

『クラバート』の魔法

時 田 郁 子

1 プロイスラーと魔法

オトフリート・プロイスラー（1923-2013）は、エーリヒ・ケストナー（1899-1974）やミヒャエル・エンデ（1929-1995）と並ぶドイツを代表する児童文学者であり、『大どろぼうホッツェンプロッツ』三部作は日本でも人気が高い。『大どろぼうホッツェンプロッツ』（1962）は、子供たちにおなじみの「カスパール劇」と呼ばれる人形劇を土台にして、二人組の少年カスパールとゼッペルが大どろぼうを相手に奮闘する愉快な冒険譚であるが、これが別の作品の副産物だったことはあまり知られていない。プロイスラーによると、彼は当時取り組んでいた長編小説の執筆に行き詰まり、気晴らしに書き上げたのが『大どろぼうホッツェンプロッツ』になった⁽¹⁾。そして彼が構想から完成まで十年の歳月を要するほどこだわった作品は『クラバート』⁽²⁾（1971）、十七世紀末のシュレージエンの上ラウジッツ地方の魔法使いの伝説を翻案した物語である。

プロイスラーの魔法への関心は高く、彼の作品にはたびたび魔法使いが登場する。初期作品『小さい魔女』（1957）では、小さい魔女が「良い魔女」になろうと奮闘して人間に善行を施した結果、魔女の権威から弾劾される。すると彼女は身につけた魔法を使って、人間に悪事を働く「良い魔女」たちを駆逐する、というどんでん返しをやったのける。『大どろぼうホッツェンプロッツ』では、大魔法使いツヴァッケルマンが主人公の少年たちの前に悪役として立ちはだかる。彼は魔法にかけては誰にも負けないけれども、ジャガイモの皮むきが苦手で、人間味あふれる憎めない人物なのだが、最後にうっかり足を滑らせて自邸の地下にある池で溺れ死んでしまう。一般に魔法使いは、魔法でモノを自在に操り、箒やマントに乗って空を飛び、森の中で

孤独な生活を送るイメージを持つ。こうしたイメージの源泉は、自然や人間に関する知識に長け呪術を用いて共同体に貢献した人物たちにあり、ヨーロッパの歴史上キリスト教会が民間信仰を取り締まる過程で、彼らが権力者から疎まれて「魔女」や「魔法使い」に仕立て上げられることも多々あった⁽³⁾。プロイスラーは、小さい魔女やツヴァッケルマンを造形する際に、読者である子供たちを無駄に怖がらせないようにユーモアを交えてステレオタイプのイメージを取り入れたが、魔法使いの徒弟時代を綴る『クラバート』では、そもそも魔法とは何かと読者に考えさせる。

まず『クラバート』の筋を簡単に紹介しておこう。十四歳の孤児クラバートは浮浪生活を送る間、夢の中で自分を呼ぶ声を聞き、水車小屋にやってくる。そこでは親方と職人たちが暮らし、製粉作業をしながら魔法を学んでいて、クラバートはその一員として三年を過ごすことになる。ここでは毎年大晦日に職人の一人が不慮の死を遂げる。彼はこの凶事を打破するため、魔法の取得に励み、仲間の協力を得て、親方と対決し、勝利を収める。プロイスラーはこの作品の基本構造を次のように説明する。

私が『クラバート』で表現しようとしたのは、一人の若者が、最初は好奇心から、後にこのようにして手軽で素敵な生活を確保できる期待から、悪しき力と関わり、それに絡まれて身動きできなくなり、最終的に、彼の意志の力と、忠実な友の手助けと、究極の犠牲さえ厭わない一人の少女の愛により、この絡まりから再び解き放たれる物語である⁽⁴⁾。

プロイスラーは、水車小屋で教えられる黒魔術を「悪しき力」と呼ぶ。確かに、浮浪生活を送った経験のあるクラバートにとって、衣食住を保証された

水車小屋の生活は「手軽で素敵な生活」であろう。しかし彼は大晦日の事件を経て、この「手軽で素敵な生活」を享受できなくなる。山野彩子氏の指摘通り、水車小屋には「ひとりの仲間の命の犠牲の上に成り立っている、残りの人間の生活の安定という図式」があり、「物質的貧困」が「精神の貧困」に転換している⁽⁵⁾。ここからの脱出がクラバートの課題になり、それには「意志の力」、「友の手助け」、「少女の愛」の三つが協働して「悪しき力」に対抗する必要がある。

では『クラバート』における魔法とは何なのか。作品内で描かれる魔法の諸相を分析する前に、プロイスラーがエッセイ「クラバート—十年がかりの仕事」(1992)で行った説明を参照しよう。

私個人が魔法を信じるかですって？もちろん、我々が悟性だけでは説明できない諸力があります。私の人生の中で私は幾度かそうした諸力に直面しました。それは、心の諸力と魂の諸力であり、測ることができず、現代の科学の範疇からも逃れます。このことは、それらが存在しないと言うものではありません。人間の魂は、捉えがたいエネルギーを発揮することができます。憎しみと愛、妬みと共同の喜びはそのエネルギーの両面です。それらは、善にも悪にも、古い言い方をすれば、白魔術にも黒魔術にも利用できます。黒魔術は憎しみに、白魔術は愛の諸力に基づくのです⁽⁶⁾。

プロイスラーが設定する二項のうち、前者に「悟性 (Verstand)」と「現代の科学 (die moderne Wissenschaft)」が、後者に「心 (Herz)」と「魂 (Seele)」が属する。「魔法 (Zauberei)」は後者の「心」や「魂」から発する「力 (Kraft)」

と「エネルギー (Energie)」の複数の現れであり、これらの力は更に「白魔術」と「黒魔術」に分類され、水車小屋を支配する「悪しき力」は「黒魔術」に、「意志の力」、「友の手助け」、「少女の愛」は「白魔術」に相当する。しかし、プロイスラーが、魔法は「悟性」や「現代の科学」でもって「説明」したり、「測ることができない」と述べる通り、『クラバート』で描かれる魔法も「黒魔術」と「白魔術」に単純に分類されるものではない。この分類を踏まえ、以下では、水車小屋の出来事を天体と関連させて読み解き、魔法の具体的な様相を分析し、遊戯という観点から『クラバート』の魔法の特徴を捉えてゆく。

2 水車小屋の生活一月と星と太陽との照応

『クラバート』は、「一年目」、「二年目」、「三年目」の三部から成り、各部分はそれぞれ「一年目」が十二章、「二年目」が九章、「三年目」が十二章仕立てで、元旦に始まり大晦日に終わる一年間を描いており、作中の出来事は暦と深く関わる。主人公は、「一年目」の「主の公現の祝日／三人の王の日 (Dreikönigstag)」、すなわち1月6日に水車小屋に向かう決意を固め、翌日水車小屋の親方に弟子入りする。水車小屋では職人たちが毎日穀物を挽き、薪割りや雪かき、水運びや家畜の世話など日常生活に必要な仕事を行い、金曜の夜に親方から魔法の授業を受ける。こうした週ごとの行事に加えて、新月の度に「名付け親」の訪問を受け、季節ごとに行事が行われる。クラバートは「一年目」に三ヶ月の見習い期間を終え、魔法の授業を受ける資格を得て、「二年目」には「徒弟」から「職人」へ出世し、「三年目」の後半には親方から後継者になるよう誘われるほど成長を遂げる。ここでは職人の世界にしては異例なほど出世が速いのだが、その理由はここの特殊事情にある。

