

## デイヴィッド・アーモンド『クレイ』における中間性の意味

伊 達 桃 子

Date Momoko

イギリスの作家デイヴィッド・アーモンド (David Almond, 1951-) は、北東部のニューカースル・アポン・タインに生まれ、近郊のフェリングという小さな元炭鉱町で育った。初めて子ども向けに書いた作品『肩胛骨は翼のなごり』(Skellig, 1998) でカーネギー賞、ウィットブレッド賞を同時受賞して以来、児童文学作家として定評ある地位を築き、2010年には斯界で最高の榮譽といわれる国際アンデルセン賞に輝いた。『クレイ』(Clay, 2005) は、現在までの彼のキャリアのちょうど中間に位置する作品であり、それ以前の作品と共通する部分を持ちながら、注目すべきいくつかの変化が見られるものとなった。この小論では、アーモンドの作品総体における位置づけと、人形ファンタジーとしての特徴という2つの視点から『クレイ』を分析する。

### I アーモンドの作品における『クレイ』の位置づけ

#### 1. 自伝的要素と想像的要素の融合

アーモンドの作品には、自伝的要素が色濃く見られる。『闇の底のシルキー』(Kit's Wilderness, 1999) や『ヘヴンアイズ』(Heaven Eyes, 2000) をはじめ、多くの作品はフェリング近辺を舞台にしており、時代は、キューバ危機(1962)を背景にした『火を喰う者たち』(The Fire-Eaters, 2003) で明らかのように、アーモンドが少年期を過ごした1960年代に設定されている。

『クレイ』は、その中でももっとも直接的にアーモンドの少年時代を反映した作品のひとつである。舞台が60年代のフェリングと明言されているだけでなく、その名もデイヴィという主人公は、明らかに作者をモデルにしている。デイヴィの日常は、すべて自分の経験したことだとアーモンドは述べている (Almond 2008)。そこに、謎めいた少年スティーヴンという架空の存在を投げ込むことで、物語は奇妙なねじれを起こし、現実を離れぬまま幻想的な方向に進み始める。

このように、自伝的題材が生み出す地に足が着いたリアリズムと、この世ならぬファンタジーの要素がごく自然に入り交じり、独特の雰囲気を作り出すところに、アーモンドの作品の特徴がある。このため、しばしばアーモンドの作品はマジック・リアリズムに分類される (Cooper; Latham 2006a)。

アーモンドは『クレイ』を『肩胛骨は翼のなごり』から始まった一連の作品群の最終巻と見なしている (Page 20)。実際、『クレイ』以降の作品では、アーモンドの作風はより多様化し、絵本やライト・ファンタジー、グラフィック・ノヴェルなどの実験的な手法にも挑戦している。『クレイ』は、アーモンドの自伝的要素と想像的要素の融合から生まれた作品群の集大成といえる。

## 2. 成長物語としてのアーモンド作品に共通する特徴

デイヴィの年齢は明言されていないが、13,4歳と思われる。アーモンドはこの年齢の少年（まれに少女）を主人公とすることが多く、思春期にさしかかった少年の成長というテーマに大きな関心を寄せている。レイサムはこの点に着目し、2005年までのアーモンドの全児童文学作品を考察して、いくつかの共通するモチーフや人物像を見出している（Latham 2006b 6-8）。以下は、それを私見にもとづいて整理したものである。

### ①日常と魔法の融合

先に述べたように、アーモンドはマジック・リアリズムの作家と称されることが多い。ファリスによれば、マジック・リアリズムには次の5つの特徴がある。

1. The text contains an "irreducible element" of magic.
2. The descriptions in magical realism detail a strong presence of the phenomenal world.
3. The reader may experience some unsettling doubts in the effort to reconcile two contradictory understandings of events.
4. The narrative merges different realms.
5. Magical realism disturbs received ideas about time, space, and identity. (Farris 7)

『肩甲骨は翼のなごり』の翼ある天使や、『闇の底のシルキー』の物語と現実の混交、『ヘヴンアイズ』の聖者のよみがえりなど、アーモンドの作品には超自然的な出来事、言い換えれば魔法が確かに存在する。しかし、それらは日常生活の中に当然のように溶け込み、違和感を感じさせない。超自然的要素の薄い『火を喰う者たち』でさえ、マクナルティの命をかけた火喰い芸とキューバ危機の回避の間に奇跡的なつながりがあることをテキストは示唆するが、それが偶然にすぎないという「合理的な」解釈とどちらを選ぶかは読者に任されている。このように、アーモンドの作品はファリスのいうマジック・リアリズムの特徴の多くを備えている。一言で言えば、それは日常と魔法の融合である。

