

米林宏昌『思い出のマーニー』における  
物語構造の変換について

On the Transformation of Narrative Structure in Hiromasa Yonebayashi's  
*When Marnie Was There*

小 池 隆 太

Ryuta Koike

『山形県立米沢女子短期大学紀要』 第50号

2014年12月26日刊 別刷

# 米林宏昌『思い出のマーニー』における 物語構造の変換について

## On the Transformation of Narrative Structure in Hiromasa Yonebayashi's *When Marnie Was There*

小 池 隆 太

Ryuta Koike

キーワード：米林宏昌 『思い出のマーニー』 物語構造 メタ物語世界的物語

### はじめに

米林宏昌監督作品『思い出のマーニー』（スタジオジブリ製作、2014年公開）は、一次的物語世界の内に二次的物語が埋め込まれた、「メタ物語世界的物語 *récit métadiégétique*<sup>1</sup>」の構造を有した長篇アニメーション映画である。原作は1967年に出版されたジョン・G・ロビンソンによる同名の児童文学作品であり（原題：When Marnie Was There）、やはり同じ構造を有している。メタ物語世界的物語というのは、物語世界内において別の物語が語られる、いわば二重の構造をもった物語形式において、埋め込まれた二次的物語を指す術語である。『思い出のマーニー』はアニメ版・原作ともに、主人公・杏奈（原作：アンナ）の前に現われる少女・マーニーについて、その過去を知る人物が語るメタ物語世界的物語：「マーニーの物語」が、物語のラストにおいて一次的物語世界内の存在である杏奈自身の物語へと直接的に接続される回帰的構造を有しており、物語論の立場からみても興味深い作品である。

本論文の目的は、米林宏昌によるアニメ版と原作を物語構造論の側面から比較し、その構造の変換を詳らかにすることにより、アニメ版『思い出のマーニー』において、物語世界内における事象の意味が、物語世界ではなく物語構造の解釈のために用いられる意味、すなわち「物語論的意味」というべきものに変換されていることを示し、映像表現と物語構造との新たな関係性を議論することにある。

### 1. 『思い出のマーニー』における「仕掛け」としての「埋め込まれた物語」

『思い出のマーニー』は、転地療養で海辺の町に来た主人公の少女が、マーニーという不思議な少女と友人になり、そしてマーニーが姿を見せなくなった後、新たな友人を得ると共に、マーニーが実は自分の祖母であったということを知り、自分の育て親との関係を取り戻す、という内容の物語である。

ロビンソンによる原作の叙述は、基本的に主人公・アンナの行為や発話、ならびに感覚や思考・感情に向けて焦点化されており、語り手の位置は異質物語世界的語り手 *narrateur hétérodiégétique*<sup>2</sup>としての主人公の観察者として設定されている。メタ物語世界的物語として語られる「マーニーの物語」は、アンナが物語終盤で親しく付き合うようになるリンジー

<sup>1</sup> Genette 1972。訳語は花輪・和泉訳に基づく（以下、Genetteの術語の訳語については同様）。

<sup>2</sup> 同書。

家の客人・ギリリーの口から語られる発話として叙述されており、途中でアンナやリンジー家の子どもたちによる質問や感嘆の言葉などを交えた客人との「談話」として構成される。一部に錯時法的叙述が見られるものの（例えば、冒頭第1節におけるブラウン先生による診察の叙述や、後半第28節におけるマーニーのノートの記述などは錯時法的叙述であるが、物語世界内の時間の流れとしてはアンナの現在時において叙述されている）、原則的にはアンナのノーフォークでの「体験」を順を追う形で叙述されている。

米林宏昌によるアニメ版の叙述も、小説とアニメーションというメディアの違いはあるが、やはり原作同様に主人公・杏奈のみを焦点化して進行し、語り手としての「ナレーション」や解説的視点を持たない。一方、原作とはやや異なり、メタ物語世界的物語として語られる「マーニーの物語」は、久子（原作のギリリーにあたる）による回想として語られるが、叙述としては物語世界内で展開される二次的物語として映像的に表現されている。

