

シュルレアリスム文学からみる都市イメージ

—安部公房「壁」を例として—

益田理広

筑波大学大学院

本研究の目的は「シュルレアリスム文学」である安倍公房『壁』を用い、その舞台となる都市に対する著者自身の地理的イメージを明らかにすることにある。シュルレアリスム文学は作為を極限まで除去するという特質を有するために、文学作品の分析においてより純粋な地理的イメージを得ることができると期待される。

『壁』の分析に際しては機械的に「都市空間要素」に該当する語句を抽出し、その種類と出現数によって、そこに見出される都市イメージを確認した。この「都市空間要素」は、大きく3つのカテゴリーに分かれており、各々のカテゴリーへの該当数によって都市イメージ解釈を可能とする。更にこの結果を、本作の主要概念の意味と関連させて解釈した。また、都市イメージを得た後には『壁』中の主要な概念の関係図を作成した。

まず語句抽出分析の結果を述べると、語句数は合計977個で特に灯火や光に関係するカテゴリーや固有地名のカテゴリーに該当する語句が少なく、そこから抽象的・匿名的な都市イメージが存在することが予想された。これに場面ごとの分析を施し、屋内に語句が集中することや語句数の少ない場面と多い場面が交互に現れることも明らかにした。その後、頻出語句や作中における「壁」「身の回り品」といった主要概念の意味解明を行い、『壁—S・カルマ氏の犯罪』における都市イメージの中心には「人間=壁」と「都市=世界」の対立が認められること、その周縁にはそれを象徴するかのような「砂丘」での「壁」の成長や都市社会的な「身の回り品」の反抗が存在することを示した。更に、それらのイメージの核として「拘束」「遮断」が内在していることを明らかにした。
キーワード：都市イメージ、シュルレアリスム、安倍公房、壁、文学地理学

I 序論

1. 研究目的

事物に対する認識は、人間の行為の尺度と化して彼らを取り巻く多くのものに少なからぬ影響を与える。それは都市や地域といった地理的な対象であっても例外ではなく、内田(1989)も指摘するように、景観や建築物あるいは地形や植生に至るまで、地理的環境に内包される実に多くの事象を変質させてしまうのである。そのため、地理学においてもこの種の認識およびイメージの研究はしばしば行われており、中でも小説を主とした文学作品は、実証的数量的に扱うことの困難な、この主観に依存する概念を分析する手段として種々の研究に利用されている。

その例としては、内田(1987)の場所とイメージの記号化の研究や阿部(1990)による「フィー

ドバックする物語」という視点からなされた景観研究への現象学的な基礎付け、また林芙美子「放浪記」を人文主義的に分析し、放浪と故郷そして場所と人との関係を明らかにした福田(1991)の研究、成瀬(1999)のクンデラ「冗談」から「複数の語り手」、「二重の時間性」、「地理空間と人物空間」を考察することにより小説が地理的記述としての役割をもつことを論じたものなどが存在する。その他、内田(1989)の軽井沢の高級避暑地イメージの定着に関する研究や、山田・中村(1995)の国木田独歩「武蔵野」から現実の武蔵野を描き出すという研究、長江(1997)の泉鏡花の作品に金沢の場所イメージを見出すもの等、一地域を研究する方法としての文学分析が主流である。

同様の研究は建築学の分野でも蓄積されている。それには若山・藤原(1988)の万葉集を通

した建築景観の研究を嚆矢として、池田・紺野(1993)や毛利・後藤(1994)の都市や海に関するイメージ研究、また吉村ら(1997)の情報科学の見地を取り入れた「おくのほそ道」の分析、北原(1990)、の校歌を資料とする研究や、杉浦(2002)の小説「安曇野」を題材にした農村についての研究などが認められる。また建築学においては都市計画にその端緒を持つ景観論が活発に議論されており、上述のような建築物や都市を分析の対象とする研究をはじめ、大柳ら(2008)のように作中の空間全てにまでその範囲を広げたものも存在する。

しかし、池田・紺野(1993)も言うように、こうした研究には未だ体系的な分析手法が確立されていないという問題が残されている。ここで既往の研究に用いられた手法を見てみると、文章を単語レベルに分解し様々に分類した語句の量から作中のイメージを解釈する方法(毛利・後藤, 1994; 矢部ら, 1995; 若山・藤原, 1988など)や、文章のそのものの量を意識の継続する時間として解釈するもの(若山, 1990)、化学において用いられる「非線形写像法」を転用する方法(池田ら, 2002)、作中の叙述と現実を照合し、イメージ生成の経緯を探るもの(杉浦, 1995)など多様な試みを認めることができるが、依然として十全とは言い難い状況にある。

そのため、文学作品中の地理的イメージ分析を行うに当たっては、上記の手法に何らかの補強を施すことが求められる。そこで、本研究ではより確実なイメージ分析を可能とする「シュルレアリスム文学」である安倍公房『壁』を用いる。このシュルレアリスム文学は自動現象オートマティスムによって一切の作為を介さずに「思考の実際上の動き」を書き出すことから地理的イメージを忠実に映ずると考えられる文学作品の一群であり、それに類する作品を研究対象に選定することによって、分析手法の補強

を期待することができるものである。本研究はこの未だ省みられざるシュルレアリスム文学の性質を利用し、『壁』の舞台となる都市のイメージを明らかにすることを目的とする。

