



Title	語りの変容による自己言及性の創出 : ディズニー映画『くまのプーさん』と「本」
Author(s)	川村, 明日香
Citation	言語文化共同研究プロジェクト. 2023, 2022, p. 37-48
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/91708
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

語りの変容による自己言及性の創出

——ディズニー映画『くまのプーさん』と「本」——

川村 明日香

1. はじめに

アダン (2004) によると、『物語』があると言えるためには、少なくとも1つの事件の表象が必要である。(中略) 物語の規範的で古典的なあり方は、産出操作 (コード化、組立て (モンタージュ)) の否認をよりどころとしていて、ある種の審級が表象を編成しその読解を規制する事実を忘れることで成り立っている。話し語る主体の痕跡に注意しない耳と眼にとっては、事件はみずから語っているように思われる」(アダン 2004: 17)。つまり、物語は通常、それ自体が持っている操作性やコードを感じさせないように、ごく自然に語られる。

しかしながら、時に物語は、ある目的をもって「語られている」コードを自ら開示しているように見せる場合もある。本稿では、開示される「産出操作」について分析を加えてみたい。それは、例えば物語の中で語られる物語である。ここで分析対象とするのは、ディズニー映画『くまのプーさん』である。小説を翻案した作品であるが、映画内で原作小説を参照する。つまり、映画は映画として物語の産出操作を透明化するのではなく、原作を明示化することで物語の産出操作を開示する。そこには、どのようなシステムが存在するのだろうか。

1926年に出版されたA.A.ミルンの小説 *Winnie-the-Pooh* は、作者の息子、クリストファー・ロビンと彼のぬいぐるみを題材としている。「私」が、息子とクマのぬいぐるみ「プー」に、語って聞かせるお話が物語の中心である。お話の中では、クリストファー・ロビンと、プーや他のぬいぐるみが「100 エーカーの森」で遊んだり冒険したりする。父親がお話を終えると、クリストファー・ロビンは物語についていくつか質問したあと、プーを連れて部屋に戻り、お風呂に入る。つまり、物語は二層構造になっており、父親と息子の物語と、そこに埋め込まれた「100 エーカーの森」の物語である。

1966年にこの小説のエピソードの1つが、ディズニー社によって中編アニメ化され、のちにそれらをまとめたものが長編作品『くまのプーさん』(原題: *The Many Adventures of Winnie the Pooh*) として1977年に公開された(スミス 2008: 292, 503)。映画では、物語の語り手は、父親から変更され、名前のない「ナレーター」になる。

つまり、原作でも映画でも、物語の産出操作に「語り」は大きく寄与しており、分析の主

軸は、語り手と、語り手が如何に物語を生成するかにおかれる。では、語り手と物語を如何に分析することが適当であるだろうか。次章で、まず物語、語り手や聞き手といった要素の関係性を確認したうえで、小説と映画の分析を進めていきたい。

2. 物語の分析方法

2.1. 「物語」とは何か

ジェラルド・ジュネットによると、「物語」と言う場合、物語の言表、語られた出来事、語る行為そのものの3つの意味がある（ジュネット 1985: 15-16）。物語の言表とは、書かれたものであれ語られたものであれ、何かを報告する言説それ自体である（ジュネット 1985: 15）。これは、語る内容を生成し、また語る行為に依存して存在する（ジュネット 1985: 16）。すなわち、「物語」を分析する際は、物語のテキストそれ自体と、そのテキストが示す出来事、テキストの生産行為の3点が相互に影響を与え合って生じている関係性を考慮する必要がある（ジュネット 1985: 17）。そのため、ジュネットは以下の3つの術語を定義した。

- ① 物語言説…意味するもの（記号表現、シニフィアン）、物語の言説、テキストそれ自体
- ② 物語内容…意味されるもの（記号内容、シニフィエ）、物語の内容
- ③ 語り…物語を語る行為、その行為が置かれている現実もしくは虚構の状況全体
（ジュネット 1985: 17）

ジュネットの用いたこれらの術語は、後述する映画記号論をはじめ、テキスト分析に関する基礎的な概念として認められており、本稿でもこの概念に倣って議論を進める。

まず語られる対象である物語世界がある。物語世界とは、物語が起こる虚構の世界である（プリンス 2015: 48）。物語世界の中で、登場人物たちが冒険をしたり、何かの出来事に遭遇したりする。それは、誰か（登場人物、あるいは神）の視点で感知され、語り手は言葉や映像のような記号表現を用いて「再現」する。「再現」された内容が読者によって読み取られ、物語として再構成される。読者や語り手や聞き手、語られる対象を見る視点の存在は、物語世界との関係によって位置づけることが可能である。

