

仮想現実メディアとしての演劇 フランス古典主義芸術における 演技 と 視覚 (要旨)

矢橋透

本論文は、学位申請者が同一テーマのもとに刊行した2冊の著作『劇場としての世界 フランス古典主義演劇再考』(水声社、1996年)、『仮想現実メディアとしての演劇 フランス古典主義芸術における 演技 と 視覚』(水声社、2003年)からなる。申請にあたっては、『仮想現実メディアとしての演劇』を主論文、『劇場としての世界』を副論文とした。

本論文の研究意図は、フランス古典主義演劇のテキストのなかに、登場人物の「演劇的策略」また「演劇的イメージ」が頻出し、それらが「視覚の不確かさ」のテーマと結びついていることに注目し、そうした現象を「懐疑主義的危機」と結びつけることで、古典主義演劇の読み直しを行なおうとすることである。「懐疑主義的危機」とは、16世紀後半に古代の懐疑主義者セクストス・エンペイリコスの『ピュロン主義哲学の概要』が翻訳され、おりからの宗教改革とそれに次ぐ宗教戦争・天文学の革新・地理上の発見などで未曾有の変化の波に洗われていたヨーロッパの知の世界に、深刻な影響が生じた現象を言う。それは結果的には、中世的知が基盤としていた直観的・日常的世界観を破壊し、科学を初めとする近代的知が成立する契機となったことで、近年思想史のうえで非常に注目されている。フランス古典主義演劇のテキストにおいては、「危機」の影響はまず「視覚の不確かさ」の意識として表れ、それによって生じる直観的・日常的世界観の動揺ゆえに世界が仮象的＝劇場的に見られるようになったと考えられる。そして登場人物たちは、仮象化した世界を逆手にとって、演技により他者＝世界を欺き操縦するうちに、神が支配する世界に包摂される中世的主体から、世界を客体化する近代的主体への移行を果たすことになる。当時の尖端的メディアであった演劇は、こうした変容の物語をいわばマス・メディアとして観客に送り届けるのであり、その意味で、この時代演劇は「近代形成装置」として機能したと考えられる。

本研究はこのように、フランス古典主義演劇を近代的知の形成という巨大な文化史的現象と関連づけていこうとするゆえに、同様の近代化のベクトルを持った様々な文化現象 絶対主義王権とその祝祭、バロック都市、レトリック、オリエンタリズム、料理革命、そして絵画(オランダ絵画、ブッサン) との関係性が論じられることになった。またアナル派第4世代の文化史やノルベルト・エリアスの社会学、ニュー・アート・ヒストリーのヴィジュアル・スタディーズなどの成果との照合により、こうした「演劇的なるものの頻出」や「視覚の変容・危機」といった現象が、他の文化領域にも見られる17世紀という時代の本質的プロブレマティックであることが証明された。