

川上弘美「惜夜記」論

あたらよき

— コミュニケーションと自己像 —

二 宮 智 之

はじめに

一九九四年に「神様」で第一回パスカル短編文学賞を受賞してデビューした川上弘美は、九六年には「蛇を踏む」で第百十五回芥川賞を受賞し、その後も二〇〇〇年には『溺れる』で伊藤整文学賞、女流文学賞を受賞、翌年に「センセイの鞆」で谷崎潤一郎賞を受賞している。

その中でも『神様』所収の作品を始めとして、先に挙げた「蛇を踏む」や『溺れる』所収の作品等、川上弘美の作品には現実から遊離するかのような幻想性を特徴とするものが多い。千石英世氏は川上作品の特徴について、「童話のような趣がある」とし、川上弘美を「夢の奥を書く作家として、読者に受け入れられ、読者を受け入れている作家なのだろう。」としている。¹⁾確かにデビュー作の「神様」は「くまにさそわれて散歩に出る。川原に行くのである」という一文から始まる。「くま」は「三つ隣の305号室に、つい最近越してきて、」引越し蕎麦を同じ階の住人」にふるまう「昔気質」の「くま」であり、「わたし」との交流が始まる。その他にも「河童玉」の河童、「離さない」の人魚などが現れる作品もある。擬人化された動物や空想上の動物が現れるこれらの物語世界について、松浦寿輝氏は「あまたの動

物や植物が入り乱れる川上弘美の物語世界では、種と種の間の境界がいきなりどろりと溶け出して」「しまいには生物と無生物との境界も消え去ってしまう」と述べている。²⁾

この様に幻想性、異界性は川上弘美の物語世界の特徴として指摘されるころではあるが、その中でも「惜夜記」(一九九六年九月「文学界」)に着目する必要があると思われる。この作品は夜や闇の世界の幻想譚として作られており、川上弘美作品の特徴を明らかにする上でも重要な作品であると考えられる。以下「惜夜記」の分析を通して、川上弘美の物語世界の特徴について探りたい。

一 「夜」と「夢」、物語の構造

「惜夜記」は十九篇の短篇から構成されている。題名には順に番号が付されている。奇数番号を付されている短篇は、「1 馬」「3 紳士たち」「5 ニホンザル」「7 泥鰌」「9 もぐら」「11 ツカツクリ」「13 象」「15 キウイ」「17 獅子」「19 イモリ」となっており、題名の示すように動物の現れる物語である。偶数番号を付されている短篇の題名は、「2 カオス」「4 ビッグ・クランチ」「6 悲運多

数死」「8 シュレジンガーの猫」「10 クローニング」「12 ブラックホール」「14 アレルギー」「16 フラクトル」「18 アポトーシス」であり、物理学や生物学の用語を題名として「自分」と「少女」の物語となっている。つまり一篇ごとに動物との物語と「少女」との物語が交互に配されているといった構成になっている。以下、「惜夜記」の構成と構造について検討する。

「惜夜記」の最初の篇である「1 馬」の冒頭は「背中が痒いと思つたら、夜が少しばかり食い込んでいたのだった」という語りで始まる。ここでの語りは一人称体であるが、主語となる「自分」や「私」といった自分自身を指す語は使用されていない。日本語の一人称体の語りの中で「自分」や「私」といった自分自身を示す言葉がない、あるいは省略されているということは特に珍しいことではないが、「惜夜記」ではどの様な語りとしてあるのだろうか。続きは次の様にある。

まだ黄昏時なのだが、背中のあたりに暗がりが集まってしまつたらしく、密度が濃くなつたその暗がりの塊が、背中に接着し、接着面の一部が食い込んでいたのだつた。

振つたり揺らしたりしたが、夜は離れない。手で剥がそうとしても、実体を持たないふらふらしたものなので、掴み所がなくて困る。いちばん濃い暗がりの部分を捕らえた、と思つても、見る間に暗がりは拡散していき、違う部分がこんどは濃くなつてしまつたりする。

そのうちに痒くてたまらなくなつてきた。ぱりぱりと背中を掻いた。掻けば掻くほど、暗がりは背中に食い込み、食い込めば食

い込むほど痒くなる。堪らなくなつて駆けだした。

ここでの語り手は「夜」や「暗がり」について、今現前にあること、あるいは自身に起つている事を現在進行という形でしか語らない。ここでの現在進行という語りは、いま、ここで、起きている出来事としての不可逆的な時間に即した語りであり、時間を可逆的に操作して語る回想という語りを排除した語りでもある。回想という語りにおいては、過去の「自分」を、現在の「自分」が対象化し、説明することができる。つまり回想という語りにおいては、現在進行の語りに比べ、現在の語り手である「自分」が過去に起こつた「自分」についての出来事を、その認識が及ぶ限り、過去の自分以上の情報を持ち、その上で語ることが出来る事になる。

