

『就実論叢』第42号 抜刷

就実大学・就実短期大学 2013年2月28日 発行

ベケット前期演劇における喜劇的要素

—ベルクソンの笑いと狂言

**The Comic Elements in Beckett's Early Drama
-Bergson's Theory of Laughter and Japanese Kyogen**

武 部 好 子

ベケット前期演劇における喜劇的要素

—ベルクソンの笑いと狂言

The Comic Elements in Beckett's Early Drama
-Bergson's Theory of Laughter and Japanese Kyogen

武部好子

はじめに

サミュエル・ベケット(1906-1989)の演劇は悲劇か、喜劇か。その答えは「どちらでもあり、どちらでもない」。ベケット演劇は、「悲喜劇」である。暗闇に見えるベケット演劇の世界に、ベルクソンの笑いの概念を通して、光を当てよう。「或る情況が全然相独立している事件の二系列に属しており、そしてそれが同時に全然異なった二つの意味に解釈できるとき、その情況は常に滑稽である。」¹ この二つの異なる状況、悲劇と喜劇が同時に成り立つところに、ベケット演劇のユーモアが存在する。

本稿では、1952年から1969年までに執筆された演劇作品を前期と規定し、1970年以降の演劇作品を後期と分類し、以下、論じたい。まず、20世紀フランス実存主義の哲学者アンリ・ベルクソンの笑いの定義を用いて、ベケット前期演劇の喜劇的要素に焦点を当て考察する。次に、狂言にみられる型や物真似を駆使して上演されたベケット前期演劇における笑いの意義に迫る。その後、ベルクソンの笑いの定義と、狂言の滑稽な要素とも合致してきたベケット前期演劇の喜劇的要素を「悲喜劇」というフィルターを通して分析していく。また、本稿で取り上げる前期演劇における笑いと対比して、後期演劇についても触れる。最後に、ベケット前期演劇の喜劇的要素を支える反ドラマの構造について論じる。

1-1. ベルクソンの笑いとベケット前期演劇

笑いがもたらされる状況は、ベルクソンによると、主に三パターンある。第一のパターンは、「まともな恰好をした人間が真似することのできる不恰好はすべて滑稽になることができる。」² 第二に、「人間のからだの態度、身振り、そして運動は、単なる機械をおもわせる程度に正比例して笑いを誘うものである。」³ 第三に、「人が物の印象を我々に与えるすべての場合に、我々は笑いを催す。」⁴

このすべてのパターンを満たすのがベケット前期作品のひとつ、『しあわせな日々』(1961)である。主人公ウィニーは、焼野原の中、首まで埋もれて、ただそこに存在する。なぜそこにそのような状況の中でのいるのか。観客には説明されない。土あるいは地球の一部と化して

身動きとれない状況にいる主人公は、物悲しい雰囲気を漂わせる。一方、表情や話法が一定の法則を生みだし、「きょうもまたしあわせな日になるわ！」⁵とほほ笑む主人公を目の前にすると、はかなくも笑いをそそられるのだ。

ウィニーとは違って、より現実的な状況に置かれている『クラップの最後のテープ』(1958)の主人公クラップもまた、笑いの対象となる。舞台上のテープレコーダーが、現在のクラップと過去のクラップを介在し、両者の感情の起伏を巧みに操る。暗闇に浮かびあがるクラップの姿は愚かな道化そのものである。「生の錯覚と機械的仕組みの明瞭な感覚とを、この二つが互いに挿し合わされたものとして我々に与える動作なり事件なりの配列は、すべて滑稽である。」⁶ クラップが過去と現在を行き来すればするほど、舞台上の現実のクラップの空虚感は増すと共に、おかしみも増幅する。

同時代的な二つの系列の代わりに、一系列は昔の事件、他の一系列は現今のものをとるということもまたむろんでできるだろう。もしその二つの系列が我々の想像裡で交叉するようになれば、それはもはや取り違えではないだろうが、しかも同じ喜劇的效果がやっぱり生ずるであろう。⁷

