

〔共同研究：中近世の日本とイタリアにおける仮面喜劇の生成発展と現代実践について〕

仮面喜劇の源流を求めて

——狂言とコンメディア・デッラルテの根底にあるもの——

小笠原 匡
和 栗 珠 里

はじめに—共同研究の目的と活動

桃山学院大学共同研究（地域連携）「中近世の日本とイタリアにおける仮面喜劇の生成発展と現代実践について」（2012—2014年度）では、狂言とコンメディア・デッラルテの比較研究を通じて、仮面喜劇の普遍的な源流を探ることに取り組んできた。

日本とヨーロッパの歴史には、多くの点で興味深い符合が見られる。中近世における仮面喜劇の生成発展もそのひとつである。すなわち、日本の狂言とイタリアやフランスで隆盛をみたコンメディア・デッラルテがそれである。両者の比較研究は、過去にも18世紀イタリアの喜劇作家ゴールドーニを軸として行なわれたことがあるが¹⁾、本プロジェクトは、次の2点において、従来日本でもイタリアでも全く見られなかった視点にもとづいている。

まず、コンメディア・デッラルテの全盛期である近世後期よりもむしろ、その成立期にあたる中世末期から近世初期のイタリアに注目し、同様に中世末期に成立した狂言との文化史的な比較を試みる点である。第二に、現代において狂言およびコンメディア・デッラルテの上演と両者のコラボレーションを行なっている役者と演出家の参加により、両者が持つ本源のかつ普遍的な文化的価値を実践面から探ろうとする点である。さらに、これらの作業を通して、多様な劇作的要素が社会にもたらす影響についても検証し、それをふまえた新しい演劇のありかたを追究していきたいと考えている。

プロジェクトのメンバーである和泉流狂言師の小笠原匡は、本プロジェクト発足以前の2006年より、「Eenen 延年」と題する一連の企画に取り組んでいる。この題は、言うまでもなく、狂言の成立以前から存在していた芸能である延年に因んでいる。延年は特定の芸能形態というよりもむしろ、舞楽や散楽など多様なジャンルの芸能が行なわれる機会を意味し、

1) 高田和文「コンメディア・デッラルテと狂言—東西の笑いの交流」『静岡文化芸術大学研究紀要』第1巻、2000年、pp. 29-36；Gary G. WHITE, 'Contrast in Comedies: Japanese *Kyogen* and Italian *Commedia dell'Arte*' 『岐阜聖徳学園大学短期大学部紀要』第36号、2006年、pp. 79-107；2004年と2005年に福岡、京都、大阪、東京で行なわれた「Roma *Kyogen* 来日公演」およびそれに伴うシンポジウム；2007年にイタリア文化会館東京で開催された「狂言とコンメディア・デッラルテ国際フォーラム」など。

キーワード：狂言、コンメディア・デッラルテ、仮面、シャーマン、道化

能・狂言の母体ともなった猿楽とも深いかわりを持つと考えられている²⁾。小笠原はまた、この取り組みの一環として、同じく本共同研究プロジェクトのメンバーである演出家の多木陽介、俳優のアンジェロ・クロッティ Angelo Crotti およびアンドレア・ブルニェーラ Andrea Brugnera とともに、狂言とコンメディア・デッラルテを融合した演劇を2009年と2011年に上演していた³⁾。それは、各々一個のジャンルとして確立した狂言とコンメディア・デッラルテの単なる協演⁴⁾ではなく、両者に通底する根源的要素を探り、芸能というものが本来有していた原始的なダイナミズムを現代に取り戻そうとする意欲的な試みである。

本プロジェクトは、この4名と桃山学院大学教員およびヴェネツィア・カ・フォスカリ大学の日本学教員が協力することにより、「Eenen 延年」の取り組みを学術的側面からも掘り下げることを目指して活動してきた。2012年9月には、第6回「Eenen 延年」企画としての「黒い唄の舞」「うもうて死ねる」「健康元年」の公演⁵⁾に合わせたシンポジウム「狂言とコンメディア・デッラルテの会おう所⁶⁾」、同10月には、ヴェネツィア・カ・フォスカリ大学におけるワークショップ、講演、デモンストレーション、シンポジウム「Alla ricerca delle radici del *Kyōgen* e della Commedia dell' Arte (狂言とコンメディア・デッラルテの源流をさぐる)⁷⁾」、2014年3月には、同大学におけるワークショップ、講演、デモンストレーション、シンポジウム「Sciamano, buffone, satira —Origine e forma attuale del *Kyōgen*, teatro comico tradizionale giapponese (シャーマン、道化、風刺—日本の伝統喜劇、狂言の源流と現在の姿)⁸⁾」、同年10月には、ボローニャ大学との合同企画によるワークショップ、講演、デモンストレーション、シンポジウム「Riprogettare il *Kyōgen* tra tradizione e creatività (伝統と創造性の間で狂言を再創造する)⁹⁾」を開催し、2015年2月にも同様の一連の催しを計画している¹⁰⁾。

本稿は、これまでの活動でわれわれが明らかにしてきた内容のうち、とくに狂言とコンメディア・デッラルテに共通する原初的な要素について、日本の立場から小笠原が、イタリアの立場から和栗がまとめたものとなる。

2) 松尾恒一『延年の芸能史的研究』岩田書院、1997年；表章・天野文雄『岩波講座 能・狂言<1> 能楽の歴史』岩波書店、1987年、pp. 11-20；松尾恒一『儀礼から芸能へ 狂騒・憑依・道化』角川学芸出版、2011年、pp. 18-19。

3) 「TONTON 盗人」(2009年12月、山本能楽堂)；狂言「鎌腹」をもとにした「はらきれず」および「蚊相撲」をもとにした「異人相撲発気揚々」(2011年2月、大阪能楽堂)。いずれも作・構成・演出は小笠原匡、アンジェロ・クロッティ、多木陽介。

4) 協演は日本国内や海外において数多く行なわれてきたが、本プロジェクトと同様に両者のコラボレーションによる翻案狂言の試みとして、観世流能楽師でシェイクスピア研究者の関根勝氏の取り組みを挙げることができる (<http://project-si.art.coocan.jp/about.html>)。

5) 2012年9月1日、堺能楽会館。

6) 2012年9月2日、大阪ドーンセンター。

7) 2012年10月15～17日、ヴェネツィア・カ・フォスカリ大学 Auditorium Santa Margherita。

8) 2014年3月3～4日、ヴェネツィア・カ・フォスカリ大学 Auditorium Santa Margherita。

9) 2014年10月27～29日、ボローニャ大学 Laboratori delle Arti。

10) 2015年2月16～17日、会場は未定。

1. 日本の立場から

(1) 「延年プロジェクト」について

狂言の源流を探るため2006年に立ちあげた「延年プロジェクト」は、2009年より、演出家多木陽介氏、イタリア人俳優アンジェロ・クロッチェ氏、イタリア人俳優アンドレア・ブルニエーラ氏と共に、イタリアの仮面劇コンメディア・デッラルテとのコラボレーションを始め、2012年からは桃山学院大学共同研究プロジェクトとも連携して活動を展開してきた。

