評論 展望

モノの人類学から芸能を考える
──バリ島仮面舞踊劇トペンを手がかりとして

文・写真 吉田ゆか子 よしだ ゆかこ

国立民族学博物館機関研究員。専門は文化人類学。論文 2009「仮の面と仮の胴──バリ島仮面舞踊劇にみる人とモノのアッサンブラージュ」（『文化人類学』76(1) 2011）が第 8 回日本文化人類学会奨励賞を受賞。その他論文に「仮面が芸能を育む──バリ島トペン舞踊劇に注目して」（床呂郁哉・河合香吏編『ものの人類学』2011）等。

モノの人類学

1980 年代以降、モノやモノと人の関わりに関する研究が人類学や隣接分野で盛んになった。よくいわれるように、この背景には、文化概念が洗練されていった結果、意味、構造、象徴、言説などの抽象的なレベルに議論が集中し、具体的なモノ（人間の肉体もここに含まれる）のレベルを見過ごしがちだったことへの反省がある。また、人を唯一の主体とし、それを取り巻くモノや自然を客体と位置づけ、人に従属させる人間中心的な世界観への疑問もある。

特に 90 年代以降は、モノが人間から意味や価値を付与される側面だけではなく、むしろモノが人間の感情や行為や価値を引きだす、モノの側からの働きかけや、モノと人が織りなす相互作用によって出来事が生成されてゆくプロセスに注目する研究が多く生まれた（e.g. Kanappett and Malafouris eds. 2008；床呂・河合編 2011）。この人とモノとの相互的な関係への注目は、明確な輪郭と自由な意思をもつ独立した主体としての近代的自己像を問い直す作業と重なってもいる。

これらのモノの人類学に大きな影響力を与えた研究に、ジェルの芸術の人類学と、ラトゥールのアクター・ネットワーク論がある。どちらも、モノあるいは非・人間の行為遂行能力＝エージェンシーに着目し、モノをほかのモノや人に働きかけるエージェント／アクターと位置づけた（Gell 1998；ラトゥール 2007）。

たとえば、ジェルは、モノを通して分散され拡張してゆくようなものとして「人格」の概念を提起した（Gell 1998）。人は武器と一緒になって初めて兵士になる。よって地中へと埋められた地雷は兵士の分配された人格の一部であり、彼の意図を媒介して行為する（Gell 1998：20–21）。ジェルが想定したのは、人がこれらのモノを配置することによって空間と時間を越えてエージェンシーを発揮するという側面だけではない。爪や髪といった「抜け殻（exuviae）」や肖像画などのイメージも身体の境界を越えて環境へと散らばる人格の例であるが、それらを傷つけることで相手にダメージを負わせようとする呪術があるように、拡散した自らの部分によって我々が傷つけられるという逆のベクトルも存在するのである（Gell 1998：103–104）。

筆者の近年の研究課題の 1 つは、モノ、そしてモノと人との関係性にむけられた人類学的関心を応用し、芸能を考察することである。そのことで芸能の人類学的研究に、そしてモノの人類学に対し、いかなる貢献が可能となるであろうか。このことをバリの芸能を例に探求している。本論では既に別のところで論じたインドネシアのバリの仮面舞踊劇トペンにかんする分析の一部を振り返り、この問いについて考えたい（吉田 2011）。

トペンとは、バリの各種儀礼にて上演される仮面舞踊劇である。トペンは仮面劇のほか、仮面自体をさす語でもあるが、混乱を避けるため、以降仮面は「仮面」、仮面を使うパフォーマンスは「トペン」と表記する。一人あるいは複数の演者が、仮面をつけ替え様々な役を演じ分ける。この劇は 30 分から 1 時間半ほどつづき、儀礼の場に集まる参拝者や神々や地霊・悪霊を楽しませるとともに、儀礼を成功に導くために上演される。

