

芸術・祝祭・文明

目次

- 一 日本の芸能
- 二 芸術と祝祭と文明
- 三 現代と芸術

一 日本の芸能

神事としての能

わが国の代表的な芸能であ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は神の能であり、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

小林 道憲

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。

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、演者たちは厳しく精進齋し、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に意味の分からない詩句で

飾られている。

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。⁽¹⁾

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、五穀豊穡、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、土地の悪霊を退散させ、その年の豊作を祈ったのである。

芸術は、神々の世界に遊び、神々と交わることなのだとも言えよう。わが国の芸能の始原には神楽があり、これをヘカムアソビ⁽²⁾と言った。神々と一つになって遊ぶことが、歌や踊りの原初形態だったのである。世阿弥も、能楽（申楽）のことを遊楽と言いい、それはもと神楽だったのだから、歌舞二曲をもって本風とす

べきだと言っている。⁽²⁾

能の祝祭性

申楽や田楽の神事的要素を引き継ぐ能の根本は神事にある。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。⁽³⁾ 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。

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る。世阿弥も、能は序破急の心得で演ずべきことを主張し、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。⁽⁴⁾ 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。しかし、それ

は、さらに遠く、祭の用意から、次第に祝祭的雰囲気醸し出され、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。

このような能楽の様式は、祭式なくして成立しなかったであろう。神や祖霊を迎え送るとともに、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。

人形浄瑠璃と歌舞伎

わが国の人形浄瑠璃や歌舞伎も、もとは単なる娯楽ではなく、祝祭的起源をもっている。人形浄瑠璃は、人形遣いが神社や寺院に招かれ、神仏の霊験譚を人形芝居で行なったのが起源である。

歌舞伎でも、例えば『暫』や『助六』などの荒事芸は、大袈裟な動作や着付け、荒唐無稽な筋で成り立っているが、もとは悪霊や病魔退散を祈る御霊信仰からくる。このような荒事芸は、多くの場合、年末または正月に行なわれる一陽来復の呪術であり、予祝行事であった。歌舞伎も一種の神楽だったのである。

一般に、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。わが国の人形浄瑠璃も、本地霊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。なかでも、代表的なものは『阿弥陀の胸割』である。それは、親の贖罪と菩提のために長者の家に買われた娘が、長者の息子の蘇生のために犠牲になるが、阿弥陀仏がその娘の身代わりになってくれたという奇蹟譚である。殺されたはずの娘は、娘の命の代償として建てられたお堂の中で安らかに眠っており、ふと見上げると、そこには胸が割かれて血みどろになっている阿弥陀如来像が鎮座していたという。人形浄瑠璃芝居に仕立てられたこの『阿弥陀の胸割』は、多くの人々の心を動かし、室町時代から戦国、江戸初期まで流行した。

この世とあの世

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、神霊や修羅、亡霊や鬼の化身が老人や狂女や里の女などとなって、橋懸を通り登場してくる。能舞台は、神々や祖先霊や死者の霊があこ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、その霊は、後ジテでその本性を顕し、神霊や修羅、亡霊や鬼の舞を舞って、再び橋懸を通じて退場する。能舞台の橋懸は、いわばこの世とあの世を結

ぶ通路であり、神迎へと神送りの道中である。神霊や亡霊は、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。能楽は、古代の魂迎へと魂送り、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。そういうコスモロジーが、能の世界を大きくしているのである。

能楽に登場してくる主人公（シテ）は、多くの場合、神、亡霊、鬼、精霊など、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、演能の重要な要をなしている。

近松門左衛門の『曾根崎心中』や『心中天網島』など心中物でも、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。⁵⁾ 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完成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ふことは、いわば死者の霊の魂迎えであり、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、舞台上に登場してきた当初からす

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行く。

道行は、もとは、神霊がこの世に來臨し、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つた。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、舞によつて、歌舞伎では、花道や舞台での所作によつて表現する。

能のカタルシス

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れた亡霊が、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、亡霊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つて浄化され、亡霊は成仏し、他界へと消え去っていく。

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霊が、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

