

| | |
|--------------|---|
| Title | 20世紀の演劇をかえりみて |
| Author(s) | 山崎, 正和 |
| Citation | 大阪大学大学院文学研究科紀要. 2008, 48, p. 19-32 |
| Version Type | VoR |
| URL | https://doi.org/10.18910/10870 |
| rights | 本文データはCiNiiから複製したものである |
| Note | |

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

20世紀の演劇をかえりみて

山 崎 正 和

演劇と20世紀というべらぼうに大きなテーマでお話をすすめるわけですから、どのみちその中でも一筋の細い道をたどることしかできないと思います。20世紀というのはいろいろな幸・不幸を見た時代ですが、演劇という点から考えますと、ほぼ世界中のあらゆる社会に、西洋で生まれた近代演劇というものが普及した時代である、というふうに言えそうです。もちろん、イスラム社会のようなところではもともと偶像否定の文化が非常に強いので、一部では演劇のみならず映画さえも入り込めないということもありますが、およそ固有の演劇を持っている社会には、それと重なりあって、あるいはそれと融合しあって、西洋的な近代演劇が入りこんできました。

ところで、近代演劇というのはどういうものか、定義するだけで1時間でも2時間でも話ができるのですが、ここでは極めて簡単に、夕飯を食ってから見ることのできる芝居、そのように演じられた物語のことである、と定義しておきます。夕飯を食ってから見られるという意味は、だいたい上演時間が2時間からせいぜい3時間という時間の中でひとつの物語が見られる、ということですが、これはあたりまえのことにようにみえて、昔はさほど普遍的なことではなかったのです。現代でも、いわゆる非西洋的世界では、いったん物語を演じ始めると、延々と朝から晩までやっているとか、あるいは2日3日かけてようやくひとつの物語が終わるというような演劇も残っています。西洋の場合でも、中世のお祭りには似たものがありました。朝から晩までページェントという形で、宗教的な物語を見せる行事があったわけです。しかしほぼ俗にいうルネサンス時代、16世紀あたりから古代ギリシアの演劇の形を復活しまして、数時間で終わる芝居を観るようになっていきます。ミントゥルノーというイタリアの演劇批評家が16世紀に演劇論を書いておまして、これが近代演劇論の非常に古いもののひとつですが、その中で、演劇というのはだいたい3、4時間で上演し、上演するにふさわしい長さの物語を演じるべきだ、というようなことを言っています。(Antonio Sebastiano Minturno; *Arte Poetica*: 1563) 昔の夕方は長かったのでしょう。3、4時間かけてゆっくりと芝居を観ていました。現在では、3時間というと観客が途中で帰りそうで心配ですけども、1時間半から2時間という現状の時間はミントゥルノーの要求とそう大差はない、と言えそうであります。

演劇の物語の長さというと、誰でもおはなしの中に展開する時間のことを考えられる。そ

もそも、有名な三統一の法則、パワーという人がそういう理論を大成するわけですが、そこでも大きな話題になっているというか、あるいは目立つかたちで語られているのは、物語の中の時間でした。これが24時間であるべきだとか、いや36時間くらいまではいいだろうとか、いやもっと厳密に朝から晩までだとか、いろいろな議論があったわけです。そこでもっぱらおはなしの長さについて、近代の演劇理論家たちは神経を使ってきたと思われがちであります。しかし、そういう理論があったわりには、ルネサンス以後の演劇をみても、フランス古典劇という例外を除くと、三統一の法則はさほど忠実に守られていないのです。実際問題、おはなしの中の時間というものは、1日から数年にわたって相当のパラエティを持っています。しかし、上演するほうの時間というのは、ルネサンス以後、ほぼ、少しの誤差はありますが、2、3時間程度に収まるようになりました。どうしてそのようになったかという理論はわかりません。歴史家に研究してほしいとおもいますが、ただ、おそらくはこの頃から宮廷の生活というものの中で、夕方のもつ意味というのが大きくなったのだろうと推察しています。いいかえれば、宮廷の中でも娯楽の占める割合が増えてきて、例えば、1年に一遍お祭りを見るというだけでは満足できなくなり、毎日とは言わないけれども、誰かの結婚式であるとか、ちょっとした誕生日の宴会であるとか、なんだかんだと理屈をつけて芝居を観るようになった。そうすると、朝から晩まで見ているわけにいきませんから、宴会に行ってそのあと芝居を観ようかということになる。シェイクスピアの『夏の夜の夢』という芝居があります。あの中の中劇を見ればわかりますが、結婚のお祝いの夕食のあと、お床入りまでの待ち遠しい時間を芝居を観て過ごす、ということが劇中で語られています。ああいう楽しみが増えてきたということでしょう。

