

遊戯としてのテキスト・シュルレアリスト

——『シュルレアリスム第二宣言』と「互いのなかに」の比較から——

藤野 志織

はじめに

シュルレアリスムにおける遊戯 (jeu) の重要性は、アンドレ・ブルトンが折に触れて述べている通りである。『シュルレアリスム宣言』(1924、以下『宣言』)におけるシュルレアリスムの定義にある「シュルレアリスムは、[...] 思考の無私無欲のはたらき (jeu désintéressé de la pensée) に信頼を置く¹」という記述からも、シュルレアリスムの柱として jeu を機能させようというブルトンの考えが窺い知れる²。ブルトンによる遊戯に関する言説は、その大半が、シュルレアリストが興じた種々の集団遊戯、いわゆる狭義の「シュルレアリスム遊戯 (jeu surréaliste)」に向けられたものであった³。

ブルトンの著作の引用はガリマール版全集 (André Breton, *Œuvres complètes*, tome 1-4, Gallimard, 1988-2008) を底本とした。引用に際しては全集を OC と略し、後に巻号と頁数を記す。引用のイタリックおよび太字による強調は原文による。下線強調は引用者による。

¹ André Breton, « Manifeste du surréalisme », *Œuvres complètes*, t. 1, Gallimard, 1988, Bibliothèque de la Pléiade, 以下 OC1 と略記, p. 328.

² 本論文では、原則「遊戯」という訳語をあてるが、jeu というフランス語は本来、遊戯のほかに賭けや演技、駆け引き、機械や器官の作用、光のゆらめきなど、広く「動き」に関わる言葉であることを付記しておく。

³ ただし、ブルトン自身が「シュルレアリスム遊戯」というカテゴリーを作り、定義を与えた訳ではない。おそらく、こうしたカテゴリーの定着は、『遊びの事典』(1964)の「シュルレアリスム遊戯」という項において、フィリップ・オードワンがシュルレアリストらによる集団遊戯の一部を紹介したことに起因する。[René Alleau(éd.), *Dictionnaire des jeux*, Tchou, 1964, pp. 478-487.] エマニュエル・ガリグが『シュルレアリスム遊戯』(1995)においてまとめた遊戯群も、この枠組みを超え出るものではない。

[Emmanuel Garrigues, *Les jeux surréalistes Mars 1921-septembre 1962*, Gallimard, 1995.] 先行研究に倣い、本稿においても、ブルトンを中心にシュルレアリストらが集団で興じた遊戯的な営みを「シュルレアリスム遊戯」とし議論を進める。

その一方で、シュルレアリスムの集団性に基礎を置く一連の活動を「遊戯」と結びつける見解も、これまで複数の研究者によって提出されてきた⁴。そして、そのうちいくつかは、シュルレアリスムの起源である自動記述をシュルレアリスム遊戯として捉えている⁵。その論拠とされるのは次の点である⁶。まず『宣言』において、自動記述の実践法とされる「シュルレアリスム魔術の秘訣」という項に「シュルレアリスム遊戯の醍醐味 (l'intérêt du jeu surréaliste)」という表現が見出せる点⁷、次いで『シュルレアリスム第二宣言』(1930、以下『第二宣言』)のなかで、シュルレアリスム遊戯の一つに自動記述によって得られる「テキスト・シュルレアリスト」が挙げられている点である⁸。シュルレアリスム運動の初期においては、自動記述によって書かれたテキストは「テキスト・シュルレアリスト」と呼ばれ、「シュルレアリスムの技法」なる見出しのもと、『シュルレアリスム革命』誌に掲載されていた。当時、「シュルレアリスム」は自動記述の実践を意味し、ブルトンはこうしたテキストを書き留めたノートを「シュルレアリスムのノート」と名付けていたという⁹。

本稿は、「遊戯」としてのテキスト・シュルレアリストを論じるものであるが、一般にテキスト・シュルレアリストとは、このように自動記述から生まれたテキストを指すことをまず確認しておきたい。そして、こうした基本的な概念を改めて俎上に載せたのが、ミシェル・ミュラである。彼は、シュルレアリスムにおけるオートマティスムの問題を論じる際に次の三つの区分を示した。すなわち、原理原則としての「(純粋な) 心的オートマティスム」、具体的な身体行為を伴う実践としての「自動記述」、そしてその成果としての「テキスト・シュルレアリスト」である¹⁰。ミュラは、テクス

⁴ Philippe Audoin, « Le surréalisme et le jeu », *Le surréalisme*, sous la direction de Ferdinand Alquié, Hermann, 2012 ; *Jeu surréaliste et humour noir*, sous la direction de Jacqueline Chénieux-Gendron et Marie-Claire Dumas, Lachenal & Ritter, 1993 ; Emmanuel Garrigues, *Les jeux surréalistes Mars 1921-septembre 1962*, op. cit. ; 鈴木雅雄『シュルレアリスム、あるいは痙攣する複数性』平凡社、2007 など。

⁵ Michel Murat, « André Breton : la part du jeu », *Jeu surréaliste et humour noir*, op. cit. ; Emmanuel Garrigues, op. cit.

⁶ 例えば、星埜守之はこの二点を出発点に議論を始めている。ただし、彼は、自動記述が遊戯的な性格を帯びていると指摘するにとどめており、自動記述をシュルレアリスム遊戯と断定しているわけではない。〔星埜守之「ゲームの共同体：“Jeu surréaliste”について」鈴木雅雄編『シュルレアリスムの射程：言語・無意識・複数性』せりか書房、1998, p. 67.〕

⁷ André Breton, « Manifeste du surréalisme », *OC1*, op. cit., p. 332.

