

# 京劇の言語

加藤 徹 (明治大学教授)

はじめに  
芸術の次元と演劇  
二・五次元芸術の特長  
東洋演劇と西洋演劇の差異  
漢文の檄文とラテン語の演説  
イエスの映画と孔子の映画  
おわりに

## はじめに

本稿は 2012 年 12 月 15 日、明海大学応用言語学セミナー「語りの世界」で行った口頭発表「京劇の言語」の内容もとに書きおろしたものである。口頭発表の当日は、京劇の映像資料も放映して京劇の言語の実例を参加者に示したが、本稿では文字媒体の性質上、音声と動画の資料の紹介は割愛する。

京劇は中国の伝統的な楽劇である。京劇の音声表現は外国人には異質に感じられるが、演劇の本質である「二・五次元の再生芸術」というコンセプトから京劇の演劇言語を分析すると、合理的な体系をなしていることがわかる。京劇界の役者が代々語り継いできたことわざや、具体的な京劇作品の音声表現の実例をもとに、京劇芸術の背景にある中国人の美意識と世界観を考察する。

## 芸術の次元と演劇

京劇は、約二百年の歴史をもつ中国の伝統音楽劇である。手近な国語辞典には、以下のような説明が載っている。

きょう - げき [キヤウ - ] 【京劇】

中国の古典劇の一。清代に南曲が北京に伝わって成立。胡弓(こきゅう)・月琴・銅鑼(どら)などの伴奏で、歌・せりふ・しぐさ・立ち回りによりストーリーを展開する演劇。京戯。けいげき。

出典『大辞泉』([Yahoo 辞書]2012/12/15 閲覧)

「京劇」の日本語における読音は、昭和中期までは「けいげき」だったが、昭和後期から「きょうげき」という読み方が普及し、今日に至る。(注一)

筆者は、京劇を含む舞台芸術は「二・五次元」の芸術である、と考える。以下、比喩的な意味での「次元」を援用した芸術の分類について、筆者の見解を簡単に述べる。

- 次元…点。禅の悟り、等。
- 一次元…線。言語の線状性。ラジオ劇、等。
- 二次元(2D)…平面。絵画、動画、等。
- 二・五次元(2.5D)…物体の裏側や内部に関する情報がないこと。サブカルの俗語ではフィギュア、アイドル声優、コスプレ、など。舞台演劇の本質もこれである。
- 三次元(3D)…立体、現実界。彫刻、茶道、等。
- 四次元…「ミンコフスキー時空(時間を第4の次元とする)」「空間が四次元あるもの」。  
俗語では「異次元」「電波系」等の類義語として使う。

○次元の芸術とは、時間も長さも存在しない「点」の芸術、つまり「瞬間芸術」である。禅の「香巖撃竹」の公案のようなもの(後述)である。

一次元の芸術とは、長さだけが存在する直線的世界、例えば時間の流れの中に構築される芸術である。筆者の考えでは、いわゆる「言語の線状性(linearity)」という宿命を背負った言語芸術や、純粋音楽などの非視覚的音声芸術は、一次元芸術である。一次元芸術の特長は、鑑賞者の想像力を喚起する余地が多いこと、初期投資が少額でも済むこと、などである。例えば、一次元芸術において、作品中に美女を登場させたければ「そこに世界一の美人がいた」と述べれば、それで済む。二次元以上の芸術であれば、美女の顔の具体的なイメージを、絵なり俳優なりで示さざるを得ず、その美女の顔を見て美女と思うかどうかは鑑賞者の趣味や性向に左右されるため、万人が等しく美女と認めるキャラクターを造形するのは難しい。また衣装や化粧など、それなりの投資費用もかかる。

二次元の芸術とは、平面の世界に構築される芸術である。絵画や映画(実写映画や動画など)、書道作品など、視角優位の平面芸術を指す。同じ言語芸術でも、無機質な活字による言語芸術作品(電子書籍も含む)は一次元芸術的であるが、書道の作品は「書画一如」という言葉もあるとおり、文字の造形美が大きな意味をもつため、二次元芸術的である。

二・五次元の芸術とは、二次元と三次元の間には存在する芸術であるが、これについては後述する。

三次元の芸術とは、現実界のリアルな立体的空間に作品を構築する芸術である。鑑賞者は、自分の好きな方向から作品を五感で鑑賞できる。彫刻などのモノの芸術と、茶道などのコトの芸術がある。モノの芸術は空間芸術、コトの芸術は時間芸術ないし体験芸術と言い換えることもできる。

四次元の芸術とは、人間の五感を越えた「幽冥界」、あるいは、比喩的な意味での「異次元」に構築される芸術である。その作品は、人間の通常の五感では認知できず、ただ感得することはできる。四次元の定義は、科学や数学の世界でも多種多様である。「ミンコフスキー時空(時間を第四の次元としてカウントする)」もあれば「空間が四次元あるもの」というものもある。ここでは、宇宙、精神世界、霊界、幽冥界など「あの世」じみた超越的世界を漠然と統括して比喩的に「四次元」と呼ぶ。

