

## 序論

人生は、常に不確実で、出産、成長、死、または季節の変化、自然災害といったあらゆる変化を伴うため、人間は常に自分の欲求が満たされないという不安感を抱いている。しかしながら、その不安感が、世界の諸民族の文化において、仮面を使った祭事や宗教儀礼をさまざまな形で発展させてきた。そうした祭事や宗教儀礼の中で、仮面は先祖や異界の霊などを呼ぶ媒体として考えられ、「過去」と「現在」、または「物語」と「現実」を結びつける装置として人々の間で機能し、また崇拜されてきた。

祭事や宗教儀礼が衰退するとともに、仮面への信仰も途絶えたように見えるが、依然としてモノに対する信仰は現代においても存続している。おそらくそれは、モノが物理的なこの世と未知の異界との間の橋渡し役として、今なお機能しているからであり、人々が抱える根源的な不安が太古の昔から変わっていないからだ。このようなことから、現代においても、「仮面」は「モノ」としての力を失っていない。

「仮面」をめぐるこうした視点は、「現代アート」の創造においても、十分に有効なテーマとなり得るだろう。本論文では人間の精神における不安、または危機を象徴しているトラウマと、イギリスの精神分析医であるD.W.ウィニコットの＜移行対象（transitional object）＞理論（後述）を結びつけながら、それらを「仮面」との関係性の中で論じていく。トラウマの症状では、「過去」と「現在」がまるで錯覚のように混同され、想像的に思考できる能力が制限されている。こうした精神の「危機」に際し、鑑賞者は仮面を通して、自らのトラウマ的要素と対峙できる可能性を持つ。本研究は、日本の伝統演劇である能において用いられてきた「能面」を、このような視点から読み直すことができるかもしれない。また、現代のアーティストが現代社会において抱えるトラウマ体験を描く上で、トラウマが視覚的に表現されている能面は、貴重な研究資料になり得るのではないかと考える。トラウマは、文化的な背景や時代による相違とは関係なく、精神を乱し、人間の根本的な本能を呼び起こす原因となる。トラウマによって顕在化された症状は、人それぞれだが、その幅広さは能のさまざまな演目の中でよく表現されている。能で用いられる面に

は、恐怖、苦痛、怒り、嫉妬、哀しみ、無力感など、様々な感情が刻み込まれている。

能面については、日本語に限らず、多数の言語で徹底的に研究されてきた。しかし、その一方で、個人、または集団のトラウマを意識させる「装置」という視点からのアプローチはまだとられていない。こうした理由から、アーティストの視点から本研究が提起する問いは次の3点である。① 仮面は、現代における＜移行対象＞としてどのような役割を果たせるか。② 仮面を通して、人はどのようにトラウマと対面できるか。③ 能面、とりわけ＜怨霊系＞の能面では、どのようなトラウマの描き方が見られるか。

以下、第1章では、私自身のこれまでの研究と制作内容に触れながら、「仮面」のユング心理学的な視点について論じていく。第2章では、ウィニコットによる＜移行対象＞の概念について詳述し、仮面の儀礼的な使用との関連性、並びに、現代における＜移行対象＞の意味について考察する。第3章では、中村保雄の『能面—美・形・用』を参考にしながら、能面の分類方法と＜怨霊系＞におけるトラウマの表現について論じる。最後に、まとめとこれからの研究の見通しについて第4章で述べる。

## 第1章 現代アートにおける仮面—ペルソナと影の観点から—

人々の仮面に対する捉え方は時代とともに大きく変わってきた。仮面は「異界とコミュニケーションを取り、知恵を得るための媒体」という意味や、「自分の正体を隠す仮装」という意味など時代によってさまざまな解釈がある。それぞれの意味は対立しているようで、ユング心理学の概念を考察すれば、実は密接に関わっていることが分かる。また、日本の伝統演劇である能楽では、主人公の「シテ」の内面世界が謡曲と能面によく反映されており、心理学的な視点からの仮面の研究を発展させることができるだろう。例えば、能の複式夢幻能では、前場のシテの仮面は「ペルソナ」を体現し、後場のシテの仮面は「影」を象徴すると仮定すると、ドラマ全体を「ペルソナ」から「影」への変遷として捉えることができるだろう。こうしたドラマトウロジーは能に限らず、現代アートの創造においても有効である。

ユング心理学の概念である＜ペルソナ＞は、ラテン語の＜仮面＞に由来する概念であり、人が他者に見てほしい自己像の要素からなる意識の層である。ユングによれば、「影元型」は、他者に見せる「ペルソナ」と対立しながらも、それと密接に関わっている。それに対し、「影」は不愉快な人格や感情を認めたくないため、個人が無意識に抑圧した闇である。それはとくに怠惰、嫉妬心、わがまま、羨望などのような、自分が理想的ではないと思う心のあり方である。「しかし、この暗さは、意識的自我のたんなる逆というのでは決してない。自我が不愉快で破壊的な態度を含んでいるのとまったく同じように、影も良い性質— 普通の本能や創造的行動のような— を持っている<sup>1)</sup>。」したがって、ユングによれば「影」を引き出し、自分の人格に組み入れていく過程は、「個性化」に近づく上で、不可欠である。「個性化」とは、自己を改善したり、より良い人間になったりすることではなく、最大限の範囲で自己を把握するという「実現」である<sup>2)</sup>。つまり、抑圧された

「影」を認識し、それを自己に組み入れることで、より「自分らしくなる」ことが「個性化」である。

そうした「個性化」のプロセスは、能の演目にも見ることができる。例えば、能の『鉄輪』の主人公が強い決心を通して生きたまま鬼になることは、人間の究極の「影」を象徴していると考えられる。『鉄輪』の原型となった宇治の橋姫の伝承は、妻を裏切った夫とその後妻に対する恨みに満ちた女性についての物語である。復讐を望んでいる女は、何としても現世で自分を鬼に変形してほしいという願をかけるために、貴船明神まで丑の刻参りをする。現代の私たちは、『鉄輪』のヒロインの情念に畏れを抱きつつも、強く心を動かされることになる。なぜなら、私たちはヒロインのなかに、抑圧された「影」を自己へと組み込んだ「唯一無二の個性化」を達成した姿を見るからである。このように、仮面は、ただ顔を変化させるための道具のみならず、人々の「影」を引き出すための手段としても考えられるだろう。無意識に潜んでいる「影」を外界に「投影」というプロセスは、現代アートにおいてはプロジェクションマッピングを組み入れたミクストメディア作品を通して表現することが可能だろう。

