

<研究ノート>

西洋演劇の翻案における非言語的様相の可能性

Potentialities of Nonlinguistic Modalities in Adaptations of Western Drama

武部好子

Yoshiko Takebe

(就実大学)

(Shujitsu University)

Abstract

Based on the result in the previous article titled “Distinctions between Translations and Adaptations – Through Western Drama” wherein I have stated that nonverbal elements are crucial for adaptations of western drama to be performed on the stage, this paper reexamines the role and effects of nonlinguistic modalities in adaptations of western drama by categorizing into three different spatiotemporal filters of past, present and future. According to Linda Hutcheon, “In many cases, because adaptations are to a different medium, they are re-mediations, that is, specifically translations in the form of intersemiotic transpositions from one sign system to another. This is translation but in a very specific sense: as transmutation or transcoding, that is, as necessarily a recoding into a new set of conventions as well as signs” (Hutcheon, 2013:16). Potentialities of nonlinguistic modalities in adaptations will be analyzed through western drama particularly plays by William Shakespeare and Anton Chekhov.

1. はじめに

本稿では、拙論「翻訳と翻案の差異—西洋演劇を通して」(2014)を踏まえて、翻案における非言語的要素の役割と効果を再分析する。「過去」「現在」「未来」という時間および空間のフィルターを通して翻案することは、特定の時代と場所に合わせて作品を改めて構築することであり、目標言語や文化に触媒され、観客に受容される過程であることを分析する。この翻案の過程は、起点言語を単に目標言語に翻訳するだけではなく、起点言語を視覚的・聴覚的に制度化し直すことでもあり、その際に新たに創出される非言語的様相のもつ可能性を探る。

2. 翻案の役割

まず「翻案」が翻訳と異なる点は、目標言語に合わせて必ず「受容化翻訳」する点である。

adaptation can also constitute a simpler attempt to make texts ‘relevant’ or easily comprehensible to new audiences and readerships via the processes of proximation and updating. This can be seen as an artistic drive in many adaptations of so-called ‘classic’ novels

or drama for television and cinema. Shakespeare has been a particular focus, a beneficiary even, of these ‘proximations’ or updatings. (Sanders, 2006:19)

翻案の利点は、まず起点テキストを目標言語や文化の新たな観客に関連づけて分かりやすくするために、近接させ更新させることが出来る点である。これはたとえば「古典」と呼ばれるシェイクスピア演劇が、起点テキストの時代と場所に忠実に翻訳された場合の目標テキストからは得ることのできない感覚を「翻案」では得ることができることを意味する。また、時代や空間を超えてテレビや映画という新たな媒体の観客に応じて刷新することは翻案で多く見られる。換言すれば、起点言語圏から目標言語圏への「時間」と「空間」移転である。

更に、翻案が翻訳と一線を画す上で、いかに「非言語的要素」を翻訳するかという点は重要な鍵を握る。“In order to recreate multimodal plays on signs in translation, it is essential to recognize the relations between the verbal and non-verbal signs and to analyze the function of the non-verbal elements” (Kaindl, 2004:176). 登場人物の言語を表す「台詞」と、言語以外の動き・表情・照明・衣装・大道具・小道具・音響等の指示を台詞の間に書き入れた「ト書」から成る演劇の起点テキストには、視覚・聴覚などの複数の様相が含まれており、それを再構築する為には、言語記号と非言語記号との関係を再認識し、非言語的要素の機能を分析することは不可欠である。“What factors need to be considered in translating a play on signs will depend to a great extent on what roles the respective pictorial and linguistic elements play in creating the effects” (ibid.). 演劇における台詞以外の非言語記号を効果的に翻訳する為には、視覚的要素と言語的要素がそれぞれどのような役割を果たしているのかを見極める必要がある。この言語と非言語の比較は、二次元のテキスト上ではなく、実際に俳優の台詞と動きが表出される舞台上の空間で初めて可能となる。

ローマン・ヤコブソン(Roman Jakobson, 1896-1982)による三種類の翻訳とは、言語を同一言語内で言い換える「言語内翻訳」、言語を異なる言語に置き換える「言語間翻訳」、そして言語を音楽・絵画・道具・ジェスチャーといった言葉にならない非言語で解釈する「記号間翻訳」を指す。本稿では、ヤコブソンによる三種類の翻訳の中でも第三番目となる「記号間翻訳」“Intersemiotic translation or *transmutation* is an interpretation of verbal signs by means of signs of nonverbal sign systems” (Jakobson, 1959/2004:139) に焦点を当て、書かれた戯曲の言語記号を舞台空間で非言語記号体系を通して解釈する点について、「過去」「現在」「未来」という時間軸をキーワードに考察する。