一般に水車小屋は、精霊の滞在場所であるとか、水と車輪が絶えず動くために魔法の力を持つなどの迷信が付きものだが⁽⁷⁾、それは水車小屋が近隣の共同体から隔絶した場所にありながら、小麦を挽いて共同体を支える両義的な存在であるからである。それに対し、クラバートの暮らす水車小屋は、近隣の村から地理的に孤立するだけでなく、製粉作業も近隣の共同体と無関係なようなのである。クラバートは水車小屋で暮らし始めて二ヶ月経つ頃、次のように思いを巡らす。

中でも腑に落ちないのは、水車小屋に粉を挽く客が姿を見せないことだ。ここは周辺の農民たちから避けられているのだろうか？それでも粉碎装置は毎日毎日稼働し、穀物は投入口にぶちまけられ、大麦と燕麦、それにソバが粗挽きされる。

昼に挽き箱から袋へ流れていった小麦や挽き割り麦は、夜に穀物へまた戻ってしまうのだろうか。クラバートは、これはまったくあり得ると考えた。(S.42)

クラバートは、ここが外部世界とは違う時空間であると感じている。彼は、はじめて水車小屋に来る途中に会った老人が水車小屋を警戒していたこと(S.12f.)を思い出したのだろうか、周辺の農民がここを避けていると推測する。そして、小麦の粒が昼に粉になり夜に粒へ戻ると想像をたくましくして、ここでの時間が双方向に流れると考えてみる。水車小屋で特異な時間が流れるという考えはあながち外れていない。事実、二年目に職人仲間の一人が「コーゼルブルッフの水車小屋での最初の一年は三年に相当する。」(S.131)と説明したとき、クラバートは自分の身体の成長に即して、ここでの時間が

通常の三倍の速さで流れる事実に納得する。これは、元来のクラバート伝説で十数年にわたる出来事を三年に集約するために作者が行った構成上の工夫とも説明できるが⁽⁸⁾、「最初の一年」だけ時間が通常の三倍の速度で進むのは、新入りを見習いから徒弟、職人の段階へ進める際に、魔法を学ぶのに十分な心身を備えさせるためであろう。

この水車小屋では、職人たちは製粉業に勤しみつつ、週に一回、金曜の夜に、親方から魔法を伝授され、新入りは製粉作業での働きの認められてはじめて魔法の授業に参加する。それにしても、製粉作業が魔法を学ぶ前提になるのはなぜだろうか。製粉作業は水車の車輪と臼の二つの段階から成る。車輪に関する重要な出来事として、二年目の夏に行われた解体修理の様子が語られる。そこでクラバートは腕の立つ職人のリーダーの下で助手を勤めた(S.175f、S.187ff、S.191ff)。職人たちは普段は魔法を使って手軽に物事を処理するが、このときは自ら設計して部品から車輪を組み立てることから、水車の車輪は彼らの知恵と手仕事により成立すると言える。そして車輪が川の流れという自然のエネルギーを縦回転に取り込んだ後、小屋内部に置かれた臼がそれを横回転に転換すると、粉が挽かれる。このように製粉作業は人間の手仕事を通して自然のエネルギーを人間の生活に利用する技であり、おそらくこの原理が魔法にも通底すると考えられる。

水車小屋を構成するもう一つの臼に関しても、ここは他の水車小屋と様子が異なる。七つある挽き臼のうち、通常稼働するのは六つで、残りの一つは用いられず「死の臼 (der Tote Gang)」と呼ばれる。クラバートは水車小屋に来て間もない頃に、「死の臼」の周りに歯と骨の欠片が散らばっているのを発見し、訝しく思った(S.39)。彼は「死の臼」は使われないがゆえにそう呼ばれていると考えたからである。しかし、三月半ばの新月の晩に、彼は

はじめて「死の臼」が動くのを目にする。彼は夜中に火事の夢を見て目を覚まし、親方と職人たちが、赤い羽根飾りの帽子をかぶった黒装束の客人を迎えて、せっせと働く様子を覗き見る。「名付け親 (Gevatter)」と呼ばれるこの客人は、音を立てずに馬車で乗り付けて、穀物袋を渡す。そして職人たちが水路を開くと、車輪が回り、臼が回転する頃になる。

さあ、がたがたと鈍い音を立てて粉碎装置が動き始めるはずだ、けれども一つしか動き出さない。—しかもそれは、この若者に馴染みのない音を立てた。それは、水車小屋の一番奥の隅から聞こえてくるようで、ガタガタイギイウなり、すぐうつろな、耳を責めさいなむキーキー音に変わる、不快な軋みを伴っていた。

クラバートは死の臼を思い出し、背中に鳥肌が立つのを感じた。
(S.45)

クラバートがいつも通り六つの臼が音を立てるだろうと予期していると、「水車小屋の一番奥の隅」にある「死の臼」が動き出す。その音が「不快な」、「うつろな」、「耳を責めさいなむ」ものであるのは、それがこの晩の不気味な雰囲気伝えるだけでなく、穀物を粉碎していないようだからである。以前クラバートが「死の臼」の周りに歯と骨の欠片を発見したことを考え合わせると、「死の臼」は人間の歯や骨を粉碎しており、「名付け親」は死骸を穀物袋に入れて水車小屋に持ち込んでいると推測される。そもそもこの「名付け親」とは何者なのか。一般に「名付け親」とは、洗礼の立会人として子供の後見人となる人物を指し、血縁はないけれども名付け子と特別な親しい関係にある。この客人は水車小屋の親方の「名付け親」であり、それゆえに、

親方の配下にいる職人たちは文句一つ言わず真夜中に起きて働くのである。吉田孝夫氏は、「名付け親」の訪問中に職人たちが沈黙を守る点を、死者との交わりに際して身の安全のために沈黙が求められるドイツの迷信と関連づけ、「名付け親」を「世界の破壊と滅びの力を象徴する」⁽⁹⁾ 存在と見なす。たしかに「名付け親」が闇の中に現れる姿は死神を連想させ、実際に「名付け親」の前で口を開いた者は、つまり、二年目の職人頭ミヒェルと三年目のクラバートはジルヴェスターの晩に死ぬかもしれない運命を引きよせることになった。「名付け親」に関して後ほど考察することにして、「死の白」に話を戻そう。七つの白のうち、通常用いられるのは六つで、一つが特別の日にのみ用いられるのは、六日の平日と一日の安息日から成る週の構図に重なる。そして「死の白」が稼働する間に必ず十二人が働くという規則も、一年が十二ヶ月から成る図式を連想させるため、白の回転は、水車小屋を流れる時間に関わると考えられる。

このように水車小屋では車輪の縦回転と白の横回転が組み合わさり独自のリズムが生じる。これが新月ごとの「名付け親」の訪問に結びつくため、水車小屋の時間は月の動きに連動すると考えられる。作品内で用いられる暦は、「主の公現の祝日（1月6日）」、「灰の金曜日」、「聖土曜日」、「復活祭（春分後の最初の満月の後の日曜日）」、「精霊降臨祭（復活祭の後の第七日曜日）」、「聖ミカエル大天使の祝日（9月29日）」、「諸聖人の祝日（11月1日）」、「聖アンデレの祝日（11月30日）」、「キリスト降誕祭（12月25日）」、「ジルヴェスター（12月31日）」といった教会暦であり、これらの「自然歴に基礎をもつ教会暦は、太陽の光の増減とはほぼ一致して進む」⁽¹⁰⁾ ため、いわゆる太陽暦に基づくと言える。このように水車小屋の時間は太陽と月の運行に規定されると予想される。そこで、これを確めるべく復活祭に行われる職人た

