

【個人研究】

物語の连接的生成

角 田 巖*

Junctive Generation of Narrative

Iwao TSUNODA

Narrative is structured with narrative paradigms. These structures are made up of junctions. Junctions are connections that proceed from a disjunctive status, which is a non-determined status, to conjunction, which is a determined status.

Basic, Program, Sequential, and Active are the four types of junctions. A basic junction converts an inconsistent state to a consistent state, and a program junction creates a modality that generates between the subject and the object. A sequential junction connects the relationship between the cause and effect of an event. An active junction is the selection between the possibility and impossibility of an action. Narrative structure moves from a large junction to a small junction.

Junctions provide the suspense, as well as the attraction of a narrative. Narrative expression develops these junctions unrestrictedly with the factors of time, distance, and speed. This is attempted through the richness of expression, and at the same time, through the clarification of the meaning of the contents. As a result, the isotopy, code, and mark are fully thought out. However, the meaning, micro theme, and macro theme of a narrative are yielded by the cooperative task performed by the narrative and the reader.

・ 物語性 narrativity

人間が言葉を使用するようになって、間もなく物語をするようになったであろう。物語は、全ての民俗に存在する。現代でも至るところに物語は溢れている。物語は、時間と空間を越えて存在し続ける。現代も小説とか映画、ドラマ、アニメ、マンガ、絵本、ゲーム、夢など、それら全てに物語は内在している。

ブレモンが「人はそこに言葉を読み、映像を見、仕草の意味を読み取る。しかしそれらを通して人がたどろうとするものは物語なのである」¹⁾とやっているように、物語は様々な物語メディアの「物語性」という分母なのである。

それでは、物語とは何なのであろうか。エーコは、物語とは「記述されるそれぞれの行動のために、動作主、動作主の意図、状態ないしは可能世界、変化ならびにその原因、変化を決定する意志を要求する、行動の記述である」²⁾と規定している。さらに、「精神状態、

* つのだ いわお 文教大学人間科学部人間科学科

情緒、状況」²⁾を付け加えている。物語は、自然的物語・人工的物語、現実世界・可能世界を問わない。要するに、物語は、ある行為者たちによる、ある状況・事象から異なる状況・事象へと変化する出来事の表象である。物語には葛藤があり、「対立するものの二つの集合を時間的に繋ぐことにその特徴がある」(プリンス)³⁾。物語は、限定的な時間のうちに根本的な状況・事象の変化をつづることで、現実世界における人間的な問いと答えを提示するというコミュニケーションの手立てである。物語は、「何を」と「いかに」語るかに分かれるが、物語が様々なメディアによって同様の内容の物語を語り得る(物語は翻訳可能性を持つ)ということから「物語性は図像媒体に依存しない」(アダン)⁴⁾。(ここには文字という媒体も含まれる)。

物語は、記号論的には、物語表現 expression と物語内容 content の一体化したものである。テキスト分析は主にこの両者並びに相互テキストを参照していく。ところで、物語論 narratology では、物語の範列 paradigm を主に対象とする。そこで、本論では、テキストの潜在的範列を二種の構造に分けて分析していく。深層部は、より土台的な範列であり、主に「行為項」や「様態」、「機能」の接続の位相である。表層部は「モチーフ」の連辞と「ファースト」の位相とする。これらの部門が個々のテキストの表現・内容を生成する媒介や機動力となっている。

物語システム narrative system

1. 接続 junction

プリンスは、「多くの物語は、二つに分離しているように見える事象(の連鎖)が実際には因果関係や従属関係や補完関係にあることを示すことに明らかに関わって」⁵⁾いと述べている。

グレマスにおいても、物語において意味を

捉えるためには、差異の知覚を必要とし、そのためには、

1. 二つの対照辞項 terme - object を同時に存在するものとして捉える
2. 辞項間の関係を捉え、それを結びつけるという操作が必要であると指摘している⁶⁾。

