

物語アーカイブスの拡大

—〈シャーロック・ホームズ〉物語を事例とした考察—

鴨 川 啓 信

序

ある物語がかたちを変えて語り直されるのは、今更確認するまでもなく非常に古くから繰り返されてきたことであり、置き換えられる媒体やジャンル、語り直しに伴う変更の性質等に依りて多くの研究もされてきた。だが、特にこの100年程の間に、物語表現メディアの種類が増加や表現方法の発達、物語分野での商業主義の拡大等の影響により、語り直しの作品は急激に数を増やしてきている。少しでも人気を集めたタイトルが、文字、映像、演劇、ゲーム、テーマパークでのアトラクション等の複数の媒体でシリーズ展開されていく状況は、我々の周囲に直ちに実例を見つけられる。そして、数の増加に合わせて、一つの物語を取り巻く環境も複雑なものになってきた。小説と映画アダプテーションとの関係に限定しても、一つの小説作品が一つの映画作品へとメディアの相違に応じながらも忠実に再現されている事例の方が珍しく、タイトルだけ同じで全く異なるストーリーが語られるものや、クレジットされた翻案元の小説（だけ）でなく先行する複数の映画アダプテーションが元テキストとなっているもの、小説のパロディとして差異を明確に示して映画化されているもの、小説の続編やスピンオフが映画独自に（または映画の続編が小説で）展開されるものなど、多様なかたちが見られる。

このような状況を包括的に扱える物語理論を作り上げるというのは魅力的な試みであるが、雲をつかむような話にも思える。そもそも、メディア変更によるある程度の揺れを含んでいても基本的に同じストーリー（同じ出来事や登場人物達の同じ行動）を語り直す場合と、いわゆるオリジナルが権威を持たなくなるほどに多くの異なるストーリー（異なる出来事や行動）のバージョンが語り直されている場合とを同じ地平で論じることが適切であるのか不確かだ。不確かではあるが、同じ俎板の上で論じられる可能性があるので

あれば、その手段を探ってみる意義はあると考える。その結果、物語の語り直しとしてイメージされる一般的な概念とは異なるものを提示できるのではないだろうか。

この論文では、オーソドックスな語り直し概念から外れる場合について論考する。そして、同じタイトルのもと数多くの異なるストーリーが語られる「物語」の例として〈シャーロック・ホームズ〉物語を取り上げる。〈シャーロック・ホームズ〉とは、英国の作家アーサー・コナン・ドイルによる、長編と短編合わせて60におよぶ一連の小説シリーズの総称であるが、現在では他の作家や制作者による独自の物語作品までも含んだ、より広範囲にわたる作品群を指すのが一般的だろう。言い換えると、よほど熱心なファン／研究者でない限り、「七つの時計の事件」(‘The Adventure of the Seven Clocks’) や『緋色の爪』(*The Scarlet Claw*) というエピソードがドイルによるものか否かの区別はつかず、一般の読者／視聴者は、ホームズが登場する物語作品を一まとめに〈シャーロック・ホームズ〉物語として認識するだろう。このような「物語」を語り直される対象や語り直し作品として捉えられるのだろうか。

1. ソース・テキストとしての〈シャーロック・ホームズ〉

ホームズに少しでも関心を持つ者で、ドイルの小説版も含め、この探偵が登場する物語作品を一つも受容したことがないという者はいないだろう。世界規模での人気を持つシャーロック・ホームズは、その規模で新しい物語が生まれ、読者／視聴者のすぐ手の届くところに作品が溢れている。書店に行けば、ホームズ(や関連するキャラクター)が登場する、ドイルや他の作家による小説(やコミック)が数多く書棚に並んでおり、またホームズが登場する映画やテレビドラマやアニメ等の映像作品は膨大な数が存在し、再放送も含めテレビ放送やビデオレンタルなどでそれらに触れる機会はいくらでもある。一方で、このタイトルには熱心なファン／研究者がついているが、ホームズに関わる世界中のあらゆる物語作品を受容しているという者もおそらくいないだろう。このことはすなわち、〈シャーロック・ホームズ〉の物語として読者／視聴者が思い浮かべるものは、何れかの作品一つから(現在でも新作が登場し続けている)作品群全てまで、非常に大きな幅を持った概念であることを意味している。当然のごとく疑問が生じる。『緋色の研究』等の特定の作品ではなく)〈シャーロック・ホームズ〉物語という場合、それは詳細には何を指しているのだろうか。そして、物語の語り直しという観点では、具体的には何を語り直しているのだろうか。