ちの行事を検証してみよう。

それは「印を取りに行く」儀式で、「聖土曜日」から「復活祭」にかけて行われる。「聖土曜日」は珍しく仕事が休みになり、職人たちは大量に食事を取り、夕方集められる。親方が彼らを二人組にすると、各組はそれぞれ「変死者が出た場所」(S.59)へ赴き、そこで一晩明かし、翌朝、互いの額に「五芒星 (Drudenfuß)」の「印 (das Mal)」を付け合う。彼らは水車小屋に戻って来ると、「私は秘密の兄弟団のくびきに従います。」「俺が親方だと覚えておけ!」、 「親方、私はあらゆることであなたに従います、今もこれからも。」(S.67)という問答を親方と交わして、働き始める。そして額の「印」が汗で流れて消えると力がわき、彼らは「一年間、朝から夕方まで」(S.73)仕事を軽々とこなせるようになる。この「印を取りに行く」行事では、職人たちは普段ほとんど接触しない外部世界に赴き、「死」を身近に感じた後、あらためて親方との師弟関係を確認し、疲れ知らずの体力を手に入れる。しかし、「三年目」にクラバートは「印」を持ち帰らない。それは、彼が五芒星を額に付けた後、仲間から離れて意中の村娘に会いにゆき、別れ際に娘がクラバートの「印」をショールで拭い取るからである (S.270-272)。彼女は「印」を単なる汚れと見なし、それを拭ったのだが、この何気ない振る舞いはこの儀式を台無しにしかねない。そのため、クラバートは仲間に合流し、ユーローから五芒星がないことを指摘されると、愕然とするのである。また、天候が悪化する中、彼らが急いで水車小屋に帰ると、親方は「印」がないことを目ざとく見つける。

「こんちくしょう、おまえたち、印をどうした?」

「印?」とユーローは言った。「ほらここに」そして額を指さした。

「そこは何もない！」親方は叫んだ。

「では忌々しい雨が洗い流してしまったのだ……」

粉屋は一瞬たじろぎ、考えたようだった。「リュシコー！」とそれから命じた。「竈から俺のところへ木炭を一つ持ってこい！—急げ！」彼はおおざっぱな一筆で四人の鼻根の上に五芒星を描いた。それは炎のように彼らの肌の上でひりひり痛んだ。「仕事にかかれ！」(S.274)

親方の指摘を受けて、ユーローは五芒星が消えたのは雨のせいととぼけてみせる。彼は愚者のように振る舞う知者にしてクラバートの「忠実な友」になる人物である。親方は一瞬訝しく思うが、急遽、竈の木炭で五芒星を描いて代用する。それというのも、五芒星の「印」がなければ、職人たちは疲れ知らずの体力を手に入れられず、水車小屋の運営に支障をきたすからである。このときに親方が「粉屋 (Müller)」と呼ばれることから、親方が水車小屋の経営者としてこう判断したとわかる。その後は例年と同様、「印」が汗で流れると、職人たちは力を得る。このことから五芒星の印は、必ずしも聖土曜日から復活祭の朝にかけて燃えたたき火の灰で付けられる必要はなく、むしろ親方の言いつけに従った証にして一年間有効な学生証なのだと判明する。

それにしても、復活祭の日に五芒星の印を取りに行く行事は何を意味するのか。復活祭は春分の後の満月直後の日曜日の祭りであり、月の満ち欠けにより年ごとに祭りの開催日が変わる。「春分 (Frühlingsnachtgleiche)」は、「昼」と「夜 (Nacht)」が「同じ (gleich)」時点を、つまり太陽と月の勢力が均衡する時であり、その数日後に開催される「復活祭」に、つまり太陽の力が増し始めた頃、職人たちが星の印を取りに行く。先に触れたように、水車小屋

の生活は月の運行だけでなく、太陽の運行にも連動する。太陽と月はおよそ29日周期で重なり、地球から見て太陽と月が同一線上に並び、月の姿が見えなくなるときが新月であり、ちょうどこの日に「名付け親」がやってくる。彼がどこから来てどこへ帰るのかは不明だが、彼の馬車が空から音もなく降りてくることから、太陽と月が並ぶ直線の上を通過して宇宙から地上へ降り立つと考えてみたい。彼が前回の新月以降に回収した死者の骨を持ってきて、彼らが地上で生きた証を「死の白」で粉碎し、その残骸を再び持って帰るのだとすると、「名付け親」は死神、つまり冥界の支配者に等しい存在となる。この作品において冥界は、地下でも地の果てでもなく、空の彼方、宇宙にあり、「名付け親」は、死者を冥界に受け入れる際に、彼らが地上で生きたときの肉体を消すべく、その作業場として水車小屋を使うのである。この地上での作業に従事するのが水車小屋の親方と職人たちであり、彼らと「名付け親」との契約の証が夜空に瞬く星を連想させる五芒星なのである。職人たちが復活祭の日に「印」を汗で流して手に入れる魔術的な体力と、親方が水車小屋で伝授する魔法は、この労働の報酬であり、水車小屋における魔法の大本は「名付け親」にあると考えられる。

水車小屋の生活と宇宙の照応は、水車小屋に来る前のクラバートが「三人の王」を演じたことにも関係する。彼が水車小屋にやってくる決心を固めるのが「三人の王の日」であり、三年目に入門するローボッシュがかつてクラバートと組んで「三人の王」を演じたように、「三人の王」は作品を貫く重要なイメージである。マタイによる福音書第二章では、「三人の王」は「東方からの賢者たち」と呼ばれる⁽¹¹⁾。イエスが生まれたときに、東方で知らせとなる星を見た賢者たちがエルサレムにやってくる、ヘロデ王に謁見した後に、星を頼りにイエスと母マリアの元にたどり着き、黄金と乳香と没薬を

贈り物として捧げたという。賢者たちは占星術に秀でた人物であり、「マギ」というペルシア語がギリシア語の「マゴス (Magos)」を經由してドイツ語の「魔法 (Magie)」に繋がることを踏まえると、占星術師である「マギ」を演じたクラバートとローボッシュが水車小屋にやってきて「魔法」を身につけ、年に一度、星の印を取り込むのは、必然的と言えるだろう。ちなみに、愉快で人気者のローボッシュが演じたムーア人の王の名がカスパールであるため、ローボッシュに『大どろぼうホッツェンプロッツ』で活躍するカスパールの姿を読み取ることもできる。

3 三種の技

水車小屋の生活の中心を占めるのは製粉作業である。職人たちが新月の晩を除き、普段は「五芒星」の「印」のおかげで日中の作業に苦勞することはないにもかかわらず、ほぼ毎日休まず働くのは、労働が魔法の授業を受ける条件になるからと考えられる。これは六つの白の働きが「死の白」の準備となる構図に重なる。

魔法の授業は金曜の夜に親方の部屋で行われる。職人たちはカラスの姿になって、親方が「魔法典」を開き呪文を三度読み上げるのに耳を傾ける。「魔法典」は、全編黒いページから成り、そこに世界中の魔法の呪文が白い文字で書かれている。これを繙くことができるのは親方だけであり、職人たちは親方から週に一つずつ呪文を学んでゆく (S.50)。クラバートがはじめて魔法の授業に出たときの状況を観察して、ここで魔法がどのように伝授されるのかを理解しよう。彼は親方の部屋に入ると、いつの間にかカラスの姿になっていて、他のカラス同様に止まり木の上で親方の言葉に耳を傾ける。親

方は「井戸を干上がらせる」ための詳細な準備作業を読み上げ、最後に「一連の理解できない言葉、すべて響きが美しいけれども災いを呼び起こす暗い低音で」(S.52)、呪文を唱える。

「これは、井戸を干上がらせる技である・・・」

全部で三回、彼は本文と魔法の呪文を読み上げた。いつも同じ歌う調子で、腰を前後に動かして。三度目の後、彼は本を閉じた。ほんの少し黙ってから、彼はカラスたちの方を向いた。

「俺はおまえたちに」と彼は、再びいつもの声で言った。「秘密の技の新しいものを教えた。おまえたちが覚えたことを聞かせてみる。そこのおまえ一始めろ！」(S.52f.)

