

## 『人生、使用法』の二つのテキスト

酒 詰 治 男

以下はフランスの現代作家ジョルジュ・ペレック Georges PEREC (1936年～1982年)の代表作『人生、使用法』*La Vie Mode d'Emploi*, 1978年<sup>1)</sup>の部分訳である。

この作家は、実験的言語遊戯の作品の産出を試みる数学者と文学者の集団「ポテンシアル文学工房」、通称「ウリポ」の一員になるに及んで、にわかにはこの側面での才能を開花させ、特定の言語的「制約」を自らに課するという特異な方法に則っていくつかの作品を産み出し脚光を浴びた。なかでもフランス語でもっとも使用頻度の高いeの文字を一度も用いずに書かれた——この手法は一般にリポグラム *lipogramme* と呼ばれている——『失踪』*La Disparition* (1969年)<sup>2)</sup>、および、その逆に母音字はeしか用いずに書かれた『戻って来た女たち』*Les Revenentes* (1972年)<sup>3)</sup>などの小説、あるいは後ろから読んでも綴りがまったく同じという、いわゆる回文(パランドローム)形式の五千字の長文<sup>4)</sup>など、いわばかなりアクロバチックな作品がその典型である。

一見したところ一種の悪戯けとも受け取られかねないこれらの実験的な作品群も、作家の自伝的な小説『W,あるいは少年時代の思い出』*W ou le Souvenir d'Enfance* (1975年)<sup>5)</sup>が、ついでそれまでのあらゆる作品の集大成という性格の濃厚な『人生、使用法』が発表されるに及んで、いわば歴史／物語(いずれもフランス語では *histoire*)を奪われた不幸な幼児期を体験した作家がそれをとり戻そうとするかけがえのない営為であることが判明し

たのである。

『思い出』では、その悲痛な幼年期への追想——父は戦死、母は行方不明（おそらくはアウシュヴィッツの犠牲者）——と、その後の伯母夫婦のもとでの少年期のいくつかの挿話が語られるが、それはむしろ思い出の欠如、不在ばかりを強調するような、断片的な記憶と、不確かな資料に基づいた、貧弱な回想でしかない。これと並行して、オリンピックの理念を極端な形で実現したような南米の小島に設定された共同体、運動能力によってのみその活動と序列のすべてが律せられているような社会——あからさまなナチスの強制収容所の寓意たる逆ユートピア——の虚構が長々と語られる。

次作『人生、使用法』はル・サージュの『ル・ディアブル・ボワトゥー』の、あるいは『源氏物語絵巻』の手法を採り入れて、正面の壁を取り去ったパリ市中のある集合住宅の内部に観察される人物・事物を網羅し尽そうという壮大な企てに他ならない。この作品の中心人物として設定されている大富豪バートルブースは、自ら描いた海洋画の500枚の各々を750の断片に裁断させた大掛かりなジグソー・パズルを組み立て直すことを人生の唯一の目標、存在理由と定め、その企ての実現に財力と時間のすべてを捧げる。計画の遂行に加わる職人、画家、従僕を中心に、同じ建物のあらゆる階層、あらゆる国籍の住人たちの現況と歴史が網羅されてゆくなかで、多くの者たちが何らかのゲームに関わりを持ち、それらのほとんどは単なる暇潰し、無償の行為でしかないとしても、あるときには人物の性格を鮮明にし、またあるときはかれらの運命を左右しさえするのである。

しかし遊戯性をもっとも強力な形で発揮されるのは、なにをおいてもこの作品の創作法そのものにおいてである。ペレックは「ラテン方陣」と呼ばれる数学の順列の方式に依拠して、作中で言及すべき要素の組み合わせを決め、さらにチェスのナイトの道筋に準じて章の配列を考えることによって、この小説の大筋——その基本的構成、章の数、各章における人物、事物の配置など——を決定した。テキストの各章にはさらに、二十名の既存の作家の作品の断片をはじめ、もろもろの芸術作品が埋めこまれ、借用されているばかり

か、数々の顕在的、あるいは潜在的な言葉遊びが散りばめられることになったのである<sup>6)</sup>。これらはすべて先に見た「ウリボ」での活動を通して獲得された技法に他ならない。

