

《論 文》

映画になったファンタジー

—— 現代ファンタジーの挑戦 ——

伊 達 桃 子

序論

本論は、拙論『映画になったファンタジー —よみがえる古典作品—』〔伊達, 2014〕の続編を企図したものである。

前稿では、映画の黎明期である19世紀初頭から20世紀前半にかけて、まだファンタジーという用語が確立しておらず、文学ジャンルとしてもSFやホラーと未分化であった時代に、空想を核に据えた文学作品がどのように映画化されていったか、その歴史を跡づけた。また、19世紀後半から20世紀初頭に書かれ、ファンタジー児童文学の記念碑的作品と目されるようになった3編の小説『不思議の国のアリス』(*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865)、『オズの魔法使い』(*The Wizard of Oz*, 1900)、『ピーター・パン』(*Peter Pan*, 1904)を取り上げ、それぞれの複数の映画化作品を時代に沿って分析した。それによって、映画化が原作の「忠実な」映像化を離れ、原作を利用して魅力的な別ヴァージョンを生み出すことに腐心するようになってきた経緯を辿り、それぞれのヴァージョンに表れる時代や社会の変化を明らかにした。

今回は、20世紀半ば以降の英米におけるファンタジー文学の映画化の歴史を簡単に整理した後、ファンタジー文学とその映画化、両方の歴史において大きなインパクトを与えた『指輪物語』(*The Lord of the*

Rings, 1954-55) と、同時代の『ナルニア国年代記』(*The Chronicles of Narnia*, 1950-56)、そして21世紀への転換期を飾った『ハリー・ポッター』(*Harry Potter series*, 1997-2007) と『ライラの冒険』(*His Dark Materials series*, 1995-2000) という4つの異世界ファンタジー文学を中心に検討を行う。それぞれ時代を同じくする2組の小説と、その映画化作品への対照的な評価を見ることによって、かつてトルキンが不可能だと考えた異世界ファンタジー文学の映画化という挑戦的な試みの成果とその課題を検証したい。なお、前稿と同じく、文中で「ファンタジー文学」という時には、フェアリー・テールや神話などの口承文芸も含めた言語によるファンタジー作品を指し、単に「ファンタジー」という時には映画や文学のジャンル、またはその背後にあるファンタジーならではの特質を指している。

I ファンタジー文学の映画化 —円熟期から再生へ—

1. 日常に根ざしたファンタジーの時代

1960年代には、テレビの台頭による映画人口の減少を食い止めるべく、巨額の資金を投入したミュージカル仕立てのファンタジー映画が制作された。実写とアニメを組み合わせたディズニーの『メリー・ポピンズ』(*Mary Poppins*, 1964)、『ドリトル先生不思議な旅』(*Doctor Dolittle*, 1967)、『チキ・チキ・バン・バン』(*Chitty Chitty Bang Bang*, 1968) などである。1960年の『ガリヴァー旅行記』(*The Three Worlds of Gulliver*) も含め、これらの作品は心温まる子ども向け映画に仕上がっており、原作が含む毒や皮肉は抜き取られていた。同時代のリアリズム(『青いイルカの島』(*Island of the Blue Dolphins*, 1964)) やホラー(『ローズマリーの赤ちゃん』(*Rosemary's Baby*, 1968)) の作品が、成熟したあるいは他者としての子どもを描くのに対し、ファンタジー映画の子どもは無垢なままだったのである。

このような「分裂症的な」[Wojcik-Andrews, 91] 子どもの表象は1970年代に入っても続き、隣接ジャンルのホラーが『エクソシスト』(*The Exorcist*, 1973) や『オーメン』(*The Omen*, 1976) で怪物的な子ども像を作り出したのに対し、ファンタジーの分野では『夢のチョコレート工場』(*Charlie and the Chocolate Factory*, 1971) や『シャーロットのおくりもの』(*Charlotte's Web*, 1973) のようなハートウォーミングな作品が映画化されていった。この時代のファンタジー児童文学の映画化におけるもうひとつの特色は、日常の中に不思議な出来事が起こるいわゆるエヴリデイ・マジックの作品が多いことである。

しかし、70年代のファンタジー映画を語るのに欠かせないのは、なんといってもジョージ・ルーカスの『スター・ウォーズ』(*Star Wars*, 1977) の登場だろう。この作品は原作を持たないので、本稿の趣旨からは外れるが、盟友スティーヴン・スピルバーグの作品ともあわせて、次節で少し検討したい。

2. 「スピルバーグ／ルーカス症候群」

1977年に第1作が発表された『スター・ウォーズ』は、壮大な構想と目を奪うスペクタクル、普遍的な物語性をもって興行的な大成功を収め、現在まで続編の制作が続く長寿シリーズとなった。同じ年にスピルバーグが発表した『未知との遭遇』(*Close Encounters of the Third Kind*) と合わせて、SFのジャンルに分類されることもあるが、ルーカス自身が「SF (science fiction) ではなく宇宙ファンタジー (space fantasy) だ」[Pye, Miles, 81] と述べているように、この作品はフェアリー・テールや英雄叙事詩といった古典的ファンタジー文学の骨格を持っており、後述する「英雄の旅」の図式にのっとった典型的なファンタジー作品と言うことができる。

1980年代の『レイダース 失われた聖櫃』(*Raiders of the Lost Ark*,

1981) や『E.T.』(*E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982) へと続くルーカスとスピルバーグの作品の大ヒットと、映画界へ与えた影響について、ファービーとハインズは次のようにまとめている。

In critical account of the Hollywood blockbuster ... Lucas and Steven Spielberg are usually credited with (or alternatively held responsible for) having revitalized Hollywood and made big budget visually spectacular fantasy films very popular. Lucas and Spielberg dominated many aspects of mainstream genre filmmaking ... and the blockbusters they made from the late 1970s onwards became the model for the many fantasy franchises launched by Hollywood today. [Furby, Hines, 1893-1903]

2人の監督の生み出したブームに乗って、80年代には「剣と魔法」を中心としたファンタジー文学が次々と映画化されていった。アーサー王伝説を下敷きにした『エクスカリバー』(*Excalibur*, 1981)、ハワードの原作を映画化した『コナン・ザ・グレート』(*Conan the Barbarian*, 1982)、ドイツの作家エンデの哲学的な小説を娯楽作品にした『ネバーエンディング・ストーリー』(*The Neverending Story*, 1984) あたりが代表的なところである。このブームの背景には、特殊撮影技術の発展もあった。従来は不可能だった大がかりな異世界の風景や幻想の生き物の映像化が、新たな観客層への呼び水になった。ファンタジー映画は「新しい映像音響技術のショーケース」[Furby, Hines, 2021-2030] でもあったのである。

しかし、商業的な成功の一方で、これらの作品には批判もあった。この節のタイトルとした「スピルバーグ／ルーカス症候群」(the Spielberg-Lucas syndrome) とは、ロビン・ウッドの用語で、彼らの作品に対する観客の熱狂を次のように懸念したものである。

The 80s variant is the curious and disturbing phenomenon of children's films conceived and marketed largely for adults—films that construct the adult spectator as a child, or, more precisely, as a childish adult, an adult who would like to be a child. [Wood, 4101-4111]