親方は三度読み上げた後、職人たちを順番に当てて、技を習得できたか確認する。親方が「歌う調子で、腰を前後に動かすのは、独特のリズムが職人たちが呪文を覚える助けになるためである。しかし、クラバートはこのリズムに気を取られるあまり、呪文を覚えるという本題を忘れて、自分の番が回ってきたとき、口ごもってしまう。

彼はどうしても先がわからなかった。親方は彼を罰するだろうか？

親方は穏やかなままだった。

「次回は、クラバート、声よりも言葉に気をつけるのだ。」と彼は言った。「おまけに、この学校では誰も学ぶことを強制されないということを知っておくのだ。俺が魔法典から読み上げることを覚えれば、おまえの役に立つ。一さもなければ、おまえ自身が損をするだけだ、このことを

よく考えておけ。」(S.54)

クラバートにとって意外にも、親方はクラバートの当惑に理解を示し、次回から言葉に気をつけるよう注意を促す。親方が「おまえの役に立つ」と言うように、魔法学校では職人たちは自分のために魔法を学ぶ。そして親方は、職人たちの学習意欲を高めるべく、時折成果を試す機会を設ける。たとえば、彼らは家畜役と商人役の二人組で家畜市に送り出され、商人役が家畜を売り、家畜役が上首尾に帰宅すると、金をだまし取ったと歓声を上げる (S.79-89, S.175-186)。また、彼らは親方の留守中に偶然水車小屋にやってきて威張り散らす軍人たちに悪戯をして大笑いする (S.90-104)。親方もドレスデンの宮殿に出入りして政治権力の中枢に地位を占めており (S.141-151)、魔法は彼らが愉快で快適な生活を送るのに有効な手段になる。もちろん、魔法は万能ではない。あるときクラバートが魔法を使えば働かなくてもよいのではないかと思ひ、職人頭のトンダに問うと、トンダは「でも、おまえもいずれそんな生活にうんざりしたら、どう思うだろう？仕事をしない。それは結局のところ無だ。—そうでなければ、おまえも遅かれ早かれ破滅したくなるさ。」(S.107) と答え、魔法で楽をする生活の虚しさを指摘する。職人たちが日々仕事をこなし、新月の晩ごとに、そして復活祭の日に肉体を酷使するのは、魔法の効用を身をもって知るだけでなく、この種の虚しさを回避するためでもある。このように親方は魔法の扱いを熟知して、職人たちを管理している。

さて最初の授業の場面に戻って、クラバートが呪文の言葉よりも親方の声の調子に魅了された点に着目しよう。彼は、かつて「三人の王」の扮装で歌い門付けをし、職人仲間曰わく「聖歌隊長 (Kantor) 顔負けに」(S.72) 歌

が上手く、復活祭の朝に聞こえてくる村娘の歌声に心惹かれて (S.62)、「聖歌隊長 (Kantorka)」を務めるこの娘への恋心を募らせており、歌との関わりが深い。吉田氏は、「魔法典 (Koraktor)」と「クラバート (Krabat)」と「聖歌隊長 (Kantor/Kantorka)」という三つの語が似ている点に着目して、三者の関係を次のように解釈する。「聖歌隊長顔負け」の「クラバート」と「聖歌隊長」である村娘の結びつきは、優れた歌手同士の結びつきにして、「純粋な音声の領域」にある。それに対し、「魔法典」は「書き記された文字の領域」に属する。クラバートは、「三人の王」を演じた頃声変わりのために歌えず、「音の領域」からいったん離れたが、水車小屋で「文字の領域」に入門し、村娘の歌を耳にして以降「音の領域」に戻ろうとしており、彼の歩みは「音の領域」と「文字の領域」の間を揺れ動いている。魔法の授業は、記号としての文字に音といういのちを吹き込む訓練であり、「文字の領域」と「音の領域」を結びつける技を身につけた者は、人やモノを自在に操ることができるようになる⁽¹²⁾。しかしながら、職人たちは「魔法典」の文字を読むことが許されず、文字を音として受け取って暗唱するだけであり、彼らの「文字の領域」との接触は間接的なものに留まる。そうしたなかで、ユーローは親方に知られず家事の合間に「魔法典」を覗いており、「文字の領域」に直接触れる例外的な人物になる。

ユーローは、一年目には職人頭のトンダに次いで二番目に、二年目以降は水車小屋に最も長くいる職人であるが、製粉作業に向かないために愚者扱いされ、一人で家事を切り盛りする。クラバートは知り合って間もなく、ユーローの家事能力の高さに感心し、それにもかかわらず皆に馬鹿にされることに疑問を感じて、水車小屋から逃げるよう忠告したこともある。そんな二人が親しくなるのは二年目の五月の土曜日、親方がクラバートの魔法習得への

熱心さを評価して、成果を試す機会を与えたときである。親方はユーローに馬の役を、クラバートに商人の役を割り振り、家畜市で馬を売るよう命じたが、ユーローが自分の変身技術に自信を持って過度に心配したため、クラバートは役の交換を申し出る。二人に悪気はなかったが、これは親方の指示に従わなかったのに等しい。すると案の定、親方が家畜市に商人の姿で現れて、馬に変身したクラバートを買い取り、「どうやって言うことを聞か、俺がおまえに教えてやる！」(S.181)と言いながら、クラバート=馬を乱暴に乗り回して痛めつけて、「不服従の罰」(S.182)とした。その後、ユーローは待ち合わせ場所でクラバートの哀れな姿を見て驚き、次のような行動を取る。

彼はポケットから一本の木の棒か、そのようなものを取り出し、彼らが休んでいる場所の周りに環を描いた。それから彼は環に十字を三つと五芒星を一つ付け足した。(S.184)

クラバートが何をしているのか尋ねると、ユーローは誤魔化すが、後にこの行為について、「彼〔親方〕は俺たちを見たり聞いたりできるけれど、そうしようとしな。それは彼が俺たちのことを忘れてるからだ。それがこの環の働きさ。」(S.287)と説明しており、このとき彼は魔法の環を描いて、親方の関心が自分たちから逸れるように細工したのである。この環に付けられる「十字 (Kreuz)」と「五芒星」のうち、「十字」はキリスト教文化における十字架を表し、「五芒星」は水車小屋の職人たちが復活祭の前夜に取ってくる印にして、民間伝承では魔除けを意味する。「一年目」第十二章「牧師も十字架もなく」の末尾で、クラバートがトンダの墓前で主の祈りを唱え

