

ENGEKI HAIKYU!! FINAL

演劇「ハイキュー!!」 ファイナル企画

SPECIAL CROSS TALK

クリエイター×歴代担当編集 座談会

ハイパープロジェクション演劇「ハイキュー!!」 その誕生と進化の軌跡 前半戦

ウォーリー木下

演出・脚本

和田俊輔

音楽

本田佑行

集英社「週刊少年ジャンプ」編集部
初代担当

池田亮太

集英社「週刊少年ジャンプ」編集部
二代目担当

東 律樹

集英社「週刊少年ジャンプ」編集部
現・担当



初演から5年半、いよいよシリーズファイナルとなる公演「頂の景色・2」開幕までの
カウントダウンが始まった。2020年の終わりも近い某日、
その制作開始に向けて集まったのは——“演劇「ハイキュー!!」を支える男たち”。

演出・脚本のウォーリー木下、音楽の和田俊輔、
そして原作元である集英社「週刊少年ジャンプ」編集部より
本田佑行・池田亮太・東 律樹の歴代編集担当者。
それぞれが抱く「ハイキュー!!」愛を持ち寄り、
ここにしかない表現=圧倒的個性を放つ
演劇「ハイキュー!!」メソッドで創り出された
白熱の舞台のバックステージを、激アツモードで語り合う!



——演劇「ハイキュー!!」がついにファイナルを迎えますが、今回は演劇「ハイキュー!!」
の演出・脚本のウォーリー木下さん、音楽の和田俊輔さんと、原作「ハイキュー!!」の
歴代編集担当お三方で初の座談会を開かせていただきます! 今日みなさん、ぜひ気
兼ねなくお話ししていただければと思います。

本田 いやあ、まずは「ゴミ捨て場の決戦」、めっちゃ面白かったです!!

東 ホント、楽しかったです!

池田 面白かった! 感動しました。

ウォーリー ありがとうございます。

本田 やっぱ集大成感がとても強かったですし、今までのモノと新しいモノとの混
じりかたがすごく堂々としていて…非常に良かったです。

ウォーリー 今、ここにパンフレットが全部並んでるんだけど…こうやって歴史を見返
してもいよいよ最終地点に来たなあって感じ、しますね。

池田・東・和田 (頷く)

本田 で、発表されている次のこのビジュアル(「頂の景色・2」のメインビジュアル)は、
なんかもう「ボーナスステージ!」って感じですね。

一同 (笑)

池田 でもいろいろな要素がありましたし、「ゴミ捨て場の決戦」は演出プランも大
変だったんじゃないかなと。今回は通し稽古を拝見するまではホントに僕の中ではど
うなっていくのか、全く分らなかったです。

ウォーリー あ、「ゴミ捨て場の決戦」はもう大体やりたいことが「飛翔」くらいから
決まっていたんで、僕は逆に、いつになくとてもやりやすかった公演でしたよ。

——演劇「ハイキュー!!」では毎回、編集担当さんに台本など様々な監修をしていただ
いていますが、監修はウォーリーさんが直接話すだけでなくプロデューサーなど制作さ
んから伝えるように、毎回説明を聞いていかげしたか?

本田 やっぱ分からないですよ、僕ら(笑)。打ち合わせの時点ではまだ全貌はウォ
ーリーさんの頭の中にしかないわけですからね。

池田 そうそう(笑)。

東 ウォーリーさんがやろうとしていることがそこで分かるほうがおかしいですよ…う
ん、分かるほうが、良くないと思う。

ウォーリー ハハハッ(笑)。確かにね。その時点で分かれるモノしか創れないって
いうのはね。

池田 そうなんです! 想像できないモノ、分からないものが出てくるからこそ、いざ
通し稽古を拝見するときに楽しいんですよ。

本田 「鳥野、復活!」のときだったかなあ。打ち合わせで「ボールが上に上がって
いて、それで地球がね…」って言い出したとき「え、コレに言ってるのかな?」って。

一同 (爆笑)

池田 そういうの、毎回最初の会議で演出プランを伝えてもらうのも楽しい時間でし
たよね。

本田 うんうん。

東 なにしろ出てくること全部、想像つかない!