このようにして広義の「ゲーム」の概念がこの作品においては三つのレベルで作用している。第一に作者の創作手法である言語遊戯の次元で、ついで主要登場人物の存在理由を規定する多少とも象徴的なジグソー・パズルという具体的なゲームの次元で、最後に各章の人物たちを関係づけ、物語の発生に契機をあたえる核としての挿話の次元で。

このような三つの次元の遊戯性に覆われたレックの作品中から、ここでは中心人物バートルブースがのめりこむジグソー・パズルの概念を示すと同時に、あきらかに作者レック自身のこの作品に対する、創作手法の示唆を兼ねた読者への解説の役割を果たしているように思われる序章の部分<sup>7)</sup>と、ゲームが単なる一挿話として、しかしながらいわばまったき物語性の欠如という状況のなかで、テキスト産出の手掛かりとなっていることを象徴的に示す、しかも比較的まとまりのよい挿話として第38章<sup>8)</sup>とを選び訳出した。

ところで、このふたつのゲームはいずれも、一方が失明によって、他方が一枚のカードの欠如によって、終に完成あるいは実践を見ぬままに終了してしまうという事実は、先の『少年時代の思い出』のもうひとつのゲームの完全性との対比で特筆するに値するだろう。創作方法の次元で採択された数学的方式も実のところ、同じような欠陥をあえて設けることによってその文学性を確保している<sup>9)</sup> ことをつけ加えておこう。いずれにせよ、こうしたすべての手法、論理性のかなたで独自に存在を主張しているように思われるテキストの独自の「面白さ」こそが、ここにそのほんの一端をあえて紹介しようとするなによりもの動機である。

## 序

目は作品のなかに作られた道を辿る

(パウル・クレー、『教育的スケッチブック』)

ジグソー・パズルの技巧というものは、はじめは束の間の技巧、取るに足らない技巧、ゲシュタルト理論のちょっとした授業にすっぽりおさまってしまうようなものに見える。究めるべき目的は——問題が知覚行為、見習い奉公、生理学の体系、あるいはわれわれの場合がそれだが木でできたジグソー・パズルのなんでも——まずもって切り離し分析しなければならない諸要素の集合なのではなくて、ある総体、つまりある形態、構造なのだ。要素は総体に先だって存在しているのでもなければ、その後あるいは前に在るのでもない。諸要素が全体を決定するのではなく、全体が諸要素を決めるのだ。全体とその法則、総体とその構造についての知識は、それを構成する諸部分についてのばらばらの知識から推論されるわけにはゆかないだろう。換言すれば、ジグソー・パズルの一断片を三日間眺めてその形と色についてはなんでも知っていると思うのは勝手だが、少しもゲームは進捗してはいないということだ。重要なのはこの断片を他の断片と組み合わせることが出来るということだけなのであって、この意味ではジグソー・パズルと碁のあいだにはなにか共通点がある。つまりは断片の集合だけが、読みとりうるという性格を帯び、ある意味を持つ。ひとつだけ凝視しても、パズルの断片はなんにも意味しはしない。解きえない問題、不可解な困惑にすぎない。だが数分の試行錯誤のすえに、あるいは半秒の奇跡的な閃きでもって、その断片を隣接する断片の一つに首尾よくつなぐや否や、その断片は消滅し、断片として存在することを止める。こうして、組み合わせる前にあった、英語の **puzzle**——謎——という語がいみじくも指し示しているとつもない難しさはもう存在理由を持たないばかりか、一度たりとも在ったためしさえないようにみえる。それほどまでにそれは当たり前なものになりおおせているのだ。奇跡的に結