すると、ここで「自分」という主語が文中に現れた場合はどうなるだろうか。「自分」という主語を、一人称の語りの中で使用した場合には、既に語られる「自分」を見ている、対象化している「自分」の存在が規定されてしまうことにもなる。しかし、それは「夢」の物語を「夢」の「中」から描く際には、構造的な破綻に繋がりがかねない。なぜなら「夢」の「中」にいる「自分」を対象化し、説明する語り手の「自分」とは「夢」の「外」に出ている語り手となつてしまふからである。それでは語り手が「夢」の「中」の、いま、ここ、で起つている出来事に直面している登場人物ではないことになる。

つまり、ここでは「夢」という物語世界を、説明不能な「謎」として描くために、一人称で主語のない現在進行の語りが使用されているといえよう。「惜夜記」での現在進行の語りにおいて、語り手は物語世

界に対して、完全にその世界の中にいる等質な語り手なのである。

今一度前掲の例を見れば、語り手はここにある「夜」、あるいは「暗がり」について、その状態を実に饒舌に語っている。語り手が語る「夜」と「暗がり」は「密度が濃く」なり、「塊」になり、「背中に接着」し「振ったり揺らしたりし」ても離れず「実体を持たないふらふらしたもので捕らえようとしても「拡散」するのである。しかし、それが何であるのかということについての語りはなく、説明することが出来ない。そもそもここでの語り手は説明としての語りをしないのではなく、説明としての語り手が不可能な構造としてある現在進行の語りで語っているのである。

では、語り手が直接に説明しない「夜」や「暗がり」とはいったい何か。「1 馬」において、語り手は「暗がりは背中に食い込み」「堪らなくなつて駆けだ」す訳だが、その直後「駆けてみると、馬のような速さである。夜が食い込むと、なるほどこのように速くなるのかと感心しながら駆け」る。結局の所、語り手の声は「馬のいななき」となり、最後には「からだも馬になり、全身は黒い毛に覆われ」てしまふのである。ここで「夜」と「暗がり」は、語り手に「食い込んで」「鼻息の中にも」混じるに似、¹「馬のような」という比喻としての言葉は、実体としての「夜の馬」を示す言葉へと変わっていく。つまり「夜」や「暗がり」は、「惜夜記」という物語において、語られた言葉を比喻から実体へと移行させていく際の印として現れており、またその様に境界を融化し、飛び越えて行く「夢」の物語の深度をも示している。

さらに「夜」の推移について見る。「2 カオス」では、「黄昏より

ももう少し夜に近い時刻」に少女と出会い並んで歩いて行く。

「どこに行くの」聞くと、少女は気持ちよさそうに目を閉じたまま、何回か頷いた。

「どこなの」

「夜よ」

答えたとたんに、少女はがっくりと首を折って、深い眠りに落ちてしまった。眠ったまま、流されていく。

少女と並んで、混沌の一部となつたまま、夜に入つていった。

「惜夜記」には、二つの物語が軸となつて構成されている事は先に述べたが、少女との物語の始まりの篇にあたる「2 カオス」でも、ここから「夜」、つまりこの「夢」の物語の奥へと進んでいくことが示される。続く「3 紳士たち」では「夜は始まつたばかり」であり、「4 ビッグ・クランチ」でも、語り手は少女から「まだおはようじやないわよ、まだ夜なのよ」と告げられる。「5 ニホンザル」でも、「夜」は「コーヒーだったはずの液体」にとつてかわり「いくらこぼしても果てがない」「夜はぜんぜん尽きない」と語られる。

書き手である作者川上弘美は、「何かを書くのは大好きなのですが、ほんとうにあつたことを書くこうとすると、手がこおりついたようになってしまいます。ほんとうにあつたことではないこと、自分の頭の中であれこれ想像して考えたことなら、いくらでもつるつると出てくるのですが、自分の書く小説を、わたしはひそかに「うそばなし」と呼んでいます。」と述べているが、³これらの「果て」のなき、「ぜんぜん

尽きない」で「いくらでもつるつると出てくる」様子は、果てしなく生じるフィクションとしての物語性が「夜」という言葉に集約され、重ねあわされる様にも思われる。

続く篇にも「夜」という語は入っている。「6 悲運多数死」には「夜空の一角から光は射していた。その部分だけ夜をはぎ取ったように」とあり、「7 泥鰌」では「夜なので暗いのか、暗いたちの水たまりなのかわからないまま」、「8 シュレジンガの猫」では「地面の上には夜の植物の影が薄い月明かりに照らされてぼんやりと映っている」、「9 もぐら」では「もぐらたちのたてる密やかなざわめきが、夜を満たす」とあり、「夜」の深まりと物語世界の深化とが並行する構成となっている。ここまでの考察において、「夜」は「惜夜記」の語りの中において、語られた言葉を比喻から実体へと移行させていく際の印として、まずは現れ、また「夢」の物語の深度を表すものとした。しかしそれだけではなく、「夜」が「惜夜記」の物語全体の構成とその物語世界の様相とも関わっているキーワードではないかと思われる。さらに続く「10 クローニング」には次の様にある。

