



# 芸術は祝祭から -芸術の起源-

小林 道憲

# 芸術は祝祭から — 芸術の起源

小林 道憲

芸術の起源を、後期旧石器時代以来の呪術や儀礼に求め、それを取り囲む宇宙観を探る芸術論の試み。さらに、ギリシア悲劇や日本の能・歌舞伎の祝祭的起源を明らかにし、仮想空間への変身にこそ芸術のカタルシス作用があることを論じる。

## 1 芸術の始まり

呪術と儀礼 芸術作品の中の宇宙

## 2 ギリシア悲劇

ギリシア悲劇の成り立ち 祝祭から始まったギリシア悲劇 芸術は祝祭から

## 3 仮想空間

日本芸能の祝祭空間 仮想空間と祝祭

## 4 変身

祝祭と変身 仮面の役割 模倣の意味 狂氣と遊び

## 5 カタルシス

演劇のカタルシス カタルシスと芸術

## 1 芸術の始まり

### 呪術と儀礼

一八七九年にピレネー山脈のスペイン側の斜面で発見されたアルタミラの洞窟壁画や、一九四〇年に西南フランスのモ

ンティニヤック村で発見されたラスコーの洞窟壁画など、ヨーロッパで続々と発見された洞窟壁画は、後期旧石器時代に制作された絵画である。そこには、トナカイや馬、牛、鹿、ビゾン、山羊などが、黒や赤、褐色や黄色で生き生きと描かれ、懐中電灯の光を当てると、まるで生きているかのように息づき、動くようにさえ見える。先史人は、これらの洞窟の奥の闇の中で、石製の手燭に獸脂を灯して、揺らめく光のもとで、ゴツゴツとした石の壁に動物の絵を描いたのである。それはすでにすぐれた芸術活動だと言ってよいが、この人類初期の芸術活動は一体何に由来するのであろうか。

旧石器人の最大の関心事は、自分たちの命を維持するための野獣の捕獲と繁殖であった。そのために、旧石器人は洞窟の壁に動物たちを描き、それらに働きかけることによって、動物の捕獲と繁殖が豊かであることを願ったのである。つまり、洞窟に生き生きと描かれた絵画は、旧石器人がその生活を依存していた動物に働きかけるための呪術であった。その呪術は、おそらく、フレーザーの言う共感呪術、なかでも、類が類を呼ぶと信じる類感呪術だったであろう。洞窟の奥深くで豊満な動物の絵を描いたり、その絵に槍を突き刺すという行為は、その動物の繁殖や捕獲を確実にすると信じられていたのである。

旧石器時代の洞窟壁画が狩猟呪術や繁殖呪術に由来するということは、何より、描かれた絵の大部分が食糧とされた動物像であること、しばしば豊満で妊娠した動物や雌雄一対の動物を好んで描いていること、逆に、矢や槍を身に受けた動物像を描いていること、その動物の絵が洞窟の奥深くに重ね書きされていることなどから推察される。そこでは、動物の彩画や刻画を描く行為そのものが、共感呪術的儀礼だったのである。さらに、罠と思われる図形が描かれていたり、動物の毛皮を被った呪術師と思われる人物像が描かれていたりするところを見れば、この旧石器時代の洞窟壁画が呪術に由来するということは確実である。

しかし、呪術は、単なる呪術にとどまらない。そこには、動物のうちに潜む限りない命への信仰があった。動物を捕獲して、その肉を人間が食うということは、人間がその偉大な生命力を与えるということを意味していた。狩猟の成功を祈つて洞窟の奥深くに生き生きと描かれた動物像の描写には、人間生活と動物の命が一体化した呪術的な力が宿っていると信じられていたのである。そこには、動物の生命力と人間の生命力の共鳴があり、それを可能にする大きな宇宙的生命力への期待があった。

実際、旧石器人は、何百万年もの間、狩りをして生きてきた。彼らは、見渡す限りの草原や冰土を、石の槍や弓矢をもって、獣を追いかながら生きていくということを繰り返しているうちに、その脳裏には動物の姿形が染み込み、トナカイや野牛のどんなに早い動きでもとらえることができるようになった。野獣との日々の対決が、対象に対する直接知を養ったのである。そして、呪術は、この人間と動物の生死をかけた営みを仲立ちする行為であった。それは、厳しい自然の中で人々が生きていくための切実な行為だったのである。旧石器人が動物の特徴をよくとらえ、生き生きとした絵を描きえたのはそのことによる。そこには、生きていくための切実な欲求があり、生きようとする意志があった。芸術は、この生きるということから出発した。芸術は、人間の生の営みであり、生の要求であり、体験であり、行為である。しかも、それは、保留された経験であり、行為である。

だから、旧石器時代の洞窟絵画は写生画ではない。そこには、疾走する野牛や鹿、跳ねる馬や尾を翻すビゾンが描かれているが、それは、どこまでも、狩猟という行為によって抽出されてきた動物の像であった。それは、確かに写実的ではあるが、しかし、それでも、そこには抽象がある。先史時代でさえ、すでに、絵画は事物の単なる模写ではなくなっているのである。

そのもっとも代表的なものは、〈歪曲遠近法〉による描写で

あろう。旧石器時代の動物壁画には、動物の身体は側面から描かれているのに、角や蹄は正面から見た形で表わされているものがある。それは、狩猟では、動物を捕獲するのに矢や槍を腹に刺すのに対して、動物が襲ってくるときには、正面から角や蹄を突き出して迫ってくるからであろう。結果として、現代のキュービズムの描き方のように、多視点からの描写法になる。しかし、それは、キュービズムのような実験的なものではなく、どこまでも、狩猟という生きるための行為から起きてくることなのである。こうして、旧石器時代の絵画は、動物の形態を凝縮し、単純化して描き、旧石器時代美術の様式を創り出した。

この様式の成立に、儀礼化した呪術の果たした役割は大きい。呪術的行為はやがて儀礼化し、祭祀となっていく。現に、洞窟の奥深くでは、成年式が行なわれていたであろうといわれる。成年式は、少年が一人前の大人になる儀式であり、少年から子供の靈を除去して、大人の靈を宿らせる儀式である。しかも、狩猟時代には、少年を一人前の狩人にしなければならないから、少年に動物の靈力を吹き込む必要があった。そうして、はじめて、少年は大人になりえた。動物画は、そのために描かれたのである。洞窟の奥深くは聖所であり、一種の祭壇であった。獣の毛皮で身を包んだ呪術師は、そこで狩猟の踊りを踊り、動物そのものに成りきって、成年を迎える少年たちに動物の靈を吹き込んだと思われる。洞窟の奥深くの聖なる場所で、呪術師と参加者は一つになり、聖なる儀礼が行なわれていたのであろう。そして、そのような儀礼から祖靈や精靈の観念が成立し、祖靈と動物靈を同一視するトーテム信仰も成立したと思われる。

宗教は聖なるものに対する信念であり、大いなるものへの帰一の感情であるが、芸術も、また、このような呪術と儀礼に起源をもつ。舞踊や演劇は、呪術的儀礼での狩りの所作の再現から生まれ、そこから原初の音楽や絵画も生まれた。呪術的儀礼の興奮状態こそ、日常的生からの超越であり、芸

術が生まれ出る場であった。今日芸術的行為とされている舞踊、演劇、音楽、絵画、彫刻、詩などの源流を尋ねていけば、原初の呪術と儀礼に至る。逆に言えば、今日の芸術にも、一種の呪術的性格が残っているのである。芸術の歴史は、人類の歴史とともに古い。

### 芸術作品の中の宇宙

旧石器時代から中石器時代を経て新石器時代へと進むにしたがい、芸術作品はより抽象化してくる。むろん、抽象化は、動物の繁殖を祈る記号など、すでに旧石器時代から現われているが、これが、中石器時代から新石器時代にかけてより発達する。

例えば、中石器時代に属するイベリア半島東部のレバント岩面画でも、はじめのうちは動物像などが比較的写実的に描かれているが、やがて、時代を追うにしたがって細部が省略され、影絵ふうになっていく。それとともに人物像も増え、それが次第に様式化され、表現主義的になっていく。レバント絵画の人物像の足が極端に太く長く描かれ、デフォルメされているのは、おそらく人物の姿態そのものではなく、狩りという行為そのものに注意が向けられ、誇張されたためであろう。そこでは、人間と動物の戦闘の様子が抽象画ふうに描かれ、構図化と物語化が進んでいる。レバント岩面画では、狩猟のほか、舞踊や戦闘、採集や牧畜の様子も描かれ、時代が進むにしたがって、絵画は記録性を強くしてくる。

新石器時代に属するわが国の縄文時代の芸術、例えば、縄文土器に描かれた紋様も抽象性の高いものであった。新潟県十日町市 笹山遺跡出土の火焔型土器などに表わされているように、粘土を紐にして土器の外側に貼りつけて描かれた紋様は、縋れては解け、重なり合い、縦横に躍動しながら、旋回している。その隆起した不均衡な紋様は、怪異で不思議な雰囲気を醸し出す。それらは実用に用いられたものではなく、豊饒儀礼などに用いられたものなのであろう。ここでは、す

でに、芸術作品はシンボル化し、象徴的な意味をもつようになっている。シンボルは、その形象そのものを通して、神秘的な力につながる。縄文土器に表わされた波形紋様や渦巻紋様や交差紋様は、そういう超自然的な力を表現している。この時代には、すでに、草や木、動物、岩や山など、すべてのものに靈力が宿っているという靈魂信仰が成立していたと思われる。わが国で、水の神や山の神を表わす最基層の言葉、ミヅチとかヤマツミというときのチやミに当たる靈力への信仰である。

無数に出土してくるわが国の縄文時代の土偶の背景にも、そのような靈力信仰、精靈信仰があった。縄文時代の土偶に、しばしば目や鼻、口はもとより顔面すらないものが少なくなるのは、そのためである。例えば、山形県舟形町西ノ前遺跡出土の土偶は堂々としたものだが、顔の表情がない。これも何かの精靈を表わしていたのであろう。縄文人にも、その姿形をまだ具体的に表わしえなかつたのである。また、縄文時代の土偶には、故意に破損されているものが多い。人々は、壊した土偶を畑などに埋め、穀物の豊饒を祈ったのであろう。さらに、火形のようにも用い、人の代用品として、病気の治癒祈願などのために使ったのかもしれない。土偶の背景には、豊饒儀礼や葬送儀礼、治癒儀礼などがあったと思われる。

形象化とシンボル化の進んだ縄文時代の土器や土偶は、曲線的で力強いエネルギーを感じさせるが、それは、靈力信仰に基づく宇宙的生命力への畏怖の感情なくしては表現しえなかつたものなのである。

旧石器時代から新石器時代にかけて、ユーラシア大陸の各地で出土するヴィーナス像も、胸部や腹部や臀部を誇張した豊満な女性裸像で、そのデフォルメは著しく、もはや実用や装飾を越えている。これは女性の産出力信仰に基づくもので、やがて大地の豊饒への信仰へつながり、地母神像となっていく。そこには、大地と女性の生命力への信仰があった。多産や豊饒を祈る儀礼が盛んに行なわれていたのであろう。そ

して、そこから、万物は母なる大地から生まれそこへと帰るという観念が生まれてくる。大地は生きとし生けるものを生み出し養う偉大な母であり、生きとし生けるものはまたそこへと回帰していく。そのような観念が、あのような豊満なヴィーナス像を生み出したのであろう。

木の実や穀物を入れる土器も、万物を育む母なる大地の子宮のようなものとしてイメージされていた。例えば、山梨県北杜市（津金御所前遺跡）出土の顔面把手付き深鉢は、容器全体が妊娠した母の形をしており、赤子が生まれつつある様子を造形した祭器で、縁には、把手として、地母と思われる女神像が付けられている。大地の恵みである木の実や穀物を入れ、それを地母神に捧げる豊饒儀礼が行なわれていたのであろう。大地の豊饒への信仰なくして、このような造形は不可能だった。

旧石器時代や新石器時代の造形芸術も、何の意味もなしにつくられているものではない。縄文時代の土偶一つ、背後に大きな宇宙観をもっており、それなくして生み出されはしなかつた。人々は、人の力を超えた大いなるものへの畏怖と帰一の感情をもち、その表現が芸術作品となって創造されたのである。

先史時代の人々にとって、天には、地上の昼を明るくする日の神や夜を照らす月の神が住み、崇高さと認識を象徴していた。雷や稻妻や雨は天と地をつなぎ、地上の豊饒を約束するものであった。また、地下は死者の休らうところであり、大地の母の子宮と觀念されていた。洞窟は、この大地の子宮への入り口であった。そして、人々は、山上や洞窟など、地上の聖なる空間を通して、天上地下の神々の世界につながっていた。そこには、素朴ながら壮大な宇宙観があったのである。それなくして、いかなる造形芸術も創造されはしなかつた。

時間もまた、絶えず原初の混沌に帰って、そこから秩序を形成し、それを繰り返すものと考えられ、それが儀礼となつ

て表現された。例えば、冬至、太陽の力が最も弱まり、太陽が西の地平線に沈んで、地下の死の世界に帰っていったとき、その太陽の力の再生を祈って、盛んな歌舞音曲を交えた儀礼が執り行なわれた。そのような儀礼から、舞踊や演劇や詩歌が生まれたのである。

ヨーロッパの先史文化、新石器時代の巨石建造物も宇宙論的意味をもっていた。巨大な立石によって作られたストーンヘンジ（環状列石）の石と石穴の配列は、夏至や冬至の日の出や日没、月の出や月の入りの方向とほぼ一致する。このストーンヘンジは、祖先を葬る埋葬地から次第に神殿的意味をもつようになつたものであろう。これらの巨石のまわりでは、季節ごとに歌舞音曲を交えた祭祀が行なわれていたと思われる。メンヒル（立石）にしても、ドルメン（支石）にしても、巨石は生命の永遠を意味し、太陽や月の再生への信仰と深くつながっていた。

先史時代の芸術作品は、どれも象徴的な意味をもち、大きな宇宙観の表現であった。しかも、そのシンボルは特別な力をもち、宇宙生命への直接の通路と考えられていた。わが国の縄文芸術やヨーロッパの新石器文化などに見られる同心円紋様や連続渦巻模様も、生命の永遠回帰を象徴し、先史時代の宇宙観を表現するものである。旧石器時代や新石器時代の造形芸術は、大宇宙を象徴する小宇宙だったのである。

## 2 ギリシア悲劇

### ギリシア悲劇の成り立ち

ソフォクレスの『アンティゴネ』は、ギリシア悲劇の代表作としてよく知られている。内乱後に王位についたクレオンは、先王の息子ポリュネイケスの遺体を反逆者の廉で、国法によって、埋葬することを禁じる。しかし、その妹アンティゴネは、家族の情止みがたく、その決定に背き、ただひとり兄の埋葬を決行し、死を覚悟してクレオンと対決する。予言

者ティレシアスの言を聞き入れて、クレオンは考えを改めたが、アンティゴネは自害、アンティゴネと恋仲にあったクレオンの息子も自殺してしまう。

この悲劇は、ヘーゲルも解釈しているように、〈家族〉と〈国家〉の対立の悲劇と言える。国法の定めによって厳しく違法者を処罰するクレオンは、国家の法を代表し、兄妹の止みがたき感情から兄の埋葬を決行するアンティゴネは、家族の血の原理を代表している。この理性と感情、人為と自然の対立が悲劇的な行為を生み出し、登場人物たちの苦悩と死を招く。その矛盾を宥和するものは、ただ神の定めた運命のみである。クレオンは人の法を代表し、アンティゴネは地の法を代表しているが、その葛藤は、運命という天の法によってしか宥和することができない。ソフォクレスが、人の法を代表する登場人物に男を当て、地の法を代表する登場人物に女を当てたのも、そのことによる。男は主に人の法に基づき、女は主に地の法に基づいているからである。

同じソフォクレスの『オイディップス王』も、ギリシア悲劇のもう一つの代表作である。オイディップス王は、スフィンクスの謎を解いて、テーバイの国を苦難から解放した偉大な王であったが、そのテーバイの国を疫病が襲う。この災厄を鎮めるには、「先の王を殺した犯人を追放せよ」というのがアポロンの神託であった。その犯人こそオイディップス自身であったということを、オイディップス自身が発見するという悲劇が、この『オイディップス王』という悲劇である。オイディップス王は、はじめ神託を信じなかったが、先王の殺害犯人を追及する過程で次々に出てくる証言から、遂に真実を悟る。しかも、オイディップス王は先王の実子であり、先王の妃つまり自分の実の母親を妃にしてしまっていた。

「おおすべては明らかとなったようだな。おお、光よ、これがお前の見おさめだ。生まれるべきでない人から生まれ、交わってはならぬ人と枕を交わし、害すべきでない人の血を流したこのおれの！」

