でニワタカワチャ *Niwatakawaca* とよばれる羅刹⁹を退治する。一方、カカウインではそのエピソードに、天界を苦しめる羅刹退治の後、7人の妻 (天女) と結婚する、という物語を新たに展開させた。そして天女との結婚をカカウインのタイトルにしたのである。また天女の一人としてインドラ神の娘スプラバが登場し羅刹退治の中で重要な役割を与えている。そもそも天女スプラバもまた、マハーバーラタに登場しないカカウインのために新たに創作された人物なのである。

2つ目は、原典の中に描かれた連続するエピソードの間に全く新しい物語を創作するパターンである。ここでは、さきほどのカカウインをもとに創作された演目を事例に説明しよう。アルジュナは羅刹を斃してしばらくインドラ神の世界で7人の天女と暮らしたのち、1人で地上に戻るのであるが、その間の物語を創作するのである。以下の物語は筆者のインフォーマント、ラジェグの創作演目である。

アルジュナは天界から地上へと戻る際、天女スプラバの強い願いにより、七人の天女の中から彼女だけを地上に連れて帰ろうと、天界と地上界を繋ぐ須弥山の山頂に降り立った。ところが、そこには羅刹カラマドゥスダナ *Kalamadusedana* がいて、アルジュナにスプラバを譲って欲しいと懇願する。もちろんアルジュナはそれを拒否したことから戦いになるが、羅刹は風の矢を放ち、その風でスプラバは地上の川に落ち、羅刹もまた川に消え見えなくなってしまう。悲嘆にくれるアルジュナの前に僧侶が現れ、アルジュナにスプラバを救う方法を言い残して立ち去っていく。その方法とは、川に流れる万物に対して心から祈りを捧げるというものだった。アルジュナは流木、石、犬の死体、人間の死体などあらゆる物に、疑問を持ちながらも祈りを捧げた。しかし流れてきた人糞に祈りを捧げることに躊躇した刹那、その糞がスプラバを伴ったクレスナ *Kresna* に代わる。そしてアルジュナに対し、糞に対して祈りを躊躇したアルジュナに説教をしたのち、「羅刹の姿をして須弥山でお前を待ってい

ただ。スプラバは天女であり地上で生活することはできない。彼女を地上の都に連れてくることはならぬ。」と助言するのである。その結果、アルジュナはスプラバを天界に戻し、一人で地上界へ戻った。

この創作演目は、天界と地上界をつなぐ部分に挿入されている。登場人物が二つの場所を移動する場面、すなわち物語の「道行」の部分は新しい物語を創作しやすい部分ともいえ、多くのダランは、こうした場面に創作演目を挿入するのである。この創作演目においてはクレスナの存在がきわめて重要である。この人物はこの後もアルジュナの属するパンダワ族の指南役として重要な役割を担っており、アルジュナは原典版のマハバラタにおいても常にクリシュナの意見に従い行動している。そうした文脈があるゆえに、この創作演目においてもアルジュナの「天女を地上界に連れてくる」という常識を逸した行動の過ちを、一騎打ちとその後の会話の中で諭すのである。また羅刹の名前のカラマドゥスダナは、マドゥスダナ Madusudana という別名をもつウィシュヌ Wisnu 神との関係から名づけられている¹⁰。その理由は、クレスナがウィシュヌ神の化身であり、自身もマドゥスダナ王 Prabu Madusudana と呼ばれるからである。つまり、新しく創作した登場人物の名前には、すでにウィシュヌ神やクレスナとの関係を暗示されている。

またこの物語にはアルジュナの美女に対する執着心が見て取れる。スプラバはカカウインの中では絶世の美女であることがさまざまな表現で描かれているが、アルジュナはマハバラタにおいて数多くの女性と関係を持ち、たくさんの子の父親でもある。まさに「英雄色を好む」という表現が適切であり、パリ人の多くもそのようにアルジュナの性格を理解している。それゆえこの演目がそうした登場人物の性格に対する共通認識のもとに成立しているともいえる。つまり、登場人物の人間関係、さらにはその性格描写までが創作演目の中には明確に描かれていると言える。

