

# グリムとペローと『千一夜物語』における メタモルフォーゼ

フランソワーズ・ラヴォカ

メタモルフォーゼは、西洋でも東洋でも、文化や歴史を超えたお伽噺の世界の定石である。まず、その概念を明確にしておく。私は、生物（人間や動物）や無生物が別の動物界・植物界・鉱物界へ移ること、また、界の変化がなくても、（たとえば老いから若さへ、死から生へ、高身長から低身長へ、醜から美へといった）肉体の自然の法則に反して姿かたちが変化することをメタモルフォーゼと呼ぶ。お伽噺におけるメタモルフォーゼの遍在性については様々な説明の仕方がありうるが、西洋ではその起源ははっきりしている。それは、神ばかりが登場する、ギリシャ・ローマやケルトの神話である（すぐに思いつくのは、古代ローマの詩人オウィディウスの『メタモルポーセース』（『変身物語』）である）。また、メタモルフォーゼは到底ありえないことを表しているということも強調される。お伽噺の世界の現実世界との乖離は、まさにメタモルフォーゼに因るのである。ただ、もちろん、この乖離はその物語が書かれて読まれる文化においてそういうものとして受け取られる必要がある。私がこれから概説し、比較する作品がその事例である。

ペローのお伽噺集は、1697年に『教訓付きの昔の物語やお話』というタイトルで出版された。それは（当時17才だった）シャルル・ペローの息子ピエールによって世に出されたが、当時は誰もが父親の作だと信じて疑わなかった。いずれにせよ、若者とされているその作者は、当時の読者には子供っぽい純朴さをまねていると映ったが、古めかしく俗っぽい文体も持ち合わせている。このお伽噺集は宮廷の読者向けに書かれたものだったので、ペローのおかげで、宮廷では妖精ファッションが広まっていく。ペローは民話から着想を得ているが、その原典は一般人にはまず読むのが難しいものであった。つまり、ペローは、彼の8つの物語のほとんどの題材を、1636年にナポリで出版されたジャンバティスタ・バジーレの『ペンタメローネ』（『五日物語』）から借用しているのである。

『千一夜物語』は、ペルシャやインドやエジプトやトルコからもたらされて10世紀頃に編まれた作者不明のアラブの小話集である。それは、1704年から1713年にかけて東洋学者アントワーヌ・ガランによってフランス語に翻訳された。その作品は、後に彼がパリで出会うハンナというアレppo出身のキリスト教徒が物語集にすることによって補完されることになる。ガランは、翻訳の選択操作を行って、（たとえ非常に良い写本にあたっていても）原典が部分的であり信頼できない点を克服しようとした。つまり、彼はすべての詩を省いて簡素化してまとめることにしたわけである。こうして彼は、様々なお話を18世紀の読者好みに翻案し、物語全集に仕上げた。大反響を呼んだこのガランの訳書は、『千一夜物語』の最初の出版本である（アラビア語での刊行は19世紀になってから）。それは当時の上流社会の読者好みに翻案されたものではあるが、啓蒙

主義時代のヨーロッパは、まさにガランによってアラブ文学やアラブ世界を見出すことになったのである。

グリム兄弟のお伽噺集は、1812年に『子供と家庭のためのメルヘン集』というタイトルで出版される。それは、他の2つの場合とは違い、書物から生まれた作品ではない。このメルヘン集は、グリム兄弟自らドイツの農村の婦人たちに対して行った聞き取りを基に書かれた。ヤコブとヴィルヘルムは、生粋の民衆の詩、つまりドイツ人の魂の奥底に沈んでいた自然発生的創作を手に入れたと思ひ込む。しかしながら、人々が彼らに語ったお話の中には、ペローのお伽噺の影響を受けて生まれ、18世紀を通じてドイツで改変されたものもあった。実際、最近の研究が明らかにしているように、ヨーロッパのお伽噺は、口承と記述伝承の錯綜から出てきたモチーフの網を形成しているということを考慮しなければならない。