過去の哀れな思い出に浸る現在のクラップが、テープレコーダーを用いて過去と現在、悲劇と喜劇という異次元の世界を同時に舞台上に提示した時、作品に笑いがもたらされる。クラップもウィニーも、一見台詞や身振りを単に繰り返しているだけのようにだが、この「反復」のパターンが作品に滑稽さを添える鍵を握る。つまり、

芝居における言葉の繰り返しから生まれる主要な滑稽的效果を規定していると考える法則を述べておこう。言葉の滑稽な繰り返しの中には、一般に二つの項が相対峙している。ばねのように弛緩する圧搾せられた一つの感情と、その感情を新たに圧搾することに興がる一つの観念と。⁸

日常生活を土の中に埋もれたまま営むウィニーが時折見せる微笑や、バッグから口紅や鏡を取り出す動作は、一定のリズムを生み出し、作品全体のバリエーションとイントネーションを強調する。不格好で機械的な物体と化したウィニーは、ベルクソンの提示する笑いの定義に一致し、悲劇のヒロインから喜劇のヒロインへと様相が変化する。

さらに、「可逆性」は、ベケット演劇の喜劇性とベルクソンの笑いの定義に共通する特徴だ。『ゴドーを待ちながら』(1952)を例にとってみよう。第二幕は第一幕を反復しているかのごとく、構成に変化は見られない。二人の男性がただゴドーを待ち続け、幕の終わりに少年が

現れ、ゴドーについて今日は来ないが明日は来ると告げる。これらの重複した2幕を目にした観客は、第一幕と第二幕は順序を変えても、結果は同じであることに気付く。芝居が面白おかしくなるのは、この「円環性」にある。しかし、芝居が悲劇的になるのも同様の状況であるといえるであろう。

「人物のあれこれの努力が、原因と結果の宿命的な歯車仕掛けによって、徹頭徹尾同じ場所にそれを復帰させるようなことになる、なお一層滑稽である。」⁹ 作品の構成だけでなく、登場人物の動作も、また可逆的である。ヴラジーミルとエストラゴンは、ラッキーとポッツォの二人組に成りすます真似をしてふざける。第一幕の少年は、第二幕の少年の双子の片割れかもしれない。その上、ヴラジーミルとエストラゴンは、ラッキーとポッツォのやりとりを少し離れたところでショーを見るように、客観視することで、舞台上の世界から逸脱しようとする。それは、はたまた舞台を見る側の観客を観られる立場にまで追いやる。「見る」と「見られる」の立場の逆転は、舞台と観客との間に存在する不可視の垣根を取っ払い、そこに笑いが生まれる。

エストラゴン 悪くないな。(回れ右をすると、今度は舞台の端まで来て、観客の方を向き) いい眺めだ。(ヴラジーミルの方を振り向いて) さあ、もう行こう。¹⁰

この可逆性のモチーフは、台詞自体にもみられる。「どこかのやつがやって来て、おまえのはいて、自分のを残していったんだ。」¹¹というヴラジーミルや、「女たちは墓石にまたがってお産をする、ちょっとばかり日が輝く、そしてまた夜。それだけだ。」¹²というポッツォの台詞は、ベルクソンの「あべこべ」の定義に通じる。「我々は裁判官に訓戒する刑事被告人を、親たちを意見しようとする子供を、つまり「逆さの世の中」という見出しの下に分類できるものを笑うのである」。¹³

