

## 「内なる外部」の古くて新しい問題

——ナボコフ、カウフマン、ユージェニディーズたちとともに

加藤文彦

「内なる外部」という概念図式は、フランスの哲学者Jacques Derridaによって提起された、「純粋な内部（内面）性、自己同一性という西洋形而上学的思考の枠組みは虚構に過ぎず、外部が内部に浸透しているからこそ、それを排除する必要が生じるだけだ」という認識を表象するものです。「純粋な内部」という観念は、話し言葉／書き言葉、現前性／非現前性、自己／他者、同一性／差異、精神／物質、自然／技術、男／女、西洋／東洋、真面目な言語行為／寄生的な言語行為等々の伝統的な二項対立の前項の属性と考えられ、前項の優位性を保証する効果をもって、2000年以上にわたって西洋的思考法を限定してきたというのがデリダの主張でした。彼は、これらの二項対立の対立図式が実は思いこみであり、成り立たないものであることを論証する過程で、「話し言葉、現前性、西洋、真面目な言語行為等々」という前項の内部に「書き言葉、非現前性、東洋、寄生的な言語行為等々」という、外部であるはずのものが入り込み、攪乱し、脅威となっているからこそ、それを排除しようとして「純粋な内部性」という虚構が必要となったことを究明したのでした。

思想界や文化批評の領域ではデリダの思想は相対化されつつありますが、われわれのまわりには、様々な形で「内なる外部」は存在します。たとえば、節分の豆まきの口上「福は内、鬼は外」もその一つです。よく考えるまでもなく、デリダの指摘した「形而上学的虚構」は、必ずしも「形而上学」に限定されず、また「西洋」に限定されるものでもないはずです。思いつくままに例をあげますと、ア) 間接話法の被伝達部や自由間接話法には、伝達部という外部の介入による動詞の時制と人称代名詞の変化があります。イ) 地口pun やウ) 隠喩

metaphorも二つの要素の一方が外部であるもう一方を内部に取り込んで成り立っているということが出来ます。エ) 語り手の物語り内への闖入現象である intrusive narrator、オ) 現実と virtual realityの交錯する role-playing games、カ) Matrix seriesや *eXistenZ*等のオ) に基づく映画、キ) 映画といえば、特に脚本家 Kaufman と Spike Jones 監督の作品に代表されるような作品、ク) 描かれたり、語られたり、演じられる内容よりも、描くこと、語ること、演じることの機微のほうが重要であるか、あるいはどちらも同程度に重要な metapainting、metafiction、metatheatre. これらは、60年代を中心に多数作られました。その後特に metafiction に対する風当たりはあまり良くないといえるでしょう。たとえば、巽孝之氏の『メタフィクションの謀略』とった批判的な反応まで存在します。しかし、小説でも絵画でも映画でもこの枠組みでまだまだ面白い作品が作られ、新しい試みに終わりはないという現実こそ尊重したいと思います。小説に関していえば、近年本学の博士後期課程の関係者が研究されている Ian McEwan の近年の作品や Paul Auster の作品なども、それぞれまったく異なるスタイルで「内なる外部」の終わりのない探究を行っている好例と言えるでしょう。そして、版画の世界で M. C. Escher が1950年代に作ったような精妙な世界が、小説にとってまだ未来の可能性として残されていると考えてよいと思います。エッシャーの域に幾分かは近づいた作品として、2003年の Pulitzer 賞を獲得した *Middlesex* (2002) を挙げる事が出来ます。これは *The Virgin Suicides* (1993年) の著者 Jeffrey Eugenides が性差と国籍と時代という3つの領域での一と他の交互介入を見事に一つのテキストとして織り上げたもので、これからの小説家にとって範例となるべき作品でしょう。映画の世界でも「内なる外部」を地でいくカウフマンの *Being John Malkovich* (1999) のような、いわば粗削りのアナログ式のものもあれば、*Adaptation* (2002) のように映画と映画制作過程とが絶妙に咬合するものもあります。現実と仮想現実の世界とが絡み合う近未来ゲームものは枚挙にいとまがありません。これからも多数生まれるでしょう。ケ) 役者と役柄の(一人の人が他者になる)関係もあります。精神分析家 Jacques Lacan によって析出された「自我の他者性」などは「内な

