

Title	18世紀におけるメロドラマの予期せぬ萌芽：『レナルドとブランディーネ』を例に
Sub Title	Die unerwartete Knospe des Melodrams im 18. Jahrhundert : das Beispiel von „Lenardo und Blandine"
Author	柴田, 晴大(Shibata, Haruto)
Publisher	慶應義塾大学藝文学会
Publication year	2025
Jtitle	藝文研究 (The geibun-kenkyu : journal of arts and letters). Vol.128, (2025. 6) ,p.104 (57)- 122 (39)
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	
Genre	Journal Article
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00072643-01280001-0104

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

18世紀におけるメロドラマの予期せぬ萌芽

——『レナルドとブランディーネ』を例に

柴田 晴大

1. はじめに

ドイツの文化学者であり、メロドラマ研究に関する著作を発表してきたベッティネ・メンケは、メロドラマを「メディアの雑種」と呼ぶ。彼女は、メロドラマが戯曲ジャンルの伝統的な系譜を壊し、世間一般に認められたジャンル分類に収まることなく、「予期せぬつながり」を持ってジャンルや交錯するメディアの歴史の中に姿を現すと述べている。¹18世紀ヨーロッパの演劇界でメロドラマを本格的な芸術ジャンルとして確立しようとした試みはいわば「死産 (Ausgeburt)」に終わり、芸術運動としてのメロドラマは長く回顧されないままであった。20世紀になってメロドラマは予期せぬ形で、すなわち異種混合的な意味を伴って多くのジャンルにまたがるようにして立ち現れ、現在では映画やテレビなどのポピュラー文化媒体で広く用いられるようになった。ドイツ語圏におけるメロドラマ研究は、メロドラマと呼ばれる作品などにおける越境的なメディア性や雑種性の隠れた意味合いを探り、従来重視されることがなかった雑多的なメディア性の意味を読み解くことで一定の成果をあげている。

ここで留意すべきことは、18世紀にメロドラマを普及させようとした試みが、最初から失敗を前提にして予期せぬ成果を探っていたわけではないということである。むしろメロドラマ劇を実現しようとした演劇人や音楽家たちは、これが新しい芸術ジャンルとして確立し、普及することを目指して既存のジャンルや表現形式を組み合わせる試行錯誤をした。しかしながらその試みは18世紀末頃に頓挫し、19世紀の主要な芸術潮流では顧みられなかったが、20世紀以降に発展した映画やテレビなどのポピュラー文化においてメロドラマという語が予期せぬ形で

——それはお涙頂戴的といった通俗的な意味合いも含めて——広く用いられるようになった。歴史的にみれば、18世紀ヨーロッパのメロドラマ勃興運動は成功しなかったが、その運動の担い手の予想に反するようにして、後世になって広く受け入れられていった。

「メロドラマ」という用語は現在、演劇だけでなく、映画やテレビ、エンターテインメントなどの幅広い領域で用いる多義的な意味を含んでいる。実際メロドラマと聞くと、現代では恋愛をテーマにした感傷的でお涙頂戴もののドラマや映画を連想することが多いだろう。また、メロドラマは実際には「メロドラマ的」という形容詞として意味を持ち、映画、小説、演劇、テレビドラマなど多くのジャンルにおいて——一般的にはこのように明示されないものの——例えば「メロドラマ的な戯曲」とか「メロドラマ的な映画作品ⁱⁱ」というにして用いられている。つまり現在のメロドラマはメロドラマというジャンルとして確立しているわけではないが、さまざまなジャンルにまたがりつつ、各ジャンルに独自に特徴づけを行う形容詞的な役割を担うものとして広く理解されている。

しかし18世紀ヨーロッパの演劇界ではメロドラマを新しい芸術ジャンルとして成立・確立させようとした試みがドイツやフランスの演劇人や音楽家によって行われた。この試みは1800年前後に頓挫し、その後これを継承して改めて本格的に立ち上げる運動が起きなかったため、現在、ジャンルとしてのメロドラマの成立可能性とその困難はヨーロッパの演劇研究でも長く検証されてこなかった。しかしメロドラマとしてのジャンルは18世紀のヨーロッパ諸国の劇場において、オペラでも後に派生するミュージカルでもない独自のジャンル「メロディーのドラマ」として成立し、いくつかの上演が行われたのは確かである。ⁱⁱⁱ その名が示す通り、メロドラマの「メロ」はギリシャ語の「melos」、音楽を意味し、それにドラマ「drama」が合わさってできた音楽劇である。ヨハン・クリスティアン・ブランデスやゲオルク・アントン・ベンダ、ヨーゼフ・フランツ・フォン・ゴッツといった演劇人や音楽家たちは、メロとドラマを融合して既存のジャンルであったオペラでもない、ドラマ演劇でもない独自のジャンルとしてのメロドラマを確立させようとしたのである。

18世紀のメロドラマ勃興に関する日本の研究がほとんどない現在、ここで問うべきことはまず次の事柄である。ブランデスやゴッツなどの演劇人がメロドラマをジャンルとして確立しようとした際、彼らが目指していた異種混合の組み合

わせとは何であろうか。どうしてそれが——彼らの期待に反して——成功に至らず、お涙頂戴的な通俗的な意味でしか用いられない側面が現れるようになったのだろうか。ベンダやゴッツはこの通俗的な意味でのメロドラマをジャンルとして広めようとしたのだろうか。

