

クロード・シモン：

『トリプティック』における換喩的想像力

松 尾 国 彦

(人文学部仏文学研究室)

Claude Simon :

L'imagination métonymique dans "Triptyque"

Kunihiko MATSUO

(Littérature française)

クロード・シモンのヌヴォー・ロマンの第八作『トリプティック』(1973年)¹⁾にあっては、この作家の従来からの方法論と、従来極力避けられてきた方法論が競合する。従来からの方法論とはクロード・シモン本来の認識様式に由来する隠喩的想像力であり、従来極力避けられてきた方法論とは時間的・空間的推移を伴う換喩的想像力である。隠喩的想像力は冒頭のタブローにより作品全体を方向づけ、従来どおり主としてテキスト形態を通じて作品に寄与するが、そうしたテキスト形態のもとでの作品の進展にしたがい、本来的には隠喩的想像力と相容れない換喩的想像力の優位がしだいに明らかになる。隠喩的想像力と換喩的想像力とのこの緊張関係こそ、この作品をクロード・シモンの作品のなかで独自の位置につける。

1) タブローの活性化

『トリプティック』には『草』(1958年)に頻出する²⁾のとまったく同じであり、すでに他で論じた³⁾ようにクロード・シモンの認識様式を象徴するといっても過言でない、跳躍のただなかで一瞬間空中に停止したかのごとき猫 (p.43)、あるいは虎 (p.44) のイメージがみられる。こうした不動相にあっては、動きのなかでは「つかの間の位相、単なる中継体に過ぎなかったイメージが、突然厳粛で決定的な次元に達する」(P.195)。プルーストのそれとは違った意味での、クロード・シモンのいわゆる特権的瞬間³⁾である。『トリプティック』におけるこうした言及は、これもすでに他で論じた⁴⁾垂直的時間の切り口というこの作家本来の認識様式が、この作品においても変わっていないことを物語る。クロード・シモンにあってタブローにより具体化される垂直的時間の切り口である。『フランドルの道』(1960年)以来、この作家が絵、写真、絵葉書、切手、商標、等々各種のタブローを作品の契機としてきたことはここに改めて繰り返さない。

クロード・シモンがタブローを作品の契機とするようになって以来、観念連合が作品推進の主たる原動力となってきた。タブロー、あるいは不動のイメージという、時間的にも空間的にも不連続で、断片的な要素の上に立つ想像力が依拠しうるのは、類似の関係でしかありえない。断片的要素相互の間には、類似の有無という関係しか存在しないからである。『フランドルの道』以来、クロード・シモンにあって観念連合、つまり隠喩的想像力が作品推進の原動力となってきたのも故なしとしない。ちなみに観念連合は換喩的連合を必ずしも排除しないが、その特質をなし、想像力に対してとりわけ有力に機能するのは、やはり隠喩的連合を通じてである。いずれにしても、この作

家の隠喩的想像力は、作品のテキスト形態まで規定してきた。断片的テキスト、それも互いに類似した断片的テキストの継起というテキスト形態である。類似のテキスト断片相互間のわずかな相違が重なる度に、作品がわずかずつ進展する。『トリプティック』に介入するタブローのうち、後述するように映画のフィルム片が特に大きな役割を演じるが、上のごときテキスト形態は映画フィルムにみる酷似したイメージの連続に似ている。酷似したイメージを急速に変換すると、不動のイメージに動きのごときものが生じる。類似のテキスト断片の継起によっても時間的・空間的推移を含むフィクションの動きのごときものが生じうる。隠喩的想像力の換喩的想像力への変換である。そしてこうした変換は『トリプティック』にあって特に顕著だということを付け加えておかなければならない。とはいえこの作品がタブローを契機とした作品展開という点でも、類似のテキスト断片の継起という点でも、基本的には従来からの隠喩的想像力の範囲内にいまだとどまる点については確認しておかなければならない。話題や語彙の探索に際しての、この作家のいつに変わらぬ観念連合的手法がそこに加わる。

