

2・5次元ミュージカル

すず き くに お
鈴 木 国 男

1

近年「2・5次元ミュージカル」と呼ばれる舞台が続々と制作され、多くの観客を集めている。その名称からして「ミュージカル」の下位区分と考えられるので、現代日本演劇において永らく続いているミュージカル隆盛の一翼を担うものといえるだろう。しかし、「2・5次元」という用語は、ごく最近になって自然発生的に流布したと思われ、その概念には曖昧な点も多い。また、従来の「ミュージカル」とは別個のジャンルとして認識すべきなのか、あるいはすべての作品が本当の意味でのミュージカルと言ってよいものなのか、簡単に断ずることはできない。

こうした風潮を受けてか、言論界でもこの現象を取り上げ、様々な角度から分析しようという試みが見られるようになった。先行する論考を踏まえながら、主に演劇の観点から「2・5次元ミュージカル」について考察しようとするのが、本稿の目的である⁽¹⁾。

2

一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会のオフィシャルサイトには、「2014年3月、世界中が注目する日本の新しいカルチャー、2.5次元ミュージカルをより多くのお客様にご覧頂くことを目的として設立されました。」とある。そして、2.5次元ミュージカルとは、「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。早くからこのジャンルに注目し、育ててくれたファンの中で使われている言葉です。音楽・歌を伴わない作品であっても、当協会では2.5次元ミュージカルとして扱っています。」としている⁽²⁾。これを、ひとまず「2・5次元ミュージカル」の定義として論を出発させるのが妥当と思われるが、少なくとも2015年3月の段階では、同じオフィシャルサイトに「2次元で描かれた漫画・アニメ・ゲームなどの世界を、舞台コンテンツとしてショー化したものの総称」と記されていたようである⁽³⁾。「ショー」という言葉の定義は曖昧であ

るが、少なくとも「ミュージカル」の範疇にあるものの一部をさした表現としては受け入れやすい。反対に、「音楽・歌を伴わない作品」まで範囲を広げるのは、言葉の定義として矛盾がある。このあたりに、現在の「2・5次元ミュージカル」の抱える問題、あるいは協会設立以後2年あまりの間に生じた変化が見られるように思われる。そこでひとまず、「2・5次元」と「ミュージカル」に分解した上で、それぞれの意味をできるだけ正確に捉えてみたい。

当然のことながら、「2・5次元」という次元は存在しない。漫画・アニメ・ゲームは2次元のものであり、上演舞台は3次元のものである。従って「2・5次元ミュージカル」も、それ自体が存在するのは3次元世界である。そのコンテンツが2次元由来のものであるから、「2・5次元」なる言葉が、ファンの間でいつしか使われるようになったのだ、という説明は正しいとして、それでは2次元由来のコンテンツを舞台化したものが、ごく最近になって生まれ、従来はなかったその概念を表す用語として「2・5次元」が生み出されたのかといえば、もちろん決してそんなことはない。

簡単に振り返ってみただけで、そのような例は無数にある。まず、スクリーンや画面上に映し出される映像もまた2次元のものである。映画の歴史は120年ほどだが、その間に舞台化された映画は数限りなく存在する。日本の芸能は、神話・伝承・文学などに端を発したコンテンツが、様々に変容しながら再生産されてきたことはよく知られているが、そこに絵巻や浮世絵などの絵画のイメージが入り込み、文学・美術・演劇の間で、複雑な相関関係が築きあげられてきたのも事実である。西洋演劇においてすら、その発祥とされる古典ギリシャ演劇では、登場人物の多くが神や英雄であり、仮面を用いることによって、そのイメージの再現を繰り返していた。さらに、中世のキリスト教劇こそ、宗教絵画の忠実な3次元化ということすらできるであろう。そして、洋の東西を問わず、古典劇のほとんどが音楽・歌を伴う「ミュージカル」であった。

