

小説の映画化における表現法とその効果

須田 貴子

序論

小説の映画化は、ジュール・ヴェルヌ『地球から月へ』(*De la Terre à la Lune*, 1865)を原作とするジョルジュ・メリエス『月世界旅行』(*Le Voyage dans la Lune*, 1902)が公開された20世紀最初期から現代までしばしば行われてきた行為である。しかし、小説は活字によって主観、客観を問わずさまざまな情報を示すことができるのに対し、映画は客観的に認識可能な映像と音、言葉によって物語を伝えるため、外部的なもののみを示し内部的なことを実際に語ることはできない¹⁾。このように映画が小説と同じ体験を生み出すことは明らかに不可能だが、別個の表現形態である以上「同等の価値を持った他の経験を作り出すことができる」²⁾のも事実である。では、その過程で映画は小説が紡ぐ物語をどのように現前させ、どのような効果を生み出しているのだろうか。

本論では映画が有する映像と音という表現手段の特性やその描写の性質が可能にする表現、鑑賞者にもたらす効果について物語論や修辞学、記号論などの見地から理論的に考察し、この仮説をより深めるために二つのフランス映画において小説をもとにどのような翻案が行われているのか分析する。対象にする映画はエミール・ゾラ(1840-1902)の小説『居酒屋』(*L'Assommoir*, 1877)を先行テキストとするルネ・クレマン(1913-1996)『ジェルヴェーズ』(*Gervaise*, 1956)とジョルジュ・ベルナノス(1888-1948)の小説『田舎司祭の日記』(*Journal d'un curé de campagne*, 1936)を翻案したロベール・ブレッソン(1901-1999)による同題の映画とする。両作品は、フランス映画における詩的リアリズムが成熟し、原作をなるべく忠実に模倣しようとする傾向が顕著な作品が多く生み出された1950年代に制作されている。そして、『居酒屋』では登場人物の行動や台詞のような客観的に認識可能な事柄がストーリー上に多く存在しそれらが全知の三人称の語りによって提示されるのに対し、『田舎司祭の日記』では主人公の内面という不可視な事柄を中心に一人称の語りが物語内容を提示する。このフランス映画史上の潮流と両原作の性

質の違いのために、両者は本論の分析対象に適している。

ただし、本論はあくまでも小説の映画化における表現に焦点を当てるものであり、両者の優劣や翻案の構造について論じるものではない。加えて、映画化における監督や脚本家のような翻案者の作家性や、各読者が小説の言葉を受けて思い浮かべるイメージと映画が具現するものとの齟齬、作家と監督の全能性に関する差異等の諸要素は主題とならない。

1. 小説と映画の特性の相違と映画独自の効果

前述のように小説と映画では物語世界に対するアプローチが異なるが、「言語と映像という物語言説のメディアそのものの特性や構造に関わる部分はしばしば翻訳不可能」³⁾であるように、この差異は両表現形態そのもの、つまり構成要素によってもたらされている。本章では小説と映画の根本的な特性を比較し、第二章で考察する表現の基礎となる映画特有の対鑑賞者作用を考察していく。

1.1. 視聴覚的明示

映画の構成要素である映像と音の特徴は第一にその視聴覚的な明示性である。ジュネットが言葉は非言語的出来事を模倣することはできない⁴⁾と述べているように、小説は言語である台詞以外の非言語的な事柄をそのまま描き出すことは出来ない、すなわち模倣が混ざり合ったダイエゲシス(叙述)⁵⁾である。対して映画はその明示性ゆえに「ある程度純粋なミメシス」⁶⁾であると言われているが、その模倣は単なる現実の切り取りに過ぎないのであろうか。

映像の視覚的明示性は、小説の曖昧な描写に対し正確な描写を行うという肯定的な側面と、小説の選択的描写のようにある対象にのみ焦点を当てることが難しいという否定的な側面を表裏一体に有している。前者の場合、その明示性ゆえにもたらされる現実らしさは分析可能性や直感的理解、没入をもたらす。ベンヤミンによれば、人々が普段無意識に認識していることを映画が改めて正確に示すことで彼らは「はじめて無意識的な視覚の世界を知ること」⁷⁾になり「大きな分析可能性をつくりだす」⁸⁾という。そして現実をある程度そのままに再現することで「小説が刺激する論理的思考よりも、感性や感覚器官に訴えかける」⁹⁾ことができ、更に説明的でなく対象を描写するために「思考にからめとられる前の未分節の経験に最もよく接近でき

