

論文

語られたがる物語、語りたがるメディア — 前川知大『太陽』の演劇・小説・映画アダプテーション —

木村陽子

Universal Narrative Theme and Media Appetite: Adaptations in Plays,
Novel and Movie of “*Sun (Taiyo)*” by Tomohiro Maekawa

KIMURA Yoko

1. 本研究の動機と背景

物語は語られたがるし、メディアは語りたがる。

その共犯関係は、意識的なものではないのかもしれない。創作者たちは自らの想像力と才能によって生み出された物語を〈語り直し〉とは言いたがらないものだし、メディアは語るべき物語を探し出さねばならない自らの事情を語ったりはしない。それでも、その共犯関係は明らかだ。

カナダの文学批評理論家リンダ・ハッチオン¹は、ひとつの物語が繰り返され、語り直される過程、つまり、「語られたがる物語」が「語りたがるメディア」によって語り直される過程である「アダプテーション」の中

木村陽子

にこそ、物語の進化と快楽があるのだと指摘している。そして、アダプテーションという創作行為が、いかに普遍的なものであるかを世に知らしめた。ハッチオンはその典型として、次の例を上げている。

マスチオ・サレルニターノが書いた二人のとても若いイタリア人の**薄幸な恋人たちの物語**を、**ルイジ・ダ・ポルト**が書き直し、それを**マッテオ・バンデルロ**が**翻案**し、それを**アーサー・ブルック**が**物語詩**にし、それを**翻案**したのが**シェイクスピア**であるような場合（後略）²

シェイクスピアの『ロミオとジュリエット』である。この名作もまた、アダプテーションの変遷を経て生み出された物語である。そして、この「語られたがる物語」が後年、さらに「語りたがるメディア」によってアダプテーションされ、演劇のみならず、映画や小説、テレビドラマやマンガ、アニメ、ゲームなど様々なメディアで変奏されてきたことは、もはや説明の必要がない。

ハッチオンは、こうした数々のアダプテーションの実例を引きながら、主著『アダプテーションの理論』を次の言葉で締めくくっている。

人間の想像力の働きにおいて、アダプテーションは典型的なものであり、例外などではない³。

2016年、このアダプテーションという創作行為を見つめ直す絶好の機会が訪れた。現代日本演劇の代表的作家である前川知大（1974-）の演劇脚本『太陽』（初演2011年）が、この年、前川自身の手で小説へとリライトされ、さらに入江悠との共同執筆で映画脚本にもシネマタイズされた。しかも、映画公開とほぼ同時期に、初演脚本に新演出が施された脚本で再演も果たした。つまり、一つの物語が同一作者によって、短期間に、広範なメディアやジャンルを横断し、〈作り直し〉される過程を俯瞰できる状況

が生み出されたのである。

これに先立ち、本作はすでに蜷川幸雄演出でアダプテーションされた『太陽2068』（脚本は前川自身が執筆）として2014年に上演されているが、それらすべての制作過程に作者自身がかかわるという、アダプテーションの形態の中でもとりわけ興味深い〈セルフ・アダプテーション〉が実践されている。

この千載一遇のタイミングに、筆者は今回、前川知大に直接インタビューをする機会を得て、上述したアダプテーションの背景についてもヒアリングすることができた。本論では、「語られたがる物語」としての『太陽』がどのようなアダプテーションを経て生まれ、また、「語りたがるメディア」によってどのように選択され、異なるメディアへのアダプテーションが実際に展開されていったのかを、制作者サイドの発言を交えながら検証したいと考えている。

2. 語られたがる物語『太陽』と物語のアダプテーション

2.1 『太陽』の出自

前川知大の演劇脚本『太陽』は2011年11月、前川が主宰する劇団イキウメによって初演され、翌2012年に読売文学賞の戯曲・シナリオ賞を受賞、さらに同年、彼に読売演劇賞・大賞を受賞させる契機ともなった彼の代表作である。

新型ウイルスの猛威を受け人口が激減した世界で、なんとか生き残った「キュリオ」と呼ばれる旧来の人間たちと、ウイルスへの耐性ができた代わりに夜行性（太陽光に当たると焼け焦げて死に至る）となった「ノクス」と呼ばれる新人類たちの相克と葛藤を描いている。ノクスの特性とされる合理的な思考や非感情的な態度は、新型ウイルスが蔓延する世界で優位性をもち、やがて旧来の人間たちを支配するようになる。一方、〈動物性〉を喪失したノクスの出生率は極めて低く、自分たちだけでは世代の再生産

木村陽子

ができない。このため、キュリオからの人種転換が人工的に行われている。

SF的手法を得意とする前川の作品の中でも、とりわけ初演当時、現実世界への寓意性が読み取られる作品として世評を得た。というのも、同年3月に起こった東日本大震災をきっかけに、日本人が否応なく直面させられた格差問題のテーマを、作者の本来の意図とは関係なく、多くの観客が舞台『太陽』に読み取ったからだ⁴。

ところが、本作には先行する作品が存在した。2006年に、前川自身が他劇団に書き下ろした演劇脚本『双魚』⁵である。本作について、前川は筆者のインタビューで次のように述べている。

『双魚』と『太陽』はすごく似ています。登場人物はほとんど一緒だけでも、『双魚』は70分くらいの中編で、『太陽』で描かれたことの3分の1くらいがギュッとつまっていました。で、最終的にノクスとキュリオの間に混血が生まれて人類が進化するっていう、すごくポジティブな終わり方だったんです。対立があるんだけど、その真ん中をつなぐ存在が出てきて、その子が「太陽光を克服したノクス」みたいな、より進化した人類として、自分が二つの世界をつないでいこうって決意する話だったんです。

他方、2011年に初演された『太陽』では、二分された人間たちの世界の相克と葛藤が未解決のまま結末を迎え、辛うじてそれぞれの集団に属する若者が一人ずつ歩み寄り、二人で、どこか別の場所へ旅立とうとするシーンで終わっており、観客の想像にゆだねるオープン・エンドな構成となっている。

『双魚』から『太陽』へと改作した事情について、前川は次のように述べている。

『双魚』を書いたときに、ぜんぜん面白くなかったんですよ。非常に

偶発的なもので解決されているっていうのが物語として面白くないし、何の示唆もない話になっていたから、もっと、ノクスとキュリオを闘わせて、闘わせて、根っこにあるものを抉り返さないとダメだと思って。たとえば『太陽』では、元凶になった克哉が最終的にリンチにあって殺されるじゃないですか。『双魚』では、克哉は帰ってくるんだけども追い返されるんです。だから死ぬこともなかったし、モリシゲのああいう事件も起きなかった。

つまり、『太陽』は、震災後の現実世界の寓意が意図された作品ではなく、設定や登場人物が酷似する先行作品をもつ、セルフ・アダプテーションされた作品だったのである。

ところが、その『双魚』にもまた、ストーリーの源泉となった先行作品が存在することを、前川自身が明かしている⁶。藤子・F・不二雄のマンガ『流血鬼』⁷（1978年）である。平穏な生活を送られていた街が、突如として吸血鬼に支配され、住民たちが次々と吸血鬼化してゆく。そして、人間と吸血鬼に分断された街はやがて吸血鬼が多数派となり、最後まで人間として残り抵抗していた少年も吸血鬼化したかつての友人たる少女に襲われ、ついには吸血鬼になってしまう。ところが、いったん吸血鬼になってしまうと、吸血鬼になることは「人類としての進化」として理解され、少年も今までよりずっと幸福だという認識に変化して物語が閉じられる。以下は、少年のラストでのセリフである。

今から考えるとおれ、ばかみたいだよ。どうしてあんなに新人になるのをいやがったのか。（中略）気がつかなかった！ 夜がこんなに明るく優しい光に満ちていたなんて！

『太陽』と比べ、二つの世界の葛藤という側面は弱いのが、新人類として登場した吸血鬼が悪ではない存在として描かれているあたりは、『太陽』

木村陽子

と共通点を感じさせる。

しかし、その『流血鬼』にも、さらなる先行作品が存在する。リチャード・マシスのSF小説『アイ・アム・レジェンド』（1954年）である。この小説は、その後1964年、1971年、2007年と3度にわたって映画化⁸されているが、驚くべきことに、それぞれの映画で異なるエンディングが設定されている。突如として現れた吸血鬼がやがて多数派となり、残された人間が抵抗を試みるころまでは、『流血鬼』にも受け継がれているストーリーだが、その結果どうなるかが各作品で異なっているのだ。

数ある「吸血鬼」をテーマとした作品群の中でも、マシスの『アイ・アム・レジェンド』はアダプテーションされることの多い人気作だが、その原作以上に『流血鬼』に惹かれた理由について、前川は次のように述べている。

『流血鬼』のラストが原作よりもいいんじゃないかって思ったんです。原作は最後の人間として抵抗を続けていた主人公が、ラストで、自分こそが新人類を何人も殺し、彼らを改造しようとした伝説の悪鬼であったことに気づいて、悪の概念が入れ替わっちゃう話なんですけども、『流血鬼』のラストは主人公が殺されるんじゃなくて、拒みながら、拒みながら、最終的に感染させられて、それでヴァンパイアの目を見たときに、彼が「星空がこんなに美しかったなんて」って感動するところで終わるんです。それがすごくハッピーに描かれていて、でも人間が一人もいなくなってしまうっていう。それがすごく良かったんです。

各翻案作の詳細にまで立ち入る余裕はないが、本論では前川知大の『太陽』が誕生する前に、こうした「吸血鬼」の物語の系譜が綿々と連なっていることを最初に確認しておく。この点は、前川自身もインタビューで認めている。