ウォーリー (笑)。あの…その会議のときって僕はいないじゃないですか。もうずっと
気になってるんですけど、僕のプランはちゃんと届いているのでしょうか?

一同 (笑)

本田 ちゃんと届いてるかどうかで言うと…多分、3割ぐらいしか届いてないんじゃない
かなあ。

——なんと……!?

本田 あ、いやいやいや。えっと、十分届けてもらってはいるんですけど、それを受
け取る僕らのイマジネーションが、ね。

東 はい。こちらの理解力の問題です(笑)。どちらかと言うと、ウォーリーさんが考
えたんだったらもう間違いないと思っているので、まずは「面白そうですね」って全部
受け止めて。

本田 初演の頃は特に制作過程でいろいろ細かく説明していただいて「分かりました」
「分かりました」ってひとつずつ進めていってましたけど、やはり正直想像はついてい
ませんでしたからね。図面も見せてもらった、ミニチュアのセット模型も見た、脚本の
内容も分かった、なるほど音楽はこれですね、映像もこういう感じか、うん、そういう
舞台なんだってやっていたけど、結局初日の舞台を観てやっと「すごい。こういうこと
だったんだ」って。聞かされていた全部が舞台上で合わさるとどうなるのかが、実際に
触れるまで全く想像つかなかったです。

ウォーリー 僕は一番最初、「ハイパープロジェクション演劇」って、あかんネーミン
グやあって思ってさ。

一同 (爆笑)

ウォーリー 分かってないと思われるのが嫌だから言わなかったけど(笑)、「ハイパー
プロジェクション演劇ってなんなんだよー」って、思うでしょ? でも相手にもそれを
言わせない。で、観に来た人に…

本田 「ハイパープロジェクションだ!!!」。

ウォーリー そう思わせる、しかない(笑)。どう説明したらいいか分かんないけどど
んとなく観たら納得させられるってところで、どうにかこれを成立させないといかん
なあって。

池田 僕が作品担当になったときにはもうすでに「ハイパープロジェクション」ってつ
いていたのでそうなんだなって思ってたんですけど、一番最初にその呼び方を決めた過程
はどうだったんですか?

東 確かにそれ、気になりますよね。

ウォーリーと東の2ショット

ウォーリーと東の2ショット

ウォーリーと東の2ショット

ウォーリー　いやぁ…結構僕は…嫌がりましたよ。

一同　（笑）

——**ウォーリーさん発信ではなかった。**

ウォーリー　そう。当時のプロデューサーから提案があって、最初突き返したんです。「これはちょっと…やめたほうがいいんじゃないですか？」って。

一同　（笑）

ウォーリー　でもなんか「これはもう関係者全員気に入ってるんでぜひ」と。

和田　俺、ウォーリーさんが言い出したのかと思ってた。

ウォーリー　違う違う。

本田　ほかにあったんですか？　候補。

ウォーリー　なにがあったっけ…いや、もうハイパープロジェクト一点推しだったと思う。そのときこっちも代替案を出せば良かったんだけど、これを超えるモノはなかなか…やっぱりインパクトが強いので。

本田　うん、そうですね。

ウォーリー　俺もナンタラプロジェクトマッピングとか、なんか新しいメディアを使った演劇だよっていう言葉はいくつも考えたと思うんだけど、「ハイパープロジェクト」のある意味いい感じのバカっぽい響きには（笑）、全部負けちゃうんだよね。

東　「ハイパー」ですもんね。

ウォーリー　そう。「ハイパー」には勝てない（笑）。

本田　プロジェクトマッピングを駆使した演出を用いた演劇ってということが観る前からお客さまにそのまま伝わるようなネーミング。「もう、ホントにすげえんだよ」的な強さが。

一同　（笑）

本田　でもそういう意味では「週刊少年ジャンプ」もそのいい感じのバカっぽさってあって（笑）、そこにはなんか他が勝てないものがあるところは共通してますよ。

ウォーリー　そう。だから…なんだかんだ言っても、演劇「ハイキュー !!」の演出の手法はこのネーミングに寄せていっただけですから。

和田　え、そうなんだ。

ウォーリー　そうですね。

一同　（笑）

和田　ホントは最初からこういうの、やりたかったんじゃないの？

ウォーリー　うーん…でもそこはやっぱり観に来た人に「ハイパーじゃなかったよ」って言われるのが絶対嫌じゃん。一番それが困るでしょ。っていうか、言われそうだし。

本田　「どのへんがハイパー??」って。

ウォーリー　ハハハッ（笑）。その責任ですよ。でもその結果、今はめちゃめちゃハイパーですからね。

池田　ハイパー、ハイパー!