この操作が「接続」である。接続は、

[離接 disjunction 合接 conjunction]
の関係接続である。接続は、言語学上では「主体 subject と対象 object とを結び、状態陳述 (stasis statement) をもたらず関係」⁷⁾である。離接は「XはYとともにあらず」ないし「XはYを持たない」であり、合接は「XはYとともにある」ないし「XはYを持つ」という状況を示す。本稿の物語論においては、離接は離散の、不連続の、未然の、未踏の、いまだ至らない、未決定のあるいは非本来的、潜在的状況としてとらえる。それに対し、合接は接合、連続、到達、決定、本来的、顕在的状況である。故に、離接は事象・状況の進行的現働化であり、決定、解決への志向性を持っている。この志向性は、実現という合接へ向かう。この連関が接続である。物語の接続には次のようないくつかのレベルが考えられる。

2. 基底接続 basic junction

物語は、人間世界にかかわる状況の決定的、根本的変転を時間軸に添って語るものである。前半の状況と後半の状況には反対、転倒、矛盾の関係がある。あるいは、小から大、低から高、否定から肯定といった生成、その逆の崩落の場合がある。これをグレマスは、前半の〔逆転した内容〕と後半の〔定立された内容〕との間の『状況(=場面)の逆転』と構成している⁸⁾。前半が逆転しているということは、物語が後半の状況から遡って開始しているのであって、いわば物語の構造は決定論的なのである。これらの対立的構成は、古から「不幸~幸」、「調和~不調和」というアリストテレスの悲劇のカタルシスにもあるように、いずれにしても横断的である。物語は時

間的対立、状況的対立、主題的対立によって成り立っている。基底連接は物語を作りあげていく上での最も基盤となる土台であり、物語を横断している範列である。その連接は次のようなものである。

[不整合 転換 整合]あるいは
[整合 転換 不整合]

物語は、享受者にとっては物語の開始から結末へと時間に導かれ辿っていく一連の事件の連なりである。しかしながら、すでにテキストとして生成されている物語においては、結末から逆に吸収されて開始へと向かっているのである。それは、ちょうどケーブルカーがケーブルによって頂上から引っ張られているかのようである。結末によって転換と開始が決定されていると言えよう。物語は、前提的な構造を持ち、その上に多彩な、変化に富んだ、魅惑的な物語のディスコースが綴られ、描かれ、流れていく。

「不整合」とは、物語において望ましい、本来的な状況から切り離されている、疎外されている状況である。この状況は離散的で、やがて満たされた、結末の状況である「整合」に至る。この経過が必然的連接となっている。しかし、不整合の状況から整合の状況へ反転するにはそれなりの説得性のある理由や原因・結果などの因果関係や合理性を要する。この反転の契機が「転換」である。転換は物語の開始の状況と結末の状況の落差を埋めて、物語のアルゴリズムとダイナミックをもたらす。

物語によっては、悲劇的なドラマのように整合の状況から不整合へと向かう逆の流れも当然ある。しかしながら、この構造的な範列の連接は物語の構造上のものであり、必ずしも物語の内容的なテーマとは一致しない。不整合な構造に終わったとしても、テーマとしては整合的な状況になっているということもある。例えば、「リア王」は構造的には悲惨な不整合の状況に至るが、テーマとしては真実の「愛」に気づくという物語内容面での整合性を築いている。

基底連接に基づいて次のような典型的な物語のパターン例が構築され得る。

(救済物語モデル)

[秩序の崩壊 試練(闘い) 秩序の回復]

侵略者などによる共同体の平和や秩序が壊され、主体が再建のために派遣される。主体は様々な試練、主に闘いを潜り抜け、闘いに勝利し、共同体の秩序と平和を取り戻す。

(探索物語モデル)

[価値の喪失 試練(探索) 価値の取得(充溢)]

