

全体講評

今回の学生演劇祭の作品全体に共通する最大の課題は、脚本家・演出家などの創作の方向性を決定し集団の核になる者と、集団を形成している者の間に対話が行われていないのではないかと判断せざるを得ない団体が大半であったことである。

今回審査員賞を獲得した産業医科大学演劇部は、俳優の呼吸や演技、間や沈黙の活用レベルの水準が全俳優に共有されており、それが演出家の表現意思に対応することが可能となっていた。それは結果として、実際に行われた表現物から物語や主張を読解することができる集団表現になっていた。それ以外の団体は、(おそらく無自覚にとと思われるが) キャッチーな要素を羅列しているだけになってしまい、上演を通して読み解くに足る集団表現には至っていなかった。

この状況は、SNS や YouTube、TikTok などのメディアやツールの発達に伴い、インスタントに量産されたキーワードを、小気味よく羅列することに価値が置かれるようになった現代が反映されたのだろう。しかし演劇には、スキップ機能や早送り機能もなければ、サムネイルもない。

(あえてこの言葉を使うが) 一つのコンテンツの時間も数秒～数分間の短いものでもない。しかし、そうした表現物(ともすれば表現物というよりバズを目的とした即物的なコンテンツ)が世の中で流行しているのも事実である。

そうした流行の表現形式に慣れ親しんだ彼らが、「コスト・パフォーマンス」「タイム・パフォーマンス」といった価値から離れたところで発達してきた演劇を、どのように変革せしめるかの実験・実践の場となっていたならば刺激的なコンペティションであったのだろうが、残念ながらそこまでのものを作品から読み解くことができなかった。

単純な表現方法の話としても、舞台を空間として捉える力が弱い演出家がほとんどであったことが大きな問題であった。舞台には空間があり、その空間から得られる情報を整理するために、そして何より表現の面白さのためにも構図にこだわるべきである。構図が重要なのは、演劇に限らずどのような表現にも共通すると考えている。演出を担う者であるのなら、少なくとも構図には注意してほしい。慣れてきたら、舞台構造についても考えを巡らせることができるようになると、なお良いだろう。

また、講評会でも述べたことであるが、演劇が個人表現ではなく集団表現である良さを活かして、ぜひ団体内外で互いに様々な意見を交換して欲しい。講評会後の交流会では、審査員による改善点の指摘に対し「私もそう思っていた」「実はこうした方が良いと思っていた」という発言が多く見られ、自団体の内部においてもうまく意見交換がなされていないのではないかと感じられた。まずは創作の場において、メンバー間で意見やアイデアを共有し、その検証をすることができる団体を目指してほしい。一緒に演劇をつくることを選んだ仲間であるのだから。何よりそうした対話の結果として、集団に行き届いた評価価値が形成され、脚本・演出の個人的な意図を超えた集団表現が発見されるはずである。それらは俳優やスタッフの良い仕事にも繋がっていくだろうと思っている。俳優やスタッフの仕事が、情報の提示でしかない作品が多かったことも残念な点であった。

a 惑星未虎『限定解除』(創作脚本)

この作品の戯曲を読んだ際に、現代風刺のコメディとして捉えるべきか、多様性重視が逆説的にもたらした分断と孤立に対する警鐘と捉えるべきか悩んだが、上演を観て判断することにした。結果からして、そのどちらにも手を出そうとして、着地点のないまま終幕した作品であった。

取り扱うワードに「(性)自認」「ビーガン」があり、マイノリティをラベリングして拒絶するマジョリティの心理と、マジョリティに攻撃性を持って対することで自分たちマイノリティ側の自己主張を認めさせようという行為が作品全体として描かれている。これらの要素を用いて描かれた今作は、SNSやWebメディアでいつでも見られるやりとりそのものであり、肉体を伴って表現される必要性を感じられなかった。