現代の吸血鬼、二分された人間の世界というテーマには前から惹かれ

ていて、両方とも意識的にテーマとしてやっています。昔からドラキュラ映画が好きで、たぶん人間以上の存在に憧れるところからきている。他のモンスターと違い、吸血鬼は感染した後、不老不死に近い体を手に入れます。人間以上の存在になってしまうことで、吸血鬼になりたいやつが出てくることもあるだろうし。

たしかに、そのような指摘を受けて作品を眺めなおしてみると、『太陽』には、「吸血鬼」と「二分された人間の世界」という普遍的な物語の系譜が受け継がれている。つまり、『太陽』とは、そのような普遍的な物語に惹かれた前川が、アダプテーションを繰り返しながら独自の世界観へと昇華させた作品であると、まずは特徴づけることができるだろう。

2.2 「吸血鬼」という物語

「吸血鬼」の物語は、世界各地に古くからの伝承があり、エジプトが生誕地だという説もあれば、インド、中国、ロシア、メソポタミアにも起源説がある。しかし、最も成功した例は、アイルランドの作家ブラム・ストーカーの傑作『ドラキュラ』（1897年）だただらう。無論、この作品の前にも、レ・ファニュの『カミーラ』（1872年）があり、さらにその出自として、バイロンが1816年に語った断片をジョン・ポリドリが小説化して雑誌に発表した『吸血鬼』（1819年）が存在する。

死の克服というメタファーを秘めた不自然な生としての存在である「吸血鬼」は、その後、繰り返し〈語り直し〉されている。1993年刊のマシュー・バンソンの労作『吸血鬼の事典』（邦訳1994年）には、「吸血鬼」の物語を扱った作品として詩29作品、小説228作品、映画312作品、演劇65作品という、膨大なアダプテーション作品群がリスト化されている。その中には、デュマ、モーパッサン、ボードレルといった大作家から、ステイーブン・キング、アン・ライスのような当代の流行作家、そして、前川知大が『太陽』の創作の源流として言及した、リチャード・マシスの『アイ・アム・レ

木村陽子

ジェンド』(1954年)も含まれている。

「吸血鬼」好きにおいては、日本も負けてはいない。小泉八雲の『異文学遺聞』(1884年)を、教え子の一人であった大谷正信が翻訳したのが、日本に「吸血鬼」が紹介された最初の例とされている。その後、この物語は多くの文学者や研究者を魅了し、芥川龍之介や岡本綺堂が翻訳を手がけ、南方熊楠が学術誌⁹の俎上にのせている。ほかにも、翻訳からアダプテーションを展開し、独自の物語として発表した文学者は枚挙にいとまがない。東雅夫が集めた「吸血鬼」物語の短編作品集『屍鬼の血族』(1999年)には、江戸川乱歩、柴田錬三郎から半村良、新井素子、赤川次郎まで、幅広い作家の作品が掲載されているほか、小川不由美の長編作『屍鬼』(1998年)への賞賛の言及もある。

藤子・F・不二雄のマンガ『流血鬼』も、そして前川知大の『太陽』も、こうした系譜の延長の中で生み出された、「吸血鬼」物語のアダプテーションであるといえるだろう。

2.3 「二分された人間の世界」という物語

「吸血鬼」物語は、異質な存在である吸血鬼の世界と人間の世界の相克を描く物語ともいえ、それ自体が、前川の指摘する「二分された人間の世界」そのものである。しかしながら、「二分された人間の世界」の物語は、それ独自の物語の系譜をもち世界観を形成している。ギリシャ神話の「アポロンとディオニソス」的な対比¹⁰は、トーマス・マンの『ベニスに死す』のような作品に至るまで綿々と受け継がれているし、「戦記もの」というジャンルには彼我の「二分された人間の世界」の対立がある。そのように大がかりなものでなくても、差別的な要素から「二分された人間の世界」を眺めるなら、シェイクスピアの『オセロ』ですらこの物語の系譜に位置づけることが可能である。

とりわけSF小説では、「二分された人間の世界」は普遍的なテーマである。アーサー・C・クラークの『都市と星』(1956年)には、繁栄する

完全管理都市ダイアスパーと、何から何までが違うもう一つの都市リスが、アーシュラ・K・ル・グウィン『所有せざる人々』（1974年）にはウラスとアレウスという二惑星が、「二分された人間の世界」として描かれている。

近時の例では、チャイナ・ミエヴィルの『都市と都市』（2009年）が構想した、重なり合う二つの都市国家、ベジェルとウル・コーマの物語がある。あるいは、「人間の世界」から少し離れた「二分された世界」の物語として、SF小説のオールタイムベスト1位¹¹にも称せられるスタニスワフ・レムの『ソラリス』（1961年）には、まったく概念の異なる地球外生命と人間の物語が描かれているし、フィリップ・K・ディックの『アンドロイドは電気羊の夢を見るか?』（1968年）にもレプリカント（アンドロイド）と人間の「二分された世界」が描かれている。

映画ジャンルでも枚挙にいとまがない。『ブレードランナー』（1982年／監督：リドリー・スコット）はもとより、ゴダールの監督作品である『アルファヴィル』（1953年）やテリー・ギリアム監督の『未来世紀ブラジル』（1985年）も、極端に管理された世界と旧来型の世界の違和が主たるテーマとなっている。進化した人類との二分された世界という視点なら、スタンリー・キューブリックの『2001年宇宙の旅』（1968年）もその一つだし、遺伝子レベルで有意差のある人間たちの対立という意味では『ガタカ』（1997年／監督：アンドリュウ・ニコル）の設定が、より『太陽』に似ているかもしれない。

時間軸としては『太陽』初演より後の作品になるが、『エリジウム』（2013年／監督：ニール・ブロムキャンプ）は、非常に洗練された人間たちと、支配されるみすぼらしい人間たちとの対比が強調して描かれている点が、映画版『太陽』によく似ている。

『太陽』の背景に、こうした「二分された人間の世界」のテーマがあることは前川自身、過去にも言及していたが、今回のインタビューの中でも、彼が「アポロンとディオニュソス的な対比がずっと頭の中にあり」「意識

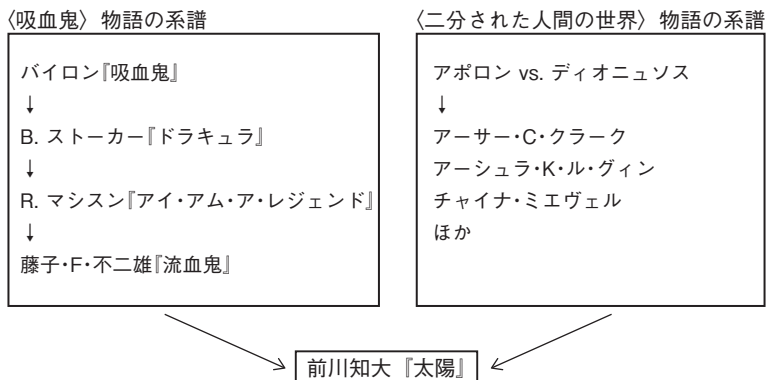
的にテーマとしてやっている」と語っていたことを特筆しておきたい。

2.4 「語られたがる物語」の普遍性とアダプテーション

「語られたがる物語」の存在については、これまで多くの先行研究が存在する。ソシュールやヤコブソンのような言語学者から、ロシア・フォルマリズムのような学派の研究を経て、ロラン・バルトやジェラルド・ジュネットらの手による普遍的な物語研究の世界が広がっている。昔話や神話は、そうした普遍的物語の代表例であり、たとえばジョージ・ルーカスは、『スターウォーズ』に神話学者ジョゼフ・キャンベルの研究成果を盛り込み、物語を練り上げたとされている¹²。

本論はここまで、前川知大の『太陽』という物語の出自に「吸血鬼」や「二分された人間の世界」という普遍的な物語の系譜があったことを確認してきた。一つ誤解がないようにしなければいけないが、これは決して剽窃や盗作ということではない。それは、シェイクスピアの『ロミオとジュリエット』が剽窃とも盗作とも呼ばれないことと同じである。そればかりか、『太陽』の中に「吸血鬼」と「二つの人間の世界」というテーマが潜んでいる

図表1：語られたがる普遍的物語の系譜の中の『太陽』



ことは、『太陽』という物語のテーマが普遍であることの証左でもある。そして、これこそが、ヴァルター・ベンヤミンが「ストーリーテリングとはつねに話を繰り返す技である¹³」と指摘している現象そのものでもあるのだ。あるいは、ハッチオンも、「アダプテーションは単に形式的実体ではなく、創作のためのひとつのプロセスでもある¹⁴」と指摘していた。

換言すれば、「吸血鬼」と「二分された人間の世界」というテーマは、「語られたがる物語」の典型例であるといえる。古今東西の数多の語り手たち、そして現代のクリエイターが、世に伝えたい文学的要素（Literal Elements）として適応（Adaptation）させた「吸血鬼」と「二つの人間の世界」の物語。その脈々たる流れの中で、前川知大が掬い取ってみせた最初の作品が『双魚』であり、さらなる〈進化／深化〉形として劇的効果を高めたのが『太陽』だったと言えるのではないか。前川はインタビューの中で、次のように語っている。

アダプテーションは僕にとって、創作における一つの柱になっています。アダプテーションと語り口の関係ってけっこう近いと思うんです。『太陽』の場合でも、小説とか、映画化するとか、みんなで考えるとか、もう一度一人で考えるとか。初演の時点である程度完成した台本だと思っていたけども、いろいろ試してみたことで演出家としての解釈は圧倒的に深まりました。ぜんぜん違う角度から見られたので。

「語られたがる物語」をベースに、自らの語り口を加えていくアダプテーションこそが、自身の制作思想であるという自覚が、彼を第一流の創作者にしているのだろう。ちょうど、シェイクスピアがそうであったように。そして、ジョージ・ルーカスがそうであるように。