ペローやグリムの物語とガラン訳の『千一夜物語』は、実際、口承やその記述の書き写し、リライト、翻訳、翻案、脚色なのだが、それら自体もまた非常に多くのヴァージョンを生成していった。この3つのお伽噺集は好評を博し、その文学的形式から新たに物語が抜き出されていったのである。たとえば、ずっと以前からアニメーションはペロー童話やグリム童話や『千一夜物語』からお話しや物語を切り取ってきた。そもそもお伽噺を当時書き留めたペローもグリムもガランも、あらゆる種類の翻案を受けやすいモチーフを共通の基盤としていたのである<sup>1</sup>。

しかしながら、メタモルフォーゼのモチーフの加工が様々であることがそれを示すとおり、やはりこれらの作品は、その物語を好む国や記録や媒体の間を行き来することによって、独特のフィクションの世界を構築していった。メタモルフォーゼは、自然の法則に反するかたちを表すという点において、お伽噺の定義的特徴である驚異をとくに発動させる。お伽噺へのアプローチは、たとえば（ソ連の形式主義者ウラジーミル・プロップの構造的な見方における）機能の組み合わせとして<sup>2</sup>、また（たとえばブルーノ・ベッテルハイムがペローについて行ったような）精神分析の観点からなど<sup>3</sup>、様々な方法が可能である。あるいはまた、民俗学的見地からもアプローチされてきた<sup>4</sup>。私としては、むしろフィクションの世界およびその世界の論理的組織化の手法や互いに課す法則に関心がある<sup>5</sup>。そこで、私はこの視点に立って、3つの作品におけるメタモルフォーゼとその機能について、比較しながら論じていくことにする。

## I 起こるメタモルフォーゼのヴァリエーション

グリムの物語と『千一夜物語』には、比較できるほどメタモルフォーゼが広範にみられる。それらのヴァリエーションはシャルル・ペローの『昔話』とは大きく異なっている。

<sup>1</sup> この点については、Patricia Eichel-Lojkine の斬新な視点 *Contes en réseaux. L'émergence du conte sur la scène littéraire européenne*, Genève, Droz, coll. « Les Seuils de la modernité », 2013. を参照。

<sup>2</sup> Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Robert Laffont, 1976.

<sup>3</sup> Bruno Bettelheim, *Psychanalyse des contes de fées*, Robert Laffont, 1976.

<sup>4</sup> たとえば, Geneviève Calame-Griaule, *Permanence et métamorphose du conte populaire*, PUF, Paris, 1974.

<sup>5</sup> ありうる世界としてのフィクションに関する私の観点は、Thomas Pavel (*Univers de la fiction*, Éditions du Seuil, Paris, coll. « Poétique », 1998) や Lubomir Doležel (*Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore et Londres, 1998) の研究に着想を得ている。

グリムの物語と『千一夜物語』においては、メタモルフォーゼの最も代表的なタイプは、動物の姿をした人間や超自然的な存在である。このタイプのメタモルフォーゼは、たいていの場合、とりわけ兄弟姉妹に集団的に作用して苦しませる。たとえば、バグダッドの婦人の物語群の中では、意地悪さゆえに罰としてメス犬に変えられるのはゾバイダの妹たちで、「第二の老人の話」と「2匹の黒い犬の話」における）老人の2人の兄弟も同じ目に遭わされる。グリム童話においては、「七羽のカラス」の中で）七人の兄弟がカラスに、「六羽の白鳥」の中で）六人の兄弟が白鳥に変えられる。別の話（「泉のそばのガチョウ番の女」）では、ガチョウに変えられてしまうのは宮殿のすべての若い娘たちである。『千一夜物語』においては、「漁師の物語」の中で）全市民が地域によって色の異なる魚にされてしまう。そしてここに挙げたいずれの場合も、その生き物たちは皆、物語の最後には元の人間の姿を取り戻すのである。

ペローには、集団的変身の事例はまったくない。もっと驚くことに、他の2つの作品ではごく普通のメタモルフォーゼである、人間から動物へのメタモルフォーゼの事例さえみられない。ただし、1つだけ例外がある。「長靴をはいた猫」の人食い鬼はライオンそしてネズミに変身し、猫に食べられてしまう。長靴をはいた猫は人間を手助けする妖精的生き物の長い系譜に属しており、実は変身させられた人間だと考えられるので、物語の最後には人間の姿に戻ることが予想されるが、実際には何も起こらない。猫の献身は最後にはきちんと報われるものの、そこに本質的変化は含まれないのである。つまり、「猫は（猫の姿のまま）大貴族になり、もはや気晴らしのためにしかネズミの後を追いかけてなくなりました」。ペローのスタイルの典型である喜劇的効果は、世界と世界、たとえばお伽噺の世界と大貴族たちがいて猫がひたすらネズミを捕る現実の世界との間の最後の不一致から生じているのである。

