

David Mitchellの *number9dream* と *Cloud Atlas* から「アダプテーション」を考える*

A Study of Adaptation on David Mitchell's *number9dream* and *Cloud Atlas*

平 林 美都子

HIRABAYASHI Mitoko

1 移し替える (adapt) とは

ティモシー・コリガンによれば、映画は1895年に初めて商業公開されて以来、文学作品を好んで題材にしてきたということだ (Corrigan 29)。コリガンは近年になっても小説から映画への「移し替え」は途絶えることなく、関連する批評書の類も次々に現われていると指摘し、「アダプテーションの実践とそれに関する学問上の議論は、今なお活気があり差し迫ったものだ」と論じている (29)。映画にはそもそもメディアの技術的な特殊性に焦点を当てた研究と、映画理論の特殊性に焦点を当てた二方向の研究分野があるのだが、コリガンは文学作品から移し替えられた映画について「アダプテーション研究」の有効性を示唆している。従来、小説と映画は先/後、優/劣、オリジナル/コピーといった二項対立で論じられ、映画がどの程度、オリジナルの小説ならに倣っているかという「忠実さ」で議論されてきた。しかし構造主義、ポスト構造主義理論の発展とともに翻訳理論が深化するなか、翻訳の概念は「原作の忠実な翻訳」から「別の言語において新たな生を生きる」書き換えという創作へと変化していった (平林 7-9)。文学テキストからアダプトされた映画もこのような「翻訳」という比喻でとらえるロバート・スタムは、別のメディア表現による別の解釈の可能性が生まれると論じている (Stam 2000, 60)。

他方、映画やテレビに留まらず、20世紀後半には様々な電子メディアが我々の身近なものになってきた。書き言葉である文学作品から映画という映像メディアへの移し替えだけがアダプテーションではなく、テーマパーク、歴史ものの上演、ヴァーチャル・リアリティ・システムなども登場した現在、まさに「アダプテーションは混乱してきた」といえるだろう (Hutcheon xi)。ただしロバート・レイの指摘通り、古くから文学作品と映画が比較されてきたのは、「共にナラティブという形式があった」(Ray 39)からであり、アダプテーション研究に「ナラティブ」への視点は重要である。ハッチョンも「アダプテーションはストーリーをメディア界や世界中に流通させ土着化させ」ているが、「物語は人間に普遍的なものだ」(Hutcheon 175)と語り、アダプトされたコンテンツの物語性に着目している。メディアにおいてアダプトされた

物語だけでなく、さらにそこから直接的に間接的に派生したキャラクターが物語性を持ちつつ、商品として流通・消費されていくことも忘れてはならない。

本稿では、イギリスの現代作家ディヴィッド・ミッチェル（1969-）の二作品『ナンバー9 ドリーム』（*number9dream*, 2001）と『クラウド・アトラス』（*Cloud Atlas*, 2004）から、まず映画への移し替えという通常のフィルム・アダプテーションについて紹介したい。それを踏まえて、小説から映画化あるいは映画の小説化という小説と映画相互の直接的な関係ではなく、拡散していくアダプテーションの概念を同じくミッチェルの『ナンバー9 ドリーム』から考察していきたい。『ナンバー9 ドリーム』では、映画やビデオ・ゲームなどのさまざまな視覚メディアがアダプテーションとして使用されている。例えば、ヤクザの抗争シーンやサイバーパンク調の白昼夢を描写する時間の経過には「映画におけるスピード意識」（Stam 2005, 32）があり、映画が小説へアダプトされたこととらえることもできる。ロバート・スタムが言うように「新しいメディアはフィクションの新しい形態を産みだしうる」（Stam 2005, 13）のであれば、アダプテーションはミッチェルの新しい小説手法を産みだしたと言えるのではないだろうか。

II 小説から映画へのアダプテーション

ミッチェルの三番目の作品である『クラウド・アトラス』は2004年のブッカー賞のショートリストに残り、映画化もされた。小説のタイトルはオノ・ヨーコの最初の夫、一柳慧^{とし}(1933-)によるピアノ曲「雲の表情」の英訳から採られたものである。この小説は19世紀から24世紀まで、時代と場所の異なる六つの物語から構成されている（付録1）。前半の六つの物語ではそれぞれの物語の主人公の日記、手紙、実話小説、映画、音声記録を後続の物語——後の時代——の主人公が読んだり鑑賞したりする。すなわち、ある物語の中の主人公の日記や録音が次の物語の一部となっていく、いわば「マトリョーシカ」的な構成である¹。6番目の物語が『クラウド・アトラス』の中間点となっており、そこから後半は、それまでの物語を逆に辿りながら時代を遡っていく構成になっている。第1～第5までの物語の主人公（アダム・ユイニング、ロバート・フロビシャー、ルイーザ・レイ、ティモシー・キャヴェンディッシュ、ソンミ）と第6のメロニムには身体のだこかに彗星状の痣がある。「雲のような世界地図」というタイトルは、おそらく6人の痣が象徴する魂の繋がりを意味しているのだろう。六つの物語は、19世紀半ばの歴史物語（「アダム・ユイニングの太平洋航海記」）、1931年のロマンス（「ゼデルゲムからの手紙」）、1975年の企業秘密暴露本（「半減期—ルイーザ・レイのミステリーの前半」）、21世紀初頭のコメディ（「ティモシー・キャヴェンディッシュの恐ろしい試練」）、22世紀のSF（「ソンミ451のオリゾン」）、24世紀のポスト黙示録的物語（「スルーシャの渡しとその後のすべて」）と、ジャンルがそれぞれ異なり、それぞれ異なった手段——^{メディア}書記、写譜、録音、口承——で自分の物語を記録している。彼らの日記、手紙、音楽、録音、口承物語、映画を時代や場所を越えた後世の人物が読み、聞き、観たりするという体裁になっており、実はここにすでにアダプ