る外部」が人間の生の基本構図であることを示してくれています。映画や小説においてもこの「他者の人格への潜入」のプロットは途絶えることがないでしょう。ここからは、文学と絵画と映画の各分野の範例的な作品をとりあげてもう少し詳しく見てゆきたいと思います。

まずはじめに、先ほど挙げたエ)の "intrusive narrator" ですが、今更例を挙げるまでもないでしょうが、一章まるごと語り手が読者に直接語りかけ、真実を語ることの困難さについて蘊蓄を傾けるといふ「違反行為」を行った George Eliot の *Adam Bede* (1859) や、作品の時空に闖入した作家が主人公とこの作品の「今後」を語り合う B. S. Johnson の *Christie Malry's Own Double-Entry* 『クリスティー・モルリー独自の複式簿記』(1973) が大がかりな例でしょう。いずれも《本来》作品の外部であるはずの制作の舞台裏が作品の内部に嵌入し、疑似現実世界に没入しようとする読者に水を差すアイロニカルな状況を惹き起こすのです。先ほどク)として分類した *metafiction* では、語り手が作品内に闖入していてもいなくても、これと同様に、*fiction* を語る行為の機微を前景に置いて、読者に小説の孕む事実性 = 歴史性と虚構性の双方を意識させて、できあがった物語にとっては原因である語る行為、つまり「外部」を語りの結果である作品「内部」で読者に読ませる実践の一つであるわけです。これらはすべてたしかにジェイムズが1884年9月の *Longman's Magazine* 誌上で指摘した小説家による内情暴露 "a habit of giving themselves away" という、読者を疎外してしまいかねない裏切り行為に違いありません。しかしこの《違反行為》はその後も跡を絶たなかったばかりか、むしろ増え続け、1930年代から1980年代のイギリスに限定しても、作風は千差万別ですが、半世紀の英国小説を代表する著名な作家達が、あるものは繰り返し、またあるものは一度限り、メタフィクションを書いているという事実には重みを感じないわけにはゆきません。1980年代の代表的な存在であり、New Gothic の旗手であった Angela Carter の *Nights at the Circus* を見てみましょう。この作品では、New Woman の原型ともいふべきヒロイン Fevvers がゴシックらしいプロットによって、文字通り羽根を獲得し、その羽根で19世紀の父権制社会を飛び立ち20世紀に実現したフェ

ミニズムの新天地へと向かうという女性の勝利が主題であるように思われがちですが、John Haffendenとのインタビューで作家自身それを否定しています。勝利したのは、読者を催眠術にかけてしまうような物語りの力だということです。つまり主題は物語りによって人間がどのように自分自身とこの世界とを構築するのかということであり、Fictionの現実性と現実世界の虚構性とは相互に「内なる外部」となって咬合する作品全体が、物語る行為について、その潜在能力と限界についての省察になっています。これはカーターの多くの作品に共通の特徴です。

アメリカ文学から1990年代の一例を挙げるとすれば、メタフィクションであることが気付かれにくいJeffrey Eugenidesの*The Virgin Suicides*がよいでしょう。この小説では13才から17才までの5人姉妹全員が自殺するのですが、彼女たちの大のファンであった男子の同級生グループが自殺の動機を究明しようとして行う証言集めと証拠集めが前景化され、この、弁護士がするような作業、ヘンリー・ジェイムズが、歴史家に匹敵する小説家の名誉ある困難な作業と呼んだ作業そのものが主人公になっているといえます。具体的に言いますと、150人もの証人の証言とExhibits No. 1からNo. 97という風に番号を振られ、5つのスーツケースに分類された証拠品と呼ばれる思い出の品々、すなわち写真、日記、カード等によって5姉妹の「実像」を多角的に表象し、新聞やテレビ報道や薄れゆく記憶に抗って過去の出来事の真相＝歴史を残しておこうとする——法廷での言説との類似性の際だつ行為が、〈共同の語り手〉"we"による語りの中心になっているのです。

ジェイムズはこのような困難な仕事を通じて、小説家は歴史家だけでなく、哲学者や画家とも共通の名誉ある仕事に携わっていると考えたのですが、カーターにしてもユージェニディーズにしても、ジェイムズの恐れたように「虚構性をばらすことがこの任務を裏切る」ことも、それによって読者を失望させることもあるとは思えません。語りの結果うまれる作品の内部に語りの行為についての自意識という「外部」を闖入させながら、むしろ読者の緊張を高め、読者の感動を強めているように思われるからです。ここにはおそらくfictionに