る」¹⁰⁾。その結果、映画は鑑賞者に現実における知覚のような直感的情報認識、物語の世界へのより深い没入感をもたらすのである。

一方、その描写力の高さは一度に「すべてが“見えてしまう”」¹¹⁾のために、小説のように特定のポイントにのみ焦点を当てることが難しい¹²⁾という否定的な捉え方も可能である。しかし、映画が小説のように特定の外面的事象に焦点を当てることが不可能かという答えは否であり、クローズアップや照明のような現実の模倣としての対象の映し方、切り取り方における技巧によって鑑賞者の視線を誘導することができる。実際、ペンヤミンはクローズアップを利用することで既知の景色の中に未知のものを発見させることができる¹³⁾と述べている。例えば、映画『田舎司祭の日記』では全編を通して固定されたカメラワークが多い中、司祭が伯爵夫人に信仰を取り戻させるシーンでは彼の顔がクローズアップされる。このクローズアップは「(幼くして死んだ息子はあなたを) 憎んではない」¹⁴⁾ (47:36) という彼が夫人の心を動かす第一歩となる言葉を掛ける間に行われ、小説版でこの台詞に続き記されている「何か知れぬ恐怖がわたしをとらえた」¹⁵⁾ (143) 「どう言ったらいいのだろうか? どうしたらいいのだろうか?」 (144) 「祈りの精神がわたしのうちにもどってきたのだ」 (144) という彼の混乱そして回復という重要な転機を内包している。もちろん小説のようにこうした転機が明示されているわけではないためそれらが正確に鑑賞者に伝わるとは限らないが、少なくともクローズアップによる異化効果が司祭の内では何か重要なことが起きたことを暗示し、その解釈を鑑賞者に託している。このように同一の対象であっても映し方によって鑑賞者に異なる解釈をもたらすことができ、この手法によって、スクリーン内の全ての中でも特定のものに鑑賞者を注目させ、そこに隠された意味を汲み取るよう働きかけることができるのである。

以上のように、映画の視覚的明示性は描写や物語る行為に有利にも不利にも働き、その不足は様々な技法によって補われているが、外面的事象にその類像記号とそれに伴うある程度の連想以上の詳細な情報を明示させることは難しく、それをどのように読み取るかは鑑賞者に委ねられている。

また、映画はもう一つの構成要素である音による聴覚的明示性も有しており、小説の台詞には表し難い、発話内の間やトーンなどが伝える細かなニュアンスや映像に伴うノイズのような現実存在する音をその内に表すことが出来る。この聴覚的なリアリティは視覚的明示性の場合と同様に映画に現実らしさをもたらす、言葉による叙述の場合に比べ、より感覚的なレベルでの

内容理解をもたらすことができる。

こうした肯定的な側面と同時に、映画における音の正確性は映像の場合と同様に全てを等しく描写せずにはいられないという性質にも繋がっている。しかし「質的整合性を越えた『…らしさ』を徹底して追求する」¹⁶⁾ ような効果音の挿入、つまり実際らしさを放棄し誇張するようなサウンドデザインによって、「迫真の存在感や生々しい現実感を対象に付与し、時として視覚イメージを凌駕するほど対象を実在化する力」¹⁷⁾ を与えることができる。すなわち、現実を模倣する音だけではなく非現実的な音響加工によっても物語世界のリアリティを増幅させ、鑑賞者にある対象を印象付けることができるのである。

以上のように映画は視覚、聴覚ともに明示性を有しているが、概して音よりも映像の方が鑑賞者に与える印象は強い¹⁸⁾。しかし、映画『田舎司祭の日記』にはその定説に反する極めて例外的な場面が存在する。それは主人公の死後に友人が記した手紙がボイスオーバーによって読み上げられ、その間白いスクリーンを背景に黒い十字架が映し出されるシーン（1：53：28）である。このシーンでは映像が連続的な描写を停止しスクリーンから十字架以外の視覚情報を消去することで、その非現実的で象徴的なイメージに関する鑑賞者の先行理解（ミメシスⅠ）¹⁹⁾ を利用し主人公にとっての信仰の意義に原作以上の注意を向けさせている。それと同時に十字架以外の視覚情報を与えないことで、鑑賞者の意識をボイスオーバーの内容へ向かわせ、映画でありながら原作小説が前景化する特殊な効果が生まれているのである。

