

## 罨としてのロマン

——『グラアルの物語』の『続編』群（13世紀）

をめぐって——

ミレイユ・セギー

渡 邊 浩 司 訳

### 訳者前書き

2013年9月21日（土）に明治大学駿河台校舎リパティータワー8階（1086室）で明治大学大学院文学研究科主催の特別授業が開催され、ミレイユ・セギー（Mireille Séguy）氏（当時はパリ第8大学准教授、現在は同大学教授）が13世紀に書き継がれた『グラアルの物語』の『続編』群についてお話し下さり、渡邊がボランティアで通訳を担当した。ここに掲載するのは講演原稿の拙訳であり、小見出しと〔 〕を挟んで補った注は、訳者が追加したものである。本文中に頻出する「グラアル」（*graal*）は、元来「食卓で使われる広口でやや深めの皿」を指す言葉であったが、キリスト教化されてキリストの聖血を受け取った杯、いわゆる「聖杯」へと変貌した。以下の拙訳では「聖杯」という用語を用いず、一貫して「グラアル」という表記を用いた。なお「グラアル」（*Graal*）と「聖杯（サン・グラアル）」（*Saint Graal*）については、フィリップ・ヴァルテール（渡邊浩司・渡邊裕美子訳）『アーサー王神話大事典』（原書房、2018年）を参照されたい。

## はじめに

「グラアル」の物語は大半が12世紀と13世紀に書かれており、どれも完結するのに苦労していると言えるでしょう。こうした完結の難しさ（あるいは不可能性）は、皆さんもご存知の通り、まずは「グラアル」を文学の舞台へ初めて登場させた作品に認められます。それはクレティアン・ド・トロワ（Chrétien de Troyes）が（12世紀末に書いた）『グラアルの物語』（*Conte du graal*）であり、作中人物どうしの対話が中断するかたちで突然終わっています。同じ問題は、13世紀以降に散文で書かれた膨大な物語群（『ランスロ＝グラアル』*Lancelot-Graal*、『散文トリスタン物語』*Tristan en prose*、さらに時代が下るとトマス・マロリー Thomas Malory の『アーサーの死』*Le Morte d'Arthur*）にも、違ったかたちで認められます。こうした物語群は、ダンテ（Dante）の言葉〔『俗語詩論』第1巻10〕をもじって言えば、〔大そう美しいアーサー王の〕（*遍歴譚*）を、何百枚ものフォリオ紙の上で、際限なく枝分かれしていく語りの赴くままに展開させています。そこではさまざまな探索が絡み合い、読者と同じく騎士たちも道に迷ってしまいます。しかしながら、「グラアルの探索」を中心に全体か部分が構成されている作品群を完結させる難しさは、サイクル、大全、集成と呼ばれる——こうした膨大な物語群だけに現れるわけではありません。同じ難しさは、分量的にはもっと短く、創作時期がさらに古い作品群にも認められます。それは文学批評によって慣例でやむをえず『グラアルの物語』の（*続編*）群（*Continuations*）と呼ばれてきた作品群で、大半は12世紀末から13世紀初めにかけて書かれました。クレティアン・ド・トロワの未完の物語〔『グラアルの物語』〕を継続し、完結させるという明確な目的を持ったこの物語群では、探索を終わらせることで話を完結させる難しさや不可能性は、語りの素材が持つ際限のない広がりからではなく、いくつかの物語手法から明らかになります。その物語手法は〔13世紀の膨

大な散文物語群に比べて] いっそう巧妙なものであり、読者＝聴衆が作品と、作品が形作っている虚構世界とに別れを告げたという気持ちになる瞬間を、無限に先延ばしすることを狙っています。これから一緒に検討する「続編」群は分量が短いとは言えませんが、後に成立する物語群と比べれば、実を言えばそれほど長くはありません。それでも「続編」群は間違いなく長いという印象を与えます。それが「なかなか終わらない」物語群であるのは、物語群が垣間見させてくれる虚構世界が、それをもとに創作可能な話から常にはみ出していくさまを強調しているためか、あるいは（これら2つの現象は互いに排除しあうわけではありませんが）読解という作業そのものを無限に行わせるような語りの装置を物語群が念入りに作りあげ、それぞれが独自に行う読解の罟が読者を捕えてしまうためです。『グラアルの物語』を完結させるという明確な目的を持った『続編』群はそのため、マティルダ・T・ブラックナーの言葉を借りれば、《結末自体ではなく、結末への欲望》<sup>1)</sup>に関心があるのです。今から私が取りあげるのは、「続編」群がこうした《結末への欲望》を裏切り、絶えず先延ばしにする物語手法です。

### 『グラアルの物語』を書き継ぐ試み——「延長」と「完成」

文学批評によって『グラアルの物語』の『続編』群と呼ばれている作品群は、4つの韻文物語からなっており、最初の2編は13世紀の最初期に、残りの2編（『第3続編』*Troisième Continuation*と呼ばれるマネシエ Manessier の『続編』、ジェルベール・ド・モントルイユ Gerbert de

---

1) « The expressions of desire for the end, not the end itself, give impetus to the forward movement of the continuations. », M. T. Bruckner, « The Poetics of Continuation in Medieval French Romance : From Chrétien's *Conte du Graal* to the *Perceval Continuations* », *French Forum*, XVIII-2, 1993, pp. 133-149, cit. p. 147.