対する読者の意識の変化も関わっているでしょう。実話信仰、虚構蔑視という、ジェイムズの戦わなければならなかったピュウリタン文化の名残—— "The old evangelical hostility to the novel" ——はもはや存在しません。現代の読者は虚構性をばらされても失望しないほど現実の虚構性に慣れているということでしょう。Gérald Genette の物語り論 (1972) で採用された、*histoire*, *récit*, *narration* (物語り内容、物語の言説、物語る行為) という三分法を借りていうなら、このような作家たちは *histoire* の内部に *narration* についての意識という外部を潜行させながら、*récit* をあやつる。そのどの相においても読者を飽きさせない力を持っているといえるでしょう。そしてジェイムズ自身についてもこのことはあてはまります。 *What Masie Knew* (1897) や *The Turn of the Screw* (1898) だけでなく、 "The Author of Beltraffio" (1884) とか "The Real Thing" (1892) といった作品の存在がそう証言しています。物語る行為に注意を引きながらも "The only reason for the existence of a novel is that it *does* compete with life." という存在意義を失わないという意味で、彼は今後とも作家の範例であり続けるでしょう。カーターやユージェニディーズの作品はきわめて緻密に構成され、物語り内容によって読者をつよく誘引することに成功しており、語る行為に注意を引くのも、虚構を語る行為について弁明するためではありません。むしろ物語りを物語の母胎 *matrix* であるはずの語る行為についての内省を繰り返し広げる場とし、物語の内容という縦糸と物語りについての反省という横糸とで織りなすところに作品の実体があるのです。〔絵画についての言及は割愛〕

20世紀のアメリカで、William Faulkner に次いで早くからこのような方法に関心を寄せ *Lolita* ('55) や *Pale Fire* ('62) という傑作を残した Vladimir Nabokov は、 "the heroes of the book are what can be loosely called "methods of composition" という言葉で作中作の特徴を説明するアイデアを、早くも 1941年の *The Real Life of Sebastian Knight* で使いました。これは、小説家であった亡き兄の謎めいた人生の真実を探り、本物の伝記を執筆しようとする弟が、兄の売れなかった遺作の「真の主人公」を指摘したことばですが、実は自己言及的にナボコフの 1941年のこの小説自体のことを言い当てており、さらにナボコフの

多くの作品に共通する核心的な真実を語っているわけです。この点を *Lolita* について確認しておきましょう。まず、この作品には内に仕掛けられた外部である Foreword があります。ここでは John Ray, Jr., Ph.D., Widworth, Mass. August 5, 1955 という日付と地名付き署名入りで架空の編者の《実在性》が誇示されています。そして「前書き」には様々な読者をおかしくする情報が織り交ぜられていて、今から読者が読もうとしている文書を取りまく「実話」の印象と「正体不明＝謎」の印象を共に与えます。つまり、"willing suspension of disbelief for the moment" 「不信の念の一時停止」というコウルリッジ的な読者意識の形成を意図的にさまたげる言説と、好奇心をあおり立てる言説とをメービウスの帯の両面のようにくりだして読者に眩暈を起こさせるのがこの Foreword なのです。このような仕掛けが、1962年の *Pale Fire* になると Foreword だけでなく疑似本文としての詩に注解と索引まで付した大がかりなものになってくることはよく知られているとおります。 *Lolita* の本文では全体で29回も読者に直接語りかけます。また、Gentlemen of the Jury! と呼びかけて、陪審員を読者として意識している、つまり裁判の中での弁明として読まれることを想定していると思わせる節もあります。Penguin 注解版の編者である Alfred Appel, Jr. は大変優れたナボコフ研究者ですが、彼の言い方を借りれば、'...virtually every "move" in the "true story" of *Lolita* seems to be structured with their predictable responses in mind; and the game-element depends on such reflexive action, for it tests the reader in so many ways.' ということになります。アッペルの言うように、すべてが読者との駆け引きであり、"reflexive action" とは内部における「外部」の反応であると考えてよいのです。次のような自己言及的言説もこのゲームの一環として仕掛けてあります。

