

講座名：演劇ワークショップ 日時：2015/06/28 (日) 10:00~1600

場所：劇団からっかぜ稽古場 参加人数：約20名

講師：平塚直隆

講師の自己紹介に続いて

・自己紹介：

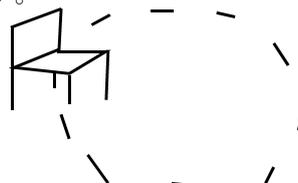
椅子を円形に並べ各自、内側に向かって座ります。

リズムに乗って順に名前を言って行きます。

リズムは、

バン・バン・名前・バン・バン・名前・・・・

講師から始まり右回りに一回りします。



講師より：

午前中は、集中、瞬発力、周りを感じる事、等を行います

・好きなもの：

自己紹介と同じ形で、一回りごとに講師が出す、'好きなもの'というお題に答えていきます

(好きな) 趣味 (一回り) →食べ物→芸能人→映画→国又は都市→夢・・・

・5分ぐらい行ったあと、印象、記憶に残った人に、どうしてそのこと、物が好きなのかを質問しあってみます。

例えば、どうしてその映画が好きなのか？

・ウインクキラー：

カードを配る、その内の2枚にキラーマークがある。自分のカードは自分しか見ない。キラーマークのカードを持った人がキラーになる。

キラーのウインクを受けた人は、5秒後に断末魔の演技をして死ぬ。死んだら抜ける。

他の人は、その5秒の間に、キラーとウインクされた人を指摘する。当たっていたら、キラーは死ぬ(抜ける)。当たっていなかったら、キラーと指摘された人は、違いますと言い、指摘した人は抜ける。

ウインクされた人は告発(指摘)できない。

・カードを配った後、みんな適当に歩き回りながらウインクキラーを行う。(約5分間)

みんなの、集中する方向を感じる等、周りを探る

・歩き回りながら適当な相手を見つけて、会話(先ほどの好きなもので行った質問-好きな国は? どうして? 等)をしながら同じく約5分間ウインクキラーを行

う。

抜けた人は、外に出て座って、誰が誰を殺したか？を観察すると面白い

・好きなもの（2回目）：

- ・椅子に輪になって腰掛け、全員右手を上げます。
- ・最初の人、適当に選んだ相手に向かって上げた手で指差し、好きなもの（例えば、国又は都市）の名前を言い、手を下ろします。
- ・指名された人は、同様にまだ手を上げている人を指差しして好きなものを言います。
- ・最後の人は、最初の人を指差しして好きなものを言います。
- ・最初の人、前回指さした人を再び指差しして（今度は手を挙げていない）前回と同じことを言います。
- ・順に最後の人までやります。

言われると思い出す。覚えたセリフを言うのではなく反応する。自分が誰に言ったか相手に印象づけるように言う、このことが自分の記憶にも役立つ

- ・スタートする人を変えて、好きな芸能人、好きな食べ物、好きな国・都市を同様に言います。
- ・次に、この3つを同時に相手を指さしながらスタートします。
- ・相手が気づいていないと思ったら、何回も相手に伝えます。
- ・最後まで行かないで終わってしまった場合は、どこで伝わらなかったかを点検します。

（何回やっても最後まで行かなかったので）会話体験に役立ちます。本当は100個ぐらいやりたかった

・リズム関係：

- ・椅子に輪になって座ります。
- ・時計回りに、ピン、ポン、パンと言って行きます。
- ・パンの人は、パンと言いながら隣の人以外を指さします。
- ・指差された人は、ピンから始めます。

指差すときは、確実に相手に分かるようにする

- ・次に、ミスった人は、輪から抜け、右隣の人から始めます。
- ・段々とリズムのテンポを上げて行きます。
- ・数人になるまで行きます。

・何しているの？：

- ・一人が、何か行動（動作）をしている。
- ・他の人が来て、何しているか聞く。
- ・聞かれた人は、動作と全く違う答えを言って抜ける。
- ・答えを聞いた人は、答えの動作をする。
- ・次の人が来て、何しているのと聞く・・・この繰り返し。

e x. ボクシングの真似をしている→何をしてるか聞かれる→ご飯を食べていると答える→聞いた人はご飯を食べている動作をする→何をしてるか聞かれる→田植えをしていると答える→聞いた人は、田植えをしている動作→・・・

