

この世の果ての、終わらない物語
– M. エンデ『はてしない物語』

窪田 真治

Ein Ende des Weltalls in “Der unendlichen Geschichte”
– Über die Werkkonstellation

KUBOTA Shinji

(Received on March 26, 2014)

Abstract

Der Protagonist Bastian nennt die Kindliche Kaiserin Mondenkind, weil er den Höhepunkt seiner Lektüre um Mitternacht erlebt. Also der Mond in der Nacht. Daher ist ein Schlüsselwort dieses Werkes die “Nacht”.

Perelín, ein Symbol des Lebens, wächst in der Nacht und welkt jeden Morgen. Der Nachtwald wird Sandwüste bei Tage, also sind der Tag und der Löwe Graógramán Symbole des Todes. Das ist eine ethnografisch seltene Kombination.

In der Schule wird Bastian von den Kindern aus seiner Klasse schikaniert und das macht ihm seine Stunden in der Schule zur Hölle. Dagegen liest er mit Freude in der Nacht und tritt sogar in Phantásien. Somit gibt es solch ein umgekehrte Kombination.

Die Kindliche Kaiserin ist eine Hauptfigur, die im Kunststück schriftlich fest niedergelegt ist. Deswegen bleibt sie ewig jung. Bastian soll die Geschichte, die ihr gehört, möglichst unverändert erhalten und darf ihr nur einmal begegnen.

Der Alte vom Wandernden Berge zitiert den Beginn des Werkes ohne Befugnis. Woher konnte er den Text wissen? Ich vermute, dass der Autor nicht umhinkonnte, den Alten diesen nun einmal künstlerisch höchst fein fixierten intradiegetischen Text wieder einmal auf der metadiegetischen Ebene wörtlich anführen zu lassen.

Während seiner reichen Erfahrungen in Phantásien bleibt Bastian unselbständig. Er verlangt nach Anerkennungen seines Anhangs. Das verursacht Unheil in Phantásien. Bastian wird nicht geprüft, ob er autonom denken und leben kann. Meines Erachtens ist das eine Schwachstelle dieses Werkes.

キーワード：活字 夜 権限を越える引用・語りの破綻

1. この世の果て

世界の果ての見え方は人ごとに異なる。何が世界の果てであるのか、の段階ですでに異なる。世界の果てはこの世の終わり、と言い換えてもよい。人類全体にとってのこの世の終わりも、個人にとっての終わりも、終わりであることに変わりはない。世界の果てに気づかない人間や、あると知って無視する人間もいるかもしれないが、物心つくまで生きれば、気づこうが気づくまいが、世界の果ては存在する。

人ごとに異なる見え方をする世界の果てではある

が、読者が誰であれ、少なくとも字面上は同一にしてしまう特権を物語作者は持つ。「終わり」を意味する Ende という名の作家が「終わりのない (unendlich) 物語 (ないし歴史)」という触れ込みのもと、世界の果て (ein Ende des Weltalls) を描き、そこでは世界の果てを観測するのが困難なのではなく、膨張しているらしいわれらの宇宙とは異なり、世界が虚無にのみ込まれ、この世の果ての方からどンドン迫ってくるという物語を、いじめという修羅場、それもひとつのこの世の果てだが、ぼっくりと口を開いた地獄

の淵に立たされたいじめられっ子バスチアン¹⁾が手に取り、読み耽り始める。

物語は読者を選ぶ。少年が登校途上古書店で、ある1冊の本に魅入られ、万引きし、授業をサボって校舎の屋根裏の器具室で読書に耽った挙げ句にその本の中の架空の世界ファンタージェンを終焉から救うために自ら物語の中へ飛び込んで行為する。少年と本の出会いは偶然の出来事だが、物語一般の約束事のもとでは必然の出会いであり、この出会いの合理性を咎める人間がいることを想定する必要はない。人間は何らかの意味合いで物語（場合によっては過去の言い訳、自己正当化、あるいは自分にとって意味のある未来構想）を必要としており、物語なしでは生きていく事が困難であり、たいいてい自分に都合の良い物語に飛びつくものだからだ。

バスチアンは物語の中で行為しつつその世界を創造し、その創造が無思慮、無造作であったからか、結果として創造というよりむしろ混沌をもたらすことになる。本稿ではこの混沌、混乱の原因をバスチアンにおける他者（ないし友人）との関係のあり方に求め、これを人間の自立ないし自律に関わる問題として整理し、ひとつの読み方を提示したい。

2. みつつの『はてしない物語』特にバスチアンが読む『はてしない物語』と語り手

「はてしない物語」は3種類ある。私たち生身の読者が物体として手で触れることが出来る書物の形を備えた『はてしない物語』という作品の総体、そして主人公バスチアンが万引きし、読む書物としての『はてしない物語』、第3にバスチアンが読んでいる物語の中のファンタージェンというひとつの宇宙において、刻々と移動し、場所を特定出来ない山に棲む一人の老人、さすらい山の古老がファンタージェンの中での出来事、歴史を、出来事とほとんど同時進行で書きつけていく書物のタイトルとしての「はてしない物語」。

しかしそれとは別に、ジェラルド・ジュネットの概念を用いたウルリーケ・ハマーの分類に従い、生身の私たちが現実に物体、媒体として書物に手で触り、読書しているこの世界をエクストラレベル、学校生活を送り、読書しているバスチアンの世界、物語の外枠、赤系の活字で印刷されているところをイントラレベル、バスチアンが読んでいる物語の中の世界、緑系の活字で印刷されているファンタージェンの描写をメタレベルと呼ぶこととする。(Hammer, 2006)

メタレベルのファンタージェンの物語の構成は、アトレユの冒険物語を核とする部分と、ファンタージェンに飛び込んだバスチアンの冒険物語のふたつから成り立つ。

語り手が誰で、どこに位置しているのかは決定できない。イントラレベルを語っている語り手と、メタレベルを語っている語り手が同一ではない、と明示している箇所はおそらくなく、同一の語り手が枠の外と中を貫いている可能性はある。ファンタージェンの中、メタレベルの中へ飛び込んだバスチアンが、請われて語る小さな話の語り手は直接にはバスチアンなので、そこは語り手は交代していると考えて良いだろうが、大部分では語り手は交代していないだろう。

物語全体の語り手がイントラレベルに位置する「作品に内包された語り手」なのか、それとも物語の外部に位置する「参与しない語り手」なのかは判断としないが、明らかに内包されている事を示す表現はおそらく無く、参与しない語り手である可能性が高い。

語り手を論じる理由は、語りで世界を記述するのか、逆に語り、あるいは記述が世界を創造するのか、この作品においてはメタレベルだけでなくイントラレベルにおいても両方の可能性が提示されているからであり、そして私たちの現実においても時に私たちの常識とは逆が生じるからだ。私たちは現にある世界を記述する。しかし因果が逆転して、私たちの記述が世界を形作っていくこともある。アイデアとしては既に存在している、と言えるかもしれないが、まだ存在しないものについての構想がやがて現実化していくということもある。あるいはひとつの書物、あるいはひとつの物語を読むことが私たちの転換点になることはある。『鉄腕アトム』や『ドラえもん』を読んだことがきっかけでロボット工学の道に進む人もいるそうだ。かくあれ、と述べるとそれが生じる、というのと、因果とは呼べないような漠然とした成り行きで、虚構の読書が現に生きている人間に対して与える影響を一緒にするのはよろしくないが、『はてしない物語』には字義通りの「現実」、即ち生身の私たちが今生きているエクストラレベル、そこからその更に上位、外側の層に、世界を決定付け続べている「神」のような存在、語り手がいるかもしれないようなところへ語りのレベルが無限にずれるかもしれないと思わせる契機が仕込まれており、それが「はてしない」の意味のひとつでもあるわけだが、そうすると「現実」や「虚構」という言葉での区別は有効性がぼやけてくる。²⁾つまり語り手の問題が、決定論/非決定論に回収され得る問題として立ち現れている。