ようとしても言葉が出なかったように (S.120)、水車小屋はキリスト教文化とは異質の空間である。ここでユーローがキリスト教文化に属する「十字」の印を描くとき、彼は親方の千里眼に対抗する空間を作り出しており、水車小屋で親方から学ぶのとは違う種類の魔法を使っている。この環の中で、彼は、常に携帯しているという祖母直伝の膏薬をクラバートの傷に塗って、祖母が「賢女 (eine kluge Frau)」であり、彼の一族は「賢い一族 (eine kluge Familie)」であると告白する。「賢女」や「賢者」とは、天候や薬草など自然物への造詣が深く、農作物のために気候を操作し、出産を手伝い、病人のために薬を煎じ、自然に関する知識を共同体のために用いた人物を指す⁽¹³⁾。ユーローの家事能力が高いことや膏薬のレシピは祖母直伝の暮らしの知恵と薬草の知識に基づき、三年目の二月に村人が農作物のために雪を降らせて欲しいと水車小屋で嘆願した晩に雪が降る (S.254-263) ことや、三年目の復活祭に五芒星の印を無くしたクラバートを庇うように激しい雨が降る (S.274) のは、気候を操る技に依り、おそらく自然に関する知恵を受け継いだ彼の仕業である。水車小屋で教わる魔法が使い手にとって有益なのに対し、ユーローの魔法は「文字の世界」とも「音の世界」とも無縁であり、魔法をかける相手に役立つ。彼が水車小屋でへまをしてかき愚者扱いされるのは、一族直伝の魔法を身につけているがゆえに白紙の状態で親方から魔法を習得できないためなのであろう。

このように魔法にはいくつかの種類があるとわかる。一つめは、水車小屋で伝授されるもので、訓練を通して「文字の世界」と「音の世界」を結びつけ、実益を上げる。二つめは、「賢女」や「賢者」のように、自然に関する知識を活用して他者に尽くすものである。先に紹介した「黒魔術」と「白魔術」の区分はおおよそこれらに当てはまり、作品に即してみると、プロイス

ラーが「黒魔術」は「憎しみ」に、「白魔術」は「愛」に基づくとする構図はユーローの見解に反映する。とはいえ、ユーローが「愛」に基づく魔法と考えるものは、二つめの自然魔術とは少々異なる。クラバートが親方に対抗しようと決意すると、ユーローは魔法典を読んで知ったこととして、ジルヴェスターの夜に職人の恋仲の娘が水車小屋に来て、カラスに変身した職人たちの中から彼女の恋人を探し出せば、親方の権威は失墜し、十二人の職人たちは解放されると教える。ユーローはかつて最後の場面で失敗した例を見ており、親方の魔法に抵抗する意志の力を強める必要があるとクラバートに忠告し、二人は夜中に特訓を始める。そんなある日、ユーローは、クラバートが村娘から貰った「髪の毛で編んだ環」(S.325)を身につけると、意志の力が強まることに気付く。

ユーローは言った。「努力して学ばなくてはならない種類の魔法がある。それは魔法典にあるように、記号のための記号、呪文のための呪文だ。それからもう一つ、心の深みから自然に大きくなるものがある。大好きな人を気遣う気持ちから。これは把握しがたいと思うけれど、これを信頼するんだ、クラバート。」(S.331)

「努力して学ばなくてはならない種類の魔法」は親方から学ぶもの、もう一つは、「心の深みから自然に大きくなるもの」、「大好きな人を気遣う気持ちから」生じるものを指し、ユーローはこれを村娘のクラバートに寄せる思いと考える。同じことはクラバートにも当てはまり、娘がジルヴェスターの夜に水車小屋にやってきて親方からの試験に通った後、彼は彼女に尋ねる。

「君はどうやって俺を仲間の中から見つけ出したの？」

「私はあなたが心配しているのを感じたの。」と彼女は言った。「私を心配する気持ち。それであなただとわかったのよ。」(S.350)

確かに、クラバートは娘が試されているとき、極度の「心配に襲われ」(S.349)、「彼女が死ななければならないのは俺のせいだ」(ebd.)と繰り返し考えて、娘の身を案じた。娘はそれを感じ、自分を心配するカラスこそクラバートだと確信したのである。娘の「髪の毛で編んだ環」は彼の身を案じる気持ちの現れであり、クラバートの「心配」は娘の身を案じるために生じており、二人は互いの身を案じている。「賢女」や「賢者」の魔法では相手への気遣いは一方通行であるが、クラバートと娘の場合は双方向的であり、それだからこそ圧倒的な力を持つ。プロイスラーが「白魔術」と表現したのは、この双方向的な気遣いの魔法である。

さらにもう一つ、名前をめぐる駆け引きが、クラバートが親方に打ち勝つための要因になる。プロイスラーは、登場人物の名前がその人物を端的に表すよう心がけていると述べ、クラバートと村娘の関係に即して、魔法における名前の役割を説明する。

一番好きな人の名前や敵の名前を書いた紙で、良い魔法にせよ悪い魔法にせよ、さまざまな魔法がかけられる。クラバートも、女の子を親方の魔術的攻撃から守ろうとして、聖歌隊長の名前を夢の中でさえ口にしない理由はすべてここにある。名前と人間が互いに見通しがたいが不断の連関の中にあることを、あらゆる魔法使いが知っている⁽¹⁴⁾。

魔法使いにとって、名前はその持ち主に接近する鍵であり、これさえ手に入れば、相手を思い通りに操ることができる。クラバートが夢の中で親方に名前を呼ばれて水車小屋にやってきたことも、一年目に職人頭だったトンダが恋仲の娘の名前を漏らした後に、彼女が変死したことも、親方が名前を知った相手を意のままにできることの証である。この観点から、親方の名前が作中で明かされないのも、弟子や他の魔法使いの「魔術的攻撃」を避けるためと理解される。

さて、親方は職人の恋人が自分を脅かす存在になると考えて、日夜注意を怠らない。彼は、誰か職人に恋人ができた気配を感じると、会話を通して、職人の行動を見張って、あるいは夢の中に入り込んで、娘の名前を知ろうとし、知った暁には彼女を排除する。トンダは恋人の件を話した後、クラバートに「いつかおまえに好きな女の子ができたら、彼女の名前を水車小屋で漏らすなよ！」(S.64)と忠告し、クラバートは村娘に思いを寄せてから片時もこの忠告を忘れない。面白いことに、彼が村娘に会う回数は極めて少ない。彼は、一年目の復活祭で彼女の歌声を聞き(S.62f.)、二年目の復活祭では「自分から抜け出す術」(S.156)を用いて、いわゆる幽体離脱をして、彼女を見に行く(S.157-161)。そして十月初めに親方から仲間と二人で近隣の村に使いに出されたときに、ニワトリに餌をやる彼女を見かける(S.214-216)。三年目の一月末に彼女の夢を見て(S.240-245)、復活祭の前夜、「頭の中で他者に話しかける技」(S.265)を用いて娘に話しかけ、翌朝会って自己紹介すると、娘は夢の中で会ったから知っていると言い、彼の額から五芒星の印を拭い取る。二度目に会うのは、九月下旬であり、クラバートは娘に親方を打倒する計画を語り、娘から「髪の毛で編んだ環」(S.325)をもらう。そして娘がジルヴェスターの晩に水車小屋にやってくるのが三度目となる。つま

り、クラバートは一年目では聴覚を通して、二年目では視覚を通して娘を知り、三年目によりやく意思疎通する段階にたどり着くのだが、実際に二人が会うのは三度だけである。滅多に会わない相手だからこそ名前を知ろうとするのが世の常としても、クラバートは意中の村娘を「聖歌隊長」の名称で呼び、名前を知ろうとしない。彼は自分が娘の名前を知らなければ、娘に危害が及ばないと発想を転換しており、恋人の名前が不明という特殊な状況下で、「聖歌隊長」の村娘は親方の「魔術的攻撃」を躲すことに成功する。

