

《論 文》

人形ファンタジーにおける変身

Metamorphosis in Dolls' Fantasy

伊 達 桃 子

I はじめに

人形ファンタジーとは、端的に言えば、「生きている」人形の物語である。むろん、これでは幅が広すぎて定義にもならない。人形が呪術や信仰の道具として使われていた古代においては、ヒトガタに魂が宿るのは当然の前提だったので、神話や昔話にはこの種の物語が普通に存在する。また、人形の呪いといえばホラー・フィクションや幻想文学でおなじみのモチーフであるし、SFに登場するロボットや人工知能も「生きている」人形の一つと言えるだろう。

ここでは、ファンタジーという言葉の方から網を狭めて、児童文学における人形ファンタジーに主題を絞りたい。ブライアン・アトベリーはファンタジーの定義を次のように述べている。

The essential content is the impossible, or, as I put it in *The Fantasy Tradition in American Literature*, "some violation of what the author clearly believes to be natural law"(17)...

Second, the characteristic structure of fantasy is comic. It begins with a problem and ends with resolution....

...In a fiction that claimed to be based on life, such invariable resolution might be accused of naiveté, but as a deliberate choice of form in a manifestly unreal setting, it says more about the ways we seek for

order than about our expectations of finding it in the real world.

Tolkien himself believed that such an upward movement is inextricably connected with the fantastic; every complete fairy story, he said, that is, every fantasy with an intact structure, must have such a final turn toward deliverance, for which he proposed the term "eucatastrophe"....This eucatastrophe is essential in producing the effect in the reader that is the third commonly shared property of fantasy. Tolkien calls this effect joy or consolation, but....A better word might be "wonder." (Attebery 14-15)

要約すれば、「あり得ないことが起きて、作者が信じる自然法則が侵犯されること」「喜劇としての構造」「^{ユウカタストロフィー}幸せな大詰めの喜び」の3つがファンタジーの要素となる。

この定義をあてはめれば、人形ファンタジーとは、人形が命を持つのがありえないという前提のもとで、科学を偽装した説明を伴うことなく、そのようなことが起こる物語。そして、何らかの課題とその解消が骨子となり、解消とともに喜びや驚異がもたらされる物語となる。そのような物語が、もっとも多く見いだされるのは児童文学の中である。それはおそらく、人形やぬいぐるみが子どもの最初のもっとも身近な友であり、また子ども自身の無力さや成長への渴望を映し出す分身でもあるからだろう。

児童文学における人形ファンタジーを上のように定義したところで、その中にはさまざまなヴァリエーションがある。人形が本物の人間や動物に変身するもの、しないもの、自力で動くもの、動かないもの、人間とコミュニケーションを取るもの、取らないもの。ただひとつの共通項は、単なる小道具ではなく、独自の意志と感情をもった存在として人形を描いていることである。なお、厳密には、ヒトガタをしたものを人形

ファンタジー、動物や無生物も含めたものをおもちゃファンタジーと呼び分けるべきなのだが、ここでは区別せずに扱う。

本稿ではその中で、英米の作品を中心に、変身というモチーフを含む人形ファンタジーをいくつか取り上げて論じる。人形は本来、生物を模した無生物であり、生命と物質、本物と偽物の境界線上に位置する存在である。だからこそ、その境界を侵犯する人形ファンタジーにおいては、生命とは何か、本物とはどういうことかという問いが繰り返し投げかけられることになる。その問いのひとつの形態として、作品中で人形が人間に変身する、あるいはその逆が起こる場合がある。多くの人形ファンタジーでは、人形はあくまで人形のまま、動いたり話したり時には食べたりすることすらあっても、生身の人間とは一線を画している。その中であえて変身というモチーフを取り入れることに、どんな意味があるのだろうか。

2つのポイントから作品を比較することで、この問いに答えていきたい。1つ目は、変身が内面の変化とどう関わっているのか。2つ目は、何が変身をもたらすか、あるいは、変身が何ををもたらすか。それによって、それぞれの作品においてこのモチーフの果たす役割が明らかになり、また時代による変化をもある程度たどることができると思われる。

II. 人形（おもちゃ）から人間（動物）への変身

1. 完全な自己を求めて—『ピノキオ』と『ピロドうさぎ』

児童文学の中で、人形が人間に変身する物語としておそらくもっとも有名なのは、カルロ・コロローディ(Carlo Collodi, 1826-90)の『ピノキオ』(*Pinocchio*, 1883)であろう。イタリアの作品ではあるが、まずこれを取り上げる。

教育論、宗教論などいろいろな観点から解釈されてきた『ピノキオ』だが、変身というモチーフに注目すると、最終的な人間への変身の前に、

いくつかの段階があることに気付く。

物語の冒頭、口をきく丸太として登場したピノキオは、ゼベットの手中で人形の姿に変えられる。そのとたんに反抗を始め、火の前で眠り込んだあげく足を燃やしてしまい、ゼベットに新しい足を作ってもらわなければならない。さらに嘘をついたため鼻が伸び、妖精の呼んだキツツキに鼻をつついてもらって、ようやく元通りになる。このように人形として生を受けたのち、物語の前半で起こる変身は、不注意や悪行の報いとされ、部分的で不完全である。それに懲りたピノキオは、物語の半ばあたりで一大決心をする。