以下にシュルレアリスム文学がイメージ分析に有用であり、『壁』がこの分析に適した作品である理由を述べる。

2. シュルレアリスム文学のイメージ研究における有効性

文学作品中の地理的イメージを分析する場合に、シュルレアリスム文学は著者自ら作為を排し直に自己の意識を文中に宿すという方策を以て草されたという点で、有効性において他を凌ぐと考えられる。

シュルレアリスムは20世紀に現れた芸術思想の潮流であり、その主導者アンドレ・ブルトンによる定義に従えば、シュルレアリスムとは、「心の純粋な自動現象オートマティスムであり、それにもとづいて口述、記述、その他あらゆる方法を用いつつ、思考の実際上の働きを表現しようとする。理性によって行使されるどんな統制もなく、美学上ないし道徳上のどんな気づかいかからもはなれた思考の書き取り(『シュルレアリスム宣言』 巖谷國士訳)」であるとされ、その基本は「どんな結果が生じうるかなどはみごとに無視して、紙に字を書きまくる」という自動現象オートマティスムによって生み出される文学にある。つまり、シュルレアリスムの目指すところは「思考の実際上の働き」の出力、即ち芸術による純粋な認識・イメージの具現化である。そして、この理論に従えば、自動記述によって写し出される超現実シュルレエルとは作為による歪みを排した真の意味での「現実」に他ならず、完全なイメージにも等しいものであることとなる。もちろん、そのような全編を自動記述で満たした、意識を微塵も介さないような純粋無雑のシュルレアリスム文学

は理論上での存在でしかない。しかし、人間に実現可能な範囲での近似的なシュルレアリスム文学をイメージ分析の素材とすれば、他の文学作品以上に完全に近いイメージを得ることが可能となると考えられるのである。

これに加えて、シュルレアリスム文学は都市と密接な関わりを勃興期より持ち、(Beaujour, 1964), 在り得べき空間性をその諸作の内に写し出してきた(Simonsen, 2005)と言われるように、その背景として地理的な性格も有している。そのため、本研究のような地理的イメージの分析に良く適合した文学作品群と見做し得る。

3. 分析対象作品の概要

本研究では、日本におけるシュルレアリスム文学の代表者と目される安部公房の『壁』¹⁾の中的一篇『S・カルマ氏の犯罪』²⁾を分析の対象とする。『壁 - S・カルマ氏の犯罪』は極めてシュルレアリスム的な作品であり、前節に挙げた理由から地理的イメージ研究に適合すると考えられること、また、本作の舞台は実在の地域との対応の認められない架空の都市であるが、特定地域に対する分析者の先入見の入り込む余地がないということの2点において研究対象として最適であると思われる。

次章ではこの「S・カルマ氏の犯罪」の都市イメージを描き出す手法について説明を加える。

II 分析方法

本研究では、予めI章にて言及しておいた、文章を単語レベルに分解し、様々に分類した語句の量から作中のイメージを解釈するという手法を用いた分析を行う。この手法を採用するのは、先行研究において使用された量的・質的なものの中でも最も汎用性が高く、またその文脈を無視して機械的に語句を抽出するという手順が、自動記述と

いう脈絡のない文章を生む技法による文学であるシュルレアリスム文学の性質に合致しているためである。

分析の手順を述べると次のようになる。はじめに毛利・後藤(1994)を改変した都市の要素を分類するカテゴリーを設定(図1)し、そのカテゴリー間の語句量の比率・カテゴリー内で頻出する語句・全体を通して頻出する語句等を分析し、それらの結果から都市イメージを解釈する。また池田・紺野(1993)などで試みられた小説を場面別に考察する方法も取り入れ、場面ごとの語句出現数とその傾向、また屋外と屋内での差異等も加えて考察する。

毛利・後藤は歌詞の分析のために語句の詳細なカテゴライズを施している。その分析範囲は広く、大きく時間表現要素と空間表現要素が存在し、空間表現要素についても詳細な下位要素を含む「自然要素」・「人工要素」・「人間」の3種のカテゴリーに分かれている。本研究においては、そのカテゴリーの中から都市イメージの基盤となると考えられる「人工要素」を、研究の目的に合わせ「都市空間要素」³⁾として、ある程度の改変を加えながら使用した。

毛利・後藤はこのカテゴリーを、A「変動するもの(音響・灯火)」、B「固定されたもの」、C「移動するもの(交通機関)」の3種に分け、特にBについては1「土地利用」、2「建物・施設」、3「特定場所」4「物・道具」の4カテゴリーに、さらに3「特定場所」を「方位・方向」と「固有地名」にサブカテゴリとして細分しているが、本研究では分析に合わせこれを以下のように改変した。まず同一のカテゴリーとして扱われていたA「変動」を両者の差異を鑑みて「A-1(音響)」・「A-2(灯火)」に分割し、該当語句の不在のために「B-3(特定場所)」の中の「方位・方向」を消去し「B-3(固有地名)」に改めた。また、上記のいずれにも当