例えば、2018年に筆者が制作した《幽霊の告白》（図1）と題する映像作品は、カウンセリングルームをイメージした小部屋で、鑑賞者が壁に投影されている13分の映像を通して、自分の幽霊（＝「影」）と出会う、というものである。鑑賞者は一人ひとり小部屋に入り、小さな鏡（スクリーン）の前に座る。すると、鏡のなかに、ある幽霊が現れる。鑑賞者は自分がカウンセラーの立場になる一方で、幽霊が依頼者になるという設定である。ストップモーション技法で制作したこの映像作品は、夢幻能の形式に基づいて書かれたテキストに沿って、幽霊が自分の悩みを語るという内容になっている。セラピストと依頼者との対話として、あるいは内なる「影」とのモノローグ的な対話として、鑑賞者に自分の否定している裏面を自由に見せる機会を提供することがこの作品の意図である。この作品における仮面は、映像の中で写っている幽霊の顔である。幽霊の告白（語り）は、能の演目のように前場と後場に構成されている。すなわち、幽霊は、カウンセラーに打ち明けるに連れ、鬼に変わっていき、その変身は前半と違う仮面を通して表現されているのである。この作品の仮面は、精神の鏡として鑑賞者の「影」を体現している。

このように、鏡を見つめる自分と鏡の中の自分は、「ペルソナ」と「影」との関係をよく表している。《幽霊の告白》のヴァリエーションとして、2019年に私自身が制作した《鏡の中の告白》（図2）は、年齢、性別、国籍、母語が異なる38人の参加者が、鏡の中の自分の反射を10分間見つめている間に、自分が経験していることについて語るという作品である。普段、馴染み深いはずの自分の顔は、鏡の中を見つめれば見つめるほど他人にみえてきたり、歪んでみえてきたりする<sup>3</sup>。その原因は、無意識に潜んでいる自分の「影」の部分と「ペルソナ」が衝突しているからではないだろうか。そのような「自己」と密接に出会う場面を再現する上で、展示空間を浴室のように設計した。洗面鏡（画面）には奇妙な仮面を被っている存在が途切れることのないループで映っている。モアイ像を連想させるその仮面は実験の参加者が体験するであろう疎外感を象徴している一方で、鏡の背後からはリアプロジェクションで投影された参加者一人ひとりの顔の映像が奇妙な仮面と二



重で映し出される。鑑賞者は自分の母語で話している彼らの声が聞こえるように設計した。

《幽霊の告白》《鏡の中の告白》どちらの作品においても仮面の主な役割は、「影」の投影面になるということである。鑑賞者は、仮面から特定の人物のアイデンティティーを認識できないため、その代わりに自らの内面にある要素を仮面に投影しようとする。したがって、鑑賞者は自分と区別できる他者よりもむしろ鑑賞者自身の内面に潜んでいる

「影」に仮面を通して近づくことが期待される。その上、作品に使用される仮面が鑑賞者の精神の鏡であるだけでなく、映像に映っている空間も実際のインスタレーション空間の中で再現される。換言すると、鑑賞者が存在している空間が、同じように鏡の中で映っている映像の中で正確に再現されているのである。空間のミラーリングを通して、鑑賞者と作品との距離を縮め、「ペルソナ」と「影」、「内」と「外」、「物質」と「非物質」、「個人」と「他者」との境界線が曖昧になるように、これらの作品は設計されていたのである。

2020年に発表した《Dream Webs》（図3）というインスタレーション作品は、フロイトが創始した夢分析を参照しながら、人々の無意識を探ることをテーマにした作品だ。また、ドリームキャッチャーとしての＜網＞がこの作品の象徴的な要素となる。アメリカインディアンの部族で魔除の装飾品として作られてきたドリームキャッチャーは、悪夢を捕まえるとされている。言い換えれば、ドリームキャッチャーは、意識まで浮かび上がらない「影」を捕まえるための装置である。このインスタレーション空間のなかで鑑賞者が体験するのは、空間のあちこちに蜘蛛の巣のように張り巡らされた網の中心に悪夢が引っかかり、それが朝の陽光によって消えるという趣向である。モノとしての仮面は、この作品では制作されていない。その代わり、インスタレーション空間のさまざまな場所に繰り返し現れる、さまざまな人の顔が水の中に浮かんでは沈んでいく映像として表現されている。人々の顔の輪郭が暗闇から現れてくる。暗闇のなかではっきりと識別できない仮面は、顔が水から浮かんでくるのか、それとも顔が水に入り込んでいくのか分からなくなる

ような錯覚を与える。その境界線のぼかしは、映像の投影面になっている実際の網（ドリームキャッチャー）をインスタレーションの風景に組み入れ、実体のあるものと幻影のようなプロジェクションを融合させたことでさらに強調された。《Dream Webs》においては、水の一層で出来上がった透明な仮面を通して「ペルソナ」と「影」の流動性が表現されていたと言える。

以上は、「現代アートと仮面」というテーマを「ペルソナ」と「影」という観点から読み替えた作品であると言える。これらは、「ペルソナ」と「影」という概念のアートにおける一定の有効性を示しているのではないだろうか。しかし、その反面、あまりに二項対立的な概念でもあり、精神的な流動性と変化を表現する際に、最適な構想ではなかったのかもしれない。

また、これらの作品には仮面の物質性は捨象されている。しかし、本論文の冒頭で述べたように、現代において、モノとしての仮面がもつ力は、未だに失われてはいない。映像を通して表現されるヴァーチャルな「仮面」ではなく、リアルなモノとしての「仮面」の可能性を、現代アートのコンテクストのなかで検証してみることもできるのではないだろうか。例えば、これまで分析した作品において私はインスタレーション空間を作り上げるためのインテリアであれ、投影面として使ったドリームキャッチャーであれ、必ず実体を持っているモノを作品に取り入れた。その一方で、仮面そのものは映像として投影したため、そこからは物質性が取り除かれている。もちろんそのことによって、鑑賞者は影を象徴している空間に没入することができる。しかし、物質としての仮面そのものに現代アートとしての可能性は存在するのではないか。私自身能面打ちについて学ぶ中で、そのことをさらに実感した。能面の原型となった人物は、しばしば、あるいはほとんどがこの世から去っており、また、彼らは前世の未練について物語る霊であるため、彼らを象徴している物質としての能面は現世と霊界、現在と過去を結びつけるモノとなる。したがって、モノとしての仮面には、概念としてしか残っていない記憶に物質的な形を与えることで、現実への橋渡しをする役割がある。

「橋」とは、「渡る」という行為のプロセスを実現する装置である。筆者が探究すべきものは、「ペルソナ」と「影」という二項対立的衝突ではなく、モノを通じて人々が内面的に体験する「渡る」というプロセスなのである。そのように考えてみると、イギリスの精神分析医であるD.W.ウィニコットの〈移行対象〉という概念は、「仮面」の「渡る」というプロセスを分析する上で、非常に重要なヒントを与えてくれるのではないだろうか。次章では、その点について詳しく分析する。

## 第2章 仮面における〈移行〉とトラウマ

人工的なモノでも、単に人間によって造られた製品ではないと認める必要がある。

(中略) 逆に、全てのモノには印象、思考、想像、また慣習と使用についての方法が含まれており、そこから成形的な力が出ている。要するに、モノは人間に影響を与えている<sup>4</sup>。

