

映画になったファンタジー – よみがえる古典作品 – Fantasy Literature Made into Films – Reviving Classical Works –

伊達 桃子
Momoko Date

序 論

ファンタジーという言葉には、そもそも「目に見えるようにすること」というギリシャ語の語源がある。⁽¹⁾ 口承文芸の流れをくんで始まり、近代以降はもっぱら小説や詩という文学の形で親しまれてきたファンタジーが、19世紀末の映画の発明とともに、積極的に映像化されるようになったのは、理の当然かもしれない。

とはいえ、他の文学ジャンルとは違い、ファンタジー文学の映像化には固有の問題が付きまとう。ファンタジーという言葉の定義は非常に難しいが、この分野の草分けであるJ・R・R・トールキンは「準創造の技そのものと、イメージから生み出される表現における奇妙さ (strangeness) と不思議さ (wonder) を兼ね備えた言葉」[Tolkien, 45] としてファンタジーを使っている。準創造とは、トールキンの造語で、この世界とは異なる論理法則の支配する第二世界を想像力で精密に作り上げることを指す言葉である。現実には存在しない生物や出来事をスクリーン上に現出するのは、特に初期の映像技術にとっては、大きな困難だった。21世紀を迎え、その点での困難がほぼ克服された現在においても、トールキンの提唱する「奇妙さ」や「不思議さ」を映像でとらえることはやはり難しい。

この小論では、英米児童文学の中で、19世紀後半から20世紀初頭にかけてファンタジー文学の金字塔を打ち立て、後の作品に多大な影響を与えた古典的な小説を3つ取り上げ、同時代から現代までの代表的な映画化作品を比較することで、ファンタジー文学の映像化が提示するさまざまな問題を探っていききたい。⁽²⁾ なお、以下で「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 ファンタジー文学と映画の関係

1. 映画の歴史とともに

映画の創生期から、ファンタジーと映画は手に手を取って発展してきた。フランスの映画制作者ジョルジュ・メリエス (1861–1938) は、ジュール・ヴェルヌの同名の小説を下敷きにした代表作『月世界旅行』(1902) において、現在の特殊撮影技術の原型を用い、現実にはあり得ない世界を描き出した。初期の映画の観客は、コンテンツとしてのファンタジー文学を楽しむと同時に、映画という新しい技術そのものを一種のファンタジーとして受け止め、熱狂しただろう。

しかしながら、初期の映像技術では、内的一貫性をもった第二世界を精密に表現するのは難しく、またファンタジーというジャンルそのものがいまだ過渡期にあった。その中でも、ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』

(1903)、ヴェルヌの『海底2万マイル』(1916)など広義のファンタジー文学がつぎつぎに映画化され、『アラビアン・ナイト』を翻案した『バグダッドの盗賊』(1924)がヒットするなど、ファンタジーは映画の一ジャンルとして、ホラーやSFという隣接ジャンルとも重なり合いながら発展していった。同時に、観客にとってなじみがあり、一定のファンを呼び込むことが期待できる古典文学を原作として映画化することは、ごく初期から映画制作者たちの常套手段だった。

ファンタジーの要素は、同時期に発展していったアニメーションの世界にも多く見られた。現実の場所や俳優に縛られないアニメーションの自由さは、ファンタジーの奇想天外さと相性が良かったのだろう。とはいえ、初期のアニメーションはカートゥーンと呼ばれる数分程度の短編がほとんどで、メインとなる長編映画の上映の合間の埋め草に過ぎなかった。

2. ディズニーの功罪

この状況を変えたのが、1937年にウォルト・ディズニー(1901-1966)が発表した『白雪姫と七人のこびと』だった。上映時間82分、制作費150万ドルというこの破格の長編アニメーションは、興行的に大成功を収めただけでなく、アニメーションがれっきとした映画芸術の一ジャンルとなりうることを示した。この作品の成功を受けて、ディズニーと彼の設立したスタジオはそれ以降『ピノキオ』(1940)、『シンデレラ』(1950)、『不思議の国のアリス』(1951)、『ピーター・パン』(1953)と、ファンタジー文学を原作とした長編アニメーション映画をつぎつぎと制作し、何十年にもわたって市場に君臨するとともに、ファンタジー文学の映画化に当たってある種の既定路線を敷いた。

有馬哲夫はディズニーの功績について「アニメーションというメディアと古典童話というコンテンツの組み合わせは、ウォルトが発明したもののなかでも重要なものかもしれない。ウォルトは、このような組み合わせによって、童話をそれまでのものとまったく変えてしまった」[有馬、2112]と述べている。1950年代以降は実写映画にも進出したディズニー・スタジオだが、1940年の『ファンタジア』を数少ない例外として、ほとんどの作品は古典ファンタジー文学を原作としている。コンテンツとしてのファンタジー文学と、メディアとしての映画の組み合わせはディズニーによって確立したのである。

しかし、圧倒的な映像美の裏側で、ディズニーが原作に大胆な改変を加え、「その時代の「アメリカ的価値観」を反映させた」「アメリカの民話」[有馬、2119]を作ろうとしたことと、そのあまりに商業主義的なビジネスの手法は、多くの批判を呼んできた。ジャック・ザイプスは、ディズニーの『眠れる森の美女』(1959)を次のように評している。

It [the Disney film] flattens the literary tradition and transforms a classical fairy-tale about an unusually complex love affair that in the course of a few centuries has involved rape, adultery, illicit love, jealousy and matricide into a banal adolescent love story in which a stereotypical nice-guy prince on a white horse rescues a pure blonde princess who awaits his blessed kiss while lying flat on her back. [Zipes, 88]

ディズニーによる映画化作品は、原作の暗さや残酷さ、セクシュアルな部分を忌避するあまり、フェアリー・テールの伝統に根ざす豊かな水脈を断ち切り、またそれぞれのファンタジー文学のもつ個性や特徴を均質化して、すべて同じ鋳型にはめてしまう。その鋳型とは、「ステレオタイプなジェンダーと権力構造を賛美し、調和に満ち

