

能と映画の主観表現

能と映画の主人公

竹内正人

日本大学大学院総合社会情報研究科

The Subjective Expression in Noh and Movie

The protagonist of Noh and Movie

TAKEUCHI Masato

Nihon University, Graduate School of Social and Cultural Studies

A Subjective shot brings the audience to imaginary time and space. As a result, it makes the audience participate in the movie. Sharing the characters' view enables the audience to be a cast of the movie. In Noh plays, an effective use of a mask and the direction of performer's body and eyes help create the perspective on the stage which is similar to a subjective shot in the movie. Noh spectators, as well as movie audience, participate in the story, by sharing characters' mental image.

1. 緒言

想像の世界には時空の制約がない。人は SFX 映画の登場人物の様に、過去・現在・未来を瞬時に往き来し、立ちたい場所に立って自在にものを見聴きすることができる。また想像の世界では、自と他の境界を容易に越えられる。自分以外の人格と入れかわり自分自身の姿を見ることもできるし、風に成ることも花に成ることも可能である。映画の表現を先人達に開発させてきた原動力は、この自由な想像世界への憧憬に他ならない。映画は、現在のところ、想像的物語や心象(a mental image)の描出に最も適したメディアである。

ラスコー(Lascaux)、アルタミラ(Altamira)の時代から追究され続け、映画の発明によって可能になったとされている表現 観察点の自由な設定と瞬時の時空間移動、観客が主人公と視野を共有する主観ショットの使用等々 を、能は映画が発明される五百年前に工夫実現している。夢も現も幻も齊しく同じであるという原理が能の表現を成立させている。映像の表現も、現実の視聴覚とスクリーンやモニターに映っている幻とが等価であることを前提として成り

立っている。能が映像的であると云われる理由はここにあると思われる。

主観ショットは、映画の想像的時空に観客をとりこみ、彼を其の映画に(少なくとも其のカットに)“参加”させる。能においても、主観ショットの使い方によく似た演出が為されている。本論文では、能の主観表現を映画の主観表現と比較しながら、能が其の物語に観客を“参加”させる仕組みについて考察する。

2. 映画の主観表現

モラン(仏、Edgar Morin, 1920~)は、映画表現が確立されるまでの段階を次の4期にわけている。

第一期はリュミエール兄弟(仏、Louis Jean Lumière, 1864~1948; August Marie Louis Nicolas Lumière, 1862~1954)やエディソン(米、Thomas Alva Edison, 1847~1931)が技術として確立した時代である。この期の映画は「模造」(double)の性格を有する。映画は、動く写真(cinématographe)に過ぎない。

第二期は、メリエス(仏、Georges Méliès, 1861~

1938)によるトリックの発見により、cinémaが生まれた時代である。映画内の事物や時間空間は自由に変容される。主観が事物に投射され、事物が主観に同化する。しかし対象はいまだ主観の「情動的枠」(cercle affectif)の中にくみこまれるにいたらず、その意味で依然として主観から独立の状態にある。モランはこれを「魔術」(magie)の時代とよぶ。*1

第三期は、グリフィス(米、David Lewelyn Wark Griffith, 1875~1948)によるクローズ・アップ(close-up)の発見とともに始まった「魂」(âme)の時代である。カメラが自由に動き、時空間が変容し、外界の事物は「情動的枠」にくみ入れられる。カメラの運動、各ショットの結合を支配するものは、作者の「魂」であり、映画は完全に主観化される。映画の世界を支配する原理は、いまや主観的な原理である。*2

第四期は、エイゼンシュテインのモンタージュの体系化により、映画がロゴス(logos)の段階に入った時代である。単に情動的なもののみでなく、意味を、「概念的思考」(pensée conceptuelle)を表現するにいたる。*3

モンタージュによる概念の描出を映像固有の表現とするについては、万人の認めるところではない。映像が概念の描出をし得るか否かという論争は現在にまで続いている。従って厳密に言えば、映像の表現の可能性が発見され映像理論の基礎が確立されたのは1915年頃、モランの云う「魂」の時代である。カメラの自由な動きとクローズ・アップの使用が、演劇の単なるデュープ(duplicate)であった映画に独自の表現を与えた時である。