合された二つの断片はもはや一つでしかなく、今度はそいつが誤り、ためらい、困惑と期待の種になるのだ。

ジグソー・パズルの制作者の役柄を定義するのは難しい。大抵の場合——とりわけ厚紙で出来たあらゆるパズルの場合——パズルは機械製であり、その裁断はいかなる必然性に服するものでもない。一定のデザインにそって調整された裁断機がいつもおなじ仕方で厚紙の板を切り取る。真の愛好家はこの手のパズルは敬遠する。それらが木ではなくて紙だからばかりでなく、またその手本が外箱に再現されているからでもなくて、その裁断の仕方がパズルの特性そのものを奪い取ってしまっているからだ。大衆の頭に深く根づいている考えとは逆に、この場合元の絵が易しいとみなされている（たとえばフェルメール流の風景画、あるいはオーストリアの城のカラー写真）か、難しいとみなされている（ジャクソン・ポロック流、ピサロ風、あるいは——つまらない逆説だが——白紙のパズル）かは問題にならない。パズルの難しさをなすのは絵の主題でも画家の技巧でもなく、切り取りの微妙さなのであって、任意の切り取りは必然的に任意の難しさを生み出すことになる。もっともそれは縁や細部、光のむら、輪郭のはっきりした事物、線、色の変わり目などの極端な易しさと、それ以外の厄介な難しさ、雲のない空や砂地、草原、耕地、影になった部分などの間を揺れ動くのだけれど。

この手のパズルでは断片はいくつかの種類に大別されるのだが、その中でもっともよく知られているのはつぎのような、

人 型



ロレーヌ型十字



と十字型



で、いったん縁が再現され、細部——テーブルと開いたままの本の置いてある書見台の下に敷かれた、ごく淡い黄色、ほとんど白の房飾りのついた赤い絨毯、姿見の豪華な縁飾り、リュートや女物の赤いドレスなど——が然るべき位置に置かれるや、そして灰色、茶色、白、あるいは空色などの色調に応じて、背景のマッサがいくつかの纏まりに選別されるや、あとは納得のいく組み合わせを順繰りに試してみるだけでパズルは出来上がりということになるだろう。

パズルの技巧は、手で切り抜いたパズルと共に、つまりそれと取り組む者が後に解決しなければならなくなるあらゆる問題をその製作者が自らに課すとき、偶然に任せて道筋を分からなくさせるのではなくて、その代わりに計略や罠、錯覚をもって臨もうとするときにはじめて問題になる。予謀のかたちで、画面に描かれた組み立てるべきすべての要素——金糸ブロードのかくかくの肘掛け椅子、すこしくたびれた黒の羽飾りつきの黒のかくかくの三角帽、銀の飾り紐だらけの淡黄色のかくかくのお仕着せ——が初めからひとを欺す手掛かりの役を果たす。つまり纏まりのある、構造化された、意味のある絵の組織的空間が不活性な、無定形の、意味も手掛かりも持たない要素であるばかりか、歪曲された、誤った手掛かりを帯びた要素に切り取られることになる。実のところ天井のひどくかけ離れた二つの個所のものなのにぴったり重なる軒蛇腹の二つの部分とか、土壇場になって大燭台を支える金属部品だとわかる制服のベルトの締め金、ほとんどおなじ形に切られた数個の断片のいくつかが暖炉に置かれたオレンジの盆栽のもので、もう一方がその鏡に映ったやや曇った反映だとかは愛好家がでくわす落とし穴のなかでも古典的な例である。

おそらくはパズルの究極の真理であるなにものがこのことから推論されるだろう。外見に相違してこれは独り遊びではないのである。パズルの解答者の所作の一つひとつ、それはパズルの制作者がかれよりも前にすでに成したものだ。かれがいくども手にとり、ためつすがめつし、撫でまわす断

片の一つひとつ，かれがいくどもわたって試してみる組み合わせの一つひとつ，手探り，閃き，希望，落胆の一つひとつが，もう一人の手であらかじめ決められ，計算され，考え抜かれたものなのである。