この作品では、最近流行ったゲーム『8番出口』が特徴としている「異変を感じたら引き返す」というワードが多用されていた。それは物語の結末と照らし合わせると、現代社会への意思表示として、違和感を持って行動したら孤立することになるというメッセージが隠されているのか？と予感して上演を観たが、皮肉や批判もなく、ただ出来事として演出された「異変」の数々に、演出意図は感じられなかったため、先の予感は私の深読みであったと判断した。

多様性によってグラデーション的に社会に溶け込んでいた階層に様々な名詞を与えることで、それらの階層にカテゴリー化し、元の状態よりかえって社会的立場が“限定”されてしまう人々が生まれた多様性社会で苦悩しているのであろう彼らが、最後の結末として対立する2つの階層(作中ではMT車とAT車)より劣った階層(作中では原動機付自転車)に身を置くことで、作中で起こった事態をおさめることを選んだ彼らの感性と、「『8番出口』というゲームが持つ可逆性」・「BeRealの持つ不可塑性」のモチーフとしての対比を用いたことの2点は興味深かった。

空間演出的には、細部の処理や舞台美術の雑さ、動かせる美術を使う割に空間が固定されることの意義の無さが気になった。舞台の構図において、自動車のシーンを空間の中心で見せたいという思いは感じるが、その結果アクティングが舞台前方に横一列で広がり空間的な面白さを感じられない。

美術も「チープさ」というよりは「雑さ」を感じる。テープ剥き出しで、ペダルギミックのスポンジに何の処理もされていない美術という、わざわざ中心で見せる必要性を感じない物が置かれていたことが、更に空間づくりの意識の低さを感じさせた。

様々な小ネタは、飛び道具としての役割以上の価値を見出せず、それらの小ネタと連動したメタ視点のセリフと小道具が、舞台の現実に対し不現実感を抱いている主人公が見ている光景との有機的な結びつきを感じられなかった。

最後に、誰かの個性を滑稽に描くことで笑いを取るというのは、その対象にされた者に対する攻撃を同時に行なっている。そのことに対する意識が低いのではないかと今作を観て判断した(例えば、後半唐突に差し込まれる異常者の象徴としてのビーガン、トランスジェンダーの人々など)。表現者は、要素の取り扱いに細心の注意を払うべきであると考え、「意図的」にその要素に対して笑う、攻撃する、共感する、拒絶するといった様々な態度をとることは表現であるが、今作での扱い方に意図を強く感じられず、扱い方に危うさがあった。今後はモチーフの描き方について、もっと団体間で意見交換を行なってほしい。

b ふんわりパジャマズ『演劇動物』(創作脚本)

個人的には、審査員賞の2団体目に推すか最後まで悩んだ作品であったが、現段階で上演された作品のクオリティと完成度を、産業医科大学演劇部の作品と比較して考えた結果、同じ賞を与えるのは厳しいと判断した。なぜならこの作品を私は、ジャスト・アイディアのまま上演された作品であると判断したからだ。

この作品の強みは、劇中劇という形式の中で「演劇」という概念に人格を与え俳優に演技させている、そして人格が与えられた「演劇」を見世物として観客に提示し続ける他の俳優もまた、演劇という枠組みの中にいるという入れ子構造にあった。

しかし、構想時に面白いと思った劇構造だとして、その第一印象だけで最後まで描き切っているのではないか。その構造がどのような主題や問題を提示し得るのか考えられていないのではないか。またそれが考えられていたとして、集団として共有・検討されているか。以上の点からこの作品を判断するに、この作品がジャスト・アイディアのまま上演された作品であると結論づけた。

また、この作品には戯曲が存在しているが、その戯曲は演出家としての演出アイデアを成立させるために書かれたテキストという印象しか与えられなかった。何より、テキスト化された演出アイデアが、実際の上演の演出において「書かれたことを実行する」以上の方法が無く、観客としては構造を提示されるに過ぎない状態であった。創作の場で、この構造について何度も実施と検討を重ね、集団内で意見交流がなされていれば、このような状態にはならなかったはずだ。なぜなら実際の俳優の肉体による表現には、テキストに書かれること以上に多くの情報、価値、可能性が伴われるからだ。