Montreuil の『続編』または『第4続編』 *Quatrième Continuation*) は 1220 年代か 1230 年代に書かれました。以上の続編群に『ペルレスヴォース』 (*Perlesvaus*) を加えてもよいでしょう。これは 13 世紀初めに散文で書かれた作者不詳の物語で、中世研究の分野では『グラアルの物語』の「続編」とは呼ばれてはいませんが、韻文による 4 つの『続編』群と同じく、未完に終わったクレティアン・ド・トロワの『グラアルの物語』を書き継いだものです。『ペルレスヴォース』は、クレティアンが〔物語の前半で〕主人公ペルスヴァルを最後に取りあげた場面あたりから始まります。それはペルスヴァル（この作品では《ペルレスヴォース》と呼ばれています）が、漁夫王の城での滞在中に、待ち望まれていた質問をしなかった場面です。この失態が招いた重大な結果について、ペルスヴァルは罪悪感を抱いていました。

皆さんの中にはおそらく、『グラアルの物語』の筋書きをご存知ないか、あるいは漠然とした記憶しかない方もおられると思いますので、手短にご紹介しますが、この物語には 2 人の主人公、ペルスヴァル (Perceval) [英語名パーシヴァル] とゴーヴァン (Gauvain) [英語名ガウェイン] が登場し、物語はそれぞれの冒険を順番にたどっています。〔物語前半の〕(ペルスヴァル) の部は、<sup>イニシエーション</sup>通過儀礼の物語となっています。ペルスヴァルは、武具の使い方と礼節をわきまえた騎士としての振舞いを学んだ後、修行の次の段階で、漁夫王の城にたどりつきます。しかしこの場面が何を意味するのかについては、物語の最後まで半ば不可解なままです。ペルスヴァルが漁夫王の隣に腰かけると、彼の目の前を複数のオブジェが通り過ぎていきます。そのうちの 2 つ、ひとりでに血を流す槍と、まばゆい光を放つ (グラアル) ——物語のこの時点では、(グラアル) はおそらく幅が広くて底の浅い皿を指しています——が特に謎めいていました。ペルスヴァルは目撃したものについてまったく質問をしませんでした。〔漁夫王

の城を離れた直後に従姉から] 彼は、「グラアル」が誰のもとへ運ばれ、槍がなぜ血を流しているのかを尋ねるべきだったことを知らされますが、後の祭りでした。この2つの質問をしていれば実際に、体の自由を失っていた漁夫王が健康を取り戻し、領土を再び立派に治めることができていたというのです。物語では〔後半の「ゴーヴァン」の部の途中で〕ペルスヴァルは伯父であることが判明する隠者に出会いますが、その後2度とペルスヴァルが話題になることはありません。この伯父はペルスヴァルに、「グラアル」が誰のために使われているのかを教えます（漁夫王の父のためでした）。したがって物語の最後では、ペルスヴァルに残された任務は、何とか救済をもたらす質問をすることができるよう、「グラアル」の城に戻るだけなのです——それでもペルスヴァルが城にたどりつくことは決してありません。その間に物語は、もう1人の人物の動向を追っていました。それはアーサー王の甥にあたるゴーヴァンです。ゴーヴァンの経験するいくつかの冒険をここでは詳しくは取りあげませんが、冒険の1つでゴーヴァンはたまたま、（槍によるアーサー王国の崩壊が予告されることで）なぜ槍が血を流すのかを知ることになり、その槍を探しに行かねばならなくなります。ここでもまた、物語は「血の滴る槍」の探索が完了する前に中断することになります——ちなみに槍の探索については、ゴーヴァンの動向を見る限り、彼が真剣に取り組んだかどうかは疑わしいところです。

皆さんもご存知の通り、ジェラルド・ジュネット〔1930～2018年、フランスの文学理論家〕は「続編」(continuation) の作品を、もとなるテキスト、つまり《イポテキスト》(hypotexte) の《真面目な模倣》と定義しています。こうした模倣はいくつかのファクターによる拘束を受けますが、その中でもまずは「延長」(prolongement) というファクターに注目しましょう。ジュネットは《とりわけ、イベルテキスト (hypertexte)

〔何らかの操作を経て生まれたテキスト〕はそのイボテキスト〔もともになるテキスト〕の延長の中にいつもとどまっていなければならない<sup>2)</sup>と述べています〔たとえばホメロス作『オデュッセイア』とジョイス作『ユリシーズ』がそれぞれイボテキストとイベルテキストに相当〕。実際に『グラアルの物語』の『続編』群は、未完に終わったクレティアンの『グラアルの物語』を延長することを明確な目的とし、そのためにさまざまな解決策を用いています(表1を参照)。『第1続編』は、クレティアンの作品で中断されたままになっていた最後の詩行から書き継ぐことで、『グラアルの物語』に直接つながっています。そしてもっぱら、ゴーヴァンという人物を追いかけることにしました。ゴーヴァンは、「グラアル」の冒険の主人公にはなりません、それでも『グラアルの物語』が中断された時点では中心的な位置を占めていました。次の『第2続編』は、クレティアンの作品が中断している時点ではなく、遡って、語り手がペルスヴァルの話を終えたところから開始しています。その時点では、ペルスヴァルは相変わらず漁夫王の城を探していました。この選択は、先述した通り、『ペルレスヴォース』が取った選択でもあります。最後に、残り2つの『続編』、つまりマネシエの続編(ここでは取りあげません)とジェルベールの続編はいずれも、『グラアルの物語』の最後ではなく、『第2続編』の最後から話を始めています。したがって最後の2つの続編は、厳密に言えば、1編の延長を2通りに延長したものであり、2通りの続編の続編にあたります。いずれのケースでも、話はまさしく『第2続編』が中断したところから始まります。やっとのことで「グラアル」の城を見つけ出したペルスヴァルが、「折れた剣」をつなぎ合わせる試練に失敗したという

---

2) G. Genette, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1982, « Points », p. 224 [邦訳は、ジェラルド・ジュネット(和泉涼一訳)『パランプセスト 第二次の文学』水声社、1995年、p. 264].