価値あるものが失われ、その対象を求めて、主体は探索へと送られる、あるいは自ら出向く。主体は探索に伴う試練と苦闘の末、対象を手に入れ、元に戻す。近代的な物語では、主体は内的な、精神的な欠落や不在に気づき、その探索を求め旅立つ。主体は様々な人や事件・試練に出会い、最終的にはその価値に気づき欠落を埋めたり、伴侶を得たりする。

(調停物語モデル)

[絶対的対立の状態 試練(葛藤)
対立の調停]

絶対的対立とは、天と地、神と人間、生と死、昼と夜などの宇宙論的な二立相反や人間にとって必然的で避けることができない宿命的な対立を指す。このモデルは本来自然摂理の神秘性、不可解性を二項対立的に捉え、さらにその中間的第三項という媒介を導入することで、絶対的な対立をやわらげ、調停し、摂理の説明と説得を行おうとするいわゆる神話モデルである。このモデルは現代でも自然と文化、男と女、老いと若さ、肉体と精神、生と死、自民族と異民族をめぐる葛藤の物語として存在している。

3. プログラム連接 program junction

プログラム連接は、物語の中核となる範列的な連接である。この連接によってほぼ物語のジャンルが形成されていく。プログラム連接は、物語の基底連接における不整合、転換、整合の諸要素をより具体的な状況の範列へと

上げていく。リクールはこの構成について「すなわち物語は、行動の意味論によって確立された範疇的な表の中に現れることのできるあらゆる構成要素を、連辞的な次元で出現させるものである」⁹⁾と述べている。

プログラム接続における重要な構成要素は「行為項」actantと呼ばれるものである。行為項は、物語の行為者の範疇であり、ディスコース上では動作主agent、キャラクターcharacterとして名前や性格、性などを有する具体的な人間や、人間に近い存在として描かれる。行為項は、主にグレマスによって練られてきたもので、次のようなものがある¹⁰⁾。

主体	対 象
送り手	受け手

さらに、状況項として

補助者	反対者
-----	-----

(後に、グレマスは主体と同位置にあり、主体の競争者としての「反主体」を設けた)

行為項「主体」はもともとと言述における主語subjectに当たるもので、主語は目的語(「対象」object)とその間の状況と関係を表す述語(「様態」modality)という連辞を成している。これを物語に敷衍して物語の範疇が作られる。

主体と対象の係りに横たわる様態は、物語の意味生成にとって直接かわる重要な要素となる。ドゥルーズは、命題には「指示作用」と「表出作用」と「意味作用」があるという。さらに、表出作用においては「命題と、語り、表現する主体の関係が問題とされる。したがって表出作用は、命題に対象の欲望・信念の言表として表現される」¹¹⁾と、様態の性質を説明している。命題は、このほかにも様々な様態を対象に対して出現せしめ得る。主な様態演算子(ある関数を他の関数に対応させる作用素)には次のようなものがある¹²⁾。

真理的 (可能・不可能、必然性など)

義務的 (義務、禁止・許可など)

価値論的 (善・悪、公平など)

認識論的 (知・無知、信念など)

物語の連辞を一つのマクロ命題として捉え

れば、行為者の対象に向かう態度によって、様々な様態が物語の軌道narrative domainに接続として出現してくる。例えば、

送り手は主体に命じる ~ 主体は受諾する [義務][信念]

主体は対象をめざす ~ 対象を入手する [価値][欲望]

主体は反主体と戦う ~ 主体は勝利又は敗退する [能力]

主体は情報の存在を知る ~ 情報を入手する [知]

物語の軌道上のラインにおいて、ある未然の離接的状态から、予定される決着の合接的状态へと向かう接続が整う。この一連の接続の束が互いに連なってプログラム接続となる。各接続は、まとまった一定の様態を生じさせ、この様態が物語の意味の骨子となる。

開始の接続(例えば「契約」《指令・受諾、禁止・違反》)

転換の接続(例えば「試練」《探索・入手、戦闘・勝利》)

結末の接続(例えば「評価」《達成・賞与、失態・再起》)

