

岩崎美術社

ヨーロッパの昔話

—— その形式と本質 ——

マックス・リュティ著
小澤俊夫訳

訳者略歴 ^お小 ^{ざわ}澤 ^{とし}俊 ^お夫

1956年東北大学ドイツ文学科修士。現在、
日本女子大学助教授。1967年、クルト・ラ
ンケ教授の編集する『昔話百科事典』の編
集協力者として、西ドイツ・ゲッティンゲ
ンに滞在。
主要論文「グリム昔話における時間と空
間」訳書 ハインリヒ・ハイネ著『精霊物
語』など。

民俗
芸
双書
37 ヨーロッパの昔話

一九六九年三月五日発行

定価九八〇円

訳者 小澤俊夫
発行者 岩崎治子
印刷 光明社

発行所 岩崎美術社

東京都千代田区神田神保町一ノ六五

電話 東京(二九一)三二二一四

振替 東京九〇六四九

目次

日本版への序

序説

一元性

超越的なものとの関係

平面性

もの、肉体、特質、内面的世界、環境、諸関係、時間

などの敘述法。

抽象的様式

登場人物やものの形態—その輪郭、材質、色彩。はな

しのすじの記述法。公式。極端性。禁令、条件、奇跡。

孤立性と普遍的結合の可能性

.....二七

.....四三

.....二六

.....七

.....一

昔話の本質についての決定的標識。人物やものの孤立化、はなしのすじやエピソードの孤立化。逐語的反覆。普遍的結合の潜在的可能性。「偶然」。贈物、奇跡、無効力のモチーフ。昔話の主人公。

純化と含世界性 一三〇

モチーフの純化。魔法的なもの、神話的なもの、超越的なもの、儀式、エロティックな素材、日常的な素材。普遍性、世界内容の代表性。

昔話の機能と意義 一三五

物語としての昔話。昔話以外の民間伝承説話の本質と機能。「願望の文学」、かくあるべき文学、かくある文学。象徴性。解釈可能であること。笑話への傾向。最終形式としての昔話。成立時期。成立のための可能性、維持のための可能性（昔話形成者と昔話運搬者）。様式の純粹性と不純性。将来の意義。

昔話研究について……………一〇

ジャンルと個々の説話。印刷された昔話と口承の昔話。
現代における文芸学的、心理学的、民俗学的昔話研究。

註……………二三

訳者あとがき……………三九

人名・事項索引

序説

ヨーロッパの昔話には、ある独特なはたらきをする力がある。それは各時代の子供たちにだけとはたらかけるものではない。おとも昔話を聞かされた時にその魔力をくりかえし感じる。シャル・ペローが一六九六年から九七年にかけて、昔話を文学にまで高めて以来、この新しい形式の魅力は詩人や読者、さらに研究者をとらえてはなさない。フランスの粹な、教訓的な文学はいち早くその形式をとりいれ、それにのっとって童話を書きはじめた。ドイツのロココはフランスから入ってきたこの刺激を熱心に活用した。すなわちムゼーウスは『昔話』を出版し、ヴィーラントは童話叙事詩を書いている。のちの古典主義時代にはゲーテがあふれる喜びをこめて童話文学の創作をしている。ロマン派にとって童話は完全に「詩の聖典」となる。「詩的なものはすべて童話的でなければならない」とノヴァーリスはいつている。「童話的な

かでこそわたくしは自分の情緒をもっともよく表現できると思う。すべては童話である。」

ロマン派の童話への深い愛情のおかげで、われわれはグリム兄弟の昔話集を手にすることができるのである。それは一八一二年と一八一五年に刊行された。それ以来、蒐集活動はしだいにひろがって、数えきれないほどのヨーロッパおよび世界の昔話があかるとみ込まれた。数多くの研究者の熱心な研究によって、それらの構造、歴史、分布状態などが研究されている。また、昔話の起源についての疑問はくりかえし提起されている。その問題の核心はいまだに解かれておらず、いくつもの仮説が対立している。しかし今日では、グリムの昔話集はすべてのひとに読まれている。ところがおなじグリム兄弟によって編集された伝説集の方は、一般にはほとんどしられていない。