これらのことを確認するには、ブランデスやゴッツによるメロドラマ創造の試みを詳細に検討する必要がある。今回は以下にヨーゼフ・フランツ・フォン・ゴッツ作『レナルドとブランディーネ』を詳細に検討する。彼は「melos」と「drama」を組み合わせるメロドラマ劇を作り、オペラでも戯曲演劇でもない独自のジャンルを確立するため、様々な表現要素を組み合わせる試行錯誤した。音楽性と演劇性を基本にしつつ、台詞や身振り、音楽、衣装といったシアトリカルな構成要素を劇中に取り入れていたのである。これが結果として、現在のメロドラマの特徴である通俗性や感情過多の表現になってしまったところがある。しかし同時にこの内実には、歴史的な「予期せぬ」結果につながる萌芽が見られていたと考える。本稿の最後でこの萌芽とその意味を明らかにしたい。

2. メロドラマという用語の成立期

メロドラマというジャンルを扱う上では、まずこの単語の誕生の経緯を探る必要がある。この単語は17世紀にイタリアで誕生した語melodrammaに由来し、もともとはオペラのように全編が歌で構成された劇を指していた。^{iv}その後、18世紀になると、この語はフランス語に取り入れられる。これは、ジャン＝ジャック・ルソーが自作のオーケストラ演奏付き劇『ピグマリオン』（1770年初演）を表現するために用いたとされている。『ピグマリオン』は、楽句による中断や伴奏が挿入された短いモノローグ劇であり、楽句は表現力豊かなパントマイムの場面でも演奏されるという特徴を持っていた。この作品は初演から2年後にドイツ語に翻訳され、ウィーン、グラーツ、プラハ、ワイマールなどの都市で上演されることとなる。このようにフランスからドイツへとメロドラマが伝わる過程において、ドイツではメロドラマを模倣した作品が制作されるようになる。その代表例が、ヨハン・クリスティアン・ブランデス作、ゲオルク・アントン・ベンダ作曲『ナクソス島のアリアドネ』であり、これは1775年に初演され、18世紀ドイツの最初のメロドラマ作品と見なされている。

こうして、メロドラマという単語とこの単語によって定義される新しいジャンルが流行するようになる。メロドラマと名付けられた作品はルソーの『ピグマリオン』のようなモノローグ中心の限られた範囲から次第に広がっていき、登場人物の数を増やし、バレエを導入するようになった。1780年頃にはメロドラマの筋書きは概して異国趣味たっぷりの舞台を背景に展開することが多く、こうした作品においては登場人物が登場するときに楽句の演奏があり、楽句は楽屋で朗詠されたり歌われたりし、舞台ではそれにあわせて身振りをするといったものだった。この頃になるとメロドラマという単語の意味合いが変化し、古典的基準から外れた劇的效果を高めるために音楽を利用する作品を定義するのに用いられる用語になっていった。^v1790年代に入ると、この用語は演劇評論家や叙情的モノローグを作品に取り入れた作者たちの間でごく普通に使われるようになる。フランス革命時には、ごった煮的な作品にはなんでもメロドラマ的という修飾語が付けられており、メロドラマ的夢幻劇、叙情的メロドラマ的舞台、メロドラマ的、寓話的舞台、パントマイム付きのメロドラマ的歌謡劇など様々な用語がメロドラマという新しいジャンルに使われていた。1795年頃になるとこの単語にはさらに新しい意味が加わり、無言体や対話体のパントマイムの他、筋立てのしっかりとしたドラマなど、当時高い評価を受けていた新しいジャンルまでをも指すようになっていた。数十年の間でメロドラマという語の意味合いが少しずつではあるが変化しており、メロドラマという単語がいかに曖昧に使われていたが分かる。^{vi}

18世紀後半から19世紀にかけて、メロドラマという言葉は単なる音楽付きの演劇を指すにとどまらず、感情を誇張して描き出す表現手法を象徴する語へと変容していった。ここで重要なのは、メロドラマが確立したジャンルとして発展したわけではなく、むしろ感情の過剰な表現を軸とした多様な演出スタイルが生まれ、その枠組みが拡張されていった点である。この時期のメロドラマの特徴は、音楽と台詞、身振りを組み合わせた作品が登場する一方で、過剰な感情表現や劇的な身振りが物語の論理的な整合性よりも重視されるようになったことにある。つまり、瞬間的な情動の爆発や視覚的なインパクトが前面に押し出され、感情を直接的に揺さぶる演出が優先されたのである。

ここで論点として浮かび上がることは、メロドラマがこの時期に感情表現の様式として発展する一方で、物語の筋の整合性や論理的な構成が二の次にされる傾向があったことだ。このことは、メロドラマがひとつの確立したジャンルに成長

するうえで障壁となり、むしろ感情を強調する表現技法という曖昧な枠組みの中で拡張されていった。

その後、このジャンルは新しいメディアである映画やテレビドラマに影響を与え、形式を変えながら現在に至るまで引き継がれている。こうして、メロドラマという言葉は、単なるタームとしての役割を超え、ジャンルとしての位置づけを確立した。その発展過程を辿ることで、この言葉がどのような意味を持ち、時代の中でどのように変遷していったのかを明らかにすることができるだろう。そして、タームとジャンルの関係性を理解することが、メロドラマを正確に捉えるための鍵となるのだ。

3. 作品分析^{vii}

先述のように、メロドラマが誕生した18世紀当初、その表現は必ずしも現在のような否定的な評価を受けるものではなかった。しかし、その後の発展の過程で、当時の演劇人たちが意図していなかった方向へと変化し、20世紀に入ると新たな意味を持つようになった。このような「予期せぬつながり」が生じた背景には、ジャンルの成立過程における多様な要素の融合が関係していると考えられる。