もう少し戯曲に踏み込む。作中で「芸術の都パリ」から「演劇」を連れてきたと述べている。描かれるモチーフを読み解くと、第二次世界大戦時のナチス占領下に置かれたフランスに住む少女を「演劇」の人格としている。しかし、この人格設定は他の俳優の演技と演技の性質を変化させることでその効果を発揮したはずであるが、他の俳優との演技の性質に違いが見られなかった。すると、先の人格設定が設定としての人格に過ぎず、演劇をそのような人格設定にする必要性がないように思われた。

もしかすると、「悲劇的な状況に置かれた少女」という要素・設定だけしかないという空虚さを表出しようとしたのだろうか？とも考えられる。すると作品の読み解きとして、観客は結局のところ悲劇を渴望しているのであり、その願望に演劇を落とし込んでいるという意味を表現したかったと言える作品だったのかもしれない。しかしそうだとすると、途中の悲劇があまりにも浅く、それゆえにラストのハッピーエンドを強調するセリフに実感が伴わない。キャッチーなモチーフの羅列にしか見えなくなっている作品であった。

また単純に、このような形式の作品であるのならば、舞台美術や音響、照明の使い方にももっと工夫が必要であった。既存の演劇の形式に則った、情報提示としての役割しか与えられておらず、この作品で批判しようとしているはずの「演劇」に対しての有効な表現手段とはなっていないことが残念であった。

ただ、演劇という集団表現・集団芸術を、個人として人格を与えて捉えようという試みは評価する。「結局のところ乞食的な特性が演劇の性質であり、演劇以外の存在に縋ることでは演劇は社会の目にさらされない」という表現に至ったということ、それが今の学生から見た演劇の実情や問題点なのかもしれない。しかし、彼らより少し長く演劇を続けてきた身からすれば、もう少し様々な演劇のカタチに触れてほしいと思う。衆目に晒される以外の演劇も、確かに存在しているはずだ。

c 産業医科大学演劇部『宵闇アウトサイド』(創作脚本)

シンプルな劇構造ながら、構図の取り方が秀逸であり、シーン毎にもっとも見せたいものへと自然と視線誘導される作品であった。ゆえに観客も見せたいものがハッキリと感じとられ、表現者である彼女たちの自己意識、他者に受容されることへの渴望感などが読み取れる。

さらに、よく考えられた構図の中で見せるべき人物がフォーカスされるだけでなく、そのフォーカスされた人物の心理描写を、情報としてのセリフで表現するのではなく、沈黙や表情、呼吸の変化といった非言語コミュニケーションによって表現されていたことで、作品を読解可能なものにしていった。これは、演劇という表現の持つ特性を活かしていた結果であると言える。

また舞台上にずっと配置されている小物でも、注意の向け方でその存在を忘れさせることに成功している点や、照明による舞台の絵作りや照明の使い所も高く評価した。舞台セットも下手奥のパネルと上手中央のベンチ 1 つというシンプルなものながら、配置の仕方が良く、舞台上のアクティグエリアを不用意に狭めることもなく、ベンチの奥と手前のエリアを上手く利用することで、気持ちを隠したい者はベンチ奥に行き、気持ちを曝け出したい者・感情を読み取らせたい者はベンチ前に来るといった、視覚的・感覚的に見せるものを表現出来るという利点を活かした演出が行われていた。オーソドックスでシンプルな演出ではあるが、その飾り気の無さからもたらされる演出効果を侮ることは出来ない。

俳優の基礎力は全団体の中でもっとも高かった。また、演者の呼吸や沈黙の使い方に統一意識を感じ取られ、今回の演劇祭参加団体の中で唯一、集団としての創作に成功していると判断した。

しかし、戯曲のテーマは普遍的で、独創性は感じられなかった。また演出にも、戯曲への批評精神が感じられず、戯曲に書かれていることを表出するにとどまっていることが残念であった。

