

さまざまなシェイクスピアの姿

マンガとアニメ、2.5次元舞台におけるシェイクスピア利用

松山響子

1. はじめに

近年教育機関の中で外国文学に触れるよりも、マンガやアニメの中で外国文学に触れることの方が多くなっている。この外国文学のポップな利用は、日本における外国文学の受容の発露と取ることもできる。英文学の歴史の中で重要視されることが多いウィリアム・シェイクスピアもその例外ではない。日本におけるシェイクスピアの受容は様々な形式がある。明治以降に日本に輸入されたシェイクスピアは、その時点で英語の「権威」のある古典戯曲という側面が知られていた¹。その後は英語の教材としての性質も見出されていった。シェイクスピアが日本に上陸してから100年以上経っているが、21世紀においても上演以外の受容は主に小説化、マンガ化という形である。これらの中には作品に忠実なものもあれば、翻案として内容に手を加えるもの、「シェイクスピア」と名がついていてもシェイクスピアの作品をいっさい作中で扱わないものもある。しかし、これら全ては間違いなく現在の日本におけるシェイクスピア受容と利用の形である。

今回は、21世紀以降に登場したマンガ『薔薇王の葬列』『寄宿学校のジュリエット』、アニメ『PSYCHO-PASS』『機動戦士ガンダム 水星の魔女』、2.5次元舞台『PSYCHO-PASS Virtue and Vice』『A3』『舞台刀剣乱舞』におけるシェイクスピア作品の利用を通して、現代日本におけるシェイクスピア受容の姿を再確認していく。

2. マンガとアニメにおけるシェイクスピアの受容と利用

菅野文のマンガ『薔薇王の葬列』の原案『ヘンリー六世』と『リチャード三世』は、『ハムレット』や『ロミオとジュリエット』などの作品に比べると、上演回数は圧倒的に少なく知名度も低い。菅野文は、そんな2作を少女漫画として再解釈し『薔薇王の葬列』を作り上げた。『薔薇王の葬列』の中で描かれる歴史の渦の中に飲み込まれていく人間模様は人の心情を丁寧に描く少女漫画と相性がよく、また歴史劇ゆえにドレスや華やかな貴族たちの衣装も読者が楽しめる要素となっている。『薔薇王の葬列』は少女漫画というメディアの持つ歴史劇との相性の良さや、シェイクスピアを含めた古典作品への入り口としての性質を改めて示している。人気に関しても『薔薇王の葬列』がアニメ化されたことと2.5次元作品が上演されていることから明白である。

金田陽介の『寄宿学校のジュリエット』は敵同士の東和国とウエスト公国出身の恋人たち犬塚露壬雄とジュリエット・ペルシアが登場する『ロミオとジュリエット』の設定のみを借りたまったく別の作品となっている。なぜなら作品自体は寄宿学校の高等部を舞台とした学園コメディ・バトルマンガだからだ。またシェイクスピア作品への言及はない。しかし、登場人物名を「露壬雄とジュリエット」とするだけで、誰でもが立場の違う恋人同士であることを予想できる。原作『ロミオとジュリエット』との違いは2人が幸せな結婚をしているというハッピーエンドになっている点である。この作品もアニメ化をされている。

PSYCHO-PASSは『薔薇王の葬列』や『寄宿学校のジュリエット』と違い原作を持たないアニメ作品である。ジャンルは近未来SFアクションとクライム・サスペンス、群像劇である。シェイクスピアは第1期第6話「狂王子の帰還」と第8話「あとは、沈黙」の中で使われている。この中でシェイクスピア作品への言及は『十二夜』『マクベス』と『タイタス・アンドロニカス』である。しかし、視聴者により強い印象を残すのは『タイタス・アンドロニカス』である。作中で次々と殺人を犯していく王陵璃華子と彼女の犯罪を援助する教師の槇島がこの作品から台詞を引用、そしてプロットに言及しているからだ。『PSYCHO-PASS』の中でのシェイクスピアのセリフあるいはプロットの引用、解説は王陵璃華子の残虐性を際立たせるために使用されている。槇島が『タイタス・アンドロニカス』の中でも戯曲の締め台詞を王陵璃華子に対して使うことで、残虐な芸術をテーマにした作品の終わりに適切な帰結をもたらしている。

『機動戦士ガンダム 水星の魔女』は「ガンダムシリーズ」に属するロボットアニメであり、SFである。『水星の魔女』は作中人物とモビルスーツにシェイクスピアの『テンペスト』の設定を使用している。主人公スレッタ・マーキュリーの母親「プロスペラ・マーキュリー」は『テンペスト』の主人公プロスペローの名前を女性化し、また設定や性格造形にもプロスペローの要素がある。それ以外にもモビルスーツの名称にエアリアルとキャリバンが使用され、スレッタの世間知らずな様子を『テンペスト』のミランダと重ね合わせて見ることもできる。またガンダムを動かすGUNDフォーマットを利用する女性技術者が魔女と称されており、プロスペローに退治された魔女シコラクスを彷彿とさせる。しかし、物語の主軸は「ガンダムシリーズ」特有の主人公の成長と宇宙における戦争とモビルスーツを使用したロボット戦の特徴が強い。そのため、あくまで『テンペスト』は設定の一部として利用されているだけである。