かき回された夜はいったんゆるやかな流れを作り、それから固まっていく。もう夜も半ばに差ししかかっているので、夜の体積の半分近くが固められ、そのために夜の中を歩いても、夜の始まりの頃の浮遊感はなかった。代わりに、みしみしいう感じの確固としたものがあって、それはそれでまさに夜らしい感じなのではあった。

全十九篇のちょうど真ん中に位置する「10 クローニング」において、「夜も半ばに差ししかか」り、「体積の半分以上が固められ」ていく様子とは、まさに「惜夜記」という物語が語られる中で形作られていく状況を示している。また、同時に「ここが物語の「半ば」であること、つまり作品全体の構成を把握した者でしか判らない情報を含んだ上で語りでもあることがわかる。その上で引用部の後半を見ると、「始まりの頃の浮遊感」はなくなり、「確固としたもの」があるという。さらに「それはそれでまさに夜らしい感じなのではある」という語りは、語り手のメタレベルにある書き手の実感、この作品が「夜」の物語として成立していく手応えとしても読めそうである。それは語り手のレベルから見れば、「夜」の物語世界が「夜らしく」固まってきたことであるともいえよう。

続く「11 ツカツクリ」では「夜はいよいよ更けに更け闇は真のものとなつてゆく」とあり、「夢」の深度、つまり「惜夜記」の物語性がより深まって行くことが示されている。「12 ブラックホール」において「最後に夜よりもさらに暗い場所に辿り着いた。」とあるのもその事を示しているだろう。「14 アレルギー」になると、それまであった「夜」の語は消え、「闇」という語のみになる。ここまで「夢」の物語としての「惜夜記」の物語世界の性格を表すキーワードとして「夜」という語を捉えてきたが、「惜夜記」の中盤を越える段に至り、「夜」は、より純化された暗さを示すために「闇」へと移り変わる。この移行は物語世界の変化を示し、「惜夜記」の物語性が深まっていくことを示す指標といえるだろう。

「15 キウイ」になると「夜の空気がことりと変わるのがわかった。

夜明けが少しずつ近づいているのであった。」と語られている。全十九篇の「惜夜記」も半ばを過ぎ、結末部へ移っていくという事が語り手によって示されている。続く「16 フラクトル」では「明けの明星が光り」、「17 獅子」で「もうすぐ夜明けが来るというので祝宴」となり、「夜が明けはじめ」る。ここで奇数番号を付された篇の物語はひとまず閉じられる。「18 アポトーシス」でも、夜明けと共に現れた「獅子」が、偶数番号を付された篇の「自分」と「少女」の物語の終わりを告げる者として現れ、同様に物語を閉じるのである。

それら二つの物語が閉じられた後に据えられているのが「19 イモリ」である。この篇は奇数番号が付された物語の特徴である動物名の題名を持つため、連続性を持つ同様の物語世界にある篇とも見えるが、実はそうではない。

ここでは「1 馬」にはなかった「わたし」という語り手が現われる。「わたし」には自分が「イモリ」であるという認識があり、「昼寝をしている人々の顔に乗ったり、塔にはりついたり弁当の残り滓をあさったり」する。それまでの物語と違い、ここは「夜」ではない。つまり直前までの十八篇とは別の位相にある物語となっている。さらに、「わたし」は「泡のようなくつもの夢を、夜の間に見るために、深い眠りについた。」とある事から考えれば、それまでの十八篇は「泡のようなくつもの夢」になぞらえて語られていたということになる。すると、この「イモリ」という最後の篇において、ここまで語られてきた「惜夜記」という「夢」の物語は、「わたし」がこれから見るべき「夢」となる。つまり、ここで語り手「わたし」は、語られてきた物語、即ち《既に見た夢》が《これから見る夢》へと転換する場

に位置していることになるのである。

ここで「惜夜記」の構成と構造について概括すれば、その物語内容はいかにも夢としての混沌を感じさせる物語でありながら、構成意識は秩序だっていると言える。つまり「惜夜記」という物語世界全体は「夜」で満たされた、夢の世界として提示されている。そして、その物語世界の中に別々の二つの物語が交互に配され、展開される。二つの物語はそれぞれ固有のものとして進行していくが、夜明けを告げる「獅子」の訪れによって、それぞれの「夜」の物語は「夜明け」の前に閉じられる。「夢」の物語として収束することで、終わりを迎えるという構成がされている。さらに最後の篇に現れる語り手によって、それまで語られて来た夢がこれから見る夢へと転換することで、反転する時間構造を持つ物語を作り出しているのではないだろうか。

二 動物との物語／「他者」との物語

ここまで「惜夜記」の構成と構造について見てきたが、続いては交互に配置されていた二つの物語について考察する。まず、題に奇数番号を付されている物語について見ることにする。

