

論文

表現者から見たリテラリー・アダプ テーションとその再帰的影響 — 劇作家・松井周の「演劇」と「小説」

木村陽子

Literary Adaptation from Creator's Viewpoint
and Its Recursive Impact onto Creators
— Plays and Novels by Shu Matsui, Playwright in Japan

KIMURA Yoko

1. はじめに

ひとつの文学的テーマを、複数の表現メディアに展開するリテラリー・アダプテーションについては、リンダ・ハッチオン⁽¹⁾の研究に代表されるような先行論が存在し、小説、演劇、映画のような表現メディアがもつ表現技法としての特性の違いや、各々の比較優位性なども解き明かされてきている。また、各表現メディアに付随するマーケットの特徴についても、産業的な視点も含めてさまざまな分析が展開されている。

一方、そうした表現メディアを用いて作品を創造するクリエイター自身が、それぞれの表現メディアの特性の差をどのように捉え、実際にどう認識しながら自らの作品表現に生かしているかについては、学術的な論考が

ほとんど存在しない。さらに、そうした複数メディアへの取り組みが、表現者自身に、再帰的に創作上のような影響を与えているかについての検討も手つかずの状態といつてよい。

こうした問題関心から本稿では、日本の「ゼロ年代演劇」⁽²⁾を代表する劇作家であり、リテラリー・アダプテーションの実践者でもある松井周(1972-)に焦点をあて、戯曲や小説の創作、さらには身体表現(俳優)や舞台演出といった多様な表現創造を駆使する松井のメディア選択の意図や、各メディアの特性をどのように捉えているかといった問題について明らかにしていく。

2. リテラリー・アダプテーション：ビジネスの視点から

かつては舞台のような限られた場所で伝えられてきた物語が、印刷技術の発明によって活字化され広く流布する。あるいは、小説が映画化され、舞台化される。近年ではヒットしたテレビアニメが小説化されて書店に並び、実写映画化され、ときにはゲームとしても売り出される。このような創作表現のメディア間移植であるリテラリー・アダプテーションという手法は、新しい表現メディアの勃興と、メディア・テクノロジーの発展・普及と歩を合わせて、より広いオーディエンスを獲得し利益を得ようとする産業的立場から積極的に活用されてきた。

古くは、泉鏡花の小説『義血侠血』(1894年)が作品の発表直後から新派劇の舞台作品『瀧の白糸』としてリテラリー・アダプテーションが行われ、その後、『瀧の白糸』の名で少なくとも6本の映画化、さらに、テレビドラマ化、オペラ化などが試みられてきた。⁽³⁾

一方、ゼロ年代以降のウェブ社会化の加速による文化の変容は、小説、演劇、映画、テレビドラマ、アニメ、コミック、ゲーム、音楽、広告など、あらゆるメディア間の双方向的な横断・交流を飛躍的に促進させた。CGをはじめとする特殊効果の技術的進歩は、これまで紙メディア(小説/コミック)やアニメでしか表現できなかったような未来世界やアクションを

実写で再現することを可能にした。また、映画における「製作委員会方式」の普及も加速に寄与した。「制作委員会方式」とは、映画会社、配給会社、放送局、出版社、レコード会社、ゲーム会社、広告代理店、ビデオソフトメーカーなどの複数のプレイヤーが自らの製作費を分担して出資し合い、映画をつくるスキームのことであり、これにより人気小説やコミックの映像化（アニメ／実写）、音楽化、ゲーム化などのメディア・ミックス展開による相乗効果で、情報露出量と話題性を高め、利益を生み出すというビジネスモデルが確立された。⁽⁴⁾たとえば、2000年から連載コミックとして登場した矢沢あい著『NANA』（集英社）の場合、2005年にはゲーム化（PS用「NANA」）、実写映画化され、それに伴い映画の主題歌や挿入歌、サウンドトラックなどの音楽化、映画のノベライズやメイキングブックなどの関連書籍が刊行され、さらに2006年にはテレビアニメ化され、それぞれのメディアで成功を収め社会現象を生み出すまでになった。⁽⁵⁾

このように、リテラリー・アダプテーションは今日、ひとつの創作ソースを様々なメディアで展開することで、各メディアのオーディエンスをより高確率で効率的に獲得していくための戦略として、なくてはならないビジネス手法となっている。⁽⁶⁾

また、こうしたトレンドを受けて、実業界だけでなくアカデミックの世界でもリテラリー・アダプテーションは新しい学問分野として認識されてきており、ポスト・モダン文学理論の旗手として著名なリンダ・ハッチオンが2006年には『A theory of Adaptation』（New York : Routledge）を發表してこの分野をリードしているほか、2008年にはオックスフォード大学の学術誌「ジャーナル・オブ・アダプテーション」が創刊されるなど、現在では幅広いリテラリー・アダプテーションに関する研究が活発に展開されている。当該分野の研究者の中には、「文学と映画の違い、芸術とエンタテインメントの違いなどというのは、もはや無意味だ」と主張する者さえいる。⁽⁷⁾

