

## ミヒヤエル・エンデ著『鏡のなかの鏡』の非因果性

### Illogicality of *Der Spiegel im Spiegel-Ein Labyrinth* of Michael Ende

長岡 由紀子

愛知みずほ大学人間科学部

NAGAOKA Yukiko

*Faculty of Human Sciences, Aichi Mizuho College*

#### 要旨

ドイツの作家ミヒヤエル・エンデは、長編ファンタジー作品の『モモ』や『はてしない物語』の執筆において、物語の「内的な論理」を見つけるべく創作に取り組んだ。しかし、その後の第5作目の小説作品である『鏡のなかの鏡』においては、通常の小説にみられる原因と結果からなる因果性に倣わない物語創作を目指した。これは物語内で因果的に組み立てられた内容は後付けのものにすぎず実際的ではない、とのエンデの考えによるものであった。そこで本稿では、『鏡のなかの鏡』で表現された非因果的な物語の特徴とはどのようなものであるのかについて考察することを目的とした。考察の過程で、エンデは非因果的な物語の創作を「音楽的な観点から『絵』をつないでいく」という考えのもとで行ったことが推察された。すなわち、エンデは通常は事象を「つなぐ」ことで成される物語の創作を、イメージを「配置する」という観点から取り組んだのではないかと考えられた。そして、『鏡のなかの鏡』における非因果的な物語の特徴として、以下の2点が見出された。①主人公の造形や場面設定を明確にせず、物語に出てくる事象を象徴的に扱い、多義的な表現がされている。②物語の構造として起承転結の「転」の要素が少なく、ストーリー的な求心力が抑えられている。

キーワード: ミヒヤエル・エンデ; 『鏡のなかの鏡』; 物語; 非論理性

Key Word : Michael Ende; *Der Spiegel im Spiegel-Ein Labyrinth*; story; illogicality

#### 1. 問題と目的

1. ミヒヤエル・エンデの創作における小説の位置づけ  
ミヒヤエル・エンデ (Michael Ende : 1929-1995) は、小説、戯曲、詩、絵本などの多彩なジャンルで創作を行ったドイツの作家である。エンデの創作は、18歳 (1947年) の戯曲の創作から始まるが、発表 (出版) に至るのはこれより先の1960年以降となる<sup>1),2),3)註1)</sup>。

エンデが発表した作品について、小説、戯曲、詩、絵本の種別ごとの発表年は表1のとおりである (対談や編集したもの除外)。これによると、発表された作品は、小説から始まり、戯曲、詩、絵本へと表現の媒体が広がっていったことがわかる。尚、表1の①～⑥は次の作品である。①『ジム・ボタンの機関車大冒険』、②『ジム・ボタンと13人の海賊』、③『モモ』、④『はてしない物語』、⑤『鏡のなかの鏡』、⑥『魔法のカクテル』。このうち、『ジム・ボタンの機関車大冒険』は

ドイツ児童文学賞、『モモ』は青少年文学賞を受賞し、『モモ』は41言語、『はてしない物語』は50言語にわたり翻訳され、世界的なベストセラーとなった。これらの実績から、エンデは、小説、戯曲、詩、絵本という多様な表現媒体で創作を行ったが、初期から晩年まで一貫して取り組まれた媒体は小説であったことが理解できる。そのため、小説作品における表現の変容過程をとらえることは、エンデの創作特徴の一側面を提示することになるのではないかと考えた。

#### 2. エンデの小説作品における創作の特徴

そこで、エンデの小説作品の創作特徴について、文献をもとに以下に概観する。

最初の小説作品となった『ジム・ボタンの機関車大冒険』は、創作当初は、絵本のテキストの創作として取り組まれた。それ以前、エンデは、ブレヒトの演劇理論を元に戯曲を書いていたため、本作においても、執筆にあたり特別な構想をもたず、恣意的におもいつくまま執筆を始めたとされている<sup>4)</sup>。このような執筆スタイルとなったのは、エンデは青年期に演劇を行っていたため、みずから対話という形で物語に関与させることに親和性があったため<sup>5)</sup>、構想を作ってから執筆するよりは、「内なる流れ」にまかせた執筆スタイル

表1 ミヒャエル・エンデ作品の発表年  
(堀内,2015より一部改変)

