

『M/Tと森のフシギの物語』：語り方の変換

蘇, 明仙
九州大学大学院比較社会文化学府

<https://doi.org/10.15017/16004>

出版情報 : Comparatio. 5, pp.171-179, 2001-03-20. Society of Comparative Cultural Studies,
Graduate School of Social and Cultural Studies, Kyushu University

バージョン :

権利関係 :



『M/Tと森のフシギの物語』 ―語り方の変換―

蘇 明仙

*

大江健三郎は自分が生まれ育った四国の森の村の神話と伝承、それが孕んでいる「独自の宇宙観、死生観」を書くことにし、いわゆる《神話づくり》に飛び込む。『万延元年のフットボール』（講談社、六七・九）から始まったその作業は『同時代ゲーム』（新潮社、七九・十一）に至って神話としての構造をそなえた物語を完成する。しかし大江自身この小説は読者への橋渡しの役割をなし終えていないとし、『同時代ゲーム』と対をなす長編の執筆に取り組む。その第一稿が『人の世の最後の芝居』で、後に『女族長とトリックスター』にタイトルを変えるなど構想を練るものの、結局未完で終わる。完成をあきらめた理由としては、八〇年代に入って集中的に発表した短・中篇やそれらをしめくくる作品『いかに木を殺すか』を通して、『同時代ゲーム』の補完作業は十分行ったとみるからだと言っている^①。ところが『同時代ゲーム』発表の七年後、『同時代ゲーム』とはほぼ同じ素材やモチーフの小説『M/Tと森のフシギの物語』を発表するのである。

『M/Tと森のフシギの物語』の同時代ライブラリー版の出版に際し、大江はそのあとがきにおいて次のようなことを述べている。

自分にとって、小説とはなにか、書くとはどういうことか、と考えることは、つまり小説の叙法、語り方を発見するためだった。小説をひとつ書きあげようとする瞬間に、こちらを不意撃ちして、危機におちいらせるのがつねだったのは、この語り方は自分にとっていまだ本間に必要な語り方ではない、という発見なのでした。この仮の語り方と、自分が真に発明しなければならなかった語り方とは、まったくちがうものだと考えながら、私は作品を書き終るのがつねだった。むしろそのふたつの語り方の間のズレを模索することで次の小説にむかって行った、というのが実情なのです。そうしたことがもつとも端的にあらわれている作品として、ふたつの小説を示したいと思います。『同

時代ゲーム』と、ほかならぬ『M/Tと森のフシギの物語』^②。

『同時代ゲーム』においては何を書くかが問題であったのが、『M/Tと森のフシギの物語』の段階では『同時代ゲーム』ですで見つけたテーマをどのように書くかが何より肝要なことであったという。そして、そこで「本間に必要な語り方」として採用するのが「聞いたと物語る」文体である。

まず『同時代ゲーム』についてみていくと、この作品に対しては「方法の過剰」により「内容の豊饒を失い、空虚を深めてい」るとか、「理論的説明に終始」していることから「登場人物は猥雑な笑いももっていないし、生まましい肉感ももっていない」^③とか、あるいは「語りつつ語りの不可能性を実演する話法」というような批判の声が高かった。このような否定的評価や大江自身の不満はどこから出たのであろうか。

『同時代ゲーム』はメキシコから日本にいる妹宛の手紙形式となっている。双子の兄妹である「僕」は生まれる前から「在」の神話と歴史を書くこと、妹は「在」の創建者「壊す人」の巫女になることが決められていた。語り手の「僕」は四国のある村の神主である父から書くためのスパルタ教育を受けて育ち、東京の大学で歴史学を専攻した後、メキシコの大学に赴任している。「僕」は彼と妹に運命づけられた仕事に対する重圧感に耐えられず、二人を「村」国家「小宇宙」から、「壊す人」から切り離そうとして、双子の妹「壊す人」の巫女を強姦しようとしたこともある。現在はメキシコ・シテイで、妹の恥毛のカラー・スライドに刺激され、永い間書き始めることを後回しにしてきた村の神話と歴史を、六つの手紙形式で妹宛に書いている。

『同時代ゲーム』の語り手は、妹という一人の人物を指定し彼女に向けて語っていく。とりわけ「われわれの土地の神話と歴史」、「われわれが子供の時分」、「われわれの家族」のような書き方や、「妹よ、……を覚えているだろう」という呼びかけなど、二人きりの記憶をたどっていく語り方は、読者をしてその物語の内容に馴染みにくくしている。二人だけが村共同体のなかで共有している体験、出来事、人物などを喚起させつつ進められる語り方は、語り手が語っていくとする神話と歴史の世界から読者を排除するという逆効果をもたらしているのである。それに加えて、村に伝わる昔からの伝承とその解釈が、メキシコ滞在中と

