

## 研究発表要旨

## 「ワイルドとベケット」

—The Importance of Doing Nothing—

折田 尊子  
(駒沢大学大学院修士課程)

Oscar Wilde (1854-1900) と Samuel Beckett (1906-1989) の類似性は既に Richard Ellmann が *Four Dubliners* において指摘し、Beckett を Wilde と Yeats と Joyce の後継者として捉えることを提案している。両者ともにアイルランドの中流プロテスタントの家庭に生まれ、同じ学校を卒業し、フランス語でも作品を書き、その才能を芝居の他様々なジャンルで発揮した。またワイルドは四十六歳でこの世を去り、現在パリのペール・ラシェーズに眠っているが、ベケットは四十六歳で初めて *Waiting for Godot* で成功を収め、八十三歳で死ぬまで、非常に長い期間創作活動を続け、やはり同じ墓地に眠っている。しかしこうした伝記的類似性や符合より関心をひくのは、彼らが描く登場人物たちの徹底的無為性である。従って今回は無為という観点から「あそび」、E[arnest] と Godot という名前、即ち「ことば」、そしてノンセンスと不条理の「笑い」という順序で、ワイルドの *The Importance of Being Earnest* とベケットの *Waiting for Godot* を考察してみたい。

ワイルドは *Earnest* という稀有な「かるみ」の極致ともいえる、ウェル・メイド喜劇で独自の才能を開花した。その独自性とは、ウィットと逆説を駆使した軽快な会話術や、台詞とキャラクターとアクションの対照や転倒や反復を用いた、二項対立を無効とするような効果的で調和のとれた作劇術のみならず、細部にまでノンセンスを徹底させた表層的な、アンチ・リアリズム的虚構の世界で、純粋なことばと戯れる遊び心であり、自由な精神である。勿論、舞台はワイルドお得意の有閑階級で、その社会に蔓延する因習、もしくはヴィクトリア朝社会全般に蔓延する頑ななモラルや価値基準を皮肉る調子を窺うことは出来るが、さらには自らの前作や個人的体験をも至る所でパロディ化しており、諷刺の矢の的に自身も含めている。そしてこうした自嘲的態度の根底には、諷刺を超えた、生の謳歌といったようなものが感じられる。

他方ベケット作品の中では比較的コミカルで人間味のある *Godot* は、1949年、既に二度の大戦を経験した荒地に生まれた。しかしベケットは直接にはそうした体験を盛り込む事無く、ワイルドも絶賛したフロベールの『ブヴァールとベキュシェ』の成れの果て、も

しくはローレルとハーディのような目を被いたくなるほど人間的な浮浪者をコミカルに描き、イェイツの『ペーガトリ』を思わせる裸舞台の上の、裸の人間像を提示した。

さて、今日 *Earnest* はノンセンスと見做され、*Godot* は Martin Esslin 以来不条理演劇と見做されているが、両作家とも軽い気持ちから書き始め、通常のことばや価値基準、さらには記憶や理性が機能しない不確かさが支配する世界を、意図的に描いたという過程までは共通している。しかしワイルドはアルジャンンに “The very essence of romance is uncertainty” と言わせたように、その世界に “Pleasure” の原理を適用したため、混沌とした無意味な世界に意味を求めるのではなく、名付けることによって世界を有意味化する存在喚起力に溢れた、何人も裁かれずに理想が成就する完結した世界となっている。他方 *Godot* では絶望と希望の宙吊状態が描かれており、如何なる解決や目的の成就も得られない悲喜劇の世界となっているが、*Godot* という非存在もしくは外的他者自体が舞台上のキャラクターに対しリアルな影響力を持ち続け、その徹底した不確かさこそが作品のスタイルを築いている。そしてノンセンスという自己完結した純粋な劇と、ひたすら不確かさが支配する普遍的不条理の劇とは、同じ無、もしくは混沌という卵から還りながらも、一方は天上の饗宴といった観を呈し、他方はウラジミールという上昇志向的要素はあるものの、やはりベラックワの如くあくまで大地に留まり続けるという異なる性質を帯びている。しかしどちらもその純粋さ故に、それ以上でもそれ以下でもない二様の原型をなしている。つまり両者は有閑階級と浮浪者という対照的な非生産階級を扱い、何もしない、出来ない、することがないという極限状況を設定し、非存在と関わり、戯れる、人間の有り様を提示している。

また両者のアンチ・リアリズム的姿勢と音楽への指向性、内容と一致した形式及びスタイルの重視は有名であるが、彼らはことばとその指示対象物、及び二項対立を恣意的に操作し、ことばの虚構性に笑いの糸口を付与している。全てを遊びとしてとらえ、ワイルドは逆説とノンセンスということばを駆使して、ベケットはことばと劇場という空間の可能性を追求して、文学史、演劇史の一大転機となる傑作を残した。そして演劇史的に見れば、全てを備えたシェイクスピアを頂点として、そのかるみの一派に全てを許容するワイルドのノンセンスが位置し、同時にベケットに代表される不条理の演劇の序曲ともなっている。