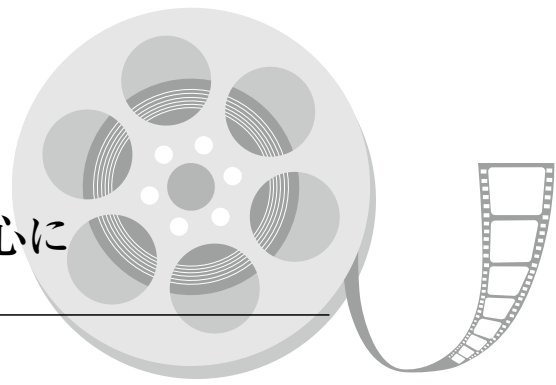


# 『黄金杖秘聞』に関する一考察

## シラット、小説、コミックと映画との関連を中心に



福岡 まどか

### はじめに

『黄金杖秘聞』(Pendekar Tongkat Emas)はシラットをもとにしたアクション映画(*film silat*)とされている。まず留意する必要があるのは、この映画におけるシラットは必ずしもインドネシアのものでなくむしろ香港映画の武術であるという点である。インドネシアには各地にシラットと呼ばれる武術のジャンルが見られ、地域ごとにさまざまな特徴がみられる。一方でインドネシア映画の歴史の中でアクション映画製作にあたって直接採用されたのはインドネシア独自のシラットというよりは香港映画の武術である場合が多い。今回の考察対象である『黄金杖秘聞』においても実際の戦いの中の振付は香港映画の振付師による武術がメインとなっている<sup>1)</sup>。だがこの映画の製作にあたって重視されたのは、シラットのコミックに体现されたシラットの哲学(*filisafah*)や精神性、そしてその技の継承という側面であった。実際の振付は他地域のものが採用されているとしても、哲学や精神性をともなう力に対する考え方や師匠から弟子への技の継承などの面でインドネシアのシラットとの関連も深いと言えるだろう。そしてシラット映画一般、また映画と関連の深いシラットの小説やコミックなどを考察するにあたって、インドネシアのシラットの特徴について概観しておく必要はあると考える。それは映画人、小説家、コミック作家の中にインドネシアのシラットを学んでその手法を創作に活かしたケースが見られるためである。シラットは後述するように単なる身体技法の枠組みを超えて精神性や哲学を体现する重要な武術のジャンルとされている。その点で、香港映画におけるシラットやシラットを題材とする小説・コミックとインドネシアの伝統的シラットとの共通点も多く見られると考えられる。

以下に護身術シラット、シラット小説とコミック、

1) この映画においては香港から武術の振付師Xiong xin xin を招聘して振付がなされた。

シラット、小説、コミックと映画との関連、黄金杖秘聞のインドネシアにおけるレスポンスの諸点について考察する。

### 1 護身術シラット

インドネシアには各地に護身術のジャンルがある。これらは地域ごとに異なった名称で呼ばれることも多く、西スマトラではシレック(*silek*)、バリではマンチャック(*mancak*)、ジャワではブンチャック(*pencak*)などという名称が用いられている。このような各地域の伝統が現在のような「ブンチャック・シラット(*pencak silat*)」というジャンル名のもとに統一されたのは、1948年のインドネシア・ブンチャック・シラット協会の最初の会議においてであったとされる[Wilson 2002: 1-2]。現在まで西スマトラ、西ジャワ、中部ジャワ、ブタウィなどをはじめ多くの地域の様式が知られている。国内には800を超える流派(*perguruan*)が存在するとされている[水上 2006: 152]。これらの中には護身術をメインとするものもあれば、舞踊としての側面を重視するものもあり、また身体の動きよりも精神面を鍛えることを重視するものもある[水上 2006: 152]。シラットの起源については諸説が見られ、8世紀ころにインドから伝来した武術がもとになったという説も見られる(cf. [Pauka 1998: 27])。

筆者が学んだ西ジャワでは、舞踊としての側面が強調されるブンチャ・シラット(*penca silat*)がさかんであり、国立芸術大学の舞踊専攻科でも教授科目となっていた<sup>2)</sup>。通常、シラットの戦いの部分を「実」(*buah*)と呼ぶことが多いが、一方でシラットの美しさである「花」(*bunga/estetis*)を重視することもあり、西ジャワでは比較的この「花」の側面が重視されてきたと言えるだろう。結婚式や割礼などの祝い事に際しても舞台

2) 西ジャワでは通常、ブンチャ・シラット(*penca silat*)と表記される。国立芸術大学(STSI)バンドン校では舞踊専攻科の教科としてブンチャ・シラットが教えられている。

上で上演されるケースも見られる。西ジャワでは、ゴング、2台の太鼓、タロンベットと呼ばれるチャルメラの演奏とともに護身術の型を表現する。最初の部分は音楽のリズムと呼応した拍節的な型の動きが見られるが、演技の後半部分になると音楽の拍節もフリーリズムとなり、そこでは身を守り相手を攻撃する実際の戦いを模した動きが披露されることも多い。西ジャワでは (*seni bela diri*, 護身の芸術) と表現されることが多く、諸派による違いはあるものの、芸術大学舞踊専攻の教科では芸術の部分が強調されていた。シラットは西ジャワの人形劇の中で人形(特に道化役の人形チェポット)によって演じられることが多く、また1970年代の終わりに創作された新しい舞踊のジャンルであるジャイポンガンの基礎ともなった<sup>3)</sup>。このように芸術としての側面が強調されているのは西ジャワのブンチャック・シラットの特徴であるだろう。