1.2. 同時描写

小説における叙述は文章によって直線的に行われ、読者の意識を常にその単線の流れに従わせるために、精緻な同時描写は不得手である²⁰⁾ といわれる。加えて、その直線性のために読者は「物語や登場人物、背景などの細部を徐々に逐次的に集める」²¹⁾ ことになる。一方、映画は先述の通り映像と音から構成されているため、映画における語りは同時に複数の言説を擁することができ、さまざまな経路を経たりそれらが一体となったりして物語世界に関する情報をもたらす²²⁾。その上、スクリーンに複数のものを映し、現実の複合的なノイズを収めるように映像と音のそれぞれにおいても同時描写を行うことができ、「脚本や音楽や音声が直線的に進むとしても、受容者は複数のもの、関係、重要な兆しを同時に知覚する」²³⁾ こととなる。現実のよう

に複数のことがスクリーンで同時発生しノイズや台詞が映像に伴って伝えられることで、臨場感を持った模倣が可能となる他、バックグラウンドミュージックや周囲に映る象徴的なアイテムによる鑑賞者の解釈の方向付けや暗示を行うことも可能である。その効果についてハッチオンは、視覚表現やジェスチャー表現は多くの複合的な連想を喚起し、更に音楽は聴覚的に登場人物のそれに応じた感情を観客の中に呼び起こし、効果音は映像が示すものを強調あるいは否定することもできる²⁴⁾と述べている。例えば、小説『居酒屋』では「飾りひとつない静粛で清潔な広間の真ん中へ家畜の群れが放りこまれて、どたどた足音を立てているみたいであった」(136)²⁵⁾という描写によって美術館を訪れた主人公たちが場違いであることを示しているのに対し、映画版では美術館の汚れ一つない床を一行の何足もの汚れた靴が踏みしめていく様子をクローズアップ(22:11)²⁶⁾することでその対比を鮮明にすると同時に会話等の音を一切なくし靴音のみを響かせる(22:11)という非現実的な編集によって相乗的にその様を表している。

こうしたポジティブな効果がある一方、同時描写にはネガティブな面も存在する。同時に様々なものを描写できるということは、1.1.でも述べたように、特定のものに焦点を当てることの出来る小説と異なり、その全てが同程度の重要性を持って示されるということでもあり、ストーリー上で同時に発生する複数の事柄のそれぞれに十分な注目を集めることが難しい²⁷⁾と言える。しかし前述のクローズアップや音響加工により特定の対象を異化／強調するという現実ではあり得ない効果を生み出すことで、映画はスクリーン内に存在する複数のものの内でもあるものに鑑賞者の注目を集めようとする。

1.3. 時間的制約

先の二節では小説と映画の性質の相違を考察してきたが、本節では両者の時間的制約という外的状況の差異について述べていく。読書はハッチオンが指摘しているように、「どれだけ経験するか、いつ経験するかをわたしたちが完全に決められる」²⁸⁾ものであり、小説は物理的な長さに関する制約を受けにくいと言える。原文で3,000ページ以上にもなる『失われた時を求めて』(*À la recherche du temps perdu*, 1913-1927)を一日の内に読み終えることはほぼ不可能だが、2020年時点で九作品から成る『スター・ウォーズ』シリーズであってもその全てを20時間24分で観ることが出来る。一方、映画は作品の時間に起因する身体的拘束のために時間的制約がある程度存在し²⁹⁾、「そ

の時間的制約によって話が『要約』されたり『削除』されたりして、結果として原作の一部が『縮減』や『圧縮』の対象となる³⁰⁾。すなわち、プロットの主な流れに大きく影響しない部分は話の筋にせよ登場人物にせよ、翻案後の映画では触れられないことが有り得るのである。

また、読書と鑑賞という行為全体に掛かる時間だけではなく、一ページあるいはワンシーンに掛ける時間という部分的な時間的制約も存在する。小説の一文を読む時間や回数には制限がなく、読者はその一文の前では「精神を集中して自分の意見をまとめる余裕³¹⁾」を有する。一方、映画の場合、「ひとつの画面を眼にとらえたかと思うと、すでに画面は変わって³²⁾」おり、一つの思考の流れは瞬時に中断されることとなる³³⁾。すなわち、小説の一文と異なり、映画のワンシーンに対して鑑賞者は集中することが難しいため、受容が注意散漫になる傾向があるのである。しかし、これまで考察してきたように、映画はカメラワークや非現実的な音の追加によりある対象を異化／強調し、注意散漫な鑑賞者の意識にある程度介入することができる。