上記のハートムート・ベーメの発言から分かるように、人とモノとの関係性は、必ずしも一方通行ではない。例えば、仮面は諸民族の文化においてモノとして特別な位置を占め、異世界へと導く門だと信じられてきた。人間は、生理的、社会的、精神的な欲求を持っているとともに、それらが満たされないという不安感も同時的に抱いている<sup>5</sup>。それは、人生が常に不確実で、出産、成長、死、季節変化、自然災害などのような変化を伴っていることにある。このような混乱の中で、方向を見出し、世界に秩序（コスモス）を立てられるように、人間の世界を再建する欲望が生まれてきた<sup>6</sup>。原始社会の宗教的人間(homo religiosus)は、儀礼を繰り返し行うことを通して、幾度も〈コスモス〉を創造することができた。また、彼らが住んでいる〈世界〉や〈コスモス〉は、幽霊や魔神が生息している未知不定の〈別の世界〉と対立している<sup>7</sup>。そこで、人類の歴史上で数千年にもわたって制作

されてきた仮面は、不確実性への対処方法として用いられ、人々の人生における＜移行＞ ＜発見＞ ＜再生＞を象徴しているモノであり続けた。にもかかわらず、現代社会においては＜仮装＞や＜変装＞という反対の意味を持つ一義的なモノにすぎないように思われる。宗教が衰退するとともに、仮面への信仰が薄くなったからといって、モノに対する信仰がなくなったわけではない。本章では、現代においてもなお持続しているモノとしての仮面の機能について、仮面を、＜移行対象＞として捉えることの有効性、という視点から論じていく。

### 第1節 ＜移行対象＞について

ウィニコットが提唱した＜移行対象＞という概念は、乳幼児の成長における精神的な過渡的状态を示す。＜移行対象＞は、「乳幼児が自分の所有物とする最初の物質的対象だが、乳幼児はそれを、自分本来の身体の一部ではないのに、外的な現実には属するものだと認めていない。<sup>8)</sup>乳幼児は、母親に絶対的に依存している時に、幻想的満足と現実的満足の中間に位置しており、ウィニコットはその状況を「錯覚」と呼んでいる<sup>9)</sup>。しかし、ある時、乳幼児は初めて自分が母親と違う存在（個）だと把握し、そこに「穴」ができたと感じるようになる<sup>10)</sup>。それ以降、母親は子供を徐々に「脱錯覚」させるが、子どもはそれによってそれぞれの段階で再び「錯覚」を創造することになる（図4）<sup>11)</sup>。乳幼児の最初の「非-我」である対象（＝モノ、object）は母親の乳房であり、子どもは成長するにつれて毛布・ぬいぐるみなどのようなモノに癒しを求め、それに対して愛着を持つ。乳幼児が生氣的な性質を投影した代用物は、母親がどのような願いでも叶えてくれた豊かな過去と、「穴」を感じる現在とのギャップを埋める役割を持っている<sup>12)</sup>。「移行現象、移行対象は、錯覚-脱錯覚過程のなかに位置を占めることになる。外的対象とも内的対象とも区別しなければならないこの移行対象、つまり「内的な乳房」は、正確には錯覚の代わりに生じるのである。<sup>13)</sup>つまり、幼児は発達途上の世界観の連続性がこのような大人の不在に

よって妨げられ、その発生した「穴」を「遊び」で埋めるとウィニコットは論じている<sup>14</sup>。また、人間の想像力は、恐怖を伴った不連続性を安楽な遊びに置き換えるという子供の初めての経験から醸し出されると彼は分析する<sup>5</sup>。錯覚を作り上げるという人間の能力は、恐怖に対処し、正気を保つためには不可欠である。母親と乳幼児、または両者を結びつけるというプロセスが起こっている空間は、＜移行空間＞とも呼ばれる<sup>16</sup>。

このようなウィニコットによる＜移行対象＞の概念には、乳幼児の成長における安楽をもたらすための精神的なプロセスが示されている。興味深いことに、ジョン・エマイは、ウィニコットと文化人類学者であるヴィクター・ターナーの研究をさらに結びつけ、子供の遊びと大人の間のパフォーマンス的な関係を指摘している。エマイは、ターナーの通過儀礼の＜リミナル(liminal)＞とウィニコットの移行対象＜移行(transitional)＞という言葉の使い方（文脈）の類似性について論じている<sup>17</sup>。人間の生涯にわたって起こる誕生・成年・結婚・死亡などの変化は、ある社会において儀礼を通して体験されるが、このような体験は、人類学において＜通過儀礼＞と呼ばれている。彼によれば、ウィニコットの＜移行対象＞についての研究そのものは、幼児行動に限定されているが、実際にはターナーの＜通過儀礼＞の概念（大人の行動）へと接続することが可能であるという<sup>18</sup>。

そのため、子供の場合に限らず、＜移行対象＞は、大人にも同様に、困難な精神的状況乗り越えるために重要ではないかと想定される。さらに、＜移行対象＞は必ずしも安楽な気持ちに限らず、不快感を通して対処する可能性もあると思われる。次の第二節では、エマイのフィールドワークの事例を参照しながら、諸民族の大人の間のパフォーマンスにおける仮面の役割を考察していく。

## 第2節 ＜移行＞と仮面の関係性について

身体の一部となる仮面は、生物と無生物の間のモノとなり、通過儀礼に＜移行対象＞として特に活発に使われてきた。また、仮面を使用した儀礼が生まれた背景には、勝利、な

らびに不満と敗北をめぐる経験があった。ある狩猟・戦い・先祖などについての物語が繰り返し何度も語られてきた結果、一回性の過去の出来事が儀礼を通して新しく解釈されてきた。

＜移行＞はウィニコットの概念以外にも、仮面から力が移るという信仰に反映されている。仮面は、人間の強い欲求から生じたものとして、当然ながらある社会の価値観・歴史・文化的なアイデンティティを抱えている。仮面が象徴している価値観は、仮面をつける行為を通して、仮面を被った本人に移るとされる。それは、宗教儀礼の場合では、祖霊、あるいは自然界や動物の精霊であり、霊的な存在の訪問（visitation）を示す現象だとされる<sup>19</sup>。仮面の霊的な力が認識され、その力が結局はパフォーマンス的な領域で儀礼を通して利用される。エマイは、パプアニューギニアに属するニューブリテン島のトライ族における＜tubuan＞という精霊に捧げられた舞では、部族の男性が積み重ねた葉っぱの衣装の上に円錐形の仮面を乗せ、それを身に付けた姿で踊ることを紹介している<sup>20</sup>。そこでは、仮面が、祖先の霊が踊り手の身体に入り込むための媒体として機能している。踊りは時に人を喜ばせ、時に人を威嚇する。先祖の霊に巧く取り憑いてもらうことに成功した踊り手は、自分の能力を証明することができ、権威を得るという<sup>21</sup>。逆に、先祖を上手に体現できなかった場合は、重病に冒されると思われる。＜tubuan＞の仮面には、力を得る可能性があるとともに、リスクを冒す恐れもあるという二面性がある。リスクを伴っているからこそ、踊り手は自らの未知の部分を解放し、障害を乗り越えられるようになるとも考えられる。

