



E. T. A. ホフマンの『くるみ割り人形とねずみの王様』における二重性の超克

土屋, 邦子

(Citation)

DA, 11:51-71

(Issue Date)

2015

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCOI)

<https://doi.org/10.24546/81009436>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/81009436>



E. T. A. ホフマンの『くるみ割り人形とねずみの王様』における二重性の超克

土屋 邦子

はじめに

E. T. A. ホフマン (Ernst Theodor Amadeus Hoffmann, 1776-1822) の重要な作品は、分身や変身のモチーフに代表されるように二重性と深い関わりを持っており、日常と非日常、市民と芸術家、感情と理性、正気と狂気、意識と無意識といった二世界を対立的に際立たせながら、幻想への迷妄と現実への覚醒を主題化したものが中心をなす。しかしホフマンが本来追い求めた作品世界は慢性的二元論 (chronischer Dualismus)¹ が支配する世界ではなく、『黄金の壺』にある表現によれば、意識をそちらに向けさえすれば見ることのできる「自然の総体と神聖な調和を遂げている」² 理想郷であったと考えられる。理想郷は詩人の魂の所有地であるが、³ それを求めて「どう表現してみても言葉の不足を感じいらいら」⁴ しながら「意味深く独創的に真に迫って語るのに思案に暮れた」⁵ という。

そこで、ホフマンは自身の作品にメルヒェンというレッテルを貼ることで、リアルなフィクションを構築することを試みたと思われる。自作のうち、彼自身がメルヒェンであると述べている作品は七編ある。『黄金の壺』*Der goldne Topf* (1814)、『王様の花嫁』*Die Königsbraut* (1818)、『ちび助ツアヘス』*Klein Zaches* (1819)、『蚤の親方』*Meister Floh* (1822) の四編はメルヒェンというサブタイトルを持っている。『くるみ割り人形とねずみの王様』*Nußknacker und Mausekönig* (1816) (以下『くるみ割り人形』と略記) と『見知らぬ子ども』*Das fremde Kind* (1817) の二編は彼によって『子どものメルヒェン』*Kinder-Märchen* (1816) として出版され、もう一編『ブランピラ王女』*Prinzessin Brambilla* (1821) については、自伝的発言の中でメルヒェンであると明言している。⁶

¹ ホフマンは自身の作品の中で慢性二元論を「固有の自我が真二つに分裂し、そのために自己の人格がもはや繋ぎとめられなくなる状態」であると説明している。E. T. A. Hoffmann: *Prinzessin Brambilla*. In: ders.: *Sämtliche Werke*. Frankfurt/M: Deutscher Klassiker Verlag, 1985, Bd. 3, S. 894. 以下この作品からの引用は *Prinzessin Brambilla* と略記する。

² E. T. A. Hoffmann: *Der goldne Topf*. In: ders.: *Sämtliche Werke*. Frankfurt/M: Deutscher Klassiker Verlag, 1992, Bd. 2/1, S. 290. 以下この作品からの引用は *Der goldne Topf* と略記する。

³ Ebd., S. 321.

⁴ Ebd., S. 316.

⁵ Ebd.

⁶ Hartmut Steinecke: *E. T. A. Hoffmann*. Stuttgart: Reclam, 1997, S. 144f. ただし『ブランピラ王

本論では、『ゼラーピオン同人集』*Die Serapions-Brüder* (1819) に所収されている『くるみ割り人形』を取り上げ、民衆メルヒェン⁷との相違点を念頭に置きながら二重性の超克がどのようになされているか分析する。

『くるみ割り人形』は、『黄金の壺』の発表直後に構想が練られ、『砂男』*Der Sandmann* (1815) とほぼ同時期に完成している。シュタイネッケによれば、本作品は無限を目指し幻想の王国へ飛翔する明るい狂気が主題となっている『カロ風幻想作品集』*Fantasiestücke in Callots Manier* (1814) から、人間の深淵に潜む不気味な狂気が底流をなす『夜景作品集』*Nachtstücke* (1817) への転換点となった重要な一編であるという。⁸ 『カロ風幻想作品集』に収められた『黄金の壺』のアンゼルスと、『夜景作品集』の第一作目を飾った『砂男』のナタナエルに注目すると、詩人となったアンゼルスは理想郷アトランティスで妄想世界の住人となってしまい、片やナタナエルは発狂し塔から墜落死する。前者は地上生活での葛藤の末、一種の救済として本人には自覚の無い狂人となり二度と地上には戻れない。後者は分裂した自我を現実世界で統合させようともがき苦しんだ果てに、唯一の救いとして死が待ち受けていた。この対照的な結末を補助線として『くるみ割り人形』では二重性がどのように超克されているのか。

ホフマン作品の二重性については、シュタイネッケやノイバウアが精神分析的観点、特に統合失調症 (Schizophrenie) との関連から解説を試みている。⁹ また、アニエラ・ヤッフエは分析心理学の手法を用いて深層心理学的な分析をおこなっている。¹⁰ しかし、ともに『くるみ割り人形』には触れていない。本論では、「遊び」に注目して年齢による子どもの世界観の違いを明らかにした発達心理学者ピアジェ (Jean Piaget, 1896-1980) の「発達段階説」¹¹ を援用して『くるみ割り人形』を考察する。と言うのは、そこでは人形を使った

女』には「ジャック・カロ風のカブリッチョ」というサブタイトルがつけられており、メルヒェンというには異論もある。

⁷ 本論では、民衆メルヒェンとはリュウティの名称と概念に倣い、グリム童話に代表される口承の中で長い時代を生き続けてきた民衆の物語 (Volksmärchen) とする。つまり、ナポレオン戦争を契機にドイツ人の国民意識が高まり、ドイツ人の精神の遺産を収集保存する目的で始められたものである。Max Lüthi: *Märchen. 7., durchgesehene und ergänzte Auflage*, Stuttgart: J. B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung, 1979, S. 5.

⁸ Hartmut Steinecke: *Die Kunst der Fantasie E. T. A. Hoffmanns Leben und Werk*. Frankfurt/M: Insel, 2004, S. 331.

⁹ Hartmut Steinecke: *E. T. A. Hoffmann*. Stuttgart: Reclam, 1997, S. 144f. Martin Neubauer: *Lektüreschlüssel. E. T. A. Hoffmann. Der goldne Topf*. Stuttgart: Reclam, 2005, S. 41f., 43.

¹⁰ Aniela Jaffé: *Bilder und Symbole aus E. T. A. Hoffmanns Märchen „Der goldne Topf“*. Einsiedeln: Daimon, 1990, S. 8.