一方で1973年には国内の体操競技会で1つの種目として位置づけられるなど、競技スポーツとしての側面が強調されるケースも多い。国内のみならずシラットは国際的にも広がりを見せて国際試合も行われている。日本においても1996年に日本ブンチャック・シラット協会が設立されて、インドネシアの複数の流派の武術が継承されている。競技スポーツとしての普及は1970年代から始められたとされる[水上 2006: 152]。インドネシア国内では現在各地にシラットの教室があり、学校などでも教えられている。各流派の特徴を差異化した教材も見られる一方で多くの流派の様式を融合して教授用に考えられた教材なども見られる。

伝統的にはシラットは男性の武術のジャンルとしての位置づけが主であることが多い。女性の演者もいるものの西ジャワでも男性の演者が圧倒的に多く存在していた。各地で男性にとって一人前の男性の証として「男らしさ」を示すための位置づけも見られる。19世紀まではバタビア近郊で男性が求婚する際にシラットを演じる必要もあったとされている[Bonneff 1998: 113]。この他に西スマトラのミンカバウにもシレック(*silek*)と呼ばれる護身術舞踊がある。パウカによる研究の中では、男性が成長するうえでシレックを学ぶことが一人前の男性の証として重視されてい

3) ジャイポンガン(*jaipongan*)は民俗舞踊クトゥック・ティルとブンチャ・シラットを基にして1970年代終わりに新たな芸能ジャンルとして創作された。その後、1980年代のカセットテープ産業の興隆とともに各地でポピュラーになった。現在の西ジャワの人形劇の中では、道化役者の人形の見せ場の1つとしてブンチャ・シラットあるいはジャイポンガンが披露されることが多い。

ることが記述されている(cf. [Pauka 1998])。こうしたことから各地で土地の英雄神話との結びつきも見られる。このように伝統的には男性主導のジャンルであると考えられるが、後述するシラット小説やコミックの中では女性闘士の活躍を描くものもある。『黄金杖秘聞』の中でも女性師匠から女性の弟子への継承をめぐる物語が見られる。

シラットの実践の中で重視されるのは、攻撃をかわし自分の身を護り相手を倒すわざとなる。その際にテクニックだけでなく精神性を伴う強さが重視される。この精神性は *jiwa* と呼ばれている。精神性をともなった場合のみ技術や武力が有効であるとされ、道義をわきまえ欲望を抑制し勇気があることなどが達人の条件となる[Bonneff 1998: 112]。こうしたわざにもなう精神性が物語という形で体现される場合には、善と悪との戦いという設定の中で正義と高潔さをともなって相手を倒すための力が発揮されることになる。力に付随する精神性は後述の超自然的力とともにシラットの哲学として重視される。

次に重要な要素は、精神性を伴うわざや強さは師匠から弟子へ継承されるものという点である。道場において師匠から技とともにこうした精神性を伝授されるという伝承の形態が多い。

シラットの実践においては武器を持たず素手で演じる流派もあるが、流派によっては武器の使用が技の獲得の重要な部分となるケースも見られる。『黄金杖秘聞』に見られる武器は杖であるが、その他にもクリス(*keris*)と呼ばれる短剣、ゴロック(*golok*)と呼ばれる刀などをはじめ多くの武器が使用される。また舞踊としての側面が強調される西ジャワのブンチャック・シラットにおいては扇なども頻繁に使用されている。特定の武器が重要な流派においては、師匠から前述のわざや精神性に加えて真の継承者として武器や何等かのモノを引き継ぐケースもみられる。武器は戦いのために必要なだけでなく、こうしたわざを継承する中で真の継承者の重要なアイテムと位置づけられている。また武器は超自然の力を生み出すモノにもなり得る。『黄金杖秘聞』の中では、高潔な戦士が訓練を経て正統な継承者の証としての杖を用いて初めて達成できる特別な術が焦点となっていた。このように武器が術を作り出すのに必要となるケースもある。

多くの道場では、技術的訓練に加えて瞑想、断食などの実践も重視される。ウィルソンは、型の反復的記憶を通した身体のトレーニングである *olah raga* の

段階から直観的知識を得る *olah rasa* の段階へ至り、持続的な訓練によって最終段階である *olah jiwa* に至り、そこで「洗練された力」(*tenaga halus*) を得て己を知る完全な知を得るに至るプロセスを記述している [Wilson 2002: 140]。このように習得のプロセスの中で己を知るに至る道は「シラットの哲学」として重視されている側面である。

わぎの習得プロセスの中では精神 (*jiwa*) をともなった術 (*ilmu*) の獲得が重視され、その延長としてしばしば呪力との結びつきも見られる。修行を行い、精神性をともなった技を獲得した達人は超人的力を獲得するケースも多い。これらには、離れたところから敵に打撃を与える (*ilmu si kontak, gayueng angin*)、身体を浮かせる (*ilmu meringankan tubuh*)、相手の力を奪う (*kebal*)、石などを手で割ることができる、などがあるとされている [Pauka 1998: 32] [Bonneff 1998: 113]。ジャワ島ではクバティナンと呼ばれる神秘主義の教団との結びつきも見られる。超人的力をともなう技は、良いことに使う場合には白い流派 (*aliran putih*) とされ、悪事に使う人々は黒い流派 (*aliran hitam*) とされており、物語の中では白と黒との対決が主要な筋立てを構成する。

このようにシラットの特徴は、戦いの技術に加えてテクニックにともなう精神性、修行を通じた力の獲得、超人的力の存在、師匠から弟子へのわぎの継承、などが挙げられる。そして力の獲得やわぎの継承のプロセスの中で、『黄金杖秘聞』における杖のように何らかのアイテムが実際の戦いの中でもまた象徴的な意味の上でも重要な役割を果たしていると言える。

## 2 シラット小説

インドネシアではシラットは実技だけでなく書物を通して広く知られてきた。特にその中でも小説とコミックが重要なメディアとなっている。筆者は現段階で小説とコミックについての詳しい調査を行っていないため、以下に主として先行研究の検討を通してこれらの書物について考察してみたい。