3つ目はマハバラタに限らず、他の物語にみられるエピソードの借用である。これは、各物語で描かれる有名なエピソードや、「競技会による嫁選び」などの典型的なエピソードを、既存の物語とは異なる王国や王や王女の設定に変えて創作する手法である。

たとえば、ラジェグの創作演目には、ある王（名前は時々ダランが決めるために固定していない）がパンダワ族を騙し、瞑想の方法の教えを乞うために、パンダワ五兄弟の長男ユディスティラ Yudistira を須弥山に誘い出す、という内容の演目がある。この背景には、ユディスティラの修行への愛好、盲信、実直といった性格をもとに構成されている。このユディスティラを誘い出した王は、過去に行った瞑想の中で、カラ Kala 神からユディスティラを自分の生贄として須弥山に連れてくれば、不死の力を与えられるという条件を出されたことで、ユディスティラを騙して須弥山に連れ出したのである。

しかし創作演目の中では、カラ神がユディスティラを供儀として口に入れた瞬間、ユディスティラの体から炎が噴き出し、カラ神は結果的には食べることはできずに逃走する。実はこの部分は、スタソマ Sutasoma 物語の借用である。この物語の中では、スタソマ王子が供儀としてカラ神に食べられる刹那、スタソマの体から炎が噴き出し食べることができないというエピソードを創作演目の中に借用し

ている。このことは、ダランのさまざまな文学作品に対する広い知識のあらわれともいえよう。

四つ目の規則は、どんな創作演目であれ、最後には善側のキャラクターが勝利する戦闘場面の設定である。パリのワヤンの場合、戦闘場面により勝者が決るのが定型であり、観客もまた一部の特別な演目を除けば、この場面を期待しているからである。

以上の四つの規則は、最後の規則を除けばすべてが用いられる必要はないが、どれか一つ以上の規則にもとづいて創作されているのが一般的である。

創作演目「鬼女となった姫」のベースとしての組踊「執心鐘入」

これまでパリのワヤンにおける創作演目について概観してきたが、それらに基づき本項ではパリの人形遣いダランである筆者が創作した演目「鬼女となった姫」の題材として用いた組踊演目「執心鐘入」について述べたい。

組踊は18世紀に成立した琉球国の国劇である。「執心鐘入」は玉城朝薫(1684-1734)によって創作され、1719年に中国の冊封使¹¹を迎えた饗宴の余興として上演され、現在では組踊の代表的な演目である。玉城朝薫は琉球王国に仕官し、生涯の間に7度、薩摩や江戸に上り、謡曲、狂言、歌舞伎などの芸能に触れ、これら本土の芸能の様式や題材を取り入れながら、沖縄固有の舞台芸能「組踊」完成させている(外間 1976: 191-2)。組踊「執心鐘入」のあらすじは以下の通りである。

美少年である中城若松¹²は、中城から首里へ奉公に行く途中、日が暮れて道に迷ってしまう。若松は家の灯火をたよりに一夜の宿を乞うが、その家の女は主が不在を理由に断ってしまう。しかし繰り返し宿を乞う男性が若松であることを知ると娘は家に入れてしまう。なぜなら若松の美少年ぶりは広く知られていたからである。女は部屋に招き入れただけでなく、夜になると若松を誘惑しようとするが(写真1)、恐ろしくなった若松は言い寄る女から逃げ、末吉寺の住職に助けを乞う。座主は事情を察して若松を大きな鐘の中に隠すが、女も恋に身を焦がして寺を訪れたことから、座主は若松を鐘から他の場所にかくまう。一方、女は鐘に不審を抱き、その鐘にまわりつき、鐘の中に入り呪いの炎を放ち鬼女へと姿を変える。座主は法力によって鬼を退散させ若松は無事に救われる(写真2)(外間 1976: 191)。