このプロジェクトの主な目的は、650年間もの長い年月をかけて伝承され洗練されてきた様式美から離れて、社会風刺性を色濃く持った発生当初の狂言の再現を試みることにある。すなわち、狂言台本の中にある社会風刺性を鮮明にするため、その内容を大きく書き換えると同時に、狂言の技術・様式を一切用いない代わりに、コンメディア・デッラルテの様式を借りての翻案上演をするというものである。コンメディア・デッラルテとのコラボレーションを行なう理由は、後述するように、強烈な社会風刺性を持つなど、狂言発生時の演技形態に近いと考えられるからである。これは、喜劇としての狂言のオリジナルな姿を探求するための取り組みであったが、それを通して、狂言という芸能、狂言師と言う存在を考える上で、さらに重要な側面が見えて来た。

延年は平安朝にて盛んに執り行われた仏教儀礼であり、また様々な当時の芸能が一堂に会する日本で最初の芸能祭でもあった。「延年プロジェクト」は、和泉流狂言師・小笠原匡が、伝統芸能との狂言コラボレーションや、現在途絶えてしまった様々な芸能を現代風にリメイクすることにより、延年を現代の芸能祭「Eenen 延年」として、復活させる試みとして始めた。

門閥外で狂言の世界に足を踏み入れた私（小笠原匡）は、子供の頃より理屈抜きで身体に叩きこまれている所謂サラブレッドとは当然同じではなく、師よりの教えを受ける度毎に、なぜ斯様な表現をするのか、どのようにしてこの様式が創られたのか、と考えていた。それが転じて“日本芸能のルーツを見つけたい”と考えるに至ったのである。

初回は出雲の阿国に焦点を当て、平成版「阿国歌舞伎」として復活させ¹¹⁾、第2回は平家琵琶と狂言を融合させた「延年版・平家物語」を上演し¹²⁾、第3回は「ユネスコ世界無形文化遺産」に認定された世界に誇る日本文化・芸能である能楽・狂言と文楽を融合した新作「狂言文楽浪花話」を作り上げ上演した¹³⁾。

しかし、日本の他ジャンルとコラボレーションしていくうちに、なぜ狂言が現在のような劇形態を持つに至ったのかを探りたいという新たな気持ちが湧き起こり、第4回からは、狂言の源流を探っていくことにした。そのためには、日本の外から見つめ直すことが必要であ

11) 2006年12月、山本能楽堂。

12) 2008年2月、山本能楽堂。

13) 2009年3月、山本能楽堂。

ると考え、他の日本芸能ではなく、類似点が大変多いイタリア伝統仮面劇コンメディア・デッラルテと新たな手法でのコラボレーションを始めたのである。

昨今、「コラボレーション」と銘を打った企画が多数催されているが、一口にコラボレーションと申しても、その内容、あり方は様々である。狂言と他の伝統芸能のコラボレーションにおいては、それらを比較上演することにより、それぞれの芸能が持つ様式性を通して、狂言の魅力を新たに見出すことが主な目的であった。しかし、従来の試みでは、互いの芸能要素を切り張りしているだけのものや、共通のテーマにもとづきそれぞれの芸能がオムニバス上演したに留まるものが大半であった。

そこでわれわれは、長い年月をかけて伝承され洗練した様式美から離れて、社会風刺性を色濃く持った発生当初の姿の狂言の再現を試みるため、狂言台本の中にある社会風刺性をもとに、その内容を大きく書き換え、コンメディア・デッラルテの技術・様式によって上演することにしたのである。台本は主に私が手掛け、演出はイタリアから来日したクロッチェ氏と多木氏にお願いした。

三者相談の結果、「鎌腹」「蚊相撲」という狂言の代表曲をもとに、それぞれを「はらきれず」「異人相撲発気揚々」と題し、日本が伝統や文化を失う発端ともなった時代の滑稽な様を風刺する内容にし、明治文明開化期の江戸に時代設定して書き下ろした。これらの作品では、登場人物が用いる言語にもこだわった。すなわち、上方言葉のほかに、現在ではほとんど耳にしなくなってしまった江戸弁や千葉弁、廓言葉を用いることにより、その言語の音やリズムの面白さを通してキャラクターを表現する要素としたのである。多様な地方の言語が入り混じる舞台というのは、まさにコンメディア・デッラルテの特徴でもあった¹⁴⁾。この公演は、「延年プロジェクト」での新たな取り組みの幕開けとなった。

(2) 狂言形成の時代背景

狂言は、日本が世界に誇る芸術文化のひとつであり、能と合わせて世界ユネスコ無形文化遺産として日本で最初に認定を受けたものである。中世にはおおよそ現在の形で成立していたといわれており、室町時代にジャンルとして確立した。以後650年間、一度も途絶えることなく現在まで伝承されているという点で、世界に類を見ない演劇である。

中世（鎌倉・室町時代）とは、古代（飛鳥・奈良・平安時代）より脈脈と続いていた天皇・公家など貴族中心の律令制が事実上崩壊し、元々は貴族の下人であった武家が台頭を始める、大きな社会変革の時代であった。しかし、武家中心の安定した政権である幕藩体制が確立するのは近世（江戸時代）であり、中世には、依然として影響力のあった皇族・公家と、新興勢力の武家が、弱者である民衆を巻き込み、絶え間ない争いによる喧噪が繰り返えされてい

14) 例えば、田舎者の召使いアルレッキーノはベルガモ方言、裕福な商人パンタローネはヴェネツィア方言、博識を鼻にかけているドットーレはボローニャ方言というように、言葉遣いそのものが登場人物の特徴を示す。

た。人々は常に生死と向き合い、明日無い我が身を嘆きながらも、前向きに今を精一杯生きようという、新しい仏教観や価値観が様々な生まれてきた。いっぽう、一揆など物情騒然たる中で、様々な豪華な建物が造営され、戦乱の最中に茶道・花道など様々な文化が成立したカオス的な世の中でもあった。その中で誕生したのが、当時「猿楽」と呼ばれていた狂言と能なのである。

「猿楽」は、古代に仏教伝来と共に大陸より伝わった「散楽」という庶民的曲芸が、日本古来の神楽などと接合し転化したもので、元々は滑稽な物真似芸であったが、やがて狂言と能という二つの演劇形態を生み出した。狂言と能は、それぞれに役割を分担し、表現する題材・情趣・世界観を分け合った。

能は、本説である出典や典拠を重視し、『源氏物語』『平家物語』など、主に貴族社会を描き、演技も求心的、象徴的で重厚である。それに対して狂言は、庶民の日常生活において笑いを誘う断面を切り取って舞台化したものである。登場人物も身分の低い階級が中心であり、それらを開放的、具象的に描いている。狂言と能は劇構成・技法様式は共通しているが、現実認識・仏教観などは非常に異なるので、よく双子の関係に例えられる。

古来より「笑う門には福来る」と言うように、笑いには祝言性があり、言葉遊びや面白おかしい所作で人々を笑わす伝統的滑稽技は古くから存在していた。初期の「猿楽」も物真似中心の滑稽芸であった。しかし、「笑い」は社会構造や価値観の変化に左右されやすく、なかなか寿命を長く保つ事が出来ない。多くは特定範囲だけに通じて、ある場面を笑う人もいれば、逆に不愉快になる人もいる。また、「笑い」には常に意外性が必要で、繰り返すことにより飽きられてしまう。広範囲の人々を笑わせ、時代を乗り越え維持することは容易ならざるのである。狂言がこの困難を克服したのは、言葉遊びや滑稽な身振りだけでなく、普遍的内容の物語性を持ったからであろう。