And now take down the following important remark: the artist in me has been given the upper hand over the gentleman. *It is with a great effort of will that in this memoir I have managed to tune my style to the tone of the journal that I kept when Mrs. Haze was to me but an obstacle. . . . I have considered it my artistic duty to preserve its intonations. . . .* [強調付加]

もっとさりげない形で、物語る行為自体に注意を向けることもあります。見

逃さないようにしたいと思います。

I think I *had better describe her* [Mrs. Haze] *right away, to get it over with*. The poor lady was in her middle thirties, she had a shiny forehead, plucked eyebrows and quite simple but not unattractive features of a type that may be defined as a weak solution of Marlene Dietrich. (Penguin annotated edition, 37. 強調付加)

誰にも頼まれていない（近代写実小説につきものの）「性格描写」をここで始めることを宣言して、その恣意性、虚構性を意識させるこのような手法は、David Lodgeのような80年代の極めて意識的なメタフィクション書きならもっと大々的にやってみせたものです。一例を見ておきます。ここではナボコフの今の "I *had better describe her* [Mrs. Haze] *right away, to get it over with*." の部分と同じで、まだ性格描写の準備運動にあたる部分から読者 (you) を巻き込んでいく、小説本文にとっては「外部」である自己言及的な語りの言説です。

*Looking, as it were, over [Father Brierley's] shoulder, at the congregation, you can remind yourselves who they are. Ten characters is a lot to take in all at once, and soon there will be more, because we are going to follow their fortunes, in a manner of speaking, up to the present, and obviously they are not going to pair off with each other, that would be too neat, too implausible, so there will be other characters not yet invented. . . . Let's just take a roll call. From left to right along the altar rail, then: Polly, Dennis, Angela, Adrian, Ruth, Miles, Violet. Michael kneeling in his pew. Edward and Father Brierley on the altar. And of course the two old ladies, who have somehow levered themselves into the central aisle. . . .* (How Far Can You Go? [1980] 14-15. 強調付加)

先ほども言いましたように、*The Real Life of Sebastian Knight* のなかで ". . . the heroes of the book are what can be loosely called "methods of composition"とされていたのはこのような状況のことでもあるのです。ナボコフも物語りの内部に、本来その外部であるはずの「語り方の意識」を介入させて、内部である物語り内容と、内部の内に入り込んだ外部である「小説作法論」とのあいだを行き来する小説の語り方の典型的な実践者であったのです。このことを無視して*Lolita*のような作品を読めば、主人公を誤認したまま小説を読むに

等しいわけです。このように考えれば、ナボコフもロッジも、いままで触れた作家達も、みんな *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1781) を書いた Laurence Sterne の後継者であることがわかります。後継者といえば、現代アメリカにその真打ちがいます。 *Edwin Mullhouse: The Life and Death of an American Writer 1943-1954 by Jeffrey Cartwright* という新トリストラム・シャンディとも呼ぶべき小説を1972年に発表した Steven Millhauser がその人です。かれの語り手は "Reader! What is a book? *A book is an intolerable pressure on the inside of the skull, demanding release. . . . I have sometimes wondered whether all the murderers and criminals in this evil world are nothing but tormented authors, writing their unwritable books in blood*" (257). など、滑稽なまでに「自己言及的」で、次のように大げさです。

"God pity the poor novelist. Standing on his omniscient cliff, with painful ingenuity he must contrive to drop bits of important information into the swift current of his all-powerful plot. . . . The modest biographer. . . is under no such obligation. Calmly and methodically. . . he can simply say what he has to say. . . ." (Vintage edition [1996] 54)

いうまでもなく、《哀れな》野心家である小説家と比較して、《事実の記録》に専念する自分のような伝記作家は楽だといわんばかりですが、もちろん彼も虚構を書きつづっているわけです。騙される読者はいません。

次に、オ) のゲーム世界と現実世界の相互浸透をモチーフにした小説を現代日本の文壇から一つ選んで見ておきたいと思います。岡嶋二人の『クラインの壺』(1988年新潮社刊)です。著者は徳山諄一と井上泉(夢人)の二人三脚で、常に二人が内なる外部を生きている状況にあります。どんな内容かといいますと、主人公上杉彰彦が自分の書いたアドベンチャー・ゲームブックの原作をヴァーチャル・リアリティ装置を極秘で開発中のイプシロン・プロジェクト研究所という組織に買い上げてもらい、その装置で、実際にそのゲームを実体験するモニター役として雇われるのです。〈クラインの壺〉はその装置の名前で、もちろん Klein Bottle から由来<sup>き</sup>しています。1本のリボンの片方の端を半分ひねって、もう片方の端につないだメービウスの帯の上では裏と表の区別がない