ウッドによれば、『スター・ウォーズ』は退行的な願望に訴えて思考停止を誘い、ジェンダーやセクシュアリティや人種に関する既存のヒエラルキーを強化する作品である。彼はまた、この作品は「プロット、人物造形、状況、人間関係の驚くべき陳腐さを隠そうと粉飾を施しているが、隠し切れていない」[Wood, 4178] と述べている。

この批判の背後にあるのは、ファンタジーは子どもだましの願望充足的ジャンルであり、大人の真剣な鑑賞には値しないという、1980年代にはいまだ根強くあった考え方である。J・R・R・トールキンが『指輪物語』（次章で詳述）で体现した「大人のためのファンタジー文学」という考え方は、少なくとも映画界においてはまだ一般的ではなかった。

3. 新たなファンタジー映画ブームと「英雄の旅」

ウッドのような批評家が示す戸惑いと不快の念をよそに、ハリウッドはファンタジー文学を巨額の収益を見込める娯楽大作の源泉と見なし、1990年代にかけて『ネバーエンディング・ストーリー』の続編(1994,1996)や『ジュラシック・パーク』(*Jurassic Park*, 1993)などを制作していった。児童文学からの映画化としては、『リトル・ヒーロー』(*The Indian in the Cupboard*, 1995)、『ジュマンジ』(*Jumanji*, 1995)、『ジャイアント・ピーチ』(*James and the Giant Peach*, 1996)などがある。しかしすべての映画がヒットした訳ではなく、しかもファンタジー映画は制作費がかさむため、リスクも大きかった。その結果、1980年代に乱発された大がかりな異世

界ファンタジーはしだいに影を潜め、ティム・バートンの『シザーハンズ』(*Edward Scissorhands*, 1990) や『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』(*The Nightmare Before Christmas*, 1993) のような小粋なダーク・ファンタジーが人気となっていった。古典ファンタジー文学の映画化にしても、ハンサムな王子的男性がアンチ・ヒーローの『美女と野獣』(*Beauty and the Beast*, 1991) や、ピーター・パンを大人にした『フック』(*Hook*, 1991) など、ひねりのきいた作品が目立つ。1970年代に始まったファンタジー映画ブームは、一時の狂騒を経て円熟期に入ったかのようであった。

その状況を変えたのは、21世紀の幕開けとともに公開された2つの大作映画、『ロード・オブ・ザ・リング 旅の仲間』(*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001) と『ハリー・ポッターと賢者の石』(*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, 2001) である。個々の作品については以下の章でふれるが、この2作の大成功とともに、コンピュータ・グラフィックスをはじめとする最新の映像音響技術を駆使して、壮大な異世界を紡ぎ出すファンタジー映画が、ふたたび雪崩を打って制作されはじめた。それぞれの続編はもちろん、『ナルニア国年代記』3作(2003-2005)、『ピーター・パン』(*Peter Pan*, 2003)、『ベオウルフ 呪われし勇者』(*Beowulf*, 2007) など、多くのファンタジー文学が映画化、再映画化された。2010年代に入ると、3Dブームが本格化し、『アリス・イン・ワンダーランド』(*Alice in Wonderland*, 2010) や『オズ はじまりの戦い』(*Oz the Great and Powerful*, 2013) など、異世界を立体的に現出させる試みがますます盛んになった。これらの映画はファミリー層だけでなく、老若男女に向けて宣伝され、常に興行収入の上位を占めている。ファンタジーは子どものものという考え方は過去のものになったといえよう。

しかし、異世界の外観や演出こそ違え、これらのハリウッド大作ファ

ンタジー映画からは、不思議に似通った印象を受ける。ジェンダーや人種に関する偏りは現代的に和らげられてはいるものの、ウッドが指摘した「プロット、人物造形、状況、人間関係の驚くべき陳腐さ」は、相変わらず隠しおおせていない。だが、映画制作者たちはそもそもそれを隠そうとしているのだろうか。

ディズニーをはじめ、ハリウッドの多くの映画会社で物語開発コンサルタントをつとめるクリストファー・ヴォグラーは、「すべての物語は神話、フェアリー・テール、夢、映画に普遍的に見られるいくつかの共通の構成要素から成っている」[Vogler, xxvii]として、それを「英雄の旅」と名付けて図式化し、脚本制作に応用している。ジョゼフ・キャンベルの『千の顔を持つ英雄』(*The Hero with a Thousand Faces*, 1949)に見られる「単一神話」(monomyth)の概念に、ユングの深層心理学を組み合わせたこの図式は、次の12の段階に分けられる。

1. Heroes are introduced in the ORDINARY WORLD, where
2. they receive the CALL TO ADVENTURE.
3. They are RELUCTANT at first or REFUSE THE CALL, but
4. are encouraged by a MENTOR to
5. CROSS THE FIRST THRESHOLD and enter the Special World, where
6. they encounter TESTS, ALLIES, AND ENEMIES.
7. They APPROACH THE INMOST CAVE, crossing a second threshold
8. where they endure the ORDEAL.
9. They take possession of their REWARD and
10. are pursued on THE ROAD BACK to the Ordinary World.
11. They cross the third threshold, experience a RESURRECTION,

and are transformed by the experience.

12. They RETURN WITH THE ELIXIR, a boon or treasure to benefit the Ordinary World. [Vogler, 19]

この「旅」は円環構造をなしており (Fig.1)、映画の2時間3幕の構成の中にきっちりと落とし込まれている。ヴォグラーはまた、主人公をはじめとする登場人物をユングの「元型」(Archtype) の概念をもとに分類し、配置している (Fig.2)。この図式は発表されるや、ハリウッドで引っ張りだこになり、ヴォグラーの本は「脚本術の定番ガイドブックのひとつ」[Vogler, xv] となった。ルーカスその人も『スター・ウォーズ』の構想に当たってキャンベルの単一神話を参考としたことを認めている [Seabrook, 205]。映画制作者たちは、ウッドが陳腐さで見なしたものを物語の本質と見なし、それに沿った細かいマニュアルを作り上げ、意識的に踏襲しているのである。ヴォグラーの図式はファンタジー映画に限定されるものではないが、神話やフェアリー・テールにもっとも近いファンタジーは、とりわけこの図式をあてはめるのに適していると言えよう。

II 『指輪物語』と『ホビットの冒険』

1. 原作とその特徴

J・R・R・トールキン (J. R. R. Tolkien, 1892-1973) の名前は、ファンタジー文学の歴史において画然たる地位を占めている。実際のところ、彼の『指輪物語』(*The Lord of the Rings*, 1954-1955) が出版される以前には、現在呼ばれている意味でのファンタジーというジャンルはなかった。同書の廉価版を出版したアメリカのバランタイン社が、同傾向の作品を集め〈バランタイン・アダルト・ファンタジー〉と名付けたことで、ファンタジーは一般名称として定着したと言われている。ブライアン・

アトベリーに至っては、この捉えがたいジャンルを定義するのに、『指輪物語』に何らかの形で似ているもの」[Attebery, 14] というやや乱暴なまとめ方をしているほどである。

『指輪物語』はもともと1冊の本として構想されたが、出版の都合上『旅の仲間』(*The Fellowship of the Ring*, 1954)、『二つの塔』(*The Two Towers*, 1954)、『王の帰還』(*The Return of the King*, 1955)の3部作として世に出た。1997年にイギリスの大手書店が行った読者投票で、「20世紀の最良の本」に選ばれたこの作品の広く深い影響力については、すでに言い尽くされてきたことであるのでここでは割愛する。¹

