

『不思議の国のアリス』における言語と 生物の変身

Linguistic and Biological Metamorphoses
in *Alice's Adventures in Wonderland*

川 崎 明 子

要 旨

ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』において、不思議の国の〈不思議〉を構成する最大の要素は、多種多様な〈変身〉である。これらの〈変身〉には、言語的要素と生物的要素があり、両者は互いに密接にかかわっている。前者は静的で、死に近く、完結していて、秩序があり、時間がかからない。後者は動的で、生命を持ち、制御しにくく、時間を伴う。物語の根底で作用しているのは数学者キャロルによる言葉遊びの原理、特に地口における単語の置換という言語的変身であるが、そこにも生物がかかわり、変身後に生物の存在感が強まる。生物の強い存在感、特に個体が自由に動いたり時間を伴って変化したりすることは、同時代のチャールズ・ダーウィンの進化論による生物への注目と連動している。本論文では変身を、言葉や物質が登場人物化する〈非生物の生物化〉と、アリスをはじめとする登場人物が物理的に変化する〈生物の変身〉に大別して論じる。

キーワード

ルイス・キャロル, アリス, 変身, 生物, チャールズ・ダーウィン, 進化論

置換と変身

本論文は、ルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832-98) の『不思議の国のアリス』 (*Alice's Adventures in Wonderland*, 1865) の〈変身〉の諸相や具体例

を、特に生物という観点から分析するものである¹⁾。『不思議の国のアリス』には、一貫して言葉遊びの原理が作用している。その顕著なルールは、地口 (pun) にみられる単語単位での〈置換〉である。置換は、言語が単語単位に分解され、並列され、等価にされた上で可能となるが、『不思議の国のアリス』においては、その際何らかの言語的法則に従って起きることが多い。例えば、「猫はコウモリを食べるか」(‘Do cats eat bats?’, 11) が「コウモリは猫を食べるか」(‘Do bats eat cats?’, 11) になる時、cat, bat, eatが-atで終わる視覚韻を構成し、catsとbatsは正式の韻を踏んでいる(安井『対訳・注解』310)。こうして言語的要素が意味に先行することで、単語が入れ替わった後の文がノンセンスを生む。〈アリス・シリーズ〉の登場人物やエピソードの多くは地口や他の言語的ジョークから生まれたので、もしキャロルが英語以外の言語で書いたなら、それらは全く別の様相を帯びたに違いないのである(Gardner xv)。

この置換を使った言葉遊びは、〈変身〉(metamorphosis)の一種と定義できる。テーブルを食事用の台ではなく踏み台として使うなど、本来の用途と異なる用途で使用することをメタモルフォーゼというが、言葉にもこのメタモルフォーゼの仕組みがあるため、本来の用途とは異なる遊びの道具として使用できる(安井『ハンドブック』103)。文学における〈変身〉(metamorphosis)を分析したマッシーも、〈アリス・シリーズ〉における変身の1つとして言語的変身を取り上げ、その最も顕著な例として地口における置換を挙げている(Massey 81)。確かに『不思議の国のアリス』には、実に多様な変形、変容、変質、変化、変態等が存在する。〈変態〉(metamorphosis)は例えば芋虫が蝶になる過程で前段階とは完全に異なる形に変化する場合を指し、〈変形〉(transformation)は原形をとどめ一部が変化することを指すなど、〈変わる〉ことを表す語彙に違いはあるが、本論文では便宜上、変化する現象をすべて〈変身〉として議論を進め、必要

な箇所では区別をすることにしたい。この〈変身〉は、ノンセンスと不思議の国の〈不思議〉を生成・構成する最大要素である。『不思議の国のアリス』は、数学者であったキャロルが、言葉遊びの原理としての置換を物語化したものといえよう。

『不思議の国のアリス』における〈変身〉は主に2つの要素を持つ。1つ目は、言語的要素で、全体としては静的で、死に近く、完結していて、秩序があり、時間がかからない。言葉が置換を通して変身する地口において、その変身は即時的なものである(Massey 84)。2つ目は、言語とは対照的に物理的実体を持つ生物的要素である。生物の中でも、植物も刺激に反応して葉を閉じたり一定の時間をかけて変化したりはするが、より動きの速い動物が主となる。生物的変身の特徴は、動的で、生命を持ち、制御しにくく、時間を伴うことである。

注目すべきは、第1の言語的変身も、生物的な様相を帯びていることである。例えば、第2章でアリスがアイザック・ワッツ(Isaac Watts, 1674-1748)作の歌を歌おうする時、声が聞き慣れないものに変わりおかしい歌詞が出てくるが、この時、歌詞のみならずアリスも変身している(Massey 94)。また、「猫はコウモリを食べるか」('Do cats eat bats?', 11)の例のように、変身する文や置換される単語がそもそも生物に関連していることが多く、それもしばしば捕食など活動的なイメージを喚起する。

このように言語的変身に生物がかかわり、さらに動物の登場人物たちの変身がテキストで叙述・示唆され、物語が生物であふれることで、『不思議の国のアリス』においては、動的で生命を持ち時間を伴う生物的存在が、静的で完結し死に近い言語的秩序を圧倒し混乱させている。シューエルによると、ノンセンスとは、厳密に閉ざされた時空の中で機能し、絶対的なルールに支配される、ゲームに似た1個のシステムであり、そこから愛、想像力、引喩、詩などは徹底して排除される(シューエル383)。『不

思議の国のアリス』は、この限定的で閉鎖的なゲームの世界の秩序が、生物たちによって乱される様を描く作品なのである。

この本来は完全制御されるべきノンセンスの空間で生物が自由に動く様は、4種の生物的な動きを象徴している。第1に、生物の個体が文字通り体を動かす様である。第2に、生物個体がその一生を通じて変化する、より長い動きである。第3に、生物の種がそれぞれ進化する際の、果てしなく長い時間を要する動きである。第4に、従来の諸人間観が動揺する様である。具体的には、人間は世界の中心にあり創造物はすべて人間のために存在するという古い目的論や、上から天使、人間、動物の順で位置する「存在の連鎖」的考えや、理性と想像力で神に比肩する想像を行うというロマン主義的人間観である（度會95）。個体や種のレベルでの生物の動きは、キャロルがこの話を創作した直前に出版されたチャールズ・ダーウィン（Charles Darwin, 1809-82）の『種の起源』（*On the Origin of Species*, 1859）が引き起こした生物観の変化および諸生物の存在感の増加と並行している。