ーションを見ることができる。すなわち、前の時代の人々の体験した話は、後世の人々の時代にアダプトされているのである。

『クラウド・アトラス』は2011年、ラナ／アンディ・ウォシャウスキとトム・ティクヴァ監督によってドイツで製作され、ワーナー・ブラザーズの配給によって2012年10月に公開された。ウォシャウスキ姉弟は第1、第5、第6の物語、ティクヴァは第2と第3と第4の物語を監督するという分業だった。小説がマトリョーシカ的な入れ子構造だとすると、アダプトされた映画は「点描画的モザイク」²となっている。映画のオープニングでは、物語の主人公が語り、手紙を書き、録音し、タイプを打つなど、何らかの手段で伝達するシーンがインターカットによって繋がられている。スタムの言う「インターテクスチュアル・ダイアログ」(Stam 2000, 64)³がここに見て取れる。インターカットの場面はアト・ランダムで連続性はないが、ドアを叩く、電話で話す、手紙を読むなどの類似した映像シーンによって一つの物語から別の物語へと転換していく。さらに映画では身体的存在としての俳優の役割が大きい。物語の6人の主人公のみならず主要登場人物は、年齢、人種、ジェンダーの境界を越えて、六つの時代や場所で様々な役割を演じているのである⁴。これは、人種や年齢、ジェンダー差(さらに人間とクローンの差)を無化するという小説のメッセージを代弁しているといえるだろう。

『ナンバー9 ドリーム』では、20歳になる語り手／主人公の三宅詠爾が、生まれてから一度も会ったことのない父親を探しに屋久島から上京する(付録2)。アルコール中毒の母に捨てられて祖母に引き取られたことや双子の安寿が11歳で溺死したことが、詠爾の心理状態に暗い影を落としている。父親探しの旅は詠爾の自己存在を確認するためであり、さらに人生の意味を見つけるためであり、その過程でさまざまな事件に遭遇する。このような大雑把な粗筋からは『ナンバー9 ドリーム』を伝統的成長物語だと想像してしまうかもしれないが、実際の小説、とくに形式面は異なっている。全体は9章仕立て(9章は空白の章)になっており、各章は詠爾の現実生活と、白昼夢、記憶物語、寓話物語、ロール・プレーイング・ゲーム、手記などの現実以外のストーリーとが交互に描写される。

第1章の白昼夢において詠爾は短編映画(章題と同じく「パンオプティコン」“PanOpticon”)を見る。この映画の書記化された描写は、リー・トマス制作、マーク・ジルとボールドウィン・リ監督により2013年に「ヴォアマンの問題」(“The Voorman Problem”)という短編映画にアダプトされた。この映画は2014年にオスカー賞の短編映画部門でノミネートされている。小説中の映画「パノプティコン」の話は次のようである。囚人ヴォアマンは自分を神だと信じ、他の囚人たちもまた彼を神だと崇めている。刑務所長ベンサムはヴォアマンを神格化する空気に不安を感じ、彼を精神病院に送るため精神科医の診断に委ねることにした。訪問したポランスキー医師に対し、ヴォアマンは自分が神である証拠として「ベルギー」を消滅させてみせ、二度目の面接では一瞬で医師と入れ替わってしまう。書かれた映画における戦禍の跡が生々しい東欧風の描写やポランスキーという名前は、アダプテーション映画では現代イギリスの鄙びた町とウィリアム医師という名前に変更されているが、それ以

外、両者の内容はほぼ同一である。ただし元のタイトル「パンオブティコン」には、18世紀の法律家ベンサム（Jeremy Bentham 1748-1832）の考案による監獄モデル、すなわち一か所から内部すべてが見渡せる円形刑務所の意味が含まれていた。タイトルが替わったアダプテーションでは、「パンオブティコン」という章題を持つ小説のコンテクストから離れ、さらに同名の映画タイトルからも離れることにより、所長「ベンサム」の名前が持つ監視体制の含蓄は消滅してしまっている。前年にBBC制作のテレビドラマ『シャーロック』（*SHERLOCK*）（シーズン2）でワトスン博士を演じたマーティン・フリーマン（Martin Freeman）がここでは再び医師を演じ、しかも囚人とすり替えられてしまってもホームズという助っ人が来てくれない状況を考えると、このアダプテーションはブラック・ユーモアという解釈が無難であろう。ちなみに『ナンバー9 ドリーム』のもう一つのアダプテーション映画の計画も進んでいる⁵。