原作・アニメ版いずれにおいても、物語を一度結末まで鑑賞してから再度鑑賞すると、すなわち「主人公がマーニーの孫である」という「仕掛け」を知った上で鑑賞すると、主人公と話すマーニーの台詞や別れの意味がまったく別のものに変容して見える（読める）。このことは本作品の特徴のひとつであり、かつそれが物語が表現している主題そのものではなく、むしろ作品を支えている物語構造によって裏づけられたものであることもここで合わせて指摘できる。

とりわけ、主人公とマーニーとの「別れ」のシーンにおいて、「どうして私を置いてしまったの？ どうして私を裏切ったの！？」（アニメ版）と叫ぶ主人公とマーニーとのやり取りが、まず前日にサイロ（原作では風車）から主人公を置き去りにしてマーニーが一人で去ってしまったことに対する謝罪として、そして事故で両親を失った主人公を引き取った祖母であるマーニーが先に亡くなることで主人公を孤独の身にしてしまったことに対する謝罪として、二重に解釈され得るところは、本作のメタ物語世界的物語としての「仕掛け」が十全に発揮されているといえるだろう。

しかし、この「仕掛け」は、例えば推理小説／映画などに典型的に見られ得るものであって、本作のみが有する特性ではない。実際のところ、原作においては、それが小説であるということもあり、物語の回帰的構造は「主人公の物語」（＝一次的物語としての作品そのもの）と「マーニーの物語」（＝メタ物語世界的物語）を物語世界内で接合することで、物語世界内における事象の意味を変容させているに過ぎない<sup>3</sup>。ところが、アニメ版においては、それが映像表現であることに加え、米林宏昌監督による物語構造の改変が、物語世界内の水準で意味を変換させるだけではなく、物語世界内における意味を「物語論的意味」の水準へと移行させる役割を果たしている。

## 2. 『思い出のマーニー』の物語構造

『思い出のマーニー』のアニメ版と原作とでは、双方をみればすぐ明らかになるいくつかの違いが存在している。アニメ版が日本・北海道を舞台にしているのに対し、原作はイギリスのノーフォーク地方を舞台にしていることや、またそれに応じた登場人物の名前の変更、あるいは建物の変更（風車からサイロへの変更）が行なわれていることなどをまず第一に挙げられるが、本論で私たちが議論するのは、物語の構成における両者の構造的な差異と、それに付随して生じている物語世界内における意味の差異ならびに物語論的要素間の差異であ

<sup>3</sup> Genette 1972 にしたがえば、メタ物語世界的物語を擬似物語世界的物語 *récit pseudodiégétique* のレベルに引き上げる転説法 *métalepsis* による物語世界内の意味の変容ということになる。

る。

したがって、ここでは『思い出のマーニー』について、アニメ版と原作双方の物語のプロットを確認し、その異同について考察する。米林宏昌の絵コンテにおいて、アニメ版はA～Dの4つのパートから構成されており、それぞれが、A)マーニーに出会うまでの杏奈。B)マーニーとの出会い。C)彩香との出会い。屋敷からマーニーの日記を入手。杏奈の秘密の告白。D) マーニーとの別れ。久子による「マーニーの物語」。謎解き。以上の物語の進行に対応している。この4パートによる区分自体は、プロットだけではなく制作上の進行とも関連していると思われ、そのまま物語の構成に対応している訳ではないが、ひとつの目安としても機能する。比較のためにプロットにパートと番号を割り振っておく（番号は筆者による）：