念のために付言すれば、筆者は「あの世」が実在すると主張するわけではない。ただ、芸術を分類する便宜上、比喩的な意味での四次元という概念を使う。

四次元芸術の作品の一例として、赤瀬川原平の「宇宙の缶詰め」(1963)がある。なぜこ

の禅味あふれる作品が四次元芸術なのか、その解説はあえてここでは書かない。鑑賞者が自分で作品と向かい合い、困惑し、考え、感得するという過程それ自体が、四次元芸術の本質的部分をなす構成要素だからである。

一つの芸術が、一つの次元の中で完結することはまれである。通常、一つの芸術ジャンルは、複数の次元にまたがるさまざまな側面をもつ。

音楽を例にとると、〇次元芸術としての音楽とは、もしそのようなものがあるとするなら、「香巖撃竹」がその例である。昔、中国の香巖という名の禅僧は、小石が竹に当たった一瞬の音が耳に入り、その瞬間、世界の真理を悟った、と伝えられる。再生時間はゼロ秒、鑑賞の時間もゼロ秒、という一瞬の中に、無限や永遠をつめこむことができるなら、それを〇次元の芸術と呼んでもよかろう。

一次元芸術の音楽とは、ラジオや録音で音楽を再生して聴く追体験型音楽ことである。音楽の長さは、五分なら五分、三十分なら三十分と決まっており、鑑賞者は、時間の流れという一本道にそって作品を鑑賞しなければならない。

二次元芸術の音楽とは、ミュージカル映画とか、プロモーションビデオの音楽など、平面上の画像と音声を同時に楽しむ追体験型音楽である。

三次元芸術の音楽とは、自分が合唱隊の一員として合唱に加わったり、セッションで楽器を演奏するなど、リアルな現場に身を置く実体験型音楽を指す。広義では、ステレオ(中国語では「立体声」と言う)やハイファイなど、擬似三次元的な音楽も含む。

四次元芸術の音楽とは、もはや音という媒体を超越した、メタレベルの超純粋芸術音楽である。陶淵明の「無絃の琴」の音楽や、古代ギリシャの哲人が研究した「天球の音楽」などは、四次元芸術の音楽と呼んでよかろう。

次元について留意すべきは、「次元の魔」(これも筆者独特の術語)という現象である。

世の中には、小説として読むと傑作なのに、映画化すると駄作になるものもあるし、その逆もある。例えば、夏目漱石の小説『坊っちゃん』は、小説として読むと非常に面白いが、映画化や舞台化するとつまらなくなる。儒教の古典『論語』も、松尾芭蕉の俳句も、一次元芸術として鑑賞するぶんには面白いが、それを二次元芸術化して実写映画や動画にするとつまらなくなる。一方、『三国志演義』や、『聖書』の物語などは、文字で読んでも、これらを演劇化や映画化しても、非常に面白い。芸術作品には、このような次元の魔に対して、免疫力の強いものもあれば、弱いものもある。

シェークスピアのドラマ作品は、戯曲として文字で読んでも、演劇として舞台上で上演しても面白い。京劇のドラマは、戯曲として文字で読むとつまらないが、舞台上で上演すると俄然、面白くなる作品が多い。これは東洋と西洋の優劣の差ではなく、次元の魔、というものに対する芸術の設計思想の違いに起因する。

次に、本稿の核心である二・五次元について述べる。

近年、サブカルチャー関連の俗語として二・五次元という言葉が、インターネット上などでよく耳にするようになった。サブカル関係の語の常として、二・五次元という言葉の定義も意味用法も現在進行形で変化し続けており、人ごとにこめる含意も違う。

筆者は、京劇などの舞台演劇の本質は、サブカル用語とは少し違うニュアンスとしての「二・五次元」であると考えている。

二・五次元という語についての一般の認識の例として、ネット辞書の解説をあげる(あ

くまでも一例であり、これを正しい定義として推奨するわけではない)。

#### にてんご - じげん【二・五次元】

(主にアニメーションファンの中で) 二次元の立体化したものや、逆に三次元を平面化したものこと。前者はアニメなどのキャラクターのコスプレイヤーやフィギュア、後者は実在の人物をアニメ化したキャラクターなど。また声優を指すこともある。

[補説] 数学や物理学などの用語ではない。

提供元: 「デジタル大辞泉」2013/2/5 閲覧

上記の説明では最後に「数学や物理学などの用語ではない。」と断っているが、実際は、理系的な術語として「二・五次元」という語は昔から存在する(英語では 2.5D と表記し、"two-and-a-half-dimensional"とも言う)。

科学的な術語としての二・五次元は、物体の三次元的な形状をある一つの方向から見える範囲で表したものの、というのが本来の意味である。二・五次元は、コンピューター・グラフィックスや建築の設計図などでは、よく使う術語である。

京劇を含め、舞台演劇は二・五次元である。舞台上の俳優や道具類は立体だが、個々の観客の視点は座席に固定されており、三次元的な形状を一方向からしか眺めることができない。演者と鑑賞者のあいだに存在するとされる「第四の壁」も、舞台演劇の二・五次元的な性質を別の表現で言い換えたものである。