カメラが自由に動いて、登場人物や小道具の間近にまで至るということは、芝居が行われている最中、演出家が観客を一人ずつ連れて舞台上上がり、演出家の見せたいものを観客に見せる...と同様なことを意味する。モランの云う映画の完全な主観化とは、観客の意識を、客席という傍観(客観視)の基点から解放したという意味である。

一般的に、主観ショット(Subjective Shot)とは、登場人物(或いはカメラマン)の視線とカメラの視線の方向を同じくして、登場人物が視ているものを撮ったショットを云う。つまり、主観ショットにおいては、登場人物と観客が一つの視覚(登場人物の心

象も含まれる)を共有する。映画においては、「見る・聞く」という演技に限ってではあるが、観客が時々俳優と交代するのである。例えば、A・Bの二人が向き合い会話をするシーン中、Aの正面顔(撮影時、Aはカメラに視線を向けて話す)を撮ったショットは、Bの主観ショットである。Aは劇中ではBと対面しているが、スクリーンでは観客と対面している。観客はBと同化して映画に「参加」しAの話を聴く。 Subjective Shot



対して、AとBの横顔を同時にとらえたショットは、客観ショット(Objective Shot)である。観客は、演劇を観ているときと同様客席に居て、会話をするAとBを見ているだけで、映画に然程「参加」していない。 Objective Shot



Aしかとらえておらず、しかもAの視線が観客に向いていないショットだけを提示された場合、観客はAの話相手を特定できない。観客は舞台には登っているが、登場人物の一人と入れ替わってはいない。 Point of View Shot



このような映像を、ジャン・ミトリ(仏、Jean Mitry, 1907~1988)は、主人公の姿は見えないが観客は主人公の見るものを見るという完全に主観的な(分析的なともよばれる)映像*4と区別して、「半主観的映像」あるいは「共にする映像」と呼んでいる。映画制作の現場ではPOV(Point of View Shot)と呼ばれているこの半主観ショットを、クリスチャン・メッツ(仏、Christian Metz, 1930~)は次のように説明し

ている。

こうした映像は、他の映像と一見したところ変わらず、物語中の出来事を「リアリスティック」に観客に見せ、そのために主人公自身の姿を映し出すが、その構成や力線（とりわけ、カメラ・アングルや撮影器具の動き）は観客がその視像を共有するように仕組みられている。そして、その視像とは、要するに、主人公が懐いている、もしくは抱いていると見なされる現実的で知覚可能な視像であり、主人公自身も自分自身の「視像」の中に存在することになるのである。^{*5}

Bの肩越しにAをとらえたショット=肩ナメ(the over-the-shoulder shot)も、POVの一種である。

Aは「誰か」に向かって話している。観客は、その「誰か」の傍らからAを見ている。人は夢の中で、自分自身の後姿を客観視することがある。肩ナメはこの時の心理に近い心理を観客にもたらす。



over-the-shoulder shot

主観ショットとPOVは、客観ショットと組み合わせて使う必要がある。主観ショットとPOVのみで構成した場合、当該ショットがどの登場人物の主観なのか明瞭にならないからである。

劇中での登場人物の心象を意味する映像は、(心象は登場人物が見ているものであるから)もちろん主観的映像である。心象的映像をミトリは、「想像的なものを構成する映像(想像的なシーケンス)」と「回想の映像」に分けている。^{*6} 前者は、表現主義映画 *カリガリ博士* (*Das Kabinett von Dr. Caligari*, 1921, 監督 Robert Wiene) のように、日常では体験し難い視聴覚の演出によって表現されることが多い。また、「回想の映像」つまりフラッシュ・バック(flash back)においても、(映像には過去形がないために)“過去”を画調(セピア調など)やBGM(background music)を変えることによって表わす演出が頻繁に行われる。しかし、映像における心象や現実像は diégèse (物語) 上の問題であって、想像や記憶を描

くショットといえども、普通の主観ショットやPOVと同様に撮影してかまわない。

ベラ・バラージュ(仏、Béla Balázs, 1886~1952)も、主観的映像を二つ挙げている。「魂の世界」を見せるものと「世界の魂を見せるもの」である。前者はミトリの「想像的なものを構成する映像」とほぼ同意である。後者は、主観ショットでもPOVショットでもないが、観客に登場人物の心情を感じさせるようなショット、例えば、主人公の感情がその態度の中に読みとれるような^{*7}映像である。

