

総評

私は劇評や審査の専門家ではなく、あくまで「福岡で俳優・劇団運営を続ける先輩」「福岡学生演劇祭 OB として」として、皆さまにエールを伝える趣旨で、この講評を届けられたらと思っています。そのため、個別の作品への講評よりも、この総評が私が皆さんに伝えたいことの本質です。

俳優としては何より、発声、滑舌、姿勢、重心といった、基礎を磨くことにもっと気を配ってほしいです。トレーニングに関してはいろいろな考え方があるかとは思いますが、自身の経験として、自分の演技の録音・録画を何度も見返すことは、客観性を身につけたり、イメージとアウトプットを一致させる力を養ったりするために非常に有効でした。そして、私も道半ばですが、体幹・重心・受信発信といった俳優としての身体を得ることも重視しましょう。自分がイメージしたことを的確に表現できるようになったら、次は、自分が頭で考えて表現できることには限りがあるということに気づいてほしいです。考えるより先に、鍛えられた身体が表現する世界があります。抽象的な表現になりましたが、結局は毎日の生活・トレーニングの積み重ねです。

演劇祭 OB としては、誰かがこうやって勝敗を決めてくれる世界はもうすぐ終わるということを伝えたいです。皆さまはおそらく、これまで勉強や部活動において、勝敗がつく機会が多かったのではないかと思います。しかし、社会に出るとそれぞれがそれぞれの正義に基づいて行動する世界において、正解のない問いに常に立ち向かうことになります。その時に必要なのは、評価におもねることではなく、異なる正義を持つ存在と対話を重ねる力です。ここで勘違いをしてほしくないのは、対話とはただ相手に気を遣うことではありません。（世代でくくることはあまり良いことではありませんが）皆さんの世代はとても賢くて優しく、揉め事を避ける能力が非常に高いと思っています。だからこそ、例えば演劇においては「自分たちが絶対に一番おもしろい」という根拠のない自信を燃やしてほしいのです。身の程知らず、という言葉がありますが、身の程を知らずに大胆に振る舞うことは、若い皆さまの特権といえます。まずは自分自身・団体自身が「身の程」を大きく描いていきましょう。描いた野望以上の現実は起こりえません。学生のうちにやっておいた方がいいこと、というのは演劇に関わらずよくされる質問で

はありますが、根拠のない自信を持つことだと私は思います。そして、その根拠を、徹底した努力で身につけていきましょう。

福岡で演劇を続けている人間としてのポジショントークにはなってしまいましたが、やはり私は皆さんに演劇を続けてほしいです。（そしてできれば福岡で）

この AI 時代・人間関係が希薄化する時代において、演劇はこの身体を伴って一生をかけて取り組む価値があると、私は信じています。

演劇を続けたいと思っている人、続け方に悩むことがあれば、いつでも頼ってください。

A1 きみどなり「pictured」

全てのセクションが丁寧につくられていた作品でした。中でも、絵の説得力がとても印象に残りました。

舞台上ですっと布がかけられていることで、「この下にはどんな絵があるのだろう」という期待値が上がっていきます。その期待を受け止める絵がどんなものであるかによって、作品全体の印象が大きく変わってしまう。その重要な仕掛けに対して、非常に強い絵を用意していたと思います。ぱっと見たときには怖さを感じる絵なのですが、藍子自身はその絵を本気で描いていて、そこに悪意がないことが伝わってくる。その「怖いものを描いているのに、本人にとっては決して怖いものではない」というズレが、とても素晴らしかったです。

一方で、卒業アルバムのシーンはもったいなく感じました。舞台前方中央の低い位置で演じられていたため、客席からは縦方向の見切れによって、ほとんど見えない状態になっていました。

また、藍子が「ただの変な子」に見えるようなキャラクター的な演技になっていたことも気になりました。この作品の面白さは、誰か一人が悪いのではなく、それぞれがそれぞれの思いを抱えているにもかかわらず、それがすれ違ってしまっているところにあるのだと思います。しかし、藍子を「変な子」として強く造形してしまうことで、そのすれ違いが、ある種のホラー的な構図に回収されてしまっているように感じました。