1-2. 狂言にみられる笑いとベケット前期演劇

狂言は、元来、物真似、歌舞音曲、曲芸、サーカス、滑稽なダイアログなどから成る猿楽を基礎としている。ベケット前期演劇における笑いも、これらの猿楽の要素が大きく貢献していると言ってよい。実際、ベケットの演劇作品を能楽の手法を用いて、上演している劇団が存在する。能法劇団は狂言師の茂山あきら氏と米国人研究者のジョナ・サルズ氏が1981年以來、結成し活動を続けている。能法劇団が2002年に京都の大江能楽堂で舞台化した『言葉なき行為2』(1960)では、登場人物の歯の磨き方、髪のとかし方、時計に目をやる動きに、狂言の「型」が取り入れられた。繰り返される機械的な動作に、狂言の特徴が加わることで、前述のベルクソンが定義する笑いがさらに強調されていた。つまり、「機械性」「反復性」「可逆性」に狂言の「型」がマッチし、ベケットのテキストが本来放つユーモアが際立ったとい

える。2008年7月、ジョナ・サルズ氏主催のワークショップに参加し、茂山あきら氏にベケット作品を演じる際の心構えを聴いた。

もちろん、ベケット演劇は狂言とは全く異なる。ベケット作品を演じるときは、狂言師というより、不条理演劇の俳優として臨んでいる。狂言で培った技術が、ベケット作品を演じる際に、効果的なツールとなり、役立っていることは確かだ。¹⁴

ここが、狂言がもたらす笑いと、ベケット演劇のユーモアとが相通じるゆえんである。両者とも、平凡な人物の日常のルーティンを描いている。狂言には、猿楽の物真似や道化的な要素を発展させた滑稽さがある。一方、ベケットの前期演劇も同様に、登場人物が道化的ように存在している。

能法劇団による『クラップの最後のテープ』は1989年、青山劇場にて上演された。茂山あきらが演出し、茂山千之丞が主演した本公演では、「狂言の所作や足さばきはベケットの作品に独特の味わいを与えていた。」¹⁵ 狂言の型と抑制されたクラップの動作が呼応したのだ。このように、狂言のパターンとベケット演劇のニュアンスが合致したとき、繰り返される台詞とリズムは、何もない空間に、粋な面白みを膨らませる。クラップは、機械的な反復を通して観客を笑わせる哀れな道化なのだ。

『ゴドーを待ちながら』においても、ヴラジーミルとエストラゴンが織りなすダイアローグと動きは、狂言の特徴と共通している。エストラゴンが木やラッキーを真似る様子、ヴラジーミルと帽子を交換するリズム、小刻みな足取り、二人の漫才風なやりとりは、狂言の道化的雰囲気醸し出している。ポッツォがラッキーを操るロープは、狂言における虐げられた太郎冠者を彷彿させる。何もない空間で繰り返される会話、物真似、パントマイムを通して、日常を生きる観客は、舞台上の平凡な登場人物に共感し、ユーモアを共有する。ここが、一見、不条理演劇と称されるベケット演劇が、狂言と同様の笑いを生むゆえんである。

1-3. ベルクソンと狂言の笑いー悲喜劇を通して

それでは、ベルクソンの笑いの定義や、狂言の滑稽な要素とも合致してきたベケット前期演劇の喜劇的要素は、果たして、我々に何を訴えているのか。ベケット前期演劇における笑いの意義を「悲喜劇」というフィルターを通して考察する。

ベケット演劇の登場人物たちは、制限された動き、台詞のテンポ、間の取り方、くちざさむ歌、繰り返される言い回し、過去と現在を行き来する複雑な物語の構造、これらすべてにおいて、観客に笑いをもたらす。この笑いは、日本の伝統文化にみられる余白の概念を想起させる。“Beckett imposes an eternal stasis in the empty space by keeping the energy of the combatants in equilibrium and never letting them meet, so that the function of the *yohaku* is

never really consummated” (Matoba 153). 「ベケットは、なにもない空間で、相反するエネルギーを均衡に保ち、それらを一切接合せないことで、永遠の停滞を設定している。そのため、余白は、機能不全である。」¹⁶ この指摘が示すようにベケット演劇においては、通常の演劇でみられる悲劇から喜劇への転換、あるいはその逆も起こらない。つまり、悲劇的要素と喜劇的要素が混在し、どちらかが最後に残るといことがない。悲劇と喜劇が独立して同時に成立しているところに、ベケットのおかしみが存在する。それはなぜか。ベケットは演劇を構築する際に、その内容ではなく、その構造形態に主眼を置いていたからだ。ベケットのジョイス論にあるように、「形式がまさに内容であり、内容がすなわち形式である。」¹⁷ したがって、通常の演劇にみられる登場人物の成長や変化はなく、舞台上の登場人物は、同じ状態のままである。