3.能の主観表現

能にはリハーサルがない。出演者たちは、事前に一度「申し合わせ」をするだけである。演出家もいない。形式のみが能を統一する。能の観客の意識において、シテはシテの固有の時間と空間(背景)を持っている。ワキも同様に、彼固有の時間と空間を持つ。地謡方も、囃子方も同様である。つまり、能の出演者と彼の演技は、映画におけるショットと同様な時空構造をもつ。能舞台では、シテのショットとワキのショットをはじめ、出演者全員分のショットが、ある時はオーヴァーラップしながら、ある時はマルチスクリーン(multi-screen:複数の映像を同時に展示するメディア)のように展開している。

能では、映画の主観ショットに似た表現をシテが見所に面(オモテ)を向けることによって、POV的表現を対象の無い視線によって、客観ショット的表現をアシライやウケルことによって行っている。また地謡が、ワキとシテの主観ショットと客観ショットのスイッチングを行っている。

観阿弥(1333~1384)作『卒塔婆小町』は、九十九歳の小野小町が高野山の僧たちを問答で負かしたのち、(百夜通いの九十九日目に死んだ)深草四位少将の霊に憑かれ狂乱する...という筋書の能である。

小町(シテ)と僧(ワキ)との問答で進行する『卒塔婆小町』の舞台では、小町の視点から僧を見るシテの主観、僧の視点から小町を見るワキの主観、観客の視点から小町と僧たちを見る客観、ガテムボよく切替わる。優れた編集者によって巧みにモニター

ジュされた映画を観る思いである。切替りのテムボは曲が進むにつれて速くなり、観客は次第に傍観の視点から参加の視点へと誘導される。

小町が正体をあかした後、深草の少将に憑かれるまでの「一瞬間」を描いたシーンにおける主観・客観表現を以下に考察する。

シテ（小町）は面を正面に向け大小前に座す。右手に笠、左手に杖を持つ。

地謡「(ワキにアシライながら)百歳に一年足らぬ九十九髪、かかる思いは有明の(ワキに対して笠で顔を隠す)影恥ずかしき我が身かな」

正面見所の観客にとって、この部分は、ミトリの云う「共にある映像」=POV的である。零落の身を恥じるシテを注視する観客の視野には、同様にシテを視ているワキの斜め後ろ姿も入っている。脇正面見所の観客にとっては、客観ショットとなる。

地謡「首にかけたる袋には(シテ立ち常座へ)如何なるものを入れたるぞ」

シテ「(常座にて)今日も命は知らねども、明日の飢えを助けむと、粟豆の乾飯を袋に入れて(地謡にアシラウ)持ちたるよ」

地謡「後ろに負える袋には」

シテ「(正面にナオって)垢膩の垢づける衣あり」

地謡「臂にかけたる箕には」

シテ「(ワキツレにアシライ)白黒の慈姑あり」

シテ正面にナオる。

掛合の間、ワキ(高野山の僧)とワキツレ(従僧)の視線は宙に浮いている。シテは面を正面に向けている。このシテのショットは、観客にとっては、ワキとワキツレの主観ショットである。このシーンでは、「首にかけた袋の中身は乾飯であろう。背の袋には垢だらけの着物が、臂の箕には慈姑が、多分入っている」...というワキやワキツレの「想像」が、ベラ・バラージュの云う「魂の世界をみせる映像」のように視覚化されている。ワキやワキツレの想像の中で、シテは彼らの質問に応えている。シテの姿は

はワキたちの心象である。地謡はワキのモノローグを謡っている。

地謡「破れ蓑」

シテ「(笠を見る)破れ笠」

地謡「面ばかりも隠さねば」

シテ「まして霜雪雨露」

地謡「涙をだにも抑うべき袂も袖もあらばこそ、今は路頭にさそらい(シテ、笠を両手で返して持ち脇正へ)往来の人にもものを乞う。(シテ、常座に後しざり)乞い得ぬ時は悪心また狂乱の心つきて、声変わりけしからず(シテ杖落とす)」

