

福岡学生演劇祭 講評

青野大輔

(非・売れ線系ビーナス/万能グローブ ガラパゴスダイナモス)

はじめに

出場団体の皆様、実行委員の皆様、および関係者の皆様、本当にお疲れ様でした。

昨年度の全国学生演劇祭大賞（ギムレットには早すぎる）があり、今回多くの出場団体が揃い盛り上がる中、開催に向けたプレッシャーもさぞ大きかったことと思います。まずは無事9団体すべてが上演を無事終えたこと、そこに尽力した皆様に心からの敬意を表します。

大賞、観客賞、審査員賞を受賞されたギムレットには早すぎる、審査員賞を受賞されたまいにゅーぎあ、よんもじオノマトペの皆さま、おめでとうございます。また全国学生演劇祭出場を決めたギムレットには早すぎると劇団焚火、ぜひ全国での活躍も期待しております。

以下、全体に向けた総評と各団体への講評という順で記します。私自身この春大学を卒業したばかりでありここからの講評は自らの課題である面も多くあります。一緒に審査した岡崎先生、高野さんの言葉に多くを学びながら私なりに思考したことをまとめさせていただきます。

総評

演劇の特性として私が大切にしたい要素に「今、ここ」であること、そして「遠くへいけること」の二つがある。今ここでまさに起きている、ライブのものであることを観客と共有するという点に他のメディア・エンタメにはない強みがあると思うが、その特性を活かすためには今ここで起こっていることにどれだけ血を通わせることができるかが重要だと考えられる。例えば、ギムレットには早すぎる『らびっど・ふらっと・ぷらっとほーむ』では冒頭にメロンパンを相手役に食べさせるシーンがあったが、パンをあげる、食べさせられる、という二人のやり取りが実際に発生し、口がいっぱいになる、食べるのが苦しそう、でも食べさせられている、ということで説得性を担保していた。実際に食べていることパンくずや唾が飛び散り、下手をすれば客席にかかるといった状況は映像作品では観客と共有しえないものであり今ここで体験する意味のあるものになっていたと思う。こうした「今ここでまさに起きている」ということの共有に加えて、ここでない世界のどこまで連れていけるかというのがとても重要だと思う。空間としてはあくまで劇場やその会場

であり、そこに俳優のからだも観客もいるため、どこか遠くへ、というのは大いなる矛盾をはらむように思えるが、その矛盾や不自由を乗り越えて観客が作り手の世界観に没入できる、もしくは俳優の発した情報から観客がイメージした世界や記憶とリンクした光景を見ることができれば、その表現はどこまでも広がるし、そこから先個々の記憶や思考と結びつくことで物語が観客個人のものとなっていくだろう。

今回の出場チームはモノログや個人の世界に対する思考をテーマにした作品がとて多く、その分照明や音響効果なども小さな世界にフォーカスしたものが多印象だった。SNS の普及、コロナ禍を経て、個人が通信媒体を通じて全世界へ発信することができるようになった。その反面、直接他者と対面する機会が減ったことや生活半径が小さくなったことで、自らの感覚を他者と共有するのが難しくなったことが影響しているのかもしれない。そのような状況であるからこそ、個人の感覚やエピソードを作品として組み立てていく中で、観客を誘発しどんな景色を見せるか（観客に想像させるか）というのは、大変な共感を生む、とまでいかないまでも観客がそこに寄り添ったり思いを馳せたりしえるよう模索し続けてほしいと感じた。

全体の場合での総評の際に「社会」というキーワードが唐突に登場した作品が多かったという話をした。モラトリアム期の漠然とした不安のようなものを表す言葉としては便利な記号だが、それが登場人物たちにとってどれほどのものでどんな存在なのか、ぜひそれぞれの作品の中で深堀されると、より作品に没入する機会が観客に提供されるように思った。

