

論文概要書

ジャン・コクトーにおける神話の変容

*Les métamorphoses d'une mythologie*

*chez Jean Cocteau*

家山也寿生

## 論文概要書

# ジャン・コクトーにおける神話の変容

家 山 也 寿 生

詩、小説、評論、戯曲、映画、そして絵画と、さまざまな芸術分野で多彩な才能を発揮しながらも、あくまで詩人であることにこだわった二十世紀フランスの芸術家ジャン・コクトー（1889-1963）、そのかれが、ことさら神話全般について一貫した考えを持っていたわけでもなければ、そうした物語の重要性をいち早く見抜いて思いをめぐらせていたわけでもない。しかしながら、ほぼ半世紀に及ぶコクトーの創作活動を俯瞰してみれば、「神話」という言葉によって指し示されるものとの関わりが、ときには浅くあろうとも、思いのほか根深かったことに気づかされる。前世紀末に高踏派や新古典主義の影響下で培われた古代の物語に関する素養、その伝統を刷新すべく、ギリシア神話のいくつかをまったく新しい装いのもとに再現した1920年代の翻案の試み、さらにその後も、狭義の神話ではないが、中世・近世の伝説群を舞台化・映画化し、ついには、代表作とも言えるフィルム『オルフェ』に至っている。また、創作のみならず評論の分野でも、就中1952年執筆のエッセー『知られざる者の日記』において、神話の意義が、歴史に対抗するものとして見直されている。このように、指し示されるものの現れ方は時代々々によって微妙に違っているけれども、それでもやはり「神話」という言葉のもとに括られうるもの——すなわち、神話の物語や、ストーリー未満のモチーフ、あるいはまた神話なるものの性質、そしておそらくはひとりの人間の神話的な生き方など——と、ジャン・コクトーは生涯つき合い続けていた。

だが、コクトーと神話との関わりをいざ考察対象として、いくつかの論点からこれに迫ろうと試みても、それらのアプローチが有機的に組み合わせられることはなく、眼差しがある一点に収斂してゆくこともない。少なくとも表面的にそう思われてしまう、その要因はふたつ挙げられる。第一の要因は、神話という範疇に属するストーリーやモチーフをコクトーが文学創造の題材として扱う、その扱い方の特異性に存する。かれは、もとの物語の設定なりモチーフの象徴的意味・寓意などに必ずしも忠実ではなく、かなり自由にこれらを再利用している。そのため、古代ギリシアや聖書の物語が伝統的に有してきた意味内容や様式、ひいてはその存在意義が軽んじられ

ているようにさえ映る。畢竟、ときに神話学なり人類学の理論を援用しながら“文学神話”研究の枠内で作品を分析し解釈する手法は、コクトー作品の表面をなぞるだけに終わってしまいかねない。第二の要因は、「神話 mythe」という言葉そのものの問題にある。狭義に古代の物語群を指し示す「神話」には、その一方で“作り話、嘘偽り”といった通俗的な意味もあり、コクトーも時にこの意味で使っている。さらには、「伝説 légende」や「説話 fable」との区別が曖昧なまま、これら物語と同列に——おそらくは、それらすべてに共通する、真実としての価値および虚構的な性質において——扱われることもある。詰まるところ、神話の性質・“神話的なもの”とは何なのかという根本的な疑問が宙に浮いたままとなってしまう。そして、言葉の語義が孕んでいるこうした問題に対して、コクトーの作品からなんらかの妙案や示唆が得られるわけではない。

「神話 mythe」によって指し示されるものがいくつも挙げられながら、それらがひとつのまとまりを形成しえないこういった事態を避けるために、本論考は、つぎの観点から、ジャン・コクトーと神話の関わりを明らかにすることを選んでいる。その観点ないし展望とは、《この作家の作品総体が潜在的に含んでいる「神話集成 mythologie」をひとつのコーパスとみなし、これが、「神話」の性質変化に応じて、一つひとつの形態をとって現れる》というものである。そして、そのような“ミトロジー形態”を三つ取り上げてみようとする本論考は、関連する作品群の分析を通してそれぞれの姿かたちが描出できるよう、三部構成で展開される。

