

子供時代のお気に入りのマンガを外国語で演じる：
原作と異なる言語と表現メディアで、文化をつなぐ

齋藤安以子（摂南大学）

大学で演劇をとりいれた英語の選択科目を担当しているが、教員が最終発表作品(数週間かけて練習し、同科目他クラスの学生の前で上演する)を選ぶ場合と、学生に完全に権限移譲して選ばせた場合とで、選択肢の内容が若干違う。教員も学生も「英語圏の子供向けアニメ」や「映画の世界的ヒット作」を好み、教員は「まだ学生が面白さを知らないでいる文学作品」を紹介して好評を期することも多いが、逆に一部の学生が「これを演じたい」と熱心になり、かなりの確率でクラス中が乗ってくるのが、国産の子供向けマンガである。当初は「大学生になってこれを？」という思いがあったが、後から学習過程を振り返ると英語学習としても上演という側面からも、意義深いものになることがわかってきた。

本研究では、もともと日本語話者の子供たち向けに制作された日本語の子供向けマンガとそれを元にしたアニメ番組を用いた実践例を挙げる。シナリオ作成のための原作のセリフ英訳は、単なる「和文英訳」から「自分たちが記憶できる量や発音しやすく、観客が聞いて分かる英語への翻訳」に変わっていった。キャラクターの決め技や決め台詞の英訳は、自分たちの試訳後に見つけたプロの訳との差に唖った。テーマソングは、メロディーという制約に合わせて意識し、しかも自分が歌えなければならない。また、上演に際してマンガやアニメは画面上自然な展開に見えても、実際に3次元で動いてみると場所の移動や表現されている時間がコマ割りごとに均等ではないことがわかってくる。原作の何を削り、何を強調して残すと「同世代の観客の記憶にも存在する子供時代のお気に入りマンガの物語」が矛盾せずかつ観る喜びをもたらす上演になるのか、も大切な検討課題となる。発表では、実際に学生たちが体験した「英語学習プロセス」と「演劇化への作業プロセス」を分析する。