2.1 過去から受け継がれた非言語:『まちがいの狂言』

ウィリアム・シェイクスピア(William Shakespeare, 1564-1616)による *Comedy of Errors* (『まちがいの喜劇』1594)を高橋康也が翻案し、野村萬斎が演出・主演した『まちがいの狂言』が2001年に、東京の世田谷パブリックシアターおよびロンドンのグローブ座にて公演された。双子の取り違えをテーマとしたドタバタ喜劇であることは変わらないものの、時代は日本の室町時代に、場所は瀬戸内海沿岸の架空の小国に置き換えられた。シェイクスピア演劇が狂言として再構築され、公演の冒頭から起点テキストにはない新たな工夫がなされた。

The beginning of the play was notably different to Shakespeare, with the choric figures dressed in black gowns, with black hoods, and grotesque Kyōgen masks (buaku), milling through the yard, muttering, “Yayakoshiya, yayakoshiya!” meaning something like: “How troublesomely complex!”. (Harvey, 2003: Prologue)

早速、翻案作品の始まりの部分で、起点テキストのテーマ「双子の取り違え」という言語記号を狂言の様式を用いて非言語に置き換える「記号間翻訳」がなされている。黒子の衣装・お面・声という非言語記号体系を通して解釈した結果が表れているのだ。起点テキストにも通底する双子の取り違えというややこしさを強調するために、起点テキストにはない「ややこしや」というフレーズを日本語で公演前後にコーラスする黒子達の存在は、言語と非言語を融合させた存在といつてよい。視覚的にも滑稽な鬼の印象を与える武悪の狂言面をかぶり「ややこしや」とつぶやきながらグローブ座のヤードと呼ばれる舞台目の立見席を駆け回る。その言語的意味が「なんてやっかいに複雑なこと！」だと理解できない観客にとっても異様な音響効果をもたらし、これから始まる作品のテーマを端的に解釈する上で、視聴覚的様相を呈していた。

黒子達の存在は衣装の点においても、他の狂言役者との対比を生み、視覚的様相を強調していた。

As in most Kyōgen performances, the clothes were bright and attractive, with lighter pastel shades. There was a direct visual contrast between this up-tempo lightness and the severe black gowns worn by the chorus, whose presence was enough to cast a visual damper on the stage. (ibid.: Costume and Design)

狂言役者の衣装は観客を惹きつける鮮やかなアップテンポで軽妙な薄い「パステル調」であり、ややこしや隊が身を包む「黒色」との正反対な視覚的効果を生んだ。ただでさえ舞台の進行を妨げる言動を行うややこしや隊の黒は、狂言役者の明るい雰囲気より際立たせた。このように舞台上で表象される色の配色は、観客に台詞という言語とそれを取り巻く非言語とを組み合わせる登場人物の存在を立体的に感知することを可能にする。

コーラスや衣装だけでなく、日本の神社を模した舞台装置も翻案における視聴覚的様相に影響を与えた。“The stage looked like a Japanese shrine, and this was accentuated by the beginning when the Lord of Misrule (one of the black robed figures with a mask) faced the inner stage and clapped his hands as though greeting the god there” (ibid.: Prologue). 劇の最初に、お面と黒い衣装を纏った「黒草の領主」が舞台に向かって手を叩いた様子は、まるで舞台上の神様に参拝している動作のようであり、神社に似た造りの舞台が改めて浮き彫りになった。この舞台装置は、起点テキストを室町時代の瀬戸内海沿岸に置き換えた「時間」と「空間」の移転を象徴する非言語的記号である。