昔話は民謡とおなじように民衆のあいだに流布され、よみびとらしくである。民謡研究は——もちろんそこにも多くの難題がひかえているのだけれども——昔話研究よりもはるかに明確に研究対象である民謡の生成と本質をみきわめている。昔話研究にあつては、今日かたりつがれている童話の根本素材が非常に古いものであるか、ほんの数世紀しかへていないものであるかという点についてさえ意見がわかれている。しかもそのうえに、昔話の内容から受ける感じも、民謡の内容の感じよりはるかに神秘的である。昔話の「本来の真価」はその「彼岸的モチ

「イーフ」にあると考えられた。フォン・シドウはインドゲルマン系の昔話を「幻想昔話」ということばでいいあらわしている。マッケンゼン、ポイケルト、レヴィス・オブ・メナーなどの学者たちは「昔話のもっとも完全な、もっとも純粋な形式」として「魔法昔話」ということをいつている。それは「もっとも本来的な意味での昔話」である。「昔話の内容の特殊性はふしぎなものと密接にからみあっている点にある。」しかも昔話が発散する奇妙な魔力は、彼岸モテイーフに発するものとはけっしていいない。なぜならば奇跡や魔術、彼岸の人物そのものは伝説や聖者伝でも語られているからである。しかも伝説などでは昔話のなかでよりもはるかに大きくあつかわれている。奇跡は聖者伝の中心である。すなわち聖者伝は奇跡を語ることにすべての力を傾けており、奇跡用語は聖者伝にとって不可欠なものである。伝説においてとくに重んじられる対象は「完全に別世界のもの」である。「伝説は人間と超現実的なものとの関係に目をむけている。」「伝説は生の魔神的な地底を暗示し、未知なる敵やいろいろな魔力のことを警告し、あらゆる方法で聞き手を『べつな』世界へひきこもうとする。」「しかも聖者伝や伝説は全体としては昔話の半分ほど神秘な感じをあたえない。そこにはふしぎさや完全に別世界のものを語ろうとする意図があまりに明瞭に感じられるために、かえって全体像としてはわれわれに対する魔力をうしなってしまうている。それに対して昔話は、まったく自明のこのよう

に、そして特別な意図もないようにしてふしぎなことに自然なこと、近くのことと遠くのこと、理解可能なものと理解不可能なものを混ぜあわせているので、われわれにとってつねに謎めいてみえる。聖者伝は改宗させようとしたり、信仰を強固にさせようとする。伝説は重大なものや風変わりなものに注目させようとする。伝説はひとをふるえあがらせたり、あるいは教訓をあたえようとする。ところで昔話はなにを意図するのだろうか。長いあいだいわれていたようにただひとを楽しませることだけなのだろうか。たとえそうだとしても、さらに、それならばなぜほかならぬこの種の物語がひとを楽しませることができるのかと問われなければならない。

昔話の神秘は、そこにあつかわれているモチーフにあるのではなくて、そのモチーフがどのようなあつかわれているかという、そのあつかわれ方にある。すなわちその神秘は昔話の形態のなかにひそんでいる。伝説と聖者伝の形態はそこにのべられているものと密接な関係にある。ある事件、ある体験、あるほんとうの事実、あるいは空想上の事実がことばとなる。物語の内容が語り手の気分を決定し、その両者、すなわち内容と気分が物語の形式を決定する。それゆえアンドレ・ジョレスは伝説と聖者伝をいみじくも「単純な形式」とよんでいる。昔話のばあいは事情がちがう。昔話の形式はその素材から生まれるのではない。それは自分自身のなから生まれてくるのである。ジョレスは昔話をも「単純な形式」の列に加えたために、す

ぐに決定的矛盾にぶつかった。伝説や聖者伝の単純な形式とならべてみると、昔話は芸術形式のようにみえる。その形態は、正確な研究と詳細な考察を試みようという興味をつよくよびおこす。われわれはそうした研究から、本質的な問題の解明を期待することができるのである。

