

2021年3月11日発行

日本演劇の伝統と2.5次元ミュージカル
—俳優の身体における比較文化の視点から

東 晴 美

相模女子大学紀要 VOL.84 (2020年度)

日本演劇の伝統と2.5次元ミュージカル

—俳優の身体における比較文化の視点から

東 晴 美

A study on 2.5D musicals: from the viewpoint of comparative culture

Harumi HIGASHI

要 旨

日本で生まれた2.5次元ミュージカルは、舞台芸術の一ジャンルとして確立されたと言って良いだろう。「2.5次元ミュージカルとは何か」と定義されることを拒むように、多様なコンテンツが様々なアプローチから舞台化されてきた。そして、2.5次元俳優という呼称、専門雑誌、公演スタイルなど、一つのジャンルとして、一般の人々にも知られる存在となった。

本稿では、これまでサブカルチャーからのアプローチが多かった2.5次元ミュージカルについて、俳優の身体性に注目して、その演劇的特質を明らかにする。その際、比較文化の視点から、ミュージカルという西洋由来の舞台芸術メディアでありながら、歌舞伎、新劇、宝塚など日本の演劇文化の伝統がその底流にあることを指摘する。

1 2.5次元ミュージカルとは

現在も進化し続ける2.5次元ミュージカルを今の時点で定義づけても、たちまち姿が変わってしまうという状況をふまえつつ、現時点での最大公約数としての特徴を明らかにする。

まず、2.5次元ミュージカルの前提として、2.5次元カルチャーがある。2.5次元とは、二次元と三次元の間と説明されることが多い。2.5次元文化研究を専門とする須川亜紀子は2.5次元カルチャーの定義を「現代ポピュラー文化（アニメ、マンガ、ゲー

ムなど）の虚構世界を現実世界に再現し、虚構と現実のあいまいな境界を楽しむ文化実践のこと」とする。⁽¹⁾ 2.5次元カルチャーの世界でイメージされている、二次元とはアニメ、マンガ、ゲームなどであり、絵画、映画などは想定されていない。⁽²⁾ また、2.5次元カルチャーは、アニメ、マンガ、ゲームの作者だけでなく、これまで読者、消費者と位置づけられた人々が「プレイヤー」として参加し、ともに作り上げることを須川は指摘している。

この2.5次元カルチャーの一つが、2.5次元ミュー

ジカルである。「一般」に認知されはじめるのは、2014年に2.5次元ミュージカル協会が設立され、2015年2月『ユリイカ 詩と批評』(青土社)、2016年7月『美術手帖』(美術出版社)で特集が組まれた頃だ。現代ポップカルチャー(アニメ、マンガ、ゲームなど)の舞台化で成功した早い事例の「ベルサイユのばら」と、現在の2.5次元ミュージカルとは一線を画すと言われる。アニメプロデューサー、舞台プロデューサーの片岡義朗は「2.5次元ミュージカルは演劇の一ジャンルというより、マンガ・アニメの一ジャンルとしての性質が強い」⁽³⁾と指摘する。片岡は、演劇の専門家がマンガのミュージカル化の演出を手がけたとき、「どう変えれば上演できるか」というスタンスをとるが、「マンガをアニメにする人間は、原作マンガが命だから、マンガをとことん読み込んで、どういう風にしたらマンガの印象がそのまま残せるか、ということに命がけ」と目的意識の違いがあるとする。⁽⁴⁾

宝塚の「ベルサイユのばら」は、1972年から1973年まで『週刊マーガレット』(集英社)で連載された池田理代子のマンガを原作に、1974年に初演された。興行的にも成功をおさめ、ベルばらブームを巻き起こした。アニメ化は舞台化のあとの1979年からである。女として生まれながら男として育てられたフランスの近衛士官オスカルは、女性が美しい男性を演じる宝塚と親和性が高い。原作マンガのイメージが壊れることを危惧したファンからの強い反対を受けたため、細部にまで原作マンガを意識して役作りにこだわった。本作の興行的成功は、マンガを舞台化する時に、ミュージカルの手法をとるというモデルの先鞭をつけたともいえる。