語ったことが本当になるのか、実はもともとあるものに、あると知らずバスチアンが言及しているだけなのかは作品の中では留保されている。15章において、バスチアンの、自分が望んで初めてそれはそこに存在するのか、それともすでにそれはそこにあ

って、自分はそれを言い当てているだけなのか、という問いに対してライオンのグラオーグラマーンは、両方です、と答えている。(S.224 f.) グラオーグラマーンは物語の語り手ではないので、その発言は作品の中での真実であることを保証されないが、グラオーグラマーンはメタレベルで行為し始めるバスチアンの指南役であり、ある程度その発言は信頼して読める。この返答は作品の全文章の読みに一定の影響を及ぼす。世界を記述するのか、記述が世界を構成していくのか、どうもこの作品ではそれらが局面局面でその都度の（作者の、あるいは作品そのものの、あるいは想定されているかもしれない読者像に寄り添った）都合で使い分けられて、作品の中の世界が形成されているようだ。それは必ずしも虚構作品特有な誰かの恣意であるだけではない。宇宙論も、似たような歴史をたどってきた。これまでのところ、私たちは宇宙の果ては知りようがない。その都度思い描く果てのイメージを、その時点での宇宙の果てとして想像する他ない。

3. バスチアンの成長物語

『はてしない物語』を主人公バスチアンの成長を描く物語として想定するのが読者側の都合としては最もシンプルな捉え方だろう。物語発端のいじめは、他者への屈服が生活全体を決定しているということだ。「欲するところをなせ」というアウリンに記されている文言は、バスチアンにあっては、決して欲するところから従っては行為出来ない実生活の状況と対極のものとして受け止められるであろう。完全無欠の自己決定権を持つ人間はおそらくいないだろうが、深刻ないじめは自己決定権欠如の典型である。受ける仕打ちが屈辱的であるだけでなく、バスチアンにはおそらく友人がおらず、惨めだ。

かくして雨を逃れて駆け込んだカール・コンラート・コレアンダー氏の古書店で『はてしない物語』に魅入られ、万引きし、授業をサボって学校の屋根裏倉庫でこの本を読み耽ることになる。

逃げ込む先、つまり選ばれた本が虚構の作品なのは、虚構の枠内であれば何でもあり、自己決定も思いのまま、の設定も可能だからだろうが、当然ながらそうはいかない。夢にだって悪夢があり、私たちは夢を完全にはコントロールできない。仮に成長物語としての構想が作者にあったならば、艱難辛苦が待ち受けざるを得ない。我等は全能者になるとゲームであっても面白くなるという、やっかいな生き物であるし、そもそもゲームはたいがい何らかの偶然に賭ける行為だ。ただし、バスチアンはイントラレベルで悲惨だった。だから虚構へ逃げるのだが、逃げ込み方にいじめられっ子の反動が生じることになる。例えば 14 章、メタレベルにおいて世界はバス

チアンの思念の通りに形成されていく。これは聖俗循環の過程としてはそれに先立ちイントラレベルで読書に逃げざるを得ないバスチアンの役割顛倒としてとらえ得るが、聖俗循環はひとりで完結するものというよりはむしろ集団、共同体の仕組みである。私たちの読書は通常そうではなく個人の体験にとどまる。従って聖俗循環を解釈の主たる観点としてこの作品を論じるのは適切ではない。ただ、作品にはバスチアンの読書行為が個人の体験にとどまる事を擬似的に回避する仕掛けがあって、バスチアンが作品の中の枠内物語、メタレベルへ飛び込み、そこでその行為によって、枠内物語の中の登場者との関係性、相互行為が生じる。虚構の物語に飛び込んで行為するというのは、大局から見れば疑似体験だが、バーチャルではなく、リアルな体験として設定しているぞ、という、読み方に関する指示のようなものであるから、それには従うべきだ。そもそも『はてしない物語』には聖俗循環の観点から扱うべき要素はあまりないのだが、成長の物語と聖俗循環の観点については後でまとめて整理する。

4. 古老は引用テキストをどこから得ているのか？

問題点の 1。

さすらい山の古老は、作品冒頭のテキストを一字一句違わずに反復し始める。どのようにして彼は参与しない語り手によるテキストを知り得たのか。12 章において古老がこのテキストを反復し始めたとき、バスチアンにはこれは初見のテキストであった。(S.188) 我ら生身の読者がバスチアンに教えない限り、彼は 12 章のテキストが作品冒頭の忠実な再録である事を永遠に知り得ない。誰かイントラレベルの者、例えばコレアンダー氏などが古老に報告を送っている可能性はある。しかし、何かしらの報告、あるいは何らかの方法で得た情報に基づいて古老がバスチアンについて記述をまとめる、ということと、作品冒頭と同一テキストを反復するということが、つまりテキストそのものを知っているのとは意味が異なる。この形での作品の自己引用は物語による物語の枠構造への自己言及に等しい。

法的な観点からはどうか。23 章で猿のアーガックスが言及する無限の猿の定理が作品内で成立しているならば、剽窃にかかわる法的な問題は存在しなくなる。ランダムに文字を羅列する手続きを延々と続けられれば、いつか意味を持つ文章、しかも全く同じ文章さえ出現するという、限りなくゼロに近いことが成立することになる。けれども文学読解は、充分抑制の利いた範囲内、過度に深読みにならない範囲内で言葉の羅列になるべく多くの、重層的な意味を読み込んでいこうとするものだから、ある程度の量同じ文章が反復すれば、そこに作品構成上の意味と機

能を問う要請が生じる。

テキストの塊の成立の順序が私たちの読みの順序から独立している可能性はどうだろうか。つまり私たちには知らされていない原テキストがメタレベルに存在していると想定出来れば良い。古老はそれを部分的に抜粋して書き留めて見せるが、メタレベルのテキストはイントラレベルから読まれる関係にあるから、予めオリジナルのテキストがメタレベルからイントラレベルへ流出し、そのテキスト通りにコレアンダー氏とバスチアンが振る舞う、あるいは演じることから作品が始まり、それにバスチアンの読書が引き続いていく、という可能性。この場合、12章でのバスチアンにとって初見のテキストであったという客観記述と矛盾し、バスチアンの成長物語という仮定が成立しなくなる可能性が高くなる。作品冒頭が演劇療法か何かの描写であるか、あるいは台本に従って演じられている可能性は、初見であったという理由で却下。

あるいは古老は霊能力者であって、イタコのように誰かの言葉を聴き自動筆記のように記しているのかもしれない。ただし、成長物語として作品を考えるのであれば、イントラレベルからメタレベルへの跳躍、そしてそこからの帰還は乗り越えるべき重要な試練として立ち現れるのだから、枠物語間の敷居は高いほうが良い。2つのレベル（もしかすると中に挟まれているイントラレベルを飛び越して、エクストラレベルからメタレベルへの跳躍かもしれない）が様々なところで癒着しているという設定、ここでは古老の特別な権能を介して癒着している、という仮定だが、それはよろしくない。幼ごころの君であっても、アウリンを保持していない時のアトレユの行動は、同一レベルにいてすらアトレユ本人から聞かないと知り得ないらしいのだから。(S.168) 特別な権能を持つ存在が充分にいて、それなのにファンタージェンは危機なんですか、幼ごころの君は病気なんですか、ということになる。枠で区切られた物語の状況は“Weltenwechsel” (Uhlitzsch, 2011) と表現され、ここで Welt という語彙は別の Welt と接していても越境困難なもの、の意味で使用されており、それが物語の構造の前提にある。