| 年    | 年齢 | 小説 | 戯曲 | 詩 | 絵本 |
|------|----|----|----|---|----|
| 1960 | 31 | ①  |    |   |    |
| 1961 | 32 |    |    |   |    |
| 1962 | 33 | ②  |    |   |    |
| 1963 | 34 |    |    |   |    |
| 1964 | 35 |    |    |   |    |
| 1965 | 36 |    |    |   |    |
| 1966 | 37 |    |    |   |    |
| 1967 | 38 |    | ○  |   |    |
| 1968 | 39 |    |    |   |    |
| 1969 | 40 |    |    | ○ |    |
| 1970 | 41 |    |    |   |    |
| 1971 | 42 |    |    |   |    |
| 1972 | 43 |    |    |   | ○  |
| 1973 | 44 | ③  |    |   |    |
| 1974 | 45 |    |    |   |    |
| 1975 | 46 |    | ○  |   | ○  |
| 1976 | 47 |    |    |   | ○  |
| 1977 | 48 |    |    |   |    |
| 1978 | 49 |    |    |   | ○○ |
| 1979 | 50 | ④  |    |   |    |
| 1980 | 51 |    |    |   |    |
| 1981 | 52 |    |    |   | ○  |
| 1982 | 53 |    |    | ○ |    |
| 1983 | 54 |    |    |   |    |
| 1984 | 55 | ⑤  | ○  |   | ○○ |
| 1985 | 56 |    |    |   |    |
| 1986 | 57 |    |    | ○ |    |
| 1987 | 58 |    |    |   |    |
| 1988 | 59 | ⑥  |    |   | ○  |
| 1989 | 60 |    |    |   |    |
| 作品数計 |    | 6  | 3  | 3 | 9  |

ルになったのではないかと考えられる。

また、2作目の『ジム・ボタンと13人の海賊』は、もともとは1作目の『ジム・ボタンの機関車大冒険』と同時に執筆されたものであり、発表時に2冊にわけられることとなった。そのため、創作スタイルとしては『ジム・ボタンの機関車大冒険』と同様であったことが推察される。

3作目の『モモ』は、2作目の『ジム・ボタンと13人の海賊』が出版されたのち、10年近くが経過した1971年に執筆にとりかかれた。この約10年間は、他には戯曲と詩が1編ずつ発表されただけであり、のちのエンデの創作状況と比較すると、寡作な時期といえる。この間の出来事として、父親の急死(1965年)、亡き父の遺産に関する問題を戯曲化した作品の酷評(1967年)、2作目の『ジム・ボタンと13人の海賊』以降の次作小説への出版社や世間からの期待などがあり、エンデは創作に打ち込める状況・状態ではなかった。しかし、1970年のイタリア旅行をきっかけに、翌1971年にエンデは妻と共にドイツからイタリアに移住した。また、移住前のイタリア旅行の際に、シシリ島のパレルモで、土地の語り部の語りを聞く機会があった。このとき、エンデは、広場の聴衆と語り部が一体になるという体験をし、このことから、物語を語ることに社会的機能があることを悟った。これは、同時に近代文学では物語を語ることへの「機能」を見い出せないという認識をもっていたことによるものであった。そこでエンデは、「これからは、後にメルヒエンの語部が、かれらなりに修飾し、はてしなく、数えきれない続編をなして、語り続けられるような物語を書くのだ」との決意をし、『モモ』の執筆に取りかかるといった<sup>6)</sup>。以上のことより、『モモ』は、のちにインタビューでエンデが「イタリアという国への私の感謝の捧げもの」<sup>7)</sup>と語っているように、物語の語りの「機能」に対するみずからの悟りを、作品として具現化したものであるといえる。

『モモ』以降、エンデは絵本作品を発表するようになった。この延長で幼児向けの本のつもりで書き始めた物語が膨らんでいったものが、4作目の『はてしなく物語』である。本作の執筆は3年にわたるものとなり、最終的に作品になったのは、実際に書かれたテキストの5分の1であった。この一端は実際の作品にみることができる。それは、最終的に500ページ(邦訳版は600ページ)に及ぶものとなった本作品内の10カ所で「けれどもこれは別の物語、いつかまた、別のときにはなすことにしよう」という文章で、各エピソードが拡散するのを押さえられている部分である。このようにしなければ、『モモ』執筆の際にみずからに課した「はてしなく、数えきれない続編をなして、語り

続けられるような物語」が収集のつかない形となってしまうためであろう。

エンデはみずからの執筆の仕方について、「話のどこかの場面から、ちょっと書き始めてみる。すると、次第に遊びのルールが、生まれてくる。そして、そのルールが決まってから、やっと、冒頭と結末を書く」<sup>8)</sup>と述べているように、執筆の開始時点では特別な制約を設けておらず、書く中で「ルール」ができることを示唆している。実際には、『はてしない物語』の場合は、第8章から書き始めました。(略) 徐々にいくつかの問題点が出て、遊びのルールを見つける必要が生じました<sup>9)</sup>と述べるように実践されている。そして、この「遊びのルール」は、「物語が外的な〈ほんとしさ〉の世界によって立つことができなくなった瞬間から展開すべき内的な論理」とも説明している<sup>10)</sup>。この言葉どおり、エンデは『モモ』と『はてしない物語』の執筆中、それぞれの物語を成立させる「内的な論理」を見つけることに大変な心的エネルギーを費やした<sup>註2)</sup>。

