

# “Annonce” and “amorce” in Hoffmann’s The Sandman: An Experimental Trial and Adaptation

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2022-03-23 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 中村, 翠, Nakamura, Midori メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://kcu.repo.nii.ac.jp/records/400">https://kcu.repo.nii.ac.jp/records/400</a>

This work is licensed under a Creative Commons  
Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0  
International License.



# ホフマン『砂男』における「予告」と「布石」

— 実験の試みとアダプテーション —<sup>1</sup>

“Annonce” and “amorce” in Hoffmann’s *The Sandman*:  
An Experimental Trial and Adaptation

Midori Nakamura 中村 翠

## はじめに

アダプテーションとは、日本語では翻案とも呼ばれるが、小説から映画へ、小説から舞台へ、あるいは漫画からアニメへ、舞台から映画へといったように、端的には物語が異なる芸術ジャンルで語り直されることを指す。1950年代以降、アダプテーションについては個々の事例研究が積み重ねられてきた。映画研究や演劇研究の側からも個別研究がコンスタントに発表されてきた。だが、体系的な理論化が試みられるのは、21世紀に入ってからである。2004年～2007年にかけては、サンダース（2005）、ハッチオン（2006）、トマス・リーチ（2006）らがアダプテーション研究を切り開いた<sup>2</sup>。数年前からは我が国でも複数の研究者グループによってアダプテーション研究が盛んに行われ始めている。これらのアダプテーション研究は、時代・文化・地域による再解釈の文脈で語られていることが多い。

しかし筆者は、原作の物語をすでに知っている受容者と、まだ知らない受容者の両方を同時にターゲットに据えなければならないというアダプテーションの性質に着目し、初見者と再見者の双方に有効な語りの手法という物語論的アプローチを試みてきた。したがって本稿の第一章では、まず議論の出発点となる、語りの手法を文学理論的観点から考察する。そして第二章ではこの議論にもとづき、学生たちの協力を得て、E.T. ホフマンの小説『砂男』を具体例にとりあげて分析した結果を報告する。最終章では、この文学理論的関心がどのようにアダプテーション研究に帰着したかを論じ、この小説のオフエンバックによるオペラ化作品『ホフマン物語』を比較検討する。

## 第一章

### サスペンス

そもそも筆者の学術的関心の出発点は、「文学作品はどのようにして読者の興味を惹くのか？」というものであった。テーマ、登場人物の造形、文体の魅力等、さまざまな要因が考えられるが、これらはいずれも個人の趣味の範囲にとどまる。あるテーマは一定の読者の関心を惹くが、それ以外の読者には訴えかけない。ある登場人物は一部の読者には支持されるが他の読者には支持されない、といったように。そうした好みの問題を凌駕して、幅広い読者層の心を捉えるより普遍的な要素がフィクションにはないのだろうか。

この疑問に対して、まずはサスペンスを生み出す構成上の工夫が一端を担っているのではないかと仮説をたて、サスペンスについての考察を進めた。文学理論分野においては、そもそもサスペンスとは、物語の先行きの情報が不足した、不確定な状態を指すのが一般的である。スリオーによる美学用語辞典においても、次のように定義されている。

サスペンスとは、宙吊りにされた〔サスペンドされた〕状態であり、一時的に進行が中断した状態である。〔中略〕サスペンスは、物語世界の進行の見せ方を調節して、読者や観客をその進行について不確実な状態にとどめ、どうなっていくのか知りたいと思わせるためのものである<sup>3</sup>。

しかし、反対に情報をとりのぞくことがサスペンスではないという見解もあり、映画監督のヒッチコックは、次のようにサスペンスとサプライズの違いを比較しつつ定義をしている。二種類のシナリオを想定しよう。たとえ

ばテーブルの下に犯人が爆弾をしかけたとする。一つめのケースは、しかけたところを観客に見せないパターン、二つめのケースは、犯人がこっそりしかけているシーンを見せるパターンである。そこで、ヒッチコックは次のように言う。

最初のケースでは、爆発の瞬間、観客に15秒のサブライズを与えた。2番目のケースでは、15分のサスペンスを与えた。このことの結論は、可能な時には毎回、観客に情報を与えなければならないということだ<sup>4</sup>。

すなわち、まったく情報を与えないことがサスペンスなのではなく、むしろ情報を与えることによって、将来のある時点で期待のポイントを設定し、それまでのあいだ観客の関心を持続させることが可能になるというわけである。

#### 予告と布石の手法

こうした考え方を具体的な語りのテクニクとして捉えたのがジェラルド・ジュネットである。彼は、先説法 (prolepsis) についての章の中で、先に起こる出来事を前もって示唆することにより、それが実現するまでのあいだ読者の期待を維持する語りの技法を、「予告 announce」として定義する。

反復的先説法とは、物語の時間の中で、後に語られるであろう出来事を、前もって言うものである。反復の後説法が物語の受け手にとって記憶の喚起の機能を果たすのに対して、反復的先説法は「予告 announce」の役割を果たす。これをこの用語〔予告〕で呼ぶこととする。〔中略〕物語の構成におけるこれらの予告の役割は、〔中略〕かなり明らかで、読者の意識の中に期待を生み出すことである<sup>5</sup>。

このような予告の手法は、とくに新聞連載小説においては一定の連載の期間中、読者の関心を維持するために有効であった。とくに筆者が研究対象に据えてきたフランスの自然主義小説家エミール・ゾラ (1840 - 1902) の長編作品は、そのほぼ全作品が新聞や雑誌の連載小説であり、この手法が工夫され用いられている。その具体例をあげるならば、ゾラ作品の中で日本でも比較的有名な『居酒屋』において、5回しか登場しない墓掘り男のバズージュが、登場するたびに主人公ジェルヴェーズの悲惨な死を予感させる言葉を発している<sup>6</sup>。そして実際にジェルヴェーズが死ぬと、バズージュが遺体を引き取りにきて、予告が実現したことを確認する場面で小説は終わる。ま

た予告は登場人物の発言だけに限らず、同じくゾラの『金』にみられるように、黒いカバンといったような小道具が、主人公の破産を再三予感させるケースもある<sup>7</sup>。

ところが、この「予告」という手法には、初読の際にしか効果を発揮し得ないという弱点がある。読者が物語の結末を知った後には、予告はもはやサスペンスを生み出さないからである。そもそも筆者の出発点は、「文学作品はどのようにして読者の興味を惹くのか？」という疑問であった。しかし、文学作品というものは一読しただけで消費されるものではなく、再読されるものであり、読者の関心を惹きつけ続けるはずである。実際、再読に足る力を持つ作品が名作とよばれ、読み継がれてきているのではないだろうか。そこで予告の他に、再読を促すような手法があるのではないかと考えるに至った。

