

# 記憶の演劇の概念について [1]

## ——野田秀樹『ザ・キャラクター』(2010)における社会的記憶——

山下 純 照

[1・1]

本論文は、筆者が長期的なプロジェクトとして取り組んでいる、演劇と記憶のかかわりについての探求の一環である。この探求はきわめて多様なアプローチを許す。むしろ、あまりにも多様な、と言うべきかもしれない。そのため筆者はこのたび、記憶の演劇という特定の概念の解明に的を絞ることにした。その上で本稿では包括的な研究目的の説明と鍵概念の定義の後、表題にあげた野田秀樹の比較的新しい作品がその実例に当たることを主張する。

まずはじめに、ここで言う概念とは、決してある対象を別の対象から区別するための定義と同じではないことを確認しておこう。むしろ筆者は、概念を「ある名称の指示対象について、誰かによって、何らかの理論的前提のもとに了解された志向的对象」として考える。ここで「了解」という表現は「理解」や「把握」としても同じである。「志向的对象」とはもちろんフッサール現象学の意味においてである<sup>1)</sup>。

言うまでもなく概念は定義から出発するものではあるが、その出発点それ自体は明白なものでなければならないから、定義の解明を試みたりすれば奇妙であろう。むしろ解明されるべきなのは、定義に合致する概念の内包と外延である。その概念のもとで何を考えるべきかを探求することが課題なのである。

また概念は、対象の何らかの本質ではない。本質というものは言葉の意味からして間違っただものではあり得ない。それに対し、概念は誰かによって、何らかの理論的前提のもとに了解された志向的对象であるため、理論の欠陥や了解の不適切さなどの原因によって間違っただものとなり得

る。だからこそ概念は修正されたり、理論的前提との関連においてさらに深く、あるいは広く解明されたりする可能性ないし必要性をもつ。つまり、概念の解明を目指す立場とは、対象を「ある理論的観点からよりふさわしく把握」しようとする探求の立場だと言える。その場合、対象の選択・理論的前提・把握の仕方という三者の間で絶えず調整をし、相互折衝するという作業行程が予想される。これは単なる帰納や演繹に帰着させることのできない過程であり、むしろそれは解釈学的な往還運動の様相を呈するに違いない。

まずは本論文における企てとして、記憶の演劇という概念を定義しなければならぬが、その前に演劇それじたい、および演劇研究の対象を定義し、それに応じて研究方法についての方針を決定しておこう。まずは演劇じたいを次のように定義する。

演劇とは、そこに言語的意味構造を見てとることのできる身体的再現行為が、ある場所で直接観られるという出来事をさす。詳しく言えば、ある人間（演技者・俳優）が、空間を共有しつつ観ている者（観客）に対して、自らの身体的行為またはその延長と考えられる身体的行為（人形の操作など）を通じて、人間ないしその類似者（例えば神や死者や動物など）の行動を再現し、観る者がそれをまさに再現行為として、自らの身体的な臨在にもとづいて解釈して反応するという出来事を演劇と呼ぶ [=定義  $\alpha$ ]。

定義  $\alpha$  は一見、「演劇 = 上演」説に近いように見えるが、実際にはそうではない。通常、「演劇 = 上演」説においては上演という概念に観客も含まれるのが前提になるはずだが（さもないと観客が不可欠の要素でなくなってしまう）、この前提の正しさは疑ってみる価値がある。観客がそもそも上演じたいに含まれるなら、なぜことさらに観客参加型の趣向をこらす演出家が跡を絶たないのであろうか（リチャード・シュクナー、アウグスト・ポアール、寺山修司、フランク・カストルフ）。このことはむしろ、観客と上演の間には原則的に距離があることの根拠になるだろう。そこで、疑問の残る「演劇 = 上演」説をあえて受け入れないことにしよう。演じ手の再現行為こそが上演であって、観客はそれを原則として距離を取って観劇する存在である。

定義 $\alpha$ は後に研究対象を定義するときにも好都合な面をもっている。というのも、出来事という言葉を使えば、そこに含まれる「出て来る」という日本語の含意の結果、上演というものが制作集団によって予め企画され、演出家によって指導され、俳優達によって練習されて形成され、そして当日遂行されるという時間的広がりまでもすくい取ることが不可能ではないからである。しかも「出来事」には非日常的な事柄の出現というニュアンスも含まれるため、上演が終わった後でも観劇経験として観客の想起の中で反芻され、またそれが変化していく様相まで思考の対象とすることが無理ではなくなるだろう。

ところで、定義 $\alpha$ と様々な具体的な舞台芸術や見物対象の種類との関係はどうなるのだろうか。例えばオペラは演劇か。パントマイムはどうか。物語性のない舞踊は？ かつて解剖学シアターと呼ばれ市民の一部に公開された死体解剖は？ しかし実はこれらの問いは、可能な問いではあるが、あまり有意味な問いではない。定義 $\alpha$ は存在様態からの定義であり、現象学的な定義であるのに対し、これらの問いは形態学的な問いだからである。ある意味で答えは簡単である——「オペラやパントマイムや物語性のない舞踊や公開された解剖なるものをまず定義して欲しい。そうすれば答えましょう」ということになる。この答えが逃げ口上に聞こえるなら、もう少し生真面目にこう答えることも可能である。物語性のない舞踊を例に取ろう。ある種の観客は振付家の意図を汲んで、再現的な解釈を内心禁じるかもしれない。この禁欲的な反応も一つの出来事であり、質の高い舞踊体験になるかもしれないが、それは演劇ではない。逆に、振付家が物語の再現を意図していなくても、観客がみずから物語を読みとって感動なり反発なりしたとすれば、それも一つの出来事であり、立派な演劇になる。上記のタイプの問いにはほぼ同じパターンで答えることができる。公開解剖についても基本は同じである。そこに付け加えるべきことがあるとすれば、シアターと呼ばれていたからと言ってそれだけで直ちに、それが演劇であることを意味しないのは、建築物としての劇場が出来事としての演劇とは区別されなければならないのと同じ論理によるという点である。

定義 $\alpha$ と伝統的な演劇理解との関係についても触れておこう。前者は後者を一面では厳密化し、他面では拡張したものである。というのも定義 $\alpha$ は、アリストテレスが『詩学』で定義した意味での悲劇が上演

され観劇された場合、この出来事を含み得る<sup>2)</sup>。また定義 $\alpha$ はベントリーの有名な「定義」とも矛盾しない<sup>3)</sup>。ただアリストテレスについては、彼の定義は上演と観劇という局面を明示的に含んでいないため演劇の定義としては厳密でなく、悲劇に限定している点で狭すぎる。ベントリーの「定義」では、人形劇や、観客参加を含みつつ言語的意味構造を軸としたパフォーマンス——観客が客席から舞台や街頭に引きずりだされるような「ハプニング」が実は主題に対応しているような例は十分あり得る——を演劇だと判定することは困難だろう。それらも定義 $\alpha$ によれば演劇になるのであり、その意味で定義 $\alpha$ は伝統の拡張である。

定義 $\alpha$ の下で、筋と物語の概念を導入しよう。行動を再現するという契機から出発すれば、その分節化としての複数の場面の配列が演繹される。場面の配列を有意味な時間的継起の構造として観客が読みとったものを筋と定義する<sup>4)</sup>。筋は複数であり得るため、その全体的なメタ構造を物語として定義しよう<sup>5)</sup>。筋と物語の関係は物語理論において複数の仕方でも説明されている。例えば、物語とは単なる時系列に沿った事件の連続であり、筋とはそれに因果性を設定したものとされるが、しかし筋においても場面どうしの関係性は因果的であるとは限らない。例えば後の展開に備えて必要な伏線となる事件を設定するとき、その直前までの流れとの因果関係は切断されることは十分考えられる<sup>6)</sup>。