2. 特性を生かした映画の表現とその効果

前章で考察した小説と映画の特性の相違により、同一の対象を表すための両者のアプローチとその効果にも違いが生まれる。本章では小説と映画では表現に大きな差異が生まれる四つの事柄に関して、映画がその特性を生かしてどのように表現し、どのような効果を得ているのか論じていく。

2.1. 心情描写

スコルズが「小説となると、ことばの多くが叙述と反省に差し向けられ、映画に翻訳するときには、それを消去せざるを得なくなる³⁴⁾」と述べたように、小説はいわゆる地の文において心情や説明のような不可視なものを言葉によって詳細に示すことができるのに対し、映画はボイスオーバーを駆使してもなお、そのようなものの提示は小説のように十分には行えない。その一例である心情描写に関して「小説では『考える』『思い出す』といった動詞と引用符などで簡単に、そして正確に思考を導入することができる³⁵⁾」のに対し、映画では外面に表れない心情は映像と音によって可視的、可聴的なものに仮託されて示される。映画が有する表現の中で最も小説に近く、ハッチオンが「文学的装置³⁶⁾」であると語るボイスオーバーは映画が登場人物の経験や思考を詳細に伝達する唯一の方法である³⁷⁾と言われる。確かに映画は

見えないもの、聞こえないものを小説のように決定することは不得手だが、第一章で見たように行動や表情という現実らしい様子や非現実的な表現を利用し暗示することは得意としており、心情描写も多くはこのように行われている。こうした暗示に対する鑑賞者の理解に関して、リクルのミメシスに関する理論を映画に適用すると彼がミメシスの達成に必要な三段階³⁸⁾の一つ目に定義づけているミメシスⅠ、すなわち現実においてある行動や物体がどのような意味を持っているのかに関する先行理解³⁹⁾に基づき鑑賞者はその暗示に込められた意味を解釈し得ると考えられる。そうした鑑賞者の先行理解を信頼し、心情や説明をほのめかすような行動や表情を取り入れる、あるいはそれを直接的に示すような映画独自の台詞を新たに挿入することで、言葉によって綴られる心情や思考を補完するだけの推測を鑑賞者に促したり、その心情を煽るようなバックグラウンドミュージックを同時に流すことである感情を鑑賞者の内に呼び起こしたりすることが出来る。例えば、「でも主は立ちむかう力をおあたえくださった」(145)という小説『田舎司祭の日記』の一文は、司祭の寡黙さゆえに映画版の彼の声色や表情には表出しないが、鑑賞者の動作への先行理解(ミメシスⅠ)に基づき、立ち上がる(49:06)という動作によって暗示されている。更に、彼が胃がんの宣告後の心情を日記にしたための場面では以下のようなボイスオーバーとともに聞かされる降や陰鬱、消極といった印象を与える⁴⁰⁾変記号の多いバックグラウンドミュージックが流れる(1:39:30)。

心を落ち着けるために沈黙を守った ガン 胃ガン この言葉を耳にして思考が停止した 結核と思ひ込んでいたのだ だが医師の前では眉をひそめただけだった 若者には稀な病気で死ぬと覚悟するには時間を要した

彼はボイスオーバーにより明示される動揺を表情や声には表出させまいと考えているが、実際の絶望は彼の様子や日記の内容だけで表現するには余りに巨大なものであったため、非現実的な表現によってその動揺を暗示することが求められたのである。また、思考が停止している彼の感情を説明的に示すという矛盾を抱えずに鑑賞者にそれを伝えるためにも、感覚に訴えることのできるバックグラウンドミュージックを利用していると言える。