一同　（笑）

——**ネーミングに作風が導かれていった。それも運命ですね。**

本田　この写真ひとつ取っても（"鳥野、復活!"のメインビジュアルを見て）、すごいハイパーですね。撮影でこの光る棒が立ったときに「これ、ハイパーだね〜」って、スタッフでも盛り上がりましたよね。

一同　（笑）

本田　現場で「ハイパー棒」って呼んでましたから。

ウォーリー　ホント？

和田　バカだなあ〜（笑）。

東　小4の言語センス!

本田　（笑）。ビジュアルも演劇感を強めよう、ハイパー感を出そうって、いろいろ細かく工夫してたんですよ。

池田　須賀（健太）さんもよく取材でハイパー感について話してきましたよね。

東　演者さんにもハイパー感って言葉は浸透してたんですよ。「このレーザーがハイパーなんですね!」とか。

本田　そうそう。"頂の景色"のときにレーザーが追加されたんです。

ウォーリー　あー、したした。

本田　あれもひとつの「ハイパー」。

池田　なんかもうそういうの、懐かしいですね。

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

名曲の数々はどうやって生まれたのか!?

——**音楽についても語っていただきます。実は当初舞台化にあたって主題歌のようなモノ、固定の歌モノを作ろうという話がありましたね。**

本田　それ、覚えてます。

和田　ありましたね。

池田　へええ〜。

ウォーリー　あったあった。なんだっけ、こんなバンドの曲どう?って言った気がする。

本田　言っていましたね。いいんじゃないかなって思いました。

和田　そもそも、ボーカルモノでいこうっていうのは俺は…

ウォーリー　すごい嫌がってたよね？　突き返された記憶がある。

東　嫌だったんですね？

和田　うん。

ウォーリー　「普通になるやん!」って。

一同　（爆笑）

——**以前の座談会でも「スポーツモノだからギターがギューンって鳴るとか、とにかくそれっぽくなっちゃう、普通になっちゃうのは嫌だった」とおっしゃっていました。**

和田　僕がこの演劇「ハイキュー !!」の企画を聞いたはじめての会議で、「こういうことやりたいな」って話すウォーリーさんを見ていて…「あ、この人久々にヤル気になってるな」って思ったんですよ。

一同　おおお〜。

ウォーリー　「久々」っていうのはちょっと他の作品に対してアレだけどね。

一同　（笑）

和田　ハハハッ（笑）。いや、ほらそれまで一緒に舞台を創ってきたっていう関係性があるから…

本田　いつもとまたちょっとギアが違ってるぞってことです。

和田　そうそうそう。「あ、これまでのやり方の範疇じゃないところでなにかを創りたいと思っているんだな」っていう意識みたいな。

ウォーリー　あー、うんうん。それは、ね。ありましたね。

和田　…っていう刺激は僕はウォーリーさんから受けた。で、その会議で僕は振付のツトさん（HIDALI 笹尾 功）と初対面で、またね、ツトさんとウォーリーさんがイチャイチャ喋ってるんだ。

池田　イチャイチャって!

