

特集●鑑賞を越える「オンライン」の可能性

新型コロナウイルスの感染拡大の影響を受けて、この一年の間に舞台芸術界でもオンラインを活用するケースが増えている。一般的には公演の配信が多いという印象が強いが、それと並行して、鑑賞型とは異なる事業も誕生している。本号では、その「オンライン」というテクノロジーを導入後、試行錯誤を繰り返しながら多くの知見を得てイノベーションを試み、また障害を徐々に取り除くことにより、人々が能動的に参加できるようになった、新しい広がり可能性を見出した事例を紹介する。

- | | |
|---|-------|
| 01 前川十之朗●余所者×被災地×郷土芸能
10年も住めばその地に馴染めると思うのだが、僕はどうかやらずと余所者らしい。 | p.001 |
| 02 岡田千絵●オンラインでつながる、となり近所のおもしろいこと | p.005 |
| 03 臼井隆志●オンラインにおけるアートエデュケーション
——コネリングスタディでの実践をふりかえる | p.010 |

01

前川十之朗
Jujiro MAEGAWA

余所者×被災地×郷土芸能 10年も住めばその地に馴染めると思うのだが、僕はどうかやらずと余所者らしい。

日本が沈む

東日本大震災当時、僕はベルリンに住んでいた。ネットや新聞の1面を見て日本が沈んでしまうのではないかと思った。市内の南東部にあるノイケルンに住んでいたため、トルコ人たちが経営する市場をぼうっとして歩いていると、お前日本人か？ しっかりしろ！ と楯を飛ばされびっくりした。せっかく海外で活動するのだからと自分の周辺では邦人同士はあまり群れないで活動していたのだけれど、流石にこの時ばかりは声を掛け合って集まりを重ねた。この街にこんなに多くの

邦人がいたのかというほど集まった。夜な夜な海の向こうで何が起きているのか、僕らは何ができるのかを話し合った。それからちょうど1年後、僕は帰国し千載一遇の機会を得ることとなった。文部科学省所管の防災科学技術研究所が被災者の証言を聞き取る取材員を募集していると友人からの連絡。そして運良く面接をクリアし、2012年4月に三陸の地を踏むこととなった。それから10年経ち、今も港町大船渡に住んでいる。

人の話を最後まで聞け

取材をするために被災地に入ったが、被災者のリストは用意されていなかった。どこに行けば被災者の話が聞けるのかさっぱりわからない。仮設住宅に入れば不審者として追い出され、魚市場を歩けば部外者は入ってはならぬと怒鳴られた。三陸に入った僕は暗中模索の状態でもがいていた。しかし、生半可な気持ちで入ったわけではない。他の地域の人たちに、あるいは未来の子どもたちに被災の事実を伝えなければならぬと心に誓っていたのだ。とにかく地域を歩き回って作戦を練った。

仮設住宅では敷地から追い出されたが、仮設商店ならばどうだろ



2012年 被災者の証言を聞く

う。最初は客を装っていたが、やがて店主の休憩時間を狙って缶コーヒーやお茶請けを持って話を聞きに行った。お前もしつこいな、と言いつつぼつりぼつり震災の体験談を話し始めてくれた。あ、ちょっと待ってください、ビデオを回させてください。一旦話し出すと簡単には止まらない。3時間に及ぶこともあった。壮絶な話を聞き、こちらも涙腺を緩ませないよう我慢し、必死に証言を録画した。取材に応じてくれた大抵の人が「俺よりずっと大変な目に遭った奴がいる」と他の被災者と繋げてくれるようになっていった。梅雨頃には70人ほどの証言がとれた。人の話は最後まで聞きなさいと今でもよく注意されるが、この時ばかりは相槌のみでひたすら話を聞いた。蓋を開けてみれば地域の大部分の人が財産や大切な人を亡くされた方々だった。例えば、「俺は母親だけだが、あいつのところは子ども奥さんも亡くした。よっぽどあいつの方が悲しい。だから俺は辛いなんて口に出せない」などの言い様をする人がたくさんいた。要するに、各々の苦境を十分わかっているが故に、被災者同士が互いに自分の「辛さ」「悲しみ」など心の内を明かす機会は、これまでほとんどなかったのだ。だからこそ、僕のような研究機関から来た余所者には語りやすかったのかも知れない。皆さん、話が終わるとさっぱりとした表情になった。今でも、なんで縁もゆかりもない被災地にいきなり住んで、地域の人に協力してもらえるのか？と都会の友人に聞かれることがある。そんな時は、その人の話を最後まで聞いたからなのだと答える。今更ながら、人の話を聞くことの大切さを実感した。

コミュニティとはなんぞや

大船渡市中心部にある300戸も入っているような仮設住宅団地から、半島の先にある20戸程度の団地までの大きささまざまな団地を取材で回った。そして双方の明らかな違いを感じた。小さな団地ほど、日々笑い声が溢れ住民が繋がっている。狭いながらもギスギスしたムードがなく住民も健康で張りがある。同じ集落で生まれ育ち、下の名前でも呼び合う顔馴染みの人たちが暮らしているのだから当然かもしれないが、悲惨な体験をし、窮屈なプレハブに押し込まれているにもかかわらず、まるで家族のように助け合いながら和気あいあいと暮らしていた。

前置きが長くなったが、ここからが本題となる。そういった小さな集落で取材すると必ず登場するのが、地域の郷土芸能の話だ。震災の証言を聞き取りに来たのに最後には祭りの話になる。僕も舞台人

として演出や音楽に30年近くも携わってきたから、庶民の芸能？なんか秘めていて楽しそうだな、とすぐに興味を持った。ある集落で、秋の祭りには必ず手伝いに伺います、と言ったら、今から実際に見せてやるということになり、分別盛り、働き盛り、育ち盛りの各世代が分け隔てなく集まり、熱気と鼓動が巻き起こる。一瞬にして小さな祭りとなった。21世紀の日本の集落で起こっている事象に目を疑った。これか？これがコミュニティなのか。三陸に来て早々に郷土芸能の魅力に引き込まれていった。更に僕は芸能に特化した証言の聞き取りを行うようになっていった。手先の器用な老人が、緊急避難所の頃の話懐かしんだ。避難所の公民館はダンボールで仕切られ全くプライバシーのない生活だったであろうに、あの頃は良かったと頬を緩ませた。その老人は流されてしまった郷土芸能の七福神の道具や衣装を作り直したそうだ。その道具や衣装を着けた子どもたちの演舞が、夜な夜な発電機の弱い明かりが灯るなか、行われていたという。七福神を始め、虎舞、剣舞、神楽、鹿踊り、権現舞、田植踊り、七頭舞、さんざ踊り、たらじがね、えんぶり、駒踊りと、書くときりがなが、今もなお、多くの伝承者の声を集め続けている。

こうべ 頭を下げて芸能を教えてもらう

仮設住宅に入り込んでいくと住民のさまざまな声が聞こえてくる。先週はオーケストラの人が慰問に訪れたが、今週はバレエダンサーが踊りにきてくれると言う。名前を聞くとその業界では著名な方々であった。すごい方々が訪ねて来るんですねと言うと、そんな有名な人なの？その世界に明るくないから……とそっけない答え。毎週来る有名無名な方々の接待が大変だから、週替わりにその接待担当を入れ替えるそうだ。僕の身分はあくまで取材員と知れわたっていて、こういった率直な言葉が聞けた。この事態にアーティストは何ができるのかという問いかけに、ほとんどのアーティストはパフォーマンスで応えるのだが、当の受け入れ側は忙殺されていた。証言の取材のように、余所者が受け身になって住民の話を聞けたら良いのにも考えたが、一泊二日の行程ではそれも叶わなかった。

そうこうしていたらベルリン時代の友人であるアーティストがやって来るようになった。フィールドワークとして被災者の方々とコミュニケーションを取りたいとの事だった。証言の取材の時に実際に演舞の講義が始まることもしばしばあったので、地域の魅力である郷土芸能を教えてもらったら良いんじゃないかと友人に伝え、集落の方へお願いし準備した。いつも接待の中軸を担っていたのはお母さんたちだったが、この時の主役はお父さんたちだった。笛に太鼓に舞手と予想以上の講師陣が集まってくれた。何時間も実技指導を受け、へとへとになった友人を尻目に講師陣たちは最後まで目を輝かせていた。なるほど、何かを差し上げるのではなく、何かを頂戴するといったやり方が良いのかもしれない。お話を聞くのと同様に、教えてもらう事が地域の方々とアーティストを繋げるのかも直感した。