遊びか危機かという受け取り方の違いによって、儀礼は演劇的な演出（ミメーシス）または現実として認識されることになる。とりわけ、トランス状態を伴った儀礼の場合は、パフォーマンスが：物語の領域から現実の領域へと移行する<sup>22</sup>。ラテン語で＜渡る＞を意味している＜トランス＞からイメージできるように、仮面の踊り手・作り手はその過程のなかで精神的な＜移行＞を体験する。仮面は、身体と靈魂をつなぐ門だとされているが、

靈魂は踊り手と一体になる上で、まずトランス状態を通して自我を柔軟にさせることが必要となる。例えば、楽器でリズムを作ったり、マントラを唱えたり、薬物を使用したりすることは、自我が無になる手助けとなる。エマイによれば、トランス状態で霊に憑依される経験は、自我を失うという究極的なレベルであるという（図5）<sup>23</sup>。現在インドネシアのバリ島で稀に演奏される＜Cupak＞という儀礼的なパフォーマンスには、しばしば魔女のキャラクターとして登場する＜ランダ＞と、獅子に似ている聖獣である＜バロン＞とのクライマックスの乱闘シーンがある<sup>24</sup>。そこでは、呪文を唱えているグロテスクな表情のランダが、ナイフを持った男性たちに止められるシーンがある。男性たちは、ランダの魔法によって皮膚が突き破られるほどの強い力で、持っているナイフを自分自身に向けさせられる。そして、トランス状態になったと思われる俳優たちは、パフォーマンスが終わると、力をすべて使い尽くした状態で舞台から去る。そのような仮面を使った儀礼では、遊びの場ができると同時に脅威が与えられ、「物語」と「現実」との境界線が非常に曖昧になる。ウィニコットが述べる子供の成長における「自我」と「非-自我」との間の錯覚を生む遊びは、仮面を使用した祭礼でも重要な要素である。

このような、仮面が持つ力への信仰とトランス状態の事例から分かるように、民族的な思考では外部の力に憑依されることがその前提にある。他方で、仮面は、ウィニコットのいう＜移行対象＞のように、人々の精神における過渡的な状況の中で投影面になり、「過去」と「現在」、あるいは「意識」と「無意識」との間の橋渡しをする手助けとなるという捉え方もできるのではないだろうか。すなわち、仮面は＜移行＞ ＜発見＞ ＜再生＞を伴う道具であり、言い換えれば、モノとしての「仮面」は、ひとつの「移行対象」として機能することができるのである。

### 第3節 「非宗教的人間」と仮面

現在では、仮面といえば、本音を言わない、正体を隠すというネガティブな印象を与えることの方が多いのではないだろうか。ユング心理学による「ペルソナ」は、社会の期待

に応えられるように、自分自身の望ましくない人格が抑圧された意識の層であるため、現在の仮面のイメージに最も近いかもしれない。経済・科学を尊重するグローバル化を採用した現在において、アニミズム的な思考は、ただの迷信として軽視される傾向がある。しかし、だからといってモノに宿っている霊が実際に消滅することはないのではないだろうか。

ミルチャ・エリアーデは、近代社会の非宗教的人間について次のように述べている。「彼は彼の祖先の＜迷信＞から＜解放＞され、＜浄め＞られただけ彼自身となる。換言すれば、俗なる人間は欲すると否とにかかわらず、常になお宗教的人間の態度の痕跡を留めている。ただこれらの痕跡はその宗教的意味を奪われているだけである<sup>25</sup>。」

また、ハートムート・ベームによる現代とフェティッシュ（呪物）崇拝との関連性についての研究では、世界がこれまで以上にモノに溢れているにもかかわらず、人はモノに魂を持たせないという現代社会のパラドックスが指摘される<sup>26</sup>。モノが沈黙させられ、無生物として認識されることは、人類の歴史上で比較的最近の現象だという<sup>27</sup>。現在の人々は、神に依存せず、自ら自己を作り、自分の運命を変えることができると確信しているため、「彼は完全に神秘性を失うまでは、彼自身になることはできない」<sup>28</sup>。しかし、＜神は死んだ＞というのは、世俗的な世界への移行にはならないが、何千もの新たな神の誕生をもたらすのだとベームは論じる<sup>29</sup>。それは、人間が抱いている＜移行＞に対する不安感がなくならないかぎり、エリアーデのいうように神秘性や呪物崇拝の痕跡は必ずどこかに残存しているからである。服装、アクセサリ、スマートフォンなど、社会的な身分とアイデンティティを作り上げ、癒しと安心感を与えるモノは、同じように内在的な力を有し、憧れや愛着をもたらしている。

その上、原始社会においては、生・死・再生を儀礼的に再現することは、コスモスを創造し、秩序を保つために不可欠な活動であったが、それを否定している現代の非宗教的人間には、似たような働きが精神的世界への内省に見られるという。エリアーデは「精神分



析のような現代特有の技術ですら、なお加入式の＜型＞を保存している。患者は自分自身の中に深く沈潜して、彼の過去を蘇らせ、彼の受けた打撃に改めて立ち向かうことを要求される。＜怪物＞と闘う、精神的価値に対して解放された存在に入るには一度＜死んで＞また＜復活＞しなければならなかったように、精神分析をうける現代の人間は幽霊や怪物の徘徊する自分自身の＜無意識＞に立ち向かい、そこに心の健康と完全性と、したがって文化的価値を持つ世界を見出さねばならない」としている<sup>30</sup>。

つまり、現代社会においては宗教が衰退してきたようにみえるかもしれないが、それは精神分析などのような日常生活の他の分野に移っただけだと言えるかもしれないのだ。人間は依然として＜移行＞を伴う不安感・危機感を乗り越えられるような対処方法を現代流にアレンジして採用しているのである。本章第2節で考察した、「移行対象としての仮面」という視点は、モノとしての「仮面」の現代的機能として、充分考察の価値がある。同時にまた、そのような「移行対象としての仮面」は、ある意味で、アートにおいてこそ、最も有効に機能するのではないか、と考えることができるのである。筆者はそのような視点から、日本の伝統演劇のひとつである能という仮面劇を、もう一度見直したいと考えている。

### 第3章 ＜移行対象＞としての能面の＜怨霊系＞

いうまでもなく、能は仮面が重要な役割を果たす演劇である。能にはさまざまなタイプの演目があるが、その中でも、現代的視点からみれば、明らかにトラウマ的危機と言える状況が描かれた演目や、そこで用いられている仮面（能面）が、私たちの注意を惹く。例えば、中村保雄が『能面—美・形・用』の中で採用している能面の分類の一つである＜怨霊系＞の能面にはトラウマが視覚的に描写されている。恨み、嫉妬、悔やみで満ちている能のシテたちは、人間や現世への強い執着のため現世にも異界にも完全に移行することのできない、中間的な存在である。過去の研究では、能面の＜怨霊系＞を通して表現されている登場人物の多様な感情が分析の対象になった。例えば、能楽『鉄輪』の鬼と『道成寺』