勝手な類推をもう少し続けさせていただくと、通常、近代史の教科書を読むと、近代というのは工業化から始まると言われています。そして、工業化が始まると、人間の労働時間と非労働時間が截然と区別されるようになると言われています。農作業というのはいつだって始めて終わるのかよくわからない。いわば1年じゅう朝から晩まで、寝るまで働いていて、休みとなると丸1日休む。そういう労働形態ですが、工業の労働というのは、昼間働けば夜は暇になりうる。そこに非労働時間というのが生まれ、つまり、余暇というものが生まれ、そして、都市文化が栄えたとされているわけですが、私はどうも逆ではないかという感じを持っています。学問的な話ではないのですが、たぶん貴族とか宮廷の人々の中で、まず娯楽が日常化されて、娯楽を楽しむ非労働時間が1日の中で限定された。やがてそういう生活を手工業者があこがれて、それができるように技術を開発して工業が生まれてきた。こうすると演劇が工業を生んだということになって、芝居屋は面目をほどこすことになるのですが、どんなものでしょうか。

要するに、夕方という時間が確立して、そこで芝居を観ます。その時間の中で、観客は運

命の大変化というものを見なければなりません。アリストテレスも言っていますが、芝居の長さというものはその中で人間が幸福から不幸になったり、不幸から幸福になったり、運命の大きな変化をみせるに十分な、そして最も短い時間ということになっています。この短い時間というのが具体的に2、3時間と限定されまして、この中で運命の変化を描くということが作家の、あるいは劇場の課題になったわけです。ということは、物語を効率的に見せなければならぬ。効率的に見せると話を端折ることになりますが、あまり端折るとおはなしの真実性が疑われます。すると、ここで微妙なバランスが必要となり、できるだけ大きな運命の変化をできるだけ本当らしく、つまり蓋然性豊かに、しかも短時間に押し込んで書かなければならぬ。こういう課題を演劇が負ったのが、いわば近代であります。具体的には、シェイクスピアがこれをおおいに推し進めたとみていいでありましょう。そういう意味での近代劇がいまや世界中に広まりました。

またこれもちょっと余談ですが、日本では19世紀の終わりに、明治維新があって、近代化が始まり、演劇改良という形で演劇の近代化をスタートしました。これも面白い問題で、私自身に答えがあるわけではありませんが、他の芸術ジャンルとはかなり様子が違います。たとえば、美術とか音楽の場合は、日本の近代化はまず西洋の芸術の輸入から始めました。輸入するのが誰かという、それは素人、それまでの素人でした。狩野派の誰彼といった人が内側から美術改良を興して近代化をめざした、そういう動きももちろん一部にはあるわけですが、むしろ黒田清輝というような素人が西洋に行って、本当は法律家になるはずだったのにまかり間違っただけで絵描きになって帰ってきた。そういう人が持ち込んだ西洋絵画というのが、まず画壇の主流を興すわけです。その後からいわば伝統絵画の革新とか、和洋折衷ということが始まります。音楽もほぼ同じような事情だと思いますが、演劇だけが少々事情が違います。まず最初に、団十郎や守田勘弥といったそれまでの玄人、つまりは伝統演劇のうちにいた人が演劇改良の形でスタートをして、やがて本格的西洋演劇というものを受け入れていくわけですが、その本格的西洋演劇を受け入れたのが、いうまでもなく新劇屋という素人であります。20世紀の演劇というものを日本についていえば、素人が輸入を始めた時代から始まった、というふうにみてよいのだらうと思います。

いずれにしても、ほぼ17世紀、18世紀の西洋においては、いま私がお話しているような意味で、演劇というものが社会における中心的な物語の伝え手でありました。他の方法、他のメディアはもちろんありましたが、劇場がおもな地位を占めて物語を語ってきたわけです。多くの場合、散文もサロンなどで、語り物として語られることが行われました。あわてて付け加えますが、もちろん、活字印刷も古くから始まっていますから、かなりの数の人たちが、たとえばイギリスの場合でいえば、新聞に載っている猟奇的な物語をむさぼり読むというような習慣がありました。それもありませんでしたが、中心になって物語を生み出していく力という

のは、シェイクスピア以来ほぼ200年近く演劇の中にあっただけです。その場合、演劇の語り方というのは、なんといっても役者が出てくるということがみそであります。どちらにも、つまり、散文の場合も演劇の場合も、もちろん作者というのがいますが、演劇には役者というほかの文芸ジャンルにはない存在があります。これはどういう存在かという、人前に出てきて、自分の肉体を通して、肉声を通して、観客の目の前で物語を語るわけです。ということは、本来的にこの物語は誰かが語っている伝え話だということ、相当疑わしいおはなしであるということ、語るしりから目配せしている、そういう形式であります。