「でも、あなたは大きくなれないわ」妖精が答えた。

「なんで？」

「人形は決して大きくなれないからよ。人形として生まれて、人形として生きて、人形として死ぬの」

「ずっと人形のままだなんて、いやだ！」ピノキオは頭をたたくと、大声で言った。「ほかの子たちと同じように、人間になりたいよう！」

「それにふさわしい子になったら、人間になれるわ」(コロローディ85)

これ以後、彼は自発的で完全な変身をめざして努力するが、皮肉なことに最初の完全な変身は、おもちゃの国での放蕩の末、ロバになるという形で起こる。ロバの姿を脱却する方法は、伸びた鼻を治す方法とよく似ている。妖精が呼んだ魚の群れが海に沈められたロバ・ピノキオの肉をつつき、中に隠れていた骨つまり人形ピノキオを掘り出してくれるのである。すなわち、ロバへの変身は皮をかぶるだけの表面的な変身であり、自分を見失うことの比喩と思われる。

こうした一時的な変身を経て改心したピノキオは、最後によりやく本質的な変身、すなわち人間への変身を許される。最後の変身がこれまで

と違って不可逆的な変化であることは、人間になったピノキオとは別に、操り人形の体が残っていることで判断がつく。昨日までの自分を他人のように見つめて「ほくって変だったんだなあ！」（コロローディ142）とつぶやくピノキオにとって、人形の体はセミの抜け殻同様、もはや戻ることはない古い自分として認識されている。

この物語における変身は、ピノキオの精神的発達と、その過程で起こる退行を具象化している。不完全でグロテスクな変身は未熟な自己の姿をピノキオに繰り返し突きつけ、完全な自己すなわち本物になりたいという内発的欲求を引き起こす。前之園幸一郎はこの欲求を、「成長発達を遂げたいと願う本来の子どもの姿」（前之園43）だとして、ピノキオの旅を子どもから大人への成長過程と重ね合わせている。しかし、ぎこちない体を捨ててより高い次元の存在になるという結末は、もっと長いスケールでの成長物語、すなわち一生を通じて人間性を高め、魂となって天国に行く話とも読み取れる。

どちらにしても、ピノキオの変身を引き起こすのは、まずは本人の行いと選択であるが、その陰には親の愛情がある。彼を作り出したゼベット（「父さん」）と、彼を見守る妖精（「母さん」）は、ピノキオが困った変身を遂げるたびに献身的に元の姿に戻し、彼らの愛情に応えるために人間になりたいという気持ちをピノキオから引き出す。しかし、最終的に人間になるためには、本人の努力と周囲の愛情だけでは充分ではなく、妖精の持つ超自然の力が必要とされていることを心に留めておきたい。

次に、ぬいぐるみが動物に変身する話を見てみよう。マージェリー・ウィリアムズ・ビアンコ (Margery Williams Bianco, 1881-1944) の『ピロードうさぎ』 (*The Velveteen Rabbit*, 1922) は、国も時代も異なるが、『ピノキオ』と共通する部分を持った作品である。

この物語における変身には、2つの段階がある。主人公のぬいぐるみのうさぎは、子ども部屋の先輩である革製の馬から、おもちゃが本物に

なるとはどういうことかを教わる。

"Real isn't how you are made," said the Skin Horse. "It's a thing that happens to you. When a child loves you for a long, long time, not just to play with, but REALLY loves you, then you become Real."(Bianco 8)

うさぎは持ち主である男の子に長い間可愛がられ、体はボロボロになったものの、自分が本物になれたと信じる。しかし、野うさぎの群れに会った時、身動きできないうさぎは本物と認めてもらえない。その後、猩紅熱にかかった男の子に忠実に付き添っていたうさぎは、男の子の快復後、菌に汚染されているとして捨てられてしまう。その時、うさぎの流した涙から妖精があらわれて次のように告げ、本物の生きたうさぎに変身させてくれるのである。

"I am the nursery magic Fairy," she said. "I take care of all the playthings that the children have loved. When they are old and worn out and the children don't need them any more, then I come and take them away with me and turn them into Real."

"Wasn't I Real before?" asked the little Rabbit.

