

2.5 次元ミュージカルの音楽に関する研究

——ミュージカル「テニスの王子様」を例として

徐 竹溪 愛知県立芸術大学大学院音楽研究科博士前期課程（音楽学領域）

要旨

2014年の2.5次元ミュージカル協会の設立に伴い、2.5次元舞台は急速に市場を拡大する。2.5次元協会のホームページのレパートリータイトル欄には、50以上の2.5次元ミュージカルや舞台の演目がある。その中には、10年以上上演されている公演もあれば、最近の新作上演もある。この演目の数からして、すでに新しいミュージカルジャンルが形成されていると考えられる。

本研究の目的は、ミュージカル「テニスの王子様」（以下テニミュ）の楽曲について総合的に分析を行う、この2.5次元ミュージカルの代表作の音楽価値を見出すことである。また、2.5次元ミュージカルは海外進出しているため、世界中の反応や評論を整理し、翻訳されている。日本の新たな文化として2.5次元ミュージカルの発展状況や魅力点が明らかにする。

本論文は3つの章から構成される。第1章では“2.5次元ミュージカルの代表作ミュージカル「テニスの王子様」”と題し、2.5次元ミュージカルとテニミュについて総合的に考察する。第1節では、2.5次元ミュージカルの歴史について述べ、近年の発展状況について分析する。2.5次元ミュージカル・舞台の成長に伴い、俳優、演出家、ミュージシャンたちにとって新たな挑戦と活躍の場が増えている。若手俳優たちがデビューすると、演出家や音楽家も多くの創作機会を得られる。そして伝統的な舞台演目の枠を超えて、より自由で個性的な作品が次々と世の中に送り出

されることとなる。また、2.5次元の文化も発展している。雑誌新刊の発行、2.5次元フェスの開催、2.5次元国際シンポジウムの主催など、2.5次元文化の広がりを見ることができる。そこで筆者は2014年から現在に至るまでの上演目録をまとめ、2.5次元のミュージカルの代表作について述べた上で、日本の2.5次元ミュージカルの変遷を明らかにする。第2節では、主にテニミュ13年間の発展過程、およびテニミュに関するカルチャーと流行(現象)などの分析を行う。2.5次元ミュージカルの代表作テニミュについて考察し、テニミュの歴史と作品の進化の過程を明らかにする。

第2章では、テニミュの音楽研究について述べる。テニミュは13年というロングラン公演の歴史があるのにも関わらず、その楽譜はいっさい出版されていない。そこで筆者は、テニミュの代表的なチームソングの楽譜を製作し、その楽曲について音楽的観点から分析を行った。ミュージカルの公演では、音楽が生演奏であることが、一般的である。しかし、テニミュでは、歌だけがライブで、伴奏は録音したものを使用している。テニミュを含め、2.5次元ミュージカルの文化的側面に着目する人は多いが、音楽について研究している者は少ない。まず第1節では、テニミュのすべての楽曲を分類し、そして第2節ではチームソングの音楽についての分析を行い、曲のスタイル、音楽構成、舞台表現、楽器編成等の特徴を具体的に述べる。そしてそれぞれのチームのチームソングの音楽的役割についてを明らかにする。第3節では、テニミュのDREAM LIVE(以下DL)について分析する。DLは、本公演とは違い、キャストよりもキャラクターに重きを置いたコンサートであり、テニミュにとって特別な存在である。その音楽的特徴や、本公演にはないDL独特の雰囲気観が観客にとって更なる魅力となっている。そこで公演の曲目とDLの曲目を比較した上で、DLの音楽(楽曲)の特徴をまとめる。

第3章では、海外における観点から2.5次元ミュージカルについて考察する。2.5次元ミュージカルは日本国内の発展に限らず、国境を越えて、世界に進出している。2次元の原作は世界中で好まれ、その3次元の舞台化によって、通常ミュージカルより注目度、期待関心が更になくなった。筆者は2.5次元ミュージカルに関する資料(海外マスコミやネットサイトの内容等)を地域別にまとめ、海外公演の状況や現地での受容を明らかにする。また、海外からの評論や報道を日本語に翻訳し、これからの世界における2.5次元ミュージカルの発展の研究の展望を示す。

本研究で、テニミュの歴史を調査、整理し、2014年から2016年の2年間の上演目録をまとめたことにより、日本の2.5次元ミュージカルの変遷や発展状況を明らかにすることができた。また、テニミュのキャストについて考察した結果、2.5次元ミュージカルが成功するためには、キャストがいかにキャラクターと一致しているかが鍵となることが明らかとなった。そして、テニミュが及ぼす文化面での影響について調査し、テニミュを含め、2.5次元ミュージカルが日本の新たな文化を形成していることが明らかになった。

そしてテニミュの音楽についての研究した結果、まず2次元の人物の特徴を音楽で表現するために、キャラクターのイメージに沿って、楽曲の速さや音域の高さなどが決められていることがわかった。また、テニミュのすべての楽曲を6つの類型に分類し、それぞれの特徴について明らかにした。そしてチームソングの楽譜を製作し、その音楽的特徴を関連付けることで、それぞ

れのチームソングの音楽的役割とその効果について明らかにすることができた。

海外における観点から 2.5 次元ミュージカルを考察した結果、特にアジアの国々において、2.5 次元ミュージカルの認知度と人気は近年急激に高まっており、2.5 次元ミュージカルは日本の新たな文化としての地位を築きつつあると言える。今後も 2.5 次元ミュージカルについての海外からの評論や報道を日本語に翻訳していくなど、海外進出の状況を調査する必要がある。アジア圏だけでなく、さらに世界へ向けてますますその影響力が大きくなっていくことが期待されている。