

講評

福岡学生演劇祭 2023、全 9 作品を拝見しました。9 本のお芝居を 1 日で観るという密度の濃いスケジュールで、精神的・体力的に不安に思っていたのですが、どの作品も情熱に溢れた刺激的なお芝居で、あっという間に一日が経った印象です。ここから演劇活動をスタートする方、この舞台がラストステージになる方、それぞれの事情はあるかと思いますが、ぜひとも「演劇」に関わり続けて欲しいと思いました。

以下、各団体について感じたこと・考えたことを書きます。作品解釈について、各団体の方の「思い」とは、もしかしたらずれている／違う／全然見当違いだよ！ かもしれません。ですが、一観客としてはこう見えました、という文章です。よろしくお願いします。

A 1 まいにゅーぎあ『いつかの電話』

両親の不和に悩む姉妹。妹はまさにその現場である「家庭」にいて、自らの進路への悩みもある。一方姉はその「家庭」から離れ一人暮らししている故に、状況を俯瞰し距離をもって両親を眺めている。その姉妹が電話で／18時の音楽で繋がっている。

戯曲が作者の実感を伴う言葉に満ちた、素晴らしい力を持っていました。両親は姉妹にとっては親で、それは決して変わらない。一方父と母は所詮赤の他人だし、信頼がなくなれば繋がりは切れてしまう。それこそが「家庭」という共同体の真理。でもそんなこと、現場にいる高校生の妹には辛すぎる現実。猫のスモモは自由に出入りできるが、妹はその場にとどまり、たまに窓を開けて「空気」を入れ替えるだけしかできない。辛い。そういうヒリヒリとした家族の「実感」と、でもそこから巣立っていかねばならない（だっていづれ自分で家族を形成するんだから）ことを、一人暮らしして、一人で家事をしなくてはいけない状況を通して知った姉。人間関係、抽象性。とてもよい戯曲でした。

一方で、演劇的な「リアル」、例えば姉の料理のマイムとか、お母さんから送られてくる箱の中身とか、電話を通して話をしているということとか、そういうディテールの精度が上がれば上演の精度／共感度もあがったかもしれません。また、30分という時間を繋いでいく推進力（事件）も必要だと思いました。時系列としてのグラタン調理とか。二人の会話を横に繋げ、観客に届けるためのあと一工夫を考えるとよりよい作品になるはずです。

また、これは個人的な演出感想ですが、二つの空間を等値に置かず、妹の空間を主に、それを俯瞰する姉の空間を従に配置すると、見た目としても変化がでますし、よりこのお芝居の構造が視覚化されるとも思いました。妹の世界を、どんと中央に配置し（平台で上げてたのは正解だと思います）、その周囲に姉の世界を置くとか。先述に繋がりますが、会話だけではなく、いかに現象として提示するか。演出の腕の見せどころだと考えています。

A 2 闘う！あらいぐま『あまやどり』

ノイズをキャンセルして自己の世界の中にいる娘が、母とともに海に取り囲まれた無音の島にいる。波の音も、雨の音も、鳥の声も聞こえない。無音。でも、手をこする音、膝

を叩く音。それは雨の降る音に似ているし、砂浜を踏む足感覚、頬をなでる風の感覚は、リアルだし、ってかそれが生きてるってことだから。だから、夢から覚めた娘はノイズキャンセルを置いて、日常をスタートする。

朝起きたら周りが海！って、すごい発想だと思います。宮崎駿『パンダコパンダ』『崖の上のポニョ』のような世界観。一方でこの非現実的な世界をどう観客と共有するかが焦点になります。海をCGとかではめ込められれば良いのですが、演劇ではそうはならない。よって海の見せ方にはもうあと一歩も二歩もアイデアが必要だと思いました。台詞で「海！」って言っても、観客としては想像しにくいと思います。どう見せますか？ 青い布とか？ でもそんなのもありきたりだし……。ちょっと簡単には思いつかないのですが、そこを発見できれば、それこそがこの作品の強度＝「独創性」になったかと思います。