〈シャーロック・ホームズ〉の語り直しについては、トーマス・リーチ (Thomas Leitch) がアダプテーション研究の著書 *Film Adaptation and Its Discontents* の一章分を割いて詳しく論じている。リーチは、オリジナル・ストーリーの映画やパロディ映画も広くアダプテーションとして捉えているが、「ホームズのアダプテーションが第一の参照対象として取るのは、『緋色の研究』や『バスカヴィル家の犬』等のような表向きに翻案元とされる特定の物語ではなく、シリーズ (franchise) 全体だ」(213) と述べている。そしてその結果として (あるいはそのように考える根拠として)、「どの映画でもたいへい、幾つかのホームズ物語からの要素を組み合わせている」(*ibid*) ことを、具体例と共に示している。リーチが指摘するのはストーリーのことだけでなく、(よく指摘されることだが) ホームズの肖像イメージが、また幾人かの登場人物の外見が、ドイルの描写以上にシドニー・パジェットの挿絵に依拠していることや、シリーズでの定番の台詞の起源が (ドイルの小説ではなく) 1899年のウィリアム・ジレットの劇版であることも確認する。また、ジェレミー・ブレットがホームズを演じた、1984年から94年までグラナダTVで制作されたテレビドラマ版について分析し、それがヴィクトリア朝 (およびエドワード朝) のディテールを再現することに力を注いでいる点、テレビドラマの約束事を適用した物語構成となっている点、役作りにおいてドイルの小説への忠実さより劇的効果を重視している点などを挙げ、グラナダTV版は「ドイルの物語を、より現実的であったり、より緊張感を持っていたり、より心に訴えたり、あるいはよりミステリアスなものにして、改良しようと試みている」(227) と指摘する。すなわち、リーチが〈ホームズ〉シリーズ全体をアダプテーションのソース・テキストと捉えるとき、そこに含まれるのはホームズの物語作品だけでなく、舞台の時代考証やジャンルや表現メディアの慣習等、作品を取り巻く環境も含まれていることになる。

ヴィクトリア朝の英国はそれ自体魅力的な描写対象として多くの物語の「主役」と考えられることもあるが、リーチの論ではドイルの小説以外の作品もソース・テキストと捉えられるため、物語の背景となるのもヴィクトリア朝のみではない。ベイジル・ラスボーンがホームズを演じた一連の映画版についてもリーチは詳しく論じているが、第二次世界大戦の最中に制作されたその幾つかでは同時代を舞台として、ホームズはナチスドイツのスパイと対決する。そのような映画では、「もう一人の英国の英雄、ウィンストン・チャーチルと一体化して」(223) 当時の英語圏の人々の戦争に対する意識を代弁する。リーチによると、ライヘンバッハの滝で一度死んで「復活」したホームズは、

不滅で時間を超越した存在であり、いつでも何度でも文脈を変えて具現化できるのだ。後述するが、2010年代を舞台としたホームズ物語であるテレビドラマ『SHERLOCK』の登場は、リーチの論の正しさを証明していると言える。

作品が置かれた文脈も含めたシリーズ全体を翻案元とするとき、リーチが考える各アダプテーション作品の目的は、「シリーズのどれか特定の構成要素に忠実であろうとしているのではない。シリーズ全般に忠実であろうとしているのでもない。望んでいるのは、それ自身が〔先行するどの物語作品も越えて〕シリーズの権威的存在となることだ」(230)。一方で、その結果として特定の作品が持ちうる権威も相対的に弱くなる。特定の作品よりもむしろ、「多くのアダプテーションにインスピレーションを与え、そのアダプテーション全てを取り込む力を持つことにより」〈ホームズ〉シリーズ自体が強さと多様さを備え、新しいホームズ物語を生み出す豊かな土壌となるとリーチは考察をまとめる(235)。