それに対して、グリムの物語においては、（ヒキガエル、キツネ、鳥といった）脇役的な生き物は、物語の結末で最初の姿・性質に復元され、変身させられた人間であることが明らかになる。この展開はペローには一度もみられない。ペローでは、人間っぽくされた動物が登場しても、元に戻ることはまったく重要ではないように思われる。たとえば、「シンデレラ（サンドリヨン）」では、妖精が、カボチャを馬車に、ハツカネズミを御者に、トカゲを従僕に変えるが、彼らがその後問題にされることはないのである。読者は、夜中の12時を過ぎると、シンデレラの服がまたみすばらしいものになるのと同様に、彼らの姿も植物や生物に戻るのだろうと想像するが、テキストにはまったく言及はない。このように、ペローは、動物をいろいろな人間に変えてはいるが、（人食い鬼を除いて）決して人間を動物に変えてはいないのである。このことは、グリム童話および『千一夜物語』とは対照的である。私は後ほど、ペローの場合それはその2つ作品とはまったく異なる問題であるということ、そしてそれこそがペローのお伽噺の特殊性を際立たせているということを示す。

ペローの『昔話』（8つの短いお話）は他の2つのものよりも薄いのでその差を相対的にみなければならぬとしても、メタモルフォーゼはグリムと『千一夜物語』のほうがはるかに広範にみられる。しかし、ペローにおいては、お話の短さと珍しさが選択において重視されている。ペローは物語の選択を極めて入念に行っており、彼の手法は、この点において、お伽噺の網羅的採録を目指したグリムやガランとは著しい相違をなすのである。

また、グリムのお伽噺と『千一夜物語』には個別的または集団的な石化、部分的または全体的な石化が数多く出てくるのに対して、ペローにはそれはまったくみられない。ただ、ペローの「眠

れる森の美女」における集団的眠りはそのソフト・ヴァージョンかもしれない。グリムの『物語』にも『千一夜物語』にも、やはり呪いの力による界のメタモルフォーゼがある。(グリムの)「ガラスの棺」では、町全体が煙に変えられて瓶の中に入れられ、(『千一夜物語』の)「黒島の若い王子の話」では、町が湖に変えられ地の果てに移されてしまう。ペローにおいては、楽しい宴の説明のところで冥界の様子を見せるために背景が変わることはあっても、これほどスケールの大きな黙示録風のメタモルフォーゼは存在しない。「巻き毛のリケ」で地面が開くのは、ただ単に彼の披露宴の準備を活発にしている台所を見せるためである。

## II 文字どおりのメタモルフォーゼと比喩的なメタモルフォーゼ

グリムの物語や『千一夜物語』と比べると、ペローの物語では、メタモルフォーゼはしばしば比喩的またはお遊び的に扱われていて、重視してはいないように思われる。シャルル・ペローの「巻き毛のリケ」とグリム兄弟の「泉のそばのガチョウ番の女」の2つのお話の対立がそのことを際立たせる。

この2つのお話は、美しくなる醜い人に関するものである。ペローのほうでは、巻き毛のリケの魅力的な王子へのメタモルフォーゼは、その話の中でも、実際の変身なのかどうか強く疑われている。語り手は、メタモルフォーゼが巻き毛のリケ王子と王女への妖精からの魔法の贈り物なのか、それとも愛の一般法則にすぎないものなのか、メタモルフォーゼの様々な見方、競合する解釈の提示を装っている。