それぞれの人物にとっては、それぞれの行動に理由がある。その複雑さをもう一段掘り下げることができれば、この作品はさらに見応えのあるものになったのではないかと思います。

A2 福岡教育大学演劇部「灰、よろこんで」

こっちのけんと「はいよろこんで」を明らかに意識した作品でした。だからこそ、観劇しながらずっと考えていたのは、「この作品が、あの曲が描いている世界をさらにどう広げるのか」「そこにどんな新しい視点を見せてくれるのか」ということでした。

流行している J-POP をそのまま参照するだけでは、どうしても視野が近視眼的になってしまいます。そのモチーフを入口にして、どこまで自分たちの問いとして掘り下げられるかが重要なのだと思います。

今回は、説明的なセリフや、次に起こることが見え透いてしまう展開が多く、どこかで見たことのあるモチーフが繰り返されているように感じました。特に、舞台奥にあったハートの描かれたドアは、一目見ただけで作品の結末をかなり具体的に想像させてしまいます。観客に想像させる余白が少なく、物語の先回りをしてしまっているようにもったいなく感じました。

その一方で、印象に残ったのが、妹のためにカルボウどんをつくるシーンです。自分自身は「無理をしない、手抜きのごはん」を選びながら、それでも妹の希望に歩み寄ってカルボウどんにしてあげる。その行動には、どちらか一方が正しい・間違っていると白黒をつけるのではなく、互いに少しずつ歩み寄る「グレー」な関係性がありました。このシーンには、この作品が持っている暖かさが垣間見えたように思います。こうした、観客に想像を委ねる余白が作品の中にもう少し増えていけば、さらに豊かな作品になったのではないのでしょうか。

A3 SECOND Bell「先生トイレ!!」

何より、本人たちが楽しんで舞台に立っていることが伝わってくる作品でした。客席もしっかりと反応していて、観客賞の受賞もおめでとうございます。

そのうえで、あえて厳しいことを言うと、明らかに稽古不足が目立った作品でもありました。笑えるはずのシーンが、十分に笑えるところまでつくり上げられていない場面が

多かったように思います。コメディは「面白いことをする」だけでは成立せず、緊張と弛緩、間、テンポ、視線、身体の反応などを、チーム全体で非常に緻密につくり上げる必要があります。コメディほど、作品を「面白いから面白い」で終わらせず、シビアな目線で稽古を重ねることが必要だと思います。

今回、観客賞を受賞したことは、皆さんの作品が観客に届いたという、とても大きな成果です。一方で、まだ上げられるクオリティを上げるための努力が十分ではないと感じたため、私は審査員賞に推すことはできませんでした。

もう一つ気になったのが、最後のオチです。上演では最後のセリフが「そう、つまり先生は、USB だったんだ！」となっていました。脚本上では「そう、つまり先生は、〇〇だったんだ！」という表記になっていました。あれだけ観客の笑いを取った作品だからこそ、最後の一言には、それまで以上に大きな期待が向きます。そこで「USB」という具体的な言葉を出すのであれば、そこに至るまでの伏線や、USB だからこそ成立するオチをつくる必要があったのではないのでしょうか。（逆に、USB という具体名を出さない演出も検討できるかもしれません）「〇〇」に入る言葉を変えられる構造のままでは、最後まで積み上げてきた笑いに対して、オチだけが少しランダムに見えてしまいます。作品のクライマックスを最大値までつくり上げるためには、最後の一言に至るまでの設計を妥協してはいけないと思います。

皆さんには、ぜひ今回の観客賞を「自分たちはこれでいい」という証明ではなく、「これだけ観客を笑わせることができた」という出発点にしてほしいです。舞台に立つ楽しさを失わずに、そこからさらに一段階、稽古によって精度を上げることができれば、もっと強いコメディになると思います。