の祈りによつて成仏する。観客も、宿命的な戦いで滅びゆく武人の悲壮さのなかで、世の無常と悲哀の感に打たれるが、実盛の霊が救われ、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、亡霊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。死者の亡霊はこの別次元の宇宙的静寂から來訪し、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。

二 芸術と祝祭と文明

芸術は祝祭から

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。ここでは、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、人々は祖先の霊につながり、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ったのである。と同時に、その祝祭の乱痴気騒ぎは、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。

本来の芸能は、神々を招き、神々を喜ばせるために、神々に捧げられた祭であった。ここでは、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、祭が芸能化してくるにつれて、それを専門に担当する芸能專業者が現われ、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。

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⁽⁶⁾。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、ここでは、誰もが演技者であるとともに見物者でもある。それどころか、この祝祭には、死んだ祖霊も参加し、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、祖霊も踊り、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模倣的な踊りだが、そこから、ドラマ性をもった演劇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、中世にしても、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、祝祭の意味をもっていった。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。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。

芸術作品のコスモロジー

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コスモロジーに支えられている。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、宇宙的なものとの顕現でなければならぬ。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。

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。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。

祝祭そのものが、激しい音楽と舞や踊りの陶醉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、祖霊が迎えられる。そこで舞や踊りを演じる者は神や祖霊の化身でもあり、演者には神々や祖霊が憑依する。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、到来した神々や精霊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霊や鬼なども訪れ、これらの退散の踊りが演じられる。祝祭とは、天や地、他界や異界から来訪して来た神々や精霊や悪霊とともに遊び狂う行事なのである。祝祭空間は、常に、神々や悪霊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、この神々や悪霊の示現として成立したのである。

古代エジプトやメソポタミアの壮大な神殿を一個の建築作品として見たとき、その偉大さは、その神殿が、ただそれだけではなく、天上・地下の神々と深くつながっていることからくることに気づく。天は、聖なるもの・崇高なもの象徴であり、気高さ・尊さを表わした。地は、人がそこから生まれそこへと死し、死霊の眠る世界である。人々は、神殿という聖なる空間で、天上・地下の神々に思いを寄せ、神々と交歓したのである。神殿を支える高く大きな柱は、天と地を結ぶ宇宙樹の象徴であり、それを通して神々は降臨してくる。その柱の回りを廻って舞い、神々を迎える儀礼が、舞踊の起源となった。

かつて、共同体が共同体を超える神秘なものに支えられていたのは、祝祭の中に宇宙論的なコスモロジーがあったからである。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、新しい年を迎えられる。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。

時間は、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、それが儀礼となって表現され

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、盛んな歌舞音楽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。

能や人形浄瑠璃や歌舞伎など、わが国の古典演劇の舞台も、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、そこで一日演技が開始されると、そこには、それを囲む大きな宇宙が現われ出る。少なくとも古典演劇は、時間的にも空間的にも、そのようなコスモロジーをもっている。

芸術作品を、美しいもの、偉大なもの、荘重なもの、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、神々との交渉の中で、神々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、芸術作品を偉大なものとして見ているのである。

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コスモロジーをもっているからである。

例えば、歌舞伎でも、ギリシア劇でも、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、甦るといふことがなければならぬ。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である。観客は、舞台上演じられる悲劇的出来事の中に自己自身を再発見し、人生の普遍的眞実を学ぶ。そのとき、観客は救われた思いになる。救いがなければ、芸術は死んでしまふ。

文明の形成と祝祭

儀礼や祝祭を伴う宗教が都市共同体を形成し、文明を形成していく機能をもっている。都市には祝祭空間が必要であるが、逆に、祝祭空間が都市を形成してもいる。実際、神社や寺院、神殿や教会を中心に、神官、僧侶、司祭、学僧などが集まり、参拝客や商売人も集中し、物の交換を成り立たせる市場も成立し、交易が成り立ち、都市が成立し、かくて文明が形成される。

