

11月15日観劇

演劇ユニット FOX WORKS Produce 「惑星と薄明のブラッドライン」

菊地奈々子

150分の芝居とパンフにあったので、わー長い、持つかなあと正直思ったが、第1～4章までのそれぞれの物語は退屈することなく時間を忘れて見入っていた。

第1章は劇団Z・Aの面々。当然そうなると思うところを逆手にとるという、観衆をはぐらかすという演技が美味。ただ、笑いを取ろうとしているが笑えないシーンもあり。肩に力が入りすぎていたようだ。観ながら、なぜ今、吸血鬼なんだろう、鬼滅の刃の影響か?!(あっちは鬼だが)などと考えていた。血のつながりを描くというのか。いや、血にはもっと深いつながりがあるのではないだろうか。輸血問題もあるし……。血を吸わないと生きていけない生き物は蚊だよな?!などと思いつめながら観劇。戦闘シーンは(1章に限らず)音とアクションとのタイミングが素晴らしく合っていて楽しかった。よく練習されていた。

第2章はギャグが楽しかった。ムナカタ役がひょうきんで笑いを誘っていた。吸血鬼対策に様々頭をひねってグッズを開発・販売。今なら熊退治にあれやこれやと策を練るといったところか。

第3章では吸血鬼一族の生活が描かれている。一人だけ人間がいるという不思議な場面。巧みに専門用語を入れ、細かくストーリーが展開される。

第4章は歌とダンスが見ものだった。オペラ歌手のような美声。吸血鬼が人間との恋を1人語りするシーンは、上手に独り芝居を演じていて聞かせるシーンであろうが、内容はありきたりで新しさや意表を突くような事はなく、人魚姫を思い出したりした。

第5章では、1～4章の総まとめという形で描かれる。それぞれの主な登場人物が一つのところへ集まってくる、その経緯を描く。舞台装置も工夫され、目を楽しませてくれた。ラストは良い結末で終わったが、しかし本当にそんな簡単でいいのか、もやもやが残った。幸せ(それは花?)で終わって勿論良いけれど、何か課題を残すような終わり方、または、そんなうまくいかない予感を残すような終わり方とかだったら、もっと深みが感じられたのでは? パンフレットに血か花かとあったのを後で見て、ああ、それがテーマなのだったけれど、吸血鬼と人間との共存、それはつまり今の日本社会における外国人と日本人との共存にも言えるかもしれない、と考えたりもした。

全体的にダイナミックで、大勢の役者の登場が劇をにぎやかにし、それぞれ磨かれた個性が舞台上を飛び交っていて、十分楽しめた。

## はままつ演劇フェスティバル2025 劇評

澤根 孝浩

演劇ユニット FOX WORKS Produce

「惑星と薄明のブラッドライン」

2025/11/16 11:30-回

作品は5つの章に分けられ、劇団Z・Aが1章、劇団川瀬組が2章、FOX WORKS が3章、舞台創作チームサンリミット/演劇企画どにちオシゴトが4章を創り、最後、第5章を全チーム合同により創作される。この形式がとても挑戦的であり、刺激的で、企画内容を見るだけでワクワクとさせるものがあった。各章の舞台は、独立し、各団体の脚本・演出・役者・スタッフワークの個性がくっきりと出ていて、オムニバス公演のように多くの演劇を観られることで観客を楽しませてくれた。

全体を通じて描かれる人間と吸血鬼の直接的・間接的な争いのストーリーラインや設定はシンプルで、各団体の面白さを見せるには相性が良かったと感じる。各章において、いろんな角度で一つの世界を描くため作品全体の世界観に厚みを出していた。また、どの団体の役者陣も丁寧で惹きつける力があった。

そして、各章でしっかりと全団体の魅力を見せた後、大団円となる最終章もしっかりと作り込まれていた。私の邪推の域になるかもしれないが、各団体から人を出して、舞台を創ることは困難だったろうと考えるが、最終章を簡単な添え物とせず、尺をしっかりと取って、一本の舞台を創り上げたことは制作陣・各団体の真面目さだと好感を持った。

この刺激的で（おそらくとてもたいへんだと想像する）企画を立ち上げた一歩目と、それに賛同した各団体の懐の深さに感動する。

## FOXWORKS 惑星と薄明のブラッドライン (11月16日(日) 16:00~)

今回の公演は、複数の劇団によるオムニバス形式という点もあり、非常に満足度の高い舞台だったと思います。また、同じテーマの舞台を複数の劇団で作り上げるという挑戦に勇気を感じました。