た世界観を生み出す」[Zipes, 23] ものである。ザイプスはこの現象を「ディズニー化」(Disneyfication) と呼び、ディズニー作品のみならず、後のファンタジー文学の映画化にかけられた「呪い」とまで述べている。

3. アダプテーションという問題

アニメーションにおけるディズニー作品と並んで、実写によるファンタジー文学の映画化において歴史的な作品といわれるのは、ヴィクター・フレミングの『オズの魔法使い』(1939) である。この作品については第Ⅲ章で詳述するが、これもまたファンタジー映画のひとつの定型を作り上げ、後のさまざまな映画化作品を「オズ化」(Ozification) [Caston, 13] したと指摘されている。

映画の一ジャンルとしてのファンタジーはその後も発展を続け、ファンタジー文学の映画化も途切れることなく行われていった。マックスとデイヴ・フライシャーは『ガリヴァー旅行記』(1939) を長編アニメーション化した。『アラビアン・ナイト』からはさらに『船乗りシンバッドの冒険』(1947) 『シンバッド七回目の航海』(1958) が生まれ、フランスではジャン・コクトーが『美女と野獣』(1946) を映画化した。一方、初期にはファンタジーと混じり合っていたSFやホラーはジャンルとして先鋭化し、独自の発展を遂げていった。

しかし、20世紀半ば以降のファンタジー映画史については別稿に譲ることとして、ここでは「ディズニー化」「オズ化」という言葉が示唆する問題についてひとこと触れておきたい。それはアダプテーション、すなわち映画化、演劇化、ノベライズ、広くは翻訳までを含む翻案全般に関わる問題である。

「ディズニー化」「オズ化」という言葉には、アダプテーションとしての映画化が原作を恣意的に改変し、大衆受けする物語の鋳型にはめ込むことへの批判が込められている。その背後には、原作に至上の価値を置き、アダプテーションに可能な限り「原作に忠実」であることを求める心理が働いている。このような心理傾向はいまだに根強く残っているが、1980年代以降の文学や映画研究においては、原作といえども社会的・文化的文脈に規定された「ひとつのテキスト」にすぎないという考え方が主流であり、アダプテーションは原作と対等な立場で新たなテキストを紡ぎ出す営為として認められている。

Adaptation, that is, is a cultural practice; specific adaptations need to be approached as acts of discourse partaking of a particular era's cultural and aesthetic need and pressures... [Aragay, 19]

従って、以下の章で取り上げる映画化作品については、原作への忠実度を価値判断の基準とはしない。むしろ、アダプテーションとしての映画化作品が、どういう独自のテキストを作り上げているか、それが同時代の社会や文化をどのように反映しているかに注目していきたい。

Ⅱ 『不思議の国のアリス』

1. 原作とその特徴

『不思議の国のアリス』(*Alice's Adventures in Wonderland*) は、ルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832-1898) が1865年に出版した小説である。続編の『鏡の国のアリス』(*Through the Looking-Glass*, 1871) とともに、イギリス児童文学における現代ファンタジーの誕生を告げる三大作品のひとつと言われている。⁽³⁾

よく知られているようにこの作品は、オックスフォード大学の数学講師だったキャロルが、知人の娘アリス・リデルとその姉妹に、川遊び中に即興で語り聞かせた物語をもとにしている。純粹に子どもを楽しませるために語ら

れたものなので、それまでの児童文学につきものの教訓臭がなく、軽やかな言葉遊びと満載されたナンセンスやパロディを通じて、アイデンティティの喪失や常識の破壊といった哲学的な思索をも誘う作品となっている。

特徴的な場面をひとつ挙げてみよう。アリスはチェシャ猫が尻尾の先からゆっくり姿を消し、最後に「にやにや笑いだけがしばらく残った」ところを目撃する。

"Well! I've often seen a cat without a grin," thought Alice; "but a grin without a cat! It's the most curious thing I ever saw in all my life!" [Carrol, 90]

この場面は、「チェシャ州の猫のように笑う」(to grin like a Cheshire cat) という英語の成句を分解し、要素を入れ替えることで言葉の意味を解体している。言語の操作に卓越したキャロルの才能を表すとともに、映像化が非常に難しい場面でもある。

映画化はキャロルの死後わずか5年の1903年を皮切りに、現在まで20作以上行われている。以下では、そのうちのいくつかを取り上げ、チェシャ猫の場面をどう処理しているかを手がかりに、それぞれが提示しようとしている世界観を分析する。

2. 初期の映画化作品

もっとも早い映画化作品である1903年のヘプワース版は、いくつかの場面をつなぎ合わせた短編に過ぎなかった。初めての完全な長編作品と言えるのは、1915年のW.W.ヤングによるサイレントの実写映画である。

ヤングの目指したものは、原作とテニエルによる有名なイラストレーションをできるかぎり再現し、それをスクリーン上で動かすことだった。白ウサギや公爵夫人などの登場人物は、着ぐるみながらテニエルの絵にそっくりに作られ、字幕として挿入される台詞も、スペースの限界はあれどほぼ原作に沿っている。

チェシャ猫の場面は、猫の体がフェイドアウトしていき、頭部だけが残るように工夫されている(図像1)。それを見て驚くアリスの台詞は原作どおりである。

しかし、頭部だけの猫と「猫なしのにやにや笑い」は明らかに異なっている。技術的限界があるとはいえ、ヤング版はキャロルの言葉や論理の遊びの要素をほとんどそぎ落としており、原作に忠実であることを意図しながら、原作には及ばず、かといって新たな世界観を提示することもないままに終わっている。

3. ディズニー版とハリス版

1951年のディズニーによるアニメーションは、『不思議の国のアリス』の映画化作品の中で、おそらくもっともよく知られており、一般的な「アリス」のイメージを作り上げるのに、原作以上に寄与している作品である。すぐれたアニメーション技術とふんだんに盛り込まれた音楽やダンスにより、軽やかで華やかな仕上がりとなっている。