名人芸かバリ文化かではなく

芸能、特にトペンのように「伝統芸能」と呼ばれるジャンルを対象にした人類学やパフォーマンス研究には、大別すれば、芸能を文化（あるいは社会）の産物とするものと、個人の創造物とするものの 2 つがある。トペン研究では、エミグが「文化はパフォーマンスを創造しない。複雑で、競争的な文化的環境のなかに住む個人が創造するのである」（Emigh 1996：xix）と述べ、当時

上演後、仮面に供物を捧げ神格に「お帰りいただく」演者（2007 年 8 月、バリ島ギャニャール県）。

のトペンの第一人者カクルの芸に絞り、詳細に記述した上で分析した。そこには、欧米の「上演芸術」を個人の作品として扱う一方で、非西洋の「民族芸能」は、文化の産物とみなし、演者の個人的な創造性やプロフィールへは関心を払わないという、バリ芸能に限らず芸能一般についての先行研究の傾向に対する批判がこめられているようだ（Emigh 1996：204–205 n.12）。

モノの人類学の成果からは、個人の創造力も多様な人とモノに触発されるなかで、それらの働きを媒介しながら行使される、という視座が得られる。内山田は、モノと人が集まり、相互に働きかけ、出来事が生成するプロセスのなかに、内包と外延、切断と新たな連鎖の形成があることを指摘した。人やモノのエージェント（内山田の言葉ではアクタント）はそのなかに過去に働いた別の人やモノの働きを内包しており、それが新たなエージェントとの出会いのなかで外延化され新たな連鎖を始める。このような動的な人とモノの連鎖を、内山田は、ドゥルーズの概念を転用しながら、アッサンブラージュと呼んだ（内山田 2011）。本研究では、この論を参照しながら、トペン上演をアッサンブラージュとして描く。カクルという個人を、トペンを創造する主たる存在とみなしたエミグの視点とは対照的に、ここでは全体を統制する 1 つの中心を想定しない。「代理」という含意のあるエージェントという言葉は、この点で有効に機能する。本論は、多様な立場でトペンに関わる個人や集団、そして仮面や楽器といったモノまでをも、互いに互いを媒介しながら働くエージェントと位置づける。そして、それらが過去のエージェントたちの働きをも媒介しつつ、互いに作用しながら、トペンというアッサンブラージュを形作ってゆくプロセスを描き、新たなトペンの諸相を明らかにする。

仮面という課題──モノらしくないモノ

仮面が人間から様々な感情や行為を引きだすという事態は既によく知られている。このように人と仮面の関係は、そもそも主体-客体の固定的な図式では捉えきれないところがある。仮面は往々にして象徴的意味や、人格や、神秘的な力などと結びつく「モノらしくないモノ」である。

演劇研究でも仮面が単なる小道具と位置づけられることはむしろ稀である。演劇では、演者は物語のなかで自分とは違う何者かになる。演じるという行為には、多かれ少なかれ、自己と他者（役柄）の境界をかく乱する面がある。そして、この「自己と他者の間の曖昧なプレイ（Emigh 1996：xviii）」に介入する仮面は、人とモノの境界を揺るがす。たとえば、トペン演者は、仮面の表情に自らを寄り添わせながら、「仮面と 1 つとなる」ことを目指す。先行研究でもこういった人と仮面の関係に注目し、仮面がいかに演者の意識や感覚に働きかけ、彼／彼女の変身を助けるのかといった考察がなされている（Coldiron 2004）。

このような仮面に対し、本稿は 2 つの方法でアプローチする。1 つは、先述のように、トペンを人とモノとの相互作用の網の目として描くことである。先述のコルディロン（2004）の関心は、仮面を装着する演者の内的な変化のメカニズムの解明にあった。本研究は仮面を演者だけでなく、そのほかのエージェントとの関わりのなかで考察し、仮面が演者の内面に働きかけるだけでなく、トペンの表現や伝承に様々な形で作用していることを明らかにする。

2 つ目は、仮面の物質的な性質の作用への注目である。仮面は物質としての様々な性質を帯びている。トペンに使われる木製の仮面は、有形であり、譲渡が可能であり、破損もおきる。これらの物質としての性質を本稿では「物性」と呼ぶ。以下では、この物性がモノらしくない