本田・東　（笑）

——**おふたりは一足先に少し動き出していた。**

和田　そう。「楽しいことやろうぜ〜」みたいなことをなんかイチャイチャ喋ってて（笑）。

ウォーリー　（笑）。そっか和田くん、ツトさんより後だったんだっけ、合流。

和田　そう、後。だ・か・ら!　その打ち合わせでほとんど言ったことを「NO」で返してたっていう…

本田　嫉妬ですか、それは？

和田　そう。「それおもしろい」って、ずーっと「NO」。

本田・池田・東　（爆笑）

ウォーリー　ギャハハハッ（爆笑）。和田くんはたまに入るのよ、そのスイッチが。あれはなんなんだろう？

池田　やっぱり嫉妬モードなんですかね。

和田　うん。で、打ち合わせ終えて外に出た瞬間に、マネージャーにしっかり怒られた。「ダメですよ、和田さん」って。

一同　（爆笑）

ウォーリー　マネージャーさんもびっくりするくらい「NO」だったんだね。

和田　でも「そうやって言ったからには」って自分でもすごく考えて、悩んで悩んで、次の打ち合わせまでに「こういう曲でやります」って言えるように頑張りましたけど。

本田　オープニングとか全体的な音楽のイメージは最初からあったんですか？

和田　ない、です。

本田　ほおお〜。

池田　僕は以前から和田さんとウォーリーさんがどんなやり取りをして創られているかあまり分かっていなくて、そのあたり興味があるんですけど…

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田　えっと、シリーズの途中くらいまではまずはウォーリーさんが音楽のイメージを持ってきてたよね。

ウォーリー　うん、なんか持っていった。

池田　イメージする音楽のサンプルを？

ウォーリー　そうですね。

和田　少なくとも…和久谷南戦までは持ってきてましたよ。

——**" はじまりの巨人" です。**

ウォーリー　そうですね。でもなんだろ、最初の頃のことあんまり覚えてないなあ。鳥野の曲が初演で完全にでき上がっていたし、その鳥野がいろんなモノを吸収していくというのがこの物語のコンセプトだということも最初の段階で決まっていたので、じゃあ音楽もそれだよなっていうことはなんとなく合意できてて。そこでどう成長してどう吸収していくかみたいところで対戦校に対してお互いの意見を出し合いまくって…って感じのことを、僕と和田くんとツトさんでやっていくっていうのが、音駒をきっかけに、大体和久谷南くらいまでの流れではありましたね。

池田　なるほど。

ウォーリー　初演のオープニングも、結局稽古に入ってから上がってきたんだよね。打ち合わせのときの原型からかけ離れたサウンドが…ギターが入ってるかなって思ってたら入ってなかった…

和田　そう、入ってないよ。嫉妬モードだったから（笑）。

一同　（爆笑）

和田　あと初演で言うと、そもそも僕は演劇「ハイキュー !!」がシリーズモノだって知らなかったんですよ。確か僕、1作目はライブビューイングを日本橋まで観に行って、その映画館で知ったんです。「え、再演？　またやるんや!!」って。

本田・池田・東　ええ〜?!?

ウォーリー　そっか。でも再演決まったのは確か公演中でしたよね。

本田　初演、チケットがすごかったんですよ。それで。

和田　だから1作目は僕、終わらすつもりで曲書いたんですよ。

ウォーリー　あ、そういうことか。

和田　うん。あれは続けるつもり1作目の音楽じゃないんですよ。

本田　うんうんうんっ。

ウォーリー　そっか。それで2作目からシリーズモノの音楽になっていくわけだね。

和田　そうですね。続けるための音楽。でも1作目は「これで終わりだ」ってつもりで書いているんですよ。

池田　へええ〜。そういういきさつがあったんですね。

——**再演では「初演にはなかった音駒のシルエットを出そう、そこに音駒の音楽もぜひ」の流れから…**

ウォーリー　和田くんの名言が出たんです!

本田　なんですか？

ウォーリー　「最高のツーエイトを作る!」と。

池田・東　おお〜。

本田　カッコイイなあ。

ウォーリー　登場シーンどれくらいですかってなって、一瞬だからそんなに長くないけどって言ったら、「じゃあ最高のツーエイトを作ればいいだけやね」と。

——**そして出来上がったのが…音駒といえはの曲!**

ウォーリー　最高のツーエイト。あれはホントにカッコよかった。

和田　わ、褒められてる!!