ジュネットは前掲の研究書のなかで、予告とはよく似ているが異なる「布石 amorce」という手法をはっきり区別している。

明らかな定義によって、これらの予告と、「布石 amorce」とむしろ呼ぶべきものとを混同しないようにしよう。布石とは、単なる備えの石であり、期待を生じさせず、暗示すらしめない。その意味は後になってようやく明らかになるのであり、古典的なテクニクである「préparation 前準備」に属するものである<sup>8</sup>。

「布石」は、予告と一見よく似た予示的な形式をもつが、非常に暗示的に組み込まれているため、初めに登場したときには読者に悟られない。よって初読時には効果を生まないが、筋を一度知った後にその箇所を再読すると「これはそういう意味だったのか」と、テキストに織り込まれた意味をあらたに発見する快樂が生じる。そして、他にも見落としていた布石があるのではないかと、さらなる再読を促す効果もあるだろう。この布石の手法こそ、再読に耐え得る強度を作品に与える要素のひとつだと考えられる。

なお日本では、予告と布石の手法は未分化のまま、まとめて「伏線」と呼ばれていることが多いが、実際にこれら二つの手法が機能するのは、初読時と再読時と、正反対の方向を示す。したがって本研究ではジュネットの定義を借り、「予告」と「布石」という呼び名を用い、敢えて区別することとする。

また、この二つの手法の違いは、内在的なものではなく、読み手によっては予告になったり布石になったりする可能性があるのではないかと、という反論が想定される。実際にそれは正しい反論で、読書経験の豊富な鋭い読み手にとっては物語の将来を指し示す予告だと悟られる要素

が、読書経験の少ない、あるいは勘の鈍い読み手によっては初読の時に気づかれず、再読の時にようやく布石だったと認識されるケースも当然あるだろう。ゆえにこれら二つの手法の区別はたしかに相対的なものではある。しかし、だからといって予告と布石の区別を無化してしまうのは、初読と再読において正反対の効果が生じるという事実を無視することになり、問題を見ないことにしているのと同じである。したがって本研究では、これは大抵の人が初読でも気づくだろうといった明らかな予告のケースや、これはほとんどの人が初読では気づかないだろうといった隠れた布石のケースを抽出し、一般的読者の読みのだいたいの平均値を探りながら両者の分類を試みていくことにした。

## 第二章

### 実験方法

その具体的な方法のひとつとして、筆者の本務校である京都市立芸術大学で担当している授業内で、学生たちとテキストを同時に読み進めていきながら、要所要所で理解した内容をまとめた上で、今後の展開を推測してもらう、という実験を何回かおこなった。

これは、ウンベルト・エーコが『物語における読者』のなかで実施していた実験方法にインスピレーションを受けたものである<sup>9</sup>。同書第11章「適用—とてもバリエーション豊かなドラマ」の中で、エーコはアルフォンス・アレーによる短編『とてもバリエーション豊かなドラマ』(1890)をとりあげ、モデル読者の理論を分析した。さらに、その理論的結果を経験的に検証するため、大学において以下に引用する手続きで実験を行った。

読者のサンプルは一九七七年、まず、ボローニャ大学コミュニケーションおよびスペクトル学部で、続いてウルビノ大学記号学および言語学国際センターで作成された。被験者は一章から五章まで口頭で読んで聞かされ、それからそれらの要約を求められる。次の段階で、六章と七章を口頭で読んで聞かされ、それからそれらの要約を求められる。口頭で読むのは、素朴な読者の反応についての手掛りが必要なので、読みの速さを最初のテスト・アプローチの平均的なところに維持するためだ<sup>10</sup>。

エーコは読者と作者のテキスト共同作業を分析するためにこの作品をコーパスに選んだのであるが、全員の読みのスピードを一定にすることや、テキストを2分割して読ませるといった手続きをとるのは、アレーの作品が初読時と再読時で理解が異なってくるためという点が大き

い。この点が筆者の関心と非常に近接するため、「口頭で読みあげる」「テキストをいくつか分割して、一部を読み終えたらその都度、被験者のそれまでのテキスト理解を総括する」というプロセスを授業内でも採用した。具体的には、毎回授業の終わりにこれまで読んだところの総括や気になる点の指摘、今後の予測とその根拠をコメントシートに記述し、提出してもらおう他、授業中に時折発言してもらった。

本稿でとりあげるのは、2018年に「文学概論」授業内でE.T. ホフマンの『砂男』(1815)を読んだ時のケースである。同書の選択理由は、あまり長くないことと、結末を知っていると知らないのでは、途中の様々な描写の理解に差が出てくるであろう物語だからである。また、ホフマンの『砂男』のあらすじは大学生にはあまり知られていないためでもある。実際のところ、およそ80人の出席者のうち、90パーセント以上が美術学部の学生であったが、あらかじめ『砂男』を知っているかと聞いたところ、知っている人はいなかった。彼らはしたがって読み進んでいるうちにも、描写中の布石にまったく気づかないようであった。他方、残り数人が音楽学部から参加していたが、彼らはオペラ『ホフマン物語』を知っているため、最初は『砂男』を知らないと答えていたものの、オリンピアが登場した途端、「あのお話か」と合点していた。彼らは『砂男』のテキストについては初読だが、アダプテーション作品のオペラから大枠のストーリーには通じているため、準・再読者ともいうべき位置になることになる。以上より、被験者の全員が初読を経るという設定はできなかったが、美術学部生は初読者、音楽学部生は準・再読者という混合で授業は進められた。

### ホフマン『砂男』における布石

さて、実際に実験が行われたのと同じように『砂男』のあらすじを順になぞっていく。この物語は大学生ナターナエルの書簡から始まるが、そこには最近不気味な眼鏡屋コッポラが訪れてきたこと、それに伴いナターナエルの幼少期のトラウマ的記憶が蘇ったことがつづられている。その記憶とは以下のようなものである。ナターナエルが子供の頃、「砂男」と呼ぶ存在が時折父のもとを錬金術の実験のために訪れていた。その間はいつも子供だからと自室へ追いやられるため、正体はわからないものの、不気味な足音のみを聞いては恐れおののいていた。なお「砂男が来る」とは、眠気が襲ってきて目が開けられない様子のことを、砂を目にかけられた状態になぞらえたドイツ語の表現なのだが、母がそのように主人公に説明しても、彼はその説明に満足できない。そこでばあやに「いったい砂鬼<sup>(ママ)</sup>ってどんな奴だい」と尋ねてみると、ばあやは次のように答える。

