

ハイブリッドな集合体としての「作品」を捉える

石田 喜美

1. はじめに——言語／物語環境におけるハイブリッド性

本稿のねらいは、「メディアと国語教育」の視点から、今後の国語教育の課題を見出すことである。本稿では、現代の児童・生徒をとりまく言語／物語環境に焦点を当てて、これについて考えてみたい。

二〇一八年十月、第二三五回全国大学国語教育学会東京ウォーターフロント大会で、「国語科教育を問い直す②——言葉(ことば)——」と題する課題研究シンポジウムが開催された。このシンポジウムにおいては、現在の児童・生徒をとりまく言語環境・物語環境の変容が、議論の焦点とされた(全国大学国語教育学会、二〇二〇)。この中で千田(二〇二〇)は、「児童生徒

の言語／物語環境を考えるために」と題して、次の三つの視点を提示した。「ポップカルチャーが生み出す児童・生徒の言語／物語環境」について考えるための三つの視点である

① 視覚の問題……文字言語と図像の一体化

② 聴覚の問題……人間的音声／機械的音声の境界の

溶解

③ 身体の問題……参加型・身体動員型コンテンツの

拡大

(千田 二〇二〇、四二頁)

これら三つの視点は、「ハイブリッド性(hybridity)」への着目という共通点を有するように見える。「ハイ

ブリッド性」とは、「異質な要素が混じり合いながら存在していること」（星野、一九九六―二〇二一）を意味する。②と③における「ハイブリッド性」はわかりやすい。例として挙げられている、ボーカロイド（②）や『ラブライブ！』などの「二・五次元」コンテンツ（③）に象徴されるように、これらは、人間と非人間とが不可分に結びついたハイブリッドな集合体（hybrid collective）（上野・土橋、二〇〇六、二三五頁）としてのコンテンツを問題としている。これに対し①で問題とされているのは、認知的人工物（artificial: アーチファクト）のハイブリッド性だ。千田は「どのような古典的文学作品であろうと、そこにキャラクターの視覚性を呼び込むことによって自らの読解を活性化させるリテラシー」の存在を指摘する（千田二〇二〇、四二頁）。ここでは、「読むこと」の実践における認知的人工物のハイブリッド性に焦点が当てられている。もちろん、文字言語から情景をイメージしたり、人物像を視覚的に思い描いたりすることは従来より行われてきた。しかしそれはあくまで個人的な営みであり、意図的にそれを共有することがなければ、そこで思い描かれたイメージがコミュニティ内の共通イメージとなることは稀であった。しかし、ポピュラーカルチャー・コンテンツのユーザーたちが古典的文学

作品に持ち込む「キャラクターの視覚性」は、個人に閉じたものではない。それは、作者や出版社などの送り手によって提示され、あるいは、ユーザー同士のコミュニケーションのなかで編み上げられた共通の認知的人工物であり、それは、そのコンテンツを共有する誰もが共有可能なものである。つまりここで問題となるのは、単なる、文字言語と視覚言語の往還というだけではなく、その両者がコミュニティ・文化内で共有可能であり、その両者を統合した、ハイブリッドな「読むこと」の実践が行われているという事実である。

2. アダプテーションから、ハイブリッドな集合体へ

二〇二二年四月から全面実施される『高等学校学習指導要領』では、「古典を題材として小説を書くなど、翻案作品を創作する活動」（思考力・判断力・表現力等）「文学国語」B（2）ウ）や、「小説を、脚本や絵本などの他の形式の作品に書き換える活動」（思考力・判断力・表現力等）「文学国語」C（2）ウ）など、いわゆる「翻作法」（首藤・卯月、二〇〇四）を活用した学習活動が多く提案されている。この背景には、国語科における文学の位置づけの変化があるように思う。従来、「的確に読み取ったり」「読み味わ」つ