国家においても、神話や儀礼を伴った祝祭空間が必要である。国家も一種のフィクションによって成り立っており、いわば想像の共同体である。その求心力を保つためには、儀礼が必要である。古代バビロニアでも、春分の月に新年祭が催され、そこでイシュタルとタンムーズの聖なる結婚の演劇が演じられ、それが各都市の求心力となっていた。祝祭が国家と文明の維持機能を果たしていたのである。ギアーツが明らかにしたように、インドネシアのバリ島も祝祭国家（劇場国家）であった。各部落の祝祭の競技が、狭い島での部族間平和を保つ機能を果たしていたのである。⁽¹⁾

祝祭に伴う芸術も、また、そういう都市や国家や文明を形成し維持していく役割を果たしている。芸術が文明の形成に果たしている役割は大きい。例えば、わが国の京都という宗教都市、芸術都市が、人口の集中をもたらし、経済を成り立たせ、工芸を高度に発達させているのも、一つの例である。盛大な祇園祭も、そのような都市文明形成の役割を果たしているのである。

目に見えないものが目に見える宗教や芸術となって表現され、さらに、それが文明を形作る。目に見えないものが目に見えるものをつくるのである。ヴァーチナルなものが社会的機能を果たし、文明の形成と維持作用をもつ。文明の成立には、ヴァーチナル

ルなものが必要なのである。芸術の役割もそこにある。

フィクションつまりヴァーチャルなものが、現実つまりリアリティを作りだし、維持していく力をもつ。ヴァーチャルなものがリアリティを形成する。リアリティがリアリティであるには、そこにヴァーチャルなフィクションがなければならぬ。人間は、フィクションなくして生きていくことのできない動物である。文明にも意味空間があり、文明の形成と維持にはヴァーチャルな機能が必要なのである。

また、文明が成立しそれが維持されるには、そこでの財の集中と分散、収斂と放散が必要である。文明も自己組織系の一つであるが、その文明の自己組織化には、その構造を形成し維持していくための情報が必要であるとともに、自己組織化のための素材の収斂と散逸が必要である。

芸術においても、高度な芸術が生み出されるには、財の集中と蕩尽が必要である。メジチ家の財力によって形成されたイタリア・ルネサンス芸術や、室町時代から戦国時代にかけての堺の商人の蕩尽によって形成された茶の湯文化などは、その例である。祝祭としての芸術が財の集中と還流をもたらし、経済を成り立たせる。芸術は一種のポトラッチでもある。

三 現代と芸術

場所と世界の喪失

かつて、芸術作品は、人々が集まる祝祭空間の中であって、至福な瞬間を体験する徴表として、その場所を得ていた。絵画や彫刻も、神殿や宮殿、寺院や教会に奉獻され、それらの建築物そのものも天地の神々とながっていた。

ところが、現代では、多くの場合、芸術作品は、そのような芸術作品を活かす場所、精神的空間を失っている。芸術作品が美術館や博物館、演奏会場や劇場に移されるようになったのは、近代になってからである。これらの空間も一種の祝祭空間ではあるが、そこには、そこから芸術作品が生まれ出る世界、神々に通ずる場所がなく、芸術作品は孤立している。芸術作品が有機的世界から切り取られ、美術館や博物館、展覧会場という無機的世界に置き直されると、芸術作品を包んでいた世界が剝奪されてしまふ。幾何学的に再構成された抽象画、コンクリートや鉄板で造られたオブジェなどが並べられた現代芸術の展覧会場、近代の写真劇が演じられている劇場などには、それを包むより大きな世界が失われている。そのため、それら現代芸術の置かれる場所は、芸術の単なる実験場と化してしまふ。芸術作品を活かす場所が失わ

れ、もとの故郷を奪われてしまっているところでは、観衆の前から、芸術作品のより深い背景が姿を消し、作品と作品が置かれる場所は機械的つながりでしかなくなってしまう。それと比べるなら、人知れず佇んでいる野の仏の方が、芸術作品として、よほど場所と世界を得ていると言えるであろう。