仮面のありかたに大きく寄与していることを示してゆく。

上演中の人・モノ・神格

トペンには、大きな舞台装置がなく、せいぜい舞台と舞台裏を仕切る１枚の幕を張るくらいである。儀礼会場の片隅で、伴奏を担当するガムランチームが曲を奏で始め、賑やかな儀礼の場でも一層目を引く色鮮やかな衣装を着た演者たちが姿を現すと、人々はこれを取り囲み、そこに次第に上演空間が形成される。台本もなければ、リハーサルも行われない。複数の演者が共演する場合も、当日簡単な打ち合わせがなされるのみである。トペンはバリやジャワの王国時代の歴史（*babad*）を語る劇である。集った演者がそれぞれの特技や、もち寄った仮面、そして依頼者の意向などを考慮し、粗筋となる歴史物語の断片を選ぶ。そして演者は、大まかな形式上のルールの範囲で、即興的に踊り、語り、歌う。

まずトペン上演中に現れる人とモノの具体的な動きに目をくばり、それらの関係性を検討してゆこう。紙面が限られているため、おもに①仮面と演者（そしてそこに介在してくる神格）の関係、そして②演者と伴奏者の関係を扱う。

バリの芸能で重要なのは、タクスー（*taksu*）という、人を魅了する超自然的な力である。トペンのタクスーとは、なにより仮面が生き生きと演技することであるとされる。演者たちは、「仮面に精神・魂を与える（*menjiwai topeng*）」ため、それぞれの仮面の性格に相応しい素振りや、声色、台詞を探求する。たとえば、前半で踊りを披露する老人役は、仮面によって、近寄りがたい威厳を放つ高貴な人物として演じられたり、観客をからかうおどけた人物として演じられたりする。先行研究によれば、仮面の装着は、演者の個性やアイデンティティと結びつく顔面を覆い、呼吸と視界を制限するが、これらの物理的な作用は、演者が役に入り込むことを助けてもいる（Coldiron　2004：193–194、289）。演者は、仮面の裏側で仮面と同じ表情を作り演技するよう努める。演者は、仮面の表情に導かれ、また仮面の物理的な刺激にも身を任せながら、演技を紡ぎだすのである。

こういった技術的身体的な努力のほか、演者はいくつかの儀礼の実践により、仮面にそして自分自身にタクスーを呼び込もうとする。日々祈り、仮面に供物を供えるほか、上演の際には、上演の場所や仮面に神格を招待する。「トペンは難しい。仮面は、死んだモノ（*barang mati*）だから。我々はそれを生きさせなければいけない」といった発言がしばしば演者から聞かれる。木片であるはずの仮面が命を得て踊りだすとき、人々は神格の働きを感じるのである。また、演技に観客が魅了され、場が盛り上がる状態もタクスーの現れとされる。このように演者は神格の力を借りて演技するのであるが、その神格の働きは、演者と仮面の魅力的な演技、そしてそれに魅了される観客の熱気や笑い声によってはじめて可視化される。

伴奏者と演者の関係も相互的なものである。演者は振りの端々に伴奏者たちへの合図を織り込む。ガムランと呼ばれるアンサンブルが伴奏を担うが、伴奏者たちは、演者の動きに反応しつつ曲を変化させてゆく。ただし、演者が一方的にガムランをコントロールするのでもない。伴奏グループの癖に演者の動きが引っ張られることもある。また伴奏曲は、それぞれの登場人物の性格をよく表現しており、演者が役に入り込むのを助けている。

強い大臣（topeng keras）役を踊る演者と伴奏者（2011 年 10 月、バリ島ギャニャール県）。

仮面製作。作り手の意図は仮面に媒介され上演の場へ運ばれる　(2007 年 4 月、バリ島ギャニャール県)。

筆者には、その多くが青銅楽器であるガムランの煌くような音は、聴くというより浴びるという表現が相応しいもののように感じられた。伴奏曲が演者の演技に自然に寄り添うとき、仮面の表情や演者の一挙一動は、数十名の伴奏者たちの奏でる音の波となり空間を包み、観客へと届く。