各パートの概説に入るに先立って、まず全体の構成を以下に提示する。

## はじめに      ジャン・コクトーと神話

### 第一部   古代神話の現代化

#### 序論

#### 第Ⅰ章   新たな翻案劇の試み——『アンチゴース』論

- 1   モダニズムの古典回帰
- 2   アンチゴース像の組成
- 3   テキストの改変あるいは翻訳と翻案

#### 第Ⅱ章   ナンセンスの極み——『オルフェ』論

- 1   出現・斬首・死神・天使
- 2   発明／捏造された物語
- 3   ファルスのエッセンス

#### 第Ⅲ章   ある母と子の悲劇——『地獄の機械』論

- 1   縮小から拡張へ

- 2 ギリシア悲劇とカトリック神学
- 3 エディプの受難・哀れみのジョカスト

## 結論

## 第二部 仲介者たる天使

### 序論

#### 第IV章 詩的媒体としての天使

- 1 飛行・映画・詩——『喜望峰』における天使のフィギュア
- 2 煙のなかの天使——『天使ウルトビーズ』読解（i）
- 3 言葉のなかの天使——『天使ウルトビーズ』読解（ii）

#### 第V章 映画の媒体としての天使

- 1 物語・時間・媒体——『詩人の血』の時間表現
- 2 アンゲルの捕獲——墜落シーンの構図
- 3 媒体としての映画——『美女と野獣』制作における時間空間

## 結論

## 第三部 神話と歴史のはざま

### 序論

#### 第VI章 神話の有為転変

- 1 戯曲から映画へ——ジャンルを超えるオルフェウス譚
- 2 オリジネルとオリジナル——中期の翻案における題材の異同
- 3 物語の終わり——歴史の終焉と神話の誕生

#### 第VII章 虚実交々の歴史

- 1 詩人の非今日性——占領下のコクトー
- 2 作り話の使い方——『存在困難』における物語観
- 3 可視と不可視の戯れ——コクトー神話の起こり

## 結論

むすび オートミトグラフ  
自己神話作者ジャン・コクトー

## 引用原文

## 書誌・参考文献

## 第一部：古代神話の現代化

ジャン・コクトーが最初にまとめた形で「神話」と関わっているのは、ギリシア神話・悲劇の翻案と舞台化を通してである。対象となる作品は『アンチゴーン』、『オルフェ』、そしてオイディプス悲劇をアレンジした『地獄の機械』であり、これらが第一の“ミトロジー形態”をなす。

1922年初演の『アンチゴーン』は、ソフォクレスの同名悲劇作品を比較的忠実に再現した戯曲である。この場合の“比較的忠実”とは、原作のテキストを下敷きとしている限りにおいてであり、コクトーは、これをぎりぎりまで切り詰めて、舞台上演でのスピード感溢れる劇進行を狙っている。よって、この縮約はあくまで劇的効果を際立たせるためのものだったわけだが、当時のフランス語版原典と比較してみると、悲劇の主人公アンチゴーンの台詞にみられるコクトーの言葉遣いには、かれ独特なものが認められる。また、テキストの外部に目を転じて、そもそも1920年代初頭にあってなぜ「アンチゴネー」だったのかと問うてみるならば、当時の文芸動向やいわゆる間テキスト性の観点から、コクトーとアンチゴネー神話の関わりを探ることが可能となる。

対する『オルフェ』(1925年執筆、翌年上演)には、規範となるテキストがあるわけではない。そのこともあって、物語内容は、現代の詩人オルフェが鏡を通り抜けて冥府へ下るという着想のもと、大胆に書き換えられている。当初の案はキリストの生誕にまつわる一幕物だったというから、変更の経緯までは定かではないものの、受胎告知のために登場したであろう天使がこの現代化されたオルフェウス譚に現れていることの所以は、その辺りに見て取られる。そうした細部を確かめながら考えると、オルフェウス神話のストーリーに関わる大幅な改変が、コクトーにおいては物語内容の理解によるのではなく、しっかりとした物語構成そのものへの関心および、舞台表現上の工夫によっていることが分かってくる。とりわけ後者に関しては、コクトーが当時試みていたいくつかの演劇的実験の延長線上に、『オルフェ』を置き直してみることができる。よって、この戯曲は、これを神話の翻案という視点だけで捉えることが如何に不十分かを示している。