『トリプティック』はおおむね2, 3ページの単位のテキスト断片の集合体だが、それらを類似により分類すれば4系統に分かれる。谷間の村での、2人の少年のまったく罪がないとはいいいかねる行動と、納屋での男女の性交等、その周辺の出来事を扱った断片群(系統①)、サーカスでの、ピエロの演技に関する断片群(系統②)、海沿いの地方での、初夜から夫が不貞をはたらく不幸な結婚を扱う断片群(系統③)、海浜の豪華ホテルとその周辺を舞台とし、中年の男女を中心とした犯罪と賄賂の臭のする情景の断片群(系統④)である。各系統のテキスト断片は互いに交替し、交替することにより断片性をさらに強調する。

4系統のテキスト断片群のうち少なくとも作品の主流をなす系統①は、初めからフィクションであるかの観を呈する。しかし他の3系統は、すべてタブローの記述を出発点とする。系統②は系統①中の納屋の壁に貼られたサーカスのポスター(p.21)の、系統③は同じ壁に貼られた映画ポスター(p.14)の、系統④は少年たちのものである5枚の映画フィルム片(pp.27-28, pp.80-81, 等)を言語化したものである。そして当初はフィクションであるかの観を呈した系統①も、作品最終部では系統④中の人物が完成するジグソーパズルの図柄の記述だったということが明かされる。みずからが派生させた系統④中の人物が完成するジグソーパズルである。かくて作品はメビウスの環のごときねじれた円環構造を閉じる。この最後の例は単なる辻褄合わせの観を免れないが、それだけに反ってタブローを契機とする作品構成というクロード・シモンの意図が明瞭に読み取れる。

これら4系統のテキスト断片群の関係を複雑にしているのは、派生と出自の関係が作品を通じて固定していない点にある。ジグソーパズルの例は極端だとしても、作品全体の話題の出発点だったはずの系統①が、作品の進行につれその展開をみずからが派生させた他の3系統からの示唆に負ったりするのである。こうした事情に加え、メディアの変換が作品をさらに複雑にする。この作品にあっては絵葉書、版画、ポスター、映画フィルム等、各種のタブローがみられるが、その他映画、本など、異なったメディアのもとでも記述がなされる。系統内でのメディア変換も珍しくない。タブローの記述に発した系統③が、いつの間にか書物中の物語になったり、系統①が一部(pp.90-92, pp.160-161, p.162)映画として扱われたりする。メビウスの環は閉じたものの、派生と出自の関係の不分明、メディア間の混淆が後に残される。とはいえそれら不分明や混淆は、観念連合を基礎とする隠喩的想像力にあっては大いにありうることで、問題にするまでもない。問題とすべきは、それら不分明や混淆を通じて常に感じられる一つの方向性、不動から動への方向性である。あの猫や虎の不動のイメージ、さらにはそれにまつわる先の言及にもかかわらず、クロード・シモンは『トリプティック』において、タブローの活性化へと向かうのである。

