

レッシングの劇作品に於ける登場人物の性格形成(1)

考察の前提——方法を巡る論議を中心として——

宮 永 義 夫

これはレッシングの主要な劇作品の登場人物が共通に備えている普遍的な性格の要素を探る試みの第1部である。本稿では、レッシングの劇作品の具体的な分析への導入として、登場人物の行為の評価による戯曲の評価の検討と、このような評価方法を探る場合にも有効であると思われるメタシアターの概念の紹介を行う。

キーワード：レッシング、登場人物評価、アンフィートリュオン、メタシアター

I 序 論

筆者のこれまでの戯曲研究は、おしなべてそれぞれの戯曲の登場人物、なかんずく主人公の行為の評価によってその戯曲の評価とする方法を採用して来た。いわば登場人物の「性格学」とでも言うべきものである。勿論、当該の戯曲の中心的と考えられるテーマによって、登場人物の行為の評価基準は様々である。例えば、筆者の考察の中心をなしているレッシングの『ミンナ・フォン・バルンヘルム』では、主要登場人物全てについて「与える者」「与えられる者」「奪う者」「奪われる者」という要素の組合せを設定することによって、登場人物の性格を単純化した形で読みとることが出来た¹⁾。また、『ハンプブルク演劇論』に関連して、レッシング自身の『ミス・サラ・サンプソン』内に見られる同情喚起行為について触れた²⁾。その他、ベーター・ハックス『アンフィートリュオン』をプラウトゥス、ドライデン、モリエール、クライストの同素材の作品と比較した際にも、ゼウスの神としての自己確信性の差(執筆当時はこのような用語に思い至らなかったが)を問題にしている³⁾。このような戯曲の取り扱い、テーマないし問題の発見に力点があるのであって、性格評価は発見された問題を整合性をもって都合よく説明する為に、その場その場で思いつかれた道具に過ぎない。とは言っても、戯曲には歴史的制約があって、

いわば「期待の地平」として、ある時代には問題圏の中に入らない事項も存在するし、任意に問題を設定出来たとしても、登場人物の行為が一定方向を向いている以上(勿論、首尾一貫していなくてもよいのだが)、その人物の行為から帰納される性格が問題設定に融通無碍に対応してその相貌を変えるということはない。つまり、定常的な要素があると思われるのである。このいわば「定数」を探るのが本稿の最終目標である。これを最も一般的に表現すれば、「戯曲の登場人物の性格はしかじかである」ということになるが、これを求めるのは、レッシングも行ったような一般演劇理論の仕事であり、具体性に乏しいので、ここでは的を最終的にレッシングに絞りたい。その「定数項」すなわち「レッシングの戯曲の登場人物の性格はしかじかである」は比較的容易に求められる筈である。それでもなお可能性は幾つもある。しかし、その中でも筆者が『ミンナ』の分析に用いた「与える者」「与えられる者」「奪う者」「奪われる者」のシェーマがその他のレッシングの戯曲に対しても非常に有効であることを示したい。レッシングの主要な戯曲は全て扱うが、それぞれの異なる問題圏を等閑視することは出来ないのも、そのそれぞれを部分テーマとして、いわば Exkurs 的に扱いながら、結論を導きたい。従って、本稿は紙幅の関係から(1)として、結論を急がない。

ディドロは喜劇について「個より類が求められる」と言い⁴⁾、レッシングはこれに反対したが⁵⁾、喜劇に限らず戯曲では個別的なものと類型的なものがせめぎ合っている。類型性の源は仮面である。演劇史的にこれに触れない訳にはいかない。後に述べることになる

う。

更に根本的なことについて言えば、筆者の採る方法が果たして広汎な有効性を持ちうるかという疑義が存在し得ることである。ベケットの『ゴドーを待ちながら』等のように、現代戯曲の登場人物は何ら意味ある行為をなさず、性格的にも人格崩壊、人格欠如の傾向を示している。人物の行動が無意味ならば、その戯曲も無意味なのであろうか。また、この方法を採用しても、表面上は通常我々が芝居やテレビドラマを見て、その登場人物に感情移入する仕方と余り変わらないのであるが、方法を意識した場合にはどのように異なるのであろうか。まずは方法論上の問題から本論を始めたい。