語り手とは、すなわち、この「語り」の主体であるのだが、それは誰なのだろうか。語り手の特定には、物語言説の分析が必要となってくる。物語言説上の人称、時制といった何等かの修辭によって、語り手が見えてくるのである（ジュネット 1985: 19）。本稿で分析対象とする小説 *Winnie-the-Pooh* の語り手は、「I（私）」である。

では、現実世界でこの作品を記した A.A.ミルンは「語る」のだろうか。ジュネットの主張によれば、虚構の物語言説においては、たとえ作者自身が直接的に語りを行う場合であっても、語り手そのものが1つの虚構の役割であって、語り手と作者はそれぞれ異なる存在である（ジュネット 1985: 250-251）。この場合の物語言説における「私」は、息子に物語を聞か

せる父親を指し、彼が「いま」、「ここ」というとき、それは語りの中で示される時間・空間を意味しているのであって、現実の作家たるミルンの存在する時間・空間とは異なる（ジュネット 1985: 251¹）。

2.2. 物語られる出来事を誰がどう語るか

ジュネット（1985）は、語りと物語言説、語りと物語内容の関係を「態（voice）」という領域として定義し、時間、水準、人称という3つの側面からその様相を測る。

時間とは、語りが行われる時間と、物語内容の時間の関係である。この2つの時間は、必ずしも同一ではない。例えば、語り手の回想を語る場合、語りの時間は「現在」、物語内容の時間は「過去」になる。小説 *Winnie-the-Pooh* の場合、暖炉の前での語りのところから、“Once upon a time, a very long time ago now, about last Friday, Winnie-the-Pooh lived in a forest all by himself under the name of Sanders. (Milne 1926: 4²)”という語りが挿入され、100 エーカーの森に関する物語が始まる。つまり、父親が息子にお話を聞かせる「現在」に対して、語られる物語の中での時間は「過去」、先週の金曜日ごろである。

水準とは、物語世界に対する語り手の立ち位置の問題である。語り手は、物語世界の中で登場人物の1人として語る場合もあれば、物語世界の外側から物語を語る場合もある。あるいは、1つの物語世界の中に、別の物語世界が埋め込まれ、語り手はそのどちらかに属する、または2つの物語世界の間を行き来する場合がある。物語（一次物語）に埋め込まれた別の物語は、「メタ物語（二次物語）」（ジュネット 1985: 267）と呼ばれる。例えば、ある物語の登場人物が語り手となり、別の物語を聞かせる場合、そこで語られるのはメタ物語である。

小説 *Winnie-the-Pooh* では、語り手の「私」は物語世界内の登場人物であり、「現在」目の前にいる息子に対して、語り掛けている。さらに、ぬいぐるみたちが登場する物語は、暖炉の前でプーを抱えた息子に父親がお話を語って聞かせるという物語の中に埋め込まれたメタ物語であるといえる。この場合、語り手はメタ物語には登場せず、一次物語世界内かつメタ物語世界外の語り手であるといえる。

他にも、登場人物が見る夢、記憶、絵画など非言語的なテキストもメタ物語になり得る（ジュネット 1985: 270）。よって、小説の裏表紙にある、100 エーカーの森の地図もまた、メタ物語である。この地図には、“Drawn by me”とあり、物語に登場するぬいぐるみたちの家の場所や、蜜蜂の木、ピクニックをする場所なども書き込まれており、地図というテキストから読み取られる物語の語り手は、クリストファー・ロビンであると考えられる。ただし、この小説に関して「クリストファー・ロビン」と言う場合、2人の人物がいることに留意せねばならない。1人は、暖炉の前でプーと一緒に話を聞く人物であり、もう1人は、父親が

¹ 「語り手」と作家の違いを述べるにあたって、ジュネット（1985）はアベ・プレヴォーの小説『ある貴族の回想録』を参照しているが、本稿では説明の都合上、ミルンと彼の小説に登場する「私」の関係に修正したうえでジュネットの主張を引用している。