¹¹ 遊びの観察から子どもの認知発達を論じたもので、今日もなお子どもの認知発達の重要

「ごっこ遊び」が重要な役割を果たしているからである。ピアジェによればミミクリの一種であるごっこ遊びは、子ども時代特有の現実から切り離され、自由にして保護された空間での一種の妄想であり、この妄想は健康な空想で神話に通じる深い象徴的な意味が内包されている。ピアジェは子どもの遊びは象徴遊びに尽きるとまで述べているが、以下ではこの観点からホフマン作品を読み解き、そこに込められたホフマンの子ども観を明らかにする。¹²

1. 『くるみ割り人形』における子どもの遊び

物語は、19世紀初頭の上流市民階級の居間から始まる。クリスマス・イヴ、シュタールバウム家の子どもたちはクリスマスプレゼントをわくわくしながら待っていた。末っ子のマリーと兄のフリッツは、ドロッセルマイヤーおじさんの作ってくれる精巧なからくり人形が大好きだった。テーブル一杯に広げられたさまざまな人形の中で、小さいが慎ましく立っている立派な男が目にとまりマリーのお気に入りになる。それは強力なバネ仕掛けの鋭い歯でくるみを割ることのできる人形だったが、やんちゃなフリッツが固い大きなくるみを噛ませたために歯が欠けてしまう。かわいそうに思ったマリーは、くるみ割り人形を優しくハンカチに包んで、おもちゃ置き場にしているガラス戸棚の一番いい場所に寝かせる。その夜、マリーはねずみ一族を引き連れて床の真っ暗な穴から出てきた七つの頭を持つ不気味なねずみの王様と、くるみ割り人形が闘う様子を見た。不利になったくるみ割り人形を助けたい一心で、思わず履いていた靴を投げた時ガラス戸棚が壊れ、マリーは右腕に怪我を負い失神する。朝になり、母や兄にその話をしても、夢を見ていたのだと一蹴され病気になる。数日後、人形を修理してくれたドロッセルマイヤーおじさんがやってきて「固いくるみのメルヒェン」を三夜にわたって語ってくれた。¹³ それは、ドロッセルマイ

な指針となっている。これに関しては第2章で詳述する。

¹² J. ピアジェ『遊びの心理学』大伴茂訳、黎明書房、1988年、208頁。

¹³ これは一種のペットサイドでのカウンセリングであるといえる。カウンセリングとはアメリカの心理学者ロジャース（C. R. Rogers, 1902-1987）によって提唱された心理相談で、クライアントの発言に対して一切の評価や判断を差し控え、受容的、許容的な雰囲気を作り、クライアントが自己洞察を深め人格的に成長して、精神的問題を克服するのを援助する精神療法である。（氏原寛他編集『心理臨床大辞典』培風館、1992年、1125頁。）また、マリーにとってこの人形遊びはプレイセラピーも兼ねている。（同上、370頁。）自分自身をありのままに表現する遊びは、それ自体自己治癒的な意味を持ち、大人の言語に変わるものとして、子どもは遊びによって象徴的に自己の内面を表現するのである。ここに遊びの治療的価値が認められ、自分のことを深く理解してもらえたと確信した時、不安は消え外界と内界の統合へと向かう。信頼できる大人（セラピスト、本作品ではドロッセルマイヤ

ヤーおじさんがねずみ捕り器を発明したために、くるみ割り人形がねずみ一族から恨まれ、呪いによって醜い姿に変えられたという話であった。秘密を知ったマリーは何もかも犠牲にする決心をし、フリッツから彼のお気に入りの人形のサーベルを調達してもらい、くるみ割り人形一味を勝利に導く。くるみ割り人形はお礼にマリーを人形の王国へ招待し、さらにお菓子の国の首都に案内する。ドロツセルマイヤーおじさんの甥でもあったくるみ割り人形は、実はお菓子の国の王であった。一年後に二人は結ばれ、メルヒェンはここでお終いとなる。

本作品は、家族の団欒を扱った家族小説の先駆的作品といわれているが、発表当初は大きな非難を浴びた。¹⁴ と言うのは、当時の身分制社会において経済的社会的悲慘さが現在よりはるかに強く子どもを直撃していたからである。シュタールバウム (Stahlbaum) 家のような鉄骨建築 (Stahlbau) の堅固な作りの家屋で、両親の深い愛情に護られた幸せな暮らしを味わえるのは、一部の上流市民の子どもだけであった。¹⁵ さらに、この作品には前近代的な核家族の役割分担の弊害、現代に見られる消費文明の裏面や宗教行事の形骸化への批判的な眼差しも見て取れる。¹⁶

フィリップ・アリエス (Philippe Ariés, 1914-1984) の『子どもの誕生』によると、幸福な存在としての子どもは 18 世紀にヨーロッパで生まれた新しい概念であるという。子どもが子どもでなくなるのは、乳歯と永久歯の生え変わる七歳頃で、この年齢は中世からすでに人間の発達における一つの区切りとされていた。¹⁷ その後、近代家族観の成立とともに、

一おじさん) が遊びの世界を保証し、子どもはそこで遊び尽くすのである。遊びの意図がどんなものであれ遊びが妨げられることは無く展開される。「遊びを演じ尽くす」ことは、子どもだけに許されている最も自然な自己治癒の方法である。ここで一番重要なことは「固いくるみのメルヒェン」が「一度にどっさりは体によくない。続きは明日じゃ」と三回に分けてなされたことである。と言うのは、相手の受容能力 (心身の回復度) を勘案しながら進めることが、カウンセリングの最も大事な基本姿勢とされているからである。

¹⁴ Vgl. Steinecke, a. a. O., S. 328.

¹⁵ Stahlbaum とは Stahl (鋼鉄) の (Baum) 木という意味である。ちなみに、家族という概念はドイツでは 1700 年頃初めて登場する。それは、ローマ法で定められた「ファミリア」の発展形態として、家父長の支配下にある家共同体全体を表現するものであった。1800 年頃になると、両親とまだ自立していない子どもから構成される共同体という近代の刻印を帯びてくる。(ハルダッハ=ピンケ『ドイツ/子どもの社会史』木村育代他訳、勁草書房、1995 年、25 頁。)

¹⁶ Vgl. Steinecke, a. a. O., S. 328.

¹⁷ アリエス『<子ども>の誕生』杉山光信他訳、みすず書房、1980 年、384 頁参照。ちなみに 18 世紀における法律上の子どもは一般に誕生から七歳までとされていた。

子どもは愛情、保護の対象とされるようになり、¹⁸ これは家族の温かさという感情面での新たな子どもの発見となる。さらに、19世紀初頭ロマン派の人々によって、神に最も近い存在として子どもを理想化する傾向が生まれた。つまり、失われた古きよき時代への思慕の念であるとともに、現実の生活環境を無視して、自分だけの素晴らしい世界を築きうる子どもの能力が再発見されたのである。¹⁹ ホフマンの多くの作品においては「四大原素（土、水、風、火）の聖なる一致をみる夢の理想郷」の象徴として「幼年期（die Kinderzeit）」が用いられ、また、彼が終生追い求めた理想の詩人だけが、そこに住むことが許されるという仕掛けになっている。その詩人とは子どものような心を持った人であり、『黄金の壺』には、天真爛漫で詩人のような心情（ein kindliches poetisches Gemüt）や無邪気な気持（kindische Lust）という表現が見られる。²⁰

ロジェ・カイヨワ（Roger Caillois, 1913-1978）は『遊びと人間』でホイジンガの理論を発展させ「遊びとは自由で、隔離された未確定の活動で創意が必要であり、非生産的であるが規則のある虚構の活動である」と論じ、「遊び」をその構造や質からアゴン、アレア、ミミクリ、イリックスの4種類に分類した。彼の提唱するミミクリ（真似て演じて遊ぶ）に属するものが本論で取り上げる「ごっこ遊び」である。1960年、ピアジェは「ごっこ遊び」について「子どもの空想は既存の価値観に縛られないため、時には大人が想像すらしないものにまで変身する。幼児期の遊びは象徴遊びであるごっこ遊びであり、それは模倣と想像を通じて、虚構を演じる遊びに尽きる」²¹と述べ、さらに「ごっこ遊びはただの模倣ではなく、民俗学的な観点からは祭りや儀式のさまざまな様式に形を変えて受け継がれており、文化的な表象の雛形である」と言明している。そして、幼児期の社会性の欠如を自己中心性の概念で示し、アニミズム的な幼児期独特の世界観を詳らかにした。²² 彼によると、ごっこ遊びが見られる年齢は二歳から七歳頃で、基本的に直感から言語的志向への段階であるが、ホフマンの『くるみ割り人形』も七歳の少女マリーの見た夢と空想で展開されている。²³ ごっこ遊びの初期に見られるのが人形遊びで、そのプロセスは『くるみ割り人形』

¹⁸ 同上、386頁参照。

¹⁹ 同上。

²⁰ *Der goldne Topf*, a. a. O., S. 291 und S. 319.

