

アイディアを
思考を
観劇体験を
こねてみる



CONNELING STUDY (子どもも大人も一緒に "学び"と"ワクワク"に出会える 劇場体験の創出に向けて)

What's CONNELING STUDY?

コネリング・スタディとは

「CONNELING(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す。このプロジェクトでは上演の前後、または上演中にアクティビティを付け加えることで、新たな学びを生み、それによって上演と鑑賞とを新しいかたちで繋ぐ、という試みを行なっています。

目次

1	コネリング・スタディとは? -子どもと大人が感想を共有する舞台芸術に向けて-	臼井隆志	P.02
2	Workshop 2019~2021		P.04
3	アーティスト向け虚体験ファシリテーションスクールを実施して	夏川真里奈	P.11
4	コネリング・スタディとの協働から見えたもの	演出家・山本卓卓インタビュー	P.12
5	共に つくる 場をつくる	—コネリング・スタディ報告会	P.14
6	終わりに	中村 茜	P.16
7	コネリング・スタディのその後		P.18

子どもと大人が感想を共有する舞台芸術に向けて

コネリング・スタディとは、新宿区のフリースペース・山吹ファクトリーが主催となり、ダンスや演劇公演を鑑賞体験から”教材”に変換して豊かな学びを生む親子向けのプログラムを開発することを目的に始めました。作品鑑賞の前後や最中にアーティストによるアクティビティを付け加えることで、上演と鑑賞とを新しいかたちで繋いでいます。2019年から活動を始め、3年間でオフライン・オンラインそれぞれで新しい芸術と子どもたちが出会い、学びを生むかたちを模索してきました。この最終報告書では、これまでの活動から得られた様々な気づきをまとめることで、舞台芸術をたくさんの親子に楽しんでもらい、新たな観客を生み出すことを目指しています。

コネリング・スタディの発端

そもそもコネリング・スタディは2018年の夏の終わり、乳幼児から大人に向けた多様なワークショップデザインを専門とする臼井隆志と、パフォーミングアーツのプロデューサーである中村茜が出会ったことをきっかけに始めました。二人はお茶をしながら

話すうちに、まだ小さな自分の子どもを抱えて観劇できない現状を語り合います。「子どもと一緒にいける演劇がない。子ども向けの演劇だけに連れて行きたいわけではない。大人向けでも子どもと一緒に見られる客席がないのが問題だ」。そこから、子どもと大人と一緒に見られる「客席」をつくるプロジェクトをやっ

ていこう!と始まったのがコネリング・スタディです。

これまでも子ども向け、大人向け、と対象を分けた公演は多くありますが、子どもと大人が共に問いや驚きを共有できる観賞機会はとても限られています。さらに、子どもという観客は、常に泣く、叫ぶ、じっとしてられない、などのレッテルがつきまとい、公演から敬遠されがちです。しかし、ワークショップなどを通して子どもたちの見る視点にヒントや導きを与えることで、観劇体験を学びに変換したり、より豊かな経験が生まれる可能性が大いにあります。そして、子どもの時から観劇体験を増やすことで、子どもたちは抵抗感なく、大人しく座って鑑賞するマナーを身につけることができます。もしくは、欧米であるような”relaxed performance”(客席で、動かない、しゃべらない、

音を出さない、というような緊張感を解きほぐした寛容な客席が設定された公演)を設定することで、子どもと大人と一緒に過ごしやすい場をつくることができます。さまざまな年齢・個性の子どもと大人と一緒に舞台芸術を見るには、いろいろな人のいろんな「ふるまい」を受け入れ合う必要があります。じっとしてられる子とそうでない子、静かにしてられる子とそうでない子など個性は様々です。これは障害のある方など、子どもに限らず多様な人々に通じることです。つまり、子どもたちが座る客席を生み出すことは、多様な観客を受け入れることに繋がります。そこで私たちは、子どもと大人と一緒に刺激を受けたり感じたりできる場づくりのため、劇場での学びへの転換がどうすれば子どもたちへうまく伝わるのかを探求したいと考えました。

子どもと大人と一緒に観劇できる「客席」をつくるための仮説と問い

子どもと大人と一緒に観劇できる「客席」をつくるために、どんな実験をするべきなのか。プロジェクトの方向性を定めるために、まず始めたのは研究会でした。研究会ではコネリング・スタディの課題感に関心のある方々を迎え、意見交換などが行われました。研究会メンバーは、天野裕里(芸術新潮編集部)、山田小百合(NPO法人Collable代表理事)など、各専門分野の視点からご意見を伺いながら、仮説をこねていきました。

コネリング・スタディの目的の一つは、まず「子どもと大人が舞台芸術を見て、感想について対話し、シェアする方法をつくること」です。この目的は子どもをめぐる上演環境への問題意識から生まれました。たとえば、未就学児の場合、入場が禁じられていることも多いです。小学生であっても、集中して見られないのではないかと不安で連れて行きづらいことが多く、子育て世代が劇場から離れている現状があります。劇場に託児サービスがあったとしても、「託児所に預けられるなら劇場に行きたくない」と子どもが言い出すという話も耳にします。こうしたことを課題と捉え、「どうすれば子どもと一緒に舞台芸術を見られるか？」を考えるようになりました。この課題を検討するにあたって、3つの仮説を立ててみました。

仮説1:「子ども向け」でなくても、子どもが楽しめる要素を持った作品がある

仮説2:子どもが作品を楽しめるかどうかは、作品を見るまでの文脈による

仮説3:子どもの多様な行動をアーティストと観客が相互に受け入れることができれば良い

この仮説を検証するために、以下の3つの問いが立てられました。

問い1:舞台芸術における「子どもも楽しめる要素」とは?

問い2:子どものためにどのような「文脈」を、どのようにつくればよいのか?

問い3:子どもと大人同士がどうすれば多様な行動を受け入れあえるのか?

私たちは、これらの問いをめぐって議論をしながら研究プロジェクトを進めました。具体的にはこんなことを試しています。たとえば、アーティストのAokidさんとともに取り組んだ『地球自由〜!』におけるコネリング・スタディでは、以下の仮説を立ててプログラムをつくってみました。

仮説1:Aokid作品における言葉、動き、音楽、歌は子どもの遊びと通底するものがある

仮説2:Aokid作品を見るために「ダンスの作り方を、みて、動いて、つくって研究する」という実際のアーティストの思考や行動をなぞって復習できるような文脈をつくることで、能動的に鑑賞できるようにする

仮説3:「しゃべってOK!動いてOK!参加したくなければやらなくてOK!」という声かけをすることで、安心感を生み出せる

しかし、このどれも、実際にやってみると大小様々な「想定外の事態」が起きます。これらに柔軟に対応するには、絶え間ない意見交換と実験が不可欠です。Aokid『地球自由〜!』の実験公演では、ご参加いただいた皆さんが面白さやモヤモヤをたくさん感じられ、本番後にさまざまな楽しみや葛藤をめぐりご意見をいただきました。コネリング・スタディはこのような実験と対話を繰り返し、あらたな劇場の風景をつくりだしていきたいと考えています。この報告書でコネリング・スタディで行なった実験の様子や気づきを共有することで、この活動で得られた知見をみなさんに知ってもらおうと共に、たくさんの意見がコネリング・スタディという試みに集まり、子どもの観劇に関わる様々な取り組みの役に立ってくれることを願います。

コネリング・スタディ主宰
臼井隆志

Workshop2019

チェルフィッチュといっしょに半透明になってみよう！ 2019

○子どもたちがチェルフィッチュの新作の創作に参加

演劇カンパニー・チェルフィッチュの俳優たちと一緒に「半透明になる」演劇メソッドを考えるクリエイション参加体験。「半透明になる」とは、たとえば建物や家具と一体化したり、妖怪や死体になりきってみたり…といった演技の方法。半透明になることで、私たち「にんげん」とまわりにある「モノ」との関係が、どう変わるかを探った。俳優たちがファシリテーターとなり、演出家・岡田利規は「半透明」研究者、子どもたちに「半透明」研究を手伝ってもらおう、という設定でクリエイションに参加してもらった。