#### 【アニメ版のプロット構成】

- (A 0) 杏奈、美術の授業。公園での写生。喘息の発作。
- (A 1) 自宅。医師による往診。同級生の見舞い。育て親・頼子と医師の会話。
- (A 2) 駅。出発。車窓の情景から列車の情景へ。タイトル。
- (A 3) 到着。大岩夫妻の迎え。大岩夫妻の家へ。
- (A 4) 頼子へのハガキを投函するために郵便局へ。
- (A 5) 入り江を散策。湿原を通り、無人の湿っ地屋敷へ。
- (A 6) いつの間にか眠り込む。湿原に潮が満ちている。十一（といち）のボートで帰還。
- (A 7) (夢の中) 湿っ地屋敷で髪をとかされている金髪の少女。
- (A 8) 入り江でスケッチ。ボランティア清掃の子どもたち。十一のボートで湿っ地屋敷のスケッチ。
- (A 9) 大岩セツと角屋夫人宅を訪問。
- (A10) 一人で入り江へ。丘の上で絵を描く婦人（=久子）
- (A11) (夢の中) 湿っ地屋敷で髪をとかされている金髪の少女。
- (A12) 信子らと七夕祭りへ。信子を「ふとっちょぶた」と呼ぶ。
- (A13) 入り江へ。フラッシュバック（葬儀の風景）。
- (B 1) 蠟燭とボート。杏奈、ボートで夜の湿っ地屋敷へ。マーニーとの出会い。
- (B 2) 角屋夫人をやり過ごして帰宅。
- (B 3) マーニーのスケッチ。夕方、マーニー、ボートで出迎え。
- (B 4) 入り江でピクニック。杏奈、途中で眠り込む。
- (B 5) 夜のパーティーに花売りむすめの姿で潜入。杏奈、ワインを飲んで眠る。ダンス。
- (B 6) 途中の道端で眠っているところを近所の住民に見つけられ帰宅。ズックの片方を失くす。
- (C 1) 朝食。入り江でズックを発見。湿っ地屋敷へ行くも無人。
- (C 2) 大岩家で食事の準備。包丁の使い方が頼子譲りと指摘される。
- (C 3) 自分のスケッチを見てマーニーを思い出す。入り江。 無人の湿っ地屋敷。
- (C 4) 丘の上でスケッチ。久子と会う。屋敷の改修工事を知る。
- (C 5) 湿っ地屋敷へ。彩香との出会い。彩香、杏奈を「マーニー」と思い込む。
- (C 6) 屋敷の反対側（表側）から屋内へ。マーニーの日記を読む二人。ボートの話やパーティー、花売り娘とのダンスの話が記述されている（シーン挿入）。
- (C 7) 入り江でスケッチ。背後にマーニー。再会。
- (C 8) マーニーとキノコ狩りに行く。杏奈、自分の秘密（育て親の頼子が杏奈の養育のためにお金をもらっていること）を話す。マーニー、自らの境遇を話す。

- (C 9) 入り江で砂の城を作る。サイロが怖い、と話すマーニー。二人でサイロへ。
- (D 1) サイロへ向かう二人。途中で彩香が杏奈を見かけて声をかけるも杏奈はサイロへ。
- (D 2) 嵐。サイロ内へ。マーニーが上層で怯えている。杏奈を和彦と間違う。眠り込む二人。
- (D 3) シーン挿入。(音楽：アルハンブラの思い出) ベッドで泣いている杏奈と側にいる祖母。
- (D 4) シーン挿入。サイロへマーニーを迎えに来た和彦。二人で光の中へ。
- (D 5) サイロからマーニーが姿を消す。杏奈、嵐の中を走る。フラッシュバック(葬儀の風景)。やがて道端で倒れる杏奈。
- (D 6) 日記の断片を読む彩香。和彦とサイロについての記述。彩香、兄とサイロへ向かい、杏奈を発見。杏奈帰宅、高熱を出し寝込む。
- (D 7) (夢の中) パジャマ姿の杏奈、入り江、湿っ地屋敷の方へ。窓をこじ開け、許しを請うマーニー、許すと叫ぶ杏奈。波に流される杏奈。嵐から一転光が屋敷を包み、おだやかな微笑みとともに光の中へ消えるマーニー。
- (D 8) 晴天。ベランダから入り江を眺める杏奈。頼子へのハガキ。お見舞いに来た彩香。二人でマーニーの日記の続きとともに出て来た古い絵。裏にはマーニーと久子の名前。
- (D 9) 丘の上で絵を描く久子。杏奈と彩香、マーニーの日記を見せる。
- (D10) 久子、「マーニーの物語」を話す。回想シーン(ナレーション：久子)。
- (D11) 頼子、到着。十一のボートに杏奈と彩香。タクシーの頼子に手を振る杏奈。
- (D12) 大岩家。頼子、養育費をもらっていることを杏奈に告白する。
- (D13) 頼子、杏奈の祖母のものだという写真を渡す。写真裏面にマーニーの名。(回想シーン) マーニーの歌声と祖母の歌声がかぶる。幼少の杏奈に話しかける祖母。
- (D14) (エンディング) 出発。角屋夫人と信子にあやまる杏奈。久子に頼子を「母」と紹介。ボート上の彩香と十一。湿っ地屋敷の部屋の窓からマーニーが手を振っているように一瞬見える。マーニーを描いたスケッチ。

