



Title	〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』 : 「夜の海の旅」の反復をめぐって
Author(s)	渡辺, 克昭
Citation	大阪外大英米研究. 1994, 19, p. 187-213
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/99176
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

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

The University of Osaka

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』 — 「夜の海の旅」の反復をめぐる —

渡 辺 克 昭

I

ジョン・バースの『ビックリハウスの迷い子』(*Lost in the Funhouse*, 1968) は、前置きとなる「作者の覚え書き」によれば、通常の短編集や選集ではなく、十四編の物語群から成る「シリーズ」であり、「『同時に』、そしてここに配列されているように受容されるべく意図されている」¹⁾ という。この作品集が、何よりも技巧の粋を凝らした構造を備えた〈書物〉として一個の宇宙を構成しており、読者を限り無く幻惑する〈ビックリハウス〉として機能する仕掛けになっていることは明らかである。作品群の構成一つを取ってみても、『ビックリハウス』は、無限を表すがゆえに、作者自身が「結構な神話的な数」²⁾ であるとする「七」という数を基軸に、合わせ鏡のように展開していることがわかる。

作品と同名の短編「ビックリハウスの迷い子」は、作品全体のちょうど折り返し地点の七番目に位置し、その物語の結末で、それまでの主人公と目されるアンブローズは、鏡の迷路の中に自己喪失し、今度は自分が「複雑精巧を極めたビックリハウス」の「秘密の操作係り」(97) に変身する決意をする。そして、彼が作品から失踪した後の八番目以降の物語では、あたかもそれまでの構造を反転して繰り返すかのように、アンブローズとおぼしき作家の創作過程における悪戦苦闘ぶりが、神話的モチーフと絡みながら前景化されることになる。「メラネウス譚」では、章番号とその章で進行する物語のレベルの数が、ぴったりと符合するように目論まれており、第一章から第

七章へと進むにつれて、引用符も一重から七重に重層化し、やがて七重からまた元の一重へと引用符が外れていくとともに、章番号も減少していく。最後の物語「無名抄」も、ヘッドピースとテイルピースに挟まれた七つの章より構成されている。さらに第二版からは、巻末に「七つの追加的な作者の覚え書き」が添えられ、前掲の「覚え書き」とテキストに注釈が加えられている。

また、作品の冒頭に位置する「フレイム・テイル」では、作品が総体として織りなす錯綜した、しかし整然とした構造を明確に提示する基本モデルともいべき「メビウスの輪」の制作が読者に指示される。読者はそのページの右端を切り取り、「昔々、お話がありまして、そのお話の始まりというのが、昔々、お話がありまして…」という文句が両面に渡って印刷された紙片をねじって、表裏が際限なく循環していく円環「メビウスの輪」を作ることになる。この「フレイム・テイル」は、メタフィクションである『ビックリハウスの迷い子』の作品構造を、さらにメタ的に明示して見せる「枠組みの物語」であるが、そこからは物語の内容そのものは完全に欠落している。作者の指示に基づいて文字通りテキストを裁断して「メビウスの輪」を手に入れた読者は、言わば〈ビックリハウス〉の入り口で、空白の見取り図を模した切符を手にして、出口のない円環の迷路へと足を踏み入れるのである。

変幻自在に反転しながら、無限に拡大と後退を繰り返すこのような円環構造が、ある意味で悪しき円環であり、枯渇し行き詰まった現代文学が入り込んでしまった袋小路のメタファーとなっていることは疑う余地がない。だが、現代文学のマニフェストとでも言うべき「尽きの文学」³⁾ で力説しているように、バースの戦略が、現代作家のそのような創作をめぐる閉塞状態それ自体を逆手に取ることによってテーマ化し、創造力を活性化するところにあるとすれば、『ビックリハウス』はまさしくその可能性を究極まで追及した「補給の文学」の実践であったのである。『金曜日の本』においてバースは、この作品の目指すところを次のように述べている。

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

Third, one objective of most of these stories—the most important to me—is to try whether different kinds of artistical felt ultimacies and cul-de-sacs can be employed against themselves to do valid new work: whether disabling contradictions, for example, can be escalated or exacerbated into enabling paradoxes.⁴⁾

ここに『ビックリハウスの迷い子』は、枯渇し尽くした文学が自ら再生を図るために、自らに仕掛けた〈祝祭としての文学〉という性質を帯びてくる。だが、この〈祝祭〉は、バフチーンが論じた豊饒なラブレ的カーニバルを、ポストモダニズム文学の中にそのまま移植することによって、語り尽くされ疲弊した文学の蘇生を図ろうとしたものではない。カーニバルに依拠しつつも、パースは、およそカーニバル的な特質とは相容れない、自意識が生み出した悪夢の連鎖から成る閉塞したフィクションの館〈ビックリハウス〉を創造することによって、メタレヴェルでの〈祝祭〉を試みたのである。その結果、この作品では、自意識によって悪夢と化した祝祭、あるいはカーニバル世界の呪わしい陰画というべき世界を次々とペイジェントの出し物のように演出することで、逆説的に、創造力を再生する〈祝祭〉が虚構として完成されるのである。

カーニバルが広大な広場で全民衆を巻き込んで、再生のためにあらゆるものを転倒し、肉体的下層へ引きずり降ろし、格下げする装置であるとすれば、⁵⁾ 〈ビックリハウス〉の世界は、さかしまのカーニバルに他ならない。それは、メタレヴェルで創作行為そのものを異化し祝祭化しようとしているので、生殖、消化、排泄といった祝祭の肉体的なグロテスク・リアリズムとは対照的に、人工的な密室のなかで孤立した自意識が、限り無く拡大し自己増殖を繰り返す精神的なグロテスク・リアリズムによって特徴づけられる。そのような解体した祝祭においては、本来の祝祭から生起するはずの多様な人物たちのポリフォニックな肉声は、孤独な自意識の絶え間ない反響に取って代わられる。そして、祝祭での再生の前提となる根源的なカオスへの回帰

は、再生の糸口を見出し得ない自意識による存在論的懷疑へと変質する。

「夜の海の旅」は、實際上『ビックリハウスの迷い子』のオープニング・ストーリーであるが、自意識によって悪夢と化した、まさしくそのような〈反〉祝祭を見事に劇化している。そればかりか、読者の意表を突くこの小編は、作品全体に対して中軸となるべき物語の祖型を提供している。つまり、他の物語はすべて何らかのかたちでこの物語と類同性を備え、「夜の海の旅」を繰り返すことになるのである。本論では、この物語の進行に七つのレヴェルでメタファーを見出し、いかにして「夜の海の旅」の多元的かつ多義的な鏡像が反復されることによって『ビックリハウス』の迷路が重層化され、作者、作中人物、作品、読者を相互に巻き込んだメタフィクションを完成させているかを探してみたい。