○気づきや発見

このプログラムは、チェルフィッチュと美術家・金氏徹平による演劇作品『消しゴム山』のクリエイション過程に子どもたちが参加するかたちで始動した。公演開催前は公演自体の内容が定まっておらず、そんな中で観劇に繋がる学びを生み出す形式として、クリエイションを行っている稽古場への参加というかたちを発見。このワークショップを通して子どもたちには、演じることを体験したり、演劇の視点を通して新しい世界の捉え方を知ったりすることを目指した。子どもたちは新しく出会う「半透明」という概念に困惑しながらも、俳優たちの「これは半透明かな？」という問いかけに回答し始め、自分なりの「半透明」を探究していった。俳優が模索の最中であつたため、子どもたちの柔軟な発想から新しい演技メソッドにつながるヒントを得たい、という狙いもあったと言える。そのため、俳優から子どもたちが”教わる”かたちではなく、子どもから俳優への触発も起こりうるフラットな状況が生み出された。これは『消しゴム』シリーズ作品が持つ、「にんげん」と「モノ」との関係や、舞台と客席のフラットな関係性にも繋がり、作品性とプログラムが繋がった経験となった。

俳優たちですらはっきりとした答えもなく試行錯誤をする中で、反射的に発想を広げることができる子どもたちを見て「大人向け」と区切られることが、いかに勿体ないことかを感じさせられた。子どもの発想力に、大人が刺激を受けることで自信に繋がり、どんどん子どもたちはイメージーションを発揮していく。帰宅後も保護者の方に「これは半透明かな？」と語りかけるお子さんの様子から、ワークショップから普段の生活とちょっと違う新しい視点を持ち帰ってくれたことが分かるなどの、嬉しい成果があった。

2021年には『消しゴム山』東京公演が上演され、発話や移動が許容される「鑑賞マナーハードル低めの回」という上演回を設けたことで、クリエイションに参加した子どもたちの鑑賞体験にも繋がっている。

<開催概要>

開催日時：2019年8月25日(日) 午前の部 11:00 -12:30/午後の部 13:30 -15:00

ファシリテーター：青柳いづみ、安藤真理、板橋優里、原田拓哉、矢澤誠、吉田庸、米川幸リオン

募集概要URL：<https://www.yamabukifactory.tokyo/news/331/>



Aokid『地球自由〜!』

○パフォーマンス&ワークショップ実施内容

2019年3月にSTスポット横浜にて上演されたAokid『地球自由!』を元に、上演時間40分にリクリエーションされたパフォーマンスと、前後のワークを含めた新たな鑑賞体験。上演前には保護者への説明、子どもたちへの問いかけ、上演後にはダンス、映像、歌、ラップなどジャンルを越境したAokidの遊び心溢れるパフォーマンスを真似してみるワークショップを実施した。

○気づきや発見

今回は既存作品であること、親子参加であることが新たな挑戦だった。様々な失敗から、子どもだけでない状況では、保護者の理解が大きく影響することに気付いた。例えば、上演中は会場に描かれた地球の絵の中でAokidがパフォーマンスを行い、子どもたちはその範囲外であればどんな動きをしても、どんな声を出しても良いことにした。しかし、前日に行ったりハーサルで子どもたちが走り回ったことをきっかけに、上演にある程度集中して見てもらうため、そして安全のためのルール設定が必要であることに気付いた。また、1日目の上演後ワークショップでは、ワークの意図に反していると思ってしまった保護者の方が子どもの行動を注意してしまう場面があった。加えて事後の意見交換では、自由に過ごして良い、という客席の設定が保護者にとって新しい体験で、一般的な動かないしゃべらないことが前提の観劇マナーに囚われてしまい、せっかく自由な環境でも子どもの観劇中の声や動きを制限してしまう上に親自身も居心地の悪さを感じた、という意見もあった。子どもたちのより自由な表現や発想を発揮してもらうためには、保護者の中にある固定概念を取り払うためのルール設定や共有が重要であることが分かる。一方で鑑賞の自由度を上げたことにより、目の前で繰り広げられるAokidのパフォーマンスに対し、子どもたちの反応は非常に顕著であった。これに対しAokidは、驚きながらも子どもたちへ反応を返すことで、双方向的なコミュニケーションのある客席が生まれていた。Aokid自身のパフォーマンスも連動して盛り上げられている感触も得られた。

また上演後のワークショップでは、子どもたちに上演した作品の一部をなぞる体験をしてもらった。パフォーマンスを真似することで、身体を通してAokidの思考を体感でき、鑑賞した作品の見方を揺るがすことに繋がった。

<開催概要>

2019年9月21日(土)、22日(日) 13:00 - 15:00

ファシリテーター：Aokid、白井隆志

募集概要 URL : <https://www.yamabukifactory.tokyo/news/336/>



撮影：加藤和也

Workshop2020

Aokid とつくる、おどる、やってみる「ちきゅう!ちきゅう!ちきゅう!」

○ワークショップ実施内容

2020年3月以降、コロナウイルスが感染を拡大し始めた中、社会全体でオンライン化が急速に発展した。劇場に完結しがちな舞台芸術においても、オンラインで場所を問わず教育普及活動を行うことができるメリットがある一方で、対面時のコミュニケーションをオンラインに直接持ち込むことはできない。そこで、Aokidと共に試験的なオンラインワークショップを実施した。『地球自由!』をテーマに、パフォーマンスや映像、ダンス、歌などを織り交ぜながら、造形などの身近な技法を使って、子供たちの創造性のアウトプットを試みた。本ワークショップは計二回、同じ子供を対象に実施した。

○気づきや発見

初日を見学した菅俊一（コグニティブデザイナー／表現研究者／映像作家）に指摘されたのは、対話と上演のメリハリだった。ZOOMのウェブカメラ映像が流れ続けると集中力が散漫になる可能性が指摘された。これを受け二日目には、ウェブカメラとは異なる絵面を作るため、パフォーマンスや映像を使用した。子どもたちの没入感は明らかに二日目の方が高くなり、画面の中の緩急が重要であることに気づかされた。

またワークショップ実施時には、カメラに映る子供たちの様子からあまり積極的な反応は伺えなかったため、ワークショップを大幅に改善する必要があるのではと考えていた。しかし、ワークショップ中やその後の様子を保護者に撮影してもらおうと、机に乗り上げる、歌に触発されハーモニカを吹くなど、画面外での活発な動きが見受けられた。これにより、ワークショップの効果検証において、観察できない画面外の事柄を加味することが非常に重要であることが分かった。加えて、終了後も熱中して造形などを続ける子どもたちの様子から、ワークショップ前後の時間を設計する必要があると考えた。特にワークショップの時間内だけで全てを完結させる必要はなく、オンラインという日常に戻りやすい環境だからこそ、その後に続く余韻や意欲を育てるようなデザインが必要だと気づかされた。

<開催概要>

開催日時：2020年5月10日(日)、5月17日(日) 15:00 - 16:00

ファシリテーター：Aokid、白井隆志



虚体験ファシリテーションスクール

○スクール実施内容

5月に開催されたAokidによるテストワークショップで生まれた、オンラインでは子どもたちの反応を表出しづらい課題や、アーティストによる言葉選びや身振りと言ったオンラインにおけるファシリテーション課題を解決するため、7月に株式会社ミミクリデザイン（現MIMIGURI）にてアートエドゥケーターを務めており、子供向け創造性教育の専門家である夏川真里奈氏を招いた、虚体験ワークショップ&レクチャーを実施。空気を解すワークをすることで、子どもたちの表現を引き出し、反応が見えやすくなるといったアイスブレイクの重要性に気づかされるなど、オンラインワークショップの手法が伝授された。この会により、アーティストにとってもファシリテーションのノウハウと経験が必要だと考え、『アーティスト向け虚体験ファシリテーションスクール』を開講した。オン/オフライン双方で活用できるワークショップデザイン/ファシリテーションの技術を、創造性教育の専門家である夏川真里奈と白井隆志が「虚体験ワークショップ」を中心にレクチャーを行った（全5回）。