さらにトペンにおいて興味深いのは、この演者、仮面、伴奏者、観客たちの関係を変化させながら様々な演技のモードを生みだすところであろう。先行研究は、トペンでは遠く昔の歴史物語を演じるモード、今ここの観客と直接関わるモード、その両者を交差させてミスマッチを楽しむコメディのモード、上演が現実の儀礼のなかに接続するようなモードが混在することを明らかにした（Emigh 1996)。本論にとって重要なのは、このモードの変化に、人とモノの関係性の変化が関わっている点である。

たとえば演者は、次のように歴史物語の設定を抜けだし、自分が役のフリをしているだけだと仄めかすことで観客を笑わせることがあるが、その時装着されている仮面の位置づけは曖昧化する。まず演者は、顔の上半分だけが覆われ眼の部分は大きく開いている道化役の仮面で、タバコを吸いながら登場する。歴史物語にタバコをもって現れるというミスマッチで観客の笑いを誘った演者は、さらにタバコの煙をわざとやや上向きに吐きだし、煙が仮面と顔の間の隙間に入るようにする。すると、煙は、仮面の鼻や眼の穴、そして顔の側面といったあらぬ場所から溢れだし、演者はこれは参ったという風に目をしばたく。この間抜けな道化の振舞いをみて、観客はさらに笑う。仮面と顔の間に吹き込まれた煙によって、演者は、仮面が顔に貼り付けられた木片でしかないことを暴いてみせてもいる。仮面を被っているという事実には眼をつぶるという、演劇上の約束事から一時的に逸脱するこの無作法もまた、おかしさの源泉である。

これは一例であるが、人・モノ・神格の相互的で媒介的な働きによって織りなされるアッサンブラージュは、上演中にも様々に形を変える。そのなかで仮面は、演者の顔に物理的に作用するのみならず、「木片」と「生き生きとした顔」を行ったり来たりして、観客を魅了する。ただし、観客が沸き、タクスーを感じられるような上演は、それほど頻繁にはみられない。騒がしく慌しい儀礼会場にて行われているため、急に観客の集中がそがれたり、観客の少ない閑散とした上演となることも珍しくない。その意味で、上演というアッサンブラージュは脆さも抱えている。

仮面の伝記的時間──上演前後に続く人と仮面の関わり

上演後、仮面は演者宅へともち帰られ、日常的に人々と関わる。仮面がこの世に生まれてから朽ち果てるまでの「伝記的」(Gell 1998：10) な時間に目をむけよう。仮面を所有し、何かと世話を焼き、手入れをする行為をバリの人々は「仮面を育てる（*memelihara topeng*)」と形容することがある。仮面を生み育てる過程に関わる主要なエージェントの働きを追い、上演との関係を考察する。今回はおもに演者、材料となる樹木、仮面職人、そして仮面の贈与主の働きを取り上げる。

仮面製作に一番頻繁に用いられる木はプレである。染料との相性、重さ、耐久性などが仮面製作に適している上、霊的な力を帯びやすいと好まれている。特に、寺院や埋葬地に生えるプレから切りだした木材は霊的に強力とされる。ある職人はそういった木材を加工するときには、特別な感覚があるという。

> 初めにノミを入れたときから、作るのが楽しい。ここを少し削ると…素晴らしい。ここをもう少し…素晴らしい、そんなように。真夜中まで働くことができる。(I Wayan Muka 2008 年 8 月 25 日インタビュー)