写真1 宿の女が就寝中の中城若松を誘惑する場面¹³



写真2 末吉寺の座主と坊主が鬼女を退散させる場面¹⁴

この物語は、11世紀に書かれた仏教説話『大日本法華験記(本朝法華験記)』の中の一つ「安珍・清姫の物語」に由来している。この物語は、真砂庄司の娘、清姫が、熊野詣に向かう僧、安珍に一目惚れしたことに始まる。安珍は熊野詣の帰りに清姫のもとを訪れると約束するが、それを破ったことで清姫は安珍を追い、それに慄いた安珍は道成寺の僧に鐘の中に匿ってもらうが、それを知った清姫は怒りに狂い大蛇となって炎を放ち、安珍を焼き殺すという悲恋の物語である。この物語を題材にした日本の古典芸能の演目は「道成寺もの」とよばれ、能、人形浄瑠璃、歌舞伎で上演されている。組踊の設定は琉球国に代わっているが、「執心鐘入」もまた「道成寺もの」の系統に位置していることは言うまでもない。

創作演目「鬼女になった姫」の演目構成

本節では筆者が新たなマハバラタ演目の創作規則に従い、創作を試みた「鬼女になった姫」の全容を各場面の内容を台本に沿ってまとめる形で記述する。

第1場 アルジュナの道行

インドラプラスタの都で行う儀礼の供物として珍しい色とりどりの花を採取するように、兄のユディスティラ王に命じられたアルジュナは、花の山に赴き、儀礼に必要な花々を抱えての帰途につく。

第2場 羅刹口ドラケサ Rodrakesa王の屋敷

羅刹口ドラケサ王の娘サティヤワティ Satiyawatiは、夢に見たパンダワー族のアルジュナに恋焦がれ、長い間、アルジュナを待ち続けるがいつになっても現れずに日々涙を流して悲嘆にくれている。王はそんな娘に同情し、自身がアルジュナを見つけ、必ず連れてくると娘に言う。ただ誰が来ても家の扉を開けてはならないと言い残して、王はアルジュナ探しの旅に出る。

第3場

アルジュナは帰途の中、日が暮れて、道に迷ってしまった。夜道を躡きながら歩いていくうちにやっと遠くに屋敷

の灯火が見え、その灯りを頼りにして進んでいく。ようやく森の中の屋敷についてアルジュナが一夜の宿を乞うが、サティヤワティは、父との約束を守り、頑なに固辞する(写真3)。しかし若者が長年待ち続けたアルジュナであることを知ると、女羅刹の姿から美しい人間の女性に姿を変え、父との約束を破り家の中に招き入れてしまう。

アルジュナが眠るとサティヤワティはアルジュナのもとを訪れ、恋焦がれた気持ちを語り、一夜の契りを結びたいと伝えるが、アルジュナはその行為は人として正しくないと諭す(写真4)。それでもしつこく言い寄るサティヤワティを避けるため、アルジュナは屋敷から逃亡する。サティヤワティはアルジュナを追う。

第4場

逃げる途中、アルジュナと家来は、大きな寺院に逃げ込み、寺院の僧侶ケサワ Kesawaにその理由を伝え、匿ってもらうように願い出る。理由を察した僧はアルジュナを大きなゴング(銅鑼)の中に隠す。そこにサティヤワティがあらわれ僧にアルジュナの行方を問うが、僧はアルジュナの来訪を否定する。疑いを深めたサティヤワティは寺院の中でアルジュナを探すが、その間、僧はアルジュナをゴングから別の場所に移動させる。

第5場

ゴングを見つけたサティヤワティは、アルジュナの香りを感じてゴングの中を探すが、その中には誰もいない。しかし僧が自分を騙していることへの怒りと、アルジュナへの想いが頂点へと達し、サティヤワティはゴングの中で体から火を放ち鬼女の姿に変化し、僧を殺害しようと襲いかかる(写真5)。僧とサティヤワティの壮烈な戦いが始まる。僧は巨大なウィシュヌ神の怒りの姿ウィシュヌムルティ Wisnumurtiに変身するが、アルジュナはその姿を見たとき、僧が自分を助けに来たウィシュヌ神の化身であるクリシュナであることに気が付く。クリシュナはアルジュナの危機を察知して、僧の姿になりアルジュナを待っていたのである。