それから数ヶ月程たったある日、ジャパン・コンテンポラリーダンス・ネットワークのプロデューサー、佐東範一さんから突然の連絡が入り、三陸の郷土芸能を海外のアーティストが習う旅と一緒に作らないかと相談を受けた。躊躇なくご一緒させてくださいと答えた。アーティストが被災地の郷土芸能を習えば、地域の刺激になると感じていた

し、外国人が郷土芸能を習う姿も見てみたかった。2013年10月、英国からコミュニティダンスのアーティスト、セシリア・マクファーレン氏を招き入れて、被災地域に1ヶ月間滞在し、岩手県大船渡市末崎の七福神、大槌町の金澤神楽、宮城県気仙沼市など各地の郷土芸能を習ってもらった。同時に芸能伝承者以外の地元の方々とも語り合い、地域の文化や営みに深く触れてもらった。セシリア氏のサポーターとして公募した日本人のダンス・アーティストも参加した。ここが大事なポイントだと思うが、外部から入ってきたアーティストたちは皆、門外不出の芸能を習えるという事で最後まで真摯な姿勢を見せてくれた。瓦礫もたくさん残っていたし、皆覚悟を決めてのぞんでいたんだと思う。2011年から被災地と関わりを持ちながら文化芸術による復興を目指していた佐東さんも、郷土芸能とアーティストが起こした化学変化が地域の力になると確信し、「郷土芸能を習うアーティスト・イン・レジデンス」、ひいては、三陸国際芸術祭の開催に繋がっていった。

郷土芸能を習うアーティスト・イン・レジデンス (AIR)の深まる魅力

2014年から三陸の郷土芸能を海外のアーティストが習う旅の第2弾に参加したのは、インドネシアのマルチヌス・ミロト氏。僕らスタッフも回を重ねるごとに芸能団体と密な繋がりを持って、コーディネートが少し上達したように感じた。石巻市の雄勝法印神楽、大船渡市の浦浜念仏剣舞、大槌町の臼澤鹿子踊と城山虎舞、釜石市の大石虎舞など2013年より広域になり多彩な芸能団体と交流した。釜石市唐丹の大石虎舞の地域は、その頃小学生が全くいない限界集落であったが、ミロト氏はいたくこの地域の人々に感銘を受けたようだった。啞えタバコが印象的な70代の渋みの効いた漁師さんが舞手の中心となって芸能を守っていたのだが、12月の寒い時期であったため、フード付きのジャンパーに長靴といった重装備だった。数日後、なぜかミロト氏が買い物に行きたいとせがんできた。大船渡の古着屋で大石虎舞の方々と同じような防寒着を選び、それを着た時のミロト氏の得意な表情を思い出すと今でもほくそ笑んでしまう。なんと、帰路の空港までその格好を守り通した。ミロト氏は、インドネシアのジョグジャカルタ出身で、宮廷舞踊とコンテンポラリーダンスがブレンドされた多くの魅力的な作品を発表していて、民俗芸能にも造形が深い。だから三陸の芸能を学ぶ上でも、理解力、会得力、そしてリスペクトの心を持ち合わせていた。同氏はその後も数年にわたり三陸を訪れ、虎舞、剣舞を習い研究論文まで書いている。遂には、2018年に三陸の芸能を取り入れたダンスの新作『Asian Tiger』を、大船渡市のリアスホールで上演した。郷土芸能を習うAIRは、地域はもちろんのこと多くのアーティストに刺激を与えるものとなっていった。

国内アーティストに目を向けてみると、AIRやスタッフ等の滞在を機に自主的に地域と関わりながら継続的に訪れる者も増えた。例えば、振付家・磯島未来は、三陸国際芸術祭のスタッフとして被災地に入ったのだが、浦浜獅子躍と出会い、大船渡に移住し地域の芸能団体に加わり、現在では舞手として重要なポジションを担っている。直近の滞在型AIRでは、2019年の10月から11月にかけて、公募より選抜された多様なジャンルのアーティスト6組が、大船渡市と陸前高田市で概ね2週間にわたり地域の方々と交流し郷土芸能を習った。イ



2018年 マルティヌス・ミロト『Asian Tiger』



大船渡の古着屋で入手した防寒着をまとったミロト氏(左)

ラストレーター、現代音楽家、俳優、和太鼓奏者、笛奏者とユニークな方々が揃い、最終日には、大船渡市日頃市町の伝統的な例祭の剣舞に参加した。滞在中から地域の郷土芸能や風土から得たものを糧にしたアーティスト自身の作品制作を開始し、2020年初頭の三陸国際芸術祭での発表を予定していたが、コロナ禍で中止となってしまふ。参加者たちは相当の想いで作品を制作していたから、いつか必ず三陸の地に戻ってきていただき発表する機会を作りたい。

オンラインで郷土芸能を習えるか？

2020年、岩手県では7月末まで一人も感染者が出ていなかったし、岩手県沿岸に至っては、今もお感染者が極端に少ない。しかし、2018年に発足した三陸国際芸術推進委員会の構成団体14市町村にAIR受け入れのアンケートを取ってみたところ、市民感情を考えると外部から人を受け入れることは難しいとの判断がほとんど。ということで、コロナ禍を踏まえZoom会議システムを利用したオンライン芸能留学に切り替えることとした。受け入れ6団体の公募をすることになったが、応募はあまり芳しくなかった。直接、芸能団体と話してみると、リアルに教えることも難しいのに画面越しで何が伝わるのかが不安だと言う。既に僕も演劇やダンスのワークショップをオンラインで開催していたこともあり、そのシステムや実際の記録映像を見せながら各団体に説明した。また、芸能だけでなく地域の魅力紹介が映像を通してできること、コロナ禍が続いても外部の人とのコミュニケーションが継続できること、何より多くの地域で祭りが中止となっている中、若い伝承者の出番を増やすことができるということを挙げ



2019年 アーティスト・イン・レジデンス 三陸芸能短期留学(永浜鹿踊りを習う)



2020年 アーティスト・イン・レジデンス オンライン三陸芸能短期留学(十一日町えんぶり組)

て説得に回った。何とか、6団体が決まったが、それでも団体の方々
は懐疑的だった。さらに丁寧な説明が求められたため、システム図
や台本などを準備した。

その一方で、芸能体験の参加者の募集を開始し、こちらは順調で
応募枠も埋まっていった。中国やオーストラリアからの応募もあった。
オンライン芸能留学は、11月中旬から11月末にかけて2週間にわたり
行った。実は僕も内心では、芸能の呼吸や身体の使い方が画面の向
こうのアーティストたちに伝わるかが不安だったが、実際に行ってみ
ると、細かなところまで伝わったように感じる。

オンライン開催の利点をあげるとすれば、世界中の方々が参加
できるということ。周知のことと思うが、三陸沿岸は交通の便も悪く、
八戸から陸前高田に車で移動するのも4時間程かかる。実際に来訪
した場合には移動が困難な広域の芸能を、オンラインであれば容易
に学ぶことができ、アーティストたちも気軽に参加できた。また、1回
の参加数を8名程度に絞ることで、画面越しで一人一人に丁寧に接す
ることができたのも、今回の収穫と考えている。どの団体も講師陣が
15名以上いるので、1人の参加者に2名程度担当をつけることができ、
きめ細かに教えることができた。逆に、欠点をあげるとすれば、イン
ターネットを介することで生じるタイミングのずれだ。参加者の回線
速度によることも大きい。拍子に合わせて歌ったり踊ったりする場合、
“ずれ”が気になった部分も多く、今後は改善を図っていく必要がある
と感じている。また、コストが思っていたよりもかかる。映像に少な
くともカメラマンが2人、講師陣用にワイヤレスマイク5-6本、受講者
を映し出すモニター数台、ビデオスイッチャーや音響技術者などが必
要となり、現時点では大掛かりなシステムとなってしまふ。今後、シン
プルかつローコストなシステム作りも考えていかねばならない。