### ②アイデンティティの流動化

作品中で、日常に溶け込んでいる魔法に気づくのは、多くの場合大人ではなく、思春期にある主人公とその親友である。アーモンドは、思春期をとりわけ魔法に感応しやすい時期ととらえているらしい。その理由のひとつは、思春期におけるアイデンティティの流動化である。

アーモンドの主人公たちは、しばしばアイデンティティの流動化に悩まされる。『秘密の心臓』(Secret Heart, 2001)のジョーは虎や鳥にたやすく同化してしまうし、『ヘヴンアイズ』のヘヴンアイズやジャンユアリーは孤児で、借り物の名前や過去しか持たない。そうした特殊な環境になくとも、守られ規制されてきた子どもから大人への第一歩を踏み出すに当たって、アイデンティティの喪失と再構築を迫られるのは当然のことである。

その典型的な表れは、宗教との葛藤である。アーモンド自身も、敬虔なカトリック家庭に育ちつつ成長に伴って信仰を失い、カトリック信仰の影響を認めるようになったのは40歳過ぎてからだと言っている（Page 20）。『火を喰う者たち』のボビーや『クレイ』のデイヴィは、ちょうど教え込まれてきた宗教に疑問を持ち始める年齢にあり、それは家族や地域社会との齟齬を生み、彼らのアイデンティティに重大な危機をもたらす。ファリスが5番目

に挙げた特徴をもつマジック・リアリズムは、まさに思春期の少年少女を描くのに適した技法だといえる。

#### ③傷や欠落を抱えた案内人の存在

そうした状態にある主人公の前に、しばしば現れるのは、何らかの傷や欠落を抱えた登場人物である。スケリグのような魔法の体現者が傷を負っていることもあれば、マクナルティやキットの祖父、『ヘヴンアイズ』のグランパのように、老齢や過酷な体験で正気を失った人間の場合もある。また、主人公自身の傷や孤独を映し出す鏡として、否応なしに彼らを引きつける分身的存在であることも多い。エリンにとってのヘヴンアイズ、キットにとってのアスキュー、そしてデイヴィにとってのスティーヴンがそれに当たる。年少の読者向けの『サヴェッジ (未訳)』(The Savage, 2008)でも、主人公ブルーとその創作人物であるサヴェッジの分身性がはっきりと示されている。これらの登場人物たちは、いわば案内人となって、主人公がアイデンティティを再構築する過程に直接間接に手を貸すのである。

#### ④闇や死に魅せられること

アーモンドは、子どもの成長を描くことについてこう述べている。

"What I found when I began to write for children is that the characters in my books almost inevitably began to go into dark places, places where they were put under some kind of threat. Growing up is a dangerous business, it involves making lots of courageous decisions and taking lots of risks." (Page 21)

その通り、アーモンドの主人公たちは、時として闇や死に強く惹き付けられる。彼らは案内人にいざなわれ、「暗い場所」へと踏み込んでいく。アスキューが「死という名のゲーム」を行う廃坑、死体を飲み込んでいた泥沼ブラック・ミドゥン、モウルデイの命を奪った石切場の洞窟など、それらの場所における闇は死と直結している。なぜ彼らはこのような場所に惹かれるのか。

ブレナンは次のように分析している。

In the course of the path towards an encounter with the 'inner child' lies a confrontation with terror. In all three books [*Skellig*, *Kit's Wilderness*, and *Heaven Eyes*] the approach to this unknown self is through the Underworld (literally a place of overwhelming darkness, sometimes labyrinthine) which holds deep within it a chasm in which the young narrators have semihallucinatory experiences. (Brennan 99)

ここで「内なる子ども」「未知の自分」と表現されているものは、新たなアイデンティティを形成するための核となるものであろう。迷宮のような地下世界は、墓所と同時に子宮を思わせる場所でもある。子どもが大人になるためには、擬似的な死と再生の過程が必要だとの考え方は、古今を問わず珍しいものではない。

#### ⑤想像力と創造性

アーモンドがこの過程に加えた独自の工夫は、再生の道筋に何らかの芸術的創造が関与するということである。『肩胛骨は翼のなごり』のマイケルとミナは絵を描く。『闇の底のシルキー』のキットは物語の作り手、語り手であり、

絵の才能があるアスキューと共同で物語を作り上げる。『サヴェッジ』のブルーは大人に書かされる作文ではなく、自分の中からわき出てきた物語を書くことで父の死を乗り越える。

このように実際の創造に関わらない場合でも、アーモンドの主人公たちは豊かな想像力に恵まれている。アーモンドは子どもたちが想像力を育む重要性をこう協調している。"living, achieving, and aspiring are also courageous imaginative acts . . . . Take the time to dream, take the time to imagine" (Almond 2001 15)。無から有を創り出す力であり、それ自体が魔法ともいえる想像力は、思春期の試練を乗り越える大きな力になりうるというのが、彼の作品にこめられたメッセージのひとつである。