このなにも変化しないところに、ベケットの笑いは浮上する。変化しない舞台の構造、登場人物の抑制された動き、なにもない空間に、「意味」が生まれる。これは、茂山あきらが指摘するように、狂言の「型」というツールがベケット作品を表現する際に効果的であることをも物語っている。この「型」は、日本の茶道にも取り入れられており、禅の精神に影響を受けている美学である。

そして、パターンという構造に重きを置くベケット前期演劇は、狂言の「型」、物真似、ヴォードヴィル（軽喜劇）、道化といった要素を共有しており、このパターン化がベケット前期演劇のユーモアをつくりだしている。さらに、ベルクソンと禅の精神が共有しているのは、ベケット演劇の根底をなす「悲喜劇」という概念である。つまり、ベケット前期演劇を見て笑うのは、ベルクソンと禅の共有する美学が関係している。“In both Zen and Bergson, the continua are primarily to be looked for in the innermost recess of our spiritual life” (Yamaguchi 101). 「禅、ベルクソン、両者ともに、連続性が求められるのは、まず我々の精神生活の最深部である。」¹⁸ この指摘にあるように、抑制された独特の感性が、ベケット前期演劇の悲喜劇をつくりだしている。制限された空間で茶道の儀式を行うように、ウィニーもクラブも自分の内奥を見つめ、沈黙、間、台詞の繰り返しを行い、作品の最後は、儀式が始まる前と同じ状態で停止する。

“Bergson, possibly the only modern philosopher to write a book about comedy, has provided notions which have furnished Beckett’s humour” (Topsfield 21). 「ベルクソンは、喜劇について本を書いたおそらく唯一の近代哲学者だ。ベケットのユーモアの概念をかたちづかったのは、ベルクソンである。」¹⁹ とあるように、ベケットはベルクソンの笑いに影響を受けている。喜劇と悲劇という異なる状況を両方兼ね備えたところに、ベケット演劇のユーモアが生まれる。つまり、ベルクソンの笑いの定義にあるように、「或る状況が全然相独立している事件の二系列に属しており、そしてそれが同時に全然異なった二つの意味に解釈できるとき、その情況は常に滑稽である。」¹

したがって、ベケット作品における「悲喜劇」とは、通常の演劇にみられるような悲劇か

ら喜劇、あるいは、喜劇から悲劇への移行ではなく、常に独立している悲劇と喜劇が、同時に存在している。作品によって、悲劇的要素が色濃く出るか、喜劇的要素が強調されるかは異なる。今回、焦点を当てたベケット前期演劇は悲劇的要素の少ない喜劇である。

2. ベケット後期演劇における笑い

一方、ベケット後期演劇は、喜劇的要素の少ない悲劇ととらえることができる。前述したように、作品ひとつひとつにおいては、悲劇から喜劇へあるいは喜劇から悲劇への劇構造の変化もなく、「機械性」「反復性」「可逆性」がパターン化されている。にもかかわらず、全体の流れで、ベケット演劇作品を前期から後期へと見たときに、喜劇から悲劇への移行が俯瞰できる。前期演劇の喜劇の残存が後期演劇に反映され、わずかな滑稽さを含みながら悲劇と化していく。逆に、後期演劇の残存がもとの前期演劇に投影され、悲劇的要素をひきずったままの喜劇といえる。前期演劇から後期演劇への移行そのものが、喜劇から悲劇への移行、そして後期演劇から前期演劇へさかのぼることで悲劇から喜劇への回帰ととらえられ、そこには「円環性」のイメージがある。