いう現在の語り手の周辺で起こっている出来事を交差させながら同時進行していることは、「村Ⅱ国家Ⅱ小宇宙」としての村の神話と歴史の読み取りに難渋さを加えている。

これに対して『M/Tと森のフシギの物語』の場合は、「自分の記憶の耳と魂のなかに響きつづける祖母の語り口」をそのまま再現していく形となっている。『同時代ゲーム』と較べると、このような「聞いたと物語る」語り方によって作品の全体像はどのように変化したのだろうか。

まず、昔話風に語っていく語り方の装置変換によって、村の神話と歴史を共有する内なるものではなく、多数の読者も物語の世界に対して懐かしさをもって共感できるようになったことが指摘できる。そして「僕」に神話と歴史を話して聞かせる人が『M/Tと森のフシギの物語』においては父Ⅱ神主ではなく祖母になっており、それがさらに母親へと転移していること。これは父権中心の神話構造から母権へとその軸が変わったことを意味するだろう。

本稿では『M/Tと森のフシギの物語』における、聞いたと「物語る文体」に注目し、語り方における装置の変換が作品世界をどういうふうに変えたのか、また『同時代ゲーム』から『M/Tと森のフシギの物語』を経ることで大江は果たして語り方の問題を解決できたのか、という問いを立て、両作品の比較によって検討していく。

*

『M/Tと森のフシギの物語』を論じる際、大江自身が自作解説で語り方の問題を語っているからか、語り手および語り方に注目する場合が多い。榎原修は大江のいう「物語る文体」を近代的小説によく見る語り方とし、『M/Tと森のフシギの物語』を「新しい小説」というよりは『同時代ゲーム』の「書きかえ」あるいは「再話」と見ている。さらに「神話的な語りからほど遠い、やせた文体」だとし、『同時代ゲーム』に比べて「神話的な語り」から退行していると指摘している。

この文体が特異であると感じられるとしたら、それは、この回想が、この長編の大部分を占めるほどの分量で荒唐無稽な物語を延々と語り続けていること（この間読者の側の判断留保も延々と続いていくこと

になる）、しかもその語りが誰に向けてということなく行われていることにあるといえよう。彼の〈物語〉を保証する回想という形式は、何によって客観的に保証されているのかということである。『同時代ゲーム』では、語り手が妹に向けて書く手紙であるという虚構がそれを保証していたわけだが、『M/T』には、一見したところそうした仕掛けが見当たらないのである。

榎原は、回想の形式で書かれた小説における物語の保証を、語り手が読み手を指定し、その読み手に向けて語っていくところに見つけようとしているが、それは自明なことではないだろう。手紙形式の『同時代ゲーム』のように一人の受け手に向けて語っていく文体の方が、受け手が誰になるかわからない一般多数の読者に向けて語っていくより、伝達構造において客観的だと果たして言えるだろうか。というのは、『同時代ゲーム』の「語りつつ語りの不可能性を実演」してしまう原因の一つが一人向けの手紙形式にあるのではないかと考えられるからである。

フランスの小説家ラクローの『危険な関係』(Les Liaisons Dangereuses, 1782) という書簡体小説を構造分析しているツヴェタン・トドロフによると、言表の発信と受信という過程で行われる言表行為には二つの型の意味作用がある。第一の型は「あらゆる人物とあらゆる手紙について現れ」る「伴示性」で、「起るべくして起る意味作用」であり、第二の型は「特定の人物または特定の手紙についてだけ現れる」「個人的連想」だとする。「接触の皆無としての沈黙と直接的な存在としての話される言葉との中間項」である手紙における「伴示性」はこの二つの関係の度合いによって決まり、ダイナミックに示される。「個人的連想」と呼ばれるもう一つの意味作用は、手紙を書くという行為が語り手（あるいは発信者）にとつては特殊な意味を持っていても、それはある作中人物（あるいは受信者）にしか興味を持たない、社会的なものではない意味である。

手紙が持つ一般的な意味とそれが虚構テクストの手法として使われる際の意味は区別すべきであろうが、一般に手紙は一人の受信者を対象とする私的言表である。手紙形式の小説はその手紙の性質——同一の出来事あるいは同一人物について発信者が多数である場合と、一人の発信者が多様な出来事を語る場合——によって期待できる効果も変わってくる。『同

時代ゲーム』は後者に近い。前者の場合は語り合っている内容や情報から様々な読みが出来るが、語り手が一人だけの、つまり発信者が複数人ではない手紙は、語り手が語っている内容以外の事情を知ることが難しい。それに受信者がよく知っている内容であり、かつその内容が発信者と受信者二人だけの共有する事項、知識、出来事、人物などについて受信者の同意を求めながら語っていくという形の手紙は、その関係の中から読者を排除してしまいがちである。トドロフのいう「個人的連想」としての意味作用の手紙において、発信者と受信者の意味伝達の構造から読者は外されてしまうのである。