III 「日本」の表象とアダプテーション

『ナンバー9 ドリーム』はイギリス人作家の小説でありながら、屋久島出身の主人公による父親探しという、まさしく「日本の物語」である。この小説の翻訳を読むと、村上春樹流の日本小説だと勘違いしてしまいそうである。実際、ミッチェルの原作には村上春樹作品への言及や影響がいくつかあるが、日本語訳者の高吉一郎も村上作品を意識した訳し方をしている。翻訳で「詠爾」という見慣れない漢字を使用していることも、日本小説の印象を強めているのだろう。「詠爾」という名前に関しては、英語原作に漢字の説明まである。詠爾が一時期働くことになる上野駅の忘れ物預かり所、渋谷の会員制バー、新宿の青梅街道、北千住のフジフィルム店など、日本／東京のローカルな場所が主要舞台となり、小説中にはまさに「日本」の表象があふれかえっている。

19世紀のジャポニズムの流行以来、西洋における「日本」の表象は当然のことながら「本物の日本」ではない。がしかし、そもそも「本物の日本」とはどんなものなのだろうか。それは果たして存在するのだろうか。バリオン・テンソー・ポサダスは『ナンバー9 ドリーム』における文化的翻訳の政治性を考察する論文で、サイバーパンクのジャンル⁶と村上春樹作品の影響を分析している。ポサダスによれば、ミッチェルの小説では「テクノ・オリエンタリズムの徴候的イメージである他者の抑圧と置換の操作が前景化され」、結局は「日本の位置づけを特定できない」（Posadas 81）のであり、また日本の国境を越えた作家、村上への言及は「オリジンやオーサーシップを問題視している」（Posadas 80）ということだ。ポサダスの指摘通り、主要舞台となる東京にはサインがあふれているが、それらが示すものは特定不能だ（Posadas 83）。過剰なサインを擁した東京が「意味の消滅の場」（Posadas 83）だとすれば、「フジフィルム」「パナソニック」「ホッカホカ弁当」「任天堂」のサインが流通する「日本」もまたそうであろう。こうしたグローバル日本のイメージは、サインの前に実体が存在するのではなく、「イメージ商品」として「国を越えて生産・流通し、必然的にグローバルな近代化の構造に重なり合う」（Posadas 79）のである。

『ナンバー9 ドリーム』における流通する日本の「イメージ商品」の中でとくに注目したいのは、さまざまなメディア商品のストーリー性である。「メディアを通して流通するストーリー」というよりむしろ「メディアの／というストーリー」であり、メディアに付随する日本のストーリーである。ビデオ・ゲーム、文学、手記、映画といった物語メディアはこの小説の単なるアクセサリではなく、テーマ上、構造上の一部を成している。「ザックス・オメガ」「ファイナル・ファンタジー」「ヴァーチャル・サピエンス」などのロール・プレイング・ゲーム、特攻隊員の手記『回天』、またアルージュンだけではあるが村上春樹の『ねじまき鳥のクロニクル』『ノルウェイの森』などインタラクティブなメディアや文字メディアは、「日本」のイメージあるいは「日本」という物語を『ナンバー9 ドリーム』に移し替えると同時に、詠爾の「父親探し」の体験となっていくのである。彼の体験については後に考察することにし、ここでは「日本」を表象するメディアが小説という別のメディアへアダプトされている点を強調しておきたい。1章の白昼夢における女弁護士とのサイバーパンク調の銃撃戦、3章のビデオ・ゲームでジェイムズ・ボンドさながらの追撃シーン、さらに4章で詠爾が巻き込まれるヤクザ同士の抗争シーンは、小説中に映像メディアが使用されている例である。とくに前者のサイバーパンク調の幻想やビデオ・ゲームの攻略には「映画におけるスピード意識」が見られる。また後者に関しては、『ブラック・レイン』(*Black Rain* 1989) や北野武監督の『ソナチネ』(1993) などのヤクザ映画が元にあると推測できる。こうして様々なメディアが小説と遭遇して、「日本」が織り上げられているのである⁷。

メディアを移し替えられた物語は、ビデオ・ゲームに代表されるクールな「日本」の表象であったり、ヤクザ映画や『回天』手記に見られるような暴力的で集団志向の「日本」の表象であったりする。特攻隊時代の「日本」はもはや存在しないにも関わらず、不在の表象もまた「日本」のサインなのである。さらには開発地域のショッピングモールのビル名「ヴァルハラ」、「ザナドゥ」、「ニルヴァーナ」⁸ や詠爾がアルバイトをするピザ店「ネロ」などのように、外来文化の輸入あるいはドメスティケーションというハイブリッドな「日本」の表象も加わる。ロール・プレイング・ゲームには副産物として美女キャラクターのジジ・ヒカルという「イメージ商品」も作られ、それはゲームという元メディアから離れて流通していく⁹。このように、『ナンバー9 ドリーム』の「日本」は取り替え可能な商品として小説にアダプトされ、「日本」という物語が作られていくのである。