単一の主体による物語であるなら単層のプログラムが、複数の主体が物語軌道を辿るなら複数のプログラムが作動し、複雑な様態が連動していく。このことによって物語の意味やテーマが纏れて、複雑になっていくことになる。

4. シークエンス接続 sequence junction

バルトによれば「物語を読み聞かすということとは、単にある語から他の語へと移っていくことではない。それはまた、あるレベルから他のレベルへ移っていくことでもある」¹³⁾という。レベルにはマイクロからマクロの単位まで様々なレベルがあるが、物語として体をなす最小の連鎖単位はシークエンスである。シークエンスは、二つの別個の出来事の間に変形連関があり、なおかつ一つの継続を持っているものである。それはまた、状況の変移を伴った一連の出来事の繋がりと見えよう。例えば、物語の冒頭において、送り手がある対象を取り

戻すように依頼すると、主体は熟考の上決意し、その依頼を受諾するという設定があるとす。これは、(依頼) (受諾)という一連の変形連関と継続性のある出来事間の接続である。かつ、主体においても未決定の離接から決意という合接に至る接続である。また、送り手にも受諾されるか断られるか、未然の離接から受諾という合接を得る。このシークエンスとしての接続には、出だしのシークエンス、結末のシークエンス、紛糾のシークエンス、闘争のシークエンスなど多彩に存在し得よう。

また、シークエンスは物語における出来事間の原因、結果の因果的系列をなすもので、バルトはこれを「核」nucleusと呼んだ¹⁴⁾。それは枢軸機能体cardinal functionであり、「危機の瞬間」である。この核をめぐって、核と核とを接続させ、なめらかに物語を進行させる役割を担うのが「触媒」catalysisである。そして、触媒に縫われた一つの核と一つの核との結びつき、すなわち一つの原因・結果の出来事の連なりを「機能」とした。バルトにとって機能が一つのシークエンスであり、この一つのシークエンスにはすでに次のシークエンスの兆しが含まれていて、新たな危機が抱卵されている。シークエンスは対位的なのである。複層的な物語では、異なる主体がそれぞれのシークエンスを対位的に綴っていく。この場合、各シークエンスのマイクロテーマが響きあって複雑な色合いの物語の意味が交差する。

一方、プロップがロシアの魔法民話から抽出してきた物語における行為の範列的抽象である「機能」¹⁵⁾は、グレアムによって连接的なシークエンスとして位置づけられた。機能のシークエンスは継続した出来事間の結着であるばかりでなく、離れた出来事をも行為の意味から結びつける。それは、出来事の未決から決定への接続した接続があれば、また例えば(出立)～(帰還)といった離散的な接続もある。この機能に関して、ブレモンは「即ち、反対のものを選択する可能性を同時に

設定しないで、機能を設定してはならない」¹⁶⁾と規定している。

ダンダスは、アメリカインディアン民話の研究において、民話の基本的単位として「モチーフ素」motifemeを設定した¹⁷⁾。モチーフ素は、表層構造において出来事のマイクロテーマを構成する話題の単位であるモチーフmotifの原型になっているものである。ダンダスにとっては、このモチーフ素が機能になっている。

5. 行為接続 action junction

言述の意味生成の最小の単位が文であるとしたら、物語にとって基本的意味体は行為の接続であろう。この行為の接続とは一つの出来事である。ブレモンが「すべての物語は、同じひとつの行動単位の中で、人間の関心を引く出来事のひとつづきをつくりあげる^{ディスクール}論述から成り立っている」¹⁸⁾というように。しかしながら、一つの行為、一つの出来事が意味派生の完成体ではない。出来事は、他の出来事への導引によってその意味が生成、発展されていく。「一つの出来事は、それに後続する様々な出来事との間に形作られる関係のネットワークの中に組み込まれることによって、次々に新たな意味を帯びて行く」(野家)¹⁹⁾。