一方、2.5次元ミュージカルの草分けとしてあげられることが多いのが、片岡義朗が手がけた1991年8月青山劇場初演の「聖闘士星矢」である。1985年12月から車田正美の原作漫画の連載が『週刊少年ジャンプ』(集英社)で始まり、1986年から始まったアニメは1989年まで続いた。ミュージカル「聖闘士星矢」に起用されたのはSMAPである。光GENJIのバックで踊るグループから独立したのが1988年であるが、男性アイドルグループがバンドブームにおされ気味の時代で、結成3年後の1991年9月に初シングルでメジャーデビューを果たす。1991年8月ミュージカル「聖闘士星矢」にキャスティングされたSMAPはまだ無名といってよい。ミュージカルの興行成績は良く、SMAPはこの年の紅白の初出場を果たす。このキャスティングで注目したいのは、

SMAPの各メンバーの人気を当て込んだのではなく、マンガ、アニメの「聖闘士星矢」の人气が先行している点だ。

2.5次元カルチャーの認知が一般的になるのが2010年代以降だが、2次元の虚構世界を現実再現するという2.5次元カルチャーの定義からさかのぼると、2.5次元ミュージカルの源流が「聖闘士星矢」とされ、キャラクター重視の演劇であることがわかる。一方、「ベルサイユのばら」は、マンガのキャラクターとともに、宝塚俳優の魅力にも大きな比重があるといえる。⁽⁵⁾

2.5次元ミュージカルの俳優の演技術は、次に引用する俳優佐藤流司がインタビューで述べていることに尽きる。

いま目指しているスタイルはなるべく自分を消していく。自分自身がそのキャラクターの唯一無二の演者でありたいというのもありつつ、自分ではいたくない。けれども、観てくれたみなさんには佐藤流司でよかったと言われたらという、微かなラインなんですけど。

極端な話をすれば、舞台上で俺が転んだとして佐藤流司が転んだというふうに思われたら、俺の芝居としてつくってきたものは失敗だったなと。転びかたも呼吸のしかたもキャラクターでありたいし、だから声優さんの声の使い方から勉強をはじめ。⁽⁶⁾

極限まで、俳優としての個を消し去りキャラクターになりきろうとする。その一方で、俳優としての個を認められたいと思う。この淵源は、西洋由来の演技術と、日本の古典芸能に由来する演劇文化に求められる。

2 日本における現代の演劇の俳優術

2.5次元ミュージカルの特色を、物語評論家のさやわか「原作の世界観、そして特にキャラクターを表現することを重視する」と指摘、「役者も、生身の人間を演じるのではなく、キャラクターを演じるという、古くからある俳優術とは一線を画した仕事を求められる」と指摘する。⁽⁷⁾

「古くからある俳優術」とは、明治維新以後、19世紀から20世紀初頭のリアリズム演劇を参照した新劇の演技術である。

明治維新以後の欧化政策の中で、19世紀末(明治20年代)から官民挙げての演劇改良運動が展開する。演劇の欧化のために、西洋風の劇場の建築、歌舞伎の慣習にしばられない文学としての脚本などを標榜

するが、実践をともなって日本の現代の演劇にまで通じる演技術への道を拓いたのが小山内薫と築地小劇場である。⁽⁸⁾ 小山内の新劇活動に演技の面で参加したのが歌舞伎役者二代目市川左団次である。左団次は1907年の西欧への演劇視察とイギリスの演劇学校の体験を経て会得した演技術を、帰国後、弟子など左団次と実験的な演劇で共演することの多い役者に伝える。この時、歌舞伎の俳優として訓練された身体を一旦捨てて、西欧の俳優が演じるような身体を再構築した。⁽⁹⁾ 小山内薫の演出は、スタニスラフスキー理論を根幹にすえたものであった。小山内が訪欧した20世紀初頭のヨーロッパでは、リアリズムだけではなく、フランスのダダ、シュルレアリスム、ドイツの表現主義など前衛的な芸術がうごめいていた。しかし、歌舞伎(芝居)から脱却した新しい「演劇」をめざす小山内はそれらの影響がみられないという。⁽¹⁰⁾ 小山内薫が大正15年(1926)の築地小劇場45回公演「役の行者」の演出で、歌舞伎の役者のように「踊るな動け。歌ふな語れ」と指導したことが象徴的である。このようにスタニスラフスキー理論に基づいてうまれた日本の新劇の演技術は、「ほとんど神話的なまでに、新劇にとっての身体化された第二の自然」となり、長く日本における現代の演劇に影響を与え続けた。⁽¹¹⁾