物語の概念について補足しておこう。筋は一般に複数であり得るだけでなく、とりわけ近現代劇では多くの場合、長短様々に錯綜するため、観客はその全体的な配置、すなわち隠喩的に言えば星座を、思い描く必要に迫られる。オリオン座に喩えれば、ベルトの三つ星は一つの筋である。左肩の赤い星から胴体右下の青白い星へといたる輪郭線も筋に該当する。しかしオリオンの全身像は筋と言うにはあまりにも面的に広がっている。全身像に当るのが物語である。一つの全身像に対して、それを構成する複数の面の輪郭線の辿り方は何通りも存在するだろう。物語とは筋の上位の統合形象であり、筋の集合のメタ構造である。従って物語には一義的な時系列はなくても良い。もちろん、いわばウミヘビ座型の物語は考えられる。その場合には物語は筋とおよそ一致し、例えば物語上の過去、という言い方が一義的な意味を持つ。それに対していわばオリオン座型の物語において過去は一義的ではない。このことは記憶の演劇を構想するために本質的である。

[1・2]

記憶の演劇を論じる前に、本節では演劇研究そのものの対象についての筆者の考えを述べ、次いで本研究の方法について述べる。まず研究対象一般を次のように定義しよう。

演劇研究の対象とは、定義 $\alpha$ の定める演劇それじたいにとどまらない。それはむしろ演劇の可能性である [=定義 $\beta$ ]。

定義 $\alpha$ によれば演劇とは出来事なので、そのような夜の白露とばかりに消えるものがどうして研究対象になりうるのかについての保証がない。ただこの不確かさは、厳密化の方向では解決できない。正しい解決の方向はむしろ逆であって、むしろ対象の幅をもっと広げることにより戦略的に解決すべきなのである。戦略的にとは、対象の外延をあえて曖昧にしつつも、可能性という概念を設定することにより、少なくともそのつどの問題設定、使用する理論、利用する研究資源との兼ね合いにおいて論理的整合性を要求することができるという意味である。

定義 $\beta$ は、演劇研究の対象は必ずしも演劇でなくても良いことを意味しているから、上演とその観劇という出来事の前後の活動や経験、さらには上演を成立せしめる環境や時代状況までも研究対象とすることができる。戯曲に視点を限定しつつ、主題や構造についての解釈を展開したり、想像上の観客反応を論じることも、定義 $\beta$ によれば演劇研究として認められよう。もちろん現実の観客反応を観察し、考察対象にすることも許される。その場合、その観客反応は現実に起こったのだから可能性としてもあるという論理に基づいている。

筆者は次節以下で記憶の演劇について論じるが、それが演劇であるかぎりには定義 $\alpha$ を前提とすることは言うまでもない。しかし実際上の研究過程では、出来事を直接論じるということは、その一過性・消失性のため必ずしも有効ではないどころか自縄自縛に陥る危険性が高い。むしろ以下で実際に遂行することは、主として戯曲の解釈や、上演の演出の解釈が中心になる。これは定義 $\gamma$ にもとづく戦略である。記憶の演劇の研究とは、記憶の演劇の可能性の究明であり、その可能性を本研究プロジェクトでは記憶の演劇の「概念」として設定した。

そうした上で、定義  $\alpha$ 、 $\beta$  に適合する研究方法を次のように設定しておこう。

本研究における方法とは、ある特定の演劇の可能性に含まれる、出来事性と構造性という二つの焦点の間で解釈学的な往還することにより、研究者自身はその演劇についての自らの経験を生み出すというものである。詳しく言えば、自身の観劇体験の記憶、演劇批評を含む他の観客の証言、舞台映像、写真、録音、言語的意味構造についての入手しうる文字資料（台詞やト書きからなる出版された劇テキストあるいはその草稿、コメディア・デラルテにおける筋のスク립トなど）といった可能な研究資源にもとづき、自らの問題設定に沿った解釈的な意味経験を形成することが演劇研究の方法である。その際、多様な研究資源の中の優位性は、原則的に決まっているのではなく、問題設定と資源の可能性によって決定される [= 方法  $\alpha$ ]<sup>7)</sup>。

### [ 1 ・ 3 ]

記憶の演劇を次のように定義する。

記憶の演劇とは、言語的意味構造の中心が記憶であるような演劇である。詳しく言えば、観客の最大の関心を集める人物（たち）の持つ記憶が物語の主題になっていること、しかもその記憶の再現、つまり人物（たち）自身の想起行為が、物語上本質的であること、これら2つの条件を満たす演劇を記憶の演劇と呼ぶ [= 定義  $\gamma$ ]。

この定義  $\gamma$  には、記憶（想起も含むものとする）の概念それじたいの定義は含まれていない。これは意図的なものである。というのも、この段階で記憶の概念を厳密に定義してしまえば、もしそれが研究の進展とともに変化した場合、具体的な作品の選択に問題を生じるからである。かといって具体的な個別研究の対象として何がふさわしいかは予め決定できるはずがない。それに、記憶がいかなるものとして定義されるにせよ、それはごく一般的な「覚えていること」「思い出すこと」という語義に反するものであって良いはずがない。従ってこの一般的な意味にお

いてのみ、記憶という概念を使用しておけば、後にどのような形でそれが厳密化されても対応できるだろう。

定義 $\gamma$ において、それを構成する最初の条件、すなわち主題に関する条件の妥当性については、まず議論の余地はないだろう。それは記憶の演劇の規定としては同語反復を思わせるほど平凡である。しかし、それは必要な条件であることに変わりはないし、実際、事例に当てはめるとかなり強い判定力を発揮する。そのことを本稿では後にソフォクレスの『オイディプス王』に即して説明するだろう。他方、筋に関する条件については、なぜそれが必要かの説明はしておくべきだろう。筋構造は古典的なケースでは、伏線、事件の顕在化、緊張を高める要素、クライマックス、そして認知と逆転という風に記述される。記憶の演劇の筋構造は常にこれと同一ではないが、そのある部類のものは、少なくともこの古典的構造を基礎にしたものだろう。というのは主題となるものが誰かの記憶だと言うとき、その有力な1つのパターンは、その記憶が忘却と表裏一体であり、想起が実現するかどうか賭けられているという場合だからである。このとき記憶の演劇は特有のサスペンスを持つのであって、おそらく古典的な構造における認知と逆転であったものが、記憶の演劇でも応用されて想起の実現という形を取ると思われる。もちろんこのようなケースが全てではないのであって、例えば治癒し得ないトラウマ記憶が登場する作品が考えられる（実際にある）。その場合には想起はむしろ構造の基本的設定という意味で不可欠のものとなり、必ずしも古典的な構造を必要としないだろう。こうした考察は、今後も記憶の演劇の概念の解明という課題の中で継続されるだろう。なぜ記憶の演劇の定義に構造上の条件が現れるのかについての説明としては、以上で十分であると思われる。

定義 $\gamma$ の下で、われわれは記憶の演劇の概念の内包と外延を解明していくことを問題設定とする。その第一歩としてのさしあたりの課題は、定義 $\gamma$ に合致する対象の存在を問うことである。このような対象の探索については、戦略的に3つの方向性が見込まれる。1番目は、既に「記憶の演劇」を枠組み概念に用いて行われた先行研究か——その際もちろん、それが定義 $\gamma$ と同一の定義に基づいているわけではないにしても、逆にまったくそれと無関係な思考に基づいている可能性も少ないであろうから——あるいはもう少し広く、記憶と演劇との関わりを包括的な主