「おや、ほっちゃま、まだご存知ないんですか。あれは悪い奴ですよ。あれはもしも子供がいつまでも寝ないでいるとやってきて、子供の眼のなかへ両手にいっぱい握った砂をぶちこんで、目玉が血だらけになって外へとびだすと、それを袋にいれましてね、半かけの月のなかへ持ってかえって、そいつの子供たちにたべさせるんですよ。そいつの子供たちというのは半かけの月のなかの巣にいて、梟みたいに先のまがった嘴をしていて、それでもって言うことをきかない人間の子の目玉を突っついてたべるんですよ。」<sup>11</sup>

こうして砂男の恐ろしいイメージが主人公の幼心に定着してしまう。もう少し大きくなった主人公は、砂男の正体を突き止めてやろうと、ある日父親の部屋に潜り込んでカーテンに隠れる。そこで砂男は実は主人公たち子供が嫌っていた老弁護士コッペリウスだということが判明する。その時の描写は次のようなものである。

コッペリウスは真っ赤に焼けた火挟を振り上げると、濛々たる蒸気の中からきらきら光る塊をとりだして、それからそれを熱心に槌で打ち始めた。ほくは周囲にいくつもの人間の顔が見えるような気がした。しかし、その顔には目がなくて一目の代わりに、醜い深くぼんだ黒い穴が見えた。「目玉をよこせ、目玉をよこせ！」<sup>12</sup>

この目が無い顔の描写について、学生にどういう印象を持ったか尋ねてみると、この箇所にとりたてて注目した人は美術学部・音楽学部ともにおらず、恐怖におびえた主人公の心象風景なのではないか、という捉え方が多かった。後述するが、ここは初読時にはその意味が漠然としたまま通り過ぎられるが、最後まで読んでから戻ってくるとより具体的な解釈ができるようになる布石的表現である。また、コッペリウスが槌でうつきらきら光る塊や、火の粒についても、同様に布石的表現である。

つづいて、恐怖のあまり叫んで隠れていたところから現れ出てきてしまった主人公を、コッペリウスはつかまえて「焰のなかから真っ赤に焼けた火の粒をとりだして」、それを主人公の眼にふりかけようとする。父親が「許してやってください」と懇願すると、コッペリウスはそのかわりに「手や足の仕掛けをよく調べてみるとしよう」といい、ナターナエルの手足をひねりまわす。そして、「どうも、どこもかしこも調子が悪いな！こりゃ元のままがいい！あの老人はよく心得ているわい！」<sup>13</sup>と発言する。ここで学生の提出したまとめのうち、「あの老

人ってだれ？」という意見があった。当然その時点では誰のことかはわからない。この「老人」について、光文社文庫から出ている大島かおりの訳では「親分」と訳されており、注には、「Der Alte. 老人を意味する語だが、ここでは悪魔的存在が創造主にたいしてこの語を使っている。ゲーテの『ファウスト』に、メフィストフェレスが神をそう呼ぶ先例がある」という大島の解釈が書かれている<sup>14</sup>。しかし、ここは素直に第一義の「老人」と捉えるのが妥当であり、後述するが、これも最後まで読むと誰のことかがわかる布石となっている。

次に、ナターナエルが大学教授スバランツァニの令嬢オリンピアを学校で初めて垣間見た時のことを書簡中で報告している箇所を参照する。

それにその女の眼はちっと座っているようで、視力がなくてまでいいくらいだ。眼を開けたままねむっているように思われた。〔中略〕教授は奇妙にもまた、不都合にもその娘を一室に閉じ込めて、何人といえども一歩もそばへ寄せ付けないのだそうだ。畢竟あの娘にはなにか事情があるのだ。ことによたら白痴なのかもしれない<sup>15</sup>。

なぜ目を開けたまま眠っているようなのか、ここは事情を知っている再読者にとっては、かなりわかりやすい描写であるが、学生に「オリンピアはどういう人なのだろう？」という問いを立てると、美術学部からは一人として正しい推理は出てこなかった。その代わりに「この世のものでない存在？」「死んでる？」「幽霊？」といった意見が出た。従ってこの箇所も、やはり初読者には悟られない布石と見なせる。一方、音楽学部の学部生はオリンピアという名前が出てきたこの時点で、「ホフマン物語の話か」とわかったようだった。

このあと語りは、書簡体からナターナエルの友人と自称する語り手による三人称にかわる。ナターナエルは実家に帰省している間、恋人のクララに陰気な幻想めいた詩を陶醉しながら朗読するが、聡明で現実的なクララは「どうかお願いですから、そんな気遣いじみた無意味なばかばかしいおとぎ話は火にくべてくださいな」と言う。するとナターナエルはクララを突き飛ばして「お前はいのちのない、呪はれた自動人形だ！」<sup>16</sup>と叫んで走り去ってしまう。この箇所にくると、80人弱の美術学部生のうち2～3人ほどが「自動人形ということばが気になる」とコメントシートで指摘するなど、この台詞がオリンピアの正体にも関係することを見抜く人が出てきた。したがって、このナターナエルのクララに向けて発した皮肉な台詞は、勸の鋭い人によっては予告にもなり得る布石だと言うことができる。

次のシーンはナターナエルの下宿に眼鏡屋コッポラがレンズを売りつけに来る場面である。彼の元いた下宿が火事で焼け落ち、引っ越した先が大学教授スパランツァニの家の向かいであった。コッポラに押し売りされた懐中望遠鏡をためしにとって窓の外をのぞくと、偶然スパランツァニの部屋にいるオリンピアが見える。この箇所  
の描写をみてみよう。

ただ眼だけが奇妙にじっと据わって死んだようにみえる。けれども、レンズでなおも眼をこらして仔細に見ていると、オリンピアの眼からは濡れた月の光が射しているようであった。なんだか今はじめてオリンピアの眼は視力が生じたようで、しだいに目つきがいきいきと輝いてきた<sup>17</sup>。

ここにきて、意外とオリンピアの正体に気づく学生はさほど増えず、「濡れた月の光」という表現から、上述のばあやによる砂男の説明にひきずられて、「月から来た存在？」という意見などが出た。

ついで、スパランツァニの家で音楽会が催された折のオリンピアの様子が以下である。

歩きぶりや態度になんとなく堅苦しいところがあって、みる人に嫌な感じをあたえた。これも大勢の客の前に出たために緊張しているせいだと思われた。音楽会が始まった。オリンピアは実に達者にピアノを弾いたし、また透き通った、硝子鐘のような、いくらか鋭すぎるくらいな声で、ある技術的に難しいアリアを歌ってきかせた<sup>18</sup>。