## 第 38 章

## エレベーター機械室

いつものようにエレベーターは故障している。一度たりとも満足に動いたためしがない。設置された数週間後の、1925年7月14日から15日にかけての夜、七時間にわたってそれは動かなくなった。中に四人いて、それを理由に保険会社は修理代金の支払いを拒んだ。というのもそのエレベーターは三人あるいは二百キロ用にしか作られていなかったからだ。四人の犠牲者は当時フローラ・シャンピニーという名だったアルバン夫人、その婚約者で兵役中のレイモン・アルバン、当時若い歴史の教授ジェローム氏、そしてセルジュ・ヴァレーヌだった。かれらはそのときモンマルトルに花火見物に行っていて、ピガール、クリシー、バティニヨルを経由して、たいがいのビストロに立ち止まっては辛口の白葡萄酒の小さなグラスや、よく冷えたロゼをやりながら、戻って来たのだった。だから、朝の四時ごろ、五階と六階のあいだで事が起こったとき、どちらかと言えばみんなほろ酔い機嫌だった。最初の恐怖のひとつが過ぎ去ると、かれらは管理人の女を呼んだ。まだクラヴォー夫人ではなく、建物のごく初期以来いたスペイン人の老女で、アラニーャ夫人という名であったが、まさに名のとおり<sup>10)</sup>の干からびた小女で、色あさ黒く、体は鉤形に曲がっていた。グリーンの枝葉模様のはいったオレンジ色のバスローブと、綿のストッキングをナイトキャップ風にしたものを着けてやってくると、彼女はかれらに黙るように命じ、数時間はだれかが助けにきてくれるなんて期待してはいけなと予告した。

白みがかった薄明かりのなかに取り残された四人の若者たち——実際かれらは当時は若かったのだが——は、めいめいの財産の棚卸しを始めた。フローラ・シャンピニーはハンドバッグの底から煎りのノワゼットの残りをもっており、みんなで分けたが、すぐに後悔せねばならなかった。というのも渴きがひどくなったのがわかったから。ヴァレーヌはライターを持っており、ジェローム氏は煙草を持っていた。かれらは数本ふかしたが、しかしなんと



いってもなにか飲むことのほうを好んだだろう。レイモン・アルバンはプロット遊びをしながら時間を潰す提案をし、ポケットから油じみたカードを取り出したが、しかしクラブのジャックが欠けていることにすぐ気がついた。この紛失したジャックを同じ大きさの紙片で代用し、そこに互いちがいの人型と、クローバー（♣）印と、大きなVの字、さらにはジャックの名前さえもが書き込まれることに決まった。「バルタールにしよう！」とヴァレーヌが言った。「いや、オジエだ」とジェローム氏が言った。「ちがう、ランスロだとも！」とレイモン・アルバン。かれらは数刻小声で論じあっていたが、ジョーカーの名前は絶対に入れなくてはいけないというものでもないことに話が落ちついた。そこでかれらは紙片を探した。ジェローム氏は自分の名刺を一枚提供したが、それは必要な大きさを満たしていなかった。もっとましかとかれらがみなしたのは、ヴァレーヌが前の晩バートルブースから受け取った手紙の封筒の断片だった。それは、フランスの国民的祝祭のために、翌日、毎日の水彩画のレッスンを受けにこれないとかれに断るためのものだった（かれは画家に数時間まえ、前の稽古のひげ際に、大きな声ですでにその旨断っていた。だがそれこそはおそらくバートルブースの行動様式の特徴であったし、また作らせたばかりの便箋、ほとんど青銅色の、楕円形のなかにモダン・スタイルの組み合わせ文字が書き込まれた、すばらしい「雲のかかった」ベラム紙を使う好機だったからに過ぎないのかもしれない<sup>11)</sup>）。ヴァレーヌはもちろんポケットに鉛筆を持っていて、かれらがフローラ・シャンピニーの爪切りばさみでなんとかうまい具合にぴったり大きさに封筒の紙片を切り取ってしまうと、かれは何本かの線で、至極体裁のいいクラブのジャックを書きつけたが、それは三人の同伴者から、それぞれよく似ている（レイモン・アルバン）、手際がいい（ジェローム氏）、おのずと備わった美しさがある（フローラ・シャンピニー嬢）ことで引き起こされる賛嘆の口笛を誘った。

