

総評

ほとんどのチームにおいて、俳優の皆様の実力が大変高いように感じました。福岡で今後も活動を続けてくださるのであれば、とても心強い存在の方ばかりでした。一方で戯曲については「独学の限界」「思いつきの限界」を感じました。私も10年近く劇作を続けてきて「あこれはセンスでどうこうできるものじゃないな」と最近思いました。ここで言うセンスとはいわゆる（自分というアーティストの）直感のようなものを指します。直感力こそがオリジナリティであり評価されるべきものだと思っている時期が私にもありましたし、そういう側面が全くないとは言いません。いやあるべきです。しかし、一定の基準を越えるとセンスのあるなしよりも基礎のあるなしが問われることとなります。（そしてその後また揺り返しが来ますが）基礎という土台があればセンスもその上に乗せられるのでその2つを一緒に「はいどうぞ」と手渡すことで評価の対象になるわけですが、センスだけで作っているとそれを人に手渡すための土台（あるいは「取手」）がない状態なので、評価の対象になることにすら届かない可能性があります。つまり自分のアーティストとしての野生的な強さをアピールするためには理知的な能力の高さと一緒にプレゼンすべきなのです。演劇においてはその大前提が戯曲であり、つまり戯曲とは野生的と理知的のスリリングな均衡によって成り立たせるべきなのです、と、自戒を込めてここに書きます。私もそういうものが書きたいです。演出に関しては、戯曲が「どこへ行くか」だとするならば演出は「どの道を通るか」という問題／仕事なので、今回においては、その辺りを言及すべき作品は少なく、取り急ぎ戯曲をどうにかもう一度ブラッシュアップしてみたいです上演の機会が無くとも。いずれにせよ自己表現の欲求だけであればわざわざ演劇を選ぶ理由も多くはない今日において、演劇がやりたい、であれ、演劇でやりたい、であれ、演劇の可能性を信じ、時に疑い、そして選ばれた同志の皆様には尊敬の思いばかりです。同じように私も演劇を信じたり疑ったりを続けています。また会いたいです。皆様、本当にお疲れ様でした

ひだまりがけ「セルロースのはざま」

冒頭から10分あたりまで、観客への情報共有の手続きがあまりに丁寧かつ正確で感動して観ていました。しかしそこまで完璧だった分、物語や登場人物の心の機微が伝わってこそその作品だと認識してしまったため、途中から自分の理解が追いつかないシーンが続いたとき「分からない」ことを楽しめず、ただ抽象的な時間・やりとりに感じ、興味を持続できなくなってしまいました。空間（シート）の縁を歩くシーンやストップモーションの際の俳優さんの身体など、演出として美しく感じる場面もありましたが、それも物語が伝わった上で必然と共に目撃したかったです。はっきりさせるべきはあかねとままの関係性、あかねとすずこの関係性です。物語において重要な意味を持つ関係性は観客の想像に委ねずはっきりと語られる方がいいと思います。観客の想像力を喚起するために、内容を抽象的にする、あえて説明不足にする、という考え方は本作に限らず自身も含めて陥りがちな作劇の間違いです。物語において必要な情報は伝え切る必要があります、それは「説明しないこと」と両立します。反対に、説明しないと伝わらない設定は演劇には持ち込めない、と考えて設定の選定をしてもいいかもしれません。

産業医科大学「ウサギは朝を待つ」

説明しないと伝わらない設定、から始まるはずの本作は、絶妙な小道具とAIとのやりとりによって、その困難を克服していたように感じます、あと俳優さんの愛嬌も。（つまり何によって何が解決される

かというのは実のところ計算し尽くせないみたいですが）転換中、布が入れられた衣装ケースが舞台上にいくつか並び、それがコールドスリープ（タイムリー！）状態の人間を指すことはなんとなく分かったのですが、その一つが動き出し、中から人が出てきた時は単純にびっくりして面白かったです。そしてコールドスリープから目覚めてしまった彼の初動が「スマホで時間を確認する」という我々の日常と変わらないことにも続けて笑いました。同時に、壮大な世界観の中に私たちと同じサイズの人間が存在していることに感動し、衣装ケースの見立てすらものすごくクレバーに思えてきて、大変グッときました。反面、全体の印象は雑然としていました。こちらの作品も冒頭で心を掴まれた分、以降の（作り手の）計算の甘さが目立ってしまった印象でした。とりわけシーンの順番が気になりました。物語の後半ではじめて食料問題に触れられ、主人公が目的地に辿り着く前にいずれ餓死することを悟るシーンについては、後半ではなく冒頭にて観客と共有されるべき状況だと感じました。その極限的な状況において人は、どうやって残りの時間を過ごすのか、そこにどんなリアリティを描けるのかが、この作品の勝負所ではないでしょうか。