注意すべきは、全ての演劇作品が二・五次元であるわけではないことだ。朗読劇やラジオ放送劇は、広義の演劇に含まれるが、一次元的である。映画や動画のドラマも、広義の演劇だが、二次元的だ。かつてドイツの劇作家ブレヒトが創作した教育劇は、演者自身が観客を兼ねるという実験的な試みであった。筆者流に再解釈すると、ブレヒトは旧来の二・五次元演劇の三次元化を図ったのである。

とはいえ、いわゆる舞台演劇の本流は、今も昔も二・五次元である。

## 二・五次元芸術の特長

ある芸術の次元は、単に芸術創作の技法や、鑑賞法だけのレベルにとどまらない。社会におけるその芸術のありかたとも、密接に関係している。

社会がもつ政治・経済・文化の三つの側面から、二・五次元芸術の特長について考察すると、以下のような特徴がある。

#### 【政治面】

二次元と三次元の芸術では「言論の自由」が確保されていない社会においても、二・五次元の芸術については、当局の言論統制が比較的ゆるい傾向がある。

中国社会を例にとると、二次元の活字媒体での言論や、三次元の集会・結社については、今も昔も当局の言論統制が比較的厳しい。例えば、清朝時代には、二次元的な文字媒体の上で満洲人を批判したり、三次元的な現実の世界で反満活動を行うことに対して、当局は死刑や連座制を含む厳しい態度で臨んだ。しかし、二・五次元であ

る京劇の舞台上では、例えば、漢民族の英雄である岳飛が、満洲人の先祖である金国の将兵を殺す芝居を演じ、漢民族の民衆がそれを見て喝采を送るような演目を上演しても、清朝の当局はこれを黙認した(詳細は拙著『京劇 政治の国の俳優群像』参照)。現在の中華人民共和国でも、中国共産党に対する批判が比較的黙認され、表現の自由の限界に果敢に挑戦しているのは、小劇場演劇という二・五次元芸術である。

日本やその他の外国でも、二・五次元芸術は、そのニッチの特殊性のゆえもあり、民衆の不満のガス抜きとなるなど、社会の安全弁として機能していることが多い。

#### 【経済面】

二・五次元芸術は、初期投資や運営維持費など、それなりの財力を必要とする。その作品制作については、初期投資や、恒常的な発表の確保など、一定の経済力が必要である。謡い物や語り物など一次元的な説唱芸術は、場所も選ばず、演者が一人でもできるので、値段が安く済む。絵画など二次元的な芸術も、最低限、紙と筆さえあれば制作できる。しかし二・五次元の芸術は、ある意味で三次元芸術以上の初期投資が必要となる。そのため、本当に貧しい社会や、余裕のない極限状態では、二・五次元芸術を恒常的に維持・運営することは難しい。

現に、収容所や獄中、戦場など、極限状態から生まれた一次元芸術の作品(ナチス時代の絶滅収容所から生まれた小話、日本の特攻隊員が出撃前に残した川柳、など)は多いが、これらの場所から生まれた二・五次元の傑作は多くない。

#### 【文化面】

いわゆる高等宗教やハイカルチャーは、往々にして二・五次元的なものを嫌う傾向がある。

例えば、厳密な一神教の宗派(イスラム原理主義や、キリスト教のカルヴァン派など)では、二・五次元芸術を、偶像崇拜に結びつくとして排斥する傾向が強い。

また、大学などの高等教育機関でも、二・五次元というある意味で中途半端な芸術は、対象として避ける傾向がある。演劇についても、大学などでは、一次元的要素(文字脚本を戯曲文学として読む文学研究)や二次元的要素(美術研究)、三次元的要素(上演史の研究、建築学的研究)などの研究は比較的進んでいるが、二・五次元的要素の研究は「好事家」あるいは「オタク」と同一視される傾向もある。

以上は、社会の三つの側面との関係である。

芸術の次元は、歴史の流れとも密接に関連している。筆者の持論によれば、芸術の歴史は以下の三つに大別できる。

- 一、近代以前のオリジナル時代の芸術…作品の本物は世界に一つだけ。
- 二、近代の複製技術時代の芸術…多数のコピーが鑑賞の対象となる。
- 三、現代のデジタル時代の芸術…オリジナルとコピーの区別が存在しない。

上記の時代の変遷は、単に媒体技術の変化ではない。プロとアマチュアの距離、芸術における近代的な「集中、展開、蓄積のサイクル」の破壊(注二)など、社会のありかたの変化とも結びついている。

音楽を例にとると、近代以前は、名演奏家が亡くなると、後世の人間はその演奏を聴くことはできなくなった。近代の複製技術時代に入ると、レコードや映画などの記録媒体が発達し、過去の名人の演奏を後世の人間も聴けるようになった。のみならず、録音作品そのものも鑑賞の対象となり、レコードの「名盤」のように価値を認められた。現代のデジタル時代は、音楽はしばしば最初からコンピューター上で合成され、本物とコピーの差がなくなるようになった。またデジタル化により、芸術作品を作るための技術の習得は簡単になり、初期費用も少額で済むようになったため、プロとアマチュアの格差が劇的に縮小した。今日では、アマチュアがインターネットの動画サイトに投稿した作品が、高く評価され、世界的に大ヒットする例も珍しくない。

