

「Yuzuru Hanyu ICE STORY 2nd “RE_PRAY” TOUR」セットリスト

【第1部】

1. ゲーム画面「PLAY」～loading後に公演開始

テロップ「Yuzuru Hanyu ICE STORY 2nd →PRESS START←」

テロップ「→PLAY←」

テロップ「SAVE DATA 20XX /11/04」

テロップ「LOADING」

2. 「いつか終わる夢 -Original-」

羽生選手が踊る

周りに羽が舞う

その後、演技スタート

演技中には「真っ暗」「暗い水」「応援」「夢」「ただ滑る」「希望」「水面」「想い」「灯る」「光を受け止め」「感情」「怖い」「独り」といった言葉が氷上に浮かぶ

演技後、氷上に設置されたカメラを覗き込む羽生選手

そこからからモノローグが始まる

m「激流に飲まれていた。押し寄せる流れに抗うことはできない。できないから、しなかった。

何度も抗う。壊れる。止まる。幾度となく繰り返される。何度も見る同じ景色。繰り返し流れてくる岩。数多(あまた)の生物の命。それを横目に生き永らえている。

息をする、できない、やめる。息をする、できない、やめる。息をする、できない、やめる。息をする、できない、やめる。息をする、できない、やめる。息をする、やめる。息をする、やめる。

世界の色が霞む。薄れゆく。気がつく。周りには、命がある。一つ一つの命。手にすれば、この激流から逃れる力を手に入れることができそうだ。」

テロップ「流れる命を手にする？」

YES NO (YESを選択)

流れる命を手にした

生物の命をつみ取った」

m「生きる力を手に入れた。

生きる。」

3. 「鶏と蛇と豚（椎名林檎）」 [新プロ]

序盤は直線上だけで演技

終盤は観客脇の舞台上で演技

演技後、氷上の羽生選手にモノログがかぶる

m「崩れかけた命、魂、器。そこに生きる力が宿る。生きたいという決意。日常という激流から抜け出そう。走り去ることなんかしない。ただ真っ直ぐ歩く。激流に逆らって歩く。突き進む。微動だにしない強い決意。後戻りなどしない。後先など考えない。

私が、この世界のルールだ。」

そしてゲーム画面へ

m「世界に色がついた。突き進んでいった。次々に出てくる敵を倒していった。

戦ううちに成長していった。より強く、より深く、進んでいった。

強くなってできることが増えた。欲しいものも手に入るようになった。もう激流に飲まれることなどない。「自由」を、手に入れた。

さらに強い敵が現れた。倒すためには強い装備が必要だった。装備には素材を集める必要があった。敵を倒し続け、素材を集めた。そして装備を作り、挑む。勝利した。

また新たな強い敵が現れれば、同じように繰り返した。そのたびに強くなった。強くなっていく実感があつた。

「自由」。

そんな日々の中、夢を見た。目の前にスイッチがある。視線を上げる。そのままだと5つ(NO)、スイッチを押せば1つ(YES)、消されていく。」

テロップ「スイッチを押しますか？」

(YES NO が点滅)

テロップ「YES」

m「あなたの選択によって、1つは消されてしまった。そして5つが救われた。夢の世界が再構築されていく。緑、白、そして青。命の流れ。」

4. 「Hope & Legacy」

演技後、ゲーム画面

テロップ「→戦いの決意←」

m「世界の色がはっきりと見えてくる。大地は枯れている。迷い、嘆いた。選択はあったのだろうか。あんなにも多くの敵を倒し続けてしまった。その素材(かけら)で強くなっていった。それはまちがったことだった・・・？答えは、ない。誰にも正解はわからない。なら、この世界で生きよう。この世界で生きていくことを決意しよう。進んでいこう、前に一歩ずつ。戦い続けよう。抗い続けよう。世界に挑み続けよう。どんな困難が待っていようと、どんな敵をたおすことになっても、戦い続けよう。全てを背負って戦おう。

GAME OVER

CONTINUE?

YES

虚無(??)、なぜ戦うのか?

YES

もう後戻りはできない。戻りたい。戻ろ?

やめる

NO

GAME OVER

CONTINUE?

YES

本当にやめられるなら、もうここで戦かわないだろう。でも挑む。なぜ?そこに知らない世界があるから。そこに知らない物語があるから。そこにこの続きがあるから。そのために今を選んできたから。

GAME OVER

CONTINUE?

YES

本当に戦いたくないなら、もうやめればいい。やめられない。その先へ行きたいという欲望。今を選んできた中で生まれてきた中で生まれてきた犠牲を無駄にはできない。

GAME OVER

CONTINUE?