近いところでも、20世紀後半以降、日本のミュージカルを支えてきた3本の柱と称されてきた、宝塚歌劇団・東宝・劇団四季のいずれもが、2次元コンテンツの舞台を数多く制作してきた。それが、外国で作られたミュージカルの忠実な翻訳上演であったとしても、『ジーザス・クライスト・スーパースター』『ライオンキング』『リトル・マーメイド』などはもちろんのこと、『レ・ミゼラブル』や『エリザベート』も図像のイメージと切り離して考えることはできない。そして何とんでも宝塚歌劇団は、1974年の『ベルサイユのばら』以降、漫画原作の舞台を続々と生みだし、近年は『逆転裁判』『戦国BASARA』などゲームソフトの舞台化にも成功している。

「2・5次元ミュージカル」という用語が成立した以上、ここに挙げた例のすべてを、さかのぼってこのジャンルに組み入れてもいいのだろうか。それにはなにがしかのためらい

を感じずにはいられないし、実際そのような考え方は一般的ではないように思われる。では、ある時期以後に作られ、なおかつその定義にかなったものだけを「2・5次元ミュージカル」と呼ばばいいのかというと、必ずしもそうではない。一つには、その前史あるいは先駆けとみなされるようないくつかの作品があり、「今ならば2・5次元ミュージカル」と呼んでも差し支えないように見なされる存在がある。もう一つには、現在でも劇団四季や宝塚歌劇団が制作し、「2・5次元」の定義を満たしていると思われるものに対しては何らかの留保がなされているように見える。「ある意味では2・5次元」「2・5次元ということもできる」といった歯切れの悪い言い方が、どうしてもついて回るのである。実はここに、「2・5次元」の本質を探る鍵があるのではないだろうか。

「2・5次元ミュージカル」と呼ばれていなくても、実際にはその要件を満たし、前述の「前史あるいは先駆け」にあたるものとして、しばしば言及されるのが、『美少女戦士セーラームーン』であろう⁽⁴⁾。人気漫画・アニメの舞台化として何年にもわたって繰り返し上演され、しかも毎回同じものの再演ではなく、次々と新しいバージョンを生みだしていった点や、未来世界におけるコスチュームものとしてアクションが重要な位置を占める点において、「2・5次元ミュージカル」の冠を追贈することも可能であろう。事実、2・5次元ブームの中で、初演とは異なるプロデュースながら、再び演劇シーンに登場しているのである。ただ、90年代の『美少女戦士セーラームーン』に、それまでのミュージカルとは一線を画し、新ジャンルとしての呼称が求められるほどの斬新さがあったかという点、それは疑問と言わざるを得ない。また、その受容においても、『アニー』や『ピーターパン』のように、学校が休みの時期になると上演され、子供や家族連れに愛好された風物詩としての意味が大きかったように思われる。

これに対して、ゲームソフトを原作とし、最初から舞台化を視野に入れて、そこでそれぞれの役を演じるべき俳優を、予めゲームの声優にキャスティングしたという点で、『サクラ大戦歌謡ショー』は、2・5次元的な展開を強く意識した舞台であったといえるだろう⁽⁵⁾。しかし、そのタイトルがいみじくも示しているように、ミュージカルとしての成熟度がいまひとつで、殊に音楽や歌唱のレベルが比較的高いのに比べ、演劇脚本と演出の弱さは否めず、ゲームファンが、そのショー化を楽しむ場という色合いが濃く感じられる。それゆえ、「2・5次元ミュージカル」の文脈で言及されることが少ないように思われる。スタッフの人脈が、後の2・5次元にあまりつながっていないことも、その一因かもしれない。とはいえ、2次元から3次元への展開を考える時に、忘れてはならない示唆に富む作品であることは間違いない。

これらの舞台作品が、決して単発ではなく、一定の期間繰り返し制作され、2次元媒体のファンを3次元に誘うとともに、リピーターを増やしていったという点に、まさに先駆

けとしての役割を見出すことができる。ただ、それがそのまま持続して今日の2・5次元ミュージカルに直接つながったかという点、そうではない。先に述べたように、2次元コンテンツの舞台化自体は決して新しいものでも珍しいものでもない。その中の一つとしては十分な特色を発揮し受容されたものの、新しいジャンルとして認識され、新しい名称を要求する所までは至らなかったと見るべきであろう。