しかし、『指輪物語』は、この世界の遙かな過去の姿とされている「中つ国」(Middle-earth)を巡るトールキンの物語のほんの一部にすぎない。彼は生涯かけて、中つ国の言語、地理、生物、文化、神話を創作し続けた。その全貌は息子が出版した膨大な遺稿集でうかがい知ることができるが、精髓は『シルマリルの物語』(*The Silmarillion*, 1977)としてまとめられている。トールキンは『指輪物語』と『シルマリルの物語』の同時出版を望んでおり、この2作を相互補完的な関係と見なしていた。同時に、『指輪物語』はもともと、『ホビットの冒険』(*The Hobbit, or There and Back Again*, 1937)の続編として構想されたものであった。もう一度この3作品の関係とそれぞれの特徴を整理しておきたい。

『シルマリルの物語』は、トールキンが20代の頃から断片的に書き続けていたもので、自分の創作した架空の言語の背景となる世界を創作し、神話を持たない母国イギリスに捧げたいという思いから生まれたため、文体や構成は神話のそれをなぞっている。いっぽう『ホビットの冒険』は、我が子への読み聞かせから生まれた児童文学作品で、繰り返しや語りかけを含むフェアリー・テール的な文体と、等身大で変化していく主人公を描く小説的な手法の組み合わせで書かれている。この物語が好評を博

1 この読者投票については、Fodenの記事を参照。

したため、出版社の求めに応じて書き出した続編が『指輪物語』だが、作者の意図に反して構想が膨らみ、量的にも内容的にも児童文学をはるかに超えて、やがて『シルマリルの物語』の世界につながっていった。その結果、『指輪物語』は、神話とフェアリー・テールの両方の要素を兼ね備え、さらに小説的な緻密な描写と韻文で語られる叙事詩的な部分をも融合させた、希有な作品となったのである。

2. 『指輪物語』の映画化—バクシ版とジャクソン版

日本では『ロード・オブ・ザ・リング』と名前を変えたピーター・ジャクソンの映画は、先述の通り世界的な大ヒット作となった。その影で、ジャクソンの20年も前に、『指輪物語』のアニメーション映画化の試みがあったことは、あまり知られていない。

アメリカの映画監督ラルフ・バクシによるこのアニメ版『指輪物語』(1978)は、原作の第2部の前半までで終わっている。もともとは2部作として構想されたためだが、興行成績は悪くなかったにもかかわらず、続編の制作は打ち切られてしまった。現在では失敗作と見なされることが多い作品だが、バクシの意欲はそこここに見て取れる。たとえば、彼は当時としては斬新なロトスコープ²という技法を使い、登場人物がディズニータン的な誇張された動きではなく、より自然な動きをするように気を配っている。バクシの技法は〈黒の乗り手〉やオークら敵役の不気味さ、不自然さを描き出すのに卓越しているが、味方であるエルフや人間を魅力的に描くことにはあまり気を遣っていないようである。

四半世紀を経て作られたジャクソン版では、映像音響技術は格段の進歩をとげ、雄大なニュージーランドの風景の中に、コンピュータ・グラフィックスによるスペクタクルな戦闘場面、特殊効果が生み出したオークやバルログら怪物のおぞましさを、またロトスコープの進化形である2人間の動きをトレースし、アニメーションの人物の動きに投影する方法。

モーション・キャプチャーを使って描き出された醜く卑しい生き物ゴラム、細部まで作り込まれた衣装や建築物の美しさなど、まさに圧倒的な映像美が展開される。3部作は、美術部門や視覚効果部門を中心に、合計で30のアカデミー賞にノミネートされ、うち17を受賞した。

ヴィジュアル面だけでなく、プロットやテーマにおいても、ジャクソンは原作の精神を損なわないよう細心の注意を払っており、熱狂的なファンや学者からもおおむね好評を得ている。とはいえ、もちろん批判の声はある。

もっとも良く聞かれる批判は、映画があまりにも戦闘場面やグロテスクな怪物に重きを置きすぎているというものである。

…the movies focus on monsters and the unusually violent and lengthy battle scenes imbue the trilogy with a sword-and-sorcery feel that, unfortunately, subverts a central aspect of the novels.
[Fowkes, 138]

ここでフォークスが「核心的な面」と述べているものは、トールキンの本質的な戦争忌避の姿勢である。アレゴリーを嫌うトールキンは、直接的に指輪を核の脅威に結びつける解釈は否定していた。しかし、第一次大戦の惨禍を経験し、第二次大戦のさなかに執筆を進めていた彼が、指輪を通して人間を戦争に駆り立てる普遍的な権力欲、支配欲を描いたことは疑うべくもない。それらは善人をもたやすく腐敗させる一方、生まれながらの純粋な悪人は存在しないというのが、『指輪物語』の一貫した姿勢である。ジャクソン版も、ゴラムやボロミアの描写を通じて、そのテーマを保持しようとはしているが、あまりにも華々しい戦闘場面や敵のおぞましい姿に、ともすればその声はかき消されてしまいがちである。

ジャクソン版が善悪の単純な色分けを促進し、「われわれ」対「彼ら」の戦いの印象を強めているもうひとつの原因は、皮肉なことにバクシ版の失敗点を修正した部分にある。すなわち、主人公フロドやアラゴルン、レゴラス、アルウェンなど、味方側に美形俳優を使い、魅力的な登場人物を生み出していることである。とりわけ、ヴィゴ・モーテンセン演じるアラゴルンは原作のイメージよりも若く美しく、その役割は原作よりもはるかに強調されている。

主人公フロドは、指輪の放棄という使命を成し遂げ、中つ国の平和という「秘薬」(elixir)を手に入れる。しかし、彼自身は報酬どころか、心の平穏さえ失ってしまうので、前述の「英雄の旅」の図式どおりの展開とは言いがたい。それに引き替え、アラゴルンは典型的な「英雄の旅」のプロセスを辿って、王位とアルウェンとの結婚というわかりやすい秘薬を手に入れる。映画はこの2人をダブル主役として扱い、行きつ戻りつするトールキンの悠揚迫らざる語りと複線的なプロットを、それぞれを中心とする直線プロットに単純化している。

アラゴルンに焦点を当てることで、もうひとつの注目すべき変更点が生まれる。ロマンスの要素が強化されるのである。トールキンの原作には女性が補助的な役割でしか登場しないことで有名だ(または悪名高い)が、映画はアルウェンを前面に押し出し、原作のしとやかなエルフの姫から、武器を取って戦い、自分で運命を選び取る強い女性に仕立てている。こうしたフェミニズム的目配りとともに、エオウィンとの三角関係を導入するなど恋愛の要素を強めることで、女性や若者を中心とするより広い観客層へのアピールを狙ったものと思われる。

しかし、この映画のもっとも深刻な欠点は、ロスロリエンに代表される神話的、詩的な美しさを捉え損ねているところだろう。ロスロリエンは、『指輪物語』が『シルマリルの物語』に見られる神話の世界に接続する場である。