II 方法の問題

1 方法の意識

前述のように、筆者の主に採用してきた戯曲研究方法は、登場人物の評価をもってその戯曲の評価とするというものである。採用の理由は、これが戯曲に対しては最もオーソドックスな正攻法であり、最善とは言えなくとも、少なくとも有効性が高く、しかも簡便な方法と考えられるからである。しかし、簡単に推察されるように、この方法には当初から批判、疑義があった。以下に、レッシングから一旦離れるが、具体例として、筆者が行ったハックス『アンフィートリュオン』分析を巡る論議を、その根底には方法の問題があるものとして省み、色々と問題点があるにも拘らず、それでもなお「登場人物評価」を採る理由を更に根拠づけたい。

2 『アンフィートリュオン』分析を巡る論議

『アンフィートリュオン』は、ギリシャ神話、テーバイ詩圏に属する物語で、いわゆるヘラクレス誕生譚である。テーバイの将軍アンフィートリュオンがプテラース征伐の為、留守にしている間に、その妻アルクメーネをゼウスが夫に変身して訪れ、その結果誕生するのが、ギリシャ神話随一の英雄ヘラクレスである。ギリシャ時代には、この素材による悲劇もあったらしいが残っていない。ブラウトゥスの『アンピトル』以降は専ら「取り違えの喜劇」の素材になっている。シェイクスピアの『間違いの喜劇』にもこの素材は利用されている⁹⁾。実に、西洋文学(特に戯曲)の一大素材であり、

1929年にジャン・ジロドゥがやはりこの素材から作品を物した時、この素材の38番目の作品という意味で『アンフィートリュオン38』と命名したことはよく知られている。更にその後、1968年にペーター・ハックスが同素材の作品化を行った時、彼は四名の先人の名を挙げた。すなわち、ブラウトゥス、ドライデン、モリエール、クライストである。ハックスはこの四先達のゼウスの扱いについて述べ、ドライデンとモリエールはゼウスをおとしめ、ブラウトゥスとクライストはゼウスを尊重したと言う。しかし、ブラウトゥスのユーピテルはあくまでも神として現れ、クライストのユーピターは殆ど人間化してしまった。ハックス自身は、ユーピターを完璧な人間として描くことによって統合させることを狙っている⁷⁾。ハックスの発言から、我々は彼の『アンフィートリュオン』を「ゼウス劇」と捉えればよいことの根拠を得たことになる。ユーピターがどのような行為をしたかということが評価の中心にある。作者の意図もここにあるように見え、この作品の場合、極めて明快に解釈出来る。ユーピターを描く為にその他の人物も存在するのである。

ここで、クライストの『アンフィートリュオン』の研究者からは、アルクメーネを単にパートナーとしてみなすことに対して、当然疑念が提出された。クライストの作品は「登場人物評価」の側面から見れば、アルクメーネこそ最も深い考察を要すると考えられる人物だからである。しかし、ハックスの二次的な発言を見る限りにおいては、彼の戯曲テーマの一つは解放された人間と解放されていない社会との矛盾、葛藤を描くことにあり⁸⁾、偉大な行為者(これこそ「キャラクター」だとハックスは言う)、ユーピターは明らかに解放された人物像であり、その他の人物は解放されていない社会を描く為の道具だとすれば、比較的すんなり理解出来るのである。尤も、ハックスの描くアルクメーネも、ユーピターの変身したアンフィートリュオンに神を予感し、夫の理想像を見出すことによって、特別な地位を占めることは出来る。ハックスの発言を検討すれば、ユーピター中心の考察が自然なのであるが、それはあくまでも可能性の一つに過ぎないことは否定しない。アルクメーネを論究の中心に据えれば、ハックスの『アンフィートリュオン』も別の顔を見せることもあろう。しかしその場合、テーマの設定が困難になることは事実である。