#### ⑥記憶による家族や地域社会とのつながり

もうひとつ、主人公たちの重要な助けとなるのは、記憶の持つ力である。エリンやヘヴンアイズの精神的欠落を埋めるのは、家族の写真や形見と、それを手がかりに紡ぎ出される物語だった。さらに、記憶は個人の枠を越えて、地域社会や人類全体の歴史へとつながっていく。キットは祖父の昔語りを通じて、町の歴史を学び、過去の落盤事故で亡くなった少年鉱夫たちが自分の先祖であることを知って、彼らを見る目を得る。さらに氷河期の少年ラクの物語を創作することによって、現実のアスキューをより深く理解し、彼を家族や地域社会の中へ連れ戻すことができるようになる。この作品について、アーモンド自身はこう述べている。

It[*Kit's Wilderness*]'s a book that depends on storytelling, on the passing-down of information and inspiration from generation to generation . . . . We're interwoven with those who have gone, with those who are here now, with those who are to come. (Almond 2001 23)

物語を語ることは、世代を越えて人々を結びつける。しかし、個人や場所や物の中に埋もれている記憶を掘り起こし、創作という形で再生させるためには、想像力が不可欠となる。アーモンド作品の中で、記憶と想像力は不可分となって、孤独感に悩む主人公たちに家族や地域社会とのつながりを取り戻させ、新たなアイデンティティを見出す手助けをする。

### 3. 『クレイ』の特異性

以上のようなアーモンドの作品の特徴を踏まえた上で、改めて『クレイ』に目を向けてみよう。あらすじは次のとおりである。

平凡な少年デイヴィの前にある日あらわれたスティーヴンは、粘土細工の天才で、作った像に命を吹き込む力を持っていると自称する。デイヴィはモウルディという不良少年に悩まされていたが、スティーヴンは等身大の粘土像と一緒に作って、モウルディを殺させようと持ちかける。デイヴィがミサの折に盗んだ聖体の一部を使い、2人は真夜中の石切場の洞窟で、粘土男クレイを作り上げる。クレイが実際に動き出したのを見たデイヴィは逃げ帰るが、その後モウルディが石切場に落ちて死んだと聞かされる。実は、モウルディを手にかけてのは、クレイではなくスティーヴンだった。デイヴィは悩んだ末、クレイを土に戻そうとするが、スティーヴンに見つかって争いになる。対決の末、スティーヴンはフェリングを出て行き、クレイは土に戻る。

一読して明らかなように、この作品には先述のアーモンド作品の特徴①～⑥が色濃く表れている。"Dead ordinary, dead innocent, dead big imagination" (230) と称される想像力豊かな主人公 (②、⑤)、死と狂気と暴力

の匂いがする案内人スティーヴン (③)、闇の洞窟で行われる創造の魔法 (①、④、⑤)、そして結末でデイヴィを受け止め癒す地域社会の人々 (⑥) などがそれである。

しかし同時に、今までの作品から逸脱した特異性がいくつか見受けられる。もっとも際立った特異性は、スティーヴンが結末に至っても救われないことだろう。彼はアスキューのように闇を脱することなく、悪の意図を抱いたまま姿を消すのである。これは作者自身にとっても予期せぬ展開であり、作家としての「ある種の成長」を促すものであった。

"When I was writing the early parts of *Clay*, I was thinking, 'You know, Stephen's going to turn out to be OK. He'll be redeemed,'" says Almond. "And then as I went on, I realised he wasn't, he was sticking by his guns. So I suppose for me there was a kind of growing up, as there is for Davie in the course of the book." (Page 21)

スティーヴンはアスキューと同じく、普通であることに軽蔑の念を抱き、生と死を意のままに操る力を手に入れることを夢想している。また、アスキューと同じく家族や地域社会から物理的、心理的に切断された状態にある。しかし、アスキューがキットとともに創造行為にたずさわることで救われるのに対し、なぜデイヴィとの創造はスティーヴンの救済に結びつかないのか？

それに関連して、この作品の2番目の特異性が立ち現れてくる。すなわち、創造性というテーマの扱い方が今までとは異なっている点である。レイサムによれば、アーモンドはこの作品ではじめて、"creative process has a dark, potentially destructive side" (Latham 2006b 127) ということを示唆している。クレイの創造はそもそもモウルディという個人の殺害を目的としたものであり、救済ではなく破壊を意図している。デイヴィの美術教師が投げかける問い "But could it be . . . that the end of creativity will be to make a thing that will turn back upon us and destroy us?" (213) は、この物語の中心的なテーマのひとつであるといえよう。スティーヴンの傑出した創造性は、彼自身の救済の可能性をも破壊する方向に働いている。