狂言の代表的な登場人物である太郎冠者は、小回りが利くが臆病、酒に目がなくお人好し、底抜けに明るい、といった非常に庶民的な人間像であり、特定の個性を持つ人間ではなく、類型化された人物像として描かれている。また、劇中の主従関係は、日常社会の上司と部下の雇用関係や、親子の上下関係など、時代や場所を越えたいかなる場面にも置換可能であり、その人間関係が織り成す笑いが普遍的要素を兼ね備えているのである。

近世になると、狂言は能とともに武家式楽となり、役者たちは諸藩大名に召抱えられた。これにより、役者たちの経済的不安が解消されたが、狂言はそれと引き換えに庶民性を失うことになった。保護者である武家を直接的に批判したり揶揄したりすることは許されなかったからである。しかし庇護を受けたお陰で芸術性を高めることが可能になり、セリフに複合的意味を持たせ、所作や謡い・舞い・語り・を美しく表現するため極限まで洗練して様式化が行なわれた。また、原始的な喜劇が持つような、単に寿福を祝う祝言の笑いや、権力者を揶揄する風刺の笑い、さらには当代的な場当たりを狙った低俗・卑猥な笑いを超越して、観客の心を豊かにし、和み楽しませる明るい笑い、和楽の世界を体現するに至ったので

ある。

(3) 狂言の役割—「三番叟」のシャーマン性

現在の様々な演劇やお笑い（喜劇）の源流とも言われている狂言は、天下泰平を祈念する祝祷芸「翁」（おきな）の中で、古来より五穀豊穡を祈る「三番叟」（さんばそう）を勤めるという、もうひとつの重要な役割を担ってきた。すなわち、狂言師には、喜劇である狂言を演じることは別に、祝祷曲「三番叟」を任せ舞うという、二つの異った芸系が要求されるのである。ひとつの職能とは思えないこれらの異なる役割を狂言が担うことは、いったい何を意味しているのであろうか。

「三番叟」は、猿楽の源流を伝える儀式的要素が色濃い祝典曲で、その起源は我国古来の神事に遡ると考えられる。内容は、若者の勇壮な舞である「揉の段」と、老体での厳かな舞「鈴の段」の二部からなる。共に天下泰平・五穀豊穡を寿ぐものであるが、「揉の段」は、華やかに弾んだ囃子に始まり、「おおさえ、おおさえ、おお。喜びありや」と謡い出し、足拍子を踏みながら、明るく力強く舞うものであり、「鈴の段」では、黒式尉の面をつけ、鈴を振りながら寿福を祈り舞う。

この「三番叟」解釈については諸説あるが、一般的には、神格的で荘厳な白い翁にたいして、滑稽にそれを真似た肉体労働者階級の躍動的な黒い翁、白い翁のモドキの要素であるともいわれている。両者はしばしば陰陽の関係に例えられる¹⁵⁾。また、面を掛けずに躍動的に舞う「揉の段」は若者が土地を開墾する姿であり、黒い尉面を掛け鈴を振る翁舞「鈴の段」は、村の長である長老が種を蒔いている、つまり農耕儀礼の舞踊化である等とも論じられてきた¹⁶⁾。しかし私は、白式尉面と黒式尉面、および「揉の段」と「鈴の段」の対照的な違いには、もっと深い意味があるのではないかと考えている。

原始的な社会において、芸能者はシャーマンであることが多い。狂言の源流である「猿楽」も「呪師」の流れを汲んでいる。「呪師」とは、神を招き、祈りを捧げるシャーマンのことにはかならない。シャーマンは見えないものと交信する力を持つ預言者でもあった。古来より預言者は神と交信するための特殊な儀式を行い、それが祭り事・芸能の根源となったのである。当然、シャーマンは一般的な人々とは考え方・身体的特徴など有様が異なる存在であり、それ故神祕性を兼ね備えていたのであろう。事実、現代まで伝わる狂言台本の中には、その名残と云える役柄が多数存在する。たとえば、「梟山伏」「蟹山伏」「茸」などに登場する山伏、「井杭」における「算置き」（陰陽師）、「三人片端」の不具者、「石神」の巫女などである。

ところで現在、能楽の「式三番」では、女性は不浄の者とされ、「翁」「三番叟」を始め囃子方に至るまで、諸役を勤める者は最低でも前日、長くて三日から一週間女性と別火をして、

15) 原香織『能狂言の文化史 室町の夢』世界思想社、2009年、pp. 29-30。

16) 同書、p. 31。

精進潔斎をし、女性役の存在は勿論、当日は楽屋からも一切女性を排除して行われる仕来たりである。しかし、これは古来からの伝統であったのか、またその理由は如何なることであるか、なぜ現在の能楽における「式三番」に女は登場しないのか、全く明らかではない。

元来、神と交信できるのは、卑弥呼がそうであったように、新たな生命を宿す能力を持った女、なかでも最も神に近い女である「巫女」であり、古代からの神遊び・神事では、巫女が神を招き、下ろし、託宣を聞き、おもてなしをして、神を送る祭事を行っていた。その役目を男が取って代わった時に、また中世以降、女系から男系社会に変換が起きた時に、男が女に生る、変身するために仮面が用いられたのではないか。現に神事において、巫女は絶対に面を掛けることはない。それは、神に仕える巫女となった女は、仮面を掛けることによって神懸からずとも神を招き下すことができるからではないだろうか。

このように考えれば、「揉の段」と「鈴の段」に新しい解釈が成り立つであろう。つまり、「揉の段」の躍動はけっして若者による開墾を表すのではなく、一種のイニシエーションで、男が神懸かるための動作なのではないか。仮面を掛けると、視界は狭く、呼吸も楽ではない。「揉の段」で激しく動き回ったあとに仮面を掛けた狂言師は、肉体的にも精神的にも極限まで追い詰められる。ここに至って初めて、彼はトランスジェンダーし、巫女・シャーマンの資格を兼ね具え、続く「鈴の段」で、神を招き下ろすことができるようになるのかもしれない。

能楽伝承の「翁」は、古来「式三番」と呼ばれているが、その由来はよくわかっていない。白式尉という白い翁面を掛ける荘厳な翁と、黒式尉という黒い翁面を掛ける躍動的な三番叟、それに直面で露払いを行う千歳の三体を表しているというのが定説であるが、露払いの千歳は本来含まれるべきではなく、一般には、能楽において退転してしまった「父之尉」と現代まで伝わる「翁」「三番叟」の三つで「式三番」とされる¹⁷⁾。

しかし、日本各地に伝わる民間芸能の「式三番」では、能楽で伝承が途絶えてしまった猿楽・田楽等の古体といえる「父之尉」や「延命冠者」等の祝禱芸が現在も受け継がれている。そこでは、能楽の笑みを湛えた翁面とは異なり、眼が切れあがった、緊張しているような表情を持つ白い尉面を掛けた「父之尉」が祭司的役割を担い、童顔で笑みを湛えている面を掛けて稚児の姿を表した「延命冠者」を伴って、来訪した神を寿ぐ。老人と子供の取り合わせは万物の誕生と終焉を表しているのかもしれない。時には性別を変えて、延命冠者面は「若女」として、また黒式尉面は「媼」として現れる。中尊寺や毛越寺の「式三番」にも、「若女」と「老女」が含まれている¹⁸⁾。「媼」は黒く深い皺を額や頬に刻んだ面を掛け、大地を踏みならしながら結界を解いて舞う。ここに「三番叟」の動きの源流を見いだすこともできよう。能面以前の古い神事・祭りに用いられたとみなされている仮面を見ると、表情の両性