演技術について、ドイツの演劇学者エリカ・フィッシャー＝リヒテは、演じる俳優の身体を「現象的肉体」、俳優が演じる登場人物を「記号的身体」として説明する。⁽¹²⁾ 本稿でも、この用語を用いて論じる。舞台に立つ俳優は記号的身体になろうとするが、自分自身の現象的肉体が実存することによって常に緊張関係にある。緊張関係とはすなわち、登場人物でありながら、脚本段階では予期されなかった登場人物の描写、俳優の身体的な特徴、感受性をも舞台に立ち現れる。演劇を文学に従属化させる過程でうまれた18世紀の演劇理論では、俳優の現象的肉体と、俳優による登場人物との間の緊張関係を、登場人物の描写が前面に出るようにして解消しようとした。これを演技術として理論化したのが、スタニスラフスキーである。現象的肉体を完全に記号的身体の後ろに消し去ろうすることによって、現象的肉体と記号的身体との緊張関係を解消しようとする試みである。しかし、フィッシャー＝リヒテが紹介するスタニスラフスキーと同時代のそれ以外の演技理論は、現象的肉体を消し去ることは実際に不可能であることを認めた上で論じられている。また、20世紀以降では現象的肉体をあえて戦略的に全面に押し

出すことによって、テキストに従属する演劇の解体を試みている実践なども紹介している。その上で、フィッシャー＝リヒテは、「「純粹に」記号的な身体に固執する立場から「純粹に」現象的な肉体に執着する立場まで、実に多種多様であるが、両者〔すなわち現象的な肉体と記号的身体〕は不可分に結びついており、一方は他方なくして現れることができないということは忘れてはならない」⁽¹³⁾ とする。

演じる身体は、このような両極の間に多様な立場があるにも関わらず、日本における現代の演劇のルーツは、あえて記号的身体に固執する演技術からスタートした。小山内がこだわったスタニスラフスキーシステムとよばれる演技術は、新劇運動の中心人物である千田是也の様々な書物によって紹介された日本の演技術に大きな影響を与えている。⁽¹⁴⁾ 現代においても、俳優訓練としてスタニスラフスキーシステムに言及する例はきわめて多い。記号的身体である登場人物の姿、形をうつし、または戯曲に書かれている通りの行動を現象的肉体で写すのではなく、何故そのように登場人物が考え、感じ、そのような行動をとったかを理解した上で、現象的肉体はその登場人物を生きるように演じる。

佐藤流司が証言するように、2.5次元俳優の個を捨ててキャラクターになろうとする演技術は、現象的肉体を極限まで消し去るという点で、スタニスラフスキーシステムを受容した新劇以来の演技術の伝統にたっている。

3 日本の古典芸能の俳優術

先に引用した佐藤流司は、唯一無二の自分を消していくと同時に、佐藤流司であったとも言われたいという。この演技術の発想は、日本の古典芸能に源流を求めることができる。

西欧の演技術の導入でリアリズムに固執した新劇の特殊事情は、歌舞伎の存在がある。歌舞伎ではない新しい演劇を創出するためには、最も歌舞伎らしくない「文学に従属化」された演劇を徹底的に手本としたのである。では、歌舞伎の俳優術とはいかなるものか。

江戸時代の演劇論で度々引用されるのが近松門左衛門の「虚実皮膜論」と、近松とともに元禄歌舞伎(17世紀末から18世紀初頭)を牽引した名優の芸談である。⁽¹⁵⁾ 近松は、「芸といふものは実と虚との皮膜の間にあるもの也」さらに、(中略)「虚にして虚に
あいた
あらず 実にして実にあらず この間に慰^{なぐさ}が有たもの也」とする。その具体例として、恋人になかなか会

えない姫が恋人にそっくりの木像の製作を命じるが、毛穴までそっくりの仕上がりに「ほろぎたなく」感じたとする。だから、「正真の形を似する内に、又大まかなる所あるが結句人の愛する種とはなる也」として、作品づくりにおいても、「本の事に似る内に又大まかなる所あるが、結句芸になりて人の心のなぐさみとなる」。また、脚本の「せりふなども此こころ入れにて見るべき事おほし」と述べる。⁽¹⁶⁾ 舞台上の登場人物、すなわち、記号的身体に徹底的なリアリティを求めていないことがわかる。