物語というものは、たとえば活字にしてしまいますと、昔々ある人がいて、何事かのことをしました、とこう書いてあります。それはたてまえとして、本当の話ということになっていきます。本当の話というのがなんであるか哲学的に議論するとももちろん厄介ですが、たとえば、ニュース、人の日記といったものと同じ形式で語られる。少なくともそこに、「これはこの私が話しているのです」という主体、現に語っている私というものが目に見える形で、あるいは、物語より余分の形で出てきたりはしないものです。今、余分といいましたが、たとえば、ここに私が立ってものを言っていますと、皆さんは私の話を聞くと同時に、「奴は近頃太ったな」とか「今日着ている背広は何色である」、といったことをいやおうなしにご覧になるわけで、それを排除することはできないのであります。かならず物語の中身に一種の滲みが加わって、その部分が一緒に伝わっていきます。演劇の場合はむしろその滲みの部分が非常に大きい、というよりも、いったいどちらが中身なのかよくわからない、というくらい大きいのです。少し抽象的な言葉を使っていえば、役者は表現媒体であって、物語の中の事件あるいは人物は表現の対象であるとか、主題であるとかそういうふうに言い慣わしていますが、ことはそれほど簡単ではない。役者ははたして表現の媒体であるのか？

ひとつ私が好きなのでよく引用する逸話を申しますと、歌舞伎の世界に大向こうという習慣があります。今でも歌舞伎では役者が名演技を演じる、あるいは物語がクライマックスに達すると「澤湯屋」とか「成駒屋」といって声がかかります。「大統領」とか「ご兩人」とか言います、あれであります、決して作中の人物に対してかけられていないのが、注意点であります。声をかけるのは、明らかに素朴なお客さんであります。(昨今はプロになって来ました。)劇評家でもなければ演劇学者でもない人たちが、手に汗にぎって、心中物語を見ている、あるいは忠臣蔵を見ているわけですが、決して「勘平」などと叫ぶ人はいないのであります、勘平を演じる役者を呼ぶのです。物語がクライマックスに達して、本当に物語の中に溶け込んで、実際に涙を流すような素朴なお客さんが、そこで役者の名前を呼ぶというのは非常に面白いことであります。これがたとえば近代文学になると、『坊ちゃん』という小説を読んで「夏目漱石はうまいね」などと言うのは大学卒業のインテリだけの話で、だいたい小説を読む本当に素朴な人、ハーレクインロマンを愛読している読者は作者のこと

など考えない、文体のことなども考えない、おはなしのことだけを考える。それと全く同レベルの観客が演劇を見ますと、その物語に感動しながら、それがどういう表現媒体によって表現されているのかを咄嗟に考える。中でも有名な、ほとんど古典になっている大向こうというのがあります。『石切梶原』という芝居の中に、梶原を演じる役者が刀で石の手水鉢を真ふたつにするという場面がある。そして、せりふで「刀も刀、切り手も切り手」という。すると大向こうが「役者も役者」と言って掛ける。つまり、おはなしのクライマックス、まことに血沸き肉踊る物語の頂点で、人々はそれを演じている役者のことを考えるのが演劇なのです。

このように考えると、こういう表現形態がやがて王座を別のものに譲ったということがきわめてよくわかります。それが小説の優位ということであります。だいたいこれが決定的になるのは19世紀、識字率が上がって、印刷術が高度に発展して、小説というものが安く読めるようになってからのことです。のみならず、もうひとつ大事なことに、小説というのは家で寝転がって読めるということがあります。どんなに忙しい労働時間の長い労働者でも、つまりまとまった時間に、夕方着飾って劇場へ出かけることができなくても、うちで小説を読むことはできます。このことが非常に大きな歴史的イベントであったと私は思っています。つまり、鑑賞の時間制限がなくなってしまったので、長年、それこそミントゥルノー以来、2時間、3時間と演劇は時間の枠組みを作っていたわけですが、それが突然、撤廃できることになるわけです。1年かかってプルーストを読んでも、ドストエフスキーを読んでもいいわけです。ということは、作者の側もどんなに長いおはなしを書いてもいい、どんなに複雑な話を書いてもいい、先ほどいった運命の大変化と時間制限というジレンマはなくなってしまふ、そういう枠組み自体が消失してしまう、これが文学近代化の一番の大きなポイントであります。

その次に当然の結果として、役者がいなくなります。役者がいなくなるということは、実は二つの問題を含んでいます。ひとつは表現媒体の透明化とでもいうべき現象であり、物語の世界に物語の滲みとして出てくるようなものがなくなる。つまり、役者の身体、舞台装置、衣装といったものがなくなってしまつて、言葉によって伝えられる世界だけが浮かび上がってくるという仕掛けになります。そのまたコロシアムとして言えることは、ゆっくりいくらでも時間をかけて読んでもらうことができるのですから、非常にこまごまと人間の心理を描写することもできるし、場合によってはバルザックのように、延々数ページにわたって家具の描写に淫することもできるわけです。その上に小説の得なところは、あることを書きますと、たとえば「彼女は曖昧な微笑を浮かべた」と書くと、読者はそれをそのまま受け取るほかはないのであって、また受け取ることができるのです。ここに役者をひとり連れてきまして、「曖昧な微笑を浮かべてくれ」といいますと、彼はたいへん困ります。しかも、お客さ