谷間の言い伝えを変形・再構築することによって独特な神話をつくり出し、「現実世界をいま生きている人間の行為と想像力をかさねる」という意図が『同時代ゲーム』にあつたであろう。そしてその第一稿としての七つの中篇を「現にいまこの世界に生きて、これを書いている人間のいぶがすべての行間に聞きとれる」ようにするため、全体を統一する仕掛けとして採用されたのが手紙という形式であつた。大江は後に『同時代ゲーム』執筆における困難さが『M/Tと森のフシギの物語』のような「物語る文体」ではなく、叙述体の文体だつたことにあると語っているが、問題は『同時代ゲーム』の六つの手紙が「個人的連想」の意味作用にとどまつたからではないかと考える。

一九八〇年二月清水徹との対談の場で大江は、手紙形式とは「書いている内容とはいちおう無関係に、手紙を書いている相手に対して持っている強い情熱を表現できる」形式で、「この小説は、手紙として語る、その情熱だけをリアリティーにしたいと思つた」と述べているが、その情熱によって虚構テクストとしての手紙は大江のいうリアリティーを獲得したのであるか。一人の相手に向けて一方的に語りかける『同時代ゲーム』の語り手は読者に「半示性」を与え、発信者と受信者の間の意味伝達構造の中に参加させているとは言えない。

語り手が語っている「われわれの土地の神話と歴史」は語り手「僕」と妹にしか興味を持たないような世界として設定されているし、二人だけの世界は読者を排除しており、語り手が語ろうとする神話と歴史の内容に入りにくくしている。そのような表現を取り上げてみると、

・妹よ、きみも覚えていないはずだが、寺の地獄絵のもうひとつの光景

は、おぞましいほど筋骨たくましい鬼どもが、……

・妹よ、きみは三島神社でおこなわれるのが常であつた、オタフクの仮面をかぶり柴を衣装の下に押しこんで巨体をつくりだした踊り手に、子供らがまつわりつくお神楽を覚えていたのだろうか？

・妹よ、われわれが子供の頃、壊す人の食事場とも呼んだ……

・国民学校の大教室でおこなつた、「死人の道」についての報告会を覚えていただろうか？

・われわれが子供の時分、いつも谷間で見ることのできた路上の馬鹿、あるいは狂気いとおなじ生き方をシリメはしていたはずなのだ。

・しかし「犬曳き屋」の犬そのものについては、僕はその温かい背の毛皮をつつこんで、大きい図体を愛撫したことがあつた。妹よ、それはきみも一緒に経験したことはずだ。

・妹よ、きみもまたあの美しい正方形の絵本を覚えているはずだと思ふ。最初のページは山火事の光景で、その多様な赤色の輝きと影は、胸さわぎを引きおこすほどのものだつた。

・太平洋戦争も後半に入つてのことだが、妹よ、きみもその光景を覚えていたにちがいない、……

新しい話題に移るたびに採用している語り方として、一々取り上げられないくらい散在している。すべての事項が「われわれの……」で始まつていて、作り出される二人きりの世界は外部世界が入り込むことを拒む。更に村の神話と歴史は一般多数の読者に開かれた世界としてではなく、その神話時代を営んだ「壊す人」に収斂していく。

壊す人がさらに回復して、かれの意志に立ち、きみの読んでいる手紙を声に出して読み聞かせるように望むことはあるだろうか？ しかし

し僕はいま、格別にそれを惧れてもいないのだ。もし壊す人が、いや、そうではない、そうではなかった！ というとすれば、その瞬間、僕の書いた神話と歴史へのかれの否定をつうじて、真の神話と歴史が提示されたわけなのだから。

妹よ、われわれの土地の神話と歴史の、いまの僕としての最後の手紙をきみにむけて書きながら、しかしこの手紙については、きみに発信のしようがないことを僕は知っているのだ。それでも僕は、きみに対して呼びかけながらこの手紙を書き、きみがきみの脇の、もう相当に大型の犬ほどのものに回復したにちがいない壊す人とともにそれを読むことを期待して、自分を励す。

森に至る斜面の「穴」からキノコのように縮んだ「壊す人」を家に連れてきて再生させた妹が「僕」の手紙を受け取って読むことは、「僕」にとつて妹の膝の上に載せられている犬ほどの大きさまで回復した「壊す人」に読み聞かせてもらいたいという願望に根ざした行為である。つまり「僕」が村の神話と歴史を書く意図は、村の創建者たる「壊す人」にその真偽を判断してもらうためであった。「同時代ゲーム」のように語り手がある特定の人物に向かって語っていく伝達構造における読者は、二人のやりとりを観察することを通してしか参加できない。