²¹ 「子どもの遊びは、最初は感覚運動的同化であり、自己中心的であるが次第に象徴的対象となり、無意識的象徴性として継続される。象徴は表象を構成するための準備といえ、自由同化は創造的想像となる」。(ピアジェ、前掲書、147頁。)

²² 同上。

²³ 作品の登場人物に年齢が明記されているのはマリーだけであり、それも「やつと七歳になったばかり（sie war eben erst sieben Jahr alt worden）」と七歳が強調されている。

でも踏襲されている。マリーはまず怪我をしたくるみ割り人形と一対一の人形遊びをする。次に人形を介抱するお母さんごっこを経て、兄のフリッツと組んで人形の兵士を操る戦争ごっこへと発展する。²⁴ また、ピアジェは多くの子どもの夢の観察から、夢は願望充足であるとしたフロイトと違って「子どもの夢は象徴遊びに密接に関係しており、夢に見たことを信じるだけでなく誰もが同じ時に同じ夢を見たと思う」指摘は特に重要である。²⁵

『くるみ割り人形』に描かれた子どもたちに注目すると、分別をわきまえた小さな大人として登場する歳の離れた姉のルーゼは、一度もマリーやフリッツの遊びに参加していない。彼女には母の口調を真似て、いたずらの過ぎるフリッツやマリーをたしなめたり、母に代わってお茶の支度をしたりする役目が与えられている。一方、歳の近いフリッツは、マリーの語るくるみ割り人形とねずみ一族の戦闘の話を、母や姉と同じように最初は「そんなのうそだ」²⁶と醒めた発言をする。しかし、苦戦を強いられたくるみ割り人形を助けるために苦悩するマリーを見て、彼のお気に入りハンガリー軽騎兵のサーベルを貸してやり勝利に導く。マリーの妄想や夢の戦闘話に、彼もいつの間にか巻き込まれ戦争ごっこに熱中してしまうのである。この振る舞いはフリッツの精神的発達が、ルーゼほどには成熟していないことを語っており、彼がまだ子どもの心を失っていない証として、年齢による子どもの世界感の違いがストーリーの展開に上手く組み込まれていることが分かる。つまり、『くるみ割り人形』は、ピアジェが『発達段階説』で指摘した「子どもは自己と他者との区別が弱く主観と客観が未分化で、自分の心の中で考えたことを客観的存在と混同すること」や、²⁷「ものの名前がそのものの物質的性質の一部であると感じ、ものはすべて生きていて意識のある存在であると考え、動物やおもちゃに名前を与え自己と同格である

E.T.A.Hoffmann: *Nußknacker und Mausekönig*. In: ders.: *Sämtliche Werke in sechs Bänden*. Hrsg. von Hartmut Steinecke und Segebrecht. Frankfurt/M: Deutscher Klassiker Verlag, 1993, Bd. 3, S. 241. 以下この作品からの引用は *Nußknacker und Mausekönig* と略記する。約 150 年後のピアジェの論考に鑑みて、この年齢設定にもホフマンの対象選びの力量が見て取れる。

²⁴ 同上。

²⁵ ピアジェはさらに「象徴することで、やがて記号なども使えるようになりそれは知識の習得の土台となる。人形遊びのような一人遊びであったものが並行遊びとなり、役割遊びへと繋がっていき、象徴を共有して他者との関係作りを学習し人間関係の基礎を作っていく」(同上)と述べている。

²⁶ *Nußknacker und Mausekönig*, S. 284.

²⁷ ピアジェ、前掲書、146-147 頁参照。子どもの自己中心性について「その特徴は支離滅裂(整合性の欠如)と衝動性に明らかであり、それは身体的、社会的環境との直覚的交渉を創造し、模倣や暗示性と同じように生き物であることの「心象」の源泉である」と述べている。同頁参照。原著のタイトルは『児童の象徴形成』であり、『遊びの心理学』は大友茂による日本語訳のタイトルである。

と思ひ擬人化して遊ぶ姿」²⁸ に見て取れる子ども期特有の世界感が前提となっているのである。

2. 「くるみ割り人形」と「ねずみ」の組み合わせ

このような意味で、物語の中核をなすごっこ遊びは特に重要であり、独創性と全体性を持った自分だけの素晴らしい世界を築きうる子どもの想像力を遊びに還元したからこそ、複雑で支離滅裂で自由奔放な幻想世界の表象が可能になったと考えられる。その世界は大人になれば創造的瞬間にしか回生できない世界なのである。この文脈からタイトルの「くるみ割り人形」と「ねずみ」にはどのような意味が付与されているのかを考えると、子どもと並んでもう一点『くるみ割り人形』で注目すべきなのは、歯でかじられるシーンが頻繁に出てくることである。くるみ割り人形の戦闘相手にねずみが選ばれ、両者に共通する歯で噛み砕く、歯でかじる場面が作品にホラー的な不気味さと滑稽さを生んでいるだけでなく、作品全体を貫く太い柱の役割を果たしている。このことは、ホフマンが「どうしたら生き活きとした想像力豊かな子どもたちを感動させ、純粹無垢な魂に訴えられるか」に腐心し、「彼ら小さな芸術審判者に応えようとして、崖っぷちから谷底へ転落しそうな思いで構想に創意工夫を凝らし表現描写に心を砕いた」ことと重なる。²⁹

ねずみ (Maus) と歯にはどのような意味が込められているのだろうか。民衆童話では小動物は援助するものとして登場することが多いが、本作品では害をなすだけではなく敵対する存在として登場する。ねずみはその小さな身体にもかかわらず (あるいはそれゆえに) 民衆信仰において古来より重要な役割を担ってきた。目にも留まらぬ素早い動きが、死に際に魂が肉体を離れる様子を連想させるため、ねずみには死者の魂が乗り移るとされた。

²⁸ 乳児の自己認識の発達については、1936年の国際精神分析学会でフランスの精神分析学者ラカン (Jacques Lacan, 1901-1981) が、フロイトのリビドー理論とソシュールの構造言語学理論を結合させて鏡像段階論という新しい概念を発表した。乳児は欲動に翻弄され、身体が寸断されているが、生後六ヶ月頃から始まる鏡像段階において、他者像を通じて自己の身体を統括するイメージ (自我) を持つようになる。さらに、自我は他者像を経て形成されるため真の主体を疎外するものであるとして、想像界 (投影と同一化が行われるイメージの次元) から象徴界 (言語活動で分節されるシンボルの次元) に移り、言語という象徴界をもって描き出そうとするものを現実界 (直接体験できないカオスの次元) と呼んだ。「他者の欲望」に接近することこそが自己に接近する近道であるとしたのである。これは「ピアジェの発達段階説」を言語の持つ意味という観点から解釈し直したものと見え、想像界、象徴界、現実界の概念はピアジェの子どもの遊びの発達理論に重なると考えられる。福原泰平『ラカン 鏡像段階』講談社、2005年、56-58頁参照。

²⁹ *Nußknacker und Mausekönig*, S. 309.