※ 虚体験ワークショップとは？

虚体験とは、アートエドゥケーター・夏川真里奈がオンラインの環境下で創造性を育む「体験」をつくり出すために考案した手法。「私たちが実際に、現実になにかを体験しているわけではないのに、それを自分が実際に身を持って経験すること」を言う。

○気づきや発見

スクール参加者は虚体験ワークショップを通して、無意識に発揮される想像力が最大限に引き出され、今までにない表現や新しい考えに気づく体験をした。Aokidはこの体験を通して「当たり前前のことではあるものの、それぞれが持つ創造性を改めて実感した」と話した。加えて、参加したアーティストは多種多様であり、俳優、劇作家・演出家、ダンサー、DJなどそれぞれの専門性を持っていた。参加者それぞれの表現方法を用いた虚体験ワークの制作・体験を通して、ファシリテーションのパフォーマティブな側面が見え、参加者に多大な影響を与えたと考えられる。この後、スクールへの参加を経た俳優・米川幸利オンによる初のオンライン実践『チェルフィッチュといっしょに半透明になってみよう@オンライン』では、スクールから多様なファシリテーション方法を学んだことで、子どもたちに教えるのではなく共に悩むという

コミュニケーション手法を取り、実際に俳優がクリエイションで辿った手順を追体験することで、子どもたちの想像力を掻き立てることができたという成果が生まれた。またこのスクールは、コロナ禍で対面交流が叶わず、創作やワークショッププログラムをつくるインスピレーションを得られる余白の時間が減っている中で、アーティスト同士が互いを刺激し合う場としても機能したと言える。

<開催概要>

開催日時：2020年10月8日(木)、9日(金)、
15日(木)、16日(金)、17日(土)19:00～22:00

講師：夏川真里奈、白井隆志

募集概要URL：<https://www.yamabukifactory.tokyo/news/689/>



チェルフィッチュといっしょに半透明になってみよう! @ オンライン

○ワークショップ実施内容

2019年に実施した「半透明」ワークショップのオンラインバージョン。チェルフィッチュ×金氏徹平『消しゴム』シリーズでも、コロナウイルスの影響を受け、活動をオンラインで繋ぐ『消しゴム畑』という実践がされていたこともあり、子どもたちと一緒に10分間「半透明」になってみる映像作品を制作した。

○気付きや発見

オンラインという環境で子どもたちは自宅から参加するため、日常に近い場所で非日常的な演劇体験に触れることができた。一方で日常に近いため、オンライン環境でワークショップに集中力を切らさず参加してもらうことが重要であった。また画面を通すことにより、画角などカメラ映りという表現方法も追加された。ファシリテーター・米川幸リオンと相談を重ね、日常からヒントを集めるオンライン版のアイスブレイク開発や、意識的に触感やにおいなど、遠隔では伝わりづらい感覚を言葉にするなど、オンライン環境の中でより参加者を触発するための言葉選びや身振りの工夫があった。「半透明」を説明するイントロダクションでは、俳優自身も「分からない」を共有したことで、参加者とのフラットな関係性構築ができ、積極的な表現が生まれたと言える。

また今回のワークショップでは2021年2月『消しゴム山』東京公演の上演に合わせ、ワークショップに参加した親子が公演を観劇することを踏まえての実践であった。作品を実際に見た時には、物語を理解するだけではなく、ワークショップ体験を通した子どもたちなりの楽しみ方や気づきを生むことを目指し、『消しゴム山』を子どもと一緒に観劇するためのワークシートを作成するなど、公演と紐づいた学びをデザインした。ワークショップと観劇の両方を体験した親子へのインタビュー調査では、ワークショップで出会った俳優が出演することを誘い文句に、お子さんを公演へ誘い久々の観劇が叶ったこと、上演後には「みんな同時に洗濯機が壊れるなんてある？」と子どもから問われ、公演を観ていたことが分かったりと、保護者も驚く感想が飛び出した。一方で、ワークショップと公演日が異なることで両方を体験できた親子は数少なかったことや、上演とワークショップの繋がりがあまり参加者に伝わっていなかったことなど、様々な反省点もあった。ワークショップ参加者に対する公演説明や、子どもへの誘い文句の例示など、ワークショップと公演の導線を明示することの重要性に気づかされた。

<開催概要>

開催日時：2021年1月23日(土)午前の部

10:00 - 12:30 / 午後の部 14:00 - 16:30

ファシリテーター：青柳いづみ、安藤真理、板橋優里、

原田拓哉、矢澤誠、米川幸リオン

募集概要 URL：<https://www.yamabukifactory.tokyo/news/738/>



Aokid「おうちでつくる○+□+△!」オンラインワークショップ

○ワークショップ実施内容

2021年に公開されたAokidによる映像作品『○+□+△=動き・巡りノ映画』に関連したワークショップ。Aokidが自宅からパフォーマンスを届け、いろいろな「かたち」に注目した言葉遊び、手遊び、歌、造形、写真といったAokidの頭のなかをひっくりかえしたような、様々なワークを行った。特にAokidによるワークショップはオンラインと参加者の居る現場を繋ぐ展開が考えられていたため、1時間半を全てをパフォーマンス的に行うことで、子どもたちの実施後の反応を狙った。

○気付きや発見

2019年～2021年のAokidと共に行う実践の蓄積から、作品を分解していくようなワークショップの手法は確立されていったと言える。また、ファシリテーションスクールを経てオンラインで子どもたちの創造性を育む手法を学んだことで、Aokidの創造性を殺さずに子どもたちに響くワーク内容を企画し、ファシリテーションができたと考えられる。特に本ワークショップでは、1時間半の中でテンポ良く、未就学児でもわかりやすい遊びを多数入れることで、子供たちの好奇心を掻き立てる手法を取った。これにより画面を通して見ても子供たちの反応は非常に良く、発話も多いワークショップとなった。殊に低年齢層（4歳～5歳）にとって反応が良かった一方で、6歳以上になるとワーク内容に物足りなさを感じることもあった様子だった。またオンラインでのテクニカルな面で課題があがった。本ワークショップでは子供たちの反応が多く、非常に発話回数が多かったのだが、オンラインでの音声機能では限界があり、発話がかぶると他話者の声が聞こえなくなってしまう現象が何度も起こった。これにより集中力を削がれた参加者もでた。

3年間の協働で実践したAokidとのワークショップは、一つを突き詰めるかたちではなく、ダンス、音楽、工作や絵画など様々なワークを組み合わせるため、オンラインでの実践ではコミュニケーション上の課題が多い。一方で、事後の反応が大きく、終わった後にワーク内容を繰り返したり、ふとした瞬間に思い出したり、という参加者の事例を聞くと、日常生活に紐づくかたちでのオンラインワークショップの良さが現れていると言えるだろう。

<開催概要>

開催日時：7月4日(日)10:00 - 11:30

ファシリテーター：Aokid、白井隆志

募集概要URL：https://theatreforall.net/join/aokid_ws/



演劇ワークショップ「ももたろうのつづき」を作ってみよう！

○ワークショップ実施内容

2021年7月に公開された範宙遊泳による映像作品『ももたろうのつづき』に関連したワークショップ。童話「桃太郎」の続きを創作した作品になぞらえ、子どもたちに『ももたろうのつづき』のさらに続きを考えてもらい、俳優が即興的に演じ、子供たちに演出してもらい、劇作家・演出家の視点を体験してもらった。

○気づきや発見

2021年には、ファシリテータースクールやこれまでのオンラインワークショップの実践を経て得られた、様々な気づきや発見を元に、劇団・範宙遊泳と集大成となるワークショップを開発することとなった。題材作品そのものが「物語の続きとは何か？」という問いを残していたため、ワークショップと地続きに繋がり、鑑賞だけでは表に出なかった子供たちの想像力が表出したものになっただろう。また俳優たちがその場で演じることは脚本の行間をエチュード的に埋める作業に近く、プロフェッショナルな俳優だからこそ、その魅力が発揮されたと言える。加えて、参加者はオンラインで集まりながら、出演者は一箇所に集まる、という手法を実施したところ、1つの画面を舞台とすることによる”現場感”や”ライブ感”といった演劇的感覚がワークショップの中に生まれた。