お知りおきいただきたいのですが、わたくしの生まれた日に、好きな人を賢くする力を授けてくれた同じ妖精が、王女さま、そうしてあげたいとお思いになれば、愛する人を美しくする力を、あなたにも授けてくれたのです。[...] これは決して妖精の魔法が効き目をあらわしたのではなく、愛の力だけがこのような変身をもたらしたのだと確信している人たちもいます。そういう人たちによれば、王女は恋人の辛抱強さ、思慮深さ、その心と知性のあらゆる長所についてよく考えたので、もはや不格好な身体つきや顔の醜さなどが目につかなくなり、背中のこぶも、背を丸めた男の品のいい様子としか見えないのです。

読者は、この妖精の世界におけるメタモルフォーゼは、色事に左右される現実世界において恋愛心理が従う法則のメタファーにすぎないと考えるよう仕向けられる。17世紀の小説やサロンが定式化しているような、女性崇拜の愛の規則(忍耐力、慎み深さ、魂や精神の上質さすなわち話術・当意即妙)が巻き毛のリケに適用された結果、女性の目に彼が美しく映るようになったということである。ここには主観的なメタモルフォーゼしかない。なお、この女性崇拜的なリケは、彼が仙境・魔界の出であることをすっかり忘れさせるのだが、そのことは物語の終わりの(彼の結婚式が地下で準備されている)ところで、おかしく思い出されることになる。

この女性崇拜的特質は、「根気強さ」は別として)グリム童話の男の主人公たちには決して求められていない。ペローでは、「巻き毛のリケ」という名前そのものが、その主人公が異形を失わないことを示唆している。「リケ」というのは「アンリケ」の愛称であるが、ノルマンディー方言では、「こぶ」を意味するのである(豊かな髪束「巻き毛」は、生まれつき持っている子供がいて、幸運の証とみなされていた)。このように、動機づけられた名前を付けることによって登場人物の本質的特性を際立たせ、イメージを描かせやすくする手法(「赤ずきん」「ろば皮」「巻き毛の

リケ)は、ペローのお伽噺の独特の特徴である。それに対して、グリムでは、名前はほとんどがありふれたものである(「ヨハネス」「グレーテル」「ハンス」「エルゼ」)。『千一夜物語』でも、それは一般的なものか(「ゾバイダ」「アミダ」)、あるいは名前自体がない(「第二の老人」「黒島の若い王子」)。謂れのある名前はペローの登場人物を個性的な存在にしており、おそらくそれが界から界への行き来を難しくしているという仮説を立てることができる。「長靴をはいた猫」における人食い鬼のように、珍しくメタモルフォーゼする登場人物には名前がないのである。

ペローの「巻き毛のリケ」の比喩的なメタモルフォーゼとグリムの「泉のほとりのガチョウ番の女」におけるガチョウ番の女のメタモルフォーゼを比べると、モチーフは非常に近いのに、その取り扱いが違っていることが見て取れる。グリム兄弟では、仙女であり魔女でもある老後の策略によって正しい判断ができなくなった王子は、最初見た目だけでは、その老けて醜く、大柄で頑強な女にされたガチョウ番の女が嫁いで来た王女だとは気づかない。そのガチョウ番の女は、物語の終わりには、お伽噺の女性の典型どおり、とても若くて小柄で細い、うっとりするほど美しい王女であることが明らかになるのだが、彼女は、ペローの「ろば皮」や「シンデレラ(サンドリヨン)」のように、自分の顔を洗って服を着替えるだけに留まらない。文字どおり皮膚を取り換えるのである。

娘は顔を覆っていた皮を剥いで、泉に身をかがめて顔を洗い始めました。洗い終わると、彼女は湧水にその皮をつけてから、月明りで乾かして白くするために草の上に広げました。

この第二の皮膚はマスクのようなものと考えられるとしても、まぎれもなくその娘の体の厚みや体型が変化している。テキストは魔法によって実際に起こったメタモルフォーゼを描写しており、それは変装やまして比喩的なものではないのである。

同じ物語の中に、グリムにおける文字どおりのメタモルフォーゼとペローのメタモルフォーゼの間の乖離を際立たせる事例がもう一つある。ペローでは、寓話であるがゆえにメタモルフォーゼが少なくなっていると考えられる。

