

神話的世界を形成するもの：『いかに木を殺すか』 を中心に

蘇, 明仙
九州大学大学院比較社会文化学府

<https://doi.org/10.15017/8354>

出版情報：九大日文. 1, pp.211-223, 2002-07-25. 九州大学日本語文学会「九大日文」編集委員会
バージョン：
権利関係：



神話的世界を形成するもの

——『いかに木を殺すか』を中心に——

S.O. MYUNGSHIN
蘇明仙

一、「神話形成」と問題提起

「神話形成」とは文字通り神話を作り出すことを意味する。例えば、まったく新しい神話を作り出すことも「神話形成」である。他方、神話を正面から創造するのではなく、古くからの神話あるいはそれに類似したものをテキストの中に持ち込んだり、エズラ・パウンド、W・ブレイク、W・B・イェイツ、ダンテなどの偉大な詩人や作家の神話的・神秘的ヴィジョンを引用することによって、神話的体系を作っていくことも「神話形成」と言える。すなわち、神話を「古くからある内なる意味を失わずに、人間精神をある一定の型の中に入れてくれるもの」として、「モダンな文化の知的領域が複雑化してきた初期段階としての神話ではなくて、むしろ、複雑化した知的領域が依存している永遠の基盤なのであり、知的領域が内部に根を張っていて目には見えないけれども栄養を与えられている土壌」として捉えている場合である。マikel・ベルがいうように「ある確信を持って生きるということが何を意味しているのか」、「ある信念を貫いて生きるということはどういうことか」という問題を神話形成的作家が抱えている共

通の問いだと言える。例えば、今日のラテン・アメリカの作家たちの文学傾向を語っているベルの次の文章は、神話形成の概念を理解するのに有効である。

彼らの神話は、それぞれの地域に特有のものであって、意識的なものとして神話が世界中に存在するという純然たる事実があり、そこから彼らの神話が生まれているわけではない。そのことがモダニズムの神話に特徴的な意味合いでもあった。また、彼らは、自分たちを診断的に理解する必要があることにも、同時に、自分たちが歴史的アイデンティティの一部であることにも気づいている。自分たちの神話の半ば内部にしながら、同時に半ば外部に在るといった彼らのこうしたあり方が、神話形成の可能性を文学に積極的に生かそうとする彼らの態度となつて現われているのだろう。

ロラン・バルトは、神話を言語学の外延としての一般科学、すなわちセミオロジーとして捉える。バルトによると、シニフィアンとシニフィエによる第一の意味表象が神話体系においてはシニフィアンとなる。このようにメタ言語・二次言語による伝達体系である、神話の意味するものは両義的になりやすいという。一方、意味論的体系ではないにもかかわらず、無邪気な読者によつては「価値の体系」ではなく、「事実の体系」として読まれるのが神話であるとする。

「自然の中に歴史的意図を、永遠の中に偶然性を築くのを仕事としている」神話は、今日において「われわれの社会を定義づけ

るイデオロギー的裏返しに最も適した道具^四」になっており、特にブルジョワジーが歴史的意図を自然的・偶然的なものへ、反自然を偽自然へとすり替えてしまう作用（「神話作用」）を持つとする。ブルジョワジーの神話は現実の自然的映像を再構成し、歴史的性質を消す。現実をひっくりかえし、歴史（「人間的意味」）を空にした上、自然（「人間的無意味」）で満たすのである。だから、バルトが止揚すべき歴史とは言語的対象から歴史を奪い取って、自然さ、正当性、普遍性、必然性などを与え、自然（偽自然）化された歴史だと言えよう。

しかし論者は、ブルジョワジーが自らをまた被支配階級を欺くための非政治的ことばとして捉えるバルトの神話作用は論外にしたい。バルトによれば、黒人兵士がフランス征服を着て敬礼している姿の写真は、フランス帝国主義を象徴するものであって、それはブルジョワジーによってフランス帝国性という神話を作るために意図されたものである。このように神話を一種の伝達体系だとみなし、社会の深部で働くある力の方向性を定義するものとしてその概念を用いる場合、あらゆるところに神話は実在することになる。そして「神話の様々な対象のあいだに内容上の区別を立てようとするのが間違いであるのは明らかだ。というのは、神話はことばであり、話すことに属するものならずすべてが神話でありうるからだ。神話は、その話しかけの対象によってではなく、それを表現するやり方によって、定義されるのだ。神話には形式的な限界があるが、内容的な限界はない。では、すべてが神話でありうるのか？ そうだとわたしは思う^五」と述べている際、エクリチュールの代表的な文学作品はすべて神話的次元で読まれるから

である。

しかし、ブルジョワジーが彼らの価値観・世界観を押しつけるものとしての今日の神話に対して「最良の武器は、多分、今度は神話を神話化することであり、人工的神話をつくりだすことである^六」とバルトはいった。もし今日の文学テクストが何かに対して人工的に神話を作っているとするなら、その対象は何であり、どのような意図によるものであるかは考えてみる必要があるだろう。