ところで、当のユーピター（ゼウス）の行為はどのような性質のものであろうか。一言で断じてしまえば、ゼウスの行為は姦通である。ここで最も表面に現れて来る事項はモラルの問題である。姦通は反モラル的行為ではあるが、神の姦通も反モラルなのであろうかという疑問が起こる。プラウトゥスのように、ゼウスを讀める立場も当然あり得る。ハックスは、クライストもゼウスを「重要視」しているという言い方をするのだが、プラウトゥスの場合のように簡単には解釈され得ない。しかし、両者とも最終的にはゼウスからの恩寵が期待される構成になっていると理解することが出来る。ところで、『アンピトリオン』素材の喜劇性は「取り違い」にあり、この素材に於いては、状況の滑稽とそのモチーフの本質が持つ、神、あるいは単に他人に妻を寝取られるという悲劇性(?)ないし深刻さとの間に分裂がある。尤も、フランスでは、寝取られ男コキュを、モリエールの当『アンフィトリオン』『コキュイマジネール』を初めとして、滑稽の対象として笑う伝統がある。ドイツではそのような伝統はなく、その点にもモリエールの翻案としての性格を持つクライストの『アンフィトリオン』解釈を難しくしている一因があるのであろう。ハックスは、ゼウスを人間の理想像とみなし、完璧な人間のイメージはいかなる時も世界を破壊し、振興する（つまり、ゆさぶりをかけることか）ものだということをテーマにすることによって、この分裂を解消しようと計っている⁹⁾。その結果、伝統的なアンピトリオン・ファーベルからは離れてしまっている。このかなり改変されたプロットを使って、既成概念に囚われない行為者ユーピターと、その言動によって夫のあるべき姿を発見するアルクメーネによって、既成概念の固まりのようなアンフィトリオン、ないしメルクーア、全てを放棄したニヒリスト、ゾシアスの世界を批判しているとするのが、ハックスの作品の最も明快な意味付けである。しかし、ユーピターの行為が実質的に姦通であるからには批判力が弱く、この戯曲の場合は明白なハンドリングからのみではなく、ある程度の読み換えをしなければ肯定的には扱えないとするのが筆者の立場である。モラルは神に由来するものであるから、ゼウスの行為をインモラルであると言うことは出来ないという意見に対しては、次のように答えることができる。ハックスは明らかに神話の世界を人間界に置き換え、世俗

化しているのであって、世俗化されたゼウスは、他の人物と何ら変わる所なくモラルの支配を受ける。観客が持つモラル観念から見て、ゼウスを少なくとも部分的には批判の対象としているのが、モリエールとドライデンの作品なのである。ゼウスの言動は、初めに欲望ありきなのであって、後から、言わばレトリックをつくして弁解するのである。むしろ、その弁解のレトリックにこそ作家の技が表現されているのであり、その点を考究することがこの素材の作品を扱う際の重要なポイントとさえ言えるのである。ゼウスがインモラルでありながらも、ゼウスであるが故に許され、ヘラクレス誕生などという慶事によって救われて、その行為を寿ぐ祝祭劇のように終わるというのがこの素材の持つ問題点ないし面白みなのである。

この点を敷衍すれば、神のモラル性について、角度を少し変えて述べるができる。そもそも、この素材の劇構造が成立する為には、モラルが敵として存在していなくてはならない。何故にゼウスはアンピトリオンに変身しなければならないか、何故にアンピトリオンを初めとする人々が困惑しなくてはならないのか。モラルに抵触するからである。少なくともこの素材に関する限り、神とモラルは別個に存在し、「神ゼウスのモラル性は問えない」とする見解は成立しないことになる。

それならば、ハックスの作品もゼウス批判と読み得る、ないしは読むべきなのではないかというのが次の問題点である。このような解釈では、既に読み換えが始まっている。神の超越性を素朴に表出出来たプラウトゥスの時代と異なり、近代のゼウスは多かれ少なかれ世俗化してしまい、観客のモラルと衝突を起こすのが自然なのである。解釈とはすなわち一連の読み換え作業のことであると言ってもよいのだが、読み換えの連続の先頭に立つのがハックス自身による素材の読み換えである。かれの『アンフィトリオン』では、ユーピターが精神の硬直を戒める言辞を残して去って行く結末になっていることなどから見て、どうしても観客はユーピターの側に立たされているように考えられるのである。こういう仕掛けの中で、登場人物を通して（例えば当時のDDRの）硬直した精神（体制）を改めるように、ハックスがメッセージを送っているのだとするのが最も素直な見方である。そこで更に考えを発展させて、筆者が行ったように、ユーピターの反