舞台上にあらわれる作品としては、前期演劇から後期演劇に向かって、喜劇から悲劇へ移行している。しかし、後期演劇においても、変わらず、「機械性」「反復性」「可逆性」というモチーフが存在する。結局、ベケット演劇は、「悲喜劇」から「喜悲劇」へ移行しているにすぎず、悲劇と喜劇が、常に独立して同時に存在している点に変わりはない。

そこで、ベケット後期演劇において、笑いを誘う喜劇的要素が減少している点に注目してみよう。前期演劇の滑稽さを増す「機械性」「反復性」「可逆性」は、後期演劇においても、変わらず存在している。それでも悲劇的要素がより前面に表現されている。これは、狂言と能との違いに呼応している。狂言と能は、もともとは猿楽という同じルーツを持つ。世阿弥が能楽の美学を確立したのに対し、狂言は公的な芸能として普及した。ベケットの前期演劇も後期演劇も同じサミュエル・ベケットという劇作家から発信された作品であるが、前者がヴォードヴィルの要素を多く含んだのに対して、後者はより芸術的感性を研ぎ澄ました Less is more の精神が色濃く表現されている。「機械性」「反復性」「可逆性」のモチーフが変わらず存在しているにもかかわらず、前期演劇と比較して、笑いをもたらすことが少ないのは、より禅に近いベケットのストイシズムが強調されているからだ。

前期演劇では、ユーモアを敢えて取り入れることで作品を構築したベケットは、次第にベルクソンの笑いの影響から解き放たれ、後期作品になるにつれて、むしろニーチェの哲学に加担するようになったのではないか。「地上で最も苦悩することはなほだしい獣がおのれのためにみつけどした－笑いを」²⁰というニーチェの思想に近い作品となっている。前期演劇では、人間が発明した笑いを敢えて盛り込んだのに対して、後期演劇では人間そのものを描き笑いは消えていく。ベケットにとっても、ニーチェ同様に、人間は地球上で一番苦しんでいる動物に見え、笑いはその人間が発明したツールに過ぎないと考えていたからではないか。

狂言役者が、ベケット演劇を演じる際に、狂言の型がツールとして役立っていると言及していた。この狂言の型は、同じ猿楽を基本とした能においても用いられるツールである。「機械性」「反復性」「可逆性」のモチーフは、前期から後期にわたって変わらず存在するいわゆるベケット演劇の「型」である。狂言役者のように喜劇的にも、また能役者のように悲劇的にも用いることができる。型は不変であるが、そこに笑いを発明するかしないかによって、舞台上に立ち上がる光景は変化していくのだ。

ベケットは、ニーチェの哲学のように、登場人物たちに「笑うことを学ばせ」、悲喜劇という前期作品を創出したが、後期作品では笑わせることの意義を取って問わず、登場人物たちをありのままに立ち上がらせた。『ゴドーを待ちながら』の副題は、A Tragicomedy in Two Acts としている。前期演劇が、tragicomedy 悲喜劇であるならば、『あしおと』（1976）や『ロッカバイ』（1981）などの後期演劇は、comic-tragedy 喜悲劇と呼べる。そして、前期演劇と後期演劇の喜劇的要素と悲劇的要素は、合計すれば最終的に同じであるのではないか。

3. 反ドラマ的構造

ベケット前期演劇の喜劇的要素を「悲喜劇」というフィルターを通して考察した結果、ベケットがいかなるときも、笑いを貴重なものとして、とらえていることが看取された。それは『しあわせな日々』においても表現されている。

