



Title	表象と文化 XXI（冊子）
Author(s)	
Citation	言語文化共同研究プロジェクト．2024, 2023
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/97348
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

言語文化共同研究プロジェクト2023

表象と文化XXI

川 村 明日香
北 村 卓
サラニョン バンジャマン
篠 原 学

大阪大学大学院人文学研究科言語文化学専攻

2024

はしがき

プロジェクト「表象と文化」研究成果報告書の第 21 号をお届けいたします。昨年「表象と文化」は 20 号という節目を迎え、今年からまた新たな一歩を踏み出しました。これもメンバーの皆様のご助力によるものと感謝しております。今後とも変わらぬご協力をお願い申し上げます。

2023 年 5 月 25 日

プロジェクト代表者 林 千宏

言語文化共同研究プロジェクト 2023

表象と文化 XXI

目次

川村 明日香 空間構造による語り——ディズニーパークを例に——	1
北村 卓 ボードレールにおける「孤独」の展開 ——ロビンソン・クルーソーへの言及を通して——	15
Salagnon Benjamin La possibilité d’une évaluation orale asynchrone : utilisation de la plateforme <i>Loilonote</i>	21
篠原 学 将棋の駒を動かす——堀辰雄の読むモーリアックの小説論——	31

空間構造による語り

——ディズニーパークを例に——

川村 明日香

1. はじめに

物語における空間とは、プリンス（2015）の定義によれば、語り手や語られる内容との相対関係に関して価値を持つ（プリンス 2015: 182-183）。例えば、語り手がいる空間と、語られる物語が展開される空間の大きさの対比や距離の変化などを示したり、語り手がどのような空間で語るかによって彼らのおかれた状況を暗示したりすることができる（プリンス 2015: 182-183）。

ただし、メディアによって語りと空間の関係は変容する。文学では、物語を構成するのは主に言語であるため、空間は言語によって表象されるのに対し、映画では、空間はそれ自体が、表象するための記号となり得る。ブランドフォード／グラント／ヒリアー（2004）によると、映画は三次元空間の経験を、限定されたフレームに切り取られた疑似的な二次元へと変換する（ブランドフォード／グラント／ヒリアー 2004: 91）。

意味が生成されるのは主としてまさに空間関係を通してである。一般的に言って、表象された世界が信用できるものであることをわれわれに納得させるためと、登場人物がセットと他の登場人物との関係で配置される仕方によって意味を示唆するために、映画における空間は組織される。（中略）映画は、なんらかの仕方でも空間をとらえ組織化せざるをえない。カメラワーク、編集、そして異なるレンズを使用することによって、映画のなかの空間に対し、（いつもそうとは限らないにしても）柔軟で絶えず変化するアプローチが可能になる。

（ブランドフォード／グラント／ヒリアー 2004: 91-92）

つまり、映画では空間が意味生成のコードの中核になる。カメラワークや編集といった空間の切り取られ方そのものが物語を表現する、一種の修辞法であって、語られる内容や語り手と関係において相対化されるものというだけではなく、空間は、物語を生成するために切り取られ、配置される記号となるのである。

東京ディズニーリゾートをはじめとしたディズニーパークは、映画産業と深く関係して

いる。ディズニー社が過去に映画として発表した作品がパークのアトラクションになり、アトラクションが新しい映画の題材になる。このような、映画と深く関連する空間は、肉眼での知覚が映画の画面を模倣するように造られる（川村 2022: 31-32）。すなわち、ディズニーパークでは、二次元的意味生成のために組織化されていた映画の空間設計・配置をさらに三次元に還元するために空間を設計し直す。ここで空間は、映画同様、物語を表象する。しかし、映画において物語生成のための記号であった疑似二次元的空間配置は、ディズニーパークにおいて、再度三次元化された、別の記号となる。映画のような二次元画面のモンタージュとも異なる、文学のように言語にも依らず、三次元空間という記号体系の中で生成される物語は如何に分析され得るだろうか。本稿では、空間配置を二次元として組織化する映画における空間論をもとに、ディズニーテーマパークにおいて三次元空間内に表象される物語について、「語り」と「語り手」、すなわち物語を誰がどのように生成するのかという観点から分析を試みる。

2. テーマパークにおける「語り」

2.1. 言語的語り

ハッチオン（2012）は、各メディアの形式を、発信者と受け手の関与形態を軸に、大きく 3 つに分類した。文学のような言語的に「語る」方法、映画や舞台といったパフォーマンス系メディアのような「見せる」形、あるいはゲームやテーマパークで行われる「参加する」形式である（ハッチオン 2012: xi）。いずれの形態も、受け手を「没入させる性質」を持っているが、語る形態では想像力によって、見せる形態では聴覚的・視覚的認識によって、参加の形態では身体的や運動感覚によって、それぞれ受け手が没入することを促す（ハッチオン 2012: 28）。参加の形態であるテーマパークは、物語が表象された世界に対して、受容者は自らの運動や身体感覚を通して働きかけることが可能である。例えば、キャラクター達と挨拶を交わしたり、シューティングゲームで得点を競ったりすることができる。

3 つの形態の中で、言語的語りの在り方も変化する。文学における語りは主に言語で構成される。「見せる」メディアである舞台や映画では、登場人物の台詞に加え、ボイス・オーバー・ナレーターが登場することもある。受容者の身体的・運動感覚的没入が中心となるテーマパークにおいても、言語的語りは存在する。

例えば、東京ディズニーランドのアトラクション「ホーンテッドマンション¹」では、「ゴーストホスト」と名乗る幽霊が、ゲストに語り掛ける声をする。彼はガイド的存在であって、洋館のところどころで、幽霊たちがいる部屋や絵について説明を加える。洋館の前には墓場があり、数多く並ぶ墓石にはそれぞれ、墓の主の名前、没年と墓碑銘が刻まれ

¹ アメリカのディズニーランドで 1969 年に、東京ディズニーランドでは 1983 年にオープンした（スミス 2008: 215）。ゲストはドゥーム・バギーに乗って移動しながら、不気味な品々が並ぶ幽霊屋敷を探検していく。

ており、墓碑銘からは、亡くなった背景などを推測することができるようになっている。

他のアトラクションでも同様に、主要な物語に関連した新聞記事や手紙、資料といったものが周辺に散見される。文学や映画で、手紙や新聞記事が引用されるように、ディズニーパークにおいても、そのような別のテキストが登場する。それらが個々に物語を内包し、一種の「語り」を持つ。それぞれの「語り」の主は、アトラクションの登場人物であったり、彼らと同時代に生きた新聞記者であったりする。ただし、映画や文学とは異なり、ゲストはそれらを見ても、見なくても良いのである。

2.2. 非言語的語り

では、非言語コードによる物語生成は、どのように捉え、分析することが可能だろうか。

非言語と言語による物語生成が混在した、相互参与のメディアとしてのディズニーパークにおける「語り」を分析する方法については、テーマパーク、特にディズニーパークが映画との間に主題的・視覚的関連性を持っていることから、まず映画における語り手の分析を参考にしたい。修正を加えていきたい。映画における語り手の抽出について、スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス（2006）は次のように述べる。

語りの行為の第一の範囲、つまり登場人物兼語り手の範囲は、理論的問題にぶつからずに例示することが出来る。つねに物語世界内のレベルに位置する登場人物兼語り手は、自ら語っている物語に積極的に参加することもあるし、目撃者であることもある。そのような語り手は、自らの経験や知覚を語っており、自らの話のなかで役者として機能しているので、物語世界と等質である。

（スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス 2006: 220）

文学にも映画にも共通して導入され得る、登場人物兼語り手は、自ら事件を語るため抽出することは比較的容易であり、同じことがアトラクションにも適用可能である。アトラクションに登場する登場人物兼語り手は、ゲストに対して語り掛ける。先に例を挙げた、「ホーンテッドマンション」のゴーストホストは、登場人物兼語り手として現れる。しかしながら、物語全体―墓場の前を歩いて洋館に入り、出口を抜けるまでの一連の物語―をゴーストホストは語らない。彼は主な語り手ではなく、いわば証言者である。そこで、次の問題が発生する。この一連の物語の主たる語り手はいるのか、いるとすれば誰なのか。

映画についても、同様の問題が議論されている。すなわち、登場人物兼語り手の状況を示す映像は、誰が語るのか、である。

二つ目の考察点は、内的登場人物兼語り手が物語全部を語っているか、あるいはその物語がそれより大きな語りの中に埋め込まれているのか、もしそうなら物語のどれくらいの部分が登場人物兼語り手の限られた視点から語られているのか、ということであ

る。文学においては、登場人物兼語り手の言説が物語全体を構成することもある。しかし映画においては、登場人物兼語り手の物語は、映画のコードの集合体によって生み出される大きな語り、つまり非言語的形式でテキストを繰り出す外的で人として現れない映画の語り手の全体を支配する言説のなかに、つねに埋め込まれている。(中略)『蜘蛛女のキス』のように、多くの映画では埋め込まれた登場人物兼語り手は映画全体の小さな部分しか占めない。しかし、たとえば、ウィラードという登場人物による語り包括的で物語全体をもたらしているように見える『地獄の黙示録』のような映画でも、つねに物語世界外の支配的レベルの語りが存在するのである。ウィラードの語りは外的映画の語り手の言説に取り囲まれ、もしくは埋め込まれている。この外的映画の語り手は、異なるレベルの「注釈」を映画のなかに書き込んでいる。それは、クロス・カッティング、イメージの押韻的繰り返し、スーパーインポーズ、視点の操作、ポート・ピープルの殺戮のあとのフェード・アウトなどの表現的挿入、といった形で行われる。映画においては、登場人物兼語り手の言説は、物語世界外の語り手による大きな一次物語 (Primary narrative) もしくは一次レベル物語につねに包み込まれている。

(スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス 2006: 221-222)

映画分析においては、言語的に語る主体のみを語り手とは見なしていない。言語化されない、カメラワークや編集といった、映画のコードを操って物語を提示する語り手の存在が認められているのである。映画の登場人物兼語り手が語るとき、音楽が流れたり、視点が操作されたり (実際の世界ではあり得ない)、彼らの語りを俯瞰して演出する、他の主体が常にいる。ときには、「他の主体」は、登場人物兼語り手を裏切って、彼らの語りとは異なる映像を映し出し、その嘘を暴くこともある。

ジュネット (1985) は、「語り」を「物語を生産する語る行為と、広い意味ではその行為が置かれている現実もしくは虚構の状況全体」(ジュネット 1985: 17) と定義している。ジュネットは文学理論としてこの定義を用いているが、一方で、メタ物語の分析においては、口頭で述べられたものだけではなくて、作中に登場する書かれたテキストや、夢、記憶、あるいは非言語的な再現によっても引き受けられ得るという (ジュネット 1985: 270)。メタ物語とは、物語の中に埋め込まれた別の物語であり、主な物語の語り手とは別の語り手を持つこともある (ジュネット 1985: 243)。ただ、文学的な語り手は、絵画のような視覚的なメタ物語を一人の作中人物に描写させることで物語言説化するのである (ジュネット 1985: 270)。よって、非言語的であっても物語の生産行為とみなし得る場合がある。

つまり、映画やテーマパークのように、言語に依らない物語の生成を行うメディアにおいて、「語り」は必ずしも言語的でなくてもよい。映画の操作性に現れる「語り」を考えれば、非言語的な物語の生成は、図版やBGM、空間構造など何等かの意味生成が可能な記号の操作、すなわちコード操作によって可能である。そのため、本稿における「語り」を

「物語の生成を目的としたコード操作」、「語り手」をその主体と再定義する。以上の議論に沿えば、テーマパークにも登場人物兼語り手以外に、彼らを包む、より大きな範囲の一次レベルの物語があつて、そこには操作・編集を行うような俯瞰する存在としての別の「コード操作の主体」があると想定することも可能である。先述した、「ホーンテッドマンション」の場合、ゴーストホストは登場人物兼語り手であり、墓石の文字を刻んだ者がメタ物語の語り手といえる。そして、ゲストが目にする、墓場の前から洋館の中、出口までの一次物語に関与する、別のコード操作主体がいると考えられるのである。この主体が誰かについては次節で詳述する。

ディズニーパークにおいては、アトラクション自体が 1 つの物語世界を表象し、その中に言語的・非言語的語りが無数に埋め込まれている。アトラクション自体も、パークに埋め込まれた物語であり、それぞれに語り手を持った物語の層が幾重にも形成されている。

2.3. 語る主体と見る主体

前述したように、ディズニーパークは、二次元的意味生成を志向した空間の在り方を再度三次元に戻しながら、ゲストには二次元的視覚を与える。映画が物語を生成するために言語以外のコードを操作し、その操作性の中に語り手を見出すことができるのであれば、テーマパークにも非言語のコード操作を行う主体としての語り手を操作性から抽出することが可能と考えられる。

では、ディズニーパークにおいてはどのような非言語的コード生成と操作が行われているのだろうか。テロツテ (2009) によると、ディズニーパーク内でゲストの視覚は入念な計算のもとに制御されている (テロツテ 2009: 8, 12)。ディズニーパークをデザインしたチームは「カメラ配置を念頭に、ライドやその細部を考え出していった」(テロツテ 2009: 219-220)。ゲストがパーク内で観る景色は、映画の撮影時にカメラが映すものと同一になるように設計されているのである。そのうえで、ディズニーパークは「居住可能な作品^{テキスト}」であつて、ゲストは作品の登場人物を演じるという (テロツテ 2009: 217)。

吉見 (2016) も同様の指摘をする。「ディズニーランドはその本質において、遊園地よりも映画にはるかに近い」(吉見 2016: 307) という。

ディズニーランドにおける様々なランドの風景は、それを手がけたのが映画の美術監督たちであつたことが示すように、映画のセットと同質の考え方にもとづいている。人々は、ディズニーの映画を観るのと同じように、あるいはスピルバーグやルーカスの映画を観るのと同じように、ディズニーランドのアトラクションを味わうのである。アトラクションからアトラクションへの移動は、スクリーンからスクリーンへの移動、あるいは大スクリーンのテレビの前でチャンネルを選択していく行為になぞらえることができる。(中略) 人々は、書割りの舞台装置が並び、自動人形たちが話しかけるなかを気ままに動き回ること、いつしかディズニーランドという巨大なスクリー