グリムの「泉のそばのガチョウ番の女」は異質な影響をいくつも合わせ持っているが、その中にシェイクスピアの『リア王』の影響がある。たとえば、ガチョウ番になった王女は、リア王の愛娘コーディリアのように、父親に愛情を上手く表現できなかったため、相続も与えられず追い出された娘である。ただ、シェイクスピアの戯曲の結末とは違い、物語は感謝と全面的な和解で終わる。王女の母親が説明するとおり、王女の両親は彼女が宮殿を出るときに流した涙の真珠に似たエメラルドのお蔭で王女を見つけ出す。

彼女が我々の元を去らなければならなくなったとき、彼女はどれほど泣いたことでしょう！ 道路はすっかり彼女の目から零れ落ちた真珠が散りばめられていました。[...]しかし、私があなたのエメラルドの箱を開けたとき、私の娘の目から流れたのとそっくりな真珠がしまっていたことを想像してみてください。そうすればあなたは、それを見たとき私の心がどれほど感動したか理解できるでしょう。

読者は、真珠は涙の意味のイメージ、メタファーであり、女王の心を打つのはその涙が表す感情だと理解できる。しかし、物語は、明示的にはその文学的方針から外れることはない。結末で、

王女は、失った父の財産よりも高価な、涙がメタモルフォーゼされた真珠を妖精から持参金として受け取る。そこから、悲しみによって積み上げられた魂の財産は物質的な財産よりも価値が高いということを推論するのは読者の自由である。しかし、テキストにはそういうことははっきりと示されてはいないのである。

「妖精たち (Les fées)」というタイトルのペローのお伽噺では少し違っている。この物語では、2人の娘は妖精から、その振る舞いの褒美として、しゃべると口から花や真珠やダイヤモンドまたはヒキガエルやヘビが出せるという才能を与えられる。物語の最後で、2つの教訓において、「ダイヤモンド」と「優しい言葉」や「礼節 (honnêteté)」(17世紀のフランス語における「行き届いたしつけ」)が等価であることが明示されているが、それだけでなく、「レトリックの花 (fleurs de rhétorique)」や「すばらしい言葉の真珠 (perles du bien dire)」という表現が当時ごく普通の表現であっただけに、読者は難なくそこに思い至るのである。なお、涙の価値とすばらしい言葉の価値との間にはいくぶん相違がある。グリムの話では情愛的・象徴的なものに対して、ペローの話では美的・社会的なものなのである。

ペローにおけるメタモルフォーゼは実際、精霊の戯れに近いものであることが多く、言葉遊びや比喩的な意味以外の動機づけを持っていない。

シンデレラ (サンドリヨン) の場合がまさにそうである。若い娘のメタモルフォーゼはプリンスの衣装だけで十分なのに、物語の展開にも彼女の象徴的な経済状態にもまったく必要ないメタモルフォーゼが、彼女の供回りの一行にまで連鎖反応的に求められる。まるで最初は知らなくてもすぐにそのルールを学ぶグループゲームをしているかのように、シンデレラ自身が妖精に提案をしていくので、その魔法の力はあまり神秘的なものではない。シンデレラは、読者同様、元のものどできたものとの対応を評価するようになる。

「畑へ行って、かぼちゃを取っておいで」サンドリヨンはすぐ畑に行って、いちばん立派なかぼちゃを見つけて切り取ると、名付け親のところへ持ち帰りましたが、どうしてこのかぼちゃのおかげで舞踏会へ行けるのか見当もつきません。名付け親が、皮だけ残して中をくり抜き、杖で叩くと、かぼちゃはたちまち金色に輝く美しい四輪馬車に変わりました。それから名付け親が二十日ねずみを捕る罠を見に行くと、二十日ねずみが六匹、生きたままかかっています。サンドリヨンに揚げ蓋をすこし持ちあげるように言い、出てくるたびに一匹ずつ杖で叩くと、二十日ねずみはたちまち美しい馬に変わります。こうして、みごとなねずみ色と白のまだらのある馬で、立派な六頭立ての馬車の用意がととのいました。何から御者をつくったものかと名付け親が思案しているのを見て、サンドリヨンが言います。「ねずみがかかっているか、ねずみ捕りを見てきます。いたら御者ができますもの」「お前の言うとおりでね、行って見ておいで」