類似のイメージの急速な交替が、それ自身は不動のイメージに動きのごときものをもたらす

のと同様、類似のテキスト断片を適当な間隔で併置すれば、そこに動きのごときもの、時間的・空間的推移のごときものが生じる。タブローを契機とした作品展開とは、『トリプティック』にあってはタブローの活性化に他ならない。クロード・シモンはすでに他で論じたように⁵⁾、前々作『ファルサル戦の戦い』（1969年）においても不動のイマージュのフィクション化に向かった。動詞の復権のため、それが必要だったのである。しかるに『トリプティック』ではタブローの活性化、つまりフィクション化は、なにか他の目的のためになされるのではなく、それ自身が目的であるかのようなのである。前々作における動詞の復権が、それまで忌避されてきたフィクションに再び道を拓いたのかもしれない。いずれにしてもこの作品にあって、当初タブローだったものが作品の進行につれて活人画だったことがわかり、ついには活人画中の人物——およびその周辺の事物——が動き出す。それは映写機にかけられた映画フィルムが、スクリーン上に錯覚としての動きをもたらすのに似ている。系統①の2人の少年は、同一映画のものとも思えない5枚の映画フィルム片を並べ変えるのに悪戦苦闘する。どうそれらを並べたら一連のストーリーが得られるかが問題なのだ。クロード・シモン自身この作品で、テキスト断片をもってこの少年たちと同じことをしているのかもしれない。いずれにしても、不動と動の関係という点で、映画がこの作品で最も重要なメディアであることに変わりはない。映画はこの作品で撮映、フィルム、映写の各段階で扱われる。フィルムは不動のタブローだが、撮映は現実の動をフィルムの不動に、映写はフィルムの不動をスクリーン上の動に変換する。また作品中でもしばしば起こるように、映写機が故障すれば、スクリーン上の動はフィルムの不動に環元される。

『トリプティック』においてタブローの活性化、つまり不動から動への方向性が問題になるとすれば、それは『ファルサル戦の戦い』での動詞の復権だけでは、動きの獲得にとって不充分だということである。というのも、前々作における動詞の復権はあくまでも記号としての復権であり、動きの代替物としてのそれではなかったからである。前々作における「大股にゆく不動のアキレス⁶⁾」のように、あるいは前作『導体』（1971年）における、前進しながら前進しない盲目のオリオン⁷⁾のように、記号としての動詞は必ずしも現実の動きとは結び付かない。しかるに前作での視線の回復は、現実の空間的広がりへの、特に空間的奥行に向けての展望を拓いた⁷⁾。現実の空間的広がりが得られれば、現実の動きが可能になる。『トリプティック』は前作『導体』でその存在が改めて確認された視線を通じ、空間の——したがって同時に時間の——獲得へととり出す。換喩的想像力である。

2) 換喩的想像力

『トリプティック』は、一枚の絵葉書の記述に始まる。海浜に並ぶ豪華ホテルの絵葉書で、この記述は観念連合により後に系統④の舞台たる豪華ホテルを設定するなど、この作品の隠喩的想像力にも貢献する。しかしこの絵葉書は、この作品では隠喩的想像力の立脚点としてではなく、換喩的想像力の出発点としてさらに重要な役割を果たす。絵葉書の記述はその絵葉書がのっているテーブルの記述へ、テーブルの記述はそのテーブルが置かれている台所の記述へ、台所の記述はその台所がそれに向けて戸口を開いている中庭の記述へ、中庭の記述はその中庭の一方に接する果樹園の記述へ、果樹園の記述はその果樹園の脇を流れる小川の記述へと順次移行する。記述はさらにその小川に沿って上流の水源まで遡り、あるいは下流に向かって小部落の、そしてついにはその小部落が広がる谷間全体のたたずまいにまで至る (pp. 7-12)。記述はまるで、一点を中心とした同心円が順次環を広げてゆくかのように広がる。この谷間のたたずまいは、小川をのぞき込む2人の少年の姿をも含めて、作品最終部ではジグソーパズルの図柄だったことになるが、ジグソーパズルが隣接から隣接へと向かう換喩的想像力に依拠するのは論を俟たない。一般に隠喩的想像力が圧倒的優位

