

二〇一九年度文芸資料研究所シンポジウム「源氏物語、伝統と未来」

中世日本の芸能と源氏物語、そして現代での価値

宝生 和英

本日は〈能楽〉もまた広く中世日本の〈芸能〉に含まれるという意味で、あえて〈芸能〉という言葉タイトルに入れました。そこに『源氏物語』がどのように関わってくるかという問題について、説明していきたいと思っています。

私の本職は宝生流能楽師、分かる方には「シテ方という主役を演じる役職だよ」と紹介させて頂いております。そして私は家元なのですが、家元という仕事、実は複雑なのです。家元に課せられた任務といえば、普通は舞台役者、舞台監督、指導者の三つなのですが、

実際は、それだけでは足りないことがあるのです。

例えば〈マネジジメント〉。実は、これが一番大事なのですね。ある意味、外交官とも言えますか。時代の能楽、我々の世界でよく言う〈能楽の価値〉というものを明確にすること、これが我々家元の任務となります。ですから、ただ「こういう演目やりました」「こういう風に伝わっていますよ」という情報を流すだけでなく、それを「現代にどう活かしていくのか」を常に考え、提案し続けていかなければならないのです。では何故、こういうことをやるようになったのか、その間

題が芸能の成立に関係してくると思ってください。

普通、能楽の成立は室町時代と言われますが、実はそうではなくて、既に飛鳥時代にその種がありました。秦ハタケカワカツ河勝、渡来人とも日本人ともいわれている人物ですが、大変な偉業を成した方で、聖徳太子に大陸からの最先端の文化を齎した人です。この時代、我々、宝生流の人たちは何をしていたかというところ、機織部ハタオリという役職を貫い、機織りの職業を司っていたようです。当時の機織りは、ただ布地を織っていたのではなく（文化の窓口）と言われていました。大陸で誕生した最先端のデザインや、それを支える技術をいち早く採り入れる部署であり、情報伝達者として文化全般を担っていた役職だったからです。そして室町時代、有名な観阿弥・世阿弥親子が登場し、猿楽というものを作りました。彼らは観世流の基礎を築くことになるのですが、我々宝生流は連阿弥という方を祖としておりまして、義理の兄弟とも呼ばれています。さてこの飛鳥時代と室町時

代の中間地点にあるのが、本日の主題の『源氏物語』です。紫式部という人が、能楽の文化に大きな影響を与えた話をしていきたいと思えます。宝生流の演目で『源氏物語』に関連した作品は「葵上」「空蟬」「夕顔」「住吉詣」「花争」。他の流儀にも源氏に関連した演目は沢山あるのですが、意外に宝生流には残っていないのです。成立時期としては「葵上」が非常に古く、それ以外は世阿弥以降ではないかと言われておりまして、非常に大事な演目として残っているものが多くあります。以上が能楽史のごく大まかな流れです。

では元々、芸能というものは人々にどのような影響を与えていたのでしょうか。古代における芸能の役割は、非常にシンプルなものでした。聖徳太子の頃には、笑いや驚きを得るための、原始的欲求を満たすものだったのです。正倉院にある図案などにも残っていますが、中国から入ってきた奇術や物真似、軽業といった、人々を驚かせ笑わせようという滑稽な芸を総括して（散楽）

と呼んでいました。昔から日本は災害が多いでしょう。こんな全ての災害を揃えたような国土は他にないです。だからこそ、そういった原始的欲求によって、災害への不安を取り除こうとした、芸能はそのための一つのアクションだったと言われています。

しかも芸能者たちは全員、公務員。朝廷に抱えられていた人間だったのです。今ですと、フランスがそれに近いシステムになっているようで、〈アートマネッジメント〉として、国民のために芸能を如何に活用していくのかという点に重きを置いているようです。

でも芸能は第一次産業ではありませんので、案の定と申しますか、やがて破綻してしまいます。抱え過ぎてあぶれた人々が出てしまったのですね。そういう人々を見かねて、とあるところが彼らを再雇用します。それが神社仏閣なのです。ただし彼らはただ善意で再雇用したわけじゃない。ここから先が平安以降の芸能史に繋がっていくのですけども、大衆相手に漢文で記された経典を読み聞かせても、人々は有り難がるだけで

内容はちんぷんかんぷんなのです。そこで芸能化してもっと分かりやすく伝えましょうということになった。布教のために芸能者の能力が使われた時代になるのです。イタリアなどでも〈ラウラーレ〉といって、お祭りの時に神父さんが演劇をしたりしているようですが、これなども同様でしょう。一般大衆に教えを浸透させるために、身近な演劇を採り入れて判りやすく伝えていたわけなのです。