ンのなかに吸い込まれている。

(吉見 2016: 308-309)

ディズニーパークは、「映画のセット的空間」で、「書割りの」な三次元空間はゲストの視覚に働きかけ、ゲストにとっては映画を模倣するような視覚を生成する。つまり、三次元空間を映画的な仮想の二次元空間に変換したうえで、「編集」された視覚をゲストに与えることが、ディズニーパークでの非言語コードを統べる規則、いわば文法の 1 つといえる。登場人物としてのゲストと、それを俯瞰して「編集」を与える他の存在がある。

また、吉見 (2016) は特に掘り下げてはいないが、注目すべき指摘が別に含まれる。ゲストは、「きままに歩き回」って映画の世界に没入していくという点である。ディズニーパークという空間は、ゲストの視覚や動線を誘導し、映画を観ているかのような体験を作り出す。ただし、そこには「きままに歩き回る」というゲストの主体的選択と身体的動作が、個々の風景や体験を連続させる接続要因として用いられている。すなわち、「歩き回る」ことによって、1 つの物語が成立するのであって、語りはその連続の中にこそ浮遊する。「歩き回る」ことで空間という非言語コードを接続し、物語を知覚する主体がゲストである。もちろん、その設計や配置は空間構造によって誘導されているが、個々の配置されたアトラクションや道、店を選択し、配列するのはゲストの身体的移動である。非言語コードとしての空間を接続しその順序を決定するのが、参加する受容者での移動であるという点が、ディズニーパークにおけるもう 1 つの文法である。

以上のことから、ディズニーパークにおける物語の生成を目的としたコード操作には、大きく分けて 2 つの主体が関わっているといえる。視覚を中心とした空間設計に浮上する操作主体と、それを接続する移動主体としてのゲストである。前述したように、パークやアトラクションの構造は映画らしく見えるように設計されている。空間構造は、移動主体を誘導する。一方で、全体としての物語を見る視覚は、移動するゲストの主観である。

「アトラクション内において、ゲストの視覚は映画が映す、全知の語り手である『神』の視線と、登場人物たちの主観ショットが混合したカメラ的視覚である。『私』の視線は、『神』の視線と登場人物の主観的視線の間を行きつ戻りつし、映画の世界の中で身体的没入を体験するのである。このようなカメラ的視覚は、アトラクションという 1 つの連続した空間内で移動しながら生じる。(中略) その上で、ゲストは他者 (映画のキャラクター) の主観性、カメラによる客観性と、これらを含むゲストとしての自分の眼による主観の間を行き来するのである」(川村 2022: 31-32)。

では、これら 2 つの主体を物語の生成という点においてどのように捉えるべきだろうか。空間構造は物語の生成を目的として形作られ、ゲストの視覚を誘導する。区切り、縮尺を逸脱し、見上げさせる。これは一種のコード操作であるといえる。つまり、空間構造は「語り手」である。本稿では、このような「語り手」を空間構造的語り手と呼ぶ。空間構造的語り手は、空間のゆがみの中に現れる。

ゲストは、物語世界を知覚する、カメラや登場人物の「眼」である。映画における、カメラのレンズや登場人物の「眼」がゲストの肉眼であって、それを操作して編集するのが空間構造である。移動主体としてのゲストは、ジュネット（1985）のいう、焦点化の主体といえる。焦点化によって、物語世界の情報は取捨選択されたり、制御されたりする。「語り手は、たとえ主人公が自分自身である時でも、ほとんどいつでも主人公より多くのことを『知っている』のであって、それゆえ主人公に対する焦点化は、一人称の場合であっても、語り手にとっては三人称の場合とまったく同じように、人為的に視野を制限することにほかならない」（ジュネット 1985: 227）。よって、ディズニーパークにおける語り手を空間構造とすれば、焦点化の主はゲストであるといえる。移動主体であるゲストは、物語世界を知覚する主体であって、何を見て、何を見ないかを選択することができるのである。ただし、空間構造がそこに制御を加える場合も多い。例えば、乗り物の動きによって見えるものを制限したり、壁や植木のような構造設計によって歩く方向性を定めたりする。

3. 「移動」自体のもつ物語性

ディズニーパークにおける、身体的移動とそれに伴う視覚は、空間構造的語り手によって誘導され、物語を知覚するために必要な条件である。とはいえ移動する視覚は、ディズニーパークにおいて初めて使用されたわけではなく、古くから、スペクタクルの生成装置として利用されてきた。フリードバーグ（2008）は次のように述べる。

移動性を持った視線には歴史があり、それは映画よりずっと以前に始まり、散歩や旅行を含む別の文化的な活動に根ざしている。仮想の視線は、視覚的な表象のあらゆる形態（洞穴画にまでさかのぼる）に根ざしているが、写真術によって最も劇的に生み出されたという経緯がある。映画は「動くもの」と「仮想のもの」を結びつける装置として発達した。

（フリードバーグ 2008: 3）

すなわち、スペクタクルを生み出す視覚には 2 種類ある。移動する視覚と、仮想の視覚である。移動する視覚は、旅や散歩といった身体的移動に伴う視覚である。この視覚は、空間移動と時間経過を身体感覚がつなぐことによって発生するものであって、列車や飛行機、エレベーターのような乗り物による移動によって狂いが生じ、さらなるスペクタクル性が生まれる。

仮想の視覚は、絵画や写真のような、眼と同じ空間に存在しないものを眼前に提示する。ここにもまた、無いものが現前するという点において、「移動」が内包されている。映画は、その両者を足した性質を持っているのである。

19 世紀に、多種多様な装置が遊歩の楽しみを商品の形態に変え、空間的・時間的移

動性の新たなイリュージョンを金銭に変えた。一望監視のシステムの閉鎖性とは異なり、映画の原型となる装置の多くが空間的・時間的イリュージョンを売り物にした。要するに、こうした形態のすべてが鑑賞者の不動性—想像上の移動によって価値が付与される静止状態—を拠り所としていたのである。

19世紀の観察者は移動性のイリュージョンを提供されていたとしても、それは、初めのうちは、あくまで空間的移動性だった。時間的移動性のイリュージョンは、映画鑑賞によって、より効果的に作り出されるようになった。こうした想像上の遊歩は新しい形態の主体性—脱身体化し、現実感を喪失しただけでなく、そのうえ時間感覚を喪失した主体性—を生み出した。

(フリードバーグ 2008: 47-48)

映画の持つ、仮想の移動性を持った視覚は、身体の不動を前提とすることによってスペクタクル性を得る。移動する視覚が身体を伴わないために、人々の興味を引くのである。ジオラマやパノラマのような仮想の移動性を持った視覚は、不動の眼前に空間的移動をもたらした。映画は、さらにそこに、時間的な移動ももたらす。視覚が感知する移動は、時間的・空間的に身体を伴わなくなり、そこに価値が生じる。

映画によって成立した、身体を伴わない移動の視覚は、テーマパークにおいて、再度身体に結合する。しかしながら、映画という形態によって一度身体から遊離した視覚は、仮想の移動性を持った視覚を実際の身体に還元する。身体は肉体ではなく、仮想のカメラになるのである。ここで、身体の不動性に依拠していた視覚は、身体が再度動くことによって成立しなくなるはずが、仮想のカメラとして動く身体を生成し、そこに新たな価値が生じる。仮想の移動が、現実の移動になることによって、仮想の「仮想の移動（＝カメラの移動）」として二重の仮想性を生む。つまり、移動という要素は、視覚メディアや空間における価値創出の中軸にある。移動と不動、それに伴う視覚の現実性と仮想性の力学が、視覚を利用するメディアや空間の持つスペクタクル性の在り方を形作っているのである。

写真や映画といった視覚メディアは、「移動」を視覚と身体を遊離／接続するための装置として利用する。しかしながら、「移動」それ自体もまた、物語との親和性を持つ。

おとぎ話には、共通して見られる要素がある。ウラジミール・プロップは、ロシアの魔法民話を分析したうえで、共通する要素を31の機能連続として捉えた（プロップ 1987: 41-101）。それらの機能連続を持った物語の構造は、ヨーロッパのおとぎ話を題材としたディズニー映画でも、共通した構造として認められる（川村 2020: 91-103）。

おとぎ話やディズニー映画において、主人公は冒頭から結末にかけて、空間を移動することが求められるのである。おとぎ話では、主人公は敵対者からの加害によって生じた欠如を回復するために、当初いた場所からの移動を余儀なくされ、主人公の旅が開始する。途中、遭遇した人物の求めに応じることによって、魔法アイテムや移動手段を得て、さらなる空間移動が生じる。それは例えば、『シンデレラ』（1950年、原題：Cinderella）のカボ

チャの馬車であったり、『アラジン』（1992 年、原題：Aladdin）の魔法の絨毯であったりする。その後も主人公は、敵対者からの追跡から逃れたり、密かに帰還を果たしたりする。すなわち、「移動」という行為そのものが、物語を展開させるための要素の 1 つとなる。

ここで、ディズニーパークにおけるゲストの参加方法と、物語の語りについて話を戻そう。パーク内で、ゲストは空間移動を要求される。どの空間からどの空間へ行くのかは、ゲスト自身の選択ではあるが、移動することによって、ゲストはカメラ的視覚を得て（これは空間構造的語り手によって誘導される）、物語が展開される。このゲストの身体的「移動」と、空間構造的語り手の誘導によるカメラ的視覚の持つ「移動」性と、物語展開上の要素である「移動」が重複し、ゲストの没入体験が成立する。

その中で、アトラクションはゲストに魔法アイテムを授けたり、移動手段を与えたりする。例えば、東京ディズニーシーの「ジャスミンのフライングカーペット」では、ディズニー映画『アラジン』の主人公が移動手段として得た魔法の絨毯に、ゲスト自身が乗って空を飛ぶ体験ができる。つまり、ゲストは仮想の「空を飛ぶ」視覚に身体的移動を伴わせることによって物語に没入すると同時に、おとぎ話の特定の形態である「魔法アイテムを得る」という要素の 1 つを自身の身体感覚として知覚する。ゲストの「移動」は、物語の生成行為だけではなく、物語自体の内的構造に含まれている「移動」の要素にも接続する。

4. 「空間の語り」分析

以上のことから、ディズニーパークにおける、物語生成はどのように分析可能だろうか。まず、物語がどのような順序で語られるか、という問題である。物語生成のためのコード操作は主に空間構造的語り手が行うが、順序は移動主体が決定する部分もある。個別のアトラクションだけではなく、エントランスから入園したあと、退園するまでの一連の時間連続が 1 通りの物語生成行為であって、それを誘導するのが空間構造である。よって、全体の物語としての語りの順序は移動主体が決定し、その中にアトラクションにおける物語がある。アトラクション内での語りの順序は空間構造や装置が決定する。とはいえ、時間の流れは、基本的には中に入ったゲストの移動（歩く、もしくは乗り物に乗る）を前提としており、移動主体の動く時間経過とともに物語言説²の時間が経過する。すなわち、列に並んで順番を待ち、乗り物に乗る時間である。そのため、未来から過去に戻るような語りの順序は生じにくい。移動主体の知覚にとって、語る行為が生じる時間は常に「現在」である。

ディズニーパークで語られる物語は複数あり、それぞれ異なる物語内容³の時間を持つ。アトラクションの題材となった物語自体は「むかし、むかし」のような曖昧なものから、「現代」であったり、「過去」のものであったりするが、いずれも知覚するゲストにとつ

²テキストそれ自体、記号表現、意味するもの（ジュネット 1985: 17）。語り、すなわち語る行為によって生産される（ジュネット 1985: 18）。

³物語の内容、意味されるもの（ジュネット 1985: 17）。物語言説が意味する内容。

では、「今」目の前で生じていることとして語られる。物語世界の時間と語りの時間は、ずれているのに、ずれていない。ディズニーパークという 1 つの空間に並べられたすべての物語は、それぞれ異なる時間軸を内包しながら、移動主体の「今」として立ち上がり、「今」目の前に再現される。移動主体は、「むかし、むかし」にも、「未来」にも没入し、「今」の出来事として体験する。それらの連続した体験は、同一の時間軸上に知覚されるのである。実際は、「むかし、むかし」の物語世界と、「未来」の物語世界と、「今」の語りはずれているが、すべてが「今」の出来事のように空間構造として再現され、移動主体によって「今」知覚され、物語が生じる。

これは、物語のコード生成に、空間構造的語り手と移動主体の両方が関与しているために起きる事象といえる。映画や文学の受容者は、物語世界内で何かを知覚することがなく、すでに生成されたコードの読み取りのみを求められる。一方で、ディズニーパークにおける移動主体は、より能動的な活動範囲を持ち、物語世界を再現した空間同士の接続や配列、何に注目するか（カメラでいうクローズアップの視覚）は、移動主体にある程度ゆだねられている。よって、全体としてのコード生成は、その場で現在、行われるのである。この点で、映画や文学とディズニーパークでは、語りの時間軸の在り方に差が生じる。

時間的關係についてさらに述べるならば、物語言説と物語内容のそれぞれが要する時間は大きく異なる。アトラクションの体験時間は 5 分から 15 分ほどであるが、物語内容の時間は映画 1 本分に凝縮される以上の時間である。つまり、空間構造による語りの時間は、物語内容の時間に対して非常に短く、空間を移動する主体の移動時間に一致する。

語り手による物語世界の再現の在り方についても考慮する必要がある。物語世界と移動主体による知覚の間には、空間構造的語り手が介在する。空間構造的語り手が物語世界を再現する際の解像度は非常に高く、移動主体にとっては「リアルに」物語世界を感じることができる。しかしながら、移動主体が知覚する物語世界は、空間構造的語り手が再現した、映画的に編集されたものである。空間に巻き込まれた移動主体の視覚は、神の視点と登場人物の視点の間を行き来し、一方では観客でありながら、他方で登場人物でもある。そのため、移動主体と物語世界の間における空間構造的語り手の介在度合いに相対して、移動主体の行動や知覚の自由度が変わる。例えば、アトラクション内でゲストが乗り物に乗って移動する場合、再現された物語世界への参加度合いがより制限される。他方、移動主体が自由に歩き回ることのできる空間では、物語世界と移動主体の距離が近くなる。