*

これに比べて『M/Tと森のフシギの物語』は、祖母の語り口そのままを借りて読者に口語伝承を直接語るように記述していくことで一応神話と歴史の内容を穏やかに伝達可能にしてはいる。というのは、まず『M/Tと森のフシギの物語』では『同時代ゲーム』の「僕」と妹の二人の世界を語っているような「われわれの……」という表現がいっさい消えている。そして日本のどこにでもあり得る昔話のような懐かしさをおびた語り方に変わっている。文体においても『同時代ゲーム』の叙述体・文語体から、祖母と母親の「うましたが」、「うでしたが」という四国地方の方言をそのまま生かし、文末が「です／ます」調で終わる口語体を駆使するなど、読者にやさしく声をかけているような文体に変わって

いる。『同時代ゲーム』の文体に否定的だった井口時男の、『M/Tと森のフシギの物語』についてそこで成就された神話は、「言葉が必ず聞き届けられることへのおだやかな信頼が現れ」ており、また「私たちのよるべなさの思いを掬い取って、ある懐かしい持続の中で憩わせてくれる」という評価も、順調に時間の流れに追っていく昔話風の語り方においてではないか。たとえば、

現に子供のあなたらが火傷をした際に塗る膏薬は、昔のままの大鍋で作ったものですが！ と祖母は話したものです。たまたま僕は、膝の火傷が治ったばかりでした。（六八頁）

いまでも僕の谷間の村では、川魚漁の場合、溺れぬように男と女ふたり一組で川に降りるのです。（八三頁）

サワガニを捕え、茹でて石臼でつぶし、ヤマイモをつなぎにした団子。僕が子供の頃にも祭りなどに食べたものですが、村を建設する若者らと娘たちはそれを毎日の主食にしました。（八四頁）

しかも「体操」する「壊す人」に面とむかうことは避けて、誰もその早い時刻には、山仕事に出て行こうとはしなかったというのです。それは僕が子供の頃にもひとつの習慣に尾を引いていました。夜明け方に雷鳴がとどろくと、—今日は「壊す人」が走っておられる！—といて誰も山仕事を休んだのです。（九六頁）

谷間に投げられた方の耳栓が、湿った土のなかに潜って芽を出した、その「耳栓の木」が僕の家の裏庭の木だというわけです。もう一本の「耳栓の木」は森のなかに、これは巨木といってもいいほどの樹木としてありました。（二六四頁）

祖母は、このにせの祝言にあたっての少女のような花嫁が、リーダーを斬った刀を足頸に受けて傷ついたと話しました。しかも片足の悪い老婆が、谷間の「飲食店」でうどんを湯掻いているのを、あの人こそその花嫁だともいうのでした。（二一八頁）

銘助さんとリスケさんは日がな一日、谷間と「在」から森のきわにまで登って、遊んで廻るようでありました。僕が子供の頃、とくに親しい友達と二人組になつて遊ぶことが重なり、――銘助・リスケのよう！ と大人からかわれたものです。(二三〇頁)

というふうに、語り手と聞き手の共同で創造される昔話の世界において、語りの約束事である相槌を誘い出すような語り方となっている。しかしこのような「聞いたと物語る」昔話風の語り方によって『同時代ゲーム』で構築した神話と歴史のもつメッセージが屈折せずに読者に伝達されているかについては疑問である。

祖母の言い伝えのなかで育ったという大江は、柳田国男の民俗学や山口昌男の文化人類学的解釈を導入し、自身のつくり出す神話に民衆的想像力を喚起し、彼自身の幼児体験を今日のわれわれの問題として再構成していかうとした。つまり大江自身の私的なモチーフを公共のヴィジョンとして提示しようとしたのである。しかし大江自身も認めるように『同時代ゲーム』の語り方では必ずしもそのようなヴィジョンを伝えられたとは言えず、だからこそ語り方を変えることによってその伝達不可能を克服しようとした。「聞いたと物語る文体」によつて『同時代ゲーム』が孕んでいる読解における難解さ乗り越えようとしたのである。しかし『M/Tと森のフシギの物語』を書くことで大江自身は「自由な流露感」を味わったかも知れないが、われわれ読者は『同時代ゲーム』とは違つた別のテーマを読みとるのである。

