

「憧れと生きる」

(12/3...11 時 劇団からっかぜ「もやしの唄」)

からっかぜは、アトリエ公演とこのホール公演を行っている。劇突の審査では、今回のホール公演が対象となるらしいが...セットのあり方、立体感、良い意味での動きにくさ(1960年代のもやし屋の生活感)などを含めて考えると、アトリエ公演の方がまとまっているように思えた。ライブハウスとコンサート会場の違いとでも言えば良いのか...

時間をかけて作り上げていくスタイルのからっかぜは、とても好きだ。「浸透する時間」というものも稽古の重要な役割を担っていると思うからだ。経過する時間と共に、器用な役者は少しずつ慣れていき(新鮮さをどう保つかが一いつの課題となるのだと思う)、反面、不器用な役者は少しずつ何かが見えてきたりする。各人の経験の差がある“劇団というもの”内では、有効に思える。今回の「もやしの唄」では、どうだっただろう。

60年代に登場する電化製品。貨幣価値的には13倍位だそうだが、それ以外の価値(例えば、遠い憧れの、近未来的なもの)もあったのではないかな?と。今の時代ならば宇宙船用品?みたいなものであったのではないかな。そう考えると、時代は単に「ものさし」だけで測れる動きをしていないように思える。

「もやし」という経済的なものの価値はズレていき、市民はどんどん価値あるものを求めるようになってくる。64年開通の新幹線では、「時間」という買えないもの、お金を払うことで、目に見えて購入出来るようになる。価値の下がったもやしのほんの小さな「唄」など、聞こえなくなっていく。それは当然、もやし屋の眠気とは反比例していく。

劇中「もやしさん」と呼ばれる男の「小さな唄」(家出?)は、やがて「ちゃんとしたもやし」への序曲だったのだろう。もしかしたら、登場人物は皆、「もやし」なのかも知れないとも感じた。そういう時代に生きた「もやし」達は、それぞれ何に憧れていたのだろうか?

売ってるものしか買えない、というか、買えそうな物なら何でも売っていく時代へ移り、そこから今度は何処へ行こうとしているのか?

「変わらないでも良かったのにねえ...」と時代を越え、少なからず“変えて”きた老婆が振り返るのも、印象深い。<小川未玲の脚本では、とみ(老婆)、静子(亡くなった妻)、八重(お見合い相手)の三役を、「ひとりの演者が兼ねる。」と書かれていた。>

この芝居は、物語の中でも、演じた者達や我々のいる現在でも、「常にある今」を表しているように思えた。

〈全項目で 30 点満点で評価 22 点〉

受付から送出し...4/5

スムーズに受付が済んだ。会場入り口から客席までの動線も分かりやすい。この会場での出し入れ出来る椅子の始めの 1 段が割と高い。※降りる時に注意。
送出しもコロナ以降、ようやく出来るようになった感じがあり、嬉しかった。

舞台装置...4/5

ホールでも井戸ポンプから水が出たのは良かった。布施氏の力作、四斗樽も良かった。
洗っている状況が客席から見え辛かったように感じた。この広さを持っている「もやし屋」ならば、もう少し「設備投資」しているのではないかなどと考えたりもした。
居間の方も、いろいろなものがあり良かったと思う。

照明、音響効果...3/5

音響で雨の音を、(セリフのためにか?)途中で止めたのは、勿体なかったように感じた。
多少の音量調整で雨の日の電話という効果は出たのかも。
途中で使われた曲がシンセサイザーの電子楽器音だったのは気になった。せっかく、舞台上でギターの生音を出しているのだから、生音っぽい方が“同じ時代”を感じやすかったのではないかと思った。

演出面など...4/5

ブルー転換の際、転換自体はスピーディーでストレスなかったのだが、役者達が急いでいるような動きで転換をしていたのが気になった。せっかく築いてきている芝居のテンポを乱してしまっていたように思えた。
室の中でのシーンは、作成した樽と照明の効果もあり、少し幻想的にも感じられて良かった。その道具の出入りの転換の最中に、照明用のコードが床にカツカツ当たる音が気になった。