翻って、劇団四季や宝塚歌劇団の場合はどうだろう。「2・5次元ミュージカル」の定義にかなう作品を、長らく、そして数多く上演してきたという事実は、既に述べた通りである。しかし、それらは「劇団四季の舞台」であり、「宝塚の作品」であって、やはり新しいジャンル分けを要求する必要はなかった。劇団四季はその出発点も、そして現在も、決してミュージカルに特化した劇団ではないが、『キャッツ』以来、外国ミュージカルの翻訳上演を、いわばお家芸とし、大方の認識と評価もそこに集束する。宝塚もまた『ベルばら』以来漫画の舞台化はお家芸であり、ともに元となるイメージを再現する技術には抜きん出たものを持ち、それぞれに厚いファン層を擁し、リピーターのおかげで同じ作品の上演回数を増やし、それによってさらに存在感を高めることに成功している。繰り返し上演するということは、そして繰り返し見るといえることは、それ自体、舞台上に作られたイメージを強固にする。そのことが、2次元を3次元に変換する行為に対する信頼につながる。今日それぞれが上演する「2・5次元ミュージカル」は、「四季」ないしは「宝塚」の下位区分であり、それ以上の定義を必要としないのである。

3

今度は、「ミュージカル」という観点から検討してみよう。音楽や歌がまったく入らない劇が、世界の演劇史の中でむしろ例外的なものであることは繰り返すまでもないが、現代人は芸術においても19世紀以来の科学的合理主義に支配されている部分が多く、演劇もまた言わず語らずのうちにリアリズムを前提として論じられることが多い。舞台よりも日常生活において接することがはるかに多い劇芸術が、劇映画（TVやディスクで見られるものも含めて）やテレビドラマという、基本的に現実世界を映したものであることも、無意識のうちに影響を与えているのかもしれない。一方、生身の人間が時間と空間を共有することによって初めて成立する舞台芸術では、文学や美術におけるような抽象性を獲得することは困難であり、舞踊や無言劇であっても、あるいは非日常的な言語や動作をとまなわけても、それは結局そこにある肉体が現実に行なっている行為なのである。だから観客は、やはり無意識のうちに、そこで演じられているのは何らかの現実であり、従って現実的であるべきだと考えてしまう。うまい俳優とは、現実存在する（と考えられる）人間

を、それらしく演じることのできる俳優のことだということになる。

日常生活において、会話の最中に突然歌いだしたり踊りだしたりする者はいない、だからそういうことをするミュージカルは非現実的であり、気持ちが悪い、というのはあまりにも言い古された言辭であるが、それを否定することもできない。実は、我々は日常生活において、しばしば歌ったり踊ったりするのだが、それは舞踏会や宴会や盆踊りやカラオケといった場面を想定すればのことであって、日常会話が急に歌や踊りになるのはやはり不自然である。

それをあえて行なうのは、パフォーマンスという行為そのものが非日常の営為であり、神に奉げたり、超自然の存在を呼び起そうとする営みに他ならないからだ。その一方で、劇が上演される場も、劇の中にしつらえられた場も、人間の生活空間である。宇宙であろうが黄泉の国であろうが、そこに人間がいる限り、それは人間の棲息する場所である。だから、そこにいる人間達の営み、すなわちドラマを紡ぎながら、そこに神を招来したり、時間空間をいつとき歪めて見せるために、歌い踊らなければならない時が来るのである。

2・5次元の人物達も、また歌い踊ることなしに存在することはできない。だがここに、ひとつの疑問が生じる。彼らは本当に人間なのか。2・5次元ミュージカルを、あくまで演劇として論じるのが本稿の前提である。そうである以上、彼らはやはり劇の登場人物である。ところが、登場人物という日本語を、キャラクターという外国語に置き換え、さらにキャラと短縮する過程で、意味上の変化が生まれる。キャラという用語は、様々な議論を通じて、2・5次元ミュージカルを論じるための重要なキーワードであるように思われる。2・5次元ミュージカルを見る時に、そこに登場人物を見ている限りは、その作品を演劇として味わうことができる。どのように演出し、どのように演じているかという観点から、演出家や俳優を評価することができる。これはまず筆者の立場として譲れない。