1932年執筆、1934年に初演を迎えた『地獄の機械』は、ソフォクレスの悲劇作品『オイディプス王』を題材とするが、『アンチゴーン』の場合とは反対に、ストーリーがかなり拡張されている。悲劇の発端である父親殺しにまで遡って物語が再現されているのである。しかも、この復元において、原作からは思いも付かないアイデアが随所に盛り込まれている。その最たる例が、盲目となったエディプの目の前にのみ、自死を遂げた王妃ジョカストが亡霊となって現れるラストシーンである。母と子の組み合わせを前面に押し出すこの改変からは、死したキリストを抱える聖母マリア像が想起されるが、これのみならず、プロット構成に反映される運命論においても、『地獄の機械』はキリスト教的なレフェランスとは無縁ではないギリシア悲劇の翻案作品である。

“古代ギリシアもの”とでも仮称しうるこれら三作を通してみれば、二つのことが指摘できるだろう。ひとつは、コクトーの題材選びには、それぞれの神話への理解がまずあったというよりも、これらの物語を舞台表現上の工夫に応えるものに合致させていたという形式的側面である。そしてこの演劇的実験を伴った神話の具現化において、個人の屹立、生と死との間の往来、自由意志と予定といったそれぞれの作品の——つまりは、もとの神話に必ずしも含まれているわけではない——テーマが顕在化されるに至っているという主題的側面である。そしてこれらの主題は、コクトーの担っていたキリスト教的な思考や感受性が、翻案されたテキストのなかにときに隠微に息づく形で表れている。アンチゴーヌの叫びはどこかしらジャンヌ・ダルクの答弁と重なり、現代のオルフェは妻ユーリディスとともに天に身罷り、エディプは慈悲深いジョカストの亡霊に見守られる。古代ギリシアの神話(mythes)に限定して捉えては、コクトー固有の神話体系(mythologie)を見出すには至らないことを、この第一の“ミトロジー形態”は明らかにしている。

## 第二部：仲介者たる天使

ストーリーではなく、神話上のモチーフないしは形象として、ジャン・コクトーの諸作品にしばしば登場しているものに、「天使」が挙げられる。しかし、西欧の宗教的かつ図像学的伝統のなかで育まれてきたこの存在に関しても、コクトーはこれを従来通りには扱っていない。とはいえ、実在した人物をかれが偶像崇拜的に天使とみなしていた俗っぽいいくつかのケースが問題となるわけでもない。コクトーの創作現場においては、天使本来の仲介者・媒介者としての役割、ひいては、これを介してなんらかの二項関係が成立する状況そのものが問題となるのである。

天使に関するコクトーの言及は、1925年の詩篇『天使ウルトビーズ』を頂点として、1920年代にものされた一連の評論に散見される。ところが、戯曲『オルフェ』とフィルム『詩人の血』で舞台やスクリーン上にまざまざと登場してゆくなかで、ある種のオブセッションが終息していったかのようにも見受けられる。つまり、その捉えがたさゆえに語りの対象でありえた天使が、実際に目に見えるものとして表現されてしまうととも、もはや言及の対象でなくなってしまうのである。ジャン・コクトーの第二の“ミトロジー形態”が天使のモチーフをめぐるって成立していると考え、この第二部では、以上の創作傾向に注目して、一方に1920年代の詩作を、そしてもう一方には『詩人の血』以降のフィルム作品を配して、考察を進める。

まず詩作品に登場する天使を論じるなかでは、上記『天使ウルトビーズ』の、内容と形式との両面からの分析、およびこの創造の淵源にあったものの解明が主眼となる。ところで、これ以前にも天使を組上に載せている目立った詩篇に『喜望峰』(1918年)も挙げられる。そこで、まずはこちらの検証から入るが、この作業の狙いは、必ずしも『天使ウルトビーズ』との関連性を明ら

かにすることにはない。それでもなお、やがてこの代表作で遺憾なく発揮される内容・形式両面での特色が、少なくとも天使の主題系の枠内では、すでに『喜望峰』の段階からして胎動していたのではなかったかどうか、その可能性を探る余地は十分にある。