役者（個人）...4/5

時間をかけていること、稽古数、それらが分かるくらい各人、丁寧に役に取り組んでいたと思う。
特に喜助は、今回の役と役者が合っていたように感じた。
一彦は、青年を精一杯「演じて」いた。
反面、普段の癖だけで、何とかしようとした部分があったようにも感じた。眠らせてくれない「もやし」との格闘?愛?は、もっと緩急があっても良かったか?
組まれた平台の上を歩く時の足音が、勿体ないように感じた。(普通の畳の上ならば、ド

ストスと重い音なのに、平台なのでガコガコと賑やかな感じで)
電話の先に、相手が見えないように感じた。

役者（全体）...3/5

個人個人は、役者が役に向き合っているのだが、それが、役同士の空気とうまくつながらなかったように感じた。姉と弟であれ、誰かと誰かであれ、リアクションがないからといって関係が途切れている訳ではないので、何かしらで繋がっていたのではないのかと思った。逆を言えば、自分の順番が来るまで「待ち」や、台詞を言い終えた後「自分のことだけ」になってしまうところがあったように見えた。

滝浪倫邦（オトナ青春団所属）

「枷と自由と」

(12/10… 14 時 MUNA-POCKET COFFEEHOUSE「幸福な王子、お化け屋敷へ行く。」)

芝居は「見られるもの」から「見せるもの」へと交代するときに、一番大切なものを失ってしまったような気がするのである。

「見世物小屋の復権」を願っていた言葉の錬金術師は、こうつぶやいている。お化け、怪物、そして見世物、そのたぐいと芝居の話が混在すると、どうも彼のことが浮かんでくる。寺山修司。彼は、ある意味、言葉という「枷」から逃れるために「見世物」に重きを置いていたのではないのか？と思ったりもする。

エンターテインメントと言えば、「見せる」最たるものであろうが、こと演劇においては、「見られる」ことにも注目する必要があるのかもしれない。

そういった意味で、ムナポケは、清々しくエンターテインメント方向に振っているように感じる。特に今回は「絵」を見せる作品に仕上がっていたように思えた。そう、平たく「見せるもの」となっていた。その分、役の持つ空気みたいなものが、立体として感じ辛かったように思う。

しかしながら、ひとえに「演劇」と言っても多種多様、単に「劇(ドラマ)を演じて観客にみせる」ばかりではなく、主題・主張が強ければ、「劇を使って、演(説)＜プレゼンテーション＞する」と言うことにもなるだろう。行われた「演劇」に参加したり見たりして、自分にハマれば＜面白い＞、ハマらなければ＜面白くない＞。排他する必要もなく、全くそれで良いように感じる。だって、好みなんて十人十色だもの。SNSなどに良いことしかUP出来なくても、会って、顔を見た時には、素直な感想が言い合える。それも「生」の醍醐味の一つではないかと考える。

クリーチャー（怪物）が出て来て、生命力を削っていく。それを見る限りでは、マジック・ザ・ギャザリング(アメリカ・1993 発売)というカードゲームに似ている。日本での、ポケモンカード(1996 発売)や、遊戯王カード(1999 発売)…その他のはしりだ。その戦略性の深さから、今でも相当の人気を博している。次から次へと、新たな怪物を繰り出して、物理的攻撃力や魔力を使い、「相手をやっつける」訳だが、その総統する「絶対的な力」を持っているのは、プレイヤー（人）である。人は、時には悪魔や怪物をも利用する。もちろん、ゲーム内の話。

王子と妖怪？との関係にも、この「力」というものを感じた。「持てる者」（例えば財力や生命力？）の王子が、妖怪たちの力（削ることしかできない力）で、少しずつ削られていく。それを無責任に、良いことと騒ぎたてるギャラリーたち。みんなが何かしらの「力」に利用されている感じ。