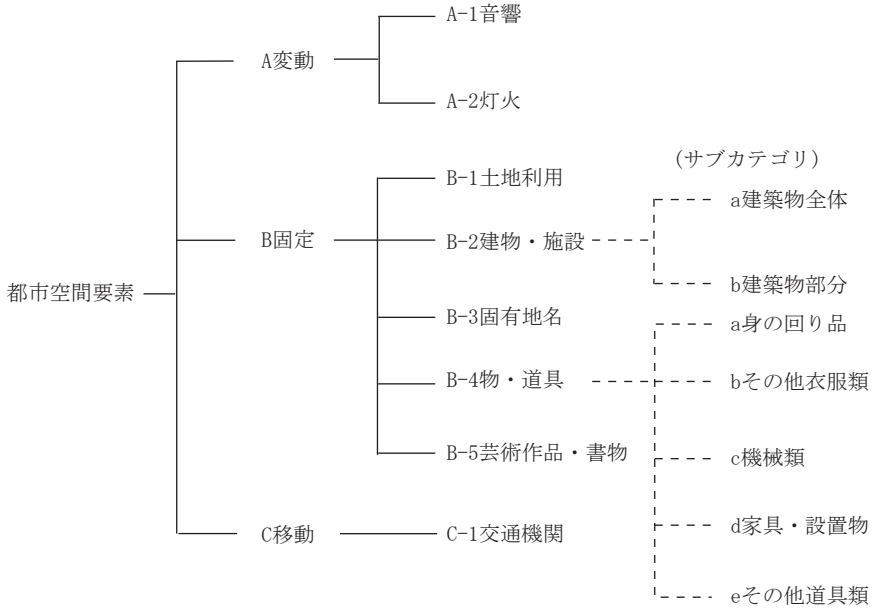


図1 語句抽出解釈法で用いる都市空間要素カテゴリー

てはまらない要素が散見されたため、それを補う「B-5, 芸術作品・書物」を追加した。

更に語句抽出の後、同カテゴリー中に性質を異にする語句が含まれていたため、大柳ら(2008)を参考に、「B-2(建物・施設)」カテゴリーに「a(建築物の全体)」、「b(建築物の一部)」の2種のサブカテゴリを、また「B-4(物・道具)」カテゴリーに「a(身の回り品)」、「b(その他衣服類)」、「c(機械類)」、「d(家具・設置物)」、「e(その他道具類)」の5種のサブカテゴリを設けた。なお、身の回り品を独立したサブカテゴリとしたのは、それらが作中で特殊かつ重要な位置を占めているため⁴⁾である。

場面分割に関しては、上述の池田・紺野(1993)に従い、視点場と時間が連続する文章のまとまりを一つの場面として扱い、作品全体を分割する。それを踏まえ、場面展開なども考慮しながら場面ごとの語句出現数を計上する。また同一の視点場を場面の種類としてまとめ、屋外・屋内の別にも

着目する。

Ⅲ 安部公房『壁』を素材とした都市イメージの分析

1. 語句抽出の結果

はじめに語句抽出解釈法による分析の結果を示す。『S・カルマ氏の犯罪』の内には計977の「都市空間要素」に該当する語句が認められた。以下に上記のカテゴリー毎の語句出現数および頻出語句、および場面分割を用いた分析について、それぞれの結果を述べる。

表1は各カテゴリーの語句出現数、カテゴリー・サブカテゴリ内の頻出語句上位2種を示したものである。「A-1(音響)」、「A-2(灯火)」に該当する語句を見ると、それぞれ21, 15と少なく、頻出語句についても特筆すべきものはない。「B-1(土地利用)」には41の語句が見いだされ、「動物園」や「道・通り」のように場面そのものを表す語句が頻出するという特徴がある。「B-2(建築・

表1 各カテゴリーごとにみた語句出現数および頻出語句

カテゴリー (サブカテゴリー)	語句数	頻出語句第1位(数)	頻出語句第2位(数)
A-1変動, 音響	21	ヴィオロン (3)	サイレン (2)
A-2変動, 灯火	15	電燈 (3)	ランプ (2)
B-1固定, 土地利用	41	動物園(16)	道・通り(10)
B-2固定, 建物・施設	315		
B-2-a建築物全体	74	檻 (21)	ホール (20)
B-2-b建築物部分	239	壁(61)	部屋(47)
B-3固定, 固有地名	4	スペイン(3)	シベリア (1)
B-4固定, 物・道具	518		
B-4-a身の回り品	193	名刺(70)	上着(21)
B-4-bその他衣服類	47	服(17)	目覆し(9)
B-4-c機械類	51	画面 (12)	電話(11)
B-4-d家具・設置物	73	椅子(23)	机(15)
B-4-eその他道具類	154	マネキン(30)	医療器具(24)
B-5固定, 芸術作品・書物	51	映画 (12)	広告・ビラ(11)
C-1移動, 交通機関	12	船舶 (9)	汽車 (2)
総計	977		

注：各カテゴリーおよびサブカテゴリーの末尾に付した語句と数値は、当該カテゴリー・サブカテゴリー中の最頻出語句および次点の語句とその出現数である。

施設)」には315もの語句が該当し、サブカテゴリーの「a (建築物全体)」だけでも74の、「b (建築物部分)」に至っては239の語句が該当する。頻出語句を見ると、表題でもある「壁」が61個と最も多く、「部屋」「ドア」も47、45個認められる。前者には「檻」や「ホール(裁判所)」といった語句が頻出している。一方、「B-3 (固有地名)」として数えられる語句は4個に過ぎず、全カテゴリー中最少である。「B-4 (物・道具)」は語句数518の最大のカテゴリーである。これに属する5種のサブカテゴリーについてその出現数を確認すると、「a (身の回り品)」には193の語句が現れ、その中でも「名刺」の出現数が70と他を圧倒している。また、「b (その他衣服類)」には47の語句が、「c (機械類)」には51の語句が、「d (家具・設置物)」には73の語句が該当する。頻出語句としては、それぞれ、「服」、「画面」、「椅子」などが挙げられる。