に立つクロード・シモンの作品にあって、換喩的想像力がこの作品により初めてその存在を強力に主張するのである。

『トリプティック』の技法を代弁する点で重要なメディアである映画は、「カメラが後退するにしたがい…」(p.90)、「カメラが接近し…」(p.164)等、撮映段階においても問題にされるが、この段階についての記述はこの作品における換喩的想像力の働きを、具体的な撮映技術に託して証言する。「カメラが後退するにしたがい」遠去かるべきものは「連続的動きのうちに」(p.90)、「しだいに」(p.90)遠去かり、手前のそれまで見えなかった事物が順次繰り出されてゆく。時間的・空間的推移の、これほど明白な証言はない。そして、そうして順次繰り出されてゆく事物もまた、「彼方に吸い込まれるかのように小さくなってゆく」(p.90)。かくて当初クローズアップされていたものの周囲に、それを取り巻く環境が同心円状に広がる。「カメラが接近し」たなら、まったく逆のことがこれまた連続的に起こるはずである。ちなみに専門用語を極度に嫌うクロード・シモンとしては稀有のことだが、この作品には「トラヴリング travelling」(p.148)、「フレーミング cadrer」(p.164)等、撮映用語がいくつかみられ、この作品における作者の映画技術に対する期待のほどがうかがえる。走る2人の少年を追うトラヴリングは、今度は同心円的ではなく線的に、換喩的想像力を実現する(pp.148-149)。

こうした撮映技法が代弁するように、クロード・シモンにあっては、換喩的想像力においてもむしろ視覚がその中心となる。次の引用は、絵葉書を出発点とする先の同心円的展開の一節である。

De la grange on peut voir le clocher. Du pied de la cascade on peut aussi voir le clocher mais pas la grange. Du haut de la cascade on peut voir à la fois le clocher et le toit de la grange. (p. 9)

前々作『ファルサル of the 戦い』における間テキスト性の強調以来、クロード・シモンの文体は以前に較べて驚くほど非個人的になったが、文体の非個性ということもあり、稚拙ともとられかねないこの一節の単純さは、不慣れた換喩的想像力に対しての作者の慎重さの表われととるべきだろう。いずれにしても、引用が示しているような2点を結ぶ視線が、空間把握の原点だということに疑問の余地はない。ところで、引用では視覚を代表する動詞〈voir〉が、可能の準助動詞〈pouvoir〉と3度にわたって共用されるが、前作『導体』でも〈il peut voir〉、あるいは〈on peut voir〉が作品成立のための中心的機能を果たしていたのではなかったか⁷⁾。これらの構文は前作でも空間把握、特に奥行把握の試みにおいて有効だった。空間把握の試みこそ、この時期のクロード・シモンの特徴なのである。

空間把握の試みに視覚が有効なのは否定できない。とはいえ視覚には、特にクロード・シモンの視線ならぬ視像中心の視覚には限界がある。

En fait on ne peut pas regarder à la fois les ombelles et celui-ci [le clocher]. (p. 9)

牧場の草地に寝転んで、雑草の繖形花の向こうに教会の鐘楼が見えるかどうかという問題だが、「本当のところ」答は否である。手前の繖形花に焦点を合わせれば彼方の鐘楼がぼやけ、彼方の鐘楼に焦点を合わせれば手前の繖形花がぼやける(pp. 9-10)。一方がぼやけた両者の間に真の関係は成立しない。垂直的時間の切り口というクロード・シモン本来の認識様式に由来する視像の優位が、ここでも視線を阻害する。他に対しては遮蔽物でしかあり得ない視像が、換喩的想像力のつまずきの石となる。とはいえ『トリプティック』における換喩的想像力への意図に紛れはない。視覚を補助するものとしてもう一つ感覚、つまり聴覚が、視覚優位のこの作家にあって初めて、この