Though he walked and breathed, and about him living leaves and flowers were stirred by the same cool wind as fanned his face, Frodo felt that he was in a timeless land that did not fade or change or fall into forgetfulness. When he had gone and passed again into the outer world, still Frodo the wanderer from the Shire would walk there, upon the grass among elanor and niphredil in fair Lothlórien. [Tolkien, 1954-55, 370]

リックとバーネットは、フロドのこの体験を、オットーの「ヌミノーズ」(numinous) の概念を使って説明している。それは聖なるものとの出会いによる「力強く名状しがたい体験であり、深い意味と神秘性を持ち合わせている」[Ricke, Barnett, 369-370]。トールキンの中つ国は、壮大で緻密な歴史と地理を持つ異世界だが、それだけではなく、背後に存在する神話の世界、時のない永遠の美の世界を折々に垣間見させ、そこへの憧れを読者に呼び起こす。ロスロリエンの存在は、『指輪物語』を単なる戦争と探求の物語ではなく、より深い読書体験を与える物語にしているのである。残念ながら、ジャクソンの映画版における該当場面は、美しさよりも陰鬱さや危険を強調しすぎており、ロスロリエンの重要性と、そこに表れるトールキン作品の本質を認識しているとは考えがたい。

3. 『ホビットの冒険』

『ホビットの冒険』は、1977年にアメリカでアニメーション映画化されている。ランキンとバスの両監督によるこの映画は、子ども向けのミュージカル仕立てで、日米のアニメーターが合作したものだった。同じ監督コンビは、バクシの『指輪物語』が未完に終わった後、非公式の続編『王の帰還』(1980)をも手がけている。

しかし、『ホビットの冒険』の映画版といえ、いまや多くの人が思い浮かべるのは、ジャクソンによる映画化ヴァージョンだろう。『ホビット 思いがけない冒険』(*The Hobbit: An Unexpected Journey*, 2012) 『ホビット 竜に奪われた王国』(*The Hobbit: The Desolation of Smaug*, 2013) 『ホビット 決戦のゆくえ』(*The Hobbit: The Battle of the Five Armies*, 2014) の3部作がそれである。

3部作としたことには明らかに、『ロード・オブ・ザ・リング』の前日譚という位置づけを強調する意図が働いている。そのためには他にも、できる限り同じ俳優を起用し、同じ音楽を使用し、『ロード・オブ・ザ・リング』からの場面を挿入するなどの工夫がこらされている。

しかし、本章第1節でも述べたように、『ホビットの冒険』と『指輪物語』は、単純な正編続編の関係にあるわけではない。約300ページと約1200ページという分量の差もさることながら、単純で明るく、フェアリー・テールの語り口をもつ『ホビットの冒険』と、壮大かつジャンル複合的な『指輪物語』とは、物語としての性質がまったく違う。

ジャクソンはむしろそのことを熟知した上で、いわば確信犯的に原作を改変している。

One of the problems with *The Hobbit* is that it is a fairly simple kids [sic] story, and doesn't really feel like *The Lord of the Rings*. Tonally I mean. It's always may be a little worried, but with two films that kinda gets easier.³ It allows for more complexity... Taking *The Hobbit* and combining it with all that intrigue about Sauron's rise, and the problems that has for Gandalf. It could be cool. That way, it starts feeling more like *The Lord of the Rings* and less like this kids [sic] book. [Quint]

3 この記事が出版された2006年時点では、3部作ではなく2部作になる予定だった。

『ロード・オブ・ザ・リング』の鑄型にはめ込むために、『ホビット』3部作にはおびただしいエピソードの追加や引き延ばしが行われている。また、「トーン」の違いを薄めるため、原作ののどかでコミカルな筆致は影を潜め、尊大で滑稽なトーリンはボロミアを思わせる悲劇の英雄に仕立て上げられている。しかし、もとの筋立てが単純なだけに、エピソード頼りの水増し感は否めない。

それをもっとも感じさせるのは、ビルボとドワーフたちの旅の動機付けである。原作では、ドワーフたちの動機は最初に彼らが歌う歌にはっきりと表れている。

Far over the misty mountain cold,
To dungeons deep and caverns old
We must away, ere break of day,
To claim our long-forgotten gold. [Tolkien, 1937, 23]

竜に奪われた財宝、自分たちが正統な持ち主である黄金を取り戻すこと。彼らの目的はそれだけであり、竜を倒して復讐を遂げ、王国を再建しようとはまでは考えてはいない。だからこそ「忍びの者」(burgler)を雇うのである。

ビルボの動機はそれほど明確ではない。彼は典型的な「巻き込まれ型」の主人公であり、冒険好きな母方トック家の血が騒いだために、つい同行を承知してしまったものの、ほとんど全編にわたってその決断を後悔し続けている。

どちらの動機にも、『指輪物語』の切実さはない。しかしそれでは8時間近く(劇場公開版)ある3部作を支えきれないため、ジャクソンは新たな動機付けを行っている。第一部の途中、はぐれたビルボが一行の元に戻ってきた時、なぜそのまま逃げ帰らなかったのかと詰問するトー

リンにビルボはこう答える。

You are right, I often think of Bag End ... ' cause that' s where I belong. That' s home. That' s why I came back. You don' t have one. A home. It was taken from you. But I will help you take it back if I can.

ドワーフたちにとっては、竜を倒し故郷を取り戻すことが、ビルボにとってはドワーフへの友情と義侠心が、旅の目的にすり替わっている。『ロード・オブ・ザ・リング』では、指輪の破壊という単一の切実な動機があることで、長大で複雑な作品に一本の筋が通っていたが、『ホビット』3部作では動機が分裂し、それぞれの説得力も弱い。

結論として、ジャクソンの映画版は原作の特色を活かさず、『ロード・オブ・ザ・リング』の完成度にも達していない。アクションとスペクタクルをふんだんに詰め込み、観客を飽きさせないことは確かだが、トールキンの物語とは別物である。

Ⅲ 『ナルニア国年代記』

1. 原作とその特徴

C・S・ルイス (C. S. Lewis, 1898-1963) の7冊からなるシリーズ『ナルニア国年代記』 (*The Chronicles of Narnia*, 1950-1956) は、しばしばトールキンの『指輪物語』と並び称される作品である。2人の作者はオックスフォード大学の同僚で、一時期は非常に親しい友人でもあり、インクルिंगスと名付けた私的な文学サークルでおたがいの作品を読み聞かせ、影響を与え合ったことはよく知られている。また、無神論者だったルイスがキリスト教に回心したきっかけが、トールキンとの会話だったことも有名である。⁴

しかし、トールキンとルイスの想像力の質には大きな違いがある。『指輪物語』と違い、『ナルニア国年代記』は純然たる児童文学であるが、ルイスは「子どもの本が自分の言いたいことを表現する最良の形式だから」[Lewis, 1966, 32] それを書くのだと述べている。しばしば誤解されるように、これはルイスがキリスト教の教義を寓話仕立てにするべく児童文学を選んだという意味ではない（ルイスはトールキンと同じく、アレゴリーを心の底から嫌っていた）。「すべては絵ではじまった」（It All Began with a Picture ...）というエッセイで説明されているように、ルイスの想像力はむしろ絵的なイメージの形で表れ、中世ロマンスやギリシア・ローマ神話など、雑多な要素を自由に取り入れながら拡がっていく傾向にあった[Lewis, 1966, 53]。言葉の力で緻密な異世界を創造するトールキンとはそこが異なる。そして、その雑多なイメージをまとめ上げるひときわ強力なイメージがライオンのアスランなのである。