物語の行為は、常に次の展開に続く選択の前に立たされている。エーコは、これを“probability”(ある事が実際に起こるか否かの確実さの度合い)の離接と呼んでいる²⁰⁾。この場合、物語は常に「自分にとって有利な選択肢、つまり物語として生きのびることを保証してくれる選択肢以外のものは決して選ばない」(バルト)²¹⁾のである。この行為の接続を最も明確にし、物語を行為の単位から分析していったのがブレモンである。ブレモンによれば、行為は「二分法的選択の^{セリ}系列」とかかわっており、「可能となるが、可能とならないが、行為となるが、潜在力のままであるが、目的を達成するが、達成しないが」²²⁾という接続の連綿なのである。

行為の接続は、物語の範列的システムにおいては物語の出発単位ではない。むしろ、物語の基底接続の土台から、プログラム接続、シークエンス接続、そして行為の接続へと棟上げされるように規定されていくのである。

6. 出来事の連結 linking of accident

これまでの各接続は、物語を構成するシステム、仕組みである。物語は、接続という落差によって宙吊りされたサスペンスを作り出し、それを機動力として運行するのである。これは、物語の深層構造である。そして、物語を実現していくためには、時間軸を構成しなければならない。例えば、主体の（出発）と（帰還）の接続は、即繋がれていくわけではなく、長い（試練）を経て繋がれていくのである。あるいは、冒頭でのあるさりげない事件は、結末の状況において真に重要な標識であることがわかるなど、年代記的な原因・結果の連関、理由、根拠のアルゴリズムの流れを必要とする。これが筋立て、あるいはエーコがとらえるファーストである。エーコはロシア・フォルマリストの用語であるファースト fabula を物語の構成的な運行表として捉えなおした。エーコによるファーストとは、「物語の基本的図式、行動の論理、登場人物たちの統辞法、出来事の時間的に秩序づけられた進行」²³⁾であると規定している。ファーストは、物語の深層構造とテキストとの間の媒介的な働きをする表層構造なのである。ファーストは、制作物、テキスト、作品などの設計図であり、デッサンである。ファーストは、深層構造の各接続に規定されてはいるが、同時にテキストへの産出を目指している。あるいは、すでに生成されたテキストの側から見れば、即ち享受者からは、多彩で、佳麗に彩られたテキストの表現、意味の流れやテーマの創出の川床となっているものである。川床は、その地形と深さ、石組みなどによって水の流れの様子を多様に变化させる。川の流れを見るものは流れの様子を賞でたり、恐れたりする。ファーストは物語の力動をもたらすエン

ジンとも言えよう。

ところで、筋 intrigue とかプロット plot は、物語の表現面から追って行くもので、登場人物の行為の流れ、諸状況、諸事情（出来事）の概略、要約であるモチーフの集合である。ストーリー story は、物語の内容についてファースト同様年代記的順序にたどった流れである。

物語意味論 narrative semantics

1. 物語の表現 narrative expression

物語の表現は、すでに生成された実体であり、物語の享受者が現前に接する物語のメディアそのものである。表現は、「物語られるもの」 narrated (内容) に対する「物語るもの」 narrating にあたる。表現には、音声、文字、映像、パフォーマンスなどのいわゆるメディアである「資料」 substance と、「陳述」 statement としての「形相」 form によって成り立っている。いわゆる「言述」(ディスコース) discourse とは、表現面での「語り」 narrating であり、行為、出来事、叙述 narration、状況、事象の描写 description、解説 commentary などが物語の統辞にのっとなって語られ、つづられ、動いていく。

物語のディスコースは、物語が表象的行為である限り、語りの仕方である物語文法 narrative grammar を持つ。物語文法の基盤をなすものには、語り手の志向である視点 point of view (又は視野 perspective、焦点化 focalization) がある。さらに、語り手の介在がいかに存在するかというモード mode (又は距離 distance) があり、これには示すこと showing と語ること telling がある。物語の進行をつかさどる時制 tense には、速度 speed と順序 order がある。ディスコースの様々な条件やディスコースそのものが物語に強い影響を持っていて、物語の迫力、サスペンス、緊迫感といった強度への導き、さらには物語への理解、説得への本体となっているのである。