3. 「語りたがるメディア」とメディア間アダプテーション

物語は、メディアに乗せて伝えられる。太古の昔であれば、「口承」のような音声メディア¹⁵が主流だったが、やがてそれは身体を通したメディア表現としての「演劇」という形になり、さらに「文字」という強力なメディアを得て、時空を越えての伝達が可能となった。「文字」がある時期以降、とりわけ紙と活版印刷の組み合わせが急速に発展した17世紀以降に、物語の主要なメディア¹⁶となることは多くの先行研究が伝えるところであるが、そうした中であっても「演劇」のような身体メディアが廃れたわけではない。むしろ、ルーカス・エルネらの研究¹⁷が明かすように、シェイクスピアの演劇でさえ文字媒体の広がりがその隆盛に寄与し、現在まで読み継がれてきたことに大いに貢献したのである。

このように、新たなメディアの登場は、先行するメディアを淘汰・駆逐するのではなく、新旧のメディアが重層的に展開をしてゆくものである。それは、まるで、バッハの「ゴールドベルク変奏曲」が一つのテーマを、さまざまな方式で展開・発展し、昇華していくのにも似ている¹⁸。

複数メディアの間で、物語がアダプテーションされていくという流れは、1900年前後に「映画¹⁹」という、新たに強力な表現メディアを得ることでさらに幅を広げていった。無論、その後も、ラジオやテレビ、ゲームやインターネットといったメディアも物語メディアとしての地歩を固めてきている。近時においては、ネット空間上のYouTubeなどの動画サイトや、スマートフォンの画面に展開される動画作品も大量に生み出されており、もはや「映画」より「動画²⁰」という言葉の方が中心になりつつある。そして、これら新興メディアもまた、旧来メディアとともに重層的に展開・発展しており、世はまさに物語メディア全盛時代ともいべき活況を迎えている。

そうした中、筆者の関心の中心は、物語を語る当のクリエイターたちが、実際どのように物語メディアを選択しているのかという問題にある。この

点は、アカデミックの世界では、まだ明確に答えを出せていない。ある者は「小説」という形で表現し、ある者は「映画」というメディアを選択し、別の者は「演劇」に特化する。それは、畢竟〈選好〉の問題、偶有性のテーマと一見してみられがちだ。

しかしながら、本当にそうだろうか。1970年代後半から、角川春樹事務所は「見てから読むか、読んでから見るか」というキャッチフレーズで、自社が製作する映画と、出版する小説をタイアップさせるという戦略を展開した。横溝正史『犬神家の一族』（小説初出1950年「キング」誌／角川による映画化1976年）、森村誠一『人間の証明』（小説初出1975年／角川による映画化1977年）などの成功は、映画史や出版史の一頁を飾る出来事だったといえる。

では、当の横溝正史や森村誠一が、新たに映画というメディアを選び取ったのだろうか。否である。横溝はすでにこの世の人ではなかったし、森村の場合も、自身の発想というよりメディアからの戦略によるものだった。つまり、メディアが次に語るべき対象として選び取った物語という側面が強かったのである。

古くは、小説家として知られる安部公房がメディアからの誘いに自らを適合させ、ラジオ、テレビ、映画、演劇と、次々に新しい物語メディアに挑戦したことはよく知られている²¹。日本で最初のシンセサイザーを個人で購入するなど、新メディアに興味津々であった安部は、元々マルチ・メディアに関心が高かったとはいえる。しかし、そのような安部ですら、小説以外のメディアへの取り組みは、メディア側からの誘いによるものだった。換言すれば、安部公房は「語りたがるメディア」に選び取られた存在だったというわけだ。

では、そもそもなぜメディアは語りたがるのか。それは、メディアが産業であるという事実に起因している。新たに勃興したメディアは、まず語るべき物語を探さねばならない。そのとき、できるだけリスクを回避したいため、他メディアですすでに成功しているものの中から選ぶとうとするのは

木村陽子

至極当然である。つまり、ひとつのメディアで成功した物語には、別のメディアからの誘いもやってくるのである。

一例として、2013年の文庫本のベストセラーのリストを眺めてみよう。上位には映画やテレビドラマでもヒットした作品が並ぶ。つまり、「語りたがるメディア」に選ばれた物語が、「語られたがる物語」としての地歩を固めていく現象だ。『情報メディア白書2015』では、この状況を次のように指摘している。

文庫のベストセラーでは、ドラマ「半沢直樹」の原作となる池井戸潤作品や、映画がヒットした百田尚樹「永遠の0」が上位を占めた。ほかにも映画やテレビドラマとなった作品が並び、文庫ではメディアミックスが大きな効果を生み出している²²。

図表2：2013年の文庫本売れ行き良好書

順位	書名	著者
1	永遠の0	百田尚樹
2	オレたちバブル入行組	池井戸潤
3	オレたち花のバブル組	池井戸潤
4	真夏の方程式	東野圭吾
5	夜行観覧車	湊かなえ
6	モンスター	百田尚樹
7	ビブリア古書堂の事件手帳（1～4）	三上延
8	陽だまりの彼女	越谷オサム
9	プラチナデータ	東野圭吾
10	疾風ロンド	東野圭吾

(出典：『情報メディア白書2015』)

ただ、そうした産業としてのメディアの立場とは別に、物語を語る方の立場のクリエイターにも判断が求められる。そもそも他の表現メディアからの誘いは、クリエイターにとって魅力的なのだろうか。例えば、『デジ

タルコンテンツ白書2014年』によれば、演劇の2013年の市場規模は367億円。これは、邦画の1,282億円の3分の1未満にすぎない。しかも演劇のカテゴリには、コアな固定ファン層を掴んでいるジャニーズ事務所や宝塚歌劇など業界の稼ぎ頭の興行収入も含まれており、実質的な「演劇」と呼ばれるものの市場規模は100億円未満と目される。

一方、小説は、市場規模の推定がかなり難しく、近年減少傾向が喧伝されるが、それでも1,000億円程度はあると目され、映画に匹敵すると推定される。さらに、日本生産性本部『レジャー白書2015年』によると、余暇活動参加率は、映画が平均40.1%、読書が49.4%となっているのに対し、演劇はその3分の1未満の12.3%しかない。しかも演劇は、大都市と地方の間の格差が大きく、東京が20.2%であるのに対して、例えば北陸では余暇活動参加率が4.9%しかない。すなわち、単に市場規模が小さいだけでなく、対象となり得る観客のマーケットそのものが小さい。そうなると、クリエイターとしても、より多くの人に自分の物語を届けられるメディアに手を伸ばしたいという気持ちが出てきても当然である。ただし、この選択は、クリエイター側からのアプローチではなく、あくまで産業としての事情を背景とした「語りたがるメディア」の選択であることに注意しなければならない。

前川知大もインタビューの中で、こうしたメディアのもつ市場背景について、とりわけ、より市場規模の大きなメディアに自らの物語を載せてゆくことについて、次のように語っている。

野望ありますよ、当然あります（笑）。広がることは、ちゃんと狙っていますね。僕がもともと自主映画を作ってたってこともあって、もし『太陽』が映画になったらどうなるだろうっていうイメージが最初からありました。そこへ入江（悠）監督が「これ、映画にしたいなあ」って言ってくれたから、「じゃあ、台本作りましょう」っていう話になりました。小説は、角川さんからのオファーでした。角川から「小説（引用

者注、『太陽』の小説化)について、どう考えますか？」と聞かれて。「僕が書かないと、どうなります？」って聞いたら「ノベライズの可能性もあります」って言われて。「それなら、僕が書きます」って言って、自分でやりました。

一方、興味深いのは、クリエイターの側から見ると、物語メディアの魅力は、当然ながら市場規模だけではないという点だ。前川は、インタビューの中で、映画や小説やマンガやアニメの市場に対する経済的興味を語りながらも、次のように話している。

でも、一方で演劇をつくることにも利点があると思うんです。一番ノイズが少ない、より作りたいものが作れるっていうのが演劇の環境なんです。全部自分で決定できるし、スポンサーもいるわけじゃないし、何の規制もない状態の中で純粋に創作できる。最初から映画やテレビをやるのと、かかわってくる人の数が10倍になっちゃうから、どうしても時間もお金もかかるし。劇団を大事にしているのはそこで、根っこの創作活動ができるからなんです。僕はそこからスタートして、そこですごく面白いものができたら、映画や小説、テレビやマンガとか、他のメディアに持っていくのがいいと思っています。

つまり、クリエイターにとってのメディアは、市場へのアクセスのツールであると同時に、物語を創作するためのツールでもあって、そのために、メディアを使い分けるという指摘である。演劇は、映画やテレビなどより関与する人数が少ないこともあり、前川によれば創作のスピードが「速い。もう、圧倒的に速い」のだそうだ。

やっぱり小説だと完成度を求めるじゃないですか。小説って、ものすごい終わりが無いような気がします。僕、何回も書き直し、書き直し

ているうちに前の方がよかった気もしてくる。でも、演劇はステージごとに変えてもいいから。ちょっと気になったら、セリフの語尾を変えたりとか、最終的に完成したもので数年後、再演のときにまた書き直してもいい。だから速い。あと、演劇の場合、初日があるので、未完成のもので時期がくると一回、俳優によって稽古されちゃう。そこで客観性が一気にもたらされるし、見えてくるものがすごくある。僕の創作においては、そこがすごく大事なんです。

いまひとつ、前川が今回のインタビューで繰り返し指摘していたのは、メディアの形式によって物語の語り口が変わってくるのだという指摘である。

僕はいつも、物語ってというのは語り口だと思っていて。語り口ってというのは、演出なんです。どういう構造で語ろうかっていう。作品の内容と語り口はマッチングしているべきだし、時代によっても変わっていく。語り口が変わると、今度は話も、構成だったりキャラクターだったり、世界のリアリティの度合も変えた方がいいんじゃないかって、いつも考えます。