題として行われた先行研究の中で既に挙げられている事例を、吟味する方向性である。2番目は、個別の演劇人についての研究の中で特定の作品を記憶の演劇として名指しているような場合、その作品をここでの枠組みの中で捉え直すという方向性である。3番目に、筆者自身が集めた経験の中で得た事例を取りあげ、調べるという方向性である<sup>8)</sup>。本稿ではこの3番目の方向で、次節において、筆者が2010年に観た野田秀樹の『ザ・キャラクター』が記憶の演劇であることを論証する<sup>9)</sup>。さらに次々節では、定義γに合致しない例を考察する。そのことは記憶の演劇の概念の外延を明確にする上で一定の意義があるだろう。

#### [ 1 ・ 4 ]

演劇研究者は、取り扱う研究対象としての演劇の可能性を、常に観客として経験することができるわけではない。筆者にとって『ザ・キャラクター』はそれが実現した幸運なケースの一つである<sup>10)</sup>。公演期間に先立って劇テキスト<sup>11)</sup>が発表されており、さらに上演後しばらくして舞台映像が放映された。資料的には(筆者の場合)同じ作者の『ザ・ダイバー』<sup>12)</sup>と並んで最も恵まれた事例であり、そのことがこの作品をここで取り上げる大きな理由である。なお、この箇所では記憶の演劇の事例が存在することを示すためにこれを扱うのであって、この作品に含まれる様々な記憶の演劇としての諸特性を一度に全て問題にするわけではないことをお断りしておく。まずはこの演劇について、筆者なりの解釈を交えつつ記述しよう。

暗い舞台に一人の女性がグレイのワンピースを着て横たわっている。舞台奥の土手のように高くなった向こうから、背中に羽を付け、白い衣をすっぽり被った、動きが幼児を思わせる小柄な人物が3人出てきて(キューピッドだろう)、寝ている彼女の身を起こす。舞台映像ではここで、高い柱時計の文字盤をカメラが捉えている。背景がほの明るくなり、音響が鳴る中、「土手」の水平線を破って十数人の集団が現れる。最初の何人かは、まるで尻餅をついた状態から腰だけあげたような格好で、両足を交互に突き上げては下ろし、突き上げては下ろししながら舞台前方へとにじり降りてくる。それに続き、現代舞踊を連想させる思い思いの動きで、十数人の者たちが雪崩れ落ちるように出てくる。すなわちこの芝居には、しばしばアンサンブルと呼ばれる種類の演技集団が伴って



いて、後には、物語の場所がそこに設定される町の書道塾の生徒たちや、群衆や、この書道塾が変貌した「カルト集団」や、取材するマスメディア陣、あるいは場面によっては森の鬱蒼と茂る木々や月桂樹の木立やリュカオーン達といった多様な群像を演じ出すのであるが<sup>13)</sup>、冒頭のここではかれらが何者なのか、わかる手がかりはない。客席から見たときの記憶では、異世界の者たちが出現してこちらの方にやってくるという印象であった。テキストで確認すると、これはまだト書きもない部分であり、おそらくはインパクトのある群像を観客が記憶に留めることじたいが期待されていたと思われる<sup>14)</sup>。やがて先ほどの女性（宮沢りえ演じるマドロミ）が中央でスポットを浴びて語り始め、芝居が動き出す。

物語は、野田秀樹の作品の常として一筋縄ではいかない複雑な構造をもつが、その概要は以下のように記述できるだろう。物語上の現在と思われる時間の中で眠っていたマドロミは、弟が雲の上から落下する夢を見る。

マドロミ：サイレンが町中に響くたび、しがみついてきた幼い弟  
……弟の中にあるのは弟。儂さの中にあるのは夢。（中略）『姉さん、雲をつかみ過ぎた。ちぎれる。真綿の雲がちぎれる』馬鹿ね、それは雲なんかじゃないよ、私の袖（後略）

（野田（2010a）60頁）

野田作品の常として、神話めかした設定である。マドロミは少し後で「なんだか、まどろんでいたい。きっといつまでも目を覚ましたくはないんです」（72頁）と述べる（ただしそのときは既に弟を捜しに来ている）。この冒頭の語りの中で既に「弟の中にあるのは弟」「儂さの中にあるのは夢」といった作者特有の言語遊戯が開始されている。この漢字（キャラクター）の作りを用いた言語遊戯は、物語の主要な動機になっていくのだが、ここでは失われた記憶（弟）の探求という主題が暗示されている点だけ指摘しておこう。しばらくの後、アンサンブルが彼女の体を支えて宙を飛ばす演技があり、彼女は町の書道教室に姿を現わす。しかし彼女が現われるまでの間にその教室では、極端なまでの向上心を示しつつ稽古に励む生徒たちの様子と、その財産をすべて寄贈させ

る契約文面を半紙に書かせる疑わしい指導の実態、そして経営者である立派な体躯の家元（古田新太）の奇矯な言動が描写されている。マドロミはこの場面に登場するとき、「大きな古時計」と前面に大書きされた大型冷蔵庫ほどの箱——これは先述の柱時計に近接しており、合わせて「時間」を象徴しているのだろう——の背後から出てきており、「私、たぶん、この時間の裏側で眠っていたんだと思います」（67頁）と述べる。マドロミが「まどろんで」いる存在水準で起こることを筋Ⅰとすれば、ここではそれとは次元の異なる世界に入り込んでしまったことが分かる。後者の中で起こる出来事の連鎖を筋Ⅱとしよう。マドロミは、書道教室に入って行方不明になった息子を捜すオバちゃんという女性に出会う。そして自分を不審の目で見ると古株の弟子に、弟がこのあたりに落ちたと思うと言う。家元の目に留まった美貌のマドロミは、住み込みの塾生として認められ、修行しながら弟の跡をたどることにする。

ここで先取りして言えば、これらの筋Ⅰ・Ⅱに、ギリシャ神話の世界から断片的に借用される要素である筋Ⅲが加わることになる。物語は筋Ⅱを軸として、筋Ⅰと筋Ⅲがそれに接合したり挿入されたりする形で構成されている。以下、筋Ⅱの経過を見ていき、折に触れてそれと筋Ⅰ・Ⅲの筋がかかわる様相を記述しよう。

筋Ⅱには、状況設定、伏線、事件の開示と展開、人物の変容、緊張の上昇、クライマックス、逆転と認知、破局という「ほとんど古典的」な筋構造が透けて見える（つまり、人物の変容は古典的構造に必ずしも入らない）。ここでは家元と呼ばれる経営者とその妻（野田秀樹）、家元の3人の子ども（冒頭でキュービッドを演じた役者たち）、古参の弟子である古神（別名クロノス、橋爪功）、会計（別名ヘルメス、藤井隆）、新人（田中哲司）が登場している。家元はとことん戯画化されたカリスマであって、そのため、野田の演劇の約束事とも言うべき言語遊戯とそれによって引き起こされる観客の哄笑は、この芝居ではほとんどがこの家元に対してのものとなる。

状況設定とは、既に述べた書道教室の日常とそこへのマドロミの登場である。

伏線とは、家元がギリシャで殺人を肯定する着想を得てきたことである。彼はマドロミが出現する直前、ちょうど一家でギリシャ旅行から帰ってきたところなのだが、そのギリシャで彼は「キル・ミー・チェン