モラル的行為による秩序破壊はそのまま残っており、そこに留まる人々が精神を柔軟にして、新たな秩序を作り出すことが期待されていると解釈することが可能である。しかし、このことはあくまでも解釈行為の問題であって、戯曲の構造に内在してはいないのである。ハックスがそこまで期待していたと読むことは出来るが、その為にはより込み入った解釈を必要とするというのがすなわちこの戯曲の評価となる。

反対に、この作品の場合はユーピターの行為によってモラルの方が挑発されているのだと解釈してもことは同様である。この場合、社会がゆさぶりをかけられていることになるが、この作品に於いては、それはそのまま「やりっぱなし」になっており、何ら生産的な提案、メッセージがある訳ではない。ヘラクレス誕生も告知されない。後は観客、読者が自分で考えよという構造であり、問いかけの作品なのである。

そこまでして戯曲の意味、意義を追及して、それをその戯曲の評価とするということをしなくてもよいのではないか、言語芸術としての完成度など他にいくらでも評価基準はあるではないかという意見も当然ある。勿論その通りであって、様々な評価を併せておこなわなければならない。しかし、文学作品の中でも戯曲は、全体として見れば特に社会性の強いジャンルであり、社会の中での価値、あるいは社会にたいするメッセージを持っていなければならないと考える。そうでなければ、レッシングも言うように、多大の労力を費やして戯曲が生産、上演される必要はないからである¹⁰⁾。その戯曲の最終目標が単に社会に楽しを提供することに過ぎなくともよい。しかし、いずれにせよ戯曲に対しては何らかの社会的価値の発見に向けて解釈がなされるべきであるし、そのような解釈が困難さを伴う戯曲に対しては、文学としてではなく、あくまでも戯曲としては低い評価を下しても然るべきだと思われるのである。

これまでに述べたハックス『アンフィトリオン』の例では、狭い意味のモラルが容易に解釈の鍵として発見され得るので、少々単純素朴過ぎるくらいはあるが、とにかく戯曲は広い意味のモラル(人間のあり方)を呈示しているし、そうすべきであると言える。しかもそのモラルは登場人物のモラルに殆ど全て帰納されるのである。その理由は、文学のジャンルの一つとしての戯曲の特性による所が大きい。ラルフ・ジーモン

によれば、戯曲は場面として呈示されるものであり、そこには「語り手のパースペクティブ」もなければ、筋へ介入して読者を別のパースペクティブへ導いて行くような機構もない。戯曲の筋は登場人物の行為によって構成されているのである¹¹⁾。戯曲の場合は様々なパースペクティブの中に登場人物がはめ込まれているのではなく、観客、読者ひとりひとりのパースペクティブからのみ登場人物の行為が見られていると言ってよい。小説に於ては言語テキストの中に人物の行為があり、戯曲は人物の行為の中に言語テキストが存在する。登場人物は言語テキストをその場で生み出して行く。演劇全体は文学の枠を超えて、例えば造形芸術としての側面を持っているから、異なるアプローチも可能であるが、文学としての戯曲は、演劇の言語テキスト部分を担っており、登場人物の行為の探究を尽くすことは、戯曲の探求にとって必要条件をなしている。少し単純化して例えれば、ある批判さるべき登場人物は、必ず観客のパースペクティブから見て批判される行為を明らかにし、行わなければならないのである。一見してその人物がそのような行為をなさないにも拘らず、その人物は批判されていると解釈することは可能であり、解釈の一形態である上演によってそのような視点が明らかにされることはある。しかし、戯曲内に於いてはそのような批判はないと断ずることが出来るのである。また仮に、実際には批判のシグナルがあるにも拘らず、解釈者の視野に入らなかった為に戯曲内に「批判なし」と判断されれば、それは誤った、ないしは不十分な解釈ということになるが、そういう解釈であっても、新しい視点を提供すれば生産的なのである。外国文学の、しかも古典を解釈しようとする者には、空間と時間の二重の壁がある。そのモラルは解釈者の今、このモラルとは全く異なるのが通常であるので、解釈の不足は日常茶飯事なのであるが、これが全て無意味という訳ではない。

