

# メディア表現演習によるアダプテーションの実践

Movie Adaptation from Literature through the Seminar of Media Representations

工藤 彰

KUDO, Akira

武庫川女子大学 学校教育センター紀要

第7号 2022年

## Movie Adaptation from Literature through the Seminar of Media Representations

工藤 彰\*

KUDO, Akira\*

### 要旨

武庫川女子大学文学部日本語日本文学科において、情報領域は初年次情報科目や資格科目といった「実用」やデザイン系科目による「美的表現」を主たる目的として設置されている。しかし学科の背景でもある伝統的な人文学を思考する手段として、メディアを利用するような「制作」はほとんど検討されていない。本稿ではメディア表現のゼミを通じて、「創造的再解釈」と「メディア表現」を重視した文学を映像にアダプテーションする教育的実践を提案し、原作とアダプテーションの比較分析とコメントシートを通じて実践の成果を検討した。そこから小説にはない映像メディアの特徴を活かした表現や、現代的な若者の在り様を示した 30 年以上前の原作の結末に対する新たな解釈、構成要素に分けた置換のアプローチ、心情から対話への変更、原作を深く読み込む姿勢などが見られ、制作実践の教育的成果を確認することができた。

キーワード：アダプテーション 教育実践 メディア表現 メディア変換 創造的再解釈

### 1. 日本語日本文学科における情報領域再考

武庫川女子大学文学部日本語日本文学科では、学科名が示すとおり、文学と言語学が専門科目の大半を占めることは確かだが、情報領域の専門科目も多数開講されている。21 年度現在は、初年次情報科目の「情報リテラシーⅠ」「情報リテラシーⅡ」を筆頭に、ICT の基礎科目である「コンピュータ概論」、IT パスポートや基本情報処理技術者など資格関連の「情報検索法」「情報処理特論Ⅰ」「情報処理特論Ⅱ」、メディア表現を実践的に行う「情報デザイン」(同名二科目)、テキストマイニングについての「言語データ処理」、人文情報学に関する「言語情報・文献管理特論Ⅰ」、アダプテーションを概観する「言語情報・文献管理特論Ⅱ」、著作権等制作物の法律にまつわる「知的財産論」が四年次までに受講できる全科目である<sup>(1)</sup>。『武庫川学院 70 年史』によれば、日文学科は 99 年度の新入生から三コース制を取り、それまでの国語・国文学を軸とした開学以来の伝統をⅠ系(日本文学系)と位置づけ、Ⅱ系(日本語教育系)とⅢ系(言語情報系)を新たに設けることになった。カリキュラム的には、一、二年生の段階からⅡ系、Ⅲ系の科目も受講でき、三年生でいずれかのコースに進む。コース制施行後の十年間、教員の十人強がⅠ系、三人がⅡ系、二人がⅢ系を担当し、学生の三分の二強がⅠ系、三分の一弱がⅡ系とⅢ系を毎年ほぼ一定して選択したという<sup>(2)(3)</sup>。スタンダードな日本文学を専攻するⅠ系がそれでも大きな割合を占めるが、これは本学科の歴史においても、時代の潮流に応じて舵を切った大きな改組であったことは間違いない。14 年度をもってコース制は撤廃されたものの、Ⅱ系やⅢ系に振り分けられていた科目は現在も引き続き開講されており、学生が幅広い講義科目のなかから関心に応じて履修できる柔軟なカリキュラムに落ち着いている。

情報領域について、現在のディプロマポリシーによれば、「2.技能・表現」のなかに「情報機器 (ICT 活用) や書道など、実用から美的領域に至る諸技能と豊かな表現力を身につけている」とあり、必要

\* 日本語日本文学科講師

に応じて ICT を使いこなす「実用」と、ICT を用いていかように他者に伝えるかに関わる「美的領域」も求めていることがわかる<sup>(4)</sup>。「実用」については初年次情報科目や資格取得を目的とした科目が、「美的領域」にはメディア表現科目が直接的には当てはまるだろう。また「実用」に関連して、近年では本学の資格サポート窓口と連動した日文限定講座を通して、過半数の学生が MOS (Microsoft Office Specialist) を一年次のうちに取得していることも特色といえる。実際、在学中の早い段階から卒業後を念頭におき、さまざまな資格を取得しようとする学生も少なくない<sup>(5)</sup>。他にも、パソコンが備えられた MM (マルチメディア) 館と別に、日文専門の情報教室として E301, E401 (講義時間以外は常時開放し、Microsoft Office, Adobe Creative Cloud, Meet, Zoom など利用可) があることや、ノートパソコンの貸し出しを行っていることも、日文が情報領域を重要な学問あるいは今日的に不可欠なスキルとみなし、そのためのインフラを整備してきたことの確かな証左である。

以上のことから、日文における情報分野の位置づけについて言えることは、「実用」と「美的領域」に関わる科目を中心に配当しているということ、さらには資格のような対外的スキルの関連講座、演習科目の実施や自習も可能な修学環境を提供してきたということである。現時点で即見直さなければならぬような課題はほとんどないと考えられるが、この先にむけ検討すべきこととして、ニーズにやや見合っていないと推測される受講生の少ない僅少科目、基礎や理論にかたより内容が古びてきている科目が数科目存在すること、そして人文情報学やテキストマイニングなどに関わる僅かな科目が例外としてあるものの、文学や言語学に関係の深い日文学科独自の領域横断的性質の高い科目が乏しいことがあげられる。日文では 24 年頃にカリキュラムの見直しが予定されており、情報分野でも上記に該当する科目を対象に、日文独自の内容もしくは現代性を反映させた科目による刷新を検討している。ここからは、それに先駆けるかたちで筆者が 19 年度から担当している「演習 I」を取り上げる。「演習」(通称ゼミ)には「演習 I」と「演習 II」があり、「演習 I」は三年生を対象としたものであるが、「演習 II」まで共通の教員と学生で構成され、卒業研究を視野に入れている。筆者は着任時から人文学と情報領域を接続するための試みとして、内容を比較的自由に構成しやすい「演習」を通じ、その実践的な可能性を探ってきた。本稿では、文学に関わるコンテンツの制作を目的としたメディア表現を実現させるための教育実践を検討し、日文学科における情報領域の今後のありうべき姿を探っていく。

## 2. 演習におけるアダプテーション

### 2-1 アダプテーションの導入

「演習 I」の一年間はコンテンツの制作をグループで進める PBL 型授業であり、「卒業研究」では個人主体になるが「卒業制作」を選択することができる。それらの制作するコンテンツに関して、前任者の「ホームページ」から「アダプテーション」に切り替えたことは大きな変更点である。近年アダプテーションの研究は、リンダ・ハッチオンの『アダプテーションの理論』をまず参照すべき書物とみなして、比較文学や文学理論などの分野を中心に盛況を博している<sup>(6)</sup>。さまざまなアダプテーション研究の歴史を踏まえて、ハッチオンはアダプテーションを「先行する作品を意図的、名言的、拡張的にとらえ直すこと」「原作テキストを絶えず意識させられる作品として考えること」とする。またこれまでの原作からの忠実度でアダプテーションを評価・分析する方法ではなく、「形ある物体あるいはプロダクト」の観点からのメディアやジャンルの変換のような記号の変換、「製作のプロセス」における作り手による再解釈や再創造、そして「受容のプロセス」の側から鑑賞者にとって変化を伴った反復を、アダプテーションとして捉えることが重要なのだと提案している。筆者の担当する「演習」