そういった欠点を踏まえても、今回の成果は大きなものだと感じて



2020年 アーティスト・イン・レジデンス オンライン三陸芸能短期留学説明資料

いる。特に自宅で三陸の芸能を学べる「楽しさ」や、地域の方々の「暖
かさ」に触れられたことは、次の実施に弾みがついた。AIR事業を継
続的に行っていくことは、宿泊設備・クリエイションの場づくり・収益
化も含め簡単ではないと感じているが、世界の方が学べ、三陸の魅
力も発信できるオンライン体験の活動は、今後、内容の充実とコスト
の削減を図りながら実施していくべきだと考えている。次回のオンラ
イン芸能体験は、2022年1月の開催を予定している。

「ふえLab」

最後に、直近で行っている東京2020 NIPPONフェスティバル共催
プログラム 芸能交流プロジェクト「ふえLab」¹⁾の『髪長姫』の事を書
く。三陸国際芸術祭では、2014年よりアジアと三陸の民俗芸能のコ
ラボレーションを行ってきた。2019年は、大槌町の文化施設おしゃっ
ちで、「シシの系譜/その先に」というタイトルでインドネシア、バリ島
のバロンダンスと大槌町の虎舞、大神楽、鹿子踊りと国際共同制
作を成し遂げた。その発展型となるのが今回の『髪長姫』だ。この
作品は三陸に伝わる龍神伝説を基にするが、インドネシア、カンボジ
ア、青森県、岩手県の広域に及ぶ三陸の民俗芸能が混ざり合い、同
じ舞台で共演を果たすことを第一の目的としている。同年6月から
行っている「ふえLab」オンライン交流で共有した旋律やアイデアを、
三陸の民話を基にした『髪長姫』を題材にしてアジアを一つにする、
という壮大なコラボレーションとなっている。長い歴史に培われた各
地の民俗芸能の魅力を次世代に繋ぐべく、未来への一歩を踏み出す
といった試みである。この号が出る頃には既に終わっていると思うが、
現在(8月上旬)はクリエイションの真っ最中であり、陸前高田市の「奇
跡の一本松ホール」で収録、9月12日から配信を予定している。

今回の目的の一つは、音楽的な時間の共有を果たすこと。同じ
グループの中で舞い奏でることで、異文化の芸能に一体感が生まれ、
団体にも観客にも感動を与えることができると信じているからだ。そ
れには、音楽的な台本が必要で竹笛の旋律が良いと考えたのだ。東
南アジアから東北地方まで生息する竹。その竹を使った笛でアジア
と三陸が繋がっていく事ができたらどんなにすばらしいことか。また、

1) 「ふえLab」とは、アジアの民俗芸能にはなくてはならない旋律と舞の構成
を担う楽器“竹笛”に着目し、互いの芸能を学び合い、意見の交換を行いな
がらコラボレーションをしていくプロジェクト。アジア各地に共通する、あ
るいは異なった文化で育まれた旋律やリズムを知り、学び合うことを通して
参加者に共感・共有を生み出す新たな挑戦。

オンライン交流の事を考えると、竹笛の旋律を軸にすると小音量かつ画像でも伝わりやすい。アジアや東北の芸能にとっても竹笛はお囃子の中心になる存在。剣舞や神楽の師匠から「太鼓を叩くにしても踊るにしても、まずは笛を覚えろ」というお話を耳にしたことがあった。

ただし、問題点も少なくない。笛の音程や穴の配列が芸能によって違うことや民俗芸能の団体は口移しで旋律を伝えていくので譜面が存在しないのである。そこで、前述した2018年のAIRに参加した笛吹きであり笛作り職人の大部仁氏と作曲家であり太鼓奏者の佐藤公哉氏にサポートアーティストとして加わってもらった。大部氏には参加する笛奏者のために共通の笛を作ってもらい穴の押さえ方を書いた笛の譜面を作ってもらった。佐藤氏には口で奏でるリズムの組み合わせを考えてもらい譜面の代わりにそれを文字化してもらった。この二人のサポートなしには本共同制作は実現しなかっただろう。

余所者が起こす「化学反応」

はっきりと言ってしまうが、海外アーティストを招き滞在交流をするAIR事業も、オンライン手法の導入も、芸能の国際共同制作も、余所者にしかできない。ややもすると伝統を土足で踏みこむことになるし、三陸だけで240kmも離れた団体同士の稽古をするのは無謀だ。芸能伝承者はプロではないので多様な考えを持っている。保守的な人もいれば、面白がってくれる人もいる。革新的なアイデアを持ち込めば必ずお叱りを受ける。総じて困難な道となるが、やすやすと止まるわけにはいかない。少子化、被災地離れ、経済の落ち込み……今こそ集落を繋げる郷土芸能は新たな領域に進まなくては行けないと僕は感じている。歴史を紐解けば郷土芸能もその時代の流れを汲みながら現代に息づいているのだから、伝統を大事にしながらも未来に繋げるための変革は繰り返さねばならない。



前川十之朗 (まえがわ・じゅうじろう)

三陸国際芸術祭ディレクター、プロデューサー、演出家、作曲家。1987年から、音楽家として多くの楽曲を発表。個性的な音楽家との共演も多く、ミッキー吉野、伊藤多喜雄、水室京介など、活動は多岐にわた

る。2002年にパフォーマンス団体“未國”(mikuni)を設立。演出・音楽・脚本を手がけ、身体と発声を組み合わせたユニークな演出は作品と共に高く評価される。舞台演出家として、2010年ベルリン市営劇場フェスティバルの招聘を受け渡独。2012年4月、16ヶ月のドイツでの活動後、東京大学協力研究員および防災科学技術研究所委託取材員として三陸沿岸に入り被災者取材。それら証言をもとに創られたミュージカル“いのちでんご”は、5万人の子どもたちに観劇されている。現在は岩手県大船渡市に定住し、三陸沿岸の文化を発信する会社みんなのしるしを立ち上げ、国際交流基金、文化庁、三陸国際芸術推進委員会(三陸沿岸14市町村加盟)、ジャパン・コンテンツポラリタダランス・ネットワーク等と連携し沿岸を縦断しながら事業を行っている。2014年から三陸国際芸術祭ディレクターを担う。

<https://sanfes.com/>
<https://minnanos.com/>

02

岡田千絵
Chie OKADA

オンラインでつながる、 となり近所のおもしろいこと

すみだならではのアートプロジェクト「すみゆめ」

「隅田川 森羅万象 墨に夢」(通称:すみゆめ)は、東京東部に位置する墨田区が主催するアートプロジェクトで、すみだ北斎美術館のオープンをきっかけに2016年に始まりました。葛飾北斎は現在の墨田区に生まれ、生涯のほとんどをこの地域で暮らしたといわれています。また区の西側を流れる隅田川は、能や歌舞伎演目をはじめ文芸作品の舞台となるなど文化的な蓄積があります。そこで「北斎」「隅田川」をテーマとして、墨田区内及び隅田川流域で企画を実施し、地域の魅力を高め、共創的なコミュニティを形成することを目的としています。

すみゆめでは毎年秋の数ヶ月をメイン期間に設定して、実行委員会による主催企画と公募によるプロジェクト企画を、区の文化施設や公園、親水テラス、まちなかのアトスペースや遊休施設など、さまざまな場所で展開しています。公募で選ばれた企画には助成金を交付するとともに、展示施工や音響・照明・映像配信などの技術的なアドバイスのほか、会場のコーディネート、広報や記録のサポートなど、事務局が伴走します。

すみだならではのテーマや場を魅力に感じて参加するアーティストや、自分たちが暮らす地域を盛り立てたいというまちの方々が集い、独創的で多様な企画の数々を繰り広げてきました。

2020年、コロナ禍でもやめない覚悟

東京2020オリンピック競技大会で両国国技館がボクシング会場になることもあり、2020年のすみゆめは例年よりも早く、8月からスタートすることとして準備を進めました。主催企画に参加するアーティストに打診し、プロジェクト企画も2月から募集していたところ、新型コロナウイルス感染症が徐々に拡大し始めたのです。

