

現代日本演劇における「世界」の構築（2）

—ミュージカル『テニスの王子様』—

すず き くにお
鈴 木 国 男

1

かつて、テレビが存在せず、映画もまだ発展途上のジャンルであった時代、洋の東西を問わず、娯楽の王は演劇であった。18世紀・19世紀を通じて、ヨーロッパ各地の歌劇場、江戸・上方の芝居小屋では、続々と新作が上演され、観客の渴望を満たしていた。その数と速度は、現代に例えるならば、演劇よりも封切映画やテレビドラマに相当すると考えるのがふさわしいだろう。

観客たちは、常に新しいものを求めながら、その作品の内部に容易に入って行って、自由に想像力を働かせつつ、様々な趣向や感覚を楽しもうとしたのである。そうした味わい方を保証するのが、その社会全体で共有される作品の背景であり、西洋であれば、それは古代ギリシャ・ローマ以来の神話・叙事詩・伝承や、それをもとに積み重ねられてきた文学作品の伝統であり、日本の伝統芸能においては、それを、例えば『曽我物語』や『忠臣蔵』といった「世界」という概念で括っている。

一方、近代的リアリズムを前提とする演劇においては、状況も人物も現実社会を写し出したものであるべきだから、格別の前提なしに、完結した個々の作品内部で説明し、理解されなければならない。その典型的な例とされるヘンリック・イブセンの戯曲の中には、『人形の家』『ロスメルスホルム』『ヘッダ・ガーブレル』『海の夫人』など、互いに呼応する変奏の如くに作者の思想を発展させているように思われる例もあるが、それぞれの作品に現れる状況や人物が互いに重なり合い、連続しているというわけではない。

では、それ以後今日に至る劇芸術のあり方が、すっかりとリアリズムの風潮に支配さ

れてきたかという、決してそうではない。すでに 20 世紀の前半には、未来派やピランデッロが登場し、やがて現れたブレヒトやベケットが、現在も確固たる影響力を持ち続けていることは言うまでもない。叙事的演劇や不条理演劇が、もはやそれ自体ひとつの「世界」を構成しているという皮肉な状況が生まれているとも言えるだろう。

また、かつての宗教的・倫理的規範が解体され、実存主義も忘れ去られていく西欧社会において、個人も集団も存立の基盤を見いだせない中で、かといって原理主義に走ることもできない多くの人々は、せめて娯楽の中に神話の再構築を求めているように思われる。『ロード・オブ・ザ・リング』『ナルニア国物語』『スター・ウォーズ』あるいは『ハリー・ポッター』などの連作は、SFやお伽話の形を借りた聖書のリメイクであり、宗教性の薄い神話として、あるいは若者の成長物語として、日本人の共感をも得ていると見ることもできよう。

さらに、現代日本の演劇状況を俯瞰するならば、そこにはあまりにも多種多様なジャンルが存在し、良く言えば豊かな共存共栄を遂げ、否定的に見れば果てしなき不毛な拡散が進行しているように思われる。劇場に足を運ぶ観客たちが、新しい刺激を求めていることに変わりはない。それに応えるべく、刺激を生み出すために駆使される装置もまた多岐にわたっている。シェイクスピアをブレヒトの手法で、鶴屋南北をベケットの趣向で、といった具合に、劇場を出る時に初めてそのからくりを理解し、あるいは釈然としないままに帰路に着くことも多いのではないだろうか。

確かに、簡単には答の出ない問題を突きつけられ、「考える」ことのきっかけになるとすれば、それは「芸術」としての機能を正しく果たしたということになるだろう。もちろんそれも肯定されるべきである。また、古代ギリシャ劇にしても、オペラにしても、能や歌舞伎にしても、その発生・発展期においては、一つの共同体におけるほぼ単一の劇芸術であったのに対し、その状況が根本的に変わっているのが現在であることはすでに述べた通りであり、決して後戻りはできないであろう。そこで、あくまで芸術あるいは劇芸術の範囲に限られたものではあっても、巨大化した現代社会の内部に一定の大きさを持った共同体を指定し、そこで共有される「世界」と、それをもとに展開される作品の可能性を考えてみたい。