書物におけるシラットはインドネシア各地のシラットに限らずより広い意味での武術であり、海外特に香港や台湾の小説や映画の中の武術を指す。前述のようにシラットの中では戦いととも精神性や哲学が重視され、このことは他地域を起源とする広義のシラットにおいても共通する重要な要素となる。そして

物語が創られる場合には、善を重んじる高潔な精神性をもつ勇士が悪の側の戦士を倒して勝利を手にするという勧善懲悪の筋立てとして、こうした精神性や哲学が体现される。さらに超人的力の獲得、修行を通じた精神の鍛練、師匠から弟子への技の継承などの要素がそこに加えられて厚みのある物語世界が形成されていく。

シラットを題材とした小説はインドネシアで1950年代以降にポピュラーになったジャンルである。シラット小説は現地では *cerita silat* (略称 *cersil*) と呼ばれ、直訳すると「シラットの物語」を意味する。文字で書かれた物語ではあるが挿絵画家による多くの挿絵も入っていた。

これらの小説には以下の2つの種類が見られた。第一は台湾や香港の物語の翻訳である。これは完全な翻訳の場合もあり、また現地化のプロセスを経た翻案もあった。第二はオリジナルの創作である。第一のカテゴリーの翻案と第二の創作においてもっとも広く知られている作家がコー・ピン・ホー Kho Ping Hoo (1926 - 1994) である。コーは1926年にジャワ島中部スラカルタに生まれた。プラナカン (*peranakan*) と呼ばれる華人系インドネシア人の家系の出身で、インドネシア語とオランダ語で教育を受けた。英語も理解していたが中国語の基礎はなかったとされる。1952年に文筆活動を始めるが、シラット小説を書き始めたのは1959年であった [Suryadinata 2012: 41-43]。『一刀打は愛を貫く』(*Kilat Pedang Membela Cinta*) など多くの作品を残した<sup>4)</sup>。特に彼の小説においては登場人物のセリフの中で分かり易く示されるシラットの「哲学 (*filosofah*)」 [Sawega 2012: 9] が人々の心をつかんだとされる。またダイナミックな戦い、主人公が修行を経て達人として目覚めていくプロセス、超人的力の獲得、悪を懲らしめる描写 (社会批判)、意外な結末など、インドネシアの物語世界における常套的なパターンも効果的に用いられていた。コーはジャワの神秘主義であるクバティナン (*kebatinan*) の中の教団の1つであるスブド (*Subud*) を信仰していたとされている [Sawega 2012: 9]<sup>5)</sup>。スブドはクバティナンの全国教団の1つで、エクスタシー型の自己催眠のような経験

4) 以下に記す小説やコミックの日本語タイトルは、オリジナルのインドネシア語のタイトルの意味を考慮して便宜上つけたものである。

5) クバティナン (*kebatinan*) は内面を意味するバティンに由来し「内面の道」の意である。ジャワの神秘主義として知られ、現在までにさまざまな教団組織が見られる。

を通して神との接触を試みる実践重視の教団であるとされる〔福島 2002: 108〕。この論考の中で随所に「シラットの哲学」という言葉が登場するが、コーの小説においてはスブドの思想がその哲学の重要な部分を占めていたことが指摘されている〔Sawega 2012: 9〕。

中国語を習得していなかったため彼は中国のシラット小説を直接取り入れることはできなかったが、翻訳から中国のシラット小説の物語は熟知しており、歴史的な出来事、生活習慣、宗教など中国の歴史や文化についても造詣が深かったとされる〔Bonneff 1998: 115〕。スルヤディナタによればコーはインドネシア語版のシラット小説を多く読み香港映画と台湾映画を多く見ていた。これらの知識に独自の工夫を加えてコーは独特なインドネシア語版のシラット小説を生み出した〔Suryadinata 2012: 44〕。

インドネシアの主要都市における香港映画の普及はめざましく、インドネシア政府が国内に入ってくるマンドリン映画の数を制限していたにも関わらず1970年代から1980年代にかけて香港映画は特に人気があったとされている〔Kusno 2013: 198〕。スハルト体制下のインドネシアにおいて中国語の文書や中国語の使用が禁止されていた一方で、大衆文化を通して特にカンフーやギャングの中国的イメージが流布することは許容されていた。当時のインドネシアでは、スハルト政権のもとで華人に対して強硬な同化政策を施行し華人文化の表現を制限していた。クスノは、共産主義の思想の流入は禁止されていても大衆文化を通じた中国的イメージが流行することは許されていたことを矛盾的状况であるとしており、こうした矛盾の時代背景の中で生み出された大衆小説としてコーの作品を位置づけている〔Kusno 2013: 199〕。またコーが想像力と香港映画の助けを借りて儒教・仏教・道教の哲学に彩られた小説を生み出したとしており、スハルト時代に生まれ育ったインドネシア人にとって彼の小説が中国の歴史・文化・宗教に関するもっとも想像力に満ちた教育の情報源であったことを指摘する〔Kusno 2013: 201〕。

このような時代背景の中で香港映画がシラット小説の発展に与えた影響は非常に大きかった。そしてまた文化統制の政治力が働く中で大衆文化の流行と受容を通して新たなジャンルの創出が見られたプロセスを知ることができる。

コーの1981年の作品である『一刀打は愛を貫く』の中では、ジャワ島の歴史に存在したヒンドゥー王国マ

ジャパイトが舞台となっている。この作品は中国のシラット小説と同じような傾向が見られるが、物語の結末でコーはインドネシア人と中国人との結婚という結末を採用して人々に重要な教訓を示したとされる。こうした傾向は、20世紀初頭のプラナカンの小説によく見られたがシラット小説の翻訳には見られないものであったことが指摘されている〔Suryadinata 2012: 44〕。このようにコーの作品は翻案と創作を組み合わせたり方で生み出されていった。香港・台湾映画、シラット小説のインドネシア語訳などに影響を受け、そこにオリジナルの要素を加えて作られた独自のインドネシア版シラット小説は、コミック作家たちに影響を与え、さらに国産映画にも大きな影響を与えていった。