先が見えない状況の中、応募件数はこれまでに比べて少なく28件、4月下旬に選考会を行い、実現性について厳しく評価しながら、15件を採択しました。こうした状況だからこそ実現の可能性を探り、全面的な支援が必要ではないか、公演を行うことを目指すのではなく他のアウトプットを含め柔軟に実施方法を検討できないか、という選考会の意見に背を押されて、事務局として採択した企画に向き合うことになりました。

プロジェクト企画の内容は多彩で、屋内での舞台公演や作品展示、屋外でのお祭りや参加型イベントなどもあります。「三密」を避けた導線づくりと消毒の徹底、参加者のリスト作成など、どのようにコロナ対策をしながら企画を実施するか、業界別のガイドラインをチェックし、ここまで気をつければできる・これはできないという確認を、そ

それぞれの企画担当者と相談することから始めました。

オンラインを表現の場にする

プロジェクト企画に先行して、8月初旬の公演を予定していた主催企画「すみゆめの七夕」。作曲家の野村誠さんが北斎作品からインスピレーションを得てつくった曲を、『北斎漫画』に描かれた楽器で構成される「北斎バンド」により演奏するもので、新たに作曲ワークショップを行う計画でした。演奏会やワークショップをどうやるか、京都にいる野村さんと何度もZoomで打ち合わせます。野村さん自身、緊急事態宣言が発出されてから公演が次々と中止になる中で、リモートでのセッションなどを試みていました。世界各地にいる50名が一斉にリンゴを食べる《Apples in the Dark or in Light》や、ニコニコ生放送の無観客コンサートで視聴者とチャット機能を用いて共同作曲を行うなど、一方的な配信ではない双方向性のある取り組みです。

そこで、すみゆめの作曲ワークショップもオンラインで参加者が集い、「七夕」「相撲」「隅田川」「北斎」という4つのテーマで、それぞれ1時間のワークショップを行うことにしました。この頃はまだ私たちもZoomを使いこなしておらず、マイク設定を変えないとバイオリンの音がノイズと認識されてしまうとか、通信環境によっては最後まで参加できないといったトラブルに対してフォローできないことも多々ありました。それでも毎回、野村さんの巧みな進行により、参加者のアイデアを取り入れながらメロディーが生まれていったのです。

《Remote Tanabata 2020》と題された新曲は、9月6日開催の「すみゆめの七夕演奏会 by 北斎バンド」でお披露目となりました。最大700名が収容できるホールで観客を50名に抑えての公開収録とし、会場の感染症対策を万全にしてお客様を迎えます。コンサートに限らず、お祭りや花火大会など、あらゆるイベントが取りやめになっていた中での開催でしたので、区報などで情報を得た地元の方が楽しんでいた姿が印象的でした。

この演奏会はさらに、映像配信を発表の最終形とする前提でした。そのため、ライブの音響・照明・舞台監督だけでなく、撮影スタッフを増員して映像と音をつなぐ編集作業が伴います。ライブの臨場感を味わってもらうには会場全体の音を拾うほうがいいとか、演奏者の表情や手元の映像を大きく入れたいとか、資料がはっきり読めるように画像を差し込もうなど、配信して見てもらうための映像をつくるためには、ライブの記録を残すこととはまるで異なる次元で構成を考えなくてはなりません。視聴する側もスマートフォンやパソコン、プロジェク



寄合の様子(2019年7月)

ターなどそれぞれの環境が想定されますので、アウトプットを意識して制作の方針を立てていくことを、この企画をきっかけに心がけるようになりました。

納得できる映像をYouTubeで公開できるまで少し時間がかかりましたが、いまでも多くの方々にご覧いただいています¹⁾。ワークショップのプロセスも公開し、オンラインを表現の場として活用する可能性を示せたのではないかと考えています。

情報交換の場「寄合」

すみゆめの目的の一つであるネットワークづくりのために、月に一度、参加団体を中心に「寄合」という集まりを行っています。区内で活動する団体の活動紹介や新しいスペースの訪問、企画実施の際に知っておくと備えやヒントとなる勉強会や、意見交換と交流の場として機能しています。

いつもであればリアルな場に集う「寄合」も、Zoomミーティングに変更です。新型コロナの感染防止対策やガイドラインについて情報を提供し、オンラインプラットフォームを使った取り組み事例を紹介しました。参加団体が抱える不安と課題を共有し、事務局も主催企画を進める中で得た知識や経験をもとにアドバイスしたり、詳しい人を招いて話したりしてもらったりなど、情報を持ち寄り、互いに学びました。

また新しい実施方法を模索していく中で、ウェブサービスやSNSを活用した情報発信やアンケートの収集・活用方法なども具体的にお伝えし、これまで各団体まかせにしていた広報や記録についても丁寧に説明するきっかけになり、その必要性を理解してもらえたと思います。

企画者に寄り添い、最適な方法を探る

ところが、参加団体もオンラインの寄合には慣れてきたものの、企画の実施に向けた不安は解消できず、「企画を中止したい」あるいは「どう実施すればいいかわからない」という連絡がくるようになりました。

まず相談があったのは、さまざまな土地の民話とすみだの伝説を語る朗読サークル「民話を語ろう」で、いつもより広いホールで公演を行



2020年9月開催「すみゆめの七夕」演奏会 by 北斎バンド

1) 「すみゆめの七夕演奏会 by 北斎バンド」
<https://sumiyume.jp/special/3098/>



民話を語ろう(2020年12月)



閉校した中学校で開催されるお祭り「江戸に浸かる」(2019年9月)

う予定でした。メンバーや観客に高齢者が多く、ホールに集まるのは不安だし、ウェブサイトやSNSもなく、オンラインでの発表方法がわからない。これまで高齢のお客様か子ども向けにやってきたので、オンラインでは見てもらえないと思うので中止したい、ということでした。

話を聞く中で、技術的なサポートがあれば諦めることはないかもしれないと気づき、さらに、周知を丁寧に行えば見たい人に届けられるはずだと、小さくてもやれる方法がないか考えてみようと思いました。「民話を語ろう」は、メンバーの朗読に外部講師が指導し演出したものを上演するというスタイルです。そこで、まず稽古はオンラインでやれないか、リアルタイムの指導は難しくても録画を使って演出をつけられないかと尋ねました。またYouTubeにアップするために、こちらで撮影ができる場所やスタッフを紹介するので、もう一度考えてみませんか? と伝えました。

こうして、メンバー全員揃っての朗読会ではなく、一人ひとりが朗読した映像を公開することにチャレンジしたのです。演出家にLINEで動画を送って稽古をつけてもらい、オンラインに慣れていない場合は少人数で集まって演出家とつなげるなど、それぞれができるかたちで準備を進めていきました。撮影は「寄合」に参加している映像ディレクターが手を挙げてくれ、一人ずつリハーサルと撮影をこなして、無事に6本の動画がYouTubeにアップされました。

最初は声だけの出演にしたいという人もいたのですが、練習の動画を演出家に送っているうちに、表情や身振りの必要性を感じて顔を出すことにした、というエピソードは印象的でした。チラシにはYouTubeチャンネルのQRコードを載せ、動画を見たらおうとLINE

に直接URLを貼ってみるなど、アクセスしやすくするための工夫が行われます。結果、公開から一週間も経たないうちに、それぞれの動画は再生回数200回を超えました。海外に住む家族や、しばらく会っていない友達に見てもらえたなど、映像公開までのハードルは高かったものの、できあがってしまえばいつも通り、自分たちの活動をお知らせすることができたのです。

また「民話を語ろう」の企画者は、図書館での読み聞かせや中学校への出前事業などで長く活動していました。そこで、コロナ禍で取りやめていた図書館での読み聞かせを、今回の映像のDVD上映でやるのはどうですかと提案したところ、こちらも実現することになりました。映像というかたちにしたからこそ、地域での活動が継続されたのです。