ウィニー：（ささやくように）神様！（間。ウィリー、低く笑う。じきにウィニーも笑いだす。二人で低くいっしょに笑う。ウィリー、笑いやめる。ウィニーはわずかのあいだひとりで笑う。ウィリー、また笑いだす。いっしょに笑う。彼女、笑いやめる。彼がわずかのあいだひとりで笑う。彼、笑いやめる。間。普通の声で）でもまあとにかく、なんてうれしいんでしょう、またあなたの笑い声が聞けるなんて、わたし、思い込んでたの、わたしにせよ、あなたにせよ、もう二度と笑ったりしないだろうって。（間）人が聞いたら、わたしたちのこと少し不信心って思うかもしれないけど、でもわたしはそうは思わない。（間）全能の神様をたたえるには、神様といっしょに笑ってあげるのがいちばんいいんじゃないかしら、神様の冗談、それもあまりうまくない冗談を。²¹

ここで、ウィニーは「笑い」を用いて、「神様の冗談」すなわち人生をたたえている。

暗闇に見えるベケット前期演劇の世界に、ベルクソンの笑いという光を通すことで、ベケット演劇における笑いのアイロニーがより鮮明になったといえる。このアイロニーとは、ベルクソンに影響を受けたベケットが取ってユーモアをニーチェと同様に「発明し」、地球上で

一番苦しんでいる動物に「笑うことを学ばせ」という点である。したがって、ベケットの演劇を悲喜劇、喜悲劇などと分類する以前に、はたしてベケット演劇が本当にドラマといえるのかという疑問が沸く。どの作品もドラマチックな展開やエンディングは存在しない。しかし、ヴラジーミルとエストラゴンはゴドーの登場を期待しながら待つというドラマを、ウィニーやクラップは過去に思いをはせているというドラマを演じているのだ。

ベルクソンの笑いの定義に基づいて、ベケット前期演劇の「機械性」「反復性」「可逆性」に焦点を置いたが、いずれのモチーフも変化をもたらさない点が共通している。つまり、斉藤借子氏が指摘するように、

結局、初めの場面における登場人物の置かれた状態と最終場面の状態に変化がないということだ。終わらないで途切れるのが最終場面だ、とっている。このようにアクションはないが絶えずアクションへの期待が連続して保持されている構造は、いわゆる反（アンチ）ドラマ的な構造と呼んでもいいだろう。²²

このような反ドラマ的構造には、通常の悲劇や喜劇におけるドラマチックな展開が観客にもたらす感動は含まれない。ベケット演劇の笑いは、そのような反ドラマ的構造の中に存在するからこそ、よりその重みが際立ち光を放つ。反ドラマ的構造の中で、ベケットは人間の日常生活を単なるありふれたルーティンとして描くだけでなく、そこに笑いをを用いることで、テキストの基本を成す「機械性」「反復性」「可逆性」というモチーフが生かされる。またこれらのモチーフは、二次元的なテキスト上ではなく、俳優の身体・声・イメージを通して、三次元的な劇場空間において初めて実感できるというよい。チャップリンやバスター・キートンの作品を好んだベケットが、悲劇にもなりうる「機械性」「反復性」「可逆性」をベルクソンの笑いに近い喜劇的要素として、芝居に盛り込んだのだ。したがって、ベケット演劇の構造が反ドラマ的であるとしても、『ゴドーを待ちながら』の副題が示すように、そこには悲劇と喜劇が同時に存在する tragicomedy 悲喜劇が成り立っているといえる。

おわりに

通常の演劇では、悲劇か喜劇か、最終的にはどちらかに決着する。ベケット演劇では、悲劇と喜劇が同時に独立して成り立っているというあいまいさが存在する。しかし、そのあいまいさがベケットの生きた20世紀そしてそれ以降を生きる我々の世界により身近なものとして受け入れられる。悲劇でも喜劇でもない世界。そこに敢えて笑いを存在させることで、ベケット演劇は悲喜劇として、あるいは喜悲劇として、我々を絶えず魅了しているのだ。

小説三部作を執筆中に息抜きとして創作したのが『ゴドーを待ちながら』である。二次元的なテキスト上の小説世界では限界を感じていたベケットが、ようやく劇場という三次元の世