ジ」なる言葉を覚えてきた。彼はこれを「殺してくれ、そして私を変えてくれ」という意味に勝手に解釈した（64頁）。これを聞いた新人は、それがギリシャの物乞いの台詞「小銭をください」（ギブ・ミー・チェンジ、65頁）だと正しく見抜くものの、それを指摘しても家元の意固地な考えは変わらない。またそれに関連して、筋Ⅲの要素である、百の目をもつというギリシャ神話のアルゴス（池内博之）がいつの間にか隅に蹲っていて「それで、殺して差し上げたんですか？」（64頁）と短い突っ込みを入れる。家元は空とぼける。ト書きに「奇妙な様子に驚く人々」（同所）と周囲の反応が指定されていることから、殺人は既に行われていたのであろうと予想がつく。もう一つの伏線は家元の性格についてのものである。彼が「袖」という字を正しく書けないという失態を犯した（衣偏でなく示す偏にし、また由の縦線が長く突き出しすぎてしまった）のをマドロミが「神」のつもりなのだろうとフォローすると、渡りに船とばかりにそれに乗る（74頁）というところから、周囲の期待に合わせて自己イメージを作ってしまうという性格が伺える。

事件の開示と展開というのは、まず何より会計が先述の殺人事件のことを示唆して「あんなことが起こっ」たと述べ（85頁）、「今までここでやって来たことが、何でもなくなるっていうのも、そりゃどうかなって」（同所）思い、教室の金庫を抱いて逃げようとするものの、露見して4階の窓から墜落させられるという出来事である。会計は偶然、窓枠につかまって命が助かった後は、殺されかけたことを「本当に今のは修行だったんですね」（89頁）と受け止めて、忠実な弟子に戻っていく<sup>15)</sup>。他方、このとき会計殺人未遂に手を貸した弟子の古神は、後に実際に殺されてしまう。このように、書道教室の中では命がけの信徒が、修行の名の下に要求されていたことがわかる。次に述べる、ギリシャ神話から借用されるモチーフにも、この集団内の殺人という事態は反映されて、アルゴスとダブネーの殺害という形で展開していく。

人物の変容について言えば、家元がギリシャから持ち帰った考え方、つまり人間の性格（キャラクター）を全く別のものに変容させてしまうという思想がそれに当たる。これはなにより、先の「キル・ミー・チェンジ」という伏線によってその片鱗が示されていた家元自身の教祖化である。それと即応するように、新人がだんだん熱心な生徒から狂信的な信徒になっていく様相が描かれている。同じことは会計の変貌について

も言えるだろう。さらに人物の変容については、筋Ⅲの要素であるアポローンとダブネーのモチーフが導入されて、教室内で起る変容と合わせ鏡の効果を生んでいる。すなわち逃げるダブネー（美波）と、彼女を追うアポローン（チョウ・ソンハ）が、筋Ⅱの然るべき箇所では出現する。その出現の契機は書道そのものに関係づけられている。

家元：そう！ わしがゼウスになったあの日。『わし』と『和紙』が一体化した。そして、この『紙』に『神』が舞い降りてきたんだ。」（家元が、サラサラッと書く。「月桂樹」と書く。すると『時間』の裏側から、ダブネーが駆け込んでくる<sup>16)</sup>。追ってアポローンが現れる。ダブネー、逃げる。……）（75頁）

また、マドロミたちが手習いとして写経ならぬ「ギリ写経」（「ギリシャ教」とも聞こえる）をするように家元から命じられ、マドロミ自身が「ギリシャ神話に書かれていることはすべてが本当に起こったことなの」（77頁）と賛同すると、やがてアポローンとダブネーが先述の柱時計の裏側から出てくる。しかも、ある箇所ではト書きで「書道教室はそのまま。ギリシャ神話の世界と共存する」（78頁）と述べられるし、さらにあるト書きでは「（書道教室の扉の）中から、ギリシャ神話の変身譚の物語があふれ出てくる」（95頁）ということになっている。このように筋Ⅲは断片的ではあるが、筋Ⅱの複数の部分と重ね合わされ、人物の変容という意味を倍加している。この変容には、ダブネーの月桂樹へのそれが象徴する非情さが伴っている。まさにこの非情さ、もっと言えば残酷さのゆえに、野田はこのギリシャ神話のモチーフを導入したのだと思われる。アポローンとダブネーは、筋Ⅱへと入りこんだ後は、教室の弟子として扱われ、やがて先ほど述べた集団内の殺人行為にまきこまれていく。逆にそのような行為が、ギリシャ神話のレトリックで了解されるかのような、教祖の見解が「演出」されることにもなるのである。

緊張の上昇とは、書道教室で生徒の失踪事件が起きていることをマスメディアが取り上げ、取材に殺到したり、テレビで書道教室（ここではすでに宗教的集団化しており、以下教団と記す）を糾弾する円卓討論会が開かれ、あのオバちゃんが登場して声を張り上げている様子が舞台上

のスクリーンに大書しになること、危機感を感じた教団は秋葉原で対抗デモを行い、その様子がやはりスクリーンに映写される——「信」の字を大書した半紙を掲げた信徒たちが道を埋めて行進している——といった過程を指す。家元は「あの外の世界にいるリュカオーン達を、いよいよ本来の狼にチェンジさせよう」（103頁）あるいは「筆一本で世界を焼き尽くしてこい」（115頁）と言った命令を出すようになる。リュカオーンとは教団に批判的な外部を集散的に指す比喩である。ここでは彼のテロ首謀者としての性格がはっきりしている。オバちゃんが殺害されたことがニュースで流れる。

クライマックスとは、家元の命令により、ダブネーが薬物「セイレーン」を強制的に口に流し込まれ悶死する場面である（108頁）。古典的な悲劇においてもクライマックスの位置づけはあくまでも解釈の問題であって、何らかの標識に基づいてできるものではなく、ましてこの演劇のような古典的構造を借りた現代演劇においては、それを決定することには曖昧さがつきまとう。しかし、このダブネー虐殺の場面は明らかに上演の中で雰囲気の高潮であった。筆者が観劇した2回目に観劇したところ、2時間5分弱の上演中、開始1時間15分後までは、まだ笑いが起こっていた。開始から1時間30後にダブネーの虐殺があり、その後の客席には寂として声がなかった。この演劇で、誰かの殺害が、舞台の上で換喩的（後述の、不可視の閉所でのアルゴス撲殺）ないし隠喩的（後述の、地下鉄サリン事件における乗客達の崩れ落ちる光景——実際の犠牲は必ずしもこのように車内で倒れこみはしなかった——）にではなく直示的に演じられるのは、このダブネー殺害が唯一のものである。嫌がりながら薬物を飲まされ、絶叫し痙攣しながら死んでいくダブネーの再現は、『ザ・キャラクター』のいわば残酷劇としての面を象徴している。しかもこの行為をどう解釈するかが、それを目撃した弟とアルゴスのどちらが家元の価値観に近い者かを決定することになる。

家元：もう一度だけ聞かず、お前たち二人に。今何を見た？

アルゴス：人間が殺される姿です。

アポローン：人間が月桂樹に変わる姿です。

家元：本当のことを話している者だけが嘘つきをキルミーチェーンジさせろ。

古神：どうすればいいんですか。

(家元、『冷ぞうこの扉』と書く。その紙を立てると、冷蔵庫の扉が現れる。扉を開く)

家元：そこへ入れろ。後は、二人で決めろ。どちらが嘘をついているのか。(109頁)

もちろん、観客およびアルゴスにとっては、ダブネーの「変身」が起らなかったことは明白である——死という究極の変容が生じたことを別とすれば。ところがアポローン(彼がマドロミの弟だということはこの時点で既に判明している)にとってはそうではなかったのである。その結果がどうなるかは、次に認知と逆転において見ることにする。