場面です。この剣の試練は『第1続編』以来、「グラアル」の冒険を完結させるために「必要不可欠な」条件です——さらに「続編」群が共通のイポテクスト〔もとなるテクスト〕に対して行った「接合」(soudure)の試みの具体的な現れでもあります。

ジェラルール・ジュネットが提案した「続編」作品の定義の中から、次

表1

タイトル 作者 創作年代	主 役	漁夫王の城での冒険が完結するか否か
『グラアルの物語』 クレティアン・ド・トロワ 1181～1190年	前半はペルスヴァル、後半はゴーヴァン	冒険は完結しないまま (物語自体が未完)
『第1続編』 作者不詳 12世紀末～13世紀初	ゴーヴァン (物語は『グラアルの物語』の最後から書き継がれている)	冒険は完結しないまま
『第2続編』 ヴォーシエ・ド・ドナン 12世紀末～13世紀初	ペルスヴァル (物語は『グラアルの物語』中、ペルスヴァルへの言及が最後に出てくるところから書き継がれている)	冒険は完結しないまま
『第3続編』 マネシエ 1220～1230年	ペルスヴァル	「厳密な意味で」冒険は物語の冒頭で完結する。しかし冒険は別の方向へ進路を変える
『第4続編』 ジェルバール・ド・モントルイユ 1220～1230年	ペルスヴァル	冒険は完結しないまま
『ペルレスヴォース』(または『グラアルの至高の書』) 作者不詳 13世紀初頭(散文作品)	ペルスヴァル(または(ペルレスヴォース))	冒険は完結する(しかし「グラアル」のその後については語られていない)

に注目するのは「完成」(achèvement)、あるいはそこへ向けて続編作品が書かれ《なければならぬ》(あらかじめ規定された、相応しい結末)<sup>3)</sup>という拘束です。中断された『グラアルの物語』か、あるいは(最後の2つの続編については)完結していないままの状態にある『第2続編』の続きをそのまま書き継ぐことで、『グラアルの物語』の『続編』群はいずれも、程度の差はあれ明確に、『グラアルの物語』で中断されたまま残された重要な冒険を完結させるという計画を中心に組み立てられています。重要な冒険とは、漁夫王の城での冒険であり、ベルスヴァルは「血の滴る槍」と「グラアル」という《驚異》に直面しながら、この2つについての質問を控えてしまいました。質問をしていれば、漁夫王は健康を取り戻し、再び領土をしっかりと支配できるようになっていたはずでした。クレティアンの物語の最後では、これら2つの質問が、先述した通り、明らかにされていただけでなく、返答も得られていました。主人公に残された任務は、漁夫王の城を再び見つけ出し、王の前でこの2つの質問をすることだけでした。主人公がただ質問を発するだけで、漁夫王は自分の領国で(身体的にも政治的にも)完全にもとの状態に戻る事が約束されていたのです。したがってクレティアンの続編作家たちは、矛盾した要求を突きつけられていたのです。それは主人公を漁夫王の城に連れ戻しながらも、それによって読者=聴衆から作品への関心を完全に奪ってはならないという要求です。読者=聴衆は続編の開始時点であらかじめ、さらには細部に至るまで、「グラアル」の冒険がどのように完結するかを予測できているからです。

こうした困難を回避するには、2つの解決策が可能です。1つ目は、「グラアル」の行列の構成要素や、「グラアル」の登場をお膳立てする舞台装置を変更することによって、クレティアンが提案した「グラアル」の場面

---

3) G. Genette, *op. cit.*, p. 224.

を書き直すというものです。この解決策は、ここで取りあげている「続編」群の大半が試みているものですが、これについては深入りしないことにします。それでも、この解決策により「続編」群が「イポテキスト」の単なる（模倣）の域を超え、（変形）（transformation）の作品になっていることは指摘しておきたいと思います。ジェラルド・ジュネットが検討した「コーパス」は主として近現代のものですが、それでも「変形」というカテゴリーを「続編」の実践から除外しています。読者の関心をとどめておくために『続編』群が採用した2つ目の解決策は、作品全体の構成に関わるものです。これから検討するように、この解決策は大抵の場合、共存する3つの手法から得ることができます。1つ目の手法は、ごく単純なものです。 「遅延」（retardement）を用いることです。これにより最後の冒険が、潜在的には無限に存在する、時間稼ぎのための冒険群によって「無期限に」先送りされます。2つ目の手法は「回避」（évitement）によるものです。作品中で目玉となる冒険を、あらゆる可能な手段を使って避けることです。この手段の中には、これから検討するように、とりわけラディカルなものもあります。話を再開させるための3つ目の手法は、おそらく最も独創的なものであり、「絶え間ない運動」（mouvement perpétuel）のメカニズムになぞらえることができます。そもそも語りやテキストの推進力は、みずからのうちに継続の原理を独自に持っていますが、そうした推進力を働かせる手法です。中世期の続編は、ここでもまたジェラルド・ジュネットが続編とみなしている作品群に課された制約とは逆に、実際には題材（プレ=テキスト）として選んだ作品を「完結させない」ことを目指しているのです。

### 『第1 続編』に見られる物語手法——「再開」

最初の3つの『続編』の校訂本に寄せた序文の中で、ウィリアム・ロ

ウチは、『第1続編』の作者が、『グラアルの物語』の最後から書き継いでいるにもかかわらず、『グラアルの物語』から受け継いだ構造上の図式に対して無関心であることを強調しています。『第1続編』の構成を支配している技法は事実、冒険群をそのまま、単に並置させる技法だと思われます。語りのシークエンスの大半は、再開 (rebondissement) の手法により、相互に付加しあっています。この手法には、移行を最小限にとどめながら、無限に再利用が可能という2重の利点があります。つまり語り手は物語を先に進める前に、2つの異質なエピソードの間で「ここで新たな冒険が始まる」« Ici recomencent noveles »と無頓着に宣言するにとどめるのです。

付加の技法がテキストの構成を支配することを、3つの短い件が、否定的、遊戯的かつユーモラスなかたちで、かえって浮き彫りにしてくれます。1つ目は、——語り手がいきなりそう予告するのですが——読者の関心を失わせる恐れがあるエピソードであり、そのため語り手は語るのをためらいます。結局のところ避けて通るわけにはいかなくなり（「それでも私にはそれを語らずにはいられない」« Mais je ne puis a mains conter », 第3911行)<sup>4)</sup>、かいつまんで語ることにします。ところが、まったく取るに足らぬことだけが伝えられ、重要な出来事はことごとく触れられないというかたちを取ります。そのため、アーサーとその騎士たちが「墓のある庭園」と呼ばれる庭園に到着し、そこで「(…)冒険が見つかる」(« […] on trouve(t) les aventures », 第3918行) こと、さらにはアーサー王一行がそこで12人の隠者と食事をともにすることが伝えられます。しかし話はここで終わってしまいます。その理由を語り手はこう説明しています。

---

4) W. Roach, *The Continuations of the Old French Perceval of Chrétien de Troyes*, Philadelphia, The American Philosophical Society, 1949-1983, 5 volumes (t. 1-3 : *Première Continuation*).