もちろん、デジタル時代である今日においても、オリジナル時代と同様、ライブのコンサートは健在である。また、レコードやCDなど、複製技術時代の媒体も残っている。とは言え、若いデジタル・ネイティブ世代の多くにとっては、音楽はインターネットからデジタル情報としてダウンロードするものになっている。

もう一つの例として、文字による文学を見ると、これも写本の時代、活字印刷の時代、電子書籍の時代、という変遷をたどっている。写本や活字時代には、作家の直筆によるオリジナルの生原稿が存在し、高い価値を認められた。昭和の有名な作家が、原稿用紙に万年筆で書き込んだ生原稿は、古書店でも高値で取引される。しかし現代のデジタル時代においては、作家の多くはパソコンのワープロソフトを使うようになった。よしんば「作家がじかにキーボードを叩いて書いたオリジナル原稿の電磁的記録」があったとしても、デジタル媒体の性質上、万年筆で原稿用紙に書いた紙の生原稿ほどの希少価値はない。

芸術の次元の面から言えば、一次元と二次元の芸術は、複製技術やデジタル技術との親和性がもともと高い。しかし二・五次元の芸術作品は、複製もデジタル制作も容易でない。デジタル時代のアニメファン層が、かえってコピーやデジタル制作がしにくい二・五次元的な芸術的営為を愛好する、という一見逆説的な現象は、注目に値する。

現代のデジタル時代の芸術も、今後、永遠に続くわけではない。いずれは次の段階に進むであろう。すでに一部では、デジタル時代の次の兆しも見え始めている。二・五次元のありかたを分析することは、未来の芸術のウォンツを予測する上でも有用である。

## 東洋演劇と西洋演劇の差異

以上、舞台演劇の本質は二・五次元芸術であり、二・五次元芸術ゆえの特長があることを述べてきた。京劇も舞台芸術の一つであるので、上記のような普遍的な性質をもつ。

その一方で、京劇を含む東洋の舞台芸術は、西洋のそれとは、大きな違いがある。それは技術的や民族的な違いというより、東洋文明と西洋文明の社会の本質的な違い、ざばり「市民」の有無の違いに起因する。

以下、京劇を含む東洋の舞台芸術の特徴について、その言語面から論じる。(注三)

筆者はここまで、京劇も「演劇」として扱ってきた。しかし、筆者の持論によれば、近代以前の本来的な京劇は、「芸能」ではあったが「芸術」ではなく、「戯」(芝居を意味する中国語。ふざける、あそぶ、という意味もある)ではあっても西洋的な意味での「演劇」ではなかった。「演劇」も「芸術」も、明治期以降に漢字圏に普及した概念であり、その

概念の起源は近代西洋にある。(注四) ただし、行論の都合上、以下も京劇を含む東洋の「芝居」についても「演劇」という語を使うことにする。

京劇は、俳優が歌とセリフの両方を駆使する「曲白双生」の演劇である。京劇の「程式」(伝統的なきまりごと)では、演ずるキャラクターごとに、歌やセリフで使う言語が区別される。登場人物のうち、エリート層は古雅な「韻白」を、庶民や道化役は下町言葉である「京白」を、田舎者は地方の訛りのある「方言白」を使わねばならない。

現代演劇でも、登場人物はキャラクターごとに声色や言葉づかいを変える。しかし、京劇における韻白と京白の差は、単なる言葉づかいの差ではない。音韻体系・語彙・文法・語法など、言語としての根本的な性格が、全て異なるのである。京劇の通ではない一般の民衆は、韻白を耳で聞いても、その内容を半分も理解できない。韻白とは、準外国語とも呼べるほどの、特殊な演劇用人工言語なのである。

残念ながら、日本では、京劇の韻白について、誤解にもとづく記述が散見される。以下、ネット事典『世界大百科事典』の「京劇」の項の一部を引用する。内容はおおむね正しいが、韻白を「リズムにのり韻をんだもの」と記述している点は誤りである。

…また、隈取をするのは、浄と丑に限られ、観衆はその色合いから劇中人物の正邪善悪をおおよそ見分けることができる。せりふには、韻白と京白の2種類があり、韻白は安徽・湖北地方のなまりをおびた発声をし、リズムにのり韻をふんだもので、これが京劇のせりふの主体となる。京白は日常口語に近い北京語で、道化や小娘、子供の役がこれを用いる。…

『世界大百科事典』【京劇】の項より。[コトバンク]2012/12/15 閲覧

韻白の「韻」は、押韻や脚韻の「韻」ではなく、「中州韻」の「韻」である。中州韻とは、中華文明の中心地である古代の「中原」のイメージにあわせて作られた人工的な言語体系であり、黄河中流の自然言語を漠然と土台とはしているものの、完全な自然言語ではない。もし中州韻が自然言語であるなら、中州韻のネイティブ・スピーカーが存在するはずだが、今も昔も中州韻の発音体系をそのまま日常生活で使っていたエスニック・グループの存在は確認できていない。

