

# マンガ作品と舞台作品の比較

——『銀牙——流れ星 銀』を事例として

A case study of the adaptation of “Ginga: Nagareboshi Gin”

秦 美香子

# マンガ作品と舞台作品の比較 ——『銀牙——流れ星 銀』を事例として

秦 美香子

## 1. 問題と目的

アダプテーション研究では、翻案を「原作の再現を試みたもの」とは見ず、原作に対する創造的な解釈であると位置付ける（一例は大橋 2017）。本稿では、マンガが翻案される際に行われる創造的な解釈について、翻案された表現と翻案元となるマンガの表現を比較することで具体的に分析する。マンガ表現は、コマや絵といった複数の表現要素の組み合わせによって意味を伝えるものであるが、そのような表現を別のメディアで「創造的に解釈する」とはどのようなことなのか、つまり新たな創造の中でマンガの特徴はどのように変換されているかを考察することが、本稿の目的である。

とくに本稿では、マンガの舞台化に注目した。第一の理由は、マンガと舞台の影響関係はしばしば指摘されるものの、研究の蓄積が少ないためである。第二の理由は、マンガ作品は商業的に成功することによって長期に渡り雑誌連載が続けられることがある一方、舞台作品は2～3時間の上演時間で（連作形式が取られる場合であっても、一応は）物語が完結するからである。つまり、長大なマンガの物語のすべてを舞台化することは通常なく、舞台作品としては、マンガのどこか一部を切り出して、完結した作品として再構成せざるを得ない。そのような場合に、作品の何が残され、何が省略されるかに注目すれば、翻案過程の中でマンガ表現がどのように解釈されたかを推察しやすいのではないかと考えたためである。

具体的には、『銀牙——流れ星 銀』（高橋よしひろ、1983～1987年初出、集英社）と、これを翻案した2019年公演の舞台「銀牙——流れ星 銀 絆編」（脚本・演出：丸尾丸一郎、振付：辻本知彦、ネルケプランニング）のエピソードやキャラクターを比較した。なお、「原作」という語に含意される翻案との序列的

関係を前提しないアダプテーション論の立場に依拠するため、本稿では『銀牙—流れ星 銀』を「マンガ版」、「銀牙—流れ星 銀 絆編」を「舞台版」と表記する。また作品名は、いずれも『銀牙』と表記する。

## 2. 背景

『銀牙』舞台版は、「2.5次元ミュージカル」などと呼ばれるミュージカル作品の一つである<sup>(注1)</sup>。分析に先立ち、2.5次元ミュージカルの特徴について概観する。

2000年代初め頃から、メディアミックス展開（1970年代から角川書店などが行ってきた、映画・小説・マンガ・テレビなどを連動させて特定コンテンツを売り出す戦略）の一環としての舞台上演が注目を集めるようになってきた。特筆すべき例は『テニスの王子様』のミュージカル版（2003年初演）であり、以降はマンガ作品を原作とした舞台作品の一部が「アニメミュージカル」「2.5次元ミュージカル」などと呼ばれ、特有の舞台ジャンルとして認識されている。

「2.5次元ミュージカル」とは、一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会が管理する登録商標であるが、協会はこの呼称について「2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツの総称」としか説明していない<sup>(注2)</sup>。この定義にしたがえば、1974年に初演された宝塚歌劇団による「ベルサイユのばら」なども2.5次元ミュージカルに含まれることになるが、本格ミュージカルを指向する作品と2.5次元ミュージカルを指向する作品を同一視することには問題もある。たとえば、2.5次元ミュージカルの出演者はミュージカル俳優または舞台俳優としての訓練を受けたり経験を積んだりしているとは限らないため、あらゆるミュージカル作品と同種の作品としてとらえれば、2.5次元ミュージカルは経験の浅い出演者による劣った舞台作品だという誤った見方に陥ってしまう可能性がある。

そこで本稿では、鈴木（2017）が指摘する、2.5次元ミュージカルに原則的に見られる下記のモデル（テニミュモデル）を2.5次元ミュージカルの一応の定義とし、2.5次元ミュージカルは舞台表現の中で特有のジャンルであるものと理解する。

1. 2次元コンテンツを3次元に再現するため、歌や踊りを含め、演出・振付・美術などに独自の工夫がなされていること。
2. 長大な原作のエピソードを、少しずつ順を追って上演しつつ完結に至る「連載上演」方式をとること。
3. オーディションなどにより、キャラのイメージにかなった若手俳優をキャストし、扮装と演技によりキャラの再現を実感させること。
4. その副産物として多くの有望な新人を世に送り出していること。
5. 既存の劇団の上演スケジュールに組み込まれるのではなく、プロデュース公演の形を取り、スタッフや劇場の選定においても一定の方向性が見られること。(鈴木 2017: 7)