というオイディップスの嘆きの言葉は悲痛である。そして、その苦悩の中、オイディップスは自ら両の目を抉って、国外追放を願い出、流浪の旅に出ることになる。

この悲劇は、実の父親を殺し、実の母親を娶ったのが自分自身であるということを、自ら発見するという、いわば自己言及の悲劇である。オイディップス王は、実の父親を殺し実の母親を娶るという行為を意図して行なったわけではないのだから、それは過失であり、過誤である。しかし、この意図せずして犯した罪は、人倫の法に反する恐ろしい罪であった。それには、自らの罪を承認し、自己自身を責め、共同体から追放されるという悲劇的な解決しかなかった。オイディップスがどんなに偉大な英雄であろうとも、犯した罪過は、自らの没落によってしか償いえないものである。ソフォクレスの『オイディップス王』は、偉大な英雄の栄光と悲惨、偉大な英雄が陥らねばならなかつた戦慄すべき運命を物語つてありますところがない。

ソフォクレスの『アンティゴネ』や『オイディップス王』にも現われているように、ギリシア悲劇の本質は、理と情、無知と真実などの矛盾から人間が陥らざるをえない運命の世界を露顕させるところにある。人間を超える運命の力の前では、どんなに偉大な王でも、没落していかねばならないし、どんなに正しい人であっても、絶望の淵に転落していかねばならない。神が定めた過酷な運命の前では、偉大な人でも正しい人でも、否、そうであればなおのこと、言い知れぬ苦悩に陥り、受難と忍苦の淵に立たされる。故無くこの世に投げ出されている人間は、どうにもならぬ運命の前では無力であり、この人生の真実の前に誰もが屈伏せざるを得ない。しかし、人間は、この自己自身に背負わされた運命を自分自身の持ち分として生きていかねばならないということ、それが、多くのギリシア悲劇の語っていることである。

人間は無慈悲な運命に支配されているという過酷な現実を、ギリシア悲劇は、登場人物たちの悲劇を通して、観客の前に

露呈する。しかも、観客もまた、登場人物とともに、この過酷な運命の中に引き込まれ、人生の真実を知る。アリストテレスは、『詩学』の中で、ソフォクレスの『オイディプス王』を念頭に置いて、崇高な人物の罪過と苦悩に悲劇の本質を見、しかも、幸福から不幸へその運命が急転するところに、悲劇の一般的構造があると見た。このアリストテレスの見方は、ギリシア悲劇の真実をよく見たものと言えよう。

### 祝祭から始まったギリシア悲劇

ギリシア悲劇の上演で、人間が陥らねばならない運命と人の世のはかなさを謳いあげるのは、歌舞団（コロス）であった。歌舞団は、ギリシア悲劇の誕生の母体である。もとは歌舞団だけが存在し、この歌舞団の合唱や舞踊の間に所作が挿入されることで、劇の形態が生まれた。ソフォクレスの時代になると、所作の方が優先し、所作と所作の間に歌舞団の合唱や舞踊を挿入して悲劇を構成するようになったが、歌舞団の役割は、この時代でも大きな役割を果たしている。歌舞団はもと神の語り部であり、神の体現者であり、神への転身者であった。歌舞団が、神の定めた運命に支配されている人間の過酷な現実を謳いあげるのは、そのことに起源している。なるほど、悲劇の観客は、自分自身を歌舞団の合唱や舞踊の表現の中に再発見するが、歌舞団は必ずしも観客代表ではない。むしろ、神降しの役割を果たす神官、祭祀者の役割を果たすのが歌舞団だったのである。

今日残されているギリシア悲劇の作品群は、もともと、アテナイの国家的祝祭行事であった大ディオニュソス祭で上演された台本であった。大ディオニュソス祭は、三月末、春になって新しい生命が再生するのを祝う祭である。この祭では、まず、開演に先立つ供儀の後、松明に照らされた長い行列に守られて、ディオニュソスの神像が神殿から劇場内に運ばれ、神像への献酒が行なわれた。そして、数日に及ぶ悲劇の競演が行なわれたのである。これらの悲劇の上演で歌舞団が活躍

し、音楽や舞踊の要素が無視することのできない重要性をもっていたのは、悲劇の上演が春の到来を祝う祝祭に起源をもっていたからである。この春に行なわれる祭式をディテュラムボスというが、元来、それは激しい踊りを意味していた。人々は、激しい音楽と踊りと陶酔の中で、ディオニュソス神の復活を祝ったのである。

ディオニュソス神は、ギリシア人にとっては異邦の神で、ブドウの栽培や酒の製法を教えながら、旅する人々で迫害され殺されるが、その度ごとに奇跡的に蘇って、旅を続けたという。この神話に基づく合唱と円舞が演劇を生み出したのである。ギリシア悲劇の中で、登場人物が運命の定めに従って死んだり流浪したりするのは、ディオニュソス神の物語の再現だったと言える。

ハリソンも、『古代藝術と祭式』の中で、演劇藝術はまず例外なく祭式の段階を通過しなければならないと考え、ギリシア悲劇もディオニュソス祭のディテュラムボスから生まれたと言っている。ディテュラムボスの歌や踊りを演じるのは、ギリシア悲劇では歌舞団（コロス）であるが、このコロスは、最初は畠を耕すただの男や少年で、種蒔きや耕作の合間に踊ったのだという。ここでは、俳優と観客の区別はなく、全員が俳優であり観客であった。しかし、そこへ、ホメロスの叙事詩の英雄伝説を題材にした演劇が加わることによって、歌舞団と俳優と観客が分かれ出る。こうして、ギリシア悲劇の演劇形式は成立したのだという。

ニーチェも、『悲劇の誕生』の中で、ギリシア悲劇はディオニュソス祭の歌と踊りに起源をもち、歌舞団（コロス）から成立したと言っている。よく知られているように、ニーチェは、ギリシアの二柱の芸術神、アポロンとディオニュソスの相剋の上にギリシア悲劇は成立すると考えた。ディオニュソス的な音樂的藝術を基礎としながら、それを美しくアポロ的に造形化したところに、ギリシア悲劇は成立したというのである。ディオニュソス的なものとは、節度を超えた過剰な

生の豊かさを象徴し、永遠の生命の脈動の中に自己自身を滅却する歓喜に満ちた恍惚状態を意味する。それに対して、アポロ的なものとは、輝くもの、節度と限度、美を象徴する。このアポロ的なものとディオニュソス的なものとの統合に、ギリシア芸術の発展がある。特に、ギリシア悲劇は、このディオニュソス的な衝動のアポロ的な感性化に、その最高度の達成を見たという。

逆に言えば、ギリシア悲劇は、美しく輝くアポロ的な美の根底に隠れている恐ろしい深み、悲劇的実相を抉り出し、人々の目をディオニュソス的なものに向け変えさせる。人間は苦難と苦悩に面し、分裂と矛盾に引き裂かれ、恐ろしい深淵に差しつかえられている。その真実を欺瞞なく凝視するところにギリシア悲劇の本質があるというのが、ニーチェの考え方であった。

確かに、ソフォクレスの『アンティゴネ』や『オイディップス王』に代表されるように、人間は無慈悲な運命に支配され、その運命の力の前では無力であり、受難と忍苦のうちに喘いでいかねばならないことを、ギリシア悲劇は凝視している。しかし、それを凝視し、人々の目が人間を超える運命の世界に開かれるには、われわれが陥っている日常の退屈な反復と虚飾の世界を破る必要があり、ある意味で、節度と正気を超えた過剰な世界に自己自身を滅却する必要がある。そして、人間を超えた大きな世界に開かれ、大いなるものに帰一しなければならないのである。一般に、古典的演劇芸術が、音楽と踊りの陶酔の中で神の到来を祝う祝祭に起源をもつのもそのことによる。

### 芸術は祝祭から

原始人も、狩猟や戦闘から帰ると、篝火を焼きながら、女や子供達の前で、勇ましい狩りの様子や戦さの有様を再現して見せた。そこから、狩りや戦さの踊りも生まれたのである。この所作が定式化すると、儀礼になった。

また、未開社会の人々も、旱魃で穀物が枯れてしまいそうなときには、大きな器に水を満たして、これを振り撒き、雨の踊りを踊って、水の神に祈る。逆に、日照りの欲しいときには、太陽の踊りを踊って、日の神に祈る。そこから、雨乞いの踊りやサンダンスが生まれてくることは確かである。

古代エジプトでも、オシリスの祭のときには、はじめ耕作と種蒔きの儀礼が行なわれ、次いで、オシリスの受苦と復活を再現する儀礼が、毎年、奇蹟劇として演じられた。オシリス神は、もと死んで再生する穀靈神であり、オシリスの祭は、小麦の豊饒を祈る予祝行事であった。そして、ここでも、オシリス神話は演劇として演じられていたのである。

ハリソンの言うように、演劇は祭式から生まれる。祭式における行為（所作）をドロメノンと言うが、そのドロメノンからドラマが生まれたのだと、ハリソンは言う。行為の再現が定式化され周期的に繰り返されれば、祭式となり、そこから舞台芸術も生まれた。祝祭には誰もが参加し、そこでは、誰もが演技者であるとともに観客でもある。それどころか、この祝祭には、死んだ祖靈も参加し、神々も参加する。祝祭で演じられる舞踊や演劇の中で、人も踊り、祖靈も踊り、神も踊る。これがやがて、演ずる者とそれを見る者が分離することによって、演劇や音楽や絵画など、芸術が成立する。原始的祝祭の踊りは再現的な踊りだが、そこから、ドラマも生まれてくるのである。

芸術は、神々を祀る祭祀から始まり、祝祭から生み出されてくるのである。古代にしても、中世にても、絵画や彫刻など、芸術作品そのものがこのような祭式から生み出されるとともに、その芸術作品自身が、神々への奉納品として、祝祭的意味をもっていた。行為が再現され、祭式化されることによって、演劇も生まれてくる。その意味では、模倣とその反復は創造である。儀礼は、身体行為を介して神々に近づく仕組みであり、それはいつも演劇的構造をもっている。神々の世界へ演劇的行為によって接近することが、祝祭の本質で

ある。

祝祭そのものが、激しい音楽と舞や踊りの陶酔の中で神々の到来を祝う芸術作品である。そこには、演じられる舞や踊り、奏でられる音楽とともに、神々が呼び出され、祖靈が迎えられる。そこで舞や踊りを演じる者は神や祖靈の化身でもあり、演者には神々や祖靈が憑依する。多くの場合、演者が仮面をつけて登場するのはそのことによる。そこから、演者とそれを見る観客とが分かれてくると、それは、やがて、到來した神々や精靈に向かって奉獻される芸能という意味をもつようになる。それどころか、この祝祭の聖なる空間には怨靈や鬼なども訪れ、これらの退散の踊りが演じられる。祝祭とは、天や地、他界や異界から來訪して來た神々や精靈や惡靈とともに遊び狂う行事なのである。祝祭空間は、常に、神々や惡靈の住む他界とのつながりをもっている。舞台芸術は、何より、この神々や惡靈の示現として成立したのである。

例えば、インドネシアのバリ島の寺院の割り門の前でガムラン音楽とともに演じられる芸能、バロン劇も、神と悪魔の戦いを演じる仮面劇である。そこでは、悪魔を退治する男達の勇壮な踊りや、神々を招く女達の流麗な踊りを交えながら、善なる怪獣バロンとその仲間の猿、魔女ランダとその手下の小悪魔たちなどが登場し、延々と続く終わりなき戦いを演じる。それは、災いや飢餓をもたらす惡靈と偉大な神々の戦いを演じながら、神と悪魔と人とが交流する祝祭なのである。舞台芸術は、このような空間から創造されてくる。

祝祭は、われわれを日常性から解放してくれる。辛い労働から人々を解放し、日常の生活から離脱させてくれるのが、祝祭空間である。そこでは、奉獻、供儀、舞踊、演劇、競技などが挙行され、人々は、この特別な聖なる時間と空間の中へ、我を忘れて没入する。この忘我の場で、人々は祖先の靈につながり、天神地祇と交わる。

祝祭の中でしばしば行なわれる無制限な浪費や底抜け騒ぎを伴うオルギーは、天地創造の再現である。原初の混沌に回

帰して再生してくるためには、上下、表裏、男女などの日常の秩序が逆転されねばならなかつたのである。と同時に、その祝祭の乱痴氣騒ぎは、社会全体の生命力の回復と共同体の力の再結合を可能にする。神々に奉獻する演舞やオルギーの中で、人々が喜びに沸き遊び狂う中で、祝祭のリズムは共同体の隅々にまで波及し、人々は再集合し、社会は再び一つになる。祝祭は、共同体がつくり出すものであるとともに、共同体を作り出す。この祝祭から芸術が発生してくるとすれば、芸術もまた日常性からの離脱を可能にし、人々を結び付ける社会的な意味をもっているのだと言わねばならない。

そのように共同体が共同体を超える神秘なものに支えられているのは、祝祭の中に大きな宇宙觀があるからである。祝祭は、例えば、春の到来を祝う祭りに見られるように、その挙行によって、古い年が追い払われ、新しい年が迎えられる。とともに、古い年の災いが駆逐され、新しい年の力が再生してくる。祝祭は、この時間の更新を通して原初へ回帰し、そこから宇宙の新しい生命を呼び出してくる。それとともに、人間とその共同体も再生してくるのである。

共同体は、人々がそこから生まれそこへ死す大地に支えられている。そして、そのもとで催される祝祭は、生命の復活を象徴する儀礼を通して、大いなるものとのつながりを確認する。舞踊、演劇、音楽、絵画、彫刻、どれも、芸術作品はその象徴的表現である。だから、芸術作品は、少なくとも、それが古典的なものであるかぎり、いつも、それを超える大いなるものに支えられている。人間が支配されている運命の世界を抉り出すギリシア悲劇の世界の偉大さも、祝祭に宿る大いなるものに源泉をもっている。現代芸術とは違って、古典的な芸術作品に偉大なものが感じられるのは、それが本来祝祭空間に囲まれていたからであり、その祝祭空間が人間を超えたより大きな世界に開かれていたからである。

### 3 仮想空間

#### 日本芸能の祝祭空間

芸術が祝祭から始まるということは、日本の芸能史を見ても言えることである。

わが国の中世芸能の始原は、古代の神楽にあるといわれる。神々を招き、その前で舞われる古代の祭の舞は、中世芸能の素型となった。実際、能楽の一つの起源、申楽は、滑稽な物真似を伴う芸能であったが、その源泉は神楽にある。能を完成した観阿弥・世阿弥父子も、もとは、大和の春日大社の神事に奉仕していた申楽四座のうち、結崎座の出身であった。世阿弥も、『花伝書』の中で、申楽はもともと神楽よりつくられた芸だと言っている。

能楽のもう一つの源泉、田楽も、わが国古来の神事、田遊びの芸能であった。田植えの前に、力強い太鼓の音と掛け声と歌で、田植えの所作など、田楽舞を舞った。申楽も田楽も、祝言や予祝を本質とし、五穀豊穣、天下太平、無病息災、寿命長遠、家内安全などを神々に祈る行事であった。人々は、舞い踊り、歌い囃しながら神々を迎えて、土地の悪霊を退散させ、その年の豊作を祈ったのである。

本来の芸能は、神々を招き、神々を喜ばせるために、神々に捧げられた演技であった。そこでは、演技者も観客も神々に向かっており、両者の区別もなかった。そこから、やがて、観客と演技者が分かれ、その演技に劇的なものが付け加えられ、芸能化していった。そして、神事や祭が芸能化していくにつれて、それを専門に担当する芸能専業者が現われ、その芸能は次第に演劇的なスタイルをもつようになっていった。演劇は祝祭から生まれ、神事から始まったのである。

中世の芸能者は疎外され、社会的には低い地位に付けられていたが、それは、この芸能者が、逆に日常の社会を超越して神々を迎えて、神々を演じる異能者だったからである。彼ら

は、祭の日に招かれ、神々の祝福の言葉を伝え、民衆を喜悦に導く神秘的な行事に携わっていた。彼らは、異界から来た客鬼として畏敬された呪術者だったのである。この遊芸者たちが畏れられるとともに卑しめられもしたのは、そのことによる。この点では、わが国も西洋も変わりはなかった。

申楽や田楽の神事的要素を引き継ぐ能の根本も、神事にある。能もまた、多くの場合、神社の神楽殿や寺院の拝殿で行なわれ、その上演形態は深く信仰と結びついていた。世阿弥も、『花伝書』の中で、

「抑、芸能とは、諸人の心を和らげて、上下の感をなさむ事、寿福増長の基、遐齡延年の法なるべし」

と言っている。能舞台の背景に描かれている松の木も神の依代であり、神々の世界と人間の世界をつなぐ橋渡しの役割を果たしている。

数多くの能楽の曲の中でも別格として扱われる『翁』も神事の時に行なわれ、その上演自身神事であった。『翁』は、能楽の成立以前の様式を伝える豊穰と長寿を祝う祝祭劇である。『翁』の上演に当たっては、演者達は厳しく精進潔斎し、その上演に先立っても、鏡の間で尉面を祭壇に飾って酒を酌む行事がある。尉面を付けて登場する翁はただの老人ではなく神であり、その文句も、まるで神の言葉を伝えるかのような詩句で飾られている。