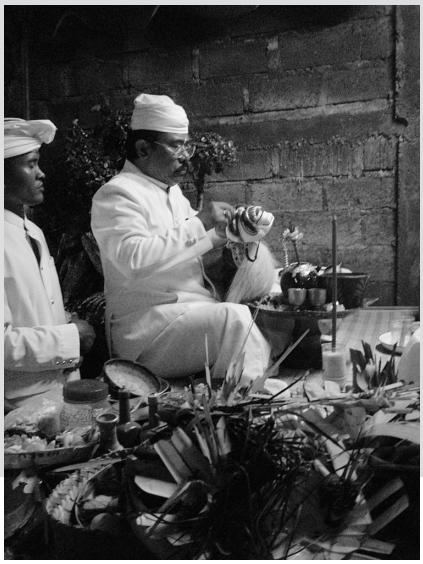
この語りからは、樹木の力に導かれ、夢中になって作業をする職人の姿が浮かび上がる。そして、職人は、仮面が演者に装着され特定の伴奏音楽の下で踊るとき最も魅力を放つよう仮面を仕立てる。ただし、仮面の魅力は、演者の優れた演技と相まって初めて観客の前に姿を現すのであり、職人の働きは仮面に媒介され、演者にも依存しながら実を結ぶ。

仮面は演者の手に渡ったあともその表情を変える。まず演者は仮面に慣れ親しむことで、その性格をより生き生きと引きだせるようになる。仮面と一緒に眠ったり、仮面と結婚式を挙げることで、霊的な絆を深める者もいる。演者の汗が上演の度に仮面に染み込むことで、演者の魂が仮面に浸透してゆくとも言われ、上演後に自らの汗を擦り付ける者もいる。これらの実践には、次第に仮面と、魂や霊といった次元で侵食し合う演者の姿をみてとることができる。また、上演の前後に供物が捧げられ聖水がふりかけられることや、上演の場の霊的な力が仮面に蓄積することなども、仮面をより強力にするとされる。くわえて変色や劣化などにより、仮面の表情も微妙に変わりゆく。黄ばんだ色味や、こすれ痕などは、仮面が過ごしてきた時間の痕跡であり、演者に愛着や畏怖の念を引き起こす。損傷によって急激に表情を変える場合もある。上演とは一度一度消えてしまうものである。上演の歴史を刻み、魅力や霊力を蓄える仮面の持続性は、この上演の一回性と興味深い対称をなす。仮面と一体化する、という行為は上演中の装着時にみられるものであるが、このような時間をかけた長いプロセスでもある。

そして仮面は一人の演者とだけ関係を結ぶのでなく、贈与や相続によって人の手から手へと渡る。仮面はしばしばそれを手にした者に「これを付けて演技してみたい」と思わせる。このことを見越し、人は芸を奨励する意図を込めて演者（やその予備軍）に対し仮面を贈与することがある。かぶり手が仮面の表情を生かすように演技を構成する以上、仮面の贈与は、「このような表情を芸に加えてはどうか」と提案することと同義でもある。贈り手の意図は仮面というモノとなって演者へと渡り、演技を引きだす。

また、木製の仮面は人間よりも長くこの世に留まる。演者が亡きあと、仮面が次世代に相続されることで、芸の伝承が促進される面がある。トペンの芸と仮面を父親から受け継いだある若手演者は「もしも使わなければ勿体ないし（*kasihan*）、売ったり捨てたりするのも勿体ない。これは、先祖に対しても恥ずかしいこと」と語った（I. B. Anom S. 2008 年 2 月 28 日インタビュー）。仮面によって、また仮面の背後にいる、仮面に汗を染み込ませ育ててきた先代の演者たちによって、彼は芸の習得を後押しされたのである。ただし、サイズが合わなかったり、適当な後継者がおらず仮面がしまわれたままになるケースもあるなど、世代を越えて紡がれる人と仮面のつながりも、それほど安定的ではない。

数世代にわたって繰り返し供えられた供物の力、自分や別の演者と行った数々の上演経験は、舞台の上での仮面と演者の演技を支えている。そして、今しがたの上演もまた、仮面と演者がタクスーを蓄えるための１つの経験となり、さらに未来の上演の魅力を支える。トペン上演は、このように、過去からの人・モノの動きを含みこみ、また未来への期待や予感をも帯びている。