⁸ André Breton, « Second manifeste du surréalisme », *OC1*, op. cit., p. 822.

⁹ « Notes et variantes » de Nadja, *OC1*, p. 1529.

¹⁰ Michel Murat, « jeux de l'automatisme », *Une pelle au vent dans les sables du rêve : les écritures automatiques*, études réunies par Michel Murat et Marie-Paule Berranger, Presses

ト・シュルレアリストの具体例として、『磁場』(1920)や「溶ける魚」(1924)などの自動記述の代表的な作品を挙げているが、「遊戯」としてのテキスト・シュルレアリストは、そうした「作品」とは一線を画する。言い換えるならば、テキスト・シュルレアリストには、「作品」と「遊戯」という二つの顔が存在するのである。両者が時に重なり合うことは容易に想像される。とはいえ、自動記述をシュルレアリスム遊戯とする言説においては、テキスト・シュルレアリストが含みもつこれら二つの領域、およびその線引きについての議論がなおざりにされてきたと言わざるをえない。

確かに、自動記述をシュルレアリスムにおける遊戯の一つと捉える見方は、多くの賛同を得るところであろう。というのは、ブルトンが「純粹にシュルレアリスム的な最初の作品¹¹⁾」とした『磁場』の執筆プロセスには、規則の使用や不確定性への志向など多分に遊戯的な性格が認められるのである¹²⁾。さらに、『宣言』においては「自動記述」という語は用いられておらず、「シュルレアリスム」そのものが自動記述を指していた事情に鑑みれば、『宣言』における自動記述のメソッドに「シュルレアリスム遊戯の醍醐味」という表現が読まれるという第一の根拠に基づき、自動記述をシュルレアリスム遊戯とみなすのはしごく妥当な見解だろう。

しかし、それでは「自動記述」という語が独立して使用される『第二宣言』において、ブルトンはなぜ、シュルレアリスム遊戯を数え上げる際に、行為としての「自動記述」ではなく、あえて成果としての「テキスト・シュルレアリスト」という語を用いたのであろうか。この疑問に呼応するのは、ブルトンの詩論「互いのなかに」(1954)における同様の遊戯の数え上げである。1954年のリストは『第二宣言』のものより種類も多く、行われていた時期にも幅を持たせてあるが、そこには自動記述どころか、テキスト・シュルレアリストすら見当たらない。ミュラは二種類のリストを比較考察しているが、テキスト・シュルレアリストの除外に関しては、明確な説明を与えることはしなかった¹³⁾。しかし、こうした事実から導かれるのは次の仮説ではないだろうか。すなわち、ブルトンは自動記述をシュルレアリスム遊戯とはみなしていない。しかし、『第二宣言』のリストにテキスト・シュルレアリストを加えることは、当時のブルトンにとって必要なことであった、という仮説である。

本稿の目的は、この点を検証することである。ブルトンは、なぜ『第二宣言』においてテキスト・シュルレアリストをシュルレアリスム遊戯に含めたのか。なぜ自動記述ではいけなかったのか。そして、いかなる理由から、テキスト・シュルレアリストは「互いのなかに」のリストから姿を消したのか。ブルトンにおけるテキスト・シュ

Universitaires de Lyon, 1992, p. 7.

¹¹⁾ André Breton, « Manifeste du surréalisme », *OC1*, op. cit., p. 336.

¹²⁾ Michel Murat, « jeux de l'automatisme », *Une pelle au vent dans les sables du rêve : les écritures automatiques*, op. cit., p. 12.

¹³⁾ Michel Murat, « André Breton : la part du jeu », *Jeu surréaliste et humour noir*, op. cit., p. 23.

ルレアリストと自動記述を分かち境界線を明らかにすることは、彼の唱えたオートマティスムの範疇を再考することでもある。この問いの解明を通して、自動記述を安易にシュルレアリスム遊戯とする見解や、自動記述の共同性を強調する立場に新しい視座を提供したい。

1. 『第二宣言』における遊戯の数え上げ

『第二宣言』における問題の箇所を検討する前に、まずこのテキストが書かれた背景について触れておきたい。『第二宣言』は1929年、『シュルレアリスム革命』誌第12号に発表され、翌年単行本として刊行された¹⁴。この時期、主に政治的立場をめぐってシュルレアリスム内部に生じた軋轢から、多くの同志が運動を離れていった¹⁵。そうした離反者への激しい非難が大部分を占める本書は、運動の内外をはっきり線引きするものでもある。シュルレアリスムが誰でも自由に出入りできる「城」に例えられていた『宣言』とは対照的に¹⁶、ブルトンが『第二宣言』において「シュルレアリスムの真正・深奥な秘教化」¹⁷を宣言する。問題の数え上げは、この秘教化に付された注のなかで行われているのである。