メロドラマの初期作品を検討することで、その変遷の中で生じた感情表現の過度な強調や、視覚的演出の重視といった予期せぬ結果の萌芽を確認することができる。本節ではヨーゼフ・フランツ・フォン・ゴッツ作の銅版画『レナルドとブランディーネ』を取り上げ、メロドラマが文学やオペラとは異なる独自のジャンルを目指していたこと——とりわけ今回は文学とは異なるジャンルを目指していたこと——を明らかにする。

『レナルドとブランディーネ』は、劇的な情熱表現と視覚的要素の融合によって、メロドラマの雑多性を強調する作品である。特に、銅版画による視覚的表現が強く意識され、演劇的表現との結びつきが模索されている点に特徴がある。本作品は、メロドラマというジャンルが文学側に立ったという側面からメロドラマの可能性を示すと同時に、その後の展開において予期せぬ変容を遂げたことを理解するための重要な手がかりとなる。

3.1. 『レナルドとブランディーネ』

メロドラマが文学側に立った例として『レナルドとブランディーネ』の作品を検討する。『レナルドとブランディーネ』は、メロドラマという形式を用いながら、文学と音楽の融合を目指した作品である。本作品のあらすじは以下のように要約できる。王の娘ブランディーネは、身分違いの恋人である庭師レナルドとの再会をひたすら待ち続けている。ブランディーネの待つという行為は、単なる逢瀬への期待ではなく、不穏な嵐の夜という舞台設定も相まって、どこか不吉な予感を孕んでいる。彼女は、恋人の無事を願いながらも、届く知らせに対する不安を拭い去れずにいる。このため、指輪が届いた瞬間、彼女はそれをレナルドの生存の証と信じようとするものの、そこに付着した血痕によって、心の奥底にあった不安が現実味を帯び始める。この物語では、ブランディーネの内面的な動揺が、次々と届けられる凶報によって劇的に増幅されていく。その凶報は三段階に分かれており、まず最初に届くのは血に染まったレナルドの指輪である。それを目にした瞬間、ブランディーネは胸騒ぎを覚えながらも、理性を失うまいと必死に自分を抑え込む。しかし、その直後に届けられたのは、レナルドの心臓が納められた骨壺であった。これにより彼の死は決定的となるが、それでもブランディーネは現実を受け入れることができず、最後に届けられた手紙にすぎるように手を伸ばす。その手紙には、レナルドが恋敵によって殺害されたことが記されており、これを読んだ瞬間、彼女の内面にわずかに残っていた理性の支えが崩れ去る。こうして、ブランディーネは狂乱へと突き進んでいくのである。本作品が特徴的なのは、ブランディーネの心理状態の変化を、指輪、骨壺、手紙という三つのオブジェによって視覚的に示しながら、情動の爆発を段階的に描き出している点である。これらのオブジェは、単なる象徴的な道具ではなく、愛する者の身体の断片として物語内で機能しており、彼の存在の痕跡を残しながら、彼女の悲嘆をより現実的なものへと変えていく。

まず、最初に届けられる血に染まった指輪は、ブランディーネにとってレナルドの生存を信じる一縷の望みを象徴している。血痕という不吉な兆候に彼女は動揺するものの、指輪が彼の所有物である以上、彼がまだ生きているからこそ、自分に想いを託して送ったのではないかという期待が残るのである。彼女にとって指輪は、愛する者の存在を示す生きた証であり、それゆえに直ちに彼の死を確信するには至らない。

しかし、その後に届けられた骨壺が、彼女の希望を無残に打ち砕く。指輪とは異なり、心臓が納められた骨壺は、レナルドの死を明確に示す身体の一部として登場するからである。これによって彼の死は避けられない現実としてブランディーネに突きつけられ、彼女は次第に理性を失っていく。

そして、最後に届く手紙が、彼女の感情を決壊させる決定打となる。この手紙には、恋敵によるレナルド殺害の詳細が綴られており、これまで曖昧だった死の理由や経緯が描き出される。それまで現実を拒絶しようとしていたブランディーネも、この事実を目の当たりにした瞬間、ついに心の支えを失い、激情の発露へと向かうのである。^{viii}

本作の中心的な要素は、主人公ブランディーネの激情の表現にある。物語において、レナルドの死の描写はごく僅かに過ぎず、その詳細な経緯や背景についての情報は限定的である。彼の死は、「王：死ぬ、悪党め。レナルド：神よ、哀れみたまえ！^{ix}」という短い台詞の応酬のみで表現され、出来事の因果関係や状況は詳しく語られない。このように、物語は出来事そのものの説明に重きを置くのではなく、それによって生じる感情の動きに焦点を当てている。

ブランディーネの喪失ゆえの悲嘆と絶望に陥る過程は、台詞、身振り、音楽によって強調され、観客の感情を強く揺さぶるように構成されている。このように、物語の筋は登場人物の内面の変化を心理的な観点から見て妥当と思える表現方法によって表すというよりも、感情の唐突で極端な発露に重点を置いている。ここにメロドラマ特有の劇的効果の特徴が見られるが、この感情表現の過剰さが、結果として物語の論理的な展開や登場人物の内的な変化を捉え損なうことになった。ブランディーネの感情の動きは、彼女自身の内的な変化というよりも、外部からの出来事によって急激に方向づけられている。例えば、彼女の絶望は、愛する人の死という出来事によって一瞬にして引き起こされ、そこから劇的な感情の爆発へと直結する。このような展開は、物語内部の論理的なつながりを弱め、情緒の高揚が優先されることで、文学作品に求められる整合性が後退する結果となった。さらに、視覚的な要素としての銅版画も、こうした感情の誇張を助長している。ブランディーネの姿勢や表情は、まるで紋切り型化された激情の一瞬を切り取ったかのようにあり、演劇的な「わざとらしさ」を強調する一方で、物語の時間的な流れを断ち切る作用を持つ。そのため、感情の爆発が連続することで、作品全体が単調な構造になり、物語としての発展性が希薄になっている。

