

スクール・オブ・プレイバックシアター
リーダーシップ課題 卒業論文

プレイバックシアター公演の冒頭にマジックを使うメリットなど

提出日:2019(平成31)年4月28日
提出者:6期生 橋井基樹

<要旨>

本研究は、プレイバックシアターの公演に際して、全く内容の異なるマジックを「前座」として演じることに、公演全体としてのメリットがあるかということを探求するものである。その結果、その演出の内容によっては極めて効果的であることがわかった。

<目次>

はじめに	3
第1章プレイバックシアターとマジックの相似点	3
第2章公演時の緊張はなぜ生まれるのか	4
1 観客の場合	4
2 出演者の場合	5
第3章プレイバックシアター公演の前に導入するマジック	5
1 マジックを導入する上での大前提	5
2 距離と演出、道具など	5
第4章公演におけるマジック導入のメリットとデメリット	6
1 メリット	6
2 デメリット	6
3 出演者の感想	7
おわりに	7
謝辞	7
参考文献	7

はじめに

私がこの課題に取り組もうと思ったのは、プレイバックシアターの公演会場に漂う独特の雰囲気を感じたことである。観客は、プレイバックシアターというほぼ未知の演劇に対する危惧や「これからなにが始まるのか」という、えもいわれぬ不安感を抱いている。

一方、コンダクターを始めとする出演者は、初めての場所、初めて出会う観客に対する公演に、「自分の役目は果たせるのか」「ストーリーは語られるのか」「公演は成功するのか」という、これまたえもいわれぬ心配を抱えている。演技者がこの開演直前の緊張を心地よしと感じられるようになるには、かなりの年数と経験を積まなければならないだろうし、このような余裕ができるようになるのか、甚だ疑問である。

そこで、スムーズに公演に入れるようにするためにはどうすべきかと考えたときに、公演の導入として、私が長年親しんできたマジックを活用してはどうか、ということに思い至ったのである。つまり公演の導入部でマジックを演じることで、観客を和ませ、マジックを楽しんでいる観客を見せることで、出演者の心に余裕が生まれるのではないかと考えた。

本稿の目的は、プレイバックシアターの公演導入部でマジックを演じることが、観客、出演者に与える影響を考察することである。

第1章 プレイバックシアターとマジックの相似点

プレイバックシアターとマジックというと、共通点はないように思われるが、実は似通った部分が多い。

まず最初は、「観客と一体になって進行すること」である。プレイバックシアターは観客をテラーとして迎え、そのストーリーを演じる。その公演の全ては、観客のためにある。マジックはマジシャン自身が演じるわけであるが、観客を助手に使う、観客の反応を見ながら進めていくなど、観客との一体感は必要不可欠である。

次に「どんな難しい局面を迎えても場の安全と平和を保つ責任を持つこと」である。プレイバックシアターでは観客をテラーとして招いてストーリーを聞く。テラーの中には、脱線する者、反社会的なストーリーを語る者など千差万別である。これらをリードして場の安全を保つ、これがプレイバックシアターにおける責任である。

マジックにおいては、助手として選ばれたものの、マジシャンの指示に従わないどころか、勝手なことを始める観客がいたり、故意に演技の邪魔をする者もある。他の観客にとって非常に不快なことではあるが、マジシャンにはこれらを押しえつけるのではなく、誘導するスキルが必要である。

次に「守破離の世界」である。「守破離」とは、「型を『守る』ところから修行が始まる。その後、その型を自分と照らし合わせて研究することにより、自分に合った、より良いと思われる型をつくることにより既存の型を『破る』。最終的には師匠の型、そして自分自身が造り出した型の上に立脚した個人は、自分自身と技についてよく理解しているため、型から自由になり、型から『離れ』て自在になることができる」¹⁾とある。まさにプレイバックシアターは守破離の世界である。

マジシャンは、師匠についたり、書籍や映像でマジックを習得する。まず基本のテクニックを習得する必要がある。例えばカードの持ち方、シャッフルの方法など変えようのないものもあるが、観客が選んだカードを当てる方法は千差万別である。また結果は同じでも過程

はマジシャンによって変わる。自分のキャラクターに合わせて変えていくのである。

次に、マジシャンは「プレイバックシアターにおけるコンダクター、アクター、ミュージシャンを受け持つ」ということである。コンダクターは、観客の年齢層、性別比率、雰囲気をつかみながら進行するとともに、公演全てを包括して責任を負う。アクターは、コンダクターの引き出したストーリーを忠実に、劇的に演じる。ミュージシャンはストーリーに合わせて、効果的な音を奏でるだけでなく、全体を見つめる助監督的な立場を持つ。