時代を超えて物語化され、その時々時代背景や物語的傾向までも含めて、後の作品の参照対象となるというのであれば、ソース・テキストとしての〈シャーロック・ホームズ〉シリーズは理論上際限なく拡大する。そして実際のところ、シリーズの作品の数と種類の多さはリーチの主張を裏付ける。ただし、語り直される対象は何かという点から見ると、リーチの論はソース・テキストと位置付けられる要素を個別作品のあり方から明らかにするが、語り直される「物語」の全体像を明確に描き出すことには重点を置いていないようだ。本論での焦点は後者にあるので、次章以降では、シリーズ全体がソース・テキストだというリーチの論を踏まえながら、彼の著書の出版後に登場した〈ホームズ〉アダプテーション作品を入り口にして、エピソードやモチーフの引用や間テキスト性で結び付けられる一つの大きな「物語」としての〈シャーロック・ホームズ〉の姿を明らかにしてみる。

2. 参照項目の集合体としての「物語」

〈ホームズ〉物語へアプローチする入り口の一つは、2009年に制作されたガイ・リッチー監督・ロバート・ダウニー・Jr主演版の映画『シャーロック・ホームズ』(*Sherlock Holmes*)である。ソース・テキストに関する劇中のクレジット表記には、“Sherlock Holmes and Dr. Watson were created by the late Sir Arthur Conan Doyle and appear in stories and novels by him.”とあり、ドイルのストーリーというよりは、ホームズとワトソンというキャラクターを元に行っていることが言明される。キャラクター造形というのは、ある程度

の柔軟性を示しながら〈ホームズ〉アダプテーションで共通して引用されるソース・テキストであり、リーチが翻案の焦点として「小テキスト (microtext)」(216) と呼ぶものである。実際、2009年の映画版ではクレジット表記が暗示するように、ストーリー面でドイル小説版からの直接の引用はなく、新しい事件そして新しい物語内容が語られる。その大筋は、オカルト信奉者の超自然的犯罪をホームズが論理的に解明するというもので、雰囲気としてはドイルによるホームズ長編小説『バスカヴィル家の犬』のものを元にしていても言えるだろうが、具体的な内容は全く異なる。しかし、リーチの言う〈ホームズ〉アダプテーションのもう一つの焦点である「大テキスト (macrotext)」(ibid)、つまりドイル小説版のみではない翻案元としての〈ホームズ〉シリーズ全体を視野に収めると、キャラクター造形以外にも様々な引用や繋がりが見つけられる。

分かりやすい例だと、2009年版には、シリンダーに入れた蠅にヴァイオリンの音を聞かせ、行動を観察する実験の場面があるが、1939年制作のアルフレッド・L・ウォーカー監督・ベイジル・ラスボーン主演版の映画『シャーロック・ホームズの冒険』(*The Adventures of Sherlock Holmes*) に、これとほとんど同じ場面が出てくる。ストーリーの面では2009年版とは全く異なる(ドイル小説版とも異なる)が、モチーフの引用という点では、この映画は2009年版の翻案元とみなせるだろう。また、2009年の映画での超自然的な犯罪を遂行する人物のブラックウッドという名前は、19世紀中頃から恐怖物語を多く出版してきた英国の雑誌 *Blackwood's Magazine* のことを、そしてその趣味をパロディ的に表したエドガー・アラン・ポーの短編小説「息の喪失―『ブラックウッド』の中にも外にもない話」(“Loss of Breath: a Tale Neither In Nor Out of ‘Blackwood’”) を連想させる。特に後者での、絞首刑にされた人物が死なずに、埋められた墓から抜け出してくるというモチーフは、2009年版『シャーロック・ホームズ』のブラックウッドがそのまま繰り返す。