認知と逆転に当たる要素は、数え上げれば、1) マドロミが探し求めていた弟(=アポローン)こそが実は書道教室で最初の殺人事件に関わった弟子で、彼は別の弟子アルゴスを(これがオバちゃんの息子であった)、閉じこめられていた狭い部屋の中で撲殺したのであること(116頁)、2) 弟はジャーナリストで、教室への潜伏取材を試みるうちに(まさにあの新人のように)性格が変貌していたのであったこと、3) 周囲の者に合わせて性格を変えていく能力の持ち主らしい家元に、危険な変化の要因、すなわち神話的ジャーゴンを与えたのが他ならぬこの弟であったこと、4) そのギリシャ神話とは、マドロミが幼い頃の弟に寝物語に語り聞かせてやったものであったということ、つまりは、5) マドロミ自身が知らない間に、悲劇の遠因に属していたということ(105～106頁)、これらの描写である。ただこの順序からわかるように、ギリシャ神話の知識を介したマドロミ自身の「関与」はクライマックス(108頁)以前に認知されているため、逆転には含まれておらず、衝撃的な暴露という印象を与えない。ここで指摘すべきは、筋Ⅱそのものがかなり緩やかに組み立てられている点である。マドロミはしばしば筋Ⅰの水準に戻って語るものであり、そこでは彼女の言葉は筋Ⅱの人物達には、意味不明のものとして捉えられている。例えば、

マドロミ：このとき、あんたたちは、もう人を殺していたんだよ。  
間。

家元夫人： 今、何か変なことを言わなかった？(100頁)

のような一種の距離化がほどこされているため、マドロミ自身に関わる認知はあまり「劇的」には感じられないのである。これに対して、彼女の弟が実はアルゴス殺しの犯人だったことの暴露は、破局の近くに置かれているため逆転の核となるだろう。興味深いのは、この暴露にいたるプロセスに、いったんは「時計の針が逆に回転」（104頁）するという趣向で<sup>17)</sup>「解決の延引」が仕掛けられていることである。それにより過去にさかのぼって真実が解明されるかのように見せる。つまり、いったんは、アルゴスと弟が殴り合う音がし、前者が後者を撲殺したかのような場面が見せられる（109～110頁）。ところが、それが幻であって事実ではなかったことが後の場面で見られる。そこでは明らかにアルゴスの死体が横たわり、弟だけが「冷蔵庫」（閉じこめられていた部屋）から歩み出てくるからである（116頁）。すなわち逆転である。

破局とは、マドロミの弟が大量殺人テロに実行犯として加わる情景の再現である。いくつものサイレンの音が、実際の消防車のそれよりもやや低い音色で、あたかも遠方で鳴く怪物の声のように重なり合って響く中（実際マドロミは後述のようにサイレンをセイレーンの歌に喩える）、舞台奥に満員の通勤車両の群衆場面が現れる。人々は日常そのままの様子で、吊革につかまって揺れている。その手前の空間に3人の実行犯がこうもり傘を手を持って現れ、それぞれビニール袋に傘を突き入れる。透明な液体が流れ出し、それは傾斜のついた舞台空間を伝って、幾条にも分かれてゆっくり観客席の方に迫ってくる。崩れ落ちるように、舞台奥で群衆が倒れ込む<sup>18)</sup>。この破局の情景において、『ザ・キャラクター』が、オウム真理教団による1995年3月20日の地下鉄サリン事件にいたる過程を特有の仕方でも再現した演劇であるという、すべての観客がまず疑いなく予期していたであろうことが、演出そのものによって確認されることになる。ちなみに作者は「あの事件」とだけ述べているが（野田(2010b)、沢美也子によるインタビュー）文脈からみてその意味は明白である<sup>19)</sup>。

以上のように筋Ⅱが完結し、最後に再び筋Ⅰに接合して芝居は終わるのであるが、まさにその接合部分が、『ザ・キャラクター』が記憶の演劇であることを示す上で直接的な役割を果たす。最後の場面では、家元が「冷蔵庫」に身を隠している。マドロミはその前で長い台詞を語る。

マドロミ：(前略) 取り返しのつかないサイレンが街中に鳴り響いた。船乗りを心溶かすほどの音色で誘惑し、しゃぶりつくし、やがて浜辺に船乗りたちの骨を打ち捨てたというサイレーン。午前8時9分、そのサイレンが東京中に鳴り響いた。その時、わたしはまだ弟のしがみついている袖に気がつかないでいた。この物語を知らずに生きていた。(中略)(無言の家元に振り返って) おい、ひと言なにか言ったらどうだい? 冷蔵庫に閉じこもったままの、紫色に凍えた、醜いナルキッソス。  
(冷蔵庫が開く。中に家元が、隠れ潜んでいる)

家元：スクール水着がまだなんだよ……。

マドロミ：こんなコトバを聞きながら、おまえたちは、筆一本で空を突き刺したつもりだったの? 死んだものたちの祈りは、届かなかった。けれども、こうして生きている者たちの祈りは、なおさら届かない。

アルゴス：だったら、生きとし生ける者たちは、忘れるために祈るのか?

オバちゃん・ダブネー：それとも忘れないために祈るの?

マドロミ：もちろん、忘れるために祈るのよ。でもね、それでも忘れきれないものがのこるでしょう。そのことを忘れないために私は祈るしかない。起きたばかりのまどろみの中で。(118~119頁)

この引用は冒頭のマドロミの語りとつながるものであって、従って筋Ⅱがここで筋Ⅰに再び接合したと考えられる。「弟のしがみついている袖」というのは、冒頭のマドロミの台詞で言うように、雲から落ちようとする弟がマドロミの袖にしがみついたものちぎれて落下し、地上では書道教室の家元との関係性にしがみついた、ということの隠喩である<sup>20)</sup>。ともあれ、マドロミは弟が何に囚われてしまったのかを知らず、「この物語を知らずに生きてきた」。これは、筋Ⅱは彼女の経験に基づくものではないため、結局はそれが彼女自身の記憶であるということも言えず、従って『ザ・キャラクター』は記憶の演劇とは言えないという結論を導き出すものであろうか。



そうではあるまい。そのことを示すのがマドロミの最後の台詞である。「そのことを忘れないために私は祈るしかない。起きたばかりのまどろみの中で」と彼女は言う。この台詞は決定的ではあるまいか。これはまず第一に、マドロミという主人公が実在する現代の個人の再現的な形象化ではなく、作者の観念の形象化なのであって、その観念とは「まどろんでいる存在者」であろう。事実、先述したように劇の前半ではマドロミはいつまでもまどろんでいたいという願望を口にしていた。しかしこの最終場面では、まさにそのまどろみの中で、彼女は目覚めつつある。目覚めの契機こそ、「そのことを忘れないために祈る」という行為である。ここには2つの論点がある。

その1つ目は、ここでの「そのこと」に連なる意味の数々である。マドロミの語りに答えるように、ここでは既に死者であるオバちゃん、アルゴス、ダブネーが口を開く。マドロミの「死者たちの祈りは届かなかった」というときの死者たちとはこの3人のことである。教団が暴走しつつある過程で殺害された彼らの霊は、自分たち以上の犠牲者が出ないことを祈ったに違いないというマドロミ自身の、引いては作者の思考がここには表現されている。「その祈りは届かなかった」ために大勢の犠牲者があらたに出てしまった。では残されて生きている者たちはどうすれば良いのか。「だったら、生きとし生ける者たちは、忘れるために祈るのか」とアルゴスは問いかける。「それとも忘れないために祈るの?」とオバちゃんとダブネーが問いかける。これに対するマドロミの「もちろん、忘れるために祈るのよ」とは、生き残った被害者への慰撫であろう。ここにはトラウマ記憶の問題が響いている。トラウマ記憶に対しては、思い出すことではなくむしろ忘れることが課題になるからである。そのことと、記憶の演劇とはどのようなかわりをもつのかは、今後の筆者の思索の中で重要な問題となるに違いないが、ここでは深入りできない<sup>21)</sup>。