論者は、六〇年代後半から著しく作品世界に神話的ヴィジョンを持ち込もうとしている大江健三郎に注目する。今日の文学において神話を再生産することはどのように説明できるのか。神話それ自体が大江文学のテーマとなっているのか、それとも神話形成の観点を文学的手法として利用しているのか。神話によって照らし出そうとしているものとは何か。などといった、大江の神話的思考の根底にあるものを明らかにしようとする。ただし、特定のいかなる神話の下敷きとなっているのか、また、大江の小説の中にどのような形で現れているのかは問わない。

論者は、神話への傾倒に導いた思想の背景（たとえば、大江の「神話形成」と文化人類学や構造主義などの同時代のディスクールとの関連性）と社会的状況を考察し、大江にとって神話的思考が創作過程に必要不可欠のものとなった原因を探る。そして読者に神話的想像力を要求する、神話として読むよう促す文学的装置を分析する。大江が現在を、過去を、未来を読む方法、すなわち歴史認識の方法として神話を選択したとするならば、虚構テクストの中に歴史の問題はどのように表象されているのか。またその

ような大江の「神話形成」的傾向、世界観、歴史観は現代文学の中でどのように位置づけられるのか、などの問題を抱えつつ、本稿では『いかにして木を殺すか』を取り上げ、神話的世界を形成するものについて考えたい。

二、神話原型としての『同時代ゲーム』

大江健三郎は、一九七九年『同時代ゲーム』を発表した後、一九八六年『M/Tと森のフシギの物語』を書くまで、『現代伝奇集』（一九八〇年）、『雨の木』を聴く女たち（一九八二年）、『新しい人よ眼ざめよ』（一九八三年）、『いかに木を殺すか』（一九八四年）など集中的に中・短編を書き上げた。確かにそれぞれの作品は独立したテーマ性を持つものとしても読める。しかし七年後「聞いたと物語る文体」として語り方を変えたにしても、『同時代ゲーム』と同じく村の創建神話を語る『M/Tと森のフシギの物語』にたどり着いていることを考慮に入れると、これらの中・短編を『同時代ゲーム』の「補注づくりのような作業」と見られなくもない。それらは『同時代ゲーム』という構造体（神話原型）を解体し、独立した構造として再構築していく作業とも言える。各作品は頑固に「四国の森のなかの谷間」というトポスを中心軸に置きながら多様に分節化していくものである。

大江は神話性を与えるために初期の自作にメスを入れるような創作態度も取っていた。たとえば、「芽むしり仔撃ち」（「群像」一九五八年六月号）を「異化」して書いた『芽むしり仔撃ち』「裁判」（「新潮」一九八〇年二月号〜四月号）がある。『芽むし

り仔撃ち』裁判」では、戦時中に疎開してきた感化院の少年たちに対する村人の非人間的な行為を、数百年前も村の人間を動かした「暗闇の力」による「先祖がえり」であるとすると。人間的倫理の問題としての裁断を回避し、彼らの行為を神聖化している。初期作を『同時代ゲーム』の創建神話に結びつけ、神話的次元で再構築しようとした代表的な例である。

本稿で取り上げる『いかに木を殺すか』に収まっている八編の小説もほとんどが『同時代ゲーム』につながるものとして、また『M/Tと森のフシギの物語』を予想するものとして読める作品である。

大江は、『同時代ゲーム』の対になる小説として『人の世の最後の芝居』（のちに『女族長とトリックスター』へと題を変えたとする）を構想したが、八〇年代に集中的に発表した中・短編で『同時代ゲーム』への架橋の作業は果たしたつもりだとし、完成をあきらめたという。『同時代ゲーム』と『M/Tと森のフシギの物語』の間に位置している『いかに木を殺すか』は『女族長とトリックスター』というまぼろしの長編の行方を追うことのできる作品である。

特に「いかに木を殺すか」（「新潮」一九八四年十一月号）は「一九四五年夏の出来事の思い出」をシカゴの歴史学者夫妻に向けるという形式になっている。語り方は変わっているものの、語っている内容は『同時代ゲーム』の第四手紙「武勳赫々たる五十日戦争」を想起させるものである。実際、語り手による『同時代ゲーム』の引用が行われる、いわゆる自作引用の小説である。しかし『同時代ゲーム』では見られなかった要素として女性たちによる

村芝居《木が人を殺す》が、「いかに木を殺すか」では主な内容となつている。『同時代ゲーム』における「壊す人」を中心とする父系神話とは異なる「永遠なる女性たちの物語」という、もう一つの神話的ヴィジョンを用意する作品と言える。

本稿は『いかに木を殺すか』において、『同時代ゲーム』の中の神話的要素がどのように「異化」され、更なる神話的世界を構築していくのかを考察するものである。そして、村芝居、敗戦直前、村の女性たちだけによる演劇と文学的手法としての「異化」とが、神話的思考を創出する原理としてどのように作用しているのかを明らかにする。