筆者はこれで、解釈には過剰な解釈、過不足なく適切な解釈、充分でない解釈があることを述べたことにもなる。勿論、我々は過不足のない解釈によってその戯曲の意味を探ろうとする訳だが、それは非常に困難である。単なる鑑賞の為の解釈と意識的な解釈の違いは、前者が一応納得の行く意味を発見すればそれで終了するのに対して、後者は、適切な解釈を求めて何回でも試行する。そして、それぞれに得られた意味をそ

の戯曲の意味の一部としかみなさない。第三に、絶えず解釈の過剰と不足を念頭に置いているのである。

3 メタシアターという機構

ところで、現代の演劇状況を見ると、適切な意味を発見して、社会に対するメッセージを読み取るなどというのは素朴過ぎる程の方法になって来ている。それこそ相当過剰に解釈しなければ意味の分からないものや、そもそも解釈を拒否しているような戯曲が次々と書かれている。筆者の立場からすれば、そのようなものは戯曲として評価しなくてもよいと思われるのであるが、文学全体、あるいは演劇を総合的に見る時には無視出来ない現象であり、それなりに「意味」があるのである。意味付けを嫌い、解釈を拒否する戯曲は、すなわち（この言い方自体が過剰解釈の一般化だが）解釈行為自体が無効であるというメッセージを出しているのである。勿論このようなメッセージは万人向けではない。自分のこととして関心を寄せる人は少数であろう。言わば文学界、演劇界の楽屋落ちのようなメッセージであり、拒否しても構わない。しかし、観客も高度化しており、このような極めて理論的なメッセージを持つ演劇の構造そのものの相対化を楽しむようになって来ている。今日は構造に於いて相対的で反解釈的な時代なのだが、それにも拘らず解釈の試みは次々と現れている。しかし、その力点は変化して来たようである。先に参照した『レッシングのナータンに於ける理論の虚構化』でのジーモンの見解は、『ナータン』に於いてはレッシングの理論（意見）を検討する虚構のディアロックを主宰するという役割をもナータンが有しているというものであり¹²⁾、彼も引用するエボックメイキングな書物、テア・ネッデンの『レッシングの悲劇』に於いては、それぞれの悲劇が登場人物の行為（あり方）によって、ジャンルの枠を踏み超えて新しい価値を生み出していることが述べられ¹³⁾、更に『ミス・サラ・サンプソン』を分析したシェンケルによれば、その登場人物は演劇論を展開する¹⁴⁾。すなわち、作品そのものが演劇理論の検討になっているのである。これらの論は後に詳細に検討することにして、登場人物のこのような振る舞いの源を尋ねれば、やはり『ハムレット』に行き着き、その場合思い起こされるのが、直接の連関はなく、テーマも少し異なるのではあるが、非常に魅力的な機構あるいはジャンルを提供してくれ

たエイベル『メタシアター』である¹⁵⁾。ジーモンによれば、小説の登場人物が言わばふさわしくない場所に配置され、ふさわしい場所を探すようなものであるのに対して、戯曲の登場人物は、行為の基盤たる場を与えられて性格を形成するのであるから、その場はその人物の要件である¹⁶⁾。ところが、「メタシアター」の登場人物は自分がふさわしくない場にいると感じているらしい。これを見ると、今日の反解釈的戯曲などは戯曲にして戯曲にあらず、戯曲に形を借りた小説なのではないかといった着想まで生まれるのである。以下に「メタシアター」なるものを検討しておきたい。

エイベルにとって「メタシアター」とは劇中の出来事や登場人物は皆全て作者の発明に過ぎないと、手のうちを明かしてしまうような演劇である。これは「芝居そのもの」と言ってよい演劇形式である¹⁷⁾。筆者の理解では「芝居をしていることを見せる芝居」であり、伝統的には「劇中劇」という手法に似ている。そこでは劇作家の造った登場人物の持つ演劇的想像力のリアリティをも舞台で示される。登場人物は自分自身の演劇的性格を充分に意識しているのである。そして、近代以降、舞台での興味の対象となるのは、自らの演劇性を自覚した人物の生だけだとエイベルは言う¹⁸⁾。