この認識は、近松と同時代の役者にも共有されていた。近松と同時代の18世紀初頭の歌舞伎の女方芳沢あやめが残した芸談は、あやめの没後も女方の芸の継承と鑑賞の指標となっている。歌舞伎の女方は、役者としての現象的肉体が男性で、演じる登場人物は女性である。女方は、現代に至るまで、歌舞伎を構成する欠くことの出来ない基本的な特色であり、要素である。あやめは、「理屈ばかりにては歌舞伎にあらず、とかく実とかぶきと、半分半分にするがよからん」と述べる。⁽¹⁷⁾ 実に対する虚の世界を、「かぶき」としている。歌舞伎という演劇はそもそもが、実の対立項なのである。歌舞伎の女性の登場人物を演じるとき、歌舞伎俳優は自らの現象的肉体をどこまで消滅させようとしていても、男というプライベートの肉体は消えてはなくなる。

このことは、オペラのカストラートと比較すると興味深い。西欧でも女性が舞台にたつことを禁じられた時代には、少年が女性の登場人物を演じた。しかし、成熟した女性の感情を少年で表現することには限界があり、成人の心と肉体を有しながら、リアルな女性の声を求めて、変声期前に去勢手術を行ったカストラートを生み出した。舞台上に立ちあらわれる記号的身体（女性の声）を求めて、俳優のプライベートの肉体（から出る変声した声）を消滅させ、人工的な現象的肉体（カストラートの声）を誕生させた。

一方、歌舞伎の女方は、可能な限り登場人物、つまり、記号的身体になろうとするが、男であるプライベートの肉体を生かして生み出した、女方という現象的肉体を否定していない。嘘を前提とした歌舞伎は、リアリティ（実）を感じさせるならば、時には嘘がまじっても容認する姿勢をとる。

女方は特殊事例のように思われるが、男性の登場人物を演じる立役の名優で近松門左衛門の作品に多く出演した初代坂田藤十郎も、リアリティを追求するだけが演劇ではないと述べている。その例に挙げ

たのが乞食の例である。⁽¹⁸⁾ 乞食をリアルに演じても「慰み」にはならないから、「正真」をうつさないのだと述べる。

もちろん新劇が参照した19世紀西欧のリアリズム演劇においても、嘘を内包していることは、観客も承知の上で観劇している。海のシーンで海水でないからといって騒ぎ立てるわけではない。役者の身体をめぐるリアリティに関して、現象的肉体の存在が、記号的身体、すなわちテキストで描写された登場人物に不要な情報を加えることを問題視しているのである。

歌舞伎における様々な虚を許容するのは誰か？観客である。歌舞伎の俳優は、観客の「慰み」となる舞台を届けるために演じる。「慰み」となる範囲ならば、リアリティを無視することも選ぶ場合がある。

フィッシャー＝リヒテの身体論で用いる記号的身体と現象的肉体の緊張関係に加えて、両者の共存関係を観客が容認していることが歌舞伎の前提である。歌舞伎のリアリティを江戸時代では「うつり」の良さというキーワードで評価する場合がある。民俗学者の上原輝男は、「うつり」とは「感染」であり、「芸におけるうつりとは、芸が芸において写すのではなく、芸が人（観客）に感染する感度において、芸の成立を認めている」と指摘する。舞台上で表現したいものが観客に感染することが「うつり」なのだ。⁽¹⁹⁾ 2.5次元カルチャーが、虚構と現実のあいまいな境界を、読者や消費者がプレーヤーとして享受することと、構造的に同じである。

歌舞伎の身体性は、記号的身体と現象的肉体が観客の前に現れる。歌舞伎の俳優は、登場人物としての記号的身体と、ファンの期待に応える現象的肉体と、ファンが知らない、あるいは、一部のファンにしかみせないもう一つの真のプライベートの身体がある。歌舞伎の俳優の身体の緊張関係は、現象的肉体と真のプライベートの身体の間にある。この三段階は、もちろん日本独特の現象ではない。しかし、フィッシャー＝リヒテが想定したモデルは、俳優の真のプライベートの身体と舞台上の芸術とは切り離して考えているから、真のプライベートの身体は、舞台芸術としての俳優の身体を検証する場合はノーカウントになっている。しかし、歌舞伎の身体は、劇場外の観客との関係性も作品に取り込まれていく。江戸時代では、芝居茶屋などで、出演後の俳優と観客が交流をもつ場がもたれる。登場人物のセリフに俳優の日常が楽屋落ちのように含まれる。19世紀の江戸時代の大阪の観客は演目の上演を中断させて、

熱狂的なファン（轟員）から舞台上の俳優への褒め言葉を発する事例もあった。現象的肉体は消滅させるどころか、作品のパーツとしても使われるのである。

このような歌舞伎の身体は、明治維新を経て消えてしまったのではない。現在も、「大向う」という観客のかけ声が上演中（の適切なタイミング）にかかり、芝居を盛り上げる。十二代目団十郎のパリ公演では、大向うがわざわざ出向いて歌舞伎の観客文化をオペラ座に持ち込んだ。大向うは歌舞伎作品の成立に不可欠な要素だからだ。