語りの水準、すなわち語り手が物語世界に対してどの位置に立つか、という問題も文学や映画とは変わってくる。空間構造的語り手は、物語世界を空間として再現することによって、「語る」。再現は、移動主体を誘導するために行われ、そのため空間がゆがめられる。移動主体は、空間構造的語り手が知覚させたいものを知覚するために導入される。空間構造的語り手は、物語世界における空間の縮尺や構造を正確に再現するのではなく、移動主体がどの視点で物語世界を見るかを計算し、その運動と視覚を中心に、再現する物語世界の空間をゆがめる。物語世界 A をディズニーパークの空間構造が再現する場合、それは A

のまま再現されず A' となり、A と A' では空間の面で大きく変形される。つまり、空間構造的語り手は物語世界 A に対して、外側から俯瞰するかのような位置にいて、都合よく変形するのである。しかしながら変形された物語世界 A' の空間に移動主体が導入され、語りのコードが生成されるとすれば、移動主体側が知覚する語りは、変形されて再現された物語世界 A' の内側から生じる。A と A' では空間的に異なるのに、移動主体にとって「リアル」な A を知覚されることを志向して A' が生成されるので、移動主体は A' を「リアルな A」と感じるのである。あるいは、映画を題材としたもの場合は、A を映画として再現した A' をパークが再現した A'' が、ゲストにとっての「リアルな A'」になる。

さらに、再現された物語世界の空間内に、メタ物語の語り手が無数に登場する。パレードで登場するキャラクターたちをはじめ、展示された手紙や写真、絵画など、言語的・非言語的証言があふれる。彼らは物語世界内で証言をし、時折規定された物語世界、例えば『白雪姫』（1937 年、原題：Snow White and the Seven Dwarfs）と『シンデレラ』の登場人物たちが、パレードやキャラクターグリーティングの際に、各々の物語世界の外側に立ち、しかしディズニーパークという 1 つの物語世界の内側で相互に語り合う。

以上のことから、語り手の人称は空間構造的語り手、移動主体の知覚、メタ物語の語り手でそれぞれ異なる。パーク内には複数の物語が層、または並列で組み合わさる。

空間構造的語り手は、語りの人称を持たない。縮尺や配置の中に、時折、見え隠れするのみである。しかし、移動主体の感知する人称を決定する。前述の通り、移動主体が自ら歩き回れるような自由度の高い空間構造は、彼らが三人称にも、一人称にも知覚可能な範囲でのコードを生成する。移動主体を乗り物に乗せるような、あるいは順路に沿って唯一の通路を抜けるよう促すような空間構造は、彼らの自由度を下げ、縮尺を変えたり視覚を遮ったりすることによって、彼らが知覚する人称を規定する。また、アトラクションの周辺に散りばめられたメタ物語の語り手は、手紙の書き手や映画の登場人物の場合は一人称、新聞記者や絵画の描き手の場合は三人称になる。

5. おわりに

ディズニーパークは、映画において疑似的二次元化された空間配置を模した三次元空間である。三次元空間は、移動する主体を内部に導入し、それを誘導することで「語る」。語りの時制やテンポは、移動主体と空間構造の関係によって決定される。移動が、空間を接続し物語を生成する。つまり、中に入る人間の視覚と移動が物語生成の条件である。よって、記号体系としての空間と語りの関係性に移動が関与する。

さらに、移動は、それ自体が物語性を帯びやすい。そのため、空間が物語を表象する際に作用するだけではなく、表象された物語にも親和する。

移動に関する身体感覚と視覚とは、写真、映画、ジオラマ、パノラマといったメディアによって、分離され得る。テーマパークという空間では、この分離された視覚が仮想のカメラとして身体に帰ってくる。仮想のカメラとしての肉眼に物語を知覚させるために空間

はゆがみ、組織化され、その中に空間構造的語り手が立ち現れる。

空間構造的語り手は、内在する視覚と身体の移動／不動によって物語を生成するが、移動する視覚はときに身体の仮想性と現実性を往還する。視覚の現実性が曖昧になるとともに、空間もまた、「夢と魔法」という仮想性を帯び始めるのである。

参考文献

川村明日香（2020）「ディズニーにおける物語の循環システム：アダプテーション、トランステキスト性、ハイパーリアル」、大阪大学大学院言語文化研究科言語文化専攻博士論文。

———（2022）「視覚のハイパーリアリティ化：東京ディズニーリゾートの視覚システムを例に」、『表象と文化』第19号、大阪大学言語文化共同研究プロジェクト2021、pp. 25-36。

ジュネット、ジェラルド（1985）『物語のディスクール 本法論の試み』（花輪光／和泉涼一訳）、水声社。

（Genette, Gérard（1972）“Discours du récit, essai de méthode”, in *Figures III*, Éditions du Seuil.）

スミス、デイヴ（2008）『Disney A to Z: The Official Encyclopedia オフィシャル百科事典』（山本美香／IPI（ジョンソン貴子／小田のりこ／加来真由美）／松井史子／谷敷志乃／藤林ベッキー／高橋かおる訳）、ぴあ株式会社。

（Smith, David R.（2006）*Disney A to Z: The Official Encyclopedia -Third Edition*, Disney Editions.）

テロツテ、J. P.（2009）『ディズニーを支えた技術』（堀千恵子訳）、日経 BP 社。

（Telotte, Jay.P.（2008）*The Mouse Machine: Disney and Technology*, University of Illinois Press.）

ハッチオン、リンダ（2012）『アダプテーションの理論』（片渕悦久／鴨川啓信／武田雅史訳）、晃洋書房。

（Hutcheon, Linda（2006）*A Theory of Adaptation*, Taylor & Francis Group, LLC.）

フリードバーグ、アン（2008）『ウィンドウ・ショッピング 映画とポストモダン』（井原慶一郎／宗洋／小川朋子訳）、松柏社。

（Friedberg, Anne（1993）*Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, University of California Press.）

ブランドフォード、スティーヴ／バリー・キース・グラント／ジム・ヒリアー（2004）『フィルム・スタディーズ事典 映画・映像用語のすべて』（杉野健太郎／中村裕英監修・訳）、フィルムアート社。

（Blandford, Steve, Barry Keith Grant & Jim Hillier（2001）*The Film Studies Dictionary*, Arnold, Oxford University Press.）

プリンス、ジェラルド (2015) 『改訂 物語論辞典』(遠藤健一訳)、松柏社。

(Prince, Gerald (2003) *A Dictionary of Narratology*, Revised Edition, University of Nebraska Press.)

プロップ, ウラジミール (1987) 『昔話の形態学』(北岡誠司／福田美智代訳)、水声社。

(Пропп, В. Я. (1969) Морфология сказки, 2-е изд, Наука.)

吉見俊哉 (2016) 『視覚都市の地政学—まなざしとしての近代—』、岩波書店。

参考ウェブサイト

東京ディズニーリゾート・オフィシャルウェブサイト「【公式】アトラクションキャスト
が教える！見どころ紹介～『ホーンテッドマンション』編～」
<https://www.tokyodisneyresort.jp/tdrblog/detail/210909/> (2024.5.17)

ボードレールにおける「孤独」の展開 ——ロビンソン・クルーソーへの言及を通して——

北村 卓

はじめに

シャルル・ボードレール (1821-67) の詩作品における「孤独」の主題は、とりわけその散文詩においてきわめて重要な意味を有する。この小論の目指すところは、散文詩制作の過程における「孤独」の主題の展開について、ダニエル・デフォー (1660-1731) が書いた『ロビンソン・クルーソー』およびその主人公へのボードレールの言及をたどりつつ、新たな角度から照明を当てることにある¹。というのも、ボードレールの著作や書簡等におけるロビンソン・クルーソーへの言及はほんの数ヶ所に過ぎないが、いずれも「孤独」の主題の展開に貴重な示唆を与えるものと考えられるからである。

1. 南洋旅行とロビンソン

1841 年、文学青年としてのあまりの放縦ぶりを心配する母親と義父オーピック氏の意向を受けて後見者会議が開かれ、シャルル・ボードレールをインドへ旅行させることが決定する。実父の遺産を相続する年齢に達する前に、長い旅を経験して頭を冷やせというわけである。同年 6 月 9 日、20 歳のシャルルはボルドーでカルカット行きの「南海号」に乗船するが、その直後、嵐に見舞われる。そのさなかに母親に宛てて書いた手紙に次のような記述がある。ちなみにルイとは、異母兄アルフォンス・ボードレールの妻アンヌ＝フェリシテの弟である。

ルイに、ぼくの『ロビンソン・クルーソー』をぼくからのプレゼントだといってあげて下さい。そうしてほしいのです。(「オーピック夫人宛書簡」、1841 年 6 月 9 日)²

見知らぬ土地に向けて、道連れもなく一人旅立ったボードレールが、大洋のただなかで嵐に出遭い、揺れる船内で書いた手紙だが、文面はしっかりしている。一見何気ないこの箇所

¹ 本稿は、拙稿「ボードレールと「ロビンソン・クルーソー」」(「びーぐる」53号、澤標, 2021)、およびオンラインで開催された 2021 年度日本比較文学会関西大会シンポジウム「パンデミックの時代における恐怖、孤独、そして連帯」(関西学院大学, 2021.11.13)における発表「ボードレールにおける孤独と散文詩の生成」を出発点としている。

² Baudelaire, *Correspondance I*, texte établi, présenté et annoté par Claude Pichois avec la collaboration de Jean Ziegler, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1973, p.88.

から、自らをロビンソンになぞらえ、もし絶海の孤島に流されたとしても逞しく生き抜くというメッセージを読み取れなくもない。その後、長い航海のなかでボードレールは精神的に追い詰められ、ブールボン島（現在のラ・レユニオン島）からフランスへ引き返すことになるが、この旅でボードレールが意識したに相違ないロビンソンの物語は、その後、「孤独」の主題の展開をめぐり、詩人のなかで重要な位置を占めていくことになる。

2. 『ロビンソン・クルーソー』のフランス語訳とペトリュス・ボレル

さて、ボードレールが南洋旅行に出発した後、母親に託して兄嫁の弟に与えようとした『ロビンソン・クルーソー』はだれの手による翻訳だったのだろうか。今日デフォー作の『ロビンソン・クルーソー』として一般に理解されているのは、1719 年に出版された『ロビンソン・クルーソーの生涯と冒険』*The Life and Strange Surprising Adventure of Robinson Crusoe*³ であるが、同年にはその続編『ロビンソン・クルーソーのその後の冒険』*The Farther Adventure of Robinson Crusoe* が、さらに翌 1720 年には『ロビンソン・クルーソーの敬虔な内省』*Serious Reflections during the Life and Surprising Adventures of Robinson Crusoe* が相次いで刊行されている。とりわけ『ロビンソン・クルーソーの生涯と冒険』は好評を博し、ボードレールの時代までにいくつかのフランス語訳がすでに存在した。なかでも名訳として名高く、現在でも読まれているのが 1836 年に出たペトリュス・ボレル (1809-59) の訳 *Vie et Aventures de Robinson Crusoe* である。

さて、クロード・ピショワとジャン＝ポール・アヴィスの『ボードレール辞典』*Dictionnaire Baudelaire* (2002) における記述によれば、ボードレールは 1841 年以前にボレルと出会っていることがわかる⁴。処女詩集『狂想賦』*Rhapsodies* (1832) で颯爽とデビューしたボレルは、自ら「lycanthrope 狼狂」と称し、当時過激と見なされた文学青年集団、いわゆる小ロマン派のなかでも際立った存在であった。当然、南洋旅行に出発したとき、ボードレールはボレル訳の『ロビンソン・クルーソー』の存在は知っていたはずだし、実際に読んでいた可能性も非常に高い。

その後、生活に困窮したボレルはアルジェリアへと向かい、ほとんど忘れ去られた存在となるが、ボードレールは終生ボレルを評価し続けた。10 人の詩人論を収めた『わが同時代人の数人についての考察』*Réflexions sur quelques-uns de mes contemporains* (1869) のなかでもボレルを取り上げ、「ペトリュス・ボレルなくしては、「ロマン主義」のなかに空隙ができるだろう⁵」（初出は「幻想派評論」誌 *Revue fantaisiste*, 1861）とまで書いている。七月王政下のブルジョワ民主主義とその価値観を徹底的に糾弾したボレルの存在を引き継ぐ存在としてボードレールは自らを位置付けていたようにも見える。

そもそも「lycanthrope 狼狂」とはメランコリーに憑りつかれ、孤独に生きる者の謂いには

³ 原著のタイトルは長いので、簡略化した形にしている。またタイトルの日本語訳は慣用に従った。

⁴ Claude Pichois & Jean-Paul Avic, *Dictionnaire Baudelaire*, Du Lérot, 2022, p.76.

⁵ Baudelaire, *Œuvres complètes tome II*, texte établi, présenté et annoté par Claude Pichois, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1976, p.155.