それには、まず、そうした条件をある程度満たしていると見られる現実の事例を探し、分析することが有効であろう。ここでは、若い世代から広い支持を集めている『テニス

の王子様』を取り上げることにする。

2

そもそも、「王子様」という言葉が、日本語の中でどのように用いられてきたかは、非常に興味あるテーマである。もちろん、ここでそれを十分に論ずることはできないが、歌舞伎において、「王子」という長髪の髷をつける役は、たいてい高貴な悪人であることからしても、今日我々が持つ美しい「王子」のイメージは、幼い頃に親しんだ西洋の童話や絵本に由来するものと思われる。また、サン・テグジュペリの小説を読んだことがなくても、「星の王子さま」を知らない日本人は稀であろう。

昨今は、戯画的な意味も含め、何らかのジャンルにおいて、若く美しく実力のある男性に「〇〇王子」の呼び名を献呈することが流行している。その中で、最も人口に膾炙しているのが、「ハンカチ王子」こと斎藤佑樹投手と、「ハニカミ王子」ことゴルフの石川遼選手であることも、衆目の一致するところであろう。時間軸の長さや、認知度の高さから、『テニスの王子様』が、この「王子様現象」に重要な役割を果たしていることも間違いない。

許斐剛（このみ・たけし）作の漫画『テニスの王子様』の「週刊少年ジャンプ」誌上での連載が始まったのは、1998年のことであった。2008年まで続いて一応の完結を見た作品は、集英社から本編だけでも42巻に上る単行本として順次刊行され、ベストセラーとなった。さらに2009年3月からは、「ジャンプスクエア」誌上に『新テニスの王子様』の連載が始まり、2010年3月の段階で、単行本5巻が上梓されている。

「少年ジャンプ」といえば、「少年サンデー」「少年マガジン」あるいは「少年チャンピオン」などと並んで、昭和期後半に少年漫画雑誌としての覇を競い、百万部以上発行されたことも珍しくなかった。現在四十代・五十代の男性は、それぞれ最良にした雑誌・作家・作品を懐かしく思い出すに違いない。本屋での立ち読み、床屋での居座り、そして教室での回し読みと、雑誌を読むという行為そのものの思い出にも事欠かないであろう。

ほぼ同時期に少女たちを虜にしていたのは、「少女フレンド」や「マーガレット」だったはずだ。しかし、これらの雑誌について筆者があまり具体的なイメージを想起できな

いのは、その当時、少年漫画と少女漫画の読者は、その名の通り截然と分かれており、互いの領域を侵犯することは、(一般的には)あり得なかったからである。その中でも、やや古い時代には、少年漫画には戦争物、時代(忍者)物、そしていわゆるスポ根ものがかなり多く含まれていた。少年たちは、時代背景や現実をやや超越した所でそうしたものに心を躍らせていたのだが、実際の画面に描かれたものが、主に太平洋戦争の戦闘場面や、命を的にした術の応酬や、過酷な訓練や勝負の有様であったことは事実である。

少し時代が下ると、戦闘は未来の宇宙空間に、武術・忍術は超能力に、スポーツは野球やボクシングからサッカー・バスケットといくぶん垢ぬけたものになり、プロが人生を賭けた勝負から、アマチュアが個性やライフスタイルを競うゲームへと、そして選手はより低年齢へと、少しずつ変化を遂げていったように思われる。そして、かつての古き少年漫画愛好者は、中学校のテニス部を舞台にした漫画が「少年ジャンプ」に連載され、10年以上の長きにわたって主に「少女の」読者から支持されてきた、という事実衝撃を受けるのである。

いずれの時代にも、多くの少年漫画作品が、アニメーションへの展開を果たし、成功を収めたことは、この二つのジャンルに跨る巨人である手塚治虫の存在を引くまでもなく、多くの実例によって示されている。今や漫画とアニメーションが、世界中から注目され、現代日本文化を代表する分野とまでみなされていることもまた周知の事実である。高い境界の壁の向こうにある少女漫画の世界でも、同様のことは起こっていた(らしい)。あちら側での確かな実例として承知しているのは、『ベルサイユのばら』に留まるのだが、『ベルばら』が、「少女」「漫画」の域を超え、たとえその実態を目にすることがなくとも、話題として一般社会にまで広がってきたのは、漫画・アニメーションから(実現の順序としてはアニメーションよりも前に)、宝塚歌劇への展開があればこそだということを、忘れてはならない。

宝塚歌劇団による『ベルサイユのばら』初演は、1974年のことであった。それから今日に至るまで、上演回数・観客動員数・社会的認知度のどれをとっても歌劇団の代表作であることは間違いない。だが、十一代目市川團十郎の襲名披露、菊田一夫による松本幸四郎一門の引き抜き、文学座の分裂などと並んで、これも演劇界発のニュースが社会を大きく賑わした最後の例の一つと言えるのかもしれない。このことも、本稿のテーマと結び付けて記憶しておくべき事実であろう。