作品に組織的に導入される由縁である。

視覚に較べてより原始的な聴覚では、視覚における視線と視像のように、その働きを2つの側面に分けることは、少なくともクロード・シモンにあっては、ほとんど問題にならない。『トリプティック』においても、音への関心はもっぱらその種類と強弱、そして漠然としたものではあれ、音がやって来る方向に限られる。そして、そうした要素のみでも、聴覚は換喩的想像力に貢献し得る。たとえば系統③は映画ポスターの活性化をこととする。納屋の壁に上から上へと重ねて貼られたもののうち、一番上のがはがれかけたため下からその一隅を小さな三角形としてのぞかせた映画ポスターである。その小三角形のなかに見てとれるのは、レンガ壁の一部と、それを背に抱き合う一組の男女だけである。ではこの作品の換喩的想像力はその男女を中心として、その周囲にどのようにして路地を見、映画館を見、大通りを見、レンガ壁の向こうに鉄道線路を見、一層の広がりの中に乗換駅周辺の地域を見、ついにはいくつかの小自治体を統合した海沿いの地方都市全体を見ることができるのか。そればかりではない。この作品における換喩的想像力は、そうした空間把握の勢に乗じて未来と過去の双方に向かって動き出した時間的展望のもと、抱き合う男女を中心として少なくとも24時間近くの幅をもつ不幸な結婚の物語を、むろんテキスト断片の積み重ねを通じてではあるが、どうして紡ぎ出すことができるのか。こうした展開に視覚が作用しているのは無論である。しかし視覚にとって決して有利とはいえない冷雨のけぶる夜のなかでのこの展開にあって、レンガ壁の向こうから聞こえる緩衝器の音、冷雨のなかに聞こえる映写機やスピーカーの音、道をゆく自動車の音、はるかな路面電車の音など、聴覚が視覚にも劣らない働きをしているのも事実である。

3) 聴覚の介入

『トリプティック』における聴覚の貢献を、数字によって確認することもできる。作品の特質を知るうえで特徴的な構文があり得るとすれば、この作品では前作の〈il peut voir〉、〈on peut voir〉にも通じる〈on peut voir〉だが、この作品ではそれに〈on peut entendre〉を加えなければならない。視覚の典型たる動詞〈voir〉に、聴覚の典型たる動詞〈entendre〉がとって代わったのである。時間的展望が得られるかにみえるこの作品では、この構文が複合過去で示されることもあるが、それらを含めて『トリプティック』では〈on peut voir〉が40例余りなのに対し、〈on peut entendre〉は20例近い。ほぼ2分の1である。これを前作での約11対1 — 〈il〉が主語のものを含めれば約8対1 — と較べれば、この作品で聴覚がどれほど重要性を増したかがわかる。そうした例のいくつかをざっと眺めただけでも、換喩的想像力に対する聴覚の貢献が理解できる。

On peut entendre le bruit *tout proche de l'eau* [...]. *Plus faible, lointain, plus grave*, parvient aussi celui d'une cascade. (p. 8 強調は論者。以下同じ)

音はその発生源である対象までの距離を正確に伝えはしない。しかし少なくとも対象の存在を証言し、その方向と他の対象との位置関係を漠然とだが感取させる。かくて音はいまだ海のものとも山のものとも知れない世界に方向性と広がりをもたらす。聴覚の漠然性が反って換喩的想像力を鼓舞するのだ。聴覚はその点で、正確であるが故に視像の障壁をめぐらしかねない視覚より有利だとさえいえる。引用における水＝川もここで初めて導入される新たな要素であり、今度はそれらを基点として谷間のたたずまいが順次広がってゆく。たとえば教会の鐘の音は両側の岩山に反響し、音による三角測量で谷間の地勢の決定に一役買うのである。

Elles [les grenouilles] se taisent aussi quand des pas s'approchent et on peut alors entendre dis-

tinctement les bruits que font leurs corps quand elles plongent *l'une après l'autre*. (p.208)

川沿いに近づく人の足音に「次々に」水に跳び込む蛙の音は、たとえば『フランドルの道』では不可知だった闇にも方向性と秩序があるのを悟らせずにはいない。引用では蛙の音が順次伝わるからこそ、闇のなかを人が近づいているのがわかるのである。

Quelque part au-delà du mur on peut entendre manœuvrer une locomotive *invisible* [...] (p.30)