アスランの存在こそは、『ナルニア国年代記』の映像化を『指輪物語』にもまして難しくしている原因だろう。アスランはただのライオンではなく、ナルニアという異世界に受肉したキリストであり、絶対的な真善美の体現者であるからだ。ルイスは第1作『ライオンと魔女』(*The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 1950)の中で、読者がこのことを直観的に理解できるように、段階を踏んで注意深く導いていく。

主人公であるベヴェンシー兄妹は、まずビーバーの家でアスランの名前だけを耳にする。

And now a very curious thing happened. None of the children knew who Aslan was any more than you do; but the moment the Beaver had spoken these words everyone felt quite different ... At the name of Aslan each one of the children felt something jump in

4 トールキンとルイスの関係については、ハンフリー・カーペンターの諸作を参照。

his inside. [Lewis, 1950, 64]

エドモンドは恐れを、ピーターは勇気を、スーザンは芳香か音楽のような快さを、ルーシィは休暇の朝のような喜ばしさをを感じる。すでに魔女の誘惑に墜ちているエドモンドを除く子どもたちが感じた気持ちは、ルイスが「喜び」(Joy)と呼ぶものである。それはルイスが若い頃から美的な経験に伴って感じた「どんな満足感よりも願わしいが、決して満たされることのない渴望」[Lewis, 1956, 17-18]を表す用語である。回心後のルイスは、それを神の国につながる喜びだと解釈するようになった。

そして物語の半ばを過ぎて、いよいよアスランと対面する時、子どもたちは「あくまで善でありながら、同時に恐ろしい」その姿を一目見て、「見つめることができず、全身が震えだした」[Lewis, 1950, 123]。これはまさしくヌミノーゼの体験である。⁵ルイスのナルニアは、現実世界では不可視の純化された価値をライオンの姿に具現し、「喜び」を原動力にそこに近づこうとする人間の魂の遍歴を描き出す。その分、小説的なリアリティへのこだわりは少なく、登場人物の性格付けや心理描写も簡素なものにとどまっている。どちらかといえばフェアリー・テールの手法を取っていると言える。

2. BBC ドラマ版

ルイスは映画嫌いで知られており、『ナルニア国年代記』の映画化権を売ろうとしなかった。しかし、テレビ版はいくつか作られており、その中でも評判が良いものは、1988年から1990年にかけてBBCが放映したシリーズ第1作から第4作までの実写ドラマである（現在は第2作

⁵ ルイスは『痛みの問題』(*The Problem of Pain*, 1940)の序文で、ヌミノーゼについてくわしく分析している。

と第3作が1本にまとめられている)。第1作の監督はフォックス、第2作からはカービーが監督している。

このドラマは、かなり忠実に原作の筋書きをなぞっており、低予算と当時の映像技術の限界を考えれば、健闘していると言える。ことに効果的な場面は、魔女の元に走ろうとするエドモンドが自問自答するくだりである。原作では、エドモンドは自分で自分に言い訳をするものの、「心の底では、本当は白い魔女が邪悪で残酷だと知っていた」[Lewis, 1950, 86]と描写されているだけだが、映像ではエドモンドの体からもうひとりのエドモンドが抜け出して、言い争いになる。良心をもうひとりの自分として具現化するテクニックは素朴だが、ナルニアの世界観によく合っている。

しかし、先ほどの「喜び」の場面においては、原作どおりの描写が成功しているとは言いがたい。ビーバーの口からアスランの名前が出た後、兄妹ひとりひとりがクローズアップされ、荘厳な音楽が流れる中、みなが微笑みながら（エドモンドだけは唇を噛みながら）視線を上に向けるのだが、彼らが「喜び」を感じていると理解するには、観客はまず原作を読んでいなければならないだろう。同じように、ビーバーやアスランのあからさまな作り物感を克服するには、かなりの想像力が必要とされるはずである。

3. アダムソン／アプテッド版

前述した21世紀の新たなファンタジー映画ブームに乗って、ついに『ナルニア国年代記』の映画化が実現することになった。それには、映像音響技術の飛躍的な進歩が大きく貢献していた。コンピュータ・グラフィックスがはるかに自然な「ものいう動物」たちを作り出せるようになり、その出来ばえが、映画化権を受け継いだルイスの義理の息子ダグラス・グレシャムを説得したのである。

『ナルニア国物語 第1章 ライオンと魔女』(*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, 2005) と、『第2章 カスピアン王子の角笛』(*Prince Caspian*, 2008) は、アンドリュー・アダムソンが監督し、ディズニーが配給した。しかし、第2作の興行成績が思ったほど伸びなかったため、ディズニーは手を引き、『第3章 アスラン王と魔法の島』(*The Voyage of the Dawn Treader*, 2010) は、監督をマイケル・アプテッドに替えて20世紀フォックスが配給した。もともとはシリーズ全作の映画化が構想されていたが、第4作以降の制作は未定である。

『ロード・オブ・ザ・リング』と同じくニュージーランドを撮影地に、最新の技術と潤沢な予算を盛り込んで作られたこの映画の企画が、いわば尻すぼみになっているのはなぜだろうか。

『第1章』を原作やBBC版と見比べてみて気づくのは、アダムソン版が、はるかに自然でリアルな心理描写を行っていることである。ビーバーがアスランの名を出した時、穏やかな音楽とともにカメラは子どもたちの顔をパンしていくが、そこにはとりたてて表情は浮かばない。エドマンドが「アスランって誰？」と聞いてはじめて、彼らの無表情が「喜び」ではなく当惑であったことがわかる。さらに、自分たちが白い魔女を倒すとの予言を聞かされたスーザンは即座に「せっかく戦争を避けてきたのに！」と嫌悪の念を示す。

この反応は「英雄の旅」の第3段階「ためらい」(reluctance) と取ることができるが、原作と違うのは、予言に対する不信の念や強大な敵に対する自信のなさだけでなく、原理的な戦争忌避の感情が見られることである。それがよりはっきりするのは、サンタクロースが3人に贈り物をする場面だ。戦うことを恐れないと言うルーシィに対して、サンタクロースが言う台詞は原作とアダムソン版では微妙に異なっている。

原作：“... battles are ugly when women fight.” [Lewis, 1950, 105]

映画：“ Battles are ugly affairs.”