既に述べた様に奇数番号を付されている篇は、「1 馬」「3 紳士たち」「5 ニホンザル」「7 泥鰌」「9 もぐら」「11 ツカツクリ」「13 象」「15 キウイ」「17 獅子」「19 イモリ」となっている。題名の示すように動物の現れる物語である。偶数番号を付された物語が「少女」との物語として一貫した物語と考えられるのに対して、奇数番号の付された物語は一貫した物語とは考えにくい。むしろ物語世

界の中の語り手が次々と物語世界の中を通過していく、といった形を採っていると考えられるだろう。

例えば、「1 馬」で見た語り手は、先に見た様に「夜」の始まり、物語の始まりを告げる「夜の馬」へと変身するが、次の「3 紳士たち」では、語り手はもはや「夜の馬」ではなくなっている。それ以降の物語にも内容としての連続性を見いだすことは難しいだろう。殊に偶数番号の付いた「少女」との物語と比較すれば、その事はより明確となる。つまり偶数番号の付された「少女」との物語は、語り手の「自分」と「少女」が続けて登場する、という点で語り手と登場人物の連続性、物語世界の連続が表されていることになる。しかし、「1 馬」から「17 獅子」までの物語にはそこまでの連続性は認められないだろう。しかし、これらの物語についても、それぞれの関連性や共通点などが全くないとも思われない。先に提示してしまえば、これらの物語群には、コミュニケーションの不能⁴、またはそれらに対する恐怖があるのではないかとおまわれるのである。

先述の様に「1 馬」は、語り手が「夜の馬」へ変身する事で、物語世界の始まりと言葉の境界が離化していく様が示されているが、同時に「見物人」たちとの言葉が通じなくなる瞬間でもあった。

突然腹がたつた。こら、と叫ぼうとした。

叫ぼうとして声が出ないことに気がついた。こら、の、こ、が出ない。鼻息を荒くして、こ、こ、といきむが、鼻息がますます荒くなるばかりである。見物人は喜びさらに手を叩く。

ここにある様な、語り手と未知の他者、時に多数の他者とのコミュニケーションが全くの不能に終わるのが、この物語群におけるありうなのである。続く「3 紳士たち」という篇であるが、ここで「紳士」たちは、語り手に次々と珍味を勧め一方、それらを食べることを語り手に拒否させない威圧感を持っている。

「客は果報者ですな」

「このような珍味佳肴を味わえるとは」

「夜明けまで、いくらでも好きなだけ食べられるのですな」

「ええ、夜が明けるまでは食べつつ食べていただきましょう」

もう一かけらの食物も入らないと思つたが、紳士たちはこやかにきびしく眺めている。

窓の外で夜鳴鳥が鋭く鳴いた。もう食べられません、勘弁してください、そう言おうとするのであるが、言いだせない。

ここに出てくる「紳士」は動物という訳ではない。しかし、語り手との関係性、つまり不能のコミュニケーションの中にある関係というありようは以降の物語でも繰り返される。「5 ニホンザル」では、相対したニホンザルには「謝ろうと思つても、舌のつけ根が乾いたようになつて、声にならない。」謝りたい気持ちが伝わらないままに逃げだしてしまうのである。「9 もぐら」でも、「もぐらそのもの」の男が、語り手を「激しい口調で罵倒」した後、どんな理由で罵倒されたかわからないままに、「百八十度の変わりよう」で、語り手とのコミュニケーションを図ろうとする。が、もはや語り手にとって、相

手は「モグラモチ」であり、自分とは異類の者として、コミュニケーション不能、もしくはコミュニケーションそのものが恐怖となる関係性でしかないのである。「13 象」においても、来た道を帰ろうとする語り手に対して、象使いたちが引き留めにかかるが、「かなわないので、ものも言わずに逃げだし」てしまう。ここでも多数の他者から、一方的な言葉が投げかけられた後にコミュニケーションを成立させないままに逃げだしてしまうのである。

「15 キウイ」では、これまで受け身だった語り手にも変化が起こる。五十匹ほどのキウイに囲まれながら質問攻めに遭う語り手は、これまでと同じ様な境遇に立たされる。が、質問に全て答えた語り手はキウイに対して「聞くから答えただけだよ」と答える。これまで、他者に対し、口を噤んでいた様子とは明らかに異なる。さらに、キウイが次の様に叫んでも動じない。

そう答えると、キウイたちは「とんでもないよ」「まったくこれだから」「もうこうなったら」などと黄色い声で叫び返す。黙って聞いていると、調子にのっていくらでも叫んだ。

「そんなに言うならきみらひとまとめにして密輸業者に売つばらつちやうよ」

一喝すると急に静かになった。

この様に語り手からの言葉が投げかけられるが、キウイたちとのコミュニケーションが始まるわけではない。語り手はさらに「もうきみらのようなものたちに夜の時間を左右されるのには飽き飽きしたん

だ」と「大きな声」で言うと、キウイたちは萎縮し、隠れてしまう。そして「ぼくも悪気はなかったんです」「さようなら」といつて消えてしまったキウイたちに、語り手は「悪かった、ちよっと短気だった」と呼びかけても、もうキウイたちは現れない。受動的だった語り手が能動的になればコミュニケーションが始まるかと思いきや、それもまた不能に終わるのである。