そうは言うものの、この戯曲を今の大学生の他者論と読み取った時、他者を怪物としながら自己もまた怪物であるが、その全ての怪物が半人前であるという視点は面白い。誰一人として、人間としても怪物としても生きてゆくことはできず、中途半端であるがゆえに互いの根源的な悩みや生理的欲求に、共感や共有が出来ないことの苦悩を描き出すことに成功している。だからこそ疑問が残るのは、この物語において、悟性が肉体的衝動や感性を抑え込むことが可能で、自らの肉体的（この作品で言えば、半人前の怪物であるが故の）欲求に打ち勝つことで、見せかけ上の問題解決がなされていることだ。このような見せかけ上の正しさ、世間一般の道徳的な正しさに物語が帰結することで、独創性が大きく損なわれているように感じる。

この作品の最大の特徴は、大学生が当然持つであろう悩みが、中途半端な怪物として吐露されることで相対化され、観客は物語としても、作り手の悩みとしても受容可能なものになるという点にある。一般の大学生であれば、時間や人間関係が解決するであろう問題ですらも、彼らが怪物であるがゆえに根本的な解決が実質不可能であるということがそうさせていると推測する。そう、彼らは世間一般の道徳規範では解決できない、肉体的な苦悩を抱いているのである。登場人物たちの望む他者との関わり方、自らの受容のされ方に、解決可能性はあるのだろうか？この上演を見て、そうは感じられなかった。（創作を通して）座組のみんなで、登場人物たちについて、あるいは現代人の苦悩について考えていってほしい。

余談であるが、この作品の作家と話した際にジョルジュ・バタイユの名前を挙げたが、彼の著書の中でも『魔法使いの弟子』をオススメしたい。

全国学生演劇祭の舞台で、この作品がどのように成長し、観客の目に触れるのか楽しみである。そして彼女たちの今後の演劇活動を見守り、時には支えていくことが、福岡で演劇活動をしている演劇人として必要なことであるだろうと思う。

d 西短 MP 学科椿組『パートタイムスクーリング』(創作脚本)

上演された作品について述べる前に、この作品の戯曲形式について書いておきたい。送られてきた戯曲データでは、タイトル表記も登場人物表記も無く、戯曲が設定している場面に関する表記も、場所や時間の指示もなかった。ト書きとしてはスポットライトの位置や、登場時の人物の簡単な演技指定のみであった。

確かに戯曲の形式については、さまざまな実験の様式があつて然るべきだと考えるが、この戯曲に実験精神は読み取れない。おそらく、普段から戯曲に親しむことがなかったのだろうと推測する。過去の演劇作品は戯曲をもとに再解釈され、現代に再上演される。もしこの戯曲に感化され、自身で演劇にしようと思った人物が居たとして、この戯曲からタイトルすらも分からない以上、この戯曲は戯曲としての役割を果たせない。何より、戯曲は文学作品としても親しまれ、出版もされてきた。もし今後も作家として活動するのであれば、ぜひ出版されている様々な戯曲にも触れて、勉強してほしい。

さて作品の内容に触れていくが、彼女たちに一番伝えたいのは、感動的な情報を羅列するだけでは、人は感動しないという点を覚えておいてほしいということだ。登場人物たちが抱える複雑な事情は確かに語られるが、語られるだけで舞台では何も描かれてはいない。登場人物たちが、「昨日こういうことがあった」「誰の家族がどんな酷い奴だ」「誰が昨日こう言った」といった話をするだけで何も具体的な描写が舞台上で行われない。そればかりが、その体験をした本人の語り口や演技までも他人事のように描かれている。あえて情報の羅列に留めているのかとも考えたが、それにしても父親の死を伝えたシーンの描き方のテンションの低さが他者の死に寄り添い過ぎていて、意図した表現ではないと判断した。

また、終盤の生演奏のために最初から置かれ続けた楽器と、不必要に大きい机によってアクティビティエリアが非常に限られ、舞台の構図が舞台前方の横一列に限定されていたことで構図の面白さが無かった。ただでさえ限られた舞台空間を、不必要に狭め続けるような美術の配置は避けるべきであった。もし、どうしても楽器を置き続けたいのであれば、場面転換を楽器演奏にして、それが少しずつセッションが生まれ、最後に息のあった演奏になることで登場人物たちの関係性の変化を表現する、といった有効的な使い方があったと思う。