三、「異化」の様相

まず、「いかに木を殺すか」の村芝居《木が人を殺す》は、『同時代ゲーム』の一つの逸話を内容としている。大日本帝国軍隊との五十日戦争の時、軍隊の防火作戦に降伏した村人たちは「国家に叛乱した罪」を問われる。さらに戸籍台帳に名前が載っていない老若男女が原生林の巨木に絞首される。その後、死刑を命じた「無名大将」も絞首者の中から発見される。この事件を演劇化したものである。村芝居については次節で詳しく論じることにする。

「その山羊を野に」（「新潮」一九八四年八月号）の「森と谷間から出ていくにあたって、厄を祓うという、あの厄を、つまりは災厄、穢れを、人びとのかわりに担いこんだ・担いこまされた」「蜜枝アネサマ」は、『同時代ゲーム』の「露己」（「僕」）の母親であり、谷間の伝承の中の「オシコメ」を喚起する存在として

描かれている。

少年時の僕が、蜜枝アネサマと村の男らとの性交渉について、実体のある想像をなしえる、ということにはなかつたのである。それでいてひとつだけ濃密なイメージとして、森のなかの谷間の伝承を、蜜枝アネサマと男らとの関係にかさねることがあった。はるかな昔、村をおさめていたオシコメという大女が、二十人もの若い男ども相手に性交する絵を見たことがあったのだ。髪は真黒、性器は真赤、そして躰はどこもかしこも真白の、豊満な大女に痩せ男がとりついて、性器や肛門はもとより、鼻の穴から口の穴、耳の穴、脇の下から膝の裏にまで、マツチ軸のようなものをおっつけている。満月の夜の野外の情景で、オシコメは谷間を埋めるほどの性関係ということを超えて、僕はオシコメを蜜枝アネサマにつなぐ、根本的なものを感じとりもしたものだ……オシコメに対した痩せ男らとおなじく、蜜枝アネサマの家を訪ねる男たちも、互いの間でいざこざはおこさなかつた。電気工事夫が非合法に配線を引き込んだが、燈火管制の折から真黒な多面体の生育する家で、多くの男たちが夜遅くまで過ごしながら、いさかいは起らなかつた。^九

「その山羊を野に」は、「僕」が「文化人類学者E・L」の旧約聖書の「レビ記」分析（「供犠の動物と、贖罪山羊の役割とのちがい」）に引かれ、四十年前の幼年の時に谷間の村で起こった出来事を思い出すことから始まっている。「村で死ぬ折、魂は肉体から離れて滑空し、しだいに大きい輪を描いて高みにいたり、

森の奥に着地して、樹木の根方で永い時を過ごす。宇蘭盆会になると、その魂が再び谷間へ降りてくるといふ霊魂観に基づく「滑り車」という遊びが流行った時期があった。それと重なって都会へ出ていた「蜜枝アネサマ」という三十そこその女性が谷間へ戻ってくる。彼女は「官能的な力」で村の男たちのほとんどと性関係を結ぶが、彼女のかかわる事件（「陣ヶ森の野点」の失火事件と子供三人が大怪我をした「無花果事件」）の責任を問われ、村から追放される。谷間と「在」の共同体の不浄を担わせて棄てられる贖罪山羊「蜜枝アネサマ」は多義的に象徴化されているのである。オシコメ像は『同時代ゲーム』と「その山羊を野に」を経て『M/Tと森のフシギの物語』の中でも再現される。

このように原型としての神話の人物像に回帰していく一方、大江には同型的人物を繰り返して作りだしていく傾向がある。たとえば、『万延元年のフットボール』に登場する（安保闘争のデモに参加した新劇団の妻を保護するために現場に駆けつけ、そこで武装警官隊の警棒で頭を割られた以来、ずっと躁鬱症状を見せ、ついに奇怪な自殺をしてしまう）蜜三郎の友人と共同体の中の異者、谷間の狂人「ギー」という二人の人物像は、その後、その続編のような「核時代の森の隠遁者」（『中央公論』一九六八年八月号）では「隠遁者ギー」に、「揚げソーセイジの食べ方」（『世界』一九八四年一月号）では（早稲田大学の理工学部に在学中だったが、二年の夏休みに谷間へ戻ってはそのまま休学して隠遁生活をし、戦後二十五年近く経ってから山羊五頭を率いて東京へ向かった）「兵衛伯父さん」に、『懐かしい年への手紙』（一九八七年）では（「美しい村」を根拠地にする村改革に努む、「僕」の生

涯の「師匠」のような存在）「ギー兄さん」に、『燃えあがる緑の木』三部作（一九九一〜九三年）では、『懐かしい年への手紙』の「ギー兄さん」の後を継ぐ人物として、「燃えあがる緑の木」という教会を作って「魂のこと」をするが、反対派によって殺害される）「救い主」としての「ギー兄さん」に、さらに『宙返り』（一九九四年）では（『燃えあがる緑の木』の「ギー兄さん」と両性具有者の「サッチャン」との間に生まれた）「ギー少年」などに反復されている。

