

ギュンター・グラス、『猫と鼠』の小説技法

——罪を負った語り手の存在——

佐 藤 裕 子

グラスの叙事的作品に一貫してひとつの重要なテーマとなっているのは「語る」ということ、そして語ることへの努力である。ここでは『猫と鼠』の語り手ピレンツに照明を当て、作家がひとつの作品として解釈することを要求している『ダンツィヒ三部作』の解釈の手がかりとしてみたい。

ピレンツはかつての級友マールケの死に対する罪の意識をその動機として、自らの過去を克服するために告解としてこの物語を書いている。しかしこの語り手は一方では罪の意識から解放されるために書くことを余儀なくされながら、その語りの過程において事実を捏造し、忘却のポーズをとり、罪の湮滅のために物事を曖昧化しようと試みる。その語り手の意図は、本文中の繰り返し、発問、一度語ったことの否定という形をとって表われている。ピレンツに内在する罪の意識はまた、語り手に語るべき情報の選択を強い、その罪に直接的に関わる情報は極めて消極的に出来事の描写の中に混入されている。罪の湮滅を図る語り手の意図に反して、彼の犯行の可能性は、物語に表われた主人公マールケに対するピレンツの空間的位置関係の推移にも暗示されている。

ピレンツは自分がその密かな崇拜者であった少年時代の友、マールケのことを回想しながら、彼の記録者として物語を進めるが、同時に彼は物語の所々で自分がその語りの機能ゆえに作家によって創造された媒介に過ぎ

ないこと、背後で物語の糸を繰る存在を暗示し、そのことはさらに語り手の虚構性を強める結果となっている。この語り手と読者の間には信頼関係は成立しない。そしてその語りの不確実性は作家によって読者へ警告されているのである。

ピレンツの曖昧な語りは、彼の罪に関する多様な解釈の可能性を与えているが、彼の罪が何であるかを具体的に確言することは不可能であろう。そこには自らの罪を語りの曖昧さの中に隠そうとする語り手の意識が働いているからである。我々の前に明らかになるのは、「猫」（脅迫的世界）と「鼠」（マールケ）の間を往来し、猫に対する不安を感知し、鼠の傍らに立ちながらも常に犯行者の影を宿し、攻撃の可能性を秘め、そしておそらくは鼠の死に責を負ったピレンツの姿である。

友に対して自分が犯した罪の意識にさいなまれつつ事実への手掛かりを最少限にとどめながら消極的に語る「疑わしい語り手」の存在に注目することなしには、このノヴェレは単に思春期の少年達の成長の一過程を扱った叙情的な作品、あるいは1960年代初頭に世論を騒がせた、数箇所「猥褻描写」を含む問題小説と解釈されてしまうだろう。このことは、作家が『ダンツィッヒ三部作』に託した最も重要なテーマのひとつ、「過去との対峙」を見失うことにもつながるであろう。

『ダンツィッヒ三部作』の他の語り手達も、『犬の年』第一番目の語り手であるアムゼルを除いて、ピレンツ同様、罪を語りの動機としているが、やはりその過程において物事が曖昧化され、嘘がつかれ、語ること自体からの逃避が試みられる。彼らは記憶に刻印された過去の罪の意識ゆえに戦後の社会には適応できないアウトサイダーであり、自らの罪の意識の犠牲者である。

第三帝国の時代の暴力性や残虐性はグラスの描く小市民の日常の中に映し出されている。三部作の中で積み重ねられる死や罪の数々はその時代の現実であると共に、忘却という特権のもとに生きる戦後の人間達への作家

の警告でもある。作家は三部作を罪を負った語り手達に語らせることによって、第三帝国の時代を体現していた人間達の姿、国家社会主義を担っていた小市民階級の現実を浮かび上がらせることに成功している。そして物語の中で、あえて極めて個人的な罪を重ねていくことによって、作家は、罪が抽象化されること、そして抽象化により忘却され、意識から排除されることを避けている。

罪を負った語り手は、語ることによって自分自身の過去との対決に終止符を打つことができない。作家の中での問題意識の継続は三部作がすべて未完であること、また三部作の最後の語り手であるマテルンを現在形で語らせることによって明確に読者に提示されている。それと同時に、作家の語ること自体に対する意識の強さが物語を完結させることを阻んでいる。

グラスの語り手は観察者としての特徴を色濃く宿している。それは現実を見極め、感知し、その中に潜在するまだ認識されぬものを描き出してみせる作家の姿へとつながっている。語りを意識した作家の文学における自己表現の根本的な姿勢はアムゼルの言葉の中に表わされている。„Erzählt, Kinder, erzählt! … Laßt den Faden nicht abreißen, Kinder! Solange wir noch Geschichten erzählen, leben wir.“