鈴木 (2017) 自身、この「テニミュモデル」(『テニスの王子様』舞台版をもとに考えられたモデルであるため、このように呼ばれている) には例外も多いと追記しているが、本稿が分析対象とする『銀牙』にはおおむね合致する。

1については、とくに3との関係から、原作に描かれた「キャラ」(外見的特徴を中心とした、登場人物のイメージ) を舞台上でいかに表現するかが重要であるといわれる。筆者が『銀牙』出演者に聞き取り調査を行った際にも、2.5次元ミュージカル作品は一般的に、「カツラが1ミリでもずれてはいけない」という逸話が生まれるほど登場人物の外見の再現にこだわるものだという発言があった<sup>(注3)</sup>。ただし鈴木 (2020) は、単に登場人物の外見を3次元化するというのではなく、マンガでしか描けないような荒唐無稽な場面を演出によってそれらしく見せる工夫や、「何らかの意味で『あり得ないことが実現した』という衝撃」(鈴木 2020: 40-41) が2.5次元ミュージカルの成功に深く関わっていると述べている。『銀牙』の場合は、出演者の外見や演技が、原作に描かれた個々のキャラクターを彷彿とさせることと同時に、「全国の野犬が集結して熊との戦いに挑む」という突拍子もない物語をいかにリアルに描き出すかが重要であったということになるだろう。

### 3. 方法

『銀牙』は、村で唯一の熊犬（狩猟目的に使われる犬）リキの息子である銀が誕生するところから始まる。村にとっての脅威は、人間社会にたびたび被害をもたらし、山で勢力を拡大していく熊である。最も甚大な被害をもたらす熊は「赤カブト」と呼ばれ、熊犬の使い手である猟師・竹田五兵衛らにとっての宿敵である。村に住む少年・大輔は、銀とともに赤カブトに挑もうとするが、実力が到底及ばない。銀は、赤カブトを倒そうとする野犬の群れのボスが父のリキであることを知ったため、大輔の元を離れて野犬の群れに加わることにする。そして日本各地で仲間を増やしつつ立派な成犬に成長して、赤カブトとの戦いに勝利し、群れのボスとなる。

シリーズとしては以降も物語は連綿と続くものの、赤カブトを倒すエピソードまで（ジャンプコミックスセレクション版第8巻所収の「父の教えの巻」まで）で物語は一段落がついている。舞台版が翻案の射程範囲とするのも、赤カブトを倒すエピソードまでである。そこで本稿では、赤カブトをめぐる物語を考察の対象とし、マンガ版と舞台版の違いを分析した。

なお、舞台版は2019年に東京都および神戸市で前編「絆編」が上演され、2020年10月に東京都で後編「牙城決戦編」が上演された。本稿執筆時点（2020年9月）では後編を分析対象とすることが不可能であるため、本稿では「絆編」のみを分析対象とする。舞台版の分析にあたっては、神戸市での上演を観覧した上で、DVDを利用した。

分析は、（1）マンガ版では重要な登場人物である大輔および竹田が舞台版ではどのように翻案されているか、（2）マンガ版・舞台版の両方でキーワードとされている「男」とは何か、（3）舞台版では、熊や犬といった舞台上で再現不可能な要素はどのように表現されているのか、という視点から行った。

### 4. 結果（1）登場人物の翻案

上述の通り、犬たちが力を合わせて赤カブトに立ち向かう、という物語の骨子は、舞台版にも共有されている。しかし、その骨子の周辺で描かれる個々のエピソード

ソードは、マンガ版と舞台版では異なる点が多い。ひとつの大きな違いは、マンガ版の冒頭に視点人物として描かれている大輔である。大輔は、『銀牙』の掲載誌であった『週刊少年ジャンプ』の当時の読者ターゲットと同年代の小学生であり、読者が容易に共感し、同一化できる存在として描かれていると読み取れるが、舞台版には登場しない。

マンガ版における赤カブトをめぐる物語では、獵師・竹田五兵衛とリキとのパートナーシップ、大輔と銀とのパートナーシップ、村長の息子・秀俊とその飼い犬のジョンとのパートナーシップという、3対の人間と犬の絆が描かれている。最も強調されるのは、むしろ読者が自分により近い存在と感じるだろう大輔と銀の関係である。