各評

A-1 まいにゅーぎあ『いつかの電話』

実家に住む妹と一人暮らしの姉の通話。シンプルな舞台機構と照明の中、姉妹の関係がさまざまな対比によって表現されており大変見やすかった。電話をかける手段がスピーカー（姉）とイヤホン（妹）になっていたのは、その空間に他者がいるかどうかだけでなく、その会話を聞かれない妹の心情をよく表していたように思う。岡崎先生も講評で仰っていたが、会話の対象が人ではなくスマホ（イヤホン）であることで会話の矢印が曖昧になっていたことが今後の課題だと思う。特にイヤホンを用いた際、日常ではどのような体になり、舞台上で上演する際にどのように見せたいのか、ぜひ模索してほしい。アイデアは興味深かったため期待したい。

両親への想いや考え方で姉妹がすれ違った時、18時の音楽は二人をつなぎとめ癒す手段だったようにも思われ、妹が姉の言葉を受け入れるための大切な過程として用いられておりとても良かった。誰のために生きていくのか、これからどう生きていくのか、これらは登場人物の変化を見せていくうえではとてもわかりやすい指標となるかもしれないが、問題に対する直面化を避け少し生きやすくなることを観客と共有する手段としてはもう少し結論が明確でなくてもよかったのかなと感じた。

A-2 闘う！あらいぐま『あまやどり』

目を覚ますと見知らぬ島、音のない世界、母と娘二人きり。未知（非日常）なものと既知（日常のもの）の情報が交錯し違和を感じる開幕だった。ラストまで見るとこれが夢だったことが分かり納得がいくが、夢と気づかぬうち、俳優の身体が未知のものと既知のものの情報の扱い方が異なってもよかったのではないかと感じた。娘が海にいることに気づいたのち母が制服のしわを気に掛ける場面があったが、非日常な情報の中に突如日常的な情報が入った時、娘は理解や処理が追い付かないというような描写が一瞬でもあると、観客もともにその状況を追う（もしくはともに迷い込む）のが容易になるのではないだろうか。ただ、冒頭の迷い込みからシームレスに母と娘の会話が展開されていくのは見ていてとても惹き込まれたし、関係性がしっかり描かれていると感じた。

オノマトペから広がる親子の会話、それを客席後ろから観客を誘導し伝播させる手作りサラウンドは、今まさにここで起きていることとして大変面白い試みだった。親子が響き合うこと、観客に共鳴することが同時に発生することで舞台上の二人の共有する感覚を観客それぞれが実感できる仕組みとなっていたように思う。とてもスムーズな観客参加を促していてスマートだと感じた。一点だけわがままを言うならば、他に音響効果を用意しなかった分、オノマトペを誘発していた演者の立ち去る音がオノマトペより大きくガタガタと鳴っていたのは気になった。

A-3 でいどり。『爆弾は見ない』

まず、世界観の作りこみや誘導がしっかりしていて、安心して連れて行ってもらえる作品だった。一面に敷いてある白い布、そこからはみ出た面で二人が対峙しているところから布の上へ。太陽の世界に取り込まれていく馬鹿、手のひらで転がされているようで、転がされているのが分かっているけど楽しそうな馬鹿を見ているとぎゅっと苦しくなった。太陽が話題を投げ、それを馬鹿がペットのように拾って主である太陽に戻すという構図は、一目でその関係のいびつさを感じさせるが、馬鹿は太陽との関係を「自分のペースで喋ったり冗談言ったり、心から楽になれた」と言い、ずれに気づかないどうしようもなさには拍車がかかっていく。こうした作品構造をシンプルな形ながらしっかりと提示する演出となっていてとても見やすかった。その分、冒頭直後にあった SNS（配信？）のコメントが出てくる速度が一定になってしまったのがとても惜しく感じた。言葉は鋭くなりコメントの状況は次々変化し、コメント用紙が当てられたりもするのに、今一つ何も起こらない時間になってしまっていたように思う。文字情報の行き交うさまをどう舞台に立ち上げていくか、ぜひ模索してみしてほしい。