もう一つの事例として「江戸に浸かる」を挙げます。休眠している中学校を使って、江戸をテーマに、地域の子どもからお年寄りまでが集まる2日間のお祭りで、2016年から毎年開催してきました。大衆芸能的なパフォーマンスや子ども向けの昔あそび、江戸の食を出す屋台など、自分たちがやりたいことを持ち寄るかたちで、参加者も年々増えていました。こちらもコロナの影響で、会場を利用すること自体が難しく、今年は開催を見送るかど議論していました。

実施団体は、なるべく自分たちで運営するという姿勢でプロジェクトに取り組んでいたため、プロのサポートを入れることよりも、まずはオンラインで意見を交わし、ウェブ上でできることを考えてもらうことが必要だと感じました。そこで、みんなが自分のスマホなどを使って動画を撮影し、集めたものをYouTubeで配信することも可能ではないかと提案しました。

毎年、地元の江戸野菜「寺島なす」を持ってまちなかを走る「青果リレー」というプログラムがあります。規模は年々大きくなり、近隣2区の江戸野菜とともに3区を巡っていました。以前より、リレーの様子を中継したいと検討しながら、予算と技術的な理由で諦めていたのですが、オンライン視聴が前提になったことで、念願のリレー中継が実現。この中継をメインとして、まちの魅力の紹介とそれぞれが持ち寄ったパフォーマンス動画を集めてライブ配信し、2日間で約7時間分の超大作動画がYouTubeにアップされました。

クオリティは度外視のまちの文化祭、身内しかわからない内容も含まれる映像を残すことは、やや乱暴だったかもしれません。でも、地域の人たちが活躍する動画をつくることでコミュニティを確認するよ



千住ネギを持って走る(右)青果リレー(2019年9月)

うな、まずは共有するところから始めないといけなかったのだと思います。今でも、小中学生や大人が発表の場として楽しむお祭りをオンラインで実施しようとするならば、どんな方法があり得るのだろうか、と考え続けています。

参加の回路を広げた「電子どんどこ！」

すみゆめ2つ目の主催企画は、アーティストユニットのKOSUGE 1-16「どんどこ！ 巨大紙相撲～北斎すみゆめ場所～」。墨田区内の児童館やコミュニティスペースを「部屋」と名付けて、ダンボールで身長180cmの巨大力士をつくるワークショップを行います。子どもたちの発想による個性豊かな力士たちが「本場所」に集い、みんなで土俵を叩きながら最強力士を競っていくという、いわば「三密の極み」が醍醐味のアートプロジェクトでした。

さすがに従来通りのやり方ではできないだろうと、当初は秋の実施予定だったところを数ヶ月延期し、本来は12月で終わるすみゆめ会期を越えて、2021年2月7日に「本場所」を設定しました。協賛各社や助成先もコロナ禍での変更には寛容で、企画の実現を見守ってもらえたように思います。

みんなで創り上げる楽しさや参加性という、プロジェクト本来の趣旨を損なわないように実施するにはどうすればいいか、KOSUGE1-16の土谷亨さんと検討を重ねました。そこで、力士制作ワークショップは時間を短縮してダンボールに絵を描くところまでとし、本場所はオンラインによるリモート参加を試みることに。「電子どんどこ」と称



「どんどこ！ 巨大紙相撲～北斎すみゆめ場所～」のリモート版「電子どんどこ！」(2021年2月)
photo: 川瀬一絵



「電子どんどこ！」配信の様子(2021年2月) photo: 川瀬一絵



スマートフォンをタップして参加できる「電子どんどこ！」(2021年2月) photo: 川瀬一絵

して、スマートフォンをタップしたり、パソコンでクリックしたりすると、土俵の周りをぐるりと囲んだハンマーが動くというシステムを新たに開発したのです。

既存のシステムではない方法でしたので、参加してもらうにはどう伝えればいいのか、事務局の理解が追い付かないところをプログラマーに何度も説明してもらい、チラシやウェブにはイラストを用いて参加方法を表しました。本場所に登場する力士たちをウェブで紹介し、人気投票や優勝力士予想を事前に受け付けるほか、自分が応援したい力士を選んで「たたき手」として参加できると促します。全国どこからでも参加できるオンラインの強みを活かして、かつて「どんどこ！ 巨大紙相撲」を行った高知と長野からも紙相撲力士が友情出演、地元の力士制作チームがリモート参加することになりました。

本場所当日は3時間に及ぶ熱戦が繰り広げられましたが、YouTubeライブにはリアルタイムで常時150人くらいが参加してくれ、数時間後には再生回数が600件ほどになって、ようやく配信先の反響を実感²⁾。ライブ配信で双方向性ある企画の運営は想定外の出来事ばかりでしたが、事務局に大きなノウハウが蓄積されたプロジェクトでした。

世界に隅田川を見せた「ファスナーの船」

2018年から、すみゆめ主催企画として隅田川を航行している「ファスナーの船」。アーティスト鈴木康広さんの代表作品で、吾妻橋と桜橋の間を往復する姿が川面をファスナーが開いたり閉じたりするように見えて、都市の境界線としての役割を担っている隅田川を印象づけています。

毎年11月初旬、10日間の航行で日数が限られていることもあり、隅田川でしか表現できない「ファスナーの船」を広く知ってもらいたいと、ドローン撮影による3分半のプロモーション映像を制作しました。10月2日にYouTube公開したところ、公開後すぐに再生回数が伸び、ひと月ほどで11万件に及びました³⁾。コメント欄を見ると、ロシア語やポルトガル語、ポーランド語、中国語などで書き込みがあり、

2) 「どんどこ！ 巨大紙相撲～北斎すみゆめ場所～」本場所アーカイブ
<https://www.youtube.com/watch?v=9cM23PG-aqk>

3) 「Opening the River—ファスナーの船」鈴木康広
<https://youtu.be/3s1TdyfRMf0>



隅田川の景色を世界に発信する「ファスナーの船」の動画より(2020年6月)



隅田川を航行する、鈴木康広さんの「ファスナーの船」(2020年11月)
photo: Yasuhiro Suzuki

世界中で動画が見られていることがわかります。「ファスナーの船」のビジュアルの強さと、オンラインプラットフォームの広がり相まって、隅田川の景色を世界に発信することができたのだと思います。

成果を次につなげるために

最終的に2020年度のすみゆめは、主催企画3件、公募によるプロジェクト企画14件を実施しました(15件採択したうち、海外からのアーティスト招へいが叶わなかった企画が1件あり)。全体でどの程度オンラインを活用したかという点、オンラインのみで展開した企画は5件、実際に来場者を迎えて行った企画が9件、ドキュメント映像やウェブ上のギャラリー開設などハイブリッド型で実施した企画が9件となりました。

いま一度、コロナ禍でも事業を実施できた要因を振り返ってみると、まず、主催者である墨田区及び実行委員会や選考委員会においても、何らかのかたちで実現しようという意志が一貫していたことが根底にあります。それから、参加アーティストが柔軟な発想で創造的な解決策を示してくれたことが、私たちにチャレンジする気持ちを奮い起こしてくれました。さらに主催企画で得たノウハウを、参加団体と共有できる「寄合」というプラットフォームが存在したこと。Zoomも用いながら情報交換したり、お互いに手伝ったりする状況が生み出されていきました。そして、各企画に事務局が伴走する体制をとりながら、「テクニカルサポート」の仕組みを活かして、オンラインによるプロジェクトを推進することができました。

また、企画をオンラインで実施したり記録映像を配信したりすることで、活動のアーカイブが充実するという、想定外の成果も得られました。これまで自分たちの企画を実現することに精一杯で、なかなか記録を撮るところまで意識や作業が及ばなかったのですが、はからずプロジェクト内容の発信とともに、すみゆめで起きている多様な事象を伝えることになったのです。

参加団体だけでなく事務局も、初めからオンライン活用に慣れていたわけではなく、ZoomやYouTubeなどに触れながら徐々に慣れていったのが現実です。長引くコロナ禍のもと、2021年のすみゆめもオンライン活用を伴う展開になりそうですが、それぞれの企画が伝えたいこと、大事にしていることは何かを確認しながら、最適な手法を探っていきたいと思います。



photo: 川瀬一絵

岡田千絵 (おかだ・ちえ)