続いて原作の全体的な構成を確認する。ロビンソンの原作は、全体で37の節に分けられており、それぞれの節にはタイトルが付けられている。比較のために、先に見たアニメ版のプロット番号とこの節を対応付ける形で、以下、原作のプロットを記述する。原作の節番号を<>内に、アニメ版のプロット番号を()内に、それぞれ記述する。なおアニメ版のプロット番号の記述が無いものは、対応する要素のプロットが原作には存在しないことを意味する：

#### 【原作のプロット構成】

- <1節> (A 1～2) 出発。アンナ、ミセス・プレストンに見送られ列車に乗る。
- <2節> (A 3) ノーフォークへ到着。ベグおじさん・ベグおばさんの家へ。
- <3～4節> (A 4～5) アンナ、町や入り江を散策。船着き場や「しめっ地やしき」の叙述。
- <5節> サンドラとの仲違い。
- <6節> (A 7) 「しめっ地やしき」に、髪をとかされている少女を目撃。
- <7節> (A12) ミス・マンダーズの店でサンドラを「ふとっちょぶた」と呼ぶ。
- <8～9節> (B 1) ボートで夜の湿っ地屋敷へ行く。マーニーとの出会い。
- <10～11節> (B 3) マーニー、ボートで迎え。入り江でピクニック。
- <12節> (B 2) ベグおばさん、ティーポットを割る。
- <13節> (B 5) 夜のパーティーに花売りむすめの姿で潜入。アンナ、ワインを飲んで眠る。

- <14節> (B 6) マーニーに見送られてボートに乗る。途中の道端で眠っているところを  
ビールズ夫妻らに見つけられ帰宅。ズックの片方を失くす。
- <15節> (C 7) ズックを発見。入り江でマーニーに会う。
- <16節> (C 8) マーニーとキノコ狩りに行く。アンナ、自分の秘密（育て親のミセス・プレ  
ステンがアンナの養育のためにお金をもらっていること）を話す。
- <17～18節> (C 9) 毎日のようにマーニーと入り江や砂丘で遊ぶ。マーニー、自らの境  
遇を話す。砂の城をつくる。風車小屋が怖い、と話すマーニー。
- <19節> (D 1～2) アンナ、一人で風車小屋へ行く。嵐。怯えたマーニーと遭遇。眠り込  
む二人。
- <20節> (D 5) 風車小屋からマーニーが姿を消す。アンナ帰宅。高熱を出し数日寝込む。
- <21節> (D 7) アンナ、ベッドから抜け出し、「しめっ地やしき」へ。許しを請う窓の中  
のマーニー、許すと叫ぶアンナ。
- <22節> (C 4～5) ミセス・プレストンが来訪。「しめっ地やしき」をスケッチする老婦  
人（＝ギリー）。やしきのはんたい側（表側）へ向かうアンナ。
- <23～25節> (C 5) リンゼー家の人びとと仲良しになる。
- <26～28節> (C 6) リンゼー家の次女・プリシラ、アンナを「マーニー」と思い込む。マー  
ニーのノートを二人で、そしてミセス・リンゼーを交えて読む。
- <29節> マーニーのボートを発見する。アンナ、小さな錨を持ち出す。
- <30～31節> ミセス・プレストンからの手紙。リンゼー夫妻、ミセス・プレストンを自宅  
に招待。
- <32節> (D 12) ミセス・プレストン、養育費をもらっていることをアンナに告白する。ア  
ンナ、ミセス・プレストンに金をくすねたこと、ミセス・リンゼーに錨を持ち出し  
たことを話す。
- <33～35節> (D 10) ギリー、「マーニーの物語」を話す。
- <36節> (D 13) ミセス・リンゼー、アンナがマーニーの孫であることを告げる。今は失わ  
れてしまった「しめっ地やしき」の絵はがきの存在。ギリー、自分の絵をアンナに  
プレゼントする。
- <37節> (D 14) アンナ、ミセス・リンゼーに自分は「中（内側）にいる」と告げる。