「破れ蓑」から、地謡の謡うモノローグの主体は、徐々に、ワキ・ワキツレからシテに移る。ワキ・ワキツレの主観映像(想像)は、いつの間にかシテの主観映像(回想)にディゾルプする。

「今は路頭にさそらい」から「声かわりけしからず」までの小町の姿は、彼女自身の心象である。さらにこの心象は、次に続く客観ショットにディゾルプしている。

シテが杖を倒すのを切掛に、観客は「想像」の世界から現実に戻される。

シテ「(笠を裏返し持ちて脇座へ向かう)のう、もの賜わへ、のう御僧、のう」

ワキ「何事ぞ」

シテ「小町が許へ通おうよ、のう」

ワキ「おことこそ小町よ。(シテ後しざりして正中へ)何とて現なきことをば言うぞ」

シテ「(正中にてワキにアシライ)いや小町という人は、あまりに色が深うて、(脇正面から正面見所を見回すように)彼方の玉章此方の文かきくれて降る五月雨の、虚言なりとも一度の返事も無うて、今百歳になるが報うて、あら人恋しや、人恋しや」
ワキ「さて只今は如何なる者の憑き添いたるぞ」
シテ「(ワキにアシライながら)小町に心を掛けし人は多き中にも、殊に思い深草の四位の少将の」
地謡「(シテ、正面に直る)恨みの数のめぐり来て、車の榻に通わむ。日は何時ぞ夕暮れ、月こそ友よ通路の関守はありとも留るまじや、出で立たむ」

ワキ脇正ヘナオる

「のう、もの賜へ…」から「おことこそ小町よ」までは客観ショットである。「ことをば言うぞ」というワキの台詞の間に正中に戻る小町の姿は、ワキの主観ショットである。「いや小町という人は、あまりに色が深うて」は客観ショット、「彼方の玉章此方の文…」から「…四位の少将の」までのシテの姿はワキの主観ショットである。

「恨みの数のめぐり来て…」からは、深草少将の主観（回想）と小町の主観（心象）がオーヴァラップする。

4. 離見の見

人は、舞台に立つ人物に三つの人格をみる。戯曲の登場人物（ハムレット）と舞台俳優（ローレンス・オリビエ）そして、俳優の肉体と戯曲の主人公の魂をもった準想像的人物である。戯曲を知る観客は、カーテンの陰に隠れたポローニウスをハムレットが誤殺することを知っている。しかし、観客はハムレットに、彼がその愚行に及ばないことを期待する。ポローニウスを殺す運命をもっているハムレットが、一番目の人格である。殺人者とならないことを観客に期待されるハムレットが、三番目の人格である。三番目の人格に、観客は自分の運命を投影する。

映画の場合、この三つの人格の関係はさらに明確である。即ち、シナリオのコンテクストのなかでのハムレット、演技を観ているというコンテクストのなかでの映画俳優ローレンス・オリビエ（英、Laurence Kerr Olivier, 1907-1989）そして、映像のdiégèse（物語）というコンテクストのなかでの、ハムレットと視覚を共有する観客自身である。三番目の人格は、登場人物に憑依した観客自身であると言ってもよい。ハムレットの眼の代理としてカメラがとらえた視界＝ハムレットの主観ショットから観客が感じるのは、観客自身とハムレットが融合した人格である。

直面で演じられる能の場合も映画と同様である。即ち、謡曲の登場人物（能『ハムレット』のハムレ

ット）能役者（宗片邦義）そして、シテ（ハムレット）と視覚を共有する観客自身、である。

映像や能の見る 見られるの関係を考察する際、鏡は重要な手がかりとなる。

岡田晋は、生後八ヶ月から十ヶ月の乳児が鏡像を独立した一個の実体としてとらえるというアンリ・ワロン（仏、Henri Wallon, 1879-1962）の説¹⁾から、鏡像を自分の分身（もう一人の自分）とする意識を成人ももつであろう可能性を示唆する。

鏡像の私が客観的に見られるばかりでなく、一個の実体として私の意識に投影する。私は鏡像をとおして、鏡の中に、鏡の中にはいない私自身を志向する。こうして、私と鏡像の間には、<分身>を含む想像的意識が、鏡に向かう知覚的意識と混合する。^{*8}