世界ができあがります。リボンは2次元の物ですが、3次元の世界でちょっと手を加えるとモービウスの帯のような世界ができあがるのです。これと同様のことを次元をひとつ上げて行ったものが<クラインの壺>です。それは、3次元空間を内部と外部にわけることがない面ですが、これは長方形の平行の辺同士を貼り合わせるとできあがるのですが、もちろんこれは3次元では出来ないことです。ですから4次元以上の空間でしか成り立ちません。もう少し専門的に言い直せば、境界も表裏の区別も持たない2次元曲面の一種で、主に topology 位相幾何学で扱われるものです。3次元空間内では実現不可能なのですが、自己交差を許せば擬似的に作ることもできるので、出来た形が壺に似てきます。考案したドイツの数学者フェリックス・クラインは<境界も表裏の区別もない曲面>と呼んでいたようですが、いつのまにか<クラインの壺>とよばれるようになったそうです。われわれは80年代のはじめごろ、日本中がこのモデルで沸き立ったことを忘れることが出来ません。それは浅田彰の『構造と力』が思想書としてはめずらしくベストセラーになった1983年から翌年にかけてのことです。この本では、神とかアイデアみたいな超越的な頂点から下方に展開していく前近代社会のモデルとして樹系図が用いられ、それとはまったく対照的に、中心も始まりも終わりもない多数多様な無方向的な無限増殖を繰り返すポストモダン社会のモデルとしてリゾーム（根茎）が採用され、両者にはさまれたモダン社会・経済のモデルとして、貨幣も商品化して循環するという、上下の区別のない循環を象徴する便利さから、クラインの壺が視覚的概念モデルとして使われたのです。本のカバーにはクラインの壺の線画を多数あしらったイラストが使われていました。梅田の紀伊国屋書店のような書店でもそれが場を圧するほど大量に平積みされていて、勤め帰りのOLさんたちが先を争って買った時期もあったのです。その後クラインの壺についての浅田彰の解釈の正誤をめぐって論争があったりして、現在のところ一応浅田は正しかったといわれているようですが、われわれにとって<クラインの壺>の位相はモデルとして、まだ陳腐化していないと思われるのです。

さて、問題の小説ですが、主人公の彰彦は、人間の思考とありとあらゆる感

覚の入出力を詳細にわたってデータ化して制御し、現実世界と寸分たがわない実質現実を実感させるためのこの装置で、最初はお決まりの疑似冒険体験を経験しますが、彰彦が気づかないあいだに、彼の家族を含む、日常のすべてがデータ化されて、研究所のスタッフや同じモニター役の女性やその架空の友人などが登場する「虚構」から「現実」に戻ったという「虚構」を体験させられたために、ついに本物の世界と仮想世界の区別がつかなくなり、その区別を確かめるために、すべてを書き残した末に自殺を図ろうとしているところでこの小説は終わります。読者はこの結末が「クラインの壺」の外なのか、内部なのか確証を得るすべをもちません。今日では陳腐化した内容も含まれていますが、ITのハード、ソフト両面が今よりはるかに稚拙だった20年も前によくここまで想像したものだと感心させられることも多々あります。さらに仮想（実質）現実と現実の境界線のなくなるような体験の組み立ても巧みで、まさに「クラインの壺」の名に恥じないものになっていて、いまでも新しい読者が増えているようです。人間の「現実」が、実は脳の処理する電気信号に変換された「情報」であることを考えれば、このような設定は今後も広く利用されるだろうと思われます。〈クラインの壺〉のもたらす無限の眩暈感覚は「神」も「人間」も消失した現代にあって必要な癒しになる、という怪しい希望もからんでいるのです。