の蛇との比較研究、または能楽「鉄輪」の「うらみ」の構想についての研究が挙げられる<sup>31</sup>。他方、能楽の『井筒』と『葵上』の比較を通じて、「うらみ」の感情についての研究がなされた<sup>32</sup>。この研究は『井筒』と『葵上』の二つの謡曲を比較し、語学的な観点から古語の「うらみ」の意味と漢字の成り立ちについて分析したものである。その結果、「うらみ」の感情の昇華には、「うらみ」の感情が持つ「かなしみ」を引き受けることが必要であるものであった<sup>33</sup>。しかし、それらの研究の主眼は謡曲であり、登場人物の感情が能面にどのように現れるのかは考察されていない。それに加え、仮面を通して表現されているトラウマが、鑑賞者にどのような影響を及ぼしているのかも分析が為されていない。しかしながら、鑑賞者がそうした能面に、自らのトラウマを投影し、能面が「移行対象としての仮面」として機能していると考えることも当然可能である。そうした＜怨霊系＞の能面は、仮面をつけているシテに限らず、鑑賞者にも＜移行対象＞として影響を与えているのではないだろうか。次に、日本の伝統芸能の一つである能という仮面劇を「移行対象としての仮面」という視点から考えていく。

## 第1節 能面とパフォーマンスについて

能は、室町時代に猿楽（申楽）から発展して以来、不変であるという印象が強い一方で、常に時代の流行に応じて変化してきた舞台芸術としての側面もある<sup>34</sup>。現在まで伝承されている能の装束と舞台様式のデザインが出来上がるのは桃山時代であり、演技・演出は江戸中期に完成されたといわれる<sup>35</sup>。しかし、増田正造が指摘したように、能には「不易」と「交流」の部分が同時に存在しており、「その時代の観客を相手に演じる以上、不変ということはもちろんありえない」<sup>36</sup>。

室町の初期・中期以前は、田楽能・散楽能・延年能など中世芸能で仮面が用いられていたことがよく知られるが、能面について書かれている文献もわずかに残っており、そのうち最も詳しく能面について書かれている秘伝書は世阿弥の『申楽談義』である<sup>37</sup>。「面を

見ねば位を知りがたし」と『八帖花伝書』で伝承されたことから、観阿弥と世阿弥の時代では、能面の位取りが意識されていたと想定できる<sup>38</sup>。さらに時代が下がると、能面と囃子、能面と装束との深い関係性についてさらに解説されるようになった。例えば、増田正造は次のように言っている。

今日の能において、能面はその核である。あらゆるデザイン発想の原点であり、あらゆる表情を規制する。直線に近い装束の線も、方形の舞台空間も、メカニクな演技も、全て能面から導かれたものと考えざるをえない<sup>39</sup>。

能面のもつ演劇全体への影響は、まずシテ方と能面との相互関係で明らかになる。鑑賞者が能面を通じて幽玄の世界に浸りやすくなることはもちろん、「能面をつけると、能楽師はいかなる状況におかれるか」を金春信高らが指摘したように、仮面は能楽師にも不可欠である<sup>40</sup>。シテ方は、一点に絞られている視界のため非常に集中しなければならない。能面の目にあたる二つの穴以外は暗闇に包まれているので、能楽師はバランスを失ったり、距離感がなくなったりする。ステージから落ちるおそれすらある。その上、金春らによれば能は摺り足を鑑賞する芸能で、摺り足は限られた視界から生まれた技法である。つまり、能面は鑑賞者の視覚を刺激するだけでなく、役者の演技、舞台の構成、出演のペースなど、演劇全体に影響を及ぼす<sup>41</sup>。

演者は、まず一曲の演技を確かなものとして把握し、使う能面を選ぶのです。静かに能面に対峙する時、己が心を能面に注ぎ、能面の心を己がものとするともいえます。能面を生かすのも演者、能面に生かされるのも演者、不即不離、一つのものになり切らねばなりません。それが能であるのです<sup>42</sup>。

役者と能面との両義性が他にも反映されているのは、能面の表情である。野上豊一郎が指摘した「中間表情」という能面にこもっているさまざまな情念は、能役者の舞方によって別様に読み替えることができる<sup>43</sup>。能面の表情は、無表情として解釈されることも少なくないだろうが、「シオル（泣くこと）」「面ヲ曇ラス（愁い）」「面ヲ切ル（怒り）」「面ヲ照ラス（喜び）」というような人間の感情を表現するための能における技法がある<sup>44</sup>。能役者は、顔を上に向けたり、伏せたり、あるいは鋭角的に、瞬間に向きを変えたりすることで、同じ面に違う感情を持たせるのである<sup>45</sup>。そのような能面の使い方は、役者が能面に束縛されず、人とモノとの共生関係が成立していることを表している。さらに、役者の顎が出るように能面を高めに付ける技法は、人間とモノが融合されたかのようで、そのことの象徴となる。

いうまでもなく、能面のデザインも同様に時代とともに変化し、能面の特徴とその分類もそれによって変わってきた。名称がはっきりつけられている能面の種類は、大きく分けて基本的に60種あり、細かく分けると250－260種ある<sup>46</sup>。翁系・鬼神系の能面は鎌倉初期から存在し、尉系・男女系は南北朝時代に登場し、そして霊系は室町中期頃から制作されたという<sup>47</sup>。能面の名称に関しては、室町末期にいたって、能面の基本形のほとんどの名称が固定したが、それは基本の形式の能面が完成したということを意味するものではないと中村は主張している<sup>48</sup>。中村は、能面を、「翁・鬼神系・尉系・男女系・霊系」という5つのカテゴリーに分類している<sup>49</sup>。相貌様式に共通点も多いため＜神霊系＞と＜怨霊系＞は同じ《霊系》に所属しているが、＜神霊＞と＜怨霊＞との基本的な相違について中村は次のように説明する。「恨みを持って死んだ人物は、生き残った人間に対し、死後の世界から何らかの機会に、恨みを晴らそうとしています。生きている方の人間はそれでは困るので、その恨みの靈魂を神として待って、それを鎮めようとするのです<sup>50</sup>。」

＜神＞と＜鬼＞は基本的に同じ者であり、人々が与えた解釈によって違う存在に変わるが、これは能の登場人物における流動性をよく説明している。この両義性は能面使用にも

残っており、神と怨霊の両方に使用できる面もある<sup>s1</sup>。このように〈怨霊系〉の能面とは、「ペルソナ」と「影」のような二項対立に収まりきらない、両義的で中間的、過渡的な側面を持っているということである。このように、現代におけるトラウマ的状况と〈怨霊系〉の能面は、そのような意味で、新たな結びつきを発見し得る要素であると考えることができる。

## 第2節 〈怨霊系〉とトラウマについて

「うらめしや」とは、人間に立ち返ろうとしながら、ついに人間になり得ないことの無念の思いを込めた〈言葉〉なのだ。つまり幽霊は、生きながら死に、死にながら尚且つ生きているところの、人間でもなければ、人間以外のなにものでもないところの、非存在の存在なのである<sup>s2</sup>。