および「卒業制作」で扱うアダプテーションにおいては、ハッチオンの理論に依拠しつつも、「形ある物体あるいはプロダクト」、「製作のプロセス」がメディア表現のためにはとりわけ重要であり、それぞれの視点から成るアダプテーションの行為を端的に「メディア変換」、「創造的再解釈」としている。

ここでアダプテーションと隣接する概念との差異についても簡単に整理しておく。その定義はいずれも確立されているとはいえず、比較のための明確な差異は示されていないものの、これまでの慣例から、タイトルまたはタイトルの一部を借りて原作を現代的な作品として作り変えながらもメディアの変更がない場合を「リメイク」、作中人物や舞台などの作品固有の設定を残した主に原作ファンによる続編やスピンオフを「二次創作」、多くの場合は商業目的のためのコンテンツ業界による複数メディアの展開や流通を「メディアミックス」と考え、本稿の分析対象からは外れるものとし、原作からメディアを変更するとともに原作の何らかの要素を残し新たな解釈を加えた創造である「アダプテーション」と区別した。すなわちリメイクでは単一メディアの作り変えとなってしまう、複数メディアを往来する実践にはならない。また二次創作だと作中人物や舞台を再利用して書き継ぎさえすればほとんど成立してしまい、本研究のねらいでもある現代的な創造的再解釈の側面が弱くなってしまう。メディアミックスの文脈では、著名な作品について各メディアの差異や流通のプロセス、鑑賞者の受容の在り方などを分析するのが常で、規模も予算も技術も大きく異なる学生の制作物を同じ組上に載せることはできない。アダプテーションを積極的に教育実践の対象としたいのは、原作の文学から映像へのメディア変換を必須とすることで、学生が編集を具体的に必要なものと感じて試行錯誤しながらアプリケーションに触れる機会が増えることが、また現代的な創造的再解釈を条件にすることにより、学生が原作を精読しながら今日にも通ずるような本質的に重要な問題あるいは小説を彩る豊かな細部をとらえようとするのが期待できるからである。

またハッチオンは、小説、演劇、オペラ、ミュージカル、映画、音楽、ゲームといった広範域を射程に入れ、アダプテーションそれ自体を対象としていることもありメディアを限定していないが、本実践では対象を文学をもとに翻案した映像作品とした。これは上述した問題意識にこたえるかたちで、日文学科の学生が三次次までに学んできた古典文学や近代文学とのつながりを意識したものである。この国の近代文学のアダプテーションは多数存在し、たとえば芥川龍之介『藪の中』および『羅生門』による黒澤明の『羅生門』は最も有名なものの一つだが、アダプテーション研究においては黒澤映画と比較することによってはじめて浮かび上がる原作の特異性が指摘されている<sup>(7)</sup>。また長期にわたってタグを組み原作の脚本も担当した安部公房と勅使河原宏を取り上げ、その後独自の道を歩むことになった勅使河原に継続する主題を照射する論考など<sup>(8)</sup>、日本という場所に限定しても文学と映画のつながりには緊密なものがあり研究も盛んにおこなわれている。一方、大学生に対する教育的なアダプテーションの先行研究の一つとして宮沢賢治童話の視覚化実践が存在する<sup>(9)</sup>。過半数の授業で『銀河鉄道の夜』など宮沢賢治の作品が複数メディアでどのように描かれているかを考察し、残りを制作にあて実践の成果をコメントシートなどから振り返っている。多くの学生から高く評価されたものとして、『銀河鉄道の夜』の「母を希求する旅」のモチーフや牛乳探しの影響から、水彩絵の具や画像のカラーズを用いてミルク瓶のなかに鉄道や銀河が表現された作品などを紹介し、講義の教育効果やコメントシートに示唆される先行作品からの影響に触れている。また、学生の短編映画制作において既存の物語をもとに新たな物語を作る実践例もある<sup>(10)</sup>。そのなかでは『浦島太郎』を「状況設定」「葛藤」「解決」の三幕構成にあてはめ、「状況設定」のなかで登場人物の行為と関係性の骨格を提示し、新たな脚本を作る際の下敷きにしている。このようにアダプテーションに関する比較文学的な研究や評論、文学を素材とした教育実践は散見されるものの、文学研究と映像制作を組み合わせながらアダ

プテーションにおける創造的再解釈とメディア変換に注目した実践研究は存在しない。

上記を踏まえ、本稿では文学研究とメディア表現を往還するアダプテーションの教育実践を提案する。この実践においては、創造的再解釈を通して文学作品の精緻な読解や今日にも通じる主題や問題の探究を行うこと、またメディア変換の過程から映像表現の特性の理解を深め必要な撮影や編集のスキルを習得することを目的とする。実践の成果は、物語の展開に応じた原作と学生のアダプテーション作品の比較、さらに制作実践を振り返った学生のコメントシートを通して検討する。

## 2-2 対象学生

本稿で具体的に取り上げるのは、20年度3年生対象の「演習Ⅰ」前期中から夏期休暇にかけて実施した夏課題のアダプテーションである。ゼミ生は9名で、1,2年時に必修科目の「情報リテラシーⅠ」「情報リテラシーⅡ」のほかに履修した情報系科目はゼミ生によって様々だったが、映像制作や編集の経験がある者はいなかった。前期はCOVID-19の影響のため遠隔授業に切り替わり、予定していたAdobeのPremiere ProとAfter Effectsを諦め、春課題（前期第2～第5回）で便宜的に試していたスマートフォン用のアプリVlloを夏課題でも継続して使用した。夏課題アダプテーション制作開始時におけるゼミ生の映像制作の知識や編集技術にも関わるため、春課題についても簡単に触れておく。春課題のコンテンツは、今後のグループワークに先立ち個人の制作スキルを向上させるため、一人だけで企画・撮影・編集ができるVLOGとした。VLOGはVideo Blogの略で「ブイログ」あるいは「ブログ」と読み、日常生活を文章ではなく映像で記録した投稿動画の一ジャンルである。とはいえVLOGであるか否かを峻別する明確な線引きは存在せず、動画の投稿者がタイトルやハッシュタグに記してさえいれば、基本的にはVLOGとみなされるし、明記がなくともVLOG的な特徴を持つ動画は無数に存在すると考えられる<sup>(11)</sup>。日本では19年ごろからYoutubeに多くみられ、数十万回再生されているものも少なくない。ゼミ生は、散歩、買い物、旅行、勉強、料理、創作などの作品（図1）の制作にあたり、カット編集、テロップとBGMの挿入、簡単なエフェクトを利用し、一通りの基本的な編集作業を経験した。なお春課題VLOGの条件は、①7分、②タイトルとテロップとBGMを入れる、③自分のことを知らない他人に見てもらおうつもりで作ることとした。無事、ゼミ生全員が期日までに指定した条件でVLOGを完成させることができたが、その中にはスマートフォン撮影特有の縦動画、

