

「公開講座2017 in 劇団からっかぜ」受講メモ

by 平井 新

2017/6/27 (日) 10:00~16:00 (終了は午後5時過ぎでした) 劇団からっかぜアトリエにて

講師：西田 豊子氏

(講師プロフィール・国内およびロシア・英国・韓国等海外の児童青少年演劇界で発表作品多数、また、子どものための新作狂言や邦楽器によるコンサートオペラシリーズ等、古典素材による創作活動も多い。小・中・大学での演劇教育・コミュニケーション教育指導や、公立文化施設での市民参加演劇の指導経験も豊富。日本大学芸術学部演劇学科非常勤講師、文化庁・児演協主催「～児童青少年のための～演劇講座」主任講師。日本劇作家協会会員。一公開講座チラシより引用)

・10:15 (予定より少し遅れて開始)

★劇団からっかぜ制作担当 坂田より挨拶

★講師：西田氏挨拶

- ・自己紹介 (上記講師プロフィール参照)
- ・テーマ：演劇ってなんだ一色々な学問が含まれる
- ・体を使う：体験型、アクティブラーニング
- ・午前中は体を動かします／午後からは創作を行います

[新君感想：西田氏は、自分のことを講師ともインストラクターとも呼ばずに「ナビゲータ」と呼んでいました。教えたり、指導したりするのではなく、あくまでも方向性を示すのみと言う西田氏のこの講座に対する思いが伝わるいい言葉だと思いました]

○二人でペアをつくります

- ・お互い挨拶をします (ex.おはよう)
- ・お互い共通点を見つけます (ex. 目が二つ)

○1つのペアだけ1人が抜け (奇数になります)、他のペアは、ペアのまま大きな輪を作ります。ペアで無くなった一人が輪の中心に立ちます。

- ア) 中心の人は、例えば「浜松市民の人」等のお題 (言葉) を言います。
 - イ) 周りの人は、そのお題に思い当たったら、中心に集まります。
 - ウ) ペアの一人が思い当って動いたら、ペアのもう一人も一緒に中心に向かって動きます。ペアの二人とも思い当らなかったらその位置に留まります
 - エ) 中心に集まった人は新しい相手を見つけてペアを作ります
 - オ) ペアが出来たら、ペアで輪の位置に戻ります
 - カ) 一人ペアを作れなかった人が中心に残り、次のお題を出します
 - キ) 新しいペアを作る場合は、今までペアを作ったことのない人とペアを作ります
 - ク) すでにペアを作った人が残った場合は、ジャンケンで決めます
- ・お題の例：名札をした人／はだしじゃない人

【講師談：渦潮のような動きが一瞬に出来る。題を出す人は「言葉の力」を振るうことが出来る。言葉を

聞き逃すと次の動きが出来ない、言葉を聞く訓練になる。お題を言う人は自己決定の訓練になる】

○表現すると言う要素を含んで：何かと何か—講師の言う、例えば「ナイフとフォーク」に対して、各ペアの内の1人がナイフを表す演技（表現）をし、他の1人がフォークの演技（表現）を瞬時にする。同じだとどちらかが変える。

・例：猫とわんこ／和菓子と洋菓子／スリッパとぞうり

【講師談：相手にわかるように（相手にわかりさえすればよい）。表現は創造の世界、○×は関係ない、相手に伝わらなければ伝わるようにすればよい】

○少し人間で発達（発展）させて：

・お正月。まだお年玉をもらっていない孫と、あげたくない老人

↓

・セリフを考える→講師の「GO」でセリフを言い合う→動いても良い

【講師談：結構言葉って出てくる。これが俳優であり劇作家である】

○生徒と校長

・中学校の校舎裏の角に下校時間を過ぎた時間に、わけあって1人の生徒がいる。そこに、着任間のない新しい校長が見回りにくる。ペアの1人が生徒もう1人が校長になって演じる