公益財団法人墨田区文化振興財団 地域文化支援課 / 「隅田川 森羅万象 墨に夢」実行委員会 事務局。1983年大阪市生まれ。大阪芸術大学芸術計画学科卒業。2004年「NAMURA ART MEETING '04-'34」でのボランティアを経て、アートプロジェクトの現場に関わる。2010年、2011年に「おおさかカンヴァス」アートマネージャーとして、公共空間への作品設置などに携わる。2012年から2016年までアサヒ・アートスクエア事務局(NPO法人アートNPOリンク)として、スペースの管理・運営をメインに様々なプログラムをサポート。2017年より現職。

<https://sumiyume.jp/>

03

白井隆志
Takashi USUI

オンラインにおけるアートエデュケーション——コネリングスタディでの実践をふりかえる

本稿では、株式会社precog（プリコグ）とアートエデュケーターの白井隆志が、セゾン文化財団の助成を通じて展開した「コネリングスタディ」の2019年から2020年の2年間の実践をふりかえり、今後の計画を述べる。

「コネリングスタディ」では、劇場におけるアートエデュケーションの可能性を拡張するべく、子どもが参加するパフォーマンスアーツの上演・学習環境の設計手法を研究開発してきた。パフォーマンスアーツの上演環境のなかには、乳幼児や未就学児が入場することができないものも多い。一方で、近年では「子どもと一緒に観劇を推奨する回」などを設定するファミリーフレンドリーな公演も増えていた。こうした上演環境をより豊かにするために、コネリングスタディでは、子どもと共に鑑賞する準備運動的なワークショップ、あるいは上演後に経験を咀嚼するためのリフレクションの場の必要性などを検討した。

しかし、2020年に始まった新型コロナウイルスの感染拡大のあおりを受け、世間の多くの実践と同様、プロジェクトはオンライン環境下で推進することとなった。オンライン環境のもと、アーティストとワークショップを開発し、アーティスト向けにファシリテーションを学ぶ講座を実施し、ワークショップを通じて子どもからの応答を受け取り、そして保護者との対話を行なうなかで手法について探究してきた。感染症の爆発的拡大という未曾有の事態を前に、計画を大きく変更せざるを得なかった私たちの実践であるが、一方で、オンラインワークショップという新しい手法についてさまざまな経験を得ることができた。本稿では、その経験から得られた仮説を記述する。

アートコミュニケーションのなかに「子どもの居場所」をつくる

はじめに、コネリングスタディの目的をご紹介します。その際に、教育心理学者の岡田猛・縣拓充が2013年に発表した論文を参照しながら、「アートコミュニケーション」の可能性について検討したい。「アートコミュニケーション」とは、さまざまな人が何らかの創作・表現活動を行なっていることを前提とし、「人々が表現によって触発し合っている」と捉える世界観だ。

「触発」と「アートコミュニケーション」について定義を紹介する前に、まず、私自身の個人的な経験をふりかえってみたい。

私は2008年から子どもとアーティストのワークショップを企画・運営してきた。主に小学生から高校生までを対象に中長期的なワークショップを展開していた私は、2016年に方向転換をし、0歳から参加できる幼児教育プログラムの開発に携わることとなった。

当時、子育ても未経験であった私は、0歳児にほとんど縁がなかった。そのため、乳幼児用のプレイスペースでの観察や文献調査を行いながらリサーチを進めた。ところが、乳幼児には言語が通じるわけでもなく、行動の予測もむずかしい。そのような対象をどのように解釈すればよいのか、困り果てていた。そのなかで、ふと、「赤ちゃんたちが夢中になって遊ぶ振る舞いは、まるでコンテンポラリーダンスのようだ」と感じた。そう考えるようになってから、記憶の中のアート作品が、赤ちゃんの振る舞いを観察しながら呼び起こされたのである。

こんなふうに、アートとの出会いの記憶が私たちの無意識の中に息づき、ふとした瞬間に思い起こされることによって、私たち一人ひとりの仕事や生活が動いていくことがあるだろう。アート作品をみてすぐさま仕事につながるアイデアがひらめくこともあれば、何年も（あるいは何十年も）経ってから不意にその作品のことが思い出され、生活や仕事に影響を与えることもあるかもしれない。今この文章を読んでいるあなたの記憶のなかにも、誰かの表現や仕事に触発されたことはないだろうか？

こうした現象を、創造性研究では「触発」と呼ぶ。岡田・縣は、「触発」を「何らかのかたちで創造活動に携わっている人が、自分の外側の何か（特に他者の仕事）に出会い、そのような出会いを通して、自らの創造活動において、モチベーションが高まったり、感情が動いたり、新しいアイデアが生まれたり、作品が変化したりする現象」としている。

アートの世界は「触発」で溢れている。アーティストの表現が他のアーティストを触発し、新たな作品の制作に誘うことがあるだろう。加えて、よい作品はアーティストだけでなく批評家や学芸員といったアートに関わるあらゆるステークホルダーを触発する。批評家に新たな論考を試みさせるだろうし、学芸員にあらたな展覧会や公演の企画をひらめかせるだろう。こうした触発が連鎖するコミュニケーションを、岡田・縣は「アートコミュニケーション」と呼ぶ。

そして、「すべての人は何らかの表現者である」という前提にたつことで、このアートコミュニケーションは拡張を見せる。作品を見て子どもが何らかの表現を始めるかもしれない。大人が仕事や事業を新たに作り替えていくかもしれない。そもそも、アーティストの表現も、他のアーティストだけでなく社会の中で起こっているさまざまな事象から触発され作り出されていると言える。

人々が表現者として、触発の連鎖のなかでつながっていくのが「アートコミュニケーション」である。「コネリングスタディ」は、子どもたちを触発することや、子どもの表現によってアーティストや保護者が触発されることを目指した。いわば、アートコミュニケーションのなかに、子どもの居場所を作りだしていくことを目指したのだ。

なお、「コネリング」とは、「粘土をこねるように、アイデアを、思考を、観劇体験をこねてみる」、上演と鑑賞を「コネクトする」という意味が込められた造語である。

実践1: Aokid『地球自由』2019

コネリングスタディは、2018年夏に、precogの代表・中村茜と私の会話から立ち上がった。私は自身の家庭に子どもが生まれたばかりの頃であり、中村は3歳になる子を育てる最中であった。そのなかで、子育てをしていると劇場から足が遠のいてしまうことを問題視し



左写真: Aokid『地球自由』2019より photo: 加藤和也



ていた。劇場がもっと子どもと保護者にとってアクセス可能な場になることで、パフォーマンスの世界の観客席をもっと面白いものにできるのではないかと。そのために、子どもが居られる客席とは何かを考えよう、という動機からこのプロジェクトはスタートした。セゾン文化財団の創造環境イノベーション「スタートアップ支援」に応募し、助成審査を通過したことで、2019年に本格スタートを切った。

初めに検討したのは、「騒がしい客席」の可能性であった。子どもは何より、座って、静かにパフォーマンスを見ることに耐えられない。映画『アマデウス』で描かれた「大衆オペラ」の客席は相当に騒がしいものであった。そのような文脈のなかで、子どもたちが飛んだり跳ねたり声を出したりできる上演環境とはいったいどのようなものかを検討した。

まず協力を要請したのは、ダンサーのAokidであった。Aokidの『地球自由』という作品は、ラップやブレイクダンス、静謐な身振りから造形などを目まぐるしく展開する作品であり、その表現のなかには子どもの表現と通底する瑞々しさがあった。中村は「まるで絵本から飛び出してきたようなパフォーマンス」とこの作品を評し、Aokidにコラボレーションを依頼した。

この『地球自由』という作品を30分ほどのショートバージョンとして上演し、その前後にAokidをファシリテーターとしてパフォーマンスワークを行った。

まず初めに、子どもたちが場に馴染むよう、集合即開始ではなく、開始時間までお昼ご飯を食べたりする時間を設けた。その間に保護者への目的説明を行った。その際、「この場所が新しい上演環境をつくるための実験であり、保護者の皆様には実験に参加した感想をもって、この上演環境づくりに参加してほしい」とお伝えした。