また演技・演出でも、どこまでが陸地で砂浜のスペースになっていて、どこからが海で、その島のサイズはどうなっているのか、ということを明確なルールとして提示すべきでしょうか。私は平台のところが島で、そこから先は海だと見たのですが、でも、それだと「島」から後ろにこぼれている靴の意味が分からないし、ってか「島」狭くね？と思ったりして少々混乱しました。

観客を巻き込みながら、二人が雨音を自己の身体から発見していくというプロセスが面白かったです。手をこする音、指をはじく音、膝を叩く音。それが雨音とアナロジーになっていることを発見し、リアルさを回復していく（生を回復していく）プロセスになっている。母だけでなく娘もどれか一つ発見して、二人で最後は大雨になる、とすれば、母娘の和解という「物語」にもなったかもしれません。

A3 でいどり。『爆弾は見ない』

白い布が置かれた空間。爆弾のような球体から吐き出される無責任な言葉が白い世界に散らばり、拾い上げては破り捨てられ、混沌を形成していく。その世界にいる「太陽」と、太陽に憧れる「馬鹿」。でも「太陽」は決して触れてはいけない聖域だし、触れたらキレイに包まれて、跡形もなく消し去られていく。

抽象度の高い芝居で、ネット空間の中で翻弄され続けるデジタルネイティブ世代に「刺さる」芝居になっていると思います。一方で台本もキャスト名も一切知らされない一観客という立場だと、意図されていることを全て理解することは多分難しい気がします。いや、もちろん「理解されなくて結構！！」というスタンスならばそれでいいのですが、でもせっかくならばもっとお客さんに理解して＝共感してもらいたいし、そうすることでより深く描こうとする世界を提示できると思います。

新聞の切れ端を持ち「馬鹿」に言葉を投げる「ハエ」の空間が白い布の空間。その上に二人が立つ……と、やっぱり僕としては仮想空間の話に見えてしまいます。そうではなく、「太陽」に接近し、話しかけるシーンが実際に身体を伴って起こっていることであるならば、演技・演出として明確に他の実存との線引きをしたい。ネット空間を中心に置いて、それを俯瞰する上部世界と、ネットにぶら下がらねばならない下部の現実世界とを、階層的に表現するとか？ 白い布が可動であることを利用するとか？ 布の可動性＝可変性が、「馬鹿」を世界（どのレベル？）から抹消する「太陽」のラストシーンに繋がれば、物理的な「リアル」として、もっと共感できるお芝居になったように思います。

でも、最後のシーンは秀逸でした。怖い。あんな風に白い布にくるまれて、物理的に消されちゃうんだ、と。台本のト書きに書かれていることは達成できていないにしろ、そういう「暴力性」が見えたあのシーンは、今でも心に残っています。また、衣装を含めたトータルな芸術度も高い作品だと思いました。

B 1 エンタメユニット爆笑サンライズ『あめ』

舞台中央に木枠で作ったバス停のセット。灯入れされた街灯が照らし出す一人の男。日常を離れたい／離れよう＝家出する男は、降りしきる雨の中、田舎のバス停にいる。雨に濡れ、ここから彼はどこに「帰る」のか。

まずは美しい舞台装置と世界の切り取り方に心ひかれました。演劇なのでフィクションではあるのですが、そこに灯りがあるというリアル（ちなみに舞台転換で、これらの装置を固定するために舞台上になぐりで打ち付ける音も、とてもリアルでした）。そのリアルの重みが、男が抱えている「息苦しさ」にも通じているように感じました。