第6場

クリシュナはアルジュナにサティヤワティを殺すように命じる。鬼女とはいえ自分を想うサティヤワティに対して、はじめアルジュナは矢を放つことを躊躇するが、自分に襲い掛かる鬼女に対して、最後にはクリシュナの命に従いサティヤワティを一撃で斃した(写真5)。ところが鬼女は瞬く間に、美しい天女の姿に変わる。実はサティヤワティはかつて天界にて過ちを犯し、神々により口ドラケサ王の娘として女羅刹として生きよう命じられた天女だったのである。ただ一つ天界に戻る条件は、パンダワー族のアルジュナに殺されることで、過ちが浄化され、天女の姿に戻って天界に帰ることができることと神々から伝えられていたのだ。そのため、女羅刹の姿をしたサティヤワティは長い間、アルジュナに殺されるのを待ちわびていたのである。天女の姿に戻ったサティヤワティはアルジュナに謝辞を述べ、天界に戻っていく。そしてアルジュナを助けたクリシュナと共にアルジュナは、インドラプラスタに大事な供物を持ち帰っていくのだった。



写真3 屋敷を訪れるアルジュナ、手前は羅刹の姿をしたサティヤワティと家来



写真5 鬼女に変身したサティヤワティ。右側はゴング



写真4 寝ているアルジュナを誘惑する場面



写真6 アルジュナの矢が命中した鬼女サティヤワティ

組踊の演目からマハバラタへの展開の方法

創作演目を考える上で最初にマハバラタの登場人物の設定を行った。中城若松は、美少年であることから男性でありながら容姿端麗で美貌の持主であることが求められる。この人物としてマハバラタに登場する最も適切な人物は、容姿端麗で武術に長けていることから女性に好まれるアルジュナである。一方、「執心鐘入」に登場する宿の女には名前が付けられていないが、本創作演目では夫を愛し続け、戦場に斃れた夫サリヤSalyaを屍の山から見つけ出し、その茶毘の中に身を投じた女性サティヤワティと同名にした。この二人を軸に物語が展開することとしたが、組踊をもとにマハバラタの演目に移行するとはいえ、演目創作を行うにあたり既述した創作の規則に従わなくてはならない。それゆえ、まず組踊の全体構造を場面ごとに分割する必要があり①道行、②宿、③誘惑、④逃走、⑤潜伏、⑥搜索、⑦変身、⑧衝突・戦闘、⑨成仏・浄化の八つに分類した。これに当てはめるようにマハバラタに移行する方法について以下のように内容を考えていった。

① 道行

道行の設定にあたっては、まずマハバラタにおける時代設定が必要であるため、パンダワー族の長男ユディスティラが国の半分を統治する王となり、インドラプラスタに都を建設した時代に設定した。一族の指南役クリシュナと兄ユディスティラの命により、儀礼の供物として用いる11種類の異なる特別の色の花を探してくるよう命じられたアルジュナは、その供物を手に入れ、都に戻る道行を最初の場面とした。

クリシュナやユディスティラの命によりアルジュナが命令を実行する、というエピソードはマハバラタの中には数多い。それゆえこのエピソードを借用した。この最初の場面において、マハバラタの時代背景を明確に提示、説明し、またアルジュナが命令を執行するエピソードを用いることで、観客を違和感なくマハバラタの世界に導入する試みを行った。