キャロルの生物観

キャロル自身の生物観を確認すると、最後の博物学者ともいえるほど動植物に造詣が深く（安井『ハンドブック』5-6）、鋭い観察眼で生き物や自然をよく描写している（安井『対訳・注解』xii）。西村光雄によると、18世紀から19世紀の自然誌ブームを反映し、キャロルの作品には実在する生物、伝説・民話の生物、空想に基づく生き物が多数登場し、生涯で書き留めた動物名は340以上、植物名は190以上にのぼるといふ。幼少期から11年間を過ごしたダズバリでは自然の中で小動物たちと触れ合い、少年期を過ごしたクロフトには植物研究に熱心だった父の先任者が残した多くの珍しい植物があった。オックスフォードでは、骨格標本を多数撮影した。

自然誌関連の図書も多数所有し、また図書館から借りた記録も残っている。動物園、水族館、植物園、園芸展、自然史博物館なども頻繁に訪問した(西村148-50)。『不思議の国のアリス』に、白ウサギ、芋虫、魚のフットマン、蛙のフットマンのような人間の服を着た動物が登場するのも、同時代の動物観と並行している。着衣の動物が19世紀に登場するようになった要因の1つに、人間と動物は生物学的に密接な関係にあるという科学的認識や優しい心は紳士が持つべき徳の1つであるという倫理観により、動物への興味と同情が急激に高まったことがある(坂井7)。こうして1870年以降に本格化した生体解剖論争にも、多数の論文や手紙を執筆して参加した(Dewitt 131)。

しかし、子ども時代にカタツムリやヒキガエルなどの変わった生き物たちをペットにしたりミミズを戦わせて遊んだりしたもの(Collingwood chapter 1)、キャロルは一般的なペットは飼ったことがなく、生身の動物にはさほど興味や愛着を持たなかったともいわれる(坂井105; ストッフル108)。確かに、幼少期に変わった生物と親しんだのも、荷馬車が通るのも珍しいような世間から隔離された場所では(Collingwood chapter1)、他に楽しみがあまりなかったせいかもしれない。キャロルを含む生体解剖の反対者たちは、被験者の動物の苦しみではなく実験者の人間の道徳低下への危機感を訴えたが(Dewitt 130-31)、キャロルは戦略としてこの論法を選んだのではなく、本当に動物より人間の救済に関心があったのかもしれない。1884年にはオックスフォード大学クライスト・チャーチの社交室主任として、「社交室の猫」を、2人の外科医に相談の上、処分している(Collingwood Chapter 6)。以上のことを考えること、キャロルは確かに一定の年齢の少女たちには愛着を持ったが、他の生物に関してもそうであったとは明言できない。

それでも、人間の共感を呼びやすい犬、猫、馬などの哺乳類以外の生

物、例えばダーウィンも研究したミミズと親しんでいたことや、後述するように『不思議の国のアリス』で各種生物を対等な存在として提示したことを考えると、キャロルは少なくとも、ダーウィンが示した、生物種に優劣はないとする認識と矛盾する態度は取っていない。また『不思議の国のアリス』で生物の登場人物たちの変身を多数描くことも、時間的規模は異なるが生物の変化を肯定するという点で、生物は進化するというダーウィンの認識と矛盾しない。実際彼は進化論をめぐる激しい論争をよく知っていたし、1860年6月にオックスフォードで行われたT・H・ハクスリー(Thomas Henry Huxley, 1825-95)やサミュエル・ウィルバフォース(Samuel Wilberforce, 1805-73)らの討論会に居合わせた可能性も高い(Beer 140; Tazudeen 533)。また、ダーウィンの著作を19巻所有し、『人間と動物の感情表現』(*The Expression of Emotion in Man and Animals*, 1872)を読了後は、自分が撮影した写真を1枚ダーウィンに送っている(Hunt xxxix)²⁾。キャロルが考案した言葉のゲームである「ダブルット」(Doublets)は、1つの単語を1文字ずつ変化させながら同じ長さの2つ目の単語に変えるもので、「変形」(Transoformation)の別名を持つ(オーガード370)。キャロルはこのダブルットで「猿」(APE)を「人間」(Man)に6つの過程を経て変形させているが、科学者のジョン・メナード・スミスは、「猿」は実際にDNA分子の進化における段階ごとの変化を経て「人間」に変わったとして、ダブルットと進化の過程に類似性を認めている(オーガード372-73)。キャロルのダーウィンの進化論に対する個人的見解は、クライスト・チャーチの聖職者という立場上、理解しても公認できず、批判も称賛もせずに明言を避けたのか(寺嶋80)、はっきりとはわからない。生物の進化自体は受け入れていたが、自然選択による進化には懐疑的であったとも指摘される(西村・西村137)。

不思議の国への導入

『不思議の国のアリス』は、冒頭部分で本作における〈変身〉の原理と生物たちの関係性を提示する。まず巻頭詩で、生物の動きを制御できない様子が描かれる。ボートに乗ったりデル3姉妹は、「長女」(Prima)、「次女」(Secunda)、「3女」(Tertia)と数字的概念で表されるが、非生物化され静止されるわけではない。むしろキャロルに話をせがみその話を無理に続けさせる、本編に登場する生物化した数字であるトランプたちのような、自由意志を持つ活発な存在である。第1章の冒頭でアリスは、着衣の白ウサギがポケットから時計を取り出し、独り言をいいながら急ぎ去るのを見て、躊躇なく追いかけて、自分もウサギのごとく穴に飛び込む。白ウサギが擬人化し、アリスがウサギ化することで、両者は近似する。高橋が説明するように、穴を落下中、オレンジ・マーマレードのラベルがついた瓶を手取るが、中身が空であることで、不思議の国が言語的に変調・異変した世界であることが予告される。そして「対蹠人」(antipodes)を「反発人」(antipathy)と言い間違え、「猫はコウモリを食べるか」とつぶやくうち、主客が逆転し「コウモリは猫を食べるか」と発話することで、この地下世界では、言葉は無限に交換可能で、常識的な主客関係は無効であることが示される(高橋91)。着地後、「ネズミの穴」ほどの通路の奥に美しい庭を見つけるが狭くて入れず、庭への入場においては、人間よりネズミが有利であることが唆される。ラベルに「私を飲んで」と書かれ一種擬人化された小瓶を見つけると、教わった簡単なルールを破ったがために災難に遭った子どもたちの話を思い出し、一旦は躊躇するが、結局飲んで小さくなる。しかし今度はテーブルの上の鍵に手が届かなくなる。その後「私を食べて」と書かれたケーキを見つけた時には、もうルールには拘泥せず、大きくなるだろうと正しく予想し、早くも異世界への適応をみせ

