

<学術論文>

ノンセンスの観点から見た原作とディズニー版『アリス』

—ノンセンスの前景化—

金子史彦 信州大学学術研究院教育学系

キーワード：不思議の国のアリス，ディズニー，ノンセンス

1. はじめに

ディズニー版の『不思議の国のアリス』であるアニメ映画『ふしぎの国のアリス』(*Alice in Wonderland*) は少なくとも日本においては原作の『不思議の国のアリス』よりも有名であり、アリスといえば『ふしぎの国のアリス』を指すものと思っている人々が多いはずである¹。その根拠の一つとして原作・ディズニー版の両方に登場するキャラクターであるチェシャ猫 (Cheshire-Cat) と、ディズニー版には登場せず原作のみに登場するにせウミガメ (Mock Turtle) のグーグル検索の結果がある。「アリス チェシャ猫」を www.google.co.jp で検索すると 837,000 件ヒットしたのに対して「アリス にせウミガメ」は 40,100 件のみであった (2020 年 9 月 8 日現在)。その一方でディズニー版の『アリス』は原作の最大の特徴である言葉遊びが大方削られており、原作とは別物であるとされることが多い。例えば楠本君恵 (2001) は『アリス』には多数の抄訳本が存在すると論じ「抄訳本は ディズニー絵本に代表されるように、子供がおもしろがる部分、つまり、ストーリーだけをたどり、大人にとっておもしろいが、子供にとっては退屈な部分、言葉遊びやパロディ詩などを切り捨てたものである。」(p. 5-6) と述べる。確かに鼠が *tale* と言っているのに対してそれをアリス (Alice) が同音異義語の *tail* と解釈してしまいそれで両者の意見が食い違って鼠が腹を立てて去って行ってしまう場面等、原作に出てくる多くの言葉遊びはディズニー版では切り捨てられてしまっている。

それではディズニー版の『アリス』は原作の持っている魅力を削ぎ落した子供向けの作品、学術的に論じる価値のない商用目的で制作されたエンターテインメント作品に過ぎないのであろうか。筆者も以前そういった考えを持っていたが、最近学術的な面から再評価すべき点があると考えるようになった。それは『アリス』のノンセンス性を分かりやすく紹介しているという点である。原作の『アリス』はノンセンス文学と言われるが、ディズニー版はそれを前景化し、原作のノンセンス性を解釈するヒントを与えているのだ。つまり原作のいわば翻案作品として制作されたディズニー版ではあるが、原作のガイドブックの

¹ 以下必要に応じて『不思議の国のアリス』及び『ふしぎの国のアリス』を『アリス』と省略。『』のついていないアリスは作品名ではなく登場人物、『』のついていない不思議の国は作品中の異世界を指す。

ような役割も果たすことが出来るのである。本稿ではまずノンセンスとは何かということを確認し、原作の『アリス』のノンセンス性を分析し、そしてそれがディズニー版でどのように扱われているのか、また原作を解釈する上でどのように助けとなるのかということ論じていく。

2. ノンセンスとは何か

原作の『アリス』をノンセンス文学として論じた研究は少なくない。そもそもノンセンスとは何であろうか。『アリス』をノンセンス文学として論じた研究の中から特に「ノンセンスとは何か」という問いに答える部分を概観してみよう。まず高橋康也 (1989) はノンセンスを次のように定義している:

このような《センス》に《ノン》を投げつけるのが《nonsense》にほかならない。それは《五感》による《知覚》や身についた《勘》を否定し、《正気》と《分別》に異議を申し立て、知的《観念》や社会的《意見》をかき乱し、とりわけ言語の《意味》を脱臼させることによって、人間存在の《方向》感覚を狂わせるのである。《センス》とは秩序であり、秩序とは意味づけの体系であるとすれば、そのような体系を解体するのが《nonsense》だと言ってもよい。(p. 14)

そして高橋 (1989) は、ノンセンスは今まで当たり前のように受け入れていた意味の秩序を破壊するだけでなく、それを組み替えて新たな意味の秩序を生み出すものであると述べる:

それは一方では確かに否定・異議申し立て・攪乱・脱臼・解体であるが、同時に、別の次元における肯定であり、組みかえであり、創造である。既成の日常的な《センス》に衝撃を与えつつものや言葉に対する新鮮な眼差しを取り戻させるところに、その本来の働きがあるのである。……ノンセンスは《意味を無化する方法》のことである。そしてまた、このとき無化されるのが《日常的意味》だとすれば、その空無の中から、別種の、おそらく名づけようのない、新しい《意味》を出現せしめる方法のことでもある。(p. 15-16)