山奥の村の神話と歴史、すなわち幕藩体制の権力から追放された武士集団が「壊す人」に引率されて、川を遡り、新地を拓いたことに始まる創建時代から自由時代を経て、大日本帝国軍隊との五十日戦争に負け、帝国体制に編成されていく際に、「村」国家「小宇宙」という独自の觀念を持たざるを得なかつた小宇宙としての村共同体。大江はこの山奥という周縁にある村共同体の持つ独特の神話と歴史を通して、中心指向的思想体系および天皇中心の日本の歴史に対し、知における異化を仕掛け、世界を照らし出す新しいヴィジョンを提示しようとした。しかし大江が『M/Tと森のフシギの物語』で新しく見つけたという「物語る文体」は「ひとつの首尾一貫した」伝説^⑤という印象さえ持たせるくら

いに「神話的な語り」からは遠くなっている。さらに『M/Tと森のフシギの物語』は『同時代ゲーム』と同じ神話と歴史を語りながらも、神話のフォーカスが微妙にT (Tales) からM (Myths) へ転移してゆき、神話空間を支えてきた女たちの力が浮き上がっている。小説の冒頭から「僕」の生に大きく刻まれているMとTの意味を提示し、第一章から第四章にかけて『同時代ゲーム』とほぼ同じ神話と歴史を語り、最終章に至つてはMとTの系譜による「僕」の「生涯の地図」を完成する、というふうには、大江個人の宇宙観・人間観を描き出す方向に片寄つてしまつたのである。すなわち、伝承の中から神話と歴史の影を読みとり、それによつて世界の全体像を照らし出すという公共のヴィジョンを提示しようとする『神話づくり』にかけた意図は、壮大な物語で私的な人生の図鑑を画くことに帰着しているのである。この私的なモチーフとしての宇宙観・死生観は、とくに『M/Tと森のフシギの物語』のメイトリアークとしての女性像によく窺える。

*

大江は『大江健三郎全作品』第Ⅱ期全六巻を刊行するにあたって「喚起力としての女性的なるもの」が猶予期間^⑥5 (七八・一) を巻末に付しているが、その中で次のようなことを語っている。

僕がいま、文学によつてえられた女性的なものによる感銘の原型とみなすのは、アフリカの民俗的象徴性・民俗的神話性につらぬかれたエイモス・チュチュオーラの小説のうちの、その巨大な肉体に、自分の部族の人間を、大人も子供も男も女もみなキノコのように寄生させている女部族長である。部族民たちがそのまま飲み食いをし排泄をするものだから、女部族長は躰じゅう汚れに汚れて、異臭をはなつ。僕はいつかその原型にそくして自分自身をもまた分析してみなくてはならぬだろう。

このような大いなる女性の神話的原型が文学的想像力で具象化されるのは、大江の作り出した神話の中のオシコメ像においてである。オシバ―と同様に海賊の娘の一人であつたオシコメは巨人化した身体と「し

鼻にドングリマナコ、髪は戦後その頃までよく見かけた、パーマネントのかげすぎのようで、確かに美しいとはいえず「異相」の顔をした女である。このオシコメが村の創建神話の中では大地母として描かれている。次の引用は「巨人化」した大いなる女オシコメと谷間と「在」の若者たちとの性的昂揚の場面、すなわち土地の力を回復させ、田畑を豊かにするための儀式的描写の場面である。

「壊す人」と一緒に暮らしていた頃から、もう巨人化していたのでしたが、「復古運動」の進むなかでオシコメの身体はさらに豊かに肥えふとつて、月の輝く夜は月の光が、そうでない夜は星の光が照し出すオシコメの身体は、白い小山のようでした。黒い地面に頼づえをついてゆったり横たわったオシコメの身体に、若者たちもみんな逞しい裸になってよじ登りました。絹の布に描かれた絵は満月の光景でしたが、白く豊満なオシコメの身体がありとあらゆるところに、浅黒く筋ばった豆つぶのような若者たちが、赤フンドシでとりついて―祖母のいうところでは―タワケにタワケているのでした……（一八二頁）

『グレート・マザー』の著者エリツヒ・ノイマンは、女性性の中心的象徴を容器に見ている。女性の身体の「目・耳・鼻・口（へそ）・肛門・生殖部位・皮膚など、身体のすべての開口部は内部と外部の交換場所として、原始人にとつてヌミノーシスとしての力をもっていた」というように、身体Ⅱ世界という等式で世界を理解する。この思考に女性性の象徴式を結びつけると、「女性Ⅱ身体Ⅱ容器Ⅱ世界」という母権段階の思考の基本等式が成立するのである。

二十五人の武士たちが城下町から追い出され、「壊す人」とともに新天地を開拓する創建時代には浮島の海賊の棟梁の娘であったオーバーと呼ばれる美しい女性が、「壊す人」を陰で庇護してきた存在として、「壊す人」と並んでメイトリアークとして位置づけられている。創建時代に次いで村が豊かに栄える自由時代が長年続くが、死と再生を繰り返す「壊す人」がいつまでも死なないまま村の生活全般に君臨していることに耐えられなかった村人は「壊す人」を毒殺し、村人全員がその肉片を食べた。それから村には衰退期が訪れる。その不幸な時期に女性指導者として優れた知恵と力で乗り越えようとしたのが『壊す人』の最晩の妻