② 宿

ここでいう「宿」は、夜道に迷い一夜の宿を乞う屋敷である。マハバラタでは、「執心鐘入」の宿を、山の中にある羅刹口ドラケサの王の屋敷に設定した(写真3)。この人間

と対立する羅刹の登場の設定が、マハバラタ創作演目の大きな特徴ともいえる。なぜなら、この創作演目の最後には、「執心鐘入」にはない戦闘場面を挿入する必要があり、羅刹の存在は、人間との闘いを想起させる重要な役割を担うからである。また女羅刹サティヤワティを登場させ、アルジュナに対面するために、美しい人間の姿に変身させた。女羅刹が美しい人間の姿に変身して人間を騙すというエピソードは、マハバラタの中では女羅刹ディンビ Dimbiがアルジュナの兄ビマBimaと初めて出会う場面に見られ、その後、戦いの場面に発展することから、そのエピソードを借用したのである。

また宿のシーンでは執心鐘入にはない父親と娘の会話の場面、すなわちアルジュナに恋焦がれ、誰とも結婚しようとしぬ娘を思う父親の愛情表現として、父親が娘のためにアルジュナを探しに行くという場面を新たに設定した。特に娘が涙を流しながら父親にアルジュナを探してくるように嘆願する場面は、劇的な効果が発揮できる場面として重要である。

③ 誘惑

この場面は、組踊、ワヤン創作演目ともに恋焦がれた男性が突然、目前に現れたことから、女性が親との約束に反して家の中に招き入れ、誘惑するという共通の設定とした。また二人の会話の中では、組踊の台詞にみられる「男女の恋愛の道理にかなっていない」点¹⁵を、ワヤンの創作演目の中にも導入し、「執心鐘入」との共通性を強調した(写真4)。

④ 逃走

女性の誘惑から逃れるために屋敷から逃走し、女性が男性を追いかけるといった設定は、③と同様に組踊、ワヤン創作演目ともに共通の設定とした。

⑤ 潜伏

③、④と同様に組踊とワヤンの創作演目は同じ設定である。ただし中城若松が最初に匿われる場所は釣鐘の中である一方、アルジュナが匿われる場所は、ヒンドゥー寺院であることを鑑み寺院に置かれたガムランの楽器に用いられる大きなゴング(銅鑼)の中に変更した。なおゴングの人形は、伝統的な人形としては存在しないことから、この創作演目上演のために筆者によるデザインのもと新たに制作した。

⑥ 搜索

「執心鐘入」、「鬼女となった姫」のどちらの演目も、男性が寺院に逃走する。組踊では、門番の小僧の失態により寺に宿の女を入れてしまうが、ワヤンでは高僧とサティヤワティの直接の問答の場面を設定し、高僧ケサワがサティヤワティ自身に寺院内にてアルジュナを搜索させる内容とした。

⑦ 変身

「執心鐘入」では、宿の女は般若面をかぶった鬼女に変身するが(写真2)、ワヤンの創作演目では、チャロナラン物語の主人公で、寡婦の妖術師チャロナランのエピソードを

援用した。チャロナランの娘、ラトナ・マンガリRatna Manggaliは、アイルランガ王の妻であったが、母親が妖術師であることを理由に王にその妻としての座から追放され親元に送り返されてしまう。娘への強い愛情と、娘の追放への報復として、チャロナランは妖術を使ってアイルランガ王の統治するクディリ国に疫病を流行させるが、国王はそれを理由にチャロナラン殺害を家来たちに命じた。屈強な兵たちはチャロナランのもとに赴くが妖術により次々と殺害されてしまう。この物語で最終的にチャロナランは、高僧ムブ・バラダ Mpu Baradahの呪力により殺されるが、演目の中でチャロナランはその怒りの姿として鬼女(魔女)ランダに変身するのである(Dibia and Balinger 2004: 73)。創作演目でもサティヤワティの鬼女の姿としてランダの人形を使用した(写真5)。それはある意味、バリの人々にとって、子どもや恋人を想う女性の悲しみと怒りによる姿であり、この創作演目におけるサティヤワティもまた同様だからである。

⑧ 衝突(戦闘)

この場面は、戦闘場面が必要とされるワヤンの創作演目のために新たに加えられた場面である。それゆえ、今回の創作演目では、東ジャワで創作された古代ジャワ文学『スダマラSudamala』のテーマになっている「神々の過ちの浄化」を借用した。