既成の日常的意味の秩序は言葉、フェルナンド・ソシュール (Ferdinand de Saussure) がいうところのシニフィアン (signifiant) と、それが指し示すものの意味内容、シニフィエ (signifie) の結合にその基礎を置く。よってノンセンスはそれを切り離したり組み替えたりすることによって無化し、新しい意味の秩序を構築するわけである。故にノンセンスは高橋 (1989) が「とりわけ言語の《意味》を脱臼させる」(p. 14) と述べるように言語に深く関わってくる。ノンセンスの世界はセンスの世界、つまり日常の世界と比べて意味内容から切り

ノンセンスの観点から見た原作とディズニー版『アリス』

離され独立した言語そのものが大きな存在として支配的である。こういったことに関して高山宏 (2008) は次のように述べる:

ノンセンスと夢という場合、それも夢として綴られたノンセンスを言う場合・・・世界を反転させたいという夢がノンセンスの側からするセンスへの^{おろ}噛み合わないし攻勢だとするなら、センス世界から逃亡したいというユートピアの夢はそのコインの裏側の表現としてある。アリスが二度までも夢の領域に逃げ込んだのは、作者に即して言えばセンスの重圧から逃れてノンセンスな言葉の領域に逃れたことの寓意である。(p. 90-91)

さらにエリザベス・シューエル (Elizabeth Sewell) (2012) はノンセンスとは言葉を道具としてルールを順守し閉じた世界の中で行うゲームであると主張する:

ノンセンスは言語の組み立て、それも散文や詩のルールではなく、^{プレイ}遊びのルールに則った言語の組み立ての試みではないのだろうか。ここで言っているのは、体力にものをいわせて大はしゃぎする単純明快なゲーム類のことではなく、もっと手のこんだ高度に発展したかたちの遊びのことである。このタイプのゲームは一個の閉じた全体をなして、それ自身の厳密な法則は、そのゲーム自体の内部では絶対的なものである。今やゲームに他ならないこのシステムの内部にいったん入ったら、そのシステムの法則に縛られる一方、ゲームなるものが与えてくれる特殊な解放感にもあずかれる。ゲーム (game) とは、それ自身の関係構造をもつ或る独立したシステムと定義できるだろう。(p. 57)

シューエルによればノンセンスはコントロールし難いものを言葉にしてコントロールし易い駒としてゲームに参加させてしまうという。そしてゲームを行う際にプレイヤーは愛、憎しみ、喜び、悲しみ、欲望、嫌悪、放胆、恐怖、希望、絶望、怒りといった情緒的な言葉にコントロールされてはいけないということは鉄則である²。やはりセンスの世界に比べてノンセンスの世界では言語が支配的なのだ。

ノンセンスの定義を概観してきた。次章ではこれが原作の『アリス』にどのように反映されているかを見ていく。

3. 『不思議の国のアリス』のノンセンス性

『アリス』において不思議の国はまさしく日常世界では常識として受け入れられている言

² ここでシューエルは「子供のころ私は、ハートのジャックの札を偏愛していてどうしても自分の手元から手放すに忍びず、さんざんな結果を招いたおぼえがある。」(239) という体験を紹介している。

葉とその意味内容が切り離されていたり、言葉が意味内容、つまり現実の物よりも上位に置かれていたりする、前章でみたノンセンスの定義に当てはまる世界である。作品の冒頭で白ウサギ (White Rabbit) を追いかけて穴に飛び込んだアリスが垂直に落下しながら竪穴の壁の棚に有った「オレンジ・マーマレード」というラベルが貼られた瓶を手に取るが、瓶が空っぽだったためがっかりする場面がある: “She took down a jar from one of the shelves as she passed: it was labelled “ORANGE MARMALADE” but to her great disappointment it was empty” (p. 2)。高橋 (1989) はこの場面を言語と意味内容が切り離された世界へ入っていくことの予兆であると分析する:

オレンジ・マーマレードの入っていない瓶に貼られたオレンジ・マーマレードという札——言いかえれば、実体のない名称、ものによって裏付けられない言葉、意味されるものを欠いた意味するもの。そう、私の見当をありていに言ってしまうえば、このエピソードは、アリスがこれから落ちてゆく先が何よりも言語的変調ないし異変の世界であることを、端的に予告するものにほかならないのだ。アリスが「がっかりした」のは必ずしもマーマレードを舐めたかったからではない。言葉がものによって裏づけられ、意味するものが意味されるものを伴っている (と信じられている) 「地上」の日常世界の住人として、当然の言語的期待が満たされなかったから、「がっかりした」のだ。(p. 91)