3番目の特異性は、作品全体を侵している不安定感である。先述したマジック・リアリズムの特徴に、読者に "some unsettling doubts" (Farris 7) を抱かせるというものがあつたが、この作品では読者のみならず作中の主人公までがそうした疑念を覚えさせられる。今までのアーモンド作品の主人公たちは、魔法の存在そのものに疑念を抱くことはなかった。しかしデイヴィは、"sometimes I think I've caught something from Stephen. Sometimes I think I'm losing my mind." (290) と悩む。

そして読者も、デイヴィの経験が魔法なのか、それとも幻覚や妄想に過ぎないのか、最後まで判断できない。スティーヴンが催眠術の名手であること、重要な場面でかならずデイヴィの目の前で手をさっと振るという仕草を行うことから、幻覚説が有利なようにも見える (16,84,130 他)。しかしデイヴィの一人称で語られるテキストから、それを断定することは不可能である。狂気を帯びた人物は今までの作品にも登場したが、この作品の狂気はスティーヴンからデイヴィへと「伝染」し、結末にどちらつかずの不安定感を残す。

以上のように、『クレイ』という作品はある意味でアーモンドの作品群の王道に位置しながら、それ以前の作品群とは明らかに異なる色彩を帯びている。この作品は、作家アーモンドが新しい方向に進み始める転換点となった。

## Ⅱ 人形ファンタジーとして見た『クレイ』

### 1. クレイと先行テキストにおける人造人間の比較

ここで視点を変えて、この作品を人形ファンタジーとして読んでみよう。人形ファンタジーという用語は確立したものではないが、人形が命を持つ存在として描かれ、そのことが物語の根幹に関わっているような作品を指す。<sup>1</sup>人工物に生命を与えることは、人間のもっとも古い夢想のひとつであり、魔術や錬金術の時代から、現在のロボットや人工知能の研究にまでつながっている。それだけに、クレイの表す「生きている人形」あるいは「人造人間」というイメージはさまざまな連想や含意を想起させる。

『クレイ』の間テキスト性を論じたレイサムは、作中で明示または暗示されているものとして、3つの先行テキストを挙げている (Latham 2008 222-224)。ここでは広義の人形ファンタジーといえる2つのテキストに絞り<sup>2</sup>、作中に登場する人造人間とクレイを比較したい。

1つ目は、ユダヤ神話のゴーレムである。ゴーレムとはもともと「未完成のもの」を意味する旧約聖書の中のヘブライ語に由来するが、魔術によって土から作られ、主人に奉仕し守る人造人間として、さまざまな伝説や文学作品に登場している。もっとも有名な「プラハのゴーレム」伝説によると、高名なラビ・レーヴがユダヤ人を迫害から救うため (あるいは召使いとして) ゴーレムを作り出し、危機が去った後で土に戻したとされる。<sup>3</sup>

このゴーレムとクレイの共通点には、次のものが挙げられる。

- ①土でできていること。
- ②信仰の力に依拠していること。<sup>4</sup>
- ③特定の敵を滅ぼすために作られたこと。
- ④主人の命令に従うだけの盲目的存在であること。
- ⑤用済みになり、潜在的な危険性ゆえに、土に戻されること。

2つ目は、それ自体がゴーレム伝説に触発されて生まれたメアリ・シェリー (Mary Shelley) の『フランケンシュタイン』 (*Frankenstein*, 1818, 改訂版 1831) である。科学者フランケンシュタインが死体をつなぎ合わせて作った怪物と、その反逆の物語は、現代の神話としてさまざまな解釈や発展を生み出してきた。フランケンシュタインの悲劇は、神の領域を侵した人間の不遜への天罰だという解釈もあるが、クリス・ボルディックは次のように指摘している。

Mary Shelly's novel is set in the Age of Reason itself ... and it explores the godless world of specifically modern freedoms and responsibilities. The myth which develops out of it turns repeatedly upon these new problems of an age in which humanity seizes responsibility for re-creating the world, for violently reshaping its natural environment and its inherited social and political forms, for remaking itself. (Baldick 5)

\*1 『英語圏諸国の児童文学 I』内の拙稿「人形・おもちゃ物語」参照。

\*2 もう1つのテキストはブラム・ストーカー (Bram Stoker) の『吸血鬼ドラキュラ』 (*Dracula*, 1897)。

\*3 詳細な異同、文献については春山を参照。

\*4 少なくともデイヴィは、聖体がクレイを動かすために必須の要素だと信じている。スティーヴンの観点については後述。デイヴィはカトリックで、モウルディー派はプロテスタントであることにも注目したい。

これは、神の存在を否定し、"The power that made this thing was yours and mine, Davie, and nowt to do with God." (224) と言い放つスティーヴンの主張と呼応する。