期会口学「Be Angel, Be Born」

本作は、科学の話なのか、宗教の話なのか、現実の何を拠り所として因果を紡いでいるのか、それらが判然としないまま終わってしまった印象でした。観客は現実にあるルールや構造に基づいて作品を解釈します。そのため30分という短い上演時間の中で独自のルールを持つ世界を描くこと自体が、少々ハードルが高かったように感じます。そのチャレンジ自体には敬意を払いたいですし、また、反出生主義との対峙（否定ではなく）というメッセージ自体も理解できました。だからこそ、もう少しシンプルな設定の方が観客から共感を得られたのではないのでしょうか。細胞や身体の働きの擬人化なのか、もっと神的存在の集まりなのか、キリスト教が関係してそんな話なんだけど小道具は能面だし、、、と、こだわりを感じる部分と曖昧なまま置かれてしまっている部分とで揺らいでいる上演でした。おそらく独自性の高い世界観を作りたい作家の方だと想像します。しかし、世界観の強固さはその細部に決定づけられます。次作ではズームインとアウト、ミクロとマクロそれぞれの視点から繰り返し検証しながら世界観を固めていくことを勧めます。

福岡教育大学「カフェ・ド・ミラクル」

大学生の等身大を描く物語は本作のみでしたが、そこで描かれる問題は「大学生活をなんとなく充実させたい、華やかなものにしたい」という、控えめに言っても浅はかな（作り手が、ではなく登場人物が、です。）ものでした。でもそれが大学生のリアルなんだと言われたらそれは否定できないので、それなら問題のリアルさは置いておいても、観客にとってリアリティのあるものとして描いてほしかったです。30分という短編である以上、描かれる物語において観客の興味を惹き続けるための「問題」は早々に観客に提示されるべきだと考えますが、この物語では冒頭にて主人公から「私は、大学生活を楽しみたい！」という主題が提示されるにも関わらず、その抽象性によって、主人公の意識の変化や問題解決までの道程、最終的なブレイクスルーまでもが曖昧になり、どういう問題がどういう理由でどうやって解決されたのか、一向に理解できないまま終わってしまいました。いっそのこと「具体的な理想を持ってない」ことをそのまま問題にすることで、カフェに集うみんなで主人公である彼女の理想について具体的にすべく「友達がほしいの？」「恋人がほしいの？」「充実をどういう時に感じる？」などと質問を続け、彼女な

りの目指すべき理想を見つける道のりそのものを作品にしても良かったのかなと思いましたが、本来それは作家が戯曲を書く時に自分自身とやるべきことだとも言えます。徹底的に「自分」と向き合ったときに生まれる超個人的な戯曲には、独自の可能性が開かれているかもしれません。

トロイの箱馬「どうしようもなく特別な私」

1人が複数の役を演じる演劇ならではのフォーマットを最大限に利用して軽快なテンポの会話のうちに条理と不条理を行き来しながらグルーヴの渦を巻き起こし、上演が始まってまもなく観客の信頼を勝ち取っていました。あの日の最大風速は学生団体に限らず中々起こせるものではないと実際の観客席で感じていました。そして俳優・鈴木来知さんとの出会いは大変衝撃的でした。総評と反対のようなことを言ってしまうのですが、基礎力では中々追いつくことのできないセンスをお持ちだと感じました。（今回がほぼ引退作だったようですが、、、）阿部サダヲさん、八嶋智人さん、大倉孝二さん、山内圭哉さんのような大いなる喜劇俳優たちに通ずる肝の座り方だとか自由さだとかを兼ね備えておられてとにかく感動しましたし嫉妬しました。そういった俳優の魅力も含めて演劇という形式を深く知っているからこそ生み出したグルーヴだと感じ、作品として十分すぎるクオリティを持っていましたが、かさねてラストシーンでは本タイトルに突き刺されました。3人の登場人物たちは自分こそが主人公だと主張しながら葛藤を語り問題解決に向けて進んでいきます。それぞれのシーンが交錯し、いよいよクライマックスでは3人が一斉に長大なモノローグを喋り出します。私だけを見てと言わんばかりに。そしてラストシーン、ついに、というかどのような決着だったかはもはや渦の中ですが、鈴木さん演じる小学生の「自転車に乗りたいたい」という物語が競り勝ち、他の2人は彼の自転車を支える役割に転じます。このラストシーンを観ながら、タイトルがふと思い出されました。自分の目標を叶えるばかりが自分の人生ではない。現実ではどこかで誰かを支える側に回らなければならない時がくる。それでも私にとって私は「どうしようもなく特別な私」だと言っているのだと。作り手の、私が想像していたより遥かに広く深い視点に気づき、今回はこの作品のみを審査員賞に推しました。