そして実際不思議の国では現実の物から切り離された名前、つまり言葉が支配的である。後者が存在することによって前者の存在が生じるといった事象が起こる。具体例を見てみよう。先ずチェシャ猫が消えてもそのにんまり笑い (grin) が残る場面が有る:

“All right,” said the Cat; and this time it vanished quite slowly, beginning with the end of the tail, and ending with the grin, which some time after the rest of it had gone. “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!” (p. 51)

にんまり笑いというものは言葉の上ではそれ単独でも存在し得るが日常世界の常識、つまりセンスではその笑う主体の存在無しには実在し得ない。しかし不思議の国では実在し得るのだ。アリスの驚きが地上の日常世界の住人の常識と言語が支配する不思議の国、さらにはシューエル (2012) が「ノンセンスというゲームの領域は言語である」 (p. 99) と言うようにセンスとノンセンスとの衝突を表している。

次ににせウミガメである。このキャラクターは turtle soup の模造品、ウミガメの代わりに子牛の脳髓を材料として作られた mock turtle soup, 偽物のウミガメスープ、つまり mock / turtle soup を、mock turtle / soup と異分析して誕生したキャラクターである。地上では mock

turtle soup は存在するが、その言葉を異分析した結果の mock turtle なるものは言葉の上では存在してもそのような生物は実在しない。しかし不思議の国では言葉が存在する以上その実体も存在するのである。不思議の国は言語が支配するノンセンスの世界であることを証明するキャラクターである。

またチェシャ猫、帽子屋 (Hatter) , 三月ウサギ (March Hare) も既存の慣用句を実体化したキャラクターである。自身が翻訳した『不思議の国のアリス』の注解で安井泉 (2017) はそれぞれを以下のように解説している:

19 世紀当時、すでに一般的に知られていた grin like a Cheshire cat (チェシャネコのようにニヤニヤする) という表現をもとに、ニヤニヤするチェシャネコという登場人物をキャロルが作り出した。(p. 335)

キャロルは、as mad as a hatter (帽子屋のようにすっかり狂って) というイディオムから、へんてこりんな変わり者の登場人物として帽子屋 the Hatter を作った。(p. 336) 三月ウサギも変な登場人物として登場する。これもキャロルが、as mad as a March hare (三月ウサギのように狂って) というイディオムから切り出して作ったもの。(p. 336-337)

このように不思議の国は言語が実体を支配するノンセンスの世界である。それ故ハートの女王 (THE QUEEN OF HEARTS) がのべつ幕なし発する首斬り宣告に人々が震え上がるのも当然といえる。実際に首を斬られるかどうか以前に、その宣告自体、つまり言葉が大変な重みをもっているのである。

日常世界からのいわば侵入者であるアリスは自身に向かって発せられた二度の首斬り宣告に対して全く恐れない。その理由はハートの女王やその家来たちがトランプに過ぎないと看破しているからである。ハートの女王に対して不遜とも思われる受け答えをしたため首斬り宣告を受けるがアリスは全く意に介さない:

“How should I know?” said Alice, surprised at her own courage. “It’s no business of *mine*.” The Queen turned crimson with fury, and after glaring at her for a moment like a wild beast, began screaming “Off with her head! Off with—” “Nonsense!” said Alice, very loudly and decidedly, and the Queen was silent. (p. 65, 下線は筆者が加筆)

その直前に、ハートの女王たちはトランプに過ぎないから恐れる必要はないというアリスの胸の内が描かれている: “Why, they’re only a pack of cards, after all. I needn’t be afraid of them!” (p. 65) 。また裁判において判決が先、評決は後などというハートの女王に対してアリスは異を唱え、首斬り宣告を受けても女王たちはトランプに過ぎないから全く怖くはないと宣言する:

“No, no!” said the Queen. “Sentence first—verdict afterwards.” “Stuff and nonsense!” said Alice loudly. “The idea of having the sentence first!” “Hold your tongue!” said the Queen, turning purple. “I won’t!” said Alice. “Off with her head!” the Queen shouted at the top of her voice. Nobody moved. “Who cares for you?” said Alice (she had grown to her full size by this time). “You’re nothing but a pack of cards!” (p. 102, 下線は筆者が加筆)

シューエル (2012) がノンセンスをコントロールし難いものを言葉にすることでコントロール可能な駒のようなものにして行うゲームであると定義したことは前章でみた。そして既に論じたように不思議の国はこの定義に沿ったノンセンスの世界である。さらにシューエル (2012) は次のように述べる:

人々が「もの」に変えられるのがノンセンスの特徴の一つだからだ。むしろこれは蛙が王子様に変る類の魔術的な変身のことを言っているのではなく、人間が遊び道具に変えられてしまうという意味である。……何しろノンセンスの遊び道具は言葉であり……どんな場合でもおよそゲームは、遊び道具に“men”という言い方を借りてくる。チェスやチェッカーやハルマは、“men”(駒)で遊ぶし、どんなトランプ・カードの一組にも十二枚の絵札——人間を描いた札——が数字札と一揃いに入っているはずだ。が、これらの「人間」は、「もの」なのである。(p. 250-251)

この観点からみると上記のアリスがハートの女王たちがトランプに過ぎないと認識している故に恐れないということは、彼女が不思議の国は自分の住んでいる「現実」「センス」の世界とは異なるノンセンスの世界であると認識していることを象徴的に示しているといえる。両方の場面でアリスがハートの女王の命令を“nonsense”と一蹴していることも示唆的である。

このように原作の『アリス』はセンスとノンセンスの衝突を描き、さらに常識・センスを相対化することによってそれらが無化される可能性を仄めかしている。

4. ディズニー版『アリス』

原作の『アリス』はノンセンス性を持った作品であるが、「ノンセンス」という語句は2-3章で行ったような解釈を通じて初めて顕在化してくる。一方ディズニー版の『アリス』では「ノンセンス」という語句が重要な意味を持つ語句として大っぴらに提示されている。作品の冒頭にアリスの姉がアリスに歴史の教授をし、アリスがそれに退屈して姉に反発するという場面があるが、そこでのアリスと姉のやり取りでノンセンスがキーワードとなっている:

姉: “Wanted leaders, and had been of late, much accustomed to usurpation and conquest. Edwin and Morcar, the Earls of Mercia and Northumbria declared for him, and even Stigand . . . Alice.”

アリス: “I’m listening.”

姉: “And even Stigand, the Archbishop of Canterbury, agreed to meet with William and offer him the crown. William’s conduct at first was . . . Alice. Will you kindly pay attention to your history lesson?”

アリス: “I’m sorry, but how can one possibly pay attention to a book with no pictures in it?”

姉: “My dear child. There are a great many good books in this world without pictures.”

アリス: “In this world, perhaps. But in my world, the books would be nothing but pictures.”

姉: “Your world? What nonsense. Now, once more, from the beginning.”

アリス: “Nonsense? That’s it, Dinah! If I had a world of my own, everything would be nonsense. Nothing would be what it is, because everything would be what it isn’t. And, contrariwise, what it is, it wouldn’t be. And what it wouldn’t be, it would. You see? In my world, you wouldn’t say ‘meow.’ You’d say, ‘Yes, Miss Alice.’ But you would. You’d be just like people, Dinah. And all the other animals, too. Why, in my world . . . Because my world would be a wonderland.”

日常世界の非常識が常識となるのがノンセンスであり、『アリス』における不思議の国はノンセンスの世界であるということを話の導入部で明示しているのだ。

さらに注目すべきことは姉がアリスに読み聞かせている歴史の本の文面である。これは原作の第3章で鼠が語る話とほぼ同じなのだ。びしょ濡れになったアリスや動物・鳥達を乾かすために鼠が, “‘Sit down, all of you, and listen to me! I’ll soon make you dry enough!’ ‘This is the driest thing I know.’” (p. 17) と言って語り始めた話であり, 物理的な意味での dry と抽象的な意味での dry (無味乾燥) を掛けた駄洒落なのである。何故この話を姉がアリスに読み聞かせている教材という設定にしたのであろうか。原作においてこの話をした直後の鼠の “‘How are you getting on now, my dear?’” (p. 18) という問いかけにアリスは “‘As wet as ever . . . it doesn’t seem to dry me at all.’” (p. 18) と答え, ドードー (Dodo) が提唱したコーカスレース (Caucus-race) を全員で行うことでようやく体を乾かすことが出来た。Driest な話は dry する力が無かったのみならず, アリスも動物・鳥達も乾いたような気にさせることすら出来なかったのだ。前章で論じたようにノンセンスの世界である不思議の国では言葉が大きな力を持っているため, 実行されることのない女王の首斬り宣告にその住人達が恐れおののいたり, また言葉に導かれる形で実体が生じたりといったことが起こる。しかしこの鼠の話に関して起こったのは日常世界における常識的な事象だったのである。つまりノンセンスの世界におけるセンスであり, 鼠の driest thing の話を聞いてもセンスの世界から来たアリス同様に不思議の国の住人達も乾かせないどころか乾いた気にさせることすら出来なかったということはセンスとノンセンスの衝突と見なすことが出来る。