人は、権力・財力・いろんな能力を使い、利を得るために、自然界をも堰き止め、とてつも

なく「巨大なダム」を作ったりする。今から60年前、513億円(当時)をかけた史上最大の建設だった「くろよん」では、村は沈まなかったが、170人以上の方が亡くなっている。その後、何倍もの金額を掛けて作った「福島原発」では、結果的に、数多の地域が、そして「空」や「死」までも、その「巨大なダム」の底に沈んだ。それでも、SDGsなども提唱したりしながら、人はまだまだ、自然の力を「借りて」生きていかねばならないのだ。力にものを言わせて咲かせた「花」や「空」や「死」までも「巨大なダム」に沈んでしまった今、人の出来ることは、底に沈んだ太陽の上で、あーだこーだ「自らの正」だけを主張し、「見せる」ことだけなのだろうか？「生」きているのだから、枷から解かれることがあっても良いのかもしれないと感じた。

〈全項目で 30 点満点で評価 20 点〉

受付から送出し…4/5

ホール入り口（会館の1階も）から「マルシェ」をやっていたのは、今回の「お化け屋敷」には合っていたように思う。（お祭りの中の小屋みたいな空気感？）それに伴って、受付までがわかりにくくなってしまったのは、勿体なかったように感じる。送り出しは、キャストも多く、来場者も多かったので、小屋の外だったのは仕方ない。

舞台装置…3/5

大きな壁。ダムをイメージしたものか？ その横に、ホールのパーテーションがあったため、統一した感じがわかりにくかったかも知れない。扉も初めのうちだけは効果あったように感じたが、それ以降の出入りが袖と中央が多かったので、勿体なかった。途中、ビックリ箱のように、紙を破いて出てきたのは面白かった。

照明、音響効果…3/5

お化け屋敷ということなんだろうか、初めのうちの軋む音は、話や空気感などからもあまり意味が分らなかった。壁が大きいので、映像も大きく使われ効果的だったところもあったが、それがかえって、役者を殺してしまっていた。（表情とか何をしたのか？とかも感じたかったのが、感じられなかった。）映像メインな部分もあったか、照明は抑え目だったように思えた。

演出面など…4/5

言葉遊びから始まる感じや、それに伴う展開の構成は面白かった。

幽霊？が次から次へと出てくる様は、面白いが、話に入ると、繰り返す部分が多く、そこで少しダレてしまったのが勿体なかった。

主張は見えたと、見てる側のどこかに届いたか？というと、微妙だったのかもしれない。

後半の1/4は、もしかしたら説明し過ぎか？（好みの問題？）

役者（個人）…4/5

"各人"が懸命にやっている姿は、清々しく、また微笑ましく感じた。（役として？は別にして）

ネタ的な部分も多かったこともあり、この芝居における「このお化けである必要性」が薄れてしまったように感じた。

エンターテインメント的な部分が中心であるためか、もう少し少し深みが欲しかったかも。

役者（全体）…2/5

この芝居の「作り」的に、全体的なやりとりとかは希薄で良いのかも知れないが、骨子となるだろう親子間での「すれ違い？」もよく分からなかった。そのためにラストが割と唐突に感じた。

いろんなものが出てくるため、段取りとかに集中（演者側、客側の双方）を持っていかれてしまったようだった。

滝浪倫邦（オトナ青春団所属）

「開く。直る。」

(12/17..17 時 浪漫座 浪漫座版「源氏物語」(撮影動画にて鑑賞))

天岩戸の前でアメノウズメが踊り、八百万の神々が楽しんだ。

出雲阿国的一座が芝居巡業で各地を回り、旅先の民が楽しんだ。

町内の祭りの舞台でいろんな人が踊り、芝居をし、町内の人達が楽しむ。

昔から、「演者と観客」という立場で、踊り・芝居が行われて来た。

奉納する祈りでもあろう。特別な楽しみでもあろう。

「お芝居」は、ともすると、宗教的なものに捉えられてしまうこともあるが、その発祥、影響を考えると、否定は出来ない。むしろ、現在の方が、「趣味、娯楽」の色が濃く変化したモノと言っても良いのかも知れない。

そこにあるコミュニティが、その色に染まる。「演じる側と見る側とでつくる」もの。微笑ましい光景だと思う。

浪漫座は、そういった意味での「お芝居」の一つの形であったと思う。演じる側と見る側、双方が楽しんでいた。

そこに求められるものは、おそらく、演技術云々とかではなく、「いかに多くと知り合うか」

「いかに知り合いを楽しませる事ができるか」だろう。お客様が楽しめば、その相乗効果として(?)、演じる側が気を良くして、パフォーマンスの質が上がる。

良くも悪くも、コミュニティ内での話。

そこから外界へ眼を向けた時に、年齢とか関係なく、ある程度の「術」が必要になるのだと感じる。(これは、浪漫座に限ったことではないけれど)