親子へのインタビュー調査では「子供の意見が大人たちを動かすことで自己肯定感の向上がみられた」「実際に目の前で俳優が演じることで刺激され、想像が広がっていた」という意見があり、ワークが効果的に働いていたことが分かる。そして「地方に住んでいるため、こういった機会はあまりない」という意見もあり、オンラインワークショップが芸術文化の地方格差を埋める一端を担う可能性が示唆された。子供向けワークショップのファシリテーション経験が少ない山本卓卓も、ファシリテーションスクールの影響もあり、子供たちの想像をかきたてつつ、演出家として作品をつくるために必要な箇所には指摘を入れるといった、バランスの良い動きが見えた。

<開催概要>

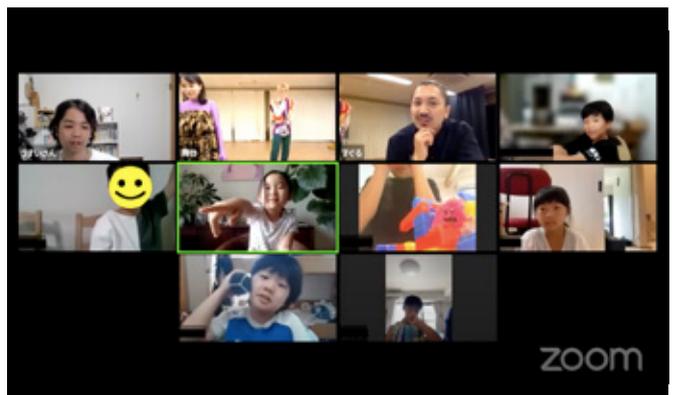
開催日時：8月29日(日)午前の部 10:00 - 12:00 /

午後の部 14:00 - 16:00

ファシリテーター：山本卓卓、臼井隆志

出演：桒本幸良、福原冠、井神沙恵 (モメラス)

募集概要 URL：<https://www.yamabukifactory.tokyo/news/903/>



アーティスト向け虚体験 ファシリテーションスクールを実施して



夏川真里奈

「起立、礼、よろしくおねがいします！」と子供達が私に言う。私の目の前にはずらりと公立中学校の四角い机が並んでいて、子供達の目が一齐に私を見ている。「それでは美術の授業を始めましょうか」と私は生徒に言う。私は毎回毎回、起立、礼、挨拶は本当にする必要はあるのかな？校長に無くしてもいいか聞いたら怒られるかな？なんて思いながら、授業を始める。これが私の日常だった。2020年緊急事態宣言が発令され、私は美術教員を退職、株式会社ミミクリデザイン（現：株式会社MIMIGURI）にて、子供達向けに創造性を育むオンラインワークショップを行うようになった。緊急事態宣言で学校に行けない子供達に向けて、何か有意義な時間をオンラインで作って欲しいとお願いされたのだ。

ちなみに、私の研究領域は創造性教育である。特に、造形活動を活用した創造性教育が専門で、現実にはできないようなことを、造形を通して体験する中で、豊かな創造性を育てていく。例えば、水はパシャパシャと手から滑り落ちてしまうので、泥のようにお団子を作ることはできないが、粘土を水色に塗り、子供達と一緒に「水のお団子」を作ることはできる。造形の世界では水団子だって作れるのだと、子供達と一緒に発見し、遊ぶ。そして、その水団子を長い紙の上に転がして、「水団子の転がった水の後を追って、冒険に出かけてみよう」と話してみる。ころころと転がっていった水団子の跡に、子供達は思い思いの自分の世界を描いていく。私はそんな、子供達が生み出す物語を見るのが大好きだった。

さて、緊急事態宣言である。もう対面の授業やワークショップはできないのだ。オンラインでどうすればこの創造的な体験をすることができるのだろうか？無我夢中で子供達とオンラインワークショップを行いながら生まれたのがこの「虚体験」だった。虚体験とは、実際には存在しない虚数のように、実際に経験している訳ではないが、それを自分が身をもって体験することである。オンライン上でのファシリテーターの語りをもとに、頭の中で、水でお団子を作ったり、どこまでも伸びるスプーンで遊んだりする。そして、その体験をもとに表現活動を行っていくのだ。今まで対面で行ってきた体験活動を、オンラインでは頭の中で体験させてみようという試みである。

この虚体験ワークショップの実践に慣れてきた2020年10月。

「アーティスト向けの虚体験ファシリテーションスクールをやってみないか？」とお話をいただいた。この話をいただいた時の私の第一声は、「え、アーティスト！！？」であった。正直私は、美術教員として仕事をしてきたが、アーティストの方に向けて、

何かを伝えた経験は全くなかった。今まで関わってきたのは子供達。彼らは私にとってはアーティストではあるが、このスクールで何が起きるのかは全く想像できなかった。しかし、その後すぐに「やります！」と伝えた。

私はファシリテーションスクールと言っても、教えるスタンスというよりは、私の培ってきた経験や知識を、他者が利用できる「おもちゃ」のように変換し、どうぞこれで好きなように遊んでください！という場にしようと思った。アーティストの方が一体どんな虚体験ワークショップを作っていくのか、私自身が一番知りたかったからだ。

虚体験ファシリテーションスクールでは、ダンサー、DJトラックメイカー、劇作家、演出家、俳優など本当にさまざまなアーティストの方に参加していただいた。そして生み出された虚体験ワークショップの面白いこと！それぞれのアーティストの方の専門性と、虚体験が結びつき、独創的で魅力的なワークショップがたくさん生まれた。例えば、トラックメイカーの方の虚体験では、言葉の代わりに電子音楽を作成されていて、その音楽を元にワークが進行された。階段をカツンカツンと下がっていくと、今まで見たことのない生き物が歌っていた。その歌をみんなで楽しんだ。劇作家の方の虚体験では、さまざまな死を共有し、死を笑った。ダンサーの方の虚体験では、自分の体が大きなエネルギーに包まれ、飛行機のように、どこまでもジャンプできる体験に驚いた。他にも様々な素晴らしい虚体験が生まれ、紹介しきれないことは残念だが、全てに共通していることは、オンラインではあるが、鮮やかで生き生きとした体験を共に楽しむことができたことである。少なくとも、学校で生徒たちと毎日行っていたはずの起立・礼・挨拶の時間より、はるかに鮮明に鮮やかに思い出せる。体験というのは、なんとも不思議である。

オンラインだから味気ないとか、オフラインだから肌触りがあるとかそう単純な話でもなさそうだ。あなたが今、目の前にいなくとも、身の回りの環境が全てホログラムだったとしても、驚いたり、心から感動したり、誰かと心を通わせたりすることはきっと出来るのだろう。虚体験は実体験ではないけれど、虚体験ファシリテーションスクールが終わって1年たった今も、私の心に残り続けている。

コネリング・スタディとの協働から見えたもの



演出家・山本卓卓インタビュー

コネリング・スタディはこれまで、複数のアーティストと協働をしながら事業を展開してきました。コネリング・スタディと協働したことでアーティストの視点からは何が見えてきたのでしょうか。2020年10月に「虚体験ファシリテーションスクール」に参加し、2021年8月には「演劇ワークショップ『ももたろうのつづき』を作ってみよう!」のファシリテーターを務めた劇作家・演出家の山本卓卓さんにコネリング・スタディから得られた成果について伺いました。

—ファシリテーションスクールを受講してみたいかがでしたか？

講師の田中真里奈さん（現・夏川真里奈さん）とファシリテーターの白井隆志さんの専門は演劇ではなかったんですけど、スクールで話されたことは、僕が常々興味を持って考えている心理学とかそういう領域からそう遠くはなかったんですね。それで、そういうところはやっぱりクリエイティビティの根本にあるんだということが改めて確認できました。