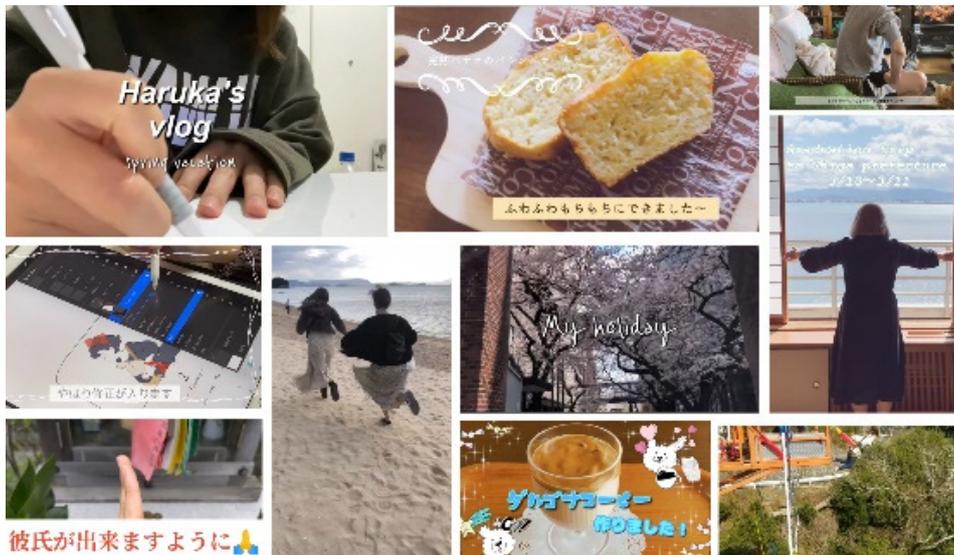


図1 春課題のVLOG

映像とテロップを意味的に乖離させた作品など興味深い VLOG も散見された。しかし、内容の詳述は本稿の趣旨から脱線するので、上記が夏課題に入る前の学生の映像制作のスキルと述べるにとどめておく。

### 2-3 実践のためのアダプテーションの理論

夏課題の準備として、「演習 I」の第 6 回～第 10 回ではアダプテーションの実例と先行研究などについて紹介した。第 6 回の講義では、ハッチオンの理論を主に参照しつつ、制作のために簡略化したアダプテーションの定義（図 2）を示した。小説の内容にほとんど忠実にメディアだけ変換することを映画化や漫画化、また先述したとおりある小説を再解釈して小説を新たに作り替えることをリメイクとみなすとき、その両者のプロセス（「メディア変換」と「創造的再解釈」）を含んだ実践をアダプテーションとした。「メディア変換」については、新しく面白い作品を作るためにはメディアの特性を考慮することが重要であり、例えば「原作に見られる小説的な表現を映画でどう描くか?」「原作小説が一人称だった場合、映画も主人公中心の視点か?」「原作にはないが、映画で新たに追加すべき表現とはなにか?」などの問いにこたえる必要があることを講義の中で指摘した。また近年のアダプテーション研究では、翻案作品をいかに原作に近いものとして作ることができたかという忠実度で評価する伝統的な比較のアプローチから、作品が新たに作り直される社会の文化や歴史的な背景を踏まえたアダプテーションに注目した「インターテキスト性」<sup>(12)</sup>が重視される傾向にある。このことに関わる「創造的再解釈」を「原作と共通のテーマや構造を持たせながらも、現代的な物語に置き換えたり、舞台を別の国や地方にしたり、作中人物の年齢・性別・人種に変更を加えたり、そこで起こる出来事を変えたりすることによって、原作の価値を再び見出すとともに、原作の新たな解釈を作品を通して行うこと」と定義して学生に示した。さらに、原作に忠実であればあるほど、創造的再解釈をする余地がなくなるが、原作が霞むほど大胆に創造的再解釈をするのではアダプテーションとして成立しにくいことについても確認している。第 11 回では村上春樹の「ねじまき鳥と火曜日の女たち」を原作とすること、題名は原作を感じさせるものがのぞましい、班員全員が出演する、時間は十五分、提出は 9 月 10 日など、アダプテーションの条件を示した。またグループはくじで一班五人、二班四人に振り分けた。以降、第 15 回までに企画・脚本をグループで仕上げ、夏休みの数日間撮影と編集にあたり作品を完成させた。