ヨーロッパの昔話の本質的諸要因をえがきた試みがなされなければならない。そのさい個々の民族的表現の性格を比較検討することをめざすのではなくて、逆にそれらすべてに共通な根本形式を求めなければならない。語り手から語り手へ、また民族から民族へと伝えられるときにみうけられる個性的差異は、ここではわれわれの興味をひかない。われわれは昔話を昔話たらしめているもの、それをさがし求める。根本形式は実際にはけっして純粹に現われることはない。しかしながらそれは多くの個体の比較によつてみいだされうる。共通なものはいっかり把握しなければならず、偶然なもの、個体から個体へと変化していくものは除外しなければならない。

この研究の根底となるものは、ドイツ、フランス、イタリア、レート・ロマン、アイルランド、スカンジナビア、フィンランド、ロシア、レトランド、エストニア、ハンガリー、ブルガリア、アルバニア、ユーゴスラビア、近代ギリシアの昔話である。ヨーロッパ以外の諸形式はまったくこの考察のそとにある。一般に昔話とよばれている東洋および原始民族の物語は、非

常にことなつた種類の物語であり、独自の研究を必要とするものである。

一元性^①

聖者伝においても伝説においても、此岸^①の世界とならんで精神的にはそれと厳密に区別された彼岸^①の世界がある。外的にはこの彼岸の世界は遠くはなれているわけではない。すなわちいついかなるときにでもその彼岸世界は人間の日常生活のなかへはたらきかけてくることが可能であり、またその世界の代表者が人間のなかに住んでいることもしばしばある。しかしながらその世界は、此岸の世俗的なものとはまったくちがう受けとりかたをされる。その世界との接触は人間に異常な戦慄をあたえる。それは人間をひきつけては突きはなし、人間の不安と憧憬をよびおこす。その世界は人間にとって異質なものはあるけれど、彼は自分とその世界とのあいだに、ある強制的な不可避な関係を感じる。この異質の次元は本質的なものであり、その次元の世界からの要求は普通の世間のいかなる要求よりも重要であり容赦のないものである。

聖者伝にとつてはこのような超越的世界の存在と活動を啓示し、その求めるところをつたえるのが主要なつとめである。伝説もまた、聖者伝ほど明確ではなく意図的でもないが、やはりこのべつな世界へ憑かれたように目をむけている。伝説は人間があらゆる種類の彼岸者——死者、地下住人、森の精、水の精、畑の魔神、家の精、山の精それに巨人やこびとなど——とでくわしたばあいの、その興奮した、うろたえた出会いを物語る。ばらばらな小さい話にも伝説は異質なものを手さぐりで求めるし、ほんのすこし嗅ぎだした個々の要素はどれでも伝説にとつて重要なものである。彼岸の住人の足跡にぶつかったひとは不安や傲慢、あるいは好奇心にとりつかれる。彼は戦慄をもってあらあらしい魔王の軍勢の咆哮を聞き、夜ごと幽霊の行列を見る。彼は突然自分がもちあげられ、みしらぬ国へ運ばれるのを感じると氣を失ってしまう。多くの彼岸者のゆがんだ姿、幽霊やこびとや妖精たちのうしろむきについている頭や足とか火のような目、家の精の背中のかぶ、こびとや巨人の異常な大きさなどは、それらに出会った人間たちの恐怖を反映している。それらとの出会いによって人間自身がこうむるものと思われている傷害、不具、病気なども同様である。また村の若者たちが得意になって水の精をからかうとしたり、あらっぱい森のこびとにいったい喰わせようとしたりすることや、あるいは町のおかみさんたちが罪のない好奇心でもって、人間の用をしてくれる妖精に灰や小麦粉や豆をふ