サンドリヨンがねずみ捕りを持って来ると、そこには肥ったねずみが三匹もかかっています。仙女はその三匹のうち、見事なひげのあるのを選び、杖で触れると、たちまちそれは、いまだかつて誰も見たことのないほど立派な口ひげを生やした、肥った御者になりました。つぎに仙女はこう命じます。「庭へお行き、じょうろの陰にとかげが六匹いるから、つかまえておいで」サンドリヨンがとかげを持って来ると、名付け親はたちまち六人の従僕に変えてしまい、この派手な制服に身を固めた従僕たちは、すぐさま馬車のうしろに乗りこみ、これまでほかの仕事はしたことがないかの様子で、そこにぴたりと並びました。

これらの動機づけは言語的なもの（ハツカネズミが馬になるのは、馬にぴったりの「ねずみ色（gris souris）」という表現があるから）、または形態的なもの（ドブネズミは口髭をはやした太った男に似ている）、あるいは冗談的ほめかしによるものである（17世紀には、その怠けぶりを嘲笑して、従僕はトカゲに喩えられていた）。従僕とトカゲ（laquais-lézard）を結びつけるのは実に巧みな発想である。それは、2つの単語の音的類似性とトカゲの光沢のある皮膚と従僕のけばけばしい服の間に成り立つ関係に基づいているのである。このメタモルフォーゼは、グリム童話を含め、世界中の「シンデレラ」の数々のヴァージョンにまったく対応するものがない、いわば見せ場であり、ペローのこの短い物語の中で重要な位置を占めている。しかしながら、このメタモルフォーゼに続きがないことから、その動機づけはさほど重要なものでないことは明らかである（先ほど述べたとおり、カボチャやハツカネズミやドブネズミやトカゲの姿かたちが元に戻ることにについてはまったく言及がない）。

### III 語りの意味と動機づけ

したがって、ペローにおいては、メタモルフォーゼは詩的にまたは比喩的に動機づけられたもののなのである。しかし、多くの場合、そこでの語りの動機づけは（「シンデレラ」におけるように）まったくないか、喜劇的な次元のごく弱いものである。たとえば、「長靴をはいた猫」における人食い鬼は、虚栄心から猫に自分の才能を見せるためだけに変身し、猫は食べてしまって城を奪うためだけに、ネズミに変身するよう人食い鬼をそそのかすのである。

他の2つの物語集では、メタモルフォーゼととくにその解除は、物語の鍵でさえある。実際、グリムの物語の多くは次のような語りのスキーマに従っている。それは、呪いや軽率なことばや非意図的な過ちが1人ないし幾人もの人を動物に変えてしまうというものである。身内では男性は稀で、たいてい姉や妹やフィアンセや妻が、その状況に直接的あるいは間接的に責任があることもあれば、まったく責任がないこともあるのだが、変身した者を元の姿に戻すために、危険で厳しい試練の散りばめられた旅に出る。愛を注ぐ人の努力は常に報われ、愛されている人は必ず人間の姿を取り戻す。その愛を注ぐ人が姉や妹なら、冒険の終わりに自分の伴侶も見つけることになる。しかし、フィアンセであれば、多くの場合、愛されている人の動物へのメタモルフォーゼが繰り返され、魂までメタモルフォーゼされてしまう。呪いが解かれた者は、動物の姿でなくなったあと、魔法使いの支配下に落ちる。その者はもはや恩人がわからなくなり、新たな結婚をしようとするが、すんでのところで阻止される。語りのこのスキーマをもっているのは、とくに「七羽のカラス」や「六羽の白鳥」（呪いを解くのは妹）、「鳴いて跳ねるひばり」や「鉄のストーブ」（同じく妻、フィアンセ）、「カラス」や「太鼓たたき」（同じくフィアンセ）である。時には、兄弟たちは、のちに妹を救出して呪いを解き、結婚することになる男のお供として、動物（キツネや鹿）の姿になって妹を助けにやって来る（「ガラスの棺」「金のガチョウ」）。愛する人たちを呪いや魔法から解放するため（見つけ出すため）に時にひどい試練（7年間木の中で誰とも話さず暮らしたり、自分の指を切ったり）を受ける男女は、決まって思わぬ小さな過ちを犯す。妹たちの場合は、親の過ちを贖う。評論家たちが示唆しているように<sup>6</sup>、これらの物語は、愛情の絆の修復や過ちの償いや身内に科された苦しみからの回復に関するものだと考えられる。

<sup>6</sup> Marc Girard, *Les contes de Grimm - Lecture psychanalytique*, Paris, Editions Imago, 1990.