5作目の『鏡のなかの鏡』は、4作目『はてしない物語』の5年後に発表されている。本作品は連作短編集であり、作品によっては1作目よりも前に書かれたものもある。そのため、実質的な創作期間は長い作品といえるだろう。しかし、これらの作品は、通常の小説にみられる、原因と結果からなる因果論の論理、いわば「ものがたりの論理」の殻をやぶるという試みを内包して創作された。なぜなら、エンデは因果の論理で物語内に示される理由(なぜその出来事が起きたのか、なぜ登場人物がそのような言動に至ったのかなど)は後付けのものにすぎず、実際にはまったく別の動機が存在するという認識をもつようになったためである。そのため、エンデはみずからの文学で「それだけで内なる調和を持つ『絵』の世界を見つけること」を目指すことになった<sup>11)</sup>。そこで具体的には、「原因・結果から成る因果論的なつながりではなく、まったく異なった観点から、いわば音楽的な観点から、『絵』をつぎつぎにつないでい」くという手法がとられた<sup>12)</sup>。尚、エンデがこのような観点を有することになった背景には、老子の「本質的なことは(空虚な)空間にある」という考えがある。この考えを援用し、エンデは、見えないもの、余白、間といったものを重視し、「本質的なことを、間の(空虚な)空間で語る」ことを文学ではどのように表現したらいいのかということを『鏡のなかの鏡』の創作において探求した。その結果、「語ることは、実は『語られないもの』に、『絵』のあいだで起きることに注目させる役目をはたせばよい」との洞察を得ることになった<sup>13)</sup>。

最後の小説作品にあたる6作目の『魔法のカクテル』は、4作目『はてしない物語』以来の長編ファンタジ

ー作品であり、従来の因果の論理で創作された物語であった。

以上のように、エンデの小説作品の創作の特徴を概観すると、3作目の『モモ』と4作目の『はてしない物語』は、物語の「内的な論理」に注力した創作がされ、5作目の『鏡のなかの鏡』では、因果の論理によらない(以下、「非因果的」とする)創作となり、6作目の『魔法のカクテル』では再び従来の因果の論理による(以下、「因果的」とする)創作特徴が確認された。このことより、『鏡のなかの鏡』でのみ取り組まれた非因果的な創作は稀有な観点とみることができる。

先述したように、エンデは物語において因果的に創作される部分は実際的ではなく、まったく別の動機があるとの認識から、『鏡のなかの鏡』において非因果的な物語創作を試みることにした。そして、その創作は「音楽的な観点から、『絵』をつぎつぎにつないでい」くという手法<sup>12)</sup>をとられたが、具体的にはどのような表現となったのだろうか。

### 3. 本稿の目的

そこで本稿では、『鏡のなかの鏡』<sup>14)</sup>の作品を検討し、非因果的な物語の特徴について考察することを目的とする。

## Ⅱ. 『鏡のなかの鏡』の検討

### 1. 『鏡のなかの鏡』について

本作の原本 *Der Spiegel im Spiegel—Ein Labyrinth* は、1984年(エンデ55歳)に出版された(邦訳版は1985年)。30編の短編や掌編から成る連作短編集である。各物語は、1つ前の物語のイメージが引き継がれた内容であり、最後の物語は最初の物語へつながるといふ「(物語の)迷宮」を読者に提示するように編まれている。

本作は、「父エトガー・エンデに捧げる」との献辞が記されている。エンデの父、エトガー・カール・アルフォンス・エンデ(Edgar Karl Alfons Ende: 1901-1965)は、シュールレアリスムの画家である。エトガーの創作は、画家の意図や恣意的な力が及ばないように精神の深層のイメージを拾い上げる方法をとっており、エンデもこの方法に倣うことで、非因果的な作品となることを目指した。そのため、本作は「父親の目指した世界表現の文学的な試み」<sup>15)</sup>ともいわれている。実際に、本作品中には、エトガーによる19枚の絵が掲載されている(内1枚は扉絵)。

エンデは自身の芸術の考え方の根本はエトガーから教わったものであることを認めている。しかし、青年期以降、一時期エトガーとの関係が悪くなり、数年後に再び理解し合うようになった。その際に、エトガーを支持し認める意味も含めて、エンデはエトガーの世

界を模写することにした。本作にエトガーの作品が収められていることや、非因果的な作品の創作にエトガーの創作方法を踏襲するようになった背景は、以上のためである<sup>16)</sup>。

## 2. 検討方法

本作品を成す 30 編の物語にはタイトルがない（目次には最初の文章の一部がそのままあてられている）。そのため、各章の番号を付し、物語の内容を簡潔にまとめた表を作成する。その際に、前項で記したように、本作の各物語は 1 つ前の物語のイメージが引き継がれているため、イメージの重なる部分については、太字で記す（第 1 章の場合は最終章の第 30 章から引き継がれたイメージとなる）。この表をもとに、非因果的な物語の特徴について考察を行う。

## 3. 各章の内容

全 30 章の物語の主人公と内容を表 2 にまとめた。主人公はすべて異なり、物語の内容も章ごとで完結されている。前後の章で重なるイメージの言葉（表 2 の太字）はあるが、それにより物語の内容につながりがもたれているというわけではない。そのため、本作品は連作短編集として編まれているが、30 編の短編・掌編を明確な一つのストーリーをもって理解するという形態の短編集ではない。それでもストーリー展開には直接関係しない程度のイメージの重なりがあるため、このような点においてのみ、前後の作品のつながりが認識されるようになっている。