能楽の多くの曲の中でも、初番目物に位置づけられる脇能物も神の能であり、幕開けに相応しい祝言の能である。例えば、『高砂』は、高砂と住之江の相生の松のように、所を隔てても互いに通い合う夫婦愛と長寿を賛美する演目である。後ジテは住吉の明神として登場し、住吉の神の不可思議を語り、祝言とともに爽やかに舞い納められる。能楽も、神事として成立し、祝祭から起きてきたのである。

能楽に登場してくる主人公（シテ）は、多くの場合、神、亡靈、鬼、精靈など、他界からの来訪者である。例えば、『紅葉狩』『土蜘蛛』『黒塚』など、切能物では、前ジテは、

鬼女、僧侶、老女といった世俗の形で現われるが、後ジテは、その本性を現わし、荒々しく足を踏みならしながら悪霊となって登場し、舞台は乱拍子とともに急展開する。他方、諸国一見の僧などワキは、他界から神や霊を呼び出し、悪霊を鎮める司祭の役割を果たしている。ワキは、あの世とこの世、見所（観客）とシテ（神や霊）の仲介者であり、演能の重要な要となしている。

このような能楽の様式は、ギリシア悲劇同様、祭式なくして成立しなかったであろう。神や祖霊を迎えるとともに、怨霊を鎮めるわが国古来の神事が、能楽の原型としてあり、その祝祭空間の中で、神と霊と人の交歓が、芸能という形で可能になったのである。わが国の芸能は、あの世とこの世の間、そこから命が生まれてくる以前の世界と、そこへと命が終わる死後の世界の架け橋のところに成り立つ祭式なのである。

能楽は、一般に序破急のリズムによって構成されているが、これも、祝祭のリズムに起因するものであろう。世阿弥も、能は序破急の心得で演すべきことを主張し、特に、演能の魂は破と急の間に成立すると言う。そうしてはじめて、能は成就する、つまり完結性をもつというのである。そればかりか、世阿弥は、序破急のリズムを、一曲の構成だけでなく、一日の演能の配列にも拡大適用した。能の曲目、神、男、女、狂、鬼を、序一曲、破三曲、急一曲に配置すべきことを説く。それどころか、宇宙のあらゆる現象が序破急の発展秩序を備えているとまで言う。この序破急の理論は、雅楽の構成理論に由来するといわれる。だが、それは、さらに遠く、祭の用意から、次第に祝祭的雰囲気が醸し出され、神人入れ乱れての乱舞に終わる祝祭のリズムからくるのである。

アリストテレスも、ギリシア悲劇を念頭に、その構成は、始めと中間と終わりという構成をもち、それによって、統一的で完結した全体として行為と出来事が組み立てられねばならないという意味のことを言っている。これも、ギリシア悲

劇の祝祭的起源からくるのであろう。

ギリシア悲劇に欠かせない歌舞団（コロス）の歌や踊りが農作業の合間の歌や踊りから始まったとも言われているところをみれば、ギリシア悲劇も田楽のようなものから始まったということになる。ギリシア悲劇の登場人物も、能と同じく、もとは主人公と脇役の二人だったし、能と同じく仮面を用いた。歌舞団（コロス）は、能の地謡に当たる。ギリシア悲劇では、この歌舞団が俳優と問答したり、人間が従わねばならない運命を述べたりするが、能でも、ワキがシテと対話したり、筋書きを語ったり、人の苦悩について謡う。このようなギリシア悲劇と能の共通点は、両方とも祝祭に起源をもち、そこに演劇的要素が加わっていったことによるのであろう。

### 仮想空間と祝祭

芸術は、一般に、現実にはないものを表わし出し、虚の世界を創造して、鑑賞者を現実の地盤から引き離す。芸術がつくり出す空間はフィクションの空間であり、仮想空間である。舞台芸術でも、狭い舞台が、天上の世界にも地獄の世界にもなりうる。上演される時間も、再現される時間とは等しくなく、極端に短縮されている。ほんの一瞬のうちに、数十年が過ぎているということもある。舞台芸術の創造する空間と時間は、現実の時間と空間に縛られず、虚の空間と時間を創造する。

世阿弥が創造した夢幻能が描き出す世界も、虚の世界である。そこでの空間と時間も、虚の空間であり、虚の時間である。諸国一見の僧が、ある物語のゆかりの地へやって来る。そこへ里の女が現われて昔を語り、やがて女は、その主人公自身であることを告げて消え失せる。旅僧の夢の中に在りし日の装いで現われた女は、思い出を語り、昔を懐かしんで舞を舞うというのが、世阿弥の夢幻能の基本型である。

例えば、世阿弥の『井筒』では、秋の夜、廃墟の在原寺に立ち寄った僧の前に現われて昔を語った女は、やがて業平の

衣装を身にまとめて現われ、たけくらべの井戸のすすきを押し分けて、水鏡に恋人の面影を忍ぶ。月下の男装の美女の凄艶な舞姿は、世阿弥の幽玄能の傑作である。ここでは、廃墟の在原寺も実際には存在せず、月下の男装の美女も亡靈であって、現実には存在しない。『井筒』が表現する空間は、虚の空間である。それどころか、死者が現世へ舞い戻り、過去の物語を語るのだから、時間もまったくの虚の時間である。死者が登場し、過去を現在に甦らせるという時間の流れの逆転を、世阿弥は創造した。空間も時間も、位相が変わるのである。

しかし、そういう虚の空間と時間が真の実在感をもたらす。芸術は仮想世界を創り出すが、その仮想世界は実在以上に実在的である。あり得ないことが本当にあり得るものとして感じられるのが、芸術の創り出す実在感である。ヴァーチャルなものこそ、リアリティを創り出す。この点でも、芸術の創り出す時空は、祝祭の創り出す時空と同じである。

人形浄瑠璃作家の最高峰に位置する近松門左衛門も、その「虚実皮膜論」で、芸というものは実と虚との皮膜の間にあると言い、虚にして虚にあらず、実にして実にあらず、この間にこそ慰みがあると言<sup>う</sup>。慰みとはカタルシス（浄化）のことであろう。浄瑠璃の文句は、皆、実事をありのままに写すことが大事だが、それは単なる模写、再現ではなく、実際にはあり得ないことのうちに、事実ではつかみきれない真実の思い、実情を表わすのでなければならない。この近松の虚実皮膜論は、よく芸術の本質を突いている。現実をそのままに写す写実主義では、芸術にならない。虚を語って、それが実以上に実を写しているのでなければならないのである。

## 祝祭と変身

舞台芸術は、単に現実を写したり再現したりするのではなく、現実にありえないものを表現することによって、現実以上の真実を表現する。だからこそ、俳優は、何より変身の術を駆使しなければならない。俳優の変身は、舞台上の世界を異次元の世界へと移行させ、新しい仮想空間を創り出す。

わが国の伝統芸能、能、人形浄瑠璃、歌舞伎も、様々な手法で変身の術を編み出してきた。例えば、能、特に複式夢幻能は、一般に前ジテと後ジテで主人公が変身し、舞台空間の次元を一変させる詩劇である。『高砂』では、前ジテの尉は後ジテの住吉明神に変身し、『道成寺』の前ジテの白拍子は後ジテでは蛇体に変身し、『江口』では、前ジテの舟遊びの遊女は、後ジテの普賢菩薩に幻じて西の空へと去る。複式夢幻能では、前ジテとして登場してきた何気ない里の娘や老人でも、後ジテでは貴婦人の亡靈にでも、神靈にでも、鬼や修羅にでも変身しうるのである。それは、能で用いられる独特的の仮面によって可能になる。

他方、人形浄瑠璃は、能の仮面の代わりに人形をもつてする演劇である。人形が人間に変身したり、神や精霊に変身するところに、人形浄瑠璃の面白さがある。また、人形浄瑠璃には、貴人のために下賤な兄弟姉妹が身代わりになり、犠牲になるというような設定が多い。それは、あの世に生まれ変わって、この世での下賤の身分を越えることができるという転生の喜びを語っている。〈身代わり〉も一種の変身である。

歌舞伎の女形も、変身の最たるものであろう。男優が化粧や扮装によって女になるのだが、これは芸や型によって創り出される女である。この芸によって創り出される女性美は、単なる写実によっては表わしえない真実を表現する。歌舞伎の女形が実際の女以上に女に見えるのは、女性の典型を抽象して、型として表現するからである。能でも、男性の役者が、仮面を用いた型の演技を通して、女性の悲しみや嫉妬や恨み

など女性美を表現する。ヨーロッパのシェークスピア劇でも、少年俳優が女性の役割を演じ、ギリシア悲劇でも、すべて男性が女性の役割を演じ、中国の京舞でも同様であるところをみれば、男女異装は、むしろ、古典劇の標準だったのである。

俳優は、自己の身体を、自己とは違う何者かの身体に変化させる。変身するということが、役者の本質である。このとき、自己の身体はいわば道具にすぎず、その道具を用いて、現実にはありえないものを表現するのが役者である。役者は、自分の身体を美的虚構として創り上げるのである。扮装や化粧はそのためになされる。そのようにして創り出された身体は、それ自身、虚構の別空間を創り出す。しかも、その虚構の空間が現実以上に真実を表現するというのが、演劇の本質なのである。

俳優は、扮装や化粧によって、別の人間や精霊などに変身する。だから、このとき、役者は自らの自意識を捨て去る必要がある。おのれを忘れ、その役そのものに成りきることの必要がいわれるのは、そのためである。演劇の生命は、役者が一つの姿から他の姿に変わると、変身するときにこそ高揚する。真実は虚実の皮膜にある。その意味で、近代の自然主義的写実劇は、この演劇の本質を見失っている。

〈役者〉という言葉は、もとは、神社の祭祀において、一定の役割を引き受けて儀式に参加する者の意味であった。彼らは、日常では普通の市井の人にはぎないのだが、祭祀空間に入ることによって、日常から離脱し、一定の役を務める。役を務める者が役者である。とすれば、役者には、役の靈が取り憑いてくるのだと言わねばならない。演技は、役者の内面の表現ではなく、むしろ、外から靈が憑依してくる現象に近いと言わねばならない。その意味では、先史時代のシャーマンは、人類史最初の俳優であった。シャーマンには神や動物や精霊の靈魂が取り憑いて、彼自身、そういう異類に変身して踊った。今日の俳優の技能にも、そのような一種の呪術がある。変身も、また、祝祭的起源をもつてゐるのである。男

女異装も、祝祭的起源をもつと考えてよいであろう。祝祭のオルギーでは、男が女に変装し女が男に変装する乱痴気騒ぎがあった。そのような秩序の逆転によって、原始の混沌を呼び出そうとしたのである。新しい秩序は、この原始の混沌から再生してくる。それが祝祭の機能であった。

### 仮面の役割

舞台芸術が俳優の変身による異次元空間の創造だとすれば、そこでしばしば使われてきた仮面の役割は無視できない。ディオニュソスの祭りに起源をもつギリシア悲劇でも仮面が重要な役割を果たしていたが、わが国の能楽も仮面劇を高度に発達させた。能面は、能の核である。演能者は、仮面をつけることによって、神にもなり、亡靈にもなり、老人にもなり、勇壮な荒武者にも、優美な女性にも変身しうる。演能者の生の人間としての感情の表出は能面によって遮断され、能面と演技によって、より高次の情念がそこに結晶してくる。

人形浄瑠璃や歌舞伎は、これを人形や化粧によって表現する。歌舞伎役者の化粧した顔は、能の仮面や人形浄瑠璃の人形と同じく、抽象化され典型化された人物や情念を表わすだけで、役者の内面の表現では必ずしもない。だから、歌舞伎役者は、自分の顔を、現代の写実劇の俳優のようには扱わず、その顔を、むしろ仮面や人形のように扱っている。

面をつけることは、そのまま変身することである。同一人でも、仮面を変えることによって別人格に成りうる。仮面は脱我の道具であり、それを被った人間はもはやその人自身ではない。演者は、面を被ることによって、それと一体となり、そのものに成りきる。仮面着用者は、むしろ、仮面によって表わされる神や亡靈や精霊に乗り移られるのだと言うべきだろう。仮面は、はかり知れない呪力をもっている。

この仮面劇の源泉は、遠く後期旧石器時代にまで遡ることができる。後期旧石器時代の洞窟壁画に描かれた呪術師らしい像は、動物の毛皮や仮面を被って、動物の靈そのものに成

りきったシャーマンの姿であろう。シャーマンは動物の仮面を被り、大自然の恵みでもあった動物の多産を祈ったのである。新石器時代の、例えば、わが国の縄文時代後期の土偶の顔にも奇怪な表情をもつものが多いが、その中には、動物や女性の仮面を被っている状態のものがある。大地の恵みである動物や植物の豊穣を祈る祭が行なわれていたのであろう。

農耕社会では、多くの場合、祭の折、仮面舞踏が演じられるが、その仮面は、死んだ祖先の靈、祖靈を表わすことが多い。村人は仮面をつけることによって、祖靈そのものになり、生者の生活を励ました。村人は、他界から訪れた祖靈と交流し、その年の五穀豊穣を祈ったのである。

ヨーロッパでも、聖ニコラウスの日や冬至、大晦日や謝肉祭など、しばしば、人々が仮面をつけて仮装し踊り明かす祭が行なわれている。それは、まるで仮面や仮装の競技のようにさえ見える行事である。これは、もとはケルトやゲルマンの儀礼だったものが、キリスト教の伝来とともに、キリスト教の暦に吸収されていったものである。特に、ヨーロッパの冬に行なわれる謝肉祭は、日本の小正月に行なわれていた田遊びに当たる。春を迎えるに当たり、その年の豊作を祈る予祝行事である。だから、そこでは、冬の神が追放され、春の神の訪れが祝われる。冬の神は恐ろしげな仮面をつけた村人によって演じられる。これが、明るい仮面をつけた春の神によって追放されるのである。それは、悪靈を追い払って、人々に恵みをもたらす精靈を迎え、豊作と多産を祈る祭であった。これらの祭で、冬の神や春の神、善靈や惡靈、神や惡魔の仮面が果たす役割は大きい。人々は、これらの仮面をつけることによって、善靈や惡靈そのものに変身し、春の訪れを祝う祝祭空間を創り出したのである。

仮面は人を自由にする。祭の日、人は、仮面を被り踊ることによって異次元の空間へと超越する。と同時に、神々や精靈もこの世に來訪し、人々と交わる。仮面は、この世とあの世の交流の手だてである。演劇の源泉もここにある。たとえ

仮面を用いない演劇であっても、役者は一時的に自分自身を失い、演じている役に成りきって、この世の空間と時間を超越し、観客を別世界へと誘う。そのような日常世界から離脱した次元を創り出すのが演劇であり、祝祭なのである。

### 模倣の意味

芸術は単なる模倣ではない。しかし、芸術を一種の祝祭として理解するなら、そこには模倣の要素が多分に含まれている。わが国の能楽の大成者である世阿弥も、『花伝書』の中で、申楽能の根本を〈物真似〉に見ている。女、老人、物狂い、鬼など、上手く真似るほど、その芸は面白くなり、おのずと優雅になる。おおよそ、あらゆるものを見事に真似ることが、申楽能の本意である。そして、物真似を極め、その物に成りきってしまえば、もう似せようという心などないから、物真似の極は〈似せない〉という位だとさえ言う。ここで言う物真似とは差し当たり模倣ということであろうが、しかし、これは単なる模倣ではなく、〈再現〉によってそのものの本質を表わし出すという意味だったのであろう。模倣とは、単に写実的に模写したり、複製することではなく、再現することによって、ものに表現を与えることなのである。

再現には〈共鳴〉ということが含まれる。例えば、歌舞伎の変化舞踊では、その名人ともなると、花を見ている役者が花と一体化し、腰や肩、扇を持つ手、すべてがひとりでに動いて花の感じを見事に表現し、花の精そのものになる。そこには、花と役者が同じ呼吸によって支配され、同調し、共鳴するということがなければならない。模倣とは共感であり、共鳴なのである。そして、はじめて、それを見ている観客も、その役者の身体の動きに共鳴し、吸い込まれるように陶酔感に陥っていく。そこに舞踊の祝祭性がある。模倣には深い意味があると言わねばならない。

ハリソンの言っているように、原始時代にも、シャーマンは毛皮や鳥の羽で仮装し、化身する動物たちの動作や叫びを

真似て踊った。その踊りが過去の狩獵や戦闘を再現する踊りである場合でも、これから戦闘や狩獵における成功を祈つての踊りの場合でも、どちらにも模倣という要素が見られる。しかも、そこには、再び提示するにしても、前もって提示するにしても、再現という現象がある。模倣とは再現であり、再提示なのである。

人間は、模倣されたものを見て喜ぶ。観客は、巧みに模倣されたものを舞台の上に見て楽しむ。わが国の古典芸能、人形浄瑠璃でも、人形が人間のしぐさを巧みに真似すると、観客は感動する。本物だけでは誰も褒めはしないが、本物をいかにも本物らしく真似ると褒められる。再現することは本質を表現することであり、そこにいわばくもののあはれ>がある。