また、この様な語り手のコミュニケーションの不能が描かれるとともに、「3 紳士たち」に始まる物語中の特徴的な行動として、食べるという行為が見られる。前掲の「3 紳士たち」の引用にも見られるが、周囲の「紳士たち」が会話文の形式で口々に言葉を投げかけるが、語り手は何も言い出すことができず、「いたたまれなくなつて、食べつづけ」るのである。「紳士たち」に対して、コミュニケーションが行われぬ、言葉を発する事ができない間は食べつづけなければならぬという語り手の行動の意味するものとは何か。それは、言葉を発する為の口を働かせても、コミュニケーションが不能となつてしまふ代償としての口の働きであろう。即ち食べるという行為がコミュニケーションの隙間を埋める為に行われていると考えられるのである。「7 泥鰌」では、「柳川」を食べるか否かで、「子供」と会話がなされるが、語り手が「子供」の申し出を拒否した直後に、姿を泥鰌へと変えられてしまう。語り手は「柳川」を食べることを了承して、元の姿に戻り、「柳川」を「むさぼり食」うのである。ここでも「3 紳士たち」と同様に、語り手が一方的に何かを押しつけられるという関係があり、その関係の内にあるために語り手は何かを食べなくてはならないという構図が見られる。

また、食べる、という行為が重要だと思われるのは、「3 紳士たち」と「17 獅子」が対応する形で構成されていると考えられるからである。「夜」が「始まったばかり」の「3 紳士たち」の「宴会」と、「もうすぐ夜明けが来るというので」開かれた「17 獅子」の「祝宴」とは明らかに対応している。そこに現れた「影」は「客」の首から上をくわえ「すべてを平らげ」てしまう。語り手が全うできなかった、食べるといふ行為を「影」は全うしてしまう。「影」が「獅子」となるのは、「自分の成分がすべて影に飲み尽くされた頃」である。さらに「獅子」は「走りながら、夜の中で出会ったあまたの生きものたちを喰らって」行く。そして「すべての生きものが喰らい尽くされ、獅子が東の空の彼方に消えてしまう」と「夜が明けはじめて」くるのである。

ここでの「獅子」は、夜明け、つまり「借夜記」の物語世界の終焉を示していることは明らかである。そして「獅子」となる「影」の食べる行為は、語り手のそれと比較した場合、全くの逆であることがわかる。特に「3 紳士たち」で見せた語り手が、言葉によるコミュニケーションが果たせぬままに、受動的に食べ、そして、それを全うすることが出来なかったのに対し、「獅子」は言葉によるコミュニケーションなど元から眼中になく、能動的に食べ、そして全てを喰らい尽くすのである。しかも語り手である「自分」は「獅子」となる「影」に喰われ、吸われてなお、心地よさを感じている。ここで示されているのは、言葉によらないコミュニケーションによって、全てが同化してしまう心地よさである。「獅子」となる「影」は、それまで形もわからず、言葉も発しない。それにも関わらず語り手と一体感を感じ

ることが出来る存在なのである。それまでに登場した、言葉を投げかけながら、全く通じ合うことの出来ない他者とは全く正反対の存在であることがわかる。

この様な「獅子」の存在によって、物語が閉じられることは即ち、それまでのコミュニケーション不能の世界が閉じられることを示している。語り手に対する他者が、基本的に異類としての動物に設定されているのも、自分と同一ではないという他者性をメタファーとして示すものである。奇数番号を付された物語は、言葉の持つ力や役割が混乱、あるいは無力となる中で、他者との関係に恐怖、または逃走する様子が描かれているのである。

三 「少女」との物語／「自分」との物語

前項では、奇数番号の付された「動物との物語」について、言葉と関係性に焦点を当てて考察した。では偶数番号の付された「少女」との物語は果たしてどの様なものであるうか。まず題名に着目すれば、これらの物語は「カオス」から「アポトーシス」へと向かっている世界であるということになるうか。つまり始原である混沌から、予定された死に向かっている世界での出来事として描かれているのである。

「2 カオス」では「少女」と語り手である「自分」との出会いと、物語の始まりを示している。「自分」は「少女と並んで、混沌の一部になったまま、夜に入っていく」てしまう。ここではまだ語り手は自称としての「自分」といふ語を使用していない。「動物との物語」で指摘した一人称の語り手の効果と同様の手法が用いられているといっ

ていいだろう。そして、偶数番号が付された物語の二番目の物語となる「4 ビッグ・ランチ」では、「2 カオス」で始まった物語が続いていることが示される。冒頭の「長い間流されていたと思っていたが、起きあがってみると時間が止まっていた。」という一文は、「2 カオス」の「少女は言う」と、そばの流れに乗った。見る間に少女は流されていく。真似して同じ流れに乗ると、じきに少女に追いついた。」という物語内容を明らかに引き継いでいる。これは「動物との物語」には見られなかった連続性のある物語群であるといえるだろう。物語内容の連続性は当然、後続の偶数番号を付された物語にもみられる。ここではやはり偶数番号を付された物語群を「少女との物語」として、一連のものと考えたい。