表 2 『鏡のなかの鏡』の各章の内容

太字は前後の章とイメージが重なる言葉

| 章 | 主人公        | 内容   |
|---|------------|--|
| 1 | ぼく(ホル)     | 「ぼく」はからっぽで些細な音もこだまになる巨大な家の中をさまよう。 <b>夢</b> を見ず思い出をもたない <b>ホル</b> のことを、ぼくはもう一人のぼくとして語る。   |
| 2 | 息子         | <b>夢</b> の作業で自分の翼を作り上げた息子は、迷宮の都市を脱出するための <b>試験</b> に挑もうとするが自らの課題に気づいた時は不合格となっていた。  |
| 3 | 大学生        | 大学生は <b>試験</b> を控えて宿題をしていたが、下宿している家の主人が亡くなったため、自身の下宿の継続の可否がわからず落ち着かない。召使の老人から、親族の話し合いは一向に進んでおらず誰もが「宙ぶらりん」と聞く。大学生は、「 <b>d シグマの 2 乗は</b> 」と計算を続ける。                           |
| 4 | 消防士        | 消防士は「 <b>d シグマ 2 乗</b> 発の列車」のアナウンスが鳴る紙幣でできた駅で、 <b>ずっしりした黒い生地</b> で作られた修道服を着た女性から鞆を預かる。お金を神と呼びかける説教師の主張に反対をした消防士は、群衆からリンチを受ける。消防士は預かった鞆の中に時限爆弾が入っていることを知る。爆弾のカウントダウンがゼロになる。 |
| 5 | 彼(バレエダンサー) | 「彼」は <b>ずっしりした黒布</b> の舞台の幕が上がるのを今か今かと待ちながら舞台でポーズをとっている。しかし、なかなか幕は上がらず、何度も左右のポーズを入れ替えて待つ。次第に幕が上がることを信じるのをやめ、なぜ自分がこうしているのかということも忘れる。   |
| 6 | 貴婦人        | 馬車に乗っていた貴婦人は、進みが遅いため室内の <b>黒いカーテン</b> を引き御者に尋ねると隊列にまぎれこんだことを知る。隊列の一群は、芝居を続けるために欠けてしまったある言葉を探していると言う。貴婦人は、彼らが言葉を見つけたときに自分は <b>証人</b> になることを心に決める。                           |
| 7 | 証人         | <b>証人</b> は自身が目撃した <b>ワイシャツ型の白い長衣</b> を着た者同士の虐殺の光景を報告する。   |
| 8 | 天使         | 名前のない存在である天使が肉体化を求めて審判を受ける。審理の後（おそらく有罪）、天使は <b>ブルーブラック</b> のインクに染まっていく。洗面器を捧げもってきた <b>長く白いワイシャツ</b> を着た女性が殴り殺される。  |

| 章  | 主人公             | 内容  |
|----|-----------------|---|
| 9  | 母               | 大時計が <b>ブルー</b> の時を打つ中を、母は <b>テーブル</b> の上にしゃがんで（何かを）噛んでいる。母は子を産む。夫が母を屠殺し子どもと一緒に母を食べるが、夫は自らの間違いに気づき、酔っ払う。娘が <b>テーブル</b> の上のにのり、後に子どもを産み、母と同じことが繰り返される。   |
| 10 | 自分の中の「君」と「彼」    | ドーム型ホール我真ん中で大きな丸 <b>テーブル</b> がゆっくり回転している。「君」は自分の世界の中で安心してた。しかし、その世界が地震に見舞われ崩壊していく。その中で表れた「彼」が「君」に自分の世界から出るように説得するが、「君」はなかなか決心がつかない。決心がついた時はすべてが消えていた（ <b>気づいた時には遅かった</b> ）。                   |
| 11 | おれ（「誰でもない者の息子」） | 戦いを終えて帰郷した「おれ」は、家からは離れられないと「 <b>わかるのが遅すぎた</b> 」と気づく。家を占領しているであろうペストのネズミを、おれの仲間のキツネとオオカミが退治する。 <b>橋</b> の向こうで長らく男の家を監視していた二人組が去って行き、男はあきらめていた希望を取り戻す。  |
| 12 | われわれ            | ずっと完成していない <b>橋</b> がある。橋は、両端の国の側からしか造り進めることができない。実際に反対の国が橋の建設に取りかかっているかどうかもわからない。 <b>結婚</b> をする場合は「自分には出身地がない」と誓うことで成立する。  |
| 13 | 花婿              | <b>花婿</b> は <b>花嫁</b> のいる部屋を目指して砂漠の中に行く。花嫁の部屋は目の前にあるのになかなか着かず、花婿は年を取り骨と皮だけになる。やっとたどり着くが、花嫁は目の前にいるのがかつての花婿だと気づかずに、今度は自分が砂漠に出て花婿のいる部屋を目指して行く。   |
| 14 | 私たち             | 蠟でできた城で <b>婚礼</b> の祝いが行われていた。婚礼の客は踊る炎であり、蠟はどんどん溶けていった。最後の踊り手たちが、ぐると <b>輪</b> を描いて滑走すると生命は尽きた。   |
| 15 | スケーター           | スケーターは頭を下にして空を滑っている。スケーターは空に大きな弧や <b>輪</b> を描くが、 <b>文字</b> を表すそれらのシュプールは、誰にも読み取られることなく消えていった。   |
| 16 | 紳士              | <b>文字</b> でできた紳士は、肉と骨からできた女友だちと歳の市にでかけた。射撃のゲームがあり女友達が紳士に勧めるが、紳士は標的が鏡に映った自分にめがけて撃つものであったため躊躇する。業を煮やした女友達は、怒って紳士と別れて肉と骨に心得のある <b>肉屋</b> の主人と行ってしまふ。紳士を作っていた <b>文字</b> が崩れて紳士は消えた。               |
| 17 | 私ら              | 羊をすべて引き渡せというお達しがでたため、「私ら」はからっぽのホールに <b>羊</b> を隠した。しかし <b>肉屋</b> が大きな肉のかたまりをホールに運んでいく。そのうち私自身が四つん這いになり「メエ」と鳴きだした。  |
| 18 | 夫と妻             | 夫と妻はチケット売り場でなんとかチケットを買い、展覧会会場に入る。夫と妻は生きた <b>ヒツジ</b> をはじめとしたさまざまなオブジェ作品を見るが、会場が爆発する。 <b>医師</b> が「爆発は建物の壁の内部で植物のように成長している」と言う。  |
| 19 | 見習いの青年医師        | 見習いの青年 <b>医師</b> は食べ続けないと体重が増える病気の患者の治療を見学していた。その治療では動物を虐待的に扱う装置を使用していたため、青年医師は動物を逃がす。逃げる動物の後を追っていくと、動物は他の2匹の生き物と共にとても美しい音楽を奏ではじめた。音楽を聴いていた一人の女が青年医師に渡した袋に <b>氷</b> のかけらとオンドリが入っており、オンドリが鳴いた。 |