物語の享受者にとっては、表現が顕現して

いる実体である。この実体を通じて、享受者は潜在している物語の意味、テーマさらには、感情、情念^{パトス}を汲みあげ、探照する。範列の連接では基底連接から行為連接へと向って組み立てられていくが、表現においては逆に物語を初めから辿っていくのである。表現においては、物語は時間を交差させたり、とばしたり、早く、遅くしたりして、あるいは様々なレトリックを駆使してスペクタクルをくりひろげていく。表現において、物語は精彩を真に克ち得る。

2. 物語の内容 narrative content

意味 meaning

物語のシステムが行為と状況・事象にかかわる仕組としたら、物語の表現はディスコースに、そして内容には意味と情念^{パトス}が存在する。バルトが物語において「われわれを燃え立たせるかも知れぬ情熱は...意味の情熱である」²⁴⁾というのは、物語の表現が透明になり、享受者が物語の中に入り込むことである。

物語の意義は潜在的であり、可能性である。一つの言葉、一つの映像にはたくさんの意義が潜んでいる。メルロ＝ポンティによれば、意味の現出とは、「まだ黙していながらすっかり現勢状態にある意味志向が、私および他者の文化である文化に合体し、文化的諸用具の意義を変えながら私および他者を形成することができることを確認する、その瞬間のことである」²⁵⁾と述べている。それ故に、一つの言葉やシーンは未然の、不発の、未決定の状態即ち離接なのである。これが、コンテキスト中に置かれることによって諸々の意義の差異化と弁別というコード変換が行われ、特定の意味が浮上し、合接されてくる。意味もまた連接の過程なのである。

また、単一の言葉やシーンのみならず、物語のマクロ的意味をたどることにおいても連接が行われる。何故なら、物語システムの連接が物語のディスコースを作動させていて、物語を運行しているからである。ディスコー

スは物語の享受者をひきつけ、魅惑し続けるために様々な詩的操作とレトリック、表現の強度化を試みるが、このことは物語の本来の意味を曖昧にさせる傾向を生み出していく。表現が複雑に、詩的になればなる程、ディスコースの側面が強調されていくからである。このために、物語は、物語の意味を確定しようとする努力を必然的に有している。

潜勢的な意義は、文脈中のコンテキストによって選ばれていくが、コンテキストには、物語の意味を確定するための操作がほどこされている。それが「同位態」isotopyとグレマスによって呼ばれたものである。同位態とは、「物語の均一な読みを可能にする意味論的範疇の重複的総体である」²⁶⁾。同位態は一つの文やシーンの中にも存在するが、より広範囲の単位、行為、出来事、情景、描写、対話にも重ねられていく。同位態には共通の意味特徴(意味素)が存在していて、表現が異なってもこの意味特徴によって同質的な意味の持続と強化が計られていく。物語において、意味が曖昧で弁別困難なディスコースが流れている場合や、二つ以上の意義が存在可能な場合には、この同位態が重要な役割を果たし、主要な意味づけを決定する。(例えば、ジョークの話には二つの意味が存在して、その落差が笑いとなる)

それ故に、「同位態は範列的な離接に属する」(エーコ)²⁷⁾のもであり、一つの連接を決着させながらさらに物語の意味を発展し続けていく。エーコは享受者の立場からこの同位態をトピック^{topic}と呼ぶ。トピックによって享受者とテキストとが協働的に作業し、物語の意味的進行の仮説をうちたてつつ、物語を辿っていく。エーコはトピックにいくつかの位階を設けている。それは、「文のトピック」、「謎のトピック」、「物語のトピック」、「マクロトピック」である²⁸⁾。そして、それぞれの階層でのトピックによって物語のファーストが探られていく。物語の享受者はこのような意味論的ツールによって導かれ、常に物語作動中に問いを立て自ら物語の意味を求めていく。