かならない。押し寄せる世の波のなかで孤高の存在だったボレルもまた自らの鏡として『ロビンソン・クルーソー』の翻訳に没頭したと考えられる。さらに後で触れるように、この1861年は、ボードレールが散文詩の制作に本格的に取り組むようになった年でもある。ボレルを論じながら、ボードレールはその姿を自らに重ね合わせていたに相違ない。

なお、ボレルは訳していないが、第3部『ロビンソン・クルーソーの敬虔な内省』の翻訳あるいは原本をボードレールが目にしていただ可能性も十分にある。その第一章「孤独について」*Of Solitude*（仏訳では *De la Solitude*）は、まさに「孤独」に関する省察にあてられているからである。

3. 『フォンテーヌブロー』（1855）の『孤独』

ロビンソンが次に姿を現すのは、1855年刊行の諸家文集『フォンテーヌブロー』*Fontainebleau* においてである。この文集において、ボードレールは韻文詩2篇のほか、初めて2つの散文詩『夕べの薄明り』*Le Crépuscule du soir* と『孤独』*La Solitude* を公表する。これを出発点としてボードレールは、晩年に至るまで精力的に散文詩を書き続けることになる。この2篇は1869年の決定稿に至るまで何度か雑誌に掲載され、それぞれにヴァリエーションが存在するが、1862年、「ラ・プレス」*La Presse* 紙掲載のために準備された稿（「校正刷」）に至って大きく変化する。ただし、この点については以前に別稿で論じたので、本稿ではロビンソン・クルーソーに関わりがある箇所絞って検討する⁶。

さて1855年の『夕べの薄明り』では黄昏どきに病気になる二人の友人が登場する。そしてそのうちの一人が続く『孤独』の冒頭にも顔を出し、「孤独は人間にとって悪い」と言う。それに対し、語り手は「孤独はロビンソン・クルーソーにとって悪いものではなかった。孤独は彼を宗教的に、勇敢に、器用にした。また孤独は彼を浄化し、個人の力がどこまで達しえるのかを彼に教えた⁷」としている。ここでのロビンソンは孤独を善く用いた一つの例として持ち出されているのだが、このロビンソンを語り手である詩人ボードレールに置き換えれば、孤独こそが詩＝芸術を生み出す契機だということになる。さらに最終節では、「孤独者」が味わう悦びは、他者との交わりから得られる悦びとは比べようがないと結論付けられている。

4. 「ラ・プレス」紙「校正刷」（1862）における「孤独」

ところが1862年、「ラ・プレス」紙のために書かれたテキストの「校正刷」では、まず冒頭で「孤独は人間にとって悪い」と言う人物が「新聞の大政治家」*grand politique de gazette*

⁶ 拙稿「ボードレールの散文詩『夕べの薄明り』に関する考察—「ラ・プレス」紙の「校正刷」をめぐる—」、大阪大学文学部「待兼山論叢（文学篇）」16号、1982、pp.39-56。／「ボードレールの散文詩『孤独』に関する考察—「ラ・プレス」紙の「校正刷」をめぐる—」、大阪大学フランス語フランス文学会 *GALLIA* 21-22号、pp.119-128。

⁷ Baudelaire, *Œuvres complètes tome I, texte établi, présenté et annoté par Claude Pichois*, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1975, p.1329。

(1864年の稿および決定稿では「博愛主義の新聞記者」*gazetier philanthrope*)へと書き変えられ、孤独に浸る語り手の邪魔をする存在となる。このときロビンソン・クルーソーは、語り手の主張を裏付けるものとして援用される。

確かに、講壇や演壇の高みからの演説にこの上もない快樂を見いだす男(決定稿:饒舌家)がロビンソンの島にあれば、怒り狂った狂人になることだろう。私はわが新聞記者殿にクルーソーの勇気ある美德までは要求しないが、孤独や神秘を愛好する(決定稿:愛する)人々を告発しないよう求める。(1862年のテキストを再現)⁸

注目すべきは、ここに至りロビンソンが、孤独に留まって悦びを得る語り手(=詩人)のまさに分身ともいえる存在になっていることである。さらにボードレールが向ける非難の矛先が、薄っぺらな人道主義や進歩思想を振りかざす当時のジャーナリズムに向けられている点にも留意しておきたい。孤独を享受する詩人とそれに介入しようとするジャーナリストの構図は、1862年「ラ・プレス」紙に発表され、後の散文詩集では巻頭に置かれることになる『異邦人』*L'Étranger*にもはっきりと現れている。この散文詩は、異邦人と質問者との対話で成り立っているが、孤独を享受する異邦人に対し、質問者はその孤独の邪魔をし、己の幸福観や浅薄な博愛主義を押し付ける存在として登場しており、『孤独』におけるジャーナリスト像と明らかに重なる⁹。

5. 群衆と孤独、そして阿片

散文詩『孤独』の1862年の稿における変容には、その前年の1861年「幻想派評論」誌に発表された3篇の散文詩、『群衆』*Les Foules*、『寡婦』*Les Veuves*、『年老いた大道芸人』*Le Vieux Saltimbanque*が密接に関与している。とりわけ『群衆』は、ボードレールが自らの散文詩制作の理念を掲げたマニフェストともいえる。すなわち、群衆のただなかにあつて孤独に留まりつつ、群衆を構成する匿名の他者と一体となってその生を生き、その存在に、詩も慈愛も、己のすべてを与えつくす「魂の神聖な売春」*sainte prostitution de l'âme*がそこで称揚されているのである。

群衆のなかに沐浴をするというのは、だれにもできるわざではない。群衆を楽しむことは一つの術(art)である。(…)

群衆と孤独、活動的で多産な詩人にとって、互いに等しく置き換えることの可能な語である。己の孤独を満たす術を知らない者は、せわしい群衆のなかにあつて孤独を保つことはできない。

⁸ *Ibid.*, p.313 / p.1329.

⁹ 拙稿「群衆と異邦人—ボードレール『異邦人』をめぐる—」, 大阪大学フランス語フランス文学会 *GALLIA* 31号, 1992, pp.174-182.

詩人は、思いのままに自分自身でもあり他者でもあることができるという、この比類のない特権を享受する。(…)

孤独で思索を好む散歩者は、この普遍的な融合から、一種独特な陶酔を引き出す。(…)彼は、偶然のめぐりあわせが提示してくれる職業のすべて、歓びのすべて、悲慘のすべてを、自らのものとして受け容れる。

人間が愛と名づけるものは、この筆舌につくしがたい饗宴、すなわち、詩となり隣人愛となった魂が、目の前にふと姿を現す思いがけないもの、通りすがりの未知のものに、己のすべてを与えつくす、この神聖な売春に比べれば、実にちっぽけで、実に限られており、実に弱い¹⁰。

他者との接触で自己を「発散」させることなく「集中」させたままの状態に留まる、すなわち「孤独を満たす」*peupler la solitude* この独特な「術」*art*の発想については、同時期に書かれたと思われるボードレールの『内面の日記』*Journaux Intimes*の『火箭』*Fusées*¹¹や『赤裸の心』*Mon cœur mis à nu*¹²にも散見されるが、ド・クインシー (1785-1859) の著作を元に書かれた「阿片吸飲者」*Un mangeur d'opium* (『人工樂園』*Les Paradis artificiels* (1860) 所収) とも密接な関連を有している。そして、そこにもロビンソンは姿を見せるのである。以下はボードレール自身が書いた箇所である。

(…)そして私 (=語り手ボードレール) はひとりごちた。ロビンソンは最後には自分の島から出ることができる。いかに知られていない海岸であろうと、一艘の舟が接岸し、孤独な流刑者をそこから連れ帰ることができる。しかしいかなる人間が阿片の支配から逃れることができるだろうか¹³。

この箇所では、原著『ある英国の阿片吸飲者の告白』*The Confession of an English Opium-Eater* (1822) の結末に対するボードレールの感想が述べられている。ロビンソンとド・クインシー、および「孤独」と「阿片」とが対比され、人工的に自己を集中させる手段、つまり「孤独を満たす術」としての「阿片」によってもたらされる危険性が指摘されているのである。それでは、人の海である群衆のなかにあって、ロビンソンが享受したような絶対的な孤独に留まりつつ、阿片に頼らず自己を集中させる、換言すれば「孤独を満たす」にはいかにすればよいのか。その問いに対する答えが、1861年『群衆』における「魂の神聖な売春」だったといえる。

¹⁰ *Ibid.*, p.291.

¹¹ 「生産的な集中への嗜好が、成熟した人間にあっては、消散への嗜好にとって代らなければならない」, *Ibid.*, p.649.

¹² 「人間の心のなかにある、打ち克ちがたい売春への嗜好、そこから、孤独を忌み嫌う気持 が生まれる。——人間は「二」であろうと欲する。天才は「一」でありたい、ゆえに孤独でありたいと欲する。／栄光とは、「一」であり続け、特殊なやり方で売春することだ」, *Ibid.*, p.700.

¹³ *Ibid.*, p.490.

おわりに

ボードレールの著作や資料において、ロビンソン・クルーソーへの言及は決して多くはないが、以上の考察からも、ロビンソン・クルーソーがボードレールの姿を映し出す鏡の役割を果たしていたことがわかる。

ロビンソンに端を発した「孤独」は、ボードレールの芸術創造の基盤となると同時に、時代の汚れから自身を護る装置ともなる。ボードレールは「フローベール『ボヴァリー夫人』の書評」*Madame Bovary, par Gustave Flaubert* (1857) において、その不道徳性を非難する世間の偽善性を鋭く指摘しているが、そこにも『ロビンソン・クルーソー』をフランス語に訳したペトリュス・ボレルの姿が垣間見えている。もちろんそれは、1857年に『ボヴァリー夫人』と同じく、第二帝政下の当局から告発を受けた『悪の華』の著者ボードレール自身の姿でもあるのだ。

反乱的な記憶を残したく狼憑き>、あの断念した反逆者のように、「当代のありとあらゆる陳腐、ありとあらゆる愚劣を目の前にしても、煙草を巻く紙と姦通とがわれわれには残されているのではないか？」とまでは言わずとも、これだけははっきりと言っておきたい、結局、(…) われわれの世間 (monde) はキリストによって生み出されたにしてはずいぶん辛いものだし、この世間は姦通行為に石を投げる資格などほとんどない。(…) ——ますます伝染力を強めて拡がる偽善に終止符が打たれてもよい頃合いである、(…) ¹⁴。

「ますます伝染力を強めて拡がる偽善」をまき散らすのは、楽観的な進歩主義や浅薄な人道主義を標榜するジャーナリストや政治家たちである。彼らは接触による快楽を求め、孤独を忌み嫌う。ボードレールの目指す芸術創造とはまさに対極にある存在にほかならない。

¹⁴ Baudelaire, *Œuvres complètes tome II*, texte établi, présenté et annoté par Claude Pichois, « Bibliothèque de la Pléiade », Gallimard, 1976, p.84.

La possibilité d'une évaluation orale asynchrone : utilisation de la plateforme *Loilonote*

Benjamin Salagnon

Introduction

La crise sanitaire du COVID19 a profondément changé notre façon d'enseigner avec l'introduction des cours en ligne, synchrones (avec l'utilisation de la visioconférence) ou asynchrones (mise à disposition des étudiants d'outils pédagogiques textuels ou audiovisuels). J'avais adopté pour ma part, en 2020, une position médiane, en divisant les 90 minutes de cours en deux temps : les trente premières minutes de cours permettaient aux étudiants, seuls et à leur rythme, de préparer le cours en visioconférence à venir à l'aide de capsules vidéo proposant des explications grammaticales ou phonologiques. Les soixante minutes restantes étaient alors consacrées d'abord à une séance de questions réponses sur les difficultés éventuelles rencontrées lors du visionnage des capsules vidéo, puis à des exercices de pratique orale (conversations en binômes et en groupes) en temps réel. Au fil des mois, ce dispositif, un peu bancal au départ, s'avéra plutôt satisfaisant, même s'il ne remplaçait évidemment pas un cours en présentiel. Les principales difficultés émergèrent lorsque vint le temps de choisir le mode d'évaluation des étudiants. Celles-ci étaient bien évidemment d'abord liées à des problèmes techniques éventuels (équipement de l'étudiant et/ou de l'enseignant) mais également à des considérations d'ordre éthique et moral : comment évaluer de façon juste des étudiants avec qui l'on n'a jamais été en réelle « présence » et pour lesquels on n'a ainsi pas pu déterminer les obstacles et les difficultés éventuelles rencontrés dans l'apprentissage ? J'ai alors opté pour des évaluations différenciées en fonction des effectifs des classes, et privilégié des tests à la fois suffisamment simples pour permettre à tous, dans un contexte difficile, d'être tout à fait faisables, et suffisamment élaborés pour empêcher les étudiants de compter sur les outils de traduction en ligne pour réussir leurs évaluations. Si les résultats furent bons du point de vue des élèves (quasiment aucun échec parmi les étudiants assistant régulièrement au cours), la répartition insuffisante des notes par rapport aux années précédentes en présentiel montrait bien les limites du système.

Cette difficulté de l'évaluation en ligne fit l'objet de nombreuses discussions et propositions sur les groupes de discussions entre enseignants, qui nourrirent ma réflexion et m'amènèrent vers d'autres formats d'évaluation plus pratiques et rassurants tant du point de vue de l'enseignant (gestion du temps) que de celui des élèves (gestion du stress). Par exemple, préparation d'un dialogue libre en binôme puis évaluation orale simultanée des

deux partenaires du binôme. Cette méthode d'évaluation, bien que plus satisfaisante, ne donnait toutefois toujours pas lieu à une répartition suffisante et « normale » des notes et récompensait parfois, grâce au travail du participant le plus actif du binôme, des étudiants moins volontaires.

A l'initiative d'un collègue, j'ai cependant découvert au début de l'année 2023 le potentiel de la plateforme *Loilo note school* (qui sera par la suite abrégée en *Loilo*) en matière d'évaluation des performances à l'oral des élèves. Selon le site internet dédié, la plateforme *Loilo*, commercialisée au Japon depuis 2014, a été conçue pour aider les élèves dans leur apprentissage, développer leur esprit critique et favoriser le travail de groupe en leur permettant de partager de manière visuelle et concrète leurs idées. Cet apprentissage sur la plateforme se veut interactif et immersif, et rencontre de fait beaucoup de succès aussi bien dans l'enseignement obligatoire (écoles primaires, collèges et lycées) que dans l'enseignement supérieur ou encore les cours du soir¹. Si elle n'a pas été conçue à l'origine spécifiquement pour l'évaluation des étudiants, la possibilité qu'elle offre – tant pour l'enseignant que pour les étudiants – de créer simplement des slides, d'ajouter un texte dactylographié (clavier), de laisser des commentaires manuscrits (pavé tactile) ou bien encore d'ajouter du contenu audio (enregistrement vocal), me semblait potentiellement intéressante pour l'utiliser également dans cette perspective. Les lignes suivantes s'attacheront ainsi à préciser le cadre et les modalités de l'expérience, puis les résultats obtenus (ses mérites comme ses limites).

Contexte et cadre pratique de l'expérience

L'expérience de l'évaluation orale avec *Loilo* a commencé au printemps de l'année 2023 avec un test à la fin du semestre, et a été reconduite pour le second semestre, avec cette fois-ci deux évaluations, à la moitié et à la fin du semestre. Elle a été menée dans l'intégralité des classes de communication de première année de l'université d'Osaka, et dans certaines classes de niveau intermédiaire lorsque les effectifs étaient importants². Pour plus de concision et de clarté, je n'évoquerai ici que ce qui a été réalisé dans les classes de première année, au second semestre.