IV 父親探しのテーマとアダプテーション

「アダプテーションがストーリーを再訪する」(Hutcheon 175) ように、『ナンバー9 ドリーム』の中の様々なメディアやコンテクストは「父親探し」という伝統的テーマに立ちかえり、様々なヴァージョンの「父親探し」のストーリーを作り出していく。作品中のヴァーチャル世界と現実世界いずれにも、幾人もの詠爾の「父」が登場し、アダプトされた父像やストーリーを詠爾のために作り上げ、他方、詠爾もまたそれに応じた「子」を演じていく¹⁰。

1章の詠爾の白昼夢の一つでは、大臣である「父」は加藤弁護士が提案する息子暗殺計画を拒絶する。「父」を侮蔑し守秘義務の代金を釣り上げる弁護士に対抗するために、突如、詠爾が姿を現すというストーリーである。3章のビデオ・ゲームでは「父」の救出ストーリーを想像しながら攻略していくが、その「父」が敵の変装であるという結末に至る。想像とヴァーチャル上のアクション・ストーリーでは、いずれも詠爾が「父」の苦境を救うという「父子の再会」シーンを想定しているが、結局は頓挫してしまう。「ヴァーチャ・サピエンス」のロール・プレイング・ゲームでも父子という役割設定で会話が進むが、ここでも話が噛み合わない。物語創作に関わることができる幻想の中でもヴァーチャル世界の中でも、詠爾の「父子」対面シーンは望むように遂行しないのである。

詠爾の現実世界はもちろん「父親探し」がテーマであるが、ここでも幾人もの代理の「父」が登場する。3章では偶然知り合った法科大学院生の大門柚子が詠爾を異母弟として会員制バーで紹介する。ここでは大門の父親という代理の「父」が想定されたことになる。4章では「親父 (father)」という言葉に惑わされて、ヤクザの親分の森野の所へ連れられて行く。大門が森野の愛人と付き合っていたことから、詠爾も女との関係を疑われたためである。実の父親の情報ファイルを何としても手にいれたい詠爾は、成り行きから森野と血の証文といういわば「父子の契り」を交わすことになる。その結果、ヤクザ抗争に巻き込まれた彼は代理の「父」である森野にも見捨てられ、命の危険にさらされるのである。7章でも詠爾は再び父の成り済ましにだまされて、別のヤクザ・グループに捕えられる。今回の捕らわれの原因は森野との間で交わした「父子の契り」の証文だった。物語の終盤、詠爾は父が弁護士であり息子の下宿の電話番号を知っていたこと、上京後間もない真夜中、彼のところへわざと間違い電話をかけたのが父だったということを知る。息子を遊び半分にしか扱えない父が親の名乗りを上げる気持ちをまったく持っていない低俗な人間であることを知り、詠爾もまた、息子の名乗りを上げることをやめるのである。

詠爾の「父親探し」のストーリーはこのように次々と失敗するが、代理の「父」との関係が成立するのは、彼が下宿しているレンタル・ビデオ店「流れ星」の店主かつ大家の文太郎と、詠爾の祖父の築山宝である (Simpson 57-58)。文太郎は妻のお腹の胎児に「航大」と名付け、その成長ぶりや生後の教育方法を想像して一喜一憂する子煩悩な父親として描かれている。身寄りのない東京で、上野駅での仕事を紹介してくれたのも、ヤクザのリンチにあった大門の世話を電話一本で頼める相手も、さらにはヤクザ抗争から逃れた詠爾を探しに来てくれたのも文太郎だった。詠爾はその後しばらく、文太郎の叔母の家で身を隠すことになる。その間、詠爾が読んでいた寓話『物語研究』は、文太郎の叔母が甥のために創作した童話であり、「父」の読んだ童話が「息子」へ受け継がれたともいえるだろう。他方、詠爾の祖父は母を見捨てた父に代わり、孫たちの養育費を支払い、実質的に「父」の役割を果たしてきた。文太郎同様、祖父もまた詠爾に子ども時代の読み物を託す。それは兄の昂が人間魚雷に乗り込む前に幼い宝に宛てた手記である。「回天」の手記はこのように代理の「父」から詠爾に託され、彼に人生の

「意味」(*n9d* 275) を考えるきっかけを与えるのである。

アダプテーション=移し変えられたストーリーというのは、元のストーリーとは異なったコンテキストに置かれ、異なったリアリティを持つ。ミッチェル自身が銘打った「多様なリアリティのフレーム」¹¹という手法は、詠爾に多様な父子物語を提供しているのである。