読者への効果の観点を確認しよう。

さすらい山の古老が再び語り始める「はてしない物語」開始部分が作品冒頭と同一である事を、必ず我々生身の読者が気づき、見逃さないように作品冒頭は工夫されている。テキストはコレアンダー古書店の入り口ドアガラス上の屋号を内側から見た裏返し活字をわざわざ使って始まる。息せき切り、雨にびしょ濡れになって店に飛び込んでくるバスチアン、そしてバスチアンを、子どもである、というだけの理不尽な理由で叱り始める（ふりをする）コレ

アンダー氏の奇矯な振る舞い。

12章の引用の方を検討しよう。さすらい山の古老による、自らについての物語の再話に接して、こんな話全然知らない、とバスチアンは思考する。(S.188) この描写は生身の読者に対しては、いやいや自分たちには初めてじゃない、ということを意識させるためのものだ。一字一句違わず反復されている事に驚くのは登場者ではない。私たち生身の読者をあっと驚かすためにこの仕掛けはなされている。バスチアンはしかしまだ自分について語られていることに気づかない。生身の読者はそのことに苛立ち、気づけよ、幼ごころの君の新しい名前を宣言しろよ、とやきもきする。バスチアンは自分がバスチアンだと名乗る描写を読んで、本から直に名指され、ようやく自分の事だと知る。本は放送等とは異なり、双方向の媒体ではないから、この事の衝撃は大きい。直接引用の目的は引用の中でバスチアンに名乗らすことだ。名乗った瞬間に直接引用が終わり、それより先は要約になるのでそう判断出来る。

全く同一文章の反復である事を強調する周到な手続きとは反対に、文章そのものをさすらい山の古老が知り得る仕組み、根拠は記述されない。エンデは異国趣味や曲芸の描写を好み、曲芸的なナンセンスを楽しむ作家だ。この作品でも、超高速「競走用かたつむり」における撞着語法など、ちょっとした小道具にもその例は多い。単にナンセンスな描写にとどまらず、エンデにあっては駆使する描写技法自体、つまり物語の構造構成までが曲芸になるのは今論じている通りである。曲芸は読者へのサービスでもあるだろう。

その曲芸的ナンセンスのひとつ、動く山という逆しま、最もありそうにないことの表現は日常の反転であるが、これは古老が神聖なものに親しく接する存在であることを示すために選ばれたようなものであって、古老の神秘性の描写にさほどの厚みはない。修道士のような衣服の描写も神聖なものとの関わりを暗示しているが、バスチアンは間接的に読書を介して古老に接するだけであり、バスチアンと古老に深い交渉が生じるのではない。つまり、古老はバスチアンの成長物語に直接には関わらない。

古老が何者であれば一字一句違わず語れるのか。エクストラレベルの私たちは、作者自身、あるいは作者のような超越的存在を措定すれば解決する。しかしイントラレベルのバスチアンたちの立場では、ロジカルな解決は出来ない。この引用が無ければおそらくバスチアンはメタレベルに飛び込んでいく決心に至らないが、物語の構造上の不整合自体はバスチアンの人間形成の問題とは関係がない。古老に生身の私たちだけが読むテキストまで知り得るほどの特権が与えられていると言えるだろうか？もしロジ

カルな解決案があるとしたら、繰り返しになるが、コレアンダー氏がファンタージェンのエージェントであって（これは確かな事だと思う）、コレアンダー氏が古老に一字一句違わず伝達する、ということが考えられるが、しかしそもそもコレアンダー氏もすべてを見ていたのではない。見ていたのであればバスチアの盗みは成立しないし、見て見ぬふりをして引っ込んでいたのであってもテキストを違わず伝える事は出来ない。今度はコレアンダー氏の権能と語り手の問題にずれただけだ。

問題は解決できないが、類似の例を検討しておこう。フェラーンの『何かに私は創られた』は作品内で作品の冒頭が反復される事、テキストが既存の何かを、あるいはまだ存在していない何かを描写するのではなく、オリジナルとしてのテキストがテキストの成立後に生起することを正確に先取りしてしまう可能性を扱っていること、また無限の猿定理への言及が存在する点で『はてしない物語』と共通点を持つ。「トム・トリンプルと私は生まれてこのかたずっと隣人で、私たちの家は6マイル離れていた・・・」(Phelan, 1960, p. 40) と短編作品は始まる。しかしある時1人称の語り手は有名作家になった隣人トム・トリンプルから呼ばれ、訪問してみると、実はトムは自分で作品を執筆しているのではなく、ランダムに語彙を連結させる自動計算機が文章を紡ぎだしていた。トムから手渡された最新の原稿は「トム・トリンプルと私は生まれてこのかたずっと隣人で、私たちの家は6マイル離れていた・・・」と始まっていた。1人称の語り手は、自分が先なのか、提示されたテキストが先で、それが世界を決定しているのかわからなくなる。偶然がもたらす語彙の連結、しかもそれは計算機によるもので、機械が世界を細部に至るまで決定してしまう恐怖。日常生活においてはまだ普及せず、普通には目にする事のなかった巨大なコンピュータへの恐怖が共有された時代があった。

自動計算機のようなものが打ち出したとされるテキストを1人称語り手が入手してからテキスト全体を作文した、という推測の可能性は棄却しよう。不思議が主題だから、これならあり得る、あるいはあり得ない、は議論の対象にならない。

技法上は、距離が6マイルも離れていてしかも生来の隣人にして幼馴染みという特異な関係の描写でテキストの反復を強調するのも『はてしない物語』との共通性がある。

『はてしない物語』と異なるのは、同一テキストであることを提示され驚愕するのが1人称の参与する語り手である事。同一テキストを作成したのが無限の猿原理で作動する機械であると明確に書かれている事。作品全体の核心は前述の驚くべき事情とそ

のことについての語り手の驚きそのものであり、不思議な事が生じるからくりを詮索する要請、余地は無い。生身の読者もただ驚けば良い。『はてしない物語』の場合、同一の文章の反復は書物が読者を名指すための手続き上の要請からなされており、引用という手法の不思議さそのものは背景に沈んでいる。書物が読者を名指すやり方は引用以外にもあるので、プロットの展開上は引用というリスクを冒す必要はない。だからこそこの引用は不思議で、辻褄があわない。プロットの展開のためでもなく、生身の読者を驚かせ、唸らせるために敢えて禁じ手を使っているように見える。

問題点の2。

さすらい山の古老によって「はてしない物語」は延々と反復されていく、とされる。されているだけだ。バスチアが1度物語を読むのに14時間かかったものを、古老の筆記で反復して読む形では1時間で3回も読んでいく、という指摘があるが（桑原, 2007, p. 52）、これは読み方としておそらく正しくない。赤の活字と緑の活字の使い分けのルールが作品の中で示されているのではないので断言はできないが、緑の活字はバスチアが読んでいく本のテキストそのもの、と捉えて良いだろう。古老によって書き付けられる「はてしない物語」はやがて引用符が外されるが、しかし古老が書き留め続ける文章は、古老ではない参与しない語り手によって要約の形で、緑の活字のまま記され始める。従って要約表現こそがバスチアが手にとって読んでいく「はてしない物語」のテキストそのものだ。ここから先は、反復した、という描写があるのであって、古老が反復したテキストが再録されてバスチアや私たち生身の読者が読み続けるのではない。

