

公民館で行われたあるお話会に聞き手としてもぐりこんだとき、こんなことがあった。

1人一話ずつ語っていくのだが、最初の人が「猿婿入り」をやり、三番目の人が「蛇婿入り」を語ったのだ。

「猿婿入り」は、たんぼ仕事に疲れた父親が「ここの田植えを一日でやってくれる者がいたら、三人の娘の一人を嫁にやるのだが…」と、とんでもないことをいうと、猿が現れて、それをやってのけて…という話。

「蛇婿入り」は、娘のところに夜な夜な通ってくる男がいて、着物の端に針をさして後をつけていくと、男は沼の大蛇で…という話。

どちらもバリエーションはいろいろあるが異種婚姻譚というジャンルに属する話だ。

聞く側としては一回のおはなし会に同じジャンルの話はひとつでいい。

印象がだぶって殺しあってしまうからだ。

そういう意味では、プログラムに印刷しなくとも、出演者同士で自分はなんの話をするかと、うちわで申告しあった方がいいのかもしれない。

ぼくは前の人の話を聞いた上で、違うジャンルになるよう、その場で話を変えるけれど、人によってはひとつの話だけをさんざん練習してきて、そう簡単には変えられないというケースもある。

タイトルを言いあっておけば、かぶらないように事前に調整ができる。

仮に事前に言い合った上で、承知で似た話をしているとしたら無頓着すぎるだろう。

一人一人の語り手がやりたい話をすればいいというのは、語り手のうちわの練習会ならまだしも、告知をして客を招いてする会としては不親切だ。

そもそも「どうしたら、いいお話会になるか」という全体への視点が抜けている。

歌手のリサイタルを例にだす。

たいていの歌手はリズムの早い歌の次はバラードを歌い、どこかで新曲を入れ、歌の合間に雑談を入れて笑いを取り、とにかく緩急をつけて客をあきさせないことに全力をあげる。

そして、最後はよく知られたヒット曲をメドレーでくりだして終わる。

一曲一曲を楽しんでもらいつつ、同時に、全体としては最後の盛り上がりに向けて走っていくのだ。これが全体への視点だ。

当然、演目の順番はよく考えられていなければならない。

落語の独演会なら、演者は最初は弟子に一席やらせて空気をあたためさせ、そのあと出て行って前半は時事ネタの放談に創作落語で笑いを取り、一転して、後半は古典の大ネタを長講でじっくり聞かせる、なんてことをする。

そういうのを見ているので、ぼくも自分のものがたりライブでは、手遊び・ことば遊びから始めて、まずは客席と仲良くなることをこころがけ、ひとつめに現代の話をしたら

次は一転してちょんまげものにし、あいまにゲームを入れ、
今度はへやを暗くしておばけ話をやって緊張してもらい、
最後は明るい笑い話でしめる、なんて具合にする。
ひとつひとつの話を楽しんでもらいつつ、
同時に全体の流れを考えて話を選んでいくのだ。

では一人でする場合はそれでいいとして、大勢が一話ずつ語る会では
どうするか？

ここでも寄席のやり方に教わるものが多い。
寄席では基本的にその日の演題を先にお客に知らせることはしない。

なにをしゃべるかは落語家各人にまかされている。
出演した順にしゃべった話の演題を楽屋にある帳面につけていく。
あとから出る者は必ず、その帳面に目を通し、同じ話をしないことはもちろん、
似た傾向の話はしないように心掛けて高座に上がる。

中にはひとつのまとまった落語をするのではなく、雑談とジョークだけで
「お時間です」と言ってひっこんでいく人もいる。
だが、出てくるのはその人一人ではないし、落語は次の人からまた聞けるから
誰も文句は言わない。

むしろ、会全体の中で、いい箸休めになっているので、演者はそのへんを心得て
自分にその役どころを課したと考えるべきだ。

会全体としてもあらかじめ落語以外に漫才だの手品だの曲芸だのの
色物を入れてある。

これはアイスクリームにウェハースが添えられていて、交互に食べる方が
アイスクリームがおいしくなるのと同じ理屈だ。

たまに落語以外のものが入った方が、また新鮮な気分で話が聞ける。
、ぼくもものがたりライブの自主公演のときには、友人にゲスト出演を
頼んだりする。

幸い、マジックだのパントマイムだののプロが友人に大勢いて助けてくれる。
ビジュアル系が入ると、子どもはお話よりそっちの方がよほど印象に残るので、
わりを食うようにも見えるが「それはそれで、子どもにとって
おもしろいことがたくさんあってよかったね」と考える。