その代わり、ここで2つ目の論点が連なって出てくる。マドロミは「でも、それでも忘れきれないものがこのころでしょう」と続ける。「忘れきれないもの」の解釈は一義的にはできないと思われるが、例えば今述べたトラウマ記憶のことと理解できるし、その場合、次の「そのことを忘れないために祈る」というのは、同時代に生きながら当事者にはならずすんだ人間の立場から、トラウマ記憶を抱えた人々のことを忘れない

のだと理解することができる。ここでの論点は、記憶の社会性である。ある種の記憶は、当事者だけのものであるべきではなく、社会的に共有されるべきものであるという思想をここに読みとることができる。そのようにして共有されるべき記憶を社会的記憶と名づけて良いとすれば、その社会的記憶の主体こそがマドロミという主人公に形象化されているのである。

ただし、マドロミが言う「それでも忘れきれないもの」の含意はトラウマ記憶の問題にとどまらず、もっと広く根深いものではないだろうか。それだけでなくどうして、彼女がギリシャ神話の知識の注入を介して家元のテロ行為の遠因になっていたというような筋が必要であろうか。むしろこの筋の暗示するところは、社会的記憶の概念には責任主体論が伴うということであろう。「私はこの物語を知らなかった」とマドロミは語っているが、実はこの無知という事実の悔恨にみちた想起と、その告白こそが、『ザ・キャラクター』を記憶の演劇たらしめるもう一つの大きな要因だとみなければならぬ。つまり社会的記憶には、無知であったことの記憶も含まれる。

定義との関連で、『ザ・キャラクター』が記憶の演劇であることを確認しよう。作者は、明らかに1995年3月20日に起こった地下鉄サリン事件をモデルにして神話的設定の物語を創作した。物語の主人公であり、当然ながら観客の関心の的になるマドロミは、事件の被害者の肉親という立場で真実を知ろうとするうち、実は自分が悲劇的な事件への間接的な関与があったと悟る。しかも被害者であると思っていた弟こそが加害の中核にいた事実をマドロミは認知する（「この物語を私は知らずに生きていた」(118頁)）。その「事実」の全体像は、本人が『『時間』の後ろ」(66頁)を通して過去に戻ることによって知るという物語構造になっている。確かに、マドロミが何らかの筋の上で、真相を自分自身の個人的記憶として想起するわけではない。ここでの記憶の行為はあくまでも、「それでも忘れきれないものがのこるでしょう。そのことを忘れないために私は祈る」(119頁)という行為である。この祈りは、被害者にとっては「忘れきれないものがのこる」というまさにそのことを対象としている。それは他者の記憶に向けられた記憶であり、これを社会的記憶という概念で捉えるのは適切であろう。マドロミという象徴的人物は、社会的記憶の主体であり、その持ち主に他ならない。従って、定義

$\gamma$  の2条件のうち、主題に関する条件が満たされている。

さらに、「忘れないために私は祈るしかない、起きたばかりのまどろみの中で」(119頁)という彼女の行為を、以下のように想起の概念で捉えることができる。そのためには修辞学 concepts を参照することが有用である。この台詞は作品全体の結末であり、物語の全体を集約する機能をもっている。部分によって全体を意味する修辞の技法を提喻 (synecdoche) と言うが、演劇の結末の台詞は、しばしばまさに提喻である。『ザ・キャラクター』のこの最後の台詞もそうであることは、物語を振り返ってみるとわかる。マドロミが、現在から過去への移行を経て、再び現在の「起きたばかりのまどろみの中」に帰るという物語構造を思い出してみよう。この構造は先述のように筋Ⅰ、筋Ⅱ、筋Ⅲの絡まりあいであり、冒頭と結末は筋Ⅰに属している。ところが、筋Ⅰはその2か所だけでなく、筋Ⅱのところどころに織り込まれている。筋Ⅰは量的には部分に過ぎないが、構造的には物語を貫く軸になっており、その意味で筋Ⅰは物語のための提喻になっていると言える。「忘れないために私は祈るしかない、起きたばかりのまどろみの中で」という結末の台詞は、筋Ⅰの結論であるとともに、帰還してきた現在において述べられる台詞であるからには、時間の旅 (筋Ⅰ) の全体を象徴する台詞である。ここでの「象徴」も一種の提喻だと考えられる。従って結末の台詞は、2段階の提喻的作用を通じて物語を代表していると言うことができる。すると、どうなるか。この作品はその物語じたいが、社会的記憶を「忘れないため」、つまり想起を継続できるための「祈り」の等価物だと言える。しかも、想起を継続できるための「祈り」は、まさに想起の実践そのものを不可欠のものとして含むはずである。こうした流れから見れば、この作品の物語構造それじたいにおいて、主人公による社会的記憶の想起が——つまり被害者となった人々のもつ記憶についての彼女の想起が——本質的なものであることは否定しがたい。こうして定義  $\gamma$  における構造上の条件に照らしても、『ザ・キャラクター』は記憶の演劇と呼ぶのにふさわしいものになっている<sup>22)</sup>。

## [ 1 ・ 5 ]

定義  $\gamma$  に合致する対象の存在が示されたところで、逆にそれに当てはまらない対象はどんなものかを見ておこう。過去の開示がほとんどなく

舞台はいわば現在形で進むのみ、という劇は少なくない。ヨーロッパの広義の近代劇（ほぼルネッサンスより後、第一次世界大戦頃までの演劇という意味で、19世紀後半を起点とする狭義の近代劇とは区別する）にはこのようなタイプが多い。シェイクスピアの『オセロー』はその典型であるし、18世紀の市民悲劇群、例えばレッシングの『エミーリア・ガロッティ』もそうである。歴史劇という、過去を舞台上で再現することを目的とするジャンルもまた、いったん設定された過去の枠組みの中における「現在形」を基本とするのが普通であり、その中で、より以前の過去の開示がある場合も、それは枠組みとなっている「現在」の筋を前へ進める手段としてであるのが普通である。シェイクスピアの『ジュリアス・シーザー』や諸々の国王たちの劇を思い出せばよい。

しかしその一方で、高橋康也の言葉を使えば「過去の時間が甦ってきて現在の時間を飲み尽くしてしまう」（高橋（2003）122頁）タイプの演劇が古来存在するのも事実なのであり、これについては個別に記憶の演劇との関係性が判定されなければならない。その代表が、古典中の古典『オイディプス王』である。この作品は主要登場人物達の回想の綴り合わせであり、まさに記憶の演劇なのではないかという疑問は避けて通れない。実はこの疑問についての答えは、高橋自身が本質的に既に与えてしまっている。それを引用した上で、筆者の枠組みに接合していきたい。

思い出、記憶を主題とした世界演劇最大の作品が『オイディプス王』であることは疑いない。過去の時間が甦ってきて現在の時間を飲み尽くしてしまう。その恐ろしさを描いた劇として、これは完璧に近い。ただしソフォクレスのこの傑作は、「思い出についての劇」であって、「思い出としての劇」ではない。（同所）