重要なのは、バスチアが要約ではなく完全テキストでほんの短い時間に何度も反復して読んでいく、とプロの読み手に錯覚させてしまうような面がテキストにある事。すなわち、想像力の死、を扱う作品が、主題に反して実は過度に想像力を喚起してしまう面を持っている事だ。筆者はくらくらしてこういった事を手際よく整理する事が出来ない。しかしくらくらしながら読むのは筆者だけではないはずだ。エンデ自身がくらくらしながら書いていた可能性だってあり得ない事ではない。

緑の文字で記される要約の形での反復の示唆は、1度目のバスチアの読書行為の描写も含む。つまり、バスチアは『はてしない物語』の再録だけでなく、この日の自分の読書行為も活字化されていくのを読む。幼ごころの君の言動がその場で同時進行的に筆記されていくのとは異なり、この日のほんの少し前の時間帯に生じた事ではあるが、イントラレベルのメタレベルへの入れ子状の繰り返みに参与し

ない語り手も関わっていく。文の量としては大したことではないが、これも語りの侵犯であり、見過ごすべきではない。もし3度目の反復が記述されたら、エクストラレベルで読んでいる生身の私たちの読書作業も繰り返され、イントラレベルのバスチアンが読める活字となるのであろうか？それが出来るなら本当に凄いが、本稿7章で述べる理由で、それは考察の対象外だと筆者は考えている。ひとまず、ファンタージェンにおいては、記述されていないことは生じていない、で良いと思う。

さて私たち読者の想像力を過度に刺激するのは、緑の活字が赤の活字に戻ってからの「彼は物語がもう1000回も繰り返されているような気がした」(S. 190) というような表現だ。「繰り返された」とは書いていない。「ような気がした」と書かれているのだが、こういう表現も読み手を惑わす。

5. 悪ではなく、敵がアトレユの試練となる

イントラレベルのバスチアンが読んでいるメタレベルの物語は、虚無に蝕まれゆくファンタージェンを救う方法を探し求めるアトレユの物語である。この段階ではファンタージェンに悪は存在しない。禍々しい生き物たちがアトレユの前に立ち塞がるが、それは悪としてではなく、克服すべき敵ないし障害としてである。例えば昔ならオオカミは悪者扱いだったが、今日人間ではない何かの生き物に倫理上の悪を見出すのは難しかろう。傍証に近い表現が作品にはあって、ファンタージェンの女王幼ごころの君が「自らの国において善なる者たちと悪なる者たち、美しいものと醜いものを区別しなかったことを彼(バスチアン)は知っていた」(S. 275)と記されている。

6. バスチアンが持ち込む悪の元凶は自立する精神の欠如

そういうわけで、バスチアンが飛び込んでいく前のファンタージェンは善と悪の区別が無いどころか、そもそも悪が存在しない世界であると筆者は解釈するのだが、善悪のない言わば薄っぺらな2Dの世界にバスチアンが悪を持ち込む。バスチアンの何が悪か。自立し、自律した存在として自分を確立出来ない事が悪を生む。

『モモ』についての論考で既に述べたように(窪田, 2013, p. 41) エンデには友人を持つこと、良き友人がいることについてのほとんど無条件、無批判の肯定がある。孤独に耐え、自律することへの批判のようなものがあるのではないが、だからといって自律することへの肯定的な表現もまた『はてしない物語』には見当たらない。エンデという作家にあって、それが存在しない、とは言い切れない。しかし『は

てしない物語』においては存在しない、と判断できる可能性はある。

7. 文字、活字、言語の前景化

ファンタージェンは虚無に呑み込まれる危機に晒されている。だが決して虚無に呑み込まれる事にはならない。ファンタージェンは3つの『はてしない物語』すべてにおいて、テキストが存在する限り、永遠に危機に晒され続け、幼ごころの君は永遠に病氣と回復を繰り返す。

エンデの作品に時々現れる特徴として、文字自体のテーマ化、文字そのものの前景化がある。媒体が内容の入れ物になるのではなく、媒体自体が作品の内容そのものになる傾向はアート一般にしばしば見受けられることだ。例えば絵の具が絵の具ではない別の何かを描いているのではなく、絵の具自体が描く対象ないしテーマとして前景化することがある。エンデにおいては、文字や言語が媒体としての機能の面よりも、表現内容そのものとして重みを持つ事がある。『鏡の中の鏡』15章、空の平面にスケーターが描く文字もそのようなものだが、『はてしない物語』7章、アトレユが教えを乞うウユラもまた、姿を持たず声のみの存在で、韻文で語りかけられないと問いかけて理解出来ない。これはもっぱら物理現象、振動ないし音韻といった観点での表現形式の前景化として捉え得る。あるいはまた、12章、さすらい山の古老を訪ねる幼ごころの君は、老人の住まう巨大な卵に辿り着くのに、脚韻を踏む韻文の梯子を上っていく。梯子の素材は木材や金属ではない。文字である。この韻文がセンタリングされているのは梯子ゆえ左右のバランスが必要だからだが、ここでも語彙群の持つ意味と同時に、語彙そのもの、さらには文字そのものが前景化している。³⁾センタリングはされているが、残念ながら天地は逆である。幼ごころの君ははしごを登って行くのだが、印刷の約束事から行は下って行く。ここを逆に組めなかったのは致し方あるまい。横のものを縦にする都合上、日本語翻訳版も上揃え、右から左への版組みになっている。しかし原テキストには仕掛けがあって、文字のはしごは KEHR UM! KEHR UM! GEH FORT! GEH FORT! と始まる。(S. 182) さすらい山の古老から幼ごころの君への、引き返せ、わたしのところへは来るな、というメッセージだが、自動詞を目的語が隠れた他動詞として読み替えれば、「上下をひっくり返せ」の意味になる。周到に選ばれた表現だ。

バスチアンの読む書物が第1章から章の冒頭の文字が順番にアルファベットで配置され、Initiale が折句の技法で用いられているのも、文字そのものへの注意喚起であり、そこから中へは文字(とイラストレーション)以外の不純物は入れさせない、という

活字の世界の門番が置かれているという事でもある。アルファベットが順序よく完結しているのは、世界を網羅するぞ、これでひとつの完全な宇宙の、たとえ丸ごと全部ではなくとも、少なくとも目録にははしてみせるぞ、というような意志表明だ。そもそも作品冒頭、入口ドアのガラスに記された古書店の店主の名前を反転文字で印刷させているところからして文字の前景化である。我ら文学愛好者は、文学以前に文字、活字自体をフェティッシュに偏愛し、活字の羅列にうっとりとなる者たちだ。活字を愛玩する私たちはこのような文字の描かれ方には必ず躓くのであり、作者エンデが私たち読者にその感覚を期待していた事は疑うべきでない。

ファンタージェンは物語の枠構造の中の世界である。ファンタージェンは書物化された物語の中のひとつの世界だから、最小構成要素が文字である事は疑いの余地が無い。いや、そう仮定した瞬間に仮定は破綻しているのだが、⁴⁾しかし一旦は無い、と断言するのが面白いのでこう書くが、文字が最小構成要素であるならば、ファンタージェンにおいては、書かれている事は皆書かれている通りに存在する。より正確には、文字以外のなんらかの対応現象があるなしに関わらず、文字列、文字表現は必ずそこに存在している。私たちが見ている活字の列がすなわちファンタージェンだ。文字がすべてで、文字以外存在しない、と仮定してみてもはどうだろうか。

そうすると、友がなくとも自律して生きることの価値への言及がなされない、ということは、独り自律して生きる事への肯定が欠落している事になる。

孤独を否む表現はそこそこに散見される。

例えば、ファンタージェンに飛び込み、淋しい砂漠で、自分がそこに居た証に青い砂の上に自分のイニシャル BBB⁵⁾を赤い砂を用いて巨大な文字で描く。「彼は満足して自分の作品を眺めた。はてしない物語を読むものであれば、この印を見逃す事ができる者はいない。これから彼がどうなるのであれ、彼がかつて居た場所は知られるであろう。」(S. 211)

「彼はもはやこれ以上独りではいたくなかった。たとえグラオーグラマーンと一緒にいても、ある意味彼は孤独だった。彼は自分の能力を誰かの前で示したかった。驚いてもらい、名声を得たいと思った。」(S. 228f.)