上記の発言からは、前川がメディア間の創作技法の差異を非常に意識的に捉えていることが窺い知れ、それはつまり、アダプテーションという創作行為そのものが、クリエイター前川知大の創作の源泉であることを示唆しているのである。

4. 『太陽』のメディア間アダプテーション

ひとつの表現メディアで成功した物語は、「語られたがる物語」となる。それを狙って、「語りたがるメディア」がアプローチをし、新たな物語メデ

アにその物語のアダプテーションが展開される。

このプロセスの代表は、「小説の映画化」であり、英語で単純に「アダプテーション」といえば、「小説の映画化」を指すことが普通だ。マーガレット・ミッチェルの小説『風と共に去りぬ』（1936年）は、その映画化（1939年）なくして語れない物語だし、J.K.ローリングの『ハリー・ポッター』シリーズ（1997年～）は映画化（2001年～）をきっかけに世界最大のベストセラーとなったのだった。そして、「小説の映画化」については、多くの先行論文や著作があり、英国Oxfordが2011年に立ち上げた学術専門誌「Adaptation」でも、この「小説の映画化」が中心的な存在となっている。しかしながら、リンダ・ハッチオンらの指摘を待つまでもなく、「アダプテーション」は、小説から映画への適応だけを指すものではない。シェイクスピアの演劇なども、また映画化されている。また、近年ではゲームやアニメで成功を収めた物語が、小説化されるケース。さらには、そうした物語が、ミュージカルなどの形で舞台化されることも少なくない。即ち、物語メディアが多様な展開をしている現代にあつては、物語はさまざまに異なるメディアで、メディア間アダプテーション（適応）されていくことの方が、むしろ普通である。

注目したいのは、各物語メディアには、表現上の特性があり、メディアごとに若干違った対応がなされることが、頻繁に見られることだ。そのことは、逆に、各物語メディアの表現特性があることの証左でもあり、ひとつの物語が、各物語メディアでどのように改変されているかを眺めてみることは、物語メディアの特性を知る上でも意味があると考えられる。例えば、「小説の映画化」の先行研究²³の中で、しばしば指摘されることとして「小説は、登場人物の内面描写をしやすい」、「映画は、ズームアップなどの手法により観客の視点をコントロールすることができる」、「演劇は、セリフ、身振り、照明、音響、舞台装置などにより、観客の五感すべてに訴えることができる」などがある。こうした特徴を最大限生かすために、演出が変更されることは当然だろう。

たとえば、トーマス・マン原作の『ベニスに死す』（1912年）を例にとると、小説では主人公が著名な小説家として造形されるのに対し、映画（1971年／監督：ルキノ・ヴィスコンティ）では、より視聴覚的に芸術家のイメージを表しやすい音楽家として造形される。あるいは、マーガレット・ミッチェル原作の『風と共に去りぬ』では、主人公のドレスの色が、小説では緑だったのが、映画ではより視覚的な効果が高い赤に変更される…など、数えるときりがない。

そして、ほかならぬ前川知大の『太陽』にも、物語メディアごとにさまざまな適応（アダプテーション）の痕跡が見て取れる。本章では、『太陽』を例に、メディアごとに異なった対応が行われている事例のいくつかを検証することで、前川知大の〈物語〉生成の思想と技術を明らかにしていく。その過程で、各物語メディアの特性のようなものも浮かび上がってくるだろう。

詳細な場面ごとの比較については、巻末の「付表：前川知大『太陽』メディア間異同リスト」を参照して頂くこととして、本章では、特にメディア間で違いが大きかったものを取り上げる。また、前川自身の演出による演劇（初演2011年、再演2016年）だけでなく、2014年に蜷川幸雄演出による本作の上演（『太陽2068』）に際しても前川は自ら脚本を手掛けており、それも比較対象として含める。

演劇（初演）： 2011年／作・演出 前川知大 初演

演劇（蜷川）： 2014年／作 前川知大 ／演出 蜷川幸雄

小説： 2016年／作 前川知大

映画： 2016年／脚本 前川知大+入江悠／監督 入江悠

演劇（再演）： 2016年／作・演出 前川知大 再演

なお、比較表を単純化するために、次の記号を使用する。

○・・・当該シーンがある場合

◎・・・当該シーンがより強い表現で描かれている場合

△・・・当該シーンと類似内容が別の表現で描かれている場合

×・・・当該シーンが無い場合

例①：克哉によるシマのリンチ殺害の冒頭シーン

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
× (リンチシーン無)	○ (リンチシーン有)	○ (リンチシーン有)	◎ (リンチシーン有)	× (リンチシーン無)
克哉は無言でシマを見つめる	克哉のセリフ 「悪いな。やっぱ友達とか、無理だわ」 「丈夫すぎんだろお前ら」		克哉は酒を飲みながらリンチ	克哉は無言でシマを見つめる

初演のときには、太陽の光を浴びながら死にゆくノクスのシマを、呆然と見つめるキュリオの克哉のシーンに始まり、すぐに克哉の姉・純子が発見をするシーンにつながってゆく。一方、演劇（蜷川）以降、克哉の激しい言葉とともに、太陽光の中でシマを虐待するリンチシーンが挿入され、小説と映画にも引き継がれた。一方、映画では、さらに克哉が酒を飲みながら、リンチを繰り広げるシーンになっており、克哉の悪の側面がより強調されている。この表現の変遷は、克哉の存在を悪として描くことで、よりわかりやすい表現にしていってと解釈することができる。即ち、演劇よりも、さらに広い鑑賞者を市場にもつ、小説や映画においては、微妙な表現よりはわかりやすい表現が好まれる傾向があり、クリエイターが、こうした市場の差異を認識した結果の表現差異であると考えられる。このことは、前川知大が、演劇（再演）冒頭部を克哉がシマを眺めるだけのシーンに戻したことから、明らかであろう。演劇というより高い抽象度の表現に慣れた鑑賞者に向けた表現では、ことさらわかりやすい悪を強調する必要はなく、むしろ克哉については悪よりも弱さが表現されることで、より克哉の造形に陰影を刻み、複雑な心理描写がなされていた。なお、演劇（蜷

川)では、主演にアイドル俳優が名を連ねたことや、脇役としての村人に大量のシニア俳優が採用されたことなどから、通常の演劇ファン以外の鑑賞者にも広く商業的にアピールしようと企図されていたことが明白であり、それゆえ、克哉を悪として描く造形の単純化が採用されたと考えられる。いずれにしても、クリエイターは、メディアの技術的特性だけではなく、その背景にある鑑賞者の市場特性をも考慮しながら、表現を選択しているということの一例が、この冒頭シーンに現れているといえるだろう。

例②：ノクス登場の経緯説明の表現

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
×	×	◎	△	×
(説明シーン無)	(説明シーン無)	(詳細な説明有)	(字幕シーン有) (学校シーン有)	(説明シーン無)

小説では、「二十一世紀の初め、あるウイルスが原因で多くの人が死んだ。…中略…ウイルスの致死率は100%と思われていたが、そうではないことが分かってきた。感染したが奇跡的に快復し、生き延びた者達がいたのだ」といった説明表現が約2ページにわたって展開される。これは、小説のメディア特性であり、世界観や状況設定をどこまでも詳細に説明することが可能だという特徴を持っている。前川の作品では、世界観のユニークさがカギになることが多く、こうした説明表現の自由度が高いことは、さらに物語の設定状況の理解を深めるのに役立っている。映画では、冒頭の字幕シーンや、学校での授業のかたちを借りた解説により、状況設定を説明しようとはしているが、詳細さの点においては小説には及ばない。実際、前川は今回のインタビューの中で、「映画は、もう少し世界観を説明してわかりやすくした方がよかった」と語っている。このような配慮も、また、メディアの技術的特性だけではなく、メディアの持つ市場の違いへの配慮という見方ができるだろう。

演劇の3つの事例では、明示的な状況説明のシーンは存在していない。

木村陽子

断片的なセリフの中から、ウイルスの感染や、ノクスの体質の特徴が、ゆっくりと鑑賞者に伝えられていくことになる。これは、ある意味で、鑑賞者の読み取り能力に期待するところが大きい。前川の脚本は、これらの情報を巧みにセリフに織り込んでおり、実際には、世界観の理解に支障はない。実際、演劇（蜷川）にも説明シーンは加えられていない。とすれば、この説明シーンの有無という点は、小説や映画のメディアの技術的特性から、可能である手法をフルに活用したということであろう。

例③：鉄彦の特技

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
タバコ→紅茶	タバコ→紅茶	紅茶	× (仮面製作で代替)	タバコ→紅茶

基本的に「紅茶」の製法（栽培も含む）が鉄彦の特技として描かれるのだが、映画だけは、そもそも鉄彦が特技をもつ存在として描かれていない。代替として挿入されている「仮面製作」は、必ずしも彼の特技ではなく、むしろ隙間だらけの仮面をモリシゲに非難されるシーンがあり、鉄彦の思慮の浅さや稚拙さがにじみ出ている。当該箇所は、映画において作品世界が大きく変更されていることを示す好例である。また、前川は、映像化する場合の見え方の違いも意識したとして、インタビューの中では次のように述べている。

絵としてタバコやお茶だと映えないって問題がすごくあって、メディアの差です。お茶も、お茶を飲むシーンというのが、どうしても面白くないってのが、やっぱりあって。

一方、いまひとつの注目点は、そのほかの表現では鉄彦の造形としていずれも「紅茶」への造詣の深さが描かれているにもかかわらず、演劇の3表現では、その特技の前に、「タバコ」という別のものが挟まれる点であ