りかけたりすることにさえも、人間が完全に別世界の者と顔をあわせたときにおそわれる感情の緊迫が感じられるのである。そして伝説が「歴史伝説」として重要な人物または事件のみを叙述しているばあいさえも、その人物または事件のなかに実現されているみ^{みづう}づうのことをのべるためにそれを語っているのである。すなわち、よきにつけあしきにつけ、とにかく傑出した人間が伝説にとって奇異なものであり、根本的に不可解なものである。それだからこそ伝説はくりかえしその人物をとりあつかうのである。このようなわけで超越的なもの、結局は偉大な人物のなかに感じられる超現実的なものが——伝説はその偉大な人物の能力を悪魔あるいはその他の彼岸者と結託させるのをこのむのだが——伝説の対象としてとくに珍重されるのである。

昔話も、彼岸者とよばれるべき登場人物を多くもっている。すなわち魔女、賢女、恩義にむくいる死者、家の精、巨人、こびと、善良な魔法使いと悪い魔法使い、竜、怪物などである。一見普通な動物たち、蟻、鳥、魚、熊、狐なども突然ものをいいはじめ、超自然的能力を発揮する。星や風がはなし、行動する。会ったこともない老人や老婆が主人公に贈物をあたえ、主人公がちょうどその特殊な状況のなかでとくに必要としている忠告をあたえてやることができる。しかもその理由は説明されない。しかし昔話の人物たちは、主人公も脇役もこれらの彼岸

者たちがまるで自分たちと同類のものであるかのように彼らと交渉をもつ。おちついてなんの動揺もなくそれらの彼岸者からの贈物をうけとったり、押しのけてしまったりするし、あるいは彼らに手助けをしてもらうこともあれば、彼らを相手に戦うこともある。だがそれがおわる人間たちは、また自分の旅を続けていく。昔話の人間たちには自分と彼岸者とのあいだの隔絶の体験はない。彼らにとって彼岸者は援助者または迫害者として重要なのであって、彼岸者の出現自体には興味がない。伝説では、白い女が牧場にすわっているのを見た者は、あるいはまた、畑仕事をしている農夫が地下の住人からいくらたべても減ることのないパンを贈られた話を耳にした者は、このふしぎなはなしをいろいろとせんさくしてみる。そのことのふしぎさの方が、その実際の結果よりもつよく彼の心をひくのである。ところが昔話の主人公はそれよりもずっと奇抜なことを見たり経験したりしても、べつに内的動揺があるわけではない。彼は十二の頭をもつ竜にたちむかうとき、驚嘆していいいで行動する。すなわちその主人公は必要に応じて兎になったり、しまいには鳩になったりする。彼はその竜を退治する。なぜならかつてあるライオンが彼に髪の毛を一本くれたことがあるからである。「おまえがいつか危いめにあったらこの毛をまげなさい。そうしたらおまえさんはライオンになり、この私より三倍も力持ちになりますよ。」そして鷲が羽を一本くれた。「おまえさんがいつか危いめにあったらこの

羽をまげなさい。そうしたらおまえさんは驚になってこの私より三倍も早く飛べますよ。」「狩人は礼をいってまたどんどん歩いていきました」と、このばあいにも簡単に書かれている。贈物を受けたひとの心のなかには、どんな疑念も驚異の念もおきてこない。彼はその贈られた魔法の品を十分吟味してみもしないで、ぜひそれが必要になったときにはじめて使ってみる。ほとんどの昔話において魔法の品はこのときたった一回使われるだけである。そのあとではもう二度と使われないし、物語のなかにあらわれることすらない——それはもう興味をもたれないのである。昔話の主人公がガラスの山へ旅をしていくばあい、それは、彼がこの魔法の山をしりたいからいくのではなくて、ガラスの山から王女を救いだしなければならぬからいくのである。主人公をして地獄や、驚の頭をもち、獅子の体をした怪獣のところや、世界の果ての王国、あるいは生命の水のある国、黄金のリングのある国などへいかせるものは、好奇心や知識欲ではない。そうではなくて、いじわるな王様の命令とか父親の病気をなおしたい一心とか、王女の気まぐれ、あるいは失った妻をとりもどそうという決心などが彼をそこへかりたてるのである。昔話の主人公は行動するのであって、奇異なものに驚いている時間もないし、そういう性質もない。

昔話のなかには超越的な不安とか、超越的な好奇心というものはない。もし好奇心があるば