このような、俳優の肉体と観客の関係性は、歌舞伎の特殊な世界だけではない。宝塚における俳優の演技とリアリティについて、根村直美は、宝塚の「男役」について、日常の中の「男」、さらに、他のジャンルの芝居の「男」の俳優、さらに、現実の女性としての身体と三つの位相から考察を行う。²⁰ 現実の女性としての身体（現象的肉体）と日常の中の男（記号的身体）とは別にもう一つの俳優の身体があるのは、様式的な演技、特殊なメイクなどが生み出すものだ。宝塚のファンは、歌舞伎の俳優の熱狂的な轟員が歌舞伎役者の日常に関わろうとするように、たとえば、俳優の楽屋入の「入待ち」や終演後の「出待ち」などで様式化されたコミュニケーションの場が設けられる。

歌舞伎や宝塚は、演劇ジャンルとして2.5次元ミュージカルとは一線を画すが、劇場空間や観客との関係性などの演劇文化はそのバックグラウンドとなっている。たとえば、キャストが通路に出てくる演出の常態化は歌舞伎の花道に通じ、キャストによるお見送りは宝塚の出待ちなどと通底した2.5次元ミュージカルの文化となっている。このような演劇文化は2.5次元ミュージカルや宝塚以外の商業的ミュージカルでは比較的少ないケースである。2.5次元カルチャーが読者や消費者がプレーヤーとして参加するという特質をもっていることと、歌舞伎や宝塚のファン行動の背景にある「観客との伝統的な関係性」とが結びついた点が、2.5次元ミュージカルという舞台芸術の重要な特質といえるだろう。キャラになるために現実にはあり得ない髪型や髪色、メイクによって、プライベートとは別の様式的な俳優の肉体がある。

さらに、観客とつくりあげる三層構造はアニメの声優にも関係する。冒頭で引用した俳優佐藤流司の個を極限まで押し込めてキャラになるために、声優を参考にするという。「演劇を文学に従属化させる

過程で生まれた18世紀の演劇」にとって、記号的身体とは、テキストの中の登場人物である。俳優の現象的肉体の実在に目を背けて、いわば、見えなかったことにして再現するのは、戯曲、すなわち、テキストである。洋画の吹き替えの声優は、新劇俳優の副業として行うことが多かった。声優の技術は、新劇の演技術からスタートした。声優の声は、原作映画の俳優に似せることが第一義ではなく、脚本を正しく伝える演技術が第一義であった。

一方、現代のアニメの声優の声は、テキストを紡ぎ出してはいるが、アニメの作品のキャラ（記号的身体）そのものでもある。アニメの声優そのものが2.5次元カルチャーの例としても挙げられる。アニメの声優の現象的肉体（声）とキャラという記号的身体（声）とには、わかちがたい関係があり、さらにアニメの声優の頭の先からつま先までの現象的肉体という三層構造をなす。アニメの声優は、声だけでなく、身体を全てさらしてアイドルとして活動もする。アイドル活動の時に、キャラのコスプレをする場合もあれば、キャラから離れて活動もする。キャラ（記号的身体）、現象的肉体としての声、アイドルとしての現象的肉体と複雑な層をなす。記号的身体としてのキャラの再現性と現象的肉体としての2.5次元ミュージカルの俳優のわかちがたい関係性を成立させるために、アニメの声優が参考になるゆえんである。

4 キャラクターを鑑賞する

2.5次元ミュージカルにおいて、俳優の唯一無二の存在を消して演じるのは、キャラクターである。このキャラクターは、西欧の演技論の文脈とは異なる概念である。

坪内逍遙は、学生時代に英文学でハムレットの試験で王妃の「キャラクター」の分析という出題の意図を理解することができなかった。²¹ 逍遙は、この新しい英文学の分析方法を日本の作品にも応用する練習台として近松門左衛門の世話物を取り上げた。様々な角度から分析を行うが、その一つに「性格（キャラクター）」分析を取り入れた。つまり、登場人物（記号的身体）を、「実在の個人」として性格を分析したのである。²²

この性格の表現に重きを置いた文学の一類である戯曲を演出するにあたり日本の演劇人が参照したのがスタニスラフスキーの演劇理論であり、「内面的演技」である。新劇の演出家の広渡常敏は次のように述べる。