また、夢を見ている人の魂がねずみの姿をとって身体から抜け出し彷徨った後に再び戻ってくるともいわれている。³⁰ ドイツ語には「ねずみを取る (mausen)」という表現がすでに中高ドイツ語の時代からあり「盗む」の意味で用いられ、さらに冗談めかして相手を罵るのに「ねずみ (Mäusele) に食われてしまえ」という言い回しがあり、強い呪詛の含みを持った言葉であった。³¹ 人間の蓄えた食料を食い荒らすことや、伝染病を媒介する事実から、人間に敵対する力や恐るべき悪霊を象徴する小動物と見なされるようになった。³² このようなねずみの持つ多彩なイメージが、主人公マリーを発狂寸前まで追い詰めるシーンで決定的な機能を発揮している。さらに、歯はしばしば生命力生殖を表すシンボルとされ、³³ ドイツ語で「歯 (der Zahn)」は俗に少女、フィアンセなどを意味する。³⁴

3. 慢性二元論という病—二重性の超克と子どもの遊び

本章では『くるみ割り人形』と分かち難く結びついている『黄金の壺』、および『砂男』との比較を介して、二重性の超克がどのようになされているか論証する。本論で扱う二重性とは、根本的に矛盾相対立し異質的に乖離した世界とする。『黄金の壺』は、ホフマン自身が終生の最高傑作だと自負していた作品で、幻想と現実を結びつけるという離れ業をやったのけたと賞賛された。³⁵ 片や『砂男』も『夜景作品集』の第一作目を飾った作品で、フロイトやカイザーなど多くの研究者の注目を集めた代表作である。³⁶

3-1. メタファーとしての「子ども期」—『黄金の壺』に見る理想郷アトランティス

『黄金の壺』の主人公、大学生アンゼルスは昇天祭の日の午後、りんご売りの老婆と

³⁰ ハンス・ビーダーマン『図説 世界シンボル事典』藤代幸一監修、八坂書房、2007年、321-323頁参照。

³¹ 同参照。mausen には他動詞として盗む (stehlen)、自動詞として猫がねずみを取るや性的結びつき (koitieren) の意味を持つ。

³² 深層心理学でも「夢に現れるねずみは、知らぬ間にすべてを齧り尽くすことからネガティブなイメージが定着し、群れを成して現れるねずみは、内なる魂を分裂し命の貯蔵庫を貪欲に食い荒らすもの」とされている。同頁参照。

³³ 古代の民衆信仰において、歯は「神秘的な意味」を持つものであった。例えば、古代ギリシャには「テーベ市の建設者とされるカドモスが自ら退治した竜の歯を地面に撒くと、そこから武装した男たちが生まれ出てきた」という伝説もある。(同、310頁。)

³⁴ 同頁参照。

³⁵ *Nußknacker und Mausekönig*, S. 309.

³⁶ たとえばフロイトの「不気味なもの」*Das Unheimliche* (1919) やカイザーの『絵画と文学におけるグロテスクなもの』*Das Grotteske: Seine Gestaltung in Malerei und Dichtung* (1957) はともにホフマンの作品を用いて持論を展開している。

ひと悶着を起こした後、エルベ川の岸でクリスタルのすばらしい三和音に心を奪われ、川面で金緑に光る蛇のゼルペンティーナに恋をしてしまう。その後、文書管理役リントホルストに筆写の仕事を頼まれるが、その中身は火の精一族の系譜物語でフォスフォルス神話というものであった。火の精（ザラマンダー）の末裔がリントホルストであり、ゼルペンティーナは彼と緑の蛇の間に生まれた娘であることを知る。りんご売りの老婆は、実は火の精の太古からの宿敵である地霊族の魔女（ラウエリン）で、教頭の娘ヴェロニカの乳母リーゼばあやでもあった。リーゼはヴェロニカとアンゼルムスを結び付けようと企みリントホルスト一族に壮絶な闘いを挑む。リントホルストはこの死闘に勝利を収める。筆写を完璧にやり終えたアンゼルムスは、詩人となりゼルペンティーナとの結婚も許され、火の精一族に伝わる黄金の壺を携えて、詩人だけが住むことのできる夢の国アトランティスに向かう。

『黄金の壺』では異類婚の相手として蛇が選ばれ、幻想世界の住人たち（ゼルペンティーナ、ザラマンダー、ラウエリン）の由来はフォスフォラス神話で語られる。『くるみ割り人形』では蛇の代わりに結婚相手になるみ割り人形が、敵対する地霊族に対するものとして床下からぞろぞろ出てくるねずみが、「フォスフォルス神話」の代わりに「固いくるみのメルヒェン」が挿入され、くるみ割り人形がどうして醜くなったかを説明している。両作品とも、ふた手に分かれて死闘が繰り広げられるが主人公側が勝利を収め、それぞれのカップルは結ばれ、理想郷アトランティスに、片や人形とお菓子の王国に旅立つ。特徴的な類似点は、幻聴が幻想世界への入り口になっていることである。『黄金の壺』から見てみよう。

Zwischendurch-zwischenein-zwischen Zweigen, zwischen schwellenden Blüten, schwingen, schlängeln, schlingen wir uns Schwesterlein-Schwesterlein, schwinde dich im Schimmer-schnell, schnell herauf-herab-Abendsonne schießt Strahlen, zischelt der Abendwind-raschelt der Tau-Blüten singen-rühren wir Zünglein, singen wir mit Blüten und Zweigen-Sterne bald glänzen-müssen herab-zwischen durch, zwischenein schlängeln, schlingen, schwingen wir uns Schwsterlein.³⁷ (■は引用者による)

通り抜けて—その間へ—枝の間を、咲いて膨らんだ花の間を揺らして進みましょう、くねって、絡んで進みましょう、可愛い妹よ、可愛い妹よ、そら、光りの中で体を揺すって—早く早く上がって降りて—夕日が射す、夕風がささやき—露がこぼれる—花

³⁷ *Der goldne Topf*, S. 233.

が歌う一舌を動かして、花や枝と一緒に歌いましょうーやがて星が流れるーそら、降りてーそこを通り抜けて、その間へくねって、絡んで揺らしましょう、可愛い妹よ。

リズムカルな呪文のようなつぶやきである。sch, schl という音が何度も繰返され、ささやくように響いてきて、蛇がしゅるしゅる (schl, schl) と茂みを潜り抜けていく音に、またしゅっしゅっ (sch, sch) と細長い舌を、半円を描きながら素早く出したり引っこめたりする音に似ている。意識的に織り込まれた sch, schl という音が茂みを這い回り、舌で歌うような蛇の様子を鮮明に浮かび上がらせると同時に、蛇 (Schlange) の頭文字 S と重なりゼルペンティナーの蛇性が強調されている。³⁸ アンゼルスがにわたこの茂みで聞いた sch, schl, zw といった子音結合を多く含む音の響きが幻覚を誘発して、ゼルペンティナーへの愛を掻き立てられ妄想の虜になるという仕掛けが見て取れる。しかも S という形はまさしく蛇がくねっているように見える。同じ手法は『くるみ割り人形』でも頻用されている。

Mit einem mal erhob sich jetzt Nußknacker, warf die Decke weit von sich und sprang mit beiden Füßen zugleich aus dem Bette, indem er laut rief Knack-Knack-Knack -dummes Mausepack-dummer toller Shnack-Musepack-Knack-Knack Mausepack-Krick und Krack-wahrer Schnack.³⁹

その時、今度は突然くるみ割り人形が、がっばと立ち上がり毛布を遠くに放り投げ、同時にベッドから両足を揃えてびよんと飛び出すと、大声に叫びたてた。「クナックークナックークナックー愚かなねずみのならずものどもー愚かでおばかなたわ語ークナックークナックーねずみ野郎どもークリックにクナックー大ばかなセンス」

この引用では、k を含んだ単語が繰り返し用いられている。k の持つ物体の壊れる物理的で即物的な歯切れのよい響き (カリッという固いものを噛んだときにする音) が強調されており、さらに無声音である破裂音が語りに軽快で心地よい活き活きとしたテンポとリズムを生んでいることが分かる。k という綴りは見た目も固そうである。子供向けであることを考慮し、原題の Nußknacker の k を意識して、ホフマンが本作でも『黄金の壺』で手ごたえを得た手法を転用していることが分かる。⁴⁰ 幼い子どもは、リズムをつけて歌うように繰

³⁸ 田守佐知「E. T. A. ホフマンの『黄金の壺』の幻想世界について」、関西学院大学人文学会編『人文論究』第48巻、第2号、1998年、182-193頁所収、185-186頁参照。

³⁹ Nußknacker und Mausekönig, S. 256.