以下に挙げるのは、「テーブルゲーム」のかたちで考え出された、退屈しのぎの、いわんや気晴らし的な性格が、少しもゲームの重要性を減じることがないようにさまざまな実験です。同じ部屋に集った人々が定められた時間で書き上げることによって同時に得られるテキスト・シュルレアリスト。全体のうちの一要素（主語、述語、属詞ないしは頭、胴体、足）が各人によって別々に差し出され得る唯一のフレーズやデッサンの創作（〈優美なる死骸〉、『シュルレアリスム革命』誌9-10号、『ヴァリエテ』誌1929年6月号参照）、知らされていない何かについての定義（〈1928年の対話〉、『シュルレアリスム革命』誌11月号参照）、まったく考えもつかないしかじかの条件が実現されると起こりうる出来事の予見（〈シュルレアリスム遊戯〉、『ヴァリエテ』誌1929年6月号参照）といった共同作業などなど [...] ¹⁸。

まず、下線を付した部分で、参加者らの筆記によって得られる成果としての「テキスト・シュルレアリスト」と、しかじかの成果を得るために行われる「共同作業」が対

¹⁴ Marguerite Bonnet, « Chronologie », *OC1, op. cit.*, pp. LV-LVI.

¹⁵ Jacqueline Chénieux-Gendron, *Le surréalisme*, Presses universitaires de France, 1984, pp. 64-65.

¹⁶ André Breton, « Manifeste du surréalisme », *OC1, op. cit.*, p. 321.

¹⁷ André Breton, « Second manifeste du surréalisme », *OC1, op. cit.*, p. 821.

¹⁸ *Ibid.*, p. 822.

比的に示されている点に注目したい。換言すれば、置かれている力点が異なるのである。

ここでより詳しい検討に移るために、それぞれの遊戯について簡単に紹介しておく必要があるだろう。〈優美なる死骸〉については、ここで述べられている通りなので詳述せず、〈1928年の対話〉と〈シュルレアリスム遊戯〉に関しても、この二つの遊戯が用いた雛形を紹介するにとどめたい。これらはすべて、さまざまなヴァリエーションを持つ〈紙切れ〉の遊戯に属する。〈1928年の対話〉は、「～とは何か」と「…である」という一対の型を二人に振り分け、相手の書く内容を知らないまま、それぞれが問いまたは答えを紙切れに書き込む。そして、最後にそれを開示するというものである¹⁹。〈シュルレアリスム遊戯〉も原理は同じで「もし～だったら」「～の場合は」などの条件に対して、「…だろう」と答える形式になっている²⁰。これら三つの遊戯は、お互いの差し出す内容を知らないまま差し出された別個の要素を組み合わせる、ないしは並置する「共同作業」という図式に還元できる。数え上げに続く部分で、遊戯が「出合いの場の一つ」として提示されている点は、まさしくこうした見方を裏付けるものである。

こうした種々の実験を通して、我々は思考の興味深い可能性、思考の共同化とでもいうべき可能性を浮かび上がらせたのです。いずれにせよ、こうした方法によって非常に顕著な諸関係が打ち立てられ、注目に値するアナロジーが明らかになります。ほとんどの場合、まったくもって説明不可能な因子が介入するのであり、要するに、これこそはもっとも異様な出合いの場の一つなのです。とはいえ、我々はまだこの点を指摘できる程度ですが²¹。

それではなぜ、複数の人間が一室で同時に書き上げるテキスト・シュルレアリストが「出合いの場」にあたるのだろうか。この問いを考えるにあたって、サラヌ・アレクサンドリアンの報告を参照したい。それによれば、ブルトンは1923年の終わりから1924年の初めにかけて自動記述を集団で行う機会を何度も設けていたようだ。五、六人の友人たちがブルトンの家に集い、取り留めない会話に興じたり、自分が見た夢について語り合ったりした後に、それぞれ部屋の隅で速記に入る。時間がくると、めいめいが自分の文章を大声で読み上げる。そうした文章のうち、あるものは破られ、あるものは手元に残り、いくつかは『シュルレアリスム革命』誌に発表されたという²²。

¹⁹ André Breton, « Le Dialogue en 1928 », *OC1, op. cit.*, pp. 945-948.

²⁰ André Breton, « Jeux surréalistes », *OC1, op. cit.*, pp. 991-994.

²¹ André Breton, « Second manifeste du surréalisme », *OC1, op. cit.*, p. 822.

²² Sarane Alexandrian, *Le surréalisme et le rêve*, Gallimard, 1974, p. 135.

ここで、各人が出来上がったばかりのテキストをその場で読み上げた、という点は重要である。アレクサンドリアンは、テキスト・シュルレアリストという言葉こそ用いていないが、内容からしてブルトンが遊戯を数え上げる際に念頭に置いたのは、まさしくこうした活動であろう。同じ話題を共有した後の速記には、その余韻から出発するため、各人のくせや好みの差異が際立ったかたちで現れやすいと考えられる。つまり、一つの状況下にいながら、まったく別様に進んでいく思考の流れを視覚化したものがテキスト・シュルレアリストであると言えるのではないだろうか。そうした文章は、時間内に書き上げ、それ以上修正を加えずに読み比べるからこそ、「出会いの場」としての価値が生まれるのである。

2. テキスト・シュルレアリストと自動記述を隔てるもの

『第二宣言』で示された遊戯が作り出す「出会いの場」とは、コミュニケーションのずれや、各人の差異を暴露する場であると言えそうだ。そして、こうした独立して進行する思考への興味は、『宣言』にも見出すことができる。それがとりわけ明確に表れているのが、「対話」に関する記述である。そこでブルトンは、型にはまった受け答えに終始する会話と、シュルレアリスム的な言語がもっともしっくりくる対話とを対比的に語っている²³。そして、ブルトンとフィリップ・スーポーが儀礼的な強制から解放された対話者として、各々の「ひとりごと」を綴った文章が『磁場』に収められた「柵」だという²⁴。そうであるならば、自動記述はシュルレアリスム遊戯の核心である、別個に追及される思考というモデルをかなり早くから包摂していたことになる。