こうした登場人物の実際の行動や非現実的な音による心情描写の他にも、ストーリー中に心情のメタファーとなるようなシーンを挿入したりその視覚

的明示性を生かし象徴的な価値を持つ物をスクリーン内に映したりすることで内的状況を視覚的及び聴覚的な外的状況に反映させ、鑑賞者に暗示の解釈および物語構成を促すこともできる。こうしたメタファーはその表面的な意味のままにやり過ごされることのないように、前章で取り上げたようなカメラワークやサウンドデザインによる異化効果が用いられることが多い。実際、プレヒトはこの効果的な違和感を生み出す手法を劇中で使用することで鑑賞者には創造的な理解が求められる⁴¹⁾と述べている。例えば、小説『居酒屋』では主人公と彼女の夫ではない二人の男性との親密な非道徳的関係を直接的に描いているが、映画版ではどちらもヘアピンのクローズアップ（1：27：35、1：31：35）によって異化効果を伴い視覚的に暗示している。つまり、主人公のヘアピンを手にするのを彼女が髪をほどくプライベートな時空間に侵入したことの象徴として利用しているのである。これまでに見たいずれの心情描写の方法も、ストーリー中の描写であるため無意志的に登場人物の心情を理解できると同時に、異化効果により印象的に示されているとはいえ、明示されているわけではないため見逃されてしまう可能性があるとも言える。また、言葉ほど断定的ではないということは、解釈には方向付けがありながらも分析可能性が多く残されており、鑑賞者に自分なりの解釈をする主体性が求められると同時に鑑賞者による直感的理解や没入が容易なものになる。

2.2. 説明

小説では言葉を用いた線形的な叙述によって人物や建物の外観や可視的状況を描写するが、映画はその視覚的明示性と同時描写によって一度に、そして正確にそうした外的状況を表すことが出来る。しかし、映画が映す空間に表れない無形のものに関して映画は小説のように自然かつ正確な説明を行うことは難しい。これに対応する映画的表现として挙げられるのは第一にボイスオーバーがある。この他には、説明においても心理描写と同様に台詞や行動の内にその内容を反映させる外部化やコンテクストによるほめかし⁴²⁾が用いられる。例えば、小説『居酒屋』では主人公が経営する洗濯店の状況を「家計はいっそう遣り繰りがつかなくなってきた」(472)、「もう一文の金もなかった」(473)等の三人称の語り手による説明によって明示しているが、映画版では複数人いた従業員が一人になっている場面に同時的に家賃の支払いが滞っているとの指摘（1：40：30）や客と店の収入の減少への言及（1：

40：58) という台詞が挿入されることで経営状況の悪化が示されている。更に、台詞によるある種文学的な明示だけではなく登場人物の実際の行動による暗示も説明に利用されている。小説版では、登場人物の台詞や語り手の説明によって明示される主人公である女性の恋人の浮気場所だが、映画では彼が浮気相手の部屋の窓から自らと主人公の住まいをうかがい(4：19)、部屋を出た後に近所の人々と言葉を交わし通りを渡りすぐに帰宅する(4：50)、という一連の彼の行動を受け、鑑賞者がその地理関係を推測することが求められる。このように小説では語り手によってメタレベルから説明が行われるが、映画にはそうした視点が存在しないためストーリーの構成要素内にその内容が提示され鑑賞者は自らの解釈に基づき説明を見出す必要が生じる。

2.3. 語り

小説では三人称および一人称の語りを実現できるのに対し、「大抵の映画はカメラを一種の移動する三人称の語り手として用いて」⁴³⁾ いるために小説の三人称の語りとはある程度の互換性を有しているものの、完全な一人称の語りを実現することはできない。仮に一人称の小説の語りを可視化しようと主観的な視点で画面を構成したならば、「おそろしくわざとらしく、観客に我慢を強いるものとなる」⁴⁴⁾ ために、映画はカメラによる非人間的な客観性を保ったままに一人称の語りの再現を試みる。そこで、カメラと登場人物の視線を一致させたり心の内の情景を映像化したりすることで部分的に登場人物の知覚を再現しようとする場合がある。一人称の語りの全面的な再現は不可能であるため主観的な小説で可能となる語り手への完全な没入は難しいが、このような表現を利用しその意識を言葉に翻訳することなく鑑賞者に直接伝達することで、1.1. で述べた物語世界と鑑賞者間の感覚的な次元の関係が強まり一時的に没入感が強化される。それと同時に客観と主観が入り混じることで鑑賞者は小説よりも多角的に物語を味わうことが出来る場合もある。小説『田舎司祭の日記』では最終ページを除いた大部分を司祭の日記が占めており、その性質上彼の一人称で物語が展開していく。一方、映画では彼の姿を第三者の視点から捉え現在進行形で進む映像と一人称で語られる過去形のボイスオーバーによって、基本的には日記の内容、つまり司祭の認識に基づいた世界が再現されていると同時に司祭の認知外の事柄も示されている。例えば、ボイスオーバーが主観による日記を読み上げたり後述するように会話中の彼の心情を補足したりすることで、小説における一人称の語りを