本作は、文学と音楽の融合を試みたにもかかわらず、感情表現の肥大化によってそのバランスを失い、物語性が後退する結果となった。メロドラマという形式の特徴が極端に強調されたことで、文学作品としての枠組みを超えた一方で、ジャンルとしての確立には至らなかった。そのため、『レナルドとブランディーネ』は、メロドラマがどのようにして他の芸術形式へと吸収されていったのかを示す重要な事例となる。

こうした感情表現の連続は、作品全体を単調な構造へと導き、物語としての発展性を希薄にしている。しかし、ここで重要なのは、18世紀のメロドラマの担い手たちが、単なる感情の過剰さを目的としていたわけではないという点である。むしろ彼らは、音楽と文学を融合させることによって、舞台上で感情を強調し、観客に対して説得力のあるドラマを作り出そうとした。彼らにとって、激情の表現はわざとらしい演劇的効果のためではなく、観客の共感を引き起こし、物語の感情的な真実味を増幅させるための手段であった。

『レナルドとブランディーネ』においても、この狙いは明確である。ブランディーネの感情の揺れは、指輪、骨壺、手紙という三つのオブジェによって段階的に高められ、視覚的・聴覚的に彼女の苦悩が可視化される。これらのオブジェは単なる象徴ではなく、恋人レナルドの存在の痕跡として物語に組み込まれており、彼の不在を強調することで彼女の悲嘆を現実味のあるものに変えていく。このように、担い手たちは、過剰な感情表現を通して観客を説得することを目指していたのである。

しかし、こうした感情の強調は次第に目的そのものとなり、作品の内的な論理性や物語性が後景に退いてしまう。激情の爆発が繰り返されることで物語の展開は停滞し、感情の表出が先行するあまり、作品全体のバランスは失われていった。この結果、メロドラマは説得力のある作品を作ろうとする担い手たちの意図とは裏腹に、感情の誇張に傾きすぎ、ジャンルとしての確立には至らなかったといえるだろう。

この作品は、理性よりも感情を重視するシュトルム・ウント・ドラングの時代に活躍したドイツの詩人、ゴットフリート・アウグスト・ビュルガーの詩に因んだメロドラマである。ビュルガーの作品は、社会のあらゆる階層に向けた美学的なバラード詩の形式を取り、計画的に構築されたものであった。彼の詩の特徴として、冒瀆をテーマとした『レノーレ』(1773年)、死や幼児殺しを扱った『タ

ウベンハインの牧師娘』(1781年)など、陰鬱で道徳的な主題が挙げられる。^x

1783年には、ルーマニア生まれのイラストレーターであり芸術家のヨーゼフ・フランツ・フォン・ゴッツが、この詩に基づいたメロドラマを制作し、160枚の銅版画シリーズとして発表した。ここで重要なのは、ゴッツが情熱の高まりを視覚的に段階的に描き出そうとした点である。彼の作品では、躁状態、狂気、酩酊といった極端な感情の表出が強調され、視覚的にも演劇的にも過剰な表現が用いられている。こうした感情過多の表現は、メロドラマの本質を示すと同時に、その限界も浮き彫りにする。感情の高まりが段階的に強調されることで、観客の情動を直接揺さぶる効果はあるものの、物語の整合性や論理的展開が犠牲になりがちである。ビュルガーの詩が持つ計画的な構成とは異なり、ゴッツの作品は、強烈な感情の表現に重点が置かれた結果、物語の持続的な説得力よりも、瞬間的な情動の爆発が前面に押し出されることとなった。

ビュルガーとゴッツの作品には共通して、情熱、催眠、夢、想像力といった内面的で激しい感情への強い関心が見られる。しかし、メロドラマという形式を通じてこれらの感情を表現しようとしたとき、次のような問題が生じる。

メロドラマでは、観客の感情を揺さぶるために、極端な感情の高まりや過剰な演出が重視される。たとえば、怒りが次第に狂気へと変わる様子を強調したり、悲しみが突然絶望へと転じたりするなど、感情が段階的に膨れ上がっていく。こうした表現は瞬間的なインパクトが強い一方で、物語全体の流れや論理的な展開が置き去りにされる危険がある。

つまり、感情の爆発的な表現が優先されることで、登場人物の行動や出来事の因果関係が曖昧になり、物語に説得力が欠けてしまうのだ。ゴッツのメロドラマにおいても、感情表現が過度に強調された結果、登場人物がどのようにしてその感情に至ったのか、またそれが物語全体にどう影響するのかといった論理的な筋道が希薄になる。このように、感情の過剰な演出と物語の論理的構成が両立しにくい点が、メロドラマが独立したジャンルとして確立しにくくなる要因となっている。

メロドラマでは感情の高まりが目的化するあまり、物語そのものの整合性が損なわれることがある。しかし重要なのは、18世紀のメロドラマの担い手たちが、こうした感情表現の激しさにこそ舞台芸術の力が宿ると考え、それを通じて観客の心を強く揺さぶることに成功の可能性を見出していた点である。彼らにとっ

て、物語の論理性よりも、情動の爆発によって観客の共感や感動を引き起こすことが、作品に説得力を持たせる手段だったのである。この点が、メロドラマの魅力であると同時に、その限界でもあるのだ。

