

## 随想

### 「出会いを重ねて」



上川隆也(俳優)

#### いつの間にか立っていた「ステージ」

僕が俳優になったきっかけは、振り返ってみても、はっきりとこれだと言えるものはなく、ただ好きが高じたということのようです。

子供のころ、飛行機が好きでパイロットにあこがれていたのですが、高校時代人前で演技をするということがさほど嫌いではなかったことから、文化祭などで、何度か演劇部の公演を手伝わされていました。大学在学中も、アルバイトのつもりで旅回りの劇団のスタッフ募集に応募したところ、いつの間にかその舞台に立っていたのです。そのときは、「ああ無情」とか「安寿と厨子王」のような作品を持って主に小学校を中心に回りましたが、子供たちの素直な反応には驚き、感動しました。そして、1年間その劇団で旅回りをした後、大学に戻ったのですが、芝居のない生活が本当につまらなく感じていました。そんなとき出会ったのが、今僕の所属している演劇集団キャラメルボックスです。僕が芝居をずっと好きでいられたのは、旅回りの劇団で出会った方々に本当に良くしてもらったり、キャラメルボックスの主宰者や仲間に出会えたおかげだといえるでしょう。

#### 人生を変えた「大地の子」

劇団での芝居を続けていく中で、脚本家の岡崎栄さんに声を掛けていただき、中国残留孤児をテーマにした日中共同制作のテレビドラマ「大地の子」に出演することができました。このドラマに主人公陸一心役で出演してから、「芝居をすることが好きだ。」というだけでなく、役者でいられるということ自体がすごく楽しいと思えてきました。やっと「一生の仕事」という意識がはっきりしたのです。

このドラマでは、仲代達矢さん(陸一心の実父役)と中国の俳優の朱旭さん(陸一心の義父役)という素晴らしい方に出会うことができました。役者としてもさることながら、それを離れたお二人の生き方、人間としての在り方に、ものすごく魅力を感じました。僕自身もあの二人の

ように、役者としての精進は当然のことながら、人間としての魅力を磨いていかなければならないと強く思いました。最初に出演したテレビドラマで、とてつもなく偉大な方々と共演させていただき、役者としての「高み」を見せつけられてしまいましたので、あとは自分なりにその「高み」へはい上がって行こうと心に誓いました。

「大地の子」は、いろいろな意味で一生忘れることができないでしょうし、陸一心という人間を演じられたことは、一生の宝物になると思っています。この作品との出会いが僕の人生を変えたのです。

### 「人間」を演じる

これまで、いろいろな役を演じてきました。例えば、NHK のテレビドラマ「ひまわり」では、司法修習生役を、「大地の子」では鉄鋼技師役を演じました。僕がなることができないような職業に、役を通して就くことができました。職業ということについて感じることは、どんな仕事でもそれ一筋に打ち込んでいる方にはかなわないということです。もう僕は役者しかできませんから、自分ができることができる方々を無条件に尊敬してしまいます。ですから、司法試験という難しい試験をクリアし、法曹界で活躍しておられる方は無条件で尊敬しますし、陸一心がやっていた鉄鋼関係の仕事も僕にはできませんから、あのような仕事をなさっている方々も、それだけで尊敬の対象となってしまいます。

しかし、僕は、職業を演じるという工夫は特にしていません。今のところ、「人間」を演じる、ということに集中しています。例えば、「ひまわり」では、登場人物の星野雄治という男が弁護士を目指して、司法試験に合格し、修習生という過程を経る中で、彼が人間として、何を感じ、どう振る舞うかを一番に考えて演じました。

人間は誰でも、いろいろな面を持っています。僕自身も、一面や二面では語れない、いろいろな面を持っています。どんな役でも必ず自分との共通項があります。たとえ殺人犯でも大学教授であっても、どんなに小さくても自分との共通項があるはずなんです。役を演じるとき、その共通項を探して、それをコンパスにして役柄という地図の上を歩くことが役作りの基本だと思っています。演じる場所が舞台であってもテレビであっても、演じるということの基本は変わらないと信じています。

### さまざまな「出会い」

僕は、これまで、自分で出会いを選んできたという感じはありません。今まで出会った一人一人の方々に作っていただいた流れに運ばれて来たように思います。旅回りの劇団での親切な方々との出会い、キャラメルボックスでの演出家や仲間との出会い、ドラマでの脚本家や共演した名優との出会い、その一つ一つの出会いすべてが折り重なって、今の流れの中にあることができたのだと思います。出会いということにおいて、僕の人生は恵まれ過ぎているな、本当に運がいいなと思っています。