"You were Real to the Boy," the Fairy said, "because he loved you. Now you shall be Real to every one."(Bianco 28)

岡田まりが指摘するように、この作品では本物というキーワードが2つの異なる意味で使われている。第1段階の変身は、人間の愛情によって引き起こされ、愛する人にだけ本物に見えるというものである。この場合の本物になるとは、内面的な価値の獲得であり、魂のレベルでの変身を表している。対して第2段階の変身は、妖精の魔法によるもので、

体のレベルでの変身である。この2つの整合性は、第1段階をクリアしたおもちゃだけが第2段階に到達できるという形で、いちおう説明されている。とはいえ、特に第2段階の変身に対しては解釈が分かるところで、子どもの成長過程がきちんと描かれていないとか、うさぎの無力さや自己憐憫を強調する安易な解決だという批判もある。¹

しかし、うさぎは彼なりに献身的に努力し、みすぼらしくなるという犠牲を払って第1段階の変身を成し遂げたのだから、無力とばかりは言えない。ピノキオと同様に、本物になりたいという意思があり、周囲の愛情に支えられて努力することこそ、超自然の力を呼び込む前提条件となっているのである。

むしろ問題は、なぜ第2段階が必要なのかというところにある。魂が本物になるだけでは充分ではないのか。なぜ人形として、ぬいぐるみとして、安らかに暮らしていけないのか。この問いへの答えは、『ピノキオ』と『ピロードうさぎ』の共通点を示唆している。

すなわち、両作品は、人形であることを不完全な発達途上の状態ととらえ、そこから脱却して完全な存在つまり本物を目指すべき、という暗黙の了解の上に立っている。人形から本物への変身は、人間の発達過程を表している。そのためには不完全な自分を知ることが大切であり、愛を知り自己抑制を学び、精神的に成長することが不可欠である、と作者は訴える。しかし、人間が努力だけで完全な存在になることは実際には不可能だから、最後の変身には超自然の恩寵が必要とされるのである。これは、キリスト教的とは限定しないまでも、宗教的な考え方だと言えるだろう。

1 Weales, Kuznetsら参照。

2. 体と魂の関係—『ふしぎをのせたアリエル号』と『リトルベアー』シリーズ

上記の2つの作品を古典的な人形ファンタジーの代表として、現代の作品にはこのモチーフはどのような形で受け継がれているのだろうか。トールキン以降、ファンタジーは小説の手法を取り入れてより現実的な物語世界と登場人物を作り出すことに熱心になり、人形が人間になってめでたしというようなおとぎ話的結末は描かれにくくなった。これから紹介する2つの作品は、古典的作品とはかなり異なった形で、変身というモチーフを扱っている。

まずは1980年代に発表されたりチャード・ケネディ (Richard Kennedy, 1932-) の『ふしぎをのせたアリエル号』 (*Amy's Eyes*, 1985) を取り上げる。梗概は以下の通りである。

10歳の少女エイミーは、仕立屋だった父が作った船長人形キャプテンを兄代わりとして孤児院で育つ。あることをきっかけに、キャプテンは人間になって成長を始め、孤児院から逃げ出す。残されたエイミーは寂しさのあまり、自分が人形になってしまう。自分の船を手に入れたキャプテンは妹エイミーを迎えに来て、人形のままの彼女を連れて宝探しの航海に出る。兄妹は生き別れの父親と巡り会うが、海賊との戦いでキャプテンは命を落とし、入れ替わるようにエイミーは人間に戻って大団円となる。

この物語は、人形から人間へと、人間から人形への2種類の変身のモチーフを含んでいるが、この節では前者にのみ焦点を当てることとする。

キャプテンの変身を引き起こしたきっかけは、エイミーが誤って頭部に針をさしたことだが、その前段階としてエイミーが毎日彼に本を読み聞かせていたことも原因とされている。この変身には超自然の存在は関わっておらず、また変身の前後でキャプテンに起きる変化は、体の大き

さなどの外面的なものにとどまる。もともと船長として作られている彼は、生来的に航海の知識や統率力を持っており、すぐにでも航海に乗り出せるのである。ここには、変身が内面的な変化や成長を表すという考えは見られない。

読み聞かせという行為がエイミーとの愛情の絆を表すという見方はできるが、この変身はもっと機械的なプロセスとして解釈すべきであろう。なぜなら、人間になったキャプテンは、乗組員を手取り早く確保するために、自分自身もこの変身術をあやつり、つなぎの肌着や買ったぬいぐるみを大量に変身させるからである。変身後の乗組員たちは、もともとの種類が表す性質に加えて、読み聞かせられた本（聖書とマザーグース）の内容を性格として刷り込まれている。井辻朱美はこのような変身を、「本（著者という過去の人間）をプログラミングすることによって、著者の魂が転写される…コンピュータ・モデル的な魂解釈」（2005 127）と呼んでいる。

同じく魂の転写としての変身が見られるのが、リン・リード・バンクス (Lynne Reid Banks, 1929-) の『リトルベアー』 (*The Indian in the Cupboard*, 1980) シリーズ5部作 (-1998) である。

主人公の少年オムリが手に入れたふしぎな鍵は、それに合う戸棚にプラスチックの人形を入れて鍵を回すと、掌サイズの生きた人間に変える力をもっている。もう一度戸棚に入れて鍵をかけると、彼らは元の人形に戻る。変身のプロセスは瞬時で、人形が変身しているというよりは、人間と入れ替わっているかのようだ。それもそのはず、物語の展開とともに明らかになるのは、彼らが過去の特定の時代や場所に生きている人間であり、その魂が時空を超えて呼び寄せられているという事実である。18世紀のイロコイ族の戦士リトルベアー、開拓時代のカウボーイのブーン、第一次大戦の衛生兵トミーら、呼び寄せられる人物はそれぞれ固有の名前と人生を背負った大人である。当然ながら、内面的成長イコール