でもあったオシコメである。このオシコメには大いなる女性性の根本的性格、すなわち生産と豊饒の象徴がよく表れているのである。ノイマンによると、全世界の豊饒の儀式や神話は大地母の原型的脈絡に基づいているものであり、すべての生命を作り出す大地母はあらゆる植物の母でもある。

植物の象徴の中心となるのは木である。生命の実のなる木としてのそれは女性である。木は産み、変容させ、養う。その葉・枝・小枝は木の中にふくまれ、木に依存する。庇護する性質は果や鳥を隠す梢に見られる、しかしそのうえ、木の幹は包むものであり、精神が肉体に宿るように、木の《中》にはその霊が宿っている。アドニスなどの例に見られるように、梢と幹が産み出す力をもつという事実の中にも、木の女性的性格が示されている。

生命の木、魂の木という象徴は「この土地で私たちが生まれ育って、生きて死ぬ、いわばそのおおも」となる「森のフシギ」にも通底している。

「森のフシギ」とは死者の魂がグルグル旋回しながら森の高みにある樹木を一つ選び、その根方に宿って時を過ごした後、また螺旋状の曲線を描いて谷間に降り、生まれてこようとする新しい生命体、すなわち赤ん坊の胸の中に入る、という谷間の靈魂観あるいは死生観である。

二十代だった僕は樹木は第二の人間だとしながら、つまり樹木を人間の暗喩としてとらえながら―人間がなによりまず、小宇宙なのであるから、樹木、人間、小宇宙と、三つの言葉はひとつの輪をつくることになる。それが僕の宇宙観と人間観の原型である―、その幼時からの自分の思いを、まず西欧の古典絵画を介して、把握しようとしている。それが僕の、どこか外国に行つてそこで出会う見知らぬ、新しい樹木を媒介に、自分のうちに永年根ざす樹木のシンボリズムに活性化の血をあたえて始める、このところの中・短篇のありようとうづじるように思われるのだ。

この大江の宇宙観あるいは人間観を樹木Ⅱ人間Ⅱ小宇宙という等式で

表記し、そこにオシコメなどの神話の原型としての女性像をあわせてみると、樹木Ⅱ女性Ⅱ小宇宙という等式も成立する。森のなかの谷間と「在」の人間の死生観とも言える「森のフシギ」は、結局大いなる環の永劫に回帰する生命の木、魂の木である。そして『M/Tと森のフシギの物語』の世界が孕んでいる宇宙観は「女性Ⅱ身体Ⅱ容器Ⅱ世界」というふうにつながってくるのである。このような宇宙観が支配している『M/Tと森のフシギの物語』では、神話の中の女性像が浮き上がってきた、それによって神話構造もTからMへ転換されていく。村の神話と歴史を教え込む人が、神主である父から祖母に変わっていることと、その祖母も父系の祖母ではなく、母系の祖母である点は注目すべきである。

『同時代ゲーム』に比べて、村の神話空間を支える力としてオーバーヤオシコメや銘助母あるいは義母などの女性たちの活躍が強調されている。例えば、『同時代ゲーム』の中では自由時代の末頃からの亀井銘助を主に描いていて、銘助母という存在は登場さえしなかった。ところが、『M/Tと森のフシギの物語』において銘助母は銘助を援護し、支える大きな存在として描かれている。その一例として両作品を対照してみると、まず『同時代ゲーム』では、

獄死の直前に銘助は手紙を書いて、「穴」に隠匿してある銃器で武装した戦闘団が、自分を奪還しに来るようにと指令を発した。銘助の生前、その手紙が、われわれの土地の同志に届くことはついになかったんだが。かれの獄死後、かれの書き遺した数多い文書ともども。それはきみの家に届けられたのみなんだが。

というふうになっているが、『M/Tと森のフシギの物語』では指令を発した手紙が渡されるのは面会に来た母親であり、手紙は銘助母の判断によって彼女の手で処分される。

銘助は熱心に幾通もの手紙を書きました。森のなかの盆地の若者らの戦闘隊は、「自由時代」が終ったあとも、森への山仕事とか、大梁の整備とかには、共同で働くことで訓練を続けていたのです。かれらに森のきわから掘り出した銃やら刀やらをあたえたならば、すぐにも戦闘隊は再編成できたでしょう。しかし銘助さんの呼びかけたような