界に光を見出し、そこに俳優という見られる存在、舞台空間、それを見る観客という新たなコミュニケーションツールに出逢った。「機械性」「反復性」「可逆性」というモチーフはベケットの小説世界においても用いられていたが、これらのモチーフを実際の俳優の身体や声を通して具現化することで、それらがユーモアとなり、笑いをもたらす可能性が広がった。テキストだけでは十分に汲み取ることのできない笑いのニュアンスが、劇場空間ではより表現しやすくなり、そこに一種のエンターテインメント性が生まれた。

また逆もいえる。劇場空間という3次元の世界だからこそ、「機械性」「反復性」「可逆性」がもたらす悲劇的要素が、より顕著となる。何もない空間で沈黙のままたたずむヴラジーミルとエストラゴン。土の中に埋もれながらもしゃべり続けるウィニー。過去の思い出に耳を傾けるクラップ。彼らが自分たちの生々しい存在理由 *raison d'être* をテキストよりも、さらに辛辣に問うことができるのは、立体的な空間、身体、声があるからだ。

小説を執筆していたベケット自身が、ヴラジーミルやエストラゴンのように、次なる展開、つまりゴドーという存在を期待しながら待っていたように思う。そして待ち続けた結果、劇場という立体的な三次元の世界に出逢い、『ゴドーを待ちながら』をはじめ、『しあわせな日々』、『クラップの最後のテープ』といった演劇作品を生み出し、そこに響き渡る暗闇の世界に、「笑い」という光を当てたといえる。

注

- (1) アンリ・ベルクソン『笑い』林達夫訳（岩波文庫、1938年）、92頁。
- (2) 同上、30頁。
- (3) 同上、35頁。
- (4) 同上、59頁。
- (5) Samuel Beckett, *The Complete Dramatic Works* (London : Faber, 1986).
サミュエル・ベケット『ベスト・オブ・ベケット3 しあわせな日々／芝居』安堂信也・高橋康也訳（白水社、1991年）、55頁。
- (6) アンリ・ベルクソン『笑い』林達夫訳（岩波文庫、1938年）、69頁。
- (7) 同上、95頁。
- (8) 同上、72頁。
- (9) 同上、81頁。
- (10) Samuel Beckett, *The Complete Dramatic Works* (London : Faber, 1986).
サミュエル・ベケット『ベスト・オブ・ベケット1 ゴドーを待ちながら』安堂信也・高橋康也訳（白水社、1990年）、16頁。
- (11) 同上、116頁。
- (12) 同上、163頁。
- (13) アンリ・ベルクソン『笑い』林達夫訳（岩波文庫、1938年）、90頁。

- (14) 茂山あきらへのインタビュー (2008年7月21日、京都芸術センター)。
- (15) 堀真理子 『ベケット巡礼』 (三省堂、2007年)、136頁。
- (16) Matoba, Junko. *Beckett's Yohaku : A Study of Samuel Beckett's Empty Space on Stage in His Later Shorter Plays*. (Tokyo : Shinsui-sha, 2003), 153. (筆者邦訳)
- (17) サミュエル・ベケット 『ジョイス論／プルースト』 高橋康也他訳 (白水社、1996年)、106頁。
- (18) Yamaguchi, Minoru. *The Intuition of Zen and Bergson*. Tokyo : Enderle Bookstore, 1969), 101. (筆者邦訳)
- (19) Topsfield, Valerie. *The Humour of Samuel Beckett*. (London : Macmillan Press, 1988), 21. (筆者邦訳)
- (20) フリードリッヒ・ニーチェ 『ニーチェ全集 (13) 権力への意志 下』 原祐訳 (ちくま学芸文庫、1993年)、482頁。
- (21) Samuel Beckett, *The Complete Dramatic Works* (London : Faber, 1986).
サミュエル・ベケット 『ベスト・オブ・ベケット3 しあわせな日々／芝居』 安堂信也・高橋康也訳 (白水社、1990年)、27頁。
- (22) 斉藤倍子 「テキストとミザンセース」 『演劇論の変貌』 毛利三彌編 (論創社、2007年)、228頁。