両者の絆を示す象徴的なエピソードは、一方の命が危険にさらされた際に、他方が重要な役割を果たすというものである。大輔については、雪山に狭いすき間に落ちた際に銀に命を救われるという場面がある。また銀は、敵の犬に首を噛みちぎられそうになった際、大輔が付けた首輪によって命を救われる。

とはいえ大輔と銀は、いつもそばにいることによって親しい関係性を維持するわけではない。両者は、ともに子どもでありながら大人に先んじて熊退治を行おうとするものの、銀は結果的には野犬の集団に入って赤カブトを倒すために大輔の元を離れていく。しかし、それによって両者の絆が消えてしまうことはない。絆は、赤カブトを倒すという共通の目標によってこそ結ばれていることが、赤カブトとの対決の場面で両者が再会するといった場面によって強調されている。

赤カブトは最終的に野犬の群れの主導によって駆除される。野犬化した犬たちが人間の元に帰るのは不可能だということで、人間は赤カブトを倒した犬たちへの報酬に、山を「犬の解放区に指定し いかなる人間の入山も禁止する」(高橋1994: 第8巻66)。大輔と銀は互いの絆を感じつつ、ともに生きることはできないことを理解し、別れを告げる。このように、赤カブトを倒すという物語が、銀の成長と仲間の獲得の物語と、大輔と銀の友情の物語、そして両者の互いからの自立の物語を絡めて語られるというのが、マンガ版の構成である。

『週刊少年ジャンプ』の連載作品は、いわゆる「友情・努力・勝利」の物語を

描くといわれる。『銀牙』も、犬同士が友情をはぐくみ、必死に努力して、最強の熊に打ち勝つという「友情・努力・勝利」の物語である。タイトルにもあらわれている通り、この物語の主人公は銀であるから、本来ならば読者は銀に共感して物語を読むことが想定できる。しかし、銀の内面が読者に対して示されるのは、銀が大輔の元を離れ、熊を倒す仲間を探す旅に出ることになってからである（「両雄 衝撃の出会い！の巻」）。それまでは銀は基本的に他者的存在であり、大輔の言動に対しても、ちょっとした表情の変化や「ワン」などの鳴き声によって反応するのみである。唯一、ジョンという犬に対して感じた心情が語られる部分があるが（高橋 1993：第1巻193）、人間に対して銀が何を考えているかは明かされない。

大輔とともにいる時には銀の内面が隠されていたのは、大輔の内面と銀の内面の両方が語られてしまっただけで、人間と犬が言語コミュニケーションを取り合っているような感覚を読者にもたらしてしまい、作品に非現実的で童話的な雰囲気が出てしまうためではないかと思われる。そのため、まず大輔の視点から全体の状況を語り、この物語の世界や、犬が背負う宿命を読者に十分理解させ、同時に銀を自分のペットのように見る大輔の気持ちにも共感させたいので、銀の「友情・努力・勝利」の物語が始まるという展開になっている。つまり、犬と熊の戦いという、描き方によっては荒唐無稽な物語になりかねないテーマだからこそ、読者の読解を誘導するキャラクターである大輔が物語の導入部分には必要とされたのではないかと考えられる。

以上のように、大輔という登場人物の存在によって、マンガ版では「犬を主人公とした友情・努力・勝利の物語」という基本の主題と「犬と人間の絆の物語」という副次的な主題が並行して描かれることが可能になっている。

一方、舞台版では竹田が狂言回しの役割を担っており、大輔は登場しない。その理由は、舞台の主たる観客層は少年ではないこと、また一人称視点で物語世界が描かれることが基本的にない舞台では、大輔の視点が必要不可欠なものではないことが考えられる。その結果、舞台版に登場するのは竹田以外全員が犬ということになり、作品の主題から「犬と人間の絆の物語」という側面は省略され、

「犬たちの友情・努力・勝利の物語」に一本化されている。

竹田は、マンガ版では「熊撃ちの名人だけど 犬殺すのも名人」であり、「訓練がきびしくて 十匹飼えば 九匹は子犬のうち（引用者注：ママ。方言の表現）に殺されちゃう」ような、熊を倒すことにとりつかれた人物である（高橋 1993：第1巻137）。危険な行動を取った犬をいましめるために丸太で殴る様子や、生後1ヶ月の銀を母犬から強引に奪い去り、ビール瓶のようなもので殴りつけて鍛えようとする様子などが描かれており、大輔とは違い、読者が容易に共感し同一化できる存在ではない。