続いてスーザンに弓矢を贈ったサンタクロースは、「戦は醜いものなんじゃなかったの？」と皮肉られているが、これも映画独自の台詞である。原作においては、男女の役割分担や騎士道的な作法こそ求められるが、魔女との戦い自体は絶対的な正義であり、アスランをはじめ誰もそこに疑いをさしはさむことはない。アダムソンは、現代的な観客の問題意識に沿うようにその点を改変している。

こうした現代性やリアリティへのこだわりについては、アダムソン自身がインタビューで語っている。

暴力よりは感情に重きを置き、戦いのなかでも兄妹の関係を書こうとしたんだ…50年以上前の子どもの向けの原作だから、書かれていない部分を想像しなくてはならない。人物描写でも、実在する人間のように、心の内までリアルに描きたかった。[斉藤]

問題は、このような手法がはたして『ナルニア国年代記』の映像化にふさわしいのかということである。前述のように、原作はフェアリー・テールの手法で、善、悪、真、偽、美といった価値の世界を純化して描き出している。その最たるものがアスランであり、彼の与えるヌミノゼの体験である。コンピュータ・グラフィックスがいかに精巧で堂々たるライオンを作り出しても、それを再現することはできない。ファンタジー作家の荻原規子は、子どもの頃の読書体験から、そのことを確信している。

私と同年代の人たちは、今回の映画のアスランを「見たくない」っ

て言ってますよ。絵にしてみればライオンでしかないけど、心の中で私たちが読み取ったアスランはライオンではないの。ライオン以上のものなの。でも映画ではライオンにしかなり得ないし。[荻原 88]

映像化不可能なヌミノーズは、『指輪物語』ではロスロリエンのような限られた部分にだけ表れるため、その部分が弱くても映画全体に大きな影響はなかった。しかし、アスランは『ナルニア国年代記』の中心であり、その映像化の失敗は全体に関わる。『ナルニア国年代記』の映像化が成功とは言えないのは、監督の交代とともに『第3章』がアクション重視に傾いていったこともあるが、最大の要因はそこにあるのではないだろうか。

IV 『ハリー・ポッター』と『ライラの冒険』

1. 原作と映画版—対照的な評価

前章と前々章で取り上げた作品は20世紀の半ばに出版され、すでに古典に近い地位を占めている。それに引き替え、21世紀への転換点に相次いで出版された真の現代ファンタジー文学が、本章で取り上げる2つの作品である。イギリス人作家の手になること、異世界を舞台とするシリーズ作品であること、世界的な人気を博していることなど、共通点が多く何かと比較される2作を、ここではまとめて論じたい。

『ハリー・ポッター』シリーズは、J・K・ローリング (J. K. Rowling, 1965-) が1997年から2007年にかけて発表した7冊の本の総称である。作品の内容については他所でも論じたが [伊達, 2008a, 2008b]、社会現象とも言えるブームを巻き起こし、子どもだけでなく大人にもファンタジー文学の読者層を広げたことは記憶に新しい。21世紀初頭の爆発的なファンタジー・ブームの、映画における立役者が『ロード・オブ・ザ・

リング』であるなら、文学におけるそれはまさしくこの作品であった。ワーナーによる映画化は、シリーズ刊行の後を追うように進み、2001年から2011年にかけて、最終作を2部に分けた計8巻の映画が公開された。興行成績は世界歴代1位の77億ドルを超える成功を収めたが、アカデミー賞は1回も獲得していない。

『ライラの冒険』シリーズと日本で呼ばれているものは、フィリップ・プルマン (Philip Pullman, 1946-) による『黄金の羅針盤』(*The Golden Compass/ Northern Lights*, 1995)、『神秘の短剣』(*The Subtle Knife*, 1997)、『琥珀の望遠鏡』(*The Amber Spyglass*, 2000) の3冊の作品である。ミルトンの『失楽園』(*Paradise Lost*, 1667) を下敷きにしており、その一節を取った 'His Dark Materials' が英米でのシリーズ名である。第1作はカーネギー賞を受賞し、第3作は児童文学としてはじめてウィットブレッド賞を受賞するなど、現代もっとも評価の高いファンタジー児童文学のひとつである。第1作は2007年にニューラインシネマによって映画化されたが、アメリカ国内での興行成績が芳しくなく、続編の制作は打ち切りとなった。

児童文学の専門家には、『ハリー・ポッター』よりも『ライラの冒険』の方が圧倒的に優れた作品だと考える向きが多い。[Squires, 144-145]しかし、映画版の評価はその正反対である。これはなぜなのだろうか。

2. 『ハリー・ポッター』の特徴

『ハリー・ポッター』シリーズの異世界である魔法界は、現実世界と隣り合わせに存在し、主人公ハリーはその間を往還する。しかし、ナルニアのようにはっきりと現実と分かれているわけではなく、空飛ぶ車や人物が動く絵、空中サッカーのクイディッチなど、魔法界の事物は基本的に現実をベースにしており、いわばパロディとしての異世界である。日常的な事物が魔法の輝きをまとって差し出されるわけで、読者にとつ

ては馴染みやすく、かつ視覚化しやすいイメージであふれている。

先述したように、専門家の間では、『ハリー・ポッター』への評価は必ずしも高くない。その代表格であるジャック・ザイプスは、第4作までが出版された時点で、この作品を「型にはまった性差別的作品」[Zipes, 171] と批判し、各巻に繰り返される次の図式を指摘している。

Part I. Prison

Part II. The Noble Calling

Part III. The Heroic Adventure

Part IV. The Reluctant Return [Zipes, 176-177]

この図式と、先に挙げた「英雄の旅」の重なりに注目してほしい。かなり簡略化されているが、Part III を第5～11までの段階を含むものと考えれば、そっくりあてはまることがわかるだろう。各巻はこの図式に従い、ひとつの目的に向かって直線的かつスピーディに展開する。

ザイプスは、登場人物がステレオタイプで男性中心的であることも批判の対象としているが、そのような「一面的な登場人物」[Zipes, 180] だからこそ、ヴォグラーの唱えた元型的役割にぴたりとはまる。また、保守的なキリスト教原理主義者が、この作品が魔術やオカルトを助長するとして反対運動を繰り広げたことも有名だが、ローリング自身は「自分自身の宗教を含め、いかなる原理主義にも反対」[Gibbs] であり、リスのように特定の宗教に肩入れすることはしないと述べている。実際には、宗教的な含みを読み取ることも不可能とは言えないものの、前面に打ち出されているのは、愛、勇気、平等、共存といった世俗的な価値の重視であり、だからこそ民族や宗教を越えて世界中に受け入れられたとも言える。

このように考えると、いかなる面においても、『ハリー・ポッター』

シリーズは非常に映画化に向けた素材であり、グローバル展開にも最適であったことがわかる。さらに言えば、原作の出版と映画化が同時進行で行われたことで、後の方の巻では映画が原作に影響を与え、オンラインやコンピュータ・ゲーム、ファンによる模作などを含めた「メディア超越的ネットワーク」[Reynolds, 67] を形成していったとも論じられている。最近も、ユニバーサル・スタジオ・ジャパンで『ハリー・ポッター』をテーマにしたエリアが人気を呼ぶなど、そこには原作と映画が絡み合いながら新たな世界を作り出していく、幸せな相互関係が見られる。

3. 『ライラの冒険』の特徴

『ライラの冒険』シリーズは、現実世界と異世界の単純な二項対立ではなく、現実世界を含む多くの並行世界を設定し、それぞれが複雑に絡み合う多層的な世界観を持っている。主人公ライラの住む世界は、現実世界と似てはいるが、人の魂が動物の姿を取って常に持ち主に寄り添い、強大な「教権」(Magisterium) が抑圧的な力を持つ異世界である。教権は、人間の成熟に欠かせない不可視の物質「ダスト」(Dust) を原罪の象徴とみなし、排斥しようとする。ライラはダストの正体を探る中で、現実世界から来た少年ウィルと出会い、教権と戦いながら、やがてウィルと恋に落ちることで「新しいイヴ」(The New Eve)として「墮罪」(Fall) の意味を肯定的に変化させ、多くの世界を再生する。