起点文化であるロンドンの観衆の面前でも披露されたシェイクスピア演劇の狂言への翻案は、狂言の非言語的様相が本場グローブ座の劇場空間に適合した点においても意義深い。“The Globe stage worked very well indeed for this Kyōgen adaptation, the hollowness of the stage

responding well to the foot stamping, and the drums stage right, and Shakuhachi stage left providing an atmospheric accompaniment” (ibid.: Introduction section, para. 5). 舞台の空洞性は狂言の地団駄を踏む動作に呼応し、舞台右手の太鼓や舞台左手の尺八の伴奏者は趣のある音響を提供した。これは起点テキストの持つユーモアを狂言の型や楽器の非言語的様相を通して解釈した結果、起点文化の劇場空間にも融合可能であることを意味する。ロンドンに逆輸入され日本語上演された狂言版シェイクスピア作品は、ローカリゼーションの観点から「逆ローカリゼーション」であるといえる。“Reverse localization: A localization process that goes from a minor language into a major language” (Pym, 2010:123) が行われていることになり、マイナー言語圏から主要言語圏へのローカリゼーションの工程と捉えることが出来る。

狂言の舞台には欠かせない小道具もまた、シェイクスピア演劇の翻案において重要な様相をもたらす。

The mask change occurred when Mansai nipped behind the “wall”—it was slickly achieved, with the whole group revolving and realigning, with Mansai returning to the front midstage point. Again, here was an exhibition of Kyōgen actorly skill transforming the dramatic space with a unique combination of mime and dance”. (Harvey, op. cit.: Scene Five)

起点テキストの「時間」と「空間」であるイギリスのエリザベス朝時代においても仮面劇は馴染みがあったが、目標テキストの「時間」と「空間」を室町時代の瀬戸内海沿岸に置き換えた場合も、お面という小道具は非言語的効果を発揮した。お面の取り換えは、野村萬斎が瞬時に門の外側の黒草の太郎冠者から、門の内側で門番をしている白草の太郎冠者になり、また外側の太郎冠者になるということを繰り返さなければならない際に行われた。全体の群集が囃子の音と共に動いている間に野村は後ろ向きのまま瞬時にお面をつけ、その後、全体の群集がぐるりと前に向き直り再編成し、野村は舞台中央に戻り双子の片方の台詞を言う。他方、野村は再び舞台奥に移動し、全体の群集が囃子の音と共に動き、野村は後ろ向きのままお面をはずし、全体の群集がぐるりと前に向き直り再編成し、野村が舞台中央に戻り、もう片方の双子の台詞を言う。これを繰り返すことで、白草の太郎冠者と黒草の太郎冠者とのやりとりはテンポよく行われた。マイムと踊りの独特の組み合わせによって、狂言の演劇的技術を披露した。“Yukio Ishida played both of the Ishinosuke twins, and Mansai Nomura switched between both Taro-Kaja twins. In one scene, he would be unmasked when playing one Ishinosuke twin, then in the following scene he would wear a mask to play the other” (Violanti, 2001:8). お面は登場人物の表情を瞬時かつ明確に変化させる道具として用いられ、特に石之介の双子を演じた石田幸雄も、太郎冠者の双子を演じ分けた野村萬斎と同様に、片方を演じているときはお面をつけず、もう片方の双子の役割の際にはお面をつけて場面を演じ分けた。

目標言語の時空間を「過去」に設定することで、「シェイクスピア演劇」という起点言語の古典演劇だけでなく、「狂言」という目標言語の古典演劇についても再考する機会を観客に提供した。特に目標文化の観客は自国の古典演劇が持つ非言語的様相の芸術的役割を再認識できる。時代

を室町時代に場所を日本の瀬戸内海沿岸の架空の小国に置き換え、狂言の非言語的様相を駆使して再構築された翻案の役割とは、過去から受け継がれる伝統や芸術に絶えず「新鮮さ」と「意外性」を生むことである。「翻案によってシェイクスピアの普遍性はそれほどまでに豊かであるかが試されると同時に、挑まれているのは狂言の側でもある」(高橋, 2002: 「ああ ややしや ややしや—『まちがいの狂言』作者前口上」)。

2.2 現代を反映する非言語:『ロミオとジュリエット』

ウィリアム・シェイクスピアによる *Romeo and Juliet* (1594) を小野寺修二が翻案・演出した『ロミオとジュリエット』が廃校となった岡山の小学校の体育館にて 2014 年に公演された。パントマイムを駆使して現代風にアレンジしている点から、言語は作品の中心ではなく作品全体の一部に過ぎないことに気づかされる。Baker 著 *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (Second Edition) に次のように定義されている。“Unlike the translation of a novel, or a poem, the duality inherent in the art of the theatre requires language to combine with spectacle, manifested through visual as well as acoustic images” (Anderman, 2011:92). 小説や詩の翻訳と違い、文学作品という側面以外に、演劇の翻訳には、視覚および聴覚のイメージを通して、言葉が舞台光景と一体化することが求められているのだ。