音は視覚にとっての障害物を乗り越え、視覚の限界を補う。「目に見えない」という形容詞がこの作品で特に多用されるというわけではない。しかしこの形容詞がこの作品で用いられるのは、聴覚が視覚の不備を補う場合に限られるとあって過言でない。聴覚はまた「目に見えない」対象が何なのか、音の種類からおおよその見当をつける。引用ではそれが機関車だろうと見当がついたが故に、それを中心に駅周辺地区、さらには地方都市全体へと換喩的想像力が発動するのである。

これらわずかな例からだけでもすでに明らかなように、『トリプティック』にあって一般に聴覚は視覚の不備を補うことで換喩的想像力を促進する。とはいえそうした一般的役割を離れ、この作品の関心事たるタブローの活性化に話を絞るとしても、聴覚の貢献はめざましい。

[...] on peut entendre les souffles haletants et mêlés du couple enlacé. (p.26)

なんの変哲もない一節だが、この話題の出自と作品中での位置を考えれば、引用部分の重要性が理解できる。出自はすでに明らかなように、ごく一部がのぞいて見えるあの映画ポスターである。そして引用の作品中での位置だが、引用を含むテキスト断片は問題のポスター呈示 (p.14) 後この系統——系統③——に属するものとしては4番目の断片である。第1 (p.19), 第2 (pp.21-22), 第3 (p.23) の断片を通じ、当初は「動かないように見える」(p.19) この男女が、「しばらくして」、「時々」、「そのとき」(以上 p.19), 「いまや」(p.21), 「いまでも」(p.23) 等、時間の副詞を伴いながらしだいに動き始める。というよりむしろ、男女の身体部位や衣類が互いにその位置を変える。タブローの活性化はすでに始動しているのだ。とはいえ「大腿にゆく不動のアキレス」や、前進しながら前進しない盲目のオリオンを知る者には、動詞をもって示され、時間の副詞さえ伴うとはいえ、そうした記述が現実の動きに対応するものか疑念を禁じ得ない。時間こそ細分化されるが、そこにあるのはいまだ不動のタブローに過ぎないのかもしれない。第2の断片ではそのポスターを描いた「ポスター作者」(p.21) のことさえ問題にされているのだ。クロード・シモンにあっては、記述が視覚の領域にとどまる限り、そこにあるのは不動のタブローあるいは不動相のもとのイメージではないのかという疑念が常につきまとう。そして、そこへの聴覚の介入である。

引用を含む第4の断片では系統③としては初めて、列車の緩衝器や金属のぶつかる音、霜雨のささめき等、聴覚が介入する。男女の息遣いもここで初めて導入される音の一つである。息をしているのだから生きているのであろう。音の連続性——あるいは断続性——が時間の連続性を保証し、時間の連続性が動きの連続性を保証する。かくて男女は不動のタブローから完全に抜け出し、不動から動への移行は完了する。前々作において復権した動詞が、ここに初めて現実の動きに対応する。タブローの活性化、つまりタブローを出発点とするフィクションは、そうした動詞を得て急速に加速する。現実の動き、つまり指示物としての動きである。フィクションとは記号の指示物化に他ならない。『トリプティック』において聴覚は視覚、それも視像偏重の視覚によるクロード・シモンの認識様式を覆す。隠喩的想像力から換喩的想像力への、決定的な一歩が踏み出されたのである。