そして「e(その他道具類)」の語句数は154と「a(身の回り品)」に次ぎ、「マネキン」「医療器具」といった特徴的な語句が頻出する。「B-5(芸術作品・書物)」として出現する語句は51個であり、「映画」「広告・ビラ」が多数を占める。最後に「C-1 (交通機関)」は語句数こそ12と少ないが、そのうち9語が「船舶」で占められるという特徴を持つ。

なお、作品全体を通しての頻出語句を10種挙げると、もっとも多いのが70個出現する「名刺」であり、第2位は表題でもある「壁」の61個である。それに「壁」と同じサブカテゴリーに属する「部屋」「ドア」が続き、更に「マネキン」、「医療器具」が30個、24個と5位、6位を占める。それに「椅子」、「檻」、「上着」、「ホール(裁判所)」が続いている。(表2)

次に場面分割を用いた分析の結果について述べる(表3)。視点場と時間的なまとまりを一場面

とすると、『S・カルマ氏の犯罪』は全28の場面に分けることができる。これらの場面には作品展開の順序に従って、1から28の場面番号を付した。その場面の屋内外の別に着目すると、13場面が屋

外に、15場面が屋内に分類される。ここで屋内の場面である場面1「自室」において抽出される語句数が0であることを加味すれば、屋外と屋内の場面数はほぼ等しいことがわかる。

また、時間の連続を無視して視点場の同一のみを鑑み、場面の種類を計上すると、そこには12の場面種が認められた。この場面種について具体的に述べると、次のようになる(表4)。まず、屋外の場面には「道／街」「動物園」「洞窟」「コウ野／砂丘」の4種類が属している。「道／街」は場面番号4, 7, 9, 15, 19, 21の6場面を擁し、「動物園」には10, 14, 20の3場面が該当する。「洞窟」, 「コウ野／砂丘」は、それぞれ場面11, 13, 場面17, 25の2場面をまとめたものである。

対して屋内の場面の種類は屋外のそれより多く、「自室」「食堂」「事務所」「病院」「ホール(裁判所)」「キャバレー／酒場」「映画館」「地下室への階段」の八種類が認められた。このうち「自室」は場面番号1, 3, 6, 16, 18, 24, 28の7場面を包含するが、他のものは場面番号22, 27の2場面が属

表2 作品全体を通してみた場合の頻出語句

語句	出現数
名 刺	7 0
壁	6 1
部 屋	4 7
ド ア	4 5
マ ネ キ ン	3 0
医 療 器 具	2 4
椅 子	2 3
檻	2 1
上 着	2 1
ホ ー ル (裁 判 所)	2 0

注：出現数の多い語句10種と出現数を列挙した。

表3 場面の種類に着目した場合の語句出現数(屋外・屋内別)

場面の種類	A-1	A-2	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	C-1	合計	
屋 外	道／街	0	3	20	20	1	32	3	2	81
	動物園	2	0	10	26	0	45	3	0	86
	洞窟	0	0	0	3	0	6	0	0	9
	コウ野／砂丘	0	0	0	5	1	2	0	0	8
	屋外合計	2	3	30	54	2	85	6	2	184
屋 内	自室	11	4	7	111	0	195	9	9	346
	食堂	0	0	0	4	0	12	1	0	17
	事務所	0	0	0	16	0	34	2	0	52
	病院	2	3	0	12	2	30	11	0	60
	ホール(裁判所)	1	0	1	43	0	47	11	0	103
	キャバレー／酒場	2	0	2	33	0	73	4	0	114
	映画館	2	4	1	35	0	41	7	1	91
	地下室への階段	1	1	0	7	0	1	0	0	10
屋内合計	19	12	11	261	2	433	45	10	793	

注1：場面の種類とは、作中において同一箇所と考えられる場面をまとめたものである。

注2：屋内とは建造物の内部を、屋外とはそれ以外を示す。

表4 場面ごとにみた場合の語句出現数

場面番号・場面の種類	A-1	A-2	B-1	B-2	B-3	B-4	B-5	C-1	合計
1 自室	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2 食堂	0	0	0	4	0	12	1	0	17
3 自室	1	0	0	5	0	9	2	0	17
4 道／街	0	0	0	2	0	0	0	0	2
5 事務所	0	0	0	16	0	34	2	0	52
6 自室	0	0	0	3	0	6	0	0	9
7 道／街	0	0	7	3	0	1	0	1	12
8 病院	2	3	0	12	2	30	11	0	60
9 道／街	0	0	3	2	0	4	0	0	9
10動物園	0	0	8	20	0	18	3	0	49
11洞窟	0	0	0	2	0	4	0	0	6
12ホール(裁判所)	1	0	1	43	0	47	11	0	103
13洞窟	0	0	0	1	0	2	0	0	3
14動物園	1	0	0	4	0	2	0	0	7
15道／街	0	0	2	5	1	3	0	0	11
16自室	4	4	4	45	0	119	4	2	182
17胸の中のコウ野	0	0	0	0	1	1	0	0	2
18自室	4	0	0	19	0	37	3	0	63
19道／街	0	0	0	3	0	2	0	0	5
20動物園	1	0	2	2	0	25	0	0	30
21運河沿いの通り	0	3	8	5	0	22	3	1	42
22キャバレー	1	0	0	9	0	8	0	0	18
23映画館	2	4	1	35	0	41	7	1	91
24自室	2	0	3	21	0	3	0	0	29
25砂丘	0	0	0	5	0	1	0	0	6
26地下室への階段	1	1	0	7	0	1	0	0	10
27地下の酒場	1	0	2	24	0	65	4	0	96
28自室	0	0	0	18	0	21	0	7	46
合計	21	15	41	315	4	518	51	12	977