Les étudiants avaient été avertis en amont, dès la rentrée, des modalités et du calendrier des évaluations du semestre. Possédant tous un compte personnel *Loilo*, il leur a seulement fallu rentrer le mot de passe (généralisé

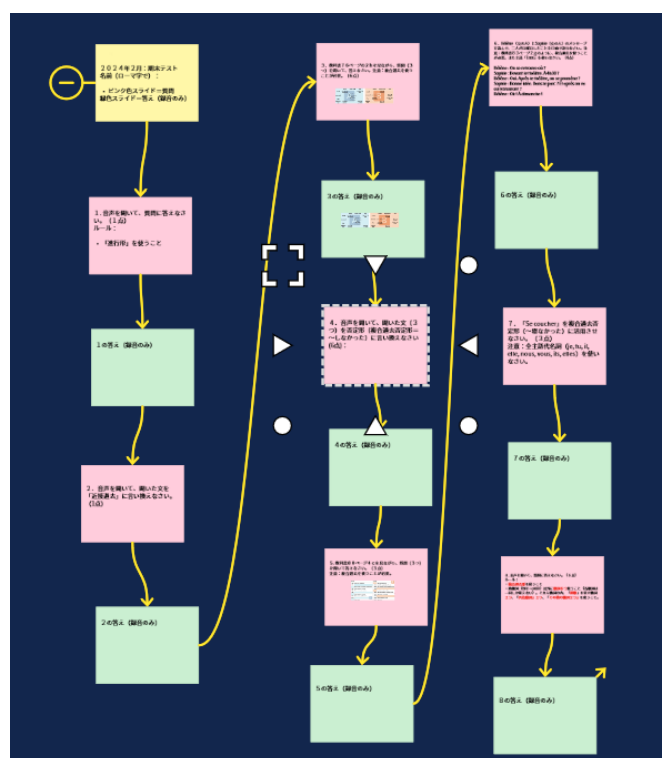
¹ Le site internet de la plateforme cite les chiffres suivants : environ 10 000 établissements scolaires et plus de deux millions d'utilisateurs par jour (約 10,000 校に導入！毎日 200 万人以上が利用！公立、私立の小学校・中学校・高等学校・大学・塾に導入され広がり続けています。)

² Les « petites » classes de niveau intermédiaire et de niveau avancé ont fait l'objet d'évaluations orales synchrones, en temps réel, qui est le mode d'évaluation que je privilégie lorsque la taille des effectifs (moins de 20 étudiants) le permet.

automatiquement par la plateforme) du cours de français qu'ils suivaient pour être intégrés au groupe *Loilo* de la classe et accéder à tous les contenus mis à leur disposition.

Deux semaines avant chaque évaluation, la nature du test (*Loilo*) ainsi que son cadre précis (leçons et points à réviser, date limite pour la soumission du test) sont annoncés en classe et sur CLE (LMS de l'université). Un mode d'emploi de *Loilo* est en outre proposé en temps réel (en classe) et en vidéo préenregistrée (sur CLE). Enfin, des capsules vidéo portant sur les différentes règles de prononciation de base du français sont également envoyées aux étudiants pour leur permettre de préparer au mieux leur évaluation.

Le test en lui-même comportait 10 questions pour l'évaluation au premier semestre, et respectivement 9 et 8 questions pour les évaluations de milieu et de fin de semestre. Le test envoyé aux étudiants apparaissait par défaut sur leur écran sous forme d'un fichier unique avec, après ouverture, un défilement classique des slides comme avec tout document de type Powerpoint. Il était toutefois possible de faire apparaître tous les slides simultanément avec des flèches indiquant l'ordre précis de ceux-ci. Voici par exemple le « cheminement » proposé lors de l'évaluation de fin de semestre pour les classes de première année en février 2024 :

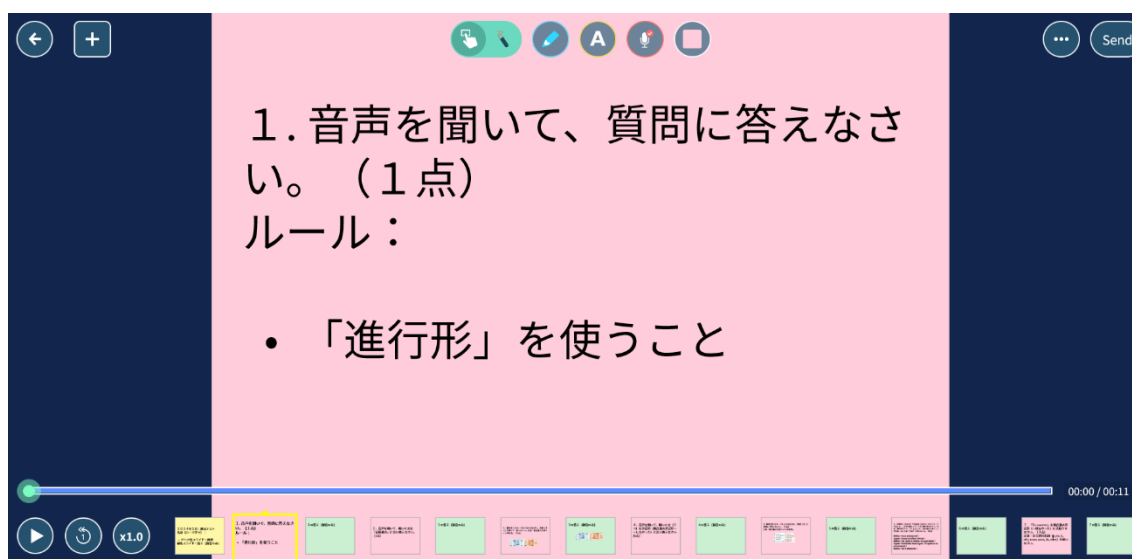


L'ordre des slides reproduit ci-dessus montre l'organisation (que l'on a voulue la plus lisible possible) retenue pour le test : en marge de la page de garde (en jaune), une division en deux couleurs permet à l'utilisateur de distinguer les slides de questions du professeur (en vert) de celles de réponses de l'étudiant (en rose).

Types de compétences testées lors de l'évaluation

Pour éviter l'utilisation extensive (voire exclusive) des outils de traduction en ligne, les questions (slides verts) préenregistrées au format audio ne sont généralement pas retranscrites sous forme de texte : n'apparaît de manière textuelle (sauf exceptions que je mentionnerai par la suite) qu'une phrase de consigne – en japonais – précisant le type de réponse attendue : utilisation des structures vues dans le manuel, utilisation d'un nombre minimal de phrases et/ou de verbes, adjectifs, noms dans la réponse.

Voici par exemple la question numéro 4 de l'évaluation de février 2024 :



Ici, l'étudiant devait répondre à une question préenregistrée (« Qu'est-ce que tu es en train de faire ? ») et disponible uniquement au format audio. La consigne, écrite et rédigée en japonais, exigeait une réponse utilisant le présent progressif (« être en train de + verbe à l'infinitif »).

Les compétences que je souhaitais tester ne se limitaient cependant pas à un exercice de compréhension orale (comprendre la question en français) et à la capacité d'y répondre, là encore en français, mais étaient bien plurielles. Voici par exemple les 8 questions posées à l'examen de février 2024 :

- 1) Ecoutez la question préenregistrée et répondez-y en utilisant le présent progressif.
- 2) Ecoutez la phrase préenregistrée, puis transformez-la en mettant le verbe au passé récent (immédiat).
- 3) Ecoutez les trois questions préenregistrées portant sur l'emploi du temps (reproduit ci-dessous) de Marco puis répondez-y. Attention : les verbes des phrases de réponse doivent être impérativement conjugués au passé composé.

	matin	après-midi	soir
mardi	manger un sandwich	A	regarder la télé
mercredi			
hier			
aujourd'hui	faire les courses		regarder un film

	matin	après-midi	soir
mardi		faire le ménage	
mercredi	voir Marie	B	faire la cuisine
hier	travailler avec Jean		inviter ses amis
aujourd'hui			faire ses devoirs

- 4) Ecoutez les trois phrases préenregistrées et mettez-les à la forme négative.
- 5) Ecoutez les trois questions portant sur la vie de Michel Fuzo (document reproduit ci-dessous) puis répondez-y. Attention : les verbes des phrases de réponse doivent être impérativement conjugués au passé composé.

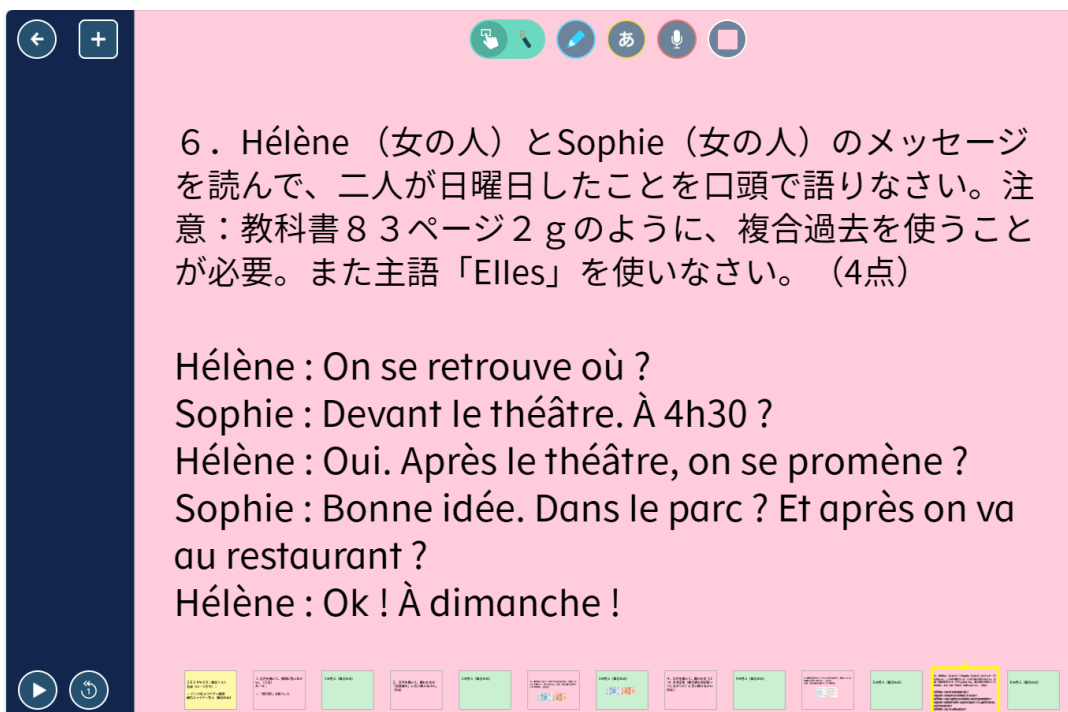
année	
1960	Il est né à Besançon.
1976	
	Il est entré à l'université de Montréal.
1984	Il est rentré en France.
1985	Il est devenu journaliste.
1986	
	Il est rentré en France.
2000	Il est devenu professeur.
2010	
	Il est mort.

année	
	Il est né à Besançon.
1976	Il est allé au Canada à 16 ans.
1980	Il est entré à l'université de Montréal.
1984	
	Il est devenu journaliste.
1986	Il est parti à Pékin pour travailler.
1999	Il est rentré en France.
2000	
2010	Il est reparti en Chine.
2020	Il est mort.

- 6) Lisez les SMS échangés entre Hélène et Sophie et relatez leur journée. Attention : les verbes des phrases de réponse doivent être impérativement conjugués au passé composé. Toutes les phrases devront avoir pour sujet le pronom personnel « Elles ».
- 7) Conjuguez le verbe « Se coucher » au passé composé, forme négative.
- 8) Ecoutez la question préenregistrée et répondez-y. Attention : les verbes (six au minimum) des phrases de réponse doivent être impérativement conjugués au passé composé. Parmi ces verbes conjugués au passé composé, deux verbes devront utiliser l'auxiliaire avoir et quatre verbes (dont deux verbes pronominaux) devront utiliser l'auxiliaire être.

Sur ces huit questions, seules deux étaient purement textuelles (6 et 7). Si la septième question est simplement destinée à vérifier la capacité à conjuguer et la prononciation – ici essentiellement l'enchaînement « pronom sujet-ne-pronom réfléchi-auxiliaire être conjugué » – la sixième question est beaucoup plus globale, dans la mesure où elle teste trois compétences simultanément : la transformation de messages (discours direct) en un

récit reprenant toutes les informations nécessaires à la compréhension de la situation, la conjugaison (passé composé) et bien sûr la prononciation et la prosodie d'un texte relativement long. Voici reproduit ci-dessous le document en question :



6. Hélène (女の人) と Sophie (女の人) のメッセージを読んで、二人が日曜日したことを口頭で語りなさい。注意：教科書 83 ページ 2g のように、複合過去を使うことが必要。また主語「Elles」を使いなさい。(4点)

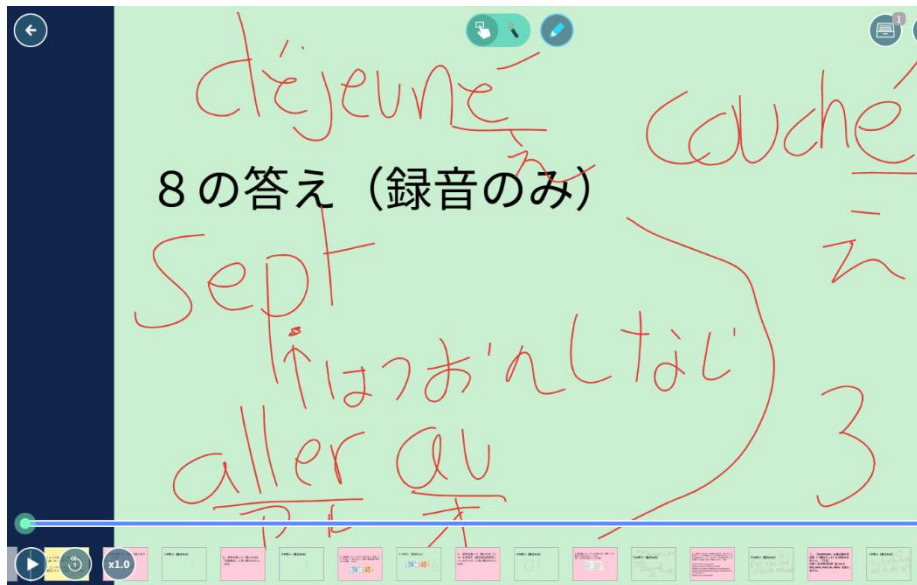
Hélène : On se retrouve où ?
Sophie : Devant le théâtre. À 4h30 ?
Hélène : Oui. Après le théâtre, on se promène ?
Sophie : Bonne idée. Dans le parc ? Et après on va au restaurant ?
Hélène : Ok ! À dimanche !