V 『ナンバー9 ドリーム』とアダプテーション

『ナンバー9 ドリーム』のタイトルはジョン・レノンの「#9 ドリーム」(1974) から採られている。ちなみに、レコーディングのときベース・ギターを担当したのはクラウス・ヴォアマン (Klaus Voormann) であり、詠爾の白昼夢の短編映画「パンオプティコン」に登場する囚人の名前となっている。「12歳のときから」「音楽の神」レノンを信奉しているという言葉通り (*n9d* 397)、詠爾は上京時にレノンのCDを持ち、北千住の下宿には写真までも飾っている。小説の終盤の夢の中で、彼は知己としてのレノンに会うことになる(8章)。自分の一番好きな歌は「#9 ドリーム」だと詠爾が言うと、レノンはこの歌は「ノルウェイの森」(“Norwegian Wood”, 1965) の「子孫」だと答える(398)。「ノルウェイの森」がビートルズのナンバーであることは言うまでもないが、村上春樹の『ノルウェイの森』を想起する読者も多いのではないだろうか。ミッチェルがレノンの歌からタイトルをアダプトしたにしても、小説全体に村上作品の影響は少なくない。本稿でも「日本の表象」のところすでに村上の影響には触れたが、さらに「首のきれいな少女」「とかげ」「ドーナッツ」など身体的特徴からの人物の呼称や、『ねじまき鳥のクロニクル』の井戸への言及、あるいは間宮大佐の話と似たような第二次世界大戦の回天特攻隊員の手記は、まさしく村上を意識しているといえるだろう。

リンダ・ハッチョンは「短いインターテクスチュアルなアルージョン」はアダプテーションから除外すると言う(Hutcheon 170)。その分別はある意味で正しいのであろう。しかし、様々な日本のメディアはそれ自身のストーリー性を持って小説の中に移し替えられ、日本の表象が作り上げられていくように、村上流の言い回しやストーリーの断片が移し替えられることで、『ナンバー9 ドリーム』の村上流テイストが作られているともいえるだろう。この小説は村上の『ノルウェイの森』の直接的な「子孫」では無論ない。しかし、詠爾の祖父である築山宝の兄の^{すばる}昂が遺した手記「回天」が弟の手を経て、直接の子孫ではない詠爾に渡されたように、『ナンバー9 ドリーム』もまた村上作品の子孫だとは呼ぶことはできないだろうか。

「回天」の手記は宝から詠爾に託された。がしかし、宝が兄から遺された手記の意味とは全く異なってしまった。昂と同年になった詠爾はもし自分が同じ境遇に置かれたらと想像し、「僕は全く同じ「自分」ではないだろうと思う。僕は別の「自分」だっただろう」(*n9d* 310) と考える。いみじくも詠爾のこの言葉が物語っているように、今の彼を作り上げているのは、直接的な「創造主」である父ではなく、時代であり文化なのである。同じく、『ナンバー9 ドリーム』に移し替えられた戦時中の手記なるものは、21世紀のイギリス小説というコンテキストの中で別の意味を持つことになる。このように、詠爾の父親探しの物語はアダプテーションを考

える比喩的モチーフとなっているのである。

最後にもう一つのアダプテーションの例に触れておきたい。『ナンバー9 ドリーム』の初版は2001年に英国のホダー&スタウトン (Hodder and Stoughton) のセプター・ブックス (Sceptre Books) から出版され、2002年には米国のランダム・ハウス (Random House) からアメリカ版が出版された。これらの二つのエディションには、イギリス英語とアメリカ英語の筆記の違いだけでなく、各所の表現や数ページ分の削除や追加など大きな違いがある。言い換えれば、アメリカ版はすでに「原作」からアダプトされていることになる。『ナンバー9 ドリーム』小説は様々な観点から、アダプテーションとは何かという問題を提起してくれるのである。

付録 1

Cloud Atlas (London : Sceptre, 2004)

『クラウド・アトラス』(中川千帆訳、河出書房、2013)

この小説は19世紀から24世紀まで、時代と場所の異なる6つの物語から成っている。それぞれの物語の主人公の日記、手紙、実話小説、映画、音声記録を次の物語(後の時代)の主人公が読んだり、鑑賞したりする。第6の物語を中間点とし、後半部分は時代を逆に遡っていく構成になっている。主人公が物語の終了時に読んだり観たりする物語が次に続いていく、いわばマトリュシカ的な構成である。6人の主人公(6番目はメロニム)はコメントの形の痣を持っている。

あらすじ

1. “The Pacific Journal of Adam Ewing”. 19世紀半ば、アメリカ人の公証人Ewingがオーストラリアへ仕事で派遣されて、嵐のためニュージーランドのチャタム諸島で船の修理を待つ。彼には慢性的な病の症状が現われ、友人となった医者Gooseは命に関わる寄生虫のせいだとして治療をはじめ。帰国途上、彼の船室に隠れていた奴隷Autuaは船員として働けるように船長にとりなしてくれと頼む。