ウォーリー　いや俺、初演の時からめっちゃ褒めてたと思うよ。カッコよかったもん。

本田　カッコよかったですね。ホントに。

ウォーリー　作り方もね、試合に関しては和田くん提案で組曲というか…ずーっとノンストップ。ずっと音楽がかかってて、セリフもこのタイミングでこの早さで言うみたいな指示をもう全部やるってことを途中から決め事にして。そういう作り方をすると思ってなかったんだけど、このやり方が初演で確立したのでそのあとは楽…というか、それがもししたら新しいことに僕らが取り組めている大きな理由かもしれない。

本田・池田・東　（頷く）

和田　で、結局あのやり方を今でもやり続けちゃってる。

ウォーリー　うん。続けちゃってるね。

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

和田とウォーリー、池田と東の2ショット

本田　僕、ああいうやり方って他で見聞きしたことないですよ。

ウォーリー　僕もない（笑）。

一同　（笑）

池田　それは、演出に合わせて音が決まっていってことですか？

——**そのシステムをもう少し詳しくご説明いただけますか？**

ウォーリー　えっと、和田くんが作ってきた音源には全部和田くん自身が喋るセリフも入っているんですよ。

池田　ああ〜っ。

ウォーリー　つまり、まず始めに和田くんが全役やってるラジオドラマが現場にやってくるわけです（笑）。

本田・池田・東　（笑）

ウォーリー　それを役者全員で全編聴くという時間が毎回稽古の最初にあって、ひと公演につきひとつかふたつ、すっごく面白いセリフの言い方しているところがあるんだよね。

——**あくまでもデモテープですからね。**

ウォーリー　そこを役者が若干からかいながら本番で真似しようとするっていう流行りが、ね。

和田　おおーいっ!　そのディスリ情報は今知らないよ〜。

一同　（笑）

本田　あ、でも須賀さんが以前言っていましたよね。「和田さんのセリフがどんどん上手くなってる」って。

ウォーリー　そう。回を重ね、もう今じゃ、めちゃくちゃ上手くなってる。

和田　（笑）

ウォーリー　俺としてはあの和田くんのセリフ入り音源をリリースしたいくらいだもん。あとね、例えば、まだ未熟な役者でもあの和田くんの真似をすれば上手く見えちゃうんですよ。間もタイミングもニュアンスも…当たり前だけど、台本を相当読み込んでいるから。

本田　そしてそれを音楽的に求められている場所にバチコーン!とハマてっちゃうんですからね。

ウォーリー　だから俺としては「和田くんの音源を聞いてタイミングを覚えてね」ってときに「真似してね」とは絶対言わないけれど、どこかで「刷り込まれる!」という気持ちはありますよね。

和田　役者からは「呪いになる」と言われたこともあります。

一同　（笑）

本田　ガイドになってしまうから？

和田　やっぱり「自分がやろうとしていないのにそうやっちゃう」、みたいな部分は問題ですよ。

ウォーリー　うんうん。だから上手い役者はもうそこからどんだけ逃げるか、みたいなところはチャレンジだし…あ、そういう意味でも「呪い」かもしれないですけどね（笑）。——**そこまでいくともう音楽家の仕事を超えた演劇のプロの仕事。すべてを計算ずくで構築するための和田さんの“発明”です。**

池田　それを初演からずっとやっていたんですね。

和田　はい、もうずーっと。

東　はあー。

ウォーリー　発明、開発。だってこの画期的なやり方にたどり着くまで、どう稽古して創っていくかはいろいろ悩んだりもしましたからね。

池田　その方法は他の2.5次元舞台ではやっていないこと、なんですよ？

——**ストレートプレイではなく、ミュージカル作品とは近いやり方なのかもしれません。**

ウォーリー　うん、ミュージカル的ではあるよね。

和田　ですね。で、さっきの「呪い」っていうのはホントに的を得ていて、俺の場合はもう「そこに行けば正解だよ」っていうガイドの音源を作ってしまうから、それって本当は…タブー、だよ。演劇の現場では。