ここまで、主にマンガとアニメにおけるシェイクスピア使用について述べてきたが、その形態は様々で、『薔

薔薇王の葬列』のように完全にシェイクスピアを原案としてオリジナル要素を付け加えたものから、『寄宿学校のジュリエット』や『PSYCHO-PASS』、『機動戦士ガンダム水星の魔女』のように設定の一部あるいは物語の色付けとして利用する場合がある。『ロミオとジュリエット』のように有名なので説明不要とばかりに説明が省略されるケース、丁寧に物語が説明されるケース、全く説明がされないケースと様々あるが、「全く説明がされないケース」の場合は感想を X (旧ツイッター) やオタク用 SNS である pixiv 等で拾っていく際に、使用に気がついた他のユーザーからの指摘で判明することもある。

3. 「2.5 次元舞台」におけるシェイクスピア利用について

前述したアニメ『PSYCHO-PASS』のスピンオフである 2.5 次元舞台『PSYCHO-PASS Virtue and Vice』は 3 部作として上演されており、アニメ『PSYCHO-PASS』の設定や世界観をそのままに物語を展開している。

『PSYCHO-PASS Virtue and Vice』第 1 部の終盤において反政府グループの一員である三島慎吾が事件を起こす直前に『ジュリアス・シーザー』の第 3 幕第 1 場 273 行にある台詞「皆殺しの雄叫びをあげ戦争の犬を解き放つ」を引用している。その後三島は「ステージにシェイクスピアは欠かせない」と語り台詞の引用がシェイクスピアのイメージ利用であることを自ら示している。この作品においてシェイクスピアが使用されたのは原案であるアニメ第 1 期で、シェイクスピアを含めた西洋の古典作品からの引用が数多くあったことからきているといえよう。

『A3! (エースリー!)』はリベル・エンタテインメントが提供するスマートフォン向けアプリケーションゲームで MANKAI カンパニーという劇団の劇団員を育成して公演を成功させる「イケメン役者育成ゲーム」である。今回扱うのは春組が演じた『ロミオとジュリアス』である。タイトルから『ロミオとジュリエット』の翻案であることは明白であり違いは、プロットが男女の恋愛から男性同士の友情へと変更されたことである。またシェイクスピア作品がその後の劇団で上演されていないことから『A3!』における『ロミオとジュリアス』の上演はあくまで『A3!』に登場するキャラクターの魅力を引き出すためにシェイクスピア作品を使用したと考えられる。

『刀剣乱舞』は『A3』と同じくニトロプラスが提供するスマートフォン向けアプリケーションゲームで「刀剣男士育成ゲーム」である。ただ『刀剣乱舞』は『A3』と違い刀剣男士が歴史修正主義者と戦う以外は明確なストーリーがない。シェイクスピアが登場するのは「舞台刀剣乱舞」シリーズの『禺伝 矛盾源氏物語』である。この作品では、6 振りの刀剣男士たちは源氏物語が現実を侵食し始めている平安時代の寛弘年間に出陣をする。その際、作中での源氏物語解説時に一文字則宗が「かのシェイクスピア登場以前、藤原道長の支援のもと彼女(紫式部)は 54 帖にも及ぶ物語を書き残した。いやはや、大したものだ。」とシェイクスピアに言及する。このセリフからは「紫式部はシェイクスピアが登場する前に現れた稀代の小説家である」という意味が含まれている。「シェイクスピアが小説家ではない」という事実は『禺伝 矛盾源氏物語』の筋に関わるため、問題にならない。また「シェイクスピア」をよく知らない観客にとっては、「シェイクスピア」の持つ西洋の古典作家としてのイメージと日本文学を代表する小説家の紫式部の比較は理解しやすい。この作品における「シェイクスピア利用」もあくまで「シェイクスピアのイメージ利用」に過ぎない。

4. 結論

マンガ『薔薇王の葬列』『寄宿学校のジュリエット』、アニメ『PSYCHO-PASS』『機動戦士ガンダム 水星の魔女』、2.5 次元舞台『PSYCHO-PASS Virtue and Vice』『A3』『舞台刀剣乱舞』を通して「シェイクスピアの受容・利用」を論じてきたが、その利用方法に統一性はなく、また利用の仕方も作品にとって最適の形を求めたものとなっている。したがって、原案としてシェイクスピアを使用した『薔薇王の葬列』と『ロミオとジュリアス』を除き、他の作品はあくまで作品理解や枠組みをわかりやすくさせるためのツールとしての使用である。そのため、『ロミオとジュリエット』のように登場人物もプロットも有名な作品を除いては、作品が物語に関連があるときは簡単な作品説明があるが、それ以外の時は説明さえも省略される。また、「シェイクスピア」の持つ西洋古典の権威的な作品というイメージを利用している場合は作品への言及さえない。これは、今でこそメインストリームのエンターテインメントとなっているアニメやマンガ、2.5 次元舞台が、サブカルチャー的な立ち位置だった時期に権威的な作品や作家を利用することで、その権威性をパロディ化する痛快さ読者や視聴者に与えていたという経緯が考えられる。また権威がある故に説明をしなくて良いという要素も便利に使われていると考えられる。同時に、エンターテインメントはその間口の広さゆえに学校教育で取り扱わない外国文学の作品や作家に触れる入り口という役割を現在は果たしている。そして、より多くの人間が楽しめるようにと創意工夫がされているエンターテインメントであることは、多様な作品への間口提供となっているといえる。

¹ 芦津かおり『股倉から見る『ハムレット』-シェイクスピアと日本人-』(京都大学学術出版会、2020 年)17-19 頁