² Puffin Books 版を参照。以下、小説 *Winnie-the-Pooh* の引用箇所は同様。

語る物語の中で、100 エーカーの森でプーと遊ぶクリストファー・ロビンである。

人称とは、語り手が一人称で語るか、三人称で語るか、という問題である。一人称で語る場合でも、三人称で語る場合でも、語り手は物語の登場人物ではないパターン（物語世界外）と、登場人物であるパターン（物語世界内）がある（ジュネット 1985: 286-297）。一方、語り手が語りかける聞き手は、語り手と同じ水準に属する者である（ジュネット 1985: 305）。つまり、物語世界内の語り手は物語世界内の聞き手、物語世界外の語り手は物語世界外の聞き手に対してしか語りることができない。よって現実の読者には、聞き手としての権利は与えられない。ただし、物語世界外の聞き手は潜在的な読み手と一致するため、現実の読者は物語世界外の聞き手と同一視される（ジュネット 1985: 306）。

2.3. 物語られる出来事を誰がどう見るか

「態」が語りと物語言説、語りと物語内容の関係を扱った領域であるのに対して、ジュネットは、語られる対象を物語言説が再現する際の在り方を「叙法（mood）」という領域として分析した（ジュネット 1985: 23）。ある対象を語る場合、物語言説は完全に対象を再現することはできない。そこで生じる、物語言説と対象の関係が、ジュネットのいう「距離」である。つまり、物語世界を物語言説として叙述する際の再現の程度の問題である。

さらに、物語世界を認知する作中人物は物語世界の全ての情報を叙述することが不可能であり、語る対象に対して、何らかの選別や制御がなされる（ジュネット 1985: 188; 土田／青柳／伊藤 1996: 53-54）。このような、物語世界から叙述する情報の選択、制御が「視点」と呼ばれる。すなわち、「どの人物の視点が語りのパースペクティブを方向付けているか、誰が見るか」という問題であって、「誰が語るか」という問題とは区別されなければならない（ジュネット 1985: 217）。「語り手は、たとえ主人公が自分自身である時でも、ほとんどいつでも主人公より多くのことを『知っている』のであって、それゆえ主人公に対する焦点化は、一人称の場合であっても、語り手にとっては三人称の場合とまったく同じように、人為的に視野を制限することにほかならない」（ジュネット 1985: 227）。ジュネットによると、視点には「焦点化ゼロ」、「内的焦点化」、「外的焦点化」の3つがある。焦点化ゼロとは、神の視点や全知の視点である。この視点からの叙述は、登場人物が知り得ない情報も知ることができ、彼らの思考が均等に配置されるように見える（ジュネット 1985: 241-244）。

内的焦点化は、登場人物の視点から見る描写であり、見ている人物の思考等も反映される。視点の主は1人もしくは複数人の場合があり、その中で移行することや、同一の事象を複数の人物の視点から提示する場合もある（ジュネット 1985: 222）。外的焦点化とは、対象人物等を外側から眺める視点であり、思考や感情のような内面的要素が見えず、冒険小説の冒頭のように「謎」を提示することが可能である（ジュネット 1985: 222-223）。

小説 *Winnie-the-Pooh* の冒頭、語り手（「私」）の息子であるクリストファー・ロビンにひきずられて、クマのぬいぐるみが階段を降りてくる場面では、次のように記されている。

Here is Edward Bear, coming downstairs now, bump, bump, bump, on the back of his head, behind Christopher Robin. It is, as far as he knows, the only way of coming downstairs, but sometimes he feels there really is another way, if only he could stop bumping for a moment and think of it. (Milne 1926: 3)

この部分は「私」によって語られ、「私」の視点から叙述されているが、“It is…”以降では、頭を下にして階段を降りなければならないクマの考えが「再現」されている。語りの主はクマではないが、思考の主体はクマである。すなわち、小説の一次物語は「私」の内的焦点化によって物語が進行するが、当該部分の内的焦点化の引き受け手は、クマといえる。

前述のように、小説 *Winnie-the-Pooh* は2つの物語の層から成っており、一次物語の層では「私」が焦点の主でありながら部分的にクマの内的焦点化が行われるのに対して、メタ物語では異なる焦点化の様相が見られる。メタ物語は、親が子供に語る物語であり、父親はメタ物語の外側から焦点化ゼロ、すなわち全知の視点で提示する。ただし、各登場人物の内面は最小限にしか描かれず、彼らのしぐさや台詞といった外的要素が主に描写される。