しかし「四国の森の中の谷間」というトポスと「壊す人」を中心とする村の創建神話とは神話の原型として変わらぬ要素である。ある意味ではすべての人物が「四国の森の中の谷間」という神話空間と創建神話に回帰していくとも言える。そうすると、このように似たような人物とイメージの反復とその差異はどのように解釈していいのだろうか。

レヴィーストロースによれば、「くりかえしは、神話の構造を明瞭にするという固有の機能をもっている。実際すでに示したように、神話の性格をなす共時・通時的構造は、その諸要素を、共時的に読まれるべき通時的経過に配列することを可能にする。あらゆる神話は、したがって、いつてみれば、くりかえしの手続きの中で、またこれによって、表面に透けて見える薄片のような構造を保有している」¹⁰。「くりかえし」は大江にとつては「異化」という文学的手法であり、結果的に大江が構築している神話の構造を明らかにする働きをしていると言えよう。

ここで大江はどのように「異なるもの」として新たな神話を作りだしていくのか、その異化させる際の書き方に注目しよう。次

は『同時代ゲーム』からの引用である。

そして僕の記憶に裸の肉体の眺めとしてきざまれているきみは、妹よ、蔵造りの漆喰壁の窓にもたれ、爪先立つようにして、谷間と向う側の山腹とを見おろしている。その背後から僕が、きみをひとつの情景のように眺めているのだ。なよやかな細い腿の上の、球体の尻。その球体としての盛りあがりあまり完全なので、腰の上では背骨が振れているかと思えるほどだ。しかし躰全体のありさまはなだらかで、意志的な力の集中はどこにも見られぬのもある。肩からも腹からも離れすぎている中間点の、これも完璧に丸い乳房。きみの右脚はまっすぐに伸びて、腿の裏がわとふくらはぎなど、筋肉があるとも思えぬ柔らかさにそりかえっている。左脚は軽く曲げられて右脚のかげにかくれ、かくれているからかえってその腿は、さらに豊かに感じられる。上躰はわずかに左へ曲げられて、花やかに髪の毛ウェーブした頭もこころもち左下をむいている。そこで妹よ、きみの左腕と左の乳房のみが、幅の広い漆喰壁の窓枠の上にあつて、僕の眼にとらえられるのだ……

『同時代ゲーム』で、語り手が双子の妹の裸を見たときの記憶を再現しつつ書いている部分である。「神話的な世界を背後において見とおせばあきらかだが、およそ端的にかつ宇宙論的なひろがりにおいて、現実世界の秩序を転倒させ、光と闇を交替させ、天上の存在を地上に引きおとす、そのような人間の行為」としての近親相姦、そして両性具有的な存在としての双子というシンボ

ルを与えるために必要とした妹の裸の記憶が『罪のゆるし』の「あお草」では三十代初頭の母親の裸体となっている。

蔵造りの漆喰壁の窓。高みにある伯母の家に風呂をもらいに行き、母屋裏の風呂場から蔵屋敷への渡り廊下を、裸で戻って来る。谷間を見おろす蔵屋敷の窓にもたれ、湯あがりの涼をとっている全裸の母親を――子供時分、彼女は蔵屋敷で育ったのだから、娘に戻ったような活潑さの立居振舞でもあったのだろう――谷底よりは日の昏れるのも遅い、夏の午後の終りの光に見ている。僕をとらえた爆発する歓喜は、直接に裸の肉体の眺めから来た。あの時現在の母親のイメージは、その場で感じた歓喜とともに胸うちにプリントされ、年がたつにつれて、その幼年時と少年時のさかいの、爆発する歓喜――いま自分は生れてきた！といたいような歓喜――はさらによく再現しうるようになっていく……

それというのもあの日、幼年時の終り方で、方向性のある性的な衝動を持つてはいない僕が、うしろ向きの裸体の磁力に誘われて、奇態なふるまいに及んだのであったから。母親が先に風呂をすませ、谷間の底の川面から吹きあげる風を顔、肩、胸にうけて、向い側斜面の夏木立を通過する風を見ている。つづいて風呂に入るようせきたてられて、猿又の紐を解いていた僕が、なにもかもを見出したように、爆発する歓喜が素裸の僕をとらえた。

「加えてもうひとつははじめに書いておかねばならないことがあ

る。『同時代ゲーム』には、語り手が妹の裸を見まもるシーンを「書い」たが、それは「実際の、特別な記憶にもとづいていた」ものであったとする、語り手による自作言及の上、妹の裸体から母親の裸体へと記憶の修正が行われている。そして裸体に惹かれ妹を犯そうとした性的衝動は、母親の裸体「いま自分は生まれてきた」という「爆発する歓喜」として描かれる。