3. リテラリー・アダプテーション：表現者の視点から

一方、表現メディアの多様性は、表現者自身にも小さからぬ影響を与えている。通常、特定のメディアの精通者である表現者が、他のメディアに自己の作品を移植しようとするとき、たとえば小説を映画化する場合、映画の脚本をその道のプロフェッショナルである脚本家に委託することが一般的である。このプロセスについて、かつて小説家E. ヘミングウェイは次のように言及している。

小説家がハリウッドを相手にするときには、カリフォルニアの国境近くで映画人と会う約束をする。そこで、相手に自分の本を投げつけると、相手はカネを投げ返してくる。そして、自分の車に飛び乗って、そのまま自分の場所に急いで戻る。そんな感じだ。⁽⁸⁾

要すれば、ヘミングウェイといえども自作の映画化に際して、直接のプロセスにはまったく関与しなかったというエピソードである。これは、それぞれのメディアが特別な技術的な要素を持ち、表現上のメディア特性が異なっていることの証左でもある。メディアごとの分業化が進んだ結果、他メディア展開においてオリジナルの表現者の関与が限定的であることは、これまでも多く指摘されてきた。⁽⁹⁾

しかし、その一方で、そのようなメディア特性の差そのものに刺激され、興味をもった表現者も少なからず存在してきた。詩人として著名なジャン・コクトー（1889-1963）は、舞台作品『オルフェ』（1926年）や、小説『恐るべき子供たち』（1929年）の作者としても名を成したほか、映画にも積極的に取り組み、自作の映画化のみならず、『美女と野獣』（1948年）など他者作品の映画化でも成功を収めた。翻って日本をみると、川端康成（1899-1972）や横光利一（1898-1947）などの小説家が大正期を中心に新しく登場した映画メディアに興味をもち、「新感覚派映画聯盟」なるものを組成している。彼らが制作に深く関与した日本初のアヴァンギャルド映画

『狂った一頁』（1926年／衣笠貞之助監督）は、文学者が直接的に関与した映画作品の先駆的事例である。さらに戦後では、一般には小説家として知られる安部公房が1950年代から70年代末まで、リテラリー・アダプテーションをほぼ一貫して自らの主たる創作方法として取り入れ、生涯に38の戯曲、14の映画脚本、32のラジオドラマ、13のテレビドラマを自ら手がけた。たとえば、安部の代表作である『砂の女』は、小説（1962年）、ラジオドラマ（1963年）、映画（1964年）の順に、短期間のうちにリライトされ、小説で読売文学賞やフランスの最優秀外国文学賞を受賞、映画では『キネマ旬報』ベストワン作品賞、ブルーリボン作品賞、毎日映画コンクール作品賞、NHK（映画賞）作品賞など国内で延べ10個のタイトルを獲得したほか、海外でもカンヌ国際映画祭審査員特別賞、サンフランシスコ映画祭外国映画部門銀賞、ベルギー批評家協会グランプリなどを受賞している。⁽¹⁰⁾

このように、複数のメディアに意欲的に取り組んだ表現者たちは内外を問わず存在してきたが、彼らが実際にどのようなメディアの理解の下に創作に取り組んでいたのかといった表現者視点からの研究は、各メディア特性を理解する上で重要であるにもかかわらず、管見の限りではほとんど行われてこなかったと考えられる。

そこで、本稿では「表現者のメディア特性理解とその影響」というテーマについて、今後、より広く、深く研究を進めていく上での端緒として、リテラリー・アダプテーションの実践者である松井周へのインタビューを敢行し⁽¹¹⁾、検証を試みることにした。

4. 「演劇」と「小説」に取り組む表現者：松井周

1972年生まれの松井周は、まず劇団・青年団（平田オリザ主宰、1983-）の俳優として頭角を現したが、2004年に第一戯曲の『通過』が第9回日本劇作家協会新人戯曲賞を受賞してからは、劇作家としても精力的な活動を展開する。2007年に自らが主宰する劇団・サンプルを旗揚げ、青年団から独立し、2010年には『自慢の息子』で第55回岸田國士戯曲賞を受賞する。

木村陽子

今日では日本を代表する劇作家の一人として認識されているほか、俳優としても舞台や映画、CMなどで広く活躍している。また、近年では桜美林大学、東京藝術大学、四国学院大学、映画美学校などの大学講師として演劇教育にも携わっている。

一方、松井は、2008年に文芸誌「群像」に最初の小説『およばれ』を発表している。以後も継続的に小説も発表し、現在までに6作品を上梓している。

現在日本で活躍する劇作家の中には、演劇作品（戯曲）と並行して文学作品（小説）を発表する者が少なからずいる。岸田戯曲賞受賞者だけでも松尾スズキ、岡田俊規、前田司郎、本谷有希子などがおり、松井周もその一人であるが、彼の特徴は、演劇と文学という2つの表現メディアで積極的な創作活動を展開しながらも、ひとつのソースを複数のメディアで展開するという、いわゆる“ワンソース・マルチユース”的な要素が見られない点である。無論、演劇作品と文学作品の間で、テーマやモチーフが似ているところを発見することはあるものの、設定やストーリーはすべて異なるものとして創作されている。このことは、演劇と文学というメディアの違いを自ら意識していることの証左ではないかと推察され、「表現者の立場からみたメディア特性」という本研究テーマの対象として注目し、今回インタビューによる調査の協力を得た。次章以降は、そのインタビューをベースにした論考である。

