

\*\*\*\*\*

関谷 昌子 幼児教育専攻 4 回生  
協力

古川 剛充 平成 20 年度卒業生

## 芝居創造における娯楽性の研究

\*\*\*\*\*

(4) 助言教員

加用 文男先生 (幼児教育科)

### 第 1 章 プロジェクトの概要

(1) プロジェクトの名称

「芝居創造における娯楽性の研究」

(2) プロジェクトの目的

本プロジェクトは、芝居を一から創造する中で、笑いや、芝居創造の過程で起こる問題点や面白みを研究するというものである。

また、学校教育現場において、文化祭、音楽会、体育大会でのダンスなど、何かを表現したり、みんなで協力して何かを作り上げたりという活動は必ず行われている。何かを表現する、相手に何かを伝える、集団でひとつのものを作り上げるといった活動は非常に難しいものであるが、教員はそれらについて適切に指導しなければならない。教員を目指す私たちがそのような創造活動を自分たち自身で行った経験を持つということには、大きな意義があると考えられる。

以上が本プロジェクトの目的である。

(3) 代表者及び構成員氏名

代表者

佐々木翔太 理科領域専攻 5 回生

構成員

廣瀬 加奈 技術領域専攻 2 回生

玉城 大祐 社会領域専攻 4 回生

山田 将人 美術領域専攻 4 回生

川流 愛理 理科領域専攻 2 回生

葛本 康彰 美術領域専攻 3 回生

東畑明日美 美術領域専攻 3 回生

岡見 香歩 美術領域専攻 3 回生

古川 陽平 社会領域専攻 4 回生

箕浦 拓樹 数学領域専攻 2 回生

### 第 2 章 プロジェクトの内容、実施結果等

(1) プロジェクトの内容

平成 22 年 4 月、劇団「劇団」を結成し、本プロジェクトを開始した。本プロジェクトの目的は、演劇の創造過程においてどのような事態が起きるのか、また、主題を伝える手段としての笑いをどのように取り入れていくかを研究することである。公演の概要は以下の通り。

○公演名：「天使、」（てんしてん）

○公演劇団名：劇団「劇団」

○公演日時

平成 22 年 10 月 14 日（木） 18:00～

16 日（土） 13:00～

18:00～

17 日（日） 13:00～

18:00～

※2 時間強の公演。開場は開演の 30 分前。なお、15 日（金）は教育実習の説明会があり、公演に参加できない構成員がいるため、公演は行わない。

○公演場所：京都教育大学講堂

○入場料：無料

○公演内容：

突然会社を辞めた父親と、失語症の兄に不満を募らせていたサクラは、18 歳の誕生日を目前に自殺を決意したところだった。そこに現れたのは、「天使」と名乗る謎の男。「天使」は本当にサクラを救いに来たのだろうか。バラバラだった家族の思いが、母親の一周忌でもあるサクラの誕生日に向けて動き出す。(広報フライヤーより)

以上のような公演に向けて、定期的に練習や製作を進め、毎回記録をとった（メモ、写真、ビデオによる記録）。

計5回の公演を行い、述べ222名の来場があった。また、アンケートを配布し、115枚回収した。回収率は51.8%であった。

劇団の結成にあたり、役割を、9つ（制作、脚本・演出、キャスト、舞台美術、広報・情報宣伝舞台美術及び広報・情報宣伝補佐、音響・音楽、照明、マネジメント）に分割した。

なお、脚本/演出、制作、マネジメントの仕事内容は以下の通りである。

#### ○脚本/演出

脚本執筆、演出、キャストへの演技指導、劇団員への作品イメージの伝達、各部署への助言等。

#### ○制作

全体の統括。各部署の進行状況、今後の計画、予算の把握等を行う。本劇団は初めて集まるメンバーであり、かつ長期間に渡ることから、劇団員の精神的な負担や、劇団員同士のコミュニケーションが難しい場面が予想される。したがって、劇団員への心理的なケアや、コミュニケーションが円滑に進むような手助けも行う。

#### ○マネジメント

予算の管理、諸手続等、主に事務作業を担当する。また、練習場所の環境整備を行い、練習が円滑に進むように工夫する。制作の補助的な役割も行う。

以上のように役割分担をし、各部署の連絡を密に取り合いながら活動を進めていった。

### (2) 実施結果

芝居創造に関して、様々な過程があるが、集団づくり、芝居作りそのもの、劇団運営という3つの要素に分けて考えることができる。

今回、その3つの要素に加え、テーマでもある娯楽性についての考察も加え、述べていく。

#### 1. 集団づくり

劇団「劇団」では、信頼関係を築きあげてことを当初から大切にしている。複数の人間が集まってひとつの作品を作るために、いちばん重要なことであると考えたからである。特に今回の作品は「笑い」が大きなポイントになっているため、メンバー自身が楽しんでいることが不可欠であった。自分たちがおもしろいと感じていなければ、観客に笑いを提供できない。