それにしても、漫画からアニメーションへの展開が、古くから行なわれてきた文学から演劇へ、あるいは映画へという展開以上にスムーズであることは、メディアとしての性質上当然のことである。しかし、漫画から演劇へという展開はどうであろうか。ストーリーや人物像については、小説の場合と大差ないであろう。だが、「画」であるが故の特質・特権が際立っている場合は、困難が大きくなる。しかし、それ以上に着目しなければならないのは、現代の日本においては、演劇の観客のかなりの部分が女性であり、女性に求められ支持されるものでなければ、滅多に舞台化の成算が立たないということである。

このように考えた時、『ベルサイユのばら』から『テニスの王子様』に至る軌跡に、何か示唆となる要素は見出せないだろうか。それを探るため、この二つの作品の間に、やはり漫画・アニメーションと展開し、1993年から2005年までミュージカルとしての上演も重ねた『美少女戦士セーラームーン』を置いてみることにする。

これはまさに、女性を主体としたSF的戦闘物であり、少年漫画・少女漫画がそれぞれの推移を経て融合したタイプの作品と見ることもできる。従って、男性女性双方が、それぞれの視点から楽しむことも可能であろうし、複数の主要キャラクターを登場させ、コスチューム・プレイやアクションを無理なく盛り込むことができる点でも、舞台化に適している。それが、かなり長い期間の上演を可能にした要因であろう。

しかし、歴史を背景とした巧みなドラマと、実在の人物たちの多彩な虚像・実像にオスカルという男装の麗人を配した人物構成の厚みが、宝塚歌劇団という器に絶妙に合致した結果、「外伝」にまで至る数多くのヴァージョンを作り出した上、次々と交代する新しいスターたちによる再演の繰り返しが、常に新しい刺激を生み出し、歌舞伎における『忠臣蔵』に匹敵するような演劇世界を創り上げるのに成功した『ベルばら』に比べれば、やはり演劇としての展開の可能性に限度があったことは否めない。

それでは、『美少女戦士セーラームーン』に比べても、はるかに単純な構造をもつ『テニスの王子様』が、すでに漫画として獲得した女性のファンが舞台化を支持するという基盤があったにせよ、なぜ演劇として成功し、依然として未来への可能性を示していると言えるのだろうか。

ここで改めて『テニスの王子様』の内容を、簡単にまとめてみよう。アニメーションも舞台も、ストーリーは原作の漫画にほぼ忠実である。

主人公の越前リョーマは、伝説のテニスプレーヤー越前南次郎の一人息子であり、アメリカで相当の成績を収めた後、帰国して父の母校である青春学園（青学）テニス部に入る。リョーマもまた中学1年にして、天才的なテニスの才能を示すが、青学テニス部には部長の手塚国光をはじめ、やはり中学どころか成人のレベルを凌駕するような選手が揃っており、レギュラーの座をめざして鎬を削っている。チームはリョーマの父の恩師でもある女性監督のもとで練習に励み、全国大会での優勝を目指す。

越前南次郎は、世界の頂点を極める寸前になぜか突然に引退し姿をくらますが、現在は青学近くにある寺の住職に納まり、リョーマの目標であり精神的支柱ではあるが、裕福で自由奔放な生活を楽しんでおり、求道的傾向は見られない。

原作は長大な作品であるが、描かれるのは、リョーマが入部してからチームが地方大会を経てその年の全国大会で優勝するまでの数カ月の出来事であり、ほとんどの場面がテニスの試合に費やされる。勝ち上がっていく過程で次々と対戦する各チームにも、天才プレーヤーが続々と登場し、それら個性的なイケメン男子が、様々な人間模様と超絶的な技を繰り広げる。

テニスの団体戦は、シングルス3試合、ダブルス2試合の組み合わせで行なわれるので、1チームにつき計7名の選手が登場する。うち3試合を制した側が勝利するので、1回の対戦で3～5試合、何らかのアクシデントでノーゲームになった場合はさらにもう1試合行なわれ、その結果、1年生の選手がチームの運命を担うという展開になることもある。また、主力選手が故障のために戦列を離れ、その穴をどうやって埋めるかという、スポーツ物では常套的なケースも時に盛り込まれる。