だがその時あらたな問題がおきた。というのも、このジャックはいかにすばらしい出来栄えだったとはいえ、他のカードとあまりにもあからさまに違

いすぎいてたのだ。このことはそれ自体少しも咎めだてすべきことではなかったけれども、ジャックがそれでもかなり有力な役割を果たすプロットの場合は話が別だった。唯一の解決策は、とその時ジェローム氏が言った。無害なカード、例えばクラブの7をクラブのジャックに変え、別の封筒の断片にクラブの7を描くことだった。「はじめにそのことに気付くべきだった」とヴァレーヌが囁いた。実際もう十分な封筒がなかったのだ。それに、多分プロット遊びを教えてもらうのを待ちくたびれたのであろう、フローラ・シャンピニーは眠ってしまっており、そのフィアンセもついに彼女の真似をした。ヴァレーヌとジェローム氏とはしばらくの間プロットの二人遊びをしようと企てたが、どちらも是非ともそうしたいような様子でもなく、かなりあっさり諦めてしまった。眠気以上に渴きと飢えがかれらを攻め苛んだ。今までにありついたことのある最高の食事の幾つかを、互いに語りあい、ついで料理の献立を交換し始めたが、その領域ではジェローム氏が負かしがたいことが分かった。かれが、自説によれば中世に遡るという献立、ウナギのパテの調理に必要な材料を数えあげ終わらないうちに今度はヴァレーヌが眠りはじめた。恐らく他のだれよりも沢山飲み、もっと楽しみ続けたかったジェローム氏は何分間かかれを起こそうと試みた。うまくいかなかったので、時間潰しにいくつかのヒット曲をくちずさみ始め、それから大胆になって、かれの考えでは『子供と魔法』のお終いの主題曲であるはずのものを、思いのままに即興で歌い始めた。そのパリ公演を数週間前、テアトル・デ・シャンゼリゼに見に行っていたのだ。

その陽気なわめき声はやがておのおののベッドから、ついでアパルトマンから五階と六階の住民たちをひき出すことになった。エバール夫人、ウルカード夫人、頬にひげそりのシャボンをいっぱいつけたエシャルのおじいちゃん、ゼナナ織りのベッドジャケットにレースのキャップ、玉房つきのサンダル姿のコロン氏の家政婦ジェルヴェーズ、そしてさらには建物所有者の、もじゃもじゃ髭姿のエミール・グラシオレその人の面々だ。かれは当時、六階左の三部屋の二つのアパルトマンの一つに住んでいた。三十五年のち、ロ

ルサッシュ家がそれらをひとまとめにすることになるのだが。

エミール・グラシオレはそれこそ気安いという部類の人間ではなかった。他の場合だったらきっと立ちどころに騒ぎの煽動者たちを追い出していただろう。かれが寛大な気持ちになったのは七月十四日のためだったのだろうか。それともレイモン・アルバンの若い兵隊の制服のせいだったのだろうか。はたまたフローラ・シャンピニーのなんともいえぬ赤い顔の御陰か。いずれにせよかれは、エレベーターの扉を外側から動かす手動装置を作動させて、四人の放蕩者がその狭い小部屋から抜け出すのを助けてやり、告訴だとか罰金だとかで威すこともなしにかれらを寝にゆかせたのである。

## 註.

- 1) Georges PEREC: *La Vie Mode d'Emploi*, Hachette, 1978.
- 2) " " : *La Disparition*, Denoël, 1969.
- 3) " " : *Les Revenentes*, Julliard, 1972.
- 4) OULIPO: *Palindrome*, dans *La Littérature potentielle*, Gallimard, 1973.
- 5) Georges PEREC: *W ou le Souvenir d'Enfance*. Denoël, 1978.
- 6) この作品の創作法の技術的側面の詳細に関しては拙稿「『人生、使用法』の四つの図形」, 甲南女子大学, 「ヨーロッパ文学研究」 10号を参照。
- 7) 前掲書 *La Vie Mode d'Emploi*, p. 15~18.
- 8) 同上, p.220~223.
- 9) 前掲論文「『人生、使用法』の四つの図形」参照。
- 10) *Araña* というスペイン語が, 普通名詞で「蜘蛛」を指すことからくるあてこすり。
- 11) この四人の登場人物についてはそれぞれ前後の章でその経歴と現況がより詳しく述べられるのだが, なかでもヴァレーヌはバートルブースに水彩画を伝授する画家としてばかりでなく, この小説を模倣するようなパステル画を描きあげてことをライフワークとしてもくろむことで, さらに作品全体の語り手の役を託されることで, 作者にもっとも近い所にいるという, 作中でも特権的な位置を占めている。先の管理人の女の容貌に関する言及なども含めて, この章では人物に関するかなり主観的な感想が目立つのもそのためである。