II

バース作品は、『酔いどれ草の仲買人』(*The Sot-Weed Factor*, 1960) を出版したあたりから、彼の主人公の描く行動の軌跡が、神話における英雄的冒険譚のパターンと符合していることが批評家によって指摘されるようになった。⁶⁾ 作者自身も認めるところとなったこの事実は、彼が『千一夜物語』をこよなく愛読し、『イリアッド』、『オデュッセイア』、『デカメロン』、『話の大海』を始めとして古今東西の〈偉大な物語〉に通暁し、それらの〈物語〉を自分の文学的滋養としてきたことの証しでもある。『金曜日の本』に収められた「ミステリーとトラジディ」で告白しているように、その後彼は、ラグラン、ランク、ユング、キャンベルなどによる、神話的英雄の原型に関する著作を意識的に読み魚った結果、いよいよそのパターンの普遍性を確信するようになり、キャンベルの『千の顔をもつ英雄』に見られる図表を基に、自らそれを明確に図式化することすら試みている。⁷⁾

それによれば、典型的な神話的英雄の行動パターンは、基本的に四つの部分によって等分される円環によって構成される。その円環が、太陽の運行、季

〈反〉祝祭としての『ピックリハウスの迷い子』

節の移り変わり、国家の栄枯盛衰、人間の一生および一日のサイクル、あるいは人間の意識と無意識のありようなどと対応関係にあることは明白であろう。英雄の生涯を表す円環の前半部は、「出発」と「イニシエーション」からなるミステリーの領域であり、後半部は、「帰還」並びに「君臨と死」からなるトラジディの領域となる。この図式において、英雄を英雄たらしめる冒険は、それら二つの領域の両方にまたがって設定されている。円環を四分の一進んだところで、英雄は冒険への入り口を越え、イニシエーションの迷路に足を踏み入れる。やがて円のちょうど半分のところに位置する世界軸で、彼は啓示ないしは反対物の結合を体験し、帰還の道程を経て円周の四分の三の地点で冒険の出口に到達する。

英雄のライフサークルのなかでも、この非日常的な冒険の部分が英雄に神話性を付与することになるが、とりわけ「イニシエーション」における一連の試練は、英雄が再生を果たすための欠くべからざる要素として図式の中核をなす。イニシエーションを求めて英雄は、夜の海を旅したり、地獄の門を通して暗黒の大地へ降下したり、あるいは竜や鯨の腹の中に飲み込まれたりして、迷路や謎や託宣に惑いながら、怪物と戦った挙げ句に得難い宝を手中に収める。ユング心理学の言う「夜の海の旅」⁸⁾が、このようなイニシエーションの総称であり、英雄が恐ろしい怪物の腹に入って真夜中の海の深淵を横断することによって再生を果たすといった、人類共通の再生の心理パターンを投影していることは改めて指摘するまでもない。

ところが、バースの描く「夜の海の旅」は、以上述べたようなイニシエーションの祖型としての「夜の海の旅」を下敷きにしながらも、その旅そのものに疑義を抱き、旅の進行を何とかして阻もうとする語り手＝主人公の自意識に焦点を当てた〈反〉英雄的神話へと変質している。エリアーデの言うように、神話的英雄が経たイニシエーションでの試練と偉業が、祝祭においてしばしば儀式的に再演され、周期的に世界を更新するのに対して、⁹⁾ バースのこの作品の主人公の試練は、そもそも決して繰り返されるべき性質のものではなく、彼は何の啓示も受けることなく、意思とは裏腹に英雄となること

によって自己喪失してしまう。彼は、〈祝祭〉の内側から、自分を祭りの偽りの王へと祭り上げる〈祝祭〉それ自体を呪い、神話を脱構築するにもかかわらず、作品全体を通じて否応無く試練の〈旅〉を反復することになるのである。

この作品の〈反〉英雄性は、此岸から彼岸へ到達する〈夜の海の旅〉が、人間存在の意義を探究する人生の旅を模しながら、メタファーの第一のレベルで、「不本意にも受精を果たすことになる精子の自意識の物語」として意図されていることに端的に見い出される。『オデュッセイア』のような壮大な英雄叙事詩的スケールを備えているはずの〈夜の海の旅〉が、ここでは、英雄には似つかわしくない歪小な精子による、存在をめぐる苦々しく深刻な思索の物語へと転換されている。しかも彼は、自発的に泳ぐことを厭い、流れに身をまかせて様々な思いにふける、およそ精子らしくない不活発な精子である。また、逆説を好む彼の想念は、そのいずれもがアイロニーに満ちており、語りという直線的な時間の流れに抗するがごとく周辺を旋回し、自家撞着を繰り返す。にもかかわらず、この精子は、危険極まりない夜の海の旅をあたかも英雄のように泳ぎ渡り、向こう岸の卵子と結合し受精卵に変身するように運命づけられている。そして、旅の唯一の生存者となるのではないかという予感のもとに、彼は、自分の「世代の語り部」“tale-bearer of a generation” (9)として、この恐ろしく忌むべき旅の「歴史」を自ら記録にとどめようとする。あるいはまた、語り手として呪わしい旅について語り続けることが、テキストにおいて彼の生存を保証し、夜の海の旅というコンテクストにおいて精子としての彼の命脈を保たせる結果となったとも考えられる。

いずれにせよここでは、精子が語る自らの物語という、読者がまず始めに想定するであろう基本的なレベルでのメタファーを視座にして、主人公の語りがどのように展開していくのかを検証してみよう。物語は、「あれや、これや、僕たちの旅について、どの理論が正しいにせよ、僕が話しかける相手は僕自身だ」⁹⁰ という、語り手の自己照射的な言葉をもって始まる。すなわち、これから彼の語る物語は、語り手自身を唯一の聞き手として、虚しく

虚空へ放たれるものであることが示唆される。次いで語り手は、「他人に対するごとく、僕自身に対して、僕たちの過去、僕たちの状態をありのままに述べ、僕の密かな希望を口外し、そのために沈んでも構わない」(3)と宣言する。そこから展開される彼の思索はおおよそ次のような四つの部分から成り立っている。

〈1〉夜の海の旅をめぐる疑義

物語を語るにあたって、彼はまず、自分が身を委ねるこの夜の海の旅は、そもそも自分が創り出した作り話なのではないかと、自分の存在と旅の関係を逆転させかねない問いを自らに突きつける。夜の海の旅は虚構か、現実か、はたまた夢なのだろうか。自分は実在かそれとも非実在なのだろうか。実在するとすれば何者なのか。「形質」「heritage」なのだろうか、それともそれを運ぶ「容れ物」「vessel」なのだろうかという具合に、疑問はまた新たな疑問を生んでいく。しかしながら、彼の本質を規定するこれらの相矛盾する命題はある意味ですべて同時に成立することが可能であり、彼の脆弱で曖昧な実体はさらに不可解なものになっていく。