名前は持ち主を端的に示す記号であり、魔法使いは他者の名前だけでなく、自分の名前を上手に使いこなしてはじめて一人前になる。そこで、クラバートの成長を名のりの変遷に即して考察しよう。彼は水車小屋にやってきたとき、名前を言わずに親方に受け入れられ (S.15f.)、職人仲間に名前を尋ねられると「クラバート (Krabat.)」と答える (S.18)。二年目の初めに職人に出世する場で、彼は親方に対して「俺はクラバートと言います。(Ich hei-Be Krabat.)」(S.128)と名のるが、この儀式に二人の保証人が求められるため、彼の名のりは一人前のそれとは認められない。三年目に彼は村娘に対して「俺はクラバート、コーゼルブルッフの水車小屋の職人だ。(Ich bin Krabat, ein Mühlknappe aus dem Koselbruch.)」(S.271)と自信を持って名のる。またクリスマス前の新月の晩に、「名付け親」が珍しく口をひらき「どいつがクラバートだ？」と尋ねたとき、彼は進み出て「俺です。(Ich.)」(S.333)と答える。先に触れたように、実はこのときクラバートは死神に等しい存在と問答を交わしており、生死の境界にいるのだが、彼は自発的に名のり出ることにより、死の領域に引きずりこまれずに済んだのである。そしてジルヴェスターの前の晩に、彼は後継者にならないかという親方の誘いを断る際に、「俺、クラバートは、あんたの申し出を受けることを断ります。(Ich,

Krabat, weigere mich, auf dein Angebot einzugehen.)」(S.345)と宣言する。名詞のみで完結する一年目の名のりにはクラバートの未熟さが現れ、二年目に「～という名前である」を意味する動詞 heißen が、三年目に「～である」という存在を表す動詞 sein が用いられて、彼の「俺／自我 (Ich)」が「クラバート」という名前と同一化し、彼が名のりを通して自己認識を深める過程が鮮明になる。吉田氏は、三年目のジルヴェスターの晩に娘がカラス姿のクラバートを指さし「あの人です。(Der ist es.)」と言った場面に関して、「三人称によるこの定義の動詞 (である ist) は重要だと思う。少年自身によって主体的な承認が行われた名前は、今や、親方や職人たちが居並ぶ第三の舞台で、娘という第三者、他者からの承認を受けるのだから。少年の本質の確定が、ここで sein (英語の be) という動詞のもとに、双方向から行われる。クラバートはここで、文字どおり、自他共に認める<クラバート>となる。」⁽¹⁵⁾と解釈する。このとき、クラバートの「自我」は他者からの承認を受けて、これまで親方によって鍵として利用された彼の名前が、彼自身が魔法を使うための鍵へ転換する。

こうして水車小屋で親方から伝授される魔法と気遣いの魔法、名前の魔法が渾然一体となった高次の魔法が生まれ、これらを自在に操る大魔法使いクラバートがここに誕生する。『クラバート』は、クラバートが娘に連れられて仲間と共に水車小屋を去る場面で幕を下ろす。親方の破滅とともに水車小屋で学んだ魔法は無効になるという噂もあったが、親方から教わった魔法が無効になるにしても、クラバートは高次の魔法を作り出しており、これ以降、この魔法の使い手として活躍し、数々の伝説を残すことになる。

4 遊戯

クラバートが親方や他の魔法使いとは別格の大魔法使いになるのは、彼が身につけた魔法の性質に関わる。彼が親方から離れて自分の道を探り始めるのは、ジルヴェスターの夜にトンダとミヒエルが死んだ事件の真相を解明しよう^ルと決意する三年目の始めである。彼は「トンダとミヒエルが二人ともジルヴェルター^ルの夜に偶然ではなく死ななくてはならなかった、このことは明白だ。どんな遊戯があそこで行われたのか—そして誰によって、どんな規則に従って？」(S.227)と考え続ける。それにしても、彼はなぜ十二人の職人のうち魔法に秀でた人格者が犠牲になるという悲劇的事実を「遊戯」と捉えるのだろうか。

「遊戯 (Spiel)」という語は「三年目」の巻に類出するが、そのイメージは既に「一年目」に現れている。たとえば、「印」を取りに行く儀式に先立ち、親方が呪文を唱えながら円陣を組んだ中から職人を二人ずつ選び出す作業は、「こわいおじさん遊び (Schwarzer Mann spielen)」(S.56) という問答付き鬼ごっこや、ハンカチ落としに相当する「狐が回る (Der-Fucks-geht-um)」(ebd.) といった子供の遊戯に喩えられ、魔法をかける動作そのものが「遊戯」とされる。

そもそも「遊戯」を意味するドイツ語の名詞「Spiel」や動詞「spielen」は、スポーツ、賭事、音楽、演劇といった日常生活のさまざまな場面で用いられると同時に、ヨーロッパの宇宙観の根幹に関わる言葉である⁽¹⁶⁾。歴史を遡って「遊戯」の持つ意味を探ってみれば、「アイオーンは盤上ゲームをする子ども」(断片 52) という古代ギリシアの哲学者ヘラクレイトスの言葉に辿り着く⁽¹⁷⁾。ヘラクレイトスは、「時」とも「生」とも訳される「アイオーン」

を子どもの遊戯とする。彼がしばしば神殿で子どもを相手にサイコロを振って盤上ゲームをしていたエピソードを考え合わせると⁽¹⁸⁾、子どもが遊ぶのは「偶然」の要素が極めて強い「遊戯」であり、「時／生」は子どもが偶然と戯れる中から生成する。この「遊戯」論の伝統を踏まえて、水車小屋で行われる「遊戯」のうち、二つの戦い—親方とデカ帽が戦う場面、クラバートとユーローが若き日の親方と親友の戦いを再現する場面—を分析し、『クラバート』における「遊戯」の意味を考察しよう。

デカ帽 (Pumphut) は、一介の製粉職人として流浪する、この地域の伝説の魔法使いである⁽¹⁹⁾。彼は、年齢不詳で、痩せて背は高く、大きな帽子をかぶり、普段は見えないけれども左耳に金の耳輪をつけており、各地の水車小屋に立ち寄っては、職人の苦境を救い、悪しき親方たちを懲らしめる。これら悪しき親方たちは、デカ帽にやり込められた後にはじめて、相手がデカ帽だと気付くという。弱きを助け強きを挫くこの人物是水車小屋の職人たちの英雄であり、クラバートは、二年目の復活祭の祝宴で、職人仲間からデカ帽の話を知り初めて聞く。「彼は自問した。デカ帽がいつか偶然に俺たちの親方のところへやってきたら、どんな結果になるだろう。もし力比べをすれば、二人のうちどちらが勝つだろう」(S.174)。そして数ヶ月後に彼の想像は現実のものになる。天気の良い夏の日、一人の職人が水車小屋にやってきて、職人の慣習に従い食糧と宿を要求する。親方がいつも通りよそ者を追い払おうとすると、よそ者は机につばを吐き、そこに赤いネズミを出現させて、「さあ、親方、あんたもこれに向かってつばを吐け！」(S.206)と親方を挑発し、二人の魔法対決が始まる。赤いネズミに対して、親方が黒いネズミを立ち向かわせ、二匹のネズミの戦いが激化すると、ネズミはネコに変身し、赤と黒のネコが戦い、次いでネコはニワトリに変身して、赤と黒のニワトリが戦っ