音楽学部の学生は、コメントシートでこの部分に強く反応し、「そうなんです、オフエンバックのオランピアのアリアは本当に難しいので、学部生ではなく大学院生が歌います」などの記述があった。つづけて主人公がオリンピアとダンスを踊る場面を参照する。

彼は日ごろ舞踏にかけては絶対に調子正しく踊れるという自信があった。しかし、オリンピアの踊りの拍子には妙に堅いところがあって、ときどきどうかすると彼の姿勢までも崩しそうになるので、これはてっきり自分のステップの踏み方に欠陥があるのだと思った。けれども彼は、ほかのどの女とも踊って見る気はなかった<sup>19</sup>。

このあたりになると、自動人形と気づいた少数派の学生の意見が紹介されたので、それに影響されて大多数もこの描写の意味に気づいた<sup>20</sup>。また、ぎこちないオリ

ピアの動きを、自分のせいだと都合の良い方に解釈するナターナエルの滑稽さにも注目が集まった。もし他の女性と踊っていたら、気づいたかもしれないのに、と。さらには、無口で聞き役にばかり回っているオリンピアを理想の女性とみなし、自分の意見をしっかりと言うクララを「自動人形！」と呼び拒絶した主人公の独りよがりな女性観を指摘する学生も少なくなかった。しかし、自動人形と明かされてようやく「えっそうだったんですか!? もう一回読み直さなくちゃ」というコメントもあり、一人きりの読みでは気づかなかったであろう学生も複数いた。

そのようなタイプの読者にも確実にあらましが解明されるクライマックスは、コッポラ＝コッペリウスがスパランツァニとオリンピアを取り合うシーンである。ここで示される怒鳴り合いは、同じ鉤括弧の中にダッシュ記号で区切られながら配置されているが、よく見ると実は、交互にコッペリウスとスパランツァニの台詞となっている。

「[コッペリウス] わしは、わしは目玉を作ったんぢゃー [スパランツァニ] わしは齒車仕掛をこしらえたんぢゃー [コッペリウス] きさまの齒車仕掛など糞くらえだー [スパランツァニ] へっぼこ時計屋の悪党め」<sup>21</sup>

この対話から、レンズ等売るコッペリウスが自動人形の目玉の部分を担当し、スパランツァニが齒車仕掛の体を担当したことが明らかになる。さらにこの二人のコラボレーションは、スパランツァニの台詞によって随分前からのものであったことも判明する。

「コッペリウスの野郎め、わしの大事な自動人形を強奪しおったー20年の月日をかけ、わしの命をかけてこしらえたものぢゃのに」<sup>22</sup>

それほど長い期間をかけて作り上げられたもの、ということ、ナターナエルが少年期に覗き見たコッペリウスと父の錬金術実験風景とも時期的に合致する。つまり、その当時からオリンピアの目玉作りが行われていたということになる。これを踏まえて、その引用箇所は今一度戻ってみたい。

コッペリウスは真っ赤に焼けた火挟を振り上げると、濛々たる蒸気の中からきらきら光る塊をとりだして、それからそれを熱心に槌で打ち始めた。ほくは周囲にいくつもの人間の顔が見えるような気がした。しかし、その顔には目がなくて一目の代わりに、

醜い深くくぼんだ黒い穴が見えた。「目玉をよこせ、目玉をよこせ！」<sup>23</sup>

最初にこの箇所を読んだ時には、主人公の恐怖からくる心象風景だと学生たちが思っていた、穴のあいた顔の描写であるが、これは作りかけの人形の顔だったと考えればしっくりくる。主人公の父とコッペリウスは、その顔に嵌めるためのガラスの目玉を作っているところだったと理解される。また、先ほど言及した「Der Alte あの老人」と言う言葉は、単純にスパランツァニのことだと考えられる。手足の仕組みを生身の子供であるナターナエルを触って確かめたコッペリウスは、これは出来が悪い、これならば今までにスパランツァニの作ってきた自動人形の仕組みのほうがマシだと、スパランツァニの腕を評価していたのだ。さらに、砂男と同一視されるコッペリウス＝コッポラは、ガラスで目玉やレンズを作る人物であるが、まさにそのガラスは、砂、より正確には石英に含まれる二酸化ケイ素が材料である<sup>24</sup>。したがってこのシーンでも、コッペリウスが光る塊を槌で打ったり、「焰のなかからまっ赤に焼けた火の粒をとりだして」いたのは、まさしく砂を高熱によって変性させてガラスを作っているところだったからである。そのことがナターナエルの頭の中で砂男のイメージと分かちがたく結びつき、トラウマとなったのであろう。フロイトの論考『不気味なもの』の中では、このガラスで作られた眼球が、男児の去勢コンプレックスと結び付けられていること、またコッペリウスおよびスパランツァニが父の分身として描かれていることなどが論じられるが、これはあまりに有名な論考であるため、ここで繰り返すことは控えて、本論での語り的问题へ話を戻したい。

このように、クライマックスを知って再び前の箇所へ戻ると、初読時には意味がないように思えたり、別の解釈をしていた語りが、あらためて辻褄があうようになり、新しい意味を持って理解されるようになる、これが布石の手法である。上記の実験により、この手法が再読を促す効果を論証することができたといえよう。なお、この『砂男』では予告よりも布石のほうが重要な役割を担っているが、それは小説の長さも関係しているだろう。冒頭に述べたように、ゾラのような長編連載小説作家は、連載期間のあいだにサスペンスを持続させるために予告を反復して用いていたが、ホフマンのこの作品は、一気に読み切れる長さである。従って、サスペンスを長く持続させる必要が長編小説ほどにはなく、また短いので読み終わったらすぐに再び読み返すことが容易である。これらの特徴から、布石のほうがより有効に用いられていると考えられる。

### 第三章

#### アダプテーション

このように、小説という同じカテゴリー内でも、長編小説・短編小説といった長さの分類によって、予告・布石の用いられ方に違いがみられる。物語が語られる媒体＝芸術ジャンルが違えば、なおさら予告・布石の用いられ方は異なってくる。たとえば舞台芸術や、黎明期の映画においては、多くの場合、鑑賞は一度きりであって、気ままに再見することは難しい。よって、そういったジャンルでは予告のほうが使われやすい。一方小説ジャンル、特に上で見たように短編小説では、何度も見返すことが可能なおえ、気になる箇所だけ再読することも容易である。また現代においては、こうした特徴は小説ジャンルのみの特権ではない。DVDやBlu-rayなどの視聴覚再生機器が発達し、インターネット配信での視聴が主流になってきた現代の映画など（場合によっては舞台作品も）では、再見がたやすく、特定の箇所だけを再生することも容易である。したがって、これらの媒体の作品には再鑑賞に耐えうる力が求められる。筆者の見限りでは、このような作品には、布石が緻密に工夫されていることが多い。