次に、究極的に我らはなぜ、何億という数をなして一斉に先へ先へと、否応なく泳ぎ続けているのだろうかという疑問をめぐる、巷で囁かれているいくつかの仮説が順に検証されていくが、それらはことごとく偽りとして退けられる。すなわち、創造主がある目標に向かって放出したがゆえに我らは泳ぐことになったのだという創造起源説は、創造主の意図が計り知れない以上何ら意味をなさない。逆に、光輝く「向こう岸」に到達して、形質を渡すという使命を果たすために泳ぐという目的到達説は、誰の形質を誰へ渡すのか、そして「向こう岸」に到達したら旅はどうなるのかという、次なる疑問に答えることができないならば論拠を欠く。また、純粹に泳ぐことが我らの喜びであり、泳ぐような体形をしているからという身体機能説は、泳ぎが巧く、一心不乱に泳ぐ者が皆次々に溺れていくという事実と矛盾をきたす。さらに、「適者生存」説も類語反復を犯しているに過ぎず、個人の資質とは無関係に全くの偶然によって泳ぎ手の運命は左右されるとしてこれも退けられ

る。最後に、「愛」に駆りたてられて我らは泳ぐのだというもっともらしい説に関しては、「愛」も「向こう岸」も想像の域を出ないのではないかという反駁がなされる。このように、彼の一連の思索は、互いに反発し打ち消し合いながら、何の帰結も得られないまま、ウロボロスの自分自身を飲み込んで議論の始点である疑問へと再び回帰する。

では、泳ぎ続ける究極的な理由が不可知である以上、泳ぐのをやめて溺れ死ぬか、それとも訳もなくひたすら泳ぎ続けるかという実存的な二者択一を迫られることになるが、トッド・アンドリュースやジェイコブ・ホーナーと同様に、¹⁰⁾ 語り手にとってはそのいずれの選択も受け入れ難い。そして彼は、ひたすら泳ぐ仲間を時々羨みながらも、適宜泳ぎを中断してこのように夜の海の旅の本質についての瞑想に耽らざるを得ない。しかしながら、またその間の休息が体力の消耗を防ぎ、泳ぐのに懐疑的なこの精子は、かえって泳ぎ続けることができるという逆説が生じるのである。

〈2〉創造主の実存とその意図について

ここでは、語り手は自分の所見を直接述べるのではなく、物語の中程で、今は亡きあるシニカルな仲間による創造主をめぐる様々な奇想天外な言説を回顧し、それを彼が再現するという間接的なかたちをとっている。皆の嘲笑の的となったこの道化じみた仲間は、神をも恐れぬ荒唐無稽な言動が災いしたのか定かではないが、旅が始まると真っ先に死亡したと推定される。だが語り手は、物語も佳境に入ったところで「僕は実は、溺死したあの友人にほかならないと思うこともある」(10)と不意に漏らし、三人称で指示されるこの仲間は、実は幻想が生み出した語り手自身の分身であった可能性を暗示している。

いずれにしても、斑気なこの仲間の直感的な洞察は、彼の気分と相まって常に揺れ動き、絶対的な他者である創造主に関する多分に哲学的で多彩な言説が次々に提示されていく。彼によれば、基本的に創造主は実在することは実在する。だが彼は、創造主が自分たち泳ぎ手たちの存在すら意識していないと主張するかと思えば、またある時には、創造主はそれには気づいてはい

るがこちらの実存には無頓着であると言う。そうかと思えば彼は、創造主は何らかの理由で泳ぎ手が彼岸に到達するのを是が非でも妨げ、抹殺しようとする仇敵であると公言してはばからない。創造主は尾も無く泳ぐことすらできない化け物かかもしれず、愚かで悪意に満ちた途方もない夢想家であり、自分たち泳ぎ手を夜の海へ放り出した動機さえいかがわしいと彼は推論する。そればかりか、創造主は生涯に何千という数の夜の海を生み出し、それぞれの海には彼らと同じように別の泳ぎ手たちが存在する可能性も存在する。そこで彼は、創造主の一生を通じて、ある一人の泳ぎ手が彼岸に到達し不滅性を獲得するおおよその確率を算出してみる。だが、創造主の生殖能力は泳ぎ手の遊泳能力と同様に千差万別であり、それは創造主の道徳的資質や、ひいては泳ぎ手の資質とも相関関係がないであろうと推論する。

このように、語り手の住む夜の海の旅は、この仲間の精子の半ば滑稽で半ば真剣な夢によって、一回限りの唯一の現実としての絶対性を次第に失い、創造主の生涯において何度も反復される類型として相対化されていく。また、泳ぎ手との対比によって創造主を指定することは、彼らの創造主の精神的背丈を下げてその絶対的な地位を無化するのみならず、両者の関係を逆転させる発想さえ可能にする。ある時は、創造主という存在と泳ぎ手という存在が無限に互いを生み出し合いながら、「永遠の命の鎖」“immortality-chain”(9)を形成しているという仮説が披露される。かと思えば今度は、ある特定の創造主はより大きな次元の「創造主」によって生み出された「泳ぎ手」に相当し、その「創造主」もさらなる『創造主』によって生み出された『泳ぎ手』に相当するということに、両者の包摂関係は多次元に渡る入れ子構造として説明される。¹²⁾ この宇宙観によれば、絶対的なものは何ら存在せず、空間と時の経過さえもが相対化される。

以上のような、創造主と泳ぎ手に関する多次元論的な省察は、その奇抜さにもかかわらず、旅が進むにつれて奇妙な懐かしさと迫真性をもって語り手の心を捕らえる。それらは、夭折した仲間の取るに足らない戯言という偽装を施されているが、実は語り手の意識の深層で生起した自意識的な対話を書

き綴ったものと考えてよい。だが、究極的に背後でこの仲間の精子を操って、いかにも訳知り顔で、語り手が知り得ない夜の海の旅の秘密を様々なかたちで開示してみせたのは作者に他ならない。語り手が創造主について語ろうとする時、彼の創造主である作者は、この仲間の精子という死亡した人物の姿を借りて語り手に無断でテキストの中へ潜り込み、自らが操作する夜の海の旅のからくりを戯れに解説してみせるのである。