乳児は、生後十五ヶ月以上経つと主客が分化し、自分の鏡像は他者が客観的に自分を見た視覚と同じである…という鏡と自分との関係を知る。そして、自分と鏡像を切り離す。

しかし、切り離されたものは、意識がある状態に置かれると、容易にまた混合の状態をつくり出す。私の映像に対する意識、映像として対象化しつつ、なお映像に同一化する融即律は、私が鏡を見ながら、やはり鏡像にいだく分身の意識と、決して無関係ではないだろう。映像も鏡像も、私の視覚に私を置く一種の<自己視>なのだ。^{*9}

主観ショットに接した時、観客は、登場人物の視覚＝観客の視覚という意識をもつ。ということは、登場人物が、観客席に居る私を見た場合、画面には私の顔が映る。私は登場人物の視覚を通して私自身を見ることになる。私（主体）は、私を客体として見る。斯くて、映像において主客は融合する。

能においても同様である。

堂本正樹は、能は観客が「虚空」を見るためのメディアであると云う。

一個の客体として観客に眺められ、評価され、必然的に限定されるものではなく、観客がその演技者の内部を通じて眺め、透視し、正しく有意義な「恐怖」を私すべき媒体としての、演劇本来の使命のありかたなのだ。そして、観客が見んと欲する対象は、つまり対極は、ひっきょうこの現実平面の物象ではなく、真実なる「虚空」だ。^{*10}

さらに堂本は、観客の瞳の媒体としてのシテの役割を以下のように説く。

能は「見せもの」ではなく「見る」演劇なのだ。能の型のほとんどが、舞台上には現れぬ、何者かを「視る」行為によって成り立っているのを知れば、何人も了解しよう。*11

役者は観客の瞳の媒体となって、厳しく視てくれるのである。透視不可能な世界をあえて透視する瞳。それは燃える瞳であり、冷えに冷えた瞳でもある。

*12

世阿弥は、「目前心後」の説明に「離見の見」と「見所同心」という言葉を使い、演者が観客の意識を自らの中にとりこむべきことを説いている。

見所より見るところの風姿は、わが離見なり。しかればわが眼の見るところは、我見なり。離見の見にはあらず。離見の見にて見るところは、すなはち見所同心の見なり。その時は、わが姿を見得するなり。『花鏡』

世阿弥は、我見（偏見）にとらわれず、正見・脇正・地裏...見所のどこから見ても、自分の姿が俗（「幽玄」や「花」の対語）にならない様に意識すべきことを云っているに過ぎない。しかし、「離見の見」という自分を客体として見る見方は、それを実践する者をして、自分をカオスの中に置くこと、つまり主体である自分を客体と融合することに至らしめる。

さらに、演者の「見所同心」は観客の「舞台同心」をもたらす。もとより、演者の視覚は観客の視覚である。演者の姿は観客自身の姿である。観客は演者を媒体として「虚空」=カオスを見、其れと融合する。

5. 能面の signifié

演者が面を力けると演者の顔が見えなくなるので、当然の事ながら先に挙げた三つの人格のうち実在する「役者」が感じられ難くなる。面を力けたシテから観客が感じる人格は、謡曲の登場人物（能『ハムレット』のオフィーリア）と、彼女と視覚を共有する観客自身、の二つとなる。観客と劇中人物との見る見られるの関係が、さらに単純化される。

人と対面している時、相手の貌は細部までリアルに観察できるが、相手が見ている自分の貌を視覚的に想像することは困難である。頭に浮かぶ自分の顔は、個性の無い落書き程度の簡単な似顔絵である。従って人は、肖像写真や写実的な肖像画からは他人の顔を想像するし、落書きのような記号化された貌からは、自分の顔を想像する。スコット・マクラウド（米、Scott McCloud, 1960～）は、このことが漫画のようなデフォルメ（déformer, 仏）された絵が子供に受容され易い要因であると説く。子供は、漫画の主人公を「見る」のではなく、自分と同じ貌をした彼に「成る」のである。マクラウドは、記号的な貌に人が感情移入してしまうという 仮面効果（masking effect）を利用した（日本の漫画に特徴的な）主人公と“他者”の描き方について、次のように説明している。