そしてワークショップをスタートする。「このあと『地球自由』というパフォーマンスを鑑賞するが、一体何が起こるかをよく見ておいて欲しいです」と説明をしたうえで、「ところで、みなさんはダンスって知ってますか？ どんなダンスを知ってますか？」と問いかける。子どもたちが知っているダンスを口にしたり踊ったりしてくれるのに対して「いろんなダンスがありますね」と応答する。それに対して、Aokidがコンテンポラリーな動きを見せながら「これはダンスだと思う？」と問いかけ、ダンスの定義に揺さぶりをかけていく。一通りダンスの認識をゆさぶったうえで「じゃあ、これから『地球自由』を見てみよう」と誘ってゆく。

上演が行われた「山吹ファクトリー」(東京都新宿区)は、実験的なパフォーマンスを行う稽古場として活用されている。このワークショップも、ひとつの実験として行われた。客席と舞台が設けられたものの、その境界に高低差はなく、ぐるりと大きな地球の絵が、マスキングテープをつかって描かれていたにすぎない。

上演後、パフォーマンスのなかで何が起こっていたかを振り返る。「イルカみたいなのがいた!」「手で人を捕まえた」「ギター」「ちょちょ」などさまざまなキーワードを子どもたちが語り出す。その語りを簡単なイラストに描き、どのシーンを演じてみたいかと子どもに問いかける。その後、気になったシーンを子どもたちとともに演じてみる。

一通り演じたのち、クールダウンの時間に入る。そのとき、子どもたちには「もし時間があつたら今日見た地球の絵を描いて」と投げかけた。precogのスタッフが子どもたちに寄り添ってドローイングの制作を手伝った。その傍らで、私とAokidは保護者の方々からの感想を伺った。「騒がしい客席」を成り立たせるための上演環境について様々なアイデアを下さるかたもいらっしやれば、自身の子どもの接し方を内省的に思考している方もいた。

実践2: チェルフィッチュ『チェルフィッチュと一緒に半透明になってみよう』2019

2019年に行なったもう一つの実験は「アーティストと子どもたちによる共創」である。

precogが劇団チェルフィッチュの制作をする関係で、彼らともワークショップを開発することとなった。当時、チェルフィッチュは新作『消しゴム山』に向けて「物と対等に演技をするとはどういうことか」という問いに対して試行錯誤していた。そのなかで、「子どもたちは物と対等に存在するという技法を、知っているのではないかと」という仮説から、子どもとの共同制作によってヒントを得ることを試した。

ワークショップは、未就学児向けと小学生向けの2回に分けて実施された。どちらでも、冒頭にチェルフィッチュの俳優たちが「物と対等に存在する＝半透明になることはいかにして可能か?」という問いを子どもたちに投げかける。半透明になるにはどうすればいいか、子どもたちが口々に答え始める。その後、いくつかのグループに分かれて半透明になる方法を、稽古場にあるさまざまなものをつかって実験する。

途中、演出家の岡田利規が「半透明の研究は一定進んできた。次



3点とも「チェルフィッチュと一緒に半透明になってみよう」2019より

に、タイムマシンをつくってみてほしい。タイムマシンで時間を移動しようとするときに半分透明になれるのでは?という問いを投げかける。その後、子どもたちと俳優たちは各グループで表現方法を検討する。

チェルフィッチュとして、このワークショップを通じて得られた成果がどのように表現に結びついているのかはわからない。ただ、岡田や俳優たちからは「ワークショップによって、半透明という概念が子どもとも共有できるものであることがわかった。それが大きな成果だった」という言葉をもらっている。

2つの実験から見えてきたこと

2019年の2つの実験からは、2つの教訓が導き出された。

一つは、保護者と参加者に対して場を意味づけることである。「ワークショップ」や「上演」というタイトルからは、ややもすると「確立された価値を受け取ることができる」「完成されたパフォーマンスを鑑賞することができる」という認識が生まれやすい。

しかし、ここでのワークショップは、いずれも価値は確立されておらず、非常に実験性の高い物であった。また、参加者はサービスを楽しむ消費者ではなく、この実験に対してアーティストや企画者と対等に意見をし、共同的に価値を作りあげる参加者としてふるまってもらう必要があった。

こうした意味をワークショップの広報段階でも、ワークショップの冒頭でも、丁寧に説明し、合意を得る必要がある。

また、アーティスト自身が「ワークショップというからには何かしらの価値を持って帰ってもらわなければならない」というバイアスに囚われてしまうと実験はうまくいかない。参加者と対等に共創する場であること、その実験性自体に価値をもたせた場であるという認識を、アーティストとともに共有する必要があった。

実践3: Aokid『地球自由』 オンラインワークショップ

2019年の実験を踏まえて、2020年はさまざまなアーティストとさらなる実験を展開したり、劇場での上演とコラボレーションしたりすることなどを予定していた。

しかし、2020年3月に急速に感染拡大した新型コロナウイルスおよび緊急事態宣言の発令により、多くの文化芸術事業と同様、オンライン環境でのプロジェクトの推進を余儀なくされた。そのような状況下で、私たちは再びAokidとともに実験を行うことにした。

2020年の5月から6月にかけて、3週間にわたるワークショップの

テスト実施を行なった。5～6歳の子どもたちにも参加してもらった。ワークショップは、Aokidが『地球自由』の新しいワンシーンを自宅で上演し、そこでつくられた「アースマン」とその居場所をさまざまな方法でつくるものだった。しかし、オンラインではさまざまな予期せぬ事態が起こった。

一つは、Zoomという環境の特異性が場に与える影響だった。何より、アーティストによる説明の言葉が伝わらない。誰かが話しているときは話を聞く、マイクをミュートにするといったマナーが、子どもとは当然ながら共有しにくい。

また、ワークが少しでも滞ると、子どもたちがずっと画面の前に入れられなくなる。子どもたちは活動を始めると画面からフレームアウトしてしまったり、別のことに気を取られて部屋を移動してしまったりする。そうなるファシリテーターも状況を把握できず、子どもはどんどん集中から離れてしまうように感じる。

しかし、Aokidのオンラインワークショップ実験によって夢中になっていた子も存在した。そのような子は夢中になって作業しており、Aokidやほかの子どもたちともっと遊びたかったのに、いつの間にかワークショップが終わってしまい、Zoomが切られた後に涙していたという。

保護者のサポートはもちろん、子どもたちの集中を途切れさせない滑らかなワークショップ設計およびファシリテーションが課題となった。つまり、アーティストとともにオンライン状況下でのワークショップ・ファシリテーションのあり方を作り出す必要があった。

「虚体験」に学ぶ

こうした様々な課題に対して、成功している事例から学ぶことにした。株式会社MIMIGURIに所属するアートエデュケーターの夏川真里奈氏がコロナ禍で考案した「虚体験」という手法で、子どもたちが2時間夢中になって作業をしていたという情報を耳にし、彼女の手法に学ぶこととした。子どもたちに参加してもらい、Aokidや私、precogの栗田などがワークショップをオブザーブした。

家の中にあるものを持ち寄って紹介し合う遊びなど、緊張をほぐしてから、本番の「虚体験」という活動に入る。「虚体験」とは、目を閉じてファシリテーターの語りを聞くなかで想像したビジョンを絵や言葉で表現する活動だ。

例えば、こんなふうな活動だ。

「あなたは今、広い草原のうえに立っています。あなたの足元にはたくさんの花が咲いています。そのなかでお気に入りの花を、ちょっ



「虚体験」に学ぶより 家の中にある「穴の開いたもの」を持ち寄って見せる参加者たち

とかわいそうだけど、一つ摘んでみてください。その花を、じっくり見てみてください。どんな色、かたちをしていますか？では、目を開けてみてください。今、摘んだお気に入りの花の形を、絵に描いてみてください」

子どもたちとのワークショップでは、「湖の水を手で掬うと団子状になってゆき、それを丘の上に転がすとどこまでも道ができていった。そこにはどんな道ができたのか？」という問いで、ワークが進んだ。さまざまな川が描かれ、そこに色とりどりの生き物たちが描かれた。

この手法を活用して、さまざまなアーティストに「虚体験」をつくってもらうことによってファシリテーションを学ぶ場をつくるのはどうか。それが2020年秋に開催された「虚体験ファシリテーションスクール」だ。