Mérites et limites de l'évaluation par *Loilo*

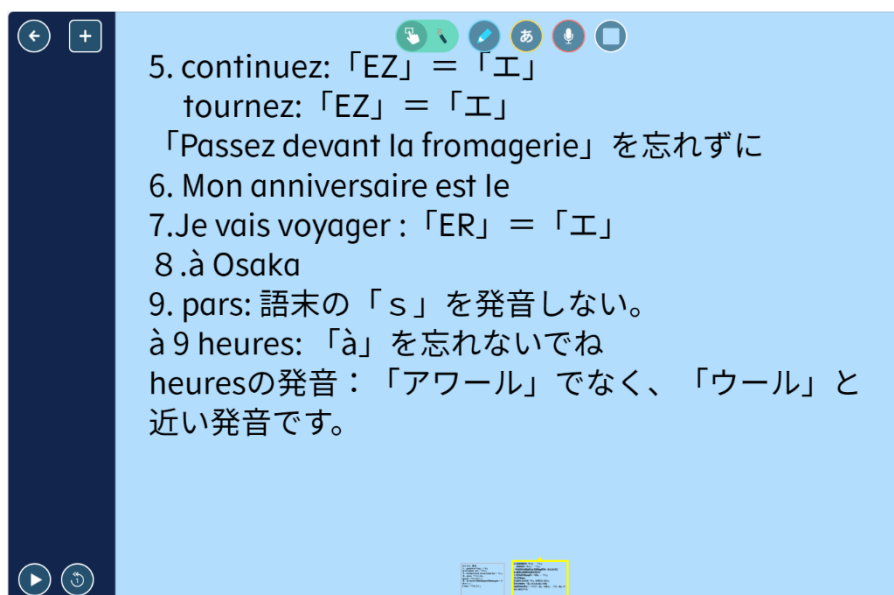
L'évaluation asynchrone permet à l'étudiant de travailler à son rythme, sans stress, et récompense autant les étudiants d'un niveau déjà avancé que ceux, d'une compétence peut-être plus fragile, ayant préparé sérieusement cette évaluation. Cela s'explique très simplement : le temps laissé (une semaine) à l'étudiant pour rendre son travail est directement corrélé aux critères de notation. Voici ainsi le plan de travail idéal qui avait été proposé aux étudiants :

- 1) Prendre connaissance des questions de l'évaluation (plusieurs écoutes nécessaires). *Loilo* permet à l'étudiant (et au professeur) d'écouter les fichiers audios à la vitesse qui lui convient : normale (1), plus lente (0,5 à 0,9) ou même plus rapide (1,25 à 2,5).
- 2) Ecrire ces questions ainsi que les différentes consignes pour chacune d'entre elles.
- 3) Ecrire les réponses à ces questions.
- 4) Lire plusieurs fois les phrases en s'assurant que les principales règles de prononciation et de prosodie ont été respectées (résumés écrits et capsules vidéo mis à la disposition des étudiants en amont)
- 5) Enregistrement des réponses
- 6) Vérification de l'enregistrement (et le cas échéant nouvel enregistrement)
- 7) Envoi du test à l'enseignant

Ce type d'évaluation permet également à l'enseignant de donner simplement des éléments de correction et/ou des conseils à l'étudiant directement sur le slide de la question en cause. Le format ne permet certes pas de longs développements et oblige à aller à l'essentiel (utilisation du japonais pour indiquer les erreurs de prononciation) mais permet cependant de donner quelques pistes d'amélioration à l'étudiant tout en n'alourdissant pas la tâche de l'enseignant. Voici un exemple de correction rapide effectuée à l'aide d'un écran tactile :



Il est bien sûr possible de donner une correction plus globale des points à revoir pour l'élève en créant un slide individualisé, même si cela est plus chronophage. Ces explications peuvent être textuelles et/ou au format audio. Voici un exemple de correction plus globale (mais toujours rapide) :



La pertinence d'un mode d'évaluation s'apprécie également en fonction des résultats des étudiants. Les notes des étudiants aux évaluations de milieu et de fin du second semestre (chacune notée sur 30) sont reproduites ci-dessous sous forme de deux tableaux distincts (évaluation de milieu et de fin de semestre) qui donnent la moyenne, le nombre d'élèves dont la note était supérieure ou égale à 27, comprise entre 24 et 26,5, entre 21 et 23,5, entre 18 et 20,5, et strictement inférieure à 18 pour chaque groupe de première année.³ Ces deux évaluations comptaient pour 60% de la note finale, les 40 % restants correspondant à une note de contrôle continu.

- **Evaluation de mi-semestre (décembre 2023)**

Groupe	Moyenne test /30	Nombre d'élèves dont la note est supérieure ou égale à 27	Nombre d'élèves dont la note est comprise entre 24 et 26,5	Nombre d'élèves dont la note est comprise entre 21 et 23,5	Nombre d'élèves dont la note est comprise entre 18 et 20,5	Nombre d'élèves dont la note est strictement inférieure à 18
Groupe 1	23	8	11	8	7	4
Groupe 2	20	5	10	4	8	11
Groupe 3	22,3	6	10	9	3	5
Groupe 4	19,9	0	8	11	7	9

- **Evaluation de fin de semestre (février 2024)**

Groupe	Moyenne test /30	Nombre d'élèves dont la note est supérieure ou égale à 27	Nombre d'élèves dont la note est comprise entre 24 et 26,5	Nombre d'élèves dont la note est comprise entre 21 et 23,5	Nombre d'élèves dont la note est comprise entre 18 et 20,5	Nombre d'élèves dont la note est strictement inférieure à 18
Groupe 1	25,3	20	4	8	3	2
Groupe 2	24,5	8	15	10	3	0
Groupe 3	23,8	11	5	9	4	3
Groupe 4	22,2	8	11	5	4	7

L'évaluation par *Loilo*, qui pourrait sembler a priori « trop facile », paraît cependant a posteriori infirmer cette crainte et s'est avérée plutôt satisfaisante en matière de répartition des résultats. On remarque également une

³ Groupe 1 : étudiants des facultés de lettres et de sciences humaines. Groupe 2 : étudiants des facultés d'économie et de droit. Groupe 3 : étudiants des facultés de médecine, de médecine dentaire et de pharmacie. Groupe 4 : étudiants de la faculté d'ingénierie. Les variations du nombre total de notes entre les évaluations de milieu et de fin de semestre s'expliquent par les abandons éventuels de certains étudiants.

progression dans le niveau de compréhension des attentes de ce type d'évaluation puisque la note moyenne de chaque groupe a augmenté entre les tests de milieu et de fin de semestre, alors même que ce dernier était objectivement plus difficile en termes de contenu (points abordées et questions elles-mêmes) que de critères de notation (les erreurs de prononciation étant plus systématiquement sanctionnées).

De manière générale, le niveau des réponses des étudiants était – tant sur le fond que sur la forme – beaucoup plus élevé que ce que nous constatons par le passé, lors des évaluations orales, synchrones et en classe. Cela est évidemment lié au format (plus de temps et usage possible de tous les documents) mais montre aussi que la plupart des étudiants ont travaillé et préparé sérieusement ces tests, faisant des examens via *Loilo* non seulement un temps d'évaluation mais également un temps d'étude approfondi des règles du français écrit comme du français oral.

Les limites de l'expérience sont liées à ces mérites : si l'évaluation *Loilo* donne un certain confort à l'étudiant et permet en outre à l'enseignant de s'assurer que la plupart des apprenants accordent plus d'importance à des aspects souvent peu pris en compte lors d'évaluations à l'oral classiques (ex : règles de prononciation du « e » final), il n'en reste pas moins qu'elle ôte nécessairement ce qui fait l'intérêt d'une conversation en temps réel – la spontanéité – et les compétences – capacités d'adaptation et d'improvisation – qu'elle suppose. Sur ce point, on pourrait imaginer un cadre temporel plus strict (par exemple, la durée d'un cours : 90 minutes) mais il faudrait alors être sûr de la faisabilité de la tâche (problèmes techniques éventuels) et trouver une autre manière de mobiliser l'attention des étudiants sur une semaine complète (le point fort selon nous de la méthode actuelle).

L'accès libre à tous les documents et applications diverses pendant l'évaluation pourrait aussi s'avérer problématique. Si les consignes (notamment les structures imposées) que nous donnons généralement limitent l'intérêt des outils de traduction en ligne, on pourrait tout à fait imaginer que celles-ci soient intégrées dans une demande faite par l'étudiant à une application d'intelligence artificielle. Enfin, on peut imaginer dans un futur proche le recours possible pour tous à une synthèse vocale reproduisant la voix de l'utilisateur, dispensant ainsi l'étudiant de passer réellement son test oral asynchrone.

Ces difficultés et limites, bien que tout à fait réelles, ne remettent pour autant pas en cause l'intérêt de l'évaluation orale via *Loilo* à court et moyen terme. Les mérites et les limites de cette expérience ne peuvent cependant s'apprécier réellement avec une seule année de pratique par un ou deux professeurs de français et devront, au contraire, faire l'objet d'un suivi sur plusieurs années, par plusieurs enseignants et dans différentes matières, pour être plus précisément identifiés.

将棋の駒を動かす

——堀辰雄の読むモーリアックの小説論——¹

篠原 学

はじめに

「小説のことなど」と題した 1934 年の文章のなかで、堀辰雄は自身の小説『聖家族』（1930 年）を小林秀雄が詰将棋に喩えて評したことを明かしている。堀はそこで、人物の創造という観点から、『聖家族』を自身の別の小説『麦藁帽子』と対比させている。曰く、『麦藁帽子』では人物は語り手に映っている側からのみ描かれている。『聖家族』はその「反対」である。

「聖家族」の中では、それと反対に、私は諸人物に頭上から何処からともなく、云わば一種のレムブラント光線のようなものを投げようと試みた。そうしてその光と影の中でさまざまな人物を出来るだけ巧妙に動かそうとした。が、それらの人物は私には将棋の駒のようなものだった。あらかじめ駒の動き方が定っていて、その上私の手のままにどうにでも動いてくれたのだ。「むづかしい詰め将棋を何とかかんとかして詰ましちゃったような小説だなあ」と小林秀雄がそれを読んで私に言ってくれたが、恐らく小林の考えたよりもっと、その比喩はあの小説をうまく説明していたのだ²。

本論文が企図しているのは、ここに見られる将棋の比喩を鏡として、そこに同時代のフランス小説が置かれていたある状況を映し出すことである。日本の作家の一種の自作解題とも言うべき文章が、いかにしてフランス小説について何ほどかのことを明らかにしうるだろうか？ その理由とは、まさしく将棋の比喩が鏡となって、照応関係にあるものを、文脈を超えてその面に捉えてしまうからにほかならない……と思われるのだが、そう先回りはせずに、まずは、堀の文章が、初出時においては「モーリアックの小説論を読んで」という副題を伴っていたという事実を確認しておこう。モーリアックの小説論から堀は何を受け

¹ 本論文は二つの発表をもとにして、その内容を発展させたものである。すなわち、篠原学「堀辰雄「小説のことなど」内容紹介」将棋と文学研究会（オンライン）、2022 年 5 月 21 日、および、篠原学「チェスプレイヤーは何をするのか？——「スタイルメイト」と文学の制作」東京大学、2022 年 12 月 16 日である。各々の機会に主催者および参加者より貴重な示唆をいただいたことを、感謝とともに記しておく。

² 堀辰雄「小説のことなど」『堀辰雄全集 第三巻』筑摩書房、1977 年、228-229 頁。本論文における堀の作品の引用はすべてこの筑摩書房版『堀辰雄全集 第三巻』から行い、「堀「小説のことなど」228-229 頁。」のように略記する。なお、すべての引用で歴史的仮名遣いを現代仮名遣いに、旧字体を新字体に改めた。

取ったのか、それを考えることが私たちの議論の出発点となる。

1. 「自分を棄てる」制作

「小説のことなど」は、「この頃私は逢う人ごとにモオリアックの小説論の話をしている位だ」³という一文からはじまっている。ここでいう「モオリアックの小説論」とは、1928年の『小説 (Le Roman)』(堀の文中では『小説論』) および 1933 年の『小説家と作中人物 (Le Romancier et ses personnages)』(堀の文中では『作家と作中人物』) だが、このうち最初に言及されるのは后者であり、先に引用した『聖家族』にかんするくだりはその延長上にある。そこで本節では、この『小説家と作中人物』への言及に発して先の引用箇所へと至る堀のテキストの論の展開を辿り直してみたい。

『小説家と作中人物』に盛られた論点のうち、堀が着目するのは、小説家は自分自身の物語を語る存在なのか、というものである。モーリアックの考えでは、小説家は、自分から距離を取ってはじめて小説を書くことができる。したがって、小説家の名に値する小説家が自分自身の物語を語ることはない、ということになるのだが、そのようにして書かれた小説の背後には、かならず「小説家自身の活きた悲劇」⁴が隠されているという。フローベールが『ボヴァリー夫人』は私だ」と言ったことはよく知られているが、モーリアックはこのことばを引きつつ、『ボヴァリー夫人』のうちにフローベールが「自分を入れまぜていないように見える」⁵ことに、とくに注意を促している。堀が訳出し引用したモーリアックの記述は、こうである。「『ボヴァリー夫人』が傑作であるのは、即ちその作品が、その作家から切り離された全体として、世界として、一塊となり、位置しているからである。われわれの作品が不完全であればあるほど、その割れ目からその不幸な作家の苦しめる魂が漏れるのである」⁶。