⁴⁰ Ebd., S. 309. 『ゼラーピオン同人集』の枠物語を構成する作家たちの虚構の議論の中で、

り返えられる言葉遊びを好み、全身でキャッキョと声を立てて喜ぶ情景が目に見え。⁴¹

さらに、本作品にも豊かなオノマトペが多用されており、たとえば、Uhr, Uhre, Uhre, Uhren と時計に呼びかけ、時刻を告げる音 *purr purr-pum pum* が二度繰返され、*trott-trott-hopp-hopp* とねずみが歩き回って、ついに全群が *hott-hott-trott-trott* と戦闘体勢に入り、突然走り出すシーンに見て取ることができる。⁴² 目新しいものに興奮してはしゃぐ子どもたちの息遣いや肉声が聞こえてきそうである。

また、非現実的な室内描写も類似点として挙げることができる。『黄金の壺』では、アンゼルスが小さなガラス瓶に閉じ込められたり、リントホルストがポンス酒の鉢に潜んだり、老婆が古いコーヒー沸かし器に隠れているシーンがある。『くるみ割り人形』では、この手法がさらに進化発展を遂げている。一例を見てみよう。

マリーは戸棚を閉めて寝室に行こうとした。とーほら、お聞き、子ども達たち！ーひそひそーと耳打ちしたり、ささやいたり、衣ずれをさせたりする物音が、暖炉の裏、椅子のかけ、戸棚の裏と、そこら中にざわつき始めたのさ。そのうち壁掛け時計のぶつぶつと音だんだん声高になり、そのくせ時鐘はちっとも打ってないのだった。見れば、壁掛け時計の上に止まった大きな金箔塗りのふくろうが、時計にすっかりかぶさるほど翼をばさりと垂らし、ひん曲がった嘴ごといやらしい猫面を突き出しているではないか。⁴³

本来なら聞こえるはずの無い物音が誘発されて、妄想世界にトリップし、命の無いはずの

『くるみ割り人形』は複雑すぎて子どものメールヒェンに相応しくない」という意見に、ホフマンは登場人物の口を借りて「友人のメールヒェンに『黄金の壺』というのがあるが、芸術審判官の法廷でかなり情状酌量されている」と控えめに反論して「メールヒェンの条件は純粹無垢であり、優しく即興演奏をする音楽みたいに魂を縛り付けてしまい、苦い後味を残さず、後で鳴り響くものでなくては」と、語りにおける音の役割や、リズムとテンポの重要性を強調している。

⁴¹ ちなみに、Knack はポキッ、パリッ と音を立てて割れたり折れたりするときの音を表す。knacken は自動詞としてはポキッ、パリッ と音を立てて割れたり折れたりすること、他動詞としては中身を出すために殻などをバチッと割ったり、無理にこじ開けたりする意味がある。Knacker は気難しく欲の深い人、Nußknacker は厳密には「くるみ割り器」を指すが、日本では作品の内容から考えられたものと思われるが「くるみ割り人形」という訳が定着している。

⁴² *Nußknacker und Mausekönig*, S. 254f. 他に *Hink und Honk, Honk und Hank, Pak und Pik, Pik und Pak* (S. 264) や *hi hi, pi pi, quiek quiek* (S. 288) など枚挙に遑がない。

⁴³ *Ebd.*, S. 254.

ものがまるで生き物のように話したり歌ったりして動き出す。『黄金の壺』では視覚による現実にはあり得ないような室内描写だけだったものが、『くるみ割り人形』では聴覚も動員され妄想への入口として使われていることが分かる。

『くるみ割り人形』においては、幻想と現実の境界線上にはいつもドロッセルマイアーおじさんがいる。マリーの話を父は「馬鹿な」と一蹴し、母は「この子はすごい空想屋さんだから激しい創傷熱の生んだ夢ですわ」⁴⁴と無視するが、おじさんはマリーを膝に抱き上げ真顔で聞いてくれる。それどころか、ねずみの王様に迫害を受けている哀れな奇形のくるみ割り人形の面倒を見てあげるつもりなら「くよくよし過ぎだね。だって私じゃなくて一きみなんだ、きみだけが彼を救えるんだよ。しっかりして、あくまでも忠誠を守りたまえ」⁴⁵と優しく論しマリーの妄想に付き合ってくれる。彼によって、絶対的な寛容と受容が保証されているマリーは、現実への覚醒もまた彼に助けてもらい、精神の危機や自己分裂に陥ることのない仕組みが用意されているため、現実との関係は破壊されない。また、読者にも「人形相手の子どもの空想だから」という安心があるので違和感を覚えることすらない。

片や『黄金の壺』では最後の夜話で、子どものような心をもった詩人の魂の所有地は、想像するだけで決してたどり着けない空想の場所であると言明されているにもかかわらず、アンゼルスはその虚構空間へ行ってしまう。それゆえ、語り手の私は「みすばらしい俗世の雑事に悩まされ激しい痛苦で胸をえぐられ、引き裂かれるような気分になる」。⁴⁶ アンゼルスは、現実と幻想の宥和も融合も統合もできず二重性の超克も果しえない。作者には彼を一種の多幸症 (Euphorie)⁴⁷ にして物語を閉じるしか選択肢がなかったように思えるが、その一方で、彼は孤児という設定になっており、地上に彼を引き止めておく柵はなく、時間とともに現実から遊離していったとも読める。リーゼばあやの「ヴェロニカと結婚させる」という企みは、アンゼルスを現実引き止めておく最後の強硬手段であった。

昇天祭の日の午後ちょうど3時の現実時間から出発した幻想的フィクションは、最後にイマジネーションの限界を露呈する。「近代のおとぎ話 (Ein Märchen aus der neuen Zeit)」というサブタイトルをもち、ハッピーエンドで終わってはいるものの二重性の超克には至っていない。アンゼルスは、ありとあらゆる存在の二重性を排除し抑圧するポエジーの

⁴⁴ Ebd., S. 284.

⁴⁵ Ebd.

⁴⁶ *Der goldne Topf*, S. 321.