る。タバコへの造詣の深さは、おそらく、鉄彦の造形上や前後の展開とも、ほぼ無関係であり、やや不思議な感じがしていた。しかしながら、前川は、今回のインタビューで次のように語っている。

小説でタバコが出てこないのは、必要なかったから。なんか演劇だと最初からお茶っていうより、会話の流れとして一個クッションがあったほうがいって思っ。いろいろ出してくて、最後にお茶が出てくるほう。これはリズムの問題なんだけれども。演劇は音とリズム。会話のリズムなんで。でも、小説ではタバコのくだりがいら。ムダになるから。

ここで前川が指摘しているリズムの問題などは、表現メディアとしての差異が大きく現れている好例といえるだろう。メッセージや内容を伝えるだけでなく、演劇という表現メディアでは、リズムが非常に重要であるということだ。

ちなみに、前川は本作で紅茶のシーンを取り入れていることについて、次のようにも語っている。

紅茶にしたのは、血のイメージです。ノクスが紅茶を好むっていうのは、単に趣味嗜好の問題だけではなくて、たとえば、トマトジュースを飲んでたらコントじゃないですか。でも、赤い液体をノクスが飲んでるといいなあって思っ。

無論、演劇の舞台上で、紅茶の色まで表現することは演出上困難であり、実際には紅茶を飲むシーンは舞台では表現されていない。ただ、こうした細部の設定にまでこだわって、ひとつの作品世界が作り上げられていることは特筆に値する。

例④：鉄彦とモリシゲのコミカルなシーン「社長と門番」

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
○ (シーン有)	○ (シーン有)	○ (シーン有)	× (コミカルなシーン、 ほぼなし)	○ (シーン有)

演劇の中では、キュリオの鉄彦とノクスのモリシゲが、次第に仲良くなっていくシーンに、コミカルな表現が挿入されている。モリシゲが、村人たちを使って紅茶栽培を行っている鉄彦のことを「手に職だ」「これからは、お前のこと社長って呼ぶよ」と持ち上げ、自分の門番の仕事を「誰だってできる」と卑下する。これに対して、鉄彦が「これからは、お前のことを門番って呼ぶよ」と茶化し、さらに「社長と門番！」とはやし立て、客席がどっと笑いで沸く。前川はこうしたコミカルなシーンを、演劇では戦略的に使うのだとインタビューで語っていた。

演劇の場合だと、コミカルなシーンというのは、うまくいくと客席に肯定的な空気を出すから。笑って、基本肯定的なんで。笑いと設定を交互にやってるとお客さんが乗ってくるんですよ。すごく緻密にお客さんに設定を渡していったとしても、そこにユーモアが入っていないと、演劇だとどうしても詰め込み教育されているみたいなイメージになっちゃうんで。そこにフッとユーモアが入ってお客さん自身が笑うのが大事ですね。自分自身が笑ってなくても客席が笑っているのを聞くと、すごくウェルカムな感じが出てくるので、お客さんが乗ってきて世界観に入ってきてくれる。

ちなみに、小説でもこの「社長と門番」のシーンは取り入れられている。それは、このシーンがコミカルなだけでなく、キュリオの鉄彦にも優位な点があるということを示す重要なシーンにもなっているからだ。ところが、映画では、このシーンに限らず、コミカルなシーンがほとんど無い。

この点を、前川はインタビューで次のように説明している。

これは、そんなに長い掛け合いを入江監督が好まなかったのが一番にあります。あと、世界観をどうやって保つかがすごい大事だったんで、俳優の丁々発止のやり取りっていうのは俳優のスキルに拠ってしまうし。演劇だと、そのまま俳優のキャラクターも通して透けてみられる部分があるから、それでも世界観が崩れない。でも、演劇でも『太陽』みたいに、世界観が僕らの日常とは地続きでない場合の笑って、実はすごく難しくて、ちゃんと文脈で笑えないとダメで、ちょっとでも、たとえばテレビで見のお笑いなニュアンスが乗った瞬間、急に世界観が崩れちゃうんで。そこで現実の方がふと見えちゃうと、世界観そのものが急に陳腐になっちゃうから。映画では、監督がそれをすごく恐れていたってのはありますね。

コミカルなシーンは、演劇というライブのメディアに存在する観客とのコミュニケーションで重要な役割を果たす一方で、そこには世界観を壊さないようにするという、微妙なバランスが求められる。映画においては、その微妙なバランスの上に笑いを成立させることの難易度が上がるということであろう。ときに、小説と比して、演劇と映画がメディア的には比較的似ているという指摘もあるが、このような演劇のライブ感覚を背景としたコミカルなシーンは、映画とのメディア表現の差異が顕著に現れるものだというのを、感じさせてくれる一例である。

例⑤：四国からの帰還民＋結のレイプシーン

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
× （シーン無）	○ （シーン有）	○ （シーン有）	◎ （四国の悲惨な様子は、伝聞だけではなく、ニュース映像でも紹介される）	× （シーン無）

木村陽子

キュリオの結が、自らノクスへの転換を志願するストーリーは共通だが、その動機の設定が、各々で微妙に異なっている。演劇（初演）では、さまざまな伝聞や、キュリオの村での状況に加えて、舞い戻った克哉の酷い行状に遭遇することで、結が決断するという流れになっており、舞台を観ている限り、不自然さは全くなかった。

前川によれば、映画の監督・入江悠の視点からすると、結の動機形成が、より広い鑑賞者をターゲットする映画では、やや不十分という風に捉えられたという。その結果、映画ではキュリオがノクスから独立してうまくやっていると喧伝されてきた四国からの帰還民のダメさ加減と、結自身がキュリオの先輩男性・拓海にレイプされるというシーンを加えることになった。このアイデアは、前川が入江悠と映画の構想を練っている段階で生まれ、順序としてはまず演劇（蜷川）でこのシーンが採用され、その後に映画や小説にもそれが受け継がれたという経緯をたどる。

ただ、冒頭のリンチシーンと同様、最終的に演劇（再演）では、演劇（初演）時の表現に回帰している。これは、作者の前川知大が、そうした他メディアでの表現を様々に試した結果、原点に回帰したことを意味している。前川は、この過程を次のようにインタビューでは語っている。

結の決断は、もう少し視野の広いものじゃなければいけないけど、個人的なレイプっていうので、「こんな村嫌いだ」っていう風になっちゃうのは、なんか違うんじゃないかなって思って、個人的な絶望ではなく、もっと結の思想的な絶望、自分が存在している、このキュリオ社会への絶望だから。

アダプテーションには、こうした再帰的機能もあるのだ。

なお、前川はいずれの表現においても、結の内面描写をほとんどしていない。これは、内面描写が困難な演劇や映画だけでなく、本来内面描写を得意とするメディアの小説でも同様である。すなわち、どのような動機か

らノクスへの転換を決意したのかは、語られていない。この点は、劇作家としての前川の矜持のようなものであろう。インタビューでは、「外面から見える絶望は書かない方がいい」と語っている。

例⑥：カネダの「朝日を見る」発言のシーン

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
◎ (シーン有) (カネダは残る)	○ (シーン有) (カネダは去る)	○ (シーン有) (カネダは去る)	× (シーン無)	◎ (シーン有) (カネダは残る)

元キュリオの結が、ノクスになって、キュリオの村に帰ってくる。そして、そのあまりに合理的で非感情的な態度と発言に、父親の草一が打ちのめされる。そして結がノクスの世界に帰っていった後で、いまはノクスとなった医師カネダが、自責の念を込めて、次のようなセリフとともに、大の字に地面に寝転がる。

「付き合いなさい、私はここで朝日を見る」

「君と一緒に見る朝日を最後にしよう」

「私は本気だ！」

小説には、「切腹前の武士のような覚悟を決めた」との補足がある、このシーンは、各メディアで微妙に表現が異なっている。そもそもこのシーンが無い映画は、カネダのこの複雑な心境を盛り込むことをバツサリと切り捨て、ストーリーの単純化を図っている。これは、メディアの技法的な差というよりは、メディアのもつ鑑賞者市場の差異に配慮した表現の決断であると考えられる。

一方、小説では、カネダが最終的には自殺行為をあきらめ、その場を去っていくのに対して、前川が演出している演劇（初演・再演）では、カネダを舞台に残したままの演出としている。この点が、筆者には謎であった。

カネダを残すことに、どういう含意があるのか、と。この点は、前川自身へのインタビューによって、クリアになった。彼は、このように語っている。

あそのシーンは最後に、9人のそれぞれのラストシーンがポンポンポンンってくるんです。まず草一の判断があって、カネダの決断があって、そのあとに鉄彦の決断があって、それを受け取るモリシゲがある。それぞれのこれからを暗示するシーンが立て続けに出てくるカタルシスがあるんです。その中に、カネダが去っていくという間をどうしても入れられないんですよ。いくらやっても10秒はかかる。その10秒が結構つらい！初演の時も再演のときも、やったんですよ。「やっぱり、カネダが帰る方法を考えよう！」って（笑）。みんなで稽古するんだけど、やっぱりカネダがそこにいることの違和感と帰ることの違和感では、圧倒的に帰ることの違和感の方が大きい。本当にメディアのせいなんです。止まっちゃうんです。小説なら簡単にできる「立ち去る」ということが、リズムが生命線の演劇ではできない。

他方、蜷川幸雄はこのシーンでカネダを退場させている。これは、演劇のメディア特性というより、演劇というメディアに対するクリエイターの態度の差異といえるかもしれない。かねてより、前川の演劇作品には、どこか疾走するようなテンポ感を感じていたのだが、その裏にはこのような舞台上での物理的な時間の制約とのギリギリの対峙があったのだ。