〈3〉「彼女」との邂逅をめぐる思索

その間にも、度重なる試練に耐えかねて続々と脱落していく仲間たちを尻目に、語り手の旅は順調に進み、やがて彼の周りの海流に微妙な変化が生じる。海の塩分が徐々に薄くなり、風は凪ぎ、上流から誘いかけるような甘い歌声が聞こえるようになる。それは語り手に、既に老いて変調をきたした自分の感覚が生み出した幻想ではないかという疑念を呼び起こす。そればかりか彼は、自分こそが旅の始まりに溺れ死んだのであって、今は死の深淵から見果てぬ夜の海の旅を思い描いているに過ぎないのではないかと疑いさえする。その一方で彼は、紛れもなく自分が「彼女」とでも呼ぶべき巨大な存在に引き寄せられ、間もなくそれと遭遇するという予感に襲われる。そこでまた、あの仲間が神秘的な「彼女」について述べた逆説じみた哲学的な考察が新たに想起され引用される。彼の私見によれば、「彼女」は彼らと全く異質な球体でありながら彼らの補完物であり、それ自体自立していながら彼らとの出会いに完全に依存しているという。そして、「彼女」と巡り会うことは、「同時に旅の終わりであり、中間地点であり、また出発点であり」(10)、それはすなわち彼らの「死を、救済を、復活を」(10)意味するという。さらに彼は、創造主と相互補完性を持つもう一つの創造者として「彼女」を捉え、前者が海と泳ぎ手を創る「運命」“destiny”の役割を果たすとすれば、後者は海を容れる夜を創り、旅の終わりまで待っている「目的地」“destination”に他ならないと明察する。

そこで必然的に、仲間の泳ぎ手の洞察は、いよいよ旅の「目的」そのものを把握することへと向けられる。旅の終わりは、「〈完成〉、〈変容〉、〈反

〈反〉祝祭としての『ピックリハウスの迷い子』

対物の結合〉、〈範疇の超克〉」(11)といった抽象的な概念としてまず言語化される。しかる後に彼は、その可能性は著しく低いものの、泳ぎ手の一人が夜の海の旅を完遂し、最終的には「彼女」と合体して「英雄」になる運命にあるかもしれないと予言する。それについて語り手は、仲間の泳ぎ手の洞察の論拠と動機を語りながらも、この神話に魅せられる。だが、この友人にしたところで、「〈彼女〉と〈英雄〉、〈彼岸〉と〈泳ぎ手〉が互いの本質を融合させて、そのいずれでもあり、いずれでもないものになった後、どうなるのかは予測し難い」(11)のである。ここに至ってすべての疑問は、旅の終焉とともに夜の海の旅の記憶は失われてしまうのではないかという難題へと収斂される。もし首尾よく旅を終えた後で、旅の記憶が完全に剥ぎ取られるとすれば、英雄の成し遂げた不滅性は案外つまらないものでしかない。仲間の泳ぎ手によれば、旅の始まりと同時に自ら命を断って参加を拒む者こそ英雄であり、あるいは旅の終わりにおいて「〈彼女〉の差し出す『不滅性』を拒絶し、そのようにして少なくとも、ひとまわりの大惨事に終止符を打つ泳ぎ手」(11)こそ英雄のなかの英雄なのである。これを最後に仲間の精子は、あたかもこの言葉を遺言として語り手に託すかのように、語りから姿を消す。

〈4〉最期の懇願

やがて語り手の旅は最終段階を迎える。辛うじて生き残っていた者たちも最後の大波に飲み込まれて海の藻屑と消え、彼自身の疲労も極限に達し、命運が尽きたかと思われたまさにその瞬間、不思議なことに海が一瞬のうちに静まり、潮の流れが変わる。それと同時に、暖かくやさしい流れが心地よく彼を包み込み、彼方へと運んでいく。安堵してそれに身を委ねる彼は歓喜すら覚えるが、これが「彼女」の仕業であり、甘く囁きかける「彼女」の魔法によって誘惑された自分が既に変質しつつあることに気づく。そこで、唯一の生存者として「彼女」との交接が目前に迫ったことを悟った彼は、自分がこれからまさしく変身しようとする未知の存在である「君」へ、必死の交信を試みる。ここで語り手は、自分が今は亡き仲間によってはかない希望の実現を託されたように、今度は自分の化身である受精卵の「君」にそれを委託

しようとする。公の遺伝形質と共に、何よりも彼が遺贈したいのは、これまでの恐ろしい旅の個人的な記憶、すなわちこのテキストそのものである。いかにそれが変形され曲解され読み換えられようとも、彼は、「君」がわずかなりともそれを保持し体現してくれることを願う。そして彼は、「彼女」のなかへと身を沈める瞬間まで叫びながら、テキストに書き込む。「誰であれ、これらの想いをこだます者たちよ、もっと勇気を持て。それらを生み出した私よりも。夜の海の旅を断ち切るのだ。もうやめるのだ」(13)。次の瞬間、その声は「愛！愛！愛！」という受胎の歓声によってかき消され、物語はそこで事切れている。

III

作品「夜の海の旅」は、メタファーの表層レヴェルにおいて、以上のように「精子の自意識の物語」として創造され、¹³⁾ 専らそのように読まれてきたのであるが、このテキストを『ビックリハウスの迷い子』というコンテキストのなかへ差し戻してみると、たちどころに他の物語と共鳴し合い、〈夜の海の旅〉のメタファーが表層から深層へ向かってさらに何重にも拡大増殖していく。本論では、『ビックリハウス』を特徴づけている物語の創作過程の物語というメタフィクショナルな観点から、今一度この小編を逆照射して、いかなる「泳ぎ手」が多様な次元において、それぞれの「夜の海の旅」を経て、「彼女」なる存在と邂逅するのかを再検討してみたい。

そこでまず、『ビックリハウスの迷い子』に収められた他の物語との関連から論じるとすれば、作品「夜の海の旅」は、物語群の先導役を務めるだけでなく、シリーズ全体に渡る、さらに大きな〈物語〉が胚胎する過程の物語であったと言える。あるいは、作品そのものを主体とみなせば、「文学作品の懐胎の状況を作品自体が一人称で語っている」¹⁴⁾ ことになる。いずれにせよ、この作品の語り手が受精卵となることによって、作品集『ビックリハウス』が受胎したことは明らかである。それを裏付けるかのように彼は、次の

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

作品「アンブローズそのしるし」において、再び主人公＝語り手として生まれ変わり、自らの無名性と命名の由来について解説する。さらに、次の「海の便り」では、成長し小学生になったアンブローズ少年の姿が三人称で描かれ、また、七番目の「ビックリハウスの迷い子」には思春期のアンブローズが主人公として再登場する。このように見れば、「夜の海の旅」の完了を契機として、この精子の尻尾である“tail”が、彼の成長の物語である“tale”へと変容したことはまず疑う余地のないところであろう。