⁴⁷ 精神医学の専門用語で、いつも爽快な気分にいる上機嫌とか陶酔状態の人のことをいう。前頭葉の腫瘍、アルコール依存症、老年性痴呆などの人に見られる症状で、現実から遊離した病的な、内容の無い好機嫌さを指す。

具現者になると同時に、現実世界とのつながりを失い、彼そのものが、読み手に現実と非現実という二重性をより明確に意識させる存在であることを露呈してしまうのである。しかし、このような解釈は、詩的桃源郷の女神ゼルペンティーナとの官能の陶酔に酔う彼には、ナンセンスと言える。それは、ホフマン自身の言によれば、後年発表した『ブランビラ王女』の前口上で述べられているように「作者がこれまで世に出した代物は、束の間のお楽しみに御用立て下されとばかり他愛も無く差し出した戯言 [...], 物事をしかつめらしく深刻に取りたがる手合い向きの本ではない」⁴⁸ からである。

地上における絶対的保護者も伴走者も持てなかったアンゼルスは、子どものような心を持った詩人となり理想郷アトランティスへ行き物語りは幕となる。

3-2. 「子ども期」の原光景 (Urszenen) - 『砂男』というトラウマ

『くるみ割り人形』と同時期に執筆された『砂男』は、おとぎ話『砂男』にまつわる不幸な幼児体験に端を発する短編である。主人公ナタナエルの心理ドラマのすべてを象徴する望遠鏡を行商人から無理に買わされ、それで木製の自動人形オリンピアへの恋が始まり、発狂の引き金となる目玉を抉り取るシーンが身の破滅をもたらす。『くるみ割り人形』との最大の共通点は、恋の相手が木製の人形であることである。

『砂男』では夕食後、夜毎子どもたちは父の部屋に集まり不思議な物語を聞かせてもらっていた。そこにはシュタールバウム家の子どもと同じように、ピーダーマイヤーの幸せな暮らしがあった。しかし、それも父の友人と称する不気味な客が訪ねてくるまでであった。父の部屋は一変して錬金術の実験室となり、人間の頭らしきものが製造されていた。それを盗み見たナタナエルは、手足をもぎ取られさらに目玉まで抉り抜かれそうになった。この体験は父への信頼感を打ち砕いただけではなく、すべてのものに対する基本的信頼関係を失くし、彼は人格の基底欠損に陥る。⁴⁹ その後、大学生になった彼は、物理学の教授

⁴⁸ *Prinzessin Brambilla*, S. 769.

⁴⁹ 基底欠損とは1950年代バルント(M. Balint, 1896-1970)によって提唱された概念である。個体形成の最初期段階における生理、心理的欲求と供給される物質的、心理的な保護や配慮の決定的な落差により引き起こされるコミュニケーション障害で、原始的二人関係しか成立せず、成人言語による伝達が不可能な状態を言う。(氏原、前掲書、943頁参照。)基本的信頼関係とは、エリクソン(E. H. Erikson, 1902-1994)が人格理解の集大成「ライフサイクル論」の中で述べた理論である。それは、母子の授乳などに見られる身体レベルの持続的な相互関係と心理的な結びつきの積み重ねによって形成され、精神発達の基礎をなすもので、例えば母子一体的状態などをいう。持続するスキンシップと心理的な結びつき(アタッチメント・愛着)を基礎にして無意識のうちに培われ、その後の人格形成の基盤となり、根源的な生の安心感の基本となるものである(同上、1074頁参照)。

が20年かけて作り上げた自動人形オリンピアに恋をする。望遠鏡で見初め、故郷の婚約者クララのことも忘れて毎日彼女の元に通い詰めるのだった。プロポーズに訪れたある日、幼少期にナタナエルが体験した父の部屋での出来事と全く同じシーンを目の当たりにする。オリンピアの手足がばらばらにもぎ取られ、眼窩は窪みだけとなりふたつの目玉は血まみれになって転がっていた。ナタナエルは発狂し精神病院に長期入院する。

関節をばらばらにするというフレーズは『くるみ割り人形』においても「ピリルパート王女を巧みに分解し振じて外す (abschrauben)」というくだりに見られるが、⁵⁰ このシーンでは読み手に恐怖心を起こさせない。ドロッセルマイヤーの「面白いお話をしてあげよう」という前置きがあるためであり、同じ手法を用いても描かれる世界は全く違う。

『砂男』では視覚が重要な機能を担っていたが、『くるみ割り人形』ではドロッセルマイヤーおじさんが、片目に黒い大きな眼帯をして登場することからも分かるように、目にまつわる不気味なシーンが、歯でかじるというモチーフにシフトされ、この行為が本作品ではホラー的な要素の骨格をなしている。また、物語もくるみ割り人形の歯が壊れるところから佳境に入り、以後、歯の描写が頻繁に出てくる。たとえば「七つの首を持つねずみの王様の十四の目玉を、全部私がすぐに抉り抜かなかったから [...]」⁵¹ に続く不気味なシーンである。

Eiskalt **tupfte** es auf ihrem Arm hin und her, und rau und ekelhaft legte es sich an ihre Wange, und **piepte** und **quiekte** ihr ins Ohr. Der abscheuliche Mausekönig saß auf ihrer Schulter, und blutrot geiferte er aus den sieben geöffneten Rachen, und mit den Zähnen **knatternd** und **knirschend**, **zischte** er der vor Grauen und Schreck erstarren Marie ins Ohr.⁵²

腕の上をぞつとするように**びたびた**叩くものがあり、頬に何かが、ざらつと荒っぽくのしかかる気配がして、耳元に**ビィビィキィキィ**鳴き声がする。—おぞましいねずみの王様が肩の上において、パッキリと開けた七つの口から血のように赤い涎を垂らし、**バリバリ**、**ギチギチ**といやな歯軋りをしながら、恐怖と衝撃のあまり金縛りになってい

⁵⁰ *Nußknacker und Mausekönig*, S. 273.

⁵¹ 阿部謹也は次のように述べている。「中世社会の人々にとって3と7が重要な意味をもつ数であった。とくに7という数は中世社会の基本となる数で人々の生活は7つの遊星によって規定され、彼らの生涯は星の運命のもとにあった」として、学芸やキリスト教の秘蹟、身分階級やケルン大聖堂の高さや幅にいたるまでさまざまな例を挙げている。ドイツ語の慣用表現では「邪悪な7 (böse Sieben)」といえは占星術の不吉な星位と結び付けられているという。(阿部謹也『阿部謹也 第1巻』筑摩書房、1999年、483頁。)

⁵² *Nußknacker und Mausekönig*, S. 287f.

るマリーの耳元に、**シューシュー**とささやいた。

「ねずみの王様の七つの口から血のような赤い涎」や「齒軋り」はホラー的な不気味さを想起させる表現である。が、使用されている動詞が示すように、リズムカルなオノマトペ的表象が現実味を削ぎ一種のパロディーの様相を示し、恐怖より滑稽さを感じさせるものとなっている。子どもへの配慮だけでなく、遊びの本質にある緊張と弛緩の二元性と⁵³ リズムカルな描写が生む効果が見て取れる。遊びは本質的に秩序と緊張を強いる一方、動き、楽しさ、無我夢中という精神の解放や弛緩で満たされている。つまり、遊びの本来の要素は緊張と歓喜の感情にあり、それは「ありきたり」とは違うものやことで熱狂と解放をもたらす。

ところで、女の子は先ず一番身近な母親を真似て人形相手にお母さんごっこをするが、しばらくすると花嫁ごっこに興味を示し、王子様の出現を待つ遊びへと発展していく。そのプロセスがよく表れている場面を見てみよう。

「動けなくても言葉ではあたしと話せなくとも、ドロツセルマイヤー君、あたしには分かっているわ。あなたとは気持ちに通じるのよ」。くるみ割り人形は依然として無言のまま動かなかった。けれどマリーはガラス戸棚の中にかすかな息吹が通い、ガラスが聞こえるか聞こえないほどのすばらしい音色を立てたような気がした。まるで小さな鐘の音が歌っているようだった。「マリア（マリー）、小さなわが守護天使—私をそなたに捧げます—氷のような戦慄が走ったが、同時にマリーはある奇妙な快感を覚えるのだった。⁵⁴

これは、子どもが人形と遊ぶ時にしばしば見られる感覚で、人形遊びにおいて日々の葛藤をほぐし、満たされない願望を解放して、自分の生活を象徴的に再生していく様子が描写されている。つまり、遊び相手の人形は、感情移入することのできる一対一の関係であり、マリーはくるみ割り人形との遊びの中で、官能的な戦慄、目眩、感乱の快感を味わい、虚

⁵³ ホイジンガは遊びの本質について次のように述べている。「古代人の自然や生活についての経験は、はじめはまだ「表現」を得ず、ただ「感動に打たれた状態」として出現し、彼らは、ちょうど子どもや動物が感動に打たれた状態で遊ぶように遊んでいた」。(ヨハン・ホイジンガ『ホイジンガ選集 1 文化のもつ遊びの要素についてのある定義づけの試み』里見元一郎訳、河出書房、1989年、56-57頁。)

⁵⁴ *Nußknacker und Mausekönig*, S. 283.