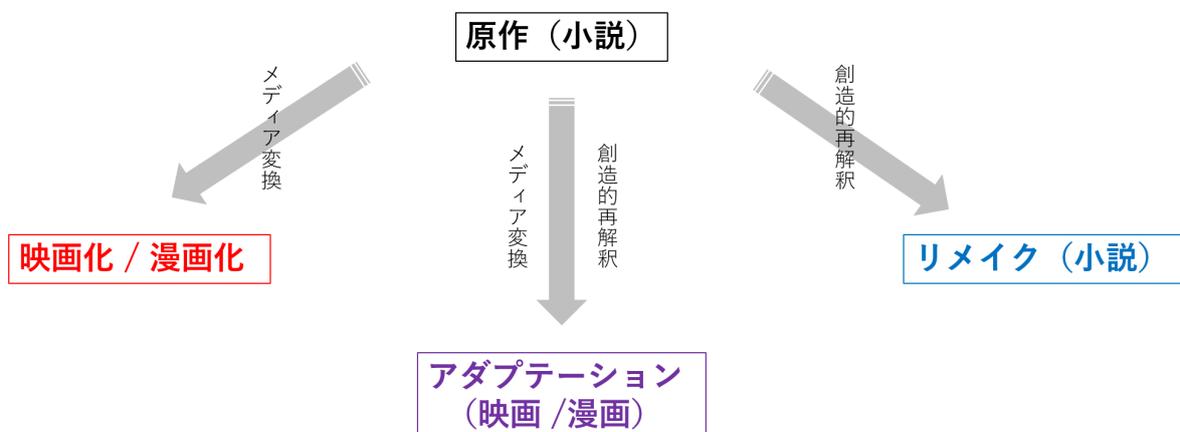


図2 小説を原作としたアダプテーション

## 2-4 アダプテーションの対象

村上春樹の「ねじまき鳥と火曜日の女たち」は、文芸誌『新潮』の1986年1月号に発表され、のち86年4月に『パン屋再襲撃』（文芸春秋）に所収された短編小説である。村上春樹の代表作の一つである『ねじまき鳥クロニクル』（94-95）の原型となったことでも知られる。近年『ノルウェイの森』、『海辺のカフカ』、『ハナレイ・ベイ』、『納屋を焼く』、『神の子どもたちはみな踊る』といった長短編作品の映画化、舞台化も多くみられるようになった村上春樹作品だが、本作が他のメディアで表現されたことはない（『ねじまき鳥クロニクル』に関しては20年に舞台が公開されている<sup>(13)</sup>）。本作は失業中の主人公「僕」のもとに知らない女から電話がかかってくる場面から始まる。女は気持ちをわかり合いたいといって電話は一度切れる。次の電話は主人公の妻からで、「路地」に行っていないなくなった猫の「ワタナベノボル」を探してほしいとお願いされる。外の用事を終えて家に戻るとまた謎の女からの電話が鳴る。女は「僕」という人間のことを知っている。「路地」に入り奥の空き家の庭の前で猫を待っていると、向かいの家の娘に声をかけられ彼女の家の庭に招かれる。娘は好きになった女の子に指が六本あったらどうするか、乳房が四つあったらどうするかと質問したり、死に対する興味について語ったりする。そのうち「僕」は眠ってしまうが、目を覚ましたときには娘はすでにいない。「僕」は家に戻り夕食の準備をする。電話のベルが鳴るが「僕」はそのままやり過ごす。妻が普段より遅く戻ってくる。妻は「僕」が猫を見つけられなかったことを責め泣き出す。やがて電話が鳴るが二人ともとろうとはしない。以上が「ねじまき鳥と火曜日の女たち」の筋書きである。なお脚本に限らず撮影や編集にあたって、担当教員である筆者が積極的に介入することは避けたが、本作に印象的に描写されている対象である「ねじまき鳥」（近所の木立からねじを巻くような音を出す鳥）、「ワタナベ・ノボル」（猫の名前）、「ロッシーニの『泥棒かささぎ編』」（曲名）、「スパゲッティ」、「路地」は何らかのかたちで作中に登場させることをすすめた<sup>(14)</sup>。

## 2-5 コメントシート

秋学期の第1回授業で両作品を上映した後、ゼミ生に対するコメントシートでアダプテーションの活動と作品の振り返りを行った。創造的再解釈に関連して「原作を読んだ感想を記入してください」「原作をアダプテーションして脚本を作る際、どのようなことを考えていましたか？」「ねじまき鳥、泥棒かささぎ（BGM）、ワタナベノボルを作中で登場させたことは、アダプテーションとしてよかったですと思いますか？」、またメディア変換については「小説から映像にメディアを変換するにあたって意識したことはありますか？」「撮影で苦勞したことは何ですか？」「編集で苦勞したことは何ですか？」、そして創造的再解釈とメディア変換の両方に関わることとして、完成後の自分のグループの「作品を見た感想を記入してください」「作品の良かった点、悪かった点を記入してください」といった質問を用意した。

## 3. 原作とアダプテーションの比較分析

### 3-1 タイトルとコピー

本編の分析をはじめめる前に、制作した作品のタイトルとコピーについて、ポスターを参照しながら検討しておきたい。ゼミ生たちは映像とともにそれに関わるポスターも作成している。19年度はららぽーと甲子園で上映する機会があったが、20年度は感染症対策の観点から会場を借りた外部公開は検討しなかった。しかし、作品のイメージを映像以外のかたちでも残しておくことは重要だと考え、タイトルとコピーを含めたポスター制作を前年に引き続き行った。表1ですでに示していたとおり、「原

作を感じさせる題名がのぞましい」としたが、一班のタイトルは『青い鳥と火曜日の女達』である(図3)。原作の『ねじまき鳥と火曜日の女たち』にかなり近いタイトルで、「火曜日の女達」については「達」を漢字表記に変更した以外同じである。「青い鳥」とは作品の内容に関わるが、「Twitter」のロゴを言葉で表したものであり、現代的なアダプテーションの置換が見られた。他方、二班は『火曜日に鳴く』というもので(図4)、「火曜日」は残されたものの、「ねじまき鳥」も「女たち」も消され、「に鳴く」が追加されている。原作において、「ねじまき鳥」が「鳴く」という描写があるため、原作に比較的忠実なタイトルだと言える。またコピーに関して、一班の「誰かが、殺した。」は原作と異なり、サスペンスの含んだ展開を予感させる。二班の「私はあなたと分かりあいたい」は、原作冒頭の場面における女の「そんなこと関係ないわ。とにかく十分だけ時間を欲しいの。そうすればお互いもっとわかりあえると思うわ」という電話越しの台詞に基づくものである。以上、タイトルとコピーからは、一班が現代的で新しい翻案作品の要素を打ち出しているのに対し、二班は原作の一部を切り取り強調することで、忠実度の高さを示そうとする姿勢が見られた。



図3 一班のポスター

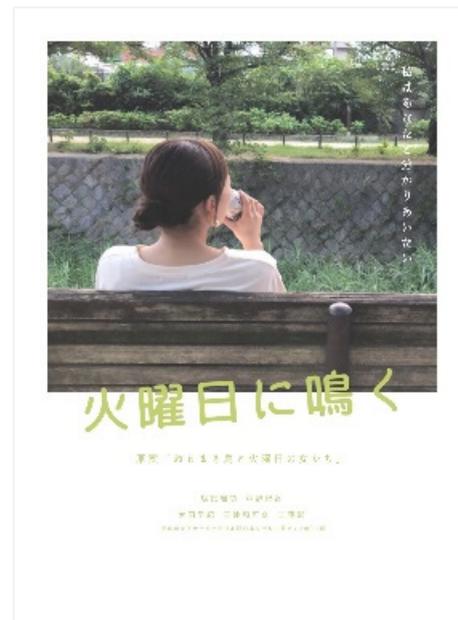


図4 二班のポスター

### 3-2 見知らぬ「女」からの連絡

原作冒頭でスパゲッティを茹でている最中に見知らぬ女から電話がかかってくる場面は、両作ともスマートフォンの画面を映しながら SNS の DM に置き換えるアプローチをとっている。『青い鳥と火曜日の女達』では、鍋にスパゲッティを投入した主人公の「葵」が壁にもたれて Twitter を見ていると、知らないアカウントから DM が届く。「猫愛好家」というユーザー名の「葵」は、自分の投稿に興味を持って DM を送ってきたと思い、「タグに反応ありがとうございます」と返信する。しかし、相手は「10 分だけ時間が欲しい」「そうすればお互いもっと気持ちが分かり合えると思う」と次々に送りつけ、原作同様の台詞が DM を通じて展開される。「葵」は「送り間違いではないですか?」と返していったん DM は中断する。この間、顔のすべては明かされることがないものの DM 送信相手の女が映し出される。女は化粧をしながら猫のイラストのカバーをつけたスマートフォンを眺めている。また DM の文字列は画面の端に吹き出しのように映され、小さなスマートフォンを覗き込む視点