んは果たして彼ないし彼女が一所懸命浮かべた微笑を、「曖昧な微笑」と受け取ってくれるかどうかはなはだ疑問です。つまり、役者が演じる限り、心理描写の言葉というのは、いちいち肉体の不自由さによって検証されてしまいます。それだけではありません。芝居書きがト書きに「今は夕方である、ラベンダー色の夕方である」とこう書きます。小説ならそれっきり。それを信じたくないなら小説を読まないことにするほかありませんが、芝居はそんなことを書いたって何の足しにもなりません。照明家と舞台装置家が、自分がラベンダー色だと信じる色を一所懸命だすでしょうが、いったいどんな色がでるものやら、これは保証の限りではない。そのような意味で小説は、演劇にまさるはなはだ有利な面を持っています。

さらに小説のもうひとつのポイントは、表現の受渡しの関係が、すなわち表現する人間とそれをうけとる人間の関係が、きわめて抽象的になります。つまり、表現の行われる場所というのが無限定になります。いったい、本の中の物語というのはどこにあるのか。まさか本屋の棚の上にあるとはおっしゃるまいと思いますが。いわば、どこにでもあり、どこにもない。つまり、小説家は読者に向かってどこで語るかという、特定の場所はないのです。場所がないということは、言いかえれば、彼自身の存在というものが隠される、ということでもあります。そこでは、表現された世界だけがひとり歩きをして、お客の耳の中あるいは目の中に入っていくわけです。物語というのは、本来は、いろいろな伝統的な共同体において、人間関係のサービスでありました。面白いおはなしをするというのは、もてなしなのです。ですから、物語というものが抽象的空間の中で、無人称の形で語られるということは決して本来的ではありません。誰かが誰かへの愛情をこめて、あるいは、さまざまな下心をこめて、一所懸命あいつとめるのが本来の物語なのでありますが、そういう性格が小説の出現とともに消えてしまいます。

これにたいして、このような小説が大量に出てきたわけですから、演劇のほうはおおいに困りました。たちまち、物語表現の首座を奪われてしまいました。奪われたと同時にもちろん対策を練りました。その対策のひとつ、これは物語を小さくせざるをえません。大きな話を書きますと小説に比べ嘘が目立つ、時間がかかる。そこでおはなしの大きさ、つまり運命の変化の度合いを小さくする、主題をより日常的なものに変えていく。よく運命悲劇ではなくて性格悲劇を書くのが近代劇だ、などと言いますが、そういう言い方はこの事情を俗に言ったものにすぎません。また演技のほうも、小説の細やかな心理描写に負けじと、心理表現というものを身につけようとします。だんだんと細密な、こまかな、眉毛一本がびくりと動く、あれがよかった、というような演技が発達していきます。それと同時に、当然ながら、せりふは散文的なものに変わり、劇場の空間は小さくなり、さまざまな照明装置、舞台装置といったような補助手段が発達します。そして、最後に、いわゆるシアトリカルティ、お芝居がかった表現、つまり役者の存在をいやがうえにも大きく見せるような手立て、あるいは

演技術というものを否定するようになります。ついに舞台空間は、「第四の壁」を持たない日常の部屋に近づくのが、理想とされることになりました。こういった変化をひっくり返して、きわめて非科学的、非学問的に、いい加減に表したのが「リアリズム演劇の成立」という言葉であります。

時間がなくて詳しくは申しませんが、19世紀末から20世紀の初頭というのは、演劇がこうした小説に対する危機感をもっとも強く持った時代でありました。したがって皮肉な話ですが、実はこういう危機の時代にはいい演劇が生まれる。物語というものの表現形態をめぐって、非常にユニークな作品を、苦しいところに追い込まれた劇作家が巴投げのように書きました。3人、例を挙げておくと、ひとりアントン・チェーホフであります。2人めがルイジ・ピランデルロ。そして3人めは、いささか私の趣味もありますが、エドモン・ロスタンを挙げておきます。この3人がどのようなことを行ったかということは後でちょっと申しますが、いずれにせよ、物語が非常に表現しにくくなった演劇世界の中で、見事に物語を語るという軽業を演じました。