作品の冒頭部分で竹田が果たす役割は、（1）「これだけの力を持った大人が常識や善悪も超えて必死で取り組んだが、それでも赤カブトを倒すことは無理だった」というエピソードを通して、赤カブトを倒すというリキヤ銀にとって究極の目標がどれだけ達成困難なものであるかを読者に伝える役割、（2）未熟な銀を鍛える役割、（3）時に反面教師として、時に模範として大輔の成長を促す役割である。また、犬たちが赤カブトを倒す際には、竹田も戦いに加わっており、犬と人間が協力して勝利したという構図を生み出している。具体的には、「父の教えの巻」の中で、熊に銃を向ける竹田を先頭にして犬たちが並ぶ絵が描かれ、そのような構図を読者に視覚的に伝えている（高橋 1994：第8巻32-33）。

舞台版では、基本的には竹田は狂言回しの役割としてのみ登場し、リキヤ銀に対する異常なまでの厳しさなどはほとんど表現されない。したがって、舞台版の竹田は原作を正確に「再現」した登場人物ではない。ただし、原作の再現度合いの高さを問うのではないアダプテーション論の立場から見れば、この改変は決して翻案の失敗ではない。仔犬の銀に対する虐待行動などをそのまま舞台上で描けば、体罰や動物の権利に関する感覚をマンガ連載当時の時代とは共有しない今日の観客には到底理解されないだろう。そのため舞台版では、竹田を狂言回し、すなわち物語世界全体の状況を正確に把握し、観客に向けて解説する役割を果たす、作品内世界と作品外世界の中間に立つ存在として位置付けることを通して、「赤カブトの脅威や、犬たちの力および野性的性質を、最も正確に理解する人物」という竹田の本質的な特徴のみを翻案したと考えられる。



以上、大輔を登場させないこと、現在では議論を呼ぶような竹田の性格設定を前面に出さないことによって、舞台版では「人間と犬の絆の物語」という主題が省略され、「犬の友情・努力・勝利の物語」のみが焦点化されていることを述べた。マンガ版に比べると、舞台版では物語が簡素化されているといえるが、それはマンガと舞台という表現の特徴に関係して必然的に変更されたものであると推測できる。

## 5. 結果（2）キーワードとしての「男」

舞台版では、「真の犬（おとこ）を探して、走れ」がキャッチコピーとされ、広告ポスターなどにも使用されている。マンガ版では「犬（おとこ）」という表記は使用されないものの、「本物（傍点ママ）の男だけを」探している（高橋1993：第2巻184）などのセリフがあり、舞台版のコピーと同様の表現が強調して語られている。なお、舞台版で「犬（おとこ）」という表記が用いられているのは、作品内容をわかりやすく観客に予め伝達する効果と、「真の男」という表記を行った際に懸念される男性中心的な色合い（女性を排除するような色合い）を避ける効果を狙ったものではないかと推測する。

「男」というキーワードは、舞台版の出演者に対するインタビュー（DVDに収録された動画）などにおいても、各出演者によって繰り返し語られ強調される。一例を挙げると、インタビュー映像の冒頭に、銀を演じた佐奈宏紀氏が「あの一、男なんで…。男なんで、あんまり深くは語りたくないんですけども」と発言した後で、作品への思いを語っている。これは佐奈氏のジェンダー・アイデンティティに関する発言ではなく、作品のキーワードを意図的に盛り込んで発言していることが、「男なんで」という言葉を意識して二度発言した点や、他の出演者に対する微笑みかけなどの仕草から窺い知ることができる。このように、各出演者はしばしば（おそらく意図的に）「熱い男を演じた」エピソードを語っていた。

インタビューで語られる「男」とは、作品のコピーである「真の犬（おとこ）」と出演者が全員男だという意味とが重なり合っているものである。竹田五兵衛役の平川和宏氏は、稽古の様子を「男ばかりの現場」などのように表現して

いるが、これは単に出演者に女性がいなかったということだけでなく、物語内容と稽古の現場に共通する雰囲気があったということを含意している。

いやー。タフですよ。汗臭いし男ばかりだし。またそれが、いい雰囲気になるっていうか。今回のお芝居の…なんていうかな、醍醐味にぴったり合っているっていうかね。なんかこう、汗臭い、血まみれ泥まみれって言う、そういう雰囲気がとっても稽古場に合っているって思う。ほんとに熱い稽古場です。(平川和宏氏の発言。『銀牙』DVD特典映像のインタビューに収録)