それでは、ブルトンはなぜ、シュルレアリスム遊戯の列举に際して、遊戯的性格の色濃い「自動記述」ではなく、あえて「テキスト・シュルレアリスト」という言葉を選んだのだろうか。速さに任せて書き綴るという行為自体、遊戯という側面を持っているのであるし、テキストの読み比べまでを含んだ行為を「自動記述」として遊戯の一覧に加えることもできたのではないだろうか。以下ではこの点を検討していきたい。

試みに、ブルトンが「自動記述」という語を避けた理由を、シュルレアリスム遊戯とは何か、という側面から考えてみたい。ブルトンはシュルレアリスム遊戯たる条件を具体的に示しているわけではないが、これをシュルレアリストによる集団遊戯と定義してみよう。ここには二つの制約がある。すなわち、参加者がシュルレアリストであること、そして彼らが集団で行うことである。しかし、ブルトンは、自動記述を「万人の手の届くところに置きたい²⁵」と述べており、決してシュルレアリストに特権的

²³ André Breton, « Manifeste du surréalisme », *OC1, op. cit.*, pp. 335-336.

²⁴ *Ibid.*, p. 336.

²⁵ *Ibid.*, p. 338.

な行為とは考えていなかった²⁶。故に、自動記述をリストに加えるわけにはいかなかった、という回答がまずありうる。

その一方で、そもそもブルトンが共同で行うことを自動記述の要件とみなしていなかった点にも目を向ける必要があるだろう。前述のように、『宣言』には、「シュルレアリスム魔術の秘訣 シュルレアリスムの文章作成法、または下書きにして仕上げ」という項が存在する。そこでなされる速記の要請は、同著で示された『磁場』の執筆方法と同じであるため、この項の記述は自動記述の実行法として語られることが多い。ただし、そこに複数で行うという条件はつけられておらず、筆が進まなくなるような場合に頼るべきは、「L」という文字であるとする助言は、一人の書き手のなかで完結する行為という印象を与えている²⁷。

確かに、ブルトンは同書で、『磁場』執筆におけるスーポーとの協力関係を語っており、自動記述の練り上げにこの共同作業が決定的な役割を果たしたことは疑いようがない。しかしながら、自動記述の起源は、ブルトンが入眠時に不可思議なフレーズを感じ取ったという体験にあり、それを再び手に入れるための実験の一つがスーポーとともになされたと考えるのが自然だろう。事実、『宣言』と併せて発表された自動記述による小話群「溶ける魚」がブルトン一人の手によるものであることから²⁸、ブルトンが『宣言』において共同の実践として自動記述を打ち出したとは考えにくい。同書で述べられているのは、二人で行う必要性ではなく、各人のテキストを比較することによって明らかになった注目すべき類似点と差異なのである。

全体として、スーポーの結果と私のものは驚くほど似通っていました。すなわち、同じような構造上の欠陥、同じ性質の書き損じ、そしてどちらにも、精彩に富んだ夢想、込み上げてくる情動、長いことかかってもそのうち一つだに作り出せそうにないような質のイメージの数々、極めて特殊な絵画性、そしてそこそこに強烈な滑稽味を帯びた主張がありました。我々のテキストが示した違いだけは、本質的にお互いの性分に関わるものであると思われたのです。[…]²⁹

²⁶ 「オートマティックなメッセージ」(1933)にも同様の趣旨の発言が認められる。

[André Breton, « Message automatique », OC2, *Œuvres complètes*, t. 2, Gallimard, 1992, Bibliothèque de la Pléiade, 以下 OC2 と略記, pp. 387-388.]

²⁷ André Breton, « Manifeste du surréalisme », OC1, *op. cit.*, pp. 331-332.

²⁸ 「溶ける魚」は、ブルトンが仲間とともに行った自動記述の成果、すなわちテキスト・シュルレアリストを素材にしたという指摘がある。[Sarane Alexandrian, *Le surréalisme et le rêve*, *op. cit.*, p. 135.] しかし、マルグリット・ボネは、「溶ける魚」の作者はブルトンただ一人であり、この作品が共同作業のケースには当てはまらないとしている。[Marguerite Bonnet, « Notice » de *Poisson soluble*, OC1, *op. cit.*, p. 1377.]

²⁹ *Ibid.*, p. 326.