・何をしたいか決めておく

↓

・校長から声をかける（動いていい）

・会話をする（将棋でいうと2～3手進める）

○次に、ドラマを動かすのは「感情」

・例1：校長は、生徒が悪い子だと思う、生徒は校長を嫌な奴だと思う。

・例2：校長は定年まじか、生徒を信じたいと思った。生徒、①こいつ、たぶらかそうと思っ
ている。②いいやつかもしれない。のどちらかの対応。

☆全員座って：気づいたこと、発見したことを述べる

・面白かった←どこが面白かったのか

↓

・第2声。第3声が用意されていない展開が面白かった

・同じ言葉でも内面が違おうと違ってくる

・思いがけない感情が湧いてくる

・定年近い校長なので問題を起こしたくないと言う思いでやってみた【講師：新しい発見があった】

★休憩（11：10～11：20）

○機関車と客車：違うペアを作ります

- ア) 直ぐに立てる状態で、ペアごとに適当な位置に座ります
- イ) 2～3組のペアを選んで立たせます。立ったペアはペアを解消します
- ウ) ここは操車場です。座っている人は客車でいつでも走り出せる状態です
- エ) 立っている人は、機関車となって、「シュシュポー」「シュシュポー」と言いながら走り回り、座っているペアの横に「ガチャン」と言いながら座ります
- オ) 座られた（連結された）ペアの連結した側と反対側に座っていた人は、機関車となって立ち上がり「シュシュポー」と言いながら走り回り、他のペアに「ガチャン」と連結します
- カ) 連結されたペアの反対側に座っていた人は機関車となって・・・
- キ) これを続けます

○設定変更、小学生

- ア) 立っている人たちは、小学生です。遊びながら家に帰ります
- イ) 適当なペアの横に「ただいま」と言いながら座ります
- ウ) ペアは「お帰り」と迎えます
- エ) 座った反対側の人「行ってきます」と小学生になって遊びに出ます
- オ) 中央の人は「行ってらっしゃい」と送り出します
- カ) 帰ってきた人と中央の人は、次の人が来るまで帰ってきた人を子供、中央の人を親として親子の会話をします
- キ) 遊びに出た小学生は、適当なペアの横に「ただいま」と言いながら座ります
- ク) これを続けます

○設定変更、セールスマン

- ア) 立っている人たちは、営業マンです。飛び込みで営業します
- イ) 適当なペアの横に「ピンポン」と言いながら座ります
- ウ) ペアは「いらっしゃい」と迎えます
- エ) 座った反対側の人「行ってきます」と営業マンになって出かけます
- オ) 中央の人は「行ってらっしゃい」と送り出します
- カ) 営業マンは中央の人（家の人）に、次の人が来るまで営業を行います
- キ) 営業に出た営業マンは、適当なペアの横に「ピンポン」と言いながら座ります
- ク) これを続けます
- ケ)

【講師談：どんどん言葉（セリフ）が生まれてきます】

○設定変更、素朴な人々

- ア) 立っている人は、妊婦です（男も）
- イ) おなかがついていて、どの家（ペア）に入って食べても良い
- ウ) 尋ねられた家の反対側の人には妊婦になって出かけます
- エ) 残った人は訪ねてきた妊婦に大切に対応します

○設定変更、忍者

- ア) 立っている人は忍者です
- イ) 敵の情報をもって帰ってきます。(ペアのところに)
- ウ) 「殿、お人払いを」で反対側の人は、忍者になって出かけます
- エ) 忍者は殿に情報を報告します(例:「殿、隣国の姫が、殿に惚れております」)
- オ)

【講師談: いつ、どこ、だれ、目的、で変わることが出来ます】

○設定変更、戦争

- ア) ここは、現代の戦争の場所(戦場)です
- イ) 夜陰にまぎれて、2人しか隠れられない場所に2人が隠れています(すわったペア)
- ウ) そこにケガをした1人(立っていた人)が助けを求めてきます
- エ) ペアの反対側の1人が「わかった」と言って出ていきます
- オ) 残った人は開放します
- カ) 出て言った人は、ケガ人となって次の隠れ場所を求めます
- キ)

【講師談: みんな、想像力の、あらん限りを使って創り出していた。みなさんが創り出したのです。自分の想像力を働かせると、自分の中で役が生まれます】

[新君感想: いつ、どこ、だれ、目的があれば自分の想像力で自分のなかで役が生まれる、と言う内容は非常に納得、勉強になるものでした。セリフにすぎりつきたがる劇団の新人の役者達には良い勉強になったと思います。なんとかこの講義を自分の役づくりにやくだててもらいたいものだと思いました]