マジシャンは、ショーの客層を把握して、演目を決め、音楽を決める。ショー全体の流れは決めているが、観客の集中度や反応を見極め、演目を変更するなど臨機応変の対応策を講じなければならない。

次に「スリーサークル」である。プレイバックシアターには、「芸術性」「リチュアル」「社会性」のスリーサークルがある²⁾。筆者はマジックのスリーサークルは「芸術性」「リチュアル」そして「娯楽性」であると考え。マジック界には近代マジックの祖、ロベール・ウーダン(1805-1871)の言葉として「マジシャンは魔法使いを演じる役者である」³⁾という箴言が伝わっている。プレイバックシアターには「オーセンティックであること」が必要とされるが、マジシャンには「魔法使いであること」が不可欠である。

最後に「フォロー」と「リカバリー」である。プレイバックシアターではテラー体験の核心となる部分が異なって演じられてしまった場合に修正を行う⁴⁾。マジックでは演じ直すことはしないが「リカバリー」を考えておかなければならない。ただ「致命的な失敗をしても、言い訳をするな」といわれる⁵⁾。そういうときはさりげなく次の演目に進むが、リカバリーができるならそれに越したことはない。ただプレイバックシアター同様、どのシーンで起こるかかわからないため、常にその心づもりをしておかなければならない。

第2章 公演時の緊張はなぜ生まれるのか

公演にのぞむとき、会場には一種張り詰めた空気を感じる。

プレイバックシアターを始めて今年で8年。その緊張感の種類は、始めたころと今では違うように感じるものの、緊張のない公演はない。ここでは、筆者自身の経験から、観客、出演者としての緊張の内容について考察する。

1. 観客の場合

ここでは、観客が会場に入った段階に感じる緊張に限定して考察する。

(1) 即興劇に対する認識不足からの緊張

演劇は、学芸会やショービジネスの世界での演劇、つまり「台本があるもの」との認識が一般的であり、「即興劇」というジャンルについて想像ができず、なにが行われるのかという緊張が起きる。

(2) 舞台設定からくる緊張

「演劇」というと、舞台装置がある、衣装がある、台本がある、などのことが思い浮かぶのが一般的である。

しかしながら、プレイバックシアターの舞台には椅子、布、楽器があるだけで、そのシンプルな配置に、戸惑いを覚え、緊張を誘うこととなる。

2. 出演者の場合

一方、出演者は、それぞれのスキルの差はあるが、概ね以下のような緊張がみとめら

る。

(1) 自分の役割への不安、緊張

出演者は公演に合わせて練習を重ね、当日を迎えることとなる。しかし、コンダクターは公演の総括責任者として、アクターは演技者として、ミュージシャンは場を作る者としての役割を果たせるか、自分の力量でどこまでできるか、不安が募り、緊張が増す。

(2) 公演全体への不安、緊張

コンダクターのみならず、出演者はどのような観客なのか、年代は、性別は、テラーは出てくれるか、テーマに沿ったストーリーが語られるか、カンパニーの力は存分に発揮できるのか等々の心配、不安が募り、緊張が高まると考える。

第3章 プレイバックシアター公演の前に導入するマジック

上方落語の世界には、桂枝雀(1939～1999)という落語家がおられた。枝雀師は笑いに関する独自の理論を持っておられた。「笑いは緊張の緩和によって生まれる」⁶⁾というものである。

本項で考察するのはまさに「緊張の緩和」ではあるが、目的は「笑い」ではなく、「和やかな場づくり」である。それでは観客や出演者の緊張を緩和していか「和やかな場」を作るために、どのようなマジックを行うかを考察する。

1. マジックを導入する上での大前提

導入するマジックはあくまでも、「観客、出演者の緊張を解きほぐすためのツール」でなければならず、「プレイバックシアターの公演を妨げてはならない」ことが大前提である。つまり、マジシャンとしてのスキルは当然のこと、演じる場所、時間、演目等について、十分検討しなければならない。

2. 距離と演出、道具など

マジックの後に公演がある訳であるから、舞台配置は極力変えないようにしなければならない。このことから、いわゆるサロンマジックと呼ばれる「観客と同じフロア」で行うものがのぞましい。