5. 松井周の考える「演劇」と「小説」の違い

表1は、インタビューで松井周が語った、舞台メディアとしての「演劇」と文字メディアとしての「小説」の、表現メディアとしての違いをまとめたものである。

松井は、まず大前提として、「小説がテキストだけで表現されるメディアであることの不自由さ」を指摘している。元々俳優として出発した松井にとっては、何かを伝えるときに受け手と空間が共有されず、身体を使う

[表1]	演劇	小説
媒体	空間+俳優の身体+テキスト	テキストのみ
受け手への作用	五感へのダイレクトな作用	頭の中での「意識の流れ」の再構成
重要なポイント	—	順番 (読者の「意識の流れ」を再構成するために、ベストな順番を選択する必要がある)
範囲	有限 (限られた時間、空間、体)	無限 (大きな世界を描きやすい) (心の中が描ける) (時間の移動もしやすい)
創作手法	ある程度集団的な創作	個人としての創作
曖昧さ	—	あえて「ほんやりさせたまま」の表現が可能
客観性	舞台上では、なんでもウソに見えるリスクがある	テキストにすると客観的事実として伝わりやすい

ことができないということは、表現上の大きな不自由さであると捉えられており、小説の場合、テキストだけでどうやって受け手の〈意識の流れ〉を再構成できるのかという点に、自身が非常に意識的になっているという発言が繰り返しあった。

[松井周の発言]

「演劇って空間から作る感覚が僕にはあります。空間の中で肉体が動いていくということを考慮しながら作ると、演劇の場合、テキスト（戯曲）はそれに対して体と反応して起こる化学変化のうちの要素なんです。そうすると、半分くらい体があるってことをちゃんと考慮して言葉を当てるっていうか、その合わさったときに一番よい状態になることが望ましいんです。それに対して小説っていうのは、それが無い。常に自分ひとりの頭の中で考えたことを、読む人がもう一度再構成するっていう書き方になるので、テキストの要素が演劇よりもすごく大きいというか、テキストしかないのであたり前なんですけど。」

小説におけるテキストの重要性を再確認した上で、松井は小説で感覚的なものを伝える場合には、伝えられる「順番」が重要であると述べている。特に、感覚的なものを俳優の身体表現なしでテキストだけで表現する場合、ベストの順番で伝えなければ創作者の意図が伝わらないのだという。

〔松井周の発言〕

「演劇であれば、俳優は発語だけじゃなくて、動作とか、あらゆる五感のセンサーを使って、その空間に対応している状況があるんですけど、小説は読む人の五感をどういう風に刺激するか、ある種の錯覚を起こさせなければならぬ。たとえば、ドアノブを握って開けて、何を感じるかってときに、冷たい空気が入ってくる、真っ暗である、静かであるっていう、その順番をどういう風に書くと、ほくが一番望む状態でドアを開けているのが伝わるのかっていうとき、順番が重要というか、五感のセンサーの発動される順番、そのことを考えなきゃいけないって感じがすごくして。演劇なら、ドアを開けるとなれば、「おおっ」っていうセリフだけでも、ちょっと開けて「怖いな」って感じとか、「寒いな」とか、勝手に出るんですよ。演出でも加えられるし。でも小説では、「寒いな」とか「怖いな」って感じを書かないと、全部書かないにしても、どういうセンサーが発動しているかのヒントは散りばめておかないといけなくて。」

小説のメディア特性として、同時並行して複数の内容を伝えることが難しく、テキストでの表現が直列的になってしまうということは、保坂和志『小説の自由』（中央公論新社、2010年）でも指摘されているが、俳優として出発し、劇作家や演出家として演劇に取り組んできた松井にとっては、そのメディア特性が、より大きなハードルとして捉えられていることが窺われる。

一方、松井は、小説のメディア特性上の優位性として、「表現対象の広

さが無限である」とも指摘している。空間が限定され、時間的にも制約があり、俳優の身体を使う表現が中心にならざるを得ない演劇表現には自ずから有限性があるのに対して、小説にはそうした対象の制約がなく、大きな世界を描くのに適しているのだという。

〔松井周の発言〕

「小説がすごいおもしろいのは、小説ってけっこう無限だと思うんですよね。逆に、演劇には有限のおもしろさがあると思うんです。いちおう限られた場所でやる、限られた時間でやる、限られた体の中でやるというのがありますから。それと比べて、小説っていうのは暗闇から始まって、そこに何かしらイメージを膨らませていくというのがあるので、どこまでもいけるっていう感じがありますね。」

ただし、松井は演劇の有限性を必ずしもネガティブなものとしてのみ捉えてはいない。その有限性の中に、むしろ創作者としての創造性を発揮するフィールドがあるのだということを、「プリコラージュ」⁽¹²⁾という言葉で表現しポジティブに捉えている。つまり、どちらかのメディアが優位であったり、劣位であったりするという理解ではなく、それぞれに限界性と優位性があるという側面を、松井は経験に根ざして語っているのである。

〔松井周の発言〕

「プリコラージュっていう言い方なんですかね。そこにあるものを適当に合わせて何かに見立てるような。カラスが人の針金ハンガーを使って巣を作るじゃないですけど、そこにあるものを勝手に組み合わせ、家じゃないところに家を作るとか、そういうスペースじゃないのにプライベートな空間を作るとか、そういう風に人間が生活空間の中で勝手に匂いをつけて場所を変化させるということが、人間として面白いというよりは、動物の生態観察として面白いと