受講生の専門も色々で、ダンサーのAokidや俳優の米川幸利くんが参加していたり、教育が専門の方もいらっしゃったり。そうすると、お互い視線が違うんですね。教育が専門の方は教育の視点からワークショップを考えますし、僕は演出家の視点から考えることになる。そこが刺激的でした。でも、ワークショップに参加している人はみんな、自分たちの共同体なり、業界なりをよくしたいという基本姿勢で参加していて、そういうところは自分と変わらないなとも思いました。講師の方も一方的に教えるのではなく、みんなで作っていきましょうという感じだったので、zoomでの開催だったけど、すごくいい空間でした。

—アーティストとしてワークショップを受けるということについてはどう感じましたか？

僕は大学で演劇が専門だったので学内でもワークショップがたくさん開かれていたんですけど、そのときは一切参加していませんでした。たぶん怖がってたんですね。自分に何も無いんだから。まわりには先生の信奉者みたいになっちゃってる学生も多かったこともあってすごく抵抗があった。でも、自分の作家性と興味関心が出来上がってくると、たとえば誰かのワークショッ

プを受けたとしてもその人の色に染まったりはしない。だから今の方がむしろ、お誘いがあれば参加したいという気持ちでいます。それは留学を経たからということも大きいですね。留学中は「教えてください」みたいな感じで向こうの人に会いに行く機会も多くて、それがすごく自分にとっては栄養になったので。

—ファシリテーションスクールの内容でその後の活動に活かされたところがあれば教えてください。

やり方次第で、オンラインでも問題なくワークショップができるということが実感できたのは大きかったです。それはワークショップを受ける側になってみたら実感できたことでもある。フィジカルとオンラインとでももちろん質は変わると思うんですけど、それぞれ別の可能性があるということに気づきました。

—オンラインでのワークショップの特性というのは具体的にはどういうところでしょうか？

今回のワークショップでは、子供たちに物語のアイデアを出してもらって、それを俳優が演じるということをやりました。アイデアを出してもらったときに「じゃあ君の番」「次は君の番」と順に捌いていくのはオンラインの方がやりやすいように思います。フィジカルだと結構ノイジーになってしまうんですけど、オンラインだと他の人が喋ってる時に割って入るような感じにはならないので。

今回、やってよかったと思うことの一番は、子供たちに作演出のポジションで遊んでもらえたということなんです。こういうワークショップだと子供たちは演じる側をやらされることが多いですね。そういう「体を使って遊んでみよう」みたいなことはけっこうあるのに「頭を使って遊んでみよう」はなかなかない。それについてはちょっと新しいことができたという手応えがあります。フィジカルで集った方が、みんなで何か楽しくやったねという感じは得やすいとは思いますが、じっくり頭を使って何かをやるという感じはオンラインの方がやりやすいと思いました。

—今回のワークショップは範宙遊泳とコネリング・スタディとが協働しての開催でした。劇団単独での開催との違いはありましたか？

枠組みがしっかりあるということが大きかったです。ワークショップの中身のことでいうと、ファシリテーターに白井さんが入って的確に捌いてくれたおかげで、自分たち演劇チームは感覚的にやれたところがある。僕の場合、参加者の一挙手一投足を見ながら、じゃあこうしてみようとか、その場のノリで決めている部分も多いんです。それができたのは白井さんが枠組みの部分をしっかりしてくれていたからなんだと思います。

企画の面でも、コネリング・スタディという枠組みがあったことで、劇団だけではなかなか届かないところにリーチできた部分がありました。僕はアイデアが出なくて悩むということはないんですけど、実現可能性とか、予算がどうか人間関係がとか、そういうことでアイデアが狭まっちゃってるところはあるなと思っています。そういうところにコネリング・スタディから一緒にやりませんかとか声をかけてもらったのはすごくありがたかったですし、まだまだやれるぞぐらいの気持ちでもあります(笑)。自力で興行をしている僕たちのような人間は、創作に集中していると、ともすれば独善的で視野の狭い活動になりがちというか、たとえばワークショップとかアウトリーチみたいなことには費やす時間がないと思ってしまうところがある。でも、今回みたいに外部から依頼があってワークショップをやることになると、そこに劇団とは違う引いた視点が入ってくる。もともと、演劇と社会とをどうやったら接続できるかみたいなことは考えてるわけですけど、今回、それをかたちにするための機会がもたらえた。それまでは、ワークショップはアーティストの仕事ではないというような思い込みもどこかにあったんだと思うんです。でも、参加

者が楽しんで、知的好奇心が刺激されて、そこから何かを持ち帰ってもらえるものを作るという意味では、作品をつくることとワークショップをやることは同じだなと思えるようになりました。

—今後の活動にはどのようにつながっていきそうでしょうか？

改めて思うのは、演劇ってめちゃくちゃ応用できるんですよ。一つの共同体で起きる問題のほとんどは、つまるところ人間関係ですよ。演劇は集団創作なのでお互いのことを考えないといけないですし、役のことを考えるということは第三者の心を考えることでもあります。演出家もファシリテーターも、不特定多数の人に対する言葉と、個人に向けた言葉の両方を使う仕事です。もちろん、だからこそ人を傷つけてしまう可能性もあって、そこは自分も気をつけないといけない。でも、演劇はもっと利用できるし、応用されていってほしいと思っています。

この1年はコネリング・スタディ以外にもいくつかワークショップをやらせていただいて、子供、10代、障害者と対象はバラバラだったんですけど、そうやって縁ができたところは大事にしながらこれからもつくっていきたいと思っています。その先には、だいぶ未来の話になるかもしれないんですけど、この経験値を活かして、劇場の芸術監督もやりたいという気持ちもあります。

インタビュー・執筆：山崎健太



山本が子供たちの脚本・演出を聞き出している様子



子供たちから演出について意見を求める様子、画面のひとつつを舞台に見立てている。

共に つくる 場をつくるーコネリング・スタディ報告会

コネリング・スタディの3年間となる2019年から2021年までをふり返り、活動のなかで得た気づきを共有する場として、2022年3月22日に活動報告会が行なわれました。報告会にはコネリング・スタディ主宰の中村茜（舞台芸術プロデューサー）と白井隆志（ワークショップデザイナー/ファシリテーター）、コネリング・スタディと協働を行ったアーティストのAokidさん（ダンサー/アーティスト）、山本卓卓さん（劇作家/演出家、範宙遊泳主宰）、米川幸りオンさん（演劇カンパニー「チェルフィッチュ」出演俳優）が参加。ゲストに森美術館アソシエイト・ラーニング・キュレーターである白木栄世さんをお招きし、これまでのコネリング・スタディを新たな視点から捉え直すことを試みました。報告会の前半では3年間の事例を紹介。そこでのアーティストからの振り返りのコメントはこの報告書の各事例の報告ページにも盛り込まれています。ここでは報告会の後半、3年間をトータルで振り返ったクロストークの内容を抜粋してお届けします。

「わからない」に取り組む場

中村 こうしてふり返ってみると、コロナ禍でオンラインでのワークショップ（以下WS）の手法を試行錯誤してきた3年間だったということに改めて気づかされます。加えてそこにはアーティストそれぞれの特徴も見えますよね。たとえばAokidさんだったら、オンラインでつながった参加者がいるそれぞれの空間を自分のアトリエにするということがテーマとしてあった。チェルフィッチュのときは、俳優と参加者が常にフラットであるような関係づくりが行なわれていました。一方、山本さんは講師と参加者の関係を逆転させるようなかたちで、参加者が講師に指示を出すWSを実施しました。三者三様にオンラインという場をうまく使ったWSになっていたと思います。

白井 たとえば「わからないから一緒に考えよう」という呼びかけからはじめることで、WSが何かの正解や知識を伝達する場ではなく、みんなで何かに取り組む場になっていました。コネリング・スタディという取り組みが、WSを企画する大人の側のバイアスをいかにほぐすかということからはじまったプロジェクトだったことを改めて思い出しました。白木さんはコネリング・スタディの取り組みをどうぞ覧になりましたか？