第2章で述べたエマイの研究からわかるように、子供が不連続によって生じたギャップを埋める役割を果たしている〈移行対象〉は、大人の間で起こる危機への対処方法として採用される。人間の精神に起こる危機の一つといえば、トラウマである。

能には、愛する夫に裏切られた妻、子供を失った母親、掟を破って殺された漁師など、心に大きな傷を負ってこの世を去った者たちが登場する演目が少なくない。また、そうした夢幻能の場合、現世と霊界との相互浸透が描かれていることも多い。主役のシテが、現世の人間であるワキに霊界から引き出され、過去に起こった事件を物語るという仕組みはカウンセラーと依頼者との関係を連想させる。現代的に言い換えれば、シテはPTSDに悩まされ、ワキを聴き手にしてトラウマを克服をしようと精神的に葛藤しているとも言える。シテは能が進むとともに、人間らしい振る舞いと見た目から徐々に変身していく。その心理的な変化は、扮装と鬘以外に能面を通して視覚的に表現されている。つまり、現世

界と異世界の間に生きている曖昧な存在としての性格が、能面を通じてさらに強調される。これは、主人公のトラウマの形象化（または表象）ではないかと考えられる。

トラウマ（心的外傷）とは、心的外傷を残した過去の出来事であり、その記憶があまりにも生々しく残っているため現在でも未だに続いているかのような精神的な「錯覚」を起こす現象である。そこには、意識にまで浮かぶ要素と、無意識の中に隠れたままの要素がある。トラウマでは、過去と現在が同一の時間に存在しているかのように認識され、それを乗り越えられるようにするためには母と乳幼児の場合と同じように「脱錯覚」させなければならない。そこにおいて、仮面は非-我のモノとしてその間に入り、過去と現在を切り離した時に生じる「穴」を埋める手助けとなる。過去と現在を隔てることによって、個人や集団の自己喪失が生じる恐れがあるため、＜移行＞を伴う支えが必要となる。そのため、仮面は広い意味でアイデンティティーの確立にも有効である。

「トラウマ的出来事」は二つのタイプに区別される。心的外傷の原因となった「トラウマ的出来事」の内容と時期が明確であるI形トラウマと、長期間にわたって被害が反復されるII形トラウマである<sup>53</sup>。PTSD（心的外傷後ストレス障害）は、トラウマによって引き起こされた症状であり、過去に強烈なショックや強いストレスを受けた（そして、与えた）経験によるもので、時間を経ても、恐怖、苦痛、怒り、哀しみ、無力感を感じるという症状である。

また、直接にトラウマ的出来事を経験せずに、PTSDの症状を経験する場合もある。例えば、田中雅一は「それは直接的でなく、間接的な場合（そのような出来事を目にする、耳にするなど）すなわち二次的なトラウマ体験によっても生じる。それは偶発的な場合もあれば、遺体を収容する緊急対応要員など、職業に関係して繰り返し生じる場合もある」と指摘している<sup>54</sup>。厚生労働省によるとPTSDの主な症状は「突然、つらい記憶がよみがえる」「常に神経が張りつめている」「記憶を呼び起こす状況や場面を避ける」「感覚が麻痺する」「いつまでも症状が続く」という五つの症状であるという<sup>55</sup>。

トラウマの原因は、よく極端な出来事と結び付けられる。しかし、人は誰でも小規模のトラウマを受けており、それに対処する方法を模索している。我々人間は、トラウマを経験しているからこそアイデンティティの発芽を得ることができ、またそれによって成長することができる。人類の歴史上の数多くの物語は、トラウマをきっかけに紡がれ、仮面を通じて次世代に伝承されてきたと解釈することもできる。その上、ベッセル・ヴァン・デア・コークが患者へのロールシャッハテストを使った実験で発見したように、トラウマは、周りに起こっている全ての出来事がトラウマに関連付けられるため、想像力が制限される大きな原因となる<sup>56</sup>。物事を想像できるという能力は、退屈を克服し、痛みを和らげ、快楽を高め、人間関係性をよくさせるというプラスの効果を持つ。そのように考えていくと、仮面は、過去と現在が混同される原因となるトラウマを、遊びのように意識させ、想像力を回復する装置になり得るのではないかと思われる。

能では、他文化圏における仮面を使用した祭礼より即興的に演じる自由さが制限されているようだ。それは、能の演者が＜役になりきった(acting in character)＞というのを示しているが、トランスや霊の憑依 (visitation) などによる＜非-自我 (not-me)＞の状態には至っていないからであるかもしれない (図4) <sup>57</sup>。能という舞台芸術は、たしかに民族儀礼のような参加型のパフォーマンスではないが、仮面を使用する演者の精神的な状況にかかわらず、能面は鑑賞者に＜移行対象＞として影響を及ぼすのではないだろうか。能面は、鑑賞者の関心を演者本人から仮面が体現している概念や感情に引き寄せ、鑑賞者自身の内面の投影面として機能していると思われる。また、トラウマが刻み込まれている〈怨霊系〉の能面には、「トラウマ的出来事」による生じた精神的な影響が特によく視覚化され、恐怖、苦痛、怒り、嫉妬、哀しみ、無力感のような人間の感情と超人間的な特色が融合されている。仮面は、内省的な経験を促し、＜自我＞と＜非-自我＞を結びつける橋になり得るのである。

能は、トラウマ的な出来事がパフォーマンスの領域で再解釈されることで、鑑賞者がトラウマに対面できるという意味での、(現実の体験とは異なる)「遊びの場」を提供する

ことができる。「仮面」というモチーフを採用しようとする現代アートが、能から受けることのできる重要なインスピレーションは、まさにそうした点に認められるのである。〈怨霊系〉に属する「橋姫」「生成」「般若」「蛇」といった能面は、霊になりかけの人間から人間の痕跡が一切残っていない怨霊まで、さまざまな段階のトラウマの表象を私たちに示しており、言い換えれば、さまざまな段階にある「移行」の過程を鑑賞者に体験させる「移行対象としての仮面」なのである。

#### 第4章 まとめと今後の研究の見通し

最後に、本論文で考察してきたことをまとめる。第1章では、「仮面」をモチーフとした現代アートの作品において、ユング心理学における「ペルソナ」と「影」という二項対立概念が、ある程度有効に機能し得ることを、筆者自身が過去に制作した作品を事例とともに説明した。第2章では、そうした作品において十分に探究されていなかった「モノとしての仮面」の可能性について、精神分析学者のウィニコットと文化人類学者のターナーの知見を接続しながら、民族学的な儀礼における仮面の機能を分析したエマイの議論を通じて、大人の場合と子供の場合に関わらず、「仮面」を「移行対象」として考察することが可能であることを論じた。「移行」は人間の精神における過渡的、中間的な状態であり、一種の「危機」である。こうした状態を、「ペルソナ」と「影」という二項対立図式に没入させるのではなく、その対立を鑑賞者として体験させる芸術的な力が、モノとしての仮面には備わっていることを考察したのである。それを受けて、第3章では、「仮面」をモチーフにした現代アートの創造にとって、重要なヒントを与えてくれる先行ジャンルとしての能という舞台芸術を取り上げた。そこでは次のようなことが明らかになった。