また能楽というのは、本来は仮面を付けて目に見えない鬼や亡霊の話を伝えますが、「それだけだと眠くなるよね」、ということで生まれたのが狂言だと言われています。一種の眠気覚ましとして、狂言の元が生まれました。

平安時代に全盛だった芸能というのは、やはり神様の持つ力というものを、広く伝えるためにあったわけです。だからまだまだ黎明期。『源氏物語』が誕生したのは、芸能史の側から見ると、こうした時代だったの

です。『源氏物語』は現実の話ではない。現実を下敷きにしていくかもしれませんが、フィクションです。当時、神様の話が本当にあつたこと（歴史的事実）として伝えられていたのに対して、物語は虚構であつて、しかも非常にセンセーショナルな内容でした。仏教ではこうした作り話は（狂言綺語）として排斥される風潮もあつたわけですから。

例えば観阿弥・世阿弥の作とされている「源氏供養」という演目があります。物語の登場人物をシテにした作品が多い中で、この演目は少し特殊で、作者である紫式部がシテなのです。あらずじを簡単に説明しますと、安居院法印という偉い僧侶が、石山寺（『源氏物語』発祥の地という伝説もありますね）に参詣した際、紫式部の亡霊が出てきた。「嘘の物語を作ったことで死後も苦しんでいる、何とか成仏できるように祈って欲しい」と式部に頼まれ、法印がお祈りをした。すると式部は成仏できたと喜びの舞を舞い、最後は「自分は実は菩薩だったのだ」といって消えていくという内容です。

この安居院法印という人が、実は肝なのです。当時は（唱導）といって、説教（言葉）に抑揚（節）を付けたり、手振り身振りを交えたりしながら、演劇効果を利用して衆生を導くという方法がありました。実はこれ（唱導成仏）と言ひまして、「源氏供養」では紫式部を救つたプロパガンダとしても捉えられています。どういふことかと言ひますと「作り話で人々を惑わせたのは悪いことだが、でもそういった文学によって、人々に仏の教えを伝え、成仏させることも出来る。だから文学は素晴らしいものなのだ」といふ、安居院流（唱導）のマーケットでもあつたのです。「源氏供養」を観た人々は「凄い！この唱導っていうものを聞いて、あの紫式部も成仏出来たのだ」と、安居院流（唱導）に人気が集まつたわけなのです。能楽がその演目によって安居院流の力を宣伝したといふことで、ビジネス事例としても捉えられるのではないかと思います。

さらにいひますと「作り話は仏教的には良くないけど、最終的には作り話も素晴らしい」といふ論理になり

ますので、こうした見方ってダブルスタンダードなのです。その淵源には、仏教でいう〈方便〉という考え方や白楽天の願文などが挙げられていますが、このような見方を大衆に浸透させるのに貢献したのは「源氏供養」という演目だったと思います。それまで「こんなことやっちゃ駄目だよ」と言われてきたことを正当化させていく、一つの契機にもなったと思います。

さて、神様の力を示す演目が多かった能楽ですが、室町時代あたりから、人々の関心は神様から人間へと移り変わっていったようで、そのことは能楽の演目にも反映されています。この時代以降、演目における登場人物の心情描写が増えてきているからです。

例えば「半蔀」「葵上」。これ等は夕顔や六条御息所といった物語の登場人物にフォーカスして、それぞれの苦しみだったり、〈負の面〉を紹介したりしています。また人間の命を自然の草花に喩えたりもしています。神様への興味から人への興味へと移り、そのランドマー

クの一つが、『源氏物語』系の演目だったと言えるでしょう。勿論、世阿弥さんは神様を扱った曲も作っていますが、それ以前に、やはり、幽玄系の演目(代表曲では、例えば「野宮」や「半蔀」など)も、こういった人間文学というところが契機になったのではないかと思います。

なおこの時代人間に対する興味が増えてきたことの背景には、文明の進化も関与していたことでしょう。具体的には中国・朝鮮・インドネシア等との交易が活性化したことも挙げられると思います。新たな産業技術や商品だけでなく、もの考え方等までもが導入され、生活基準は上がり、文化そのものが飛躍的に発展したからでもあるのでしょう。

当時の交易が、能楽を含む日本の文化に及ぼした影響のひとつとして、日本の伝統的な模様とは異なる、海外の模様の流入を挙げたいと思います。キリスト・イスラム文化から生まれたいわゆる〈渡来模様〉が、中国を経由して日本に齎されたとされています。もともと日本には幾何学的な模様が少なかったのです。余談