たりする対象であった「文学」が、過去から「受け継がれ」、さらに未来に「受け継がれ」ゆく「言語文化」として、位置づけ直されたのである。文学を読むこと・学ぶことは、受け継ぎ／受け継がれるプロセスにおいて営まれる受容Ⅱ創造の行為となり、「翻作法」はそのような営為を、教室において実現するための、ひとつの手法である。

一方、二〇一二年にリンダ・ハッチオン『アダプテーションの理論』の邦訳が出版されて以来、文学研究の文脈においても、文学的営為としての翻案（アダプテーション）に焦点が置かれ、その社会・文化的意義を見出そうとする学術的・批評的な試みが行われてきた。それらの対象は、いまだ、欧米にルーツを持つ演劇・映画作品が多いものの、近年では、福田（二〇一八）など、日本文学の領域においても「アダプテーション」の視点による研究・批評が蓄積されつつある。これらの研究・批評がもたらした重要な視点は、アダプテーション（翻案や改作、脚色など）を、原作との類似度によって評価するのではなく、むしろ、アダプテーションによって初めて現出した社会・文化的価値を見出そうとしたり、新たなメディア・文化環境への順応過程そのものを明るみにしようとしたりする点であろう。この視点の導入によって、我々はようや

く、受け継ぎ／受け継がれる対象としての文学や、その営為そのものに正対するための糸口をつかむことができる。

ハイブリッドな「読むこと」の実践が日常化しつつある現在、原作とそのアダプテーションの関係を、親子のような関係で捉えうる事態は、数限られている。それらの実践を捉えるためには、さまざまな人間・非人間のクチャーによって、さまざまな時と場所で、多角的に展開するアダプテーション・ネットワークを捉えていく必要がある。そのためには、これまでもとは一歩離れた距離から現象を捉え、ひとつの作品そのものを取り巻くネットワークを視野に置くことが課題となる。

3. 『打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？』をめぐるネットワーク

以下、岩井俊二・大根仁（二〇一七）『打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？』および、岩井俊二（二〇一七）『少年たちは花火を横から見たかった』を事例としながら、多角的に展開するアダプテーションを、ネットワークの視点から見ていきたい。この二作品は、同年八月に公開されたアニメーション映

画『打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？』（以下、アニメ映画版）と同時期に発売されている。岩井（二〇一七）の「短い小説のための長いあとがき」によれば、これらとともに、アニメ映画版のプロデューサーである川村元気氏によるノベライズの提案を受けて執筆されたものだという（岩井二〇一七、一五六頁・大根二〇一七、二四六頁）。岩井（二〇一七）は、このノベライズについて「二十四年前に書いた作品の小説版」「原作者自身による二十四年越しの改訂」と呼ぶ。具体的には、次のような記述である。

…。二十四年前に書いた作品の小説版を書く。こんな体験はかつてない。聞けば大根さんもアニメ版脚本をベースにノベライズを書くという。あの意味競争である。それも初体験だった。そして僕は何につけ初体験に目がない。是非にとお引き受けしたわけだが、これが奇しくも生まれ損なった子供たちに光を当てる機会になったのである。『檸檬哀歌』と『少年たちは花火を横から見たかった』。

この二つの幻のプロットを融合して、一つの物語にしたらどうなるだろう。試行錯誤を始める、と思いがけない可能性に気づいた。『ifもしも』

というギミックを使わなくても、この物語を描ききれのではないか。これこそ僕の中の二十四年越しの残された宿題だった。原作者自身による二十四年越しの改訂。…。（傍線は引用者）

（岩井、二〇一七、一五六―一五七頁）

上記引用中に登場する『檸檬哀歌』とは、岩井が大休学中に着想したアイデアに基づき、フリーランス時代に書いたドラマの企画である。また、『少年たちは花火を横から見たかった』は、フジテレビ系列のシリーズドラマ『ifもしも』のひとつとして書かれたものだ。どちらもそのままで世に出ることはなく、後者をベースとしながら、『ifもしも』の番組ルールに基づくかたちで書き換えられた『打ち上げ花火、下から見るか？ 横から見るか？』が、テレビドラマとして放映される。そして、これが、テレビドラマ発の日本映画監督協会新人賞受賞作となり、映画監督としての岩井の名を一躍有名にすることとなった（渡邊、二〇一一）。