変身という図式は成り立たない。なぜ鍵が変身を引き起こすかについては、後の巻になってようやく、予知能力を持っていたオムリの大々叔母さんが作ったためと説明されるが、彼女とて超自然的存在ではなく、誰が使っても鍵の効果は変わらない。

こうなるとこの物語は、人形ファンタジーというよりタイム・ファンタジーであり、鍵は大きさを変えるタイムマシンと見るべきかもしれない。しかし、そこにはやはり魂を入れる器としての人形が不可欠なのである。大量生産の安物であるにもかかわらず、ひとつの人形はかならず同じ人物の魂を宿すが、その結び付きはきわめて恣意的で、なぜその人形がその人物なのかという説明は一切行われぬ。

これについても、井辻朱美は興味深い考察をしている。

…こうした新しいファンタジー作品の中の人形が、過去の作品中のヒティ²やトチイ³のようにその身体に固有の人格を持っているのではなく、どこかからか宿ったものとなっている点は見落とせない。それはやはり現代の大量生産人形が、何らかの過去の存在の写し、かつフィギュアとしての側面を強く持ちはじめたからではないだろうか。手作りの人形はそれ自体の個性的な意識を持ちえたかもしれないが、大量複製されうる人形の身体とは、これはどうしても魂ぬきの身体であり、そこに持ち主なり何なりが何かを呼び下ろす形代なのではないか。
(井辻2005 128)

80年代以降に書かれた2つの人形ファンタジーで、変身が本人の努力や超自然の恩寵とは無縁であり、何らかのこつさえつかめば機械的にい

2 Rachel Field, *Hitty: Her First Hundred Years* (1929) (『人形ヒティの冒険』)の主人公。

3 Rumer Godden, *The Doll's House* (1948) (『人形の家』)の主人公。

くからでも引き起こせること。それが、ありあわせの体にどこから魂をコピーするというイメージで語られること。それは、体と魂が分かちがたい唯一の自分であった時代とは違い、本当の自分はどこか他にあり、この体は代替可能なかりそめの記号にすぎないという現代の夢を映し出しているのではないだろうか。

それでは、これらの物語における変身は、単に物語を進めるための仕掛けにすぎず、登場人物の内面とは一切無関係かということ、そんなことはない。ピノキオやピロドウさぎの変身が物語の終わりに起こる、いわば「上がり」の一手なのに対して、キャプテンやリトルベアーの変身は物語の冒頭に起こる。ここでは、何によって変身が引き起こされるかよりも、むしろ変身が何を引き起こすかが重要なのである。

人形から生身の人間になったことで、キャプテンが直面せざるを得なくなったのは、死の問題である。自分には魂はあるのだろうか、死後は人形に戻るのだろうかと悩みつづけた彼は、乗組員のうさぎが死んでもぬいぐるみに戻らなかったのを見て、その答えを悟る。

They were truly men, and they would never be dolls again. Never again would they enter that faraway and comfortable limbo of dolls. What happened to men when they died would happen to them....Now they were truly men with all the parts of a man. They had souls. (Kennedy 267)

彼らの変身は不可逆的なプロセスであり、よし最初の体と魂の結び付きは恣意的であっても、いまや唯一の自分として、一回限りの生を生きているというのがその答えであった。その魂がどこから来たのかについても、キャプテンは考えを巡らせる。

"It's come to me strange, Skivvy, but don't you see how I'm a sort of inspiration of Amy, and yourself an inspiration of myself, and the animals you bought a sort of inspiration of yourself, and Amy herself an inspiration, and here we are all together like some inspiration greater than whatever evil might come upon us, because we all came about out of love and care and the Bible and *Mother Goose*. What can stand against that? It's all linked, Skivvy, and who knows but you're the most important link of all?"(Kennedy 158)

繰り返し使われるinspirationという語は、「神の導き」⁴という意味を語源に持っている。人間であるエイミーの命も、自分たち人形の命も、そのおもとは同じであり、すべてが神の織りなす大いなる計画の一部だという認識に彼は到達するのである。キャプテンは人間に変身した後で、内面的な変化を経験したことになる。

『リトルベアー』シリーズにおいて、変身は何をもたらしのだろうか。まず気付くのは、現代に連れてこられることで、本来会はずのない人間同士が会い、新たな関係性が生まれることである。宿敵のはずのインディアン⁵とカウボーイが親友同士になり、ヴィクトリア時代のメイドとしてつらい人生を送っていた娘が、現代の孤独な男性のかけがえない伴侶になる。しかし幸運な出会いばかりではなく、現代の銃器を過去に持ち帰ったインディアンの間で多数の死者が出たり、大々叔母その人を呼び出すことで、オムリの家族史に変化が起こり、彼の存在そのものが脅かされたりする事件もある。それらを通じてオムリは歴史に介入することの危険性を悟るのである。

さらに、この物語においても死の問題は繰り返し現れる。過去と現代

4 Oxford Dictionary of English (second edition) より。

5 原作中の表記に従って、「インディアン」という呼称を用いる。

では同じ速さで時間が流れているので、時間をおいて同じ人物を呼び戻そうとしても、それがかなわない場合がある。オムリは1年ぶりに第一次大戦の塹壕からトミーを呼び出そうとして、それを思い知らされる。

The bag was there. And the uniform, neatly folded, with the orderly's cap upside down on the top of the pile. And the boots. And the puttees, the khaki bandages they wore round their legs in that war, neatly rolled, inside the cap. Nothing more.