惑星未虎Ⅱ「ジコンクエスト」

RPGにおける「ゲームのシナリオとプレイヤーの意思決定にのみ動かされる無口な主人公」をモチーフに「意思の芽生え」を描く作品であると理解しました。それは、ある意味で大学生の方が置かれている状況一進むべき道が分からぬまま岐路に立たされている一と呼応する部分があると想像しました。しかしゲームを題材にしている以上、ゲームを操作しているプレイヤーがいるという視点はメタだけど無視できないように感じました。理由としてはそういうシナリオ（つまり、無口な主人公がゲームのシナリオを超えて自らの意思で世界を変えるために動き出すことまで折り込み済み）のゲームに見えてしまう可能性があり、そうなると本来伝えたかったはずの意図とは違うものになるからです。石板に導かれるままにボス戦にたどり着く、女風呂を覗く、など演劇的にあるいは倫理的に問題のあるシーンが続きますが、これを誰かが操作しているというメタ構造がないため、観客からすると全自動のシナリオを見せられているような、ゲームに例えるならそういう退屈さがあったように感じます。いつまでもこっち（観客）には参加させてもらえない寂しさにも似ていました。観客の参加とは「考えること」と「想像すること」を指します。その上で、登場人物の行動に共感したり感動したりします。ここまでの講評でも言及している通り、まず冒頭にこの作品において解決されるべき問題を提示することで、かなり見やすくなると思

ます。「主人公は周りに流されやすい性格で自分の意思とは無関係に勇者をさせられている」という背景が冒頭から分かっていたら、その後の主人公の一挙手一投足に共感することができたかもしれません。また、やはりこれも世界観の選定に関わってくるのですが、RPGの世界観から出発するとき、その世界を受け入れるところまでで、観客として一旦処理できる情報量がいっぱいになってしまい、登場人物の繊細な心の動きを捉えるところまで移入するのが難しかったというのも正直なところありました。RPGが手放せない要素なのであれば、改めて描くテーマや描き方について再考してほしいです。

劇団テスカトル「素晴らしい世界」

この上演における問題点を的確に指し示す自信が持てないほどには荒唐無稽で支離滅裂な上演でした。しかし私はこの作品が嫌いにはなれませんでした。人を笑わせたいという初期衝動のような作品で、評価はできないんだけど今の皆さんはこれでいいと思える、こういうと皮肉みたいですが本来演劇は必ずしも優劣をつけなくてはいけないわけではありません。友達が見に来て笑って帰ってくれる、それも立派な演劇の在り方です。私は上演中、その素朴さとあまりの意味の分からなさは何度も笑いましたし、かと思えば「審査員に土下座（上演では変更されていた？）」「暗転は集中力が途切れる」など高度なメタも入っていて、まるでナンセンスの原初を味わうようでした。私は作品作りにおいて「選択」—どれだけの数の選択肢を用意した上でそれを選んだのか、その選択肢の数が多いほど選択の必然性が高まる—と同じくらい「自然」を大切にしています。こうなったんだからこうなるしかない、ここにあるんだからよけるしかない、掴むしかない、など必然を超えた自然をどこまで作品に取り込めるか、右足の次には必ず左足が出るように上演がラストシーンまで進んでいけたらそれがいちばん良いと思いませんか。（いやいろんな考え方がありますが。）そういった意味でこの作品のこうなったんだからこうなるしかない、みたいなある意味で強気な「自然さ」が好きでした。講評会で皆さんとお話したかったです。

gekid(大橋キャンパス演劇部)「冷たいくらいがちょうどいい」

いちばん評価が難しい作品でした。冷凍マグロという異質な存在が物語の核にもギャグにもならず、ただそこに置いてあるというのが、どこまで意図的かは置いておいても、シュールで新しい作劇だと感じました。学園祭のクラス紹介ビデオを撮影している間に学校に取り残されてしまった4人が教室で一夜を過ごすことになる。というプロットは物語として観客の興味を引き続けるには惜しいと感じました。というのも4人は初めから仲が良く、一夜を過ごすことにもあまり抵抗がなさそうで、物語として特段問題が起きなかったからです。一部、恋愛模様や喧嘩のシーンも描かれますが、それが4人の中に大きな分断を生むわけではないため、なんというか和やかな気持ちで見えてしまい、それが悪いわけではないんですが、作り手の方は物語としてもっと緩急をつけたかったように想像します。同じ指摘が続き恐縮ですが、こちら物語の序盤で問題をうまく提示できていると、観客は作品を雰囲気で見ることがやめ、登場人物の行動を注視するようになり、その集中力を引っ張るように事件を置いていけば、さらにメリハリのある上演に近づいたのではないのでしょうか。ラストの「ありがとうって言ってあげてもいい」は、説明せずに彼女の気持ちを余すことなく伝える素晴らしいセリフだと思います。そして、最後の演目がこの作品であったことにより、福岡学生演劇祭2025が円満な空気とともに終わることができたように思います。