て、最終的に赤いニワトリが黒いニワトリを追い払う。親方のつばから生じた動物はすべて黒く片眼で、黒装束に眼帯をかけた親方の外見を再現しており、動物たちがつばの持ち主の分身であることは一目瞭然である。親方が衆人環視の中、魔法対決に負けると、このよそ者はデカ帽であると明かして去ってゆく。注目すべきは、デカ帽が水車小屋に泊まらず食糧も貰わず、職人たちの生活を改善するわけでもない点である。むしろ彼は、デカ帽に来てほしいというクラバートの期待を実現するために、そして親方の権威を失墜させるためにやって来たと考えられる。プロイスラーは、クラバート伝説と無関係なデカ帽伝説を作品内に組み込んだ理由として、デカ帽を「コーゼルブルッフの親方像の一種の対抗馬」⁽²⁰⁾ にするためと説明する。デカ帽と親方の違いは、デカ帽が他者のために、親方が保身のために魔法を用いる点にあり、二つの魔法はしばらく拮抗するが、最終的にはデカ帽の魔法が親方の魔法に勝利を収めており、ここに親方の魔法の限界が垣間見える。

クラバートがデカ帽の到来を思い描くと実現し、デカ帽が親方を打ち倒す姿はクラバートに勝利の希望を抱かせるように、作品内ではしばしば夢や想念が時間を経て実現する。クラバートが見る夢には、地の文と同じ字体で記されるものとイタリック体で記されるものの二種類ある。前者に相当するのは、十一羽のカラスがクラバートを呼び寄せる夢 (S.10)、クラバートが「聖歌隊長」の娘と散歩する夢 (S.278f.) であり、これらは親方が魔法を用いてクラバートに見せている。それに対し、イタリック体で記されるのは、クラバートが水車小屋からの逃亡に失敗する (S.32-36)、亡くなったトンダに会う (S.133-135)、用意された棺桶を壊そうとするが壊せない (S.219-221)、水車小屋から逃亡して「聖歌隊長」の娘に匿ってもらう (S.242-245)、魔法を使えず悲惨な余生を送る (S.340)、親方との魔法対決に勝つ (S.341-344)

夢であり、山野氏が「内容的には物語の進行、結末をいつも先取りするものとなっていて、物語の筋と有機的に絡み合いながら、折あるごとに読者の結末への感心を刺激する役割を担っている」⁽²¹⁾と述べる通り、これらの夢は、クラバートが夢を見る直前に考えたことや見たことを入り口にして始まり、その内容は予言的である。彼は目覚めた後、夢で見た内容を克服あるいは実現すべく努力する。イタリック体の夢は現実の出来事を起点にし、クラバートの想像力がそこで自由に羽ばたく。プロイスラーが「ファンタジーと現実」(1985)と題した講演で、作者と読者である子供たちは物語を通して想像力を羽ばたかせて「遊戯」すると述べたことを踏まえれば⁽²²⁾、イタリック体で記される夢は、現実世界から想像が広がってゆく点で、プロイスラーの「遊戯」観に合致する。

夢と「遊戯」の連関は、イタリック体で描かれるもう一つの出来事、クラバートとユーローが親方の過去を再現する場面 (S.308-313) を分析すると鮮明になる。親方は二年目の夏に水車の車輪の修繕が終わり催された宴席で、若き日の冒険を語り (S.195-201)、三年目の九月の初めに、冒険談の続きを語ろうと言い、クラバートに自分の役を、ユーロー (Juro) に親友イルコー (Jirko) の役を演じるよう提案する⁽²³⁾。それは若き親方が大トルコ戦争で敵方にいた親友を殺す場面であり、親方はマスケット銃歩兵として神聖同盟側に、イルコーはスルタンの魔法の達人としてトルコ側に帰属し、二人は敵対する立場にいる。親方による配役は、彼がクラバートとユーローの親しさを嗅ぎつけたためであり、彼は自ら元帥の役で登場して、二人の動向を監視する。ここで、「演じる (spielen)」という語が「遊戯する」と同じ点に留意して、クラバートが定められた筋から逸脱する場面を検証しよう。

ユーローは、鷲のユーローは、数回羽ばたけば彼らに届くところまで来ていた。クラバートは夢の中でも彼を殺そうとは考えなかった。彼が小銃の銃身に金ボタンを入れるふりをする。実際に、彼は金ボタンを手からすべり落とした。

「撃つのだ！」元帥は催促した。「撃て！」

クラバートは、頭を向けず、左の肩越しに銃を追っ手に向けて引いた。あてずっぽうに、知っている通り、火薬だけ詰め、金ボタンを銃身に入れずに。

発砲の音が響いた。一すると突然耳をつんざく死の叫びが。「クラバート！クラバート！アト！」

クラバートは驚いて、銃を落とした。それから彼は顔の前に両手を当てて泣いた。

「クラバート！」、と彼の耳をつんざいた。「クラバート！アト！」
(S.313)

この場面で、若き親方＝クラバートは、鷲に変身したイルコー＝ユーローに追われて窮地に陥っている。魔法使いには普通の弾は通用せず、金ボタンがその代用品になる。親方＝クラバートは敵方にいる親友イルコー＝ユーローを撃ち落とすための金ボタンを持ち合わせていないことに安堵する。しかし元帥が自分の金ボタンを差し出して撃つよう促すため、若き親方は仕方なく金ボタンを銃に詰め、あてずっぽうに撃ったのだろう。魔弾は、どこに向けても必ず的を射るものであり、その結果、イルコーは撃ち殺された。それに対し、親方役を「演じる」クラバートは別の道を探る。彼は金ボタンをわざと手から落として、火薬だけを爆発させ、撃ったふりをする。その直後、イ

ルコー役のユーローは死の叫びを上げ、「上演 (Spiel)」は終了し、その場にいた全員が青ざめる。ユーローはしばらくテーブルに突っ伏して身動きしないが、額に血痕をつけて顔を上げると、「俺たちはただ演じただけじゃないか。」(S.315) と言う。後に本人が説明したことによれば、ユーローは弾が入っていないことを知っており、それでも筋書き通り演じ、血痕まで付けて「演技 (Spiel)」に花を添えたのである。しかし、このとき親方は、「おまえたちが見たのは、それはただの悪夢で、そこから目覚め—それから…だが俺はイルコーとの物語を夢見たのではなかった。あの頃ハンガリーで。俺はあいつを撃った！俺は友達を殺した。殺さなければならなかった。クラバートがやったように。おまえたちの誰だって、俺の立場にいたらやったように、誰だって！」(ebd.) と感情を高ぶらせており、明らかに二人の「演技」に騙されている。親方とイルコーの「物語 (Geschichte)」は、親方が「悪夢 (Alptraum)」と表現するように、イタリック体で記される他の「夢 (Traum)」と同様、実際にかつて「起きたこと (Geschehen)」を台本にして進んだ。クラバートとユーローは当初は筋書き通りに演じたが、途中から観客に気付かれずにそこから離れており、イルコー役のユーローが親方の名前ではなく「クラバート」と叫ぶところで、彼らが「遊戯」していると明らかになる。こうして二人はこの「物語」に違う結末があった可能性を、親方が親友を殺さずに済んだ可能性を示し、親方は無意識のうちにそれを感じて、他の道はなかったと強調するのである。

このようにイタリック体で記される夢は当初の筋書きとは別の結末を導き出す。夢は現実から紡ぎ出されるが、その後想像が広がってゆくと、現実では想定されなかった結果が生じる。ここに「遊戯」の創造性がある。クラバートはかつて「演じた」「三人の王／魔法使い」の役を水車小屋で現実のもの