ファンタージェンはイントラレベル（ないしイントラレベルよりも外側）の人間が創作した世界で、イントラレベルからファンタージェンにやってくるイントラレベルの人間以外、既存の物語に加えてファンタージェンの中に新たに物語を創作する権限を持つ者はいない。バスチアンは思念する。「アトレユよ、見るがよい、この私、バスチアンが偉大な詩人であることを。」(S. 256) アトレユに対して見栄

を飾りたい。バスチアンはアトレユの評価が欲しい。

ファンタージェンはバスチアンが望んだ事、思念した事が生起する世界であるが、おそらく、意図した通りに夢を見る事が難しいように、意識して思念した事だけではなく、バスチアンの無意識もまた現象の生成に影響を与える。そのようにしてサイエデが登場する。ここではサイエデはイントラレベルにおける亡くなったバスチアンの母親の反転像のようなものとして解釈しておこう。全面肯定の対象である母の不在がバスチアンの無意識において何らかの道筋を通して形象化され、悪の権化となったというのではどうか。

自律出来ないバスチアンは、乞われるままに無思慮、無造作に物語をひねり出す事によってファンタージェンに予期せぬ混乱、制御しきれない紛糾を巻き起こす。自足しておれば起こらない筈の事が起こる。

8. 活字の王国のキーワードは「夜」

幼ごころの君について私たちが知り得ることを整理しよう。永遠に子どものままである理由をここではふたつ考えておこう。ひとつは活字でフィックスされた物語の登場人物であるからで、もうひとつは存在としての神秘性、純粋性の源泉としての不老ということ、つまり「幼子イエス」という表現における「幼子」が持つ純粋無垢の神聖さのようなものが、活字と紙、本という媒体のおかげで永遠に終わらない、ということだ。

延々と新聞連載された『サザエさん』の登場人物たちが、少数の例外を除いて老いなおったり、もっと不自然な例としては、現在も雑誌連載中の『ゴルゴ13』において、作品の背景となる世界情勢が現実即して変遷しているにもかかわらず、主人公が老いないのとだいたい同じ理由である。『はてしない物語』では、老いない、と明記されているのが幼ごころの君、一度も若かった事はない (S.182)、と自称しているのがさすらい山の古老だが、実は作品最初から最後にかけてイントラレベル由来の登場人物を除き、メタレベルの登場者はおそらく殆ど老いることはない。これは、書物の中にアルファベットでピン留め固定された世界は⁶⁾、文字で記述された分だけしか時間を過ごすことはない、という事情で決定されている。イントラレベルからメタレベルを読み、さらにはメタレベルに飛び込んで行為するバスチアンにとっては、自分は年を取るが幼ごころの君はいつまでも子どものまま。ひとつずらすと、エクストラレベルの私たちはどんどん年齢を重ねていくが、バスチアンは作品の冒頭から初めて最後までで、イントラレベル計測1日分の時間を過ごすのを、私た

ちが読むたびに反復するだけであるわけで、あるいはまた作品の中で死ぬ登場者もいるが、これも読者が読む度に何度も同じ死を繰り返しているわけだ。この仕掛けが書物という媒体に仕込まれた物語のありように目を向けさせる。エクストラレベルの私たちから見ればバスチアンも永遠に子どものままだが、しかしそう捉えるべきではない。ただ1日を永遠に反復するのではあっても1日分年老いる、という点でバスチアンは子どものままの幼ごころの君とは決定的に異なる。

ただし『はてしない物語』は『サザエさん』や『ゴルゴ13』などが作品継続の都合から登場人物の年齢を据え置きにするのとは異なり、登場者、とりわけ幼ごころの君が永遠に子どもであることが、作品全体に対して持つ意味、作品全体の読み方に与える影響、あるいは作品の価値に及ぼす意義がある。

作品は繰り返し読まれる。ひとりの読者が反復して読む、ということもあれば、読者を変えて読まれる、ということもあるだろう。生身の読者であれ、イントラレベルの読者であれ、読むたびに幼ごころの君が読者に対して持つ意味はおそらく変化する。それは読者の側の個人的な事情、その時々で抱えている問題に左右される。その都度その都度の読書における、幼ごころの君、という登場者の意味、あるいはアトレユの冒険物語全体の意味の変化にイントラレベルの読者が繊細に反応し、意味の変化に則して幼ごころの君の名前を付け替えることは読者が想像力を働かせるということとほぼ等価だから、その命名によってファンタージェンは救われることになる。アトレユの冒険物語、つまり虚無に触れつつあるファンタージェンの危機の物語は固定化された活字の上では原則的には不変であって、彼女がどのように命名されるかはファンタージェンの事情ではなく、もっぱらイントラレベルの読者の側の事情、この作品においてはバスチアンの都合で決まる。幼ごころの君は書籍の中に文字で固定され、バスチアンとの相互交渉ではほとんど変化しないし、してもならず、できない。変化が必要なのはバスチアンであって、月の子、というのはバスチアン側に切実な事情があつての命名である。バスチアンが読書している『はてしない物語』は強固で不変の物語であって⁷⁾書物の形をとっている以上、変更する事は出来ない。前提として活字の強固さが存在することが、物語の方から本を読んでいるバスチアンに名指しで呼びかけてくる事の驚き、バスチアンの驚きであると同時にエクストラレベルにいる私たちの驚きを発生させる不動の踏み切り板であって、不変である筈の活字の世界がその外縁の小さな1点で揺らぎ始めることがこの作品のダイナミズムの源泉である。揺らぎ、つまり書物の変更は最小限にとどめなければ

ならない。だからバスチアン（おそらくイントラレベル読者一般で置き換えても良い。エクストラレベル、生身の私たちは1度も会えない）は幼ごころの君とは1度しか対面しないルールになっている。(S. 341)

第2に、問題になるのが命名のしなおしである理由は、幼ごころの君がファンタージェンの支配者であるから、ということに発する。とりあえず世直し、王殺しの代替としての改元に類するようなもの、と考えておこう。先に『はてしない物語』はエンデの作品の本質にかかわることが多い聖俗循環とはあまり関わりはない、と述べたが、全く関わりがないのではない。単純に反復される聖俗循環には16章末尾で言及されているだけだと思うが、メタレベルのひとつの宇宙、ファンタージェンの死と再生が、その支配者の命運と重ねて描かれているのだから、吉凶、政変や政権交代、革命と同じような範疇の聖俗循環と関連づけて読むことに根拠はある。役割顛倒是聖なる段階の指標だが、歴史上幼年の王は存在する。年齢を重ねない、というのが特殊であつて、書物が聖なるトポスとして描かれていると見做せる。