3.2. 絵画性の問題

これまで見てきたように、本作では感情の激しい起伏が物語の進行を決定づけている。これに加え、物語の展開や感情表現をより強調する役割を担っているのが、視覚的な演出である。特に、この銅版画作品に見られる構図や象徴的なモチーフは、単なる物語の補助的要素にとどまらず、絵画的表現として独自の意味を持つ。本節では、銅版画作品を通じて浮かび上がる絵画性の問題に着目し、その視覚的表現がどのようにメロドラマの感情表現や物語構造と関わっているのかを検討する。

18世紀後半のヨーロッパでは、演劇における表現の提唱者たちは、常にある種の遠慮を持って絵画に接してきた。意味の具現化という概念は、バロックやロココの絵画における拡張的な表現形式が俳優の手下となるには、内面化への動きとあまりにも密接に結びついているからだ。さらに、古典主義フランス悲劇における演技の技巧は、その象徴的な身振りが絵画の「パトスの定式^{xi}」を利用しているという点で、絵画と結びついている。^{xii}このような転換の中で、ウィーン芸術アカデミーで学び、素描家・銅版彫刻家として活躍したフォン・ゴッツは、俳優に絵画の研究を奨励した最初期の人物である。ゴッツは、ラファエル、ドミニキーノ、ル・ブラン、ルーベンス、レンブラントといった画家の作品に表現のモデルを見出し、それを俳優の演技に応用することを提案した。これらの画家の作品は、俳優にとって感情や身振りを具体化するための視覚的指導の役割を果たしたのである。^{xiii}

ゴッツの代表的な成果の一つである『レナルドとブランディーネ』では、銅版画を用いて演技練習のための指導を行おうとした試みがうかがえる。たとえば、骨壺を抱えるブランディーネを描いた銅版画には、情熱的な動きの一瞬を鋳型のように固定する視覚表現が見られる。柔らかで丸みを帯びた輪郭は、俳優の身振りや姿勢を包み込み、具体的な物語の進行から独立した美的価値を示している。このような描写は、新古典主義的な劇的芸術の特徴を予感させるものでもある。^{xiv} また、これらの銅版画において強調されるのは儚さである。これは、ルネサンス

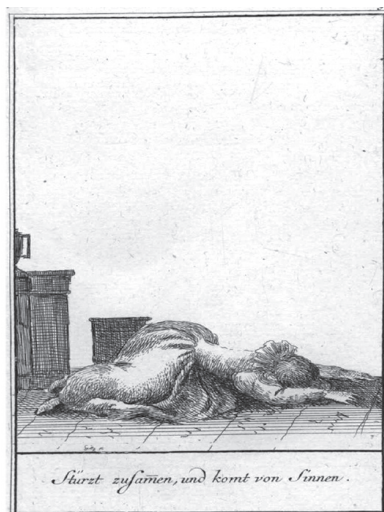
やバロック絵画でよく知られる嘆きや悲しみ、懇願、怒りといった感情的身振りととの関連性を維持しつつ、演劇的な情熱を新しい形で表現するものである。ゴッツが描いた一連の動きは、線の中に儚い情景を形づくる一方で、絵画的な定型表現から脱却し、動きの中に生命を吹き込むことを目指している。^{xv}

160点に及ぶ情熱的な草稿の銅版画シリーズは、芸術的な不完全さを持ちながらも、表現の限界に挑む作品群であった。具体的には、登場人物の顔や身振りが過度に誇張され、喜び、悲しみ、怒り、絶望といった感情が直線的かつ強烈に描き出されている。これにより、内面的な感情の揺れや微妙な変化よりも、感情が爆発する瞬間そのものが前面に押し出される構成となっている。この作品における演劇と絵画の結びつきは、感情表現の強調と深く関わっている。絵画が視覚的な象徴を明確に示す一方で、演劇は動的な表現を可能にし、両者の相互作用によって、感情の高まりが視覚的にも強調される仕組みが生まれた。しかし、この手法は同時に、物語の論理的な展開よりも、感情の爆発的な表現を優先させる要因となった。結果として、文学と音楽の融合を図ったこの作品は、過度な感情表現によって物語の整合性が損なわれ、メロドラマ特有の極端な情動の流れに支配されることになった。この点において、本作は18世紀後半のメロドラマの成立とその限界を示す典型例といえる。

図1 ^{xvi}



図2 ^{xvii}



銅版画作品に描かれた登場人物は、様々なポーズを取りながら、意味深長な身振りを通じて感情的な気分を表現している。その身振りやポーズは、舞台や描画の中で悲しみを演じる行為として成立すると同時に、あたかも自身の感情を直接的に伝えているかのように見える。^{xviii}

ゴッツは作品の序文において、登場人物の「情熱的なディクドラマツィオン^{xix}」と「身振り」の原理を解説し、これらの瞬間を「感情に満ちた状況」と定義している。特に、彼女の個々の姿勢や動作は、意味論的に一貫して痛みや圧倒感を象徴しており、視覚的にも鑑賞者にその情感を伝えている。^{xx}

例えば、図1と図2に描かれている場面では、主人公が恋人レナルドの死を報告する不吉な手紙を読んだ瞬間を描いている。この場面は、いわゆる捨てられた恋人のポーズとして知られるものである。これらの銅版画は、彼女の豊かな感情表現の一瞬を捉えており、その身振りは極めて明確で判読可能である。またこれらの身振りやポーズは、感情の過剰な動きと、何よりも情熱的で劇的な表現に満ちている。^{xxi}

この作品は、絵画と台詞を組み合わせた形式を持ち、俳優が模倣し得る文学的演劇として解釈することも可能である。しかし、特に『ナクソス島のアリアドネ』のような別の作品に見られる高揚した身振りは、当時の演技論に基づく適切な演技表現というよりも、痛みとパトスを極限まで誇張し、強調すること^{xxii}を目的としていた。このような表現は、単なる叙述や象徴にとどまらず、観客の感情に直接訴えかける効果を持つ。しかし、それによって物語の整合性や構造が後景に退き、感情の強度そのものが作品の中心となる傾向が強まる。これはメロドラマに特有の過剰な感情表現の一例といえる。