これらのことを常に念頭におき、代表佐々木を中心に、練習終りには皆でご飯を食べたり、休憩時には遊びも取り入れたりしてまずは構成員間のコミュニケーションを大切に、お互い言いたいことが言え、作品をよりよいものにしようと高めあっているような関係づくりを目指した。

#### 2. 芝居創造について

作品づくりについては、脚本/演出担当のイメージを出発点にして取り組むこと、制作がキャスト及びスタッフに徹底して求めた。

脚本/演出担当のイメージを出発点とするとは、まずは自分の先入観を取り払って脚本/演出担当のイメージを理解した上で、自分なりの表現を考えるというやり方である。そしてその表現または自分が抱くイメージが違っていると脚本/演出担当に言われれば、修正する必要がある。作品づくりに関しては、脚本/演出担当を絶対としたのである。これは、作品の方向性がぶれないようにするために必要なことである。

ところが、このイメージの共有が、とても難しいものだった。練習や話し合いで、なかなか演出のOKサインがでないことが続いた。先入観を取り払い、相手のイメージだけを受け取るということの難しさを、全員が痛感したと同時に、全員が共通のイメージに向かっ

て、それぞれのアイディアを出し合いながら作品を作り上げていくところに魅力を感じることができた。

また、時間がたつにつれて、当初よりも相手のイメージが伝わりやすくなった。一緒に作品づくりをしていく中で、お互いの感性を感じ取ることができ始めたのではないかと思う。

このことに関して、一緒に長く仕事をしていると、イメージの共有は容易になっていくと映画界の著名な人物たちは語る。ティム・バートン監督の「シザーハンズ」(1990)の音楽を担当したダニー・エルフマンは、作品についてのインタビューで、「事前に準備はしていかない。映像をみればすぐに頭の中で音楽がわいてくるんだ。」と述べていた。また、ティム・バートン監督は、「アリス・イン・ワンダーランド」(2010)について、「マッド・ハッター役には当初からジョニー(デップ)がやりたい、やりたいと名乗り出て、自分で描いた水彩画のイメージを持ってきたら、なんと私のアイデアとほとんど同じだった。」と述べている。

彼らは、何十年と一緒に仕事をしているが、本プロジェクトは、一緒に舞台を作るのは初めてという集団である。やはり、人間同士の関わり合いでつくっていくものなので、お互いをよく知るといえることは、不可欠であると考える。逆に、これは、芝居創造の過程で、お互いを知り合うことができるので、人間関係も自然と深まっていく。

また、芝居はお互いのやりとりの結果であることが実感された。たとえば、キャストのセリフでは、テキストは決まっているが、ただ読んでいるだけでは見えて全くおもしろくない。人間同士のやりとりが感じられないからである。たとえば、「え？」というセリフがあったとして、これは、相手の発言に対しての「え？」でなくてはならない。実際、見えていて退屈に感じるときは、役者自身も、演技がかみ合っていないと感じていた。相手の

行動、言動に対して反応を返していくことの積み重ねが、ひとつの作品なのである。

やはりよい作品を作るためには、人間関係の構築が必要不可欠であると思う。学校で、劇づくりなどがよく行われるのも納得であった。

次に公演についてであるが、公演を行うにあたり、当初から意識していたことは、観客なしに舞台は成り立たないということである。テレビなどとは違い、演劇というのは観客と一緒にひとつの作品を作り上げるメディアなのである。今回の作品についていえば、観客の笑い声、息遣い、視線、心の中で役者の「ボケ」に対してツッコんでいる心の声など、さまざまな要素すべてがその公演の空気を作り出し、作品をつくりあげるのである。寺山修司氏は、「舞台の半分は観客が作る」とまで言っている。

本公演の反省点のひとつに、集客数が目標に達しなかったことが挙げられる。目標の5回公演で350名に対し、実際は述べ222名で、一公演あたり、20名～50名の来場となった。なお、複数回来場の場合、来場回数分カウントしている。目標人数は、以前のe-Projectでもある、劇団「空」(から)の、一公演あたりの大体の集客人数から算出した。

集客が目標に及ばなかったことは、公演に少なからず影響を及ぼしたといえる。

まず、観客の入りが悪いことに焦りが生じ、スタッフが公演前に不安を抱えることになった。また、次項4. 笑いについての中で示すが、作品のねらいとして、始めの場内アナウンスから見てもらう必要があったため、開始予定時刻に観客の入りが悪い場合、10分程度遅らせての開始とした。

次に、演技への影響についてであるが、観客の少なさや、笑い声が少ないことで焦ってしまい、テンションがあがりきらず、演技に集中できなかった面があったようである。

しかし、これらの影響は、あくまでひとつの要素で、公演によっては、その影響なども

のともしないほどパワーがあったものもあった。

5 回公演を行い、全部納得いくものにするのは、難しいことである。それは、演劇が一発勝負で、観客、キャストや裏方スタッフの体調、たったひとつのミスなど、さまざまな要素がよくも悪くも影響するからである。よかった公演、納得いかなかった公演について振り返り、わかったことは、公演を行うにあたっては、公演前から公演本番のイメージを明確に持ち、さらに本番では、意識して気持ちをコントロールすることが非常に重要であるということである。