ミメーシス（模倣）には、ガダマーの言うように、再認識という機能がある。親しく良く知っているものが再認識され、改めて光を当てられると、事柄の本質が輝き出るかのように立ち現われてくる。そして、ミメーシスによって提示されたものが、一層本来的に現存するに至る。ミメーシスとは、何かをそこに現前させることであり、何かをそこにありありと出現させる働きなのである。いわば、事柄の本質に絵を与えることがミメーシスということである。そのとき、われわれは、事柄の本質を把握し再認識する。芸術は再現前化による認識である。真似ぶことこそ、真実を学ぶことなのである。

アリストテレスも、『詩学』の中で、芸術の本質にミメーシスを見ているが、それは本質提示という意味をもっていた。『詩学』は、ギリシア劇をモデルにして芸術の本質を考察したものだが、アリストテレスは、そこで、演劇の本質に行為のミメーシスを見、行為の模倣がドラマになると言っている。よりよい人物を模倣するのが悲劇で、より劣った人物を模倣するのが喜劇だという。そこには、ミメーシスが、ほかならぬ本質提示だという意味があると言えよう。

プラトンも、芸術の源泉と本質にミメーシスを見た。プラトンによれば、目に見える現象の世界はイデアの模倣である

が、その模倣を模倣すること、写すことが芸術なのだと言う。ここには、確かに芸術を低く見ている面があるが、しかし、裏を返せば、芸術家は、目に見える現象界を模倣することによって、より高度な実在を模倣していることにもなる。ここから、模倣が本質の表現にほかならないという考えを読み取ることもできる。実際、プラトンは、芸術家はいわば神々の通訳者だとも言っている。普通の人間には聞くことのできない神の言葉を聞いて、それを人間の言葉に再現する者が芸術家であり、再現の対象となるものは、もとは神的なものだったということになる。その意味では、芸術家は一種の神懸りなのである。今日でも、芸術家は、凡人の見えないものを見、聞こえないものを聞き、それを呼び出してくる。芸術家は、いわば巫女の役割を果たしているのである。

### 狂気と遊び

その意味では、芸術には一種の狂気が宿っている。芸術家は、神聖な感情にとらえられ、我を忘れて、何ものかに取り憑かれるように創作し、表現する。そのようにして創作された作品こそ、人々を恍惚の境地に引きずり込み、永遠を垣間見させる。感動的な芸術作品には、一種の狂気が宿っているものである。

プラトンも、『パидロス』の中で、詩人に取り憑く狂気こそ神々の賜物であり、詩人は、ミューズの女神に取り憑かれて、創作をするのだと言う。芸術家が入神の境に達し、神靈に心を奪われている状態でこそ、傑作が生まれる。芸術の傑作と称せられるものには、常にそのような神秘性が漂っている。

創造的天才は、そういう入神の域に達した人をいう。創造的天才は、一種の狂気を宿している。そして、そのような神々にとらえられた創造的天才こそ、新しいものを創造し、未知の地平を開いていく。天才が登場することによって、芸術の様式も一変する。それは、すでに、単なる模倣を超えた

神秘的技芸である。

別の言葉で言えば、芸術は、神々の世界に遊び、神々と交わることなのだとと言えよう。わが国の芸能の始原にも神楽があり、これを〈カムアソビ〉と言った。神々と一つになって遊び、また、神々を遊ばせることが、歌や踊りの原初形態だったのである。

ホイジンガの言うように、祭祀は、聖なるものとして、極めて質の高い神秘さと真剣さによって営まれる反面、それは常に遊びである。ここでは、遊びと真面目の対立は消え去る。聖なるものと遊戯が一つになっているのが祭祀であり、祝祭であった。祝祭の場では、世界は神々のうちに場を占め、神々しい世界と化す。日頃のありふれたものも新しい意味をもち、光を当てられる。祝祭空間の中で、人々は、歌い、踊り、仮装し、遊び狂う。そして、人々は非日常的な世界へと脱出し、我を忘れる。このように、実際生活の合理性を超えて、人々を別の世界へと解き放ち、本来の人間存在へと回帰させるのが、祝祭空間であり、遊びの空間であり、芸術空間なのである。

それは、確かに、日常の現実生活からみれば仮想の空間であり、虚構の世界である。しかし、人間は、そのような幻想の空間、虚構の世界なくして生きていけない。人間は幻想なくして生きていけない動物なのである。しかも、その幻想、虚構が現実以上に実在的だというところに、芸術の真実がある。虚こそ実を表わすのである。

## 5 カタルシス

### 演劇のカタルシス

わが国の能楽では、あたかも別世界から響いてくるかのような能管の音色とともに、舞台には、神靈や修羅、亡靈や鬼の化身が老人や狂女や里の女などとなって、橋懸りを通り登場てくる。能舞台は、神々や祖先靈や死者の靈があの世か

らこの世へと出現し、舞い遊ぶ聖なる空間である。とともに、その靈は、後ジテでその本性を顕し、神靈や修羅、亡靈や鬼の舞を舞って、再び橋懸りを通って退場する。能舞台の橋懸りは、いわばこの世とあの世を結ぶ通路であり、神迎えと神送りの道中である。神靈や亡靈は、あの世からこの世へ、この世からあの世へ、自由に行き来する。能舞台は、異界や他界、この世とは別の世界と、われわれとが交流する空間である。能樂は、古代の魂迎えと魂送り、鎮魂（タマフリ）に起源を持つ。能の舞台は、単にそれだけの空間にとどまらず、そこには、それを取り囲むもっと大きな世界がある。そういう宇宙觀が、能の世界を大きくしているのである。

人形淨瑠璃や歌舞伎の舞台は、この能の世界をより現世化している。そこに近世の演劇の成立もあるのだが、しかし、それでも、その舞台には、その舞台の空間を超えるより大きな世界がある。

例えば、近松門左衛門の『曾根崎心中』や『心中天網島』など心中物では、相愛の男女が、この世のしがらみでどうにもならなくなり、心中を決心する。そして、道行となる。道行の場で花道に立った男女は、すでにあの世へ旅立つ晴れ着を着ており、叙情的な美しい語りと音曲に乗り、あの世へと旅立つ。歌舞伎の花道は、この道行でのあの世への旅立ちを可能にする。花道も単なる通路ではなく、この世からあの世への架け橋なのである。

ドナルド・キーンの言っていることだが、心中してあの世で恋を遂げる決心をした男女は、この世の舞台では弱々しく慘めな男女にすぎないのだが、いざ道行となると、途端に立派な悲劇的人物になる。慘めだったこの世の魂は、道行を通して栄光へと変わる。死は救いなのである。死の国へと旅立つ決断をした男女は、道行の所作を通して、立派に変身を遂げる。道行には、転生の願いが込められている。道行の道は、甦りの道である。死は転生の最後の手段なのである。

「此の世のなごり、夜もなごり、死に行く身をたとふれば、

あだしが原の道の霜、一足づつに消えて行く、夢の夢こそ  
あはれなれ」

という『曾根崎心中』の道行の語りは、考えてみれば、わが国独自の悲劇の極北だったのである。

しかし、近松の『曾根崎心中』や『心中天網島』の主人公のモデルになった男女はすでに死んでいるのだから、その物語が脚色されて舞台にかかるということは、いわば死者の靈の魂迎えであり、鎮魂の儀礼でもあったことになる。舞台で心中を決心しなければならなくなる男女は、いわば、他界から帰ってきて自分たちの物語を演じているのだから、舞台に登場してきた当初からすでにこの世の人ではない心根で演じる必要がある。現に、心中物の主人公は、花道を最初から夢うつつのような状態で登場してくる。

道行は、もとは、神靈がこの世に来臨し、その靈力を顯すとともに、再びあの世に帰る道中のことであった。人形浄瑠璃や歌舞伎ではこれが世俗化し、現世の人間がこれを演じる。この道行を、人形浄瑠璃では、舞によって、歌舞伎では、花道や舞台での所作によって表現する。

能や人形浄瑠璃や歌舞伎など、わが国の古典演劇の舞台は、元来、神招きや魂振りや魂送りのための祝祭空間であった。その舞台は小さな空間にすぎないのだが、そこで一旦演技が開始されると、そこには、それを囲む大きな仮想空間、大きな世界が現われ出る。少なくとも古典演劇は、時間的にも空間的にも、そのような宇宙観をもっている。

一般に、わが国でも、ヨーロッパでも、演劇は宗教的起源をもつものが多い。神や仏の愛や慈悲を説く宗教伝説の地盤から、舞台芸術が生まれてくる。わが国人形浄瑠璃も、本地靈験物を起源としている。神仏の加護による蘇生譚や神仏の身代わり譚を主題にした説経節が人形芝居に仕立てられ、それが神社や寺院の祭礼などで演じられた。

芸術作品を、美しいもの、偉大なもの、莊重なもの、崇高なものにするのは、その背景にある宗教性である。そのよう

な芸術作品は、神仏との交渉の中で、神仏の前での人間の卑小さ、人間的悲しみを語り、常に人間を超えた大きな世界を見ている。そういう宇宙的広がりが、芸術作品を偉大なものとしているのである。

芸術作品は祭祀に起源をもつ。宇宙的出来事を再現し、目に見えない世界を目に見える世界に表現するのが祭祀であり、芸術である。芸術作品を祝祭空間が取り囲み、その祝祭空間はより大きな宇宙観に支えられている。どんな芸術作品も、人間を超える偉大なものに支持されていなければ、卑小なものになってしまう。大いなるものは、われわれの住む世界に意味を与える。芸術作品は大いなるものの象徴であり、大いなるものの顕現である。われわれは、それを通して大いなるものとつながり、大いなるものに帰一する。芸術作品は宇宙的なものの表現であり、宇宙的なものの顕現でなければならない。われわれは、それを通して宇宙創世の力に与り、宇宙万物と一つになる。一つの芸術作品は、マクロコスモスを映すミクロコスモスなのである。

### カタルシスと芸術

古典的な偉大な芸術作品がわれわれの心を浄化する大きな働きをもっているのも、それらが、その作品以上の大きな世界をもっているからである。

例えば、世阿弥が完成した複式夢幻能では、諸国一見の僧の前に一人の里人として現わされた亡靈が、ある物語をした後、自分がその物語の主人公であることを打ち明ける。その後、亡靈は生前の姿で現われ、当時の事件にまつわる思い出や葛藤を語る。そこで語られるものは、消えることのない怨恨や後悔、無念や嫉妬など、激しい情念である。しかし、それもやがて旅僧の回向によって浄化され、亡靈は成仏し、他界へと消え去っていく。

実際、修羅物に属する『実盛』でも、白髪を黒く染め歳を隠して出陣した老実盛の靈が、武運拙く討ち死にしたその無

念を語り、成仏できずに修羅道に迷っている様を演じるが、それも、やがて旅僧の祈りによって成仏する。観客も、宿命的な戦いで滅びゆく武人の悲壮さのなかに、世の無常と悲哀の感に打たれるが、実盛の靈が救われ、再び静寂な世界へ退いていったとき、救われた気持ちになる。ワキの僧が水晶の数珠を手に静かに合掌するとき、亡靈の妄執と迷いは浄化され、いかにも成仏したように感じられるのである。

そこにはカタルシス（浄化）がある。カタルシスがあるのは、そこに、単に舞台で演じられている世界だけでなく、それを超えた他界や冥界など、別次元の世界があるからである。死者の亡靈はこの別次元の宇宙的静寂から来訪し、そこへと救われていく。演能の始まる前の能舞台の静けさは、生以前の静寂であり、演能の終わった後の静けさは、死以後の静寂である。能舞台で演じられる物語は、この永劫の沈黙の世界に囲まれている。能そのものが祈りの芸能であり、鎮魂の芸術なのである。

一般に、悲劇は、人間存在の深層に巣くう暗黒な面を抉り出しながら、それを超えるより大きな世界へと、人を救済する。苦悩する魂の鎮魂、それが悲劇であり、そこにカタルシスがある。カタルシスは、死して再生し、宇宙的な生命に帰一することである。情念の浄化も、そこからくる。カタルシスには、永遠の生命へと転生し、甦るということがなければならない。そうでなければ、生は惨めである。人間がそこへと帰っていかねばならない永遠なものに気づくとき、救いがある。古典的な芸術作品が常に新鮮な意味をもつのは、それが、この人間の本質に通じたカタルシスの効果をもつからである。悲劇は人生のメタファー（隠喩）である。観客は、舞台で演じられる悲劇的出来事の中に自己自身を再発見し、人生の普遍的真実を学ぶ。そのとき、観客は救われた思いになる。救いがなければ、芸術は死んでしまう。

アリストテレスが、『詩学』の中で、観客の恐怖と同情を喚起しつつそのような感情を浄化するところに、ギリシア悲

劇の本質を見たのも、悲劇の真実をよく言い当てている。恐れや哀みの感情の浄化（カタルシス）こそ、悲劇という演劇の本質である。ソフォクレスの『オイディプス王』などに表現されているように、英雄が運命との戦いを通して没落していくのを見て、観客もまた英雄の苦しみと悲しみに同情する。とともに、自らもその運命に支配されているという恐れを抱く。しかし、同時に、没落していく英雄が、激しい苦悩と葛藤の末、その運命を從容として受け入れていくのを見て、観客もまた、苦悩や悲哀や恐怖から解放され、洗い淨められていく。生の深層を垣間見ると、人は、人間の力を超える大きな世界に帰入する。偉大な悲劇には、そのような宇宙觀がある。だから、カタルシスがある。

ギリシア悲劇は、古き年の死と新しき年の再生を祝う春の祭、大ディオニュソス祭に起源をもっていた。この祝祭で演じられた悲劇における英雄の苦悩と滅び、そのあとに静寂には、英雄の魂の再生と甦りが期されていたのであろう。だからこそ、人は、悲劇の観劇という行為を通して救われた気持ちになりえたのである。

## 註

- 1 木村重信『美術の始源』新潮社 一九七一年 第三章 第二節
- 2 Hegel, Phnomenologie des Geistes, Ph. B. Felix meiner, 1952, S. 31 8ff(『精神現象学』樺山欽四郎訳世界の大思想12 河出書房 一九六六年 二五八頁以下)
- 3 Aristotle, Poetica, 1453a (『詩学』今道友信訳アリストテレス全集17 岩波書店 一九八九年 第一三章)
- 4 ハリソン『古代藝術と祭式』喜志哲雄訳 世界の名著・続15「近代の藝術論」 中央公論社 一九七四年 二一九頁、二三〇~二三一頁、二四七頁
- 5 Nietzsche, Die Geburt der Tragödie, Kröner, 1964, S. 76 (『悲劇の誕生』浅井真男訳 ニーチェ全集I 第I期) 白水社 一九七九年 五八頁)
- 6 ハリソン 前掲書 第五章

- 7 世阿弥『風姿花伝』第四 日本古典文學大系65「歌論集 能樂論集」西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三七〇頁
- 8 同書 第五 三七六頁
- 9 世阿弥『拾玉得花』日本古典文學大系65「歌論集 能樂論集」西尾実校注岩波書店 一九七一年 四六一～四六頁
- 10 Aristoteles, op. cit. 1450b (前掲書 第七章 三四～三六頁)
- 11 増田正造「能への招待」日本の名著10『世阿弥』中央公論社 一九六九年 四二六頁
- 12 同書 四二七頁
- 13 穂積以貫『難波みやげ』日本古典文學大系50「近松淨瑠璃集」下 守隨賢治・大久保忠國校注 岩波書店 一九七一年 三五八～三五九頁
- 14 世阿弥『風姿花伝』第二、第七 日本古典文學大系65「歌論集能樂論集」西尾実校注 岩波書店一九七一年 三四九頁、三九〇頁
- 15 ハリソン 前掲書 一九四～一九七頁
- 16 Gadamer, Wahrheit und Methode, J. C. B. Mohr, 1972, S. 108～S. 110 (『真理と方法』I 轉田収ほか訳法政大学出版局一九八六年一六三～一六七頁)
- 17 Aristoteles, op. cit. 1448b～1449b (前掲書 第四章、第五章)
- 18 Platon, Politeia, 596A～599E (『国家』第十卷 藤沢令夫訳 プラトン全集11 岩波書店 一九七六年 六九〇～七〇三頁)
- 19 Platon, Ion, 535A (『イオン』森進一訳 プラトン全集10 岩波書店 一九七五年 一三一～一三二頁)
- 20 Platon, Phaidros, 244A～244C (『パидロス』藤沢令夫訳 プラトン全集5 岩波書店 一九七四年 一七四～一七七頁)
- 21 ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳 中央公論社 一九七五年 四〇～四七頁
- 22 ドナルド・キーン『能・文楽・歌舞伎』吉田健一・松宮史郎訳講談社学術文庫 二〇〇一年 三八六～三八八頁
- 23 Aristoteles, op. cit. 1449b (前掲書 第六章 二九頁)

(出典 小林道憲〈生命の哲学〉コレクション3『芸術学事始め』第1章)