する「キャバレー／酒場」を除けば、一度しか描かれることのない単一場面のみが該当する。その対応を示すと、「食堂」には場面2が、「事務所」には場面5が、また「病院」には場面8、「ホール(裁判所)」には場面12が、そして「映画館」、「地下室への階段」には場面23、場面26が、それぞれに該当している。

図2に場面ごとの語句出現数の推移を示す。これを見ると、作品冒頭から徐々に語句数が増加し、中間に位置する場面16において最大となり、終幕にかけて減少する傾向があることがわかる。

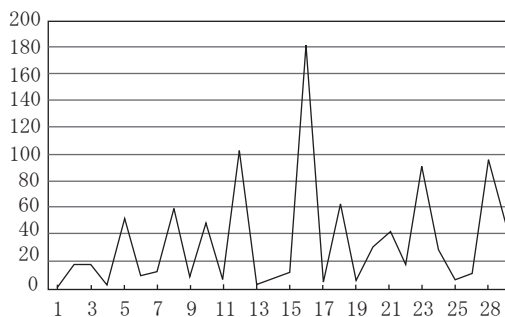


図2 場面ごとにみた語句出現数の推移

注：縦軸の値は語句出現数を、横軸の値は場面番号を表す。

更に、その変遷はなだらかなものではなく、多数の語句を擁する場面と語句僅少な場面とが交互に現れていることも理解できる。特に場面16と隣接する場面では、その変移も甚だしく、場面15、17中に認められる語句数はほぼ皆無である。

また、屋外・屋内の語句数を比較すると、屋外全体の語句数の合計が184であるのに対し、屋内全体では793もの語句を数え、その差は歴然としている。

屋外の場面について詳しく述べると、屋外合計に対し「B-1（土地利用）」の占める割合が高いという特徴がある。「道／街」「動物園」の2つの場面種においてはそれぞれ語句数81、86と出現語句数も少なくなく、特に場面10・21に語句が集中している。一方、「洞窟」「コウ野／砂丘」については全場面中でも特に語句が少なく、都市空間要素の見出し難い場面となっている。

屋内の場面の特徴は、「自室」に他を圧倒する346の語句数が、中でも先に述べた場面16に182もの語句が集中するという点に見出される。また、単一場面からなる「ホール（裁判所）」（場面12）や2場面からなる「キャバレー／酒場」（場面22、27）にも100を超える語句が出現している。

2. 語句抽出による都市イメージ解釈

前節において示した語句抽出の結果から、『壁 - S・カルマ氏の犯罪』に見出される都市イメージの解釈を行う。

まず、カテゴリ別の語句出現数を見ると、A「変動」、C「移動」のカテゴリに属する語句は、Bの「固定」に属するものに比べて極めて少なく、A、Cの語句数の合計が48であるのに対してBの合計は929に上る。また、そのBの中でも、「B-2（建築物）」のサブカテゴリ「b（建築物部分）」に属する語句や「B-4（物・道具）」のサブカテゴリ「a（身の回り品）」などが多数を占めている。

こうしたところをみると、『壁』における都市のイメージは明らかに静的なものに偏っていると解釈することが可能であろう。このような静的なイメージは、同じ「道／街」に属する場面であっても夜間の場面21に語句が集中することからも窺われる。「A-2（燈火）」の語句数の少なさを加味すれば、光の当たらぬ都市のイメージの存在を認めることも可能である。

また、語句数最少のカテゴリ「B-3（固有地名）」に注目すると、その出現数が非常に少ないばかりか、そこに現れる具体的な固有地名さえ「スペイン」「シベリヤ」という、ともすれば一般地名とも呼ばれかねないもののみが出現している。これを見れば、抽象的あるいは匿名的な都市がイメージされていると解釈することもできるだろう。これに加え、都市構成要素に限らず、そもそも作品を通して固有名詞自体がほとんど認められないこと、更には主人公の名前の喪失から物語が始まること、シュルレアリスムというものはそもそも匿名性をもつと言われること（『シュルレアリスム宣言』）などを考慮すれば、『壁』における都市は、この抽象的匿名的なイメージを軸に形成されたものと見做されよう。いわばこの都市は「没場所性」（レルフ、1976）に蝕まれているのである。

屋内に屋外の3.5倍もの語句が認められることも看過すべきではあるまい。この屋内の量的な卓越を鑑みれば、都市が事物を建築物内に拘束、あるいは外界より遮断するというイメージの存在が示唆される。この拘束・遮断するイメージについては、上記の光の当たらぬ都市というイメージとも呼応する上、頻出語句に「壁」「部屋」「ドア」といった外界からの遮断を連想させる語句が溢れていることの原因とも考えられるのである。