「いう感覚があって。その生態観察ができる場所を俳優だけじゃなくて、スタッフと一緒に作っていくという感覚があるんですよ、演劇には。」

また、演劇という表現メディアに「プリコラージュ」的な側面があることを、松井周は別の切り口から、演劇の集団創作的な過程を語る際にも述べている。小説が、創作過程において作家の個人作業が中心であるのに対し、演劇には、劇作家だけが単独で創作するというより、舞台美術・照明・俳優・ドラマトルク⁽¹³⁾などの関係者らがその場で出すアイデアの断片を取りまとめるという側面があることを松井は強調している。具体的には、岸田戯曲賞受賞作である『自慢の息子』の制作過程を、松井は次のように語っている。

〔松井周の発言〕

「たとえば『自慢の息子』のときには、僕のモチーフが最初にあって、それは「母子関係というのが複雑に絡んでいる」という設定だったので、その母子の共依存的な関係というのを、たとえば母親の母乳を飲んで赤ちゃんがいて、その母乳を飲んで息子の性器が母親の膣に射精されている、そういう「白いミルクの循環」みたいなことを僕が言うんですよ。でも、最初それを聞いたスタッフはポカーンって感じになっちゃって。でもそのうち、舞台美術の杉山至さんが、これはイタリアの宗教画のなんとかにおける布を織る人の絵に似ていると言い出して、それで白い布を使ってみようってことになって。そうすると、白い布を一面で使うとなると、洗濯物になるようにもしてみたいってなって。洗濯物になると、それは、単に床に敷かれている布ではなくて、あるいはドレスにしてみるとか。そうすると、そのドレスの裏に入って、スカートの中から息子が出て来るとか、また違うイメージが出て来て、スタッフが専門職を超えていろいろを言い出す。そうやって、僕がもともと持っているモチーフを発展させてい

くイメージならやっぱり面白いので、それをもう一回僕が戯曲に書き込んでいくという。」

他方、松井は小説ならではのメディア特性として、「曖昧なイメージをあえて曖昧なまま伝えられる」というメリットを指摘する。彼は、小説『土産』（「群像」2011年12月）に描いた人類の進化形である不思議な生命体のイメージが、読者によってゴボウのような植物にも、人間のようにも捉えられることを、あえて積極的に利用していることを明かしている。

〔松井周の発言〕

「いちおうあれも人間ではあるんですけど、人間が植物化してもう別のかたちに進化した生物が、今まで地中に入っていて気づかなかった手足とか生殖器官を「なんでこの器官はあるんだ？」と疑問に思いながら使い出す、みたいな話で。僕の中では、あれはゴボウみたいな人間なんですけど、読む人によって視覚イメージがぜんぜん違っていい。小説の場合、限定しなくていい。いちいち環境に置き換える必要がないんです。ほんやりさせたままの方が、むしろ遊びの幅があるっていうか。小説の場合は、そこは人によって違ったイメージのまま、あるいは複数のイメージが重なったまま、環境に置き換えずにやれちゃうっていう。それが小説のメリットなんだと思います。」

松井は、この曖昧な伝達方法を活用した小説『土産』を演劇としてリテラリー・アダプテーションを行う可能性について、「(演劇には) ならないですね」と明言している。小説のメディア特性の中に「曖昧なイメージを伝える」というものがあることを指摘する一方で、松井は、小説なら事実としてすんなりと伝わってしまうものが、演劇として表現される場合には、舞台上でウソのように見えてしまうという「伝わり方」の問題についても指摘をしている。

〔松井周の発言〕

「描写の仕方によっては、小説って、そのまま「こういうことがあった」って書けば、客観的な事実になっちゃうっていうか。でも演劇だと「死者が蘇った」と言っても、まず、そもそもその人は死んでないし。演劇で死ぬことはできないから、死んだふりしている人が、ちょっと生き返ったふりしたっていう感じにも見える。」

松井はここで、断定的な書き方をすれば、客観的事実として伝えることができるという、小説の表現メディアとしての優位性について指摘しているのである。

このように、劇作家・松井周が小説作品を創作する場合には、非常に明確にそのメディア特性の差を意識していることが今回のインタビューで明らかになった。また、そうであるがゆえに、松井はワンソース・マルチユース的なメディア間移植には否定的であるとも言える。

〔松井周の発言〕

「(演劇と小説を)一緒のものにする意味は、そもそもほくの中にはあまり感じられなくて。逆にむずかしいですね。だって、体があると思って書いているものを、もう一回小説にするとしたら、ほくはすごく省略しちゃうと思うんですよ。ト書きを多くする以外には書けない、というのがあって、そこに、あまりモチベーションが上がらない。だとしたら、ちょっと似ているけど、もうちょっと違う世界にしようみたいな感じで。」