そして、そこまで引っ張った楽器を実際に使用するシーン。ここまで引っ張ったのだから、どのような演奏が登場人物たちによって行われるのかと期待していた。しかし、生演奏パートでは、これまで登場してこなかった人物が突然、何の説明もなく当然のように楽器を手に取り演奏を開始する。それだけでなく、それまで劇中で楽器の練習をしてきたことになっているはずの登場人物の演奏が、単なるマイム、つまり演奏の“フリ”にしか過ぎないのである。この出来事には、驚きを隠せなかった。

演出家には、突然出てくる出てくる謎の人物を、観客がどのように受け止めればいいのか考えて欲しかった。そして、それまでの物語で楽器を練習してきたという演劇的な嘘をどのように処理するのか工夫して欲しかった。これまで出来事を後日談のように言葉で片付けてきたのだから、この嘘も後日談として語りで解決させた方が清々しかった。

演劇は観客に嘘をつき続ける表現であると言えるかもしれない。だからこそ、その瞬間に舞台上で表現されていることを観客に信じさせるために、様々な工夫と、稽古の積み重ねが必要不可欠である。

e 佐賀大学演劇サークル drama!! 『バイ・バイ・バースデー』(既成脚本)

今回の演劇祭では唯一、既成戯曲を使った団体であった。しかし、この戯曲を選んだ意図がわからなかった。なぜ大学生である彼らが、高校生の友情や喪失を描いた作品を上演したかったのか、彼らが観客に見せたかったものは何か意図を感じられなかった。

もし演出によって、何かしら彼らがこの作品を上演する意味や意思を読み取れたのなら話は別だが、演出が独自に戯曲を再解釈して上演されてはならず、戯曲に書かれたト書きや場면을表現するにとどまったことで、彼らがこの戯曲を上演することの意思を感じられないものになってしまった。

誤解してほしくないことだが、私は新作を上演することを推奨しているわけではない。過去の優れた戯曲を、自分たちの解釈で再上演することの意義があると私は考えている。彼らには、ぜひ多くの優れた過去の名作を読んで、自分たちが現代に表現したいものは何かを考えてほしい。

演出の観点から話をすると、作品の大きな流れを演出家が作り出せていないことが残念であった。局所的に見れば、音や照明を活かした効果的な演出が行われているが、マクロな視点から見た舞台の流れは単調であった。登場人物の描写も、人物背景を読み解けば見せ方や見せるべき点を整理できる場所がもっとあった。たとえば、序盤に主人公が倉庫について語るシーンで、思いを整理するための印象的な沈黙を少し置くだけで、後半の真実が明かされるシーンの説得力が変わる。その2つのシーンの舞台構図を同じものにして、灯りの色だけが変化すればよりその喪失感が際立つかもしれない。演出家にはぜひ、マクロな視点で作品を捉える訓練を積んでいただきたい。

また空間の使い方にも工夫があると良かった。舞台の広さは限られているとしても、アクティヴエリアを舞台中央と上手前方に限ってしまうと、俳優の動きが大きい視点で見ると同じようなものになり面白みにかける。それは、似たような構図が続くからでもあった。また複数の人物が狭い場所で集まることでゴチャゴチャとした印象を与えられ、結果的にそれぞれの場面で一番見せたい登場人物が誰であるのか曖昧になってしまっていた。

演技に関しても、同じ団体内で統一された演技の価値基準や呼吸法がなかったのか、それぞれの俳優の演技が異なる質感であった。それゆえに、個別の俳優の集まりでしかなかったことも残念である。もし俳優の演技レベルが団体に共有されると、作品として見せるべきものが何か、よりハッキリと観客に示すことができるようになるだろう。

しかし上に述べたような課題は、様々な舞台を創作していくことで少しずつ獲得していく視点になるであろう。