

## ベケットとメタシアター

— 演劇的自意識をめぐって —

## 三 神 弘 子

ベケットの芝居では〈待つ〉ということ、もはやドラマティック・アクションとは呼び難いひとつの状況が舞台上に展開される。

待っている対象がどういふ名で呼ばれようと、それが来ようと来まいと、登場人物は舞台上に佇み待ち続けなければならない。待ち続ける間に、登場人物の〈人生〉をとりまく品々はだんだんなくなっていく。五感も徐々に失なわれていく。そしてベケットの世界は〈終焉〉へ向けて、〈死〉へ向けて限りなく収斂していく。

このように、ベケットの戯曲全体がさし示す方向はまぎれもなく絶望や不毛の方向である。にもかかわらず、彼の芝居が実際に劇場で上演されるのを観た時に受ける印象は不毛な絶望感だけではなくて、豊かで明るいものですらあるという事実、何か健全なものを感ぜさせるといふ事実は一体何に根ざすのだろうか。この点についてベケットとベケットの描く登場人物が持っている演劇的自意識を中心に考察してみたい。

ベケットの登場人物は何かを待ち続けている。そして彼らは来ることが定かですらない何かがやって来るまでの無限に伸びた時間をなんとかしてつぶさなければならぬ。時間つぶしのために、彼らは喋り、歌い、泣き、笑い、食べ、眠る……という具合に人間に可能なありとあらゆる行為をおこなう。しかし、その行為自体に目的はなく、それは行為のための行為でしかない。言い換え

ると彼らは舞台の上でただ遊んでいるだけなのである。そして、遊ぶことは「to play」という一語を通して演技することへと繋がっていく。

『ゴドーを待ちながら』で、椅子に坐りたいと思っているポッツォはエストラゴンに「坐ってくれと頼む」ように指示する。それはポッツォが演出家兼俳優として、自分の役割をあまり自覚していない俳優エストラゴンに対しておこなった演出である。エストラゴンが自分の役割を自覚していないのは当然で、それはポッツォとエストラゴンによるポッツォのための「芝居ごっこ」だからである。エストラゴンは半ば暇つぶしのために「よしわかったどうぞお坐り下さい。」と、ポッツォの演出に従ってやる。「いやいや結構です。」と我々の日常生活でもなじみ深い、本心でない形だけの遠慮をみせるポッツォは「もう一度頼むんだ。」とエストラゴンを演出する。「だめだめ、おかけ下さい。肺炎になりますよ。」というエストラゴンの再度の懇願によって、椅子に坐りたいポッツォはようやく坐ることができるとは思っていたが、その時点で彼は演出家としてのパースペクティヴを失くしてしまっている。時間つぶしのために芝居ごっこをし、その中で演出家兼俳優の役割を演じたポッツォがその次にしたのは、「時計を見る」という時間をつぶさねばならない人間が一番してはならない行為であった。

このような芝居ごっこは無数に数えあげることができる。「ポッツォとラッキーごっこ」をしたり、しあわせごっこをして時をつぶす『ゴドーを待ちながら』のヴラジミールとエストラゴン、自分の物語の進行具合をクロヴに質問させ、自らそれに答える『勝負の終り』のハム、「さあ、ウィニー、お前の一日を始めるのよ。」と、自分で自分を演出する『しあわせな日々』のウィニ

の例、という具合に。

このような細切れの芝居ごっこを劇中劇とは呼びにくいかもしれない。しかし、ベケットの登場人物たちは、自分が演劇的存在であることを充分に自覚している。この点においてベケットはライオネル・エイベルの言うメタシアター——芝居の中の芝居、芝居についての芝居——の系譜に確かに連なっている。エイベルは「既に演劇化されているものとしての人生を扱う演劇」をメタシアターと命名した。そしてメタシアターの概念を支えているのは、「世界は劇場」、「人生は夢」という二つの前提であるとエイベルは続ける。

メタシアターの俳優としてベケットの劇中人物に注目してみると、彼らは自分が舞台の上で芝居をしていること、客席からの視線を沿びていることを意識していることがわかる。なぜなら、彼らは自分たちの意識を常に暴露しているからである。例えばエストラゴンは舞台前方に進み客席を見ながら「刺激的な眺めだ。」と言う。また、望遠鏡を落としたクロヴは「わざとやったんだ。」と手の内を見せてから望遠鏡を拾いあげ、客席のほうをのぞいて「群衆が見えるぞ……喜んで有頂天になっている。」と述べる。ウィニーは第二幕の幕があくとすぐにこう述べる。「誰かがまだ私を見ているわ。まだ私を気にかけているわ。それは本当に素晴らしいことだと思うの。」これは一幕と二幕の休憩時間をす

ぎてもなお劇場を去らず芝居を見続ける観客に対する感謝の辞とも解釈できる。

このように観客に直接呼びかけるといふ行為は、演劇的イリュージョンを一時的ではあるにせよ壊す行為であるといえよう。リアリズム演劇が舞台と観客の間に置いた第四の壁はこのような行為によって始めて破られるのである。こうした劇的イリュージョンを破壊する行為は観客にとっては不快なものではなくむしろ快感である。それはプロセニアムアーチの向う側にあつて、それを見ている観客の現実とは隔絶したところにあつたはずの演劇空間が突然こちら側の現実と迫ってきた時の驚きでもある。つまり、ベケットの登場人物は、自らが舞台に立っているという演劇的自意識を表面に押し出すことによって、観客にも自らが観客であることの自覚を促すのである。

このようにベケットは舞台の上でおこっているのは芝居なのだ、演劇空間とはあくまで虚構の空間、遊びの空間なのだ、ということを示し続ける。それは、舞台の上の劇的イリュージョンを矮小なもの、軽いものにしてしまうことは別のことである。たとえ舞台上での遊びの内容が絶望的なものであつても、劇場で芝居を上演でき、観客が足を運んでそれを見に行く、というような事実をも含めて、芝居は遊びであり、遊びは遊びである、という認識がベケットの演劇空間を根底から支えているように思われる。