言葉が舞台光景と一体化する点について、本作品では特に声や動きに顕著に表れていた。ロミオとジュリエットの台詞は俳優の身体から離れた別の声が発し、ロミオとジュリエットは言語ではなく、ダイナミックなジェスチャーや情熱的な視線などの非言語を表現手段としていた。最終場面においてもジュリエットは短剣の小道具を用いることなく、両腕を大きく振って胸を刺しアクロバティックな身体動作を繰り返していた。

舞台装置については、廃校となった日本の小学校の体育館という独特の空間を生かすことで、起点テキストの根底を成す悲恋物語としてではなく、目標テキストにおける新たな観客に向けて、無邪気な遊びの精神を貫いていた。俳優たちが汗水流して駆けずり回る様子は、かつてその体育館で遊び回っていた子供たちの光景を観客に彷彿させ、小道具も又、子供たちの日常を反映していた。例えば、

劇中、バスケットボールがゴールに入れられてボールが弾む音が体育館中に鳴り響く。数個の白い箱は自由自在に組み合わせられ、祭壇にもなれば、ベンチに様変わりもする。大きな木枠は鏡と化す。ピンと張った白い紐は、見えない壁となり、パントマイムが繰り広げられる。大きな劇場が備える物々しい非日常的な装置とは違って、日常の場面で子供たちが使用する道具を扱った。台詞という言葉を超えて、様々な非言語的要素を通して、老若男女の観客を同一空間に巻き込んだ。通常、観客が涙を流す最終場面であるが、一瞬にして、その重々しい悲劇のイメージは払拭される。2 人の死後、他の登場人物たちは無言のまま笑顔で色とりどりのfrisbeeを投げ合い、カラフルなりボンを床一面に垂らす。(武部, 2015:41)

上記のような起点テキストにはない様々な小道具を用いることは、起点テキストのテーマ「純粋な愛」

からも逸脱することなく、却ってそのテーマの意義を立体的に強調するのに効を奏した。舞台となった小学校の体育館の雰囲気と同調しながら、非言語的様相のもつ可能性は広がっていた。

起点テキストが書かれた時代と場所とは異なる目標テキストの観客に受容されるには、起点テキストのテーマを維持しながらも、作品の色調や趣を変化させることも有効となる。起点テキストの言語的意味は目標テキストにおいても同様であるが、その言語を起点に膨らむ想像力は無限であり、その言語が与える印象は発展的要素を孕んでいる。演劇作品を的確に翻訳するには、視覚的要素と言語的要素とのバランスを考慮し、それぞれの役割を把握する必要がある。パントマイムを活用して視覚言語を追求した演出家は、その非言語的様相の可能性に言及している。

本で読むシェイクスピアと違う...身体や視覚的なもので出会いが渡せたらと思い『ロミオとジュリエット』を選んだ。「ああロミオ、ロミオ！どうして貴方はロミオなの」という台詞や、キャピレット家モンタギュー家という単語と同時に、そこに流れる関係、感情をその場で立ち上げたい。古典は、何百年も上演され続けてきているもので、ある種の普遍性をはらんでおり、その役割が果たせる素材だ。...シェイクスピアは、巧みなセリフを聞かせる表現なので、その面白さを視覚で伝えられたら、違う形のシェイクスピアが経験できるのではと模索しているところ。(小野寺, 2014: 4)

目標言語の時空間を「現在」に置き換えることで、シェイクスピアの古典演劇は、視覚的・身体的様相を通して現代の観客に近接することが出来た。時代を現代に、場所を日本の廃校となった小学校に置き換え、パントマイムの非言語的様相を駆使して再構築された翻案の役割とは、子供を含む現代の観客がシェイクスピア作品をより身近な題材として向き合うことを可能にする点だ。テキスト上からは得られない体験を通して、翻案作品における非言語的様相のもつ可能性は大きいことに気づかされる。