### 3. アニメ版と原作の物語構造における差異

プロットの側面から見比べてみるとこの両者にはいくつかの決定的な違いが存在していることが分かる。まず、アニメ版における（A 0）の存在が挙げられる。これは原作には全く存在しない要素であり、かつきわめて重要な物語世界内での意味がある。このシーンは、美術の校外授業という設定で、主人公の杏奈が同級生たちの輪に入らず、ひとりで写生をしている場面である。米林は、「映画の冒頭は何をするかが大事」であり、そこで「杏奈と対照になるもの」として「公園で遊ぶ子供たち」を出したと述べている<sup>4</sup>。また、このシーンにはさらに重要な要素が提示されている。原作のアンナは絵を描かないが、アニメ版の杏奈は絵を描くということである（原作ではアンナは絵を描かない）。この点について米林は、アニメ版の制作にあたるごく初期に描いたイメージボードにおいて、杏奈を「絵を描く女の子」に設定しており<sup>5</sup>、その理由として「原作小説は彼女の心を文字で表現していますが、映画

<sup>4</sup> 『The Art Of When Marnie Was There』 p.86。

<sup>5</sup> 『米林宏昌画集 汚れなき悪戯』 p.29。



はビジュアルで表現しないといけないのでそういう設定を新たに作ったわけです」と述べている<sup>6</sup>。また、初期のイメージボードには屋敷の庭先で面と向かってマーニーをスケッチする杏奈の描写<sup>7</sup>も見受けられ（これは実際の映画中にはない）、このイメージボードについて米林は「この場合、スケッチブックが杏奈の心」で「その中にマーニーが描かれていくのを表現した、象徴的な絵」であると説明している<sup>8</sup>。さらに、同じく絵を描く久子とのつながりを強化するという意味合いも指摘できる<sup>9</sup>。

次に指摘できるのは、アニメ版（C 4～6）（C 7～9）（D 1～2、5、7）が、原作のプロットを入れ替えた構成となっていることである。原作では、「マーニーとのきのご狩り+杏奈の告白」「風車小屋でのマーニーとの別れ+非難と許し」「リンゼー家の人々との交流」と順を追ったプロット構成になっているのに対し、アニメ版では「彩香との出会い」「マーニーとのきのご狩り+杏奈の告白」「サイロでのマーニーとの別れ+非難と許し」という順になっている。原作では、マーニーとの出会いと別れは前半で終了し、その後に屋敷に現実に住むリンゼー家というとの交流（+謎解き）という展開になっているが、アニメ版は、マーニーとの別れの場面より前に、現実の屋敷の姿やそこに住む彩香という存在を提示する。この点について米林は、原作の構成が、前半はマーニーとの不思議なやり取り、後半はマーニーとは何者かというミステリーになっており、後半にはマーニーがまったく登場しない構成になっている点を指摘した上で、「そのままやると映画としては成立しない」と思い、杏奈とマーニーのやり取りの後、杏奈がマーニーに会えなくなる時間を設定し、最後にまたマーニーと会えるという構成に変更したと述べている<sup>10</sup>。米林はマーニーが杏奈の前から一旦消える理由を「原作にもあった通り、杏奈が現実世界に思いを寄せると、マーニーの存在がかすんでいく。逆にマーニーに心を寄せると、現実世界がボンヤリとしていく」と述べ、育て親の「頼子」のことを考えるようになったらマーニーが消える、というように構成を考えたとも説明している。