Ne me loist pas ci a traitier  
La tres grant dolor del vergier,  
Dont les sepotures estoient,  
Ne l'establement que tenoient  
Li renclus ; car trop longement  
I metroie, au mien essient.  
Mais bien vos di por verité  
Que quant li rois ot sejoiné  
Un jor au vergier esgarder,  
Qu'il s'en ala enprés disner<sup>5)</sup>.

この庭園についての大きいなる苦惱、墓の由来、隠者たちが遵守してきた掟について、ここで触れることは私にはできません。なぜなら、それを行えば、あまりにも時間がかかると思うからです。それでも、王さまがこの庭園を眺めて1日過ごし、食事後に出かけたのは本当だと申し上げておきます。

墓のある庭園での冒険は、作品が伝える範囲に情報が縮められてしまい、伝えられるのは、隠者たちとともにした2度の食事と、つらい光景を見て過ごした1日のことだけです。2度の食事については何も分からず、つらい光景についてもずっと不明瞭なままです。人をかつぐこのエピソードについては、語り手みずからが語らぬわけにはいかないと主張しながらも、それが語るに値しないことを強調しています。それでもこのエピソードは、物語の持つ大きな誘惑をさらけ出しているのです（それはエビ

---

5) W. Roach, *op. cit.*, t. 3, 1952, p. 260 (*Première Continuation*, Ms L, vv. 3921-3930). 『第1続編』の現代フランス語訳は、コレット・ヴァン・クルプット訳を参照 (Traduction C.-A. Van Coolput Storms, Paris, Le livre de Poche, « Lettres gothiques », 1993)。

ソードの一貫性にも、物語中へのエピソードの挿入にもまったく注意を払わず、ただ語るために語るという誘惑です)。それは陽気な自己諷刺のようなかたちで行われ、(行動しないで《眺めている》だけだった)アーサー王さえも同じ諷刺を免れることはありません。

こうした語りのロジックを明らかにしてくれる2つ目の件は、ゴーヴェンの若き息子リヨネル(Lionel)が見せる武勇や、その純朴な言動を伝えるエピソードのさなかに見つかります。リヨネルについては、その幼少年期に謎めいた乙女によって誘拐されたことが出し抜けに伝えられますが、それ以上の情報は出てきません。無邪気だったこの若者が戦いの場面で、穴があくのを恐れて自分の盾を使おうとしなかったため、彼の師匠がもっと頑丈で立派な盾を授けると約束します。語り手は、まったく取るに足らぬこうした対話を語った後、突如脱線し、目を見張るような筋書きを数多く示しながら、その展開を差し控えてしまいます。その結果、予告の効果や曖昧な暗示、唐突な省略が奇妙にも混じりあうことになり、読者＝聴衆は最後まで話を追っていくと、必ず軽いめまいを覚えます。こうした状況は、次の一節を読めば分かります。

De la sale qu'il delivra  
A sa dame qui l'onora,  
Ne puis or mie tot traitier,  
Ne l'abatement del planchier,  
Com il cassa tos sor le pont  
Ciaus qui furent montés amont,  
Ne le montement des degrés  
Qu'il fist puis qu'il fu desarmés,  
Dont li pules se mervella,

Et li rois quant il l'esgarda,  
Car molt fu jovnes ses aages.  
En la cambre com hom sauvages  
Se porficot, si ert trop biaux ; [...]<sup>6)</sup>

彼 [=リヨネル] を丁重に扱ってくれた意中の奥方に彼が引き渡した部屋について、私には詳しく取りあげることができない。(どのようにして) 床が壊され、どのようにして彼が橋の上に登っていた人たちを素早く打ちのめしたのか、武装を解いた後に彼がどのようにして階段を上ったのかも（私には語ることはできない）。そのさまを見た人々はとても驚き、目を凝らして彼を見た王さまも同じだった。なぜなら彼の年齢がとても若かったからだ。彼は野人のように、部屋の中へ踏みこんでいった。とはいえ、彼はとても美男子だった（…）。

先の2つのエピソードよりはずっと短く、故意に遊戯的なところが少ないものの、次に手短に取りあげる3つ目の件はそれでも、語り手が作品を仕上げていくさまを示してくれる典型例であることには変わりありません。この件は物語の最後に位置し、何年もの間不在だったゴーヴァンが、伯父にあたるアーサー王の宮廷へちょうど戻ったときの話です。誰もがゴーヴァンの帰還を祝っていると、見知らぬ男が大広間へ入りこみ、何も言わずにゴーヴァンの馬と武具を奪い、すぐさま立ち去って行きます。この災難は、新たな筋書きの始まりのように思われますが、突然打ち切りになります。そもそも語り手が率直に次のように述べているからです。「彼（見知らぬ男）は長居することを望まず、それに彼がどうなったのか、どの道を進んだのか、誰も知りませんでした」*« Ainc cil ne volt puis repairier, / Ne nus*

6) W. Roach, *op. cit.*, t. 3, 1952, p. 510 (*Première Continuation*, Ms L, vv. 8007-8019).

ne sot que il devint / Ne quel voie il ala et tint. » (第 8244 行)。物語はすぐさま、宮廷で行われていた祭りの描写に戻ります。物語はこの事件の裏側を決して明らかにすることなく、名の知れぬ盗人について再び触れることもなく終わります。わずか数行で触れられたこの冒険の概要はこのように、物語の流れにまったく影響を与えることはありません。また、語り手の努力次第では展開可能な数多くの筋書きについて、まさしく読者＝聴衆に大まかな情報を与えることのほかに、この冒険には厳密には何の意味もありません。ここではその概要に簡単に触れただけですが、こうした暗示的な脱線部分は、累積していく語りの推進力を支えています。その推進力は、断続的なシークエンスを付加していくことで、決まった骨格がないために潜在的には無限に延長可能な話を再開させていくのです。暗示的な脱線部分はさらに、物語の表面上に際限なきものと予想される虚構世界を現出させています。この虚構世界はそのようなものとして、他の著作家や他の写字生が書きたい気持ちになり、読者たちが想像したくなるような虚構世界を超えた延長の増殖にとりわけ適しているのです。