この要約が示すように、『ライラの冒険』シリーズには宗教、特にキリスト教に対する大胆な異議申し立てが見られる。教権ははっきりと「教会」(Holy Church) とも呼ばれているし、第3巻ではあろうことか「神」(Authority) が死を迎える。プルマンは無神論者で、『ナルニア国年代記』に対する批判でも知られているが、彼自身は、自分が反対しているのは神の名における抑圧や迫害であって、キリスト教そのものではないと述べている。

“They’ ll find a story that attacks such things as cruelty, oppression, intolerance, unkindness, narrow-mindedness, and celebrates love, kindness, open-mindedness, tolerance, curiosity, human intelligence. It’ s very hard to disagree with those. But people will.” [Butler]

本質的には『ハリー・ポッター』と同じく、世俗的かつ普遍的な価値を重視しているわけだが、表向きの悪役は「教会」であり、そのまま映画化すれば物議をかもしことになる。ニューラインシネマは紆余曲折の上、墮罪のテーマをすべてカットし、教権を全体主義国家の秘密警察のようなものに作り替えて、宗教界からの反発を避けようとした。「1億8千万ドルもかけた映画で、聖書の最初の書（創世記）をけなすわけにいかない」[Rosin, 2] からである。しかし、中心的なテーマをぼやかしたことが、映画の出来に影響を与えないはずがなかった。

宗教の問題以外にも、『ライラの冒険』が映画化に向かない理由はいくつもあった。物語のプロットは複数の場所どころか複数の世界で同時進行し、最後のクライマックスに向けてひとつに寄り合わされていく。『指輪物語』に似たシンフォニックな構成であり、直線的でシンプルな1つの図式にあてはめることは困難である。

さらに、登場人物の造形がある。『ライラの冒険』の登場人物は、いずれも善悪に切り分けできない多面性を持っている。主人公のライラは手の付けられない野生児で天才的な嘘つきという「反ディズニー的ヒロイン」[Rosin, 1] であり、副主人公のウィルは不可抗力とはいえ殺人を犯した少年である。ライラの実父であるアスリエル卿は、教権に挑みついにそれを倒す英雄であるが、目的のため平然とライラの親友を殺す無慈悲さを持ち合わせている。教権側として現れるコールター夫人は、恐ろしい敵役でありながら、ライラの実母でもあり、どちらにつくか最後

まで予想できない矛盾を抱えている。

映画はこうした矛盾や深みを備えた登場人物を、一面的な役割に押し込め、さらに「英雄の旅」の図式を保持しようと四苦八苦している。人物の例を挙げるなら、原作ではライラを育て守った養父ともいべき学寮長が、ダストの謎に迫ったアスリエル卿を苦渋の選択で毒殺しようとする。しかし、映画では毒殺者は教権の手先、すなわち純粋な悪役にすり替えられている。また、『黄金の羅針盤』のプロットは、「英雄の旅」の図式からは明らかにはみ出している。ライラの当初の目的は、教権にさらわれた親友ロジャーの救出であり、図式通りならそれが叶ったところで「帰還」となるはずである。しかし、ライラはアスリエル卿のもとへロジャーを連れて行き、結果的にロジャーは殺されてしまう。ライラは断腸の思いを味わうが、その時にはダストの正体を探ることがさらに大きな目的になっており、そのまま彼女にとっての異世界＝現実世界へ旅立つのである。これは明らかに手に余ったと見え、映画版はライラとロジャーがアスリエル卿のもとへ向かう時点で唐突に終わっている。

これほど保守層に気を遣って、ファミリー向けの無害な映画に仕立て上げたにもかかわらず、キリスト教勢力からの反発を防ぐことはできなかった。北米カトリック連盟は大々的なボイコット運動を起こし [The Catholic League]、それが国内での興行成績の落ち込みにつながったと見られている。しかも、原作ファンは上で述べたような改変が原作の精神を損ない、骨抜きにしたと失望をあらわにした。結局、どちらを喜ばせることもできない中途半端な仕上がりになってしまったのである。

結論

前稿でも述べたように、ファンタジーは、「見えないものを見るようにする」文学形式である。それは、誰も見たことのない壮大な異世界の風景やこの世には存在しない生き物から、日常的な事物を少しだけ変

化させて輝きを増したもの、そして人の目には見ることのできない魂の姿や、純粹な真善美といった価値の具現までさまざまである。

21世紀の映画界は、特殊撮影や3Dといった映像音響技術をいわば魔法の杖として、限りなくリアルな異世界を作り出そうとしてきた。それは、風景や生き物のレベルでは非常に効果的に機能している。しかし、『ナルニア国年代記』や『ロード・オブ・ザ・リング』のロスロリエンの場面は、純化された価値の世界を映像化することの難しさを表している。

また、原作は『指輪物語』を除き、児童文学である。今回取り上げた映画は、もちろん子どもだけのものではないが、やはり子どもが見ることが意識されている。⁶ 何らかの価値観を子どもに伝える可能性があるからこそ、有害と見なすメッセージを取り除こうと躍起になる人々がいるのである。児童文学の世界では、長い年月をかけて、そうした状況が変化してきた。子どもにふさわしくないとされてきたテーマー死、性、暴力などーのタブーが打ち破られ、真摯に語る作品が多く見られるようになったのである。しかし、はるかに多数のまた多様な観客が同時に観るハリウッド映画においては、いまだに保守的な勢力が大勢を占めている。

その結果、『ライラの冒険』のような複雑な作品はそぎ落とされ、『ホビットの冒険』のような単純な作品は引き伸ばされ、おきまりの「英雄の旅」の図式に押し込められることになる。むろん、神話の時代から繰り返し語られてきた「英雄の旅」の持つ力は疑うべくもない。しかし、この図式の提唱者であるヴォグラー自身、次のように述べている。

6 MPAA（アメリカ映画協会）および BBFC（全英映像等級審査機構）の審査では、PG13（13歳未満の鑑賞には保護者の嚴重注意が必要）、12（12歳未満は保護者なしでの鑑賞禁止）に区分されているものが何作かある。

The Hero's Journey language is clearly becoming part of the storytelling common knowledge and its principles have been used consciously to create hugely popular films. But there is danger in this self-awareness. Overreliance on traditional language or the latest buzzwords can lead to thoughtless, cookie-cutter products. Lazy, superficial use of Hero's Journey terms, taking this metaphorical system too literally, or arbitrarily imposing its forms on every story can be stultifying. It should be used as a form, not a formula, a reference point and a source of inspiration, not a dictatorial mandate. [Vogler, xviii]

文学の映画化において、原作のすべてに忠実である必要はない。しかし、原作の持つ力を最大限に活かすためには、映画制作者はもっと謙虚にひとつひとつの作品のテーマや特質を検討し、それぞれに合った多様な表現を考える必要があるのではないか。

言うまでもなく、今回取り上げた作品はすべてハリウッドの大手映画会社が巨費を投じて制作した娯楽作品であり、誰も怒らせずに経済的な利益を得るためには安全策を取る必要があったことは理解できる。独立系スタジオの作品や、英米以外の作品を検討すれば、もっと多様なファンタジー映画が見られるかもしれない。しかし、映画界における主流派であるからこそ、安易な図式化や自縄自縛のルールを打ち破る、真に「挑戦的」なファンタジー文学の映画化が今後現れることを望んでやまない。

図版一覧



Figure 1



Figure 2

[出典] Vogler. 9. 25. 2007.