もう一つ、先の2点と比較すると構成としては小さな違いであるが、（D10）と（D12）の逆転も指摘できる。この点について、米林はインタビュー等でとくに言及はしていないが、いくつか考えられる要素を挙げる。アニメ版（D12）では、頼子から杏奈に対して養育費についての告白が行なわれるだけであるが、対応する原作＜32節＞では、同時にアンナからミセス・プレストンに対して、財布から小金をくすねたことについて手紙での告白があり、またミセス・リンゼーに対してはボートの錨を勝手に持ち出したことについての告白がなされている。原作においてはミセス・プレストンとアンナがお互いに「隠し事」を明かした後に、マーニーの物語とアンナが彼女の孫であることが明かされるという構成になっている。原作では、リンゼー家を通して「家族」という「内側」にアンナが受け容れられるというのが物語のラストとなっており、アンナがマーニーの孫であるという、この作品の「仕掛け」の比重は、アニメ版と比較して相対的に低くなっている。原作＜36節＞で、今現在は失われてしまった「しめつ地やしき」の絵はがきという物的証拠を示すのが（語りによってのみ示される）、ミセス・リンゼーであることも原作の主題の位置を示しているといえる。一方、アニメ版では、杏奈と彩香の友情を中心に、杏奈を現実世界へと引き戻す役割を彩香に与え、頼

6 『米林宏昌画集 汚れなき悪戯』p.124。

7 同書p.47。

8 同書p.124。

9 『ロマンアルバム 思い出のマーニー』p.124。

10 同書同頁。

子には「仕掛け」による謎の解明と「家族」という関係性の「回復」（原作でのリンゼー家）の両方の機能を持たせたといえる。

#### 4. 結論：「物語論的意味」への変換

前節において、1) 原作に無いプロット（A0）の存在、2) 「彩香との出会い」と「マーニーとの別れ」のプロットの入替え、3) 「（久子による）マーニーの物語」と「頼子の告白」のプロットの入替え、という三点の物語構造上の改変を指摘し、これらがそれぞれ、1) 杏奈の内向的性格とスケッチという特技、2) 現実世界とマーニーとの反比例的関係の強調、3) 「仕掛け」の謎の解明の強調、という物語世界内の意味とその作用の強化にそれぞれ還元されていることを米林監督のインタビュー記事などを参考にしつつ示した。次にこの三点には、さらに物語構造の解釈のために用いられる意味、すなわち「物語論的意味」があることを示す。

本作品が、メタ物語世界的物語である「マーニーの物語」を主人公の一次的物語世界へと接合する転説法によって、物語の終盤に劇的な展開を見せることは再三述べてきた。3) 「仕掛け」の強調は、語りによってのみ主人公の出自が明かされる小説の原作とは異なり、米林によるアニメ版が（D13）における「湿っ地屋敷の写真」を視覚的に現前する「切り札」として利用可能であるという点に集約される。原作においても絵はがきを存在として物語世界内に示すことは十分可能であるはずだが、原作者・ロビンソンはあえてそうせずに語りによってのみ示し、「アンナの体験の叙述」という作品の物語構造を貫いている。一方、アニメ版においては語りによってのみ示そうとしても、回想としてワンカットでもイメージを挿入すれば、それはたちまち観客の眼前に立ち現われることになり、回想／現前という区別は意義を失う。米林がラストの写真を回想ではなく物語世界内の存在として提示されるべきであると考えたのはアニメーション制作者として当然の帰結であるが、このことによって写真の意味は、杏奈の祖母というマーニーの存在証明としての物語世界内の意味ではなく、メタ物語世界的物語としての「マーニーの物語」を主人公の一次的物語世界へと接合するために機能する「物語論的意味」へと変換される。写真は、映像表現における転説法を引き起こす契機として機能している。