そもそもポーの作品とドイル版ホームズとの関連性はしばしば指摘される。観察と論理的分析による推理というホームズスタイルは、ポーの短編小説の登場人物オーギュスト・デュパンのものと共通する。ホームズ自身もドイルの小説『緋色の研究』の中で、デュパンとの相違を指摘するかたちで暗に類似性を認めている。また、日本の作家江戸川乱歩は、暗号解読がテーマであるドイルの短編「踊る人形」はポーの「黄金虫」の暗号解読部分を元にしてると述べている。

ポーとホームズの関係以外にも目を向けると、ホームズが活躍する時期と場所との一致から、猟奇的な連続殺人犯切り裂きジャックは、(ドイル小説版以外の)〈ホームズ〉物語に探偵の対決相手としてしばしば登場する。そのような文脈を意識すると、2009年版のブラックウッドが映画冒頭で逮捕されるのが5人の女性に対する連続殺人のためであることは、切り裂きジャックが殺害したとされる女性が5人であったことへの暗示的言及と考えられ、この映画はホームズ対切り裂きジャックものの系譜に位置付けられる。さらに、映画でその殺人者の背後に英国の中枢に入り込んでいる謎の秘密結社(映画では、「 temple 第4騎士団」)が存在するという構図は、ホームズ対切り裂きジャックを扱う別の〈ホームズ〉アダプテーションを想起させる。その映画、ボブ・クラーク監督・クリストファー・プラマー主演の『名探偵ホームズ・黒馬車の影』(*Murder by Decree*, 1979)で、ホームズが辿り着く連続殺人事件の真相は次の通りだ。ヴィクトリア女王の孫クラレンス公による身分違いの(カソリックの)女性との交際を秘密裏にもみ消すため、またその証拠となる赤ん坊を抹殺するため、クラレンス公と同様にフリーメイソンのメンバーであった当時の英国首相を始めとする国の中枢にいる者達が結託して5人の女性を殺害したというものである。二つの映画は、ストーリーも物語の焦点も雰囲気も異なり、作品そのものの語り直しとは決して言えないが、「5人の女性の連続殺人」と「秘密結社」というキーワードを介して〈ホームズ〉物語の中で結び付く。

関連性をさらに辿ると、『黒馬車の影』での切り裂きジャック事件の真相や探偵をそこに導く幾つかの証拠は、ステイブン・ナイト(Stephen Knight)の『切り裂きジャック最終結論』(*Jack the Ripper: the Final Solution*, 1976)で示される説と一致する。映画のクレジット表記に、ナイトの取材調査と元を同じくするBBCの切り裂きジャック特集番組に関わったライターの名前が挙がっている(ちなみにコナン・ドイルの名前はフィルム内の翻案元表記には登場しない)ことから、ナイトの本(で提示される説)は、1979年の映画の翻案元であり、〈ホームズ〉物語のソース・テキストの中に含まれると言って差し支えないだろう。さらに、富山太佳夫は『シャーロック・ホームズの世紀末』の中で、ナイトのこの著書を取り上げ、深刻な現実を見世物的な物語へと置き換える精神性を、ホームズ研究者と切り裂きジャック研究者とが共有していると指摘している。二つを結び付けている上記の映画がまさにその実例と言えることを考えると、富山の著書(で明らかにされる文化状況)もソース・テキストとして認識して構わないだろう。