チェシャ猫の場面にも、アニメーションならではの技術が発揮されている。ディズニーのチェシャ猫は、姿を消したり現れたりするだけでなく、頭部を取り外して反対側に付け替えたり、体の縞模様をリボンのようにくるくる巻き取るなど、自由自在に変化することができる。「猫なしのにやにや笑い」は、目と口を現す部分だけを残して顔を含む全身が消えるように表現されている(図像2)。

しかし、斬新な技巧とうらはらに、語られる物語は驚くほど保守的で、キャロルの原作が克服していた古くさい教訓主義を復活させている。現実世界で家庭教師の言いつけに背き、ナンセンスに憧れていたアリスは、いざ不思

議の国に行くと、住人たちに屈辱を味わわされたり怖い目に遭ったりしたあげく、自分の軽はずみな願いを後悔して「家に帰りたい」という歌を長々と歌うのである。

同じ傾向は、1985年のテレビ向けミュージカル映画にも言える。ハリー・ハリス監督のこの映画では、チェシャ猫の場面はヤング版とほぼ同じく、頭部だけを残す処理がなされている。しかし、それを見たアリスの台詞は原作と違い、「猫なしの頭 (a head without a cat) なんて見たことがない」と、いわば映像の都合に合わせて変更されているのである。

ハリス版の大胆な改変は全編に及んでいる。アリスは現実世界で、大人のお茶会に憧れて「もっと背が伸びたらね」といなされる。その不満をもとに不思議の国に入り込み、魔法の食べ物で「背が伸び」、「狂ったお茶会」に参加できるのだが、ほとんど最初からそのことを後悔している。チェシャ猫に「どこに行きたいのか？」と問われる場面でも、原作のアリスは「どこでもいいわ、どこかに着きさえすれば」[Carrol, 87]と答えるが、ハリスのアリスは「家に帰りたいの」と訴えている。この作品は、文字通り背伸びして大人の世界を体験する少女が、その不条理さや残酷さに耐えかねて、身の丈に合った子どもの世界に満足する物語になっているのである。

ディズニーとハリス、2つの映画化作品には、子ども、特に少女の居場所は家であるという考え方がはっきりと表れている。これは先にふれた「オズ化」の特徴でもあり、アメリカ社会の要請の反映でもあった。第2次大戦後の1950年代、物質的反映を謳歌した1980年代のどちらにも、家庭や家族の価値を見直し、子どもを健全な環境で育成しようという動きがあったからである。

4. パートン版

2010年にティム・バートンが監督した『アリス・イン・ワンダーランド』は、原作のさまざまなエピソードや登場人物を踏襲しながらも、物語としては原作の後日譚の形をとった完全なオリジナル作品となっている。19歳になったアリスは、不思議の国での冒険を子どもの頃の夢と思い込んでいたが、気の進まない結婚を前に、赤の女王の支配のもとで荒れ果てた不思議の国を再訪する。そして自分こそが救世主だという予言を聞かされ、抵抗するもののやがて記憶を取り戻し、予言に従って女王を倒す。現実に戻ってからは、結婚を断って父の事業を継ぐ決意をするのである。

あからさまにフェミニズム的な彩りのほどこされたこの作品は、同時に「本当の自分探し」の物語でもある。社会に規定された自分についての狭い思い込みを打破し、子どもの頃の自由な自分を取り戻すことが自己実現の鍵だとされているあたりは、確かに21世紀の映画であるとともに、子どもの無垢を賞賛するロマン派以来の長い伝統の中にも位置している。

チェシャ猫の登場場面はどうだろうか。この猫は「蒸発の術」(evaporating skills)を持っているという設定で、ふわりと空気に溶けたかと思えばまた凝縮して自在に姿を現す。しかし、「猫なしのにやにや笑い」のくだりは台詞がなく、コンピュータ・グラフィックスを使った技術こそ格段に進歩したとはいえ、本質的にはディズニーのアニメーション版の表現と差異はない。違うのは、物語におけるチェシャ猫の役割である。

この作品をもっとも特徴付けているのは、ハリウッド流の因果関係にもとづく物語構造である。⁽⁴⁾ 危機に瀕した王国は救われねばならず、主人公は目標達成のために行動せねばならず、主人公以外の登場人物は援助者か敵対者でなければならない。よって、チェシャ猫は「蒸発の術」によってアリスの傷を治し、帽子屋の斬首刑を食い止める援助者という役割を持っている。キャロルのナンセンスの世界は、因果関係の枠にとらえられ、すべてが秩序回復のためにのみ役立つセンスの世界に変換されている。それは、この映画の配給元がディズニーであることと無関

係ではないだろう。

Ⅲ 『オズの魔法使い』

1. 原作とその特徴

『オズの魔法使い』(*The Wonderful Wizard of Oz*, 1900)は、L・フランク・ボーム (Lyman Frank Baum, 1856-1919) の小説である。ボームは俳優、劇作家、新聞記者、セールスマンなどさまざまな職を転々とした末、『オズの魔法使い』で大成功を収め、児童文学作家としての地位を確立した。この作品は作者自身の舞台化や映画化も含めて、数限りないアダプテーションを生み、オズを舞台にした続編は、ボーム自身による13作と、死後に他の作家が書き継いだものを合わせて40作にも達した。

この作品が歴史に名を刻んだ要因のひとつは、アメリカ初の本格的な現代ファンタジー小説だったことである。ボームは序文において、伝統的なフェアリー・テールの残酷さや教訓性を廃した新しいファンタジー文学の必要性を提唱した。

...the story of "The Wonderful Wizard of Oz" was written solely to pleasure children of to-day. It aspires to being a modernized fairy tale, in which the wonderment and joy are retained and the heart-aches and nightmares are left out. [Baum, Introduction]