例えばモリエールの『タルチュフ』がそうである。タルチュフのしていることは自己と周囲に対する演出なのである。周知のように風刺的タイブ喜劇に於いては、あるモラルが欠如した人物を窮地に陥れて嘲笑することによって批判するという機構を備えているが、そういうものとして『タルチュフ』を見た場合、これは宗教的頑迷、道徳的偽善を批判しているように見える。勿論それは間違いではないであろう。しかし、タルチュフは観客の批判、憎悪の対象であるばかりではなく、彼の演出の技を見る興味の対象なのである。更にエイベルは、『タルチュフ』という劇は観客の社会的理性に訴えかけるのに対して、タルチュフ自身は観客の想像力に訴えかけるように作られていると言う¹⁹⁾。モリエールの喜劇の枠をはみ出してしまうのである。はみ出した登場人物はビランデルロの作品のように「作者を探しに行く」ことになってしまう²⁰⁾。

エイベルによって所を得ない登場人物の代表として記述されているのがハムレットである。彼は父の亡霊が命ずるクローディアス殺害を行うことにためらいを感じている。メタシアターの主人公は自分が作家、演

出家であろうとするのであって、他からの指示によって「役割」を演じたくはないのである。ハムレットの場合は、このためらいの間に哲学的思索が入り込んで来る。エイベルが言うところに従えば、ハムレットは劇作家意識を抱えていることがまさにその問題であるような最初の主人公である。『ハムレット』以降、演劇意識を持たない人物を舞台に乗せるのは難しくなった。作者対登場人物の問題が形を成したのは『ハムレット』がその嚆矢なのである。『ハムレット』には作中に演出意図を持った人物が何人も存在する。ローゼンクランツとギルデンスターンの二人も一種の芝居をしている。しかしエイベルは主たる人物を次のように二種に分ける。本質的に劇中人物である人物は、ガートルード、オフィーリア、レアティーズ等であり、本質的に演出家であるのは、ハムレット、クロードィアス、ポローニウスと亡霊の四人である。エイベルによればもう一人の演出家は「死」なのであるが、「死」の問題は言わば過剰解釈に属すると思われるので従わない。これら四人は他の人物の行為を演出しようとするのである。ハムレットに至っては亡霊の指示する「復讐劇」の台本をも改変しようとする。T. S. エリオットが言うように、この作品は「悲劇」あるいは「復讐劇」としては失敗作と言ってもよいであろう。これは成功した「メタシアター」なのである²¹⁾。『ハムレット』に限らず、16～7世紀ヨーロッパの深刻な劇作品の大部分は「失敗した悲劇」か「成功したメタシアター」のいずれかであるという意見にも首肯出来る²²⁾。これは悲劇の変質という演劇史上の事項を言い換えたに過ぎないとも言えるし、また、エイベルの示す範囲を超えて、例えば『タルチュフ』『人間嫌い』以外にも広く喜劇に目を配れば、数限りなくメタシアターの現象ないし人物にお目にかかるのである。しかし、とにかくエイベルが指摘する範囲内での例を見ると、マローウの『フォースタス博士』は失敗した悲劇である²³⁾。フォースタスは、悪魔に自分を若者として演劇化してくれと頼む。このことはこの作品をメタシアターに近づけているのではあるが、フォースタスは契約によって悪魔の筋書で悲劇的主人公を演じ、当然地獄落ちしてしまう。結末は悲劇なのであるが、契約によって演じられた悲劇であって、悲劇的リアリティがない。劇の二重構造が解消されないのである。つまり「失敗した悲劇」である。この素材には、自分を演出させようという