# 芸術は祝祭から — 芸術の起源

小林 道憲

芸術の起源を、後期旧石器時代以来の呪術や儀礼に求め、それを取り囲む宇宙観を探る芸術論の試み。さらに、ギリシア悲劇や日本の能・歌舞伎の祝祭的起源を明らかにし、仮想空間への変身にこそ芸術のカタルシス作用があることを論じる。

## 1 芸術の始まり

呪術と儀礼 芸術作品の中の宇宙

## 2 ギリシア悲劇

ギリシア悲劇の成り立ち 祝祭から始まったギリシア悲劇 芸術は祝祭から

## 3 仮想空間

日本芸能の祝祭空間 仮想空間と祝祭

## 4 変身

祝祭と変身 仮面の役割 模倣の意味 狂氣と遊び

## 5 カタルシス

演劇のカタルシス カタルシスと芸術

## 1 芸術の始まり

### 呪術と儀礼

一八七九年にピレネー山脈のスペイン側の斜面で発見されたアルタミラの洞窟壁画や、一九四〇年に西南フランスのモ

ンティニヤック村で発見されたラスコーの洞窟壁画など、ヨーロッパで続々と発見された洞窟壁画は、後期旧石器時代に制作された絵画である。そこには、トナカイや馬、牛、鹿、ビゾン、山羊などが、黒や赤、褐色や黄色で生き生きと描かれ、懐中電灯の光を当てると、まるで生きているかのように息づき、動くようにさえ見える。先史人は、これらの洞窟の奥の闇の中で、石製の手燭に獸脂を灯して、揺らめく光のもとで、ゴツゴツとした石の壁に動物の絵を描いたのである。それはすでにすぐれた芸術活動だと言ってよいが、この人類初期の芸術活動は一体何に由来するのであろうか。

旧石器人の最大の関心事は、自分たちの命を維持するための野獣の捕獲と繁殖であった。そのために、旧石器人は洞窟の壁に動物たちを描き、それらに働きかけることによって、動物の捕獲と繁殖が豊かであることを願ったのである。つまり、洞窟に生き生きと描かれた絵画は、旧石器人がその生活を依存していた動物に働きかけるための呪術であった。その呪術は、おそらく、フレーザーの言う共感呪術、なかでも、類が類を呼ぶと信じる類感呪術だったであろう。洞窟の奥深くで豊満な動物の絵を描いたり、その絵に槍を突き刺すという行為は、その動物の繁殖や捕獲を確実にすると信じられていたのである。

旧石器時代の洞窟壁画が狩猟呪術や繁殖呪術に由来するということは、何より、描かれた絵の大部分が食糧とされた動物像であること、しばしば豊満で妊娠した動物や雌雄一対の動物を好んで描いていること、逆に、矢や槍を身に受けた動物像を描いていること、その動物の絵が洞窟の奥深くに重ね書きされていることなどから推察される。そこでは、動物の彩画や刻画を描く行為そのものが、共感呪術的儀礼だったのである。さらに、罠と思われる図形が描かれていたり、動物の毛皮を被った呪術師と思われる人物像が描かれていたりするところを見れば、この旧石器時代の洞窟壁画が呪術に由来するということは確実である。

しかし、呪術は、単なる呪術にとどまらない。そこには、動物のうちに潜む限りない命への信仰があった。動物を捕獲して、その肉を人間が食うということは、人間がその偉大な生命力を与えるということを意味していた。狩猟の成功を祈つて洞窟の奥深くに生き生きと描かれた動物像の描写には、人間生活と動物の命が一体化した呪術的な力が宿っていると信じられていたのである。そこには、動物の生命力と人間の生命力の共鳴があり、それを可能にする大きな宇宙的生命力への期待があった。

実際、旧石器人は、何百万年もの間、狩りをして生きてきた。彼らは、見渡す限りの草原や冰土を、石の槍や弓矢をもって、獣を追いかながら生きていくということを繰り返しているうちに、その脳裏には動物の姿形が染み込み、トナカイや野牛のどんなに早い動きでもとらえることができるようになった。野獣との日々の対決が、対象に対する直接知を養ったのである。そして、呪術は、この人間と動物の生死をかけた営みを仲立ちする行為であった。それは、厳しい自然の中で人々が生きていくための切実な行為だったのである。旧石器人が動物の特徴をよくとらえ、生き生きとした絵を描きえたのはそのことによる。そこには、生きていくための切実な欲求があり、生きようとする意志があった。芸術は、この生きるということから出発した。芸術は、人間の生の営みであり、生の要求であり、体験であり、行為である。しかも、それは、保留された経験であり、行為である。

だから、旧石器時代の洞窟絵画は写生画ではない。そこには、疾走する野牛や鹿、跳ねる馬や尾を翻すビゾンが描かれているが、それは、どこまでも、狩猟という行為によって抽出されてきた動物の像であった。それは、確かに写実的ではあるが、しかし、それでも、そこには抽象がある。先史時代でさえ、すでに、絵画は事物の単なる模写ではなくなっているのである。

そのもっとも代表的なものは、〈歪曲遠近法〉による描写で

あろう。旧石器時代の動物壁画には、動物の身体は側面から描かれているのに、角や蹄は正面から見た形で表わされているものがある。それは、狩猟では、動物を捕獲するのに矢や槍を腹に刺すのに対して、動物が襲ってくるときには、正面から角や蹄を突き出して迫ってくるからであろう。結果として、現代のキュービズムの描き方のように、多視点からの描写法になる。しかし、それは、キュービズムのような実験的なものではなく、どこまでも、狩猟という生きるための行為から起きてくることなのである。こうして、旧石器時代の絵画は、動物の形態を凝縮し、単純化して描き、旧石器時代美術の様式を創り出した。

この様式の成立に、儀礼化した呪術の果たした役割は大きい。呪術的行為はやがて儀礼化し、祭祀となっていく。現に、洞窟の奥深くでは、成年式が行なわれていたであろうといわれる。成年式は、少年が一人前の大人になる儀式であり、少年から子供の靈を除去して、大人の靈を宿らせる儀式である。しかも、狩猟時代には、少年を一人前の狩人にしなければならないから、少年に動物の靈力を吹き込む必要があった。そうして、はじめて、少年は大人になりえた。動物画は、そのために描かれたのである。洞窟の奥深くは聖所であり、一種の祭壇であった。獣の毛皮で身を包んだ呪術師は、そこで狩猟の踊りを踊り、動物そのものに成りきって、成年を迎える少年たちに動物の靈を吹き込んだと思われる。洞窟の奥深くの聖なる場所で、呪術師と参加者は一つになり、聖なる儀礼が行なわれていたのであろう。そして、そのような儀礼から祖靈や精靈の観念が成立し、祖靈と動物靈を同一視するトーテム信仰も成立したと思われる。

宗教は聖なるものに対する信念であり、大いなるものへの帰一の感情であるが、芸術も、また、このような呪術と儀礼に起源をもつ。舞踊や演劇は、呪術的儀礼での狩りの所作の再現から生まれ、そこから原初の音楽や絵画も生まれた。呪術的儀礼の興奮状態こそ、日常的生からの超越であり、芸

術が生まれ出る場であった。今日芸術的行為とされている舞踊、演劇、音楽、絵画、彫刻、詩などの源流を尋ねていけば、原初の呪術と儀礼に至る。逆に言えば、今日の芸術にも、一種の呪術的性格が残っているのである。芸術の歴史は、人類の歴史とともに古い。

### 芸術作品の中の宇宙

旧石器時代から中石器時代を経て新石器時代へと進むにしたがい、芸術作品はより抽象化してくる。むろん、抽象化は、動物の繁殖を祈る記号など、すでに旧石器時代から現われているが、これが、中石器時代から新石器時代にかけてより発達する。

例えば、中石器時代に属するイベリア半島東部のレバント岩面画でも、はじめのうちは動物像などが比較的写実的に描かれているが、やがて、時代を追うにしたがって細部が省略され、影絵ふうになっていく。それとともに人物像も増え、それが次第に様式化され、表現主義的になっていく。レバント絵画の人物像の足が極端に太く長く描かれ、デフォルメされているのは、おそらく人物の姿態そのものではなく、狩りという行為そのものに注意が向けられ、誇張されたためであろう。そこでは、人間と動物の戦闘の様子が抽象画ふうに描かれ、構図化と物語化が進んでいる。レバント岩面画では、狩猟のほか、舞踊や戦闘、採集や牧畜の様子も描かれ、時代が進むにしたがって、絵画は記録性を強くしてくる。

新石器時代に属するわが国の縄文時代の芸術、例えば、縄文土器に描かれた紋様も抽象性の高いものであった。新潟県十日町市 笹山遺跡出土の火焔型土器などに表わされているように、粘土を紐にして土器の外側に貼りつけて描かれた紋様は、縋れては解け、重なり合い、縦横に躍動しながら、旋回している。その隆起した不均衡な紋様は、怪異で不思議な雰囲気を醸し出す。それらは実用に用いられたものではなく、豊饒儀礼などに用いられたものなのであろう。ここでは、す

でに、芸術作品はシンボル化し、象徴的な意味をもつようになっている。シンボルは、その形象そのものを通して、神秘的な力につながる。縄文土器に表わされた波形紋様や渦巻紋様や交差紋様は、そういう超自然的な力を表現している。この時代には、すでに、草や木、動物、岩や山など、すべてのものに靈力が宿っているという靈魂信仰が成立していたと思われる。わが国で、水の神や山の神を表わす最基層の言葉、ミヅチとかヤマツミというときのチやミに当たる靈力への信仰である。

無数に出土してくるわが国の縄文時代の土偶の背景にも、そのような靈力信仰、精靈信仰があった。縄文時代の土偶に、しばしば目や鼻、口はもとより顔面すらないものが少なくなるのは、そのためである。例えば、山形県舟形町西ノ前遺跡出土の土偶は堂々としたものだが、顔の表情がない。これも何かの精靈を表わしていたのであろう。縄文人にも、その姿形をまだ具体的に表わしえなかつたのである。また、縄文時代の土偶には、故意に破損されているものが多い。人々は、壊した土偶を畑などに埋め、穀物の豊饒を祈ったのであろう。さらに、火形のようにも用い、人の代用品として、病気の治癒祈願などのために使ったのかもしれない。土偶の背景には、豊饒儀礼や葬送儀礼、治癒儀礼などがあったと思われる。

形象化とシンボル化の進んだ縄文時代の土器や土偶は、曲線的で力強いエネルギーを感じさせるが、それは、靈力信仰に基づく宇宙的生命力への畏怖の感情なくしては表現しえなかつたものなのである。

旧石器時代から新石器時代にかけて、ユーラシア大陸の各地で出土するヴィーナス像も、胸部や腹部や臀部を誇張した豊満な女性裸像で、そのデフォルメは著しく、もはや実用や装飾を越えている。これは女性の産出力信仰に基づくもので、やがて大地の豊饒への信仰へつながり、地母神像となっていく。そこには、大地と女性の生命力への信仰があった。多産や豊饒を祈る儀礼が盛んに行なわれていたのであろう。そ

して、そこから、万物は母なる大地から生まれそこへと帰るという観念が生まれてくる。大地は生きとし生けるものを生み出し養う偉大な母であり、生きとし生けるものはまたそこへと回帰していく。そのような観念が、あのような豊満なヴィーナス像を生み出したのであろう。

木の実や穀物を入れる土器も、万物を育む母なる大地の子宮のようなものとしてイメージされていた。例えば、山梨県北杜市（津金御所前遺跡）出土の顔面把手付き深鉢は、容器全体が妊娠した母の形をしており、赤子が生まれつつある様子を造形した祭器で、縁には、把手として、地母と思われる女神像が付けられている。大地の恵みである木の実や穀物を入れ、それを地母神に捧げる豊饒儀礼が行なわれていたのであろう。大地の豊饒への信仰なくして、このような造形は不可能だった。

旧石器時代や新石器時代の造形芸術も、何の意味もなしにつくられているものではない。縄文時代の土偶一つ、背後に大きな宇宙觀をもっており、それなくして生み出されはしなかつた。人々は、人の力を超えた大いなるものへの畏怖と帰一の感情をもち、その表現が芸術作品となって創造されたのである。

先史時代の人々にとって、天には、地上の昼を明るくする日の神や夜を照らす月の神が住み、崇高さと認識を象徴していた。雷や稻妻や雨は天と地をつなぎ、地上の豊饒を約束するものであった。また、地下は死者の休らうところであり、大地の母の子宮と觀念されていた。洞窟は、この大地の子宮への入り口であった。そして、人々は、山上や洞窟など、地上の聖なる空間を通して、天上地下の神々の世界につながっていた。そこには、素朴ながら壮大な宇宙觀があったのである。それなくして、いかなる造形芸術も創造されはしなかつた。

時間もまた、絶えず原初の混沌に帰って、そこから秩序を形成し、それを繰り返すものと考えられ、それが儀礼となつ

て表現された。例えば、冬至、太陽の力が最も弱まり、太陽が西の地平線に沈んで、地下の死の世界に帰っていったとき、その太陽の力の再生を祈って、盛んな歌舞音曲を交えた儀礼が執り行なわれた。そのような儀礼から、舞踊や演劇や詩歌が生まれたのである。

ヨーロッパの先史文化、新石器時代の巨石建造物も宇宙論的意味をもっていた。巨大な立石によって作られたストーンヘンジ（環状列石）の石と石穴の配列は、夏至や冬至の日の出や日没、月の出や月の入りの方向とほぼ一致する。このストーンヘンジは、祖先を葬る埋葬地から次第に神殿的意味をもつようになつたものであろう。これらの巨石のまわりでは、季節ごとに歌舞音曲を交えた祭祀が行なわれていたと思われる。メンヒル（立石）にしても、ドルメン（支石）にしても、巨石は生命の永遠を意味し、太陽や月の再生への信仰と深くつながっていた。

先史時代の芸術作品は、どれも象徴的な意味をもち、大きな宇宙観の表現であった。しかも、そのシンボルは特別な力をもち、宇宙生命への直接の通路と考えられていた。わが国の縄文芸術やヨーロッパの新石器文化などに見られる同心円紋様や連続渦巻模様も、生命の永遠回帰を象徴し、先史時代の宇宙観を表現するものである。旧石器時代や新石器時代の造形芸術は、大宇宙を象徴する小宇宙だったのである。

## 2 ギリシア悲劇

### ギリシア悲劇の成り立ち

ソフォクレスの『アンティゴネ』は、ギリシア悲劇の代表作としてよく知られている。内乱後に王位についたクレオンは、先王の息子ポリュネイケスの遺体を反逆者の廉で、国法によって、埋葬することを禁じる。しかし、その妹アンティゴネは、家族の情止みがたく、その決定に背き、ただひとり兄の埋葬を決行し、死を覚悟してクレオンと対決する。予言

者ティレシアスの言を聞き入れて、クレオンは考えを改めたが、アンティゴネは自害、アンティゴネと恋仲にあったクレオンの息子も自殺してしまう。

この悲劇は、ヘーゲルも解釈しているように、〈家族〉と〈国家〉の対立の悲劇と言える。国法の定めによって厳しく違法者を処罰するクレオンは、国家の法を代表し、兄妹の止みがたき感情から兄の埋葬を決行するアンティゴネは、家族の血の原理を代表している。この理性と感情、人為と自然の対立が悲劇的な行為を生み出し、登場人物たちの苦悩と死を招く。その矛盾を宥和するものは、ただ神の定めた運命のみである。クレオンは人の法を代表し、アンティゴネは地の法を代表しているが、その葛藤は、運命という天の法によってしか宥和することができない。ソフォクレスが、人の法を代表する登場人物に男を当て、地の法を代表する登場人物に女を当てたのも、そのことによる。男は主に人の法に基づき、女は主に地の法に基づいているからである。

同じソフォクレスの『オイディップス王』も、ギリシア悲劇のもう一つの代表作である。オイディップス王は、スフィンクスの謎を解いて、テーバイの国を苦難から解放した偉大な王であったが、そのテーバイの国を疫病が襲う。この災厄を鎮めるには、「先の王を殺した犯人を追放せよ」というのがアポロンの神託であった。その犯人こそオイディップス自身であったということを、オイディップス自身が発見するという悲劇が、この『オイディップス王』という悲劇である。オイディップス王は、はじめ神託を信じなかったが、先王の殺害犯人を追及する過程で次々に出てくる証言から、遂に真実を悟る。しかも、オイディップス王は先王の実子であり、先王の妃つまり自分の実の母親を妃にしてしまっていた。

「おおすべては明らかとなったようだな。おお、光よ、これがお前の見おさめだ。生まれるべきでない人から生まれ、交わってはならぬ人と枕を交わし、害すべきでない人の血を流したこのおれの！」