よりも視認しやすい工夫がされている（図 5）。対して Twitter ではなく Instagram を通じて主人公に DM が届くのが『火曜日に鳴く』である。送信相手は主人公「希螺」の名前を知っており、自らの名前を名乗ることもなく「今は何をしていますか？教えてください」と無遠慮に尋ねる（図 6）。「希螺」は送り主のプロフィールを確認するが、相手のアカウントが「screw\_winding」（「ねじまき鳥」を英語にしている）であることとフォロワーとフォロー中の数がともに 0 であることしかわからず、性別を判断することすらできない。彼女は思わず「なにこれ、キショ」と呟き相手にしない。すなわち 2020 年において、見知らぬ人物からの連絡手段は電話ではなく SNS の DM であるというのが両作品共通の認識である。SNS が日常の一部ともいえる二十歳の女子大生に主人公を変更していることも、DM が選択された理由の一つだろうが、見えない相手とのコミュニケーションのリアリティはすでに DM に移行しているともいえる。実際に、『青い鳥と火曜日の女達』の主人公「葵」は自身の投稿に対する反応から DM を無感情的に返す人物だし、『火曜日に鳴く』の主人公「希螺」は身元不明の人間との DM のやりとりはありえないというリアクションを発動させ、関係を刹那的に閉ざす人物である。また『青い鳥と火曜日の女達』は視覚的メディアであることを活かして、原作では姿を見せなかった女と彼女との DM の往復を実際に画面に映し出すことで、単調な DM の文字の羅列で終わらせていない。



図 5 Twitter の DM

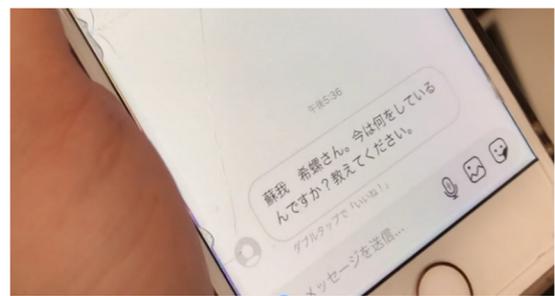


図 6 Instagram の DM

### 3-3 社会に受け入れられない主人公

今回のアダプテーションでは出演が全員女子大生に制限されているため、作中人物の年齢や性別などの設定を入れ換える必要があり、とりわけ原作の主人公「僕」と「妻」の夫婦関係を、その制約下でどう変更するかがアダプテーションの大きなポイントになる。原作において「僕」は家事をしながら求職中の失業者、「妻」はデザイン・スクールで事務仕事をしていたが、両アダプテーション作品に共通していたのは「妻」を友人に変更した上で、主人公と友人を就職活動中の学生として描いたことである。『青い鳥と火曜日の女達』の「葵」は内定をもらっていないが、友人の「ムラハル」から「私就職決まってる！」「今週末に新入社員同士で研修があつて」と電話で知らされる。その夜、家の外の木にとまって鳴いているらしい「ねじまき鳥」の声にいらいらしながら、「六法全書」がラックに置かれた自分の部屋で「大学受かって法学部にも入れたのに、何でこんなことになったんやろ」と「葵」は思い悩む（図 7）。ここでは、仕事の有無による夫婦の非対称性を、そのまま内定の有無による就活生にスライドしている。一方の『火曜日に鳴く』は、テニス部の友人とアルバイト先の友人の二人を配置することによって、主人公がどのような人物であるかを少しずつ明るみに出してゆく。「希螺」が数か月ぶりにアルバイトのため店に向かって自転車に乗っているときに、偶然すれ違うラケットを背負ったテニス部の友人「友華」は、「元エース」の「希螺」に「ねえ、もうテニスしないの？」「テニ

ス部に戻ってきて欲しい」と伝えるが、「希螺」にその気はない。就活に関わってくるのはアルバイト先の友人「美弥」で、店のドアからエプロン姿で出てきた彼女は「希螺」に気がつく。「希螺」は「美弥」がインターン先からすでに内定をもらい TOEIC の勉強中でもあることを知る。志望していたグランドスタッフの採用もなくなり、就職活動がうまくいっていない「希螺」は、店に背を向けその場から立ち去る（図 8）。かつて所属していた部活やアルバイト先でいまも充実しているらしい友人たちから、そこに再び戻ることを強く望まれても拒絶してしまう人物として主人公の「希螺」が描かれている。両作ともに、主人公は就職活動の成果が出ておらず、精神的にも不安定な時期を過ごす人物であり、友人が内定をもらっている点が共通している。原作の「僕」と「妻」の関係同様、社会の一員として認められていない主人公であることが友人との接触によって強調されている。



図 7 部屋で悩む主人公



図 8 バイト先から立ち去る主人公

### 3-4 「ワタナベ・ノボル」の搜索

原作において「妻」の兄に「感じが似ている」ことから「ワタナベ・ノボル」という人間のような名前をつけた「猫」を「僕」と「妻」は飼っていた。「僕」は「妻」から電話越しに『路地』の奥の空き家の庭にいると思われる「ワタナベ・ノボル」を探すように頼まれる。「僕」は「道幅は一メートルと少し」で「垣根がせり出していたり」、「地面には雑草が茂り、いたるところに蜘蛛がねばねばとした巣をはって虫の到来を待」っている「路地」を通して「ワタナベ・ノボル」がいるとされる「奥の空き家の庭」に行く（しかし原作中で「ワタナベ・ノボル」が姿を直接的に現すことはない）。『青い鳥と火曜日の女達』は「ワタナベ・ノボル」を Twitter で知り合った猫好きの友人に置き換える。ここでの「ワタナベ・ノボル」はあくまでハンドルネームであり、主人公と近い年齢の女性である。共通の友人でもある「ムラハル」が音信不通の「ワタナベ・ノボル」のことを心配し、「ワタナベ・ノボル」の家を知っている主人公に「一回家行って欲しいねん」と電話で告げる。「葵」も、立ち並んだ民家の前に自転車や植物が置かれた道幅の狭い「路地」を通して「ワタナベ・ノボル」の家に向かう。一方で、原作と同じように「ワタナベ・ノボル」を猫としたのが『火曜日に鳴く』で、「ワタナベ・ノボル」は「希螺」の親戚のおじさんに似ていることからそう呼ばれている。「希螺」はテニス部の友人「友華」から部活の帰りに餌をあげていた猫の「ワタナベ・ノボル」を探すように依頼される。しかし『火曜日に鳴く』の搜索の舞台は「路地」ではなく「川」であり、「希螺」は「川」に沿った道にしゃがみ込んでキャットフードの缶詰を空け、「ワタナベ・ノボル」の到来を待ち構えることになる。「路地」の向こうにいるのが「猫」ではなく実在の友人であったり、「路地」ではなく「川」の一か所にとどまり餌によって招き寄せようとしたりする点に原作からのアレンジが見られた。

### 3-5 搜索過程で現れる「娘」

原作の「僕」が「路地の奥の空き家」の前で、庭に「ワタナベ・ノボル」がやってくるのを待つ最中、「向いの家の裏庭」にいるショートカットでサングラスをかけた十六歳の「娘」から声をかけられる。「僕」が目下探している猫の特徴を伝えると、「その猫ならたぶん私、見かけたことあるわ」「ねえ、どうかしら、うちの庭で待ってみれば」と「娘」は言う。「僕」はいちど遠慮するが結局「三時までいさせてもらう」ことにする。その後、バイクの事故で右脚を引きずっていることや親戚に「指が六本ある人」がいることを「娘」は「僕」に話す。また「娘」から飲み物をすすめられるが「僕」は断るし、好きな女の子に「乳房が四つ」あったらどうするかと尋ねられても「僕」はわからないと答える。そして「僕」が目覚めたときには「娘」は姿を消している。この「娘」を両作品どちらも全く違う人物としてではあるが、主人公との多くのやりとりによって印象的に描写していく。