こういった観点から何故この原作の鼠の driest thing の話をディズニー版では歴史教材と

して冒頭に登場させているのかを考えると面白い。この姉の歴史の教授にアリスは退屈し姉と論争になるのだが、両者の意見の対立のキーワードがノンセンスとなる。ディズニー版では歴史の教材を詰まらなると拒絶し「私の世界では」と言い出すアリスに対し姉は“*What nonsense.*”と一笑に付すが、それを聞いたアリスは我が意を得たりとノンセンスという言葉に取りつかれその言葉の意味をいわば解説し、「私の世界」は日常世界の常識が非常識となるノンセンスな不思議の国であると宣言する。ここでノンセンスの意味が解説され、姉の話＝日常世界の常識＝センス、アリスが迷い込む不思議の国＝日常世界の非常識＝ノンセンスの構図が明らかにされる³。さらに姉の話とほぼ同じである原作の鼠の *driest thing* の話がセンスであることを導き出すことが出来る。アリスの姉はセンスの世界、日常世界で常識的な話をしたためにセンスでありそれに反発したアリスはノンセンス、一方鼠はノンセンスの世界、不思議の国で日常世界における常識的な話をしたためセンスでありノンセンスの世界では反撥を受けた。こうした鼠の話がノンセンスの世界におけるセンスであり、いわば異分子であることはこの章で論じたように原作だけを検証していくことでも導き出せるが実際には中々気が付かない。物理的な意味での *dry* と抽象的な意味での *dry* (無味乾燥) を掛けた駄洒落であることには直ぐに気が付くが、それが『アリス』の数ある言葉遊びの中では異色ともいえるセンスであるとは気が付きにくい⁴。ディズニー版と比較することで気が付くことが出来る。ノンセンスが前景化されているディズニー版は原作のノンセンス性を解釈するヒントを与えてくれるのだ。

5. おわりに

ディズニー版の『アリス』は原作の『アリス』のノンセンス性を前景化し、鼠の話のような原作のエピソードに光が当たるようにして分かりやすく説明する、いわばノンセンス文学としての原作のガイドブック的な役割を果たすことが出来る。また逆もまた然りである。ディズニー版の『アリス』だけでは冒頭の姉が読み聞かせる歴史の本の内容が作品全体の中でどのような意味を持っているのかが分からないであろう。恐らく単純にアリスを退屈させる難しい話であるという認識を持つだけであろう。この姉の歴史の教授がセンスであり不思議の国のノンセンスと対立するものであるということは、原作の『アリス』にのみ描かれている鼠の *driest thing* の話と突き合わせて考えることでより一層理解が深まるのである。ディズニー版の制作者がどこまで意図していたのかは知る由もないが、原作の鼠の話を姉の歴史の教授として冒頭に持ってきたことは示唆的である。そうすることにより原作だけ

³ 不思議の国で数々の常識外の経験をしたアリスが“*Well, I’ve enough nonsense. I’m going home. Straight home.*”と言う場面がある。

⁴ 言葉遊びは言葉遊びで完結し現実には何ら影響を与えないのがセンスであるが、原作の『アリス』では第3章で挙げたもの以外でもハートの女王に“*He’s murdering the time!*” (p. 57) と言われて帽子屋が本当に時間を怒らせてしまったと思い込んでしまった話、毎日授業が一時間ずつ減っていくことに対して“*That’s the reason they’re called lesson, . . . because they lesson from day to day.*” (p. 80) とグリフォン (Gryphon) が答えた話等、不思議の国では言葉が現実に影響を及ぼすケースが多い。

ノンセンスの観点から見た原作とディズニー版『アリス』

では分かりにくい鼠の話をめぐるセンスとノンセンスの衝突の図式が浮き彫りになり、ひいては作品全体のノンセンス性への理解が深まるからである。原作の『アリス』とディズニー版の『アリス』は相互補完的にノンセンス性を提示する存在である。

文 献 等

Carroll, Lewis (2006) *Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, New York, Bantam.

キャロル, ルイス (2017) 『不思議の国のアリス』 安井泉訳・注, 研究社.

楠本君恵 (2001) 『翻訳の国の「アリス」——ルイス・キャロル翻訳史・翻訳論——』 未知谷.

シューエル, エリザベス (2012) 『ノンセンスの領域』 高山宏訳, 白水社.

高橋康也 (1989) 『ノンセンス大全』 晶文社.

高山宏 (2008) 『アリス狩り』 青土社.

DVD (2016) 『ふしぎの国のアリス MovieNEX』 ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン.

(2020年 9月 8日 受付)

(2021年 3月 4日 受理)