ウォーリー　うん。まあ、そうだよ。

和田　普通は嫌がる。普通だったら全員が嫌がるんですよ。役者もだし、演出もそうだし。

池田　自由裁量の部分がなくなってしまいますからね。

ウオーリー

ウオーリー 確かにね。

和田 だから、ウオーリーさんがいるっていうのはデカイ。そこまでのガイドを出しても嫌がることなく「あ、そう来るならこうやるよ」があるから。

本田・**池田**・**東** （頷く）

ウオーリー なんでそうなったのか、今話してて思い出したひとつの理由が…その当時、台本に例えば15分の試合があったときに、一応和田くんに向けて音楽を展開してほしい場所にアルファベットを打ってっていくという台本を作ったんですよ。つまり試合だからずーっとこう流れて…特にセリフのない、ボールだけ追っている時間が続いている。セリフがあれば盛り上がりようも分かるんですけど、そのセリフのない時間をどう舞台上でやるかっていうときに、音楽が必要だった。そこで僕はほとんどその箇所の目印にアルファベットを打って、和田くんからはその部分になんらかのフレーズが入って来ると勝手に思っていたら…そもそも曲が入ってこなかったり、楽器が変わったり、新しいアレンジが入ってくるとかね。“そうじゃない”アイデアもいろいろ来ましたね。「あ、こんなに音楽だけで試合を彩ることができるんだ」っていうのをたくさん提案してもらって、もう、感動ですよ。

本田・**池田**・**東** ふうう〜ん。

ウオーリー 初演のときに割とその感動があって上手く創れたから…ただね、音駒戦やったくらいからちょっとずつ「これ、“勝者と敗者”を…青城戦を僕らはやるのか?」っていう、やな気配が漂ってきたんですよ（笑）。「あのフルセットを?」と。

一同 （爆笑）

——さらなる未知の領域が待ち構えていた。

ウオーリー でもまだ誰もそれを言い出さないんですよ。

東 ハハハッ（笑）。

ウオーリー でも予感してるわけ。

池田 このままだと青城に続くし…

本田 だとしたらもうずーっと試合だよなあ、と。

和田 （ニヤニヤ）

ウオーリー そ。そうなるこれはもう和田くんが…つまり曲がなんとかするしかない。“和田くんしかない”わけなんですよ、青城は。

一同 （爆笑）

ウオーリー だってもう芝居が殆どないんだもん！ いわゆる演劇に変換するところがもう…

本田 それはしようがないですよネ。

池田 うん、和田さんしかいないでしょうね。

——「和田さんしかない」。相当なパワーワードです。

ウオーリー だからもう青城戦は本当に大変なことになるだろうなって薄々と予感してたんですよ。

東 すごいですねえ。

ウオーリー 音楽、やっぱり“勝者と敗者”が一番大変だったでしょ？

和田 いや。あのときが一番早くできた。ダントツで誰にも怒られなかった（笑）。

ウオーリー ハハッ（笑）。

本田 じゃあ普段は怒られてるんですか？

和田 そこそこ（笑）。

本田 誰に怒られるんですか？

ウオーリー 現場ですね。

和田 怒られてるのはウオーリーさんのほうが多くない？

ウオーリー いや、和田くんのほうが怒られてるよ。

一同 （爆笑）

和田 でも“勝者と敗者”はホントにもう相当キーマンばくってね、音楽が。

池田 あ、今まで以上に音楽がないといろいろ始められなかったんですよ。

和田 そうみたいでした。

ウオーリー あれはホントにもうミュージカルでしたから。見越して、かなり早いスケジュールで動いてました。

——当時のパンフレットでは「コートの中にずっと風が吹いている。イメージはオーケストラ。第3セットまでを第一楽章・第二楽章・第三楽章と位置づけて、基本ずっと音

和田

楽が鳴っている』というウオーリーさんの言葉に対し、及川役の遊馬晃祐さんが「セッターは指揮者。小澤征爾さんの動画を観てます!」と。

本田 あー、それはもう曲がないと始まらないですよ!

和田 フフッ（笑）。

ウオーリー 和田くんはね、特に大変だったのが…どこだったかなあ…ほら…

一同 （笑）

ウオーリー “烏野、復活!”だ。あのときは音楽が上がってくるのが遅くて、そこで「やばい。この感じだと“勝者と敗者”は大丈夫か!?’って全員が危機感を持って、だからめっちゃ早く打ち合わせ始めたの。

本田 あー、でもちょうどきっちりライバル校が出てきて。曲調でそれぞれのチームの特徴を際立たせて…ってなっていく、結構なターニングポイントの公演でしたからね。

和田 そう。ターニングポイント!