| 章  | 主人公                | 内容  |
|----|--------------------|---|
| 20 | 魚の眼をした男            | 魚の眼をした男は仕事帰りにいつもの電車に乗った。降りていく客を見るために、男は窓の <b>氷</b> に息を吹きかけて穴をあけた。その後、次第に電車はいつもと見慣れぬところを走るようになっていった。突然、 <b>白い馬</b> が電車と並走するなど信じられないことが次々起きるが、最後は海に出た。  |
| 21 | 乞食の男<br>娼婦の女王      | 乞食の男は <b>白い馬</b> にのって売春 <b>宮殿</b> にやってきた。男は、売春宮殿に住む娼婦の女王のかつての知り合いだった。女王は男が町の人から喜捨された無償のものを欲しがったが男はすでに貧乏人たちにあげたと言う。悲嘆にくれる女王に男があるものを女王にあげるが、それはかつて女王が悪魔からプレゼントされたものだった。女王はそれでこの世界のすべての産みだす力を無にすることにする。                  |
| 22 | 世界旅行者              | 男は世界中の街や <b>宮殿</b> などあらゆる場所を旅してきたが、どこへ行っても自分自身の秘密は発見できなかった。そこに控えめな娘が男をある建物に招く。さまざまな光景や芸術作品を見る中で、男の創造的精神は本質的なものを見出し「私を産みだしてくれたのは <b>海</b> だ」との声をきく。ふたりはさらに奥の広間へと入って行った。  |
| 23 | 老船乗り               | 老船乗りは船の見張り台から降りていたが、風にたなびくマストだけで <b>海面</b> はなかなか見えない。突然、水平方向から一人の綱渡りがやってきて鉢合わせとなり格闘する。その後、老船乗りは水平に、 <b>綱渡り</b> は垂直に、互いの行き先を交替する。  |
| 24 | 子ども<br>綱渡り         | 爆弾で死に絶えた都市の一角に一つの劇場があった。客は子どもひとりだけ。幕が上がり <b>綱渡り</b> が登場する。子どもから名前を訊かれ綱渡りは、エンデ（終わりの意味）と名乗り、子どもをミヒヤエルと名づける。ふたりはたがいに <b>手を取り</b> 、都市をあとにする。  |
| 25 | 少年<br>ジン（悪魔）       | 少年とジンは <b>手を取り</b> 通りを歩いている。道路掃除夫が現れ、100 ある物語の内 1 つは勝者の物語で、99 は敗北者の物語だと言う。そこへ宇宙飛行士がやってきて娼婦と行きそうになるのを子どもが止めようとするがかなわない。少年は「宇宙飛行士は <b>楽園</b> を見つけたのか」とジンに尋ねる。ジンは「希望を失ったときはいつも悪がはじまる」と言う。                                |
| 26 | 綱渡り衣装の少年           | 雨がたえまなく降っている教室に 6 名の大人と子どもがいて先生を待っているが、なかなか現れない。教卓には綱渡り衣装を着た少年の遺体がある。少女が天使の翼をつけた少年に外には <b>楽園</b> があると言う。少女が教卓の遺体に傘をさすと綱渡り衣装の少年は生き返る。そしてみんなに <b>芝居</b> をして新しい物語を考えてそこにとびこんでこの教室から抜け出すことを提案する。教室の面々は黒板に書いた舞台の中に入ってしまった。 |
| 27 | 老人、私たち             | 廊下では多くの俳優たちが自分の衣装ができるのを待っている。その一人の老人は <b>謀反</b> に遭う王を演じると言う。「私たち」は老人から <b>芝居</b> で演じる役どころについて話を聞く。  |
| 28 | ひげの独裁者→乳児<br>老人→女性 | <b>謀反</b> に遭い逃げる独裁者は不死身であり死ぬことができない。しかし身体に傷を負うため痛みなどで苦しんでいる。そこで出会った老人は女性に変わり、独裁者を乳児に変える。城は <b>炎</b> に包まれた。  |
| 29 | 道化                 | サーカスの舞台が警察からの報復で <b>火事</b> になった。道化の男はすべてが <b>夢</b> であると思い「目覚める」ことへの葛藤を抱く。しかし仲間からは裏切り者と疑われて命を落とす。  |
| 30 | 王女<br>子どもの闘牛士      | 廃墟となった城には恐ろしい怪物がいるとされ中に入ったものは戻ってきたためしがない。しかし怪物は王女の腹違いの弟の <b>ホル</b> であり、王女は子どもの闘牛士にそれを見つけてくるように言う。不安がる闘牛士に王女は（城に入る）扉の向こうは <b>夢</b> のひとつにすぎないと話す。闘牛士は中に入っていく。   |