この一節から明らかなように、ブルトンは当初から自動記述によって得られるテキストの比較に意識的であった。加えて、「シュルレアリスム魔術の秘訣」において、筆記行為の最中に起こる意識と無意識のせめぎ合いに言及しながら、ブルトンはそのような点にこそ、「シュルレアリスム遊戯の醍醐味」が存すると述べている³⁰。つまり、『宣言』執筆時においては、遊戯と自動記述の結びつきはより緊密であったと言える。だとすれば、やはり、書き上げたテキストを読み比べる遊戯として自動記述を提示するという選択肢もあり得たのではないだろうか。換言すれば、ブルトンはなぜ、遊戯を数え上げる際に「自動記述」ではなく、「テキスト・シュルレアリスト」を挙げたのだろうか。この疑問に答えるために、以下では、『磁場』を例にとり、両者の違いを掘り下げてみたい。

テキスト・シュルレアリストの遊戯としての興味が、書き上がった文章をその場で読み比べることにあった場合、そうした行為と出版された『磁場』を決定的に分かつのは、テキストに対する加筆という問題である。ブルトンの死後、20年近くを経て発見された『磁場』の草稿に多くの削除や加筆が見られたことにより、ブルトンの提唱したオートマティスムの範疇は問い直されることになった³¹。自動記述によって生まれたテキストに対しては、その真正性がとかく議論されがちであったという³²。自動記述が思考をそのまま写し取る行為であったのかどうか³³、自動記述を経て生まれたテキストへの過度の修正は裏切り行為ではないのか、という批判である。この修正の問題に触れて、鈴木雅雄は単純な綴りや活用の間違いなどへの訂正を除いた例外的な場合という留保をつけたうえで、書き加えられた不可解な三つのフレーズについて次のような見解を提示している。すなわち、そうしたフレーズは、最初に書かれたテキストを再読する際に、それに触発されるようにして到来したものであり、加筆もまたオートマティックなものでありうる、と言うのだ³⁴。

³⁰ *Ibid.*, p. 332.

³¹ 鈴木雅雄「シュルレアリスムと手書き文字の問題：鳥たちからの伝言」田口紀子、吉川一義編『文学作品が生まれるとき：生成のフランス文学』京都大学学術出版会、2010, pp. 475-479.

³² *Ibid.*, p. 475.

³³ ブルトンは、「マックス・エルンスト」（1921）のなかで、「19世紀末に現れた詩における自動記述は、まさしく思考の写真なのである」と述べている。[André Breton, «Max Ernst», *OC1*, *op. cit.*, p. 245.]

³⁴ 「湧出・カテドラル・高等脊椎動物」「抜き足差し足のタイヤ」「シュザンヌの硬い茎・無用性・とりわけオマール海老の教会がある風味の村」を指す。一つ目と三つ目は、行間もしくは余白への加筆であり、二つ目は草稿には存在しなかった。[鈴木雅雄「シュルレアリスムと手書き文字の問題：鳥たちからの伝言」『文学作品が生まれると

自動記述の完了点をどこに設定するかという問題はより詳細な検証を要するが、遊戯の列举に際して、ブルトンが自動記述ではなく、テキスト・シュルレアリストを挙げたことは、彼がテキストの更新までを自動記述と考えていた可能性を示唆しているように思われる³⁵。確かに、テキスト・シュルレアリストを得るためには、自動記述を行う必要があるが、前述のように、遊戯としてのテキスト・シュルレアリストは、時間内に書き上げ、それ以上修正を加えずに読み比べる点におもしろさがある。シュルレアリスム遊戯に限らず、一般に遊戯とは、限定された時間と空間において、そこでのみ有効なルールに則って行われる営みである点に目を向けるならば、この観点からもテキストの事後的な更新は遊戯の枠組みを大きく逸脱することがわかるだろう。

3. 自動記述の超克

書かれたばかりの生のテキストを突き合わせることは、「出会いの場」をかたちづくる契機であるという意味において、『第二宣言』では遊戯としての価値が認められた。それではなぜ、1954年の「互いのなかに」においては、遊戯のリストから外されてしまったのだろうか。確かに、このリストは「などなど」によって閉じられ、続きがあることをほめかしてはいる。だがそこには、テキスト・シュルレアリストの明示を躊躇わせる何らかの事情があったのではないだろうか。次に引用する1954年のリストは25年前のものと比べ、パリ・ダダ時代に行われていた遊戯や造形的な試みまで含んだより充実した内容になっており、単に「出会いの場」の形成という言葉では括ることのできない広がりを持っている³⁶。

程度の差はあれ長きにわたり、我々を惹きつけてきた遊戯のなかから、参考までに次のものを挙げておきましょう。成績表遊び（-20点から+20点まで）、アナロジーの遊戯（もし、～だったら）、定義の遊戯（～とは何か）、条件の遊戯（もし～なら、～の時）、〈優美なる死骸〉遊び（記述もしくはデッサン）、（ある物体についての知識、どこかの街の美化、ある映画の拡張について）不合理なことを

き：生成のフランス文学』*op. cit.*, p. 476.]

³⁵ ただし、ブルトンは出版されたオートマティスムの成果に対しては、一般的な「詩における語の配列」という統御の必要性をはっきり認めている。[André Breton, « Lettre à A. Rolland de Renéville », *OC2*, *op. cit.*, p. 327.]

³⁶ フィリップ・オードワンは『遊戯の事典』に収められた「シュルレアリスム遊戯」の項においてシュルレアリスム遊戯を「選択または見解のゲーム」「言語ゲーム」「オブジェのゲーム」という三つに大別している。『第二宣言』で示されたテキスト・シュルレアリスト以外の三つの遊戯がいずれも「言語ゲーム」に属するのに対して、「互いのなかに」のリストに挙げられている遊戯はこの三つの分類にまたがるものである。

[René Alleau(éd.), *Dictionnaire des jeux*, *op. cit.*, pp. 478-487.]