まず考えてみたいのは、ここで「原作」とは何かという問いである。上記引用によれば、大根は「アニメ版脚本をベースにノベライズを書く」と述べており、大根・岩井（二〇一七）は、アニメ映画版をもとにし

たノベライズと位置付けられる。しかし岩井（二〇一七）を、いわゆる「ノベライズ」と位置付けることは難しい。岩井は、川村氏から「ノベライズ」の依頼があったと述べつつも、その小説を、「二十四年前に書いた作品の小説版」「原作者自身による二十四年越しの改訂」と呼ぶ。つまりその「原作」にあたるのはどうやら、『檸檬哀歌』と『少年たちは花火を横から見なかった』ということになりそうだ。

しかし事態はそこまで単純ではない。岩井（二〇一七）の中には、テレビドラマ版に向けた台本のリライトや、それに基づくテレビドラマ版の制作がなければ存在しえなかったシーンも登場する。その中でもっとも重要なのは、主人公・典道と主人公が魅了される少女・なずな（ナズナ）の別れを描くラストシーンだ。岩井（一九九八）によれば、このシーンはそもそも、テレビドラマの撮影の段階において固まっていたなかったという（六一頁）。台本で予定されていたラストシーンの舞台（トンネル）にふさわしいロケーションが見つけられなかったことから、その舞台が、トンネルから夜のプールへと変更される。しかしそれでもなお、ラストシーンは決まらず、岩井は、ラストシーンを「プロモーションビデオ」のように撮影することを思い立つ（岩井、一九九八、六二―六三頁）。

以下の引用において、岩井は、ラストシーンが実際に創り出されるまでのプロセスを語る。この語りは、本作のラストシーンが、ハイブリッドな集合体の中で生み出されたことを示す。前述したように、このラストシーンは、台本の中にテキストとして書かれていたものではない。岩井は、台本中にある「墨汁のようなプール」という言葉と、映像作家として有していた「プロモーションビデオ」の映像文法を始発点にしつつ、ラストシーンの撮影を試みる。

ただそれでもまだ解決しなくて、現場で。台本に書いてある最初の墨汁のようなプールっていう感じを大事にして、照明の杉矢さんとも話しながら、墨汁のようにねっとり、光感のないプールにしといて、だんだんキラキラが見えてきて、最後、大胆にガーツと光入れちゃおうっていうところで話がまとまったんです。この段階では、二人がプールで泳いだ後、典道がプールから上がると、ナズナが……まあ一種の反復法ですけど、ホースで水をかけながら最後の台詞になるはずだったんだけど、テスト中に、あるとんでもないアングルを見つけたんです。照明でキラキラ輝いている水面があつて、その向うでスタッフが動き

回った。なのに逆光のせいで、その姿が見えない。プールは25メートルしかないから、どう泳いだってすぐ対岸にたどりついてしまうわけですけれど、そこをナズナに泳がせたら、何やら遙か彼方まで泳いで行ってしまうように見えそうでした。あわてて本人にテストさせたらもうバッチリで、鳥肌が立った。(傍線は引用者)

(岩井、一九九八、六二一―六三頁)

照明機器とプールの水面、それらが作用しあうことによつて生じる光の質感、照明担当者(照明の杉矢さん)や、意図せず動き回るスタッフ、そしてさまざまな役の俳優——これら人間・非人間のネットワークが総動員されることで、ラストシーンの物語が創りだされる様子が、ここには描き出されている。岩井(二〇一七)のラストシーンは、このようなハイブリッドな集合体の中で創造されたラストシーンの、言語による翻訳とでもいえるものだ。