かくて20世紀に入りました。やっと本題ですが、20世紀になって演劇にはさらに二つの大きな衝撃が加えられました。ひとつは社会主義です。社会主義というのはそれ自体が巨大なフィクションですが、これは軍隊と警察を持って人々にこの物語を強制する力を持っている。社会主義というのが哲学であった時代、これは19世紀です。20世紀になりますと、社会主義はもはや哲学ではなく、制度になります。ソビエトという強大なる暴力装置ができてきました。これがアジア一帯にも広がっていきました。特にインテリと呼ばれる人々の間では、社会主義はひとつの強迫観念になります。世界をどういうふうに理解するか、どういう物語として受け取るか、唯一無二の物語というものを押し付けられます。社会主義の左翼知識人の中には、そこで苦し紛れにいろいろなバリエーションを生み出しますが、やがてそれはすべて極左偏向であるとか、極右偏向であるとかいうようなレッテルを貼られて、スターリン体制の下で押し流されていく。これがいかに微妙に多くの劇作家たちを支配したか。ここでこまかく申しあげられませんが、いわゆるおもてに社会主義リアリズムという旗を掲げなかった作家たちも、非常に後ろめたい思いで現実の世界を書いていく。その後ろめたさというのは、自分は社会主義リアリズムというものは書けないという後ろめたさであります。

もうひとつはハリウッド映画に象徴される映画というものの誕生です。これは先ほど言った短時間の中で極大な物語を、しかも蓋然的に表現するという手段としては非常に効率的なものです。映画は、小説とは違って、むしろその点では演劇に似て、上演時間の制限というものを漠然と持っています。もちろん映画には随分と長いものもありますが、まず常識的なところ1時間半とか3時間、せいぜいその位の中で商業映画は上映されます。しかし、こ

にはいろいろ私が言うまでもない、映画を見る人なら常識としているさまざまな技法があり、1000キロの距離を一秒で飛び越えることもできれば、1000年の時間を一秒で飛び越えることもできる、そういった便利な手段が満載されています。同時に、映画は表現媒体としてきわめて透明度の高い技術であります。カメラというものは映画の中で絶対的に隠れています。カメラ・ワークそのものを見る人というのは、本当に一握りの映画青年と批評家です。

「監督のカメラワークが素晴らしかった」、そんなことを言って帰ってくるのは、映画雑誌の読者であります。大部分の映画のお客は、今日の恋はいかにロマンティックであったか、と言って帰ってきます。それを見るに当たって、おそらくは小説の文体よりももっとカメラの方が邪魔にならない。

それから役者はもちろん登場しますが、この役者もまた微妙に透明化されている。というよりは、役者と登場人物が完全に一体化しています。多くの場合、ごく素朴な映画観客は『カサブランカ』という映画を見て、主人公のハンフリー・ボガートに感動したといえますね。ボガートは主人公ではなくて、もちろん役者であります。みんな主人公の名前は忘れていても、ハンフリー・ボガートのことは覚えています。そういうわけで、ここでは役者と人物、媒体と対象というものが全く融合してしまっているという点で、演劇とは正反対です。演劇ではこれは常に相対峙しています。役者と彼の演じる人物が並立している。だから「切り手も切り手」、「役者も役者」だということになるわけであります。

そのうえに、映画には、こうした物語の中身を我々の心の中に食い込ませる、扇情的手段というものが無数にあります。たとえば映画音楽、ここで感動するんだぞとって音楽が鳴り響く。いちいち映画の見方を教えてくれるのであります。ここで涙を流すんだよ、とって涙の流れそうな音楽が聞こえます。ここでびっくりしろ、とってティンパニが鳴り響くわけです。おまけにいわゆる特殊撮影というものがある。その上に、映画館の闇、あの暗闇というものが、我々を物語の中に追い込むはたらきを持っています。実は演劇というのはあまり暗いところで演じられてはいない。実際、劇場に行かされると、確かに舞台は明るいし、観客席のライトは落とされていますけれども、隣の顔が見えないということは絶対にありません。たぶんプログラムの文字くらいは読めます。ということは、演劇というのは、同時に、観客がお互いに相互の反応、相互の表情を合わせ感じながら見るものなのです。映画というのは、多勢でいても1人で見ることができます。真っ暗闇の中で映画と相対して、あたかも小説を読むように映画を見て本当に感動できますが、たった1人で劇場に座って演劇を見るというのは、むしろかなりの苦痛であります。めったにそういう機会はありませんが、時々不幸にして4、500人入る劇場に10人位しかお客さんがいないことがあります。その時の辛さは、役者も辛いでしょうけれども、観客の方も同じなのです。その上に、映画はいうまでもなく大量のコピーができますから、圧倒的な社会的現象になります。以上のような理由で、