公演前に本番のイメージを明確に持つためには、集客に関しては、来場人数の予測を出来る限り明確にしておくこともひとつの方法だろう。今回の公演は無料だったのでチケットを作らなかったこともあり、事前にこの日に何人来る予定なのか、把握していなかった。

### 3. 劇団運営について

作品づくりを円滑に進めるために大切なのが、劇団運営である。公演までのスケジュール管理、予算の管理、他団体との連絡調整等運営面に関してや、劇団内の各部署の連絡調整などで、制作とマネジメントが中心に行った。

今回のプロジェクトで課題として残ったのが、この劇団運営の管理面、特に予算についての管理である。芝居創造という特性上、事前に必要経費を完全に想定することが難しかったこともあるが、申請が遅れてしまうこともあった。全体を見通し、様々なケースを想定し、さらにそれを構成員全員に周知徹底することの大切さと難しさを感じた。

### 4. 娯楽性について

テーマに挙げている「娯楽性」についてであるが、観客に楽しんでもらうという意味での娯楽性と、芝居創造をする過程で楽しむという意味での娯楽性の二つの方向から捉えて

いく。

観客に楽しんでもらうという面においては、今回、主題を伝えるための手段として、「笑い」をふんだんに取り入れた。これには、主題を伝えつつも、単なるいいお話として終わらせず、エンターテインメントとして観客に発信し、楽しんでもらいたいという思いがある。

さて、笑いについて意識しながら取り組むうち、3つの側面が見えてきた。

ひとつめは、笑ってくれる人がいてこそ成り立つということである。笑わせるにはかなりのエネルギーがいる。自分がおもしろいと思ってやらないと、相手を笑わすことはできない。ところが、相手の反応がないと不安になるのである。逆に、相手の笑い声は大きな力と自信になり、さらにいい笑いを作り出せる。相手の反応が影響するというのは、2 回目の公演において顕著であった。キャストが、観客の笑い声がほとんど聞こえず、焦って気持ちののらず、最後まで立て直せなかった、というのである。

このことと関連して、ふたつめに、笑っていいという空気を作るということが挙げられる。人は、自分だけが笑っていたりすると、不安になるようで、誰も笑っていなかったりすると、その後笑いにくくなる。こうなってしまうと、観客が笑わないので演じる側も気持ちがのりきらず、また観客は笑いにくくなるという悪循環が生まれる。このことを防止するために、今回の公演では、冒頭で公演に関する注意事項をアナウンスする際、ふざけにふざけたアナウンスを流した。アンケートにも、「アナウンスで笑っていい劇なんだとわかってよかった」という記述がいくつかあったので、この試みは成功だったといえる。

笑いについての考察からも、演劇は、観客とつくるものであることが示されている。

また、3つ目に、自分達がおもしろいと思ってやっていないければ、全くおもしろいものにはならない。公演の1カ月前頃、おもしろさを追求するあまり、どうすれば求める演技

ができるのか、考えすぎてキャストが演技を全く楽しめなくなった時期があった。このとき、キャスト以外が演技を見ている、全くおもしろくなかったのである。しばらくはキャスト達の模索にまかせたが、なかなか改善しなかったので、制作が、脚本に縛られずに思いっきり楽しんでやってみるようにアドバイスをした。すると、見違えるようによくなったのである。気持ちの問題であるが、自分達がおもしろいと思ってやっていることは、必要不可欠であると実感した。

また、芝居創造についての娯楽性の面では、笑いは、集団作りにもよい影響があると考えることができる。作品が笑いに溢れていたことで、練習中も笑いが絶えなかった。これが、集団作りにもよい影響を及ぼしたと考えられる。

### 第3章 まとめ、反省等

#### (1) まとめ

芝居を創造し、公演するという活動には、人や、集団を成長させる働きがある。

また、芝居創造の面白みは、人間同士で作り上げるところにあり、劇団員のみならず観客もその要素である。

笑いは、集団作りにも効果的である。

#### (2) 反省点と今後の展望

今回のプロジェクト全体を通していえるのが、構成員が自分の仕事をこなすことに必死で、目標の設定、達成のための計画・見通し、フィードバック、新たな目標設定、という循環が、曖昧であったことである。

特に集客については、数字ではっきりと出るので、このことが顕著であった。「350人呼ぶ」という目標に対し、350人呼ぶにはどうすればいいのかという具体的な計画をたてなかったで、「できるだけたくさん集客する」という目標に変わってしまったのだろう。

「350人呼ぶ」という目標が、「350人来たらいいな」という希望に、知らず知らずのうち

に変化してしまっていたのである。

今回のプロジェクトで活動した12名での劇団「劇団」は、解散となる。しかし、今回のメンバーから何名か継続して、新たな作品を作るべく、動き出している。その際、今回の芝居創造で得た経験や教訓を大いに活かしていきたい。さらに今後の活動に参加しないメンバーも、この劇団で学んだことは、今後の生活、活動に生かせるものばかりである。

また、この経験を生かして、学級における芝居創造についての研究も行ってみたい。