### Ⅲ. 考察

#### 1. 『鏡のなかの鏡』に描かれている諸相

エンデは、本作は多義的でありオープンであるため、物語内で起きていることの善悪を読者は下せないということを述べている<sup>17)</sup>。この「多義的」と「オープン」とはどのようなことであろうか。

##### (1) 『鏡のなか鏡』の多義的な側面

多義的であるということは、言い換えれば、一義的ではないということである。さらに、物語の事象が一義的にならないためには、登場人物や場所の設定において、具体性の程度は低くなる。実際に、主人公の多くは、「大学生」「消防士」などの属性を表す言葉で示されている。「ぼく」「われわれ」などの一人称で示されていたり、一部名前が示されている場合もあるが、いずれも登場人物がどのような人物であるかということの記述は最低限なものに留められている。たとえば、第2章の「息子」は「翼を作った」「試験に挑もうとしている」ということは記されているが、年齢（年代）や容姿の記載はない。また、場所においても「迷宮の都市」との記載があるのみで、都市の名前や規模などは示されていない。しかしそれでも「翼を作った息子が迷宮の都市を脱出するために試験に挑もうとしたが、不合格となった」という物語は成立している。そのため、特定されていない要因の部分について、読者は自由に連想を働かせることが可能となる。また、主人公を幼い子どもや老人に見立てることで、「翼」や「試験」が意味するものが変化し、「迷宮の都市」を実際の都市としてだけでなく心の中の世界のことととらえると、哲学性や宗教性を帯びた作品世界に転化することができる。

さらにこのことは、登場人物や場所などの物語の設定要因だけでなく、物語内に登場する事象についても明確な特定がされていないからこそ、前後の章で同じ事象を用いても、前の章のイメージの影響を受けず、新たな物語を作り出す要因となる。たとえば、第2章で表れた「試験」という事象は、「迷宮の都市を脱出するために挑むもの」であったが、第3章では同じ「試験」という事象であっても、「自分の下宿が継続できるかどうか分からない中で、とりあえず受けないといけないもの」として登場する。このように、全く異なる意味と役割をもった事象として、新たな物語が作られることになる。

しかし一方では、意味と役割は異なるが、それぞれの事象そのものが有する象徴性については、イメージ水準で通底するものがあるのではないかととらえられる。たとえば、第5章の「黒い布」と第6章の「黒いカーテン」からは、「重厚感」や「世界の内側」という

イメージが、第11章と第12章の「橋」からは、「世界をわけるもの・つなぐもの」というイメージが感化される。象徴についてエンデは「解くことのできる謎ではなくて、どこまでも解ききれない秘密である」<sup>18)</sup>と述べていることから、エンデは事象を象徴的に用いることで多義的な作品になることを目指していたのではないかと推察される。

##### (2) 『鏡のなか鏡』のオープンな側面

前項で示したように、本作品は登場人物をはじめとした物語に必要な設定要因は明確に特定されていない。物語の創作手法として「登場人物にはその物語に登場する理由が必要」というものがある。この理由があることで、登場人物に人間としての厚みが生まれ、物語の面白さが増すとされている<sup>19)</sup>。また、「起承転結」も物語を成立させる重要な要因である。起承転結の構造があることで、人間の脳に「納得」や「感動」などの反応が生じることが示唆されている<sup>20)</sup>。