つまり、モーリアックが理想としているのは「魂が漏れる」恐れのない、その意味で完全な作品であり、もし、そうした作品を書くことで閉じ込めるべき魂がはじめからないのであれば、作品は不完全なものにすらなり得ない。モーリアックがこれに続けて「が、ある天才をもってしても作家と作品とのそういう結合を得なかった、出来損いの作品はまだしも良い。魂のない作家によって手ぎわよく、外側から構成された作品なんぞよりは」⁷と書いているのは、そうしたわけである。作品が「作家から切り離された全体」としてあることが「作家と作品とのそうした結合」と表現されているのは一見すると矛盾にも思えるが、この「結合」は原文では «synthèse» であり⁸、作品が作家から自立していくプロセスそのものが弁

³ 堀「小説のことなど」224頁。

⁴ 堀「小説のことなど」225頁。

⁵ 同上。

⁶ 同上。

⁷ 同上。

⁸ François Mauriac, *Le Romancier et ses personnages*, Paris, Éditions Buchet/Chastel, Presses Pocket, 1990, p. 67. 本論文におけるフランス語テキストからの引用の日本語訳は、「小説のことなど」から堀がモーリアックを訳出した箇所を引用する場合を除き、すべて本論文の筆者による。なお、既訳のあるものは参照した。

証法的な総合と捉えられていると考えれば、納得のいく記述である。

「小説のことなど」において堀がモーリアックから受け取っているもののひとつが、作家と作品の関係についての、こうした弁証法的理解である。そのことは、堀が次のように書いていることに、はっきりと表れている。「私の興味は、何と言っても、その作家が自分を棄てるのにどれだけ独特の苦痛をかけたか、という点に専らかかっているようである」⁹。作品を完全なものとするために、作家はそこから「魂」の痕跡を消そうとする。その制作の営みそのものに、堀の視線は注がれている。

このような堀の「興味」は、自らの制作の場においては、自分自身ではない人物をどのように創造するのか、という具体的な問題に彼を直面させる。かりに、作家が自己の分身のような人物ばかりを作品に登場させたとすれば、その作品が不完全なものとなることは自明である。しかし、自分というものが制作の欠くべからざる与件である以上、人物はある意味でつねに作家自身を母体とせざるを得ない。このことは堀が依拠するモーリアックにおいても意識されている。『小説家と作中人物』の冒頭に、「小説の英雄たちは、小説家が現実と結ぶ婚姻から生まれる」¹⁰とモーリアックは書いている。本来、無から有をなす神を模倣する「猿」¹¹でしかない小説家は、人物を創造するにあたって、それらのうえに、生きられた「現実」としての自分自身を部分的にでも投影するより他に方法がない。この認識が、『小説家と作中人物』におけるモーリアックの制作観の根底にある。

堀の場合には、この認識がおのれに「私小説のようなもの」¹²を書かせたのだと堀は弁明しているようである。しかし、彼の方法は、いかに私小説的であろうとも、私小説の語りがそうであるように（と堀がみなしているように）「他人の前に何もかも告白したいという痛切な欲求」¹³から要請されたわけではない。むしろ、『小説家と作中人物』において目指されている作家と作品の総合を自らも実践するために、「ついうかうかと私〔堀〕の居ついていたその形式」¹⁴が私小説であったにすぎないのである。

それゆえ私小説という形式は、堀にとって「罨」¹⁵のごときものとなる。そして、『聖家族』と『麦藁帽子』は、この「罨」に囚われて「もうにっちもさっちも行けなくなっている」¹⁶堀が、作家としての現在の「手腕」で最善を尽くしてなした試行錯誤の産物と捉えられている。『麦藁帽子』の意図を、堀は次のように説明している。

私は一人の娘を語り手に映っている側からのみ描いていった。娘の心理の動きがどうしても語り手に解らないままに、小説が進展し、その結末に及んでもその心理の上に何

⁹ 堀「小説のことなど」225頁。

¹⁰ Mauriac, *Op. cit.*, p. 31.

¹¹ Loc. cit.

¹² 堀「小説のことなど」227頁。

¹³ 堀「小説のことなど」226頁。

¹⁴ 同上。

¹⁵ 同上。

¹⁶ 堀「小説のことなど」227頁。

等の照明を与えずに、小説を閉じる。読後、読者をもその語り手と共に、一種の謎めいた気持の中にとり残させる。——それは一篇の小さな心理小説でありながら、普通の心理小説家がそれをするようには、娘の心理の裏側に読者を引っ張って行かない。常に光線は「私」の側からのみ投ぜられている。——そういう気まぐれな思いつきで、私はその娘の幻像[「イメージ」とルビが振られている]を出来るだけ生き生きさせようとしたのだ¹⁷。

そしてこのあとに、『聖家族』をめぐる最初の引用箇所が続くのである。

2. 心理小説における人物への「支配」

『麦藁帽子』におけるこのような意図と、『聖家族』における意図とは「反対」の関係であると堀は言う。それはどういう意味だろうか。

端的に明らかな対照は、『聖家族』においては「頭上から何処からともなく」投げられていた「光線」が、『麦藁帽子』では語り手の「私」の側からのみ投ぜられている、ということだろう。この光源の移動と、それに伴う垂直的な視線から水平的な視線への移行は、ここで言われている「光線」が、小説の作者に人物の把握と（読者への）提示を可能にするものであることに鑑みれば、作者と人物との関係の変化を示していると見て差し支えないと思われる。『聖家族』の作者は、自身の小説世界において人物を俯瞰的に捉え、操作し、統御しているのだが、『麦藁帽子』の作者は、そうした俯瞰的な操作、統御の主体であることを放棄している。

この変化はかならずしも決定的なものではなく、人物の「頭上」から、彼らと同じ目線の高さにいる「私」（語り手）へと移動した光源は、今度は人物の内側へとさらに移動することになるだろう¹⁸。自らの人物について「私」（語り手）の心のなかに独特な屈折をして入ってきた幻像[ルビ「イメージ」]に過ぎなかった¹⁹と述べる堀の口吻には謙遜が滲んでいるように感じられなくもないが、仮にこの言述が自信の裏返しであったとしても、堀が自身の手になる「幻像」に飽き足りなく感じていることは確かである。

とはいえ、堀の制作の技法のその後の深化を追うことが本論文の目的ではない。今私たちが前にしているテキストに即して重要なのは、『麦藁帽子』においては、人物はたとえ「幻像」にすぎないとしても、「普通の心理小説家」の作品には期待できない「生き生き」とした動きを与えられているということだろう。このことが意味しているのは、「普通の心理小説家」の描く人物は、言わば死んでいるということに他ならない。「心理の裏側」を読者に開示してみせることで、「一種の謎めいた気持」は解消されてしまう。

¹⁷ 堀「小説のことなど」228頁。

¹⁸ 以下の論文で指摘されている。猪熊雄治「堀辰雄「小説のことなど」以後：モーリアック受容の問題」『上智大学国文学論集』第11号、1978年、39-55頁（とくに49-51頁）。

¹⁹ 堀「小説のことなど」228頁。

だが、「普通の心理小説家」とは誰のことだろうか。それは定かではないが、「小説のことなど」において、またそれ以外の堀のエッセイにおいてもしばしば言及される卓抜な心理小説家といえ、ラディゲを描いてない。二人の人物の対話という形式をとったエッセイ「ヴェランダにて」には、ラディゲの『ドルジェル伯の舞踏会』にかんする次の記述がある。

あの小説の唯一の欠点は、あまりにラジィゲが自分の作中人物を支配しすぎていることだ。モオリアックを読んだあとなどではそれが特に目立つ。モオリアックはむしろ反対に自分がその作中人物に支配されることを好む。いつのまにか作中人物が彼らの裡にある運命曲線を一人でずんずん辿り出す。作家はただそれについて行くだけになる。作中人物が生々としてくればくるほど、ますます彼等は作家の云うことをきかなくなるものだ。しまいには作家をまるで思いがけないようなところまで引っばって行ってしまう。それは作家にとっては大成功だ²⁰。

1936年に書かれたこの一節は、その3年後にモオリアックに批判的な立場から書かれたサルトルの「フランソワ・モオリアック氏と自由」を想起させもするが、このテキストには最後に立ち戻ることにしよう。この未来の記述（「小説のことなど」は1934年の初出であるので）を補助線として『麦藁帽子』についての先の述懐を振り返ってみると、『聖家族』に『ドルジェル伯の舞踏会』が重なってくる。『聖家族』執筆時の堀は、俯瞰的な地点からの人物に対する操作と統御を志向していた点で「作中人物を支配しすぎた」ラディゲと同じ轍を踏んでいた——そう仄めかすものとして、先の述懐は読めるのである。この読み方が妥当であるとするれば、「小説のことなど」は、ラディゲへの傾倒の下にあった堀が、もう一段階深い境地に達する足がかりをモオリアックの小説論のうちに認めたことを物語っていることになる。

言うまでもないことだが、堀がラディゲへの傾倒を脱しようとしていたとして、そのことは、堀がラディゲを重要な作家と考えていなかったということを意味しているわけではない。別のエッセイで、堀はこうも書いている。「僕がラジィゲの小説を読んで最も深く感動したところは、それが純粹の小説であることにある。即ち、その中で作者は少しも告白をしていないのだ」²¹。『ドルジェル伯の舞踏会』は作者の告白ではない。そこにあるのはただ「露骨なくらいの心理解剖」²²のみであり、それゆえラディゲは一般には「乾燥」していると評されがちなのだが、堀はそこにラディゲの「羞恥」を見てとっている。「乾燥は彼の表側であり、羞恥は彼の裏側なのだ [傍点原文]」²³。「表側」と「裏側」との相剋によって定義されるこうした小説のありようは、『小説家と作中人物』における「作家から切り離され

²⁰ 堀「ヴェランダにて」244頁。

²¹ 堀「レエモン ラジィゲ」212頁。

²² 同上。

²³ 堀「レエモン ラジィゲ」213頁。

た」「割れ目」のない「全体」としての作品という観念に一致している。その意味ではラディゲこそ、堀の範とすべき作家なのである。

したがって、「ヴェランダにて」の対話者がラディゲの「欠点」と呼んだものは、堀にあっては、ラディゲの小説自体が体現する理想に照らした欠点ではなく、別の規範の下で見られた欠点である。「小説のことなど」が、後半、フランス小説とロシア小説の対比という非常に大きな枠組みを、今度は同じモーリアックの『小説』から借りたうえで、ラディゲをドストエフスキーの傍らに置いているのはそのためである。堀の訳になる『小説』からの引用で、この枠組みを確認しておこう。

仏蘭西小説の伝統を否定せずに、それを英吉利や露西亜の作家——ことにドストエフスキイを受け入れることによって豊富にすること。われわれの主人公に、生きた人間の不合理、不確かさ、複雑さを与えること、と同時にわれわれ民族の天性に従って、構成し、秩序づけること²⁴。

これに続けて、「その二つの欲求の間の葛藤こそ、彼等仏蘭西作家の解決すべき唯一のものではないかと問題を提出している」²⁵と堀はこの論点を要約しているのだが、これは「彼等」のみならず「私達の間でも大いに考えていいことと信ずる」²⁶と堀は言い、その「私達」とは「白痴」とほとんど同等に、ラジィゲの「舞踏会」をも熱愛している人達の謂である²⁷と付け加えている。その「熱愛」が堀に『聖家族』を書かせたことを考え合わせれば、堀がモーリアックの小説論から受け取ったものが『聖家族』以後の小説家としての指針であったと見なすことに、やはり差し支えはないと思われる。

3. 「手のままに」動く駒

ここまでの議論を踏まえて、「小説のことなど」の前半で『聖家族』執筆時の意図が語られるさい、引き合いに出されていた将棋の比喻について考察してみたい。

堀の述べるところによれば、『聖家族』においては、人物を照らし出す「光線」は頭上から降り注ぐよう意図されていたという。すでに見たように、これは、人物に対する作者の垂直的な統御の意志を表すものであり、そのことは、「出来るだけ巧妙に動かそうとした」という記述によっても裏付けられよう。将棋の比喻が出てくるのはこのあとである。「が、それらの人物は私には将棋の駒のようなものだった。あらかじめ駒の動き方が定っていて、その上私の手のままにどうにでも動いてくれたのだ」。

「が」という逆接は、「動かそうとした」という作為性が「動いてくれた」という自動性

²⁴ 堀「小説のことなど」231頁。

²⁵ 堀「小説のことなど」232頁。

²⁶ 堀「小説のことなど」234頁。

²⁷ 同上。

へと転じたことを物語っている。しかもその自動性においては、人物＝駒への統御の意志は、それにとって異質であるはずの駒の動き方を定める規則と衝突することなく、そのうちへ滑らかに吸収されてしまう。再び「ヴェランダにて」を引けば、人物が「作家の云うことをきかなくな」り、「作家をまるで思いがけないようなところまで引っぱって行くことが「作家にとっては大成功」なのだから、『聖家族』における人物が将棋の駒のように無抵抗であったとすれば、それは作家にとって失敗と言うほかない事態だろう。

したがって、この箇所における将棋の比喻は、将棋の駒とそれを動かす者との関係が、人物とそれを動かす作家との関係の、望ましからぬ雛形であることを示すために持ち出されているのだと言える。作家による統御に、人物は抵抗を示さなくてはならない。そうして作家と人物が互いに争って、最終的に人物が勝ちを収めたとき、ようやく作品は「作家から切り離された全体として、世界として、一塊に」なることができる。人物を支配するためにではなく、このように「独特の苦痛」をかけて最終的には人物に支配されるために、作家は人物を統御しにかかるのだと言っても過言ではない。作家が人物をその「光と影の中」に置こうとして投げかける「レンブラント光線」とは、作家のそうした決意のことでなくてなんだろう。その決意は、人物をたんに限なく照らし出す——その心理を微に入り細を穿って描き出す——ことを目指すのではなく、先行研究が指摘するように、「光と影」、すなわち明晰さと不確かさ、合理的なものと不合理なものとの拮抗のうちに人物を在らしめようとするのである²⁸。人物が駒になってしまつては、そうした目論見を達することはできない。

だが、ここで考えてみてもよいと思われるのは、将棋の駒は、それを使って将棋を指す者にとって、本当に抵抗なく「手のままに」動いてくれるものなのだろうか、ということである。将棋やチェスの現実の対局を思い浮かべても、対局者が意図した通りに指せる、指したいように指せるのはむしろ稀なことであるはずだ。それは実際の対局に相手がいるからでもあるだろうが、たとえ独りで駒を動かすのであっても、駒の動き方を含め、遊戯を成立させる規則が駒を動かす者の思考に制約を与える場面など、むしろ頻繁に観察されるのではないかと思われる（将棋であれば、二歩や打ち歩詰め、連続王手の禁止などが、終盤において、しばしば「それしかない」と思われる唯一の収束を導くことを思い起こすとよいだろう）。ソシュールは『一般言語学講義』で言語をチェスになぞらえたが²⁹、あらゆる言語活動（ランガーシュ）は、それがいかに自由に見えたとしても、日本語なら日本語、フランス語ならフランス語という言語（ラング）の統辞法という不変の規則に従っている。将棋やチェスにおいても、その指し手はそもそも規則の制約の下で可能となるのであり、自由に駒が動かせると感じるのは、その制約がときに意識されないこともある、というだけのことだろう。

もっとも、比喻としての将棋が語られているところで、現実の将棋はそれとは異なると言い立てても、あまり生産的ではないかもしれない。このような遠回りをしてまで本論文の筆

²⁸ 以下の論文が、ジッドの『ドストエフスキー論』におけるレンブラントの光線についての記述を踏まえて、そのように解釈している。宮坂康一「堀辰雄におけるジッド「ドストエフスキー論」の受容——論理性と不合理の戦場——」『昭和文学研究』第61巻、2010年、38-50頁（とくに45頁）。

²⁹ Ferdinand de Saussure, *Cours de linguistique générale*, Paris, Éditions Payot & Rivage, 2016.