青学チームは強豪であるから多数の部員がいるはずだが、作品の登場人物としては、上級生レギュラー8名+越前リョーマ、そして脇役の非レギュラー1年生3人が設定され、それぞれに明確なキャラクターが与えられている。対戦するチームはレギュラー中心に、描かれる試合に見合った数の選手が、やはり、容貌・性質・テニスのスタイルや技において強烈な個性を発揮する。

このようなチームをいくつも用意し、繰り広げられる多数の試合それぞれに異なった展開や見せ場を作っていくのは、決して容易なことではなく、作者の苦心も読者（観客）の関心も当然そこに集中していくのだが、それさえ成功すれば、ひたすらに試合を重ねていくだけで、42巻に上る長大な作品が出来上がるのである。日常における人間模様やドラマもあるものの、それらすべてがコートの中に収斂する構造になっている。そして、アニメーションにおいては、漫画で描かれたものが、そっくりそのまま、時間軸・空間軸に沿って具体化されているのは、言うまでもない。

その中心に位置するテニスの試合だが、これは一言でいって荒唐無稽である。そもそも選手たちのキャラクターが、青学の非レギュラー3人を除いて中学生離れしているし、百花繚乱の趣があるテニスのスタイルや技術は、綿密な研究に基づいて創り出されていることは間違いないが、現実にはトップクラスのプロでもあり得ないようなものばかりである。

あえて『巨人の星』を比較の対象とするならば、そこにおいて描かれた野球にも非現実的な面は多々あった。しかし、その非現実に至るまでの過程と、それを追究する人間像が深く描き込まれているからこそ感動を呼び起こしたのであろう。『テニスの王子様』においては、非現実を現実のものにする過程はほとんど描かれていない。もちろん「努力」はある。だが、その「努力」の実態や内面を克明に表現しようとする意志は見られない。先に述べたように、リョーマの父である越前南次郎は、世界の頂点に達する寸前で姿を消した「伝説の」テニスプレーヤーであったが、彼においても昇り詰めていく過程の苦闘や、栄光を擲つ「回心」は説明されず、現在は僧侶のような姿をしているものの、円満な家庭を持ちつつ享樂的であり、かといって生活感もない。リョーマにとっては「師」としての側面も見せ、「奥義伝授」的な示唆もあるが、それとても極めて淡泊な形で示され、そもそも父子・師弟の絆も葛藤もほとんど描かれることはない。その点では、『巨人の星』はおろか『スター・ウォーズ』とも全く異なっている。

驚くべきことに、中学生選手の何人かは、「無我の境地」に到達しているという。しかも、その奥には「百錬自得の極み」「才気煥発の極み」という扉が設定され、それを開けることによって、超人的なテニスのスタイルを実現することが可能になる。さらに高い次元の扉とされるのが「天衣無縫の極み」である。リョーマは、全国大会の決勝戦の直前に、父親と山籠りをしてこれを会得するが、アクシデントにより川に転落して記憶喪

失になってしまう。自分がテニスをやっていたことすら忘れてしまったまま大会会場に連れて来られた末、結局ファイナルで、「神の子」と呼ばれる立海大付属の部長、幸村に対して勝利を収めチームを全国優勝に導くのだが、「天衣無縫の極み」の獲得や記憶喪失からの回復に何か劇的な要因を期待しても、全くはぐらかされてしまう。そもそも、このような要約が果たして適当かどうか戸惑うほどに、そうした概念の使い方は体系を欠いている。

それどころか、最後になって、「天衣無縫の極み」とは、ただ純粋にテニスを楽しむ初心の謂に他ならないと、南次郎は明かすのである。これを韜晦と取るのは深読み過ぎよう。武道やスポーツはもとより、ゲームや美味追究に至るまで求道的に描いた作品に数多く親しんできた世代の日本人なら、鼻白む思いがするかもしれない。しかし、そうした従来の諸作品においても、どこまで思想的な裏付けがあるのかは疑問である。古来「奥義」「秘伝」といったものを好む日本人のために趣向として盛り込む例は、浄瑠璃や歌舞伎にも珍しくはない。その趣向としての取り込み方が、南次郎のスタイルに象徴されるように、あまりにも軽々として文字通り天衣無縫であることに驚かされるのである。