発生させる遊び、訪問者遊び（開けますか？）などです。同じく、その発明者がすぐさま誰もが実践できるようにしてくれた造形面での技法や秘訣は、快楽原則を大いに満たしてくれるということでどんどん増えていきました。すなわち、コラージュ〔異なるものを貼り合わせる技法〕、フロッタージュ〔擦りつけの技法〕、フュマージュ〔煙を用いた技法〕、クラージュ〔鑄造の技法〕、自然なデカルコマーニー、ろうそくを使ったデッサンなどなど³⁷。

このように〈優美なる死骸〉や対話形式の遊戯が生き残るなか、テキスト・シュルレアリストが姿を消した理由をどのように考えるべきだろうか。ミシェル・ミュラは二編のリストを比較し分析を行ったが、彼が注目したのは新たに加わった造形的な試みであった³⁸。確かにミュラは、「互いのなかに」のリストから特殊なマニュアルに従った集団的な自動記述が消えている、と注意を促してはいる³⁹。しかしながら、『第二宣言』において「テキスト・シュルレアリスト」と名指された遊びが、議論を経ずに「自動記述」という言葉で語り直されていることは、ブルトンが遊戯の列举に際して、「自動記述」ではなく、「テキスト・シュルレアリスト」を選んだ意図が十全に認識されていないという問題を端的に示している。遊戯というフィールドにおいて、実践とその成果の境界はしばしばあいまいになりがちである。シュルレアリスム遊戯についても、この点に関する共通認識が存在しなかったと言い換えることができるだろう。

そして、これまで十分に吟味されることなかった、ブルトンにおける「自動記述」と「テキスト・シュルレアリスト」の境界線を遊戯という観点から明らかにすることが本稿の目的である。1930年にシュルレアリスム遊戯の筆頭に挙げられていたテキスト・シュルレアリストが、1954年に退けられた理由とは何か。おそらく、この問いともっとも深く切り結んでいるのは、初期の自動記述の超克とも言えるような、1950年代半ばに起こったブルトンのイマージュ論の展開である。1930年代以降は、シュルレアリスム遊戯が詩的探求の場であるという認識がブルトンのなかで徐々に強まっていった時期である⁴⁰。それと並行して、イメージの創出よりも、むしろ筆記行為の最中に自分のなかで起こる変化の観察や⁴¹、得られたテキストの検討に重きが置かれるよ

³⁷ André Breton, « L'Un dans l'autre », *Œuvres complètes*, t. 4, Gallimard, 2008, Bibliothèque de la Pléiade, 以下 OC4 と略記, pp. 883-884. □ 内引用者。

³⁸ Michel Murat, « André Breton : la part du jeu », *Jeu surréaliste et humour noir*, *op. cit.*, p. 23.

³⁹ *Idem.*

⁴⁰ ブルトンの遊戯を主題にしたエッセーは、1930年代後半に発表されたものが多い。そのうち「ヴァリエーションのオートマティスム」（1935）、「〈優美なる死骸〉、その熱狂」（1948）および「互いのなかに」では、それぞれの遊戯の考察に基づきポエジーについて論じている。

⁴¹ André Breton, « Second manifeste du surréalisme », OC1, *op. cit.*, p. 806.

うになっていく。「A. ロラン・ド・ルネヴィルへの手紙」(1932)や「オートマティックなメッセージ」(1933)といった自動記述の本来のあり方を問い直す一連の著作もこうした流れに位置づけることができる。そして、この方向修正がもっとも顕著に表れているのが、1953年に執筆された「喫水部におけるシュルレアリスム」である。

シュルレアリスムにとって肝心なのは、(錬金術的な意味での)言語の「第一物質」を手に入れたという確信だったのです。どこで第一物質を手に入れられるかがわからなかった以上、それ以降、飽きがくるまでそれを再生産することに興味がなかったことは言うまでもありません。これは、自動記述という**実践**があんなにも早く打ち捨てられてしまったことを意外に思う人たちのために言っているのですが。今日までとりわけ強調してきたのは、この記述法の成果を突き合わせることで、抑制のない欲望がそそり立つ領域、神話が解き放たれ飛び立っていく領域に深照灯が向けられたことなのです⁴²。

このテキストは『シュルレアリスム宣言集』(1955)に収められたことから、シュルレアリスム第四宣言と目されている。そうした重要なマニフェストのなかで放言された自動記述の早々の放棄は、『宣言』発表の翌年、1925年頃になされたようだ⁴³。約四半世紀を経て、再びこの問題を取り上げたのは、戦後にブルトンの周りに新たに形成されたシュルレアリスム運動の推進力として、初期の自動記述を乗り越える意図があったと推察される。ブルトンは冒頭で次のように述懐している。

シュルレアリスムが、組織的な運動として、言語に対する大規模な手術から生まれたことは、今日では周知の事実です。この点については、シュルレアリスムがはじめに掲げた言語や図画に関わるオートマティスムの成果の数々が、作者の美学的基準にまったく依存していなかったことをとりわけ強調しておきたいと思います。彼らのうち何人かの虚栄心がそうした基準に隙を与えた瞬間から——たいてい時間はかかりませんでした——手術の意味は歪められ、挙げ句の果てに、それを可能にしていた「恩寵状態」は失われてしまいました⁴⁴。

ここで、ブルトンはオートマティスムに関わる実践が何よりもまず、美学的な判断を排さなければならなかったと述べている。そして、そのような基準に依らない「気晴らし」を旨とする実験の場が、この宣言と前後して発表された「互いのなかに」の主

⁴² André Breton, « Du surréalisme en ses œuvres vives », *OC4, op. cit.*, pp. 20-21.