*For example, while most characters were designed simply, to assist in reader-identification.....other characters were drawn more realistically in order to objectify them, emphasizing their "otherness" from the reader.*13*

また、日本の漫画では、キャラクター（登場人物）が抽象的・記号的であるのに対し、背景は写実的に描かれる。

*This combination allows readers to MASK themselves in a character and safely enter a sensually stimulating world.*14*

漫画だけではない。日本の絵師たちは人物をニュートラル（neutral）に描く。観る者は、その顔に近親者の顔を重ねるてもいいし、自分の顔を重ねてもいい。

マクラウドは"reader-identification"という言葉を用いているが、感情移入（または共感）は、直感と感情との直接的統一、客観と主観との合一をもたらす。*15

客観ショットから主観ショットに切替るとき、映画俳優は「見る」演技をする。具体的には、焦点を合わせる（外的・主観ショットに切替わる場合）か、焦点を虚ろにする（回想などの内的・想像的主観ショットに切替る場合）という演技である。何れにせよ、俳優は瞳の動きを止めて視点を固定させた仮面

のようなスタティック (static) な表情をつくる。その一瞬の「見る」に、観客は共感 (empathize) し、映像の世界をその登場人物と共有する。つまり登場人物に「成る」のである。これが、映画における仮面効果 である。

能において、「面ヲ使ウ (パニングする)」、「面ヲ切ル (一瞬鋭く角度を転ずる)」、「面ヲ照ラス (わずかに仰ぐ)」、「面ヲ曇ラス (わずかに俯く)」は、全て「見る」演技である。「面ヲ使ウ」、「面ヲ切ル」は焦点を合わせた「見る」であり、「面ヲ照ラス・曇ラス」は、焦点を虚ろにした「見る」である。能でも映画と同様に、主観ショットと客観ショットの切替が行われる。能面は、観客の主観と客観を操作する道具として機能する。

能面はもとより、仮面である。日本の漫画に顕著な 仮面効果 は、能が開発した表現と言ってよい。能面のシニフィエは観客の顔である。能の観客は、漫画の読者のように、自分と同じ顔をしたシテに「成る」のである。

国立能楽堂を設計した建築家・大江宏 (1913-89) は、能に「自我否定」の原理を見る。大江は「自我否定」を、自我確立と個性の尊重を基盤とした西洋ルネサンス的表現の理想 (それは、合理主義への反抗的理想でもあった) と対立する原理であるとしている。

能が"面 (おもて)"をきわめて重要視するのも、それが世阿弥の"自我否定"と深くかかわるからである。*16

扮装・仮装の道具である古代ギリシャ演劇の面や舞楽面・伎楽面が、すっぽりとかぶるものであるのに対し、「自我否定」の道具である能面は「カケル」ものである。つまり、能面は、他を真似る道具ではなく、我を隠す道具である。

能面は人の顔より一回り小作りに打たれているために、女面の場合にも演者の顎から頂の一部が必ず覆い残される。これが能における面の特異性を最も象徴的に物語っている。

シテが面を着けないで演ずる場合を"直面物"と言うのは、一切の肉体的な表情を切り捨てることによって、自分の顔を面の替わりとして使うからである。面によって生の表情を一切否定した上で、再度面の

存在を否定することにより、さらに高度の感性と無限の情念の表出を求めようとするところに能特有の高次の表現形式がある。*17

「自我否定」は、「混在併存」をコンセプトとする大江の建築において、西洋現代建築の合理性と日本の伝統的装飾性とを融合する原理でもある。

能役者・観世寿夫 (1925-78) も、大江と同様な意見を述べている。

能面というものは、表面上の、つまり何かに扮するための道具、という以上の奥深いかかわりを持つものである。……能役者が能面のことを「オモテ」とよぶ。面 (オモテ) を大切にみつかったのことであるが、観客に対するときの表玄関でもあるオモテ、その能面のウラの暗闇の中に能役者は姿を隠しているのである。隠れているからこそ逆に、役者自身の訴えたいことを思いのままに舞台上に描き出すことができる……*18