ところで、先の「動物との物語」では語り手の「自分」と他者のコミュニケーションの不可能性がそのテーマになっているのではないかと考えたが、この「少女との物語」ではどうか。「2 カオス」での語り手と「少女」との会話の場面を見てみよう。

「あなたも行くの」

そう聞かれて振り向くと、髪の毛の短いほっそりした少女がすぐ後ろを歩いていった。

「まあね」

どちらとも取れる答えをすると、少女は持っている小さな鞆から紙包みを取り出して、開いた。【中略】紙包みからは、緑色の切符があらわれた。

「一枚余っているから、あげます」

そう言って、少女は緑色の切符をこちらのポケットにするり入れた。札を言おうとすると、手を振って制止する。それから後方を指さした。【中略】慌てて前を向いて歩きはじめた。前の人との距離がずいぶん開いている。追いつこうと走り始めると、ふたたび少女に制止された。

「走ると混沌が始まっちゃうのよ。まだまだ。まだまだ」

よくわからないことを言う。仕方なくまた歩いた。【中略】

「混沌が始まったわね」

少女は言うのと、そばの流れに乗った。見る間に少女は流されていく。真似して同じ流れに乗ると、じきに少女に追いついた。

「どこに行くの」

聞くと、少女は気持ちよさそうに目を閉じたまま、何回か頷いた。

「どこなの」

「夜よ」

ここでの語り手と「少女」の会話は、共に鉤括弧で括られて、地の文と区別された会話文の体裁で描かれている。文章としては何の変哲もない形式である。しかし、コミュニケーションとしての会話が、同じ形式の上で発話され、それが行われているという事が、「動物との物語」でのコミュニケーションのありかたと全くの正反対であると言ふことに留意する必要があるだろう。そこで「3 紳士たち」の前掲の例を今一度見れば、他者から投げかけられる言葉は、全て鉤括弧で括られた会話文の形を取っているが、それに相対する語り手の言葉は会話文の形をとることが出来ない。「そう言おうとするのであるが、

言いだせない。」と、外部に向かつて発話されることのない語り手の言葉は地の文の中に描かれ、そこには他者と通じあえないコミュニケーションの様相が示されていたのである。

その様な比較の上で考えた場合、「少女との物語」においては、コミュニケーションの不能が問題となつてゐる訳ではないようである。もちろん「自分」は「少女」の言葉を全て理解できてゐる訳ではないし、両者の意思の疎通が全て完全に行われてゐる訳ではない。だが、「自分」と「少女」は言葉を発する立場として、ほぼ同等の位置にあって、コミュニケーションを行つてゐるといえよう。両者の会話が同じ形式の文章の上でなされてゐることも、その証左ではないだろうか。また、それは「動物との物語」での、他者から投げかけられる言葉と語り手の言葉の間に設けられた差から来るコミュニケーションの不能を考え併せれば、両者の違いが鮮明になるだろう。

では、「少女との物語」において描かれてゐるものとは何であろうか。この物語群において目を引くのは、その世界の時空間や存在、認識などの枠組みが不確かなものとして描かれてゐるということである。そもそも始まりに位置する物語が「カオス」であり、混沌の中の世界として始まる。続く「4 ビッグ・クランチ」では「時間が止まつ」たり、「止まつていた時間が流れはじめ」たりする。「6 悲運多数死」では「しばらく質量がなくなつて」しまう。

また「8 シュレジンガの猫」は、量子力学のシュレディンガー方程式の思考実験、《シュレディンガーの猫》を基にした物語である。その思考実験とは、箱の中に生きた猫と毒ガスの入ったビンを入れ、同時に適当な放射性原子核を用意する。それが放射性崩壊を起こした

かどうかは計測器で測定出来るようにしておく。さて計測器が放射性崩壊を閏知した場合に毒ガスが出るようにした時、一定時間後の猫はどの様な状態か、というものである。シュレディンガー方程式では、一定時間後の放射性崩壊の状態は、原子核の放射性崩壊を起こしてゐる状態と起こしてゐない状態の重ね合わせとして表されるため、猫の状態も「生きてゐると同時に死んでゐる」という状況が生じるが、その様なことがあり得るのか、という事を問うものである。

物語の中で、語り手は「少女」を探すうちに、「少女」が入つてゐると思われる箱を見つける。だが、「今この箱の中にある少女とはいつたい何であろうか。いるようではない。いないようである。いるといないが半分ずつ混じつたような、そんなものなのであるか。」と思ひ悩む。そして少女が入つてゐるとおぼしき箱を壊すと、「あらわれた少女は予想通り割れて崩れた少女なのであった。」そして「量子力学を深く恨みながら、おいおい、おいおいと泣きつづけ」ることになる。箱を開けた際の「少女」の状態は、結局の所《シュレディンガーの猫》の実験での箱の中の猫と同じ顛末である死を迎える。開けることを禁じられたパンドラの箱の神話を思わせる物語であるが、モチーフとして量子力学の世界観が用いられてゐる点と、それによつて存在の曖昧さを描いてゐる点が興味深い。