これらの言葉からわかることは、出演者のジェンダー・アイデンティティと作品に通底する「男らしさ」の間には明らかな連続性がある、という認識が、舞台版では少なくとも出演者の間では共有されているということである。男性の出演者が演じているので、場には必然的に男らしい雰囲気が醸成され、それが作品の強調するキーワードである「男」に自ずとつながるものだ、という連続性である。

一方、マンガ版では、「ジェンダー・アイデンティティが男（オス）である」ことと「男」という言葉は、実は必ずしも一致するものではない。

たとえば、前述した「本物の男」という言葉は、銀が初めて野犬の群れに出会った際、リーダー格の犬（第1班の小隊長であるベンという犬）によって語られたものである。該当するコマでは、ベンを中心とし、周りに3匹の犬が従えた配置で、ベンが「オレたちは ある目的のために 男を探している！ 本物の男だけをな……（傍点ママ）」（高橋 1993：第2巻184）と語るが、そのコマの中でベンとともに立つ犬のうち1匹は、メス犬のクロスである。

クロスは「唯一この群（ママ）の中で男（傍点ママ）と認められた雌犬」（高橋 1993：第2巻249）であり、斎藤美奈子の指摘する「紅一点」、つまり戦後の子ども向けメディアの中に描かれるヒロイン像の特徴である、「たくさんの男性と少しの女性」（斎藤 2001：9）という構図にあてはまる。ただし、クロスは「～だわ」などの女性的語尾が付いた言葉遣いをすることもあるものの、基本的

には他の犬と同じように男性的な言葉遣いで発言し、見た目もとくに他のオス犬と差異化されていない。

斎藤は、アニメに描かれる類型的なヒロイン像を、(1)魔法少女(魔法を使えるお姫様)、(2)紅の戦士(男性社会のマドンナの存在であり、性的対象)、(3)悪の女王(派手な化粧などによって外見が特徴付けられる、大人の女性であり、最終的には必ず負ける存在)、(4)聖なる母(完全なる脇役であり、明確なキャラクターはない)という4つに分類している(斎藤 2001)。クロスは、熊と戦う野犬の群れの中で唯一のメス犬であるため、表面的な位置づけでは(2)に分類されることになる。

ただし、「紅の戦士」は18~20歳の若い女性であり、「補助労働と性的サービスだけ」が役割として課されるという斎藤の説明(斎藤 2001:62)とクロスの描写は合致しない部分が多い。クロスは野犬の群れに加わる以前に母犬であったとされるなど、折に触れて母親としての一面が描かれている。黒邪鬼という「悪党」の犬の仔を助けた際に「やはり あたしは 女だねェ… 悲しみや憎しみは耐えられても 子どもの泣き声は耐えられないよ」(高橋 1993:第4巻177)とつぶやき、旅の途中では妊娠する。こうした側面は斎藤の分類では(4)に近接するが、(4)の「夫と子どもの活躍を背後で支える」「家庭に生き甲斐をみいだす専業主婦」(斎藤 2001:62)といったイメージともクロスの描写は異なる。

野犬の群れに加わった経緯についても、母性的な部分とは関係なく、飼い主であった人間に見捨てられたことによる。群れの中でも基本的には特別扱いを受けることはなく、班(群れを小集団に分けたもの)の副リーダー的存在として描かれる。妊娠した際にのみ仲間たちに気遣われるが、それは「戦場で身重になったあたしをだれひとり邪魔者あつかいする者もない 本物の男たちの集まりだからこそとれる態度だ」(高橋 1994:第5巻272)と語られ、焦点が「クロスがメス犬であること」ではなく「群れの犬たちが『本物の男』であること」に置かれていることがわかる。

クロスしか「女」の存在が描かれ得ないという点については、この作品は斎藤(2001)が指摘する紅一点的な構造(男性中心的な構造)を維持しているとはい

える。しかし、類型的なヒロイン像にあてはまらない、外見的にも（人間ではないため）「男」と差異化されていないクロスを描くことによって、「真の男」がジェンダー・アイデンティティとしての男とは切り離された、ひとつの理想像であることを表現しているのがマンガ版の特徴である。

舞台版では、「真の男」を「ジェンダー・アイデンティティが男であること」と明確に切り離すクロスという存在が省略されたために、なし崩し的に「真の男」と「男性（出演者）」が同義のものと位置付けられてしまったのではないかと推測する。同時に、「真の犬（おとこ）」という表記は、「人間である出演者が迫真の演技によって犬を表現する」というような意味も自ずと含んでしまうことになるため、「犬（キャラクター）」＝「おとこ（出演者）」という構図を想起させることにつながる。そのため、マンガ版と舞台版に共通するキーワードである「男」は、実は意味の異なるキーワードとしてそれぞれ機能していると考えられる。