それ以前の芝居にとってなんの価値も意味も持たなかった俳優の内面というものが、新しい価値を持って登場した。これが十九世紀末から今世紀初頭へかけての演劇革命の意味である。俳優のセリフまわしの名調子や音色や、荒唐無稽な所作など、まるで歌舞伎芝居のような俳優の「技術」によってかわって、俳優の「素顔」が舞台上に登場する。見物たちが「素顔」を通して「内面」をのぞきこむ。荒唐無稽の歌舞伎俳優に内面がないなどということはない。だが歌舞伎芝居では俳優の内面などなんの意味もない。技術の粉飾を捨てて素顔が登場して、はじめて見物たちが、その内面に価値を発見する。²³

このような新劇における内面としての性格（キャラクター）と、2.5次元ミュージカルのキャラクターは全く異なる。2.5次元ミュージカルが、演劇よりは、漫画・アニメのジャンルに近いということばどおり、漫画・アニメでいわれる「キャラ」を記号的身体として表現しているのである。

このキャラクターとは異なる「キャラ」については、アイドルやお笑い芸人のキャラと、漫画・アニメのキャラ、さらには若者の対人関係など様々な分野で研究が行われている。さやわかは、アイドルやお笑い芸人のキャラは、集団の中で自分の立ち位置を確保するためのもので、内面やアイデンティティがほとんど問題になっていないと指摘する。²⁴ 一方、漫画やアニメのキャラに関する岩下朋世の分析では、キャラの属性によって内面性が捨象されているのではなく、作品の登場人物の成長や脇役から主役への変化などでキャラの内面性が奥行きを増す。そして舞台化によってキャラを演じる俳優の成長をも見守ることによって、キャラは単なる類型を越えた存在になると指摘する。²⁵

この関係性を考える時に、もう一度日本の古典芸能の身体表現を参照したい。浄瑠璃研究者の内山美樹子は「だいたい浄瑠璃に表れた人物の性格とか個性とかは、近松や宗輔のような代表的作家の手になるものでも、西洋古典劇のそれに比べればきわめて微弱なものにすぎない」²⁶ とする。日本が近代演劇を創出しようする時に参照した19世紀の西洋の内面の描写を受容する以前の、古典芸能の多くの人物描写は典型的であった。近松門左衛門の作品を語った浄瑠璃太夫竹本義太夫は、「公家武家土民町人敵役女若衆 仏神の託宣」など多層な類型によって語りの技法を説明する（『貞享四年義太夫段物集』）。ま

た歌舞伎では「立役」「女方」「敵役」「実悪」などの役柄で登場人物を把握する。²⁷ 江戸中期の17世紀末から明治時代の初頭まで、170年にわたって同じ形式の劇評が出版された。この批評の対象は、戯曲ではなく役者の技芸で、役者の身体への関心の高さがうかがわれる。²⁸ 役者を配列する基準は「役柄」である。役者は演技の評価だけでなく、師匠や親の芸をどのように継承したか、自分のオリジナリティをどのように出したか、他の役者との差異化をどのように出したかを競い合った。そして、そのような役者を熱狂的なファンが応援した。

伝統芸能の戯曲に現れる人物は典型的で²⁹、役も類型、すなわち、キャラの属性に従って表現する。³⁰

さらに、これらの作品は、古典となって同じ内容が現代も繰り返し上演される。同じ内容の作品を類型的な身体表現で上演しても、観客を動員している。これについて、狂言師の野村萬斎は、「役者の経験値」で差が出るという。³¹ これを楽しむのが現代の古典芸能における演劇文化である。

この構造は、既に原作が熟知された作品で、属性で分類されるキャラを、俳優の成長という個々人の経験値とともに観客が一体となって応援する2.5次元ミュージカルと通底するものだといえよう。

2.5次元ミュージカルは、漫画・アニメの一ジャンルという特色に加えて、日本の演劇文化という土壌が深く関わると思う。歌舞伎的な要素が2.5次元ミュージカルに現れたという単純なものではない。それは、似てはいるが別のジャンルである。歌舞伎と決別するために、多様な西洋の演劇の手法の中でことさらに俳優の現象的肉体を消して、登場人物（記号的身体）になりきる手法を採用し、現代の日本の演劇の演技術の「伝統」がある。同時に、登場人物（記号的身体）と、歌舞伎役者という現象的肉体と、そして生身の身体という三層構造が、舞台の上や劇場の外で往還する姿を観客に見せ、観客が熱狂的に支持する古典芸能が死滅せずに、ミュージカルや現代演劇、そして宝塚などと同じ時代に存在する。そして、ジャンルを超えて接触を試みてさえいる（『ワンピース』『NARUTO』『風の谷のナウシカ』の歌舞伎化、「能楽男師」）。