白木 今回の報告会のために3年間の取り組みを映像で拝見したんですけど、そうやって映像が簡単に残せるのもオンラインの大きなメリットですよ。今回のようにあとからフィードバックを得ることもできるので、観る側だけでなくイベントなどを作る側

にとってもメリットがあります。美術館は建物があってそこで活動するというのが基本にあるんですけど、コロナ禍で今まで以上にオンラインでのさまざまな取り組みが出てきているところです。今回、皆さんの活動を拝見して、オンラインでの取り組みにはまだまだいろいろな可能性があるなということに改めて感じました。

客席をどう設計するか

中村 劇場に子供の居場所をどうつくるかを考えるときに、フィジカルな劇場だと、たとえば託児所のような子供のための場所と大人のための場所が分かれてしまうことが多かったと思うんです。それで、大人と子供と一緒に楽しめるようにするにはどうしたらいいか、というところからコネリング・スタディはスタートしたんですね。ところが、オンラインで子供を対象にWSをやると、参加者はそれぞれの生活空間にいるので、必然的に大人と子供と一緒にいることになって、むしろ空間が大人に開かれていない状態の方が難しいという状況が生まれていました。そのあたりについては皆さんはどう感じましたか？

白木 いま森美術館で開催している「Chim ↑ Pom展：ハッピースプリング」(会期:2022年2月18日-5月29日)でも託児所のプロジェクト《くらいんぐみゅーじあむ》(2022年)に取り組んでいるんですけど、ラーニングとしてはただ託児所があるというところからもう一歩踏み込まないといけないと思っています。託児所に預けられて保護者の方と別々に過ごすなら、その別々の時間をどう共有できるかということまで考える必要がある。コネリング・スタディとも一緒に引き続き考えていきたいところです。

山本 コロナ禍でたまたまオンラインが中心になって、結果として開かれた感じが生まれてきたというのは面白いですね。アーティストとしても、オンラインの向こう側にそれぞれの生活空間があるというのは面白いと思っています。たとえばWSの途中でトイレに行くとして、オンラインだとそれぞれが違うトイレに行くことになる。共通認識としてのトイレという場所がありつつ、個々に違ったビジュアルのトイレがそこに存在しているというのは仮想現実的というか、すごく今日の感覚のように思います。

Aokid 子供ってこっちが何かやって見せていてもどこかにいっちゃったりするんですけど、そういうことも許容する上演の場みたいなものももっと試されるといいと思います。そういう実践が大人の社会や教育に対する批評にもなると思うので。

中村 チェルフィッチュ『消しゴム山』東京公演ではコネリング・スタディの延長で「鑑賞マナーハードル低めの回」を設けました。その回は客席でおしゃべりしたり、途中で席を立ったりということに気にしないでいいですよというものなんですけど、そういう客席を必要としているのは子供だけではないんですよ。大人でもじつと静かに劇場の客席にいるということが得意ではない人はいる。コネリング・スタディの取り組みのなかには、大人にも必要な「もみほぐし」があるんだということに改めて気づかされました。

臼井 米川さんは『消しゴム山』に出演されていましたが、そういう客席をどう受け止めました？

米川 以前、ブラジルで公演をしたときに、僕が舞台上でしゃべっていたら最前列の人が「もっと来いよ」ってやっていたことがあって、すげえいいなと思ったんです。「鑑賞マナーハードル低めの回」はそのときと似た感覚がありました。客席もある意味で舞台上みたいになっていたという話も聞いたんですけど、それはインタラクティブが起きていたということだと思う。全てのパフォーマンスがそういう状態になったら楽しいだろうなというのが俳優としての僕の感覚ですね。

中村 Aokidさんは劇場だけでなく歩道橋の上や公園など、さまざまな場所でパフォーマンスをしたりイベントを開催したりしていますよね。

Aokid もちろん劇場でがつり見てもらいたい作品もあるんですけど、たとえば街でやっていると、近くにどういう人が来たみたいなのも感じますよね。そこに踊っている人がいる、手を振ってる、見てる、同じ動きされたかも、みたいな働きかけがダンスは特に起こしやすい。そういうところは使った方が面白いと思ってやっています。

臼井 劇場や稽古場、オンライン、路上、家。コネリング・スタディでこれまで考えてきたことは、それぞれの場所で参加者がどういう身ぶりをすると面白いのかということと、複数の異なる場所をどうやって交差させると面白い体験が生み出せるのかということだったと言い換えられるかもしれません。

コネリング・スタディを次へつなげる

中村 ここまでの取り組みを踏まえて、今後やっていきたいことを伺えればと思います。

Aokid 僕の場合はまず『地球自由！』という作品があるところからスタートして、劇場、スタジオ、オンラインと場所を変えながらWSをやってきました。そのなかで空間のあり方みたいなこ

とに興味が出てきたことが一つ。もう一つは、子供とのやりとりは大人とのやりとりとちょっと違うなと思ったんですよね。「また遊ぼう！」みたいな約束を頼りに集まることで生まれる場というのもある。そのあたりのことをかけ合わせることはできないかということを考えています。

臼井 時間で区切っておしまいということではなく、子供の日常のなかにWSが入っていく、みたいなあり方は面白そうですね。

米川 僕は子供がやりたいことを全部やるWSをやってみたくてですね。たとえば子供にカメラを渡して映像を撮ってもらって、編集も子供の言う通りにして3日間かけて映像作品をつくる。単純に見てみたいですし、それによって映画の側の持っている価値観も変わってくるかもしれないと思います。

山本 僕はアイデアはいくらでもあって、たとえば寺山修司がやっていたことのエッセンスをオンラインに置き換えるみたいなこともできると思うんです。でも、一番やりたいと思っているのはアバターを使った演劇ですね。台本もしっかり書いて仮想現実で演劇をやりたいと思っています。

中村 私は実はコネリング・スタディで人形劇をやりたいと思って研究をはじめたところなんです。人形を使うことで世代を超えたり障害を超えたりということが出来る可能性があると思っています。そういう意味では山本さんの仮想現実演劇と似ているところもあるかもしれません。

おわりに

白木 コネリング・スタディの活動のなかで、アーティストの皆さんの普段の創作活動とファシリテーションの活動が融合するような瞬間があったと思います。中村さんや臼井さんが立ち会ってそれを言語化していくことで実験の場が継続的なものになり新しい何か生まれていく。そうやって生まれてくるものは、現代アートを観る人たちからしても面白いものになるのではないかとワクワクしています。

臼井 改めて、我々キュレーションする側がやっていること、やろうとしていることを言葉にすることは大事ですよ。「こういう実験をやっています」ということをきちんと伝えられてはじめて観客は「じゃあ参加してみようかな」と思えるわけなので。新しい価値を創り出す実験を続けていくために、そうやって観客も参加するカルチャーをつくっていくこともやっていきたいですね。

終わりに。



コネリング・スタディ主宰 中村 茜

ブー、というブザーが鳴り暗くなれば、すぐに始まる素敵な音楽や強い照明に照らされた舞台。真っ暗な環境から一瞬にして目の前が異世界に変化する舞台に興奮していたのは、幼少期だったでしょうか。大人になった今でも、暗転するとどこかドキドキしてしまう私は、子どもたちにもっと劇場を好きになって欲しい、という思いがあります。

一方で、自分が出産して、子どもと一緒に観劇できる演目は非常に限られていることに気がつきます。「未就学児お断り」がつきつける劇場との距離感。劇場の託児所に子どもを預ける罪悪感…。そして、子ども自身が「預けられる場」(=保護者と離れて悲しい場)として劇場を認知すると、途端に劇場を好きでなくなってしまう。それまで劇場に親しんでいた人でさえ、人生が育児フェーズに入ると、劇場に行かなくなった、という声をよく聞きます。この状況は、劇場で仕事をする私たち自身の課題であるとともに、未来の劇場文化を築くうえでも、とても悲しい現実としての問題意識が芽生えていました。