2. “Letters from Zedelghem”. 1931年、若いイギリス人の作曲家の卵、両性愛者であるRobert Frobisherは親に勘当されたため、ブリュージュ(ベルギー)のゼデルゲムで隠遁生活を送る高名な老作曲家Vyvyan Ayrsの下で写譜者として雇ってもらう。ケンブリッジ時代の恋人Rufas Sixsmithへ手紙を書いている。彼は偶然見つけた「航海記」の前半を読んでいる。

3. “Half-Lives : The First Luisa Rey Mystery”. 1975年、カリフォルニアに住むジャーナリストLuisa Reyは、新しく稼働する原子力発電所が安全ではない証拠を隠滅しようとする

企業を告発するため、命を狙われながらも証拠を探そうとする。その報告書を作成した科学者シックスミスは、ルイーザにそれを託す前に暗殺される。彼女は偶然、シックスミスが持っていたフロビシャーの「手紙」を読む。企業の殺し屋はルイーザの乗った車を橋の上から落とす。

4. “The Ghastly Ordeal of Timothy Cavendish”. 現代の英国。65歳の編集者ティモシー・キャヴェンディッシュは、本の印税の件でその作者の弟たち（ギャング）から逃げるために自分の実兄を頼る。度重なる借金の尻拭いに腹を立てていた兄の策略で、彼は老人施設に監禁される。逃亡を企てるが失敗するなか、彼は実話を元にした企業陰謀を暴露した『半減期—ルイーザ・レイの最初のミステリー』の原稿を読む。

5. “An Orison of Sonmi~451”. 22世紀の新世界の韓国では、ファブリカントと呼ばれるクローンがピュア・ブラッド（人間）の代わりに奴隷のような労働を担わされている。ファスト・フード店のウェイトレスだったファブリカントのソンミ~451は反逆罪で処刑される前、インタビューを受け、どのように自分の意識が「上昇」し、革命に加わっていったのかを記録器「オリゾン」に語る。個人の権利に目覚めるきっかけの一つが、21世紀のピカレスク映画「ティモシー・キャヴェンディッシュのおぞましい試練」を途中まで見たことだった。

6. “Sloosha’s Crossin’ an’ Ev’ rythin’ After”. 24世紀、文明社会の「転落」後、ハワイのビッグ・アイランドで原始的の生活を送っていた Zachry が若い頃の話語る。ザッカーリーの部族はソンミという女神を崇拝していた。文明が残っている「先見人」が時々彼らのところへ物々交換にやってくるが、あるときその一人 Meronym が村に滞在することになる。ザッカーリーは部族の人が恐れている山にメロニムを案内し、そこでオリゾンという映像交信器でソンミが語るのを聞き、さらにソンミが女神ではないことを知り、ショックを受ける。下山すると部族の人々は暴力的な他部族に皆殺しされており、ザッカーリーはメロニムに連れられて別の島に行く。最後のところで、彼の子どもがザッカーリーから聞いた話を語るという設定になっていることが分かる。

7. “An Orison of Sonmi~451”. ファブリカントは12年働いた後、自由になると信じていたが、実際には殺され、その身体はファブリカントの食料スープの原料になることをソンミは知った。彼女は革命家らとともに（ファブリカント）解放「宣言」を書き、社会に訴えるが、反逆罪で捕まる。彼女は、革命そのものは国家がでっち上げたものであることを知っているが、それでも「宣言」の意味はあると信じている。彼女は最後の願いとして「キャヴェンディッシュ」の映画を最後まで見たいと言う。

8. “The Ghastly Ordeal of Timothy Cavendish”. 心臓発作を起こしたティモシーは養生しながら、『半減期ルーザ・レイの最初のミステリー』の編集を続けている。彼は施設からの逃亡を企てている仲間と知り合い、計画を練って逃亡に成功する。彼は『半減期』の出版をしたい旨、作者と連絡をとる。

9. “Half-Lives: The First Luisa Rey Mystery”. ルーザは一命をとりとめたが、殺し屋に狙われ続ける。彼女は偶然に入手したフロビシャーの「クラウド・アトラス六重奏曲」に聞き覚えがあることを不思議に思う。ルーザの援助者と殺し屋はともに死に、彼女は報告書を元に企業を告発する。フロビシャーがシックスミスに宛てた残り八通の手紙をルーザは彼の姪から受け取る。

10. “Letters from Zedelghem”. フロビシャーはエアーズの妻と不倫関係进行する一方、彼らの一人娘に惹かれる。作曲中の「クラウド・アトラス六重奏曲」をエアーズに取られそうになったため、彼は屋敷から出ていく。そのとき「航海記」の後半部分を発見する。ホテルに籠って「六重奏曲」を完成させると、それと「航海記」をシックスミスに送り、エアーズの所から盗み出した銃によって、バスタブで自殺する。

11. “The Pacific Journal of Adam Ewing”. ユーイングの病状はだんだんと悪化していった。彼はグースが財産を狙って自分に毒を盛っていることを知り、あわやというとき、オートゥアが助けてくれた。帰国後、ユーイングは奴隷解放運動に人生を捧げることを決意した。