作品全体を通しての頻出語句とこの「拘束・遮断」のイメージを照合すると、更なる解釈を進めることが可能となる。各カテゴリにおける頻出

語句をみると、「動物園」「檻」「ホール(裁判所)」「目隠し」「壁」などの、事物を物理的にだけではなく、精神的にも社会的にも外界から不当かつ強制的に拘束・遮断するものが並んでいることがわかる。それどころか、同じく頻出する「椅子」「机」「部屋」という語句は一見「拘束・遮断」には無縁に思われるものでもこの「拘束・遮断」のイメージを免れることはできないのである。今一度現代の生活を振り返ってみれば、今人を真に拘束し、精神までも外界から遮断してしまうのは寧ろ「椅子」や「机」や「部屋」といったものの類ではないだろうか。そもそも「檻」や「目隠し」による拘束・遮断などは原始的かつ表層的であるに過ぎないのである。現代の都市においては誰もが机上に幽閉されている、それも肉体だけでなく精神にまでおよぶ拘束・遮断を受けているのである。

IV 『壁』における都市イメージの考察

前章においては語句抽出を行いその結果を以て都市イメージの解釈を行った。ここでは、その解釈を、表題でもある「壁」と「身の回り品」という2つの概念に着目することによって闡明し敷衍する。

まず、「壁」についてであるが、この語は前章でも触れた通り作中で幾度となく言及される概念であり(語句数出現数も「名刺」に次ぐ)、「拘束・遮断」する都市イメージの形成に深く関わっていると考えられる。

その概念について最も簡明かつ印象的に語られているのは場面24「自室」における以下の部分である。

「壁、それは古い人間のいとなみであると彼は思いました。それから、壁は実証精神と懐疑精神の母胎であると考えました。すると一つの詩句が彼の眼と唇の間で歌いだすのでした。

壁よ

私はおまえの偉大ないとなみを頌める

人間を生むために人間から生れ

人間から生まれるために人間を生み

おまえは自然から人間を解き放った

私はおまえを呼ぶ

人間の仮設ヒポテーズと

ふと壁が見えなくなりました。物質からメタフィジカルなものに消えて行ったのでした。)(『壁 - S・カルマ氏の犯罪』: 118-119)

引用部分からも明らかなように、これらの言葉は「壁」が人間を象徴するものであることを示す。そしてこの直後、場面24「自室」は場面25の「砂丘」へと唐突に変化し、「壁」はその砂丘上に「ただ一つの縦軸として塔のようにそびえ立」ち、急激な成長を始める。生命も人工物も何一つ存在しないこの「砂丘」は、まさしくそれまでの舞台であった都市の対極と化す。都市中の唯一の避難所(あるいは都市によって遮断された場所)であった「自室」が途端にその束縛を振り払い、「砂丘」となる瞬間こそ、この場面推移に描かれたものに他ならないのである。それを証するかのように、「自室」は「四方八方から追いつめられ、そのあげくほとんど一点に凝縮してしまった」世界の果てであると語られる。つまり、作中舞台の「世界」たる「都市」⁵⁾の「拘束と遮断」を脱した「自室」が無限の広がりを得た結果、茫漠たる「砂丘」が現出するのである。そしてその「砂丘」こそ、人間の象徴である「壁」⁶⁾の生育の場たる「世界の果て」となる。ここに写し出されているのは「壁 = 人間」と「世界 = 都市」との対立、即ち人間の敵対者としての都市のイメージと言えらるだろう⁷⁾。

この「人間との敵対」という都市イメージは、本作における重要概念である「身の回り品」の考

察によってより確実なものとなる。

『S・カルマ氏の犯罪』では、語句出現数最大の「名刺」をはじめとして、多くの「身の回り品」が登場し、「革命」のための会議を場面16「自室」において開くに至るのであるが、この会議の後、身の回り品は主人公の行動を徹底して阻むようになる。ここで注目すべきはその反抗に加わる道具である。彼らを統率するのは前述の名刺であり、それに従うのは上着にズボン、帽子に靴、また衣服のみならず手帳、万年筆、眼鏡、ネクタイ、時計も含まれる一群の道具類である。彼らは「物質は墮落した」「主体を恢復しよう」と物質と人間の対立を強調するが、実は道具すべてが主人公に反抗するわけではない。例えば衣服であってもパジャマは彼らとは全く関わりをもたず、ベッドや電熱器についても主人公は何の問題もなく使用する。その他、ドアや棚のようなものも反抗を企てることはない。これをみても、反抗を企てる身の回り品はことごとく都市生活・社会生活に欠かせぬもの、公私のうち「公」に際して使用するものばかりであり、それに加わっていない道具はどれも「私」の側で用いる道具であることが理解できよう。つまり、主人公に牙を剥いたのは、都市生活を成り立たせる「都市」の一要素たる身の回り品、あるいは（それらと人間がともにあってこそ都市が都市として機能することを鑑みれば）具現化した都市そのものなのである。この「人間」と「身の回り品＝都市」との対立からも、都市は人間の敵対者としてイメージされていると考えられる⁸⁾。

これらの考察の結果をまとめると、次のようになる(図3)。即ち、『壁-S・カルマ氏の犯罪』における都市イメージの中心には「人間=壁」と「都市=世界」の対立が存在し、その周縁にはそれを象徴するかのような「砂丘」での「壁」の成長や都市社会的な「身の回り品」の反抗が存在してい