Omri let out a cry. He slammed the cupboard door to shut out the sight of that neat little pile of clothes, empty of their owner who no longer needed them. He knew, instantly. He knew that Tommy didn't live to be an old man. (Banks 1986 36)

また、変身している間、本来の体は自分の時代で仮死状態になっていて、現代でその人物が死ぬと体も死ぬし、逆に本体が死ねば現代の体は瞬時に人形に戻る。それらの人形が他の魂を宿すことはもはやない。ここでも、変身は他者とのつながりを通して、生の一回性を主人公に認識させる役割を果たしている。

取り換えのきく体イコール形代さえあれば自由自在に魂を呼び込むことができ、また無限に複製することができるという発想と、唯一の存在として一回きりの命を生きることの意味。現代の人形ファンタジーは、そんな矛盾する2つの観念を、変身というモチーフに変えて内包しているように思える。

Ⅲ. 人間（動物）から人形（おもちゃ）への変身

1. 抑圧と退行—『くるみ割り人形とねずみの王様』

次に、逆方向の変身、すなわち人間が人形に変身する物語を眺めてみ

よう。呪いによって人間が石像に変えられてしまうという話は、神話や昔話にもよく見られる。しかし、人形への変身は、ただ石になるのとは少し違った意味合いを持っている。

ドイツの作家E・T・A・ホフマン(1776-1822)の『くるみ割り人形とねずみの王様』(1816)は、バレエへの翻案で有名だが、原作はかなり複雑な枠物語の構造をもつファンタジーである。まず梗概を紹介しよう。

少女マリーはクリスマスにもらったくるみ割り人形が、夜中に軍隊を率いてねずみの大群と戦う姿を目撃し、助けようとして傷を負い倒れてしまう。大人たちは彼女の話をもとに片付けるが、人形の贈り主ドロツセルマイヤーは、くるみ割り人形の由来をおとぎ話として聞かせる。その話によると、ある国の姫がねずみの女王の呪いにあって醜い人形にされてしまい、その名もドロツセルマイヤーという学者が姫の呪いを解く方法を見つけるよう命じられた。彼の甥が世界一固いくるみを噛み割って姫に食べさせればいいとわかり、呪いは解けるが、今度は甥が呪いを身に受けてくるみ割り人形になってしまった。醜くなった彼を見捨てた姫に代わって、誠実な女性が彼を愛し、ねずみと戦うのを助けてくれれば人間に戻れるというのである。マリーはこの話を信じ、くるみ割り人形の呪いを解こうと奮闘する。最終的には、この内枠の物語とマリーの現実すなわち外枠の物語が融合してしまい、人間に戻ったくるみ割り人形がドロツセルマイヤーの甥として現れ、マリーと結婚して、2人は人形の国の王と王妃になる。

この物語における変身の特徴は、醜くなるということである。くるみ割り人形になった若者の姿は次のように描写される。

——と突然、青年はいまし方までのピルリパート姫そっくりの奇形になってしまったのです。胴体はみるみるちぢみ、大きな刺すような眼と、張り裂けてすさまじく開いた大口をつけた、不格好な頭でっかち

を支えるのがやっとの思いといういたらく。(ホフマン72)

このような体の変形と縮小は、石像への変身では起こらない。また、学者ドロツセルマイヤーは姫を治すよう命じられ、まず体をばらばらにして調べる。分解できるということも石像にはない人形の特性である。

この変身をもたらす力は、内枠の物語ではねずみの女王という超自然的な存在に付与されているが、実はドロツセルマイヤー自身も関わっているのではないかと疑われる。マリーの名付け親であるこの老人は、天才的なからくり細工の腕を持ち、枠の内にも外にも登場し、すべてを見通し操っているらしき謎めいた存在として描写されているからである。ねずみの女王は姫の母親の妹を名乗ってもいるので、人形にされる2人にとって、女王（おば）とドロツセルマイヤー（おじ）は、強大な力を持つ悪い両親の代理と言える。また、頭でっかちで体が縮んだくるみ割り人形の姿は、胎児に似ていると指摘されている（井辻 1994 142）。すなわち、人形への変身は、両親の意のままに支配される子どもの状態に留め置かれることを指すと解釈できる。

その状態を抜け出し呪いを解く力は、異性の愛を得ることとされている。マリーは最初、くるみ割り人形に母親めいた愛情を覚え、「赤ん坊を抱くように腕の中であやし」（24）たりするが、人間の若者の変身した姿と知ってからは、「なんだか恥ずかしくて手を触れるのさえはばかられ」（86）るとの描写がある。人形は安らかな無性の存在だが、人間が人形に変身することは、欲望をせき止められた性的不能状態とも解釈できるのである。カズニッツは、これを思春期の内面の変化と結び付けている。