本田 最初オープニングを聴いたとき、度肝抜かれました。「すげーぞ、これ。めっちゃおもしろ!」って思いましたもん。

ウオーリー オープニングは確かに“烏野、復活!”の評判がすごく高いですよネ。音駒出てきた、伊達工出てきたって、やっぱり上がるんですよネ。

池田・**東** うんうん。

ウオーリー “ゴミ捨て場の決戦”は一応“烏野、復活!”をリスペクトして——

本田 でしたでした! 「うお〜っ、これだ〜〜!」。

一同 （笑）

" 東京の陣 " は一番の「端境期」

——和田さん自身が感じていた音楽制作へのプレッシャーというのは？

和田 僕のプレッシャーがめっちゃ高かったのは、“烏野、復活!”。シリーズ2作目ですよネ。それと、“飛翔”。

——**新生烏野**となった公演ですね。

ウオーリー あー、確かに確かに。“飛翔”かあ…うん。

和田 “飛翔”は特に僕、あの…稽古場からウオーリーさんとタクシーで帰路について、なんかふたりでどんよりした気持ちになって。なんか「この先、どうする??」っていう…“迷路”みたいな話をしましたよね? 「これ、ライフワークになるよね」って言って、その頃はまだ演劇「ハイキュー!!!」最終章の話も全く出ていなかったの、これやり続けるんだよなっていう——

——**確かに創り手として" 最強の場所"**で一度、燃え尽き症候群のようになってもおかしくはなかった。

和田 ホントにどんよりしてたんですよ。「俺ら、やりきったじゃんっ」とか言ってさあ（笑）。

池田 出演もされてましたし。

和田 そう! 「なんなら出演までしたよー」て。

一同 （笑）

本田 しかもその後、こんなに楽しいお祭りのような“東京の陣”も創ったじゃないかと。

池田 そうですよ〜。

ウオーリー そうなのよー。“東京の陣”、楽しかったわあ〜。

和田 これ、楽しかった〜♡ みんな、ワクワクしながら創ってて。

池田 分かります。

本田 一番の端境期みたいな作品ですもんね。全員がいろんな重圧やプレッシャーや責任から解放されて、「ここでひとつなんか新しいことやろうぜ」って。

東 大変ではありましたがどね。

ウオーリー あー、ま、そうだったか。

和田 そっか。ラップだね。

ウオーリー そう、ラップ。あれについてはかなり話し合いましたね。

東 そうでしたね。ラップで話すにしてもどの範囲なのか。キャラクターが自分の感情をラップに乗せるのが果たしてどうなんだろうという話し合いはかなり丁寧にやった記憶があります。

本田 ホウホウホウ。

和

和田 しかもラップって言っても最初はめっちゃぼんやりした、超空中戦の提案ですから（笑）。

東 （笑）。それでまずは和田さんからデモをいただいて、ウオーリーさんと一緒に聴きながらどの範囲ならいけるのか、言語化し過ぎてないか…というのを検証して。主に「スポーツじゃなくなっちゃう」というようなところでの話をしたと思います。