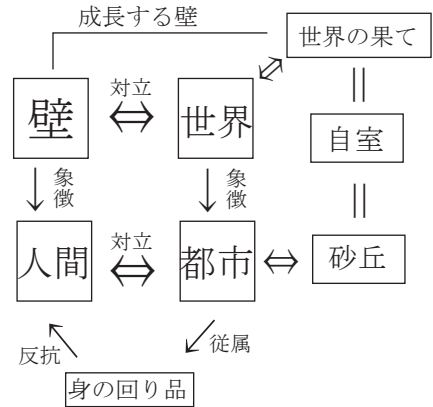


図3 『壁-S・カルマ氏の犯罪』の主要概念図。更に、その基調として前章にて示された「拘束」と「遮断」が偏在しているのである。

以上の分析考察によって安倍公房『壁』に見出される都市イメージは、約言すれば暗澹荒涼とした執拗⁹⁾な人間の迫害者であるということが明らかにされたといえるだろう。

V. 結論

本研究において得られた成果をまとめると以下のようなになる。

まず挙げるべきは、安倍公房『壁』の舞台となる都市のイメージを明らかにしたことである。『壁』における都市は語句分析によれば「静的・抽象的・匿名的」であり、類出語句からみても「拘束と遮断」をイメージの核として持つものであった。更に、作中の重要な概念である「壁」と「身の回り品」の意味を考察することによって、本作のイメージの根底には人間と都市の対立が見いだされることが理解された。「壁」とは即ち都市の「拘束と遮断」を脱しようとする人間の姿であり、「身の回り品」はその都市の敵意の化身なのである。

次いで、シュルレアリスム文学を用いることによる学術的な意義に関する成果が認められる。その第一のものは直接的記述によらぬ文学作品のイ

メージ分析を可能としたことである。確かに既往の研究で行われてきた語句抽出は文脈を度外視する分析手法ではあるが、意味解釈の段階では地理的事象を直接記述した部分を引用しながらイメージを探る必要があった¹⁰⁾。しかし本研究においては一見地理的事象とは無関係と思われる単なる類出語句等から分析を行い、都市イメージを得ることに成功している。これは著者さえ気づかぬイメージに関する深い解釈が可能ということでもあり、特筆すべき成果と言える。

架空の都市を対象とした分析が可能となったこともシュルレアリスム文学を用いることによって得られた成果である。福田(1991)も指摘しているように、文学作品を用いた地理的イメージ研究の対象は予てより実在の地域に偏っているとされている。その原因はおそらくは架空の都市の分析の難しさにあると思われるが、シュルレアリスム文学を素材とすることによって直接的記述と関わらないイメージ分析が可能となり、その困難もある程度は消失するのである。加えて、シュルレアリスム文学以外の作品であっても、その作品中に内在する超現実を見出せば、同様の分析も容易となると考えられる。

なお、本研究の課題として残されるのは何よりも解釈の難しさである。文学作品の解釈は恣意に陥りやすいもので、やはり慎重を期すことが求められよう。これはシュルレアリスム文学のような難解なものについては尚更のことであり、不用意な分析、思いつきの解釈は求めるべきイメージを、それどころかその作品自体さえも捻じ曲げてしまうことになりかねない。

また、文学作品に関する研究全般に言えることでもあるが、分析に扱う資料の量が限られるという問題がある。一個人である作家の著作から普遍的なイメージを導き出すことは到底不可能であるし、逆に量を増やせば一つひとつの作品の読解が

おろそかになってしまい、研究者の謬見によって皮相な贋のイメージが捏造されてしまう虞さえある。多くの研究者の協力によってこうした難点が克服されることを期待したい。

謝辞

本論文作成にあたり、松井圭介先生、手塚章先生をはじめ、筑波大学大学院人文地理学・地誌学・空間情報学分野の先生方から多大なる御指導、御助言を賜りました。ここにあらためて感謝の意を表します。

注

- 1) 『壁』は三篇の小説(『S・カルマ氏の犯罪』『バベルの塔の狸』『赤い繭』)から成る。
- 2) 『S・カルマ氏の犯罪』の内容を略述すると、名刺を筆頭とした身の回り品の謀略によって名前(社会的実在)を奪われた主人公が、それに端を発する不条理な断罪から逃れるため、「世界の果て」を目指し、最終的には自身の体内に成長し続ける「壁」と同化するという奇譚となる。主人公の台詞から裁判の描写に至るまでシュルレアリスム的な混乱に満たされており、作品内の論理はほとんど破綻しているといっても過言ではない。
- 3) この「人工要素」カテゴリーは本来「建築空間」を構成する要素を示すものとして考案され(若山・藤原, 1988)、後にその分析対象が「都市空間」にまで拡大した(若山, 1990など)のものであり、「都市空間要素」と呼ぶことも可能である。
- 4) この作品の核心として「身の回り品」による革命会議というものが存在する。これは、「死んだ有機物から、生きている無機物へ」(73頁)生活権を移行させるというスローガンの下開催されたもので、物語の端緒である主人公の名前の喪失も、この革命と名付けられた反抗の一環として為されたものであった。
- 5) 『S・カルマ氏の犯罪』では、主人公が法律の及ぶ「世界」であるその都市から抜け出すということが一つの目的として描かれている。本作における「世界」は「都市」と同義の概念である。
- 6) 第二部『バベルの塔の狸』でも言及されるフランスの詩人ポール・ヴァレリーも「わたしは世界のほうへは向いていない。わたしは顔を壁のほうに向けている。壁の表面の何ひとつとして、わたしに未知のものはない。」(『ムッシュー・テスト』2004: 151)と述べている。このような句も「壁=人間」と「都市=世界」

の対立、また人間の理想としての「壁」の存在を示すものとなるだろう。

なお、安部公房が執筆当時ヴァレリーに影響を受けていたことは、『パベルの塔の狸』において、他の文学者が狸として登場するのに対して、ヴァレリーのみ実在の文学者として、詩作の一部分を引用する形で扱われていることから明らかである。