6. 松井周の「演劇」と「小説」の表現差異：『地下室』 『伝記』『アガルタ』

松井周の最新小説『アガルタ』（「文藝」2015年春季号）は、本人によれ

ば、戯曲『地下室』（2006年）と同じテーマを展開したものだという。ただ、前述のような理由で、まったく同じ題名やテーマの作品として小説化することには「モチベーションがあがらない」ため、違う設定での小説世界として再構築したのが『アガルタ』であるということになる。ただし、この2つの作品の間には、戯曲『伝記』（2009年）があり、この中にも『アガルタ』で取り上げられた文学的モチーフが含まれている。本章では、これらの作品について、表現上の差異の比較を試み、松井がメディア特性の差をどのように実際の創作に反映させているかを確認していく。

まず、2006年に発表された松井の初期の戯曲である『地下室』と、2015年に発表された最新小説『アガルタ』を比較してみよう。本人が言うように、両作品の設定は近似しており、いかがわしい自然食品を売る店が舞台となったストーリーが展開されている。両作品には自然食品の店の創業者のところに、外部からのファンともいえる新たな人物が登場するシーンがある。以下、当該シーンの演劇と小説の表現箇所の抜粋を、表2に示す。

[表2]	作品中の表現
『地下室』	<p>(冒頭のト書き)</p> <p>下手奥から上手奥に上がっていく階段がある。 上手にドアがあり、奥に部屋があるようだ。 ドアの横にドラム缶が置いてある。 ドラム缶には幾つかのメーターとパイプ、レバーがついている。</p> <p>上手、下手の棚に瓶詰された食材が入っている。中央に木製のテーブルと椅子六脚</p> <p>(脚本6ページ目のセリフ展開)</p> <p>酒井：…あの… 栗子：はい。いらっしゃいませ。 相川：いらっしゃい。 酒井：あの…水をいただくかな、と…</p>

	<p>栗子：えーと、どなたかの紹介ですか？</p> <p>酒井：いえ。この辺を散歩してたら、何か煙突が見えたんで、</p> <p>栗子：あ、それ煙突じゃないの。給水塔なの。それがここまで、ほら（水槽を指す）、つながってるの。</p> <p>酒井：わ、すごい。</p> <p>栗子：ここで作っているの、水を。</p> <p>酒井：素敵です。張り紙にも「下の畑にいます」ってかいてあったから。</p> <p>相川：ここが畑です。</p> <p>酒井：…</p>
『アガルタ』	<p>それから三ヶ月の引きこもり期間を経た後、ようやく、バイト先でも見つけようかと、ぶらぶらと近所を散歩する日々の中でこどもセンターを見つけた。</p> <p>「下の畑にいます」</p> <p>店の入口のガラス戸にそんな張り紙がしてあり、井坂はすーっと吸い込まれるようにガラス戸を開けて、地下への階段を降りて行った。</p> <p>むっと湿った空気の充満する、十畳ほどのフラットなコンクリートの部屋に、壁沿いにスチール格子の棚が並んでいて、段ボールがいくつも積まれていた。どうやら倉庫のようだ。壁は水色に塗られており、ところどころに雲の絵が描かれていた。</p> <p>人の身長ほどの観葉植物も隅に置かれ、リゾートを模しているようだ。真ん中に大きなテーブル。その一角に小さい流しも備え付けられている。</p> <p>コンクリートの床にマットを敷いて、筋力トレーニングに励むふたりの男がいた。三津五郎と渡辺だった。</p> <p>三津五郎は井坂の存在に気付くと、続けていた腹筋をやめて近づいた。汗まみれの顔を手のひらで二、三度拭ってから、「いらっしやい！」</p> <p>と言うので、唾か汗かわからないしぶきが飛んだ。（中略）</p> <p>「畑があるってかいてあったから」</p> <p>井坂はそれだけ言うのがやっとだった。身体が熱くなっていた。</p> <p>「ここが畑です」</p> <p>三津五郎はにこりと笑って言った。</p>

非常に明らかなことは、演劇なら舞台美術や空間配置を見ることで観客が当然に瞬時に理解する当該シーンの情景について、小説では細かくテキストで説明しなければ伝わらないという点である。

まず、「むっと湿った空気の充満する」「十畳ほどの」「フラットなコンクリートの」という部屋の描写があり、次にその部屋の細部について、「スチール格子の柵」「段ボールがいくつも積まれて」「壁は水色に塗られて」「ところどころに雲の絵」といった解説が付される。これによって、小説の読者は、シーンを自分の頭の中で再構成する。そして、シーンの情景が浮かんできたところで、初めて登場人物が語りだすのだ。このあたりは、松井が指摘している通り、小説においては「順番が大切」ということが、実際の小説の中で実践されていると考えられる。

また、戯曲『地下室』は、若干の時間の流れはあるものの、基本的に自然食品店というひとつの場所でストーリーが展開するのに対して、小説『アガルタ』では、すべての顛末を経て一人残された主人公（創業者たちの次の世代）が未来から過去を回想するという構造を主軸とし、自然食品店の創業者たちが高校時代に出会い店のアイデアを思いつくシーンや、店の熱心な客となる夫妻のシーン、あるいは、のちに店の従業員となる人物たちの過去の経緯を描くシーンなど、時間軸を前後に行き来しながら物語のシークエンスは進められていく。これは、松井が指摘していた、小説の表現上の自由度の高さを示すものである。