というオイディップスの嘆きの言葉は悲痛である。そして、その苦悩の中、オイディップスは自ら両の目を抉って、国外追放を願い出、流浪の旅に出ることになる。

この悲劇は、実の父親を殺し、実の母親を娶ったのが自分自身であるということを、自ら発見するという、いわば自己言及の悲劇である。オイディップス王は、実の父親を殺し実の母親を娶るという行為を意図して行なったわけではないのだから、それは過失であり、過誤である。しかし、この意図せずして犯した罪は、人倫の法に反する恐ろしい罪であった。それには、自らの罪を承認し、自己自身を責め、共同体から追放されるという悲劇的な解決しかなかった。オイディップスがどんなに偉大な英雄であろうとも、犯した罪過は、自らの没落によってしか償いえないものである。ソフォクレスの『オイディップス王』は、偉大な英雄の栄光と悲惨、偉大な英雄が陥らねばならなかつた戦慄すべき運命を物語つてありますところがない。

ソフォクレスの『アンティゴネ』や『オイディップス王』にも現われているように、ギリシア悲劇の本質は、理と情、無知と真実などの矛盾から人間が陥らざるをえない運命の世界を露顕させるところにある。人間を超える運命の力の前では、どんなに偉大な王でも、没落していかねばならないし、どんなに正しい人であっても、絶望の淵に転落していかねばならない。神が定めた過酷な運命の前では、偉大な人でも正しい人でも、否、そうであればなおのこと、言い知れぬ苦悩に陥り、受難と忍苦の淵に立たされる。故無くこの世に投げ出されている人間は、どうにもならぬ運命の前では無力であり、この人生の真実の前に誰もが屈伏せざるを得ない。しかし、人間は、この自己自身に背負わされた運命を自分自身の持ち分として生きていかねばならないということ、それが、多くのギリシア悲劇の語っていることである。

人間は無慈悲な運命に支配されているという過酷な現実を、ギリシア悲劇は、登場人物たちの悲劇を通して、観客の前に

露呈する。しかも、観客もまた、登場人物とともに、この過酷な運命の中に引き込まれ、人生の真実を知る。アリストテレスは、『詩学』の中で、ソフォクレスの『オイディプス王』を念頭に置いて、崇高な人物の罪過と苦悩に悲劇の本質を見、しかも、幸福から不幸へその運命が急転するところに、悲劇の一般的構造があると見た。このアリストテレスの見方は、ギリシア悲劇の真実をよく見たものと言えよう。

### 祝祭から始まったギリシア悲劇

ギリシア悲劇の上演で、人間が陥らねばならない運命と人の世のはかなさを謳いあげるのは、歌舞団（コロス）であった。歌舞団は、ギリシア悲劇の誕生の母体である。もとは歌舞団だけが存在し、この歌舞団の合唱や舞踊の間に所作が挿入されることで、劇の形態が生まれた。ソフォクレスの時代になると、所作の方が優先し、所作と所作の間に歌舞団の合唱や舞踊を挿入して悲劇を構成するようになったが、歌舞団の役割は、この時代でも大きな役割を果たしている。歌舞団はもと神の語り部であり、神の体現者であり、神への転身者であった。歌舞団が、神の定めた運命に支配されている人間の過酷な現実を謳いあげるのは、そのことに起源している。なるほど、悲劇の観客は、自分自身を歌舞団の合唱や舞踊の表現の中に再発見するが、歌舞団は必ずしも観客代表ではない。むしろ、神降しの役割を果たす神官、祭祀者の役割を果たすのが歌舞団だったのである。

今日残されているギリシア悲劇の作品群は、もともと、アテナイの国家的祝祭行事であった大ディオニュソス祭で上演された台本であった。大ディオニュソス祭は、三月末、春になって新しい生命が再生するのを祝う祭である。この祭では、まず、開演に先立つ供儀の後、松明に照らされた長い行列に守られて、ディオニュソスの神像が神殿から劇場内に運ばれ、神像への献酒が行なわれた。そして、数日に及ぶ悲劇の競演が行なわれたのである。これらの悲劇の上演で歌舞団が活躍

し、音楽や舞踊の要素が無視することのできない重要性をもっていたのは、悲劇の上演が春の到来を祝う祝祭に起源をもっていたからである。この春に行なわれる祭式をディテュラムボスというが、元来、それは激しい踊りを意味していた。人々は、激しい音楽と踊りと陶酔の中で、ディオニュソス神の復活を祝ったのである。

ディオニュソス神は、ギリシア人にとっては異邦の神で、ブドウの栽培や酒の製法を教えながら、旅する人々で迫害され殺されるが、その度ごとに奇跡的に蘇って、旅を続けたという。この神話に基づく合唱と円舞が演劇を生み出したのである。ギリシア悲劇の中で、登場人物が運命の定めに従って死んだり流浪したりするのは、ディオニュソス神の物語の再現だったと言える。

ハリソンも、『古代藝術と祭式』の中で、演劇藝術はまず例外なく祭式の段階を通過しなければならないと考え、ギリシア悲劇もディオニュソス祭のディテュラムボスから生まれたと言っている。ディテュラムボスの歌や踊りを演じるのは、ギリシア悲劇では歌舞団（コロス）であるが、このコロスは、最初は畠を耕すただの男や少年で、種蒔きや耕作の合間に踊ったのだという。ここでは、俳優と観客の区別はなく、全員が俳優であり観客であった。しかし、そこへ、ホメロスの叙事詩の英雄伝説を題材にした演劇が加わることによって、歌舞団と俳優と観客が分かれ出る。こうして、ギリシア悲劇の演劇形式は成立したのだという。

ニーチェも、『悲劇の誕生』の中で、ギリシア悲劇はディオニュソス祭の歌と踊りに起源をもち、歌舞団（コロス）から成立したと言っている。よく知られているように、ニーチェは、ギリシアの二柱の芸術神、アポロンとディオニュソスの相剋の上にギリシア悲劇は成立すると考えた。ディオニュソス的な音樂的藝術を基礎としながら、それを美しくアポロ的に造形化したところに、ギリシア悲劇は成立したというのである。ディオニュソス的なものとは、節度を超えた過剰な

生の豊かさを象徴し、永遠の生命の脈動の中に自己自身を滅却する歓喜に満ちた恍惚状態を意味する。それに対して、アポロ的なものとは、輝くもの、節度と限度、美を象徴する。このアポロ的なものとディオニュソス的なものとの統合に、ギリシア芸術の発展がある。特に、ギリシア悲劇は、このディオニュソス的な衝動のアポロ的な感性化に、その最高度の達成を見たという。

逆に言えば、ギリシア悲劇は、美しく輝くアポロ的な美の根底に隠れている恐ろしい深み、悲劇的実相を抉り出し、人々の目をディオニュソス的なものに向け変えさせる。人間は苦難と苦悩に面し、分裂と矛盾に引き裂かれ、恐ろしい深淵に差しつかえられている。その真実を欺瞞なく凝視するところにギリシア悲劇の本質があるというのが、ニーチェの考え方であった。

確かに、ソフォクレスの『アンティゴネ』や『オイディップス王』に代表されるように、人間は無慈悲な運命に支配され、その運命の力の前では無力であり、受難と忍苦のうちに喘いでいかねばならないことを、ギリシア悲劇は凝視している。しかし、それを凝視し、人々の目が人間を超える運命の世界に開かれるには、われわれが陥っている日常の退屈な反復と虚飾の世界を破る必要があり、ある意味で、節度と正気を超えた過剰な世界に自己自身を滅却する必要がある。そして、人間を超えた大きな世界に開かれ、大いなるものに帰一しなければならないのである。一般に、古典的演劇芸術が、音楽と踊りの陶酔の中で神の到来を祝う祝祭に起源をもつのもそのことによる。

### 芸術は祝祭から

原始人も、狩猟や戦闘から帰ると、篝火を焼きながら、女や子供達の前で、勇ましい狩りの様子や戦さの有様を再現して見せた。そこから、狩りや戦さの踊りも生まれたのである。この所作が定式化すると、儀礼になった。

また、未開社会の人々も、旱魃で穀物が枯れてしまいそうなときには、大きな器に水を満たして、これを振り撒き、雨の踊りを踊って、水の神に祈る。逆に、日照りの欲しいときには、太陽の踊りを踊って、日の神に祈る。そこから、雨乞いの踊りやサンダンスが生まれてくることは確かである。

古代エジプトでも、オシリスの祭のときには、はじめ耕作と種蒔きの儀礼が行なわれ、次いで、オシリスの受苦と復活を再現する儀礼が、毎年、奇蹟劇として演じられた。オシリス神は、もと死んで再生する穀靈神であり、オシリスの祭は、小麦の豊饒を祈る予祝行事であった。そして、ここでも、オシリス神話は演劇として演じられていたのである。

ハリソンの言うように、演劇は祭式から生まれる。祭式における行為（所作）をドロメノンと言うが、そのドロメノンからドラマが生まれたのだと、ハリソンは言う。行為の再現が定式化され周期的に繰り返されれば、祭式となり、そこから舞台芸術も生まれた。祝祭には誰もが参加し、そこでは、誰もが演技者であるとともに観客でもある。それどころか、この祝祭には、死んだ祖靈も参加し、神々も参加する。祝祭で演じられる舞踊や演劇の中で、人も踊り、祖靈も踊り、神も踊る。これがやがて、演ずる者とそれを見る者が分離することによって、演劇や音楽や絵画など、芸術が成立する。原始的祝祭の踊りは再現的な踊りだが、そこから、ドラマも生まれてくるのである。

芸術は、神々を祀る祭祀から始まり、祝祭から生み出されてくるのである。古代にしても、中世にても、絵画や彫刻など、芸術作品そのものがこのような祭式から生み出されるとともに、その芸術作品自身が、神々への奉納品として、祝祭的意味をもっていた。行為が再現され、祭式化されることによって、演劇も生まれてくる。その意味では、模倣とその反復は創造である。儀礼は、身体行為を介して神々に近づく仕組みであり、それはいつも演劇的構造をもっている。神々の世界へ演劇的行為によって接近することが、祝祭の本質で

ある。

祝祭そのものが、激しい音楽と舞や踊りの陶酔の中で神々の到来を祝う芸術作品である。そこには、演じられる舞や踊り、奏でられる音楽とともに、神々が呼び出され、祖靈が迎えられる。そこで舞や踊りを演じる者は神や祖靈の化身でもあり、演者には神々や祖靈が憑依する。多くの場合、演者が仮面をつけて登場するのはそのことによる。そこから、演者とそれを見る観客とが分かれてくると、それは、やがて、到來した神々や精靈に向かって奉獻される芸能という意味をもつようになる。それどころか、この祝祭の聖なる空間には怨靈や鬼なども訪れ、これらの退散の踊りが演じられる。祝祭とは、天や地、他界や異界から來訪して來た神々や精靈や惡靈とともに遊び狂う行事なのである。祝祭空間は、常に、神々や惡靈の住む他界とのつながりをもっている。舞台芸術は、何より、この神々や惡靈の示現として成立したのである。

例えば、インドネシアのバリ島の寺院の割り門の前でガムラン音楽とともに演じられる芸能、バロン劇も、神と悪魔の戦いを演じる仮面劇である。そこでは、悪魔を退治する男達の勇壮な踊りや、神々を招く女達の流麗な踊りを交えながら、善なる怪獣バロンとその仲間の猿、魔女ランダとその手下の小悪魔たちなどが登場し、延々と続く終わりなき戦いを演じる。それは、災いや飢餓をもたらす惡靈と偉大な神々の戦いを演じながら、神と悪魔と人とが交流する祝祭なのである。舞台芸術は、このような空間から創造されてくる。

祝祭は、われわれを日常性から解放してくれる。辛い労働から人々を解放し、日常の生活から離脱させてくれるのが、祝祭空間である。そこでは、奉獻、供儀、舞踊、演劇、競技などが挙行され、人々は、この特別な聖なる時間と空間の中へ、我を忘れて没入する。この忘我の場で、人々は祖先の靈につながり、天神地祇と交わる。

祝祭の中でしばしば行なわれる無制限な浪費や底抜け騒ぎを伴うオルギーは、天地創造の再現である。原初の混沌に回

帰して再生してくるためには、上下、表裏、男女などの日常の秩序が逆転されねばならなかつたのである。と同時に、その祝祭の乱痴氣騒ぎは、社会全体の生命力の回復と共同体の力の再結合を可能にする。神々に奉獻する演舞やオルギーの中で、人々が喜びに沸き遊び狂う中で、祝祭のリズムは共同体の隅々にまで波及し、人々は再集合し、社会は再び一つになる。祝祭は、共同体がつくり出すものであるとともに、共同体を作り出す。この祝祭から芸術が発生してくるとすれば、芸術もまた日常性からの離脱を可能にし、人々を結び付ける社会的な意味をもっているのだと言わねばならない。

そのように共同体が共同体を超える神秘なものに支えられているのは、祝祭の中に大きな宇宙觀があるからである。祝祭は、例えば、春の到来を祝う祭りに見られるように、その挙行によって、古い年が追い払われ、新しい年が迎えられる。とともに、古い年の災いが駆逐され、新しい年の力が再生してくる。祝祭は、この時間の更新を通して原初へ回帰し、そこから宇宙の新しい生命を呼び出してくる。それとともに、人間とその共同体も再生してくるのである。

共同体は、人々がそこから生まれそこへ死す大地に支えられている。そして、そのもとで催される祝祭は、生命の復活を象徴する儀礼を通して、大いなるものとのつながりを確認する。舞踊、演劇、音楽、絵画、彫刻、どれも、芸術作品はその象徴的表現である。だから、芸術作品は、少なくとも、それが古典的なものであるかぎり、いつも、それを超える大いなるものに支えられている。人間が支配されている運命の世界を抉り出すギリシア悲劇の世界の偉大さも、祝祭に宿る大いなるものに源泉をもっている。現代芸術とは違って、古典的な芸術作品に偉大なものが感じられるのは、それが本来祝祭空間に囲まれていたからであり、その祝祭空間が人間を超えたより大きな世界に開かれていたからである。

### 3 仮想空間

#### 日本芸能の祝祭空間

芸術が祝祭から始まるということは、日本の芸能史を見ても言えることである。

わが国の中世芸能の始原は、古代の神楽にあるといわれる。神々を招き、その前で舞われる古代の祭の舞は、中世芸能の素型となった。実際、能楽の一つの起源、申楽は、滑稽な物真似を伴う芸能であったが、その源泉は神楽にある。能を完成した観阿弥・世阿弥父子も、もとは、大和の春日大社の神事に奉仕していた申楽四座のうち、結崎座の出身であった。世阿弥も、『花伝書』の中で、申楽はもともと神楽よりつくられた芸だと言っている。

能楽のもう一つの源泉、田楽も、わが国古来の神事、田遊びの芸能であった。田植えの前に、力強い太鼓の音と掛け声と歌で、田植えの所作など、田楽舞を舞った。申楽も田楽も、祝言や予祝を本質とし、五穀豊穣、天下太平、無病息災、寿命長遠、家内安全などを神々に祈る行事であった。人々は、舞い踊り、歌い囃しながら神々を迎えて、土地の悪霊を退散させ、その年の豊作を祈ったのである。

本来の芸能は、神々を招き、神々を喜ばせるために、神々に捧げられた演技であった。そこでは、演技者も観客も神々に向かっており、両者の区別もなかった。そこから、やがて、観客と演技者が分かれ、その演技に劇的なものが付け加えられ、芸能化していった。そして、神事や祭が芸能化していくにつれて、それを専門に担当する芸能専業者が現われ、その芸能は次第に演劇的なスタイルをもつようになっていった。演劇は祝祭から生まれ、神事から始まったのである。

中世の芸能者は疎外され、社会的には低い地位に付けられていたが、それは、この芸能者が、逆に日常の社会を超越して神々を迎えて、神々を演じる異能者だったからである。彼ら

は、祭の日に招かれ、神々の祝福の言葉を伝え、民衆を喜悦に導く神秘的な行事に携わっていた。彼らは、異界から来た客鬼として畏敬された呪術者だったのである。この遊芸者たちが畏れられるとともに卑しめられもしたのは、そのことによる。この点では、わが国も西洋も変わりはなかった。

申楽や田楽の神事的要素を引き継ぐ能の根本も、神事にある。能もまた、多くの場合、神社の神楽殿や寺院の拝殿で行なわれ、その上演形態は深く信仰と結びついていた。世阿弥も、『花伝書』の中で、

「抑、芸能とは、諸人の心を和らげて、上下の感をなさむ事、寿福増長の基、遐齡延年の法なるべし」

と言っている。能舞台の背景に描かれている松の木も神の依代であり、神々の世界と人間の世界をつなぐ橋渡しの役割を果たしている。

数多くの能楽の曲の中でも別格として扱われる『翁』も神事の時に行なわれ、その上演自身神事であった。『翁』は、能楽の成立以前の様式を伝える豊穰と長寿を祝う祝祭劇である。『翁』の上演に当たっては、演者達は厳しく精進潔斎し、その上演に先立っても、鏡の間で尉面を祭壇に飾って酒を酌む行事がある。尉面を付けて登場する翁はただの老人ではなく神であり、その文句も、まるで神の言葉を伝えるかのような詩句で飾られている。

