

劇団からっかぜ公開講座レポートby平柴

演劇すきな人集まれ!!篠原久美子の演劇ワークショップ

概要

7/22日劇団からっかぜの公開講座の簡易レポート。

「才能は分析できる」を主題として、劇作家目線でのワークショップ。

演劇を学ぶ力、とは何か？

劇作家目線での「起承転結」「三幕構成」「台詞とは説明とは」等の座学

「ティピカルストーリー」「状況と人物の出会い」等のエチュードで構成。

内容①才能は分析できる

演劇を志す人が一度は考える、自分に才能があるかないか？

成功した人でも、自分に才能があったと言う人は少なく、そこに努力を挙げる。

そこで過剰な努力を重ねる事で才能の有無に関わらず結果を求める。

ところがこれは、結果が出なかった場合に大きな失望、失意に繋がる落とし穴。

必要なのは過剰な努力ではなく、才能と努力を分析すること。

(例えば、大きなプールをバケツでいっぱいにする場合、小さなバケツしか運べない

にしても、そのバケツに穴は開いていないか？ 大きなバケツで運べる人は

膝や腰の使い方に何か工夫がないか？ 分析することで結果効率が上がる)

分析するためには頼る大人(相手)を選ぶ事が重要。

過剰な努力で失望した相手に頼っても、分析は望めない。失望を押し付けられる。

内容②演劇を学ぶ力とは？(座学)

篠原先生がある小学校でワークショップを開催した際に、教師の感想から得た実感。

演劇を学ぶ事で得られる力とは表現力を身に着けるのではなく以下の三点。

「人の話を聞く事」「友達を尊敬する事」「自分を好きになる事」

台詞を交わし、耳に届く言葉ではなく心に届く言葉を交わす事で、人の話を聞く

事ができるようになり、相手の言葉が届くと相手を尊敬できる子になれる。

また演劇は歌やダンスとは違い、能力や努力ではなく、相手の存在を褒める事が

できる。これにより相互に認め合う関係が成り、自分を好きになる事ができる。

例えば、小さい声でも伝えたいという一生懸命さを認められれば、聞き手や観客が

聞きたくなり、声が心に届く。

この時、褒める言葉は印象で構わない(良かった!凄かった!いるだけで素敵!等)

一方批評には分析が必要であり、その手法を次の候で解説。

内容③「起承転結」

印象批評(よく分からない、つまらない、なんかぐっとこない、等)

これらを感じる芝居は、印象毎に起承転結の構成に問題がある。

以下にその例と、構成上押さえるべきポイントを解説。

起(よく分からない)

登場人物の状況、状態、関係性を示す。これが不十分だと何の芝居だか分からなくなり、印象につながる。

承(つまらない、だらだらしてる)

起で示されたものが変化する。人、物がなくなる、壊れる、冠婚葬祭など。

これが不十分だと起伏の少なさに飽きてしまうため印象になる。

転(なんかぐっとこない、盛り上がり欠ける)

最大落差の変化。承同様に変化を示すが、どこよりも大きな変化を持つてくる。

これが不十分なら、起承転結の構成を見直すことも必要。

結（なんの話だったの？どうなったの？）

起で提示した状況、状態、関係性がどうなったか？を示す。

これが不十分な芝居は、テーマが伝わらず上記の感想につながる。

台本の構成を分析する際に、この起承転結の役割は覚えておくと良い。

内容③「三幕構成」

ディズニーやスターウォーズなどによくある構成のひな形。

（）内は例文

act1「日常生活」act2「試練」act3「帰路」から成る。

以下により詳細な解説

act1「日常生活」

日常（何か満たされない主人公）→冒険（そこに宝の地図が舞い込んで→拒絶（いや僕にそんな事はできない→賢者（お前の父も冒険者だったのだ）→第一関門（冒険で亡くした旦那を思い、主人公を引き留める母、振り払い冒険へ）