次に、小説『アガルタ』の中に登場する珍妙な奇跡現象としての「伸び続ける鼻毛」について、先行する戯曲『伝記』での同様の設定のシーンとの表現上の差を比較してみたい。

[表3]	作品中の表現
『伝記』	<p>健：こちらをご覧ください。…おわかりですか？はい、こちら鼻にご注目下さい。鼻毛です。…こちらいまだに伸び続けています。三年の間にこんなに長くなりました。（デスマスクを見せて回る）…ということは？…まだ生きている、ということです。魂がこの仮面に乗り移って、生き続けているということです！</p> <p>金井、長澤、由良、拍手しようとするが</p> <p>半平太：だから何ですか？</p> <p>の一言で、まばらな拍手になる。</p> <p>健：だからこれは、これには、科学者もびっくりしているんです。</p> <p>半平太：話をそらすんですか？</p> <p>健：そらしてないですよ。</p> <p>半平太：だいぶ大回りしているように思えますね。</p> <p>健：大事なことを喋っているんです！こんなもん！（デスマスクを投げつけて割る）</p> <p>金井：あー！</p> <p>サチ：あー！</p> <p>好子：兄さん！ああ！何てことを！</p> <p>健：何が鼻毛だ！ばかばかしい！</p>
『アガルタ』	<p>よく目を凝らして欲しい。見えるだろうか？その穴からひょっこり顔を出している二筋の黒い毛が。細く、縮れて、ゆるく絡まりながら口元からはみ出して顎へと伸びている。この事実に対して、三津五郎がまだ生きていることをあらわしているという者もいれば、だれかのいたずらだと憤慨する者もいる。</p>

両者を比較すると、松井が指摘するように、演劇が感覚的なことを伝える表現メディアとして、より優位にあることが観取される。逆に、戯曲には鼻毛がどのように伸びているかについての詳細な描写はない。このことは、演劇という表現メディアが詳細な描写に不向きであることを示唆しているが、小説は描写のまさに順番によって、この奇妙な「伸び続ける鼻毛」という存在を、読者の意識の中にしっかりと刷り込む点で優位性がある。

る。まず、「その穴からひょっこり顔を出している二筋の黒い毛」にズームアップし、「細く」「縮れて」という描写を経て、「ゆるく絡まりながら口元からはみ出して顎へと伸びている」と続ける。これは、直列的な表現でしか描写ができない小説のメディア特性を松井が最大限に利用して、映画のズームアップのように、読者の視点を表現者が意のままにコントロールし、読者の意識の流れを再構成していると見ることができる。

なお、前述したように、松井は小説特有のメディア特性として、演劇よりも客観的事実を伝えるのに優位性があることを強調していたが、小説『アガルタ』の中には、孤独を克服し得たとされる新薬「アガルタ錠」のいかかわしい「神秘的な体験談」の記述がある。表4はその抜粋である。

[表4]	作品中の表現
『アガルタ』	(アガルタ錠を服用すると) 自分の見たいものだけが大きくなって目の前に迫り、ゆっくりと物の形や色から解き放たれる。茶色い木の椅子の皮がむかれると、それに驚いた朱色の箸がびよんと起きてテーブルの上を走り回る。テーブルの上の白い皿が車輪のように立ち上がり、端まで転がり、ジャンプする。床に落下しながらも、接触間際にミルクになって、飛沫が舞う。そこで一旦、まばたきをすると木の椅子も皿も箸もすぐにもとどおりになって平然としている。

この表現部分に相当するシーンは、演劇作品の『地下室』や『伝記』には見当たらない。それは、こうした奇跡のシーンが、演劇では容易に表現しきれないものであり、強引に舞台上で表現しようとする、インタビューの中で指摘された「ウソに見えてしまう」という場面の典型例であるからだろう。

以上の検証からも、ひとつの文学的モチーフやテーマを、他メディアに移植するリテラリー・アダプテーションを行う場合、必ずストーリーや構成を変えるという松井周のポリシーは、彼が各メディア特性を強く意識し、それがストーリーや構成にまで大きく影響することを感得していることに

木村陽子

起因するということが出来るだろう。

松井周の演劇や小説の作品群は多く、今回はそのごく一部の作品の中から断片的な部分を比較しただけではあるが、インタビューで語られた演劇と小説のメディア特性を、創作者としてよく意識しながら作品創作が行われている跡がみられることは間違いない。即ち、表現者は、ひとつのテーマを複数のメディアに展開する際に、単純にメディアの移動をするだけではなく、メディア特性を十分に考慮して、そしてむしろその限界性と優位性を活用しながら、それぞれのメディアでの創作をしているということの証左であろう。

7. リテラリー・アダプテーションの表現者に対する 再帰的影響

リテラリー・アダプテーションについて、アカデミックの世界での理論化を推し進めることに貢献したリンダ・ハッチオンは、その著書の中で、リテラリー・アダプテーションを基本的に「楽しいもの」⁽¹⁴⁾として捉えている。文学的テーマを複数メディアで展開することが、ビジネス的な効率と成功確率の担保に貢献するという側面とは別に、各々のメディア特性を活用しながらの創作活動は、第一に楽しいものであり、むしろその限界性や優位性を感じながらの創作には、大きな意味があるのだと指摘している。