B1 gekid「リライト」

gekid さんの作品は何度か拝見したことがありますが、「gekid らしさ」が確実に醸成されていることが好印象です。継続したサークルとして、学年を超えたコミュニケーションがきちんとなされているのではないかと想像します。gekid さんで特に魅力的なのが、スタッフワークです。小道具や衣装の作り込みからも、作品を楽しみながら丁寧につくっていることが伝わってきました。個人的には、魔王のマントの裾をキラキラにしているところに、非常にときめきました。こういう細部を重ねていくことこそ、作品世界を醸成することにおいて重要だと思います。

演技についても、ゆるく、素朴で、どこかのんびりとしたテンポがあり、それもまた私が勝手に感じている「gekid らしさ」の一つなのだと思います。

ただ一方で、その演技体を選択することに、演出としての客観性がどこまであったのかは気になりました。今回の戯曲には、ある意味で「進研ゼミ」のような、真っ直ぐな熱血感があります。登場人物が葛藤に立ち向かい、決意とともに進んでいく作品だからこそ、そこに gekid の持ち味である、ゆるく素朴な演技体をそのまま重ねることが、本当に作品に適しているのか。（逆にその演技体に合わせる脚本はこれだったのか。）そこは一度立ち止まって吟味してみてもよかったのではないかと思います。

また、三つの世界を行き来するという構造は、あらすじにも明記されている重要な要素に見えました。しかし、実際の上演では、その三つの世界の違い、そしてその違いの必要性をあまり感じることはできませんでした。作品の中に設定として存在していることと、観客が舞台上でそれを「違う世界」として感じられることは別のことです。照明や音響、美術、俳優の演技体など、舞台上にあるあらゆる要素を使って、三つの世界をもっと大胆に差別化できたのではないのでしょうか。

gekid らしさがすでに生まれているからこそ、「今回はこの作品のために、あえて gekid らしさをどう変えるか・もしくは変えないか」という視点を持つと、さらに面白い作品になっていくのではないかと思います。

B2 九州産業大学 劇団テスカトル「ちょこらーじゅ」

今回観た作品の中で、もっとも好みの作品でした。唯一、「もっと見たい」「終わってほしくない」と思いながら観ていた作品です。細部の作り方がとても好きでした。例えば、宇宙人であるトリニタリオの「バイバイ」の手の向きが、ずっと少し変なところ。そういったディテールへのこだわりによって、この作品の世界が少しずつ立ち上がっていくのがとても魅力的でした。

脚本を読んだときには、突拍子もなく、かなりカオスな世界だという印象を持っていました。しかし、実際の上演では、そのカオスを俳優一人ひとりが集団として受け止め、世界観をつくり上げていました。だからこそ、脚本上ではカオスとしか言いようのなかったものが、舞台上では実体を伴って立ち上がっていたのだと思います。

私はその世界の一部として自然に受け止めてしまっていたのですが、審査の過程では、「うおうさおう」以降に失速感があることや、クラスで浮いているであろうナナが、なぜクラスメイトたちと一緒に家を訪れるのか、といった辻褄の合わなさが指摘されており、私自身も改めて考えてみると、確かにそうだと思います。作品後半に向かうにつれて、物語や人物の行動について、もう一段吟味できていたら、さらに強い作品になったのではないかと思います。

そして、何より好きだったのが最後のシーンです。最初の映画館では、周囲を気にせず騒いでいた宇宙人フォラステロが、最後には静かに映画を見つめている。そして、騒いでいる他の客に思わず注意をして、そのあとナナとトリニタリオと微笑み合う。その姿から、彼らが人間の心をほんの少し知ったのだということが想起されて、たまらない気持ちになりました。このシーンの良さを、言葉だけで説明するのはとても難しいと思います。でも、実際に上演を観るからこそ、「なんだかわからないけれど、確かに良い」と感じられる瞬間がある。そういう説明の難しい魅力が立ち上がっていたこと自体、この作品がきちんと演劇作品として成立していた証左だと思います。