このように、日本の古典芸能と、日本の近代演劇がはぐくんだ演劇文化と、2.5次元カルチャーが共振して、2.5次元ミュージカルを演じる身体がうまれたのだ。

注

- (1) 「イマジネーションとのインタープレイ～2.5次元文化領域の射程～」『美術手帖』「特集 2.5次元文化 キャラクターのいる場所」2016年7月、美術出版社、98-99頁。
- (2) 2010年12月23日のYAHOO!知恵袋では、「声優さんとかはよく2.5次元と言いますが芸能人は2.5次元と言いますか？よくわからない質問ですいません。」という質問に対して、「最近見たTV番組で明石家さんまさんが私らは2.5次元と呼ばれているらしいと言っていました。最初は声優の事をそう呼んでいたのが、しだいに意味が芸能人にまで広がっていったのではないのでしょうか。芸能人も声優も3次元の存在ですが、ほとんどの人がTVや雑誌でしか見る事が出来ない存在ですから2.5次元という風に解釈されたのではないのでしょうか。」となっており、芸能人も2.5次元の世界となっている。2016年9月閲覧。新聞など一般紙に2.5次元と使われる場合は、たとえば、仙頭利通の絵画が立体的に見えることから「仙頭利通2.5次元の世界」と銘打った展覧会（由布院駅アートホール2008年12月）がある。二次元の絵画が立体的に見える2.5次元という用例が2000年代初頭までの主流で、アニメ、マンガ、ゲームに関わるカルチャーと認識（あるいは自覚）されるのが、2010年代頃といえそうだ。
- (3) 「対談 片岡義朗×やまだないと」『美術手帖』「特集 2.5次元文化 キャラクターのいる場所」2016年7月76-81頁。初出は、「片岡義朗インタビュー」『アニメビジエンス』vol.7（ジェンコ、2015春号）。
- (4) 前掲注(3)。
- (5) 植田紳爾『宝塚、わがタカラヅカ』1997年、白水社。植田は、池田理代子の漫画を構想する前から、「タカラヅカの舞台に一番ピッタリするのはロココの時代だ。ロココのセットを飾らせたら宝塚は日本で一番だ」との言葉からマリー・アントワネットを舞台化することを考えていたと述べる。宝塚というジャンルの特性が「ベルサイユのばら」の舞台化にあたって重要なファクターであることがわかる。なお、鈴木国男は「『テニミュ』と『ベルばら』」『ユリイカ 詩と批評』4月臨時増刊号、総特集2.5次元——2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント、2015年3月、青土社、139-147頁で、
- それぞれについて言及している。
- (6) 佐藤流司「唯一無二の自分を消していく—キャラクタークラックアップの向こう側」『ユリイカ 詩と批評』4月臨時増刊号、総特集2.5次元——2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント、2015年3月、青土社、76-86頁。
- (7) さやわか「マンガと演劇」『〈現代演劇のレッスン〉 拓がる場、越える表現』鈴木理映子+編集部編、2016年、フィルムアート社、102-106頁。
- (8) 東晴美「芝居から演劇へ——演劇の概念の醸成に楽劇が果たした役割と伝統演劇の再評価」『東アジアにおける知的交流——キイ・コンセプトの再検討—』国際日本文化研究センター 国際シンポジウム（報告書）44号、2013年、365-380頁。本稿では、芝居の概念を解体し、西洋の演劇の概念を、歌舞伎と類似点の多いオペラと対比しながら、日本の現代演劇の概念を再構築したプロセスを明らかにした。
- (9) 東晴美「二代目市川左団次の訪欧と「鳴神」：一九〇七年のヨーロッパ演劇と一九一〇年の日本文壇の関わりから」国際日本文化研究センター『日本研究』44、2011年10月、305-332頁。
- (10) 菅孝行『増補 戦後演劇—新劇は乗り越えられたか—』2003年、社会評論社、23頁。
- (11) 前掲注(10) 菅孝行『増補 戦後演劇』29頁。
- (12) エリカ・フィッシャー＝リヒテ『演劇学へのいざない 研究の基礎』2010年、翻訳は山下純照ほか2013年、国書刊行会。身体については、特に51-64頁。
- (13) 前掲注(12)62頁。
- (14) 筆者が2006年にインタビューした新国劇の俳優大山克己（1930-2012）は、新国劇の剣劇としてのリアルな演技として、千田是也の一連の俳優術の理論をバイブルのようにして学んだと証言した。
- (15) 東晴美「リアリズムと虚実皮膜論」『文化科学研究科』4号、2008年3月、総合研究大学院大学、5-26頁。本稿では、従来の虚実皮膜論を踏まえた上で、西洋のリアリズム演劇理論の影響を受けた分析を再検証し、西洋の影響をうけない江戸時代のコンテクストの中から分析を行った。
- (16) 引用は、日本古典文学大系『近松浄瑠璃集』下、所収「近松の言説」1959年、岩波書店、358-359頁。
- (17) 引用は、日本古典文学体系『歌舞伎十八番集』所収『役者論語』のなかの「あやめぐさ」1965