る。そして大きくなる不思議な体感を、「ますます面白い」(curiouser)と狂った文法で表現する。

変身の4分類

『不思議の国のアリス』で変身する主体は、大部分が登場人物である。そのうち全員の変身がテキストで叙述されるわけではなく、既に変身している、変身予定である、特定の誰かから見て変身して見えるといった場合もある。変身は〈非生物の生物化〉と〈生物の変身〉に大別できる。〈非生物の生物化〉はさらに(1)〈言語の生物化〉と(2)〈物質の生物化〉に分けられる。〈生物の変身〉についても(3)〈アリス以外の生物の変身〉と(4)〈アリスの変身〉を分けて論じたい。これら4つの分類は、それぞれ重複する部分も多く、連鎖することもある。重複が多いのは、多くの変身が言語的要素と生物的要素を併せ持つためである。4つに分けて論じることによって出来事の時系列がわかりにくくなるが、出来事は連鎖反応と相互作用により起こり、そうして起きた出来事群の蓄積の末に結末が来るという点で、出来事が起きる順番も重要である。

(1) 非生物の生物化 1：言語の生物化

非生物が生物になる変身のうち、キャロル独自の設定といえるのが言語の生物化である。言語の変身には、言葉が登場人物に変身する場合と、登場人物以外に変身する場合がある。

まず、既存の言葉から登場人物が生まれ、言語が生物に変身する例をみよう。諺からは、「チェシャ猫のように笑う」(to grin like a Cheshire-cat)からチェシャ猫(Cheshire Cat)が、「三月ウサギのように狂った」(mad as a March Hare)から三月ウサギ(March Hare)が生まれた。「狂った」(mad)と形容される帽子屋(Hatter)のキャラクターも、「帽子屋のように狂った」

(mad as a Hatter) という、帽子の製造過程で使用された水銀が脳に不調をきたすという当時の連想から誕生した。第6章で女王のクロッキーの招待状を公爵夫人に届けに来た「魚のフットマン」(the Fish-Footman) と、それを受け取る「蛙のフットマン」(the Frog-Footman) も、'Footman' と韻を踏むべく生まれたと考えれば(安井『ハンドブック』100)、一種の言葉の登場人物化である。

言葉が生物に変身した例として、最も顕著で複雑な例が「ニセウミガメ」(Mock Turtle) である。ハートの女王が彼を「ニセウミガメスープの材料よ」('It's the thing Mock Turtle Soup is made from', 82) と、材料が見てわかる 'is made of' ではなく、材料の質に変化がある 'is made from' を使って説明するように(安井『対訳・注解』218)、ニセウミガメスープとは、ウミガメの代用として子牛の頭とマデイラワインを材料とする、〈偽物〉のスープで、その名の一部である〈ニセウミガメ〉をあたかも存在する生物種であるかのように登場人物化したものである。スープから変身した、またはスープから生き返ったといえる彼は、かつて本物のウミガメであったことを嘆くとともに、将来スープの材料にされる運命を憂い、「おいしいスープ」(Beautiful Soup) と始まる歌を泣きながら歌う。彼が泣き虫なのは、ウミガメが産卵時に眼球の乾燥防止のため粘液を分泌するという種の生態を踏まえた設定でもある(安井『対訳・注解』358)。

地口から生まれたニセウミガメと伝説から生まれたグリフォンがともに説明する「海の学校」にも、言葉の音声的要素から生まれた、「自分たちを教えた」(taught us)「リクガメ」(Tortoise) の先生がいた。また帽子屋は、時間 (time) を「彼」(him) と呼び一種の擬人化を行うことで、抽象概念を、登場人物とまではいえないが、より実体のある存在に変身させている。

次に言葉が、登場人物になるわけではないが、何らかの生物に関連した

変身をする場合である。まず、海の学校の教科名は、実際の教科名より激しい動作を意味する名に変わり、生物個体の動きが強調される。例えば、「読むこと」(Reading)が「よろめき」(Reeling)に、「書くこと」(Writing)が「身もだえ」(Writhing)になる。また、アナゴの美術の先生が、「スケッチ」(Drawing)のかわりに「母音を伸ばした話し方」(Drawling)を、「写生」(Sketching)のかわりに「ストレッチ」(Stretching)を、「油絵」(Painting in Oils)のかわりに「とぐるを巻いた気絶」(Fainting in Coils)を教える。このように、人間であれば主に手や口を局部的に使う教科が、より全身を使う動きに変わっている。

第3章のネズミの「話」(tale)も、「しっぽ」(tail)の同音異義語であることから、文章が曲がりくねって先細りするしっぽの形のイラストに収まることで、生きたネズミの動くしっぽに変身する。言葉が生物の体の一部に変身した珍しい例である。

さらに、詩の変身がある。詩の文句が置換され意味が大きく変わるという点で、詩の変身は、冒頭で提示された「猫はコウモリを食べるか」から「コウモリは猫を食べるか」への変身の発展形でもある。第7章で、帽子屋が女王のコンサートで歌うはずだった「きらきら光れ、小さな星よ」(Twinkle, twinkle, little star)は、「星」が「コウモリ」(bat)に置換され、非生物が生物になる。第10章でニセウミガメが歌う「おいしいスープ」(Beautiful Soup)でも、本歌の「美しい星」(Beautiful Star)の「星」が「スープ」という有機物に変わっている。これらの詩や歌詞の大部分は、生物間の〈食う・食われる〉関係や捕食のイメージをより強調する内容に変身する。第2章のワッツ作の元歌では、メスの蜂が花の蜜を集める様子を描いていたのが、ナイル川の鰐が小魚たちを食べようと待ち構える様子に置き換わっている。第10章の「スープの歌」もニセウミガメが人間に食べられることを歌う。同章でニセウミガメが歌う「もう少し速く歩いて」

(Will you walk a little faster?) も、クモが甘言でハエを巣におびき寄せるとい
う内容の元の詩を下敷きに、フィッシュアンドチップスにされたくないタ
ラが英国の浜から離れたがり、フランスではエスカルゴとして食されるカ
タツムリが逆にとどまろうとする様を描く(安井『対訳・注解』361)。同じ
く第10章でグリフォンに命じられアリスが歌うワッツの「のらくら者」
(The Sluggard) も、本来は怠け者の人間についての歌だったが、ロプス
ターが調理されたり鮫を恐れたりする内容に変身する。