ラストシーンで広げたその世界に馬鹿をくるんで舞台奥へ追いやってしまう太陽の行為は、発信したものを削除できる仕組みに似ているように思えた。一度発信したものは二度と消えないはずなのに、消せてしまう、消しちゃった、というような。あっという間にいなくなってしまう、いい意味でとてもショックだった。素敵な演出であったと思う。

B-1 エンタメユニット爆笑サンライズ『あめ』

団体名から何を見せられるのかとドキドキしながら上演を待っていたが、しっとり、じっくりな印象だった。脚本上はバスを降りてそこから広がる物語だと思っていたが、舞台セットにバス停を軸とするのは意表を突かれた。照明も相まって、ぐっと主人公の世界に私たちが閉じ籠っていきのを感じたが、それが逃避による非日常との出会いを表現するのにどれだけ有効だったのかは疑問だった。しかしあくまで登場人物自身の心境の変化に焦点を当てていたようにも思うので、そこに集中するのであれば適切だったのかもしれない。

バス停のライトが消えなかったのは何故だったのか、とても気になったが、暗転してもバス停だけ照らされ続けるというのは個人的にはわくわくして面白かった。欲を言えば、バス停しか見えない世界から次に明転（開幕）したときに全く違う景色が広がっていると、演劇の可能性としても演出面からしてもわくわくがさらに大きくなるのではと考えた。

芝居が非常に淡々と展開されていたが、いかに非日常の感覚と出会っていくか、それを観客と共有するかはもう少し深掘したものを見てみたい。周囲が刻一刻と変わる中でどう自分のからだは変化していくのか、語られていく情報をどのように受けていくのか、ぜひ

それらの表出を見てみたいと感じた。

B-2 ギムレットには早すぎる『らびっど・ふらっと・ぷらっとほーむ』

芸人になりたい社会人という設定は、演劇と生活のバランスに苦心する人にも刺さっていく作品だったのではないかと、思っただけで見ていたら、速水自身のセンスの問題にオチをもっていくあたりで最後まで油断ならないなという気持ちにさせられた。冒頭からガツンとしたやり取りを見せつけられ、安心して作品に連れていってもらえた。回想も含めやりたいことをとことんやり切ったなという印象を抱いた。俳優の器用さ、うまさと共に次々にシーンが展開していく中でも演出がシャープで隙を与えないものになっていて感心した。

後半、ダンの存在については異物感、違和感の出し方に課題を感じた。作品が中盤から展開していくためのエンジンであるとともに平良の存在／不在によって様子が変わるダンの行動が速水に影響していくと思うが、ダンの変化がいまいちピンとこず、流れているように見えたのはとても惜しいと感じた。更にもう一歩かみ合えばより積みあがるものがあったのではないと思う。全国2連覇に向け、ぜひ応援しています。

B-3 劇団焚火『いけないらしい』

まずは、実行委員長をしながら、自分の団体で出場していた赤阪くん。本当に尊敬します。

落語のような開幕挨拶、そこからゆっと物語に入っていく始まり。語りが上手でランタイムに余裕があればもっと語りを経てから本編に入れたのではないかと想像し、そちらも見てみたいと思った。

僕とボク、脚本上でわかれているこれらも落語のように二役をわけて表現しており、その発想は大変よかった。ただ、徐々にその二役の演じ分けが曖昧になっていき、今がどちらなのかわからなくなってしまったのは観客が置いて行かれる要素だと感じた。一人の人間の意思、僕／ボクと分裂し葛藤している最中徐々にだんだんとあいまいになっていくという、展開としてはいい方向性なのかもしれないが、単純に見ていてわからなくなるといのはストレスとなってしまったように思う。もう少し明確に二役を分けていくことを入口に、主張が入れ替わったり攻守が交代したりして二つの役が入り組んでいくと、更に見やすい形でこれらの対比が描かれていったのではないかと感じた。赤阪くんは器用な俳優なので、今後の改善に期待したい。