YES

そうじゃない。したくないんじゃない。使命感。なぜこんなことをしているんだっけ?くそっ。またか。違う。あ、また死ぬ。」

テロップ「GAME OVER」

m「うーん、うまくいかない。違うんだよ、もう。違う。もうちょっとだったのに。一回死んでやり直そう。」

少しうまくなったぞ。あと少し。くそっ。あー、こうやってみたら?なるほど。

YES YES YES YES YES YES YES YES YES . . .

おまえ、ここに来るまで、いちども死んでないよな?それとも、なんで死んできた?」

5. 「MEGALOVANIA (UNDERTALE サウンドトラック)」 [新プロ]

序盤は音無し演技

演技後、ゲーム画面

m「ようこそ、よくここまで来た。欲望のままに、ここまで来た気分はどう?好奇心だけで区区たるモノ

を踏み台にしてきた気分はどう？ここに至るまでの人生(みち)、様々なことがあっただろう。あなたは知っている、勝利することの快感を。道を切り拓くことの達成感を。そして、次の物語の展開を楽しみに待っていた。何もかも乗り越えてきたつもりだろう。だが、それは大きな勘違いだ。振り返れば分かるだろう。乗り越えてきたんじゃない。他人(ひと)も、身体(からだ)も、精神も、自我も、命も、道徳も、倫理も、理性も、想いも、夢も、希望も、憎しみも、嫉妬も、決意も、すべて壊して、踏みつけて歩いてきた世界だ。ただ考え、見ていただけ。選んだのだろうか？見続けるという選択を。この世界を見たいという心のままに。同時に、進めるよう、応援していたのだろうか。一緒に闘っていたのだろうか。“レベルアップ(経験)”してきたのだろうか。何度も止められるチャンスはあった。それでも、物語に委ねてきたのだ。もう、止められない。

さあ、最後だ。これで、最後だ。突き進むために、ここまでの想いのために、選択しよう。あなたの世界に、越えるべき壁はありますか？壊すべき壁はありますか？」

氷上テロップ「YES」

6.6 分間練習「Asgore (UNDERTALE)」「独りじゃない(植松伸夫/FF9)」

練習の最後にモノログかぶる

m「闘う。こわす。闘う。何？わからない。いや、わかっている。けど、わからなくなってくる。本当にこわすべきものがある。闘うべきものが目の前にある。ただ、こわすことだけが全てなのか。わからない。わかりたくもない。こわせ。コワセ。コワセ。進むために。コワセ。おれの決意がやっと思せる。」鼻をかむ。水を飲む。プーをさわる。机(フェンス)をつかんで集中する。

7. 「破壊への使者 (植松伸夫/(FF9))」 [新プロ]

(ジャンプ予定構成：4S 3A2T 3Lo 4T 4T1Eu3S1Eu3S 3A)

m「羽生結弦 破壊への使者」

演技後、画面には「Clear」の文字

テロップ「セーブをしますか？」

YES

(NO DATA にセーブ)

(セーブ中)

(セーブ中)

(セーブ中)

セーブデータが壊れています

ERROR (赤文字)」

【以下、2日目の第1部で初日と違うところ】

3. 「鶏と蛇と豚（椎名林檎）」 [新プロ]

演技後のモノローグ

※途中までは初日と同じ、最後が変わる

m「そんな日々の中、夢を見た。目の前にスイッチがある。視線を上げる。そのままだと5つ(NO)、スイッチを押せば1つ(YES)、消されていく。」

テロップ「スイッチを押しますか？」

(YES NO が点滅)

テロップ「NO」

m「あなたの選択によって、5つは消されてしまった。そして1つが救われた。夢の世界が再構築されていく。箱に囲まれていく。」

4. 「阿修羅ちゃん」

演技後、ゲーム画面

テロップ「→破滅への決意←」

m「救いようのない世界。こんな世界でも救われようとする。運命のレール。その道を辿っていく。外れることのない道。外れることを許さない刻(とき)。こんな命でも生きることを選択した。たったひとりでも、生きる。大切なものなど、もうない。この世界のシナリオを、この世界のルールを、この世界の秩序を、こわそう。」

GAME OVER

CONTINUE?