こうしたジャンルごとの特性による予告・布石の分布に関心をもつうち、筆者の研究はアダプテーション作品をコーパスに選ぶことが増えてきた。というのも、同一の物語を別ジャンルで語る時、そのジャンルの特性にあわせて予告・布石がどう振り分けられるかを比較しやすくなるからである。こうした経緯から筆者の関心はアダプテーション研究へとシフトしてきた。

ここであらためて、アダプテーションの定義をリンダ・ハッチオンの『アダプテーションの理論』ののちで確認しておこう。

- ・ひとつ、もしくは複数の認識可能な別作品の承認された置換
- ・私的使用/回収という創造的かつ解釈的行為
- ・翻案元作品との広範な間テクスト的つながり<sup>25</sup>

目配せや剽窃のように典拠を伏せたものではなく原作との直接的なつながりが明らかであること、「adapt 適応させる」ということば通り、単なる語り直しに止まるのではなく、創造的解釈が含まれること、さらには、リミックスや目配せやオマージュのように原作の極小の要素だけを取り出して組み込むのではなく、原作の幅広い部分とつながりがあること、という原則をおさえておく。さらに言い換えるならば、アダプテーションとは、認識可能な同一の物語内容（ジュネットのいうところの

histoire<sup>26</sup>) を、異なる芸術ジャンルにおいて語り直すこと(ジュネットのいうところの narration)、ということになるだろう。

### 通じている受容者・通じていない受容者

昔話のように、長い時を経て遍く浸透した物語がアダプテーションされる場合、すでに原作を知っており、同一の物語内容と認識して鑑賞する受容者が多勢となる。しかしさほど原作の知名度が高くない場合、アダプテーション作品によって初めてその物語内容に接する観客も多いことだろう。そうした二つのカテゴリーの観客を、ハッチオンは原作に「通じている受容者・通じていない受容者」と呼ぶが、アダプテーションはその性質上、両方の受容者を同時に相手にしなければならないという前提がある。ハッチオンが「アダプテーションそれ自体が成功するには、通じている受容者と通じていない受容者のどちらに対しても成功を収めなければならない」<sup>27</sup>と述べておりである。しかも通じている受容者はとくに要求が大きく、満足させるのが難しい。ちょうど私たちが、原作を読んでからアダプテーション映画を観ていくと、大抵の場合満足できないように。「通じている受容者は期待をするものである—それに要求も。」<sup>28</sup>

アダプテーション作品それ自体についてはいずれの受容者も初見だったとしても、通じている受容者とその物語内容の再見者、通じていない受容者を初見者ととらえると、我々がみてきた初読時にサスペンスをうむ予告、再読時に新たな意味を生み出しうる布石というふたつの手法が、それぞれの受容者をターゲットに効果を発揮すると考えられる。

さらに、もう一つのいささか野心的な仮説としてあげるのは、この二つの手法の他にも、アダプテーション特有の手法がないだろうか? というものである。予告・布石は各々初見者と再見者のどちらか一方にしか有効ではないため非効率的ともいえるが、アダプテーションには、ひとつの措置で同時にこの二種類の受容者に向けた効果を見いだせる手法はないのだろうか。たとえば、通じていない受容者には、初見でもその作品の見通しを良くして理解を助けつつ、通じている受容者には、すでに物語内容を知っているからこそより深い読みの快楽を与える手法といったようなものである。

### 『砂男』のオペラ・アダプテーション：『ホフマン物語』

これらの検証をおこなうため、「砂男」のオペラによるアダプテーション『ホフマン物語』を具体例にとって見ていく。その選択理由は、先ほど見たように原作『砂男』は非常に行き届いた布石が見られ、再読時には細部の理解の仕方が全く違ってしまふ作品だからである。それら

の布石がオペラではどのように工夫されているだろうか。

『ホフマン物語』はジュール・バルビエとミシェル・カレの台本でまず戯曲として1851年にパリのオデオン座で上演される。「砂男」「大晦日の夜の冒険」「顧問官クレスペル」というホフマンの短編小説をそれぞれ「オランピア」「ジュリエッタ」「アントニア」の三幕にして作られたもので、主人公は三幕とも一貫して「ホフマン」という名のキャラクターが演じる。オペラ作成にはバルビエが台本を書き直し、ジャック・オッフエンバックが作曲した。しかしオッフエンバックは完成直前に心臓発作で他界し、1881年のオペラ・コミック座での初演に立ち会うことはできなかった<sup>29</sup>。

このオペラ作品は現在でも繰り返しいろんな演出で上演されているが、ここでは我々の論じてきた関心から、ジョン・シュレンジャー演出の舞台を参照したい。1881年の初演からちょうど100年後の1981年にロンドンのロイヤル・オペラハウスで上演されたものの映像である。なお、シュレンジャーは『真夜中のカーボーイ』等で知られる映画監督でもある<sup>30</sup>。ホフマン役はブラシド・ドミンゴが、オランピア役はルチアーナ・セラが歌いあげた。

まずは、言語による布石的表現に焦点をあて、バルビエによる台本中の特筆すべき台詞を抽出していこう。第一幕「オランピア」冒頭、ホフマンがスパンツァニ教授のもとへオランピアに会いにやってくる。教授が席を外している時に、ニクラウスが入ってくる。この人物は、ミューズが変身してホフマンの親友に身をやつしているという設定である。ニクラウスはホフマンがオランピアに熱をあげていることをからかって、次のような歌を歌う。

ニクラウス：七宝細工の眼をした人形／器用に扇をあやつったとき／そばには小さな銅の雄鳥。／人形と雄鳥、声を揃えて歌ったり／踊ったりしゃべったり／生きているように見えたとき。

ホフマン：なぜ、そんな歌を？

ニクラウス：ああ、小さな雄鳥びかびか光り／気取った顔で／くるくると三度まわれば／歯車仕掛も精巧に／人形は眼をくりくりさせて／ため息ついて言ったとき、「好きよ！」と<sup>31</sup>。

幕があがって7分ごろに歌われるこの歌は、通じている受容者にとってはオランピアが人形であることをわかりやすく示唆しているものであり、さらに踏み込めば「銅の雄鳥」は、滑稽にもオランピアを相手に求愛をするホフマンを喩えている可能性にも思い当たるだろう。一方で通じていない受容者は、この歌詞の皮肉を捉え損ねる