映像化作品一覽

[The Lord of the Rings]

The Lord of the Rings. Dir. Ralph Bakshi. Fantasy Films, United Artists. 1978.

The Return of the King. Dir. Arthur Rankin Jr., Jules Bass. Topcraft, Rankin/Bass Productions. 1980.

〈Peter Jackson' s trilogy〉

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. Dir. Peter Jackson. WingNut Films, New Line Cinema. 2001.

The Lord of the Rings: The Two Towers. 2002.

The Lord of the Rings: The Return of the King. 2003.

[The Hobbit]

The Hobbit. Dir. Arthur Rankin Jr., Jules Bass. Topcraft, Rankin/Bass Productions, 1977.

〈Peter Jackson' s trilogy〉

The Hobbit: An Unexpected Journey. Dir. Peter Jackson. New Line Cinema, Metro-Goldwyn-Mayer, WingNut Films. 2012.

The Hobbit: The Desolation of Smaug. 2013.

The Hobbit: The Battle of Five Armies. 2014.

[The Chronicles of Narnia]

〈BBC television serial〉

The Lion, the Witch and the Wardrobe. Dir. Marilyn Fox. BBC. 1988.

Prince Caspian / The Voyage of the Dawn Treader. Dir. Alex Kirby. 1989.

The Silver Chair. Dir. Alex Kirby, 1990.

〈Film series〉

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe. Dir. Andrew Adamson. Walden Media, Walt Disney Pictures. 2005.

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian. 2008.

The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader. Dir. Michael Apted. Walden Media, 20th Century Fox. 2010.

[Harry Potter series]

〈Film series〉

Harry Potter and the Philosopher's Stone. Dir. Chris Columbus. Heyday Films, Warner Bros. Pictures. 2001.

Harry Potter and the Chamber of Secrets. Dir. Chris Columbus. 2002.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban. Dir. Alfonso Cuarón. 2004.

Harry Potter and the Goblet of Fire. Dir. Mike Newell. 2005.

Harry Potter and the Order of the Phoenix. Dir. David Yates. 2007.

Harry Potter and the Half-Blood Prince. Dir. David Yates. 2009.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1. Dir. David Yates. 2010.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2. Dir. David Yates. 2011.

[His Dark Materials series]

The Golden Compass. Dir. Chris Weitz. New Line Cinema. 2007.

参考文献一覧

Attebery, Brian. *Strategies of Fantasy*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 1992.

Butler, Robert. "Philip Pullman's Dark Arts." *Intelligent Life* [2007] : (<http://www.moreintelligentlife.com/an-interview-with-philip-pullman>) .

- Carpenter, Humphrey. *J. R. R. Tolkien: A Biography*. HarperCollins, 1977, 2002.
- . *The Inklings: C. S. Lewis, J. R. R. Tolkien, Charles Williams and Their Friends*. London: Allen and Unwin, 1978.
- Foden, Giles. “100 books that made a century.” *The Guardian*. 1997 年 3 月 20 日 : (<http://www.theguardian.com/books/1997/jan/20/classics.gilesfoden>) .
- Fowkes, Katherine A. *The Fantasy Film*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.
- Furby, Jacqueline , Claire Hines. *Fantasy (Routledge Film guidebooks) [kindle edition]* . Abingdon: Routledge, 2012.
- Gibbs, Nancy. “Person of the Year 2007 Runners-up: J. K. Rowling.” *Time* 2007 年 12 月 19 日 : (http://content.time.com/time/specials/2007/personoftheyear/article/0,28804,1690753_1695388_1695436,00.html) .
- Lewis, C. S. *On Stories and Other Essays on Literature*. Walter Hooper. ed. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1966, 1982.
- . *Surprised by Joy*. San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1956.
- . *The Lion, the Witch and the Wardrobe*. New York: Collier Books, 1950,1970.
- Pye, Michael , Lynda Miles. “George Lucas.” *George Lucas: Interviews*. Sally Kline ed. Jackson: University Press of Mississippi, 1999. 64-86.
- Quint. “Movie News Part 5: Quint and Peter Jackson talk THE HOBBIT and a potential return to low budget horror!!!” *Ain't It Cool News*. 2006 年 9 月 16 日 : (<http://www.aintitcool.com/node/30085>) .
- Reynolds, Kimberly. *Children's Literature: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2011.

- Ricke, Joseph , Catherine Barnett. "Filming the Numinous: The Fate of Lothlórien in Peter Jackson's *The Lord of the Rings*." *Picturing Tolkien: Essays on Peter Jackson's The Lord of the Rings Film Trilogy*. Janice M. Bogstad/E. Philip eds. Jefferson: McFarland & Company, 2011. 264-284.
- Rosin, Hanna. "How Hollywood Saved God." *The Atlantic*[2007]: (<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/12/how-hollywood-saved-god/306444/>) .
- Seabrook, John. "Letter From Skywalker Ranch: Why Is the Force Still With Us?" *George Lucas Interviews*. Sally Kline ed. Jackson: Univ. Press of Mississippi 1999. 190-215.
- Squires, Claire. *Philip Pullman: Master Storyteller*. New York: Continuum, 2006.
- The Catholic League. "Film Sells Atheism to Kids: Major Protest Launched." *Catalyst* [2007] : (<http://www.catholicleague.org/film-sells-atheism-to-kids-major-protest-launched>) .
- Tolkien, J. R. R. *The Annotated Hobbit*. Douglas A. Anderson annotated. London: Unwin Hyman, 1937, 1988.
- . *The Lord of the Rings*. London: Unwin Hyman, 1954-55, 1988.
- Vogler, Christopher. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers 3rd ed*. Studio City: Michael Wiese Productions, 1998, 2007.
- Wojcik-Andrews, Ian. *Children's Films: History, Ideology, Pedagogy, Theory*. New York: Garland Publishing, 2000.
- Wood, Robin. *Hollywood from Vietnam to Reagan...and Beyond: Expanded and Revised Edition [kindle edition]* . New York: Columbia University Press, 1986, 2003.
- Zipes, Jack. *Sticks and Stones: The Troublesome Success of Children's*

Literature from Slovenly Peter to Harry Potter. New York: Routledge, 2002.

伊達桃子. 「ファンタジーとして見た『ハリー・ポッター』」 *奈良産業大学法学会雑誌* 20.3-4 [2008a] : 1-17.

—, 「ファンタジーの新しい波—『ハリー・ポッター』は何をもたらしたのか—」 *奈良産業大学社会科学雑誌 第1巻* [2008b] : 149-170.

—, 「映画になったファンタジー—よみがえる古典作品—」 *奈良学園大学紀要 第1集* [2014] : 65-80.

荻原規子. 「ファンタジーは世界を解釈するシステムなんです」 *ナルニア国物語 夢と魔法の別世界ファンタジー・ガイド*. 東京: 河出書房新社, 2006. 86-91.

斉藤博昭. 「アンドリュー・アダムソン監督インタビュー」『ナルニア国物語 第1章 ライオンと魔女』映画パンフレット. 2006.