複数の物語作品とそれを取り巻く背景までもソース・テキストと捉えて、任意の作品が引用参照する(あるいは繰り返している)ものを解明していくと、語り直されている元の「物語」とは、まとまったストーリーではなく、関連する要素の集合体というべきものであると考えられる。要素の引用が、それを含む先行物語作品への何らかの批評的態度を表明しているわけではないことから、また一つの参照元に辿り着くことで繋がりの線が途絶えるわけではないことから、元の「物語」は作品単位で区切られて構成されているというよりは、場面やモチーフ、概念や名称のような参照項目ごとに集積されているアーカイブスのようなものをイメージする方が適当である。それらの項目同士は、作品の枠を越えて繋がっている。中には繰り返し参照されたい線となっている繋がりもあるが、2009年の映画での連続殺人事件の扱い方とナイトの著書での解釈との繋がりなどは、1979年の映画での事件の描き方に間に入らなければ結び付かないような細い線だ。そして、「ホームズ」と「切り裂きジャック」(あるいは「5人の女性の連続殺人」という太い線が、ジャンルや系列のようなカテゴリーを形作るとすれば、個別の作品は、他の参照項目との(より細い線での)繋がりで表されるだろう。例えば2009年の『シャーロック・ホームズ』は「秘密結社」と「オカルト儀式」や「オカルト映画的描写」等の項目と結び付いて表されるのに対して、『黒馬車の影』は「秘密結社」と「支配者層の犯罪の告発」(あるいはリーチによると、ホームズの「反体制的姿勢」)等との繋がりで見られる。また、別のホームズ対切り裂きジャック映画である *A Study in Terror* は、ある「貴族の一家」の「メロドラマ」との繋がりで区別される。

メディアを横断しての語り直し作品を含んでいるため、当然ながら参照項目には物語内容に関するものだけでなく、表現方法についてのものも含まれる。2009年版とその続編にあたる2011年制作の映画『シャーロック・ホームズ シャドウゲーム』(*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*) では、主に格闘場面において、ホームズが観察と演繹的分析の手法を用いて、対決相手の身体的特徴と弱点を見抜き、それに対応する効果的な行動をシミュレートする場面が挿入される。ホームズのモノローグを伴うシミュレーションは、彼の内的思考を映像として外部化させたものであり、表現方法としては新しい要素だ。そして、シミュレーションの直後に実際の行動としてその内容がそのまま繰り返され、予測通りの結果が得られることで、彼の分析思考が正しかったことが示される。従来ホームズ物語作品での定型的表現として、まずは起こった事象が示され、その後ホームズの分析が謎に対する正解とい

うかたちで語られることを考えると、上記の描き方は物語構成の面にも新しい要素を付け加える。

そしてまた、同じ物語内容でも異なる表現方法の項目と繋がることで、語り直しのテキストは翻案元のただの繰り返しとはならない。2011年版には、〈ホームズ〉物語ではおなじみの敵役、ホームズに匹敵する天才的頭脳の持ち主とされるモリアティ教授との対決場面がある。ここで、ドイル小説版でのエピソード同様、ホームズとモリアティは格闘の末一緒にライヘンバッハの滝に落ちる。ドイルの小説ではその展開は直接描かれず、現場の痕跡と残されたホームズの手紙からワトソンが推察するかたちで示されるのに対し、2011年版ではホームズとモリアティが互いに相手の力量や状態を見極めながら、両者の思考の中でシミュレーションの格闘を行い、それが映像で示される。そして、犯罪者を止めるために相手と一緒に滝壺へ落ちるしかないというホームズの判断へと至り、シミュレーションの内容を追認して現実の結末が描かれる。「モリアティ」と「ライヘンバッハの対決」、「滝壺への落下」というストーリー面の構成要素は共通しているが、「ホームズ視点」の「内的思考の映像描写」と共に示される2011年の映画での対決場面は、ドイル小説版のものとは全く異なって見える。