舞台上の演技では韻白を使う京劇俳優も、舞台外の日常生活では普通の中国語を使う。韻白は、京劇の修行の過程で、他の身体的な演技とともに師匠からたたき込まれる「芸」の一部である。歴史的に見ると、京劇の初期の俳優の多くは、安徽・湖北地方の出身者であった。そのため、京劇俳優が使う韻白に両地方のなまりの影響があることは事実である。ただし、両地方の方言以外の要素も多い。念のために付言すれば、もし京劇俳優が舞台上で安徽・湖北地方の自然言語をセリフとして再現するなら、それは韻白ではなく、方言白として扱われる。

西洋演劇は、古代ギリシャから今日まで、「市民」が使う自然言語を芸術化して使用する。言語面から見れば、西洋演劇の本質は、歌劇も含めて「演説劇」である。そして西洋の社会には、古代のギリシャ・ローマ時代以来、演劇・演説・議会政治の三点セットが存在した。

日本の能(謡曲)や歌舞伎の言語も、現代日本語とはかなり乖離しているが、それでも京

劇の韻白と比較すれば、自然言語としての日本語に近い。

以上の状況を表にまとめると、以下のようになる。西洋演劇の言語の代表例として、「舞台ドイツ語」(Bühnendeutsch)を取り上げる。

	芸術	国語	弁論
舞台ドイツ語	○	○	○
謡曲日本語	○	△	×
京劇の韻白	○	×	×

舞台ドイツ語は、芸術の言語であるが、一昔前まではドイツの「国語」の規範的発音として辞書にも記載されていた。また、弁論の言語としてもそのまま使える。

イギリスにおいても、シェークスピアの演劇の言語は英語の模範とされ、現代でも学校教育の教材として盛んに活用されている。

古代ギリシャの昔から、俳優の発声法・発語法・レトリックは、そのまま政治家の演説に応用できるものであった。西洋人にとって、本来、演劇とはそういうものである。

これに対して、東洋の演劇はどうであったか。

日本の「芝居」も、中国の「戯」も、演説文化とは無縁であった。そもそも、福沢諭吉が「演説」という訳語を考案するまで、東洋人に演説という発想そのものがなかった。

シェークスピアの演劇作品は、今から四百年前のもので、その歴史は歌舞伎や京劇より古い。にもかかわらず、シェークスピア劇の言語は、語彙や発音こそ古めかしいものの、その発声法や発語法などは現代英語でも通用する。西洋の政治家が、演説のテクニックを勉強する上で、シェークスピアの芝居の言語は、そのまま教材となりうる。

一方、日本の能楽や歌舞伎の発声法や、中国の京劇の声色では、政治家は演説ができない。また日本でも中国でも、現代劇の俳優は、歌舞伎や京劇ができなくても当たり前である。欧米人は、これを奇妙に感じるようだ。欧米の現代劇や映画の俳優は、その気になれば、現代劇の演技や発声法で、そのままシェークスピア劇を上演できるからである。欧米の現代劇は、映画やテレビも含め、シェークスピア時代以来、さらに大胆に言えば古代ギリシャ演劇以来、セリフ中心の演説劇であるという点で、本質的な断続がない。

日本の能や謡曲の言語は、語彙も発音も日常的な「国語」とはかけ離れており、演説や弁論の役にはたたない。もし日本の政治家が、歌舞伎や能の口ぶりで政見放送を行ったら、いわゆる泡沫候補と見なされるか、ふざけていると思われるだろう。ただし、謡曲の言語については「謡曲共通語説話」も残っている。これは、幕末の日本で薩摩と津軽の武士が会ったとき、方言の差が大きすぎて会話できず、武士の嗜みであった「謡曲の言葉」を使うことかろうじて意思疎通できた、という挿話である。謡曲共通語説話は、時代小説などに出てくる有名な話だが、学界では根拠が確認されていない一種の都市伝説であるので、上記の表では謡曲の「国語性」を「×」ではなく「△」と評価してある。

中国の京劇に至っては、京劇の「才子佳人、帝王宰相」など主要登場人物が使う韻白は、演劇用に作られた人工言語であり、発音も語彙も文法も、自然言語としての中国語とかけ離れている。京劇の舞台では、庶民の自然言語としての北京語は、道化役とか庶民の役が使う。京劇の言語は、演説や弁論ができないだけでなく、中国語の「国語」とすら無関