この写真の「現前」によって、杏奈の（幼少期の記憶に基づく）「夢／妄想／心の中の存在」であったマーニーは、「過去に存在した」そして「現在には存在しない」ものとして、それまでの一次的物語世界における「現前」をメタ物語世界的物語の内に回収されることで物語論的に抹消される。エンディング（D14）において、現実世界において杏奈が獲得した友人・彩香や、仲直りの兆候が垣間見えた信子とは異なり、ラストに杏奈の目に映った、窓から手を振るマーニーの姿は一瞬の幻として消え去るが、その存在の一次的物語世界における基底の不安定感は、2) のプロットの入替え、とくに（D1）からのプロットの挿入において暗示的に既に示されたものである。やはりアニメーションという映像表現であるがゆえの作為であり、米林のアニメ作家としての力量はここにも現われている。

そして、（A0）の絵を描く杏奈は、ラストのカットの彩色されたマーニーのスケッチ、そして写真へと接合される。米林のいう「杏奈の心」としてのスケッチブックが、原作において判然とは示されていなかった物語の動因 motif を示していたことが明らかになる。（A0）の杏奈は、校外授業でタイミング悪く教師に自分の絵を見せることができず、結果、（A1）においては公園内で遊ぶ園児たちの姿はすべて消されていたことが示されるが、これは単に杏奈のコミュニケーションにおける不器用さや他者への恐怖感という物語世界内の意味を示していたのではない。もらわれてきた子どもであるため、それまで自分自身の「起源」を知



らなかった杏奈（＝消された園児）が、メタ物語世界的物語が一次的物語世界に接合されることによって「マーニー」という自分の「起源」を獲得する、それが物語の動因として回帰的に、ラストから冒頭へのスケッチブックにおいて示されているのである。

以上、『思い出のマーニー』を原作・アニメ版双方の物語構造から分析することで、次のことが理解される。米林監督による原作からの物語構造の改変は、小説という言語表現からアニメーション映画という表現媒体の変更にともなう、アニメ作家としての表現的必然に基づく改変であるが、それは同時に、表現が言葉による語りから映像に置き換わることによって、その映像表現によって示された物語世界内における事象とその意味が、物語世界内における意味にとどまらず、物語構造の解釈のために用いられる意味、すなわち「物語論的意味」というべき機能を生成し得るということである。アニメ版『思い出のマーニー』が有するメタ物語世界的物語から一時的物語への転説法はその表現手法と回帰的構造によって、映像表現と物語構造との関係性を示しており、その点において特筆すべき物語論的特性を有している。

#### 主要引用文献・参考文献

- ・ジョン・G・ロビンソン『思い出のマーニー』上・下巻、松野正子訳、岩波書店、1980年（新版2003年）。
- ・米林宏昌『スタジオジブリ絵コンテ全集2 1 思い出のマーニー』、徳間書店、2014年。
- ・米林宏昌『米林宏昌画集 汚れなき悪戯』復刊ドットコム、2014年。
- ・『思い出のマーニー ビジュアルガイド』角川書店、2014年。
- ・『月刊CUT』2014年8月号、第25巻第12号通巻345号、ロッキング・オン、2014年。
- ・『月刊MOE』2014年9月号、第36巻第9号通巻419号、白泉社、2014年。
- ・『The Art Of When Marnie Was There』、スタジオジブリ責任編集、徳間書店、2014年。
- ・『ロマンアルバム 思い出のマーニー』、アニメージュ編集部編、徳間書店、2014年。
- ・Genette, Gérard, *Figures III*, Seuil, 1972（『物語のディスコース』花輪光・和泉涼一、水声社、1985年）。