第3に、では作品において名前の付け替えがどうなされたか。バスチアンは幼ごころの君に「月の子」という名前を与える。これはイントラレベルでバスチアンが読書している時間帯が推移し、そしてメタレベルに飛び込んでいく決定的な瞬間が夜である、ということから決定されている。夜なので月。作品に散見される二元論的なイメージ、2匹で登場するウロボロス像も、陰陽、夜と昼に着目せよと促している。『モモ』においては夏と冬の対立であったものが(窪田, 2013)『はてしない物語』では夜と昼の組み合わせになっている。

ただしこの聖俗循環に関しては通常の民俗誌とは反対の組み合わせが描かれている。私たちの民俗誌においては、概ね昼が生であり、夜が死である。けれどもバスチアンが飛び込んでいった、再生直後のメタレベルのファンタージェンは、夜植物ペレリンが、ジャングルになるほどぐんぐん生い茂る生の局面、しかしその植物は夜が明けるとすべて枯れ果て、世界は色とりどりではあるが、すべてが砂漠になってしまう死の世界。この昼と夜、死と生が、バスチアンが新たな目的を持ち、そこから外へ（ただしメタレベルの中でであつて、メタレベルから外へ、ではない）出て行く決意をするまで反復される。バスチアンの思念がこの段階のファンタージェンのありようを決している、というのが作品の設定だから、ファンタージェンのありようからバスチアンの思念、状態を推測することも可能だ。バスチアンの外延がどこまでなのかは決定出来ないが、メタレベルの中だから致し方ない。夢の中の私たちも同じようなも

のだろう。

聖俗は循環に伴って諸価値を反転させるが、生死のカテゴリーと昼夜の組み合わせが逆になる例を、筆者は浅学にして知らない。通常と逆が起こっているのだから、ここに作品の核心がある、と考えよう。逆転現象を生じさせているのはバスチアの思念であり、バスチアに原因がある。

イントラレベルのバスチアは読書の虫、本の虫だ。Bux という姓の段階からそれは貫かれている。昼間のバスチアは学校でいじめられており、従って昼間が死の世界。読書に逃げる事が出来る夜が生の世界。夜の世界を統べている幼ごころの君は従って夜の女王。だから月の子。第1章、バスチアが読み始めるファンタジーエンの物語も真夜中から始まっている。虚無の到来を報告する使者たちは夜を徹して移動の途上だ。そしてファンタジーエンの中に入ったバスチアの長い日々を渡る体験が、イントラレベルでは一晩のことであったこともバスチアの体験と夜というキーワードを結びつけている。

名前は音韻形式が揃うように決定されている。幼ごころの君から「人の子」Menschenkind と呼びかけられたから、「月の子」Mondenkind と応えた。単純な呼称だが、この作品においては媒体の前景化の例にはめ込んで無理なく納まる。

物語は読者を選ぶ。(S.426) 逆に、バスチアが読めば物語はバスチア固有のものになる。イントラレベルのバスチアについての情報は少ないが、レベルの依存関係に従えば、メタレベルのバスチアの行動はイントラレベルのバスチアに原因を求めべきだから、少ない情報であればあるほど重要性が増す。

作者は女王幼ごころの君について問われ、ファンタジーそのもの、ファンタジーエンの化身、と答えていたそうだ。(Hocke, 2009, S. 128) 作者がそう言うのは勝手だが、抽象度がほとんど同じ説明では私たちは仕事をしたことにならない。

女王幼ごころの君はバスチアにとっては父親の対極に配置されている。考察してみよう。

なんらかの観点で出演者を限定する形式のドラマがあって、例えば男だけに限定する歌舞伎、女だけに限定する宝塚少女歌劇団、あるいはお笑い芸人だけが出演するシリアスドラマ。効果は限定の仕方によって異なるが、限定することによって媒体である役者が前景化するという共通点がある。そしてさらに子どもだけが出演する大人のドラマ、というものがあ、過度にジェンダーが強調され、ずいぶん不快なものだが、しかしそれゆえの面白さもある。そしてこれが幼ごころの君を考察するきっかけになる。

幼ごころの君は子どもが演じる大人とは異なり、子どものまま成長しない。子どものままであること

が快適な日本と異なり、さっさと大人になることにメリットがあるドイツの社会にあって、それでもなおここで前提になっているのは、その正否はともかくとして、子どもの無垢性という通念である。バスチアの母の死以来、父親は上の空、悲しみの世界に閉じこもり、苦境のバスチアをかまう余裕はない。生身の私たちの世界の読者、さらにイントラレベルの読者も加え、読者層を子どもとして設定したとき、幼ごころの君が持つ意味が鮮明になる。つまり『大人は判ってくれない』。でももし世界の支配者が子どもだったら。幼ごころの君ならきっとわかってくれる。子どもが「ごっこ」で大人の世界を演じて遊ぶのですらなく、子どもが支配者の世界があったら、それは理想郷ではないか。大人も存在するのに子どもが子どものまま支配者であるならば、それは大人たち、バスチアにとってはわかってくれない父親の対極の存在として見えているはずだ。この見かたにきっかけを与え、我ら生身の読者の読みの立ち位置をも準備させる仕掛けが作品にはあって、古書店主カール・コンラート・コレアンダー氏は、バスチアを子どもであるというそれだけの理由で激しく叱責している。この叱責は、それに対するバスチアの弁明という形で主人公についての情報、とりわけバスチアという名前を読者に示し、さらには古老によるその反復引用の形で、書物の側からバスチアを指名するという、物語展開上の強い要請に基づいてはいるが、コレアンダー氏という、物語に引き込まれ易い人間を最も良く理解してくれているはずの人が半ば演技しているのを、作品冒頭時点のバスチアはまだ知る由もない。わからず屋の大人が登場するから幼ごころの君の意義が鮮明になる。

いじめっ子達は直接は作品には登場せず、バスチアによって間接的に言及されるだけだが、バスチアに対して持つ意味はきわめて大きい。彼らがどのような変形作用を受け、どのような形象としてメタレベルに登場するかは考えられてよい問題だと思う。自らの物語を持たないが故に（つまりイントラレベルでバスチアが読んでいた物語には存在しなかった者たち、ということになるが）バスチアに物語を創ってもらいたくて従者のように従う勇者達がイントラレベルのいじめっ子達が変容した姿なのではないかと筆者は考えている。創造者として、あるいは彼らを超える勇者としての力を誇示するために、彼らを翻弄し、無責任に適当な物語作って与え、結果として混乱を引き起こす事は、バスチアにとって問題のきちんとしたケリのつけ方にはなっていない。