## 『第 2 続編』に見られる物語手法——「迂回」

『第 1 続編』とは逆に、『第 2 続編』は漁夫王の城の探索が作りあげている語りの本筋を決して見失ってはいないように思われます。そのため『第 2 続編』の短編〔12 世紀末のバージョン〕は、ペルスヴァルの不名誉な振舞いを想起することから始まります。ある狩人がペルスヴァルに、「グラアル」の場面についての《秘密》(segroiz)を知ろうとしなかったことを激しく非難します(第 9500 行以下)。物語の開始時点に置かれたこの非難はそれだけで、主人公の行う旅に動機づけを与えているように思われます。ペルスヴァルはさらに、「グラアル」の城まで最短でたどりつく道を尋ね続けます。この語りの本筋は、こうして物語の主軸となる筋道

であることが定期的に明らかにされます。それでもこの筋道は2つの手法により、絶えず乱されることとなります。1つ目の手法は競合する探索 (quête concurrente) で、これにより主人公の当初の計画が長い間覆い隠されてしまいます。もう1つは迂回 (détour) の手法で、これによりペルスヴァルは繰り返し、「グラアル」へ向かう道から遠ざけられてしまいます。ここでは、脱線をもたらず2つ目の手法にのみ注目したいと思います。この手法によれば1つ目の手法以上に、物語の構成モデルを読み取ることができるからです。

狩人と別れた後、ペルスヴァルはある川にたどりつき、すぐにそこが、『グラアルの物語』にも言及があった、かつて漁夫王が姿を見せた川だと分かります。『グラアルの物語』と同じように、その川を渡るための橋や浅瀬がまったくなかったため、ペルスヴァルは渡し守を探しに行かねばなりません。ペルスヴァルを対岸まで渡してあげようと言いながら、実際には彼を溺死させることしか考えていなかった謎めいた乙女の攻撃を間一髪でかわした後で、ペルスヴァルはようやく《渡し守》(noitonier、船頭)を見つけます。渡し守はペルスヴァルに、(まったく寄り道することなく)漁夫王の館まで彼をまっすぐに導いていく《平坦な道》(chemin plénier)を教えた、物語は念を押しています(第20096行以下)。不可解なことに、ペルスヴァルはこの一直線の道を見捨て、ある城に関心を寄せます。その城は対岸から、すでに彼の好奇心を刺激していたのです。この城と、そのために始められる探索は実のところ、物語の最後まで、つまり約1万3千行にわたって、ペルスヴァルを「グラアル」へ向かう道から遠ざけることになるのです。

『第2続編』の主人公の動向に影響を及ぼす2つ目の脱線は、もう少し先のところで、ペルスヴァルが次に乗り出した探索で最初の失態を味わったばかりの場面に現れます。ペルスヴァルがそこで出会った年老いた騎士

は再び、漁夫王の館まで、最短かつできるだけ確実にペルスヴァルを導いていく道を教えることにします（「僕がそこから逸れることのないように」*Que je n'i soie desvoiez*（第 21022 行）と、ペルスヴァルはきちんと念を押しています）。しかしながら、最短の道を進む気持ちをはっきり示したにもかかわらず、ペルスヴァルはまたしても別の道を進むのです。この新たな寄り道のもっともな理由としてここで出されているのは好奇心ではなく、逆説的ながらペルスヴァルが「グラアル」の探索のことをあまりにも気にかけていたことです（第 21048 行以下）。行すべき探索のことを考えすぎたため、それをまったく考えないのと同じ結果を招いたのです。ペルスヴァルがたどるべきまっすぐな筋道は見失われ、横道か、あるいは物語の言葉を使えば、《遠回りの道》、文字通りには《ねじれた》道 (*tort chemin*、第 21056 行) へと逸れていくのです。《まっすぐな道》(*droite voie*、第 26071 行) はもちろん『続編』のためにはならないと言わねばなりません。主人公をまっすぐに「グラアル」の城まで行かせてしまえば、語り手も最後にははっきりとそう告白する通り、実際にはすぐにも物語を終わらせることになるからです。ところでペルスヴァルにとっては、「グラアル」の城までまっすぐ向かうのが問題となるのは、これで 3 度目です。頼りになる雌ラバにまたがった主人公が、寄り道をしようとすることなく、ようやくまっすぐに道を進むので、語り手は実のところ物語を盛り上げてくれる冒険が何も見つからないことを残念に思い、こう述べるのです。

La mulle tint la droite voie,  
Percevaux pas ne se desvoie,  
[...]  
Avanture n'a ancontree

Ne riens qui face a metre an conte<sup>7)</sup>,

雌ラバはまっすぐな道を進み、ペルスヴァルは寄り道をしなかった。  
(…) 彼はいかなる冒険にも、語るに値することにもまったく出会わなかった。

物語を完結させないために『続編』が行っている2つ目の回避の手法は、テキストの構造そのものにあります。テキストは、潜在的には無限に起こりうる先延ばしの動きを物語に保証することを狙った、目立たない装置を隠し持っています。先述した通り、『第2続編』はクレティアンの『グラアルの物語』で、主人公が「グラアル」を再び見つけ出そうとして伯父と別れたところから、物語を書き継いでいます。語り手が黙して語っていない不特定の数の《実に危険な》(molt dures) (第9462行) 冒険に挑んだ後で、『第2続編』の短編が描くペルスヴァルは、一連の冒険を経験します。それは次のように要約することができます。先述した通り、ペルスヴァルは出会った狩人から、漁夫王の城で演じた失態のことを非難されます。この狩人は首に、大変価値のある象牙の角笛 (第9481行) をかけていました。狩人と別れた直後にペルスヴァルは、ある城にたどりつきます。城の扉は閉じられていましたが、そこにはまさしく高価な象牙の角笛がこれみよがしに置かれていました (第19685行以下)。ペルスヴァルはそこで城主の「角笛の騎士」を倒します。そして耳にした噂の中には特に「苦しみの山」の冒険がまたしても出ていました。それはクレティアンの『グラアルの物語』で言及のあった冒険です。ところで、これら3つの要素 (狩人、角笛、「苦しみの山」) は、物語のまさしく最後で、順番はまったく逆になりますが、勢ぞろいしています。「苦しみの山」の冒険を

---

7) W. Roach, *op. cit.*, t. 4, 1971, pp. 268-269 (*Deuxième Continuation*, vv. 26071-26072 et vv. 26082-26083).