話は変わって、2012年に劇場法が施行され、公立劇場の活性化が目指されると同時に、劇場が国の(地域の)文化拠点として劇場・音楽堂を位置付けました。それに伴い、それまで貸し館業務が中心だった公立劇場のあり方が変化し、創造型の劇場には助成金がより多く分配され、公立劇場で創作された演目が演劇界の一翼を担うようになりました。しかしながら同時に、2000年代に世田谷パブリックシアターの学芸部の活動が牽引していたようなアウトリーチや教育普及活動は業界的に下火になり、教育普及やアウトリーチの専門的人材が現場から離れることも多く、地域の方々も舞台芸術のコアに接することができる機会はどんどん減っている現状です。さらに、公立劇場の集客層が、民間の劇場と同様に特定の芸術愛好家や、有名俳優のファンが集う場所として開かれる方向に展開しており、新しい観客の掘り起こしが滞っている状況に危機感をもっていました。

もちろん、子どもが泣いたり、トイレを我慢できなくなったり、表現的にもR指定が入っているなど、入場に制限がかけられてしまうことには理由があります。新しい観客を増やすとはいえ、受け入れ方法や環境づくりにも事前準備や知識が必要になります。しかし街の至る所で子供のための場と大人のための場が分けられてしまう社会で、劇場こそは色んな世代の人たちが同じように刺

激的で楽しめるような場を目指しても良いのではないかと考えていました。そして、古典から現代まで、エンタメから実験的なものまで、さまざまな舞台の世界を、子どもも大人も一緒に体験できるような、開かれた劇場は作れないのだろうか? そんな気持ちを抱いていました。そんなとき、当時4歳になった娘とのチェルフィッチュの『スーパープレミアムソフトWバニラリッチソリッド』公演の観劇中に、俳優さんのこと、衣装のこと、気になるセリフのこと動きのことなど質問攻めにあい、大人向けの公演でも、上演中に静かに話せる環境があり、補助線を引いてあげられれば、子どもの好奇心が観劇によってぐんぐん育っていく様子を目の当たりにしました。

このような問題意識や体験を白井隆志さんが共感していただき、立ち上がったのがコネリング・スタディでした。そして本事業を始動するにあたり道標となったのは、Aokidと山本卓卓さんとの出会いがあります。Aokidさんが2019年STスポット横浜で発表された『地球自由!』が、ブレイクダンスの技と特有の踊り、そして弾き語り、世界各地を旅するAokidの映像が折り重なった公演で、まるで絵本からAokidが飛び出してきたような世界観に、子どもたちにもっと作品が開かれていくことの可能性を感じました。山本卓卓さんとは、2020年にお話しした際に、彼自身が経験したワークショップに対する違和感や課題を共有していただき、ファシリテータースクールの構想に結びつきました。すでに活躍するアーティストがワークショップの専門的な知見に触れられるような実践と学びの場は乏しいなか、分析的かつ実践的に創作の現場で使われている俳優さんに向けた言葉を、子どもたちへ届けるための言葉に変換できたり、場づくりのノウハウが他の業界から得られると有効だろうと考え、アーティストの実験と学びの場としてコネリング・スタディの挑戦がありました。本報告書に記載されたような、いくつかのメソッドも知見として編み出され、良い成果を感じています。

さらに、本事業を通じて、非常に重要だと感じた職能として「ワークショップデザイナー」「ファシリテーター」を挙げておきたいと思います。本紙、山本卓卓さんのインタビューでもありましたが、彼らの存在によって、アーティストがいろんな環境要因(オンラインかオフラインか、開催場所の特性はどんなところにあるか、見学者はいるかないか、他ワークショップ参加者が外

的要因から緊張感を受けていないか、など）から自由になれ、より創造的な参加者とのコミュニケーションに集中でき、ワークショップの効果をあげることができます。コネリング・スタディでは、これらのポジションを白井隆志さんと、プリコグの栗田結夏さんが務めてくれました。まずワークショップの構想段階からワークショップデザイナーが進行台本や学びの指標を、アーティストと一緒に明文化していきます。そして、ワークショップ当日はファシリテーターが、アーティストと同じゴールを目指して、案内人として事前に作成した進行台本に沿って、時に補足を入れたりしながら運営をしていきます。このようにワークショップデザイナーとファシリテーターがアーティストと伴奏することによって、アーティストだけでなく、参加者も学びのポイントから迷子にならず、安心してワークに参加することができます。また未成年の参加の場合は、親御さんも学びの成果をファシリテーターの言葉を聞いてつかむことができ、参加者だけでなく保護者とのコミュニケーションも円滑になります。演劇の現場でいうと

ころの、ドラマトゥルクのような役割が、ファシリテーターやワークショップデザイナーには含まれます。非常に重要な存在であり、今後、彼らの活躍の場が増えることによって、よりアーティストの活動が社会的にも発揮されることを確信しています。

最後に、この場を借りて、本プロジェクトの立ち上げに際し3年間支援してくださった公益財団法人セゾン文化財団、協働してくださったアーティスト、俳優、ダンサーの皆さんに御礼申し上げますとともに、主軸となって牽引してくれた白井隆志さんと、栗田結夏さんの功績にも感謝いたします。そして現在、コネリング・スタディは、アクセシビリティに特化したオンライン劇場・THEATER for ALLのラーニング部門へ展開しています。ここでは子どもだけでなく、劇場で公演を鑑賞するのにさまざまな障害のある方を対象にワークショップを開発・運営しています。今後とも変わらずご支援・ご協力のほど何卒よろしく願いいたします。



ファシリテーターとして時に参加者としてワークショップに関わる白井隆志。

コネリング・スタディのその後

2019年に開始されたコネリング・スタディの活動をきっかけに、多分野のアーティストと様々な場所で多様なワークショップを展開しました。

THEATRE for ALL ラーニング

株式会社 precog が運営するバリアフリー型オンライン劇場「THEATRE for ALL」では、「THEATRE for ALL ラーニング」という、学びを目的とした部門を発足した。アーティストの表現力に直接触れたり、作品をもっと感じて楽しむための学びのプログラムを多数制作している。そして様々な立場の鑑賞者同士、もしくはアーティストや専門家との交流を通じて、新たな想像力や視点の発見がある学びの場を生み出している。コネリング・スタディの実践などを参照し、THEATRE for ALL ラーニングでは、学びの基準として2つの指標を明文化した。

(1) 学びを分類する4象限

「創作」「鑑賞」「知識」「表現」の4つの指標を用いてプログラムを企画することで、偏りのない総合的な学びの体験を作り出している。



(2) 学びを達成度を表すルーブリック評価

6つの評価ポイントを3段階で批評することで、常に客観的な評価軸を持ちながらプログラムの品質向上を目指している。

- ①お互いの違いを尊重する意識 ②インクルーシブな場を経験する
- ③社会参加意欲 ④創作的チャレンジ ⑤新たな文化との出会い
- ⑥対話力(言語的的自己表現・思考力) ⑦対話力(傾聴・寛容性)

○多様なアーティストとの表現型ワークショップ

アーティストと一緒に手法のみならず、作品やテーマについて考え、感じる力や表現する力を刺激される創作的チャレンジの場。出張型からオンライン、子どもから大人まで、様々なプログラムを実施。プログラムを通して演劇・ダンス・音楽・工作、詩、彫刻、写真、映像などの様々な表現に触れることができる。

<これまでのワークショップ協働アーティスト>

Aokid、神村恵、湯浅永麻(ダンス) / 和田永、田中馨(音楽) / 大崎清夏(詩) / 範田遊泳、チェルフィッチュ(演劇) / 佐藤雅彦(デザイン) など

○専門知識を持つワークショップ団体との対話型ワークショップ

オンラインでは2つの対話型ワークショップを定期開催。視覚障害当事者であるナビゲーターと共に美術鑑賞を中心に対話型鑑賞ワークショップを行う『視覚障害者とつくる美術鑑賞ワークショップ』チームと協働する「みるみる見るツアー～映像を聴いて、語るワークショップ～」。さらに、子供から大人まで様々なテーマを用いて哲学対話を行う専門家団体『NPO法人おとな哲学こども哲学 アーダコーダ』と共に「てつがくタイム～モヤモヤを楽しむ対話の場～」を開催した。