次ぎにカ) の、現実と仮想現実の間の相互嵌入による決定不能状態をプロットにもつ映画ですが、岡嶋の主人公に似た運命をたどる、世界屈指のヴァーチャル・リアリティ・ゲーム開発者である女性を主人公にもつ David Cronenberg 監督の1999年の映画 *eXistentZ* も典型的な例です。この映画では、彼女は自分の新作『エクジステンズ』の試運転会場で狂信的な男に銃撃され、ボディー・ガード役となった見習い営業マンと逃げるのですが、二人はゲーム内で現実派と仮想現実派という二勢力間の戦争に巻き込まれ、お互い敵同士であったことが判明して彼女は営業マンをゲーム的に破壊しますが、《ゲームの外》出ると二人はまだ無傷で、まるで外部が内部だったように、出てきた場所がゲーム内か外かが不明で、その決定不能状態から逃れるすべがないまま終わるのです。ゲームという実質現実（仮想現実）が現実の内部に浸透する状況は、

役者の演じている役柄が、役者個人の内部に浸透するケ) の状況と同じような「内なる外部」を現出します。当然このような状況は、現実という外部や、役者個人という外部が、ゲームの内部や役柄の内部に浸透するという逆の現象とセットになって出現し、当事者を眩暈の快感に誘い、混迷の不安に突き落とします。

他者の形骸の内部に入り込み、他者を演じる体験を様々に仮構し加工する Paul Auster の疑似推理小説群は今日もっとも魅惑的な形而上学的小説のあり方を示唆しています。1985年の *City of Glass* では、William Wilson という (Poe の短篇を意識した) 筆名で Max Work という名の視点人物を語り手にして探偵小説を書いている男 Quinn が Paul Auster という名の探偵 = 他者の殻の中に闖入し、"He wandered through the station. . . as if inside the body of Paul Auster. . . ." (62) とか "Although he still had the same body, the same mind, the same thoughts, he felt as though he had somehow been taken out of himself, as if he no longer had to walk around with the burden of his own consciousness" (61-2). というように仮装／仮想が様々な様相を呈します。しかも "…he was no longer Daniel Quinn. He was Paul Auster now. . . .As Auster he could not summon up any memories or fears, any dreams or joys, for all these things, as they pertained to Auster, were a blank to him. He consequently had to remain solely on his own surface, looking outward for sustenance" (75). といわれるように、オースターはクインの外でも内でもあり、Michael Cunningham が *The Hours* (1998年) の中で使った、Virginia Woolf と彼女の創作主体としての第二の自己と同じように、「内なる外部」であるがために、クインはそれを思いのままにすることはできないのです。こうした「内なる外部」は Keats の言った "negative capability" のような透明性の故に、外部との交流を唯一の糧とする virtual な位相である点で共通しています。

ク) の metafiction でも、John Fowles の 1969 年の小説 *The French Lieutenant's Woman* は、語り手が小説内の時空に闖入する状況を執拗に描いた例です。最終章で "…since he is the sort of man who cannot bear to be left out

of the limelight" だとか "the kind of man who travels first class or not at all, for whom *the first is the only pronoun*" というような特権の保有者というふれこみで「導入」されるのは語り手ではなく「作家」です。作品の全ての着想者、神のような存在であることが次のように言われます。"[the kind of man] who in short has first things on the brain" (Ch. 61) とか "he very evidently regards the world as his to possess and use as he likes" (Ch. 55). という具合に。要は、その人が出沒することで作品中の時間空間に実在性の保証をあたえるのが狙いなのか、却って虚構性を露わにし、アイロニーを高めるのかが曖昧な点は *Lolita* の前書きと同じです。"... since I am the kind of man who refuses to intervene in nature (even the worst), he has got himself in" というかたちで、「語り手」と「作者」は明解に区別され、作者の闖入が自然の理であるとの認識も暗示されています。作者の顔は "an omnipotent god" が「いたとしたらそれに似ている」とか、「ガンマ線」だとか「繁盛している興行主」といった「外部」でありながら、作品内部に偏在している「眼差し」の持ち主というわけです。しかも、区別されていた作者と語り手は、指示対象が可變的 (deictic) な人称代名詞 "I" に乗って、一つの裏表になって作品の内と外を行き来する様はメービウスの帯のようです。

小説では、このように様々な比喻を用いて苦心惨憺しても結果は思考実験の域を出ない感がありますが、Karel Reisz 監督 Harold Piner 脚本による1981年の映画化作品ではどうかと言いますと、プロデューサーや監督、脚本家、原作者などの「外部」が内部に出沒するという内外の「交流」はありません。その代わり、主役の男女二人が私生活でも道ならぬ恋を体験していることが並行して描かれ、原作に注釈として太量に介在しているヴィクトリア朝性風俗史の記述という「外部」の一部をその二人が読み上げることで辛うじて埋め合わせをしているに過ぎません。それに比べてキ) の映画のひとつ、Michael Winterbottom 監督によって2006年に作られた *Tristram Shandy* の映画化 *A Cock and Bull Story* は内部と外部が咬合し境界がなくなるクラインの壺のような形態をはっきりとっていて注目に値します。この作品は *Tristram Shandy*