終えた後、ベルスヴァルは角笛の音を耳にし、それから4人の狩人に出会うからです。狩人たちはベルスヴァルに、ようやく漁夫王の城まで彼を導いていく道を教えます。城で主人公は、差し出された「折れた剣」を完全につなぎ合わせることに失敗し、「グラアル」の冒険を終わらせることができません（表2を参照）。「苦しみの山」の冒険と、角笛を持った狩人との出会いのいずれでも、ベルスヴァルが漁夫王の城で行う——いずれも不完全に終わる——2つの訪問は、合わせ鏡のようにうまく響きあっています。1つはクレティアンの『グラアルの物語』の前のほうにあり、

表2 『第2続編』の最後が、『グラアルの物語』前半「ベルスヴァル」の部の最後との間に見せる交差配列

<p>クレティアン・ド・トロワ『<u>グラアルの物語</u>』 (前半(ベルスヴァル)の部の最後)</p> <p>*ベルスヴァルは漁夫王の城での冒険を完遂できなかった。そのため、救済をもたらず質問をするために、城を再び見つけ出そうとする。(A)</p> <p>『<u>第2続編</u>』 (物語の冒頭)</p> <p>*ベルスヴァルが1人の狩人に出会う。(B) 狩人は首に象牙の角笛をかけている。(C)</p> <p>*狩人と別れた直後にベルスヴァルがたどりつく城の扉は、閉じられていたが、そこには高価な象牙の角笛がこれみよがしに置かれていた。 ベルスヴァルはそこで城主の「角笛の騎士」を倒し、「<u>苦しみの山</u>」の冒険の噂を再び耳にする(クレティアンの『<u>グラアルの物語</u>』で初めて言及された冒険)。(D)</p> <p>(物語の結末)</p> <p>*「<u>苦しみの山</u>」の冒険を終わらせた後で、(D) ベルスヴァルは角笛の音を耳にし、(C) その後4人の狩人と出会う。(B) 狩人たちはベルスヴァルに、ようやく漁夫王の城に至る道を教える。 *漁夫王の城で、ベルスヴァルは「<u>グラアル</u>」の冒険を完遂できない。(A)</p> <p style="text-align: center;"><b>ABCD / DCBA</b> ↔</p>
--

もう1つは『第2続編』の終わりにあります。物語の最後にたどりついて、読者はこのようなかたちで実はこっそりと物語の冒頭部分へ連れ戻されるのです。『グラアルの物語』と『第2続編』というペアはこのように、潜在的には無限に、内輪で展開が可能なのです。

独自に話を継続するための諸条件を、作中に取りこむためのこうした地味な試みは、ジェルベール・ド・モントルイユの『続編』〔『第4続編』〕と『ペルスヴォース』ではラディカルなかたちを取っています。いずれもさまざまな方法を用いて、恐るべき読解の罟を作り出しています。

#### 『第4続編』と『ペルスヴォース』に見られる物語手法

『第4続編』の最後のエピソードは一見したところ、「グラアル」の冒険の完結をはっきりと伝えているように思われる、主人公の価値を証明する場面に見える件から始まります。(1万7千行にも及ぶ時間稼ぎのためのさまざまな冒険に続き)初めてペルスヴァルは実際に、漁夫王が差し出した「折れた剣」を完全につなぎ合わせることに成功します。それは、ペルスヴァルが自分の発したすべての質問への答えを受け取り、それにより「グラアル」の冒険を本気で終わらせる権利を手にしたことを意味しています。ところが思いがけないことが起き、漁夫王はペルスヴァルに秘密の一端さえも明かせなくなります。この思いがけない展開は、物語世界 (diégétique) の次元ではなく語りの (narratif) 次元に属するものであり、いかなる準備も動機づけもないまま、物語の進行をおつつりと切断します。そのため当然の結果として、冒険は完遂されぬままになります。この物語世界外 (extra-diégétique) の出来事は、「機械仕掛けの神」を逆手にとって、あるいはこう言ってよければ、「機械仕掛けの悪魔」を利用して起きています——この出来事の持つ重要性や意味がはっきりするのは、少なくとも現存する唯一の完全な写本 (フランス国立図書館フランス

語 12576 番写本) によれば、『第2続編』の最後の数行で、テキストが終わっていることが確認されたときです。先述した通り、ジェルベールの『続編』は、『第2続編』の最後から書き継いでいます。『第4続編』のテキストは『第2続編』ほど巧妙ではないかもしれませんが、おそらくはいっそう確実に、読者を同じく物語の冒頭まで連れ戻しています。このようにして作り出された輪は、絶えざる運動のようなものを開始させ、物語は自己解除により無限に自己回帰を繰り返すのです。

『第4続編』が描く語り特性というのは、語りの上ではほとんど意味がないものの、対比によってメタ物語的な (métadiscursive) [物語そのものについて語る] 力を発揮するエピソードの中で、完全な円環構造を持つような——まさに『第4続編』のような——物語に備わる特性ということになります。冒険の途中でペルスヴァルは、ある日「地上の楽園」の扉に至ります。彼はそこで「小さくて完全に円形の」« petit et roont, tot a compas » (第239行) 文章を渡されます。その文章には、理性をなくした人に理性を取り戻させる力があるだけでなく、とても短いのに決して全体を読むことができないという特性も備わっています。

Il samble bien qu'en es le pas  
En eüst liute esté la letre,  
Mais qui s'en volsist entremetre  
Del lire, et en sofrist ahan  
Que d'ui en cest jor en un an,  
N'aroit il pas contruit le brief,  
Et si en sont li mot molt brief<sup>8)</sup>.