プリンスは、この妥当な問いとして次のようなものを掲げている²⁹⁾。「表象の明示的意味」、「共示的意味」、「主題的、象徴的意味」、「機能的意味」、「他のテキストや非テキスト世界から見た意義」。最後のものは、クリステヴァやバルトによってテキスト相互性と呼ばれたものである。

標識 mark

ディスコースの意味を捉える操作子として「標識」がある。一つの辞項にも例えば性、階層、民俗などを表している標識がある。二次元的対立を伴う二つの辞項の場合には、ディスコースにおいてより関与性が高いものに有標が与えられる(他は無標)。物語においては、バルトは「転換子」shiftを示唆している。転換子は、出来事の危機の瞬間の選択を決定づける駆動体である。例えば、「千と千尋の神隠し」では、主人公の千尋が湯婆婆に仕事をもらうために契約書にサインするが、湯婆婆は千尋の名を取り去り、千に変えてしまう。この時「千」は隷属という意味への転換子として機能する。バルトはこのほかにも「指標」indexを置いている³⁰⁾。指標には、感情、雰囲気など暗示的な意味作用をする「固有の指標」と指向対象の現実性を高める「情報提供子」がある。プリンスは、物語に解説として現れるメタ言語は、「どのように解釈すべきか」というテキストからの暗示としての「解説子」³¹⁾であるという。テキストは、様々な問いを標識としてもたらしてくる。享受者は、この問いを手がかりにテキストを自ら解釈し、テキストの意味とテーマを求めていく。標識もまた、問いという未然の離接から答えとしての合接へと向う連接なのである。

コード code

物語の意味の派生は、プリンスが「物語を理解するということは、諸コードによって物語を編成し、解釈することを意味している」³²⁾と言うように基本的にはコード変換である。どのような辞項もコンテキストによって潜在的な意義群がコード変換されてくるという連接への過程なのである。

エーコの立場からは、コードの集積地は、百科辞典・事典としてのコードである。また、間(相互)テキストもコードとして機能する。バルトは物語のコードとして定型化し、様々なコード名称を設けた³³⁾。主なものは「参照のコード」referential code(即ち文化のコード)、「行動のコード」proairetic code、「解釈論的コード」hermeneutic code、「意味のコード」semic code、「象徴のコード」symbolic codeがある。さらには下位のコードとして、「語りのコード」、「地誌的コード」、「固有名コード」、「歴史的コード」、「知のコード」、「社会的コード」、「科学的コード」、「時間的継起のコード」、「話しかけコード」、「秘儀解釈的コード」、「コミュニケーションコード」などがある。

テーマ theme

物語の享受者は、コンテキスト、コード変換、同位態などを手掛りに物語の意味をたどっていく。物語における意味の単位は、一つのまとまりのある状況、事象と出来事である。この単位は、状況、出来事の具体的な要点であるモチーフとして意味づけられる。あるモチーフは先立つ出来事のモチーフとそれに続くモチーフと関係しながら、仮説的なマイクロテーマを設立する。マイクロテーマは、モチーフの連続と共に次第により包括的なテーマの再編へと向かっていく。そして、物語が全体にして何を意味しているかというマクロテーマが構築される。マクロテーマが時に複雑な成層となるのは、一つには様々なモチーフの集積によるものである。第二に、多くの物語は複数の主体が歩む軌跡であり、それぞれの主体が自らのマイクロテーマを持つからである。さらには、脇役的な行為者も、その行為においては(行為のディスコースとしては)主体であり、それなりの自らのマイクロテーマを持っている。これら的大なり小なりのテーマが互いに共鳴し合い、複雑な観念(テーマ性)の音色を帯びる。それ故に、物語のテーマは出来事のモチーフからのマイクロテーマと主体たちの固有のマイクロテーマとを検証しつつ、それらを融合し、対応しながら