17) 表章・天野文雄、前掲書、pp. 20-22；新井恒易『恍惚と笑いの芸術〔猿楽〕』新読書社、1993年、p. 54。

18) 乾武俊『能面以前 その基層への帰還』私家版、2012年、p. 221。

具有性を感じることがある。「鈴の段」には意味不明の様々な型があり、長らくそこに疑問を感じていたが、それらが皆女性的要素を表現しているのかもしれないと考えてみると妙に納得できるのである。

能楽は、中世より近世にかけて武家の庇護を受け、武士の式楽として諸藩の大名から扶持を受け、その芸形態を洗練させ、維新後の動乱をも潜り抜け現在まで一度も途絶えることなく伝承されている。しかし、現在われわれが知る能楽には発生当時の姿はほとんどないと言ってもよい。能楽は各時代を生き抜くために変遷を余儀なくされ、何度も形を変えながら芸脈を伝えてきたのだ。特に能楽がジャンルとして確立した中世後期は、絶対的存在であった天皇の権威が衰え、代わりに身分の低かった悪党・豪族達が台頭し、武家として権勢を振り始める時代であった。それは、アニミズムの古代原始宗教性、自然信仰が合理主義へ徐々に変わっていく転換期であったともいえよう。「式三番」も、「巫女」の本来の役割が、男系社会の新たな権威に姿を変え、現行の形へと変貌を遂げたのではあるまいか。

古来日本人は八百万の神を信仰していた。八百万とは無限大という意味であり、自分以外の全てを神と考え、感謝するという気持ちが根本にあったと考えられよう。また祖先信仰により、人間は死ぬと神になると信じられていた。そもそも自然環境の過酷な日本では、現代においても頻繁に地震、津波、台風など様々な災害を経験する。われわれの祖先たちは、自然の驚異や人間の無力さをつくづく痛感していたのであろう。そのために自然との共存共栄を第一として、生活を育んできたといえる。現に日本の神話を記した『古事記』では、人間たちのことを自然の一部である草木の如く例えている。祝禱芸「翁」の原型は古来の神引き祭式にあると考えられている。そこにおいて「三番叟」的な役割は、演者自らが神の依り代となり、神すなわち自然の全てである祖先霊を招き、感謝を伝え、見守って頂きたいと祈っていたのであろう。「三番叟」には、単なる農耕儀礼よりもさらに根源的な自然に対する畏敬の念、鎮魂興発の意が深く込められているのではないだろうか。

(4) 摩多羅神と仮面の両義性

2010年3月、鳥根県安来市の名利・清水寺で、嘉暦4年(1329年)の胎内銘を持つ摩多羅神像と黒い翁面を含む8点の古面が発見された。摩多羅神とは仏教の護法神であり、様々な力を持つ謎の異神だが、とくに念仏と芸能の神でもある。延暦寺三世座主である慈覚大師・円仁が唐に留学した後、帰国する際に船中で虚空から摩多羅神の声が聞こえて感得し、比叡山に常行堂を建立して勧請し、常行三昧を始修して阿弥陀信仰を始めたとされている¹⁹⁾。また、恵心僧都・源信が念仏の守護神に勧請したともいわれており、念仏修行を邪魔しに来るテングを驚かし追い払うために、跳ね踊り、めちゃくちゃに経文を読む儀式を行なうなど、カーニバル的な芸能の場と結びついた神であった。体の奥底からわき出てくる踊るエネルギー

19) 「溪嵐拾葉集」大正新情大蔵經・卷七十六・統諸宗部七、第三十九常行堂摩多羅神事。

がその本質であり、やがて猿楽の芸能神とされたのであろう²⁰⁾。

摩多羅神は天台密教や民間信仰とも深くかかわるものであったが、特定グループの守護神であったため、信者を失ったときにあっさり歴史の闇に姿を消してしまい、現在残っている摩多羅神の祭りは岩手・毛越寺の二十日夜祭などしかない。摩多羅神信仰の儀式についての記録はほとんど文献に残っていないが、その内容は秘密結社的であり、大変卑猥で背徳的な行為が行われていたらしい。つまり全てにおいての価値観の逆転・倒置であった。それこそが人間を超えた存在、神を表現する一番の方法だったのかもしれない。また、卑猥（性的）な表現は、本来、生命の誕生を示唆する神聖なものであった。

先述のように、「三番叟」の原型は「延年」や「呪師」の舞であるが、これはそもそも摩多羅神信仰が元であったともいわれている。「摩多羅神」とは様々な力を持つ謎の異神だが、古来中国の道祖神であつたらしい。それが日本の祖先信仰と習合して生死を司る来訪神となつたり、外道・邪鬼を祓う荒神としての性格を持つようになったと考えられる²¹⁾。

「三番叟」には、「死と蘇り」、「復活と蘇生」を表現する側面もあると思われる。毛越寺に残る「延年の舞」は、能楽「三番叟」で使用される黒式尉面に似た黒い面を付けるが、終始腰を直角に曲げて百歳の老婆が腰を屈めて舞う「老女舞」と呼び伝承されている。ここにも、新しい生命を司ることができる女性の神秘性・巫女的要素が伝えられている気がする。古来神とは性別を超えた存在で、両性具有の特徴を持つ。人間のように男女が明確に区別されていることは、実は神から最も遠い存在であるということなのかもしれない。

摩多羅神像と古面が発見された安来市清水寺では、2013年4月に御堂の落慶法要が行われた。このとき「摩多羅神の舞」が復元されることになり、私は復元舞の型附けに携わる機会を得た。東日本大震災や世界各地で起きている大規模な自然災害に直面して、産業革命以降、資本主義経済の名の下に環境破壊を繰り返す自然への感謝畏敬の念を忘れてしまった人間達の奢りに対する、自然からの警鐘と感じた私は、今こそ「三番叟」の持つ本来的意義を見直すべきと考えていたが、この復元舞を翁の舞ではなく媼の舞として考証創作することにした。こうして、民俗仮面研究家・乾武俊氏のご協力も得て、鎮魂延年の舞「黒い媼舞」が生まれたのである。清水寺落成法要における上演時には、芸能の原点として摩多羅神につながる荒神信仰に立ち戻り、「鎮魂延年の舞」として地鎮・鎮魂の心にて舞った。

この際に使用した面も、私に関わって復元したものである。同寺で発見された古面は猿楽成立以前のものであるが、大変損傷が激しく、使用不可能なため、その複製を能楽面彫刻家の松村満忠氏・植田美雲氏御両名にお願い致し、大変崇高な面が現代に蘇ったのである。古面の復元にあたり私が強く感じたのは、面の持つ両義性であった。

「摩多羅神の舞」の流れをくむ「翁」では、現在シテ方が白式尉面を着面して「翁」役を勤め、狂言方が黒式尉面を付け「三番叟」役を勤める。また一度退転してしまい減多に上演