さらに「12 ブラックホール」では、語り手の認識や存在が失われていく様が語られる。

行き先も決めないでずんずん歩いた。もう少女のことなど考えないようにした。何も考えないようにした。何も考えずに歩いて

いると、そのうちに言葉を忘れてしまった。何しろ体が無い。脳もない。【中略】そのうちに少女のことも忘れてしまった。全部を忘れてしまった。ときどき自分の顔に似たものがこちらをじっと眺めている気がしたが、すでに顔も体も何もかも無くなっていったので、果してそれが何者なのか、考えることはできなかった。できなかったし、それに、どうでもよかった。

ここで注意すべきなのは、語り手の「自分」が作中の登場人物として現われているが、「言葉を忘れ」、「体」も「脳」もなくし、「顔」もなくし、「考えること」もできなくなっているならば、語っている者は誰になるのだろうか、ということである。少なくとも物語世界内の登場人物が、人としてある限りは不可能な語りということになりかねない。無論、仮構世界である物語なのだから、そのような事も可能ではないか、といえればそれまでである。しかし、ここでは語り手の「自分」は登場人物としての存在基盤を消されても「語り」という機能を基に存在している。そもそも、「少女との物語」で描かれていた世界は「時間が止まり」、「質量がなくなつて」いる世界であった。しかしその中でも「確かに自分があるのはわかった」と語り手が語るように、語り手の語りそのものが物語世界そのものであり、世界を成立させているといえる。いわば、語り手語る故に世界ありともいうべき構造が、この物語世界を支えているのである。

それでは、「自分」と「少女」はどのような関係なのだろうか。コミュニケーションの面からいえば、「動物との物語」の様な不能状態ではなかったといえる。しかし、裏を返せば、それが他者とのコミュニ

ケーションではなかったからこそ通じたのではないかと考えられなだろうか。そもそも「自分」と「少女」という存在は何者なのか。

「4 ビッグ・クランチ」では、「よく見ると少女は真珠玉になっていた。真珠玉の奥には、少女の顔がうつっており、うつっている少女の目の奥を覗くと、さらに小さな少女がうつっているのであった。」とあるが、「うつっている少女の目の奥」に映し出されているのは、本当に「少女」なのだろうか、映っている「小さな少女」は、反射している「自分」なのではないだろうか。「真珠玉」を飲み込んだ「自分」は、「終いには少女が自分であるのか自分が少女であるのかわからなくなつてしまった。わからなくなつてから初めて少女を愛しむような心持ちになつた。少女だか自分だかはつきりしないものを愛しているような心持ちになつた」とある。

この様な「自分」と「少女」が重なり合う場面は他にも見られる。「14 アレルギー」では「少女」に生えた不気味な茸を嫌悪しながらも、それは「自分」にも生え、「嫌だつた気持ちは次第になつかしいような眠いような心持ち」になり、最後は茸になじんでしまう。そして「18 アポトーシス」では、次の様な会話が交わされる。

「どうしたの」と少女だったものが聞いた。
「変わってしまったから」と答えると、少女だったものは、笑つた。

「だつて、そういうふうにかけているんだからしょうがないわよ」
そう言つて、笑つた。笑い声を聞いているうちに、ますます悲しくなつた。

「まだ泣いてるの。」

「そう」

「でも生まれたら最後はこうなると決まっているんだから」

「知らなかったもの」

「あなただって同じよ」

この直後「自分」も「少女と同じように無数に枝分かれして木とも網ともつかないもの」になり、「少女」同様に「老化して、朽ちて」行く。「少女」と「自分」は、同一であるような繋がりをもっている者として描かれているのである。

千石英世氏は、「ビッグ・クランチ」から「少女との物語」を「成人女性の少女愛」として始まる物語であり、少女愛から自己愛へ移行する物語としている。さらに「自己愛とは、じつに自己消去のことであった。少女になりすまして、成女の自己を消す。消えたことには、そうすればきれいさだけが残る。」⁽⁷⁾としている。

しかし、もともと他者としての違和感のないコミュニケーションが行われているという点において、「少女」の他者性は限りなく希薄であり、「自分」の語りは物語世界を支える絶対的な存在にすらなっている。その様な面から考えた場合、「少女との物語」は、分裂した自己像との統一（そもそも自己像というものが統一されるべきものなのか、という問いも含みつつ）と、再生を求め続けながらも果たされずに終わる、いわば内部の葛藤としての物語ではないだろうか。