例⑦：鉄彦が「ノクス転換権の当選証」を自ら破り捨てるラストシーン

演劇（初演）	演劇（蜷川）	小説	映画	演劇（再演）
○ （シーン有） （鉄彦＝暗れやか） （モリシゲ＝驚き）	◎ （シーン有） （モリシゲ ＝制服脱ぐ） （二人、舞台奥に 走り去る）	◎ （シーン有） （モリシゲ ＝制服脱ぐ）	× （シーン無）	◎ （シーン有） （鉄彦＝泣き顔） （モリシゲ＝笑み）

おそらくは、各表現メディアで、最も異なっているシーンである。まず、鉄彦が「ノクス転換権の当選証」を手にすることがない映画においては、このシーンはそもそも存在しない。これは、やはり、映画ではストーリーをシンプル化したいというドライブが働いていることが推定される。また、映画においては、最終的な創作は監督の手にあり、監督・入江悠が、鉄彦とモリシゲが自分たちの所属している世界から脱出を図るという点に重点を置いて再構成していることから、その着地点につながらないストーリーを捨象したとみることができる。

一方、演劇（蜷川）と小説では、鉄彦の決断としての「当選証」の破棄というシーンと並行して、ノクスたるモリシゲが、その職務の境界警備員の職をなげうつという意志を示す点が、ほかの演劇メディアでの表現と異なっている。前川によれば、演劇（蜷川）では、メインキャストたるラストシーンの二人に、より華々しいシーンを用意してほしいというプロデューサーからの注文があり、それに応えて挿入したのが、「制服を脱ぎ捨てるモリシゲと、当選証を破り捨てる鉄彦」という対比シーンだったという。これもまた、一種のメディアの特性である。純粋な演劇の世界とは若干異なる、より大衆性のあるスターを起用する商業演劇の側面が、ここに垣間見られているといえよう。実際、演劇（蜷川）のラストで、二人の若者が舞台の奥に駆け出し、コクーンシアターの外の渋谷の街に流れ出すシーンは、非常にドラマチックだ。前川は、このケレン味ある表現を小説でも採用している。これは、読者の想像の世界にイメージを広げさせる一助となった表現である。読者は、このシーンの中に、自らのイメージする二人の若者を立たせることで、ドラマチックな読後感を得ることができるだろう。

一方、留意すべきは、初演と再演のラストシーンの小さからぬ演出上の改変である。モリシゲが制服を脱がず、鉄彦が当選証を破り捨てるという動作は同じだが、それぞれの表情が異なっている。初演では、晴れやかに当選証を破り捨てる鉄彦を、モリシゲが驚いた表情で見つめるところで幕

木村陽子

となる。一方、再演では鉄彦は泣いている。まるで、自分の本心を押し殺すかのような表情で、それをモリシゲが暖かい笑みで眺めているという構図だ。前川は、このシーンの改変により、鉄彦がキュリオのままでもいいという選択をしたわけでは必ずしもなく、むしろキュリオのままノクスのような存在に近づいていくべきなのだというのを頭で理解していても心で理解しきっていない、アンビバレントな状態を描き物語を深化させることができたと言っている。

以上見てきたように、前川知大は『太陽』という作品で、自らが関与した3つの異なるメディアで、計5回のアダプテーションを試みた。その表現差異は、ときにメディアの技術的な表現技法の差（例：世界観の説明描写など）であったり、ときに各メディアがもつ鑑賞者の市場の差異（例：小説や映画はより広い鑑賞者をもっているなど）であったり、さらにはアダプテーションを展開する中で、原作者たる前川に再帰的に作用したフィードバックが促した表現（例：ラストシーンの表現差異など）であったりした。

しかし、ハッキリといえることは、こうしたアダプテーションの過程が、まさしく創作過程そのものであるということだ。決して、安易な商業的なメディアミックスという視点だけでは説明しきれない、豊饒な表現世界がそこに広がっている。リンダ・ハッチオンの指摘を、ここでいま一度思い起こしてみたい。

アダプテーションをアダプテーションとして体験するのは、受容者自身にかかっている。

ひとつの物語について、さまざまなアダプテーションを全体として楽しむことは、知的な快樂をもたらすものであるが、その成否は創作者の適応能力に加え、受容者自身の感受性の高さを必要とするのだという指摘であ

る。アダプテーションを真に楽しむには、鑑賞者自身が、もう一人のクリエイターになる必要があるということかもしれない。

5. 前川知大のアダプテーション

前川知大の創作上のアダプテーションは、これまで分析してきた『太陽』に限らない。そのほかにも、演劇、映画、小説以外の物語メディアとして、ラジオドラマ、絵本、コミックのようなメディアでも物語を展開すると同時に、演劇のジャンルの中でも、蜷川幸雄や小川絵梨子のような他の演出家に作品を委ねるケース、さらには自らの演劇作品を別の演劇作品としてセルフ・アダプテーションするケースなど、さまざまな形でのアダプテーションを実践している。

事例A：『散歩する侵略者』

2005年 演劇として初演

2007年 小説として発表

2010年 NHKラジオドラマとして放送

事例B：『プランクトンの踊り場』／『聖地X』

2010年 演劇『プランクトンの踊り場』を初演

2015年 演劇『聖地X』として改作し上演

事例C：ドストエフスキー『地下室の手記』の翻案

2013年 演劇として初演

2015年 演劇（独り芝居）として改作して上演

事例D：世田谷パブリックシアター委託制作

2009年 『奇ッ怪』で、小泉八雲の作品6編をアダプテーション

木村陽子

2011年 『奇ッ怪 其の弐』で、複式夢幻能の形式をアダプテーション

2016年 『奇ッ怪 其の参』で、柳田國男『遠野物語』をアダプテーション

事例E：澤瀉屋のスーパー歌舞伎を委託制作

2014年 市川猿之助一座に『空ヲ刻ム者』を脚本提供

事例F：『暗いところからやってくる』

2012年 演劇として初演（小川絵梨子演出）

2014年 絵本として出版

事例G：『リビングストーン』

2006年 『図書館的人生 vol.1』の一部として上演

2009～15年 コミック『リビングストーン』の原作

どうだろう、このバラエティに富んだ展開は。先行する他者の作品を、縦横無尽に適応させてゆく物語アダプテーションもあれば、自らの作品を異なるメディアに適応させてゆくメディア間のセルフ・アダプテーションもある。まさにアダプテーションの宝庫の観がある。これは、第一に、前川知大がそのオリジナルのフィールドである演劇の世界で、大きな成果をおさめているということがベースになっている。ただ、それだけであれば、彼は、大いなる演劇人と呼ばれるべきだ。しかし、その拠点での名声と実力をベースに、「語りたがるメディア」としてのほかの物語メディアからの誘いに臨機応変に、かつ、そうした単純なる適応のレベルを超えた創作を展開し続けている。しかも、演劇、小説、映画、絵本、コミック、ラジオ…というマルチな展開は、マルチ・メディアの申し子とでもいうべき稀有な存在であると言えるだろう。

リンダ・ハッチオンが指摘するように、複数の物語メディアが林立する現代にあっては、ひとつのメディアでの成功だけでは、物語の成功とは言

い難い。「語られたがる物語」は、必然的に「語りたがるメディア」の触手を惹起し、そこからの召喚を受ける。そのときに、どれくらいの対応が自分自身でできるかどうかは、クリエイターの才覚だが、多くのメディアで同時展開し、しかも、本人が楽しんでしまえるというのは、幸福な暁光といえよう。

アダプテーションが、創作技法の主流となってきた現代にあって、それを一手に引き受けられる稀有なクリエイター、それが、前川知大だ。これからも、大いに注目していきたい。そして、アカデミックの視点としては、彼が、各メディアでどのような特性を生かしたアダプテーションをしていくのかについて注視することで、もってメディア特性を明らかにしてゆければと考える。

6. 今後の研究

ひとつのメディアで展開されたひとつの物語を、「作品」として分析していく作品論や、それを世に送り出した「作家」を論じていく作家論は、文学の世界の王道ともいえる。「作品」が生み出された時代や文化的背景をベースにした分析として、カルチャラル・スタディーズという手法が一世を風靡した時期もあった。たしかに、小説あるいは、演劇、そして映画というメディアがそれぞれに独立していて、小説が物語の記録・伝達媒体の王座にあった時代にあっては、作品論なり、作家論なり、あるいはカルチャラル・スタディーズといった、広い意味での文芸批評に意味があったことは事実だろう。しかしながら、いまや、ラジオやテレビだけでなく、コミック、アニメ、ゲームといった様々な物語メディアが重層的に展開される中で、あるメディアで展開されたある物語だけに注目することの正当性は薄れてきていると言わざるを得ない²⁴。

実際、本稿で取り上げた前川知大のように、複数の物語メディアを縦横無尽に駆け巡り、それぞれのメディア特性を最大限に発揮させながら、再

木村陽子

帰的に自らの創作そのものを進化させていくというリテラリー・アダプテーションの世界が、今後いっそう主流派になっていくだろう感がある。アカデミックの世界でも、こうした時代の流れをとらえながら、物語の立脚するフィールドの再考をしていくことが求められているといえよう。