⁴³ André Breton, « Qu'est-ce que le surréalisme », *OC2, op. cit.*, p. 233.

⁴⁴ André Breton, « Du surréalisme en ses œuvres vives », *OC4, op. cit.*, p. 19.

題である遊戯という活動なのである⁴⁵。

1954年にシュルレアリスムの機関誌『メディオム』誌第2号に掲載された「互いのなかに」は、同名のシュルレアリスム遊戯の紹介であると同時に、この遊戯と深く関わるイマージュ論について記されている。同時期に正当化された自動記述の放棄が、「互いのなかに」におけるテキスト・シュルレアリストの閑却の要因と結論することもできるが、以下ではより直接的な原因として、ブルトンのイマージュ論の核心がコレスポンダンス（万物照応）理論に移行した点を検討していきたい。

〈互いのなかに〉は、ブルトンが仲間とアナロジーについて議論するなかで生まれた⁴⁶。火のついたマッチとライオンのアナロジーに注目したブルトンは、どんなものでも、ほかのすべてのものを「含んで」おり、両者をはっきり区別するためには色やかたちなどいくつかの特徴を挙げれば十分であると考え⁴⁷。しかしほどなくして、その考えをすっかり放棄したブルトンがたどり着いたのが、以下のルールに則って行われる謎解き遊びであった⁴⁸。まず、参加者のうち語り手になる一人が違う部屋で自分を何に見立てるか決める。そのあいだに残された者たちは彼を何に見立てさせるのかを決めるのである。戻ってきた彼は、ほかの参加者が決めた任意のものから出発し、共通するイメージを並べながら、最後には自分の正体をわかってもらえるように語らねばならない。説明を聞きながら、聴き手はそれを当てるのである⁴⁹。自分が「帽子」だと言われたトワイヤンは、実際には「交差点」であることがわかるように、次のように語ってみせた。

わたしは大きな平らな**帽子**、地面に直に置かれています。交わるリボンでできていて、リボンは伸びて、地平線へと消えていきます⁵⁰。

「帽子」と「交差点」というまったく異なる二つのものを簡潔に結びつけるこうした例には、シュルレアリスム（自動記述）を打ち立てる際に掲げられたピエール・ルヴェルディのイマージュ論の影響が読み取れるように思われる。すなわち、イメージは

⁴⁵ ブルトンは「互いのなかに」の冒頭で、自分たちは遊戯という活動になによりもまず気晴らしを求めているのだと述べている。[André Breton, « L'Un dans l'autre », OC4, *op. cit.*, p. 883.]

⁴⁶ *Ibid.*, pp. 885-886.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 885.

⁴⁸ *Ibid.*, pp. 885-886.

⁴⁹ *Ibid.*, pp. 886-887.

⁵⁰ *Ibid.*, p. 891. 強調は、原文では大文字のイタリックであるため、ほかと区別するため、太字のイタリックを用いた。

「多少とも隔たった二つの現実の接近によって生まれる⁵¹」というテーゼである。ブルトンは『宣言』において、こうした二項の接近をイメージが生まれる核とみなし、「ぜひとも万人の手の届くところに置きたいと願ってきた機械的記述から生み出されるシュルレアリスムの大気は、とりわけもっとも美しいイメージの産出にぴったり⁵²」だと記している。

しかし、鈴木雅雄は〈互いのなかに〉の実践がこうした理論とは異なる次元で動いている可能性を主張している。この遊戯は距離を縮めるためではなく、作り出す試みだと言うのである⁵³。確かに、鈴木が分析しているように、「互いのなかに」で紹介されたブルトンの例はほかと比べて幾分長い。先のトワイヤンの例が、わずか3行に収まるのに対して、ブルトンの語りは10行にわたっている⁵⁴。この見ための冗長さは、「スタンプ」を起点に、自分の正体が「パスカル」であると理解させるという困難さに由来するものでもあるだろう。しかしながら、この聴き手に「わかる」ように語るという遊戯の構造が、ブルトンがコレスポンダンス理論を採用する上で不可欠とした、事物のあいだにある「必然的」なつながり、言い換えれば正当な関係性を引き出す役割を担っていると考えられる。

そしてこのコレスポンダンス理論は、「二つの現実の接近」からの脱却でもあった。「上昇記号」(1948)においてその一步はすでに踏み出されていたと言っていいが、そこからさらに踏み込むかたちで、「互いのなかに」においてルヴェルディのテーゼに触れたのち⁵⁵、ブルトンは次のように述べている。

私見では、まさにここで、(当然ひどく限定的ではあっても、もっとも美しいイメージという) 美学的テーゼは、(いかなる限界も許容しない) コレスポンダンス理論との戦いに突入するのです⁵⁶。

コレスポンダンス理論に対するブルトンの態度は決して一様ではなかったが⁵⁷、ここでは次のように留保を付けながらもコレスポンダンス理論の側に身を置いている。ブルトンは「あらゆる物体は唯一の総体に属しており、この総体のほかのあらゆる構成

⁵¹ André Breton, « Manifeste du surréalisme », OC1, *op. cit.*, p. 324.

⁵² *Ibid.*, p. 338.

⁵³ 鈴木雅雄『シュルレアリスム、あるいは痙攣する複数性』*op. cit.*, p. 294.