説得力が強く、言いかえれば物語を信じ込ませる技術的な力が強く、しかも大量に社会に氾濫する映画というものが出てきました。ハリウッドの支配です。

つまり、社会主義と映画によって、ある種の物語が日常を支配してしまいます。こうなると、演劇が細々と物語を作るということが大変に辛いことになっていきます。どんなに頑張っても説得力では社会主義革命には及ばないし、どんなに頑張っても煽情性ではハリウッド映画の成功物語に勝てない。非常に大雑把に言えば、そういうことが背景になって、ますます演劇の物語離れが始まります。今度は努力目標は、リアリズムというものではありませんでした。今度は演劇は、物語そのものを否定するという方向に動き始めました。もっとも、あとでつけ加えますが、本当に20世紀演劇が物語を否定したかどうかは、はなはだ疑わしい。ただ物語を否定しようという運動が起こったことは間違いないので、そうしたいわば自意識に基づいて演劇が作られたということは間違いありません。その結果どうなるかということ、優れた作品は常に例外でありますから、そういう作品は鑑賞に堪えうるものとして残りますが、無数のエピゴーネン、無数の二流作品というのは理論通りに作られますので、本当に物語を否定してしまいます。方向はほぼ三つありました。

ひとつは、いわば役者の身体、本来は物語を語る存在としてあった存在、(媒体とはあえていいませんが)、言いかえれば人前に立ってサービスする人間、社交関係を取り結ぶ人間、これが物語とは無関係に自己を見せ始めます。これが当時はやりのスローガンを使えば、「身体性の解放」という思潮であります。無数に例がありますが、最も過激かつ極端で1960年代頃話題になったのが、リヴィングシアターというグループであります。彼らの理念を言いますと、我々の身体は現実世界の中で、さまざまな日常という物語によって縛られている。我々の暮らしている風俗、ディシプリンというのはすべてひとつの物語でありますから、その物語の構造の中に組み込まれている。そこから身体を自由にする、身体の日常化ということを行うのが演劇だ、という考え方が出てきます。つまり、日常が物語によって侵食されたのだから、日常そのものから飛び出してしまう、というわけです。

しかし、これは現実的には、役者の訓練されていない肉体をさらけ出すということになるわけで、なかなか辛いことにならざるを得ません。実際にリヴィングシアターの記録を見ても、だんだん過激になっていくと、最後はセックスと暴力というところに辿り着かざるを得ません。リヴィングシアターの最盛期に何をやっていたか。全裸の男優がブランコに乗って観客の頭の上を飛び回る。その横で女優はこれまた全裸で本当にマスターベーションを行っている。そういう舞台を見せて、これが身体の日常からの解放であると言っていたわけです。もちろん、話を簡単にするために極端な例を挙げていますが、そこに至るさまざまな段階というものがあります。最後には、身体というものの直接的なコミュニケーション、つまり、言語を媒介にしない、一切の言語を排除した身体が直接にコミュニケーションをできる、そ

ういうコミュニオンを作ろう、そういう独特の生活共同体を作るといような動きさえ出てきます。有名なグロトフスキーという人も、晩年はそういう共同体づくりを少なくとも理想としていたようです。

しかしこの身体の日常化というのは、そもそもが逆説的なのです。というのは、身体というのは、それが置かれている風俗とかディシプリンから解放しますと、自然の生理という、もうひとつの巨大な物語の中に落ち込んでしまいます。生理現象ほどコンヴェンショナルなものはないので、これは永遠の繰返しでありますから、そこへ落ちたものというのは一度見るとびっくりしますが、二度目からは全く索然とさせられる。当然のことではありますが、この身体の日常化という理念は次第に衰えていきます。

二つめがいわゆる不條理演劇であります。この名前を付けたのはマーティン・エスリンというイギリスの批評家ですが、彼の主張は多分に異質のもののごた混ぜでありまして、不條理演劇を定義するのは大変難しいのです。しかし少なくともマーティン・エスリンの志をいえば、現実というものが物語として整理されてしまい、説明されてしまう以前の現実、いわば「裸の現実」というものを物語によって表現する、ということであります。言語を媒介としない裸の肉体で表現するということは、この一派は採りません。エスリンが例に挙げている人の中には、ベケットもハロルド・ピンターも入っていますが、あの不條理文学のカミュさえ入っていない。これはまたちょっと困る。エスリンの憧れるように、物語の持っている起承転結、あるいは合理的因果関係、蓋然的な一貫性というようなものを否定するのはそう難しいことではありませんが、否定した結果どこへ辿り着くか。ひとつは、世の中は不條理であり、合理的な物語はそれを表現できないという、イデオロギーを表現することになります。そういうことになると何のことはない、これは大昔から悲劇というものが行ってきたことです。オイディプスの運命というものはまさに不條理で、あんないい人間がなんであんな酷い目に合うのか。「神も仏もあるものか」と言いますが、要するに不條理演劇の人たちは「神も仏もあるものか」と言っているわけです。マーティン・エスリン自身が、誰かの口まねをして神は死んだ、と言っています。それは結構ですけど、そんなことは人類が昔から知っていることで、そうしたのが見たければ、ソフォクレスを見ていればいいということになります。実際にカミュの『誤解』という作品は、実に整然としたギリシア古典劇仕立てであります。そこでもっとほかにはないか。そんな程度ではまだものたりない、いっそ表現の場所としての物語、表現の構造としての物語を根本的に否定するんだということになりますと、これの行き着く先は、じつは演劇ではなくて批評になります。その証拠に、さまざまな二流の不條理演劇というのは、批評家が説明してくれて初めてわかる、なるほどそういう作品かと理解できる。つまり批評家の批評をもって初めて完結するような素材が、不條理演劇なのであります。要するに、完全な無意味というのは文字通り無意味でありますから、