になります。室町時代は明との交易だったのですが、明で景教（中国流キリスト教）が迫害されたために、多くの信者が日本に逃げて来た、その時に幾何学的な文様もたらされたと言われています。能装束にはそうしたメイド・イン・ワールドの柄も採り入れられています。

その一方で、日本オリジナルとみられる文様もごぞいます。当流儀の装束写真を持って来ました。こういったものは、実は、日本オリジナルなのです。どれもアシンメトリーなのが特徴です。宝生流が所蔵しているのはこの四点ですが、全体から見ればもっとたくさんございます。そしてこうした不均衡な模様は『源氏物語絵巻』関係からの派生だと言われております。

例えば、この御簾。御簾に鉄仙が入っていたりする、これが〈源氏蝶〉。これが「半部」で使う瓢箪模様。それぞれ、『源氏物語』のストーリーにインスパイアされた柄なのです。これが、夕顔がシテになる「半部」の部戸。そしてこれは「葵上」などで『源氏物語絵巻』に出て来る

蝶の柄ですね。能では六条御息所が着て出てきたりします。そして、これは特定の曲というわけではないのですが、その御簾を使っていた。それぞれかなり古いものですので、こういったものが日本の伝統模様として継承されてきたのも、まさに『源氏物語』の衣装こそが、ある意味、日本の伝統柄と言っても過言ではないかも知れません。

そして戦国時代、この時代、芸能と『源氏物語』との関係は薄いようです。何故かと言いますと、当時は一種のイノベーション期で、例えば織田信長・豊臣秀吉・徳川家康、この三人の武将をみただけでも、能楽の価値がころころ変わっていった時代なのです。

「今は戦さが多くて不安だから、修羅物（武将たちの物語）が観たい」と言う信長さん。

「いやいや、俺は、これだけ強い力を持っている。光秀も討ったんだ。そういった話もお能にしてみよう」と、能楽を力の誇示に使った秀吉さん。

そして「いやいや、戦さは懲り懲りでしよう。じゃあ、戦争の代わりに何か別のもので競わせようよ」と言い始めた家康さん。

同じようにお能を楽しんでも、活用の仕方が全く変わってくるのです。また当時は王朝物語に取材した演目よりは『平家物語』などの軍記物に基づいた演目の方が多く上演されていたようです。戦国時代ですから、戦が多かったことも影響したのかなと思います。

そして、此の方、細川幽齋です。僕自身、幽齋さんの考え方に大きく影響されています。彼は『能楽十五徳』という著者のなかで「能楽を観ると、一回観る度に十五個の良いことがあるよ」といった趣旨の発言をしています。具体的に言えば「能楽を観れば、わざわざ出かけなくともその土地の情報を得ることが出来るし、勉強にもなる。しかも健康にもいい」等と、何故、能を観るのかという理由を明文化しているのです。これって、簡単なようで、実はすごく難しいことなのです。ここからネガティブな話に入っていきますので、この『能楽十五

徳』を念頭に入れて頂きながら、時間の関係で江戸時代は飛ばしまして、いよいよ近代に進みたいと思います。

近代には世界大戦という大事件がありますね。実は先程お話しした能装束は、一度、ここで完全に途絶えております。何故か。第一次世界大戦の時に、全ての機織り機が没収され、壊されて、軍需物として再利用されてしまったからです。そのため戦後にフランスから〈ジャガード〉という織り機を輸入しました。山口安次郎という方が、この織機を使って現代に復刻したわけなのです。

というわけで、戦争によって能楽の資料が乏しくなりましたが、やがてその反動からか、古典というものが入ンスパイアされる時代になってきます。その急先鋒は白洲正子や、黒澤明といった人々でした。彼らが「いや、古典にはこういう良いものがあるから、見てよ！」ということで、本を書いて能楽を紹介し普及してくださったのです。また『源氏物語』との関係で言えば、三

島田紀夫。この方は『近代能楽集』を著し、能楽の「葵上」という演目にインスパイアされて、新しい戯曲を作りました。基本的には「葵上」の構成を基礎に、時代の嗜好に合うように再設定（近代化）されたわけです。彼の作品は演劇に新しいジャンルを切り開いたと高い評価をうけ、ニューヨーク等でも絶賛されたといえます。『近代能楽集』は能楽の演目の普及に大きく貢献し、なかでも「葵上」という演目に関する人々の関心呼び起こしたといえるでしょう。