2.3 未来につながる非言語: アンドロイド版『三人姉妹』

アントン・チェーホフ (Anton Chekhov, 1860-1904) による *The Three Sisters* (1901) を平田オリザが翻案・演出したアンドロイド版『三人姉妹』が 2012 年に東京の吉祥寺シアターおよびパリのジュヌヴィリエ国立演劇センターにて公演された。起点テキストを踏まえて、三人姉妹を中心とした知識階級の閉塞感を描いているが、時代は日本の近未来に、場所は日本の地方都市に置き換えられた。チェーホフの起点テキストがロボットとアンドロイドを交えて再構築され、演劇と科学が横断する先端の実験作品として生まれ変わった。

まず、俳優と非言語の関係について見ていく。我々の日常生活においても、言語からメッセージを受け取る以外に、物や光景を目の当たりにして記憶が呼び覚まされることがある。一球のテニスボールが世界的に活躍する日本人テニスプレーヤーの動向を彷彿させる。夕日が沈む光景を見て同じ頃に朝日が昇っている異国について考えを巡らせる場合がある。「演劇の翻訳」では視覚・聴覚のイメージを通して言葉が舞台光景と一体化することが求められていると上述したが、この点は俳優が小道具を見て台詞を思い出すことにも通じる。

舞台上、机の上に、新聞、ビール瓶、グラス、花瓶と様々な小道具が並んでいる。そのどれか一つ、たとえばグラス一つを演出助手が置き忘れただけで、ある特定の台詞が出てこないということが往々にして起こる。意識はしていないが「ある台詞を言うときには、グラスを見る」というように、その俳優の脳細胞が記憶しているらしいのだ。(平田, 2012:66)

小道具は俳優に台詞を連想させる非言語的様相であり、視覚的要素が言語的要素に影響を与えながら俳優の脳をプログラミングしているといつてよい。

このように台詞と台詞の間に発生する沈黙や動きをロボットにも応用して、舞台の俳優と同様に登場人物としてロボットを配する試みが行われた。三人姉妹の三女がアンドロイドに、執事がロボットとして舞台上に登場したのだ。ロボットが単に機械的に台詞を発するのではなく人間らしく存在する為には、言語を取り巻く非言語的要素が鍵を握った。

私たちがロボットなりアンドロイドなりを「人間らしい」と感じるのは、その動きの中に無駄な要素、工学者がよく言うところの「ノイズ」が、的確に入っているときだという点だ...人間は何かの行為をするときに、必ず無駄な動きが入る。たとえばコップをつかもうとするときに、最初からきちんとコップをつかむのではなく、手前で躊躇したり、一呼吸置いたりといった行為が挿入される。こういった無駄な動きを、認知心理学の世界ではマイクロスリップと呼ぶそうだ。...この無駄な動きは、多すぎても少なすぎてもいけない。うまい(と言われる)俳優は、これを無意識にコントロールしているのだろう。(ibid.: 62-63)

ロボットやアンドロイドは登場人物であると同時に、舞台装置の一部でもあり、あらかじめ「ノイズ」となる非言語的様相を組み込むことが可能である。

起点テキストのテーマ「閉塞感」や登場人物達の内面描写は、ロボットやアンドロイドの単調な声・間・沈黙などの非言語を交えることで、人間の俳優同志だけでは表現しきれない「無機質感」や「静寂性」が却って強調された。

本番におけるアンドロイドと人とのやりとりは、作・演出家によってすべてが一方向的に指示されたものではなく、繰り返される稽古において、俳優がアンドロイドの発話や身体的属性をもとにアンドロイドに対する行動のあり方を見出していき、それが本番の演技へと発展した結果であることがわかった。(石黒他, 2014:66)

この翻案作品においては、ロボットを取り巻く非言語的様相だけではなく、ロボットを相手にした際に、人間がどのような非言語的反応を伴うかという点も重要となる。元々、戯曲の文字を劇場空間で俳優の身体を通して立体的に舞台化するプロセス自体が、「言語」を視覚的・聴覚的「非言語」に変換していく「記号間翻訳」として解釈出来る。又、人間とロボットとのやりとりにおいては生の言語を話す人間が、あらかじめ声や動作をインプットされた非人間を相手にしていることを意味する。