能楽の多くの曲の中でも、初番目物に位置づけられる脇能物も神の能であり、幕開けに相応しい祝言の能である。例えば、『高砂』は、高砂と住之江の相生の松のように、所を隔てても互いに通い合う夫婦愛と長寿を賛美する演目である。後ジテは住吉の明神として登場し、住吉の神の不可思議を語り、祝言とともに爽やかに舞い納められる。能楽も、神事として成立し、祝祭から起きてきたのである。

能楽に登場してくる主人公（シテ）は、多くの場合、神、亡靈、鬼、精靈など、他界からの来訪者である。例えば、『紅葉狩』『土蜘蛛』『黒塚』など、切能物では、前ジテは、

鬼女、僧侶、老女といった世俗の形で現われるが、後ジテは、その本性を現わし、荒々しく足を踏みならしながら悪霊となって登場し、舞台は乱拍子とともに急展開する。他方、諸国一見の僧などワキは、他界から神や霊を呼び出し、悪霊を鎮める司祭の役割を果たしている。ワキは、あの世とこの世、見所（観客）とシテ（神や霊）の仲介者であり、演能の重要な要となしている。

このような能楽の様式は、ギリシア悲劇同様、祭式なくして成立しなかったであろう。神や祖霊を迎えるとともに、怨霊を鎮めるわが国古来の神事が、能楽の原型としてあり、その祝祭空間の中で、神と霊と人の交歓が、芸能という形で可能になったのである。わが国の芸能は、あの世とこの世の間、そこから命が生まれてくる以前の世界と、そこへと命が終わる死後の世界の架け橋のところに成り立つ祭式なのである。

能楽は、一般に序破急のリズムによって構成されているが、これも、祝祭のリズムに起因するものであろう。世阿弥も、能は序破急の心得で演すべきことを主張し、特に、演能の魂は破と急の間に成立すると言う。そうしてはじめて、能は成就する、つまり完結性をもつというのである。そればかりか、世阿弥は、序破急のリズムを、一曲の構成だけでなく、一日の演能の配列にも拡大適用した。能の曲目、神、男、女、狂、鬼を、序一曲、破三曲、急一曲に配置すべきことを説く。それどころか、宇宙のあらゆる現象が序破急の発展秩序を備えているとまで言う。この序破急の理論は、雅楽の構成理論に由来するといわれる。だが、それは、さらに遠く、祭の用意から、次第に祝祭的雰囲気が醸し出され、神人入れ乱れての乱舞に終わる祝祭のリズムからくるのである。

アリストテレスも、ギリシア悲劇を念頭に、その構成は、始めと中間と終わりという構成をもち、それによって、統一的で完結した全体として行為と出来事が組み立てられねばならないという意味のことを言っている。これも、ギリシア悲

劇の祝祭的起源からくるのであろう。

ギリシア悲劇に欠かせない歌舞団（コロス）の歌や踊りが農作業の合間の歌や踊りから始まったとも言われているところをみれば、ギリシア悲劇も田楽のようなものから始まったということになる。ギリシア悲劇の登場人物も、能と同じく、もとは主人公と脇役の二人だったし、能と同じく仮面を用いた。歌舞団（コロス）は、能の地謡に当たる。ギリシア悲劇では、この歌舞団が俳優と問答したり、人間が従わねばならない運命を述べたりするが、能でも、ワキがシテと対話したり、筋書きを語ったり、人の苦悩について謡う。このようなギリシア悲劇と能の共通点は、両方とも祝祭に起源をもち、そこに演劇的要素が加わっていったことによるのであろう。

### 仮想空間と祝祭

芸術は、一般に、現実にはないものを表わし出し、虚の世界を創造して、鑑賞者を現実の地盤から引き離す。芸術がつくり出す空間はフィクションの空間であり、仮想空間である。舞台芸術でも、狭い舞台が、天上の世界にも地獄の世界にもなりうる。上演される時間も、再現される時間とは等しくなく、極端に短縮されている。ほんの一瞬のうちに、数十年が過ぎているということもある。舞台芸術の創造する空間と時間は、現実の時間と空間に縛られず、虚の空間と時間を創造する。

世阿弥が創造した夢幻能が描き出す世界も、虚の世界である。そこでの空間と時間も、虚の空間であり、虚の時間である。諸国一見の僧が、ある物語のゆかりの地へやって来る。そこへ里の女が現われて昔を語り、やがて女は、その主人公自身であることを告げて消え失せる。旅僧の夢の中に在りし日の装いで現われた女は、思い出を語り、昔を懐かしんで舞を舞うというのが、世阿弥の夢幻能の基本型である。

例えば、世阿弥の『井筒』では、秋の夜、廃墟の在原寺に立ち寄った僧の前に現われて昔を語った女は、やがて業平の

衣装を身にまとめて現われ、たけくらべの井戸のすすきを押し分けて、水鏡に恋人の面影を忍ぶ。月下の男装の美女の凄艶な舞姿は、世阿弥の幽玄能の傑作である。ここでは、廃墟の在原寺も実際には存在せず、月下の男装の美女も亡靈であって、現実には存在しない。『井筒』が表現する空間は、虚の空間である。それどころか、死者が現世へ舞い戻り、過去の物語を語るのだから、時間もまったくの虚の時間である。死者が登場し、過去を現在に甦らせるという時間の流れの逆転を、世阿弥は創造した。空間も時間も、位相が変わるのである。

しかし、そういう虚の空間と時間が真の実在感をもたらす。芸術は仮想世界を創り出すが、その仮想世界は実在以上に実在的である。あり得ないことが本当にあり得るものとして感じられるのが、芸術の創り出す実在感である。ヴァーチャルなものこそ、リアリティを創り出す。この点でも、芸術の創り出す時空は、祝祭の創り出す時空と同じである。

人形浄瑠璃作家の最高峰に位置する近松門左衛門も、その「虚実皮膜論」で、芸というものは実と虚との皮膜の間にあると言い、虚にして虚にあらず、実にして実にあらず、この間にこそ慰みがあると言<sup>う</sup>。慰みとはカタルシス（浄化）のことであろう。浄瑠璃の文句は、皆、実事をありのままに写すことが大事だが、それは単なる模写、再現ではなく、実際にはあり得ないことのうちに、事実ではつかみきれない真実の思い、実情を表わすのでなければならない。この近松の虚実皮膜論は、よく芸術の本質を突いている。現実をそのままに写す写実主義では、芸術にならない。虚を語って、それが実以上に実を写しているのでなければならないのである。

## 祝祭と変身

舞台芸術は、単に現実を写したり再現したりするのではなく、現実にありえないものを表現することによって、現実以上の真実を表現する。だからこそ、俳優は、何より変身の術を駆使しなければならない。俳優の変身は、舞台上の世界を異次元の世界へと移行させ、新しい仮想空間を創り出す。

わが国の伝統芸能、能、人形浄瑠璃、歌舞伎も、様々な手法で変身の術を編み出してきた。例えば、能、特に複式夢幻能は、一般に前ジテと後ジテで主人公が変身し、舞台空間の次元を一変させる詩劇である。『高砂』では、前ジテの尉は後ジテの住吉明神に変身し、『道成寺』の前ジテの白拍子は後ジテでは蛇体に変身し、『江口』では、前ジテの舟遊びの遊女は、後ジテの普賢菩薩に幻じて西の空へと去る。複式夢幻能では、前ジテとして登場してきた何気ない里の娘や老人でも、後ジテでは貴婦人の亡靈にでも、神靈にでも、鬼や修羅にでも変身しうるのである。それは、能で用いられる独特的の仮面によって可能になる。

他方、人形浄瑠璃は、能の仮面の代わりに人形をもつてする演劇である。人形が人間に変身したり、神や精霊に変身するところに、人形浄瑠璃の面白さがある。また、人形浄瑠璃には、貴人のために下賤な兄弟姉妹が身代わりになり、犠牲になるというような設定が多い。それは、あの世に生まれ変わって、この世での下賤の身分を越えることができるという転生の喜びを語っている。〈身代わり〉も一種の変身である。

歌舞伎の女形も、変身の最たるものであろう。男優が化粧や扮装によって女になるのだが、これは芸や型によって創り出される女である。この芸によって創り出される女性美は、単なる写実によっては表わしえない真実を表現する。歌舞伎の女形が実際の女以上に女に見えるのは、女性の典型を抽象して、型として表現するからである。能でも、男性の役者が、仮面を用いた型の演技を通して、女性の悲しみや嫉妬や恨み

など女性美を表現する。ヨーロッパのシェークスピア劇でも、少年俳優が女性の役割を演じ、ギリシア悲劇でも、すべて男性が女性の役割を演じ、中国の京舞でも同様であるところをみれば、男女異装は、むしろ、古典劇の標準だったのである。

俳優は、自己の身体を、自己とは違う何者かの身体に変化させる。変身するということが、役者の本質である。このとき、自己の身体はいわば道具にすぎず、その道具を用いて、現実にはありえないものを表現するのが役者である。役者は、自分の身体を美的虚構として創り上げるのである。扮装や化粧はそのためになされる。そのようにして創り出された身体は、それ自身、虚構の別空間を創り出す。しかも、その虚構の空間が現実以上に真実を表現するというのが、演劇の本質なのである。

俳優は、扮装や化粧によって、別の人間や精霊などに変身する。だから、このとき、役者は自らの自意識を捨て去る必要がある。おのれを忘れ、その役そのものに成りきることの必要がいわれるのは、そのためである。演劇の生命は、役者が一つの姿から他の姿に変わると、変身するときにこそ高揚する。真実は虚実の皮膜にある。その意味で、近代の自然主義的写実劇は、この演劇の本質を見失っている。

〈役者〉という言葉は、もとは、神社の祭祀において、一定の役割を引き受けて儀式に参加する者の意味であった。彼らは、日常では普通の市井の人にはぎないのだが、祭祀空間に入ることによって、日常から離脱し、一定の役を務める。役を務める者が役者である。とすれば、役者には、役の靈が取り憑いてくるのだと言わねばならない。演技は、役者の内面の表現ではなく、むしろ、外から靈が憑依してくる現象に近いと言わねばならない。その意味では、先史時代のシャーマンは、人類史最初の俳優であった。シャーマンには神や動物や精霊の靈魂が取り憑いて、彼自身、そういう異類に変身して踊った。今日の俳優の技能にも、そのような一種の呪術がある。変身も、また、祝祭的起源をもつてゐるのである。男

女異装も、祝祭的起源をもつと考えてよいであろう。祝祭のオルギーでは、男が女に変装し女が男に変装する乱痴気騒ぎがあった。そのような秩序の逆転によって、原始の混沌を呼び出そうとしたのである。新しい秩序は、この原始の混沌から再生してくる。それが祝祭の機能であった。

### 仮面の役割

舞台芸術が俳優の変身による異次元空間の創造だとすれば、そこでしばしば使われてきた仮面の役割は無視できない。ディオニュソスの祭りに起源をもつギリシア悲劇でも仮面が重要な役割を果たしていたが、わが国の能楽も仮面劇を高度に発達させた。能面は、能の核である。演能者は、仮面をつけることによって、神にもなり、亡靈にもなり、老人にもなり、勇壮な荒武者にも、優美な女性にも変身しうる。演能者の生の人間としての感情の表出は能面によって遮断され、能面と演技によって、より高次の情念がそこに結晶してくる。

人形浄瑠璃や歌舞伎は、これを人形や化粧によって表現する。歌舞伎役者の化粧した顔は、能の仮面や人形浄瑠璃の人形と同じく、抽象化され典型化された人物や情念を表わすだけで、役者の内面の表現では必ずしもない。だから、歌舞伎役者は、自分の顔を、現代の写実劇の俳優のようには扱わず、その顔を、むしろ仮面や人形のように扱っている。

面をつけることは、そのまま変身することである。同一人でも、仮面を変えることによって別人格に成りうる。仮面は脱我の道具であり、それを被った人間はもはやその人自身ではない。演者は、面を被ることによって、それと一体となり、そのものに成りきる。仮面着用者は、むしろ、仮面によって表わされる神や亡靈や精霊に乗り移られるのだと言うべきだろう。仮面は、はかり知れない呪力をもっている。

この仮面劇の源泉は、遠く後期旧石器時代にまで遡ることができる。後期旧石器時代の洞窟壁画に描かれた呪術師らしい像は、動物の毛皮や仮面を被って、動物の靈そのものに成

りきったシャーマンの姿であろう。シャーマンは動物の仮面を被り、大自然の恵みでもあった動物の多産を祈ったのである。新石器時代の、例えば、わが国の縄文時代後期の土偶の顔にも奇怪な表情をもつものが多いが、その中には、動物や女性の仮面を被っている状態のものがある。大地の恵みである動物や植物の豊穣を祈る祭が行なわれていたのであろう。

農耕社会では、多くの場合、祭の折、仮面舞踏が演じられるが、その仮面は、死んだ祖先の靈、祖靈を表わすことが多い。村人は仮面をつけることによって、祖靈そのものになり、生者の生活を励ました。村人は、他界から訪れた祖靈と交流し、その年の五穀豊穣を祈ったのである。

ヨーロッパでも、聖ニコラウスの日や冬至、大晦日や謝肉祭など、しばしば、人々が仮面をつけて仮装し踊り明かす祭が行なわれている。それは、まるで仮面や仮装の競技のようにさえ見える行事である。これは、もとはケルトやゲルマンの儀礼だったものが、キリスト教の伝来とともに、キリスト教の暦に吸収されていったものである。特に、ヨーロッパの冬に行なわれる謝肉祭は、日本の小正月に行なわれていた田遊びに当たる。春を迎えるに当たり、その年の豊作を祈る予祝行事である。だから、そこでは、冬の神が追放され、春の神の訪れが祝われる。冬の神は恐ろしげな仮面をつけた村人によって演じられる。これが、明るい仮面をつけた春の神によって追放されるのである。それは、悪靈を追い払って、人々に恵みをもたらす精靈を迎え、豊作と多産を祈る祭であった。これらの祭で、冬の神や春の神、善靈や悪靈、神や悪魔の仮面が果たす役割は大きい。人々は、これらの仮面をつけることによって、善靈や悪靈そのものに変身し、春の訪れを祝う祝祭空間を創り出したのである。

仮面は人を自由にする。祭の日、人は、仮面を被り踊ることによって異次元の空間へと超越する。と同時に、神々や精靈もこの世に來訪し、人々と交わる。仮面は、この世とあの世の交流の手だてである。演劇の源泉もここにある。たとえ

仮面を用いない演劇であっても、役者は一時的に自分自身を失い、演じている役に成りきって、この世の空間と時間を超越し、観客を別世界へと誘う。そのような日常世界から離脱した次元を創り出すのが演劇であり、祝祭なのである。

### 模倣の意味

芸術は単なる模倣ではない。しかし、芸術を一種の祝祭として理解するなら、そこには模倣の要素が多分に含まれている。わが国の能楽の大成者である世阿弥も、『花伝書』の中で、申楽能の根本を〈物真似〉に見ている。女、老人、物狂い、鬼など、上手く真似るほど、その芸は面白くなり、おのずと優雅になる。おおよそ、あらゆるものを見事に真似ることが、申楽能の本意である。そして、物真似を極め、その物に成りきってしまえば、もう似せようという心などないから、物真似の極は〈似せない〉という位だとさえ言う。ここで言う物真似とは差し当たり模倣ということであろうが、しかし、これは単なる模倣ではなく、〈再現〉によってそのものの本質を表わし出すという意味だったのであろう。模倣とは、単に写実的に模写したり、複製することではなく、再現することによって、ものに表現を与えることなのである。

再現には〈共鳴〉ということが含まれる。例えば、歌舞伎の変化舞踊では、その名人ともなると、花を見ている役者が花と一体化し、腰や肩、扇を持つ手、すべてがひとりでに動いて花の感じを見事に表現し、花の精そのものになる。そこには、花と役者が同じ呼吸によって支配され、同調し、共鳴するということがなければならない。模倣とは共感であり、共鳴なのである。そして、はじめて、それを見ている観客も、その役者の身体の動きに共鳴し、吸い込まれるように陶酔感に陥っていく。そこに舞踊の祝祭性がある。模倣には深い意味があると言わねばならない。

ハリソンの言っているように、原始時代にも、シャーマンは毛皮や鳥の羽で仮装し、化身する動物たちの動作や叫びを

真似て踊った。その踊りが過去の狩獵や戦闘を再現する踊りである場合でも、これから戦闘や狩獵における成功を祈つての踊りの場合でも、どちらにも模倣という要素が見られる。しかも、そこには、再び提示するにしても、前もって提示するにしても、再現という現象がある。模倣とは再現であり、再提示なのである。

人間は、模倣されたものを見て喜ぶ。観客は、巧みに模倣されたものを舞台の上に見て楽しむ。わが国の古典芸能、人形浄瑠璃でも、人形が人間のしぐさを巧みに真似すると、観客は感動する。本物だけでは誰も褒めはしないが、本物をいかにも本物らしく真似ると褒められる。再現することは本質を表現することであり、そこにいわばくもののあはれ>がある。