係である。

中国の俳優は、観客に対する「演技の射程距離」によって、距離が長い順に、

戯曲演員…京劇など伝統劇の俳優。伝統的な発声法で特殊な演劇言語を使う。

話劇演員…近代的なセリフ劇の舞台俳優。舞台に適した発声法で現代語を使う。

影視演員…映画とテレビの俳優。マイク使用やアフレコを前提に自然な発声法を使う。

などに細分化され、それぞれ発語法、発声法、演技の風格、化粧法、顔だちなどが異なる。

京劇では、観客との射程距離を長く取る必要がある歴史的英雄は韻白を使うが、英雄と観客の距離感をとりもつ道化役は京白を使う。京劇の『三国志』を例にとると、超人的な諸葛孔明や関羽は韻白を使うが、彼らと観客の距離感をとりもつ張飛は人情味のある欠点だらけのキャラクターなので、庶民的な京白を使う。歴史的に見れば、生前の関羽は山西なまりの言葉を、史実の諸葛孔明は山東なまりの言葉を使っていた可能性もあるが、京劇の舞台では、歴史的ヒーロー、ヒロインの出身地や活躍時代はすべて捨象され、中原のイメージを付与させられた架空の人工言語である韻白を使用する。このような京劇の「超歴史主義」は、言語だけでなく、衣装や化粧など京劇の演出全般に通底する設計思想である。

以上、韻白の本質は、他国の演劇言語と同様「射程距離」にあることを、ここで確認しておく。この射程距離という視点から、西洋と東洋の演劇を比較すると、いろいろ面白い発見があるが、ここではその議論に立ち入る余裕はない。

## 漢文の檄文とラテン語の演説

西洋劇と違い、中国の伝統劇が韻白という特殊な人工言語を創造せざるをえなかった理由は、「漢文」という古典語の特殊性にある。

西洋の古典語は、ラテン語にせよギリシャ語にせよ、本質的に自然言語なので、そのまま音声言語として舞台上の歌やセリフに使える。わざと難解な語彙を使って難しく書くこともできるし、逆に、平易な表現を使って耳で聞くだけで意味が理解できるように話すこともできる。

一方、中国の古典語たる漢文は、本質的に「文」であって「語」ではなかった。表音表意文字の特質を生かした書記言語ではあったが、音声言語でも自然言語でもなかった。漢文の本質は、自然言語としての漢語(中国語)を土台として創造された人工言語である。自然言語にはネイティブ・スピーカーが存在する。文盲(非識字者)のネイティブ・スピーカーも存在しうる。しかし漢文には「ネイティブ・ライター」も、文盲の使用者も、原理的に存在できない。古典的な教養を学習し、修練を積んで、初めて漢文の読み書きができるようになる。漢文とは、そのような言語なのである。

漢文では、檄文を書いたり筆談はできたが、会話は演説はできなかった。そのため中国では、舞台上の人物がセリフや歌で使う音声言語としての古典語を、あらためて「韻白」として作らざるをえなかったのである。

韻白は、語彙や文法は漢文と口語体の中国語の中間であり、発音は口語中国語とわざと変えてある部分が多い。

比喩的に述べると、日本やヨーロッパの古典語はラジオ型言語、中国の古典語たる漢文は「字幕」と音声の双方を必要とするテレビ型言語と言える。漢文の本質的特徴は、ラテン語などよりも、むしろ手話と比較するとよく理解できる。(注五)

実際、現在でも音声言語としてのラテン語は健在であり、現代の事物を語るための語彙も追加されており、フィンランド国営放送はラテン語によるニュース放送(インターネットでも聴取可能)を行っているほどである。一方、「漢文」によるラジオ放送は、原理的に不可能である。しいて漢文をラジオで音読しても、単語の「同音衝突」が多すぎる上、言語学的冗長性が少なすぎるため、漢文の音読を耳で聞くだけで文意を捉えるのは困難である(口語体の中国語は、語彙や文法面での言語学的冗長性を確保しているため、耳だけで理解できる)。

古典語であれ現代語であれ、古今の「世界標準」はラジオ型言語である。古代ギリシャの「ソクラテスの弁明」も、イエスの「山上の垂訓」も、一個人が群衆と対峙して展開した堂々たる弁論であり演説である。カエサルもナポレオンもリンカーンも、歴史に残る名演説を行った。そして、演説の技術と演劇という芸術は、西洋文明においては密接な関係をもっていた。

古代中国の聖賢は、会話はできたが、弁論や演説はできなかった。孔子の『論語』も、師が気心のしれた弟子たちとぼそぼそと交わした言葉が中心である。諸葛孔明は、決戦の前に千古の名文「出師の表」を書いたが、名演説は残していない。「出師の表」は、形式上は君主に対して提出した公開書簡的な上奏文だが、事実上は、天下および後世にむけた檄文である。もし中国の古典語が、書記言語たる漢文ではなく、ラテン語やギリシャ語のような音声言語であったなら、孔子も孔明も歴史的な名演説を残せたに違いない。

しかし、中国社会には「市民」という発想が存在せず、議会も演説の場もなかった。そのため、演説という発想も生まれず、それが言語的射程距離にも影響した。

劇場の規模を見ても、東洋と西洋の違いは一目瞭然である。古代ギリシャの遺跡に今も残る円形の石の劇場を見ると、収容人員が一万数千人に及ぶ大規模なものもある。古代ギリシャ演劇の俳優は、マイクを使わず、自分の肉声だけで、同時に一万人以上の観衆の耳に、自分の言葉を届けることができた。実際、西洋の演劇の言語は、発声法も含め、そのような射程距離を前提に構築されている。このような射程距離をもつ演劇言語を、そのまま演説に転用するのは容易である。