劇突という企画のくくり方で、評価が分かれる「絵解きなお芝居」だったと思う。

アメノウズメが踊り、天岩戸を「開かせ」、世の中に明りを取り戻し「直した」ように、表現には、何かしらの「開き」と「直り」を必要とする部分もあるようにも感じる。

世間の荒波を越えてきた「開き・直り」が出来る方々の人生に、敬意を表せずにはいられない。

岡山県に OiBokkeShi という劇団がある。劇団のコンセプトは違うが、その主演男優「岡じい」は、97 歳である。

年齢と演劇は、これからますます、「切っても切れない仲」となっていくのだろう。

そんな未来をも考えさせる公演だった。

当日、拝見することが出来ず、撮影動画を見させていただきました。

ご了承ください。

〈全項目で 30 点満点で評価 14 点〉

受付から送出し…2/5

後で聞いた話であるが、駐車場の誘導がうまくいっていなかったようである。演じる自分達だけでなく、お客様を優先に考えた時にこそ、「芝居」と言うものが見えてくるのではないかと思う。年齢関係なく。

舞台装置…3/5

ある意味「絵解き」という質の芝居だったので、シンプルに上から布が下げられていた。使い方は、もっといろんなことが出来たのではないかと感じた。

照明、音響効果…3/5

布に当てた光は、綺麗であったが、舞台自体の照明は、変化に富んでいるようには感じなかった。

効果音が、YouTube とかの動画を見ているような感覚になるほど多かった。（使われ方も）それにより、芝居の全体がベタツとしてしまったように感じた。

演出面など…2/5

冒頭の「図解？」は、お客さんが見えたのだろうか？（表現として、異質なものに思った）役者の出入りなどに、もう少し変化があっても良かったのかも。（テンポの変化があまり無かったように感じた）

衣装の色どりは、綺麗だった。

お客さんとの一体感は、とても良い。

役者（個人）…2/5

芝居の内容よりも、高齢の役者さん達が楽しんでいる姿が印象的だった。

動きや芝居のテンポが、皆同じように感じた。

役者（全体）…2/5

「絵解き」のためか、シーンごとに人と人のやりとり（関係？）が切れてしまっていたように感じた。

滝浪倫邦（オトナ青春団所属）

「文化と生活」

(12/24… 11時　といしば企画「Funny Money」)

「最近の外人さんは、日本語が上手だねえ」と、TVで洋画を見ているお婆ちゃんが言うというネタも、大分昔のこと。今や「アテレコ」で声優が活躍していることは誰でも知っている。そのおかげもあって、海外の映画やドラマも（字幕のものを含めて）手軽に見られ、多少なりとも、外国の空気を感じることが出来る。

それとは別に、外国の方の「生の舞台」となると、見る機会はそんなに多くはないだろう。現地へ行くか、来日したのを見るか。少ない機会の中で、外国の方の動き、呼吸や言葉の出し方、感覚的なものなど、「生の文化の違い」を実感する。

さらに、翻訳ものは、「外国の匂いを残しつつ」、訳者の言葉で書かれているものだ。表現としての違いは、どうだろう。

「Oh!」とか「No!」とかの気持ちや行動の大きさは、「あれえ!」「くそっ!」とは、やはり少し違うのではないかと感じる。もしかすると、舞台では、この辺の加減が一番難しいのかもしれない。私事だが、以前、外国の方々と一緒に寮生活をしていたことがあるが、外国の方だから動作がやたら大きいということもなかった。

確かに、英国の映画には、ローワン・アトキンソンの「Mr.Bean」のようなものもあるが、そのデフォルメ化のされ方は、日本のものとは少し違うようにも感じる。（これはこれで、ちょっと特殊ではあるが。）我々の先入観みたいなものもあるのかもしれない。