ほかならぬ松井周も、リテラリー・アダプテーションの「楽しさ」を味わっている創作者であるといえよう。今回のインタビューの中で、彼は演劇と小説とでは受け手の意識の流れをコントロールする手法が異なっており、その差異を意識しながら創作に取り組むべきだと強調していた。実際、前章で考察したように、これまでの彼の作品では、演劇では演劇としてのメディア特性をいかに発揮し、小説では小説としてのメディア特性を最大限に活用している。

ところで、インタビューの中で興味深かったのは、そうした複数メディアでの表現活動に取り組んでいく中で、松井周自身の考え方にも変化が出

きているのではないかと思われたことである。特に、「意識の流れ」という言葉が、インタビュー中、頻繁に語られていたことが印象的であった。俳優として感じる「意識の流れ」について、松井は受動意識仮説を援用して次のように語っている。

〔松井周の発言〕

「意識がどういう風に人間の中で発生するのかっていう興味というか。たとえば、受動意識仮説っていうのがありますよね。水を飲みたいと思って人がコップに手を伸ばすときに、実は水を飲みたいって言う意識が発生する0.35秒前に脳はもう手に命令を出して、その後で飲みたいって言う意識を事後的に脳が再編集して思わせているっていう。そのことは、けっこう俳優をやっていると、わかるとまではいわないんですけど、意識よりも前に、なにか意識を手繰り寄せるためなのか、なんかあるんですよね。」

こうした「意識の流れ」に対する感度の高さは、小説への取り組みとも無縁ではないだろう。なぜなら、受け手の「意識の流れ」に同時に複数の方法でダイレクトに作用できないという限界性と、表現者が焦点を絞って受け手の「意識の流れ」を、よりコントロールしながら再構成できるという優位性をもつ小説のテキストによる読者の意識操作技法について、彼は、インタビューの中で、次のように言及しているからである。

〔松井周の発言〕

「意識の流れというのを小説の場合、すごく意識して書かないと、むずかしいと思っていて、それにいま挑戦したい感覚があるんですよね。小説で。つまり、意識の流れを、どういう風に僕がそういう風に勝手に思ってやっていることが、読む人の頭の中で再構成されていくときに、そのやり方は、実はちがうジャンルなんですけれども、もう一回演

劇にフィードバックできそうな感じっていうのを実は思っている。なんていうのかな。最近思っているのは、舞台でも見ている世界があるんだけど、もう一回見ている人の頭の中で再構成されていくというようなことが小説を手がかりにもっと追究できるんじゃないかなという感じがあって。」

これは、小説の創作に取り組んでいく中で体感した、小説というメディアの限界性と優位性を、これまでメインのフィールドにしてきた演劇の世界にフィードバックさせて、新たな表現技法の進化が模索できるのではないかという感覚を、松井周が得ていることを示している。無論、彼が、この小説的な意識の流れを操作するという新しい演劇の表現技法に、現時点で成功しているわけではないのかもしれない。ただ、俳優の身体、セリフ、舞台美術、照明、音楽などの複数のチャンネルで、一種の混沌とした刺激を観客に届けるところに大きな特徴がある演劇というメディア特性に、ひとつのチャレンジをする新しい切り口が、小説に取り組むことによって、松井の中に芽生えてきているといえるのかもしれない。このあたりの心境について、本人はインタビューで、次のように語っている。

〔松井周の発言〕

「今まではカオスとして、空間にいろいろなものが満ちているなという感覚があったんですけど、それをもうちょっと、見る人の意識をうまく誘導して、カオスじゃないやり方で、見ているものと、頭の中で再構成されるものが、なんかちょっと別のものであるようなことってできないのかなと思うんですよね。そのためには小説の意識の流れっていうものを、もう一回研究というか、試すっていうのはありなのかな、って思っています。」

「意識の流れ」という小説メディアの大きな特性が、その創作活動の中で体感した表現者に、大きな刺激になっていることは、間違いない。また、さらに興味深いのは、そうした、「意識の流れ」の再構成というテーマは、単に表現メディア特性の差というだけに止まらず、表現者・松井周の哲学的な思想形成にまで再帰的に影響を及ぼしているのではないかと思わせられる発言も、インタビューの中ではあった。例えば、次のような発言である。

〔松井周の発言〕

「ちょっとした動きみたいのが。無意識なのか。なんか、そういうことっていうのは知りたいし、結局僕が、人間はそんなに主体的に生きていないっていう感覚が強くて。」

松井は、「意識」ということを、演劇と小説の2つのメディアの間で、文字通り意識しながら創作活動を展開する過程で、「意識」あるいは「無意識」ということをテーマそのものとして感じてきているということであろう。このように、同じ文学要素を、複数のメディアで展開するリテラリー・アダプテーションは、表現者自身に対しても、技法上の自覚や、ときには哲学的な立ち位置までも影響を及ぼす再帰的な作用をもつものだと見えるだろう。

8. 今後の課題

以上述べてきたように、メディア間の双方向的な横断・交流は、今日では、むしろ一般化してきているにもかかわらず、そうしたリテラリー・アダプテーションの実践者たちの業績は、従来の文学史、演劇史、映像史等の枠には収まりにくいという理由で、いまだ正当な評価を得ていないという課題が残されている。また、これまでの研究ではビジネス上のインパクトや波及効果について分析されることが多かったが、商業的な効率性とは別の次元で、表現者視点からの分析・研究がもっと広くなされるべきだと