で、寄席の最後の出演者は他の出演者より時間を長めにもらって
それなりの話をして、おひらきとなる。

これが寄席のやり方だ。

自分の前の人がどんな話をしたかによって、次の話を選んで語り、
会全体の流れがよくなるようにこころがけている。
だから、あとから出てくる人ほど、話の数をたくさん持っていないと
こまることになるが、各自何十話かはネタとして持っているのが当たり前なので
それで都合が悪くなったという話は聞いたことがない。

大勢が一話ずつ語るお話しでも、まだ経験が少ない人は当然語れる話の数も少ないのだから、先に出た方がいい。

あとでキャリアのある人が出て、それをフォローして、会全体を盛りあげてくれるわけだから。

さて、このもう一本前のエッセイ「みんなで作るプログラム順」の続きになる。大勢で語る会に出演者の一人として出てくれと頼まれたとき、ぼくが電話口で「ぼくの出番は何番目ですか？」と尋ねたのは、ここまで書いてきたようなことを踏まえて、その会を成功させるために自分はどのような役を担えばいいのかの心づもりをしておきたかったからということになる。

野球を考えるとわかりやすいが、打順は適当に決まっているわけではない。一番は足が速くて出塁率が良くて、二番は器用にバントもできて、三番はヒットをたくさん打って、四番はホームランもねらえる長距離バッターというように配置し、みんながその持ち場をこなして、チーム全体で得点をあげることをめざすのだ。

語りの会も同じだ。一番で語れというなら、ぼくはとりあえず、ことば遊びやゲームから入り、場を暖めることに力を入れる。

いくら得意な話だとしても、まじめで長くて暗い話はしない。客の方がげんなりしてしまう。

一番の役目はお客に(今日は楽しくなりそうぞ)と期待を持たせ、心を動きやすくし、あとの語り手がしゃべりやすくすることだ。

次に、真ん中あたりの出番なら、前の人の話に留意する。前の人がしんみりした話をしたら、ぼくは目先を変えてバカ話にする。

逆に前の人があつとんだ話をしたら、ぼくがスタンダードな昔話を受け持とうと決める。

とにかく似た印象をさけ、気持ちいい流れを切らずに次の人にバトンを渡そうと考える。

ときに前の人がとてもいい話をすることがある。

客席に高揚が起きているのがわかる。

そういう時はぼくに限らず、誰だって次に出たくない。

比べられたらかなわないし、余韻をこわしたくないとも思う。

「よーし、もっとおもしろがらせて自分の力を見せつけよう」と対抗意識むきだして、はりきって話したら、自分もお客も疲れるだけだ。

もう、メインディッシュは出てしまったのだ。

だからデザートをだせばいい。

小話をつなげて小さな笑いをいくつかもらってひきあげる。

逆に前の人的一本調子で、客席に退屈したようなドヨーンとした空気が漂っていると思えば、とりあえず笑える話を持ち出して、みんなに笑ってもらおう。反則スレスレの下ネタ話(ピンク系と茶色系がある)は場を選ぶが時に有効だ。

人は、なんでもいいから一度、声に出して笑うと、そのあと、心が動きやすくなるものだ。

おもしろいから笑うのではなく、笑うからおもしろくなるのだ。すると、ぼくの次の人の話のときにも反応がよくなる。

で「今日はラストで」と言われたら、多少長めで、お客さんが「ああ、たっぷり聞いた」と感じられる話を用意する。

もうひとつ、後味がいい話を選ぶ。

なぜなら、最後に語る話の後味は会全体の後味に大きく影響するものだから。

お話会の演目はこんなふうを考えて選ぶものかと思う。

以前、ある講演会に客として参加したら、講師がお話会のプログラムの組み合わせの例を話のタイトルをあげていくつか紹介していた。

ただ、そういうのはあくまでも、ひとつの例で、そのプログラム通りに話を分担して受け持ってお話会をしたとしても、まず、うまくいかない。

一番大事なのは、中の話よりも、語る人の語りの良しあしそのものにかかるからだ。

どんなにいいとされる話を持ちだしたところで、語り手の語りが悪くて共感できなければ、客は話半分に聞いてしまう。

それでは、いくらいい話を選んだところで、あらすじの紹介にしかならない。