3. 映画における「物語」

以上で使用した術語は、文学理論であり、映像分析にどの程度適用できるかを検討する必要がある。ジュネットの提示した議論は、その後の映画分析にも応用されており、これに関する研究は多く見られる。Henderson (1999³) は、上述の議論がどの程度映画分析に対して有効かを検討し、ある程度の対応性を認めたものの、小説と映画の間には、時制面で相違点があることを指摘した。映像は言語とは異なり、動詞の変更といった単一の要素だけで時制の変化を示すことができないため、明確な時制を示す要素が存在せず、ショットの持続や、1シーン内のショットの接続は、基本的にはそのままの連続した時間経過の順番として受け取られる (Henderson 1999: 58)。よって、音声や表記、映像といった複数の要素の構成によって「時間」を観客に伝えるのである (Henderson 1999: 58)。ゆえに、物語の生成行為としての「語り」は、語り手の紡ぐ言語だけでは成立しない。

スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス (2006) は、Henderson (1999) が映画における態の問題を发声と解釈していることを指摘する。(スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス 2006: 218)。さらに、ジュネットの提示したどの領域にも属さず、映画にのみ見られる要素としてボイス・オーバー・ナレーターを挙げる (スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス 2006: 219)。ボイス・オーバー・ナレーターとは、ドキュメンタリー映画などで画面に登場しない語り手である。小説を原作とした映画で、小説で使用された言葉をボイス・オーバー・ナレーションとして映像に重ねる場合は、ナレーターは登場人物の1人か、

³ 本稿では、ジャーナルとして掲載された論文を同一著者が1999年に一冊の書物としてまとめた文献を参照しているが、当該論文の初出は、Henderson, Brian (1983) “Tense, Mood and Voice in Film”, in *Film Quarterly* (Fall) : 4-17である。

小説の作者の声と似通った全知のナレーターである（ブランドフォード／グラント／ヒリアー 2004: 258-259）。また、ジュネットが物語世界外の語り手としている語り手は、視覚・音響的領域全体を制御し、言葉の言説ではなく、広範囲の映画的コードや表現手段によって姿を現す（スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス 2006: 219）。言語的「語り」だけでは映画は進行しないのであって、登場人物の言語的「語り」だけで物語言説が構成され得る小説とはこの点で大きく異なる。

小池（2018）は、アニメの分析におけるジュネットの理論の応用について述べている。小説と同様の適用は難しいとしており、例えば映像の全てを一人称で提示する「内的焦点化」のみで 1 つの作品を構成することは難しく、映像によって外面を指示することで物語を形成するアニメは、外的焦点化的叙述を避けられないとする（小池 2018: 236）。

小説分析の概念を如何に映像に適用するかに加え、もう一つ留意すべきは、アニメと実写の違いがこれらの議論に影響するかという問題である。波多野（2015）は、実写映画とアニメ映画の間には、対象物のカメラによる再現と、描くことによる分節化と再構成という違いがあるという（波多野 2015: 240-241）。実写映像の場合は、撮影者は対象物の選択や撮影方法、映像の接合といった介在をするのに対して、アニメーションでは描き手が対象物を形態や色彩といった点で分解して再構成する必要がある（波多野 2015: 240-241）。すなわち、同じ物語世界を実写作品として映像化するのか、あるいは写実的なタッチでアニメ化するのか、抽象化した絵を使用するのかによって、物語言説における物語世界の再現度合い、つまり物語世界と叙述の「距離」は変化する可能性もある。

4. 映画『くまのプーさん』

4.1. 物語の埋め込みによる語りの変容

では、ディズニー映画『くまのプーさん』の物語はどのように分析され得るのだろうか。映画は、クリストファー・ロビンの部屋を実写で映すところから始まる。ボイス・オーバー・ナレーターが、クリストファー・ロビンとぬいぐるみのプーの紹介をするとともにカメラは部屋に置かれたプーと並んだミルン作の本 *Winnie-the-Pooh and the Honey Tree* にクローズアップし、本が開かれる。本の見返しにある 100 エーカーの森の地図が映し出され、地図に描かれたプーたちの絵が動き始める。その後、中表紙や目次のページがめくられ、第 1 章が書かれたページと横にあるプーの挿絵を映し（挿絵は動いている）、ボイス・オーバー・ナレーターが小説を読み始める。画面は徐々に挿絵にクローズアップし、本のページ番号や活字のない、絵だけのアニメーションが始まる。

小説で語り手となった父親は登場せず、名前のないボイス・オーバー・ナレーターの語りに合わせて本のページがめくられる。それに伴い、聞き手であったクリストファー・ロビンも、物語の聞き手としては登場しなくなる。実写で映される子供部屋にも現れず、100 エーカーの森での出来事として語られる絵本の登場人物として描かれる。