しかし、2・5次元ミュージカルを論ずるためには、キャラという言葉も用いざるを得ないであろう。この言葉の使い方には慎重を要する。確かな定義にたどり着くまでも、かなりの考察と論理が必要だろう。ここではあえてそれを避ける。ここで言うキャラとは、2・5次元ミュージカルの元となった2次元コンテンツ、すなわち漫画・アニメ・ゲームに描かれた人物であると仮定しよう。キャラは、それを描いた作者が創造したものである。人間を含めた自然の事物がすべて神による被造物であるとしても、キャラは人間の作ったもの、神からすれば二次的な被造物である。プラトン流に言えば、アイデアの影の影である。これを舞台化するということは、アイデアの影の影の影を作ることになる。ここまて来れば、作り手はほとんど神のように振舞えるのではないだろうか。今日の世界において、キャラが珍重される所以であろう。

2次元において、キャラを、つまりアイデアの影の影を創造する時には、人間はかなりの

自由を行使できる。好きなように描いた線が明確な形を取り、想像力がそれを自在に動かし、そしてまた次の絵に定着させる。絵画から漫画へ、そしてアニメへと、一層ダイナミックに展開し、キャラ達は生命を獲得する。しかし、それをさらに舞台に移そうとした時、つまり俳優の生身の肉体を用いてキャラを再現しようとした時、それが実に不自由な制約だらけの作業であることに気付かざるを得ない。媒体は人間の手を離れて、被造物に変わるのである。これを自由に書き換えるのは人間の手之余。その手に余る作業にあえて挑んだのが、『ミュージカル テニスの王子様』（『テニミュ』）だったのではないだろうか⁽⁶⁾。

もちろん、そうした挑戦は、はるか昔からあり、直近でも2・5次元ミュージカルの先駆けといえるものがあつたことは既に述べた。だが、「テニスの天才である中学生達」というアイデアを20歳前後の若者達の肉体を媒体として、舞台上に登場させようとした発想と、それを実現するための卓抜な試みが実を結んだ時に、このキャラ達が2次元から3次元に飛び出したのを、観客は初めて目にしたのである。

もう少し厳密に考えるならば、「天才テニスプレーヤーである中学1年生の越前リョーマ」というアイデアを想定したとして、越前リョーマは現実には存在しないのだから、漫画やアニメに描かれたリョーマの姿がアイデアの影であり、『テニミュ』の中で俳優が演じるリョーマは、アイデアの影の影ということになる。しかし、人間はアイデアそのものを見ることはできない。よって、人間技をもって究極にまで描き込まれた「絵」は、人間にとって限りなくアイデアに近いものとなる。すると、舞台上のリョーマは、アイデアの影、すなわち現実のリョーマと見ることもできるのではないだろうか。

あるいはまた、『テニミュ』のスタッフや演者が行なっているように、漫画を徹底的に読み込むことによって、リョーマの本質を掴み、それを基にキャスティングや役作りをするということは、アイデアの影から逆にアイデアを観照する営みに例えることもできるかもしれない。だとすれば、舞台上のリョーマこそが、リョーマのアイデアだという錯覚に身を委ねることも可能ではないか。ここまで来ると単なる言葉の遊びとの誹りを免れないかもしれない。だが、いずれにしても、これほどスリリングなオペレーションを現実のものにしているのが『テニミュ』なのである。やはりこれをもって「2・5次元ミュージカル」というジャンルが誕生したと、見るべきではないだろうか。

4

『テニミュ』によって2・5次元ミュージカルが成立したという認識は、むしろ一般的なものと言ってよいだろう。決して大胆な仮説などと言えるものではない。だがその理由に

については、なにがしかの独自の考察を示すことができたとして、その後の2・5次元ミュージカルの展開について概観してみよう。

『テニミュ』が成功し、シーズンを重ねて現在まで上演を続け、一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会が設立され、「2・5次元」という用語が社会的な認知を得、海外にも進出している現在、そこには「テニミュモデル」とでも称すべき原則のようなものが垣間見える。それは、おおよそ以下のようにまとめられるだろう。①2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ティングし、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。