時間は、長くなりすぎないように15～20分程度で切り上げる。

演目は、「観客が声を出すことに慣れてもらう」ことを期待して、できる限り観客とのやりとりができる「参加型」を取り入れることが理想である。

道具は、先に述べた「大前提」を堅持するため、「大掛かりなもの」は慎み、観客に馴染みのあるリングやロープ、カード(トランプ)マジックにとどめるべきと考える。

第4章 公演におけるマジック導入のメリットとデメリット

では、マジックを導入として使った場合のメリット、デメリットについて考察する。

1. メリット

(1) 観客の気分が高揚する。

観客にとってテレビなどでしか見る事のないマジックを眼前で見ることで、自ずと気分が高揚、このあとのプレイバックシアターへの期待感に変わるものと考えられる。

(2) 出演者の緊張が軽減する

出演者はマジックを通して、観客が楽しむ表情や歓声を見聞きすることで、漠然とした公演に対する緊張が軽減されると考える。

(3) 観客が声を出せるようになる

プレイバックシアターにおいて観客の発言は必要不可欠であるが、なかなか出しにくいものである。そこで声を出すことが必要なマジック（観客に予想させたりするなど）を演じることで、声を出すことへの抵抗が減ると考える。

(4) 観客のソシオメトリーを知る手段になる

プレイバックシアターではソシオメトリーによって、参加者間の人間関係、多数派あるいは少数派を分析、全体として居心地の良いグループを形成する必要がある。マジックを観る観客の様子を見ることで、観客の状況を掴むことが可能である。例えば食い入るように見ている、マジシャンの言葉に終始うなづいている、隣の観客の肩を叩くようにして喜んでいる観客は総じて乗りが良く積極的と思われる。

逆に伏し目がちにしている、演技中であるにもかかわらず他の観客と話している、マジシャンの一挙手一投足に野次を飛ばすなど、非協力的な態度の観客は参加型の公演には抵抗がある、というふうに見ることができる。

2. デメリット

ではマジックを導入として使用した場合のデメリットについて考える。前述の大前提「プレイバックシアターの公演を妨げてはならない」を無視したときにデメリットが起きる。あくまでも「場を和ませ、緊張を緩和させる」ことがマジック導入の目的であるからである。

(1) マジシャンのスキルが低いとき

マジシャンとしてのスキルが低いと、観客のテンションが上がらないばかりか、観客の期待を裏切ってしまう、マイナスである。

(2) 演技時間が長いとき

演技時間が長いと、雰囲気だれてしまい、観客が疲れてしまう。

(3) 演目が難解

わかりづらい演目は、観客の好奇心を奪ってしまう。

以上のように、導入として適切にマジックを演じる限りデメリットはないと思われるが、その選択を間違ったときにデメリットが起こると考える。

3. 出演者の感想

昨年1月に彦根市内の高等学校PTA研修会、3月に市内2自治会の市民研修会での公演で実際にマジックを導入として試みた。いずれも演目数は4つ、参加型マジックで約15分の演技であった。

出演者からは、「観客の笑顔をみたことで、心が落ち着いた」、「すぐに始まるのではなく、マジックの間に心の準備ができた」等、おおむね好評であった。

おわりに

本項では、筆者が長年親しんできたマジックを導入することを考えたが、それが踊りや歌、落語、楽器演奏などなどでももちろん構わない。このような導入を行うことが、全ての公演の雰囲気を和ませることにつながるか、それはケースバイケースであろうし、検討

をする必要があると考える。

ただ「公演を妨げてはならない」が大前提であることを念頭に置きながら、公演のために、観客のために、出演者のために実施することは、メリットが大きいと考える。

また、プレイバックシアターとマジックのコラボをカンパニーの売りとしてアピールするのもまた面白いと考える。

謝辞

人生において初めての論文はこれまで経験した幾多のマジックとは比較にならない大変な作業でありました。進まない論文作成に対して、厳しい中にも、慈愛に満ちたご指導をいただきました小森亜紀氏、宗像佳代氏に心から御礼申し上げますとともにプレイバックシアターの創始者、ジョナサン・フォックス氏、ジョー・サラ氏に厚く御礼申し上げます。さらにわが愛すべきカンパニー「プレイバック劇団ウイズ」の皆さんに心から御礼申し上げます。

そして僕が導入で演じたマジックを誰よりも喜んでくれ、「MOTO ちゃん、楽しかったよ」「気持ちが楽になったよ」と言ってくれていたのに、本年1月、稽古始めの日に急逝した「かーくん」こと川尻勤子さんにこの論文を捧げます。

参考文献

- 1) ウィキペディア 「守破離」
- 2) 宗像佳代:プレイバックシアター入門 p47 初版第2刷 明石書店 2010
- 3) 松田道弘:クロスアップマジック入門 p136 第1刷 ちくま書房 1987
- 4) 宗像佳代:プレイバックシアター入門 p87 初版第2刷 明石書店 2010
- 5) 松田道弘:クロスアップマジック入門 p90 第1刷 ちくま書房 1987
- 6) 桂 枝雀:らくごDE枝雀 p42 第18刷 ちくま書房 2017