○手紙を書く

- ア) 全員ペアのまま大きな輪になって座ります
 - イ) 全員に紙と鉛筆をわたします
 - ウ) ペアの相手を何者かに見立てて(例: 藤井四段、渡した…/私はチョロ(ネコ)で…)架空の手紙を書きます
 - エ) 手紙の内容は、頼みごと(切実なお願い)をします(例: アダムが神様にイチジクの葉ではなく…)
 - オ) 頼み事には、その理由を必ず書きます
 - カ) 書き終わったらペアの相手に渡します
 - キ) 受け取った人は、その頼みに必ず理由をつけて断りの返事を書きます
 - ク) 再び、三度と3往復までは必ずやり取りします
 - ケ) 受け取る方は断り続けます。(心からOKとおもったらOKしてもよい)
 - コ) 往復とも、～(様)へ～よりを必ず書いて下さい(例: 平家の亡霊様、耳なし芳一より 耳を返してください、でないと…)
-

★お昼休み（12：15～13：00）

☆2～3ペアの読み合わせ

- ・うめ男ともも・・梅ノ木のうめ男と隣の家の桃ノ木のももとの手紙のやり取り
- ・くつしたと洗濯ばさみ・・くつしたが洗濯ばさみに痛くて跡が付くとの手紙
- ・等々

【講師談：

- ・自分の持っている体験などは、普通は表れないが、一生懸命考えると出てくる
- ・イメージは映像で出てくることが多い
- ・肝は（大事なことは）
 - ・誰かが願いを抱く
 - ・手紙を書くと言う行動に出る
 - ・現実には成し遂げられない願い → 葛藤
 - ・行動する → ドラマとなる
 - ・利害が違ふ → 対立する

↓

ドラマが生まれる。戯曲の始まり

- ・人物を創り出すと、一生懸命考えることによって、その人物が語り出す
- ・一生懸命願い行動を起こすと、言葉が生まれ、相手役とのやり取りが聞こえ、戯曲が生まれてくる
- ・セリフと言うのは、相手役を揺り動かし、セリフの力が相手を変える（相手を動かすためのセリフ）

】

[新君感想：時間が無くて、全員の手紙が発表されなかったのが残念。ぶっとんだ発想が聞けると期待したのだが]

○次は、ミニドラマの作成

- ・6人ずつ6つのグループに分かれます
- ・題材として、各グループに新聞を配る
- ・新聞をバラバラの紙面にする

【講師談：江戸時代の瓦版が、歌舞伎、浄瑠璃を生み出したように、新聞は、現在の世相を表します】

- ・目に留まった、見出しを見つけて、最低1人1つは書き出す
- ・書き出したものをみんなで見て回る
- ・気に入ったもの、気にかかったものをグループで3枚選んで持ち帰る
- ・じっと眺める → 誰の事？人物
→ 何歳。何人

人物をつくる

葛藤（困難）→ドラマ（目的）

いいことを書いているが、裏には困難がありそう

誰がどんな問題を抱えているか・・・主人公を考える

【講師談：

・ story 物語

・ plot 場面

・ 起 最初の事件。誰が何を。問題は？何を指す？

・ 承 もう引き返せない進展。選択

・ 転 対決。主人公の問題、原因（の人物）との対決

・ 解決

5分程度にまとめてください。新聞の見出しからこんな展開を考えたということด้วยい】

☆各グループ別に発表

【講師談：今日は、みんなで創れて良かった。力を合わせてやることは普段できないことを成し遂げた。

元は何もない、創りたい意思があると湧いてくる。創ったキャラを思い切ってやるのが良い】

[新君感想：各グループそれぞれに面白かった。新聞の見出しを選ぶとき、なるべく短いフレーズを選んだ方が作り易そう。ま、長いを選んで苦労するのも勉強だとは思うのだが]

☆終了

☆アンケート（この間、講師に質問がある人は講師に質問）

浜松市「劇団からっ風公開講座」資料

■ ドラマツルギー（作劇法）概論

○ドラマツルギーとは、作劇法あるいは劇作術、そして戯曲の構造論・演出論、演劇評論までを含む演劇の本質に関する理論の総称です。最古の作劇法理論は、古代ギリシャの哲学者アリストテレス(前384-前322)が悲劇の構造について述べた「詩学(詩論とも訳される)」。