ことは、実際には試みられませんでした。それにははっきりした理由があったのです。手紙を受けとった銘助母は、そのたび自分ひとりで読むと、誰にも見つからぬ所へしまいこみ、若者らには、銘助さんの呼びかけをいっさいつたえなかったからです。(二五三〜二五四頁)

そして『同時代ゲーム』では銘助が獄死として生涯を終えることになるが、『M/Tと森のフシギの物語』では銘助母によって再生され、「血税一揆」の時は銘助の生まれ変わりの童子が活躍することになっている。牢内の銘助を面会に行った銘助母は「大丈夫、大丈夫、殺されてもなあ、わたしがまたすぐ生んであげるよ!」といい、再びトリックスターを産する大いなる母として位置づけられているのである。

最後にもう一つ挙げると、村の女によって行われる芝居、その芝居が果たす機能である。長年の習慣となっていた村芝居は五十日戦争で中断されていたが、戦争末期に復活する。芝居の内容が創建以来の村の神話と歴史のエピソードであることやちょうど戦争が終わる年に再演したことは大きな意味を持つ。それは、村存立の危機に面して、共同体の結束を固め、危機を乗り越えようとした女性たちの奮闘であった。このように神話のなかの女性たちの役割は『同時代ゲーム』の「壊す人」、亀井銘助中心の神話構造とは対照的である。

以上のように『同時代ゲーム』に比べて村の神話と歴史の伝承において女性たちの活躍がクローズアップされていることがわかった。神話空間をメイトリアークの力によるものとして満たしており、「壊す人」も、亀井銘助も大いなる女の懐の中のトリックスターとして描かれているのである。そこには樹木Ⅱ女性Ⅱ小宇宙という大江の宇宙観・世界観が反映されていると言えよう。

*

大江は『同時代ゲーム』を通して、中心指向的な同時代の知の体系に対する異化をもくろみ、山奥の村という虚構の反国家的共同体を創り出した。しかしその村の神話と歴史によって伝えようとした意味内容が語り方における問題で伝達不可能であったとし、祖母の語り口をそのまま再現する「聞いたと物語る文体」に語り方を換えることによって伝達不

可能性を克服しようとした。そこから生まれたのが『M/Tと森のフシギの物語』である。

ところが『同時代ゲーム』と同じ神話と歴史を語っているにもかかわらず、「聞いたと物語る文体」による『M/Tと森のフシギの物語』は『同時代ゲーム』とは違うテーマを生み出している。その新しいテーマを産出し、両作品を差異化しているのは、最終章の母親の語り口である。

「僕」の語りは聞いたことを読者に向けてさらに語っていく構造となっている。だから、村の神話と歴史を動かしてきた「おおも」とある「森のフシギ」は、母親の語り口を借りて語るしかなかった。そしてその仕掛けのためには『同時代ゲーム』の母親像を異化する必要があったであろう。つまり元旅芸人で五人の子供を産んだにもかかわらず父「神主」から正妻として認められず、村から追い出されるという、存在感をほとんど持たなかった『同時代ゲーム』の母親を、『M/Tと森のフシギの物語』では谷間の底の川に潜り、水死しそうになった「僕」を助けた人物として、また「僕」に脳に障害のある子供が生まれた時、「メイスケサン」への強い信仰を見せるという、村の神話と深く関わっている人物として造形されている。母親によつて「森のフシギ」が解説されることや、「メイトリアーク」的な強さを持つ母親と、彼女に対してはとくにトリックスター的なところを示しがちだった「僕」が神話と歴史を書く者として運命づけられた理由もやはり母親の語り口を通して説明されることなどは、『M/Tと森のフシギの物語』を新しいテーマの小説にする重要な装置であったのである。

それは私には不審なことです！ 言いつたえを聞かねばならぬ役割となったのには、はつきり理由がありました。（中略）あの子は、数えの八つで神隠しにおうて森へ登ったのですが！ 自分で夜中に紅で真赤に塗った素裸でな、森へ登って、三日も暮しておったのですが！ それから祖母様が、森で力をさずかって来たかも知れんと、そういはじめたのでした。森から帰ってというものは、ボンヤリしているけれども利発そうな眼をした、すぐ熱を出してウワゴトをいう、変った子供でありましたな……（中略）そうしたことが始まって、幾年かたって、Kちゃんがまだ、ボンヤリしておるのか利発なのかわからぬ頃でしたがな、その証拠に、なにを考えたものか川の深みにズンズン

入ってな、息が苦しゅうないものか、岩の下にあまり長く潜っておるので、私が水に入りました。岩にはさまっておるあの子をな、足がビクビクしておるのを引きずり出しましたらば、頭の骨に傷がつくほどの怪我をさせてしまうて、川の水が真赤に染まるほどでしたが！ その怪我のあとが、銘助さんの頭の刀傷や、童子の禿げとおなじ位置にあるものでした！ （三七九〜三八〇頁）