一方で、一人芝居であるがゆえにその自らの「息苦しさ」を、一人称でただただ独白＝語らなくてはいけないというその方法論に、もう一つアイデアがあると面白いと思いました。役者の方の演技も、演出もともに素晴らしく、親（周囲）との葛藤の中で「自分とは何か」を考える「私」の苦しみ、雨に濡れることがそこから一步踏み出す契機になっていく……という「事情」や、そこにある強い強い「想い」はわかる。「理解」はする。自分の事情や感情の吐露はあるから。団体さんとしてはそうした「状況／心情の理解」されれば、この上演の目的は果たされているのですが、「演劇」という枠組みで上演されていることの意味について、あとひとつの「仕掛け」があると、「理解」を超えた「共感」まで繋がる素晴らしい上演になったのではないかと思います。

雨が降ること、風が吹くことが男が対峙する「世界」で、バスを待つ「バス停」という庇護から一步離れ、そこに自らを晒すこと。30分という上演制限ではその全ては明らかにされませんが、現代の若者（大人の手前）が抱えている悩みというか苦しみというか、そうした漠然とした「塊」を差し出されたように感じた作品でした。またこの作品は10年後、30歳を前にした時にこの作品を作った（演じた）自分を俯瞰して見ると、大人としての違った観点が見えてくるはずの作品だとも思いました。

B 2 ギムレットには早すぎる『らぴっど・ふらっと・ぷらっとほ一む』

駅の待合室にいる男2人。見ず知らずの二人は、ふとしたきっかけで話し始める。お笑いを目指している会社員、その話を聞く若者。そしてそこに「ふらっと」現れる、社会とうまくなじめない男。三人の過去の人生のような場面が挟み込まれ、自らの人生について考える若者。

一人（的）芝居が多かった今回の福岡学生演劇祭において、「アンサンブル」で魅了させられた上演でした。冒頭のむせた若者に水を渡すシーンもさることながら、そのお礼としてちまみメロンパンを渡すシーンが秀逸でした。人と人がコミュニケーションするというのは、もちろん言葉に依拠する所が多いのですが、それだけではない。このシーンにおいても台詞がなくても「少しずつ近づいていく関係性」が見えるという、そこに演劇的な面白さを強く感じました。こうした「台詞だけではない」ことが演劇であり、そこに私

も「演劇としてリアルにここで上演する意味」があると考えています。こうした演劇的な瞬間に手が届いた故の、大賞受賞だったと思いました。

挟み込まれる断片的な人生も「あるある」の話で、MOROHA「革命」の曲を使った部分には大笑いしました。ただ、笑った後に冷静になって考えると、全体的に断片を繋ぐ糸が弱いかもしれません。（「ん？誰？？」となったことが度々）メインの縦軸が冒頭の二人であるとすれば、そこに繋がって連動する横線である断片との接合点が、もっと観客に伝わるようにすれば上演の「収まり」がいい気がします。ただそれをする、この芝居の粗さ＝荒さ、快速列車のように突き抜けていくエネルギーが失われるかもしれないので、ここは作・演出の方の好みかとは思いますが。

演技はとても良かったのですが、若干「作り込み」すぎている感じもあり、そのわざとらしさは芝居世界から現実には観客を戻してしまうかもしれません。上記の戯曲構成も含めて、よりブラッシュアップした作品を全国大会の場で披露してください。応援しています。

B 3 劇団焚火『いけないらしい』

電車に揺られる一人の若い男。日々の生活、今まで閉じ込められてきた。それはまるで可愛がっていたメダカの死体はどこに埋められたのか分からないように。……でも、その閉じ込められてきた葛藤は、衝動となって決壊し、周囲を破壊していく、というのもまた架空の「いけないこと」。決められた席、決められた目的地からは逸脱できない。

冒頭から圧倒的な熱量で語られた一人芝居でした。リアルな列車の座席で、隣の「オトコ」と語る男。もちろん自己語りなのでしょうが、別人格との対話の形を取ることで、独白の形式を逃れることに成功していると感じました。また、語られるエピソードの精密さが、男の輪郭をリアルに切り取り、観客に共感させていました。