## 6. 結果（3）再現不可能な要素の表現

マンガ表現は、コマが単にページを分割することで効率的に多くの場면을提示する役割を果たしているわけではなく、大きさや配置によって場面の強度や速度を伝えるところ、絵と言葉（台詞、ナレーション、擬態語や擬音語など）の組み合わせによって独特のニュアンスを伝えるところなどに特徴がある。

『銀牙』では、登場人物同士が会話を交わしたり、大輔が何かを考えたりするなど、物語が淡々と進行する場面では長方形のコマの組み合わせでページが構成され、熊と人間や犬が戦う場面ではページが斜めに分割されるなどの変形コマが使用されることで、それぞれの場面の雰囲気がコントロールされている。絵と言葉の組み合わせについては、たとえば雪の積もった日に大輔が仔犬たちを外に連れ出す場面では、3匹の仔犬が雪の上を歩く様子はいずれも「モコモコ」というオノマトペで表現されているが、銀の傍らには大きめの文字で「モコモコ！」というオノマトペが添えられているのに対して、他の2匹の仔犬の横には「モコモコ…」「モッコン」という小さめの文字が添えられている。これにより、3匹ともが柔らかい新雪の上を小さな脚で歩いているが、銀だけは他の犬よりも素早く、

力強く歩いていることが表現されている。このように、マンガの中ではしばしば文字の大きさや形が意味を持つ。また逆に、絵は記号的に描かれることで、言語的な役割を果たすことが多い。

こうしたマンガ表現の特徴は、演技のスピード、出演者の動き、音量の調節などによって翻案されるものだろう。たとえば、数十メートルの落差がある川に銀が飛び込む場面は、舞台上に設置されたセットの段差を利用して出演者が実際にジャンプすることで表現されている。

以上のように、舞台化に際してはマンガの視覚的な側面を表現するための工夫が必須になる。この点について、人間の演技によっては表現しにくい犬や熊といった存在をどのように翻案するかという問題と絡めて注目したい。

冒頭に述べたように、2.5次元ミュージカルでは「キャラ」の再現が非常に重視される。日本のマンガでは、登場人物が髪型や髪の色によって差異化されることも多いため、髪をどう再現するかはとくに重要な要素のひとつである。また、服装や相対的な背丈（他の登場人物よりも背が高いか低いか）といった特徴も、登場人物を一瞬で見分けるために欠かせない。しかし『銀牙』は、登場するのが犬であるために、外見的特徴を再現することが基本的に不可能である。そこで舞台版では、付け耳によってそれぞれのキャラクターの犬種を、衣装の色によって体毛の色を表現している。衣装デザインや髪型は、キャラクター間で差異化することと、とくに関係が深いキャラクター（きょうだいなど）については共通性を持たせることで、舞台上で判別しやすいよう工夫されている。

犬らしい動きについては、アンサンブル出演者に対する聞き取り調査やDVDに添付のインタビュー映像によれば、演技の中で最も強く意識されていた部分の一つのようである。公演プログラムに掲載されたインタビュー記事においても、冒頭でインタビュアーが「まず注目は登場人物が犬ということ」と発言し、振付を担当した辻本知彦氏が犬の動きを表現した際の工夫について語っている。さらに、リキを演じた坂元健児氏は、インタビュー動画の中で次のように述べている。

犬の物語ということで、最初、ワークショップから入ったんですね。（引用

者注：インタビュー実施時の) 1ヶ月前から。で、どうやってその犬を表現するか。スタジオの電気、まっ暗にして、四本脚で動いてみたり、少し中腰になってみたりとか、そういうワークショップを重ねて、今のような形になり。なんかぼくも、一緒にそれを作るなかで、みんながそれを楽しみながら、犬の動きを研究し合い、それが今みんなそれぞれのオリジナルのある動きにそうやって変化していったこと、これはすごいなって思って。(坂元健児氏の発言。『銀牙』DVD特典映像のインタビューに収録)

この発言と同様に、筆者が2020年3月に本作品のアンサンブル出演者2名に聞き取り調査を行った際にも、どうやって犬を表現するかに注力したことが語られた。アンサンブル出演者の場合は、マンガの中に参照すべきキャラクターが存在しないため、とくに犬らしさ(リアリティ)を表現することが求められたのではないと思われる。