問うていかなければならない。この点でまさに、テーマとはテキストの生産なのである。

私たちは、物語において、その表現にまず魅せられる。その強度、精彩、詩に。また、次がどうなっていくのかという時間のサスペンスに。これは、ファープラである。そして、物語の意味を辿ることで、私たちの経験と人生について考えさせられる。物語は、現実、可能の世界を問わず、私たちの人生観、世界観の凝結した一切片として存在している。また、物語は人間の生、死、存在という長い時間を、定まった時間とテキストという表象の中で問うものである。ちょうどリクールが「物語は世界をその時間的次元において再び意味づけることである」³⁴⁾と述べているように。また、ヒリス・ミラーは物語の意義について、「人間存在について、時間や運命や自我のあり方について、また、わたしたちがどこからきたのか、生きているうちに何をすべきか、わたしたちはどこに行くのか 人生の全行程について、それぞれの文化の抱く最も基本的な前提を肯定したり、強化し、さらには創造さえする機能をもつことにあるだろう」³⁴⁾と述べているが、真に物語のテーマとは、人間存在とその人生への問いであろう。

引用文献リスト

- 1) Cluade Bremond「物語のメッセージ」阪上脩訳、審美社、1975(1966)年、p8
- 2) Umberto Eco「物語における読者」篠原資明訳、青土社、1993(1979)年、p168
- 3) Gerald Prince「物語論の位相」遠藤健一訳、松柏社、1996(1982)年、p168
- 4) Jean - Michel Adam「物語論 プロップからエーコまで」末松壽・佐藤正年訳、白水社、2004(1984 - 1999)年、p16
- 5) Prince「前掲出」p179
- 6) A. J. Greimas「構造意味論 方法の探究」田島宏・鳥居正文訳、紀伊國屋書店、1988(1966)年、p20
- 7) Gerald Prince「物語論辞典」遠藤健一訳、松柏社、1991(1987)年、p96
- 8) Greimas「意味について」赤羽研三訳、水声社、1992(1970)年、p218
- 9) Paul Ricoeur「時間と物語」久米博訳、新曜社、1987(1983)年、p120
- 10) Greimas「前掲出」pp228 - 235
- 11) Gilles Deleuze「意味の論理学」岡田弘・宇波彰訳、法政大学出版局、1987(1969)年、p18
- 12) Prince「物語論辞典」前掲出、p108
- 13) Roland Barthes「物語の構造分析」花輪光訳、みすず書房、1979(1961 - 71)年、pp9 - 10
- 14) 同上p18
- 15) V. Propp「昔話の形態学」北岡誠司・福田美智代訳、白馬書房、1987(1969)年
- 16) Bremond「前掲出」p29
- 17) Alan Dundes「民話の構造」井上嘉彦他訳、大修館書店、1980(1964)年
- 18) Bremond「前掲出」p70
- 19) 野家啓一「物語行為論序説」『物語』、岩波書店、1990年、p62
- 20) Eco「前掲出」p175
- 21) Barthes「記号学の冒険」花輪光訳、みすず書房、1988(1985)年、p23
- 22) Bremond「前掲出」p41
- 23) Eco「前掲出」p160
- 24) Barthes「物語の構造分析」前掲出、p53
- 25) Maurice Merleau - Ponty「言語の現象学」木田元・滝浦静雄・竹内芳郎訳、みすず書房、2001(1951 - 69)年、p17
- 26) Greimas「意味について」全掲出、p219
- 27) Eco「前掲出」p147
- 28) 同上、p143
- 29) Prince「物語の位相」前掲出、p121
- 30) Barthes「零度のエクリチュール」渡辺淳・沢村一訳、みすず書房、(1968)年、並びに、「物語の構造分析」前掲出
- 31) Prince「物語の位相」前掲出、p147
- 32) 同上、p145
- 33) Barthes「S / Z」沢崎浩平訳、みすず書房、(1974)年、並びに「記号学の冒険」前掲出
- 34) Ricoeur「前掲出」p143
- 35) J. Hillis Miller「物語」『現代批評理論』、利根川真紀訳、平凡社、1994(1990)年、p159