20) 「望月大仏教辞典」『広隆寺大略縁起』。

21) 山本ひろ子『異神 中世日本の秘教的世界』平凡社、1998年、pp. 110-113。



図1 創作復元「摩多羅神」媼の舞

されることがない父之尉・延命冠者では、父之尉面や延命冠者面といった男面のみにて構成されている。しかし、岩手県毛越寺の摩多羅神舞は若女舞と老女舞であり、清水寺の古面も老女面のように思えた。素晴らしい面は様々な表情を持つのは周知の事であるが、表情は心の現れであり、その心が豊かであるのは人知を超えた神の領域であろう。

それでは神の領域とは一体何か。日本の祖先信仰では、神は父であり母なのではないか。面には父性と母性の両方を兼ね備えている必要があるのではないか。生命の誕生と死。太陽と大地。陰と陽。これが仮面の両義性であると私は考える。

(5) 芸能者の変遷と狂言の未来

第3節で述べたように、古代の芸能者は「喜劇」と「シャーマン」二つの根幹的要素を一同に兼ね備えていたが、武士が台頭する中世（14世紀頃）より後醍醐天皇の建武の新政が事実上崩壊し、天皇の権威が失墜するに従って、神と交信できた芸能者達は、その地位を奪われ、超人から非人へと転落せしめられ、蔑視され始める。いっぽう狂言は、遂には武家式楽に定められ、武家社会に同化し合理管理社会に適応していく。

天皇に代わって武家が支配する時代が到来すると、芸能者の「シャーマン」的要素は徐々に排除され、滑稽な俳優は賤視されるようになる。新たな支配者である武士に抱えられることを選んだ「猿楽」（狂言の母体）は、「シャーマン」的要素を武士好みの内容に巧みに書き換え、幽玄美を強調する能と、風刺性を封印し俳優的要素のみが受継がれた狂言に二分したのである。ただ、その古体である「三番叟」には、シャーマン性の痕跡が色濃く残っているのである。

現在まで約650年間一度も途絶えることなく伝承されている能楽は、その長い時間をかけ洗練・熟成されてきた。特に狂言の笑いは、神への祝福、和み楽しむ「和楽」の世界に昇華

され、非常に高い芸術性を備えている。しかし、その反面、武家式楽や近代欧米合理主義の影響により、古代原始宗教色から近代合理主義への思想転換や、演劇性・音楽性・舞踊的要素の重視等、技術主義に傾き、その根源的意義を見失ってしまったように思う。

「猿楽」が江戸期に武家式楽となってその牙を抜かれた後、歌舞伎が一時その役割を担うが、現在ではこれも伝統芸能化し、洗練されてしまった。芸能による社会批判は明治期の講談、自由民権運動壮士芝居バイオリン演歌、アングラを最後に現在は消滅してしまった。日本の芸能には、社会に対するメッセージ性が希薄になりつつある。

自然の摂理を無視して、観念による生活が営まれる社会となり、人間が自然を支配しようとするにつれて、本来の「シャーマン」達が排除された時代となってしまった。現代社会が抱える問題の解決には、見えないものを感じて敬い祈ることしか方法はないかもしれない。その意味で、自然環境が厳しい故に自然信仰が現在も色濃く残っている日本が、混迷する現代世界に果たす役割は大きいと云えるであろう。

残念ながら、現在の「狂言」には混迷する社会に対するメッセージが欠落していると言える。芸術的洗練だけではなく、社会に対する風刺・報告がなされなければ、芸能としての本来の意義を果たすことができないであろう。近代芸術はあまりにも自然から掛け離れてしまったのではないか。祈りを忘れてしまったのではなからうか。狂言が本来持っていたメッセージを単なる社会批判ではなく、人間のあるべき姿や根源を見つめ直す鍵となるべく再構築することが、「狂言の源流を探る」本プロジェクトの真の狙いだとは私と考えている。

(小笠原匡)

2. イタリアの立場から

(1) コンメディア・デッラルテの概要

コンメディア・デッラルテ (Commedia dell'Arte) は、16世紀半ばにイタリアで成立した仮面道化劇である。祭りなどの機会に広場に設けられた仮設の舞台で演じられることが多かったが、貴族や君主など権力者の宮廷や16世紀後半から出現し始めた常設の商業劇場でも演じられた。語義は「アルテの喜劇」であり、この場合の「アルテ」は「職業」を意味すると考えられている。16世紀のイタリアでは、貴族や知識人などアマチュアによる演劇の上演が流行したが、それに対して、職業的な俳優の一座によって行われるものがのちに「コンメディア・デッラルテ」と呼ばれるようになった²²⁾。もともと、職業的な劇団は、おもに旅回りの芸人一座として古くから存在していた。実際、コンメディア・デッラルテの劇団とそれらの区別は不明瞭である。コンメディア・デッラルテにも大道芸的な即興性や庶民性が色濃く、アクロバットやジャグリングといった要素も含まれていた。

コンメディア・デッラルテを専門とする劇団で後世に名が伝わっているものは、ジェロー

22) Allardyce NICOLL, *The World of Harlequin. A Critical Study of the Commedia dell'Arte*, Cambridge, 1963, p. 25.

ジ座 (Compagnia dei Gelosi, 1568-1604) やウニーティ座 (Compagnia degli Uniti, 1578-1640) など、10ほどしかないが、おそらくはより多くの劇団が活動していたであろう。レパートリーや内容は劇団ごとに異なったものの、一定の共通した特徴もあり、それがコンメディア・デッラルテという一つのジャンルの定義となっている。

最大の特徴は、数種の類型的な登場人物 (ストックキャラクター) と典型的なストーリーパターン (ストックシチュエーション) である。なかでも代表的なのは、ずる賢く機転の利く召使いが主人を助けたり、あるいは裏をかいたりするというパターンで、召使い役としては、ザンニ、アルレッキーノ、ブリゲッタ、プルチネッタ、主人役としては、パンタローネ、ドットーレ、カピターノなどがある。主人公は召使い役であるが、どのキャラクターも道化的である。それぞれのキャラクターには決まった仮面、服装、性格付けがある。たとえば、アルレッキーノは猫のような表情の黒い面とつぎはぎ模様の衣装をつけ、いつも空腹で、パトーチョと呼ばれる棒を持っている。パンタローネはヴェネツィアの裕福で好色な老商人で、とがった鼻の面、カピターノはスペイン人の軍人で、威張っているが実は臆病者、といった設定である。俳優は特定のキャラクターを専門とし、その役を演じるための技術を磨く。台本はとくになく、大まかな筋書き (カノヴァッチョ *canovaccio*) に沿って、誇張された表現やギャグを含むドタバタ喜劇が即興的に演じられる²³⁾。

初期のコンメディア・デッラルテは16世紀のヴェネツィアやナポリを中心としていたが、やがてフィレンツェ、マントヴァ、フェッラーラなどで宮廷の保護を受け、17世紀になると、フランスやスペイン、イングランドにも広まって流行した。コンメディア・デッラルテがヨーロッパの演劇史に残した痕跡は大きく、シェイクスピアやモリエールの作品にもその影響を明確に看取することができる²⁴⁾。コンメディア・デッラルテの伝統が最もよく表れているのは、18世紀ヴェネツィアの劇作家カルロ・ゴルドーニ (Carlo Goldoni, 1707-93) の作品である。ここでは、まさにアルレッキーノやパンタローネといったコンメディア・デッラルテのキャラクターが活躍する。ゴルドーニは、コンメディア・デッラルテを土台にしつつも、そこから卑俗な庶民性を取り除き、洗練された人間喜劇をつくりあげたと言われる²⁵⁾。コンメディア・デッラルテは19世紀にはいったん消滅し、20世紀にジョルジョ・ストレーレルらの手で復活されたが²⁶⁾、現在、コンメディア・デッラルテとして上演される演目は、『二人の主人を一度にもつと』などのゴルドーニ作品がほとんどである。