・次に、同じように行うが、聞かれた人が直ぐ抜けるのではなく、聞いた人と適当に会話をする。

- ・聞いた人は動作をしながら会話する。
- ・次の人が来て、何してるんですかと聞くまで会話する
- ・以後、この繰り返し。

始めのものは、次に何を答えたらよいか考えているが、二番目のものは、何かに夢中になっている時、聞かれると、反応が出てくる

----- 昼食 -----

午前中は、頭を使ったので、行動します

- ・リアクションを引き出すのは、自分の行動
- ・自分が、こう言いたいと主張するより、相手がどう捉えるか、と言うのが必要
- ・リアクションと言いながら、相手にどう受け取らせるかが必要

ステータス：

- ・5人で行います
- ・0～9のトランプカードを数字が見えないようにして、各自引きます。
- ・カードを自分は見ないで、相手に見えるように額に当てます。
- ・そのままの格好で、ランダムに互いに「お元気ですか」「ええ元気です」と挨拶を交わします。(何回でも、同じ人でも構わない)
- ・この時、数字の大きい方が身分が上として、相手の態度で自分の数字を推測します。
- ・大体わかったら、数字の大きいと思われる方から並びます。

- ・今度は、態度ではなく、声の大きさをやってみます。
- ・数字が大きいと思われるほうが大きい声を出します。

- ・同様に、数字の大きいと思われる方から並びます。

- ・次は、自分のカードしか見ないで自分の位置を探ります。

ステータス（２）：

- ・１０人で、０～９のカードを引きます
- ・自分のカードのみ見ます。
- ・数字の大きいほうが態度がでかい。
- ・相手の数字と自分の数字で大きい方から小さい方を引いて、５になるようペアを作ります。
- ・全部のペアが出来たら、数字を見せて正しいか確かめます。
- ・次に８人でやってみます。ペアができない場合も考えられます。
- ・相手が不明（気になる）場合は、気になるもの同士を挨拶させることも可能とします。

ストップモーション：

- ・８人程度で行います
 - ・リズムを刻んで、一人ずつ出てきます。
 - ・この時、１，２，３，４とリズムを刻んで、４でテーマに沿ったポーズ（ストップモーション）をします。
 - ・ポーズは、人でなくても構いません。
 - ・一人が、１，２，３、ポーズを決めると、次の人が１，２，３、ポーズとなります。
- e x. テーマ＝遊園地、海、秋、浜松など
- ・全員で一つのシーンを作ります。

人狼ゲーム：

- ・６人で行います
- ・状況設定－高校卒業後６年目の同窓会。場所は居酒屋
- ・人物設定、ミッションー
 - １の人・・・好きだった人に告白したい。
 - ２の人・・・昔、いじめられていた人で、いじめた人に復讐したい。
 - ３の人・・・いじめていた人、今日あやまりたい。
 - ４の人・・・１が告白しようとしているのを知っていて応援したい（二人つきりにするとか）
 - ５の人・・・幹事、一生懸命場を盛り上げようとする。
 - ６の人・・・高校時代の記憶のない人、記憶がないのをごまかして記憶を引き出そうとする。
- ・前提条件
 - ２の人は３の人を知っている。
 - １の人は４の人を知っている。
- ・誰かがミッションを成功させたらゲームは終わり

- ・ 1～6のカードを各自引きます。
 - ・ 自分だけ見ます
 - ・ 全員目を閉じます。3の人が手を挙げます。2の人のみ目を開けて3の人を確かめます。確かめたら3の人は手を下ろします。2の人も目を閉じます。(前提条件、2の人は3の人を知っている)
 - ・ 次に4の人が手を挙げ1の人が目を開けて誰が4かを知ります
- ・ 全員目を開けてゲームをスタートさせます。

状況に応じた、状態が創れるのが、いい役者です

独り言：

- ・ 一人を前に出して、この人がどんな人か推測します。
- ・ 家族構成、好きなもの、職業、趣味……

見た目の状況から状態がわかります

- ・ 全員で歩き回ります。
- ・ 講師が手を叩くと、近くの人とペアを作ります。
- ・ ペア同士でジャンケンをします。
- ・ 勝った方は、「晴れた日の信号待ち」、負けた方は「雨の日の雨宿りのバス停」の設定でエチュードをします。
- ・ それぞれ、相手の「独り言」(30秒～2分ぶん)を書きます。独り言は、見たくて勝手に書きます。
- ・ それぞれ、相手に渡して読んでもらいます。

役者は、作家の書いていない状況設定を、創らなければならない