まず『青い鳥と火曜日の女達』では、「路地」を抜けた先で立ち眩みを起こした主人公を、偶然通りかかった桃色の髪の女子が介抱する（この女子が主人公の知り合いであるかどうかを映像から判断するのは困難だが、お互いに敬語を使わずに話していることから、大学の同級生で顔見知り程度の関係と推測することもできる）。彼女は「葵」に日陰で座って休んでいくように促し、二人は公園のベンチに座る。その後、「葵」がネットで出会った友人宅を探していることを伝えると、「私も昔 Twitter で知り合った人とよく会ったりしてたな、でも突然仲良かった子にブロックされて、そこから辛くて Twitter やめたんよな」と桃色の髪の女子は告白する。「葵」は「ブロックされるってそんなに辛い？ 普通じゃん？」と SNS 特有のいざこざに慣れたような返事をするが、桃色の髪の女性は「辛いに決まってるやん、私なんでブロックされたか分からなくて悩みすぎてしんどかったもん」という。それからもう少し休んでいこうと提案する彼女に、「じゃあ三時くらいまで」と返すやいなや、画面が暗転する。目を覚ましたとき、彼女は相変わらずそこにいて「うなされてたよ」と案じるのだが、「葵」は一人その場を立ち去る。このベンチでの会話を通じて、SNS に対する考えの違いを明らかにさせながら、人を疑うことなくまた傷つきやすい性格の桃色の髪の女子、そしてそれとは対比的に人間関係でほとんど感情を介在させることのない人物としての「葵」を描いている。

他方、『火曜日に鳴く』において、川沿いの道すがらキャットフードの缶を開けて「ワタナベ・ノボル」を呼び寄せようとする「希螺」に、「ここらへんに餌を置かないでもらってもいいですかね」と声をかけるのが、縦書きされた「平常心」の文字と目の丸がプリントされた T シャツを着た金髪の女性である。二人はどちらからともなく川を見下ろすベンチに座って会話をする。「希螺」が「ここらへんで茶色い猫とか見ませんでした？」と尋ねると、「いっぱいいるからわかんないな」と金髪の女性は答えるが、この後も「希螺」のみ敬語で話し続けることから二人のあいだに年齢差が明白に存在することは暗黙の了解のようだ。金髪の女性は鞆から缶ビールを取り出し「希螺」に勧めて、半ば強引に乾杯する。乳房が四つあったらどうするか、指が六本あったらどうか、とほぼ原作通りの質問を投げかけ、「希螺」はそれぞれに驚く、すごいと回答するが、金髪の女性は仕事を辞めたことにすぐさま話題を変え、自分の人生について悩んだことを吐露する。「希螺」も彼女に同意するように「私も生きるのめんどくさいです、何もかもから逃げて」と言う。暗転してねじを巻くような音が画面に響き、「希螺」が目覚めると隣に金髪の女性の姿はない。「希螺」と金髪の女性は見た目も年齢も違うが、共通して生きることに疲弊している人物だということがここからわかる。

両作品に興味深いのは、原作における「娘」が「ショートカット」という髪型でしかなかったのが、『青い鳥と火曜日の女達』は「桃色」の髪、『火曜日に鳴く』もまた「金色」の髪の女性を登場させていることである。映像というメディアにおいて、この人物の髪の色鮮やかさは、「ショートカット」

よりふさわしい視覚的な表現と判断したと考えられる。しかし鮮やかな髪的女性ではあるが、「親切で傷つきやすい人物」と「社会から道を外れかけている人物」のように描き方は全く異なり、前者の SNS への姿勢に『青い鳥と火曜日の女達』の主人公は否定的であり、後者の人生の捉え方に『火曜日に鳴く』の主人公は肯定的である。原作では「僕」が「娘」に共感を抱いたり違和感を示したりすることはなかった。今回アダプテーションではこの女性人物を通して、主人公がいかなる人間であるかを描いている。

### 3-6 搜索の失敗

先に帰宅して食事の用意などしていた「僕」のもとに残業で遅れた「妻」が戻ってくる。「猫」が見つからなかったことを伝えると、妻は「きっともう猫は死んじゃったのよ」「あなたが猫を見殺しにしたのよ」「いつもいつもそうよ。自分では手を下さずにいろんなものを殺していくのよ」と言って泣く。そして二人ともとろうとはしない電話のベルが家に鳴り響きながら原作は終わる。

アダプテーション二作の主人公「葵」と「希螺」は、「妻」と同居している「僕」と違い、一人暮らしという設定である。部屋の照明のスイッチをつけた『青い鳥と火曜日の女達』の「葵」がベッドに腰を下ろしたところで「ムラハル」からの電話をとる。搜索の成果をうかがう彼女に「ワタナベ・ノボル」の家は見つからなかったと伝える。「ムラハル」は「もしかしたら、ワタナベ・ノボル、死んだんかも」「フォロー外されたってずっと悩んでた」「あんたが殺した、ノボルを見殺しにした」と強い口調で「葵」を責める。「別に私あの子のこと誹謗中傷したわけじゃないし、フォロー外したぐらいで殺したことにはならんやろ」と「葵」も反論するが、「ムラハル」は反省する気のない「葵」に対し、「いつも葵ってそうよな、自分では気づいてないと思うけど」と忠告する。そして「葵」が「ムラハル」と「ワタナベ・ノボル」と遊んだ際に撮影した写真が通知音とともに次々にあたかも「葵」の思い出のように映し出される。「葵」は「めんどくさ」とため息をつき、Twitter を開いて「ムラハル」のフォローを解除する。原作では、「僕」を非難し感情的になる「妻」との関係がその後どうなるかに関しては描かれておらず、「僕」が「妻」に応答して何らかの行動や決心に移ることはないのだが、『青い鳥と火曜日の女達』の「葵」は友人の「ムラハル」を SNS であっさりフォロー解除してしまう。とはいえ、「ムラハル」は大学の友人でもあり、現実的に会うこともできる関係ではある。ここまでの「葵」の言動を踏まえれば、彼女にとっての SNS 上でのフォロー外しは一時的なつながりを解除する程度のもので、人間関係を断ち切るほどの大きな意味を持っていない。