ミメーシス（模倣）には、ガダマーの言うように、再認識という機能がある。親しく良く知っているものが再認識され、改めて光を当てられると、事柄の本質が輝き出るかのように立ち現われてくる。そして、ミメーシスによって提示されたものが、一層本来的に現存するに至る。ミメーシスとは、何かをそこに現前させることであり、何かをそこにありありと出現させる働きなのである。いわば、事柄の本質に絵を与えることがミメーシスということである。そのとき、われわれは、事柄の本質を把握し再認識する。芸術は再現前化による認識である。真似ぶことこそ、真実を学ぶことなのである。

アリストテレスも、『詩学』の中で、芸術の本質にミメーシスを見ているが、それは本質提示という意味をもっていた。『詩学』は、ギリシア劇をモデルにして芸術の本質を考察したものだが、アリストテレスは、そこで、演劇の本質に行為のミメーシスを見、行為の模倣がドラマになると言っている。よりよい人物を模倣するのが悲劇で、より劣った人物を模倣するのが喜劇だという。そこには、ミメーシスが、ほかならぬ本質提示だという意味があると言えよう。

プラトンも、芸術の源泉と本質にミメーシスを見た。プラトンによれば、目に見える現象の世界はイデアの模倣である

が、その模倣を模倣すること、写すことが芸術なのだと言う。ここには、確かに芸術を低く見ている面があるが、しかし、裏を返せば、芸術家は、目に見える現象界を模倣することによって、より高度な実在を模倣していることにもなる。ここから、模倣が本質の表現にほかならないという考えを読み取ることもできる。実際、プラトンは、芸術家はいわば神々の通訳者だとも言っている。普通の人間には聞くことのできない神の言葉を聞いて、それを人間の言葉に再現する者が芸術家であり、再現の対象となるものは、もとは神的なものだったということになる。その意味では、芸術家は一種の神懸りなのである。今日でも、芸術家は、凡人の見えないものを見、聞こえないものを聞き、それを呼び出してくる。芸術家は、いわば巫女の役割を果たしているのである。

### 狂気と遊び

その意味では、芸術には一種の狂気が宿っている。芸術家は、神聖な感情にとらえられ、我を忘れて、何ものかに取り憑かれるように創作し、表現する。そのようにして創作された作品こそ、人々を恍惚の境地に引きずり込み、永遠を垣間見させる。感動的な芸術作品には、一種の狂気が宿っているものである。

プラトンも、『パидロス』の中で、詩人に取り憑く狂気こそ神々の賜物であり、詩人は、ミューズの女神に取り憑かれて、創作をするのだと言う。芸術家が入神の境に達し、神靈に心を奪われている状態でこそ、傑作が生まれる。芸術の傑作と称せられるものには、常にそのような神秘性が漂っている。

創造的天才は、そういう入神の域に達した人をいう。創造的天才は、一種の狂気を宿している。そして、そのような神々にとらえられた創造的天才こそ、新しいものを創造し、未知の地平を開いていく。天才が登場することによって、芸術の様式も一変する。それは、すでに、単なる模倣を超えた

神秘的技芸である。

別の言葉で言えば、芸術は、神々の世界に遊び、神々と交わることなのだとと言えよう。わが国の芸能の始原にも神楽があり、これを〈カムアソビ〉と言った。神々と一つになって遊び、また、神々を遊ばせることが、歌や踊りの原初形態だったのである。

ホイジンガの言うように、祭祀は、聖なるものとして、極めて質の高い神秘さと真剣さによって営まれる反面、それは常に遊びである。ここでは、遊びと真面目の対立は消え去る。聖なるものと遊戯が一つになっているのが祭祀であり、祝祭であった。祝祭の場では、世界は神々のうちに場を占め、神々しい世界と化す。日頃のありふれたものも新しい意味をもち、光を当てられる。祝祭空間の中で、人々は、歌い、踊り、仮装し、遊び狂う。そして、人々は非日常的な世界へと脱出し、我を忘れる。このように、実際生活の合理性を超えて、人々を別の世界へと解き放ち、本来の人間存在へと回帰させるのが、祝祭空間であり、遊びの空間であり、芸術空間なのである。

それは、確かに、日常の現実生活からみれば仮想の空間であり、虚構の世界である。しかし、人間は、そのような幻想の空間、虚構の世界なくして生きていけない。人間は幻想なくして生きていけない動物なのである。しかも、その幻想、虚構が現実以上に実在的だというところに、芸術の真実がある。虚こそ実を表わすのである。

## 5 カタルシス

### 演劇のカタルシス

わが国の能楽では、あたかも別世界から響いてくるかのような能管の音色とともに、舞台には、神靈や修羅、亡靈や鬼の化身が老人や狂女や里の女などとなって、橋懸りを通り登場てくる。能舞台は、神々や祖先靈や死者の靈があの世か

らこの世へと出現し、舞い遊ぶ聖なる空間である。とともに、その靈は、後ジテでその本性を顕し、神靈や修羅、亡靈や鬼の舞を舞って、再び橋懸りを通って退場する。能舞台の橋懸りは、いわばこの世とあの世を結ぶ通路であり、神迎えと神送りの道中である。神靈や亡靈は、あの世からこの世へ、この世からあの世へ、自由に行き来する。能舞台は、異界や他界、この世とは別の世界と、われわれとが交流する空間である。能樂は、古代の魂迎えと魂送り、鎮魂（タマフリ）に起源を持つ。能の舞台は、単にそれだけの空間にとどまらず、そこには、それを取り囲むもっと大きな世界がある。そういう宇宙觀が、能の世界を大きくしているのである。

人形淨瑠璃や歌舞伎の舞台は、この能の世界をより現世化している。そこに近世の演劇の成立もあるのだが、しかし、それでも、その舞台には、その舞台の空間を超えるより大きな世界がある。

例えば、近松門左衛門の『曾根崎心中』や『心中天網島』など心中物では、相愛の男女が、この世のしがらみでどうにもならなくなり、心中を決心する。そして、道行となる。道行の場で花道に立った男女は、すでにあの世へ旅立つ晴れ着を着ており、叙情的な美しい語りと音曲に乗り、あの世へと旅立つ。歌舞伎の花道は、この道行でのあの世への旅立ちを可能にする。花道も単なる通路ではなく、この世からあの世への架け橋なのである。

ドナルド・キーンの言っていることだが、心中してあの世で恋を遂げる決心をした男女は、この世の舞台では弱々しく惨めな男女にすぎないのだが、いざ道行となると、途端に立派な悲劇的人物になる。惨めだったこの世の魂は、道行を通して栄光へと変わる。死は救いなのである。死の国へと旅立つ決断をした男女は、道行の所作を通して、立派に変身を遂げる。道行には、転生の願いが込められている。道行の道は、甦りの道である。死は転生の最後の手段なのである。

「此の世のなごり、夜もなごり、死に行く身をたとふれば、

あだしが原の道の霜、一足づつに消えて行く、夢の夢こそ  
あはれなれ」

という『曾根崎心中』の道行の語りは、考えてみれば、わが国独自の悲劇の極北だったのである。

しかし、近松の『曾根崎心中』や『心中天網島』の主人公のモデルになった男女はすでに死んでいるのだから、その物語が脚色されて舞台にかかるということは、いわば死者の靈の魂迎えであり、鎮魂の儀礼でもあったことになる。舞台で心中を決心しなければならなくなる男女は、いわば、他界から帰ってきて自分たちの物語を演じているのだから、舞台に登場してきた当初からすでにこの世の人ではない心根で演じる必要がある。現に、心中物の主人公は、花道を最初から夢うつつのような状態で登場してくる。

道行は、もとは、神靈がこの世に来臨し、その靈力を顯すとともに、再びあの世に帰る道中のことであった。人形浄瑠璃や歌舞伎ではこれが世俗化し、現世の人間がこれを演じる。この道行を、人形浄瑠璃では、舞によって、歌舞伎では、花道や舞台での所作によって表現する。

能や人形浄瑠璃や歌舞伎など、わが国の古典演劇の舞台は、元来、神招きや魂振りや魂送りのための祝祭空間であった。その舞台は小さな空間にすぎないのだが、そこで一旦演技が開始されると、そこには、それを囲む大きな仮想空間、大きな世界が現われ出る。少なくとも古典演劇は、時間的にも空間的にも、そのような宇宙観をもっている。

一般に、わが国でも、ヨーロッパでも、演劇は宗教的起源をもつものが多い。神や仏の愛や慈悲を説く宗教伝説の地盤から、舞台芸術が生まれてくる。わが国人形浄瑠璃も、本地靈験物を起源としている。神仏の加護による蘇生譚や神仏の身代わり譚を主題にした説経節が人形芝居に仕立てられ、それが神社や寺院の祭礼などで演じられた。

芸術作品を、美しいもの、偉大なもの、莊重なもの、崇高なものにするのは、その背景にある宗教性である。そのよう

な芸術作品は、神仏との交渉の中で、神仏の前での人間の卑小さ、人間的悲しみを語り、常に人間を超えた大きな世界を見ている。そういう宇宙的広がりが、芸術作品を偉大なものとしているのである。

芸術作品は祭祀に起源をもつ。宇宙的出来事を再現し、目に見えない世界を目に見える世界に表現するのが祭祀であり、芸術である。芸術作品を祝祭空間が取り囲み、その祝祭空間はより大きな宇宙観に支えられている。どんな芸術作品も、人間を超える偉大なものに支持されていなければ、卑小なものになってしまう。大いなるものは、われわれの住む世界に意味を与える。芸術作品は大いなるものの象徴であり、大いなるものの顕現である。われわれは、それを通して大いなるものとつながり、大いなるものに帰一する。芸術作品は宇宙的なものの表現であり、宇宙的なものの顕現でなければならない。われわれは、それを通して宇宙創世の力に与り、宇宙万物と一つになる。一つの芸術作品は、マクロコスモスを映すミクロコスモスなのである。

### カタルシスと芸術

古典的な偉大な芸術作品がわれわれの心を浄化する大きな働きをもっているのも、それらが、その作品以上の大きな世界をもっているからである。

例えば、世阿弥が完成した複式夢幻能では、諸国一見の僧の前に一人の里人として現わされた亡靈が、ある物語をした後、自分がその物語の主人公であることを打ち明ける。その後、亡靈は生前の姿で現われ、当時の事件にまつわる思い出や葛藤を語る。そこで語られるものは、消えることのない怨恨や後悔、無念や嫉妬など、激しい情念である。しかし、それもやがて旅僧の回向によって浄化され、亡靈は成仏し、他界へと消え去っていく。

実際、修羅物に属する『実盛』でも、白髪を黒く染め歳を隠して出陣した老実盛の靈が、武運拙く討ち死にしたその無

念を語り、成仏できずに修羅道に迷っている様を演じるが、それも、やがて旅僧の祈りによって成仏する。観客も、宿命的な戦いで滅びゆく武人の悲壮さのなかに、世の無常と悲哀の感に打たれるが、実盛の靈が救われ、再び静寂な世界へ退いていったとき、救われた気持ちになる。ワキの僧が水晶の数珠を手に静かに合掌するとき、亡靈の妄執と迷いは浄化され、いかにも成仏したように感じられるのである。

そこにはカタルシス（浄化）がある。カタルシスがあるのは、そこに、単に舞台で演じられている世界だけでなく、それを超えた他界や冥界など、別次元の世界があるからである。死者の亡靈はこの別次元の宇宙的静寂から来訪し、そこへと救われていく。演能の始まる前の能舞台の静けさは、生以前の静寂であり、演能の終わった後の静けさは、死以後の静寂である。能舞台で演じられる物語は、この永劫の沈黙の世界に囲まれている。能そのものが祈りの芸能であり、鎮魂の芸術なのである。

一般に、悲劇は、人間存在の深層に巣くう暗黒な面を抉り出しながら、それを超えるより大きな世界へと、人を救済する。苦悩する魂の鎮魂、それが悲劇であり、そこにカタルシスがある。カタルシスは、死して再生し、宇宙的な生命に帰一することである。情念の浄化も、そこからくる。カタルシスには、永遠の生命へと転生し、甦るということがなければならない。そうでなければ、生は惨めである。人間がそこへと帰っていかねばならない永遠なものに気づくとき、救いがある。古典的な芸術作品が常に新鮮な意味をもつのは、それが、この人間の本質に通じたカタルシスの効果をもつからである。悲劇は人生のメタファー（隠喩）である。観客は、舞台で演じられる悲劇的出来事の中に自己自身を再発見し、人生の普遍的真実を学ぶ。そのとき、観客は救われた思いになる。救いがなければ、芸術は死んでしまう。

アリストテレスが、『詩学』の中で、観客の恐怖と同情を喚起しつつそのような感情を浄化するところに、ギリシア悲

劇の本質を見たのも、悲劇の真実をよく言い当てている。恐れや哀みの感情の浄化（カタルシス）こそ、悲劇という演劇の本質である。ソフォクレスの『オイディプス王』などに表現されているように、英雄が運命との戦いを通して没落していくのを見て、観客もまた英雄の苦しみと悲しみに同情する。とともに、自らもその運命に支配されているという恐れを抱く。しかし、同時に、没落していく英雄が、激しい苦悩と葛藤の末、その運命を從容として受け入れていくのを見て、観客もまた、苦悩や悲哀や恐怖から解放され、洗い淨められていく。生の深層を垣間見ると、人は、人間の力を超える大きな世界に帰入する。偉大な悲劇には、そのような宇宙觀がある。だから、カタルシスがある。

ギリシア悲劇は、古き年の死と新しき年の再生を祝う春の祭、大ディオニュソス祭に起源をもっていた。この祝祭で演じられた悲劇における英雄の苦悩と滅び、そのあとに静寂には、英雄の魂の再生と甦りが期されていたのであろう。だからこそ、人は、悲劇の観劇という行為を通して救われた気持ちになりえたのである。

## 註

- 1 木村重信『美術の始源』新潮社 一九七一年 第三章 第二節
- 2 Hegel, Phnomenologie des Geistes, Ph. B. Felix meiner, 1952, S. 31 8ff(『精神現象学』樺山欽四郎訳世界の大思想12 河出書房 一九六六年 二五八頁以下)
- 3 Aristotle, Poetica, 1453a (『詩学』今道友信訳アリストテレス全集17 岩波書店 一九八九年 第一三章)
- 4 ハリソン『古代藝術と祭式』喜志哲雄訳 世界の名著・続15「近代の藝術論」 中央公論社 一九七四年 二一九頁、二三〇~二三一頁、二四七頁
- 5 Nietzsche, Die Geburt der Tragödie, Kröner, 1964, S. 76 (『悲劇の誕生』浅井真男訳 ニーチェ全集I 第I期) 白水社 一九七九年 五八頁)
- 6 ハリソン 前掲書 第五章

- 7 世阿弥『風姿花伝』第四 日本古典文學大系65「歌論集 能樂論集」西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三七〇頁
- 8 同書 第五 三七六頁
- 9 世阿弥『拾玉得花』日本古典文學大系65「歌論集 能樂論集」西尾実校注岩波書店 一九七一年 四六一～四六頁
- 10 Aristoteles, op. cit. 1450b (前掲書 第七章 三四～三六頁)
- 11 増田正造「能への招待」日本の名著10『世阿弥』中央公論社 一九六九年 四二六頁
- 12 同書 四二七頁
- 13 穂積以貫『難波みやげ』日本古典文學大系50「近松淨瑠璃集」下 守隨賢治・大久保忠國校注 岩波書店 一九七一年 三五八～三五九頁
- 14 世阿弥『風姿花伝』第二、第七 日本古典文學大系65「歌論集能樂論集」西尾実校注 岩波書店一九七一年 三四九頁、三九〇頁
- 15 ハリソン 前掲書 一九四～一九七頁
- 16 Gadamer, Wahrheit und Methode, J. C. B. Mohr, 1972, S. 108～S. 110 (『真理と方法』I 轉田収ほか訳法政大学出版局一九八六年一六三～一六七頁)
- 17 Aristoteles, op. cit. 1448b～1449b (前掲書 第四章、第五章)
- 18 Platon, Politeia, 596A～599E (『国家』第十卷 藤沢令夫訳 プラトン全集11 岩波書店 一九七六年 六九〇～七〇三頁)
- 19 Platon, Ion, 535A (『イオン』森進一訳 プラトン全集10 岩波書店 一九七五年 一三一～一三二頁)
- 20 Platon, Phaidros, 244A～244C (『パидロス』藤沢令夫訳 プラトン全集5 岩波書店 一九七四年 一七四～一七七頁)
- 21 ホイジンガ『ホモ・ルーデンス』高橋英夫訳 中央公論社 一九七五年 四〇～四七頁
- 22 ドナルド・キーン『能・文楽・歌舞伎』吉田健一・松宮史郎訳講談社学術文庫 二〇〇一年 三八六～三八八頁
- 23 Aristoteles, op. cit. 1449b (前掲書 第六章 二九頁)

(出典 小林道憲〈生命の哲学〉コレクション3『芸術学事始め』第1章)