もちろん、協会の掲げるとごく簡潔な定義を満たしていれば、とりあえず2・5次元ミュージカルの範疇に入れることはできるし、協会のウェブサイトには常に多数の作品が紹介されている。それらすべてが上記の原則に沿っているというわけでもない。むしろ、協会自身が、歌や音楽を必ずしも必要としないように定義を修正しているように、ここ数年における2・5次元ミュージカルの驚くべき隆盛の中で、多様な作品が作られ、観客に受け入れられていくほど、その実態は曖昧なものになっていったと見ることもできるだろう。今や、「漫画・アニメ・ゲーム」を原作としていけば、すべてが2・5次元ミュージカルと称することができるのだろうか。

そうした問題意識を持ちながら、『テニミュ』以後の展開を見る中で、最も重要と思われる作品が、『弱虫ペダル』であろう。渡辺航による原作漫画は、2008年から『週刊少年チャンピオン』（秋田書店）に連載中で、2106年9月の時点で、単行本46巻が刊行されている。アニメは2013年10月からテレビ東京系列で放映され、2015年8月には、劇場版映画も公開されている。同じく2015年には任天堂からゲームもリリースされ、2・5次元の原作としてはすべてが揃ったことになる。

高校の自転車競技部を舞台に、数多くの個性的な選手が登場し、エピソードとレースが延々と続けられる点は、『テニスの王子様』に極めて近い。舞台は、2012年2月から2016年10月までに9作が上演されている。会場は、初演の天王洲銀河劇場から、シアターBRAVA!、梅田芸術劇場メインホール、TOKYO DOME CITY HALLなど大型の劇場を用いることが多い。第3作以降は、大阪、埼玉、福岡、名古屋、神奈川などでも公演を行なっているが、上演回数は、それぞれの会場で数回程度と、それほど多くはない。

見どころは、何ととってもレベルの高い自転車レースと、それぞれの選手の個性や駆け引きを、舞台上でどのように表現するかである。驚くべきことに、俳優はレース用のウェアに身を包んでいるものの、自転車のハンドルらしきものを手に持っているだけである。自転車を走らせているという場合は、そのままやや腰を落とし前傾姿勢を取りながら、足踏みを繰り返す。斜面や段差などが設えられただけの舞台上で、その動作を続けながら、時に場所を移動させる。こういうと単純に聞こえるが、その動きは非常に複雑で緩急に富み、車体こそ見えないものの、実際に自転車を走らせているという感覚は十分に表現されているし、道の上下りやカーブ、速度や相互の距離感、集団を組んだり離れたり、抜きつ抜かれつの中で、もちろん様々な会話や駆け引き、時にはアクシデントが盛り込まれている。目に見える運動量だけでも相当なものである。そこには、周到な演出や厳しいトレーニングとリハーサルが繰り返されていることは言うまでもない。

演出の西田シャトナーは、かつて「惑星ピスタチオ」という劇団を主宰し、独特のダイナミックな舞台を作り出していた。中でも、『破壊ランナー』という人気作品においては、俳優がほとんど全編において全速力で走りながら猛烈な勢いで台詞を吐く様が観客を驚かせた。筆者もたまたまこれを実見しているが、その徹底した方向性と凄まじい運動量に圧倒され、パフォーマンスアートの一つの極致を見た思いがした。それから20年以上、西田は地道に演劇活動が続けてきたが、この作品とのマッチングによって、あの技法がこのような形で進化を遂げたのを目の当たりにして、再び驚愕することになった。

ところが、この作品には、音楽がほとんどない。従来の定義ではミュージカルと呼ぶことはできないだろう。少年達のスポーツ物、そのみを表現するコスチュームと装置、キャラを忠実に再現するキャスティングと扮装・演技、そして何よりも、不可能と思われるスポーツの場面そのものを目の当たりにしてみせる斬新な技法、といった点において、『弱虫ペダル』（『弱ペダ』）こそが、『テニミュ』の正統な後継者であると思われる。しかし、彼らは歌いも踊りもしない。ハンドルを両手に構えるだけで、ラケットのような独特の振付に進化することもない。映像や光線も用いられない。『テニミュ』のあの華やかな高揚感はここにはない。その代わり、よりシンプルで激しい肉体の躍動がある。そして何ととっても、そこには2次元世界が見事に立体化されているのである。