ところで、もし一連のアンブローズの物語が、彼の誕生にまつわる「アンブローズそのしるし」を起点として展開するとすれば、それに先立つ「夜の海の旅」は、彼の成長の物語であるヒストリーが確立する以前の暗闇の世界、つまり混沌として痕跡しか残り得ないプレ・ヒストリーを描いていたことになる。そのような始源的なカオスのなかでは、まだ物語のあらゆる要素が未分化の状態にあり、物語の成立に先立って、最も原初的なかたちの物語の胚種が、ちょうど無数の精子が夜の海を旅するかのように夥しい数をなして作者の脳裏を巡る。それらの大半は、ほとんどの泳ぎ手が彼岸へ到達する前に力尽きてしまうのと同じように、作者の意識に上る前に既に忘却され、しばしば作者にその存在を意識されることすらない。また、かりに作者に意識されたとしても、その多くは語られることもなく未完のまま闇へと葬られていく。だが、「海の便り」において、瓶に詰められた手紙が海を「否応なく漂流して」(55)、アンブローズ少年に発見されたのと同じように、彼を主人公とする物語の胚種が〈夜の海の旅〉を経て偶然にも作者の元へ漂着し、物語の受精は完了するのである。ここで〈旅〉のメタファーを、作品の着想が淘汰され決定される過程から、特定の主人公が模索され発見される過程へと変換しても、このことは、そのまま当てはめることができる。つまり「夜の海の旅」は、創造主である作者が、物語を書くにあたって、作家の工房において数多くの作中人物のストックの中からアンブローズなる人物の祖型を探し当て、物語の主役へと仕立て上げる過程を示唆した物語でもあったのである。

一方、こうして小説の作中人物として永遠の生命を付与されることになっ

た「アンブローズ」という主人公は、あくまでも物語の枠内に閉じ込められ、テキストのうえでしか生きながらえることのできないペイパー・パースンに他ならない。¹⁵⁾ 夜の海をさ迷い続ける精子は、このような「紙人間」の隠喩でもある。彼は見知らぬ作者の手を既に離れ、これから未知の読者と遭遇するまで一種の真空状態にあり、作中人物という不可思議な自己の存在に関して懐疑的自意識を持ち続ける。「宙ぶらりの男」である彼は、ある程度の自律性を保ちながら、作者の創作と読者の読みの間に生じる時間的、空間的間隙を縫って、自らの人生の意味を求めてテキストの中を彷徨する。ところが、彼がそれを発見するはるか以前に、彼自身はもう既に「創造主」である作者によって作品の中に書き込まれてしまっており、やがて「彼女」である読者との邂逅によって固有の自己を失う運命にある。そこで彼は、読者の読みによって変貌していく将来の自分に対して、ペイパー・パースンとしての固有の彼自身の痕跡を残すようにテキストの内側から懇願するのである。かくして「夜の海の旅」は、テキストに幽閉された「紙人間」が、読者と邂逅するまでの自意識の物語という、新たな意味を帯びることになる。

やがてアンブローズは、「ビックリハウスの迷い子」において、自意識的なペイパー・パースンとしてではなく、文字通り作中人物として主人公らしい役割を演じることになるが、この作品の成り行きは、既に予表として「夜の海の旅」の中に予め示されている。十三歳のアンブローズが、独立記念日の祝日に家族でオーシャン・シティーを訪れ、ビックリハウスの鏡の中へ失踪することは、精子であった頃の彼が夜の海を漂流した原体験を繰り返したものと考えられる。そればかりか、思春期に達したアンブローズは、精子が受精によって本質的に変容したように、作品の結末で重大な変身を遂げることによって、新たな存在として作者から独り立ちを果たそうとする。¹⁶⁾ つまり、彼は、ビックリハウスの迷い子から、精巧に考案されたビックリハウスの操作係へと、言い換えれば、作者によって操られる存在から、作者として物語を操る存在へと思い切った転身を図ろうとするのである。それに先立ち彼は、ビックリハウスという「鏡の迷宮」において物語を紡ぎ続け死に至る

自分の姿を幻視する。

He died telling stories to himself in the dark; years later, when that vast unsuspected area of the funhouse came to light, the first expedition found his skeleton in one of its labyrinthine corridors and mistook it for part of the entertainment. He died of starvation telling himself stories in the dark; but unbeknownst unbeknownst to him, an assistant operator of the funhouse, happening to overhear him, crouched just behind the plywood partition and wrote down his every word (95).

「夜の海の旅」の語り手のように、アンブローズは、ビックリハウスの孤独な暗闇の中で、専ら「自分自身に語りかけ」ながら死を願い死に臨むが、願いは叶えられず、作中人物から物語作者へと転生することによって、図らずも自らの物語を後世に残すことになる。ビックリハウスに一旦入り込んでしまった以上、彼がそこを抜け出す方法は、「夜の海の旅」の場合と同様に、変容を経て自らがその創造主となる以外にはないのである。

He wishes he had never entered the funhouse. But he has. Then he wishes he were dead. But he's not. Therefore he will construct funhouses for others and be their secret operator——though he would rather be among the lovers for whom funhouses are designed (97).

だが、ビックリハウスの「秘密の操作係り」として、物語作者アンブローズが歩む道も決して平坦ではない。彼を当惑させ続けた鏡張りのビックリハウスが、今度は自己照射的な「創作の館」とでも言うべきものへと変貌するからである。

IV

かつて作中人物となる前に悪夢のような「夜の海」を「旅」し、また作中人物としてビックリハウスをさ迷ったように、作家アンブローズは、「創作の館」において悪戦苦闘しながら書けないでいることを「書く」。泳ぎ手である精子が泳ぐことそのものを疑問視しながら夜の海を旅したごとく、アンブローズとおぼしきこの作家は、書き手として書くこと自体を問い直し、物語の創作過程そのものをテーマ化する。そして彼が、書くことについて書くことを呪い、激しい自己嫌悪に陥りながら自意識を克明に書き綴った結果、「ライフ・ストーリー」並びに「無名抄」といったメタフィクショナルな作品の〈受精〉が図らずも完了するのである。¹⁷⁾

「泳ぐ」ことが「書く」ことへと位相転換されたとは言え、「夜の海の旅」の痕跡は、「ライフ・ストーリー」の随所に見られる。前者の語り手が冒頭で「この旅は僕が考え出したものか」(3)と自問したのと同じように、後者の物語の主人公である作家は、まず「自分自身の人生はもしかするとフィクションかもしれない」(116)という疑念を抱く。かの精子が、自分は「器」であるのか「内容」であるのか、あるいはそのいずれでもあるのかと悩んだように、この作家も自意識的な物語を書き進むにつれて、何が自分にとって「器」に相当する“vehicle-situation”であり、何が「内容」に相当する“ground-situation”であるのか判別し難くなる。さらに彼は、「この世は小説」(119)に他ならず、自分は実在の人物というよりはむしろ、作者のペンによって生を受け、フィクションという媒体を介してのみ生命を保つ「虚構の人物」(120)であるという確信を深めていく。それにともない彼は、作中人物を意のままに操る作者の特権を喪失し、自らが一介の作中人物へと転落する。『『作者』は、テキストの言語を産出するのと同じく、テキストの言語によって自分が産出されていることを発見する』¹⁸⁾のである。そして彼は、フィクションの中で作家という役割演技を行う自分自身を、B, C, D... というような複数の変幻自在な作中人物として措定する。

その一方で彼は、書き手である自分をさらに生み出した真の「作者」の存在を意識せざるを得ない。彼が相談を持ちかける文学者仲間であり、バースを思わせるB_____氏が、それらしき存在として暗示されているが、彼がこの「作者」に対して抱く思索は、「夜の海の旅」における精子の「創造主」に対する瞑想とある意味で重なり合う。彼がこの虚構の作品の中に幽閉されているのに対して、彼を創造した「作者」は、「創造主」が様々な「夜の海」をいくつも創造するように、別の多様な物語を創作することが可能であり、彼の「読者」もまた様々な別の物語の読者となることができるのである。

His author could as well tell some other character's tale or some other tale of the same character as the one being told as he himself could in his own character as author; his "reader" could as easily read some other story, would be well advised to; but his own "life" depended absolutely on a particular author's original persistence, thereafter upon some reader's (122).