その中で、突然に暴力的に振る舞う男。怖い。とっても怖い。現実にもそうした人がいることも相俟って、とても恐怖を感じました。ですが、こうした破壊の衝動は誰にでもあり、それをうまく飼い慣らして私たちは生きている。そうしたヒリヒリとした人間の、熱い衝動を薄い表皮で覆っているだけの私たちを見事に描いている作品だと思いました。

電車に乗るということは、大学生の皆さんにとってサラリーマン的／プロトタイプなのでしょうか。メタファーとしてはとても分かり易いのですが、演技的にも制限が多いため平板になりがちで、ややもったいないと感じました。座席に座って、ヤンキーにもたれかかれて不快、以外のトリガーとか、「もっと違った場面」での衝動とかも見てみたい気がします。もしくは、実際に傘でボコボコに座席を破壊しちゃうとか？ ……それだと最終シーンどうするんだよ、という問題は残るのですが。あと、個人的には、座席に人を仕込んでおいて、ラストシーンに男を何本もの白い手が座席に縛り付ける！とかあるとこえーな、とかそんな空想をして楽しみました。衝動の解放後はあと一歩いけるかもですね。

いずれにせよとても役者が情熱的で、圧倒されるお芝居でした。全国大会でも熱演を期待しています。応援しています。

C 1 よんもじオノマトペ『超不自然』

グループワークのために集まる男子学生二人。大学生の男の部屋なんて、到底女子を入れられたもんじゃない。AVもあるし、マキビシもあるし。ゴミも散乱、散らかり放題。

でもそんな所に、女の子がやって来た。盛り上がり、つい告白しちゃったけど、もちろん撃沈。だから、じゃないけど、人はフラミンゴじゃないから、両足で立っていこう。

大学生の微妙な空気感をとても面白く感じました。ここに繰り広げられている「空気感」はもちろん虚構なのですが、一方でコロナ禍でお互いの距離を測ることができない（苦手な）大学生という、役者さんたち自身の姿が透けて見えたような気がして、妙にリアルな日常を感じていました。ただ、もちろん今時の大学生の部屋には見えないし、空間的な配置もまずいし（どんな間取り？ 1K？）、ゴミ袋の中身がスッカスカだし、AVをパッケージで買ってはないだろうし（ないですね？）、マキビシなんてあるはずもない。そうした「不自然」さが虚構であることを一方では支えていて、その「狙った」アンバランスさが、とても面白かったです。役者の方々も、力の抜けたリアルなお芝居で、作品のテイストをきちんと理解していると感じました。

片足で立つというフラミンゴの喩えは、もちろん分かるのですが、ややこの芝居のテイストとはずれていて、そこに共感できなかったのが残念でした。部屋に撒かれたマキビシとフラミンゴ、何が違う！？一緒やん！！とは思いますが、前者の「すっとぼけ方」と、後者のやや「説教臭さ」＝説明っぽい感じは、やはり違うと思っています。シュールかつ、女の子に恋をするという誰しもが共感できるチープなストーリーの妙に特化することができれば、この作品はもっと不思議な魅力を発するものになると思いました。

「超不自然」というタイトルながら、たぶん皆さんが思っている以上に、皆さんが置かれている「今のリアル」を映し出した素晴らしい作品でした。

C2 立つ鳥濁した痕始末『ボディ』

死んだ女の子の一人語り。そこに転がる赤い布は、たぶん死んだ私。周りには友人のハルカちゃん。救急車がやってきて、お葬式になって。それを、運ばれていく私＝ボディを見つめる私。

これも亡くなった女の子の一人語りという形式をとっていました。今回の学生演劇祭では一人芝居がとても多くて、そうした形式が流行なのか（流行かもしれませんが。東京でもそういう形式のお芝居が戯曲賞獲ってたりします）、もしくは人員がいないという物理的な事情なのかは分からないのですが、一人芝居が多かったという事実があります。このお芝居では、亡くなった女の子の体を、血を思わせる赤い布で表現した点に工夫があると思いました。