これらの観点からみると、本作品のすべての章において、「登場人物が物語に登場する理由」は示されておらず、また、一部の章を除いて「起承転結の構造がある」といえる。この一部の章とは、第14章と第15章である。この2つの章はいずれも掌編で物語の長さ自体が短く、起承転結のうち「転」にあたる部分がみられない。物語の大半は「承」の部分の描写に割かれている。しかし、この2つの章を除いた他の28章で「転」は認められるもの、エピソードとしてのインパクトは弱い。またはどこが「転」なのかわかりにくい作品も少なくない。たとえば、第20章の物語は、(邦訳版で)400字詰め原稿用紙で約20枚の長さであり、起承転結の構造を取ることは問題がない長さである。しかし、実際の物語は、主人公の男が帰宅するために乗った電車で不可思議なことが次々と起きるが、それらの出来事のどれが物語にとっての「転」の役目となっているのかが判然としない。それでも描写は詳細にされているため、個々の場面を明確にイメージすることはできる。

以上のように、登場人物が「登場する理由」や、起承転結の「転」の役目が弱いと、「なぜ」という謎が生まれにくくなる。謎の要素が少なくなるほど、筋道は明確でなくなり、物語を特定の方向へ導こうとする牽引力が低くなる。そしてこの状態が、エンデの述べる「オープン」な状態ではないだろうか。物語の牽引力が低いと「なんとなく始まり、なんとなく終わる」物語になりやすくなる。しかし言い換えれば、「読み手に結論を求める」ことにならないということでもある。本作品について、エンデが『鏡のなかの鏡』について、「物語内で起きていることの善悪を読者は下せない」と述べたのは、このような、ストーリーという求心力

を可能な限り排除した物語構造をとるためではないだろうか。

## 2. 物語における因果性

前項で示した物語における「求心力」は因果性と同義でないかと考える。

因果性とは「二つないしそれ以上の事象の間に、原因および結果としての必然的な結びつきの関係があること」<sup>21)</sup>であり、このような思考形式をとるものが「科学の眼の一つ」とされている<sup>22)</sup>。さらに、因果的思考には、自然科学としての普遍性のもとに成立するものと、個人的体験について自ら納得するために用いられるものの二種類ある<sup>23)</sup>。たとえば、前者は客観的なデータをもとに科学的に示される「原因－結果」であり、後者は個人的に体験した理不尽な体験などに対して、自分自身を納得させるために用いる思考である。このうち、物語の成立には後者の因果性が求められる。なぜなら、一見無関係のように見える事象を「つなぐ」ことで物語となり、この「つなぐ」という機能が物語の重要な特性とされているためである<sup>24)</sup>。つまり、物語の創作で求められるのは、客観的なデータではなく、個人内で体験される事柄であるといえる。

## 3. 体験を重視するエンデの創作

エンデの創作活動の基盤には青年期の演劇体験による「対話」の実践がある。そのため、文学を「遊び（シュピール）」にとらえ、おとぎ話（本稿では「物語」と同義として扱う）は、「内なる体験の報告」であると述べている<sup>25)</sup>。このことから、言葉による表現を目指す文学（または物語創作）をエンデは体験を通じた表現活動と認識していることが理解できる。

さらにエンデは、「いろいろなレベルで読むことのできる物語の創作」を目指していた<sup>26)</sup>。『はてしない物語』以前の創作は因果的な方策によるものであったため、「内的な論理」を見つけるほどの内界を探索しても、おそらくエンデの目指す深みには至らなかったのだろう。エンデにとって深い体験レベルは、夢や幻想的ビジョンの性質を帯びているものであったため「絵」が媒体となり<sup>25)</sup>、これを執筆に生かすには、「作家のように」ではなく「画家のように」書くのだと考えるようになったのではないだろうか<sup>27)</sup>。以上のことから、エンデが『鏡のなかの鏡』で、精神の深層のイメージを拾い上げるというエトガーの創作方法に倣ったのは当然のことといえるだろう。

## 4. 『鏡の中の鏡』における非因果性

体験を重視する創作姿勢を有するエンデは、小説作品を創作するうちに、因果的ではない非因果的な論理による物語創作を目指すようになった。その方策として、作家の意図や恣意的な力が働かないように、精神の深層イメージを拾い上げるというエトガーの創作方

法に倣った。おそらくここで拾い上げられたイメージが、『鏡のなかの鏡』の各章のモチーフになったのであろう。しかしまだこの段階では「絵」があるのみで物語とはなっていない。物語となるためには、なんらかの形で「つなぐ」必要がある。通常の物語創作では因果的につなげていくのであるが、それでは実際的ではないとエンデは考えた。そこでエンデは「音楽的な観点から、『絵』をつないでいく」という方策をとるようになった。

音からなる音楽は、言葉を媒体としないため意味に変換されることはなく、直接体験される。そのため、「音楽的な観点から『絵』をつないでいく」ということではないだろうか。音楽は、一つ一つの音だけでは作品にならないが、フレーズや和音などのまとまりを有することで作品となっていく。エンデの非因果的な物語創作においても、事象の一つ一つに意味を持たせるのではなく、それらのまとまりから作品世界が表現されるのを目指したのではないだろうか。だからこそ、事象に特定の意味をもたせるのではなく、多義性が発露されるように象徴的に事象を扱い、物語構造においても起承転結の「転」の要素が少なく、ストーリー的な求心力が抑えられている、という特徴があるのではないかと考えられた。