この映画の大きな特徴は、活字と挿絵、ページ数が描かれた本のページの中で挿絵のぬい

ぐるみが動く描写と、通常のアニメーション映画のような描写が交互に現れ、時には本のページをめくる描写も見られる点である。ナレーターの語りとともに本のページが開かれるため、ナレーターは基本的に一次物語世界にいるように見えるが、実際の姿は映らない。ページを早送りでもくったり、戻ったりして、メタ物語世界を調節でき、挿絵の登場人物たちと会話することもできる。彼らに対して自らを「ナレーター」であると名乗る。

登場人物たちが本の中を動く描写では、絵本の裏表紙にある、100 エーカーの森の地図に書かれた文字列の上をプーがスキップする。活字や文字列、本のページのような、小説では本来登場人物は認識できない媒介物が、メタ物語の登場人物にとって物理的に認識・接触可能なものになっている。トラのぬいぐるみであるティガーが高い木から降りられなくなった場面では、ナレーターが本を傾け、ティガーは本の文字列を滑り台にして地面に降りる。物語世界外の存在や、物語世界内外を分ける境界を物語世界内の登場人物が認識するという意味において、映画やアニメで時折、登場人物がカメラを認識したうえでカメラに向かって語り掛ける手法に似ているが、この場合は、*Winnie-the-Pooh* の本という実在のメディアを一次物語とメタ物語の境界として置き、別の一次的なメディアとしての映画に埋め込むことによって成立している。すなわち、小説では明確化されていた一次物語世界とメタ物語世界の境目が曖昧化し、語り手は2つの物語世界を往来し、操作する。そのため、ナレーターは基本的に三人称で語るが、メタ物語世界に入る際は部分的に一人称になる。

また、導入部分において、“Christopher Robin has toy animals to play with, and they all live together in a wonderful world of make-believe. [...] Now, Pooh had some very unusual adventures, and they all happened right here in the Hundred-Acre-Wood.”とナレーションが入る。すなわち、子供部屋の住人であるクリストファー・ロビンやプーについては現在時制で語られ、本の物語は、「プーが体験した冒険」として過去時制で語られる。

映画では、ぬいぐるみのプーと原作の本が置かれた子供部屋の空間が一次物語で、本の内容がメタ物語であるように見える。しかし、メタ物語として扱われている本は、それ自体が二重の物語構造を持っており、実際には映画の物語世界は三重構造になるはずである。映画内の原作小説は、装丁や版權、献辞などの構造は原作に似せて描写されている。一方で、語り方には改変が加えられている。前述のように、父親による息子への語りは、ナレーターによる語りに変更されている。ナレーターは姿を現さない全知のナレーターで、一次物語世界内／外、メタ物語世界内／外のいずれにも移動可能である。よって、ナレーターはすべての水準にいる聞き手と対話可能であり、一次物語世界外の潜在的聞き手、すなわち観客にも語り掛けることができる。

映画では 100 エーカーの森に関する部分が物語の中心となっており、開いた本のページとともに “Winnie-the-Pooh lived in the enchanted forest, under the name of Sanders,” というナレーションが入って始まる。そのため、観客には本にもこのように書かれているようにイメージされる。ところが、映像は原作の小説を映しており、“Once upon a time, a very long time ago now, about last Friday, Winnie-the-Pooh lived in a forest all by himself under the name of Sanders.”

となっている。つまり、ボイス・オーバー・ナレーターの語りでは、原作で父親が語っていた時制の設定が抜け落ち、さらに原作では単純に「森」とされていた設定が「魔法の森」に変更されているのであるが、映像の中には父親の語りが部分的に残っている。このような、映像が映す原作小説と、ナレーターによる語りの乖離が他にも見られる。加えて、上述のページを映した画面には、父親とクリストファー・ロビンの会話も書かれている。音声で語られる物語と、画面が映す物語が異なるのである。

よって、映画における物語世界の層は、単純に「ナレーターが語る一次物語、原作の小説による二次物語、100 エーカーの森を舞台とした三次物語」という層になっているわけではない。ボイス・オーバーの語りでは、原作小説から父親の語り脱落し、かつて聞き手であったクリストファー・ロビンは、子供部屋の映像とナレーターの語りによって存在が仄めかされるのみで、本の外には登場しない。しかし、画面に映る小説には、部分的に父親の語り聞き手としてのクリストファー・ロビンが残る。語りの面では一次物語＝クリストファー・ロビンの部屋におけるナレーターの語り、メタ物語＝100 エーカーの森の物語の2層構造であるが、映像の面では、この間に原作における父親による語りの層が挟まっている構造になっているのである。ただし、本のページに書き込まれた語りはすぐに映像からフレームアウトし、ほとんど観客には認識されることはなく、結果として2層の物語世界に見える。