B3 ぽっとでござー「観覧車の下で会いましょう／幕間劇：荒野のひとりぼっち」

劇作家、特に別役実の作品をしっかりと勉強していることが伝わってくる戯曲でした。

唐突に差し込まれるカウボーイのシーンについては、「これは明らかに何か意図があるのではないか」と思っていました。しかし、脚本を読んでも、上演を観ても、その意図をつかむことができませんでした。終演後に話を聞いたところ、「やってみたかったから」という答えだったので、少し笑ってしまい、その素直さにはとても好感を持ちました。「やってみたい」という欲望をそのまま舞台に持ち込めることは、とても大切なことだと思います。

だからこそ、せっかく「やってみたかった」というピュアな欲望から始まったシーンなのであれば、もっと徹底的に遊び尽くしてほしかったです。例えば、これはかなり乱暴な発想ですが、もうセリフが聞き取れないくらいのスピードや音色でやってみるとか、カウボーイというモチーフをもっと過剰にしてみるとか。「こんなことをやっていいのか」というところまで振り切ってみてもよかったのではないのでしょうか。もちろん、そこに演出としての意図を張り巡らせる必要があるのは前提です。

現状では、まだ好きな作家の真似事から完全には脱することができていないように感じます。ただ、その一方で、先人の作品を読み、そこから何かを吸収しようとしている姿勢は、今回の参加団体の中でも特に印象的でした。先人に学ぶことは、演劇をつくるうえで非常に重要です。むしろ、今回の学生演劇祭を観ていて、そこが他の団体にはもう少しあってもよいのではないかと思います。

名作を観る、戯曲を読む、好きな劇作家を徹底的に真似してみる。そこから始めることは、決して悪いことではありません。むしろ、そこからしか見えないものがあると思います。

戯曲がある意味「背伸び」をしている分、俳優の身体や技術がそこに追いついていないように感じられました。作品が求めている言葉の質や間、身体存在感に対して、俳優の基礎的な技術がまだ十分ではないように感じます。だからこそ、発声や滑舌、身体の使い方など、基礎を徹底して磨いてほしいです。それが身につけば、この戯曲が持っている独特の世界を、より説得力を持って舞台上に立ち上げられるようになると思います。今の「好きだからやってみる」という気持ちと、「もっと知りたいから学ぶ」という姿勢の先に、きっとオリジナリティが待っていると思います。

C1 学生劇団「いと」～Italento～「舞台的現実感が吐き気を催させる」

普段はミュージカルをつくっている団体ということで、今回は新たな挑戦だったのではないかと思います。

演じることや舞台をつくることそのものを、メタ的な視点から描こうとしている脚本には、強い意志を感じました。しかし、そもそも舞台についてのメタな視点を、さらに舞台の中で表現しようとする、どうしても限界があるのではないかと感じます。

作品の趣旨からして、あえて「クサイ」芝居を必要としている作品だったと思います。しかし、その「クサイ」芝居を成立させるためには、俳優の基礎的な技術が必要です。今回の上演では、そこがまだ十分ではなかったように感じました。

また、舞台全体のつくり方についても、平面的な演出や、舞台上での手数の少なさが気になりました。特に、途中で舞台上に出てくる大きな扉については、なぜあそこまで大きなものを、あのタイミングで舞台上に出す必要があるのか、という疑問が残りました。

た。一方で、脚本のト書きの書き込みなど、この作品に対する強い思いがあることは伝わってきました。だからこそ、その思いを自分たちの中だけで完結させるのではなく、「どうすれば観客に届くのか」という視点を、もう一段持ってほしいと思います。

自分たちが表現したいことを突き詰めることと、それが観客にどう届くのかを考えることは、決して別のことではありません。むしろ、自分たちの思いが強いからこそ、それを一度外側から眺め、観客の目線に立って作品をつくり直すことが必要なのだと思います。