(2) 非生物の生物化 2：物質の生物化

言葉のみならず物質も生物に変身する。まず登場人物になる場合だが、
非生物の登場人物化は、18世紀に流行した生物や非生物の一生を語る「イ
ット・ナラティブ」(it-narratives) にみられるように物語の世界ではよくあ
ることだが(Rudd 248), 『不思議の国のアリス』においては多くない。ま
ずトランプたちがそうである。『鏡の国のアリス』のチェスの駒と同様、
トランプの「王」(the King), 「女王」(the Queen), 「ジャック」(the Knave)
は、カードに人間の似姿が描かれ、数字の他に名前も持つという点で、最
初からある程度の人格を有しており、ゆえに容易に擬人化され、登場人物
化したといえる。巻頭詩でリデル3姉妹がデジタル化したのと逆の現象であ
る。同時に、数は「数字」(cipher) の他に、例えば「1」であれば「one」
という名前(name)を持ち、言語世界にも属するので(シューエル111),
この点に注目すれば、3人に限らずトランプたち全員が、名前という言
語的要素から登場人物化したともいえよう。トランプ以外の例として、公
爵夫人は、16世紀の画家が描いた世界で最も醜い女性と評されたある公
爵夫人の絵に由来するとされ(Gardner 72), 絵のモデルが登場人物化した
珍しい例である。

非生物が登場人物以外の生物に関連したものに変わる例としては、第

4 章で、白ウサギの家で部屋いっぱいの大きさになったアリスに外から投げつけられた小石が、無機物から動植物を材料とするケーキに変わる。さらにアリスはそのケーキを食べて小さく変身する。『地下の国のアリス』の同場面では、アリスはいつの間にか縮み始めたが、『不思議の国のアリス』ではケーキの作用が加えられ、生物に由来するものの変身への関与が強まっている。

(3) 生物の変身 1：アリス以外の生物の変身

次にアリス以外の生物の変身を確認しよう。まず言葉が介する変身である。第 6 章に登場する赤子は、蒸気機関のような音を出し、ヒトデそっくりの姿で手足を伸ばす。ここまではアリスの受けた印象に過ぎない。しかし抱っこするうちに子豚に変わる。種をまたぐ物理的な大変身だが、アリスの言語的認識を再現する形で語られるという点では、言語的要素も有する。アリスは自分の腕の中の生き物が「すすり泣く」(sob) のではなく「鼻を鳴らす」(grunt) のに気づき、見てみるとそれは豚に変身していた。つまり、人が泣く時に用いる動詞が、豚が鳴く時に用いる動詞にすり替わると同時に、「人間の鼻」(nose) が「豚の鼻」(snout) に変化したのだ(安井『対訳・注解』336)。この点でこの変身は、言語と並行して起きる、もしくは言語が先行・主導さえするといえる例である。

赤子の豚への変身ほど鮮烈ではないが、第 9 章で言及されるマスタードも、ニセウミガメスープと同様、原料となる生物の原形をとどめない加工食品で、地口という言語的要素から生まれる。アリスからフラミンゴが「噛むかもしれない」(He might bite) といわれた公爵夫人は、「噛む」(bite) と「舌がひりひりする」(bite) を掛けて、「フラミンゴもマスタードもどちらも噛む」(flamingoes and mustard both bite) と発言する(安井『対訳・注解』353-54)。アリスはマスタードを鉤物だと誤解しているが、それは食卓

で目にするマスタードが、畑で収穫後、加工の度に姿を変え、もはや野菜には見えないほど変わっているためである（安井『対訳・注解』354-55）。何度も姿を変えると一点では、マスタードは次にみる芋虫と同様、変態する存在にも近似する。

第5章に登場する芋虫をめぐるのは、その生態を利用して多数のおかしみが仕掛けられる。芋虫は、蝶としては初期段階にあるが、成人であるかのように水煙草を吸い、年長者よろしくアリスに助言を与える。2人の会話は、芋虫の「お前は誰だ」という質問で始まり、しばし続いた後、結局芋虫が同じ質問を繰り返して振り出しに戻り、変態する芋虫自身と違って次の段階に移行する気配がない。アリスが3インチの大きさにはなりたくないという、芋虫は上体を起こして3インチの高さになってみせる。これは変態という劇的変化を遂げる運命にある芋虫が物語内で見せる唯一の変身であるというアンチクライマックスを作ると同時に、芋虫の〈身長〉の概念が元来曖昧であるために、一層滑稽である。

(4) 生物の変身2：アリスの変身

アリスの変身は、同一人物が12回経験し、その様子も描写されるといふ点で、『不思議の国のアリス』の変身中、最も重要である。12回の身体的変身を桑原（35）の整理に従い、起きた順に確認したい。

第1章における初変身は、やはり言語を介している。地下の国に下りたアリスは、小さなドアの向こうに美しい庭を見つけ、望遠鏡のように体を折りたためたと願い、「私を飲んで」(DRINK ME) というラベルのついた瓶の中の液体を飲み、期待どおり小さくなる(変身1)。今度はテーブルに置いた庭に続くドアの鍵に手が届かなくなり、「私を食べて」(EAT ME) と書いてあるケーキを見つけ、大きくなると信じて食し、大きくなる(変身2)。

第2章では、背が伸びるにつれ遠ざかる自分の足にクリスマスプレゼントを贈るべく、宛名を書き郵送するところを想像する。物理的距離のできた足は、アリスから分離して他者となり、宛名という言葉を通して交流する一種の人格を有する存在となる。大きくなり過ぎて泣き出すアリスだが、白ウサギが落としていった扇と手袋を拾い、扇の作用により再び2フィートより小さくなる(変身3)。終盤の裁判所での変身を除くと、飲食によらない変身はこの1回限りである。

第4章では、白ウサギの家で小瓶を見つけ、特にラベルはついていないが、既に飲食によって体に変化が起きることを学習しているため、大きくなることを期待して中身を飲み、部屋いっぱい大きくなる(変身4)。そして外から小石を投げられ、その小石がケーキに変わると、再び変化を期待し、これ以上大きくなるはずはないから今度は小さくなるだろうと推測してケーキを食べ、小さくなることに成功する(変身5)。

第5章では、芋虫から、キノコの片側を食べると大きくなり、もう一方を食べると小さくなると教わる。そこでまず右側をかじると急速に縮み(変身6)、あわてて左側をかじると今度は首が植物の茎のように急速に伸びる(変身7)。アリスを天敵とみなすハトと会話した後、アリスはキノコの両側を少しずつ食べて本来のサイズに戻る(変身8)。