コーの他にも、ミンタルジャ、ヘルマン・プラティコ、ウイド・ウィダヤットなどの作家たちがインドネシア版シラット小説の興隆に貢献したとされている。ポネッフは、中国のシラット小説と同様に、インドネシアのシラット小説の中でもその独自の哲学や宗教的な要素が挿入され、特にヒンドゥー的な要素が顕著であったことを指摘する〔Bonneff 1998: 116〕。

シラット小説はインドネシアにおいて華人系住民のみならず「プリプミ」とされるインドネシアの人々にも広く受け入れられたジャンルであった〔Suryadinata 2012: 44〕。スルヤディナタによるとコーのシラット小説は一回に10,000部から15,000部が発行されて1か月で売り切れ、4～5年ごとに再版されていた。最も少ない発行部数でも6,500部であった。1960年代から1970年代には貸本を通して読む読者も多かったため、1冊の読者は概算で160万人ほどはいたとされる〔Suryadinata 2012: 44〕。

シラット小説の人気理由は、歴史小説との共通点がありながら、哲学があり恋愛があり戦いがある点とされる。善と悪の戦いがクローズアップされて最終的には高潔な精神を持つ善の側が勝利するという展開が見られる。シラット小説は人々を魅了し、ファンタジーの世界へ人々をいざなうものであった。スルヤディナタは、シラット小説にはインドネシア文化との共通点が多く見られ、中国の物語にインドネシアの文化的要素を巧みに融合したことで多くの読者を勝ち得たのではないかと分析している〔Suryadinata 2012: 44〕。当時の副大統領でもあったジョグジャカルタの王スルタンハメンクブウォノ9世をはじめ、多くの政府高官がシラット小説やシラット映画を愛好してい

たことも知られている。

### 3 シラットのコミック

小説と並んで人々に広く愛好されたのがシラットのコミックである。ボネッフによるシラットのコミックについての記述によると、1954年に最初のコミック *Si Djin Koei* が創作された。そして1965年頃にも *Bukit Angin Kuning*, *Pendekar Piatu* などの作品が見られる。スマトラ島メダンの伝統的物語を題材とする作品 *Tjindur Mato*, *Pendekar Sorik Merapi*, *Tambun Tulang* なども見られ、1966年頃には *Rasho* という侍の物語も創られていた [Bonneff 1998: 119-120]。シラットのコミックは1968年頃からさかんになり、その背景には香港映画、台湾映画、日本映画の影響があったとされる [Bonneff 1998: 119-120]。これは前述のシラット小説と同様の現象であるだろう。そしてまたシラット小説もコミックの源泉となった。コー・ピン・ホーの小説や『ジャンパン』(*Si Djampang*)のシリーズを作ったザイディン・ワハブ(Zaidin Wahab)の物語もコミックの土台として使われていたとされる。有名な作品としてはガネス(Ganes TH)による『幽霊洞窟の戦士』(*Si Buta dari Gua Hantu*)などが挙げられている [Bonneff 1998: 119-120] [Kristanto 2005: 78]。この物語は、「白い鷹」道場の戦士バルダ・マンドラワタが恋人や父親や同志たちを悪の戦士によって奪われ自らも目の光を失うという悲劇を抱えながら正義のために戦う戦士の物語として知られている。

多くのコミックは小説を土台としており、ボネッフによると中国のシラット小説のインドネシアにおける影響は非常に大きく、第二次世界大戦前から新聞などのメディアにおける連載や書籍の出版を通してこれらの物語は多くの人々に愛好されていた [Bonneff 1998: 15]。ボネッフは香港映画や台湾映画から着想を得て創られたコミックの中の物語が現地化していったプロセスについても記述している。たとえばガネスは、『幽霊洞窟の戦士』の舞台をスンバワ島に設定して物語を創作するに先立って島の慣習について調査を行ったとされている。またトゥグ・サントサ(Tugu Santosa)も歴史的整合性を重視し、コミックに描く衣装や武器の時代考証を行ったとされる [Bonneff 1998: 121]。コミック作家の中にはシラットを学んで究める人もおり、作品を作るためにシラットの実演者にアドバイスを求める人もいたことが指摘されている

[Bonneff 1998: 121]。これに加えて後述するようにコミック作家の中には実際にシラットを習得していたケースもあった。このようにシラット小説やコミックは1960年代から1970年代には主要な視覚的メディアであり、インドネシアのシラットを含む武術全般を上演とは違う形で劇的に視覚化する重要なメディアであったと考えられる<sup>6)</sup>。

シラットのコミックは1970年代から1980年代にかけて多くの人々に愛好されていたジャンルであった。シラットのコミックが人々の人気を勝ち得た理由について同じ時代に親しまれていたワヤンのコミック (*komik wayang*) (cf.[福岡 2009])と比較しながら以下に考察する。

まずシラットというジャンルが汎インドネシア的であるという点が挙げられる。地域差も流派による違いもあるものの、ワヤンのコミックの源泉となっている影絵や人形劇などがジャワ島とバリ島に限定された芸術であることに比べればより広範に流布するジャンルであると言える。特にシラットはマレー世界の武術としての位置づけもあり、その点ではナショナルな枠組みを超えて知られているジャンルである。また香港や台湾の映画や小説におけるシラットも広く親しまれており、人々が想定するシラットの枠組みは非常に広い範囲に及ぶという点が挙げられる。したがってシラットのコミックとはこれらの広い範囲に及ぶシラット全般を題材としており、読者層もさまざまな興味・関心をもつ人々から構成されていた。この広い意味でのシラット全般に見られる特徴として、力というものが武力や技法のみならず精神性や哲学をともしなうものという共通の認識が見られる。こうした前提に基づくと、登場人物たちの超人的力の発揮などの要素は人々に受け入れられ易く、主人公のわざと心の成長過程に共感が持ちやすいのではないだろうか。