各章ごとに扱われる空間や登場する種族が異なっていながらも、大きな舞台セットの変更を行わず、その場の雰囲気や世界観を的確に表現できており、最後まで飽きずに観劇することができました。

一方で、これだけ空気感の異なる章が連なる構成でありながら、物語全体としての軸がしっかりと通っており、観客が迷子にならずに各章のコミカルさや魅力を楽しめる工夫がなされていた点も印象的でした。各章に共通するキーワードや目的が明確に設定されていたことが、このクオリティを支えていたのではないかと感じます。

会話のテンポ感や間の取り方も非常に心地よく、全体として軽快なリズムで進んでいくため、観ていて気持ちの良い舞台でした。演出面では、2.5次元舞台を思わせる質感がありましたが、物語のファンタジー性とよく噛み合っており、チープさを感じることなく楽しむことができました。

小道具や衣装も、物語の雰囲気や題材に沿った違和感のないものが用意されており、特に女性陣の衣装は可愛らしく印象に残りました。舞台装置は簡易的な台を基本としていましたが、各章ごとに異なる空間として効果的に扱われており、最終章においても無理のない形で回収されていた点が良かったです。

音響と役者のタイミングの合わせ方も非常に精度が高く、BGMの雰囲気や使い方もかっこよく、舞台全体の世界観をしっかりと支えていました。最終章では台に仕込まれたライトによって、ファンタジー色の強い宇宙船のような空間が立ち上がり、それまでとは異なる場所であることが分かりやすく表現されていた点も印象的でした。

異なる劇団によるオムニバス公演でありながら、各劇団の個性は活かされつつも、まとまりがあり、観ていて非常に心地よかったです。登場するキャラクターの数は多く、それぞれ濃いにもかかわらず、誰一人埋もれることなく立っていたのは、キャラクター理解と見せ場がしっかりと用意されていたからだと感じました。作品全体から、創作に対して真剣に向き合っている姿勢も強く伝わってきました。

ラストは明るく希望を感じさせる終幕となっており、観劇後に前向きな気持ちになれる点も良かったです。タイトルやパンフレットを見た際には、ややシリアスで重たい物語を想像していましたが、実際には楽しく、いい意味でその印象を裏切られました。

非常に楽しく観劇させていただいた一方で、やや気になった点としては、場転が多く、長く感じられた部分があったことです。特に一章から二章への転換では、BGMや照明、役者の動きによって始まりまでのわくわく感が上手く演出されていたように思います。各章でもこのような工夫がもう少し取り入れられていれば、より滑らかに、現実に引き戻されることなく観続けられたかもしれません(好みの話ではありますが)。物語の流れが分かりやすかった分、場転の時間が相対的に長く感じられたという側面もあったように思います。物語が分かり易いこと自体は悪くないと思うのですが、予想通りの結末に落ち着いたね、という印象を持ってしまう点も少し残念に感じました。

また、一章から四章までの魅力や火力が非常に高かった分、最終章である五章の印象がややそれらに埋もれてしまった点は、少しもったいなく感じました。五章は最も胸が熱くなる展開が用意されていたため、さらに強い見せ場を作る調整ができていれば、その感動がよりダイレクトに伝わったのではないかと思います。

個人的な好みのお話にはなりますが、ムナカタ商店の皆様が特に印象に残っています。テンポ感の良さに加え、某新喜劇を思わせるノリが取り入れられており、とても楽しく観ることができました。

各章について

#### 第一章

とてもかっこよく、特に殺陣の完成度が高く、見ごたえがありました。若干の中二病的な要素も感じましたが、多くの人に刺さる「かっこよさ」として昇華されており、非常に良かったです。

#### 第二章

コミカルでギャグに寄った章であり、一章との落差によって面白さが際立っていました。ギャグの間や動きの取り方が絶妙で、某新喜劇のような質感があり、個人的にもとても好きでした。

#### 第三章

こちらもコミカルで楽しく、二章とは異なるテンションのギャグが用いられていたため、くどくならず観ることができました。適度に入る真面目な要素が、物語全体にメリハリを与えていたように感じます。

#### 第四章

雰囲気が一転し、落ち着いたトーンの章でした。父親と娘の関係性やすれ違う思いに、共生を望む吸血鬼の存在がうまく作用しており、ギャグが続いた流れの中での一つの締めとして良かったです。ダンスや歌のシーンも、動きや歌唱のレベルが高く、技術力の高さが印象的でした。

#### 第五章

各章の主要メンバーが集結し、胸が熱くなる展開でした。これまで語られてきた少女の存在や行動の理由、吸血鬼と人間の関係性についての答え合わせがなされ、すっきりとした気持ちで観終えることができました。ムナカタ商店の武器がさまざまな形状になるという設定も、きれいに回収されていて印象に残りました。