それを前提にフランケンシュタインの怪物とクレイの共通点を挙げると、次のようになる。

①信仰との決別と人知への過信の産物であること。

②科学技術の暴走への警告を示唆していること。

③罪ある存在というよりは犠牲者であること。

③は、望まない誕生を強いられた彼らよりも、彼らを創り出し後に見捨てた創造者たちこそが怪物ではないかという議論につながっていく。

しかし、この2つの先行する人造人間とクレイの間には、次のような相違点がある。

①クレイは実際の破壊力を持たない。

②クレイを土に戻すためには、命令するだけでよい（特別な儀式や暴力は必要ない）。

この2点が示すのは、クレイという存在の弱々しさ、あいまいさである。生と死の狭間を漂い、個としての人格も言葉も持たず、デイヴィとスティーヴンの意志次第でたやすく生きることがやめてしまう。そもそも、実際に生きていたのか、催眠術による幻覚の産物であったのかもわからない。なぜ、クレイはこのような存在として描かれているのだろうか。

## 2. 人形の持つ中間性と子どもとの関わり

カズニッツは人形ファンタジーにおける「生きている人形（を含むおもちゃ全般）」について、次のように述べている。

Toys, when they are shown as inanimate objects developing into live beings, embody human anxiety about what it means to be "real"— an independent subject or self rather than an object or other submitting to the gaze of more powerfully real and potentially rejecting live beings. (Kuznets 2)

これは、人形が主体と客体、自己と他者の中間に位置することを意味している。人形という存在は、そもそも人間と物体との中間にあり、どちらとも言い切れない危うさを感じさせる。その危うさゆえに、生きている人形に関する夢想が生まれるのであり、すなわち人形は生と死の中間的存在でもある。

そのような存在である人形は、とりわけ子どもとの関係が深い。幼い子どもは自己と他者の区別がまだ画然とせず、人形やぬいぐるみと、大人には思いも寄らぬほど強い絆で結ばれる。さらに人形と子どもの親和性を高めるのは、人形の持つ"dreadful vulnerability" (Kuznets 2) である。圧倒的な力を持つ大人の前で常に無力感を感じさせられている子どもは、人形に自己を投影するとともに、意のままに扱うことでひと時の力の幻想を楽しむことができる。

ここで、子どもと人形の深いつながりを描いた2つの人形ファンタジー作品を取り上げ、主人公と人形の関係や、人形が物語の中で果たす役割について考えてみたい。

1つ目は、リチャード・ケネディ (Richard Kennedy, 1932-) の『ふしぎをのせたアリエル号』(Amy's Eyes, 1985) である。10歳の少女エイミーは、仕立屋だった父が作った人形の船長と兄妹のように孤児院で育つ。ある時、エイミーが誤って船長の頭に針をさすと、船長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船長は妹たる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、海賊との戦いで船長は命を落とし、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。

この物語における船長は、エイミーの交替人格と考えられると、井辻朱美は指摘している（井辻 150）。幼い子どもは想像上の友だちを持つことがあるが、それは「心のバランスが失われがちなときに、自分ではあまり発達させていない、もう一つの心の働きがイメージとなってあらわれるもの」だという（秋山 85）。孤独な少女にとって、船長は行動的でたくましいもう 1 人の自分であると同時に、顔も知らない父のただひとつのよすがとして、親代わりとなる存在である。ゆえに、本物の父と、母のような孤児院の先生がエイミーの前に現れた時、船長は保護者の役割を終えて消えていく。

2 つ目の作品はアン・メリック (Anne Merrick, 1935-) の『だれかがドアをノックする』(*Someone Came Knocking*, 1993) である。11 歳の主人公トッドは、継父に虐待され、記憶喪失に陥っていた。ガイ・フォークスの小遣い稼ぎに作った人形ミムとともに、継父のもとを逃げ出すが、母の形見のロケットをミムの胸に留めつけると、ミムは歌ったり話したりするようになる。トッドはミムに導かれるまま旅を続けるうちに、少しずつ記憶と自我を取り戻していく。しかしミムは入れ替わりに弱っていき、トッドが祖母の家にたどり着く直前に、ロケットの心臓を失って人形に戻る。

この物語においても、ミムは明らかにトッドの亡き母の代役であると同時に、トッド自身の分身でもある。ミムの死の場面でトッドは、"And although her heart was gone and she would not speak again, he understood . . . that it was with her voice that *his* new heart would learn to speak. [original emphasis]" (165-166) と感じる。これは、ミムという交替人格が彼の中に統合されたことを示す。

このように、2 つの作品のどちらにおいても、人形は主人公の失われた親の代わりであり、想像上の友だちであり、主人公の分身でもある。さらに興味深いことは、どちらの作品でも、主人公自身が人形のイメージに結びつけられていることである。