9. 本の消失の問題

バスチアンが盗んだ本は、複数の人間が見つめる状況で開く事はおそらく不可能であるはずだ。本は無くなっているが、バスチアンとコレアンダー氏はファンタージェンについて語り合い、バスチアンの体験を総括する。もし返すべき本がこのとき現前すれば、自然な成り行きとして二人は本を開くだろう。世界の果ての見え方は人ごとに異なる。バスチアンのファンタージェン体験はバスチアンひとりに属する。本を巻末から開く人は少なくない。もし本が消失せず、二人で本を開いたとして、さすらい山の古老が規則違反で筆記するバスチアン固有の物語、バスチアンが本を盗む瞬間はいったい二人の前にはどのように現前のしようがあるだろうか。さらにバスチアンのファンタージェンの中の冒険物語は書かれているのであろうか。もちろん生身の私たちが持つ本にそれは書かれている。バスチアンの冒険物語は、エクストラベルの生身の私たちの場合とは異なり、イントラレベルでは複数の人間で読む事は不可能であるはずだ。本が不在のままコレアンダー氏が曖昧にしようとしているのは、バスチアンが本を盗む瞬間だ。ことの起こり、最初の幼ごころの君と最後の記述者の老人が出会ったら災いが起こる、というのと、盗みの顛末をもファンタージェンの歴史外のことなのに出所不明のまま引用する事、コレアンダー氏が盗みの瞬間の事実を曖昧にしようとしている事、そして本が消失してしまう事は物語の規則を侵犯することに関わる事柄だ。本はそもそも存在せず、すべてがバスチアンの空想、白日夢だった、という説を筆者は採らない。夢だから、夢の中へ入る時、バスチアンが赤い文字と緑の文字で、夢から戻る時にも緑の文字と赤い文字でバスチアンは同じ言葉を反復する、というような読みの地点からさらに先へ進もう。語りの破綻点には意味があるはずだから。

『はてしない物語』は名前を巡る物語、名前が重視される物語であり、ファンタージェンは活字の王国だ。まだバスチアンがファンタージェンの外で疑念を抱き逡巡している段階で、古老によって赤の活字のバスチアンの名が緑の活字で引用されたその瞬間 (S. 189) 活字だけで成立する世界にバスチアンの名は刻印されたのだから、プロットの上ではバスチアンはまだイントラレベルにいても、バスチアンの名は先触れとしてファンタージェンに刻まれたと見てよい。失われていく記憶のうち、かろうじて最後まで残った自分の名前の記憶、とぎれとぎれになりながら緑の活字で「僕は - バスチアン - バルタザール - ブックス - だ」と名乗り、そして赤の活字でもう一度同じ言葉を繰り返し自己同一性は維持される。(S. 419) イントラレベルは活字の王国ではないが、我ら生身の読者にとってはここもまた活字

の桃源郷だから、赤の活字で反復されて、帰還が完了する。

10. エンデの失策？

デブでX脚で勉強も出来ず、臆病者でいじめられっ子のバスチアンはメタレベルではさっそうとした若殿の姿。会う事ができずほとんど不在も同然の女王幼ごころの君に代わって東方の三博士よろしく新たにオリエント風の王になろうとすることはバルタザールという名前に起因する事であらうか？

このように、イントラレベルからメタレベルへのバスチアンの移動に伴って、通常民俗誌で日常から非日常への移行に伴って生じる役割顛倒に類する事が生じている。私たちの民俗誌においては総てが顛倒するのではなく、どの項目が顛倒するかは選択的に決まるが、顛倒しやすいものとそうでないものがある。バスチアンの場合は作り話をひねり出す癖、という点は変わりなく貫かれる。この点においてバスチアンは『モモ』におけるジジの系列に属する。「物語」「読書」はバスチアンの人格の核心をなす項目であって、顛倒しない。

個人史における聖俗循環のひとつの形は通過儀礼だが、この作品の場合通過儀礼に擬えられ得る読書という異界への旅を経ても、バスチアンは自律する者として自立する発想を持たなかった。成長していない、というのではないが、肝心な過程が抜け落ちている。メタレベルに入ってから誰かの価値観に依存し、その価値観において自分の価値が認められる事、誰かの目に自分がどう見えるのかを重んじた。

異界への旅の描写で自己との対峙の有無と、象徴的な死の体験の有無を関連づけて考察出来るように構成されていれば、物語としては辻褄が合う。

先にキーワードは夜(すなわち生)である、と述べたが、その際対立概念「死」を検証しなかった。ファンタージェンという異界へ行ってからの大部の物語の中で、バスチアンに象徴的な死の体験はほとんどない。制約ゼロではないにせよ、バスチアンが思いのままに物語を語ればファンタージェンがその通りになるのであれば、恐れるべき死は存在しないも同然である。

わずかにサイードは死を連想させるが、バスチアンはサイードに巧妙に半ば支配されてはいても、サイードと対決する事はない。自己の分身、もともとは反転像とも言えるアトレューユとの腕づくの対決はバスチアンにとって深い体験、死に直面する体験と言ってよい。しかしアトレューユはバスチアンにイントラレベルの世界、つまり関係性の支配を受ける世界へ戻れ、と要求しているのであって、それを拒否して、帰るものか、アウリンは返さないぞ、王として他者の上に立ち、崇められ続けたいのだ、とアト

レーユを刺して退けるのだから、このことをもって自己との対峙になっているとは言い難い。

つまり、関係性からの自律が検討するに値するものとして考察された形跡がない。作家にこれを求めるのは過大な要求ではない。またこの欠落をバスチアンの年齢設定に帰すべきでもない。(岡, 1985)それがなくてバスチアンの成長物語になるのか。

なぜ自律が問われないのかはわからない。エンデが作家である前に、共同作業が前提の演劇人であった事、あるいは視聴者の反応に機敏に応えなければならぬ放送作家であった事、そういった理由があったかもしれない。それは創作者側と受け手が渾然一体となって成立する口承文学と活字で固定される書籍の距離、作品の登場者と読者の距離、作品と現実の距離、そうした中で生じている揺らぎがこの作品のダイナミズムの源泉になっていることと関係があるのかもしれないが、それは理由になるであろうか。自立した人間同士の間で関係性を成立させることが成長の到達地点として提示されない理由にはならないと思う。この世の果ての見え方は人ごとに異なる。この世の果てに対して、他人におんぶしてもらってやり過ぎそうとするのは横着だ。誰かの見方に依存してはならないし、自分が傍目にどう見えるかをそもそも自分が何者であるかより重んじたままではいけない。

最後に、ファンタージェンが文字の王国であり、文字だけで成立している、という仮定にもう一度立ち戻ろう。

活字による描写の内容を考えるには、言葉と生身の私たちが生きているこの世界の諸現象との対応関係が必要で、ファンタージェンは外界を前提している。しかし、現に物体として現前する書物、その頁に目を凝らしてみよう。そこにはわずかなイラスト以外、活字しか存在していないではないか。この活字の列は、それぞれ塊としての完成後の時点で見れば、作者エンデにぺたんとスタンプのように押し付けられて現前している。語りの総てのレベルに直接アクセスできる超越者エンデは、もひとつぺたんと同じテキストを貼り付けた。ここからは仮定に仮定を重ねた推測でしかないが、既に目の前に在るものを使わない手はない。無限の猿の原理で偶然同じものが出来た可能性などこの場合無論笑止だ。技巧を凝らし計算し尽くされたテキストは、作者によってすら不可変な完成品であって、もう一度言及するならばや活字の王国ファンタージェンの中にそのまま形を変えずに編入せざるを得なくなるではないか。物語の構造が崩れるこの箇所こそ作品のクライマックスだ。

使用テキスト

Ende, Michael: Die unendliche Geschichte. Das Original mit den Illustrationen von Riswitha Quadflieg. Ungekürzte Taschenbuchausgabe, Piper Verlag, München 2009.本稿では引用に際しては、同書のページ数を示した。

Phelan, R. C.: Something Invented Me. In: The Reporter. The magazine of facts and ideas. Vol. 23 No. 6. P. 40-47. New York 1960.

参考文献

Hammer, Ulrike: Metalepsen und mise en abyme in der Erzählung Die Unendliche Geschichte. GRIN Verlag, München 2006.

Hocke, Roman / Hocke, Patrick: Michael Ende. Die unendliche Geschichte. Das Phantásien-Lexikon. Thieneman, Stuttgart / Wien 2009.