の映画化作品に出演する2人の喜劇俳優を主人公にして、どちらがはたして主役か脇役かが競われる枠物語の内側に、当の映画化作品そのものが挿入されているのですが、双方の世界の関係は「入れ子式」というよりは、クラインの壺的で循環的です。映画化作品で実際に映し出される原作の内容は非常に限定されていて、映画のなかの時間にして30分しかありません。残りは映画制作の過程と裏話が占めています。Opening rollの部分から既に枠にあたるエピソードが始まり、化粧中のトリストラム役のSteve Cooganとトビー叔父役のRob Brydonが滑稽に自己主張しあう絡みがおかれています。本編とおぼしきものが始まると、約26分50秒間はトリストラムの出産のくだりが進行します。そのくだりが佳境にはいったところで、その場面を取り終えた段階での撮影現場が表れ、監督をはじめ、多くのキャストとスタッフ、またその関係者などが入り乱れ、この映画の制作裏話的挿話が展開し始め、撮影済みの映画の断片の闖入によって分断されながら1:23:15まで約57分間続き、出産シーン撮影開始の準備が整った場面で中断して、第6リール試写会場へと移り、さらに約1分40秒後、Yorick 牧師の「雄鳥と雄牛」解説場面に移り、2分後にThe Endとなります。Ending rollでは試写を見終わったクーガンの演じる"Coogan"とブライドンの演じる"Rob Brydon"の二人が、枠となっている「主役・脇役論議」の滑稽な延長戦である会話を交わしているところで終わるのです。こうしてLaurence Sterneの*The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman* (1781)を取り込んだ映画とその制作過程とが、内部になったり外部になったりして眩暈をさそう巧みな構造になっているといえます。Charlie Kaufman脚本Spike Jones監督の*Being John Malkovich*では、俳優ジョン・マルコヴィッチの脳に入り込むポータルが存在するという仮想を軸にして、意識とからだ、精神と肉体、無意識（潜在意識）世界と意識世界、ヴァーチャルな世界と現実世界などの組み合わせで、内と外の相互闖入〔嵌入〕関係がさまざまに反復されています。自分と他人、女と男の境界がなくなる状況も巧みに描かれているのです。時間の都合で詳しく説明できませんが、自分と自分という関係も実は内と外の関係であることも示唆されています。同じ脚本家と監督による、2002年の

*Adaptation*になると、多くの自と他、1と2という組み合わせが加わり、より立体的に構想されています。人生と伝記、伝記とその翻案脚本という二通りのクラインの壺が基本にあり、最後に完成した台本の最後の場面の構想を口に出して言う脚本家のヴォイスオーバーとその映像が、実際いま見終わろうとしている映画の最終場面であることに気付いた観客が眩暈を感じる構成が見事に<クラインの壺>を成しています。進化論的適応と脚色を掛けた*Adaptation*という題名自体が地口という小さなクラインの壺になっていて、ビッグ・バン以後の地球の歴史みたいな映像が枠になっていたり、あるいは枠とその内とが境界なしに咬合している仕掛けになっています。日本の観客でもジェット機に乗って何時間か旅すれば、現実世界の延長上のある地点を主演のニコラス・ケイジが演じる脚本家チャーリー・カウフマンと共有することができるという暗黙の了解（という名の錯覚）で終わっているところは、ペ・ヨンジュン＝カン・ジュンサン＝イ・ミンヒョンをもとめて<冬ソナ・ツアー>に参加した日本人女性たちのような反応を期待していたのかも知れません。

以上見てきたような範例をより高度に進化させて、たとえば、創作と批評、意識と無意識、自己と他者、女性と男性、個人と環境、英知と欲望、文化と脳、必然と偶然などが、二項対立をなさずに咬合・反転しあう、深くて浅く、浅くて底なしの<クラインの壺>を、小説も映画も絵画も、もっとうみ出してもらいたいと思います。ご静聴ありがとうございました。