たしかに、この作品の描き出すオズは楽天的で明るく、新しいアイデアや奇妙な登場人物に満ちている。ボームは色彩を巧みに用いてファンタジーの世界を作り出しており、現実世界であるカンザスが灰色一色で描写されているのに対し、オズの場所や事物はすべてカラフルで、しかもくっきりと色分けされている。⁽⁵⁾ さらに、オズにはブリキや陶器の人間が住み、心臓や脳が取り付け可能であり、魔法使いはからくり仕掛けを使いこなす。カンザスが竜巻や重労働の支配する厳しい自然の現実を表すなら、オズは人工のユートピアである。これは、20世紀の幕開けとともに世界一の工業国となったアメリカの夢であり、ザイプスが言う「アメリカ固有のユートピア」[Zipes, 285]なのである。

もうひとつの特徴は、主人公ドロシーの無垢である。彼女はオズの悪い魔女ふたりを殺すのだが、東の魔女の時は家ごとその上に落ちたという不可抗力の事故、そして西の魔女の時は、「かんかんになって」[Baum, 123] 思わず水をかけただけで、水が魔女の命取りだとは知らなかったのも、これも殺意があったわけではない。また、彼女の望みは家に帰ることと、仲間を守ることだけで、野心や欲を一切持たない。

その仲間である3人の登場人物は、脳、心臓、勇気の欠落に悩んでいるが、魔法使いは彼らがドロシーとの旅の中ですでにそれらを獲得していることを指摘する。

"You have plenty of courage, I am sure," answered Oz. "All you need is confidence in yourself..." [Baum, 154]

ドロシーが家に帰るために必要なのは、ずっと履いていた銀の靴だけだったように、必要なものはすべて自分の中にあるのである。しかし、それでも納得しない3人のために、魔法使いはお飾りの代替物を与える。無垢と自己肯定のメッセージは、この作品の楽天主義を裏打ちする重要な要素であるが、自己発見のためには試練を経る必要があることが描かれ、また他者からの外形的な承認を必要とする人間性への風刺も盛り込まれている。

2. 「不朽の」フレミング版

この作品の映画化の先鞭をつけたのは、前述の通りボーム自身だった。1910年のサイレント映画を皮切りに、何作かのオズ・シリーズを手がけている。その後も散発的な映画化の試みはあったが、1939年になって登場したのが、いまや不朽の名作といわれるヴィクター・フレミング監督のMGM制作『オズの魔法使い』である。公開当時はそれほど評判にならなかったが、たびたびの再上映やテレビ放送を通して、世代を超えた人々の意識に浸透し、ディズニーのアリス同様、「オズ」の一般的なイメージとして原作をしのぐ影響力を持っている。

この映画がなぜそこまで人々に愛されるのか。ザイプスは当時のアメリカの社会状況に答えを求めている。1929年の大恐慌と引き続く不況によって、自由の国、ユートピアとしてのアメリカのイメージは大きく傷ついていた。

Oz was resurrected out of the misery of the 1930s, an alternative vision of America, a mirror that reflected America's disgrace and promise. [Zipes, 286]

ボームにとって、躍進するアメリカの未来への希望を表していたオズは、フレミングの時代には実現不可能な夢、それゆえに美しい「虹の彼方」(Over the Rainbow) にしかない場所へと変化していた。オズは、ありうべきアメリカ、あるはずだったアメリカの鏡像なのである。

この読みを裏付けるのが、フレミング版におけるさまざまな独自の工夫である。カンザスの部分をモノクロームで、オズの部分をカラーで表現していることは有名だが、原作の特徴をうまく視覚化しているにすぎない。フレミング版が大きく原作を改変しているのは、オズをドロシーの夢の世界としていることである。さらにフレミング版は、カンザスとオズで同じ俳優たちをドロシーの周囲に配置することで、夢と現実が本質的につながっていることを暗示する。さらに、子犬トトを巡るいざこざで、ドロシーの「虹の彼方」への憧れに具体的な動機付けを与える。これらすべては、ドロシーの旅に心理学的な解釈を可能にする。すなわち、彼女は耐えがたい現実から「逃避」し、現実をファンタジーの形に変えて体験することで、トールキンの言う「回復」と「慰め」を経験し、現実と向き合う力を身につけたという解釈である。⁽⁶⁾

しかし、この作品に対しては根強い批判も存在する。そのひとつが、ドロシーの無垢と家に帰りたいという渴望、そしてすべてが夢で片付いてしまう結末を「少女の独立への夢は飼い慣らされ、それを諦めることは喜びと感謝をもって内面化されねばならないというハリウッドの伝統的な主張」[Fawks, 60-61] の表れだとする見方である。先ほどから述べている「オズ化」という語は、フレミング版のあまりの人気ゆえに、『不思議の国のアリス』のようなまったく異なるファンタジー文学が、この映画と同じ路線で映画化され続けることに警鐘を鳴らす意味で、ジョエル・チャストンが創作したものだが、彼はとりわけ次のような点を憂慮している。

More importantly, through their Ozification, those aspects of the original stories that empower child protagonists, especially girls, and that seem to critique the adult world are transformed into a sentimental message that "there is no place like home," encouraging young viewers to conform to adult expectations. [Caston, 13]

たしかに、フレミング版においてはドロシーの無垢と善良さはより強調されている。ひとつの証拠は、この映画において彼女が西の魔女に水をかけるきっかけが、火を付けられたカカシを救うために変えられていることである。

映画のドロシーは「かんかんになる」ことさえせず、いかなる意味でも大人の期待に背くことはないのである。

フレミング版は、原作と大きく異なる部分を持ちながら、アメリカの夢をとらえて映像化し、時代の変化に応じて多重的な読みを誘い出す余地をも備えている。独立したテキストを提供するアダプテーションの成功例と言うことができよう。

3. 『ウイズ』

1978年にシドニー・ルメットが監督した映画『ウイズ』(*The Wiz*)は、1975年にヒットした同名のブロードウェイ・ミュージカルの映画化であり、『オズの魔法使い』の大胆な翻案である。俳優はすべてアフリカ系アメリカ人で、ドロシーはニューヨークのハーレムに住む20代の女性教師に置き換えられている。現実の場面が温かい大家族のパーティで始まるのに対し、オズは悪夢の中で変形したニューヨークのパロディとして描かれ、機械化や大量消費社会を風刺したディストピアとなっている。