者が言おうとしているのは、堀が『聖家族』における作家と人物との関係を説明するさいに用いる将棋の比喻がいささか理想的にすぎる、という一事に尽きる。現に小林秀雄は『聖家族』について「むづかしい詰め将棋をなんとかかんとかして詰ましちゃったような小説」と述べたとされており、局面を力でねじ伏せることもありうるという将棋の別の側面がそこでは開示されている。

見落とすことができないのは、小林の比喻は「詰め将棋」である、ということではないだろうか。一般的に言って詰将棋は本将棋以上に作為的と思われることから、小林の評は、素直に読めば『聖家族』が理知的にすぎるくらいありとしたものと見なせる。とすれば、小林と堀はこの小説について見解を同じくしているということになるはずだが、にもかかわらず、堀が「恐らく小林の考えたよりもっと、その比喻はあの小説をうまく説明していた」と言うのは、堀の理解では、『聖家族』は作為的だから理知的なのではなく、その作為性を維持しえず、不合理なものを呼び込めないがゆえに理知的なものにとどまるからである。これは、作家と人物との関係を将棋の比喻で見ることを可能にしている論理が、詰将棋という遊戯の属性とは別のところにある、ということでもある。

このように考えると、堀自身、将棋の多様なあり方に十分意識的だったようにも思えてくる。穿った見方をすれば、小林の評は、堀の小説がある詰将棋を「なんとかかんとかして」詰ましたというときのその力みとは無縁であることを言うために、わざわざ書き込まれていると考えることもできる。駒が「手のままにどうにでも動いてくれ」る状態は、なるほど小林の評に対する反証ともなろう……というのは仮説の域を出ないが、『ドルジェル伯の舞踏会』をめぐる、批評家アルベール・チボーデが、ラディゲのうちにチェスプレイヤーの資質を認める次のような文章を書いていることは、この仮説にとってひとつの支えとなるかもしれない。

本質的なのは、この心理学的なロマネスクの源泉に、抽象化し、図式化し、運動を生み出す驚くべき能力が認められることである。今しがた、私は数学におけるガロワの天賦の才を思い起こした。が、作家は理論家ではなく実践者であり、ラディゲの心理学は私にはむしろ、やはり若くして才能を開花させる計算家やチェスプレイヤーの才を思わせる。プレイヤーの頭のなかにあるのは、進行中の試合の物質的なヴィジョンではなく、そのテーマ、動力の図式、理想的なダイナミズムである。彼は火夫が機械の運動と結婚するように、また、ことばや文体が舌の動きと結婚するように、それらと結婚する。そうやってラディゲは心理学的なチェスを指す。このチェスの試合を、彼は、それ自身では存在しないものの、彼が牽引し、その複雑さを喜びとしている遊戯のなかに存在する、駒の運動として考えているのである³⁰。

³⁰ Albert Thibaudet, *Réflexions sur le roman*, Paris, Gallimard, 1938, p. 218-219.

将棋とチェスはもちろん別の遊戯だが、堀の比喩が遊戯そのものの属性に根ざしていないことはたった今確認した通りである。そこで両者の違いには目を瞑るとすれば、ラディゲを讃えるチボーデの描き出すチェスプレイヤーの姿と、堀が『聖家族』を書いたかつての自分自身に認める将棋指しの姿は、それぞれの盤面を賦活する運動との一体化という点において、不思議なほど似通ってはいないだろうか。

4. チェスと計算

堀の一節とチボーデの一節をともに貫いているのは、小説において駒を動かすとは何を意味しているのか、という問いに他ならない。この問いが、モーリアックに触発された堀自身の小説論を、フランス小説の問題圏へと再び送り返す。それは、堀の一節で将棋の比喩が免れなかったある揺らぎを、同時代のフランスの、小説をめぐる言説が映し出しているということである。

チボーデの一節において「計算家」と「チェスプレイヤー」が並置されていることは、小説家の比喩としての「チェスプレイヤー」が理知的な存在であることを示しているように、同時に、駒への統御があるところで手綱を緩めて、自律した駒の運動にその場を譲ることを示している。というのも、計算はそれ自体理知的な操作だが、ひとたび式が書き起こされるや、その解は自動的に求められるとも言えるからである。ラディゲはチェスの試合を「牽引」するが、その主体的な関与が「物質的なヴィジョン」の背後にある「運動」を捉え、その運動とラディゲを「結婚」させるとき、試合はすでにラディゲの牽引するものではなくなっている。その「心理学的なチェス」において、駒はラディゲに動かされるのではない。ラディゲが駆動した論理に従って、自ら動き出すのである。

1924 年の 8 月に『新フランス評論』に掲載されたチボーデのこの文章は、前年の暮れに『ドルジェル伯の舞踏会』の出版を待たずして亡くなったラディゲの追悼文としての性格を帯びており、それゆえ全体にラディゲを擁護しているような趣もあるのだが、仮にそうであるとして、チボーデが擁護しているのは、生前のラディゲがその有望な担い手と目されていたフランス心理小説の伝統でもあるだろう。その 2 ヶ月後には、アンドレ・ブルトンが『シュルレアリスム宣言』で心理小説への痛烈な批判を展開するのだが、きわめて興味深いことに、その批判のなかでも心理小説はチェスに喩えられている。

作者は何でも性格のせいにし、これが与えられるや、主人公に世界中を遍歴させる。その行動と反応が見事に予見されるこの主人公は、何が起きても、自分を対象とした計算の裏をかくように見えて、実際にはそうならないようにしなくてはならない。人生の波が主人公を攫い、転がし、転落させるように思われたとしても、主人公はいつもこの〈作られた〉人間の型から起き上がる。たとえそれがどんな人間であっても私には凡庸な敵手である以上、私には何の興味も持てない単なるチェスの試合のようなものだ。我慢らないのは、しかじかの指し手についてのあのつまらぬ議論であって、勝ち負けが問題

ではなくなるとすぐ、それは始まる。もしこれが骨折り損の遊戯であって、客観的理性なるものがそれに訴える者にじっさいひどい迷惑をかけているというのであれば、これらの範疇とは手を切ることが望ましいのではないだろうか？³¹

心理小説においてブルトンが標的としているのは、「性格」を重要な因子とする小説世界の構築である。「〈作られた〉人間の型」である「性格」は可塑性を欠いているため、これを与えられた人物は、硬直した、「予見」可能な存在となってしまう。その「裏をかく」ことができないのは、「性格」を変数として代入すれば、あとは自動的な「計算」によって解が導かれるからだろう。「客観的理性」というときの「客観的」には、誰が計算しても同じ答えになるということが含意されている。「性格」にもとづく心理小説はつねにこの客観性を実現するため、生きた人間からはほど遠い「凡庸な敵手」を予定調和的に再生産するばかりとなる。

心理小説に対するチボーデとブルトンの評価の違いは、「計算」の自動性についての両者の立場の違いに起因している。チボーデはそこに、作者が作品の論理と一体化する形での作為性の昇華を見てとっているのに対して、ブルトンはそこに、意外なもの、予想外のものが入り込む余地のないことを問題視している。両者がともに用いているチェスの比喻において、駒はそれを動かす者の手にいかなる抵抗も示さないが、そのことが、チボーデには肯定的に、ブルトンには否定的に捉えられている。ブルトンが人物を「敵手」と呼んでいることに注意しよう。ブルトンにあっては、人物は作者の意のままになる駒ではなく、より敵対的な存在であることが期待されている。それが不可能だからこそ、チェスの比喻は早々に放棄され、テキストは夢の論理に基礎を置く別の制作のモデルを模索していくのである。

1924 年の二つのテキストから読み取れるのは、ラディゲの死をおそらくひとつの契機として、フランスにおいて心理小説の危機が一举に露呈していくさまである。それには、第一次大戦の惨禍による従来の人間観・文学観の問い直しや、フロイトによる無意識の発見など、さまざまな事情がかかわっているが、その原因の解明は本論文の射程をはるかに超えている。ここではただ、危機に瀕した心理小説がチェスの比喻に自らを託したこと、そしてその比喻のうちに、堀辰雄における将棋の比喻と、その揺らぎも含めてほぼ同型の論理構成が見られることのみを、指摘しておきたい。堀のテキストを介して見ると、チボーデとブルトン、それぞれに賭けられているものがよくわかる。それはひとつには、堀がラディゲの影響下に『聖家族』を書くことで、当時心理小説が直面していた問題をその磁場のうちで生きていたためであり、もうひとつには、堀にとって新たな導きの書となったモーリアックの小説論が、心理小説をめぐる 1924 年の攻防の延長上にあるからだろう。とりわけブルトンの心理小説批判を、モーリアックは応答すべきものとして引き受けているように見える。ブルトンが生きた人間を文学のなかに置き直そうとして心理小説の有効性を否定したあとで、モ

³¹ André Breton, *Manifeste du surréalisme*, Paris, Gallimard, idées nrf, 1969, p. 17.

ーリアックはフランス小説の伝統を受け継ぐ者として、『小説』において、心理小説という形式はあくまで保持したまま、そこにドストエフスキーの文学を接続することでそれをなそうとしているからである。

この問題に対する関心をモーリアックは持ち続け、『小説家と作中人物』においては、作家が自らの手になる人物をいかに支配することなく生きさせるかという問いが、そこから立てられている。この問いはサルトルの「フランソワ・モーリアック氏と自由」に引き継がれ、モーリアック自身への批判を惹起することになるのだが、このことは、少なくとも 1930 年代の末までは、心理小説の危機が尾を引いていたことを意味している。堀辰雄もまた、その長い尾のなかで新しい小説を書こうとしていたのである。

おわりに

本論文は、堀辰雄がモーリアックの小説論を主題とする「小説のことなど」において『聖家族』執筆時の意図とその結果を語るさいに用いた将棋の比喩に着目し、その比喩が、同時代のフランスにおける心理小説の危機の様相を思わぬ仕方では映し出していることを明らかにしたものである。堀における将棋の比喩、より正確に言って将棋の駒を動かすという比喩は、作家と人物とのあるべき緊張関係の不在という、堀にとって否定的であるはずの事態を指し示していた。しかし、見方を変えればその事態は肯定的なものでもありえ、そうした両義性が堀の比喩を特徴づけていた。この両義性を、チボーデとブルトンの 1924 年のテキストにも読み取ることで、本論文の目的は達せられた。

ひとまず筆を置くにあたって、今後の展望を記しておきたい。『シュルレアリスム宣言』でブルトンが糾弾した心理小説の「型 (type)」は、モーリアックにとって乗り越えるべきものであると同時に、継承していかざるを得ないフランス小説の遺産でもあった。それは何よりもバルザックの遺産であり、『小説』ではこのバルザックの「型」について、「全体が唯一の情熱に要約される存在」³²と説明されている。時代との接点を見失ってしまったとも考えられていたこの遺産は、モーリアックのみならず、同時代の書き手たちにどのように受け止められ、またどのような営為のうちにおのれの場所を再び見出していったのか。考えられる議論の端緒のうちから一例を挙げるとすれば、「フランソワ・モーリアック氏と自由」には、「彼 [モーリアック] は書く前に人物の本質を捏造する」³³との一節があり、その非難の当否は措くとして、「本質」と「実存」をめぐる特有の文脈のなかでこの遺産が捉え直されていることが目を引く。これを起点として、本論文で考察した心理小説の問題をもう少し掘り下げてみたい。

³² François Mauriac, *Le Roman*, Paris, L'Artisan du Livre, 1928, p. 48.

³³ Jean-Paul Sartre, « M. François Mauriac et la liberté » dans *Critiques littéraires, Situations, I*, Gallimard, « folio », 2020, p. 43.

執筆者紹介（掲載順）

川村 明日香（KAWAMURA, Asuka）

言語文化研究科 博士後期課程修了

北村 卓（KITAMURA, Takashi）

言語文化研究科 名誉教授

サラニョン バンジャマン（SALAGNON, Benjamin）

人文学研究科言語文化学専攻 特任准教授

篠原 学（SHINOHARA, Manabu）

人文学研究科外国学専攻 講師

（2024 年 4 月現在）

言語文化共同研究プロジェクト 2023

表象と文化 XXI

2024 年 5 月 31 日 発行

編集発行者

大阪大学大学院人文学研究科言語文化学専攻