ゴルドーニは明らかな意図をもってコンメディア・デッラルテを「近代化」した²⁷⁾。それ

23) *Ibid.*, pp. 9-94; コンスタン・ミック (梁木靖弘訳) 『コンメディア・デッラルテ』未來社, 1987年, pp. 17-100。

24) NICOLL, *op.cit.*, pp. 1-8, pp. 159-202。

25) フィリップ・ヴァン・チーゲーム (戸口幸策ほか訳) 『イタリア演劇史』白水社, 1966年, pp. 49-51。

26) ウーゴ・ロンファーニ (高田和文訳) 『ストレーレルは語る—ミラノ・ピッコロ・テアトロからヨーロッパ劇場へ』早川書房, 1998年, pp. 35-51。

27) 田之倉稔「ゴルドーニとふたごのドラマトゥルギー」カルロ・ゴルドーニ (田之倉稔編訳) 『ゴルドーニ劇場』昭文社, 1983年, pp. 56-57。

はしばしば演劇史における彼の重要な功績とみなされている。しかし、ゴルドーニの改革によって、コンメディア・デッラルテは本来のコンメディア・デッラルテでなくなってしまった。つまり、理性とは対極にある無秩序、破壊、卑猥、グロテスク、といった要素の排除とともに、土着的・民衆的なエネルギーを失ってしまったのである。もっともそれは、ゴルドーニ以前から宮廷の保護を受ける中でも徐々に進行していたことかもしれない。

このことは、狂言が武家の保護を受けながら様式化され、近現代を生き延びる中で普遍的な演劇性を獲得したことの類比とも考えられよう。われわれが知る狂言とコンメディア・デッラルテの間には多くの共通点がある。なかでも顕著なのは、上述したストックキャラクターとストックシチュエーションであり、社会的階層の低い知患者の活躍ぶりや様式化された諧謔性が両者の持ち味となっている。狂言の代表的な登場人物が太郎冠者であり、その補佐的な立場として次郎冠者が登場する場合があるように、コンメディア・デッラルテの代表的な登場人物はアルレッキーノであり、ブリゲッタなどの名を持つ第二の召使い役がしばしば登場する。これらの共通点は、狂言とコンメディア・デッラルテの従来と比較研究において常に指摘されてきた²⁸⁾。しかし、狂言の原初的な姿を追い求める小笠原氏たちの視点から見たとき、より根源的な部分においても、両者に通底する要素が多々あることがわかってきた。そのことを確かめるため、次節では、コンメディア・デッラルテの前身といえるルネサンスの祝祭劇、とりわけコンメディア・デッラルテ発祥の地のひとつとされるヴェネツィアのそれに注目してみたい。

(2) コンメディア・デッラルテ成立以前のヴェネツィアの祝祭

コンメディア・デッラルテには、謝肉祭の仮装行列や道化祭り、聖史劇など、いくつかのルーツがあると考えられるが、いずれも古代から中世を通じて人々の間で受け継がれてきた祭りに関係している。なかでも、16世紀前半のヴェネツィアで行われていた祝祭がコンメディア・デッラルテの重要な基盤のひとつとなったことは疑いない。

当時のヴェネツィアでは、謝肉祭、ヴェネツィアで「センサ (Sensa)」と呼ばれていたキリスト昇天祭、ドージェの就任式典など、多様な機会に多様な祝祭が催されていた。とくにルネサンス期のヴェネツィアを華やかに彩っていたのは、コンパニーア・デッラ・カルツァ (Compagnia della Calza) がオーガナイズした祝祭である。コンパニーア・デッラ・カルツァは、青年エリート貴族の団体で、まさに祝祭を目的として結成され、メンバーの婚礼などの私的な機会だけでなく、外国の君侯の接待など、公的な機会にも華麗な祝祭絵巻を都市のなかで繰り広げ、ヴェネツィア共和国の絢爛豪華さをいや増していた²⁹⁾。

コンパニーア・デッラ・カルツァの祝祭では、ひとつの機会に一連のさまざまな出し物が

28) 高田, 前掲論文, pp. 31-33。

29) cf. Lionello VENTURI, 'Le Compagnie della Calza (Sec. XV-XVI),' in *Nuovo Archivio Veneto, n.s.*, XVIII, 1908, pp. 161-221 & XIX, 1909, pp. 140-231; 和栗珠里「コンパニーア・デッラ・カルツァとルネサンス期のヴェネツィア貴族階級」『イタリア学会誌』第48号, 1998年, pp. 162-180。

催された。すなわち、仮面行列、水上パレード、模擬馬上試合、舞踏会、晚餐会、喜劇や悲劇の上演、「モマリア (momaria)」と呼ばれた寓意劇などが次々に行われたのであり、その点で延年に似ていると言えよう。

ルネサンス期ヴェネツィアの祝祭の出し物のうち、とりわけ特筆に値するのはモマリアであろう。モマリアは、コンパニーア・デッラ・カルツァが活躍した時代—15世紀末から16世紀前半—のヴェネツィアの祝祭を最も特徴づけるものである。モマリアの語源はおそらくギリシア語のミモス μίμος であり、古代の無言劇パントミムスに起源をもつと考えられる。モマリアは完全な無言劇ではなかったが、言葉よりはおもに身振りや踊り、歌や音楽によって劇が進行した。そして、華麗な衣装や大掛かりな装置を用いた、まさにスペクタクル性に満ちた見世物であった³⁰⁾。

ヴェネツィア貴族マリン・サヌード (Marin Sanudo, 1466-1536) は、ヴェネツィアで日々起こる出来事を記録した膨大な日記を残した。そこには、モマリアに関する詳細な記述も数多く含まれている。モマリアがどのようなものであったかを理解するため、そこから2つの具体例を引用してみよう。

<引用1：サヌード『日記』1515年2月19日、貴族ペーザロ家の屋敷の中庭にて>

劇の途中でツァン・ポーロが新しい喜劇を演じた。地獄から来た黒い存在の役で、火が燃えたぎり悪魔たちのいる地獄を登場させた。次に、地獄に連れてこられた愛の神に扮した。そこではドメニコ・タリアカルツェが去勢山羊を追い回していた。山羊たちは追い立てられたあと、踊りを踊った。それから、音楽が始まった。凱旋車に乗ったニンフたちが、各々手に槌を持ち、心臓の鼓動のリズムをとるように鉄床に打ちつけながら歌を歌った³¹⁾。

<引用2：サヌード『日記』1529年2月4日、サン・マルコ広場にて>

[広場の] 中央に仮設舞台がつくられ、4人の若者と4人の女(本当の女性)のモマリアが行なわれた。そこへ4人の野蛮人がそれぞれ女を伴って現れた。彼らは互いに戦い、野蛮人たちは若者たちから女を奪った。[中略]しかし最後には、野蛮人たちは女たちによって縛られた。女たちは手に投槍を持ち、踊りながら放り投げた。全員が足に鈴をつけ