窪田真治: 誰にも出来ないことがモモに出来るわけ. In 鶴岡工業高等専門学校研究紀要. 第 47 号. 2013.

桑原ヒサ子: 読書体験の物語化、読書へのオマージュとしての『はてしない物語』. In 敬和学園大学 人文社会科学研究所年報. 第 5 号. 2007.

岡真史: 新編 ぼくは 12 歳. 筑摩書房 1985.

Uhlitzsch, Julia: Der Weltenwechsel in “Tintenherz” (Cornelia Funke) und “Die Unendliche Geschichte” (Michael Ende). GRIN Verlag, München 2011.

註

- 1) 登場者名の日本語表記はミヒャエル・エンデ: はてしない物語. 上田真而子/佐藤真理子訳. 岩波書店 1982. に揃える。
- 2) 決定者が存在するレベルが無限にずれる、というのはどこまで思考しても確証、結論が得られない地獄であって恐ろしいが、大した問題ではない。我等人間にとって重要になるのは、自分が決定者ではない、ということであって、それがどれだけずれようが、語りのレベル、ないし決定者が存在するレベルが 1 層ずれるので充分だ。誰が何をどう決定するのか、という問題は文学作品内限定の問題にとどまればささやかなテーマだが、決定者は誰か、語りの仕掛け、バスチアン（一般化すれば人間）の自立ないし自律、という組み合わせでの問題ならばそれなりに重要性を持つだろう。
- 3) 従って媒体の前景化、内容化の観点からは、この作品では文字の前景化にとどまらず、書物,さらには物語というジャンルの前景化が生じている。媒体のメタ化で読者側は文字とは、言語とは、物語

とは、書物とは何か、を問わざるを得なくなる。

- 4) 文字に先立って人間が存在した、という歴史は、文字に何らかの呪術的な超越性を与える神話でも存在しなければ覆せないから、文字が最小構成要素というのはあり得ない。従って文字が文字の外に物理的に伴う音素、更には文字のコンビネーション、つまり語彙が指示する意味内容、押韻といった、文字そのものではなく、文字ないし語彙のエクストラレベルにおける指示内容を利用し、言わば不純物を介して文字そのものが前景化するよう工夫されている、と言え少しは事実に近いだろう。筆者がここで書いている事の意味は、つまり、折り句の *Initiale* を用いた作者の意図に反し、この作品のメタレベルの世界も、イントラレベルの世界も、そこで用いられている文字の羅列の系内だけでは世界の目録たるには不足があり、文字本体だけでは世界を十全には構成し得ない、ということ。従って、最小構成要素が文字、という想定は出発点から破綻しているが、その破綻している読み方をもまたこの作品は選択肢のひとつとして提示している局面がある、と考える事は不可能ではない。どちらの仮定も低レベルの賢しらでしかないが、しかしファンタジーエンを言語のみで成り立っている王国と仮定すると、例えば姿が見えず声だけのウユララが、姿が見えないのではなく、姿はそもそも無く、声だけの存在であるという捉え方が可能性を持ってくる。
- 5) この作品はイントラレベルは赤い活字で、メタレベルは緑の活字で印刷されているのだが、この部分だけ明らかにメタレベルであるにも関わらず「赤い砂」にあわせて赤い活字で印刷されている。小さな瑕疵、破綻と捉えるか、確信あつての事はわからないが、注7も参照されたい。
- 6) 偶然なのだが、フェラーンの1人称の語り手も、自分とトムの関係について書いた文章が自動タイプライターで生成、引用再録されたテキストを見て、自分が標本の昆虫のようにピン留めされているような気持ちになっている。
- 7) エンデがテキスト本文そのもの、活字の配置、イラスト、装丁等、細部に至るまで細心の注意を払った作品が、もしかすると若い世代の読者を持つからという理由からか、エンデの死後、書籍の同一性、非同一性の境目を指示するタイトルの *Fraktur* の廃止、新正書法に則した綴り字の採用、イラストデザインの変更などがなされた。変えてはならぬと指定されているも同然のものを変えていると思う。

他方、不変不動、強固な文字が構成する物語の王国を提示しながら、同時に文字の位置づけ、価値を揺るがす表現も存在する。しかしたとえさす

らい山の古老のもとへと続くはしごの文字が幼ごころの君に友好的ではなく、幼ごころの君を傷つけるのではあっても、それがやわで崩れるようなものであつては、彼女は墜落する。はしごの文字が *BUCHSTABE TOT UNWANDELBAR / WIRD ALLES WAS EINST LEBEN WAR (S. 182)* 「かつて生命だった物すべては文字になれば、命を失い不動のものとなる」と自己言及しようとも、活字として不動のものとしてフィックスされればこそ命を抜き去られた抜け殻かもしれないはしごが彼女の既に無いのかもしれない命を支える。そして文字で出来たはしごの文字がアルファベットの形態故に、やはり文字で出来た幼ごころの君の衣服を切り裂き、そのことを文字の王国の文字が描写する。

イントラレベルからバスチアンは一瞬幼ごころの君の顔を垣間見るが、ファンタジーエンに入っていたバスチアンに、この2Dの活字世界は、どのように見えるのだろうか？登場者たちは紙相撲の力士のように林立しているのか、それともアニメーションのような世界なのか、あるいは藤城清治の影絵のような世界か。それとも足を踏み入れれば3Dの世界になるのか。

作品の中には様々な揺らぎがあつて、たとえばバスチアンが赤い砂で描く *BBB* の文字も、イントラレベルの読者には現前しないバスチアンの冒険物語に固有の、1回限りの物語に属するのだろうか、それともイントラレベルの読者が読めば誰であれ反復して読める物語に属するのだろうか。バスチアンはイントラレベルの誰かに読んで欲しい、と望んでいる。望みは叶うとは限らないし、望みに正当性があるとも限らない。バスチアンは語り手ではなく登場人物だから、バスチアンの希望は *BBB* の文字をイントラレベルの読者が読めることを保証しない。バスチアンの希望はファンタジーエンの外へ向かっても必ず有効性を持つのではないだろう。しかし、さすらい山の古老が筆記する「はてしない物語」は入れ子状に永劫回帰し続ける、とされる物語であつて、バスチアンが飛び込んでからのバスチアンの冒険物語はイントラレベルの読者が読める書物には現前しないのではないか。それでもバスチアンはイントラレベルの読者に向けてのメッセージとして *BBB* と書いている。だからバスチアンもまたくらくらしている。バスチアンは書物の中の世界に入った事を自覚しているから、読者を意識する。その世界が、読者を持つ2Dの書物の中ではなく、生身の私たちのと同じ3Dの世界であれば、夜にはペレリンが生い茂るから *BBB* の文字は雲散消滅し、後から誰かに見てはもらえない。だからメタレベルのバスチ

アンから、構造をひとつ飛ばしてエクストラレベル、生身の私たちへ宛てたメッセージかもしれない。考えるとくらくらして整理しかねる。

これは物語の構造の破格だが、瑕疵ではない。不整合が見落とされているわけではなく、仕掛けとして狙って提示されている。

想定としてシンプルなのは、ファンタジーエンの中でのバスチアンの冒険物語はバスチアン個人に属し、彼以外のイントラレベルの誰にもそれを描いた書物は現前しない。また、第12章の自らの盗みの顛末を読むバスチアンを巡る描写もまた、イントラレベルの誰にも現前しない。私たちエクストラレベルの生身の読者は文字でフィックスされて読む事が出来る、というところだろう。必ずしもシンプルである事が良いわけではないが。