⁵⁴ André Breton, « L'Un dans l'autre », OC4, *op. cit.*, p. 891.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 884.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 885.

⁵⁷ 例えば、1929年に執筆された「X..., Y... 展覧会」においては、「ボードレール的な「コレスポンダンス」の時代は[...] 過ぎ去った」と述べている。[André Breton, « Exposition X..., Y... », OC2, *op. cit.*, p. 301.]

要素とのあいだに、必然的、指向的、非時間的、非空間的な関係を有している⁵⁸」とするロベール・アマドゥのコレスポンドンス理論を引きながら、次のように言い切っている。

この定義は、最後の三つの語を除くという条件のもとですが [...] 有効です。よって、我々は「必然的な」というところにとどまるつもりです⁵⁹。

この決意が、過去のブルトンのイマージュ論とどれほど隔たったものであるかは、『狂気愛』(1937)における記述からも確認できる。ブルトンは、そこで自動記述を始めた頃、テキストのなかに「バターの木 (arbre à beurre)」 「パンの木 (arbre à pain)」 というような言葉が頻繁に現れたことを振り返り⁶⁰、次のように書きつけている。

実際、問題となっている前置詞 à は、詩の領域では、ずば抜けて速く、かつもっとも安全なイメージの媒介手段として現れます。こう付け加えておきましょう。それらがどんな名詞であれ、こんな風に結びつけるだけで、すぐさま独創的な表象の世界が出現するのです⁶¹。

この箇所、ブルトンにとって重要なのは、前置詞を媒介とした新しいイメージの発見である。本来、事物の関係性はそれらのつながりを説明することによって成り立つ。その「つながり」にあたる部分を前置詞で機械的に代行させてしまうイマージュ論とコレスポンドンス理論における必然性への固執とのあいだには明確な方針転換が認められる。いかなる名詞でも前置詞で結ぶことで新しいイメージを生み出すことができるという発想は、1925年頃になされたとされる、自動記述の放棄の後もルヴェルディの二項の接近という理論が、1930年代を通してブルトンのなかに根強く残っていたことを示すものであろう。星埜守之は、ブルトンにおける二項の結びつきの問題に触れて、その結びつきの自由、恣意性を保証しつつ、そこに必然性や正当性を構想する屈折した論理を看破している⁶²。この図式に則るならば、自動記述は言葉の自由な結びつきに依拠し、〈互いのなかに〉は、遊戯という枠組みを借りて、必然的な関係を探る実験であると説明できるだろう。

さて、ここで本章の問いに立ち戻ってみよう。『第二宣言』において、遊戯の一つと

⁵⁸ André Breton, « L'Un dans l'autre », *OC4, op. cit.*, p. 885.

⁵⁹ *Idem.*

⁶⁰ André Breton, « L'amour fou », *OC2, op. cit.*, p. 747.

⁶¹ *Ibid.*, p. 748.

⁶² 星埜守之「ゲームの共同体：“Jeu surréaliste”について」『シュルレアリスムの射程：言語・無意識・複数性』*op. cit.*, p. 76.

して名が挙がっていたテキスト・シュルレアリストが、なぜ「互いのなかに」のリストにおいては省かれたのだろうか。その理由は、テキスト・シュルレアリストの生成過程である自動記述に対するブルトンの考えの変化にある。『第二宣言』執筆時には自動記述を反省的に捉えながらも、得られたテキストを検討することはブルトンにとって重要な作業であった⁶³。また、『狂気的愛』からも確認できるように、ブルトンは自動記述の礎をなす「隔たった二項の接近」という理論を手放してはいなかった。それに対して、「互いのなかに」においては、ルヴェルディの美学的なテーゼの乗り越えが謳われている。コレスポンダンスという新たな詩論の支柱に実践的な裏付けを得たことが、テキスト・シュルレアリストを遊戯の数え上げから退けた要因であると考えられる。

おわりに

シュルレアリスムにおける遊戯の重要性は、つとに指摘されてきた。「はじめに」でも触れたように、そうした先行研究のなかでは、時として自動記述とテキスト・シュルレアリストとの境界はあいまいであり、混同して語られることも少なくなかった。自動記述は遊戯的な性格を多分に含んでおり、広く「シュルレアリスムにおける遊戯」の一つとして論じることは可能である。しかし、本論文で考察してきたように、ブルトンは両者をはっきりと区別し、自動記述を「シュルレアリスム遊戯」とすることはなかった。そこには、やり直しの効かない遊戯の一回性と、自動記述の事後的な更新とを隔てる壁が見て取れる。

同時に、自動記述とテキスト・シュルレアリストが不可分な関係にあったことも事実である。この点は、『第二宣言』と「互いのなかに」におけるシュルレアリスム遊戯のリストを執筆当時のブルトンの自動記述に対する姿勢を下敷きに比較することによって明らかになった通りである。ただし、「喫水部におけるシュルレアリスム」で言明された実践としての自動記述の放棄が、そのまま、原理としてのオートマティスムへの幻滅を意味するものではないことも言い添えておく必要があるだろう。美学的なテーゼからコレスポンダンス理論への移行は、オートマティスムの理論的更新と見るべきであり、晩年のブルトンの詩論についても、オートマティスムを鍵として検討していくことが求められる。

本研究は JSPS 科研費 18J13036 の助成を受けている。

⁶³ André Breton, « Second manifeste du surréalisme », *OC1, op. cit.*, p. 806.