俳優は、アンドロイドを前にすることによって、その相手を人間扱いするとき、あるいは非人間扱いをするときにどのような身体動作を自分がとってしまうかを発見する。また、第三者の立場で見ている脚本・演出家も、俳優がアンドロイドに対して行う身体動作を目の当たりにし、そこでどのような相互行為がありうるかを発見する。マルチモーダルで重層的な相互行為を考える上で、アンドロイドのコミュニケーションへの導入は、今後さまざまな発見を促す可能性がある。(ibid.:67)

上記の「マルチモーダル」とは「複数の様相」という意味であり「複数の感覚」を組み合わせることを指す。この「複数の感覚」とは視覚・聴覚・平衡感覚・力覚・空間感覚などの複数の非言語的様相を駆使することである。目標テキストの時代を「未来」に設定した場合、登場人物に人間以外の非人間も想定される。人間以外のロボットやアンドロイドも含めた複数の感覚とは、現代人にとっては未知の世界であり想像力を駆り立てられる。非人間と対峙することで俳優は言語を非言語に翻訳していく「原始的なコード化」を改めて意識的に体験することができる。ロボットやアンドロイドを交えたプロセスは、起点テキストを複数の感覚に制度化し直す度合を促進・強化し、新たな非言語的様相が生まれる可能性を高めた。

今回の上演では、アンドロイドの発話や身体動作はあらかじめプログラムされたものが用いられていたため、人とアンドロイドとの相互行為はリアルタイムで更新されるものではなく、あくまで人の側からアンドロイドの動きに働きかける形で行われていた。一方、人と人との相互行為では、お互いの行為に対する影響が即座に現れる。このような状況下では、参加者の発話、視線や姿勢、ジェスチャーの変化に対する反応が即座に現れ、お互いの動作が短時間のうちに更新されていくことが知られている。(ibid.)

目標言語の時空間を「未来」に移行することで、チェーホフの古典演劇は複数の非言語的様相を通して、目標文化の未来を予測する機会を提供した。今後、アンドロイドがリアルタイムで反応できるようになり、ひとつの動作が毎回の舞台によって刷新されヴァリエーションが生まれるようになったとき、起点テキストの芸術性がより高められると同時に、古典の新鮮さを維持できるのではないだろうか。

3. 西洋演劇の翻案における非言語的様相の可能性

書かれた戯曲の言語記号を、舞台空間で非言語記号体系を通して解釈した結果、「過去」から引き継がれた非言語として狂言の型、「現代」を反映する非言語としてパントマイム、そして「未来」につながる非言語としてアンドロイドのノイズが浮き彫りになった。これらの非言語的様相は、演劇における翻案の根源を成す重要な特徴であることを見ていく。

Adapting across cultures is not simply a matter of translating words. For audiences experiencing an adaptation in the showing or interacting modes of engagement, cultural and

social meaning has to be conveyed and adapted to a new environment through what Patrice Pavis calls the “language-body” (1989:30). The intercultural, he says, is the “intergestural”: the visual is as important as the aural. In transfers from a telling to a performance mode, differences of philosophy, religion, national culture, gender, or race can create gaps that need filling by dramaturgical considerations that are as likely to be kinetic and physical as linguistic.

Facial expressions, dress, and gestures take their place along with architecture and sets to convey cultural information that is both verisimilar and an “index of the ideologies, values, and conventions by which we order experience and predicate activity” (Klein 1981: 4). (Hutcheon, 2013:149-150)

翻案とは異なる文化を横断することであり、単に言語を解釈するだけでなく、パトリス・パヴィスが「身体的言語」と呼ぶものを通して、視覚的に相互作用を経験する観客に文化的・社会的意味が伝達され新たな環境へと適応させなければならない。相互文化的とは「相互ジェスチャー的」を意味し、視覚は聴覚と同等に重要である。語りからパフォーマンスに移しかえる際に、哲学・宗教・文化・ジェンダー・人種などの違いによって生まれる溝を言語以外に運動的・身体的な劇作法によって埋める必要がある。顔の表情、衣装、ジェスチャーが、建築物や舞台装置と相まって、本物らしく、また「我々が経験を秩序づけ、活動を叙述する指標（思想・価値観・しきたりなど）」ともなる文化的情報を伝達するのである。