人々はその文字をすぐに読み終えたように思われた。ところがそれを読もうとした者は、そのために苦勞したことだろう。なぜならその日

からまるまる1年かけても、その文章を読み解くことはできなかつたからである。それでも文面はととても短かったのである。

この驚くべきテキストは、理想的な文字と形態のモデルとなっています。初めも終わりもなく（文章が完全な円形であるため、初めや終わりという概念そのものを消し去っています）、それ自体から読まれるべきものへと還元されることが永遠にないのです。この理想的なテキストが「地上の楽園」に由来することから、我々はさらにこれを「聖書」の地上版であり世俗版だと解釈したくなります。そもそも〔「聖杯」としての〕「グラアル」も「聖書」を完璧に具現したものです。

今検討したこうしたさまざまな（読解の罫）が、現実よりもむしろ理論上で有効なことは確かに、簡単に理解できるでしょう。特に不注意でない限り、あるいはこうした物語群に魅了されていれば、ほとんどの読者は『第2続編』や『第4続編』が描く輪の中にまんまと陥って、再び読み始めるようなことはしないでしょう。

こうした観点から、はるかに恐るべきものだと分かるのは、物語を終わらせないために、あるいはもっと正確に言えば、決して読者が物語を終わらせるようにしないために、『ペルレスヴォース』が念入りに仕上げたさまざまな装置です。

〔シャルル・メラを始めとした〕複数の研究者が、『ペルレスヴォース』（別名『グラアルの至高の書』）が呼び起こす違和感をあげています。その際よく引き合いに出されるのは、作品が繰り広げる暴力的な場面や、イデオロギーの方向づけをはっきりと捕えることの難しさです。それだけでな

---

8) Gerbert de Montreuil, *La Continuation de Perceval*, éd. M. Williams, Paris, Champion, t. 1, 1922, vv. 240-246.

く、作品を読み始めるのとほぼ同時に味わうことになる、方向を見失わせる感覚も忘れてはなりません。この最後の点にこれから触れたいと思います。方向を見失わせる感覚は、さまざまな語りの手法が生み出すものです。こうした語りの手法は、他の散文作品にも認められますが、『ペルレスヴォース』は複雑な点でその極致にあり、読者を疲れさせるほどです。

こうした手法の1つ目は、冒険群を枝分かれさせる手法です。その密度の濃さと数の多さは、語りの筋書きにも及んでいます。筋書きは、実際には極度に厳密なのですが、読み進めていくと（さらにはペンを手にして分析してみても）すぐに、解きほぐせないほどに入り組んでいることが分かってきます。「編み合わせ」(entrelacement)の技法に磨きをかけながら、物語は主要な複数の語りの《枝編》(branches)を展開させるだけでなく、副次的な枝編を競うように増加させながら進んでいきます。副次的な枝編はそれ自体も、常に何度も枝分かれが可能であるだけでなく、他の枝編への接続も可能です。こうして結び目のようなものがいくつもできあがり、そこから新たな枝編が出ていくことができます。物語の構成はそのため、中心となる幹とさまざまな枝だけでなく根っこや天辺までも測定できるような樹木の形態よりもむしろ、あらゆる方向へ広がっていくリゾーム〔地下茎、根茎〕の一般的な形態をとっています。おまけにそれは、独自の息吹で活気づいているリゾームであり、その広がりには物語の事実上の結末をはみ出していくように思われます。語り手は事実、複数の筋書きの可能性をこれみよがしに中断したまま、物語を終えています。複数の問題(たとえば「グラアル」のその後について)の重要性を熱心に強調しながらも、それらを意図的に宙吊りにしておくこともあれば、物語の複数の副次的な枝編を解決しないままにとどめたりもしています。ブリュッセル写本〔ベルギー王立図書館 11145 番写本〕は、こうした枝編の1つの重要性にはっきりと触れ、その枝編がうまく利用すべき語りの処理を詳しく述

べ、将来の続編作家たちの着想や読者の想像力に委ねられた、仮定上の（別の時）（autre foiz）へと話を先延ばしにしています。このように予告した物語の枝分かかれを、語り手は結局のところ断念しますが、それでも余分な枝編を取り除こうとはしていません。このことが説得的に証明しているのは、テキストの限界を先延ばしにしようとする、フィクションの生成力なのです。この力が生み出す暴力的な増殖については、語り手自身がかろうじて抑えこんでいるように思われます。

『ペルレスヴォース』に見られる2つ目の物語手法は、（変容）（muance）の手法です。珍しいことにこの手法は、語られている話のまさに中ほどで認められます（普通、作品の構成を支配する法則や、作品の基礎に横たわる諸問題が、場合によって明らかにされるのは作品のプロローグですが、この物語ではむしろ中ほどなのです）。

Josephes nos tesmoigne que les samblanches des isles se muoient por les diverses aventures qui par le plaisir de Deu i avoient, e si ne plot mie as chevaliers tant la queste des aventures se [il nes] trovasent diverses, car quant il avoient entré en .i. forest et en une isle o il avoient trové aucune aventure, se il i revenoient autre foiz si troveroient il recés et chasteaus e aventure[s] d'autre maniere, que la peine ne li travaux ne lor anuiast, [...] <sup>9)</sup>.