Marie and Nutcracker thus develop into sexual beings—a later stage of becoming "real" from the one explored in *The Velveteen Rabbit*. The

Mouse Queen's curse has psychic resonance. Following rejection by the newly beautiful Princess Pirlipat, Nutcracker's wooden paralysis into ugliness embodies adolescent despair over the volatile, desiring, but perhaps still virgin(bearless and bootless?) self. (Kuznets 64)

子ども時代にしろ、思春期にしろ、人形の状態が一時的な発達途上の段階であり、抜け出すべきものと位置付けている点で、この物語には『ピノキオ』『ピロードうさぎ』と共通の要素がみられる。

2. 抑圧する他者とは？—『ふしぎをのせたアリエル号』と『コララインとボタンの魔女』

次に『ふしぎをのせたアリエル号』に戻り、前節では取り上げなかった人間から人形への変身を検討する。

エイミーの人形への変身は、キャプテンの人間への変身と違い、機械的操作ではなく内面的な要因によって起こる。船乗りを憎む孤児院の先生が、キャプテンからの手紙を握りつぶし、彼女を絶望に追い込むのである。変身したエイミーは醜くこそならないが、体はやはり人形サイズに縮み、動くことも話すこともできなくなる。主観的には、次に見るように、体と心が乖離した状態にある。

So now Amy was a thousand miles away in some place that was absolutely dark and totally empty. Whether she was infinitely small inside her doll body or infinitely large outside of it she could not tell. (Kennedy 65)

これは、虐待を受けた子どもが、体に起きていることを他人事として心と切り離すことのでかろうじて自分を守っている状態にも似通ってい

る。

しかし、ようやく迎えに来たキャプテンは、不思議なことにすぐに変身術を用いて彼女を人間に戻そうとはしない。その方が安全だからという理由と、もうひとつの利点を考え、人形のままに留め置くのである。キャプテンの保護下でエイミーは、完全に受動的な退行状態にある。

For now the sun shone and warmed her, and the ship rocked with the comfort of a cradle. Actually, Davy Duck's talk had made her think how nice it would be to have lips again, how nice to whistle, and smack them together, and how nice to kiss. She then fell to thinking about Miss Eclair and how nice it would be to be held by her again, of good Mrs. Hill also. (Kennedy 235-236)

ここでも、人形は胎児または乳児のメタファーとなっている。

さらにこの作品では、先に挙げた分解できるという人形の特性が、かなりグロテスクな形で強調されている。キャプテンがエイミーを人形にしておくもうひとつの利点とは、海底の宝物を探すのに便利だということである。そのために、キャプテンはエイミーのボタンの目を切り取り、ビンに入れて海に沈める。しかし失敗してビンが割れ、目が行方不明になったので、探している間エイミーが人間に戻らないようにと、彼女をパン箱に入れて塩漬けにする。これが愛情深い保護者のやることと言えようか。

その答えは残念ながらイエスである。愛情の名のもとに子どもの成長をせき止め、ばらばらにし、利用することは、ある種の保護者が普通に行っていることだろう。保護と虐待が表裏一体であることを、この物語は残酷なまでに視覚化する。人形への変身とは、他者に受動的に支配されること、主体性を譲り渡してしまうことなのである。

しかし、エイミーにとってキャプテンとは、本当に他者なのだろうか。キャプテンはもともとエイミーが人間に変身させた人形だということを忘れるわけにはいかない。井辻は、キャプテンはエイミーの交替人格またはアニムスだと論じている(1994 148)。先に見たように、キャプテンは変身によって固有の生を生きることになるが、それはエイミーの生きられなかった行動的で冒険に満ちた人生を体現している。つまりこの2人はやはり分身関係にあり、エイミーは父親との再会によって、自分の一部に乗っ取られた状態を抜け出し、正しい他者との関係性を築くことになるのだと考えられる。

最後に、近年の作品から、ニール・ゲイマン(Neil Gaiman, 1960-)の『コララインとボタンの魔女』(*Coraline*, 2002)を挙げておきたい。ホラーまたはダーク・ファンタジーの側面が強調されているが、広い意味での人形ファンタジーと呼べる作品である。

まず梗概を述べる。探検好きな少女コララインは、大きな屋敷を分割したアパートの一室に引っ越してくる。在宅で仕事をしている両親は、コララインにあまりかまってくれない。退屈した彼女はある日、ふさがれたはずのドアの向こうに通路を見つける。それは、彼女の家とそっくりなもうひとつの家に通じていた。そこでは、「もうひとりのママ」が彼女を待っており、優しく世話を焼いてくれる。本当のママとの違いは、彼女の目がボタンでできていることだった。彼女はコララインにこの世界にとどまるように誘い、そのために必要な「ちょっとした手続き」として、コララインの目をボタンと取り換えようとする。コララインは逃げ出すが、両親をさらわれ、ふたたびこの世界に戻って「もうひとりのママ」、実は恐ろしい魔女と対決せざるを得なくなる。コララインが勝利を収め、両親や昔さらわれた子どもたちの魂を解放するまでの物語である。

この魔女のボタンの目は明らかに人形を思わせる。また、この世界の

住人はすべて、コララインの気を引くために父親や隣人たちに似せて魔女が作り上げた人形であり、みなボタンの目をしていることがその証拠となっている。彼らは魔女の命じたことしかできず、用済みになって捨てられれば、人間の形を保つこともできない。魔女のコララインへの執心は、こうした不完全な疑似生物ではなく、自分とは違う生きた存在を手に入れたいというところにある。

"Why does she want me?" Coraline asked the cat. "Why does she want me to stay here with her?"