本稿で扱った翻案作品においても、上記の“language-body”「身体的言語」は起点テキストに対する理解を更に深める上で不可欠な役割を果たした。起点テキストを「過去」の時空間に置き換えた結果、狂言の型を駆使した俳優の動きが生まれ「逆輸入」されたロンドンの観客にも視覚的・聴覚的に受容された。また起点テキストを「現代」の時空間に置き換えた結果、パントマイムを駆使した身体的ジェスチャーが創出され、シェイクスピア作品に馴染みのない日本の子供たちにとっても俳優の平衡感覚や力の感覚は迫力満点であった。そして起点テキストを「未来」の時空間に置き換えた結果、登場人物にロボットを交えることが可能となり「ノイズ」と呼ばれるロボットによる台詞と台詞の間の沈黙や無駄な動きが想定され、未来の観客が日常的に経験するだろう複数の感覚を疑似体験することが出来た。

When stories travel—as they do when they are adapted in this way across media, time, and place—they end up bringing together what Edward Said called different “process of representation and institutionalization” (1983:226). According to Said, ideas or theories that travel involve four elements: a set of initial circumstances, a distance traversed, a set of conditions of acceptance (or resistance), and a transformation of the idea in its new time and place (1983: 226-27). Adaptations too constitute transformations of previous works in new contexts. Local particularities become transplanted to new ground, and something new and hybrid results. (ibid.:150)

物語が新たな媒体、時間、場所へと移動し翻案されるとき、最終的にエドワード・サイードの言及する、異なる「プロセスから表象と制度化」へと結合することになる。移動する概念や理論はサイードによると以下の四つの要素と関わる:①初期状況 ②移動距離 ③受容(あるいは反発)の状況 ④新たな時代と場所での理念の変容。

本稿では特に「④新たな時代と場所での理念の変容」に焦点を置いて分析を行った。翻案とは起点テキストが新しい文脈で変容することであり、特定の場所に限られた特殊性を新たな土壌に移動することで混成的なものが誕生するのである。「過去」という時代と場所に移動した翻案作品は、狂言の芸術性を非言語的に表現しながら起点テキストのテーマを貫いた。また「現代」という時代と場所に移行した翻案作品も、パントマイムの身体的言語を駆使しながら起点テキストのテーマを三次元的に維持した。更に「未来」という時代と場所に変容した翻案作品は、ロボットのノイズを取り入れながら起点テキストのテーマを強調した。

In many cases, because adaptations are to a different medium, they are re-mediations, that is, specifically translations in the form of intersemiotic transpositions from one sign system (for example, words) to another (for example, images). This is translation but in a very specific sense: as transmutation or transcoding, that is, as necessarily a recoding into a new set of conventions as well as signs. (ibid.: 16)

翻案は異なるメディアへの移し換えであることが多く、媒介し直すことであり、ある記号体系から別の記号体系へと「記号間翻訳」することである。また、演劇を上演することは、テキスト上の言語を舞台上に非言語を交えて三次元的に具現化していく過程を意味し、翻案においては特にその過程が顕著となる。ある記号体系を別の記号体系に置き換える「記号間翻訳」とは形態を変換するだけでなく、別の約束事の中へとコード化し直すことであるのだ。

本稿で扱った翻案作品はいずれも起点テキストには存在しない俳優の動き・ジェスチャー・衣装・大道具・小道具・楽器などの非言語的様相を登場させることで、却って、起点テキストのテーマが浮き彫りになったことを示した。これは西洋演劇が日本語に翻案されることによって、観客が「複数の感覚」を通して体感できる非言語的様相の可能性が広がることを意味している。

4. おわりに

起点テキストのテーマを貫きながら、目標テキストにおいて「新たな時代と場所での理念の変容」を遂げることで、「過去から受け継がれた狂言の型」「現代を反映するパントマイム」そして「未来につながるロボットのノイズ」という新たな身体言語によるマルチモーダルが可能となった。上述したように、マルチモーダルとは、「複数の様相」という意味で、視覚・聴覚・平衡感覚・力覚・空間感覚などを含む「複数の感覚」を組み合わせることを指す。起点テキストの言語を「言語間翻訳」するだけでなく、言語を非言語に「記号間翻訳」することによって、起点テキストに存在しなかった新たな複数の感覚を体感することが可能となった。

西洋演劇の翻案において、起点言語を目標言語に置き換え、更に言語記号を非言語記号体

系に移しかえる過程は、新たな時代と空間における別の約束事の中へコード化し直す変遷である。古典演劇が再生し、複数の非言語的様相が重層的に表象されるのは、立体的な舞台空間において新たな観客を目前にして初めて可能となる。