メロドラマでは、物語の統一性や整合性よりも、個々の劇的瞬間の印象を際立たせることが重視された。その結果、観客に瞬間的な感動を与えることが主眼となり、物語全体の流れが犠牲になる傾向が強まった。本作においてもその影響は顕著である。たとえば、物語のクライマックスであるブランディーネの狂乱場面では、彼女の心理的変化を繊細に描くのではなく、極端な身振りや舞台装置を用いて視覚的なインパクトを強調している。雷鳴が轟く中、彼女は血に染まった指輪を受け取り、続く骨壺と手紙の到着によって次第に理性を失っていく。最終的に、悲嘆のあまり衣服を引き裂き、天を仰いで絶叫する。この場面では、銅版画においても、ブランディーネの絶望が強調されている。彼女の衣服は乱れ、顔を

覆うような仕草や天を仰ぐポーズが描かれ、感情の極端な高まりが視覚的に表現されている。このような誇張された身振りは、舞台上でも同様に用いられ、俳優による大げさな動きや表情を伴う演技へとつながっていったと考えられる。しかし、このような演出の結果として、ブランディーネの絶望がどのように深まっていったのか、その心理的過程が省略され、唐突な感情の爆発として提示されてしまう。

さらにこうした視覚的演出の強調は、当時の銅版画などの美術表現とも相互に影響し合っていた。たとえば、銅版画に描かれたブランディーネの姿は、彼女の嘆きを一目で伝えるために、劇的なポーズや誇張された表情を用いている。これと同様の手法が舞台上の俳優の演技にも取り入れられ、過剰な表現へと向かう要因となった。その結果、登場人物の内面描写よりも、悲劇的な姿勢や激情の爆発といった視覚的効果が優先されるようになった。こうした演出が積み重なることで、メロドラマは視覚的・情動的には強烈な効果を持つが、その一方で物語の一貫性や統一性を損なう結果を招いた。物語の進行が論理的な因果関係よりも個々の劇的場面の印象の連鎖に依存したことで、作品全体の整合性が弱まり、結果としてメロドラマが独立した文学ジャンルとして確立されにくい要因ともなったのである。

メロドラマにおける視覚的な演出の重要性は、当時の舞台芸術のみならず銅版画などの視覚芸術にも強く反映されていた。特にゴッツの銅版画作品は、メロドラマの劇的表現を視覚的に固定し、その特徴を際立たせる役割を果たした。しかし、これらの銅版画に見られる表現のあり方は、物語の整合性や登場人物の心理描写よりも、瞬間的な情動の強調に重点を置いており、メロドラマというジャンルが抱える問題点を浮き彫りにしている。

このように、『レナルドとブランディーネ』は、音楽、台詞、舞台装置、身振りなど、異なる表現要素を重ね合わせることで観客の感情を揺さぶろうとするメロドラマの特徴を色濃く示している。それぞれの要素が相互に作用し合い、ブランディーネの激情は音楽によって強調され、舞台装置によって可視化され、身振りによって体現化される。こうした多層的な表現は、従来の演劇にはない即時的で直感的な訴求力を生み出そうとするものであり、メロドラマの担い手たちが独自のジャンルを確立しようとした試みであった。

しかし、その結果として、これらの表現が感情の高まりを過剰に演出すること

に傾きすぎた点も否めない。要素の重なりが物語の統一性を弱め、心理描写の繊細さが後景へと追いやられることで、観客には誇張された激情の連続という印象が際立った。メロドラマは、複数の芸術的手法を融合させる可能性を秘めつつも、感情表現の肥大化により、しばしば大袈裟で紋切り型の劇とみなされる結果となったのである。

ベンダやゴッツは、いわゆる通俗的な意味でのメロドラマ——すなわち、単に感情過多や劇的誇張に頼る作品——をジャンルとして広めようとしたわけではない。むしろ彼らは、音楽と演劇を融合させることで、新たな芸術表現の可能性を探り、観客の感情に強く訴えかける作品を創出しようとした。しかし、その試みは、感情表現の過剰さや視覚的・聴覚的効果の強調といった側面が際立ち、結果として、メロドラマは一つの独立したジャンルとして確立するには至らなかった。この点が、彼らの芸術的意図と、その後のメロドラマの通俗的理解との間にある相違を示している。

4. 終わりに

『レナルドとブランディーネ』の作品分析を通して明らかになったのは、18世紀当初のメロドラマが、単なる感情過多や大袈裟な表現にとどまらず、異なる表現要素を巧みに組み合わせることで、独自のジャンルとしての確立を目指していたという事実である。メロドラマは、その語源が示すように「melos（音楽）」と「drama（演劇）」の融合を目指した形式であったが、実際にはそれにとどまらず、台詞、音楽、舞台装置、身振り、衣装といった多様な芸術的要素を重層的に取り入れ、観客の感情を直接揺さぶることに重点を置いた。こうした手法は、メロドラマの担い手たちがジャンルとしての成功を目指したことを示している。彼らは、異種の表現形式を重ね合わせることで、より説得力のある舞台を作り上げ、観客に強い印象を与えようとしたのである。しかし、その過程で感情表現の過剰さが前面に押し出され、物語の統一性や心理描写の精緻さが後回しにされることとなった。その結果、メロドラマは一つの独立したジャンルとして確立されるには至らず、感情を誇張する劇というやや通俗的な理解が広がってしまったのである。それでも、こうした異質な要素を取り込みながら展開していったメロドラマの柔軟な構造は、後の芸術形式に影響を与える下地となった。ジャンルとし

