

戯曲分析用フレームワーク

スタジオ・アクターズアート 中辻敦忠

09.11.30 ver1.0.1, 10.03.05 ver1.1.1

10.03.05 ver1.2.1, 11.01.10 ver1.3.1

■ 全体

0. 事件はどこか？何か？
 1. セグメンテーション（一つのフレーズでもいい）
 2. 主導的・従属的な立場はそれぞれ誰か？
 3. 欲求は2つに分類できる「①快楽を求める？」「②危機感・痛みからの脱出？」
 4. 一つのシーンでもきちんとしたプロセスを大事にする。

■ 役（自分）の視点

0. 戯曲全体を通じた自分の目的は何か？（一貫性を保つ）

<セグメンテーション毎に具体性を高めて、細かく分析>

1. 自分自身の動機は何か（Why）
2. 相手にどうい影響を与えたいのか？（What）
3. 置かれている環境は（Where, When）：詳細にイメージする。
4. 自分自身は誰なのか（Who）
5. 自分自身はどんな振る舞いをするのか（How）
6. 自分のエネルギーレベルはどの程度か（How many）
 - (a) 感情支配か理性か？

■ 役（相手）の視点

0. 戯曲全体を通じた相手の目的は何か？（一貫性を保つ）

<セグメンテーション毎に具体性を高めて、細かく分析>

1. 相手の動機は何か（Why）
2. 相手は、自分にどのような影響を与えたいのか？（What）
3. 置かれている環境は（Where, When）
4. 相手は誰なのか（Who）
5. 相手はどんな振る舞いをするのか（How）
6. 自分のエネルギーレベルはどの程度か（How many）
 - (a) 感情支配か理性か？

■ 演技者自身の視点

1. そういう環境に置かれたとき、演技者自身がどのような感情を齎すのか？
2. 5感をフルに活用する。
3. リラクゼーション → 集中

- (a) 感受性を豊かにする
- (b) 演技中にあらゆる影響を受けやすくする。例えば、自動車の音など

4. 自分に問いかけする。

- ・俳優は演じる場に答えを求めようとする。
- ・問題解決をするために、その場面がある。
- ・目の前にいる人が答えを持っていると信じる。
- ・テクニックではなく、相手への働き・相手からの影響を忘れない。
- ・相手に何をしてほしいのか？
- ・その為に、自分は何ができるのか？
- ・どうなったら、それを満たすことができるのか？
- ・相手が自分の大切なものを持っている。
- ・相手に向かって「意味分かる？」と心で問う。
- ・もしも、〇〇〇だったら、を繰り返す。

5. リアリティ獲得への道

- ・リアリティを得るには、自分の体験・想像の小さなリテールの積み重ねである。
- ・自分に対して関係のあるものは何か？
- ・もっと具体的で小さな真実を作り上げる。

<日頃からの訓練>

1. 発声練習・かつ舌の訓練
2. せりふを記憶する訓練
3. 感受性・エネルギーレベルのコントロール力を訓練。
 - (a) 物語を準備すると効果的
 - (b) 子供の頃や家族のことを思い出し自分の体験と結び付ける。
 - (c) 一度、戯曲の最終局面の感情を体感しておくとい側面もある。
4. トリガー行為を準備しておく（例えば、音楽を聴くと感受性が高めるとか）
5. 五感の感度力を高める訓練
6. 「行動」と「相手への影響」を正確なプロセスを踏む訓練
例えば、無対象行動。
7. 集中力と信じる訓練・無対象行動。
集中力は目的を具現化して、強く持つことで得られる。
8. 想像力・分析力の訓練
9. メンバーの演技（若しくはテレビ・映画）を観察して的確に良い点／悪い点を見極めることで真実の感覚を養う。
10. 全身の感覚を集中する。例えば、指先・耳等の感覚に集中して感じ取れるようにしておく。これによって、外部の影響によってその感覚がどのように変化するかを理解しておく。
11. その感覚を得たときのプロセスも記憶しておく。例えば、怒っているときは、自分のお腹や顔の感覚がどのような変化をもたらしているのか、メタ意識することができると、逆に、怒りの再現ができるようになってくる。