母親を村の「最後のメイトリアーク」と位置づけ「僕」と一組にしてM/Tの系譜に書き込む。さらに祖母が「僕」に向けて森のなかの谷間の神話と歴史を話して聞かせたように「僕」の息子に話し、その話を聞いて「Koushito」を作曲する息子を祖母と組み合わせるM/Tの系譜に入れる。そうすることによって「僕」の「生涯の地図」は完成する。結局『M/Tと森のフシギの物語』は、谷間の神話と歴史がいかに祖母、母親、「僕」そして「僕」の息子の生涯に深く影を落としてきたのかを示すものであり、独自の神話と歴史を紡ぎだしてきたミクロ・コスモスとしての森、その「森のフシギ」が内包している宇宙観を描き出したことにテーマが見えてくる。そしてこの点は『M/Tと森のフシギの物語』を『同時代ゲーム』の単なる「再話」、「書きかえ」と見せない理由でもある。

大江は『同時代ゲーム』を書きあげようとする瞬間、それは「本当に必要な語り方」ではないという「語り方の間のズレ」を感じ、そのズレを『M/Tと森のフシギの物語』を通して解決しようとしたと言った。すなわち、「聞いたと物語る文体」が伝達可能な語り方だという意味である。そうすると、二つの作品を読むわれわれ読者は、大江が『同時代ゲーム』で本当に語りたいことは何だったのかを『M/Tと森のフシギの物語』の中で模索しようとする。ところが、以上みてきたことから、四国の村を中心とした壮大な神話と歴史の物語は、二つのテキストの中で異質の意味を生じさせる伝達構造を持つていることがわかった。それを作者の意図による処置とみるか、語り方の変換による副次的な結果としてみるか、という問題はさておくとしても、二つのテキストの間で異なる意味が互いに関係するものとしてみるならば、そこにいかなる関係性が存在するのかを考究すべきであろう。しかし、本稿では同一の素材が語り方を異にするテキストの中で意味作用がどういうふう

に変わってきたのかを明らかにすることに止まる。それについては『同時代ゲーム』から『M/Tと森のフシギの物語』の間の(いわゆる『同時代ゲーム』の補注と言われる『いかに木を殺すか』辺りの)作品の分析を行った後の課題として廻したい。

【注記】

- ① 大江健三郎『小説のたくらみ、知のたのしみ』(新潮社、八五・四) 一五四頁
- ② 大江健三郎「語り方の問題」『M/Tと森のフシギの物語』同時代ライブラリー版のあとがき(岩波書店、九六・五)四一〇頁
- ③ 小田切秀雄「方法の過剰か、内容の豊饒か―大江健三郎『同時代ゲーム』の問題」『文学的立場(第三次)』八〇年七月号
- ④ 松本健一「(伝奇)の試みの破綻―大江健三郎『同時代ゲーム』をめぐって」『文芸』八一年六月号
- ⑤ 井口時男「森の谷間の柳田国男」『早稲田文学』九五年七月号
- ⑥ 榎原修『M/Tと森のフシギの物語』―(語り方の問題)について『国文学解釈と教材の研究』九〇年七月号
- ⑦ T・トドロフ著／菅野昭正・保苅瑞穂訳『小説の記号学―文学と意味作用』(大修館書店、七四・十二)三七―三八頁
- ⑧ 前掲書 四四頁
- ⑨ 前掲書 四八―四九頁
- ⑩ 清水徹／大江健三郎「(自作案内)『同時代ゲーム』について」『文学界』八〇年二月号
- ⑪ 大江健三郎『同時代ゲーム』(新潮社、七九・十二)一二二頁
- ⑫ 同右 四二五頁
- ⑬ 井口時男「オイディプスの言葉―大江健三郎論」『群像』八七年十一月号
- ⑭ 大江健三郎「ゲームと物語」『文学』八七年一月号
- ⑮ 竹田青嗣「(語り部)と(作家)―『M/Tと森のフシギの物語』を読む」『波』八三年十二月号
- ⑯ 大江健三郎「喚起力としての女性的なるもの」わが猶予期間^{モラトリアム}5『大江健三郎全作品(第Ⅱ期)4』(新潮社、九四・十一)所収

二一六頁

⑮ エリッヒ・ノイマン著／福島章訳『グレート・マザー』(ナツメ社、八二・六)六四頁

⑯ 前掲書 五五頁

⑰ 大江健三郎「旅行器具としての樹木」『新潮』八五年一月号

⑱ 前掲書 二四二頁

※『M/Tと森のフシギの物語』からの引用は岩波書店同時代ライブラリー版(九六・五)による。