4.2. 物語の埋め込みによる視点の変容

叙法という面でも、「誰が見るか」という視点の問題に、「本のページ」という枠組みが加えられている。すなわち、「誰が見るか」という情報の制御フィルターは「本の挿絵がどのように見えるか」に還元されるのである。印刷された活字の間に描かれた挿絵としての登場人物たちの描写は、あらゆる物事を知り得る俯瞰的な焦点化ゼロではなく、単純な外的焦点化でもない。「本のページに描かれたものしか見えない」という情報の制限が存在するのである。あえてジュネットの分類に合わせるのならば、「本の挿絵」的焦点化は、物語世界の外面のみを描く点では、外的焦点化の亜種とも考えらえる。

例えば、蜜蜂の巣がある木に登ったプーが、エニシダの茂みに落ちてから這い出す場面は、原作の小説には次のように書かれている。

He crawled out of the gorse-bush, brushed the prickles from his nose, and began to think again.
And the first person he thought of was Christopher Robin.

("Was that me?" said Christopher Robin in an awed voice, hardly daring to believe it.

"That was you."

Christopher Robin said nothing, but his eyes got larger and larger, and his face got pinker and pinker.)

(Milne 1962: 9-10)

父親がメタ物語外から思考や状況を焦点化し、エニシダとプーの挿絵によって情報が補完される。ここで、一次物語の聞き手であるクリストファー・ロビンが、メタ物語について反応を示す。異なる存在ではあるものの「クリストファー・ロビン」はメタ物語にも登場するため、彼の父親への質問は、ある種の自己言及性を帯びる。クリストファー・ロビン自身が、物語の中のクリストファー・ロビンに関して、語り手に注釈を求める。つまり、原作小説の特徴は、聞き手が自分の話を他者から語られるという点にある。聞き手にとっては自分や自分のぬいぐるみの行動や思考が他者の視点で焦点化された物語を語られることになり、第三者的な立場から聞くが、実はそれが自分のことであるために驚きを隠せない。

同じ場面を映画では、描かれている挿絵をほぼそのまま踏襲している。そのため、エニシダとプー以外の景色は観客には見えない。映像では通常、カメラの焦点の深度による差異はあるものの、画面の範囲内で情報を提示することが可能であるが、100 エーカーの森というメタ物語世界の中で、この2つの存在以外表出しないのである。つまり、本のページと挿絵の書かれた空間部分に観客の視界が限定される。あるいは、子供部屋で語られる物語の中で、該当する本のページしか見えないとも言える。物語世界の境界が本であるため、一次物語世界における本の挿絵＝焦点化されたメタ物語世界という図式が成立する。

「本の挿絵」的焦点化に、その本を読み上げるナレーターによる内的焦点化が重なる。すなわち、100 エーカーの森で起きた出来事が本の挿絵として表出し、その際のプーの思考はナレーターによって補完される。ただし、そこにプー自身が参加する。ナレーターとプーの台詞は次のようになる。

Narrator: Winnie-the-Pooh crawled out of the gorse-bush, brushed the prickles from his nose, and began to think again.

Pooh: Think...Think...Think...

Narrator: And the first person he thought of was...

Pooh: Winnie-the-Pooh?

Narrator: No. Christopher Robin.

Pooh: Oh.

プー自身が自分の物語の展開について先を予想し、語り手に投げかけている。これは、物語世界外の語り手によって内的焦点化されるはずの自身の思考に対する客観的言及である。通常の小説では他者の視点によって再現される登場人物の思考について、登場人物自身が物語世界外的視点から、あたかも「読み手」と共に絵本の読み聞かせを聞くかのように問いかける。つまり、プーは本来自分で認識することがないはずの、自分についての物語を認識していることになる。この時点でプーは、原作でのクリストファー・ロビンと同様に、自分の話を第三者的立場で聞かされるという位置に立つのである。プーはメタ物語の登場人物でありながら、同時にメタ物語世界外、一次物語世界内の聞き手ともなっている。原作でク