上記のような、ホームズの思考の過程と内容を映像化する表現は、視聴者にホームズの視点を通して世界を体験させるものだと言える。そこには、映像技術の発達という作品制作の背景的要素も関わっているだろう。実際、ホームズの思考を視覚的に提示する表現方法は、同時期の〈ホームズ〉アダプテーション、2010年から2014年までに3シーズン分が制作されたテレビドラマ『SHERLOCK』にも見られる。このテレビシリーズは、エピソードの展開や事件の内容についてはドイル小説版のものを繰り返しながら、舞台を、19世紀末から20世紀初めではなく、2010年代の現代の英国に置き換えている。視聴者と同時代を生きるこのホームズは、パソコンやスマートフォンのような現代の情報テクノロジーを駆使するが、内的思考の映像表現もそれにふさわしいものである。例えば、殺害された女性の遺体を調査する場面で、ホームズの見ている対象に関する観察結果とそこからの分析推理が、文字情報として現実の光景上にスーパーインポーズされて示される。女性の結婚指輪を見て、他のアクセサリがきれいに手入れされているのに対し、その際立った傷付き具合からの分析結果、“unhappily married 10+ years”という情報が指輪の隣の空間に表示されるという表現だ。ちょうどAR（拡張現実）技術によって、スマートフォンの画面を通すことで現実の景色上に追加表示される情報

が見えるように、ホームズの洞察力のフィルターを通して調査対象を見ているような感覚となる。

あるいはコンピュータ・ゲームの画面のように、と喩えることもできるだろう。コンピュータの性能の向上により、PCゲームやテレビゲームは、非常にリアルな映像でプレイヤーをゲームに没入させることができるようになってきているが、〈ホームズ〉のゲーム・アダプテーションでも、Frogwaresは、2002年以来10作以上にも及ぶ「シャーロック・ホームズ」のアドベンチャー・ゲームシリーズを出している。プレイヤーは、ホームズを動かす、ホームズ視点で19世紀末のロンドンを歩き回り様々な事件を解決することができる。ゲームのプレイヤーがホームズ並みの鋭い洞察力を発揮しないと、操っているホームズがただの一般人になってしまうところだが、ゲームでは話を聞くべき人物にはそれと分かるサインが画面上に現れるし、調べるべき箇所ではカーソルの形が変わり注意を促してくれる。あとはその対象をクリックするだけで、必要な情報が示されるので見逃すことはない。つまり、システムのアシストによりホームズの観察や思考をトレースし、プレイヤーはホームズの役割を演じることができるのだ。

これら3つの作品では、“he could see a great deal which was hidden from me” (Doyle 28) とワトソンが感嘆するホームズの視点を再現させている。それにより、平均的な視聴者／プレイヤーが、瞬時に隠された真実を見抜く名探偵の立場で事件を見ることが出来る。コンピュータ・ゲームでは、プレイヤーが行動の主体として能動的に物語に関わるというプロセスがあるため、ホームズの天才性が物語受容を台無しにしてしまうことはないだろう。だが、一方的に提示されるストーリーを追う傾向の小説や映画の場合、ホームズ視点で事件を見ていくと、何も分からないワトソンを尻目に早々と真相に辿り着き、たちまち話が終わってしまうことになりそうだ。ドイルの小説版で（4つの例外を除いて）一人称の語り手として一般人の読者に近い立場（あるいは能力）のワトソンを配しているのは、「物語的要請」もあるのだろう。ただし、「物語的要請」というのは、『SHERLOCK』でも従うべき参照項目であり、視聴者はすぐには真相へと連れて行かれたりはしない。シリーズ第1話目の「ピンク色の研究」には、ドイル小説の『四つの署名』での、ワトソンが最近手に入れた懐中時計の前の持ち主の性質を観察により推理するエピソードが、懐中時計を携帯電話に置き換えて語り直される。対象に付いている傷や名前（ドイル小説ではイニシャル）の刻印から翻案元とほぼ同じことを推理するが、ドイルのホームズと異なり『SHERLOCK』の

ホームズは正解に辿り着けない。ここで、携帯電話に彫られた名前の前所有者であるHarry WatsonがClaraと別れたという推理は正解だが、Harryをドイル版と同じようにワトソンの兄とみなす推理については、実際にはHarryはHarrietの略称で正しくはワトソンの姉である。Claraとの関係が女性同士のカップルであったことは考慮されていなかったのだ。これは、舞台を現代に移したことも関わっている。ホームズの演繹的推理は、一般的な法則や原理から個別事例での答えを導き出すものであるが、19世紀末と比べ現在は、多様性が増し、一般的なものに対する例外が多くなっている。ホームズの能力は同じであっても、環境が変わったため、ドイル版のような完璧な推理を行えないのだ。