一方、東洋の劇場建築の規模は、どうであったか。日本の「芝居小屋」にせよ、中国の「茶楼」にせよ、観客数はせいぜい二百名くらいまでで、いわゆるダンバー数(Dunbar's number)の範囲に収まる。古代のギリシャやローマの都市には、数千人規模の市民が集う広場やスタジアム、劇場などの都市空間が普通に用意されていたが、昔の日本や中国の都市にはそもそも「市民」が存在せず、広小路や市場などしか存在しなかった。

## イエスの映画と孔子の映画

西洋にはラテン語があり、これは演劇にも使える。

中国の漢文は書記言語なので、そのままでは演劇に出来ない。

この違いは、シェークスピア劇と京劇の差異だけでなく、世界宗教になれたキリスト教

と東アジアに留まった儒教の違い、西洋の市民と東洋の「士民」の相違、などより大きなレベルでも影響を残したが、今回はその議論に立ち入らない。

伝統劇だけでなく、二十一世紀の映画においても、ラテン語と漢文の違いは影を落としている。

2004年に制作されたアメリカ映画 *The Passion of the Christ* (邦題「パッション」)は、イエス・キリストの受難と復活を描いた歴史物だが、出演者たちは全編アラム語と古代ヘブライ語、ラテン語を使い、リアルさを追求した。監督(メル・ギブソン)の意向で、現代各国語の吹き替え版は制作されておらず、観客は耳で二千年前のイエスの時代の発音を聞きながら、目で自国語訳の字幕を読む。セリフの翻訳と俳優の発話指導には、アラム語の研究者でロサンゼルス・ロヨラ・メリーマウント大学教授のウィリアム・ファルコがあたった。部分的にはおかしな点もあるものの、熱心なキリスト教徒でもある監督は、イエスが生きていた二千年前の言語をリアルに再現するというコンセプトを貫き、成功を収めた。ローマ帝国の総督ピラトが使ったラテン語も、イエスが使ったアラム語も、自然言語たる音声言語なので、このような映画が可能なのである。

これと対照的に、2009年に制作された中国映画「孔子」(邦題「孔子の教え」)では、出演者のセリフはすべて現代中国語であった。二千五百年も前の、しかも現在の北京からずっと離れた土地に暮らしていた孔子と弟子たちが、現代の北京語の発音を使っていたはずはない。しかし、劇中で引用される『論語』の漢文も含めて、映画は全て、中華人民共和国の国語たる「普通話」が使われていた。

なぜ中国では、推定復元音による全編「漢文」の映画を作れないのか？

繰り返しになるが、漢文は「文」であり、「語」ではないからである。二千五百年前の中国人は、自然言語としての古代漢語をしゃべっていた。漢文は、古代漢語のうち、書記言語に特化した人工言語である。漢字は表音文字ではないため、二千五百年前の古代漢語の発音がどのようなものであったかは、よくわからない。孔子が生きていた時代においてすら、漢文の読音と、日常生活で古代中国人が使っていた古代漢語の発音が、同じであったという保証もない。

キリストの受難劇の映画は、その気になれば、全編、古典ラテン語と、古典ヘブライ語、古典アラム語だけでも上演できる。これらの言語は、古代の当時から音声言語と書記言語の両方の顔をもっており、また、自然言語として日常生活全般の局面全般をカバーする表現力をもっていた。

これに対して、孔子や三国志の映画では、俳優が全編「漢文」でセリフを喋ることは不可能である。そもそも漢文は自然言語ではないので、日常生活の局面全般をカバーできない。例えば、幼児が喃語で母親に甘える言葉や、主婦が八百屋に野菜の値段を値切るような卑俗な会話などは、漢文の表現にそぐわない。漢文だけでストーリー全体を演じることは不可能なのである。

西洋のギリシャ語やラテン語は、そのまま舞台劇や映画のセリフにもなる。しかし中国では、京劇などの伝統劇では韻白を、映画では現代中国語を、それぞれ使わざるをえないのである。演劇は社会の鏡である。演劇の言葉の本質的な差異は、東洋と西洋の社会の根本的な違いを、よく表している。

## おわりに

最後にもう一度、次元と芸術の視点に立ち戻り、拙論のまとめとしよう。

芸術の方向性の一つに「リアルさの追求」がある。

西洋の芸術は、絵画のような二次元芸術も、舞台演劇のような二・五次元芸術も、近代以降は三次元的な写実性を追求してきた。絵画における遠近法の確立も、舞台演劇における舞台装置や照明設備、俳優術の進歩も、現実存在する三次元的な事物をいかに忠実に再現するか、という写実主義と結びついてきた。西洋演劇の舞台の言語も、三次元的なリアルさを再現するための技法に裏打ちされていた。

皮肉なことに、こうした写実主義の芸術は、写真など複製技術の発達も一因となり、二十世紀の初めに袋小路に入った。ピカソは超立体主義を追求し、ブレヒトは異化効果や教育劇を研究し、袋小路を乗り越えようとした。