【本稿分析にあたっての『太陽』作品鑑賞データ】

□演劇（初演）

『太陽』

作・演出：前川知大

出 演：加茂杏子、大窪人衛、浜田信也、有川マコト、岩本幸子、
盛隆二、伊勢佳代、安井順平、森下創

東京公演：2011年11月10日～11月27日 青山円形劇場

大阪公演：2011年12月2日～12月4日 ABCホール

筆者鑑賞：DVD（劇団イキウメ製作）による

□演劇（蜷川）

『太陽2068』

作 　　：前川知大

演 　　出：蜷川幸雄

出 　　演：綾野剛、成宮寛貴、前田敦子、中島朋子、大石継太、
横田栄司、内田健司、山崎一、六平直政、伊藤蘭 ほか

東京公演：2014年7月7日～8月3日 Bunkamuraシアターコクーン

筆者鑑賞：WOWOW「土曜ステージ」放映の録画映像（個人蔵）の録画
による

□小説

『太陽』

初 　　出：「小説 野生時代」2015年12月号～2016年2月号連載

単行本：初版2016年2月29日／KADOKAWA発行

□映画

『太陽』

脚 本：前川知大、入江悠

監 督：入江悠

出 演：神木隆之介、門脇麦、古川雄輝、水田鉄生、村上淳、中村優子
高橋和也、森口遙子、綾田俊樹、鶴見辰吾、古館寛治

公 開：2016年4月23日～ 全国映画館にて

筆者鑑賞：2016年5月22日 角川シネマ新宿にて

□演劇（再演）

『太陽』

作・演出：前川知大

出 演：清水葉月、大窪人衛、浜田信也、中村まこと、岩本幸子、
盛隆二、伊勢佳代、安井順平、森下創

東京公演：2016年5月6日～5月29日 シアタートラム

大阪公演：2016年6月3日～6月5日 ABCホール

筆者鑑賞：2016年5月24日 マチネ

【前川知大に対する筆者のインタビュー】

時 期：2016年7月3日

場 所：東京都内のカフェにて

■付表■ 前川知大「太陽」／メディア間異同リスト(1)

車行本Ref.			2011年				2014年		2015-16年		2016年		2018年	
Ch.	Page	シーン	人物	引用	演劇	演出：蜷川幸雄	小説	映画	監督：入江悠	演劇	本讀での例			
1	1	克哉によるシマのリンチ被害	克哉	「悪いな、やっぱ友達か、無理だわ」「無理じゃ、ない。」「俺は君の友人でありたい」声にはまだ驚きの強さがみえきつている。 「天守ぎまんぞうお前ら」	○ (リンチなし 見つめるだけ)	○ (酒飲めながら 激しくリンチ)	○	◎ (酒飲めながら 激しくリンチ)	◎ (酒飲めながら 激しくリンチ)	× (リンチなし 見つめるだけ)	◎ 【例①】			
2	1	幼少期・鉄彦のノックスへの憧れ	鉄彦	ふいにノックスの黒い頭が、鉄彦の方向へ向いた。彼が語るような響が鉄彦の心の中に響き渡り、鉄彦は自分自身もまだ幼く感じた。鉄彦は自分の気がして、心を止めた。七歳の少年は、その感情を受け止めることができません、自らぬかすにはほろほろと涙を流していた。	×	×	◎	×	×	×	×			
3	1	シマの死体発見	結 鉄彦	積み上がった古タイヤの前面にも叫ぶ聲がある。鉄彦はタイヤの内側に何かが隠れているのに気がついた。 「本当に驚けるんだね」 (中略)	× (純子→草一)	× (純子→草一)	◎ (鉄彦と結が発見)	× (草一+村の男た ら)	× (草一+村の男た ら)	× (純子→草一)	× (純子→草一)			
4	1	克哉を見送る純子	純子	「本当は車にあってさりと裏口から走り去った。鉄彦は逃げ延びて欲しいと願った。助ける画面のない男たこと、鉄彦は、でも鉄彦は、純子は自分たがつかうつくく嫌にならな	◎ (死体遺棄も 純子+草一)	◎ (死体遺棄も 純子+草一)	◎ (死体遺棄も 純子+草一)	◎ (死体遺棄も 純子+草一)	◎ (死体遺棄も 純子+草一)	◎ (死体遺棄も 純子+草一)	◎ (死体遺棄も 純子+草一)			
5	1	ノックス登場の経緯説明	-	二十一世紀の初め、あるウイリスが原因で、多くの人が死んだ。 (中略)……ウイリスの致死率は百%と思われていたが、そうではないことがわかってきた。感染した人が断続的に回復し、生き延びた者達が生きた。	× (説明なし カネタの車の話 でノックスの特徴 を説明)	× (説明なし カネタの車の話 でノックスの特徴 を説明)	◎ (詳細な説明有)	△ (冒頭で高橋明あ り) (学校のシーン)	△ (冒頭で高橋明あ り) (学校のシーン)	× (説明なし カネタの車の話 でノックスの特徴 を説明)	◎ 【例②】			
6	2	長野八区 → 大宮八区	-	駐在員を殺害する事件を起こした盛野八区は、アパル地区、新都市私本から突如削除された。	長野	長野	長野	長野	長野	長野				
7	2	村の入口	-	「え、あー、五十人耶、くらいでしょつか」	野球ができる (20人?)	野球ができる (20人?)	50人耶	45→44人	野球ができる (20人?)	野球ができる (20人?)				
8	2	セイジに言わされる言葉	純子	「がんばります！」	○	○	○	「あひがとごうございませう」	○	○				
9	2	村長＝純子 副村長＝佐々木拓海＝元・村長の派	拓海	最後まで抵抗した純子が正式に村長となり、副村長には佐々木拓海が手を挙げた。拓海は二十六歳、村の復興に意欲を燃やしていた。	× (登場しない)	○ (実態?)	◎ (村長の派 「抽選」に応募)	◎ (村長の派 「抽選」に応募)	◎ (村長の派 「抽選」に応募)	◎ (村長の派 「抽選」に応募)	◎ (登場しない)			

語られたがる物語、語りたがるメディア

■付表■ 前川知大「太陽」／メディア間異同リスト(2)

Ch.	単行本Ref.				引用	2011年				2014年		2015-16年		2016年		2018年			
	Page	シーン	人物	物		演劇	演出：徳川幸雄	演劇	小説	映画	演劇	小説	映画	演劇	小説	映画	演劇	本語での別	
10	2	「抽選」の対象者	-	その「抽選」に勝気のある、三浦毛海の妻とその婚約を挟んで…(中略)…五人がいた。															
11	3	鉄彦の特技	鉄彦	「なぐりぞれば？」 「あ、お茶だ？」鉄彦は緊張していた。「お茶？」鉄彦は緊張していた。	タハコ→紅茶	タハコ→紅茶	5人 (20歳未満)	紅茶	仮面	タハコ→紅茶	5人 (20歳未満)							タハコ→紅茶	
12	3	鉄彦とモリスゲの「工口本」交流	鉄彦 モリスゲ	モリスゲは好きな雑誌に選んだ、雑誌を聞くこと美しい女の写真が目に飛びかみんできた。「工口本？」 「え、なにこれ、工口本？」 モリスゲは噴出した。「ただのファッション誌だよ」。	工口本 (モリスゲは「落ちてはれ」)	グラビア誌 (二層目は、情報誌モリスゲは「落ちてはれ」)	ファッション誌	×		×								グラビア誌 工口本 (モリスゲは「落ちてはれ」)	
13	4	ノグスのシーンでの音楽	レイコ	処題が終り、舞臺のベツドで天井を所々眺めながら、懐かなヴォクリエムを無れてるクラシック音楽に耳を凝らした。		×	(音楽なし)	(クラシック音楽)	◎	「スマタナ」「メル」「ダウ」								×	
14	5	鉄彦の特技 (その2)	鉄彦	「おいおいおい、え、まさか、そのお茶が…」 「お茶が…」レオントした？ 「馬鹿お前、業人か！いいか、単体のFOP、チップってのはお茶として飲めば、その味はそんなに無いんだよ…(後略)」															
15	5	コミカルなシーン 社長と門番	鉄彦 モリスゲ	「社長と、門番」															
16	6	キュリオの芸術性	-	印象派やポスト印象派と呼ばれた、かつて人氣のあった十九世紀後半の絵画が、二十世紀後半に至って多クは「アール・ヌーヴ」や「アール・ドコ」の芸術性によって引き継がれた。工業デザインはイタリヤに繋がったが、アートに関しては今もキュリオが、アートを関しては今もキュリオが多クを抱けている。															
17	6	セイジとカナタのシーン	セイジ カナタ	私本市美術館 「古い友人に会って大層が懐かしくなったのだから、後悔はしていません」 「キュリオの芸術はいいですよ」															

■付表■ 前川知大「太陽」／メディア間異同リスト(4)

Ch.	Page	シーン	単行本Ref.			2011年 演劇	2014年 演劇 演出：徳川幸雄	2015-16年 小説	2016年 映画 監督：入江悠	2018年 演劇	本語での例
			人物	引用	2011年 演劇						
22	9	経のノックス転換手術	経 レイコ	カナタは経の針の肉側に輪断を際して、血液が入った注射器にレイコから採血したものだ。腫瘍が壊滅される。しかしレイコは自分の血を使つて欲しいと願ひ出た。	レイコが経に腫 みつく まるで吸血鬼の ようにし)	レイコが経に腫 みつく まるで吸血鬼の ようにし)	○ (小説と同じ)	○ (小説と同じ)	△ (レイコが経に腫 みつく まるで吸血鬼の ようにし)		
23	10	鉄彦のモリスガの見舞い	鉄彦 モリスガ	「君が弱いのは、君の責任だよ」	△ (駐在所)	△ (駐在所)	○ [○] 松本の (鉄彦が)は義手 モリスガ(へ)	×	×	△ (駐在所)	
24	11	カナタの「朝日を見る」発言	カナタ	「付き合いなさい、私はここで朝日を昇る」 「は？」 「君と一緒に見る朝日を最後にしよう」 朝陽前の武士のように覚悟を求めた。 「ここから、馬鹿なことを言うな」 「私は本気だ！」	○ (カナタは)環転がったまま)	○ (カナタと環一は)利解して去る)	○ (立ち去る)	×	×	○ (カナタは)環転がったまま)	【例⑥】
25	11	モリスガが胸服を脱ぎ、鉄彦が「当選」を告げる	モリスガ 鉄彦	新選をしつと見ていたモリスガが、突然胸服を脱ぎ、投げ捨てた。 「ここから、準備できたぞ」 鉄彦の気持ちに伝えるように言った。 「さあ、準備できたぞ」 「ここから、準備できたぞ」 鉄彦の気持ちに伝えるように言った。 「さあ、準備できたぞ」 「ここから、準備できたぞ」 鉄彦の気持ちに伝えるように言った。	○ (鉄彦=胸れや)モリスガ=驚か)	○ [○] 胸服(二人、舞台奥から)渋谷の街にまの(去る)	○ [○] 胸服(モリスガ=胸れや)モリスガ=驚か)	×	×	○ (鉄彦=胸れや)モリスガ=驚か)	【例⑦】