## 註

- 1) 本稿におけるエンデの生涯に関する事項や作品の年譜については、文献 1) から 3) を参考にした。
- 2) 『モモ』では、時間泥棒が人々から時間を盗むのに、なぜモモ自身は時間泥棒から時間を盗まれないのか、という点に対して、時間はそれを節約して貯めこむ人からだけ盗めるものであり、時間を使う者は時間を所有することにならないため、盗まれることにならないという「内的な論理」を、エンデは見つけることとなった。『はてしない物語』では、ファンタージェン国の出口がわからなかったため、エンデ自身が物語の世界から戻ってくることができず、精神的に追い込まれる状態となった。しかし、物語の出口という「内的な論理」を見つけることができたため、作品となった<sup>7)</sup>。

## 引用文献

- 1) エンデ佐藤：「あゆみ」の章、エンデの贈りもの、子安美知子（監修）、堀内美江（編著）、89-112、河出書房新社、東京（1999）。
- 2) 堀内美江：ミヒヤエル・エンデ作品リスト、ユリイカ、12月号、218-223（2015）。
- 3) 池内紀・小林エリカ・子安美知子他：ミヒヤエル・



- エンデが教えてくれたこと.新潮社,東京(2013).
- 4)池内紀・小林エリカ・子安美知子他：ミヒヤエル・エンデが教えてくれたこと.p36.新潮社,東京(2013).
- 5)長岡由紀子.『モモ』の神話性：「語り」の視点から.瀬木学園紀要,22,13-21(2023).
- 6)田村都志夫：ものがたりの余白 エンデが最後に話したこと.p173.岩波書店(岩波現代文庫),東京(2000/2009).
- 7)子安美知子.エンデと語る 作品・半生・世界観.p10.朝日新聞社,東京(1986).
- 8)Ende,M.(樋口純明訳・編)ミヒヤエル・エンデファンタジー神話と現代.p29.人智学出版社,東京(1986).
- 9)Ende,M.(樋口純明訳・編)ミヒヤエル・エンデファンタジー神話と現代.p29.人智学出版社,東京(1986).
- 10)Ende,M.(樋口純明訳・編)ミヒヤエル・エンデファンタジー神話と現代.p27.人智学出版社,東京(1986).
- 11)田村都志夫：ものがたりの余白 エンデが最後に話したこと.p96.岩波書店(岩波現代文庫),東京(2000/2009).
- 12)田村都志夫：ものがたりの余白 エンデが最後に話したこと.p97.岩波書店(岩波現代文庫),東京(2000/2009).
- 13)田村都志夫：ものがたりの余白 エンデが最後に話したこと.p98.岩波書店(岩波現代文庫),東京(2000/2009).
- 14)Michael Ende.(丘沢静也訳).鏡のなかの鏡.岩波書店,東京(1985).
- 15)新潮社編集部：エンデの作品.p70.子安美知子(監修),堀内美江(編著).89-112.河出書房新社,東京(1999).
- 16)Michael Ende and Jörg Krichbaum(丘沢静也訳).エンデ全集 17 闇の考古学.p162.岩波書店,東京(1997).
- 17)堀内美恵：「数々の名作」の章.エンデの贈りもの.p74.子安美知子(監修),堀内美江(編著).61-88.河出書房新社,東京(1999).
- 18)ミヒヤエル・エンデ,河合隼雄：「普遍的な父」との闘い：三つの鏡 ミヒヤエル・エンデとの対話.p105.ミヒヤエル・エンデ,井上ひさし,安野光雅,河合隼雄.101-165.朝日新聞社,東京(1989).
- 19)大沢在昌.売れる作家の全技術.p55.角川書店,東京(2012).
- 20)島田雅彦：小説作法 ABC.p44.新潮社,東京(2009).
- 21)新村出編.広辞苑 第七版.岩波書店,東京(2018).
- 22)中谷宇吉郎.科学の方法.p22.岩波書店,東京(1958).
- 23)河合隼雄：総論 心の現象と因果律：心理療法と因果的思考(講座心理療法第7巻).p10.河合隼雄(編著).1-22.岩波書店,東京(2001).
- 24)河合隼雄：総論「物語る」ことの意義：心理療法と物語(講座心理療法第2巻).p10.河合隼雄(編著).1-19.岩波書店,東京(2001).
- 25)田村都志夫：ミヒヤエル・エンデロングインタビュー.MOE,3月号,24-29(2021).
- 26)Ende,M. interview.(石田喜敬訳 ハンス・エスター)「ミヒヤエル・エンデとの対談」.KG ゲルマニスティク:関西学院大学文学部ドイツ文学研究室年報,21,22,89-113.(2019).
- 27)田村都志夫：ものがたりの余白 エンデが最後に話したこと.p21.岩波書店(岩波現代文庫),東京(2000/2009).