リストファー・ロビンが担っていた、聞き手と登場人物の重層的な存在は、映画ではプーに交代するのである。

5. ディズニー映画『くまのプーさん』における自己言及性

原作小説を埋め込んだディズニー映画『くまのプーさん』は、テキスト間の相互関係を映画の演出として前景化しているという点で興味深い。小説の装丁や挿絵、献辞、ページ数といった細部が、原作を示す一種の記号としてみなされている。これらの記号は、映像に「本」として映っているものが、原作の小説であることを示す。よって、画面に映る本のページは、原作小説と同様の統辞、記号的配置規則に従っていることを暗示する。つまり、小説における語りや挿絵は、小説の記号的配置規則に倣うはずである。すなわち、一次物語にいる語り手のメタ物語への介入度合いは「語る」、「見る」という行為のみであって、語ると同時にメタ物語にいる登場人物と会話することはないはずである。また、メタ物語の登場人物自身も、自分の挿絵やそれを囲む活字を認識しないはずである。つまり、「本」というメディアにおいて、物語世界外の語り手は、登場人物と話をしないし、挿絵は動かないのである。しかしながら、このような一定の形式上の規則を持っている記号を観客に見せたうえで、アニメ映画はそれらを一時的に逸脱する。

一方で、アニメ映画もまた、記号的配置規則としての統辞を備えている。観客にとって、物語の展開を認識可能な範囲はスクリーン画面すべてであり、連続したショットのモンタージュによって物語が進行するはずだが、画面が「本のページ」で区切られ、めくられるページとともに物語が進行する。アニメ映画の記号的配置規則が本によって逸脱させられる。

すなわち、小説と映画という2つのテキストを並置し、それぞれが原則的に持っている配置規則を相互に逸脱させている。2つの記号体系が相互に影響を受けることで、双方のメディアが持つコードが明示化され、自己言及性が生じる。それにより、小説とアニメ映画の両方から互いを俯瞰する視点を観客に与える。

自己言及性とは、「それ自身に言及するいかなる存在やテキストをも指す」(スタム／バーゴイン／フリッターマン＝ルイス 2006: 433)。映画に関しては、制作過程やカメラワークなど、普段は観客が意識の外に置くように仕向けられているものを、あえて認識させるような方法を指す場合が多い(ブランドフォード／グラント／ヒリアー 2004: 143)。すなわち、前提的に透明なものとして認識されているコードをあえて前提としない、あるいは逸脱することによってコードの存在を明確化するものであるともいえるだろう。

観客はアニメ映画の画面が、めくられる本のページに遮られた瞬間に小説の世界をアニメ映画の視点からのぞき込むことができ、小説の挿絵が動くことで小説をアニメ映画の視点から見ることができる。

では、このような自己言及性の創出は何を目的としているのだろうか。1つには、商業上の理由がある。Blue-Rayには当時の制作陣のインタビューが特典映像として記録されている。それによると、映画制作当時、小説 *Winnie-the-Pooh* はヨーロッパで広く受容されてお

り、観客の子供の頃の記憶には小説の挿絵のイメージが刻まれていた。2つ目は、演出上の問題である。アニメーターのフランク・トーマスによると、ウォルト・ディズニーは、キャラクターの存在感を強め、実在するように思わせようとしたという（『くまのプーさん』特典映像）。つまり、原作における、クリストファー・ロビンと彼のぬいぐるみのプーという関係性は、映画ではプーにより焦点が当てられる形となった。ここで再度、原作と映画を比較してみよう。原作でもクリストファー・ロビンによる自己言及的性質は見られたものの、曖昧であったといえる。一方で映画は自己言及性を明確化して、クリストファー・ロビンの存在を曖昧にした。この点が原作と映画の大きな相違点であり、ここに翻案の目的を見出すことができる。原作では聞き手が具体的な個人としてのクリストファー・ロビンであったのに対して、映画では明確な聞き手が存在しない。ボイス・オーバー・ナレーターが聞き手と見なしているのは、潜在的には観客であると考えられる。

2つのテキストの相互的な逸脱によってテキスト間を往復できるのは、ナレーターだけでなく、プーである。語り手であるナレーターと会話できる時点で、プーはナレーターと同じ水準に立てる。すなわち、プーは2つのテキストを接続する接点となり、単純な登場人物ではなくなる。語り手であるナレーター以外に、小説／映画、あるいは一次物語／メタ物語の境界線を越えることができる存在となり、登場人物でありながら、ナレーターが読む自分の物語を聞くこともできるのである。つまり、一時的に顕在的な聞き手となる。

