

デバイスシアターを通した作品作り
— “Why?” から始まるストーリー —

矢野郁（大阪大学）

本ワークショップでは、デバイスシアター (Deviced Theatre) を用いた作品作りを経験し、語学学習におけるデバイスシアターの活用という可能性について検討したい。デバイスシアターは、広義に解釈できる言葉ではあるが、一般的に、インプロや様々な演劇アクティビティを体験する中で、参加者がストーリーや登場人物を作り上げ、最終的に自身が伝えたい言葉や気持ちの一つの言葉になっていく手法である。参加者同士の関わり合いの中から生まれるストーリーをもとに作品作りが展開していくため、グループのダイナミックにより生まれる作品は異なる。

今回は特に、写真や絵など、ひとつのイメージを物語の結論とし、“Why?” 「なぜそうなったのか？」を考えながらストーリーを展開していく方法を試みる。参加者をいくつかのグループに分けることで、結論が同じ写真や絵でありながら、グループごとに全く異なった物語が紡ぎ出されていく過程を経験することができる。

語学学習におけるデバイスシアターの活用という点については、学習者の年齢や学習の目標ごとに分析を試みたい。また、最終的に台本を書き上げることで、“Why?” から始まるストーリーから、いくつかの台本を作り出すことを目標とする。