物語の積み上げという点で見ると、芝居は、サッカーに似ているところがあるように思う。サッカーは、攻守が同時に行われるわけだが、11人全員が守らずに攻撃だけしては、ゴールを決めたとしても、すぐ、逆に点を入れられてしまう。キーパーやディフェンス陣が「土台である」自陣を守り、ドリブルやパスを繋ぎ「アシスト」して、「シュート!」。貴重な1点は、こうして生まれ、この積み重ねが「勝利」へ導く。チームに個人技が輝く選手もいるだろうが、それだけでは勝てない。

今回のような「笑劇」や「コメディ」は、「笑いを取れば得点」と感じ、得点王は誰か?を競い、称え合うことに主眼を置きがちに感じる。（このことは、TVや動画の影響もあるような気もするし、また、時代がそれを良しと後押ししているようにも思う。）お客様に良い(?)芝居をお届けできることを「勝利」とするなら、積み重ねとなる「得点1」を挙げるために、土台を守り、繋げて、アシストが重要なのではないかと思う。誰もがフォワード、ミッドフィールダー、ディフェンダーとなりえる中で。

そう考えると、この舞台は、手間がかかるものだったに違いないと感じた。

〈全項目で 30 点満点で評価 19 点〉

受付から送出し…3/5

ホール入り口も広く、スタッフの人数も多く、迷うことなく入場できたのは良かった。客席下手前列に、ビデオカメラが設置されていたのは、「お金を払い、時間を作って見に来るお客さん」の邪魔になったのではないかと気になった。

送り出しは、ロビーも広いため、ゆったり出来たが、帰るお客様の動線の妨げになってしまったこともあったようだ。

舞台装置…4/5

ドレープ緞帳が上がり、見えた一室は、この世界をととても良く見せていたと思う。シンプルではあったが、壁紙も雰囲気があり、なにより「パタン」と閉まる扉は、芝居に役かっていた。

玄関口は、外の様子も見る事が出来たのだが、効果は薄かった。(客席側も誰が来るのかわからない緊張？面白み？を感じられた方が、今回の舞台には合っていたのかも。)

照明、音響効果…3/5

始めの方で2回だけ、サス明りの中でのジーン(女主人)のモノローグがあった。変化はあったが、この舞台的に、あまり効果はなかったかも。(他のシーンでも、サス明りが使われていれば、それを通して、違う意図が見えてきたのかもしれないが。)

オーバーチャーとしてかと思うが、冒頭の曲は、激しい感じは分かったが、この舞台のイメージと少し違っていたように感じた。

街中をイメージする効果音があると、もっと楽しかったのかも。(車の騒音など・・・海外逃避行への布石となるか)

演出面など…3/5

動線の確保や、舞台前側を多く使った芝居の構成ためか、大きなソファも舞台面に平行だったのが、かえて少し全体の立体感を削いでしまったかも。(あえてそうしたのかもしれないが、舞台前側と後側と2列の芝居に見えた。)今回の舞台の場合、道具を歪に置くことで、役の居づらさとかを見せることも出来たのかも知れないと感じた。

冒頭の「思いもかけない大金を手にした感」が見えてこなかったのは、勿体なかった。

役者(個人) …3/5

役者は、皆「器用」だったと思う。その分、「役として」より、「役者として」やりたいことが多くなってしまっていたのではないかと感じた。

「当時の言葉遣いのまま」と「現代のネタ？」がうまく融合されてない部分があったように

思った。

気弱な男をはじめ、皆が「大金によって狂わされていく」、その変化が見たかった。1990 年頃 1 £ が今の日本円 220 円位としたら、73 万 5 千 £ は今の日本円で 1 億 6000 万円位か？それを突然手にした時、目にした時にどうなるか。

役者（全体）…3/5

笑劇とコメディとの違いはあるだろうが、役同士の関係（好き・嫌いとか、どう思っているのかとか）は、もう少し見えた方が良かったのかもしれない。ひとつ間違えば、「笑劇」より「一発芸の大会」になってしまうのではないかと。関係性から見えてくる笑いも、「笑劇」の「笑い」のひとつではないのかなと感じた。

滝浪倫邦（オトナ青春団所属）