結果として、「推理を外して悔しがるホームズ」という、珍しい参照項目が〈ホームズ〉物語に追加されるのであるが、それは同じ推理内容の場面を異なるバージョンのものにする要素だ。それにより〈ホームズ〉物語のアーカイブスは拡大し、また異なる物語作品が登場する可能性を拡げる。そう考えると、考慮すべき可能性が多くなりすぎて簡単に対応できなくなっている現代のホームズは、物語作品が増え続け、それに伴い参照項目も把握できないほど増大している〈ホームズ〉物語の全体像を捉えられなくなっている我々受容者のアナロジーと言える。

3. 語り直されているはずの物語

翻案元やソース・テキストと言うと、何らかの形をとった作品やはっきりした枠組みをもった概念が前もって存在しているような印象を受けるかもしれない。しかし、前章で解明しようとした、語り直される対象としての〈ホームズ〉物語は、個別の物語作品から参照項目を辿ることで遡及的に描き出されるものだ。幾つかの参照項目の繋がりによってその中に形付けられる先行作品（あるいはその中の場面）も、後にシリーズに追加される作品との関係によって新たな参照項目と繋がるため、固定された構造体ではない。上記の懐中時計の前の所有者を推理するドイル版の（オリジナルの）場面でも、現代のホームズと区別されるために、貴重な装身具は父親と同じ名の長男に引き継がれるのが一般的であるという、当時の「社会の価値観」という項目との繋がりが強く意識されるようになる。こうして考えると、元になる「物語」は明確なかたちで事前に存在しているわけではないだけでなく、読者／視聴者の外部に独立して存在しているものでもないことが分かる。それがあるのは、読者／視聴者の頭の中だ。その意味では、（ディスコースとストーリー

との区別で後者が概念的な存在と考えられるように、) 参照項目の集合体を概念的な「物語」と性格付けるのは適切だろう。

語り直しの理論上は、各物語作品で繰り返される項目は全て元の「物語」に前もって存在している。しかし実際には、読者／視聴者に認識されることで存在していたこととなる。したがって、認識できなければ語り直しにならない。テレビドラマ『SHERLOCK』での、ホームズ視点の表現方法に関して、『ユリイカ』の増刊号で日暮雅通 との対談中に辻村深月が次のようなことを言っている。

原作を知っているひとが観る『SHERLOCK』と、知らないで見るひとの『SHERLOCK』って、たぶんワトソンが見ている事象とホームズが見ている事象くらいに違うと思うんです。例えば、ドラマでホームズが初対面の誰かに会ったときに「袖に汚れ」「裾にほこり」「不倫継続中」のように文字の形で浮かぶ情報は、ワトソンにはなにも見えていないわけですよ。それと同じで、原作を読んでも「オマージュ」「引用」「まだらの紐」「ギリシャ語通訳」みたいな感じで、ぜんぶ見えてくるんだろうなと思ったんです。その“目”を持っている日暮さんがすごく羨ましい。(34)

ホームズの目を持つというのは、「物語」の語り直しに関してならば、参照項目全てを含むアーカイブスを所有することを意味するだろう。つまり、個別作品をただ受容したというだけでなく、それらを形作る項目へアクセスできる状態を指す。そうであれば、元の「物語」のあり方は、脳の仕組みや記憶と認識のメカニズムと密接に関わっているかもしれないが、ここでその関連性を解明することは手に余る。