——**演劇「ハイキュー!!!」の可能性の範囲の線引き、表現のあるべき縛り、というところ**でしょうが。

東 僕が担当として本格的に参加したのが“東京の陣”からだったので…

ウオーリー そっか、そっか。じゃあ池田さんは？

池田 僕は“勝者と敗者”からです。“烏野、復活!”は通し稽古から拝見させていただいた感じで。

本田 青城戦が切り替わりだったんだよね。

東 なので、これまで積み上げてきたモノに対してどうするか、みたいところで僕自身が結構いろいろと慎重になっていたんです。

——**ウオーリーさんと和田さんはもう「これやりましょう!」とガンガン来るし。**

東 ハハハッ（笑）。

本田 面白いじゃん。僕だったらやりたいよ。

東 そうなんですけどやっぱりカタチになった状態でないと分からない部分も大きかったの、[「じゃあ和田さんに一度デモを作っていたらいい」となって。

和田 もうね、なんか“最強の場所”の広島公演のときに、タクシーの中で劇場に向かう朝にウオーリーさんと喋ってて思いついちゃったんです。

本田 「ラップじゃね?」って？

和田 うん。

池田 東京=ラップ。

一同 （爆笑）

和田 なんかもずウオーリーさんが[“東京の陣”でラップやりたい]って言って…

ウオーリー あれ? なんてだったっけ? あ、そうそう。あのとき和田くんが出演もしてたじゃないですか。演劇「ハイキュー!!!」の半年に1本ベースって、公演をやってる最中に次の公演の台本が大体始まっているんですよ。で、そこから演出プランに取りかからなきゃいけないっていうルーティンがあって、その間、和田くんとはいつもは会わないから結果いろいろ終わった後に[“こういう感じでやるよ”って始めるんだけど、この時は本当にずっと顔を合わせてたので雑談が自然とミーティングになって、その雑談で俺がラップやりたいって…

和田 多分、言った。で、俺がいつものモードで[多分それおもんないよ]とも言った。

一同 （爆笑）

池田 どうしても最初から「うん」って言いたくないんですよ。

本田 なんで一回否定するんですか（笑）。

和田 だって、本当におもんないんだもん〜。

一同 （笑）

ウオーリー いや、俺は見えてたよ。そしてやっぱり和田くんは結果、ちゃんと綺麗に着地したなあと思って。

和田

和田

東

本田

まだまだ語り尽くせない5人の濃密なトーク後半戦は…

なんと、ハイパープロジェクト演劇「ハイキュー!!!」

" 頂の景色・2" 公演パンフレットにて掲載！

本番のご観劇とともに、ぜひパンフレットもお手に取ってみてください

和田

和田 こんな感じのことをやれたらいいなあというイメージはあったんですよネ。

東 そうでしたね。で、戸美のデモが最初っからすごいカッコよかったんですよ。

ウオーリー うん。それって演劇「ハイキュー!!!」あるあるで、大体対戦校の音楽が毎回良くて、いつも烏野に「なんなんすか!!」って言われちゃうんだよね。

本田 「相手のほうがカッコイイじゃないですか!」。

和田 それは毎回言われます（笑）。

池田 やっぱり相手の方がバリエーションも多いですから。

ウオーリー 盛り上がりますよネ。

——そして**「烏野のテーマ曲がない」とキャストから言われ、“進化の夏”の公演前の8月19日、「ハイキュー!!の日」生配信で、和田さんに烏野のテーマを創っていただきました。しかもこの場所でしたネ。**（※**集英社会議室**）

ウオーリー 「もう一度烏野に振り向いて」ってことで（笑）。

本田 “進化の夏”のメインテーマ（KARASUNO～欲しがりのテーマ～）を創ったんですよネ。

東 即興で？

和田 ま、そうでしたね。

本田 僕、演劇「ハイキュー!!!」のサントラをよく聴いてるんですけど、一番聴いてるのは“進化の夏”かもしれないです。

ウオーリー あー、嬉しい。“進化の夏”は好きな人多いって聞く。わりと特殊だからかな。

和田 めっちゃ特殊。

池田 僕も台本を拝見させていただくときはいつも演劇「ハイキュー!!!」の音楽を聴きながら読んでました。音楽を聴くと、一瞬にして演劇のテンションになれるので。

本田 わかる。めっちゃわかる。

ウオーリー そうなんだ。

本田 あと、漫画読むときも聴いたりするよね。

池田 そうですね。僕も読み直したりするときとかにずっとかけてます。

和田 へええ〜。

東 読むときのBGMにするの、めっちゃイイですよネ。

池田 そうなんですよ。オススメです。

——**聴きながら読むのはみなさんのデフォルト!**

本田・**池田**・**東** ハハハッ（笑）。

ウオーリー 俺、やったことないかも。

和田 うん。僕も。

東 あ、あと僕はアニメの脚本会議の時期に、“東京の陣”をずっと聴いてました。作業的に詰めなきゃいけないときに聴いてると、こっちもハイテンションになれちゃうんですよ（笑）。

池田 おーおーおーって。

本田 いいね、いいね!

一同 （笑）

To be continued!!

^[1] 演劇「ハイキュー!!!」の可能性の範囲の線引き、表現のあるべき縛り、というところ