トッドは物語の冒頭で、"E (He) looks more like a guy than the guy do!" (6) と複数の人間から言われる。記憶を失い、善悪の判断もつかず、継父の言うがままに盗みを繰り返すトッドの状態を、利用され使い捨てられるガイ・フォークスの人形にたとえたものであろう。エイミーの場合は、文字通り人形になってしまうことで、交替人格である船長に乗っ取られ、思いのままに操られている状態をよりはっきりと示している。井辻によれば、「この物語の人形とは、他人に受動的に支配されることのメタファーである」（井辻 152）。

人形と化すことは、生から切り離されることでもある。作中で人形になったエイミーの状態は、"everything seemed so utterly far away" (65) と描写される。これは人間になる前の船長と同じ表現であり (21)、幼児あるいは胎児の状態への退行といえる。しかし、同じ表現は今一度、船長の死の瞬間にも登場する (420)。エイミーが人間に戻らないよう塩漬けにされるパン箱が "safe as in her coffin" (392) という表現からも明らかのように、人形化とは未生以前の状態だけでなく、死のメタファーでもある。服部正は、「人形とは人が胎内に居たとき一緒に遊び幸福な日々を過ごした生まれなかった兄弟であり、甘美な死が形を取ったものでもある」（服部 228）と述べるが、この表現は人形ファンタジーの本質を衝いている。

ここで『クレイ』に戻ると、デイヴィとクレイの関係にも、以上の考察の大部分が当てはまることに気づく。クレイの存在のあいまいさは、彼がデイヴィの想像の産物、すなわちデイヴィの分身である可能性を強調する。デイヴィはクレイを恐れながらも、その肩にもたれて安らぎを感じ、"I want to stay here with him . . . I don't want to go out into the cold outside, into the cold truth of Mouldy's death and of my part in it." (235) と退行的な願望を



抱く。そして、いつしかアイデンティティを喪失し、スティーヴンの操り人形と化して、"I am truly not myself, I am truly gone, I have disappeared from the world, no thoughts no feelings no sensation no dreams, just nowt nowt nowt..." (241-242) と、はてしない虚無の中に落ち込んでいく。この時デイヴィはすでに、その分身クレイと一体化して、生と死、人間と人形の境目に立っている。

### 3. 思春期の危機と怪物の創造

アーモンドの作品において、主人公が思春期の危機を脱して新たなアイデンティティを獲得するには、何らかの創造行為が重要であることは述べた。しかし、『クレイ』においては、創造性の暴走や破壊的な面が暗示されていることも指摘した。それは、この作品における創造が、生命の創造という特殊なものであることと深く関係している。

人の手による生命の創造は、人類の古くからの憧れであると同時に、特にキリスト教文化の中では、最大級の禁忌でもある。また、夢の中にもせよこの創造に成功した場合、完成度が高ければ高いほど、それが独立した自我を持って創造主に反逆するのではないかという恐れ、いわゆるフランケンシュタイン・コンプレックスをも生み出す。<sup>5</sup> このような創造を夢想する人形ファンタジーは、思春期の主人公にとってとりわけ大きな意味を持っていると考えられる。

なぜなら、大人と子どもの中間にある思春期の人間は、どちらとも違うやり方でこの創造に関わることが可能だからである。幼い子どもは人形とたやすく一体化するが、自分の手で創造することはできない。大人は巧みな創造の技を持つが、客体として人形を支配し愛玩するのが普通である。<sup>6</sup> しかし思春期にあるデイヴィは、クレイに自分の不安定な自我を投影しながらも、クレイの創造に積極的に関与することで、生と死の秘密を探ろうとする ("I wanted to believe that dust to dust might mean death to life just as it means life to death." (252))。これは、無力な人形つまり子どもであることをやめ、世界に主体として関わりたいという願望である。

クレイの創造に不可欠な素材は、石切場の池から取ったなめらかな粘土だった。『ヘヴンアイズ』のブラック・ミッドゥンが、命を飲み込み奪うと同時に、ヘヴンアイズやエリンたちを吐き出し、聖者の遺体を保存してよみがえらせるように、泥や粘土は生と死の両義性をはらんでいる。

また石切場の洞窟は、先述のように生と死の交錯する「暗い場所」のひとつである。クレイの誕生をはさむように、ここで2つの殺害行為—デイヴィによる犬の殺害と、スティーヴンによるモウルディの殺害—が行われる。そしてクレイの「死」の前後にも、2つの殺害未遂行為—スティーヴンに命じられたクレイによるデイヴィの殺害と、デイヴィによるスティーヴンの殺害—が起こる。さらに、クレイの死そのものが、デイヴィとスティーヴンによる殺害ともいえる。