また、全体を通じて練習の辛さや負傷の痛みは描かれても現実感がなく、血や汗が出て臭いを感じさせない。精神的な葛藤や深刻な対立もない。試合は二者が対峙するものであるが、それぞれの選手（あるいはペア）の個性があまりにも際立っており、しかもネットを隔てて両サイドに位置するために、両者は対立するというよりも並立しているのであり、ボールの行き来のみによって、その存在が切り結ぶ形となり、肉体のおつき合いがない。ゲームであるから必ず結末はあり勝負がつく。しかし、その瞬間に、つまりラリーの応酬が終わった時点で、身体の運動も精神の躍動も終息し、爽やかな充足感のみが残るとともに、それぞれの個性は傷つかず元通りに存在することになる。それはまさに、「清潔」を好み、「クール」であることに価値を見出す現代の若者、特に女子の嗜好に迎合したものであるから軽薄であり、荒唐無稽であるから幼稚であると批判することは容易である。

しかし、翻って考えれば、「時代の嗜好」にかなうことは、あるジャンルが確立するためには常に前提条件であろう。「嗜好」そのものが多様化した現代においては、一方にはことさらに人間の暗部を強調する傾向も存在するが、そのみが芸術性を保証するような錯誤は、健全な批評感覚を失わせる恐れがある。「シリアス」であることによって

グローバル・スタンダードの中で一定の評価を得ることもあるだろうが、「クール」のユニークさの方が高く評価されるという場合もあるはずだ。

また、荒唐無稽な「技」というものは、武芸物・忍者物からスポーツ物、SFに至るまで、欠かすべからざる要素である。ただその「背景」「過程」を省略して「開示」「展開」のみに集中しているのが『テニスの王子様』の特徴なのである。努力を継続できる者が天才であるとも言われるが、南次郎もリョーマも、そして他の中学生選手たちも、予め選ばれた者たちであり、才能ばかりか一定の肉体的成熟までも生まれながらのものとして与えられたがゆえに「プリンス」なのである。

4

『テニスの王子様』は「メディアミックス」の代表例だとも言われる。ただ、この言葉の定義にはやや曖昧な点があり、おおよそ次の二つの意味で用いられているように思われる。まず、一つの作品（題材）を複数のメディア（言語・絵画・音楽・映像・パフォーマンスなど）で表現することで、これが本来の使い方であろう。そして放送やインターネットなど波及性の高いメディアが普及するにつれて、その「連携」が論じられることが多くなったことも事実である。ただし、そもそも本稿のテーマとして掲げている「世界」のもとに様々な作品が織りなされてきた芸術の歴史は、メディアミックスそのものであり、何も事新しい現象ではないということもできる。

また、狭い意味では、一つの作品の中で複数のメディアを用いること、例えば舞台の中で映像を見せる場合などに使われる例もあるが、これとて、総合芸術である演劇においては古代から行なわれていたことである。ただ、20世紀以降、電気の恩恵による照明・音響・舞台機構の発達が舞台の様相を大きく変化させてきたことは事実であり、今後も新しい技術が積極的に利用されるであろうことは間違いない。

『テニスの王子様』のメディア展開についても、簡単に振り返ってみよう。原作となった漫画の連載が始まったのは1998年のことだが、その終了を待つことなく、他のメディアが連載を追いかけるような形で取り上げている。アニメーション『テニスの王子様』は、2001年10月から2005年3月までテレビ東京系列で全178話を放映、ビデオ・DVDとして45巻に編集・リリースされている。その後、2010年1月～4月には、衛星第二放

送において、NHKアニメワールド『テニスの王子様・全国大会篇』が放映された。2006年には、松竹が実写映画『テニスの王子様』をアベユーイチ監督により製作。2002年には、中国でTVドラマ『網球王子』全22話が放映されたという。

これだけでも十分なメディアミックスといえるが、何ととっても、最も長い期間続いているのが、ミュージカル『テニスの王子様』なのである。2003年4月に東京芸術劇場で初演が行なわれ、以後足かけ8年にわたってストーリーの展開を追う形で公演が重ねられ、2010年3月にファイナルに到達した。主催はマーベラスエンターテインメントとネルケプランニングで、主要スタッフは脚本・作詞の三ツ矢雄二、音楽の佐橋俊彦、そして演出・振付は、劇団四季出身で、宝塚歌劇団や東宝ミュージカルを始め、数多くの舞台で振付を担当してきた上島雪夫である。