○ラーニング映像制作

多彩なアーティスト・専門家の解説を中学生でも理解できるようなわかりやすい言葉で聞くことができる、作品を深く理解したり、新たな問いを見つけるラーニング動画『2つのQ(キュー)』を制作。手話通訳・バリアフリー日本語字幕付きの約10分程のウォーミングアップ動画であり、鑑賞前でも後でも視聴すると世界が広がる学びの構成になっている。



写真1：表現型オフラインワークショップの様子 (田中馨)



写真2：表現型オフラインワークショップの様子 (田中馨)



写真3：対話・表現型オンラインワークショップの様子 (湯浅永麻)



写真4：みるみる見るツアー～映像を聴いて、語るワークショップ～の様子



写真5：対話型「てがつくタイム～モヤモヤを楽しむ対話の場～」
福祉施設 +laugh での哲学対話の様子

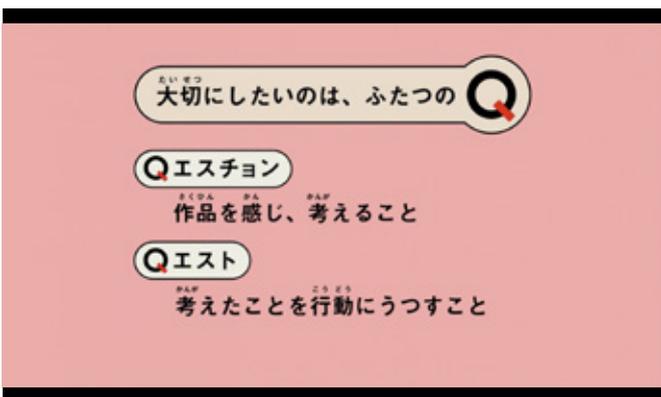


写真6：ラーニング映像「2つのQ」



写真7：ラーニング映像「2つのQ」

多様な施設との連携事業

コネリング・スタディの知見や、THEATRE for ALL ラーニングのネットワークを通じて、学校や美術館、劇場、地域など様々な施設や団体と連携したワークショップを行ってきた。

①学校・区営コミュニティスペースでのワークショップ

事例1：開智望小学校

一般社団法人IMPRO KIDS TOKYO連携の元、茨城県にある開智望小学校にて、音楽家・田中馨による物語に合わせたインプロ演奏ワークショップを実施。約30名の生徒（小学1～5年生）を対象に、楽器や影絵を使った表現を行った。

開催日時：2022年2月16日(水)15:40-17:10 会場：開智望小学校
主催：THEATRE for ALL/株式会社precog 企画協力：一般社団法人Impro Kids Tokyo

事例2：代官山ティーンズクリエイティブ/景丘の家

株式会社mother dictionaryとの連携の元、渋谷区営の子供を中心としたコミュニティスペースでワークショップを開催した。「代官山ティーンズクリエイティブ」では音楽家・田中馨による絵本に合わせた演奏ワークショップを実施。また「景丘の家」では建築家・山川陸とグラフィックデザイナー・美山有による展示『いつもとちがう景丘の家』を1ヶ月間開催。加えて展示作品から展開されたダンサー・神村恵によるワークショップ『景丘の家になってみる』を開催した。

開催日時：7月3日(土)14:00-16:00 会場：代官山ティーンズクリエイティブ
主催：株式会社precog、株式会社マザーディクショナリー
企画制作・運営：THEATRE for ALLラーニング
開催日時：2022年2月12日(土)13:00-15:00 会場：景丘の家
主催：景丘の家 企画・展示：山川陸 制作：栗田結夏(THEATRE for ALL/株式会社precog)
展示・ハンドアウトデザイン：美山有 ワークショップ：神村恵

②美術館・劇場でのワークショップ

事例1：森美術館

展示に合わせた映像作品制作ワークショップを実施。美術家・山本高之による『イクトウス』では6~10歳の子供たちと共に、魚の「性」の多様なあり方を学び・表現し、ミュージカルとして上演。

ダンサー/振付家・辻本知彦、菅原小春による『ヒューマンビギン:アシタナニスル?』では多様な専門家と出会いながら自分らしい表現を探す1週間を経て、映像作品を制作した。

『イクトウス』開催日時：2021年6月5日-8月15日 会場：森美術館ほか
主催：株式会社precog、森美術館 企画：田中みゆき、株式会社precog、森美術館ラーニング
企画協力：日本財団DIVERSITY IN THE ARTS 助成：日本財団、公益財団法人 東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京 協力：ゲーティンステイトワート東京

『ヒューマンビギン:アシタナニスル?』開催日時：6月26日-8月2日 会場：森美術館ほか
主催：株式会社precog、森美術館、森ビル株式会社 企画：株式会社precog、森ビル株式会社、森美術館ラーニング 企画協力：日本財団DIVERSITY IN THE ARTS 助成：日本財団、公益財団法人 東京都歴史文化財団 アーツカウンシル東京

事例2：刈谷市総合文化センター アイリス

愛知県刈谷市にある市営劇場「アイリス」では、チェルフィッチュ×金氏徹平『消しゴム山は見ている』上映会に付随して、感想シェアワークショップを開催。コネリング・スタディによる虚体験ファシリテーションスクールから派生した、THEATRE for ALLファシリテータースクール卒業生によるワークショップデザインおよびファシリテーションが行われた。

開催日時：2021年12月11日(土) 会場：刈谷市総合文化センター アイリス
主催：刈谷市・刈谷市教育委員会・刈谷市総合文化センター（指定管理者：KCSN 共同事業体）
企画制作：THEATRE for ALL (株式会社 precog)

③地域でのワークショップ

事例：PARADISE AIR

松戸市でのボランティアイベントに関連し、アーティスト・イン・レジデンス「PARADISE AIR」と協働ワークショップを開催した。詩人・大崎清夏によって、街などの空間から詩をよむことを探求した2日間のワークショップとなった。

開催日時：2021年10月24日(土)、10月31日(土) 10:00-17:00
主催：THEATRE for ALL/株式会社precog、PARADISE AIR 協力：特定非営利活動法人まつど NPO協議



① 事例1：開智望小学校



① 事例2：景丘の家



① 事例2：景丘の家



② 事例1：開森美術館『イクトウス』 撮影：田山達之 写真提供：森美術館



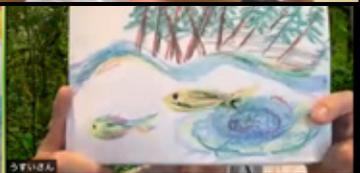
② 事例2：刈谷市総合文化センター アイリス 感想シェア会

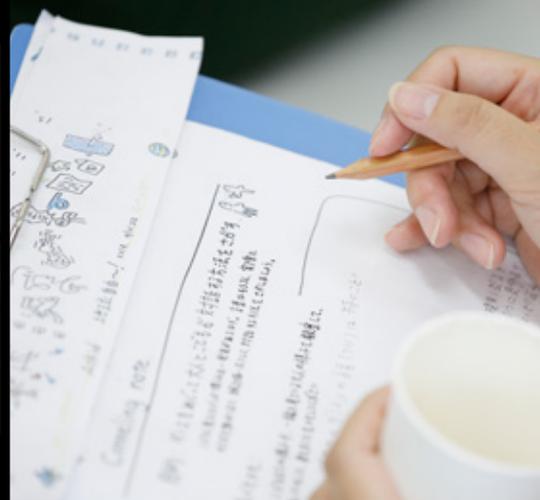


③ 事例3：PARADICE AIR 撮影：川島彩水



③ 事例3：PARADICE AIR 撮影：川島彩水





zoom



主催：株式会社precog 山吹ファクトリー
プロジェクト主宰：白井隆志（株式会社MIMIGURI）、中村茜（株式会社precog）
プロジェクトマネジメント、報告書編集：栗田結夏（株式会社precog）
助成：公益財団法人セゾン文化財団
報告書デザイン：大竹竜平