誰も無意味などを見たいとは思わない。ある「意味」の破壊が、破壊にもかかわらずどういう意味を持っているかということ、実は不條理演劇は常に再構築して見せなければなりません、それをやるのが実は劇場の外にいる批評家だ、という仕掛けに陥るのです。

三つめがメタシアターとして、これはライオネル・エイベルという人が言葉としては確定したものです。メタシアターというのはメタフィジックスに対応して作った言葉で、「演劇についての演劇」と訳せるでしょう。これは演劇の素材の中に、つまり登場人物に、実人生を演技するような人間を選べばよろしい、というわけです。我々の人生の中には、いたるところに演技があります。中には一生を演技的に生きている人がいます。そういう人物を主人公にする。つまり、主人公自身が自分がどんな物語の中に置かれているかははっきりと意識して、そして自分の物語を自分で演出しながら生きている、そういう主人公を描けばよろしい。するとどうなるか、そうするとドラマ全体がひとつの大きな劇中劇になるわけです。逆にいえば、芝居が物語を見せながら、これは「芝居ですよ、芝居ですよ」とたえず目配せしているという結果になります。これで芝居が物語という巨大な嘘をつくことから救われる。以上のようなことがエイベルの真意であります。エイベルに言わせると、不條理演劇などというのはナンセンスである。彼はマーティン・エスリンを大嫌いですから、むしろそういう理論をやっつけるためにこの理論を出してきたともいえます。

この理論を考えた結果どういうことになったかということ、いわゆる物語否定の演劇というのがずっと遡って、シェイクスピアまで遡り、最初のメタシアターは『ハムレット』であるということになりました。これはなかなか都合がよさそうなのでありますが、よく読むとこれも実は困る。なぜ困るかということ、実はそういうメタシアトリカルな芝居というのは、歴史上ちっとも珍しくない。というよりは、あらゆる演劇が実はメタシアトリカルだということになるからです。というのは、シアトリカルという言葉を使う時、何を意味しているかを考えればすぐにわかります。要するに「芝居がかり」であります。登場人物が出てきます。これがいい恰好をします。歌舞伎ではそこで大見得を切ります。すると大向こうが掛かる。シアトリカルな、つまり物語の嘘というものをそのまま極端化していくと、嘘をつくという意識がむしろ透けて見えてきます。つまりシアトリカルを徹底すればメタシアトリカルになるという、またどんでん返しがあるからです。

以上のようなことで、20世紀のあらゆる演劇の理念的なすったもんだは、すべてナンセンスでありました。そうしてついに20世紀の終わりになって、演劇を脅迫していた二大勢力が力を弱めました。まずは社会主義が消えました。その次に映画というものの質が変わりました。現代では映画というものが社会的現象でなくなりました。映画という本来の芸術的現象に、つまりしかるべき場所にまで後退してくれました。さらに技法的にいても、観客がどんどん目が肥えてきて、映画を見るお客さんが非常に意識的になりました。ここでたくさん

のことは言えませんが、ひとつだけ特殊撮影というものについてお話しておきます。

少なくとも1960年代くらいまでは、特殊撮影というものは特殊撮影だということを感じさせないように作られてありました。つまり映画の中の物語を観客の本当に信じさせるために、特撮というものをやったわけです。特撮の技術が目立って、それ自体をお客さんがウハウハ言って喜ぶということにはなかった。ところが今の SFX というのは、あまりにも技術が自己の存在を誇張している。誇張された流血沙汰が起きる、街中でカーチェイスが始まる。ジェット戦闘機が飛んできて高層ビルのまわりをグルグル回って、そこで撃ち合いをする、この手の特殊撮影が山ほどありますが、そこまでくると、観客は特殊撮影そのものを楽しむようになってくる。つまり手品の魔術師の手つきを見て喜ぶようになってきて、技術は物語を信じさせる手段ではなくなってきました。一事が万事で、映画というものの持っていた物語を浸透させる、説得する力が大幅に減りました。

今や演劇というのは、少なくとも20世紀の初めからやってきた、特殊な対策をとる必要がなくなりました。それが現状であります。さて一体どこへ行くか、それは誰にもわかりません。一人一人の作家が計ろうべき事柄であります。しかし、ひとつだけ言えば、20世紀のさまざまな演劇的意匠あるいはイデオロギーは、あくまでも二流の演劇を支配していたのであって、傑作というものはそのイデオロギーにもかかわらず、ちゃんと物語を語っていました。しかも演劇の持っている不透明性、つまり身体の不透明性というものと物語というものとの不思議な二重関係を維持してきていました。