実践4：虚体験ファシリテーションスクール

このスクールは、夏川氏がメイン講師をつとめ、私はその運営サポートにあたった。ワークショップの参加者には、Aokid、米川幸リオン(チェルフィッチュ)、山本卓卓(範宙遊泳)といった面々が参加した。

虚体験の仕組みを知り、対話を通じて虚体験のシナリオを作り、参加者同士でそのシナリオを披露する、というプロセスだった。このとき、「目を閉じて語りを聞く」というシンプルなフォーマットながら、それぞれの作家性が際立つシナリオが生まれ、非常に有意義な学びの場となった。続く12月には、このファシリテーションスクールの報告もかねて上記の作家たちとともにトークセッションを行なった。ここでは、演出とパフォーマンスとファシリテーションの違いについて話が及んだ。作家たちそれぞれの解釈が展開した。

このようなかたちでアーティスト同士が触発しあい、オンラインでの「ワークショップ」「ファシリテーション」という形式・方法・意味について議論が重ねられたことに、私は大きな価値を感じた。上述の「アートコミュニケーション」において、表現が他者の表現を触発するプロ

セスが描かれた。例えば、ダンサーが演劇の公演を見て、演出家が俳優のパフォーマンスを見て、触発され、作品に取り入れていくプロセスは、これまでのパフォーマンスの世界でもよくあることだった。しかし、「ワークショップ」「ファシリテーション」のやり方に対して、アーティスト同士で触発し合うような機会は、まだまだ少ないと私は感じている。とくに、オンラインワークショップというものの形式やその意味はまだ浸透していない。

対話の必要性

ある「形式」が社会に受容されるには、人々がその「形式」を解釈していく必要がある。

たとえば、YouTuberという存在が世に出て久しいが、私たちははじめそのような表現の形式を自分のものとして捉えていなかったらう。しかし、エンタメ系、生活系、学習系などさまざまなスタイルのYouTuberが現れ、加えて、コロナ禍において朝起きた時や仕事の合間、夜寝る前に試聴するなどさまざまな消費の仕方を私たちは学んでいった。さらに、自身がYouTubeチャンネルを立ち上げ、表現を試みる場合も少なくないだろう。このようにしてYouTubeという新しい表現形式が受容されていった。ここにも、アートコミュニケーションに似た触発の連鎖があるだろう。

私はこれを社会における「学び」の課題であると捉えている。

学びとは、人々が共同的に作業しながら、共同的に知識を生成する活動である。これは、教育学の分野で「社会構成主義的学習観」と呼ばれる考え方に準拠する。

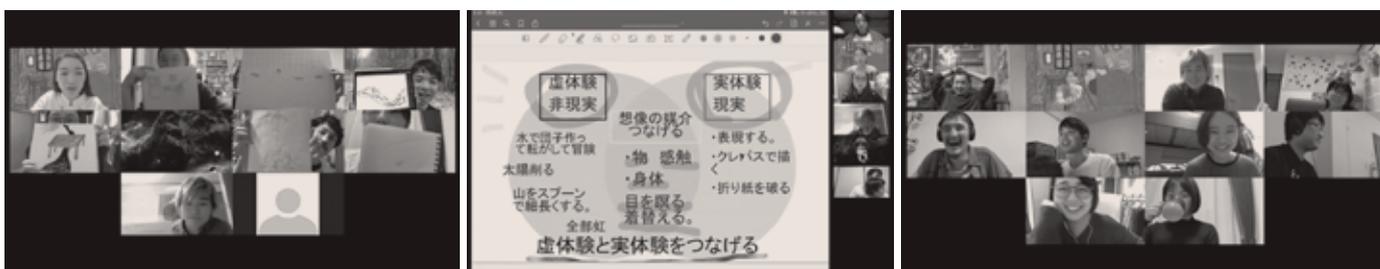
広石英記によれば、従来の「学びとは個人が知識を溜め込むものである」という視点を「個人主義的学習観」とするならば、「社会構成主義的学習観」とは、「知識の生成・構成は、個人の内的プロセスではなく、コミュニケーションという社会的プロセス(関係性)においてなされると見立てられている」とされている。

奇しくもコロナ禍によって生み出された「オンラインワークショップ」という形式をめぐる知識は、アーティストと、保護者と、そして子どもたちとの、対話を通じて生成されていくべきだろう。

この対話に向けて幾つかの問いを用意し、対話を行うことを今後の活動とすることを約束し、本稿を閉じた。

アーティストに向けて

- 「なぜ、子どもと、オンラインでワークショップをするのか」
- 「子どもの表現を触発するオンラインワークショップとはどのようなものか」



3点とも：オンラインでの虚体験ファシリテーションスクールの様子

保護者に向けて

- 「子どもがワークショップに参加する目的とは何か」
- 「子どもの表現に寄り添う姿勢として必要なものはなにか」

アートエディケーター、アートマネジャーに向けて

- 「私たちはなぜオンラインでのワークショップを企画するのか」
- 「さまざまな子どもに開かれたオンラインワークショップとはどのようなものか」
- 「保護者とアーティストともに作り出すべき対話の場とはどのようなものか」

**臼井隆志** (うすい たかし)

1987年東京都生まれ。2011年慶應義塾大学総合政策学部卒業。アートエディケーターとして、ワークショップデザインの手法を用い、乳幼児から中高生、ビジネスパーソンを対象とした創造性教育、組織開発、事業開発のファシリテーションを行なっている。児童館をアーティストの「工房」として活用するプログラム「アーティスト・イン・児童館」(2008-2015)、ワークショップを通して服を作るファッションブランド「FORM ON WORDS」(2011-2015)、伊勢丹新宿店の親子教室「ここの森」(2016-)の企画・運営を担当。2019年より株式会社Mimicry Design (2021年より株式会社DONGURIと合併し、株式会社MIMIGURIとなる)に参画し、組織開発・事業開発に携わる。noteでは、発達心理学や認知科学をベースとした「赤ちゃんの探索」、アートワークショップの設計について考察する「アートの探索」を連載中。著書に『意外と知らない赤ちゃんのきもち』(スマート新書)がある。

https://note.mu/uss_un/

参考文献

岡田猛・縣拓充「芸術表現を促すということ——アート・ワークショップによる創造的教養人の育成の試み」、『KEIO SFC JOURNAL』 Vol.12 No.2 (特集: 学びのための環境デザイン)、pp.61-73、2013年

広石英記「ワークショップの学び論: 社会構成主義からみた参加型学習の持つ意義」、『教育方法学研究』(日本教育方法学会紀要) 第31巻、pp.1-11、2013年

セゾン文化財団 ご支援のお願い

セゾン文化財団では、当財団の趣旨に賛同し、活動を支援していただける法人賛助会員および個人の皆様からのご寄付を募っております。新しい文化を創造するアーティストや研究者の活動に、ぜひお力をお貸しください。詳細につきましては下記URLにてご覧になれます。

<https://www.saison.or.jp/support>

当財団の活動に対しましてご理解・ご支援をいただいています以下の法人賛助会員、個人の方からのご寄付に深く感謝いたします。

(2021年9月現在/五十音順/敬称略)

法人賛助会員

セゾン投信株式会社 <https://www.saison-am.co.jp/>
 東京テアトル株式会社 <https://www.theatres.co.jp/>
 株式会社パルコ <https://www.parco.co.jp/>
 株式会社良品計画 <https://ryohin-keikaku.jp/>

寄付者ご芳名

市村 作知雄
 小野 晋司
 吉本 光宏

viewpoint セゾン文化財団ニュースレター第95号

2021年9月30日発行

編集人: 久野敦子

発行所: 公益財団法人セゾン文化財団

〒104-0031 東京都中央区京橋3-12-7 京橋山本ビル4階

Tel: 03-3535-5566 Fax: 03-3535-5565

URL: <https://www.saison.or.jp>

E-mail: foundation@saison.or.jp

● 次回発行予定: 2021年12月

● 本ニュースレターをご希望の方は送料(94円)実費負担にてセゾン文化財団までお申し込みください。

また最新号およびバックナンバーは当財団の以下のウェブページでもお読みいただけます: <https://www.saison.or.jp/library>