ては確立されなかったものの、その表現技法はさまざまな芸術やエンターテインメントなどのさまざまなジャンルで用いられ、発展していったのである。このことは、メロドラマが単に過剰な感情表現の枠に収まるものではなく、むしろ異種の表現要素を組み合わせる実験的な場であったことを示している。

『レナルドとブランディーネ』では、音楽性と演劇性を基本に据えながら、台詞、身振り、音楽、衣装といったシアトリカルな構成要素が巧みに劇中に取り入れられている。とりわけ顕著なのが、恋人レナルドの死を知ったブランディーネの激情の描写である。この場面では、レナルドの死そのものは「王：死ね、悪党め。レナルド：神よ、哀れみたまえ！」という、わずか二行の限定的な台詞によって表されるに過ぎない。恋人の死の経緯はほとんど説明されることがない一方で、ブランディーネの絶望や悲嘆は、台詞、身振り、音楽が絡み合う形で執拗に強調され、観客に対して感情の波を押し寄せるように演出されている。

ここで改めて確認すべきことは、物語の首尾一貫した物語展開よりも感情の表出が前面に押し出されている点である。観客が目にするのは、筋書きの論理的展開ではなく、登場人物が抱える感情が音楽とともに高揚し、視覚的・聴覚的に訴える劇的表現である。この特徴は、18世紀のメロドラマの制作者たちは単なる感傷的な娯楽ではなく、むしろ音楽と演劇の新たに結びつけて舞台上で感情の高揚を効果的に示そうとした。しかし、視覚と聴覚に訴える感情の発露は、後の発展過程において通俗性や感情過多へと結びつき、現代における「メロドラマ」の通俗的なイメージを先取りするものになった。

つまり現在のメロドラマの通俗的イメージは、——新しいジャンルを確立するという18世紀の演劇人の狙いに反することであったが——『レナルドとブランディーネ』のような初期作品の中にすでに芽生えていたのである。本作における過剰な感情表現、視覚的演出の重視、音楽の劇的効果といった要素は、当時は斬新な試みであったものの、歴史的変遷の中で次第に拡大され、結果的に現在のメロドラマの特徴である通俗的で感傷的な側面を強化する方向へと発展した。これは、当時の演劇人たちが必ずしも意図したものではなかったが、観客の反応や大衆の嗜好を反映する中で、感情の可視化と視覚的効果の追求がエスカレートしていったのである。

19世紀以降、メロドラマはジャンルとして確立することがないまま、感情過多や劇的な誇張表現といった特徴が受け継がれ、演劇、映画、テレビドラマ、さ

らには現代のポップカルチャーに至るまで多様な作品に影響を与えてきた。その背景には、18世紀のメロドラマの担い手たちが、音楽、台詞、舞台装置、身振りといった異なる要素を組み合わせ、ひとつの独自のジャンルを成立させようとした試みがある。しかし、それらの要素が必ずしも統一された形式へと昇華されることはなく、結果的に雑多な表現が際立つこととなった。

こうした雑多性は、当時の芸術作品としての評価を妨げる要因となったものの、逆にその柔軟な構造が、後の時代において他のジャンルへと溶け込む素地を作ったと考えられる。メロドラマは独立したジャンルとして固定されるのではなく、むしろ異種の要素を内包したがゆえに、映画やテレビといった後発の視覚的メディアに対して、感情表現の技法や劇的な演出を流入させる役割を果たしたのである。ここで注目すべきは、メロドラマが一つのジャンルとして独立しているのではなく、むしろ他のジャンルに「寄生する」ようにして棲み着いていった点である。このように、18世紀メロドラマの雑多性は、その後の芸術ジャンルに浸透し、感情表現のひとつの型を生み出していったと言える。

現代では、恋愛ドラマにおける情動の葛藤や、アクション映画に見られる過剰なまでの感傷的な描写、さらにはリアリティ番組における誇張された感情表現に至るまで、メロドラマ的手法はジャンルの境界を超えて生き延びている。まるで寄生虫が宿主に取り憑くように、メロドラマは他のジャンルに内在し、その感情過多や視覚的誇張という特性をさまざまな物語構造に浸透させているのである。これは、メロドラマがその純粋な形式を確立することなく、歴史の中で次第に変容しながら生き続けたことを物語っている。

18世紀のメロドラマの担い手がもたらした予期せぬ結果は、メロドラマが成立した当初から表現構造に内包されていたものであり、それゆえ、メロドラマという表現形式の根本的に変容したと捉えるべきではない。むしろ、それは初期作品に含まれていた複数の表現の可能性が、歴史的、文化的文脈において異なる形で具現化された結果と考えられる。本来、音楽と演劇の融合を目指したメロドラマは、感情をいかに表現するか、視覚的にいかに劇的効果を生み出すかという問いを孕んでいた。それが後世において独自に強調され、現在のメロドラマ像を形成する一因となったのである。

本稿では、『レナルドとブランディーネ』の作品分析を通じて、18世紀メロドラマの表現構造を明らかにし、現在のメロドラマの特徴とされる感情過多や通俗

性が、単なる退行ではなく、ジャンル成立時の試行錯誤に内包されていた要素であることを詳細に検討した。このような考察は、メロドラマを通俗的な印象にとどめるのではなく、その歴史的な展開をより重層的に理解するための糸口となる。