また、亡くなった女の子が語る「わたしの周り」がどうも不穏。細かく描かれる葬式の一部始終のリアルさ故に、どうもハルカちゃんだけが「黒く」見えてくる。突き飛ばして私を殺し、家族に浸食していくような、そんな感覚にとらわれました。肉体という物質を持つものが死んで実体なき「自意識」として浮遊する空間のなかで、見えてはいない存在の方がより強烈に物体として感じられるという、この逆説がとても演劇的だと感じています。

ですので、回想的にわたし／ハルカちゃんを描く、溺れて死にそうになった場面については、やや全体のタイムラインを乱し、観客に話をわかりにくくさせているように感じました。リアルタイムに、そこで起こったことを逐一報告するという形で良かったのではというのが私の印象です。また、布＝ボディが感じていることなのか、それを俯瞰している

現在のわたし（演者の身体的位置）なのか、どっちで捉えればいいのか混乱する言葉があったのも、やや観客を戸惑わせたように思います。

C 3 劇団テスカトル『ミラクルダークホース』

どこか分からない不思議な場所、ミラクルダークホースというマジシャンの前に集まる人々。サラリーマン、ホームレス、シンガーソングライター、お金持ち、大学生。それぞれが抱える葛藤は、剣として箱に突き刺せば、手品のように消えてなくなる。

大変楽しませてもらった作品でした。学生演劇祭＝大学生の今の告発という大きな重いテーマが続いた中で、最後に軽やかに駆け抜けた作品で、それこそマジックのように気持ちよく演劇祭を締めくくった作品でした。

空間設定の意味も、どちらが前かちょっと不明。下手にいるマジシャンに対して、上手の役者がそのまま向き合って演技するのか、観客席を向いているがそれはマジシャン側を向いているとするのか、そうした演出的な甘さ。ってか役名が「ホームレス」「お金持ち」って……それになにより「ミラクルダークホース」ってネーミングセンスがダサくて……と思うのですが、そうした「緩い」部分は、きっとこの団体の皆さんが技術的にまだたどり着いていない部分ではないかと思います。

技術は単なる技術で、知識を得れば（たくさんのお芝居を観れば）、経験を重ねれば（多くの公演を行えば）、必ず身につく。でも、この作品はこの技術的な稚拙さとは別に、観客に好かれる「共感性」の高い役者さんばかりだし、戯曲だったと思うのです。申し訳ないのですが、手品はとても下手です。見てらんない。でも、マジシャンの方を見てしまうし、なんなら応援しちゃってる。そうした観客を巻き込んだ、素晴らしい作品になっていました。

じゃあ、あなたの言う共感性って何だ？ということなのですが、正直そこは私も分かりません。ごめんなさい。でも、この団体の上演はホントに楽しそうだったし、チームとして頑張る！！という空気に満ちていたように思いました。抽象的で申し訳ございません。ですが、観客が大受けしたというのはそういうことだと思います。この後に足りない「技術」の部分の向上をはかって、また来年演劇祭にチャレンジしてくれることを期待しています。

以上です。各団体800字程度で揃えましたので、まだまだ言い足りないことがあります。質問等ありましたら、ぜひお尋ねください。

またどこかのホールで、皆さんが活躍する姿を拝見できることを楽しみにしています。ありがとうございました。

補足

とても充実した演劇祭でした。審査の結果にも特段異議はありません。ですが、審査の方法については、事前に客観的な尺度して公開しておいた方が後々にも良いとは感じました。特に「観客による採点」システムに関しては、とりわけ慎重であるべきだと感じています。運営を引き受ける方の多大なるご苦労がある中で、差し出がましく大変申し訳ないのですが、ぜひ来年度以降のご検討をお願いします。