これを筆者の言葉で言えば、『オイディプス王』における決定的な想起は主人公によるものではないということである。オイディプスとは別の人間（ライオス王殺しを目撃者でもある牧人）の回想が過去の真実を決定する。『オイディプス王』の主題は、なるほど過去の真実の解明ではあっても、それは観客の関心の的になる個人または集団の記憶という焦点からは、ずれている。真実が明らかになったその後で、オイディプスがわが目を潰す行為と、マドロミの最後の決心とを比べれば、違いは

歴然としている。このように、すべての「過去の時間が甦ってきて現在の時間を飲み尽くしてしまう」劇が、記憶の演劇に該当するわけではない。

この節の最後に、さしあたり境界事例とも言うべきもので、より詳しく調べてはじめて記憶の演劇への帰属が判断できるようなものを挙げておこう。ウィリアムズの『ガラスの動物園』がその代表格であろう。この劇は確かに構造としての想起という条件は満たしている。作者自身がメモリー・プレイという言葉を用いているのも確かである<sup>23)</sup>。しかしその主題は、誰かの（すなわち語り手役でもあるトムの）記憶だと言えるだろうか。ローラの恋心の行方や、トム自身の自立への戦い、母との葛藤、というリアルな物語要素がそれじたいでわれわれの心を揺さぶる。それに比べて、トムの「過去語り」は枠組みを与える役割にとどまっているのではないか。もし物語全体が彼の心的外傷の強制反復であるとか、あるいは逆にノスタルジーを進んで味わおうとする劇であるとすれば別だが、『ガラスの動物園』の外枠劇に、そこまでの解釈を許す比重があるかどうかと言えば、筆者の見解は否定的である<sup>24)</sup>。

## 注

- 1) これについては本来フッサール自身のテキストを参照して論じるべきではあるが、ここでフッサール解釈に足を取られるのは得策でない。次の優れた紹介を参照されたい。木田他（1994）177～179頁、「志向性」の項。
- 2) アリストテレス（1997）第6章参照。もちろんそこには観客やわれわれの意味での出来事の内容はなく、代わりに観客への作用についてはかなり強い要請がある。定義 $\alpha$ はこの作用（あわれみとおそれ、そのカタルシス）についての要請は含まないが、そのような作用があってもこの定義に矛盾はしない。アリストテレス（1997）において出来事と訳されている言葉は、筋の構成要素を意味しており演劇の定義としてのそれとはもちろん別の意味である。
- 3) Bentley（1991）は演劇じたいを定義したわけではないが、「演劇的狀況を最小限に帰着させれば、AがBを演じ（impersonate）、それをCが観ていることである」（p.150）と述べており、これが演劇学者によって「定義」として受容された。例えばFischer=Lichte（1983, S.16）はまさにこの「定義」を記述し、そこへの注で「この定義はエリック・ベントリーに由来する」と書いている（Fischer=Lichte 1983, S.202, Anmerkung 28. そこではベントリーの本の頁が書かれていないが内容的に間違いなく Bentley, Ibid. の

- ことである)。
- 4) これが筆者における筋の定義であるが、その位置づけについては、注5と注6も参照。
  - 5) 物語の定義については理論家の立場により諸説紛々であり(その様相についてはプリンス(1987)の“story”の項を参照されたい)、一定の見解があるわけではないため、「物語」という言葉を使用する者がそのつど自らの意味を規定するしかない。例えばジュネット(1985)は、物語(récit)の意味を「言説そのもの」「言説の対象となる現実の出来事または虚構の出来事の継起と、それらの出来事を結びつける連鎖・対立・反復などの多様な関係」「語るという行為」の3つに分け、テキスト分析の対象となるのはその第二のものだけだと述べる(15-18頁)。本稿ではジュネットの第二の意味での物語を、さらに筋とそのメタ構造に区分した上で、後者を物語と定義する。
  - 6) 筋と物語の区別については(も)まさに百家争鳴の観があり、プリンス(1987)の“plot”の項によれば、因果性の有無に着目するこのような差異化はE.M. Forsterによるとされる。筆者はForsterを未見であるが、『小説とは何か』と訳されているらしいその本(プリンス(1987)の文献表、220頁)の主張は、演劇における筋と物語の差異化には向かないかもしれない。2つの事件の連なりに因果性を読みとるのはいずれにせよ観客の仕事であり、その点で筋と物語を差異化することは演劇では難しい。
  - 7) 方法 $\alpha$ の発想のもとにはフィッシャー=リヒテの演劇学がある。Vgl. Fischer=Lichte, Erika (2010), besonders Teil II.
  - 8) ここでは事例として予想される対象をあげておこう。それらはカデウシ・カントル(Tadeusz Kantor 1915~1990)の『ヴィエロポーレ、ヴィエロポーレ』(Wielopole, Wielopole. 1981年ミラノ他初演)、ジョージ・タボリ(George Tabori 1914~2007)の『記念日』(Jubiläum. 1983年西ドイツ・ボーフム初演)、マイケル・フレイン(Michael Frayn 1934~)の『コペンハーゲン』(Copenhagen. 1998年ロンドン初演)、野田秀樹の『ザ・ダイバー』(日本語版、2009年東京初演)および同『ザ・キャラクター』(2010年東京初演)などである。さしあたり、『記念日』についてはTabori(1994)と山下(2007)、『コペンハーゲン』については平川(2004)、『ザ・ダイバー』については山下(2010)を、カントルについてはMarx(2003)を参照されたい。Marx(2003)。
  - 9) 先の1番目の方針のよすがとなる先行研究とは事実上5、6冊の書物なのであるが、これらはそれぞれ異なる枠組みの中で演劇と記憶の問題を扱っているため、そこから事例を借用するためにはそれぞれの枠組みとの多様な対話が必要となる。作業の實際上、これには後日を期す。
  - 10) NODA MAP公演、東京芸術劇場中劇場、2010年6月20日~8月8日。

6月29日と8月8日に観劇した。

- 11) 野田(2010a)を参照。
- 12) 注8を参照。
- 13) アンサンブルは全員が登場するとその人数は30をこえる。
- 14) 現代舞踊家の黒田育世が振り付けを担当している。なお注18を参照されたい。
- 15) ここで問題になるのは、殺人(および殺人未遂)とギリシャ旅行の関係である。家元が殺人の「ロジック」としての「キル・ミー・チェンジ」を獲得したのはギリシャ旅行中であるが、最初の殺人はその前に行われていたはずである。それに対し「キル・ミー・チェンジ」論と、2度目の事件つまり会計殺人未遂事件との因果関係は明白である。ここで『ザ・キャラクター』のモデルとなったオウム真理教問題を参照しなければならない。島田裕巳は、1988年時点でのオウム真理教団内で起こった信徒真島照之の死亡事件について「リンチ殺人と見ることができる」と述べている(島田(2001)171頁)。また、その事件に居合わせた別の信徒田口修三が教団への疑問を感じて脱会を申し出た後で監禁され、殺害された事実について、島田は麻原の「ポアするしかない」という言葉に基づいて田口が殺害されたという証言をも記しつつ(同所)、自説としては「麻原が、悪業を行なっている人間をポアするという考え方をはじめて述べたのは、1989年4月7日の説法において、それは田口殺害の直後に行なわれている」「田口の殺害という出来事が、悪業を行なっている人間をポアしてもかまわないという教えを生んだのではないだろうか」と書いている(170頁)。野田は、作品内で暗示されている最初の殺人についてはむしろ、島田が田口殺害事件の方について述べたのと同様の後づけの論理として、「キル・ミー・チェンジ」が用いられているという書き方をしており、他方作品内の会計殺人未遂事件に関しては明白に「ポア」の考え方(島田も引用している証言の立場)をモデルにした可能性が高い。野田(2010a, b)には参考文献は挙げられていないが、他の点でも島田の著作との符合が複数見いだせる。
- 16) 舞台には「大きなのっぽの古時計」が装置として出ていたり、まさにこの文字を書き留めた紙が、いびつな鳥居風の門の傍らの箱の表に張られ、この箱はその裏側から、アポロンとダブネーら異時間の世界の人物たちが登場してくる場所の役割を果たす。と同時に物語の後半に出てくる原っぱに放置された冷蔵庫にもなる。これは子どもがその遊びの本能ゆえに、その中に入って抜けられなく空間を意味している。
- 17) これはもちろん、エピソードの配列上、映画のフラッシュバックの手法を応用していることの隠喩である。
- 18) 冒頭の群像は、中間部にも一度繰り返される。破局において乗客達が崩れ落ちる場面はこれら2度のイメージに連なる。改めて映像を確認してみ