脱、超脱状態に襲われるが、そのことを楽しんでいるのである。⁵⁵

次に、この作品で際立っているのは「手当てをしてやる」、「抱きしめたい」というスキンシップを重視した表現が多く見られることである。「人形が、もとはと言えば上級裁判所顧問官の甥のドロツセルマイヤー青年と分かって以来、マリーはもう腕に取り上げることも、抱きしめてキスをしたりすることもしなかった。いや、何だか恥ずかしくてもう触れることさえできなかつたのである。今はとても大事そうに柵から手に取って首の血痕をハンカチでこすってきれいにし始めた。すると突然、かわいいくるみ割り人形がマリーの手の中で暖かくなり動き始めたような気がした」⁵⁶ というシーンには、くるみ割り人形との身体接触を通じてマリーの思いが募っていく情景が描かれており、それはアンゼルスとゼンペルティーナ、オリンピアとナタナエルの恋愛感情に近いものだと言える。マリーとの皮膚接触を通じて人形に血が通い、命が宿った瞬間である。くるみ割り人形は、面倒を見てあげる対象から恋の相手に格上げされ、このマリーの恥じらいの描写は、七歳の少女から乙女への成長を暗示していると理解できる。

最後にマリーが妄想から覚醒するシーンを見ておきたい。「ブルループフッ！—とマリーは途方もない上空から落ちてきた。—ドーンときた！—しかし同時に目が覚めて、マリーは自分のベッドにいた」そして「よくもこんなに長く寝ていられるわね、朝食はもうとっくから、そこに置いてあるわよ！」⁵⁷ というママの声でマリーは現実に戻る。人形の王国やお菓子の首都の話をする「そんなの全部夢だ」と一蹴されたマリーは、証拠にねずみの王様からもらった七つの王冠を見せたが、パパに嘘つきと厳しく叱責された。そこへ、ドロツセルマイヤーおじさんが現れて「その王冠は私が二歳のお誕生日のプレゼントに贈ったものだよ」⁵⁸ と言う。彼は、マリーをもうこれ以上妄想の虜にしていたら危険だと察知し、空想世界へ暴走する彼女を現実の世界へ強制的に引き戻したのだ。「時計はもうみんな正しく動くようになったから、さあ子どもたち今からはちゃんとしたお遊びをしようね」⁵⁹、つまり「夢の国でのお遊びはもうこれでお終い。今からは、現実の世界のお遊びを始めよ

⁵⁵ カイヨワは「ミミクリの一種であるごっこ遊びは、絶え間の無い創作であり、道具立てや人為的な仕掛けによって生み出された幻覚に身をゆだね、現実より以上に現実的な現実を味わい、それは、時にはエクスタシーの絶頂において、意識のパニックと催眠状態に陥らせるものである」と言う。しかも「これは他に還元不可能な根源的、本質的衝動であり、時には身体にも影響を及ぼすものである」と述べている。その証拠にマリーは病気になるてしまう。(カイヨワ、前掲書、60-61頁参照。)

⁵⁶ *Nußknacker und Mausekönig*, S. 288-289.

⁵⁷ *Ebd.*, S. 301.

⁵⁸ *Ebd.*, S. 303.

⁵⁹ *Ebd.*, S. 305.

う」と子どもたちに促すのである。くるみ割り人形とねずみの王様との戦いは、おじさんが時計の上に腰掛け、時計の振り子のご機嫌を斜めにした時から始まった。戦いは時計が故障していた間、つまり「現実」の時間が止まっていた間に見たマリーの夢、あるいは熟にうなされて見た妄想であったという仕掛けである。時間をコントロールしていたのは時計修理に通じたドロッセルマイヤーおじさんである。時計は夢や妄想の始まりと終わりを象徴し、直線的に流れていく現実の時間と、メルヒェン特有の無時間性を効果的に対比させる小道具となっている。

ドロッセルマイヤーおじさんはさまざまな姿で登場する。まず、マリーの名付け親で上級裁判所顧問官として、さらに彼が語る「固いくるみのメルヒェン」の中へも潜り込み、彼と同じ名前の宮廷時計師兼薬剤師、その薬剤師のいとこで塗装と金メッキができる轆轤細工人形師としても現れる。続いて、この薬剤師の息子がくるみ割り人形であったことが明かされ、最後に容姿端麗な王子としてマリーの前に登場する。あらゆる世界に自在に越境できるこの特権的な登場人物を彫琢したことによって、ホフマンは『くるみ割り人形』において二重性の超克をなし得る重要な鍵の一つを手にした。愉快なおじさんとして、ドロッセルマイヤーはマリーやフリッツに「ごっこ遊び」でファンタジーの世界を開いてやり、妄想がこれ以上嵩じるのは危険だと察知するや否や、さりげなく「ごっこ遊び」の世界を閉じて現実に戻してやるからである。つまり、彼はテキスト内において語りの境界を錯綜させ、それぞれの人物やものの存在する層を混交させる一方、彼だけが、マリーのような年齢の子どもの妄想や夢の持つ意味が理解できる設定になっている。それゆえに、マリーの妄想や夢に共鳴し「固いくるみのメルヒェン」まで作って聞かせてやることが可能であったと解釈できる。時には彼自身がマリーと同等になって遊びに熱狂しているとも言える。その意味において、二人は同類なのである。

これと対照をなすのが『砂男』の最後のシーンである。クララに誘われ二人は教会の塔に登り、ナタナエルは彼女に促されて、胸の隠しに入れていた望遠鏡を手にした。それでクララを見た瞬間、彼女にある種の人形性を見てしまい、再び狂気に見舞われ塔から転落死する。プロポーズまでしようとしたオリンピアが実は人形だったことよりも、これから結婚しようとするクララが人形のようなのだという衝撃が彼を狂気に追い詰めた。結果的にクララは、狂気から生還したナタナエルが、社会人として生活を共にできる相手であるかどうか査定したと言えるだろう。しかし、クララに導かれ塔に登り望遠鏡を手にしたナタナエルは、クララのいう現実認識を直視することに耐えられなかった。彼にとって、クララ

は地上に縛られ、⁶⁰ 多くの社会的制約の中で機械的に決まりきった日常をこなす自動人形のようにしか見えなかったのだ。「心の中の不思議なせめぎあいを、自分なりに述べてみたい」⁶¹ と思う詩人のような心を持つナタナエルにとっては、クララが理想とする日常は、彼にとって幼児期に父の書齋で見た、癒しがたく損傷した現実感覚が表面化し、疎外感を抱き恐れをなす世界なのである。ここで問題とされる二重性は、「理性と狂気」でありナタナエルはその超克を果しえず自滅したと言えるだろう。人生の最初期に感覚的に記憶の核に刻印された原体験が、成人してからの世界観形成の骨幹をなし、最終的にその人の運命を決定するという前提が『砂男』の現実認識の中核をなしていると推論できる。

4. 『くるみ割り人形』における二重性の超克

三作品にはそれぞれメンター的な人物が登場し、重要で特異な役割を担う。彼らの外観は特に入念に描写され、風貌、服装などに多くの共通点が見られる。しわくちやの顔に眼光は鋭くしわがれ声で、瘦せていて、いつも時代遅れのグレーのコートやマントを身にまとい、まるっきり見栄えがせず、不気味な雰囲気を漂わせている。さらに、彼らは二つあるいはそれ以上の顔を持ちいずれも無口な変人として登場し、主人公の出处進退を決め、物語の運命を握り、主人公を一段上から自由自在に操る構成になっている。