参考文献

- ・リンダ・ハッチオン『アダプテーションの理論』（原著2006年／邦訳2012年晃洋書房）
- ・ロラン・バルト『物語の構造分析』（原著1966年／邦訳1979年みすず書房）
- ・ジェラルド・ジュネット『物語のディスコース』（原著1972年／邦訳1985年水声社）
- ・ローマン・ヤコブソン『一般言語学』（原著1963年／邦訳1973年みすず書房）
- ・ウラジミール・プロップ『昔話の形態学』（原著1969年／邦訳1989年水声社）
- ・日本生産性本部『レジャー白書 2015年』（2015年生産性出版）
- ・ぴあ総合研究所『ぴあ ライブ・エンタテインメント白書 2009年』（2009年ぴあ）
- ・経済産業省監修『デジタルコンテンツ白書 2014年』（2014年一般財団法人デジタルコンテンツ協会）
- ・電通総研『情報メディア白書2015年』（2015年ダイヤモンド社）
- ・樺山紘一『図説 本の歴史』（2011年河出書房新社）
- ・紅野謙介『書物の近代』（1992年筑摩書房）
- ・トール・ノーレットランダーシュ『ユーザー・イリュージョン ―意識という幻想』（原著1991年／邦訳2002年紀伊國屋書店）
- ・シネマ・アピエ第11号『テーマ：映画と小説』（2015年アピエ社）
- ・アンドレ・バザン『映画とは何か』（原著1975年／邦訳2015年岩波書店）
- ・限界研『ビジュアル・コミュニケーション 動画時代の文化批評』（2015年南雲堂）
- ・石田英敬ほか編『メディア表象』（2015年東京大学出版会）
- ・フリードリヒ・キットラー『ドラキュラの遺言』（原著1993年／邦訳1998年産業図書）
- ・村山匡一郎編『映画史を学ぶクリティカル・ワーズ新装増補版』（2013年フィルムアート社）
- ・リチャード・マシスン『アイ・アム・レジェンド』（原著1954年／邦訳2007年早川書房）
- ・前川知大『太陽』（2016年角川書店／初出「小説野生時代」2015年12月号～2016年2月号所収）
- ・東雅夫編『屍鬼の血族』（1999年桜桃書房）
- ・マシュー・バンソン『吸血鬼の事典』（原著1993年／邦訳1994年青土社）
- ・Julie Sanders “Adaptation and Appropriation”（2006年Routledge）
- ・Jack Boozer “Authorship in Film Adaptation”（2008年University of Texas Press）
- ・Lukas Erne “Shakespeare and The Book Trade”（2013年Cambridge University Press）

【注】

- 1 リンダ・ハッチオン＝カナダ・トロント大学名誉教授（1996～2010年トロント大学比較文学講座教授）文芸批評理論だけでなく、ポストモダニズム論、オペラ研究、カナダ研究と広範囲な学際的研究活動を展開。主な著書に『パロディの理論』（原著1985年／邦訳1993年）、『ポストモダニズムの政治学』（原著1988年／邦訳1991年）、『アダプテーションの理論』（原著2006年／邦訳2012年）などがある。
- 2 リンダ・ハッチオン『アダプテーション理論』邦訳 p. 219
- 3 リンダ・ハッチオン『アダプテーション理論』邦訳 p. 220
- 4 前川自身は、『太陽』が東日本大震災と同じ年に上演されてしまうことで、震災や原発事故を連想させてしまうことをむしろ恐れていた。演劇情報サイト・ステージウェブの2012年3月日掲載記事「イクウメ前川知弘が語る『太陽』と2011年、そしてこれから」の中では、次のような応答がなされている。
 質問者「物語の中では特に言われていませんが、観客としては旧人類のキュリオが住んでいる町が長い間封鎖されて寂れてしまったという設定は、福島原発事故を連想します。その辺は意識されましたか？」
 前川「全くしてないですね、むしろなるべくそう見えなければいいな、という感じでやっていました。観劇後のアンケートを読むと、かなりそういう風を持っていたお客さんもいたようで、それはそれでいいんですけど、僕としては全く結びつけて考えていなかったですね。もちろん、ここはこんな風に見られるだろうなど分かるところはあったから、福島のことを言っているように見える部分は逆に表現を変えたりしました。観終わったあとにそう考えてもらうのはいいけど、観ている最中はなるべく作品の世界観の中で観てほしいので、あまり現実とつながらないようにしましたね」
- 5 劇団・七里ガ浜オールスターズ（演出：瀧川英次）が上演。
- 6 DVD『太陽』付録冊子所収の前川知大コメント「昼と夜に、分かれてしまった未来」
- 7 初出「週刊少年サンデー」昭和53年52号／『藤子・F・不二雄 少年SF短編集 2 [絶滅の鳥]』（1996年）所収。
- 8 「地球最後の男」（1964年／監督シドニー・サルコウ&ウバルト・ラゴーナ／出演ヴィンセント・プライス、エマ・ダニエリ）、「地球最後の男 オメガマン」（1971年／監督：ボリス・セイガル／出演：チャールトン・ヘストン、ロザリンド・キャッシュ）、「アイ・アム・レジェンド」（2007年／監督：フランシス・ローレンス／出演：ウィル・スミス）の3本。なお、1968年に製作されたジョージ・A・ロメロ監督の「ナイト・オブ・リビングデッド」も、実質的にはリチャード・マシスンの小説『アイ・アム・レジェンド』を元にしているというのが映画界の定説だという。
- 9 「人類学雑誌」大正4年4月号掲載の『詛言について』ほか、『幽霊の手足印』（大

- 正4年9月号)、『茶吉尼天について追補』(大正6年4月号)、『肉吸いという鬼』(大正7年2月号)などで断片的に吸血鬼が組上に載せられている。
- 10 人間の理性的な側面を捉えた「アポロンの世界」と動物的側面を捉えた「デュオニソス的世界」の対比は、ニーチェの『悲劇の誕生』(1872年)で用いられた概念である。
 - 11 「SFマガジン」(2014年7月号)で発表された、プロの作家・評論家116名、読者158名、計274名による投票によるSF小説「海外長編部門」ランキング。
 - 12 米公共放送PBSのホームページ内「American Masters」2004年1月13日掲載の記事「About George Lucas」による。
 - 13 「ベンヤミン・コレクション2 エッセイの思想」(1996年/ちくま学術文庫)所収『翻訳者の使命』の中で指摘されているポイント。
 - 14 リンダ・ハッチオン『アダプテーションの理論』邦訳 p. xii
 - 15 Franco Moretti 編“The Novel”(2007年/Princeton University Press)所収の、Jack Goodyの論文“From Oral to Written: An Anthropological Breakthrough in Storytelling”では、人類学的視点から「口承」を物語の起源として論考している。
 - 16 1997年末に、米誌「タイム」が、1001年から2000年までの1000年の中で、人類にとって最も重要な出来事100選の調査を発表したが、そのときの1位に選出されたのが、ヨハネス・グーテンベルクの活版印刷術であった。「文字」が、物語の伝達など、人類のコミュニケーションに、いかに多大な貢献をしてきたと考えられているかを示す一例である。
 - 17 Lukas Erne “Shakespeare and the Book Trade” (2013年)
 - 18 Julie Sanders “Adaptation and Appropriation” (2006年)の中でも、パッハ「ゴールドベルク変奏曲」がアダプテーションの一形態であることが指摘されている。
 - 19 映画の起源については、発明王エジソン起源説を含め、諸説あるものの、フランスのルミエール兄弟(オーギュスト・ルミエールとルイ・ルミエール)が1895年に特許申請をし、同年にパリのカフェでスクリーンに投影して公開した作品が、最初のスクリーン映画であるとされている。
 - 20 限界研『ビジュアル・コミュニケーション』(2015年)は、アニメ、広告、ゲームはもとより、ゲームの実況というスタイルまでを射程に入れた「動画時代の文化」を、幅広く批評しており、刺激的である。
 - 21 木村陽子『安部公房とはだれか』(2014年)。
 - 22 電通総研『情報メディア白書2015』(2015年) p. 70。
 - 23 欧米の大学では、映画学を専門とする学部が設置されていることが多く、小説の映画化は、学部レベルの講座として広く設置されており、教科書的な出版も多い。例えば、Jack Boozer “Authorship in Film Adaptation” (2008年)などは、その一例である。
 - 24 ドイツのメディア史の専門家フリードリヒ・キットラーは、アナログ技術からデジタル技術に至るメディアの発展こそが、文芸作品の技術的な駆動力となってきたことを解き明かしている。巷間、「人文学の脱人文学化」とも呼ばれる

語られたがる物語、語りたがるメディア

彼の研究手法は、今後、さまざまなメディアを横断するアダプテーション表現の分析にも、大いに活用されるものと思われる。

(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)