模倣しようとしている場面が多く見られた。こうしたボイスオーバーを利用した一人称の語りに加え、エフェクトによる登場人物の知覚の再現によっても小説の一人称性が模倣されようとしている。小説版では意識を失ったことが暗示されている場面で、映画は6秒間のブラックアウト（1：21：20）にボイスオーバーを重ねることで気絶中の司祭の意識を視覚的に共有している。更に聴覚の共有も行われており、小説では「あの物音を押しこころしてしまふ濃い霧をとおして聞いているような気がしていた」「聞こえなかった」（140）と示される司祭の聴覚の異常が、映画では会話相手の台詞に司祭の思考を語るボイスオーバーを重ねる（45：00）ことで意識の向こう側にわずかに声が聞こえる状況を疑似的に再現している。この他にも本作には先述した一人称の語りを模倣しようとするボイスオーバーの使用例が見受けられる。告解室での両親に反発を覚える少女との会話では「彼女の話の裏に 別の言葉が読み取れた やめなさい 本心ではないはずだ 手紙を出して ポケットの中から 根拠はなかったが 持ってる と確信した 出すんだ」⁴⁵⁾（39：15）のように会話中の司祭の思考が実際のタイミングでボイスオーバーによって明示される。台詞とボイスオーバーという音声によって直線的に会話と思考を表す非現実的な手法によって、鑑賞者は小説と同じように司祭の意識を共有することが出来る。このように映画版は一人称の視点を持たないながらも主人公の主観的な知覚の疑似的再現を試みると同時に、先述の通りその三人称の視点を活かした表現もしている。例えば小説版では司祭の主観によってのみ描写される教区の人々の様子は映画版では常に客観的に示されている。このように主人公の教区における立ち位置や教区の人々の不信仰を客観視する視点が付与されることで、彼の孤独が鑑賞者により強く印象付けられるという効果を生み出している。以上のように、映画の三人称の視点は、疑似的に一人称の語り手による描写を再現することで小説の一人称性を保つと同時に俯瞰的映像によって新たな解釈の可能性を鑑賞者に与え得るのである。

2.4. 時間の扱い

小説では時間を指定する言葉によって自然に後説法や要約法を実行する。一方、映画に関しては「モンタージュによって語られる物語のほんとうらしさはなによりも、われわれが現実世界で経験しているできごとの知覚の自然な流れに支えられている」⁴⁶⁾ ため、鑑賞者は映画内の時間の進み方を直線的

なものと捉えがちである。こうした傾向があるにも関わらず、映画は小説のように不可視的なものを明示することが不得手であるため、鑑賞者に時制の移行を認識させることが難しい。しかし、一つには「文学的装置」⁴⁷⁾であるボイスオーバーにより小説ほどではないがある程度自在に時間を操ることが出来る。そして、フラッシュバックやフラッシュフォワードのような印象的で目立つ編集やディゾルプを利用したモンタージュのような自然に省略法を実行できる編集、あるいは映像の利を生かし、めくられるカレンダーや流れる雲のような時間を視覚的に表すメタファーによりその提示を行うことも出来る。これらは、映像内の文字の認知によって日付や時刻が確認できる場合以外はボイスオーバーと異なり、明確な時間を決定することは出来ないが時制を鑑賞者に推測させることが可能である。実際に『ジェルヴェーズ』ではモンタージュの説得力が現実の時間の流れに支えられていることの裏返しとして、時間が往来するシーンに不自然で目立つ合図が存在する。例えば、主人公が思いを寄せる鍛冶屋の投獄中に関する回想シーンは「彼が刑務所にいる間私が何をしたか」という対象の時間を指定するボイスオーバー（1：20：29）と同時に始まるオーバーラップによって導入される。そして終了を示す編集も同様にオーバーラップ（1：29：01）であり、これらの編集は映像全体の中で異質な表現であるため回想を示す合図となっている。また、もう一つの回想シーンではこうした目立つ合図はないが、「義姉夫婦は金鎖作りを生業にしていた」⁴⁸⁾（16：11）というボイスオーバーと金鎖を作る義姉夫妻の映像が重なることで、夫妻という要素を介して、回想前の結婚式のシーン（15：56）と結婚式前の義姉夫妻とのやり取り（16：22）の回想を繋ぎ導入の役目を果たしている。回想シーンの終了を告げる合図も開始時と同様に見受けられないが、戻ってきた場面を回想前と同じ結婚式のシーン（17：33）、すなわち既視の場面とすることで回想が終了したことが推測できるように編集されている。二つの過去の映像の挿入にこのような相違がある理由としては、前者の回想シーンは分量も多く回想内容中に時間も空間も様々な複数の場面が発生するため分かりやすい合図が求められるが、後者の回想シーンは短時間かつ一つの時空間のシーンであるためボイスオーバーや既視感を利用して鑑賞者に回想であることを推測させるような編集で十分であるためだと言える。