キノコの使い方を学習後は、裁判所で自然のサイズに戻るまで、アリスはキノコでサイズを調整する。身長という量的変化を制御することで、自信をつけ強くなり始めるという質的变化を遂げるという点では(安井『対訳・注解』330)、精神的変化も、より時間をかけたアリスの変身といえよう。サイズ調整においては、本来のサイズでいることより、不思議の国を望みどおり探検することを優先し、積極的に変身して環境に適応する。第5章の終わりでは、試行錯誤の末、晴れて本来の身長に戻れたが、公爵夫人の小さな家を見つけると、住人を怖がらせないように、あえて9イン

ちまで小さくなる（変身9）。第6章の終わりでは、チェシャ猫が「狂った」(mad)と形容する三月ウサギの大きな家に安全に入るべく、再び倍ほどの2フィートの大きさになる（変身10）。第7章の終盤では、木についたドアから中に入ると、最初に到着した広間に戻る。庭に続く狭い通路を通るために、再度先ほどのサイズに近い1フィートほどに小さくなる（変身11）。

最後に第11章では、裁判所で自然に大きくなる（変身12）。これは道具や飲食の作用なしに変身し、またアリスの意志と無関係に変化する唯一の例である。自然に元のサイズに戻るのは、後述するように、不思議の国の時間に現実の時間が押し迫っているためである。

アリスの12回の変身の特徴を3点にまとめる。第1に、アリスの変身は、裁判所で自然に大きくなる場合を除き、すべてアリスの願望の実現である。第2章では白ウサギの扇の効果によりいつの間にか小さくなるが、これも体が大きくなり庭に入れず泣き出した後のことで、もともと小さくなる願望があった。アリスの希望どおりの変身のうち、この扇による場合を除くすべての変身は、白ウサギの家にあった瓶入りの飲み物、小石から変身したケーキ、芋虫に教えてもらったキノコなど、サイズ変更を期待した意識的な飲食の結果である。アリスにその意思がない時は、飲食してもサイズは変わらない。第7章の茶会で紅茶とバタつきパンを口にしても変化しないのは、変化を望んだわけではなく、単に茶会という場に相応しい行動を取ったためである。

第2に、アリスのすべての変身は、内部から起きる。飲食による変身も、何らかの作用を持つ物質が体内に取り込まれ、内側からアリスの外形を変えるものであり、例えば四角い箱に入ったから体が四角くなるというような外側からの影響による変身ではない。白ウサギの扇による変身も同様で、扇という物質の何らかの作用によりアリスの身体が内側から変わる

のであり、扇から送られた風にあたった部分がへこんだり膨らんだりするわけではない。よって、アリスの内側からの変身を11回目撃した後に、第8章でランプの庭師たちが白いバラを赤く塗っている場面に来ると、外側から人為的に変化を施す作業に新鮮な印象をおぼえることになる。この内側からの変身には、アリスが生物であるため、地口における単語の置換とは異なり、瞬時に起きるのではなく、短くとも一定の時間がかかる。

第3に、アリスのサイズや形体が変わることで、他の生物からみたアリスのアイデンティティが動揺し、それらとの関係性が相対的なものになる。まず、人間が諸生物を名づけその生態を観察するという立場が反転し、優劣関係が崩れる (Lovell-Smith 27-28, 39)。同時に、〈種〉が人間が一方的に作った概念であることが明らかとなり (Tazudeen 536, 539)、アリスはその人間性ではなく身体性でもって動物界で定義される (Murphy 15)。

具体的には、アリスが小さく変身すると、他の生物たちに警戒されなくなり、時に弱い立場となる。例えば第4章では、白ウサギがアリスをメイドのメアリ・アン (Mary Ann) と間違え、家から手袋と扇を持ってくるよう命令し、人間の優越が否定されるが (Lovell-Smith 42)、そもそもメイドと間違えられるのは、アリスが2フィート以下の小ささになっていたためであろう。ちなみに、白ウサギがメイドの名を呼びアリスをメイド扱いするという点では、言語を介した人物の置換が起きているとも解釈できる。これは第2章で、アリスが自分は誰かと入れ替わったのかと心配し、メイベルになるのは嫌だから、もし上から彼女の名前を呼ばれても地下にとどまろうと考えた時と同様に、名前の呼びかけによるアイデンティティの創出という発話の遂行性を示唆する。第4章の終わりでは、「巨大な子犬」に食べられないよう、上手くかわさねばならない。第10章でニセウミガメやグリフォンと交流する時は、アリスは1フィートほどの小ささであるため、普段は彼らの仲間であるロプスターやタラを食する立場にあ

るが、特に警戒されることはない。

反対に、アリスが大きく変身した時は、概して他の生物にとっての脅威となる。第3章の鳥たちやネズミとの交流においては、アリスが話題に出す猫のダイナや近所の飼い犬が彼らを怖がらせることはあっても、彼女自身は危険視されていなかった。それが第4章で、白ウサギの家で部屋いっぱいの大きさになると、アリスは外にいる生き物たちにとって、何の腕かわからないが「腕」(‘an arm’, 35)としかいいようのない排除すべき対象となる。同時に、動物園で狭い檻に閉じ込められた動物のような立場に置かれ (Paolozzi 5)、一方的に投石により攻撃される存在でもある。第5章で首がヘビのように伸びると、ハトからヘビと同一視される。ハトにとっての焦点は、出会った生物の種ではなく、その主体がヘビと同様卵を攻撃するかどうかの一点にあり、アリスが自身を形容するヒト、子ども、女性という属性は無意味となる。長い首を持ち卵を食べるアリスは、ハトの定義においては確かにヘビなのだ (Straley 94)。第12章の裁判所の場面では、本来の大きさに戻って陪審員たちをなぎ倒し、金魚鉢から飛び出した金魚のごとき状態にしてしまう。

『不思議の国のアリス』の変身の特徴

以上の分析をもとに『不思議の国のアリス』における変身全般について5点論じたい。第1に、最も重要なこととして、既に述べたように、変身には言語的要素と生物的要素が密接にかかわっている。言語的な置換・変身に生物がかかわり、生物の物理的な変身にも言語がかかわる。両者が結びつく中、もともと言語だったもの、本来無生物だったもの、もともと生物であるものなどが、一斉に登場人物化し、並列され等価になる。地口における単語のように置換されるころまではいかないが、変身を通して登場人物間の差異が減少する。まず無生物や動物は、登場人物化すること

で、擬人化され人間に近づく。反対に人間であるアリスも、変身を通じて動植物や、時に生物か無生物かもわからない得体のしれないものになる。こうして多数の異なる生物が実際より互いに接近する。