フォースタスの方が台本作者であり、悪魔は演出家の役割を演じているという関係が見て取れるのである。これがゲーテの解釈であり、彼の『ファウスト』はメタシアターである²⁴⁾。この作品の中には、必死に悲劇を演出しようとしながら結局は失敗し、ファウストの自己演出の中の役割に甘んじなくてはならないメフィストの姿がある。ゲーテはメタシアター的なものをシェイクスピアとカルデロンから学ぶことが出来たのである。シェイクスピアに関して、ハムレット以外に特筆されているのは、『ヘンリー四世』のフォルスタッフ、『あらし』のプロスペロといった劇中にありながらその筋書を作り上げようとする人物であり²⁵⁾、カルデロンの場合は、言うまでもなく、自らの手で自らに定められた悲劇を回避することに成功した『人生は夢』のパシリオ国王である²⁶⁾。

振り返ってレッシングを見る時、前述のように、最近の研究には、登場人物が演劇論を実践したり、人物の行為によって、作品が従来のジャンルを乗り越えてしまうなどということが報告されており、レッシングの諸作品についてもメタシアター的な点が相当あるのではないと思われるのである。メタシアターという機構を設定することによって、言わば重層的なメッセージが聞き取れるのではないか。次回からそれを試みることにする。

注

- 1) 宮永義夫(1990) 演劇理論と『ミンナ・フォン・バルンヘルム』。山梨医大紀要, 7: 68-75.
- 2) 宮永義夫(1988) レッシングの Affekt 理解とその背景。山梨医大紀要, 5: 82-90.
- 3) 宮永義夫(1983) ユーピターとは何者か: ハックス『アンフィリュオン』批判の試み。ドイツ文学語学研究, 学習院大学大学院, 7: 47-62.
- 4) Lessing G. E (1981) Das Theater des Herrn Diderot. Reclam, Leipzig, 142-176.
- 5) Lessing G. E (1982) Werke in drei Bänden, Band II. Hanser, München, Wien, 429-431.
- 6) 鈴木一郎, 岩倉具忠訳(1975) 古代ローマ喜劇全集, 第1巻, ブラウトッス I. 東京大学出版会, 東京, 4-16.
- 7) Hacks P (1968) Zu meinem „Amphitryon“.

- Theater heute, 3 : 55.
- 8) Hacks P (1972) Das Poetische : Ansätze zu einer postrevolutionären Dramaturgie. Suhrkamp, Frankfurt a. M., 23-44.
- 9) Hacks 注7).
- 10) Lessing 注5), 400.
- 11) Simon R (1991) Nathans Argumentationsverfahren : Konsequenzen der Fiktionalisierung von Theorie in Lessings Drama *Nathan der Weise*. DVjs, 4 : 609-635.
- 12) 同上
- 13) Ter-Nedden G (1986) Lessings Trauerspiele. Metzler, Stuttgart.
- 14) Schenkel M (1984) Lessings Poetik des Mitleids im bürgerlichen Trauerspiel „Miß Sara Sampson“. Bouvier, Bonn.
- 15) エイベル L (1980) メタシアター (高橋康也, 大橋洋一訳). 朝日出版社, 東京.
- 16) Simon 注11).
- 17) エイベル 注15), 130-131.
- 18) 同上, 134.
- 19) 同上, 135-136.
- 20) 同上, 136-137. ルイジ・ピランデルロ『作者を探す六人の登場人物』のことである。
- 21) 同上, 88-128, 136-137, 348-350.
- 22) 同上, 139-143, 351.
- 23) 同上, 138-139.
- 24) 同上, 139.
- 25) 同上, 144-161.
- 26) 同上, 161-165.

Abstract

Die Charakterbildung der Figuren in Lessings Dramen (1) Voraussetzungen der Betrachtung : Problem der Methode im Mittelpunkt

Yoshio MIYANAGA

Dies ist der erste Teil eines Versuchs, gemeinsame Faktoren bei Charakterbildung der Figuren in Lessings Dramen zu entdecken.

In diesem Teil (1) wird zuerst als Einleitung zur einzelnen Analyse der Lessings Dramen rechtfertigt, daß wir durch die Bewertung von den Taten der Figuren das Stück im ganzen bewerten können. Dann wird der Begriff "Meta-Theater" vorgestellt, der auch für unsere Methode aufschlußreich aussieht.

Department of German Language