他方、コクトーの映画制作においては、初監督作『詩人の血』がそれこそ天使らしき人物を登場させているのであるから、このフィギュアの出現、ひいてはコクトーが考える天使の属性と映画の特性の関わりを問題の出発点とし、かれがフィルム制作に寄せた当初の関心の核に迫ってゆくことになる。そして、うえに述べたように、このフィルムをひとつの終着点として、コクトーが天使のモチーフを虚構作品のなかで扱うことは稀となるものの、それからほぼ十五年経った1946年公開のフィルム『美女と野獣』以降も、この架空の存在は間接的ながらコクトーのフィルム制作の舞台裏に介入している。よって、なかば素人芸的に一連のフィルム作品を手がけてゆく一詩人の想像力のなかで天使がどのような役割を果たしていたのか、明らかにする。

天使のモチーフをめぐるジャン・コクトーの関心の変遷をたどってみれば、問題はこの存在そのものではなく、むしろこれを介して、つまりは詩や映画という表現媒体を介して、時空の二元化を実現することにあつたことが分かる。フィルム制作がいまだままならず、また飛行士のように大空を自由闊達に移動することもできない詩人にとって、詩篇の執筆、文字列の操作こそが、空間をゆがめてこれを二元化し、この世ならざる別の領域（とりわけ、死者の世界）を創出する唯一の手立てだった。その後、みずからフィルム制作に関わるようになってからコクトーが試みたのは、撮影と編集による現実の時空の二元化である。そして、この延長線上でついに実現されるのが、フィルム『オルフェ』の虚構世界のなかで生と死のあいだを行き来することであつた。こうした創作経緯において、天使とは二つの領域のあいだに現れる仲介者であり、もう一方の領域が存在することを芸術家に示し、その領域へとかれを導いてくれる媒介だったのである。

### 第三部：神話と歴史のはざま

第一部で論じた三つの戯曲以降も、『円卓の騎士』（1934年執筆、1937年初演）から『バックス』（1951年執筆・初演）に至るまで、ジャン・コクトーはおよそ二十年の歳月にわたって既存の物語に着想を得てこれらを書き換えながら、演劇と映画の分野で創作活動を続けてゆく。しかし、この時期に扱われている題材の傾向を概観すると、古代ギリシアの悲劇・神話から始められた翻案の仕事が、中世・近世の伝説を経て、ついには歴史物に到るという流れに気づかされる。これが意図されたものなのか結果的なもののかの判定はともかく、物語の性質のこうした変遷を目安として、コクトーが創出する物語世界、とりわけその恒常的な要素と表面的なヴァリエーションを浮き彫りにすることができる。他方、思索の次元においても、この頃のコクトーは、

神話や伝説というものの性質について考えるようになる。それは、うえに述べたような創作傾向と並行してというよりも、混沌とした同時代状況や歴史の生成変化に直面するなかで、神話とは何か、作り話とはどんなものか、そして虚構とはどうあるべきかについて考えることが促されていったからである。ならば、この詩人と時代との関わりを問い直すことも不可欠となるだろう。

よって、1930年代以降、なかでもドイツ占領下から第二次世界大戦後にかけて、コクトーにとって神話(Le Mythe)がどういうものになってゆくのかをたどり直そうとするのであれば、創作と思索の両面において、これを歴史(l'Histoire)との対応関係において捉える必要がある。ゆえに、第三の“ミトロジー形態”は神話全般の性質をめぐって形成されるものである。

うえに挙げたコクトー中期の作品群を対象とする際に採用されるアプローチは、次の三つである。第一に、コクトーの翻案作業がその到達点に達したところの作品であるフィルム版『オルフェ』(1950年公開)の特徴を、戯曲版との比較対照も交えながら明らかにすること。そのうえで第二に、この二作品の間の創作経緯に立ち返って、中期四作それぞれにおける原典(参照された物語内容)との異同を観察すること。そして第三に、一連の作品を通して、それぞれのストーリーがどのような大団円を迎えているか、ラストシーンという物語部位そのものを比べてみることである。この最後のアプローチによって、議論の対象を、個々の題材の扱い方から、神話や伝説がコクトーにとってどのようなものであったかという問題へと発展させてゆくことができるだろう。なぜならば、神話伝説の翻案ではない、史実に擬した歴史フィクションである『双頭の鷲』(1946年)と『バックス』(1951年)、および同時代を舞台とするフィルム『オルフェ』は、それぞれの結末部に歴史的時間からの脱却という契機を含んでいるからであり、この要素によってこそ、コクトーの神話体系がどのようなものであるかが逆に照らし出されうると考えるからである。