またシラットのコミックに見られる常套的なストーリーのパターンとしては、悪者を倒す勧善懲悪の筋立てが見られる。ワヤンの物語が非常に入り組んだ複雑な人間関係と因果関係の上に成り立っているのに対して、シラットのコミックの分かり易くパターン化された構成も多くの人々を惹きつけたと考えられる。この部分に関しては、主人公が最終的には悪者を倒すという筋が抑圧された庶民にとって不満の発

6) インドネシアにおけるテレビの普及は1970年代終わりから1980年代にかけてであった。1960年代から1970年代にかけての主要な視覚的メディアとしてコミックは重要な位置づけを持っていたと言える (cf.[福岡 2009])。

散の場となっていたことも指摘されている [Bonneff 1998: 118]。

さらに宗教との関連もインドネシアにおける大衆化を考える際には重要であると考えられる。伝統的なワヤンが多くの場合、ジャワ神秘主義を体現するジャンルとしてとらえられているのは対照的に、シラットはイスラームの宗教実践の中でも用いられてきた。シラットの中で発揮される超自然的力の存在はジャワ神秘主義とも共通する要素があり、先に述べたコーピン・ホーのようにクバティナンの思想をシラット小説を通して体現した作家もいたことは事実である。だがシラットの実践の中にはイスラーム寄宿塾であるプサントレンなどでイスラームの聖典コーランやハディースの章句の一部を唱えながら演じるケースも見られることが指摘されている [水上 2006: 152]。すべてのケースに当てはまるわけではないが、寄宿塾でシラットの実践が行われるケースもあるという現状に鑑みると、シラットの実践は宗教上の立場からも比較的受け入れられやすいと考えられる。

『黄金杖秘聞』はシラットのコミックに着想を得た作品とされている。プロデューサーのミラ・レスマナはシラットのコミックの愛好者であり、特にコミック作家ヘンキー (Henky) の作品を愛読していた。この作品はミラ・レスマナと共同プロデューサーのリリ・リザ、また監督のイファ・イスファンシャとその友人である作家エディ・チャヨノがそれぞれのアイデアに基づくあらすじを持ち寄ってストーリーを構成し、セノ・グミラ・アジダルマが完成させた。ミラ・レスマナによれば、ヘンキーの作品のひとつである『さすらいの笛吹き戦士』(Pendekar Seruling Gembala) がもっとも内容の近い作品のようである。ミラは10年前からこの作品を映画にしようと試みたが思うような結果が出ず、今回の物語はその理想を継承しつつもゼロから構成することを心掛けたという [Miles Production 2014: 30]。残念ながら筆者はヘンキーの作品を実際に読んだことがなく、映画の内容とコミックの内容とを対応させて分析することは現時点では難しい。だがミラ・レスマナによるとヘンキーのコミックをはじめとしてシラットのコミックに見られる「哲学」が映画の製作プロセスにおいては重要な要素であった。ヘンキーの活動軌跡もたどりつつこの「哲学」について以下に検討してみたい。

『黄金杖秘聞』に関する製作記録の中では、「シラットのコミックに描かれる世界は政治の世界のよう

ある。人間模様があり、支配欲が見られ、そして正義の名のもとに立つ英雄が見られる。現在の見方では彼はバットマンやスーパーマンの世界におけるスーパーヒーローであるだろう」(中略)「シラットの物語には、秘められた罪、支配力を得ようとする欲望、裏切りと報復が見られ、そのすべての裏に隠された哲学がある。この物語は我々の現実ととても近い。これがシラットの物語のすごさである。」と記されている [Miles Production 2014: 10-12]。

この文章を読むかぎりでは、ここで「哲学」とされているのはそれぞれの登場人物の技や物語における行動の背後にある思想や思惑のようなものであると考えられる。そしてこうした登場人物の織りなすドラマ性が映画化に適したものであり、それにダイナミックな戦いの要素が加わることで視覚的にも見ごたえのある映像が実現されたのだと考えられる。

『黄金杖秘聞』の中では高潔な2人の戦士が心を合わせて黄金杖を使うことで「大地を囲う技」(*jurus melinkar bumi*) と呼ばれる無敵空間を創り出す技が描かれる<sup>7)</sup>。男女2人の戦士が悪に対峙すべく心を1つにして修行に励み、悪の戦士と対戦する際に杖から強力な力が発揮されるという描き方になっている。テクニックのみではない高い精神性を伴う力の重要性がクローズアップされていることは、前述のシラット小説に見られる要素とも共通点が見られる。またここでは黄金杖の力もクローズアップされる。この杖は神秘的力を宿す武器とされる。制作記録には「最終的にこの杖が武器という機能の裏に哲学を備えた黄金杖であったことが明らかになる」と記されている [Miles Production 2014: 17]。

この記述における「哲学」は、遣い手の高潔な精神性と高いテクニックを持ってこそ発揮される超自然的力を指していると考えられる。これらのことから、『黄金杖秘聞』における「シラットのコミックにおける哲学」とは、登場人物たちの思想と映画の中で繰り広げられる共感、対立、裏切り、愛などの人間模様のドラマでもあり、またその中で高い精神性に裏付けられた技をもって杖が発揮する超自然的力でもあると考えられる。

このように精神を伴う力の存在が黄金杖のような武器を通して描かれていくことがヘンキーのコミッ

7) この技の具体的な内容についてはやや不明な点もある。字義通りに解釈すれば大地を囲うようにして無敵空間を作り出すことを意味しているようであるが、実際の映画での描写では杖が丸太を打ち砕く強い力を発揮する場面が見られる。