彼は、言わば「創造主」である「作者」と、「彼女」である「読者」によって完全に生殺与奪の権を握られて、両者の間を浮遊するしかない。「ビックリハウス」の操作係りとなったはずのアンブローズは、ここで再び「夜の海の旅」を繰り返すばかりか、もう一度ビックリハウスの迷い子に逆戻りしたと言ってもよい。彼は、この物語の最後の章で、そこまで読み進んできた読者に「このおぞましいフィクションの内側から」(127)呼び掛け、挑発し、悪態をついた挙げ句、次のような奇妙な結論に到達する。

1) his author was his sole and indefatigable reader; 2) he was in a sense his own author, telling his story to himself, in which case in which case; and/or 3) his reader was not only tireless and shameless but sadistic, masochistic if he was himself (127).

ここで、彼の言うように、彼の「作者」と「読者」と作中人物である彼という三者の間に三角関係と言うべき等式がそれぞれ成り立つとすれば、「作者」も「読者」も、言うなればビックリハウスの鏡に無数に映し出された彼の似姿に他ならない。彼は、自分自身を創作して書くと同時に、それを演じ、読みつつ生きながらえてきたのである。「彼は今、自分がこのような文章を読んでいるか、もしくは創作しているがゆえに、誰かが、このような彼の文章を読んでいるか、もしくは創作していると思えてくるのであった」(128)。そこで、自らの死を望みながら自殺することもできない作中人物として彼は、自らが想定した自画像である「読者」＝「作者」に自分のことを「読み」、「書く」ことを止めてくれるように嘆願する。だが、その望みは達成されず、「夜の海の旅」と同じように物語の結末は、他者である「彼女」との交わりによって訪れる。すなわち、真夜中過ぎに、彼の妻（もしくはフィクションにおいては愛人）とおぼしき人物が、「お誕生日、おめでとう」と言いながら彼を誘惑するために書斎へ入って来たことによって、彼の書いていた物語それ自体も、彼女なる人物の闖入によって否応なく中断される。現実の性交渉が語りに取って代わり、彼がペンを置かざるを得なくなった時、「作者」としての彼も、作中人物である彼も、「読者」である彼もすべて消滅し、この物語が誕生することになる。

「ライフ・ストーリー」が、物語創作過程それ自体をテーマ化した物語であり、「書く」こと自体が作品の完成へと向かう、言わば〈夜の海の旅〉であったとすれば、『ビックリハウスの迷い子』の最後に位置する「無名抄」では、出来上がった物語そのものが、次々に海へと解き放たれ、あてどもなく流浪する物語である。この物語において、祖型としての〈夜の海の旅〉は、様々な物語が、見果てぬ読者を求め群れをなして暗闇を漂流することのメタファーとなっている。九つの葡萄酒甕と共に孤島に流された吟遊詩人は、それらの甕を九人のミュージズと見立て、それぞれの葡萄酒を飲み干す度に、そのインスピレーションにより物語を羊皮紙に書き付け、空になった甕に詰めて海へと流す。語り手であるこの吟遊詩人は、「海に孤独の子らを種蒔き」

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

(193)、物語が広大な海原をさ迷った末、誰かによって回収され、解説されて後世に伝えられることを夢想する。そうかと思えば彼は、自分が流した物語が、誰にも発見されずに海底に埋もれてしまったり、発見されたとしても解説されないのではないかと悲観する。またある時には彼は、自分の書いた物語が、既に誰かによって一度ならず書かれてしまったものではないかと危惧する。いずれにしても、ありとあらゆるジャンルの文学の可能性を模索し尽くした吟遊詩人は、物語の現在において、既に八つの物語を甕に詰め海へ送り出しており、最後に残った甕に詰める物語が枯渇してしまったことに気付く。¹⁹⁾

折しも、島へ葡萄酒甕とおぼしきものが流れ着き、彼は中から羊皮紙に書き付けられた物語らしきものを発見するが、インクは滲み、解説不能であることが判明する。このことは、「海の便り」においてアンブローズが発見した、空白の手紙の漂着を想起させる。語り手は、自分以外にも孤島へ流された吟遊詩人たちが数多く存在し、彼らの手よる物語が夥しい数をなして海を放浪しているのではないかと臆測する。

I had thought myself the only stranded spirit, and had survived by sending messages to whom they might concern; now I began to imagine that the world contained another like myself. Indeed, it might be astrew with islèd souls, become minstrels perforce, and the sea a-clink with literature! (196).

物語の発信者としての吟遊詩人が、一転して他の吟遊詩人の夥しい数の物語の受信者へと変貌し始めるこの瞬間、〈夜の海の旅〉は、物語それ自体が読者と邂逅すべく海を流浪することのメタファーから、読者が未知の物語を解説しようと暗中模索することのメタファーへと容易に逆転し得る。だが、彼の手元へ流れ着いた物語は判読不能であり、物語の送り手と受け手の交信は困難を極める。

しかも、この解説されざる暗号は、「海がいわば、僕自身の種子で僕に受胎させた」（196）物語であり、彼自身が以前に海へ放った物語そのものであった可能性もあながち否定することはできない。吟遊詩人が海へ放った甕が世界を巡り、あるいは島の周りを巡り、再び彼の元へ姿を現したとすれば、詩人は作者であるとともに、既に書かれた自分の作品の唯一の読者でもあることになる。その時われわれは、「夜の海の旅」の冒頭の、「僕が話かける相手は僕自身だ」という、語り手の言葉の残響をここに聞き取ることができる。作品『ビックリハウスの迷い子』の基数である七という数字に因んで、七つの章をヘッドピースとテイルピースで挟んだ「無名抄」というこの作品の構造自体、まだ名も無き精子の形状を模したものといっていよい。「この作品を書いている合間、合間に泳ぎを独習した」（200）というこの吟遊詩人は、『ビックリハウスの迷い子』という長い旅路の果てに、再び精子を思わせるがごとく、「水を掻いたり、休んだり、僕の葡萄酒甕のように漂いながら」（200）、大いなる空白を孕んだ自らの最後の物語を語り、読み、そして生きたのである。