「自我否定」がもたらすものは「見所同心」であり主客の融合である。シテは、自らの姿を秘し、自我を否定して観客に「成る」のである。

イタリアの舞台演出家ストレーレル (伊、Giorgio Strehler, 1921 ~ 1997) は、仮面による演技の制約について、次のように述べている。

仮面をつけている俳優が、自分もしくは他人を感じにくくなるというのは一種の精神的な現象である。それに彼は、自分が<表現を奪われた>ように感じるのだ。表情の芝居という強力な武器が奪われてしまう。*19

俳優は舞台上では、通常の手動きで仮面にさわるとは許されない (手を顔にとか、指を目頭にとか、両手で顔を蔽うとかいったようなこと)。こういうジェスチャーは、この場合不条理で非人間的で誤ったものになる。俳優は、表現の可能性を再発見するために、手の動作をリアルに行わずに、<輪郭だけ示す>ことを学ばねばならない。仮面はつまり、リアルな動作の具体性に耐えることはできないのだ。仮面は儀式的なものである。*20

能面は、役者の動きや装束のデザインを彫刻的にする。在日フランス大使で、詩人、作家でもあった Paul Claudel (1868 ~ 1955) は、能を「動く彫刻」であると云ったが、能から受けるこの印象は、能面の

規制によるものである。

能は、しかし、この規制を積極的に利用する。自我を否定し、身を「空」に還元することによって、シテは「見所同心」を実現し、自身に憑依した観客と共にカオスと融合するのである。

6.美しさの共有

主人公（或いは登場人物のひとり）として能の物語に参加し、人は何を心得るのであろうか。

能は人間のつくった芸術の中で一番醜さの少ない芸術の一つであろう。おどろおどろしい声でわめいたり泣き叫ぶような演出や演技の芝居に私は堪えられない。*21

宗片邦義が云うように、能は自己主張と無縁の芸術である。能は、自と他、我と彼を融合して「花」や「幽玄」を実現する。能に参加する者は、自や我を秘す必要がある。

どんな人間の心の中にも美しい風景がある。それは静かな風景に違いない。その美しさは、風景を抱く本人だけでなく万人をも癒す力をもっている。能は、我と彼・自と他の不二（現象的に対立する二つのことが根底的には一体であること。仏教用語『広辞苑』）を人々に教える。そして能に参加する人々は、舞う者も観る者も、それぞれが心に抱く無漏の美しさを共有するのである。

注 1) 岡田は、Henri Wallon, *Les origines du caractère chez l'enfant* (1949). 久保田正人訳

『児童における性格の起原』明治図書出版、1970年 を参考している。

2) Dissolve: 先行カットがフェードアウトし始めると同時に後行カットがフェードインする場面転換の技法。

*1 竹内敏雄 編修 『美学事典』
弘文堂、1961年、p.443.

*2 *Ibid.*, p.444.

*3 *Ibid.*, p.444.

*4 Christian Metz, *Essais sur signification au cinéma*, Klincksieck à Paris, 1972.

浅沼圭司 監訳 『映画記号学の諸問題』
風の薔薇社、1987年、p.70.

*5 *Ibid.*, p.70.

*6 *Ibid.*, pp.72-73.

*7 *Ibid.*, p.124.

*8 岡田晋 『映像学・序説』
九州大学出版会、1981年、p.129.

*9 *Ibid.*, pp.130-131.

*10 堂本正樹 『堂本正樹の演劇空間』
九藝出版、1978年、p.149.

*11 *Ibid.*, p.154.

*12 *Ibid.*, p.159.

*13 Scott McCloud, *Understanding Comics*, 1998,
Harper Collins Publishers, Inc. 1994, p.44.
原文は全て大文字

*14 *Ibid.*, p.43. 原文は全て大文字

*15 竹内 *op. cit.*, p.167.

*16 大江宏 『建築作法 混在併存の思想から』
思潮社、1989年、p.116.

*17 *Ibid.*, p.116.

*18 西田春雄・羽田昶 編集 『能・狂言事典』
平凡社、1987年、「観世寿夫著作集」, p.347.
(.....は、引用者省略)

*19 Giorgio Strehler, *PFR UN TEATRO UMANO*,
1978, 岩淵達治 訳 『人間の演劇』
株式会社テアトロ、1978年、p.226.

*20 *Ibid.*, p.227.

*21 宗片邦義著 『「能・オセロー」創作の研究』
勉誠社、1998年、p.115.