冒頭でドロシーの抱える問題は内面的なものである。彼女は内気で、ハーレムの外に出て行く自信がない。オズの旅は、彼女が仲間たちとともに自己肯定を学ぶ過程である。原作では、彼らに必要な資質がすでに備わっていることを指摘するのは、ペテン師の正体が露見した後も一定の権威を保つ魔法使いの役割だが、この映画の魔法使いは徹底的にみじめな小物にすぎない。意気消沈する仲間を励まし、「自分を信じて」(*Believe in Yourself*)と歌い上げるのは、ドロシーの役割に置き換わっている。むろん、それを信じさせるために作り物の心臓や脳を与えることはない。

この映画は1970年代に多く作られた「黒人を売り物にする」(*Blaxploitation*)映画のひとつとも見られているが、公民権法制定(1964)以降も続く人種差別の中で、アフリカ系アメリカ人に向けて自信を持つようにというメッセージを強く打ち出している。しかし、そのメッセージはあまりにあからさますぎて、原作のユーモアや人間性への風刺を欠き、ファンタジーの要素と融和していない。ダイアナ・ロスやマイケル・ジャクソンらを起用した豪華キャストと、華やかな歌やダンスにもかかわらず、この映画は興行的にも批評の上でも失敗作と見なされている。

4. 『オズ はじまりの戦い』

2013年、サム・ライミ監督の『オズ はじまりの戦い』(*Oz the Great and Powerful*)がディズニーの配給で公開された。この映画は、原作というよりはフレミング版にもとづき、ドロシーの冒険の20年前に時代を設定したオリジナルの前日譚である。ディズニーにとっては、原作の映画化を希望しながらMGMに版權をさらわれたことへの数十年越しの雪辱とともに、『アリス・イン・ワンダーランド』と同じ手法で2匹目のドジョウを狙う試みでもあった。

いんちき手品師のオスカーはオズに迷い込み、予言に歌われた偉大な魔法使いと間違われる。美しい魔女姉妹エヴァノラとセオドラに出会い、悪い魔女グリンドと戦うよう頼まれるが、実はグリンドは善良な魔女で、真の黒幕はエヴァノラだった。オスカーに恋していたセオドラは、彼がグリンドに寝返ったと聞かされ、傷心のあまり醜い西の魔女に変身する。オスカーはお得意の機械仕掛けを使ったトリックで戦いに勝利し、姉妹を追放してグリンドと結ばれ、魔法使いとしてオズを治める。

この作品には、随所にフレミング版へのオマージュが見られる。現実世界をモノクロで、オズをカラーで表すだけでなく、同じ俳優を現実とオズの両方に登場させる手法も共通している。しかし大きな違いもむろんあり、そのひとつが魔女の善悪の区別を曖昧にしたことである。「悪い魔女だけが醜いのよ」というフレミング版の単純な法

則は、少なくともこの映画の大部分では通用しない。⁽⁷⁾ 最終的には、姉妹はどちらも悪く醜い魔女になるが、西の魔女については最初からの悪人ではなく、同情すべき理由が与えられている。⁽⁸⁾

そして最大の違いは、主人公を無垢な少女ではなく、すれっからしの成人男性にしたことである。彼は、「善良な男より、偉大な男になりたい」("I don't want to be a good man, I want to be a great man.") と願う野心家であり、西の魔女を悪の道に追いやった張本人でもある。ドロシーとは正反対のこの主人公が、オズの冒険の果てに見つけたものは何だったか。

Oscar: And I want to thank you. For opening my eyes.

Glinda: And what do you see?

Oscar: That I have everything I ever wanted.

Glinda: For the record, I knew you had it in you all along.

Oscar: Greatness?

Glinda: No. Better than that. Goodness.

これは結末でのオスカーとグリンドのやりとりである。『オズの魔法使い』の基調テーマともいべき自己発見、自己肯定のテーマは、現代的なひねりを加えられながらもしっかりと息づいているのである。

IV 『ピーター・パン』

1. 原作とその特徴

ジェームズ・M・バリ (James Matthew Barrie, 1860-1937) が生み出した永遠の子ども、ピーター・パンをめぐる物語は、複雑な成り立ちといくつもの版を持っている。日本で現在『ピーター・パン』として知られているのは、1904年初演の戯曲を土台にした小説『ピーターとウェンディ』(*Peter and Wendy*, 1911) を改題したものである。ピーター・パンは、心理学や社会学の分野でもシンボリックに用いられ、児童文学の枠を超えた影響を及ぼし続けている。

小説版は、大人気を博した舞台版への注釈という面を持っており、作者の声が絶えず介入する。その中で注目すべきは、ネヴァーランドが「子どもの心の地図」[Barrie, 1911, 13] だと明記されていることである。つまり、ネヴァーランドは子どもの内界であり、そこで起きる冒険はすべて「ごっこ遊び」である。作者は、あくまで大人の観点から子どもの心を解説することを目指している。

On these magic shores children at play are for ever beaching their coracles. We too have been there; we can still hear the sound of the surf, though we shall land no more. [Barrie, 1911, 14]

大人と子どものこの隔絶、そして大人から見た子どもの本質と、そこに戻れない者の羨望と悲哀こそが、『ピーター・パン』の基調テーマをなしている。

子どもの本質を体現するピーターは、決して理想的な人物ではない。忘れっぽくてうぬぼれが強く、恩知らずでさえある。しかし、作者が「無情」(heartless) と呼ぶこの特質こそが、子ども性の真髄であると作品は語る。対して作中の大人は、それを許し待ち続ける母と、それを憎み羨む父とに分かれている。前者はダーリング夫人であ

り、後者はダーリング氏と、彼のネヴァーランドでの分身たるフック船長である。⁽⁹⁾

ダーリング氏／フックは、みずからも子どもっぽい部分を持っているのだが、礼儀作法に縛られて子どものように自由に行動できない。フックが時計を飲み込んだワニに付け狙われることは、時間に追い立てられる大人の宿命を示している。最後の決闘に負けた彼はピーターを挑発して、足で蹴るという「行儀が悪い」("Bad form,") [Barrie, 1911, 203] 殺し方をさせることで、満足してワニの口に落ちていく。最後まで虚礼に縛られ、時に飲み込まれるのが大人なのである。

もうひとり注目すべき人物は、原題のタイトル・ロールの片割れウェンディである。彼女は、縫い物が得意で母性の強い少女として描かれており、伝統的なジェンダーを逸脱するところはない。彼女はネヴァーランドでピーターの「お母さん」ごっこを楽しむが、その役割を超えてピーターに恋に似た感情を抱く。

"Peter," she asked, trying to speak firmly, "what are your exact feelings for me?"