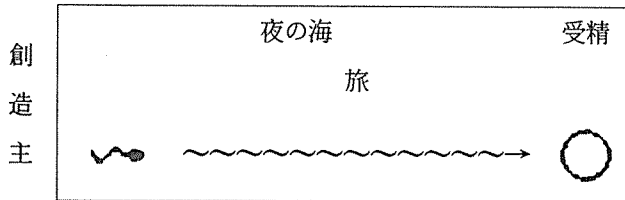
V

『ビックリハウスの迷い子』という作品全体の構造から言えば、ここに来てわれわれはメビウスの輪を一巡したわけであるが、それは単に物語の起点に戻ったことを意味しているのではない。メビウスの輪は単なる円環ではなく、螺旋的に捻じれているのであって、メタファーとしてのある〈夜の海の旅〉が終わるたびに、別の〈夜の海の旅〉へと既に幾度となく反転していたのである。そして、それぞれの〈旅〉が増殖するたびにそれらの間に間テキスト性が生じ、それぞれのテキストは、先行する〈旅〉の位相をずらしながらも互いに共振するのである。

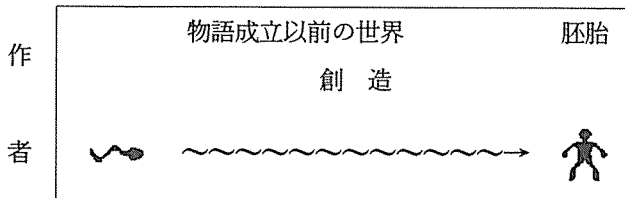
そこで、これまで考察してきたこの重層化した〈旅〉を、七つのレベルで図式化すると次のようになろう。

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

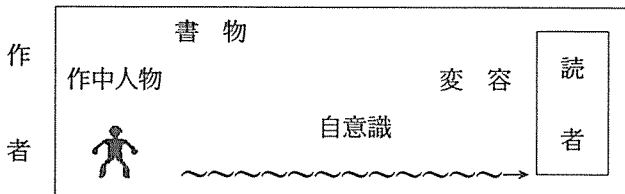
1. 精子が卵子に到達し、受精する物語の隠喩として



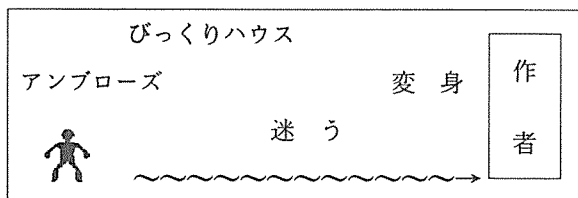
2. 「物語」の胚胎（あるいは主人公決定の過程）の隠喩として



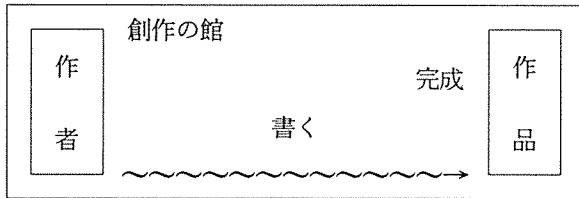
3. 書物に閉じ込められた、ペーパー人間の自意識の物語の隠喩として



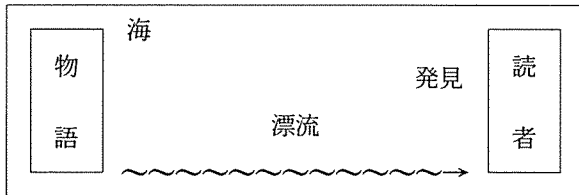
4. 「びっくりハウスの迷い子」のタイポロジーとして



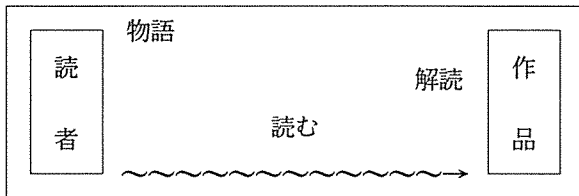
5. 創作過程それ自体を物語化することの隠喩として



6. 瓶に詰められ海に漂う「物語」の旅の隠喩として



7. 「物語」を解釈しようとする読者の営みの隠喩として



図が示すように、「夜の海の旅」のテキストは、『ビックリハウスの迷い子』というコンテキストに置いた時、互いに反射し合い浮遊する自意識が辿る〈旅〉の祖型を提示している。〈夜の海の旅〉は、それぞれのレヴェルにおいて、「精子の卵子への旅」であり、「物語が胚胎する以前のプレ・ヒストリー」であり、「読者との邂逅を前にした作中人物の自意識」であり、「ビックリハウスにおける主人公の失踪」であり、「書けない作者のライフ・ストーリー」であり、「海に流された物語の旅」であり、「作品を読み進む読者の自意識」であったのである。「夜の海の旅」のテキストがこのような重層的な豊饒性を孕んでいるのは、この〈旅〉自体が、文学作品の創造と受容という営みに

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

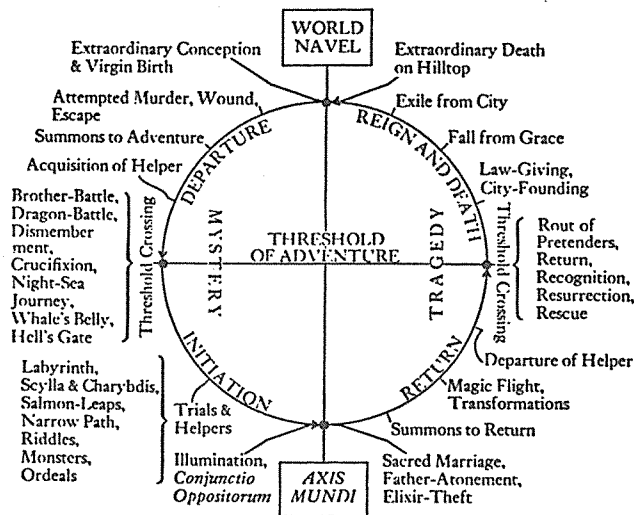
において様々なレベルで展開される自意識的な〈模索〉と、ある種の平行性を帯びているからに他ならない。すなわち、作者、作中人物、作品、読者のそれぞれが、文学をめぐる自ら織りなす複雑かつ不安定な相関関係それ自体を、自意識的に〈模索〉しようとした場合、〈夜の海の旅〉はそれを多元的に表現する有効なメタファーとして機能するのである。