すなわち、『クレイ』の主人公たちは、命を生み出すことと奪うことをほぼ同時に経験する。世界に対して働きかける力を持つ者は、もはや無垢な犠牲者ではいられない。命を与えることができる手は、命を奪うこともできるということを、彼らは身をもって知る。これは、以前のどの作品の主人公が経験したよりも、厳しい試練であろう。思春期において、彼らは子ども＝人形である古いアイデンティティを殺し、新たなアイデンティティを作り出す。

<sup>5</sup> SF作家アイザック・アシモフ (Issac Asimov) が提起した用語。そもそもはロボットが人間に反逆するのではないかという不安を指す。小野参照。

<sup>6</sup> ギリシア神話のピュグマリオンや、ホフマン (E. T. A. Hoffman) の『砂男』 (*Der Sandmann*, 1817) のコッペリウスを考えるとよい。

しかし、新たな自分が、世界や自分自身に牙をむく怪物でないと言い切れようか。

怪物というイメージは、創造性の中に潜む破壊性を示している。それでは、『クレイ』における怪物はだれなのか。この物語で最初に怪物と呼ばれるのはモウルディである ("He's turning to a monster." (5))。スティーヴンがそのモウルディを排除するために作ろうとした "A bliddy monster" (131) は、もちろんクレイを指す。しかし、ここで思い出したいのは、クレイの実際の破壊力のなさである。スティーヴンが殺せと命じたモウルディにもデイヴィにも、クレイは手を下すことができない。スティーヴンはその原因を "there's too much of the Davie in you, Clay." (233,258) と評し、自分だけなら "I'll make a monster filled with evil and nowt else." (261) と豪語する。人形が自己の分身である以上、ならば怪物はスティーヴンだという結論になる。

しかし、クレイのあいまいさを、善のデイヴィと悪のスティーヴンの混合物だからとして片付けることにも疑問が残る。なぜなら、モウルディを怪物と見なし、彼を殺すための新たな怪物を作ることに同意したのは、他ならぬデイヴィだからである。スティーヴンはデイヴィを糾弾する。

"You think you're so good, don't you?" he says. "You, that butchered a dog. You, that wanted Mouldy dead. You, that helped to make the thing that helped to kill Mouldy. You, that was about to kill Clay. Well, there's goodness for you. There's an ordinary life for you." (265)

怪物を自分の外に作り出すことで、デイヴィは自分自身の持つ怪物性を露呈する。クレイのあいまいさ、自律性のなさは、創造主の内面を映し出す鏡の役割を強調するためだといえよう。善も悪も、創造も破壊も、すべてはデイヴィ自身の中にあることを、クレイは示している。

### Ⅲ 『クレイ』における中間性の意味

#### 1. スティーヴンは何者か？

レイサムは、スティーヴンについて "in some ways he also reflects a part of Davie's psyche" (Latham 2006 119) と述べ、彼をフロイトのいう抑圧を解かれたイドの象徴と見なしている。これは、スティーヴンを怪物と見なすさまざまな作中の言説に一致するかに思える。<sup>7</sup>

しかし、アーモンドがスティーヴンを純粋な怪物として描いたとは考えられない。スティーヴンは心を病んだ母が自分を忘れていてと知って傷つく心を持っているからである。むしろ、スティーヴンを怪物と決めつけた周囲の扱いこそが、彼をそのような自己規定に追い込み、モウルディを突き落とすという選択をさせたのではなかろうか。それは、デイヴィがスティーヴンの頭めがけて振り上げた石を振り下ろすことができなかった場面と対照的である。スティーヴンという怪物を世界から排除するという理屈で行えば、デイヴィはスティーヴン同様、おのれを怪物と化していただろう。2人の少年の道を分かったのは、ただ選択のみである。

しかし、レイサムの指摘はあるレベルでは正鵠を射ている。物語の中で、スティーヴンはデイヴィのもう1人の

<sup>7</sup> 神学校の司祭 (184)、スティーヴン自身 (264)、デイヴィ (283-284) が彼を "devil" または "evil" と規定するか、そうではないかと疑っている。

分身の役割を負わされている。クレイが、無力で盲目で受動的な自己の象徴なら、スティーヴンは憎悪と破壊と死を望む自己の象徴である。デイヴィがクレイを退けた時、スティーヴンもまた姿を消す。しかしその後も、デイヴィは殺人や傷害の噂を聞くたびにスティーヴンの関与を疑い、彼の死を密かに願う。デイヴィの中でスティーヴンは怪物として生き続けており、彼によって映し出されるデイヴィ自身の怪物性もまた健在なのである。いわば、スティーヴンはデイヴィによって内面化されたといえる。

## 2. 中間を生きる存在であること

デイヴィは、アーモンド作品の主人公の中では、きわめて恵まれた境遇にある普通の少年である。家族を失ったわけでも、失いかけているわけでもなく、友人やガールフレンドや善意の大人たちに囲まれている。しかし、その普通の少年が経験する旅の暗さは、アーモンド作品の中でも群を抜いている。死と狂気と暴力に身をさらし、自分の中の怪物性に向き合い、結末に至っても解放されることがないのだから。しかし、作家として「成長」したアーモンドは、それこそが大人への成長の意味することだと言っているように思われる。