"Those of a devoted son, Wendy."

"I thought so," she said, and went and sat by herself at the extreme end of the room.

"You are so queer," he said, frankly puzzled, "and Tiger Lily is just the same. There is something she wants to be to me, but she says it is not my mother." [Barrie, 1911, 140-141]

成長を拒むピーターに対して、ウェンディは成長したい少女であり、遠からずネヴァーランドを去ることが運命づけられている。小説の最終章は、初演の4年後に付け加えられたエピローグだが、そこでは大人の女性になったウェンディが娘を新たな「ピーターのお母さん」としてネヴァーランドに見送る場面が描かれている。子ども性を失うウェンディとの対比で、ピーターの永遠の子ども性が際立つのである。

2. ディズニー版

ディズニーは1939年に、バリが著作権を遺贈したグレート・オーモンド・ストリート病院から、この作品の映画化権を取得した。第2次大戦のせいもあって制作は難航し、長編アニメーション『ピーター・パン』が完成したのは1953年であった。

この作品には、明らかな「ディズニー化」がほどこされている。フックがワニに食われるなどの残酷さはそぎ落とされ、登場人物はより単純化され、プロットを推し進めるはっきりした動機付けがある。それは、冒頭でダーリング氏がウェンディに、ピーター・パンやネヴァーランドに関する幻想を捨てて大人になるよう命じることである。ネヴァーランドへの旅は、それに対する彼女の無意識の抵抗と読めるのであり、つまり主人公はウェンディだと言える。

ピーターの方に注目すれば、最大の特質であるべき子ども性がかなり薄められていることに気づく。この作品のピーターは原作の移り気で自分勝手な子どもではなく、正義感と責任感に満ちたしっかりした少年であり、興味深いことに、思春期の兆しもすでに示している。それはタイガー・リリーにキスをされて赤くなる場面に表れている。ピーターはウェンディから見た理想の相手役、どのディズニー映画にも置き換えられるような若きプリンスに格下げ（格上げ？）されているのである。

ピーターがそうした存在として描かれれば、割を食うのは敵役のフックである。彼は原作に比べて卑小化され、滑稽な人物として描かれている。最後の決闘の場面で、フックは追い詰められ命乞いをしながらも、紳士的に剣を

納めたピーターの隙をついて殺そうとする。「行儀の悪い」振る舞いをするのはフックの方なのだ。また、原作では子どもたちは数ヶ月も家を空けており、悲しむ両親の姿がたっぷりと描かれているが、ディズニー版は一晩の出来事に縮められていることで、大人の悲哀は後景に退いている。

こうした変更によって前面に押し出されるのは、ウェンディの成長というテーマである。結末で家に戻ったウェンディは、「私は大人になる用意ができたわ」("I am ready... to grow up.")と明言する。この作品は、ウェンディの成長物語なのである。

3. 『フック』

1991年のスティーヴン・スピルバーグ監督の映画『フック』は、またしても原作の続編仕立てのオリジナル版である。ウェンディの孫娘に恋をして、大人になることを選択したピーターは、いまや40歳のやり手弁護士になり、自分がピーター・パンだったことをすっかり忘れている。仕事一辺倒で家庭を顧みないピーターは、ある日子どもたちを旧敵フックにさらわれ、ネヴァーランドに戻って彼と対決することになる。ティンカー・ベルや2代目の「迷子たち」(Lost Boys)の助けで、記憶と童心を取り戻したピーターはフックに勝利し、我が子との絆を結び直して現実に帰ると言う物語である。

この作品の最大のポイントは、大人と子どもが地続きに描かれていることである。原作では、その2つは画然と分かたれており、そこから生じる憧憬と悲哀が大きなテーマとなっていた。しかし、『フック』は駄目な大人でも子どもの心を取り戻しさえすれば子どもに戻れると語る一方、迷子たちの姿を通して、大人顔負けの働きをする「すれた」子どもたちをも描いている。キャシー・マーロック・ジャクソンによればアメリカでは1970年代から、早熟な子どもたちを描いた映画が多く見られるようになり、それは実際の子どもの早熟化、テレビの普及による子どもと大人の情報格差の喪失、伝統的家族の崩壊などのさまざまな社会の変化を反映していると言う [ジャクソン、253-254]。

また、原作では父親たちが未熟で子どもっぽい一方、ダーリング夫人やウェンディを通して、母性の重要性が強調されていた。しかしこの映画は、ピーターの息子の父親の座をフックとピーターが争うなど、父性に重点を置いている。そこで理想として打ち出される父親像は、仕事において有能な稼ぎ手であるだけでなく、家庭を守り家族と十分な時間を過ごす父親である。さらに、結末でピーターは子どもの心を取り戻したまま大人として現実を生きていく選択をするため、仕事と家庭を両立し、大人でありながら子ども性も失わないといういささか現実離れをした理想像が描かれている。しかし、ピーターをもし女性に置き換えてみれば、それが現代において働く女性のごく当然のように背負わされてきた期待であることに気づくのではないだろうか。良かれ悪しかれ、これは1980年代以降の映画なのである。