以上の流れを、簡単な構図で言い換えますと、まず〈原点〉というものが存在して、それが〈二次コンテンツ〉を呼び、それがさらに〈三次コンテンツ〉を生んでいくこととなります。この事例で言いますと、〈原点〉というのは『源氏物語』。それに能楽がインスパイアされて〈芸能化〉され、更にそこからインスパイアされて『近代能楽集』のような、よりメッセージ化されたものが上演されていくという流れです。しかもこの〈三次コンテンツ〉

が普及することで、〈二次〉〈原点〉にも良い影響を与え、全てが利益を共有する関係が作られるといった、一つのマーケティングスキームを作り上げたわけなのです。近代まではこのような非常にシンプルな図式だったものが、現代になると、大きく変貌していきます。

そうなった社会背景の一つとして、〈情報のコンビニエンス化〉が挙げられるでしょう。今の時代、ありとあらゆる情報が清濁含めてすぐに手に入ってしまう。それまでは情報を得るために図書館に行ったり、先生に話を聞きにいたりしてきたわけですが、そういった手間暇が一切省けてしまう時代になったわけです。

次に、それだけ情報があれば、色々なことを生み出せるようになったということです。先程お話しした〈原点〉というものを、幾つでも生み出せるようになる。しかもネット上で配信できますから、〈原点〉の飽和状態に入るわけなのです。で、この飽和状態の中から「そこそこ」と、コンテンツとして抜け出す必要があるわけなのです。更に言いますと、抜け出たコンテンツはあっ

という間に知名度が上がり、次のビジネスに繋がるような結果を求められることになる。

従来のコンテンツというのは、五年から六年…、十年ぐらいの猶予は与えられたものだったのです。最初は「お客さん、全然入らないよ」と言われた演目でも、とりあえず再演、再演を繰り返し、やっと人気が出てきたという事例は沢山あります。オペラでいえば有名なプッチーニの「蝶々夫人」。あの作品だって最初はボロクソに言われましたが、繰り返し繰り返し、試行錯誤していったことで、一つの作品として出来上がっていったわけです。以前はそういったことが許されてきたのです。

ところが現代は、あらゆるコンテンツが、一回目で失敗するともう二度とチャンスは貰えない、そういった状況になっています。そのため皆さんが、コンテンツのリスクヘッジを行うわけですね。少額の投資を多ジャンルにしていかないといけない。その中で、コンテンツが顧客に対して「自分にはこういった魅力があり

ますよ」と自らの価値を明確にしなくちゃいけなくなってくるのです。

現代は、それまでのような、一個の〈原点〉から数珠繋がりのように真下に伸びていった図式ではなく、枝葉のように横に伸びていく図式、そういったビジネスが好まれる傾向にあります。一個の〈原点〉を深掘りするのではなく、どんどん生まれてくる新しいものを、二次産業として、例えば舞台化、アニメ化、映画化等等などあらゆることで〈二次コンテンツ〉を増殖させ、当たったものでお金を稼ごうと。そしてその先は「一回売れたらもう、繋がなくて良いよね。次の新しいコンテンツはないかな」というように、どんどん横に流れていくビジネスです。今の我々は、この〈ブルー・オーシャン〉と呼ばれる市場の海のなかで、自らの立場を明確化しなければなりません。

今の時代、我々に最も求められているのは〈パラダイムシフト〉という考え方です。思想の枠組みの変動、簡

単に言えば、考え方を改めるということです。これは、我々、与える側だけではなくて、受け手側にも当てはまるのですが。変えるためにはまず発信側が、どう変わるか、という問題をもう一度おさえておく必要がある。

例えば、我々が古典や伝統芸能をのこすということであれば、「僕は伝統芸能を普及するために能楽をやっています」といっても、「それ、今の私と何の関係があるんですか。何で、私がそのためにお金を使わなきゃいけないの？理由を説明してください」と反論されたらどうしますか。実際、伝統を遺す、古典を遺すということは、あらゆるジャンルで行われています。その中にある「この古典は遺さなきゃ」という意識を伝えていかなければならない。それができるかどうか、今、我々に課せられた問題なのです。能楽が今の人達に「もう、これがなければ困る！」と思われたら、あえて遺そうと努めなくても自ずと遺ってしまうものではないでしょうか。当事者が「遺しましょう！」「遺しましょう！」と言うの

は、ある意味、少し横着なのかなと。相手の方から「いや、お願いします。遺ってください！」と言われるために、今、我々は何をすべきなのか、問われているのではないかと思います。