結論

映像と音、言葉により構成される映画はその視聴覚的明示性ゆえに現実の模倣に適した表現を持ちうる。それゆえ、小説の映画への翻案という行為は、言語によって形成された無形の物語の世界を可視化、可聴化し現実のように有形の世界へと作り替える試みであると言える。ただし、小説は映画と異なり第三者からは見ることも聞くことも出来ないようなことや物語世界の設定に関するメタ的位置からの説明等を文章の内に継起的に綴ることができる。そのため、その物語世界には、現実の表面的な様子を模倣するだけでは示すことの難しい非客観的な内容も多く含まれている。このギャップを映画的表現がどのように扱うのが小説から映画への翻案の際の課題の一つであると同時に、そうした表現の相違により映画版は独立した一つの作品となり独自の鑑賞者作用を持ち得るのである。

本論では幾度となく暗示という言葉を用いたが、小説が指定する心情が現実世界ではどのような表情や行動に発露するのか、一種の定義のように示される説明はどのような具体的行動に反映され得るのかという、鑑賞者が日常で育んだ先行理解（ミメシスⅠ）に基づいた推測を求める暗示が映画では多く利用されている。つまり、何かしらの意味合いを内包する表情や行動、連想を抱かせたり象徴性を有したりする物体のように映画が視聴覚的に明示する要素が暗示を担う傾向がある。暗示はあくまでも鑑賞者の解釈を方向付けるに留まることが多いが、それは解釈にある程度の自由が与えられていると言い換えることもできる。そして、こうした視聴覚的な情報伝達は、鑑賞者の感覚器官に訴えることで言葉による一義的な定義では失われかねない感覚的な多義性を伝えることができ、より現実に近い感覚での理解や物語世界への没入という作用を生み出す。

このような物語世界に内包された表現はごく自然に無意志的に鑑賞者に理解され、その解釈を方向付けるが、日常生活において視界に入る全てが見えていてもその全てに集中することは不可能に近いのと同様に、その明示性や同時描写性ゆえに確実に鑑賞者の注目を集めることが難しくもある。そこで用いられるのがモニタージュヤカメラワーク、サウンドデザインのような非現実を生み出す手法であり、こうした現実にはあり得ないものを示す手法により、そのままでは見過ごされかねない暗示が異化／強調され、鑑賞者の注目を集める可能性が高まる。いわば暗示の暗示とも言うべきこの表現が生み出す異化効果により、暗示の存在に気付いた鑑賞者はその内容を汲み取ろう

と映画へ能動的に参加し、さまざまな創造的解釈を行うのである。

それでは映画は小説が綴る不可視／不可聴的な事柄を全て暗示によって示しているのかというとそうではなく、言葉による明示も行われている。映画が現実の再現を試みる際、その中で最も容易に言葉を用いる表現は台詞であるため、不自然でない場合には原作の地の文にて行われる説明が登場人物の台詞となって鑑賞者に伝えられる場合がある。しかし今回頻繁に分析された明示表現は、現実には存在し得ない、物語世界外からの語りであるボイスオーバーであった。鑑賞者の推測に頼る暗示だけでは十分な伝達が出来ないが確実に伝えたい内容の中でも、様々な理由から台詞に表し難い内容がボイスオーバーによって示されることが多いと言える。これらの手法により映画は表出の難しい事柄を詳細に決定する手段を手に入れ、鑑賞者の解釈を明確に導く。