第2に、本来登場人物化することの稀な言葉でさえもが登場人物化することで、物語に多様な種があふれる。その種の中には、『不思議の国のアリス』ではハートの王と女王から、『鏡の国のアリス』ではヘア (Haigha) から「子ども」 ('child', 71-72, 205) と呼ばれるアリスもいる。『鏡の国のアリス』第7章において、ライオンとユニコーンにとっては、アリスは「動物なのか、野菜なのか、鉱物なのか」もわからない珍しい生き物である。彼女は生物学的分類上の変則例であり (Beer 143), 『不思議の国のアリス』のアリスにとってのマスタードと同様の正体不明の存在となる。結局彼女はアリスを「伝説のモンスター」 (fabulous monster) と呼び、アリスは、『不思議の国のアリス』のグリフォンのような存在とされる。大人向けにせよ子ども向けにせよ動物を描く本においては、人間が霊長目に属する種として描かれたい傾向があるが (Rudd 250), この点で〈アリス・シリーズ〉は例外的であり、主人公の少女は1生物種であるかのように提示されるのである。

第3に、これらの多様な種は、人間的な優劣の価値観と無関係に存在する。よって人間も、この生物界においては、特別な存在ではなく1構成員に過ぎない (寺嶋 89)。この考えは、ダーウィンが明らかにした種に関する知見と矛盾しない。すなわち、生物は時間とともに必ず進化するが (長谷川 13), 進化は〈変化〉であり〈進歩〉とは限らない。体のつくりが複雑なものを〈高等〉, 単純なものを〈下等〉とするのは人間的な価値観に過ぎず、種が枝分かれする過程において、すべての動物はそれぞれ進化の最先端にいる (長谷川 61-62)。登場人物が皆言葉を話すことも、種の平等化に貢献していよう (Beer 153)。種の多様性と対等性が顕著に示される

のが第3章である。皆が一様に濡れ、全員でコーカス・レースに参加し、全員が勝ったことになる。賞品のお菓子が同じ大きさであるために、鳥たちの口の大きさの違いが明確となり、同じ鳥類でも多様な種があること、そのように異なる鳥たちが平等に扱われていることが示される。そもそもレースを提案し指揮をとるのがドードーであることから、絶滅種でさえ尊重されているといえる。アリス自身、種による違いを認識しており、第6章では、豚に変身した赤子について、人間として成長したなら醜かっただろうが、豚としてはハンサムになるだろうと考えている。これらの種は、その生態により物語に説得力やおかしみを与える。例えば白ウサギが急いで走り穴に飛び込むとか（坂井101）、トカゲのビルが細長い体を活かして煙突に入るとか、眠りネズミがしょっちゅう寝ているとか、クロッキーの木づち役のフラミンゴが木に飛び乗ろうと無駄な努力をすとかである。生態を取り入れたキャラクター形成は、ハートの女王が、実際は冷酷で、名前とは反語的な性格を持つのと対照的である。

第4に、多様な種の登場人物であふれた世界は、活気のみならず混乱を生じさせる。第8章のクロッキー場は、進化論的要素が詰まった小宇宙であり、動物たちは人間が恣意的に〈種〉と名づけた秩序を拒む（Tazudeen 543-44, 548）。生きた動物をクロッキーの道具として使っているために、ボール役のハリネズミは這って逃げ、木づち役のフラミンゴは構えると首をアリスに向け、2つ折りになってアーチを作るはずのトランプの兵士たちは起き上がって移動し、ゲームが成立しない。その結果アリスはチェシャ猫にむかって、「何もかもが生きてるのって、すごく混乱するものなのよ」（'you've no idea how confusing it is all the things being alive', 75）と嘆くことになる。トランプたちもそれぞれ意見を持ち、チェシャ猫の斬首について、死刑執行人は胴体のないものの首は斬れないと言い、王は首があるなら斬首は可能だと言い、女王はすぐ斬首しないと他の全員を斬首

すると主張する。生物があふれて混乱するもう1つの場は、第11章と第12章の裁判所である。これまで登場したほとんどの登場人物がカーテンコールよろしく勢ぞろいして騒がしく、国王の発言をはやし立てたモルモットは袋に入れられ鎮圧される。

第5に、生物を制御できないことは、ハリネズミが丸めた体を広げて歩き出し、フラミンゴが首を起こすような短い時間のみならず、生物個体の一生に伴う、より長い時間をも支配できないこと、さらにはとてつもなく長い時間を伴う生物の進化をも止められなことを示唆する。アリスは、不思議の国に来てまもなく、この国には独自のルールがあることを見抜き、キノコを入手後は積極的に環境に適応する。この適応は、アリスの成長といい換えられよう。『不思議の国のアリス』は教訓性をできる限り排したという点で画期的と評されるが、子どもの学びや成長を描くという点では、従来の児童文学の系譜に連なっている。しかしキャロルは決してアリスの成長を肯定しなかったわけではない。むしろ自分の作った物語の中でさえ、少女の成長を止められなかったのである。それはアリスが生物であるからに他ならない。高橋がいうように、キャロルには、自ら設定した一定の時空間に対する支配欲があった。年若い頃から厳格なルールのゲームを作って弟妹たちを支配し、オックスフォードでは少女たちとの交際において支配可能な空間を辛うじて保った。成長を拒否し表層に固着しようとする彼にとって、成長をもたらす表層に深さを与える現実の時間は許しがたいものであった(高橋108-110)。キャロルの写真の愛好にも、時を止める願望を見て取れる。当時の写真撮影には時間がかかったので、それは文字通り生きたモデルの動きを止める行為を伴っていた。モデルが子どもの場合、静止はより難しかっただろう。キャロルは、撮影時に少女たちの動きを文字通り制しつつ、彼女たちの人生の短期間に現れる自分好みの美を写真として永久化・固定化し、成長する時間を比喩的にも止めようとし

たのである。子どもたちと過ごす時間はエデンの園を追われる前の理想郷を体験できる時であったから（ストップル 51）、写真撮影は時間への抵抗でもあった（寺嶋 57）³⁾。