このような記憶の変形は何のための操作であろうか。それは未発達の少女の裸体ではなく、三十代の成熟した女性の裸体と置き換えることで「大地なる女」、「大いなる女」という神話的ヴィジョンを準備しているからにちがいないだろう。

そして「いかに木を殺すか」における村芝居の演出家『世界舞台』オーバー」が母方の祖母の妹となっていることも女性的ヴィジョンを形成するための意図されたものとして読めるであろう。

四、「世界舞台」と《木が人を殺す》

シカゴで知り合った日系アメリカ人の歴史学者と韓国系アメリカ人夫妻に夕食に招かれて訪れた「僕」は、大学の教員宿舎で「雨の木」の写真を見たのがきっかけとなって、「四国の森のなかの谷間」の話を語り始める。「僕」の村では、戦争が始まった年まで盆の三日間は演劇公演が続き、三日目は村の素人役者が出演する村芝居が行われていた。年ごとに演目は変わるが、最後の演目は決まって《木が人を殺す》である。戦争二年目に盆の演劇は廃止される。「世界舞台」が設置されている劇場は木蠟倉庫として

使われているもので、舞台の管理は『世界舞台』オーバー」と呼ばれる母方の祖母の妹がしていた。

戦争が終わろうとした年、「在」出身の「タッチャン」を含む三人の予科練兵が「松根油採取の労働」に出た部隊から脱走し、谷間を囲む森へ逃げ込んだ事件は起こる。捜査に出た憲兵隊が逮捕に手を焼いているなか、村人が逃亡者に米を売るなど「非国民」的な態度を取る。そのことに対して憲兵の隊長は、村人を山狩りからはずし、他町村から働き手を動員する。村人には山狩り要員の宿営準備の作業が命じられる。隊長の作戦とは「森に防火帯を伐り開いて火を放ち、ある範囲を焼いて脱走者らをイブリ出す」ことである。ところが森に火をかけることに気づいた村人の動揺のなか、『世界舞台』オーバー」ら村の女性たちが動き始める。勤労動員隊を慰めるという口実で「谷間と『在』の女らが、総がかりでやる村芝居」を申し出たのである。

毎年盆に行われてきた演劇の内容は、昔から口承してきた村の創建をめぐる物語、いわゆる創建神話である。ノースロップ・フライのいう神話的な劇という意味での「聖劇 (antio)」である。村共同体の構成員なら誰でも知っている内容を繰り返し舞台上上げ、また観覧するという行為を通して村共同体の成員が共有するものとは、「神話劇特有の気分、神話劇特有の結末」としての「物思い」と言えよう。神話劇は「精神的肉体的な一体感の象徴を劇の形において強調する」もので、その時「想像力が物語の筋に支配されたままであること」が「物思い」である。^四演劇を通して独自の神話世界を生き続けると同時に共同体のアイデンティティを維持していく。

山口昌男が「多くの文化においては、文化のイデオロギーのなかに宇宙論的な説明原理が顕在化している場合がある。宇宙論的原理とはつまり、人間と自然の現象を可視的な現実を越える枠組の中心で捉え、その枠組のなかに人間の位置を明らかにするようなモデルを指す。可視的現実を万能の原理とする、近代社会と言われる多くの社会では、この原理は、非合理的として退けられ、潜在的なものと化してしまった^{一五}」と言ったとき、今日の文化の底にある潜在的な「宇宙的原理」を発見する方法としての演劇も考えられよう。

演劇的世界は生身の人間による演技性、肉体性、表現性、虚構性のほかにも見逃せない重要な特性がある。それは現前者による現在化である。行動を現前化する演劇の世界では、あるものや人物を再現する舞台登場者と観客は現在という時を共有する。俳優と観客は、舞台を中心とする劇場という空間とそこに進行する時間を共有する。観客と俳優は劇場という場所で、俳優の行動と言葉による演技をみるうちにある種の一体感をいだくようになる。時間と空間を共有する観客と俳優は強烈なリアリティ（演技をみる俳優だけではなく、生の人間の前で演技する俳優においても演劇はリアリティがあるといえる）の中で、集合的な経験・集合的な意識を持つことになるのである。この点において演劇は宗教の儀式とも類似している。

小説の中の演劇上演の場合、観客⇨読者にはなりかねない。したがって語り手は上演の状況と同時に働く観客の想像力を、今度はエクリチュールとして読者に示さなければならぬ。読者は生身の人間によるリアルな演劇を、語り手を媒介にして舞台装置、

登場人物、観客の反応などを読むしかない。作者は語り手を通して、上演場所の観客の内面に起こることを語らせることができる、作者による神話的象徴としての仕掛けがそこにあるのである。例えば若木を背負って登場する俳優たちが象徴するものは、谷間の森だと語り手に言わせることによって、読者の想像力を同じ方向へ導こうとする。演劇を見ている他町村からの人間と、テクストをはさんでの読者が同時に村の神話的空間に生きることを促しているのである。