5

「2・5次元」という言葉が自然発生的に流布したとしても、『テニミュ』の成功によって「2・5次元ミュージカル」というジャンルが成立し、あるいはそうしたジャンルを仮定する必要が生じ、あるいはそれをもとに一層の商業的成功が目論まれているというの

が、ここ数年の日本における演劇シーンの顕著な現象であることに間違いはない。

そうした中で、2.5次元ミュージカル協会自身が掲げた定義を修正し、筆者が仮説とした「テニミュモデル」もまた、それを逸脱する例がいくつも見られるようになってきている。にもかかわらず、「2・5次元ミュージカル」は増殖し、あらたなジャンル分けも名称も必要としてはいないようだ。『弱虫ペダル』や最近の『FAIRY TAIL』のように、「ミュージカル」の概念を外れるような作品が、「2・5次元ミュージカル」の代表作のように扱われている。『テニミュ』の場合には不可欠であるミュージカルの要素が、「2・5次元感」を生み出す別の要素に代替されても、作品は成立するということなのだろう。そして、いかなる形で「2・5次元感」を実現するかには制作側の工夫があり、観客側の期待があるというわけである。おそらくはや「絵から抜け出してきたような」というだけではファンは満足しない。その競い合いの中に、この先の可能性もあるだろう。そうでなければ、いつしか人気も下火になり、劇団四季や宝塚歌劇団や大手興行会社が制作する「ミュージカル」の中で、漫画・アニメ・ゲームを原作とするもの、という以上の区分は必要とされなくなり、まして日本発の新ジャンルとして海外で認識されることもないだろう。

既にホリプロは、演劇界・音楽界で確立された名声を持つ大物を動員して『DEATH NOTE』を大々的に制作し、これは2.5次元ミュージカル協会のウェブページでも紹介された。また、世界で最も発行部数の多い漫画とされる『ONE PIECE』は松竹により「スーパー歌舞伎Ⅱ」として舞台化され、再演もされている。宝塚歌劇団の『るろうに剣心』は連日大入りを記録した⁽⁷⁾。

『テニミュ』は、無名の新人や、まったく舞台経験のない若者の中からオーディションによってキャラの再現に最もふさわしいキャスティングを行なうのが初演以来の原則であり、従ってそれぞれの出演者にとっての『テニミュ』は、卒業までの一時の経験である。全体の母数から見ればもちろん少数ではあるが、城田優、伊礼彼方、加藤和樹、瀬戸康史、そして斎藤工などのように、それをきっかけに舞台や映像で活躍する人材も生まれ、「若手の登龍門」と言われてきたが、最近では、複数の「2・5次元ミュージカル」に出演し、言わば「2・5次元ミュージカル俳優」としての在り方を意識的に模索するような例も見られるようになった⁽⁸⁾。

社団法人日本2.5次元ミュージカル協会を軸にこのジャンルを見ていけば、『テニミュ』制作の母体とその人脈が色濃く浮かび上がってくるが、これだけ定義が緩く作品の数が多くなってくると、逆にジャンル自体が溶解する可能性もある。ファン層の実態を把握するのも容易ではない。従来のミュージカルファン、宝塚ファン、テニミュファン、そしてそれぞれの原作のファンといった中心も大きさも異なる円が複雑に重なりあっている。それにリピートの実態を重ね合わせると、さらに複雑になるだろう。先に上げた「連載上演

形式」は、2・5次元ミュージカルの前提条件ということはもはやできないが、連載ならば全部続けて見るという層もあり、その中でそれぞれの公演をリピートする観客もあるはずだ。もともと2次元の原作ファンであったものが、その3次元化に惹かれて劇場に足を運び、新たな2・5次元ミュージカルファンになるケースもあるだろうが、その比率は測りがたい。演劇人口全体の増加に貢献しているのか、一過性の現象なのか、あるいは他のジャンルの観客を奪っているのか。2・5次元ミュージカルの歴史は浅く、まだ進化あるいは拡散の過程にあるとあってよい。21世紀の演劇史を編む時が来たら、「2・5次元ミュージカルの時代」という一章を加えることになるのかどうか、今後とも注視したい。