この物語では、天界で不貞を行ったシワ神の妻ウマ Umaはその罪により、女羅刹ドゥルガ Durgaとして12年間、地上で生きることを強いられた。そして12年後にウマ神の過ちを浄化し、天女として天界に戻れるただ一つの手帳は、マハバラタに登場するパンダワ五兄弟の1人サハデワ Sahadewaに殺されることと神々より伝えられていた。つまり女羅刹ドゥルガがサハデワに殺されることで、過ちの浄化が行われ、天女ウマの美しい姿に戻ることができたのである(Zoetmulder 1974: 433-435)。

創作演目では、ランダの姿に変身したサティヤワティは、アルジュナの存在を隠した僧を殺そうとして戦いになる。サティヤワティと同様に僧も怒りの姿に変化するが、この人形にウシシュヌ神の怒りの姿であるウシシュヌムルティを使用することで、アルジュナはこの僧が、ウシシュヌ神の化身であるクリシュナであることに気が付くのである。

クリシュナは、アルジュナにサティヤワティを殺すように命じるが、鬼女の姿をしているとはいえ理由を知らないアルジュナは、自分を愛するサティヤワティを殺すことができずに躊躇する。しかし容赦なくアルジュナを襲う鬼女の姿のランダは、最後にアルジュナの放つ矢によって殺されてしまう(写真6)。

⑨ 成仏・浄化

「執心鐘入」の場合は、宿の女が変身した鬼女は、座主と坊主の法力により成仏されるが、ワヤンの創作演目の中のサティヤワティは、自分に対してアルジュナに弓を弾かせるためのさまざまな暴力的な行為を繰り返し、最後には自分を殺すように仕向け、結果的にはアルジュナに殺されることによって浄化され、美しい天女ウマ神に戻るというプロセスを踏んでいる。どちらにしても、成仏、浄化という穢れ祓いが行われて終演する点では同様である。

表 組踊「執心鐘入」とマハバラタ創作目「鬼女となった姫」の場面の対照表

場面	執心鐘入	鬼女となった姫
①道行	中城若松は中城から首里に奉公に向かうが、道に迷い一軒の家を見つけ一夜の宿を乞う。	アルジュナは兄に命じられ儀礼に用いる珍しい花々を探し、インドラプスタの都に帰る途中、道に迷い一軒の家を見つけ一夜の宿を乞う。
②宿	宿の女は主がないことを理由に断るが、客人が美少年の若松と知り、家内に迎え入れる。	サティヤワティは父のロドラケサに家に誰も入れてはいけないと言われていたにも関わらず、客人が容姿端麗なアルジュナと知り、家内に迎え入れる。
③誘惑	宿の女は眠った若松を起こして自分の若松への想いを告白し、しつこく誘惑する。	サティヤワティは眠ったアルジュナを起こして自分のアルジュナへの想いを告白し、しつこく誘惑する。
④逃走	しつこい誘惑から逃れるため、若松は宿から逃走する。	しつこい誘惑から逃れるため、アルジュナは屋敷から家来とともに逃走する。
⑤潜伏	末吉寺に逃げ込み、座主の指示により釣り鐘の中に潜伏する。	寺院に逃げ込み、僧侶ケサワの指示によりゴング（銅鑼）の中に潜伏する。
⑥搜索	宿の女は末吉寺に入り、寺の隅々まで若松を見つけるために搜索するが発見することができずに、釣り鐘の中に入る。	サティヤワティは寺院に入り、寺の隅々までアルジュナを見つけるために搜索するが、発見することができずにゴングの中に入る。
⑦変身	若松を強く想う気持ちと、座主への怒りにより、宿の女は鬼女へと変身する。	アルジュナを強く想う気持ちと、僧侶への怒りにより、サティヤワティは鬼女（ランダ）の姿へと変身する。
⑧衝突・(戦闘)	なし	怒り狂ったサティヤワティは僧侶を殺そうとするが、その後、アルジュナが戦闘に加わる。
⑨成仏・浄化	座主と小僧たちの法力により鬼女は鎮められ、成仏する。(鬼女は退場する)	アルジュナに殺されたことで、サティヤワティは浄化されて天女の姿に戻り天界に帰る。