この作品の不安定感は、どちらつかずのあいまいさがもたらすものである。現実と幻想、正気と狂気、生と死、創造と破壊、聖者と怪物、デイヴィを始めとする登場人物たちはそれらの両極の間を揺れ動き、どちらかに着地することはない。ガールフレンドのマリア (Maria) は、"Sane and slightly barmy like all of us" (290) という言葉で、それが人間の当然のあり方だということを示してくれる。そしてマリアは怪物であったクレイの体から "a congregation of the saints" (291) を作り出す。<sup>8</sup> 人間は中間を生きる存在であり、怪物にも聖者にもなり切れないが、どちらかを志向して生きていくことはできると、ここでアーモンドは示唆している。

大人になることは、中間を生きる自分を認識することであり、自分の中の怪物性を発見することである。それは、芸術的創造によって美しく昇華して消してしまえるものではない。スティーヴンが救われないのはそのことを示すためであろう。さらに大人になることは、創造と破壊が表裏一体であることを知り、両方をなし得る力を獲得することである。自分の中の破壊衝動という怪物と折り合いをつけ、創造性をコントロールしていかなければならない。アーモンドは近年の作品が、イラク戦争やルワンダ虐殺の影響を受けていることを認め、"There are some things in the world that seem to evade redemption." (Page 21) と述べている。しかしそれでも、そのような世界で大人になることの難しさと残酷さから目をそらさず、そこに一抹の希望を込めて描き出したのが、この『クレイ』という作品だといえる。そして、中間を生きる存在としての人間を描くためには、中間的存在である人形のファンタジーが最適の形式なのである。

(本稿は 2008 年 11 月、日本イギリス児童文学会第 38 回研究大会において行った口頭発表の内容に加筆修正したものである。)

---

<sup>8</sup> マリアの名は聖母マリアに通じる。この行為は神による人間の創造（特にアダムの体からイヴを作り出すこと）を反復しているとも、女性の出産 ("That's what women do . . . Make living babies that come out of them and crawl and cry" (114)) を暗示しているとも読める。

## 【テキスト】

Almond, David. *Clay*. London: Hodder Children's Books, 2005. (『クレイ』金原瑞人訳、河出書房新社、2007年)

## 【参考文献】

秋山さと子『ユング心理学からみた子どもの深層』海鳴社、1978年。

Almond, David. (2001) "The 2001 Michael L. Printz Award Acceptance Speech." *Journal of Youth Services in Libraries* 14.4 (2001) : 14-15,23.

--. (2008) "David Almond: Clay." *Random House* (online 2008) .

Baldick, Chris. *In Frankenstein's Shadow: Myth, Monstrosity, and Nineteenth-Century Writing*. Oxford: Oxford University Press, 1987.

Brennan, Geraldine. "The Game Called Death: Frightening Fictions by David Almond, Philip Gross, and Lesley Howarth." *Frightening Fiction: R. L. Stine, Robert Westall, David Almond, and Others*. Ed. Kimberley Reynolds, Geraldine Brennan, and Kevin McCarron. New York: Continuum, 2001.

Cooper, Ilene. "The Booklist Interview: David Almond." *Booklist* 96 (online 2000) .

Farris, Wendy B. *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. Nashville: Vanderbilt University Press, 2004 .

服部正『書物の王国7 人形』国書刊行会、1997年。

春山清純「ゴーレム伝説関連文献—「ブラハのゴーレム」を中心として—」『神戸薬科大学研究論集 Libra』5 (2004) : 41-84.

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。

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)

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

Latham, Don. (2006a) "Magical Realism and the Child Reader: The Case of David Almond's *Skellig*." *The Looking Glass: New Perspectives on Children's Literature vol.10 no.1* (online 2006) .

--. (2006b) *David Almond: Memory and Magic*. Lanham, Maryland: Scarecrow Press, 2006.

--. (2008) "Empowering Adolescent Readers: Intertextuality in Three Novels by David Almond." *Children's Literature in Education* 39 (2008) : 213-226.

Merrick, Anne. 1993. *Someone Came Knocking*. London: Puffin Books. (1998年『だれかがドアをノックする』斎藤倫子訳、徳間書店)

日本イギリス児童文学学会編『英語圏諸国の児童文学 I』ミネルヴァ書房、2011年。

小野俊太郎『フランケンシュタイン・コンプレックス—人間は、いつ怪物になるのか』青草書房、2009年。

Page, Benedicte. "Through Almond's Eyes." *Bookseller: The Organ of the Book Trade* 5198 (2005) : 20-21.