付録 2

number9dream (London: Sceptre, 2001) 『ナンバー9 ドリーム』(高吉一郎訳、新潮社、2007)

語り手三宅詠爾の未婚の母はアルコール中毒で、幼い詠爾と双子の安寿を屋久島の祖母に預けたまま、年に一度だけしか会いに来なかった。11歳のとき安寿が海で溺死。20歳を目前にした詠爾(物語中に20歳になる)は一度も会ったことのない父を捜しに上京する。各章では現実と、空想/記憶/寓話物語/日記とが交互に描写されている。

あらすじ

1. “PanOpticon 「パンオプティコン」”

上京後、父の弁護士加藤明子が働いているパンオプティコン・ビルの前の喫茶店で、父の情報を得ようと明子を待ち伏せする。喫茶店のウェイトレスの一人に惹かれる現実と、ビルに侵入して明子と対決するサイバーパンク調な妄想、さらに彼女の後をつけて映画館で父と密談している現場に乗り込む妄想世界が交互に描かれる。

2. “Lost Property 「遺失物」”

東京の北千住のレンタルビデオ店の上で下宿住まいしながら、上野駅の忘れ物預かり所でアルバイトを始める。現実と、11歳の詠爾がサッカー試合で鹿児島へ出かけたとき、沖合の岩まで遠泳を試みた安寿が溺死するという子どもの頃の**記憶物語**が交互に描かれる。

3. “Video Games 「ビデオゲーム」”

ビデオゲーム店で金持ちの大学生大門と知り合い、会員制バーへ連れて行かれる。大門との待ち合わせをすっぽかした女性(ミリアム)はそこで働いていた。その後、詠爾と大門はナンパした2人の女性たちと一晩を過ごす。翌日、偶然再会したミリアムが詠爾の父の情報を知っているような話ぶりだったため、彼女の家をつきとめる。**ビデオゲーム上のヴァーチャル世界**が何度も現実には挿入される。

4. “Reclaimed Land 「埋立地」”

ミリアムはヤクザ(森野)のボスの女だったため、彼女と関係を持ったと思われる大門と詠爾は拉致される。詠爾は無傷で釈放されるが、森野が持っていると言う父の情報ファイルを盗み出そうとする。しかし罠にはまり、血の証文を書かせられ、ヤクザ同士の抗争現場に連れて行かれることになる。目撃者である詠爾が殺される(と思っている)寸前の現実世界と、それまでの**記憶による経過**(上記)が交互に描かれる。

5. “Study of Tales 「物語研究」”

一命をとりとめた詠爾は、忘れ物預かり所の上司である佐々木さん(レンタルビデオ店主、文太郎の母であることが判明)の妹宅に身を潜めながら、静養する。詠爾の祖父から連絡が入る。現在ドイツへ旅行中の佐々木さんの妹は寓話作家で、彼女の創作した**寓話「物語研究」**(ヤギの作家、メンドリのコーム夫人、原人ピテカントロプスの話)を読む。

6. “Kaiten 「回天」”

祖父の友人だという老人(実は祖父)から、第二次世界大戦時の人間魚雷「回天」の特攻隊員だった祖父の兄、築山昴の日記を渡される。その後、父の現在の妻と娘から祖父が亡くなったこと、今後は一切連絡をとらないようにと言いつ渡される。大家の文太郎が妻と沖縄旅行へ行く間、詠爾はレンタルビデオ店を任される。その間、憧れだったウェイトレス(ピアニスト志望の学生)今城愛と親しくなる。読書中の**昴の手記**(「回天」と現実生活が交互に描かれる。

7. “Cards 「トランプ」”

愛のルームメートの世良に頼まれ、詠爾は夜間、ピザ屋で働く。探偵の山谷から、ヤクザ組織の証拠資料のディスクが送られてくる。また忘れ物預かり所で同僚だったコンピュータ・

ハッカーの須賀から渡米前の贈り物として、Eメール・アドレス経由のコンピュータ・ウィルス・ソフト（「メールマン」）をもらう。一方、留守電に残った（成りすましの）「父」からの伝言に釣られ、森野の親分格である都留の一味に捕えられる。4人のなかで負けた一人が内臓を提供するというトランプ遊びを命じられるが、都留が発作で亡くなり、救われる。ピザ配達に出かけたパンオプティコン・ビルで弁護士の父に会うが、幻滅し、息子だと名乗ることもせず、父探しは終了する。コンピュータ店のコンピュータを使って、山谷の情報と須賀のウィルスをばらまいた。ピザ店の現実生活と父探しに纏わる出来事が交互に描写される。