京劇も本質的には二・五次元芸術であり、俳優はリアルさを目指した。しかし、それは近代西洋の写実主義とは別の、「写意主義」によるリアルさであった。

京劇の俳優が代々語りついできた、作者不明のことわざに言う。

「不像不成戲、真像不是芸。」

(それらしくなきゃ芝居じゃない。そのまんまなら芸じゃない)

これは、芝居の演技全般についての極意であるが、韻白の使用についてもあてはまる。京劇の舞台では、紀元前三世紀の項羽も、十三世紀の岳飛も、威厳に満ちた古雅な韻白を、いかにも歴史的な英雄らしくしゃべる。韻白は、漢文と中国語の中間のような人工的な演劇言語だが、京劇の観客は不自然さを感じない。むしろ中国の観衆は、舞台外の現実が不自然で、舞台上の芝居こそ漢民族の本来あるべき真の姿だ、と考えてきたふしがある。清朝時代、漢民族の観衆は満州風の髪型を強要されていたが、舞台の役者だけは、例外的に漢民族風の衣装と髪型をすることができた。現代中国でも同様である。日本人の和服は、正式の場でも着用できる晴れ着だが、中国人の「漢服」はコスプレの一種にすぎない。中国人は今も、京劇の舞台上においてのみ自民族固有の伝統的な正装文化を満喫することができる。そのような屈折した伝統文化の歴史をもつ中国人にとって、真のリアルさとは、三次元の現実界にア priori に存在するものではなかった。

西洋風の写実主義は、演劇の言語も含めて「そのまんま」だが、過去の中国では、そのような写実は芸が無いと見なされた。

もう一つ、京劇界に語り継がれてきたことわざがある。

「戲要三分生。」

(芝居は三割、未完成の違和感を残せ)

漢語「生」は、「熟」の反意語で、「なまで熟していない」「自分にとって疎遠な感じがする」「未完成で熟練していない」など、さまざまな含意がある。このことわざも多様な意味がある。韻白は、観衆が舞台上のドラマと「三分生」の距離感を保つ上でも、効果的である。劇通でさえ、事前に脚本に目を通していないと、韻白を耳で聞くだけではせいぜい七割しか内容を理解できない。それが京劇の持ち味だった。もし昔の観客が、耳で百パーセント内容を理解できる芝居を見たければ、京劇ではなく、日常的な自然言語で上演される通俗的な地方劇を見に行った。例えば、北京の民衆の自然言語で上演される伝統劇は、

京劇ではなく、北京曲劇という京劇とは別系統の通俗的な伝統劇だった。

過去百年の間、西洋近代の写実主義の袋小路に入った芸術家たちは、東洋の芸術に注目し、袋小路を抜け出すヒントを探ろうとした。例えば、かのブレヒトも、京劇の独特のリズムを研究し「叙事詩的演劇」「異化効果」など彼独自の演劇理論を完成させるヒントとして役立てた。(注六)

西洋演劇は、近代に入って三次元的なリアルさを指向して袋小路に入ったが、京劇は二・五次元的なリアルさを追求しつづけ、今日まで発展してきた。ブレヒトを含め、少なからぬ外国人が、京劇という芸術体系に触れて新鮮な発見をしてきた一因も、ここにある。

二十世紀の末に始まったデジタル時代の芸術は、今日、すでに一部で袋小路に入りつつある。二・五次元芸術としての京劇の過去と現在を研究することは、芸術の次の潮流を読む上でも、ヒントを供給してくれるかもしれない。

## 注

(注一)日本語における京劇の読音が「けいげき」から「きょうげき」に変化した時期を一点にしぼるのは不可能だが、文化大革命期(1966～1976)の「革命京劇」は日本語で「かくめいきょうげき」と読むので、この時期以降、「きょうげき」という読み方が日本語では主流になったと見なすことができる。

(注二)近代西洋の政治、経済、文化、科学技術、軍事、芸術などの急発展の根底には「集中、展開、蓄積のサイクル」の確立があること、近代以前の東洋にも「芸術作品」は存在したが「集中、展開、蓄積のサイクル」を構築できず、結果として東洋人は西洋的な意味での芸術というシステムを確立できなかったこと、などについては、拙論「芸人から芸術家へ——中国における芸術の誕生」(季刊『大航海』No.70 特集=[現代芸術]徹底批判、新書館、pp.122-128、2009年4月5日)で詳しく論じた。

(注三)以下、演劇と演説の関係と、東洋と西洋の違いについては、拙論「中国的思考法の限界と特長——摩擦損失の視点から」(科学技術振興機構社会技術研究開発センター編『科学技術と知の精神文化〈3〉創造性と環境』丸善プラネット、pp.231-270、2012年3月30日刊)で詳しく論じた。

(注四)拙著『京劇』(中央公論新社・中公叢書、2002年1月刊)参照。

(注五)拙論「漢文と手話の類似性」(月刊『言語』「巻頭エッセイ」大修館書店、pp.6-7、2007年4月1日)

(注六)芥川龍之介、エイゼンシュタイン、ブレヒトなど、京劇に興味をもった外国人たちについては、拙著『梅蘭芳 世界を虜にした男』(ビジネス社、2009年3月12日刊)参照。

(2013/2/6 初稿 2013/4/17)