クの影響によるものかどうか、という点については今後の検討課題としていきたい<sup>8)</sup>。

以下にミラ・レスマナの愛好していたコミック作家ヘンキーの活動軌跡と作品の特徴を概観してみたい。なおヘンキーに関しては文献資料が見つからなかったため、コミック愛好者ヘンリー Henryによるインターネット上の記事を参照した<sup>9)</sup>。

ヘンキーは1949年に中部ジャワのパティに生まれ、1998年に亡くなるまでに多くの作品を生み出した。特によく知られているのはジャカ・トゥアック(Jaka Tuak)のシリーズである。長髪で胸をはだけた若者がヤシ酒の入った水甕を常に携えているのが特徴のこのシリーズは1971年に始まり、多くの人々に好まれたとされている。その他にも『放浪戦士クスタ』(Pengemis Kusta)などのシリーズも知られている。前述の『さすらいの笛吹き戦士』はこのシリーズの作品とされている。

ヘンキーは物語に関しては香港や台湾のシラットの物語を多く用いていた。前述のジャカ・トゥアックは、コー・ピン・ホーによる『酒酔達人』の小説からとられたものとされ、そしてそこに登場するTeja Si Mata Setan は一部のアイディアは コーの『超能力達人』から着想を得たとされている。またヘンキーの『神通力の鷲の達人』(Pendekar Bangau Sakti)はウー・レン・セン(Woo Leng Seng)による『神通力の鷲』(Bangau Sakti)に影響され、それを独自に発展させたと言われる。地名や人名に関しては借用するのみで現実の地名や人名とはかかわりがないケースも多く見られた。その例のひとつとして、ジョヨボヨ王の時代に宮廷詩人としてカカウィーン・バラタユダを著したとされるムプー・セダ(Empu Sedah)の名前が借用された点も挙げられている。固有名詞にインドネシアのものを借用しつつも作品自体は自由な着想によって発展していった。

記事を書いたヘンリーによれば、ヘンキーの作品の特徴は「軽妙な」物語でありながら「ドラマ性に富んだ」ものであり、常に彼の作品を好む読者層を獲得していた。ヘンキーの作品は画像の点でも多くの他のコミック作家に影響を与えた。Henry & Coという自営の創作集団に多くの作家たちが所属して、ジャカルタのクウィワンに家を借りて共同で仕事を行っていた。その中の作家

8) 上述のシラットの武器として挙げた剣や刀などの他にも、コミックにはさまざまなアイテムが登場する。杖、笛、竹などに加えて、ジャカ・トゥアックのシリーズのようにヤシ酒を入れた甕なども見られる。

9) 以下の概観は[Henry 2013]に基づく。

の1人であるヤンティ(Yanthi)によれば、物語はシラット小説からとられることもあり、また登場人物たちの衣装は映画館で頻繁に上演されていた香港・台湾映画のものが採用されることが多かった。だが戦いにおけるシラットの動きに関しては、彼自身は実際にシラットを習得しており、ヘンキーも実際にシラットを習っていたという。

ヘンキーの創作活動の最盛期は1980年代までであり、1990年代に入ると日本をはじめとする海外コミックの流行やテレビの普及などによって国産コミックは次第に衰退していく。

以上のようなヘンキーに関する記事からはさまざまな興味深い点を知ることができる。

まずヘンキーも含めて当時のコミック作家たちの創作手法はシラット小説の物語を土台としてそこから着想を得た作品を創っていくというやり方であった。この点でシラット小説とコミックは時には内容や設定などに重なる部分も多く、密接な関連を持っていたと言える。また画像となって視覚的に表現される登場人物の衣装などにも香港・台湾映画の影響も見られるようだ。さらに戦いを描くにあたってコミック作家たちが実際にシラットを習得していたこともわかる。この記事の中ではヘンキーの作品の特徴として「軽妙な」物語でありかつ「ドラマ性に富んでいた」ことが挙げられている。小説、映画、シラットの実践などの影響を受けて形成されたヘンキー独自の物語世界は、現代の映画に適した物語世界であったと言えそうだ。

『黄金杖秘聞』のプロデューサーであるミラ・レスマナは、小学校時代にヘンキーのコミックを愛読していたという。1964年生まれの彼女がヘンキーの物語に夢中になっていたのは1970年代であったことからコミックの最盛期を知ることができる。

#### 4 シラット、小説、コミックと映画

このように多くのコミック作家たちは実際にシラットを習得して戦いの場面を描く際にその経験を活かしており、またシラット小説やシラット映画からも物語の着想を得ていた。シラット、映画、小説、コミックは相互に関連を持って発展してきたジャンルであると言えるだろう。

コミックの有名な作品は1970年代以降に映画化されていった。有名な作品としては、前述のガネスによ

る『幽霊洞窟の戦士』(1970年に映画化)のほかに、『黄金の竹の遣い手』(Pendekar Bambu Kuning, 1971年に映画化)、ハンス・ジャラダラ(Hans Jaladara)による『頭蓋骨仮面の戦士』(Panji Tengkorak, 1971年に映画化)などが知られている[Kristanto 2005: 78]。先に述べた『幽霊洞窟の戦士』と同様に、『頭蓋骨仮面の戦士』においても覇権を争い合う流派同士の戦いが悲劇の主人公パンジとその偽物との戦いを軸に展開される。

上述の代表作のほかに多くのコミックが映画化されており、ヘンキーの人気コミックであったジャカトウアックの物語もカリム(S.A. Karim)監督によって映画化された。だがこの映画は上述の代表作に比べてそれほど人気を得られなかったようだ。