ミュージカル『テニスの王子様』が持つ、他に類を見ないユニークな特徴は、原作の内容をほぼ忠実に、そして順を追って舞台化していくという、連続上演の形を取っている点である。例えば、シェイクスピアの作品をいくつか続けて上演すれば、それも連続上演と呼ぶことができるだろうが、この場合はひとつの長大な作品の内容を順次舞台にかけていくわけだから、連載上演とでも名付けるのがふさわしいのではないだろうか。つまり、青学チームが大会でどこかの中学と対戦し、シングルス・ダブルス合わせて何試合かを行なって勝敗が決まり、トーナメントをひとつ勝ち上がる、それだけの部分を1回ないしは2回の上演で表現するのである。これまでの上演記録を、年度と対戦チームという形でごく簡単にまとめると以下ようになる。2003～04（不動峰）、04～05（不動峰・聖ルドルフ学院）、05（山吹・氷帝学園）、06（六角）、07（立海大付属）、ここから全国大会に入り07～08（比嘉）、08（氷帝学園）、08～09（四天宝寺）、09（四天宝寺、立海大付属）、09～10（立海大付属・ファイナル）となる。

最初の公演初日には、3分の1程しか客席が埋まらなかったといわれるが、その後口コミで評判が広まり、千秋楽では立ち見が出るようになったという。やがて各公演の千秋楽には観客が収容しきれず、各地の映画館で「ライブビューイング」と称する同時中継も行なわれるようになった。上演地・上演回数も、年を追って増え続け、2009年12月から2010年3月にかけて、ついに全国大会の最終試合でリョーマが立海大付属のエース幸村を破り、青学が全国優勝を遂げて原作のストーリーの最後まで到達するというファイナル公演においては、東京を皮切りに、大阪・名古屋・金沢・広島・福岡・仙台と回り、

東京凱旋公演として千秋楽を迎えるまで、全 80 ステージを数えるまでになった。本公演の他にも出演者たちによる「ドリームライブ」というコンサートも開かれて多くの観客を集めている。各公演やライブの映像がDVD化されているのは言うまでもない。

『テニスの王子様』は「テニプリ」の略称で呼ばれることも多いが、ミュージカルには特に「テニミュ」という呼び方がある。漫画・アニメーションを通じての「テニプリ」のファンは、百万単位で存在するであろうし、このジャンルの例にもれず海外にも人気は波及し、中国でTVドラマが作られたことも既に見た通りである。そこから「テニミュ」へと流れて来たファン層の他に、もともとのミュージカルファンとしての観客層も考えられる。いずれの基盤も若い女性を中心であるから、舞台化して成功する素地は確かにあった。実際、客席のほとんどは、十代・二十代の女性で占められている。

しかし、初演当時は、漫画・アニメーションからミュージカルへという展開はまだ一般的ではなかった。観客動員の出足の悪さにもかかわらず着実にファンを増やしたこと、そしてその後は多くの漫画がミュージカル化されていることを考えれば、「テニミュ」がこうしたメディアミックスに先駆けとして果たした役割は評価されるべきであろう。

そうはいっても、ファイナルの 80 公演全体でも観客動員数は、せいぜいが十数万人で、その中にはかなりのリピートが含まれると思われる。歌舞伎、東宝ミュージカル、宝塚歌劇団、劇団四季、あるいはジャニーズなどのファン層に比べれば、テニミュ・ファンの総体はそれほど大きなものとはいえないだろう。しかし、舞台芸術というメディアの規模は、マスメディアに比べればひと桁もふた桁も違うのが本来の姿である。その中にあって、『テニスの王子様』という、いわば単体の作品が、これだけの成長を遂げ、根強いファンを獲得しているのである。

『テニスの王子様』は、舞台という最も効率の悪いメディアにおいて、最もユニークな展開と遂げたという点で、やはりメディアミックスの代表例として数えられるばかりでなく、現代演劇の枠組の中で、一つの「世界」を作り出していると見ることもできるのではないだろうか。

舞台芸術の特質もわきまえた上で作られた台本、観客の心に響く歌詞と親しみやすいメロディで綴られたオリジナル・ナンバーの数々といった、ミュージカルとしての基本部分がしっかりとしていることは、当然前提となっているが、他にはないユニークな舞台になっているという点では、演出・振付の上島雪夫の力に帰せられる部分が大きであろう。

そもそも、テニスしか描かれていない作品を、どうやって舞台化するというのだろうか。日常生活のエピソード、練習や試合に向けての準備、人物たちの個性や心情・相互関係などは対話で、あるいは歌や踊りである程度まで表現される。これは通常のミュージカルと変わりはない。しかし、彼らはあくまでもテニスプレーヤーとして劇の登場人物たり得ているのであり、彼らの存在が真に劇的であるのはコートの中なのである。そこで繰り上げられるのは、およそ非現実的なプレーの数々。漫画やアニメーションにとっては、自在に表現できることが、生の舞台上では逆に最大の障害となる。