今後の課題としては、他の初期メロドラマ作品との比較を行うことで、これらの表現の傾向が『レナルドとブランディーネ』に特有のものなのか、あるいは同時期の作品群にも共通する現象であったのかを検討する必要がある。また、当時の観客層がこれらの感情表現をどのように受容したのかを掘り下げることで、メロドラマ的表現がどのように観客の期待に応じて強調され、次第に他のジャンルへと浸透していったのかを明らかにすることが求められる。

重要なのは、メロドラマが一つの独立したジャンルとして確立することなく、むしろ他のジャンルに寄生するかのように要素を拡散させながら生き延びていった点である。したがって、今後の研究では、メロドラマ的表現が後世の演劇、映画、テレビドラマといった異なる媒体にいかに組み込まれていったのか、その歴史的な変容を丹念に追う必要がある。

こうした考察を踏まえることで、メロドラマを単に失敗に終わった芸術ジャンル刷新の試みとみなすのではなく、ジャンルとしての確立には至らなかったものの、その過程で生じた予期せぬ萌芽が、他の表現形式に影響を及ぼしながら形を変えていった寄生的な生成形態として捉えることが可能になるだろう。

註

-
- i Bettine Menke (Hrsg.), *Das Melodram: Ein Medienbastard.*, Berlin: Theater der Zeit, 2013, S.7.
- ii メロドラマ演劇からメロドラマ的映画が引き継いだのは2種類のジャンルであった。そのひとつは、アクション、アドベンチャー、スリル、ホラーなどメロドラマ演劇の主要な要素をアクション・アドベンチャー映画、サイコ・スリラー映画、ボリス映画、西部劇、ギャング映画、探偵映画などが受け継いだ。これらの映画ジャンルは、1960年頃まで宣伝、パンフレット、業界誌などでメロドラマという総称のもとに分類されていた。ジャンルの多様さからメロドラマという言葉が曖昧に使われていることが分かる。メロドラマ的な映画に関する詳細は、福田京一「メロドラマとハリウッド映画」、『Asphodel』、54巻、2019年を参照した。

- iii 1801年、ワイマールの「Neue Teutsche Merkur」では「今や世界はメロドラマで溢れていた」と回顧している。Wolfgang Schimpf, *Lyrisches Theater: das Melodrama des 18 Jahrhunderts*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht, 1988, S.33.
- iv 中尾裕紀子「ブルーストとメロドラマ：ヴァントゥイユ嬢のサディズムの場面をめぐって」、『仏文研究』京都大学フランス語学フランス文学研究会、第29号、1998年、p.130.
- v ジャン＝マリ・トマソー『メロドラマ フランスの大衆文化』（中條忍訳）、晶文社、1991年、p.20.
- vi 同上。p.21.
- vii 今回の作品分析にあたっては、ドイツにおけるメロドラマ研究を踏まえて検討した。
- viii Maren Butte: *Bilder des Gefühls: zum Melodramatischen im Wechsel der Medien.*, München: Wilhelm Fink Verlag, 2014, S.72-S.73.
- ix 銅版画作品を詳細に検討するにあたって今回は以下のサイトを参照した。
Andy's Early Comics Archive: The First Graphic Novel- 1783 'Lenardo and Blandine' by Joseph Franz von Goez, S.33. URL: <https://konkykru.com/e.goez.1783.lenardo.und.blandine.1.html> (最終閲覧日：2025年2月24日)
- x Butte 2014, S.71-S.72.
- xi 「パトス」と「パッション」はしばしば感情を指す語として混同されるが、両者の間には明確な違いがある。「パッション」は個人の内部から湧き上がる内発的な感情や欲望を示すのに対し、「パトス」は外部からの刺激や状況により主体が影響を受け、その反応として表面化する感情の動きを指す。すなわち、パッションが主体の内側に根ざした感情の爆発であるのに対し、パトスは外部からの働きかけによって引き起こされる感情の動態である。この関係性は、メロドラマにおいて登場人物が自らの意志に基づいて感情を爆発させるのではなく、周囲の出来事や環境に左右されながら過剰な感情を表出する構造とも深く結びついている。また、「感情」という言葉を歴史的に追う際には以下の文献が参考になる。Erika Fischer-Lichte (Hrsg.), *Metzler Lexikon Theatertheorie*, Stuttgart Weimar: J.B. Metzle, 2014
- xii Günter Heeg, *Das Phantasma der natürlichen Gestalt: Körper, Sprache und Bild im Theater des 18. Jahrhundert*, Frankfurt am Main und Basel: Stroemfeld Verlag, 2000, S.372.
- xiii Ebd., S.373.
- xiv Ebd., S.373-S.374.
- xv Ebd., S.374.
- xvi Andy's Early Comics Archive: The First Graphic Novel- 1783 'Lenardo and Blandine' by Joseph Franz von Goez, S.89.
- xvii Ebd., S.90.
- xviii Sabine Ewert, *Die Gebärde im Melodrama Leonardo und Blandine von Joseph Franz von*

Goetz, München, 1978. Zitiert aus Butte 2014, S.73.

- xix 「ディクラムツィオン (deklamation)」は歌曲において歌詞を音楽面より優先させる技法である。音楽の旋律がテキストの文法的・音韻的なアクセントやリズムに沿うように作られることによってテキストがただ旋律に乗せられるのではなく、話しているかのような自然な語り口が音楽に反映される。例えば、ブランデスの『ナクソス島のアリアドネ』において“*Weh mir!*” “*Weh mir!*” という台詞の繰り返しによって、柔らかい頭音と意味的な色付けが振動、声の震えを生み、それが話し言葉をほかし、言葉をめぐる闘いの本物の、動機的で心理的な姿を作り出している。詳しくはButte 2014, S.46を参照されたい。
- xx Butte 2014, S.73.
- xxi Ebd., S.73.
- xxii Ebd., S.73.