《注》

- (1) 『ユリイカ』平成27年4月臨時増刊号 総特集2・5次元 青土社
『美術手帖』2016.07 特集2・5次元文化 美術出版社
この2冊の雑誌は、「2・5次元」を多角的に論じた充実したもので、必ず参照すべき文献である。拙論『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』——』共立女子大学文学部紀要 第57集 2011年1月 はこれらの先駆けになったと密かに自負している。また、森話社から2017年7月に刊行予定の『現代ミュージカルの展開』において2・5次元ミュージカルを論じた章を先ごろ執筆した。ただし、一般読者向けの書物であることと、単行本という性質上、現代の事象を扱った部分でも刊行後まもなく色褪せるような記述はできるだけ避けたいと考えた。紙幅の関係もあり、新しい作品に言及し、より突っ込んだ考察を行なうことが十分にできなかった。それを補うために本稿執筆に取り掛かった次第である。
- (2) <https://www.j25musical.jp>
一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会は、2.5次元ミュージカルに関する活動を支援するため、2014年3月に設立された。2016年8月の時点で、そのホームページ上で紹介されている作品は、ミュージカル『テニスの王子様』、ミュージカル『美少女戦士セーラームーン』、ライブ・スペクタクル『NARUTO—ナルト—』、『デスノート THE MUSICAL』、舞台『弱虫ペダル』であり、2.5次元ミュージカルの年間上演作品数は、2014年で91作品、年間動員数は128万人、2015年は100作品を超え、年間動員数も145万人と伸び、市場規模は100億円超とされている。
- (3) 『ユリイカ』前掲書 p.68
- (4) 原作は、武内直子による漫画で、1992年～97年『なかよし』に連載された。舞台初演は、1993年8月、ゆうぽうと簡易保険ホールにてミュージカル『美少女戦士セーラームーン外伝 ダーク・キングダム復活篇』として上演された。脚本は富田祐弘、演出・脚色は野伏翔。以後、副題・スタッフ・キャスト・会場を変更しながら(96年以降はほぼサンシャイン劇場)、2005年まで28回にわたって上演された。2013年9月には平光琢也の脚本・演出によって『美少女戦士セーラームーン——La Reconquista——』が、AiiA Theater Tokyoにおいて上演され、14・15・16年と副題を変え会場を広げながら上演が続いている。
- (5) 1996年以来、広井王子プロデュースによりセガゲームスからリリースされているゲーム『サクラ大戦シリーズ』が、漫画・アニメに展開した。『サクラ大戦歌謡ショウ』は、作・総合プロデューサー・広井王子、演出・茅野オサム、音楽監督・田中公平により、1997年～

2006年、計16回上演されている。

- (6) ミュージカル『テニスの王子様』に関しては、前掲(1)の拙論を参照されたい。
- (7) 『DEATH NOTE THE MUSICAL』は、『スカーレット・ピンパーネル』などで知られるフランク・ワイルドホーンが音楽を担当し、新国立劇場演劇部門芸術監督も務めた現代日本を代表する演出家の一人である栗山民也が演出した。『ONE PIECE』は、尾田栄一郎が1997年から『ジャンプ・コミックス』に連載中の漫画で、世界中で空前のベストセラーとなりアニメ化もされている。スーパー歌舞伎Ⅱ『ワンピース』は、横内謙介の脚本・演出、市川猿之助の演出・主演により、2015年10月・11月に新橋演舞場で上演された。16年3月には大阪松竹座、4月には博多座でも上演され、10月には「シネマ歌舞伎」としても公開された。宝塚歌劇団雪組公演『るろうに剣心』（2016年2月 宝塚大劇場）の脚本・演出は、『エリザベート』『銀河英雄伝説』も演出した小池修一郎である。
- (8) 『ユリイカ』『美術手帖』（前掲）所収の、鈴木拓樹、玉城裕規、植田圭輔などのインタビューを参照のこと。