"She wants something to love, I think," said the cat. "Something that isn't her. She might want something to eat as well. It's hard to tell with creatures like that." (Gaiman 78)

ここでは、愛情と食欲が同一視されている。保護と虐待が紙一重であるように、それもまた目新しい話ではない。

魔女がコララインの目をボタンに換えようとするのは、彼女を他の人形同様、自分の一部にする、つまり食べてしまうことを表している。エイミーの例に続いて、人間から人形への変身は、分解可能な体の一部、特に目を奪われるという形で表現されるのである。デイヴィッド・ラッドは「目(eye)」と「自分(I)」をかけて、次のように表現している。

Coraline's button replacements have the related association of giving up one's soul, the eyes being its windows....In short, the other mother offers to replace Coraline's eye with her own I: an eye for an I, in fact. (Rudd 163)

人形への変身をもたらす魔女とは何者なのだろうか。すぐに気付くの

は、コララインの本当の両親、特に母親の無関心への不満が、「もうひとりのママ」へ通じる道を開いたことである。魔法の操り人形のひとはコララインに言う。

"And what if you do everything you swore you would? What then? Nothing's changed. You'll go home. You'll be bored. You'll be ignored. No one will listen to you, not really listen to you. You're too clever and too quiet for them to understand. They don't even get your name right.

"Stay here with us...We will listen to you and play with you and laugh with you. Your other mother will build whole worlds for you to explore, and tear them down every night when you are done. Every day will be better and brighter than the one that went before..." (Gaiman 143-144)

母親の関心を独占し、望むものは何でも与えられる世界とは、言葉を獲得する以前の乳児の世界である。そのような世界への退行願望が、コラライン自身の中に潜んでいることは、眠っている時に「もうひとりのママ」に抱き上げられ、赤ん坊のように揺すられて、もっとそうして欲しいとすら願う場面に表れている。魔法は明らかに、子どもを永遠に胎内にとどめておこうとする「恐ろしい母」⁶であるが、それを呼び込んだのはコラライン自身なのである。先述のラッドは、ラカンの言う現実界から象徴界への参入にともなう不安の表れとしてこの作品を読み解いた上で、別解釈として次のような読みも提示している。

Thus, rather than seeing Coraline as threatened by this other mother, it is also plausible to read her as the other mother. Coraline's fantasy is

6 ユング心理学でいう「太母（グレート・マザー）」のもうひとつの側面。エーリッヒ・ノイマンなどを参照。

then about realising the *she* is the one being overly demanding of her parents and neighbours, everyone being sucked into her orbit in her desire to be the centre of attention. In this version, Coraline finally relinquishes control of her own buttoned-up universe, burying her possessive side and coming to see the world afresh. (Rudd 167)

この解釈が正しいとすれば、魔女もまたコララインの分身ということになる。結末近くの場面を見てみよう。

"It's Coraline, Mister Bobo," said Coraline. "Not Caroline. *Coraline*."

"Coraline," said Mr. Bobo, repeating her name to himself with wonderment and respect. (Gaiman 192)

ここには、コララインが魔女を克服することによって、自分の正しい名前と他者との関係を獲得したことが描かれている。

人間が人形に変身する物語は、他者によって成長をせき止められ、もてあそばれ、分解されることへの不安を描き出す。石像になったり、100年の眠りについたりすることと違い、人形は常に人間との関係において存在するからである。ここで分析した3つの作品はいずれも、そのような関係を抜け出して、他者と正常な関係を結ぶことが重要だと述べている。ただし、新しい作品では、人形への変身を強いる他者とは、よく見れば他者ではなく、自己の分身であることが多い。分裂し増殖する魂と記号化した体という観念はここにも表れているのである。

IV. おわりに

以上の検討を通じて見えてきた人形ファンタジーの基本的な図式をまとめてみよう。人形ファンタジーにおいて、人形から人間、あるいは人

間から人形への変身が扱われる時、それは何らかの内面の変化を映し出すものとして使われている。人形への変身は成長停止、あるいは退行を表し、人間への変身は成熟、あるいは完全な自己の獲得を表すというのがその図式である。人形であることは抜け出すべき不完全な段階、いわば蛹の状態としてとらえられている。退行はつきつめれば未生の状態に戻ることであり、成熟は死と向き合うことなので、人形への変身は子ども時代との、人間への変身は死との関わりを多く扱う。