(1) とりわけ、中村保雄が〈怨霊系〉と名付けた能面が、現代社会のさまざまな局面において問題化されるトラウマと対峙するという点で、興味深い事例となり得ること。

(2) 一般的に、能面は、能という演劇全体にとって決定的な役割を果たしており、能の鑑賞者は、「能面」をトラウマの投影面にすることで、トラウマと向き合ったり、克服し



たりするために必要な想像力を回復させるための「遊びの場」を得られること。(3) そのような意味で、能面は、鑑賞者にとっての〈移行対象〉として機能しており、能面を「移行対象としての仮面」として分析することが可能であること。

繰り返しになるが、こうした一連の考察は、仮面をモチーフにした現代アートの創造にとって、きわめて有効な視点を与える。本論文は、そうした新たな視点の枠組みをなんとか素描したにすぎないが、今後はこれらを踏まえることで、「橋姫」「生成」「般若」「蛇」などの〈怨霊系〉の能面を用いて演じられるさまざまな能の演目におけるドラマを、トラウマと対峙した「移行」の劇として分析することが可能となるだろう。同時にまた、そうした視点から出発することで、「ペルソナ」と「影」という二項対立的な限界を超えた、現代における新たな「仮面」をモチーフとしたアート作品の制作への道が開かれることが期待できる。本論文で提示した「移行対象としての仮面」という視点には、研究と制作の両面において、豊かな可能性が秘められている。

## 注釈

- (1) ユング、カール・グスタフほか著、河合隼雄訳『人間と象徴 上巻—無意識の世界』河出書房新社、1975年、 p. 186。
- (2) Mihaela Minulescu, “Symbols of healing and transformation in psychotherapy: The Bridge”, *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, vol. 165, 2015.
- (3) Giovanni Caputo, “Strange-face-in-the-mirror illusion”, *Perception*, 39(7), 2010.
- (4) Hartmut Böhme, *Fetischismus und Kultur: Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbek, Rowohlt Verlag, 2006, pp. 18-19 [筆者訳].
- (5) Gary Edson, *Masks and Making. Face of Tradition and Belief Worldwide*, Jefferson, McFarland, 2005, p. 7.
- (6) ミルチャ・エリアーデ『聖と俗：宗教的なものの本質について』法政大学出版局、1976年、 p. 22。

- (7) 同書、p. 21。
- (8) ロラン・シェママ、ベルナール ヴァンデルメルシュ『精神分析事典』、小出 浩之、弘文堂、2002年、p. 18。
- (9) 同書、p. 17。
- (10) 同上。
- (11) 同上。
- (12) 同上。
- (13) 同上。
- (14) John Emigh, *Masked Performance: The Play of Self and Other in Ritual and Theatre*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1996, p. 2.
- (15) 同書、p. 2-3。
- (16) ロラン・シェママ、ベルナール ヴァンデルメルシュ『精神分析事典』、p. 17。
- (17) John Emigh, *Masked Performance: The Play of Self and Other in Ritual and Theatre*, p. 3.
- (18) 同上。
- (19) 同書、p. 14。
- (20) 同書、p. 14。
- (21) 同書、p. 17。
- (22) 同書、p. 46。
- (23) 同書、p. 22。
- (24) 同書、pp. 61-64。
- (25) ミルチャ・エリアーデ『聖と俗：宗教的なものの本質について』、p. 194。
- (26) Hartmut Böhme, *Fetischismus und Kultur: Eine andere Theorie der Moderne*, pp. 22-25.

- (27) 同書、p. 44。
- (28) ミルチャ・エリアーデ『聖と俗：宗教的なものの本質について』、p. 193。
- (29) Hartmut Böhme, *Fetischismus und Kultur: Eine andere Theorie der Moderne*, p. 23.
- (30) ミルチャ・エリアーデ『聖と俗：宗教的なものの本質について』、p. 198。
- (31) 前者については、式町真紀子「尽きせぬ執心：『鉄輪』の鬼、『道成寺』の蛇」『学習院女子大学紀要』21、pp. 17-26、後者については、齋藤 澄子「能楽「鉄輪」における"うらみ"の構造とメカニズム—主人公の心理分析を通してうらみと呪詛報復の因果を探る—」『茨城キリスト教大学紀要』47、pp. 126-142 がある。
- (32) 田村知子「能からみた「うらみ」の感情—謡曲「井筒」と「葵上」との比較を通して—」『臨床心理学部研究報告』2, pp. 75-88。
- (33) 同書、p. 86。
- (34) 増田正造『能のデザイン』平凡社、1976年、p. 16。
- (35) 同上。
- (36) 同上。
- (37) 中村保雄『能面—美・形・用』河原書店、1996年、p. 2。
- (38) 同書、p. 6。
- (39) 増田正造『能のデザイン』、p. 16。
- (40) 金春信高、増田正造、北沢三次郎『能面入門』、平凡社、1984年、p. 18。
- (41) 同書、pp. 18-19。
- (42) 中村保雄『能面—美・形・用』、はじめに。
- (43) 増田正造『能の表現—その逆説の美学』中央公論新社、1971年、p.42。
- (44) 同書、p. 43。

- (45) 同上。
- (46) 中村保雄『能面—美・形・用』、p. 4。
- (47) 同書、p. 5。
- (48) 同上。
- (49) 同書、はじめに。
- (50) 同書、pp. 161-162
- (51) 同書、p. 167。
- (52) 阿部正路『日本の幽霊たち—怨念の系譜』日貿良書、1975年、p. 18。
- (53) 田中雅一「いま、トラウマを考える」田中 雅一・松嶋 健『トラウマを生きる (トラウマ研究)』京都大学学術出版会、2018年、p. 4。
- (54) 同書、p. 5。
- (55) 厚生労働省「PTSD」HP [https://www.mhlw.go.jp/kokoro/know/disease\\_ptsd.html](https://www.mhlw.go.jp/kokoro/know/disease_ptsd.html) (2020年7月24日閲覧)
- (56) Bessel van der Kolk, *The Body Keeps the Score: Mind, Brain and Body in the Transformation of Trauma*, London, Penguin Books LTD, 2015, p. 17.
- (57) John Emigh, *Masked Performance: The Play of Self and Other in Ritual and Theatre*, 1996, p. 22.