他方、ドイツ占領下にあって書かれた日記(邦訳『占領下日記』)、1946年執筆の『存在困難』、そして1952年執筆の『知られざる者の日記』およびこの当時の日記『定過去』には、神話に関する記述が散見されるようになる。だが、これらの著述で俎上に載せられる「神話」の多くは、第一義的ないしは総称的な意味でのそれではなく、むしろ“作り話・虚偽り”という否定的な含みを持つものとして引き合いに出されている。コクトーがそうした神話を意識していたのは、かれ自身にまつわる根も葉もない話題に接することが多かったからでもあるが、だからこそ、現代に流布し、やがてはその時代の歴史を形成してしまいかねない不純な物語に抗する必要性もあって、かれは、純粋な作り話たる神話の真価を問い直すようになるのだった。それは、まったくの虚偽りや単なる作り話だなどと同時代からみなされてしまうとしても、たとえば大衆小説『ファントマス』がやがてはその時代を代表する神話となりえるように、長い時間の経過のなかで、作り話だからこそ持ちえる真実味を帯びてゆく物語のことであった。そして、この“いずれは本当



になる”という要素は、とりわけじぶんの生涯がどのような物語となって語り継がれうるかという問題を含んでいたがために、晩年のコクトーにとってはますます重要になってゆくのだった。

＊

以上、ジャン・コクトーの作品全体のなかには、“神話集成”の名のもとに画定されうるひとつの資料体があると考え、「神話」という言葉の意味合いに応じて、この潜在的なコーパスが形をとって現れる、その個々の形態を三つ取り上げた。ところで、これら形態の顕在化は、実際のところ局所的な現象ではなく、コクトーの創作や思索の経緯に沿って、クロノロジックな流れのなかで一つひとつのまとまりをなしていった末の結果であるように思われる。ならば、これを「神話」の変遷 (variations) とみなすことも一見して可能なように思われる。しかしながら、そうした変遷がこれまでの論述によって把握されるに至っているのは、本来ならばそのいくつかの語義に応じて使い分けられるべき「神話」という言葉が、みずからの多義性によって——すなわち、みずからの指示対象を曖昧にしたまま——、ある種の文脈を生じさせているからにすぎない。そして、こうしたヴァリエーションを考察の主体に据えた場合には、なんらかの因果律に依拠した流れを捉えることができたとしても、「神話」の確固たるまとまりを捉えることはおそらくできないだろう。

以上の考察全体が、神話の、いや厳密には、“とある神話集成”の変容 (métamorphoses) という表題のもとにまとめられたのは、一つひとつの「神話」の形をコクトーの諸作品を通して——“通して”，つまり、部分的にはクロノロジックな流れにも配慮しながら——確保することが優先されているからであり、“ジャン・コクトーのミトロジー”となりうる潜在的コーパスの諸要素が然々の見地において集まり、いくつかの形態をなして現れている点をまずは捉える必要があったからである。よって、変容現象のメカニズムや変遷過程のダイナミズムなどは、これら形態の列挙のうちに造作なく、間接的に、かつ結果として表出するのを望まれているにすぎないと言える。

そして、第三のミトロジー形態をめぐってコクトーの著述を参照するなかから立ち現れつつあったのが、晩年のかれ自身に関わるもう一つ別の形態である。これは、みずからの生涯とじぶんの作品全体がいずれは神話となるようにそれらについて語る、のみならず残された時間を神話物語のように生きてゆこうとするコクトー最晩年の言動によって構成されるものである。ならば、「神話」という言葉の多義性、指示対象を明確にせずいくつかの意味で用いられうるこの言葉の可塑的性質を使用して、そのようなコクトーを「自己神話作者 *automythographe*」と名づけることができるかもしれない。自己神話作者コクトーとは、自叙伝 (*autobiographie*) を書く代わりに、むしろ神話伝説に属するじぶんの情報を提供する——よって、コクトー神話なるものを編むとすれば、それは後世の人々であって、当の本人ではない——ジャン・コクトーその人なのである。