4. ホーガン版

2003年、ディズニー版からおよそ半世紀ぶりに、原作の「忠実な」映画化が実写版で登場した。監督はオーストラリア人のP・J・ホーガンである。ホーガン自身が「これはJ・M・バリが原作で意図したとおりのピーター・パンだ」と述べ、版權をコントロールするグレート・オーモンド・ストリート病院も「原作の精神と調和している」とお墨付きを与えている ["Peter Pan" Soars Again] にもかかわらず、この作品は原作よりもむしろディズニー版を思い出させる仕上がりとなっている。

ピーターを高潔に、フックを卑怯者に描くところも共通しているが、一番の原因は、これがディズニー版以上に

明白に「ウェンディの成長物語」となっていることである。しかし、その成長の意味する内容は大きく違っている。性的な含みを排除するディズニーとは裏腹に、この作品におけるウェンディは冒頭ですでに「ほとんど一人前の女」("Almost a woman.")であり、彼女の「最大の冒険」とは、唇に持っている「秘密のキス」を捧げる相手を見つけることとされている。⁽¹⁰⁾ これは、ウェンディがピーターとの恋を通して性的成熟を遂げる物語なのである。

原作におけるウェンディの淡い恋心を引用した前述部分は、映画では次のようになっている。

Wendy: Peter, what are your real feelings?

Peter: Feelings?

Wendy: What do you feel? Happiness? Sadness? Love?

Peter: Love?

Wendy: Love.

Peter: I have never heard of it.

Wendy: I think you have, Peter. I daresay you've felt it yourself for something or someone.

Peter: Never. Even the sound of it offends me.

このピーターは、「きょとんとしている」原作のピーターとは違い、明らかにウェンディに惹かれる自分に戸惑い、だからこそ反発している。ウェンディの求める「恋」が、自分を成長させようとするものと本能的に知っているからである。しかし、彼がウェンディへの恋のとば口に立っていることは、最後の決闘シーンで、「ウェンディはおまえを捨てるぞ…半端者め」("Wendy is leaving you...You are incomplete.")とフックに言われて飛ぶ力を失い、敗北しかけることで明らかである。

物語の表面を辿れば、ホーガン版のウェンディは今までのどの作品よりフェミニズム的な色彩が強い。彼女は語り手であり、冒険小説家になりたいと思っている。ネヴァーランドでピーターと仲違いした時は、フックの仲間になって女海賊「赤い手のジル」を名乗ろうともする。みずから剣を振るいもする。しかし、結局のところ、彼女の最大の功績はこの場で瀕死のピーターに秘密のキスを与え、彼の意気をよみがえらせることに尽きる。根本的には、彼女は伝統的なジェンダーを逸脱することはないのである。

大人にならないピーターとウェンディの恋は、むろん成就しない。ウェンディのキスは成熟の証であり、同時にピーターとの別れを決定づけることになる。この作品はラブロマンス、それも悲恋物語の要素を強く打ち出していると言える。

興味深い点を付記しておきたい。物語の最後、家族との再会を喜ぶウェンディたちを窓の外で見つめながら、ピーターはつぶやく。

Peter: To live would be an awfully big adventure. (図像3)

これと同じ台詞は、『フック』の最終場面にも出てくる(図像4)。実はこの台詞は、原作にある「死ぬってことはすごい大冒険だろうな」("To die will be an awfully big adventure.") [Barrie, 1911, 126] のもじりであると同時に、1928年に出版された戯曲版の最後のト書きからの引用でもある。

In a sort of way he [Peter] understands what she [Wendy] means by "Yes, I know," but in most sorts of ways he doesn't. It has something to do with the riddle of his being. If he could get the hang of the thing his cry might become "To live would be an awfully big adventure!" but he can never quite get the hang of it, and so no one is as gay as he. [Barrie, 2013, 4301]

決してこの台詞を言わないのがピーターの本質であるのに、2つの映像版はどちらもこれをピーターに言わせている。『フック』では、成長することを引き受けたピーターの台詞として、ホーガン版では、成長を拒むゆえに生の喜びを傍観するだけのピーターの台詞として。両作品に共通するのは、生きることをイコール成長ととらえ、それを賛美する姿勢である。

結 論

誕生から百年以上にわたって、映画は目に見えないものを「目に見えるようにする」ことに心血を注いできた。なかでも、言葉の力で第二の世界を作り上げるファンタジー文学を映像化することは、トールキンによれば「第三の世界を作るようなもの」[Tolkien, 48] だとして退けられている。⁽¹¹⁾ トールキンの時代からは想像もつかないほどの映像技術の進歩をもってしても、ファンタジーの要素をあますところなく映画に移し替えるのは難しい。

しかし、映画制作者たちはそれを承知で、原作をそのままなぞるのではなく、自分なりの新しい作品を生み出そうとし続けてきた。結果として生まれた作品には、個々の制作者の意図を超えて、子どもやジェンダーや物語に対する時代と社会の要請が反映されていることを確認できた。

ことに、1990年代以降の作品には注目すべき変化が見られた。そのひとつは、子ども像の変容である。アリス、ドロシー、ピーターはそれぞれに無垢な子ども時代を体現した存在であるが、現代の作品ではむしろ、無垢よりも強さと大人を引っ張る早熟さを持った子ども像が多く現れている。この傾向は特に少女の主人公に顕著である。

それに伴って、大人と子どもの区別は曖昧化している。ジャクソンによれば、無垢な子どもが大人の問題を解決する「何でも直し屋」[ジャクソン、110] として描かれるのは、アメリカ映画においては1920年代からよく見られるパターンであり、フレミング版『オズの魔法使い』はその典型だった。しかし、大人と子どもを区別する一線はきっちり引かれており、バリの『ピーター・パン』では、フックやダーリング氏が示す子どもっぽさは嘲笑の対象である。

対してスピルバーグ版の『フック』ではむしろ、大人が子どもの想像力を持つことが賞賛されている。パートン版の『アリス・イン・ワンダーランド』も、子どもの頃の自分こそが本来の自分であり、それを取り戻すことで自立した大人になれるというメッセージを発している。この傾向をさらに推し進めて、完全に大人の物語に書き換えてしまったのがライミ版『オズ 始まりの戦い』である。