ジョゼフェ（物語の——虚構上の——最初の作者）が我々に伝えるところによると、島々の姿は神の意思によって送りこまれたさまざまな

---

9) *Le Haut Livre du Graal* ou *Perlesvaus*, éd. W. A. Nitze et T. A. Jenkins, Chicago, The University of Chicago Press, 1932-1937, 2 vol., II, 6615-6621. 『ペルレスヴォース』の現代フランス語訳は、マルケロ = ニジア訳を参照（Traduction Ch. Marchello-Nizia, *La légende arthurienne, le Graal et la Table Ronde*, dir. D. Régnier-Bohler, Paris, Robert Laffont, « Bouquins », 1989）。

冒険に応じて変わっていた。また騎士たちは、冒険が多岐にわたるものだと認めなければ、冒険の探索にこれほどの喜びを感じなかったであろう。というのも騎士たちは、何らかの冒険を見出した森や島に行ったことがあると、別の時にそこへ戻って、隠れ処や城やさまざまな冒険を見つけたからである。それは自分たちの労苦や試練の重荷を軽くするためだった(…)

しかしながら《変容》の手法はただ単に、作中人物の動きに応じて筋書きが展開するさまざまな場所の姿を変更したり、あるいは同一の騎士、なかでも主人公の名前や武具を変化させたりすることだけではありません——こうしたさまざまな手法を『ペルレスヴォース』は繰り返して使っています。《変容》の手法はさらに、実際には異なっており、敵対しあっていることもある場所や作中人物を、音声上の類似を用いて、よく似た姿で登場させることでもあります。作者は音声上の類似を巧みに操り、読者たちに(それだけでなく、ときには写字生たちにも)《すでに読んだ》という偽りの印象を持たせる罠にかけるのです。たとえば、主人公の伯父(または叔父)たちの名前は、「ゴズガリヤンス」« Gosgallians »、「ガルリヤンス」« Galerians »、「メリヤルマンス」« Meliarmans »、「アリバンス」« Alibans »、さらには「ブランダリユス」« Brandalus »、「ブラン・ブランダリス」« Brun Brandalis »の兄弟、「ブラン・ブランダリス」の父といった具合です。さらに地名では「荒廃した館」« Gaste Manoir »や「貧しい城」« Povre Chastel »が出てきます——これを物語はついには一緒くたにして、意表を突く「荒廃した城」« Gaste Chastel »にしてしまいます。「カマアロット」« Kamaalot »は、ウェールズにもローグルにも出てきてしまうという具合です。

この奇妙な物語に出てくる作中人物、場所や状況は、実際とは違う姿だ

と思われ、実際の姿が認識されない可能性を常に持っているのですが、いずれも読者 = 聴衆の記憶の中でさまざまな相互干渉を作り出す、回折 (diffraction) や増大 (démultiplication) のプロセスによって絶えず支配されているように思われます。このように、語りの枝分かれと《変容》という2つの手法は一緒になって、1つのテキストを作り出しました。そのテキストは実に厳密に構成されていますが、同時に境界を定めるのが不可能なものとなり、その構成様式は読者の取るべき方向性を一貫して迷わせるように働いています。ここに認められるのは、迷路を支配している諸原則であり、こうした空間の中にあるさまざまな広間や分岐点は、無限に反復されているように思われます。またそこでは、すでに通ったことのある場所を散歩者がそれと認めることができぬまま、一度も見たことがない場所だと思ってしまうのです。つまり『ペルレスヴォース』を読む際に生まれてくる違和感にはまさしく、迷路に入ったときに感じるめまいが具現されているのです。それは出口のない空間という罫にかかるときに覚えるめまいです。めまいが感じられるのは、(迷路が開かれている以上) 空間が閉じられているからではなく、そこに踏みこむにつれて空間が錯綜し拡張していくかに見えるという恐るべき特徴を持っているからなのです。

### おわりに——「氾濫」の詩学

このように『グラアルの物語』の『続編』群は、もともになるテキストを完結させるよりは、それを完結させないために書かれるという特殊性を示しています。そのため、ジェラルール・ジュネットが提案した類型に、1つの重要なバリエーションを提供しています。現代の読者がこの「続編」群を読み終えた気持ちになれるとすれば——結局のところ、手にしている本を再び閉じるだけで充分なのですが——、「続編」群が見せる強硬手段は実のところ、このようなかたちでテキストの外へ出て行くことが、根本的

に語りのロジックに反することを明らかにしています。ある意味でこの特殊性は、中世文学自体に備わる特殊性から考えることも可能です。そもそも中世文学では、写本による《テキスト》は多様 (divers) で可動的 (mouvant) であり、筋書きを遡ったり先へ進めたりしながら、常に外へはみ出していくものです。それを行うのが口頭によるパフォーマンスであり、別の場所でも別のかたちでテキストに力を与え、テキストに命を吹きこんでいます。しかしながら「続編」群のケースでは特に、こうした特殊性は、作品群の持つ本質的に「物語」としての性格と関連づける必要があります。ここでは、作品群がかたちを与えている虚構世界が、作品群を本質的に超えてしまっているという幻想を与えるのに成功しています。『続編』群が未完であるのは、それが物語という虚構の領域に属していることの表明そのものなのです。物語という虚構はいつの時代でも、溢れ出ていくかたちで作られ、その氾濫は未完成、脱線あるいは度を越した動きという様態のもとで現れます。こうした氾濫 (débordement) の詩学という中世独自の特殊性は、『グラアルの物語』の『続編』群のケースでは、それが(先述した通り、「地上の楽園」に由来すると考えられる)虚構のテキストを、直接「聖書」と向き合わせているところに認められます。「グラアル」というのは、文学の虚構が創り出した聖遺物であり、アルベール・ポーフィレの言葉を使えば、《神の物語的な現れ》<sup>10)</sup>です。ところで、教会の教父たちは聖アウグスティヌス〔354～430年〕にならって、聖書のうちに《驚くべき深み(ミラ・プロフンディタス *mira profunditas*)》、つまり実現可能な読解を常に超えて行く能力を認めました。ここまで取りあげてきた「グラアル」をめぐるテキスト群では、物語がそもそも未完であ

---

10) 有名である(が疑わしくもある)この表現は、アルベール・ポーフィレによる(Albert Pauphilet, *Études sur la Queste del saint Graal attribuée à Gautier Map*, Paris, Champion, 1921, p. 25)。

ることは実のところ、常にこの《驚くべき深み》に程度の差はあれ正面から立ち向かっているということなのです。