この問題を考える上で、実写映画の例が、非常に参考になるだろう。すでに「テニミュ」で人気を得た俳優を何人も、そのままの役で起用し、劇場公開用に1本の作品として製作したものであるのだが、原作にない人物や設定を持ちこんで作ろうとしたドラマに無理があって、かえって本来の持ち味を失っている。また、映画の場合には実写でも特撮という手法があるのだが、ここでは戦闘場面や宇宙空間・カーチェイスなどと違って、所詮は狭いコートの中のボールのやり取りに過ぎないために、中途半端な結果に終わってしまっている。原作の面白さが、その単純さと想像力にまかせた荒唐無稽に徹した所にあることが、かえって浮き彫りになった。

ミュージカルの場合は、その単純さと想像力という、舞台の本質に合致する点を前面に押し出し、突き詰めた形で表現した所に成功の要因がある。基本的な舞台は極めてシンプルである。中央にネットが置かれ、その両側がコートと見なされる。さらに外側にはベンチと観覧席。人物は、試合に臨む選手がコート内に、他のメンバーはその周りを取り巻くという当然の配置である。ちなみに、青学と対戦チームの他に、フィーチャリングと称して、前の試合に登場したチームの選手の何人かが各公演に参加するが、これは舞台に彩りを添え、馴染みになった俳優をもう一度観客に見せるというサービスである。しかし、その都度の公演で、真に「役を演じる」といえるのは、試合をする選手たちであり、彼らが「演じる」というのは、独自のスタイルでテニスをする、ということ

に他ならない。原作と同様、テニスにのみ表現的を絞るという、本質的で潔いやり方を舞台においても変えてはいないのである。

では、俳優たちは実際にテニスをするのか。もちろんしない。演じるのである。演じるというのは、ラケットを振ったりボールを追いかけたり、要するに実際のコートで行なわれるであろう所作を繰り返すのであって、ボールそのものの動きは、照明と音響によってのみ表現される。あまりにも単純と思われるかもしれないが、レーザーで示されるボールの行き来と、それに合わせて響く、ポンという小鼓のような打球音は、快い緊張感を生み出す。

原作がそうであるように、本来は規定のゲーム数・セット数を積み重ねて勝敗に至るひとつの試合を、巧みに圧縮し、緩急をつけ、間を取り、選手間のやりとりや応援の声・サイドでもらす感嘆や非難の叫び・解説する言葉などを織り込み、山場を作った上で、鮮やかな効果によって超絶技巧が示される。観客もまた、感性和想像力を総動員して、あたかも実際の名勝負を観戦しているかのように、濃密な時間に身を委ねることができる仕組みとなっている。

特に感心させられるのは、ラケットという道具の扱い方である。テニスの試合であるから、ラケットを振るという動作しかできずに単調に陥るかということ、決してそんなことはない。本当のプレーでもレベルの高い選手の動きは微妙な変化に富み美しい。『テニスの王子様』に登場する選手たちは、非現実的に個性豊かなスタイルの持ち主ばかりだから、プレーもまた非現実的な変則性を見せる。ラケットの構えひとつ取っても現実にはありえないような形が出現する。そうした多彩な形を、高度な「振り」というフィルターにかけて造形すると、これほどまでに変化に富んだ面白い動きになるのか、と驚かされる。「振付」という技の妙に、音響・照明の効果を合わせれば、それは極めて現代的な「舞」の域に達するといっても過言ではない。

そうしてみると、これが他でもない「テニス」であることの重要性に気付く。野球やサッカーのように広いグラウンドでもない。バスケットのように目まぐるしい運動の交錯があるわけでもない。ボクシングのように激しい肉体のぶつかり合いもない。それらのスポーツなら、映像の技術でいくらかでもダイナミックに見せることができるだろうが、舞台上の表現では、かえって不利になる。テニスだからこそ、舞台全体がコートに見たてられ、ネットの置き方ひとつで縦にも横にも斜めにも、そして大きくも小さくもそのス