むしろ本論で最後に確認しておきたいことは、辻村が自身では所有していないと考えながらも、ソース・テキストとしての〈ホームズ〉物語の完全体のようなものを想定している点と、辻村と日暮とが、それぞれが持つ〈ホームズ〉物語が異なっているにもかかわらず、その語り直し作品を語り直しとして位置付けて対話できている点である。実際のところ、完全なアーカイブスを持つ者は存在しないし、それぞれの受容者の〈ホームズ〉物語には欠けている参照項目や繋がっていない関連性があるはずだ。しかしながら、一つの「物語」に属する（これから発見される新規のものも含めて）全ての参照項目の集合体を、アイデアとしての語り直される元「物語」と想定することで、各受容者が実際に作り上げている「物語」が異なっても、同じ物語として

捉えられるということだ。個人の体験として、新しい物語作品を読んだり見たりして、語り直されている項目を認識しアーカイブズに追加することは、言うなれば語り直される「物語」の真の姿に近付くことである。そして、観念的「物語」での参照項目は、無秩序にバラバラに切り離されて存在しているのではなく、繋がりや強弱はあっても相互に結び付いて関連性のネットワークを作っていると考えられる。それも、新たな作品を受容したりすることで、項目の並び方や繋がり方が更新される、絶えず変化するネットワークのイメージだ。だがここでも、どの程度まで繋がりが広がっているかの実態は、受容者によって異なるだろう。それでも、繋がりの方に具体的な参照項目を見つけていなくとも、関連性の線が先に延びていることを認識できれば、理論上完全なネットワークを想定し、それと実態とのギャップを埋めようとする動きが生じる。上記の引用で辻村が羨望するのは、完全な〈ホームズ〉物語を自分の中に所有している状態であり、そのような理想的状態があることを日暮と共有することで、同じ〈ホームズ〉物語について対話が可能なのである。それぞれの〈ホームズ〉アダプテーションの元になっているのは、語り直されているはずの物語と言い表せるだろう。

注

本論文は、阪大英文学会第47回大会（2014年10月18日）のシンポジウム「アダプテーション理論の現在と物語更新論の可能性」の中での研究発表に加筆修正を行ったものである。

Works Cited

- Doyle, Arthur Conan. *The Penguin Complete Sherlock Holmes*. London: Penguin Books, 2009. Print.
- Knight, Stephen. *Jack the Ripper: the Final Solution*. New York: HarperCollins, 1982. Print.
- Leitch, Thomas. *Film Adaptation and Its Discontents: From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 2007. Print.
- 江戸川乱歩「探偵作家としてのエドガー・ポオ」『ポオ小説全集 4』東京創元社, 2010. pp. 411-437. Print.
- 富山太佳夫『シャーロック・ホームズの世紀末』東京：青土社, 1995. Print.

- 『シャーロック・ホームズ―コナン・ドイルから「SHERLOCK」へ』(ユリイカ8月臨時増刊号) 東京：青土社, 2014. Print.
- SHERLOCK*. Prod. Sue Vertue, Mark Gatiss, Steven Moffat, Beryl Vertue. Perf. Benedict Cumberbatch, Martin Freeman. 2010. 2 Entertain Video, 2010. DVD.
- A Study in Terror*. Dir. James Hill. Perf. John Neville, Donald Houston. 1965. Odeon Entertainment, 2013. DVD.
- 『シャーロック・ホームズ』(*Sherlock Holmes*). Dir. Guy Ritchie. Perf. Robert Downey Jr., Jude Law. 2009. ワーナー・ホーム・ビデオ, 2010. Blu-ray.
- 『シャーロック・ホームズ：シャドウゲーム』(*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*). Dir. Guy Ritchie. Perf. Robert Downey Jr., Jude Law. 2011. ワーナー・ホーム・ビデオ, 2012. Blu-ray.
- 『シャーロック・ホームズの冒険』(*The Adventures of Sherlock Holmes*). Dir. Alfred L. Werker. Perf. Basil Rathbone, Nigel Bruce. 1939. ブロードウェイ. DVD.
- 『名探偵ホームズ・黒馬車の影』(*Murder by Decree*). Dir. Bob Clark. Perf. Christopher Plummer, James Mason. 1979. アイ・ヴィー・シー. DVD.
- Sherlock Holmes Collection*. Devel. Frogwares. 2009. PC Game.