木村陽子

稿者は考えている。

今回の松井周へのインタビューとその作品分析の過程で、表現者自身によるメディア特性の捉え方が確認できただけでなく、複数メディアの限界性と優位性を感じながらのリテラリー・アダプテーションという創作活動が、表現者自身に再帰的な影響を及ぼしている可能性があることを示唆されたことは収穫であった。

今後は、現在第一線で活躍するそのほかの表現者にも、同様のインタビューと作品分析を試みることで、表現者の視点からのメディア特性の認識、リテラリー・アダプテーションの理解、さらにはそこから再帰的な創作上の影響について、より広く研究を進めていきたいと考える。また、その際には、今回の論考の中心となった演劇と小説だけでなく、映画、アニメ、ゲームなど幅広い表現メディアをも対象とすることが望まれるだろう。そして、そのような研究を進めることは、ひいては、過去において自ら複数メディアにリテラリー・アダプテーションを展開した表現者たちの創作についても、新たな光を当てる契機になると、現時点では考えている。

注

- (1) リンダ・ハッチオン著／片淵悦久・鴨川啓信・武田雅史訳『アダプテーションの理論』晃洋書房、2012年。
- (2) 佐々木敦『演劇のポ・テンシャル（エクス・ポ・テン／ゼロ）』（HEADZ、2009年）によれば、1990年代に平田オリザによって提唱された「現代口語演劇」をゼロ地点とし、その影響下ないしはその乗り越えを意図して登場したそれ以降の世代の演劇人たちを指す。具体的には松井周のほか、岡田利規、前田司郎、本谷有希子、三浦大輔、岩井秀人、前川知大などの名前が挙げられることが多い。
- (3) 映画としては、細山喜代松監督作品（日活向島撮影所、1915年）、溝口健二監督作品（入江プロ、1933年）、広瀬五郎監督作品（マキノトーキー製作所、1937年）、木村恵吾監督作品（大映、1946年）、野淵昶監督作品（大映、1952年）、島耕二監督作品（大映、1956年）など。テレビドラマは稲垣浩監督作品（NET系「女・その愛のシリーズ」中の一作として、東映京都、1973年）。

オペラは作曲：千住明、台本：黛まどか、演出：十川稔、管弦楽：東京ユニバーサル・フィルハーモニー管弦楽団の作品として2013年に上演された。

- (4) 『エンタテイメント白書2007』ぴあ総合研究所、2007年。
- (5) 『エンタテイメント白書2006』（ぴあ総合研究所、2006年）によれば、原作コミックは2005年時点で3,000万部、実写版映画の興行収入は40億円、ノベライズ7500部（5100万円）、イラスト集10万部（1億8000万円）、メイキングブック4万部（4800万円）、ゲーム版4万5000本（2億3000万円）、トリビュートCD13万枚（3億6000万円）、映画DVD1万4000本（2700万円）、さらに実写版映画における主人公の一人「大崎ナナ」役の中島美嘉が歌った主題歌「GLAMOROUS SKY」は発売後2週連続で週間オリコンシングルチャート首位を獲得するなど50万枚を売り上げた。110ページ。
- (6) ワンソース・マルチユース（one source multi-use）と呼ばれることがあるが、この語の場合、ひとつのデータを再利用することにより制作効率の向上を図るといった功利主義的なニュアンスを帯びるため、本稿では、よりニュートラルな意味での創作表現のメディア間移植を指す言葉として「リテラリー・アダプテーション」の語を用いる。
- (7) Schatz, Thomas. (2009) 'A Passage to Hollywood: British Literature and American Film in the 1990s.' Rev of Jennifer M. Jeffers, *Britain Colonized: Hollywood's Appropriation of British Literature. Literature/Film Quarterly* 37.1: 77-80.
- (8) Murray, Simone. (2012) *The Adaptation Industry - The Cultural Economy of Contemporary Literary Adaptation*. New York: Routledge.
- (9) Thorpe, Vanessa. (2010) 'Tesco Sets up Film Studio to Adapt Hit Novels' 英国Observer紙のネット記事、2010年2月2日ほか。
- (10) 詳しくは、拙著『安部公房とはだれか』（笠間書院、2013年）、第一部第一章「〈リテラリー・アダプテーション〉という思想」を参照されたい。
- (11) 2015年12月26日（於新宿）、稿者が松井周氏に行ったインタビューに基づく。なお、本インタビュー、およびインタビュー内容の分析には高橋英之氏の協力を得た。
- (12) Bricolage（仏）。フランスの人類学者レヴィ・ストロースの用語で、「その場で手に入るものを寄せ集め、それらを部品として何が作れるか試行錯誤しながら最終的に新しいものを作る」ことを意味する。「器用仕事」とも訳される。
- (13) Dramaturg（独）。18世紀ドイツの戯曲家、哲学者、演劇理論家のゴットホルト・エフライム・レッシングの用語で、演劇カンパニーにおいて戯曲のリサーチや作品制作に関わる役職。
- (14) 注1に同じ。

(付記) 本研究はJSPS科研費 15K02186の助成を受けたものです。

(本学教育学部非常勤講師)