## 参考文献

阿部正路『日本の幽霊たち—怨念の系譜』日貿良書、1975 年。

ミルチャ・エリアーデ『聖と俗：宗教的なものの本質について』法政大学出版局、1976 年。

小川捷之『夢分析。深層の読みかた』朝日出版社、1982年。

厚生労働省 「PTSD」 HP [https://www.mhlw.go.jp/kokoro/know/disease\\_ptsd.html](https://www.mhlw.go.jp/kokoro/know/disease_ptsd.html) (2020年7月24日閲覧)

金春信高、増田正造、北沢三次郎『能面入門』、平凡社、1984年。

齋藤澄子「能楽「鉄輪」における修うらみ做の構造とメカニズム」『茨城キリスト教大学紀要』47, 142-126。

式町眞紀子「尽きせぬ執心：『鉄輪』の鬼、『道成寺』の蛇」『学習院女子大学紀要』21、17-26。

田中雅一「いま、トラウマを考える」田中雅一・松嶋健『トラウマを生きる(トラウマ研究)』京都大学学術出版会、2018年。

田村知子「能からみた「うらみ」の感情—謡曲「井筒」と「葵上」との比較を通して—」『臨床心理学部研究報告』2, 75-88。

中村保雄『能のデザイン』河原書店、1996年。

増田正造『能の表現—その逆説の美学』中央公論新社、1971年

増田正造『能面—美・形・用』平凡社、1976年。

C.G.ユングほか著、河合隼雄訳『人間と象徴 上巻—無意識の世界』河出書房新社、1975年。

ロラン・シェママ、ベルナール ヴァンデルメルシュ 『精神分析事典』小出浩之 弘文堂、2002年。

Hartmut Böhme, *Fetischismus und Kultur: Eine andere Theorie der Moderne*, Reinbek, Rowohlt Verlag, 2006.

Gary Edson, *Masks and Making. Face of Tradition and Belief Worldwide*, Jefferson, McFarland, 2005.

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

Mihaela Minulescu “Symbols of healing and transformation in psychotherapy: The Bridge”, *Procedia. Social and Behavioral Sciences*, vol. 165, 2015.

Bessel van der Kolk, *The Body Keeps the Score: Mind, Brain and Body in the Transformation of Trauma*, London, Penguin Books LTD, 2015.

## 図版一覧

### (図1) 幽霊の告白

2018 映像インスタレーション (13分)

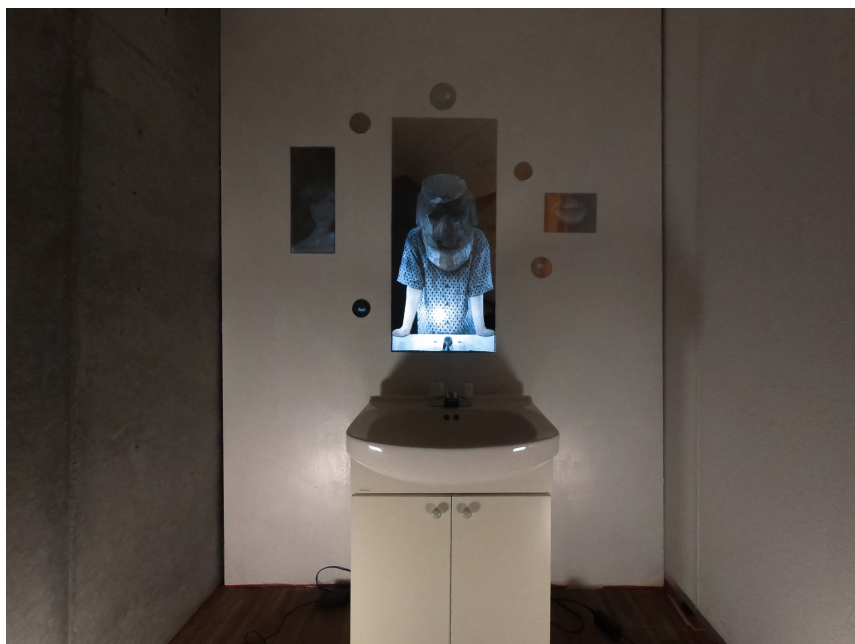
サイズ可変



### (図2) 鏡の中の告白

2019ミクストメディア

サイズ可変



(図 3) Dream Webs

2020 ミクストメディア

サイズ可変



(図 4) States of performance

John Emigh, *Masked Performance: The Play of Self and Other in Ritual and Theatre*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1996, p. 22.

performance in everyday life	pretending	acting in character	visitation
"me"----- ----- ----- ----- -----"not me"			



(图 5) Transitional Object

D.W. Winnicott *Playing and Reality*, London & New York, Routledge, 2005,

p. 16.

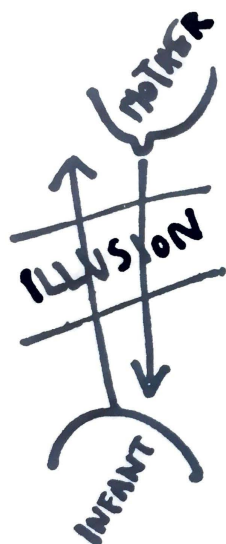


Figure 1

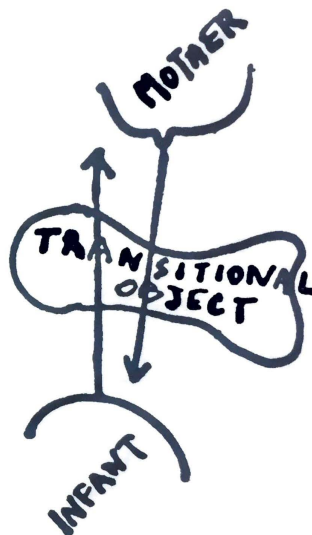


Figure 2

## The mask as a *transitional object*

—an tentative analysis of Nō masks from the standpoint of contemporary art creation—

Masks have been ritually used by mankind as an object to communicate with the otherworldly and unknown for thousands of years. Even though masks seem to have lost their importance in the globalized and secular world of today, masks still contain the possibility to function as a *transitional object* in our modern society. The term *transitional object* was coined by the English pediatrician and psychoanalyst Donald Woods Winnicott and refers to a physical object, which an infant attributes special value to. By doing so, the child manages to bridge the gap, which is created by the child's first experiences of discontinuity created by the mother's absence. According to Winnicott, the child can overcome this kind of traumatic experience by using an object (e.g. blanket, stuffed animal, etc.) in a playful manner. This theory is not only limited to children but can be applied to the traumatic experiences of adults as well. Nō masks, which visually embody the different states of the human psyche (including trauma), serve as a valuable research material to investigate the possibilities of masks in the contemporary art field. Additionally, I argue that Nō masks can not only become a *transitional object* for the Nō actor, but for the audience as well. Hence, I want to investigate the following questions in this paper: ① What role can masks play as a transitional object in today's society? ② How can people confront their traumata through masks? ③ How is trauma depicted in Nō masks, particularly the *onryō* type (vengeful ghost)? The masks *hashihime*, *namanari*, *hannya*, and *ja*, which belong to the category of *onryō* masks, and the according Nō plays will be the main source for future analysis.

In the first chapter, I will discuss masks from the point of view of Jungian psychology, exemplified by my past research and artwork. In the second chapter, I will illustrate the relation between D.W. Winnicott's concept of the transitional object and the ritualistic usage of masks, and the meaning of a transitional object in today's society. In chapter three, I will explain the different categories of Nō masks - with a focus on the *onryō* type - while referring to Yasuo Nakamura's *Nōmen - bi • kei • yō*. Further, I discuss the depiction of trauma in the *onryō* type masks. The last chapter serves as a summary and an outlook on further research in the future.