この九つの場面ごと、「執心鐘入」と「鬼女となった姫」を比較した表を示した。この表を見てわかるように、「執心鐘入」にはない衝突（戦闘）の場面が、「鬼女となった姫」に付け加えられていることがわかる。組踊の演出は物語の中に殺害などの場面があってもそれを露骨に舞台上で演出することはしない。たとえば「執心鐘入」を創作した玉城朝薫の「五番」とよばれる五つの演目¹⁶のうち、仇討ちを描いた「二童敵討」では、仇討場面は舞台上では行われぬ。両者が舞台下手に退場することで仇討ちを果したことを表現している。

しかしパリのワヤンでは、忠実に戦闘場面を描くのが普通であり、観客もそうした激しい戦闘場面を期待している。それゆえにダランはこの戦闘シーンに時間をかけて演じるのが一般的である。「鬼女となった姫」では、鬼女と僧侶、鬼女とアルジュナの二つの戦闘場面が設定されており、パリのワヤンにおける大きな見どころになっている。

こうした場面を経て、その物語の宗教的背景を鑑み、「成仏」と「浄化」という二つの異なる大団円を迎える。しかし、組踊とワヤンの両者に共通しているのは大団円であり、どちらも勧善懲悪的な側面を持っている。

おわりに

マハバラタの創作演目は長い歴史を持っている。しかし、単にその登場人物を使って面白可笑しく創作するのでは、ワヤンにおける創作演目とはならない。創作者は、マハバラタ全体の内容を深く理解し、その物語の中に、あたかも古から伝承されている物語のように、新しい物語を原典の隙間へと埋め込んでいく深淵な作業を行うのである。そし

て出来上がったときには前後の文脈との継ぎ目がわからないほど滑らかに繋がってはいなくてはならない。二次創作といえども、それが明らかに異質な部分であってはならないのである。

しかしそれだけでは不十分である。創作演目には、マハバラタの各所、あるいはマハバラタ以外の物語のエピソードの借用など、多様な工夫が必要とされる。つまり、創作演目はそれを創作し、上演するダラン自身の技量が試される場ともいえる。

本論で取り上げた創作演目「鬼女になった姫」は、マハバラタ物語の創作演目である一方、その中には、チャロナラン物語、スダマラ物語といったマハバラタの原典とは異なる物語のエピソードが埋め込まれている。残念ながらこうした工夫は、古典文学に関心を持つ観客だけが理解できる部分ともえるが、そうした工夫こそがダランの高い技量の顕れともいえよう。

最後になるが、こうしてさまざまな工夫のもとに創作されたマハバラタの創作演目にとって何よりも重要なことは、この演目を通して大勢の観客を魅力できるダランの上演力であることは言うまでもない。つまり演劇作品としてその演目は輝くのであり、観客に受容された創作演目により上演されたすぐれた演劇作品であるからこそ、その創作演目が後世に伝承されていくのである。

参考文献

- 青山 亨 1991 「マハバラタ」土屋健治ほか編『インドネシアの事典』同朋舎、pp.411-2。
Dibia, I Wayan and Rucina Balinger, 2004, *Balinese Dance and Music: A Guide to the Performing Arts of Bali*, Singapore: Periplus.