次は語り手による舞台の説明である。

舞台の人びとは誰もが葉をつけた若木を一本ずつ背負って、舞台を森のようにする。この演目になると、木蠟倉庫は新しく伐られた木の香りでみちみちたものだ。そこへ昔の軍人とお共が現れて、木を背負った昔の村人らに演説する。続いて村人らの半数が退場するにあたり、残る半数と別れをかわす愁嘆場。それから、毎年少しずつ演出が変わったように思うのだが、僕の印象に深く残っているシーン。床を叩く音とともに、ひとりずつ村人が背負っていた若木の根方に膝をつく。若木の梢がザワザワ鳴って撓るのは、跪いた人間の頸と梢が、荒縄で結んであるからだ。強い音が続くにつれ、ひとりずつ背負った若木に縊れて行って、ついには昔の軍人とお共だけが残る。そして暗転した後、再び明るくなると昔の軍人までが、それも村人らの背負っていた若木とはちがって、大きなドロノキの櫓に、高だかと絞首されている……^{一六}

ドロノキの絞首台にかけられる「昔の軍人」は毎年同一ではなく、ある年は江戸末期の旧藩の行政官（「チョン髷に陣羽織の代官姿」）、ある年は日本帝国陸軍将校の姿（「金モールに赤の軍帽をかぶり、サーベルまで提げた将軍」）と、年ごとに象徴するものは異なると語っている。木によつて殺される対象は村人が自由に選択できるという意味としても捉えられる。『同時代ゲーム』では帝国軍服を脱ぎ棄てた帝国軍隊の将校であった。

村芝居は、共同体の内部世界における彼らのアイデンティティを維持するものとして、そして、さらに独自の宇宙感覚を持続するものとして働いている。と同時に年一度の祝祭を通して日常生活の自明性に疑問を投げかけ、そこから解放感を満喫するカーニバルとしての機能も持つ。彼らが演劇で表現するグロテスク・リアリズムは「物質・身体性と宇宙論的性格、ならびに両面価値性」を特性とするものであり、「視野の狭い生真面目さを破壊し、必然性に関する観念が時を超えて意義があり無条件のものであると自負するのを打ちくだき、人間の意識、思考、想像力を新しい可能性に向けて解放する」役割を果たしている。演目が《人が木を殺す》ではなく、《木が人を殺す》である「世界舞台」は価値転倒の場である。

連合国側の收容所内で、ナチス・ドイツ支持の抵抗指導者が、おなじく收容されている群衆を前に公開処刑される。絞首する綱にガイと力が加わって、抵抗者の躰が夕闇に重く垂れさがると、女、子供をふくむ群衆が機関銃の列へ一歩つめよった……僕らは無蓋貨車に便乗して帰る道すがら、お互い口には出さぬ

が、このシーンへ熱い思い入れをした。「竹槍訓練」の際、朝礼台の将校へ抗議の声をつきつけた、谷間と「在」の大人の姿に、收容所の人びとの一歩前へつめよる動きをかさねて……

これは「本土決戦」が言われ谷間の村人も「竹槍訓練」動員、戦争物資献納などいわゆる国家総動員に参加せざるを得なくなつた時、「僕」ら「国民学校の小国民」が二十五貫の大麻を献納して、その帰りに見た無料上演の映画（ナチス・ドイツの宣伝映画『世界に告ぐ』）の内容である。処刑される抵抗者と処刑を見守っている群衆の態度は村人たちの態度と重ねられている。『同時代ゲーム』における「村」国家「小宇宙」意識を受け継ぐような中心（日本政府）に収まらない潜在的集団・反国家的集団としてのアイデンティティを維持し、神話的世界を生き続けられるのは、毎年舞台上上げられる創建神話と《木が人を殺す》などの演劇の役割は大きいのである。

ある社会のアイデンティティは、社会の構成員が共有の言語・習慣・規範・観念などを分かち持つていることを認識することによって保たれる。演劇を通して同一の体験を共有する集団のある社会的潜在意識を噴出する場が劇場になる場合、演劇は社会的・政治的性格を帯びた集団として浮かび上がってくる。

語り手が引用しているストループの文章——「世界を一つの舞台に見立てて、舞台はまた小宇宙の人生絵図を示す場所であるという考えは、単にこの時代だけのものではなく、西洋では古代・中世・近世の初めまでを、異教的時代であるのとキリスト教時代であるのを問わず、太く一貫して流れ、いずれの時代の思想家、芸

術家、歴史家にもほとんど例外なく見られる隠喩である^{一九}——が示唆するように、「世界は舞台だ」というシェイクスピアのことは、を想起させる「世界舞台」は、神話劇を通す村人の世界・歴史認識の表出の場とも言えよう。