おわりに

最後に、本論で考察した「惜夜記」の構成と構造、並びに物語内容について概括し、川上弘美作品の中での「惜夜記」の位置について考察し、結びとしたい。

「惜夜記」は《夢》としての幻想譚の形をとる作品であるが、構成意識は、《夢》の混沌とは逆に秩序立てられたものが見られる。その構成は「動物との物語」と「少女との物語」の二つの物語が交互に織りなされるというものである。そしてそれらの「動物との物語」と「少女との物語」で織りなされる「惜夜記」は、語り手の「自分」を物語の軸とすると、外部への指向は他者との関係における恐怖や逃走となり、内部への指向は自己像の分裂やゆらぎとの格闘となる物語ではないだろうかと考えられる。

本論の冒頭に川上弘美の物語世界の特徴として、幻想性、異界性を挙げた。しかし、夢という枠組みを全体の構造とした作品は「惜夜記」以外には殆ど見られない。⁽⁸⁾むしろ現実的な日常世界を描きながら、その中に境界を曖昧にする幻想世界を入れ込むことで、より幻想性を高める方法が取られている。その様な面から考えた場合、「惜夜記」は川上弘美が作品で《夢》たる幻想的なモチーフを如何に描くのか、また如何に効果的に使用するかの実験としての面を持っているのではないかと考えられる。

また「惜夜記」が漱石の「夢十夜」を彷彿とさせる作品であることが既に指摘されている。⁽⁹⁾作者川上弘美は「漱石のものは三冊ほどすぐには浮かんだが、中で一つと言われるなら『夢十夜』かと思っていた。いかにも自分の好みそうな一冊である。読み返し、今も好んでいるこ

とを確認したが、同じ本に載っている「文鳥」をついでのように読みかけて、これはまたなんていいものなのかと驚いた。⁽¹⁰⁾ という形で「夢十夜」に言及している。作者川上弘美が「夢十夜」を享受している事は明らかであろう。「夢十夜」を現代作家である川上弘美がどのような受容し、作品として昇華しているのかという問題が「惜夜記」の中に含まれている様にも思われるが、紙幅も尽きた。別稿を持ちたい。

注(1) 千石英世「甘噛みのユートピア 川上弘美論」二〇〇三年十月「文學界」、なお引用は『異性文学論』(二〇〇四年八月ミネルヴァ書房)によった。

(2) 松浦寿輝「分類学の遊園地」一九九九年八月(文春文庫「蛇を踏む」解説)

(3) 「あとがき」『蛇を踏む』一九九六年七月。また、「文芸」(二〇〇三年秋季号)の自作解説においては、「私にしてはロジカルに書いています。人の一生と一晚で起こった出来事を交互に書いて、そして最後にそれがつながっていく。」と述べられている。

(4) 青柳悦子氏は「川上弘美の作品で描かれる状況はすべて、ひとまずデイス・コミュニケーションの事象であると言いうことができる。」と指摘している。(あるようなないような 気配と触覚のパラロジカル・ワールド) 二〇〇一年五月「文学理論のプラクティス」新曜社 所収)

(5) 清水良典氏は「惜夜記」の作品世界の構造について、「惜夜記」はこの両界曼陀羅的世界構造と、量子力学的あるいはカオス理論的な世界像を合体させたものらしい。【中略】そしてこの作品自体もまた、「カオス」から出発し涅槃的「アポトーシス」へと至るのだ。(「異種」への懸想)二〇〇三年九月「ユリイカ」九月臨時増刊号)と述べている。しかし、「カオス」から「アポトーシス」への方向性は、「少女」との物語について布置されている構造であって、「惜夜記」

全体の作品構造とは別であろう。

(6) 和田純夫「シュレディンガーの猫がいつばいー」『多世界解釈』がひらく量子力学の新しい世界観」一九九八年九月河出書房新社

(7) 同(1)

(8) 「椰子・椰子」(一九九八年五月 小学館)も、「惜夜記」の「動物との物語」の様に、動物が擬人的に現われ主人公と会話する、といった作品であり、作者も、「もともとこれは自分の夢日記から始まったもの」(「椰子・椰子」『あとがきのような対談』)と述べているが、作品の枠組みとしては、日記の様式(日付↓記述)が採られており、日常的世界の中に幻想を織り込むといった構造というべきであろう。また「センセイの靴」(「太陽」一九九九年七月号)二〇〇〇年十二月号)には、「何かの間みたいな場所」である「干潟」が「センセイ」と「わたし」が共存する夢の世界として描かれている。同様に日常世界の中に突如出現する幻想という構造が見られる作品として指摘できる。

(9) 例えば注(1)千石英世氏や、佐藤泉氏「古生物のかなしみ」(二〇〇三年九月「ユリイカ」九月臨時増刊号)などにその指摘が見られる。

(10) 川上弘美「私の一冊 夏目漱石『文鳥』」一九九七年十月新聞週間広告、なお引用は『あるようなないような』(一九九九年十一月中央公論新社、二〇〇二年十月中公文庫)によった。

テキストは、「蛇を踏む」(一九九九年八月 文春文庫)を使用した。

(にのみや)ともゆき、広島大学大学院博士課程後期(在学)