ペースを設定できる。行き来するのはボールだけで、俳優の体は能舞台ほどの空間で、扇のようにラケットをかざしながら華麗に舞うのである。

そして、コートにいるのは選手だけである。シングルスならば1対1、アイスキュロス時代のギリシャ劇のように、言葉と所作の応酬を繰り広げ、ダブルスならば2対2だが、球を打つ瞬間は、その1人と受ける2人の関係になり、ソポクレス以後の複雑さを獲得する。ギリシャ劇は、それ以上に人物を増やすことをしなかった。それだけで必要最低限ドラマを表現できるからだ。打ったボールはどこにどのように飛び、2人のうちのどちらがどのように受けるのか、一瞬のうちに生ずるドラマである。しかし、どちらかが返した瞬間、今度は相手コートの2人との間に、また新たなソポクレスの関係が成立する。どちらかがゲームを取るまで、その緊張が続くのである。そして、コートを取り囲む他の人物たちは、コロスに他ならない。群舞ともなれば、まさしくディテュランボスの興奮を巻き起こすだろう。

ミュージカル『テニスの王子様』の魅力を形作るもう一つの要素は、独自のキャスティングである。毎回のオーディションで選ばれる出演者は、様々な経歴を持つてはいるが、全員が若く見目麗しい男性である。舞台に出るのは、文字通り選手だけである。原作にある他の人物は排除され、特に女性はまったく登場しない（公演によって、年配の女性監督の声だけが流れたことはある）。ドリームライブとファイナルには、演出家自身が越前南次郎に扮して登場したが、これはいわゆる「御馳走」というものであろう。

配役は、原作のイメージをかなり重視していて、それぞれのチームのユニフォーム姿が基本であるから、その体格と髪の色と形、人物によっては眼鏡や被り物によって、一目で誰だかわかる。人物のキャラクターに俳優自身の容姿が重なった姿を目の当たりにできるのだから、女性の観客にとってはそれだけで魅力を感じるであろう。公演ごと（つまり対戦ごと）に相手チームが変わり、新たなキャスティングが期待を持たせる。後半になると、対戦相手はA・B 2チームのダブルキャストになったので、それだけ出演者の数もバラエティも増し、敗退した後もフィーチャリングで姿を見せることもあるのは、既に述べた通りである。一方、青学側も代替わりを重ね、ファイナルでは5代目のチームになっていた。

役を見ると同時に役者を見るというのは、日本の芸能ではあたりまえのことである。選りすぐられた集団の中で、必ず自分の好みに合致した者を見つけて応援することがで

き、最員のスターが「卒業」すると次の人を探すというのは、まさに宝塚歌劇団の構造である。「テニミュ」がその戦略を意識的にとっていることは間違いない。ただ、歌舞伎役者と最員は一生の付き合い、タカラジェンヌでも「男役十年」といわれるのに対し、「テニミュ」のサイクルは一年前後とあまりにも短い。それゆえに「芸」のレベルが総じて低いのが否めないのも事実である。

そうはいっても、卒業後ミュージカルやテレビドラマで活躍する者が何人も出て、新人の登竜門として認知されるに至っているし、そもそもテニミュ・ファンにとっては、未熟さも含めた瑞々しさが魅力であるのだとも言えるだろう。いわゆる「腐女子」的な見方もあると言われるが、これまた日本の芸能においては珍しくない現象であろうし、少なくとも、若年の女子で埋め尽くされた客席には、純粋な一体感が漲っている。ここには間違いなくひとつの「世界」が成立していると感じさせる。その世界の一体感の中で、しかし彼女たちの一人一人は、自分の視点で舞台を見つめ、密かにそこから好みの絵をコラージュし、心の中に自分だけのフォトブックを作って帰路につくのではないだろうか。

そう考えると、スポーツの中でもハイソサエティの雰囲気があって、肉体性を感じさせることの少ないテニスを、さらに洗練された舞台に作り上げた「テニミュ」であるからこそ、そうした観客の欲求を満足させているのだということに思い至る。また、意識的に女性を排除し、恋愛を排除した形にすることで、男性のみで作られる舞台でありながら、歌舞伎の女形や宝塚の男役がどうしても関わらざるを得ないジェンダーの問題からも逃れている点は、まさに巧みというほかはない。

ミュージカル『テニスの王子様』は、2011年1月から2ndステージとして、不動峰との対戦から再スタートを切ることになった。出演者のオーディションも新たに行なわれ、演出にもさらに工夫がこらされるであろう。ファン層も含め、常に新しい血を入れながら、ライブの舞台において創造を繰り返していく限り、『テニスの王子様』という「世界」を背景にしたメディアミックスのサイクルは、永く続いていくことであろう。

[付記] 本稿は、2010年6月26日、明治大学において開催された、日本演劇学会全国大会における口頭発表をもとに発展させたものである。