しかし写真に撮り時間を止めることは一種の死であり（Beer 214）、少女たちの生きた時間を止めることは彼女たちの生を止めることに通じる。静止が否応なく死と繋がることは、後述するように、結末で登場人物たちが静止し非生物化する様にも表れている。キャロルは『不思議の国のアリス』出版直前の1865年5月に、久々にアリス・リデルを見かけ、彼女が大人への移行期に入り、自分好みの魅力を失いつつあることを確認した（ストップル 87）。あらゆるゲームは厳密に閉ざされた時空の中で絶対的なルールの支配のもと行われなくてはならないのに（シューエル 383）、クロッキーの試合が生物たちによって乱される様は、少女の成長を止められないことの象徴であるとともに、そのことに対するキャロル自身の精神的混乱の再現でもある。生物は生きている限り、時間を伴い変化する。先述した4種の生物学的動き、すなわち生物個体が動くこと、生物個体が一生を通じて変化すること、生物種が進化すること、従来の間人観が動揺することのうち、アリスは第1の動きに、キャロルは第2の動きに困惑しているのだ⁴⁾。

裁判の場面では、非現実的な時間が裁かれ、現実の時間が介入し始める。アリスは、それまでとは違い、早く裁判が終わってタルトを配って欲しいとか、陪審員たちの石板が裁判終了前にぐちゃぐちゃになるだろうとか、現実的な時間感覚を發揮する。ジャックが刑を宣告されるかもしれない深刻な場であるにもかかわらず、アリスに精神的余裕があるのは、裁判官役を務める王や凶暴な女王が所詮はトランプであり、この裁判はトランプたちが演じるゲームに過ぎないこと、そしてこれらの事実が時間の経過とともにいずれ明らかになることを、認識しているからである。第1の

証人となる帽子屋は、ティーカップとバタつきパンを手を持って現れ、茶会の時間を持ち込む。しかし王にいつ茶会を始めたか尋問され、帽子屋、眠りネズミ、三月ウサギとともに小さな私的空間で維持していた「狂った」茶会の時間が、公にされ一種の裁きを受ける。帽子屋は証言を迫られて動転し、誤ってパンのかわりにティーカップをかじり、この瞬間アリスは不思議な感覚に襲われ大きくなり始める。帽子屋の過ちにより「狂った」時間が弱まり、現実世界の時間が優勢になる。この最後の変身は、アリスの意思と無関係に変身する唯一の例であるとともに、自分以外の誰かの飲食行為を通して変化する唯一の例でもあり、アリスの変身の原理が変調したことを示す。アリスに押されて文句をいう眠りネズミに、アリスは「大きくなっている」('I'm grwoing') ので自分ではどうしようもないといい、「あなただって大きくなっているでしょう」('you're growing too') と説明する(99)。ここでの「大きくなる」(grow) ことは、それまでの身体に限定した変化と違い、現実的なより長い時間において「成長する」(grow) ことをも意味する。サイズが大きくなることとアリスが成長することが両立した時、不思議の国の時間と現実の時間が互角になる。そして女王が「判決が先で評決が後だ」と裁判の手順を逆にして時間的秩序を転覆しようとした時、アリスはついに「あなたたち、ただのトランプじゃないの」と叫び、そのとたん夢から覚めて現実の時間に戻り、ゲームは終了し不思議の国は消滅する。

時間と時計

最後に、アリスが夢から覚めた後について分析したい。まず、不思議の国の時空間を、現実の時空間、すなわち生物にとって自然な時空間が圧倒したことは、姉がアリスに家に戻ってお茶にするよう命じ、アリスが従順に走り去ることに象徴される。冒頭で走り急ぐ白ウサギの後を追ったアリ

スは、結末で自宅という人間の大人の作ったルールが支配する場に急ぎ帰ることで、不思議の国の不思議な時間から、現実世界のお茶の時間に戻ってゆく。不思議の国では、時間の概念が単一ではなかった。例えば、種によって時間や年齢の概念が違い、第3章ではインコが自分の方がアリスより年上だと主張し、第5章では蝶としてはまだ子どもである芋虫が大人のように振る舞っていた。第3章では、絶滅したはずのドーデーが時間を越えてよみがえり、自然選択説に反するかのように全員がレースに勝ったと判断した (Beer 137)。第6章では、公爵夫人が皆が自分のことに集中すれば世界はもっと速く回るといい、アリスが地球の自転には24時間かかるといっても無視された。第7章の茶会では、帽子屋が「時間」と喧嘩したために、常に6時となり茶会が進行しなかった。

時間を象徴するのが時計である。冒頭でアリスは、着衣の白ウサギが独り言をいいながら走り去ることには特に注目しなかったが、彼がチョコキのポケットから時計を取り出すのを見ると、反射的に追いかけて穴に飛び込んだ。時計を見て焦る白ウサギが人間的な時間の感覚を持つことや、彼が穴の中の世界ではどのような時間を生きるのかに興味を持ったのかもしれない。そうして飛び込んだ不思議の国では、帽子屋は時刻ではなく日付を表示する時計を持ち、さらにその時計は故障していた。つまり時間が「狂っている」(mad) ことと、時計が狂っていることが並行していた。しかし、帽子屋がどんなに特殊な時計を使ったり直したりしようとも、地上の現実では生物学的時間が進んでいる。ダーウィンが進化論を提唱する前、聖職者のウィリアム・ペイリー (William Paley, 1743-1805) は『自然神学』(*Natural Theology or Evidences of the Existence and Attributes of the Deity*, 1802) において、時計職人のアナロジーを使い、時計職人が時を測るという目的のために時計のようによくできたものを作るように、生物の構造がこれほど適応的でうまくできているのは、神が生物がうまく生きられるようにという

目的をもって創造したからであるというデザイン論を展開した（長谷川 209-10）。しかしアリスが本来属する現実世界では、時計とは無関係に、生物学的時間が経過しており、少女は成長し、生物は進化する。この点で帽子屋の時計は、自然神学に対する風刺でもある（Straley 108）。

死物への変身

結末でアリスは2人の人間に変身するとも解釈できる。1人目は姉である。アリスより何歳年長かは不明だが、この姉は、イラストも会話もない本を楽しむことができ、妹に家に帰るよう命令し、目を閉じ妹から聞いた不思議の国にいることを信じる能力を持ちつつも、目を開ければすべてが現実にも変わることも認識している。つまり姉は、子どもの世界を理解できる程度に若いですが、アリスとの比較においては、大人として登場しているのである。同じ両親のもとに育つアリスも、同じくらいの歳になれば、姉のようになる可能性があり、この点で姉は数年後のアリスでもある。2人目は、この姉の想像の中に登場する大人のアリスである。アリスは大人に成長しているが、子ども時代の心を保持し、不思議の国の体験をはじめとする面白いお話で子どもたちを魅了している。このように、アリスは物語中12回変身し、物語の時間の経過とともに成長したが、さらに結末で、姉および〈姉が想像する大人のアリス〉の2人に変身するのである。