にし、水車小屋でのさまざまな「出来事」を「遊戯」と捉えるように、「遊戯」精神を持っている。彼の対極にるのが親方であり、親方はイルコーの「物語」に潜在する別の可能性を拒否して、現実生じた一つの結果を正当化しようと邁進する。クラバートがそれなりに快適な水車小屋の生活の中で断固として拒絶するきっかけになったのは、毎年一人の職人が犠牲になる水車小屋の掟であったが、それは「遊戯」とは対極にある親方の気質と連動する。「世の更新のための徹底した滅びを司る大親分〔本論では「名付け親」と訳している〕にとって、親方という年長の人間は、その第一の標的であったはずだ。」⁽²⁴⁾と吉田氏が指摘する通り、新月の晩の労働で職人の数が足りなければ、親方は労働力を補完しており、名付け親の立場から見れば、親方と職人は同じ駒にすぎない。むしろ年長の親方こそ、若い職人よりも死に近い点で標的になり、それに抗するためであろう、親方は毎年自分に脅威となる職人を犠牲に差し出す。この保身の論理は彼が率いる水車小屋の生活全般に当てはまる。たとえば、クラバートが立ち会った車輪の修繕も、毎年職人が入れ替わることも、組織を活性化し、体制の維持に繋がる点で、保身の論理ないし組織の維持として理解される。クラバートはこの原理すら「遊戯」と捉えるが、「遊戯」精神を持たない親方は自ら作り出した規則にがんじがらめにされ、その結果、職人たちに魔法を教える一方で、弟子の成長を恐れ、自分にとって脅威になる弟子を排除する。こうした構造上の矛盾を抱えたところに親方の限界があり、彼が「遊戯」精神に溢れた弟子に乗り越えられるのは時間の問題だったのだ。

クラバートは、親方に見出され、水車小屋で魔法を伝授され、周囲の協力を得て、親方に勝利する。それは、プロイスラーの指摘通り、弟子が師匠を打ち破って一人前になる民話の図式を踏襲する⁽²⁵⁾。この作品の特徴は、弟

子が師匠である親方を乗り越える際に、クラバートが生来の「遊戯」精神を発揮する点にある。彼は、天体の運行と水車が象徴する自然の循環を認識し、技術としての魔法と気づかひの魔法、名前の魔法の三種類を統合した高次の魔法を身につけ、「遊戯」精神を携えて、新しい世界へと旅立つ。伝説の大魔法使いクラバートが若き日に身につけた魔法は、刻々と変化する世界を生き抜くための技術でもある。『クラバート』の魔法は、「物語の語り手 (Geschichtenerzähler)」を自称するプロイスラーが、『クラバート』の世界の中で想像力を羽ばたかせて「遊戯」する読み手に、これから大人の世界に入ろうとする子供たちに贈るメッセージとも言えるだろう。

注

- (1) Vgl. Otfried Preußler: Zur Entstehungsgeschichte des >Krabat<. In: ders.: Das Otfried Preußler Lesebuch. 1988. München. S.87.
- (2) Otfried Preußler: Krabat. 2008. München. 以下、本書からの引用はページ数のみを記す。
- (3) 上山安敏：魔女とキリスト教—ヨーロッパ学再考、講談社学術文庫、2006。特に第三章「民間伝承としての魔女信仰」を参照されたい。
- (4) a. a. O., S.90.
- (5) 山野彩子「プロイスラーの『クラバート』における「遊び」と世界認識」、『待兼山論叢、文学編』31、1997、S.52f. 参照。
- (6) Otfried Preußler: Krabat – zehn Jahre Arbeit. In: ders.: Ich bin ein Geschichtenerzähler. Stuttgart. Wien. 2010. S.188.
- (7) 「水車 (Mühle)」、「水車の車輪 (Mühlrad)」、「粉屋 (Müller)」の項を参照。Vgl. Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens. (Hg.) Hans Bächtold-Stäubli Bd. 6. Berlin. 2000. S.601-618.
- (8) 山野前掲論文 S.50. 参照。
- (9) 吉田孝夫『語りべのドイツ児童文学“O・プロイスラーを読む”』かもがわ出版、2013、S.108f. 参照。
- (10) 吉田前掲書 S.132。

- (11) 「マタイによる福音書」のドイツ語訳における「三人の王」の訳語は、ルター訳（1545年）では「賢者（die Weisen）」、エルバーフェルダー訳（1905年）では「魔術師（Magier）」、シュラフター訳（1951年）では「占星術師（Sterndeuter）」となる。
- (12) 吉田前掲書 S.104ff. 参照。
- (13) 上山前掲書、第十一章「産婆と魔女」を参照されたい。
- (14) Otfried Preußler: *Wie der Räuber Hotzenplotz zu seinem Namen kam*. In: ders: *Ich bin ein Geschichtenerzähler*. S.174.
- (15) 吉田前掲書 S.99.
- (16) 「遊戯」は、フリードリヒ・シラー（1759-1805）が『人間の美的教育について』（1793）で取り上げて以降、フリードリヒ・ニーチェ（1844-1900）がヘラクレイトスの断片を参照しつつ『ツァラトゥストラはこう言った』（1885）の中で、遊戯する子どもの姿を宇宙の創造と緊密に結びつけ、ドイツ表現主義の芸術家たちが賭事、ダンス、詐欺などの「遊戯」を芸術的モチーフとして頻繁に用いた。その後、ヨハン・ホイジンガ（1872-1945）が『ホモ・ルーデンス』（1938）で、「遊戯」を「闘争」と「表現」の二つに分類し、この観点から具体例を分析して、「遊戯」が文化創造的機能を果たすと論じた。そしてロジェ・カイヨワ（1913-1978）が『遊びと人間』（1958）で、ホイジンガが提起した「遊戯」の範疇を「闘争」、「偶然」、「模倣」、「眩暈」の四つに分類し直し、大衆文化を含めて分析を行った。
- (17) Vgl. Kahlheinz Barck, Martin Fontius, Dieter Schlenstedt, Burkhard Steinwachs, Friedrich Wolfzettel: *Ästhetische Grundbegriffe*. *Historisches Wörterbuch in sieben Bänden*. Stuttgart. Weimar. 2003. S. 577- 618.
- (18) 日下部吉信『初期ギリシア自然哲学者断片集1』、ちくま学芸文庫、2000年、255ページ参照。ちなみに日下部氏は断片52を「人生は遊ぶ子供、将棋する子供である。王権は子供の手中にある」（同上 315ページ）と訳している。
- (19) プロイスラーはデカ帽に関する別の逸話を『地獄の使いをよぶ呪文—悪魔と魔女の13の話』の中で紹介する。
- (20) Preußler: *Das Otfried Preußler Lesebuch*. S.89.
- (21) 山野前掲論文 S.50.
- (22) Vgl. Preußler: *Phantasie und Wirklichkeit*. *Randbemerkungen zu einem großen Thema*. In: ders: *Das Otfried Preußler Lesebuch*. S.121f.
- (23) 親父がユーローにイルコー役を割り振ったのは、クラバートとの仲を検証するた

めであるが、ユーローとイルコーの名がアナグラムの関係にあることにも、ユーローがイルコー役を演じる根拠はある。

- (24) 吉田前掲書 S.110. 参照。
- (25) Vgl. Otfried Preußler: Krabat – zehn Jahre Arbeit. In: ders: Ich bin ein Geschichtenerzähler. S.184.