ると、最初に足を突きだして進んでくる者の人数は6であり、そのあと舞踊風に動きながらやってくる者の人数は、暗くってはっきりしないが12前後のようである。2010年時点で、地下鉄サリン事件による死者数は13であるとされる。オウム真理教団によって1994年6月27日に起こされた松本サリン事件の死者数が8である。従って数は一致しないが、近い数であるということ是可以する。冒頭および中間の群像は、破局から振り返ってみると、サリン事件の犠牲者たちの霊を連想させる。

- 19) 筆者の担当する授業のレポート課題として自らこの芝居を選んだ学生の一人は、この破局の場面での3人の演技が、知識として知っていた地下鉄サリン事件の実行犯の行為「そのまま」だったので興奮めしたと書いた（実際はそのままではなく、突いて即座に逃げ去る行為は演じられなかったし、現実の乗客たちも皆がその場で倒れ込んだわけでもなかったが）。一つにはマスコミュニケーションを学ぶ学生であったので一般の観客よりは詳しい知識をもっていた（あるいはそのような自覚があった）からとも考えられる。もちろん受けとめかたは観客の自由である。筆者自身は、客席に流れ寄ってくる液体に、閉鎖空間で命を奪われるリアルな可能性を感じた。その衝撃が、筆者をこの作品に向かわせている動機の一つでもある。
- 20) まさにその「袖」という文字を家元が正しく書くことができず、弟を探しにきたマドロミの示唆によって咄嗟に「神」に変えてしまったことは、筋Ⅱにおける最大のアイロニーとなっている。なぜマドロミがそのような示唆を行なったのか、その説明はその前後の台詞（78～79頁）の必然的な流れからは浮かび上がってこない。少なくともここで、因果的説明は成立しないように思われる。考えられるのは、後にマドロミこそがギリシャ神話の知識を家元（弟を通じて）吹き込むことになった遠因であったことがわかるという認知の伏線を張っているというものである。ただ、それだけなら劇作上、ここでのマドロミの行為の造形はあまりにも作為的だということにもなろう。その批判を回避しうる解釈を探し求めてみる価値はあるだろう。そのためには、おそらくマドロミにとってのギリシャ神話が、単なる知識にとどまらず、文化的記憶として無意識のうちに作動してしまうような契機だったのではないかと想定してみることが有望である。しかしながらこの方向に解釈を進めるためには、文化的記憶という、近年の記憶理論の中でおびただしく論じられている概念との折衝を避けてとおることはできないため、それを経由した『ザ・キャラクター』論をいずれ再開しなければなるまい。
- 21) ホロコーストで父を失ったユダヤ系劇作家タボリの作品群はトラウマ記憶との対処を扱っている。例えば、山下（2007）を参照されたい。
- 22) 『ザ・キャラクター』においては、以上の議論に加えて、野田秀樹の演劇の個性と記憶の問題とが密接に絡まり合っていることを指摘するという



仕事がまだ残されている。例えばマドロミという名前は、ちょうどオウム真理教が成長しつつあった1980年代に野田の活動母体であった夢の遊眠社という劇団名をも彷彿とさせる。このような自己言及性の問題は、言語遊戯の問題ともあいまって『ザ・キャラクター』解釈のためにきわめて大きな意味をもっている。これについても再論の機会を設けることにしたい。

- 23) 冒頭のトムの台詞に“The play is memory. Being a memory play, it is dimly lighted,…”とある。Cf. Williams (2000) p.400.
- 24) 『ガラスの動物園』とよく似た出だしを持つフリールの『ルーナッサで踊ろう』(1999年)は、記憶の演劇に該当するかもしれない。着想の域を出ないが、後者のノスタルジアには、前者における行き場のないノスタルジアとは違った独自の美意識があるように思われる。Cf. Friel (1999) pp.1-108.

### 引用・参考文献

- アリストテレス (1997) 『アリストテレス詩学・ホラーティウス詩論』松本仁助・岡道男訳、岩波書店。
- Bentley, Eric (1991) *The Life of the Drama*, New York : Applause Theatre Book Publishers (New York : Atheneum, 1964).
- Fischer=Lichte, Erika (1988) *Semiotik des Theaters. Band 1: Das System der theatralischen Zeichen*. Tübingen : Narr (1983).
- Fischer=Lichte, Erika (2010) *Theaterwissenschaft. Eine Einführung in die Grundlage des Fachs*, Tübingen und Basel : A. Francke Verlag.
- Friel, Brian (1999) *Dancing at Lughnasa*. In : *Plays 2*. London : faber and faber.
- ジェラルド・ジュネット (1985) 『物語のディスクール』花輪光・和泉涼一訳、水声社
- 平川大作 (2004) 「『記憶の演劇』試論——『コペンハーゲン』と『父と暮せば』を中心に」(日本演劇学会編『演劇学論集』(42、2004年、51～67頁)
- 木田元・野家啓一・村田純一・鷺田清一編 (1994) 『現象学事典』弘文堂
- Marx, Peter (2003) *Theater und kulturelle Erinnerung. Kultursemiotische Untersuchungen zu George Tabori, Tadeusz Kantor und Rina Yeruschalmi*, Mainz : francke.
- 野田秀樹 (2010a) 『ザ・キャラクター』(『新潮』7月号) 59～119頁
- 野田秀樹 (2010b) 『ザ・キャラクター』(公演プログラム)
- ジェラルド・プリンス (1987) 『物語論辞典』遠藤健一訳、松柏社
- 島田裕巳 (2001) 『オウム なぜ宗教はテトリズムを生んだのか』トランスビュー
- Tabori, George (1994) *Theaterstücke 2*, Aus dem Englischen von Ursula Grützmaker-Tabori, München : Hanser.
- 高橋康也 (2003) 『橋がかり 演劇的なものを求めて』笹山隆編、岩波書店

Williams, Tennessee (2000) *The Glass Menagerie*. In : *Plays. 1937-1955*. New York : The Library of America.

山下純照 (2007) 「ジョージ・タボリ『記念日』の創作過程にみるユダヤ的アイデンティティの構築——最終場の決定と解釈をめぐって」(日本演劇学会編『演劇学論集』45、2007年、73～93頁)

山下純照 (2010) 「野田秀樹の『ザ・ダイバー』における「演劇の修辞学」——能『海士』との関係性——」(大阪大学大学院文学研究科演劇学研究室編『演劇学論叢』11号、2010年、56～70頁)

#### 参考映像

NODA MAP 『ザ・キャラクター』WOWWOW, 2010年9月27日23時～28日1時15分放映