それどころか、二十世紀のマス・メディアの発達によって、現代では、これらの特別の会場や場所からさえ芸術作品は分離され、映像や音声となって、毎時間ごとに、個々別々の密室で受信できるようになった。われわれは、常日頃、テレビでドラマを見、CDで交響曲を聞き、美術全集で美術作品を見ている。最近はそのさえ省略され、インターネットでそれらが配信され、簡単に受信できるようになっている。しかし、そのような現代の複製技術の氾濫するところには、われわれが身体ごと参加しうるそれ以上の世界がない。そのため、芸術作品がかつてもっていたオーラは消滅し、その情報としての価値はますますゼロに近くなっていく。

現代では、祝祭空間は、テレビなど間接メディアを通して全世界の家庭に発信される。テレビ局は、巨大な祝祭のいわば胴元である。祝祭空間は、確かにこの胴元を通して巨大な広がりを見せるのだが、毎日、毎日、そのような劇場空間を居ながらに見

せられていると、祝祭はその意味を失う。祝祭が祝祭であるためには、限られた時間と空間が必要である。しかも、その時間と空間に神聖性がなければならぬ。そして、その空間へとわれわれ自身が身体を運び、その中に参加することによって、その祝祭空間が創り出されていくのでなければならぬ。しかし、それが単なる間接メディアを通して広げられたのでは、神聖さは失われる。人々は、聖なる空間から切り離され、孤独になる。そこから、共同体も創造されることはない。

現代の祝祭は、芸術よりも、むしろ、スポーツや娯楽、イベントや博覧会などに見られるが、そこには、かつて祝祭にあったそれ以上の世界、聖なる世界がない。国威発揚のために大がかりに企画されるオリンピックや万博、商業活動に組み込まれた巨大な遊園施設や百貨店のイベントなど、現代では祝祭が巨大な産業技術文明に組み込まれてしまっている。

二十世紀以来、芸術作品は、それが成立する周囲の余剰の世界を失ってきた。むしろ、そういう世界を破壊しようとしてきたのが、二十世紀の芸術の主流だったのではないか。実際、二十世紀前半に起きてきたキュービズムやダダイズムなどには、それ以前に芸術作品がもっていたそれ以上のコスモロジーがない。ここでは、芸術作品を包む世界が失われているのである。世界を失っ

た芸術は、単なるパフォーマンスや実験にすぎないものとなるであろう。

カタルシスの変容

祝祭や芸術がそれを支えるより大きな世界を失って以来、われわれは、そこから本当の浄化、つまり、人間を超えるより大きな世界への帰入感情を得ることが難しくなった。現代芸術にも祝祭性というものが無いわけではないのだが、そこには、根源的生命への一体化がなく、祝祭も芸術も頹落する。祝祭と芸術が本来的な意味をもつには、他界や異界、聖なる異次元空間とのつながりがなければならぬ。ところが、現代の祝祭と芸術はこの聖空間を失い、神聖なものから遠ざかることによって無意味化してしまった。人々は、コスモロジカルなものから切り離され、大いなるものへの所属の感情を失ったのである。

時間的にも、かつての祝祭は、労働の時間と祝祭の時間、ケの時間とハレの時間が区別されると同時に、メリハリよく交互に秩序立てられていた。しかし、現代の間延びした祝祭空間では、労働と祝祭が相互に混入してしまい、労働と祝祭の両方の意味が失われる。確かに、現代の祝祭空間にも日常性からの離脱があり、抑圧された気分からの浄化（カタルシス）がないわけではない。

しかし、現代の間延びした祝祭空間では、それが単なるレクレーション、単なる気晴らし、単なる精神衛生、慰労休暇のようなものになってしまう。これは、カタルシスの頹落だと言わねばならないであろう。

注

- (1) 世阿弥『風姿花伝』日本古典文学大系65「歌論集 能楽論集」西尾実校注 岩波書店 一九七一年 三七〇頁
- (2) 同『申楽談儀』同書 四八五頁
- (3) 同『風姿花伝』同書 三七六頁
- (4) 同『拾玉得花』同書 四六一―四六三頁
- (5) 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
- (6) 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 第五章
- (7) ギャーツ『ヌガラ』小泉潤二訳 みすず書房 一九九〇年