- 年、岩波書店、318頁。
- (18) 引用は、日本古典文学体系『歌舞伎浄瑠璃集』所収『役者論語』のなかの「賢外集」1965年、岩波書店、358頁。
- (19) 上原輝男『芸談の研究—心意伝承考—』1972年、早稲田大学出版部、22頁。
- (20) 根村直美「宝塚の非リアリティとリアリティ」『ユリイカ』「特集：宝塚」、2001年5月、青土社、142-149頁。
- (21) 松村昌家「坪内逍遙とイギリスの小説家たち—『小説神髓』の成立をめぐる—」『比較文学を学ぶ人のために』1995年、世界思想社、37頁。
- (22) 坪内逍遙「槍権三重帷子」近松研究第一会、明治29年(1896)9月、『早稲田文学』。逍遙については、東晴美「伝統演劇からみる近代—逍遙の近松研究—」『総研大 文化科学研究』2号、2006年3月、9-28頁。
- (23) 広渡常敏「リアリズムってなんだろう？」『戦後新劇—演出家の仕事②』2007年、れんが書房新社、351-361頁。
- (24) さやわか「身体がキャラを更新するために」『ユリイカ 詩と批評』4月臨時増刊号、総特集2.5次元——2次元から立ちあがる新たなエンターテインメント、2015年3月、青土社、212-217頁。
- (25) 岩下朋世「マンガと2.5次元—『弱虫ペダル』におけるキャラクター生成のメカニズム」『美術手帖』「特集 2.5次元文化 キャラクターのいる場所」2016年7月、86-91頁。
- (26) 内山美樹子『南蛮鉄後藤目貫考』演劇研究 演劇博物館紀要第2号、早稲田大学演劇博物館、1967年、1-57。
- (27) 歌舞伎の演技の身体については、岩波講座歌舞伎・文楽5巻『歌舞伎の身体論』1968年、岩波書店に詳細な論考がまとめられている。また、歌舞伎の観客文化については4巻『歌舞伎文化の諸相』にまとめられている。
- (28) 東晴美「劇評ジャンルの文化史—近代への転換」『日本研究』40集、2009年11月、359-375頁。
- (29) キャラクター文化に関して、大塚英志の「物語消費論」がある。プレーヤーである消費者が物語をつくる構造を、歌舞伎の作劇法の「世界綱目」を用いて分析した。時代設定や主要登場人物が構成する「世界」(例：太平記の世界)と、そこで起きる個々の物語(例：仇討ち)という「趣向」で「仮名手本忠臣蔵」が誕生するように、世界と趣向の無限の組み合わせで物語が生
- 成することを例にとり、サブカルチャーにおける物語生成のしくみを分析した。このように、サブカルチャーを分析するにあたって歌舞伎の作劇法を援用した点が興味深い。
- (30) 2019年12月に新作歌舞伎として初演された「風の谷のナウシカ」は、歌舞伎の役柄がカバーできるキャラクターについて改めて考えさせられた。クシャナ姫は、恋する男のためなら悪事も働く伝法な親分肌の女方の役柄「悪婆」を援用した。しかし、可憐で、包容力があり、それでいて自立して、人々の先頭にたつというナウシカに相当する役柄は歌舞伎にはない。ナウシカの演技は歌舞伎の身体表現から逸脱する危うさをはらんでいた。
- (31) 野村萬斎「プロフェッショナル 仕事の流儀 狂言師 野村萬斎の仕事」2016年、NHKエンタープライズ。