動物的メタモルフォーゼは、家族内や夫婦間の軋轢から生じた人間嫌いや音信不通やコミュニケーションの遮断と解釈できる。動物的メタモルフォーゼと当初の関係の忘却すなわち愛の移ろいややすさとの頻繁な並置は、それらの間に関連があることを示唆している（しかし物語は、それがどのような関係なのか、継起的関係なのか、因果の関係なのか、それともイコールの関係なのかはまったく示さない）。それでも、グリム兄弟の物語は、どんな努力や犠牲を払ってでも当初の絆を修復する必要があるということを標榜している。それは、ただ単に人間性が別の人間性になっているだけだからである。キリスト教のコンテクストでは、メタモルフォーゼの結果起こる人間性の動物性への移行は墮落である。グリムの物語においては、たとえばオウィディウスの『変身物語』の場合とはまったく異なり、メタモルフォーゼは、模範的な振る舞いや愛があればそこから抜け出すことのできる一時的状態なのである。

すでにみたとおり、この語りのスキーマと展開の鍵はペローの物語にはまったくない。『千一夜物語』の中にはグリムの物語と似たお話もあるが、ただそれはいくつかの側面に限ったことである。たとえば、「黒島の若い王子」では、若い王子の大理石の塊へのメタモルフォーゼおよびその国民たちの魚へのメタモルフォーゼは、君主（スルタン）のやさしい手助けのおかげで解かれ、最後に君主は人間になった若い王子を息子として養子にする。君主は、最初好奇心から、恐ろしい魔女の妻から若い王子を引き離すために策を練って行動する。しかし、そこに試練の連続などまったくかかわってこないのである。また、（自分の過ちによって）魔神にサルに変えられた学識ある王子が第一の人に語ったものである「第二の托鉢僧の話」では、主人公は、彼に嫁ぐことが約束された魔術使いの王女のおかげで、人間の姿を取り戻す。この呪いの解除は、一連のメタモルフォーゼを起こす魔神と魔術使いの王女との間の目まぐるしい決闘を要する。2人とも命を落とし、王子は片目を失う。王子はサルになった後、この災難の結果、片目の托鉢僧になる。王子が元の姿を取り戻すための戦いは、命を落とした王女にも王子自身にも高くつくことになったが、愛の犠牲について語られることはないのである。

では、メタモルフォーゼの機能は何なのだろうか。メタモルフォーゼは、グリム童話におけるように、危険な旅の引き金なのだが、『千一夜物語』では、それはまた好奇心の刺激であり、したがって物語の発動でもある。君主は、調理できない色とりどりの魚によって強い好奇心が引き起こされ、黒島の若い王子を見つけ出して救うことになる。また、バグダッドの婦人の物語群では、君主は、ゾバイダが泣きながら鞭打つ犬たちの謎を解くために、出席者全員に身の上話を語るよう求める。その身の上話は褒美の雨を降らせることになるが、そこにはメタモルフォーゼの取り消しと相次ぐ結婚の決定も含まれる。実際、彼らの話を聞いた後、君主は魔神の出現を命じ、犬たちを元の姿に戻させ、傷だらけだった婦人の傷跡も消させる。そして君主は最後に、すべての参加者に彼らの間で結婚するよう命じ、自分自身もゾバイダを娶る。犬たちはゾバイダの妹に戻り、片目の托鉢僧たち（その中にはサルに変えられた者もいた）と結婚するのである。しかしながら、この結婚の結末は、グリム童話のお決まりの終わり方の結婚とはあまり関係がない。『千一夜物語』では、結婚は、困難な魔法解除の闘いにおける勝利の末に得た栄冠ではまったくない。つまり、メタモルフォーゼされた人たちは、自分のために犠牲を払って元の姿に戻してくれた人と結婚するわけではない。その婚姻は、素晴らしい話が聞けた喜びの褒美として、極めて強力な権威、つまり君主の権威によって専断的に決められたものなのである。