act2（試練）

仲間（旅先で主人公を助け、共に冒険へ）→敵（夜盗に襲撃されるも撃退し）→最大の敵（いざ宝を見つけるとそこには番人が）→報酬（無事倒し宝をゲット！）

act3（帰路）

最大の試練、オールロスト（番人と思っていたのは正気失った父だった）→復活（宝を使い、父を治療）→帰還（父を伴い帰還。家族仲良く暮らしました）

これらに加えて役者にもアーキタイプ（原型キャラ）が存在する

主人公（日常に不満を抱えている人）

使者（主人公を冒険へ促す人 上記では宝の地図）

シャドウ（影、主人公を阻む存在、上記では拒絶、夜盗等）

賢者（阻まれた主人公を助け、冒険へ促す）

戸口の番人（冒険へ発つ主人公を引き留める人、上記で言えば母）

トリックスター（お笑い担当）

仲間（主人公の冒険について行く人）

シェイプシアター（主人公の目的をひっくり返してしまう存在、上記で言えば父）

アーキタイプは兼ねる事もある。例えば主人公がトリックスターを兼ねる、仲間がシェイプシアターになる等。

またシェイプシアターはその役割上、act3で活躍することが多い。

内容④「台詞とは、説明とは」

台詞は「言葉」と「行動」である。

言葉は「説明」か「言葉遊び」か「反応」

言葉と行動はちぐはぐの方が面白い。例えば「私はあなたが好きです」と面と向かっていうより、相手に背を向け夕日に向けて叫ぶ方がドラマになる。

言葉遊びとは、トテトタッタトトビタッタのようなリズム遊び。

しかしこれも説明を孕んでいる。

反応は驚嘆した時に短く息を吸う行為のみ。

説明は直接説明と間接説明に分けられる。

「今日は暑い」と言えば情報一つの直接説明だが

「クーラーくらいつけろよバカ」と言えば、暑さの訴えや関係性、状況など複数の情報を含んだ間接説明となる。間接説明の方が面白みがありよく使われるが、

直接説明はその一つを強く訴える効果があり、効果的に選択したい。

内容⑤ティピカルストーリーのエチュード（グループワーク）

以下文章に続けて短い文章を考える、項目を順番に言っていく。

1.あるところに…

（空を好きな犬がいました）

2.毎日毎日…

（空を眺めていました）

3.ある日…

（空を飛んでみようとしてジャンプしました）

4.そして…

（着地した犬はあきらめずに更にジャンプしました）

5そして（すると）…

（犬の背中には翼が生まれました）

6ところが…

（翼はさらにはえてはえ続けました）

7そして（そのおかげで、結局、最後には、その時以来）…

（犬は太陽と友達になりました）

*解説1～2は起、3～4は承、5～6は転、7は結。承は多少前後する（3～5程度）

その後、アーキタイプを意識して、5、6名で役を割り振り6分程度の芝居を創る

*台本の構成、プロットを練る際に利用される手法

内容⑥状況と人物の出会いのエチュード（グループワーク）

上記ワークと同様に以下の項目毎に順番に挙げていく

ただし相反する目的をもった二人、いるはずのない二人が出会うことが望ましい。

①～の（な、で）

夜空の綺麗な

②～の（な、で）

夏の夜に

③（場所）で

引佐の奥山で

④～したい（したくない、ほしい）○○と

キャンプファイヤーしたい昆虫博士と

⑤～したい（したくない、ほしい）○○が出会った

静かに暮らしたい仙人が出会った

上記の状況のみで短いエチュードを行ってみる。

何が生まれるか？

*実際に台詞を練る際に活躍する手法。ただしアーキタイプを意識して。

感想

去年のワークショップを思えば座学の多い印象でしたが、

その分頭に考える材料をたくさん得る事ができました。

また普段から布施演出が言っていることに通じる内容も多く、

漠然と認知していたことを、体系付けて理解できたことは財産となりました。

以上

2018.07.24平柴俊哉記