演劇は生身の人間によって観客の目の前で上演される虚構で、エクリチュールによる虚構とは違う意味で強烈なリアリティを持つ。

工藤隆は著書『演劇とはなにか——演ずる人間・演ずる文学』（一九八九年）の中で、文字言語の持つ概念性からなる観念とは違って、非文字言語、つまりことば（肉声）で肉体ぐるみの動きを伴いながら織りなす観念という意味で、演劇に「動きつつある観念」という表現を与えている。非文字の世界の「動きつつある観念」、すなわち演劇が文字言語世界的概念、文字言語的世界の秩序に對立するものとして「現代文化の秩序から漏れ落ちてしまった、いわば潜在的文化を表現しやすくなる^{二〇}」という。演劇は思考の一形態あるいはそのプロセスとも言える。

演劇は神話の一部、大昔の出来事、周知の内容であるとしても、今現在観客の前で、今現在起こったことのように、現在進行性・現前性・現在性の上で行われる。たとえばシェイクスピアの劇が時代を超えて受け継がれるのは、俳優や舞台設定などの変更があるかないか、そしてその内容が周知のものであっても、観客ははじめで見ようとするものとして体験するからである。したがってある意味では、演劇を鑑賞する間は現在の時間を排除するとも言える。これは演劇だけではなく、芸術一般に通底する特性でもあるが、注目したいのは、生身の人間によるリアリティの中で観客と

俳優は同じ時間を持ち、また時間を排除する、いわゆる神話的時間をとともに生きるということである。

五、想像力と「異化」、そして神話

山口昌男は「神話と想像力」で、ロシア・フォルマリズムとプラハ構造主義に注目し、チェコ構造美学の代表者であるヤン・ムカジヨフスキーの美学理論を通して、想像力の問題がどのように文化、社会、芸術などの様々な分野に介入してくるのかを説明しようとした。彼がチェコ構造美学に注目したのは二つ考えられる。まず、「美的機能」という概念で、ムカジヨフスキーが「美的機能」の概念を社会・文化の様々な領域へまで広げて考察している点である。山口はムカジヨフスキーの「美的機能」の観点について「社会統合の機能からみて秩序破壊としか見えないために非合理性というレッテルを貼りつけられて、否定的な評価しか与えられなかった人間行為のある部分は、美的機能の観点を導入することによって、これまで社会科学が捉えて来たよりも深い層において理解が可能になるだろう^{二一}」と評価している。今日神話的思考による分析が必要となっている理由も、神話が根源的な「美的機能」を表面化しているからだとし、神話的思考、「美的機能」、想像力の関係を次のように説明する。

一つの社会及び文化のより深いレベルでの統合がはかられる図式を知るために神話的思考の分析が不可欠になるのは、神話においては、より根源的な美的機能が表面化しているせいであ

る。このシステムの中では、美的機能が社会的効用のレヴェル、論理的一貫性といった閉じた記号系列の中の整合性を圧倒している故に、人間の深い願望を充たすに充分の形式を保つことが出来る。この中では、美的機能を介して、日常生活の中では結びつかないような、二つのかけ離れ、時には対立している項が結びつくことも可能である。人は美的機能のそうした働きを想像力と呼ぶ。^{二二}

もう一つはムカジョフスキーが構造理論において動的な視点を導入していることである。主導的な構造が「生気づけ」られるためには、内的一貫性あるいは規範を維持しようとする力とそれを破壊しようとする力との間で緊張関係を保つ必要がある。そのような「生気づけ」の機能を喪失した社会では、例えば芸術家などが「異なるもの」のような規範を逸脱することを試み、そこから美的価値を求めようとする。

芸術の歴史を「支配的規範に対する反逆の歴史」^{二三}とみるムカジョフスキーは、規範の侵犯に伴う不快感に注目した。美的規範と一致しないところから来る「不快を喚起する諸要素」、「無趣味」、「醜さ」というのは今日のグロテスク概念として理解可能なものである。そして「無趣味」、「醜さ」、「驚異的なもの」、「耳目を敬たせるもの」、「見みなれないもの」、「奇異なもの」などの概念で説明される非美的規範は、美的価値を逆照射するための仕掛けとなる。美的価値は規範的美と非規範的美との弁証法的作用によって生まれるのである。

ムカジョフスキーの「美的機能」は「詩的機能」、フォルマリ

ストの「詩的言語」と通底する概念であり、文化の中で「詩的言語」が成立する代表的な場が神話だとし、山口は次のように述べている。

神話においては、語法は日常生活における意味論から後退し、言語は、一見荒唐無稽な文脈に投げ込まれることによって「実際の活動との直接の関連から切り離」される。詩におけると同様、神話においても、自律化して、それが日常生活において反映し伝達する現実或いはそれによって直接指し示される現実との間の関係が弱まるといえる。(中略) 日常生活の現実との対応関係によって成り立つ意味論は背景に退き、使用される語を囲む記号論的環境としてのコンテクストの方が重要になって来る。こうして神話的環境は言語表現に、「現実離れ」の現象を起こさせ、日常生活において全く異なり、相反し、時には無関係の複数の言語表現の要素を結びつける。言語表現は、ここでは、新しく発生する別の体系の中に投入され、それらが日常生活ではおびることのないニュアンスを表面化させる。^{二四}