仮面の神聖化儀礼（pasupati）僧侶の背後にいるのは演者（2008 年 3 月、バリ島バドゥン県）。

祖父からの仮面を受け継ぎ踊る演者 I Ketut Wirtawan（2007 年 2 月、バリ島ギャニャール県）。

演者が次々と仮面を取り替えながらトペンを演じるとき、仮面が文字通り「仮の面」のようにみえるかもしれない。しかし、仮面の伝記的時間に目をむける本研究からは、仮面にとっての演者もまた「仮の胴」であるという新たな視点が生まれる。「仮の面」と「仮の胴」が集い、伴奏者たち観客たちとともに上演を作り上げる。歌、踊り、語りの芸に精通し、沢山の役柄を演じ分ける演者という存在は重要である。しかし、仮面舞踊という営みを、一度人とモノの動きある複合体、アッサンブラージュとして捉えると、この演者もまた仮面や観客や演奏者たちに導かれる存在であることがみえてきた。たとえば演者は仮面の表情や意味を読み込むだけでない。仮面の物理的な刺激や霊的な力に身をゆだね、その仮面の経てきた歴史に畏怖し、仮面に魅了され演技を動機づけられたりしていた。そして仮面というモノを通じて、材料となった樹木の力、仮面職人の仕事、上演の場には現れないが仮面の魅力をこれまで舞台裏で育んできたそのほかの人々の意図や働きが上演の場へと運ばれていることも理解された。しかも仮面は十全で安定的な媒体ではない。損傷によって表情を変えたりもし、また演者の演技によって十分に魅力を引きだされない可能性もある。また新たな演者の手に渡ることで、異なる体型の身体、台詞、眼鏡やかつらといった小道具などと組み合わされ、これまでと違った仮面の表情が引きだされることもある。このように舞台裏のエージェントたちの働きは、仮面に媒介されることで思わぬ展開へとつながる可能性も有しているのである。

おわりに

これまで、人とモノの相互媒介的な関係性、物性の作用、そしてモノの伝記的時間に注目しながらトペンを考察した。トペンという限られた事例ではあったが、そのなかで浮かび上がってきた、動きや音のなかで結ばれる、人とモノのダイナミックでかつ脆さも含みこんだ関係性や、モノらしくないモノ（仮面）の働きが、人間の寿命よりも長くこの世に留まり続ける耐久性や、可傷性、譲渡可能性など、その物性に支えられていた点は、モノの人類学にとっても興味深いものである。

モノの人類学からの芸能へのアプローチには、まだまだ探求すべき可能性がある。筆者は現在、仮面などのモノの複製が芸能の伝承や発展に与える影響や、海外へともちだされたバリの楽器や仮面が新たな環境と影響しあいながら現地の人々と芸能を育んでゆく現象を考察している。今後、アニミズム的な世界観の色濃いバリ社会で育まれた芸能だけでなく、そのほかの地域の芸能に目をむければ、また違ったモノと人の関係が現れるであろう。ほかの研究者との協力も視野にいれつつ、モノと人の織りなす芸能の世界を探ってゆきたい。

引用文献

Coldiron, Margaret 2004 *Trance and Transformation of the Actor in Japanese Noh and Balinese Masked Dance-Drama*. Lewiston: The Edwin Meller Press.

Emigh, John 1996 *Masked Performance: The Play of Self and Other in Ritual and Theater.* Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Gell, Alfred 1998 *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.

Kanappett, C. and L. Malafouris (eds.) 2008 *Material Agency: Towards a Non-Anthropocentric Approach.* New York: Springer, pp. ix-xvx.

内山田康 2011「序──動くアッサンブラージュを人類学する」『文化人類学』76（1）：1–10。

床呂郁哉・河合香吏編 2011『ものの人類学』京都大学学術出版会。

ラトゥール，ブルーノ 2007『科学論の実在──パンドラの希望』川崎勝・平川秀幸訳 東京：産業図書。

吉田ゆか子 2011「仮の面と仮の胴──バリ島仮面舞踊劇にみる人とモノのアッサンブラージュ」『文化人類学』76（1）：11–31。