そしてこの一步を踏み出したのが主体〈on〉である。

雑多な話題の錯綜と、雑多なメディアの混淆からなる『トリプティック』には、人、物を問わず多数の主語がみられるが、メディア変換につれいつでも主客を交換し得るそれら主語のなかで、作品を通じての主体があり得るとすれば、それは〈on〉以外ではあり得ない。主語〈on〉がこの作品で特に多用されるわけではない。とはいえこの作品における主語〈on〉の用法には、ある特徴がみられる。つまり、主語〈on〉が導く用例の大半が準助動詞〈pouvoir〉を伴うということ。さらには〈pouvoir〉を伴おうと伴うまいと、主語〈on〉の述語がほとんど例外なく知覚動詞、しかもそのほとんどが視覚か聴覚に関わるものだというのである。前作『導体』を代表する構文が〈il peut voir〉、〈on peut voir〉だったのに対し、この作品を代表するのは〈on peut voir〉、〈on peut entendre〉である。ところで、いまだ視覚の領域内にとどまる『導体』で、〈il peut voir〉、〈on peut voir〉の主語〈il〉、〈on〉が行動主体あるいは認識主体だったとすれば、『トリプティック』における〈on peut voir〉、〈on peut entendre〉の主語〈on〉は、行動主体でも認識主体でもない。それは換喩的想像力への想像主体なのである。また準助動詞〈pouvoir〉が示すところも両作品ではおのずから異なる。『導体』における〈pouvoir〉が奥行把握、奥行認識の成否を問うていたのに対し、『トリプティック』における〈pouvoir〉は換喩的想像力の所在そのものを示す。次の引用には〈pouvoir〉による想像力発動のさまが、しかも聴覚を介しての想像力発動のさまが、はっきりみてとれる。問題になっているのは、目に見えているわけではない映画の、それだけが聞こえるバックグラウンドミュージックのことである。

La partition orchestrée principalement sur les violons est du genre de celles qui sont utilisées comme fond pour les scènes d'amour [...] ou d'intenses conflits psychologiques qu'exprime par une série d'attitudes pathétiques et de gestes lents un personnage solitaire, *de sorte que* [...] on peut imaginer la femme restée seule se levant du lit, enfilant un déshabillé, allant et venant à pas anxieux dans la pièce [...]. (pp.61-62)

*
* *

「トリプティック triptyque」を強いて日本語に訳すなら、「三幅対」とでもなろうか。三枚続きのタブローで、左右のパネルが中央パネルに重なって閉じる。三枚のタブローは同一テーマの異なる局面を示すことが多い。時間を極端に短縮すれば、映画フィルム3コマが示すようなものである。とはいえ論者は、タブローの活性化が問題のこの作品に関して、「トリプティック」を動と不動の関係のうちに捉えたい。1) 動を不動として捉える認識、2) 不動のタブロー、3) 不動を動に変換する換喩的想像力、である。あるいは再び映画との関係でいうなら、1) 撮映、2) フィルム、3) 映写、の三位一体である。いずれにしても、不動のタブローが中央パネルを占める点に変わりはない。しかし作品の主たる関心が、3) にあることはすでに明らかであろう。『トリプティック』におけるクロード・シモンは視像ならざる視線の回復に努めた前作『導体』ともども、前々作での動詞の復権を機に、たとえそれがフィクションという形をとることにしろとも、みずからの認識様式とそれに伴う想像力の偏向を修正しようとしたのかもしれない。

註

- 1) Claude Simon : Triptyque : Editions de Minuit, 1973. この作品からの引用は、すべて本文中にページ数のみを示す.
- 2) Claude Simon : L'Herbe : Editions de Minuit, 1958年, p.17等.
- 3) 拙稿 : クロード・シモン : 『草』における同時性. 本誌第38巻, 1989年.
- 4) 拙稿 : クロード・シモン : 『風』における時間の三次元. 本誌第37巻, 1988年.
- 5) 拙稿 : クロード・シモン : 『ファルサル of 戦い』におけるシニフィアン. 本誌第40巻, 1991年.
- 6) Claude Simon : La Bataille de Pharsale : Editions de Minuit, 1969. p. 7. 拙稿 : クロード・シモン : 『ファルサル of 戦い』における間テキスト性 : 本誌第40巻, 1991年, 参照.
- 7) 拙稿 : クロード・シモン : 『導体』における視線. 本誌本巻, 参照.

(平成4年9月11日受理)

(平成4年12月28日発行)