神話的思考と「異化」は「現実離れ」の非日常的で荒唐無稽なものに人間の想像力を働かせる点において共通している。つまり、習慣化されやすい日常や人間の思考に対して、見慣れないもの・驚異的なものを追求しようとする態度と、今日の社会・文化を活性化させうる「美的機能」を秘めている神話に注目する態度は、その志向するところにおいて通底している。作家大江は、このような潜在的意味作用の担い手たりうる神話の「美的機能」に、彼

の表現形式を見つけようとしてきたとも言える。

神話的思考の本性が「限度のある材料を用いて自分の考えを表現する」「知的な器用仕事」^{二五}であるとするレヴィ・ストロースのように、自作（たとえば『同時代ゲーム』という神話）を解体しまた分節化したイメージを作りだし、新たな神話的次元を表現しようとしてきた。大江が「四国の森のなかの、谷間の村」と祖母から聞いたとする村の伝承という材料をもとに「知的な器用仕事」をする際、強い武器となったのは「異化」である。

本稿で考察したように、差異を残しながら反復して登場する人物が、ある原型（神話的原型）を想起させるものに回帰していくのも、神話的世界を生み出すものの一つとして考えられる。ズレを残しながら「異なるもの」にしていく「異化」手法は、大江の創作態度の根底にあるものとも言える。そして「いかに木を殺すか」の演劇《木が人を殺す》は、「動きつつある観念」として神話的想像力を促す、神話的世界を形成するもう一つの文学的装置と考えられる。

【注記】

- 一、マリケル・ベル／吉村宏一ほか訳『モダニズムと神話―世界観の時代の思想と文学』（松柏社、二〇〇〇年十一月） 二六～二七頁
- 二、上掲書 六頁
- 三、上掲書 三六八頁
- 四、ロラン・バルト／篠沢秀夫訳『神話作用』（思潮社、一九六七年七月） 一八八頁

五、上掲書 一四〇頁

六、上掲書 一七七頁

七、大江健三郎『小説のたくらみ、知のたのしみ』（新潮社、一九八五年四月） 一五四頁

八、「揚げソーセージの食べ方」（『世界』一九八四年一月号）、「グルー ト島のレントゲン画法」（『新潮』同年一月号）、「見せるだけの拷問」（『群像』同年三月号）、「メヒコの大抜け穴」（『文学界』同年五月号）、「もうひとり和泉式部が生まれた日」（『海』同年五月号）、「その山羊を野に」（『新潮』同年八月号）、「罪のゆるし』のあお草」（『群像』同年九月号）、「いかに木を殺すか」（『新潮』同年十一月号）

九、大江健三郎『その山羊を野に』（『いかに木を殺すか』（文芸春秋社、一九八四年十二月） 二〇二頁

一〇、クロード・レヴィ・ストロース／荒川幾男訳『構造人類学』（みすず書房、一九七二年五月） 二五三頁

一一、大江健三郎『同時代ゲーム』（新潮社、一九八四年八月） 一〇三～一〇四頁

一二、大江健三郎「構想のさまざまなレヴェル」『小説の方法』（岩波書店、一九八七年五月） 三三頁―引用は、大江がムジールの『特性のない男』の第三部『愛の千年王国の中へ』における多様なレヴェルの構想を分析しているなかで、近親相姦について述べている部分である。

一三、大江健三郎『罪のゆるし』のあお草』『いかに木を殺すか』（文芸春秋社、前掲書） 二四四～二四五頁

一四、ノースロップ・フライ／海老根宏他訳『批評の解剖』（法政大学出版局、一九八〇年六月） 四〇一頁

- 一五、山口昌男「政治の象徴人類学へ向けて」『文化の詩学Ⅱ』（岩波書店、一九九八年七月）三二二頁
- 一六、大江健三郎「いかに木を殺すか」『いかに木を殺すか』（前掲書）二九九〜三〇〇頁
- 一七、桑野隆『バフチン（対話）そして（解放の笑い）』（岩波書店、一九八七年一月）二二二頁
- 一八、「いかに木を殺すか」三〇七頁
- 一九、「いかに木を殺すか」二九五頁
- 二〇、工藤隆『演劇とはなにか―演ずる人間・演ずる文学』（三一書房、一九八九年五月）一四一頁
- 二一、山口昌男「神話と想像力」『知の祝祭』（青土社、一九七七年十月）二三四頁
- 二二、上掲書 二三四頁
- 二三、ヤン・ムカジヨフスキー／平井正・千野栄一訳『チェコ構造美学―美的機能の社会学』（せりか書房、一九七五年七月）一四六頁
- 二四、山口昌男「神話と想像力」前掲書 二四九頁
- 二五、レヴィイロストロース／大橋保夫訳『野生の思考』（みすず書房、一九七六年三月）二二二頁