C-1 よんもじオノマトペ『超不自然』

理系ゼミの打ち上げ宅飲み。小気味のいいセリフが続き、自己都合な知識解釈や下ネタ

といったしょうもないギャグの応酬と、モラトリアム期の当事者から見える漠然とした社会への不安が絶妙に絡み合った脚本の展開がとても愉快で魅力的だった。マキビシ？マキにびしっと…とか、おもしろすぎた。そのセンスと勇気に最早敬意を表したい。マキにびしっと言うとき、いい雰囲気照明に切り替わっていたのも「面白い」を丁寧にやっている印象でとても好感をもった。

お芝居としてはもう少しやり取りが起こるとより盛り上がっていったように思う。セリフの字面をたどるというところからもう一歩出ていけると、より見やすく、関係性も見えてくるように思えた。稽古場でのワークや創作前の関係性づくりがあると三人の人間関係がより魅力的に見える可能性を感じた。

C-2 立つ鳥濁した痕始末『ボディ』

唯一の既成脚本。よくぞこれに挑戦したなというのが率直な感想。素舞台でからだ一つ、本当に大変な戦いだっただろう。タイトルから期待するからだの表現、とても難しいと思うが、一つ一つ観客と共有しながらルールを作っていくことで見やすさを考えることができたように思う。特に一人芝居はその俳優の所作だけで世界をつくったり観客と情報を共有したりしなければならないので、序盤をより丁寧に展開できるとよかったように思う。

また、演出でト書きの記載をいかに芝居として立ち上げていくかという点を更に深めてほしかった。ト書きの情報の比重が大きい脚本だった分、情報をどのように伝えていくのかはセリフ内外さまざまなからだを使って研究してほしいと感じた。

芝居としては呼吸が一定だったようにも思う。呼吸を表現として用いている演技をしていたと思うので、そのコントロールができるようになると、ぐんと見やすさが変わると感じた。

C-3 劇団テスカトル『ミラクルダークホース』

しっかりとシーンをつないでいこうとする様子が見て取れて、とても好感を持った。ただ、演出における各シーンのルールが整理されていなかった印象で、さっきは前を向いて会話していたのに段々面と向かって喋るようになっていくなどといった、見せ方に関してのルール共有がなかなかうまくいってなかったように感じた。また各キャラクターがキャラクターのまま名前として台本に記載されており（ホームレス役、等）それぞれが物語のピースとしてのみ機能していたように感じた。そのせいか各登場人物がその場の状況に対して何を感じているのかを観客が情報として得るのが難しかったように思う。それぞれの登場人物をどのように掘り下げ、それを物語が展開する都合のいいピースではない形でどう生かしていくか、ぜひ今後の課題にしてほしいと思う。

舞台美術としてどのようなものを舞台上に設置していくかの取捨選択も大切な作業だと

思われる。物語の重要なピースとして、よくみる中に人間が入った箱に剣を刺すマジックが出てきていたが、そのやり方はぜひもっと様々な方法を模索してほしい。今回の手法は箱の実物がない状況で行われており、重要なシーンで間が抜けてしまいとても惜しいと感じたのでぜひそうした根幹にかかわる部分ほどこだわってやってみてほしい。

芝居としては、セリフのやりとりがいまいち説得性に欠けていたため、セリフを会話として成立させるために、例えば脚本執筆段階で稽古場を使って俳優とさまざまな実験を試みるとよいかもしれない。設定を俳優に渡してみてどのような言葉が行き交うのか、エチュードのような形で色々実験しながら作ることでより自然で説得力のある会話、発言が生まれるかもしれない。今後が大変期待される団体だった。

最後に

学生演劇祭出場を通して、出会ったことのなかった他の団体の方々と交流できたでしょうか？今回は福岡以外からの参戦も含め 9 団体出場ということで、学生演劇に携わる人がこれだけいることに私自身すごく勇気づけられました。

今回の出会いをきっかけに、来年の学生演劇祭やその他さまざまなところで新しい座組・団体が生まれていくとそれは素敵だなと思います。それぞれの生活の中で自分に合ったスタイル、面白いと思うメンバーで活動をしてもらえることを願っています。

ありがとうございました。

以上