以上の点から、映画における自己言及性は、原作での聞き手であるクリストファー・ロビンに代わって、顕在的にはプーに、潜在的には映画の観客に対して、100 エーカーの森の物語を読み聞かせるという目的を志向しているといえる。

6. おわりに

映画『くまのプーさん』において、物語とその中の物語は、それぞれ別のメディア的コードを与えられ、普段は隠されるコードを、相互に逸脱を引き起こすことで可視化する。その結果、登場人物としてメタ物語世界にいたはずのプーは小説のコードからも映画のコードからも解放され、一次物語世界の中に出ることが可能となる。

映画の最後、ナレーターが本を閉じると、クリストファー・ロビンの部屋に置かれたぬいぐるみのプーがカメラに向かってウィンクをする。すべての記号は、本の中から抜け出すことのできるぬいぐるみ、すなわち観客とともにナレーターの「読み聞かせ」を聞くプーの視点を置くことを目指して構成されているのである。

参考文献

アダン、ジャン＝ミシェル（2004）『物語論：プロップからエーコまで』（末松壽・佐藤正年訳）、白水社。

（Adam, Jean-Michel（1984）*Le récit*, Presses Universitaires de France.）

小池隆太（2018）「物語構造論（ナラトロジー）—アニメ作品の物語構造とその特徴について

- て」、(小山昌宏／須川亜紀子編著)『アニメ研究入門[応用編]—アニメを究める 11 のコツ』、pp.222-249、現代書館。
- ジュネット、ジェラルド (1985)『物語のディスクール 本法論の試み』(花輪光・和泉涼一訳)、水声社。
- (Genette, Gérard (1972) “Discours du récit”, in *Figures III*, Éditions du Seuil.)
- スミス、デイヴ (2008)『Disney A to Z: The Official Encyclopedia オフィシャル百科事典』(山本美香／IPI (ジョンソン貴子／小田のりこ／加来真由美)／松井史子／谷敷志乃／藤林ベッキー／高橋かおる訳)、ぴあ株式会社。
- (Smith, David R. (2006) *Disney A to Z: The Official Encyclopedia -Third Edition*, Disney Editions.)
- スタム、ロバート／ロバート・バーゴイン／サンディ・フリッターマン＝ルイス (2006)『映画記号論入門』(丸山修／エグリントンみか／深谷公宣／森野聡子訳)、松伯社。
- (Stam, Robert, Robert Burgoyne & Sandy Flitterman-Lewis (1992) *New Vocabularies in Film Semiotics –Structuralism, post-structuralism and beyond*, Routledge.)
- 土田知則／青柳悦子／伊藤直哉 (1996)『現代文学理論 テキスト・読み・世界』、新曜社。
- 波多野哲朗 (2015)「デジタル技術時代における映画—実写イメージとアニメーション・イメージ」、(塚田幸光編著)『映画とテクノロジー』、pp.235-267、ミネルヴァ書房。
- バルト、ロラン (2005)「イメージの修辞学：パンザーニの広告について」、『映像の修辞学』(蓮實重彦・杉本紀子訳)、pp.7-47、筑摩書房。
- (Barthes, Roland (1964) “Rhétorique de l’image”, in *Communications*, 4: 40-51.)
- ブランドフォード、スティーヴ／バリー・キース・グラント／ジム・ヒリアー (2004)『フィルム・スタディーズ事典 映画・映像用語のすべて』(杉野健太郎、中村裕英監修・訳)、フィルムアート社。
- (Blandford, Steve, Barry Keith Grant & Jim Hillier (2001) *The Film Studies Dictionary*, Arnold, Oxford University Press.)
- プリンス、ジェラルド (2015)『改訂 物語論辞典』(遠藤健一訳)、松伯社。
- (Prince, Gerald (2003) *A Dictionary of Narratology*. Revised Edition. University of Nebraska Press.)
- Henderson, Brian (1999) “Tense, Mood, and Voice in Film (Notes After Genette)”, in Brian Henderson, & Ann Martin with Lee Amazonas (eds.) *Film Quarterly: Forty years—a selection*, pp.54-75, University of California Press.
- Milne, A. A. (1926) *Winnie-the-Pooh*, Puffin Books.
- 参考資料**
- ライザーマン、ウォルフガング／ジョン ラウンズベリー監督『くまのプーさん／完全保存版』(*The Many Adventures of Winnie the Pooh*, 1977) セバスチャン キャボット；ジュニウス マッシュューズ出演、ウォルト・ディズニー・ジャパン、2017。(Blue-Ray)