既に見てきたように、それぞれの〈旅〉の意義は、その目的地に到着し変容を遂げることよりもむしろ、その過程で真空の旅を呪い、逡巡し、彷徨し、浮遊するところにある。旅の終着点での変容は、「夜の海の旅」の語り手がいみじくも述べているように、別次元での次の旅の始まりを意味するに過ぎない。だからと言って、それらの〈旅〉を限り無く虚無的で悲観的な退行と考えるべきではない。個々の物語に反響する一見虚ろでモノフォニックな語りは、「シリーズ」全体から見れば、実は、文学を成立させている作者、作中人物、作品、読者が互いに呼び交わす、ポリフォニックで祝祭的な対話として捉えることができる。そのような意味で、この「シリーズ」は、しばしば誤解されるように無限に繰り返される単一の自意識の物語ではなく、異種混合的なディスコースのハイブリッドなのである。しかもそれは単なる混淆や寄せ集めではなく、「芸術的に構成された意図的で意識的なハイブリッド」^[20]なのであり、始源的な宇宙の創造を前提とする潜在性に富む混沌なのである。このように見れば、「創造力を失わせるような矛盾がエスカレートして、あるいは悪化して、かえって創造力を与える逆説」^[21]を成り立たせようとしたバースの戦略は、『ビックリハウスの迷い子』という〈反〉祝祭的宇宙の創造において見事に成功しているのである。

註

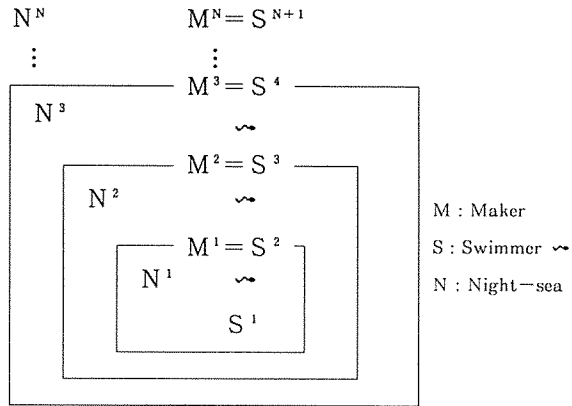
1. John Barth, *Lost in the Funhouse* (New York: Doubleday Anchor, 1988), p. xi. 以下、本文中の引用文の括弧内の頁数はすべてこの版による。
2. John Barth, *The Friday Book: Essays and Other Nonfiction* (New York: G. P. Putnam's Sons, 1984), p. 45.

3. John Barth, "The Literature of Exhaustion," *Atlantic Monthly*, Aug. 1967, pp. 29-34.
4. Barth, *The Friday Book*, p. 79.
5. Mikhail Bakhtin, *Rebels and His World*, trans. Helene Iswolsky (Bloomington: Indiana UP, 1984) の第5章 "The Grotesque Image of the Body and Its Sources," pp. 303-367を参照。
6. David Morrell によれば、バースは、『酔いどれ草の仲買人』の出版後、当時奉職していたペンシルヴァニア州立大学の同僚、Philip Youngによって、Ebenezer Cooke の行動パターンが Lord Raglan の *The Hero* で示された類型と合致するという指摘を受け、さらに Otto Rank や Joseph Campbell の著作に親しむようになったという。David Morrell, *John Barth: An Introduction* (University Park: The Pennsylvania State UP, 1976), p. 60を参照。
7. 『金曜日の本』において、バースは次のような表を提示している。Barth, *The Friday Book*, p. 44.



〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

8. Carl G. Jung, *Aion: Researches into the Phenomenology of the Self*, trans. R. F. C. Hull (London: Routledge & Kegan Paul, 1959), p. 111、並びにC.G.ユング『人間と象徴——無意識の世界』河合隼雄監訳（河出書房新社、1975年）上巻 p.187を参照。
9. これについては、Mircea Eliade, *Myth of the Eternal Return*, trans. Willard R. Trask (Princeton: Princeton UP, 1974) の第1章“Archetype and Repetition,” pp. 3-48が示唆に富む。
10. Barth, *Lost in the Funhouse*, p. 3. 以下、「夜の海の旅」の訳文は、基本的に志村正雄氏訳（白水社『現代アメリカ幻想小説』所収、1973年）による。
11. 例えば、『フローティング・オペラ』においてトッドは、物語の終わりに “There's no final reason for living (or for suicide)” という命題をノートに書き付ける。
12. これを図で示すとすれば、次のようになろう。



13. バースは、敢えてテキスト中に “spermatozoon” という言葉を用いていない。よって本論では、メタファーの第1のレベルで、テキストを「Sperm の自意識の物語」として捉えることにする。
14. 志村正雄「ジョン・バース——語りのメタフィジシャン」『海』（中央公論社、1979年9月）325.

15. 多くのメタフィクションの登場人物は、自分たちが既に書物に書き込まれてしまっており、書物に終身幽閉され、そこから抜け出せないという自意識を持つ。Patricia Waugh が述べているように、「夜の海の旅」の話者は「存在しているとともに存在していない、非－存在の誰か」である。Patricia Waugh, *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* (London: Routledge, 1984), p. 91.
16. Max F. Schulz は、思春期を迎えたアンブローズの性的目覚めと、作家を志そうとする彼の審美的開眼の重層性を指摘したうえで、『ビックリハウスの迷い子』全般に関わる “the dual strands of sexuality and storytelling” の萌芽を「夜の海の旅」に見い出している。Max F. Schulz, *The Muses of John Barth* (Baltimore: The Johns Hopkins UP, 1990) pp. 7-16. なお、この作品における “sex” と “language” の間の密接な相関関係については、既に Charles B. Harris がエリアーデを援用しながら詳細に論じている。Charles B. Harris, *Passionate Virtuosity: The Fiction of John Barth* (Urbana: University of Illinois Press, 1983), pp. 106-126 を参照。
17. 「ライフ・ストーリー」の前に位置する「二つの瞑想」や「タイトル」などの作品群は、作家アンブローズの言わば “abortive” な作品と見なすことができる。「ライフ・ストーリー」を経て「無名抄」に至って、シリーズである作品集『ビックリハウスの迷い子』の受精は究極的に完了する。
18. Waugh, *Metafiction*, p. 133.
19. Schulz は、アンブローズの創作してきた作品の軌跡が、神話、リアリズム、モダニズム、ポストモダニズムという文学の辿った道筋と大体符合することを示唆している。彼によれば、アンブローズと同様に、物語の枯渇に苦悩する吟遊詩人は、神話の新たな語り直しである「無名抄」において “subtly complex, fusions of myth, metafiction, and narrative realism” を実現する。Schulz, *The Muses of John Barth*,

〈反〉祝祭としての『ビックリハウスの迷い子』

p. 15.

20. Mikhail Bakhtin, *The Dialogic Imagination*, trans. Caryl Emerson and Michael Holquist (Austin: University of Texas Press, 1981)

p. 366.

21. Barth, *The Friday Book*, p. 79.