30) Maria Teresa MURARO, 'La festa a venezia e le sue manifestazioni rappresentative: le Compagnie della Calza e le momarie,' in ARNALDI & STOCCHI (diretta da), *Storia della cultura veneta*, 3/III, Vicenza, 1981, pp. 315-341; 和栗珠里「モマリア—ルネサンス期ヴェネツィアのスペクターコロと社会—」『ルネサンス研究』第8号, 2001年, pp. 63-87。

31) 'E nel mezo di atti, Zuan Polo feva etiam lui una altra comedia nova, fenzando esser negromante et stato a l'inferno, e fe' venir uno inferno con fuogi e diavoli; fense poi farsi Dio d'amor, e fo portà a l'inferno, trovò Domenego Taiacalze cazava castroni, el qual con li castroni vene fuora, fe'un ballo essi castroni; poi veneuna musica di nymphe in uno caro triunfal quali cantavano una canzon, batendo martelli cadauna sopra unaincudine a tempo e fenzando bater un cuor etc. ...' Marin SANUDO, *I Diarii*, XIX, Bologna, 1969, p. 443。

ていた。若者たちも縛られた野蛮な女たちを連れて登場し、16人全員がテンポを合わせてタランテラを踊った³²⁾。

第1例は、サン・ベネデット教区のペーザロ邸の中庭でコンパニーア・デッラ・カルツァの「不死」組（Compagnia degli Immortali）によって演じられたモマリアである。これは、フランス大使、ドージェの息子たちをはじめとする多くの貴族、美しく着飾った貴婦人たちの臨席のもと、プラウトゥスの喜劇の幕間に行なわれた。第2例は謝肉祭の初日、「牛追いの木曜日」のものである。当時のヴェネツィアの習慣通り、祭りの開幕には動物狩りが行なわれ、その後、仮設舞台の上でモマリアが演じられた。サヌードは主催者を明記しておらず、コンパニーア・デッラ・カルツァによって行われたかどうかは不明であるが、モマリアの特徴をよく示す例である。

これら2例やその他のモマリアの例からわれわれの関心にとって重要な要素を抽出してみると、地獄、悪魔、火、顔を黒く塗ること、山車の使用、槌で拍子をとること、数のシンボリズム、男性と女性あるいは文明と野蛮といった二項対立、鈴を用いたダンス、野外での上演、プロの道化役者の関与（第1例に出てくるヅァン・ポーロとドメニコ・タリアカルツェ、また別のいくつかのコンパニーア・デッラ・カルツァの祝祭で活躍したルザンテことアンジェロ・ベオルコなど³³⁾）、などを挙げることができる。それらの多くは、中世の聖史劇から受け継いだものであると同時に、新プラトン主義的な性格も読み取ることができる。いずれにせよ、それらはキリスト教的なものであるというよりは、非キリスト教的なもの、つまりキリスト教以前からの民間信仰や異教的伝統に根ざしていると言うことができる。そして、これらの要素はいろいろなかたちでコンメディア・デッラルテにも取り入れられていくのである。その最も顕著な表れは、アルレッキーノというキャラクターであろう。アルレッキーノ—英語ではハーレクイン、フランス語ではアルルカンとなる—が地獄の王や地の霊としての起源を持つこと、世界各地において道化がこのような異界的性格を持つことは、人類学によっても指摘されている³⁴⁾。アルレッキーノの仮面が黒っぽく、動物的であること、杓のような

32) '... , et fatto uno soler in mezo, dove fu fatto una muraria [momaria] di 4 zoveni et 4 done, vere done, quale balavano. Et poi vene suso 4 homeni salvadegi con le sue done, li quali combateno insieme, et li homeni salvadegi li tolse le done. [...omissis...] Et ultimo tutti li homeni selvadegi ligadi da le done veneno fuora, le qual haveano uno dardo in man, et li dava balando, et tutti haveano campanele a li piedi, et demum veneno li zoveni con le donne salvadegge legate, et tutti 16 a tempo balorono la tarintera, ...' SANUDO, *I Diarii*, XLIX, Bologna, 1970, p. 421.

33) アンジェロ・ベオルコ (Angelo Beolco, 1496?-1542) は、バドヴァ出身の喜劇俳優・作家で、劇団を率いていた。自作の劇中でルザンテ (Ruzante) という道化的な農民の役を演じるのを常としたため、ルザンテの名で呼ばれることも多い。彼の田舎風喜劇はコンパニーア・デッラ・カルツァをはじめとする貴族たちの保護を受け、とりわけ1520年代のヴェネツィアで大流行した。その活動と作品はコンメディア・デッラルテに大きな影響を与えたと考えられている。チーゲーム、前掲書、pp. 16-18；和栗珠里「農業—建築—演劇 ～アルヴィーゼ・コルナーロと16世紀のヴェネツィア・ヴェネト文化～」『ルネサンスにおける自然観の総合的研究』平成9年度～12年度科学研究費補助金基盤研究(B)

(1) 研究成果報告書 (研究代表者伊藤博明), 2001年, pp. 95-98.

34) 山口昌夫『道化の民俗学』岩波書店, 2007年, pp. 31-161.

もの（パトーチョ）を手を持って絶えずそれを打ち鳴らしていることなどは、表面上よりも奥深いものを示唆しているのである。

上記2例のモマリアは、いずれも謝肉祭に行われたが、そもそも謝肉祭自体が異教的なサトゥルヌス祭やバックス祭に起源を持つことは、改めて指摘するまでもないであろう。そこには、豊穡と多産を願う原始的な宗教感情が表れている。このような感情は、キリスト教のロゴス的世界観とは全く異なるアニミズム的なものであるが、人間に本能的に内在する宗教感情とは、このようなものに近いはずである。自然を畏れ敬うことは、非ヨーロッパ世界だけのものではない。モマリアが演じられるおもな機会は、謝肉祭のほかにもうひとつあった。それは婚礼である。もともとヴェネツィアのモマリアは婚宴の余興として始まったという説もある³⁵⁾。ここにも、モマリアと多産祈願の関係を見て取ることができるだろう。

このように考えれば、モマリアが流行し、コンメディア・デッラルテの素地ができていったのがルネサンス期であったことは、決して偶然ではないことがわかる。ルネサンスは異教と神秘主義への関心が高まった時代であった。それはいわば、「世界の根源」、母なる自然への関心であり、キリスト教化した社会が見失っていたものを再発見したいという欲求でもあった。しかし、コンメディア・デッラルテが確立していくのは、ルネサンスの終焉後であった。コンメディア・デッラルテは、ときには権力とも結びつきながら、次第に定式を持つ演劇ジャンルに固まっていく。とりわけ、コンメディア・デッラルテを「人間劇」にしたゴルドーニ以後、初期のコンメディア・デッラルテが保っていた神話的寓意性は見えにくくなった。とはいえ、それは、アルレッキーノの仮面や仕草をはじめとする様々な点に記号化されて残っているものであり、その記号は、コンメディア・デッラルテ成立以前の祝祭を知ることにより、解説可能となるのである。

ところで、先に挙げたモマリアの諸特徴は、モマリア特有のものではなく、同時代の他の都市や地域で行なわれていた寓意劇（*rappresentazioni allegoriche*）に全般的に共通していた。というよりも、ヴェネツィアのモマリア、フィレンツェのインテルメディオ、イングランドのコートマスクなどは、すべて基本的にはほぼ同じものだったと考えてよい。これらを母胎として、のちにバレエやオペラが分化発展していくのである。また、これらの寓意劇はいずれも、ヴェネツィアの場合と同じように、単独で上演されたのではなく、謝肉祭であれ、婚礼であれ、その他の祝い事であれ、必ず一連の出し物のひとつとして祝祭全体の枠組みの中に位置づけられていたのである。すなわち、コンメディア・デッラルテの源流は、コンメディア・デッラルテのみを生み出したのではなく、より多くのものがそこから生まれるマトリクスだったと言えるだろう。

狂言もまた、日本における芸能のマトリクスといえる土俗的宗教儀礼から分化発展した。その兄弟や親族には、長男になぞらえうる能のほか、舞や神楽など、さまざまなジャンルが

35) Fabio MUNENTI, *Lessico Veneto*, Venezia, 1851, p. 265.