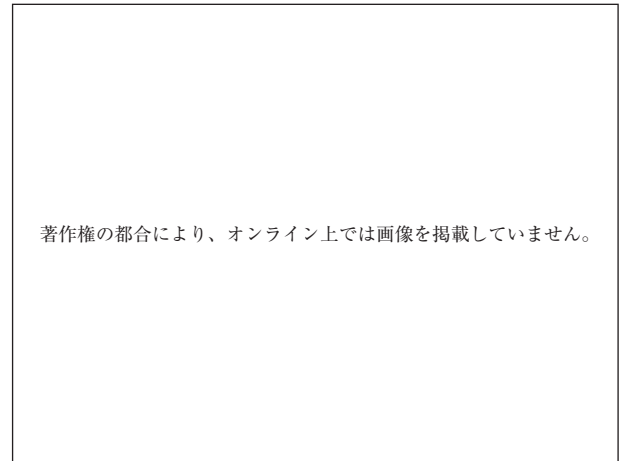
かもしれない。というのも、しばしば音楽にのせて歌われる歌詞は、メロディーに気を取られて言葉の意味内容をキャッチし損ねることも珍しくないうえ、こういった間接的なあてこすりはなおさら初見で見抜くのが難しいからだ。

その直後、眼鏡屋のコッペリウスが入ってくる。天蓋の中にいるオランピアを覗き見ているホフマンを見て、何を見ているんだろう？と自問し、「わしらのオランピアか！Notre Olympia！」と喜ぶ。それを聞きとがめたニクラウスが「彼らのだって？Leur Olympia？」と疑問を発するのだが、この所有形容詞は、通じている受容者にはスパランツァニ教授とコッペリウスの共同作業による自動人形作りを指しているとすぐ理解される。しかし通じていない受容者にとっては、そこまで重要なセリフとして認識されるような言葉ではない。原作には登場しない、ミュージックが姿をやつしたニクラウスというキャラクターは、このようにオペラにおいては布石的表現を担う人物として機能している。そのニクラウスによる布石的発言も、後半にさしかかると、通じていない受容者にとっても隠された意味をあらわし始める。

第一幕開始18分ごろ、オランピアの aria 「生垣には小鳥たち」が歌唱されるが、この曲は超絶技巧のコロラトゥーラが用いられており、オフエンバックは精巧な機械仕掛の自動人形の特徴を音楽的な次元で表現するのに成功している。「透き通った、硝子鐘のような、いくらか鋭すぎるくらいな声で、ある技術的に難しい aria を歌ってきかせた」<sup>32</sup> という原作の箇所にも対応している。その aria の途中には、オランピアの声が弱まりネジを回してもらおうという小節が含まれているので、ここで通じていない観客も、おそらく全員がオランピアの正体を把握する決定打となる。aria の歌唱後、招待客たちが夜食をとるという段になり、ニクラウスが「お嬢さん、夜食は？」と尋ねる時には、食事の必要ない人形であるというあてこすりが皆に確実に理解されるようになる。

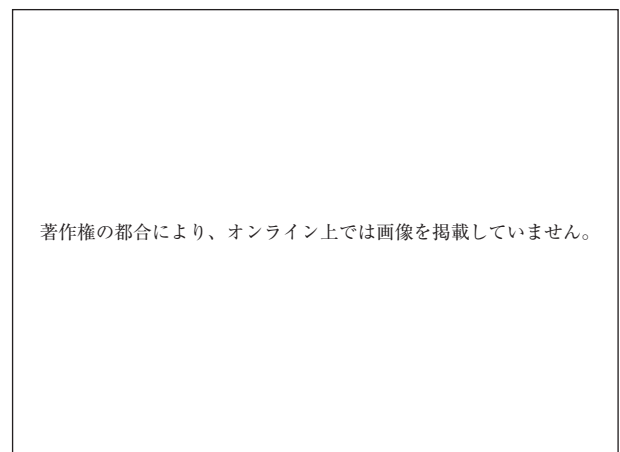
以上のように、バルビエの台本においてはニクラウスの台詞が布石を担っていたが、演出のレベルでは具体的にどのような工夫がなされているだろうか。シュレンジャーによる演出では、幕があがった後10分ほどは、オランピアは横向きに座って眠る姿が観客に見られるのみであり、人形であるかどうかは不明となっている（画像1）。

画像1



しかし眼鏡屋コッペリウスにつかまされたメガネでホフマンがオランピアを見ると、照明の色がピンクがかったものになり、オランピアの動きが滑らかになってホフマンのほうへ腕を伸ばす（画像2）。

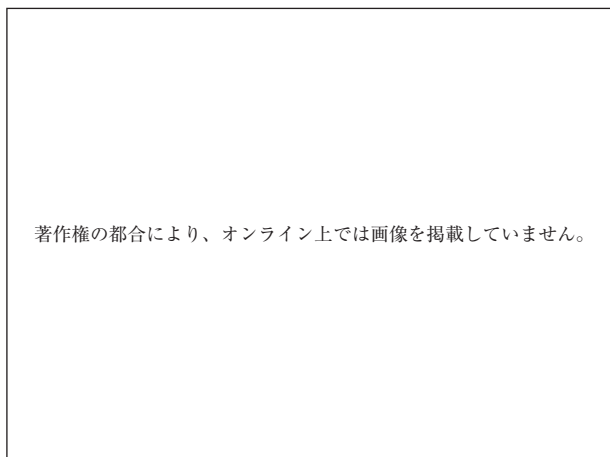
画像2



それまで舞台上で行われていた光景と違い、このシーンではメガネをとおしてオランピアを見るホフマンの一人称視点が、観客に共有されるわけである。この箇所は舞台芸術というジャンルならではの手段（照明・役者の身体の動き）が、原作小説の言語的描写を具現化した例であろう。通じている観客には、小説中、主人公が懐中望遠鏡を通して覗きみる際の「なんだか今はじめてオランピアの眼は視力が生じたようで、しだいに目つきがいきいきと輝いてきた」<sup>33</sup> という描写との対応関係を発見する喜びがある。他方、通じていない観客には、ホフマンがメガネをかけたこととオランピアの動きとの関連性に、この一瞬の場面で気づくのはまだ難しいかもしれない。だがコッペリウスがホフマンからメガネを奪うと、オランピアは崩れ落ち、照明も元に戻る、その瞬間には、違和感に気がつく可能性がある（画像3）。その場合、この