それでは「葵」同様、「ワタナベ・ノボル」探しに失敗した『火曜日に鳴く』の「希螺」はいかなる結末に至ったか。ソファに腰かけながら夕方のニュース番組をぼんやり眺めているときに彼女の部屋のインターフォンが鳴る。「希螺」が玄関のドアを開けると「友華」が立っている。部屋に上がった「友華」が「ワタナベ・ノボル」について尋ねるが、「希螺」は「河原まで行ったけど、おらんかった」と不愛想に答える。「友華」は、「ワタナベ・ノボルさ、希螺との思い出だったから、ワタナベ・ノボルが死んじゃったら、私たちの関係も終わっちゃうのかなって思って、怖くて」と泣き出す。テーブルの上に置いた「希螺」のスマートフォンに着信音があり、見るとまたしても「screw\_winding」というアカウントから、「人のこと理解しようとしていますか?」「私はあなたのことがよくわからないので、教えてほしいんです」「あなたと分かりあいたいんです」と DM が届いている。「希螺」はそのアカウントをいよいよブロックしてしまうが、再び鳴り始めた着信音が部屋中に響き続ける場面で物語は終わりを迎える。やはり『火曜日に鳴く』も原作にはなかった主人公の結末の行動として SNS のブロックを実行している。「screw\_winding」は終始、文字列だけを一方的に送りつける実体のないアカ

ウントであり、「希螺」の他者との淡泊な付き合い方を明るみに出し、問いたずような DM を送りつける。また原作では電話のベルに「出てくれよ」「嫌よ。あなたが出てよ」というやりとりがあることから、ベルは「妻」にも聞こえていることは確かだ。しかし『火曜日に鳴く』のスマートフォンの着信音に友人の「友華」は全く反応していないし、あるいは彼女の耳にはそれが届いてすらいないのかもしれない。少なくともこの友人の無反応の振る舞いは、DM の通知があくまで物語の主人公たる「希螺」への「ダイレクトメッセージ」なのだということを強調している。

### 3-7 致命的な死角

ここまで物語の流れに沿って原作とアダプテーションを比較してきたが、最後に原作における重要な箇所の一つについて、アダプテーションではどのように表現されていたかを確認しておきたい。原作には謎の「女」との電話で「あなたの頭の中のどこかに致命的な死角があるとは思わないの？」という台詞がある。「ワタナベ・ノボル」を探し出すことのできなかつた「僕」にそれはさらに重くのしかかってくることになる。物語が終焉を迎えるときになっても、その「致命的な死角」には光が当てられず、「僕」には反省の材料さえ与えられることはない。『青い鳥と火曜日の女達』の「致命的な死角」は SNS 上での「葵」のドライな振る舞いに具体化され、「ムラハル」からそのことを指摘されると「葵」はその「ムラハル」自身のフォローを躊躇なく外してしまう。『火曜日に鳴く』における「致命的な死角」は、「希螺」がほとんど無意識的に組織や友人付き合いから徐々に距離をおいてしまうような性向のことであり、「screw\_winding」が警告を発しても「希螺」はその流れに逆らうことができない。原作では曖昧に仄めかされたままにされていた言葉を、アダプテーション両作ともに作中人物の台詞や行動で可視化しているが、さらに原作から追加されているのは、自分は誰かの助言をたやすく受け入れ軌道修正するような人間ではないと主人公が激しく拒絶の姿勢を見せることである。主人公が「致命的な死角」を決して認めようとしなないのは、そもそもそれは誰かにとっての不都合で、多様な選択肢が存在する今日において同じ価値観を共有しようとするのは間違いだともいうように抵抗の身振りとして描写することで、30 年以上前の原作の結末に新たな解釈を加えている。

## 4. コメントシートを通して

### 4-1 創造的再解釈

原作の「ねじまき鳥と火曜日の女たち」を読んだ感想について、「全体的に曖昧なまま終わった部分が多く、疑問点がたくさん残った」「細かい設定が何のためにあるのか分からず、困った」など解釈が容易ではなく、すべての謎が解決されていないという指摘が多くの学生に共通していた。それでも「いろいろと解釈のできる作品だと感じた。しかし、解釈ができる作品は同時に正解がない作品であるため、シーンの意味などを考えるには時間がかかった」「読み込むことで何とか内容理解が深まった」など時間をかけて難解なテキストを読み解こうとする姿勢がうかがえた。またこの原作をもとにアダプテーションの脚本を作る際に考えていたこととして、「はじめは、作品内容の解釈を通して脚本を作ろうとしたが、とても難しかったため、電話を DM に置き換える、仕事をやめた主人公をテニスをやめた主人公に置き換える、という風に、原作のキーパーソンやキーワードを何かに変換していくかたちで考えた」のように、原作を構成要素に分解して置換するアプローチをとった学生もいた。一般的な「鑑賞者」がメディアと物語の構成要素を切り離して考えないのに対し、「翻案者」や「理論家」はメディアと要素を独立したものとして考えているというハッチオンの指摘を踏まえれば、この学生は「鑑賞者」ではなく「翻案者」や「理論家」に比較的近い姿勢でアダプテーションに取り組んでいたとも

考えられる。原作の「ねじまき鳥」「泥棒かささぎ」「ワタナベノボル」をアダプテーションに登場させてよかったと思うかという質問に対しては、「原作との繋がりを感じることができてよかった」「それがなかったとすると何をしているのか分かりづらくなる」のように、ゼミ生全員が、登場させてよかったという回答だった。作品を見た感想については、原作を読んでいる人にしかわからない内容だという意見が複数あったが、いずれも『青い鳥と火曜日の女達』を作った一班の学生のコメントで、物語の観点からはこの作品が単独で成立するものではなく、あくまで原作あつての物語だという厳しい自己評価だといえる。また作品の良かった点としてある学生は「対話シーンをたくさん入れて主人公の不安定な状態を表せた部分」をあげ、原作の地の文のなかで描写されている主人公の「心情」をナレーションするのではなく人物間の「対話」に変更することでより効果的な表現に繋がったと振り返っていた。

#### 4-2 メディア変換

小説から映像にメディアを変換するにあたって意識したことに関して、「小説では作品内容や登場人物の動き、風景などがすべて同じ文字情報として表されるが、映像では動画、文字、音など様々な情報で作品を作ることができる。そのため、DMなどの作品に必要な部分だけでなく、SNSのアカウント情報などに少し原作の要素を取り入れた」というコメントがあった。これは二班『火曜日に鳴く』の「ねじまき鳥」を英語にした「screw\_winding」というアカウントのことを述べているが、映像に映し出される細部に原作の要素をちりばめる工夫があったことがわかる。また「1人だけの視点で進んでいかないように意識しました」という回答もあり、小説と映像の媒体の特長を踏まえて、主人公だけでなく他の登場人物の描き方について検討していたことがわかる。撮影に関しては、スマートフォンを用いたため「カメラアングルに限界がある」といった表現の幅に制約が加わることや「環境音がどうしても入ってしまう」などの録音の問題に関する指摘があり、スマートフォンを用いた撮影の制約も示唆された。また映像の編集について、「繋がりを意識せずに撮影していたので足りないシーンが多くあった」「違和感のないところでカットするのが難しかった」のような、脚本と撮影の段階では問題ないと思っても、編集の段階でシーンが繋がらなくなるといったコメントがあった。その他、音量調節や環境音、ノイズといった音声の編集の難しさに関する意見が多く見られた。作品を見た感想には、「カットや音楽、カメラワークの切り替えによって作品として成立していて編集の重要性を実感した」というように映像固有のモンタージュ<sup>(45)</sup>が作品の出来に関わるという指摘もあり、一部の学生は制作と鑑賞、振り返りを通してメディアの特性を経験的に捉えることができていた。また作品の良かった点に「DMのシーンに通知音を入れて静けさを無くしたこと」をあげ、DM往復の単調な画面にスマートフォンの発する音響を意図的に取り入れたことの有効性を実感するコメントもあった。