ある。そしてそれらの根源には、やはり、自然への畏敬が強く存在している。足を踏み鳴らす動作や鈴を持った踊り、また小笠原氏が言及された白い翁と黒い媼、その他のさまざまな所作、仮面、衣装などにコンメディア・デッラルテの源流と通じるものを見出すのは、決して難しいことではない。また、少々蛇足的ではあるが、モマリアの語源がミモスすなわち「ものまね」であることと、能・狂言がもともと「猿楽」と呼ばれていたことも、模倣が演劇の最も本質的な原点であることを共通して示していると言えよう。

むすびにかえて—アルレッキーノと「三番叟」、あるいはシャーマンとしての道化

本論第1章で小笠原氏が指摘したように、「式三番」は能楽の最古の形をうかがわせるものであり、「三番叟」は狂言師が演じるもののなかで数少ない、面をつける役である。そして、「黒い翁」の原型には、すでに日本芸能史、民族史、文化人類学において指摘されているように³⁶⁾、摩多羅神があったと考えられるだけでなく、シャーマンとしての女性や不具者、あるいは神の両性具有性といった要素も見え隠れしている。道化の典型であるアルレッキーノもまた、ディオニソス的、ヘルメス的、ヘルマフロディトゥスの性格を持っている。呪師としての芸能者、シャーマンとしての道化は、洋の東西を問わず、人間の演劇的活動の原点をなすものなのであろう。

狂言とコンメディア・デッラルテの比較研究においては、常に太郎冠者とアルレッキーノの類似性が指摘されてきたが、われわれはむしろ、「三番叟」の「黒い翁」とアルレッキーノの類似性を強調したい。そこにこそ、狂言とコンメディア・デッラルテが現在までに失ってしまった演劇の普遍的な原点を探る鍵、それを現代の演劇実践に取り戻すための鍵があるはずである。しかし、この問題はより広範な道化論とも結び付けるべき大きなテーマであり、本論でそれを展開することは困難であるため、稿を改めて論じることとしたい。

(和栗珠里)

図版

図1) 撮影者 小笠原尚子。

(2014年12月16日受理)

36) 川村湊『闇の摩多羅神 変幻する異神の謎を追う』河出書房新社、2008年、pp. 60-66；梅原猛『翁と河勝』角川学芸出版、2008年、pp. 220-221。

Searching for the Roots of Masked Comedy: The Undercurrent of *Kyōgen* and *Commedia dell'Arte*

OGASAWARA Tadashi
WAGURI Juri

The joint study project of Momoyama Gakuin University titled “The Establishment and Development of Masked Comedy in Japan and in Italy during the Medieval and Early Modern Period and its Contemporary Practice” has been developing a series of researches and discussions on the roots of masked comedy through comparative study of *Kyōgen* and *Commedia dell'Arte*. Both *Kyōgen* and *Commedia dell'Arte* have long histories through which they have developed into the sophisticated styles as we know them today. On the other hand, their original spirit and dynamism has been lost or diminished. Our inquiry into the primitive forms of *Kyōgen* and *Commedia dell'Arte* will hopefully contribute to restoring this spirit and dynamism to the contemporary theater.

Kyōgen in general is a genre of comic play whose main characters are *Tarōkaja*, a quick-witted servant, and his master. In this point the parallelism of *Kyōgen* and *Commedia dell'Arte* is often mentioned. But our interest regards another aspect of *Kyōgen* in *Nōgaku: Sanbasō* in *Shikisanban*. There are many mysterious sides to *Sanbasō*, probably because it maintains older elements than other *Kyōgen* repertoires.

Sanbasō consists of dance rather than the form of a play and is composed of two parts: *Momi-no-dan* (stamping segment) in which the *kyōgen* actor dances and sings rhythmically without a mask; *Suzu-no-dan* (bell segment) in which he puts on the *Kokushikijō* (black old man) mask and dances solemnly with a bell tree in one hand. It is generally considered that *Momi-no-dan* is a dance of a young man cultivating the land and *Suzu-no-dan* is that of an elder sowing or planting the crop.

We suggest a different interpretation. The black mask may imply a woman rather than a sun-tanned peasant as is generally conceived. In fact, traditional forms of *Sanbasō* in some regions include dances with female masks. It is evident that *Shikisanban* has its origin in old shamanic rituals. Shamans are often women, a mystic existence with the ability of giving birth to new lives. In the course of time the shamanic role of *Sanbasō* may have been taken from women and given to men who need some initiation in order to go into a trance. *Momi-no-dan* might be this initiation and *Suzu-no-dan* might be a dance of a transgender shaman. And for him a mask is necessary to turn into ‘something else’.

It is noticed that *Sanbasō* derives also from the festivals of *Matarajin*. *Matarajin* is a guardian deity of Amida Buddha and of the performing arts and has many other aspects such as *Kōjin*,

Dōsojin and *Marebito*. The worship of this deity is a mysticism and its festivals held by secret societies were very carnivalesque. The *Hatsukayasai* festival of *Mōtsū-ji* temple is a relic of *Matarajin* worship. The *Ennen-no-mai* performed at the end of this festival is a dance with a black old woman mask very similar to the *Kokushikijō* mask.

Like *Kyōgen Commedia dell'Arte* derives from old rituals and festivities, especially carnival, mystery plays and Renaissance theatrical arts. In Venice in the first half of the 16th century, the place and time of the birth of *Commedia dell'Arte*, a kind of performing art called *momaria* was greatly in fashion. In *momaria* there were a number of symbolic elements of pagan tradition which were also common to carnival festivities and mystery plays. Above all the presence of buffoonish characters is notable.

The most important character of *Commedia dell'Arte* is Arlecchino, a typical *buffone* (fool). It goes without saying that the fool once had a shamanic role. Moreover, Arlecchino is thought to have his origin in a chthonian spirit which once had been a pagan deity (Dionisus, Hermes, Odin, etc.) and transformed into a demonic existence in the Christian era. He even has a hermaphrodite aspect. In fact, every attribute of Arlecchino, from the black mask and the slapstick to the acrobatic movements, is much more significant than is seen on the surface.

Thus, we find many similarities between the black old man in *Sanbasō* and Arlecchino in *Commedia dell'Arte*. At the base of these performances lie people's awe and prayers toward nature, which has almost been forgotten in modern society.