YES」

※以降は初日と同じ

【第2部】

8.セーブデータ画面

テロップ「RE_PLAY」

テロップ「LOADING」

9.「いつか終わる夢:RE」

羽生選手が羽の舞う中で踊るところから開始

演技の中で映える凝ったプロジェクションマッピング

水滴の音とともに演技開始

演技中には「手に突き刺さる」「鎮めていく」「満ちていく」「祈りを込めて」「溢れ出てくる」「何かに呼び込まれるように」「とても優しく冷たい」「血が流れる」「それは、何?」「視界が消える」「触れる」といった言葉が氷上に浮かぶ

演技後、カメラを覗き込む羽生選手からモノローグ

m「激流に飲まれている。湖の奥深く、底に飲まれていく。落ちていく。周りには命がある。一つ一つの命。手にすれば、ここから逃れる力を手に入れることができそうだ。」

テロップ「流れる命を手にする？」

YES ▶NO (NO を選択)

壊したくない。全てを大切にしたい。周りの命たちが輝く。その渦に飲まれていく。沈んでいく、遠くに見える命(みなも)は、まだ光っている。とても、綺麗だ。次第に消えていく。もう届かない。何も見えない暗闇。

ねえ、ここはどこなの？」

テロップ「“わからない”」

m「どれくらいの時間が経っただろう。もう底まで沈んだのだろうか。わからない。何もなくて、何もできない。選べない。世界を飲み込んだ水が枯れていく。満たされていた水が、なくなっていく。命の水が、枯れた。」

ねえ、神様、私はだれ？これは夢の中？私はゲームの住人ですか？

ねえ、誰が動かしているの？もし私がゲームの住人だったとしたら、これを作った人は神様？動かしているのも、神様？

じゃあ、呼びかけてみるか？

ねえ、神様、聞こえている？聞こえているんでしょ？何で私は生まれたの？何ができるの？私の親はだれ？どこからきた？何年生まれ？というか、今、何年？もっとちゃんと作ってよ。あなたにとって、私はゲームの中のモブかもしれない。主人公なのかもしれない。でも、なんでこんなにも設定がないの？てか、そもそもこのセリフも、会話も、シナリオも、あなたが作っているモノ、か。私はからっぽの器。」

10. 「天と地のレクイエム」

壮大で幻想的な演技

演技後、羽生選手がひたすら歩く映像

m「暗闇の中、ひとり歩く。一人なのかも、わかっていない。ただ暗くて、方向すらも、わからない。10cm先すらも、見えない。周りには、だれかいるのかもしれない。けれど、見えないから、わからない。どこに進んでいるのか、どこに向かっているのか。進むのが、怖い。この場所にいることも、怖い。選択することも、できない。怖い。何もかも、怖い。何かしたら、何かは、壊れてしまう。自分のせいで、何もかも、壊れてしまいそう。選ぶものが、ない。選択肢は、ない。

「自由」を与えられた。ルールが消えた世界。これが「自由」だ。

暗すぎて、神様からも、観測されない。暗闇の中、「自由」に歩くことができる。生きているのか、わからない程に、暗い。でも「自由」なのだ。どこにも、進めない。

水が、落ちてきた。冷たくて、でも、あたたかい・・・？

生きている。感じられる。道が、照らされる。

進める・・・。神様が導く方へ。水が照らす方へ。」

11. 「あの夏へ - 千と千尋の神隠しより」

異次元に迷い込まれるような美しさの極みの演技

演技後、イメージ映像

m「祈る。祈り続ける。希望を、夢を。」

テロップ「→祈る←」

m「祈り続ける。神様、見えていますか。届いていますか。やさしくて、はかなくて、きれいで、こわれそうで。」

羽生選手が羽を拾って祈る映像

m「守りたい。希望の、夢の、命の、続きを。」

12. 「春よ、来い」

ひたすら希望を感じる演技

演技後、羽生選手が観客脇の舞台へ

手を広げて羽ばたいた後に祈る姿

m「祈り続ける。いつか終わるとしても、夢の続きを大切にする。光の糸がそばにある限り。何を考えても、何が苦しくても、本当にやめることを選ばない限り、続いていく。」

羽生選手は舞台から氷上へ。

m「光とともに明日はやってくる。道は分かれ続ける。どんな選択が待っていても、その先の未来に、何

が待っていても、決意を持って生きていく。道に迷ったときは立ち止まってもいい。突き進んでもいい。・・・と思う。自信はないけれど・・・巡り巡って、どこかにたどり着くように。命が巡るように。命が星に届くように。」

テロップ「『→RE_PLAY←』が『→RE_PRAY←』に変わって『→FIN←』」

13.エンディングロール&アイリン演技「エストポリス伝記2－最終決戦/地上を救う者」

14.羽生選手挨拶

15.アンコール 1 「Let Me Entertain You」

16.アンコール 2 「SEIMEI」

17.エンディング映像&実演「序奏とロンド・カプリチオーソ」

18.フィナーレ「私は最強 (ado)」

周回&ハイドロ等

衣装は水色のパーカー

「またどこかでお会いできるのを楽しみにしています！頑張ります！ありがとうございました」のあと、肉声での「ありがとうございました」で終了