- 7) この「壁」は、一方では「都市主義者(ユルバニスト)の理想(124頁)」とも称えられている。この「壁」は混沌錯雑とした現実の都市と対置される、著者の願う都市の姿にも等しいのである。理想上の都市は人間と調和する。
- 8) このことを証明するように、作品の初めのほう(場面5「事務所」)で主人公が仕事場に赴くと、主人公に成り変わった名刺が「最初からここはぼくの領分だ」(19頁)と言い張る場面も存在する。この名刺の主張は、仕事場すなわち都市が、人間と対立するものであることを象徴していると考えられる。つまり、仕事場の「拘束」と外界からの「遮断」が都市を代表するイメージとなっているのである。
- 9) 図2の語句数の変遷を見ても分かるように、主人公がいくら都市から逃れようとしても都市が彼を追い続けるかのごとく、語句少数の場面の直後には必ず語句多数の場面が控えている。
- 10) 例えば若山ら(1995)は夏目漱石諸作品における「形容する記述」を基に舞台空間の意味を探っている。

文 献

- 安部公房(1969):『壁』新潮社。
- 阿部一(1990):『景観・場所・物語ー現象学的景観研究に向けての試論』。地理学評論, 63, 453-465。
- 池田朋子・紺野昭(1993):『文学作品中の空間描写から都市・地域景観を読み取る方法ー小説「城のある町にて」をケーススタディとして』。日本建築学会計画系論文集, 450, 121-130。
- 池田朋子・大貝彰:(1997) 1970~94の芥川賞受賞作品群にみる自然景観イメージとその変遷。日本建築学会計画系論文集, 494, 161-168。
- 池田朋子・吉田浩士・大力由佳・大貝彰(2002):『非線形写像法を用いた小説に書かれた場面の空間イメージの分析ー「タイムスリップ・コンビナート」(笠野頼子作, 1994)を分析対象として』。日本建築学会計画系論文集, 537, 195-202。
- ヴァレリー, P. 著, 清水徹訳(2004):『ムッシュー・テスト』岩波書店。
- 内田順文(1987):『名・場所・場所イメージー場所イメージの記号化に関する試論ー』。人文地理, 39, 395-405。
- 内田順文(1989):『軽井沢における「高級避暑地・別荘地」イメージ定着について』。地理学評論, 62, 495-512。
- 大柳聡・若山滋・夏目欣昇(2008):『安部公房の作品にみる視線と空間イメージ』。建築学会計画系論文集, 627, 1119-1124。
- 北原理雄(1990):『小学校校歌に謳われた全国の地域景観イメージに関する研究』。日本建築学会計画系論文集, 409, 133-142。
- 杉浦高志(2002):『大河小説「安曇野」にみる農村風景の変遷ー戦前・戦後の比較から』。研究報告集, 201-204。
- 杉浦芳夫(1995):『小説「土」の歴史地誌学』。杉浦芳夫編:『文学 人 地域ー越境する地理学』古今書院, 117-162。
- 長江憲暁(1997):『文学作品からみた「金沢」の場所イメージ』。金沢大学文学部地理学報告, 8, 97-110。
- 成瀬厚(1999):『小説の時空間分析ークンデラ「冗談」をテキストにー』。地理科学, 54, 81-98。
- 成瀬厚(2004):『場所の文法ー地理学における隠喩論と都市ガイドの分析ー』。地理科学, 59, 98-114。
- 福田珠巳(1991):『場所の経験ー林芙美子「放浪記」を中心としてー』。人文地理, 43, 269-281。
- ブルトン, A. 著, 巖谷國士訳(1992):『シュルレアリスム宣言ー溶ける魚』岩波書店。
- 毛利隆子・後藤春彦(1994):『歌にあらわれる「海」イメージの変容ー日本人の海の原風景に関する基礎的研究』。都市計画論文集, 29, 595-600。
- 矢部恒彦・北原理雄・徳山郁芳(1995):『小学校校歌に謳われた全国の地域景観イメージに関する研究』。日本建築学会計画系論文集, 472, 111-122。
- 山田雄秀・中村和郎(1995):『武蔵野の独歩』。杉浦芳夫編:『文学 人 地域ー越境する地理学』81-116。
- 吉村晶子・ヤニッキーアンドレア・橋本健一・中村良夫(1997):『「おくのほそ道」における風景の動態的生成手法に関する研究』。ランドスケープ研究, 60, 567-572。
- レルフ, E. 著, 高野岳彦・阿部隆・石山美也子訳(1976):『場所の現象学ー没場所性を越えてー』筑摩書房。
- 若山滋・藤原隆(1988):『「万葉集」における建築空間』。日本建築学会計画系論文報告集, 388, 116-123。
- 若山滋(1990):『「源氏物語」における建築空間』。日本建築学会計画系論文報告集, 408, 93-99。
- 若山滋・帳奕文・渡辺孝一(1995):『夏目漱石の前期の長編小説の舞台となる建築空間の「意味」』。日本建築学会計画系論文集, 478, 131-140。
- Beaujour, M. (1964):『The surrealist Map of Love』。Yale French Studies, 32, 124-132。
- Simonsen, K. (2005).『Bodies, Sensations, Space』。

- and Time: The Contribution from Henri Lefebvre. Geografiska Annaler. Series B, *Human Geography* 1-14.
- Smith, S.J. (1981) : Humanistic method in contemporary social geography. *Area*, 13, 293-298.