以上のように、映画には現実の模倣と非現実的表現の二通り、明示と暗示の二通りが組み合わさった表現が混在しており、それらが互いに協働することで生み出される独自の表現によって小説が形成した物語世界の映画の構築を試みている。映画が小説を翻案することで、現実に近い感覚的次元での自由な解釈と創造的かつ能動的な作品への姿勢を鑑賞者にもたらし、物語を小説とは異なる形で豊かなものにする。その結果、映画は単なる小説の映像化に留まらず、決して実在し得ない物語世界のアイデアへの新たな道を鑑賞者へ示すのである。

注

- 1) リンダ・ハッチオン『アダプテーションの理論』、晃洋書房、2012年、73頁
- 2) シーモア・チャトマン『小説と映画の修辞学』、水声社、1998年、268頁
- 3) 西村清和「小説の映画化—描写の物語—」、『美学芸術学研究』、東京大学大学院人文社会系研究科・文学部美学芸術学研究室、第25号、2006年、117頁
- 4) ジェラルド・ジュネット『物語のディスクール』、水声社、1985年、164頁
- 5) チャトマン、186頁（括弧内の補足は引用者による）
- 6) チャトマン、186頁
- 7) ヴァルター・ベンヤミン『複製芸術時代の芸術』、晶文社、1999年、40頁
- 8) ベンヤミン、38頁
- 9) 波戸岡景太『映画原作派のためのアダプテーション入門』、彩流社、2017年、120頁
- 10) ロバート・スコルズ『記号論のたのしみ』、岩波書店、1985年、134頁

- 11) 野崎敏『夢の共有』、岩波書店、2016年、46頁
- 12) チャトマン、30頁
- 13) ベンヤミン、39-40頁
- 14) ロベール・ブレッソン『田舎司祭の日記』、Studio Canal、1951年
括弧内の補足は引用者による。また、以後『田舎司祭の日記』のDVD再生時間は本文に記す。
- 15) ジョルジュ・ベルナノス『田舎司祭の日記』、春秋社、1977年
以後『田舎司祭の日記』のページ数は本文に示す。
- 16) 佐近田展康「映画における〈音〉の機能分類」、『名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要』、名古屋学芸大学メディア造形学部研究紀要委員会、Vol.10、2017年、15頁
- 17) 同上、15頁
- 18) チャトマン、224頁
- 19) 詳細は本論6頁において説明する。
- 20) 西村、120頁
- 21) ハッチオン、162頁
- 22) ロバート・スタム、ロバート・バーゴイン、サンディ・フリッターマン＝ルイス
『映画記号論入門』、松柏社、2006年、233頁
- 23) ハッチオン、162頁
- 24) ハッチオン、29頁
- 25) エミール・ゾラ『居酒屋』、新潮社、1971年
以後、『居酒屋』のページ数は本文に記す。
- 26) ルネ・クレマン『居酒屋』、Les Films Corona、1956年
以後、『居酒屋』のDVD再生時間は本文に記す。
- 27) チャトマン、30頁
- 28) ハッチオン、164頁
- 29) 波戸岡、119-120頁
- 30) 波戸岡、120頁
- 31) ベンヤミン、42頁
- 32) ベンヤミン、43頁
- 33) 同上
- 34) スコールズ、123頁
- 35) チャトマン、259頁
- 36) ハッチオン、74頁
- 37) 同上
- 38) リケールが定義するミメーシスⅡは、物語の制作過程にあたり、ミメーシスⅠで先行理解が得られた出来事を筋立て統合することを意味する。ミメーシスⅢは、

ミメシスⅡで制作された物語を読者が経験することを意味する。リクール、
117-128 頁

- 39) ボール・リクール 『時間と物語Ⅰ』、新曜社、2004 年、117 頁
- 40) 門馬直美 『音楽の理論』、講談社、2019 年、42 頁
- 41) ベルトルト・ブレヒト 『今日の世界は演劇によって再現できるか』、白水社、
1962 年、123 頁
- 42) チャトマン、57 頁
- 43) ハッチオン、69 頁
- 44) 野崎、47 頁
- 45) 斜体部分は司祭の思考である。フォント変更は引用者による。
- 46) 西村、121 頁
- 47) ハッチオン、74 頁
- 48) 括弧内の補足は引用者による。