そしてインドネシアのアクション映画における振付という側面では特に香港映画のシラットの振付が採用された。このことは2014年にリリースされたフランス人監督メルソヌ(Bastian Meiresonne)によるインドネシアのアクション映画史を辿ったドキュメンタリー映画『ガルダ・パワー』(Garuda Power: The Spirit Within)の中でも描かれている<sup>10)</sup>。

シラット、映画、小説から着想を得てコミックが創られ、その小説やコミックが映画化されていくというプロセス見られ、さらに映画化に際しては香港映画の武術が採用されていた。このようにこれらの諸ジャンルは相互にさまざまな形で関係し合い大衆化に貢献していたことを知ることができる。インドネシアのアクション映画について考える際にはシラット、小説、コミックとの関連について考察することが重要であるだろう。

## 5 『黄金杖秘聞』の映画が人々に伝えるもの

前述のように、『黄金杖秘聞』はシラットのコミックにおけるヘンキーの作品を土台としつつコミックを愛好していた監督やプロデューサーがそれぞれのアイデアを持ち寄ってストーリーを完成したとされる。この映画の中で描かれる、師匠から弟子への技の継承、黄金杖という正統な継承者のアイテムの存在、愛と憎しみと、裏切りと信頼、典型的な善と悪の登場人物群の対立、道場における技の実践、修行を通じた力の獲得、超自然的な力の実現などの諸要素は、シラット小説やシラットのコミックに見られる要素と

10) 2015年3月に大阪アジア映画祭にて鑑賞。

も共通点が多く見られる。

中でも女性師匠から女性の弟子への技の継承が見られる点はこの映画の特徴の1つであると言えるだろう。これについては当初は男性師匠が登場する予定であったがさまざまな経緯によって変更が加えられた結果であるようだ。だが実際には演出上の効果という点も大きく、物語の設定としても興味深い効果を生んだと考えられる。プロデューサーのミラ・レスマナは、2015年9月に行われた映画に関するシンポジウムの中で「従来のインドネシア映画の中では女性は客体として描かれることが多く主体としての女性が描かれてこなかった」として、女性をクローズアップしたことに対する積極的コメントもしている。当初からの設定ではないようであるが、やはり女性登場人物をクローズアップする映画を製作したことの意義も大きいと言えるだろう。またミラ・レスマナが指摘するように女性登場人物をフィーチャーして女性闘士の力をアピールする描き方がやり易くなっているのは製作陣に女性が増えていることも関連しているだろう。インドネシア映画に関する研究の中でもジェンダーやセクシュアリティに関するテーマの多様化は映画製作の担い手に女性が増えたことと呼応していることも指摘されている[Heryanto 2008: 73]。

これらの特徴をふまえて、この映画が人々に伝える魅力について以下に考えてみたい。シラットという護身術のダイナミックな美しさ、技とともに精神性が重視される点などは日本人の観客には武道の精神にも通じるものがあり共感を呼ぶだろう。善悪の対立は分かり易く次第に引き込まれていく緊迫したストーリーの面白さも挙げられる。また、ロケが行われたスンバの美しさも感じることもできることに加えて、スンバ音楽の要素を取り入れてアルウィン・グタワが構成した全体の音楽も壮大な世界観の創出に大きな役割を果たしている<sup>11)</sup>。アクション場面の映像の加工も含めて、インドネシアにおける映画というメディアの成熟度や完成度の高さも多くの人々に訴えかけるものがあるだろう。

一方で国内での評判や反応はどのようなものがあったのだろうか。ミラ・レスマナによれば、この映画の国内での人気は製作陣が期待していたほどではなかったようだ。映画館にやってくる多くの若者の観客層は1980年代から1990年代生まれであり、1960年

11) 主題歌も含めて、映画全体を通して音楽の影響力も大きいと感じられる。スンバ的な要素をちりばめながらもオーケストラを主体とした映画音楽が作られている。



代70年代生まれの製作陣とはやや世代のギャップが感じられたという。シラット映画に登場する強い力と精神性を備えたヒーローのイメージに比べて、若者世代の観客が求めるヒーローのイメージはよりSF的なヒーローであり、その点で思ったような集客率を得ることができなかったのではないかとミラ・レスマナは分析している(2015年9月21日シンポジウムにて)。

実際に映画を見た人のコメントはさまざまであるようだ。インターネット上のある投稿によれば、この映画の素晴らしさは戦いのテクニックの多様さに加えて、豪華な俳優陣、ロケ地であるスンバの美しさ、衣装のデザインなどに見られる。一方で、黄金杖の力についての描写が最後まで分かりにくい点、1人の師匠と4人の弟子との緊迫した場面から始まり4人の弟子それぞれの背景が分かりにくい点などが難点として挙げられていた。また、この記事の中には映画の中で印象に残ったセリフも挙げられており、強さだけでなく純粋な心が必要であり、心の闇は人間を弱くすると説かれていることも指摘されている [Iriansyah 2014]。

その他に、豪華な俳優陣や長年待ち焦がれたシラット映画への過剰な期待のゆえにこの映画の中の戦いのシーンがやや物足りなく感じられたという批判的な見解も見られた [Irwansya 2014]。この記事によると、台湾映画のAng Leeのような作品を期待していたが、やはり俳優陣はシラット映画の専門ではなくカメラワークなどにも難点があったという指摘がみられた。

この他にも思い描いて期待していた1970年代のシラット映画との食い違いも含めて、シラットの戦いの場面について難点が挙げられていた記事も見られた [Mubarak 2014]。

これらの記事からは、多くの人々が1970年代に流行したインドネシアのシラット映画を念頭において俳優陣や製作陣にも期待を寄せており、中にはこの映画に満足したという評価もあり、一方でやや期待はずれだという評価もあったことが示される。