○紀元前2世紀後半には古代ギリシャはローマ帝国の支配下に置かれます。が、征服者ローマ人もギリシャ哲学と芸術を温存、市民的エネルギーと結びついて独自の喜劇を発展させました。しかし4世紀末にローマ帝国の国教となったキリスト教とカトリック教会は、演劇を「卑俗で墮落的」として禁止する一方、その教育力に着目。「生誕」「受難」「復活」などを主題にキリスト教の教義を演劇化、「無学な」庶民の布教・教化に用います。この、「教会発信型」の、キリスト教的ドラマツルギーによる演劇は、西ヨーロッパ諸国を中心におよそ1000年続きます。

○しかし、演劇は本来、観客との相互作用で成立するものです。キリスト教の布教のために、教会の庭のみで許されていた教会演劇もやがて、観客である都市市民の台頭によって、市民の集う市場や祭りの場へと舞台を移し、ドラマツルギーにも変化を生み出して行くのです。

○14～15世紀、ルネサンスの中でアリストテレスの著作を含め古代ローマの人文の封印が解かれ、16世紀には人間の意思と葛藤を描き込む天才シェークスピア(1546～1616)が登場。

○近代以降は、自然科学の著しい発達や産業革命を経て、人間と社会との葛藤も新たな形で増大する中、自然主義演劇・リアリズム演劇・ブレヒト的叙事詩劇・不条理主義演劇など多様なドラマツルギーが生まれ、模索され続けています。しかし、ソクラテスが論じた最初の演劇論は今日も尚、ドラマツルギーの基本・規範として流れています。

○また、現代においては、「ハンブルグ演劇論」により批評を通じて演劇の本質と法則を追求したレッシング(ドイツ/1729～1781)や自由主義的ジャーナリストでもあったフライターク(同/1816～1895)、オーストラリア系ユダヤ人として「悲劇の死」「言語と沈黙」等、ホロコースト以降の現代ヨーロッパ文明の危機を、言語にフォーカスを当てて論じたジョージ・スタイナー(国 1929～)等、芸術の一ジャンルを超え、人間の世界観を捉える試みにもリンクして行きます。

♣ 演劇の六つの構成要素 (by アリストテレス)

- 1) 思想・哲学・テーマあるいはコンセプト…その戯曲(演劇)が伝えるもの
- 2) キャラクター …主人公および登場人物たち
- 3) プロット …その演劇を展開させる劇的な一連の出来ごと
- 4) ことば …登場人物の対話による台詞その他
- 5) サウンド …メロディ・トーンリ・ズムなど音楽的聴覚的要素
- 6) スペクタクル …美術・照明・衣装・舞踊など美術的視覚的要素

1)～3)は戯曲の構造及び登場人物の内面にかかわる要素であり、戯曲の骨格を成

4)～5)は外面をデザインする要素と言えます。

プロフェッショナルな演劇であれアマチュアの演劇であれ、映画・テレビドラマ・アニメーション等のシナリオ構成、また小中高校での学芸会や部活等の劇であれ、その劇的構成にはこれら六つの要素が必ず含まれています。

脚本を読み解き演出・上演する場合もゼロから組み立てる創作の場合も、この6項目を総合的に捉えることで、作品の全体と細部を統一的にデザインする力に。以下はそのミニ解説です。

1) 思想・哲学・テーマ…戯曲(演劇)が伝えるもの

…と書くと壮大&遠大過ぎ！？が、これぞ戯曲の中心、劇作の核心！作品を構想し創作あるいは分析する上で、その素材を統一する中心になるもの。テーマ(主題)とも言えます。

けれど日本語の「思想・哲学」あるいは「テーマ・主題」では、堅苦しく近寄り難いイメージも。「コンセプト」や「演劇を通じ観客と共有したいこと」等、フィットする言葉に置換えて下さい。

それは劇作の全過程を支える重要なものですが、始まりは、とてもシンプルです。例えば脳内にきらりと瞬いた「ひらめき」であり。また例えばふと心に浮かんだ1行の詩や情感。メロディのようなもの。そして作家がその作品の中で追い求めたい「あこがれ」または「なぞ」のようなもの！

アリストテレスも、「テーマは戯曲の主要な思想である」「テーマはプロットや登場人物の発展を通して創り上げられる」と説明しています。つまり「セリフで教えたり説明したりはNO！」と。

言葉や観念で固めすぎず。ましてや説明的・教訓的な台詞で結論を…と思ひ込みすぎず。自身の「ひらめき」や「あこがれ」「感性」からスタート。出来事や人物の行動によって具体化。観客との間にライブな共感共有が生まれる「体験！」と「再発見！」の機会を。