石岡(二〇一七)は、本作のアニメ版について、「二十年以上を隔てた『実写からアニメへ』という異例のアダプテーション」(三七頁)にあたると評する。これまで見てきたように、テレビドラマ版の撮影の中で物語の主要な部分が構築されたのだとすれば、テレ

ビドラマ版を「原作」と措定することは可能だろう。しかしそうであるとすると、さらにそれ以前の着想に基づく『檸檬哀歌』『少年たちは花火を横から見たかった』や、それを小説化した岩井(二〇一七)を、どのように位置づけるべきなのか。また石岡は、「もしも」による分岐をメインとした、アニメ版の物語構成には、テレビドラマ版が放映された番組シリーズである『げもしも』の影響が強く見られることを指摘するが(石岡、二〇一七、三二頁)、そうであるとする、「原作」というもののそのものの捉えを拡張する必要がある。このように作品間の関係性を考えれば考えるほど、「原作」とそのアダプテーションを、親子のような関係で考えることの限界に気づかされる。そこにあるのは、あくまで、ハイブリッドな集合体としての「原作」と、そこに含まれる様々な要素との相互的なつながりによつて構成されるネットワークである。アニメ版および、岩井(二〇一七)、大根・岩井(二〇一七)などの作品は、これらのネットワークの結節点に存在する。

「メディアと国語教育」の今後について考えるときにポイントとなるのは、このような、ハイブリッドな集合体としての作品と、そのネットワークを捉えるための視角を見出すことであろう。かつて「メディア

ミックス」として議論されてきた複数メディアへの展開は、いまやより複雑な様相を呈している。今野（二〇〇五）は、同じ着想を異なる文学形式で表現した寺山修二や北原白秋の作品群を事例としながら、異なる文学形式で表現されたもの間にある類似性について考察している。このように、ある着想がどのようなメディアや形式のもとに生みだされ、それが作品化されることによつて同様の着想による他の作品へといかにつながっていくのかを分析していくことは、より重要な課題となつていくだろう。特に、本稿で議論したような、非言語的なメディアの文法によつて生み出される物語がいかに着想され、それがどのように他の作品へとつながっていくのかについては、さらなる議論が必要である。

文献

- 上野直樹・土橋臣吾（二〇〇六）「ハイブリッドな集合体（異種混濁の集合体）」同編『科学技術実践のフィールドワーク…ハイブリッドのデザイン』せりか書房、二三五頁
- 大根仁（二〇一七）「あとがき、というか、あとがたり。」岩井俊二・大根仁『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』KADOKAWA、二四五―二四八頁。
- 今野真二（二〇一五）『盗作の言語学：表現のオリジナリティーを考える（集英社新書〇七八四F）』集英社
- 千田洋幸（二〇二〇）「第2節 ポップカルチャーは児童・生徒の言語／物語環境をどう変えるのか」全国大学国語教育学会編『国語科教育を問いなおす（課題研究報告書）』東洋館出版、三十九―四十四頁。
- Hutcheon, Linda 著、片渕悦久、鴨川啓信、武田雅史訳（二〇二二）『アダプテーションの理論』晃洋書房
- 福田淳子（二〇一八）『川端康成をめぐるアダプテーションの展開：小説・映画・オペラ』フィルムアート社の展開：小説・映画・オペラ』フィルムアート社
- 星野太（一九九六―二〇二二）「ハイブリディティ」『アーティストスケープ』、<https://artscap.jp/artword/index.php/>
- ハイブリディティ（参照日：二〇二二年十月二十八日）渡邊大輔（二〇二二）「打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？」（一九九三）『ユリイカ』、44（11）、二二六頁
- 岩井俊二（一九九八）『NOW and THEN 岩井俊二：岩井俊二自身による全作品解説＋50の質問』角川書店
- 岩井俊二（二〇一七）『少年たちは花火を横から見たかった』KADOKAWA
- 岩井俊二原作・大根仁著（二〇一七）『打ち上げ花火、下から見るか？』横から見るか？』KADOKAWA