プロデューサーのミラ・レスマナとリリ・リザは、こうした人々の評判についても認識した上で映画という後世に残るメディアの評価は必ずしも現在の評価のみにはないと述べている(2015年9月21日シンポジウムにて)。そして物語の最後に後世の継承者となるべく登場する子役にインドネシアのブンチャック・シラットの遣い手を起用したことに言及して、この映画がブンチャック・シラットの今後の発展をも指向し

ていることを示唆している。

伝統的なブンチャック・シラットも含めたシラットにおけるヒーロー像が人々にどのように受け取られていくのかという点については今後も考察が必要であると考えられる。

またシラット小説やコミックとの関連では、これらのジャンルについての関心が高まる可能性も考えられる。インドネシアの国産コミックは1950年代後半から1970年代にかけては重要な視覚メディアの一ジャンルであったが、1980年代くらいから徐々に下火になり現在でも日本をはじめとする海外のコミックに押され気味である。影絵や人形劇の物語を土台とするワヤンのコミックも一般の書店ではあまり見ることができなくなっている。コミック作家たちの著作権も保護されてこなかったケースが多い。だがコミック愛好家の人々による情報の交換は近年のインターネットの普及によってさかんに行われているように見受けられる。この論考を執筆するに際してもインターネット上の記事や情報が参考になることが多かった。

映画『黄金杖秘聞』のコミック化は、ジョグジャカルタの若手コミック作家によってすでに行われた。コミックの映画化がさかんに行われていた1970年代から数十年を経てこのようなシラット映画が創られたことで、国産コミック特にシラットのコミックの発展にも新たな方向性が見られるようになる可能性も考えられる。

この映画は必ずしも国内のみをターゲットとしないという見方もできるだろう。舞台となった地は架空の国であり、ロケ地であるスンバ島はもとよりインドネシアの物語という設定に限定はされない。登場人物の名称、風景や衣装などの視覚的要素などをはじめとして、多くの点でインドネシア的な要素を感じることは多いが、作品全体としてはより普遍的な作品としてとらえることが可能である。豪華俳優陣の活躍に加えて、ストーリーや演出の完成度の高さからも現代インドネシア映画を担う映画人たちの今後の活躍にも期待を持つことができそうである。

## 引用文献

- Bonneff, Marcell. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- 福島真人 2002『ジャワの宗教と社会——スハルト体制下インドネシアの民族誌的メモワール』ひつじ書房。
- 福岡まどか 2009「インドネシアにおけるラーマーヤナ物語の再解釈——R.A.コサシのコミックを事例として」『東南アジア 歴史と文化』38号、106-140頁。
- Heider, Karl G. 1991. *Indonesian Cinema: National Culture on Screen*. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Heryanto, Ariel. 2008. “Citizenship and Indonesian ethnic Chinese in post-1998 films”. In Ariel Heryanto (ed.). *Popular culture in Indonesia: Fluid identities in post-authoritarian politics*. Routledge. pp. 70-92.
- Kristanto, JB. 2005. *Katalog Film Indonesia 1926-2005*. Jakarta: Penerbit Nalar.
- Kusno, Abidin. 2013. “Master Q, Kung Fu heroes and the peranakan Chinese: Asian pop cultures in New Order Indonesia”. In Nissim Otmazgin and Eyal Ben-Ari (eds.). *Popular culture co-productions and collaborations in East and Southeast Asia*. Nus Press Singapore in association with Kyoto University Press. pp.185-206.
- Miles Production. 2014. *Pendekar Tongkat Emas: A film by Ifa Isfansyah*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- 水上浩 2006「インドネシアの武術ブンチャック・シラットの稽古とことばの役割」『目白大学 総合科学研究』2号、151-164頁。
- Pauka, Kristin. 1998. *Theater & Martial Arts in West Sumatra: Randai & Silek of the Minangkabau*. Athens: Center for International Studies Ohio University.
- Sawega, Ardu M. (ed.). 2012 *Seniman dan karyanya Kho Ping Hoo & Indonesia*. Surakarta: Balai Soedjatmoko.
- Sen, Krishna and David T. Hill. 2007. *Media, culture and politics in Indonesia*. Jakarta: Equinox Publishing.
- Suryadinata, Leo. 2012. “Kho Ping Hoo dan karyanya”. In Sawega, Ardu M. (ed.). *Seniman dan karyanya Kho Ping Hoo & Indonesia*. Surakarta: Balai Soedjatmoko: pp.41-51.
- Wilson, Ian Douglas. 2002. “The Politics of Inner Power: The Practice of Pencak Silat in West Java”. Ph.D. Thesis, School of Asian Studies, Murdoch University, Western Australia.

## 参考インターネット資料

- Henry 2013 “Henky: Mengenang jejak karyanya”. [ヘンキー：その作品の軌跡を偲ぶ]  
<http://henrykomik.com/wp/2013/07/henky-mengenang-jejak-karyanya/> 最終アクセス2015年11月21日。
- Irwansyah, Ade. 2014. “Yang terasa kurang dari ‘Pendekar Tongkat Emas’”. [『黄金杖秘聞』の物足りなく感じる点] <http://showbiz.liputan6.com/read/2152574/yang-terasa-kurang-dari-pendekar-tongkat-emas> 最終アクセス2015年11月21日。
- Iriansyah, Arshad. 2014. “Review film:”Pendekar tongkat emas: Tidak hanya seputar silat”. [黄金杖秘聞：シラットに関する映画を超えて] <http://www.arsyadiriansyah.com/2014/12/review-pendekar-tongkat-emas-tidak.html>
- Mubarak, Makbul. 2014. “Seusai menonton pendekar tongkat emas”. [黄金杖秘聞を観終わって] <http://cinemapoetica.com/seusai-menonton-pendekar-tongkat-emas/>

## 参考DVD

- 日本ブンチャック・シラット協会監修『インドネシアの伝統武術 シラット Silat ①基礎／基本編』  
制作：B A B ジャパン。