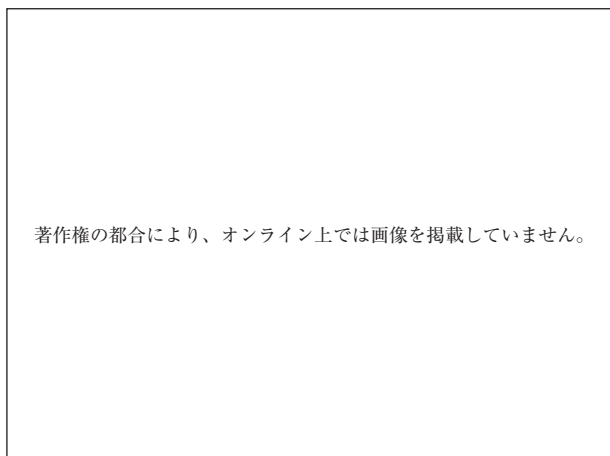
箇所が通じていない受容者に向けての最初の予告となり得る。すなわち、「オランピアは人形かもしれない。後ほどそれが明らかになるだろう」という期待を生じさせる予告である。

画像3



その後、招待客が集まり夜会が始まると、スパランツァニ教授がオランピアの体についているらしきボタンを押す動作をとるところです（画像4）。それに合わせてオランピアはぎこちなく動く。このことにより、通じていない観客においても確信は徐々に固まることだろう。

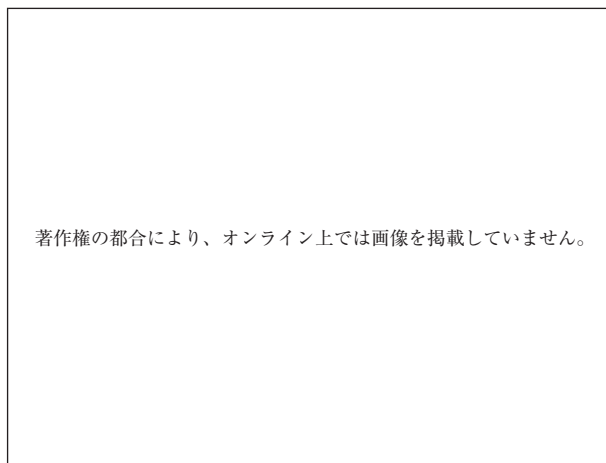
画像4



この幕の開始およそ27分後、ほぼ結末に近い段になって、再びコッペリウスのメガネの効力が表現される場面がある。主人公ホフマンがオランピアに求愛の Aria を歌うシーンであるが、メガネをかけると再度照明はピンク色に変わり、オランピアの動きも滑らかな人間らしいものに変化する（画像5）。この二度目の演出では、一度目の際には捉え損ねた観客も、舞台上における表現の工夫を堪能することができる。二度同じ演出を繰り返すこ

とで、通じている観客には秘密めいた共犯者の楽しみを序盤から提供し、通じていない観客にはその共犯関係に少し遅れて合流することを可能にしている。

画像5



このアダプテーションの特徴は、オランピアの正体が最初は伏せられているが、上演の途中で明らかになるという設定<sup>34</sup>と、その暴露の時点が、原作よりも早い段階に配置されていることだ。原作では、授業でおこなった実験結果によると、一般的な読者がオランピアの正体を知るの、主人公とほぼ変わらない後半部だったが、この舞台では、上演時間のちょうど中ごろ前後でホフマンがメガネをかけるシーンや、スパランツァニがオランピアの体に埋め込まれたボタンを押して作動させるシーンで正体を知ることができる。このようにして観客に早めに事実を悟らせることで、共犯者の関係に巻き込み、主人公だけがだまされている状況を見て楽しむという鑑賞形態に持ち込める。以上より、通じていない受容者にとっては、

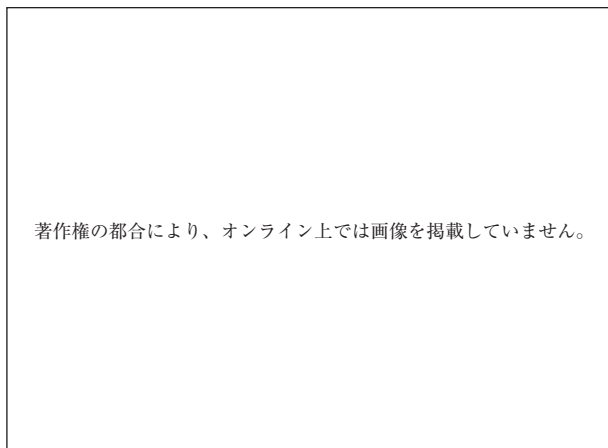
- (1) 最初は伏せられていた正体が途中で暴露されることにより、サプライズが生じる。
- (2) その後は様々なあてこすりや細かいヒントを初見から発見する楽しみが味わえ、ホフマンの滑稽さを笑うことができる。これはいわば布石の要素を初見から発見することを可能にする。
- (3) 同時に、サスペンスも生じる。主人公ホフマンはどの時点でどのように事実を知るのだろうか、という観客の期待が持続される。その意味で、予告の効果も見込める。しかもそれは、布石ばかりだった原作小説においては見られなかった予告である。

反対に、通じている受容者にとっては、上述した様々な布石の表現をひろいながら見る快樂があるのは当然だが、それに加えて、「このアダプテーションは早めに人形とわからせる演出である」と把握することで、「人間のよ

うによくできた人形」の役を演じる人間による歌と踊りという、複雑な、オペラならではの表現技術がこれから見られることを予想できることだ。もしクライマックスまで人形であることを隠すという演出であれば、人形らしさの表現も期待できないし、この予告的効果は生じない。

なお、オペラ台本では削除された主人公の砂男にまつわる幼少期のトラウマ体験であるが、この演出では最後の場面で、視覚的な情報として非常に経済的に濃縮され表現されることになる。コッペリウスによって壊されてしまったオランピアの目玉がビヨンビヨンと飛び出し、その体を抱きかかえる主人公にコッペリウスが砂をふりかけるところで幕引きとなるのだが、このシーンは砂男が砂を投げつけることによってえぐり出す目玉のイメージを象徴している（画像6）。この結末の演出は、さすがに通じていない受容者には理解できない趣向であるが、通じている受容者にとっては、原作テキストがこの数秒の簡潔な視覚情報に結晶化されたことを見出だす快楽を呼び覚ますのである<sup>35</sup>。

画像6



## まとめにかえて

初読にサスペンスをうむ予告、再読をより豊かにし更なる再読を促す布石という二つの手法を区別し、それらが実際の作品の中でどのように現れ読者に効果をうむか、観察してきた。そしてそれらの手法が、通じている受容者・通じていない受容者の双方を宿命的に対象としなければならないアダプテーションにおいて、どのように活用されているかを考察した。さらには、これら以上に効率的な、アダプテーションならではの手法があるのではないかという仮説を立てた。