ここで重要なのは、どちらのアリスについても発展や成長をする過程と時間が省かれていることである。つまりアリスは発展的な変化をするのではなく、芋虫のように劇的な〈変態〉をしている。アリスの変態形として、姉および〈姉が想像する大人のアリス〉の発展・成長が省かれることで、アリスは地口において置換される単語のような、時間を伴わない固定的・静的・無生物的な存在になる。死に近い存在になるのはアリスに限らない。アリスの話聞いた姉の夢の中で、豚に変わった赤子は「豚赤ちゃ

ん」(the pig-baby)と名づけられる。変身する運命を最初から表す名前を与えられることで、アリスが目撃した時間を伴う変身を遂げる生物らしさが失われる。このように、アリスと不思議の国の登場人物は、結末で固定化・静止・無生物化され、究極的には死んでしまうのである。

姉は、周囲から聞こえる音を、アリスが語った登場人物たちの音や動きとして理解する。読者はここで初めて、アリスが実在の様々な音を着想源に、夢の中で不思議の国の登場人物たちを想像・創造したであろうこと、つまり植物や牧場が発する音が、不思議の国の登場人物に変身していたことを知るのである。アリスが夢から覚めるきっかけとなったランプたちも、アリスの顔に落ちてくる「枯葉・死んだ葉」('some dead leaves', 110)であった。夢の中では、言葉などの無生物でさえもが生物に変身し騒がしく活動していたが、最後に初めて、物語の中では生きていたものが死んだものに変身することで、不思議の国の時空間が消滅する。『不思議の国のアリス』という物語は、アリスとその他の生物たちが、最後に無生物化し死物に変身した時に、ともに死んでしまうのである。

注

- 1) 本論文では、キャロルの伝記的側面を扱う場合も、本名のCharles Lutwidge Dodgsonではなく、筆名の「ルイス・キャロル」を使用する。
- 2) Huntは、アリスが出くわす子犬の顔がチャールズ・ダーウィンに似ていること、アリスがその後ろに逃げ込む「巨大なアザミ」(a great thistle)が、クライスト・チャーチの生物学者でダーウィンの進化論に賛同しないWilliam Turner Thistleton Dyerの名の一部であることを指摘している(xxxix)。
- 3) キャロル自身は、流行とは無縁の服装・髪型をし、禁欲的な食生活と趣味の散歩により痩せた体形を維持し、白髪が増える以外に外見はほぼ変わらなかったという(ストッフル34)。キャロルは少女たちのみならず自身も時の流れと無関係であることを願っていたのかもしれない。

- 4) 安藤は、アリス自身が自分の成長に当惑しているという見解のもと、この当惑は、進化論を容認することで自分たちの世界観が大きく変化することに対するヴィクトリア朝の人々の動揺の反映であるとしている (55)。

参考文献

- 安藤聡『ファンタジーと歴史的危機—英国児童文学の黄金時代』彩流社, 2003。
オーガード, トニー『英語ことば遊び事典』新倉俊一監訳, 杉山和芳・西原克政・富山英俊訳, 大修館書店, 1991。
松原茂夫『図説 不思議の国のアリス』河出書房新社, 2007。
坂井妙子『おとぎの国のモード ファンタジーに見る服を着た動物たち』勁草書房, 2002。
シューエル, エリザベス『高山宏セレクション〈異貌の人文学〉ノンセンスの領域』高山宏訳, 白水社, 2012。
ストッフル, ステファニー・ラヴェット『「不思議の国のアリス」の誕生』創元社, 1998。
高橋康也『ノンセンス大全』晶文社, 1977。
寺嶋さなえ『発見! 不思議の国のアリス 鉄とガラスのヴィクトリア時代』彩流社, 2017。
西村光雄「ルイス・キャロルの自然誌」安井泉編著, 148-56。
西村光雄・西林杏子『ルイス・キャロルの自然誌と超自然誌—アリスは何と出会ったか—』権歌書房, 2019。
長谷川真理子『進化とはなんだろうか』岩波書店, 1999。
松村昌家, 川本静子, 長島伸一, 村岡健次編『英国文化の世紀 3 女王陛下の時代』研究社, 1996。
安井泉『対訳・注解 不思議の国のアリス』研究社, 2017。
安井泉編著『ルイス・キャロルハンドブック—アリスの不思議な世界』七つ森書館, 2013。
度會好一「ダーウィニズムの波紋」松村昌家他, 87-109。
Beer, Gillian. *Alice in Space: The Sideways Victorian World of Lewis Carroll*. The U of Chicago, 2016。
Carroll, Lewis. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass and What Alice Found There*. Oxford UP, 2009。
Collingwood, Stuart Dodgson. *The Life and Letters of Lewis Carroll*. The Century, 1899。
Dewitt, Anne. *Moral Authority, Men of Science, and the Victorian Novel*. Cambridge

- UP, 2013.
- Gardner, Martin, editor. Lewis Carroll, *The Annotated Alice*. 150th anniversary deluxe ed., expanded and updated by Mark Burstein, Norton, 2015.
- Grenby, M. O. and Andrea Immel, editors. *The Cambridge Companion to Children's Literature*. Cambridge UP, 2009.
- Hunt, Peter. "Introduction." Carroll, pp. vii-xliii.
- Lovell-Smith, Rose. "Eggs and Serpents: Natural History Reference in Lewis Carroll's Scene of Alice and the Pigeon." *Children's Literature*, vol. 35, 2007, pp. 27-53.
- Massey, Irving. *The Gaping Pig: Literature and Metamorphosis*. U of California Press, 1976.
- Murphy, Ruth. "Darwin and 1860s Children's Literature: Belief, Myth or Detritus." *Journal of Literature and Science*, vol. 5, no. 2, 2012, pp. 5-21.
- Paolozzi, Ashley Elizabeth. "Alice's Managerie in Wonderland: Text and Image as a Collaborative Critique of Animal Display in Victorian London." *Sloth: A Journal of Emerging Voices in Human-Animal Studies*, vol. 1, no.1, 2015, pp. 1-8.
- Rudd, David. "Animal and object stories." Grenby and Immel, pp. 242-57.
- Straley, Jessica. *Evolution and Imagination in Victorian Children's Literature*. Cambridge UP, 2016.
- Tazudeen, Rasheed. "Immanent Metaphor, Branching Form(s), and the Unmaking of the Human in *Alice and the Origin of Species*." *Victorian Literature and Culture*, vol. 43, 2015, pp. 533-58.