1) 主人公及び登場人物…主人公および登場人物達

主人公及び登場人物達は、その演劇を動かし、様々な局面を乗り越えて走り続ける動力＝エネルギーの担い手。アリストテレスは戯曲における登場人物を、以下の様に定義します。

- ・ 登場人物は想像上の人や動物、物たちである
- ・ 登場人物の行動は、戯曲全体の目的とそれに関連する人物たちの目的から生ずる
- ・ 登場人物の身体的特徴は、その動きや外見に影響を与える
- ・ 登場人物の性格や感情は、その外見や動きに影響を与える
- ・ 登場人物は戯曲の中の「出来ごと」における行動を通して創られる
- ・ 戯曲とは、登場人物の行動を通じて表現される物語である

3) プロット…その演劇を展開させる劇的な一連の出来ごと

プロットは戯曲の要になる劇的構成を指し、設計図や地図・海図にも例えられます。ただしプロット＝ストーリーではありません。プロットについて、アリストテレスは次のように言います。

- ・ プロットとは葛藤のある物語を告げるために整えられた一連の事件である
- ・ 物語とは、対立した人物同士の闘いである
- ・ プロットの中には劇的葛藤に直面し、それを解決するために旅立ち闘い、努力する人物(主人公)がいる
- ・ 人物の葛藤には原因となる「障害(オブスタクル obstacle)」があり、解決のための「目的(ゴール goal)」が設定される
- ・ プロットには問題勃発⇒闘い⇒解決のシーケンス(シーン)があり、発端、展開、結末が必要である
- ・ プロットの冒頭ではまず予備的説明があり、物語の基本的環境を観客に伝える
- ・ 発端の事件はプロットを開始し、葛藤をスタートさせる
- ・ 展開の事件は努力のプロセスを伝え、展開をクライマックスへ、対立する人物同士の対決へと進める
- ・ 結末の事件は、人物(主人公)の葛藤に解決をもたらすプロットの起承転結(発端・展開・クライマックス・解決)は関連性をもって繋がるよう論理的に組み立てられる

4)ことば…登場人物の対話による台詞その他

戯曲における「ことば」には、登場人物の対話を中心に、独白やナレーション、そしてト書きがあります。以下、ぎきょくにおける「ことば」のポイントを、列記。

- ・ 台詞は登場人物が話すことばである
- ・ 登場人物の対話は、その戯曲のプロット、登場人物、雰囲気を展開を助ける
- ・ ト書きは、観客が舞台上におこる事の中で、不可欠なものを記入して行きます。「みるもの」＝舞台装置や小道具とその位置、登場人物の登退場と特に不可欠な動き、照明等による場面の变化。「見えないが不可欠な事」＝登場人物の心情がその行動や言葉に反している時、ある人物が他の人物からは見えない時等。「きくもの」＝音楽や音響効果音などなど、です。

5)サウンド…メロディ・トーン・リズムなど音楽的聴覚的要

サウンドには、メロディ(旋律)・トーン(音調・調子・音色)リズム(律動と早さ)の3要素があります。オペラやミュージカル、オペレッタならずとも、演劇で使われる音楽的な要素は、その演劇の聴覚的なイメージを決めるものです。

- ・ 音楽のテンポ・リズム・メロディは、舞台のイメージや雰囲気を決め、情緒や感情に大きく作用する
- ・ アクションやムーブメントでは、音楽がそのトーンやリズムを確定する
- ・ ことばにも音楽性がある
- ・ 音楽的な要素は、その演劇の音楽性を決める
- ・ SE(サウンドエフェクト sound effect)、ME(ミュージックエフェクト music effect)も同様に、演劇の音楽性に関与する

6)スペクタクル…美術的視覚的な要素

スペクタクルは直訳すると「壮大な光景」「豪華・壮大な見せ場」ですが、主に舞台美術、照明、衣装により、時には映像や振り付けなども含めた、美術的視覚的イメージに関わる要素です。

- ・ 基本は、線・形・色・大きさ・配置であり、その演劇の視覚的なイメージを形成する
- ・ 線・形・色・大きさ・配置は舞台装置のデザインに関与し、それらによって舞台上に演劇的な「場所」を創る
- ・ 照明は色彩や調光によって、舞台上の演劇的な「場所」の見え方を決めることが出来る
- ・ 衣装は線・色・形・大きさによって、登場人物の外見を強調する