ただし、犬の表現については、この作品が2.5次元ミュージカルであることを前提に理解されるべきである。ミュージカル俳優である坂元氏は、過去の出演作で演じた動物役と絡めてこの作品について語ろうとしたところ、「これはミュージカルではないので、『ミュージカル』という部分(引用者注：言葉)を外してください」と関係者に指摘されたというエピソードをインタビューの中で紹介している(坂元健児氏の発言。『銀牙』DVD特典映像のインタビューに収録)。ここで「ミュージカルではない」とは、「この作品は音楽劇ではない」という意味ではない。真意はわからないものの、少なくともこの言葉には、「この作品は坂元氏が普段出演しているミュージカルとは本質的に異なるものだ」ということが含意されている。

とくに2.5次元ミュージカルに多く出演する出演者については、キャラを再現すること、リアリティのある犬を演じること、俳優としての自身の魅力を観客に伝えることなどが同時に求められることになる。東園子は『テニスの王子様』を例に挙げ、「各キャラクターを演じる姿がその俳優のイメージに大きな影響を与える」ということを指摘している(東 2016: 83)。ここから敷衍して考えれば、

もしも犬を極限までリアルに演じれば、それが出演者のイメージを改変してしまったり、場合によってはこれまで築いてきたイメージを損なったりもしかねない。かといって、出演者が自身の俳優としてのイメージだけを重視して演じれば、偽物の犬を演じた滑稽な舞台になる危険性がある。そのために『銀牙』舞台版では、銀や主要な犬たちを、犬の側面とキャラの側面のバランスを取りながら演じることが試みられていたのではないかと考える。

次に、熊について注目したい。熊は、マンガ版では全身像が絵としてどう描かれるかだけでなく、それがどのようなコマ割りで表現されているかという点も重要である。銀たちの最終目標である赤カブトは、熊の中でも極めて巨大である。マンガの中では、人間や犬と並べて描くことによってその大きさを表現するよりも、コマの大きさやタチキリ（ページに余白を残さず、紙の端まで印刷すること）によって表現されている例が圧倒的に多い。大きなコマでページいっぱいに描かれることで、実際の体格の大きさとともに、その存在感の大きさが読者に伝えられている。

一方舞台上では、どれだけ赤カブトの身体を大きくしようとしても、これを人間が演じればその威圧感に限定的なものになるだろう。また、マンガ版で強調されている赤カブトの怖さを舞台上で十分に表現するには、たとえば熊の着ぐるみなどは明らかに不適切である。

舞台版で選ばれた演出は、赤カブトの姿を全身としては描かない、というものであった。赤カブトは頭部および両手のみが骨組みで示され、目は照明によって表現されている。頭部と手の大きさのみを観客に見せることによって全体像を想像させるという方法である。マンガではページをコマ割りにすることによって、クローズアップされた赤カブトの牙の動きと恐ろしい顔、それに立ち向かう銀たちの姿を同一ページに配置することが容易であるが、身体の象徴的な部分のみを骨組みで示す方法は、このクローズアップやコマ割りと似た効果を舞台上で可能にしている。さらに、舞台版（絆編）では銀たちはまだ赤カブトに打ち勝つことはできず、赤カブトは得体の知れない怪物のような存在である。毛皮や胴体が省略された赤カブトの姿は、その実態のわからなさを暗示しているともいえる。



以上、舞台版では赤カブトの外見を再現しないことによって、赤カブトという存在の性質を再現しようと試みていると本稿では考える。

## 7. 考察

本稿では、マンガ版では重要な人物であった大輔が舞台版では省略されている点、竹田の描き方が変更されている点、キーワードである「男」の意味が異なる点、犬や熊という「再現」不可能な存在をどう翻案するかという点に注目した。これらの分析を通して、作品の主題が同一性を維持しているかのように見えながら実は変化していること、そして作品の表面的な再現を避けることによって作品の意味を再現しようとしているところに「創造的な解釈」の重点が置かれていることを確認した。

本稿ではこれらの変更を、主にメディア論的な視点、つまりマンガと舞台にはそれぞれ必要とされる要素や表現上の特性があるという視点から分析した。ここで補足的に、分析の際には言及しなかった、マンガが雑誌で発表される際の「連載」という形式についても論じておきたい。