たとえばベケットという作家に『ゴドーを待ちながら』という傑作があります。これは要するに時間的にも空間的にも定まった場所のない人間の物語。「いつどこにいるのか」ということがわからない物語。「わからないことが苦しい」という物語でもあれば「わからないことが人生だ」という物語でもあります。2人の人物が永遠に何か待っていますが、いったいつの時点で待っているのかわからないし、何を待っているのかもわからない。そうした物語を仮に散文で書いたら、これは批評になります。文明批評としては面白いかもしれないが、ただの理屈であります。しかしベケットはそれを芝居で表現しました。芝居というのはいやおうなしに、「どこでもない、いつでもない場所がそこにある」という逆説を示すことができる芸術なのです。つまり、劇場、劇場の舞台、幕を開けて明かりをつければ、それはつねにどこでもないどこかなのです。ものが置いてあるかもしれない。あるいは置いてなくても、そこに板がある。後ろにカーテンがあります。上から何かぶらさがっています。それは場所です。だけどその場所が何だかわからない。しかしそこにお客が一定の方向を見ている。客席に座れば当然一定の方向を見なければならぬ、そこに明かりがついていますから「そっち」しか見られません。そこに役者が出ていますから「そっち」しか見られない。「そっち」というその場所、その固定性があるから、それとの対比において、「どこでもな

い、いつでもない場所」というのが浮かび上がってくるわけです。したがってベケットは非常に古い、本質的な演劇の存在、あるいは存在の仕方というものを、自分の技術の中に取り入れて使ってしまった。しかしこれを使ってしまうと後が辛いというのは、もちろんベケットの人生が示しています。それはそうですが、あくまでも傑作というものは永遠の芸術の運命に従っていたのだとお話して、きょうのお話を終わりにしたいとおもいます。ご清聴有難うございました。

質問：演劇全体の将来ということなのですが、さきほど巴投げという喩えを使われましたが、これから巴投げによって大逆転が生れる見通しというのはあるのでしょうか？

ここから先は将来の話ですから、ますます非学問的ではありますが、私の今日の講演のみそは、演劇の本質的重大問題というの、19世紀末、20世紀初頭の時点でひとつの成果を生み出していた、という仮説なのです。チューホフとロスタンとピランデルロ。そこからほぼ百年間、百年には満ちません、何十年も、すったもんだで苦勞してきました。しかし、その脅威の原因がなくなりました。したがってもういっぺん19世紀の終わりからやり直したらどうですか、というのが私の含蓄であります。これは学問でも何でもないので、むしろ1人の芝居書き、あるいは芝居を批評する人間として提唱しているだけのことです。ただ、そういう予兆は世界的に現れています。現に英米系の劇場では、先に申し上げたようなさまざまな意匠が横行している時代でも、例えばストッパードやシェーファーといった人たちが物語を書き続けていました。日本はずいぶん流行によって振り回された世界ですが、その中でもむしろ今の若い劇作家たちは物語へ戻りつつあります。特に最先端の若い人がそうなので面白いですが、三谷幸喜、永井愛、マキノ・ノゾミとか平田オリザといった若い人たちが、物語のある演劇に戻りつつあります。それはただ戻っているというのではないということは当たり前前のことですが、芸術の歴史というのは常に螺旋階段で、すこしずつ場所を異にしながら、同じ地点を通過していくという、そういうものでありますけれども、そういう傾向というか、そういう兆しが見えていることは事実です。

御質問頂いたのをよい機会に、先ほど言い残したことを捕捉させて下さい。物語に対してはいろいろなアプローチの仕方があるわけで、チューホフのように、実にあざとい、本当に鼻持ちならないロマネスクな物語を、つまり三角関係から自殺、決闘を装った自殺にいたるまで、一遍の芝居の中にくつとなく物語を押し込んでおいて、そして実は正面のところだけはいかにもつまらない現実が見えている、そういう書き方をした人もいます。ロスタンのように徹底的に嘘っぱちの物語を書いて、その語り口の中で前述したサービスの関係、「私がおはなしを皆さんにお聞かせするんです」、「おはなしは陳腐かもしれませんが、私の

語り口は一所懸命です」という、そういう手もあるわけです。ピランデルロにいたっては、メタシターなどというスローガンは掲げずに、史上最高の「芝居についての芝居」を書き続けました。少なくとも19世紀の終わりから20世紀の初めの頃というのは敵は小説でしたから、劇作家の方にも、それだけの余裕があって、それだけの闘争心も湧いたのでしょう。その次やってきたのは何といっても機械と政治ですから、暫くのあいだこれはもう止めたと、物語はそっちにおまかせ、ということになっていったわけです。そういう特殊な時代が終った、重しが取れた、これからどうなるかというわけです。