C2 劇団びゃくだ「チャイムちやいむチャイム」

大賞の受賞、おめでとうございます。

このあと全国学生演劇祭への出場を控えているということで、応援したい気持ちが強くあります。だからこそ、今回は少し厳しめに書かせてほしいと思います。

正直に言うと、私は審査員賞にはあまり推していませんでした。しかし、他のお二人の審査員がこの作品をどのように評価しているのかを聞き、その評価には納得するところがあり、最終的には審査員賞の受賞に同意しました。

この作家ならではの言葉の面白がり方や、耳で聞いたときの気持ちよさ。そして、シンプルな舞台の上で俳優の魅力を積み重ねていく作品であること。そうした評価については、私自身も非常によく理解できます。

一方で、少し気になったのは、「コンペで勝ちやすい形式」に乗っているだけになってはいないか、ということです。最近の福岡学生演劇祭を観ていると、こういう作品が評価されやすい、というフォーマットが少しずつ固まりつつあるようにも感じます。畳み掛けるような言葉が面白く、俳優が魅力的で、シンプルな舞台で、少し変わった人物たちが登場する。その形式自体が悪いわけではありませんが、それをなぞるだけでは、次第に作品そのものの必然性が薄くなってしまいます。

例えば、アルミホイルを頭に巻いた人、街でブツブツ何かを言っているおじさん、ワキガに悩む人といったモチーフは、本当にこの作品に必要だったのでしょうか。ぱっと見には「変な人」に見える人物であっても、その人自身にとっては、自分の人生を本気で生きています。モチーフの安易な消費になっていないか、常に自らを省みてほしいです。

全国学生演劇祭という、さらに多くの人に作品を見てもらう場に進むからこそ、「この作品だから、この人物がいる」「この言葉でなければならない」というところまで、もう一度それぞれの要素を吟味してみしてほしいです。大賞を取った作品だからこそ、今ある評価に安住するのではなく、「自分たちはなぜこの作品をつくったのか」というところまで、さらに深く掘り下げてほしいと思います。

全国でどんな作品を見せてきてくれるのか、楽しみにしています。

C3 北九州市立大学演劇研究会「『(un-)私たちに向き合った顔』」

おそらく観客賞の尺度で評価を得るタイプの作品ではなかったと思います。しかし、演出家がつくりたいもの、見せたいものが、隅々まで行き届いていることがよく伝わってくる作品でした。

特に印象に残ったのが、ボールペンのノック音だけが聞こえてくる場面。ただの黒子だと思っていた俳優が、突然強い肉声を発する瞬間。客席を明転させる演出。そして、ただ真っ直ぐに主人公が客席を見つめ続ける無言の時間。

どれも派手な演出ではありませんが、「ここでこう見せたい」という演出家の強い意志を感じ、私はそこを評価しました。

一方で、今回、審査員賞ではなく審査員奨励賞としたのは、演出家がつくりたい作品に対して、細部の詰めがまだ甘いと感じる部分があったからです。同じ俳優の視点からの指摘になってしましますが、身体の軸のズレや、不用意な片足重心、無意識に前髪に触れる仕草など、俳優自身が意識していない身体の癖がいくつか見えました。

こうした無意識・日常的な身体感覚は、作品の精度を下げてしまいます。自分の身体そのものを客観的に観察し、コントロールできるようになってほしいと思います。

また、作品を観ながら「抽象的で、よく分からない」と感じる観客は、おそらく少ないと思います。しかし、そこで終わらず、もう一步だけ観客の側に踏み込んでみてほしいです。分かりやすくする必要はありません。むしろ、この作品が持っている抽象性や余白は大切にしてほしい。そのうえで、「分からないけれど、なぜか目が離せない」

「理解できないけれど、何かを感じてしまう」というところまで観客を連れていくことができれば、作品の強度はさらに上がると思います。