しかし、変身にはこのような単純な図式に収まりきらない要素がいくつも存在する。まず、命のない体が命を得て動き出すというイメージは、体と心が分離可能なものであるという夢想を生み出す。心が体の死後も残る、また時空を超えて無関係な体に宿るとなると、これはもう魂と呼ぶ方がふさわしいだろう。古典的作品では超自然の存在が変身をつかさどり、魂と体の結び付きを保証していたが、そのような存在への信仰が失われ、大量生産や電子化や複製技術が進んだ現代では、魂と体は単に乖離するだけでなく、夢想の中で果てしなく分裂し増殖しランダムに結び付くものになる。変身はまた、人形と人間の体の物質的差異をあいまいにし、体を単なる記号と化していく。

そのような現代の作品において、超自然の存在に代わって、自己の唯一性を保証してくれるものは何だろうか。それは、他者との関係性だと思われる。人形はそもそも、人間との緊密な関係を前提に存在するものだ。所有され、愛され、遊ばれ、時には虐待され、破壊される。どこまでいっても受け身のこの関係性こそ、人形の存在意義なのである。

変身という形でこの関係を入れ替えることは、自己を客体として見直し、さらに他者を主体として認識することにつながる。オムリは最初インディアン人形が小さな人間に変身した時、またとないおもちゃを手に入れたと小躍りするが、彼らが固有の人格と人生をもっていることに気づき、さらに自分が人形として彼らの時代に旅をするにおよんで、彼ら

を個人として、かけがえのない友として尊重するようになる。他者の視点を獲得し、歴史を学んでいだけなら、普通のタイム・ファンタジーでも充分可能であるが、人間と人形という不均衡な関係を想定し、それをひっくり返すことで、自己と他者についての認識をより深めることができる。

そしてキャプテンにしろ、トミーにしろ、いったん名前のついた個人になった存在は、もう入れ替え可能な複製人形ではない。彼らの生は一回きりのものとして祝福され、その死は悼まれる。コララインは母と一体の人形であることを抜け出して、本当の名前を獲得する。人形ファンタジーは、変身というモチーフを通して、誰もがいわば代替可能な人形である時代に、生の実感を取り戻そうとしているのである。

*本稿は、2010年11月27日、第39回奈良女子大学英語英米文学会年次大会において研究発表を行った内容に加筆修正したものである。

【参考文献一覧】

1. テクスト

Banks, Lynne Reid. *The Indian in the Cupboard*. 1980. London: Collins, 1999.

(『リトルベアー 小さなインディアンの秘密』 渡辺南都子訳、小峰書店、1995年)

---. *Return of the Indian*. 1986. London: Collins, 1999.

(『リトルベアーとふしぎなカギ』 渡辺南都子訳、小峰書店、1995年)

---. *The Secret of the Indian*. 1989. London: Collins, 1999.

(『リトルベアーのふしぎな旅』 渡辺南都子訳、小峰書店、1995年)

---. *The Mystery of the Cupboard*. 1993. London: Collins, 1999.

---. *The Key to the Indian*. 1998. London: Collins, 1999.

Bianco, Margery Williams. *The Velveteen Rabbit: Or How Toys Become Real*. 1922. London: Mammoth, 1989.

(『ビロードうさぎ』 いしいももこ訳、童話館、2002年)

コルローディ、カルロ『ピノキオの冒険』金原瑞人訳、西村書店、1992年。

(Collodi, Carlo. *Le Adventure di Pinocchio: Storia di un burattino*. 1883)

Gaiman, Neil. *Coraline*. New York: HarperCollins, 2002.

(『コララインとボタンの魔女』金原瑞人・中村浩美訳、角川書店、2003年)

ホフマン、E・T・A『くるみ割り人形とねずみの王様』種村季弘訳、河出文庫、1995年。

(Hoffman, E. T. A. *Nußknacker und Mausekönig*. 1816)

Kennedy, Richard. *Amy's Eyes*. New York: Harper & Row Publishers, 1985.

(『ふしぎをのせたアリエル号』中川千尋訳、徳間書店、1990年)

2. その他

Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington: Indiana University Press, 1992.

井辻朱美『夢の仕掛け——私のファンタジーめぐり』NTT出版、1994年。

——『ファンタジー万華鏡』^{カレイドスコープ} 研究社、2005年。

Kuznets, Lois Rostow. *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development*. New Haven: Yale University Press, 1994.

前之園幸一郎「人間へのはるかなる旅—「ピノキオ」の可能性—」、

『青山学院女子短期大学紀要』57(2003):35-72.

ノイマン、エーリッヒ『意識の起源史(上・下)』林道義訳、紀伊国屋書店、1984年。

岡田まり「『ピロッドうさぎ』に見られる二つのrealのあり方」、『「ファンタジーの諸相」猪熊葉子先生古稀記念論文集』白百合女子大学児童文化研究センター、2001年。

Rudd, David. 'An Eye for an I: Neil Gaiman's *Coraline* and Questions of Identity.' *Children's Literature in Education* 39(2008):159-168.

Weales, Gerald. 'Children's Books.' *The New York Times Book Review*. New York: The New York Times, April 3, 1983.