この『砂男』のアダプテーションに関しては、原作よりも早い段階で自動人形という事実を明らかにすること

で、同時に、通じている受容者・通じていない受容者に対して鑑賞の見どころを提供することが確認された。しかし、つねに同じ方法は通用しないことが予想される。たとえば、ミステリー等のジャンルの場合、いくらアダプテーションでも初期の段階で謎を明かしてしまえば台無しになるはずである。とはいえ、物語をアダプテーションするにあたっては、この方法に限らず、通じている受容者・通じていない受容者の二つのカテゴリーを同時に取り込むための何かしらの工夫が凝らされている例は存在するはずであるし、またそうした工夫を凝らしているものが、評価を受けて残っていつていると考えられる。このようなアダプテーションにおける試行錯誤を、予告・布石といった語り的手法を手掛かりに、今後より多くの例を分析し検証していく予定である。それにより、既存の物語をくり返し語りなおす創作行為であるとともに、既存の物語をくり返し受容したいという欲求の発動装置でもあるアダプテーションの、原動力の一端を明らかにすることができるだろう。

## 註

- 1 この論文は、科研費若手研究（B）課題番号16K16805「自然主義文学のアダプテーション：「予告」と「布石」による語りの戦略」、および科研費若手研究課題番号19K13139「19世紀以降の文学のアダプテーション：初見と再見に有効な語りの手法」の助成を受けて執筆された。なお、2019年4月世界文学会関西支部研究会において口頭にて発表された。
- 2 武田悠一「序章 アダプテーション批評にむけて」、『アダプテーションとは何か・文学/映画批評の理論と実践』岩田和男・武田美保子・武田悠一編、2017、p. 4.
- 3 Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, publié sous la direction d'Anne Souriau, Presses Universitaires de France, Paris, 1990, p. 1327. 以下、欧文引用の日本語訳は筆者による。
- 4 François Truffaut, *Le Cinéma selon Hitchcock*, Paris, Seghers, 1975, p. 81.
- 5 Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, p. 111. 以下、下線は引用者による。
- 6 詳しくは、次の拙論中で述べている。Midori Nakamura, « *L'Assommoir et Mon voisin Jacques d'Émile Zola : étude comparée de la genèse des personnages secondaires* », *Genesis* (39), 2014, pp. 183-200.
- 7 詳しくは、次の拙論を参照のこと。Midori Nakamura, « L'« annonce » dans *L'Argent* d'Émile Zola – Genèse de la Méchain et de Sigismond », *Études de langue et littérature françaises* (99), 2011, pp. 43-60.
- 8 Genette, *op.cit.*, p. 112.
- 9 ウンベルト・エーコ『物語における読者』篠原資明訳、青土社、【新版】2011年。
- 10 *Ibid.*, p. 356
- 11 ホフマン『ホフマン物語』石丸静雄訳、新潮文庫、1952年、pp. 10-11. この翻訳では「砂鬼」と訳されているが、本論文では広く普及している「砂男」という訳語に統一している。なお、授業内でもこの翻訳テキストを用いた。

- 12 *Ibid.*, p. 16.
- 13 *Ibid.*, p. 17.
- 14 ホフマン『砂男／クレスベル顧問官』大島かおり訳、光文社、古典新訳文庫、【2014】2017年、p. 21。
- 15 『ホフマン物語』、*op.cit.*, p. 28.
- 16 *Ibid.*, p. 39.
- 17 *Ibid.*, p. 44.
- 18 *Ibid.*, p. 48.
- 19 *Ibid.*, p. 49.
- 20 エーコの実験と異なるのは、授業内で読み進める途中に挙手した学生の意見を共有する点であり、このことにより発言した学生の読みにも他の学生のテキスト理解が影響されてしまう結果となった。しかし、複数回に分けて本作品を読み進む中で、授業中に発言を一切認めないわけにはいかず、その反対に活発な議論が生じる授業が理想であるため、この差異は許容することとした。ただし、音楽学部の学生には、ある部分まで読み進むまではコメントシートのみでの発言をお願いした。
- 21 *Ibid.*, p. 57. [ ] 内の補足は引用者による。
- 22 *Ibid.*, p. 58.
- 23 *Ibid.*, p. 16.
- 24 次の論文は、本作品にあらわれる砂 Sand を火によってガラス Glas に変容させるプロセスが、詩的創造力を媒介として文字をテキストへと変容させる試みに読み換えられるという解釈をおこなっている。薦田洗平「磨りガラスのテキスト：E.T.A. ホフマン『砂男』における砂のモチーフ」『言語情報科学』(14), 2016, pp. 153-169.
- 25 リンダ・ハッチオン『アダプテーションの理論』片淵悦久、鴨川啓信、武田雅史訳、晃洋書房、2012年、p. 11.
- 26 Genette, *op.cit.*, p. 72 を参照のこと。
- 27 ハッチオン、*op.cit.*, p. 150.
- 28 *Ibid.*, p. 152.
- 29 「未完の夢」、堀内修『小学館 DVD BOOK 魅惑のオペラ第18巻 ホフマン物語』、小学館、2008年、pp. 4-9. 後出する映像資料の画像も、このDVDから引用した。
- 30 「《ホフマン物語》 - あらすじと聴きどころ」、石戸谷結子、*Ibid.*, p. 10.
- 31 「アリア・重唱対訳」安藤元雄訳、*Ibid.*, p. 38.
- 32 『ホフマン物語』*op.cit.*, p. 48.
- 33 *Ibid.*, p. 44.
- 34 他の演出では、冒頭からオランピアが人形であることが明かされているものや、逆に人形のようなぎこちない動作をしないものもある。たとえば、2002年のロバート・カーセンによる演出では、冒頭から台に乗せられた人形としてオランピアが運ばれてくる。あるいは2008年のオリヴィエ・ピイによる演出では、オランピアはマネの『オランピア』(1863)を模したほぼ全裸の衣装を身につけているが、そもそも登場するのが音楽会が始まってからとずいぶん遅い上、人間と同様になめらかな動きをする。
- 35 なお、オペラというジャンルは、そもそもオペラを見る習慣があったり、少なくとももともと関心がある観客がほとんどなので、作品のあらすじを知らないで見にくる「通じていない」受容者はあまりいないのではないかと、という議論がある。しかし、たとえば観光客が旅行のついでにオペラ座に入ってみることがあったり、たとえばフランスのオペラ座のように若者への大幅な割引があり、当日券に並んで運がよければ入場できるといったシステムもあることから、海外ではとくにオペラ鑑賞のハードルがそう高くない。よって、通じていない受容者も観客のなかに一定数いることは確かである。