8. “The Language of Mountains is Rain” 「山の言語は雨」

詠爾は友人の好意で、輸送トラックを乗り継ぎながら、宮崎の病院にいる母を訪ねる。二人のトラック運転手はそれぞれの悪夢とその結果の人生観を語る。詠爾は母と再会し、母子としてではなく、人間として理解し合う。鹿児島空き家で台風の一夜を過ごし、翌日、屋久島で渡る。帰宅直後、ラジオのニュースで東京に大地震が起こったことを知る。愛に電話をするが繋がらないため、すぐに東京へと向かう。宮崎、そして屋久島までの旅の様子や愛との会話と、詠爾の夢が交互に描かれる。

9. 空白

※ 本稿は日本比較文学会第37回中部支部大会（2014年12月6日、名古屋大学）におけるシンポジウム「アダプテーションをめぐる」の発表に加筆修正をしたものである。

注

1. 登場人物が時間の概念に関してこの用語を使用（*Cloud Atlas* 409）。
2. ‘a sort of pointillist mosaic.’ Mitchell, “Translating ‘*Cloud Atlas*’ Into the Language of Film.’
3. ‘The concept of intertextual dialogism suggests that every text forms an intersection of textual surfaces. All texts are tissues of anonymous formulae, variations on those formulae, conscious and unconscious quotations, and confluences and inversions of other texts’ (Stam 2000, 64).
4. 6つの物語の主人公であり、その他の物語でもさまざまな役を演じている俳優は、Jim Sturgess, Ben Whishaw, Halle Berry, Jim Broadbent, Doona Bae, Tom Hanksである。
5. 2013年にEmmanuel Oberg脚本、Lee Thomas制作、Asif Kapadia監督によって小説と同名の映画がアダプトされる計画が始まったが、その後の進展についてはわからない。
6. Cyberpunkは1980年代に出現したSFのサブジャンル。人体へ機械などを埋め込んで意

識や機能を拡張させたりする特徴がある。

7. 文学とテクノロジー (映画) との遭遇による影響についてはCarol Wattsを参照のこと。
8. Valharaは北歐神話の主神オーディンの神殿。Xanaduはモンゴル帝国のクビライがモンゴル高原に建てた都 (上都)。Nirvanaは仏教の涅槃 (心の安らぎの境地)。
9. *Cloud Atlas* の “An Orison of Sonmi~451” ではZizzi Hikaru Dollは女兒に人気があったクローンおもちゃで、その流行が廃れると捨てられてしまう描写がある (*Cloud Atlas* 351-52)。
10. Simpson 55-58. ただし、シンプソンはゲームや詠爾の幻想などの「父」像には触れていない。
11. Toh Hsien Minとのインタビュー “The Illusionist’s Dream”より。

使用文献：

- Corrigan, Timothy. “Literature on screen, a history: in the gap.” *The Cambridge Companion to Literature on Screen*. Ed. Deborah Cartmell and Imelda Whelehan. Cambridge: Cambridge UP, 2007. 29-43.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- Mitchell, David. *number9dream*. London: Sceptre, 2001.
- . *Cloud Atlas*. London: Sceptre, 2004.
- . “The Illusionist’s Dream.” Interview with Toh Hsien Min. *QLRS* 1.2 (2002).
<http://www.qlrs.com/interview.asp?id=173> Web. 16. Sept. 2014.
- . “Translating ‘*Cloud Atlas*’ Into the Language of Film.” *The Wall Street Journal*.
19 Oct. 2012. <http://online.wsj.com/articles/SB10000872396390443675404578060870111158076>
Web. 28. Oct. 2014.
- . 『ナンバー9 ドリーム』高吉一郎訳、新潮クレスト・ブックス、2007.
- Ray, Robert B. “The Field of Literature and Film.” *Film Adaptation*. Edited and with an introduction by James Naremore. New Brunswick: Rutgers UP, 2000. 38-53.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore and London: The John Hopkins UP, 2001.
- Posadas, Baryon Tensor. “Remediations of ‘Japan’ in *number9dream*.” *David Mitchell: Critical Essays*. Ed. Sarah Dillon. Canterbury: Glyphi, 2011. 77-103.
- Simpson, Kathryn. “‘Or Something Like That’: Coming of Age in *number9dream*.” *David Mitchell: Critical Essays*. Ed. Sarah Dillon. Canterbury: Glyphi, 2011. 49-76.

Stam, Robert. "Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation." *Film Adaptation*. Edited and with an introduction by James Naremore. New Brunswick: Rutgers UP, 2000. 54-76.

..... "Introduction: the Theory and Practice of Adaptation." *Literature and Film: a Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Ed. Robert Stam and Alessandra Raengo. Malden MA: Blackwell, 2005. 1-52.

Watts, Carol. "On Conversation." *Literature and the Visual Media: Essays and Studies*. Ed. David Seed. Woodbridge: DS Brewer, 2005.

平林美都子『「辺境」カナダの文学——創造する翻訳空間』彩流社、1999.

使用映画：

『クラウド・アトラス』 ラナ／アンディ・ウォシヤウスキー，トム・ティクヴァ監督，2012
(日本2013)

"The Voorman Problem." マーク・ジル監督，2012.