

ALIH WAHANA KARYA SASTRA KOMIK *NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGO* KE DALAM FILM *NIHONJIN NO SHIRANAI NIHONGO*

**Puput Islami
43131.52015.0094**

PENELITIAN SASTRA JEPANG

STBA JIA

2019

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan berbagai perubahan yang terjadi dan pendekatan yang dilakukan dalam proses alih wahana karya sastra komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo* ke dalam film *Nihonjin no Shiranai Nihongo*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber penelitian ini adalah komik *Nihonjin no Shiranai Nihongo* volume 1 karya Hebizou dan Umino Nagiko, dan film *Nihonjin no Shiranai Nihongo* episode 1-4 yang disutradarai oleh Saiji Yakumo, dkk. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori struktural, teori alih wahana, dan teori pendekatan film. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses alih wahana dari sebuah media ke media lain menimbulkan banyak pergeseran, sehingga tidak semua yang terdapat di dalam komik dapat ditemukan di dalam film. Terdapat tiga unsur intrinsik yang mengalami perubahan diantaranya, kategori aspek penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi pada unsur tokoh/penokohan, kategori aspek penciptaan dan penambahan pada unsur latar, dan kategori aspek penambahan pada unsur amanat. Pendekatan yang dilakukan oleh pembuat film dalam proses alih wahana adalah *loose adaptation*.

Kata kunci : *alih wahana, komik, film*

「日本人の知らない日本語」の実写化

プット・イスラミ
43131.52015.0094

日本文学の研究

STBA JIA

2019

要旨

漫画を読んでから映画を見るときは漫画と映画のストーリーラインに違いがあるはずである。この研究の目的は日本人の知らない日本語という漫画を、日本人の知らない日本語という映画に実写化するの様々な改変、その過程で取られたアプローチについて述べることである。使用された方法は記述的定性的で、源泉は蛇蔵氏と海野凧子氏による第1巻の「日本人の知らない日本語」の漫画と、西路八雲らによるエピソード1-4の「日本人の知らない日本語」の映画である。使用された理論は構造理論、実写化理論、そしてアプローチ映画理論である。この研究の結果は実写化で多くの改変が生じ、そのため漫画家の解釈は映画監督の解釈と同じではないので、漫画の全てのものが映画の中で見つかるわけではない。3つの内在的要素が改変し、その中にはキャラクターの縮小、追加、バリエーション、設定の縮小と追加、および道徳的なメッセージの追加の aspek トのカテゴリである。実写化する上で映画監督によって取られたアプローチは「緩い適応」のことである。

キーワード : 実写化、漫画、映画

概要

第一章 始めに

A. 背景

訳のことは一般的にメッセージを原始言語から目標言語に伝送するとして知られていることである。しかし、特定言語だけではなく様々な形で作品になることができる。例えば、漫画を映画に写すことである。その活動は「実写化」と呼ばれている。漫画を読んでからその映画を見ると違う印象を受けることがある。それは漫画を映画に写す過程で起こった改変の為だった。この研究では「日本人の知らない日本語」の漫画と「日本人の知らない日本語」の映画を研究対象とする訳である。

B. 問題の焦点

1. 実写化においてどんな内在的要素が改変すること。
2. 実写化においてどんな改変が現れること。
3. 実写化においてどんなアプローチが取られること。

第二章 理論的基礎

A. 内在的要素

内在的要素とは文学作品を構築する要素であり、作品を実現できる要素である。(Nurgiyantoro, 2005, h.23)

B. 実写化

実写化とは文学作品を別の作品に改変することである。(Damono, 2018, h.9) その過程で縮小、追加、そしてバリエーションの改変を起こるのは可能性がある。(Eneste, 1991, h.60)

C. 映画でのアプローチ

実写化では映画監督によって、取られるアプローチが少なくとも三つからのモデルの一つ以上がある。すなわち、緩い適応「*Loose Adaptation*」忠実な適応「*Faithfull Adaptation*」、そして文字通りの適応「*Literal Adaptation*」のことである。(Gianneti, n.d., h.406)

第三章 研究方法

研究をしている際にはいくつかのステップが使用され、それは次の通りである。

1. 「日本人の知らない日本語」の漫画を読む。
2. 「日本人の知らない日本語」の映画を観る。
3. 二つの研究対象に基づいてデータを収集する。
4. 内在的要素のグループに従ってデータを分割する。
5. データを分析する。
6. 分析結果からの結論を取る。

第四章 データ分析

本研究では「日本人の知らない日本語」の実写化に見つけた改変が三つあり、詳細は以下のとおである。

1. 漫画での縮小
場所設定と時間設定の一つからの改変は縮小である。場所設定には公衆トイレとコンビニ、時間設定は平安時代、村町時代、奈良時代、鎌倉時代、江戸時代、そして平和時代である。映画での設定要素の縮小はストーリーの消滅のために起こった。
2. 映画での追加
漫画のストーリーにあるメッセージは映画のストーリーに配信されていたが追加のこともある。その追加はストーリーが追加になったのでメッセージも追加してしまい、「メッセージの改変」が可能性がある。
3. 漫画と映画とのバリエーションの改変
映画と漫画にあるキャラクターは6人でバリエーションの改変がある。その6人は追加も縮小も改変なく、特定の特性に基づいて外観と役割の改変をした。映画や漫画を作るのに使用された道具の違いからしたがって、あちこちのストーリーにバリエーションの改変が起こった。

「日本人の知らない日本語」の実写化で改変がたくさん見つかった。したがって、監督によるアプローチは緩い適応である。そのアプローチは一般的にストーリーのアイデアしか適応しなかった。

第五章 結論と提案

「日本人の知らない日本語」の実写化において改変した内在的要素が三つある。それは性格描写要素、設定要素、そしてメッセージ要素である。現れた改変は縮小、追加、そしてバリエーションの改変である。監督が取られたアプローチは緩い適応のことである。

次の研究は今の二つの使用された対象から他の問題を研究することをお勧めする。例えば、漫画と映画との中で使っている言語である。それ以外にメディア間の訳の分野で様々な研究を追加出来るように、他のメディアの使用をお勧めする。例えば、小説、ゲーム、詩、踊り、曲などを映画にまたはその逆にすることになる。