僕が一番大事にしているのが、ドラッカーの「我々は、ドリルに対してお金を払っているのではない。ドリルの開けた穴に対して、お金を払っているのだ」という言葉です。これは〈何でドリルを買うか〉という問いに対して、〈穴を開けるといふ行為〉のためにお金を払っているのだと捉え直すことができます。我々の場合にあってはめるならば、能楽をやるのが最終目標ではないのです。能楽をやったことで、受け手や社会がどう変わるのか。その、〈行動から生まれる何か〉というものに〈価値〉を付けなきゃいけない。これが〈マネジメント〉の考え方なのです。

『源氏物語』がありとあらゆるものに影響を及ぼしたことは間違いない。これまで申し上げてきたように、

能楽に影響を及ぼしたり、日本のオリジナルデザイン
の元になったり、フィクションでありながら心情描写
や思想を作り上げたり。ところが皮肉なことに、こう
した〈価値〉が積み重なり魅力が複雑化したことが、今
の時代では、ちょっと苦しいことになっているのです。
我々でも「貴方のやっていることを一言で説明してくだ
さい」と言われた時に、魅力があればあるほど、一言で
は説明出来なくて、結局、相手には届かなかった、こ
ういうことって結構多いのです。

実際、多様な〈価値〉を一つに纏めることは不可能だと
思います。そこで必要なのは、もうちょっとシンプルに、
明文化すること。例えばそれぞれの顧客に合ったもの、
例えばデザイン求めている人にはデザインを、演劇や
文化・思想に興味のある人にはその部分を、というよ
うに、特定の層を狙った紹介の仕方、提案をしていく
のが、現代のビジネスモデルになるわけなのです。

私も「葵上」を演じた時に難しかったのが、それまで

『源氏物語』を殆ど読んでいなかったもので、「どうして六
条御息所さんはこんな風に怒っているのだろう」と、事
情がよく解らなかつたのです。能楽の中だと、どうし
て怒っているのか、あまり説明していません。そ
こで物語を読んでも「あ、〈車争い〉という事件が
あったのね」「これは辛いわ。それにこの人、すごくい
い人じゃないの」「姐さん女房で、甲斐甲斐しく光源氏
の出勤のお手伝いして、あれこれアドバイスしてあげ
て、うちの奥さんみたいだなあ」と思い、結局彼女の場
合、そうした深い愛情が却って仇になってしまったの
だろうと理解できたのですね。

「じゃあ、この話を知らないで、能「葵上」だけ観ても
面白くないじゃないか」と思つて、公演ではそこを工夫
してみました。人間の〈負の面〉にフォーカスした作品
が多い中で、このシンプルなメッセージを伝えるため
に、朗読の形で物語を紹介してみたところ、今の時代、
六条御息所さんに近い感情に晒されている人が、意外
と多いなというところが見えてきたのです。

例えば、SNS等で発信された他人の生活を覗いて、妬みや嫉妬を引き起こされることがある。でもそうした感情を自分の中でどうやって昇華させるかが分からない。そのためつい暴力的になってしまう…といった話にリンクさせていったわけです。

「葵上」では六条御息所は、最終的には成仏する、浄化されたわけなのですが、ある意味それは、自分の〈負の面〉を「それが人間というものだから」と受け入れた。この〈寛容性〉ということで解決したのだ、という捉え方が出来ますよね。このように公演では、訴えたい内容をシンプルに明文化したことによって、あまり嫌な気持ちを外に表せなかった人たちに対して、マインドケアのためには自分の気持ちをしっかりと発信して、他人に話せるような環境作りが大事ですよ、というメッセージをお伝えできたと思っております。

『源氏物語』はある意味、現代人たちの心の問題を解決する糸口にもなったりする。勿論、昔のような一夫多妻ではありませんが、一人一人のエピソードは、あ

る意味、変っていないところも多いですね。紫式部さん自身もね、当時ずっとキャリアウーマンで、文筆家としても大成したわけですから、周囲からは相当妬まれたことでしょう。後生になると「源氏供養」のような勝手な演目まで作られて、いい迷惑ですよ。でも昔の人にも同じような悩みがあったのだなと共感すること、では昔の人はそれをどうやって解決したのか、私はどう解決していけばいいのか、そういった思いに



も繋げられるのではないのでしょうか。

以上はあくまでも一事例ですが、古典を使ってどう
いう風に社会の問題を解決していくのかを、提案して
いくことが大切だとして、今日の話の締めになりたいと
思います。