#### 5. おわりに

本稿では、村上春樹の短編「ねじまき鳥と火曜日の女たち」と「演習Ⅰ」で学生が制作したアダプテーション二作の比較、また制作後のコメントシートを通して、「創造的再解釈」や「メディア変換」がいかにか実現されているかについて検討してきた。学生たちは原作をどう解釈するかという議論から始め、現代的な映像作品にふさわしい脚本を共同で書き、スマートフォンの撮影と録音はその場で試行錯誤して最善の映像を探り当てながら、編集ソフトでカット編集のほか字幕を挿入し音声を調整した。制作のプロセスはいくつもの段階に分かれており、専門性の高い作業すべてを教師が事前に説明することは不可能で、学生は自分たちで調べたり考えたり話し合いをしたりして、問題をその都度

ヒューリスティックに解決しながら作品を仕上げるに至った。PBL 的な授業展開に文学読解とメディア表現を組み合わせたアダプテーションを取り入れることで、「文学部における情報領域」の教育に意義のあるアプローチを提案していける可能性はある。最後に創造的再解釈とメディア変換の具体的な課題に触れながら今後の実践の方向性を示していく。

まず創造的再解釈に関して、今回の翻案対象とした原作の曖昧さや未解決の点に対し学生たちは何とか回答を出そうとする姿勢を見せたが、あまりにも難解な作品の場合、解釈も不十分なまま脚本執筆に入ってしまう、結果的に実践的な教育効果あるいは作品の完成度にも影響することは否定できない。これを避けるためには、課題を提案する教師としても、既存のアダプテーション作品事例を分析することや、文学研究の対象としても先行研究が多数みられるような作品群から原作を選びとることが重要だろう。また小説と映像において要素を置換するアプローチに関しては、アダプテーションを実践する者の最初のステップとしてはよいと思われるが、小説の構成要素を任意のもので置き換えるだけでは、創造的再解釈が実行されたとは言い難いし、それだけで優れたアダプテーションが成立するとも思えない。原作の小説との関わりやその読解の過程で得られた示唆をいかに現代的に脚色していくかについては、今後考えていかなければならない点である。メディア表現については、小説から映像という視覚メディアへのアダプテーションであることを踏まえ、小説では姿を見せることのなかった電話の女や「ワタナベ・ノボル」を実際に存在する人間として映したり、捜索中に出会う女子をショートカットから派手な髪色に変更したり、DM をスマホ越しではなく画面に直接吹き出しで提示したりという映像の特性を考えた工夫も見られた。しかし、Premiere Pro や After Effects が使用できないという事情もあったが、学生のメディア表現に関わる技術やスキル面での変化を捉えることがあまりできなかった。たとえば今後、授業後毎回のコメントシートを取り入れることで個人の変化に注目することは積極的に検討したい。また、同時期に他の情報領域の授業と連動させながら、そこで学んだ映像編集の比較的難易度の高いモーショングラフィックスなどを、ゼミ制作の必要な場面において応用できるかを確認するという方法もあり得るだろう。また制作場面の観察やインタビューを用いて多角的なデータから教育実践を検証することも視野に入れていきたい。

## 注・引用文献

- (1) 短期大学部日本語文化学科における情報分野に関しては、「情報リテラシーⅠ」「情報リテラシーⅡ」の初年次必修科目のほか、二年次に選択できる「情報検索の基礎」「情報デザイン」のみで、特に情報領域に重点をおいたカリキュラムとはいえない。
- (2) 『武庫川学院 70 年史』武庫川学院, 2010, pp.163-164
- (3) 2021 年度のゼミ生は文学分野が六六パーセント、言語学分野が二七パーセント、情報分野が七パーセントであり、文学対言語学・情報の割合に変化はない。なお教員は文学分野が十二人、言語学分野が六人、情報分野が一人と、コース制実施後の十年間に比べれば言語学分野の教員が三人増え、情報分野の教員が一人減っているが、人事や運営など様々な事情が関与することであり、本稿の議論からも脱線するのでこの点を追究することは避けたい。
- (4) 武庫川女子大学文学部日本語日本文学科“3 つのポリシー”, 2021 年度 3 つのポリシー カリキュラムツリー カリキュラムマップ, [https://www.mukogawa-u.ac.jp/~kyoumuka/policytreemap/pdf/2021/pdf/university/policy/u\\_bun\\_niti\\_policy.pdf](https://www.mukogawa-u.ac.jp/~kyoumuka/policytreemap/pdf/2021/pdf/university/policy/u_bun_niti_policy.pdf) (2021 年 12 月 2 日最終確認)
- (5) 情報関係では、MOS エキスパート, IT パスポート, 情報処理技術者, 検索技術者などがあげられる。それ以外では中学・高校教員免許(国語)(書道)のほか、日本語教員, 学芸員, 図書館司書, ビジネス文書検定, 秘書検定といった資格の取得を目指す学生が多い。

- (6) リンダ・ハッチオン (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
- (7) 今野喜和人「芥川龍之介と黒澤明の賃借対照表」, 今野喜和人編, 『翻訳とアダプテーションの倫理』, 春風社, 2019, pp.191-218
- (8) 友田義行「安部公房の残響 勅使河原宏『サマー・ソルジャー』試論」, 中村三春編, 『映画と文学 交響する想像力』, 森話社, 2016, pp.127-156
- (9) 米村みゆき「教育実践報告 宮沢賢治童話の視覚化への試み ——活字テキストの想像力と制作を通じたコミュニケーションの生成——」『甲南女子大学研究紀要 文学・文化編』44, 2008, pp.35-44
- (10) 昼間行雄「短編映画 制作の実際」『文化学園大学・文化学園大学短期大学部紀要』49, 2018, pp.183-189
- (11) VLOG が「モーニングルーティン」などのルーティン系の動画と内容的にいくらか重複していることは確かである。
- (12) 武田悠一「見ている／知っているのは誰か <語り>のアダプテーションをめぐる」, 岩田和男・武田美保子・武田悠一編, 『アダプテーションとは何か 文学／映画批評の理論と実践』, 世織書房, 2017, pp.71-72
- (13) 演出・美術・振付をイスラエル人のインバル・ピント, 共同演出と脚本を劇団「マームとジプシー」の藤田貴大, 音楽を即興演奏家の大友良英が担当。詳細は以下 URL を参照されたい。  
<https://horipro-stage.jp/stage/nejimaki2020/>
- (14) 筆者の関与としては原作小説や完成日の指定, 公開範囲の取り決めなどであるが, 映画制作の「プロデューサー」と役割と類似するところも多く, 映像作品に対する責任の所在を示すためにも, クレジット上は「プロデューサー」とした。
- (15) 複数の映像のカットを繋げて連続した一つのシーンを作ること。