- Ensink, J., 1967, *On the Old-Javanese Cantakaparwa and Its Tale of Sutasoma*, S.Gravenhage: Martinus Nijhoff.
- 外間守善 1976「組踊」外間守善編『南島文学——おもろそうし・琉歌・組踊』角川書店、] pp. 185-276。
- McPhee, Colin, 1981 [1936], *The Balinese Wayang Koelit and Its Music*, New York: AMS Press.
- Rubin, Leon and I Nyoman Sedana, 2007, *Performance in Bali*, London and New York: Routledge.
- Saran, Malini and Vinod C. Khanna, 2004, *The Ramayana in Indonesia*, Delhi: Ravi Dayal Publisher.
- 豊田和規 1995「古代ジャワ文学『スタマラ』物語」『南方文化』22: 107-126。
- 梅田英春 2020『バリ島の影絵人形芝居ワヤン』めこん。
- 矢野輝雄 1993『新訂増補 沖縄芸能史話』榕樹社。
- Zoetmulder, P. J., 1983, *Kalangwan*, The Hague: Martinus Nijhoff.

- ¹ この芸能は、一般には皮製の人形を用いてスクリーンにそれを投影する影絵人形芝居ワヤン・クリッ wayang kulitと説明されるが、正確に言うと、ジャワ島ではスクリーンを用いず、木偶人形が用いられるワヤン・ゴレツ wayang golek、板人形を用いるワヤン・クリティック wayang klitikなどの上演形態もあることから、一概に影絵人形芝居と説明することはできない。
- ² インドではラーマヤナRāmāyana、マハーバーラタMahābhārataと発音(表記)されるが、インドネシアではラマヤナ、マハバラタと発音されることから、本稿では後者に基づいて表記することとする。
- ³ この創作演目は、2019年の組踊上演300周年の年に沖縄公演のため、組踊の演目として最も有名な「執心鐘入」のエピソードを用いて創作されたマハバラタの創作演目である。またこの公演は沖縄県により組踊上演300周年の記念上演の一つに指定された。
- ⁴ パンジは、古典舞踊ガンプgambuh、女性舞踊レゴン legongの題材として現在も用いられている。
- ⁵ マハバラタ以外の演目は、マハバラタ上演に用いるガムラン編成とは異なり、楽器の数も増え、演奏者の人数も約3倍になることから、ワヤンの上演経費がかさむこともあり上演回数は多くないといわれる(Saran and Khanna 2004: 186)。
- ⁶ クディリ王朝は929年頃から1222年まで約3世紀の間、東ジャワで栄えた王朝で、ダルマワンサ王は、991年頃から1016年まで王位についた。この時期、東ジャワからバリに勢力を伸ばした王でもある。
- ⁷ タバナン県トゥンジュク村のダラン、故イ・ニョマン・ラジェグ氏とのインタビューによる(1987年7月)。
- ⁸ Yayasan Pewayangan Bali 1986/1987, *Pakem Wayang Parwa Bali*, [Denpasar]: Proyek Penggalan / Pemantapan Seni Budaya Klasik dan Baru.
- ⁹ インド神話に登場する悪鬼の一種。
- ¹⁰ 羅刹名称のカラKalalaは、羅刹の名称の冒頭に使われることが多い。またカラKalaとよばれる羅刹の姿をした人喰いの神も存在する。
- ¹¹ 冊封使とは、琉球国王の即位式のごとに中国大陸から訪れる使節団のこと。
- ¹² 実在の人物。琉球王府が編纂したオモロの中にもうたわれたほどの美男子(矢野 1993: 112)。
- ¹³ 2018年7月沖縄県立芸術大学琉球芸能専攻学内演奏会(学部生)より許可を得て掲載。
- ¹⁴ 2011年6月沖縄県立芸術大学琉球芸能専攻学内演奏会(学部生)より許可を得て掲載。
- ¹⁵ 「今日のはつの御行合にかたる事ないさぬ。(今日はじめての出会いに何も語ることはありません)(外間 1976: 198)
「女生れても、義理知らぬものや、これど世の中の地獄だいのもの。(女に生まれながらも、義理を知らないものはこれこそ世の中の地獄というものです)(外間 1976: 200)
この2つの中城若松の台詞は、若松の宿の女に対する恋心を諭す台詞といえる。
- ¹⁶ 「執心鐘入」、「二童敵討」、「女物狂」、「銘苺子」、「孝行の巻」。