※本稿は2015年3月28日に行われた日本通訳翻訳学会関西支部例会(於:広島修道大学)にて発表したものを加筆・訂正したものである。

.....
【著者紹介】

武部好子(TAKEBE Yoshiko) 就実大学人文科学部実践英語学科専任講師。ロンドン大学大学院演劇学修士号。聖心女子大学大学院英文学修士号。

.....
【引用文献】

- Anderman, G. (2011). Drama Translation. In M. Baker, & G. Saldanha (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2nd ed.). (pp. 92-95). London: Routledge.
- Harvey, P. A. S. (2003). *Kyōgen of Errors: A Record of the Performance of Takahashi Yasunari's kyōgen adaptation of The Comedy of Errors, Atti del XXVI Convegno di Studi sul Giappone (Torino 26-28 Settembre 2002)* (pp. 247-268).
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation* (2nd ed.). London: Routledge.
- Jakobson, R. (1959/2004). On Linguistic Aspects of Translation. In L. Venuti (Ed.), *The Translation Studies Reader* (2nd ed.). (pp. 138-143). New York: Routledge.
- Kaindl, K. (2004). Multimodality in the Translation of Humour in Comics. In E. Ventola, C. Charles, & M. Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on Multimodality* (pp 173-192). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Pym, A. (2010). *Exploring Translation Theories*. London: Routledge.
- Sanders, J. (2006). *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge.
- Violanti, H. (2002, May 24). The 2001 Globe-to-Globe Season the Mansaku Nomura Company *Kyōgen of Errors*. In J. Ryan (Ed.), *Shakespeare's Globe Research Bulletin*. London: Globe Theatre.
- 平田オリザ(2012)『わかりあえないことから—コミュニケーション能力とは何か』講談社。
- 平田オリザ(2013)『三人姉妹』アンドロイド版。シアター・テレビジョン
- 石黒浩・平田オリザ・細馬宏通・坊農真弓(2014)「人はアンドロイドとどのような相互行為をを行うか—アンドロイド演劇『三人姉妹』のマルチモーダル分析」『人口知能学会論文誌』29 卷 1 号 SP1-G
- 小野寺修二 (2014)『不易』, vol. 55. 福武教育文化振興財団
- 小野寺修二(演出)(2014年10月4日)カンパニーデラシネラ。『ロミオとジュリエット』。ウィリアム・シェイクスピア。(松岡和子・訳)。(岡山市立旧内山下小学校)
- 高橋康也(作)(2002)「ああ ややこしや ややこしや—『まちがいの狂言』作者前口上」『まちがいの狂言』グローバル・バージョン。コロンビアミュージックエンタテインメント。[DVD]

高橋康也(2004)『まちがいの狂言』白水社

武部好子 (2015)「モノログにおける客観的言説の形而上的効果」『就実論叢』第 44 号. 就実大学

【参考文献】

Klein, M., & Gillian, P. (Eds.). (1981). *The English Novel and the Movies*. New York: Frederick Ungar.

Pavis, P. (1989). Problems of Translations for the Stage: Interculturalism and Post-modern Theatre. In H. Scolnicov, & P. Holland (Eds.), *The Play out of Context: Transferring Plays from Culture to Culture*. (pp. 25-44). Cambridge: Cambridge University Press.

Said, E. W. (1983). Travelling Theory. In *The World, the Text, and the Critic*. (pp. 226-47). Cambridge: Harvard University Press.

ベイカー, モナ・サルダーニャ, ガブリエラ(編)(2013)『翻訳研究のキーワード 27のキーワードで読み解く翻訳研究の世界』(藤濤文子・監修・編訳/伊原紀子・田辺希久子・訳) 研究社 [原著: Baker, M, & Saldanha, G. (Eds.). (2009). *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* (2nd ed.). London: Routledge.]

ハッチオン, リンダ(2012)『アダプテーションの理論』(片淵悦久・鴨川啓信・武田雅史・訳) 晃洋書房 [原著: Hutcheon, L. (2013). *A theory of adaptation* (2nd ed.). London: Routledge.]

武部好子(2014)「翻訳と翻案の差異—西洋演劇を通して」『翻訳研究への招待』第 11 号. (pp. 1-8). 日本通訳翻訳学会