マンガ誌に連載される作品は、『週刊少年ジャンプ』のような週刊誌では毎話20ページほどの長さである。一定程度の人気を獲得し続けなければ連載が打ち切られることもあるため、各話には必ず盛り上がりの場面や、次号への期待を読者に持たせる仕掛けが含まれる必要がある。そのため、長期連載されるマンガ作品には、盛りだくさんのエピソード、多彩な登場人物、複線的な展開などが見られるものである。『銀牙』マンガ版の主題が「犬の友情・努力・勝利の物語」と「犬と人間との絆の物語」という二本柱になっているのも、単線的な展開では長期にわたって読者の関心を引き続けることが難しいという事情によるものでもあると推測される。

これに対して舞台作品は、数時間で作品の内容や主題を観客に理解させるという、マンガとは全く異なる基本的前提の上に作られる。物語の主題や展開はなるべく明快なものである必要から、『銀牙』舞台版でも「(犬同士の) 友情・努力・勝利」という主題のみが選ばれ、登場するキャラクターが選択される。作品外に



ある事情を考慮に入れば、出演者が増えれば増えるほど制作コストは高まるため、この点からもキャラクターの数は絞り込まれる必要がある。絶対的な敵である赤カブトの表現もまた、制作コストの範囲内で最も観客に適切に理解されるものにする必要がある。これらの制限や要請のなかで、舞台作品にふさわしい翻案が行われていると考えられる。

したがって、『銀牙』の翻案における「創造的な解釈」とは、作り手側の意図的な行為という以上に、「異なったメディア特性を横断し、かつ異なった時代を横断する翻案」が必然的に要請するものであると本稿では考える。そして創造的な解釈が必然的なものとして行われた結果、テーマやキーワードといった作品にとって重要な核もが翻案の対象となり、新しい形式に適応する形で語り直されるということを、本稿では事例を通して明らかにした。リンダ・ハッチオンは「アダプテーションとは、新しい時代や異なる場所に適合するためにストーリーが進化し変異した姿である」（ハッチオン 2006=2012：219）と表現したが、本稿ではその進化や変異が、物語のテーマは堅持され枝葉末節だけが変更されたり、作者の精神を守りながら物語の細部が時代に合わせて進化したりするというものではなく、もっと根本的に起こり得るものだとすることを提示した。

（注1）これは作り手側が『銀牙』を2.5次元ミュージカルと位置付けていたという意味ではなく、一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会のサイト上での提示や広告戦略の中で2.5次元ミュージカルとされていたという意味である。たとえば、『銀牙』で2.5次元ミュージカル作品に初めて関与したという振付師の辻本知彦氏は「（引用者注：『銀牙』は2.5次元ミュージカルであるということ）意識はしていますよ。けど、意識しすぎると悪い方向に行く」などと述べており、リキ役の坂元健児氏も「僕も2.5次元舞台であるということは特に考えていません（中略）2.5次元舞台ではなく、（引用者注：脚本・演出を担当した丸尾丸一郎氏の主宰する）劇団鹿殺しの作品だと思っています（笑）」と述べている（公演プログラムに記載）。また、筆者が聞き取り調査を行ったアンサンブル出演者たちからも、稽古中に作り手たちが『銀牙』を一般的な2.5次元とは少し違う作品にしようとする比較的強く考えていたことを聞いている（口頭でのコミュニケーション、2020年3

月6日)。

(注2) 一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会、作成日不明、「What's 2.5D?」

<https://www.j25musical.jp/>、2020年9月8日取得

(注3) 2020年3月6日、アンサンブル出演者2名に対する口頭での聞き取り調査による。

## 謝辞

本研究はJSPS科研費(19K00262)の補助を受けたものです。

## 文献

東園子、2016「2.5次元ファンの舞台の見方——宝塚ファンとの比較から」『美術手帖』1038、82-85.

大橋洋一、2017「未来への帰還——アダプテーションをめぐる覚書」岩田和男・武田美保子・武田悠一編『アダプテーションとは何か——文学／映画批評の理論と実践』世織書房、25-48.

鈴木国男、2017「2.5次元ミュージカル」『共立女子大学文芸学部紀要』63、1-11.

鈴木国男、2020「宝塚歌劇における2.5次元」『共立女子大学文芸学部紀要』66、37-49.

高橋よしひろ、1993-1994『銀牙——流れ星 銀』ジャンプコミックセレクション版第1～8巻、集英社.

Hutcheon, Linda, 2006, A Theory of Adaptation, Roudledge. =片瀬悦久・鴨川啓信・武田雅史訳、2012『アダプテーションの理論』見洋書房.

## 資料

『舞台 銀牙——流れ星 銀 絆編』公演DVD (2020年発売)

『舞台 銀牙——流れ星 銀 絆編』公演パンフレット (2020年発行)