たびたび引用するトールキンは、ファンタジー文学（彼によれば妖精物語）と子どもの結びつきについて次のように述べている。

Actually, the association of children and fairy-stories is an accident of our domestic history. Fairy-stories have in the modern lettered world been relegated to the 'nursery', as shabby or old-fashioned furniture is relegated to the play-room, primarily because the adults do not want it, and do not mind if it is misused. [Tolkien, 54]

本来は大人のものであったファンタジー文学が子ども部屋に払い下げられたというこの説を借りて言うなら、現代は大人たちが払い下げたファンタジー文学を取り戻したがっている時代のように思える。このことを、大人の未熟さを示す悪い傾向と言うことも、子どもっぽさも含めたありのままの自分を肯定できる良い傾向と言うこともできようが、善悪の判断はさておいて、現代における子どもと子ども時代のとらえ方が大きく変化していることの証と見るのが妥当ではないだろうか。

古典ファンタジー文学は、今後も子どもと大人、現実と想像（夢）、ナンセンスとセンスなどを巡って、新たなアダプテーションを生み出し続けていくだろう。その際に、もっとも有力な手段のひとつが映画であることは、疑うべくもない。

註

- (1) *Oxford Dictionary of English* 3rd ed.
- (2) 映像化全般を扱うのでは幅が広くなりすぎるので、ここでは原則として長編映画に絞ることにしたい。
- (3) 後の2つは、チャールズ・キングズリーの『水の子』（1863）とジョージ・マクドナルドの『北風のうしろの国』（1871）だが、キャロルほどの永続的人気を得ることはできなかった。
- (4) ボードウェルによれば古典的ハリウッド映画の物語構造は、「原因、結果、心理的動機付け、障害を克服し目的を達成するための行動」[Bordwell, Staiger, Thompson, 924-925]を前提として成り立っている。
- (5) マンチキンの国は青、レンガの道は黄色、ケシ畑は赤、エメラルドの都は緑といった具合である。
- (6) 「逃避」「回復」「慰め」は、トールキンが定義するファンタジーの主要な要素である [Tolkien, 52-63]。
- (7) 美しい魔女グリンドアと言うこの台詞は、原作には存在しない。原作でグリンドアに当たる役回りの北の魔女は名前のない「小さなおばあさん」[Baum, 9]である。
- (8) 西の魔女の造形については、ミュージカル化もされたグレゴリー・マグワイアの小説『オズの魔女記』（*Wicked, The Life and Times of the Wicked Witch of the West*, 1995）に発想を得た可能性もある。
- (9) ダーリング氏とフックは、伝統的に舞台では一人二役で演じられる。この2人が表裏一体であることについては沢辺の論を参照。
- (10) この言葉でウェンディの成長を促すのは、ダーリング氏ではなく、映画オリジナルの登場人物ミリセント伯母であり、成長が女性としての成熟を意味することをより明確にしている。
- (11) トールキンは映画ではなく演劇についてこの所見を述べた。彼はバリの劇を例に挙げ、「ファンタジーが軽く扱われている」と不満をもらしている。

図版一覧

図像1 *Alice in Wonderland* (1915)



図像2 *Alice in Wonderland* (1951)



図像3 *Peter Pan* (2003)



図像4 *Hook* (1991)



映画化作品一覧

[*Alice's Adventure in the Wonderland*]

Alice in Wonderland. Dir. W.W.Young. American Film Manufacturing Company. 1915.

Alice in Wonderland. Dir. Glyde Geronimi, Hamilto Luske, Wilfred Jackson. Walt Disney Productions. 1951.

Alice in Wonderland. Dir. Harry Harris. Irwin Allen Productions. 1985.

Alice in Wonderland. Dir. Tim Burton. Walt Disney Pictures. 2010.

[*The Wonderful Wizard of Oz*]

The Wizard of Oz. Dir. Victor Fleming. Metro-Goldwyn-Mayer. 1939.

The Wiz. Dir. Sydney Lumet. Motown Productions. 1978.

Oz the Great and Powerful. Dir. Sam Raimi. Walt Disney Pictures. 2013.

[*Peter and Wendy*]

Peter Pan. Dir. Glyde Geronimi, Hamilto Luske, Wilfred Jackson. Walt Disney Productions. 1953.

Hook. Dir. Steven Spielberg. Amblin Entertainment. 1991.

Peter Pan. Dir. P. J. Hogan. Revolution Studios. 2003.

参考文献一覧

"Peter Pan" Soars Again." *About.com*. 2002年6月24日: <http://movies.about.com/library/weekly/aa062502a.htm>.

Aragay, Mireia ed. *Books in Motion: Adaptation, Intertextuality, Authorship*. Amsterdam: Rodopi, B. V., 2005.

Barrie, J. M. *Peter Pan (Peter and Wendy)*. 1911. London: David Campbell, 1992.

Barrie, J. M. "Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up (The Play 1904)." *The Complete Peter Pan Adventures (kindle edition)*. ed. O'connor, Daniel, Oliver Herford. e-artnow, 2013.

Baum, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz* 1900. London: David Campbell, 1992.

Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. New York: Columbia UP, 1985.

Carrol, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. 1865, 1871. London: Puffin, 1962.

Caston, Joel D. "The "Ozification" of American Children's Fantasy Films: The Blue Bird, Alice in Wonderland, and Jumanji." *Children's Literature Association Quarterly* 22.1 [1997].

Fawks, Katherine A. . *The Fantasy Film*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.

Tolkien, J. R. R. "On Fairy-Stories." *Tree and Leaf*. London: Unwin, 1964.

Zipes, Jack. *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*. New York: Routledge, 2011.

有馬哲夫. *ディズニーの魔法 (kindle版)*. 東京: 新潮社, 2008.

沢辺裕子. 「哀れな男たち: 一人二役で演じられるダーリング氏とフック船長」北海道武蔵女子短期大学紀要43 [2011]: 111-143.

ジャクソン、キャシー・マーロック. 『アメリカ映画における子どものイメージ』1986. 訳 牛渡淳. 東京: 東信堂, 2002.