全体を通して、とても楽しく、明るい気持ちになれる公演でした。

「TV ゲームな世の中に」

(11/15…17:30 演劇ユニット FOX WORKS Produce「惑星と薄明のブラッドライン」)

ファミレスでロボットが運び、会計は無人、AIも常識、人はバーチャルな空間に入り画像と共存しながら“他人な自分”を満喫する。そして、戦争ではドローンが横行し、ボタンひとつで“他人な殺人”も行われる。世の中の進化と副作用？は、我々を嘲笑っているようにさえ感じる。

TVゲームの始まりは1958年、研究者が作ったテニスのコンピュータゲームだそう。モニター内のプレイヤー？となり、テニス？の勝負をする。

ひとり1台スマホな現在、ゲームはより身近になり、人は現世と行き来し、もうひとりの“他人な自分”に変身する。

DQやFFのような『話を進めるゲーム』であれば、戦士、魔女、医師、道具屋、普通の人…いろんな姿になり、他者と出会い信頼を築き、現実にはあまり『集まらない人達』も、ゲーム内では、何かを求め、戦い、または大きな獣を狩る時に、レイド（集まる）する。現実の「信頼」とゲーム内の「信頼」は、何が違うのだろうか。どちらにも、いろんな人がいて、素敵なはずなのに。

TVゲームが世に出る前から、人は、ゾンビや悪魔やエイリアンやドラキュラを生み出してきた（現存するか否かは不明だが）。それらは、人間が不可避な『死』というものに抵抗力を持ち、人々を脅かす。もしかしたら、歯が立ちそうにないそれらに「共に立ち向かう」ことで、より強い「信頼」を得たいという心が生み出した者達なのかも知れない。

現代では、SNSもそういった“怪物”のひとつなのかも知れない。感染するスピード、抗えない程の力。そしてなにより、そこにも“他人な自分”が存在している。他者との「信頼」もそうだが、“他人な自分”と“本来の自分”との「信頼」も必要な時代と感じる。

この物語も、「信頼」がキーになっているように思えた。個々の章では、客席を含め「信頼」によって築き上げた4つの世界を見せてくれた。しかし、最後の章で登場した人物達は、単に『ここに来た人』に見えて、せっかくの「信頼」も薄まってしまったかの様に思えてならなかった。シビアな現実はどうだったのだろうか。芝居は、やはり『現実を映す鏡』であると、再認識した。

滝浪倫邦（オトナ青春団）

〈全項目 30 点満点で評価 20 点〉

受付から送出し…3/5

- ・当日清算と当日券の窓口があったが、ほとんどが当日清算のお客様で、そこに人員が1名だったのが残念。(結果、当日券の方が予約より早く入場することになっていた)
- ・出演側の人数が多かったのだが、送出しはスムーズに感じた。

舞台装置…4/5

- ・共通仕込みのシンプルな装置(段差)は良かった。
- ・そのシンプルな装置(段差)を4つの団体がどう使うか?も、もう少し見たかった。

照明、音響効果…3/5

- ・シンプルさが際立つ舞台セットだったので、途中、電飾が安っぽく感じてしまった(お客さんの想像も芝居の一部だと感じる)。
- ・細かいことだが、「叩く音」のあるシーンや団体、無いシーンや団体の違いが統一感を削いだ部分もあった。
- ・4団体が別のものは分かるが、団体が変わる時のブリッジは前後2団体の何かを結ぶものを考えても良かったか。(全体が一つのものであるわけなので)

演出面など…3/5

- ・4団体が集まったの公演のコンセプトは良かった。
- ・「4つのものごと」は進行するのだが、「4つの物語としての人のドラマ性」は薄かったように感じた。
- ・そのため全体の物語(起承転結)として、4つの「起」と1つの「結」を観せられた感じがした。
- ・4団体の物事(話)のベクトルが一方向な感じがした。
- ・5章が「絡み合う」というより、「寄せ集め」な感じがした。

役者(個人)…4/5

- ・4団体とも役者は生きていた様に感じた。
- ・演劇界界限で良く言われることだが「(笑いを?)欲しがる演技」が目についてしまったのは残念。

役者(全体)…3/5

- ・どういう役かというのは明確だった。
- ・互いの関係から見える「思い」というものが、希薄な部分があった。

まとめ

- ・地域性をどこまで深めるか?は、これからの「劇突」の課題かも知れない。(財政的、制作的…)そう考えると、今回のものは、『あえて劇突で』ではなくても良かったのかも知れないと感じた。