『黄金の壺』のリントホルストは文書管理役として現実世界に仮の姿で登場する。彼は古文書研究者でその傍ら実験科学者でもあり、古今東西の珍しい書物やどの国の言葉にも属さない奇妙な文字で書かれた原稿を立派な図書館に所有している。が、実は理想の国アトランティスの霊界の王フォスフォルスに仕える火の精ザラマンダーの末裔で、アンゼルスムの結婚相手、ゼルペンティーナの父である。リントホルスト、ザラマンダーはそれぞれ現実世界と幻想世界の顔である。

『砂男』の老弁護士コッペリウスも不気味で得体の知れない雰囲気を漂わせて登場する。夜毎、父を訪ねてきては二人で秘密めいた実験をしていた。それを覗き見たナタナエルは目玉を抉り取られそうになり、この一件が後に彼の人生を破滅へと導く決定的要因となる。父も実験中に爆発事故で命を落す。大学生となったナタナエルは商人、イタリア人のコッポラから望遠鏡を買わされるが、作品中には彼がコッペリウスと同一人物であることが、

⁶⁰ 例えば、詩作に耽るナタナエルを訝しく思うクララに向かって「血のかよわないまいましいからくり人形め」と大声でわめくシーンに見て取れる。E. T. A. Hoffmann: *Der Sandmann*. In: ders.: *Sämtliche Werke*. Frankfurt/M: Deutscher Klassiker Verlag, 1985, Bd. 3, S. 32.

⁶¹ Ebd., S. 22.

その命名だけでなく随所に暗示されている。⁶² ナタナエルは、コッペリウスから幼少期には身体的な眼球そのものを、片やコッポラからは、青年期に人間の精神的成熟に最も重要な理性の眼をもぎ取られる。望遠鏡は彼に幼少期のトラウマを想起させる以外の何ものでもなく、コッペリウスはコッポラに変装して、ナタナエルの人生に止めを刺すために現れたとも読める。

『くるみ割り人形』のドロッセルマイヤーは五つの顔を持つ。⁶³ それは、彼があらゆる世界に通じていることを臭わせており、語りの破綻も矛盾も彼の登場で一気に解消する仕掛けとなっている。語りの層は、作者、語り手と読み手、シュタールバウム家の居間、マリーの夢と妄想（ねずみ一族との戦闘、人形とお菓子の国の）、固いくるみのメルヒエン（ピルリパート姫の話）の五つでドロッセルマイヤーの五つの顔とパラレルになっている。

今日的な解釈をすれば、アンゼルスとナタナエルは思春期危機を乗り越えられず疾風怒濤（Sturm und Drang）の波に呑み込まれ自己実現に失敗した青年といえる。⁶⁴ 『黄金の壺』では詩人と理想郷のメタファーとして、『砂男』では不幸な幼児体験の原光景として「子ども」あるいは「子ども期」が用いられている。それらに対して『くるみ割り人形』では、二重性を超克した最高の認識、根源的な生の原理を具現化した世界として「子ども期」そのものが描かれている。

本作品で二重性の超克が可能になっている要因は、次の五点に要約できる。マリーは、①メルヒエンというフレームに護られ、②「子どもの遊び」だからという前提条件の中で、

⁶² 例えば、ナタナエルがオリンピアへのプロポーズに訪れたところ、部屋から教授とコッペリウスの言い争う声が聞こえた。が、目にしたのはコッポラと教授が喚き合い、オリンピアの手足をもぎ取っているシーンである。オリンピアを肩に担いで笑いながら逃げるコッポラに、教授は「コッペリウスめ」と叫び追いかける。これは、コッペリウスとコッポラが同一人物であることを示唆している。Der Sandmann, S. 44f.

⁶³ ちなみに、ドロッセルマイヤー（Droßelmeier）のDroßelはつぐみという意味であり、meierは動詞・名詞などにつけて軽蔑的に「いつも・・・している人」を意味する男性名詞をつくる。この命名にもホフマン独特の皮肉、つまり他に能が無く唯その事だけしか出来ない人というニュアンスが読み取れる。

⁶⁴ 思春期危機とは、二次性徴が顕著になってくるライフサイクルの一番大きな山場で、それまで拠って立っていた内的基盤や根拠が揺らぎ、心身の破綻に見舞われることで、精神医学用語で「疾風怒濤（Sturm und Drang）の時期」という。青年期の心理的特色は自我意識の目覚め、それに伴う自律・自立への志向であり、エリクソンの言葉で言えばアイデンティティ確立への欲求である。それには、無感動、しらけ、諦めなどの感情に捉われ、しばらく無為に過ごすモラトリアム青年期も含まれる。アンゼルスもナタナエルもちょうどこの年齢に相当し、彼らは疾風怒濤の波に呑まれてしまったと解釈できる。（氏原、前掲書、712頁参照。）

③まだ大人になりきっていない兄フリッツの助けを借りて、④ドロッセルマイヤーによって絶対的な受容と保護が保証され、しかも、⑤恵まれた温かい家庭の成長過程にある、まだ七歳の少女であり、人格の歪みや崩壊を来たすことは到底考えられない設定になっているのである。ただ、古い民衆童話（Volksmärchen）に対して新しい時代（neue Zeit）の創作童話（Kunstmärchen）は、künstlichな（人間の手の入った）もの、例えばおもちゃや人形を全部捨てなければ手に入れることはできないというパラドックスも露呈してしまった。つまり、ホフマンの追い求める「詩人」とは、自然の声を聞くことのできる子どものような心を持った人であり、人形やおもちゃは、人間を自然から遠ざけるものであることを『くるみ割り人形』で警告しているのである。たしかに、『くるみ割り人形』の発表直後に執筆された『見知らぬ子ども』では、主人公の子どもたちは、都会の伯父さんからもらったぜんまい仕掛けの人形やおもちゃを全部捨てたときから、森の小鳥たちの話し（鳴き）声が理解でき、風のそよぎや小川のせせらぎとも話すことができるようになる。⁶⁵

おわりに

ホフマンは、子どものごっこ遊びを用いて「二重性の超克」の物語化を果たし、詩人の理想郷の文学的实践を成し遂げた。彼は、意識的に極端と極端とが相対立して孕む緊張感、部分と部分との異質性が生み出すコントラストを、語りの図式の二重性として際立たせる手法を取っている。そして、着想の豊穡さと細部描写に創意と工夫を凝らして、古くて新しい本源的な世界の原理（慢性的二元論）を自明の理とし、それらの有和でも融合でも統合でもない、最上段の認識に到る超克を企んだと言えるだろう。

本作品を貫いている通奏低音は、世俗の物差しを超えた子どもへの深い畏敬の念である。登場する三人の子どもへの眼差しは温かい慈愛に満ちたものと言える。ホフマンはマリーをアンゼラムスのような多幸症にも、ナタナエルのような統合失調症にもさせたくなかったのだ。幻想の炸裂、つまりマリーの夢や妄想を「子どもの遊び」という安全地帯に回収し、メルヒェンという「黄金の壺」に「要するにそれを見る目さえあれば見える世にも素晴らしい不思議なもの」を盛り込んだのである。

⁶⁵ E. T. A. Hoffmann: *Das fremde Kind*. In: ders.: *Sämtliche Werke in sechs Bänden*. Frankfurt/M: Deutscher Klassiker Verlag, 2001, Bd. 3, S. 585.