結論としては、3つの物語集におけるメタモルフォーゼは、表面的には類似しているとしても、機能的にはかなり違っているということになる。

シャルル・ペローにおけるメタモルフォーゼには、時代的に、そして作者の心の内においても、超自然とは距離を置くという姿勢が反映している。この態度は、おそらく当時の論争と関係がないわけではない。実際、魔女の仕業と思われるメタモルフォーゼの現実的可能性についての哲学者や医者や司祭たちの激しい論争のあと、最終的にそれを現実とするテーゼよりも幻想とするテーゼのほうが支配的になる。つまり、17世紀末のフランスの見識あるほとんどの精神は、メタモルフォーゼは自然界では起こらないもので、病気や悪魔によって、取り憑かれやすい弱い精神に生じる幻想とみなすことで一致する<sup>7</sup>（「巻き毛のリケ」において暗示されていることを思い起こそう）。さらに、1670年には、ルイ14世が魔女裁判を禁止する。この時代の多くの戯曲（たとえばコルネイユの戯曲）は、迷信の嘲笑的告発をテーマとしている。このよう状況下で、ペローのお伽噺は、超自然に対して装飾的・遊戯的・比喩的特権を与えたわけである。超自然の詩的な趣は、ことば遊び、二重の意味、音韻にあるのである。

その10年後にガランによって翻訳された『千一夜物語』には、主として、波乱の出来事として数々のメタモルフォーゼが示されている。確かに、それは神の懲罰や、魔神や魔女の呪いの呪縛であり、いつも最後には解かれるのだが、啓蒙主義の世紀のヨーロッパの読者には、人間界・動物界・鉱物界の横断が象徴する価値は読み取りにくい。すでに述べたように、ガランの翻訳においては、アラブの物語の語りのその構成要素はかなり際立っている。メタモルフォーゼは語りに不可欠の作動因子であり、実際それが好奇心と緊張感を掻き立てるのである（メタモルフォーゼされた人はどんな異常な出来事によってその驚くような姿かたちにされたのか？また、その人は人間の姿に戻るのか？だとしたらどのようにしてか？）。ナラトロジーの研究者たちが指摘しているとおり<sup>8</sup>、好奇心と緊張感は読み手の情動的原動力<sup>9</sup>の両輪になっている。『千一夜物語』はただ単に読者に緊張を引き起こすだけでなく、物語の中にも、（君主のような）事情聴取する架空の人物が介入して緊張が表されている。そして多くの場合、好奇心の強い人たちが、メタモルフォーゼを解除するに至るのである。

グリムの物語の場合はそうではない。メタモルフォーゼを解く人たちは好奇心ではなく、身内の絆・愛情的結びつきによるやむを得ぬ義務に衝き動かされる。そして、19世紀初頭にグリム兄弟が手直ししてまとめた「子供や家庭のための」物語は、メタモルフォーゼが何よりも不幸や墮落とされるキリスト教のコンテクストの中で、そのまったく別の側面に光を当てることになる。メタモルフォーゼは、超自然の不合理性を保持し、比喩的というよりも文字どおりの意味のままであるが、人間関係の苦難や魂の闇を暗示してもいる。周知のとおり、このあとヨーロッパのロマン主義、次いで精神分析が、グリムの物語が存在論的射程では見出しにくいその解決を詩情豊かに提示した問題に、盛んに取り組んでいくことになるのである。

（翻訳：武本雅嗣<sup>\*</sup>）

<sup>7</sup> 悪魔学

<sup>8</sup> とりわけ Raphael Baroni, *La Tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*, Paris, Les Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2007.

<sup>9</sup> すなわち、情感に作用するもの。

\* 訳者付記：人文学部異文化交流研究施設では，平成 26 年 4 月 18 日（金）に，パリ第 3 大学教授でフランス比較文学会会長でもあるフランソワーズ・ラヴォカ先生を招聘し，第 27 回講演会を開催した。本論文は，ラヴォカ先生がその講演の原稿に加筆修正を施し，ご寄稿くださったものである。ここに改めて感謝の意を表したい。